3 CD, 132 oldal + 2002 játékai ajándék teljes program

PC-s játék, Internet, hardver www.gamestar.hu

GameStar

A lap ára: 1496 Ft Előfizetve: 1042 Ft 2002 február-március

BÉTATESZT

WarCraft 3 vs. Age of Mythology

Medal of Honor: Allied Assault

Dark Age of Camelot

ELŐZETES

A Gyűrűk Ura

Előzetesek: Prisoner of War, Starsky and Hutch, Lord of the Rings, World of WarCraft

Bemutatók: Operation Flashpoint: Red Hammer, Arx Fatalis Béta, Capitalism 2, Rayman M, Trainz

Mélyvíz: DVD-ROM teszt, NVidia NForce vs. VIA KT266A, Pentium 4 „NorthWood"

IDG

9 771585 318002 00202

2002. február
GameStar
GS-26A
DEMO CD

DEMÓK:
BALLISTICS
MALL TYCOON
SID MEIER'S SIM GOLF
TRAINZ

MEDAL OF HONOR:

Top-Demók

Medal of Honor, Serious Sam 2, AquaNox

GAINWARD

NVIDIA Awarded Gainward!
Best 3D Promotor 2001

NVIDIA Awarded Gainward!
Best Price Performance Products 2001

Cardexpert Geforce 3 Powerpack VIVO
" Golden Sample "
Speciális válogatású Geforce 3 Processzorok64 MB 3,8 ns DDR RAM
Video Bemenet és Video kimenet, DVI csatoló*3 Év garancia*

Cardexpert Geforce 2 Pro 450
" Golden Sample "
Speciális válogatású Geforce 2 PRO Processzorok
64 MB 4.5 ns DDR RAM 450 Mhz Speed , TV OUT
3 Év garancia

Új Geforce Titanium széria
Cardexpert Geforce2 TI/450 TV Golden Sample
Cardexpert Geforce2 TI/500 XP Golden Sample
Cardexpert Geforce3 Powerpack TI/450 Golden Sample
Cardexpert Geforce3 Powerpack TI/550 Golden Sample

HERTA
www.orca.hu

Bp. VII., Dohány utca 37. (Számítástechnikai szaküzlet és szerviz) Tel./fax: 322-7846
• Bp. VI., Ybl M. sétány 2. Westend City Center (HERTA Multimédia szaküzlet) Tel.: 238-7393 • Bp. XV., Szentmihályi út 131. (Pólus Center) Tel./fax: 419-4020 • Bp. III., Bécsi út (EURO Center) Tel/fax:437-4622 • Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14. (Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131 • Bp. XXII., Nagytétényi út. 27.-47. (Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043 • Bp. II., Gábor Áron u. 74-78. (Rózsakert Bevásárló közp.) Tel./fax: 391-5840 • Bp. X., Kerepesi út 73. (Park Plazza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164 • Bp.XX., Kossuth L. u. 33.(Erzsébet Áruház) Tel./fax: 285-6004 • Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052

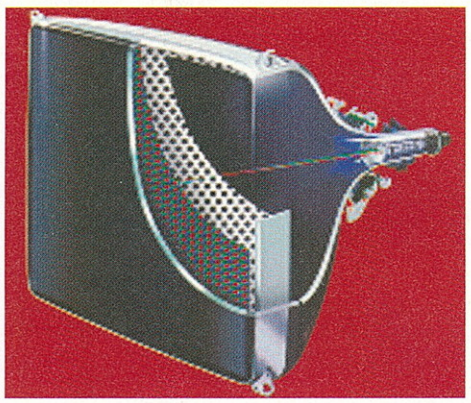
SyncMaster DFX TECHNOLÓGIA

A világ monitorpiacán minden ötödik képcsövet illetve monitort gyártó SAMSUNG, az új sík felületű képcsövének megalkotásakor a legmodernebb technológiát és fejlesztési eredményeket felvonultatva alkotta meg a felhasználó vizuális élményét végletekig fokozó képcsövét. Az új képcső összes alkotó elemét megújítva, minden eddiginél tökéletesebb képi világot teremtett.

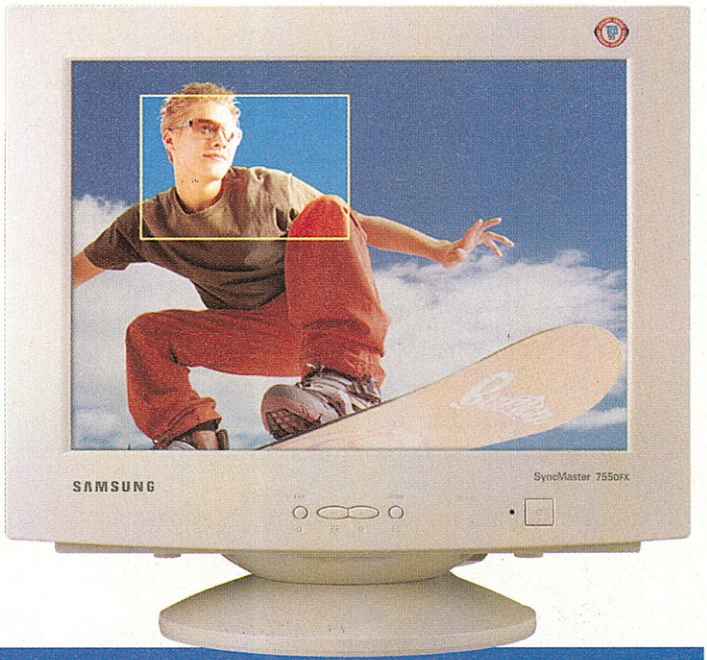
Ez a DynaFlat X

Előző írásainkban már bemutattuk ezt a forradalmian új technológiát a képcső általános tulajdonságain keresztül, majd a DynaFlat X egyedi üvegkialakítását és maszk szerkezetét ismertettük. A következőkben folytatva a betekintést a képcső üvegének rejtett világába, a képcső nyakban elhelyezett elektron ágyút ismertetjük.

Az úgynevezett katódsugárcsövekben (CRT) egy elektronsugárnyalábot vezetnek végig az üvegfelület mögött elhelyezett fénypor rétegen, ahol a becsapódó elektronok a fényport világításra késztetik. A fényporra érkező sugárnyaláb pontos pozícionálásáról a képcső-nyakban elhelyezkedő fókuszáló elektróda rendszer gondoskodik. A képcső-nyakat kívülről körülvevő eltérítő szerelvény pedig biztosítja az elektronsugár letapogatását, a képernyő felületén vízszintes és függőleges irányban.

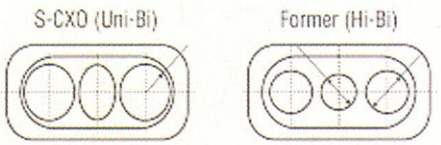


Mind az elektronágyú, mind az eltérítő rendszer különös fontossággal bír a kialakult kép fókuszát illetőleg. A SAMSUNG ennek tudatában fejlesztette tovább elektronágyújának fókuszrendszerét és eltérítő szerelvényét, így hozva létre a borotva éles képalkotást a DFX képcsövekben.



A borotva sem élesebb

S – CXO fókuszrendszer



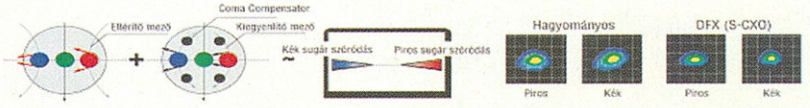
A kiváló képalkotás biztosításának egyik alapvető feltétele a tökéletes fókusz. A hagyományos fókuszáló elektróda rendszert módosítva a SAMSUNG megváltoztatta a fókuszelektróda kialakítást. Az optimalizált fókuszáló lencsék hatékonyabban képesek az elektronsugár-nyalábot megfelelő fókuszáltságban tartani haladásuk során, aminek eredményeképpen a képernyő egész felületén élesebb karakterek, vonalak tárulnak szemünk elé a DFX monitorok használatakor.

Coma – compensator

A katódsugárcsövekben alkalmazott eltérítő szerelvény mágneses mezeje az eltérítés elvéből adódóan kedvezőtlen hatással van az elektronsugár-nyaláb fókuszára a képernyő oldalai felé haladva. A SAMSUNG az új Dynaflat X képcsöveiben alkalmazott coma-compensator elnevezésű megoldásával jelentősen csökkentette ezt a defókuszáló hatást, így biztosítva zavartalan élvezetet a DFX monitorok használatakor, a grafikus tervezéstől a szórakozásig.

A sikeres képcső kialakítás mellett a DFX monitorok mindegyike kiválóan megkonstruált elektronikával rendelkezik, mely megfelelő keretet nyújt a képcső előnyös tulajdonságainak kihasználásához a számítástechnika valamennyi területén. Továbbá a fejlesztők olyan segédeszközöket biztosítottak a monitorokhoz, amelyek megkönnyítik, precízebbé vagy látványosabbá teszik munkánkat.

Következő számainkban ezen segédeszközökről közlünk részletesebb információkat.



www.samsung.hu

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

info@samsung.hu

BEVEZETŐ

Valamikor 10 évvel ezelőtt minden évváltást eufórikusan éltem meg. Mostanában azonban inkább csak a "megint elment egy év" hangulat uralkodik el rajtam. Azonban a 2001-es évben azért minden kicsit más volt, hiszen mint a GS egyik tagjának, nekem is számot kellett vetnem a múltról, hogy mi is lett az év játéka. Mit mondjak, örömmel olvasgattam a többiek leírásait. Remélem nektek is tetszeni fog, s nem csak ez, hanem az egész szám, melyből megtudhatjátok, hogy mi volt, és azt is, hogy mi lesz!
A jelen sem marad persze parlagon, hiszen a Medal of Honor méltán dobogtatta meg mindegyikünk szívét. Akinek pedig ez sem elég, annak itt van még néhány "kisebb" név: WarCraft 3, Age of Mithology, Dark age of Camelot.
Mélyvizes csapatunknak pedig ebben a hónapban, ha nem is úszta át a Dunát, azt hiszem ismét sikerült elég jól alámerülnie a hardverek tengerében.
Eme kicsit sablonos bevezető után lássuk azt a problémát, hogy melyik GameStar mikor jelenik meg ezen túl (jól láttátok: melyik). Mivel a világegyetem egyre tágul nekünk is muszáj egy kicsit növekednünk, ezért döntöttünk úgy, hogy a hatalmas igényeket kielégítve márciustól megjelenik a piros logóval ellátott GS, amiben nem lesz CD és 796Ft-ért beszerezheted haverodnak, aki folyton a tiedet tépi szét. A DVD-olvasóval megáldottak pedig áprilistól vehetik kezükbe a DVD GameStart, mely ezüst logóval lesz kapható. Aki pedig a megszokott újságot szeretné két CD-vel és teljes játékkal, annak sem kell félnie, hiszen a következő GameStar az Earth 2150-el teljes játékkal jeleink meg, a megszokott időben.
Összefoglalva:
Március 08-án Kék GameStar 2 CD-vel és teljes játékkal, változatlan áron.
Március 13-án Piros GameStar CD nélkül, 796Ft-ért.
Leegyszerűsítve:
Minden hónap második péntekjén: Kék GAMESAR
Minden hónap harmadik hetének szerdáján: Piros GameStar

A további tanfolyam majd következő hónapban. ☺
Egy kicsit elfáradtam a nagy számolgatásban, megyek, alszok egyet, addig is legyetek.....(mindenki behelyettesítheti, ami lenni akar), én meg megpróbálom felfogni, hogy mit is írtam ide.
A következő hónapig is jó játékot és olvasgatást!
Szittyó

Tartalom

CD-tartalom 6
Lapzárta után: UT2 7
Hírek 8

Előzetesek

Nagy 2002-es Játékelőzetes 12
Prisoner of War 20
Starsky and Hutch 21
Lord of the Rings 22
World of Warcraft 23

Bétateszt

WarCraft 3 24
Age of Mythology 28
Arx Fatalis 30

Fókusz

Dark Age of Camelot 32
Szerepjátékos szemmel 37

Játékbemutatók

Medal of Honor: Allied Assault 40
Operation Flashpoint: Red Hammer 46
Aquanox 48
Rayman M 52
Alfred Hitchkock's Final Cut 54
Drakula magyar változat 56
Car Tycoon 58
Monopoly Tycoon 60
Capitalism 2 62
Settlers 4 Mission CD 64
Tropico magyar változat 66
Trainz 68
Rally Championship Extreme 70
Budget 72
Játékmúzeum 74
Best of Gamestar 2001 76
Best of Olvasók 2001 80

Tippek, trükkök

Aquanox tippek 82
SWINE tippek 84
Anarchy Online tippek 85
Rövid tippek, cheatek 86

Behálózva

Multiplayer hírek 90
Multiplayer tippek 92
WCG beszámoló és interjú 94
MOD teszt 96
Net-technika – Analóg elérések 97

Mélyvíz

Hardware hírek 98
Nokia HDR-1 MP3 player 102
GeForce 2 Ti 103
Piactér 104
P4 Northwood vs. AthlonXP 106
AMD chipsetek 108
DVD olvasók tesztje 112
Hardverteszt-összesítő 117

Másvilág

Starbrowser 118
Starmovie 119
Starmusic 120
Starbook 121

Közösség rovat

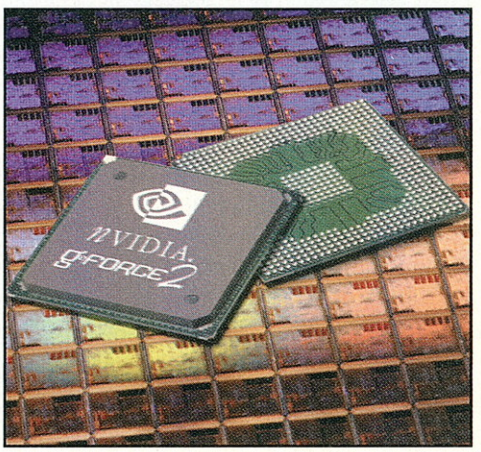
KV-szünet – Szoftver 122
KV-szünet – Hardver 124
Másik oldal 125
Aréna 126
Ízelítő a következő számból 128

32. oldal
Dark age of Camelot

„Vágytatok már arra, hogy egy hatalmas királyság részesei legyetek? Netán megvédjétek hazátok szent földjét gonosz bestiák dúlásától, rémes toportyánférgek támadásaitól, vagy valamelyik szomszédos és ellenséges birodalom seregeinek portyáitól? Életeteket és véreteket adnátok hazátokért, a mesék és a legendák világából idepottyant csodás földért? Ugye igen? Mert hát katonaságot irányítani eddig is lehetett, de személyesen részt venni egy konfliktusban azt nem. Eljött tehát a Ti időtök!"

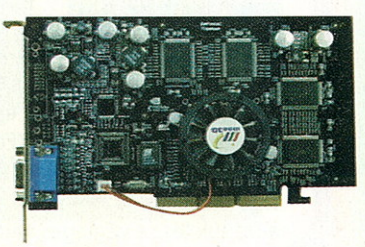
20 oldal – Warcraft 3

„A soron következő remekmű a WarCraft sorozat tagja. Elég, ha csak ennyit mondok, hiszen ki ne tudná, hogy miről is van szó, és mindenkinek megmozdul valahol mélyen egy régi emlék, és elkezd remegni a keze, ahogy arra gondol, hogy nyáron valóság lesz, ami eddig csak álom volt."



103 oldal - GeForce 2 Ti

„Arra gondoltunk, hogy – a GeForce 2 Titanium kapcsán – utolsó alkalommal írunk egy rövidke összefoglalót az nVidia második generációs GeForce kártyáiról, és a piacon elfoglalt jelenlegi helyükről. Valószínűleg most hallotok utoljára ezekről a kártyákról, úgyhogy szívleljétek meg a tanácsokat..."

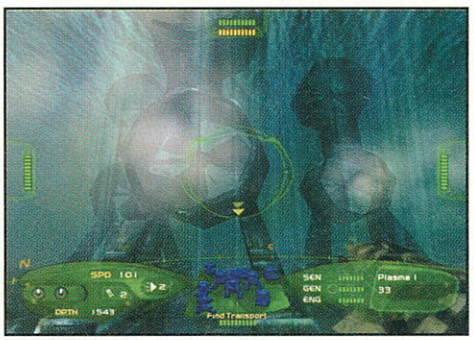


CD-TARTALOM

Első CD tartalma:
Játékdemók: Ballistics, Mall Tycoon, Sid Meier`s Sim Golf, Trainz

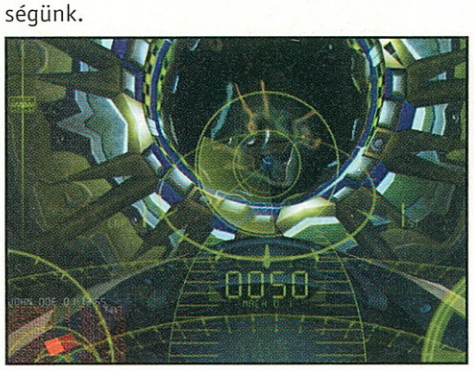
Aquanox (150,8 MB)

A német Fishtank Games nemrégiben kiadta remek kis akciójátékának angol nyelvű változatát is! Ezt próbálhatjátok most ki... Lényegében egy tenger alatti szimulátorról van szó, melynek egyik legfontosabb különlegessége, hogy GeForce 3-as kártyán elképesztően jól néz ki. Mi egy kisebb sikló pilótái vagyunk, feladatunk, hogy a ránk bízott küldetéseket megoldjuk. Eközben összefutunk rengeteg ellenséggel, akik gondolkodás nélkül megtámadnak minket. Érdemes kipróbálni!



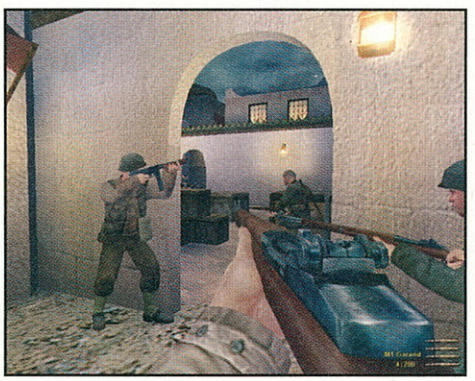
Ballistics (193,3 MB)

A Grin nevezetu fejlesztőcsapat egy igen újszerű játékot alkotott. Mi egy futurisztikus motorverseny pilótái vagyunk, feladatunk, hogy meglovagoljunk egy elektro-magnetikus járgányt. Elsőre elég könnyűnek tűnik a dolog, ám mikor az ellenfelek bekeményítenek, bizony elég nehéz dolgunk lesz. Ha nyerni akarunk, a pályák minden egyes trükkjét meg kell tanulnunk, és akárcsak a Quake játékokban, hihetetlenül gyors reflexekre lesz szükségünk.



Medal of Honor: Allied Assault (193 MB)

A második világháború borzalmas volt. Rengeteg áldozatot követelt, és még többen gyászolták az elesetteket. Az Electronic Arts játékában mi is belekerülünk a háborúba, ahol legelső célunk a túlélés lesz. Rengeteg feladatunk lesz a végleges változatban, ahol még egy tankot is vezethetünk majd.
A demóban egy nagyon élethű pályát próbálhatunk ki, ahol földi és légi egységek is az életünkre törnek. Szerencsére akadnak segítőtársaink!



Extra:
Day of Defeat, Medal of Honor Co-Op Mod

Második CD tartalma:
Játékdemók:
Serious Sam 2

S.W.I.N.E. (135,4 MB)

Többen jeleztétek, hogy az előző számunkban közzétett S.W.I.N.E. demó hibás. Ez valamilyen ismeretlen okból igaznak bizonyult. Mivel úgy éreztük, hogy e remek alkotást mindenkinek látnia kell, még egyszer feltettük CD mellékletünkre (remélhetőleg a technika ördöge ezúttal nem tréfál meg minket).

Mélyvíz:
Driver:
DirectX, nVidia
Audio:
1by1 v1.10, Sonique v1.95, WinAMP v2.78 (c2), WinAMP v3.0 beta 2.5, 10-Strike MP3-Scanner v1.0, Acoustica MP3 Audio Mixer, Audio Conversion Wizard v1.2, mp3DirectCut v1.19
Egyéb:
1 Click & Lock v1.5, Adobe Acrobat Reader v5.05, BootStar v7.30, Customizer XP v1.6, Kill Win Pro Build 155, WinRamTurbo v4.60
File Manager:
Far v1.70 beta 3, Windows Commander v4.54
Grafika:
HyperSnap DX v4.22.01, ACDSee v4.0, IrfanView32 v3.60, Alchemy GIF Animator v2.6, Mosaic Creator v2.0
Internet:
Internet Explorer 6.0 - magyar, FlashGet v1.0, Fresh Download v2.75, Getright v4.5b, Aaron's Web Vacuum 1.00a, The Bat! v1.54b23, CuteFTP Pro v2.0.1, FtpRight v2.2
Vírusirtó:
F-Secure, McAfee, NAV
Patch:
Aliens vs. Predator 2 v1.0.9.3, Arcanum v1074, Ballistics v1.0, Civilization III v1.16f, IL-2 Sturmovik v1.02, Project Eden v1.01, Red Alert 2: Yuri's Revenge v1.001, Serious Sam v1.05, Stronghold v1.1, SWAT 3 Elite Edition v2.1, S.W.I.N.E. v1.4, S.W.I.N.E. Demo patch v1.4
Movie-k:
Age of Mythology, Car Tycoon, Conseal Trailer, Cossacks Art of War, DarkSpace, Unreal Championship

Kreed (40,8 MB)

Néhány hete szinte a semmiből elindult egy hatalmas nagy Unreal médiakampány, melynek keretében az Infogrames gyakorlatilag teljesen elárasztotta a sajtót Unreal játékaival. Ezek között van az Unreal 2, az UT 2, és még sorolhatnánk. Rövid idővel később, előkerült az orosz Burut is, akiknek egy igencsak ígéretes alkotás van a kezükben, amely akár az egész Unreal világ sikerét megrengetheti. Ez a Kreed, mely szintén egy FPS alkotás lesz, valamikor 2002 második-harmadik negyedévében. Ebből sikerült egy animációt elcsípnünk, amit mindenkinek ajánlunk!

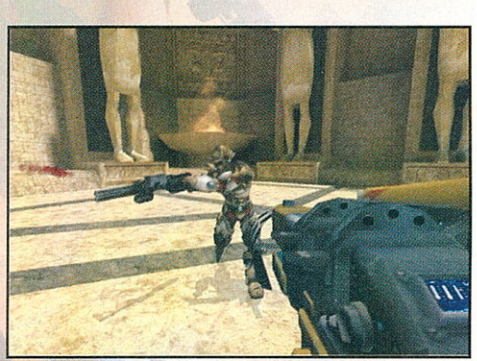
Extra:
Aliens vs. Predator 2 Add-on, Quake 3 Arena extrák, Unreal Tournament kiegészítések, Yuri's Revenge pályák

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

Infogrames

UNREAL TOURNAMENT 2

HUB A TORTÁN



Az első Unreal 1998-as megjelenésével megváltozott a játékvilág. Az addig gyakorlatilag egyeduralkodó Quake igen komoly ellenfélre lelt, amely azóta még jobban megerősödött. Megjelent a multiplayer változat is, az Unreal Tournament, mely ugyan nem verte le a trónörökös Quake 3 Arena-t, mégis elég sok fejfájást okozott az id Software-nek. Nem is olyan régen kiderült, hogy a készülőfélben lévő Quake 4 mellett közeleg a másik „multi" reménysugár is, a szintén nagy dolgokat ígérő UT2!

Közel egy éve titokban tartják a második epizód fejlesztését. Ezalatt a készítőknek elég idejük volt arra, hogy mindent precízen átgondoljanak, és egy meglehetősen ütős koktélt mixeljenek nekünk. Több ezer játékos véleményét figyelembe véve készítik a folytatást, úgyhogy egy nagyon jól összeszedett dologról van itt szó.

Ne csigázzuk tovább a kedélyeket...

A legszembetűnőbb változás, hogy a játék egy megújult grafikus motort használ. Ez ugyanaz, mint amit az Unreal 2-höz is használnak, és akár százszor részletesebb pályákat is készíthetnek ezzel, mint eddig.
A Digital Extremes-nél szerencsére figyeltek arra, hogy ne lépjék át azt a határt, ahol a gigantikus méretek már elrontanák a játékélményt. Hiszen milyen rossz lenne, ha több percig ellenfelek nélkül kellene gyalogolnunk a nyílt terepen (azért lesznek vezethető járművek ☺). Az ígéretek szerint most még egyszerűbb lesz kiegészítéseket készíteni, így elképzelhető, hogy villámsebesen érkeznek az új meglepetések.
Akárcsak a Quake 3 esetében, az UT-ben is volt egy bizonyos single player mód (itt a különféle játékmódokat kellett végigvinni, egyre nehezedő ellenfelek ellen) – jelen esetben ez összetettebb lesz. A játékos kapitánya lesz egy csapatnak, melyben minden tagnak megvannak a saját tulajdonságai, amelyeket fejleszthetünk. Eldönthetjük, hogy mely „emberünk" kap erőpontokat, kié lesz a pontos célzás, stb. Így szinte minden újrajátszás másféle élményt jelent. Embereink csak parancsaikat lesik, tehát akár támadással, akár védekezéssel próbálunk előreha-
ladni, mindig kitartanak mellettünk. Szintén újítás a jóval komplexebb különleges mozgások egész tárháza. Ha megölünk egy ellenfelet, „felvehetjük" annak bioenergiáját, és máris bővült a „mozgásrepertoárunk".
Sérülés esetén sem fix életerőt adó csomagokat kell felszednünk, hanem az egyes „gyógyító állomások" egészen addig töltenek, amíg rajtuk állunk. Így aztán mi döntjük el, hogy megéri-e várakozni a gyógyulásra, ugyanis ha sokáig állunk egy helyen, előfordulhat, hogy megtalálnak és kilőnek. A döntés a miénk!

Szuper modellek

Az első rész sok kritikát kapott, mert kevés modell közül lehetett választani. Itt alapból hatféle faj lesz, akik tovább oszlanak férfi és női modellekre. További alcsoportot jelentenek a rangsor szerinti egyedek, illetőleg a különféle külsővel ellátottak.
A játékmódokról annyit, hogy a jól ismert deathmatch, team deathmatch és a capture the flag persze szerepelni fognak, de a fejlesztők két új módot is elárultak: az egyik a Domination 2, melyben egy csapatnak a pályán elhelyezkedő két helyet kell elfoglalnia. Csak akkor gyűlik folyamatosan pont, ha bizonyos ideig sikerül mindkét helyet megvédenünk.
A másik új mód a Bombing Run, melyben a pályán található bombákat kell becsempészni, az ellenfél bázisára. Vigyáznunk kell, hiszen az ellenfél hatástalanítani is tudja ezeket! Aki először robbant, pontot kap.
Amint Bad Sector megengedi ☺, újabb részletekkel is szolgálok a játékról, melynek már az első infóit meghallva extázisba kerültem. Az már biztos, hogy az UT2-ben komoly ellenfélre lel a többi multis FPS... kár, hogy őszig még várnunk kell rá.

ZeroCool

Unreal Tournament 2
www.digitalextremes.com

AMITŐL JÓ	AMITŐL NEM
▪ gyönyörű grafika ▪ remek játékmódok	▪ hatalmas gépigény ▪ túl nagy terepek

MENNYIRE TŰNIK JÓNAK

Megjelenés: 2002. harmadik negyedév

Dr. Moreau és a PC...

Nemrégiben hírt kaptunk arról, hogy az Action Forms nevezetű játékfejlesztő csapat egy eleddig meg nem nevezett alkotáson dolgozik. Röviddel ezután kiderült, hogy ez a program a Vivisector: Creatures of Dr. Moreau, vagyis a sokak által jól ismert film alapjaira épülő alkotás. Az ugyanezen a napon indult hivatalos honlapjáról kiderült, hogy ez egy szokványos kis FPS játék lesz, melyben főként az elszabadult fenevadak ellen kell nyomulnunk. A játék jelenleg béta fázisban van, és – ha minden jól megy – áprilisban már a boltokban lesz.
http://www.vivisector.com/

Közeleg a Ghost Recon kiegészítő

A UbiSoft bejelentette, hogy már egy ideje dolgozik a nemrégiben megjelent Ghost Recon című taktikai akciójáték kiegészítőjén. Ebben 8 új afrikai pálya, fegyverek, járművek és további meglepetések lesznek. Ha minden igaz, 2002 márciusában kerül a boltok polcaira.
http://www.ghostrecon.com/

Készül az Ages of Athiria

Előkerült egy újabb MMORPG alkotás, ezúttal az Elysian Productions-től. Az Ages of Athiria-ban az első ígéretek szerint a legtöbb RPG-siker legjobb tulajdonsága: fognak egyesülni, legyen az a grafika, a játszhatóság, a játékélmény, vagy akár az összetettség terén. A megjelenés időpontját egyelőre nem árulták el.
http://www.agesofathiria.com/

DroneZ honlap

A Zetha gameZ elárulta, hogy elindította a lassan elfeledettnek hitt 3D-s akciójátékának, a DroneZ-nek hivatalos oldalát. Itt megtalálhatjátok a DroneZMark-ot (mely a 3DMark-hoz hasonlóan egy mérőprogram), rengeteg képet, infót és érdekességet is! A program teljes verzióját egyébként néhány GeForce2-es, 3-as grafikus kártyához is adják, hiszen a fejlesztők még mindig nem találtak megfelelő kiadót...
http://www.multiplayer.it/dronez/

Jön a NASCAR Racing 2K2

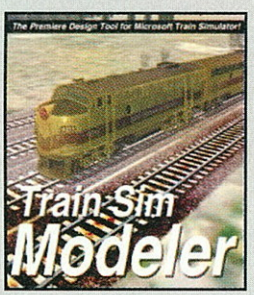
A Sierra és a Papyrus ismét készíti a Nascar játékok következő „mérföldkövét", a NASCAR Racing 2002-t! Egyelőre annyit lehet erről tudni, hogy a fizika sokkal valóságosabb lesz, mint eddig, és közel fotorealisztikus grafikával áldják majd meg. A megjelenési időpont egyelőre bizonytalan, de azt ígérik, hogy nyár előtt megérkezik.
http://www.sierra.com/

Újabb kaland a láthatáron!

A DreamCatcher Games egy újabb kalandjátékot dob a piacra, alig néhány nap múlva! A program teljes, becsületes neve: The Cameron Files: The Secret at Loch Ness. A játékos egy detektívet, Alan Parkert alakít majd, akinek feladata egy híres fizikus, Allister MacFarley felkutatása lesz (aztán az ő segítségével folytatódik a történet). A játékot a megszokott kalandelemek segítik, és természetesen rengeteg titokzatos rejtély vár majd rátok.
http://www.dreamcatchergames.com/

Train Sim Modeler

Az Abacus Publishing kiadta harmadik kiegészítését a Microsoft nemrégiben megjelent, igen sikeres vonat-szimulátorához, a Train Simulator-hoz. Az újdonsült add-on neve Train Sim Modeler, mellyel többek között teljesen új helyszíneket kreálhatsz a játékhoz. Mivel idehaza valószínűleg nem tudod beszerezni, érdemes lesz ellátogatni a játék hivatalos oldalára, ahonnan meg lehet rendelni!
http://trainsimulatorworld.com/tsm

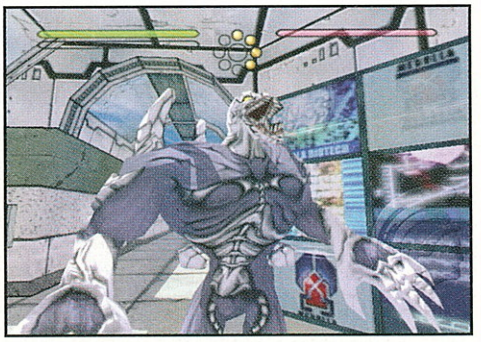


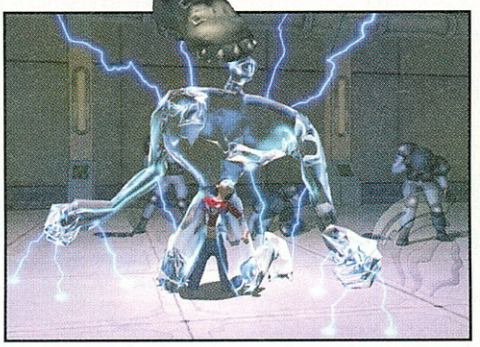
Mortal Kombat 5 a láthatáron!

Biztosan emlékeztek még a Midway féle, hatalmas sikereket aratott harci-verekedős játékra, a Mortal Kombat-re. A sorozat legújabb tagja, az ötödik rész már eléggé előrehaladott állapotban van. A fejlesztők szerint alig néhány hónapon belül megjelenhet. Sajnos, egyelőre csak az Xbox-os változat készül, de igen nagy eséllyel megírják PC-re is! Az egyetlen kép, amit találtunk róla, elég meggyőzőnek tűnik...
http://www.midway.com/

Készül az Orchid

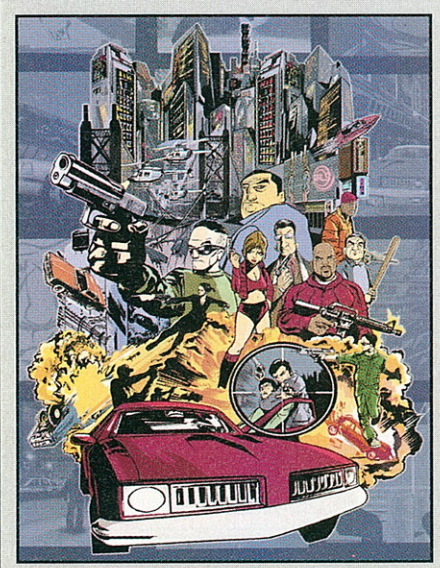
Az Argonaut Games bemutatta legújabb fejlesztését, mely az Orchid nevet kapta. Ez egy 3D-s akcióprogram lesz, melyben a játékos hatalmas világokat járhat be, és egyenként kell megküzdenie az ellenségekkel (szó szerint verekedhetünk is, akárcsak az Oniban). Több neves hollywoodi színész hangját adja majd az alkotáshoz. A játék Xbox játékkonzolra jelenik meg először, de már gondolkodnak a PC-s változat kiadásán is (amiből aztán lehet, hogy semmi sem lesz).
http://www.argonaut.com/orchid.asp





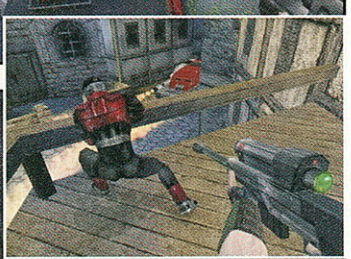
Készül a GTA 4

PlayStation 2 fronton eléggé előrehaladottak a dolgok... legalábbis erről tanúskodnak a legfrissebb jelentések. A Rockstar Games csendben elárulta, hogy máris dolgoznak a nagysikerű Grand Theft Auto sorozat negyedik epizódján, egyelőre csak PS2-re. A játék PC-s verziójáról még nem beszélnek, hiszen a harmadik rész valamikor idén április körül kerül a boltokba. A folytatás grafikája nem sokban változik, inkább a városok életének még reálisabb megvalósítására gyúrnak a fejlesztők... Várható megjelenése ez év vége!
http://www.rockstargames.com/



Némi Renegade infó...

A Westwood Studios több infót is elárult az alig néhány hét múlva megjelenő FPS játékáról: a Renegade-ről. Kiderült, hogy a játék teljes mértékben támogatja a Discreet teljesen ingyenes, 3D-s tervezőprogramját, a gmax-ot. Ennek segítségével bárki készíthet újabb pályákat, egységeket, objektumokat a játékhoz. Másik érdekesség, hogy a játék hivatalos honlapjára feltettek egy tesztprogramot, melynek segítségével kideríthetjük, hogy jelenlegi konfigurációnkkal mégis hogy fog futni a progi. Végül, de nem utolsósorban arra is fény derült, hogy a teljes zenéje január 10-én készült el. Hamarosan mindenki meghallhatja, és meg is láthatja!
http://westwood.ea.com/



Új Sims... a változatosság kedvéért

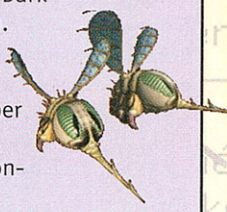
Miután a The Sims játékok megjelenésük óta a csúcson vannak (a Top 10-es lista első 5 helyezésében minden héten van legalább egy), a fejlesztők és a kiadó úgy gondolta, hogy elkészítik a legújabb kiegészítést. A The Sims: Vacation-ben a szabadidős lehetőségek egész garmadája tárul majd elénk. Röplabdázhatunk, mini-golfozhatunk vagy akár teniszezhetünk is, ha úgy tartja kedvünk. A megjelenési időpontja még nem tisztázott, de amint elárulják, tudatjuk veletek!
http://thesims.ea.com/us/

Elkészült a Black & White kiegészítő

A Lionhead Studios viszonylag hamar befejezte Black & White című játékának kiegészítését, a Creature Isle-t. Ebben lényeinket újabb trükkökre taníthatjuk meg, és mi is extra kalandokban vehetünk részt. A jelek szerint a fejlesztők végre teljes erőbedobással dolgozhatnak a második epizódon ☺.
http://main.bwgame.com/creatureisle/index.shtml

Rage of Mages MMORPG?

Elindultak az első pletykák a Nival Interactive következő játékáról. Ugyan még nem erősítették meg, a jelek szerint készül a következő Rage of Mages játék, mely ezúttal csak online lesz játszható (akárcsak az Anarchy Online, a Dark Age of Camelot, stb.). A cég nem tagadta a híresztelést, azonban szépen csendben az ember fantáziájára bízza a „folytatást"... Nem mondanak semmit!
http://www.nival.ru/



Közeleg a Race of Champions

Az Activision bemutatta legfrissebb alkotását, mely a Race of Champions nevet kapta. Ez egy elég jól kinéző autós gamma lesz, melyben 20, a valóságban is létező autót nyüstölhetünk majd (Peugeot, Toyota, Saab, stb). A rendelkezésre álló 20 különféle pálya részben interaktív lesz. A nézők sokszor elénk ugranak, a szemünkbe villantanak, integetnek, ujjonganak. Összesen 7 játékmód közül választhatunk majd, melyek biztosítják a szakadatlan játékélményt. A végleges változat 2002 harmadik negyedévében kerül a boltokba, Xbox-ra és PS2-re egyaránt. Sajnos egyelőre nem készül a PC-s változat.
http://www.activision.com/

AquaNox 2!

Alighogy megjelent az Aquanox, a Massive Development máris elárulta, hogy készül a folytatás. Egyelőre csak annyi bizonyos, hogy ezt nem a Fishtank, hanem a JoWood fogja piacra dobni. Hogy mikor? Ez még egy darabig biztosan titokban marad...
http://www.aquanox.de

Új Flashpoint kiegészítés?

A szokásos, havi Codemasters hírlevél legutóbb egy meglepetéssel szolgált. Kivételesen volt benne egy tervezett megjelenési lista is, melyből jól kivehető, hogy egy újabb Operation Flashpoint kiegészítés is készül. Megkérdezésünkre a cég csak annyit mondott: „Majd meglátjátok"... íme a lista PC-s része:

IGI 2: Covert Strike [PC] - 2002 május
Toca Race Driver [PC/Xbox] - 2002 június
Operation Flashpoint Expansion [PC] - 2002 június
Prisoner of War [PC/Xbox] - 2002 június
Dragon Empires [PC] - 2002 ősz
Colin McRae Rally 3 [PC/Xbox] - 2002 ősz
World War II: D-Day to Berlin [PC] - 2002 tél
http://www.codemasters.com

Top 10 játékeladás

A legfrissebb felmérések azt mutatják, hogy a 2001-es év legutolsó hetén ezek a PC-s játékok fogytak legjobban a tengerentúlon! Jól látható, hogy a 10 játék közül ötöt az EA ad ki, amiből 4(!) a The Sims játék valamely változata!

1. *The Sims*: Hot Date - Electronic Arts
2. Harry Potter & The Sorcerer's Stone - Electronic Arts
3. *The Sims* - Electronic Arts
4. MP Roller Coaster Tycoon - Infogrames Entertainment
5. Return To Castle Wolfenstein - Activision
6. *The Sims*: House Party - Electronic Arts
7. *The Sims*: Livin Large - Electronic Arts
8. MS Zoo Tycoon - Microsoft
9. Empire Earth - Vivendi Universal Publishing
10. MP Civilization 3 - Infogrames Entertainment

Túl az 1 millión!

Az Activision elbüszkélkedett, hogy már több mint 1 millió példányt értékesítettek a 2001. november 20-án megjelent Return to Castle Wolfenstein című FPS játékból! A legkedvezőbb eladási adatok Németországban és Angliában alakultak ki! Ezzel ugyan nem döntöttek meg minden rekordot, de azért egy PC-s játéktól ez már nagy szám... (A Final Fantasy PS2-es verzióiból a megjelenés napján több szokott fogyni ☺)
http://www.castlewolfenstein.com/

Késik a Mafia

Néhány héttel ezelőtt a Take Two büszkén jelentette, hogy még január végén boltokba kerül a Mafia: City of Lost Heaven című játékuk. Rövid időn belül azonban egy sajnálatos hírrel is szolgált a cég. Mostanra beigazolódott, hogy az alkotás csupán valamikor márciusban jelenhet meg. Különösebb indokuk nem nagyon volt a csúsztatásra, csak annyit mondtak, hogy szerintük foglalkozni kell még egy kicsit a programmal (mielőtt megjelenik).
http://www.mafia-game.com/

MOO3 megjelenés

Minden űrstratégiák atyjának, a Master of Orion-nak a legújabb, harmadik epizódja is hamarosan napvilágot lát. Az első verzió még DOS-os volt, ám hamarosan a kornak megfelelő kinézettel és természetesen összetettséggel jelenik meg az új rész. A Quicksilver elárulta, hogy a sokak által etalonnak tartott remekmű 2002 második negyedévében kerül a boltok polcaira. Addig is irány a hivatalos honlap!
http://moo3.quicksilver.com/

2002-ES ELŐRETEKINTÉS

JÓSLÁSOKBA SZERETNÉNK BOCSÁTKOZNI

A 2001-es év a játékok minőség szempontjából sokak szerint vitatható volt (nekem bejött), de az idei év várható termését végignézve olyan csemegékre számíthatunk, amelyeket még a legblazírtabb, hardcore übermacho játékos sem nézhet végig érzéketlenül. Nyáron megjelenik a Warcraft III és az Age of Mythology, amelyről bétatesztünket a 24. oldalon olvashatjátok, olyan FPS nagyágyúk, mint a Duke... khmm... ☺, szóval a Quake 4 és a Doom III, a szerepjátékosok pedig – remélhetőleg – a Neverwinter Nigths-on fognak elalélni. Szóval néhány nagy név sorsa bizonytalan, de mi bizakodóak vagyunk! ☺

2002 JÁTÉKAI

1914

fejlesztő: Ravensburger megj.: 2002. nyár

Az első világháború eddig valamiért nem tartozott a stratégiák fejlesztőinek kedvencei közé: a Ravensburger ezen végre változtatni fog. Az 1914 egy körökre osztott cucc, és teljesen 3D-s (saját) grafikus motort fog használni. A hadjárat során alacsony rangú tisztként indulunk, hogy aztán fokozatosan, egyre nagyobb seregeket irányítva jussunk el a marsallbotig.

Mennyire várjuk: 👍👍👍

BATTLEFIELD 1942

fejlesztő: Digital Illusions megj.: 2002. vége

Az Electronic Arts legújabb, második világháborús akciójátéka viszonylag érdekesnek ígérkezik. Különlegessége, hogy harcosként részt veszünk földi, vízi, és légi támadásokban is, rengetegszer kell irányítanunk különféle ágyúkat és lövegeket. 32 rendelkezésre álló járművet használhatunk, amiből jól kivehető, hogy karakterünk bizony elég jól ki lett képezve...A játék már több mint másfél éve készül, ám a jelek szerint még várnunk kell rá egy csöppet.

Mennyire várjuk: 👍👍👍

BLACK AND WHITE 2

fejlesztő: Lionhead Studios megj.: 2002

Peter Molyneux még a tavalyi ECTS-sen elárulta, hogy már fejlesztik a Black & White folytatását. Egyelőre annyit lehet tudni a játékról, hogy az első részben (és a kiegészítőjében) nevelt lényeinket átvihetjük majd, és újabb extra képességekre taníthatjuk őket. Csak abban bízunk, hogy a második részre nem kell újabb négy esztendőt várni (hiszen – mint legtöbben tudjátok – a B&W-ot megjelenése előtt 4 és fél évvel bejelentették)

Mennyire várjuk: 👍👍👍👍👍

ARCHANGEL

fejlesztő: Fishtank megj.: 2002. február

Az Archangel egy külső nézetes akció-szerepjáték, amelyben keveredne a horrorisztikus fantasy és a modernebb sci-fi elemek. A főszereplővel puzzle-feladatokat oldhatunk meg, és bőségesen harcolnunk is kell, de az NPC-k és a folytatott interakciók sokkal hihetőbbek, életszerűbbek lesznek. Állítólag a szörnyek MI-je is „szörnyen" jó lesz, és a főszereplő sokkal több XP-t kap az intelligens viselkedésért, mint az értelmetlen öldöklésért.

Mennyire várjuk: 👍👍👍👍

BREED

fejlesztő: Brat Design megj.: 2002. nyara

Már elég régóta vár a PC-s játékpiac a Bungie féle Halo című akciójátékra. A jelek szerint másnak is megtetszett ennek az alapötlete, hiszen készül egy hasonló alkotás, mely a Breed nevet kapta. Lényegében arról van szó, hogy hatalmas világokban felvesszük a harcot különféle idegen civilizációkkal. A terepen található összes járművet és fegyvert használhatjuk, legyen az emberi vagy akár idegen fejlesztés. Remek akciónak ígérkezik!

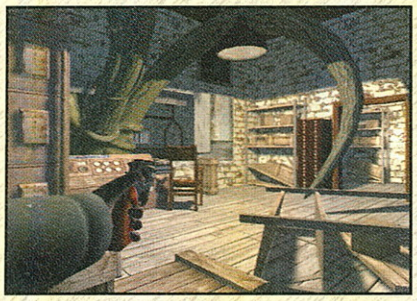
Mennyire várjuk: 👍👍👍👍

ANNO 1503

fejlesztő: Sunflowers megj.: 2002. tavasz

A tavalyi ECTS legnagyobb durranása ez a valós idejű kereskedős, menedzselős stratégiai program volt, amelyben ismét az Újvilág felfedezésébe foghatnak az önjelölt Kolombuszok. Az első részhez hasonlóan itt is a semmiből kell virágzó birodalmat varázsolnunk, az őslakos indiánokat és más felfedezőket eltiporva. A készítők az Anno 1602 grafikus motorját lecserélték, és a háborús RTS részeket is alaposan feljavították.

Mennyire várjuk: 👍👍👍



CALL OF CTHULHU

fejlesztő: Headfirst Productions
megj.: 2002. tél

A H.P. Lovecrnyárművei alapján készült Call of Cthulhu egy túlélő-horror akciójáték lesz. A játék főszereplője Jack Walters magánkopó, aki egy Mythos nevű szörnnyel való rémes találkozása után teljesen rákattan a legendára, és Innsmoutsh-ba utazik, hogy utánajárjon a helyi sötét legendáknak. Hősünkkel hamarosan egész csapatnyi Lovecraft-féle rémséggel kell szembeszállnunk. Belső nézetes forradalmi grafika, szétverhető környezet, félelmetes 3D-s hang.

Mennyire várjuk: 👍👍👍👍

CHASER

fejlesztő: Cauldron *megj.: 2002. tavasz*

Egy teljesen új FPS alkotás is napvilágot lát hamarosan. A történet 2086-ban játszódik.
A sztori szerint rengeteg ember a Marsra kényszerült a földön eluralkodott nyomor és korrupció miatt. A főszereplő egy titkos ügynök, aki elvesztette az emlékezetét egy bevetés folyamán (értelemszerűen őt alakítjuk). A saját fejlesztésű 3D-s motor, a CloakNT szintén elég jónak ígérkezik, ami természetesen kihasználja a GeForce3-as kártyák adta lehetőségeket.

Mennyire várjuk: 👍👍👍👍

C&C RENEGADE

fejlesztő: Westwood
megj.: 2002. február

A szerkesztőségben némi megrökönyödéssel láttuk, ahogy Sam szinte mániákusan nyomja végig a Renegade alfa verzióját ☺, (lásd decemberi GS). Az iszonyú sok bug mellett a legnagyobb probléma a gagyi MI volt, amin az ECTS óta szinte semmit sem javítottak! Reméljük a végleges verzióban ezt alaposan felhúzzák. Amúgy egy hagyományos, de nagyon hangulatos FPS-ről van szó, amely a C&C univerzumban játszódik.

Mennyire várjuk: 👍👍👍

CONFLICT: DESERT STORM

fejlesztő: SCI *megj.: 2002. április*

Az afgán háborút feldolgozó harci szimulátorok még váratnak magukra, az Öböl Háborús témából viszont idén újabb darab jelenik meg. A Conflict: Desert Storm egyes vélemények szerint „túlságosan is" élethű lehet. Hogy ezzel lenyomja-e majd a Flashpointot, azt majd meglátjuk, de szinte biztosan ugyanolyan valóságszerű háborús szitukban vehetünk részt. A multiplayer részben 64 játékos nyomulhat egyszerre.

Mennyire várjuk: 👍👍👍👍

CURSE: THE EYE OF ISIS

fejlesztő: Wannadoo *megj.: 2002. ősz*

A Múmiát és az Indiana Jonest idéző, külső nézetes, látványos akciójátékot a tavalyi ECTS-en csodálhattuk meg. A játék főszereplője az 1800-as évek végén élő – Indy-re feltűnően hasonlító – archeológus és kalandor, aki a Londoni múzeum alatt lévő alagútrendszerben elszabadult múmiákra vadászik, majd egy hajóúton keresztül Egyiptomba kerülve üldözi tovább azt a rejtélyes erőt, amely kiszabadította őket.

Mennyire várjuk: 👍👍👍

CHAMPIONSHIP MANAGER 4

fejlesztő: Sports Interactive *megj.: 2002. ősz*

Csonti már tűkön ülve várja az Eidos focimenedzserének negyedik részét. A stílus rajongói már a sorozat harmadik tagjának frissítéseivel is megelégednének, de a negyedikhez mégis teljesen új motort kapnak, amely végre lehetővé teszi az internetes multiplayer megmérettetést is. A grafika valószínűleg nem sokban változik majd, de egy igazi focimenedzsert ez érdekel a legkevésbé.

Mennyire várjuk: 👍👍👍👍

CITY OF HEROES

fejlesztő: Cryptic Studios *megj.: 2002. nyara*

A csak online játszható programok egyre nagyobb méreteket öltenek. Előfordul, hogy egy-egy világban 3000 karakter is van! Ez lesz az első olyan program, melyben akár több ezer szuperhőssel találkozhatunk kalandjaink folyamán. Lehetőségünk van saját hősünk kialakítására, a küldetések teljesítése végett csatlakozhatunk más csapatokhoz, vagy akár mi magunk is csinálhatunk egyet.

Mennyire várjuk: 👍👍👍👍👍

COLIN MCRAE RALLY 3

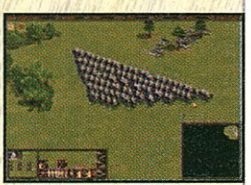
fejlesztő: Codemasters *megj.: 2002. nyár*

Amióta megjelent a második rész, azt nem sikerült igazán senkinek felülmúlnia, úgyhogy nagyon sokat várunk a híres versenyző nevével fémjelzett rallitól. A CMR 3 élethűségére garancia, hogy eredeti mérnökök és maga az „Isten", „őColinMcCrae-sége" is részt vett a fejlesztésben. Állítólag a kocsikat – végre – az utolsó csavarig tönkre lehet zúzni, ami az előző részekre nem volt jellemző.

Mennyire várjuk: 👍👍👍👍👍

COSSAKS: ART OF WAR

fejlesztő: GSC Gameworld *megj.: 2002. tavasz*



Gyu szerint a Cossacks minden idők egyik legjobb történelmi RTS-e, úgyhogy már alig várjuk a kiegészítést.
A fejlesztők ezúttal nemcsak a „plusz x pálya, és jó nehéz lesz" elvet követik, hanem összesen 35-féle fejlesztést eszközölnek benne. Az újítások közé újfajta formációk is tartoznak, amelyekkel még összetettebb taktikákat hajthatunk végre.

Mennyire várjuk: 👍👍👍

DEUS EX 2

fejlesztő: Ion Storm *megj.: 2002. ősz*

Warren Spector zseniális játéka, a Deus Ex anno alaposan felrázta az FPS műfaját zseniális, szerepjáték jellegű megoldásaival, többféle történetszálával és befejezésével. A folytatás az Unreal feljavított grafikus motorját fogja használni, így a készítők 100 vagy 200-szor részletesebb helyszíneket és 2048*2048 felbontású fotórealisztikus textúrákat ígérnek. A játékmenetről sajnos még nagyon keveset tudunk.

Mennyire várjuk: 👍👍👍👍👍

DIE HARD NAKATOMI PLAZA

fejlesztő: Piranha Interactive *megj.: 2002. nyara*

Miután Bruce Willis nem vállalta el a Die Hard sorozat negyedik részének főszerepét, azt hihettük, hogy John McClane kalandjai véget is értek. Ám a jelek szerint mások nem így gondolják. A Piranha Interactive gondozásában készül ugyanis ez a kis FPS játék, melyben mi John-t, a legtöbbször borostás, vagány zsarut alakítjuk. A program az Alien vs. Predator 2-ben is használt LithTech grafikus motorral üzemel majd.

Mennyire várjuk:

DINOSAUR

fejlesztő: Firaxis *megj.: 2002.*

Nem, nem őrültünk meg, és nem sajtóhiba; Sid Meier tényleg tervez egy Dínós játékot – és most, hogy befejezte a Civilization 3-at és a Sim Golfot, valószínűleg hamarosan bele is veti magát. A mester ilyen dolgokat említett, hogy „DinoCraft" vagy Civilization-szerű „DinoPlanet"... Azért megnyugtatásul azt is hozzátette: „Ha nem szórakoztató, akkor nem csináljuk meg!" Megnyugodtunk...

Mennyire várjuk:

DIVINE DIVINITY

fejlesztő: Larian Studios *megj.: 2002. tavasz*

A Divine Divinity a tavalyi ECTS legígéretesebb RPG-je volt: arra sétálva rögtön megragadott kellemesen kidolgozott, 3D-s effektekkel tűzdelt izometrikus grafikája, és a régi Ultimákat idéző játékmenet. A készítők állítása szerint mind a Baldur's Gate, mind a Diablo rajongók elégedettek lesznek vele, mert a harcrendszer innen is, onnan is merít.

Mennyire várjuk:

DRAGON EMPIRES

fejlesztő: Codemasters *megj.: 2002. tavasz*

Az MMORPG-k virágkorukat élik: az Anarchy Online és a Dark Age of Camelot után újabb és újabb darabok jönnek, a Dragon Empires is az ígéretesebbek közül való. A mi Dragonunk ☺ már regisztrálta is magát erre a nagyon szép grafikájú, harcorientált, fantasy online RPG-re, ahol az emberek sárkánykirályságokban élnek. A játék kifejezetten klánalapú, tehát másokkal szövetkezve érdemes az ötven várost és öt királyságot elfoglalni.

Mennyire várjuk:

DREDD VS DEATH

fejlesztő: Rebellion *megj.: 2002. év vége*

A képregények hőse, a rettenthetetlen harcos, az igazság bajnoka, Sylvester Stallone... akarom mondani Dredd bíró visszatér! Ezúttal azonban nem a mozivásznat, hanem a PC-s játékvilágot választotta. Mega City One-ban ismét elharapózott a bűnözés, melyet csak egyetlen személy orvosolhat. Ez vagy te, vagyis a könyörtelen bíró. Feladatod a védelem és legfőképpen az ítélkezés (legtöbbször természetesen a helyszínen ☺).

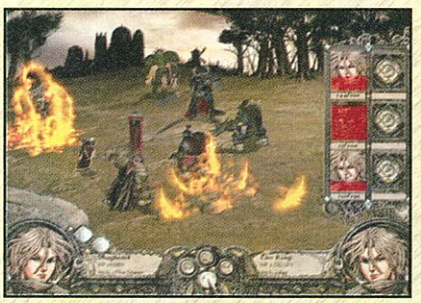
Mennyire várjuk:

DOOM III

fejlesztő: id Software
megj.: 2002. év vége

A first-person shooterek atyjának, a Doom-nak a kornak megfelelő, enyhén szólva felturbózott változata. Az id Software mindent megtesz, hogy egy eleddig nem látott, mindennél ütősebb grafikus motort hozzon össze, ami az előzetes bemutatók alapján sikerülni is fog! John Carmack (a programozó zseni) annyit árult el alkotásukról, hogy legfőképp az egyjátékos módra helyezik a hangsúlyt, de persze nem maradhat el egy kis multis móka sem.

Mennyire várjuk:



DISCIPLES II: DARK PROPHECY

fejlesztő: Strategy First *megj.: 2002. tavasz*

A Heroes rajongók biztosan nagyon várják már a negyedik részt, de ezzel a nagyon hasonló fantasy-stratégiával is érdemes tenniük egy próbát. Az első rész ugyan – Szittyó szerint – rendkívül gyökér volt, de a folytatáshoz a készítők fűt-fát ígérnek, és az Europa Universalis kiadójától valami igazán ütős második részre számítunk. A honlapon található képek mindenesetre igazán dögösen néznek ki, a többit pedig majd meglátjuk...

Mennyire várjuk:

DUALITY

fejlesztő: Trylbyte Graphics *megj.: 2002. ősz*

William Gibson (rém)álmait idéző futurisztikus cyberpunk jövőben játszódik majd a Duality, ahol egy harcedzett zsoldost, egy hacker lányt és egy mesterséges intelligenciát irányíthatunk. A játék grafikája elképesztően jól néz ki, de az akció, kaland és stratégiai elemek ügyes keveréke is ígéretesnek tűnik. Különféle küldetéseket kell megoldanunk, ahol reflexeinknek és feladatmegoldó képességünknek is használ vesszük.

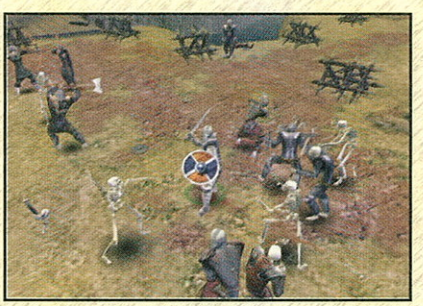
Mennyire várjuk:

DUKE NUKEM FOREVER

fejlesztő: 3DRealms *megj.: 2002. nyara*

A mi korosztályunk kedvenc FPS művének folytatása lenne ez... Duke Nukem, a cicababákra és fegyverekre gerjedő macsó férfiideál kalandjai lassan már feledésbe merültek. Az idők folyamán elavult Quake 2-es grafikus motort lecserélték a mostanában már szintén „porosnak" számító Unreal-re... Hogy mikor jelenik meg? A hivatalos dátum mellett (amit negyedévente fél évekkel elcsúsztatnak) egy mondat vált ismertté a játékvilágban: „when it's done"...

Mennyire várjuk:

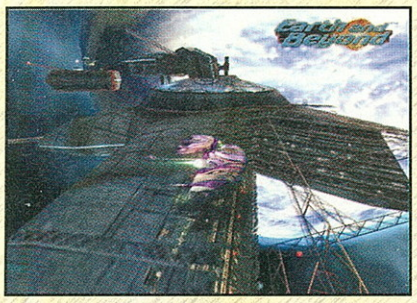


DUNGEON SIEGE

fejlesztő: Microsoft *megj.: 2002. tavasz*

Tavaly nyáron volt szerencsém tesztelni a GPG teljesen 3D-s, gyönyörű megjelenítésű akció-RPG-jét. A DS leginkább a Diablora emlékeztet, de a forgatható, zoomolható grafika, a töltögetéstől mentes, folyamatos játékmenet sokkal magával ragadóbbnak tűnik. A Gmax beépítésének köszönhetően a modkészítők sokkal könnyebben integrálhatják kedvenc világukat, a többi játékos legnagyobb örömére. A készítőknek még sokat kell azért törpölniük a sztorin.

Mennyire várjuk:



EARTH AND BEYOND

fejlesztő: Westwood megj.: 2002. tavasz

MMORPG látványos Elite klónba ültetve? Mindez a Westwood-tól? Hmm... Az Earth and Beyond rendkívül összetett sci-akció kereskedős stuff lesz, ahol bárkiből lehet hős és rosszfiú, magányos harcos, minden hájjal megkent kufár, felfedező, csempész, bányász, vállalkozó, tudós, stb. A játékstílus sem nagyon megkötött, akár eltölthetjük bizniszeléssel is az időt, harcolgathatunk, vagy küldetéseket hajthatunk végre.

Mennyire várjuk: 👍👍👍👍

FREELANCER

fejlesztő: Digital Anvil megj.: 2002. tavasz

Az EAB mellett az Elite rajongók másik csemegéje, a Freelancer a nagy sikerű Starlancer folytatása lesz. Az újdonságok közé többek között a hírnév figyelembevétele tartozik, amely lecseréli az egyszerű „kill-point" szisztémát. A játékmenet amúgy hagyományos harcolós-kereskedős stuff, ahol egyaránt lehetsz kalóz, üzletember, rendőr, katona stb. A 3D-s grafika az űrharcok és a karakterek modellje terén egyaránt brillírozni fog.

Mennyire várjuk: 👍👍👍👍

GALLEON

fejlesztő: Confounding Factor megj.: 2002. nyár

A Galleon egy kalózos 3D-s akció-kalandjáték, amely kellemes grafikáján túl a karakterek fantasztikusan élethű mozgásával próbál kitűnni a Tomb Raider klónok közül. Az akciórészek természetesen parázs vívójeleneteket tartalmaznak, ahol Douglas Fairbanks-et, vagy Antonio Banderast is megszégyenítő akrobatikus mutatványokat kell végrehajtanunk. Az egzotikus helyszíneket ábrázoló grafika teljesen rajzfilmszerű lesz.

Mennyire várjuk: 👍👍👍👍

GOOD COP BAD COP

fejlesztő: Revolution megj.: 2002. év vége

Egy kicsit a Max Payne-re emlékeztet ez a 3D-s, puzzle-feladatokkal tűzdelt akciójáték, amelyen a Broken Sword készítői dolgoznak. A játék főszereplője egy fiatal zsaru, Ben Kellman, aki az apja feltételezett gyilkosai után nyomoz, és folytat vérre menő hajtóvadászatot. A cím nem véletlen: a sztori során morális döntéseket kell hoznunk, és ez alapján kerülhetünk a törvény innenső vagy túlsó oldalára.

Mennyire várjuk: 👍👍👍👍👍

GRAND THEFT AUTO 3

fejlesztő: Rockstar
megj.: 2002. nyár

Az Grand Theft Auto 3 konzolon már megjelent, és hatalmas sikerére jellemző, hogy a GameSpy az év játékának választotta. A játékmenet nagyjából megegyezik az előző részekkel, tehát itt is autókat kell ellopnunk, küldetéseket kell végrehajtanunk. A fontosabb különbségek: full 3D-s, fantasztikusan látványos grafika, kidolgozott történet. A játék még brutálisabb, mint valaha, sőt néhol „obszcén" megoldásokkal is találkozhatunk: például úgy kaphatunk plusz energiát, ha egy prostival a kocsi hátsó (közös ☺) ülésén, orálisan khmm... ☺

Mennyire várjuk: 👍👍👍👍👍

ESCAPE FROM ALCATRAZ

fejlesztő: Philos Labs megj.: 2002. április

Egy hazai játékfejlesztő csapat egyik ígéretes alkotása ez. Többen elgondolkodhattunk már azon, hogy milyen lehet egy börtön legmélyebb bugyrába zárva tengődni. Valószínűleg sokan beleőrülnénk, mások szökéssel próbálkoznának. A készítők az utóbbi lehetőséget választották. Feladatunk, hogy megszökjünk a világ egyik legszigorúbban őrzött büntetés-végrehajtási intézetből. Kalandjaink során rengeteg tárgyat használhatunk majd, és akár az őröket is bevonhatjuk a menekülés egyes fázisaiba.

Mennyire várjuk: 👍👍👍👍

FATHERDALE: THE GUARDIAN OF ASGARD

fejlesztő: Snowball megj.: 2002. május

A Fatherdale 1072-ben játszódik, és RPG, RTS valamint kalandelemek egyaránt keveredtek benne. Egy halhatatlan északi hőst irányíthatunk, aki egy békés faluban tengeti életét, egészen addig, amíg lakóhelye rettenetes háborúk középpontjába nem kerül. A kidolgozott mesterséges intelligenciának köszönhetően a falusiak élethűen tesznek-vesznek, a szörnyek okosan harcolnak, stb.

Mennyire várjuk: 👍👍👍

FREEDOM FORCE

fejlesztő: Irrational megj.: 2002. nyár

1962-ben, New York City-ben járunk, ahol különféle szuperhősökből álló csapatokat irányítva kell megmentenünk a világot Lord Dominiontól és az átkozott Energy X-től. Hát ez elég kreténül hangzik, de mindjárt pozitívabb, hogy egy teljesen 3D-s akció-RPG-ről van szó, ahol a hatalmas összecsapások során egész épületeket semmisíthetünk meg. Karaktereink RPG stílusban fejlődnek.

Mennyire várjuk: 👍👍👍👍

GLOBAL OPERATIONS

fejlesztő: Crave megj.: 2002. év vége

Counter-Strike killer? Az EA így hype-olja a GO-t, amely külsőleg és várható tartalmában egész biztosan egyszerre hasonlít és hagyja le a Sierra őrülten sikeres Half-Life hálózatos FPS modját. Mint a „CS-ben", itt is terroristák és terroristaelhárító csoportok csapnak össze, hogy túszokat mentsenek vagy tartsanak meg, bombákat semlegesítsenek, VIP-kat vigyenek adott helyszínekre, stb. A játék időszerűbb, mint valaha...

Mennyire várjuk: 👍👍👍👍

GRAND PRIX 4

fejlesztő: Geoff Crammond megj.: 2002. március

A fanatikus és a részletekre nagyon ügyelő Forma 1 fanok örök kedvence a Grand Prix sorozat, így nem csoda, ha a negyedik részt is hatalmas várakozás előzi meg. A közeli (hivatalos...) megjelenés ellenére egyelőre még hatalmas csend övezi a fejlesztés alatt álló játékot, csak annyit tudni, hogy egész biztosan teljesen új, a GP3-tól különböző grafikus motorral találkozhatunk majd.

Mennyire várjuk: 👍👍👍👍👍

HALF-LIFE 2

fejlesztő: Valve *megj.: 2002.*

Gordon, hol vagy Gordon Freeman? Azt hiszem, minden idők egyik legjobban várt FPS folytatása Half-Life 2, amelynek hatalmas sikert aratott első része azóta több küldetéslemezt, utánérzést is megért. Gordon az első rész óta eddig egyszer sem tért vissza, és a grafikus motorral sem történt nagyobb változás, úgyhogy valami igazán áll-leejtős, döbbenetes dologra számíthatunk. Reméljük, így is lesz...☺

Mennyire várjuk:

HALO

fejlesztő: Bungie *megj.: 2002.*

A hatalmas Bungie akciósztárja, a Halo eddig csak X Boxra jelent meg, de a cég becsszóra állítja, hogy PC-re is elkészítik, csak ne sírjunk már annyit. ☺ Aki esetleg nem ismerné: egy „többfunkciós" sci-fi shooterről van szó, amelyben belső vagy külső nézetben nyomulhatunk, kocsik hátuljáról is durrogtathatunk, ráadásul az egész egy fantasztikusan hangulatos grafikájú bolygón játszódik.

Mennyire várjuk:

HANNIBAL

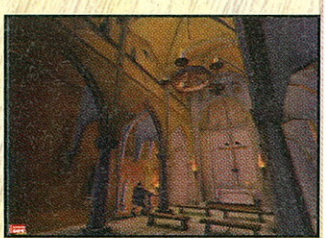
fejlesztő: Arxel Tribe *megj.: 2002. karácsony*

Végre egy kalandjátékban is átélhetjük, milyen az, amikor a „Bárányok hallgatnak". A játékos a híres horrorfilm-sorozat női nyomozóját, Clarice Sterlinget alakíthatja, és az emberevő Hannibal Lecter után nyomoz. A játékot a remek Casanovát és a gyengécske Alfred Hitchcock's Final Cut-ot (lásd 54. oldal) készítő Arxel Tribe fejleszti, úgyhogy meglátjuk, mi lesz belőle...

Mennyire várjuk:

HEART OF STONE

fejlesztő: Pyro Studios *megj.: 2002. december*



A Pyro Studios gondolom szeretné, ha az utókor nemcsak a Commandos-sorozat alapján emlékezne rá, ezért a Praetorians mellett most egy kaland-akció-stratégia programot is fejlesztenek. Egy XVI. században játszódó sztoriról van szó, amelyben egy egyetemistát irányíthatunk, aki nagybátyja halála után nyomoz. A kalandok Anglián, Franciaországon, Itálián, a Távol-Keleten és Rodosz szigetén keresztül vezetnek majd.

Mennyire várjuk:

HOMEWORLD 2

fejlesztő: Relic *megj.: 2002. nyár*

Nem tudom, a Homeworld készítői mit szólnak a magyar IG3-hoz, de az biztos, hogy már ők is készítik az első rész folytatását. Pedig több hivatalos bejelentés szólt arról, hogy a H2-t végül is nem készítik el, de szerencsére meggondolták magukat a fiúk...☺ Túl sok mindent sajnos még nem lehet tudni a programról, csak annyit, hogy biztos elkészül, különben a Vivendi hülyét csinálna magából...

Mennyire várjuk:

HAEGEMONIA: LEGIONS OF IRON

fejlesztő: Digital Reality *megj.: 2002.*

Az Imperium Galactica 1 és 2 fejlesztőinek legújabb reménysége a Haegemonia. A történet szerint a közeli jövőben vagyunk. A föld és a különféle kolóniák között igen erős ellentét alakult ki. A játék elején választhatunk, hogy melyik oldalon harcolunk. Miután a program még korai stádiumban van, a fejlesztők elég kevés érdekességet árultak el. Annyit azonban elmondtak, hogy olyan játékmódot tesznek bele, amit még sehol sem láthattunk...

Mennyire várjuk:

HIDDEN AND DANGEROUS 2

fejlesztő: Illusion Softworks *megj.: 2002. március*

A első H&D és az Operation Flashpoint óta a csehek a taktikai FPS műfaj királyaivá nőtték ki magukat. A H&D 2 úgy tűnik, garantálni fogja a „trónöröklést": egy LS3D nevű vadonatúj grafikus motort használnak majd, amely – állítólag – mindent félresöpör, amit eddig láttál. Összesen 25 küldetésen kell keresztülverekednünk magunkat, és a hagyományos kézi lőfegyverek mellett nehéztüzérségi ágyúkkal is irthatjuk a fritzeket.

Mennyire várjuk:

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 4

fejlesztő: 3DO
megj.: 2002. március

A 3DO hatalmas népszerűségű sorozatának negyedik része igazán megszépült: ha nem hiszitek, vessetek egy pillantást a májusi számunkban megjelent előzetes képeire. A legfontosabb újítás a jóval differenciáltabb hősök szerepeltetése, és a nagyobb erejű varázslatok között is néhány egymástól jobban megkülönböztethető lesz. Természetesen új szörnyeket és mágiákat is kapunk majd.

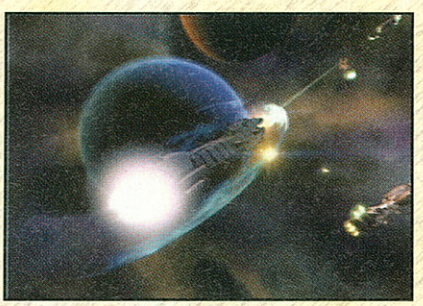
Mennyire várjuk:

HITMAN 2

fejlesztő: IO *megj.: 2002. március*

Reméljük, a Hitman második részében bérgyilkosunk végre tényleg „csendes és halálos" lesz, és nem elefánt a porcelánboltban, mint az elsőben. A progi elején jól ismert tar fejű hősünkkel egy templomban kapálgatunk, de hamarosan ismét fegyverhez kell nyúlnunk. A játékmenet ezúttal „intelligensebb" lesz: kevesebbet kell feleslegesen öldökölnünk, és többet a célpontra koncentrálnunk – mindezt FPS módban...

Mennyire várjuk:

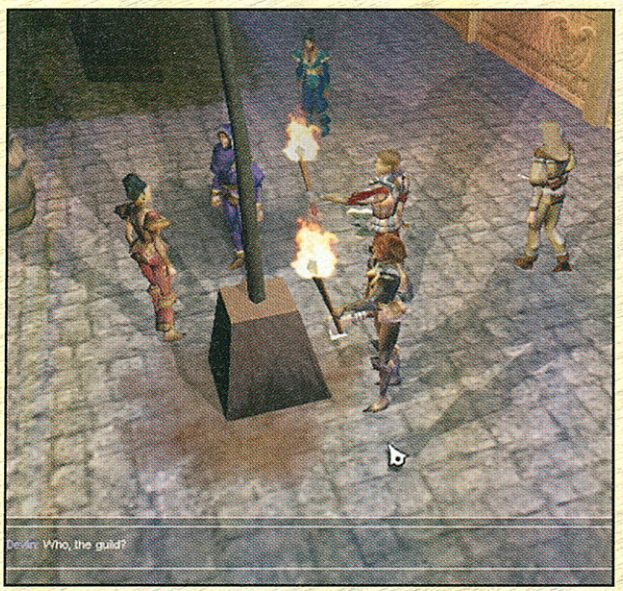


IMPERIUM GALACTICA 3

fejlesztő: Philos Labs *megj.: 2002. nyár*

A leghíresebb magyar fejlesztésű játék-sorozat harmadik része új fejlesztőcsapat keze alól és új alapötlettel kerül elénk. A játék ezúttal elsősorban a látványos, grandiózus űrcsatákra, taktikai ütközetekre helyezi a hangsúlyt, de persze megmarad a háttérben a világűr meghódítása, a kolonizálás és fejlődés is. Az IG3 az eddigi két rész előtti időkben játszódik, és erősen az egyszemélyes játékmódra összpontosít.

Mennyire várjuk:

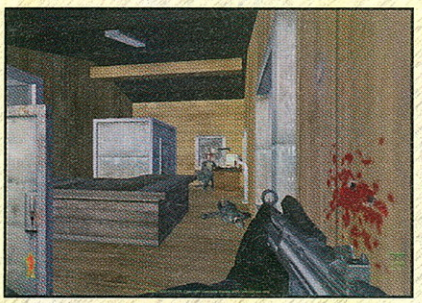


NEVERWINTER NIGHTS

fejlesztő: Bioware
megj.: 2002.

Csak reménykedhetünk, hogy ez a játék valaha is megjelenik, ugyanis az Interplay cég és Bioware elég komolyan „összekapott", olyannyira, hogy ez már a NWN megjelenését is veszélyezteti (lásd fókusz). Pedig ez az előben játszott szerepjátéknak egy olyan tökéletes konverziója lenne, ahol mindenki elkészítheti saját kalandjait, és lejátszhatja másokét. Az NWN eddig elképzelhetetlen lehetőségek tárházát nyújtaná – csak jelenjen meg...

Mennyire várjuk:



PROJECT IGI 2

fejlesztő: Innerloop megj.: 2002. május

A Project IGI első része nem volt valami nagy szám, de a Codemasters bizalmat szavazott a készítőknek, és a folytatás kiadását elorozta az Edios-tól. Állítólag a készítők sokat javítanak a grafikus motoron (ráfér...), és teljesen új MI-t írnak (erre meg pláne...). Az ellenség például összedolgozik, és együttesen próbálja felkutatni Jones-t, a játék kommandós főszereplőjét.

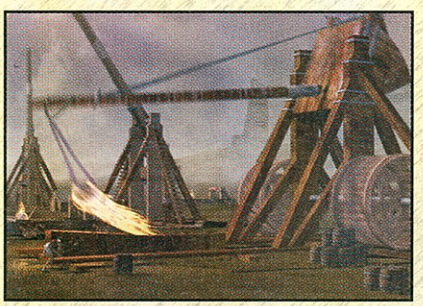
Mennyire várjuk:

JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

fejlesztő: Lucas Arts megj.: 2002. március

Lassan ciki lesz a Lucas Arts nevet kiejteni... Az egykor nagynevű cég ezen szeretne végre változtatni a Dark Forces/Jedi Knight sorozat következő darabjával. Szerencsére a fejlesztést ezúttal nem lamerekre, hanem a Soldier of Fortune-ről elhíresült Raven Softra bízták. A Quake III motort használó játék elképesztően jól néz ki, és olyan megoldásokkal találkozhatunk benne, mint az Erő trükkjeinek kihasználása.

Mennyire várjuk:

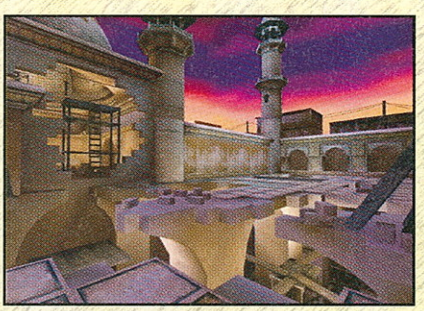


MEDIEVAL: TOTAL WAR

fejlesztő: Creative Assembly megj.: 2002. nyár

Eredetileg Crusader néven került volna ki a piacra ez a program, de a fejlesztők ki akarták hangsúlyozni, hogy nem csak a keresztes háborúkról szól a játék, ezért a címváltoztatás. A játék hadjáratai ezúttal a középkori Európában zajlanak, és az angolokat, franciákat, oroszokat és bizánciakat kell győzelemre vinnünk az arab, török és más egzotikus népek ellen. A rengeteg újdonság között az egyik legérdekesebb, hogy vezérünk fejleszthető lesz.

Mennyire várjuk:



NO ONE LIVES FOREVER 2

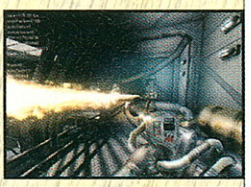
fejlesztő: Monolith megj.: 2002. karácsony

Állítólag az új részt nem is így hívják majd, hanem The Operative lesz a címe. A játék már nem a régi LithTech 2.0-ás motort, hanem annak egy alaposan feljavított változatát, a LithTech Jupiter Systemet használja majd. A női főszereplő megint Cate Archer lesz, de hogy teste ezúttal hány poligonból épül fel, az még egyelőre üzleti titok. ☺ (Ahogy sajnos a több infó is...)

Mennyire várjuk:

KREED

fejlesztő: Burut Entertainment megj.: 2002.



Az orosz származású Burut Software szinte a semmiből rántotta elő fejlesztését. A Kreed egy FPS alkotás lesz, melyben legfőképpen az idegenek ellen kell harcolnunk. Több küldetésben csapattársaink is lesznek, akiktől töltényt, pajzsot, vagy bármi mást is kérhetünk. A játék erőssége a saját fejlesztésű grafikus motor, mely olykor-olykor még a Doom 3-at megszégyenítő látványeffektekre is képes (nem is beszélve a szintén hihetetlen vízmegvalósításról).

Mennyire várjuk:

LORD OF THE REALMS III

fejlesztő: Impressions megj.: 2002. július

A Caesar III és a Pharaoh készítői ezúttal egy régebbi címüket (Lord of the Realms I-II.) porolták le, és végre igazi – látványosnak tűnő – 3D-s motort írtak hozzá. A játékban lesz leegyszerűsített városmenedzselés is, de a legfőbb cél hadseregünk korszerűsítése lesz, így kevesebbet kell a tehenészet trágyaszórós rejtelmeivel vacakolnunk, annál többet viszont a hadviseléssel.

Mennyire várjuk:

MASTER OF ORION III

fejlesztő: Quicksilver megj.: 2002. február

A csontstratégiák kedvelői (Csonti ☺) már biztosan tűkön ülve várják a híres MoO harmadik részét. Összetettség tekintetében természetesen még komolyabb darabbal van dolgunk: kidolgozottabb lesz a diplomácia és a politika, részletesebb az űrhajótervezés. A játékmenetet is jobban átgondolták: végre nem fordulhat elő olyan, hogy a birodalmak elhízása miatt a győzelem lehetetlenné válik.

Mennyire várjuk:

MORROWIND

fejlesztő: Bethesda
megj.: 2002. év vége

Az Elder Scrolls sorozat legújabb darabja mindannyiunk szívét megdobogtatta az ECTS-en – már ami a grafikus motort illeti. Kétségtelen, hogy ilyen szép RPG még nem nagyon készült, már csak attól félünk, hogy az előző részekhez hasonlóan ez is túlságosan monumentális és egy idő után unalmas lesz, emellett pedig a Bethesda nem a bugmentes játékairól híres...

Mennyire várjuk:

NEOCRON

fejlesztő: Reakktor Media megj.: 2002. tavasz

Még egy MMORPG, amely ezúttal egy cyberpunk világban játszódik: semmilyen fantasy vagy mesés elem nem került bele. Más hasonszőrű programokkal ellentétben sokkal nagyobb szabadságot kapunk karakterünk életében, illetve az FPS részek is hangsúlyosabbak lesznek. A játék 3D-s motorja egy kicsit szebbnek tűnik az Anarchy Online-nál, de az igazi vonzerő szerintem a valóságosabb világ.

Mennyire várjuk:

PLANETSIDE

fejlesztő: Verant *megj.: 2002. nyara*

Az FPS játékok úttörője lehet. Egy Counter-Strike-hoz hasonló, csak online akciójátékról van szó, azzal a különbséggel, hogy itt akár több száz, sőt, több ezer társunk/ellenfelünk is lehet. A lehetőségek száma végtelen, a játék határai szinte elérhetetlenek. Természetesen nemcsak a gondolkodás nélküli pusztítás lesz a cél, hanem kisebb-nagyobb küldetéseink is lesznek. Céljaink elérése érdekében sokszor mások segítségét is igénybe kell vennünk!

Mennyire várjuk:

PRAETORIANS: FORGE AN EMPIRE

fejlesztő: Pyro *megj.: 2002. nyár*

A Commandos-ok készítőinek másik fejlesztése a 3D-s Praetorians, amelyben az ókori római hadseregek irányításának rejtelmeibe bonyolódhatunk. A játékmenet leginkább a Warhammer: Dark Omenére fog hasonlítani, ugyanis küldetésről küldetésre kizárólag csak a háborúzással kell foglalkoznunk, a gazdasággal pedig nem. Előbbi így sokkal kidolgozottabb lesz: óriási szerepet kapnak majd a formációk és a különféle egységtípusok erősségei.

Mennyire várjuk:

QUAKE IV

fejlesztő: Raven Software *megj.: 2002. vége*

Az id Software másik, a Doom 3-hoz hasonló reményekkel kecsegtető alkotása (igaz, ők csak a grafikus motort fejlesztik). A Quake első epizódja óriási port kavart, és az egész játéktörténelemre hatással volt. A második rész korántsem hozta meg a várva várt sikert, míg az Arena (a harmadik rész) ismét visszaadta a fejlesztők életkedvét. A Soldier of Fortune készítői alkotják majd meg a játék „lényegét", mely remélhetőleg újra remek lesz.

Mennyire várjuk:

STAR WARS GALAXIES

fejlesztő: Lucas Arts *megj.: 2002. ősz*

Úgy érzed, már teljesen ismered az egész Star Wars univerzumot? A LucasArts szerint tévedsz. Az ígéretek szerint egy, az eddigieknél sokkal jobban összeszedett, csak online játékon dolgoznak, természetesen a már réges-rég ismert messzi-messzi galaxisban. A lázadókon és a birodalmiakon kívül rengeteg fajjal is összefuthatunk majd, sőt, akár ezen lények oldalán is elkezdhetjük a nyomulást. Lehetünk az erő jó és sötét oldalán is, célunk általában a túlélés és az univerzum normáinak elviselése...

Mennyire várjuk:

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

fejlesztő: Bioware *megj.: 2002.*

A Bioware szupertitkos Star Wars-os RPG-je – néhány külföldi forrás szerint – egyike a legizgalmasabbaknak, amely valaha is számítógépes játék formájában dolgozta fel George Lucas univerzumát. Bár a Baldur's Gate-ek készítői állnak e mögött is, a BG-nél mégis jóval akciódúsabb programról lesz szó. A megjelenítéséhez a Neverwinter Nights alaposan feljavított motorját használják, úgyhogy egy csöppet nagy durranás van itt készülőfélben...

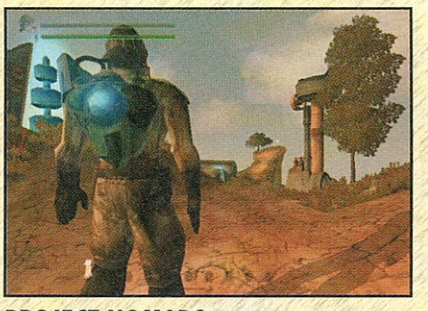
Mennyire várjuk:

OUTCAST 2

fejlesztő: Appeal *megj.: 2002. karácsony*

A folytatást fejlesztő Appeal teljesen új grafikus motort hozott létre, amely már nem voxel alapú, hanem teljesen 3D-s lesz teljes tíz hónapot törpöltek ennek elkészítésével! A játék főszereplője ismét Cutter Slade (alias Ulukai) lesz, akinek vissza kell térnie az Adelpha bolygóra, hogy megmentse régi barátait, a talanokat, egy újabb ellenség karmai közül. Állítólag a folytatásban több lesz a női karakter.

Mennyire várjuk:



PROJECT NOMADS

fejlesztő: Radon Labs *megj.: 2002. ősz*

A tavalyi ECTS egyik díjnyertes alkotásáról van szó (a show legjobbja). Megtalálhatóak benne a stratégiai, a szerep, az akció és a third-person játékok legfőbb elemei. A Project Nomads-ban azt a feladatot kapjuk, hogy az égben lebegő szigetcsoportokat megvédjük, majd újabb és újabb területeket foglaljunk el. Az egyre nehezedő küldetések elvégzése érdekében saját fegyvereket, védelmi rendszereket kell fejlesztenünk, melyeknek gyakorlatilag csak a képzeletünk szab határt.

Mennyire várjuk:

REPUBLIC: THE REVOLUTION

fejlesztő: Elixir *megj.: 2002. nyár*

Elképesztően nagy durranásnak ígérkezik a Republic: nagyjából úgy képzeljétek el, mintha a Sim City-t keverték volna a Dungeon Keeperrel és a Tropico-val. Egy orosz kommunista város diktátorának szerepében kell, a lakosságot kizsigerelve, az ellenséget lepénzelve vagy lemészárolva hatalmunkat megszilárdítanunk. A 3D-s motor oly részletes, hogy az egymillió (!) polgár bármelyikének akár a lábujjáig is lezoomolhatsz!

Mennyire várjuk:

SUDDEN STRIKE 2

fejlesztő: Fireglow *megj.: 2002.*

Már készülget a nagysikerű II. vh-s RTS folytatása, bár hivatalos bejelentés még nem történt, de néhány képet már találtunk a neten. Az irányítható csapatok között németek, angolok, amerikaiak, japánok és oroszok is lesznek. Állítólag javítanak a járművek grafikáján, és összetettebb lesz sérüléseik modellezése is. Reméljük, a bugokból viszont kevesebb lesz...

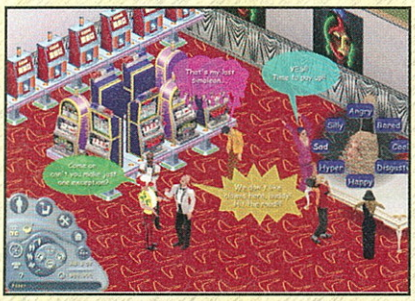
Mennyire várjuk:

SOLDIER OF FORTUNE 2

fejlesztő: Raven Software
megj.: 2002. április

A Soldier of Fortune első része nem volt éppen egy gondolkodós játék. Lényegében csak előre kellett menni, és szinte mindenre lőni, ami mozgott. A Double Helix-ben sokkal összetettebb feladatok elvégzésére leszünk hivatottak. Természetesen itt sem marad el a mérhetetlen brutalitás és vérengzés (egy embert közel 25 módon szakíthat szét egy jól irányzott lövés!). A Quake 3 továbbfejlesztett motorját használja.

Mennyire várjuk:



THE SIMS ONLINE

fejlesztő: Maxis megj.: 2002.

A Simsville leállítása után az Online verzió fejlesztése szerencsére gőzerővel folytatódik. A toplisták örök győztesének online verziójában a rajongók igazi kis virtuális társadalmat alakíthatnak maguknak. A játékosok akár egymással is összeköltözhetnek, kaszinókat, éjszakai szórakozóhelyeket futtathatnak, hiszen legfontosabb célunk most az, hogy sims-ünk megtollasodjon...

Mennyire várjuk:

THIEF III

fejlesztő: Ion Storm Austin megj.: 2002. karácsony

A Looking Glass feloszlása után mindenki temette a ragyogó Thief-sorozatot. Szerencsére a még létező Ion Storm Austin felkarolta a játékot, és a Deus Ex-hez hasonlóan az Unreal Warfare új grafikus motorját használja majd Garret legújabb kalandjainak feldolgozásához. Emellett javítások várhatóak az MI, a karaktermozgás és a kezelőfelület terén is.

Mennyire várjuk:

THE THING

fejlesztő: Computer Artworks
megj.: 2002. tavasz

John Carpenter klasszikus scifi mozija nyomán készül ez a csapatmunkán alapuló túlélő-horror játék. A történtek a film vége után játszódnak: egy nemzetközi kommandós osztag élén kell a bázisra behatolnunk, és felvennünk a harcot mutáns idegen lények ellen. A paranoia és a kényszerű bizalom kulcsszavak lesznek, hiszen sohasem tudhatjuk, kinek képmása mögött rejtőzik egy idegen lény, hogy aztán a legváratlanabb pillanatban támadjon ránk.

Mennyire várjuk:

UNREAL 2

fejlesztő: Legend Entertainment
megj.: 2002. április

Az Unreal főként világának különlegességével fogta meg a játékosokat. A folytatás még többet, jóval látványosabb univerzumot ígér. A főként egyjátékos módra kialakított második részben rengeteg küldetést kell teljesítenünk, amikben sokszor csapattársaink is segítségünkre lesznek. Készül a játék multiplayer változata is, melyet találóan Unreal Tournament 2-nek neveztek el. Majd meglátjuk, hogy a rengeteg FPS alkotás közül ki viszi el idén a pálmát...

Mennyire várjuk:

WARRIOR KINGS

fejlesztő: Microids megj.: 2002. február

Mit mondjak, nem volt bölcs dolog pont a Warcraft III-ra tervezni a rendkívül ígéretes, de kisebb nevű Warrior Kings megjelenését... Ennek ellenére csak ajánlani tudom ezt a remek játékot is, hiszen egy egyszerre rendkívül látványos és összetett RTS-ről van szó, amelyben végre fontos szerepet kap a gazdasági rész is. Emellett hatalmas méretű, látványos csatákra számíthatunk.

Mennyire várjuk:

THE ITALIAN JOB

fejlesztő: Pixelogic megj.: 2002. április

Ez a játék Playstationön hatalmas sikert aratott, úgyhogy a készítők azt gondolták, PC-n is tesznek egy próbát. Az Italian Job lényegében egy azonos című 69-es Micheal Caine mozin alapszik, amely bankrablásról és menekülésről szól. A játékmenet leginkább a Driver-re emlékeztet: különféle nagyvárosokban kell mindenféle törvénytelen megbízatásokat teljesítenünk.

Mennyire várjuk:

TOCA RACE DRIVER

fejlesztő: Codemasters megj.: 2002. június

A Toca sorozat eddig elég jól szerepelt, a legtöbb játékos teljesen meg volt vele elégedve. A fejlesztők most egy olyan autós játékon dolgoznak, melyben még egy külön story-line is lesz. Vagyis nem csupán az egymás után következő versenyekre kell figyelnünk, egyes döntéseinknek „komoly" súlya lehet (pl. milyen autóval vágunk neki a következő kihívásnak). Egyes hírésztelések szerint, a játék fizikája és grafikája messze meghaladja időbeni vetélytársainak minőségét!

Mennyire várjuk:

TOMB RAIDER NEXT GENERATION

fejlesztő: Core Design megj.: 2002. karácsony

A film elég szép sikert aratott, így nem csoda, ha a hatodik rész lelkes készítői is egy kicsit ennek sztoriját használják fel játékukhoz. A Next Generation-ben egy egészen új – sokkal emberibb – Lara Croftot ismerhetünk meg: egy barátját látogatja meg Párizsban, de rákennek egy gyilkosságot, és egyik oldalról a rendőrség űzi, a másikról pedig egy rejtélyes szervezet. A grafikus motor zsír új lesz.

Mennyire várjuk:

WARLORDS BATTLECRY

fejlesztő: SSG megj.: 2002. tavasz

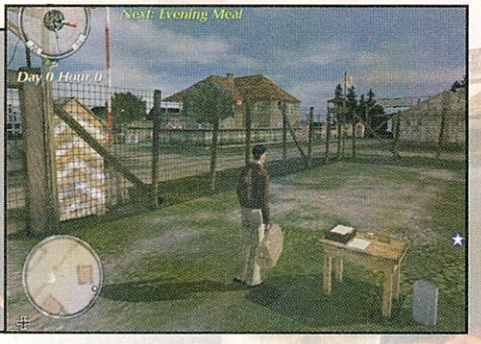
Elég nehéz dolga lesz ennek a fantasy RTS-nek, hiszen nem sokkal a Warcraft III után jelenik majd meg... Állítólag a hagyományos RTS-ekhez képest a WBII harcorientáltabb lesz, így talán ezen részét jobban kidolgozzák a „Nagy Testvérhez" képest. Csapatainkban hősöket és titánokat irányíthatunk, és questjellegű feladatokat kell megoldanunk. A megjelenítés izometrikus, de a Warlords-sorozat rajongói talán így sem csalódnak benne.

Mennyire várjuk:

Codemasters

PRISONER OF WAR

HUDINI KERESTETIK



A „szabadulóművészet" rajongóit idén elkényeztetik: kettő, a témába vágó játék is készül. Az egyik a már régóta várt Philos Labs-féle magyar játék, az Escape From Alcatraz, a másik pedig jelen cikkünk tárgya. A Prisoner of War az ősrégi gyökerekhez nyúl vissza: a második világháborúban járunk, és szövetséges katonák bőrébe bújva kell német fogolytáborokból megpattanunk. A börtönök háborús dokumentum- és kalandfilmekből ismerősek lehetnek: Salonika, Stalag Luft I, Stalag Luft III. A végső kastély neve hallatán pedig a régi Commodore Amigások szíve is megdobbanhat: igen, a legendás Colditzról van szó!

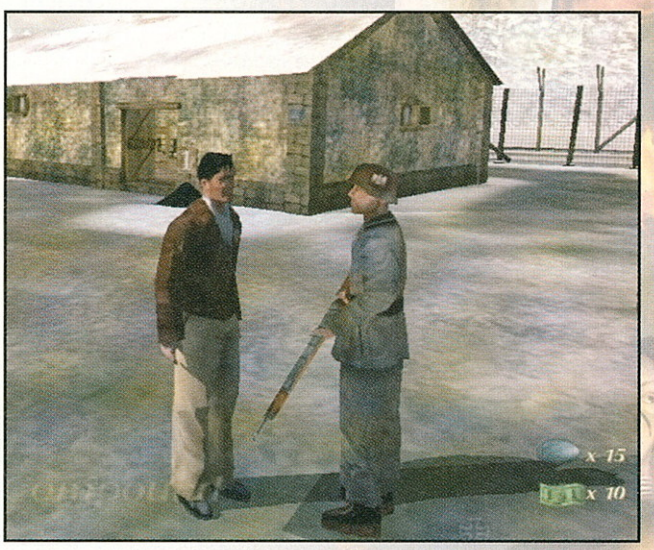
A játék más elemeiben is hasonlít a nagy klasszikusra: itt is négy különböző nemzetiségű (brit, francia, holland és amerikai) szövetséges tiszttel szervezhetjük meg a „nagy szökést". Mindegyik fogoly a szabadulóművészet más és más vállfajában jeleskedik, de céljuk persze ugyanaz. Eleinte mindenki más fogolytáborba kerül, mígnem a legkeményebbikben, Colditz kastélyában találkoznak. (Ez volt egyébként a németek legjobban őrzött börtöne a második világháború alatt.)

Mesteri intelligencia és „nyájszellem" ☺

A készítők a csillagot is leígérik az égről a technikai megvalósítás terén. A „mesterséges élet" szimulálásához például a zseniális A-life -kutató, Craig Reynolds munkáit használták fel. Ennek köszönhetően az NPC-k (foglyok és őrök) egyénenként és csoportosan is félelmetesen életszerűen fognak viselkedni nemcsak a mindennapos teendőiket végrehajtva, hanem az olyan váratlan események közben is, mint a szökés. Állítólag nem mindig használnak előre beprogramozott viselkedési mintákat, hanem – a Black and White-hoz hasonlóan – figyelik környezetüket, és az állandó változásoknak megfelelően reagálnak.

Emellett maga a játékos karakter is az A-life rendszerét fogja használni, tehát, ha magára hagyjuk, nem csak ácsorog, mint a Commandos-ban, hanem az MI átveszi az irányítást, és foglyunk végrehajtja napi feladatait: evés, alvás, létszámellenőrzésre jelentkezés stb. Így nemcsak remek Sims-es feelingje lesz a játéknak, de ennek köszönhetően jobban kifigyelhetjük, hogy mikor nyílhat alkalmunk a lelépésre.

Állítólag mesteri lesz a „nyájszellem" MI-jének megvalósítása is, például azért, hogy a rabok kellően élethűen mozogjanak csoportosan. Az NPC-k így nem csak előre meghatározott események során fognak automatikusan egybegyűlni, hanem más szereplők hatására is csoportosulhatnak (például a német közkatonák egy tiszt parancsára), véletlenszerű pozíciókba helyezkedve. Ez egyébként nem csak az emberekre lesz jellemző, hanem különféle állatcsoportok (madarak, bogarak stb.) is ezt az MI-t fogják használni.



„Tisztítsa meg a 3D-jét közlegény!"

A grafikus megjelenítéshez a 3D Atlas motorját használták fel. A fogolytáborok ábrázolása ennek köszönhetően rendkívül élethű: már az előzetes képekből is megcsodálhatjuk, hogy a különféle épületeket és azokon belül a bútorokat mennyire aprólékosan kidolgozták. Első blikkre a fontosabb karakterek és a német katonák külseje is profi: az arcvonások részletesek, a képeken látható amerikai tiszt bőrkabátján jól kivehetőek az anyag gyűrődései, vagy rangjelzései stb.

Talán „hazafias" érzelmekből nem szabadna ilyet írnom ☺, de ez a játék bizony nagyon kemény konkurense lehet a magyar Escape from Alcatraznak. Reméljük, a Philos-os srácok is kiállják a próbát, és valami igazán fantasztikussal rukkolnak elő, amikor az EFA végre elkészül...

Bad Sector

Prisoner of War

www.codemasters.com

AMITŐL JÓ

- The Great Escape (ZX Spektrum ☺) feeling és játékmenet
- Zseniális MI

AMITŐL NEM

- ha túl erős hazafias érzelmeink vannak (☺ Escape from Alcatraz)

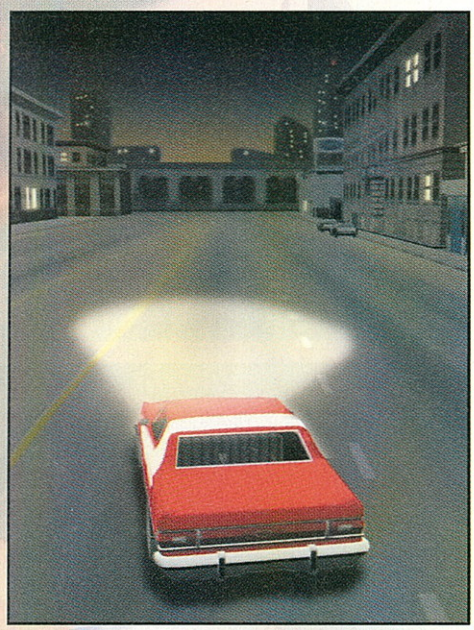
MENNYIRE TŰNIK JÓNAK

Megjelenés: 2002. tavasz

Empire

STARSKY AND HUTCH

KÉT FÉRFI, ÚJ ESET



A Starsky és Hutch régen azon kevés amerikai krimisorozat közé tartozott, amely a nyolcvanas évek magyar gulyáskommunizmusa alatt hozzánk is beférkőzött, és hatalmas sikert aratott. Manapság már minden kábeltévéadón ömlesztve kapjuk a tengerentúli szappanopera-termés „legjavát", de anno a két nagy dumás nyomozó kalandjai igazi unikumnak számítottak. Nem volt olyan magyar tévénéző, aki ne izgult volna esténként majd' minden egyes epizódnál a képernyő előtt. Gondolom, az idősebbek igazi nosztalgiával olvassák e sorokat az Empire készülőfélben lévő autós akciójátékáról.

Persze az Empire a fiatalabb korosztályra is bazíroz, hiszen egy autós-üldözős akciójátékról van szó, amelyet a PC-s verzió mellett Playstation 2-n is üdvözölhetünk majd. Az események természetesen az eredeti városában, a teljesen 3D-s Bay City-ben zajlanak majd.

A sztori némileg követi a TV-sorozat felosztását, ugyanis epizódjellegű, megszabott idő alatt végrehajtandó küldetéseket kell teljesítenünk. A TV-s feelinget még jobban erősíti, hogy nem egyszerűen csak az elkapott rosszfiúk után járnak jutalompontok, hanem egyfajta „nézettségi fok" alapján. (Tehát az igazi kihívás az lesz, ha lenyomjuk a Heti Hetest vagy a Fábry Show-t. ☺)

A tévés feeling mellett a 70-es évek hangulatát is ki akarták hangsúlyozni a készítők: állandóan a korhoz illő zenerészeket hallhatunk (méghozzá a sajtóanyag szerint az eredeti muzsikusok adják majd a talpalávalót!), a szereplők pedig laza, hippi stílusú ruhákat viselnek, és az akkori argót lökik.

Bay City utcáin

Az akciójelenetek során persze erre nem lesz időnk figyelni: igazi „gumiégetős" autós üldözéseken és parázs tűzpárbajokon keresztül hajszolhatjuk majd a rosszfiúkat.
A két laza zsarun kívül így a harmadik főszerepet Starsky hőn szeretett és féltett 1974-es, piros, fehércsíkos Ford Gran Torinója kapja, amelyet oly sokszor láthattunk a tévésorozatban is.
Emellett más, a sorozatból ismerős arcokkal is találkozhatunk majd: szerepelni fog a duó nagydarab, fekete bőrű főnöke, Dobey kapitány és Starsky-ék barátja, besúgója (bár ez a két dolog nem tudom, hogy működött együtt, de mindegy...☺), a bártulajdonos „Huggy Maci" is.

Starsky vagy Hutch?

Starsky-val vagy Hutch-csal kétfajta módon is ügyelhetünk Bay City rendjére: single-playerben, egyikükkel a volán mögött száguldhatunk, vagy a másikkal az ablakból kihajolva a rosszarcúakat Magnummal sorozhatjuk. Multiplayerben pedig osztott képernyőn egy haverral mindkét zsarut egyszerre irányíthatjuk. Azok sem fognak csalódni, akik csak egy sima autóversenyt szeretnének, mert az üldözősdi mellett másik három játékmódot is kapunk: „race", „arcade", „pass the bomb".
A végére hagytam az „ínyenceknek" való csemegét: a játék nemcsak a (force feedback-es) kormánykerekeket támogatja, hanem a számítógéphez kapcsolható játékpisztolyokat is.
Szóval a Starsky and Hutch jópofának tűnik, de szerény véleményem szerint a Grand Theft Auto 3-at (mely a GameSpy szerint az év játéka lett) verő hatalmas durranásra azért ne számítson senki. Hogy a nem túlságosan nagy nevű Empire (egyáltalán hallottatok róluk mostanában bármit is???) nyerő lapra tett-e Starsky-ékkal, az idén tavasszal kiderül...

Bad Sector

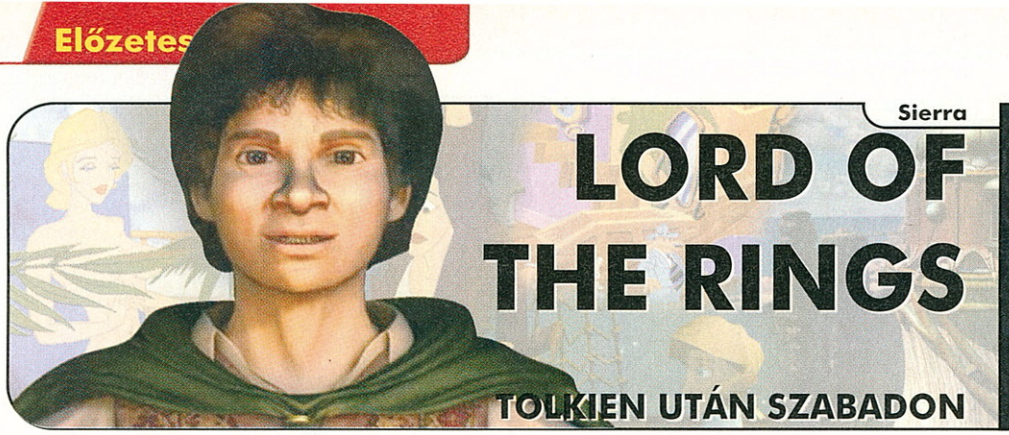
Starsky and Hutch
www.empireinteractive.com

AMITŐL JÓ
- Starsky és Hutch feeling
- adrenalin pumpáló játékmenet
- osztott képernyős mód

AMITŐL NEM
- ha elrontják az irányítást
- reméljük, nem lesz túl primkó...

MENNYIRE TŰNIK JÓNAK

Megjelenés: 2002. tavasz



Sierra

LORD OF THE RINGS

TOLKIEN UTÁN SZABADON

Az élő és a számítógépes szerepjáték rajongói kedvencük létét köszönhetik Tolkiennek, hiszen ha nincs Gyűrűk Ura, talán a műfaj sem születik meg. Ez a készülőfélben lévő program azonban mégsem RPG, hanem egy látványos, külső nézetes akció-kalandjáték lesz. A Fellowship of the Ringet egyelőre csak Xboxra készítik, de a madarak már egy PC-s verzió megjelenéséről csiripelnek...

A játék főszereplője természetesen Zsákos Frodó, akinek az a feladata, hogy az „Egyetlen Gyűrűt" elpusztítsa. Hősünknek összesen nyolc főszinten kell keresztüljutnia, ami persze elég cinkesnek tűnik, de ezek szerencsére 24 alpályából állnak, úgyhogy egyhamar nem fogunk végezni a progival.

„Zsáááákooos... meeeegyeeeee..."

Mint a regényben és a filmben, Frodóval itt is a Gyűrűlidércek elől fogunk menekülni, a Megyéből elindulva végigjárjuk az Öregerdőt, megpihenünk a Pajkos Póni fogadóban, egy hatalmas küzdelemben lesz részünk a Széltetőn, „tündékkel" (elfekkel) fogunk találkozni Völgyzugolyban, keresztül kell verekednünk magunkat a Mória barlangjaiban garázdálkodó orkokon, hogy végül Anduin folyójához érjünk.
Ugyan utunkról nem térhetünk le, mint a szerepjátékokban, a készítők azonban azt ígérik, hogy óriási cselekvésszabadságunk lesz. A pályák hatalmasak, de a töltögetéssel eltöltött idő minimális lesz: egyedül az átvezetőknél találkozunk ilyesmivel.
A játékképernyőt sem zsúfolták tele teljesen menükkel és ikonokkal. A jobb felső sarokban az életerőt és „lélekszintünket" láthatjuk – utóbbi a különféle akciókhoz szükséges. Bár a Fellowship nem RPG, de varázsolni azért fogunk: ehhez is „lélekre" lesz szükség. A mágiák között például találhatunk majd támadóakat, mint például az ellenséget szénné égető „tűzfal", vagy gyógyítókat, amellyel az energiaszintünket növelhetjük, sőt, egyes bűvigékkel még fegyvereinket is megáldhatjuk. Néhány speciális, szintén használható varázstárgyat is birtokolni fogunk: reméljük ilyen lesz a Gyűrű is...

Hogy Tolkien nyugodtan feküdjön sírjában...☺

Hűen a regényhez, Frodó egyedül indul útnak, de később újabb és újabb kalandorok csapódnak hozzá, mint például a Vándor (Aragorn) a Pajkos Póniban. A játék során azonban társai nem lesznek folyamatosan mellette, csak egy speciális „megidézés" (summon) segítségével hívhatjuk elő őket, hogy az oldalunkon harcoljanak. Ez sajnos elég idétlennek tűnik, sőt, még „lélekpontokat" is veszíteni fogunk ilyenkor.
A grafikus megjelenítés minden elismerést megérdemel, állítólag nincs semmi szaggatás (pedig a Halo multiban rendesen frameelt...), és igen messzire elláthattunk. Olyan apró részleteket is megfigyelhetünk, ahogy a falevelek lassan lehullanak az ágakról, vagy ahogy a harmat lecsöppen róluk.
Amikor Frodó Móriában jár, és például egy lávával teli üreg mellett elrohanunk, akkor látványos vörös füst gomolyog ki belőle.
Frodó modelljét is nagyon gondosan alakították ki: külseje pontosan követi a regény leírását, még a lábfején látható szőrzet részleteit is láthatjuk.
Emellett pedig nagyon „életszerűek" (ha lehet erre ezt mondani ☺) az elhalálozáskor látható animációk is.
A legtöbben biztosan arra vagytok kíváncsiak, hogy a játék mennyire hű a regényhez? Nos, úgy tűnik, hogy legalább annyira, mint a film, sőt talán a vásznon nem látható részek is szerepelni fognak, hiszen a Fellowship teljes egészében a Tolkien mese fonalát követi. Reméljük, a játék más szempontból sem csal majd könnyeket orcánkra...

Bad Sector

Lord of the Ring: FotR
www.lotr.com

AMITŐL JÓ	AMITŐL NEM
▪ Gyűrűk Ura milió és hangulat hiteles visszaadása ▪ akció és kaland kellemes keveredése ▪ látványvilág	▪ ha az akciórész túl bugyuta lesz ▪ ha kevés lesz a kalandelem ▪ ez a „megidézés" elég idétlen...

MENNYIRE TŰNIK JÓNAK

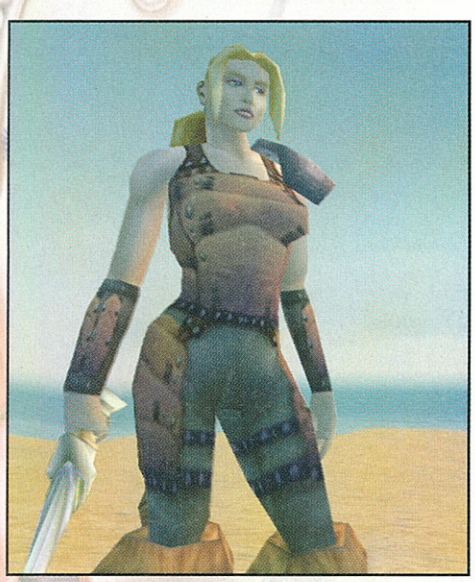
Megjelenés: 2002. nyár

KALAND

Blizzard

WORLD OF WARCRAFT

AZEROTH MINDENKINEK



Nagyon úgy tűnik, hogy nyerő lapra tett a Blizzard, amikor úgy másfél évvel ezelőtt a World of Warcraft fejlesztésébe fogott. Az első két Warcraft óta Azeroth világa hihetetlen népszerűségre tett szert az MMORPG műfajával egyetemben, amely szintén egyre nagyobb őrület, az egész játékos-társadalmat tekintve. Bár az új stílus még mindig gyermekcipőben jár, a Blizzard szerencsére nem kezdő a témában: a BattleNetes, szerepjátékos és stratégiai tapasztalatait (Diablo, Starcraft, Warcraft II) most alaposan kamatoztathatja majd a World of Warcraftban. Az időpontok vérprofi halasztgatásáról már nem is beszélve ☺: a tavaly szeptemberi ECTS-es bejelentés óta nincs hivatalos megjelenési dátum...

Pedig a nyáron elkészülő Warcraft III erőteljes kezdőlöketet adhat a későbbi WoW-nak, hiszen az online szerepjáték eseményei négy évvel a stratégia után játszódnak. Bizony, a Warcraft III finálé után sem honol majd béke Azeroth földjén. A végső összecsapás után is komoly ellentétek feszülnek a különféle népek és fajok között, akik a hatalmas véráldozatokat épphogy kiheverve csak nemrég kezdték újjáépíteni királyságaikat. Természetesen a régi ellenségek ismét egymásnak esnek majd, de a Blizzard szerint „Azeroth világának új részeit és új veszedelmeit is megismerhetjük." Sajtóanyag nyelvről magyarra lefordítva ez azt jelenti, hogy más játszható fajokkal más területeken is találkozhatunk.

Változó világ

A készítők ígérete szerint az „újítás" később is állandó jellemzője lesz a WoW-nak, ugyanis egy külön csapat csak azzal foglalkozik majd, hogy folyamatosan friss tartalommal (területek, küldetések) gazdagítsa a játékot. Természetesen az extra munka sajnos pénzbe kerül, és ez a mi malacperselyünket is érinti majd: mint a többi MMORPG, a World of Warcraft is havidíjas lesz – a BattleNet féle ingyenességnek bizony vége... Hogy ez pontosan mennyibe fog kerülni, azt még nem tudni, de a Blizzard állítása szerint nagyjából a megjelenés időpontjában megszokott MMORPG-féle összegben kell gondolkozni. (Ez most havonta 10 dollár).

Hack'n'slash á la Diablo

Nem kell megijedni, ezt csak a harcrendszerre értem ☺: a Diablo „point and click and kill" irányítása ugyanis teljesen megfelelő, nem lenne értelme valami agyonbonyolított baromsággal lefárasztani a játékosokat a WoW-ban sem. A varázslatokat is hasonlóan könnyedén süthetjük el, hiszen nem szeret senki különféle almenükben kutakodni, miközben a vérét ontják.
Problémaforrás lehet még a PvP, tehát a játékosok egymás elleni harca, amit egyesek kedvelnek, mások viszont csak a küldetésekre szeretnek koncentrálni, és nem bírják, ha a gép által generált ellenségeken túl saját „kollegáik" is nekik esnek. A Blizzard ezt valószínűleg úgy szeretné megoldani (konkrét döntés még nem született), hogy a többiekkel küzdeni vágyók ellenséges klánokba léphetnek be, és csak ezen szervezetek tagjai kaszabolhatják egymást, a „civilek" pedig védve lesznek.
Egyes szerencsés kiválasztottak (az amerikai szaksajtóból) már kipróbálhatták a nagyon korai alfa verziót: a visszajelzések alapvetően pozitívak. A grafikus motor nagyon szép megjelenítést biztosít, de persze nem Doom III vagy Unreal 2 szintű, meg persze az is kérdéses, hogy az igencsak messzi megjelenésre mennyire fejlődik fel a 3D-s technológia a nagyvilágban...
A kezelőfelület viszont már most is elsőosztályú: az egér scrollozgatásával bármikor a külső nézetes figuránk *elé*, egyfajta FPS nézetbe kerülhetünk.
Egyelőre ennyi infomorzsát tudtunk nektek összesepregetni, de a WoW-ra később biztosan vissza fogunk térni, hiszen nem ma fog megjelenni ez a játék. A Blizzard biztosított minden aggódó játékost, hogy még ebben az ezredévben sor kerül rá...☺

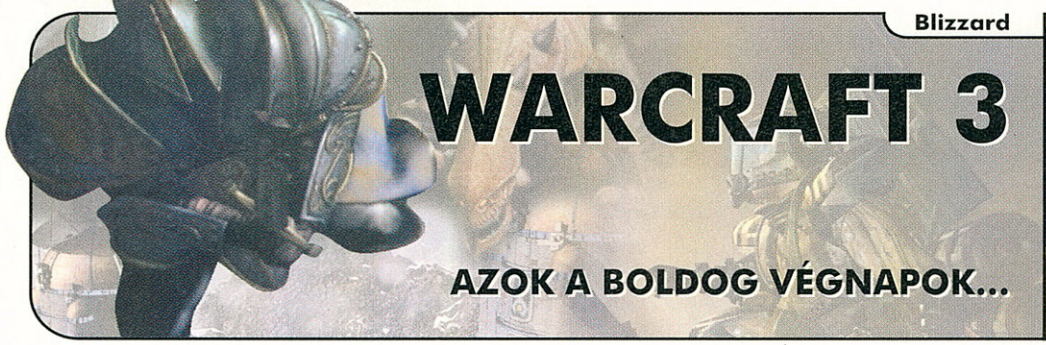
Bad Sector

World of Warcraft
www.blizzard.com/wow

AMITŐL JÓ	AMITŐL NEM
▪ Azeroth jól ismert világa ▪ folyamatos újítások ▪ kellemes kezelőfelület	▪ a grafika elavulhat ▪ ha túlságosan is harcorientált lesz

MENNYIRE TŰNIK JÓNAK

Megjelenés: harmadik évezred



Blizzard

WARCRAFT 3

AZOK A BOLDOG VÉGNAPOK...

Minden Jedi legnagyobb erénye a türelem. Ezt nyugodtan elmondhatjuk a Blizzard játékok fanatikusairól is, hiszen egy-egy darabra évekig kell várnunk. Közben pedig csak apránként adagolva kapunk pár szem információt, amivel egy kicsit újra felkeltik érdeklődésünket. S mindezt olyan precizitással teszik, hogy a progi megjelenése előtt már szinte az őrületbe kerget minket a várakozás, és többször ébredünk arra reggel, hogy bárcsak jönne már...! A soron következő remekmű a WarCraft sorozat tagja. Elég, ha csak ennyit mondok, hiszen ki ne tudná, hogy miről is van szó, és mindenkinek megmozdul valahol mélyen egy régi emlék, és elkezd remegni a keze, ahogy arra gondol, hogy nyáron valóság lesz, ami eddig csak álom volt.

Hallom azokat a szitkokat, amiket néhányan az elkövetkező soraim után szórni fogtok rám, mázlistának bélyegezve, pedig csak a munkámat végzem☺. Sikerült ugyanis tesztelni a béta stádiumban lévő WarCraft 3-at. S hát mit ne mondjak, fantasztikus élmény volt!

Valamire hasonlít?

Remélem, a WarCraft fanok nem fognak megkövezni, de nekem egész végig egy kicsit olyan érzésem volt, mintha ezzel a programmal már játszottam volna valamikor. Jó néhány óra után leesett a tantusz: Dark Omen. Nekem ez a pár éve megjelent warhammer fantasy-stratégia jutott mindannyiszor eszembe, amikor hőseimmel éppen egy varázskard után kutattam, vagy az elkövetkezendő csatára készültem.

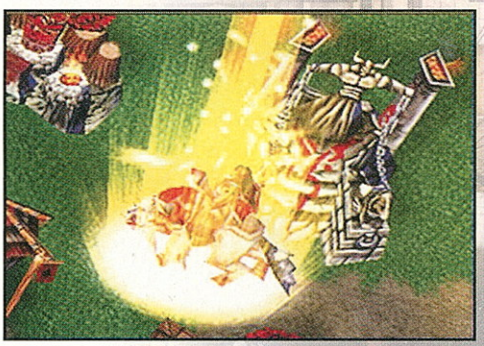
Maga a WarCraft III a fejlesztések során rengeteget változott, hiszen először egy szerepjáték-elemekkel teljesen túlzsúfolt stratégiát *(De jó is lett volna... ☹ Bad Sector)*, később egy tiszta WC2-szerű programot vártunk, a mostani viszont valahol a kettő között van.

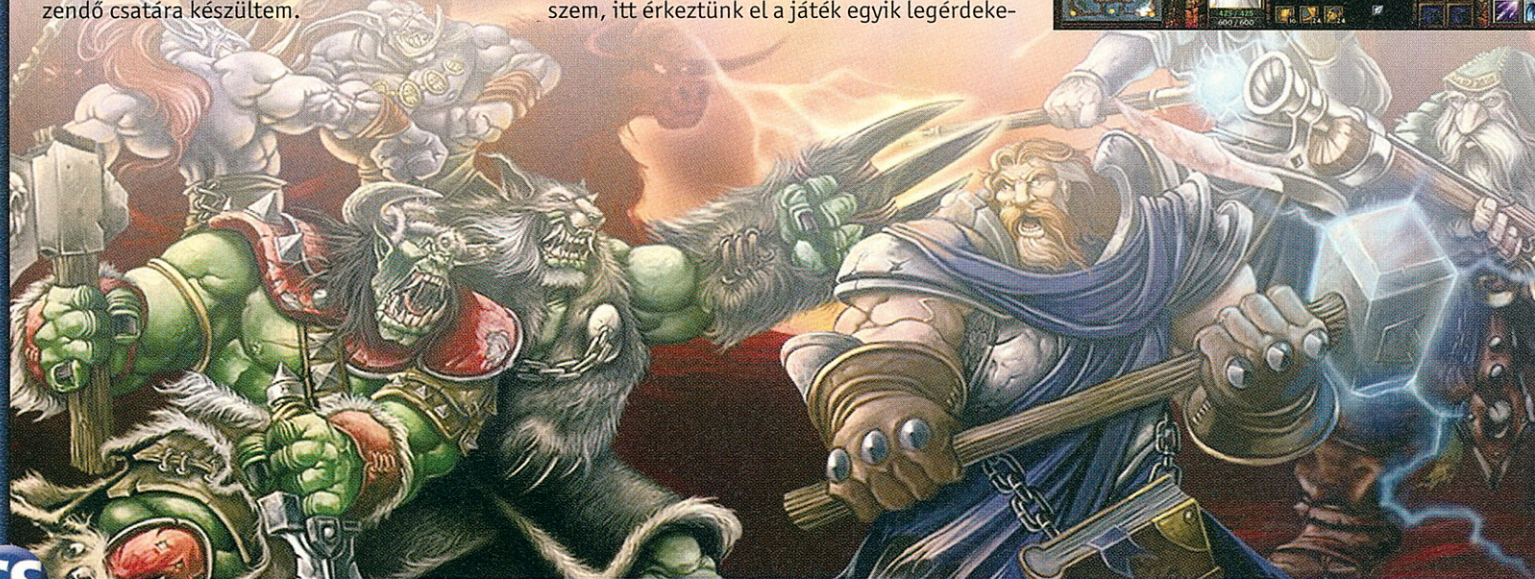
Az előző részekhez képest a legnagyobb újítás a hősök megjelenése, akiket az egyjátékos módban termelni sem tudunk, hanem egy-egy „történelmi" esemény során csatlakoznak seregünkhöz. Mivel a teszt során főleg az emberekkel játszottam, szívemhez legközelebb az Artus nevezetű paladin áll, aki egész korán, ugyancsak egy küldetés kapcsán csatlakozik hozzánk, és velünk is marad, miután segítettünk neki. Szinte nélkülözhetetlenek tehát a single-playerben a hősök, elvesztésük a későbbiekben is súlyos gondokat, esetenként pedig akár a küldetés elbukását is jelentheti. Ezt tovább erősíti, hogy bizony a normál egységekhez viszonyítva egy jól fejlesztett hős tényleg rettenetesen erős.

„Pályáról pályára átvihetjük a fejleszthető hősöket!"

Igen, jól értettétek: pályáról pályára vihetjük karaktereinket, és szépen gyűjtik közben az XP-t. Szintlépéskor pedig (azon kívül, hogy egyes olyan alaptulajdonságaik, mint a gyorsaság, ütőerő, mágia automatikusan fejlődnek), mi választhatjuk meg, hogy melyik speciális „képzettségére" pakolunk pontokat, amolyan Diablo módra.

Valószínűleg a jól bevált Diablo 2 tapasztalati pont szétosztós rendszere adhatta a támpontot ahhoz is, hogy az is kapjon XP-t, aki nem harcol. (Persze itt is az kap több pontot, aki henteli a szörnyeket az adott pályán, s nem az, aki a sarokban kuksol.) Valamint azt hiszem, itt érkeztünk el a játék egyik legérdeke-





sebb pontjához, hiszen az XP annyi felé fog szétoszlani, ahány hősünk az adott térképen található. Így bizony jó néhány percet fogunk elszöszölni azzal, hogy három hősünk közül kit, kiket, és milyen varázstárgyakkal felszerelve bocsássunk harcba.
A játék hősközpontúsága multiban sem vész el, csak egy kicsit átértékelődik, hiszen itt már termelhetjük őket a városközpontokban, azonban hatalmas seregekre ne számítsunk belőlük, hiszen rendkívül drága őket előállítani, és kétszer is megfontolja az ember, hogy esetleg nem az adottat fejlesztgeti, hanem egy újabb termelésének áll neki.
Multiban szerintem az egy hős mind fölött ☺ típusú fejlesztés az igazi, bár, a német GS által megkérdezett Rob Pardo (dizájnere a játéknak) szerint a legideálisabb, ha kettő van belőlük, de hát esetek és emberek.

Elveszett csecsebecsék fosztogatói...

Ahogy már az előbbiekben is írtam, a hagyományos, történetet előre vivő küldetéseken kívül, amiből fajonként nyolccal kell megbirkóznunk, vannak amolyan szerepjáték elemekkel fűszerezett, keresd meg, hozd vissza vagy szabadítsd ki tartalmú feladatok is, amelyek teljesítése után speciális tárgyakat szerezhetünk. Mivel sajna az élet elég kegyetlen volt, így nem sok ilyet sikerült felfedeznem a „hagyományos" varázspáncélokon, kardokon, gyógy- és turbósító-italokon és a mágikus tekercseken kívül. Szerintem a legjópofább a town portal book, amely szépen hazateleportál bennünket (na, honnét is ismerős?☺).
Nagyon sajnáltam, hogy a mellékküldetésekből csak egy-kettő van fajonként, ez pedig elég kevésnek tűnik. Bízom benne, hogy a most induló nyilvános béta teszten ezt többen is keve-

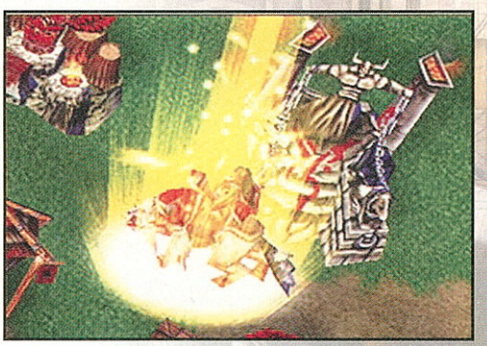
sellni fogják, és akkor nyárig a Blizzard majd még épít bele kettőt-hármat, ha meg mégsem, akkor majd megvehetjük küldetéslemezen. (*De jó is lesz nekünk ☺...Bad Sector*)
Nem írtam még a sztoriról, ami szerencsére kellően összetett, illik ehhez a sötét világhoz. Ellentétben viszont az eddigi Blizzard programokkal nem csak nagy, előre renderelt átvezető animációk viszik előre a történetet, hanem gyakran a játék grafikájával, egy-egy küldetés kezdeteként vagy végződéseként szemlélhetünk igen hangulatos kis jeleneteket, amelyek néha csak hősünk titkairól rántják le a leplet, máskor pedig a játék későbbi eseményeire utalnak.
Annyit szerintem elárulhatok, hogy az emberek küldetésével fogjuk kezdeni az „egyéni karrierünket". S a történet csak úgy lesz majd teljes, ha mind a négy fajjal végigjátsszuk, hiszen hasonlóan a StarCrafthoz, itt is egyetlen, hatalmas történetet alkotnak együtt a kampányok. S hogy mi lesz a vége? Nos, azt majd nyáron megtudjátok...

Hass, alkoss, gyarapíts

A csontstratégák szerintem már a pokolba kívánnak, hiszen eddig csak a szerepjáték elemekről írtam. Pedig a Warcraft III azért lényegében egy RTS, amiben megvan minden, ami az előző részekben volt, hiszen itt is fa és arany kell az építkezéshez, és ezúttal is szépen termeljük majd a „barakkokban" az ember, ork, élőhalott vagy éppen sötét elf egységeket.
Azon kívül, hogy a fajok mind stratégiájukban, mind kinézetükben, mind épületeikben teljesen mások, szerintem az egyik legnagyobb változás, hogy nem éri meg túl nagy seregeket építeni, hiszen minél több „emberrel" rendelkezünk, aranytermelőink annál kevesebbet hoznak a konyhára. Amíg parasztjaink harminc egységig egy-egy „bányalátogatással" (mert ugye az elfek mágia által történő aranykiszívását nem lehet éppen vájár munkának nevezni ☺) tíz aranyrögöt fognak a központi épületünkbe szállítani, addig 30-59 katonáig már csak hetet, 60 felett pedig négyet. Szerintem ez lesz az a pont, amin a bétateszterek is a legtöbbet fognak vitatkozni, hiszen már most is sokan mondják, hogy szerintük ez a játék túlzott visszafogása. Az én véleményem szerint azonban pontosan így kell

Mérlegen a valóság?

Háttértörténet, világ: Minden egy fiktív fantasy világhoz, Azeroth-hoz kapcsolódik. Sok ismerős hős fog visszaköszönni az előző WarCraft játékokból. A Blizzard pedig újra egy félelmetesen sötét, de ugyanakkor magával ragadó világot teremtett.
Építkezés, városmenedzselés: Sokkal több harc, talán emiatt kevesebb építkezés és erőforrás-gazdálkodás jellemzi a játékot. Ezt tovább erősíti, hogy az egységek mennyiségének növekedésével csökken az egy-egy begyűjtés alkalmával kapott arany mennyisége. Mind a négy faj különböző módokon nyeri ki az erőforrásokat. Pl.: az élőhalottak egy idéző rituáléval.
Kultúrák, fajok: A StarCraft után joggal várja el a játéktól az ember, hogy az egyes fajok kellően ki legyenek egyensúlyozva. Bár nem sok időm volt tesztelni, bizton állíthatom, hogy a programozók remek munkát végeztek. Igaz, fejlesztés során a tervezett hat helyett négyre csökkentették a játszható fajok számát (emberek, orkok, sötét elfek, élőhalottak), de ne legyünk telhetetlenek, hiszen így is kellő változatosságot kapunk. Minden faj remekbe szabott kinézete és az eltérő játékstílus bizonyítja, hogy az alma meg a fája nagyon közel vannak.
Kampányok és küldetések: Mind a négy fajnak különböző kampányai vannak. Az egyes hadjáratok központi eleme a démoni faj inváziója. Újdonság, hogy már az elejétől bármilyen nehézségi fokon játszhatunk, vagy akár a játék folyása közben is szabadon változtathatjuk azt. Minden kampány indításakor és befejezésekor egy csodálatos renderelt mozi varázsol el bennünket.
Hősök, katonák és mágusok: Minden faj rendelkezik egy vagy két repülő egységgel, de a csatákban a gyalogos egységek játsszák a főszerepet. A mágia nem olyan erős, mint az Age of Mythology-ban, de azért szerepet kap a harcokban. A WC3 igazi újítása szerintem a hősök bevezetése.



majd egy kicsit többet taktikáznunk a harcmezőkön, és nem győzhetünk pusztán a túltermelési verseny megnyerésével.

Először mindenhol fény volt és világosság...

...de aztán a WarCraft fejlesztői gondoltak egy nagyot, majd bevezették a napszakok váltakozását. Azonkívül, hogy ezek nagyon változatossá teszik a játékot, gyakorlati hasznuk is van, hiszen sötét elfjeink jobban érzik magukat éjszaka. (Persze ugyanez igaz az ellenkező oldalról is.) Ez persze megbonyolítja a játékot, hiszen el kell gondolkozzunk, hogy a csak egy bizonyos napszak alatt funkcionáló tulajdonságokat fejlesszük-e bizonyos egységeinknél.

4 faj, 3 dimenzió és még isten tudja hány hónap...

A fejlesztők, a kiadó és mindenki azt ígéri, hogy nyáron megérkezik a játék, amit már tűkön ülve várunk. Igazság szerint azáltal, hogy egy kicsit belekóstoltam a programba, csak még éhesebb lettem... A grafikája csodálatosan szépen csillog-villog (igaz, nem értem, hogy a kamera miért nem forgatható, de hát a fejlesztők biztos tudják), és minden annyira részletesen kidolgozott és gyönyörű, hogy leírni sem lehet. Csak példákat tudnék hozni arra, hogy milyen fantasztikus, ahogy a sötét elfek épületei, az entek (fa lények), haladás közben hullatják a leveleiket, vagy amint a wispek a fát gyűjtik.
Talán néhányatoknak nem fog tetszeni ez a kicsit (s még egyszer hangsúlyozom, kicsit) szerepjátékosított RTS, de számomra maga az álom, ami hamarosan valóság lesz.

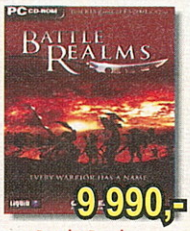
Szittyó

Megjelenés: 2002 második negyedév
www.blizzard.com
Fejlesztő: Blizzard

CD GALAXIS

PC játékok, valamint multimédia programok, DVD és videófilmek nagy választékban, olcsón

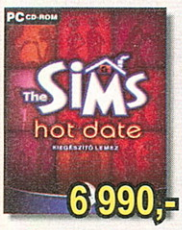
9 990,-
Project Eden



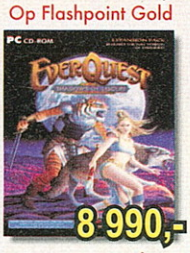
9 990,-
Battle Realms

11 990,-
RTCW

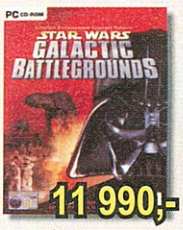
11 990,-
Op Flashpoint Gold



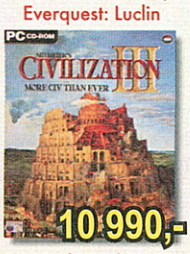
6 990,-
Sims Hot Date



8 990,-
Everquest: Luclin



11 990,-
SW Galactic Bgrounds



10 990,-
Civilization 3

9 990,-
Silent Hunter 2

9 990,-
IL-2 Sturmovik

9 990,-
Pool Of Radiance

11 990,-
Quake 1+2+3

3 koponya H 1 990
Addiction Pinball 1 990
Admiral Sea Battles 1 990
Afrika Sötét Titkai H 4 990
Airport Inc 1 990
Akimbo H 4 990
Aliens vs Predator 2* 9 990
Alone In The Dark 4 ..... 5 990
Alpha Centauri 2 990
Arcanum 9 990
Armored Fist 3 ..... 1 990
Baldur's Gate 4 990
Baldur's Gate 2 ..... 7 990
Battle Isle:Andosia War. 4 990
Battle Realms 9 990
Battlezone 2 ..... 1 990
Black and White 12 990
Blair Witch Project 1.* .. 1 990
Broken Sword 2 ..... 1 990
Bugdom* 1 990
Caesar 3 ..... 2 990
Champ. Manager 3 ..... 1 990
Champ. Manag 00/01 . 9 990
China: Forbidden City ... 1 490
Civilization 3 ..... 10 990
Claw 1 990
Codename Outbreak .. 10 990
Comanche 3 ..... 1 990
Colin McRae Rally 1 990
Comanche vs Hokum 1 990
Commandos 1 990
Commandos 2 ..... 10 990
Cossacks 10 990
Cutthroats 1 990
Dark Reign 2 ..... 1 990
Delta Force 1 990
Delta Force 2 ..... 1 990
Deus Ex 4 990
Diablo 2 990
Diablo 2 ..... 6 990
Diablo 2 Expansion 6 990
Dino Crisis 4 990
Discworld Noir 4 990
Disney: Dinosaur 4 990
Doom Coll (1+2+Final D) 4 990
Drakula H 6 990
Driver 4 990
Earthworm Jim 3D 1 990
Emperor: Dune 12 990
Empire Earth 9 990
Europa Universalis H 6 990
Everquest Deluxe 10 990
Everquest: Luclin 8 990
Evil Twin 7 990
Evolva 4 990
Extreme Biker 2 990
F1 2001 ..... 11 990
F-22 Lightning 3 ..... 1 990
FA PL Manager 2002 ... 8 990
FIFA 2002 ..... 12 990
Fighting Force 1 990
Flight Unlimited 2 ..... 1 990
Fly! 1 990
Flying Corps Gold 1 990
Ford Racing 1 990
Gabriel Knight 3 ..... 2 990
Gangsters 1 990
Get Medieval H 1 990
Giants 5 990
Ghost Recon 9 990
Gorky 17 ..... 2 990
GP 500 ..... 4 990
Grand Prix Legends 2 990
Grand Prix World 4 990
Grand Theft Auto 1 990
Grand Theft Auto 2 ..... 1 990
Grand Touring 1 990
Grim Fandango 4 990
Ground Control 2 990
Half Life 2 990
Half Life Blue Shift 5 990
Half Life Gunman 2 990
Harry Potter 12 990
Heavy Metal FAKK 2* .. 1 990
Heretic 2 ..... 1 990
Hidden & Dangerous 1 990
Hold hadművelet H 4 990
Homeworld 2 990
House Of the Dead 1 990
IL-2 Sturmovik 9 990
Imperialism 1 990
Imperium Galactica 2 H. 2 990
Indiana Jones 4 990
Invictus 1 990
Jagged Alliance 2 ..... 2 990
Jimmy White Cueball 2 . 1 990
KA-52 Team Alligator ... 1 990
Kiss Pinball* 1 990
Klánok H 2 990
Knights & Merchants H... 1 990
Kohan 7 990
Lomax 1 990
Lost Vikings 2 ..... 1 990
Lighthouse + Rama 1 990
Majesty 4 990
Max Payne 7 990
MechCommander Gold 2 990
Messiah 4 990
Micro Machines 3 ..... 1 990
Mig Alley 1 990
Might & Magic 7 ..... 1 990
Microsoft játékok
Age of Emp 2 Gold ... 19 990
Flight Sim 2002 Pro .. 29 990
MechCommander 2 .. 14 990
Midtown 2+Motocr2. 11 990
Train Simulator 14 990
Zoo Tycoon 11 990
Monaco Grand Prix 2 ... 1 490
Monkey Island 3 ..... 4 990
Mortal Kombat 4 ..... 1 990
Moto Racer 3 ..... 11 990
Myth 3 ..... 11 990
Nagy Balhé H 10 990
Nascar Racing 4 ..... 5 990
Nations H 10 990
Need For Speed 3 ..... 2 990
Need For Speed 4 ..... 3 990
NHL 2002 ..... 11 990
Oil Tycoon H 6 990
Oni* 1 990
Operation Flashpoint 8 990
Op Flashpoint Upgrade 5 990
Op Flashpoint Gold 11 990
Pax Corpus 1 990
Planescape Torment 4 990
Pizza Connection 2 ..... 4 990
PQ SWAT 3 Elite 2 990
Pool Of Radiance 9 990
Pro Bowl 3D 1 490
Pro Pinball:Timeshock+W. 1 990
Pro Pinball:Big Race USA. 1 990
Project Eden 9 990
Quake 1+2+3 ..... 11 990
Rally Trophy H* 10 990
Red Alert 3 990
Red Alert 2 ..... 10 990
Red Alert 2: Yuri's Rev... 6 990
Redguard 1 990
Resident Evil 2 ..... 2 990
Return TC Wolfenstein . 11 990
Revenant 1 990
Risk 2 ..... 4 990
Rogue Spear: BlackThorn 6 990
Rune* 1 990
Sacrifice 5 990
Screamer 4x4 H 2 990
Sega Rally 2 ..... 1 990
Septerra Core 2 990
Serious Sam* 1 990
Settlers 4 H 7 990
Seven Kingdoms 2 ..... 1 490
Silent Hunter 2 ..... 9 990
Sim City 3000 ..... 3 990
Sims 9 990
Sims Livin' It Up 3 990
Sims House Party 3 990
Sims Hot Date 6 990
Sin 1 990
Soldier Of Fortune SE ... 4 990
Soul Reaver 1 990
Soul Reaver 2 ..... 9 990
Spec. Ops. 2 ..... 1 990
Speed Busters 1 490
Sports Car GT 2 990
Starcraft + Brood War .. 3 990
Star Wars Racer 4 990
Force Commander 4 990
Galactic Battlegrnds .. 11 990
Jedi Knight Gold 4 990
Phantom Menace 4 990
Rogue Squadron 4 990
X-Wing Alliance 4 990
X-Wing Collector's 4 990
Stronghold 11 990
Sub Command 12 990
Sudden Strike 5 990
S.W.I.N.E. H 7 990
Theme Hospital 2 990
Theme Park World 3 990
Theocracy H 1 490
Thief 1 990
Throne Of Darkness 7 990
Tomb Raider 1 990
Tomb Raider 2 ..... 1 990
Tomb Raider 4 ..... 4 990
Tomb Raider Chronicles 4 990
Tonic Trouble 1 490
Totally Flying, 3 rep.szim. 7 990
Totally Rollercoaster 7 990
Touché H 1 990
Traffic Giant Gold 7 990
Tropico H 9 990
Unreal Tournament 4 990
Vampire: Masquarade .. 1 990
Vészhelyzet H 1 990
Viper Racing 1 990
Virtua Cop 2 ..... 1 990
Virtua Fighter 1 990
V-Rally 4 990
V-Rally 2 ..... 4 990
Warcraft 1 990
Warcraft 2 Gold+B.net . 2 990
Warlords 3 Deluxe 1 990
Worms United 1 990
Worms World Party 7 990
Zeus + Poseidon 8 990
Zork: Grand Inquisitor .. 1 990

2 990,-
Imperium Galactica 2

4 990,-
Deus Ex

6 990,-
Diablo 2 Expansion

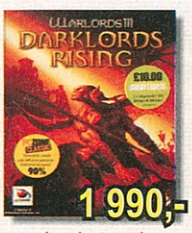
7 990,-
Max Payne

1 990,-
Oni

1 990,-
Rune

1 990,-
Serious Sam

1 990,-
Heavy Metal FAKK 2



1 990,-
Warlords 3 Deluxe

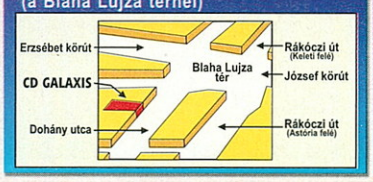
2 990,-
Warcraft 2 Gold

1 990,-
Earthworm Jim 3D

1 990,-
Vampire

INTERNET ÁRUHÁZ
www.cdgalaxis.hu
PC játékok, multimédia programok, DVD filmek, VHS videofilmek nagy választékban, olcsón!
Az interneten és üzleteinkben is!
Nyitva: Hétfő-Péntek 10-18, Szombat (Pest): 10-13
Csomagküldés Budapestre és országosan is: telefonon a nyitvatartási idő alatt ill. internet 0-24

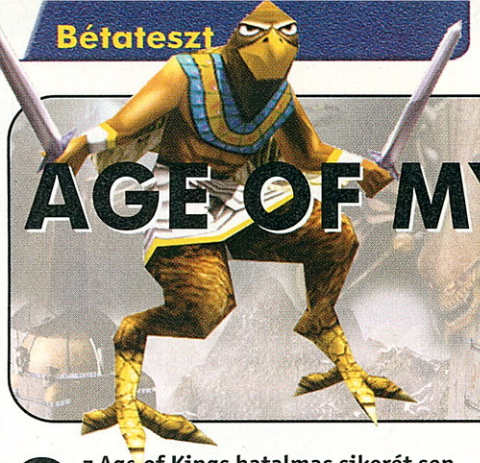
SZOFTVER-ÁRUHÁZ
Pest – VII. kerület
Dohány u. 64. Tel.: 479-0933
(a Blaha Lujza térnél)



SZAKÜZLET
Buda – XI. kerület
Vásárhelyi P. u. 8. Tel.: 209-3606
(a Móricz Zs. körtérnélj) 361-4061

CSOMAGKÜLDÉS
Az ország minden pontjára!

GYORS, KÉNYELMES UTÁNVÉTELLEL
AKÁR MÁR MÁSNAPRA!
Telefon: 479-0933
Szállítási díj: 970 Ft, távolságtól és értéktől függetlenül.



Microsoft

AGE OF MYTHOLOGY

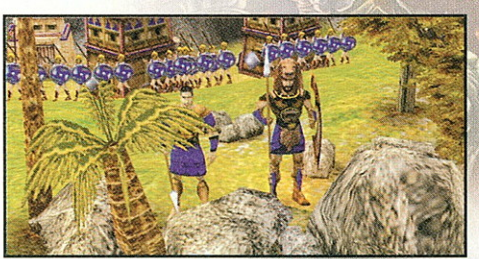
VISSZA AZ ÓKORBA

Az Age of Kings hatalmas sikerét senki sem tagadhatja: több évvel a megjelenése után is megunhatatlan, akár egyszemélyes küldetéseket, akár hálózati partit játszunk. A fejlesztők szerencsére ez idő alatt sem pihentek (sokat): elkészítették a sorozat következő részét. A középkorból azonban visszaugrottak az ókor istenektől, hősöktől és szörnyektől hemzsegő történelmi-mondai világába. S, hogy Szép Heléna jobb-e, mint az Orleans-i Szűz? Nos, a görögök tudtak élni. ☺

S, hogy miért nem Age of Empires 3-at csináltak a fiúk? Hét év fejlesztés után picit ráuntak a középkori témára. Azonban az ókor azonkívül, hogy mindenki számára ismerős (ha más nem, akkor a töri-könyvekből...) – egyszerre lehet valós és misztikus is, történelmi egységeket és mesebeli hősöket is el lehet benne helyezni. A legendák és mítoszok pedig kiválóan biztosítják, hogy ne csússzon át az egész játékmenet valamiféle echte fantasy-szerű „Age of Warcraft"-ba. Ezáltal sokkal egyedibb az AoM hangulata, mint az eddigi összes ilyen típusú RTS-é – beleértve a WarCraft 3-at is! A történetet a görögökkel kezdjük el, a régi AoE-motorosok számára igen ismerős rendszerben – a játékmenet azonban elég hamar le fog térni a megszokott „útvonalról". Parasztjainkat ugyanúgy elküldjük majd gyűjtögetni, vadászni, bányászni, mint eddig, ám nagyon hamar beleütközünk az „Isteni Kegy" problémájába: hogy mi ez, és hogyan kell előteremteni? Hamarosan kiderül, hogy ha szorgos alattvalóinkat elküldjük a templomba imádkozni, akkor lassan, de biztosan növekszik majd a mennyisége! Ha pedig már elég sok van belőle, különböző mondai lényeket hívhatunk elő segítségével: a hidrákat, medúzákat és társaikat igen szép eredménnyel vethetjük be ellenfeleinkkel szemben! Harminc különböző bestiával találkozhatunk – természetesen mindegyikük más extra képességgel rendelkezik: a pegazus ugyebár egy repülő ló, harcolni nem tud, de remek felderítő (ebből már nyilvánvalóvá is vált, hogy a legújabb AoM-ban repülő egységekkel is találkozunk), a skorpióember mérges fullánkját használja, a jégóriás lefagyasztja, a hidra pedig kővé változtatja az ellent. Jól kombinálhatjuk a drága „kegyen" vett misztikus teremtményeket alapegységeinkkel is: az íjászokat például mindig kísérjük küklopsszal! A behemót ugyanis, miután adott egy maflást az ellenséges katonának, még jó messzire el is hajítja, így az biztosan nem fog – a közelharcban egyébként feltűnően suta – íjászaink közelébe jutni.

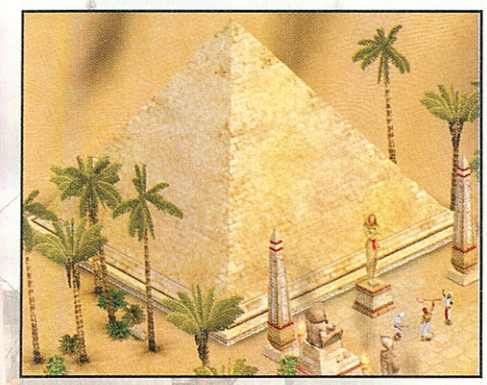
Az istenek nem estek a fejükre

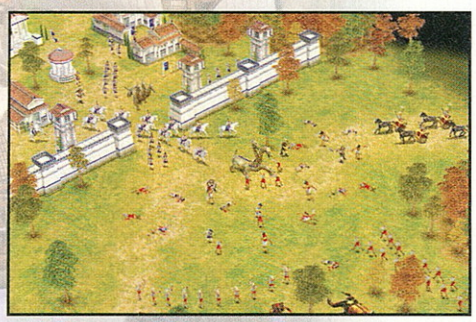
Természetesen nem kapjuk meg az összes mondai lényt – csak néhány fajtát irányíthatunk közülük, attól függően, hogy melyik istent választottuk. A lényeken kívül hasznos segítőtársaink a mitológiai hősök. Ők tulajdonképpen emberfeletti képességű emberek, akik legjobban a mondai lények legyakásában jeleskednek. A legtöbb hős a görögöknél dolgozik, a vikingeknél is találkozunk párral, ám az egyiptomiak eggyel sem rendelkeznek. Kárpótlásul csak nekik vannak papjaik, akik az ellenség egységeit megtérítik, és ezzel átállítják a mi oldalunkra. Az isteni beavatkozást viszont minden néppel segítségül hívhatjuk. Igaz, 36 ilyen szerepel a játékban, mégsem dúskálunk bennük a kampányok során: fejezetenként mindig csak egyet kapunk meg ezek-

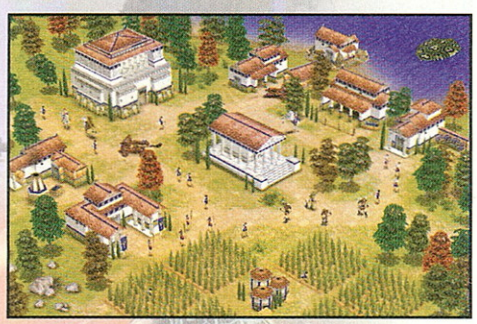


Egyiptomiak

Civilizációk: Ra, Set, Izisz
Jellemző tulajdonságok: védekező harcmodor, masszív épületek
Isteni jóindulat-pontokat kapunk: ha monumentális alkotásokat építünk (pl. piramisok)
Hősök: nincsenek szokásos hősök, viszont a papjaik gyakorolhatják a hősi tulajdonságokat (mondai lények elleni védekezés, stb.)
Ismertebb mondai lények: múmia, skarabeusz, anubisz.







Görögök

Civilizációk: Posszeidón, Zeusz, Hádész
Jellemző tulajdonságok: leginkább hasonlít az AOE 2-re
Isteni jóindulat-pontokat kapunk: ha sok alattvalónk imádkozik a templomokban
Hősök: csupa ismert személyiség (pl. Herkules, Odüsszeusz), mindegyik másban jobb (kézitusa, Íjászat, stb), mindegyikből csak egy van.
Ismertebb mondai lények: kolosszus, medúza, pegazus.

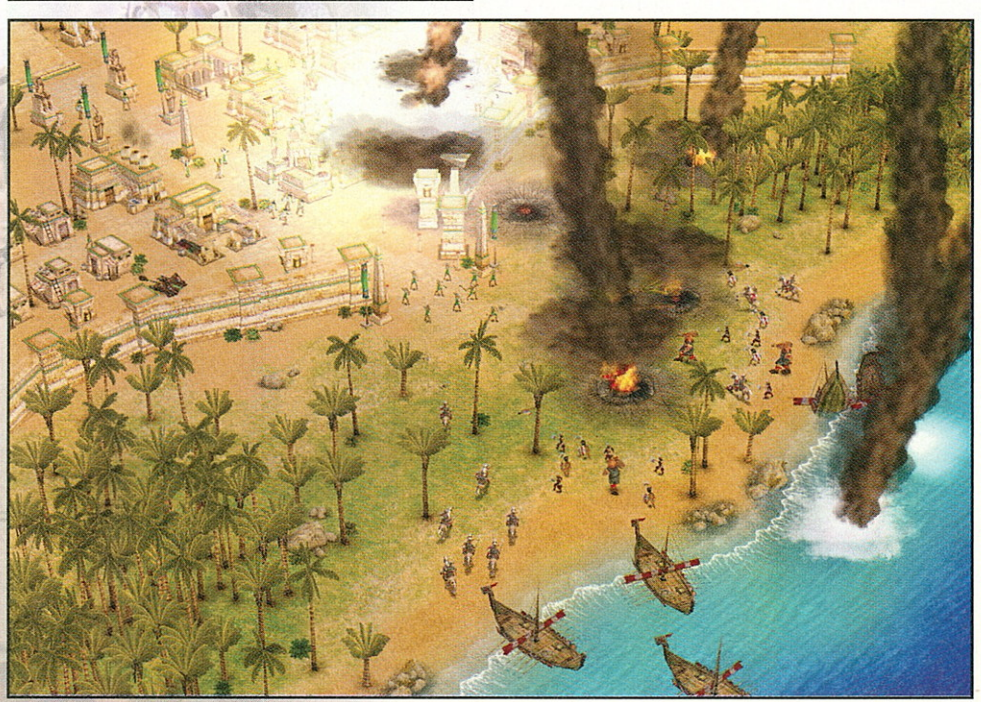
Vikingek

Civilizációk: Thor, Ódin, Loki
Jellemző tulajdonságok: támadó és mozgékony harcmodor, gyenge épületek
Isteni jóindulat-pontokat kapunk: csakis akkor, ha harcolunk
Hősök: nincsen akkora változatosság, mint a görögöknél, de a számuk nincs maximalizálva, így akár egy szuper-hadsereget is létrehozhatunk belőlük.
Ismertebb mondai lények: troll, valkűr, hegyi óriás.

ből a „szuperfegyverekből", és egyszerre csak négy darab lehet a tarsolyunkban. A fejlesztők fantáziája és kreativitása szerencsére az egekben szárnyalt e téren is: igen változatos deus ex machina-k születtek. Vannak a hagyományos eszközök, mint a meteorit-eső, a villám, (copyright by Zeusz ☺) vagy a tornádó. Vannak azonban újdonságok is: ha például a csata közben megszorongatnak, nagyon hasznos az „isteni fegyverszünet" is – ilyenkor egy percre a harci cselekmények leállnak, és gyorsan le tudunk gyártani még néhány katonát. Vannak nyersanyagnövelő áldások: az egyik ilyen eredményeképp a környékbeli állatvilág felszaporodik – más kérdés, hogy nem csak a levadászandó fajták, hanem pl. krokodilok is –, egy másik pedig bőséges termést hoz a földekre. Ha viszont az ellenfél termelését akarjuk tönkrevágni, folyamodjunk a „száskajárás" nevű „áldáshoz" ☺. A lehetőségek szinte kifogyhatatlanok, csak bölcsen kell alkalmaznunk őket.

Kultúrák találkozása

Míg a görögök civilizációja nagyban hasonlít az AoE-sorozatban megszokotthoz, addig a másik kettő kultúránál lényeges újdonságokkal találkozhatunk: a védekezésben erős egyiptomiak csak épületek felépítésével juthatnak isteni jóindulat-pontokhoz. Kezdéskor kapunk egy fáraót is – az uralkodó közelében dolgozó munkások pedig gyorsabban építenek és termelnek (naná, ha jön a főnök, mindig gyorsabban megy a munka ☺), ráadásul még a népszaporulat is megnő (na, hogy ezt hogy éri el, abba jobb nem belegondolni ☺). A vikingek egészen más stílusúak: nekik nincsenek alapból építményeik – ökrösszekerek szállítják utánuk a szükséges javakat. Végszükség esetén ugyan felhúzhatnak néhány épületet, de ezek igencsak egyszerű faházak, melyek néhány ütéstől össze is dőlnek. A három kultúra mindegyike három „alvariációval" bír, így ez is komoly változatosságot hoz a játékba: nemcsak más istenek vannak velük, más mitológiai lények a szövetségeseik, de más előnyöket vagy hátrányokat is kapnak.



Felhők fölül lenézve...

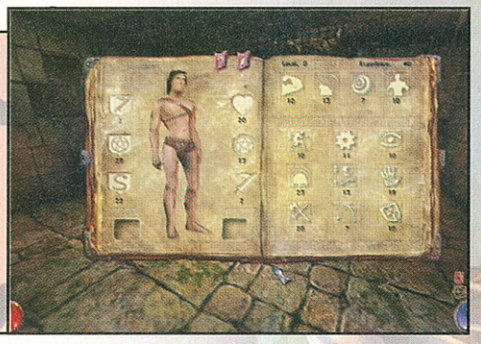
...nem lesz problémánk a látvánnyal. Bár sok RTS-nek hátrányára vált a 3D-s grafikai motor, az AoM-nál nem ez a helyzet: a világ átlátható, ugyanakkor hihetetlenül részletes. Kameraforgatással és állandó zoomolgatással sem kell erőlködnünk. A 3D-s engine ráadásul igen szép effekteket produkál – elég, ha csak a tenger hullámzását, a kivágott fák eldőlését vagy az isteni közbeavatkozásokat említem. Az átvezető történéseket is a játék belső motorja jeleníti meg – lényegesen szebben, mint azt az Empire Earth-ben láthattuk. Ha a fejlesztők a végleges verzióig nem rontják el valami égbekiáltó baromsággal a játékot, illetve a megígért dolgokat belerakják, akkor egészen biztosan nem fogunk csalódni az AoM-ben. Azt viszont nem garantálom, hogy legyőzi a Warcraft 3-at: szerintem mindkettő ott lehet a csúcson, már csak azért is, mert annyi újítással rendelkeznek, és annyira más a hangulatuk, hogy valószínűleg érdemes lesz beruházni rájuk külön-külön.

Uhu
A német GameStar alapján

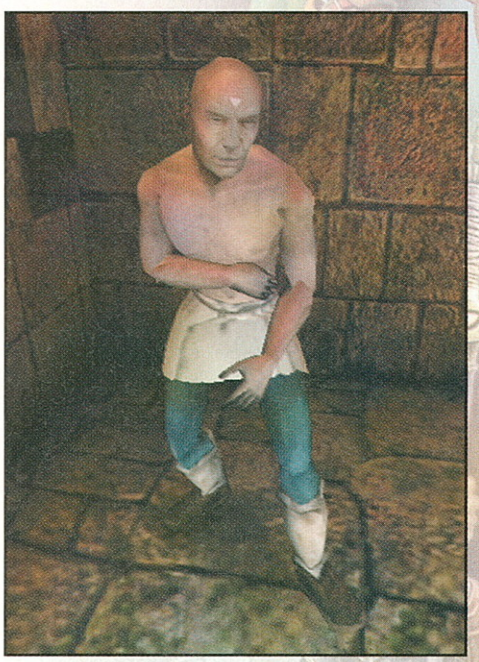
Fishtank

ARX FATALIS

AHOL TÖBBÉ NEM SÜT MÁR A NAP...



A franciák az ősrégi Ishar-sorozat óta nem nagyon jeleskedtek a szerepjátékok terén, most viszont – minden különösebb csinnadratta nélkül – valami egészen fantasztikus alkotással fognak előrukkolni. Az ECTS-en sajnos csak pár gyönyörű képet láthattam és némi infómorzsát olvashattam a Fishtank által hamarosan kiadásra kerülő RPG-ről, de már azoktól is rendesen beindult a nyálelválasztásom. ☺ Most viszont – még karácsony előtt – a német cég jóvoltából egy Arx preview béta verziót találtam az irodaasztalomon, úgyhogy azonnal rávetettem magamat...



Ahogy betöltöttem az Arxot, két napon keresztül nem is nagyon tudtam leszakadni róla (mit nekem karácsony! ☺). Sajnos végül azért kellett abbahagynom a játékot, mert korai béta demóról lévén szó, egy bizonyos ponton egyszerűen nem tudtam továbbjutni. Az viszont már ebből a verzióból is látszik, hogy zseniális (új!) ötleteket tudtak a készítők belezsúfolni a nagyon nehezen változó RPG-s világba, ugyanakkor a jó öreg Ultima Underworld-ök rajongói is hatalmasat fognak nosztalgiázni vele.

Mire megjön a játék, alaposan pucold ki az egered...

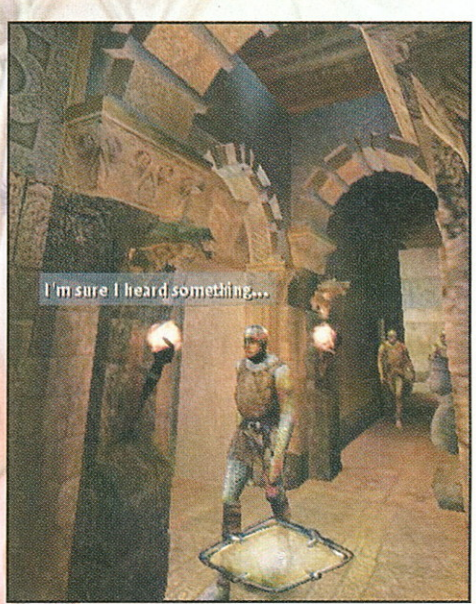
Rendhagyó módon most nem a sztorival kezdeném, mert ezúttal az irányítás, a harc és mágia megvalósítása sokkal több figyelmet érdemel. A játék elején egy kicsit furcsa volt megszoknom a kezelőfelületet, ez ugyanis nem a hagyományos FPS-eket idézi, hanem inkább az Ultima Underworld-öt és a Lands of Lore II-III-at. A jól ismert „mouse look"-ot itt úgy tudjuk bekapcsolni, ha megnyomjuk a jobb egérgombot: ilyenkor forgathatjuk a fejünket, és harcolhatunk. Újabbat kattintva a látótér „kimerevedik": így vehetjük fel a zsákmányt, használhatjuk a különféle kapcsolókat, és beszélgethetünk NPC-kkel.

Az Arx Fatalis zseniális újítása a szerepjátékokban még nem használt mozdulatfelismerő varázslás. (Az egérrel különféle formákat rajzolsz és ezt a program felismeri.) Igaz, hasonlóval a Black and White-ban már találkozhattunk, itt azonban ez egyszerre könnyebb és ugyanakkor összetettebb is. Előbbi azért jellemző rá, mert egyrészről sokkal egyszerűbb formákat kell a levegőbe suhintanunk, másrészt a program sokkal „nagyvonalúbb" a B&W-nál, tehát az eredeti alakra nagyjából hasonlító, pontatlan bénázásunkat is elfogadja. Ugyanakkor egy kicsit bonyolítottak is a készítők a recepten: egyetlen varázslat elsütéséhez minimum két (a teljes verzióban talán még több) mágikus figurát is a levegőbe kell rajzolnunk! Gondolom ez első hallásra egy kicsit durván hangzik, de biztosíthatom az aggódó – hozzám hasonló – „egérzsonglőröket" ☺, hogy meglepően könnyen lehet alkalmazni a formák kombinálását.

Akik pedig *igazi* RPG-re vágynak, azok a mennyben érezhetik magukat, hiszen a varázslatok „memorizálását" ezúttal szó szerint kell érteni! Tehát nem csak klikkelsz egy gombon, pihengetsz, aztán a karaktered máris negyven varázslattal gazdagabb lett, hanem mindent *neked* kell megjegyezned! Persze minden kombináció le van körmölve, de ezeket állandóan előkapni elég macerás, úgyhogy használnod kell e fejedet! Cool, nem? ☺

„En garde!" – de hogyan...?

Gondolom, sejtitek, hogy harcolni is egy kicsit másféleképpen fogunk, mint a hagyományos fantasy RTS-ekben. A fegyverünket például nem fogjuk állandóan kézben tartani (ha jobban be-



legondolunk, ez bizony logikus is...), hanem csak szükség esetén rántjuk elő, és így nem tudunk semmi kapcsolót, vagy tárgyat használni, tehát „békeidőben" megint el kell raknunk... Maga a küzdelem is máshogy működik: az „erőgyűjtéshez" a mutatóujjunkkal kell egy ideig szorítani a gombot, hogy aztán minél hatalmasabb csapást mérjünk az ellenségre. (Ultima Underworld-ösöknek ez biztosan ismerős.)

Ez azonban még mindig nem minden! ☺ Fegyver és ellenségfüggő például, hogy bizonyos támadástípusokat hogyan érdemes használni. Emellett pedig az is sokat számít, hogy suhintás közben milyen irányba mozdulunk el. Ha például balra („strafe") és hátrafele mozdulunk, miközben suhintunk, akkor ezt hősünk erőteljes oldalsó vágással jutalmazza. Testünket jobbra rántva az ellenkező irányba hajthatunk végre egy apró, de villámgyors vágást.

Tovább nem ecsetelem a különböző mutatványokat. a lényeg, hogy a remek irányításnak köszönhetően, aránylag könnyen válhatunk a harcművészet mestereivé.

A nyomasztó sötétségben fel-fellobban a fáklyák gyenge fénye.

A katakombák közé zárva

A játék sztorija is kicsit különbözik a hagyományos RPG sémáktól. Máshol ugye megszokhattuk, hogy hősünkkel, vagy hőseinkkel különféle dungeon-ök között barangolunk, küldetést teljesítünk, monsztát gyakunk, xp-t és kincset szerzünk, aztán kimegyünk, és a felszínen lévő városban felmarkoljuk a jutalmakat, és minden pénzt páncélra és fegyverekre verünk el. A lényeg persze részünkről most sem változik, azonban a város ezúttal „helyben lesz": Arx Fatalis világában ugyanis a földfelszínen nem süt már a nap, iszonyú hideg van, ezért a lakosság kénytelen-kelletlen szedte a sátorfáját és barlangokba, kazamatákba költözött. Mint ahogy az már az ilyen „exodusoknál" lenni szokott, az elfoglalandó terület nem lakatlan: évezredek óta goblinok, trollok és patkányemberek élnek itt, akik nem fogadják kifejezetten tárt karokkal (inkább kardokkal) a betolakodókat...

Miközben a föld alatt mindenki egymást gyilkolja, Akbaa, a Káosz istene úgy gondolja, hogy szívesen letelepedne a nyugisabb felszínen, ezért szövetkezik Iserbius-szal, egy hithű pappal, hogy emberi áldozatokkal és titkos rituálékkal segítsen neki a költözködésben. Szerencsére a királyi főcsillagász fényt derít a titkos üzelmekre, és még időben értesíti az Istenek tanácsát, mielőtt lemészárolják.

Hogy ehhez az egészhez az általunk irányított hősnek mi köze van, az eleinte nem nagyon derül ki, ugyanis egy koszos, vérrel borított goblin börtönben ébredünk, egy szál pendelyben, amnéziás állapotban. A szomszéd cellában egy hozzánk hasonló nyomorulttal beszélgethetünk, aki biztos benne, hogy valahogy ki tudunk jutni, és neki is segíthetünk majd. Persze így is történik: az egyik ajtórácsot könnyedén el lehet hajlítani, és már csak a goblin őrt kell helybenhagynunk, hogy egy kapcsolóval újdonsült társunkat kiengedhessük.

Tábortüzek és lobbanó fáklyák

Sajnos túl sokáig nem engedett a preview verzió, úgyhogy a sztoriról most ennyit, viszont kellemes meglepetésként ért, hogy még ebben a kis részben is találkoztam apró logikai feladványokkal, vagy RPG-kben nem megszokott feladatokkal. Az egyik helyen például csak úgy juthatunk fel egy liften, ha keresünk a kerekeihez valahol kötelet.

Még királyabb ötlet, hogy néhány tárgyat össze is kombinálhatunk: ha egy zsineget egy botra kötünk, akkor horgászbotot gyárthatunk belőle, amivel horgászva nyers halat találunk, amit megsüthetünk egy tábortűzön, amelyet még előtte meg kell gyújtanunk!

A végére hagytam a „desszertet", a játék grafikáját. Nos, ez valami egészen elképesztően gyönyörűre és részletesre sikeredett: a barlangfalak textúrái félelmetesen élethűek, a „fog effecttel" megoldott nyomasztó sötétségben fel-fellobbanó fáklyák gyenge fénye a bányák piszkos folyosóin heverő kocsik, ládák roncsait világítja meg, amelyeket iszonyúan aprólékosan dolgoztak ki a készítők. Hasonló műgonddal munkálták meg az embereket és a szörnyeket is: ha nem is érik el az ezen a téren etalon Return to Castle Wolfenstein szintjét, azért közel járnak ahhoz.

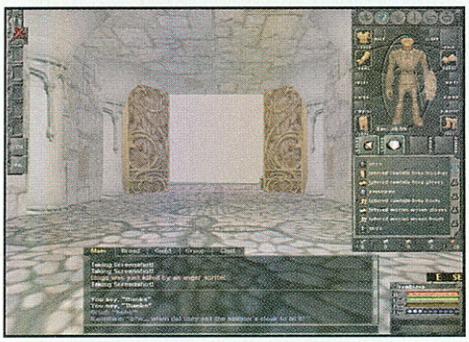
Helyhiány miatt még rengeteg mindenről nem írtam, de ha végre megérkezik a teljes verzió, akkor egész biztosan alapos kivesézést olvashattok róla.

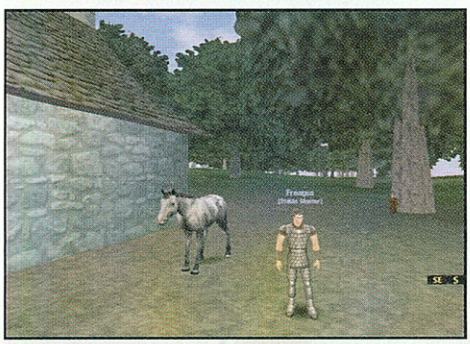
Bad Sector

Dark Age of Camelot

EGY FÉNYES KORSZAK KEZDETE

Talán apró ellentmondásnak tűnik, hogy egy sötét korszakról szóló program hogyan lehet egy fényes kor kezdete, azonban a történelemben is számtalan példát találunk arra, hogy sötétebb időket sokkal szebbek, fényesebbek követtek. Játékprogram univerzumban is elkövetkezik ez a korszak. Legalábbis nagyon úgy tűnik.





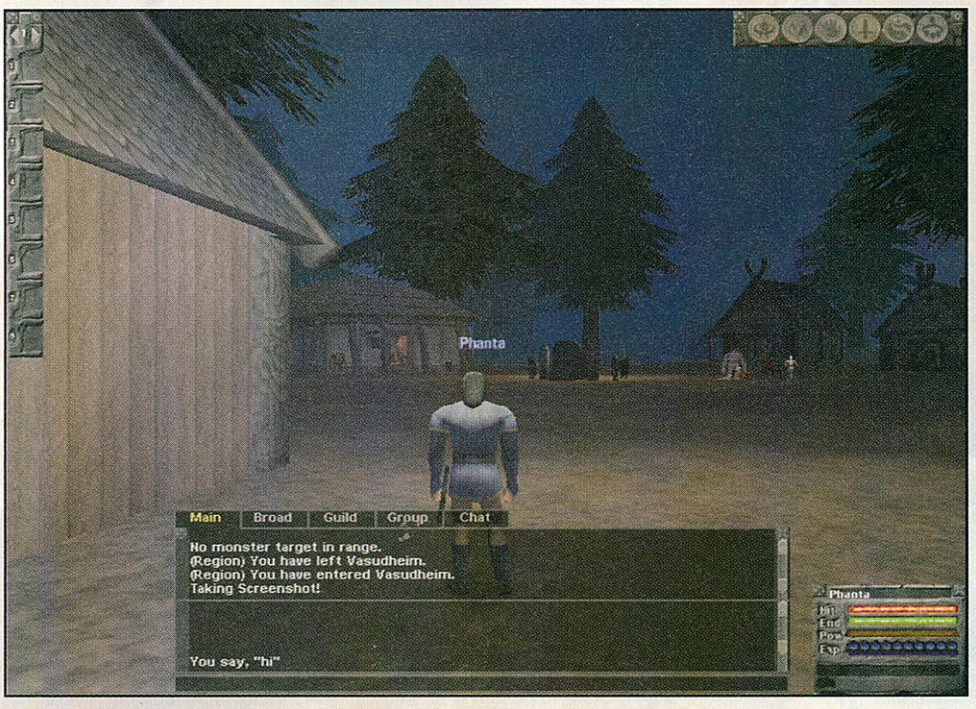
Vágytatok már arra, hogy egy hatalmas királyság részesei legyetek? Netán megvédjétek hazátok szent földjét gonosz bestiák dúlásától, rémes toportyánférgek támadásaitól, vagy valamelyik szomszédos és ellenséges birodalom seregeinek portyáitól? Életeteket és véreteket adnátok hazátokért, a mesék és a legendák világából idepottyant csodás földért? Ugye igen? Mert hát katonaságot irányítani eddig is lehetett, de személyesen részt venni egy konfliktusban azt nem. Eljött tehát a Ti időtök!

Három világ távol, s mégis közel

Ebben a távoli, képzelet által épített világban három hatalmas és erős birodalom vívja harcait egymással: Albion, Hybernia és Midgard legjobb fiai és lányai vetélkednek azon, hogy tudásukkal, karjukkal vagy mágiájukkal védjék meg hazájukat. No persze semmi sem kötelező, ha Te sosem szeretnél elmenni országod határaira, s nem akarod megvédeni azokat, jogod van hozzá: soha senki sem kényszerít majd erre. Hiszen itt egy szerepjátékról van szó, amelyben szinte azt csinálhatsz, amit csak akarsz. Esetleg a jeges és hűvös Midgard ormain vadászol hegyi trollokra, miközben a háború dúl? Tedd azt! Messze a csatától, a fenyvesek csöndjét verheti fel a Te saját küzdelmed zaja. Netán Albionban, Camelot városa mellett hajszolsz elvadult teremtményeket? Esetleg Hybernia fővárosa, Tír na nÓg érdekel csupán? Csak nézelődni akarsz és csodálni az égbeszökő tornyokat, a kristályok csillogását? Lelked rajta. Szabad vagy: ez a Te világod! Mert bármelyik országot is választod, a játék ugyanaz: s milyen jó is lenne turistaként bejárni a hihetetlen méretű területet, nem törődve szörnyekkel, ellenségekkel és küldetésekkel? Nem szabad azonban elfeledni, hogy a másik két birodalom halálos ellenséged: még akkor is, ha legjobb barátod néz veled farkasszemet a határ másik oldaláról.

Szabadságérzet.

Azt teszek, amit csak akarok. Ez a mondat istenigazából nagyon kevés játékprogramra igaz, s persze hozzá kell tenni azt az apró kiegészítést is: s amit a szabályok megengednek. Ugyanis egy játék tervezése során tökéletesen meg kell határozni, mire lesz képes egy adott karakter, lény vagy tereptárgy. S ez hasonlóan működik, mint a való életben. S ezért zseniális a Dark Age of Camelot: egy valós világ érzetét kelti: beszippant, saját részévé tesz. Ahogy tucatnyi játékossal beszélgetsz, ahogy belépheted egy céhbe, ahol a tagok barátokként, igaz csapatként segítik egymást, ahogy felfedezed a környezeted, mind-mind egy fantáziavilág hétköznapjait jelenti. Ez benne a legzseniálisabb. Csak ülök Ardee-ben, a falu közepén, nem csinálok semmit, kérdezősködöm a többiektől. Megpróbálok rájönni, mit hogyan kell tenni. Ők pedig készségesek vagy elutasítóak, vérmérséklettől függően. Ahogy a valós világban. Egyébként a kézikönyvből kiindulva csak az alapokat tudhatjuk meg, ez pedig édeskevés. Ugyanúgy kell megtanulni mindent, ahogy azt gyermekkorunkban tettük: figyelni kell, bátran kérdezősködni, kutatni és kíváncsiskodni. Nem árt jegyzetelni, esetleg vázlatos térképeket rajzolni, ugyanis a játékban nincs térképezés funkció: ennek szabadságát meghagyták a játékosnak, ahogy ez a valós életben is menne. Szerencsére



Hybernia

Gaythelos, Heolaus athéni király rebellis fia rengeteg gondot okozott apjának. A felelősséget nem érző, mégis nagy lángon élő fiú Egyiptom visszafoglalása után vándorútra indult (kénytelen volt, hiszen az egyiptomiak kidobták). Afrika érintésével jutott Spanyolországba seregének maradékaival. Itt rengeteg csatát vívott az őslakosokkal, s hiába adta Athén törvényeit a letelepülni vágyóknak, a küzdelem kezdte felőrölni erejét. Kiadta tehát a parancsot, hogy népének találnia kell egy üres szigetet, ahol senki sem zavarja őket. A felfedezők északon, egy „minden oldalán tenger által mosott" szigetre bukkantak. Mire visszatértek a spanyol partokhoz, Gaythelos már agonizált, de halála előtt felhatalmazta fiait, hogy foglalják el a szigetet. Hyber és Hymec el is indultak, s le is igázták ezt a földdarabot: voltak, akiket lemészároltak, másokat beolvasztottak. Így kapta ez a sziget a Hybernia nevet Hyber után. Egyes krónikások szerint a szigetet óriások lakták. Mai nevén hívjuk csak Írországnak ☺.

Midgard

Odin, aki Bur fiának, Borrnak volt a fia, az általa megölt óriás, Ymir testéből hozta létre Midgardot. Ymir kifolyt véréből lett a tenger, húsából a föld, koponyájából az ég, csontjaiból a hegyek és hajából a fák. Szemöldökéből fegyverek lettek, amelyekkel az itt élő emberek vívtak egymással. Midgard körül terült el az óceán, melyben Jormungand, a kígyó élt. Oly hosszú volt, hogy körbe tudta az ölelni egész birodalmat a testével úgy, hogy a farka végét a szájába vette. Ymir testéből egy kőrisfa nőtt ki, amelynek ágai az egész világot beborították. Ez az Ygdrasil nevű fa tartotta az univerzumot, míg három gyökere három másik világba nyúlt le: az első Asgaardba, az istenek világába; a második Jotunheimbe, ahol az óriások éltek, míg a harmadik Nilfheimbe, a jég, a sötétség és a halál világába. Ez volt a világ három szintje is egyben.

a DAoC rengeteg lehetőséget nyújt arra, hogy kérdezősködjünk: egy parancs segítségével megtudhatjuk például azon játékosok neveit, akik azonos foglalkozásúak vagy szintűek, mint mi. Ezután pedig nincs más dolgunk, mint a „/send" parancs segítségével megszólítani az illetőt. Akár egy egész estét is el lehet tölteni csevegéssel, nincsenek megkötések.

Legyünk sztárok

Ha igazán ki akarjuk élvezni a játék sava-borsát, akkor bizony ismerkedni kell, lehetőleg minél több honfitársunkkal. Ugyanis ha nem tudunk belépni egyik céhbe (Guild) sem, akkor bizony az Off-Line RPG-k szintjére süllyed a program egy idő után: unalmas szólózássá válik. Bár kétségtelenül vannak olyan emberek, akik ezt kedvelik, így senki sem tiltja meg nekik, azonban a történések esszenciája a csapathoz, csoporthoz, céhhez tartozásban van. Ott történnek az események, a céhek találják ki a hadjáratokat, szervezik meg egy adott körzet esetleges védelmét. A csoportok tagjai támogatják egymást: a kicsik megkapják a nagyok levetett fegyvereit és tárgyait, ezzel rengeteg pénzt megspórolva. Segítenek az alacsonyabb szintűeknek, hogy megbirkózhassanak egy nehezebb csatával, gyógyítják, pátyolgatják őket. Mindemellett nagyon sokat ér a tapasztalat: el lehet mondani melyik lénynél mire lehet számítani merrefelé található a küldetés, s egyébként is mik a hírek. Ahogy a való életben: aki nem tartozik sehová, az itt is ugyanolyan kirekesztettnek érezheti magát.

Gondolkodjunk

Eddig tartott az elméleti képzés, most jöjjön a gyakorlati.

Elsőként is a legfontosabb: nem mindegy, melyik szervert választjuk, ugyanis egy adott szerveren egyszerre csak az egyik oldalon lehetünk. Magyarán, ha a Bedevere szerveren létrehozunk egy karaktert Albionban, akkor ezen a szerveren a jövőben csak albioni karaktert hozhatunk létre. Nagyon fontos még tudni azt, hogy a szerverek között nincs átjárás: ha én Pellinor szerveren játszom, míg a barátom Bors-on, akkor sosem tudunk egymással, egy csapatban nyomulni. Nincs azonban korlátozás: mindegyik kiszolgálón lehet 4 karakterem egyszerre. Ez pedig nem kevés. Azt azonban ne feledjük, hogy hiába vagyunk ugyanazon, ha más királyságban tevékenykedünk, nem leszünk képesek kommunikálni egymással. Találkozni fogunk úgynevezett Roleplaying és Test szerverrel is. Az első az igazán kemény szerepjátékosoknak ajánlott, eseményektől bővelkedő, csak tapasztaltaknak ajánlott hely. A második pedig arra jó, hogy a játék legújabb, fejlesztés alatt álló változatát, finomításait próbálgassuk.

Miután túlestünk a nekünk szimpatikus szerver kivá-

lasztásán, hozzuk létre legyőzhetetlen hősünket! Mindhárom világban 4 faj közül választhatunk, de a lényeg mindenütt hasonló. Mindenütt található ember, amelyeknek minden tulajdonsága átlaghoz közeli (60): Albionban mind a 4 faj emberi, de figyelem, nem mindegyik lehet bármilyen foglalkozású! Midgardban a Trollok, Hyberniában a Firbolgok a nagyon erős: és ezekkel érdemes valamilyen harcos kasztot választani, de ne feledjük, amilyen jó fizikumúak, olyan lassúak és ügyetlenek. Tolvajlással, vagy az ehhez közeli, úgynevezett „lopakodással" foglalkozó fajok azok lehetnek, amelyeknek jó az ügyessége illetve a gyorsasága. Varázslóknak pedig igazán azok valók, amelyeknek magas az intelligenciájuk (Hyberniában az elfek, Albionban az Avaloniaknak). Azt azonban sose feledjük, hogy induláskor 30 extra pontunk van, amelyet tulajdonságainkra terhelhetünk, így egy kevésbé intelligens fajból is jó varázslót faraghatunk. Adott esetben. Mindemellett meg kell jegyeznem: más foglalkozások is léteznek, így elég nagy a variációs lehetőség (erre jó példa, hogy amíg Hyberniában és Midgardban 4, addig Albionban 5 szerep közül választhatunk a kezdetekkor). Az induláskor felvállalt alapfoglalkozásoknak a későbbiekben több továbbfejlődési lehetősége is létezik, azonban ne feledjük: ha mondjuk Fighterből (Albioni alap-harcos) Mercenary-vá válunk, akkor már nem tudjuk a másik két változatot választani. Magyarán hozzuk meg döntésünket bölcsen! Elrontott karaktert csak kitörölni lehet, ugyanis az on-line játékok világában nincs klasszikus játékmentési illetve visszatöltési lehetőség.

Vizuális orgazmus

Mindamellett, hogy egy nagyon jól kiegyensúlyozott, fantasztikus lehetőségeket és valós szerepjátékhoz közeli élményt nyújtó rendszerről van szó, mindezt igencsak csinoska ruhába öltöztették. Természetesen bármilyen holmit is veszünk magunkra, az a 3D-s modellen azonnal látszik. Magától értetődik, hogy a harc is látványos (ha kivédünk egy csapást, akkor az vizuálisan is megjelenik), az ellenfelek gondosan kidolgozottak, még a nagyobbacskák is (s akkor még nem mondtam el, mekkora sárkányok és óriások vannak a terepen!), a táj szemet gyönyörködtető (kedvencem a hatalmas mammut, amely Albionban, a hegy oldalába vésve látható). Az úton közlekedő lovasok és egyéb karakterek animációja lélegzetelállító. Természetesen itt is léteznek gesztusok: lehet integetni, imádkozni, a győzelem jelét mutatni, elpirulni, nevetni és hasonló dolgokat művelni. *(Középső ujjal bemutatni sajnos nem lehet... ☺ Bad Sector)* Ezek nagyon jópofák olyankor, ha emberi játékosokkal kommunikálunk éppen. Ami kimagaslóvá teszi a megjelenítést, az a városok és az épületek csodálatos kidolgozottsága (lásd például Macverlek karakterem turistafotóját Camelot vára előtt). S ez lehel igazán életet a játékba, s nyűgözi le a szemeket első látásra. S ezt követően jön a másik csoda, az időjárás: Albion, ahogy azt illik, nagyon esős és borongós. S ha leszáll a köd, az ember az orráig sem lát. Persze a szépség kompromisszumokkal is jár: szinte semmi sem vet árnyékot, hiába szalad körbe a nap az égen (bár igaz, hogy mindenki alatt van egy „árnyéknak látszó" tárgy), s az erdő fái is elég hasonlóak, arról nem is beszélve, hogy kegyetlen módon ki tudnak takarni mindent, ami mögöttük van. Nekem külön problémám volt, hogy nem látni a zónahatárokat: ha átlépek egy másik területre, a játék megdermed, s tölteni kezd. Először a frászt hozta rám, hogy lefagyott.

Hogyan menjünk, merre menjünk?

Elérkeztünk az ilyen típusú játékok egyik érzékeny pontjához, az irányításhoz. Erre mondhatnám azt, hogy bizony ezt szokni kell. Ha például meg akarok támadni valakit, oda kell menni hozzá közel, rá kell kattintani a bal egérgombbal, majd ha tényleg közel vagyok, meg kell nyomni az F6-ot, hogy elkezdődjön a csata. Nem egyszer előfordult, hogy nem jól

Albion

Albion története épp oly egyszerű, mint a neve. Az ókori görög időkben kapta ezt az elnevezést. Jelentése: Brittania szigetei. A későbbiekben római és Arthur legenda köri források emlegetik sokszor így, ezen a néven Britanniát. Brutus, Aeneas unokája hozta létre itt az első királyságot időszámításunk előtt 1100-ban, kivezetve népét Görögországból.

SZEREPJÁTÉK

Mi is az az MMORPG?

Ez a csúf rövidítés nem más, mint a Massively Multiplayer On-Line Role Playing Game eseti megnevezése. Azoknak, akik nem jártasak az angol nyelvben, megpróbálom lefordítani. Tömegesen játszható, On-Line többjátékos szerepjáték. Úristen, háromszor is előfordult ebben a játék szó! Általános ismérvei: ahhoz, hogy játszani tudjunk, egy kliensprogramot kell telepítenünk, amely az Internetet használva lép majd kapcsolatba a játékot kiszolgáló szerverekkel. Ez azt jelenti, hogy Internet nélkül egyáltalán nem lehet az ilyen programokkal játszani. Mindamellett készüljünk fel arra, hogy az ilyenek használatáért havonta ***fizetni*** kell. Ezt kompenzálni fogja az a tény, hogy rengeteg időt elvisz az ember életéből egy több éves kifutásra tervezett on-line szerepjáték. Tehát legyünk észnél, napi két-három óra játék szinte semmiségnek fog tűnni. S akkor még nem beszéltem arról a több ezer emberről, aki velünk együtt nyomul egy-egy adott szerveren.

mértem fel a távolságot, illetve a célpont időközben odébb sétált. Ez elég frusztráló élmény, szerencsére egy játékostársam elárulta a „/stick" parancsot, amellyel karakterünk ráragad az ellenfélre. Ebben csak az az érdekes, hogy erről az utasításról a kézikönyvben egy szó sem esik! Ejnye-bejnye Mythic! Miután az ember megszokja, hogy milyen kombinációkkal nyomuljon, utána nem olyan vészes a dolog: szerencsére a billentyűzet beállításait teljesen meg lehet változtatni, így saját szánk ízére gyúrhatjuk a dolgot. Ugyanígy választható egeres irányítás is, tehát bátran állíthatom, hogy ezzel nem lesz gond.

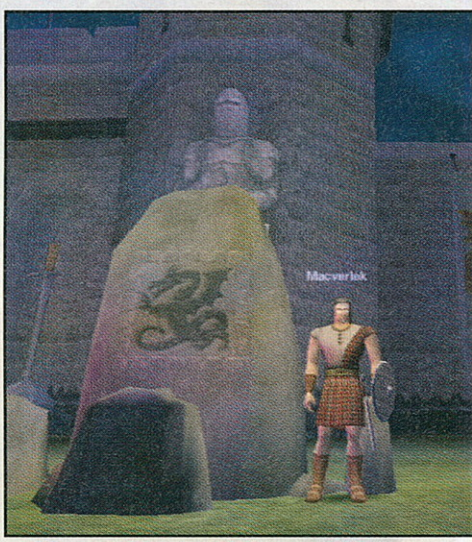
Másik titkos kód az iránytű. Ugyanis ilyen is van a játékban! Előhívását ne keressük a kézikönyvben, megtalálni nemigen fogjuk, a Shift+C billentyűkombinációval aktiválhatjuk. Mivel nincs térkép a játékban, az iránytű használata igen fontos, e nélkül eléggé el lehet keveredni.

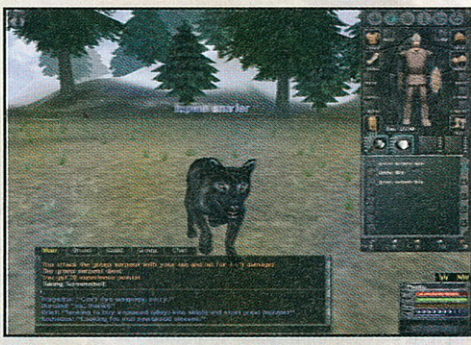
Mit hordjunk, és kit bántsunk?

Talán furcsa, hogy ezt a két kategóriát együtt emlegetem, de elég sok közük van egymáshoz egy szempontból. Ugyanazt a színkódolást használják hozzájuk. Szörnyek kapcsán magyaráznám el. Ha rákattintunk egy szörnyre, s a jobb alsó sarokban található státusz ablakban szürke a neve, ne is kezdjünk vele, mert sem XP-t, sem tárgyat nem szerezhetünk tőle: jóval alacsonyabb szintű, mint mi. Amelyik lény zöld, az jócskán gyengébb, de még kaphatunk érte XP-t. A kék betűk jelentése: pont a mi kategóriánk. A sárga már nálunk kissé erősebbet jelent, míg a narancssárgákkal már ne nagyon kötözködjünk, a pirosakat pedig kerüljük el nagyon messzire. Ha fegyverekről és páncélokról van szó, akkor ugyanez igaz. A szürkével semmire sem megyünk, a zöld gyenge minőségű, a kék nekünk való, a sárgát nem tudjuk kellően kihasználni, a narancs túl jó hozzánk, hamar tönkremegy, a pirosat pedig szinte azonnal tönkretesszük, ha használjuk, mert nem vagyunk elég érettek, tapasztaltak hozzá. No persze az elromló tárgyainkat meg lehet javíttatni, s mindemellett rengeteg egyéb úgynevezett Trade-Skill (amolyan kereskedői tulajdonságok) is létezik, amelyeket majd a játék későbbi szakaszaiban fedezhetünk fel igazán.

Mindent összefoglalva, egy MMORPG-hez még négy oldal is kevés. Ezek a játékok hihetetlenül jól kidolgozott szerepjáték rendszereket tartalmaznak, amelyek megismeréséhez hosszú hetek és hónapok kellenek (ebben a kialvatlan és átjátszott éjszakák is benne vannak). Szóval vegyük elő hitelkártyánkat, és ne tétovázzunk! Vár minket Albion, Hybernia és Midgard! Hamar második otthonunknak fogjuk tekinteni!

Gyu





Dark Age of Camelot
www.darkageofcamelot.com

PRO
- gondosan kidolgozott rendszer
- megunhatatlan, akár évekre is
- rengeteg játékos

KONTRA
- kicsit hiányos kézikönyv

HARDVER
Pentium II 450 MHz, 256 MB RAM, internet kapcsolat

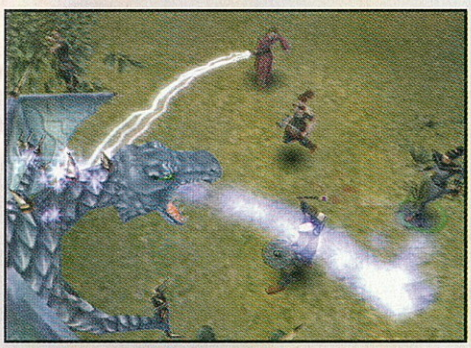
GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG

94%

GameStar

SZEREPJÁTÉKOS SZEMMEL

AZ RPG ÉLT, ÉL, DE ÉLNI IS FOG?



Úgy tűnik, a szerepjátékok 1997-ben kezdődött (Diablo) és '98-ban „megerősödött" (Baldur's Gate) reneszánsza után most egy újabb korszak következik, amelyet a hangyányit nehézkes elnevezésű MMORPG-k fémjeleznek. Hogy ezeket többé, vagy inkább kevésbé tekintjük RPG-nek, az persze nézőpont kérdése, de az tény, hogy egyre több ilyen alkotás készült már el vagy van születendőben, miközben a hagyományos, egyjátékos szerepjátékok mintha megint egy kicsit visszaszorulnának...

A következő oldalakon egy kis visszatekintést olvashattok az elmúlt öt évről, a legnagyobb nevekről, amelyek örökre beírták magukat az RPG-történelembe, a legkeserűbb csalódásokról és a szomorú veszteségekről, amelyekkel már sohasem fogunk játszani, végül pedig némi elmélkedést arról, hogy mire számíthatunk mi, RPG-fanok az elkövetkezendő időszakban.

Az 1997-es *Diablo*-nak a szerepjátékosok iszonyúan hálásak lehetnek, hiszen a műfaj a korábbi néhány évben épphogy csak vegetált, és a Blizzard játékának bombasikere kellett ahhoz, hogy ismét életre keljen. A nagyközönség számára pedig a készítőknek azt sikerült bebizonyítaniuk, hogy egy RPG-nek nem kell feltétlenül „agyonbonyolított", „unalmas" statisztikákkal, számadatokkal, hosszú párbeszédekkel tarkított alkotásnak lennie.

A Diablo – ha nem is alapította meg – de felújította a hack'n'slash akció-szerepjáték műfaját is, ahol a kéz-szem koordináció, a gyors reflexek éppolyan fontosak, mint a megfelelően „feltápolt" varázspáncélzat és a hasonszőrű fegyverek. A klasszikus, körökre osztott RPG rajongói közül sokan épp emiatt nem tartották igazi szerepjátéknak, hiszen a taktikai, kimerevített harc szerintük a műfaj egyik alappillére. Hogy ebben igazuk van-e vagy sem, abba nem érdemes belemenni, hiszen több internetes fórumon is (például a *Pool of Radiance 2* hivatalos honlapján) parázs vitát váltott ki a téma, és persze igazából senki sem tudott olyan érvet felhozni, amely egyik, vagy másik tábornak mindent elsöprően bizonyította volna igazát.

Az viszont szerintem mindenképpen figyelemreméltó (még azok számára is, akik nem rajonganak érte), amit a három évre rá, 2000-ben megjelent folytatáson keresztül a BattleNettel elértek a Blizzardosok. Hiszen a *Diablo 2* internetes változata egy kicsit visszahozta azt, amit az élőben játszható szerepjátékok vagy a mudok (online játszható, szöveges „RPG"-k) nyújtottak: a társasági funkciót. A beépített chat rendszer segítségével bárkivel elbeszélgethetsz, akár klánokba is beléphetsz illetve fegyvereket csereberélhetsz, stb. stb. Bár a battlenetes Diablo 2 még igen messze jár attól a fejlett interakciótól, amit az MMORPG-kben tapasztalhatsz, de mégis hatalmas előrelépés más, alapvetően egyjátékos szerepjátékok (Bladur's Gate) elég ügyefogyott multiplayer interakcióihoz képest.

A másik lényeges szempont, amely miatt a *Diablo 2*-t igenis a szó legnemesebb értelmében vett „szerepjátéknak" érzem, karakterünk egyáltalán nem egyszerű fejlesztése: szintlépéskor nagyon alaposan át kell gondolni, milyen irányba, milyen tulajdonságokat kiválasztva tápoljuk emberünket.

Amely azonban igazán megunhatatlanná, igazi„droggá" teszi a játékot, az a végtelen mennyiségű és valamennyire véletlenszerűen megtalálható varázsfegyver. Ennek (is) köszönheti a *Diablo 2*, hogy igazi bestsellerré vált.

A Fekete sziget mágusai

A *Fallout* két része Mad Max stílusú posztapokaliptikus rémálmokat idézett, az igazán átütő sikert azonban a *Baldur's Gate* jelentette, amely '99-ben eladási listavezető volt.

A Black Isle csapatát anno az a szándék vezérelte, hogy a klasszikus AD&D és a Forgotten Realms világát felélesztve egy hatalmas, gyönyörű RPG-t készítsenek, melyben a Diablo real-time és a régi klasszikusok körökre osztott harcrendszere egyszerre található meg: a megoldás a csata space-szel való kimerevítése. Bár a megvalósítással nem mindenki volt maximálisan elégedett, mégis elég használhatónak tűnt ahhoz, hogy az Infinity Engine-t megtartsák, és a folytatásokhoz is alkalmazzák.

A *Tales of the*

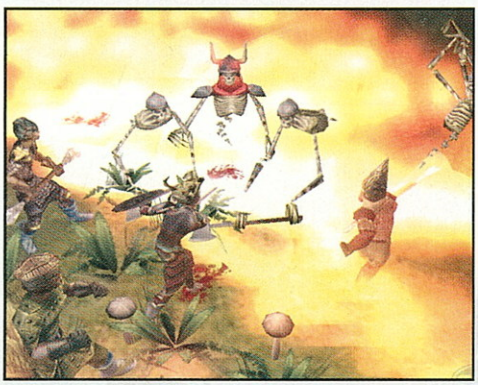
Sword Coast kissé „soványka" küldetéslemeze után a Black Isle a régi motorral ugyan, de mégis valami egészen egyedit készített.
A *Planescape Torment* (lásd még: budget rovat) anyagilag nem aratott sikert, pedig nagyon jó kritikákat kapott, és sokak szerint ez áll legközelebb az *igazi* szerepjátékhoz, ahol az ügyes párbeszédválasztás, a karakterfejlődés sokkal fontosabb a nyers (hack'n'slash) erőnél, a vérprofi sztoriról már nem is beszélve, amelyhez képest az eredeti BG-é C kategóriás ponyvának tűnik...
A *Torment* valahogy mégis „túl sok" volt a nagyközönség számára, és ezt a Black Isle csapata is érezte, ezért következőként maximálisan vissza akartak térni a gyökerekhez. Az *Icewind Dale* még a *Baldur's Gate*-hez képest is jóval akcióorientáltabb, egyszerűbb küldetéseket találunk benne és kevesebb párbeszédet. Mégis éppoly varázslatos világban játszódik, mint nagy elődei: az egyik legnépszerűbb fantasy regényíró, R.A. Salvatore által megálmodott univerzumban, a „Jeges Szelek Völgyében" járunk.
A Black Isle eddigi legnagyobb durranása azonban kétségkívül a 2000 novemberében kiadott *Baldur's Gate 2*, amely szinte minden téren alaposan felülmúlja a korábbi alkotásokat és más klasszikusokat is: hatalmas, gyönyörű, összetett, és a rengeteg küldetésnek és szabadon bejárható városnak, helyszínnek köszönhetően borzasztóan hosszú is: a hivatalos játékidő 200 óra. Nem is ragozom tovább: szerény véleményem szerint a BG2 az eddig megjelent legjobb szerepjáték. ☺
Nem a Black Isle-hoz tartozik, de a 2000-es év taglalásával itt említem meg a *Vampire: The Masquaerade Redemption*t is, amelyet sajnos elhomályosított a *Diablo 2* sikere (egy időben jelentek meg), pedig magával ragadó sztorijával, zseniális miliőjével és főszereplőjével (egy 800 éves vámpír karrierjét egyengethettük) egyik személyes kedvencemmé vált!

2001-es odüsszeiák: „hősök", halottak és csalódások...

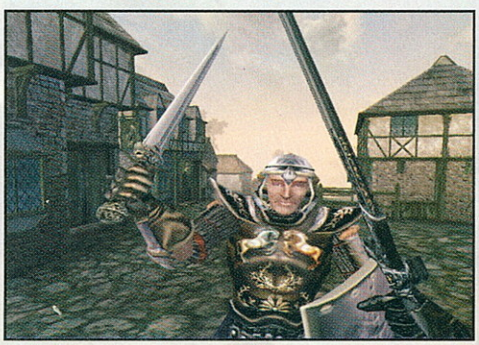
Ha már ez a GameStar annyira vissza- és előretekintős lett ☺, akkor érdemes megvizsgálni a tavalyi évet is a szerepjátékok szempontjából. A három küldetéslemez (*Icewind Dale: Heart of Winter, Diablo 2: Lord of Destruction, Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal*) a tőlük várt minőséget hozta. Közülük a legjobb talán a ToB lett, hiszen a Black Isle úgy döntött, hogy nem harmadik résszel, hanem ezzel fejezi be a Baldur's Gate-ben elindított Child of Bhaal sagát, úgyhogy apait-anyait beleadtak. Ez a félmegoldás egy kicsit azért elszomorított, de hát a Black Isle más, olyan nagy durranásokat ígért, hogy akkor még elnéztem nekik...
Az egyik ilyen a *Torn* volt, amelynél Baldur's Gate féle harcrendszerre, kidolgozott világra és történetre lehetett számítani, és a LithTech 3.0 3D-s grafikus motorjával pompázott volna. Sajnos, a cég nem látott benne fantáziát, vagy csak elfogyott a pénz (talán sohasem tudjuk meg a teljes igazságot...), ugyanis a készülőfélben lévő fejlesztést *leállították!* Azt hiszem, sok RPG fanatikussal egyetértünk abban, hogy a már soha el nem készülő *Torn* a műfaj legnagyobb vesztesége.
A másik keserű csalódást a *Pool of Radiance 2* okozta, amely ugyan elkészült, pedig készítői jobban tették volna, ha valahova egy páncélszekrény (vagy pöcegödör) mélyére eldugják, és sohasem adják ki...
A PoR2-re ugyanis minden idők egyik legjobban várt és mégis legpocsékabb szerepjátékaként fogunk emlékezni: a csapnivaló design, idegesítő kezelőfelület, hihetetlenül ostobán alkalmazott 3.0-ás AD&D szabályrendszer, és főleg a lebutított, unalmas, körökre osztott hack'n'slash játékmenet még a legfanatikusabbak kedvét is elvette az egésztől.
Csalódást okozott még a németek egyik, eleinte ígéretesnek tűnő alkotása, a *Gorasul* is, amely a rossz kezelőfelület, közepes grafika, és pocsék fordítás áldozata lett.

Új fiúk és újraéledt klasszikusok

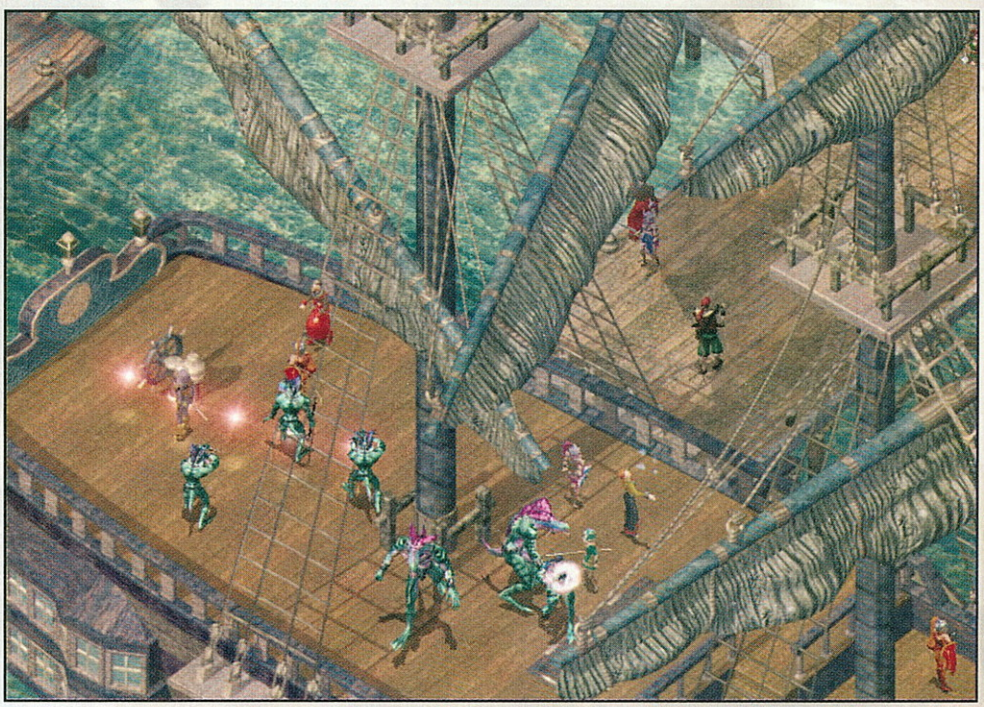
Hogy 2001 mégse az RPG-sek legrosszabb éveként maradjon meg emlékezetükben, arról hat másik játék fejlesztői gondoskodtak.
A *Summoner*t Playstation 2-ről konvertálták, de a műtét jól sikerült ☺: a magával ragadó sztori, a szereplők és a szép grafika határozottan kellemes emlékeket idéznek majd évek múlva is.

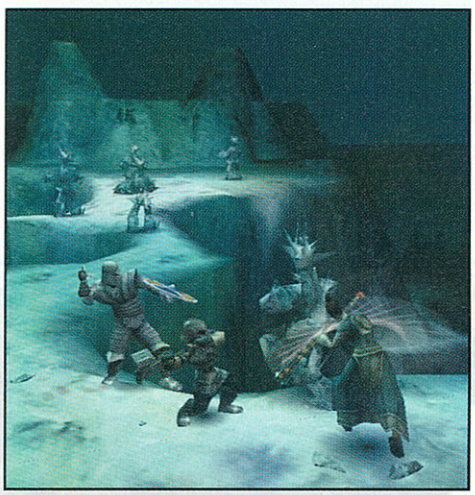


Három másik alkotás egyedi világával és hangulatával tűnt ki a fantasy sablonok közül. Az *Arcanum*-ban egy „steampunkos" miliőben járhattunk, melyben kardok és revolverek, gőzgépek és páncélok remekül megférnek egymás mellett, míg a sokkal humor- és történet-centrikusabb *Anachronox*ban egy Blade Runner hangulatú univerzum (paródiája) Final Fantasy stílusú RPG-vel párosult. Sajnos, egyik játék sem váltotta be teljesen a hozzá fűzött reményeket: mindkettőn megmutatkoztak egy kicsit az elavult grafikus motor, a gyengécske harcrendszer és a rosszul átgondolt dizájn jelei. (Az összkép azért kellemes volt.)



Hasonló sorsra jutott a *Throne of Darkness* is: bár a japán fantasy miliő kellően érdekes háttérrel szolgált, a Diablo 1 egykori készítői





a rengeteg „fejlesztés" kicsit kaotikus összezsúfolásával átestek a ló túlsó oldalára.
Annál kellemesebb meglepetéssel szolgált viszont a hányatott sorsú *Wizardry 8*, amely leginkább a régi motorosoknak nyújtott örömet: a híresen jó harcrendszer és karakterfejlesztés feledtetni tudta a kicsit elavult grafika hiányosságait... (Olyannyira, hogy a szakértő RPGdot [www.rpgdot.com] az év szerepjátékának választotta!)
A másik nagy durranás a – sajnos – csak nagy sokára németről angolra lefordított *Gothic*, amely hatalmas 3D-s megjelenítésű világával, külső nézetes irányításával a klasszikus Ultima 9-et idézi. (Persze sokkal jobb engine-ről van szó...) Sajnos a kiadó cég pocsék marketingje miatt a Gothic-ról hallani is alig lehet, így esélye sincs, hogy nagyobb sikert arasson...

Soha többé „Sohatél"?

Elérkeztünk az idei év nagy reménységeihez... Talán az egyik legjobban várt játék a Black Isle *Neverwinter Nights*-ja, amelyben a *valódi*, élőben játszható szerepjátékok rajongóinak vágya teljesülni látszik: a játék szívében maga a pályaszerkesztő áll, ahol bárki – állítólag könnyedén – elkészítheti saját kazamatáit, és megírhatja kalandjait, csak elég türelem és képzelőerő kell hozzá. Sajnos, a hatalmas kaliberű project sorsa veszélyeztetett, ugyanis a programot készítő Bioware összeveszett a kiadó Interplay-jel, mert utóbbi úgy adta tovább másoknak a Baldur's Gate-ek alapjául is szolgáló Infinity Engine-t, hogy ezért nem fizetett egy petákot sem a fejlesztőknek. A Bioware emiatt bíróságra is megy, és többé nem hajlandó semmilyen programot sem – az amúgy igencsak lecsúszó félben lévő – Interplay-en keresztül publikálni. Szinte egészen biztos per lesz a dologból, sokkal nagyobb baj viszont, hogy az AD&D 2.0 adaptálásának jogai csakis az Interplay-t illetik, a majdnem teljesen elkészült NWN viszont ezt a rendszert használja... Az ügy elég kilátástalannak tűnik, sokan még azt is rebesgetik, hogy emiatt talán meg sem jelenhet a játék. Az AD&D eredeti jogtulajdonosának, a Wizards of the Coastnak egyik vezetője egy GameSpy-nak adott interjúban szétárta a karját: ők szeretnék a legjobban, ha az NWN napvilágot látna, de tényleg az Interplay-é a rendszer adaptálásának joga, így nem tehetnek semmit az ügyben. Reméljük, nem kell még egy sohasem megjelent Black Isle szerepjátékot temetnünk...
A Bioware másik nagyágyújának sorsa már biztosabbnak tűnik, hiszen a LucasArts adja majd ki. A *Knights of the Old Republic* egyelőre még eléggé titkos project, ezért sajnos egy darab kép sincs az Interneten, pedig szerencsésebb külföldi újságírók már élőben is látták a progit. A Star Wars univerzumon alapuló KotOR teljesen 3D-s motorja (lásd még: 2002-es előzetes) állítólag *legalább* olyan monumentális jeleneteket tud ábrázolni, mint amelyeket a filmekben láthattatok! Mint a Baldur's Gate-ekben, itt is csapatokat állíthatsz össze, amelyben hűséges társaid akár droidok is lehetnek! (C3PO: 18-as intelligencia, 9-es erő. ☺) Természetesen itt is találunk osztályokat, és egész biztosan választhatunk Jedi vagy Sith lovagot is, hiszen 4000 évvel az első rész történései előtt járunk!
Mint a Baldur's Gate-ekben, itt is morális döntéseket kell hoznunk, amelyek alapján ítélnek meg majd minket, sőt, így kaphatunk újabb és újabb küldetéseket, vagy néhány akár le is záródhat előttünk! Hab a tortán, hogy saját űrhajónk lesz, amelyet belülről is láthatunk, illetve repülés közben akciójelenetekben is részt kell vennünk.
A Gas Powered Games akció-szerepjátékáról, a *Dungeon Siege*-ről már többet lehet tudni, hiszen nyáron bétateszteltük. A újabb képeken a karakterek és környezetük már kidolgozottabbnak tűnnek, viszont a korai verzió elég hevenyészett sztorijának feljavításáról még nincs hír...
Az Elder Scrolls sorozat legújabb darabja, az elképesztően látványos *Morrowind* pedig éppen a napokban talált „patrónust" magának: a UbiSoft fogja kiadni. (Bár ez a név a Pool 2 óta rossz ómen...☺) Őszintén szólva engem a Morrowindnél is jobban izgat azonban a Fishtank nagy meglepetése, az *Arx Fatalis*, amelyet ebben a számunkban bétateszteltünk. Sajnos, csak egy korai preview példányhoz jutottunk, de már az is annyira profinak tűnik, hogy ezt a játékot nem lehet elrontani! ☺
Nem kaptunk viszont még semmit a másik „A" betűs Fishtank játékból, az *Archangel*-ből, de az eddigi screenshotok, az érdekes scifi/fantasy sztori, az NPC-k állítólag mesterien kidolgozott MI-je alapján ennél is valami nagy durranásra számíthatunk.

Egyedül (többé) nem megy?

Nagyjából ennyi lenne a várható single player RPG termés: nagyon ígéretesnek tűnik, csak egy kicsit „sovánka"... Biztosan nem halnak meg azért az egyjátékos szerepjátékok, de az MMORPG valamennyire visszaszorítja őket, és nagyon úgy tűnik, hogy az eljövendő időszakot ezek fogják igazán jellemezni. Reméljük, a hagyományos szerepjátékoknak is lesz helyük a nap alatt...
Bad Sector

Hónap játéka
GameStar
www.gamestar.hu

2015

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

RYAN ÉLETE

Amikor megérkezett a tesztpéldány, hazavittem, és végigjátszottam. Aztán csak ültem magam elé bámulva, és arra gondoltam, hogy ilyen nincs... ember keze ilyet nem alkothat. Bevittem a CD-ket a szerkibe, és mindenkivel felinstalláltattam a játékot, aki csak az utamba került, közben pedig gyermeki lelkesedéstől fűtve zúdítottam rájuk élményeimet. Ezután elvonultam a szobámba, és vártam a reakciókat: vajon más is hasonlóképpen éli-e meg ezt a „csodát", vagy az én ingerküszöböm esett akkorát az utóbbi időben, hogy egy kissé túlreagáltam a dolgot?

A válasz nem késett soká! Elsőként ZeroCool lépett be az ajtón, és kezdett bele széles vigyorral „Vazee, a Partraszállás...☺" című monológjába, őt pedig nem sokkal követte Mr. Chaos és Malachit is! Persze a kedves olvasó joggal lehet szkeptikus a lelkesedésünkkel kapcsolatban, hiszen az épp reneszánszukat élő II. világháborús FPS-ek langyosnak korántsem nevezhető felhozatalában (gondoljunk csak a Deadly Dozenre, a Half Life Day of Defeat modjára, vagy akár a Return to Castle Wolfensteinre) tényleg nehéz olyat felmutatni, amitől a sok-sok lövészárkot megjárt, veterán játékosok sutba dobják régi kedvenceiket. (Ráadásul a Wolfy-t épp most választottuk „Év jártékának".) Jelen esetben azonban, higgyétek el, pontosan erről van szó.

A korhűség a tudás atyja

A MoHAA a történelmi hátteret tekintve a II. világháború második szakaszából, az 1942-1945-ös évekből merít (ami mondjuk nem is véletlen, hiszen az Egyesült Államok ebben az időszakban vett részt aktívan az események formálásában). Jelen esetben azonban ezek az évszámok nem csupán üres jelzők! A játék *minden egyes* része történelmileg hiteles, mégpedig ehhez az időszakhoz igazodva! Készüljünk fel rá, hogy az utolsó 45-ös Colt hangja is úgy dörren majd el, mint ahogy annak 1942-ben kellett, és a legközönségesebb Wermacht-os gyalogosnak is úgy van vasalva a zubbonya, ahogy azt kell (nem vicc!). A realitás és a korhűség érzése csak úgy süt a program minden egyes részéről: a különböző terepeket és területeket hiteles korabeli adatok alapján modellezték le, minden jármű, harci egység festése és megjelenése megfelel az akkori eredetinek, de az összes fegyver is ugyanolyan karakterisztikával és sebzési jellemzőkkel bír, mint az igaziak!

„Ha a német a képébe kapja a lövést, akkor az arcát a kezébe temetve veszettül ordibálni kezd."

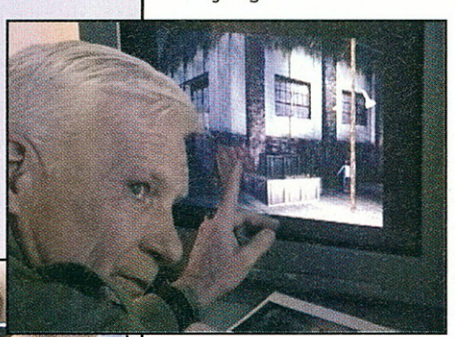
Persze azt sem szabad elfelejteni, hogy a munkálatok ideje alatt olyan nevek segédkeztek a készítésben, akiket eddig csak a mozirajongók ismerhettek. A katonai hitelességért például az a Capt. Dean Dye a felelős, aki ugyanilyen tanácsadóként működött közre a „Ryan közlegény megmentése" című felejthetetlen II. világháborús Spielberg-eposzban (sőt, ezen kívül az „Őrület határán", a „Szakasz", vagy a „Született július 4-én" című, sok-sok Oscar-díjas filmeknél is)!

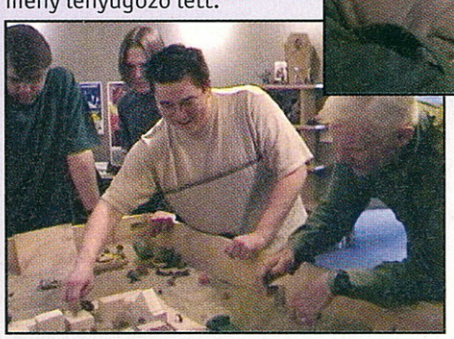
A változatosság gyönyörködtet

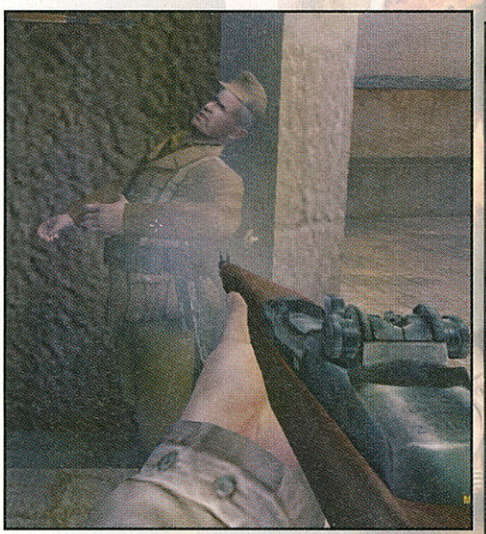
Karakterünk Mike Powell, az OSS (Office of Strategic Services, a CIA „elődje") hadnagya. Egy dologra készüljünk fel vele kapcsolatban:

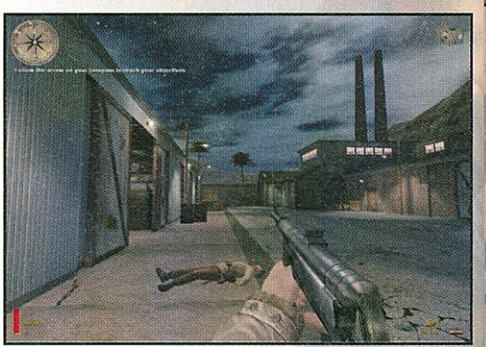
A hitelesség garanciája

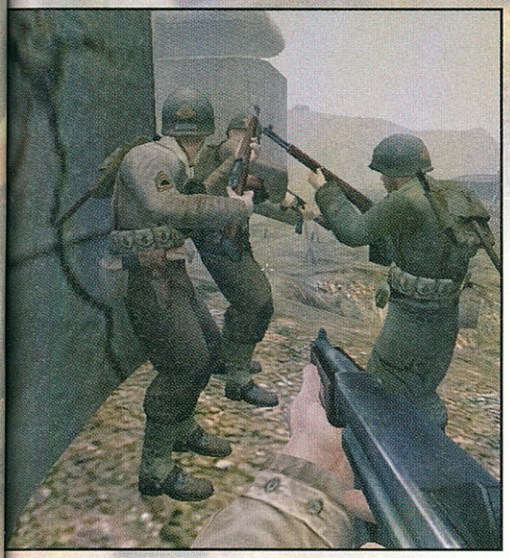
A fejlesztés alatt Capt. Dean Dye az erre a célra felépített paintball pályákon élő (!) katonai kiképzést tartott a készítőknek, hogy azok ne csak észben, hanem lélekben is tisztában legyenek mindazzal, amit megpróbáltak a számítógépes játékok nyelvére lefordítani. Az ő jóváhagyása kellett továbbá minden apró részlethez, ami végül bekerült a progiba, legyen szó itt akár a missziók hitelességéről, a fegyverekről vagy egy sarkon befordúló ijedt katona viselkedésmintáiról. Az eredmény lenyűgöző lett.

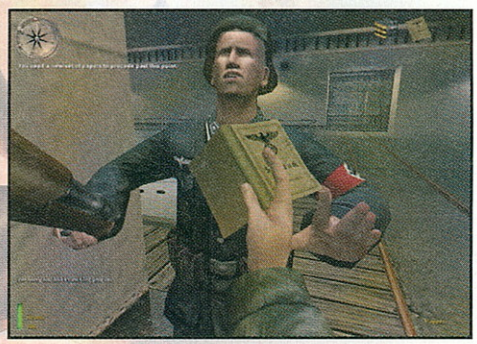


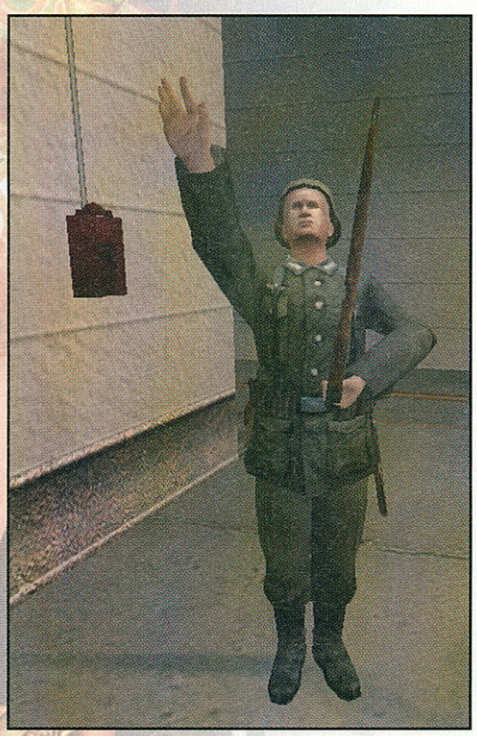












Powell nem egy szuperhős, aki megváltja a világot. Egyszerű katona csupán, aki parancsokat teljesít. Ennek megfelelően alakulnak majd a küldetések is, hiszen a Medal of Honor – csakúgy, mint az összes többi vonatkozásban – ebben a tekintetben is a reális végénél fogja meg a dolgokat.

A játék missziói mind-mind valós eseményeken alapulnak, valós helyszínekhez kötődnek, és hiteles háborús helyzeteket dolgoznak fel – ez utóbbiról az amerikai Congressional Medal of Honor Society gondoskodott (lásd a keretes részt!). Területileg Észak-Afrikától a norvég tundrákig felölelik szinte az összes jelentősebb európai hadszínteret, és céljaik sem korlátozódnak a „menj be, öld meg, hozd ki" című séma elemeire, sőt! Hihetetlenül sokszínű és változatos feladatokat bíznak ránk feletteseink! Lesz, hogy túszmentést kell végrehajtanunk, német tisztnek öltözve kell fegyvertelenül bejutnunk egy szigorúan őrzött objektumba, kiégett toronyból kell megakadályoznunk mesterlövész puskánkkal egy stratégiai fontosságú híd felrobbantását, vagy át kell vezetnünk egy Király Tigris tankot a szomszéd faluba, hogy támogassuk vele csapatainkat, esetleg légi csapást kell kérnünk egy utat lezáró 88 mm-es ütegre – de még hosszan-hosszan sorolhatnám.

Küldetéseink stílusukban is eltérőek. Egy részükben a „menj, az életed árán is" elv érvényesül, másokban viszont a „lassan járj, tovább érsz". Természetesen az előbbi missziók non-plus ultrája a Normandiai Partraszállás (ha csak *ez* lenne a játékban, már akkor megérné a pénzét – ennek poénjait azonban nem lövöm le, azt az élményt mindenkinek személyesen kell átélnie!), de azon kívül is van jó pár feladat, amely a csapattársainkkal történő együttes, nyílt előrenyomulásra épít. Tipikusan jó példa erre a „Sniper's Last Stand" című küldetés, ahol az osztagunkkal együtt át kell jutnunk egy rommá lőtt francia városka másik végébe. Ha emlékeztek még a Ryan közlegény megmentéséből arra a részre, amikor a zuhogó esőben Tom Hanks egyik emberét meglőtte egy templomtoronyban fészkelő német mesterlövész, akkor tudjátok, mire számíthattok! A feeling egy az egyben ugyanaz! Embereiddel fejedet behúzva osonsz a romos falak tövében, a sűrű és zajos esőfüggöny leple alatt. Ám amikor meghalljátok a távcsöves puska rettegett dörrenését, nincs idő a holtan összecsukló társad fölött sajnálkozni: te vagy az egyetlen mesterlövész a csapatban, kb. 1 másodperced van, hogy lőállásba vágd magad, és a hang irányából és erősségéből megsaccolva kiszúrni az orvlövész helyét, mielőtt az újra tüzelne. Lehet, hogy te leszel a következő célpontja, de akkor sem tehetsz mást, társaid nélkül ugyanis esélyed sincs a kitűzött feladat végrehajtására, meg kell mentened őket bármi áron... (a „Sniper's Last Stand" küldetés sikeres abszolválása egyébként kitüntetéssel jár!)

Congressional Medal of Honor Society

A Congressional Medal of Honor Society (Kongresszusi Becsületrend Társaság) tagjairól annyit érdemes tudni, hogy egyrészt szorosan együttműködtek a készítőkkel a játék fejlesztése során, másrészt mindegyikük büszkélkedhet Becsületrenddel (Medal of Honor), melyet valamilyen háborús hőstettükkel érdemeltek ki. Ők határozták meg azt is, hogy mely háborús cselekedetek végrehajtásáért kaphat karakterünk a játékban kitüntetéseket.

Vannak azonban más szemléletű missziók is a játékban. Olyanok, ahol az a bizonyos „lassan járj..." elv érvényesül, a lopakodás és a taktikázás kerül előtérbe. Az ilyenekben hátországi szabotázsakciókat hajtunk végre, rádióállomásokat iktatunk ki, vagy létfontosságú térképeket, tervrajzokat szerzünk meg a legnagyobb titokban. Itt bizony minden egyes mozdulatunkat meg kell gondolnunk, mert ha egyszer megszólal a riadó...

A küldetések hangulatukat tekintve is hihetetlen jól el vannak találva. Ebben nagyon

Bad Sector másvéleménye

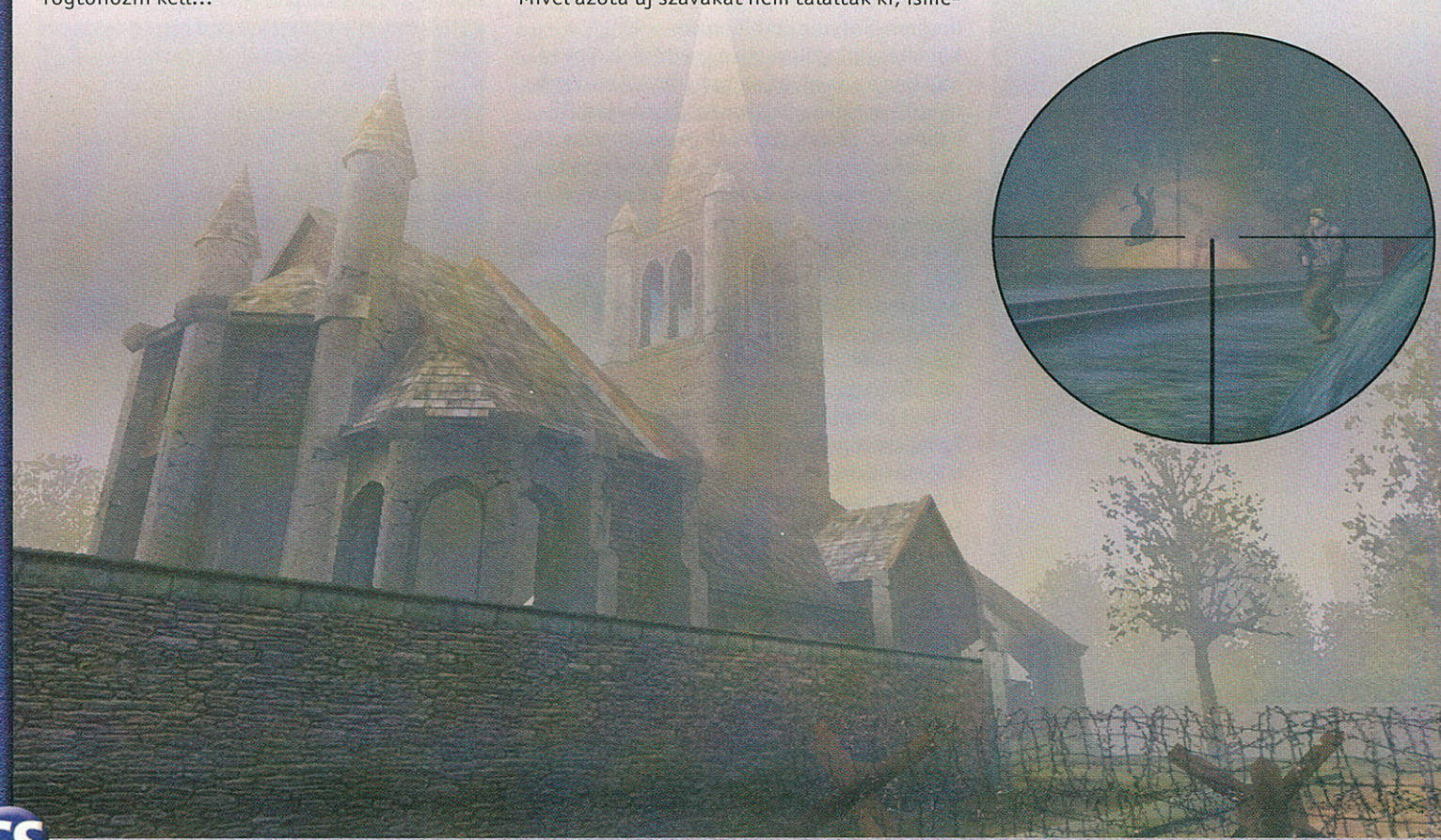
Boe-vel a szerkiben heves vitákat folytattunk, hogy a Medal of Honor jobb-e vagy a Return to Castle Wolfenstein (még akkor, amikor a MoH elején tartottam) – időnként mindketten udvariasan érdeklődve a másik józan elmeállapota iránt. Az az igazság, hogy ECTS-en bemutatott bétától enyhén szólva nem voltam elalélva, a tavaly év végén kiadott multiplayer pedig sokak szerint iszonyúan gyökér lett, úgyhogy már kedvem sem volt hozzá, hogy megnézzem.
Aztán megjön a szerkibe a full verzió (pedig csak egy alfát vártunk), és amikor bementem, mindenki csillogó szemekkel fogadott, hogy a MoHAA (és „pafraany" – bocs, nem hagyhattam ki ☺) milyen sirály. Nos, be kell vallanom, hogy én is alaposan ráizgultam a témára, és a végigjátszása után most már biztos állíthatom, hogy valószínűleg már most, 2002 elején megszületett az év egyik legjobb FPS-e! (Hogy Foreva Duke bácsi tisztelteit teszi-e végre idén nálunk, azt majd meglátjuk...) A küldetések „életszagúak", izgalmasak, lendületesek: nekem az HBO-n mostanában vetített „Elit alakulat" feelingjét idézik. A Quake 3-as alapú grafikus motor is gyönyörűre sikeredett – bár szerintem a RtCW-ét nem múlja felül, de nem sokon múlik. A dicsérgetést nem ragozom tovább, mert Boe már megtette helyettem: a lényeg, hogy hajnali ötig nyomtam a játékot, ami azért már ritka nálam... Csak néhány apró hiba ront az összképen: a 3D-s emberi modellek kicsit gyengus grafikája, néha-néha összecsapott pályaszerkesztés, és olyan, az élethűséget lerontó részletek, mint például az őrtornyokon a létrák hiánya.
A teljes képhez azért az is hozzátartozik, hogy a játék egy kicsit „döcögősen" indul (ezért volt a vita köztünk), de aztán a készítők olyannyira belehúztak, hogy a végső értékelés 94%-ig meg sem állt nálam!

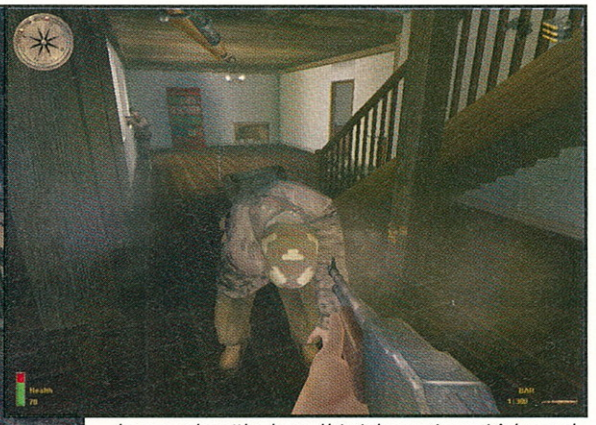
nagy szerepe van egyrészt a Ryan-mozit idéző zenének, másrészt azoknak a filmszerű dramaturgiai elemeknek, melyeket játékokban eddig csak ritkán, a mozikban viszont annál gyakrabban megtapasztalhattunk. Elég csak a legelső misszió nyitójelenetére gondolni, amikor is éjszaka egy teherautó platóján zötykölődünk osztagunkkal, és a német ellenőrzési ponthoz érve láthatjuk, amint a mögöttünk lévő kocsi sofőrje átnyújtja a hamis iratokat a tiszteknek (és halljuk, ahogy a miénk is hasonlóképpen tesz). Ám hiába a széles mosoly – túl sok a kérdés, túl sokáig tart az egész. Végül látjuk, amint a sofőr hirtelen előrántja pisztolyát, és fejbe lövi a tisztet! Innentől pedig borul az egész terv, rögtönözni kell...

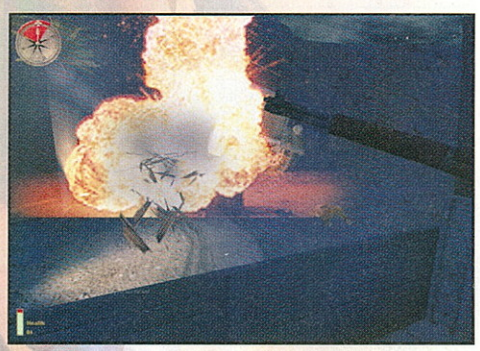
A legszebb az egészben azonban mégis a feladatok teljesen hihető volta! Nem szabadítunk fel országokat, nem mentjük meg egymagunk az emberiséget, csupán annyit teszünk, hogy megkönnyítjük a partraszálló bajtársaink dolgát, vagy lassítjuk a németek utánpótlás-szállítmányát. Mindig érezzük, hogy egy nagyobb gépezet fogaskerekei vagyunk (amit ki lehet cserélni, ha elromlik), és *ettől* válik az egész olyan „igazivá".

A „grafika" szó újraértelmezése

Illetve nem csak *attól* – van itt még jó pár dolog. Az egyik ilyen a grafika. Alig egy hónapja e téren minden létező magasztaló jelzővel elhalmoztuk a Return to Castle Wolfensteint. Mivel azóta új szavakat nem találtak ki, ismé-







telni pedig nem lenne szerencsés, ezért csak annyit mondok: felejtsünk el mindent, ami a „gyönyörű grafika" szavakról eddig eszünkbe jutott! Egyszerűen nem akartam hinni a szememnek, amikor a – Wolfy helyes kis hangulatos falvai után – betévedtem egy kisvárosba a Medal of Honorban! Tátott szájjal bámultam a monitort, amikor az utcákon bóklásztam (nézzétek a képeket!). A vidéki területek pedig, ha lehet, még lenyűgözőbbek: ahogy átszűrődik a napfény a fák lengedező (!) ágai között, vagy ahogy a tengerparti úton sétálva fejünk fölé csapnak a megtört hullámok habjai, az egyszerűen döbbenetes. A legjobban azonban mégis a lebombázott kisebb települések fogtak meg. Ezek a pályák anynyira tökéletesen viszszaadják a leomlott falú, takaros kis szobabelsők és a törmelékkel terített, sáros utcák szomorú kontrasztját, hogy szinte átérezzük a hetekkel azelőtti bombázás borzalmait... És ugyanez a döbbenetes precizitás és részletesség jellemző a belső terekre, a járművekre, és a karakterekre is! Bizton állíthatom: a 2015 grafikusai többet hoztak ki a Q3 motorjából, mint maga az id Softvare!

Persze a tökéletesség még mindig odébb van, hiszen találunk itt is jó néhány falba lógó fejet és lábat (bár igaz, hogy csak a halottaknál) és az egyébként hatalmas, bebarangolható pályák „végén" is elég sokszor verjük be fejünket a „semmibe", ám ezeknek az apróságoknak esélyük sincs megzavarni azt a pozitív összképet, amely az emberben a csodálatos grafika láttán kialakul.

Óriási apróságok

Ráadásul mennyi nagyszerű dolog van ezen kívül is a programban, amiről eddig még nem is esett szó! Itt van például a mesterséges intelligencia. Az egy dolog, hogy társaink okosan harcolnak, és az esetek nagy többségében jól használják a fedezékeket is. Az már egy másik, hogy ha van a csapatunkban orvos, akkor a sebesülteket ellátásban részesíti (mondjuk nagyrészt ránk koncentrál, a társainkat nem mindig gyógyítja meg), vagy hogyha gránátot dobnának felénk, akkor a közlegények (!) egyike – ha úgy látja, hogy minden veszve már – rá fogja vetni magát, hogy védje az akció szempontjából magasabb prioritású személyeket. De nem kell félteni a fritzeket sem! Bujkálnak, gránátokat dobálnak, fedezéket keresnek, sőt a rejtekük mögül, csak a puskájukat kidugva, vaktában (!) tüzelnek felénk, hogy még csak esélyünk se legyen eltalálni őket! Mindennek tetejébe még arra is jutott ideje a programozóknak, hogy némelyik katona *megijedjen* tőlünk az ajtón belépve, és egy pár tizedmásodpercig hitetlenül bámuljon ránk, ahelyett, hogy egyből szitává lőne minket (hiába no, a nácik is csak emberek voltak!).

Hihetetlen jól sikerült a testrész- specifikus sérülési modell is! A program nem csak figyeli, hogy hol találtuk el az ellent, de ennek függvényében határozza meg az esetleges reakciókat, illetve az elhalálozás módját is! Vegyük például a fejlövést. Az eddigi játékokban ez egyenlő volt az instant halállal. A Medal of Honor-ban azonban még ennek is három lehetséges kimenetele van. Ha ugyanis a sisakját találjuk el az áldozatnak, akkor lependerül fejéről a rohambili, ő maga megszédül egy kicsit, majd megrázza a fejét, és újra támad. Ha tarkón lövünk valakit (a sisakja alatt), az egy darab faként rogy össze, ellenben ha a képébe kapja a lövést, akkor veszettül ordibálni kezd, és az arcát (vagy ami maradt belőle) a kezébe temetve, rángatózva roskad a padlóra. És ez még csak a fej volt...☺

Végül az olyan apróságokat már csak halkan jegyezném meg, hogy a németek az egész játék alatt *németül* beszélnek (*mily tökéletes nyelvtehetséggel megáldott nép a német!* ☺ *Bad Sector*), hogy ha kilyuggatunk egy hordót, akkor az olaj csak *addig* a szintig folyik ki belőle, ahol a lyuk van, utána abbahagyja, de ha lejjebb ismét belelövünk, akkor újra elkezd folyni, vagy hogy ha dohányzás közben lepünk

TIPP

- MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT 96%
- RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN 95%
- SOLDIER OF FORTUNE 92%
- DEADLY DOZEN 71%

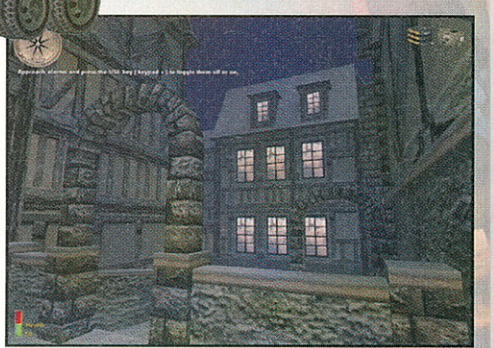
French Connection

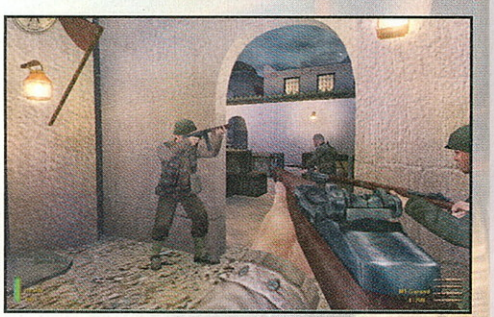
A Medal of Honor rajongók számára van egy jó és egy rossz hírem... Az a jó, hogy a Medal of Honor folytatása már meg is jelent! A rossz viszont az, hogy eddig csak Playstation 1-re...☺
A 2000 augusztusában (bizony, nem ma volt, de az eredeti PS1-es MoH még régebbi) megjelent Undergroundban egy női ügynököt irányíthattunk: nem más ő, mint a csinos Manon, aki a „francia kapcsolatunk" volt az Allied Assaultban! Az Underground pár évvel az első rész előtt játszódik, nem sokkal azután, hogy a lány belépett előbb a francia ellenállás, majd később az amerikai OSS (a háború alatti CIA) soraiba. A játék elején így Manon ellenállásbeli szabotázsakcióiban vehetünk részt. Hamarosan Hargrove ezredes meggyőzi, hogy lépjen be az OSS-be, és ennek köszönhetően Manonnal olyan egzotikus helyszíneken kell veszélyes küldetéseket végrehajtanunk, mint például Casablanca („játszd újra Sam" ☺), egy Görögországi palota, vagy egy olasz apátság. A játék legvégén pedig visszakerülünk Franciaországba, ahol ismét az ellenállással karöltve segítünk felszabadítani az országot.
Akik – hozzám hasonlóan – kedvelik a lopakodós, kémkedős játékstílust, azok biztosan örülnek, hogy Manonnal igen gyakran kell álruhát öltenünk: fényképészként fogunk ügyködni egy náci propagandamagazinnak: ha ráemeljük a német katonákra a fényképezőgépet, akkor rendkívül fellengzős pózokba vágják magukat, hogy jól mutassanak az újságban. ☺ Sok más újítást találunk a Playstation-ös folytatásban, de sajnos még nem biztos, hogy az Underground elkészül PC-re is: amint többet tudunk erről, egy előzetes keretében megosztjuk veletek.
Bad Sector

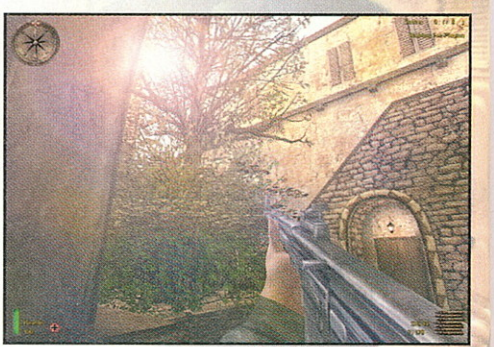
meg egy német katonát, akkor az utolsó leheletével *cigarettafüstöt* fog kifújni, illetve amikor újratöltünk, emberünk kezében *láthatjuk* azt a golyót, amit belerak a fegyverbe! Ezek a dolgok azt hiszem, önmagukért beszélnek...

Tompa tövisek

A kor követelményeihez képest hátrányt egyedül a multiplayer területen kell elszenvednie a programnak, bár ez is csak nézőpont kérdése. Rengeteg játékmód és lehetőség áll ugyanis rendelkezésünkre, csak hát ugye ezek ugyanúgy a realitás talaján mozognak, mint az egyjátékos mód: nincsenek extrém fegyverek, pörgős akció, inkább a taktika és a stratégia érvényesül. Ha már a negatívumoknál tartunk, akkor meg kell említeni még két dolgot. Néhány pályán sajnos előfordul az, hogy a tűzharctól pár száz méterre posztoló őrök nem veszik észre az incidenst, sőt, azt sem rögtön, ha lövünk rájuk. Ezt a bakit nem tudtam mire vélni, ugyanis a pályák nagy részénél nem találkoztam vele. A másik hibát talán nem is nevezném annak, inkább egy érthetetlen fejlesztői döntésnek: társainkat lőhetjük napestig, nem tudunk kárt okozni bennük. Igaz, egyébként sem fogunk rájuk célozni a játék során, hiszen már az első véletlen/szándékos lövéstől fogva tudjuk, hogy úgysem történik majd semmi, de ez akkor is furcsa megoldása a „csapattagok védelmének" egy ilyen ultrarealisztikus játékban. Volt még egy-két zavaró dolog ezeken kívül is (pl. hogy az őrtornyokhoz nem voltak létrák támasztva), de ezek már tényleg olyan minimális apróságok, amik nem rontják a játékélményt, csak észreveszi az ember, hogy vannak.







Végszó

A lényeg azonban az, hogy a lenyűgöző apró részletek, a döbbenetes grafika, a küldetések változatossága és az abszolút történelmi hitelesség még profi módon megkomponált *hangulattal* is párosul, s így összességükben ezek a dolgok mindenféle apró hibák ellenére olyan élményt kínálnak a játékosnak, melyet vétek lenne kihagyni.
A Medal of Honor: Allied Assaulttal új királya született az FPS műfajnak!
Boe

Medal of Honor: Allied Assault
www.mohaa.ea.com

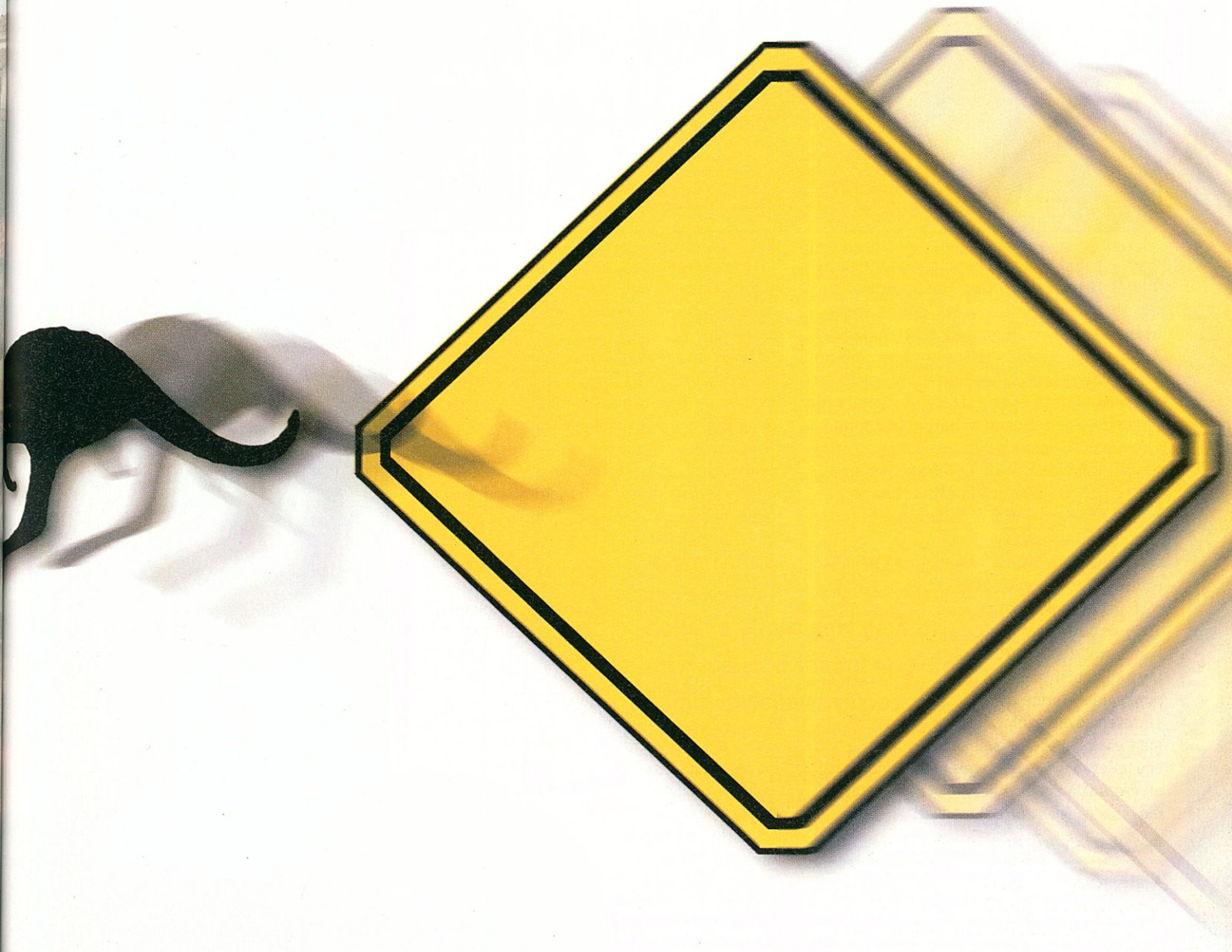
PRO
- fantasztikus hangulatú, változatos küldetések
- abszolút hitelesség
- hihetetlen grafika

KONTRA
- nem elég meggyőző multiplayer rész
- néhány apró dolog „nincs a helyén"

HARDVER
Pentium III 700 MHz, 128 MB RAM, Gyors 3D kártya, 1,4 GB HDD

GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG

96%



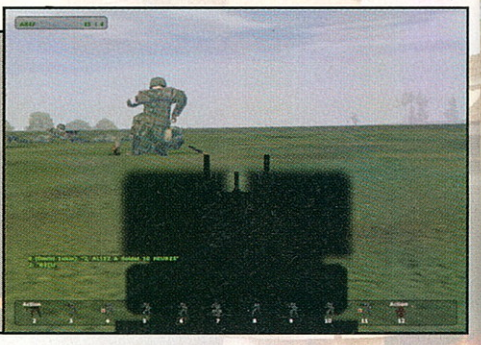
Utolérhetetlen!

www.gamestar.hu

Codemasters

OPERATION FLASHPOINT: RED HAMMER

AMIKOR A TÁVÁRISOK MONDJÁK, HOGY KONYEC



Az idei év egyik legnagyobb meglepetése az Operation Flashpoint volt, amely a Rainbow Six/Rouge Spear után az első igazán komoly taktikai FPS. A most megérkezett teljes Gold verzióban, vagy a kiegészítő lemezben – sok egyéb hasznos update és egy stratégiai tanácsadó mellett – egy teljesen új hadjáratot kapunk, amelyben Dimitrij Lukin, ex-Speztnatz ügynök, és szovjet katona bőrébe bújva bizonyíthatjuk be az átkos kapitalistáknak, hogy Lenin élt, Lenin él és Lenin élni fog.

A Red Alert logikájához hasonlatosan tehát ezúttal a Szovjetunió oldaláról harcolhatjuk végig az 1985-ös alternatív hadjáratot. Összesen húsz küldetést kapunk, amely természetesen követi a jól ismert eseményeket, ugyanakkor egy teljesen új történetet és új szereplőket ismerhetünk meg. Ezek a száraz tények, most pedig lássuk a (nagy orosz) medvét!

Iván és a géppuska

A játék főszereplője tehát ezúttal Lukin, akinek ábrázatáról rögtön látni lehet, hogy a villanyborotva nem tartozott a szovjet ipar remekei közé. Derék hősünkkel és rettenhetetlen muszkáival ezúttal mi fogjuk elfoglalni a híres kis szigetet, és ennek hatására lép majd közbe az USA, ahogy ez az eredeti Flashpointban is történt. Szó sincs azonban arról, hogy agresszorként könnyebb dolgunk lenne: az orosz hadjárat – mint az már addonoknál megszokott – nehezebb, mint az eredeti.

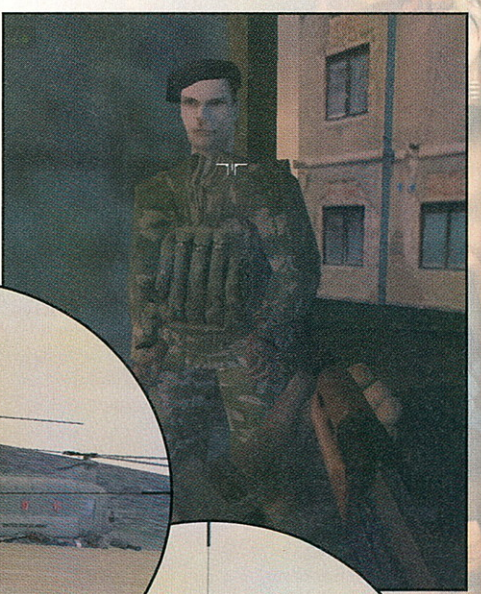
Mindjárt az első küldetésnél például, ahol egy benzinkutat és egy irányítótornyot kell elfoglalnunk, a helyi ellenállók kis csapatába botlunk. Az ember el sem képzelni, hogy néhány feldühödött falusi és vidéki jó polgár milyen hatékonyan tud bánni a fegyverrel: ha nem vigyázunk, igen hamar borscsot gyártanak becses személyünkből. A nehézségi szint természetesen később még keményebb lesz, tehát ha még nem nyomtátok a Flashpointot, eszetekbe se jusson az orosz kampánnyal kezdeni, mert csak anyázás lesz a vége.

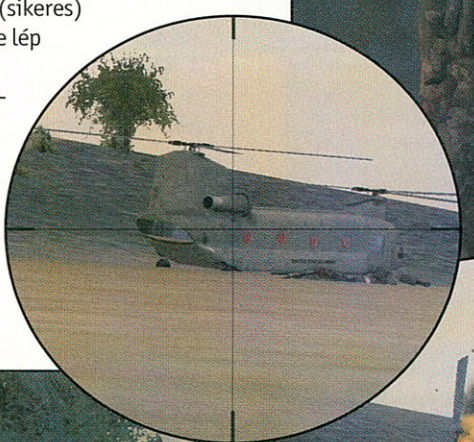
Az is nehézséget fog okozni, hogy az utánpótlásra ritkán számíthatunk, hiszen a sztori szerint az oroszok folyamatosan területet veszítettek az amerikaiakkal és az ellenállókkal szemben.

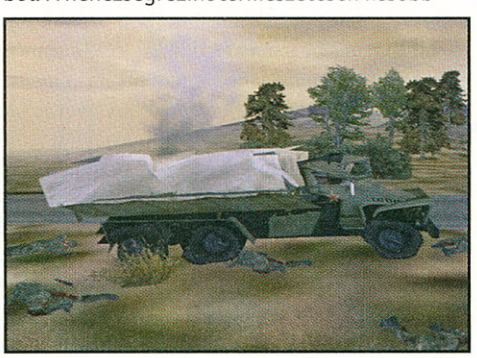
Egy kicsit azok is csalódni fognak a Red Hammerben, akik „pozitív" befejezésre várnak, a játék végén ugyanis a Szovjetunió oldalán nem lehet megnyerni a háborút. (Mondjuk ez érthető is, lévén cseh fejlesztők készítették a játékot...)

Újabb apró negatívum (bár ez nem biztos, hogy mindenkit zavar), hogy ezúttal nem bújhatunk különböző karakterek bőrébe, hanem egész végig Lukin orosz katonai bakancsában gyalogolhatunk. Mint a főjátékban Amstrong, Lukin itt is egyszerű közkatonaként kezdi, és csak (sikeres) küldetésről küldetésre lép egyre magasabbra a ranglétrán. Akik bírják egy kicsit az antihősöket, azok értékelni fogják, hogy Dimitrij sokkal keményebb, kegyetlenebb, kiégettebb figura, mint például a jófiú

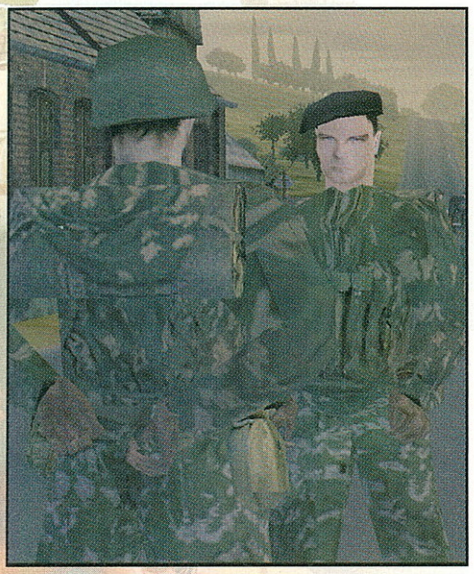
„Ha nem vigyázunk, az ellenállók igen hamar borscsot gyártanak becses személyünkből."

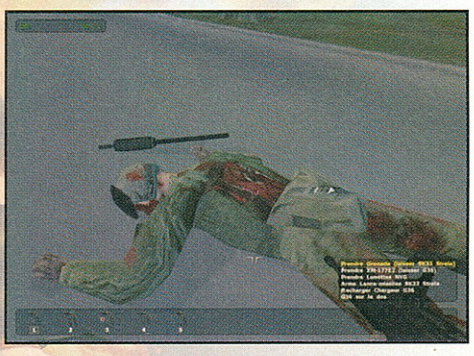


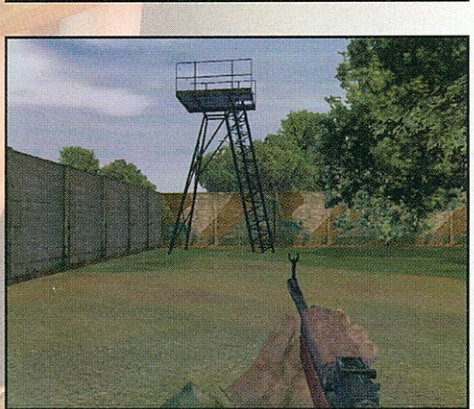




AKCIÓ







Az amerikai tengerészgyalogosok Flashpointtal gyakorlatoznak!

A Codemasters büszkén jelentette be, hogy a United States Marine Corps katonái tavaly december óta egy speciális harci gyakorlatozó szoftvert használnak, ami az Operation Flashpointon alapszik. Az OF átalakított verzióját VBS1-nek hívják, ami Virtual Battlefield System rövidítése. Az USMC innovációja más katonai szervezetek érdeklődését is felkeltette, akik szintén az OF átalakításán gondolkoznak, hogy szimulált harci szituációkat hozzanak létre. Magát a VBS1-et az OF-ből a Coalescent Technologies Corporation fejlesztette tovább, az amerikai védelmi minisztérium és az USMC megbízására, de a játékot készítő Bohemia Interactive is felügyelte a változtatásokat.
Nos, miről is van igazából szó? Azt hiszem, a modkészítők és a modern katonai szimulációk iránti rajongók nyálelválasztása alaposan beindul ☺, ha elárulom, hogy a CTC valós helyszíneket, napjainkban viselt USMC uniformisokat tartalmaz, és igazi fegyverekkel és járművekkel fejlesztették a programot.
Az USMC-nek az eredeti játékban leginkább a valósághű katonai szimulációs része tetszett, a benne szereplő rengeteg földi, tengeri és légi jármű, valamint a csapatok irányításának profi megvalósítása. Emellett nagyon bejött nekik az OF küldetésszerkesztője is, amellyel szinte bármilyen háborús konfliktust (jó, mondjuk a trójai harcokat nehéz lenne ☺) szimulálni lehet.
Gondolom, már csak arra vagytok kíváncsiak, hogy néz ki a VBS1-ben az a bizonyos alacsony, szakállas, dühöngő kis arab? Én is... ☺

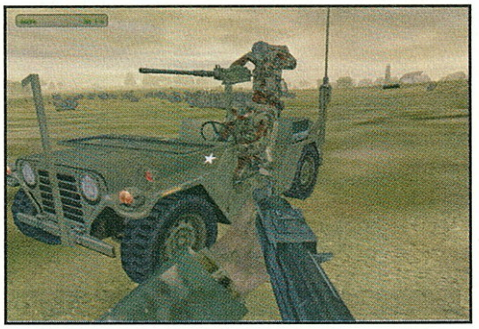
Amstrong, és sokkal emberibb, mint a James Bond-szerű Gastowitz speciális ügynök az amerikaiaknál.

„Trabantba szállni, hú de kafa!"

Szerencsére szó sincs azonban arról, hogy így elesnénk a különféle remek harci járművek irányításától: mint az első részben, itt is saját, ellenséges és civil teherautók, dzsipek, tankok és helikopterek volánjai és botkormányai mögé huppanhatunk. Akik még nem töltötték le a netről, azok rengeteg újat is kapnak a kiegészítőhöz. Az amerikai oldalon például többek között megismerkedhetünk az A64 Attack és a Kiowa OH-58 helikopterekkel, az M2 Bradley és az M-163 Vulcan harckocsikkal, az oroszokéról pedig a BMP-2-es tankkal. Az új gépek közül néhánynak fontos szerepe is lesz a missziók során. Az egyik feladat közben például az amerikaiak CH-47-es szállítóhelikopterét kell leszednünk egy rakétavetővel, mielőtt még az ejtőernyősök kiszállingóznának belőle.
A harci járművek mellett pedig nekünk, magyaroknak hatalmas poén majd a kis fehér Trabant megjelenése: végre virtuálisan kipróbálhatjuk, milyen érzés a „papírjaguár" volánja mögé ülni! ☺

Dimitrij útja a dácsához

Persze a világ összes új egysége sem lenne



elég, ha maga a játékmenet nem lenne elég hangulatos. Az igazi beleéléshez pedig elengedhetetlen egy jó sztori, és ez hiányzott nagyon a Ghost Reconból és egy picit a Medal of Honorból is – utóbbiban ezt az átvezetők szintjén azért nem nagyon erőltették. A Red Hammerben viszont minden elismerést megérdemelnek a készítők: mind a fő történetszál, mind a grafikus motor által hajtott betétmozik első osztályúak – a filmekből pont elegendő van, és nagyon jól illeszkednek a játék egészéhez.

- RED HAMMER 92%
- ROGUE SPEAR: URBAN OPERATIONS 72%
- BLACK THORN 65%

A másik kritikus pont a küldetések változatossága, és erre sem panaszkodhatunk: az elején például Angelinát, az orosz főparancsnok női segédjét kell egy, adott helyre elszállítanunk, aztán egy a normandiai partraszálláshoz hasonló, iszonyúan kemény akcióban vehetünk részt, később pedig egész hadtesteket igazgatva rohammal kell bevennünk egy lázadó katonai bázist.
Meg kell még említenem az olyan pluszokat is, mint például a Logitech Immersion-ös (nagyjából a force feedback-nek felel meg) egerem nagyszerű támogatása: azért annak megvan a hangulata, amikor ott ülsz a különféle gépekben, és érzed a mouse-on rázkódásukat, a fegyverek „mocorgásának" vérprofi szimulálásáról már nem is beszélve!
Az összképen csak apróbb hibák rontanak. Például sajnos a nagyobb járművek, tankok felrobbanáskor történő ugrálását még mindig nem sikerült valamilyen patch segítségével helyreütni, pedig ez iszonyúan idétlen.
Mindent összevéve azért a Red Hammer (közhelyes fordulat ide, vagy oda ☺) igazi „kötelező darab" a Flashpoint tulajok számára.

Bad Sector

Operation Flashpoint: Red Hammer
www.codemasters.com/flashpoint/front.htm

PRO
- tartalmas, profin szerkesztett, izgalmas küldetések
- új járművek, fegyverek

KONTRA
- néhány küldetés talán túl nehéz
- a járművek még mindig ugrándoznak robbanáskor

HARDVER
Pentium II 450 MHz, 16 MB-os 3D-s videokártya

GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG

92%

Fishtank

AQUANOX

A NAGY KÉKSÉG...

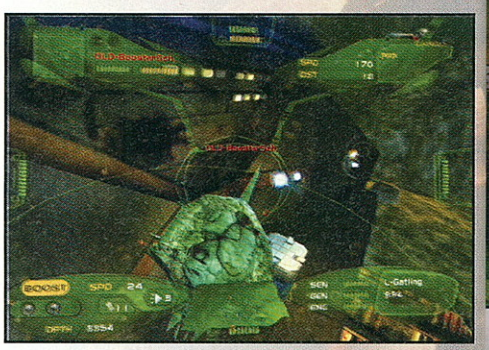
A néhány évvel ezelőtt megjelent Archimedean Dynasty felejthetetlen hangulatával örökre beírta magát a játékok történelmébe. A program közel félmillió példányban kelt el világszerte, a folytatásra mégis majdnem öt évet kellett várnunk. A látottak alapján a bámulatos 3D motorral felvértezett Aquanox-nak minden esélye megvan rá, hogy túlszárnyalja az első rész sikerét...

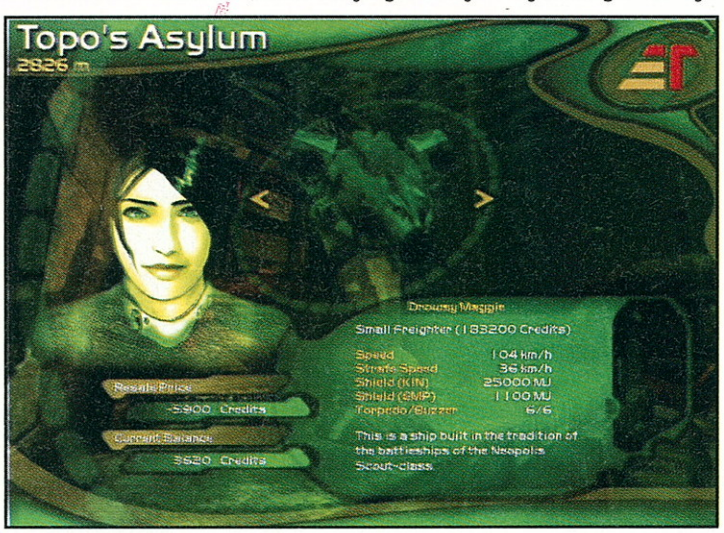
Csend és sötétség – ez vár ránk a tengerek mélyén, különösen több ezer méterrel a vízfelszín alatt. Az Aquanox története szerint a harmadik világégést követően ez jutott osztályrészül az emberiség megmaradt részének, ugyanis a 27. század derekán víz alatti városokban és állomásokon élt tovább egykoron büszke civilizációnk. Itt találjuk hősünket, Emerald „Deadeye" Flint-et is, aki egyszer már megmentette Aqua világát a pusztulástól, és hamarosan ismét rajta múlik majd az emberiség sorsa. Adott tehát egy tengeralattjáró, néhány torpedó, barátok, a többi pedig alakul magától... nagy adag akció, egy kevéske szimuláció, rengeteg lövöldözés, sok izgalom és beszélgetés, némi kaland; ez az Aquanox, elméletileg az Archimedean Dynasty (AD) sikerreceptje alapján.

Vizualizáljunk...

Az októberi Gamestarban már ódákat zengtem a játék grafikájáról, így most nem szeretném feleslegesen ismételni magamat; röviden szólva a látvány lenyűgöző! Egyik ámulatból a másikba esik az ember, néha tényleg komoly gondot okoz, hogy egy tűzharcban ellenfelünkre koncentráljunk, és ne a hajladozó aljnövényzetben gyönyörködjünk. Remek munkát végeztek a grafikusok, bámulatosan szépek és részletesek a textúrák, csodásak a robbanások, gyönyörűek a tereptárgyak, épületek, hajók: egyszóval minden. Külön érdemes kiemelni az egyes ágyúk torkolattüzét vagy magukat a lövedékeket, egy-egy nagyobb csata igazán színpompás látvány. Mindezek tetejében a sebesség miatt sem kell különösebben aggódnunk, hiszen szerencsére ezen a területen is zseniálisat alkottak a fejlesztők. A legkülönbözőbb felbontások és beállítási lehetőségek közül válogathatunk, némelyek ugyan csak GF3-on működnek, de a legtöbbet szabadon babrálhatjuk. Személy szerint elég sokat kísérletezgettem, sok moszat, kevés moszat, bilinear vagy trilinear filtering, ilyen árnyék, olyan fények, de az igazat megvallva nem sok értelme volt az egésznek; mindent maximumra állítva is tökéletesen futott a játék 800x600-as felbontáson 32 bites színmélységben, sőt, ugyanezekkel a beállításokkal 1024x768-ban is csak az igazán nagy csatákban voltak kisebb röcögések (a tesztgép P3 850 volt GF2 GTS kártyával). Hiába no, ezt a 3D motort nagyon megcsinálták a német fiúk. A látvány tehát rendben van, és szerencsére hasonló jókat mondhatok a mozgásról és az irányításról is. Aprócska tengeralattjárónk ugyan a fizikai törvényszerűségeknek ellentmondva, játszi könnyedséggel fordul szinte minden irányba, de mozgása bizonyos mértékben mégis magában hordozza a vízalatti világ sajátosságait. A hajók sodródnak, gyorsulnak

"Közelről elhaladva egy felrobbanó hajó mellett még a pilóták halálsikolyát is hallani."





és lassulnak, az áramlatok lökdösik őket, vagyis soha nem lesz olyan érzésünk, mintha légüres térben mozognánk. Az irányítást egyértelműen egérre tervezték, gondolom elsősorban a multiplayer partik követelményeit szem előtt tartva. Kezdetben ugyan egy picit szokatlan lesz, hogy sodródunk, és közben minden irányba foroghatunk, de idővel kényelmessé és természetessé válik ez a megoldás.

Az egyjátékos üzemmód mellett egy elég komoly multiplayer lehetőséget is beépítettek a játékba. Helyi hálózaton keresztül, vagy a GameSpy segítségével akár a neten is próbálkozhatunk, bár ez utóbbihoz nem árt egy jobb elérést beszerezni. Az ismerős játékmódok közül választhatunk, ilyen például a deathmatch vagy a CTF, ráadásul a programhoz mellékeltek néhány kifejezetten többjátékos környezetre tervezett pályát is. Multit játszva egyébként kicsit megváltozik a külcsín, különböző „Power Up"-ok jelennek meg mindenütt, néhány pálya pedig kifejezetten a Descent-re emlékeztetett. Érdemes így is kipróbálni a progit, egészen más, mint az egyjátékos üzemmód küldetései.

FPS nyomokon...

Maga az akciórész nem sokat változott a nagy elődhöz képest, bár annyit mindenképpen érdemes megemlíteni, hogy a hangsúly a szimulációról egyértelműen FPS irányba tolódott el. A küldetések felépítése is ezt a benyomást erősíti, hiszen a legtöbbször „pusztítsd el" vagy „védd meg" jellegű feladatokat kell ellátnunk, trükközős vagy lopakodós bevetésre sajnos ritkán küldenek. Hasonlóképpen alig van jelentősége az áramlatoknak, más kérdés, hogy a színpompás látvány hamar feledteti velünk ezt a hiányosságot. Újítás, hogy minden bevetésre hűséges társainkkal indulunk, akik szerencsére meglehetősen jól végzik a dolgukat. Mindvégig folyamatosan beszélnek hozzánk, sőt, nem ritkán menet közben is hosszabb-rövidebb átvezető animációkból értesülhetünk a szituáció esetleges megváltozásáról. A látvány mellett a hanghatások is zseniálisak, közelről elhaladva egy felrobbanó hajó mellett még a pilóták halálsikolyát is hallani – igaz, számomra az aláfestő zenék nem igazán jöttek be. Ettől eltekintve azonban az Aquanox akciórésze azt hozta, amit vártam tőle – pergő, izgalmas, hangulatos, látványos, változatos kalandot. Hasonló bizakodással tekintettem a játék többi része felé is, nagy kár, hogy ott bizony igencsak megváltozott valami...

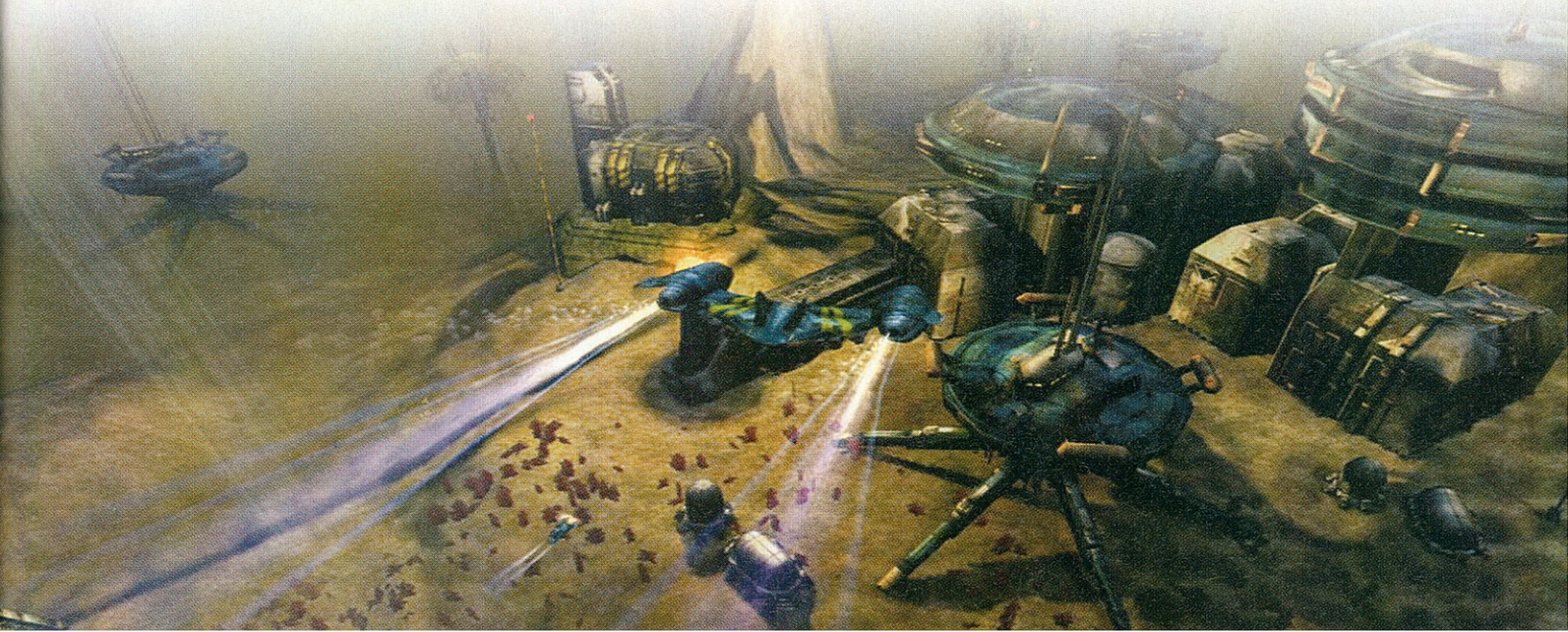
Ó, csodás „Hangulat", hová tűntél..?

Ez bizony elgondolkoztató kérdés, hiszen az akciórészt nézve minden igényt kielégít a program, mégis, a játék többi részében az a bizonyos nagybetűs „Archimedean Dynasty Hangulat" az ismerős szereplők és helyszínek ellenére sem köszönt vissza. Sokat gondolkoztam, hogy mi is lehet ennek az oka, míg végül arra jutottam, hogy rengeteg, önmagában talán jelentéktelen apróságot változtattak meg a fejlesztők – de összességében pontosan ezek az apróságok tették naggyá anno az Archimedean Dynasty-t. Mindezek alapján a következőkben – akarva akaratlanul – az AD-hez hasonlítom majd az Aquanox-ot, még akkor is, ha a két program megjelenése között öt év telt el.

ARCHIMEDAN DINASTY 94%
AQUANOX 88%
SUB CULTURE 78%
DEEP RAIDER 30%

Itt álljunk is meg egy pillanatra, hiszen meglehet, hogy e sorok olvasói közül sokan nem játszottak az AD-vel, így a könnyebb érthetőség kedvéért talán nem haszontalan néhány szót ejteni erről a nem mindennapi alkotásról. Egy biztos, sikerét az élvezetes és fantáziadús akciórészek mellett nem kis mértékben köszönhette annak a félelmetesen jól felépített és aprólékosan kidolgozott világnak, amelyben a kalandokat átélhettük. Az ember szinte érezte, hogy milyen is lehet több ezer méterrel a tenger színe alatt állandó sötétségben és félelemben élni, harcolni az ismeretlennel egy olyan közegben, ami ugyan a lételemünk, de mégsem leszünk igazán otthon benne soha. Nyomasztó hangok, sejtelmes árnyak és színek, baljóslatú zene; egyszóval tökéletes hangulat. A játékos menthetetlenül a program hatása alá került, a köztes „sztorizgatós, fejlesztgetős" részek legalább annyira élveze-

AKCIÓ



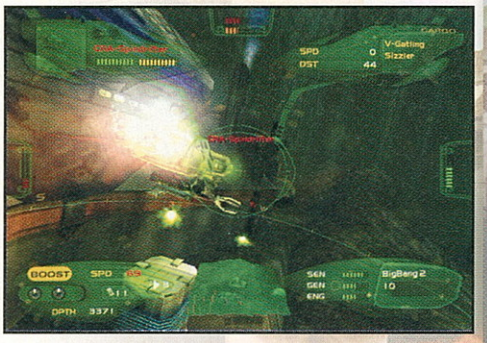
tesek és izgalmasak voltak, mint maga a „lövöldözés”. Ilyen előzmények után nyilván nem meglepő, hogy hasonlóan elsöprő élményre számítottam, amikor az Aquanox-ot hosszú várakozás után a kezeim közé kaptam, sőt, kibékültem volna azzal is, ha csak a 3D motort fejlesztik a srácok, és minden mást változatlanul hagynak – sajnos nem így történt...

Vajon mi változott az elmúlt öt év alatt...?

Ahogy azt már korábban is írtam, az alapkoncepció maradt a régi; Aqua világában harminc egyjátékos küldetés vár „Deadeye” Flint-re, a teljesítésükért pénzt kapunk, amit aztán belátásunk szerint költhetünk el torpedókra, fegyverekre, felszerelési tárgyakra vagy éppen egy új hajóra. A küldetések között beszélgethetünk, így kapunk újabb feladatokat, és persze így tudhatjuk meg azt is, hogy mi történt körülöttünk, mialatt mi éppen az ellent irtottuk. Ha már a beszélgetésnél tartunk, maradjunk is itt egy darabig, hiszen véleményem szerint talán ez a rész sikerült a leggyengébbre az programban.

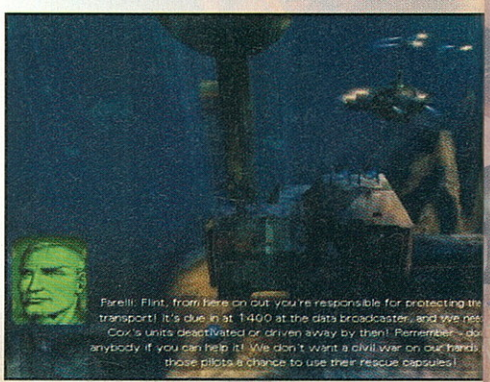
Az Archimedean Dynasty-ben minden állomásnak eltérő képe volt, ezeken belül is bolyonghattunk kis ablakok segítségével, így találkoztunk kapcsolatainkkal, akikkel aztán belátásunk szerint beszélgethettünk. A legtöbbször rajtunk múlott, hogy kinek mit mondunk, kivel milyen kapcsolatot alakítunk ki, kiből lesz ellenség és kiből barát. A viselkedésünk alapján akár háttérben megbúvó, befolyásos emberekkel is összeismerkedhettünk, tőlük esetleg extra munkákra is számíthattunk. Egy szó mint száz, volt beleszólásunk a dolgokba, és bár a program egyértelműen terelgetett bennünket a történet vezérfonalán, néhány kitérő mindig belefért. Ezzel szemben az Aquanoxban nincs szép állomás (hangulat -), barangolás helyett pedig csak egy listát kapunk mindazokról, akikkel cseveghetünk (hangulat -). Mindez persze még nem lenne olyan nagy baj, de az már igencsak zavart, hogy a beszélgetés menetébe csöppnyi beleszólásunk sincs. Ebből következik, hogy extra küldetéseket sem tudunk szerezni (ergo nincs extra pénz), így marad az, hogy szépen minden szöveget végigolvasgatunk, de akkor sincs baj, ha kimarad valami, a fontosabbakat úgyis ránkerőlteti a progi (hangulat -).

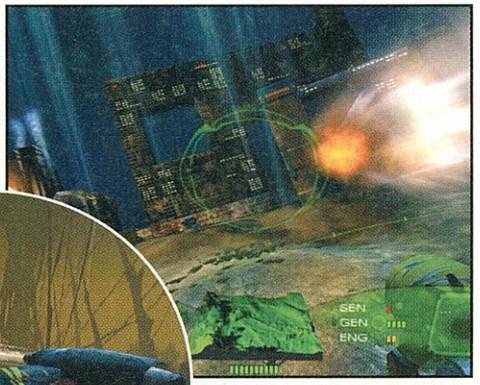
Beszélgetőpartnereink fizimiskái a legtöbbször karikatúra figuráknak tűntek, ami gyakran szöges ellentétben állt mondandójuk komolyságával. Hangsúlyozom, nem azt kifogásolom, hogy rajzolt fejek szerepelnek a játékban (hiszen például Flint is egészen normálisan néz ki), hanem azt a disszonanciát, ami ezáltal az elméletileg baljós hangulatú, feszültséggel túlfűtött, problémákkal teli világ és az ezt benépesítő néhány rendkívül idétlen szereplő között alakult ki (hangulat —-). Mintha nem tudták volna eldönteni a fejlesztők, hogy komolyra vegyék a figurát vagy poénosra – így persze egyik sem sikerült. Sőt, mindezt megfejelték néhány igen gyenge, erőltetett hanggal, így néha azt sem tudtam, hogy sírjak vagy nevessek. A gyakran ismétlődő, hangelváltoztatással próbálkozó szinkronszínészek tényked sem használt sokat az összhatásnak, Flint és néhány fontosabb karakter kivételével néha bizony jobb lett volna, ha meg sem szólalnak (hangulat —-). Mentségükre szóljon, hogy a közel hetven szereplő szövege egész jó, a legtöbbjüknek érdekes és egyedi személyisége van, nagy kár, hogy gyakran egy irritáló, oda nem illő hanggal elrontják a hatást.



Néhány barát és tucatnyi haragos

Sok ismerős figurával találkozhatunk a játékban, lényegében mindenki felbukkan a történetben, aki az AD-t túlélte, és volt valami szerepe az első részben. Cox tábornok, Van der Waal, az EnTrOx néhai nagyhatalmú vezetője vagy éppen El Topo – egytől egyig ismerős arcok. A sztori kellőképpen összetett, talán egy kicsit túl bonyolult is; néha már azt sem tudjuk, hogy ki is az igazi főgonosz, kit nem szabad szeretnünk (persze a legtöbbször időnk se lesz kellőképpen megutálni valakit, mert





olyan gyorsan előkerül egy másik mókus, aki még gonoszabb, mint az előző). A fejlesztők megpróbáltak mindent, belekavarták az eseményekbe a politikát, az újra felbukkanó és megerősödő Biont-okat (őket győztük le az AD-ben), egy titokzatos űr-projektet, a misztikus „Crawler"-eket, továbbá egy újabb ismeretlen fajt a tengerek mélyéről. A végén már követni is nehéz, hogy ki kivel van, és ki miért lő kit. Az AD-ben sokkal letisztultabb volt a történet, tele meglepetésekkel és intrikával, az Aquanox-ban ellenben mindvégig olyan érzésem volt, hogy mindössze azzal tudnak meglepni a fejlesztők, hogy mikor rángatnak elő az ismeretlenség homályából egy új, „hű de nagyon veszélyes, eddig soha nem látott" társaságot. A fontosabb eseményekről amúgy 4-5 küldetésenként összegzést kapunk egy többnyire baljós hangulatú átvezető animáció formájában. Ezek némelyike dramaturgiailag többé kevésbé még rendben is lenne, de sajnos néhány másodperccel később az első karikatúra fejet megpillantva tova is tűnik a tiszavirág életű „kellemesen nyomasztó" hangulat...

Az Aquanox és a Csillagok Háborúja...

Mindent összevetve tehát érdekes kettősség jellemzi a játékot; egyfelől egy bámulatosan megírt, hangulatos, látványos, élvezetes akciórész, másfelől pedig egy némiképp identitászavarban szenvedő „körítés". Talán ha nem nyomultam volna anno az Archimedean Dynasty-val, nem érezném a fent említett problémákat túl fontosnak, de lévén játszottam, őszintén megvallva nagyon hiányzott a régi Aqua. Sajnos nem tudtam igazán beleélni magam hősünk helyzetébe, nem kötődtem a szereplőkhöz (se pozitív, se negatív értelemben), nem hatott meg különösebben a történet, a beszélgetéseket pedig gyakran nagyon szívesen továbbnyomtam volna – ez pedig mindössze annak köszönhető, hogy a játéknak erre a részére nem fordítottak elég figyelmet a fejlesztők. Mintha a 3D világ megteremtésével kimerültek volna az erőforrások, és a többire már nem jutott volna elég energia. Igaz viszont az is, hogy ezen a fronton valóban maradandót hoztak létre a Fishtank-nél, így akkor is igen jó osztályzatot kapna a program, ha csak egy értelmetlen lövöldözős játékról lenne szó. De nem erről van szó, így nézve tehát még örülhetünk is, hogy a remek akció mellé egy jól kitalált világot és egy kellőképpen összetett történetet kapunk rengeteg érdekes szereplővel.

Egy egyszerű párhuzammal élve pontosan az történt az Aquanox-szal is, mint ami a Star Wars sorozattal. Csillogó szemekkel ültünk be az Episode I-re, majd fancsali képpel távoztunk a moziból; az új rész valóban látványosabb, mint az eddigiek, de vajon hová tűnt az a fergeteges Csillagok Háborúja hangulat? Aki viszont a maga idejében nem látta az eredeti részeket, most lelkesen tapsol Jar-Jar Binks vigyorát látva, és nem érti, hogy ugyanezt nézve sokan miért húzzák el a szájukat. Mindenki döntse el maga, hogy melyik táborba tartozik, egy viszont biztos: Jar-Jar ide vagy oda, az Episode II-t is biztosan megnézem majd. Az Aquanox-szal is pontosan ez a helyzet: akárhogy is, kihagyni azért nem szabad!

Del

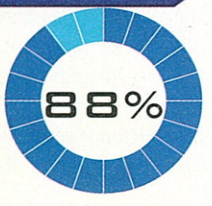
Aquanox
www.aquanox.de

PRO
- elképesztően látványos
- élvezetes akció
- összetett történet

KONTRA
- oda az AD hangulat
- kiábrándító karikatúrák
- idegesítő szinkronhangok

HARDVER
Pentium III 733 MHz, 256 MB RAM, 3D-s videokártya

GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG



Ubi Soft

RAYMAN M

ESZEVESZETT HAJSZA – RAYMAN MÓDRA

Sokak hőn szeretett figurája, Rayman íme visszatért, nem is kevés újítással okozva örömet, s bár komolyságából veszített, hangulata megmaradt.

Rayman eddig mindig a világot mentette meg, azonban már a játék intrójából is kiderül, hogy ezúttal csak versengenek barátaival és volt ellenségeivel: ki gyűjt össze több lumot, ki ér hamarabb a célba, ki lövi le a másikat, de a világ sorsa most nem múlik azon, hogy hogyan tudjuk nyomkodni a billentyűket.

Választási lehetőségeink...

Játszhatunk single-playerben és multiplayerben is. Versenyezhetünk időre, sportszerűen: ezekben négy helyezett van, és a győztesek saját mutatványaikkal szórakoztatják a „nézőket". Ha pedig inkább akciójátékosként akarjuk nyomni, akkor egymás szitává lövését is választhatjuk. Mindkettő típusból három fajta pálya van, de ahogy megnyerjük a versenyeket, kibontakoztathatjuk képességeinket, ugyanis újabb és újabb pályák nyílnak előttünk a küzdelemre. Az első pályákon eleinte csak versenyt futhatunk, de a későbbieken pillangókat, majd lumokat is gyűjthetünk. Ha elég szemfülesek vagyunk, akkor a kék csíkokra rákerülve egy ideig gyorsabban tudunk futni, viszont ha egyes, számunkra veszélyes növényeket nem lövünk le idejében, akkor alaposan a fejünkre koppinthatnak: ilyenkor egy ideig tehetetlenül pörgünk magunk körül. A kis, színes kockákat lelőve megváltoztathatjuk az előttünk lévő pályarészt, ezzel versenytársainknak okozhatunk kellemetlen perceket. Haladásunkat alaposan lelassítja a moha: ajánlatos kikerülni, vagy a rajta található köves úton továbbrohanni.

„A Rayman-esek pedig végre kipróbálhatják a „sötét oldalt" is.

Rayman 3: Arena

Az akciódúsabb, első pályákon az a célunk, hogy a lumokat az ellenség elől elorozzuk. Mindkét fél fagyasztó lövésekkel merevítheti le a másikat, így elég tekintélyes előnyre tehet szert. Később lőszereket kell gyűjtenünk, és azzal irtanunk az ellenségünket: ha a másik öldöklésével 5 pontot összegyűjtöttünk, akkor győztünk (hasonlóan az FPS-ekhez).
Harmadszorra a könnyű kis repülőt kell megszereznünk és minél hosszabb ideig magunknál tartanunk, ha pedig az ellenséghez kerül, akkor visszalopnunk.
Single-ben is remekül ellehetünk, de természetesen a Rayman M-et – mint neve is mutatja – leginkább a multiplayerre hegyezték ki. Itt pár újdonság is helyet kapott: percre pontosan beállíthatjuk például, hogy meddig tartson az időfutam, vagy számítógépes ellenfeleket rakhatunk emberi játékostársunk mellé. Mindez persze nem újdonság egy *Quake 3: Arena* fanatikus számára, de a Rayman rajongók valószínűleg ritkán szoktak Quake-ezni. ☺
A Rayman-esek pedig végre kipróbálhatják a „sötét oldalt" is: míg az előző játékban csak Raymanként küzdhettünk, most Henchman-nal, Globox-szel, Razorbeard-del, Teensies-szel is lehetünk, sőt, még három bonusz élőlény is vár a kitartó játékosokra.

Rayman még mindig pofás

A grafika nem sokat változott, de le a kalappal előtte, mert most is gyönyörű. Ahogy belépünk a játékba, máris kék űrféleségben találjuk magunkat, cikázó csillagok sziporkázása közepette. Már indításakor bemutatja a játék a grafikai sajátosságait, amint a beállítások alatt az űrben barangolunk, mert ugyanilyen szépen kidolgozottak a pályák, az ösvények, akárcsak a régi Raymanban. Hasonló jókat mondhatok a zenéről is, amely mindig a legjobb időben a megfelelő stílusban csendül fel. Sokat javult az irányítás is: végre nem kaptam fejfájást a kameranézetektől.
Csalódásom egyetlen oka csak a játék színvonala volt, ami lényegesen csökkent azzal, hogy Rayman és társai elvesztették maradék komolyságukat is, és a kaland-rész lényeges hányada felszívódott.
Akik viszont single-ben imádták Raymant, és össze szeretnék mérni tudásukat barátaikkal, azoknak csak ajánlani tudom ezt az újabb epizódot is.

Hermione

Rayman M
www.ubisoft.com

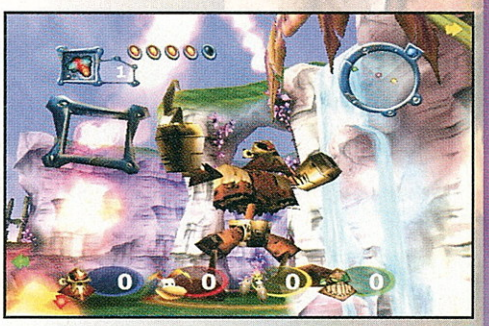
PRO
- Rayman végre multiplayer-ben
- kellemes grafika
- végre jól irányítható!

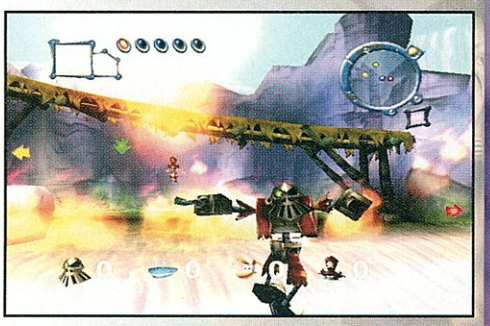
KONTRA
- komolytalan lett
- hiányzik a kaland rész

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

GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG

78%





A MATTEL termékeket forgalmazza:
GLOBAL EXPRESS

Barbie

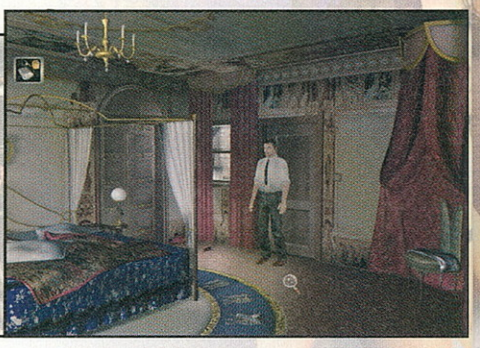
Az igazi a MATTEL-tól.

MATTEL

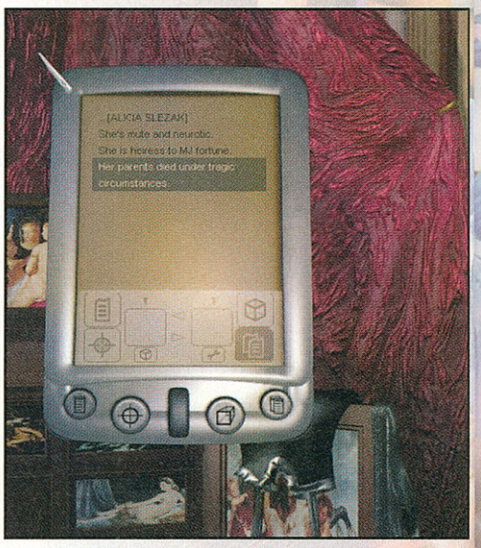
Arxel Tribe

ALFRED HITCHCOCK'S FINAL CUT

A MESTER SÍRJÁBÓL FURCSA KAPARÁSZÁS HALLIK...



A filmtörténet legnagyobb géniuszának akármelyik filmje ragyogó kalandjáték téma lenne, az Arxel Tribe készítői mégis más utat választottak... Ahelyett, hogy a mester nevével fémjelzett Final Cutban a Psycho, a Szédülés, a Frenzy, vagy más Hitchcock-mozi sztoriját dolgozták volna fel, point'n'click kalandjátékuk történetének hőse egy pszichikus képességekkel megáldott magándetektív, akit egy gyógyszermágnás néma unokahúga kér fel egy rejtélyes ügy kibogozására. A nagybácsi Hitchcock rajongó, és filmet forgat a birtokán – a gond csak az, hogy egy éjjel az egész stáb szőrén-szálán eltűnik...



Hősünk, Joseph Shamley a szokásos Philip Marlowe-féle macho/blazírt figura, és szíve szerint hagyná a fenébe az egészet, hogy horgászhasson egyet, de egy éjszakai autóbaleset során pont az előző este elküldött néma lánnyal csókolóznak össze – először csak a kocsijukkal, később pedig ajkaikkal is. ☺ Shamley érzelmeinek engedve végül is elvállalja a megbízást, és a lánnyal együtt az elhagyatott birtokra autóznak. Joseph-et rossz előérzete persze nem hiába figyelmeztette: hamarosan újabb és újabb hullákra akad, és hamarosan ő maga is az őrült gyilkos céltáblájává válik...

„Ön Oslo-ban van, vagy még él...?" (Bocs ☺)

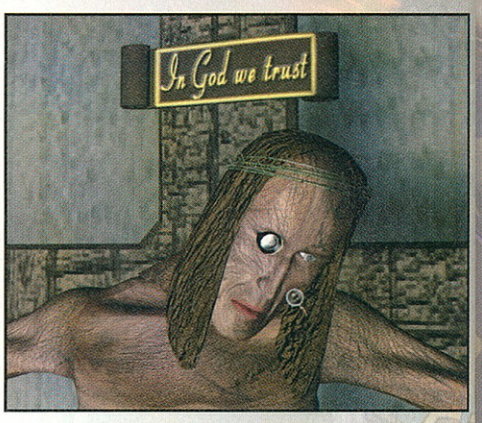
Egy kicsit elcsépelt ugyan a sztori, de az intró elég hangulatos ahhoz, hogy valami igazán izgalmas thrilleres, nyomozós kalandjátékra számítsunk, ahol sohasem tudjuk, kinek higyjünk, ahol feszes párbeszédek és néhol akciójelenetek követik egymást, és ahol a nagy „Hitch" filmjeihez hasonlóan félelmetes helyszíneken járunk, és a torkunkban dobog a szívünk, amikor a gyilkos feltételezett búvóhelyéhez közelítünk. Sajnos erről szó sincs. A Final Cut egy Myst klón és egy point'n'click kalandjáték hibrid keveréke, amely a két szék közé esett: az előbbinek nem elég „mystikus", az utóbbinak pedig rettenetesen élettelen, többek között azért is, mert szinte alig találkozunk *élő* szereplővel. Hullákat persze találunk bőven, de hát azok ugye elég „szűkszavúak", úgyhogy ebben a játékban beszélgetni túl sokat nem fogunk.

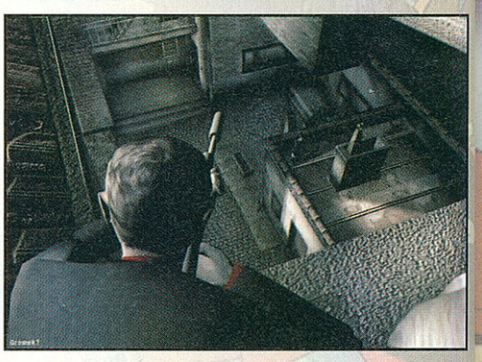
A sok gyilkosságtól legalább izgalmas, vagy urámbocsá' *félelmetes* lehetett volna a progi hangulata – elvégre egy Hitchcock nevével fémjelzett játékról van szó, akinek *Psycho*-jától gyerekkorom-ban csak a falhoz húzódva tudtam elaludni... OK, nem Alone in the Dark-szerű túlélő horrorról, hanem kalandjátékról van szó, de egy kis feszültséggel igazán fűszerezhették volna az állandó ide-oda mászkálást és logikai feladatokon való törpölést.

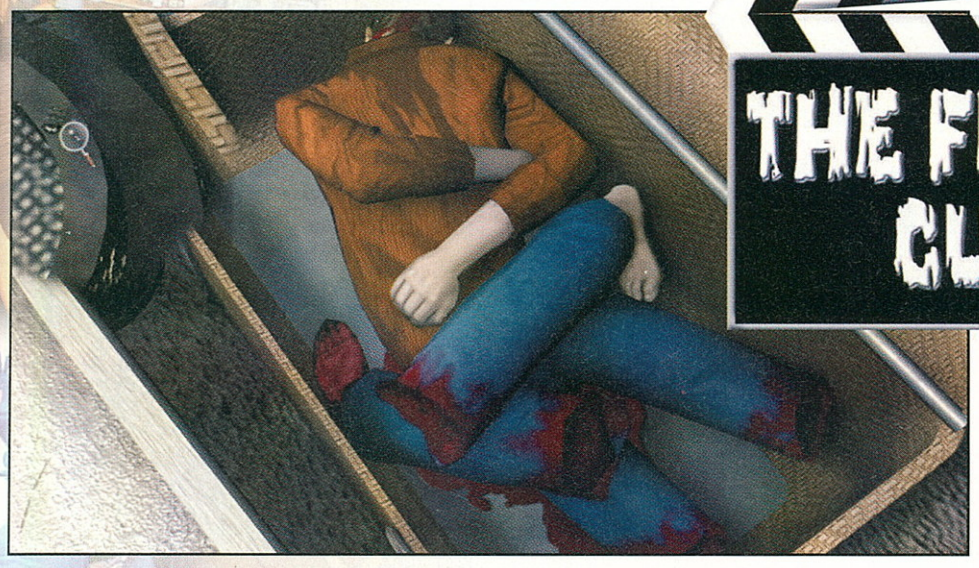
„Myst klónnak nem elég „mystikus", „point'n'click"-nek pedig túlságosan élettelen."

Ha nincs titkárnőd, jó egy PDA is...

Ehelyett teljesen hagyományos adventure-ről van szó, ahol különféle tárgyakat nyúlunk le, hogy aztán a megfelelő helyen használjuk őket. A logikai feladványok általában nem túl nyakatekertek, vagy idétlenek, de sajnos időnként találkoztam a műfaj legnagyobb rákfenéjével, a „pixel huntinggal" is. (Ez ugye az







egy-két pixelnyi „rejtőzködő", apró tárgyak utáni kutatás, amelyeket a legelszántabb és leghardcore-abb kalandorok is csak több órás szenvedés és hatalmas káromkodások árán fedeznek fel – miután persze már megnézték a végigjátszást! ☺)

Pozitívum viszont, hogy a sztorihoz kötődő tömérdek információmorzsát szerencsére nem kell fejben tartanunk, vagy papírra vetnünk, mert detektívünk a modern kor gyermekeként egy palmtop számítógépet tart magánál, ahova mindent feljegyez a különféle szereplőkről (akár még élnek, akár már oszladoznak) és a már kideritett összefüggésekről is.

A kis ketyere egyfajta inventory-ként is szolgál: innen tudjuk „elővenni" különféle tárgyainkat, és néha kombinálhatjuk is őket egymással. Végül a készülék harmadik jótékony „tulajdonsága", hogy ennek segítségével tudunk a már bejárt fontosabb helyszínekre azonnal „teleportálni" ☺, így nem kell s.k. odacaplatunk.

A kezelőfelülettel tehát nagyjából meg voltam elégedve, bár jobban örültem volna, ha a készítők visszaemlékeznek még a kalandjátékok „hőskorára", amikor a userek azt a mára már ósdi, elavult eszközt használták, amit a nagy vének „egérnek" hívtak... De hát ugye, haladni kell a korral...

Egy kis Psycho-lógia

Hogy azért ne fulladjon szolid unalomba az egész játék, a hagyományos nyomozósdi mellett Shamley felhasználja pszichikus képességeit is: ha bizonyos tárgyakhoz ér, akkor látomásai vannak, amelyek ezekhez kötődnek. Ilyenkor szerencsére nem valamilyen hatásvadász X-Aktás hangulatú renderelt animációt láthatunk, hanem igazi Hitchcock mozikból származó rövid jeleneteket.

A Final Cut vizuális világa is Sir Alfred filmjeit idézi: hol borús égboltú, sötét helyszíneken fogunk járni, hol pedig már-már giccsbe hajló agyoncicomázott szobákban. A játék egyébként grafikailag nagyjából rendben is van: a hátterek nemcsak „feeling-esek", de nagyon aprólékosan ki is dolgozták őket. Egyedül a karakterek igénytelenek egy kicsit: akármelyik jobb motorú FPS közkatonái magasabb poligonszámmal dicsekedhetnek. Ráadásul szinte mindenki rémes pókerarccal néz ki a fejéből, ettől pedig az amúgy sem pörgős párbeszédek még döglöttebbé válnak.

B Movie

Mindez igaz a játék egészére is. Az, hogy ez a játék nem adja át az eredeti Hitchcock filmek hangulatát, erős eufémizmus... A mester műveit nézve anno a tíz körmömet is lerágtam az idegtépő és zseniális jelenetek láttán, agyafúrt és eredeti sztorikon izgultam, miközben Bernard Herrman hol drámai, hol sikolyszerű muzsikája szólt. Ebben a játékban viszont – annak ellenére, hogy állandóan arat a kaszás – leginkább csak ásítoztam az elhagyatott, de ritkán félelmetes helyszíneken történő rengeteg magányos mászkálás, vagy pár „kötelező" (nagyon láma) akciójelenet közben.

- GABRIEL KNIGHT 3 92%
- BLADE RUNNER 85%
- FINAL CUT 64%

Emellett kifejezetten idétlen megoldásokkal is találkoztam. Rettenetes hülyeség például, hogy hiába próbáltam hívni a rendőrséget, a központ sohasem tudta kapcsolni. Akkor pedig mi a fenének lehet egyáltalán kiválasztani?

Az is elég illúzióromboló, ahogy hősünket egyáltalán nem rázza meg szinte semmi. Akár egy feldarabolt hullát talál, akár látomásai vannak, Joseph az eset után csak áll, és néz bambán maga elé...

Talán a készítők ezzel magukat akarták ábrázolni, nem tudom, mindenesetre az Alfred Hitchcock's Final Cut kb. annyira hitelesen adja vissza a mester filmjeinek hangulatát, mint a gyermekkoromban a szünidei matinék során vetített román és NDK „westernek" a Vadnyugatéét, ahol a cowboy-ok gondosan ügyeltek az angol kiejtésükre, miután berúgták a helyi kocsma lengőajtaját.

Marad tehát egy korrekt, de kicsit uncsi kalandjáték, kevés (élő) szereplővel, aránylag könnyen megoldható feladványokkal és helyenként elég gejl zenerészekkel. A hardcore kalandoroknak egyszer érdemes végigvinni, aki viszont az igazi Hithcock-ra vágyik, az inkább egy DVD, vagy videotékába nézzen el.

Bad Sector

Alfred Hitchcock's Final Cut
www.arxeltribe.com

PRO	KONTRA
▪ aránylag jól játszható, irányítható kaland	▪ Hitchcock feeling oly messze, mint ide Lacháza
▪ pszichikus magándetektív	▪ kevesen is vannak
	▪ pixel hunting

HARDVER
Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM

GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG

64%

Travelbox Hungária / Index

DRAKULA FELTÁMADÁS

„ÉN LENNI ERDÉLYI VÁMPÍR. KICSIT BESZÉL MADZSAR.”

Hát szegény Drakula már sohasem nyugszik meg?! Ráadásul ezt most magyarul csinálja...

Nemrég volt szerencsém Coppola remek Drakulás filmjéhez, amelyben a rendező egészen új értelmezést adott az eddig kizárólag negatív fényben feltűntetett vérszopónak. A sztori szerint egy kétségbeesett román herceg, Vlad, valamikor a XVI. században egy háborús ármány következtében elveszíti kedvesét. Kétségbeesésében megtagadja a keresztet, és vámpírrá változik... Ettől a naptól fogva véren él, halhatatlanul. A XIX. század végén aztán újra találkozik újjászületett kedvesével, Minával, csakhogy az már más mennyasszonya. A lány ismét belészeret, a vőlegény, Jonathan Harker pedig összefog társaival, és megöli Drakulát, aki a vámpírrá vált lány mellett hal meg. Eddig tart a film... Úgy tűnt, hogy minden rendbejött, Mináról eltűntek a jelek, azonban nemsokára újra érzi néhai kedvese hívását. Zavarodottságában elhagyja Angliát, visszatér Erdélybe. Férje, Jonathan Harker nyomban utánaered, és itt kezdődik a mi kalandunk...

„Olcsó szinkronnak híg a leve...”

DRAKULA 80%
IDŐGÉP 67%
ODÜSSZEIA 65%

Erdély, ahogy még nem láttad

Megérkezünk Erdélybe. A belső nézetes grafika a legnagyobb részletességgel tárja elénk az igazi székelyföldet, a kerekes kúttól egészen a jellegzetes kapukig. Mi azonban nem tétlenkedünk, azonnal megkezdjük a nyomozást. Előbb-utóbb belökjük a fogadó ajtaját... és gyönyörűen kidolgozott látvány tárul elénk. A kocsmában egy rendkívül élethűen megrajzolt öregember iszogat, a fogadósnő pedig az edényeket mosogatja – viszont sajnos mindketten csak akkor mozdulnak meg, ha beszédbe elegyedünk velük...
A hanghatások is nagyon a helyükön vannak: hátborzongató moraj, köhögés, pohárcsattanás... azt hiszem, sikerült érzékeltetnem a rémálom-jellegű hangulatot, amely az egész játékot áthatja.
Furcsák azonban a nem folyamatos mozgás miatti hirtelen „képernyőváltások” – szerencsére néhányukhoz átvezető animációk is tartoznak. A másik apró negatívum a tárgyhasználathoz kapcsolódik, amely számomra egy kicsit bonyolult volt, de nagy jóindulattal ezt rá lehet fogni a játék élethűségére...
A Drakula hibái közé tartozik még, hogy a játékos – főleg az elején – jóval gyorsabban és önállóbban gondolkodhat, tehát előfordulhat, hogy egy-két párbeszéd érdektelenné válik. A választható témák megjelenítése amúgy elég egyedi: a jobb oldalon képes papírkockák sorakoznak egymás alatt.

„Jaj, meghalok! Őőő Gizike, felhozna egy kávét a hangstúdióba?”

A program nagy erénye lenne, hogy teljesen magyar nyelven kommunikál velünk, de sajnos kis hazánkban a szinkron még mindig sok kívánnivalót hagy maga után. Elég kiábrándító például, hogy egy színész egynél több szerepet is vállalhat. Megértem, hogy ez így nyereségesebb, de ahogy a mondás is tartja, olcsó húsnak híg a leve...
Az is előfordul néha, hogy a beszédhangot elnyomja a háttérzöngés. Gondok vannak a színészi teljesítménnyel is: Jonathan Harkeren például néha nagyon érződik, hogy papírról olvassa a szövegét, vagy épp ellenkezőleg, túljátssza magát. Néhány mondatot pedig annyira bénán hallhatunk tőle, hogy még az sem egyértelmű, hogy felszólító vagy kérdő akart-e lenni! Szóval a szinkron gyakran zavaróan, már-már nevetségesen sántít, de azért még mindig jobb az Odüsszeia mélypontjánál. Van néhány pozitív példám is: az öreg cigány például legalább olyan jó „romás” hanghordozású, mint Fábry Sándor ☺.
Mindent összevéve azért kellemes kalandjáték a Drakula, aki pedig nem bírja az angolt, még mindig az – eddig – legjobban szinkronizált darabhoz juthat. Ami persze igencsak messze van még az elfogadhatótól is, de ez már egy másik történet...

Mimóza – Bad Sector

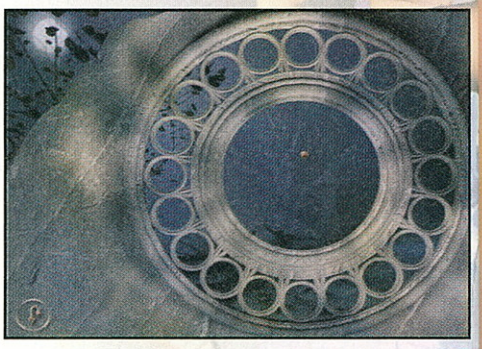
Drakula feltámadás
www.drakulagame.com

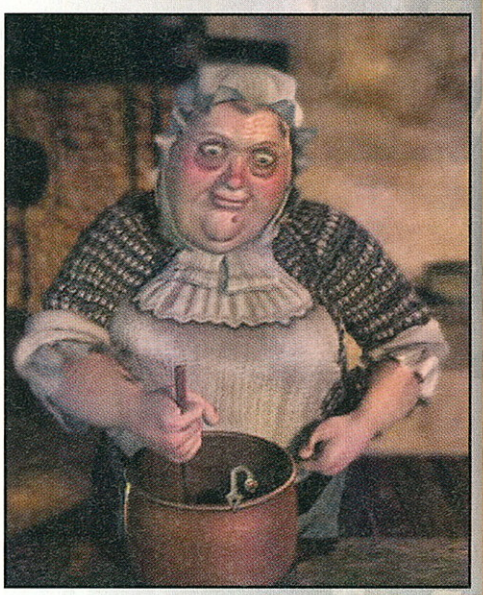
PRO	KONTRA
▪ félelmetes, izgalmas ▪ kellemes, részletes grafika ▪ alacsony gépigény	▪ kissé rosszul felépített párbeszédek ▪ elég gyökér szinkron (bár jobb, mint az eddigiek)

HARDVER
Pentium II 400 MHz, 32 MB RAM

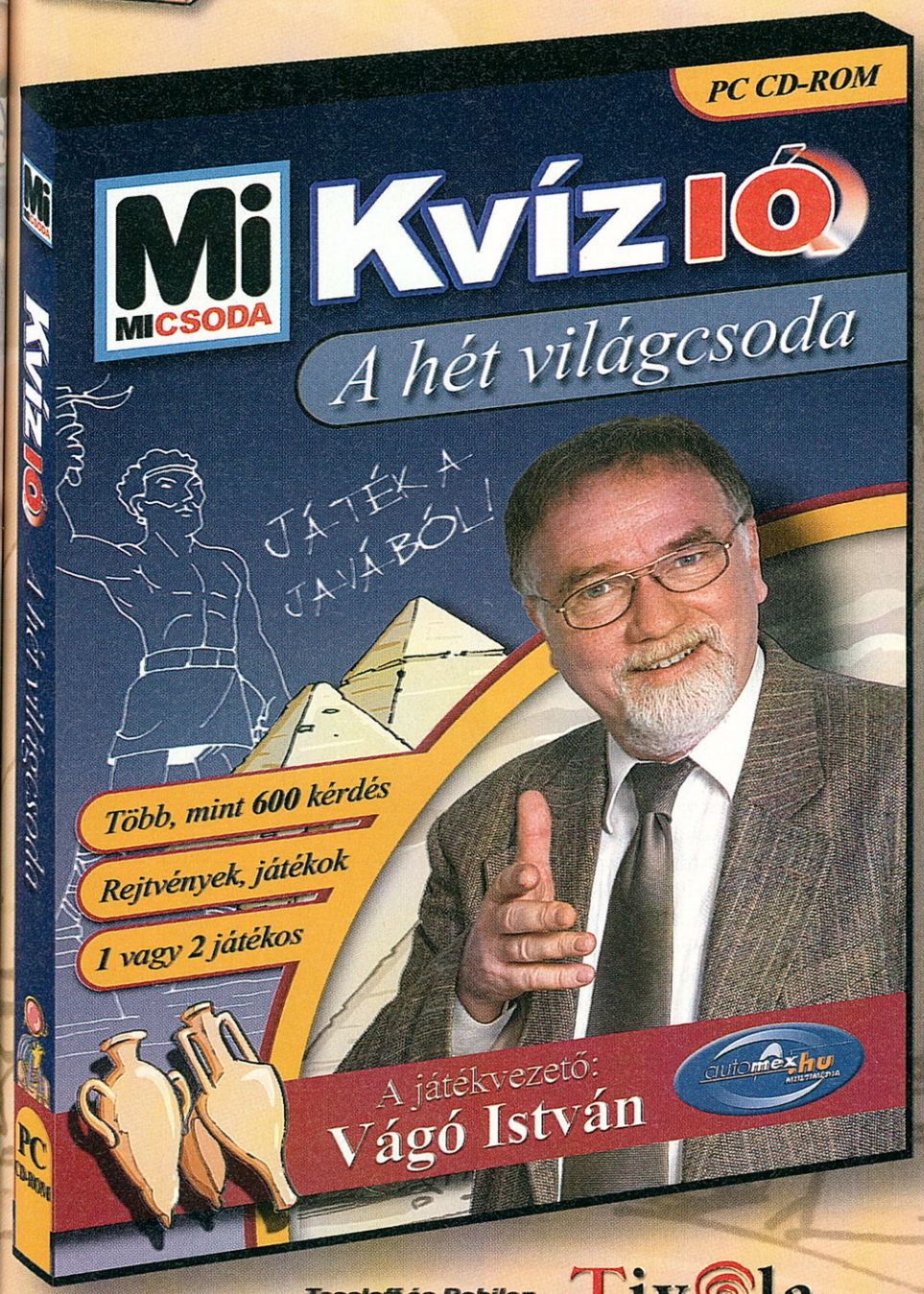
GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG

80%





Játék a javából!



Sok száz érdekes kérdésre kaphat választ játékunkban, mellyel az ókor világába kalauzoljuk el.

A változatos feladatokkal tarkított úton a méltán népszerű tévés műsorvezető, Vágó István személyében szakavatott idegenvezető kíséri el, akire minden helyzetben számíthat.

Egyedül, vagy akár ketten is versenyre kelhetnek, miközben érdekes történeteket hallgathatnak meg a világcsodákról.
A történetek audio CD lejátszón is meghallgathatók.

Tessloff és Babilon Kiadó

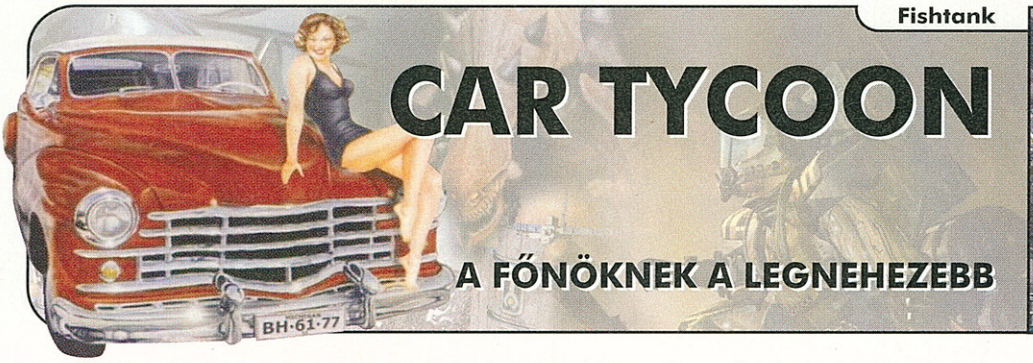
Tivola PUBLISHING

© Tivola Verlag GmbH, Berlin. bvm produkció. © 2001 Copyright Automex Kft.
A "Mi Micsoda" logó A Tessloff és Babilon Kiadó ifjúsági ismeretterjesztő könyvsorozatának védjegye.

automex.hu MULTIMÉDIA

Szoftvereink árából 10% kedvezményt kaphat, ha a www.automex.hu weboldalon rendeli meg! Regisztrálja magát honlapunkon, így további kedvezményekben részesülhet!

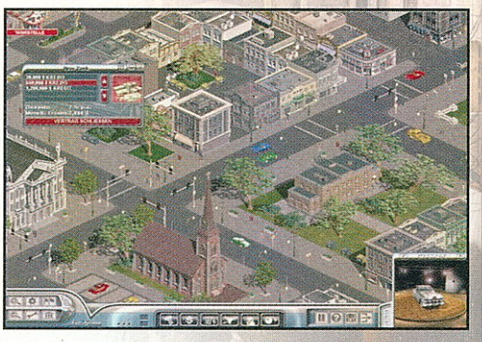
További információk: www.automex.hu, vagy a 461-5778-as számon.
Automex Kft. 1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700,
Fax: 461-5799, Web: www.automex.hu, Email: info@automex.hu
Postai utánvét: 1410 Bp., Pf. 185, Tel.: 461-5767

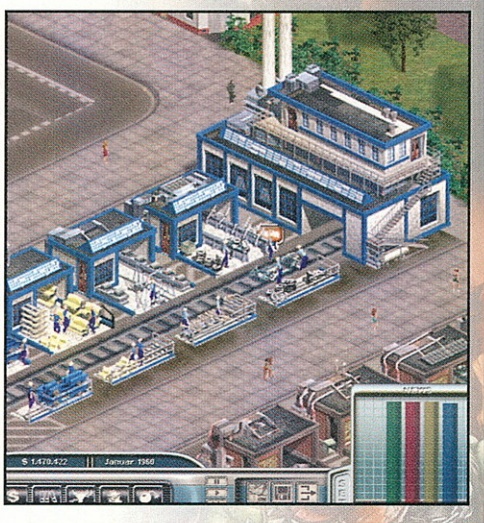


Fishtank

CAR TYCOON

A FŐNÖKNEK A LEGNEHEZEBB





Valahogy soha sem ragadtak meg igazán a tycoon programok. El-eljátszogattam velük, de aztán valahogy mind a „kukába" került. Talán az az oka, hogy az egyetemen, aztán meg a munkámban is üzleti szimulációval foglalkoztam. Ha pedig napi 24 órában a valóságban műveli az ember, akkor nincs sok kedve ezzel kikapcsolódni. Azonban arra mindig is vágytam, hogy az autóiparban legyek gazdasági vezető. Mivel ezt még eddig a valós életben nem sikerült elérnem, marad a játék. Gondolom, rajtam kívül még sokan gondoljátok azt, hogy ti tudnátok lenni a világ egyik autógyárának vezetői, hát eljött a pillanat, amikor az álmok teljesülhetnek, csak el kell indítani a Car Tycoon-t. A többi pedig megy magától, vagy mégsem?

„Ha túl sok autó van az utakon, az okos ember inkább biciklit vesz." ☺

Kicsit gondban vagyok az értékelés elkezdésével. Hogy miért? Mert gyakran boszszantottam fel magam a programon. Ezt eleinte a játék hibáinak véltem, később az életszerű (piszkosan) játszó gépi taktikának, aztán – amint eltűntek a rutintalanságaim, és egyre jobban megértettem az autópiac logikáját – újra a játék furcsaságai kergettek az őrületbe. A végére pedig egyre jobban az a kérdés fogalmazódott meg bennem, hogy a szimuláció ilyen furcsa, vagy maga az élet? Akkor lássuk, hogy ez a játék eljutott-e a csúcsra, vagy egyszerűen elbukott a konkurencia agresszív hadában.

Van, ami nem változik

A tycoon programok tipikus grafikája köszönt vissza ránk, amivel semmi gond sincs, hiszen az épületek jól megkülönböztethetőek, és az autótípusok is pár perc után jól elkülöníthetők egymástól. Sokkal lényegesebb a kezelőfelület, amely – hasonlóan a grafikához – teljesen szokványos, de így legalább mindent megtalálunk, és teljesen egyszerűen elérjük az adott menüket.

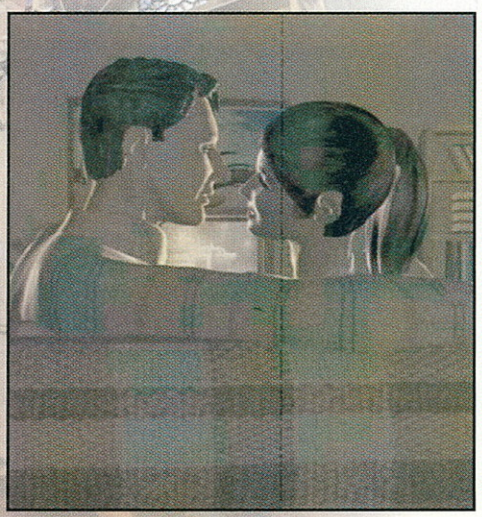
Egyszer ha felnövök, talán majd megértem, hogy miért kell az ilyen progikba zoom, mert én egyszer se használtam... Mindegy. Ennél egy kicsit jobban zavart, hogy nem lehet felbontást váltani, márpedig ez szerintem nagyon elkelne, hiszen a sok grafikon és kimutatás alig fér el a monitorunkon. Így a nagyobb és komplikáltabb küldetésekben (ahol már minden üzleti információra szükségünk lenne) semmit se fogunk látni (pl. a gyárunkból, amire azért megéri néha ránézni, hogy a sorozat eleje vagy vége felé járunk-e, vagy esetleg henyélnek a munkásaink).

Ezen kívül valószínűleg a fejlesztők az információgyűjtés nehézségét akarták szimbolizálni azzal, hogy a térképen nem lehet a fontos pontoknál jelzőket elhelyezni, így minden épületet újra és újra csak manuálisan kereshetünk meg. Még szerencse, hogy gyáraink, szerviz- és eladóhelyeink a kezelőpultról elérhetőek. Szóval elég sokszor káromkodtam magamban a megannyi grafikon között egy közeli benzinkút után kutatva, ahol egy kis infót kaphattam a konkurenciám körzeti terjeszkedéséről. Így egy idő után ezen irányú információéhségemet kielégítetlenül hagytam, és inkább csak globális (közgazdaságilag: makro) szintű irányításra koncentráltam.

Két végigjátszott nap után a munkahelyemen a konkurencia adatait rendezgettem, és hirtelen megvilágosodtam: bizony az életben sincs mindig elég hely a szobában, és egy bizonyos mennyiségű Excel táblánál több nem fér el a képernyőn, hiába állítjuk a legmagasabb felbontásra a monitort. Azért a játékban igazán megoldhatták volna.

Ár-kereslet rugalmasság mutatók meneküljetek

Minden jó gazdasági szimulációs programnak a lelke bizony igen mélyen van, és több napnyi játék kell hozzá, hogy teljesen kiismerje a gépet az ember. Azt hiszem, elérkeztünk a legnagyobb hibá-



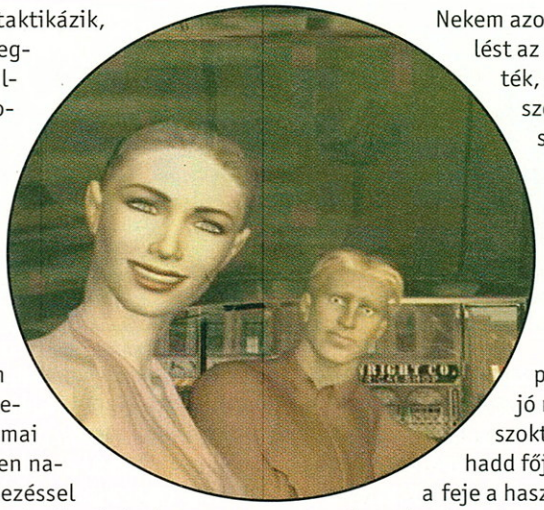
hoz. Az ellenfél jól taktikázik, csak hát gyakran megesik, hogy nem a küldetés céljáért dolgozik, így csöppet sem nehezíti meg életünket, miután kiismertük a játék kicsit kifacsart gondolkodását. Hiszen a győzelmünk legfontosabb sarokköve nem a konkurenciánk elleni harc, hanem egy mai – gazdasági körökben nagyon divatos – kifejezéssel összefoglalható „just in time". Ami azt jelenti, hogy amint egy alkatrész, fejlesztés vagy kész autó valahová megérkezik, rögtön felhasználásra kell hogy kerüljön, és ne legyen várakozási idő. Ezt a játékban kialakítani csak az elején nehéz (magam is jó néhányszor belebuktam), de amint megvan a kaptafa, a küldetések már elsőre bravúros könnyedséggel teljesíthetők, ha elég éberek vagyunk.

Sajnos, a mélyebb gazdasági összefüggések, mint például az ár hatása a piacra csak nagyon kismértékben befolyásolják jövedelmezőségünket, valamint a piac telítettsége is teljesen elenyésző. Én pl. jót derültem akkor, amikor azért nem bírtam gyártani, mert annyi autó volt az utakon, hogy nem fértek el. Az okos ember ilyenkor biciklit vesz, és nem autót ☺.

Igazából ebből a mély kátyúból (amibe most beledöngöltem) az emeli ki a játékot, hogy számtalan éven keresztül (1950-2006) rengeteg autótípus fejlesztésében, tervezésében vehetünk részt. Hiszen a gyártásra, eladásra kerülő kocsikat magunk fejlesztetjük okos és kreatív mérnökeinkkel. Ők kifejlesztik az alkatrészeket, mi meg különböző csúnya gazdasági mutatókat mérlegelve összerakjuk a gépet, amit ha tetszik, ha nem, a népnek használnia kell. Ezen döntések közepette számtalanszor gondoltam arra, hogy bizony a ma futó típusoknál is milyen egyszerű kis elhatározások vezetnek oda, hogy a rugózás olyan kemény, mint egy teherautóban, vagy hogy a motor olyan gyenge, mint egy lendkerekes játékban. ☺

A program legnagyobb hibája után hadd tárjam fel legnagyobb erényét is. Bizony, az emberek észreveszik, hogy mit tolunk az arcukba, és elég dühösen fordulnak el cégünktől, ha silány típusokat, vagy rosszul konstruált modelleket engedünk a piacra. Igaz, én mindig a csúcsmodell fejlesztésének befejezése előtt kidobtam egy 5-10 db-os szériát – az új kaszniban egy olcsóbb konstrukciót – természetesen jó kis felárral; ezt percek alatt elkapkodták, kis pénzmagot termelve a végső autó bevezető kampányának megfinanszírozásához.

Akinek pedig ez sem lenne elég, az megtermelt pénzét részvényekben kötheti le, de itt is mint a valóságban – elég nagy buktákat lehet csinálni.



Nekem azonban az igazi felüdülést az árverések jelentették, ahol a gép rendkívül szemtelenül licitál. Hiszen elég gyakran srófolja fel az árakat azoknál a tételeknél is, amire neki – kéméink szerint ☺ – semmi szüksége nem lenne (pl. más körzetben van a központja). Ilyenkor egy jó magas árnál én ki szoktam szállni a licitből, hadd főjön a feje a használhatatlan ingatlan miatt.

TIPP

Csak a piaci tisztesség hiányzik

MONOPOLY TYCOON 86%
CAR TYCOON 71%
ZOO TYCOON 68%

Azt hiszem, az alkotók teljesen magukévá tették a játék szellemét, igaz, nem küldenek ránk a játékban fellelhető kémek és szabotőrök közül egyet sem, de mégis elkövettek egy olyan húzást, mely a kasszába jót hoz, viszont az emberben csak egy kérdőjelet hagy maga után. Ez pedig az, hogy a programból teljesen kihagyták a multi részt. Erről az „apró" kis bakiról a dobozba elhelyezett papír tanúskodik, ami elmondja, hogy sajna a fejlesztőknek nem sikerült a végére érniük a munkának, így majd januárban kapunk egy patch-et, amivel majd lehetőségünk lesz barátaink ellen is kipróbálni, hogy mit is tudunk. Na, miután itt jól kimérgelődtem magam, hozzáteszem, hogy én a német verziót teszteltem, ami karácsony előtt pár nappal napvilágot kellett, hogy lásson. Az angol nyelvű verzióban (ami remélhetőleg kishazánkba is eljut majd) már minden benne lesz.

Most röviden véleményt kellene mondanom erről a játékról, de nem igazán tudom összefoglalni azt, amit itt két oldalba próbáltam besűríteni. Egy biztos, aki kipróbálja, az egy pár pillanatra ott érezheti magát, ahová közülünk csak nagyon kevesen jutnak el egy autógyár vezetőjének székében. S szembesül azzal, hogy a főnöknek bizony nagyon nehéz!

Szittyó

Car Tycoon
www.cartycoon-online.com

PRO
- sok autótípus
- nagyon jó hangulat
- rock&roll ami jó...

KONTRA
- ...sok más, ami nem ☹

HARDVER
Pentium II 350MHz, 128 MB RAM, 3D-s 8 MB-os grafikus kártya

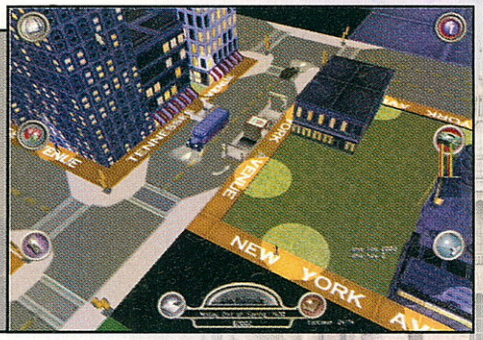
GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG

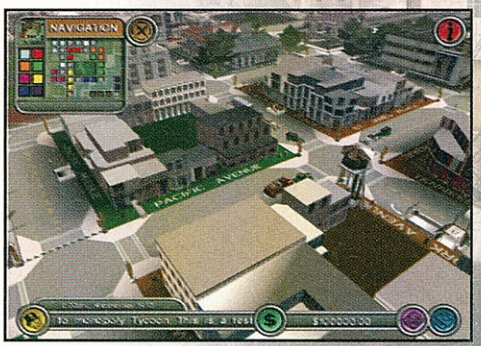
71%

Infogrames

MONOPOLY TYCOON

HÁZIÚRRA NEM LÖVÜNK





Egyetlen, általában kettéhajtható tábla. Papírpénz, dobókockák (szám szerint kettő darab), kártyák utcanevekkel, különböző színekkel, formával jelölve. No és persze a bábuk; a pici vasaló, az autó vagy éppen a híres cilinder, ami a játék háziasszonyának... ezer bocsánat, háziurának elmaradhatatlan kiegészítője. Igen, pusztán ilyen kevés dolog elég több százezres rajongótábor kialakításához, vérre menő világbajnokságok rendezéséhez, s sajnálatos módon nem egyszer, házasságok, örök barátságok tönkretételéhez is. Bizony, aki leül Monopoly-zni, azt néha elragadja a hév, s emberi mivoltából kivetkőzve követeli a lakbért a Piccadillyn álló apartmanjáért.

Sajnálom, de lassan olyan öreg leszek, hogy a fiatalabb olvasók már nemigen értik, amikor, áhítattól átnedvesedett szemekkel régi klasszikusokat idézek fel. Valahogy most is ez jutott eszembe, amikor a Monopoly Tycoon kiadójáról, az Infogramesről akartam pár szót ejteni. Megannyi felejthetetlen 64-es és Amigás programjuk közül nekem máig etalon a North&South, ahol olyan jól össze tudták rakni az egyszerűséget, a játszhatóságot és a humor. Valami hasonlót vártam el a Monopoly Tycoontól is, és – szerencsére – nem csalódtam sokat.

Tábla 3D-ben

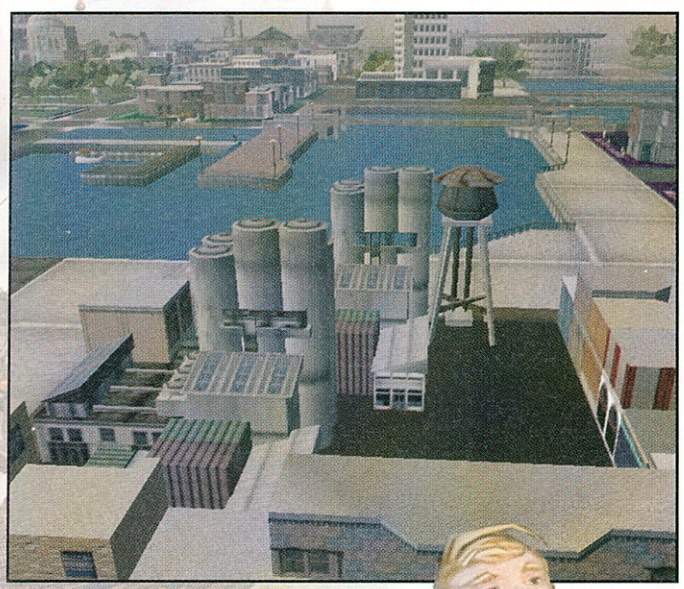
Remélem, senki nem gondolta, hogy egy ilyen nagyszerű cég 2002-ben megelégszik az eredeti társasjáték szolgai lemásolásával. Erre már úgyis voltak nem is túl rossz próbálkozások. Nem, a Monopoly Tycoon csak az alapkoncepciót és a hangulatot igyekezett megtartani. A játéktér egy pezsgő 3D-s város. Belátom, a látvány nem vetekszik még egy középszintű fps programéval sem, de a stílusnak és a célnak tökéletesen megfelel. Nekem legalábbis nagyon bejött, hogy körbe tudtam járni a háztömböt, ahol kizárólag az én üzleteim kínálták portékájukat. Igaz, a járókelők mozgása tudományos-fantasztikus filmek kockáit idézi, viszont a kocsikat kifejezetten igényesen dogozták ki, ráadásul az évek múlásával folyamatosan cserélődik a géppark.
A játék valós időben zajlik, ezúttal tényleg. Ugyan meg lehet állítani az idő futását (hmm... tiszteletre méltó képzavar), de ebben az állapotban semmilyen utasítást nem tudunk kiadni. Marad tehát a villámgyors helyzetértékelés, párosulva a jó döntéshozatallal. Az MT esetében e két kulcsmotívumban rejtezik a sikeresség esszenciája.

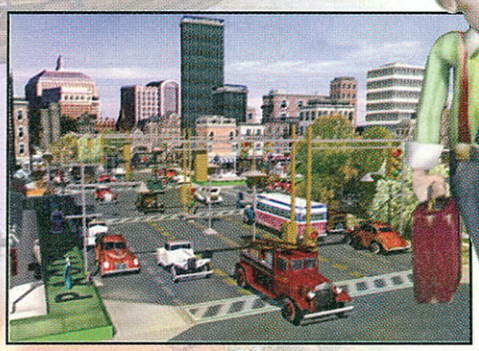
Viszlát! (Copyright by Kriszta Máté)

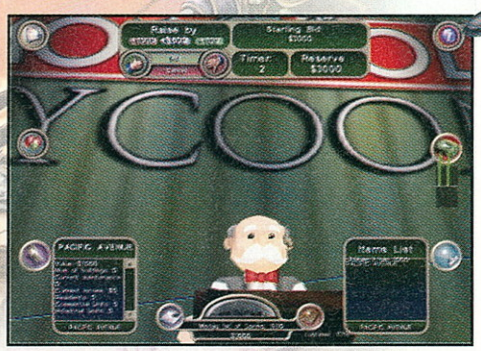
Miért is megy a harc? Mint általában mindenhol máshol: a pénzért. Általában...
Ugyanis vannak olyan küldetések, mint például a Leggyengébb Láncszem, ahol arra kell „gyúrnunk”, hogy a város lakosai ne minket szavazzanak ki egy-egy kör végén. Igen kérem, az antipatikus egyedeknek nincs kegyelem, hiába zsebelte ő be a legtöbb lakbért, mennie kell!

„Az antipatikus egyedeknek nincs kegyelem, hiába zsebelte ő be a legtöbb lakbért, mennie kell!”

Normális esetben azonban csak az számít, hogy gennyesen sok pénzt keresve a végén a mi egyszemélyes kft-nk uralkodjon az egész város gazdasága felett. Elsőnek ajánlatos kisebb üzletek építésével megalapozni birodalmunkat. A társasjátékból jól ismert minőség-ár koncepció itt is érvényesül, ezért eleinte ne a luxusnegyedbe tervezzünk hatemeletes multiplex mozikat. Egy kis pékség a gettó közelében, újságos, hogy legyen mibe csomagol-







ni az uzsit, meg természetesen egy italmérés, búfelejtő gyanánt. Az MT-ben a napszakok váltakozásának fontos szerep jut. Egyes üzletek csak nappal, mások kizárólag éjszaka vannak nyitva (lehet találgatni, hogy a lokál melyik kategóriába tartozik). A számítógép többször ajánlgatta, hogy rakjam homogén blokkokba az üzleteimet, mert így erősebb lesz a csalogatási együttható, ami a lakosokra hat. Lehet benne valami.

Igény kerestetik

Mégis, a legfontosabb tényező, ami egy-egy üzlet sikerességét meghatározza, az a környéken lakó emberek kereslete. Erről egy könnyen áttekinthető lista tájékoztat bennünket, lakótömbökre lebontva. Tehát, ha az istenadta nép fagyit kíván, de nagyon, akkor gyorsan húzzuk fel azt a cukrászdát, mielőtt más teszi meg helyettünk! Azért az árra sem árt oda-oda figyelni, mert tíz-húsz cent fel vagy le, és máris pang, vagy éppen túlterhelt az üzletünk. Ügyeljünk rá, hogy mindig a maximális kihasználtság közelében működjenek a vállalkozásaink, mert minden nap végén a megmaradt áru fele tönkremegy. Ez azért nagyon mókás dolog olyan szolgáltatások esetében, mint az ékszerüzlet vagy a színház! ☺

Ha meguntuk a pitiánerkedést, kezdeményezhetünk árverést valamely épületblokk tulajdonjogáért. Ilyenkor egy számláló indul el, s amint leketyeg, kezdődik az akció az összes játékos részvételével. A mulatságos megjelenítés ellenére ez a legkomolyabb része a játéknak, itt szerezhetünk döntő előnyt versenytársainkkal szemben. Nem csoda, ha félelmetesen nagy összegeket is képesek áldozni egy egyébként értéktelen blokkért, ha azzal együtt történetesen monopóliumra tennénk szert a környéken. A játék névadó eseménye tényleg félelmetes fegyver. Monopóliumunk birtokában nevetséges összegekért vásárolhatjuk ki a területünkön működő üzleteket, megszabadulva ezzel mindenféle versenytárstól a helyi piacon. Érdekes, hogy a társasjátéktól eltérően, itt nem örökre szól egy megszerzett monopólium, hanem „csak" 25 évre. Ez a negyedszázad egyébiránt 5 napnak felel meg az MT-ben. Mivel a játék idősávja 1930-tól 2000-ig terjed, ezért még az 1945-ben megszerzett körzetnek is lehet két másik tulajdonosa a végső gongszó elhangzásáig.

Mesterséges, de intelligens közeg

Éppen emiatt azért ritka, hogy ellenfeleink az utolsó petákjukig küzdenének, hogy megakadályozzák térnyerésünket.

A gépi ellenfél nem egy Einstein, de butának semmiképpen nem nevezhető. Például az első közművet gyakorlatilag szabadon felvásárolhatjuk, a másodikért már drágán meg kell fizetnünk, a harmadiknak pedig annyira felverik az árát, hogy még akkor sem érdemes megvennünk, ha történetesen lenne rá elég pénzünk. Ez egyébként az a szituáció, amikor egy kellő mértékig megemelt árral, majd egy időben történő visszavonulással nagyon csúnyán át lehet verni a partnerünket. Az ellenfelek egyébként külön tulajdonságokkal bírnak. Tényleg észrevehetők a terjeszkedési stratégiák, a kockázatvállalási szintek eltérései.

Talán mondanom sem kell, hogy a fentiek ellenére igazándiból több hús-vér játékossal élvezetes a program. Ez történhet helyi hálózaton vagy a neten keresztül is. Utóbbi esetében használhatjuk az Infogrames által rendelkezésre bocsátott partnerközvetítő szervert, hogy ne legyen gondunk az ellenfelek toborzásával.

Mit is vártam ettől a programtól? Egyszerűség, játszhatóság, humor. Sorrendben: jeles, jó, jó. Egyszerű, mert mindössze két képernyő és egy-két ablak használatával tökéletesen levezényelhető egy teljes gazdasági háború. Játszható, mert különböző stratégiák vezethetnek sikerre, s amíg ezeket nem visszük tökélyre, addig tartogat meglepetéseket a program. Humoros, mert az. Például nem lehet komolyan venni a hamisan és borízűen dúdolgató hajóskapitányt, amint egy lábon ugrálva örül, hogy megnyert egy árverést. Szóval, akik értik a viccet, de nem szeretik, azok kerüljék el a programot. A többieknek pedig kellemes szemétkedést!

-csonti-

Monopoly Tycoon
www.monopolytycoon.com

PRO	KONTRA
▪ könnyű kezelhetőség ▪ monopoly alap ▪ pezsgő játékmenet	▪ kevés küldetés ▪ néhol idegesítő hangok ▪ effektek

HARDVER
Pentium 233 MHz, 64 MB RAM, 90 MB HDD

GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG

86%

Ubi Soft Entertainment

CAPITALISM 2

MEGVESZLEK KILÓRA!

Rothadó kapitalizmus. Ezt a szókapcsolatot valószínűleg már nem is ismerik fiatalabb olvasóink, pedig a gengszterváltás előtt rendszeresen az ajkakra tolult. Nos, a kapitalizmus köszöni szépen, jól van. Annyira, hogy az 1994-es első epizód után már a második játékprogramhoz adja nevét.

A Capitalismra jobbára csak azok emlékezhetnek, akik valamikor 1980 előtt születtek, ezért úgy gondolom, nem érdemes a bemutatóban az összehasonlításra összpontosítani. Annyit azért megemlítenék az első résszel kapcsolatban, hogy talán az egyetlen igazi sikerét hozta az azóta jobblétre szenderült Interactive Magic kiadónak.

Pénz, siker, hatalom

Az Enlight Software fejlesztette Capitalism 2-ben sem fogunk kispályázni. Repkednek majd a milliók (persze dollárban), gyárakat telepítünk, irodaházakat veszünk, multinacionális vállalatokat vásárolunk fel pusztán egyetlen cél érdekében, hogy a végén a mi cégünk logója mellett találjuk a leghosszabb számsort, természetesen minél nagyobb kezdőértékkel. Ezek alapján nem meglepő, ha a C2-t a gazdasági élet összes aspektusát megragadó programként hirdetik. Tulajdonképpen ez így is van, feltéve, hogy például a kínai piacon történő csencselést nem tekintjük a kereskedelem elmaradhatatlan részterületének.
Nem valószínű, hogy manapság bármelyik kiadó kockáztatná vállalkozása sikerét, csak azért, mert nem került rá a csomagolásra a félkövéren szedett „real-time" felirat. Igen, a C2-ben is pergő homokszemek idegesítő zizzenése kíséretében zajlik az ügymenet. Hála az égnek, leállított óra mellett is elérhető a játék minden része, azaz nem kell elkapkodni a többmilliós döntéseket. A játéktér Sim City stílusú, annak minden előnyével (jól átlátható), s negatívumával (puritán látvány). A különböző menüket, részképernyőket szinte egy az egyben az elődből emelték át, ami ugyebár nem tegnap jelent meg. Szóval gyengébb idegzetűeknek nem ajánlott a C2, mert a nyugalom megzavarására alkalmas képsorokat is tartalmaz. Ilyenre példa egyes üzleteink belső nézete. Az még csak egyszerű igénytelenség, hogy háromnál többféle vevőt nem voltak képesek rajzolni, de hogy a pultok szomorúbb képet fessenek, mint mondjuk egy tádzsik falu vegyesboltja, az már inkább egy tragikomédiára hajaz lásd a képet valahol itt a környéken.

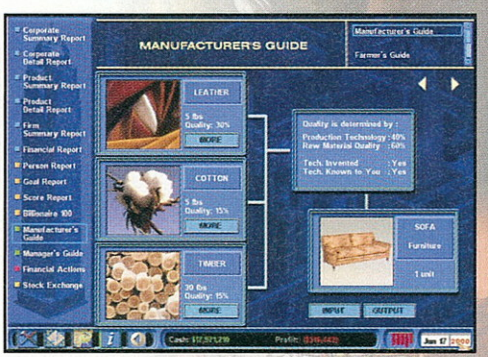
Tej, kenyér, bőrdzseki

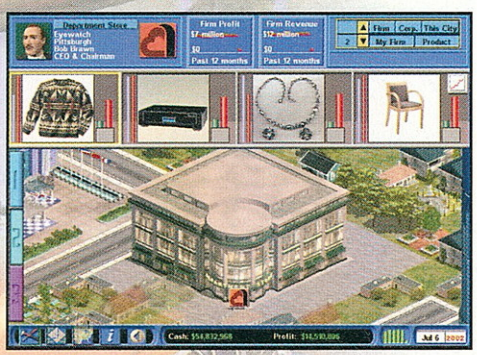
No, de kezdjük az alapoktól! Elsőként el kell döntenünk, hogy milyen iparágakban, a gazdasági folyamatok mely részein kívánunk tevékenykedni. Ha történetesen nem szeretjük aprózni a dolgokat, akkor a következő láncolatot is kialakíthatjuk: veszünk egy farmot, ahol teheneket tenyésztünk; fejőnőket állítunk csatasorba, akik finom tejecskét nyomakodnak ki a bocik tőgyéből; eztán elszállítjuk a tejet a feldolgozóüzemünkbe, hogy palackba zárják a fehér nedűt; innen már csak egy ugrás a hipermarketünk, ahol a kedves vevők szépen elkapkodhatják a friss terméket. Szűkebb anyagi forrásaink azonban rákényszeríthetnek arra, hogy rövidebb láncolatokkal kelljen beérnünk, legalább is kezdetben. Ilyenkor például nyithatunk egy jó minőségű import termékeket árusító szaküzletet a belvárosban, vagy beüzemelhetünk egy olcsó diszkont áruházat valamelyik peremkerületben. A lényeg, hogy profitábilis legyen a vállalkozásunk.

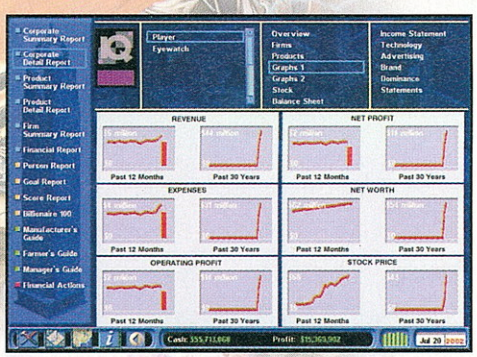
„Fejőnőket állíthatunk csatasorba, akik finom tejecskét nyomakodnak ki a bocik tőgyéből."

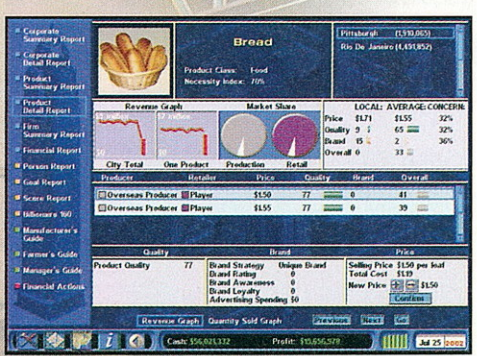
Ár, minőség, márka

Minden forgalmazható terméknek három fő tulajdonsága van, s ezek eredője dönti el,









mennyire tekinti jó vételnek az adott árut a mindenható fogyasztó. Az árhoz különösebb magyarázat nem tartozik, mint ahogy a minőség kritériuma is egyértelmű. Talán a harmadik tényező, a márka ereje szorul egy kis lábjegyzetre. Ez az érték szimbolizálja a termék ismertségének szintjét a vásárlók körében, valamint a hozzá fűződő pozitív érzelmi kötődést is (márkahűség). További csavar a történetben, hogy termékenként eltérő súlyokat kap a három felsorolt tulajdonság, s ezekből az adatokból alakul ki egyetlen, immár összehasonlítható fokmérő. Például a fagyasztott húsok esetében elsősorban az ár és a minőség a döntő, a márka ereje elhanyagolható hatással jár.

Fontos tisztában lennünk ezekkel az alapvető összefüggésekkel, mert csak így lehetünk biztosak abban, hogy nem szórjuk dollárjainkat az utcára. Hiszen hiába indítunk árversenyt a rúzsok piacán, ha vetélytársunk márkájának ereje már eleve eldönti a küzdelem kimenetelét. Ha már a márkáknál tartunk, érdemes komolyan elgondolkodni a három alapvető márkázási stratégia közötti választásakor, ugyanis ez általában egy teljes játékra szóló döntés. A három lehetőség: cégünk minden terméke egy név alatt fut (pl. Yamaha), minden termékcsoport külön márkaként jelenik meg a piacon (pl. Nivea), illetőleg a harmadik variáció, hogy összes termékünk „egyéniben indul" (Pl. Unilever, P&G termékek). A közös márka előnye az olcsóságban és a bevezetettségben rejlik, míg nagy hátránya, hogy elég egyetlen rossz minőségű áru, hogy negatív hatás jelentkezzen az összes általunk gyártott, forgalmazott dolog esetében. Ezt a játék kíméletlenül érvényesíti is, szóval csak okosan!

Bank, tőzsde, felvásárlás

Pénzt, a nagyon ritka kivételektől eltekintve, csakis pénz fialhat. Pillanatnyi likviditási gondjainkon határozatlan idejű hitelekkel segíthetünk, ám a bank sem hülye, csak annyit fog adni, amennyit képesnek vél visszaszerezni tőlünk, ha csődbe találnánk menni. Ilyenkor jön képbe a tőzsde. Súlyos pénzszűke esetén elgondolkozhatunk külső befektetők bevonásán (részvénykibocsátás), vagy némi saját részvény eladásán. De nagyon legyünk résen, mert későbbiekben csak a kisbefektetőktől tudjuk viszonylag jó áron visszavenni a pakettünket. A nevesített nagybefektetők gyakran csak pofátlanul magas árfolyamon hajlandók átadni részesedésüket. Ez azért lehet kellemetlen, mert 50 százalékos részesedés megszerzése különleges jogokat biztosít a részvénycsomag birtokosának, s 75 felett már lehet kezdeményezni a boldog egybekelést is.

Mondanom sem kell, az egyesülés nagyon kellemes dolog (ide akartam valami vicceset írni, de ezúttal megkíméllek Benneteket ☺). Nem elég, hogy minden ingó, ingatlan egy tulajdonos kezébe kerül, de a másik cég által már meghódított piacok, termékkategóriák felett is a közös zászló fog lobogni. A felvásárlási taktika különösen jövedelmező kisebb, kutatásra specializálódott cégek esetében. Ezeket csak hagyni kell serénykedni, apránként megvásárolgatva papírjaikat, majd amikor gyaníthatóan valami nagy durranással készülnek meglepni a világot, akkor kilóra felvásárolni a szerencsétleneket. Hja kérem, ez egy valósághű szimuláció! ☺

- MONOPOLY TYCOON 86%
- CAR TYCOON 72%
- CAPITALISM 2 71%
- ZOO TYCOON 68%

Leszámítva a tádzsik vegyesboltos hasonlatot, eddig akár azt a hatást is keltheti ez a bemutató, hogy a C2 egy szuper gazdasági játék. Sajnos, ettől évekre, egészen pontosan 8 évre van. Ugyanis a második epizódban szinte semmi olyan lényeges részletre nem leltem rá, ami nem lett volna már ismerős az eredeti Capitalismból. Azaz ijesztően elavult grafika, jellegtelen hanghatások, néhol túlbonyolított menürendszer és megannyi egyéb probléma a mérleg egyik oldalán, összetett, részletekbe menő gazdasági szimuláció a másikon. Döntsétek el, melyik a súlyosabb!

-csonti-

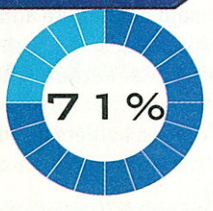
Capitalism 2
www.ubisoft.co.uk

PRO
- szinte semmi, ami már nem lett volna benne a Capitalismban

KONTRA
- majd' egy évtizednyi fejlesztés hiánya

HARDVER
Pentium II 233MHz, 64 MB RAM, 250 MB HDD

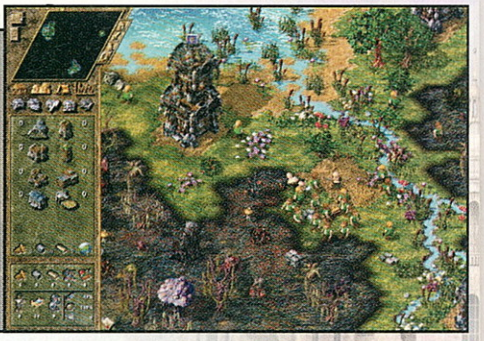
GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG



UbiSoft

SETTLERS 4 MISSION CD

AVAGY EZT KOMOLYAN GONDOLTÁTOK?



Határozottan úgy érzem, nem tett jót a Blue Byte-nak, hogy lenyelte őt a UbiSoft, és nemcsak azért, mert immáron egy újabb kikerülhetetlen animációval bővült a játékokat indító „remek" főcímek sora. Nem tudok nem megemlékezni a tavaly ilyenkor induló káoszról, hogy végleges-e a review copy, amit kézhez kaptunk, hogy megjelent-e és mikor az angol nyelvű változat, nem is beszélve a magyarról. Mindazok, akik anno olvasták azt a cikket a GameStarban, most tegyék ki gondolatban az „R" betűt az újság sarkába, mert kezdődik az ismétlés!

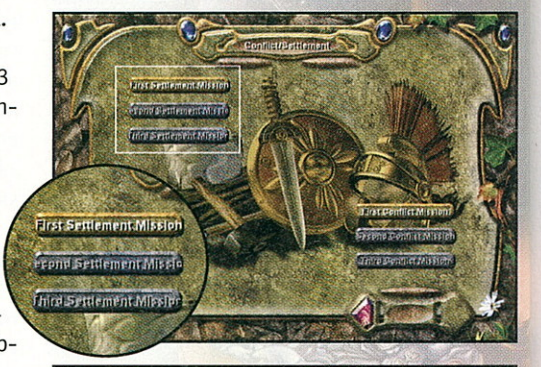
Megpróbálom rövidre fogni: a Settlers IV végül megjelent minden lehetséges nyelven, továbbá kijött több mint féltucat javítás, többnyire a német és az angol változatokhoz. Akinek magyar van, szenvedjen, vagy rakja fel a németet, azzal működik! Na, ezek után kaptam meg decemberben a Mission CD-t, természetesen angolul, és már megint nem értek semmit. A Settlers IV hivatalos oldalán találtam egy májusi sajtóközleményt, mely szerint – és most tessék figyelni – előbb júliusban (!) németül, majd szeptemberben egész Európában megjelenik a küldetéslemez. Ezt követően novemberben az egész kontinenst egyszerre lepik majd el a trójaiak, azaz a kiegészítő csomag. Eddig az idézet. Hogy hol vannak a trójaiak, azt pontosan tudom: képeken – ugyanis erről szólnak a hírek a weboldalon. De egy árva szó nincs arról, hogy „Hurrá, megjelent a küldetés CD! Vagy mégsem, hónapokkal elhalasztottuk!". Rajongói oldalakon – amelyek fele egy év alatt megszűnt, vajon miért? – mint még fejlesztés alatt levő termékről számolnak be.

Ennyi nép még a Settlersben sincs...☺

Összefoglalva, a német patch-csel javított magyar Settlers IV-emre feltelepítettem az angol Mission CD-t. Ezután, ha a magyar változathoz tartozó lemezt rakom az olvasóba, és így indítom el a játékot, a menüben megjelenik egy üres gomb. De ez még semmi. Ha berakom a küldetés CD-t, akkor jön a UbiSoft, majd a BlueByte animáció, és ezután – nem hiszitek el – a „Morbus, nagyon csalódtam benned" kezdetű intro, ami ugye az eredeti missziókhoz tartozik, és a világon semmi köze nincs a küldetéscsomaghoz, ráadásul, ha ez a lemez van bent a meghajtóban, nem is lehet az eredetivel játszani! De amikor megláttam, hogy az egyes angol (!) feliratok lelógnak a menük gombjairól (lásd mellékelt ábrák), akkor merült fel a kérdés bennem, hogy vajon ezt komolyan gondolják? Mert ha ez a végleges, akkor az elég szomorú. (A cikk leadása utáni legújabb patch kijavítja ezeket a hibákat, egyszerűen átírták a szövegeket.) A csomagban végül összesen 21 küldetést találtam, bár a sajtóanyag tavasszal még 50-ről tudott. Mindhárom nép – római, viking, maja – kapott egy-egy új kampányt, 5 küldetéssel. Azonban bekerült a játékba két újfajta is „Conflict & Settlement" címen, amelyben 3-3 missziót találunk. Ez összesen 21, és ha a rendelkezésre álló kétféle nehézségi fokozatot nézem, akkor nagy jóindulattal is csak 42. Egyébként az új feladatok sokkal ötletesebbek, összetettebbek és főleg nehezebbek az eredeti játékénál. Az egyes népek a Sötét törzs elleni csatározások utáni időszakot élik abban a hitben, hogy Morbusnak kampec, ám, mint kiderül, mégsem. Az új, konfliktusos, településes térképek is jópofák, és elég komoly feladatok elé állítják a játékost. Természetesen része a küldetés CD-nek a térképszerkesztő, amely a német javítás miatt azt gondolván, hogy német Settlers-szel van dolga (pedig magyarral volt! ☺), nem indult el. Ennek tulajdonképpen annyi jelentősége van, hogy ha van még, akit nem sikerült elriasztani a játéktól, biztosan akad néhány zseniális tervező, akik remek térképekkel lepik meg a többieket hamarosan. Így volt ez a Settlers 3 idején is, igaz, akkor még a Blue Byte egy eredendően német cég volt, nem francia. ☹

„Hogy hol vannak a trójaiak, azt pontosan tudom: képeken..."

TRf



Settlers 4 Mission CD
www.settlers4.com

PRO
- Ötletes új küldetések
- A térképszerkesztő várhatóan újra remek térképeket „szül"

KONTRA
- keveredés a különböző nyelvű verziókkal
- hiányoznak a jópofa videók

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

GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG

79%

100% GAMESTAR

0% CD-ROM

Márciustól a GameStar CD nélkül is kapható!

Keresd a piros GameStart az újságárusoknál!

Akta szerkesztése

Rezsim indítása

H&H / Take 2

TROPICO MAGYARUL

EL PRESIDENTE ÉS GANGXTA ZOLEE

Mindig örömteli esemény, ha egy játék magyarul jelenik meg, különösen, ha olyan nagynevű, remekbeszabott alkotásról van szó, mint a Tropico. A kellőképpen bonyolult „diktátor-szimulátorban" még az angolul értők is könnyen elvesztek, így külön öröm, hogy éppen ezt a játékot láthatjuk viszont anyanyelvünkön.

A Tropico-t nem hiszem, hogy bárkinek is különösebben be kellene mutatnom, lévén a 2001-es év egyik legzseniálisabb stratégiai játékát tisztelhetjük benne. Diktátorként egy apró Karib-tengeri szigetet kell irányítanunk, ipart és kereskedelmet teremthetünk, ápolhatjuk országunk külkapcsolatait, és persze érdemes odafigyelnünk népünk „lelkivilágára" is. A magyar változat néhány hete került a boltokba, így a következőkben erről ejtünk néhány szót.

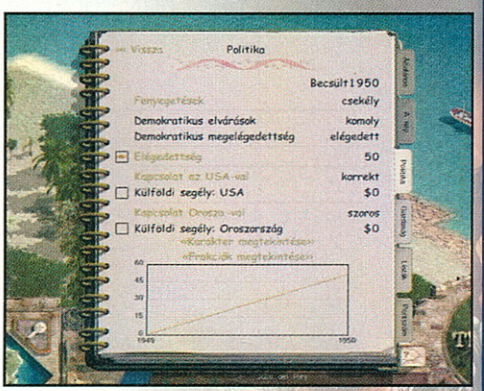
Külcsín és belbecs

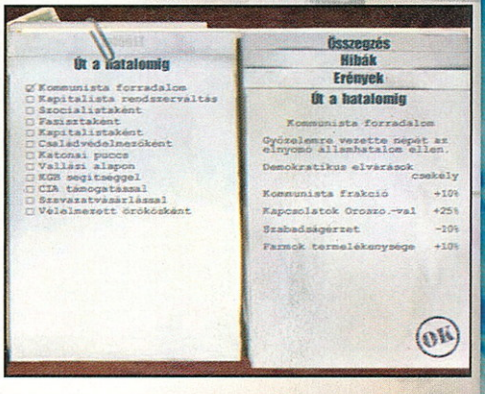
Már az első benyomások is igen kedvezőek voltak; egyszerűen jó kézbe venni a játékot. Szép a doboz, igényes a gépkönyv, és persze ami a legfontosabb, remek a fordítás. A magyar nyelvű kezelési útmutató szövege minden elismerést megérdemel, azon kevés kézikönyv egyikével állunk szemben, ahol a fordító személye értette is, amit ír. Jó a stílusa, így határozottan élvezetes olvasmány, ötletes szóhasználattal – tökéletesen visszaadja az eredeti angol szöveg keltette varázst. Nem nagyon találkoztam benne félrefordítással, és bár normál esetben ennek természetesnek kellene lennie, a magyar viszonyokat ismerve ez bizony komoly erény. Szerencsére hasonló jókat tudok mondani a játékban elhelyezett szövegekről is; a frappáns meghatározások tökéletesen érthetőek, kellő hosszúságúak (ergo nem lógnak bele más menüpontokba), így egy-két apróbb – a magyar nyelv sajátosságaiból adódó – hibától eltekintve, semmi gond nem volt velük. Lévén a Tropico menürendszere igen összetett – ráadásul statisztikákból és különböző kimutatásokból is igen szép számmal kapunk – a magyar kezelőfelület még az angolul tudók számára is könnyebbséget jelent. Jóleső érzés volt ismét hűséges (vagy kevésbé hűséges) alattvalóink mindennapjait nyomon követni, megfigyelni, hogy ki kihez tartozik, mivel foglalkozik és milyenek a politikai nézetei. Mindezt persze az eredeti angol verzióban is élveztem, de valahogy mégis más, egyszersmind felemelő érzés magyarul olvasni Eva Suarez vagy Egon Perez családfáját.

Gangxta Zolee, az elnöki tanácsadó

Őszintén megvallva egy kicsit féltem a játékban elhelyezett verbális részektől, hiszen rengeteg olyan negatív példa él bennem, ahol egy rosszul megválasztott szinkronhang teljesen tönkretette a progi hangulatát. Nem is kell nagyon messzire visszatekintenem, itt van például az Aquanox, aminek az angol verziója ebből a szempontból bizony igencsak gyenguskára sikeredett. Szerencsére a Tropico-ban lényegesen jobb a helyzet, bár kétségtelen, hogy a gyakorló pályán néhány rövidebb hozzászóláson kívül nem sok szerepe van a narrátornak. Személy szerint ugyan Gangxta Zolee hangját nem éreztem a legjobb választásnak (egy idősebb, komolyabb tónus jobban illett volna az elnöki tanácsadó szerepéhez), a stílussal is akadtak problémáim *(nagyon érződött, hogy papírról, hadarva olvassa a szöveget... Bad Sector)*, de szigetünket építgetve ezek az apróságok már közel sem tűnnek annyira fontosnak. Mindent összevetve tehát a Tropico ezúttal sem okozott csalódást, nyugodt szívvel ajánlom mindenkinek, és őszintén remélem, hogy a kiadó hamarosan újabb magyar verziókkal is megörvendeztet bennünket!

„Felemelő érzés magyarul olvasni Eva Suarez vagy Egon Perez családfáját."





Del

Tropico magyarul
www.take2.com

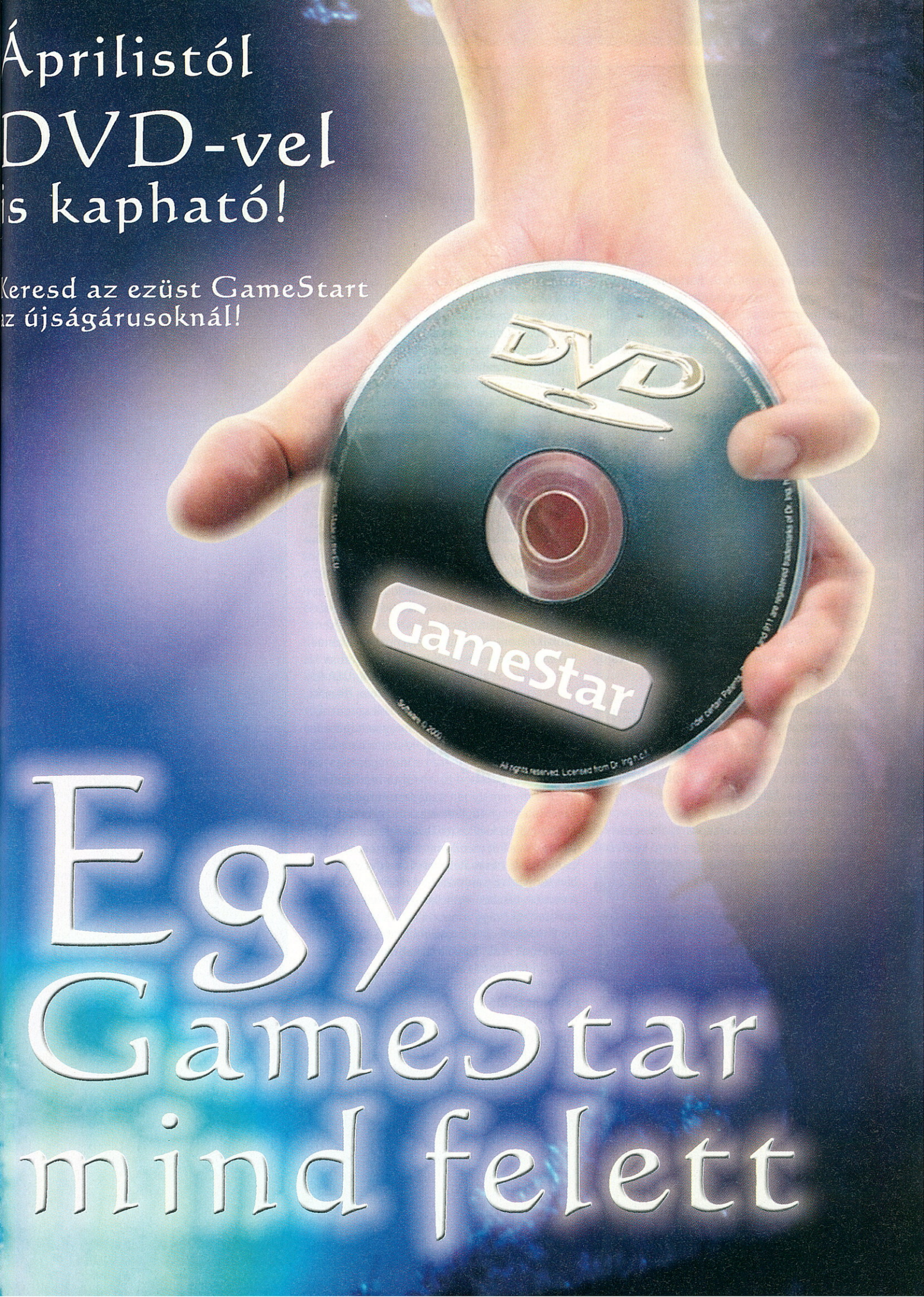
PRO
- nagyon jó fordítás
- jól integrált magyar menüpontok
- végre egy igényes kézikönyv

KONTRA
- Gangxta Zolee és a papírról olvasás...

HARDVER
Pentium II 400 MHz, 64MB RAM

GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG

91%


Áprilistól
DVD-vel
is kapható!
Keresd az ezüst GameStart
az újságárusoknál!
DVD
GameStar
Egy
GameStar
mind felett

Strategy First

TRAINZ

SZIGORÚAN MEGTERVEZETT VONATOK

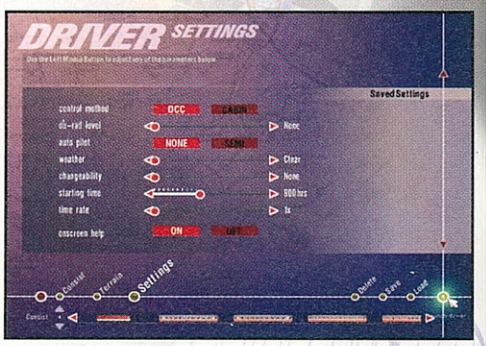
A Strategy First neve hallatán ezidáig egyszer sem pezsdült fel a vérem, magyarán szólva túlzás lenne azt állítani, hogy a nevükhöz fűződő játékok posztereivel lenne otthon tele a fal. Most azonban az Auran lelkes és tehetséges csapatával nagy fába vágták a fejszéjüket, és könnyen lehet, hogy helyet kell szorítanom valahol egy Trainz poszternek...

A Trainz-ről már jó ideje hallhattunk szuperlatívuszokban megfogalmazott mondatokat, sőt, a neten böngésző megszállottak több tucat kép birtokába is kerülhettek. A kérdés persze most is csak az volt, hogy mindezekből mi szerepel majd a játékban, és mennyire ügyelnek majd a részletekre is a készítők. Én mindenesetre kíváncsi tekintettel figyeltem az installálás – a Microsoft TS-ához képest mindenképpen – rövid periódusát, majd elzárkózva a civilizációtól elindítottam a programot. Az indulás előtt bejelentkező options ablakban – pozitív gondolkodású ember lévén – minden grafikai beállítást a legmagasabb fokozatra raktam, majd az OK gomb megnyomásával jeleztem, hogy igenis NASA-gép előtt ülök, mehet a móka. Ekkor még azt hittem, hogy a külön effektek a GeForce3 videokártyákhoz csupán viccből szerepelnek a listán, majd később rá kellett jönnöm, hogy nem árt újból kilépni és visszavenni mindenből – sokat...

„Pazar, valódi szimulátor világ tárul elénk, az alaposság ugyanis a tájra és az objektumokra is kiterjedt."

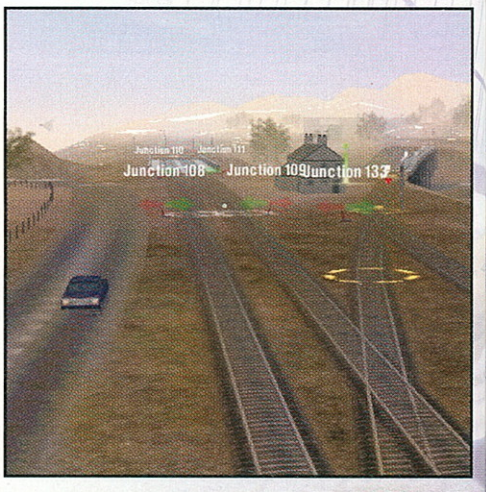
In mediam rest

Mint a Microsoft Simulator-sorozatán edződött játékos, már fel sem kaptam a fejem arra, hogy intrót maximum elképzelni tudok, de megtekinteni nem. Ugyanez érvényes a zene esetében is, hiszen mindössze egy alapjáraton működő mozdonyhang fogja kísérni a menüben történő tényked esünket – igaz, ez legalább nagyon szépen és élethűen duruzsol ☺. Rövid töltés után barátságos és roppant áttekinthető főmenü fogad bennünket, amelyben az egér menüpontokra történő ráhúzásával mindenki rögtön rájön, hogy mit is nyújt a játék valójában. Az első, „My Collection" menüben megtalálható valamennyi mozdony és vasúti kocsi, amelyek rendelkezésünkre fognak állni a játék során. Itt nemcsak háromdimenziós nézetben tekinthetjük meg őket minden irányból, hanem teljesen rájuk is közelíthetünk. Ilyenkor láthatjuk igazán, hogy mennyire részletesen és alaposan kidolgozott minden egyes szerelvény, még a legkritikusabb vasútrajongók sem fognak bennük hibát vagy hiányosságot találni. Szintén itt kaphatunk bővebb információt róluk, melyekben a legfontosabb tudnivalók szerepelnek: súly, gyártási időszak, a mozdonyoknál pedig a maximális sebesség és teljesítmény adatokkal is megismerkedhetünk. Sajnos MÁV alkalmazásban álló mozdonyt vagy kocsit nem találhatunk közöttük, de az ÖBB és a DB szerelvények ismerősek lehetnek (persze egyáltalán nem lennék meglepve, ha ez a helyzet hamarosan megváltozna, és lelkes magyar rajongók készítenének a játékhoz V43-ast, V63-ast, M62-est vagy egyéb nyalánkságokat).



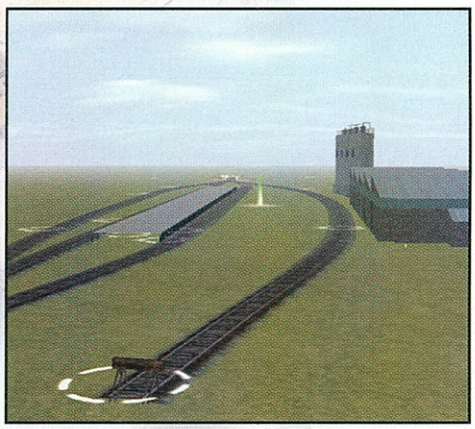
Vezessünk! Vagy inkább tervezzünk?

A játék második menüpontja az igen sokatmondó „Driver" nevet kapta, ahol a mozdonyok vezetése lesz a feladatunk. Lehetőségünk van tehát a már jól ismert választékból tetszőleges számú járatot összerakni, majd azokat három, előre elkészített pálya valamelyikén elhelyezni és közlekedtetni. A három default pálya Ausztrália, USA és Nagy-Britannia, de már itt le kell szögezni, hogy mindhárom terep a harmadik menüpontban, az editor részben tetszés szerint módosítható, illetve az ott tervezett, új helyszínek itt kiválaszthatóak a vezetéshez! Ily módon a két menüpont tehát szorosan kapcsolódik, de használatában és megvalósításában természetesen merőben eltér egymástól. A vezetés részben nemcsak össze kell állítani vonatunkat (vagy vonatainkat), hanem a pálya kiválasztásán túl további fontos beállítások várnak ránk. Itt választhatjuk ki a napszakot, az időjárást és annak változékonyságát, valamint az idő múlásának arányát. Ezen dolgok elsőre ugyan nem hangzanak túl fontosnak, de miután kihatnak magára a játék grafikájára, nem árt jól megfontolni őket. Ha beesteledik, akkor például egészen más feeling mozdonyt vezetni, ráadásul ha ezt megfejeljük egy jó kis hóviharral, akkor még izgalmasabb utazás vár ránk. A látványban gyö-

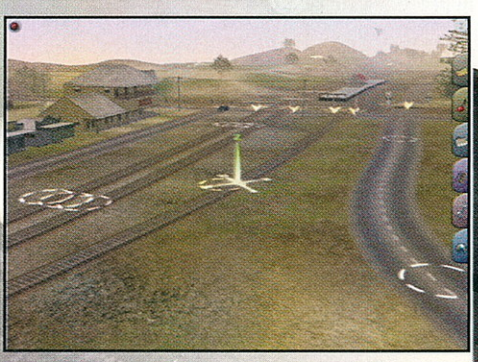


nyörködők számára is fontos lehet a napszak, hiszen este csak a házak és az autók fényeit, illetve a mozdony által bevilágított pályarészt lehet látni. Választanunk kell még irányítási módot, valamint játék realisztikussági szintet. Előbbinél vagy egy kapcsolóval irányítjuk a mozdonyokat, mint az a terepasztalok trafóival szokás, vagy pedig kabin-nézetet kérünk, és a műszerfal kapcsolóival vezetünk.

A realitás szint nem sokat jelent, leginkább a járművek viselkedésére van hatással, sebességtúllépésnél és hasonló eseteknél számíthatunk súlyosabb következményekre. Mindent elmond a komolyságáról, hogy „valóságos" módban is tudunk villanymozdonnyal közlekedni nem villamosított szakaszokon, ami végülis jelzi, hogy eredendően egy terepasztal-szimulátorról van szó. Szerencsére a grafikán ezt nem láthatjuk, sőt! Pazar, valódi szimulátor-világ tárul elénk, az alaposság ugyanis a tájra és az objektumokra is kiterjedt. Ha ehhez hozzávesszük a mozdonyok hihetetlenül élethű belső nézeteit és a jól beállított kameranézeteket, akkor elmondható, hogy a Trainz übereli a konkurenciát. Fontos megemlíteni azt is, hogy terepasztalaink élnek, azaz közlekednek rajtuk különböző járművek, este pedig „laknak" a házakban. Ennek a valóban csodaszép és egyedülálló látványnak van azonban két hibája, amit mindenképpen meg kell említsek. A poligonproblémákról nem beszélnék hosszabban, végül is csaknem mindegyik 3D-s játékban benne van ez, és bosszantó ugyan, de nem végzetes. A játék gépigénye viszont nemcsak bosszantó, hanem könnyen végzetes is lehet. Minimum konfigurációnak ugyan 128 MB RAM-ot és 400-as processzort írnak, de ezt mindenki gyorsan felejtse el, mert így többnyire csak állóképeket láthat majd. Nem akarom a helyzetet dramatizálni, inkább csak leírnám a készítők által javasolt, optimális konfigurációt: 512 MB RAM vagy több, Pentium IV 1,7 GHz vagy gyorsabb és GeForce 3. Saját tapasztalataim alapján 512 MB RAM és P IV alatt tényleg nem érdemes bevásárolnunk a játékból, mert ugyan el fog indulni, és szép is lesz, de nem jelent majd nagy élvezetet a szaggató táj. Lehet persze úgy is gondolkodni, hogy terepasztalok tervezése a cél, és egy gépfrissítés után már vezetni is élvezet lesz – megfontolandó ajánlat.



Az tény, hogy a tervező rész nem igényel nagy erőművet – sajnos nem is nyújt túl sokat. Új pályát választva mindenki beállíthatja a neki tetsző méretezési arányt (még TT-s és H0-ás méret is szerepel!), majd az így kapott üres pályán elkezdhet építkezni. Alapjaiban könnyű a tervező használata, és 5-6 óra után már kialakulhat a pályák körvonala, sőt, helyükre kerülhetnek a váltók és a jelzők is. A legnagyobb negatívum számomra azonban a meglehetősen gyér kínálat volt: egyetlen állomástípus szerepel mindössze a játékban! Se egy pályaudvar, se egy jó kis rakodórámpa – ráadásul nagyon egyhangúak az épületek. Ezt pedig még az sem orvosolja, hogy a három ország (USA, Ausztrália és Nagy Britannia) mindegyikének vannak külön objektumai, sőt: autókat és olyan utakat is lerakhatunk, melyeken közlekedés zajlik. Igazán kár a kevés tereptárgyért, hiszen még a legszebb vonalak a legszebb kiegészítőkkel sem érnek sokat, ha minden részen ugyanúgy néz ki az állomás, ráadásul az mindenhol két vágányos, egyetlen peronnal, de még a ráfestett állomásnév is ugyanaz...



TRAIN SIMULATOR 93%
TRAINZ 90%
LOCO-COMOTION 87%

Vele, vagy nélküle?

A Trainz számomra kellemes csalódást okozott, amiről elsősorban a gyönyörű grafika és a jól egybeillesztett vezető és tervező rész tehet. Mindkét részét öröm használni a programnak, bár ez utóbbit hiányosnak érzem, a vezetés részének tökéletes élvezetéhez pedig rengeteg RAMz és erős processzorz kell ☺.

Doki

Trainz
www.virtualtrainz.com

PRO
- gyönyörű grafika, élethű kabinnézetek
- sok beállítási lehetőség

KONTRA
- magas gépigény
- kevés objektum a tervező részben

HARDVER
Pentium III 800 MHz, 256 MB RAM, erős 3D-s videokártya

GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG

90%

Actualize

RALLY CHAMPIONSHIP EXTREME

FELPÖRGÉS, GÁTLÓ NÉLKÜL

Aki azt hiszi, hogy extrém sportot csak a Himalájából lebiciklizve, netán a repülőből egy szál ejtőernyővel és hódeszkával kiugorva élhet át az ember, nos, az több mint valószínű, téved. Elég egy kellően jól gyorsuló járgány, vad, kiszámíthatatlan terep, egy bátor, úgymond „ólmos" lábú vezető, és már indulhat is az ereszd-el-a-hajad show! Ha ezt magánúton intézzük, akkor erre a szinonimákat az őrültség, felelőtlenség, életveszély címszavak alatt találjuk meg. Ellenben, amikor mindez kijelölt szakaszon, nemzetközi mezőnnyel versengve történik, akkor a tevékenységet máris ralinak hívják.

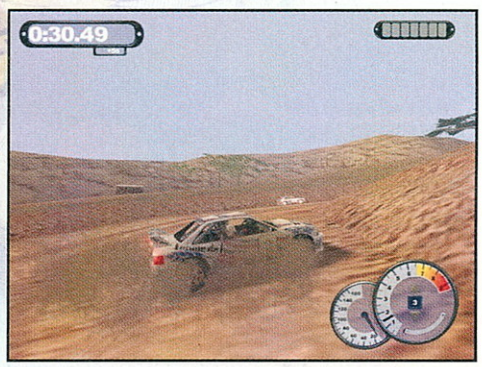
Az autósportok királya nálam nem a Forma-1, ahol – mint azt Nicki Lauda találóan megjegyezte – kis túlzással akár majmokat is ültethetnének a volán mögé. Bizony, az automata sebváltó, a kipörgés-gátló, a fedélzeti számítógép nem éppen a humán oldalát emeli ki a versengésnek. Nem így a ralisoknál. A kétségtelenül felturbózott WRC-k mellett majdhogynem utcai autókat is látni a versenyeken. Itt nem mindegy, mikor nyomunk padlógázt vagy mikor „dugunk vissza kettőt" (copyright by László Palik). Ezért különösen nehéz élethű, de játszható ralis programot készíteni. Ezidáig talán ha két játék hozta ezt a harmóniát, s folyamatosan várom (várjuk) a további pontszerzőket. Nos, a Warthog gárdája, nevükhöz (varacskos disznó) híven, egy drasztikus verzióval állt elő. Az Extreme kitétel a vad, fékevesztett száguldást hivatott jelölni, ugyanakkor a készítők nem győzték hangsúlyozni, hogy szellemi gyermekük a legrealisztikusabb szimulátor is egyben. Hmm... hmm... ilyet ugye már sokat hallottunk?!

Menettulajdonságok

Azt javallom, legyünk túl az uncsi adatokon már az elején. A Rally Championship Extremeben 28 fémördögöt szabadíthatunk, a – gyakran nem túl gondosan burkolt – utakra. A kocsik különböző kategóriákban versengenek, ezért ne zavarjon minket, ha a Skoda Felicia nem gyorsul úgy, mint a Peugeot 206 WRC. Természetesen az autóverseny divatnak megfelelően eleinte csak néhány másodosztályú verda slusszkulcsát bízza ránk a számítógép, és csak bizonyítottan kvalifikált menők ülhetnek olyan ínyencségek volánja mögé, mint például a Subaru Impreza 2001 vagy a legendás Mini Cooper.

„Tragikomikus, hogy egy karvastagságú fának nekihajtva egyszerűen megáll az autónk!"

No, de mit is kezdhetünk ennyi lóerővel egy dobozban? Mit szólnátok egy laza skót túrához vagy egy kicsit rázósabb kenyai kiránduláshoz? Ám az igazán kemény legények (meg persze lányok) nem is érik be kevesebbel, mint amit egy remek piruett nyújthat a sarkvidéken. Egyszóval változatos terepben nincs hiány, ráadásul – az extrémitás jegyében – minden pálya rejt egy-két meglepetést is. Skóciában például ha elvétünk egy kanyart, még mindig ott lesz a lehetőség, hogy felugrassunk egy autószállító kamion platójára, vagy átgázoljunk a monolitokkal tűzdelt dombon,



hogy tartsuk a szintidőt.

Vigyázat, törékeny!

Az efféle improvizációk azonban igencsak veszélyesek. A sérülésekért felelős modell ugyanis feljajdul minden rázósabb landolás után. Elég egyszer-kétszer keményen odaverni kocsink popsiját a földhöz, s a felfüggesztés, mint olyan, megszűnik funkcionálni. Koccanjunk neki egy falnak, s máris barátságosan lifeg első lökhárítónk. Állítólag még a kerekek is képesek kiszakadni a helyükről, s ilyenkor következne a villámgyors kerékcsere. Sajnos, én bárhogy igyekeztem, nem sikerült elérnem ezt a nirvánai állapotot.☹

A fentiekkel azonban nagyjából kimerítettük a sérülések pozitív részét. Mert menjünk csak neki 180-nal egy épületnek... Igen-igen, lerepült a motorháztető, akadoznak a hengerek, de élünk! Mi az, hogy élünk... rükverc, és már mehetünk is tovább. Ejnye-bejnye, ez a realiszikus sérüléskezelés?

Spongyát rá. Megértem, ha nem akarnak minket holtan látni a kedves és érzékeny programozó bácsik. Mellesleg biztos, hogy a kocsik mozgásával kapcsolatos rész tökéletesre fejlesztésére szánták majdnem minden idejüket. Ha ez igaz, akkor az eredmény még szomorúbb képet fest. A sebességérzettel, a bukkanókon időről-időre talaját vesztő járgánnyal még nincs semmi probléma, de valahogy sehogy sem éreztem, hogy versenyautót vezetnék. A kanyarokban például egyáltalán nem érzem azt az erőt, ami ezekben a szörnyetegekben lapul, s ami képes kihúzni a bajból, ha kicsit elszabtam a manőverem. Még szomorúbb a kép, ha összeütközésbe kerülünk valamely tereptárggyal. Az még csak szemöldökráncolásra méltó, hogy ezerrel belehajtva egy álló közvetítőkocsiba, az rezdülni sem hajlandó, nemhogy csúnyán összetörve az árokba borulni. Az viszont már egyenesen mulatságos (bocsánat: tragikomikus), hogy egy karvastagságú fának nekihajtva egyszerűen megáll az autónk! Úgy bizony, az akár tonnányi súlyú kasztninál erősebb a természet vékony ujja. Hááát???

Árkádia túl közel van

És ha mindehhez hozzáteszem, mindezt realisztikus üzemmódban tapasztaltam, akkor talán már mindenki sejti, mi a válasz az első bekezdésben megpendített kétkedésre. Arcade módban tovább butul a fizika, eltűnnek a „komoly" verzióban még itt-ott fellelhető valóság elemei is. Mégis, ez a része a programnak sokkal megnyerőbb, barátságosabb. Hiszen, ha nem várjuk el a szimulátortól, hogy pontosan úgy kaparjon ki a kocsi a kavicsszőnyegen, ahogy azt az életben tenné, s mindössze egy őrült jót akarunk száguldozni kockázatok és mellékhatások nélkül, akkor az RCX máris tökéletesen megfelel kívánalmainknak. Igen, ilyenkor három másodperc alatt gyorsulunk 160-ra, de hát ebben pont ez a buli! ☺

Egy ralis programnál külön kiemelendő a grafika és a sebesség örök párharca. Esetünkben egészséges kompromisszum született, élvezhető terep, komoly frame rate-tel párosulva. Gépünkön egyébként vizuálisan is lemérhetjük a károkat, ugyanis a horpadt karosszéria, a törött üvegek (nem beszélve a folyton fel-alá billegő, hullámosra rongyolt motorháztetőről), mind mementói egy-egy emlékezetes manőverünknek. Nagyon kedves figyelmesség az RCX részéről, hogy mitfárerünk nemét is kiválaszthatjuk indulás előtt. A sisak alól persze nemigen látszanak ki a hölgy aranyszőke fürtöcskéi, de legalább a „jobb kettes ugratóval" szöveg kellemes tónusban érkezik. Ha már a mitfárernél tartunk! Gondolom, szuper életszerűnek gondolták a fejlesztők, hogy segédünket nem az utat bámulva ábrázolják, hanem mélyen az ölébe fúrt tekintettel, ahol is a pályarajznak kell lennie. Idáig meg is vagyok, de kérdem, miért nem képes egyszer-egyszer felpillantani?? Még akkor sem, ha mondjuk éppen nekimentünk a helyi tévések autójának, vagy vadul szeljük a bokrokat, fényévekre a hivatalos útszakasztól. Talán már említeni sem érdemes, hogy a bajnoki küzdelem szüneteiben kedvünkre (és az időlimit határáig) bütykölhetjük, állítgathatjuk csodamasinánkat, kalapálhatjuk ki a karosszériát, engedhetünk több levegőt az abroncsokba, stb., stb. Azért a szereléssel kapcsolatban kicsit több segítséget is elejthetne a program a pályák bemutatásakor, hiszen nem mindenki született autószerelőnek, igaz, a rutinos versenyzők már úgyis tudják, mihez kell nyúlni, ha jobb eredményt szeretnének kiharcolni.

- INSANE 89%
- COLIN MCRAE RALLY 2 88%
- RALLY CHAMPIONSHIP EXTREME 77%
- 4X4 EVOLUTION 71%

Sajnos, az amúgy rutinos fejlesztőgárda ezúttal kicsit mellényúlt, s ezért néha köhög az RCX motorja, persze aki nem ragaszkodik egy élethű szimulátorhoz, annak ez a köhögés akár mennyei muzsikaként is szólhat.

-csonti-

Rally Championship Extreme

www.rallychampionshipextreme.com

PRO
- változatos pályák
- remek ugratók

KONTRA
- gyenge fizikai modell
- idegesítő menürendszer

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

GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG

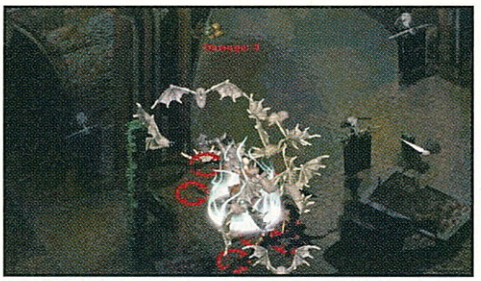
77%

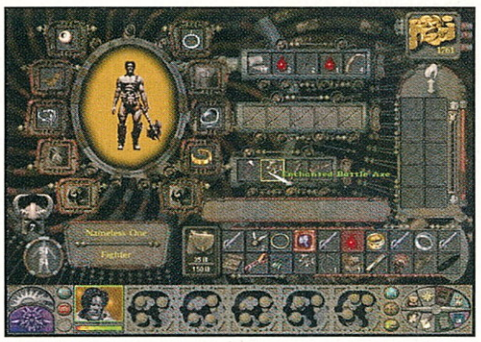
...HÍG A LEVE?

Planescape Torment

Újra és újra meghal, aztán újra és újra feléled, de nem emlékszik semmire: hogy hívják? Sehogy ☺. Ő a „Névtelen", a Planescape Torment szerepjáték hullaszürke külsejű, tagbaszakadt főhőse. Az Interplay 1999-ben készült játéka sokkal depressziósabb, mégis sok szempontból zseniálisabb, mint nagy elődje (akitől grafikus motorját is örökölte), a Baldur's Gate. Az Elfelejtett Birodalmakat felejtsd el!☺ Ezúttal Sigilben járunk, az Ajtók Városában, ahol egy-egy kapu teljesen másféle létsíkra vezethet. Ezt nem is univerzumnak, hanem „multiverzumnak" hívják, a szó itt nagyobb erő, mint a kard. Emberek, elfek, törpék, orkok helyett bűzös és rothadó zombikkal, halálimádó szekták tagjaival, fanatikus technokratákkal vagy épp ellenkezőleg, kifinomult klubok elit prostituáltjaival találkozhatsz, diskurálhatsz. Minden és mindenki fölött pedig a „Fájdalom Úrnője" uralkodik...

A Planescape leginkább azoknak szól, akik meg tudnak barátkozni ezzel az egyszerre rettenetes (a játék eleje egy rémes hullaházban kezdődik...) és mégis oly magával ragadó, az





utolsó szögletéig zseniális és nagyon kitalált világgal. Azok is a mennyben érezhetik magukat, akik egy *igazi* szerepjátékra vágynak, ahol jóval inkább az ügyes párbeszédválasztással, a karaktered okos fejlesztésével győzedelmeskedhetsz, és ahol a harc emellett csak végszükség esetén érdemes.

Akik belekezdenek a játékba, készüljenek fel rá, hogy minden idők *legjobban* megírt számítógépes RPG sztorijával találkoznak majd, ami ugyanakkor olyan *töméntelen* mennyiségű

párbeszéddel tarkított, mintha egy Tolkien kaliberű, vastag fantasy regényt olvasnának. A Torment tehát igazi rétegjáték: tökéletes angoltudás, rengeteg türelem és kötélidegek kellenek hozzá, hogy ezt a depressziós dark fantasy világot elviseld. De aki egyszer belemerül, az garantáltan nem fogja megbánni...

Bad Sector

Planescape Torment
Ára: 4 490 Ft.

PRO	KONTRA
▪ igazi szerepjátékos megoldások ▪ magával ragadó világ ▪ zseniális karakterek	▪ iszonyúan sok szöveg

HARDVER
Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM

86%

Delta Force 3: Land Warrior

Talán kevesen tudják, de a Delta Force nem csak egy iszonyúan láma, F kategóriás Chuck Norris film címe, hanem az amerikai hadsereg ténylegesen létező anti-terrorista alakulatának neve is. Bár a Novalogic játéksorozata a játékmenet terén nem igazán a realizmusáról volt híres (a Flashpointnak a közelébe sem ér), azt azonban el kell ismerni, hogy

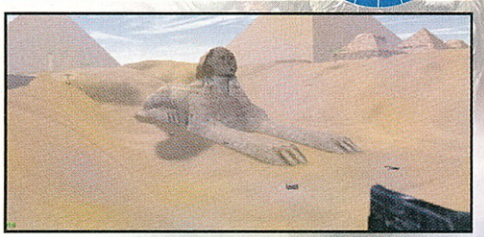
a szimulált bevetések helyszínei teljesen valóságosak, illetve a felhasznált fegyverarzenál megegyezik azzal, ami az US Army speciális „Land Warrior" programjában valóban megtalálható.

A harmadik rész címe is tehát a valós adatok felhasználására utal, azonban maga a játék most sem „komolyodott" meg igazán: itt is egy magányos hőssel kell lekaszálnunk egész terroristaszázadokat.

Pozitívum, hogy az igen egzotikus helyszíneket (Egyiptom, Mexikó stb.) felvonultató grafika ezúttal teljesen 3D-ben pompázik, ráadásul hatalmas nyílt terepeket láthatunk. Igazából ezen a téren veri is a Flashpointot a DF3...

Minden másban viszont sajnos nem. Az egy dolog, hogy a játékmenet sokkal inkább arcade jellegű: például nem okoz túl sok gondot az, hogy kommandósunkkal csípőből tüzelve leszedjünk egy helikoptert rocket launcherrel (pedig a Comanche 4 készítőiről van szó ugye...).

A legnagyobb baj azonban sajnos az agyhalott mesterséges intelligenciával van: a szerencsétlen terroristák csak állnak, és néznek bambán maguk elé, arra várva, hogy a megváltó golyó a digitális enyészetbe küldje őket.



Ami mégis megmenti a Land Warriort, az a vérprofi multiplayer rész: a nagyon korrektül működő Novaworld-ön mérhetjük össze tudásunkat a világ minden tájáról összeseregelett, önjelölt Steven Seagalokkal. A taktikai helyezkedésnek sokkal nagyobb szerepe van, mint egy átlagos FPS-ben, ugyanakkor nem olyan bonyolult belecsöppenni egy partiba, mint például a Flashpointban.

Bad Sector

Delta Force 3: Land Warrior
Ára: 3 990 Ft

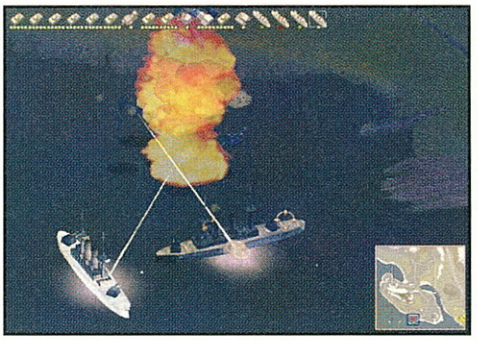
PRO	KONTRA
▪ 3D-s grafikus motor ▪ profi multiplayer	▪ buta MI ▪ túl arcade jellegű játékmenet

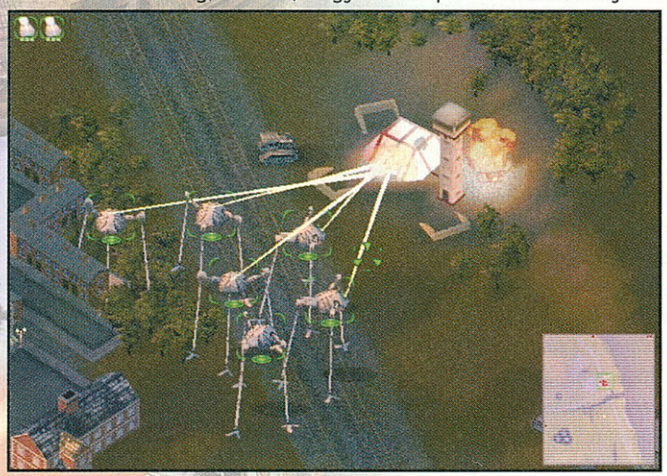
HARDVER

79%

The War of the Worlds

H.G. Wells zseniális író volt. Mai szemmel tán úgy gondolhatnánk, hogy sci-fi szerzőnek született, de én inkább úgy érzem, hogy fantasztikus vízióit vetette papírra csupán. Legnagyobb hatású műve a Világok harca, amely hamar legenda lett (a 30-as években rádióközvetítése valódi pánikot okozott az USA-ban). Jeff Wayne által komponált zenéje pedig igazi klasszikus mind a mai napig. Várható volt tehát, hogy előbb-utóbb valaki stratégiai játékot készít ebből a történetből, hiszen a modern harci legendák közül talán ez az egyik legismertebb. Richard Burton szolgáltatja a narrátorszöveget (ez hihetetlen bombasztikus), a zene pedig valami fenomenális. Azonban amikor a program elindul, s a harc már nem állhat meg, kiderül, hogy voltaképpen ez egy teljesen átlagos, semmi innovatívat vagy újdonságot nem tartalmazó stratégia, mondhatni amolyan tizenkettő egy tucat. S ez azért is nagyon szomorú, mert ebből a zseniális, legendás, szellemes történetből sokkal jobbat is ki lehetett volna hozni.

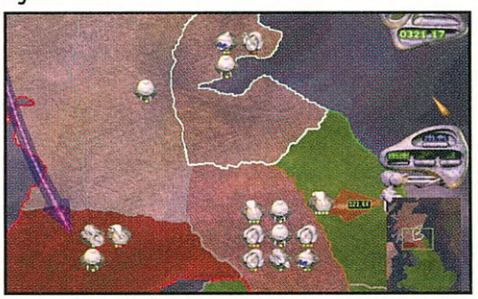




Az építkezés lassú és vesződséges, ugyanígy a fejlesztés is erre a sorsra jut. Sajnos, nem lehet állítani a nehézséget, nincsenek oktató-küldetések és tréning-missziók sem. Persze többjátékos üzemmód sincs. Hmm, ez nagyon szomorú egy stratégiai proginál. A mesterséges intelligenciát se dicsérjük halálra, az egységek elakadnak (a marsiak például szánalmasan mozognak a városokban), s a gép támadásai is könnyen kiismerhetőek. Szerencsére ezt kompenzálja a látvány: igen kellemes a szemnek (még akkor is, ha a grafikai megjelenítés igen sokat fejlődött időközben), látványos effektekkel tálalja a csatákat, találatokat stb. S a hangok! Igazi mesterművek!

Azt mondhatom, nem lett volna ezzel a játékkal semmi baj, ha maga a játékmenet is olyan lett volna, mint a zene és a hangok. De mivel ez nem így történt, sajnos csak közepes minősítést érdemel. Ajánlom inkább a zenét és a könyvet ☺.

Gyu



The War of the Worlds
Ára: 2 900 Ft

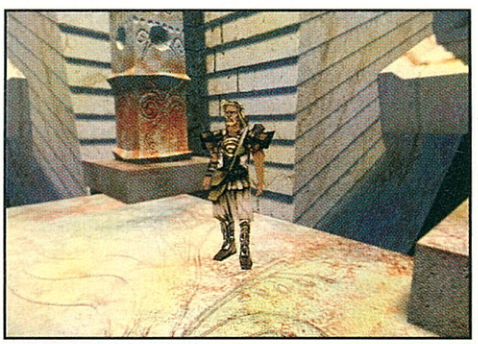
PRO	KONTRA
▪ fantasztikus zene és hangok ▪ kellemes grafika ▪ jó alaptörténet	▪ nincs oktató része ▪ oktalan az MI ▪ nincs többjátékos mód

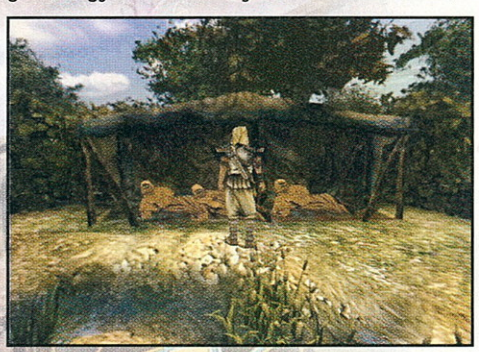
HARDVER
Pentium 133 MHz, 32MB RAM

65%

Odüsszeia – Odüsszeusz nyomában

Éljen és hurrá! Végre egy magyar nyelvű játék a budget (olcsó) kategóriában is! Ezt hatalmas örömmel konstatáltam. Azt mindnyájan tudjuk, hogy Odüsszeusznak annak idején nem volt könnyű dolga. Amíg összevissza bolyongott, hogy imádott hazájába visszatérhessen,





bizony nagyon kemény élete volt. Mondhatni irtó nehéz. Hogy kerül ez most ide? Nagyon egyszerűen! Ugyanis bármennyire lineáris (ami persze egy kalandjáték esetében nem túl nagy dicséret, hiszen az ember bátran elvárhatna néhány izgalmasabb momentumot, hirtelen előugró blikkfangot, vagy valami hirtelen meglepetést, amitől megkavarodik az egész sztori) és egyszerűen kezelhető a játék (a történet egy irányba megy, a párbeszédek szegényesek, semmi extrát nem tartalmaznak), és bármennyire is buták a fejtörők (sőt, inkább úgy fogalmaznék, hogy idegesítőek), maga a progi mégis kegyetlenül nehéz. Minimum kisebb isten az, aki elakadás nélkül végigcsinálja magától. Szerencsére manapság az Interneten megtalálhatóak a végigjátszások (itt szerepeljen egy: http://www.xcheater.com/pc/cheats/odyssey_tsfu.txt, ami nélkül neki se kezdjünk, mert különben megtanuljuk szépen cifrázni gyönyörűséges anyanyelvünket. Ez azért is szomorú, mert nagyobbrészt a „vedd fel, majd valahol később használd" típusú játékmenetet kell követnünk. Az azért dicséretes, hogy magyar nyelvű, s a kézikönyv is szép. A grafikára sem lehet panasz, bár néhány átvezető animációban feltűnően kevés poligonból áll karakterünk. No de sebaj, ez már tényleg csak hiúsági kérdés.

Bátran megállapíthatjuk ugyanazt, amit a Világok Harcánál: ebből a történetből (trójai háború utáni környezet) még senki sem csinált játékot, pedig a legenda ezért kiált.

S ahogy azt pestiesen mondanák: első próbálkozásra jó volt, most már kéne valami sokkal nagyobb durranás.

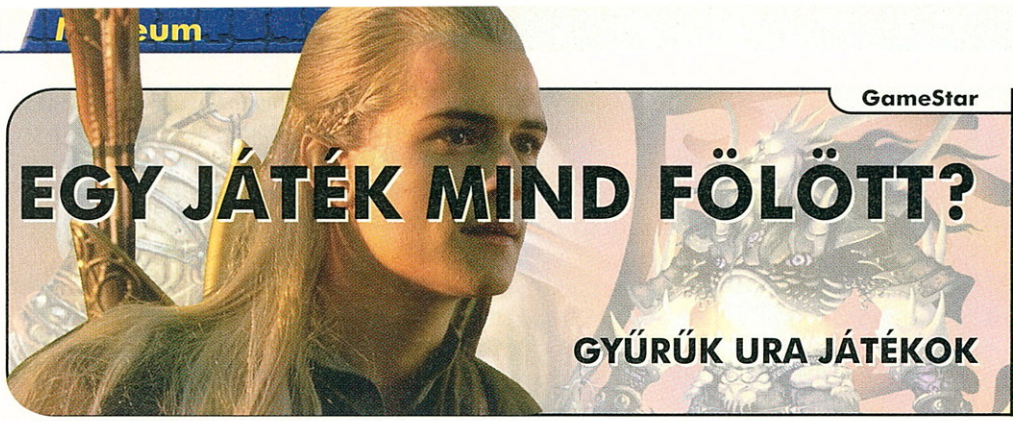
Gyu

Odüsszeia
Ára: 1 990 Ft

PRO	KONTRA
▪ jó az alaptörténet ▪ kellemes hangok és zene ▪ elég szép grafika ▪ magyar nyelvű	▪ hihetetlen nehéz ▪ túl lineáris ▪ idegesítőek a fejtörők

HARDVER

62%



EGY JÁTÉK MIND FÖLÖTT?

GYŰRŰK URA JÁTÉKOK

Januárban végre hozzánk is eljutott a Gyűrűk Urából készült zseniális Peter Jackson film. J.R.R. Tolkien regényéből a nyolcvanas évek elején már készült egy másik mozi, a korszakalkotó regény azonban nem csak a széles vászon mágusait inspirálta, hanem a számítógépes játékok fejlődésére is alapvető hatással volt.

Két számítógépes játék műfaj, a kalandjáték és az RPG köszönheti létét az oxfordi nyelvészprofesszor mítoszteremtő munkásságának. A számítógépes játékok őskorában, vagyis a hetvenes években, amikor a programok nagy része még csak a vállalati, hűtőszekrény méretű mainframe gépeken futott, nem volt igazán nagy különbség e két játékstílus között, pontosabban a kalandjátékok rengeteg szerepjáték elemet tartalmaztak (pl. varázslás, hatalmas földalatti labirintusokban való bolyongás). A legkorábbiak szinte kivétel nélkül fantasy világokat jelenítettek meg, és gyakran konkrét utalásokat tartalmaztak a Gyűrűk urára.

Új műfaj születik

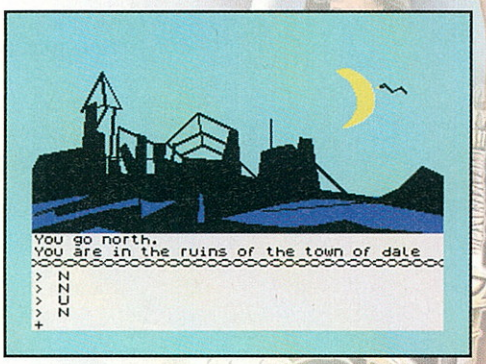
A kalandjátékok szülőatyja, és egyben a műfaj névadója a Will Crowther és Don Woods által írt *Adventure* című játék volt, melyet a Crowther nevezetű fiatalember kezdett fejleszteni a hetvenes évek elején. Crowther az ARPAnet nevű ős-network hálózatot fejlesztő programozóként dolgozott, emellett aktív barlangász volt, és ebbéli minőségében részt vett a Kentucky állam-béli hatalmas Mammut barlangredszer feltérképezésében. A programozó ezenkívül nagy rajongója volt az ekkoriban óriási divatnak örvendő D&D játékoknak, és barátaival rendszeresen részt vett a hétvégi „szeánszokon", ahol egy Willie nevű tolvaj szerepét alakította.

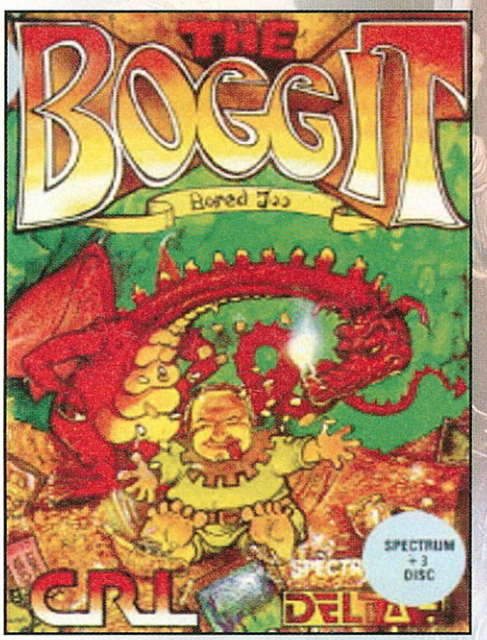
A barlangászati rajongás, a fantasy-mánia, valamint egy váratlan családi válság arra inspirálta Crowthert, hogy programozási ismeretet kamatoztatva egy újfajta játékot készítsen gyermekei számára. Crowther úgy gondolta, játékának elsősorban nem is ügyességre és gyors reflexekre, hanem sokkal inkább intellektuális képességekre kell alapulnia, és a DEC PDP-10-es típusú mainframe gépre 1972-ben elkészült Adventure afféle „interaktív történet" lett, amely a gép és a játékos közötti kommunikáció alapján „íródott". A játékos begépelt szavakkal irányította a programot, és az igei-főnévi szerkezeteket (pl.: go east, take book, kill dragon) a PARSER nevű szövegértelmező rutin elemezte, mely aztán az utasításoknak megfelelő válaszokat generált.

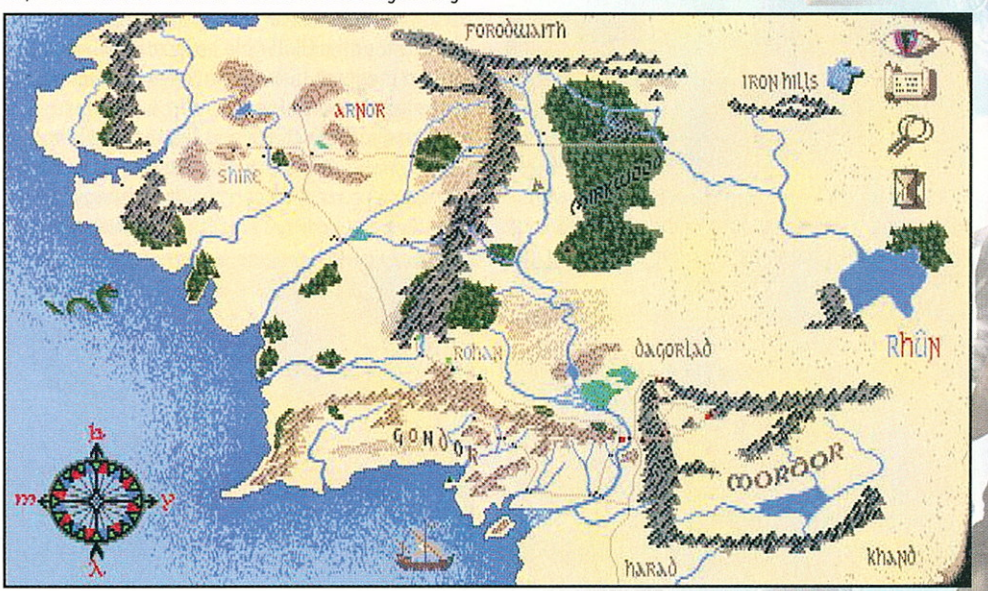
A program gépről gépre terjedt, és hamarosan olyan óriási népszerűségre tett szert a programozók között, hogy állítólag több hétre visszavetette az amerikai computer-ipar fejlődését: a nagyobb cégeknél mindennapossá vált, a főnökök nagy bosszúságára, hogy a munkahelyi gépeken valamelyik anonim alkalmazott éjszakai installálásának köszönhetően reggelre rejtélyes módon megjelent az Adventure.

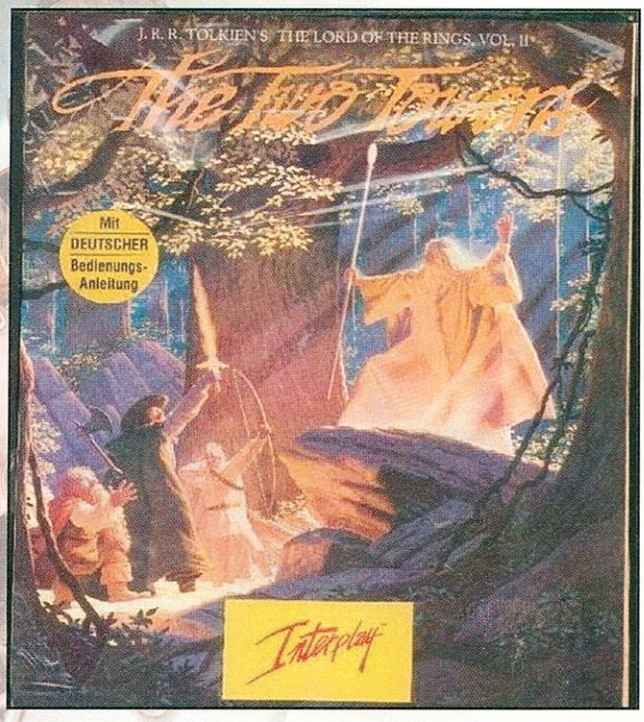
Egy efféle éjjeli szenvedélybeteg munkatársnak köszönhetően lelt rá 1976-ban a stanfordi egyetem mesterséges intelligenciát kutató laboratóriumában dolgozó Don Woods az Adventure-re. A programozót olyannyira magával ragadta a játék, hogy hamarosan felvette a kapcsolatot Will Crowtherrel, aki szentesítette is Woods ambiciózus tervét, vagyis az Adventure jelentős kibővítését, és továbbfejlesztését. Tolkien művei ekkoriban tán sose látott népszerűségnek örvendtek Amerika-szerte (a stanfordi laboratórium egyes termeit például a Gyűrűk ura és a Hobbit c. regényekből vett nevekkel látták el, sőt a printerek ismerték a tolkiniánus elf-fontokat is), így Don Woods számára evidens volt, hogy Crowther játékát tolkieni motívumokkal kell kibővíteni: hamarosan már nyüzsögtek a programban a trollok, elfek, és felbukkant egy hatalmas vulkán is, melyet a Szauron fellegvárát rejtő Végzet Hegye inspirált.

Az Adventure-ben a célunk egy nagy, labirintusszerű barlanghálózat feltérképezése volt, ezzel párhuzamosan az elrejtett kincsek felkutatása, és ezek összegyűjtése egy biztonságos helyre. A játék minden akciónkat pontozta, s habár az exkluzív Varázslói Bizonyítvány





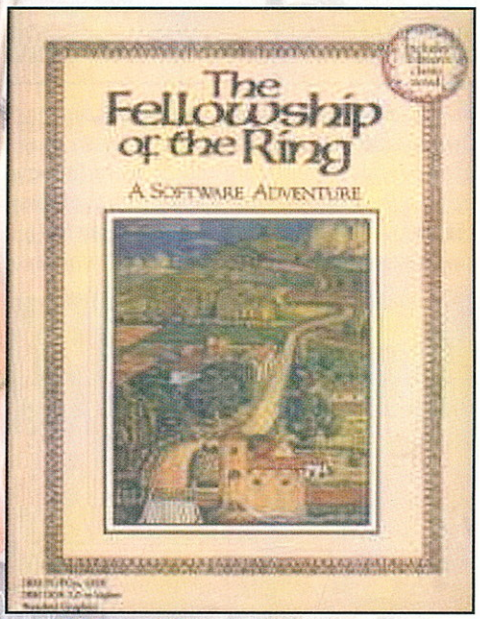




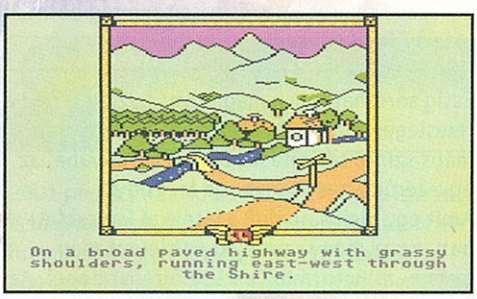
kiérdemléséhez nem volt szükség a maximális 430 pontra, a győzelemhez mindenképpen egy adott érték fölött kellett teljesítenünk, vagyis az amatőr szintről a professzionális kincsvadász kasztjába kellett emelkednünk. Bár a programnak nem volt grafikája, és a Parser is igen egyszerű volt, az újfajta játékmenetnek, a rendkívül érzékletes, irodalmi stílusú leírásoknak, és a nagyszerű humornak köszönhetően hihetetlen népszerűségre tett szert, és hamarosan házi számítógépekre is megjelent.

Parser a lelke mindennek?

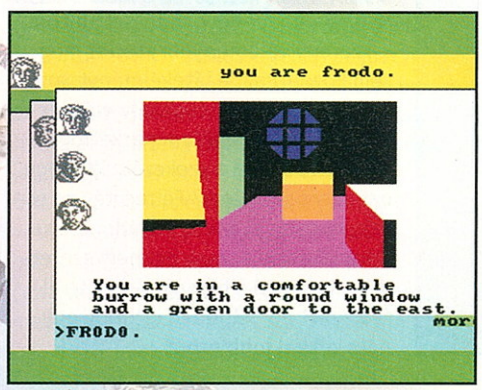
Az Adventure jelentősége felbecsülhetetlen: a program valóságos robbanást okozott a játékpiacon, és hatására nyakra-főre kezdtek készülni a különféle szöveges kalandjátékok, melyek egyre eredetibb történettel, és egyre színvonalasabb Parser-rel rendelkeztek. Ebből a korai időszakból az Infocom *Zork* című kalandjátéka mellett a legnagyobb mérföldkő a Tolkien-jogokat birtokló Melbourne House ausztrál cég *Hobbit* című alkotása.



Az 1982-es program, mely a Babó című regény alapján készült, s Bilbó kalandjait jelenítette meg, az egyik legelső grafikus kalandjáték. A mai szemmel nézve igen egyszerű kis ábrák afféle életre kelt kifestőkönyvek voltak, melyek szemünk előtt rajzolódtak meg: először a tárgyak körvonalait húzta meg a program, és ezeket aztán kitöltötte egységes színfoltokkal. A grafika mellett a rendkívül színvonalas Parser is sokat dobott a játékon: a szövegértő rutin egész összetett mondatokat (pl. take the sword, then kill the dragon with it) is megértett. A játék óriási sikerét jelzi, hogy 1983-ra már félmillió példány kelt el (ez akkoriban hatalmas szám volt!), és a Hobbit meg is kapta az „év játéka" kitüntető címet.



Bilbó helyére hamarosan Frodó lépett, a ravasz Smaug sárkány kifosztása helyett pedig sokkal nemesebb küldetés várt a kis hobbitra: az 1984-es Gyűrűk Ura játék *(Lord of the Rings, Part 1: The Fellowships of the Rings)* ugyanis Tolkien regényének első könyvét dolgozta fel. A programban Frodó mellett Samut, Pippint, és a többi hobbitot is irányíthattuk, csapatunk tagjai különböző képességekkel rendelkeztek, és más-más feladványokat tudtak megoldani. A grafika itt is igen kezdetleges volt, az ábrák leginkább talán Picasso kubista festményeire emlékeztettek, hamarosan (1985) azonban megjelent a felújított változat, mely már igen tetszetős grafikával rendelkezett. A képek nagy hátránya az volt, hogy a kis memóriájú gépekben nehezen fértek el, így a játékosnak választania kellett, hogy a szöveges részben írogat, vagy a mesekönyvszerű illusztrációkat nézegeti.



A Gyűrű szövetsége után a trilógia többi része is sorra került, s ezek mindegyike kirobbanó sikert aratott: ez arra inspirálta a fiatal srácokból összeverbuválódott angol Delta4 csapatot, hogy elkészítsék a játéktörténelem első játék-paródiáit, a rengeteg verbális humort felvonultató *Boggit*ot, és a *Bored of the Rings*-et.

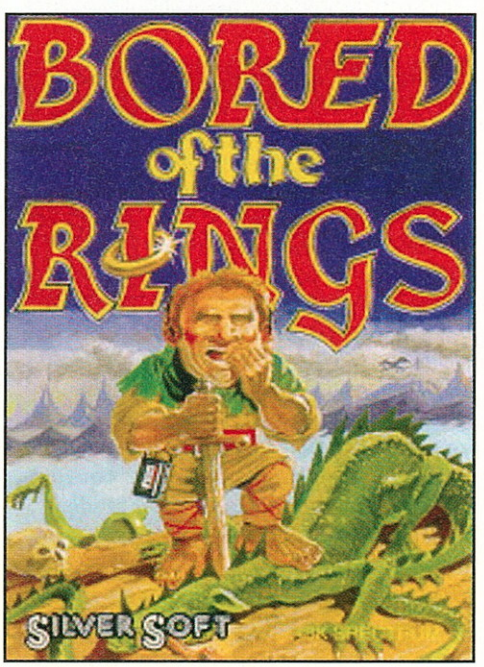
A Gyűrűk urát nemcsak kalandjátékok, hanem stratégiai és szerepjátékok is feldolgozták: az előbbiek közül a leghíresebb talán a korszak egyik legnagyobb programozó zsenije, Mike Singleton által készített *War in the Middle Earth*, amely sokban hasonlított másik nagy kultuszprogramjára, a Lords of the Midnight-ra, ami tulajdonképpen stratégiai, szerep- és kalandjáték hibrid volt. Miközben Frodóval és cimboráival el kellett jutnunk Mordorba, csapatokat kellett szerveznünk Szauron ellen, és rengeteg szereplővel kellett beszélgetni, tárgyakat csereberélni.

A játékot egyrészt Középfölde térképén irányíthattuk, de az egyes helyszínekre be is zoomolhattunk: ilyenkor oldalnézetből kísérhettük figyelemmel Frodóék útját, és az esetleges csatákat. Külön izgalmas színt vitt a játékba, hogy az Amigás változatban digitalizált, majd kézzel átrajzolt háttér előtt jelentek meg a szereplők.

PC-k ura

A Gyűrűk ura „megjátékosítási" jogait a Melbourne House csődje után az Interplay szerezte meg, de sajnálatos módon a regényből a mai napig nem készült az „őskorszak" kalandjátékainak színvonalát megközelítő adaptáció. Ez persze semmit sem von le a regény jelentőségéből, hiszen a legősibb kalandprogramoktól a Baldurs Gate-ig szinte minden fantasy témájú számítógépes játék Tolkien rúnákkal telehímzett, széles köpönyege alól bújt ki – és ez valószínűleg még így lesz az elkövetkezendő évtizedek, vagy ki tudja, talán évszázadok során is. A számítógépes játékok világa talán minden más műfajnál többet köszönhet Tolkiennek, ideje lenne tehát végre egy, Peter Jackson filmjéhez méltó játékkal adózni az oxfordi nyelvészprofesszor emlékének.

Berrr



BEST OF GAMESTAR 2001

Így láttuk mi...

Bad Sector

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Már volt szerencsém néhány kollegám 2001-es kis szösszenetét elolvasni, és eddig egyik sem teng túl az optimizmustól... Én viszont egy kicsit ellentétes véleményt szeretnék megfogalmazni: szerintem a játékok szempontjából – ha nem is kreativitástól túlcsorduló – egész korrekt évet tudhatunk magunk mögött. Az első kellemes meglepetést számomra a horror nagymestere, Clive Barker Undying-ja okozta: vérprofi, fordulatos sztori, parás hangulat. Aztán megérkezett a várva várt Black and White, amely ugyan nem hibátlan drágakő, de azért sok szempontból zseniális és főleg eredeti mestermunka volt.
Érdekesen alakult az év a szerepjátékok piacán is: míg az olyan kevésbé várt címek, mint a Summoner, vagy az Anachronox és az Arcanum kellemes (bár az utóbbiak nem felhőtlen) meglepetést okoztak, a várva várt Pool of Radiance 2 végleges változata keserű csalódásként él majd emlékeimben. Elkeserítő és érthetetlen volt számomra a Torn fejlesztésének beszüntetése is, és szomorú vagyok a Neverwinter Nights és a Dungeon Siege megjelenésének elhalasztása miatt is. Amikor ezeket a sorokat írom, az angol Gothic-al még nem játszottam, de úgy tűnik, igazi gyógyír lesz majd sebeimre! ☺
A stratégiák közül a Civilization III hozta a várt formáját – bár a multiplayer hiányzott, és a gyorsaság szempontjából sem ártott volna optimalizálni a programot...
Az akciójátékok frontján viszont igazán kellemes évet zárhatunk, hiszen itt volt az elképesztő grafikájú és hangulatú Max Payne, amit csak a még profibb Return Castle Wolfeinstein tudott „überelni". ☺ Ezzel az adu ásszal ki is terítettem kártyáimat: a Wolfy szerintem nem csak az év játéka, de méltó zárása is ennek az egészen kellemes 2001-es esztendőnek...

Berrr

CASANOVA

Véleményem szerint a 2001-es év talán még az előzőnél is siralmasabb volt, legalábbis

ami kedvenc játékkategóriám, a kalandjátékok sorsát illeti. Az általam messiásként várt *The Real Neverendig Story*, mely zseniális újításaival (rugalmas történetvezetés, hangulatra alapuló kommunikáció) forradalmasíthatta volna a műfajt, teljesen becsődölt, honlapja másfél éve nem újul. Hasonló sorsra jutott a másik várva-várt program, a *Simon the Sorcer 3D*, a projecteket sajnos az utolsó előtti másodpercben állították le. Másfél évvel ezelőtt írt cikkem (Halottake a kalandjátékok?) központi problémája időszerűbb, mint valaha. Bár idén is készültek jó kalandjátékok (pl. az Index csapat programjai), készülőben van néhány újabb (pl. *Jazz and Faust)*, a műfaj számára életfontosságú digitális vérátömlesztés egyre csak késik. Kalandprogramok készítésére Franciaország mellett elsősorban különféle, eddig perifériku-

nak számító országok (pl. Spanyolország, Oroszország, Olaszország) vállalkoznak, és ezeket gyakran le se fordítják angolra (ahogy az pl. a *Runaway-the Road Adventure* esetében történt). A műfaj szerintem hamarosan hasonló szerepet fog betölteni, mint az opera vagy színház, azaz egy szűk réteg számára elitista szórakozássá válik.
A 2001-es év játékai közül nekem a *Technomage* és a *Casanova* tetszett a legjobban: az elsőben az akció, szerep és kalandelemek egyedülállóan ügyes kombinációja ragadott meg, az utóbbiban a hihetetlen hangulat, és a remek ötlet (nőcsábítósdi) tetszett.
Ami a 2002-es évet illeti, leginkább talán a *Defender of the Crown* remake-et várom, no nem csak a szép emlékek miatt, hanem mert bízom abban, hogy a különféle játékelemek ötvözése sikeres lesz, és frissítően fog hatni más műfajokra is.

Boe

ALIENS VS. PREDATOR 2

„Hogy lehet újra vége az évnek? Az ufók idén se' jöttek el érted..." (Rapülők, valamikor jó régen...)
Szóval megint eltelt egy év. Játszottunk sokat, láttunk nagy ígéreteket, nagy arcra eséseket, visszafogott sikereket és bombabiztos befutókat, volt B&W, Civ3, Max Payne, RtCW (a póroztatásokat mindenki végezze el a szája íze szerint ☺), nem láttunk viszont régen ígért legendákat (WarCraft 3, Duke Forever), amiknek szintén itt lett volna már az idejük, de nem baj, mert jövőre is kell játszani valamivel.
A legjobb játék? Az igazat megvallva a soksok sikerváromány mega-giga-terra szuper game mellett nekem egy relatíve „kisebb" cím okozta a legkellemesebb perceket a gépem előtt. Persze ahány ízlés, annyi pofon, lehet, hogy egyszerűen a filmes háttér az oka, de semelyik játék nem tudott annyira magával ragadni 2001-ben, mint az AvP2.

Estig sorolhatnám a magasztos jelzőket, de felesleges. Ha valaki érez magában egy minimális szintű affinitást az FPS-ek irányába, az egyszerűen nem hagyhatja ki. Ennyi.
Amit egy picit sajnálok a játékkal kapcsolatban, az az, hogy szinte együtt jelent meg a Return to Castle Wolfensteinnel. Az RtCW pedig – ahogy telik az idő, egyre nagyobb meggyőződéssel állítom – szerény véleményem szerint meg sem közelíti azt a játékélményt, amit az AvP2 kínál a játékosnak, viszont a „név" és a példátlan marketingkampány elviszi a szekerét. Ja, hogy ezt miért sajnálom? Félreértés ne essék, nagyon jó a Wolf, imádom, örülök a sikerének, csak azt nem szeretném, ha azzal a bizonyos szekérrel felkavart porfelhőben eltűnne egy nála sokkal jobb progi.

Csonti

EUROPA UNIVERSALIS 2

Tanult kollégáim minden bizonnyal elmondják helyettem, hogy mi volt az év legjobb FPS-e, kalandjátéka, szimulátora, miegymás... Ezért úgy döntöttem, én szorosan simulok képzeletbeli kaptafámhoz, a körökre osztott stratégiai stílushoz, s kizárólag eme, egyre inkább perifériára szoruló irányzat szempontjából értékelem az évet.
Ezeknél a programoknál különösen fontos, kiemelt szerepet kap a mesterséges intelligencia. Hiszen mit kell tenni egy rallis szimulátor esetében, ha keményebb kihívás elé kívánjuk állítani a játékost? Elegendő kicsit felturbózni az MI vezette kocsikat, s máris lehet izzadni.
A csontstratégiák esetében azonban ez a módszer pillanatok alatt hiteltelenné, fantasztikummá változtatja az ütközetet. Az integrált hadvezérnek *okosabbnak* kell lennie. Jogosan reménykedhettünk, hogy 2001-ben a számítástechnika e kulcsfontosságú területén legalább apró sikereket ér el a programozók serény hada. Sajnos, rosszul indult az év – Call to Power II: érdekes ötletek, jó meglátások, borzalmas MI. Aztán sem javult sokat a kép, sőt... – Heroes Chronicles sorozat: fantáziátlan fantasy, rókanyúzás 1000-rel és még mindig ugyanaz a kőbuta gépi ellenfél!
Szerencsére a hajrában beesett két gyöngyszem. Az Europa Universalis második része csak tovább polírozta az elődöt amúgy sem csúnya koronáját, míg a Civ 3-ban végre felcsillant a remény, hogy egyszer, valamikor a távoli jövőben, végre tényleg gondolkodni fog az integrált áramkör! Az Év játéka címet mégsem osztom ki egyiküknek sem, mert mindkét játéknál felfedezhettünk komoly hiányosságokat is. Inkább osztozzanak a második helyen, s kezdjenek tárgyalásokat egy esetleges fúzióról, mert egy EU mélységű stratégiai program a Civ 3 ravaszságával kombinálva igencsak ütős párost alkotna! Talán 2002-ben...

Del

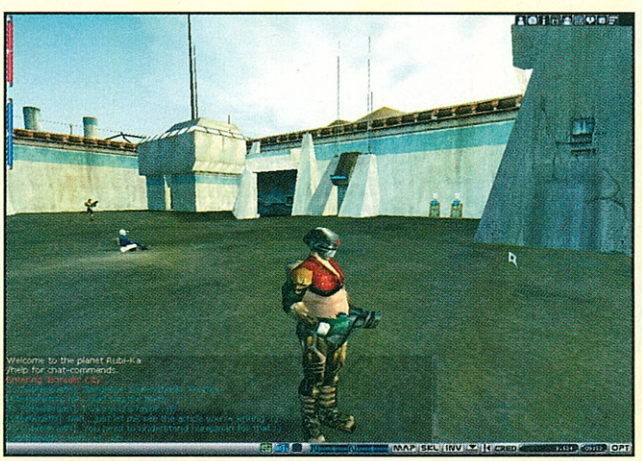
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

2001 jó évnek bizonyult a játéktermés szempontjából, még akkor is, ha véleményem szerint igazán kiemelkedő alkotások nem születtek. Napvilágot látott néhány régóta várt csoda, mint például a Max Payne, a Black & White vagy a Wizardry 8, felejthetetlen órákat szerzett a Tropico, a Commandos 2, a Summoner, az I-War 2 és a Gothic, de olyan program, amitől igazán az asztalon koppant volna az állkapcsom csak egy került a gépemre: nevezetesen a Return to Castle Wolfenstein. Zseniális látvány, hátborzongató hangulat, tökéletes akció, érdekes sztori és bámulatos többjátékos rész – egy igazi klasszikus ismérvei. Ez a program minden apró részletében tökéletes, és bár túlontúl eredetinek nem nevezném, számomra mégsem volt kérdéses, hogy kinek is ítéljem az Év Játéka kitüntető címet.
Ami a piaci trendeket illeti, 2001-et akár az „Xbox várás" évének is nevezhetnénk. Erről szólt az E3, ettől zengett a net és a nagy esemény árnyékában mintha kicsit háttérbe szorult volna, hogy mi is kell a PC-s játékosoknak. Mindezek alapján nem meglepő, hogy új stílussal/kategóriával sem gazdagodott a PC-s felhozatal, ugyanakkor viszont örömteli, hogy stílushanyatlásról sem nagyon beszélhetünk. Szinte minden tavalyi játékfajtából jutott idénre is, még az évek óta gyengélkedő kalandjáték kategóriában is szép számmal jelentek meg ígéretes próbálkozások.
És hogy mi vár ránk 2002-ben? Az Xbox vélhetően tarolni fog, de lévén minden csoda három napig tart, idővel a fejlesztők is rájönnek majd, hogy azért az a sokmillió PC tulajdonos még mindig szereti a játékokat, és róluk sem kellene elfelejtkezni. Legalábbis remélem...☺

Gyu

ANARCHY ONLINE

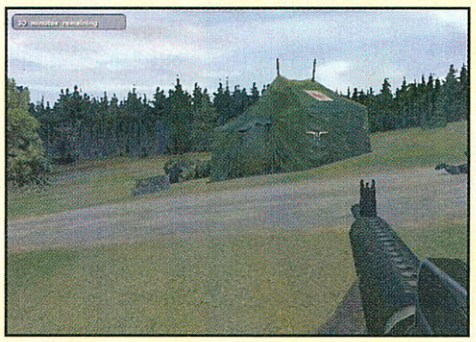
2001 nem a játék-forradalom éve volt. Ezúttal is hiába vártuk, hogy a minden régi játékot elhomályosító gyöngyszem megszülessen, sajnos csak a régi gyöngyök polírozgatásával telt az esztendő. S bár voltak jó kísérletek (Black&White, Return to Castle Wolfenstein, IL-2 Sturmovik), összességében az ipar nem fejlődött túl sokat az elmúlt évben. No persze az általam kiemelt három játék méltán pályázhatna az év játéka címre, én mégis egy másik játékot jelölnék erre a díjra. Az Anarchy OnLine-t. Nem azért, mert annyival jobb, mint vetélytársai (bár a rengeteg hiba javarészét már kijavították), hanem az MMORPG jelenség (ez a tömeges on-line szerepjátékot jelenti) új megfogalmazása tetszett nagyon. Maga a játék, a szörnyek öldösése, tapasztalatszerzés, a rengeteg tárgy és egyebek nem jelentenek újdonságot. A látvány és a hatás megdöbbentő, s ami a legjobb: a szociális aspektus. Ahogy csapatok jönnek létre, ahogy emberek csak úgy üldögélnek a főtereken és csevegnek. Mindez lenyűgöző. Nem érzem többé magam egy játékosnak, aki a gép ellen küzd, sokkal inkább egy nagyobb közösség részének. S persze nem véletlen, hogy tömegével várhatóak a gyönyörű 3D-s világokra épülő trónkövetelők: Dark Age of Camelot, Neocron, The Dragon Empires, no és persze sokan mások. S talán ebből is kiderült, hogy PC-n mi várható a közeli jövőben: a tömegesen játszható játékok minél inkább elterjednek majd. S ez sajnos az ipar alapjait is megrengetheti, ugyanis egy-egy ilyen játék túl sok időt vesz el az ember életéből, így mással nemigen lesz ideje nyomulni. S ha nincs idő játszani, minek programokat fejleszteni?
No persze ez csak egy picit pesszimista vízió tőlem, mindenesetre jövőre valamelyik virtuális világban biztosan megtaláltok majd.



Sam

OPERATION FLASHPOINT

A 2001. év mindenképpen az igen minőségi, „képernyő elé szegező" first person shooterek éve volt számomra. Annak ellenére mondom ezt, hogy a körökre osztott stratégiák szerelmese vagyok; az általam



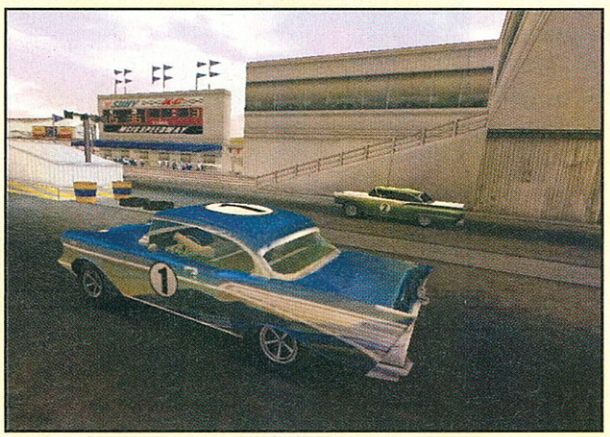
legjobban várt játék a Civilization III volt. Az alapstratégia el is készült végre-valahára november környékén – nagy csalódásomra viszont nem volt képes szívemben átvenni, az addig oda már igencsak befészkelődött Operation Flashpoint helyét. A játék szinte véletlenül került a kezembe, abból az indíttatásból, hogy ha egyszer Malachit annyit játszik vele, hogy veszélyezteti az újság elkészültét ☺, csak jó lehet. Nem is kellett csalódnom. Az óriási bebarangolható térkép, a szuper intelligenciával (és nagy bosszúságra sasszemmel ☺) megáldott ellenfelek és legfőképpen a valósághűség mesteri összhangja láncolt napokra a számítógép elé. Ezt a gyöngyszemet követte a többi nagyszerű fps játék: Max Payne, Return to Castle Wolfenstein és a felejthetetlen Aliens vs Predator II. Ezek mind azt bizonyították, hogy idén az ő „fajtájuk" került az előtérbe: a többi stílusban valahogy nem sikerült „megváltani a világot". A re-

mek kiegészítőkről is ejtsünk ezért pár szót: a Baldur's Gate II: The Darkest Day és a Diablo II: Lord of Destruction törte meg a szüntelen puskaropogást. A cím és a fent leírtak ellenére legbelül a kis stratégiaőrült Sam ☺ (és szerintem még jópár olvasó) 2002-ben tovább várja a nagy durranásokat: a Master of Orion III-at, a Heroes IV-et, a Warcraft III-at, no és persze a NeverWinter Nights-ot.

Sam. Joe

MOTOR CITY ONLINE

A legnagyobb durranás számomra a Motor City Online, mi más? Imádom az autós játékokat, de ilyen, mint az MCO még nem volt. De



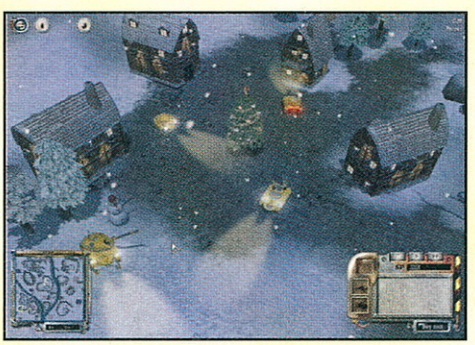
ezt persze pontosan tudjátok, ZeroCool-lal megírtuk „anno" töviről-hegyire. A poén az egészben, hogy igazság szerint nem a 2001-es év játéka volt, hanem a 2002-es év játéka lesz, mert a hazai forgalmazó csak februárra ígéri behozni, a neten keresztül megrendelve meg irtózatosan nagy pénzt kéne leszurkolni a postázásért, csomagolásért, vámért. Szóval kénytelen-kelletlen várok. Éppen ezért csúszik a végleges változatról a beígért beszámoló. Mint talán emlékeztek, voltak fenntartásaink is a csaló játékostársak miatt, remélem, hogy nem rontják el ezek a suttyók az MCO nyújtotta élményt. Persze az igazság odaát van egyelőre. Ha megvettem a véglegest, majd kiderül. Lehet, hogy setéten látom a dolgokat, de semmi nem hagyott bennem maradandó emlékeket 2001-ből.

Persze volt Max Payne, meg Wolfy közvetlenül év vége előtt. Mindkettővel nyomultam 4-5 napot, de aztán amint megnéztem az endsequence-t uninstall és feledés lett a sorsuk. Nem vagyok FPS-es, de ezt már mondtam. Ja, és persze a Microsoft Train Simulator is jópofa volt, csak egy idő után egyszerűen ráuntam. Lehet, hogy nagyon negatív vagyok, de félek ebben az évben nem termett semmi olyan, amire igazán sokáig emlékezni fogunk.

Szittyó

S.W.I.N.E.

Újra eltelt egy év. Ezen év alatt sok minden változott a világban, és sok minden az újság életében is. Reméljük, hogy nektek is tetszik az, amit egy éven keresztül fejlesztettünk, építgettünk. A nagy változások közepette azonban valami megmaradt: a játékok. Hiszen hasonlóan az előző évekhez voltak azonnal felejthetők, de voltak olyanok is, amelyeket jó néhány év múlva is emlegetni fogunk. Azonban én mégsem egy olyat választok az év játékának, amely mérföldkő a számítógépes életben, hanem egy olyat, amivel én a legszívesebben nyomulok, és tudom, hogy pár hónap-esetleg év-múlva is előkotrom egy-egy rövid parti erejéig. Ez pedig nem más, mint a S.W.I.N.E. Igazából a progi semmi mást nem nyújt, csak önfeledt szórakozást, és úgy érzem, hogy ebben az évben nekem ezt elég ke-



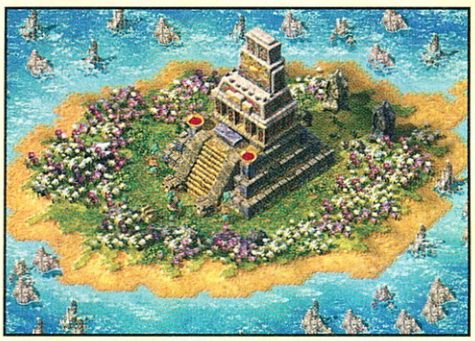
vés game tudta megadni. Ami még tovább erősíti ezt a pozícióját, az az, hogy a készítők folyamatosan készítik az egyes javításokat, ahol a játékosok által felfedezett kisebb hibákat igyekszenek eltüntetni. Remélem, továbbra se fognak nyugodni, és letölthető új pályák garmadájával vagy esetleg egy kiegészítővel lepnek meg bennünket. Én személy szerint örülnék pár új egységnek is ☺.
Ezen két játékon kívül nekem még három nagy befutóm volt az évben. Az első a Black&White,

ami csak pár bosszantó hibája miatt csúszott le a dobogó első helyéről a másodikra. A harmadik helyezett pedig a RtCW lett, aminek egyjátékos módja valahogy kevesebbet hozott, mint amit vártam, azonban multiban ő az abszolút király! Ha pedig év kiegészítőjét választhatnék, akkor az a Diablo 2: Lord of Destruction lenne, ahol a szerkesztőség többi tagjával karöltve bőszen haladunk a 99. szint felé.
Egy szónak is száz a vége ☺, idén nálam a disznók és nyulak háborúja egy orrbedobással győzött.

TRf

SETTLERS 4

Nem tudom, minek a jele az, hogy tavaly az Age of Kings-en kívül jóformán semmivel sem játszottam. Talán bennem van a hiba: öregszem, vagy annyira kikerültem a játéklap-készítés nyüzsgő forgatagából, hogy egyszerűen

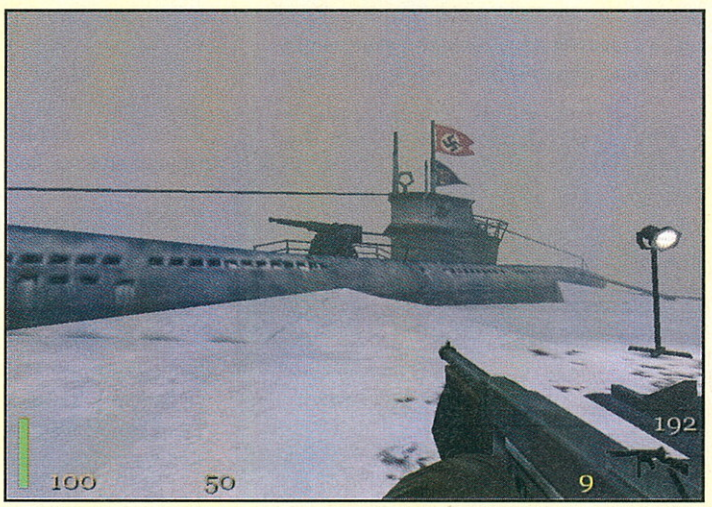


méla közönnyel viseltetek az új „csodák" iránt. De kenhetném a játékiparra is: nulla új ötlet, n+1, ilyen vagy olyan klón, félkészen piacra dobott játékok, patch-hegyek, elszállt forgalmazók (tisztelet a kivételnek), helyenként vérlázítóan magas árak, megkérdőjelezhető minőségű honosítások, és még sorolhatnám. Az „én időmben" mindez egyáltalán nem volt jellemző, persze az jó régen volt, egy másik évezredben! ☺ Annak a kornak terméke még az AoK is, talán ezért jó, ezért játszik vele naponta rengeteg ember a Zone-on, és ezért szerepel a Quake 3-mal, a Diablóval és számos más klasszikussal együtt a világversenyeken.
Persze játszottam mással is, de... Nos, például a Blue Shift kedvéért az új motorral újra végigjátszottam a Half-Life-ot, de pont mire elértem a Blue Shift-hez, meguntam és abbahagytam. Sokáig fent volt az Unreal Tournament is, de valahogy kikopott belőlem az FPS-ek iránt érzett lelkesedés. Rá sem néztem a Wolfra vagy az AvP 2-re. Lélekben még talán a Dukera várok, de az tavaly sem jelent meg. 3D Realms – no comment! ☹ Kipróbáltam viszont a Max Payne-t; három napig tartott a lelkesedés. Aztán év végén elővettem, és leporoltam a Settlers 4-et, felraktam rá a tavasszal elkedvetlenítő hibákat kijavító patchét, és végigjátszottam vele az ünnepeket. Jó volt.

Uhu

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

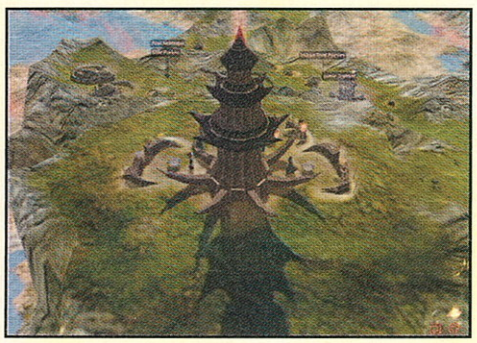
Mindenekelőtt nyugodtan kijelenthetem, hogy 2001 nem volt a nagy újdonságok éve – ellenben számos stílusban láthattunk kiforrott, a nagy elődöket (pl. Deus Ex, AoE 2) ügyesen követő alkotásokat. Az év játékának a Return to Castle Wolfensteint mondanám – remek grafika és jól kidolgozott, hangulatos történet jellemzi. Kellemes meglepetést okozott az Original War is: „Kis hírverés, nagy progi" lehetne a mottója – hangulatos története és kiforrott játékmenete emeli magasan az átlagos RTS-ek fölé. Csalódást okozott, méghozzá jókorát a Star Trek: Elite Force – Expansion Set nevű kiegészítője: a várt új küldetések helyett a kiadó körülbelül a nagy semmit pakolta a CD-re. Keserű csalódás volt a Myth 3 is, mely minden szempontból visszalépés volt az előző két részhez képest. Sid Meier úr alkotását, a Civilization 3-at viszont – azon túl, hogy egy kiváló játék – „A legtöbb időt elrabló játék" különdíjában részesíteném ☺. Legjobban pedig a duplázókat várom: Deus Ex 2, Half-Life 2, Unreal 2 és Combat Mission 2. Ha a trendeket nézzük, csalódás, hogy továbbra sincs egy egyszerre normális harcrendszerrel és kampánnyal is rendelkező, körökre osztott vagy leállítható második világháborús stratégiai program. Bizakodom, hogy továbbra is lesznek halálra röhögtetős kalandjátékok (lásd Monkey Island sorozat), illetve az online játékok kiadói is észhez térnek, és reálisabb (olcsóbb) havidíjakat állapítanak meg. Legvégül pedig: Xbox ide, PSX 2 oda, továbbra is a PC-re jelennek meg, és fognak megjelenni a legjobb játékok (hehehe ☺).



ZeroCool

BLACK & WHITE

Ismét eltelt egy év. Az idő múlását már csak úgy veszem észre, hogy egyre gyorsabban követik egymást a CD leadások, és folyamatosan az az érzésem, hogy szélsebesen haladunk a tér-idő kontiniumban. Mint minden valamirevaló játékos, jómagam is kivettem részem az elmúlt évek alkotásaiból, és ez 2001-ben sem volt másképp. A véleményem az, hogy a játékfejlesztők sokkal nehezebb helyzetben vannak, mint egykoron. Néhány évvel ezelőtt ugyanis sokkal simábban lehetett eleget tenni a kedves felhasználók igényeinek, könnyebb volt újat mutatni. Az elmúlt évben úgy éreztem, hogy kicsit lelassultak a fejlesztések. Már nincsenek olyan remek ötletek, alkotások, és több esetben túl hamar jelenik meg a program (tele hibával és kimaradt ötletektől elkopva). Azért számomra is megvoltak azok a kivételek, melyekkel úgy érzem, még egy jó ideig szívesen nyomulok majd. Egyik legkedvesebb játékom az igen hosszú ideig készülő Black & White lett, amiről ugyan nem mondhatom el, hogy tökéletes, mégis ez a legeslegjobb. Rengeteg időt töltöttem és töltök vele jelen pillanatban is, és nemes egyszerűséggel nem tudom megunni. Ezen kívül természetesen jómagam sem vetem meg a további remek alkotásokat sem, köztük a Max Payne-t, a Fifa 2002-t, a Train Simulator-t és még sorolhatnám. Az elmúlt év legnagyobb eseménye/lépése számomra az online játékok beindulása. Úgy gondolom, hogy ez egy újabb mérföldkő a játékpiac fejlődésében, mely annyi lehetőséget tartogat, amit még vagy kétszáz évig lehetetlen kimeríteni, és miután ezen játékok többségének egyszerűen nincs végük... találjátok ki, hogy mi mindenre lehetünk képesek!



BEST OF OLVASÓK 2001

...és így láttátok Ti!

A karácsonyi számhoz mellékelt kérdőívet szép számban küldtétek vissza; kerek három napig dolgoztunk rajta Sam-mel és Szittyóval, hogy összesítsük a szavazatokat!

Úgy gondoltuk, az eredményhirdetést a kérdőív felépítésével ellentétes sorrendben fogjuk megejteni, hiszen ott éppen a legelején szerepelt az a kérdés, ami mindenkit a legjobban érdekel (mi az Év Játéka), és ezt a poént a legkevésbé sem szeretnénk lelőni már itt, a legelején. ☺ Lássuk tehát!

Citrom-díj

Ezen a ponton, azt kell mondjam, nagyon elszabadult a fantáziátok... Nagyrészt ugyanis nem a ténylegesen gyökér dolgokra koncentráltatok, hanem a személyes érzelmeket helyeztétek előtérbe. Ennek megfelelően rengeteg meglepő címet olvastunk e bekezdésben, kezdve az Operation Flashpoint-tól az Empire Earth-ön át, egészen a Civilization 3-ig. Persze, a szavazók nagy részében azért végül győzött az objektivitás...

1. hely: Druuna: Morbus Gravis	13,4 %
2. hely: CIA: Operative	9,1 %
3. hely: SW: Galactic Battlegrounds	7,8 %

Legsablonosabb játékcím

Ez a kategória, ha lehet, még színesebb eredményt hozott, mint az előző. Bár, ha belegondolunk, ez nem is annyira meglepő, hiszen a „sablonos" szó mindenkinek mást jelent.

1. hely: The Sims	12,1 %
2. hely: Moto Racer 3	8,6 %
3. hely: FIFA 2002	8,1 %

Legocsmányabb szörnyeteg

A szavazatok ebben a kategóriában sem voltak mentesek az iróniától. Szerepelt itt kérem Lara Croft-tól elkezdve Max Payne-ig mindenki, akit az ember bárminek nevezne, csak ocsmány szörnynek nem. (Egy dolog azért meglepett: a mi kis Harry Potterünk itt nem jutott eszébe senkinek! ☺). Persze, végül itt is az *igazi* szörnyek nyertek:

1. hely: Idegenek (AvP2)	25,3 %
2. hely: Nemesis (Resident Evil 3)	14,6 %
3. hely: Aaron (Undying)	13,3 %

Versenyben volt még Diablo, az RtCW zombijai és Bhaal is, de ők lemaradtak a dobogóról.

Legszexisebb női karakter

Eleinte úgy gondoltuk, hogy érvénytelennek tekintjük a Lara Croft-ra érkezett szavazatokat, ugyanis 2001-ben valójában nem jelent meg Tomb Raider-es játék („csak" egy film készült belőle). Ezt azonban rövid úton elvetettük, ugyanis ekkor a szavazatok majd 40 %-át figyelmen kívül kellett volna hagynunk!

1. hely: Lara Croft (Tomb Raider)	39,8 %
2. hely: Cate Archer (NOLF)	17,4 %
3. hely: Druuna (Druuna)	13,5 %

A fenti két hölgyeményen kívül, senki nem tudta megszorítani az „Isteni Larát" (mondjuk ők se nagyon). Rajtuk kívül, relatíve (!) sok szavazatot kapott még Julie Strain a FAKK 2-ből, Konoko az ONI-ból és az RtCW női elitgárdistái.

Legeredetibb negatív hős

A kérdés a szavazás során itt is elég hamar eldőlni látszott, bár a legelején a S.W.I.N.E. főgonosza még megszorongatni látszott a Red Alert közkedvelt antihősét. Végül aztán Yuri kiütéssel győzött az összes többi gonosz fölött:

1. hely: Yuri (RA2: Yuri's Revenge)	25,1 %
2. hely: Heinrich Himmler (RtCW)	13,2 %
3. hely: Acélagyar (S.W.I.N.E.)	9,8 %

A gonoszok gonoszai lehettek volna, de végül leszorultak a dobogóról: Kain a Soul Reaverből, a teljes Covenant család az Undyingból és Dark Savant a Wizardry 8-ból.

Legeredetibb pozitív hős

Itt szinte minden kategóriánál egyértelműbb volt a helyzet (egyedül az Év Sportjátéka címet vitte el nagyobbat tarolva az ottani győztes): a megkeseredett, felesége gyilkosai után kutató new york-i zsaru mindenkinek a szívébe belopta magát.

1. hely: Max Payne	41,9 %
2. hely: Lara Croft	8,9 %
3. hely: Raziel (Soul Reaver)	7,5 %

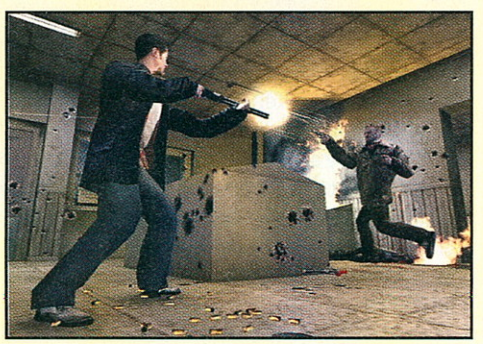
Rajtuk kívül nagyon szerettétek még Cate Archert, a Wolfy „jófiúját", B.J. Blazkowitz-ot és Harry Pottert is.

Legjobb hang

Ezeket a válaszokat is nagymértékben befolyásolták a szubjektív szempontok. Így nagyon sokféle jelölés érkezett ebben a kategóriában, amit mutatnak a nyertesek által bezsebelt, viszonylag alacsony százalékok is. A „Bullet-time" vontatott hangjai, a szörnyek hátborzongató lihegése azonban mégis kiemelt három játékot a forgatagból:

1. hely: May Payne	19,1 %
2. hely: Aliens vs. Predator 2	14,2 %
3. hely: Undying	11,6 %

A hangmérnökök jó munkát végeztek még – legalábbis szerintetek – az Alice-ben, az RtCW-ben és a S.W.I.N.E.-ban is.



Legjobb zene

Itt szintén elég nagy volt a szórás, hiszen minden ember más stílusú zenét kedvel, ám három érdekcsoport abszolút elkülöníthető és nagyon szoros versenyt vívott az elsőségért!

1. hely: FIFA 2001	16,3 %
2. hely: Return to Castle Wolfenstein	15,7 %
3. hely: S.W.I.N.E.	14,1 %

Nagyon előkelő helyen végeztek – az elsőkön kívül – a következő címek is: Tony Hawk Pro Skater 3, AvP 2 illetve a Max Payne!

Legjobb sztori

A történetet tekintve már korántsem voltak ilyen feszülő ellentétek a véleményekben. Érdekes, hogy a Top 5-be csak olyan játékok kerültek, melyek elég messze állnak a klasszikus „story-based" játékkategóriáktól (a kaland és a szerepjátékoktól). Ebből is látszik, hogy mekkorát fejlődött az utóbbi években az akciójátékok ezen oldala.

1. hely: Max Payne	24,1 %
2. hely: RtCW	11,9 %
3. hely: Undying	11,2 %

Rajtuk kívül élveztétek még a történetét az AvP 2-nek, a Harry Potternek és (a legjobb helyen végző nem akciójátékként) a Baldur's Gate: Throne of Bhaal-nak is.

Legjobb grafika

Azt az egyet nem mondhatjuk el 2001-ről, hogy csúnya játékok születtek alatta. Folyamatosan jelentek meg a combosabbnál combosabb videokártyák, és ennek megfelelően fejlődött a látványvilág is az év során. Azonban mindennek ellenére egy viszonylag öregebb alkotás nyerte meg ezt a kategóriát, lekörözve az év vége csilli-villi üdvöskéit.

1. hely: Max Payne	31,9 %
2. hely: RtCW	14,7 %
3. hely: S.W.I.N.E.	8,9 %

„Szép vagy, szép vagy, de Max Payne százszor szebb tenálad", avagy akik éppen lecsúsztak a dobogóról: AvP2, Commandos 2, és a FIFA 2002.

Legjobb sportjáték

Elérkeztünk a konkrét kategóriák konkrét győzteseihez! Ezek közül a "Sport"-tal kezdünk, mely mind közül a legsimább, legegyértelműbb eredményt hozta. Ennyire fölényesen semelyik kategóriaelső nem győzedelmeskedett:

1. hely: FIFA 2002	49,5 %
2. hely: NHL 2001	14,5 %
3. hely: Colin McRae Rally 2	8,3 %

Rajtuk kívül, jó sportprogramnak bizonyult még az NBA 2001, az F1 2001 és a Motor City Online is. Érdekes megemlíteni, hogy az első hat helyezettből öt az Electronic Arts műhelyeiből került ki!

Legjobb kalandjáték

Ebben a kategóriában egy kis megyjegyzéssel kell kezdenünk az eredményhirdetést: az történt ugyanis, hogy a második helyet megszerző Harry Potter-t rendszeresen két helyen indítottátok – egyrészt az akciójátékok között, másrészt a kalandjátékoknál. Eleinte nem tudtuk, mi tévők legyünk, aztán egyszerűen összesítettük a szavazatokat, és amelyik kategória többször szerepelt, oda soroltuk. Így került a kaland gammákhoz. Az elsőségbe azonban se itt, se ott nem szólhatott bele:

1. hely: Escape from Monkey Island	23,3 %
2. hely: Harry Potter	18,2 %
3. hely: Alone in the Dark 4	9,7%

Ami még sokaknak bejött: Casanova, Atlantis 3, és a Myst 3.

Legjobb szerepjáték

A szerepjátékok között volt a legszorosabb verseny. Az éllovasok az összesítés során – írd és mondd – felváltva (!) kapták a szavazatokat, és haladtak egymás mellett a győzelem felé. A végén azonban csak egy maradhatott:

1. hely: Diablo 2: LoD	28,4 %
2. hely: Baldur's Gate: ToB	28,1 %
3. hely: Wizardry 8	12,5 %

2001 szerepjátékai közül a szavazataitok alapján ezekre fogunk még emlékezni: Summoner, Throne of Darkness és Arcanum.

Legjobb stratégia

Ebben a kategóriában, ha belegondoltok, félelmetesen erős volt a felhozatal 2001-ben. Ezért külön öröm számunkra, hogy egy hazai alkotás az élbolyban végzett, s bár egy nagy riválist nem tudott maga mögé utasítani, a többi nagy névnek mind fityiszt mutatott!

1. hely: Commandos 2	20,2 %
2. hely: S.W.I.N.E.	19,1 %
3. hely: Red Alert 2: Yuri's Revenge	16,5 %

Olyan progik csúsztak le a dobogóról, mint a Civilization 3, az Empire Earth vagy a Black & White!

Legjobb akciójáték

Az akciójátékoknál igazándiból két név uralta végig a szavazást, olyannyira, hogy a kettejükre leadott voksok az egésznek majd 70 %-át kitették! Ennek ellenére az elsőség sorsa nem volt kérdéses:

1. hely: Max Payne	42,8 %
2. hely: RtCW	25,8 %
3. hely: AvP2	9,2 %

A „majdnem dobogósok" között találjuk a NOLF-ot, a Red Factiont és az Undyingot!

A 2001-es év legjobb játéka

Azt hiszem, ha végignéztek az eddig ismertetett eredményeken, a választ nem lesz túl nehéz kitalálni. A grafikát, a sztorit, a hangokat és a főhőst tekintve egy játék sem kelhetett versenyre vele, nem kétséges tehát, hogy a 2001-es év legjobb játéka a GameStar olvasói szerint: a *Max Payne*! A győztes az összes szavazatok 22,7 %-át szerezte meg. A megtisztelő második helyet a *Return to Castle Wolfenstein*-nek ítéltétek oda (15,4 %), a harmadik pedig a *Commandos 2* lett, a voksok 9,6 %-át begyűjtve!

A kiadókat és a készítőket informálni fogjuk a választásotok eredményéről, csakúgy, mint azt a néhány száz szerencsést, aki részesülni fog a „Best of GameStar 2001" nyereményesőjéből (emlékeztek: 200 db Wolfenstein plakát és töméntelen játékszoftver lesz kisorsolva a beküldők között).

Köszönjük a részvételt, és ne feledjétek: jövőre ismét megrendezzük a „Best of GameStar"-t!

Boe

AQUANOX

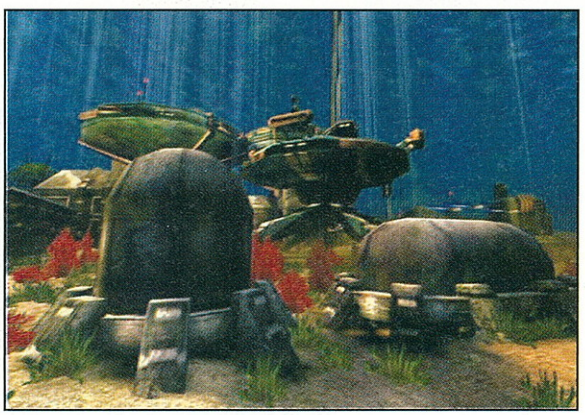
TANÁCSOK, HOGYAN VÁLJUNK SZÁRAZFÖLDI PATKÁNYOKBÓL IGAZI TENGERJÁRÓVÁ

A tenger mélye nem mindig az a barátságos világ, amit a könnyűbúvárok a korallzátonyoknál látnak. Bár az Aquanox első néhány pályája cáfolni látszik e tételt, később már hamar le fog hervadni az öntelt mosoly az arcunkról, ha nem figyelünk oda. Íme, néhány tipp, hogy ne váljon belőlünk cápaeledel, hajónkból meg muzeális hajóroncs (pár száz év múlva ☺).

Általános tippek

Fontos a sorrend

1. Tipp: A csatákban figyeljünk arra, hogy az ellenséges hajókat megfelelő sorrendben iktassuk ki. Először mindig a közepes méretű Bombázókat szedjük darabokra, különben több tonnányi rakétát küldenek felénk, ami társainkat igencsak leamortizálja. Ha végeztünk velük, jöhetnek az apróbb gépek. S, ha már szinte üres a pálya, csak akkor kezdjünk hozzá a nagydarab Fregattok ledarálásának. Egyetlen kivétel, ha a küldetésben külön kiemelik, hogy milyen típusúakat irtsuk ki előbb – ilyenkor természetesen kövessük az utasításokat.



Társaink védelme

2. Tipp: Mindig kísérjük figyelemmel számítógép vezérelte társaink sorsát. Hallgassunk bele a rádióüzenetekbe, és az 'E' gomb megnyomásával tájékozódjunk kollégáink hajóinak az állapotáról. Ha valamelyikük gépe már nagyon lerongyolódott, menjünk a közelébe, és próbáljuk leszedni a reá kilőtt rakétákat, torpedókat.

A Fregattok gyengéi

3. Tipp: A nagyméretű Fregattokon mindig rengeteg fegyver van elhelyezve, amik folyamatosan küldik a szeretetcsomagokat. Ha nem akarunk idő előtt hullámsírba merülni, körözzünk néhányat e monstrumok körül és annál a részénél, ahol nem lődöznek ránk, kezdjük meg a leamortizálását. Annak ellenére, hogy ezek a hajók nagyon fel vannak szerelkezve, mindig van egy olyan pontjuk, ahol nem védik őket a fegyverek. Ezek a pontok általában vagy a Fregatt alján, vagy a hátán találhatóak – ha itt ügyködünk, viszonylag könnyen megsemmisíthetjük ezeket a hajókat.

Folyamatos harc

4. Tipp: A robbanások kifejezetten látványosak – ennek ellenére nem kell mindig megvárnunk, amíg a szétlyuggatott ellenfél darabokra esik szét. Fedélzeti kijelzőnkön már több mint egy másodperccel előbb látjuk, hogy be fog következni az esemény (a pajzs és a hajóburkolat értéke nullán áll). A tűzijáték csodálása helyett foglalkozzunk a többi, életünkre törő hajóval.

A radar működése

5. Tipp: Az egyik legfontosabb segítőtársunk a radar – segítségével viszonylag könnyen átláthatjuk a szituációt. A közepén lévő fehér csík mi vagyunk, a pirosak az ellenfeleket mutatják. Minél hosszabb a csík, annál távolabb vannak a tengerfenéktől (vagyis a piros pontok ellenséges páncélosokat jelentenek). A szövetséges egységek zöld, míg a semleges egységek kék színűek.

Torpedók hatástalanítása

6. Tipp: A ránk kilőtt torpedókat nem csak a Buzzlerek segítségével tudjuk hatástalanítani. Kis gyakorlás után még becsapódás előtt le tudjuk őket lőni, vagy – mivel a torpedók elég lassan fordulnak – addig manőverezni, míg maguktól fel nem robbannak.

Hajók vásárlása

7. Tipp: Szinte mindig a legdrágább hajó a leggyorsabb is – tehát amint egy új típus jelenik meg, azonnal vegyük meg. Viszont ha választani kell, kerüljük a lassú Bombázókat: csak nagyon kevés küldetésnél tudjuk hasznukat venni. Maradjunk a gyors gépeknél.

Hangtalan haladás

8. Tipp: Időnként kikapcsolt motorral, hangtalanul kell előbbre jutnunk a tengeráramlat segítségével. Miközben a szűk völgyekben lavírozunk, eszünkbe ne jusson megnyomni az előre gombot! Ha tengeri aknák bukkannának fel, szépen oldalazzunk jobbra-balra, illetve fékezzünk – így elkerülhetjük a kellemetlen meglepetéseket.

Kis fegyvertan

Fegyverek kiválasztása

9. Tipp: Hajónkon egyszerre csak két löveg lehet, így már a kezdetetek kezdetén nehéz döntés elé kerülünk, hogy mit is aggassunk járgányunkra. Az egyik darab legyen a Laser Gattling, míg a másik – lehetőség szerint –

legyen egy Doom Mortar, vagy egy Sizzler. Ezek ugyan lassabbak, de igen nagy rombolásra képesek az ellenség körében.

Hagyományos fegyverek

10. Tipp: Vannak küldetések, ahol az ellenséges járműveket kizárólag EMP-vel bánthatjuk – ez a fegyver ugyanis nem semmisíti meg őket. Emellett azonban nem árt, ha van nálunk valamilyen olcsó, hagyományos ágyú is, mert akadnak időnként olyan célpontok is, amelyeket teljesen szét kell lőnünk.

Torpedók

11. Tipp: Az Aquanoxban a torpedók nagyon erős fegyverek – kisebb hajókat akár egy lövéssel is szét tudunk szedni. Ajánlott a Tiger Shark, vagy a Man Eater típusok beszerzése. Egy vetőcsövet viszont mindig Big-Bang torpedókkal töltsünk fel: ezek nagyon lassúak és csak egészen közelről szabad az ellenfélre ráereszteni, különben a célpont védelmi rendszere még becsapódás előtt megsemmisíti őket. Azonban ha célba érnek, óriási pusztítást képesek véghezvinni. Feltétlenül ajánlott a Fregattok ellen.

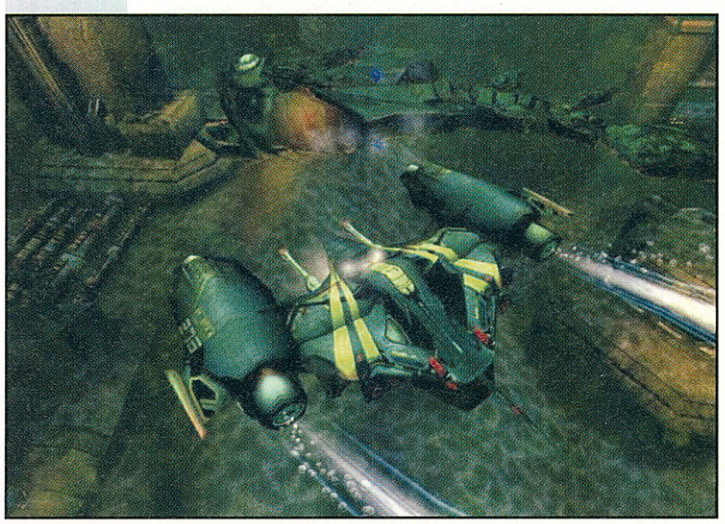
A legfontosabb kiegészítők

Vegyünk Boostert

12. Tipp: Amint eljutunk egy állomásra, vagy találkozunk egy másik kapitánnyal, azonnal nézzünk körbe a helyi ABC-ben, hátha találunk néhány hasznos kiegészítőt. Amennyiben egy Booster akad az utunkba, ne habozzunk azonnal megvásárolni. Ezek a kütyük néhány másodpercre megnövelik a sebességünket, ami a nagyobb ütközetek esetén mindenképpen előnyös – annyira, hogy adott esetben még az egyik fegyverünkről is érdemes emiatt lemondanunk.

Egyéb kiegészítők

13. Tipp: Mindig legyen nálunk nagy mennyiségű Buzzer. Ezek a kis jószágok félrevezetik a ránk kilőtt rakétákat, torpedókat, ezért sose induljunk úgy útnak, hogy nincs teljesen feltöltve velük a hajó raktára. Kevésbé fontos az erős energia-generátor megléte. Általában egy gyengébb típus is megfelelően el tudja látni fegyvereink utántöltését.



Ami nem kell

14. Tipp: Szintén nem annyira lényeges az automata javítóeszközök és a mozgáscsendesítők (Silator) beszerzése sem: csak ha már az aktuálisan legjobb fegyverekkel és kiegészítőkkel rendelkezünk, akkor költsük ezekre nehezen megszerzett zsetonjainkat.

Speciális taktikák

Ellenfelek körbetáncolása

15. Tipp: Az FPS-ek rajongói már régóta ismerik azt a módszert, ami az Aquanox esetében is beválik: a „sztréfelést". Más szavakkal ez oldalazást jelent – lassabb ellenfeleket könnyedén körbe tudjunk táncolni, miközben egerünk segítségével folyamatosan a célpont felé nézünk és szórjuk rá az áldást (kicsit hasonlít az egész a boxhoz, ahol a gyorsabb versenyző körbeugrálja ellenfelét, miközben az csak a levegőt üti...). Ha ráadásul sikerül az ellen fegyvereinek hatókörén kívül maradnunk, akár sebzés nélkül is megúszhatjuk az összecsapást.

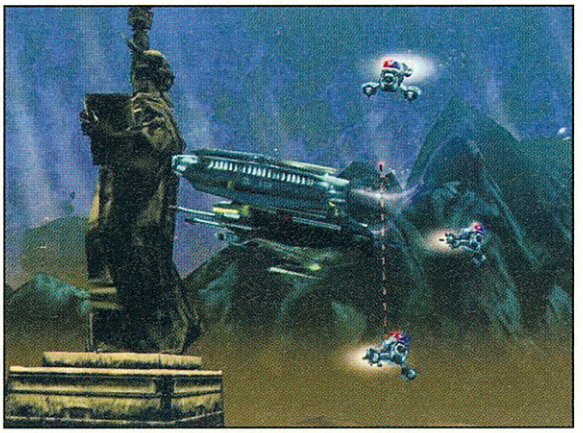
Csatázzunk óvatosan

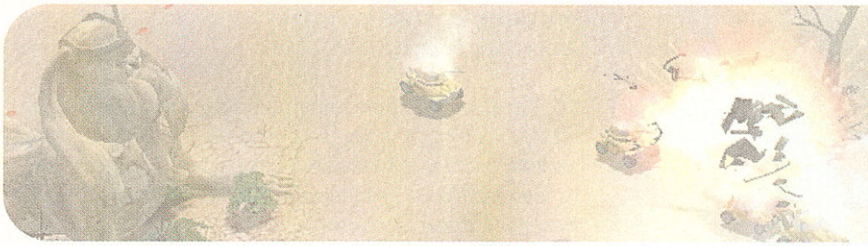
16. Tipp: Az okosabb harcosok nem vetik bele magukat hipp-hopp a csata közepébe: érdemes először áttekinteni a szituációt, majd néhány ellenfelet biztonságos távolból, torpedóval kilőni. Ezután célszerű néhány lövést más ellenséges hajókra leadni – ezek ugyan nem okoznak komoly károkat nekik, de ezzel el tudjuk őket csalogatni a nagy Fregattok közeléből, s így védtelenül már kevésbé fognak tudni ellenállni hajóágyúink tüzének.

Üldözők lerázása

17. Tipp: Ha egy rosszakarónk teljesen a hátunk mögé került és veszettül lő, mi pedig képtelenek vagyunk őt lerázni, sokszor segíthet egy manőver: fékezzünk le hirtelen, és kicsit oldalazzunk jobbra vagy balra. Ha egy csöppnyi szerencsénk is van, az ellenfél tovaszáguld mellettünk, és egyenest a célkeresztünk közepében landol... és ezzel már szinte el is dőlt a mérkőzés ☺.

Uhu





S.W.I.N.E.

MALACSÁGOK NYÚLSZÍVŰEKNEK

Látványos, mókás és kőkemény a magyar Stormregion csapatának játéka. Azok számára, akiknek a nyulai már sokadszorra haraptak fűbe, illetve disznói számtalanszor fulladtak a moslékba, néhány tanács, hogyan lehet legyőzni a gonosz répazabálókat/citromrágókat. (Az utóbbiak a disznók lennének – szilveszterkor...)

Fegyverkezés

Látótávolság

1. Tipp: Amint pénzünk van rá, azonnal vegyünk egy távcsövet! Segítségével a parancsnoki jármű látótávolsága megnövekszik, ráadásul hasznos lehet tüzérségi támogatás kérésekor is (értsd: távolabbi célpontokat is meg tudunk nekik adni).

Turbók, kiegészítők

2. Tipp: Fontosak a turbók is – ezek segítségével páncélosaink és autóink könnyedén lehagyják az ellent, akár menekülésről van szó, akár arról, hogy a kiszemelt áldozatot egy előre elkészített csapdába csaljuk. Ha még mindig maradt pénzünk, a turbó-egységek mellett plusz üzemanyagtartályt is vehetünk. Utóbbiaknak a felderítő egységeink fogják a legnagyobb hasznát venni.

Értelmesen fejleszteni

3. Tipp: Még ha tocsogunk is a sok pénzben, nem érdemes mindent megvásárolnunk. Egy járműre csak háromféle kiegészítőt rakhatunk, ezért bölcsen gondoljuk meg, miket aggatunk a masinára: pl. egy legtöbbször álló helyzetben lévő tüzérségi lövegre felesleges aknakeresőt rakni – többet ér, ha a látótávolságát növeljük, vagy a lőszertárolóját bővítjük.

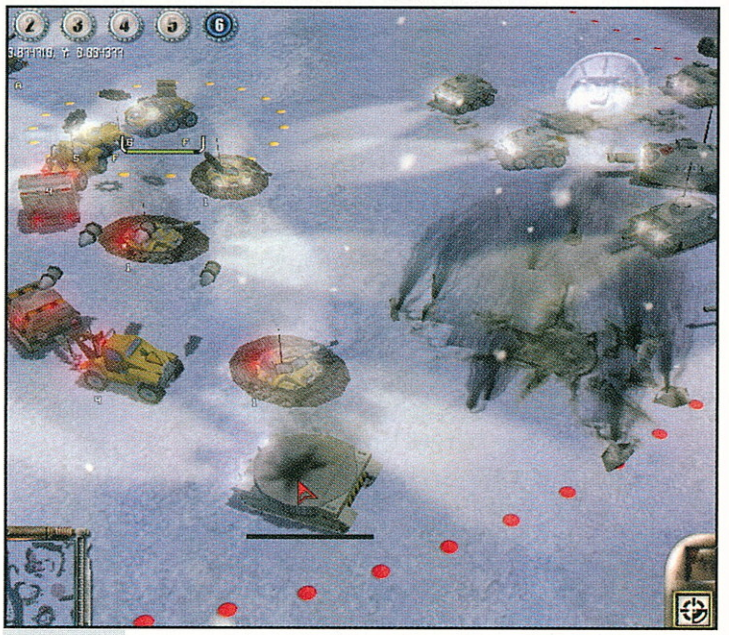
Légi támogatás

4. Tipp: A légi támogatás sosem jön rosszkor. (Már ha nem ellenünk használják ☺). Amint a kampány során felszabadítottuk a repülőteret, tartogassunk legalább 100 pontot. Ennyibe kerül a parancsnoki járműről irányított légitámadás, ráadásul ez az egyetlen lehetőség arra, hogy a parancsnok tapasztalati pontokat gyűjtsön.

A harctéren

Vigyázzunk a katonáinkra

5. Tipp: Természetesnek hangzik, mégis megemlítendő: figyeljünk arra, hogy minden egyes egységünk túlélje az ütközetet! Csapatunk tagjai minden egyes sikeres lövésükkel tapasztalati pontot gyűjtenek, és a veterán egységek (meglepő módon...) pontosabban lőnek, nagyobb sebzést okoznak, és nehezebb célpontot nyújtanak. Jobb, ha súlyos sérültünk sincsen, mert az ellenséges népek hajlamosak az ilyenekre össztüzet zúdítani.



Harci alakzatok

6. Tipp: Mivel a Swine-ban nem adhatunk ki parancsokat harci alakzatok formálására, magunknak kell az ügyet kézbe vennünk. Az (egyik) ideális felállás a következő: elöl ássa be magát 3-4 könnyű harckocsi. Közvetlen mögöttük legyen 1-2 rakétavetős jármű, amelyek légelhárításra is alkalmasak. Ezeket kövesse a tüzérség. Használjunk még néhány páncélgépkocsit is, hogy a legyengült, menekülő ellenségnek megadják a kegyelemlövést.

Veszélyes roncsok

7. Tipp: Még a torony nélküli harckocsi roncsok is veszélyesek tudnak lenni. A látótávolságuk ugyanis megmarad, és így tájékoztatni tudják saját tüzérségüket a lehetséges célpontokról. Ezért – akármennyire brutálisan is hangzik – lőjük teljesen darabokra a füstölgő kupacot is. Ha kevés a lőszerünk, megoldás lehet, hogy egy vontatóval a térkép szélére vontatjuk a „dögöt", ahol már nem okozhat nekünk kárt.

Utánpótlás

Utánpótlás-konténerek

8. Tipp: Sose becsüljük alá az utánpótlást jelentő konténereket! Csapatmozgásoknál mindig vigyük magunkkal a muníciót és a szereléshez szükséges alkatrészeket. Harcálláspont kiépítésekor is tegyük ezeket a ládákat harcoló egységeinkhez a lehető legközelebb . Ha így cselekszünk, nem fog gondot okozni, ha a harc közben kifogy a muníció, vagy némi szerelésre van szükség. Ha viszont nem, akkor egységeink harc helyett állandóan a felszerelés után fognak rohangászni.

Vadászat konténerekre

9. Tipp: Többjátékos meccseknél igen hasznos lehet, ha vontatójárművünket portyázásra küldjük (szükség esetén némi kísérettel). A gyakran őrizetlenül hagyott konténerek nemcsak minket erősítenek, de egyúttal ellenfelünket is gyengítik.

Uhu

ANARCHY ONLINE

HA A VILÁG NEM ELÉG...

Melyik oldalon kezdjük?

Omni-Tek **Tipp 1:** Omni-Tek (omni) alkalmazottak előnnyel kezdik a játékot: Olyan felszerelési tárgyakat kapnak, amelyeket klánharcosok nem. Például egyből a játék elején páncélhoz juthatunk, s az Omni-Tek tagjainak több olyan fegyverzete, páncélzata is lehet, amely klánoldalon nem hordható. Figyelem, Omni-Tek alkalmazottak nem vásárolhatnak klánboltokban, illetve nem kaphatnak missziót klános pulttól. Figyeljünk kitüntetéseinkre (Merit board).

Klán **Tipp 2:** Klános játékosok kisebb városokban kezdenek. Ez nagy előny, hiszen Omni Entertainment például olyan hatalmas, hogy órákig bolyonghatunk a kihalt utcákon, mire mindent megtalálunk. Athen és Tir azonnal felfedezhető, telve jobbnál jobb boltokkal. Klán besorolásúak nem vásárolhatnak omni boltokban, és nem kaphatnak küldetéseket omni missziós pulttól sem. Itt is figyeljünk kitüntetéseinkre.

Semleges **Tipp 3:** A semlegesek minden boltban, bármilyen területen vásárolhatnak, kaphatnak missziót és menthetnek. Ugyanígy a semleges boltok, missziós pultok és mentőhelyek is használhatóak mind az omni, mind a klán tagjainak. Eddig minden szép és jó, azonban a semlegeseknek nincs kitüntetésük, hiszen ők amolyan magányos farkasok. Ez a későbbiekben hátrányukká válhat.

Milyen fajt válasszunk?

Solitus **Tipp 4:** Minden tulajdonsága átlagos, így voltaképpen bármilyen foglalkozáshoz megfelel, még akkor is, ha nem kiemelkedően. Nagyon jó faj a teljesen kezdőknek.

Opifex **Tipp 5:** Gyenge mind testileg, mind szellemileg. Ezt kompenzálja nagy ügyessége és kimagasló érzékelése. Ajánlott foglalkozások: Adventurer, Fixer, Martial Artist, Agent.

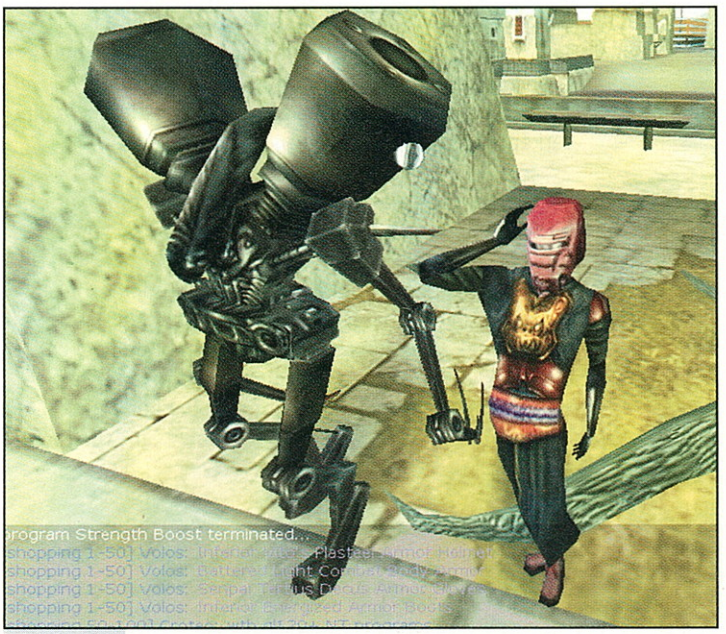
Nano **Tipp 6:** Gyenge, ügyetlen és rossz az állóképessége, azonban kimagasló az intelligenciája és a szellemisége. Ajánlott foglalkozások: Adventurer, Meta-Physicist, Nano-Technician, Doctor, Bureaucrat.

Atrox **Tipp 7:** Iszonyatosan erős, ügyes és kimagasló az állóképessége, viszont buta, szellemisége és érzékelése is silány. Ajánlott foglalkozások: Enforcer, Soldier.

Saját választás **Tipp 8:** Természetesen mindenkinek saját választása, mit és hogyan játszik, azonban érdemes adott kaszthoz az ajánlott fajt választani, mert ettől csak jobbak leszünk.

Milyen foglalkozást válasszunk?

Foglalkozások fontossága **Tipp 9:** Ha a közelharcot kedveljük, válasszunk Enforcert (fegyveres közelharc) vagy Martial Artistot (fegyvertelen közelharc).
Ha távolra ható fegyverekkel akarunk harcolni, válasszuk a Soldiert.
Amennyiben szeretnénk, ha kedvenceink (általunk irányított lények) harcoljanak, legyünk Meta-Physicistek, Engineer-ok vagy Bureaucratok. Ez utóbbiak talán gyengébb robotokkal rendelkeznek, de aránylag jó a mágikus tudásuk.



Ha távoli varázslatokkal akarunk operálni, választásunk a Nano-Technician legyen. Amennyiben a gyógyítást tekintjük fő elfoglaltságunknak, válasszuk a Doctort. Ne feledjük, a Martial Artistok is képesek gyógyítani. Amennyiben nagyon gyorsak akarunk lenni, és profin akarjuk használni a Gridet (jó távoli harci tulajdonságokkal együtt), akkor válasszuk a Fixert. Figyelem, ez a foglalkozás képes arra, hogy páncélokat, fegyvereket és lőszert varázsoljon a „semmiből"! Extra, nehezen megfogható szerepek a Trader és az Adventurer. Ezeket tapasztaltabb játékosoknak ajánlanám.
Ne feledjük: nincs univerzális vagy legjobb foglalkozás: mindnek megvannak az előnyei és a hátrányai is.

Általános tippek.

Ha meghalnánk **Tipp 10:** Amíg el nem érjük a 6. szintet, bátran harcolhatunk, ugyanis halál esetén nem veszítünk tapasztalati pontokat. Azonban onnantól kezdve sűrűn mentsünk (ezt az Insurance Terminal feliratú helyeken tudjuk). Ha ezután meghalnánk, csak annyi XP-t veszítünk, amennyit az utolsó mentés óta kaptunk.

Kit támadhatunk? **Tipp 11:** Az ellenségre kattintva vagy a TAB billentyű használatával jelölhetjük ki célpontunkat. Figyelem! Az a célpont, mely felett szürke csík van, jóval gyengébb, mint mi, ezekért csak 1 XP-t kapunk. A zöldek gyengébbek, a sárgák velünk egy szintűek, míg a narancssárgák erősebbek. Piros ellenfél azt jelenti, hogy sokkal durvább, mint mi. A mélypirosakat pedig kerüljük el. Mielőtt támadunk, azért legyünk óvatosak.

Kérjünk tanácsot! **Tipp 12:** Ha játékosokra kattintunk, megláthatjuk, ki az, aki ugyanazt a foglalkozást űzi, mint mi. Szólítsuk meg „/tell <neve> <szöveg>", és kérjünk tőle tanácsot angolul. Ne szégyelljük, hogy kezdők vagyunk.

Ha végleg elakadnánk **Tipp 13:** Ha véglegesen elakadnátok, küldjetek üzenetet Rubi-Ka 2-n egy Verlek nevű harcművésznek. Ez vagyok én! Figyelem, ez egy klános karakter!

RÖVID TIPPEK, CHEATEK

Aliens Vs. Predator 2

Tipp 1 Az Aliennel játszva használhatjuk a pounce-ot a gyorsabb előrehaladásra úgy, hogy az ugrás előtt kb. 45 fokban fölfelé nézünk. Ha nem akad semmi utunkba, a „fél térképet" átugorhatjuk így.

Tipp 2 A Predatornál a plazmavető annál erősebb csomagot lő ki, minél hosszabb ideig tartjuk nyomva a tűzgombot.

Tipp 3 A játék első felében, amikor még nem rendelkezünk plazmavetővel, a harci androidok elég sok fejtörést okozhatnak. A leghatékonyabb fegyver ellenük ekkor a disk-ünk, ami ugyan megszünteti a cloak hatását, ellenben csak arra a minimális időre kell elhagynunk fedezékünket, amíg eldobjuk, és két-három hajításból még a robotokat is elintézi.

Tipp 4 Ha Pretorian, vagy más erősebb faj kíséri a Drone-okat, akkor a plazmát felejtsük el, mert az alaptöltésű már nem elég, az erősebb adag pedig minket is sebezne, ha kilőnénk egyet az épp minket marcangoló Pretorian-re. Vegyük elő helyette dárdánkat: a monomolekuláris penge csodákra képes!

Tipp 5 A tengerészgyalogos leghatékonyabb fegyvere az Idegenek ellen a lángszóró, ezért bánjunk csínján a patronokkal! Engedjük a rohamozó Xeno-kat teljesen(!) közel, és ekkor nyomjuk meg – épphogy csak – a tűzgombot: ők már ettől megfekszenek, nekünk pedig annál több muníció marad későbbre.

Tipp 6 A shotgun használata közben ne mozogjunk, mert a gyors Alieneket nagyon könnyű elhibázni, és a lassú töltés miatt bajba kerülhetünk, ha mellé lövünk. Guggoljunk le inkább, és hagyjuk, hogy felénk vessék magukat – ekkor csak a megfelelő időben kell megnyomnunk a tűzgombot (folyosókon a leghatásosabb).

Tipp 7 Ha bármilyen fajjal Ragadozó ellen küzdünk, első lépésként kerüljünk a közelébe, amilyen gyorsan csak tudunk. Ekkor elteszi a plazmáját, és előveszi a dárdát: résen kell lenni, nehogy elérjen vele, így azonban legalább van esélyünk ellene.

Tipp 8 Tengerészgyalogossal célozzunk mindig az Alienek fejére!

Tipp 9 Idegennel azonban sose pályázzunk a még élő humán koponyájára, mert lényünk előveszi fogsorát, és a harc hevében az esetek 90%-ában „mellényúlunk" (közben pedig lőnek minket). A másik eset, hogy lekaszaboljuk karmainkkal az áldozat fejét, így nem juthatunk HP-hez – támadjuk ezért mindig a törzset!

Cabela's Off-Road Adventures 2

Tipp 1 A játék főmenüjénél gépeljük be az alábbi kódokat:

cheat	hatás
TREASURE	minden pálya használható
PHANTOM	minden autó használható

Wizardry 8

Tipp 1 8 szint után már elég táposak vagyunk ahhoz, hogy Trynton mellett elhaladva a mocsáron át ÉK felé elrohanjunk a Mine Tunnels-hez és felvegyük RFS-81-et. Az Arnika toronynál talált (vagy a mellette lévő sátor mögé rejtett) löttyel megjavítva kaphatunk egy 10-es szintű monkot általa, aki a többi NPC-vel ellentétben nem panaszkodik, és végig velünk marad! Pszit nem használ ugyan, mert robot, ehelyett viszont immunis pár dologra.

Tipp 2 Próbáljunk lopkodni az NPC-ktől, elképesztően tápos (és nem megvehető) cuccok vannak néha náluk! Az egy dolog, hogy egy sima umpani zsebéből olyan kardot lehet kiemelni, aminek megszerzése a 7-ben egy hosszú küldetés célja volt, de még a kezdő Burrz zsebében is csak jóval később és sok pénzért megvehető cuccok lapulnak, hogy pl. Antone-ról már ne is beszéljek. Azért Load/Save-et használva ez már csalásszámba megy...

Tipp 3 Ne hallgassunk Don Barlone-ra, hogy majd megszerzi nekünk az Astral Dominae-t, inkább nyomjuk le helyben, és nála lesz! A 10. szint fele ez már sikerülhet a köv. módon (címszavakban és maxon nyomva): Armormelt spell, csapatra Bless, Superman, a szokásos Armorplate és Enchanted Blade. Pár kör alatt kihal így, addig embereinket tartsuk életben Guardian-nal, a lábatlankodó Calzone-t meg vegyük ki a képletből egy sima Freeze Flesh-el. Minderre a nála talált pálca

miatt van szükség, ami a játék talán legerősebb fegyvere.

Tipp 4 A Barlone-nál talált stuff a Cane of Corpus, amit csak egy Faerie Ninja használhat. Edzzünk rá már a játék elejétől, pl. ha a mágusunk is faerie, akkor odaadhatja a Faerie Stick-jét, és nindzsánk mindkét kezében azzal harcolhat már a legelső csatától.

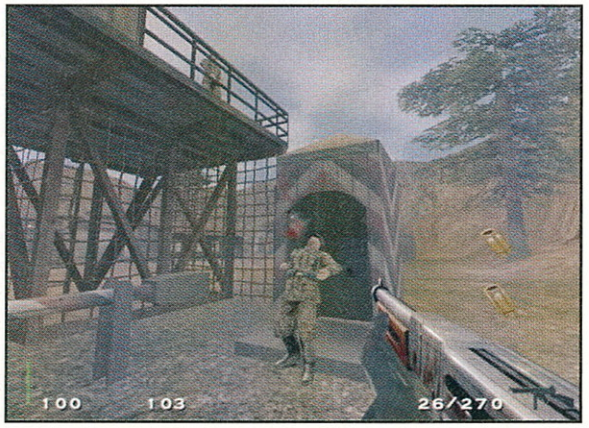
Tipp 5 Nagyritkán nincs a Cane a Donnál, ezért mielőtt legelőször belépünk a Rattkin Tree-re, csináljunk egy biztonsági mentést, mert akkor kerül „kidobásra". Ez a módszer használható később is, mikor már igen komoly varázstárgyak lehetnek a ládákban véletlenszerűen – Nessie-t pl. érdemes párszor végigcsapni, hátha valami igazán jót ad ki a ládájából...

Tipp 6 Aki végképp elakadna, az lesse meg a http://www.tk421.net/wizardry/wizardry.shtml weboldalt, ahol a térképek mellett megtalálja 3 oldalnyi címszavakban a teendőket, vagy írjon mail-t nekünk.

Return to Castle Wolfenstein (újabb kódok)

Tipp 1 Előző számunkban már közöltünk csalásokat ehhez a remek játékhoz, most újabbak következnek. A csalások aktiválásához a programot a „**+set sv_cheats 1**" parancssori paraméterrel indítsuk el. Ezután a játék közben a „**~**" gombbal hívjuk elő a konzolt, és gépeljük be a kívánt csalást.

cheat	hatás
/give snooper rifle	Osa M1 puskát kapunk
/give sniper scope	Mauser puskát + távcsövet kapunk
/cg_uselessnostalgia 1	bekapcsolja az eredeti Wolfenstein kezelőfelületét
/give [tárgynév]	megkapjuk a megadott tárgyat (lásd lent)
/spdevmap [pálya neve]	a megadott nevű térképre ugrik (lásd lent)



Tipp 2 Ha a kódok nem működnének, akkor a következőket is végre kell hajtanunk, mielőtt a fenti módszerrel elindítanánk a játékot. Csináljunk a játék mappájában lévő „main" nevű mappában egy új „**user.cfg**" fájlt, amely egyetlen sort tartalmazzon: „**set sv_cheats 1**". A játék bizonyos verziójában a csalások csak akkor aktivizálódnak, ha betöltünk egy kimentett játékállást.

Tipp 3 A „**/give**" paranccsal a következő tárgyakat kaphatjuk meg:

panzerfaust, thompson, mp42, mauser rifle, flamethrower, sten, fg42 paratroop rifle, grenade, colt 45, large health, medium health

Tipp 4 A "**/spdevmap**" paranccsal a következő pályákra ugorhatunk:

escape1, escape2, tram, village1, crypt1, crypt2, church, boss1, forest, rocket, baseout, assault, sfm, factory, trainyard, swf, norway, xlabs, boss2, dam, village2, chateau, dark, dig, castle, end

Car Tycoon

Tipp 1 Legfontosabb: ne vidd túlzásba a termelést. Az autókereskedéseidben a készlet maximum 4-5 autó legyen egy típusból, így mindig elég gyorsan át tudsz állni az új típusokra, valamint a gyártási költségeid nem emésztik fel a hasznot.

Tipp 2 Árképzés: az új típusokat +7-8%-ról indítsad, és folyamatosan csökkentsd az árakat. Amikor eléred a –10%-ot, akkor már ideje új típusra váltani.

Tipp 3 Gyártás: mindig az értékesítő helyhez legközelebb eső gyárban termeljél. Ez eleinte nagyon egyszerűnek tűnik, de amikor már 5-6 típust is gyártunk, akkor bizony komoly gondokat okozhat.

Tipp 4 Az előbbivel ellentétben azonban ha gyáraink egy körzetben vannak, és a kereslet jó az autóink iránt , akkor az adott gyárakat specializáljuk egy-egy modellre. Ilyenkor az átállás miatt kevesebb időt vesztünk.

Tipp 5 Reklám: csak akkor érdemes reklámozni, ha van elég autód eladni!

Tipp 6 Új autókat rövid, de nagy hatékonyságú reklámokkal és helyi elárusító bulikkal segítsük.

Tipp 7 A régi autókat több hónapos (minél olcsóbb) reklámokkal segítsük.

Csak abban a körzetben reklámozzunk, ahol elárusító helyünk is van.

Tipp 9 Kölcsön: csak akkor érdemes kölcsönhöz nyúlni, ha már az eladásaid felfutottak, ekkor egy azonnali tőkeinjekcióval további lökést adhatsz a fejlesztéseidnek, és így még csődbe sem mész.

Tipp 10 Ne vegyél fel kölcsönt, ha egy-két autókereskedésed van csak, ekkor a kölcsön kamata elviszi a hasznod.

Tipp 11 Fejlesztés: csak olyan autót fejlessz, aminek a különböző alkatrészei min. 60%-ban passzolnak az adott modellhez, egyébként rossz eladásaid lesznek hosszútávon.

Tipp 12 Árverések: az árveréseken akkor is licitálj, ha nem kell az adott dolog, de csak egy bizonyos határig, és mindig csak 1000-es tételekkel növeld a licitet. Ha valamit meg akarsz szerezni, akkor min. 10.000 tétet dobjál fel, egyébként a gép az egekig srófolja az árakat.

Tipp 13 Figyeld az utat: a legtöbb információt (grafikonon kívül) a várost nézve szerezheted, hiszen így kémek nélkül is jól be tudod azonosítani, hogy a konkurensek milyen típusokat gyártanak, milyen az eladásuk.

Tipp 14 Felvásárlásos piacszerzés: a hosszú időtávú játékban érdemes az elárusító helyekre koncentrálni egy körzeten belül, hiszen ha az árusító helyek 80%-át megszerezzük, akkor a konkurenciának esélye sincs azon a placcon, nekünk pedig van egy biztos bázisunk, ahol az embereket reklámjainkkal az orruknál fogva vezethetjük.

Gothic

Tipp 1 A játék mappájában lévő „**gothic.ini**" fájlt nyissuk meg egy text-editorral, és a „**test mode 0**" bejegyzést cseréljük le „**test mode 1**"-re. Ezután játék közben néhány gomb speciális dolgot csinál:

cheat	hatás
[F2]	konzol előhívása
[F3]	a játék ablakban fut
[F4]	a játék teljes képernyőn fut
[F5]	mozdulatlan kamera
[F6]	mozgó kamera
[F7]	a játék különböző részeire ugrik
[F8]	feltölti az életerőt és a varázspontot
H	hősünk megsebzi önmagát
Z	hősünk megpördül
K	hősünk beleolvad a talajba (többször kell megnyomni)

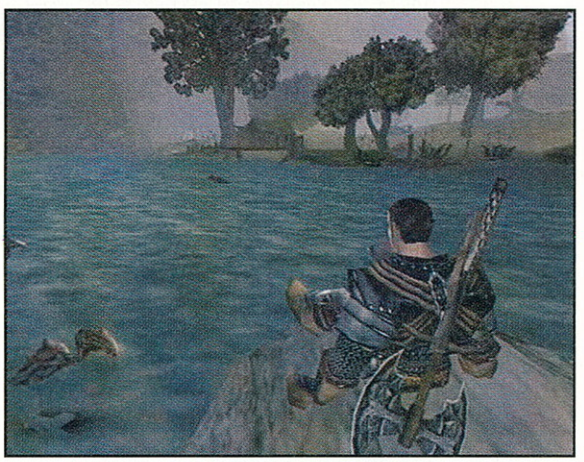
Ha **[F2]**-vel előhívtuk a konzolt, akkor abban a következő kódokat tudjuk bepötyögni:

cheat	hatás
cheat god	sérthetetlenség
cheat full	feltölti az életerőt
goto vob	teleport
goto pos	teleportálás a kastélyba
goto waypoint	teleport
print	képet „lop" a játékból
load game	játékállás betöltése
save	játékállás kimentése
version	megmutatja a játék verzió-számát
insert [tárgy neve]	a megadott nevű tárgyat megkapjuk

Tipp 3 A használható tárgynevek az „**insert**" parancsnál:

torlofsaxt, roter_wind, ulumulu, artos_schwert, silax_axt, diegos_bogen, thorus_schwert, udshaman_rockefeller, icegolem, freemineorc, meatbug, bridgegolem, troll, youngtroll, yscavenger, ymolerat, xardasdemon, swampshark, btestmodell, ctestmodell, dtestmodell, ftestmodell, gtestmodell, htestmodell, jtestmodell, ababetestmodel, perception_testmodell, atestmodell, urizielrune, xp_map, neks_amulet, cords_spalter, prankenhieb, namibskeule, dmb_armor_m, elementare_arcanei, astronomie, dungeonkey, fakescroll, zeitenklinge, victim

Tipp 4 Ha a játékot nem találnánk elég véresnek, akkor a játék mappájában lévő „**gothic.ini**" fájlt nyissuk meg egy text-editorral és a „**bloodDetail 1**" bejegyzést cseréljük le „**bloodDetail 3**"-ra.



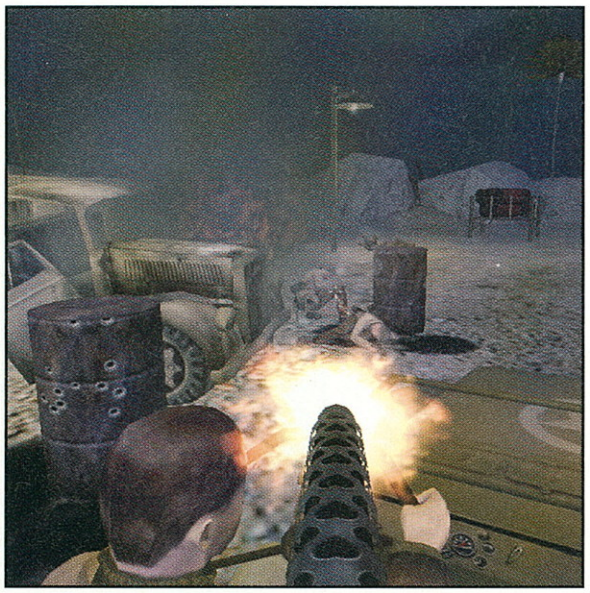
Medal of Honor: Allied Assault

Ez a néhány tipp a játék *legnehezebb* fokozaton történő teljesítésében fog segíteni. Alacsonyabb fokozaton nem kell feltétlenül alkalmaznunk őket.

Tipp 1 Az ellenfelek erőssége és sebzésük nagysága elengedhetetlenné teszi géppuskáink precíz, effektív használatát. A szórás, a növekvő hátrarúgás és a testrész-specifikus sebzés figyelembe vételével a leghatásosabb módszer: 2 lövéses sorozatok a nyaki illetve a felső mellkasi tájékra.

Tipp 2 Legnehezebb fokozaton leghalálosabb ellenfeleink közé tartoznak az őrkutyák! Gyorsak, és közelünkbe érve 2 másodperc alatt kivégeznek. Tanács: guggolva lőjünk, amikor közelednek, így nehezebben vétjük el a gyorsan mozgó célt.

A második misszió legnehezebb része, amikor a bedrótozott tengeralattjáróból kell kijutnunk 60 másodperc



alatt. A kijárat felé rohanva ügyeljünk arra, hogy 100 élettel és tele tárral érjük el a létrát (mindkettőre szükségünk lesz fent). Ments! Amikor felérsz, kb. 35 másodpercnél tartasz. Fordulj hátra, guggolj le, és lődd fejen (!) a szerelőt (csak 1 lövésre van időd). Ezután menj előre (guggolva), és intézd el az oldalsó platformon lévő katonát. Ekkor állj csak fel, és ugorj le a fedélzetre a bal (!) oldalon (a jobb oldalon vannak). Válts sniper gun-ra, szedd le a két mesterlövészt a hajó végében, majd kezdj el rohanni a palló felé. Amikor odaértél, akkor foglalkozz csak a megmaradt szerelővel és az SS tiszttel, akik ugyan folyamatosan lőnek, de ha leállsz velük harcolni, felrobbansz a hajóval együtt (és egyébként is csak pisztolyuk van). Ha minden jól megy, 3-4 másodperccel és 40-50 életerővel eléred a partot.

Tipp 4 A partraszállás extrém mód nehéz ebben a fokozatban, de segíthetünk a dolgon. A szállítóhajóból kilépve balra esik a legközelebbi fedezék. Kis pihenő után kezdjünk el araszolni a legközelebbi tankakadály felé. A biztos helyeket elérve azonban *mindig* várjuk meg, amíg a német géppuskások figyelme máshová terelődik (10-15 mp), csak ezután induljunk tovább. A parton *soha* ne guggolva közlekedjünk a fedezékek között, mert az túl lassú! Végül pedig próbáljunk a többiekkel együtt mozogni, mert akkor megoszlik a géppuskafészkek tűzereje. Ezeket betartva akár egy húzásra, mentés nélkül is elérhetjük a sáncokat.

Tipp 5 A játék vége mindenféle „főszörny" nélkül is félelmetesen nehéz lett a legerősebb fokozaton. Egy egyszerű húzással azonban kicsivel könnyebb helyzetbe tudod hozni magad: az utolsó rész előtt a Thomsonod mellett tárazd

tele az SkG 44-est is. Így nem kell újratölteni, amikor elfogy a 30 golyó, elég csak fegyvert váltani. Ezzel ezt a kb. 2 mp-et is a menekülésre fordíthatod (ami nem csekély: a rendelkezésre álló időd majdnem 1/5-e)!

Tipp 6 Többször előfordul, hogy egy erdei úton elbújik 2-3 mesterlövész, akiket szinte lehetetlen észrevenni a bokroktól. Ha már végképp nem tudjuk kiszúrni őket, tegyük el a sniper gun-t, vegyük elő a golyószórót, és kezdjünk el rohanni feléjük! Ha elhibázzák az első lövést, nagy valószínűséggel sikerül a közvetlen közelükbe kerülni, ahonnan könnyedén lekaszálhatjuk őket, amíg az újratöltéssel foglalkoznak. (Az egyik pályán csak így sikerült tovább jutnom!)

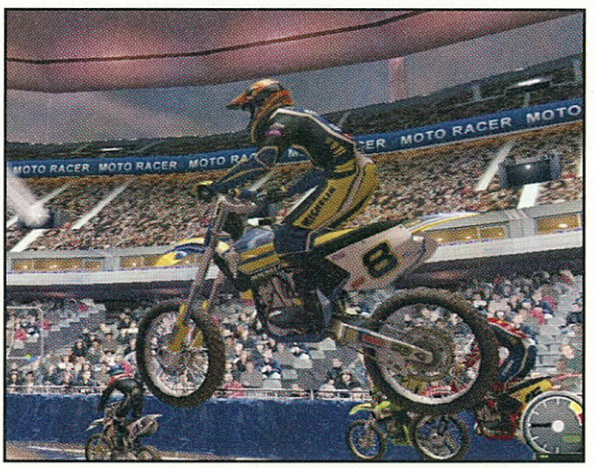
Kohan: Ahriman's Gift

Tipp 1 Játék közben tapadjunk rá az **[ENTER]**-re, majd gépeljük be a következő kódokat:

cheat	hatás
demons	küldetés megnyerése
rentakohan	véletlenszerű Kohan amulettet kapunk
pyrite	+ arany
scene 24	megmutatja a térképet
show fog	megmutatja a térképet és az egységeket
more peons	többet termelhetünk
im gonna rush	többen csatlakozhatnak hozzánk
wooden rabbit	gyorsabb építkezés

MotoRacer 3

Tipp 1 Turkáljunk egy kicsit a játék mappájában, és keressük meg a „**Data\levels\barcelon\Script\level.ini**" fájlt, és nyissuk meg egy text-editorral. A „**NbMaxMotos=12**" sort cseréljük le „**NbMaxMotos=1**"-re, a „**GainSR_0_0_0=10**"-et pedig „**GainSR_0_0_0=100**"-ra. Ennek hatására egyedül indulhatunk a versenyen, így talán nem lesz túlságosan nehéz megnyerni azt.



GameStar

MULTI-HÍREK

OSP 1.0 Final

Kiadták a legújabb OSP-t, ami most már bétastádiumából kilépve az 1.0 Final verziószámot viseli, ahogy azt a Quake 3 PR 1.30 kapcsán ígérték. A Finalt ez esetben sem kell komolyan venni, hiszen már hivatalosan is bejelentették a készülő újabb, hibajavításokat tartalmazó változatot. A szokásos rengeteg megváltoztatott és új opció, parancs és bugfix mellett az 1.0 tartalmaz 15 új pályát is (ospdm1-12, ospca1, ospctf1-2). Mindenképpen külön említésre méltó még a továbbfejlesztett netkód is, amivel a ping okozta hátrányok jóval kevésbé keserítik meg a játékosok életét mint ezelőtt.

Honlap:
http://www.orangesmoothie.org/

Csalás elleni védelem a Wolfenstein multiplayer-ben

Az Even Balance fejlesztőgárda sokatoknak lehet ismerős, ha nem is névről, de a gondozásukban megjelent Punkbuster által biztosan. Ez a méltán népszerű program volt hivatott kiszűrni a csalás bármilyen formájával próbálkozókat a Counter-Strike szerverekről. A fejlesztése sajnos abbamaradt, mivel az Even Balance nem tudott megegyezni a Valvevel a szorosabb együttműködés tekintetében, és a Half-Life alkotóinak támogatása nélkül értelmetlennek tartották a folytatást. Most azonban úgy tűnik, munkájuk mégsem vész kárba. Ugyanis az id Software felkérte az Even Balance-t, hogy készítsék el a Punkbuster Wolfenstein multiplayerrel működő verzióját. A különböző csalási módozatokat bevető és ezzel mások szórakozását tönkretevő egyéneket leszámítva ez azt hiszen, minden neten Wolfozónak jó hír. Ha a terv megvalósul, valamelyik következő Wolf patch tartalmazni fogja a Punkbustert.

Even Balance honlap:
http://www.evenbalance.com/

Generations Arena

Megjelent a Generations Arena Quake 3 első publikus verziója. A mod alapötlete, hogy egybeolvasztják az id Software korszakalkotó FPS-einek multiplayer részét. Mi dönthetjük el, hogy melyik játék főhősével, melyik kedvencünkkel próbálunk győzedelmeskedni a többiek felett. A Wolfensteintől a Doomon át mindhárom Quake epizódig választhatunk a karakterek közül, sőt, az eredeti játékokból ismert fegyvereket is használhatjuk, és embereink az eredeti játék fizikája szerint mozognak. A régről ismerős pályák közül is sokat elkészítettek a modhoz: E1m2; Q1 dm2, dm4; Q2 dm1...

Honlap:
http://www.planetquake.com/wirehead/generations/

A Day of Defeat lett az év modja

A GameSpy (a világ egyik legnagyobb szerverfigyelője és online multiplayer fóruma) a Day of Defeat-et választotta a 2001-es év modjának. Ez a mod is a II. világháborút dolgozza fel. A nagy WW II. dömping közepette mentségére legyen mondva, hogy anno még ez volt az első a sorban. ☺ A mod Half-Life alá készül(t), és természetesen fejlesztése nem áll meg. 2.0-ás bétája talán a lap kézbevételekor már meg is jelent. Habár a ma már kissé kopottas Half-Life motor miatt a program grafikailag (igaz, inkább csak a pályák tekintetében) alulmarad fiatalabb vetélytársaival szemben, hangulatában, összetettségében azonban semmiképp, realitás tekintetében pedig felül is múlja azokat. Arról az előnyéről nem is beszélve, hogy mint a modok általában, ez is ingyenesen letölthető és használható a Half-Life birtoklása esetén. A mod megtalálható a CD mellékletünkön!

A multiplayer oldal szerint az év akciójátéka az Operation Flashpoint lett, ami nem is csoda, hiszen az OFP óriási nyílt terepeivel, akár több tíz fős csapatok szerepeltetésével, vezethető járműveivel és még számos kiváló tulajdonságával új szintre emelte a realitásalapú multiplayer játékok fogalmát.

Day of Defeat honlap:
http://www.dayofdefeatmod.com/

Operation Flashpoint honlap:
http://www.flashpoint1985.com/

GameSpy:
http://www.gamespy.com/

Quake III Arena Point Release 1.31 Final (?)

Hiába nevezték az 1.30 patch-et „Final"-nek, már ki is adtak egy újabbat, amit szintén véglegesnek hívnak. Ezek után nem vagyok teljesen meggyőződve arról, hogy a Final szócskának túl nagy jelentőséget kéne tulajdonítani a továbbiakban, de örüljünk, amíg az id Software fejleszti a Quake 3-at. Sok apróbb hibajavítás mellett talán a legjelentősebb változás, hogy a protocol 66-ról 67-re változott. Ez azt jelenti, hogy mostantól a demók nem .dm_66, hanem .dm_67 kiterjesztést kapnak. A régiek is lejátszhatók az új Point Release-zel, de át kell őket nevezni .dm_67-re.

INTERNET HAVIDíJ NÉLKÜL

Alapcsomag
12 óra Internet eléréssel
1990 Ft

Amennyiben a kezdeti 12 óra elfogy
kétféle bankkártya méretű feltöltőkártyával
frissítheti hozzáférését.
Az 1590 Ft-ba kerülő kártya további **12 órás**
a 3990 Ft-os pedig **36 órás**
Internet kapcsolatot tesz lehetővé.

www.netelek.hu
Keresse az EnterNet országos viszonteladói hálózatában és a boltokban!

enternet
INTERNET MINDENHOL

EnterNet 2001 Kft.
1134 Budapest, Csángó u. 8.
Tel.: (1) 412-2001
Fax: (1) 412-2099
info@enternet.hu
www.enternet.hu

MULTI-TIPPEK

Counter-Strike

Fű alatti kommandó

Az előző szám lövészleckéje után lássuk, mi kell ahhoz, hogy megfelelő lőpozícióba kerülhessünk, és ne a reflexeken múljon minden.

Nem dísznek van a képernyő felső részén a radar, a profi játékosok nem tudnak meglenni nélküle, így mi sem engedhetjük meg azt a hátrányt magunknak, hogy nem használjuk ki. Társaink mindig látszanak rajta, így amerre őket látjuk, és nem biztosan várható hirtelen felbukkanó ellenfél, a gyorsabb mozgás érdekében akár késsel a kezünkben is futhatunk feléjük. Ha azonban tüzelnek valakire, és nem látjuk még a célt, akkor a radaron nézzük meg gyorsan, hogy hányan és merre vannak, mert ha társunk kudarcot vall, nekünk kell átvenni a feladatot. Más a helyzet, ha valamelyik útvonal felől nem látszik bajtársunk, arrafelé mindig csak lopakodva haladjunk; azaz a felfelé mozgás nyomvatartása mellett fussunk, amitől minimálisan lassabbak, de teljesen hangtalanok leszünk. Létrán pedig guggolva közlekedjünk, mert úgy nem hallják még a pálya másik végén is. Igen, hallgatózni kell nekünk is erősen egész játék alatt, ez nagyon fontos, és ha hangkártyánk támogat valamilyen 3D emulációt (pl. EAX-ot), akkor azt kapcsoljuk be a configban!

Kergetőzés a térképen

Fő célunk, hogy a hátába kerüljünk az ellenfélnek. Ehhez nézzük meg az aktuális mapot, hogy hány útvonalas, azaz mennyi támadási irány van, ahol a védőket kiiktatva átjuthatunk, és „hátbakaphatjuk" az ellenfelet. A de_dust és a de_prodigy két útvonalas, míg a de_nuke vagy a de_train tipikus három útvonalas mapok (custom mapok között vannak persze ennél több útvonalasak is, pl. az augusztusi szám CD mellékletén található cs_tibet-en gyakorlatilag bármerre mehetünk és végig fedezékben, azaz megszűnik az útvonal fogalma).

Ha a választott útvonalon sikerül valami módon villámgyorsan áttörni (pl. gyenge védők voltak, vagy kevés, vagy nem is jött arra senki), és az ellenfél mögé tudtunk kerülni, még mielőtt logikusan számítana arra, az jó pár életbe kerülhet az ő oldalukon. Ilyen egy profi „clanwaron" ideális esetben soha nem történhet meg, mivel ott pont az a lényeg, hogy mindenki tudja társai pozícióját, és ha bárki meghal, akkor rögtön tudja, hogy hol támad az ellenfél. Egy átlagos hétköznapi hent közben azonban egy perc után már minden irányból számítsunk bármire és figyeljük a radart!

Age of Kings

Az építkezés fontossága

Age of Buldingsnek is nevezik egyesek a játékot, és az átlagos profi taktikát tekintve ez igen sokatmondó név lehetett volna...

A Castle Age elérése előtt nincs még olyan erős egység, ami effektíven rombolna épületeket, ezért elég hatásos az ellenfél területére építgetni (pl. egy tornyot, köré meg mondjuk házakat falnak – addig is több a limit, stb..), a lényeg a termelés akadályozása mindenáron. Az ellenfél területére bejutó egységekkel épp ezért nem a házakat kell rombolni, mert sose érnek a végére, hanem a parasztokat kell mészárolni! Tucatnyi munkás eltüntetése akár döntő előny is lehet egy kiélezett helyzetben, hiszen az élelem és a parasztok legyártására szánt idő a korai szakaszban különösen sokat számít. Egy épület lerombolása ellenben csak pár fa veszteség lenne, így azt hagyjuk inkább a később megjelenő ostromgépekre.
Érdemes egybeépülni a társakkal is, így egyrészt erősebben védett a terület, ha ketten figyelik, másrészt ha valahol nyomul az ellenfél, nem hullik ki egyből játékos, mert nem veszti el azonnal mindenét. Ne feledjük: jobb egy lábadozó szövetséges, mint egy halott szövetséges.

Aki előbb támad, az győz?

Gyártsunk le pár íjászt, az nem fogyasztja az értékes kaját, így nem okoz nagyobb időveszteséget a parasztok és a korlépés rovására, esetleg ha veszély közeleg, néhány közelharci egységet is (íjászok hasznosak nagy lag/lankadó figyelem esetén is, mert maguktól is tüzelnek!). Nagy tűzerőnek számít ilyenkor még a Town Center is, csaljuk oda az ellenfelet, megéri. Falazni csak akkor érdemes, ha a térkép olyan felépítésű – ne álljunk neki a pusztában megdönteni a Kínai Nagy Fal rekordját, mert bárki áttöri... Ha mindenáron falazni akarunk, akkor egy dupla fa-sánccal kezdjünk még Dark Age-ben, és figyelve arra, hogy nem jutott-e át ellenséges paraszt (!!!), azonnal erősítsük a legerősebb kőfallá, amint lehetővé válik, mert különben az egész erőfeszítésünk csak kidobott idő volt.

Ha tréfás ellenfeleink tornyokat építenek bázisunk közepére, a parasztokkal feltétlen menjünk rombolni, a tövébe úgysem tud még lőni. A fentieket megelőzendő támadjuk meg mi az ellenfelet, építsünk neki pár tornyot olyan távolságban, hogy azok egymás tövét is védjék. Mindezt a Town Center és az alapanyagai (favágók és bányák) közé – a hatás garantált!

Return to Castle Wolfenstein

A megfelelő szemlélet

A Wolfenstein multiplayer-rel kapcsolatban az első és legfontosabb dolog, amit meg kell jegyeznünk, hogy ez egy csapatjáték! Sok ember esik abba a hibába a szervereken, hogy ezt elfelejti.

Nem az a feladatunk, hogy mi szerezzük a legtöbb pontot, vagy hogy mi hajtsuk végre a leglátványosabb akciókat a játék során. A dolgunk a csapatunk győzelemre segítése. Egy katona nem tud megnyerni egy csatát, márpedig pár egymástól függetlenül lődörgő, hősködő vagy camp-elő ember alig ér többet egyetlen egynél, bármennyire ügyes legyen is. Ennek fényében kezdésként következzenek a legalapvetőbb tanácsok, mielőtt a szerverekre lépnénk:

Figyeljünk a helyzetkedésre!

E harci képességeit tekintve teljesen degradált ember is hasznára lehet csapatának, ha taktikusan mozog, támogatni próbálja társait, jól helyezkedik. Elsőre lehet, hogy furcsán hangzik, de sok esetben már az ellenfélben tett kár nélkül való elhalálozásunkkal is segítettük csapatunkat. Ha például védekezésnél nem ugyanazt az ajtót kezdjük el bámulni, amit 3 másik társunk már úgyis dermedten szuggerál, hanem a támadás egy másik várható irányát figyeljük, és annak útvonalába helyezkedünk, már sokat tettünk. Lehet, hogy az onnan érkezők előbb megölnek, mint hogy egy golyót is kilőnénk, de társainkat már nem éri meglepetésszerűen a roham.

Az ellenséges tűzerő megosztása

Támadás esetén inkább haljunk meg a többiekkel együtt az első sorban, mintsem a „Várjuk ki a végét" taktikát követve hátra maradjunk. (Ez persze a különleges feladatot ellátó egységekre – mint az engineer vagy a medic – szituációtól függően nem feltétlenül igaz.) Ugyanis ha mi nem is találnánk el senkit egyetlenegyszer sem, általunk akkor is több emberre oszlik el ugyanaz az ellenséges tűzerő. Sőt, lehet, hogy miattunk kell egy (esetleg több) ellenfélnek visszavonulni, hogy újratárazzon. Az alatt a pár másodperc alatt sem vesz részt a tűzharcban, és ez olyasmi szituációt teremthet, mint egy félperces kiállítás a hokiban: nem sok a teljes játékidőhöz képest, de jól kihasználva eldöntheti a meccset. Hátra maradva viszont pont mi tesszük meg azt a szívességet ellenfeleinknek, hogy megosztva saját erőinket megkönnyítjük a dolgukat. A csapat és az egyén érdekei sokszor ellentétesek, de ebben a játékban csak a csapat képes győzni, egyes emberek külön-külön soha.

Diablo 2 LoD

Likantrópok nem csak teliholdra

A Lord of Destruction kijövetelekor mindenki megfogadta, hogy azonnal csinál egy idéző-varázsló druidát. Hát ez nem egészen így történt, ugyanis a likantrópia az, ami mindennél erősebb.

Likantróp fejlesztésekor a varázslatokat egyből el is felejthetjük, nemcsak mert nem tudjuk átváltozva használni, hanem mert nevetségesen gyengék a Sorceress spelljeihez képest. Lássuk az idézést. Oak Sage-re, vagy Heart of Wolverine-re mindenképp szükség lesz, akkor is, ha nincs egy darab szörnyünk sem! Carrion Crawlert megfontolhatjuk (nekró társaink nagy örömére... ☺), de csak akkor jut rá pontunk, ha nem idézünk állatot, ami nem is kötelező érvényű, mert megvan az a baja, mint a Necromancer összes gólemjének, hogy Hellben nagyon gyengék lesznek (ott is egyedül a Revive erősödik a szörnyekkel). Ha mégis akarunk, akkor vagy a Dire Wolfot, vagy a Grizzly-t nyomjuk 20-ig, a többi elég 1-re, hogy a tárgyak növelhessék.

Harci gép vagy hústorony?

Függetlenül a választott formától, a Lychantropy menjen 20-ig. Ehhez kell igazítani a tulajdonságfejlesztést is: csak erőre és egészségre! Varázserőre egyáltalán nem lesz szükség, így is túl sok pontunk lesz, amit néha ránkégetnek a Mana Burn-ös szörnyek, és úgyis vámpirizálva szedjük be a szükséges pár pontot, ügyesség meg 40-50 fölött már pazarlás, mert addigra sok tárgyunk lehet, ami százasával, sőt később akár ezresével is adhatja az attackot. Fegyvernek Axe-ok és Maulok használatosak, mert a legerősebbek, és nem kell hozzájuk Dexterity. Minden elérhető pontot egészségre kell rakni, és gyűjtsünk be sok-sok életerő-növelő tárgyat, Charm-ot, mert a likantrópia és tölgyfa szellemünk is százalékban adja az életerőt, így több ezres nagyságrendekben gondolkodhatunk!

A farkas formát elég kb. 7-ig nyomni eleinte, mert utána már alig ad sebességet, medvénél viszont mehet 20-ig. Farkasként 20-as Furyval támadjunk Paladineket megalázó sebességgel és sebzéssel, medveként a lassú, de még erősebb Maul marad.

Javaslom még legalább egyesre a Hunger-t, mely medveként és/vagy sebző aurával még sebez is valamit, és a "lila potion" mellett az egyetlen hatásos mód embertelen sok életerőnk maxon tartására... ☺

20-as szintjén az is kipróbálható, miként kell 32x modban Diablo-t ölni könyvvel kitámasztott tűzgombbal – ezzel a Druidánkkal ugyanis újradefiniáljuk a halhatatlan vámpír fogalmát!

Kecske & Fix

GameStar

WORLD CYBER GAMES GRAND FINAL

KIBEROLIMPIA SZÖULBAN

Mint azt az előző számban hírül adtuk, december 5-9. között került megrendezésre a World Cyber Games döntője Szöulban. Volt szerencsém elkísérni a magyar csapatot a helyszínre, az átélt élményekről, tapasztalatokról következzen most egy beszámoló.

Magyarországot a hagyományteremtő első számítógépes játékolimpián négy számban kilenc versenyző képviselte: Age of Kings-ben Hetzmann Miklós (Hugi_0), Brood Warban Zajdó Csaba (Cameleon), Counter-Strike-ban a KO csapat (Molnár Levente – Kerge, Somorjai Péter – NiceGuy, Török Balazs – KOdiak, Török Zoltán – Predator4, Weidlich Máté – Grant), Quake 3-ban Benhamada Salim (Xeon) és Unreal Tournamentben Butkai Gábor (Xret$im).

Az utazás viszontagságai

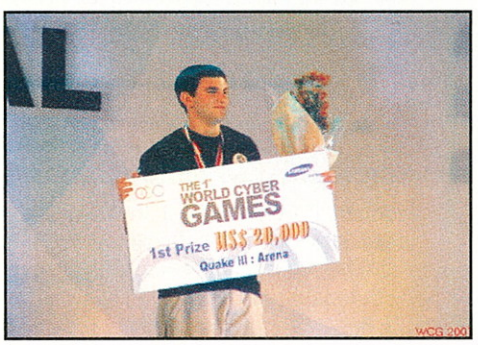
Nem árulok el nagy titkot, ha azt mondom: Dél-Korea nincs a szomszédban. A repülőút amszterdami átszállással 16 óráig tartott, ami az egész csapatot megviselte egy kicsit, nem is beszélve a 8 órás időeltolódásról. A szállás – Samsung Life Insurance Building – egy 12 emeletes épület, csak a versenyzőké volt, melyben kétágyas szobák, szauna, biliárd és büfé igyekezett mindenkinek pihenést nyújtani. Akit nem zavart a hosszú utazás, vagy éppen csak mondjuk Amerikából ugrott át, az máris elkezdhette az edzést: a szervezők gondoskodtak ugyanis két „gyakorló-hálózatról". Mindkettőben ötven P4-es számítógép, Internet eléréssel – az egyik a Counter-Strike legjobbjainak, a másik a többi játék képviselőjének. Ment is a játék éjjel-nappal, a termek mindig tele voltak bemelegítésre vágyó emberekkel. Volt aki még reggelizni sem jött: vagy annyira magával ragadta a játék, vagy csak nem szerette a koreai konyhát. Az esélyt az ébredésre mindenkinek megadták: a szobákban egy kikapcsolhatatlan hangszóróból minden reggel 6.30-kor megindult az ébresztő zene – egy újabb, nehezen megszokható koreai beidegződés... ☺

A helyszín varázsa

A meccsek sorsolását december 4-én tartották, mindenki saját magát „húzta bele" egyegy csoportba. Semmiben sem különbözött pl. egy foci vb sorsolástól: a televízió közvetítette, és mindenki azért szorított, hogy ne a nagy esélyesekkel kerüljön egy csoportba, hiszen a körmérkőzések után a legjobb kettő jutott tovább a hétből.
Másnap reggel útnak indult 12 autóbusz a Szöul szívében elhelyezkedő COEX bevásárlókomplexum felé, ahol maga a verseny zajlott. Nem tévedés: az óriási épületben szupermarket, bankok, sétálóutca, több étterem és persze egy hatalmas terem is helyet kapott. Csak az előtere akkora volt, hogy az ottlétünk alatt szerveztek oda női cselgáncs bemutatót... Gond nélkül elfért a két színpad kb. 600 nézőhellyel, a „tournament zone" 300 számítógéppel és persze olyan apróságok, mint a kitelepült ingyenes net café, a bemutató játékok területe és a Harry Potter pavilon (ezt úgy látszik, a szervezők nem tudták kihagyni ☺). A megnyitó ünnepély igazi olimpiai hangulatot árasztott: minden országból egy játékos (Magyarországot Cameleon képviselte) vonult be az országa zászlajával. Rengeteg fontos ember mondott beszédet, maga a koreai miniszterelnök is levélben fejezte ki jókívánságait (csak azért nem jött el, mert éppen Magyarországon tartózkodott...). Mondanom sem kell, a tv élő egyenesben közvetítette az egész ceremóniát, melynek fényét tovább növelte az ausztrál WCG szépségkirálynő. ☺ A vége felé a legtöbben igen izgatottak voltak: délutánra már éles meccsek voltak kiírva.

A szervezés (mindenhol fellelhető) viszontagságai

A „tournament zone" nevezetű elkerített részen folytak a küzdelmek, ahol mindenkinek saját gépet biztosított az International Cyber Marketing Inc. – a szervezőség. Mindenki elhozhatta a saját egerét, billentyűzetét, de a P4 és a 19" monitor mindenkinek „kötelező darab" volt. Az első nap mégsem zajlott minden zökkenőmentesen: hiába látszott a rengeteg beleölt pénz és a jó szándék a szervezésen: a tapasztalat hiányzott. Ennek eredménye az lett, hogy egyedül a Quake 3 kategóriában folytak többé-kevésbé a kiírt időpontokban a küzdelmek: a többiek a 3-4 meccsükből egyet játszottak le. A Starcraft szekcióban például az összes gépen XP oprendszer volt:



nem is futott alatta jó pár játékos mouse-driverje, aminek eredményeképpen egész éjjel dolgoztak azon, hogy másnap már win98-on nyomhassák a továbbiakban. Azt fel sem tételezték (sajnos), hogy a versenyterületen kívül, de jócskán hallótávolságban elhelyezett reflektorok, színes fények és a szekrénynyi hangfalak zavarhatják az egymás lépésére is fülelő játékosokat. Az utóbbiakból folyamatosan üvöltött a Galactic Battlegrounds és a Harry Potter trailerje...

„Holnap minden jó lesz"

A napközben és az este 11-kor tartott helyzetértékelés alkalmával is számos társammal egyetemben felvetettük az apróbb-nagyobb hiányosságokat, amire mindig az volt a válasz: „türelem, holnap minden jó lesz". Ezután bármi merült fel egymás között mindig megjegyeztük: „Everything will be fine tomorrow" ☺. A szervezők betartották a szavukat: másnap már minden flottul működött. Hazánk fiai is becsülettel helytálltak, bár látszott azért, hogy a többség pro – azaz fizetett profi – játékos. Csak Koreában több száz fiatal él számítógépes játékokból; Boxer, a legjobb Brood War játékos körülbelül akkora népszerűségnek örvend, mint nálunk Kokó. Ne higgyük azt, hogy csak fiúknak terem babér: tartottak külön női versenyt is, ahol a meccsek szintén igen színvonalasak voltak, sőt az első helyezettek szerintem sok fiút játszva legyűrtek volna a mezőnyből. A csoportmérkőzésekből egyedül Xeon jutott tovább, aki nagyon szépen menetelve második helyen végzett a csoportjában, egyetlen elvesztett meccsel, ezután a legjobb 16-ig jutott.

Koreai éjszakák

A csoportmérkőzések után mindenkinek kicsit több ideje volt, amit a környék felderítésével vagy a szálláson felépített hálózaton való vég nélküli játékkal töltötte, Cameleon és NiceGuy viszont a koreai éjszakai látnivalókat próbálta meg kifürkészni. ☺ Az igazi, utcán kapható helyi ételkülönlegességek nem nyerték el túlzottan a tetszésüket, a szállásra pedig csak a harmadik taxi volt hajlandó visszahozni őket, igen borsos ár ellenében. Persze aki a nagyok játékát szerette volna nézni, annak megvolt a lehetősége: a versenynapokon folyamatosan zajlottak meccsek a két színpadon, amit a versenyzők mögött elhelyezett óriási vásznakon figyelemmel lehetett kísérni. Akinek elege volt már a sok számítógépből, körülnézhetett a városban: a nappali Szöul belvárosa nagyon modern, és ami a fő (és az egész városra jellemző), tiszta: egy darab elhullott papírfecnit sem látni sehol.

A nagy finálé

Az utolsó nap, december 9-én tartották az összes számból a döntőt: mindet a színpadon játszották, magyar szemmel hihetetlen nézősereglet előtt. A Starcraft döntőn az óriási teremben egy tűt nem lehetett volna leejteni, és két goliath egység elpusztítása már óriási üdvrivalgást váltott ki. Boxer nem okozott csalódást a hazai közönségnek: otthon tartotta az első helyért járó aranyérmet. A Quake3 döntője nem volt túl izgalmas: az amerikai Zero4 simán leiskolázta az orosz Lexert. A Counter-Strike döntőjében megtáltosodott (vagy éppen csak visszanyerte eredeti formáját?) a kanadai csapat: azokat a németeket verték meg 2-szer is, akiktől kikaptak a nyolcad-döntőben (éppen azért kellett két meccset nyerniük, mert vigaszágról jöttek). A díjkiosztó ünnepséget hasonló érdeklődés kísérte, mint a megnyitót: a győztesektől szabályosan távol kellett tartani a nyomakodó riporterek hadát. Az összesített pontversenyt Korea nyerte 3 arany-, 1 ezüst- és 3 bronzéremmel, második lett Kína (2-0-1), őt követi Németország (1-2-2). Az egyéni győztesek felhőtlenül örülhettek: a nekik kijáró reflektorfény és aranyérem mellett egyenként 20.000 $ (5,5 millió forint) ütötte a markukat.

Minden jó, ha jó a vége

A döntő estére egy kis záróbuliról is gondoskodtak a szervezők: volt egy kisebb koncertre való hangtechnika és DJ, no meg persze húsz méter hosszú büféasztal. Az összképet talán csak a mínusz 10 fokos hideg rontotta, amin csak némileg javított a tábortűz...☺
Aki győzött, az biztosan addig küzd, míg ott nem lesz 2002-ben is, aki pedig gyengébben szerepelt, megfogadta, hogy jövőre majd megmutatja a világnak! A magyar csapat tagjai is levonták a következtetéseket, sok tapasztalattal érkeztek haza. Az ő rövid beszámolójukat olvashatjátok majd a következő két számban, kezdetnek itt az első, Zajdó Csaba (Cameleon) tollából.

Remélem, hogy jövőre ismét lehet küzdeni a második WCG-n való részvételért, mert hogy az is egy felejthetetlen élmény lesz mindenkinek aki elmegy, az is biztos.

Sam

Camelon élménybeszámolója

Gondolom, mondanom sem kell, hogy életem nagy élménye volt az első World Cyber Games-en való részvétel. Azonkívül, hogy nagyon jól éreztük magunkat (volt időnk, hamar kiestünk :D), és megismertünk egy olyan országot, amit amúgy valószínűleg egyébként sosem láttunk volna, egy magyar ember számára teljesen új hozzáállást és életfilozófiát tapasztalhattunk meg kint Koreában.
Itthon, Magyarországon Starcraftot viszonylag kevesen játszanak, alig pár százan lehetnek. Kint Koreában viszont ez a szám 1 millió (!!) körül van, és már-már nemzeti sportnak számít. Szó se róla, a Counter-Strike-ot meg a Quake-et is sokan művelik, de közel sem annyian, mint a Starcraftot. Hivatalos ligák és versenyek vannak komoly pénzösszegekkel, és ténylleg becsülik és tisztelik azt, aki tud Starcraftozni (ellentétben Magyarországgal, ahol inkább titkolni szokás, ha valaki játszik egy játékot...), így még tőlem is kértek aláírást, vagy csináltak velem fényképet (nem tudták, hogy béna vagyok, csak szerencsém van ☺).

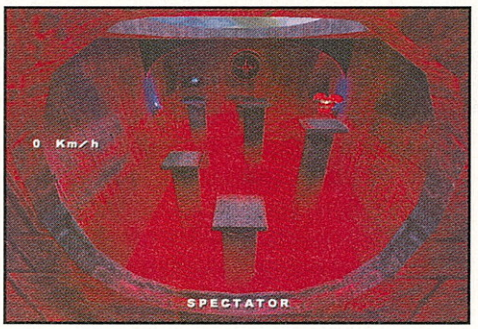
GameStar

MOD-TESZT

DeFRaG

Quake 3 mod

Ez a mod teljesen eltér az általános FPS sémától. Nincsenek benne ellenfelek, se botok, de még a neten keresztül sem harcolhatunk más játékosokkal. Azaz pont fordítva! Egy állandó és végső soron legyőzhetetlen ellenfelünk van. A neten pedig egyszerre a világ összes DeFRaG játékosával mérhetjük össze tudásunkat. Huh, elég volt a ködösítésből? Na lássuk, hogy is van ez.



A DeFRaG egy egyjátékos mod, aminek a lényege a tudásunk tökéletesítése az összes elképzelhető Quake 3-as trükkös mozgáskombináció tekintetében. Mindegyik pályán a rocketjump-ot, strafejump-ot, circlejump-ot, plasmajump-ot, plasmaclimb-ot, grenadejump-ot, bunnyhopping-ot, BFGjump-ot vagy ezek kombinációját kell mesteri szinten művelnünk, hogy teljesíthessük azokat. De van olyan pálya is, ahol aimskill-ünk, azaz célzásunk pontossága a döntő. Ha sikerül egy pályát teljesíteni, a feladat lényege még csak akkor kezdődik. A fentebb említett nagy ellenfelünk ugyanis nem más, mint az idő. A mod ezredmásodperc pontossággal méri, hogy a pályán felállított mércét mennyi idő alatt sikerült végrehajtani. A cél magától értetődően minél jobb időket elérni, tökéletesítve ezzel mozgásunk finomságát, növelve rutinunkat. A rekordokat demókban rögzítve pedig összehasonlíthatjuk magunkat más játékosokkal. Az egyes pályákon legjobb eredményeket elérő öt játékos demóit kiteszik a mod honlapjára is! A verseny pedig állandó, mert nincs az az eredmény, amin ne lehetne még egy ezredmásodpercet javítani ☺. A régebbi terepeken, amit a megszállott DeFRaG-ezők már agyonnyüstöltek, persze kisebb eséllyel fog valaki rekordot dönteni, de elég gyakran jelennek meg újak a modhoz, tehát megéri gyakorolni. Persze az ügyesség nem minden. A mod legújabb verziójának teljes installja az összes eddig megjelent pálya mellett mindegyik pályáról tartalmaz két demót is. Ezek a megjelenés pillanatában éppen akkor aktuálisan elért első két legjobb eredményt rögzítő visszajátszások. Érdemes megtekinteni őket, hiszen ezeket nézegetve rájön az ember, hogy itt is gyakran igaz a „Többet ésszel, mint erővel!" mondás. A minél tökéletesebb mozgás elengedhetetlen, de nem egyetlen feltétele a sikernek. A rekorddöntési kísérleteknek lehetőleg senki se full grafika mellett álljon neki, mert ahhoz, hogy a legjobb idők közelébe érjünk, vagy akár csak az egyes trükköket meg lehessen csinálni, sajnos a stabil 125 Fps elengedhetetlen.
(A mod megtalálható a CD mellékleten!)

DeFRaG Team

http://www.planetquake.com/defrag

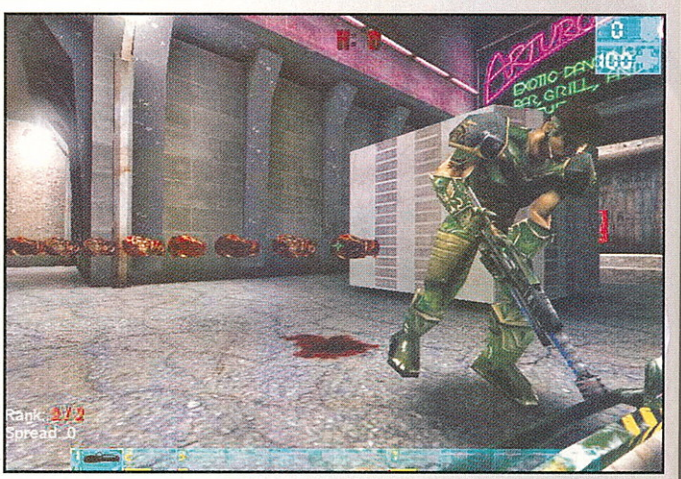
Méret: 19 Mb

87%

HeadHunters

Unreal Tournament mod

Ez az egészen pici mod nagyon beszédes névvel bír. Témája a fejvadászat. De senki ne gondoljon az ismeretlenség és misztikum ködébe burkolózó, célpontjaikra órákon át sötét zugokban várakozó, hangtompítóval és távcsővel felszerelt mesterlövészpuskákat szorongató bérgyilkosokra. A cselekmény sokkal prózaibb: a harc áldozatainak leszakadt fejeit kell gyűjtögetni szorgalmasan ☺.



A játékmenet nem túl bonyolult, de ötletes. A harc a klasszikus „Free for All", azaz „mindenki mindenki ellen" formában zajlik, de nem a lelőtt ellenfelek száma után kapunk pontot. Ha valakit lelövünk, annak a leszakadt feje ott fog heverni a padlón, nem messze a testétől. Ezt kell felvennünk, majd egy „oltárnál" lerakva kapunk érte pontot. A pontozás nem „1 fej = 1 pont" szisztéma szerint történik. Egyszerre ugyanis több koponyát is begyűjthetünk, ilyenkor trófeáink egyre hosszabb láncként kígyóznak mögöttünk. Egy oltárnál leadva minden skalp annyi pontot ér, ahányadik volt a láncban. Tehát ha például 4 fejet viszünk be egyszerre, akkor 1+2+3+4 = 10 pontot kapunk, de 10 egyszerre leadott skalpért már 55 pont jár! És itt jön a képbe a stratégia. A győzelemhez rá kell érezni, hogy mikor vigyük egy gyűjtőhelyhez áldozatainkat. Ha mindig csak egy-két fejet váltasz egyszerre pontra, soha nem nyersz. Aki viszont a nagy szorzók reményében sokat akar egyszerre bevinni, egyre súlyosabb szerencsejátékot játszik, hiszen minden újabb kill után a program figyelmezteti a játékostársakat, hogy ő „már milyen sok fejet gyűjtött össze eddig". Ez pedig arra ösztönzi a többieket, hogy mindig a legtöbb trófeát birtokló embert próbálják meg elkapni. Ezzel egyrészt megakadályozzák őt a magas pontszámhoz jutásban, másrészt a saját malmukra hajthatják a vizet, hiszen a megölt ellenféltől nem csak a saját, de az általa addig gyűjtött skalpok is elvehetők. Némi szerencsével és ügyes taktikázással másokra hagyhatjuk a piszkos munka nagyját. De vigyázat, más is szeret fáradozás nélkül nyerni. Általános recept nincs, a követendő stratégiát mindig ellenfeleink viselkedése határozza meg.
(A mod megtalálható a CD mellékleten!)

Demiurge Studios

http://www.demiurgestudios.com/

Méret: 467 Kb

86%

GameStar

INTERNET ELÉRÉSEK

ANALÓGRA KÁRHOZTATVA

Ahogy azt az előző számban megígértük, mostantól kezdve konkrétabb vizekre evezünk a netes játék komolyabb oldalát firtató rovatban. Szemügyre vesszük kicsit a modemes lehetőségeket, hiszen az emberek jelentős része – így vagy úgy sajnos – még mindig ilyen kapcsolattal rendelkezik.

Az analóg modemes Internet kapcsolat felső határa köztudottan 56 kbps, mely technológiai okokból asszimetrikus, azaz felfelé már csak 33 kbps-el mennek adataink. Ennek ellenére néha egy-egy pillanatra letöltéskor láthatunk akár akkora sebességeket is, hogy felvonjuk a szemöldökünk: most maximum felett teljesít? Nem, ez ugyanis a beépített adattömörítésnek köszönhető!
De milyen modemet vegyünk, hogy az a legkorszerűbb tömörítési szabványokat is ismerje? Tanácsunk: ragaszkodjunk a Rockwell chipset-es (sok cég sajnos nem írja rá, vagy valami fantázianévvel helyettesíti) változatokhoz – esetleg korrekt lehet az U.S. Robotics is – a gyártókat tekintve pedig, ha nem is csúcsmárka kell, de ne valami névtelen terméket válasszunk – saját érdekünkben. Aki nem fél a beszerelés fáradalmaitól, az válasszon belső modemet, hiszen feleannyiba kerül, és amennyiben nem tervezünk Linux-ot használni, szükségtelen számunkra egy „hardware modem". Ha majdnem külső árú, és valószínűleg még ISA port-os belső cuccot találunk elvétve, akkor is hasonló szerkezettel van dolgunk, így nincs rá szükségünk, maradjunk az elterjedt, és jól bevált „alap" változatnál ☺. A belső modemek döntő hányada „soft-modem", azaz a munka egy részét ugyan a géppel végeztetik el a driver által, de ez a mai félelmetes teljesítmények mellett – akár egy Celeron I-est nézve is – már szerencsére teljesen lényegtelen (hasonló ez az IDE-s CD írók esetéhez).

Hibaelhárítási gyorstalpaló modemeseknek ☺!

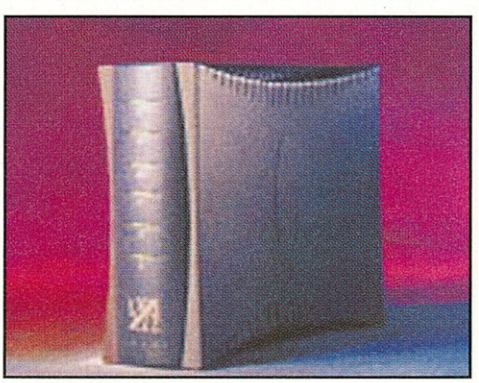
Egy PCI-os „Plug 'n Play" belső modemnél a beszerelés és driver telepítés fáradalmaiért cserébe megkapjuk azt az előnyt, hogy kisebb az esélye annak, hogy a BIOS-ban kell turkálnunk csak azért, hogy hajlandó legyen konfliktus nélkül működni az eszközünk. Ha mégsem így lenne, vagy külső modemünk van, akkor a következőket tehetjük.
Lépjünk be a BIOS-ba, és az Integrated Peripherals menüpont környékén biztosan találunk utalást a Serial Port 1-2-re. A mellette levő, misztikusnak tűnő szöveg (pl. 2F8, mellette meg egy IRQ szám) azt a hexadecimálisan kiírt memóriaterületet jelzi, amely az adott ComPort számára ki lesz rendelve. Számunkra csak annyi a fontos itt, hogy nézzük meg modemünk mely port(oka)t hajlandó használni, és próbáljunk meg ehhez a BIOS-ban próbálgatással egy olyan memóriaterület / IRQ párost kisakkozni, ami nincs konfliktusban semmivel. Ide tartozik még, hogy a páros és a páratlan (az-az az 1-3 és a 2-4) portok összetartoznak, még ha fizikailag az utóbbiak nem is léteznek, így ha ComPort-os egerünk lenne, akkor figyelnünk kell, hogy a hozzátartozó port-számot hagyjuk szabadon.
Ha már működik a szerkezetünk, és a Win9x sorozat egyik tagját használjuk, akkor a Log On To Network funkciót ne felejtsük el kikapcsolni a gyorsabb felcsatlakozás érdekében.

V.92 hazánkban is!

Az analóg vonali modemek fejlesztése nem áll meg, hiszen az egész világon – beleértve az USA-t is – az Internet elérések döntő többsége erre a formára van kárhoztatva. A nemrég elkészült legújabb fejlesztési eredmény már hazánkban is elérhető: a V.90-es (azaz az „56K-s") utáni következő technológia három új szolgáltatással is rendelkezik. Az első a Quick Connect, mely kb. 30 %-kal gyorsítja fel a netre kapcsolódást azáltal, hogy a vonal minőségére vonatkozó adatokat is továbbít. A második a Modem On Hold, mellyel fogadhatunk telefonhívásokat meglévő kapcsolat mellett is (!!) azáltal, hogy bejövő hívás esetén – ha fogadni kívánjuk azt – a modem adatvesztés nélküli várakozó állapotba kerül, és a hívás végén ismét aktiválhatjuk. Remek lehetőség ez azoknak, akiknek drága lenne a plusz egy vonal az ISDN-hez. Szándékosan hagytam a végére a számunkra legfontosabb újdonságot: bár a letöltés sebessége marad 56 kbps, a feltöltésé 33 kbps-ről 48 kbps-re emelkedik, közelebb kerülve ezáltal a szimmetriához. Játékok számára ez vitális kérdés, hiszen így a szűk feltöltési keresztmetszet nő – s ez sokkal többet ér ilyen esetben, mintha a letöltési sebesség ugrott volna meg.
Tovább javít a képen a V.92 mellett megjelent új V.44 nevű adattömörítési szabvány, mely eredményesebbé teszi a szűkös 56/48 kbps kihasználtságát, így még gyorsabb le/feltöltést érhetünk el.

A fentieket természetesen csak akkor tudjuk kihasználni, ha mind modemünk, mind szolgáltatónk támogatja a V.92-es (ill. V.44-es) szabványt. Vásárláskor tehát legyünk körültekintőek és gondoljunk arra, hogy ma már magától értetődő a V.90-es modem, kis idő múlva viszont a V.92-s lesz az. Az ISP-k részéről pedig hazánkban elsőként az Enternet biztosítja ezt a technológiát, ha van már ilyen modemünk, akkor ott előfizetve akár egyből élvezhetjük is az előnyeit.
Ezzel ki is veséztük az analóg modem-eket, jövő hónapban már digitális vizekre evezünk, és megnézzük az ISDN sok nyűgét-baját. Addig is maradok tisztelettel:

Kecske

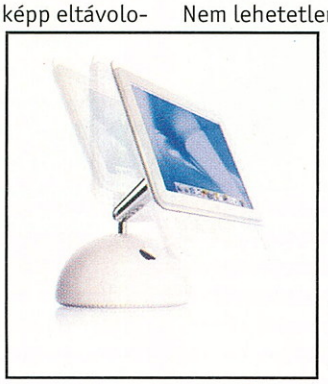


NET-TECHNIKA

HARDVERHÍREK

Tovább bontják a formát

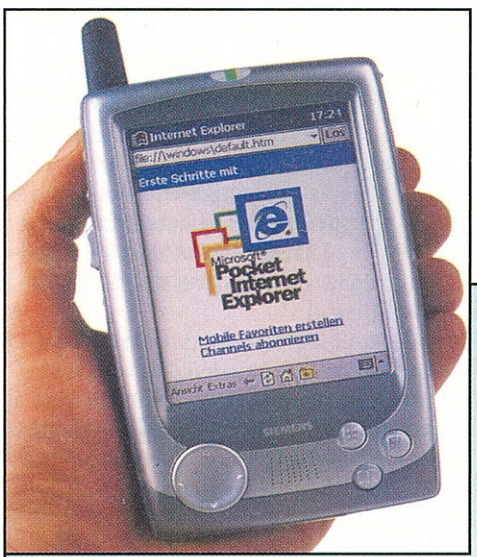
Az Apple nem hazudtolja meg magát az új iMac alakjával. A Macworld Expo-n bemutatott második generáció már végképp eltávolodik attól a formavilágtól, ami általában a számítógép szó hallatán eszünkbe juthat. A 15'' képátlójú LCD megjelenítővel felszerelt, 700 vagy 800MHz órajellel működő G4 processzorra épített „valami" kinézetét sokan hasonlítják egy túldesignolt asztali lámpához, bár engem inkább egy extrém borotválkozó-sminktükörre emlékeztet. Mint az a kép alapján sejthető, a monitort tartó flexibilis kar talpazatául szolgáló bugyor mag a gép, CD-RW vagy DVD-R kombinált meghajtóstól, merevlemezestől, szóval mindenestől.



Nem lehetetlen, hogy én vagyok túlságosan konzervatív, de azért egy számítógépből mégsem kéne viccet csinálni, különösen, ha felszereltségtől függően 1300-1800 dollárért akarja valaki eladni. Ettől függetlenül nem lehetetlen, hogy az első iMachez hasonlóan ez a húzás is bejön az Apple-nek, hiszen az valódi forradalmat indított el a személyi számítógépek formatervezésében.

Siemens kommunikátor

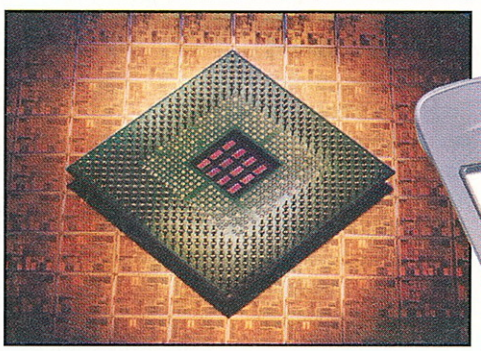
Az SX45 típusjelzést kapta a Fujitsu-Siemens által közösen készített, Windows CE operációs rendszerű PDA és a kétsávos GSM/GPRS mobiltelefon házasságából létrejött kommunikátor. A 32MB RAM-mal felszerelt készülék egy mikrofon-fejhallgató készlettel használható telefonként, de a használó MPEG4 videót és MP3 zenét is nézhet-hallgathat rajta. Lévén teljes értékű PDA, a Pocket Outlook és Pocket Office Suit is kacagva fut rajta, a java képességekkel is támogatott webböngészővel egyetemben.
A Siemens angol oldalán már megrendelhető készüléket sajnos a hazai leányvállat kínálatában egyelőre nem lehet megtalálni.



Összetették, amijük van

A Las Vegas-i CES2002 kiállításon közösen mutatták be az IBM, InterActual, ANT Limited, Open Globe és a Wind River System, a DVD lehetőségeit jelentősen tágítani szándékozó együttműködésének gyümölcsét. A többféle technológia egyetlen egésszé komponálásával lehetővé válik, hogy a DVD-k internetes tartalmához is hozzáférhessenek a nézők, a normál, kereskedelmi forgalomban kapható lejátszókkal.
A fejlesztők külön felhívták a DVD-Forum figyelmét a böngésző alapú tartalom elérésben rejlő lehetőségekre.

Gyorsulási verseny



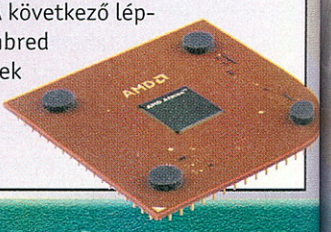
Az egyszerű sebességnövekedésnél most jóval többet jelent az Intel 2.2 GHz Pentium4 processzorának megjelenése, s nem pusztán azért, mert ezeket a lapokat immár 0.13 technológiával rézből készítik, de a gyártósorokon immár nem 200 mm átmérőjű szilíciumkorongokat használnak, hanem 300 mm-eseket. Ezeknek a változásoknak köszönhetően ötször annyi chip állítható elő egyetlen korongból, s így a csökkenő előállítási költségekkel párhuzamosan a processzorárak is léphetnek egyet lefelé.

Külső pályáról

A mobiltelefonok csúcsmodelljeinek versenyébe külső pályáról érkezett egy új, lendületes versenyző. A Handspring Treo névre keresztelt kommunikátora első ránézésre sokkal inkább marokszámítógépre emlékeztet, telefon mivoltáról csak antennája árulkodik. S pont ebben rejlik ereje, hiszen a gyártó nem egy telefont ruházott fel számítógép funkciókkal, hanem a népszerű zsebkomputer család legifjabb tagját toldotta meg egy 900/1800 MHz GSM perifériával. Így a csevely és az SMS forgalom mellett természetesen az e-mail kezelés, sőt a weboldalak (nem csak wap, de HTML is) böngészése sem okoz gondot.
A Palm OS-t használó, 16MB saját memóriával és 16 szürkeárnyalatos, érintésérzékeny képernyővel felszerelt készülékből két verzió jelent meg egyszerre, a billentyűzettel ellátott Treo180, valamint az írásfelismerő Treo180g. Ezeket 2002 közepén követi majd a nagytestvér, a Treo270, ami többek között színes kijelzőt is kap. Külső méreteit tekintve az átlagos marokgépeknél kisebre szabták őket, hogy komfortosabb telefont kapjanak a vásárlók.

A telivér csak később fut be

Semmi csodálkoznivaló nincs azon, hogy az AMD ugyanazon a napon jelentette be új, Athlon XP 2000+ névre keresztelt processzorát, mint konkurense a magáét (vagy épp az Intel időzített az AMD-re, ki tudná eldönteni). Azonban ettől még egy kicsit hátrányban van, s nemcsak azért, mert szigorúan órajel szerint nézve csak 1.97 GHz-en dolgozik. A lépéshátrány onnan ered, hogy a 2000+ még 0.18 mikronos technológiával és 348kb L2 cache-sel készül (persze a sebességet tekintve más kérdés, hogy lemarad-e az Intelekhez képest – ez majd a következő számok valamelyikéből kiderül). A következő lépcső, a Toroughbred megjelenésének pedig még nincs hivatalos időpontja.



Már nem csak MP3

Az nem igazi újdonság, hogy számos gyártó – köztük igen jól csengő márkák is – felszereli asztali DVD lejátszóit az MP3 állományok megszólaltatásának képességével, az viszont a CES2002 újdonsága, hogy a Microsoft és a RealNetworks is készülődik a bejelentésre, hogy mely gyártókkal sikerült megegyezniük, hogy az általuk kifejlesztett tömörített zenei formátumot (is) támogassák ezek a termékek.

Címkenyomtató a Brothertől

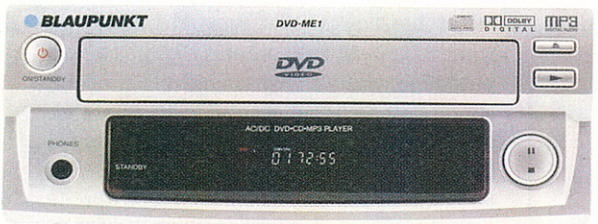
Elég szokatlan kategóriába tartozó készülékkel jelentkezett a Brother: a PT-1500 nevű termékük ugyanis egy fogyasztói címkenyomtató. Az ilyen berendezéseket inkább ipari célokra szokás készíteni, s ott használják is a magukból öntapadós, vagy más módon rögzíthető szalagok garmadáját ontani képes kütyüket.
A PT-1500-at azonban otthoni-irodai rendszerezésre szánják, ahol egyedi feliratú, logóval vagy képpel ellátott címkéket szerkeszt számítógépén a felhasználó. A készülék maximum 1 inch széles szalagra képes dolgozni, amiből számtalan variáció áll rendelkezésre, az egyszerű papír matricától, a vízállón vagy akár a szivárvány minden színében pompázón át egészen a fluoreszkálóig. Az USB csatlakozós szerkentyűnek egyik legszimpatikusabb tulajdonsága az ára, hiszen szoftverestől, mindestől 80 dollárba, megközelítőleg 20 000 forintba kerül.

5 GB egy pakli kártyán

A SmartDisk külső merevlemezei között frissen feltűnt darab nem nagyobb egy pakli kártyánál, a kicsiny dobozban azonban 5GB tárolókapacitás rejtőzik. Az újdonságot azonban nem ez jelenti, hanem hogy az eddig csupán FireWire csatlakozós eszközöket felvonultató FireFly család legifjabb tagja USB felületen kapcsolható a számítógéphez.
A februárban 300 dollárért, vagyis 80 ezer forint körüli összegért megvásárolható 5 GB-os meghajtót a közeljövőben nagyobb kapacitású darabok is követik majd.

Blaupunkt és az MP3

Nem egyszerűen vetette rá magát a Bosch mobil elektronikai vállalkozása a digitális, tömörített zenére. A CES-en bemutatott 28 termék majd egyharmadának van valami köze az MP3, vagy WMA formátumokhoz. A sorból kiemelésre kívánkozik a DVD-ME1 lejátszó, ami az autós DVD-k közül elsőként lett felruházva az MP3 megszólaltatás képességével.



Az IBM 1 GB microdrive-jára épített MDP-01 pedig tervezési díjat kapott a kiállításon. Az igen jól védett, csinos tokba rejtett egységet a cég Skyline és Funline sorozatú fejegységei képesek vezérelni, a microdrive-ra pedig a mellékelt USB olvasó-író eszközön keresztül lehet feltölteni a muzsikát. Az ára viszont egy cseppet húzósra sikeredett a darabnak, hiszen 849 dollárt, vagyis több mint 230 ezer forintot kell majd érte fizetni.

Húzd fel jól, ha sokat beszélsz

Az Murphy alapvető tételei közé tartozik, hogy akkor lenne a legfontosabb, hogy telefonáljon egyet az ember, mikor a mobil akkumulátorában egy szemernyi energia nem maradt, és bármiféle elektromosság megközelíthetetlen távolságban leledzik.
A Motorola azonban megoldotta a problémát egy, a Freeplay tekerős generátor technológiáját használó töltővel. Az eszközt a legtöbb Motorola telefonhoz lehet csatlakoztatni, aztán csak tekerni kell, méghozzá abban az ütemben, amit a rajta kigyulladó LED megszab. Állításuk szerint 45-60 másodpercnyi „felhúzással" 3-5 percig „ketyeg" a készülék, aki ennél többet akar beszélni, az izmozzon tovább.

Sokat kellett várni rá...

...de itt van végre a balkezes billentyűzet! Igen kérem szépen, a DS International rátalált az alapvető számítógép perifériák kínálatában tátongó szakadékra, a balkezes billentyűzetek hiányára. Gyorsan be is tömték ezt a rést három (PS/2 PC, USB PC és USB Mac) modellel, amik ráadásul különböző nyelvi verziókban rendelhető a darabok.
És ne tessék nevetni, mert ez nem vicc. A billentyűzet sem az, ami súlyos 99 dollárba, vagyis több mint 27 ezer forintba kerül, de az sem vicc, hogy a balkezesek tényleg komoly küzdelmet folytatnak a mindennapokban, hogy valóban a kezükre álló eszközökhöz jussanak. Az már persze más kérdés, hogy hányszor nyúl majd a felhasználó az üres asztalhoz a numerikus pad helyet, ha a kínkeservvel megszokott jobbkezes billentyűjét balkezesre cseréli.

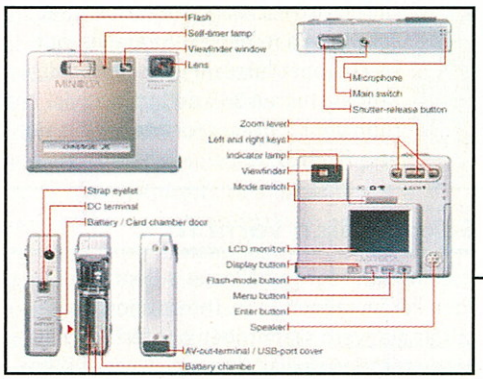
Steve Perlman bemutatta a moxi-ját

Rossz az, aki rosszra gondol, a CES 2002-n ugyanis nem közszemérem-sértés történt, csupán egy figyelemreméltó házi szórakoztató centrum és hálózati megoldás nyilvános bemutatása esett meg. A web TV-t is kigondoló, megvalósító, majd igen jó pénzért a Microsoftnak továbbadó Perlman jelen esetben is inkább licencadóként, mint direkt gyártóként kíván szerephez jutni, amire van is lehetősége, hiszen a referencia berendezés körül nagy nevű cégek és kábel TV hálózatok forgolódnak.
S hogy a moxi féle megoldásban mit jelent az otthoni szórakoztató központ? Egy berendezést, ami digitális kábeltévé és műholdvevő, 100 CD hanganyagát tároló digitális jukebox, ami USB és FireWire lejátszókkal képes számokat cserélni, merevlemezes digitális videorögzítő, DVD lejátszó, és Internet konzol egyben. Mindezt pedig úgy valósítja meg, hogy átjátszókat kapcsolva a központi egységhez a különböző szolgáltatások egy időben a lakás több pontján vehetők igénybe.

Kicsi a Dimage

A maga 84x72x20 milliméteres terjedelmével, 135 grammos súlyával nem a legkisebb digitális kamera ugyan a Minolta Dimage X nevezetű gépe, ám ha a 3x zoommal felszerelt masinák viszonylatában vizsgálódunk, akkor igen jó esély van arra, hogy learassa a babérokat.

A maximum 1600x1200-as felbontású képek először az SD, vagy a Multimedia kártyára kerülnek, ahonnan egy USB kábelen keresztül tölthetők fel a számítógépre.

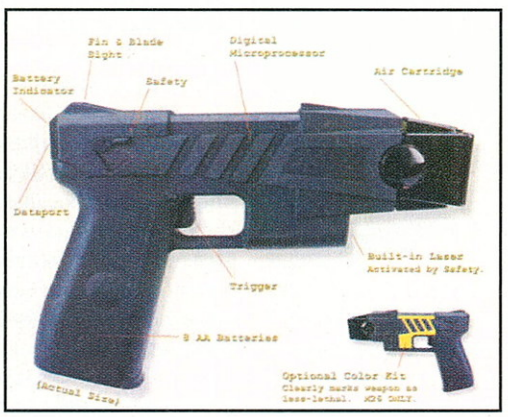


De a Panasonic se nagy

Méretében egy csöppet nagyobb csak a Panasonic 87x50x28 milliméteres digitális fényképezőgépe, viszont 95 grammjával könnyebb a Minolta modelljénél. Az elsősorban fiataloknak szánt eszköz fényképezési képességei viszonylag szerények, hiszen maximum 640x480 felbontású fotográfiák készíthetők vele. Azonban hangot és 320x240-es MPEG4 videót is képes rögzíteni az SD kártyára, amiből egy 512MB kapacitásút rögvest mellékelnek is a készülékhez.

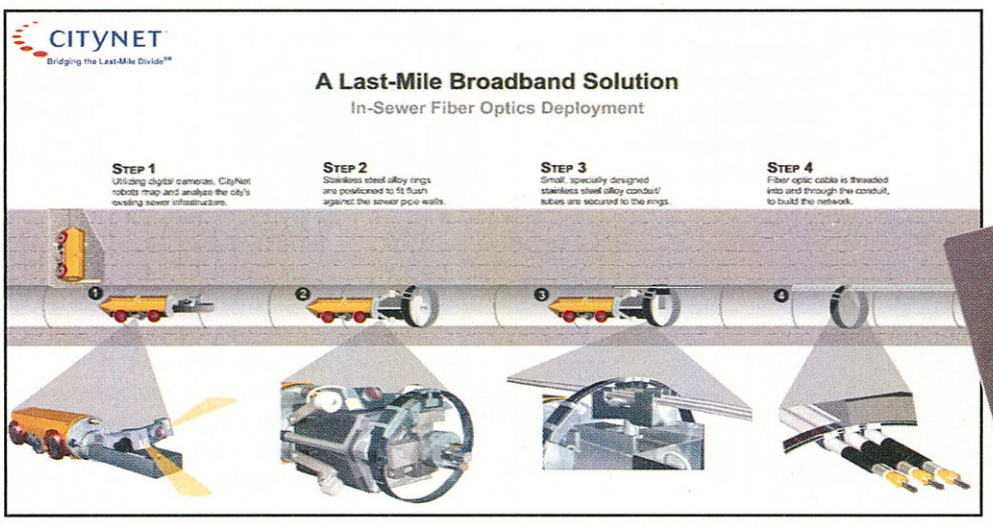
Rázós buli

Számomra érthetetlen oknál fogva, a szórakoztató elektronika kiállításon került a nagyközönség elé a Taser önvédelmi sokkoló pisztolya. A kütyü olyannyira fegyvernek látszó tárgy, hogy két kicsi, kábelen lógó tüskét ki is lő, s azok a célpontba fúródva nem kevés elektromossággal örvendeztetik meg azt. Hatásos lőtávolsága a sűrített levegővel működő (tehát sok országban engedély nélkül vásárolható és tartható) önvédelmi eszköznek 5 méter. Ennek ellenére van lézeres célzóval felszerelt modell is, potom 600 dollárért. Arra pedig, hogy mit keres ez a szórakoztató elektronikai eszközök bemutatóján, talán az lehet a magyarázat, hogy némi elektronika szorult bele, ami a lövések idejét tartja nyilván, és vizsgálódás esetén egy adatcsatlakozón letölthetőek a „használati szokás" adatai.



Az adatnak nincs szaga

Egy e-mailt nem lehet parfümmel behinteni, mielőtt elküldjük kedvesünknek, de attól sem kell tartani, hogy kellemetlen szagokat szív magába, bárhova vetődjön is. Erről az oldalról tehát semmi nem állhat a CityNet társaság kábelezési ötletének útjába, ők ugyanis árokásás és hónapokig tartó mizéria helyett, a már kiépített szennyvízcsatorna hálózatban képzelik el az üvegszálas kábelek elvezetését. Az – előzetes alapos tisztítás ellenére is – igen trutyis melót persze nem emberek végeznék, már csak azért sem, mert ők be sem férnek oda, ahova a speciális kábelrobotok kacagva beslisszolnak.



Csak a kábeleket veszíthetik...

...a GameBoy Advance tulajdonosok, ha beszerzik a 2002 nyaráig megjelenő Bluetooth kiegészítőt. Az nReach fejlesztette eszközzel nemcsak az egymás elleni játékokat vívhatják meg kábel nélkül, de az ígéretek szerint hálózati aktivitásba is kezdhetnek Bluetooth képes mobiltelefonok illetve PC-k segítségével.

Tilos a Spam

Az Országgyűlés decemberben elfogadta az elektronikus kereskedelmi törvényt, amiben az eredeti szöveghez képest megváltoztatásra került a levélszeméttel (junkmail) foglalkozó passzus. Nem csak tilos kereskedelmi célú levelet küldeni a címzett kifejezett kérése nélkül, de már az első levél elküldéséhez is szükséges ez az engedély.

A világ legjobb vicce

Tízezer vicc közül, három hónap alatt, hetven ország százezer szavazója választotta ki a világ legjobb viccét. Mondjuk a százezres szám még reprezentatív mintának is nehezen nevezhető ötmilliárdos népesség esetében, de ettől még 47%-os eredménnyel az alábbi történetet kiáltották ki a világ legjobb humorának:

A híres detektív és derék segédje a szabadban tölti az éjszakát. Az éj közepén Holmes felkelti Watsont és kérdőre vonja:

HOLMES: Watson, nézzen fel, és mondja el, mit lát!

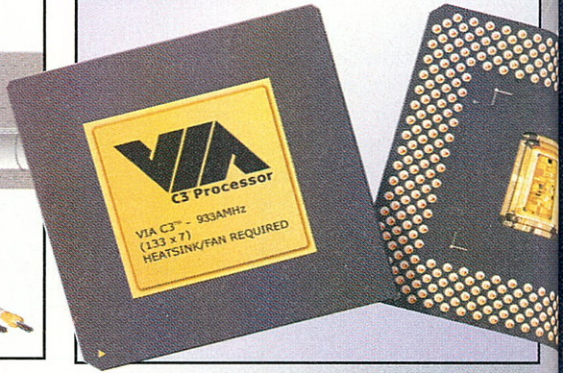
WATSON: Több millió csillagot, és ha több millió csillag van odafönn, akkor néhány olyan bolygó is van, amely hasonló adottságokkal bír, mint a Föld. Ha azonban van néhány olyan bolygó, mint a Föld, akkor feltételezhetjük, hogy azokon értelmes élet is van.

HOLMES: Watson, maga idióta, valaki ellopta a sátrunkat...

A VIA is versenyben van

Mi több, versenytársait hetekkel megelőzve indította útjára új processzorát, csak éppen egy GHz-cel alacsonyabb kategóriában.

A kis fogyasztású 0.13 mikronos Ezra magra épülő proci legújabb verziója 933 MHz órajelen fut, 192 kb cache-t és 100/133FSB-t használ.



Négyből

három

kettes!

Egy meg hármas.

Ha szeretnél egyet a GeForce kártyáink közül fizess elő vagy hosszabítsd meg éves GameStar előfizetésed február végéig!

10, 9, 8, 7...

Hajrá, az idő múlik!

station.hu

AMP COMPUTERS

GameStar

Nokia

NOKIA HDR-1 MUSIC PLAYER

KIS KÜTYÜ, NAGY ÉLVEZET

Sokan vannak, akik egy kicsi, könnyű, mégis nagy tudású mp3 lejátszóról álmodoznak. Persze amikor vásárlásra kerülne a sor, jön a dilemma, vajon melyiket vegyem? Azt, amelyik olcsóbb, de nincsen felvértezve extra funkciókkal, vagy a drágábbikat, amelyikben még FM rádió is van? A Nokia gondolt ezekre az emberekre is, és hogy ne kelljen kompromisszumot kötnünk semmilyen téren, megalkotta a HDR-1 kódnevű MP3-as lejátszót, amely okos, kicsi, és nem utolsósorban olcsó!

MP3... mi a szösz?!

A ma kapható MP3-as lejátszók között viszonylag széles a választék, viszont eddig egyik gyártó sem gondolt arra, hogy összekösse a kellemeset a hasznossal. Persze mint mindenhol, itt is a kivétel erősíti a szabályt, ugyanis Nokiáék ezt nem így gondolták és megalkották a HDR1-es MP3 lejátszót. Ilyenkor joggal merülhet fel a kérdés, hogy vajon mi annyira különleges egy MP3 lejátszóban? Nos, igazából semmi, leszámítva, hogy a szerkezetet megtoldották egy FM rádióval is, sőt, még headsetként is használhatjuk, ha egy megfelelő Nokia telcsihez csatlakoztatjuk. Na azért nem kell rögtön megijedni, a kis kütyüt Nokia telefon nélkül is használhatjuk, szóval nem mint tartozékot dobják piacra.

Dizájnból ötös

Először is érdemes megemlíteni, hogy a készülék mindössze 69 grammot nyom, ráadásul a méreteit tekintve sem nevezhetjük óriásnak, mivel alig 7 centi hosszú az egész. A modern dizájnhoz nagyban hozzájárul a kék és ezüst kellően összehangolt alkalmazása és az ívelt formák finom használata. A szerkentyű közepén húzódik meg egy egysoros kijelző, amelyen az adott szám információi, dal címe, előadója stb., FM rádió módban pedig az adó neve és egyéb paraméterei, illetve a telep töltöttsége olvasható le.

MP3 mód RULEZ!

A készülékhez gyárilag egy 32 MB-os memóriakártyát mellékelnek, amely finoman kifejezve is édeskevés, egyszerűen nem tudom felfogni, hogy miért kell egy ilyen jópofa eszköznél korlátok közé szorítani a felhasználót! Persze ennek biztos megvannak az okai, memóriabővítés meg egyebek... A lejátszóhoz mellékelnek egy Nokia Audio Manager programot, amelyet a gépre fellőve máris használatba vehetünk. Itt managelhetjük a már meglévő MP3-ainkat, átnevezhetjük a szám előadóját, címét, majd egy laza csuklómozdulattal átvághatjuk a HDR-1-esünkre. Az alap 32 MB-os memóriakártyára legjobb esetben is egy óra zenét pakolhatunk fel, ám ha minőségibb hangzásra (192Kbit/s) vágyunk, akkor csak 25-30 percnyi muzsikát vihetünk magunkkal. Ezt a negatívumot egy roppant cseles és bonyolult művelettel ki is iktathatjuk, nem kell mást tenni, mint vásárolni hozzá egy nagyobb memóriakártyát ☺.

„az MP3-as lejátszónkat megtoldották egy FM rádióval is, sőt még headsetként is használhatjuk"

És ha ez nem jönne be..

Ha már rongyossá hallgattuk a memóriakártyánkat, egyszerűen kapcsoljunk át FM rádió módba és élvezzük a változatos programot! Ugye nem is kell ide több memória?! A rádió integrálása a készülékbe igazán jó ötlet volt a készítőktől, bár az 5 memóriahely éppen hogy csak elég idehaza a rádióállomásoknak! A vétel minőségével teljesen meg lehetünk elégedve, szépen és tisztán szólt a teszt alatt Budapest egész területén. Na jó, kivéve a metróban ☺.

Headset módi

Egy nem mindennapi extra funkció is helyet kapott a „kicsikében", mégpedig az, hogy a készülékhez mellékelt csatlakozó segedelmével könnyedén átalakíthatjuk headsetté is, ráadásul ez teljesen kompatibilis majdnem az összes Nokia telefonnal (3210, 3310, 3330, 8890, 8210, 8850 stb.). Már csak hab a tortán, hogy támogatja a hanghívást, vagyis a készülék elején található fület ábrázoló gomb segítségével egy szóval kezdeményezhetünk hívásokat. Ilyenkor természetesen a zene kikapcsol, majd a beszélgetés végén ismét visszatér fülünkbe a muzsika.

A végső búcsú

Igazából nem könnyű megválni egy ilyen kis szerkezettől, főleg ha az már szinte hozzánk nőtt, ezért én is fájó szívvel adtam vissza a tesztpéldányt. Az eltöltött pár nap alatt egészen megszerettem a kicsikét, mivel a rengeteg jó tulajdonsága mellett igazából negatív élményem nem volt, leszámítva persze az alapmemória szűkösségét. Mindent összegezve a HDR-1-esnek az igazi ereje a praktikus kifejezésben keresendő, hisz magába foglalja mindazt, amire egy zenét kedvelő embernek szüksége lehet, ráadásul telefonnal felvértezve egyéb hasznos tulajdonságait is felvillantja. Egy dologról még nem beszéltem, mégpedig az áráról. Az elhangzottak alapján úgy tűnik, elég mélyen a zsebünkbe kell majd nyúlni, ha a zenehallgatás eme formáját választjuk, ám ebben az esetben alaposan tévedünk! Az ára roppant kedvező, a piacon mondhatni közép alsókategóriásnak számít az átlagos 30 000 Ft + Áfa-val.

Mody

Technikai adatok

méret	73 mm hosszú, 12 mm széles
súly	69 gramm (elemmel)
készenléti idő	közel 5 óra
memória	32MB-os memóriakártya
kijelző	8 karakteres LCD, kék háttérvilágítás
szoftver	Nokia Audio Manager

Nokia Music Player

http://www.nokia.hu

PRO
- kiváló minőségű
- extra szolgáltatások
- kedvező ár

KONTRA
- szűkös alapmemória
- kevés állomást tárolhatunk el

Nokia Magyarország
Ára: kb. 30 000 Ft+Áfa

93%

nVIDIA

GEFORCE 2 TI

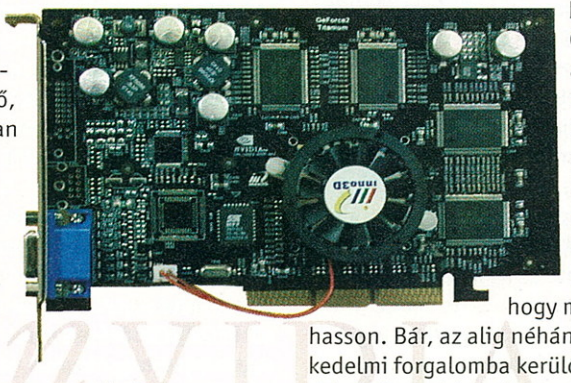
MÁSODGENERÁCIÓS VARIÁCIÓ EGY TÉMÁRA

Arra gondoltunk, hogy – a GeForce 2 Titanium kapcsán – utolsó alkalommal írunk egy rövidke összefoglalót az nVidia második generációs GeForce kártyáiról, és a piacon elfoglalt jelenlegi helyükről. Valószínűleg most hallotok utoljára ezekről a kártyákról, úgyhogy szívleljétek meg a tanácsokat...

A GeForce 3-as grafikus chip megjelenése után azt hihettük, hogy az nVidia életében befejeződött egy korszak, és lezárta a 2-es család pályafutását. Ehhez hosszú ideig nem is fért kétség, ám röviddel ezelőtt mégis „felborult" a piac. Az olcsóbb (Ti 200), és a csillagászati árkategóriákat is megszégyenítő összegekért kínált (Ti 500) GF3 mellett egy aprócska testvér is megjelent, ám ez nem a harmadik generáció képviselőit erősíti. A GeForce 2 Ti-ről van szó, mely már valóban a legutolsó „gallya" a családfa „második ágának"...

GeForce 2 Titanium

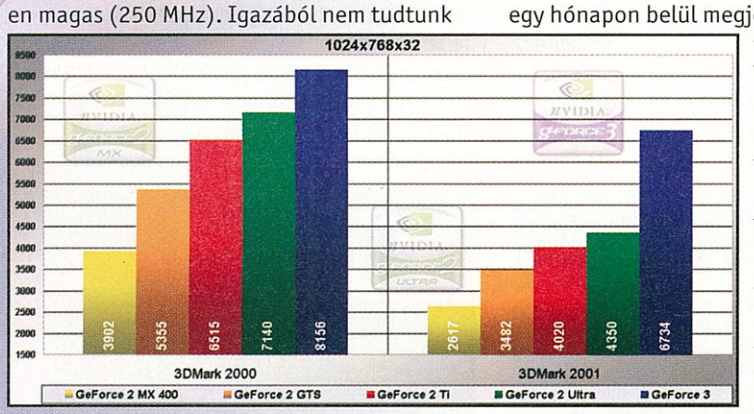
Az Spy Computer jóvoltából próbálhattunk ki egy ilyen grafikus vezérlőt, mely az Inno3D Tornado GeForce 2 Titanium nevet kapta. Sajnos a mai napig nem nagyon értjük, hogy miért a megtisztelő Titanium titulus. Az új chipsetes kártya – a mérési és technológiai adatok alapján – a Pro és az Ultra típusok között helyezkedik csak el. Talán két aprócska dolog köti a GF3-hoz, mégpedig az, hogy 0.15 mikronos technológiával készült (ezáltal kevesebb a fogyasztása és nem is melegszik annyira), valamint a GPU órajele kiemelkedően magas (250 MHz). Igazából nem tudtunk rájönni, hogy miért volt erre szükség, hiszen a programozóknak már legfőképp nem a sebesség, hanem a különféle beépített, programozható lehetőségek a legfontosabbak. Még azt sem mondhatjuk, hogy egy félelmetesen gyors eszközzel van dolgunk. A mérési eredményeiből tisztán kivehető, hogy a közelmúltban megjelent programokhoz remekül használható (3DMark 2000-es eredmények), ám a komolyabb feladatoknál már bizony jócskán lemarad (3DMark 2001-es eredmények). Ez persze nem azt jelenti, hogy ez a GeForce 2 Ti használhatatlan lenne, csak azt, hogy ha valaki új grafikus kártyát akar venni, nem biztos, hogy ez a legmegfelelőbb választás. Viszonylag magas ára mellett is csak egy sima monitor csatlakozóval lett megáldva. Később, TV kimenetes változat is kapható lesz, annak azonban valószínűleg a vételi ára is növekedni fog!



Most akkor mi legyen?

Így összefoglalva jól látható, hogy mit is nyújt számunkra a GeForce 2-es család. Ha mindenáron egy olcsó kártyát akarsz vásárolni, az MX 400-at ajánlunk (a sima MX-et, de főleg az MX 200-at azonban kerüld el minél messzebbre!), de azt senki sem garantálhatja, hogy akár az egy hónapon belül megjelenő játékok nem fognak akadni vele. Természetesen, ha alápakolsz egy izmosabb procit, akkor tovább bírja a gyűrődést, de nem lesz az igazi. Valójában a GeF2 Ti, véleményünk szerint, semmivel nem fogja meghosszabbítani a második generáció piaci jelenlétét, hiszen semmiben nem hoz akkora áttörést, amit valamelyik korábbi verzió ne kínált volna, aki pedig gyorsabb kártyát akar, annak a GeF2 Ti ellenére is távolabbra, a harmadik generáció tagjaira kell vigyázó tekintetét vetnie. Jelen pillanatban ugyanis egy GeForce 3 Ti 200 az, amely már beváltja a hozzá fűzött reményeket, és nyugodt szívvel ajánlunk az ár/teljesítmény szempontjából is. Csak sajnos nem annyira olcsó, hogy mindenki hozzájuthasson. Bár, az alig néhány héten belül kereskedelmi forgalomba kerülő negyedik generációs GeForce kártyák, kicsit megváltoztathatják majd az árviszonyokat. Addig pedig használjuk csak a jelenlegi grafikus vezérlőnket, most van az a pillanat, amikor a gépnek nem ezt a részét kell fejleszteni!

ZeroCool



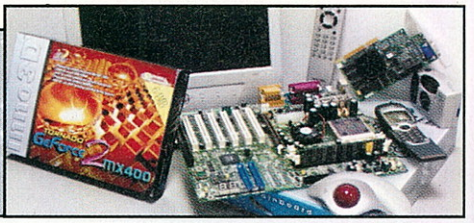
Technikai adatok

	GeF 2 MX 400	GeForce 2 GTS	GeForce 2 Ti	GeForce 2 Ultra	GeForce 3
Gyártási technológia (mikron)	0.18	0.18	0.15	0.18	0.15
Tranzisztorok száma (millió)	20	25	25	25	57
GPU órajele (MHz)	200	200	250	250	200
Memória órajele (MHz)	183	166	200	230	230
Memória sávszélesség (GB/mp)	2.9	5.3	6.4	7.36	7.36

PixelView
GEFORCE MÁNIA
GeForce3 Titanium 200 64 MB DDR
GeForce2 MX 400
TV-tuner kártyák és videodigitalizálók széles választékban!
WIN Computer
1064 Budapest, Vörösmarty u. 61.
Telefon: 353-4304, Telefax: 317-2834
www.win.hu, win@win.hu

GameStar

PIACTÉR



Panasonic GD95

A Panasonic a legutóbbi CeBIT-en jelentette be nagy kijelzős GPRS mobiltelefonját, a GD96-ot. A készülék azonban olyan pozitív visszhangot keltett a potenciális vásárlók körében, hogy a cég piacra dobta a 96-tal nagymértékben megegyező, ám GPRS nélküli, GD95-ös elnevezésű telefonját is.

Hatalmas kijelzőjével, elegáns színeivel (fekete, szürke) tekintélyt parancsoló, könnyű telefon lett, ami polifonikus, azaz többszólamú csengőhangzással örvendezteti meg tulajdonosát. Akinek nem tetszenének a beépített csengőhangok, az az Internetről SMS-ben kérheti le kedvenc zenéit, de a készülékre felvehetők egyedi dallamok vagy szöveggel ellátott hangok is. Azonban még személyesebbé tehető a harminc tapétagrafika valamelyikével. Mindkét készülék különösen nagy (16 karakter x 10 sor + 2 ikonsor) kijelzővel rendelkezik, így a felhasználónak a Panasonic WAP 1.2.1 böngészővel kényelmesebb a mobil internetezés, amiben egy mini joystick, azaz egy ötirányú navigáló gomb segít. Az SMS és e-mail-barátok számára T9 (prediktív) szövegbevitel könnyíti meg az üzenetek begépelését. A készülékben naptár, határidőnapló, hangos emlékeztető és figyelmeztetés található, az üresjáratok kitöltésére pedig Puzzle és egy Mogular nevű játék került a telefonba. A berendezés legalapvetőbb hibái, hogy nem fogadott hívások esetén a hívó félről nem őriz meg semmilyen információt, illetve hogy az SMS küldés csak szám alapján lehetséges, ami rengeteg telefonszám vagy a telefonkönyvben használt sorszámok memorizálását feltételezi a készülék gazdájától.

Kitzinger Szonja

Hansol H530

Ha már monitor, legyen TFT! – tartja az ősi mondás (talán húsz másodperce találtam ki), épp ezért körülnéztünk a lapos adatmegjelenítők piacán – lásd a PC World februári számának hasábjait –, és némi tépelődés után a fenti modellt emeltük ki a kínálatból. Nem tűnik nagy dobásnak, szinte póriasan egyszerű kialakítású, mindenféle extrát nélkülöző készüléket láthattok a képen. Egy színes matrica azonban felhívja magára a figyelmet: a Samsung folyadékkristály panelje adja az eszszenciáját, és ezt mindenképpen pozitív előjelként könyveltük el. Mint később kiderült, nem alaptalanul.

Először nem tűnt ugyan fel a Samsung beszállítói jelzése, az viszont igen, hogy teljesítményben igen közel állnak egymáshoz a két gyártó modelljei. A Hansol H530, TFT létére kiváló képminőséget nyújt, szép színek, egyenletes megvilágítás, jó kontraszt-fényesség viszony jellemzi, ennél lényegesen jobbat – a ma elterjedt technológiákkal – nem nagyon lehet kihozni folyadékkristályos kijelzőből. Ráadásul méltányos árral párosul a jó minőség, ami újabb jó ok arra, hogy akár szórakozáshoz is ilyet válasszunk. Nem kifejezetten ajánlható ugyan játékra egyetlen folyadékkristályos monitor sem, ám tesztalanyunk a jobbak közé tartozik. TFT viszonylatban helytálló a megállapítás, hogy a mai programokban felvonultatott pokolbéli küzdőterek sötét bugyrait is kellő színgazdagsággal tárja elénk.

Majd' elfelejtettük említeni: a TFT árcsökkenés szakmai berkek szerint igencsak időleges lesz, és várható némi emelkedés, aki tehát lapos panelban gondolkozik, válasszon, amíg aránylag olcsón teheti.

Zimi

Maxtor 80 GB

Néhány év alatt rengeteget fejlődött a számítástechnika. Ezt legfőképpen a processzorok sebességén érezzük, ám szemmel láthatóan a merevlemezek mérete is megsokszorozódott. Úgy 1994 körül, már nagy embernek érezhettük magunkat, mikor egy 250 MB-os háttértár boldog tulajdonosai voltunk (133 MHz-es proci kíséretében). Ma már ott tartunk, hogy hamarosan kereskedelmi forgalomba kerülnek a 100 GB-os változatok is. Legutóbbi körutunk folyamán egy 80-as Maxtort sikerült szereznünk. Nyilván tudjátok, hogy nem is olyan régen ez a cég felvásárolta a szintén elég nagy winchestergyártót, a Quantumot. Az egyesülésnek köszönhetően rengeteg dolog összeolvadt. Az új Maxtor vinyók alakjukban teljesen megegyeznek a régebbi Quantumokkal, de ennél egy sokkal fontosabb tulajdonságot is átvettek. A jumperelés szerencsére a Quantum változatból öröklődött, nem pedig a sokkal kevésbé érthető Maxtor elődből. A merevlemez teljesen halk, és ami nagyon meglepő, alig melegszik (bár, valószínűleg ez annak tudható be, hogy fordulatszáma 5400 rpm – néhány ezer forinttal drágábban van 7200-es is!). FAT32-es fájlrendszer esetén (ha egy partícióra formázunk), közel 5 GB veszteséggel kell számolnunk! Ez a jelenlegi HD-knél is így működik, csak nem ilyen nagy a kapacitásból eredő veszteség. A mi javaslatunk az, hogy ha bárki winchestert akar venni, mindig azt figyelje meg, hogy bruttó 30 ezer forint körül milyenek kaphatóak. Már évek óta ez a legoptimálisabb választás az ár/teljesítmény viszonyban. Jelenleg úgy a 40 GB-tos termékek kerülnek ennyibe. A 80 GB-tos vincsi jó szolgálatot tehet archiválás esetén, ám egyelőre különösebb oka nincs, hogy bárki is ilyet vegyen.

ZeroCool

Panasonic GD95

http://www.panasonic.com

PRO	KONTRA
▪ elegáns ▪ hatalmas képernyő ▪ mini joystick általi navigáció	▪ telefonból kinyúló antenna ▪ a nem fogadott hívások beazonosíthatatlanága ▪ SMS küldés szám alapján

Ára: forgalmazótól függ

75%

Hansol H530

http://www.hansol.com

PRO	KONTRA
▪ gyönyörű kép ▪ barátságos ár	▪ a VGA kábel merev, útban van

Flamingo Computers Hungary
360-2065
Ára: 123 200 Ft+Áfa

95%

Maxtor 80 GB

http://www.maxtor.com

PRO	KONTRA
▪ rengeteg tárhely ▪ érthető jumperelés	▪ nincs túl sok értelme ekkora méretnek

Spy Computer
484-0819
Ára: 44 000 Ft+Áfa

84%

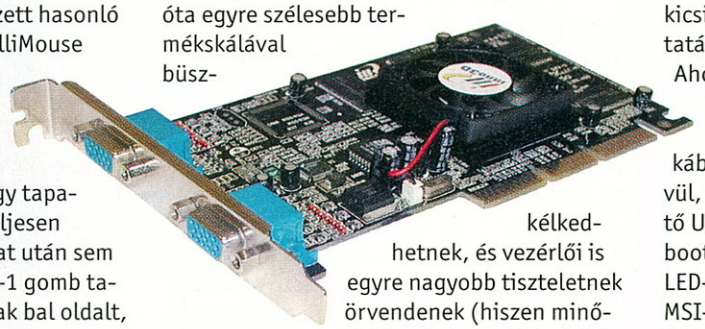
Microsoft Wireless IntelliMouse Explorer

Néhány hónappal ezelőtt bemutattuk a Logitech-féle legelső olyan egeret, mely egyben optikai és zsinór nélküli is. A cég ezen termékével csupán mostanáig volt egyedülálló, hiszen a Microsoft is megérkezett hasonló input eszközével. A legújabb IntelliMouse egyik érdekessége, hogy remek fogása van. Az ezüstös műanyag felső rész sima, minimálisan csúszós kialakítású, míg az oldalsó részen látható sötétszürke rész egy tapadósabb műanyag. A kialakítása teljesen ergonómikus, és hosszas használat után sem fárasztja el a csuklót. Összesen 4+1 gomb található rajta: kettő a hüvelykujjnak bal oldalt, további kettő a felső részen, míg a plusz egyet a lenyomható gördítő gomb jelenti. A Microsoft egerei között ugyan nem újdonság, mégis érdemes megemlíteni a viszonylag jó Intelligent Touch, Intelligent Illumination és Intelligent Surface Detection technológiákat. A legérdekesebb ezek közül az első, mely sokat segít a takarékosság terén. Lényegében arról van szó, hogy ha egy ideig nem érünk az egérhez, az készenléti állapotba kerül (kikapcsolva a piros szenzort a hasán), mely csak azt figyeli, hogy mikor nyúlunk újra hozzá. Amint rátettük kezünket, rögtön bekapcsol, és megy minden a maga útján. Sajnos előfordulhat, hogy kisebb mozgásokra nem figyel fel, így játék közben néha akadásokat okozhat. Ha már itt tartunk: számunkra eddig a legjobb egerek játékokhoz mindig a „régi", klasszikus megoldásúak voltak. Jelen esetben azonban változik a véleményünk, hiszen az új szenzoroknak köszönhetően meglepően finom mozdulatokat is csinálhatunk. Sajnos, egyetlen szépséghibával mégis szembe kell néznünk: a hazai Microsoft egyelőre nem kívánja itthon forgalmazni... ettől függetlenül előfordulhat, hogy bizonyos boltokban megvásárolható, vagy akár Interneten is megrendelhető (csak keresni kell)!

ZeroCool

Inno3D Tornado GeForce2 MX400 Dual Head 64MB

Bizonyára rémlik az a név, hogy Inno3D. Ez az a cég, amely alig néhány hét alatt a teljes névtelenségből iszonyatos rohammal előretört a grafikuskártya piacon. Megjelenésük óta egyre szélesebb termékskálával büszkélkedhetnek, és vezérlői is egyre nagyobb tiszteletnek örvendenek (hiszen minőségük vetekszik a jóval drágább, régóta nagy névnek számító vetélytársakkal is). Remek ötleteik egyike ez a legújabb MX400-as GeForce2 is. Lényegében arról van szó, hogy fogták az eredeti MX400-at, majd TV kimenet helyett rátettek egy másodlagos monitorcsatlakozási lehetőséget. Ennek köszönhetően akár két képernyőn is szemlélhetjük az eseményeket. Telepítése egészen egyszerű, csupán a már jól ismert drivereket kell feltennünk, végül pedig a beállítások között engedélyeznünk kell a második monitort is! Igaz, ezen remek lehetőséget nem mindenki tudja kihasználni, ám pl. nálunk a szerkesztőségben bizony néha jól jön, ha kétszer akkora a desktop. A kártyáról bővebben nem nagyon szeretnénk nyilatkozni, hiszen képességeiben teljesen megegyezik a már korábban bemutatott, szintén Inno3D Tornado GF2 MX400-zal. Extra meglepetések azért találhatóak a dobozában, melyek alatt 5db CD-t értünk (tele teljes verziós programokkal!). Viszonylag alacsony ára mellett is főként azon grafikusoknak illetve excel-mágusoknak ajánljuk, akik sokszor küzdenek a helyhiány okozta kellemetlenségekkel. Nekik nagyon jó, s főleg olcsóbb megoldás lehet, egy 22"-os monitor helyett, 2 db 17"-re és egy ilyen kártyára beruházni!



ZeroCool

MSI K7T266 Pro2

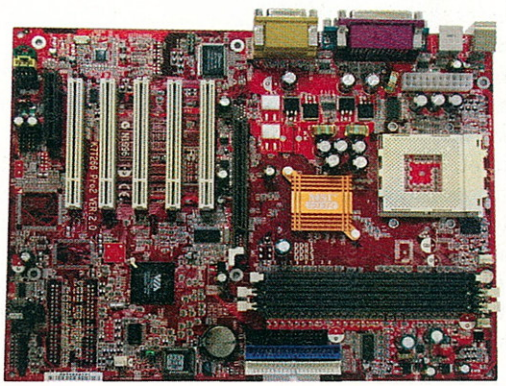
A 108. oldalon található alaplapi chipset bemutató kapcsán került el hozzánk az MSI egyik legfrissebb, AMD-s platformra szánt alaplapja, a K7T266 Pro2. Úgy gondoltuk, ha már itt van, nem küldjük vissza anélkül, hogy kicsit behatóbban megvizsgálnánk a szolgáltatásait is tekintve.

Ahogy azt megszokhattuk a gyártótól, a lap csomagolása és az általános „tálalás" minden igényt kielégít. A szokásos kábelek+kézikönyv+driver CD hármason kívül, találunk még a dobozban két (!) kiegészítő USB panelt, melyek közül az egyik egy bootolás folyamatait kijelző diagnosztikai LED-sort is tartalmaz. (Hiányoltam viszont az MSI-nál az utóbbi időben szokássá vált PC-to-PC kapcsolódási interfészt.) A CD-n mellékelnek egy teljes verziójú vírusirtót, és a szokásos MSI-os segédprogramokat, melyekkel az operációs rendszerből (a BIOS kihagyásával) finomhangolhatjuk a rendszer legapróbb beállításait is.

Az alaplap elrendezése lehetne logikusabb is, az AGP ugyanis elég közel került a memóriafoglalatokhoz, és a tápkonnektor sem érhető el egykönnyen.

Alapban található rajta 5 PCI és 1 CNR slot, 3 db DDR modulok fogadására alkalmas DIMM slot, a szokásos 2 db integrált USB port és AC '97-es hangchip is. Az összes fontosabb beállítás konfigurálható a BIOS-ból, beleértve a 100/133-as FSB váltást is, ami eddig nem minden MSI lapra volt jellemző.

A MSI K7T266 Pro2 a VIA legújabb KT266A chipsetére épül. Ennek megfelelően támogatja a 4X AGP-t, az UDMA 100-at is. Teljesítményében is meglátszik a friss lapkakészlet ereje (a pontos adatokat megtalálhatjátok a 108. oldalon), ám itt még nem bocsátkozunk messzemenő következtetésekbe, megvárjuk vele az első nagy KT266A tesztünket!



Boe

PIACTÉR

Microsoft Wireless IntelliMouse Explorer

http://www.microsoft.com

PRO	KONTRA
▪ remek küllem ▪ teljesen kézre áll	▪ nem lehet itthon kapni ▪ néha idegesítő a takarékos mód

Bevezetés alatt

87%

Inno3D Tornado GeForce2 MX400 Dual Head 64MB

http://www.inno3d.com

PRO	KONTRA
▪ ötletes, és egyedi kialakítás ▪ nagyon hasznos lehet a kétszer akkora „tér"	▪ nem mindenki tudja kihasználni ▪ a dual head-en kívül semmi plusz

Spy Computer
484-0819
Ára: 22 400 Ft+Áfa

90%

MSI K7T266 Pro2

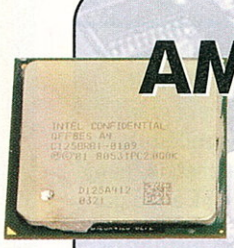
http://www.msi.com.tw

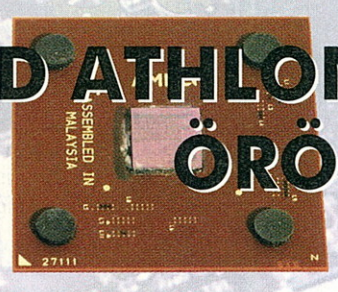
PRO	KONTRA
▪ nagyon sok extra szolgáltatás ▪ nagyon jó teljesítmény ▪ igényes kivitel	▪ nincs PC-to-PC panel ▪ drága

Kelly Tech
350-1246
Ára: 39 600 Ft+Áfa

91%

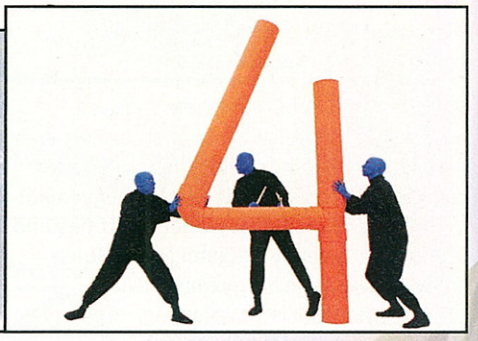
GameStar





AMD ATHLON – INTEL P4 ÖRÖKRANGADÓ

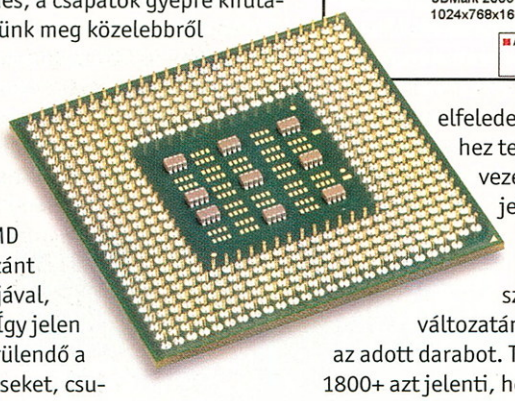
A KÖVETKEZŐ FORDULÓ



Decemberben Gyu bácsi bemutatta az új Athlon XP processzort. Egyetlen „apróság" maradt ki akkor, egy jó kis összehasonlító teszt! Az élvezetes feladat, hogy összeeresszem az új Athlont az Intel Pentium 4-essel, nekem maradt. Mindenki számára, aki mostanság gépbővítésben gondolkodik, javaslom tesztünk végigböngészését, hiszen az eredmény meglepő és mulatságos.

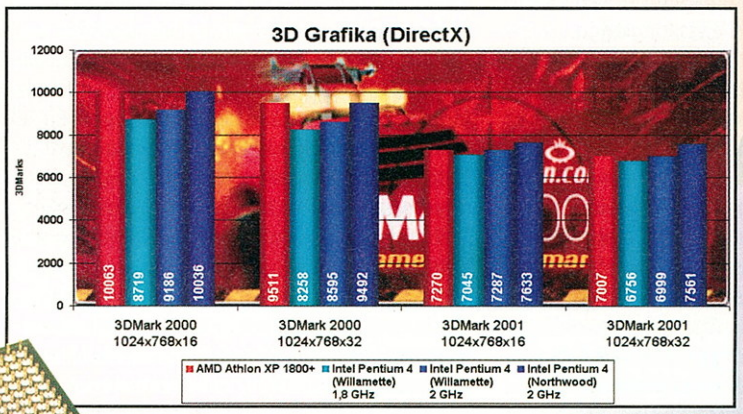
A cikk másik apropója az, hogy végre megérkezett tesztlaborunkba a régóta várt Northwood magos P4-es, ami újabb örökrangadó lejátszására készteti a PC-s processzorpiac konkurens szereplőit – persze ami a fociban a Fradi-Újpest, az itt ugye a megszokott Intel-AMD mérkőzés. Ha már így belebonyolódtam a focis hasonlatokba, akkor maradjunk stílszerűek! Tehát a középkezdés, a csapatok gyepre kifutása előtt ismerkedjünk meg közelebbről a csatársorral!

AMD



Decemberi számunkban Gyu bácsi részletesen is foglalkozott az AMD asztali gépekbe szánt processzor családjával, az Athlon XP-vel. Így jelen számunkban elkerülendő a felesleges ismétléseket, csupán az ott leírtakon pontosítanánk egy keveset, illetve hangsúlyosabbá tennénk két apróságot, mely nem bizonyos, hogy egyértelműen érthetően jelent meg.

Természetesen az AMD processzora változatlanul a 3DNow! utasításkészletet tartalmazza, egészen pontosan annak „3DNow! Professional" névre hallgató változatát. Ez a készlet tartalmaz az Intel SSE-vel kompatibilis elemeket. Több mint 50 olyan SSE-vel együttműködő utasítással került kibővítésre, mely alapján az SSE-re optimalizált programok lényegesen gyorsabban futnak az Athlon XP-n, mint elődjén. Jelen tesztünk egyik sebességmérő programja, a SiSoft Sandra is teljes értékű SSE utasításkészlettel rendelkező procinak ítéli meg az XP-t, mint ahogy az a mellékelt táblázatból ki is tűnik. Nem győzöm eleget hangoztatni, hogy az AMD visszatért egy már elfeledett és hőn utált megjelöléshez termékei elnevezésénél. Nevezetesen nem a „valódi" órajelet írják rá, hanem egy viszonyított számot, hogy mely konkurens processzor, mely órajelen működő változatának szánják ellenlábasként az adott darabot. Tehát az AMD Athlon XP 1800+ azt jelenti, hogy a konkurencia 1800 MHz-es CPU-jánál jobban teljesít – erre utal a pluszjel – az AMD szerint az egyébként 1533 MHz-en futó termék. Sehol sem nevesíti az AMD, de természetesen a „konkurencia" az Intel Pentium 4-ese.

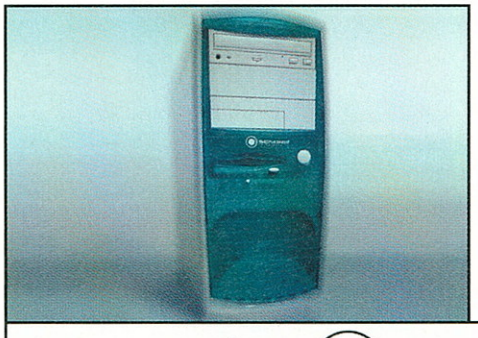


Intel

Szélsebesen zajlanak az események. Alig jelentek meg az első Pentium 4 alapú gépek a piacon, máris átesett az új CPU család egy tokozáscserén, s a kezdeti Rambus DRAM memóriákkal való kizárólagos társítása is a múlté már. Előbb az olcsó, de gyengécske teljesítményt biztosító SD RAM-ok, majd a szintén megfizethető ámde jól teljesítő DDR RAM-ok jelentek meg a palettán.

2001 augusztusának végén ismerhette meg a világ a „Socket 478" tokozásba illeszkedő, 2 GHz-es órajelű, Pentium 4-es processzort. A 256 kilobájt másodszintű gyorsítótárral rendelkező magváltozott kódneve Willamette, és 0,18 mikrométeres csíkszélességű technológiával készül. Mindenképpen megilleti a világelsőség kitüntető címe azért, mert ez az első PC-s proci, amely a 2 GHz-es álomhatárt legyűrve sorozatgyártásban készül, működéséhez pedig elegendő a már bevált és jól ismert léghűtés.

A következő lépcsőfokot egy vadonatúj – egészen pontosan 2002 január 7-én bemutatott – processzormag változat jelenti, a Northwood. Kívülről minden olyan rajta, mint elődjén, a Willamette-en. Ugyanazokba a „Socket 478" alaplapokba illeszkedik, ugyanazon feszültségen működik. A lényeg – természetesen – a tokozás alatt rejtőzik. Az egyik alapvető újdonsága, hogy szintén elsőként a világon 0,13 mikrométeres technológiával készül. A kisebb méretű magnak köszönhetően kisebb a fogyasztása, és kevésbé melegszik, mint elődje. Réz technológiával bír, de ami nekünk felhasználóknak talán a legizgalmasabb, hogy másodszintű gyorsítótárának mérete kétszerese az elődéhez képest, azaz 512 kilobájt. Ezt is a jelenleg 2 és 2,20 GHz órajelű változatokban készülő processzor összezsugorodott magja teszi lehetővé. A megnövekedett L2 cache méret nem bizonyos, hogy áldás. A nagyobb gyorsítótár szükségszerűen lassabb is egyben. (Rövid, de szemléletes magyarázat: képzeljük el, hogy van egy 20 méter hosszú locsolótömlőnk! Ha hozzákapcsoljuk a kerti csaphoz, és kinyitjuk azt, akkor kétszer annyi időre van szükség ahhoz, hogy a másik végén az első vízcsepp megjelenjen, mint egy 10 méter



A fő alkatrészek árai inteles, illetve AMD-s rendszer esetén

	Intel	AMD
CPU	**177 500 Ft** (Pentium 4 2 GHz [Willamette])	**71 500 Ft** (Athlon XP 1800+)
Alaplap	**61 750 Ft** (ASUS P4T-E)	**41 225 Ft** (ASUS P4T-E)
Memória	**34 000 Ft** (256 MB PC800 RDRAM)	**18 375 Ft** (256 MB PC2100 DDR RAM)
Összesen	276 500 Ft	131 100 Ft

Az árak csupán tájékoztató jellegűek és a december végi állapotot tükrözik.

TESZTGÉP: SENORG® ENTERPRISE PC

SiSoft Sandra Pro 2001TE mérési adatai

	CPU Dhrystone (MIPS)	FPU Whetstone (MFLOPS)	SSE2 Whetstone (MFLOPS)	Integer SSE2 (Művelet/mp)	Integer SSE (Műv./mp)	Lebegőpontos SSE2 (Műv./mp)	Lebegőpontos SSE (Műv./mp)
AMD Athlon XP 1800+ (DDR RAM)	4299	2137	-	-	8561	-	9824
Intel Pentium 4 (Willamette) 1,8 GHz (RDRAM)	3416	935	2229	7163	-	8805	-
Intel Pentium 4 (Willamette) 2 GHz (RDRAM)	3868	1086	2478	7986	-	9732	-
Intel Pentium 4 (Northwood) 2 GHz (RDRAM)	3929	1090	2489	7980	-	9713	-

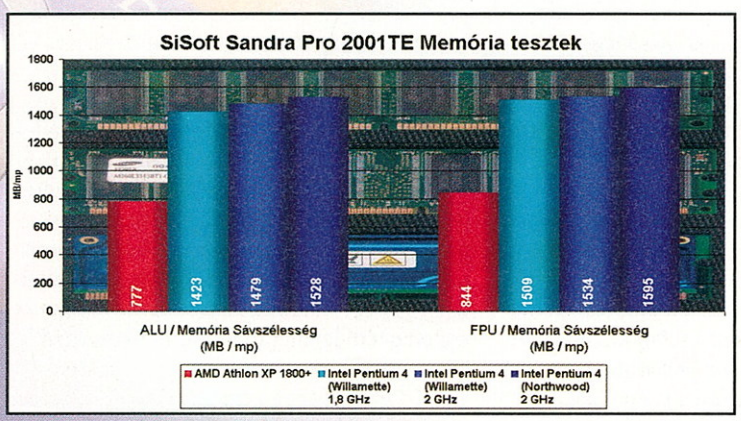
hosszú slag esetében. Természetesen az is igaz, hogy a 10 méteresbe éppen fele annyi víz fér, mint a kétszer akkorába.) Az Intel állítja, hogy az új processzormag nagyobb gyorsítótára éppen olyan gyors, mint az előző mag kisebb L2 cache-se.

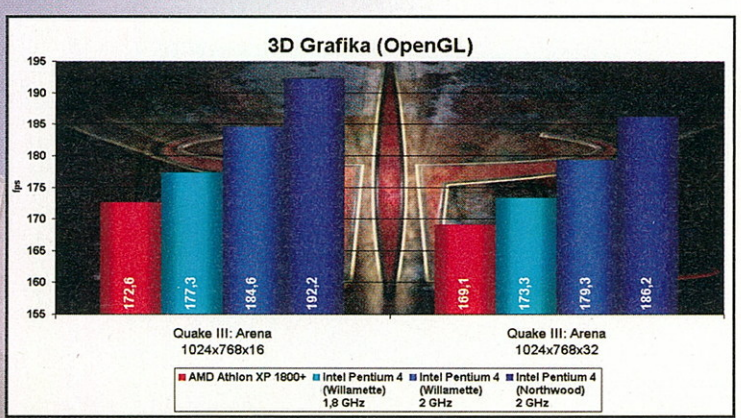
Az igazság pillanata

Mint általában, a tesztben most is arra a kérdésre szerettük volna megtalálni a választ, hogy otthoni környezetben, játékokhoz melyik CPU, melyik processzor köré épülő rendszer a jobb választás. Ennek megfelelően válogattuk össze a tesztprogramokat. Igyekeztünk a lehetőségekhez mérten a két leginkább hasonló konfigurációt felépíteni a két proci köré. Az AMD processzor alá egy Gigabyte GA-7DX lap (AMD-761 chipset, VIA686B south bridge) nyújtotta az alapot, melybe 256 MB PC2100 DDR RAM-ot helyeztünk. Az Intel-hez az ASUS P4T-E alaplapját használtuk (i850 lapkakészlet) 256 MB PC800 RDRAM-mal. Mindkettőhöz ugyanazt az ASUS AGP-V8200 DeLuxe, NVIDIA GeForce 3 alapú grafikuskártyát (Detonator 23.11 driver), 30 GB-os, Quantum ATA-100 merevlemezt tettünk. Operációs rendszerünk a Windows XP Professional változata volt.

A 3D-s grafikai teljesítményt a MadOnion 3DMarkjaival, illetve a Quake III: Arena-val vizsgáltuk. A DirectX-es teljesítményben az 1800 MHz-en futó Pentium 4-es – mely azért került bele a tesztbe, mert az AMD a processzora elnevezésében erre az Intel modellre hivatkozik, mint ellenfélre – mindenhol alulmarad az Athlonnal szemben. Mi több, a 3Dmark 2000-ben még a 2 GHz-es Pentium 4-eket is maga mögé utasítja. A geometriai gyorsítóra jobban építő 3DMark 2001-ben az 1800 MHz-es P4 veszít, de a 2 GHz-es processzornak is csak az új változata az, ami legyőzi az Athlont. A Willamette fej-fej mellett teljesít az 1533 MHz-es AMD CPU-val. Az OpenGL alapú Quake-ben nyújtott teljesítmény már csak azért sem elhanyagolható, mert az öregedő grafikai motor, ráncfelvarrások és az új technológiák támogatásának beépítése után még mindig kitűnően teljesít. (Arról nem is beszélve, hogy quake-telenség lett volna nekem, hogy egy ilyen megszállott Quaker társulatban kihagyjam a nagyöreget.) Nos, az Athlon ebben a versenyszámban egyértelműen alulmarad. A SiSoft Sandra Pro 2001TE-vel teljesítményt és memória sávszélességet vizsgáltunk. Eszerint a Rambus DRAM körülbelül kétszeres sávszélességet biztosít a DDR RAM-mal szemben. Ugyan elvben az RDRAM az összes P4-es processzorral azonos sávszélességet nyújt, ám a magasabb órajelű, illetve nagyobb L2-es cache-sel szerelt CPU-k esetében a tesztek jobb eredményeket mutatnak. A Sandra-sebesség adatai magukért beszélnek.

A végére maradt a legtöbbek számára legfontosabb információ: az ár. Az AMD bizonyul a legolcsóbbnak.





Összegzés

Az 1533 MHz-en futó Athlon XP 1800+ fityiszt mutat a kicsit több mint 260 MHz-cel gyorsabb Pentium 4-esnek. A jó 460 MHz-cel gyorsabb Pentium 4-es új változata az, amely képes megverni az Athlont, de cserébe lényegesen drágább annál. Hangzatos slusszpoén lenne most azt mondani, hogy „És ez még nem is a leggyorsabb Athlon XP, hiszen létezik már az 1900+ változat is." Sokkal inkább úgy foglalnánk össze az eredményeket, hogy jelen pillanatban az AMD processzorára épülő rendszer tűnik a jobb választásnak. A P4-et azonban korai lenne még temetni. Az életciklusa elején lévő konstrukció majd később, a ma még elképesztőnek tűnő 4-6 GHz körüli teljesítményen lehet képes arra, hogy komoly meglepetéseket okozzon.

Sam. Joe

Gyakran elhangzó tévedések

Gyakran hallunk felkészült és jól informált számítástechnikusok szájából is olyan megállapításokat, melyek manapság már nem állják meg a helyüket. Szeretnénk néhányat eloszlatni ezek közül.

„Azért kell Intel processzort venni, mert a többiek inkompatibilisek! Egy csomó program nem megy velük."

Nos, ez igaz volt, csak éppen jó sok évvel ezelőtt. Emlékszünk még például a sokunkat őrületbe kergető Cyrix 468 DX2/66-os processzorokra. Manapság? Nos, aki Athlon, Duron procik tulajdonosa, az igazolni fogja, hogy már réges-régen nem ez a helyzet. Mi nem találkoztunk olyan szoftverrel, ami makacskodott volna futni bármelyiken is. (Ha valaki véletlenül összefutna egy ilyennel, akkor kérjük ne habozzon értesíteni minket, hogy járjunk a dolog végére!)

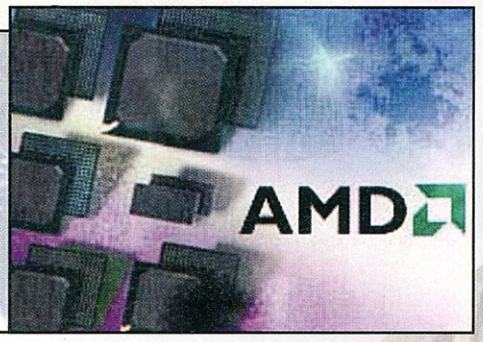
„A fejlesztők mindent Intel processzorra optimalizálnak, más CPU-kon lassabban futnak a programok."

Ismét egy idejétmúlt kijelentés, melyet nem is cáfolhatunk jobban, mint jelen tesztünkkel. Az biztos, hogy ha valaki egy bizonyos speciális program szinte kizárólagos futtatásához vásárol számítógépet, jól teszi, hogyha utána néz, hogy milyen SIMD – Single Instruction Multiple Data: egyetlen utasítással ugyanazon művelet végrehajtása több adaton – utasításkészlet támogatása van beépítve a programba és e szerint választ. Viszont manapság egyre ritkább, hogy az ilyen utasításkészletekből valóban profitáló programok csupán egyetlen ilyet támogatnának.

GameStar

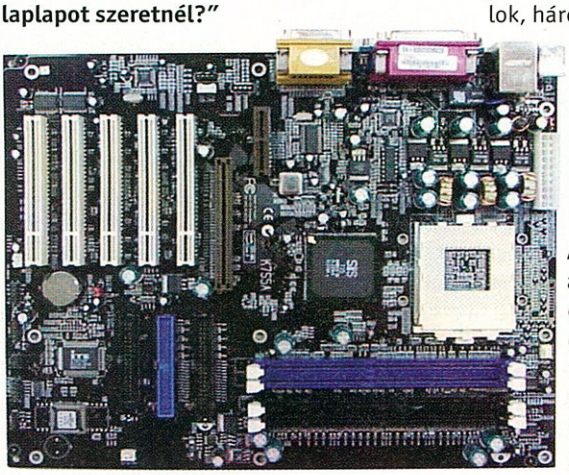
AMD-S CHIPSETEK

SZÍNES VÁSÁRI FORGATAG



Soha nem volt jellemző az egyszerűség a számítástechnikára. Az alaplapi lapkakészletek területére meg pláne nem. Ami azonban a DDR-es AMD platformon manapság végbe megy, az még ehhez képest is nagy szám. Ember legyen a talpán, aki nyomon tudja követni a történéseket: elég, ha egy picit fordítja csak félre a fejét, és 1-2 hónapig nem követi olyan intenzíven az eseményeket, s máris értetlenül áll a pult előtt, amikor az eladó visszakérdez: „Mégis milyen AMD-s alaplapot szeretnél?"

És itt bizony nem elég annyit mondani, hogy „MSI-t!", vagy „ASUS-t!", mert ekkor még csak kb. annyira határoztuk meg a dolgokat, mintha az autószalonban kijelentenénk, hogy márpedig nekünk egy Volkswagen kell. A sokféleség – s ezzel a fejtörés – okozói a chipsetek, ahogy az már lenni szokott (most konkrétan a „hirtelen" megjelenő „második generációs" DDR chipsetek). Mi pedig nem szeretnénk, hogy az informálatlanság miatt netán rosszul döntsetek vásárlás során, így nincs mit tenni, a tisztánlátás végett összeszedjük, lemérjük, és megosztjuk veletek azt, amit a piacon manapság előforduló termékekkel kapcsolatban tudni érdemes. Jelen esetben azonban nem konkrét, márkákra bontott alaplap-tesztet olvashattok majd. Látni fogjátok, hogy épp elég lesz tisztába tenni az újonnan érkezett/érkező lapkakészletek forgatagát is! Ezek után mindenki belőheti majd azt az irányvonalat, amerre szeretne tovább kutakodni.

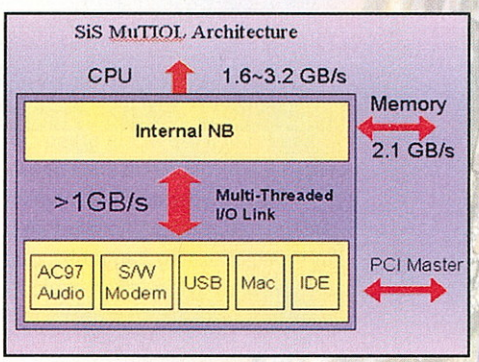


„Nem is olyan rég, ha jól emlékszem még..."

... csináltunk egy DDR-es AMD-s alaplap-tesztet, ha minden igaz, a novemberi számban. Akkor a lapok mindegyike VIA KT266-os chipsettel, vagy AMD 761-es lapkakészlettel volt szerelve. Akkor még ez a két megoldás dominált a piacon – létezett (illetve létezik) még ugye egy Ali Magik nevű chipkészlet is, de ennek teljesítménye még kedvező árának tükrében sem volt elfogadható. Ha jól számolok, három hónap telt el azóta. Ennyi idő pedig elég volt ahhoz, hogy teljesen új felállás lépjen érvénybe. Az AMD végleg leállította a 761-es lapkakészlet gyártását (annak ellenére, hogy három hónapja még egyértelműen ez volt a legjobb választás), mondván, hogy a tajvani gyártóknak mostanra elég idő állt rendelkezésére, hogy megfelelő teljesítményű „alapokkal" lássák el az AMD-s platformot, versenyképes alternatívákat tárva a vásárlók elé az Inteles rendszerek ellenében. S, hogy mire gondoltak konkrétan?

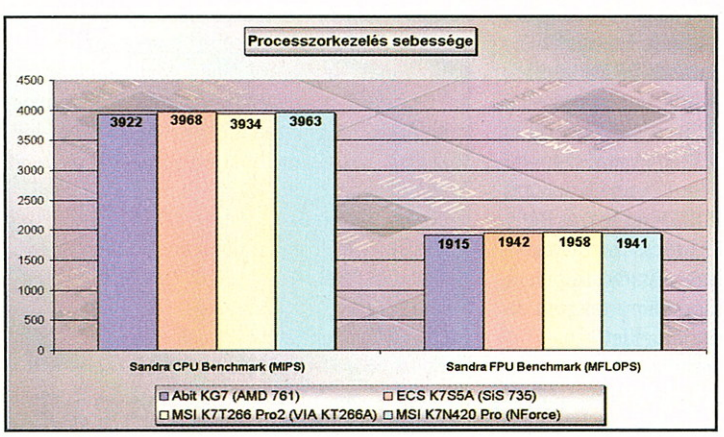
SiS 735

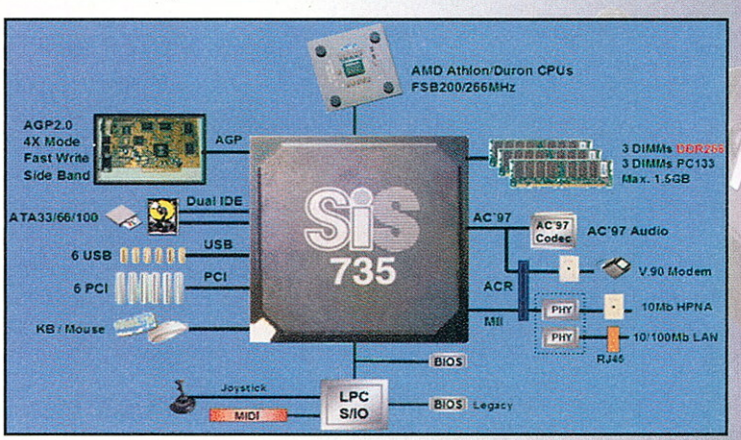
Itt van mindjárt elsőként a VIA egy feltörekvő, egyre jobb és jobb fejlesztési eredményekkel előrukkoló vetélytársa, a SiS. A 735-ös sok hónappal ezelőtti bejelentésekor kiszivárgott teszteredmények mind azt mutatták, hogy a régi nyerő-páros (VIA KT266 és AMD 761)

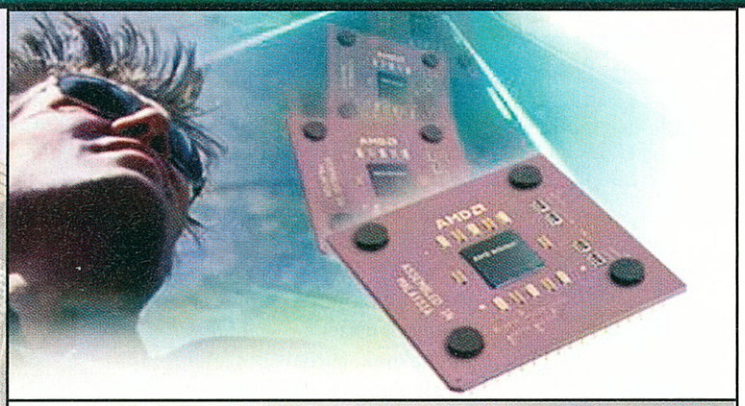


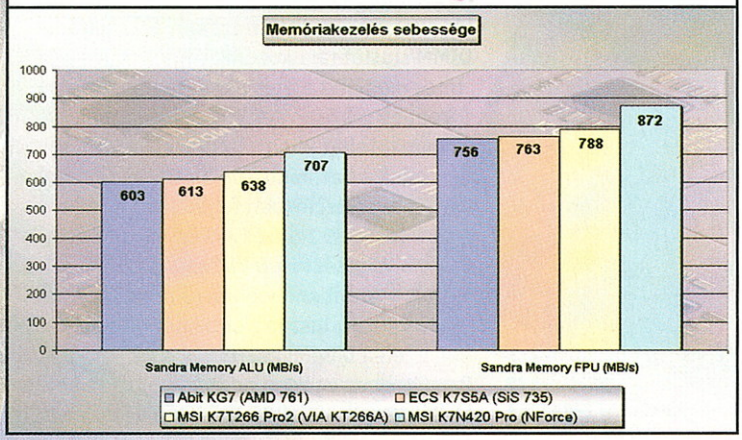
mindkét tagját felül fogja múlni teljesítményben, s mindezt – az előzetes árkalkulációk alapján – minden eddiginél olcsóbban teszi majd!

A titok nyitja egy teljesen új struktúra bevezetése volt, melyet a SiS mérnökei a 735-ös chipkészlettel indítottak útjára. Ennek lényege az, hogy a processzor, a memória és az AGP vezérlését végző North Bridge és a PCI slotokat, IDE eszközöket lekezelő South Bridge eleddig minden gyártónál (VIA, Intel, AMD, Ali) külön-külön szerelt egységeit egy chipben házasították össze. Ezzel rögtön két előnyt is bezsebelt a gyártó: egyrészt a költségeket tekintve hihetetlen mértékben a konkurencia alá tudott menni, hiszen sokkal olcsóbb az egy lapkára optimalizált gyártósorokat megépíteni, fenntartani, mint az eddigieket, hogy aztán az anyagköltségről már ne is beszéljek. Másrészt az Északi és Déli „Híd" egyesítésével újfajta technológiai lehetőségek is megnyíltak a SiS mérnökei előtt. Ennek eredménye lett a MuTIOL (Multi-Threaded I/O Link), amellyel eddig soha nem látott sávszélességeket tudtak elérni az alaplapi point-to-ponit kommunikációban, ami tulajdonképpen nem is meglepő, hiszen az adatok egy radikálisan megrövidült belső útvonalon áramlanak egyetlen chipen belül. Az elérhető maximális sávszél 1,2 GB/sec, szemben például a régi VIA KT266 másodpercenként 266MB-ot „áten-







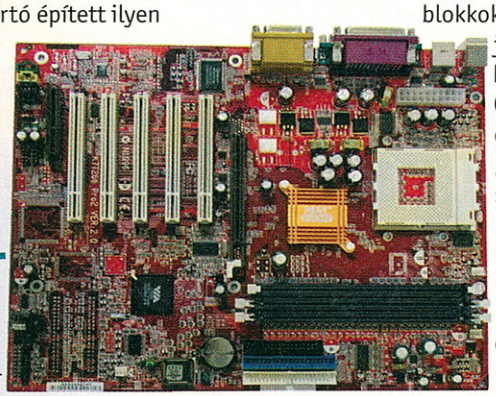


gedő" V-link architektúrájával, amellyel a régebbi alaplapokon a North Bridge és a South Bridge közötti kommunikációt megoldották. Sokan kérdezhetitek, hogy akkor miért nem tolonganak az alaplap-gyártók ajtóink előtt, hogy ezzel a nagyszerű, innovatív chipkészlettel szerelt lapokat ömlesszék az arcunkba, megvásárlás céljából. A kérdés jogos. 2001. májusa óta (ekkor jelentették ugyanis be a SiS 735-ös lapkakészletet) írd és mondd, kettő, azaz kettő gyártó épített ilyen alaplapot: az ECS és a Chaintek. Hogy ennek mi lehet az oka, annak ellenére, hogy a bejelentéskor az összes „nagyhal" rávetette magát a lehetőségre?

VIA KT266A

Az, hogy a tajvani chipsetgyártó óriás nem nézte jó szemmel a kis SiS ténykedését, és valamilyen szinten valószínűleg ráhatott ezekre a „nagyhalakra". Persze ezt nem tudta volna megtenni, ha nem ajánl nekik valamit a kényszerű várakozásért cserébe. Ez az ajánlat nem más volt, mint a KT266-os lapkakészlet kipofozott, feltupírozott új verziója, a KT266A. Bárhogy is nézzük, ha a híresztelések igazak, és az alaplapgyártók valóban erre a chipsetre vártak, akkor nem tették hiába (bár az már más kérdés, hogy ettől még építhettek volna SiS735-re épülő lapokat is).

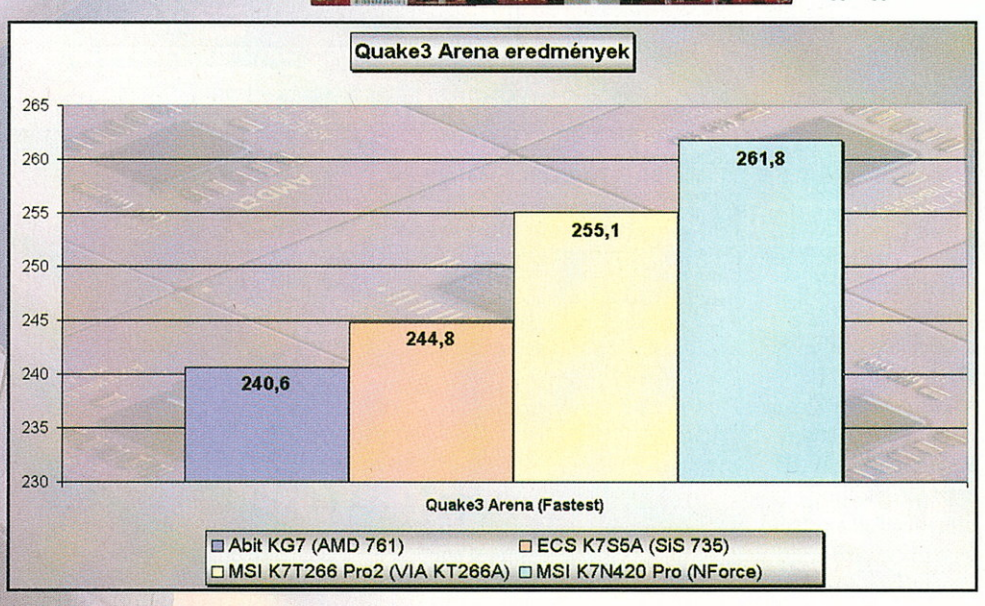
A KT266A feledteti a régi verzió gyerekbetegségeit, sőt, az olyan hibákat is, melyeket eddig úgy általában a VIA-nak tulajdonított a szaksajtó: nincs többé magas hibaszázalék és harmatos memóriakezelés. Amint a tesztekből azt látni fogjuk, a KT266A-ban úgy emelték drasztikusan a sávszélességet a VIA mérnökei, hogy a strukturális alapokhoz nem kellett hozzányúlniuk. Ehelyett inkább a memória vezérlését optimalizálták az elődnél sokkal hatékonyabban, minek köszönhetően a rendszer az eddigieknél jóval nagyobb adatblokkokat képes sokkal jobb időzítésekkel küldözgetni. Gyakorlatilag ennyi lett volna a „nagy" újítás a sima KT266-osokhoz képest, ám ez akkora mérvű általános sebességjavulást eredményezett, hogy egy szavunk sem lehet (lásd később a teszteket). A kérdés persze itt is fennáll, hogy ezt a változtatást miért nem tudták már 2001 áprilisában (KT266 bejelentése) belezsúfolni a chipsetbe, s miért kellett őrületbe kergetni egyrészt a gyártókat, akik óriási felhalmozott készletekkel rendelkeznek még az első generációs lapokból, másrészt a vásárlókat, akik anno egyből elrohantak KT266-os alaplapot venni, most pedig pár hónap múltán szívhatják a fogukat, mivel kijött egy sokkal ütőképesebb verzió. De ez már tényleg csak kukacoskodás.

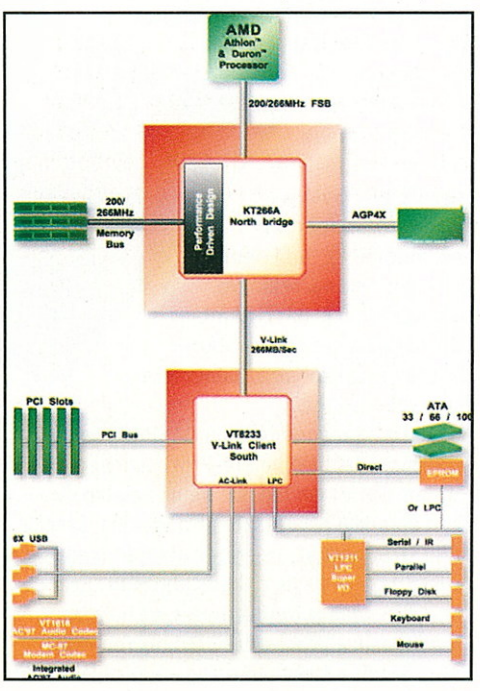


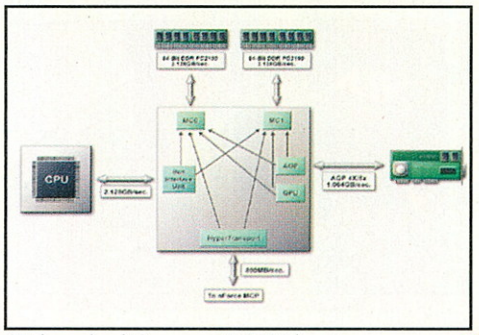
NVIDIA Nforce

A végére maradt a legújabb és a legnagyobb dirrel-durral beharangozott AMD-s lapkakészlet, amelynek első példányai nemrégiben érkeztek csak be az országba. A grafikus vezérlőiről híres NVIDIA stílszerűen egy integrált megoldással veti bele magát a versenybe (az alaplapi grafikus chipet azonban szerencsére nem köteles használni a kedves vásárló, ha van normális, AGP-s grafikus kártyája).

Az utóbbi időben mindenhonnan azt lehetett hallani, hogy ez a lapkakészlet mindent felborít és átértékel majd, és ha jobban utánanézünk, ehhez meg is van minden technológiai háttere: a chipkészlet annyi innovatív fejlesztést és újítást foglal magában, hogy még felsorolni is sok. Az első ezek közül a Twinbank névre keresztelt kétcsatornás memóriavezérlő. Ennek lényege abban áll, hogy segítségével a North Bridge (illetve ahogy itt hívják, az IGP) 128 biten tudja elérni az alapban 64 bites DDR memóriamodulokat. Ennek eredményeképpen a memória sávszélesség normál 266 MHz-es DDR RAM-okkal, a szokásos 2,1





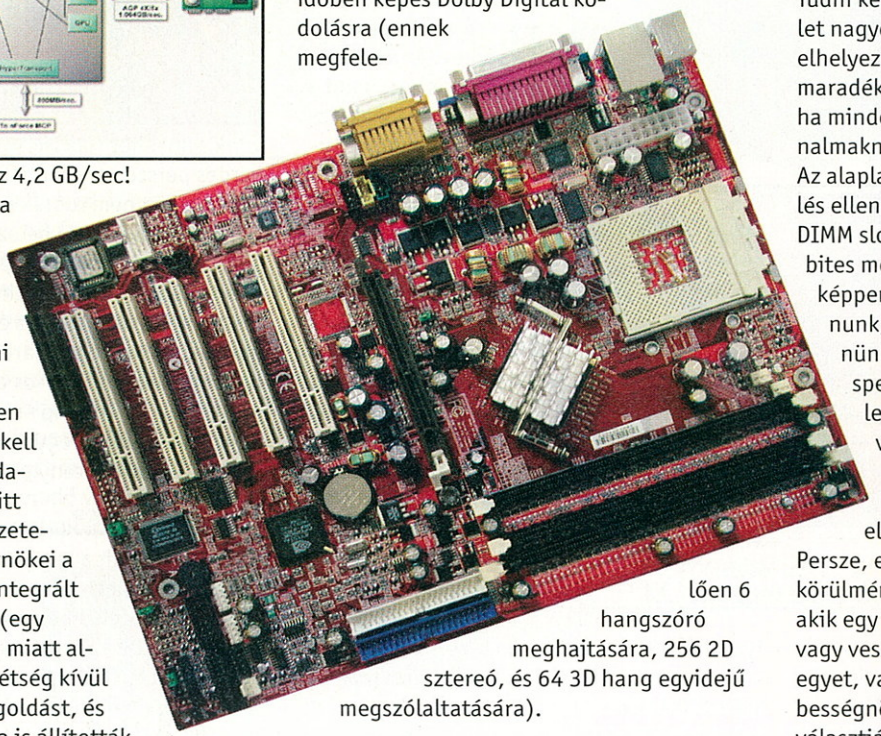


GB/sec duplája, azaz 4,2 GB/sec! Ez pedig több, mint a Pentium 4-es platformon izmozó 400 MHz-es RD RAM-okból kisajtolható 3,2 GB/sec, ami eddig abszolút etalonnak számított ezen a téren. Persze nem kell rögtön elájulni az adatoktól, ugyanis van itt még valami (természetesen). Az NVIDIA mérnökei a nagyteljesítményű integrált grafikus processzor (egy GeForce2 MX magja) miatt alkották meg ezt a – kétség kívül nagyon fejlett – megoldást, és ennek a szolgálatába is állították. Ennek megfelelően ezt a 4,2 GB-os sávszélességet nem csak a processzor használja, hanem az integrált vagy nem (!) integrált grafikus processzor, sőt, az összes PCI buszon csücsülő eszköz is! Persze ettől függetlenül a technológiai újítás még így is jócskán kihat a memóriakezelés sebességére, amint azt a grafikonokból láthatjátok. Létezik az NForce lapkakészletnek olyan verziója is, amelybe nem építették bele a Twinbank memóriakezelést, ott a sávszélesség marad a régiben (ennek típusjele egyébként NForce 220, míg a twinbankosé NForce 420).

A másik újítás a porondon a HyperTransport technológia első gyakorlati alkalmazása, mely a hidak közötti alaplapi point-to-point kommunikációban 800 MB adatot képes átpumpálni egy másodperc alatt. Ez majdnem közelébe ér a fentebb taglalt SiS 735-féle MuTIOL technológia 1,2 GB/másodperces eredményének, ami nem kis teljesítmény, tekintve, hogy az NForce-nál fizikailag különálló North illetve South Bridge között folyik az adatcsere ilyen sebességgel.

Fontos még megemlíteni a DASP (Dynamic Adaptive Speculative Pre-Processor) egységet, amely semmi mással nem foglalkozik, mint elemzi a processzor által bekért adatfolyam struktúráját, és ennek alapján megbecsüli a legközelebbi bekért adatokat. Ezeket feltölti a saját gyorsítótárába, és ha a becslés megegyezik a processzor valós kérelmével, akkor ebből a tárból lövi át a kívánt biteket a procihoz, aminek így nem kell várakoznia a rendszermemória elérésére.

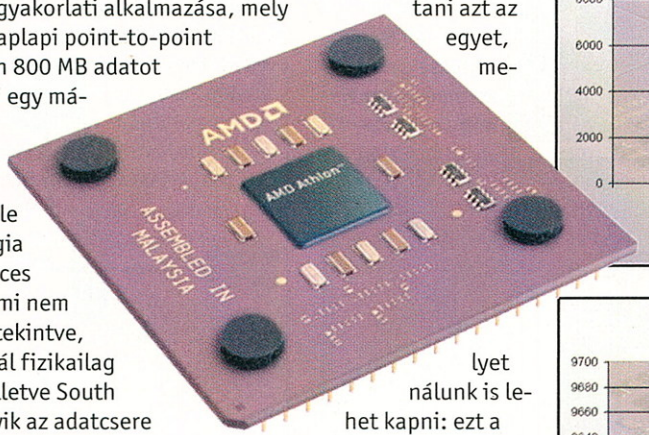
S hogy még mindig ne legyen elég, helyet kap az NForce-os alaplapokon egy olyan hangchip (illetve Audio Processing Unit) is, amely valós időben képes Dolby Digital kódolásra (ennek megfelelően 6 hangszóró meghajtására, 256 2D sztereó, és 64 3D hang egyidejű megszólaltatására).



Tesztfázis

A chipsetek teljesítményét a szokott módon mértük le: a processzor és a memóriakezelés sebességét a SiSoft Sandra 2001te Profession-nel teszteltük, míg a rendszerek általános sebességét a már jól bevált Quake 3 Arena-val és a 3Dmark 2000 tesztprogrammal mértük.

A SiS 735-ös lapkakészlettel szerelt alaplapok hatalmas (2 gyártót számláló) táborából nem esett nehezünkre kiválasztani azt az egyet, melyet nálunk is lehet kapni: ezt a chipsetet az ECS K7S5A képviselte. A VIA KT266A és az NForce prezentálására mindkét esetben MSI alaplapokat választottunk, hogy minimalizáljuk az eltérő gyártók eltérő minőségéből eredő torzításokat. Így került a tesztasztalra az MSI K7T266 Pro2 (KT266A) illetve az MSI K7N420 Pro (NForce). A lapok közül csak eggyel voltak problémáink az installálás során, mégpedig az NForce-os K7N420 Pro-val.

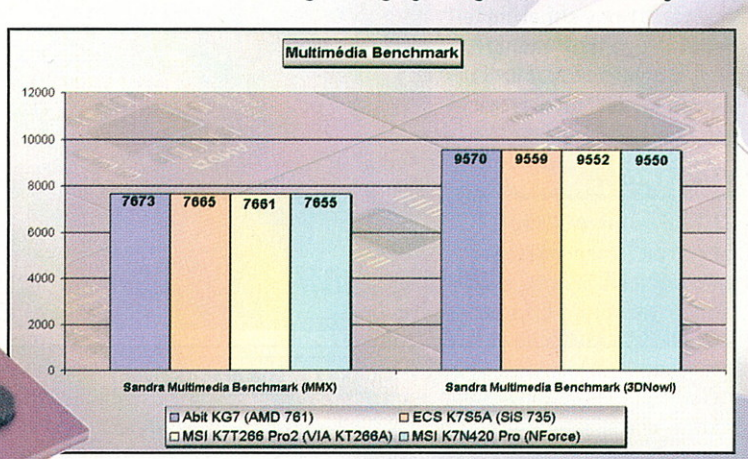


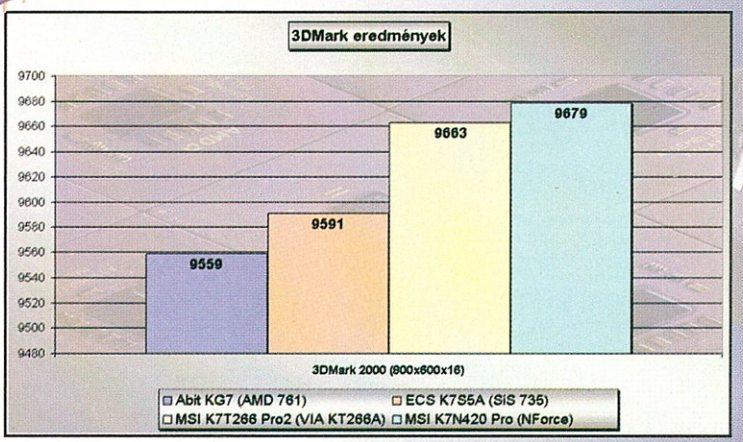
Tudni kell ugyanis, hogy az NForce lapkakészlet nagyon kényes a megfelelő RAM-elhelyezésre, és csak akkor használhatjuk ki maradéktalanul a benne rejlő lehetőségeket, ha minden szempontból megfelelünk a kívánalmaknak. Miről is beszélek?

Az alaplapon – a kétcsatornás memóriavezérlés ellenére – páratlan számú, azaz három DIMM slottal találkozunk. Ahhoz, hogy a 128 bites memória elérés aktiválódjon, mindenképpen párosan kell a modulokat használnunk, tehát jelen esetben el kell feledkeznünk a harmadik foglalatról. Ez a húzás a specifikációkban foglalt, maximálisan lekezelt 1,5 GB RAM-ot egy huszáros vágással 1 GB-ra redukálja... Megéri azonban meghoznunk ezt az áldozatot, hiszen a sebességnövekedés elég látványos.

Persze, ez az egész rendszer elég kellemetlen körülmények elé állítja azokat a vásárlókat, akik egy memóriamodullal rendelkeznek: ők vagy vesznek frissen szerzett lapjukhoz még egyet, vagy lemondanak a mintegy 5%-os sebességnövekedésről. Azonban ha az utóbbit választják, arra mindenképpen figyeljenek oda, hogy azt az egy szál modult soha ne tegyék a DIMM2-be, mert ez – az NVIDIA által elismert, ám nem magyarázott – sebességcsökkenéshez fog vezetni.

Figyeljenek oda továbbá azok is, akik még valamilyen oknál fogva (például az eredmények összehasonlíthatósága miatt, mint mi ☺), még mindig a jó öreg Win98-at használják: az





Tesztkörnyezet

Processzor: AMD Athlon 1,4 GHz
3D kártya: Inno 3D GeForce 2 GTS
Memória: 2 x 256 MB DDR SDRAM (Hunix, CL 2,5)
Szoftver:
Win98 SE
Detonator 12.40
SiSoft Sandra 2001te Professional
Quake 3 Arena v 1.11
3DMark 2000

Technikai adatok

	AMD 761	SiS 735	VIA KT266A	NVIDIA Nforce 420
Támogatott processzor	Athlon/Athlon XP/ Duron	Athlon/Athlon XP/ Duron	Athlon/Athlon XP/ Duron	Athlon/Athlon XP/ Duron
FSB	200/266	200/266	200/266	200/266
Memória	2 GB	1,5 GB	3 GB	1,5 GB
Sávszélesség	2,1 GB/s	2,1 GB/s	2,1 GB/s	4,2 GB/s
Hídkapcsolat	V-Link (266 MB/s)	MuTIOL (1,2 GB/s)	V-Link (266 MB/s)	HyperTransport (800 MB/s)
Integrált audio	igen	igen	igen	igen
UDMA 100	igen	igen	igen	igen
össz USB port	4	6	6	6

MSI laphoz adott driver CD-n ugyanis – a könyvtár elnevezése ellenére – nincsenek WinME-től korábbi Windows alatt használható driverek, és az NVIDIA honlapon is csak Win98 SE-hez találtunk, sima 98-hoz nem.
Felhívjuk továbbá mindenkinek a figyelmét, hogy tényleg kerülje el az integrált MX használatát: nagyon harmatos eredmények születtek vele, az AGP-be tolt „külső" MX gyorsabb volt nála...

Eredmények, konklúziók

Amint azt láthatjátok, a teszthez összegyűlt díszes társasághoz hozzácsaptuk a novemberi számunk győztesét, az akkori legjobb AMD 761-es Abit KG7-est, mintegy referenciaként. Nem szerepel rosszul, de látni, hogy „eljárt fölötte az idő".
Látható, hogy a processzorkezelés tekintetében nincs jelentős különbség a versenyzők között, annál inkább a memóriakezelés területén (ami várható is volt, tekintve, hogy mindegyik chipset itt hozott valamilyen mérvű újítást). A SiS 735-ös is gyorsabb, mint a régi etalon KG7-es, ám nála is sebesebben száguld a KT266A és a twinbank előnyeiből profitáló Nforce, amely verhetetlen ezen a téren. Ez mutatkozik meg, illetve ütközik ki a valós életből vett teszteken is: mind a Quake3-ban, mind a 3DMark 2000-ben megmaradt a memóriateszteken kialakult sorrend, és egyértelmű maradt az NForce fölénye.
A döntés innentől kezdve az olvasón áll: ha az ár/érték arányt tartja a legfontosabbnak, akkor – Nforce ide, Nforce oda – a SiS 735 alapú ECS lap a nyerő, hiszen bruttó 25 ezer Ft-ért már lehet kapni. Ha hajlandó több pénzt rászánni a vásárlásra (egészen pontosan kb. bruttó 45 ezer Ft-ot) egy kis többlet teljesítményért cserébe, és fontos számára a kiforrott, megbízható technológia, akkor a KT266A alapú lapok között keresgéljen. Ha azonban az ultimate gyorsaságot keresi, megvan hozzá a megfelelő anyagi háttere (a tesztlap ára több, mint 60 ezer Ft!), és hajlandó elviselni az összes velejáró rigolyát, akkor irány az Nforce!
Szubjektív vélemény, de nem befolyásolásképpen, csak azért, hogy legyen ilyen is: én még várnék az NForce-szal, amíg levetkezi gyermekbetegségeit, lemegy az ára, és normális drivereket írnak hozzá. Addig a KT266A-t választanám. ☺

Boe

Köszönet

A teszthez nyújtott segítségért köszönetet mondunk a Kelly-Tech Kft.-nek.

GameStar

DVD OLVASÓK

VÁLASZTÁS ELŐTT

Néhány éve még a CD-ROM is különlegességnek számított egy PC-ben. Ma ott tartunk, ha valaki komplett gépet akar vásárolni, alapkiszerelésben egy DVD meghajtót tesznek bele a boltokban. Itt jöhet a probléma, hogy mégis melyik felel meg leginkább a tisztelt vásárlónak. Ezen tesztünkben öt különféle DVD lejátszót sikerült kipróbálnunk.

Röviddel ezelőtt jelentek meg az első DVD meghajtók, melyek a maiakhoz képest elég lassú processzorok mellett dolgoztak. Ebben az időben még mindenképpen kellettek extra kiegészítők (megfelelő grafikuskártya, SCSI csatoló, stb.) a filmek tökéletes lejátszásához. Ma, akárcsak a CD írók esetében, a DVD-k is működnek anélkül, hogy bármilyen extra kelléket kellene hozzá vásárolnunk. Jelenleg ott tart a technika, hogy elértük a 16-szoros DVD sebességet, és ugyanezek 48-50-szeresen olvassák a CD-ket. Ezen a ponton azonban egy kicsit megtorpanni látszik a fejlődés. Részben azért, mert – akárcsak a CD-k esetében – nincs nagyon van szükség nagyobb gyorsaságra, másrészt pedig a nagyobb sebesség esetleg a lemezek károsodását okozhatja. Magunk közt szólva a DVD-k, már 6-szoros koruktól gyakorlatilag tökéletesnek mondhatóak, hiszen ellátják a rájuk bízott feladatot.

Más a helyzet a házimozival. Nyilvánvaló, ha valaki fel akarja építeni a maga kis rendszerét, akkor nem egy számítógép belsejébe ágyazott meghajtót fog vásárolni. Kicsit mellékvágányra térve megemlítjük, hogy ha asztali DVD lejátszót akarsz venni, a sok különféle termék közül még véletlenül se felejtsd ki a Nintaus DVD-N9901-et, mely kb. olyan, mint egy Ti 500 Deluxe a grafikus kártyák között (vagyis mindent tud, sőt, még valamivel annál is többet). Mivel azonban most nem ez a téma, kanyarodjunk vissza szépen a DVD-ROM-okhoz.

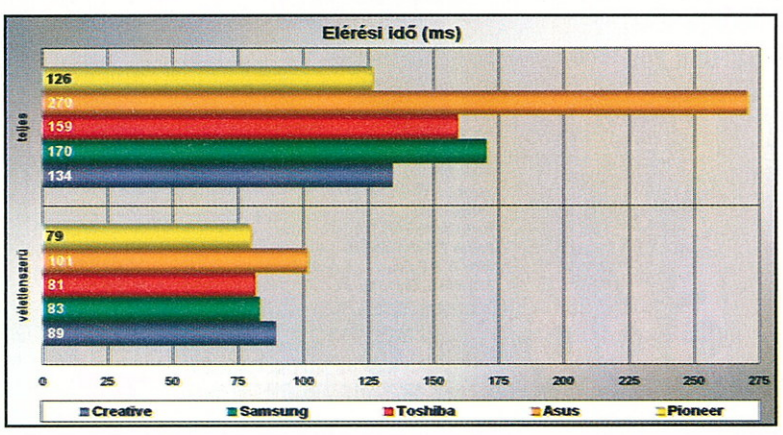
DVD-k fajtái kapacitás szerint (GB)

DVD Video és DVD-ROM	DVD-5	4,7
	DVD-9	8,5
	DVD-10	9,4
	DVD-14	13,2
	DVD-18	17,1
DVD-RAM	DVD-R AM 1.0	2,6
		5,2
	DVD-RAM 2.0	4,7
		9,4
DVD-R	DVD-R 1.0	3,9
	DVD-R 2.0	4,7
		9,4
DVD-RW	DVD-RW 2.0	4,7
		9,4

Milyen pluszt adhat egy DVD meghajtó?

Igazából sajnos nem túl sokat. Néhány ok mégis van, ami miatt érdemes ilyen meghajtót beszereznünk. Az első, és talán legfontosabb, hogy a CD és DVD lemezeket is lejátssza, és nem sokkal drágább, mint egy jobbfajta CD-ROM. Azért is érdemes venni, mert egyre több havi lap jelenik meg DVD melléklettel (áprilistól a GameStar is kapható lesz DVD-vel), melyeket csak ezen készülékek birtokában tudsz olvasni (ezeken egy szimpla CD-hez képest 5-6-szoros adatmennyiség van). Végül, de nem utolsó sorban az is fontos, hogy több filmes DVD korong is tartalmaz olyan extrákat (legyen az demo, honlap vagy bármi más), melyet csak számítógépen szemlélhetünk meg.

A mellékelt táblázatból jól kivehető, hogy a DVD lemezeknek – kapacitásuk szerint – elég sok változata létezik, ám ezekből csupán néhány terjedt el mostanáig. Mi is ezekkel próbáltuk a meghajtókat, így biztosak lehettek benne, hogy a legelterjedtebb szabványok mindegyiken hasítanak. Mivel a tesztelt alanyok közel megegyező sebességűek, nem sok különbség fedezhető fel közöttük. Így aztán jócskán nyomott a latban, hogy milyen extra meglepetéseket adnak melléjük (itt főleg az alapvető kábeles kellékekről és a mellékelt szoftverekről van szó). Akkor lássuk hát, melyik meghajtó lett az e havi győztes...



Toshiba SD-M1612

Még jóval a teszt előtt sikerült beszerezni egyet a Toshiba DVD lejátszójából. Már első ránézésre is feltűnhet, hogy ez eltér a többitől. Jól látható, hogy előlapjára csak a tálcakiemelő gomb és az állapotjelző led került. Ez nagyon ritka a DVD meghajtók esetében, ám ha belegondolunk, nincs is nagyon szükség egyébre, hiszen ha valaki DVD filmet akar nézni, az úgysem fülhallgatóval fogja hallgatni... Fontos megemlíteni, hogy sajnos ehhez a típushoz semmit sem mellékelnek. Pedig egy audiokábel vagy egy lejátszó program néha elég fontos. Mint már említettük, ezt sikerült legelőször megszerezni, ami azt is jelenti, hogy ezt tudtuk a legtöbbet próbálgatni. Kiderült, hogy egy nagyon jó eszközzel van dolgunk. Mindenféle korongot olvastattunk vele, és egyikkel sem volt gondja. Még a 99 perces CD-t is tudta olvasni, teljes tartalmának lemásolásához pedig alig kellett több, mint öt és fél perc! Szinte egyáltalán nem terhelte a CPU-t, így remekül lehetett közvetlenül audio CD-ről MP3-mat készíteni. Akárcsak a legtöbb meghajtónál, ennél is megesett, hogy a nagyobb sebesség elérésénél már túl zajos volt. Egyenletes olvasásnál (tehát pl. amikor DVD filmet nézünk) viszont szinte teljesen hangtalan. Különleges tulajdonsága még, hogy villámgyorsan felismeri a beletett lemezeket, és rögtön képes ezeket olvasni. Hosszas munka után sem melegedett fel, ami szintén egy jó pontot jelent. Létezik egy KIT változata is, melyben benne vannak a külön kellékek és szoftverek (pl. Lego Racer) - igaz valamivel drágább is...Képességei alapján holtversenyben akár az élen is végezhetett volna. Ám távolról sem ez lett a legrosszabb.

Toshiba SD-M1612

http://www.toshiba.com

PRO
- elég stabil
- „mindent" olvas

KONTRA
- nincsenek alap kiegészítések
- semmilyen teljes szoftver

Napfény Kft.
204-7333
Ára: 20 700 Ft+Áfa

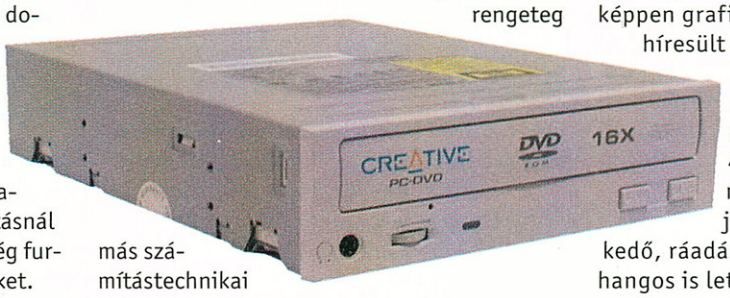
87%

Samsung SD-616F

Tesztünkhöz sikerült beszereznünk egyet a Samsung 16-szoros DVD lejátszójából is. Néhány órás használat alatt jó pár érdekes dologra derült fény. Ám haladjunk csak szépen sorjában. Telepítése egyszerű, jumperelése teljesen érthető, akárcsak a többi meghajtó esetében. A készülék előlapján elhelyezték a fülhallgató csatlakozót, a hangerő szabályozót, valamint a tálcanyitó gombot. Ha már a nyitásnál tartunk, érdemes megemlíteni, hogy elég furcsán állítja meg az éppen pörgő lemezeket. Olykor-olykor előfordul, hogy kisebb recsegések is elhagyják a „torkát", amik elég idegesítően hatnak, főként abban a tudatban, hogy kedvenc filmünk korongja forog odabent. Nagy meglepetésünkre ez a drive bizonyult a leghalkabbnak, és szinte alig melegíti fel a lemezeket. Mindenféle CD-t olvastattunk vele, ám nem minddel birkózott meg. A túlírt 74 perces CD-vel sok gondja volt, de rövid próbálkozás után azon is túltette magát. A 90 perces CD-ket csak ritkán olvasta be, és akkor is másolási hibák jelentkeztek. Nem éppen reményteljes sebességértékeiből jól kivehető, hogy nem ez a legmegbízhatóbb DVD olvasó (legalábbis az öt tesztalany között). A többrétegű DVD film lejátszása viszont meg sem kottyant neki, bár néha látható volt, amikor réteget váltott (kicsit romlott a film minősége). Kapunk hozzá egy leírást, egy audio kábelt, valamint egy telepítő lemezt. A Samsung biztosan nem ezen termékével írja be magát az IT nagykönyvbe, ám legalább jelen van ezen a piacon is. Bizony, lenne még mit javítani rajta, és te is jobban teszed, ha jársz még egy kört, mielőtt megveszed. Ez persze nem azt jelenti, hogy használhatatlan, csak semmi extrát nem ad, és nem eléggé megbízható.

Creative DVD1610E

A Creative nevet legtöbbször hangkártyákkal azonosítják, ám nem szabad elfelejteni, hogy rengeteg más számítástechnikai kelléket is gyártanak! Készítenek többek között grafikuskártyát, különféle zenei berendezéseket, és ami jelen esetben számunkra a legfontosabb: DVD meghajtójuk is van. Itthon nem annyira elterjedtek ezen drive-ok, de mivel jelen vannak a piacon, nem feledkezhetünk meg róluk. Tesztelése során sok mindenre fény derült, ám nem minden esetben jöttek ki pozitív eredmények.



Olvasásnál például elég hamar leállítja a lemezt, ami azt eredményezi, hogy két bufferelés közben újra fel kell pörgetni azt. Így aztán többször is előfordul, hogy akár sima MP3-ak hallgatása közben is meg-megakad a zene. DVD film lejátszásakor ez a probléma nem jelentkezett, hiszen abban az esetben sokkal nagyobb adatmozgásról van szó, a drive-nak gyakorlatilag nincs ideje leállni. A kipróbált CD-k többségét beolvasta ugyan, de csak hosszas próbálkozás után. A túlírt lemezzel általában megküzdött, ám az újraírható lemezek olvasását olykor feladni kényszerült. Többrétegű DVD olvasása esetén előfordult, hogy a rétegváltás pillanatában akadozott, vagyis a film néhány másodpercig diavetítéssé változott. Szintén sajnálatos tény, hogy semmit sem kapunk hozzá, még egy audiokábelt sem. Pozitív tulajdonságai közé tartozik, hogy alig melegíti fel az olvasott lemezeket.

Nincs gyárilag beállított régiókódja, ötszöri manuális átállítást engedélyezett a gyártó. Szerintünk kétszer is meg kell gondolnod, ha ilyen meghajtóra akarnál beruházni, és az már biztos, hogy a Creative név továbbra sem a DVD meghajtójáról lesz emlékezetes...

Asus DVD-E616

A Creative-hoz hasonlóan, az Asus is elég széles termékskálával rendelkezik. A legfőképpen grafikuskártyáiról és alapjairól elhíresült cég is készít nagysebességű DVD meghajtókat. A DVD-E616 egy 16-szoros olvasó, mely a szabványos CD lemezeket akár 48-szoros sebességgel is képes megpörgetni. Ez a mai DVD lejátszók terén már nem kiemelkedő, ráadásul ennek köszönhetően elég hangos is lett (gyakorlatilag olyan, mintha el akarna szállni). Ez zavaró lehet filmnézés közben. A CD olvasási eredményekből kivehető, hogy a – papíron elvileg valamivel lassabb – Pioneer néhány másodperccel hamarabb másolta le a teljes lemezt. Különlegessége még, hogy támogatja az UDMA100 szabványt is. Legoptimálisabb esetben ez azt jelenti, hogy DVD-nél másodpercenként kb. 21 MB-ot, míg CD-nél maximálisan 7,2 MB-ot képes átmásolni! Külsőleg semmit sem változott az 50-szeres CD meghajtóhoz képest. Szintén megmaradt azon nyugtalanító tulajdonsága, hogy elég gyorsan felhevíti a lemezeket, és kivételkor szinte hozzá sem lehet érni. Az összes tesztelt lemezformátummal elsőre megbirkózott, legyen az CD vagy DVD. Érdekes, hogy akárcsak az Asus CD olvasók esetében, ez a meghajtó is elég sokáig gondolkozik, mielőtt meglátná a korongot. Ettől függetlenül minden „akadályon" átjutott. Dobozában találhatunk egy leírást, meghajtó lemezt,

audiokábelt, rögzítő csavarokat, valamint egy CD-t is, melyen az Asus saját DVD lejátszó szoftvere van. Összefoglalva egy nagyon jól működő meghajtóval volt dolgunk. Mivel elég megbízható, és viszonylag elfogadható felszereltségű, mindenkinek nyugodt szívvel ajánljuk.

Samsung SD-616F

http://www.samsung.com

PRO	KONTRA
▪ DVD-t olvas ▪ egész csendes	▪ nincs mellé szoftver ▪ olvasási problémák néhány CD-vel

Ramiris Kft.
Ára: 16 800 Ft+Áfa

73%

Creative DVD1610E

http://www.creative.com

PRO	KONTRA
▪ olcsó	▪ nem elég megbízható ▪ zajos ▪ puritán körítés

Spy Computer
484-0819
Ára: 14 900 Ft+Áfa

71%

ASUS DVD-E616

http://www.asus.com.tw

PRO	KONTRA
▪ megbízható minőség ▪ teljes kelléktár	▪ melegíti a lemezeket ▪ nagyon hangos

Ramiris Kft.
Ára: 20 800 Ft+Áfa

89%

Pioneer DVD-A06S

Utolsóként érkezett meg tesztünkhöz a Pioneer DVD meghajtója. Már egy régebbi számban is jeleztük, hogy ez a cég találta- és fejlesztette ki az úgynevezett Slot-in technológiát, melyet azóta is nagyon fontosnak tart beépíteni termékeibe. Ez tulajdonképpen annyit tesz, hogy a lemezt nem egy kinyíló tálcára helyezzük rá, hanem csak egyszerűen becsúsztatjuk egy nyíláson. A 16-

szoros „Pio" elég jól szerepelt a teszteken. A számítógéphez IDE csatlakozón kapcsolódik, és támogatja az UDMA66-tot. A kipróbált lemezformátumok közül mindet tökéletesen olvasta, és még csak kisebb akadások sem jelentkeztek. Elég jó az elérési ideje, és a CD-ket legtöbbször nagyon gyorsan felismeri és beolvassa (ezzel a tulajdonággal sajnos nem minden meghajtó büszkélkedhet). A CD olvasási és másolási sebessége szintén kielégítő! Az előlapján megtalálhatjuk a fülhallgató bemenetet, a hangerő szabályzót, a lemezkiadó gombot valamint az aktivitást jelző ledet. Nincs előre definiált régiókódja, ami azt jelenti, hogy összesen ötször állíthatjuk át ezt külön szoftver segítségével (ha esetleg nem akarna lejátszani valamilyen filmet – amire egyébként nem volt példa). A dobozában találhatunk egy leírást, audiokábelt, rögzítőcsavarokat, meghajtó lemezt valamint több teljes verziós programot is (Icewind Dale DVD változat és egy Star Wars Episode 1 DVD Collection-t. Utóbbi 3 teljes programból áll!!). Ha figyelembe vesszük, hogy a programok értéke egyenként meghaladja a 8-9 ezer forintot, elég olcsó kis kombóról van szó! Igazából egyetlen szépséghibája akadt, mégpedig az, hogy a nagysebességű CD meghajtókhoz hasonlóan ez is elég hangosan üzemel. Mindent összevetve remek vételnek találjuk, és mindenkinek csak ajánlani tudjuk!

Pioneer DVD-A06s

http://www.pioneer-america.com

PRO
- plusz DVD-s szoftverek
- teljesen megbízható

KONTRA
- cd olvasásnál elég zajos

BaSys Magyarország
06-23-445-082
Ára: 21 990 Ft+Áfa

91%

Mélység (cm)	
Creative	19,5
Samsung	20,2
Toshiba	20,0
Asus	19,5
Pioneer	20,5

CD másolás	
Creative	3:12
Samsung	2:52
Toshiba	2:48
Asus	2:38
Pioneer	2:36

Sebesség	Lemez elején	végén	átlagos
Creative	6,77x	14,45x	11,08x
Samsung	6,73x	12,1x	9,2x
Toshiba	4,55x	14,52x	10,76x
Asus	3,46x	14,01x	11,13x
Pioneer	6,64x	14,17x	12,17x

Ebben a rövid összefoglalóban természetesen nem az összes, jelenleg is piacon lévő meghajtót próbáltuk ki. Azokhoz volt szerencsénk, amiket könnyedén be lehetett szerezni, tehát amikkel az átlag vásárló először összefuthat. Az is fontos szempont volt, hogy megpróbáltuk a leggyorsabbakra szert tenni, amit ma a hazai boltokban kapni lehet.

Ennek a tesztnek az abszolút győztese a Pioneer féle 16-szoros DVD lejátszó lett. A meghajtó minősége remek, és teljesen elfogadható ára mellett is rengeteg extra meglepetéssel szolgál (ez a figyelmesség sajnos teljesen egyedi eset volt, más gyártók nem ilyen bőkezűek). Másodikként futott be az Asus 16-szoros lejátszója. Szintén elég jól szerepelt, ám apróbb szépséghibáit is figyelembe véve nem adhattunk neki jobb helyezést. Harmadik lett a Toshiba féle DVD drive, mely első ránézésre nem egy nagy durranás, ám használata közben kiderült, hogy az egyszerű külső gazdag belső értékeket takar. Már rátértem, hogy a helyezést nagyban megváltoztathatja, hogy mit is adnak a készülékhez. Mivel legutóbbi mellé semmit sem kaptunk (tehát se kábelt, se szoftvert, semmit), így csak a képességeire hivatkozva kerülhetett fel a dobogó ezen fokára. Az utolsó kettővel sajnos alig volt kellemes tapasztalatunk, a problémákkal már tisztában vagytok (amennyiben elolvastátok a teljes cikket).

Félreértések elkerülése végett el kell, hogy mondjuk, hogy a meghajtók méretét nem jókedvből adtuk meg. Nagyon fontos lehet ugyanis, hogy egy már meglévő házba bele tudjuk-e passzírozni az új drive-unkat, vagy az alaplap elhelyezkedése miatt nem fér el (sok esetben már csak a megvétel után derül fény erre az igen kellemetlen momentumra).

Mindenképpen érdemes beruházni

Mint már említettük, egy DVD meghajtóval csak jól járhat az ember. A vásárlás előtt csupán azt kell megfontolni, hogy csak filmet akarunk-e nézni, vagy netán a számítógép adta lehetőségekre is számítunk. Hiszen egy asztali lejátszóhoz képest ugyan rengeteg előnye is van, ám sajnos az „elméleti hátrányok" sem maradhattak el. Gondoljunk csak bele: a számítógép folyamatos zúgása zavaró lehet egy film nézésénél, nem is beszélve arról, hogy egy átlagos 15"-os monitornál legtöbbünknek nagyobb TV-je van. Persze az asztalinak is van hátránya egy DVD-ROM-mal szemben: minimum háromszoros az ára, illetőleg a korábban már emlegetett számítógépes extrák nem jeleníthetőek meg. Ha valaki tényleg egy komplett gép vásárlásán töri a fejét, semmiképpen sem érdemes egy szimpla CD-ROM-ot vennie, hiszen hamarosan még inkább elterjednek a DVD-k. Nem is beszélve arról, hogy egyre olcsóbbak lesznek a DVD író készülékek és nyers lemezek, aminek előbb vagy utóbb mindenképpen az lesz az eredménye, hogy egyre több szoftver (legyen az játék vagy felhasználói) jelenik meg DVD-n. Hogy mikortól mondhatjuk azt, hogy gyakorlatilag elengedhetetlen? Valószínűleg elég rövid időn belül!

ZeroCool

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

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

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

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

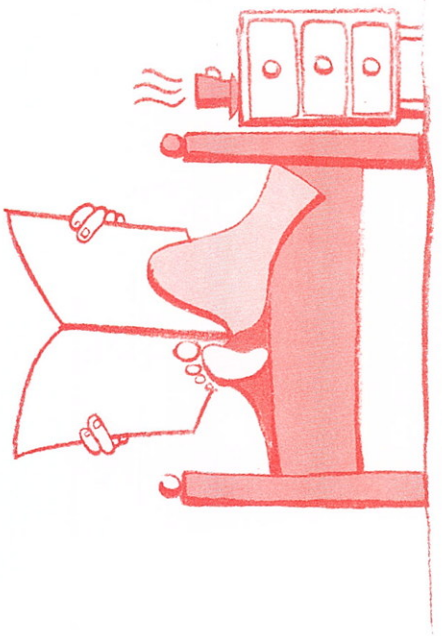
www.gycnis.hu

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

Gyenis Számítás- és Irodatechnika
7396 Magyarszék, Kossuth u.74.
Tel.:72/ 719-132 Fax:72/ 390-770
20/991-6621
E-mail:gyenis@gyenis.hu

A megrendelt áru 1-2 napon belül átvehető!

mediashop.idg.hu



Szereti a kényelmet?

Aki december 11. és február 28. között előfizet a Computerworld-Számítástechnika lapra megnyerheti a HP Jornada 565 készüléket és az Ericsson T39-es mobiltelefont.

Megrendelem a **SZÁMÍTÁSTECHNIKA** című hetilapot

- ❑ példányban, ... hónaptól
- ❑ egy évre 12960 Ft
- ❑ fél évre 6480 Ft
- ❑ negyedévre 3240 Ft

SZÁMÍTÁSTECHNIKA

4400 forint

az árelőny, ha egy évre megrendeli a

PC WORLD

NEMZETKÖZI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI MAGAZINT

Megrendelem a **PC World** magazint

- ❑ példányban, ... hónaptól
- ❑ egy évre 9960 Ft
- ❑ fél évre 5400 Ft
- ❑ negyedévre 2850 Ft

HA MOST EGY ÉVRE ELŐFIZET A

GAMESTAR

PC-S JÁTÉKMAGAZINRA, ÉVENTE 3 SZÁMOT INGYEN KAP, ÉS

GeForce 3 KÁRTYÁT NYERHET!

Megrendelem a **GameStar** magazint

- ❑ példányban, ... hónaptól
- ❑ egy évre 12504 Ft
- ❑ fél évre 6600 Ft
- ❑ negyedévre 3450 Ft

Név: .....

.....

Cégnév: .....

Cím: ❑❑❑❑ .....

.....

Telefonszám: .....

E-mail cím: .....

IDG
INTERNATIONAL DATA GROUP

COMPUTERWORLD SZÁMÍTÁSTECHNIKA

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VÁLASZLEVÉL
(VÁLASZ-LEVELEZŐLAP)

IDG MAGYARORSZÁGI
LAPKIADÓ Kft.
Postacím: Budapest 5,
Postafiók 578
1374

Név: .....

.....

Cégnév: .....

Cím: ❑❑❑❑ .....

.....

Telefonszám: .....

E-mail cím: .....

IDG
INTERNATIONAL DATA GROUP

PC WORLD

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VÁLASZLEVÉL
(VÁLASZ-LEVELEZŐLAP)

IDG MAGYARORSZÁGI
LAPKIADÓ Kft.
Postacím: Budapest 5,
Postafiók 578
1374

Név: .....

.....

Cégnév: .....

Cím: ❑❑❑❑ .....

.....

Telefonszám: .....

E-mail cím: .....

IDG
INTERNATIONAL DATA GROUP

GameStar

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VÁLASZLEVÉL
(VÁLASZ-LEVELEZŐLAP)

IDG MAGYARORSZÁGI
LAPKIADÓ Kft.
Postacím: Budapest 5,
Postafiók 578
1374

A MEDIA-SHOP KÍNÁLATÁBÓL

CW-Számítástechnika póló:
.....darab .....1290 Ft/db(áfáva
(+postaköltség)

A PC World magazin 2000-es és régebbi számai CD-vel önköltségi áron (500 Ft) kaphatók.

PC World Tipp füzettartó:
.....darab ..... 780 Ft/db(áfáva
PC World CD-tartó:
.....darab ..... 780 Ft/db(áfáva
PC World CD-tartó EXTRA:
.....darab .....1300 Ft/db(áfáva
PC World póló:
.....darab .....1290 Ft/db(áfáva
(+postaköltség)

A GameStar magazin 2000-es és régebbi számai CD-vel önköltségi áron (500 Ft) kaphatók.

GameStar baseball sapka:
.....darab .....1390 Ft/db(áfáva
GameStar CD-tartó:
.....darab ..... 780 Ft/db(áfáva
GameStar CD-tartó EXTRA:
.....darab .....1300 Ft/db(áfáva
GameStar kulcstartó (hátizsák):
.....darab ..... 380 Ft/db(áfáva
GameStar póló:
.....darab ..... 680 Ft/db(áfáva
GameStar övtáska:
.....darab ..... 890 Ft/db(áfáva
(+postaköltség)

MINDEZEKET MEGTALÁLJA ÜGYFÉLSZOLGÁLATUNKON
1065 Budapest, Révay u. 10.
Nyitvatartás: hétfőtől péntekig, 8-16 ór
Telefon: 474-8859
Zöldszám: 06-80-200-263
mediashop.idg.hu

HÁZIMOZI
Ha szeretnéd megismerni a Házimozi magazint, küldd el ezt a kupont az alábbi címre, és küldünk egy AJÁNDÉK mintapéldányt DVD demólemezzel:
Annex Rt. 1119 Budapest, Fehérvári út 44.

1 évben 6 DVD film!

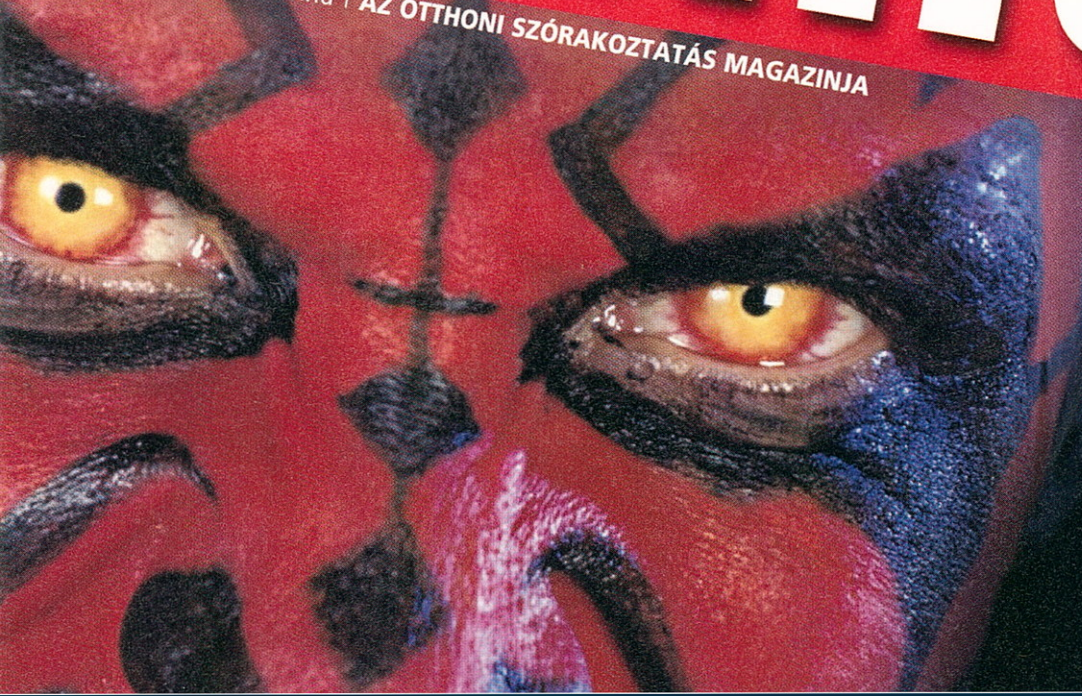
A lemezmellékleten teljes mozi-, természet-, rajzfilm vagy koncertfelvétel.

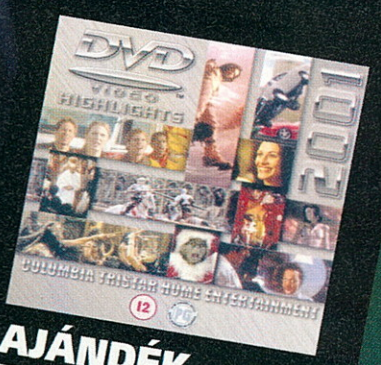
2002-TŐL DVD-LEMEZ MELLÉKLETTEL

HÁZIMOZI

10. SZÁM | www.hazimozi.hu | AZ OTTHONI SZÓRAKOZTATÁS MAGAZINJA

2001. DECEMBER





AJÁNDÉK DEMO DVD!

SAMSUNG

A játék nem áll meg

SyncMaster

DFX

2002.
január 19-20:
Tesco Miskolc

február 23-24:
Tesco Pécs

március 23-24:
Tesco Veszprém

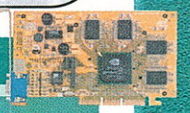
április 20-21:
Tesco Győr

A Pepsi Sziget után a Samsung tovább folytatja nagysikerű játéksorozatát! Mérd össze tudásodat másokéval a Quake3 játékban és ismerd meg a SyncMaster DFX monitorokat! Most aztán kristálytisztán láthatod, hogy ki a legjobb! Gyere, játssz és nyerj, vagy csak élvezd a jó hangulatot!

ROADSHOW – AZ ORSZÁG TESCO ÁRUHÁZAIBAN

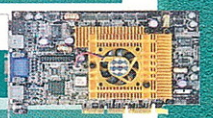
HARDVERTESZT-ÖSSZESÍTŐ

3D kártya 50 000 Ft alatt



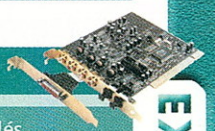
Helyezés	Név	Százalék	Ár (Netto)	Lapszám	Telefon	Értékelés
NEW 1.	Inno3D Tornado GeForce2 Ti 200	97%	28 200 Ft	2002. 02.	Spy: 484-0819	remek teljesítmény
Update 2.	Leadtek WinFast GeForce2 Pro 32 MB	94%	36 500 Ft	Belső Teszt	Kelly-Tech: 350-1246	nagyon gyors
Update 3.	Inno3D Tornado GeForce2 GTS 32 MB TVOut	92%	26 200 Ft	2001. 11.	AMP: 302-8737	Jó ár/teljesítmény arány
NEW 4.	Inno3D Tornado GeF2MX 400 Dual Head 64MB	90%	22 400 Ft	2002. 02.	Spy: 484-0819	Innovatív
Update 5.	Inno3D Tornado GeForce2MX 400 64 MB TVOut	88%	18 400 Ft	2001. 07.	Spy: 484-0819	jó mérési eredmények, sok CD
Ártipp	Inno3D Tornado GeForce2MX 400 64 MB TVOut	88%	18 000 Ft	2001. 07.	Spy: 484-0819	jó mérési eredmények, sok CD

3D kártya 50 000 Ft fölött



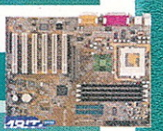
Helyezés	Név	Százalék	Ár (Netto)	Lapszám	Telefon	Értékelés
NEW 1.	ASUS V8200 Ti 500 Deluxe 64 MB	98%	107 500 Ft	2001. 12.	Ramiris	A jelenlegi top
Update 2.	Leadtek WinFast GeForce3 TD	97%	93 600 Ft	2001. 07.	Kelly-Tech: 350-1246	elfogadható ár, jó eredmények
Update 3.	MSI GeForce3 StarForce 822	97%	103 900 Ft	2001. 08.	Pilot: 351-2338	szép képminőség
Update 4.	ASUS V8200 Deluxe	95%	104 700 Ft	2001. 07.	Ramiris	rengeteg extra
Update 5.	Gigabyte GeForce3 GF-3000 64 MB	95%	94 900 Ft	2001. 09.	Kventa: 269-5262	jó sebesség
Ártipp	Inno3D Tornado GeForce3 Ti 200	92%	58 000 Ft	2001. 12.	Spy: 484-0819	Jó ár/teljesítmény arány

Hangkártya



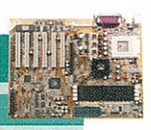
Helyezés	Név	Százalék	Ár (Netto)	Lapszám	Telefon	Értékelés
1.	TerraTec SiXPack 5.1+PCI	94%	23 900 Ft	2002. 01.	Pixel: 266-6059	Egy kártyán minden
2.	Terratec EWX 24/96	93%	53 900 Ft	2001. 09.	Pixel: 266-6059	Profi hangminőség, sok program
Update 3.	Guillemot Hercules Game Theater XP	90%	34 500 Ft	2001. 08.	Herta: 322-2232	gyönyörű hang, külső egység
Update 4.	Sound Blaster Live! Platinum	90%	45 800 Ft	2000. 01.	Kventa: 269-5262	professzionális hangzás
5.	Yamaha SW1000 XG	89%	167 300 Ft	2000. 04.	Atlantis: 267-2351	Profi szintetizátor
Ártipp	Terraetc 512i digital	86%	11 900 Ft	2001. 10.	Pixel: 266-6059	digitális kimenet

Socket370-es alaplap



Helyezés	Név	Százalék	Ár (Netto)	Lapszám	Telefon	Értékelés
NEW 1.	Abit ST6R	95%	26 300 Ft	Belső Teszt	Ramiris	jó teljesítmény, sok szolgáltatás
2.	Asus TUSL2-C	95%	29 700 Ft	Belső Teszt	Ramiris	kiemelkedő teljesítmény
Update 3.	GigaByte GA 60X	95%	24 000 Ft	2001. 07.	Querty: 466-9377	nagyon sokat tud, jó minőség
4.	EPoX EP-3PTA	89%	26 300 Ft	Belső Teszt	Herta: 322-2232	kiegyensúlyozott, jó teljesítmény
5.	Acorp 6A815E1	89%	21 625 Ft	2001. 08.	Mycom: 204-5464	jó teljesítmény, jó driver CD
Ártipp	Abit ST6R	95%	26 300 Ft	2001. 08.	Ramiris	jó teljesítmény, sok szolgáltatás

SocketA-s alaplap



Helyezés	Név	Százalék	Ár (Netto)	Lapszám	Telefon	Értékelés
1.	Abit KG7	92%	34 900 Ft	2001. 11.	Enternet: 412-2001	Minden téren szuper
NEW 2.	MSI K7T266 Pro2	91%	39 600 Ft	2002. 02.	Kelly-Tech: 350-1246	félelmetes teljesítmény
Update 3.	EpoX 8K7A	90%	35 500 Ft	2001. 11.	Herta: 322-2232	nagyon jó teljesítmény
Update 4.	ASUS A7V266	89%	38 100 Ft	2001. 11.	Enternet: 412-2001	nagyon sokat tud, jó minőség
Update 5.	Soltek SL 75 DRV	89%	34 600 Ft	2001. 11.	Kelly-Tech: 350-1246	Nagyon jó összbenyomás
Ártipp	Abit KG7	92%	34 900 Ft	2001. 11.	Enternet: 412-2001	Minden téren szuper

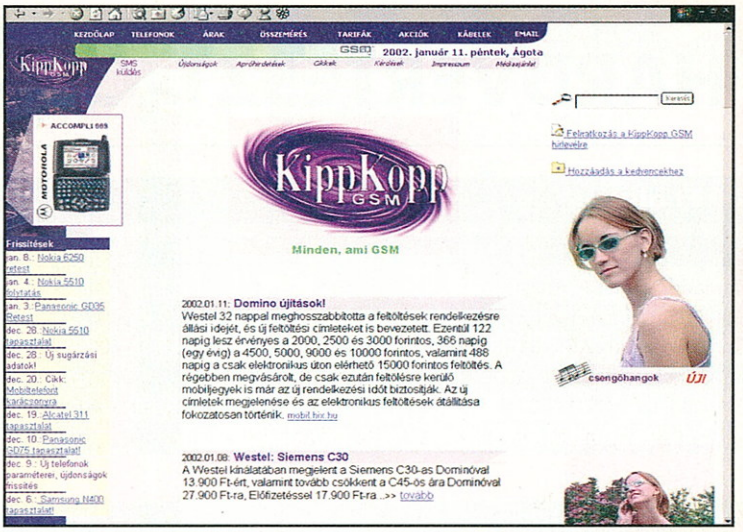
CD író

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Netto)	Lapszám	Telefon	Értékelés
Update 1.	Philips 20x10x40x	87%	44 400 Ft	2001. 11.	Napfény: 204-7333	gazdag felszereltség, megbízható
Update 2.	Plextor Plexwriter 24x10x40A	84%	42 000 Ft	2001. 11.	Spy: 484-08-19	megbízható
3.	TDK CyClone 16x10x40	84%	35 920 Ft	2001. 11.	Cora Hypermarket	jól felszerelt
4.	Aopen 20x10x40	83%	bev. alatt	2001. 11.	Pilot-Comp: 351-2338	Fejlett technológiák
Update 5.	Plextor Plexwriter 16x10x40A	82%	34 000 Ft	2001. 11.	Spy: 484-08-19	csendes
Ártipp	Plextor Plexwriter 16x10x40A	82%	34 000 Ft	2001. 11.	Spy: 484-08-19	csendes

Mobiltelefon

http://gsm.kippkopp.hu

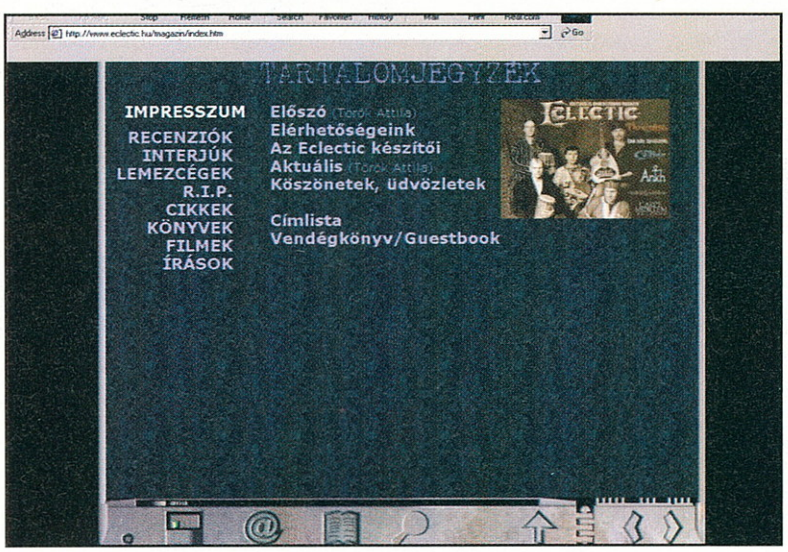
Épp a minap böngésztem a GameStar internetes felmérésének adatait, amelyből kiderült, hogy a válaszolók 67%-a (tehát kétharmada) rendelkezik mobiltelefonnal. Ez igen szép szám, főleg akkor, ha figyelembe vesszük azt, hogy minket egy elég fiatal korosztály olvas. Gondoltam, a sok mobiltulajdonost, illetve rajongót meglepem egy honlapajánlattal. Ennek aktualitást ad az a tény is, hogy ezt az oldalt ajánlotta valaki a GameStar cseten (ugye tudjátok, az IRC-n van egy #gamestar.hu szoba). Bele is merültem a kiválóan felépített lapba, amely a jól megszokott mobilos hírek mellett rengeteg készülékteszttet, sugárzási adatokat (figyelem, a megadott számok Watt/kilogramm értékek), kézikönyveket, összehasonlításokat és árakat is tartalmaz. Kimeríthetetlen információtengernek tűnik. Azt hiszem, amit itt nem lehet megtalálni mobiltelefóniáról, az talán nincs is. A rengeteg dicséret mellé egy rossz pont: Opera böngésző alatt nem működik az oldal korrektül.



Eclectic

http://www.eclectic.hu

Mindig nagy örömömre szolgál, ha valamelyik barátom, vagy kedves ismerősöm jelentkezik saját oldalának ajánlatával. Zenész-barátom, Török Attila a főszerkesztője az Eclectic magazinnak, amely ezidáig DOS-os lemezújság formájában létezett. Azonban az új idők szele ezt a lapot is elérte, így a 6. számtól kezdve már online is elérhető az Underground Kulturális Magazin tartalma. Miután az oldalra szörföltök, egy külön ablakban jelenik meg, amely tökéletesen őrzi a korábban kialakult



dizájnt, legalábbis az internetes felhasználónak is erőteljes, „lemezes" érzetet ad. A recenziókban szinte csak ismeretlen zenekarokkal találkozhatunk, de a kritikák kiválóak, és igazán kedvet adnak az ismeretlen bandák maghallgatására. A zenék mellett interjúk, könyv és filmajánlók színesítik az oldalt. Figyelem! Ez az igényes lap nem a közízlésnek szól, hanem az alternatív, de fogyasztható kultúrát kedvelőknek.

Nyerőlap

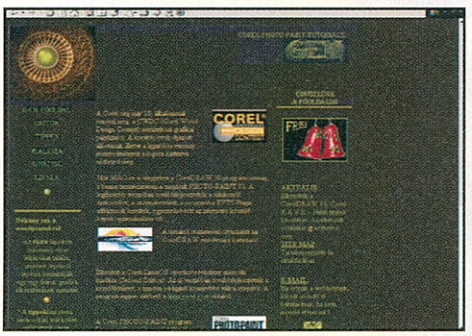
http://free.x3.hu/vzol/

Gondolom, sokakat izgat a szerencsejátékok, az esetleges mesés nyeremények világa. Mindamellett, hogy rengeteg honlap kínál nyereményeket, azonnali pénzt vagy tárgyakat, aránylag kevés foglalkozik a valós életből származó nyereményjátékokkal. Amennyiben mégiscsak a klasszikus lottóra, totóra vagy Kenóra vágyunk, érdemes esetleg végigböngészni a statisztikákat: melyik számot hányszor húzták ki; a totón melyik pozícióra milyen tipp jött ki legtöbbször. Amellett, hogy rengeteg érdekes adatot megtudhatunk ezekről a játékokról, még a jövő heti nyerőszámokat is megmondja! (Azt azért tegyük hozzá, hogy ott a megjegyzés: „ha mégsem a fenti számokat húznák ki, akkor tévedtem".) Ez aranyos!

Grafika

http://www.smi.hu/gem/

Biztosan többen is vagytok, akik grafikával foglalkoztok. Általában a Photoshopot vagy a Paint Shop Pro című programot szokták sokan használni, azonban létezik még egy nagyon jó alternatíva: A Corel Photo-Paint. Ezzel a progival aránylag keveset foglalkozik a sajtó és a pletyka, mindemellett valljuk be, hogy rengeteget tud és jól használható. Azonban nem könnyű olyan irodalomhoz hozzájutni, amely részleteiben tárgyalná ezt a kiváló anyagot. Szerencsére az Internet erre is kínál jó megoldást a fent említett oldalon, ami nem más, mint egy Photo-Paint bázis. Itt rengeteg oktató részt, letöltéseket, vizuális példákat s ezek elkészítését is láthatjuk. Nagyon hasznos



honlap, hiszen itt nemcsak a program használatáról olvashatunk,, hanem elméleti képzést is kapunk.

FPS

http://www.c2design.hu/~dicky/

Ide a végére csak egy rövid ajánlat. Amint a GameStar felméréséből is kiderült, olvasóink 37%-a az akciójátékokat kedveli legjobban... A fenti címen egy tisztán FPS-ekkel (nevesítve Quake, Unreal, Kingpin, Counter-Strike, Alien vs. Predator, Deus Ex) foglalkozó oldalt találunk, amelyen az ilyen stílus kedvelői BOE-szen kielégíthetik piff-puff-csitt-csatt-bimm-bumm, agylocscsantás és kaszabolás iránti igényeiket. A honlap egy része angol nyelvű, más részei sajnos még nincsenek feltöltve, mindenesetre kéretik a kedves olvasóktól, ha szeretik a stílust, és szívesen barkácsolnának egy ilyen lapot, akkor lépjenek kapcsolatba a lelkes készítőkkel.

Gyu

Csúcsformában 2

Rush Hour 2

Jackie Chan és Chris Tucker. Van olyan ember, aki ne ismerné a fent említett urakat? Érdekes, szerintem nagyon kevesen lehetnek ilyenek. Mindemellett a film megtekintése után azonnal megállapíthatom, hogy se többet, se kevesebbet nem kaptam annál, mint amire számítottam. Habkönnyű szórakozást nyújt szép lányokkal, jól koreografált harci jelenetekkel, Jackie Chan-es humorral, Chris

Tuckeres őrültködéssel, sok akcióval s néhány jópofa poénnal. Semmi forradalmi: a bevált receptet követi, amely máris garantálta számára az első részt is felülmúló bevételeket az Egyesült Államokban. Ez csak azt jelentheti, hogy lesz majd Csúcsformában 3 is. Azon is mosolygok majd egy kellemeteset, ahogy azt kell ilyenek esetében. Figyelem! Ne álljunk fel, amint elindul a főcím a film végén!

Üldözési Mánia

Rat Race

Kérem szépen, ezek a Zucker testvérek teljesen betegek. Olyan sikerekkel a hátuk mögött, mint a Top Secret, Airplane vagy a Csupasz Pisztoly, máris el tudjuk képzelni mi vár ránk. Egy nagyon jópofa sztori, rengeteg komikus világsztár (Rowan Atkinson, Jon Lovitz, John Cleese, Whoopi Goldberg), s önfeledt röhögés a film elejétől a végéig. A poénok sisteregnek, s hatalmasakat robbannak, én a Barbie-s poénnál azt hittem, helyben behalok! (Ti is azt fogtok, ha megnézitek.) Mindig is csodálkozom azon, hogy lehetnek ilyen elve-

temült filmkészítők a világban, akik még képesek eredeti filmvígjátékokat alkotni.
A Zuckereknek valami isteni tehetségük lehet ehhez. S akkor még nem beszéltem a hihetetlenül helyes Amy Smartról, aki egyből meghódította a szívemet.

A pokolból

From Hell

Johnny Depp. Soha nem feledhető hősöm a Don Juan DeMarcóból. A szerény, mosolytalan zseni, aki ismét testreszabott szerepet kapott. A zseniális, megérzéseiről elhíresült Abberline felügyelőt alakítja, aki az egész Londont rettegésben tartó Hasfelmetsző Jack után nyomoz, miközben a szívét is elrabolja Mary Kelly, a szép prostituált.
Az eset pedig nem egyszerű, hiszen a szálak egyenesen a királyi családhoz vezetnek. S az ártatlan életek egyre csak hullanak úgy, hogy a rendőrség tehetetlen. Azonban a nyomozás során minden kiderül, még az is, aminek nem kéne. Szerencsére a felügyelő bölcsessége megmenti szerelmét, bár a boldogságot sosem találhatják meg együtt. Vízióktól terhes, művészies igényességű film, bátran ajánlom.

Naked Again

Imádom a svéd filmeket! Valami megmagyarázhatatlan skandináv eredetiség sugárzik belőlük, amelyet hálivúdban sosem tudnak majd lemásolni (lehet, hogy nem is akarnak). Ez az alkotás is igen eredeti, bár az alaphelyzet nem az: az Idétlen Időkig-ben megismert „ugyanaz a nap ismétlődik folyamatosan" koncepció az alapja ennek a filmnek is. Az alaphelyzet ellenére a svéd alkotóknak rengeteg eredeti ötletet és teljesen más sugárzást sikerült adni a mozinak, hiszen az a bizonyos nap mindig egy stockholmi bérház liftjében kezdődik, ahol Anderrs, a főszereplő meztelenül fekszik. S aznap délután van az esküvője a csodaszép Mariával. Ti mit csinálnátok ilyen helyzetben? Higgyétek el, ő is megpróbál mindent, hogy a gonosz ellenlábas ne járjon sikerrel és hepienddel végződjön ez a vidám film.

Szörnyek Rt.

Monsters INC.

Ez a film, a Disney stúdió legújabb számítógépanimációs mozija. Azt hiszem ebben a mondatban máris rengeteg benne van a várható élményből, hiszen nagyon bájos, aranyos, kedves, könnyeket elmorzsolóan szomorú s mégis vidám. Ahogy ez lenni szokott, a Disney forga-

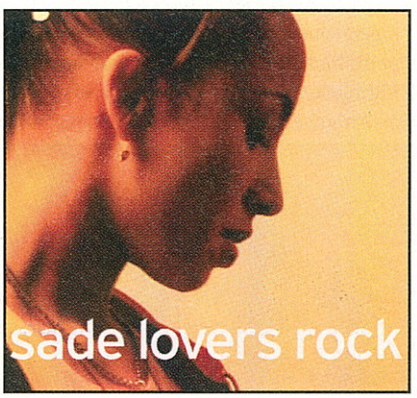
tókönyvírói igencsak értenek ahhoz, hogy az ember szívéhez szóljanak. A modern gyermekmese ijesztgetős szörnyei igencsak emberiek a maguk kis szörnyvilágában, s a főszereplő nagy, szőrös maciféle állatka is nagyon bájos (bár amikor épp profi ijesztgetőként dolgozik, nem csinálja rosszul). S ahogy a mi világunkban, itt is van történés, trükközés, csalás és csalárdság... De ahogy ez a Disney univerzumban szokás, a jók győznek, és mindenütt boldogság és kacagás honol. Annyira szeretném, ha tényleg ilyen lenne a világ. Mindenesetre tessék felpakolni a család picinyeit és irány a mozi, mind gyermekeknek, mind gyermeklelkű felnőtteknek.

Gyu

Sade

Lovers rock

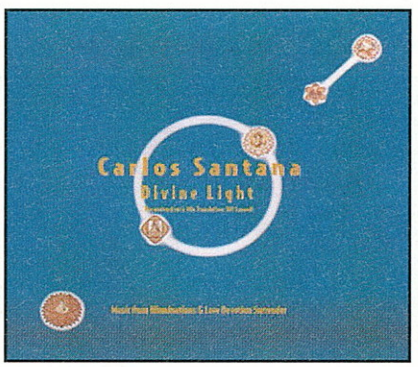
Megint egy gyönyörű kis lemezt csinált Sade. Pontosabban a Sade, mert egy zenekarról van szó, melynek „csak" az énekesnője Sade Adu, a nigériai származású ex-modell...
Minden egyes Sade-lemez finomságokkal halmoz el, és nem csak rám van ilyen hatással, az együttes mindenkit elandalít, akiben van még érzés. A mostani albumra talán nem kerültek olyan karakteres dalok, mint például a korábbi Smooth Operator, de legalább olyan finom hangulatok kerültek a korongra, mint amiket az említett örökzöldekben rögzítettek. Sadéék itt újítanak is amellett, hogy nem szakadnak el attól a jazz poptól, amit csakis ők tudnak. Kicsit belekóstolnak a dubba, a hip-hopba, de elegáns arányérzékkel teszik ezt.
k i



Carlos Santana

Divine Light

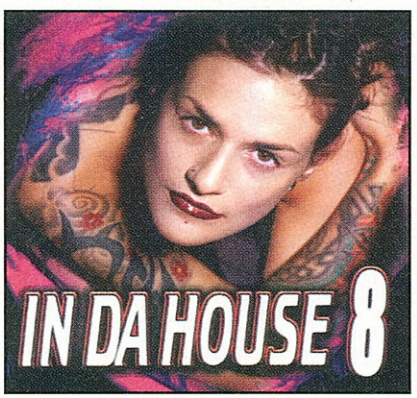
Erre a lemezre is Bill Laswell miatt voltam kíváncsi, a korongon ugyanis ő remixelte a klasszikus Santana-számokat. Ki is az a Carlos Santana? Autlan egy apró falu Mexikóban, ahol az ötéves fiút José, a mariachi zenész apa kezdi bevezetni a tradicionális muzsikába. Ahogy telnek az évek a család San Fransiscóba települ át, ahol egy pillanat alatt meg is alakul a Santana Blues Band, amit 1969-ben Woodstockban ismer meg a világ. Santana eddigi termése 36 nagylemez, (8 platina, 8 arany), világszerte több mint ötvenmillió eladott példány– csak az utolsóból tízmillió. Minden díjat megnyert és örökzöldeket alkotott. Azt mondják, nem kis szerepe van a world music feltalálásában ...Mi!? Hogy ki az a Bill Laswell? Érdekel még?
k i



Transatlantic

Bridge Across Forever

Kérem szépen, ez már tényleg világszám! A Progresszív rockzene négy zsenije, akinek első korongjáról is írtam ezeken a hasábokon, kihozta a második albumot is. Bombajó, progresszív rockhimnusz! Ami az igazán fantasztikus, az a Limited Edition Második CD-je. Ez a zenekar hihetetlen dolgot vitt végbe: feldolgozta a Pink Floyd zenekar überklasszikusát a Shine On You Crazy Diamond című rock-csodát. Eddig nemigen vetemedett senki sem erre a „szentségtörésre". A Pink Floyd szinte érinthetetlen volt. Most megtört a jég, s nem is akárhogyan! Talán így szólna a dal, ha nem 1975-ben jelent volna meg. Szokatlan az ének picit, Neal Morse hangja kicsit Spock's Beard-os néhol, de ennek ellenére a gitárszóló isteni! Az album egyéb részein pedig hatalmas őrületek találhatóak! Kötelező anyag!



In Da House 8

Az indaház ismét itt van! Úgy néz ki a House zene évről évre újabb és újabb lendületet kapva él tovább, a sorozat 8. része is ezt jelzi. Amint mindnyájan tudjátok, ez egy válogatásalbum, így koncepcionálisan nehéz róla írni, azonban egy rövid felsorolás erejéig szívesen ajánlanék néhány igazán dögös előadót: Ian Van Daal, Fragma, The Ones, Static Revenger, Charlie Lownoise, Haddaway, Sylver, Tobby Lee Connor és a többiek neve is fémjelzi, hogy itt egy igazi szuperklasszikus bulizenei gyűjteményről van szó. Semmi gond, ezüst korongot a lejátszóba, S tombolva hallgassuk a kiváló magyar zenedész, DJ Junior gyűjtését. Én valahogy úgy érzem viszonthallom majd ezt a lemezt 1000 wattal dübörögve sok-sok autóból (hiszen vezetéshez is kiváló).

The Flower Kings

The Rainmaker

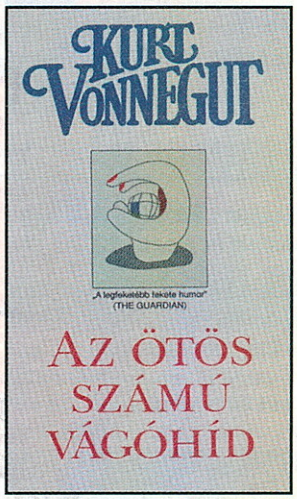
Transatlantic kapcsán már szóbakerült nagy szerelmem, a progresszív rockzene. Ennek egyik legnagyobb mai alakja a virágkirályokról elnevezett zenekar, a The Flower Kings. Roine Stolt, a csapat gitárosa a Transatlanticban is játszik! Én egyébként mindig is úgy éreztem, hogy érdemtelenül ismeretlen ez a kiváló csapat, amelynek kreatív és csodálatosan cizellált rock-zenéjét sokaknak érdemes lenne meghallgatni. Régi Genesis, Emerson, Lake and Palmer és Yes érzetek mellett természetesen a XXI. Század is előretör. S ahogy kezdődik a lemez... mongol kétszólamú éneklés vezeti be a hihetetlen dinamikájú Last Minute in Earth-t. Tessék megismerni a virágkirályokat, akik igényes és nagyon kreatív rockzenét játszanak, amely szép harmóniákon és dallamokon alapul.

Taraxacum

Spirit of Freedom

Rockzenészéknél egyre nagyobb divat manapság több zenekarban is játszani. Így történhetett meg, hogy az Edguy , Rough Silk és a Still Prophet tagjai készítették ezt a lemezt, és azért ez már jelent valamit. S talán az is, hogy a billentyűsvarázsló Ferdy Doernberg prüntyögteti a Hammondot. Ez így már nem lehet rossz. S ha még hozzátesszük Tobias Exxel-t az Edguy-ból. Hmm... Ennek ellenére aki Edguy-os metált vár, csalódni fog, ugyanis ez egy nagyon jó heavy-rock, avagy dallamos metál lemez, amelynek ihletése leginkább a Deep Purple, Rainbow korszakban található (bár a Never Let You Go totálisan Queen/Rough Silk ihletésű dal). A rövid felsorolásból is látszik, kiknek érdemes meghallgatnia ezt a nagyon igényes, dallamos, mégis kemény rockzenei albumot.
Gyu

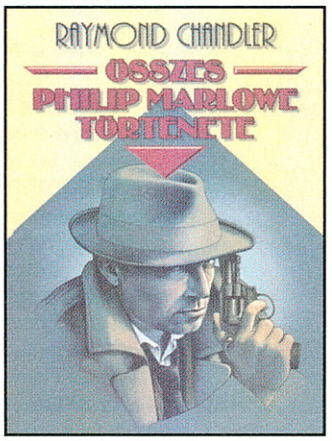
író Kurt Vonnegut
cím Az ötös számú vágóhíd
kiadó Maecenas Könyvkiadó, 2001



Miféle világ az, ahol állatok helyett embereket visznek esténként a vágóhídra, hogy aztán a felkelő nap fényénél ismét munkára hajtsák őket? A válasz valahol ott rejtőzik Vonnegut életrajzi elemeket is felvonultató regényében.
A történet egyébként szabadon csapong, hiszen főhőse össze-vissza utazik az időben, hogy saját életének legváratlanabb pontjain bukkanjon fel. Nem lehet oka panaszra, hiszen túlélte Drezda második világháborús bombázását, megjárta a távoli Tralfamador bolygó állatkertjét (mint az egzotikus Föld jellegzetes élőlénye), mindeközben megházasodott, és szép gyerekei születtek.
Az egész olyan „Vonnegutos", s éppen ezért jó.

– Cromwel –

író Raymond Chandler
cím Összes Philip Marlowe története I.
kiadó Szukits Könyvkiadó, 2001



Egy író legalább annyira büszke saját regényalakjainak hírnevére, mint egy anya gyermekeinek sikereire. Ebből a szempontból Chandlernek nem lehet oka panaszra, hiszen az általa megalkotott magánszimat egy egész stílus védjegyévé vált. Az egyedül dolgozó, nikotint és alkoholt kedvelő, eszét és fizikai erejét egyaránt használó magándetektív az ő regényeiben bukkant fel elsőként. A körülötte lévő világ pedig olyan, mint a valóságban: kiábrándító.
A tervezett háromrészes sorozat nyitókötetében Chandler korai regényeit olvashatjuk (ráadásul az egyiket új fordításban), s mit mondjak – a kezdet nem is rossz. Sőt, igazán ígéretes.

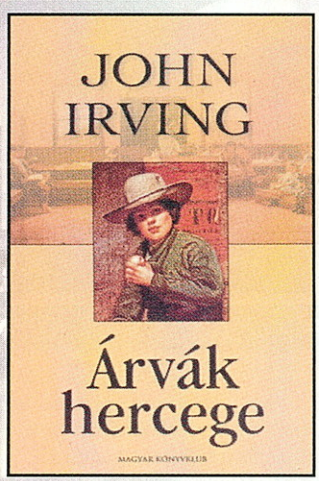
– Cromwel –

író P. G. Wodehouse
cím Koktél tájm
kiadó Geopen Könyvkiadó, 2001

Az ugye még nem baj, ha egy korosodó angol arisztokrata tele van életkedvvel, s annyi energiával rendelkezik, amit egyébként hárman is bajosan tudnának összeadni. A gond ott kezdődik, amikor Lord Ickenham kivagyiságból lelövi Sir Raymond Bastable cilinderét egy csúzli és egy dió segítségével. Az események ettől kezdve kiszámíthatatlanok, de leginkább nevetésre ingerlőek.
Wodehouse a maga jellegzetes stílusában kuszálja a szálakat, szereplőit emberpróbáló helyzetekbe sodorja, amiből aztán kizárólag Lord Ickenham élettapasztalatával és segítségével tudnak kimászni. Mi pedig a kacagtató történeten kívül pár emlékezetes mondással is gazdagabbak leszünk.

– Cromwel –

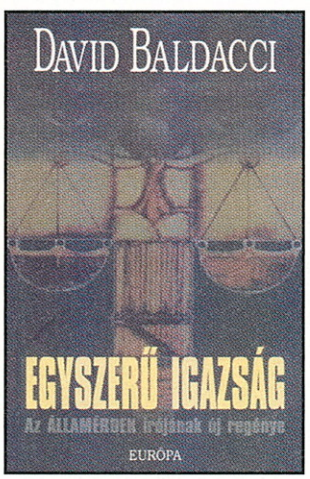
író John Irving
cím Árvák hercege
kiadó Magyar Könyvklub, 2001



A sors úgy látszik kezdetben nem tudta eldönteni, mit csináljon a Homer Wells névre hallgató árvával, így aztán csak többszöri nekifutás után kezdődik el hősünk élete. Nem igazán értelmezhetjük másként azt a négy örökbefogadási kísérletet, amely eredménytelensége még jobban megerősíti a fiú érzéseit: ő az árvaházban van igazán otthon. Ennek megfelelően esze ágában sincs elkerülni onnan, az intézet vezetőjét tekinti apjának, az anyaszerepet pedig két ápolónő tölti be.
Amikor mégiscsak eljön a távozás ideje, Homer nyakába veszi a nagyvilágot, s bizony nagy utat bejár mire végül megállapodik – egészen pontosan ott, ahonnét eredetileg elindult. Közben azért történik vele egy és más.

– Cromwel –

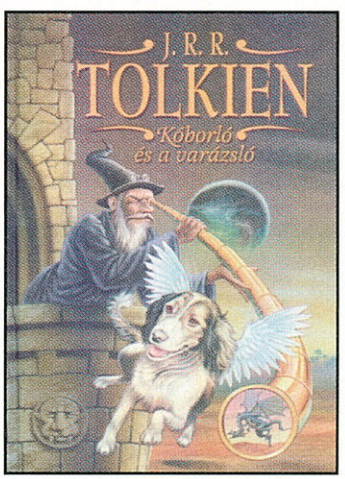
író David Baldacci
cím Egyszerű igazság
kiadó Európa Könyvkiadó, 2001



Tegyünk fel egy jó kérdést, adjunk rá egy alaposan kidolgozott választ, és már meg is kaptuk a sikerkönyv elkészítésének receptjét. Valami hasonló szándéka lehetett a szerzőnek, hiszen az általa feltett kérdés több mint jó: lehet-e ártatlan valaki annak ellenére, hogy megölt egy kislányt huszonöt évvel ezelőtt?
Abban azonban egészen biztosan vétlen, hogy az ügyében vizsgálódók többsége meghal, s az életben maradtak is rövidesen gyanúsítottakká válnak. Úgy tűnik, egy befolyásos szervezet áll az ügy hátterében, s egyáltalán nem szeretné, ha kiderülne az igazság.
A végén persze mindenre fény derül – a végkifejlet azonban még egy kicsit engem is meglepett.

– Cromwel –

író J. R. R. Tolkein
cím Kóborló és a varázsló
kiadó Szukits Könyvkiadó, 2001



Kérem szépen ez a történet nem fantasy, hanem egy gyerekszórakoztatás céljából íródott mese. Mivel azonban Tolkien a szerzője, ne csodálkozzunk azon, ha időnként olyan figurákkal és helyszínekkel találkozunk benne, amelyek más műfajokban is megállnák a helyüket. Sárkány, varázslók, óriási tengeri szörny, hableányok és habfiúk között bizony eléggé furán fest egy kiskutya.
No nem mintha Kóbor (így hívják a négylábút ugyanis) önszántából keresné az efféle népek társaságát, de miután játékszerré változtatja egy varázsló, akinek némileg megtépázza a nadrágját, nem sok választási lehetősége marad. Találnia kell egy másik mágust, aki hajlandó visszaadni eredeti méretét.

– Cromwel –

GameStar

BESZÉLGESSÜNK A JÁTÉKOKRÓL...

...A KV SZÜNETBEN!

Hasonlóan az előző hónaphoz, most is legtöbben az előző számunk fókuszos játékával kapcsolatban kerestetek meg. A Return to Castle Wolfenstein mellett pedig néhányan elakadtatok egy klasszikus RPG-ben, a Vampire: The Masquerade-ben, az idei nyári sláger TPS-ben, a Max Payne-ben és novemberi teljes játékunkban, a Mortyrban is. Itt az egyszemélyes felmentő sereg! ☺

WereWolf
Vampire: The Masquerade

Hi!
A segítségedet szeretném kérni!
Egy évvel ezelőtt augusztusban te tesztelted a Vampire The Masquerade Redemption-t (vagy tévedek?). Én most jutottam hozzá a játékhoz, és megakadtam egy küldetésnél. Ha van rá mód megírnád, hogy a (3.) gólemes küldetést hogy lehet megoldani? Előre is kössz!

Szia!
NEM tévedsz! Még a feltételezés is sértő ☺. (A Vampire az egyik legnagyobb kedvencem.)
Na, de térjünk a lényegre: a gólemet úgy tudod elintézni, ha... ütöd a fejét. Tudom, hogy kicsit profán megoldás, de tényleg erről van szó: addig kell ütni a fejét, amíg össze nem esik, mivel megsemmisül rajta a rabbik által rávarázsolt jel.

Hi!
Bocs, hogy megint a Vampire-rel zavarlak, de lenne egy stratégiailag fontos kérdésem. Hogy lehet (és hol) az ismeretlen tárgyakat „felismertetni"?

Van néhány „felismerős" varázslat, amit a vámpír csajszi alapból tud, és ha jól tévedek, Christopheal is meg lehet tanultatni. Csak el kell sütni a varázslatot, aztán jobb klikk a tárgyon.

Flying Man
Mortyr

Csákány! Szevasz BadSector!
Nemrég olvasom a magazinotokat de nagyon megtetszett és rendszeres vevője lettem! Csak így tovább! Abban kérném segítséged, hogy a Mortyrban nem találom a második kapuhoz a kulcsot és ehhez kellene nekem valami segítség, patch-ek vagy valami ha van hozzá! Köszi!

Szia Flying Man!
Pontosan melyik kulcsra gondolsz? A legelsőre? Mert azt úgy tudod megszerezni, ha az egyik folyosó végén található, jobbra lévő lépcsőn, amely LÁTSZÓLAG egy zsákutcába vezet, megint jobbra (ha jól emlékszem) fordulsz, és elindulsz a (kvázi) sötétbe, majd egy torony(szerű épületrész) tetejére érsz, amelynek a másik oldalán ott grasszál a náci, akinél a kulcs van. Ha szépen kéred, akkor szitává lő, úgyhogy (te is) használd a másik módszert... ☺
A bibi tehát csak az, hogy nehéz észrevenni az irányt és a továbbhaladást a zsákutcának tűnő sötét folyóson. (Remélem itt akadtál el...)

Gary
Return to Castle Wolfenstein

Hi Badsector
Please segíts elakadtam a Return to Castle Wolfenstein-ben. az 1.mission part2-n vagyok de nem tudom mere kell menni!!
Köszönettel

Hi
Khmm... Lécci valami közelebbit, mert így elég nehéz segíteni. Pontosan merre vagy? Asszem, ezen a pályán valahol van egy kar (nem emlékszem már pontosan hol), amivel ki tudod nyitni a valamelyik udvaron (ahol egy lépcsőfeljáró van) lévő nagy kaput.

Kösz, hogy válaszoltál. Egy udvaron vagyok, ahol egy rögzített gépfegyver van és egy híd is. Két ajtót találtam , mindkettő egy-egy öltözőbe vezet.
Van egy másik ajtó is??? Vagy itt van a kar????
Please válaszolj előre is kösz

Ha jól emlékszem, van egy borospince, ott kell megrántani egy kart, ami kinyitja az udvaron lévő kaput.

lecso85
Return to Castle Wolfenstein

Hi bad sector!
A R. to C. of Wolfenstein kapcsolatban szeretnélek zavarni mégpedig az a bajom ,hogy a 3. küldetés első pályáján amikor be kell szállni a teherautóba mindíg észrevesz az utolsó őr a kapu mellet. Már próbáltam mindenhogy átjutni de nem jártam sikerrel.
Kérlek segíts nekem! Előre is köszönöm

Szia!
Az a lényeg, hogy szedj le előtte mindenki mást,

de anélkül, hogy a többi német észrevenne! Érdemes lopakodnod, a késed és a távcsöves puskád sűrűn használnod, feltéve, hogy van rá lehetőség. Viszont a szóban forgó legutolsó őrt semmiképpen se öld meg! (Mert akkor annyi a küldetésnek.) Amikor már mindenki mást kinyírtál, akkor a teherautót hátulról közelítsd meg, mássz be a rakodótérbe. Jön egy rövid animáció, és teljesítetted a küldetést.
Remélem, hasznos volt.

Max Payne

Help!
Sajnos csak most szereztem meg a Maxot.
Nem tudok tovább jutni. Ott tartok a mikor egy szál basaball ütővel rohangálsz és fegyvert kell szerezned. Sikerült fegyvert szereznem csak az a baj, hogy utána mindenki kifut és lelőnek kb. 10-en]
Mi a baj? Úgy is jó ha leírod, hogy a fenébe jutottál tovább?!

Szupergyorsnak kell lenned, mint Neo-nak, bevetned a bullet time-ot, és az ő „fohászkodását" ismételgetned: „A kanál nem létezik!". Akkor biztosan sikerülni fog! ☺
Komolyra fordítva a szót: igen, ez egy nagyon nehéz rész, én is sokat szívtam vele. Ha visszarohansz az induló helyszínre, akkor ott a szekrény lakatját szétverve vagy szétlőve találsz benne kötszert: így már mindjárt szebb az élet! ☺
Egyébként meg rohangássz, és keress máshol is búvóhelyeket és painkillert! Konkrétabb megoldás sajnos nincs.

J. C.
Soul Reaver 1

Kedves Gyu!!
Nem tudtam kinek címezzem ezt az e-mailt és ezért neked írok. Gondban vagyok a Legacy of Kain: Soul Reaver-rel: nem tudom visszatölteni az elmentett játékot. Nemrég vettem meg az eredeti CD-t, és már elég sokáig eljutottam, de a Load Game-re kattinva az első pályára jutok ismét. SEGÍTSETEK!
Hogy lehet előhozni az elmentett játékot??
Remélem valaki meg tudja mondani a megoldást!
Örök hálám!

Szia!
Gyu nem nagy Soul Reaver rajongó, úgyhogy ha nem haragszol, én segítenék. ☺ Szóval az első Soul Reaverben nem igazán működik a save game: ha „mentesz", akkor automatikusan visszaraknak a kezdő portálhoz (amit már megoldottál, azt megjegyzi a játék). Innen már bármelyik kapuhoz át lehet teleportálni. Tudom, hogy elég kretén save rendszer, de ez van.

Szokol
Baldur's Gate 2

Szasz Bad Sector!
Nagyon király volt a legutóbbi szám, főleg a Wolfenstein-es fókusz! Én viszont már végigvittem a gámát és most megint Baldur's Gate 2-özöm! Az egyik küldetésben viszont elakadtam. Az Umar Hills-esről van szó, ahol ki kell békíteni az ogre-okat a falusiakkal. Már beszéltem a falu vezetőjével és rávettem, hogy jó gyerekek az ogre-ok, de amikor visszamentem a bandájukhoz, akkor azok azt állítják, hogy még nem ért oda??? Ha pedig visszamegyek hozzá, akkor nincs ott! Kérlek segíts, valamit én baltáztam el???
Üdv!

Hali!
Nem rontottál el semmit, csak a jóember egy kicsit lassacskán megy oda. Én is azt hittem, valami gáz van, aztán aludtam egy napot a kocsmában. Amikor megint visszamentem a polgármesterhez, már ott volt a fickó, így a küldetést is teljesíteni tudtam.
Remélem, tudtam segíteni.

Thief 2
Karaya

Hello Gamestar!
Aszthiszem 2000-ben Csonti tesztelte a Thief 2-?t és bajban vagyok: A 12. pályán elraboltam a Brother Cavadort the azt a k_rva New scripture jól elvan dugva! Hol van?
Kívánok nektek mind' jót!

Hali!
A konyhából nyíló ajtón keresztül menj ki az észak-nyugati folyosóra. Egy őr járkál itt fel-alá: üsd le, majd szedd el tőle a kulcsot. Rejtsd el. Menj nyugatra a folyóson keresztül, nyisd ki a végén lévő ajtót, és menj be a szobába. A hátsó részében fordulj balra: itt egy kis fémajtót találsz. A tolvajkulcsaiddal feszítsd fel: itt lesz a keresett „New scripture"!
Have fun!

Norbi
Diablo 2

Sziasztok Norbi vagyok, csak azt szeretném megkérdezni, hogy lehetséges-e az, hogy a sima DIABLO 2-ben megcsináljam azt, hogy a level 24-es Paladin valamelyik file-ját másolgatva a level 1-es Sorceress-ből is level 24-eset csináljak? Ha igen akkor írjátok meg, hogy hogyan köszi.

Sokkal egyszerűbb, ha egy erre szakosodott honlapról (például: www.gameguru.box.sk - itt láttam is ilyet) letöltesz egy stats editort (más néven trainert, cheatert), és azzal buherálod meg a karidat. De szerintem inkább vidd el odáig a játékot, mi értelme van rögtön agyontápolt karakterrel indítani...

Szokol
Baldur's Gate 2

Nem tudom jó helyre írok e s tudtok e válaszolni, de elakadtam a Baldur's Gate II. ben. Pontosabban még az sem. A kérdésem a következő, talán érti valaki közülettek.
Megcsináltam a chapter III-t. Kiszabadítottam Imoent Irenicus kezeiből. Csak azt nem tudom hogy ha ez megvan visszamehetek e még a Athkatlába mert nem minden küldetés lett ott kész.. Szóval: azt szeretném kérdezni hogy később vissza tudok e menni a kezdővárosba vgy sem?
Segítségeteket köszönöm:
György

Ha lemész Underdarkba és a Víz alatti városba, és utána felbukkansz a felszínre az elfek erdejében, utána még tutira tudsz menni (sőt vissza is kell menned) Athkatlába! Úgyhogy ne aggódj!
Üdv!

KV-SZÜNET

GameStar

BESZÉLGESSÜNK A HARDVEREKRŐL...

...A KV SZÜNETBEN

Ez a hónap is lefagyásokkal, gondokkal és problémákkal telt el. Ne bántsuk gépeinket azért, mert néha elromlanak: higgyük el, ők is csak emberek! Állítólag. ☺

J@no
Teljesítményjavulás

Hello!
Mekkora teljesítményjavulásra lehet számítani, ha egy Celeron 400-at cserélek egy P3 450-re?

Az pII 450 lesz inkább... Nem akkorára, mintha egy PIII kategóriájú Celeront cserélsz le egy ugyanolyan órajelű PIII-ra, de egy 10-20%-ra így is számíthatsz.

K. Ádám
Alaplapcsere

Üdv!
Lenne hozzád egy nagyon fontos kérdésem, behalt a SOLTEK alaplapom,és most adnának helyette egy ilyet: MATSONIC 7177CT VIA VT82C694T vagyis VIA APOLLOPRO133T.4*es sebességű AGP. Ismered ezt az alaplapmárkát??? Ha igen,mi a véleményed róla??? Megéri ezt elhozni? Stabil, gyors alaplap ez? Kérlek, minél gyorsabban válaszol! Várom nagyon,nagyon leveled,

2001. júliusi számunkban teszteltünk Matsonic alaplapokat. A teszteredmények alapján a mezőny hátsó részében végeztek, figyelembe véve a sebességet és a szolgáltatásokat. Nézd meg 2001. júliusi számunkban a teszt eredményeit. Előljáróban csak annyit, hogy Soltek helyett egy Matsonic enyhén szólva nem a legjobb csere.

The Hedgehog
XP és a monitor

Üdv!
Én angol Windows XP-t használok és amikor feltelepítettem a legfrisseb DetonatorXP drivert a Geforce2 mx400 kártyámhoz furcsa dolog történt. Amikor elindítottam egy játékot, a monitor egyszerűen kikapcsolt. Tudnátok nekem segíteni? Itt a gépem konfigja: Intel Celeron 400mhz, 256mb, GeForce2 MX 400, a monitor pedig 1600x1200-as Belinea. A választ előre is köszi!

Javaslatom a következő: szerezd be az azóta megjelent, még újabb detonator drivert, amelyben minden valószínűség szerint orvosolták ezt a hibát. Ha ez nem segít, ellenőrizd, hogy monitorod ismeri-e a manapság elterjedő hibrid felbontásokat!

Panther
MPEG dekódolás

Üdv Mindenkinek!
A kérdésem a következo: kell-e MPEG dekódert vennem a következo konfighoz:
-Epox 6CXA2C alaplap
-Aristo GF2 MX400 64Mb RAM VGA
-128 Mb RDRAM
-16/40 Pioneer Slot-In DVD?
Várom mielobbi válaszukat!

Manapság a DVD lejátszók és a hangkártyák jó részét is DVD-lejátszó programokkal szállítják. Ezek egyik legismertebb tagja a PowerDVD. A honlap címe, ahol több információ megtudható erről: http://www.gocyberlink.com/english/products/product_main.jsp?ProdId=28 Magyarán, ha DVD filmet szeretnél nézni, ilyen programra lesz szükséged, és nem kell hardveres gyorsítást eszközölnöd – a mai technika ezt már nem teszi szükségessé.

Pitch Black
Ismét felbontás

HY nos akkor szeretném a segítséget kihasználni amit a lap nyujt... van egy NAGY problémám: van egy 3dfx voodoo2-es 3d gyorsitom (tudom nem mai darab:))) de azért még nekem valahogy el elmegy :))) (konfigurácio:P2 233 mhz 64 mb ram és a voodoo2) a monitorom egy 14 incses MULTISCAN nevu elég gyenge monitor...
na szal az a probléma hogy a voodoo2 kontroll paneljén ugyebár lehet a felbontást változtatni.... nos az én monitorom 640x480-tól 1024x768 ig tudja a felbontást... a felbontást NEM tudom változtani egyáltalán!!!!! (még játékban se mer kifignik a monitor :(mindig 640x480-on van :((((

A windowsban állítsd be a monitort (beállítások, spec, képernyő) úgy, hogy standard svga monitornak lássa a rendszer. Ekkor elvileg kell, hogy felbontást válthass, és nem is a Voodoo kontroll paneljén, hanem a normál monitor beállításoknál!

Varsás Dániel
Adress Book

Jónapot!
Bővítve lett a gépem és le kellett mindent törölni a winyóról de az adress~1 mappát elmentettem hogy megmaradjanak az email címek. A mapában 3 file van egy .dat egy .ini és még egy aminek nincs kiterjesztése. Kérdésem hogy ezeket hova másoljam? Importálni próbáltam de ott csak .wab kiterjesztésüt lehet.

Nem írod, de valószínűleg outlook EXPRESS-ről beszélsz. Na ennél a címek nem abban a mappában vannak, hanem a c:\windows\Application Data\Microsoft\Adress Book-ban. Ott van a .wab file is, azt kell kimásolnod.

Vico
Modemes telefonálás

Üdv
Szeretnék a modememen keresztül telefonálni, ezért vettem egy mikrofonos fejhallgatót. Mindkét dugaszt csatlakoztattam a modem megfelelő helyére, aztán próbáltam tárcsázni a Win tárcsázójával; ki is csöngött, az illető felvette és én hallottam amit mond, de ő nem hallott engem, csak recsegést. Azóta próbáltam a hangkártyára is dugni a headsetet, de úgy már recsegés sem volt. Mi lehet a hiba? Miket kellene beállítanom?

A dugókat jó helyre dugtad, a modembe kell, nem a hangkártyába. Viszont a Win tárcsázója helyett használj inkább más, célirányos programot, akkor nagyobb az esély a sikerre. Próbáld mondjuk a Supervoice-t!

Vico
Alaplapi probléma

Sziasztok!
Problémám adódott és rögtön a közepébe vágnék: Új alaplapot akartam venni, és hosszú fórumböngészés után az ECS SiS735-ös lapjára esett a választás. Megjött és beszerelve azzal kezdte, hogy meg sem mukkant. Azt hittem zárlat van, de aztán rájöttem, hogy a pci-os modem miatt van, kivettem, indult. A lap nagyon nem stabil. Szinte semmilyen játék nem fut, vagy föl sem tudom rakni. CRC hibák, laphibák, kékhalál stb. szerintem memóriakezelési problémák miatt . Próbáltam a Memtest86 progit semmi mem-hibát nem talált, csak ultra 2-6-4 -en (ja 133-as noname sd-t használok 100 MHz-en (Duronnal!)) Van olyan, hogy üresjárás alatt lefagy kék képernyő beugrik. Win98SE-t használok. Nincs IRQ ütközés. Dosban minden oké, csak a win majomkodik. Linuxot is fel tudom rakni, pedig a telepítésnél a ramdisk kicsomagolásnál is crc hibát írogat.
Nem tudom mik az alternatívák: vegyek egy brand pc2100-es ddr-t, tegyek fel újabb windowst, cseréljek tápot (235W) még ez utóbbit sem tudnám kizárni? Vagy esetleg más?
Lécci segítsetek, volt hogy nyolcadszorra tudtam csak föltenni a windózt, mindenféle misztikus hibaüzenet mellett exitált. Mindig máshol akadt ki. Szóval ez van, ja és a config:
Durci 700, ECS K7S5A legujabb orig. BIOS, noname TNT2 PRO, 128MB PC133@100, Quantum FB cr4.3
Köszönet

Ami bennünk első hallásra fölmerült megoldásként, azt nagyrészt már kipróbáltad. Amit hozzá tennénk: nálunk is járt egy ilyen K7S5A, és nagyon nem érezte magát jól SD-vel, csak DDR-rel. Ezt egyedi problémának vettük, de ezek szerint lehet, mégsem az... Bár ilyen durva dolgokat azért nem csinált.
A másik a táp: 235 W-nak nevetve el kellene vinnie egy tnt2-t 700-as Duronnal, már ha nincs tele a géped CD írókkal, meg hasonlókkal, de nagyon tipikusnak hangzanak a hibajelenségek egy határon táncoló táphoz, úgyhogy nem árt kipróbálni egy 300-assal. Sőt, szerintem ez lesz a hiba, úgyhogy mielőtt RAM-okat vennél, szerintem próbáld ki a nagyobb táppal!

GameStar

MÁSIK OLDAL

A TI OLDALATOK

Huhh, igencsak megmondtátok a véleményeteket nekünk ebben a hónapban és ez így jó! Így helyes! Csak írjatok! Mondjátok el, ha nem tetszett valamelyik cikk. Persze ne csak azt, hanem magatok is készítsetek rövid véleményt. Bevallhatok egy titkot? De csak akkor, ha nem áruljátok el senkinek: a szerkiben egymást szoktuk ugratni azzal, ha valamelyikőtök megírja, hogy valamely cikkel nem értett egyet, vagy igenis, egyetért. Szerintem ennyi szórakozás nekünk is jár!

Szerencsére az előző számban elindított Közösség rovat osztatlan sikert aratott, sehol egy fanyalgó levél, mindenki csak dicsérte (na azért ez a nem semmi!), így tehát nyomulunk is tovább közösségileg. Nagy örömömre egyre többen vagytok bent a GameStar saját csetjén, s így közvetlenül is cseveghetünk. Nekünk ez azonban elég sokszor gondot okozhat, ugyanis mi munkaidőben szoktunk felmenni, így nem mindig tudunk 100%-osan odafigyelni, még ha jelen is vagyunk. Ezért előre is elnézését kérem mindenkinek, aki csetelni szeretne velünk. Ennek ellenére mindent megteszünk, ami csak tőlünk telik. Még egyszer a GameStar cset címe: az irc.extra.hu szerveren a #gamestar.hu szoba. Mindenkit várunk sok szeretettel!

Nyílt Nap: Magunk sem számítottunk arra a hihetetlen érdeklődésre, ami a nyílt nappal kapcsolatosan eddig is megnyilvánult.
S maga a nyílt nap! Csak a fejünket kapkodtuk...a Gamekapocs munkatársai és a Fix TV interjúkat készített velünk, NetCobra fotózott (persze a gép mindig akkor döglött be, amikor engem akart ☺), miután Boe megbeszélte a „csetesekkel", ők hoztak kólát és csipszet vagy ropit (DE NEM ELEGET!). Nagy tömeg volt és igazi siker! Fényképes beszámolónk a honlapon, illetve a következő szám CD mellékletén! Köszi, hogy ilyen sokan eljöttetek, gyertek legközelebb is! Március 1.-én, pénteken, délután 4-től 7-ig várunk benneteket ismét! Külön jutalmat adunk a legmesszebbről érkezett olvasónak! Sőt, egyéb meglepetések is várhatóak!

mIRC tanfolyam

Annak, aki lemaradt a múlt havi számról, de szeretne csetelni...
Az installálás baromi egyszerű. Ezután, ha elindítod a programot, először is zárd be azt az ablakot, ami a kezdéskor fölugrott. Következő lépésként az Options menübe rak minket a progi automatikusan. Itt kattintsunk az „Add" gombra (jobbra fenn), nevezzük el új kapcsolatunkat, mondjuk „extra"-nak (description sor), alá írjuk be a szerver nevét (irc.extra.hu), ez alá pedig a portot (6667), végül nyomjuk meg az „Add" gombot. Ezután az Options menübe kerülünk, ahol már csak meg kell adnunk adatainkat, s máris klikkelhetünk a „Connect to IRC server" feliratra! A „Channels folder"-ben már csak be kell írnunk, hogy gamestar.hu, és máris benn vagy a mi kis chat-szobánkban – indulhat a beszélgetés!

Másvélemény: Jöttek észrevételek játékértékeléseinkre is, sőt, ebben a hónapban mobiltelefonról is érkezett egy! A helyhiány miatt e hónapban csak ezt tudjuk leközölni. (Feladója ismeretlen.)

SZERINTEM A MOTO RACER TÖBB SZAZALÉKOT ÉR, MONDJATOK MEG MÉRT CSAK ENNYIT KAP

Kedves Ismeretlen! Korlátozott lehetőségeid miatt most elnézzük véleményed bővebb kifejtésének hiányát, de máskor próbálkozz az e-mail-lel! ☺ Így ugyanis a választ illetően nem tudunk érdemi vitába szállni: szerintünk ennyit ér!

Hírlevél: Első feltámasztási kísérletünk sikeres volt, bár bizonyos technikai nehézségek miatt volt olyan olvasónk, aki nyolcszor kapta meg a hírlevelet. Szakértőink már dolgoznak a kérdésen, s a hiba elhárításán. Az új GameStar honlapon is tudtok jelentkezni, de aki e-mailben szeretne, az írjon a gamestar@idg.hu címre, „Hírlevél" tárggyal.
Hírlevelünk a jövőben is előzeteseket és exkluzív, az újságban meg nem jelenő anyagokat fog tartalmazni heti rendszerességgel. Ha a technika is így akarja. ☺

Fórum: Fórumunkon találtam néhány érdekes hozzászólást, hiszen ez is kifogyhatatlan tárháza a bölcsességeknek. Elsőként egy szép verset Pedro tollából.

Kedves Gamestar!
1.strófa
De szeretnék Gamer lenni,
Egyszer nyílt napotokra menni,
Website-okon járni kelni,
S száz forintért Gamestart venni. (:-)

2.strófa
Míg a gamestart olvasgatnám,
A full game-et próbálgatnám,
Dicsekednék fűnek fának,
Mily jó dolga van Pedrócskának.

Carmack barátunk pedig, aki Isten ostoraként kritizált minket éveken át, a következőt írta (el seM hittem, amikor először elolvastam):

hi
Szerintem a januári szám remek lett. A baj az vele, hogy nehéz rajta olan pontot találni, ahol bele lehetne kötni valahogy :D Jahh, a teljes játékok!!!! :DDD Az én véleményem az, hogy a száguldós cuccosokat 20 perc alatt ki lehet végezni (és itt nem a végigjátszásra gondolok)... A clay agentet még nem néztem meg, majd talán egyszer :DDD
A kérdőívet lusta vagyok feladni, nem lehetne mailben megoldani a dolgot?
így tovább, bye
Carmack

King pedig nehéz fejtörő elé állított minket és mindenki mást (szerintem magát is):

Azt mondtátok megváltozik az Aréna. Kérdem én Mi a K-Változott? Mi a k-? Mi az a K-?

K-Változott jelentése Különlegesen megváltozott. A k- nem más, mint kiskámínusz, a K- pedig nagykámínusz. Ezek ellentéte a k+ és K+. Megfejtéseket még elfogadunk, mi is az a k- és K-.

Gyu

E havi nyerteseink

Decemberi Előfizetési akció:
A Momo Force Kormányt nyerte:
Gáspár Adrián, Bakonycsernye

Logitech egérpadot nyert
Nádas László, Győr
Murányi Dániel, Pécs
Erdélyi Gábor, Budapest IV.
Németh Tamás, Vecsés
Németh László, Kiskunhalas

Logitech ajándékcsomagot nyert
Anga Viktor, Szilvásvárad
Novák András, Alap
Rédecsi Csaba, Bük
Korin Tamás, Vecsés
Belányi Csaba, Kistelek
Varga Jenő, Bakonycsernye
Leitner Gábor, Budapest, IV
Gajdár Csaba, Salgótarján
Tukovics Gábor, Mosonmagyaróvár
Vígh Tibor András, Bácsalmás

Intercom nyereményjáték:
Ajándékcsomagot nyertek:
Dömsödi László, Budapest
Szeri Zoltán, Székesfehérvár
Ónodi Gergely, Budapest

Vers

Scip csodás verse álljon még itt, amit mindnyájan imádunk! Imádjátok Ti is! ☺

A GameStar jó,
Imádni való,
Vedd hát meg,
Mert nem árt meg,
A GameStar jó,
Imádni való,
Találsz benne, sok jó cikket,
Örömöt szerez neked hidd el,
A GameStar jó,
Imádni való,
Szittyó a főszerkesztő,
Tök jó fej, ezért ettő'
A GameStar jó,
Imádni való.

ARÉNA

Itt az új év, az újság „coolabb", mint valaha (legalábbis, ha kivisszük a farkasordító hidegbe, akkor tuti), végre megjavították a mosógépemet (hallelúja!), és egyre jobban haladok az Anarchy OnLine-ben. Mi kellhet még? Persze, kedvenc rovatom: az Aréna! Már szinte hiányzott – ebben az évben csináltam már sok mindent, csak Arénát nem. Pótlása most következik! A Shadow Gallery legújabb lemeze a fülemen, és alámerülök a levélrengetegbe legott. Természetesen a leveleket ezúttal is eredeti helyesírásukkal (szöveghűen), de bizonyos esetekben kivonatolva közöljük.

SaNyI
Egy hosszú levél

Császti!
Újra itten vagyok és írok!
Még nem köszöntem meg hogy beletettetek (hú de sok a T) az Arénába! Na mintegy most ezzel megvolnék!
Szerintem Jó az új design de most az oldalak növelését úgy értettétek hogy a cheat rovatot nem külön adtátok? :) Na jó nem szidlak titeket többet! Jó az újság és kész! De remélem nem fogjátok a külsőt havonta váltogatni.
HOVÁ TŰNT A MOD CD??? Azt ígértétek hogy lesz a jövőben is! Legközelebb ajánlom hogy legyen!A teljes játékok elég ügyefogyottak!
TÖBB DEMÓT!!!Miért nem tudtok már több demót betenni?? Tudom hogy manapság nagyok de azért legalább egy 4 darabot tehetnétek minden számba v. csökkentsétek a >teljes játékok számát! OK??
SaNyI voltam maximális tisztelettel (Ja ez Gyu szövege)Na Hali!
Ui.: Betehetnétek az Arénába! :)
NA CSÁ(harmadszor is)
SaNyI

Csá SaNyI!
Szívesen tettelek bele, mondhatni örömmel. A cheat rovat 4 külön befűzött oldal volt, most pedig 8 oldallal lett több. Ez, akárhogy is nézem így is, úgy is több. Nem tervezzük a külső változtatását semmiképpen, nekünk is tetszik, bár egy-két pici kozmetikai javítás mindig történni fog, de ez már majdnem az a GS, amiről álmodoztunk. MOD CD valóban lesz a jövőben, de ez nem azt jelenti, hogy rendszeresen. Időről időre megjelenik majd, attól függően, mit és hogyan tervezünk arra a hónapra.
Ügyefogyott teljes játékok? Nem hinném, nagyon jó kis stuffok ezek, esetleg játszani is kéne velük néha.☺
Nem tudunk több demót berakni! Egyszer, majd ha DVD-n lesz az újság (ha lesz ilyen egyáltalán, akkor talán. Addig marad ez a struktúra. Sajnos, a demók manapság túl nagyok. A teljes játékok számát csökkenteni fogjuk, ritka kivétel, hogy hármat adunk, ezentúl általában a havi egynél maradunk.

F-Lame
DVD-t akarok

Hello Gamestar!
A nevem F-Lame és csak annyit akarok mondani, hogy tegyetek DVD-t a CD helyett, már csak azért az egyszerű tényért, hogy az egyik (****) ismerősöm azért sír, hogy nincs DVD meghajtója, és ki akarok b***-ni vele... hehe...
Na Csá...:)))

Helló F-Lame!
Azt hiszem, teljesen egyértelmű, hogy meg kell tennünk ezt a milliós befektetést a Te kedvedért ☺, mert hát ezt a mókát nem lehet kihagyni! Jó kis kib* lenne, főleg a mi költségvetésünkkel. Egyébiránt a világ a DVD-s kiadványok felé halad, mi is beszélünk már erről itt a szerkesztőségben, szóval már csak egy-két-három év, és máris kib***hatsz a barátoddal.**

Andrew

Hali Gyu!
Nem tudom,hogy te szereted-e az FPS-eket. Eddig én nem nagyon szerettem, de most végre kézhez kerítettem a Return to castle Wolfeinstein-t és szó szerint leesett az állam (persze nem Hungary, de még csak leprás sem vagyok). Namindegy. Tudom sokan vannak akik gyűlölik az Fps-eket, de ezt mindenkinek ki kell próbálnia!!! Meg lehet még találni www.activision.com címen is.
Nem gondoltatok arra, hogy a decemberi pószter egyik felére lehetne nyomtatni egy 2002-es naptárat. Mitszólsz?
Hogy tetszett neked a CivIII? Én kipróbáltam, de nem igazán nyűgözött le. Amyúgy világ életemben utáltam a körökre osztott stratégiai játékokat (Pl.: Heroes sorozat). Szilveszterre nem csinálnátok ilyen rakettya bemutató cikket?
Nagyon jo az uj design, igaz a régi is tetszett, DE EZ JOBB!!! Nem tudnád nekem leírni, hogy mondjuk a novemberi számban ki Bad Sector meg Zero Cool, téged meg a Szittyót tudlak. A barkácsrovatban milyen Dvd-t nyírtatok ki?
Hát ennyi volt, csak így tovább Gamestar
Viszlát! Andrew

Hali Andrew!
Nagyon jól élnek manapság a szájsebészek, mert sokaknak leesett az álla a RtCW-től, itt a szerkiben is többeknek. Az enyém nem, mert én épp Anarchy OnLine-oztam, amikor becsapódtak az állak a szőnyegpadlóba. Egyébként én nem vagyok oda az FPS-ekért, de megvan az a hatalmas előnyük, hogy itt mindenki más igen. S amíg nyomulnak a hálózaton, addig is békén hagynak, és tudok AO-zni! A DVD egy Toshiba SD-M 1202 volt. Most már lézerpisztoly! A novemberi számban Bad Sector az álló alakok között balról a második, míg ZeroCool áll jobbra, a legszélén.

Jani
Azért ez már kevés!

Hali!Gyu!

Héka! És a híres tesztek? MOST NEM ÍRTÁL SEMMIEN JÁTÉKRÓL! Csak a januári teljesről, még azt is Bad Sectorral.Hát így nemlesz SAAB! Ja és bocs, hogy nem írtam oda a nevem (Jani) az előző e-mailhez így biztos azt hitted, hogy anyám vagyok.

Utói.: Jó munkát! És vagy 15 oldal GYU-t!

Hali Jani!
Ez a levél igazán megmelengette a szívemet. Legszebb álmaim válhatnának valóra, ha enyém lehetne az a 15 oldal. Mennyi szépet és jót írhatnék rajta. Pedig a SAAB már tényleg nagyon kéne (a mostani autóm nem bírta a telet ugyanis, vacak német gyártmány, mit vár tőle az ember ☺). Istenigazából nem hittem, hogy az édesanyád lennél, mert azért vele elég nehezen lehet téged összekeverni. Leveled kapcsán meg is alapítottam gyorsan a Gyu Rajongók Magyarország Klubot (rövidítése GYURMA). Mindenki azonnal lépjen be! Emellé keresünk egy tehetséges embert, aki létrehozná és fenntartaná a GYURMA hivatalos honlapját. Jelentkezni nálam lehet!

Mr.
GameStar meg minden

Helló GameStar!
Először is boldog új évet kívánok.Lenne agy javaslatom,ezért ezt nem szedem pontokba. Néhány játéknál, jó lenne, hogy a cikkben említett egy-két fontos dolgot a képeken is ábrázoljatok. Idáig semmi különös ugye? Csak amikor azt a momentumot, észrevételt egyéb dolgot a játékban említitek, mögé kéne tenni az abc egy betűjét,természetesen ezeket sorrendeben használva. Majd a mondathoz tartozó képbe (mondjuk a bal felső sarkába)az adott betűt odabiggyesteni. Vagy ez nem lehetséges? Lehet, hogy túl sok lenne így a nyomdafesték plus és növelni kéne az újság árát? Na mindegy....
Cső!!! Itt Mr volt.
U.i.:Az elkövetkezendő időkben számítsatok az ezeket a bölcsességeket kifejtő zaklató e-mailekre!!!!

Helló Mr.!
Köszönjük a zaklató levelet. A képekkel az ősi idők óta gondjaink vannak, ugyanis gyakran előfordul, hogy a cikk szerzője nincs itt, amikor a cikket tördelik, s ilyenkor gondok adódhatnak. Egy időben minden képhez volt aláírás, máskor meg egyhez sem. Már mi sem ismerjük ki magunkat ezen ☺. A nyomdafesték mennyisége nem játszik bele az újság árába ☺. Még csak az kéne!

Murka
Bale King

Hi Gyu!
Én vagyok az a Murka akit Bale King említett a januári számban. Jó kis reklámot csinált a klánunknak 8). De van egy kis gond, nem Pécsi diablo Klub hanem Pécsi Diablo Klán. Asszondta nézzétek meg, hááááááát az elég nehéz a címe nélkül (www.tar.hu/pdk). Ez nem dio 2-es klán hanem sima dio 1. Gyertek sokan dio1-be mert 1-re kevesebben vagyunk! Szerintem jobb mint a kvék (nem csak szerintem. Ismerek legalább három embert aki asszondja a dio jobb mint a kvék 8))) Ti szoktattok dio1-el játszani? 1X benézhetnétek hátha találkozunk (Murka(NSL), II.Murka(NSL), King_Murka[PDK] vagy Sir.Skeleton ezek mind én vagyok 8))!

Hi Murka!
Látom, ahogy egyre kevesebben nyomulnak Dia 1-gyel (én azért egy csinos Dia 1-gyel nagyon szívesen nyomulnék ☺), úgy nő a Te karaktereid száma. Nagyon helyes! Kompenzálni kell a veszteségeket. Egyébként annak idején én is végignyomtam a Diablo 1-et, s imádtam. 8 MB memória volt a gépemben, onnan tudtam, hogy jön valaki, mert iszonyúan rángatni kezdett a játék. Boldog békeidők. Most kiadom az utasítást! Mindenki azonnal özönöljön (így kell ezt mondani egyáltalán?) a Diablo 1-re, hogy Murkával játsszon! Mert ha nem, akkor rontom-bontom! Egyébként szerintem is jobb a dio, mint a kvék. Ezt bizonyítja, hogy a diós bejgli SOKKAL jobb, mint a kvékes bejgli. Na ezt cáfolja meg valaki.

B. Balazs
No Subject

Hali!
Az újság gőzerővel tör előre eme sötét világba, így színfoltot adva az egyes emberteremtmények életébe.(hú de költői volt) Szóvla az újság nagyon jó.A közösségel megvalósult az abszólút demokrácia. Én biztos rátok szavazok áprilisba és nem Xxxxx bácsira :) (Itt egy ismert politikus neve szerepelt. Mivel nem óhajtok politikailag állást foglalni, így nem írom le az úr nevét. De titokban azért elárulom, hogy én se rá fogok szavazni – Gyu).
A CD: Sajnos egyre-egyre csökken a demók száma és ez nagyon szomorú. Vagy legyen még egy CD, vagy a teljes játék terhére, mert így testközelből egyre keveseb játékkal ismerkedhetünk meg.

Kedves Balázs!
Szavazatodat a Gamestar Demokratikus Párt nevében köszönjük! Ja, hogy nincs is ilyen párt? De még lehet! Tuti nyerők lennénk! Nekünk nem programunk lenne, hanem programjaink! Minden hónapban a Hónap programjával és folyamatosan újabb és újabb segédprogramokkal is jelentkeznénk. Tud vajon ilyet bármelyik másik párt? Dehogy! S nem szégyellnénk patch-eket kiadni! Mert ami nem megy, azt ugye ki kell javítani. Egyébként ebből a rövid eszmefuttatásomból is kiderült, miért nem szeretem a politikát, és miért nem lettem politikus.

Petike
A lapról meg ilyenek

Csá Gyu!
TÖK sirály volt a Wolf3d,egy hétig nyomtam, mint a régi szép időkben, (...).
Más.
A volt osztálytársam keresztanyja a múlt héten költözött Röjtökmuzsajra (nem vicces mert van ilyen falu), mondja a volt oszitárs, hogy crossmuternek (dejó ez a kifejezés nagyon tetszik)rohadtul fáj a feje és fingja sincs verz dö gyógyszertár. Lehet,hogy nem te vagy a megfelelő ember aki segíteni tud, de gondoltam hátha.
Reagálj légyszi mert a történet nem kitalált bármennyire szellemes is. Szóval aréna vagy visszaírsz.
Ennyi Tenksz dö figyelem
Petike voltam mind enimöl

Csá Petike!
Nos, ha Budapest felől mentek Röjtökmuzsajra, akkor az első útkereszteződésnél balra kell fordulnotok. Ott körülbelül 50-100 métert kell megtennetek, és a Röjtöki utca bal oldalán ki lesz írva, hogy Fiók Gyógyszertár. Nos, oda kell menni, ott van a „dö fejfájáselhárító". Ez ilyen egyszerű. Nem értem, a haverod hogyhogy nem találta meg magától ☺!

M@rtin
fogadjunkhogynemraxbeleazarénába

Hi Gyu!
No ezt bogarászd ki, ha tudod!
5. Lécci ha tudsz, küldj el egy kis bővebb ismertetőt a CMR3-ról! Irtóra kíváncsi vagyok rá...
9. Mimózának és Bad Sectornak üzenem, hogy elolvashatnák még párszor a HP-t (gy.k.:Harry Potter), mert elég sok hiba volt benne (cikesz helyett csikesz, 9 és 3negyedik helyett 8 és 3negyedik stb.)
2. Jók a poszterok!
7. A barkács-rovat igenis jó! (A haverom meg azt hitte, tényleg lehet DVD drive-ból sugárfegyvert operálni... szegény...)
4. Nem értem, mér' szívódnak mindig veletek. Szegény kis köcsögök...
1. Király a GS!
10. Ja, én még csak pár hónapja veszem a GS-t, úgyhogy megtennétek, hogy elküldtök emilben egy-egy fényképet? Persze névvel, mert akkor ugyanott járnék, mint most...
8. Csak dicsérni tudom a helyesírásotokat...
3. Cool az új style! Első blikkre kicsit furcsa, de majd megszokom (muszáj leszek...)
6. Fogadjunk, hogy nem rax bele az Arénába! (Egyébként szeretném, ha elveszteném a fogadást...)
Ennyi voltam. Bocs, hogy loptam a te kis drága TIME-odat, de végre el tudtam küldeni ezt a levelet.
Aszongya...
„Maximális tisztelettel:"
M@rtin
Ui: Még írok...

Hi M@rtin!
1.-2. Köszike!
3. Te, az első blikkre az valamilyen más lap lehet ☺
4. Ezt én sem értem, de biztos valaki elmagyarázza. Önként jelentkező?
5. Igen, arra én is. Amint lesz valami, küldök.
6. Vesztettél. Mit is nyertem?
7. Szegény haverod. Orvos látta már?
8. Mi is szeretjük a mi Helyes Sírásónkat. Olyan cuki!
9. Üzenet átadva. Én még sosem olvastam. Lehet, hogy nem is fogom. Sokat veszítek vajon?
10. Fényképek prezentálva az újságban. Megtaláltad?
Ui.: na neeeeeeeeeeeeeeeee! ☺

F. Edit
Mindenféle

Hali Mindenkinek!!
Rögtön a lényegre térek, még mielőtt megréműlnétek attól a ténytől, hogy egy lány ír a gamestarnak...:)
Tetszik Az Újságotok, ugyan nem veszem rendszeresen (igen ez egy rossz pont) de hát nem valami olcsó ezt mindenki tudja..
Még a 2000/novemberi számotokban a bemutató résznél olvastam a „The longest jouney"-ről.Ennek a játéknak lesz leírása is vagy már volt, vagy van??
Egy másik számotokban az „Inventory" rovatban a „Crystal Key" c. játékról láttam egy rövidke ismertetőt.Erről lehetne egy kicsinykét bővebb információt kapni?, érdekelne.
A harmadik kérdésem a „Prince of Persia 3D"-vel kapcsolatos.Már régóta nem tudok túljutni az egyik részen.A sikátoron át már kijutottam a felszínre ahol elhagyatott házak valamint egy tenger látható amiben egy szörny van.Bejártam az egészet még sem tudok tovább menni.Ha valaki tud kérem segítsen.Már kódokat is próbáltam de egyik sem mükszik..
Ha tudod légyszi rakd ki csak a levelem egy töredékét az Arénába, előre is köszi.:)
Vagy ha nagyon nem megy, mert ugye Mindenki csak ezt kéri, akkor elég ha válaszolsz az e-mail-emre.:)
További jó munkát!!
Egy lelkes olvasó:
Edit

Hali Edit!
Annyira megrémültünk, hogy azonnal felfogadtunk egy biztonsági szolgálatot, beszereztünk egy Patriot rakétát, és egyébként is elbújtam a szekrény mögé. Méghogy egy LÁNY ír nekünk?? A baj nem ez persze, hanem az, hogy csak EGY! Emiatt szomorkodunk is elég sokat. Épp most olvastam az internetes felmérésünket, a cikk írásának pillanatában mindösszesen 4(!) lány töltötte ki a kérdőívet (ez kevesebb, mint egy százalék). Edit, kérlek segíts, hogyan lehetne szerinted több lányt becsábítani? (Az elcsábítást magam is el tudom intézni! Hú de nagy az önbizalmam ma! Bár, ha lenne SAAB-om, akkor könnyebb lenne!).
Az általad említett cikkek és rovatok elég régiek. Aki elkövette ezeket, már nincs a körünkben, így csak az Internetet tudom ajánlani, mint lehetséges információforrást.

rix
NBA!!

Csövi!
Most csak így futtában írok egyet. Tényleg csak xbox-ra, PS-re jelenik meg az NBA mert az nagy ********. Midjárt írok eggyet az EA-nak és megölöm!!!!!!!

Az MTI jelenti. 2002. január 26. Electronic Arts City, USA. Eddig ismeretlen elkövetők kis csoportja hatolt be az Electronic Arts székházába, ahol hihetetlen kegyetlenséggel lemészároltak minden dolgozót. Szándékaik nem ismeretesek. Szemtanúk állítása szerint, a tetthelyről menekülő elkövetők „enbiéj, enbiéj„ kiáltásokat hallattak, miközben NBA feliratú zászlókat lobogtattak. A terrorcselekményért, egyelőre egy csoport sem vállalta a felelősséget. A kiáltások és a zászlók közötti kapcsolatot egyelőre vizsgálja az FBI. Az első hírek szerint a nyomok Kelet-Európába vezetnek.

Ma indítottam rajongói klubot, kampányoltam lányokért, diablo-zásra ösztönöztem mindenkit. Azt hiszem, el is fáradtam abban, hogy ennyi jót tettem. Találkozunk egy hónap múlva, addig se kíméljetek leveleitekkel. LÁNYOK ÍRJATOK.
Maximális tisztelettel voltam,

Gyu

ÍZELÍTŐ A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

MEGJELENÉS: MÁRCIUS 8.

Serious Sam: The Second Encounter

„Komoly Samut" második kalandjának demóját ebben a számunkban találhatjátok meg: mi is boldogan tapasztaltuk, hogy a Duke Nukemre és a Doomra hajazó játék mit sem veszített komolytalanságából. A horvát srácok mintha javítottak volna valamicskét a grafikus motoron (bár ez már az első részben is megfelelő volt), de a lényeg most is a „dobd el az agyad" – típusú lövöldözés.

Darkened Skye

Az eltelt évek során már sok-sok szórakoztató médiából és társasjátékból készült számítógépes program (regény, film, AD&D) de *reklámfilmből* még nem. A Darkened Skye a Skittles cukorkás tévéreklám alapján készült, amelynek jelmondata: „Ízleld meg a szivárványt!" (Komoly ☺) Mielőtt elmeállapotunk józanságában kételkednétek, pislantsatok az itt látható képre: egy külső nézetes 3D-s akciójátékról van szó, amely elég jól néz ki. Az igen becsülendő, hogy a főszereplő ugyan a női nem jeles képviselője, de végre nem rendelkezik kollegáihoz hasonló lökhárítókkal, amelyek a haladásban meggátolnák... Vagy ennek nem is örültök? ☺

Black and White: Creature's Isle

Nevelői képességeinket alaposan kiélhettük a Black and White-ban, de szegény lényünk ennek csak elszenvedője lehetett. Ennek viszont vége! A Creature's Isle küldetéslemezben végre lényünk is nevelhet - persze nem minket ☺, hanem egy másik kreatúrát. A folytatásban azonban sok más egyéb is lesz: új pályák, új lények és egyéb jópofa dolgok, mint például a tekepálya, ahol lényünkkel mérkőzhetünk meg.

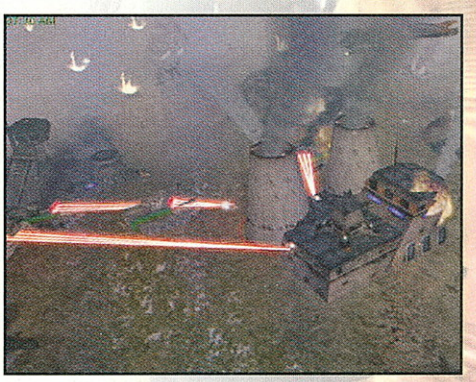
Jagdverband 44: Screaming Eagles

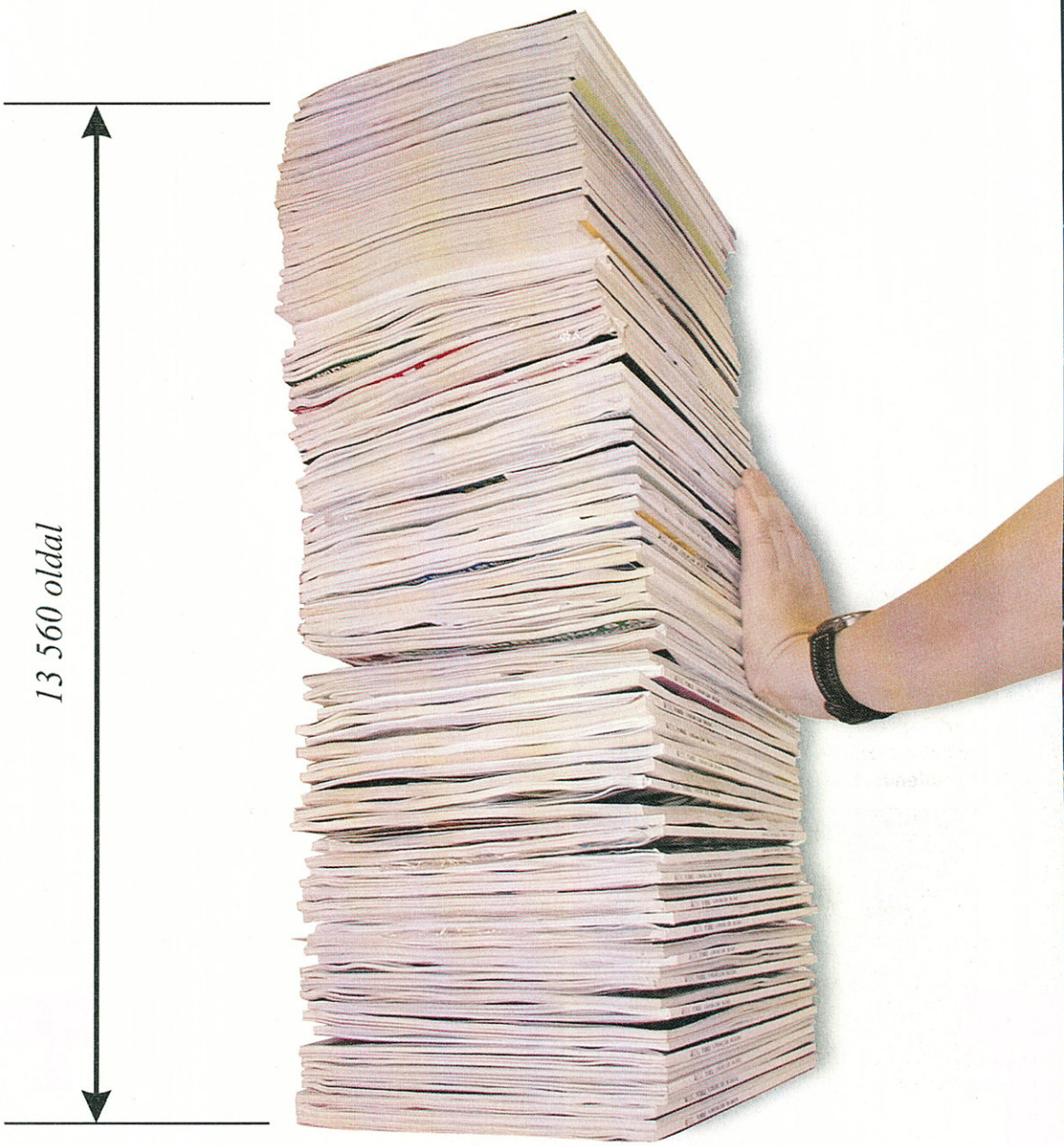
A Commandos 2, az IL2 Sturmovik, a Silent Hunter II, a Wolfy és a Medal of Honor óta dúl a második világháborús mánia a szerkiben (na jó, ez most egy költői túlzás volt ☺) és most újabb vadászgép szimulátor érkezett meg hozzánk. Mint azt a játék igen nehezen kiejthető címéből gondolom már ki is találtátok, ezúttal a német oldalról repülhetjük végig a második világháborút. SZJVC már rá is vetette magát a stuffra!

És a következő teljes játékunk (dobpergés...): az Earth 2150! (Tátátá!)

Egy fantasztikusan látványos, 3D-s valós idejű stratégiáról van szó, amely teljesen meghódította a nyugati szaksajtót is. A sci-fi témájú játékban három hadjáraton keresztül mérhetjük össze tudásunkat a magas mesterséges intelligenciájú ellenséggel és a logikusabb nyersanyag feldolgozásnak köszönhetően az Earth sokkal életszerűbb a Westwood RTS-eihez (Tiberian Sun) képest. Ez a játék tényleg az eddigi legütősebb nevünk lesz: aki nem hiszi, járjon utána!

Bad Sector





Évente átlagosan 25 600 ellenséget ölsz meg!

Munkánk során 16 400 órán át telefonáltunk, 288 800 e-mailt válaszoltunk meg, s eközben 179 számítógépet tettünk tönkre. 40 290 000 karaktert gépeltünk be (szóköz nélkül), melyet 32 500 próbaoldalra nyomtattunk ki piszkozatként, s amíg végleges formáját elnyerte az újság, a nyomdában 1 800 000 kilogramm papírra 80 000 liter festéket hordtak fel, amit mi 2 330 alkalommal tekinthettünk meg. 1 920 000 példányt adtunk el belőlük, s hogyha hanglemezként jelentettük volna meg a CD-mellékleteket, 105 aranylemezt kapnánk. Ezek után éppen 120-szor mondtuk, hogy jól állunk – mégis 324 hiba maradt a lapban.

Összesen 153 600 munkaórán át készítettük az újságot, 7 130 percet töltöttünk szeretteinkkel veszekedve a lapleadás forgatagában, 7 200 liter üdítőt ittunk meg 1 720 sajtos pizza mellé – közben a csapat átlagosan 60 évet öregedett, testsúlyunk pedig 20 százaléknyit nőtt.

A processzor órajele 33-ról 2 000 megahertzre ugrott, az átlagos monitor képe 14 hüvelykesről 17-esre nőtt, merevlemezünk 80 megásról 80 gigásra gyarapodott, a mobiltelefonunk frekvenciája 450-esről 1 800-asra cseperedett, a gép memóriája 100-szorosára – sajátunk pedig a felére csökkent.

10 évesek lettünk.

PC WORLD

GameStar 2002. február
Aquanox (150,8 MB) DEMÓ

A német Fishtank Games nemrégiben kiadta remek kis akciójátékának angol nyelvű változatát is! Ezt próbálhatjátok most ki., Lényegében egy tenger alatti szimulátorról van szó, melynek egyik legfontosabb különlegessége, hogy GeForce 3-as kártyán elképesztően jól néz ki. Mi egy kisebb sikló pilótái vagyunk, feladatunk, hogy a ránk bízott küldetéseket megoldjuk. Eközben összefutunk rengeteg ellenséggel, akik gondolkodás nélkül megtámadnak minket. Érdemes kipróbálni!

Medal of Honor: Allied Assault (193 MB) DEMÓ

A második világháború borzalmas volt. Rengeteg áldozatot követelt, és még többen gyászolták az elesetteket. Az Electronic Arts játékában mi is bekerülünk a háborúba, ahol legelső célunk a túlélés lesz. Rengeteg feladatunk lesz a végleges változatban, ahol még egy tankot is vezethetünk majd. A demóban egy nagyon élethű pályát próbálhatunk ki, ahol földi és légi egységek is az életünkre törnek. Szerencsére akadnak segítőtársaink!

GameStar Medal of Honor, Aquanox 2002. február

GameStar

AQUANOX DEMÓ
MEDAL OF HONOR DEMÓ

IDG

2002. február

IMPRESSZUM

A GameStar készítői (elkövetők)

Főszerkesztő:
Szigetvári József (Szittyó) – jszigetv@idg.hu
Megbízott felelős szerkesztő:
Halász Bertalan (Boe) – boe@idg.hu
Szerkesztők:
Dragon György (Gyu) – dragon@gamestar.hu
Herpai Gergely (Bad Sector) – badsector@gamestar.hu
CD és honlap szerkesztő:
Mezei Károly (ZeroCool) – zerocool@gamestar.hu

E lapszámunk munkatársai:
Beregi Tamás (Berr) – gawain@freemail.hu
Branyiczky Gábor (Schuerue) – schuerue@gamestar.hu
Csontos Péter (Csonti) – csonpet@freemail.hu
Egri Imre (Zimi) – zimi@idg.hu
Farkas Balázs (Lompi) – lomp21@freemail.hu
Galgóczi Tamás (Cromwel) – t.galgoczi@uts.hu
Grünfhelder Richárd (Shadestone) – shadestone@freemail.hu
Kozma Ferenc (Kecske) – kozma@printscreen.hu
Lám Gábor (Del) – deltech@freemail.hu
Lombai Gergely (FiX) – fix-@freemail.hu
Pepin Margit (Hermione) – hgranger@freemail.hu
Pepin Zsófia (Mimóza) – zsomimoza@freemail.hu
Samu József (Sam.Joe) – samjoe@vv.hu
Spányik Balázs (TRf) – trf@idg.hu
Telek Zoltán (Sam) – sam@idg.hu
Uhle Dániel (Uhu) – duhle@freemail.hu

Tördelőszerkesztők:
Bíró Dániel (Morningstar) – dbiro@idg.hu
Palotai Árpád (Malachit) – malachit@idg.hu

Címlapterv:
Darabont Gergely (Moriarty) – darabont@printscreen.hu
Prekop László – prekop@printscreen.hu
Reklámreferens:
Sipos Ágnes – sipi@idg.hu

Kiadó

kiadja: IDG Magyarország Lapkiadó Kft.
felelős kiadó:
Bíró István ügyvezető igazgató – ibiro@idg.hu
műszaki vezető: Birkus Imre
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 címe: gamestar@idg.hu

Terjesztés

terjesztési osztály: 1374 Budapest 5, Pf. 578.
telefon: 474-8858
e-mail: terjesztes@idg.hu
Előfizethető a terjesztési osztályon valamint a hírlapkézbesítőknél és a vidéki postahivataloknál.
a lap ára: 1496 Ft
előfizetés: negyedéves 3450 Ft
féléves 6600 Ft
egyéves 12 504 Ft
ügyfélszolgálat: 1065 Budapest Révay u. 10.
nyitva tartás: H-P: 8.30-16.30
régebbi számok: A lap régebbi számai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon, telefonon megrendelhetők a 474-88-59 számon valamint 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: 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 felősséget nem vállal! A mellékelt CD -k a **GameStar** térítésmentes ajándékai, önálló forgalomba nem hozhatóak! Tartalmuk marketing célú, meglévő, illetve leendő programok ismertetői.
Cheat rovattal kapcsolatos ötleteiteket várjuk:
cheat@gamestar.hu

MSI VGA - Power Your Vision

MSI G3Ti500 Pro-VTG 64 MB DDR VIVO

- Graphics processor: nVidia GeForce3 Ti500
- Memory: 64 MB DDR
- 3.84 billion AA samples per second fill rate
- 8.0GB/second memory bandwidth
- core/memory speed 240/500 MHz
- Supports DirectX 8.1 and OpenGL 1.3 optimizations
- S-Video In/Out
- 3D glasses
- video capture & editing software and Sacrifice game bundled

MSI G3Ti200 Pro-VT 64 MB DDR VIVO

- Graphics processor: nVidia GeForce3 Ti200
- Memory: 64 MB DDR
- 3.2 billion AA samples per second fill rate
- 6.4GB/second memory bandwidth
- core/memory speed 175/400 MHz
- supports DirectX 8.1 and OpenGL 1.3 optimizations
- S-Video In/Out
- video capture & editing software and Sacrifice game bundled

MSI G2Ti Pro-T 64 MB DDR TV-OUT

- Graphics processor: nVidia GeForce2 Ti
- Memory: 64 MB DDR
- 256-bit 2nd Generation Graphics Architecture
- 31 million triangles/sec
- 6.4GB/sec memory bandwidth
- S-Video Out

MSI MX400 Pro-T 64 MB SDRAM TV-OUT

- Graphics processor: nVidia GeForce2 MX 400
- Memory: 64 MB SDRAM
- 256-bit 2D and 3D graphics accelerator
- 25 million triangles/sec
- integrated 350MHz RAMDAC
- S-Video Out

MSI MX200 Pro2 32 MB SDRAM

- Graphics processor: nVidia GeForce2 MX 200
- Memory: 32 MB SDRAM
- 256-bit 2D and 3D graphics accelerator
- 20 million triangles/sec
- integrated 350MHz RAMDAC
- S-Video Out (only TV version)

MSI

Link to the Future

Bulgaria • Croatia • Holland • Hungary

FLAMINGO COMPUTERS

Macedonia • Moldova • Romania • Yugoslavia

FLAMINGO COMPUTERS HUNGARY kft.
1043 Budapest, Dugonics u. 11
Tel: +36 1 3602065; +36 1 3692785;
Fax: +36 1 3695900
e-mail: sales@flamingo.co.hu;
www.flamingo.co.hu

Broad line IT distribution for building business. YOUR BUSINESS.

See you at CeBIT 2002/ Hall 25, Stand No. A55
Hanovra, 13th - 20th of March 2002

Flamingo Dealers

Sió-System Computer Kft.
8600 Siófok, Fo u. 113
Tel.: 84/316-978
siosys@matavnet.hu

YNET Kft.
8800 Nagykanizsa, Fo u. 7
Tel.: 93/536-080
ynet@ynet.hu
www.ynet.hu

Compserv'95 Bt .
1149 Budapest,
Nagy Lajos kir. útja 168
Tel.: 460-0041
info@compserv.hu
www.compserv.hu

• www.flamingocomputers.com • www.flamingo.co.hu • www.flamingocomputers.com •

AQUANOX

POKOL A VÍZ ALATT!

JoWooD Productions
www. jowood.com

fishtank interactive
www.fishtankgames.com

massive DEVELOPMENT

POWERED BY: gamespy

DYNAMIC SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY
www.dynamic-systems.hu