

december

Ára: 1292 Ft Előfizetéssel: 700 Ft

2 CD, 132 oldal

GameStar

2 CD MELLÉKLET



**Tomb Raider 4,
Indiana Jones, FIFA 2000**

Teljes játék a CD-n!

Shogo

Imperium Galactica II

A valaha volt legsikeresebb
magyar játék folytatása

The Nomad Soul

Hogy kerül David Bowie a monitorra?

Vendégünk:
Pierrot

HBC



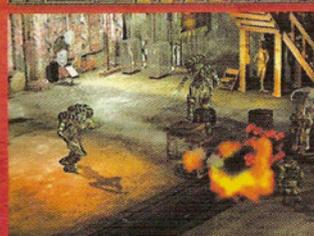
Sztárjátékok: Homeworld, GTa 2, Wheel of Time, Nocturne, Revenant, Flight Simulator 2000, Gorky 17, Flashpoint Kosovo, Armored Fist 3, Flanker 2.0

Magyar nyelvű kézikönyvvel

SEPTERRA CORE

LEGACY OF THE CREATOR

Egy igazi Fantasy-játék stratégiai és szerepjáték elemekkel.
Írányítsd a bátor hőst, Mayát a Septerra népeinek megmentésért vívott csatában!



Titkos orosz katonai kísérletek...
Valami nem úgy sikerül, ahogyan tervezték...
Egy egész város elpusztul...

GORAKY

17

Kaland és stratégia 3D-ben
egy lehetséges jövő lehetséges
mutánsai ellen...

TEJES MAGYAR NYELVŰ PROGRAM !!!

**GOLD
GAMES**

14.995,-

**JAGGED
ALLIANCE**

9.995,-

magyar nyelvű kézikönyvvel

VÁRJUK VISZONTELADÓK
JELENTKEZÉSÉT !

TRAVELBOX - Hungária Kft.

3201 Gyöngyös, Pf.310 Tel/Fax: 37/315-905

www.travelbox.hu tbh@interdnet.hu

AZ ÁRAK AZ ÁFÁT ÉS A POSTAKÖLTSÉGET TARTALMAZZÁK.

- | | |
|-----------------|---------|
| - Earth 2140 | 2.995,- |
| - Jack Orlando | 1.995,- |
| - Get Medieval | 4.995,- |
| - Vészhelyzet | 2.995,- |
| - Shogo M.A.D. | 4.995,- |
| - RoboRumble | 2.995,- |
| - Rage of Mages | 4.995,- |



Hello!

Decemberi ajándékként újra egy teljes játékot nyújtunk át Neked – a jövőben is igyekszünk hasonlóan értékes mellékletekkel a kedvedben járni. (A Shogoról mindjárt a következő oldalakon olvashatsz.)

Játék a betűkkel: ha szeretnél ugyanezzel a lapszámmal még egy teljes játékot nyerni, akkor lapozz a 14. oldalra, ahol a teljes játékunkkal kapcsolatos keresztrejtvényünket találsz.

És játék a számokkal: már tényleg csak napok vannak hátra az utolsó 1-es számjeggyel kezdődő évből. (Azért fogalmazok

így, mert már unom a vitákat arról, hogy ez az évezred vége vagy majd csak egy év múlva lépünk a XXI. századba.) Emlékszem, kiskamasz koromban a húgocskámmal számolgattuk, hogy hány év van még 2000-ig és gondolom, régebben Te is próbáltad elképzelni, hogy mi lesz szilveszterkor. Sőt, sok évvel ezelőtt az általános iskolai osztályunkban írunk kellett egy fogalmazást arról, hogy hol tartunk majd pályafutásunkban az első 2-essel kezdődő esztendőben. Jó kis szellemi játék volt saját jövőnket előrevetíteni. Saját írásomra már nem emlékszem, de nagyon szívesen elolvasnám újra. (Egyébként megfogadtam, hogy most is írok majd egyet, jól elteszem és 10 év múlva előveszem. Bizonyára jól fogok szórakozni.)

Az az érzésem, hogy ennek az évszázadnak már annyi. Még ha egy évvel tovább tart, akkor sem lehet már megjavítani. A szélsőségek kora volt ez: csillogó sikerekkel és hatalmas tragédiákkal. És milyen érdekes, hogy mindez a játékok világában is tükröződik. Elég csak végignézni mostani tartalomjegyzékünket: II. világháborús tankok, szovjet katonai bázis Trabanttal, autózás és repülés, sőt ürrepülés, koszos vói válság, foci, bioszféra és persze az Internet! Hogy mi jön még ezután?! Kellemes téli bulizást, szilveszterezést és sok játékot meg high-tech cuccot kívánok a karácsonyfa alá! És ne feledd: 2000-ben is legyél GameStar!

Szilágyi Árpád

Megrendelőlap

Új előfizetőinknek szóló akciónk 1999. december 15-ig tart.

Fizess elő most egy évre 8400 forintért, és válassz egyet az alábbi SIERRA játékok közül:

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> S. O. Pro Pilot 98 | <input type="checkbox"/> S. O. Lords of Magic |
| <input type="checkbox"/> S. O. Ultimate Soccer Manager 98 | <input type="checkbox"/> B. O. Warcraft II |
| <input type="checkbox"/> S. O. Red Baron 2 | <input type="checkbox"/> B. O. Diablo |

GameStar előfizetés:

- GS. előfizetés 1 évre (8400 Ft) félévre (4200 Ft)
 negyedévre (2100 Ft)

PC-X Magazin régebbi száma CD-csomaggal:

- CD-csomag (5-11, 12-16, 100 Ft/db.)
 CD-csomag (17-22, 900 Ft / 6 db, 200 Ft / db)
 CD-csomag (24-27, 1000 Ft / 4 db, 300 Ft / db)
 CD-csomag (28-33, 1800 Ft / 6 db, 350 / db)

Árunk az áfá-t igen, a postaköltséget nem tartalmazza!

Név, Cím:

- csekket kérek áfá-s számlát utánvétellel kérem a csomagot

Rendelésed e-mailben is feladható: gamestar.terjesztes@idg.hu

A fenti tárgyakat megvásárolható Ügyfélszolgálatunkon is: 1012 Bp., Márvány u. 17 (Bejárat az Alkotás u. felől, nyitva: H-P 12-18)

Új ajándéktárgyak:

- VADI ÚJ GameStar CD tartó (780 Ft)
 GameStar póló (680 Ft)
 GameStar bögre (780 Ft)

Még kapható!

- PC-X Útikalauz (2 CD + poszter) 990 Ft helyett csak 800 Ft!
 PC-X egérpád 680 Ft helyett csak 480 Ft!

Tartalom

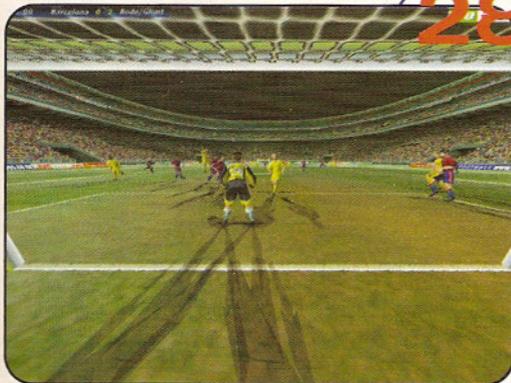
Teljes játék: Shogo

E havi teljes játékunk a tavalyi év végének egyik meglepetésprogramja, a Monolith gondozásában megjelent japán stílusú first person shooter, a Shogo: Mobil Armor Division. Ez a játék volt az első, amely a Monolith 3D engine-jét, a LithTech-et használta, és ezzel megmutatta, hogy létezik alternatíva a Quake- és Unreal-motorok mellett. A Shogo azonban nemcsak grafikai megvalósításában, hanem történetének kidolgozottságában is kiemelkedett a kategória többi képviselője közül. A sztori szerint – jó manga-szokás szerint – feladatunk a világ megmentése. A hasonló lövöldözős akciójátékok között nem igazán divat a háttértörténetet, jól megformált karaktereket, párbeszédese részeket és mozi-betéteket tenni a programba – a Shogo ebben igazi úttörő. Főhősünk sem a tucat-akciójátékok izomagyú Rambo-klónja, hanem egy valódi, érzésekkel, gondolatokkal, félelmekkel rendelkező ember, Sanjuro Makabe, az ÚCA nevű katonai szervezet titkosügynöke. Az adott pályától függően vagy gyalog, vagy egy óriás robottal kell lemészárolnunk a ránk támadó ellenségeket a távol-keleti hangulatot árasztó futurisztikus helyszíneken. A grafika nagyon jól eltalált, a hatalmas robbanások és egyéb látványeffektek igen sokat dobnak az amúgy sem gyenge hangulaton. Kellően erős gépen akár 1024x768-ban is élvezhetjük a játékot, de 3D kártya nélkül, lassabb hardverrel is beéri, hála a jól megírt grafikai motornak. A második CD-nkről feltelepíthető patch tovább javítja az ellenfeleket irányító mesterséges intelligenciát, és tíz multiplayer pályát ad a játékhoz. Aki az igényes, nem agyatlan lövöldözős játékokat szereti, az próbálja ki, nem fog csalódnai.



28

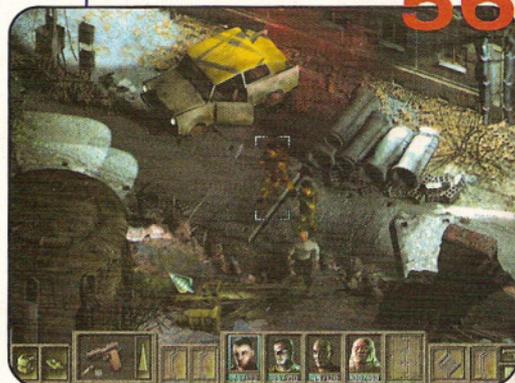
FIFA 2000:
Az eddigi legjobb focijáték a sportjátékok koronázatlan királyától, az EA Sports-tól.



Gorky 17:

Színes, szinkronizált horror, avagy csapdába esett kommandósok egy szörnyekkel ellepett bázison.

56



92

Macska-jaj:
Emir Kusturica, a „Balkán Fellinije” új filmmel jelentkezik.



m



HÍREK

6



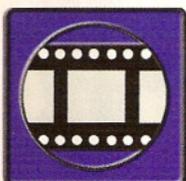
JÁTÉKELŐZETES

Oni	16
Tiberian Sun: Firestorm	17
Stormbringer	18
Kiss Psycho Circus:	
The Nightmare Child	19
Tzar - Burden of the Crown	20



FÓKUSZ

Imperium Galactica II	22
Interjú Masell-lel, az Imperium Galactica II egyik fejlesztőjével	26



JÁTÉKBEMUTATÓ

FIFA 2000	28
Homeworld	32
Omikron: The Nomad Soul	34
Grand Theft Auto 2	38
Nocturne	40
Wheel of Time	42
Flanker 2.0	44
Septerra Core	46
Flight Simulator 2000	48
Seven Kingdoms II	50
Panzer Elite	52
Armored Fist 3	54
Gorky 17	56
Revenant	58
RollerCoaster Tycoon - Added Attractions Pack	60
The Operational Art of War II:	
Flashpoint Kosovo	62
West Front: Operation Sea Lion	63
Pong, Space Invaders	80



JÁTÉKLEÍRÁS

Prince of Persia 3D	64
Homeworld	72



EXKLUZÍV

Hogyan készül a Black & White? 3. rész	78
--	----



Beszámoló az Intel-Senorg kupáról: győztünk!	82
EarthQuake: a GameStar Quake-bajnoksága	83
Játék az érzelmekkel és a tökéletességgel:	
Pierrot új lemeze	84
A dobozba zárt természet:	
Pierrot ír a Biosys kalandjátékról	86
Gondolatébresztő	106

MÁSVILÁG

Zeneajánló	88
Filmajánló	90
Kusturica új filmje: Macska-jaj	92
DVD-ajánló	93
Könyvajánló	94
Jövönéző	96

INTERNET

Hírek a Webről	98
Szörfözni mentünk	99
Domain est Omen	100
HTML tanfolyam 3.	102
Hálózatos játékok	104

MÉLYVÍZ

A Microsoft-per: monopólium vagy sem?	108
Microsoft SideWinder Dual Strike	110
Ámulattól bámulatig: HP DeskJet 970Cxi	112
Drótnélküli fejhallgatók tesztje	114
MP3: Rippeljünk és grabbeljünk, ahogy csak bírunk!	120
Dr. Tracker: Az ezüst az új divat?	122
StarUser	124
Levelezés	126
A CD-melléklet tartalma	128
Csalás és önámítás	130



hotline

Hírek

Baldur's Gate II: Shadows of Amn



Közhelynek tűnhet, de tényleg a folytatások korát éljük. Ebben az esetben ez valószínűleg senkit sem zavar, hiszen az elmúlt egy év egyik legjobban sikerült RPG-jéről, a Baldur's Gate-ről van szó. A történet néhány hónappal az első rész vége után játszódik, miután kalandozó csapatunkkal legyőztük a gonosz Saervokot és megakadályoztuk a kezdődő háborút. A fejlesztőcsapat igyekszik betartani a „győztes csapaton ne változtass”-elvet, s az eredeti program csak azon a részein igyekszik változtatni, amellyel gondjai voltak a játékosoknak. Ilyen például az igencsak korlátozott fejlődési lehetőség. Sajnos a BG első részénél igen alacsonyra tették a fejlesztők azt a tapasztalati ponthatárt, amelyet nem léphetett át karakterünk. A folytatásban ez már nem lehet gond, hiszen a maximális XP 2.950.000, így átlagosan 20-21. szintig fejlődhetünk. Természetesen a ki- nek még megvan a Baldur's Gate vagy a Tales of the Sword Coast ki- mentett állása, az régi hőseit is használhatja a folytatásban. Bővültek

a játszható fajok is a félorokkal, illetve a sötét elffel, valamint rengeteg (húsz feletti) karakterosztály közül választhatunk hőseink számára, ilyen például az orgyilkos. Mivel sokakat idegesített a hosszú gyaloglás a térképeken keresztül, a készítő felgyorsították a csapat haladási sebességét, valamint lecsökkentették az olyan területek számát, ahol nem történik semmi izgalmas. A grafikus engine néhány – igen jelentős – újítást kapott, ilyen a maximális 800x600-as felbontás, valamint a 3D kártyák kezelése, OpenGL-en keresztül. Ez természetesen nem azt jelenti, hogy a gyönyörű, kézzel rajzolt grafika helyét átvenné a poligonok, hanem azt, hogy bizonyos látványeffektek kihasználják a 3D-s kártyák képességeit. Az igen ígéretes programra jövő év végéig még várunk kell, de azt hiszem, megéri, mert a játék méretére mi sem jellemző jobban, mint száz óránál is hosszabb játékidő vagy a hozzávetőlegesen 300.000 (!) animációs fázis.

Kat Burglar

Íme egy játék, amelynek minden részét „koppintották” valahonnan, ám az egész mégis eredetinek tűnik. A Kat Burglar – amelyben felfedezhetünk elemeket a Thiefből, a Tomb Raiderből és a Briliáns csapda című mozifimből is – főszereplője Katherine „Kat” Kelly, a profi tolvaj. A játék története 1962-ben kezdődik, amikor Kat egyik „munkája” közben egy különös apácarenddel találkozik, akik meggyőzik arról, hogy az, amit eddigi pályafutása alatt művelt, nagyon csúnya dolog volt. Kat ezért úgy dönt, hogy a korábban eltulajdonított műtárgyakat „visszalopja” és visszajuttatja őket jogos tulajdonosaikhoz.

A játékban a Thiefhez hasonlóan nem a harccal, hanem egyéb fortélyokkal érhetünk el sikereket. Ilyen a lopakodás, a rejtőzködés, a zárnyitás és a különböző álöltözetek viselése. Természetesen hősnőnk nemcsak ezekben a tevékenységekben mozog otthonosan, hanem akrobatikus mutatványokta is képes – amúgy Lara Croft módra.

A third person megjelenítésű játék – amely keveréke az akciónak és a kalandnak – megjelenési dátuma egyelőre ismeretlen.

Az Ultima Ascension kétfajta csomagolásban jelenik meg, amelyek a normál, illetve Dragon Edition hallgatnak. Utóbbi az igazán érdekes, hiszen ebben a játék mellett helyet kap még egy óriási poszter, az Ultima eddig megjelent összes (!) része térképekkel és kézikönyvvel, egy aranyozott ankh és jóskártyák. Az Ultima-eposz utolsó része tehát igazán extravagánsnak ígérkezik, sajnos a csekély 290 megás demo nem fért fel a CD-nkre, így szupergyors net-kapcsolattal nem rendelkezőknek bizony meg kell várni a teljes verzió karácsony körüli megjelenését.

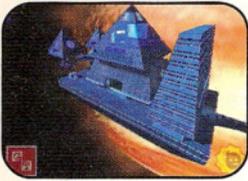
Egy egészen valószínűtlen hír a Blizzardtól: a Starcraft és a Brood War összesített eladási eredményei elérték az egymillió példányt – egyedül Koreában! A negyvenmilliós országban kb. 15-20.000 példányos eladást terveztek, ennek „mindössze” ötvenszeresét sikerült produkálni! Az elképesztő siker mögött talán a koreai Internet Cafék és multiplayer klubok elburjánzása áll (több mint 10.000 ilyen nyílt csak az idei évben).





Serious Sam

A Croteam neve talán nem cseng túl ismerősen a játékosok többségének, azonban a horvát cég nem a gomba módra szaporodó kelet-európai játékfejlesztő csapatok egyike – '93-ban kezdték az ipart még Amigán, a leghíresebb játékuk a mára már elfeledett, de anno nagy sikert aratott Football Glory volt. A csapat '96 nyarán tért át a PC-s platformra, és azóta egyetlen játékon dolgoznak, a kezdetekben In The Flesh munkacím alatt futó, majd nemrég Serious Samre átkeresztelt first person shooteren. A Half-Life mintájára elsősorban egyjátékos üzemmódra kiélezett játék története halványan a Vissza a jövőbe filmeket idézi: a főgonosz Notorius Mental időgéppel a történelem megváltoztatásán fáradozik, ám hősünk, Komoly Sámuel (Duke Nukem balkáni reinkarnációja) ezt folyamatos vérfürdő közepette megakadályozza. Hogy minél jobban kijöjjön Sam superhős-jellege, az ellenfelek aránylag gyengék lesznek, viszont iszonyatos mennyiségben özönlének ellenünk. A készítő a gondolkodtató logikai feladványok és kaland-elemek helyett inkább a B-kategóriás kommandós filmek hangulatát akarják átültetni a programba. A kaland az ősi egyiptomban kezdődik, majd az űrben tett rövid látogatás után egy alternatív múltban, a cyber-egyiptomi stílusú Sirius Cityben végződik. A játék 2000 közepén jelenik meg, de a készítő már tervezi a Dreamcast- és PSX2-konverziót, sőt, a Serious Sam 2-t is. Addig is irány CD-mellékletünk, ahol egy előzetes animációt találhattok a játékról.



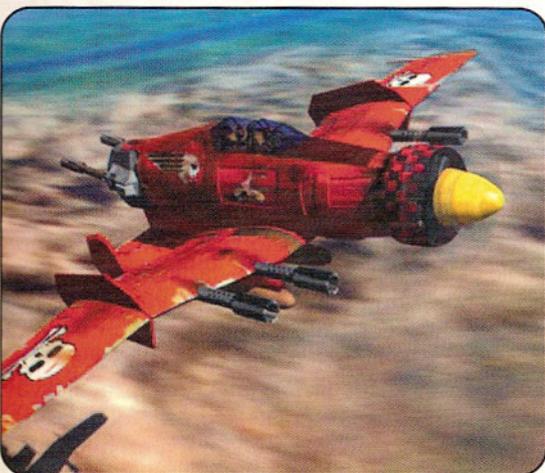
Rock

A híres Sean Connery-Nicholas Cage film címét vette kölcsön az Outwars készítőgárdája legújabb 3D-s akció-szimulátor hibridjükhöz, azonban a hasonlóság ennyiben ki is merül. Ez a Szikla a távoli jövőben játszódik, és az űrhajószimulátorokat, a Mechwarrior-szerű óriásrobotos játékokat, valamint a jó öreg first person shooter-hagyományokat ötvözi. A sztori nem emelkedik éteri magasságokba, megmarad a sablonos, ám bevált „gonosz idegenek megtámadják a titkos kutatóbázist, és az összes így keletkezett borzalmas mutáns a játékosnak kell kiirtania” szintjén. Az egyszerű történehez képest meglepően bonyolult a játékmenet: többféle kaszt közül választhatunk a kaland elején (mesterlövész, kommandós, pilóta stb.), eszerint lesznek a játék egyes részei könnyebbek vagy nehezebbek. A feladatnak szerencsére nem egyedül veselkedünk neki, nyolc gépi intelligenciával felruházott társunkat is irányíthatjuk, akikhez újabbakat is szerelhetünk a játék folyamán, így a végső összecsapásra már egy egész kis hadsereget vezényelhetünk. Ebből már sejthető, hogy a Starsiege-Tribes párosához hasonlóan a Rock is nagy hangsúlyt fektet a többjátékos üzemmódokra.



Crimson Skies

A Zipper Interactive a Mechwarrior 3-mal már örökre beírta magát a PC-s játékok nagykönyvébe, meglepő bejelentést tett: a MicroProse, illetőleg a Hasbro kötelékéből átigazol a monopólium-perек által tépázott, ám játékfronton egyre inkább előretörő Microsoft-hoz. Az új cég égisze alatt kiadott első játékuk furcsa környezetben



játshódik: képzeljük el a huszas-harmincas évek Amerikáját, ami a háború után sok apró államra bomlott, azonban elmaradt a nagy gazdasági válság, és a technikai fejlődést a léghajók, repülőgépek és egyéb légi szerkenyűk vezetik. A klasszikus Elite által a játékvilágra hagyományozott kereskedés-kalózkodás-űrharc-küldetések sémáját ülteti át ebbe az alternatív világba, Zeppelinek és világháborús „kávédarálók” közé a Crimson Skies. A készítő leginkább a Doc Savage képregények és a Rocketeer című sci-fi film hangulatát akarják viszontlátni szimulátorukban. A program a Mechwarrior-Battletech összefonódáshoz hasonlóan a FASA szerepjátékiadó (mára szintén Microsoft-tulajdon) egyik táblás játékán alapszik. A Crimson Skies társasjáték októberben jelent meg Amerikában, és óriási sikert aratott – alighanem ez a sors vár a PC-s változatra is.

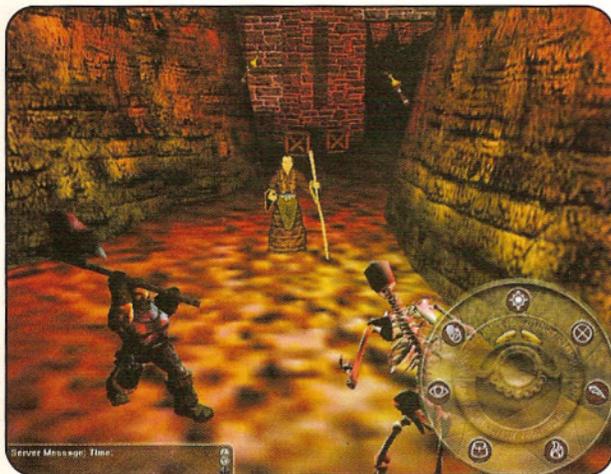




hotline

Hírek

Shadowbane



ték tisztaságára. A képek alapján biztos, hogy veszélyben a stílus eddigi királyainak és az új trónkövetelőnek, az Asheron's Callnak a koronája, de mivel egy ilyen játék sikere elsősorban a játékosok mennyiségén és hozzáállásán múlik, inkább ne kiabáljunk el semmit.

Egyre inkább körvonalazódní látszik a PC-s játékok világának leg-újabb divathulláma: a 3D-mánia és a multiplayer-őrület után úgy tűnik, a jövő az internetes játékoké! Százerek játszanak ma is az olyan, csak a világhálón élvezhető játékokat, mint az Ultima Online vagy az EverQuest – a ma készülő RPG-knek már legalább a fele csak az online játékosok számára készül. Ilyen program lesz a jövő karácsonykor megjelenő Shadowbane is, ami a dark fantasy stílusát próbálja becsempészni a kategóriába. A játékban minden karakter egy céh tagja (kellően magas szinten akár saját magunk is alapíthatunk új céhet) – ezek a céhek uralják tulajdonképpen a program világának országait. A készítőket azt akarják elérni, hogy a történetet teljes egészében a játékosok alakítsák, politikai intrikákra, kereskedelemre, de akár háborúk kirobantására is adott a lehetőség. A küldetés-alapú játékok unalmas sablonjaitól („hozd el nekem ezt meg azt a tárgyat ennyi meg annyi aranyért cserébe”) úgy akarnak megszabadulni a fejlesztők, hogy főállásban alkalmaznak tapasztalt szerepjátékosokat, akik a fontosabb nem-játékos karaktereket irányítják, egyben vigyáznak a játé-

Crusaders of Might and Magic

A Might and Magic-játékok sora nagyszerű példa arra, hogyan lehet egy sikeres játékról újabb és újabb rókabőröket lehúzni anélkül, hogy a széria unalomba fulladjon. A hét részt számláló RPG-sorozat, és a nemrég trilógiává bővült stratégiai mellékág mellé most egy újabb stílus kéredezkezik be a némi sci-fi beütéssel megfűszerezett fantasy világba – a külső nézetes 3D akció/kalandjátékoké. A Crusaders elsősorban az akcióra épít, de „kortársainál” (Drakan, Heretic II) jóval több kaland- és RPG-elem található benne. Varázslatainkat és fegyvereinket magunk fejleszthetjük, hogy egyre magasabb szintet érünk el. Az ilyen típusú játékok jellegzetes hibáját (nevezetesen, hogy általában a játékos megtanul egy fegyvert és egy-két varázslatot profi módon használni, a többit pedig abszolút figyelmen

kívül hagyja) azzal küszöbölik ki, hogy



minden ellenfél más-más fegyverre/mágiára érzékeny, illetve immunis. Természetesen a vaktában próbálkozás helyett érdemes itt is logikusan gondolkodni és egy jégelementált például tűzgolyókkal és lángokat lövellő varázskarddal aprítani. A sztori sajnos nem kapcsolódik a Might and Magic és a Heroes egymással lazán összefüggő történetéhez: Drake-et, a bosszúra szomjazó lovagot irányítjuk, akinek a szülőfaluját a Letaszítottak Légiója nevű élőhalott horda irtotta ki. Drake ezek után csatlakozik az élőholtak kipusztítását zászlajára tűző kereszties hadjáratához – és kezdődik is a játék! Aki a „mellékvágányok” helyett inkább a klasszikus szerepjáték-sorozat folytatására vágyik, annak jó hír, hogy a 3DO jövő év közepére tervezi a Might and Magic VIII megjelentetését!



Az Infogrames gondozásában jelenik meg valószínűleg a jövő év elején az egyelőre még cím nélküli autószimulátor, ami-ben kizárólag VW bogarakkal lehet száguldozni.

Néhány lelkes tuning-bajnoknak sikerült egy Athlon 700-as processzort nem kevesebb, mint 1152 MHz-en meghajtani!

Decemberben újra kiadják a Championship Manager 3-at, az 1999/2000-es foci-idény adataival felújítva. A CM3 a Tiberian Sun után a második legjobban és leggyorsabban fogyó játék volt Angliában – lehet hogy most visszaveszi az első helyet?

Summoner

Ki emlékszik már azokra az ínséges időkre, amikor az RPG-rajongók egy kezükön meg tudták számolni, hány számítógépes-szerepjáték jelent meg az adott évben? Szerencsére a halottnak hitt stílus túlélte a megpróbáltatásokat, s a régi motorosok mellett egyre több olyan cég is igyekszik maradandót alkotni ebben a kategóriában, aki eddig mással próbálkozott. Ilyen példának okáért a Volitron, amely eddig csak a különféle Descent-játékokkal szerzett nevet magának, de úgy tűnik, hogy más téren is tehet-

ségesnek mutatkoznak. Most

a Descent negyedik része mellett gőzerővel dolgoznak a Summoner névre hallgató, teljesen három dimenziós megvalósítású szerepjátékon. A játék háttértörténete szerint egy Joseph nevű fiatalember szerepében kell megtalálni az Idézés Gyűrűit, hogy segítségükkel az országára támadó ellenségeket legyőzhesse. A programban a mostani divatnak megfelelően csak egy karakter irányíthatunk, ám a káprázatos grafika minden bizonnyal kárpótol minket. Third person nézőpontból követhetjük az eseményeket, de jó hír, hogy a kameraszöveget tetszésünk szerint változtathatjuk. Remélhetőleg a jó grafika és könnyű kezelhetőség mellett a szerepjátékoknál oly jellemző megfelelő háttértörténet sem marad ki a Summonerből.



Gunship

A cím ismerősen csenghet a szimulátor-rajongók fülében: pontosan tíz éve, a C64 fénykorában jelent meg a híres helikopter-szimulátor, három azóta élő legendává vált fejlesztő (Sid Meier, Andy Hollis (a Jane's „feje”) és Arnold Hendrick (az M1 Tank Platoon atyja)) műveként. Néhány év múlva következett a Gunship 2000, ami már közel sem aratott akkora sikert, mint elődje. Ezt a csorbát kiköszörülendő, és az Apache Longbow két részének sikereit megirigyelve készül most a harmadik rész, a Falcon 4.0-t fejlesztő csapat boszorkánykonyhájában. A programban a híres Longbow mellett a német Eurocopter Tiger, a brit verziójú Apache és az orosz Havoc pilótafülkéjébe ülhetünk be. A játék egy fiktív kelet-európai hadjáratot dolgoz fel valamikor a XXI. század elején – hogy a nagy név és a jeles készítőgárda elég lesz-e az erős konkurenciával (Comanche Hokum, Team Alligator) szemben, az jövő tavasszal kiderül.

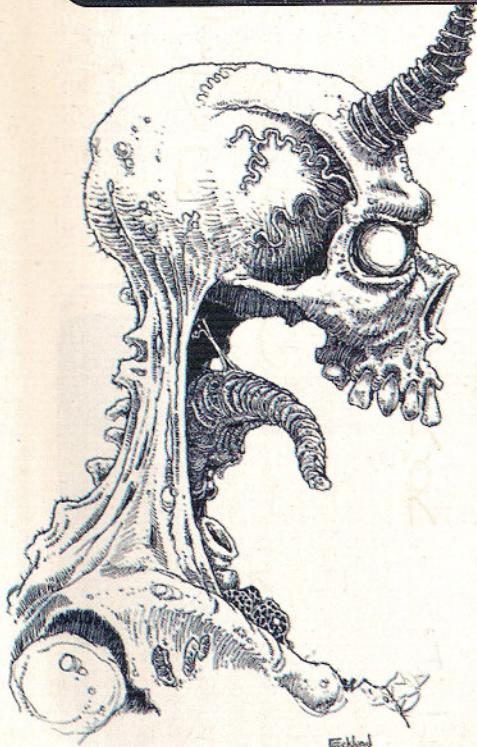




hotline

Hírek

Duke Nukem kálváriája folytatódik! Miután az E3-ra már ki sem vitték a hosszú évek óta készülő DN Forevert, mindenki lemondott róla – aztán néhány napja a fejlesztő büszkén küldte szét az Interneten az Unreal engine és Duke termékeny „házasságának” bizonyítékait, az első képeket a játékból, amelyek már az új grafikus motorral készültek. A rosszmájú netes magazinok máris kiírták a szavazásokat arról, hogy vajon mikor jelentik be a Quake 3-engine-re való áttérést...



Megérkeztek az első képek a hírhedt horrorfilm, az Evil Dead játék-átiratáról. Egyelőre csak a grafikusok terveit tudjuk megmutatni, mindenesetre az Ashes 2 Ashes cím alatt futó program (szójáték: ash hamut jelent, és egyben a főszereplő keresztnéve is) valószínűleg versenyben lesz a legvéresebb játék címéért. A program egyelőre PSX-re készül, de már megkezdődtek a PC-s verzió tervezési munkái is.



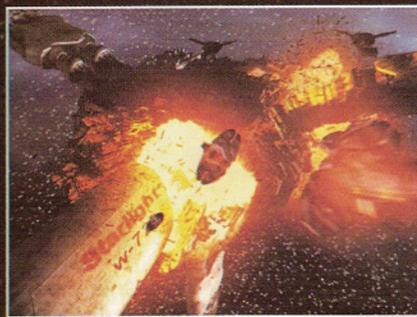
EVIL DEAD - Ash Concept
The Game

TELJESEN MAGYAR NYELVEN!

TELJESEN MAGYAR NYELVEN!

IMPERIUM GALACTICA

ALLIANCES

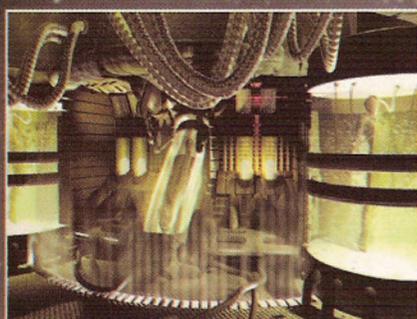
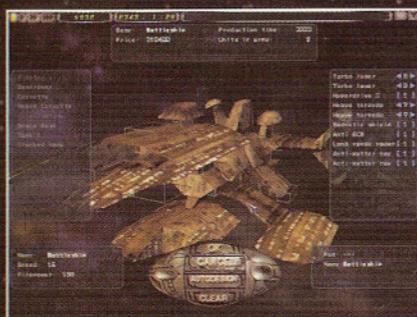


A végtelen univerzum.
Minden civilizáció legnagyobb kihívása.

Három, mindenben eltérő faj, és
az örök kérdés: melyikük fogja uralni a többieket?

A halhatatlanság után kutató emberiség, vagy
Kra'hen büszke, harcos népe, akik uralkodójukért bármire
készek, esetleg a kalmár Shinari-k, akik semmilyen
gazdasági és politikai cseltől sem riadnak vissza?

Döntsd el Te magad!
Szállj be a kolonizációs versenybe, urald a csillagokat
ebben a távoli jövőben játszódó űrstratégiai játékban.



**MAGYAR NYELVŰ
KIADÁS!**

Magyarországon kizárólagos joggal kiadja:

CD Galaxis Kft.

1114 Budapest, Vásárhelyi Pál u. 8.
Telefon: (36 1) 361-4061



- Teljes 3D gyorsító támogatás
- Igényes kiadás 4 CD-n
- Magyar nyelven beszélő program
- Várható megjelenés: 1999. november

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!



Dawn of War



Jó két-három éve, még a Virgin Interactive fénykorában hallhattuk az első híreket az ősemberek között játszódó humoros valós idejű stratégiáról, a Dawn of Warról. A kiadóóriás szétesése után a jobb nevű fejlesztőit (lásd Westwood, LucasArts) és projektjeiket azonnal elszípkázták a konkurensek, jó néhány játék azonban úgy tűnt, véglegesen eltűnik a Virgin összeomlásának porfelhőjében. Ilyen volt a Dawn of War is, azonban a fejlesztők hosszasan „házalás” után most mégiscsak találtak neki kiadót a Southpeak szellemében. A kiadókeresés okozta várakozás miatt a már gyakorlatilag kész program erőteljes felújításra szorul – ezért csak 2000 közepén jelenik meg. Az első ránézésre a Warcraft és a Populous 3 keverékének tűnő játékban a neandervölgyieket, a cro-magnoniakat, és a fantázia szülte saurian törzset irányíthatjuk. Utóbbiaknak a dinoszauruszok házasítása a legnagyobb erősségük, bár az, hogy miképpen kerülnek a kőkorszakba a híres óriáshüllők, még egyelőre rejtély. Kicsit az Age of Empiresre is emlékeztet a program,

hiszen a siker érdekében a pattintott kőkorból el kell vezetnünk törzsünket egészen az írott emlékekkel rendelkező civilizáció hajnaláig. Mivel a program alapjai mégiscsak a '96-os technikai színvonalra épültek, senki ne várjon Warzone 2100- vagy Starcraft-szintű játékmenetet – éppen ezért a program egyik fő erényének a szuperalacsony árat szánja a kiadó (25 dollár, itthon 6.000 forint körül).

A puzzle-játékairól híres Ravensburger készíti a Blue Byte híres Archimedean Dynastyjének folytatását, Aqua munkacímen 2000 őszi megjelenéssel.

Rémhírek terjengenek arról, hogy az új Oddworld-játék, a Much's Odyssey csak PSX2-n jelenik meg. Az Oddworld Inhabitants egyelőre nem kommentálta a pletykát.

A Sony negyven részes rajzfilmsorozatot készít a Heavy Gearből. Az Activision óriásrobotos játékeit 2000 őszétől láthatjuk viszont a Bobbot Kids Network TV-csatornán – már aki itthon fogni tudja.

A torontói Victoria Egyetem hosszas vita után visszautasította a javaslatot, hogy fogadják díszdoktorrá Bill Gatest.

A Totally Games bejelentette, hogy nem lesz több X-Wing-játék – a sikeres sorozat folytatása helyett az Activisionnek fejlesztenek (egyelőre teljes titokban tartott) játékokat.

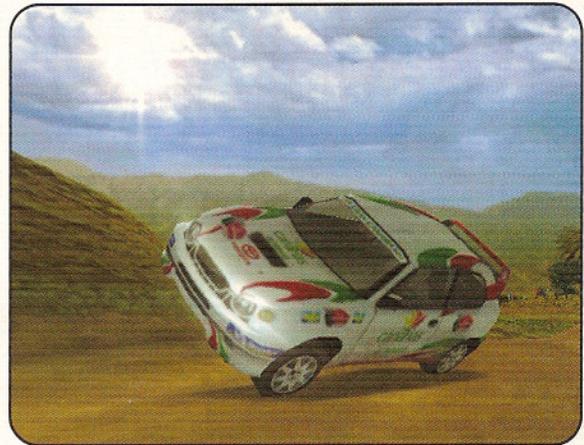
Az őszi a Tiberian Sun jegyében telt a játékipiacon: a Westwood üdvöskéje jó két hónapig nem volt hajlandó senkinek átadni a bestsellerlisták első helyét. Sokat mondó adat, hogy szeptemberben világszerte több Tiberian Sun-t adtak el, mint Windows 98-at.

A Carmageddonnal elhíresült SCI újra forró témához nyúl, és az 1963-as legendás Nagy Vonatrablás alapján készít játékot.



Rally Masters

Sok-sok fejtörés és vita után Rally Mastersre változtatta a kiadó a Test Drive-sorozat mellékágának szánt rally-játék címét – úgy látszik, a legendás sorozat neve elvesztette jó csengését a gyenge közepesnek is csak erős jóindulattal nevezhető negyedik és ötödik rész után... Éppen e két balfogás miatt kell a rally-feldolgozásnak nagyon jónak lennie – gondolta az Infogrames, és megbízta a Digital Illusionst a program elkészítésével. Így a lehető legjobb kezekbe került a játék sorsa, hiszen a svéd cég olyan címekkel tette le a névjegyét eddig, mint a Pinball Fantasies és a Motorhead. A Rally Masters a Spanyolországban, Grand Canarián évente megrendezésre kerülő nagy rally-versenyt dolgozza fel, a valóságosnál sokkal több helyszínnel. Összesen 51 pálya szerepel a programban, ráadásul



ezek mindegyikén két irányban száguldozhatunk, ezzel a különböző pályák száma már száz fölé emelkedik! Harminc féle autóval vágathatunk neki a versenynek – ez igazán változatosá teszi a játékot. A fejlesztőcsapat mindig is híres volt arról, hogy nagy hangsúlyt fektetnek a programjaik sebességre való optimalizálására, így az szinte biztos, hogy a Rally Masters gépigénye alacsonyabb lesz, mint a potenciális konkurens Colin McRae Rally 2-é, és a képek alapján is valószínű a skót származású bajnok nevével fémjelzett játék fejlesztői már kezdenek izzadni...

A nevem Bond, James Bond!

Az Electronic Arts bejelentése szerint, a Metro Goldwyn Mayer-rel nemrégiben aláírt szerződés szerint több évre biztosították maguknak a jogot, hogy James Bond karakterére alapuló játékokat adhassanak ki PC-re és a konzolgépek következő generációjára. Ennek alapján az első játék a nemrégiben a mozikba került „A világ nem elég” című film feldolgozása lesz, aminek fejlesztése már javában folyik, és várhatóan 2000-ben kerül a boltokba.

Az alaplapjairól híres ABIT cég beszáll a grafikus gyorsítók piacára is, első ilyen terméküket a Las Vegas-i Comdex kiállításán mutatták be november végén.

Elektronikus zenei továbbképzés a Fővárosi Pedagógiai Intézetben

A számítógépes zenei alkalmazások és a digitális hangszerek egyre inkább teret kérnek maguknak a honi zeneoktatásban. Ennek újabb állomása volt október hónapban a Fővárosi Pedagógiai Intézetben megrendezett, „Musica Futura” fantázianevű, zenetanároknak szóló továbbképzés. Ezt a Magyar Zeneiskolák és Művészeti Iskolák Szövetsége hirdette meg az ország valamennyi zeneiskolájára számára, immár negyedik alkalommal. Az idei tanévben már két szintre – kezdő és haladó – jelentkezhettek a pedagógusok. A haladó szintű kurzuson azok vehettek részt, akik tavaly már hallgatói voltak a kezdő csoportnak. A kurzus első 3 napján a résztvevők a számítógép általános felhasználási lehetőségeivel ismerkedtek, Végh András vezetésével. Az ezt követő 3 hétvége a zenei szoftvereké, a használatukhoz szükséges digitális eszközparké, és a kapcsolódó alapfogalmaké volt, melyben Kovács Attila és Baráth Zoltán kalauzolták a kollegákat. Az érdeklődést jellemzi, hogy a kurzus több résztvevője is jelezte, szeretné folytatni a tanulást a haladó csoportban.



A 989 Studios bejelentése szerint jövő márciusban jelenik meg a szupersikeres EverQuest első kiegészítője, a Ruins of Kunarch. Közben az EverQuest 225.000 eladott példánnyal és 150.000 aktív játékosal megdöntötte az online játékok eddigi csúcstartója, az Ultima Online rekordját.

Botrányszag érződik a SiN 2 körül! Az első részt fejlesztő Ritual és a kiadó Activision is saját magáénak tartja a folytatás elkészítésének jogát – ez különösen azért érdekes, mert a Ritual időközben kiadót váltott, „átigazolt” a G.O.D.-hoz.

A Terminal Reality szerezte meg a legifjabb kultuszfilmet, a The Blair Witch Project átírási jogát – a program a Nocturne engine-jével készül, és még nem eldöntött, hogy külön játék vagy Nocturne-kiegészítő lesz belőle.

ÍAz Elite készítője, David Braben megállapodott a Gametekkel, hogy egy újabb epizódot készít PC-re a legendás programból.

Újra keresztretjtvény!

Küldd be a fősort, ezúttal rejtvényszelvény nélkül (az ünnepekre való tekintettel), a címünkre: 1537 Bp., Pf. 386. vagy gamestar@idg.hu **december 31-ig!** A nyereményt a következő játékok közül sorsoljuk ki:

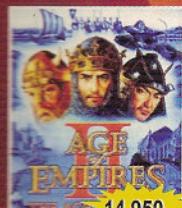
GP 500, Apache Havoc, Mechwarrior 3.

SZERZŐ: SZETEI ZSOLT MIKLÓS	BURGO- NYÁBÓL KÉSZÜLT ÉTEL	FÜRTÖS VIRÁG- ZATÚ NÖVÉNY	HIBÁZ- TATÓ	NANO GALINA, BECÉZVE	N	KABARÉ- SZERZŐ, KÁROLY MOLIBDÉN	NEHÉZ- FÉM	KILO ÓKORI VÁROS	W	KÁRPÁT- UKRÁN A LITER JELE	RÉSZBEN LEÉGI	ABBA AZ IRÁNYBA ... TROLL	A	AMPER SUGÁR ÉGBOLT	V	TÖNKRE- TEVŐ
GAMESTAR JÁTEK	H	O	G	O	M	Ö	B	L	V	R	M	O	R			
ÜTE- MESEN KATTO- GÁS	Z	A	K	A	T	O	L	A	S	MENÜ A LETT FŐVÁROS	O	R	E	N	D	
TÖMEG- KÖZLE- KEDÉSI ESZKÖZ	T	R	O	L	T	NEMES ITOKA HORDÓ- MÉRTÉK	Ö	B	O	R	NAGYENI ÉRA FŐ IDEÁJA	N	A	M	T	
AUTÓS CSILLAG- TÚRA MÉTER	R	A	L	L	KETTÓS FÖLDRÉSZ ... MARS!	E	M	E	I	T	NOVEM- BER, RÖV. CSISZOLT ÁSVÁNY	N	O	V		
A	A	N	O	LAKRÉSZI ELŐTAG: FÜL	A	K	CSÜNGŐ SÖTÉT SZÍN	Z	L	O	G	Ö	ÉLMÉNY HATÁRAI! KOMMAN- DÓ	E	Y	RÓMAI EGYES PALLASZ ...
GYAKORI MESEALAK PEREG A VÉGEIN!	E	G	A	ÉSZAKI FERFINEV AMELY SZEMÉLY	O	L	F	ZUG, SZEGLET EGÉS- TERMÉK	S	A	R	Ö	K	ARZEN KÉRDŐ- SZÓ	A	E
ÜNNEPÉ- LYESEN ÁTADÓ	V	A	R	O	EMÉSZT. GYÖTÖR JUH- SZALLÁS	A	S	HÁZA- SÍTJA ÜTEM KEZDETEI	E	S	K	E	T	L		
TOLNAI KÖZSÉG	I	A	R	KOMÁROMI KÖZSÉG PÁRIZSI SZAMÁRI	A	K	A	FIATAL TEHÉN NÉVELŐ	S	Z	Ö	TÉLI CSA- PADÉK FALTÖRŐ ÁLLATI	A	O		
... LANKA; CEYLON	S	R	I	SZÜRKE FARKASOK VEZÉRE IGEKÉPZŐ	A	K	E	FÉLIG OSZTI KÖLTŐI SÓHAJ	Z	T	S	SULFUR ZUHANY SZÉLEI	A	E	V	
KIPLING KIGYÓJA	K	A	VÁR- PALOTA RÉSE GIGA-	A	L	O	T	HARCIAS NŐ OLASZ AUTÓJEL	A	M	A	Z	O	N	A GRAMM JELE	
ITT TA- LÁLHATÓ A BÉKE- BARLANG	A	G	G	T	E	L	E	K	I	H	E	G	Y	S	E	G

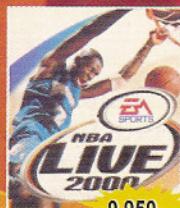
CD GALAXIS

NAGY KARÁCSONYI JÁTÉKVÁSÁR!

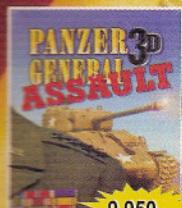
Egy kis ízelítő újdonságainkból és exkluzív akcióinkból:



Age Of Empires 2 14 950,-



NBA Live 2000 9 950,-



Panzer General 3D 9 950,-



Tiberian Sun 9 950,-



Oddworld 2 4 950,-



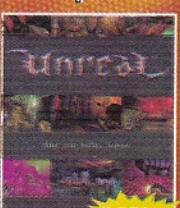
Colin McRae Rally 5 950,-



Falcon 4.0 + M1 Tank Platoon 2 + Apache Havoc 9 950,-



Duke Nukem 3D Plus 3 950,-



Unreal 3 950,-

IMPERIUM GALACTICA II ALLIANCES

A legizgalmasabb, legokosabb sci-fi stratégia

MEGJELENT!

TELJESEN MAGYAR NYELVEN!

Speciális karácsonyi akció, csak decemberben!

Csak decemberben, amíg a készlet tart, lehetőség van a játékot nemcsak önmagában, hanem egy speciális deluxe csomag keretében is megvásárolnod, melyben még egy exkluzív A2-es posztert és egy, a 2000. évre szóló falnaptárt is megtalálsz! Ne hagyd ki!

CSAK A JÁTÉK: 9.950 Ft

DELUXE PAKK 10.950 Ft

Imperium Galactica 2 Deluxe
Imperium Galactica 2 + új A2 poszter + falnaptár



FIFA 2000 9 950,-



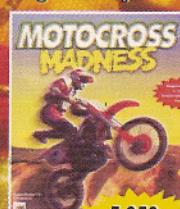
Driver 7 950,-



Age Of Empires ALAP 6 950,- GOLD 9 950,-



Baldur's Gate 5 950,-



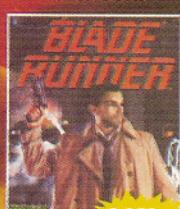
Motocross Madness 5 950,-



Thief Gold 5 950,-



Need For Speed 3 2 950,-



Blade Runner 2 950,-

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÓNKNAK!

Értékhatáról függetlenül:

MIKULÁS csomag



4.900 Ft feletti vásárlásnál:

COREL szoftver

30 napos próba változata

19.000 Ft feletti vásárlásnál egy teljes, origín, dobozos, szuper:

JÁTÉKPROGRAM

Az alábbiak közül választhatsz: Carmageddon 2, V-Rally, Eastern Front, X-COM Interceptor, Apache Havoc, Grand Touring



Keresd fel boltjainkat, és nem fogsz csalódnii!



WorldPerfect Office 2000 9 875,-



Corel DRAW 9 24 875,-

Akció diákoknak, tanároknak!

Budán:

1114 Budapest, XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.
(a Móricz Zsigmond körténnél)
Telefon/Fax: 361-4061
Nyitvatartás:
Decemberben 10-18h
Karácsonyig minden nap!



Pesten:

1072 Budapest, VII. kerület
Akácfa u. 13.
(a Blaha Lujza térenél)
Telefon: 321-1565
Nyitvatartás:
Decemberben 10-18h
Karácsonyig minden nap!

Csomagküldés – másnapra! Az ország egész területére! Telefon: 361-4061

Internet honlap: www.cdgalaxis.hu – Friss arlista 0-24h: FaxBank 2-333-666 / 2345 #

Araink az áfát tartalmazzák. Akcióink, ajándékaink a készletek erejéig, III. december 31-ig tartanak. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.



Oni

... a lovagok, akik azt mondják: ONI!

Ha körkérdezt intéznénk a világ játékosaihoz, hogy a közeli jövőben megjelenő játékok közül melyiket várják a legjobban, valószínűleg sokszor hallanánk a Quake III-at, a Diablo 2-t, a Black & White-ot, de aránylag kevesebben a Bungie üdvöskéjét, az Onit. Azért is furcsa ez, mert szinte minden magazin az idei E3 tíz legígéretebb programja közé választotta a Myth alkotóinak új fejlesztését, sőt, fél tucat címlapot kapott már hónapokkal a megjelenése előtt! Rétegjáték lenne, ami csak az újságíróknak tetszik? Aligha...

Keverjük össze a klasszikus mangarajzfilmet, a Ghost in the Shellt, a híres francia bérgyilkosnő-sztorival, a Nikitával, és tálaljuk mindezt Final Fantasy-szerű cyber-manga környezetben, a Tomb Raiderből ismerős külső nézeti 3D megvalósításban – és máris megkaptuk az Oni (japánul démon) alapjait. A japán stílusú kalandjátékok iratlan törvényei szerint a középpontban itt is a történet, valamint a szereplők személyiségének minél mélyebb kidolgozása áll, sokkal többről van tehát szó, mint egy $x+1$. Tomb Raider-klónról. A történet szerint 2032-ben járunk, és Konokót, a speciálisan kiképzett ügynököt alakítjuk, aki egy pitiáner búnszövetkezet felszámolása közben egyre mélyebbre keveredik a szervezett alvilág hálójába, végül hadat üzen az egész maffiának.

A játékmenet a felpörgött akció (tűzharc és „manuális ütő-verem” részek egyaránt) és a történetet előrevivő párbeszéd részek keveréke. Nem vagyunk azonban egyedül a kaland során, társaink akadnak a TCFT (a titkos kormánysszervezet, aminek Konoko dolgozik) sorai kö-

zül, majd a történet előrehaladtával akár az egymással háborúzó bűnbandák tagjai közül is a saját oldalunkra állíthatunk néhányat. A főgonosz személye is többször változik a kaland folyamán, eleinte Muro, az egyik alvilági szindikátus feje az első számú közelenség, majd a rendőrség vezetőjére, Griffinre terelődik a gyanú, de bejön a képbe egy titokzatos szuperszámítógép, és annak fél-ember fél-robot irányítója (vagy irányítottja?), Shinatama is.



Technikailag az Oni mindent felvonultat, ami a 3D-s technika mai szintjén elérhető: hatalmas nyílt térségek, valós időben számolt fény-árnyék effektek és motion blur, intelligens kameramozgás stb. A Tomb Raider „átkát”, a képtelen helyekre vándorló „operatőrt” és a tereptárgyak mögé szoruló kamerát úgy küszöbölték ki, hogy ha valamilyen objektum kerül a kamera nézőpontja és a főhős karaktere közé, az automatikusan áttetszővé válik – így mindig jól irányítható marad Konoko, viszont rengeteg féle nézetből követhetjük nyomon ténykedéseit. Érdekes újítás a grafikában az interpolált animáció, ami akkor jelentkezik, ha hősünket egy mozgáskombináció végrehajtása közben egy másik mozdulatra ösztökéljük. Eddig ilyenkor az történt, hogy a karakter befejezte a régi mozgás animációját, majd elkezdte a következőt, ezzel értékes pillanatokat veszítve. Az új technika révén bármilyen animációk „összemoshatók”, azaz például megtehetjük, hogy egy ugrás közben kapjuk elő fegyverünket és tüzelünk vele – de akármilyen mozgás azonnal átvihető egy másikba, nem kell megvárni, amíg Konoko figurája visszakerül egy olyan animációs fázisba, ahonnan már el tud indulni a következő mozdulat.

Az Onit eredetileg a karácsonyi szezon egyik befutójának szánta a Bungie, de nagyon úgy tűnik, hogy ez már nem fog összejönni nekik – azonban mindenki jól emlékszik még arra, hogy két éve a Myth is lekészte a nagy évvégi dömpinget, aztán a tavasz nagy slágere vált belőle...

Tony Rocky Horror



Tiberian Sun: Firestorm

Tiberian naplemente

Hiába reménykedtek a Westwood konkurensei, hogy a négy év várakozás elveszi a rajongók kedvét a Tiberian Suntól, hogy a Starcraft minden valós idejű stratégát maga mellé állít, vagy a Warzone 2100 és a Battlezone által képviselt újhullám eleve bukásra ítélt egy hagyományos RTS-t – a Tiberian Sun az ősz legnagyobb slágere lett, hat hét alatt egymillió példányban fogyott el. Ilyen előzmények után nem csoda, hogy a fejlesztők már gőzerővel dolgoznak a kiegészítő CD-n: a Tűzvihar előreláthatólag jövő februárban szabadul rá a világ szoftverboltjaira.

Nagy kérdés volt, hogy a Tiberian Sun kétféle befejezéséből melyiket választják „hivatalosnak”, azaz a Firestorm kiindulópontjának a fejlesztők – végül a GDI-kampány folytatása mellett döntöttek, azaz Kane meghalt, és a Global Defence Initiative folytatja elkeseredett küzdelmét a Földet lassal elborító tibériummezők ellen. Azaz folytatná, de a NOD Testvériségét nem olyan könnyű kiirtani, ezúttal az események a NOD központi számítógépének, és az azt irányító mesterseges intelligenciának, CABAL-nak az újra üzembe helyezése, illetve végleges kikapcsolása körül zajlanak.

Az ilyen kiegészítő CD-k jó szokásához híven a Firestorm is elsősorban az új kampányokkal és új egységekkel akar hódítani. Vadonatúj katonáink között igazi ínycsikerekre lelhetünk, amelyek között feltűnően sok az eddig statikus, helyhez kötött épületek mozgó változata. Ezzel valószínűleg a sokszor elhúzódó, állóháborúba torkolló játékokat akarják egy kicsit felrázni, dinamikusabbá tenni. Jó példa erre a Limpet Drone, a legjobb felderítő eszköz. Csak annyi a dolgunk, hogy az ügyes kis szerkezetet egy ellenséges egység közelébe juttassuk, azonnal rátapad, és onnantól közvetíti azt a képet, amit az ellenfél lát. Ráadásul lassítja is az ellenséges egységek mozgását, így igazi multifunkcionális eszköz. Másik ígéretes szerkeztünk a beszédes Mobile Stealth Generator névre hallgat, és várhatóan a NOD leghatékonyabb fegyvere lesz többjátékos összecsapásokban. Az önjáró gép láthatatlanná teszi a közvetlen közelében tar-

tózkodó szövetséges egységeket, így nagyszerű álcázott kommandós csapatokat hozhatunk létre a segítségével. Reaper névre hallgat a továbbfejlesztett Cyborg: két rakétavetőjével és a gyalogság megbénítására kifejlesztett hálövetőjével értékes tagja lehet hadseregünknek. Végül ott a NOD Ökle névre hallgató mobil fegyvergyár, amit csak odagurítunk az ellenfél bázisa mellé (megfelelő fedezettel persze), és máris közvetlen közelről ontja az áldást ellenfelünk arcába. Ha pedig egy ilyen gyárat mondjuk egy Mobile Stealth Generator álcája alatt bejuttatunk a GDI védelmi vonalai mögé, máris kezünkben érezhetjük a győzelmet. Persze a GDI is kapott új embereket, elkészült az EMP ágyúnak és a War Factorynak a mozgatható változata, illetve a Titánok nagy testvére, a Juggernaut lépegető, ami három messze hordó ágyújával a NOD védelmi egységeinek és beásott seregeinek a rémálma. A legdurvább eszköz a GDI kezében a Drop Pod Control Plug névre hallgat, és a segítségével a pálya bármely felderített pontjára hívhatunk erősítést – a harcedzett, veterán gyalogosokból álló egység azonnal (!) ott

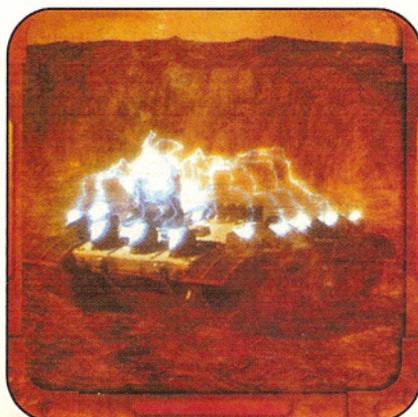


terem, és géppisztolyaikkal tűzereje a négyzetre emeli a meglepetés erejét.

Ami azonban az egységeknél is érdekesebb, az az új, World Domination névre keresztelt multiplayer játékmód. Képzelnünk el egy hatalmas, több ezer kis részre szabdaltnak tényleg, ahol a nagy GDI-NOD konfliktus zajlik. Ha valaki bejelentkezik egy World Domination-szerverre, a program ennek a térképnek egyik szeletére teszi ki, és a lejátszott parti eredményétől függően kerül a terület GDI- illetve NOD- befolyás alá. Így a World Domination tulajdonképpen egy hatalmas, több ezer játékos által folyamatosan alakított világháború – ha az egyik teljesen elfoglalja a terepet, a Battle.net Ladderéhez hasonlóan indul egy új játék.

Mindezek tetejébe meg nem erősített pletykák keringenek egy esetleges Red Alert-folytatásról, illetve a Tiberium-trilógia befejező részéről, a Tiberian Twilightről. A C&C világának rajongói nem fognak unatkozni a közeljövőben...

Hancu





Stormbringer

Ki szelet vet...

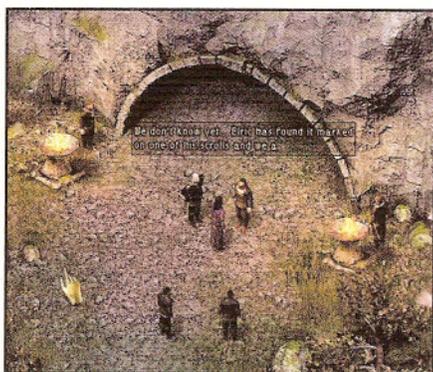
Egyre-másra tűnnek fel a sikeres játékfejlesztő cégek között Kelet-Európa képviselői. A cseh Hidden and Dangerous, a lengyel Mortyr és Gorky 17, na meg természetesen a magyar Imperium Galactica után itt az újabb reménység a hajdan volt vasfüggöny keleti oldaláról: a Stormbringer az orosz Snowball Interactive műhelyéből.

A fantasy irodalom a kezdetektől rengeteg témát szolgáltat a játékgyártó cégeknek, elég, ha a Gyűrűk ura tucatnyi feldolgozására, a Raymond E. Feist regényeiből készült Kronkor-játékokra, a Deathtrap Dungeonre, vagy a néhány oldallal hátrébb bemutatott Wheel of Time-ra gondolunk. Ennek tükrében több, mint meglepő, hogy az egyik leghíresebb fantasy regényciklust, Michael Moorcock Örökkévaló Bajnok-könyveit még senkinek nem jutott eszébe játékba átültetni. A snowballos srácok álmukban sem gondolták volna, hogy ők lesznek az elsők, akik Melnibonéi Elric kalandjait számítógépen megvalósítják – mígnem egy

ECTS-nap utáni partin összefutottak Jay Powellel, az Octagon könyvkiadótól, szó szót követett, és másnap már az oroszoké volt Moorcock leghíresebb regényének, a Melnibonéi Elricnek az átírás joga. Nem is haboztak sokat, gyorsan elhalasztották aktuális projektjüket, az egyébként már másfél éve készülő Warlordot, és annak alapjaira (vagyis az éppen akkor elkészült Chronicles engine-re) építkezve elkezdtek a Stormbringert tervezni Moorcock és az Octagon aktív közreműködésével.

Mivel a megjelenést előrelátóan 2001 közepére időzítették (még kiadjuk sincs,

bár több nagy cég is élénken érdeklődik irántuk), elég idejük van a sztori kidolgozására, ami lazán követi az első Örökkévaló Bajnok-könyv történetét, azaz Elric, az albinó varázsló szerepében kell elrabort kedvesünket kiszabadítani Yyrkoon herceg fogságából. Egyszerűnek hangzik az alapfelállítás, azonban nem az: főhősünk, Elric ugyanis egy kihalófélben levő, nemes és büszke faj utolsó képviselőinek



ami ugyan szinte legyőzhetetlen harcossá teszi viselőjét, viszont szép lassan kiszívja a lelkét... Ahányszor Elric kivonja a pengét, az elnyel egy lelket – és ha nincs a közelben erre megfelelő ellenséges alany, bizony valamelyik partitag lesz az áldozat! Később előkerül a kard „testvére”, a Mournblade, csak hogy a dolog ne legyen olyan egyszerű. Természetesen nem egyedül vágunk

neki a nagy kalandnak, segítőkink között szintén regényhősöket találunk, ott van például Rackhir, a Vörös Íjász is.

A program első ránézésre az Ultima-sorozat újabb részeinek Baldur's Gate-be oltott mutációjának tűnik, ehhez képest az egyik fő fejlesztő, Szergej Klimov szerint a legnagyobb hatással a játékra az Outcast, a PSX-es Chrono Trigger és az Another World voltak. Az említett programok mind egyedi, utánozhatatlan hangulatokról és különleges kivitelezésükről voltak híresek, ezek szerint,

az oroszok is valami hasonlóra készülnek. Mivel a játék még erősen kezdeti stádiumban van, a technikai részletekről még nem nyilatkoznak a készítők, mindenesetre annyi már biztosnak látszik, hogy Melnibone soha



egyike egy barbárságba hanyatló világon, ráadásul halálos beteg, és életét csak a rendszeresen adagolt ritka gyógyfüveknek és varázsitatoknak köszönheti. Mindenek tetejébe ott a játék címadója, a Viharhozó nevű intelligens és felettebb gonosz varázskard,

nem látott részletességgel kidolgozva táruul majd élénk (hiszen maga a világ megálmoldója, Mr. Moorcock instruálja a tervezőket), a szereplők nem a szokásos jó fiú-rossz fiú fekete-fehér sablonjának nyomán épülnek fel, mindenki (még az egy-két mondattal szereplő „statiszták” is) valós, részletesen kidolgozott, hiteles személyiséget kap. Az állandó szörnyaprítás és XP-gyűjtés helyett hősünk súlyos morális kérdésekkel kerül szembe, és folyamatosan küzdenie kell a lelkéért cserébe legyőzhetetlenséget kínáló varázskard csábítása ellen is.

Ugyan még nagyon messze van az idő, míg Elricet végre saját monitorunkon láthatjuk viszont, a Snowballnál már tervbe vették a folytatást, ami egy másik híres Moorcock-alak, Ulrich von Bek kalandjait dolgozná fel, valamint szabadidejükben egy RPG-t tervezgetnek a Simpsons-rajzfilmsorozat alapján.



Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child

Kiss me!

Amikor az ember először meghallja a Kiss Psycho Circus nevet, azonnal az extavagáns rock együttes ugrik be. Ez azonban tévedés, hiszen a Kiss Psycho Circus játék nem az együttes munkássága, hanem az azonos című képregény alapján készül – igaz, maga a képregény ötletének alapjául a zenekar sajátos arcfestése adta az ötletet.

A kerettörténet szerint a Pszicho Circusz egy világok közötti kapu, amelyeket az Ősök védelmeznek (ők egyébként a Kiss együttes tagjai). A játék kezdetekor az Ősök valamilyen úton-módon elvesztették hatalmukat és – ahogy az már lenni szokott – új trónkövetelő jelent meg a színen. A játékos feladata, hogy félistenek bőrébe bújva, öt dimenzió keresztlán utazva valamilyen módon visszazerezze az Ősök hatalmát, mielőtt az új Isten megszületne.

Habár a játék a Monolith LitTech engine-jét használja, távolról sem hasonlít sem a Shogóra, sem a Blood 2-re. A készítőik szeretnék visszahozni a first person shooter korai időszakát, amikor a brutális fegyverek álltak a játék középpontjában. Ki ne emlékezne a Doom láncfűrészre, amely messze a leghangulatosabb fegyver, amelyet first person shooterben valaha a kezünkbe vehettünk. A Psycho Circusban is lesznek kézi- illetve

távolsági fegyverek, de a többi hasonló játékkal ellentétben nemcsak utóbbiak igazán használhatók! Az egyik szereplő, a démon (egyébként a Kiss vezetőjének, Gene Simmonsnak az alteregója) egy hatalmas baltával hadonászik, amelynek egyetlen csapásával akár négy ellenség is lemészárolható! Erre szükségünk is lesz, hiszen egyszerre akár nyolcvan (!) ellenség is a képernyőn lehet. Viszatarternek a régi szép doomos idők, amikor szó szerint szörnyetegek hegyeit kellett kiirtanunk ahhoz, hogy átjuthassunk a következő pályára. Habár a

említett nyolcvan szörny között... Említésre méltó még az ostor is, amely kettős funkciót lát el. Egyrészt lebéníthatjuk vele az ellenségeket – amelyeket ezután szanaszéljé apríthatjuk Magma Cannonnal –, de elérhetetlennek látszó magasságokba is felhúzódkodhatunk a segítségével. Mindezen felül minden főszereplőnek van egy speciális szuperfegyvere, amellyel minden eddiginél nagyobb pusztítást tud



közelharc fegyverek igen fontosak a játékban, azért nem lehet elhanyagolni a különböző puskákat és pisztolyokat sem. Ezek között éppúgy megtaláljuk az FPS-ek hagyományos fegyvereit és az ötletes újításokat is. Utóbbiak közé tartozik a Zero Cannon, amely leginkább a Quake-es railgun és nailgun keverésére emlékeztet. Szintén újdonság az impresszív Magma Cannon névre hallgató eszköz is, amely egy iszonyatos sebességű sorozatlövő shotgun. El lehet képzelni, milyen utat képes vágni a fentebb

végrehajtani. A fegyverekre jellemző az, amit eddig még nem nagyon láttunk FPS-ekben, nevezetesen, hogy valahonnan meg kell tudnunk, milyen fajta ellenség ellen melyik fegyver a leghatásosabb. Ez tapasztalati úton is kikísérletezhető, de játék közben is találhatunk utalásokat arra, hogy a tüzelementált ne a lángszóróval próbáljuk meg jobb belátásra téríteni. A játék másik újítása, hogy a képernyő közepén elhelyezkedő célkereszt nem egy statikus dolog, hanem különböző tárgyakra nézve megváltozik az alakja, ezzel is jelezve, hogy mit lehet az adott dologgal csinálni. A különös, kissé morbid humorral megáldott játék talán felpezsdíti a first person shooterre mostanában igencsak jellemző állóvizet.

Caris



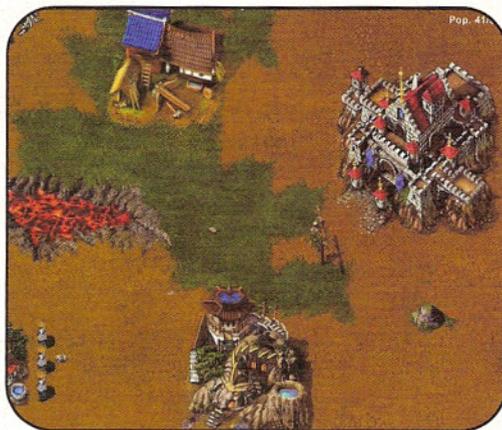
Tzar – Burden of the Crown

Isten ostora

Eddig még nem nagyon jelentkeztek bolgár játékfejlesztők félkész alkotásukkal nagy nyugati kiadónál, de a Haemimontnak, mint úttörőnek sikerült megveznie a Talonsofttal Tzar nevű valós idejű stratégiájuk forgalmazásáról. A Warcraft és az Age of Empires legjobb tulajdonságait ötvöző Tzar valószínűleg mindenkinek tetszeni fog, aki az előbb említett két játékot kedvelte. Az Age of Empireshez hasonlóan kicsiny civilizációnk a kőkorszakban kezdi a fejlődését, s parasztjainkkal először a négy nyersanyag (kő, fa, étel és arany) kitermelését kell biztosítanunk. A megtermelt nyersanyagokat ezután épületre, harci egységekre és fejlesztésre költethetjük.

A programban három egymástól gyökeresen eltérő nép található, az európaiak, az ázsiaiak és az arabok. Természetesen minhárom faj rendelkezik speciális – csak a számukra kifejleszthető – technológiával. Az Age of Empires és a Tzar innentől azonban más irányba indul. Míg az előzőben minden épületben lehetett valamit fejleszteni, a Haemimont programjában erre külön épületet kell felhúzni. Négyfajta ilyen „fejlesztő épület” van, hogy ezek közül

melyiket építjük fel, az határozza meg jövőbeli taktikánkat. Követheztük a dicsőség (harc), a vallás, a mágia és a kereskedelem útját. Példának okáért valamikor játék közben az európai civilizációt vezetve azt mondjuk, ideje eldönteni, merre fejlődünk a jövőben. Ha a dicsőség útját választjuk, akkor harcban erős hősokeket képezhetünk ki, s később még egységeink életpontja is magasabb lehet. Ha a vallás útját követjük, akkor épületeink



pedig különböző gazdasági előnyöket szerezhetünk a többiekkel szemben. Néhány épület és egység szerepel mindhárom népnél, ám jól látható, hogy a három népcsoport és a négy választható út elég változatosságot biztosít a játékosnak hosszú távon is.

Minden népnek megvannak az érdekes megtanulható képességei, ilyen az araboknak a szerencsejáték, amelynek segítségével nyersanyagokat nyerhetünk (vagy veszhetünk, ha még ennek ellenére is pechünk van). Szintén az arabokra jellemző, hogy ha a mágia útjára lépünk, akkor dzsinneket és repülő szőnyegeket idézhetünk. Földműveseinkből a főpap, a Jihad kihirdetésével ütöképes, mindenre elszánt hadsereget kovácsolhat. Az előző példából is látszik, hogy a Tzar egyaránt merít a valós történelemből és a mondákból is – ellentétben az Age of Empireszel, amely igyekezett minél valóságosabb maradni. A program jelenleg a bétatesztelés fázisában van, s ha minden rendben zajlik, akkor jövő februárban rávethetjük magunkat a Tzarra, amely remélhetőleg kissé új szintet visz a valós idejű stratégiák mára már kissé elszürkült palettájára.



erősödnek, papi varázslatokkal és az ellenségre küldhető kémekkel leszünk gazdagabbak. A mágia útja természetesen különféle varázslatokat, mint például villámcsapás, fagyasztás, láthatatlanság bocsát rendelkezésünkre. Nemcsak akkor használhatunk varázslatokat, ha a mágia útját választjuk, néha elszórva a terepen varázslatokra lelhetünk, amelyek segítségével egyszer használatos mágiákat idézhetünk meg. A kereskedelem útját választva

Tzaris

Karácsonyi akció!

30-50-70% árengedmény!

DVD
VIDEO

filmek körüli
üzletünkben:
4.990,-Ft-tól



Akciós CD-ROM-ok

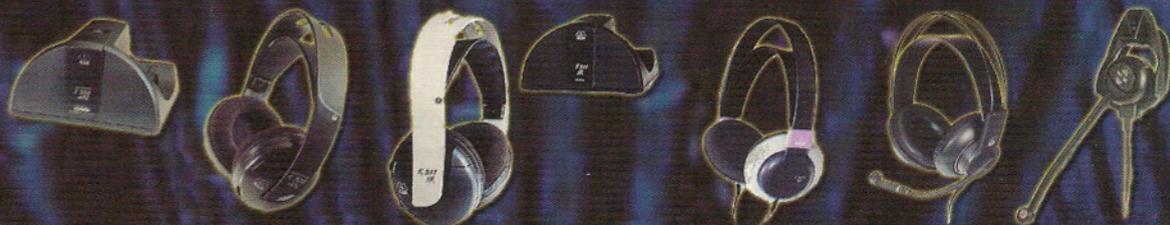
Atlantis 2.990,-		Dark Reign 3.990,-		Pro Boarder 2.490,-	IF-22 2.490,-
Dungeon Keeper 2.490,-		Diablo 2.990,-		Warcraft 2 2.490,-	Apache - IF-16 - HIND 2.490,-
				Mortal Kombat 4 4.990,-	GTA 2 8.990,-

Újdonságok:

	Diablo 2	
	Imperium Galactica 2	

AKG termékek fantasztikus bevezető árakon!

(mikrofonok, headset-ek, vezeték nélküli fejhallgatók)



AKG K-211 infrás fejhallgató

9.990,-



Önálló zenekart akarsz?

Vásárolj az **Evolution** termékeiből!

MIDI billentyűzetek, Dance Station zeneszerző program



VISZONTELADÓKNAK RENDKÍVÜLI KEDVEZMÉNYEK!!!

Csomagküldő szolgáltatásunk a leggyorsabb és legmegbízhatóbb!

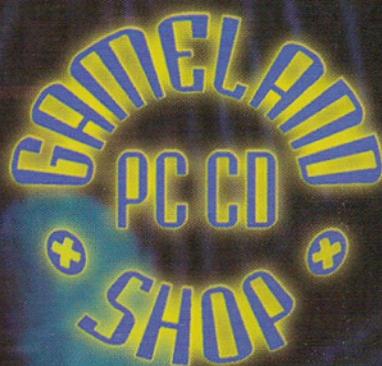
A még meg nem jelent játékokat (Diablo 2, Age of Kings, stb.)
nálunk a legjobb áron egyezheted elő!

Kérd ingyenes árlistánkat!

1201 Bp, Baross u. 55. Tel: 284-1471, 283-0230/36
Nyitvatartás: H-P: 10-20 SZ-V: 10-18

1073 Bp, Erzsébet krt. 21. Tel: 344-5810, 20-944-1564
Nyitvatartás: H-P: 10-18 SZ: 10-14

1156 Bp, Páskomliget út 10. Tel: 06-309-241-814
Nyitvatartás: H-P: 10-20 SZ-V: 10-18





stratégia

Játékbemutató

Imperium Galactica II

Az űrbirodalom újraéled

Vitathatatlan, hogy a magyar fejlesztésű játékok közül az Imperium Galactica volt eddig a legsikeresebb – sőt, a magyarországi eladások tekintetében felvette a versenyt bármelyik sikerjátékkal. A játék nem volt tökéletes – ezt a fejlesztők és a tesztelők is tudták, ezért majdnem kétévi munkával alkották meg az Imperium Galactica II-t.

A fejlesztők a kezdetektől megpróbálták mindazokat a hibákat kiküszöbölni, amiket az első részben a játékosok nehezményeztek. Csak hogy a legfontosabb változásokat említsem: most már van multiplayer játék, több játszható faj, fajonként több (véletlen módon generált) sztorilehetőség – vagyis a program újrajátszható, véletlen események, kémkedés, rengeteg találmány és más kisebb-nagyobb újítás teszi mindig újszerűvé. Természetesen grafikailag is megújult az egész játék – a kor követelményeinek megfelelően már 3D-s szinte mindenhol, a menüket is beleértve. Emiatt a program is kibővült egy kicsit – négy CD szükségeltetett a rengeteg animáció tárolásához. Nyilván sok mindent be lehetett volna még tenni a játékba – de leadási határidő is van a világon, és természetesen a szűkebb fejlesztőgárda megint

a végkimerülésig éjszakázott az utolsó hetekben, így az ötletek egy része kimaradt.

A sztori

Akárcsak az Imperium Galactica első részében, itt is űrstratégjáról van szó, ahol egy kiválasztott fajjal kell meghódítanunk a Galaxist. Minden fajnál megtudhatjuk az intróból hozzáállásukat a játékhoz, ezek a nagyon szép animációk adják meg a játék alaphangulatát. Ezután látszólag hasonló környezetbe csöppenünk mindhárom fajjal, mégis alapvetően más megközelítést igényelnek. Ebből túl sokat nem akarok elárulni, minden világos lesz az animációk megtekintése után.

A felépítés

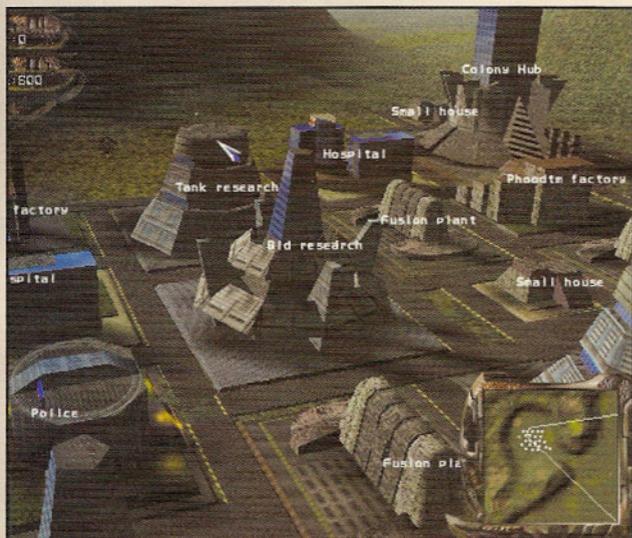
A játék logikai felépítése sem sokat változott: továbbra is külön képernyőkön irányítjuk

a játékot, ahol egy-egy területet (kolónia, fejlesztés, diplomácia stb.) tekinthetünk át. Nagyon fontos különbség, hogy itt a csillagterképnek még nagyobb a szerepe – szinte minden fontos funkció elérhető, ha nem is végezhető el innen az összes beállítás. Azt nem mondom, hogy soha nem kell a többi képernyőre kapcsolnunk, mindenesetre jóval ritkábban, mint az előző részben.

Kezdő játékosoknak külön figyelmébe ajánlom a súgót, valamint a játék elején található tutorial opciót. Itt minden apróságot elsajátíthatunk, ami a játék kezeléséhez szükséges. Természetesen ez még nem garantálja a sikert, de néhány próbálkozás után már van esélyünk – legalább a tisztas helytállásra és hősi halálra... Ennyiből már kitalálhatjátok, hogy a játék még normál szinten sem könnyű, sokszor megtréfálhatnak a gonosz, AI által irányított ellenfelek! Ha valaki úgy érzi, még nem tökéletes a taktikája, nézze át a cikk végén található tippalmazt, hátha talál ott valami hasznosat.

A fajok

A játékban három játszható és számos gép által irányított faj található. Legna-



Shinarik

Ez a faj a (nem mindig békés) kereskedelemre helyezi a hangsúlyt, a „pénz beszél, a kutya ugat” örökérvényű jellegét követve. Katonailag gyenge (nem kap meg minden fejleszhető fegyvert), nem veheti fel a versenyt semelyik másik fajjal ezen a téren. Viszont nagyszerű kémek és diplomaták – ezen eszközök segítségével

gyobb sajnálatomra a Sullepek és Ecalepek kihaltak az előző rész óta, így kénytelenek vagyunk az alábbi három fajjal beérni.

Emberek

Nincs olyan játék, ahol ne vihetnénk sikerre saját fajtánkat! Az is furcsa, hogy mindig ők képviselik a „nagy átlagot”... Itt sincs ez másként, az emberek mindenben viszonylag jók, egyedül a fejlesztésben vannak említésre méltó előnyeik. Ennek megfelelően kiegyensúlyozott taktika kell a sikerhez: fejlesztés, építés és kémkedés – mindent óvatosan és lehetőleg gyorsan kell felhoznunk. Ha sikerül elkerülnünk a többfrontos háborút, nagy meglepetés nem érhet minket. Elég fontos, hogy minél előbb találkozzunk a Kra'henekkel, mert a játék vége felé már nagyon erőssé válhatnak.

Kra'henek

Brutális, kegyetlen faj, akiknek életeleme a háború. Nagyon durva bónuszt kapnak minden gyártásra, ezért szinte pillanatok alatt képesek a semmiből óriási flottákat létrehozni. A katonai fejlesztések terén is mindenhez hozzáférnek – hosszú távon mindenképpen ők a legerősebbek (ezt érdemes megszívlelni, ha ellenük játszunk)! Mivel nagyon gyorsan gyártanak, érdemes nagy flottákkal lerohanni a gyengébb fajokat. Se diplomáciai együttműködésre, se kémkedésre nem fektetnek igazi hangsúlyt (tipikusan a vérszomjas „üsd-vágd” típusú taktikára alkalmasak – arra viszont nagyon!).

remekül képesek kihasználni más fajok ellenségeskedéseit. A kereskedelem is erősségük – adnak-vesznek a piacon, amit a Kra'henek gyártással, azt ők kereskedéssel szerzik meg. Mindenképpen ez a faj igényli a legkifinomultabb taktikázást; csak profiknak ajánlott!

Tipppek

Az értékelés előtt elárulnék még néhány tippet, mire is érdemes figyelni a játék során. Elsősorban az emberekre koncentrálok (velük mentem végig a játékban a legtöbbször), ha a trükk más fajra is alkalmazható vagy alkalmazandó, azt külön kiemelem. Ezek a saját javaslataim, más tesztelők nyilván más dolgokra helyezték a hangsúlyt, de éppen ez teszi érdekessé a játékot! Ne mint egyedül üdvöztető megoldást tekintsetek őket, inkább mint a játék egy lehetséges megközelítését!

- Eleinte minden fajjal érdemes az űrhajófejlesztésre helyezni a hangsúlyt: 3-5 központtal már tisztességesen fel tudjuk fejleszteni flottánkat. Itt nincs megkötés – egy bolygón bármennyi központunk lehet! Leginkább a lakosok száma a korlátozó tényező, amíg ki nem találunk valamit.

- Érdemes a „kapcsolgató” játékot alkalmazni, vagyis mindig azt a központot helyezük áram alá, amire éppen szükségünk van. Így viszonylag kevés bolygóval és emberrel sok találmányt kifejleszhetünk. Persze ha már miénk a fél Galaxis, és jól felépített bolygókat vetünk el az ellenfelektől, akkor nem kell ezzel törődnünk – ez a taktika a kezdeti ínséges időkben jöhet jól. Viszont minden a kezdeteknél dől el! Aki itt elszúrja a fejlődést, később csak nagyon nehezen (vagy sehogy sem) tudja behozni hátrányát...

- A kapcsolgató taktika más épületekre is kiterjeszhető: én a Trade Centerekre és a Tradeportra alkalmaztam még előszeretettel. Ha megnézték az épületek leírását, rájöttek miért...

- Néha érdemes kinézni a piacra – mármint ha van pénzünk (eleinte nem nagyon lesz). Néha a meglévő hajóinknál lényegesen jobbakat is szerezhetünk, viszonylag jutányos áron.





• Mivel tankokat nem lehet (remélem csak az 1.1-es verzióig) átirányítani a bolygók között, flottával meg macerás szállítani őket, a bolygóvédelmet erődökkel és földi ágyúkkal oldjuk meg. A Rocket Fortress nem sokat ér, de a későbbiekben néhány már elég hatékony védelmet tesz lehetővé – kivéve, ha technológiailag nagyon elhúzott az ellenfél és saját tank-taktikánkat játssza ellenünk.

• Általában úgy érdemes mozogni űrhajóinkkal, hogy egy fő flottát üzemeltünk, amellyel igyekszünk leverni a gép bolygófoglaló flottáját. Ha ez sikerült, az ellenfél sorsa meg van pecsételve, mert az újonnan épített hajóit (esetleg több részre osztott) fő flottánkkal szisztematikusan leverhetjük. Ha ellenünk játsszák az ugyanezt (mondjuk az ellenfél flottája meglepetésszerűen bevet valami titkos fegyvert), csak akkor kezdünk el építkezni, amikor el tudunk menekülni az ellenfél elől, és képesek vagyunk összegyűjteni valamilyen elfogadható haderőt. A gyorsabb hajókkal megpróbálhatjuk az ellenfél fő flottájába érkező erősítést eliminálni.

• Megfigyeléseim szerint a vadászok nem túl hatékonyak – legalábbis kis számban nem! Néhány száz darab azonban



már komoly flottákat is megszorongathat, mert rájuk csak a lézergyúval lehet lőni (vagyis a legkomolyabb fegyverek be sem vethetők egy, csak vadással felálló flotta ellen). Nagyon hasznosak, ha kifejlesztettük a megfelelő podot és segítségül hívjuk őket egy földi csatában.

• Ha a vadászok nagyobb űrhajó kísérete nélkül mozognak, igencsak lassúak! Mindenképpen érdemes valamilyen kísérőhajót melléjük tenni (lehetőleg jó hajtóművel), ekkor ennek sebessége határozza meg a flotta mozgását. Űrcsatában ezzel a hajóval folyamatosan menekülünk, míg a vadászok irtják az ellent.

• A földi harcnál is érdemes szánnunk a fejlesztésre – a cél a minél nagyobb hatótáv elérése. Ennek megfelelően nagyobb tornyokkal és távolságnövelő speciális podokkal fel kell fejlesztenünk a tankjainkat olyan szintre, hogy az ellenfél tankjai és erődjei lehetőleg ne érjenek el minket. Nagyon dob az ember morálján, ha egy öt erőd- és húsz tankkal védett bolygót öt egységgel elfoglal úgy, hogy a közelébe se tudnak érni az ellenség tankjai. Nekem ki-mondottan tetszett rakétás tankjaim zárótüze,

amikor az ellenfél géppuskás és löveges tankjai kétségbeesetten próbálták megközelíteni őket.

• Földi harcnál, ha nagyon kiegyenlített az esélyek, próbáljuk meg szétlálni az ellenfél tankjait, hogy egyet-egyét külön agyoncsaphassunk (az épületek közt kell manővereztetni őket). Sajnos, ha erődök is vannak, az AI által vezetett tankok szépen beállnak körjük, és nem nagyon akarnak kimozdulni onnan.

• Ha az előbbi szituáció már nagyon idegesít, érdemes némi időt szánni azoknak a speciális podoknak a kifejlesztésére, amelyekkel az orbitális pályán álló hajóinkat hívhatjuk segítségül. Nagyon látványos effektus a jutalmunk!

• Ha hősök jönnek hozzánk, érdemes őket felvenni. Sajnos űrhajóik nem fejleszthetők, így egy idő után lelassítják mozgásunkat. Ekkor sem biztos azonban, hogy ki kell rúgni szerencsétleneket, be-rakhatjuk őket a „takarítóbrigádba” – az ellenfél kisebb flottáit remekül lehet irtani velük, a vadászokról nem is beszélve! Két-három modernebb hajó harcol mellettük (kihasználva a bónuszt, amit adnak), ők pedig bátran meghúzódnak a háttérben az űrcsaták ideje alatt.





• Ha versenyt futunk az ellenféllel (vagyis elfoglaljuk a bolygóit, ő meg mindig visszaveszi), mert még nem merünk becsületes úrcsatába bocsátkozni, igyekezünk ezt a harcot az ő bolygóin elkezdni, és az első foglalás után ne sajnáljunk lebontani minden fejlesztő- és kémközpontot, valamint gyárat! Ezek öt gyengítik (a pénz minket erősít), és néha van olyan bolond az ellenfél, hogy még a körbefutás közben is építkezik – vagyis folyamatosan fogyasztja a pénzét!

• A versenyfutásnál különösen, de általában a játékban is nagyon fontos tényező, hogy kinek a flottája a gyorsabb – ne felejtjük el ezt is fejleszteni! A lassú és tovább nem fejleszthető hajókat adjuk el, vagy osszuk be a korábban is említett hősök mellé takarítóknak. A fő flottánk mindig a lehető leggyorsabb legyen, amit csak technikai szintünk megenged!



• Érdekes kerülni a többfrontos háborút! Ez főleg akkor válik kritikussá, ha a többi faj úgy érzi, hogy lényegesen gyengébbek vagyunk. A Shinarik kivételével előbb-utóbb mindenki hadat fog üzeni, és nem biztos, hogy a megosztott erőkkel győzzük a harcot. Én bárkivel is játszottam, könnyörtelenül rászálltam egy-egy fajra, és nem nyugodtam addig, amíg el nem foglaltam minden bolygójukat (ez kémkedéssel ellenőrizhető). Általában az első faj leverése után már a többiek is óvatossabbá válnak.

• A kémkedés a legtöbb faj ellen elég jól alkalmazható fegyver, de a Shinarikkal szemben nagy a lebukás veszélye. Ha hadban állunk velük, akkor legalább három-négy erős kém-et állítunk be védekezésre, különben szabotázsakciókkal szétszedik a birodalmunkat!

• Ha elkapják kémünket, elég jó esélyünk van rá, hogy átállítják, és onnantól kezdve ellenünk dolgozik. Én nem sokat teketóriáztam: akik a legegyszerűbb küldetéseket is sorozatban elszúrták, azokat legyilkoltattam! A mi oldalunkra állított kettős kém viszont aranyat ér...

• Nem érdemes a kolonizáló hajókat bántani. Hadd menjen csak, és fedezzen fel bolygókat nekünk.

• Nagyon ajánlom mindenkinek az űrhajók és tankok gyakori áttervezését, valamint az összes egység felfejlesztését az új szintre. Ez persze elég sok pénzbe kerül, de ugrásszerűen javítható vele egy-egy flotta ütőereje. A teljesen használhatatlan típusok itt el is adhatók.

• A küldetések során szerzett hajók nem tervezhetők át, és az esetlegesen rajtuk levő új technika sem kerül automatikusan a birtokunkba. Ezek egy ideig jók, de a technikai fejlődéssel hamar elavulttá válnak.

• Az automata tervezés a legnagyobb tüzérré próbál optimalizálni, ha speciális podokat szeretnénk alkalmazni, azokat kézzel kell felrakosgatnunk. Sokszor elég keserves a választás, de ha van türelmünk, többféle specializált hajót is készíthetünk, amelyek úrcsatában remekül kiégésztik egymást.

Bevallom, egy kicsit elfogult vagyok az Imperium Galactica-sorozattal kapcsolatban, hiszen jó ismerőseim, barátaim fejlesztik. De azt hiszem – és az eladások is ezt bizonyítják –, ez a program a nemzetközi mezőnyben is megállja a helyét. Az új 3D-s rendszert sikerült a menübe és az űrharokba is integrálni, a játszhatóság és az irányítás – a játék bonyolultságához képest – továbbra is az egyik legjobb a mezőnyben. A bevezető és átvezető animációk minősége mindenkit meggyőzhet arról, hogy érdemes megvenni a programot. A zenék és effektek is nagyon jók – különösen ha figyelembe vesszük, hogy jórészt egy ember műve az egész! Remélem, magyar verzió is lesz nemsokára – kíváncsi vagyok, hogy milyen szinkronszínészeket sikerül majd találni hozzá... Nagyon hiányoltam ezt az űrstratégia játéktípust – mondhatni a Master of Orion II óta nem jelent meg igazi nagy durranás ebben a kategóriában. Egészen mostanáig...

Emperor „The Glorious” Pellus

Imperium Galactica 2	
GT Interactive	stratégia
Minimum	Optimum
Pentium 233 MMX 48 MB RAM 1 gen. 3D kártya	Pentium II 450 MHz 128 MB RAM 2 gen. 3D kártya
Szeret – nem szeret	Van másik
<ul style="list-style-type: none"> ✓ nehéz ✓ gyönyörű animációk ✓ jó kezelhetőség ✗ néhány ötlet kimaradt 	<ul style="list-style-type: none"> Master of Orion Imperium Galactica
Kivitelezés: [5/5]	jó
Hangulat: [5/5]	kitűnő
Összetettség: [5/5]	kitűnő





interjú

Fókusz

Interjú Fehér Gáborral (ismertebb nevén Masell-lel), az Imperium Galactica II egyik fejlesztőjével

– Mit tartasz a legfontosabbnak a játékban?

– Azt, hogy úgy terveztük meg, hogy könnyen bővíthető legyen. A játék kiadása után tervezzük, hogy ingyenesen letölthető további pályákat rakunk fel weboldalunkra, ami már magyarul is olvasható. A cím: www.imperiumgalactica2.com. Ezen túl nagyon sok újítást mondhatnék, de elég az hozzá, hogy az első rész kódját teljesen újraírtuk. Csábító lett volna egy-egy dolgot átvenni, hiszen a játék alapjai azonosak – egy birodalmat irányítasz egy zűrzavaros időszakban –, de minden egyes elképzelésünket az első résszel kapcsolatban nagytű alá vettünk, és más szempontok szerint építettük fel a második részt. Így például nem kell a játékosnak minden egyes bolygójára külön-külön figyelnie, elég, ha egy általános irányvonalat szab a fejlődésnek, és csak akkor avatkozik bele a kolónia életébe, ha krízishelyzet alakul ki vagy kicsit alakítani akar az alapkoncepciót.

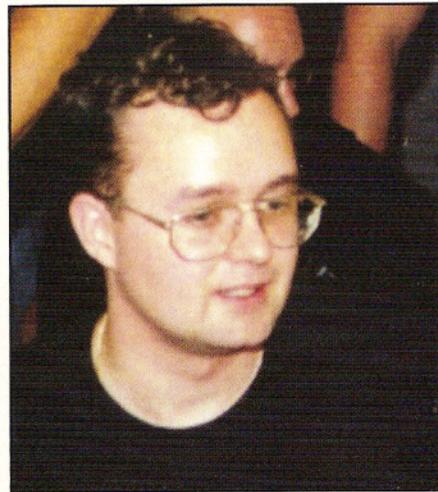
– Az Imperium Galactica I tapasztalataiból okulva, nem félték a kalózkodástól?

– Azt hiszem, mindenki tisztában van azal, hogy Magyarországon még elég magas a kalózkodás mértéke. Nagyon veszélyes ilyen piacra dolgozni, és nagy kockázatot vállalt mind a cégünk, mind a kiadó cég a teljes magyar nyelvű verzió elkészítésével. Rengeteg munka és pénz fekszik a kiadásban, és ha ezek ellenére kalóz anyag lesz a játékból, akkor többet nem csinálunk ilyet. Ahhoz, hogy magyar játékok jelenhessenek meg a piacon, hasznos kell hozniuk – de legalább nullára ki kellene jönnie a kiadásnak. Amiben mi reménykedünk, hogy a számítógépes tábor felfogja, hogy közös érdek egy piac kialakítása, és megmutatjuk a világnak, hogy egy igényesen elkészített, magyarosított játékból igenis el lehet adni annyit, hogy megérje a befektetett munkát. Sokan azért veszik meg a játékot eredetiben, mert ezt tudják, és szívesen támogatják „voksukkal” a hazai fejlesztőket. Nekik be-

szült ez a játék. Akik sajnos anyagi okok miatt nem tudják megvenni, azoknak elárulhatom, hogy az Imperium Galactica I kiadása után is kaptunk olyan visszajelzéseket, hogy 3-4 kisiskolás összeállt, és a zsebpénzükből megvették a játékot – remélem, még most is ott díszleg valamelyikük polcán. Természetesen mindenre van megoldás, és a kalózmásolók most a játék mellé állnak, ezzel támogatni fogják a legális piac megerősödését. Hallottunk az Imperium I korszakából olyan másolókról, akik kereken megtagadták a játék másolását, kijelentve, hogy ez magyar termék, és ők nem másolják – ez is biztatás volt számunkra, hogy elkészítsük a játék második részét.

– Hogyan jellemeznéd a játékfejlesztést azok számára, akik nem „tapasztalták meg” közelről?

– Egy játék fejlesztése nagyon nehéz és bonyolult feladat, rengeteg buktatóval. A legnehezebb az egészben az, hogy ez egy viszonylag fiatal iparág – nincsenek mintapéldák, több évtizedre visszamenő sikertörténetek. Az egész nagyjából 17 éves, és a technika fejlődésével drasztikusan megváltozott a játékfejlesztés ahhoz képest, ami 15, 10, vagy akár 4 éve volt. A technikai forradalom egy külön kihívást jelent a szoftverfejlesztésben, de emellett ez egy rendkívül kiélezett harc, egy igen könyörtelen verseny, hogy a legjobb program címet kiérdemeld. A játékok piaca sem óriási, hiszen ha egy játékból 1 millió darabnál többet adnak el, akkor az már világsiker – de mennyi könyvet, videót és más terméket adnak el a világon milliós példányszámban? Szinte bármit el lehet adni ekkora példányban, ha az egész világot a piacodnak tekintheted! Szóval nincs kiforva, nincs szabályok közé szorítva a játékfejlesztés, és a fejlesztők jó része a saját kárán tanul (már ha kap második lehetőséget is). Ezért fontos a tapasztalat megszerzése, így csak egy olyan cég tud talpon maradni, amelyik már több játékot is elkészített.



A játékfejlesztés egy iszonyú hosszú munka, rendkívül idegőrlő feladat, ahol a végeredményt csak 2 év után tudod meg, amikor az újságírók egy „átmulatot” éjszaka után, erős fejfájástól gyötörve előveszik a CD-t, és szenvedő arccal berakják a meghajtóba, „na, megint játékról kell írnom!” felkiáltással.

– Na, ez azért nem teljesen így van!

– Jó, jó egy kicsit túloztam, de érdekes, hogy egy ilyen hosszú és komplikált folyamat, mint a játékkészítés két éve két óra alatt megbélyegződik. Mi 16-an dolgoztunk a játékon, az utolsó 4-5 hónapban nem volt szabad hétvégénk sem. Ez szinte mindenkire igaz, aki részt vett a fejlesztésben, és a legutolsó, aki lerakhatja a billentyűzetet, az a programozó. A grafikáknak már több hónappal a kiadás előtt véglegesnek kell lenniük, maximum csak apróbb hibákat szabad javítani. A teszterekről még nem is szóltam, de az ő munkájuk is elengedhetetlen része a folyamatnak – nagyon sokat számít a tapasztalt és ügyes tesztelők munkája a projekt végén. Gondolom, már sokat írtatok játékfejlesztésekről, és a mi fejlesztésünk is alapjaiban hasonló: először a tervezési időszakban a játék alapjait kell lerakni, a lehető legapróbb részletig megtervezni mindent. Ezek után elindul a programozá-



Érdekes adatok

A legnagyobb scene: 1,5 millió poligon.
A leglassabb renderelés: egy frame egy óra alatt (összehasonlításképpen a játék emberi intrója 5500 frame).

A forráskód hossza sorokban: 230000 sor.
A forráskód hossza Byte-ban: 7,5 MegaByte (utilityk nélkül).

A játék szövegei: körülbelül 1 MB (text formátumban, ami több mint 1 millió karakter – ez kb. egy 500 oldalas könyvnek felel meg).

A munka mennyisége: kb. 110000 emberóra (egy átlagos munkaidőben dolgozó ember 60 évnyi munkája).

si és grafikai munka. A grafikusok vázlatokat, terveket kapnak papíron, amit gépre visznek. Ilyenkor már mindenféle „technikai” lécezt fel kell állítani, milyen méretben lesznek az animációk, milyen részletességgel tervezzük meg a 3D vektorokat. Ez idő alatt a játék szövege is készülődött már – ami egyébként felér egy 500 oldalas kisregénynek. Fél évvel a kiadás előtt (legkésőbb) el kell kezdeni a játék tesztelését és a hibák kijavítását.

– DVD verzió lesz-e? Mikor várható?

– DVD verziót a játékkal egy időben lett volna értelme elkészíteni. Mivel ez nem valósult meg, így ha lesz, akkor csak egy küldetéselemmel együtt adnánk ki, hogy ez a verzió valami újdonságot is nyújtson.

– Készül-e már az Imperium Galactica III?

– Nem, és egyelőre nem is tervezzük. A harmadik részbe csak akkor fogunk bele,

ha nagyon jó alapötletünk lesz, és komoly újításokat tudnánk felmutatni az IG2-höz képest. Most mindenkinek szüksége van egy kis feltöltődésre.

– Mondjál a csapatról egy pár szót...

– Az talán a legjobb, ha felsorolom a résztvevők névsorát és munkáját.

A programozói csapatot Kiss István (azaz Spidy) vezette, ő készítette a képernyők egy részét, a mesterséges intelligenciát, a kolónia-menedzselést, és a program tervezésében is komoly szerepet vállalt. A program „motorját” Szabó Ferenc, alias Snowman programozta, aki a 3D engine-t és az űrharcot készítette el. Blahut György (Fable) a multiplayer kódot írta, valamint a storyt programozta – nagyon bonyolult és szerteágazó munkát végzett el. Szabó Norbert (Genesis) a földi harcok, kolónia- és bolygófelszínekkal kapcsolatos munkákat vállalta el. Utoljára, de nem utolsó sorban Szabó Gábor (TSC) a képernyők látványprogramozását, diplomácia és információs képernyők működését programozta, az animációt lejátszó integrálását végezte el.

A grafikai csapatból talán Fodor Tamást venném előre, aki már a Reunion készítése óta animációkkal foglalkozik, és az emberek (Solarian) kampányának intróját is ő csinálta (többek között). Kalázi Balázs, Cabo (titokban zenész) a Kra`Hen birodalom intróját készítette, és ő lehelte életet a játékban előforduló legtöbb faj animációjába. Rózsa Károly a grafikai tervezésben jeleskedett, az ő általa megrajzolt vázlatok és részletes munkák alapján készült a játék grafikája. Hassan ElSayed Ashraf, azaz

Asi, a Shinari faj intróját csinálta, valamint az emberi fajnál a tanács-

adó üzenet animációit, valamint Gyarmati Csaba is több animáció elkészítésében közreműködött, csakúgy mint jó pár vektor megalkotásában.

A játék zenéjét, ami több mint 90 percet ölel fel, Kreiner Tamás, azaz Newtex, és Pallós Gábor szerezte.

A cég menedzselését és a játék további designját én vittem. Meg kell még említenem Bősze Csanádot (Bird), Bíró Balázst (Azmo), akik a játék tesztelésében vállaltak nagyon sok munkát, valamint Peller Lászlót (Pellus), aki Birddel közreműködve segített a játék sztorijának kitalálásában, megírásában.

– A játék multiplayer része hogyan sikerült? Elégedettek vagytok vele?

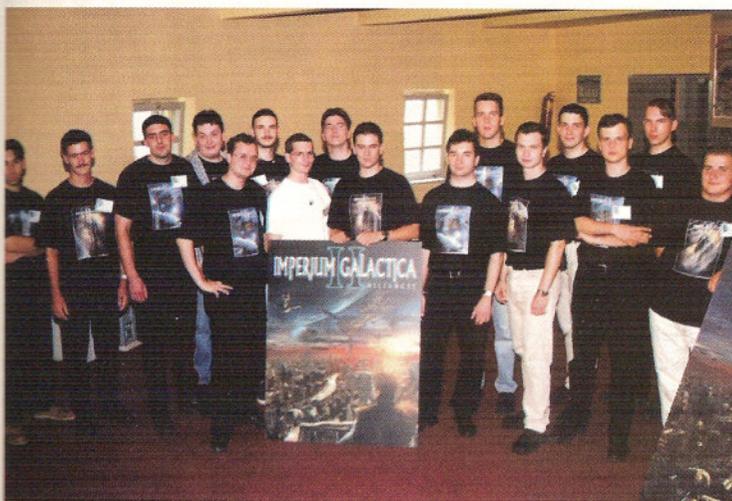
– A játék multiplayer részével kapcsolatban nagyon ambiciózus terveink voltak, és ezek nagy részét sikerült is megvalósítani. Így büszkék vagyunk arra, hogy egyszerűen lehet játékot indítani, többek között IRC csatornákon tudják a játékosok megbeszélni a tennivalókat, és az indításkor, aki a játékot kreaálta, és lesz a szerver. Ezek után, bárki becsatlakozhat, egy komputer játékos helyére a játék közepén is, ha a szerver engedi. Ha valaki kiesik a játékból, mert pl. megszakad Internet-kapcsolata, akkor is visszajuthat, mert ilyenkor a számítógép veszi át birodalma irányítását. Ha a játékos újra be akar lépni, csak vissza kell vennie a géptől a birodalmát. A programot Fable még arra is felkészítette, hogy ha a szerver esik ki, akkor valamelyik játékos veszi át a szerver szerepét, amíg vissza nem jut a játékba. Ezek persze extrém esetek, a játék nagyon jól fut mind helyi hálózaton, mind az Interneten. A játékmenet főleg egy versenyre hasonlít, amiben a játékosok a legnagyobb, legerősebb birodalom felépítésén fáradoznak, miközben egymással csatáznak, kihasználva a kiválasztott faj által nyújtott előnyöket. A gyors játékmenet miatt az űr- és földi harcok szimulálva vannak, így egy pörgő, gyors játék lett a program ezen része.

– Mikor jelenik meg a játék?

– A játék várhatóan december elején lesz a boltokban, remélhetőleg 3-án vagy 6-án már kapható lesz.

– Köszönöm az interjút.

– Én köszönöm a lehetőséget.





FIFA 2000

Hat év a futballpályán

Az Electronic Arts FIFA-sorozata hatalmas sikernek örvend, hazánkban hagyományosan az év legnagyobb példányszámban eladott játéka közé tartozik az aktuális verzió – tegyük hozzá, megérdemelten! Akárcsak az autó-szimulátoroknál a Need for Speed vagy a first person shootereknél a Quake, a kategória meghatározó eleme az EA Sports remeke. Ebből adódik viszont a fejlesztők számára a kihívás, hogy meg tudnak-e felelni az újabb és újabb verziókkal a hatalmas elvárásoknak, felül tudják-e múlni a már amúgy is kiváló elődjeiket, hogy ne csak a számozás mutassa: új játékkal van dolgunk.

Az igényes körítés mindig is jellemző volt az EA Sports játékaira. Most sem kell csalatkoznunk a készítőknél: egy látványos intro után a főmenübe kerülünk, ami rögtön feldobja az ember hangulatát. Ebben elsősorban a mindenkinek tetsző zeneszámok a „ludasak”, s bár nem annyira ismertek és nem akkora slágerek, mint a World Cup '98 muzsikája (a Chumbawamba mára örökzölddé avanszált Tubthumpingja), mégis remekül szólnak a háttérben, amíg mi a beállításokkal bütykölünk.

Ha esetleg még nem játszottunk volna a FIFA-sorozat valamely részével, legegyszerűbb, ha elkezdünk gyakorolni – a program erre is lehetőséget ad. Tudunk 11-eseket rúgni, különböző szituációkat – bedobás, szabadrúgás – begyakorolni, vagy edzőmérkőzéseket lejátszani: ilyenkor, ha kimegy a labda, mindig középről kezdjük újra a játékot. Mivel nem élesben megy a játék, nincs idő-, illetve pontszámkorlátozás: addig fejleszthetjük ügyességünket, amíg csak tetszik.

Amennyiben elég tapasztalatot érzünk magunkban a komolyabb meccsekhez, érdemes előbb körülnézni a beállítások menüjében, ahol szinte mindent átállíthatunk, amit csak akarunk. Kezdehetjük a kameranézetekkel, a játék nehézségi fokának beállításával, a játékmenet sebességével, majd folytathatjuk az időjárás, illetve napszak meghatározásával. Amennyiben ez még mindig nem elég, úgy eldönthetjük, hogy játékosaink sé-

rüljenek-e, illetve hosszas futkározás után kifáradjanak-e. Ezeket mindenképpen érdemes bekapcsolni, így sokkal reálisabb a mérkőzés.

Kisebbségi barátságos mérkőzésekkel kezdehetjük FIFA-karrierünket de az igazi kihívás a nemzeti-, az Európa-, és természetesen a világbajnokság. Ezen felül, ha nosztalgizni támadna kedvünk, múltbéli bajnokságokat is újrajátszhatunk. Ha benevezünk egy bajnokságra, legelső dolgunk kiválasztani egy szimpatikus csapatot. Bámulatos mennyiségű gárda közül választhatunk, bár ha a kisebb országokat nézzük, ott bizony nem olyan nagy a választék: hazánkat csupán két aranylábú (?) brigád, az MTK és az ÚTE képviseli. A szimpátia mellett érdemes a csapatok tulajdonságait is figyelembe venni a választás során, mert ugyebár egy Bayern München valószínűleg „valamivel” jobb képességű, mint mondjuk a luxemburgi bajnokcsapat... A különbség három fő jellemzője a támadás, védekezés és lendület. Ha megvan a kiválasztott csapat, ideje kiötlelni az alkalmazni kívánt stratégiát. Habár egy futballmeccs nem egy hadművelet, mégis sok múlik azon, milyen felállást találunk ki, és a középpályára vagy a kapu közelébe küldünk-e több játékost. Ennél sokkal részletesebb utasításokat is adhatunk, de azok már kevésbé befolyásolják a mérkőzést: végül is az a fontos, hogy játszunk! Ha valamivel mégsem lennénk megelégedve, úgy a meccs alatt lehetőségünk van a változtatásokra, szóval nem

kell aggódnni egy esetlegesen félresikerült taktikai terv végzetes következményei miatt. Ha bajnokságot játszunk, megtekinthetjük, melyik csapatokkal vagyunk egy csoportban, illetve milyen az aktuális helyezésünk a szereplésünk alapján. Részletes statisztikát olvashatunk arról, hány gólt rúgtunk összesen, vagy mennyire vagyunk aktívak a mérkőzés alatt, és a többi.





Ezután végre bekerülünk a stadionba, és máris megszemlélhetjük a játékosokat, amint büszkén bemasíroznak a pályára. Néha még látjuk, ahogy némelyik játékos pár keresetlen szót vált a játékvezetővel, majd megkezdődik a mérkőzés. Az irányítás nincs túlbonyolítva, ha van egy joystickunk vagy gamepadünk, nem lehetnek gondok: négy gombra vannak elosztva az akciók, attól függően, hogy nálunk van-e a labda, vagy nem. Lehetőségünk van váltogatni a játékosok között, passzolhatunk laposan vagy enyhén, illetve magasan íveltén. Szerelésnél lehetünk sportszerűek, vagy durvák – utóbbi elég rizikós, lévén a bíró sporttársnak elég jó szeme van.

Az említett alapdolgoknál sokkal összetettebb mozdulatokra is képesek játékosaink, pl. fejelés, labda mellett való levevésére, vetődésre, olózásra stb. Ezeket a program automatikusan hozza elő a megfelelő helyzetekben, de mi

is használni tudjuk őket, ha van egy kis gyakorlatunk. A játékosok intelligenciája igen



akciót. No, azért néha az ellenfél is beleszól a dologba... Ívelt passzról és kirúgásnál igencsak résen kell lenni, mert az ellenfél előszeretettel csippenti el ilyenkor a laszti. Érdekesség, hogy játékosaink viselkedése nagyban függ attól, hogy a pálya melyik részén vannak, és mennyire forró a situáció. Máshogy viselkedik egy középpályán ténfergő csatár, miközben nálunk van a labda és máshogy egy kapu előtti védő, aki éppen egy gólt próbál megakadályozni...

Ezek a dolgok tulajdonképpen bármelyik futballjátékban hasonlóak, habár például a jó csapatjátékú a játékosok intelligenciája itt egészen kiemelkedő. De lásd, mi is emeli igazán a trónra a FIFA 2000-et! A játékosok egyénre szabottan ki vannak dolgozva: ha

magas fokú, a kapussal nem is szükséges foglal-

kozunk – elvégez-

ő magától mindent, a kirúgáson kívül. Persze itt is igaz a fent említett lehetőség, hogy ha forró a helyzet, saját kezünkbe vehetjük kapusunk irányítását. A passzolás szintén nagyon jól lett megoldva: végre nem kell (ha bekapcsoltuk a fáradást, nem is lehet) „önzőni”. Nem is feltétlenül szükséges látni a csapattársunkat, szinte akármilyen irányba passzoljuk a bőrt, mindig ott terem egy játékosunk, aki tovább viszi az

guk és testfelépítésük is különböző. Némi előismerettel valóban föl lehet ismerni a neves játékosokat. A mozdulatok részletesen kidolgozottak és látványosak, ettől a mérkőzés egyszerre lesz pergő, miközben nem válik átláthatatlanná. A stadionok szintén nagyon valóságosnak tűnnek, külön érdekesség, hogy az arénán kívüli várost is látjuk – amennyiben olyan a stadion, hogy ki lehet látni belőle. Másik aranyos apróság, hogy gyakorlás idején nem a stadionban focizunk, hanem egy házakkal körülvett földes pályán. A közönség végre igazán él: mozog, hullámszik, tapsol. Külön-külön kivethető minden egyes szurkoló, végre nem egy odafeszített textúrát látunk! Persze még mindig lehetne jobb is, hiszen látszik, hogy a kis megrajzolt figurák, mind ciklikusan ugyanazt csinálják, de mindenképpen biztató a fejlődés. A mérkőzéseket rengeteg kisebb jelenet színesíti: a csapatok be- és kijövele, viták a bíróval (ami ugyan még a világtörténelem során sohasem vezetett pozitív



eredményre, de a srácok a való élethez hasonlóan bőszen győzködik a játékvezetőt) – a csapatagok (de még a cserejátékosok is) szomorkodnak, ha gólt kap a csapatuk, illetve fergetes ujjongásban törnek ki, ha győzelmet aratnak. Gól ese-

tén megnézhetjük a visszajátszást, és mondhatom, igen közel áll a látvány a TV-közvetítésekéhez! Az egész meccs alatt kommentátorok kísérik a mérkőzést, akik nem csak afféle amatőr hangalámondók, hanem valódi profi sportriporterek. Végül a közönség, aki nagy lelkesedéssel kíséri a játékot, nem rejt véka alá a véleményét, ha valami nem tetszik neki, hatalmas fűjjolásban tör ki. Ha viszont ígéretes a helyzet, tapssal bíztat, győzelem esetén pedig a játékosokkal együtt örjög. Sikeres szereplésünk legszebb pillanatait fel is vehetjük, és később gyönyörködhetünk bennük,

vagy elkápráztathatjuk vele barátainkat. Szintén nem elfelejtendő tény, hogy a program gépigénye viszonylag alacsony. Persze ha jó hardverrel rendelkezünk, a játék azt is meghálálja... Összességében nézve egy nagyon kellemes játék a FIFA 2000, még azokat is magával ragadja, akiket esetleg különben nem érdeklí a foci, vagy a foci-programok.

Uhu

FIFA 2000	
Electronic Arts foci	
Minimum	Optimum
Pentium 166 MHz 16 MB RAM	Pentium II 266 MHz 64 MB RAM, 3D kártya
Szeret – nem szeret	Van másik
<input checked="" type="checkbox"/> látványos grafika <input checked="" type="checkbox"/> jó csapajáték <input checked="" type="checkbox"/> kevés hazai csapat <input checked="" type="checkbox"/> kevés igazi újlás	Actua Soccer sorozat MS International Football 2000
Kivitelezés: kitűnő	9
Hangulat: kitűnő	
Összettség: jó	

FIFA - történelem

Ha utánaszámolunk, igencsak meglepődhetünk az adatokon: a FIFA 2000-rel immár a sorozat nyolcadik darabját vehetjük a kezünkbe! Úgy tűnik, a programozóknak is feltűnt a dolog, talán ezért is szólnak erről a témáról a játék bevezető képsorai. De nézzük csak, hogy is kezdődött a dolog. Amikor a FIFA 94 megjelent, még mindenki Sensible Soccer-lázában égett, amely ugyan felülnézeti 2D-s játék volt, ahol a játékosokból szinte semmi sem látszott, de játszhatóságával minden más fociprogramot maga mögé utasított. A FIFA ugyan újdonságként hatott ál-3D-s (valójában izometrikus) megjelenítésével, de a látvány nem tudta elnyomni a kezelhetetlen irányítást és a gyenge játékmenetet. A FIFA 95 sem tudott sokat változtatni ezen a tényen, a helyzet csak a '96-os verzió megjelenésével változott valamelyest. Az irányítás sokat javult, a látvány már teljesen 3D-s lett (igaz, a játékosok még sprite-okból álltak), de még mindig nem tudták megelőzni a Sensible Soccert és a vadonatúj Actua Soccert. A '97-es év

hozta meg a valódi áttörést a sorozatnak: a FIFA 97 grafikája a 3D-s kártyák forradalmával hihetetlen magasságokba emelkedett, és a játszhatóság is kiválóra sikerült. Ezek után talán nem is meglepő, hogy a következő két rész, a franciaországi vb előzményeit feldolgozó Road to the World Cup, és a nagy megmérettetés hivatalos játékatirata, a World Cup '98, mindent letarolt és elfoglalta a trónját a futballprogramok között. Ekkor már a menü, a zene, a taktikai beállítások, a sokféle kameranézet, a játékosok egyéni megjelenítése mind-mind olyan kiválóan lettek megalkotva, hogy a többi fociprogram a nyomába sem tudott érni a FIFA-nak. Természetesen egyes dolgokban a kategória játékaik esetleg jobbat is fel tudtak mutatni, de összességében nem tudták azt a hatást elérni, mint az EA Sports bestsellere. A hatalmas siker után a tavaly megjelentetett FIFA 99 már nem keltett akkora feltűnést (hiányzott a világbajnokságot lélegzetvisszafojtva figyelő százmilliók lelkesedése). Bár a fejlesztők megpróbálták további újításo-

kat belevinni, és a meglévő hiányosságokat kijavítani, mégsem volt látható akkora változás, amitől az embernek tátva maradna a szája a csodálkozástól. Hasonló a helyzet a FIFA 2000-rel is: továbbra is a legjobb fociprogram, de önmagához viszonyítva keveset lépett előbbre. Persze nem könnyű egy nagyon jó programot még kiválóbbra csinálni, amellyel, hogy a futballszimuláció műfaja némileg behatárolja a lehetőségeket. Nem lehet pl. olyan új elemeket beépíteni, mint mondjuk egy Need for Speed 4-ben a karrier mód. Mégis azt gondolom, hogy távolról sincs még kimerítve a futballszimuláció témája. Lehetne például egy kiválasztott csapatot „kampányszerűen” végigvinni a „megye-kettőtől” a Bajnokok Ligájáig, fejlődhetnének a játékosok, történhetnének velük véletlenszerű események. De minek is adom itt az ötleteket (ingyen ráadásul...) a fejlesztőknek! Lényeg, hogy szerencsés esetben egy év múlva újabb remek FIFA-játékkal fogunk találkozni – a következő élő fiestára viszont sajnos még várunk kell 2002-ig...

Multimédia Shop a Teréz Üzletházban (Oktogonnál) 1067 Budapest, Teréz krt. 23. • Telefon: 302-8996, 332-4399/120
 Decembéri nyitva tartás: hétfő-péntek 10-18, dec 11. 10-16, dec 12. 10-16, dec 18. 10-18, dec 19. 10-18 óráig

KELLEMEK KARÁCSONYI ÜNNEPEKET ÉS BOLDOG ÚJ ÉVET KIVÁNNUNK!

PHARAOH

Age of Empires	6 990
Age of Empires: Rise of Rome	6 990
Age of Empires Gold	9 990
Age of Empires II. (Age of Kings)	13 990
Age of Myst (Myst+Riven)	9 990
Alien vs. Predator (mk)	9 990
Alpha Centauri	9 990
Apache OEM	2 490
Archimedian Dynasty	3 740
Armored Fist 3	*
Atlantis (4CD)(Kalandjáték)	2 990
Baldur's Gate Mission	6 990
Baldur's Gate Gold	9 990
Beat the House (Casino játékok)	3 490
Big Game Hunter	4 990
Blaster! (Akció)	1 990
Broken Sword (kalandjáték)	3 990
Caesar 3 (mk)	8 990
Carmageddon	4 490
Carmageddon 2 (mk)	3 990
Chessmaster 7000	*
Civilization Call to Power (mk)	10 990
Civ. II Ultimate Collection	11 990
Close Combat III. (Microsoft)	8 990
Colin McRae Rally	5 990
Croc Classic (mk)	4 990
Croc 2 (mk)	*
C & C: Tiberian Sun (mk)	9 990
Dark Reign	3 990
Dark Reign Expansion	4 490
DarkStone (mk)	9 990
Deadlock II + Dark Omen	3 990
Descent 3 (mk)	9 990
Diablo	2 990
Diablo II (mk)	*
Discworld Noir	10 990
Disney Játékok	3 490-4 990
Drakan	9 990
Drives	8 990
Duke Nukem 3D Premier Coll.	3 990
Duke 2 The Apocalypse	5 990
Dune 2000	5 990
Dungeon Keeper + Mission	4 990
Dungeon Keeper 2 (mk)	9 990
Earth 2150	*

F-16 Agressor (mk)	10 990
F22 Raptor (Akció)	6 490
Falcon 4.0	10 990
FIFA 98 Classic	4 990
FIFA 99 (mk)	7 990
FIFA 2000 (mk)	9 990
Fighter Squadron	10 990
Flashback	4 490
Fleet Command (mk)	9 990
Flight Simulator 98	8 990
Flight Simulator 2000 St	17 490
Flight Simulator 2000 Prof.	22 990
Flight Unlimited III. (mk)	9 990
Fly I (új!) (3CD)	10 990
Football W95 (Microsoft)	3 990
Freespace 2	*
Gabriel Knight	3 990
Gabriel Knight 3	*
Get Medieval (magyarul !)	4 990
Gorky 17(magyar nyelven!)	9 990
Grand Thief Auto	6 990
Grand Thief Auto London	6 990
GTA + London egyben !	10 990
GTA 2 (mk)	9 990
Grand Touring	5 990
Half-Life (mk)	8 990
Half Life Opposing Force	*
Hell-Copter	9 490
Heroes Pack (I + II. + mision)	9 990
Heroes II	3 990
Heroes III.	9 990
Heroes III Mission (új!)	*
Hidden & Dangerous	10 990
Hind (helikopter szimulátor)	2 990
Homeworld (mk)	9 990
Hoyle Classic Collection	6 990
Hoyle Casino Collection	6 990
Imperialism (mk)	4 490
Imperialism 2 (mk)	9 990
Imperium Galactica II.(új!)	9 990
Imperium Galactica II.(új!) (MS)	13 490
Israel Air Force (mk)	9 990
Jack Orlando (mk)(kalandjáték)	1 990
Jagged Alliance 2 (mk)	7 990
Jazz Jackrabbit 2	7 990

* = Karácsonyi meglepetés ár !

* mk = magyar kézikönyvvel

Little Big Adventure 1	3 990
LBA 2	3 990
Lords of Magic	2 990
Midtown Madness (Microsoft)	11 490
Might & Magic VII.	9 990
Mortal Kombat 4	5 990
Mortyr	*
Motocross Madness (Microsoft)	5 990
Moto Racer	4 490
Myth II	10 990
NBA Live 99	5 990
NBA 2000 (mk)	9 990
Need for Speed II. SE (Akció)	3 990
Need for Speed III. Classic	4 990
Need for Speed IV. (mk)	9 990
NHL 99 (mk)	7 990
NHL 2000 (mk)	9 990
Oullaws	4 990
Pax Imperia	2 990
Phantasmagoria II	4 990
Pharaoh (mk)	*
Prince of Persia 3D	*
Privater 2. Classic	3 990
Pro Pilot	2 990
Psycho Pinball	2 990
Quake III Arena	*
Rainbow Six Gold	10 990

Rainbow Six: Rogue Spear (mk)	9 990
Rayman	4 990
Rayman 2 (mk)	5 990
Rent a Hero	10 990
Requiem	9 990
Revolt	8 990
Roller Coaster Tycoon	10 990
Roller Coaster Tycoon Mission	*
Rubik Games	6 990
Settlers II Classic	3 990
Settlers III (mk)(Akció)	6 990
Settlers III Mission CD	4 990
Settlers III + Mission CD	8 990
Settlers III Quest of The Amazons	7 990
Seven Kingdoms Mission CD	4 990
Seven Kingdoms 2 (mk)	9 990
Shadow Company (mk)	9 990
Sim City 3000 (mk)	10 990
Spearhead	9 990
Speed Busters	7 990
StarCraft Brood War	6 990
StarCraft Gold	11 990
StarWars Behind The Magic	9 990
StarWars Insider's Guide	9 990
StarWars Jedi Knight Gold	10 990
StarWars Racer (Episode I.)	10 990

StarWars Rouge Squadron	10 990
StarWars The Phantom Menace	10 990
StarWars X-Wing Alliance (mk)	10 990
StarWars X-Wing Vs Tie Fighter	10 990
StreetWars	9 990
Swat 3	*
System Shock 2 (mk)	9 990
Thrust Twist and Turn	3 990
Theme Hospital Classic	4 990
Theme Park Classic	4 990
Theme Park World (mk)	*
Tomb Raider I. Premiere Coll.	3 990
Tomb Raider 4 (mk)	*
Tom Clancy Politika	3 990
Total Annihilation	4 990
Total Annihilation Comm. Pack	9 990
Turok 2	10 990
Ultimate Race Pro	6 990
Unreal Tournament	*
Uprising 2	9 990
Vészhelyzet (magyarul !)	2 990
Virtual Chess 2	4 990
Warcraft II.	2 990
Wargames (mk)	6 240
World Football Manager	9 990
World League Soccer 99	8 490
World War II Fighters (mk)	9 990

Worms United	4 490
X-COM Interceptor	6 990

Joystickok:

Dexxa Joystick	3 990
Zykon JoyFighter	4 250
Zykon JoyWarrior	5 240
Logitech WingMan	5 990
Logitech WingMan Attack (új!)	6 990
Logitech WingMan Extr. Digital	11 990
Logitech WingMan Interceptor	13 990
Logitech WingMan Force	39 990

Egyéb játékvezérlők:

Dexxa GamePad (8 gombos)	2 490
Logitech W.M. Gaming Mouse!	10 990
Logitech WingMan Thunderpad	3 990
Logitech WingMan Gamepad	8 990

Kormányok:

Dexxa Steering Wheel	14 900
Logitech WingMan Formula	24 900
Logitech WingMan Form. Force	39 900
MS Sidewinder Precision(USB)	24 900

KIM-SOFT '99 Szoftverkereskedeli Kft. • 1112 Budapest, Hegyalja út 70. fszt. 2. Tel.: 319-8973, 319-8967 Fax: 319-9760

Nyitva tartás: Hétfő-Péntek 8.00-16.30

Teljes árjegyzékünk lekérhető faxon tone üzemmódban a faxbankból: 2-333-666/1497# vagy az Internetről: www.kimsoft.hu

VIDÉKRE CSOMAGKÜLDÉST IS VÁLLALUNK!

Áraink az ÁFÁ-t tartalmazzák! Az árukészlet és az árak változhatnak. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!



Homeworld

A stratégiák új generációja

Talán évente egy-két játék jelenik meg, amely újdonságot képes vinni a mai játékpiacon ötletmásolásra és folytatásokra alapuló vérkeringésébe. A Homeworld is ezen „ritkaságok” közé tartozik, hiszen a valós idejű stratégiák eddig ismeretlen változatát tárja elénk.

Kharak. Egy óriási, sivatagos bolygó, életet alig hordoz a hátán, az a kevés is csak a sarkok környékén létezik. Lakói számára az évszázadok során egyre világosabb lett, hogy biológiailag annyira eltérnek az őshonos állatoktól, hogy nem lehetnek ezen bolygó szülöttei. A döbbenetes felismerés, hogy idegenek a saját bolygójukon, idővel bizonyossággá változott: első műholdjuk a Nagy Sivatag közepén óriási tárgy képét mutatta, ami akár egy ősi hajótörött űrhajó is lehetett. Az odáig még soha nem merészkedett emberek expedíciót szerveztek, és felkutatták az űrhajótörött roncsot. A hajó közepén egy kőbe vésett galaktikus térképet találtak, amely egy útvonalat jelölt saját bolygójuktól egy másikig, ami fölé az a szó volt írva, ami még a klánoknál is ősbib: Hiigara – Otthon.

Kharakon egy csapásra megszűnt minden háborúskodás, a klánok összefogtak, és nyolcvan év gigantikus munkájával megépítették az első hiperugrásra képes anyahajójukat, amely mostanra készen áll arra, hogy leváljon az építésére szolgáló úrállomásról. Irányítását az a tudós fogja el látni, aki hajlandó volt arra, hogy integrálják őt az űrhajó központi agyába.

A továbbiakban nem mesélek, annyira szuper lett a folytatás, hogy nem volna szívem elvenni Tóletek az élményt, hogy felfedezhessétek. A játék folyamán fény derül a még ré-

gebbi előzményekre, a faj egész történetére, kapcsolatba kerülünk több idegen fajjal, és persze folyamatosan harcolhatunk a Császár ellen, aki mindent megtesz, hogy megakadályozza a küldetés végrehajtását. A történettel az lehet az egyetlen problémánk, hogy túl rövidre sikerült...

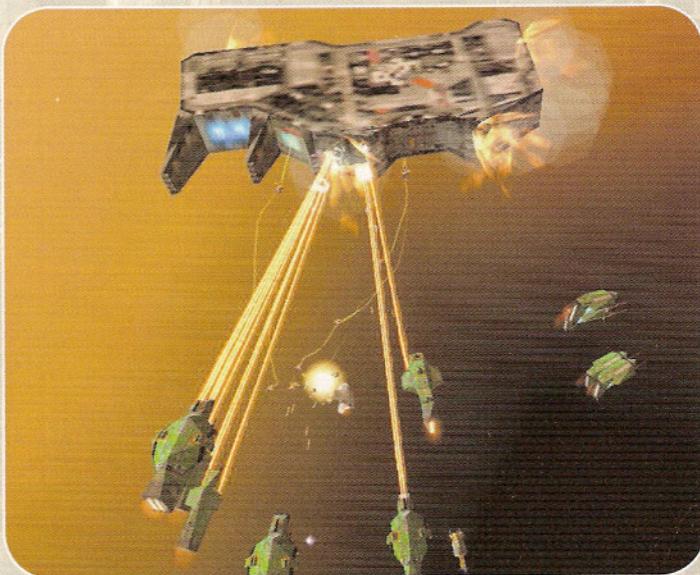
A játék egy valós idejű stratégia, de alapjaiban különbözik attól, amit eddig ezen fogalom alatt megismertünk. A történések középpontjában mindig az anyahajónk áll. A pályákon voltaképpen bázisként szolgál, ugyanis mozogni nem tud. Legfontosabb tulajdonsága, hogy a hasában egy óriási hajógyár működik, amely a legkisebb vadászoktól az óriási nehézcikálókig mindent képes elkészíteni, ha van elég alapanyag hozzá. Erről nyersanyaggyűjtőink gondoskodnak, amelyek egyszerűen felfalják a kisebb aszteroidákat, és

abból kinyerik a hasznos anyagokat. Természetesen nem áll minden hajó már a játék elején a rendelkezésünkre, komoly fejlesztőmunkát is végeznünk kell a győzelem érdekében.

A gyakorlóleckéken mindenképpen érdemes átküzdeni magunkat. A játék minden lényeges elemére kitér, azokat könnyedén el lehet sajátítani belőle. Persze vannak rendkívül lényeges dolgok, amelyek nem fértek bele az amúgy sem rövid leckékbe, ilyen például az őrzés/kísérés funkció, de valamit kellett hagyni a kézikönyvnek is.

A leglényegesebb dolog, amit meg kell tanulni, hogy gyorsan és hatékonyan tudjuk kezelni a kamerát. Az összes 3D-s stratégiára igaz, hogy rendkívül fontos a jó kameranézetek megtalálása, hisz' rossz helyről nézve az eseményeket nem tudunk rendesen parancsokat kiadni. Itt ez fokozottan érvényes, mert három dimenzióban mozoghatunk szabadon, és a fókuszpontot (ami körül a kamera forog) is nekünk kell meghatározni. Sok gyakorlást igényel, de megtérül a befektetett idő.

Kalandozásaink során öt alapvető űrhajótípussal találkozhatunk. A legkisebbek és legmozgékonyabbak a vadászok, amelyek kisebb hajók megrendszabályozására alkalmasak, de egy nagyobb hajó, amely nemcsak ionágyúval van felszerelve, leszed egy egész flottát belőlük. A következő kategória a korvettek, amelyek még mindig a kis hajókhoz tartoznak (azaz hiperugráshoz be kell dokkolniuk egy nagyobb hajóba). A kezdeti időkben, ha nagy számban alkalmazzuk őket, jól jöhetnek, de később nem érdemes használni,





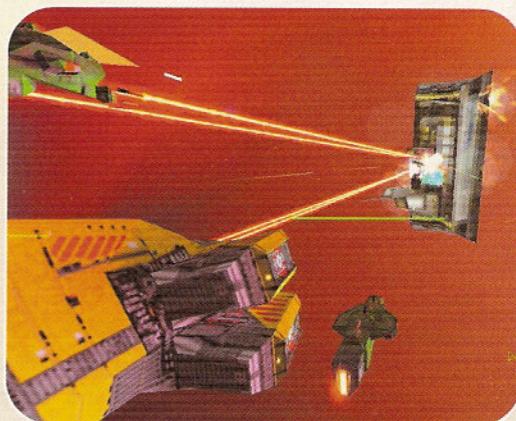
mert a mozgékonyaságuk már nem olyan nagy, hogy ki tudnának térni a lövések elől, és tűzerejük is elhanyagolható egy ionágyúval felszerelt nagy hajóhoz képest. Az igazán izmos egységek között a kisebbeket a fregattok alkotják. Ők a játék közép-szakaszától tesznek jó szolgálatot, főleg az Ion Frigate, ugyanis a nagyobb ellenfelek elpusztításának leghatásosabb módja az ionágyúk használata. A másik nagyon fontos hajó ebből az osztályból a Support Frigate, amely segítségével javíthatjuk a nagyobb hajóinkat, a kisebbek pedig dokkolhatnak rá üzemanyagért és egy kis javításért. A Super Capital Ship osztály már igazi nagyhajók gyűlékezete. Ide tartozik a Destroyer, a Missile Destroyer, minden csatahajók királynője, a Heavy Cruiser és a Carrier. Utóbbi kis anyahajóként szolgál, vagyis gyárthatunk benne kisebb hajókat, dokkolhatnak bele, csak éppen annyi előnye van a nagy anyahajóhoz képest, hogy képes mozog-

zött is akad egy-egy speciális egység: a Kushanoknál, a Drone Frigate, amit gömb alakban kis lövöldöző robotok vesznek körbe, míg a Taidanoknál a Defense Fighter Frigate, ami a belé csapódó lövedékek csaknem száz százalékat visszaveri, az ionágyúk, a rakéták, és az aknák kivételével.

A játék grafikáját jellemezve leginkább a korszakalkotó és a zseniális jelzők jutnak eszembe. A 3D-s motor félelmetesen szép környezetet varázsol elénk elképesztő részletességgel. Még a legkisebb vadászokra is érdemes ránagyítani, olyan szépen néznek ki, a nagyobb hajókon pedig az ágyúk hátralökődnek lövéskor, a löveg-tornyok forognak, és egyéb mozgó alkatrészeket is találhatunk rajta. De a legjobban a kishajók által húzott „kondenzcsík” tekerőzése és az ionágyúk lövéseinek becsapódása néz ki. Az egyetlen negatívum, amit meg lehet említeni az engine-nel kapcsolatban, hogy a nagyon nagy hajók közlőrl szemlélve nem néznek ki olyan jól, a kis felbontású textúrák miatt (közelebb érve lecseréli ugyan egy nagyobbra, de még az sem az igazi), és a fekete-fehér átvezető animációk sem ragadtak magukkal. Nagy előnye viszont a grafikai motornak a rendkívül széles skálázhatóság. Egy közepesen jó gépen 1024x768-as felbontásban, 32 bites színmélységben tökéletesen működött. Egyébként itt inkább a felbontást érdemes visszavenni és a színmélységet 32 biten tartani, anélkül ugyanis nem néznek ki olyan szépen a háttérben látható anyagfelhők.

A játék megszólalásai is szinte tökéletesre sikerültek. Nagyon jó hangú narrátorok vezetnek végig a történeten, a hanghatások lenyűgözők, a zene pedig fenomenális hangulati aláfestést ad a csatáknak. Az egyetlen probléma velem, hogy nem sok zeneszámtal vettem fel, ezért a 16 pálya során igen sokszor fogjuk ugyanazt hallani, ami azért egy idő után unalmas.

Szerencsére a küldetések rendkívül változatosra sikerültek, a 16 pálya egyikén sem éreztem, hogy ilyen már volt, és semelyiknél sem unatkoztam. Sajnos a ké-



szítők nem erőltették túl magukat abból a szempontból, hogy a két játszató fajnán külön történetet találjanak ki. Így elég illúzióromboló, hogy amikor egyikükkel végigküzdöttük magunkat a sztorin, és egy legalább ilyen szintű mesét várva a másik oldallal is belevágunk a küzdelmekbe – a játék pedig ugyanazzal az animációval kezdődik, és a különbségek később is abban merülnek ki, hogy a két faj nevét fölcserélik. A császár megkapja a mi eddigi hajónkat, mi az övét, és onnantól kezdve a sztori betűről betűre ugyanaz, egyedül a hajóink kinézete különbözik...

Azt hiszem, ez a játék, amelyből évente alig három-négy készül. Tele van új ötletekkel, gyönyörű a grafikája, a története magával ragad, és még sorolhatnám a pozitívumokat. Hogy mégsem kaptam meg a maximális pontszámot, annak az az oka, hogy túl könnyűnek és rövidnek találtam az egyjátékos kampaányt, ráadásul abból is voltaképpen csak egyet kapunk két fajhoz.

Pelace



ni. Aztán vannak még a különböző kiegészítő hajók, amelyeknek a harchoz semmi közük. Ide tartoznak a nyersanyaggyűjtők, az őket kiszolgáló Resource Controller, a különböző érzékelők, kutató-fejlesztő központok, és egyéb különleges szerkezetek.

Az űrhajók legtöbbször a két fajnán csak grafikájukban tér el egymástól, ám mindkét oldalon van két olyan speciális egység, amit a másik nem építhet. Ilyen a Kushanoknál a Cloaked Fighter (ha bekapcsolja álcázó mezőjét, akkor láthatatlan az ellenfél számára – egy külön érzékelővel azért kimutatható), a Taidanoknál pedig ebben az osztályban a Defence Fighter, amely megpróbálja kilőni a hajóink felé tartó lövedékeket. A nagyobb hajó kö-

Homeworld	
Sierra real-time stratégia	
Minimum	Optimum
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pentium 200 MMX ✓ 32 MB RAM 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pentium II 350 MHz ✓ 64 MB RAM, ✓ 3D kártya
Szeret – nem szeret	Van másik
<ul style="list-style-type: none"> ✓ remek 3D-s grafika ✓ nagyon jó történet ✓ végre új ötletek ✗ egyetlen történeti szál 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Nincs másik
Kivitelezés: közepes	9
Hangulat: jó	
Összettség: jó	



Omikron: The Nomad Soul

Nomad Max

Az utóbbi években sokszor temettük már a kalandjátékokat, mivel csak egy-két fehér holló (Jack Orlando, Rent-a-Hero) képviselte őket a játékpiacon. Most azonban végre úgy tűnik, megtört a jég. Az Outcasttal elindulni látszik egy tendencia, mégpedig az intelligens, 3D-s kalandjátékok korszaka. A remek kezdet után az Eidos Omikronja erősíti tovább ezt az irányzatot.

A kalandjáték elnevezés igazából nem is helytálló, mert a The Nomad Soul alcímet viselő játék több akció- és RPG-elemet is magában hordoz. A beszélgetések és a történet továbbvitele mellett fejlődhetünk, verkedhetünk, lőhetünk és járműveket irányíthatunk az Omikron univerzumában, ami méltán nyerhetné el minden idők legelborultabb világának címét.

Save Our Souls

Az elvont keretsztori a mi univerzumunkkal párhuzamos idegen dimenzióba, Phaenonba kalauzolja a játékost, ahol a régmúltban még hatalmas harcok folytak a halhatatlan gonosz, Astaroth démonjai és a helyi jófiú, Kushulainn légiói között. Az interplanetáris meccs végül egészséges döntelennel végződött: Kushulainn

sikeresen bebörtönözte egy kihülő lávató mélyére Astarothot, majd évmilliókra eltűnt. Közben az emberek életük mindennapi életüket, fejlődtek, technológiákat találtak fel, majd amikor naprendszerük csillagja kihunyni készült, kupolavárosokba húzódtak az örökös fagy és éjszaka elől.



Omikron az egyik ilyen kupolaváros, ám senki nem tudja, hogy milyen szörnyű körülmények között épült. Amikor

ugyanis az építőmunkások a várost irányító Ix nevű szuperszámítógép központját húzták fel, az alapok ásása során rábukantak Astaroth kényszerlakhelyére. Astaroth hú démonjai segítségével megszállta a munkásokat, kiszabadult, és átvette a hatalmat az Ix felett is. Onnantól kezdve ő irányította az omikroni embereket, és bármi korábbi leigázhatta volna a városokat, ám neki nagyratörőbb tervei voltak: az egész univerzum ura akart lenni. Ehhez viszont

korábbi erejére volt szüksége, amit a legkönnyebben lelkek révén tudott visszanyerni. Lelkek milliói révén. Astaroth ezért ördögi tervet eszelt ki: szolgálvaival megépíttette a Lélekgyűjtőt (itt szenvedtek a démonvezér fogságában levő lelkek), majd megparancsolta nekik, hogy egy párhuzamos univerzumból raboljanak lelkeket. Hogy-hogy nem, ez a párhuzamos univerzum éppen a miénk. Astaroth ugyanis rájött, hogy a számítógépes játékok révén könnyen el tudja rabolni a földiek lelkét! Elég, ha egy programon keresztül tettett segélykéréssel arra kéri a játékosokat, hogy adják kölcsön a lelküket, és azok máris beleegyeznek, mert az hiszik, hogy csupán játékról van szó... A gyanútlan áldozatok aztán Phaenon dimenziójában egy démonszolga várja, aki elviszi a lelket a Lélekgyűjtőbe. És a Lélekgyűjtő egyre telik, már csak néhány lélek hiányzik ahhoz, hogy Astaroth ereje teljes legyen az univerzum leigázásához.





Játékbemutató

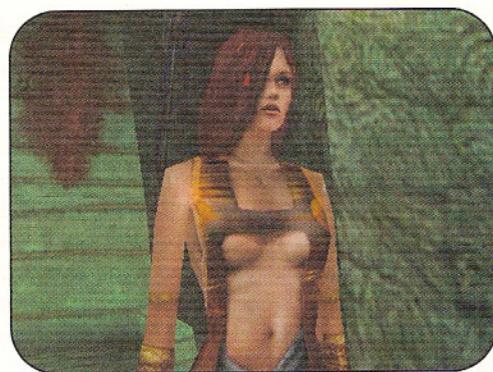
A játék tehát úgy indul, hogy egy phaenoni megszállt polgártól kapunk egy üzenetet, amelyben egy apró szívességre kér bennünket: mentsük meg Omikront. Ehhez viszont arra kell koncentrálnunk, hogy átadjuk neki a lelkünket. Amikor ez megtörténik, emberünk visszatér Omikronba, ahol már várja egy démon, hogy elvigye a friss lelket (jelen esetben a miénket) a Lélekgyűjtőbe, hogy ott (szó szerint) szívvel-lélekkel szolgáljuk Astarothot. Szerencsére egy arra járó rendőrrobot megzavarja őt, ezért kénytelen elmene-külni. Így hát ott maradunk Omikronban, nem értünk semmit, csak annyit tudunk, hogy a lelkünket tesszük kockára – ideális szituáció egy kalandjáték kezdéséhez. A későbbiekben aztán lassan kibontakozik előttünk a cselekmény előtörténete, és talán a játék végére meg is barátkozunk Phaenon keverék-univerzumával, ami egyszerre technológiailag fejlett cybervilág (őrrobotokkal, kiberimplantokkal), 1984-hez hasonló utópia (Gondolatkorrektorokkal, akik helyeállítják a rebellis polgárok fejében a nem megfelelő gondolatokat tartalmazó neuronokat) és Quake-szerű fantasy (mágikus tárgyakal, démonokkal).

A változatosság gyönyörködtet

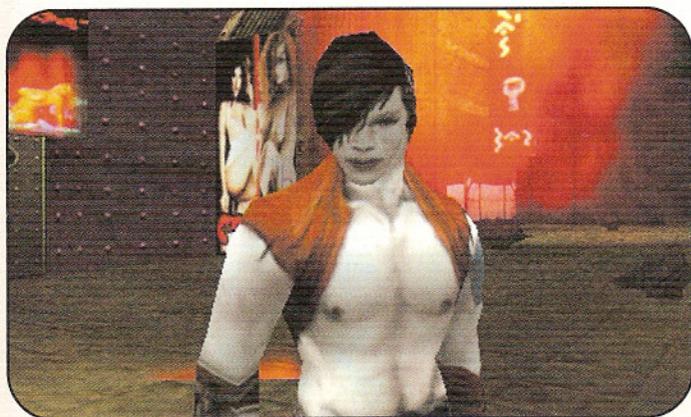
Azért ismertetem a szokásosnál hosszabban a sztorit és a világot, hogy érzékeltessem azt a kidolgozottságot, azt a minden részletre kiterjedő figyelmet, és azt az elborult, már-már beteges környezetet, ami a The Nomad Soul egészét jellemzi. Hatalmas városokban, városnegyedekben bolyonghatunk, taxit foghatunk (irányíthatjuk manuálisan és automatiku-

san is), beszélgethetünk a járókelőkkel, miközben kapkodjuk a fejünket, mert hol egy démonnal találkozunk, hol egy hologram-tévével, hol pedig agyamosott mintapolgárokkal. Nehezen emészthető világ, de ha az ember egyszer megszokja, minden eddiginél különlegesebb szórakozást ígér. Játéktechnikai szempontból sincs szégyellnivalója az Omikronnak. A hatalmas utcákat, városrészeket és több emeletes belső tereket kezelő 3D-engine kellően gyors (bár emiatt itt-ott feltűnően puritán a grafika), és a poligon-számmal is elégedettek lehetünk. Az animációk a már kötelezőnek számító motion capture eljárással készültek, újdonság azonban, hogy az arcok mozgását is ezzel a módszerrel oldották meg. Nincs többé összeszorított szájjal beszélő fej, teljes arc-mimikát élvezhetünk, amikor a szereplőkkel társalunk.

A játékelemek gazdagsága is megüti a mércét: karakterünk RPG-kre emlékeztető tulajdonságokkal rendelkezik, ezek a kaland során fokozatosan fejlődnek (közeli harcra képesességünket többek között egy harci szimulátor használatával növelhetjük), az általunk irányított akciójeleket pedig pörgésben tartják a játékot. Ez utóbbiak közül a verekedés kifejezetten jóra sikeredett (nem egy Mortal Kombat 4, de teljesen korrekt adok-kapok, rengeteg ütés- és rúgáskombi-



nációval), ellenben a Quake-betétnék szánt, nehézkes irányítású lövöldözős részeket nyugodtan kihagyhatták volna. Nagyon jó ötlet még a hangzatos Virtuális Reinkarnáció bevezetése: ha karakterünk meghal, lelkünk átszáll abba a testbe, amely először megérinti a hullát (a közben megszerzett tapasztalatokat viszont lelkünk magával viszi, nem kell előlről kezdeni a fejlődést). Így omikroni rendőrral éppúgy kalandozhatunk, mint csinos hölgyikével, tehát a változatos-garantált. A legnagyobb pozitívum vi-



LORD

COMPUTER

XIV. ker. Budapest, Nagy Lajos király u. 121-123. Telefon: 469-6000 Fax: 469-6006
 XIII. ker. Budapest, Hegedűs Gyula utca 1. Telefon: 329-2353 Fax: 239-9074
 Faxbank: 233-3666/1024## E-mail: info@lord.hu http://www.lord.hu
 Nyitva tartás: hétfőtől péntekig 10-18 óráig.
 OKTÓBERTŐL SZOMBATON IS NYITVA 10-14 ÓRÁIG!

MÁR 3 HELYEN A VÁROSBAN!

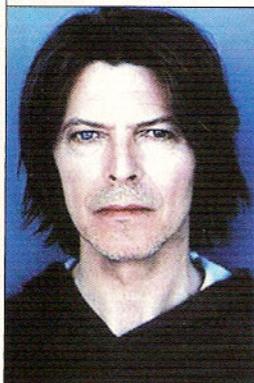
HÉÉÉ HAVER!
 Akarsz P-II 500MHz-es gépeken
 hálónban 9ed magadúal játszani,
 akkor gyere a GameStation-be a
 WESTEND CITY CENTERBE...
 Szuper GigaCool sáuszélesseg a
 legjobb siteokhoz!
 CoolStation, CyberStation
 KereeStation... :)

KARÁCSONYI AKCIÓ!
50 000 Ft
 FELETTI VÁSÁRLÁS ESETÉN, ÚJÉVI
 SORSOLÁSUNKON VISSZANYERHETI
 VÁSÁROLT TERMÉKE VÉTELÁRÁT!

ÚJ ÜZLETÜNK A WESTEND CITY CENTERBEN!



David Bowie: láma a neten?



A pop-rock javíthatatlan fenegyereke, a glamsterek atyja, elterjedtebb nevén a Kaméleon köré felettébb kusza kultusz fonódott az elmúlt évtizedekben. Szexszimbólum, divatdiktátor, különc zenészzenesi: megannyi skatulya, amelybe hiába próbálják kritikusai és rajongói belepasszírozni immár harminc éve.

Első albumát 1967-ben jelentette meg (David Bowie), az igazi áttörést azonban az 1972-es The Rise & Fall of Ziggy Stardust hozta meg. Az azóta eltelt időben Bowie számtalanszor vált

tott, és mindannyiszor sikerült „hitelesnek maradnia”. Előző, '97-es korongjával (Earthling) újfent sikerült meglepnie híveit, mivel „vénségére” nem átalott nyakig merülni, majd kisgyermekként pancsolni az elektronikus samplereffektek végeláthatatlan óceánjában. Új albuma, a Hours a közelmúltban látott napvilágot.

Az énekes-színész-festő-producer-író azonban nem csak a humán művészetek megazsenijeként írta be nevét az egyetemes kultúra nagykönyvébe, hanem informatikai úttörése nyomán afféle atomkori polihisztorrá avanszált. Első nagyobb cyberdobása a háló zenerajongóit vette célba, amikor is egy megjelenés előtt álló albumába hallgathattunk bele a neten. Bowie apró hógolyójából azóta tisztességes lavina kerekedett, amely elsodorni látszik még a mamut-lemezcégek marketingstratégiáit is. A Mester példáján felbuzdulva mind több zenekar terjeszti szerzeményeit az Interneten. Ez a feltörekvő bandák esetében eddig soha nem látott kiugrási lehetőségekkel kecsegtet, a multiknak viszont komoly fejfájást okoz a sztár csapatok esetleges elpártolása. Szakértők szerint a komplett zenei albumok netes terjesztésének térhódítása előbb-utóbb be kell, hogy következzen, mivel ezzel mind az előadó, mind a rajongó nagy kalap pénzt spórol meg. Amennyiben egy teljes album zenéstül-infóstul-borítóstul online megvásárolható, letölthető lesz, kiesik a nyersanyag, a legyártás, a szállítás, a tárolás, valamint az eladás költsége. Ezzel gyakorlatilag teljesen feleslegessé téve a lemezyárakat – azaz mégsem. Mivel a legbrilliansabb muzikális mesterművet sem lehet elsózni kellő publicitás nélkül, a jóslatok szerint a lemezcégek tovább folytathatják majd tevékenységüket – csak éppen marketingcégekké alakulva.

Bowie tavaly szeptemberben megalapította informatikai szolgáltatócégét, a BowieNetet, és egy folyamatosan bővülő fullextrás honlapot is összerittyentett (www.davidbowie.com), amelyen nem csak aktuális és archív híreket, képtárlatokat tekinthet meg a nagyjérdemű, hanem Hours albumának egy-egy dalát és klipjét is letöltheti.

A rockzene örökifjú paradicsommadarát azonban nem csak a világháló végeláthatatlan mélységei nyűgözik le. Legújabban spirituálisan a zen buddhizmus felé fordult, és fejébe vette, hogy véglegesen bevonul egy tibeti lámakolostorba... Csak elég gyors legyen a net a jakvajvas tea mellett.

Godzilla

szont mindenképpen a játék abszolút szabadságfoka: a linearitást el lehet felejteni. Ha arra szottyán kedvünk, hogy két akció között benézzünk a piroslámpás negyedbe, nyugodt szívvel megtehetjük...

Jól soul

Hangulat szempontjából az Omikron csillagos ötösre vizsgázott, egyszerűen el nem tudom képzelni, hogy mivel lehetne még javítani az atmoszférán. A grafika fakó, Quake-re emlékeztető színei, a ködös város monumentális épületei és gépei tovább erősítik azt a nyomasztó érzést, amit Phaenon univerzuma sugall. Korona az egészen a nagybetűs Zene, amit David Bowie és Reeves Gabrels készítettek, és minden egyes hangjegyet ehhez a hol technokrata, hol dark fantasy világhoz igazították.

Bowie – akinek poligonhasonmását megcsodálhatjuk a játékban is, ha elmegyünk a Dreamers együttes omikroni koncertjére – nyolc teljes számot adott a játékhoz Hours című albumáról.

A hangulatot a cselekmény életszagú fordulatai és a szemünk előtt élő, dol-

gozó város, Omikron apró részletei teszik teljessé. Részesei lehetünk rendőr karakterünk khm... „aktív házasesletének”, majd jelentkezhetünk vele a rendőrfőnöknél (aki megkéri őt, hogy hozzon neki egy kávé az automatából), később hősünket egy éttermi ebéd közben hívják el egy fontos ügyszobába – akárcsak a való életben. És mindezt Omikron bizarr háttéré kíséri végig: például ha bekapcsoljuk a hologram-tévét, hallhatunk rendőrségi felhívást („Ha Ön észlelt a környezetében lázadó módon gondolkodó polgárt, kötelessége, hogy jelentse az illetőt a Gondolatkorrektoroknak!”) társadalmi célú hirdetést („Ne gondolkodjon! Semmi haszna...”) vagy egyszerű reklámot („Ha most vásárol kiberkart, egy ujjat ingyen adunk hozzá!”) – elképesztően élvezetes egy ilyen gazdagon kidolgozott környezetben játszani!

Elveszett lélek

A The Nomad Soul – minden pozitívuma ellenére – véleményem szerint nem lesz olyan sikeres, mint az Outcast volt. Éppen különlegessége okozhatja a vesztét: nagyon nehezen emészthető a sztorija és a háttérül szolgáló világ (igaz, ha egyszer megszokja az ember, már nem is tud elképzelni más univerzumot neki). Nem angol nyelvterületen még az is gondot okozhat, hogy legalább közép szintű angol nyelvismeret nélkül gyakorlatilag nem lehet érdemben foglalkozni a játékkal. Félek tőle, hogy a fentiek miatt az Omikron rétegjátékká fog válni, és nem kapja meg azt az elismerés, ami egy ilyen intelligens kalandprogramnak kijárna. Mindenesetre én bátram ajánlom mindenkinek, aki igényes, gondolkodtató, izgalomban gazdag szórakozásra vágyik.

Stöki

Omikron: The Nomad Soul
Eidos Interactive 30 akció-kaland

Minimum	Optimum
Pentium 200MHz 32 MB RAM	Pentium II 300 MHz 64 MB RAM

Szeret – nem szeret	Van másik
<input type="checkbox"/> egyszerű zene <input checked="" type="checkbox"/> részletesen kidolgozott világ <input checked="" type="checkbox"/> nehezen "emészthető" játék	Outcast Soul Reaver

Kivitelezés: jó

Hangulat: kitünő

Összetettség: jó

9



Kártyajáték

Kártyajátékok magyarul és angolul:
Magic the Gathering, Star Wars,
M.A.G.U.S., HKK...
Kártyák laponként is

Szerepjáték

Szerepjátékok magyarul és angolul:
Vampire, Ars Magica, AD&D
M.A.G.U.S., Alternity...

Társasjáték

Külföldi és magyar táblás,
stratégiai társasjátékok
Varázstorony, Vilajet,
Robo Rally, Dragon Dice,
Blackbeard, Wizard Quest

Játék CD

Régi és új játék CD-k
Játék CD-k vétele, eladása

Könyv

Több mint 450 féle
Fantasy és Sci-Fi Könyv
magyarul és angolul

Dobócka

Több mint 250 féle kocka,
4,8,10,12,20 oldalú is

Ne töprengj

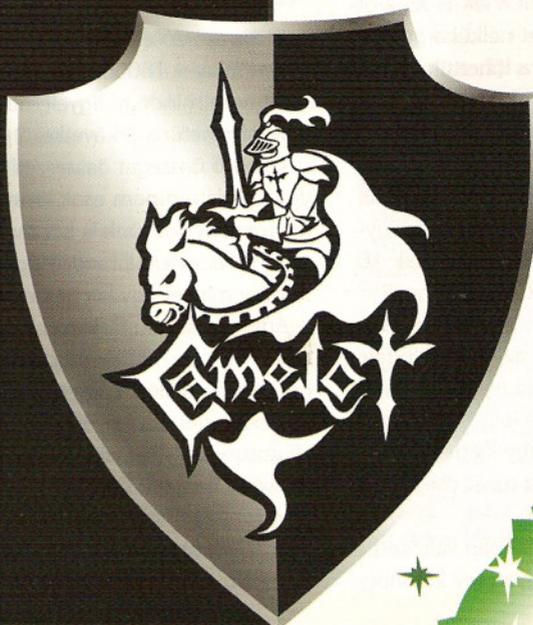
Válassz!

Camelot

Kis és nagykereskedés

1094 Budapest Ferenc krt. 27
Telefon:216-7053 Tel./Fax: 216-7054

www.camelot.co.hu
camelot@camelot.co.hu



A Wizards of the Coast,
a Decipher és a WhiteWolf
magyarországi képviselője.

15%
Karácsonyi kedvezmény,
minden termékünkre
ennek a szelvénynek a
felhasználásával!



akció

Játékbemutató

Grand Theft Auto 2

Közönséges bűnözők

Autókat rabolni fényes nappal az utcán, száguldvá menekülni az üldöző rendőrök elől, páncélököllel felrobantani a pénzszállító autót... Mára sajnos nem olyan különleges dolgok, már nálunk sem. Most viszont kipróbálhatjuk anélkül, hogy csuklónkon kattanna a bilincs.

Valamikor, még az első generációs 3Dfx kártyák dicsőséges korában megjelent egy játék, amiben semmi más dolgunk nem volt, mint „rosszakodni” – és akkor még rendkívül finom voltam. Kisstílusú bűnözőként kellett kiszolgálni az alvilágot, különböző küldetések

zók, kevésbé legális tevékenységeket kell végrehajtanunk alvilági bűnbandáknak, amiből sok-sok pénzt (pontot) szerezhettünk. Minden egyes jól elvégzett küldetés után emelkedik a hírnevünk az alvilág köreiből, amit az mutat, hogy pontszámunk mellett a szorzó megnő. Ez azért nagyon fontos, mert minden egyes bevételünk megszorozódik ezzel a számmal, vagyis

ben ezek a sirámok eljutottak a készítőkhöz, ugyanis ebből a szempontból sokkal egyszerűbb lett az élet (nem mondhatnám, hogy reálisabb, ugyanis eddig a pillanatig nem kerültem hasonló helyzetbe). A rendőröknek most is sokkal jobb autók vannak, mint az utca átlaga, de vezetési stílusuk még mindig nem túl kifinomult. Azonkívül ha – véletlen egybeesések sorozata révén – eljutnának odáig, hogy feltephetik kocsink vezető oldali ajtaját, még akkor sincs veszve minden. Ugyanis ilyenkor még nem vagyunk rögtön letartóztat-



elvégzésével, amelyek során sokszor 180-nal kellett száguldoznunk a város szűk utcáin, mindenféle tekintet nélkül a gyalogos forgalomra, halomra lóhattuk a városok szegény rendőreit, mit sem sejtő úrvezetőket szabadíthattunk meg autóiktól... Nem csoda, hogy tőlünk nyugatra igen sok vihart kavart a program (nálunk ilyesmi nem izgatja a hatóságokat – egyelőre), több helyen megkapta a „csak 18 éven felülieknek” címkét. Ne térjünk ki most arra az örök vitára, hogy mennyire rombolja egy ilyen játék az emberek, főleg a fiatalabb generáció lelki fejlődését, mindenesetre a játék sikeres lett, ami egyenes úton maga után vonta egy kiegészítőlemez (1969 London) és a most megjelent folytatás elkészítését.

A játék lényege nem sokban változott az előző részhez képest. Ugyanúgy különbö-



nyolcas szorzó esetén egy húszezer dolláros munkáért 160000-t kaszálunk. Ami azért nem mindegy, figyelembe véve, hogy akkor mehetünk a következő pályára, ha megfelelő összeget összeszedtünk. Persze egy ranglétrán nem csak emelkedni lehet, így megbecsülésünk is könnyen visszaeshet, ha mondjuk a rendőrségnek sikerül bevinni minket egy kis beszélgetésre.

Apropó zsaruk. Sokan vetették az első rész „szemére”, hogy aránytalanul megnéhezítette a játékot a rend éber őreinek túlzott hatalma. Ott ugyanis, ha egy rendőr eljutott odáig, hogy kinyissa kocsink ajtaját, vagy hozzánk ért, már végünk is volt, a semminél is kevesebb eséllyel arra, hogy száraz bőrrel megússzuk a kalandot. Úgy látszik, a második rész készítése köz-



va, általában még van néhány pillanat, ami alatt, ha gyorsan fölpattanunk és elkezdünk futni az ellenkező irányba, megélethetünk előlük. A szolgálati állomány állóképessége még mindig nem az igazi, futásban könnyen magunk mögött hagyjuk őket. Vagyis a rendőrség messze nem olyan erős ellenfél, mint az első részben volt, de ez nem jelenti azt, hogy könnyebb lenne a játék.

Ezt az apró könnyítést ugyanis bőven ellensúlyozza, hogy sokkal nehezebbek lettek a küldetések. Előfordult, hogy a város összes rendőre engem üldözött, az volt ugyanis a feladat, hogy szerezzek egy SWAT-kocsit, ami körülbelül annak felel meg, mintha valaki nálunk a Különleges Szolgálat egyik autójára szeretné rátenni a kezét, miközben benne ülnek a kommandósok. A játékban ezek a kisteherautók



Nocturne

Éjféli cowboy

alkonyattól pirkadatig

Farkasemberek támadnak Önre? Vámpírok szívják a vérét? Zombik zaklatják? Hogy kit hívjon? Nem, nem a Szellemirtókat, még csak nem is a férfiakat fekete ruhában – ide talán még Mulder és Scully is kevés lenne. A túlvilág rémeivel egy újabb kétfős csapat száll szembe: a hallgató, esőkabátos, pisztolyos férfi, akit mindenki csak Idegennek hív, valamint Svetlana Lupescu, a vámpírhölgy. A Take Two legújabb horror akció-kalandjátéka leginkább az Alone In The Dark- és a Resident Evil-sorozatot idézi. Garantált éjszakai borzongás – csak bírjuk idegekkel!

Vajon miért szeretünk borzongani a valós élet stresszes hétköznapi után a moziba beülve? Pszichológusok száza próbálták már megfejteni különös vonzódásunkat a horrorfilmekhez – több-kevesebb sikerrel. A fantázia szülte vámpír- és farkasember-történetek mellett a nemrég megjelent Blair Witch Project döbbsentette meg a közönséget: lehet, hogy igazak a rémes mesék...?

Úgy látszik, a rémtörténetek akció-kaland feldolgozásai mostanában számítógépen is reneszánszukat élik. Az év elején még a Resident Evil második részében harcolhattunk az amerikai kisvárosban elszaporodott zombik hada ellen, azután a Shadowmanben egy halhatatlan voodoo

harcossal küzdhattunk sorozatgyilkosok sötét lelkeivel a túlvilágon, a Soul Reaverben pedig a másik oldalt is képviselhattuk: egy vámpírral kellett ex-kollegáinkat elintéznünk. A Take Two játékában ismét vámpírok, farkasemberek és zombik ellen kell szembeszállnunk – ezúttal két különleges kormányügynök oldalán.

Nagyon különleges ügyosztály

A játék sztorija szerint 1902-ben az amerikai kormány egy titkos szervezetet alakít azzal a feladattal, hogy felkutassa, majd megküzdjön a túlvilági erők hadaival. A Szellemház nevű ultratitkos ügynökség egyenesen az akkori elnöknek, Theodore

Rooseveltnak adja le jelentéseit, és ügynökeiktől is megköveteli a teljes titoktartást. A szervezet sorra sokszor olyanokat vesz fel, akik már maguk is „túlvilági vonásokkal” rendelkeznek. Ilyen például a vonzó, egzotikus nevű hölgy: Svetlana Lupescu. Félig vámpír, így tökéletesen ismeri vérszívó rokonainak és

más élőhalottaknak szokásait, akár szagról is megérzi őket! Két éles pengével kezében villámgyors mozdulattal szabdalja szét ellenfeleit, úgyhogy nem tanácsos felbosszantani... Mi azonban nem őt, hanem az Idegent, egy sztoikus, hallgató, de annál elszántabb ügynököt irányítunk. A fején egy Borsalino-kalappal, esőkabátjába burkolózva, két automata pisztollyal a kezében, rezzenéstelen arccal, de annál elszántabb gyűlölettel irtja a túlvilág démonait. Igazából senki sem tudja, kicsoda és honnan jött: állítólag csak maga Roosevelttel ismeri személyesen.

Ne bízz senkiben – még a társadban sem!

A játék során nemcsak reflexeinkre, hanem logikánkra is szükség van: a szörnyek irtása mellett gyakran csak különféle kulcsok felkutatásával vagy logikai feladványok megoldásával tudunk továbbjutni. A történet négy külön fejezetre bomlik, és gyakorlatilag mindegy, melyikkel kezdjük. A különböző részek más-más időpontban és helyszíneken játszódnak: 1927-től 1935-ig Németországba, Texasba, Chicagóba és Franciaországba jutunk el. A történetet egy epilógus zárja le – nem akarom lelőni a végső poént, mindenki fedezze fel magának.

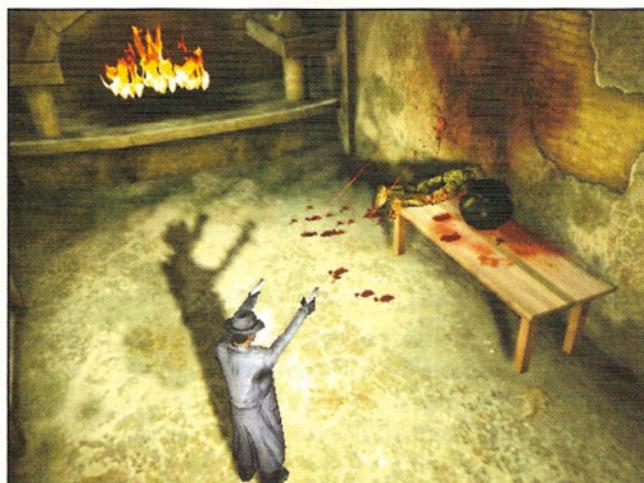
A pályák a játékmenet és nehézségi szint tekintetében is különböznek. A legelsőnél nagyjából egyenes arányban keverednek a nem túl nehéz logikai feladatok és akciórészek, a második hasonló, csak nagyobb kihívással, a harmadikban inkább a zombik irtásán van a hangsúly, végül az utolsót főleg kalandjátékosok élvezhetik. Al Capone és a gengsztervilág szerelmesei örülhetnek: a chicagói pályán a híres maffiavezér által újraélesztett élőhalott gengszterek hadával kell megbirkóznunk.





Az igazság odaát van – szerencsére...

Ami elsőre megfogott a Nocturne-ben, az a játék igazán félelmetes hangulata. A megfelelő átéléshez bezárkóztam szobámba, lekapcsoltam a villanyt, majd elindítottam a programot. Miközben ablakomon kopogott a késő őszi eső, szél cibálta a fák ágait, az első németországi pályán hasonlóan baljós hangulat fogadott. A feszültség igazi hitchcocki módszerrel adagolt: amikor az első őr (hatalmas, repkedő vérszívó lény) rám támadott, az idegeim már pattanásig feszültek. Ahogy továbbhaladtam a játékban, annak baljós hangulata egészen rám telepedett: egy idő után azon vettem észre magam, hogy alaposan meggondolom, ki menjek-e a konyhába egy kis rágcsalni-valóért... Nem véletlenül: szinte egy pillanatra sincs ebből a sötét világból: az elhagyott városban vérszomjas zombik, a sötét erdőben farkasemberek, a hely vámpír kastélyában pedig vérszívók egész hada támad ránk. Néha a készítőik kifejezett kegyetlen módon cincálják szegény játékos idegeit: miközben a várkastély egy folyosóján állandó készültségben bolyongtam, hirtelen egy alak jelent meg velem szemben. Amikor jobban megvizsgáltam, kiderült, hogy saját magamat (hősünket) látom egy hatalmas tükörben. Megkönnyebbülten közelebb mentem, hogy megvizsgáljam, mennyire végeztek pontos munkát a programozók. Amikor a tükörkép közvetlen közelébe értem, az hirtelen átalakult vérszomjas, rothadó vámpírrá, és elkezdett kaszabolni. Alighogy túltettem magam az ügyön, néhány szobával arrébb



egy másik tükörrel találkoztam. „Most nem vertek át!” – gondoltam és pisztolyaimat a tükörkép felé tartva közelítettem. Persze a tükörkép most igazi volt, a dögök hátulról támadtak – ezúttal ketten.

Sokan megfigyelhették, hogy Mulder ügynök, az X-Akták hőse, ha pisztollyal a kezében üldöz egy ismeretlen rémet, valahogy mindig elszúrja: későn reagál, mellé lő stb. Na, itt ilyen luxust nem engedhetünk meg magunknak. Az akciórészek feszültségéhez mérten a kalandelemek eleinte nem túl hangsúlyosak – igazából csak a későbbi pályákon fogjuk az élőhalottaké mellett saját fejünket is törni. Az első – németországi – pályán leginkább különféle kulcsokat kell megtalálnunk, Texasban viszont már összetettebb feladatokat is meg kell oldanunk.

A baglyok nem azok, aminek látszanak – bár tényleg annak látszanak...

A játék grafikája minden elismerést megérdemel. Annak ellenére, hogy nem túlzottan kedvelem a fix háttérket (a Tomb Raider-féle scrollozó kameramozgás szerintem jobban átlátható és valóságosabb is) a Nocturne-ben olyan gondtal dolgozták ki a részleteket, hogy néha azon vettem észre magam, hogy csak ezekre figyelek (persze csak a nyugisabb részeknél). A szereplők kidolgozottsága veri az összes eddigi 3D-s akciójátékét – ami ilyen erős konkurencia mellett igazán nagy szó. A grafikusok nagyon ügyeltek a korhűsége is: ezt különösen a chicagói pályán vehetjük észre. Persze a szokásos 3D-s effektek sem marad-

hattak el: a valós idejű megvilágítást a tűz lobogásában csodálhatjuk meg, a lens flare-t pedig leginkább akkor, amikor hősünk amolyan Mulder-stílusban pisztolya mellé veszi zseblámpáját. A grafikával az egyetlen problémám a kameraállásokkal van: sajnos igen gyakran előfordult, hogy azért nem vettem észre egy szörnyet, mert egyszerűen nem láttam, honnan jön. Hősünk néha meglehetősen komikus, ahogy oldalra kitért a kézzel lő bele a semmibe, mert a szörny valahogy „nincs képen”. A má-

sik bosszantó probléma is a kameramozgásból ered: a német erdőben például hosszasan tévelyegtem, mert éppen akkor váltott a látószög, amikor a továbbvezető úthoz értem. A hanghatások és párbeszédetek terén viszont megint elismerést érdemel a Nocturne: a zombik közeledő léptei és halálhörgésük – amelyet a 3D-s hangkártyának köszönhetően térben érzékelhetünk –, a szél súvítése nagyon „ott van”. Külön kiemelendő a profi módon megírt szövegek könyv és a színészek szinkronja: végre nem rontja el a hangulatot a (sajnos szokásos) ripacszkodás és a gyenge párbeszéd.

Mindent összevetve nekem nagyon bejött a Take Two horror akció-kalandja: a főszereplő figurája iszonyúan eltalált, a korhangulatát remekül visszaadták, az izgalomtól pedig hajnalban alaposan körülnéztem, mire kimerülten az ágyhoz értem, hogy végre magamra húzzam a takarót! Egy jó tanács: hosszabb játékhoz zárkózzatok be alaposan, a kólásüveg meg a chips pedig legyen karnyújtásnyira!

Bad Sector



Nocturne	
Take 2 akció/kaland	
Minimum	Optimum
Pentium 233 MMX 64 MB RAM 3D kártya	Pentium II 450 MHz 128 MB RAM, 3D kártya
Szeret – nem szeret	Van másik
<input checked="" type="checkbox"/> profi feszültségleremtés <input checked="" type="checkbox"/> korhű grafika <input checked="" type="checkbox"/> rossz kamerakezelés	Alone in the Dark 3 ShadowMan
Kivitelezés: jó	8
Hangulat: kitűnő	
Összetettség: jó	



akció

Játékbemutató

Wheel of Time

Forog az idő kereke

Ha egy híres író regénye alapján készítenek játékot, az általában biztosíték a sikerre. A Robert Jordan regények alapján készülő Wheel of Time-nak nem kisebb feladat jutott, mint megfelelni a szerep-, kaland- és akciójátékok rajongóinak is. Vajon sikerült, vagy a Legend Entertainment túl magasra tette a lécezt?

A program történetéhez az alapot a híres fantasy szerző, Robert Jordan könyvsorozata szolgáltatta, ám ő nem egyezett bele abba, hogy az általa kreált hősök a számítógépes játékban is megjelenjenek. A készítők ezt igen egyszerűen áthidalták, lévén a játék a könyvek által leírt történeteknél korábban játszódik, így új szereplőket lehetett kitalálni, de a Jordan által részletesen kidolgozott világ már készen állt. A történet megmunkálásában az író is segített a fejlesztőknek, így biztosítva azt, hogy a cselekmény jól illeszkedjen a regényekhez. Természetesen azt is szem előtt tartották, hogy a könyv ismerete nélkül is el lehessen mélyedni a játékban, bár a sztori igazi tartalmának megértéséhez elegendhetlen a regények ismerete. Akik esetleg nem olvasták a könyveket, azok egyrészt sürgősen pótolják ezen hiányosságukat, hiszen az angolul megjelent hét kötetből kettő magyarul is elérhető, másrészt olvassanak tovább, néhány mondatban igyekszem összefoglalni, amit tudni kellene a Jordan által megteremtett világról.

A könyvek (és a játék) a Harmadik Korban játszódik, az előző korok baljós emlékei már legendákká halványodtak. Már mindenki elfelejtette a szörnyeket és a Sötét Urat (akinek valódi nevét, Shai'tan babonából senki sem meri kiejteni). A világon nincsenek istenek, ezért pápi mágia sem létezik, az egyetlen még működő varázserő az Aes sedaioké, ők egy csak nőkből álló társaság. Ez azért alakult így, mert régen, az Őrület Ideje alatt, amikor a Sötét Úrnak (őt egyébként maga a Teremtő zárt börtönbe) sikerült befolyásolnia néhány férfi Aes sedait, akik – tudtuk nélkül – neki segítettek. Közülük a legnagyobb hatalommal rendelkező Lews Therin, a sárkány volt, aki nem véletlenül

kapta meg a Rokonirtó „becenевet”. Ám a Sötét Úr felfedte előtte a fondorlatait, ezért Therin ellene fordult, maga mellé gyűjtött 99 hatalmas Aes sedait (ők voltak a Százak Társasága), és visszazárták a Hazugságok Atyját a börtönbe. A Sötét Úr ellensapása elég kegyetlenre sikeredett – beszennyezte az Egyetlen Hatalom férfi oldalát, a Saidint, ezért minden férfi Aes Seadi megőrült, emiatt háborúk, földrengések és egyéb természeti katasztrófák sújtották a világot. Az incidens óta Aes Sedai csak nő lehet. Ám ők is több társaságra oszlanak – ezeket Ajahnak hívják. A Vörös Ajahok például minden férfit állatnak tekintenek, és a fókuszálni (az Egyetlen Hatalmat használni) képes hímneműeket elvágják képességeiktől. A Barna Ajahok csak a tudást keresik, ők nem is törődnek a férfiakkal, de rajtuk kívül van még Kék, Fehér, Szürke, Sárga, Zöld, és a szóbeszéd szerint Fekete Ajah is. Az Aes Sedai nők az egyetlen hatalom (Igazi Forrás) női részét (Saidar) használják, varázserejükkel sok esetben Őröket (férfiakat) rendelnek szolgálatukra. Természetesen a Vörös Ajahok nem élnek ezekkel a lehetősé-

gekkel, míg a sokkal liberálisabb Zöldek akár össze is házasodnak Őrökkel.

Habár a Sötét Urat sokat szeretnék elfelejteni, vannak olyanok is, akik őt szolgálják. Ezek között rengeteg szörnyeteg van, mint pl. a buta és nagydarab tralok (a tralok helyi megfelelői) vagy az enyészek (myrddraal), akik az emberkehez hasonlítanak, csak szemük nincsen. Természetesen az emberek között is lehetnek követői a Sötét Úrnak, őket Árnybarátoknak hívják. Ha létezik a Fekete Ajah (márpedig létezik), akkor ők is ide tartoznak. A legendák szerint a Lews Therin valamikor viszatér (mint az Újjászületett Sárkány), de a vélemények megoszlanak arról, hogy melyik oldalra áll majd. Persze néha valaki kikiáltja magát az Újjászületett Sárkánynak, ám ez eddig mindig hamisnak bizonyult – de ez nem akadályozott meg senkit, hogy ilyenkor kisebbfajta háborúk alakuljanak ki.

A játék főszereplője Elaya, egy Aes Sedai, akinek az a küldetése, hogy 18 szinten átvere-





szimulátor

Játékbemutató



Flanker 2.0

Gyakorlat teszi a Flankert

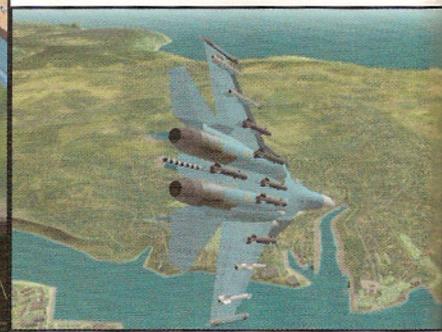
Itt a válasz a nyugati repülőgépek nyugati szimulátorainak kihívására: végre egy hamisítatlan orosz gép nyergében találhatjuk magunkat! Az igazi szimulátorosok már jó néhány keleti trófeát gyűjthettek be az eltűzött mennyiségben megjelent F-szimulátorok valamelyikével – most elérkezett a leszámolás ideje!

Öreg szimulátorosoknak szinte „kötelező olvasmányként” kellett repülniük a Flanker nevű Szu-27 szimulátorral, amely már a maga idejében sem számított korszerűnek. Amikor a fraktálos és bittérképes grafikával rendelkező játékok kezdtek mindennaposá válni, találkozhattunk – nem túl sok vizet felkavarva – a tisztán vektoros grafikával rendelkező első résszel. Akkor is feltűnt, hogy a re-

hely, amely 500 Mb körül mozog, mivel semmiféle telepítési opciót sem engedtek kezünk ügyébe a készítők. A bevezető animáció szép, aerodinamikailag kidolgozott, de nem is számíthattunk másra: a játék bevezetőjében úgy hullanak az F-18-as vadászbombázók, mint az őszi falevél.

A főmenü egyszerű, áttekinthető. Mint jó óvodások, először a tréninget választ-

adatról, vagyis hogy éppen mit kell megnyomnunk, egy angol mintakiejtéssel rendelkező egyén tájékoztat. Persze az igazi az lenne, ha oroszul mondaná és angolul feliratozná a program... A kiképzés során nemcsak a használandó billentyűkkel, hanem a fegyver- és egyéb kiegészítő rendszerekkel is megismerkedhetünk, amelyeknek nincs megfelelője a nyugati gépek szimulátoraiban, így még nem találkozhat-



pülőgép mozgásának modellezése rendkívül realiztikus volt. A fotel-pilótákat eljlesztő tényező a játék menüjének bonyolult, ablakos megoldása volt, amely a régi Windows mintájára készült. A Flanker 2.0 azonban most minden tekintetben újat hozott, de alapul véve az első részt. Ami azonnal feltűnik, az a HDD-n elfoglalt

juk, végigcsináljuk. Miért fontos a kiképzés? Azért, mert az egész műszerfal és a HUD is cirill betűkkel van feldisztíve! Persze át lehet állítani, de nem igazi repülő, aki megteszi! A tréninget a gép irányítja, megadva a lehetőséget, hogy bármikor átvegyük a botot. Az aktuális fel-

tünk velük. Akinek teljesen idegen az orosz technika, annak nem árt, ha megnézi a főmenüben található enciklopédiát. Itt a programban szereplő összes légi, földi, vízi harceszköz és mindenféle fegyverzet részletes paraméterei megtalálhatók.

Repüljünk! Választhatunk azonnali bevezetést, bele az orosz nagyvilágba – bár nem

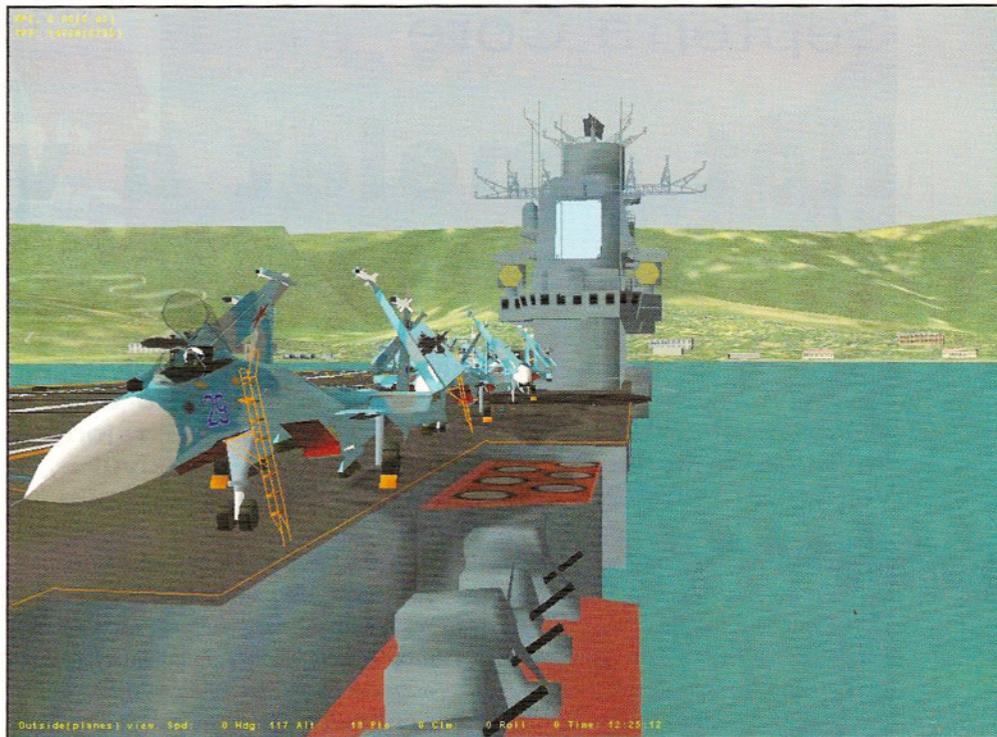


sok értelme van, ha nem tudjuk hol vagyunk és minek. Ha a küldetések egyenkénti végigjátszását favorizálnánk, egy Windows-panellal találkozhatunk, amely a telepített Flanker 2.0 könyvtárunkat mutatja. Ebből láthatjuk, hogy a jövőben megjelenő missziók száma határtalan. Ezen előre kreált küldetésekből leellenőrizhetjük, hogy mit is tanultunk a tréning alatt, egyben készek vagyunk-e a nagy hadjáratra.

Most pedig megyünk a hadjáratba! A váratlan helyzeteken csodálkozni nem lehet, ugyanis már az első bevetésen furcsa dolog történik. A feladat egy IL-76-os kötelék kísérete, biztosítása. Akár oktatópilótaként, akár zöldfülűként repülünk, biztos, hogy a radarunk tönkremegy. A hajtómű dolgozik, így nincs okunk különösebb aggodalomra, nagy baj nem történhet. Repülés előtt ellenőrizzük, megvan-e a műszerfalunk, és azon minden ketyere funkciójával tisztában vagyunk-e. Nincs egyszerű dolga a játékosnak,

ugyanis az orosz HUD és műszerfal elrendezési módja, műszereinek kinézete és skálázása teljesen más, mint amit egyéb szimulátoroknál megszokhattunk. Fel kell készülni az alacsony felhőben, ködben, párában történő repülésre, amikor az ember még a pitotcsőig sem lát. Ilyenkor csak a műszerekre hagyatkozhat. Végző elkeseredésünkben bekapcsolhatjuk a robotpilótát, „aki” nem túl humánus, ugyanis néha – minden ok nélkül – nem veszi ki gépünket a süllyedésből...

A repülési modell fantasztikusra sikeredett, mindenkinek ajánlom, hogy maga repülje végig a szükséges útvonalat. Botkormányát csavargatva-tekergetve az ember már majdnem érzi, hogy lobog a haja, és egy túlhúzott forduló közben a fotel kitér a puttonya alól. Épp' ezért nem értem, hogy mégsem sikerült csomót kötőnöm az imperialista F-15-ös köré manőverező légiharcban, csak gépágyút használva. Viszont a romlott nyugat fejletlen vadászgépe sem tudott lőhelyzetbe kerülni! Amikor meguntam a negyedórja tartó hajszát, már külső nézetekből is szemléltetem, hogy nem kapom csővégre a vadászt. Meglepetésként ért, hogy szinte soha nem az én ívetem követte, akár 3, akár 11 g-vel fordultam. Még a függőleges lassító hátraarcnál is a hátamban volt! Itt



hatványozódik az a hátrány, hogy a programban nem lehet egyszerűen hátranézni. Az egyedi megoldásként jelen levő visszapillantó tükör jó hatás, de praktikus használhatatlan. Egy hajtóműves repülés esetén kiválóan érezhető az oldalirányú kifordulás, elcsavarodás, amely annál jobban érezteti hatását, minél nagyobb tolóerőt igénylünk.

A grafika minden igényt kielégít. Gondoljunk bele, az eddig látott szimulátoroknál minden színes, szinte csicsás volt. A Flanker 2.0-ban nincsenek lapos falvak vagy kakaómassza városok. Egy kis falun lassan, 50 méteren átrepülve megszemlélhetjük a tipikus fortocskákat a kis házikók elején, de találkozhatunk hatalmas gátaikkal, töltésekkel is. Meglepetésemre az elektromos felső vezetékek mindent behálózó tömkelege nem csak dísz, bárhol halálos ellensége lehet az alacsonyan repülő „sofőröknek”. A füstölő gyárkémények között átrepülni bravúros, olyan, mint alacsonyan, forszázzsal elhúzni egy gyárcsarnok felett, hogy annak teteje megremeg! A felhők ugyanúgy teljesen élethűnek hatnak, mint maga a táj, bármekkora magasságból szemléljük.

A hangok kiválóak, a mai színvonalat képviselik. Az SSI úgy hirdeti, hogy Doppler-effektek és a fejmozgást követő há-

romdimenziós hanghatások egyaránt képviseltetik magukat. A szervo, hidraulika és a szárnyakon keletkező felhajtóerő hanghatásai kiegészítik a kiváló grafikát, mindenkivel azonnal megszerettetve magát. Hamawa (Natasa) hangja csilingelő, de minden ép fülű kétlábút idegesít. Valószínűleg ezért is építik be az orosz gépekbe mintegy húsz éve, hogy figyelmeztesse a pilótát a veszélyes helyzetekre.

Összességében a Flanker 2.0 hiányzott a szimulátorok palettájáról, űrt tölt be, nem kis sikerrel. Kezeléséhez, menüihez és egyedi billentyűzet-kiosztásához szokni kell, de a pontosan kidolgozott fegyverrendszer mindenért kárpótol.

Arnie

Flanker 2	
Take 2 / Red Storm Entertainment H&H '92 Kft. - Tel: 999-999	
Szimulátor	
Minimum	Optimum
Pentium 200 MHz, 32 MB RAM 8x CD, 3D kártya	Pentium II 400 MHz 128 MB RAM, 3D kártya
Szeret - nem szeret	Van másik
✓ Kiváló grafika ✓ realisztikus repülési modell ✗ Nincs rádiózás	Flanker
Kivitelezés: [] [] [] [] [] [] [] [] [] []	Kitűnő
Hangulat: [] [] [] [] [] [] [] [] [] []	Kitűnő
Összetettség: [] [] [] [] [] [] [] [] [] []	Jó





Septerra Core

Hét emelet a világ

Nincsenek túlságosan elkényeztetve azok a játékosok, akik a japán stílusú RPG-eket kedvelik. A tavalyi Final Fantasy 7 óta nem született figyelemre méltó alkotás ebben a stílusban, ám most megérkezett a rajongók egyetlen reménye – persze az FF8-on kívül –, a Valkyre Studios által fejlesztett Septerra Core.

A Septerra Core története – több más társához hasonlóan – igencsak kalandosra sikerült, csoda, hogy egyáltalán megjelent. Jó pár évvel ezelőtt egy tehetséges csapat – akik a Valkyre Studios nevet választották maguknak – elkezdett fejleszteni egy manga stílusú szerepjátékot. A munka szépen haladt, ám kiadójuk, a Viacom felhagyott a játékforgalmazással és odébbállt. Szerencsére a csapatnak volt elég pénze, megvásárolta a jogokat a Viacomtól, és dolgozott tovább. A következő – döntő – lépés az volt, amikor sikerült megegyezniük a Monolith-tal és a Topware-rel az amerikai, illetve európai terjesztésről. Szerencsére

a kiadók láttak fantáziát az ötletben, így nekik köszönhetjük,

hogy egy újabb taggal gyarapodott a japán stílusú RPG-k nem túl széles tábora.

Ha manga-szerepjáték, akkor mindenki azonnal a jól kidolgozott háttértörténetre asszociál (a nagyszemű, gyermekarcú szereplők mellett). Ez szerencsére a Septerra Core-nál is így van, a készítők megfelelő sztorit alkottak a játékhoz, amely természetesen menet közben bontakozik ki teljes egészében előttünk, de már az intróból is elegendő információt meríthetünk az elinduláshoz.

Valamikor, több ezer évvel ezelőtt a Teremtő megalkotta Septerra világát, amelyet hét egymás felett (!) lebegő földrész alkot, középpontjában pedig a Mag található, ami nem más, mint egy hatalmas bioszférikus gép, amelyet azzal a feladattal bízott meg a készítője, hogy felügyelje a kontinensek mozgását. A Teremtő úgy építette fel a világ rendszerét, hogy egyszer, ha majd ő elpusztul, átvehesse valaki más a hatalmát. Ennek érdekében két kulcsot készített,

amellyel kinyitható a Teremtő Ajándékához vezető kapu, s aki ezt megteszi, uralkodhat Septerra világán felett. Ezt a remek lehetőséget természetesen ki is használta Gemma, a démon, aki



megtámadta Septerrát és megszerezte a kulcsokat. Mivel a Teremtő nem tudott mihez kezdeni, fiát, Mardukot küldte Septerrára, akinek óriási csatában sikerült is legyőznie Gemmát és visszaszerezte a kulcsokat. Marduk rájött, hogy a kulcsok csak veszélyt jelentenek a világra, ezért elrejtette őket egy biztonságos helyre. De arról is meg volt győződve, hogy egyszer a jövőben, amikor a világ újra hatalmas veszélybe kerül, jön valaki, aki a kulcsok segítségével megmenti Septerrát a pusztulástól. Rengeg idő telt el azóta, a hét kontinensen (amelyeket a helyiek igen egyszerűen számokkal jelölnek) hét különböző kultúra fejlődött ki. Az elsők – azaz a legfelsők – laknak a saját magukat Kiválasztottnak tartó népcsoport, akiknek sikerült megtalálniuk a kulcsokat és megkezdték bonyolult tervük végrehajtását, amelynek középpontjában Septerra többi lakójának elpusztítása áll. Mivel a kulcsokat a Magban, a hetedik kontinens alatt lehet felhasználni, ezért megkezdik útjukat Septerra középpontja felé.

Vajon hogyan kapcsolódik ezekhez a tervekhez Maya, a játék főszereplője? Az intróban láthatjuk, hogy éppen szemégyűjtőgéppel foglalatalkodik a sivatagban (ő is, mint a második kontinens minden lakója, a Kiválasztottak által lehajigált szemétként turkál, hátha talál valami értékeset), amikor meglátja a Kiválasztottak hajóit. Ezután – az ilyen stílusú alkotások hagyományaihoz híven – akaratan kívül belekeveredik a dolgokba, és kezdetét veszi a nagy kaland.





A sztori összetettsége mellett a japán RPG-k másik ismérve a nem túl bonyolult, könnyen átlátható szerepjátékrendszer, amely lényegesen egyszerűbb, mint a „nyugati” szerepjátékoké, mint pl. a Wizardry-, vagy a Might and Magic-sorozat utóbbi epizódjai. Nincs sok lehetőségünk játék közben karaktereink fejlődését terelgetni, előre beállított tulajdonságaik vannak, s szintlépéskor sem növelhetjük az értékeket – ezt a számítógép megteszi helyettünk. Nem tanulhatunk új képességeket a játék folyamán, de nem is kell, ha szükségünk van valamire, csapatunkból valaki biztos, hogy ismeri. A rendszer tehát nagyon jól átlátható, de mégsem túl egyszerű, erről pedig a harcsisztéma gondoskodik. A Final Fantasyhez hasonlóan a csata itt sem körökre osztott vagy valós idejű, hanem átmenet a kettő között. Harc közben nem mozoghatunk, egy előre beállított felállásból kell megküzdenünk az életünkre törő gonoszokkal. Azt, hogy éppen ki kerül sorra, szintén a Final Fantasyből ismerős csik határozza meg. Ám a Square programjával ellentétben a mutató itt nem egy, hanem három részből áll. Minden tevékenységnél meg van határozva, hogy mikor lehet végrehajtani. Ha pl. erősebb támadásokat akarunk kezdeményezni, akkor meg kell várnunk, hogy a csik teljesen feltöltődjön. Így nekünk kell megtalálnunk az egészséges egyensúlyt a gyakori, de gyengébb, és a ritkább, de erősebb támadások között.

A varázslatrendszer is egyedi, nem sok ehhez hasonlót láthattunk eddig más szerepjátékokban. Septerra világán a varázslatokat kártyák segítségével lehet végrehajtani, amelyek erejüket a Magból szerzik. A rendszer érdekessége, hogy erősebb varázslatok léteezésére is lehetőségünk van, ha különféle kártyákat kombinálunk egymással. Mivel a programban 24 féle kártya van, a kombinációk száma igen magas, megéri csata közben kísérletezni, nem fejezünk-e fel valamilyen, eddig ismeretlen pusztító mágiát.

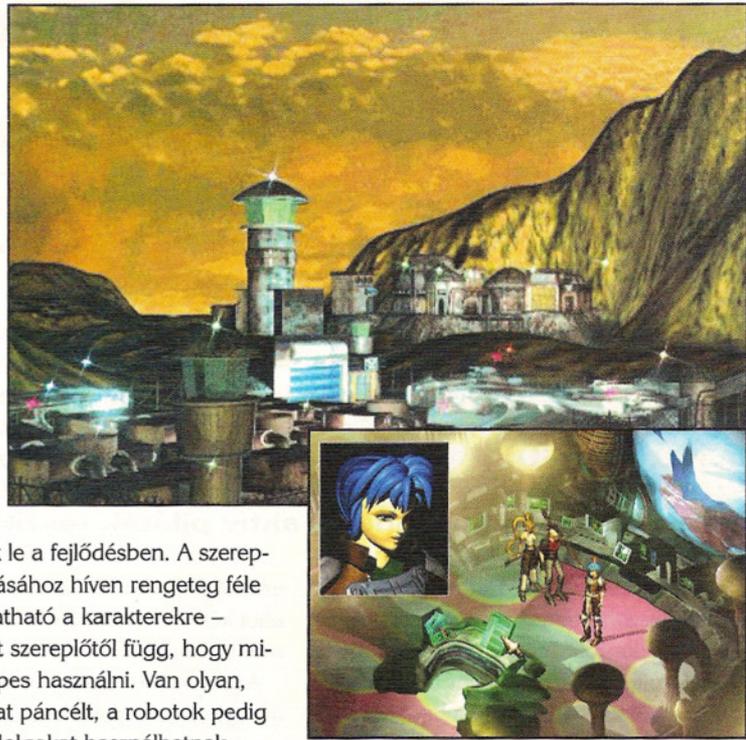
Csapatunk egyszerre három tagot számlálhat, de ennél jóval több barátságos teremtmény csatlakozhat hozzánk. A „felesleges” csapattagok mindig ott várnak ránk, ahol utoljára hagytuk őket. Néhány karakter nem igazán viseli el egymást, ilyenkor célszerűbb valamelyiküket kihagyni a csa-

patból, különben csata közben kellemetlen meglepetések érhetnek. Szerencsére az éppen nem harcoló társaink is kapnak tapasztalati pontot, így ha egy ideig nem velük kalandozunk,

nem maradnak le a fejlődésben. A szerepjátékok jó szokásához híven rengeteg féle felszerelés aggatható a karakterekre – mindig az adott szereplőtől függ, hogy miből mennyit képes használni. Van olyan, aki nem hordhat páncélt, a robotok pedig csak speciális dolgokat használhatnak.

Septerra világát hét kontinens alkotja, mindegyiken rengeteg felfedezésre váró épület, barlang és egyéb érdekes helyszín található. Ezek közül is érdemes kiemelni a városokat, amelyek az RPG-k jó szokásához híven „bázisul” is szolgálnak kalandjaink során. Itt vásárolhatunk újabb felszerelést, illetve adhatjuk el a már feleslegessé vált darabokat, ezenkívül itt feketünk le éjszakára, hogy reggel frissen és kipihenve, újult erővel vágjunk bele a kalandzásba. A boltok a szokásos „olcsón veszem-drágán adom” kereskedőszemléletet követik, ám egy apró trükkel mégis megszédíthetjük magunkat. A boltok úgy működnek, hogy ha háromszor lo-punk valahonnan, az eladó emel az áron (ez mondjuk teljesen logikus, mert valahonnan vissza kell szereznie az elvesztett profitot). De! Nemcsak az eladási, hanem a vételi árak is növekednek! Íme a módszer: megvesszük ami kell, sokat lo-punk és eladjuk a felesleget drágán. Remélem, valamilyen patch orvosolni fogja a problémát, addig viszont csak saját igazságérzetünk gátolhat meg abban, hogy megszédjünk magunkat.

A fentebb említett boltos trükkön kívül nem nagyon volt problémám a játékkal, sőt, a Septerra Core minden dícséretet megérdemel. A renderelt grafika kelle-



mes felüdülést jelent a 3D játékok poligon-világa után. A háttértörténet szépen kidolgozott, a szereplők jól illeszkednek a sztoriba, mindegyiküknek megvannak a saját motivációi, vágyai és véleménye. A cselekmény kellően változatos ahhoz, hogy ébren tartsa a játékos érdeklődését. A program nem túl nehéz, inkább az első fele az, ami megizzaszt-hatja a játékost. Aki kedveli a színvonalas számítógépes szerepjátékokat (és a japán stílust), annak feltétlenül ki kell próbálnia. Igaz, a Final Fantasy-játékok mélységét nem sikerül utolérnie, de kellemes szórakozást nyújthat az FF8 megjelenéséig.

Caris

Septerra Core	
Monolith	manga RPG
Minimum	Optimum
Pentium 166 MHz, 32 MB RAM	Pentium 266 MHz, 64 MB RAM,
Szeret – nem szeret	Van másik
<ul style="list-style-type: none"> ✓ jó keretsztori ✓ jó dialógusok ✗ túlságosan lineáris játékmenet 	Final Fantasy Sorozat Blaze and Blade
Kivitelezés:	jo
Hangulat:	jo
Összettség:	jo





szimulátor

Játékbemutató

Microsoft Flight Simulator 2000 ... a 616-os londoni járat tíz perc múlva indul...

Októberben a FLY!-ról, novemberben pedig a Flight Unlimited 3-ról olvashattatok, most pedig a nagy hármas - érkezési sorrendben - utolsó tagja jött meg. A Flight Simulator megítélése igen vegyes, hiszen hangulatában mindig messze elmarad a FU mögött. Viszont mellette szól két fontos tény: az eddig eladott darabszám, és hogy a vásárlók jelentős hányadát - elsősorban Amerikában és Angliában - aktív pilóták teszik ki!

A FS2000 két változatban jelenik meg: Standard, illetve Professional kiadásban. Utóbbi elsősorban azoknak készült, akik nem először találkoznak az FS-sorozattal, valamint jobban szeretik a realisztikus repülést, annak minden nehézségével együtt. A játékhoz mellékeltek igen komoly, 320 oldalas kézikönyv alapos és igényes kiadvány, nemcsak manőverezési útmutatókat, de részletesebb típusismertetőket is találunk benne az egyes repülőgépek fontosabb adataival. A FS2000 is beállt a három CD-s repülőgép-szimulátorok táborába. Hasonlóan az eddigi tapasztalatokhoz, itt is ajánlatos mindent feltelepíteni, ez 1,5 Gb szabad helyet követel meg, viszont utána a lemezek cserélgetése nélkül tudunk játszani. Intro - hasonlóan az eddigi részekhez -

ezúttal sincs, rögtön a nyitóoldal fogad, ahol két opció ismertetőt, kettő pedig azonnali repülést kínál.

Az első ismertető egy klip a játékból, amelyben szerepelnek az új típusok, látható egy-két új grafikai megoldás a városoknál, azaz egyfajta rövid kedvcsináló. A második összeállítás sem túl hosszú, egy neves repülőiskolát működtető házaspár fogad bennünket és ad néhány jó tanácsot a program további beállításaihoz, kezeléséhez. A harmadik menüpontból már lehetőségünk nyílik a repülésre, egészen pontosan repülőleckék vételére. Nagyon jól el vannak különítve a feladatok aszerint, hogy milyen kvalitású pilótának érezzük magunkat. A leckék egymás után válnak egyre nehezebbé, összetettebbé minden kategóriában. A kezelés elsajátítása

miatt ajánlatos végigmenni a ranglétrán és az amatőr szinttől elkezdve fokozatosan próbálkozni a légitársasági pilóta rang eléréséig. Amíg az elején egy sima felszállás, iránytartás, landolás is elég a sikeres megoldáshoz, addig később ez a navigációval, rádiózással is kiegészül, és természetesen

egyre nagyobb gépeket kapunk. Akik nem szeretnének leckéket venni, azok kalandok tucatjaiból választhatnak, amelyekben válogatott szórakoztató feladatok szerepelnek, mint repülés Hong-Kongban egy Boe- inggel, helikopteres utazás vagy vitorlázó- repülés - ezeket néha még vészhelyzetek- kel is kombinálják.

Természetesen az elmaradhatatlan Flight Planner, azaz az útvonaltervező opció is helyet kapott, és valószínűleg ez lesz a legkeresettebb menüpont. Itt ugyanis kilenc kontinens több ezer repülőtere közül választhatunk tetszés szerint indulóhelyet és célállomást. Az adatbázis a FLY!-hoz hasonlóan hatalmas és részletes, a lehetőségek gyakorlatilag végtelenek. Ha megvannak a repülőterek, elegendő megadnunk a tervezett utazási magasságot, és a gép megjeleníti az útvonalat. Ha nem döntjük el, milyen magasságban repülünk, bejelölhetjük a GPS (globális helyzetmeghatározó rendszer) használatát, és kapunk egy ideális útvonalat, amelyet a térképünkön folyamatosan láthatunk. A gép alapértéknek veszi a pontos rendszer dátumot és időt (ez alapján a választott területnek és évszaknak megfelelő időjárást), de mindent kedvünkre megváltoztathatunk, sőt, ha fenn vagyunk az Interneten, a játék letölti az éppen aktuális időjárási adatokat és azokkal repülhetünk! Ez nagyon hasznos dolog, melyet az alapos pilóták nagyra értékelnek és használnak is, hiszen valódi repülésnél is előre tudják az útvonalra vonatkozó időjárást. Nem marad más hátra, mint a repülőgép kiválasztása. Ez nem egyszerű, hiszen a flotta nagyon jó gépekből áll. A kisebbek nagy részét ismerhetjük már a konkurens játékokból, kinézetük hasonlóan jó, mint amit eddig megszokhattunk. Ezekhez csatlakozik egy első világháborús repülőgép és egy helikopter, ami szintén ismerős lehet a sorozat kedvelőinek.





Játékbemutató

A FS mindig is azzal tűnt ki a mezőnyből, hogy túllép a hagyományos polgári repülés keretein, és lehetőséget nyújt kereskedelmi célokat szolgáló, nagyobb, jól ismert légitársaságok gépparkjaiban fellelhető repülőgépek vezetésére is. Őket érdemes külön-külön is bemutatni, hiszen a berepülhető terület az egész földkerekség, így használatuk elengedhetetlen, ráadásul élvezetes is. A Boeing-család két klasszikus típusával, a „családiás” 737-400-assal és a tekintélyes megjelenésű 777-300-zal képviselteti magát. A kisebb 737-esen kezdtem el gyakorolni, és már az első London-Budapest úton beleszerettem. Kifejezetten erős, ugyanakkor kulturált, könnyen kezelhető gép, és menetteljesítménye csaknem megegyezik nagyobb társáéval. Egyetlen hibája a viszonylag kis hatótávolság, hosszabb utakra mindenképpen a 777-est válasszuk. A program adu ásza kétségtelenül a jelenlegi leggyorsabb utasszállító repülőgép, a Concorde.

re, csak győzze a gépünk... A terep igen szép, főleg egy bizonyos magasság elérése után, de még 1500 láb magasról sem csúnya. Nem vetekedhet a FÜ részletességével, de ez érthető is, hiszen a berepülhető területnek itt semmi nem szab határt. A FLY!-hoz hasonlóan elnagyolt jó néhány dolog, például a Duna egy-két helyen egyszerűen megszakad.

Úgyanakkor Európa nem kihalt terep, London, Párizs, Berlin és Róma alapos kidolgozást kapott. Nagyon hangulatos a kivilágított Eiffel tornyot látni, vagy nappal letekinteni a Tower Bridge-re. A repülőterek rendelkeznek épületekkel, tornyokkal.

Ferihegy nem igazán hasonlít az eredetire, de legalább nem pusztán két betoncsíkból áll. Amerikában is folytatódik a kidolgozott városok listája, Boston, Chicago, New York, Washington mind-mind egyedi tervezéssel, épületekkel, nevezetes pontokkal rendelkeznek, de ez a rész-

rülményes, hiszen néha elő kell hívni. Még szerencse, hogy az alapvető dolgokat a műszerfalon elhelyezett kapcsolókkal is előcsalhatjuk, így a rádiót és a GPS térképet. Szerencsére a gépek fizikai modellézése tovább javult, minden egyes típusnál más és más manőverezésre van szükség. A hangok a tökéletesség határát súrolják, egy Boeingszel felszállni kész élvezet. A rádiózás kicsit kilóg a sorból, de még elfogadható, az utasítások feliratozás nélkül is érthetőek. Sokat javult tehát a FS, és ez a rész méltó folytatása az elődöknek. Nem elhanyagolható az a tény sem, hogy továbbra is rendelkezik multiplayer üzemmóddal, amely minden ma ismert kapcsolódásra lehetőséget nyújt, beleértve az Internetet is. Aki tehát az égbolt szépségét meg szeretné osztani barátaival, az itt megteheti. Az egyik legkomolyabb repülőgép-szimulátorral van dolgunk, amellyel aktív pilóták éppúgy élvezettel játszhatnak, mint a repülés iránt érdeklődő amatőrök.

Doki



Egyetlen repülőjegy London és New York között több mint félmillió forintunkba kerülne rajta, de itt ingyen repülhetünk vele, ráadásul pilótaszerepben! Bár nagyon látványosan lehet vele felszállni és landolni, nekem nem nyerte el a tetszésem. Túlságosan gyorsnak és nehezen kezelhetőnek bizonyult, bár az óceán felett lényegesen hamarabb átér az Újvilágba. Kipróbálni mindenképpen érdemes, megszokni már nehezebb, mindenesetre egy Budapest-Bécs útra ne ezzel induljunk el.

A játék leglényegesebb része talán maga a grafika, amelyen sokat csiszoltak. Igen magas felbontások állnak rendelkezésünkre,

letesség még Hawaii-on is fellelhető Honolulu felett repülve, Tokióról nem is beszélve. Az esti fények nagyon szépek, jó nézni a vaksötéttől előbukkanó kisebb-nagyobb városok fényeit, nagyobb városok felett elrepülve pedig a fényáradatot csodálni. A cockpit nézet hagyományosan jó, de megmaradtak az egérrel szabályozható magasságállításnál. Nem is lenne baj, ha a panoráma is vele együtt költözne feljebb vagy lejjebb, de azt is külön utána kell állítani.

A FS2000 kezelése megmaradt a régi módszernél, a windowsos megoldásnál. Ez egyrészt nagyon illúzióromboló, még akkor is, ha el lehet tüntetni, másrészt kö-

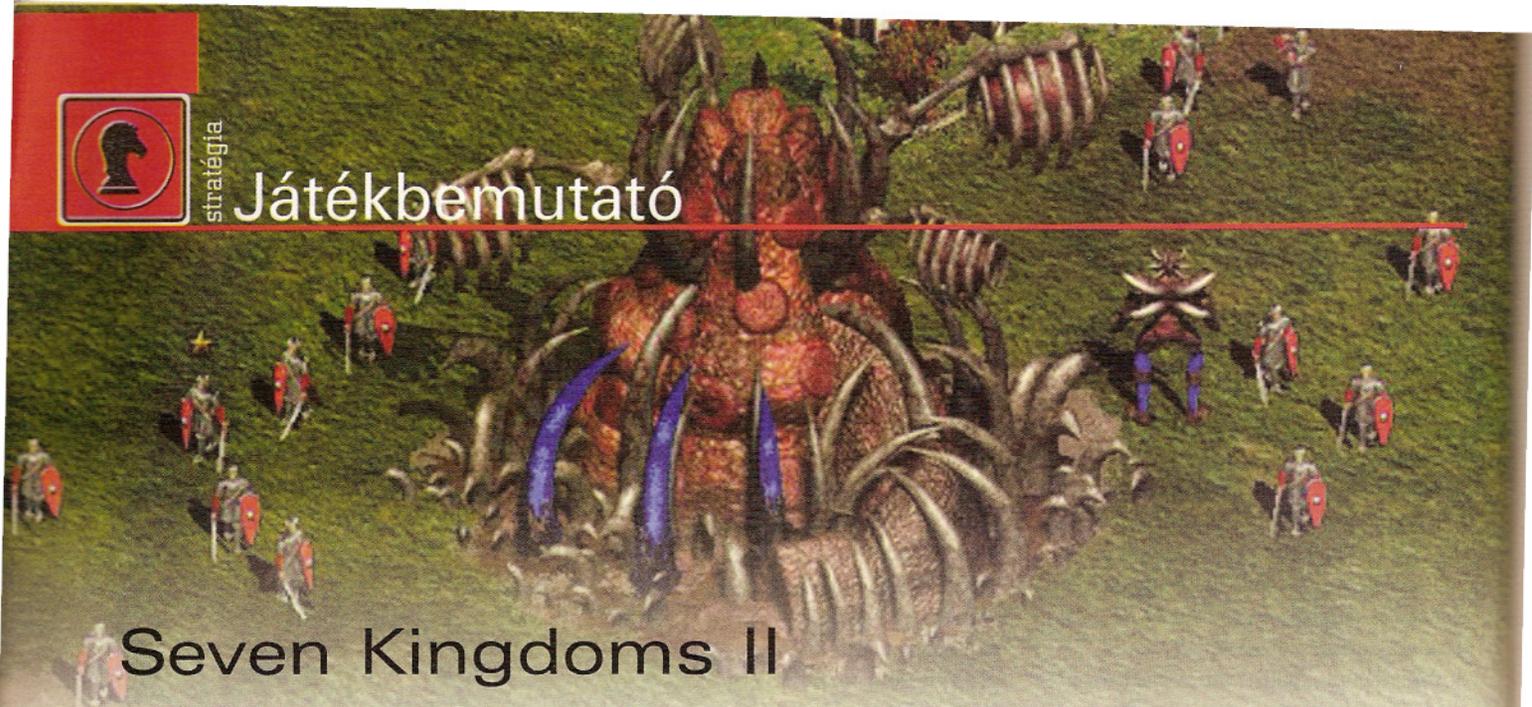
MS Flight Simulator 2000	
Pszygnosis	szimulátor
Minimum	Optimum
Pentium II 300 MHz 64 MB RAM 3D kártya, 600 MB HDD	Pentium III 450 MHz 128 MB RAM, 3D kártya, 1,5 GB HDD
Szeret – nem szeret	Van másik
<ul style="list-style-type: none"> ✓ jó kézikönyv ✓ valóságghű megjelenítés ✗ kezelőfelület 	<ul style="list-style-type: none"> Flight Unlimited 3 (GameStar 99/2) 8 FLY! (GameStar 99/1) 7
Kivitelezés: [5/5]	kiváló
Hangulat: [4/5]	jó
Összetettség: [4/5]	jó





stratégia

Játékbe mutató



Seven Kingdoms II Hét királyság, ami tizenkettő

Amikor annak idején a Seven Kingdoms megjelent, pontosabban berobbant a stratégiák piacára, mindenki kitörő örömmel fogadta. Félelmetesen sokrétű volt, rendkívül sok tennivalónk akadt, ha győzelemre akartuk vinni népünket. Most pedig itt a második rész, ami nagyjából ugyanazt kínálja nekünk.

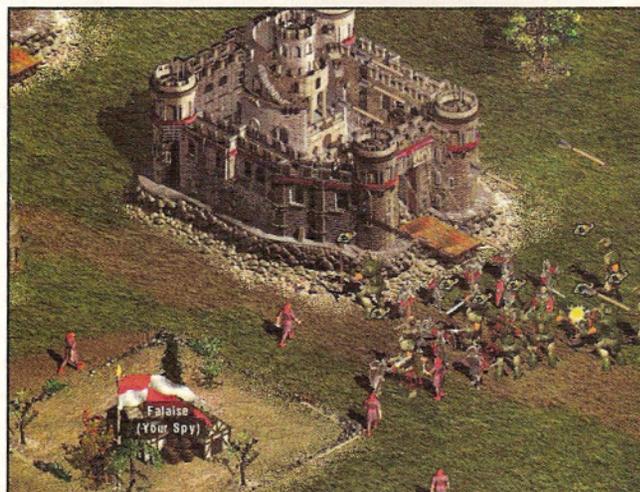
Városokat építeni, találmányokat kifejleszteni, létrehozni egy működő gazdaságot, kémekkel elárasztani a szomszédos népeket, mindeközben megpróbálni kiszűrni a mi sorainkba beférkőzött spionokat, és végszükség esetén katonai erővel meggyőzni a többi népet felsőbbrendűségünkről, miközben védjük határainkat az ősi ellenségtől, a frythanoktól. Ez röviden a lényege a Seven Kingdoms II-nek – ahogy az első résznek is ugyanez volt. A nagy őssel több órás multiplayer csaták zajlottak annak idején, de aki egyedül volt, az sem panaszkodhatott, mert a küldetésgeneráló végtelen különböző játékkal látta el.

A Seven Kingdoms II alapvetően nem sokban különbözik az első résztől. Néhol találhatunk apróbb változásokat, de a koncepció a régi. Az alapvető összefüggések tökéletesen megmaradtak. Ugyanúgy kell a gazdaságot létrehozunk, bányákat, gyárakat, piacokat építenünk, karavánokkal hordani közöttük az árut. Hasonló a kémkedés is, ám egy kicsit kibővítették. Most már arra is lehetőségünk van,

hogy két más által irányított királyságot egymás torkának ugraszszunk, amivel hosszú időre elvonhatjuk magunkról a figyelmet. Ami a kutatás-fejlesztést illeti, több újdonság akad, mint az első részben, de attól még távol van, hogy mondjuk, a Civilization II-höz hasonlítható technológia-fát mondhasson magáénak. Változatlan a kezelés is, aminek még mindig az a legnagyobb hibája, hogy miközben keretet húzunk egységeink köré, nem lehet görgetni a térképet. Vagyis csak azon embereinket tudjuk egyszerre kijelölni, akik egy képernyőn vannak (vagy használjuk a Shift billentyűt, de egy csata közepén ez meglehetősen körülményes).

Vágjunk bele a különbségek ecsetelésébe is! A program

kétségtelenül legnagyobb újítása, hogy már játszhatunk az ellenséggel, a frythanokkal is. Ez szerencsére nem úgy valósult meg, ahogy a legtöbb valós idejű stratégiában szokás, azaz nemcsak egyszerűen átültették az emberekkel való játékmódot frythanra, hanem voltaképpen egy teljesen új játékot készítettek a programon belül, annyira más szemlélettel kell őket irányítanunk. Nem kell törődnünk gazdasággal, kémekkel, kereskedelemmel, diplomáciával stb. Némi fejlesztést itt is végezhetünk, de alapvetően sokkal kevésbé komplikált a játék a frythanok oldalán. Egyetlen dolgunk, hogy uralmunk alá hajtsuk az emberi településeket,





akik ezek után ellátnak bennünket minden jóval az életükért cserébe. Minél több város van a kezünkön, annál több életpontot kapunk, amiből újabb seregeket készíthetünk, amelyekkel újabb városokat igazhatunk le, és így tovább. A frythan oldalon a játék ezért kissé könnyebb, mivel nincs annyi dolog, amivel törődnünk kéne. A hét frythan alfaj kellően különbözik egymástól: az egyikkel emberevő növényekkel ültethetjük tele a vidéket, a másikkal állatokat alkalmazhatunk ugyanerre a célra stb.

A programban pontosan egy tucatnyi emberi népet irányíthatunk (kínai, japán, mongol, római, görög, karthágói, egyiptomi, perzsa, indiai, viking, normann, kelta), amelyek négy nagyobb csoportba vannak osztva attól függően, hol volt (van) lakóhelyük kicsiny bolygónkon. Így vannak északi, mediterrán, dél-kelet ázsiai és közel-keleti népek. A kampány során bármelyik törzzsel játszunk az alapvető célunk az, hogy leradírozzuk a frythanokat a föld színéről, majd ha ezzel készen vagyunk, akkor a többi, emberek által kormányzott királyság fölött is megszerezük az uralmat. A népek között egyébként nincs lényeges eltérés, egyedül a különleges egységek és az istenség, ahol akad némi különbség, ami esetleg az alkalmazandó stratégiában is okoz eltérést. De amíg eljutunk idáig, minden néppel pontosan ugyanazokat a lépéseket kell végrehajtani a gazdaság kiépítésében, kémkedésben, fejlesztésben. Akárcsak az első részben, itt is építhetünk kocsmát, ahol különböző tulajdonságú specialisták egész garmadáját találhatjuk. Van, amelyik fejlesztésben, mások a természetben rendelkeznek kiemelkedő képességekkel, de persze akadnak itt katonák is szép számmal.

A véletlenszerű pályagenerátort felváltotta a random kampánykészítő, vagyis ha ugyanazzal a néppel kezdünk egymás után két hadjáratot, akkor minden egyes alkalommal más játékot kapunk. Ez nálam azt jelentette, hogy – mivel valószínűleg rossz utat választottam a küldetések közötti történeti elágazások alkalmával – a harmadik pályán már olyan nehéz ellenfelekkel kerültem össze (kétszáz rohan-ták le a hús emberemet a harmadik percben...), ahol esélyem sem volt. A kö-



vetkező kampányban viszont már messze nem voltak ilyen kemény ellenfelek, vagyis a véletlenszerű generálás bizonyos fokig random nehézségi szintet is jelent. Így az új kampánykészítőtől nem voltam elalélva, jobban szeretem a jól megszerkesztett, változatos, előre „behangolt” és egyre nehezedő küldetéssorozatokat, amiket igaz, hogy csak egyszer érdemes végigjátszani, de akkor tényleg élvezetes.

Egy másik újítás, amivel egy kis szerepjátékos érzést próbáltak belecsempészni a játékba, hogy kijelölhetünk tíz katonát királyi testőrségünknek, akik elkísérnek minket egyik pályáról a másikra. Mindezek közben természetesen megőrzik tapasztalataikat (vagyis harci tulajdonságaik megmaradnak) és cipelik magukkal a különböző tárgyakat, amelyek extra tulajdonságokkal ruházzák fel őket. A kampányokat természetesen ezen lehetőség figyelembe vételével konfigurálja a gép, vagyis a királyi csapatok nélkül igen nehéz dolgunk lehet a későbbi pályákon.

Éles szeműek a grafikában is számos újdonságot fedezhetnek fel. A legszembeütőbb, hogy a méretek az első részhez képest számottevően megnöttek. Nagyobbak lettek az épületek és az egységek is, ami jótékony hatással van a kidolgozottságra, hisz’ így minden sokkal szebb, részletesebb lett. A nosztalgizálóknak azonban lehetőségük van kisebb épületkészlet használatára is, ami által a játék kinézete jobban hasonlít az első részre.

Tehát az épületek és az egységek kinézete sokat javult, de ugyanez nem mondható el a terepről. A mostanában megjelent hasonzorú játékokhoz képest

(Tiberian Sun, Age of Kings) rendkívül sivár, szinte alig van rajta élet, sehol egy madár, vagy más állat. Ezek hiányát az időjárás hatásokkal próbálták ellensúlyozni, amik tényleg egészen jól néznek ki.

A játék nehézségéről és összetettségéről csak pozitívan lehet nyilatkozni. A mesterseges intelligencia kemény kihívást jelent még a gyakorlottabb stratégáknak is. A program megfelelően alakítja birodalmának kémkedési, gazdasági és diplomáciai ténykedéseit, és csatákban sem lebecsülendő ellenfél.

Ha valaki szerette az első részt, biztos vagyok benne, hogy a második is elnyeri tetszését, hiszen voltaképpen annak fel-tuningolt változatáról van szó. Emellett azonban néhány újdonságot is tartalmaz, így nem lehet azt állítani, hogy egyszerű második rókabórról van szó. Annak, aki-nek az első rész nem volt ínyére, ugyan-ezen okok miatt nem ajánlom, mert való-szerűleg semmi olyasmit nem találna benne, amitől megváltozhatna a véleménye.

Pelace

Seven Kingdoms 2	
Ubi Soft real-time stratégia	
Minimum	Optimum
Pentium 133 MHz 32 MB RAM	Pentium 233 MHz 64 MB RAM
Szeret – nem szeret	Van másik
<input checked="" type="checkbox"/> kellemesen összetett <input checked="" type="checkbox"/> felújított grafika <input checked="" type="checkbox"/> kevés igazi újítás	Age of Empires Seven Kingdoms
Kivitelezés: közepes	6
Hangulat: jó	
Összetettség: jó	



szimulátor

Panzer Elite

Ta(n)ktika felsőfokon



Szomorkás eső kopogott a majd' ötven tonnányi monstorum tetején. Dietrich negyed órája ücsörgött szótlanul parancsnoki székében. Ezt a tizenöt percnyi nyugalmat egyedül tapasztalatának köszönhette. Végigharcolta a háborút egészen eddig az átkozott partraszállásig, és mára tisztában volt vele, mikor és mit tehet meg. Körülnézve a páncélosában csupa fiatal, ideges arc nézett rá vissza reménykedő szemekkel. Az öreg parancsnoknak nem volt bátorsága megmondani az igazat, ezért inkább kiemelkedett székéből, körbenézett, majd határozott, nyugodt hangon megszólalt: „Páncélosok 11 óránál.”

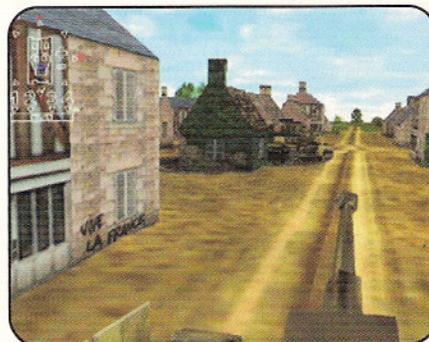
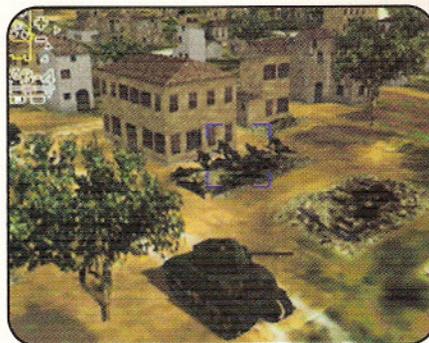
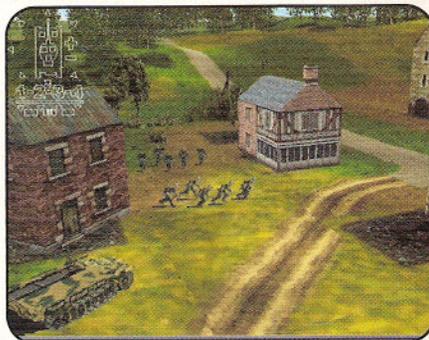
Kíváncsi vagy, miért tartott ilyen sokáig a második világháború, amikor a szövetségesek sokszoros számbeli fölénye már '42-ben világosan megmutatkozott? Furcsálltad Csodabogarat a Kelly hőseiben, amiért nem volt hajlandó bújócskázni a német tankokkal? Nos, most magad is kipróbálhatod, milyen érzés lehetett amerikai harckocsizóként csatába vonulni a félelmetes nagymacsák ellen! A Psygnosis cég fémjelmezte Panzer Elite erre a furcsa párosra építette programját. A gyenge páncélszámú, ám furge és számbelileg túlerőben lévő tengerentúli Shermanek, és az erősebb, ám utánpótlási gondokkal küszködő Párducok csatája változatos és egyedi összecsapásokat ígér.

Tankoljunk és menjünk!

Feladatunk egy páncélos szakasz (összesen négy, illetve öt harckocsi) irányítása a megadott hadműveleti célok teljesítése érdekében. A PE-ben negyven küldetés gondoskodik róla, hogy pénzünkért hosszan tartó élvezetben részesüljünk. A helyszínek között Észak-Afrika homokbuckáit, Szicília partjait, az olasz csizma városkáit és Franciaország északi vidékét említhetem. A felsorolásból és a fentebb olvasható sorokból már sejthetitek, hogy ezúttal nem (azaz: sem) róhatjuk lánctalpainkkal az orosz

Földanyácska sáros pusztáit. Ugyanígy nem áll módunkban a lengyel és a francia hadjárat testközelű végigharcolása sem. Cserébe viszont olyan érdekességeket, lehetőségeket találunk a Panzer Elite-ben, ami könnyen kárpótolhatja a minőséget a mennyiségnél többre tartó játékosokat.

Példának okáért említhető az oldalként kilencféle meglovagolható vasparipa, amelyekhez jön még öt gyengébb, kizárólag társaink által irányítható páncélos, és további 62 fajta egység, amelyekkel a csaták során akadhatunk össze. Utóbbiak nagyon heterogén összetételűek, hiszen találunk köztük tankot, rohamlöveget, tankelhárító ágyút, tüzérséget, felderítő járművet és gyalogságot is. Ezek az eszközök és katonák nem egyszerű ágyútölteléknek kerültek a programba, a tesztelés során gyakran a házak között megbúvó, páncélököllel felszerelt gyalogosok vetettek véget mérsékeltén fényes parancsnoki karriernek.



Tájékozódjunk!

Szimulátorok esetében két, egymásnak ellentétesen ható tulajdonságot kell a programozóknak szinkronba hozni. A grafika, a látvány és a sebesség ellentéte örök dilemma, és sajnos most sem sikerült kibékíteniük az íróknak az antagonisztikus viszonyban álló területeket. Ami a vizuális megjelenítést illeti, nos, arra nem lehet panaszunk. Szépen kidolgozott járművek, változatos és interaktív (ejtsd: szétlőhető, eltáposható, kidönthető stb.) táj, csendesen szemerkélő eső, bombatölcsérek, és még sorolhatnám a 2,5 méterenként egy-egy poligont számláló terep kiemelkedő részleteit. Mindezeknek azonban ára van: ez pedig a sebesség. A megjelölt P-II 266, 64 Mb RAM, 3D kártya (de milyen?) konfiguráció finoman szólva is kevés az élvezhető játékmenet elérésére



Armored Fist 3 Tankcsapda

Könnyű dolgom van, miután sem a NovaLogicot, sem az Armored Fist-sorozatot nem kell különösebben bemutatnom, hiszen e két név már lassan öt éve egybefolyik. A hatalmas sikereken felbuzdulva azonban több neves kiadó is beszállt a tankszimulátorok területén a vásárlók kegyeiért folytatott küzdelembe, és ma már az a kérdés, hogy a kezdetek óta jelen lévő cég képes-e életben tartani nagymúltú játékeit.

A szimulátor-rajongók népes tábora kellemes emlékeket érezhet a NovaLogic név említésekor, hiszen mind repülő-, mind tankszimuláció terén sikeres programokkal rukkoltak elő. Még akkor is így van ez, ha jól tudjuk, hogy a hangsúly mindig is a játszhatóságon és nem annyira a szimuláció komolyságán volt. Talán ez a tény, valamint az ehhez párosuló alacsony gépigény tette népszerűvé és kedvelté játékaikat, de a mai kiélezett versenyhelyzetben, amikor egymást érik a szimulátorok, mindez könnyen kevésnek bizonyulhat.

Az Armored Fist harmadik része viszonylag sokáig készült és könnyebb helyzetben van, mint repülő társai. Nem éppen egyeduralkodó a piacon, de jóval kevesebb rivállal kell számolnia. A bejelentkező intro teljesen átlagosnak mondható: fekete-fehér képsorok és színes háborús képek váltják egymást, mind-mind archív felvétellel, semmi egyedi alkotás, saját grafika. A zene sem ragad magával bennünket, jó szívvel ragaszthatjuk csak rá az átlagos jelzőt. A főmenüben három lehetőségünk nyílik a játékra, amelyeknél célszerű sorrendben haladnunk. A csaták menüjében nem kevesebb, mint 19 harcot kínálnak számunkra. Ezek között néhány már a pusztá leírása alapján is öngyilkos akciónak ígérkezik. Akadnak egyszerűbbek is, ame-

lyek még gyakorlásnak is megfelelnek, ezek általában nappal kezdődnek. Nem lehet eldönteni, hogy fokozatosan erősödnek-e, de az tény, hogy két-három csata esetén a szerencsére is szükségünk lesz, valamint arra, hogy többször is nekiveselkedjünk egy-egy feladatnak, mivel ki kell ismerni a pálya egyes részeit.

A küldetéseken belül megtaláljuk a gyakorlást, amely logikusan egymásra épülő feladatokat jelent számunkra. Meglehetősen gyorsan kapjuk az instrukciókat ahhoz, hogy mindent elsősre megértsünk, és sajnos feliratozás nem áll rendelkezésünkre. Az alapvető mozgásokat, manőverezéseket, célzási technikákat sajátíthatjuk el, tankokkal, épületekkel, gyalogos katonákkal teletűzdelt pályákon. Nem árt ezeket elvégezni, mert a célzással komoly gondjaink lehetnek dombos terepeken. Ugyan-

ilyen hasznos tudni azt is, hogy melyik lövedéket mikor, milyen távolságból és célpontokra érdemes alkalmazni. Nem hibázhatunk sokat, mivel nem áll végtelen munió a rendelkezésünkre a feladatok végrehajtásához.

Ha úgy érezzük, már teljesen kiismertük az M1A2 Abrams típus minden részletét, érdemes a többi küldetésbe belefogni. A világ öt különböző részén kell tűzharcba bocsátkoznunk, amelyek közt a mindig veszélyes Kelet-Afrika, és a nyugodtnak cseppet sem nevezhető Azerbajdzsán is megtalálható. Ellenfelekből jut bőven, leginkább T55-ösök és T72-esek felbukkanására kell számítanunk, de találkoztam már T80-as tankokkal is. Persze mi sem vagyunk egyedül, és nem csak egy tankra korlátozódik hatáskörünk. Bármelyik pillanatban járművet válthatunk a még működő gépek kö-

zött, és az éppen aktuális járművet irányíthatjuk is. Ez kisebb akciónál jön jól, és kedvünkre taktikázhatunk is, de vannak olyan ütközetek, amikor egyszerűen képtelenség több járműre is felügyelni.

Ha megmaradunk egyetlen tanknál, jó néhány kameranézet közül választhatunk értelemszerűen, a nekünk leginkább szükséges funkció szerint. Irányításhoz akár a külső nézet is jó lehet, de ajánlatos a vezetőállás használata, ugyanis ilyenkor aktuális sebességünk is látszódik, és a torony

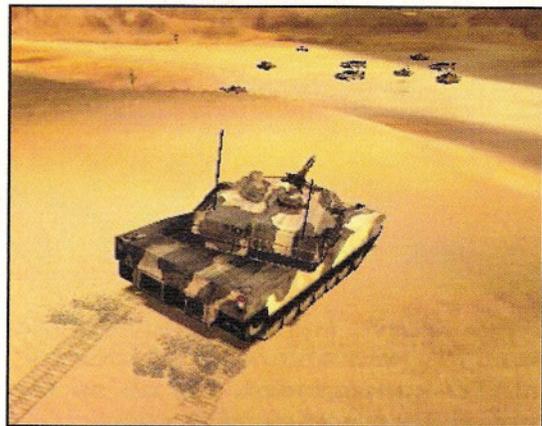




helyzetéről is állandó tájékoztatást nyújt egy műszer, azaz nem zavarja a manőverezést. A sorrend mit sem változott az évek folyamán: lövések előtt betöltjük az éppen használni kívánt lövedéket, majd amikor megkapjuk a tájékoztatást annak elkészüléséről, nincs más dolgunk, mint a pontos és gyors célzás. Ez már nehezebb feladat, tényleg érdemes a gyakorlóménüben rászánni néhány pályát. A tank és a lőtorny kezelése egyaránt könnyű feladat. Ismét inkább a játszhatóság kapott nagyobb hangsúlyt, ami nem is baj.

Több dolog is van azonban, amely alaposan lerontja az értékelést. Az első rögtön a program grafikája, amelyet már egy-két NovaLogic játékból ismerhetünk. Nem túl látványos és nem túl szép, sőt – néhány nagy sikerű akciójáték képeit felidézve –, egyenesen ronda. A legnagyobb választha-

tó felbontás a 640x480, és ehhez hozzájön az is, hogy a Voxel-space grafikai megoldás egyszerűen csúnya. Mindezt tetézi, hogy átlag feletti konfiguráció szükséges ahhoz, hogy sima terepen haladva egybefüggő, folyamatos képet lássunk, nem is beszélve egy 6-8 személyes csetepatéről. Szomorú az is, hogy a robbanások effektjei szintén hatalmas csalódást okoztak, a találattól összeomló épületek falai simán ledőlnek, mint egy kártyavár, a szétlőtt anyagot hiába is keresnénk, semmi törmelék nem marad a házakból, tornyokból. Továbbra sem tudunk átmenni egy-egy tornyon, amit a valóságban egy ilyen behemót tank simán, erőlködés nélkül lökne ki a helyéről. Ezek



után értékelnünk kell azt a tényt, hogy a legtöbb pályán megtalálható gyalogosokat képesek vagyunk lánctalpunk alá gyúrn.

Furcsa az is, hogy az ellenséges tankokat a terepen zöld négyzet jelöli, amely mindig is a szövetséges járművek színe szokott lenni, ráadásul a radarképen egyébként piros színnel szerepelnek. Nagyon nehéz jól mondani az Armored Fist harmadik részéről, amely letérni látszik a helyes útról. Sokok apró bosszúságra okot adó dolog kapott benne helyet. Még akkor is idegesítőek ezek a hibák, ha tudjuk, hogy nem első sorban a szimuláció-jelleg dominált a program megalkotásánál. Mert ha valóban az élvezetes játékra, a látványra helyezték volna a hangsúlyt, akkor egy teljesen új grafikát kellett volna készíteni, amely lényegesen szebb és gyorsabb. Nem akarok tippet adni a készítőknél, de például a Rage Incomingjától kellene példát venniük – én ugyanis hasonló látványra és játékmenetre számítottam, és bizony alaposan csalódtam.

Doki

Mit is vezetünk ?

Nem árt tisztában lenni vele, milyen járművet is bíztak ránk, éppen ezért a legfontosabb paramétereket felsorolom, amelyek között akadnak érdekes és megdöbbentő adatok is.

Feljesztő: General Dynamics Land Systems

Személyzet: 4 fő

Súlya: 69,54 t

Hossza (ágyúval): 983 cm

Torony magassága: 237,5 cm

Szélesség: 365,8 cm

Lóerő-súly arány: 21,6 LE/t

Turbodiesel motor teljesítménye: 1500 LE

Sebességfokozatok: 4 előre, 2 hátra + semleges fokozat

Végsebesség egyenes terepen: 68 km/h

Sebesség terepen: 48 km/h

Sebesség 10%-os emelkedőn: 27 km/h

Sebesség 60%-os (!) emelkedőn: 6 km/h

Gyorsulás 0-35 km/h-ra: 7,2 másodperc

Maximális tolató sebesség: 35 km/h

Üzemanyag hatótávolsága: 426 kilométer

Fegyverzet: 120mm-es lövedékek, páncéltolt járművek, keményebb épületek, objektumok ellen, amelynek négy változata szerepel a kínálatban:

SABOT Cannon – tankok ellen a leghatékonyabb, urániummal töltött gyilkos lövedék erős páncéltalpak ellen

HEAT Cannon – bunkerek, tornyok, katonai épületek ellen hatásos, de kevésbé használható az erősebb páncéltalpak rendelkező tankok (például az orosz T80-as) ellen

MPAT Cannon – légitámadások ellen véd, valamint a légi kíséret védelmét szolgálja, helikopterek, bombázók ellen ideális, a célpont közelében felrobban és hatalmas pusztítást végez

STAFF Cannon – a kisebb célpontok elleni megoldás, elsősorban óvatlan helikoptereket képes könnyedén leszedni

Armored Fist 3	
NovaLogic tankszimulátor	
Minimum	Optimum
Pentium 233 MHz, 64 MB RAM	Pentium II 400 MHz, 128 MB RAM,
Szeret – nem szeret	Van másik
<ul style="list-style-type: none"> ✓ egyszerű kezelhetőség ✗ puritán és lassú grafika ✗ nem túl reális szimuláció 	M1 Tank Platoon Armored Fist 2
Kivitelezés: középe	
Hangulat: középe	
Összetettség: Jo	

5



Gorky 17

Szinkronizált horror

Mi történik, ha egy lengyelországi volt szovjet katonai bázison mutánsok szabadulnak el? Odaküldenek egy NATO-kommandót. Ha ők se térnek vissza? Odaküldenek még egyet...

Sajnos igazán kevés a színvonalas horror(-thriller)játékok száma. Szinte egy kezünkön meg lehetne számolni azokat a programokat, amelyeknek ténylegesen sikerül elérniük a megfelelő hangulatot, hiszen egy számítógépes játéknál jóval nehezebb ezt megvalósítani, mint mondjuk egy mozifilmnél. A lengyel Metropolis csapat tagjai gondoltak egyet, összevegyítették a körökre osztott stratégiát a szerepjátékokkal, és kalandelemekkel fűszerezték, hogy élénk tálalják az utóbbi idők egyik legígéretesebb programját, a Gorky 17-et (Amerikában marketing-okok miatt nem ezt a nevet kapta, ott Odium címmel lát napvilágot).

A játék története akár egy X-Akták résznek is beillene, azzal a különbséggel, hogy nem Mulder és Scully szerencsétlenkedéseiben gyönyörködhetünk, hanem végre igazi embereket találtak a megfelelő feladatra: NATO-kommandósokat. A hidegháború végeztével az oroszok felszámolták a lengyelországi Gorky 17 nevű titkos kém-kiképző bázist, amelyet egy amerikai kisváros mintájára építettek fel. Minden jó úton halad a feledés homálya felé, ám 2008-ban különös, megmagyarázhatatlan dolgok történnek a környékén, az események felderítésére küldött első négytagú kommandóscsapat nyomtalanul eltűnik. Itt lépünk be mi a képbe, illetve Cole Sullivan, a tudományos ismeretekkel is rendelkező kommandós, hogy maroknyi csapatával – amely két teljes főt számol – a végére járjunk az eseményeknek. Hamarosan kiderül, hogy az első csapat tagjaiból ketten nem természetes halállal távoztak az élők sorából, és az is ismertté válik hőseink számára, hogy Gorky 17-et

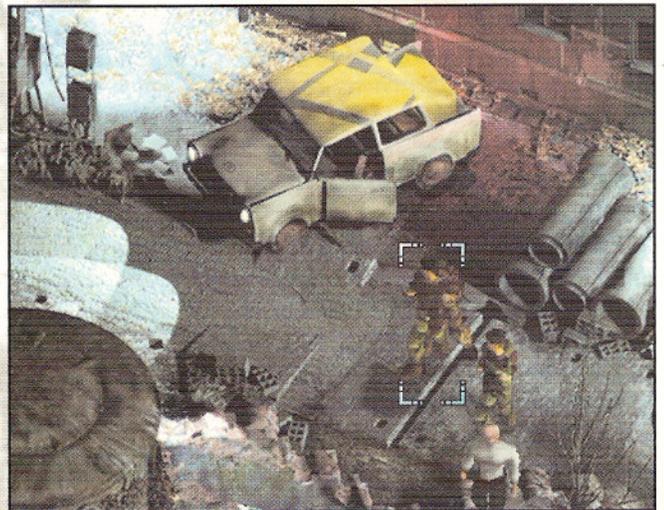
különleges ember-gép mutánsok lepték el. Sullivan és társai nem tudják – mert nem nézték meg az intrót ☺ –, hogy ilyen mutánsokat már találtak Oroszországban négy évvel ezelőtt, de elpusztították őket. Vagy mégsem? A feladatunk, hogy rájövünk, mi is történt Gorky 17-ben, mitől jelentek meg a szörnyetegek és mitől tűntek el az első kommandóscsapat tagjai. Vajon egy rosszul elsült kísérlet áll a háttérben (mint a Half-Life-ban), vagy valaki szándékosan engedte szabadjára a félelmetes teremtményeket?

Akarva-akaratlanul, az első dolog, ami egy játéknál feltűnik, az, hogy milyen a grafikája. A Gorky 17 indítása után kellemes meglepetés éri az egyszerű játékost, mivel gyönyörű, kézzel rajzolt háttérrel köszöntik. Amikor már a kalandjátékok is teljesen poligon-3D-sek (lásd King's Quest 8), amikor már csak a frame rate a lényeg, akkor szerencsére még vannak olyanok, akik látnak fantáziát az „elavult” módszerek felhasználásában.

A program színvilága, illetve a valós idejű fény- és árnyékkezelés sötét, vészjósló környezetet teremt, aminek a hangulata az első pillanatban megragadja a játékost. Szerencsére a háttérképek nem statikus képek, apró animációk is zajlanak rajtuk, amelyek még inkább élővé varázsolják a helyszíneket. A város életét (és a csatákat) izometrikus felülnézeti

perspektívából követjük nyomon. A karakterek és a szörnyetegek is jól illeszkednek a rajzolt háttérrel, ez nem véletlen, hiszen darabonként 800-2000 poligonból épülnek fel, és skeletal animation módszerrel kelnek életre.

Ahogy az ellenségek is ember-gép hibridek, úgy maga a program is a különböző stílusok jellemző elemeit ötvözi, hogy minél nagyobb élményt nyújtson a játékosnak. A rendszer felépítése igencsak „szerepjátékosra” sikeredett, hiszen minden karakternek van szintje, tapasztalati pontja, és persze fegyveres képzettségei is. Talán az RPG-stílus az, amelyből a legnagyobb rész szerepel a Gorky 17-ben. Emellett vannak benne olyan elemek, amelyek leginkább a kalandjátékokra hasonlítanak, ilyen a különböző speciális tárgyak használata bizonyos helyeken. A csata megvalósítása „stratégiasra” sikerült, teljesen körökre osztott, s mindenkinek megdobogtatja a szívét, aki nem volt elragadtatva a Diablo által meghonosított „egékkattogató-bajnokság” harctól, amelyet túlságosan sok játék használt fel (Silver, Darkstone, Revenant stb.) az utóbbi időben. A fő feladatunk mellett lehető-





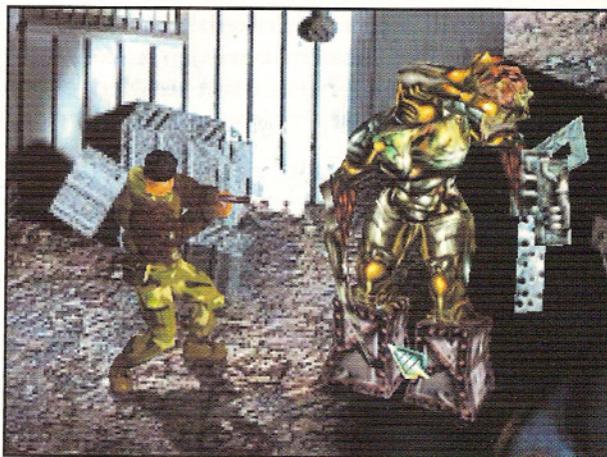
ségünk van különféle melléküldetések megoldására is, amelyeknek általában valamilyen jól használható tárgya jutalma.

Amikor csatára kerül a sor, a program átvált egy közelebbi nézetre. Mivel a Gorky 17-ben minden harc előre meghatározott helyen zajlik, nincsenek véletlenszerű találkozások az ellenséggel, ezért a csaták háttere is kézzel rajzolt, természetesen azt a helyszínt örökíti meg, ahol összeakadtunk a szörnyetegekkel. A harcrendszerre tökéletesen illik az egyszerű, de nagyszerű jellemzés; az ember már első alkalommal szinte szakértőként vezényli le az ütközeteket – ennek ellenére rengeteg taktikázásra nyílik lehetőségünk. A csaták egy négyzetrácsos területen zajlanak, ellentétben a Panzer Generalban vagy a Heroes-játékokban megismert hatszögletű megvalósítással. Egy emberünk egy körben megadott mennyiségű mezőt léphet, emellett lőhet, védekezhet vagy egy tárgyat használhat. Lehetőségünk van még tárgyak átadására más karakternek, illetve szabadon garázdálkodhatunk

saját hátizsákunkban, ezen tevékenységek nem kerülnek semmibe. Éppen ezért lehetőségünk van lépni, majd lőni egyet, s a végén odébbállni (természetesen

csak a maradék lépéseinket felhasználva), utána tárgyakat adogatni társainknak. Ha kattintunk egy emberünkre, a program zölddel „kifesti” azt a területet, ahová karakterünk ebben a körben el tud jutni (ezt egyébként a szörnyetegeken is használható), ha a jobb gombot használjuk, pirosak lesznek azok a mezők, ahová az aktuálisan a kezében lévő fegyverrel lőni (ütni) tud. Ha minden karakterünkkel végeztünk, átadhatjuk a vezérleést a számítógépnek, aki levezényli a szörnyek körét, majd ismét mi jövünk, és ez így megy addig, amíg meg nem öltük az összes ellenséget, vagy egyik emberünk el

nem pusztul, mert ilyenkor azonnal vége a játéknak. Ahhoz, hogy ez ne következhesen be, embereink jó kommandósok mintájára különféle gyilkoló szerszámokkal szerelték fel magukat – még a játék indulása előtt. Sajnos nem gondoltak arra, hogy gyilkos mutánsokkal kell szembenéznük, így irreálisan kevés lőszert hoztak magukkal. Nem lehet Rambo módjára gyilkos sorozatokkal meglepni a mit sem sejtő ellenséget, maradnak helyette a különböző „takarékos” módszerek, előkerül a balta, a baseballütő vagy a játék elején megtalálható csodálatos fegyver, a lángszóró, amellyel három négyzetnyi területet tu-



dunk elárasztani lángoló napalmmal. Ezzel a legtöbb szörnyetegen komoly sérüléseket okozhatunk, hacsak ki nem derül róla, hogy kiváló tűzoltó válna belőle, mert a lángokat fel sem veszi. Minden szörnyről, amikor először sebezük meg, kiderülnek bizonyos dolgok, ilyenek a különböző speciális ellenállásai, illetve páncélzatának típusa. Ha a fegyvereket közelbról megvizsgáljuk, a program kiírja, hogy milyen típusú páncél ellen mennyire hatásos, érdemes ezeket az adatokat is figyelembe venni, amikor elkezdünk gyepálni egy szerencsétlen ellenfelet. Érdekessége a játéknak, hogy csata közben is folyamatosan kapjuk a tapasztalati pontokat és növekednek a fegyver szakértelem képességeink is. Ha esetleg egyik karakterünk szintet lépne, akkor az is azonnal végrehajtható harc közben, a kapott bónuszpontokat azonnal szét kell osztatunk a tulajdonságai között.

A játék nyomasztó hangulatát nemcsak a

A fejlesztőkről

A lengyel Metropolis csapatáról eddig nem sokat hallhattunk. Egyetlen játékuk jelent meg angolul, a Robo Rumble, amely nem sok kritikust kápráztatott el. Ezen kívül grafikus kalandjátékokat adtak ki német, illetve lengyel nyelvterületen. A most megjelent Gorky 17 mellett jelenleg a Witcher nevű 3D RPG-t fejlesztik.

grafika, hanem a remekül eltalált aláfestő zene is kiemeli. A hangeffektek csak fokozták ezt a hatást, a szörnyek távoli üvöltései vagy a lépésekre emlékeztető zörejek pillanatok alatt megfelelő idegállapotba juttatják a játékost. Jók a dialógusok, különösen az tetstett, amikor csapatunk lengyel és francia tagjai összevesznek valamin, s ezt a főnök, az angol Sullivan igyekszik rendbetenni - itt egy beszélgetésen belül három különféle akcentus hallható. A Gorky 17 igazi meglepetés-játék, bár akik már korábban figyelemmel követték, sejtették, hogy

nem mindennapi program születik. A különféle stílusokat mesterien ötvözi a remek hangulattal, s egyszerű kezelhetőség mellett egy olyan élménnyel ajándékozza meg az embert, amelyet nem túl gyakran élhet át az egyszerű játékos. Mindenkinek csak ajánlani tudom!

Caris

Gorky 17 RPG

Monolith/TopWare

Minimum	Optimum
Pentium 166 MHz, 32 MB RAM	Pentium 266 MHz 64 MB RAM,

Szeret – nem szeret	Van másik
<ul style="list-style-type: none"> ✓ teljes nagyítás ✓ jó hangulat ✗ néha túl nehéz 	Fallout Abomination

Kivitelezés:
jó

Hangulat:
kiváló

Összetettség:
jó



kaland

Revenant

Visszajáró lélek
és játékstílus

Ahogy fejlesztőik a Diablo 2-n az utolsó simításokat végzik, úgy adják ki egyre elszántabban a különböző cégek a Blizzard sikerjátéka alapján készült klónokat. Természetesen az Eidos Interactive sem akar kimaradni a jóból, így a most elkészült Revenant is a mérsékelt nyakatekert, 3D-izometrikus akció-kaland-RPG kategóriába tartozik. Ez még nem feltétlen baj (már beletörődhattünk, hogy eredeti ötletek híján leginkább a bestseller játékok utánzatai közül választhatunk), a kérdés csak az, hogy túlvilági hősünk története és a játékmenet elég újdonságot tartalmaz-e ahhoz, hogy ne csak egy szürke utánzatként említhessük.

A mikor körülbelül két-másfél éve a Diablo népszerűsége tetőpontján volt, egy ismertebb nyugati lap egyik újságírója megjegyezte: milyen furcsa, hogy manapság minden népszerűbb játékstílust (Doom, Quake, Command & Conquer, Tomb Raider) gőzerővel kopintanak le a különféle cégek, a Blizzard sikerjátéka meg még nem „ihletett” meg

senkit. Úgy látszik, újságírónk mondandóját nem „kopogta le” (vagy nem volt babonás), mert közel fél évre rá ez a kategória is ontotta magából a rosszabbnál rosszabb és jobbnál jobb önjelölt trónfosztót. A régebbi Ancient Evil, Iron John Hawk, Lamentation Sword, vagy a frissebb Clans, Corum III: Chaotic Magic sokaknak biztosan nem cseng ismerősnek (nem maradtak ki semmiből), de

a Darkstone talán már annál inkább. Utóbbi – ha nem is érte el az eredeti játék hangulatát – legalább kellemes színfolttal szolgált a stílus egyébként meglehetősen szürke palettáján.

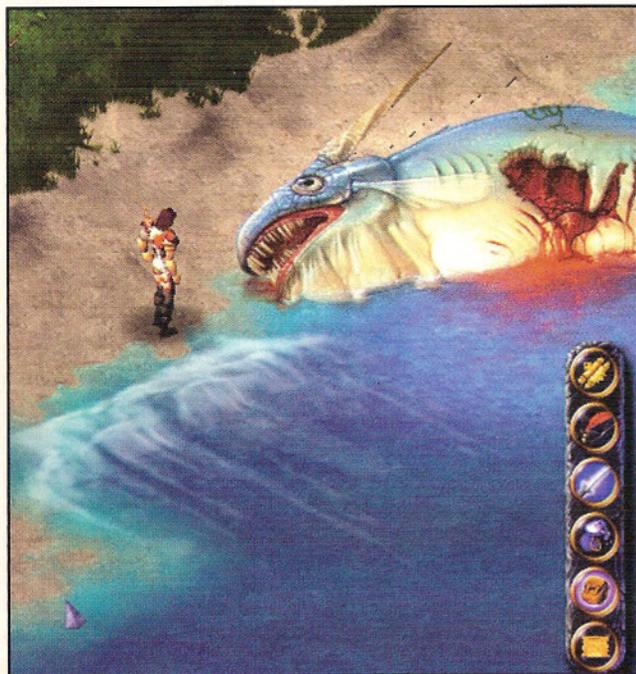
A most megjelent Revenant az unalomig ismert játékelemeket egy eredeti (-nek szánt) ötlettel próbálja feljavítani: főhősünk, Locke d'Averam nem a szokásos harcos(mágus) tolvaj osztályú jófiú, hanem egy Pokolból megidézett élőhalott!

Ponyvaregény

Hősünk feladata nem túl irigylésre méltó: Ahkuilonban kell rendet teremtenie, ahol egy ismeretlen szekta papjai különféle lényeket idéztek meg, segítségükkel pedig káoszba és vérfürdőbe taszították az egész birodalmat. A Változás Gyermekei elvetemültségükben még attól sem riadtak vissza, hogy elrabolják a király lányát, a csodálatos Arniát. Mivel az uralkodó katonái épp' csak arra elegendőek, hogy megvédjék a kastélyt és környékét, ezért egy szál magunkban kell szembeszállnunk a szörnyekkel és megtalálnunk a leányzót. Nem folytatom tovább: azt hiszem, ennyiből is világos, hogy a Revenant története a puha fedelű fantasy ponyvák színvonalát súrolja – alulról.

Gojko Mitic overdrive

A gyengécske sztorit a szereplők és „színeszeik” teljesítménye sem javítja fel. Locke például úgy néz ki, mint boldogult gyermekkorom „vadkeleti” westernfilmjeinek kiérdemesült sztárja, Gojko Mitic. E kísérteties (elvégre élőhalotról van szó) hasonlóságot csak fokozza a hangját alámondó színész teljesítménye, amit egyetlen szóval tudnék a legjobban jellemezni: ripacskodás. Meglehetősen idegesítő, ahogy minden kiejtett szót túlhangsúlyoz – még az olyan mondatoknak, hogy: „Hol találok a kovácsot?” is muszáj rendkívül veszjóslóan hangzania... Ez nem is lenne túl nagy baj, ha játék közben alapvetően csöndben maradna, a Revenant azonban igen sokat épít a párbeszédre, így ilyenkor egyfolytában nyomogatni kell a space-t, miután elolvassuk a megfelelő szövegrészt, hogy ne kelljen végighallgatni visszajárónkat. A többi karakter is bosszantóan klisészerű és a hagyományos





fantasy sztorikat idézi: gonosz mágus, jó-ságos király stb.

„Nézd csak, mintha az Avatart látnám...”

Amikor a játék elején ártatlanul kivégez-nek egy őrt, szinte automatikusan régi nagy kedvencem, az Ultima 8 sztorija jutott eszembe. Vitatható, hogy ez most „hom-mage” vagy egyszerű koppintás, az viszont tagadhatatlan, hogy maga a játékmenet is nagyon emlékeztet az Origin klasszikusára – ez persze nem baj, hiszen játékoknál (is) alapszabály, hogy ötletet jó helyről lopni nem szégyen.

Eleinte a legtöbb időt a várban, majd az azt körülvevő városkában töltjük. Érdekes mindenkivel elbeszélgetnünk, mert a to-vábbjutáshoz – a hagyományos kalandjáté-kokhoz hasonlóan – gyakran egy-egy fon-tos tárgyat kell megszereznünk, vagy vala-milyen logikai feladványt megoldanunk. Ahhoz például, hogy eljussunk arra a szí-getsre, ahol a király lányát őrzik, először meg kell szereznünk egy tengerész ellopott gyű-rűjét, amit egy tolvajlány őriz egy torony-ban, és így tovább. A városon kívül rögtön nekünk esnek a szörnyek. Eleinte egy szál rövid karddal a kezünkben harcolunk, ké-sőbb újabb fegyvereket és páncélokat is vásárolhatunk.

A harc- és mágiarendszer sokat változott az Ultimához és a Diablo-klónokhoz képest. A kézitusa már nem csak fejtelten kaszabolás: különféle manővereket alkalmazhatunk, amelyeket egy, a városban élő távol-keleti beütésű harcművészől tanulhatunk meg szintlépéskor. A legtöbb fortélyt szerencsére nem túl nehéz előcsalunk: elég a megfele-lő távolságból valamelyik gombot megnyom-nunk. Változtattak a mágiarendszeren is:

mágikus talizmánok segítségével idézhetjük meg a varázslatokat. A ta-lizmánok használatához különféle te-kerceket találhatunk a játék során, persze eleinte csak eggyel rendelke-zünk, és a többire is elég lassan le-lünk rá. Részemről jobban kedvelem a hagyományos RPG-k (például a Baldur's Gate) mágiatanulását: szerintem ez a talizmánosdi inkább erőltetett, mint eredeti ötlet.

A gondos szörny uzson-nára banánt is csomagol...

A játékban szereplő szörnyekben szokás szerint a nagyra nőtt pók(ronda zöld ork) rothadó zombi variációit ismerhetjük fel. Ezen a téren néha egészen idétlen dol-gokkal találkozhatunk: cápafogú mutáns béka vagy rikoltozó nindzsa. Ami emellett kifejezetten nevetséges, az a szörnyek ha-lála során hátramaradt felszerelések vá-lasztéka. Sohasem tudtam megérteni pél-dául, hogy mit keres egy mutáns póknál egy hatalmas arannyal teli erszény. Ezen különféle akció-szerepjátékokon edződve még csak-csak túltettem magam, amikor viszont a Revenant egyik kézitusajának eredménye egy jól megtermett répa, más-hol pedig bánánfürt volt, gúnyos kacajra fakadtam. Sajnos a játék ilyen és ehhez hasonló húzásai egy kissé „konzolos” han-gulatot adnak az egésznek, ami – szerin-tem legalábbis – nem válik egy horror-szerepjáték hasznára.

3D Izometria földjén barangolva

Ennyi szidás után kis dicséret is ráfér a programra: a grafika kidolgozottságára tényleg nem lehet panasz. A kastély kő-csipkái, a városka épületei, az er-dők, mezők nagyon igényesen ki-dolgozottak. Bár a grafikus motor lényegében 3D izometrikus, és nem forgatható teljes 3D-s, mint például a Darkstone-é vagy a Dun-geon Keeper II-é, a fényeffektek (tűz lobogása, varázslatok lens flare-jei stb.) nagyon szépre sike-redtek. Külön kiemelendő a tenger hullámainak és átlátszódásának megvalósítása, amelyhez foghatót még sehol sem láttam. Igazából azt



is pozitívumnak tartom, hogy a készítő-k maradtak a 3D izometrikus ábrázolásnál: a grafikusok így sokkal jobban tudtak ügyelni a részletekre – nem úgy, mint a Darkstone-ban, ahol minden rendkívül szögletesre sikeredett. Az animációval is nagyjából elégedettek lehetünk – egyedül főszereplőnk mozgása lett kissé darabos. A hanghatások átlagosak – az egyedüli bosszantó tényező megint csak a szinkron-színészek játékából ered: néhányuk (nem-csak Locke) annyira eltúlozta a halálhörgése-ket, hogy az inkább komikus, mint tragikus hatást kelt, pedig ugye nem ez volt a cél.

Vigye el az „ördög”?

Mire a cikk végére értem, azt hiszem, egy kicsit túl borús képet festettem az Eidos akció-szerepjátékáról. Komolyabb baj azért nincs vele: a Diablo- vagy Ultima-stí-lusú játékok fanatikusaik jobb híján reme-kül elszórakoznak vele néhány nap/he-tet. Az viszont tagadhatatlan, hogy amikor megjelenik az Ultima Ascension és a Diab-lo II, már arra sem fogunk emlékezni, hogy egyáltalán ki volt az a Revenant.

Bad Sector



Revenant	
Eidos Interactive akció-RPG	
Minimum	Optimum
Pentium 166 MHz, 32 MB RAM	Pentium 266 MHz, 64 MB RAM,
Szeret – nem szeret	Van másik
<input checked="" type="checkbox"/> nagyszerű grafika <input checked="" type="checkbox"/> hangulatromboló apróságok <input checked="" type="checkbox"/> sablonos sztori	Diablo Darkstone
Kivitelezés: 	Kitűnő
Hangulat: 	Közepes
Összettség: 	Jó



RollerCoaster Tycoon – Added Attractions Pack

Még több hullámvasút

A RollerCoaster Tycoon óriási sikere után nem meglepő, hogy ilyen gyorsan megérkezett hozzá a kiegészítés. Sok újdonságot nem hozott, csak apróbb változásokat, de arra tökéletes, hogy még tovább élvezhessük a játékot.

A lig fél évvel ezelőtt jelent meg a RollerCoaster Tycoon, ami a Theme Park után a második vidámpark-szimulátor volt a piacon. Az elkészítésért ugyanaz a Chris Sawyer felelős, aki annak idején a Transport Tycoon-t is elkövette. A grafikai motor kísértetiesen emlékeztetett is a szállítványozási vállalatot szimuláló programra, de szerencsére ez pozitívum, hiszen aranyos, izometrikus megjelenítést és alacsony gépigényt örökölt a program. A hangulatát és a játszhatóságát jól jellemi az az adat, hogy hosszú hónapokig az eladási listák élmezőnyében tanyázott, noha manapság egy program



életgörbéje körülbelül 5-6 hét. Ilyen siker után nem meglepő, hogy a továbbiakban is meg akarják lovagolni a sikert a készítő, így készült el a most megjelent kiegészítő lemez.

Ez a korong 30 teljesen új pályát tartalmaz, amelyeken továbbfejleszthetjük vidámpark-igazgatási képességeinket. Legáltalább ennyire lényeges, hogy számos új

attrakció került föl a korongra, amelyekből akár Észak-Amerikában a valóságban is létező hullámvasutakat is képernyőre lehet álmódni. Mondjuk, nálunk nem hiszem, hogy ez lenne az elsődleges szempont, amiért a vásárlók tömegei megrohannák a boltokat, mivel valószínűleg igen kevesen vannak kis hazánkban, akinek valódi élménye fűződik mondjuk a Virginia Reelhez, vagy a Side Friction Roller Coasterhez.

Az új attrakciókon kívül a régiekhez is kapunk számos kiegészítőt, amelyekkel még jobban megtekerhetjük szegény botor embereket, akik voltak elég bátrak, hogy a mi parkunkba látogassanak. A kiegészítők köre is kibővült kissé, például új boltok segítségével húzhatjuk ki nehezen megkeresett pénzüket a gyanútlan vendégek-ből.

Ezenkívül a római, egyiptomi, vadnyugati és a többi kiegészítő kollekción kívül, amelyek az eredeti játékban szerepeltek, most már dzsungelt is építhetünk a legvadabb hullámvasútjaink köré, vagy a Jurassic Park téma segítségével dinoszauruszokkal szórhatjuk tele a pályát.

Olyan rendkívül lényeges újítások is bekerültek a kiegészítő lemezbe, mint például az, hogy a különböző hullámvasutaknak most már nem csak egyetlen színösszeállítást állíthatunk be, hanem akár

szekciónként különböző színűre pingálhatjuk azokat. Az új mintákat az ösvényekre már ne is említsük. Alapjaiban változtatják meg a játékot!



Szerencsére a gépigény még mindig elég alacsony ahhoz, hogy azok is élvezhessék, akik nem olyan megszállottak, hogy félévenként mindig a legújabb típusra fejlesszék a számítógépüket. A játék ugyanis még mindig megelégszik egy Pentium 90-essel és 16 MB RAM-mal, ami manapság már kevés játékról mondható el.

Megmondom őszintén, én kicsit többet vártam ettől a kiegészítőtől. 30 pályán, és néhány grafikai újításon kívül nem sokat ad, ráadásul új hullámvasutakat az internetről is letölthetünk. Bár igaz, hogy egy kiegészítő lemeznek az a feladata, hogy azokat, akik végigjátszották az eredeti játékot, újabb hosszú órákra a képernyő elé kösse, és erre ez a korong is alkalmas, de azért el lehetne várni, hogy némi újdonságot is csempésszenek a játékba. Ha nem adják túl drágán (mondjuk 3000-4000 Ft körül), akkor érdemes megvenni, de egy teljes játéknak az árát nem éri meg. Természetesen az Added Attractions Pack használatához az eredeti játék is szükséges.

Pelace

HERTA

ÜNNEPEK

 Saitek



JS
JAZZ SPEAKERS
Creating Audio Lifestyles

HERTA

Bp. VII., Dohány utca 37. Tel./fax: 322-7846
(Számítástechnikai szaküzlet és szervíz)
Bp. XV., Szentmihályi út 131.
(Pólius Center) Tel./fax: 419-4020
Bp. III., Vörösvári út 23. Tel./fax: 368-8864
Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052

Bp. X., Kerepesi út 73.
(Park Plaza üzletközp.) Tel./fax: 252-3194
Bp. XX., Kosuth L. u. 33. Tel./fax: 235-6004
(Erzsébet Áruház)
Bp. II., Gábor Áron u. 74-78.
(Rózsakert Bevásárló Közp.) Tel./fax: 931-5840

Bp. IX., Könyves Kálmán ter. 12-14.
(Lurdy ház) Tel./fax: 486-1131
Bp. XXII., Nagytétényi út. 27.-47.
(Campona Bevásárló Központ)
Tel.: 424-3043



The Operational Art of War II: Flashpoint Kosovo

A piszkos(ul rossz) 12...

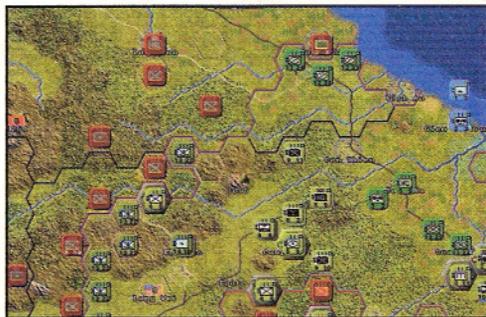
Meglepően ritka, hogy ugyanaz a cég két hasonló kategóriájú terméke egyszerre lát napvilágot, hiszen nemcsak az esetleges konkurenciával, de a testvérprogrammal is meg kell küzdeni a pénztárcák tartalmáért. A tény viszont tény: a Talonsoft a West Front mellett a TOAW2-höz is kiadott egy küldetéslemezt, célkeresztjében nem is akármilyen konfliktussal, a nemrég megélt koszovói válság szárazföldi „megoldásának” egy esetleges forgatókönyvével.

Kiegészítőről lévén szó, a Flashpoint Kosovo esetében is szükség az eredeti játék korongja a használathoz. Szomorú, hogy a CD-nek nagyjából a felét demók foglalják el (kitalálhatjátok, melyik cég termékeiről...), míg a többi részt az önálló futtatáshoz szükséges fájlok alkotják. Utóbbi ugyan jó dolog, de miért nem lehetett azokat a részeket is telepíteni, amelyek segítségével a küldetéslemezt teljes játékként lehetne installálni? Az ilyen apróságokon hamar túlteszi magát az ember, ha a fő attrakció igényesen kidolgozott és eredetiséget tükröz. Érthető hát, ha nagy buzgalommal fogtam hozzá a felkínált küldetések kóstolgatásához...

Magyar-román csúcstalálkozó 2000-ben?

...ahol rögtön egy ínycsengőn akadt meg a szemem: Hungary-Rumania 2000. Elolvastva az összecsapás háttérét, egy nevelésesen valóságos konfliktus képe sejlik fel az ember fiában, ahol a Magyar Hadsereg önállóan lép fel agresszorként Romániával szemben, Erdély visszafoglalása céljából. A dolog meglehetősen abszurd, ráadásul szomszédunk hadseregének harcértéke durván háromszorosra a miénknek... A fejlesztő cég hozzá nem értése és a felszínesség magasiskolája üvölt a képernyőről, amint az első magyar alakulatot szemrevételezzük. Derék honvé-

dőink francia (!) páncélosokon indulnak Erdély liberalizálására! Lehet, hogy jövőre kiemelten nő a Honvédség támogatása, de azt finoman szólva is elképzelhetetlennek tartom, hogy az összes T-72-est el-



passzoljuk, és remek gall tankokat szerzünk be helyettük – de nem valószínű az sem, hogy két tucat F-16-ost és F-15-öst vásárolnánk, miközben leselejtezzük a jó kis MiG-29-einket...

Ezek után már kritikusabb szemmel néztem a többi ütközetre – sajnos jogosan. A címadó küldetést megnézve kapásból elmegy a kedve az embernek a játéktól. A NATO szárazföldi beavatkozását modellező csata kezdetekor a szerb hidak többsége épségben van, sőt, a fix légvédelmi egységek is remekül érzik magukat! Nem hiszem, hogy a veszteségekre oly érzékeny NATO érintetlenül hagyott volna egyetlen hidat is, amelyik az ellenség vonulását segítheti. Az pedig még az eredeti program hibája, hogy tucatnyi lopakodó

bombázó bevetésekor is mindössze 25 százalék eséllyel rombolhatunk le egy átkelési pontot.

Azok a szerencsétlen iráni fenyegetések...

Helyet kapott egy Irak-Irán csata is a lemezen, amelynek a bevezetőjéből megtudhatjuk, hogy a megtörtént ütközetben az iráni fél nagy számban alkalmazott képzetlen, fiatal „katonákat”, úgymond lefárasztani az ellenfelet és felszedni az aknákat az elit alakulatok előtt. Ehhez képest a gyerekekből álló egység képzettsége magasabb, mint a reguláris csapatoké... Azért sikerült néhány pozitívumot is találnom, ezek között említhetők egy-két érdekes, igényesebb küldetést (Grenada '83, Líbia-Egyiptom 2000) és néhány apró javítást, módosítást. Koncentrálnak távolsági csapásainkat kizárólag repterekre, növelve ezzel a hatékonyságot, de említhető a harcrendszer változása is, ugyanis a küldetéslemezt használva nem szenvednek páncélosaink olyan hihetetlen veszteségeket, mint az eredeti játéknál megszokhattuk. Mindenesetre ennyi pozitívum édeskevesé hozzá, hogy akárcsak egy átlagos minősítésű pecsétet kaphasson a kiegészítő...

-csonti-

Flashpoint Kosovo	
Talonsoft	szimulátor
Minimum	Optimum
Pentium 133 MHz 16 MB RAM	Pentium 200 MHz 32 MB RAM
Szeret – nem szeret	Van másik
✓ javítások az eredeti játék rendszerén ✗ kevés küldetés	West Front Panzer-sorozat
Kivitelezés: [Progress bar]	gyenge
Hangulat: [Progress bar]	gyenge
Összetettség: [Progress bar]	külön

4



Prince of Persia 3D

Hogyan mentjük meg a hercegnőt



A Prince of Persia-sorozat harmadik része hű maradt a korábbi epizódokhoz. Rengeteg ugrándozás és gyilkos csapdák várnak arra, aki megpróbálkozik a hercegnő kiszabadításával. A szintek igen összetettek és hosszúak, ezért nem tudunk lépéstől-lépésre végigjátszást írni, mivel az valószínűleg betöltené az egész újságot. Ezért csak általánosságokban ismertetjük, hogy mit is kell(ene) az adott pályán csinálni, konkrét segítséget csak a nehezebb részeknél adunk. Elő tehát a turbánt és a buggyos nadrágot, indul a kaland!

Prison

A Prince első részéhez hasonlóan most is egy börtöncellából kezdjük meg kalandjainkat. Keressük meg a kissé más színű falat, toljuk be. Kövessük a folyosót, amíg a többi rabhoz nem érünk – beszélgessünk velük. Ugorjunk fel a jobb oldali emelvényre, majd a lyukon ki a szobából! Sétáljunk tovább a „vizes” szobáig, majd használjuk a kapcsolót. Húzózkodjunk fel a hídra, menjünk tovább. Ugorjunk bele a vízbe, ússzunk ki a jobb oldali partra, kezdjünk el felfelé mászni, de vigyázzunk, mert a híd leszakad! Haladjunk tovább (közben át kell ugranunk egy nagyobb lyukat is), amíg az újabb fogolyhoz nem érünk. Menjünk tovább a jobb oldali folyosóra, s amikor az őr nem felénk néz, húzózkodjunk fel a gerendára. Ugorjunk eggyel tovább, majd jobbról vegyük fel a láthatatlanná tévő varázsitalt. Gyorsan essünk le, a folyosó végén álljunk rá a kapcsolóra. Forduljunk meg, rohanjunk át a frissen megnyílt ajtón, kerüljük ki a csapdákat, másszunk fel a faemelvényre, majd ugorjunk át a lyukon. Menjünk jobbra, haladjunk el az alvó őr mellett, azután fel a lépcsőn. Fent először balra, majd jobbra, a folyosón a bal oldali ajtó mögött egy gyógyitalt találhatunk. A folyosó végén a tekerővel emel-

jük fel a ládát. Essünk le, keressük meg a kapcsolót, majd használjuk is. Menjünk tovább és némi ugrándozás után egy nagyobb szobába érünk. Az őrrel ne törődjünk, fussunk jobbra, a lépcső tetején haladjunk le és kússzunk tovább. Fenn a ládát lökjük rá az őr fejére, vegyük el tőle a kardot, haladjunk visszafelé, majd az újonnan megnyílt járatban öljük meg az őrt. Menjünk vissza az alvó őrhöz, vágjuk le, használjuk a mögötte levő kapcsolót. Sétáljunk vissza, menjünk át a most kinyílt ajtón, ahol az őr elintézése után menjünk jobbra, nézzük meg, miként kell aktiválni a nagy fejen levő rejtett kapcsolót. Ezután az asztalról vegyük fel a dobozt, menjünk ki és kússzunk végig a bal oldali folyosón. A kínzókamrában rakjuk a dobozt a „fejpréselő” berendezésre, majd használjuk a kapcsolót. Vegyük fel a benne levő karkötőt, menjünk vissza a fejhez, nyissuk ki az ajtót, öljük meg a következő őrt, végül távozzunk.

Ivory Tower

Induljunk el jobbra, azután fel a rámpán. Rohanjunk keresztül a hídon, hogy kikerüljünk az íjász látómezejéből. A függőhíd felemelkedett, így meg kell szereznünk az íjat, hogy tovább tudjunk menni. Ugorjunk

át a boltív felé, menjünk fel a lépcsőn. A feladat innenől kezdve egy darabig igen egyszerű: fel kell ugrálnunk az építmény tetejére – természetesen rengeteg csapdán keresztül. Fent vegyük fel az íjat, jobbról a gyógyitalt és vessük bele magunkat a medencébe. Másszunk ki, majd vegyük fel a nyílveszőket. Célozzuk be a függőhíd túloldalán levő kapcsolót, lőjük bele. Öljük meg az őrt, haladjunk tovább a csapdákat kikerülve. Miuán végignéztük, hogy a foglyot a várba kísérik, menjünk keresztül a nagy nyílt téren. A következő szobában kerüljük ki a csapdákat, keressük meg a botos őrt – öljük is meg. Ugrándozzunk át az első látásra veszélyesebbnek tűnő helyiségen. Másszunk és ugráljunk felfelé, amíg az őrtoronyhoz nem érünk. Itt lépünk rá a kapcsolóra, vegyük elő az íjunkat, és lőjük le a másik toronyban álló őrt. A híd leereszkedett, mi pedig átmehetünk a következő pályára!

Cistern

Ereszkedjünk le a kötélen a kútba. Lent keressük meg a nyílveszőket, majd másszunk ki. Fent is vegyük fel a nyílveszőket, lőjük le az orvlövészt, lendüljünk át a kötélen, aztán másszunk/ugráljunk fel oda, ahol az orvlövész állt. Itt újabb nyílveszőket és egy gyógyitalt szőlhatunk magunkhoz. A túloldalon szálljunk be a „lift-be”, ugorjunk a csónakba és ragadjuk



meg az ezvezőket. Az orgyilkost öljük meg (nem könnyű!), az utazás végén pedig szálljunk ki a csónakból. A dobozokra másszva ugorjunk fel a falra, ott vegyük fel a gyógyitalt. Ugorjunk át a vízben álló oszlopra, majd másszunk fel a láncon. Fent fordítsuk át a kapcsolót, a doboz segítségével másszunk fel. Fentről ugorjunk rá a mozgó dobozra, majd a túloldalon essünk le róla. Kúzdjuk át magunkat a csapdákon, menjünk fel a lépcsőn, öljük meg a nagydarab őrt és masírozzunk be a palotába.

Palace Entrance

Öljük meg az őrt, vegyük fel a sárga italt és fussunk előre a T-elágazásig. Balra használjuk a kapcsolót. Menjünk tovább, keressük meg a következő kapcsolót, amely a továbbjutást akadályozó rácsot emeli fel, de csak rövid időre! Siessünk, de vigyázzunk, egy helyen pengék vannak a falban! Ha átjutottunk, forduljunk jobbra, térjünk vissza az első őr holttestéhez, és menjünk fel a lépcsőn. Öljük meg a nagy őrt, a kapcsolóval emeljük fel a rámpát. Haladjunk tovább felfelé, majd ugorjunk fel az ablakba és toljuk arréba a dobozt. Gyorsan rohanjunk oda az íjászhoz, vágjuk le, vegyük fel a gyógyitalt, és toljuk be a dobozt a falon található lyukba (közben vigyázzunk a fent levő másik íjászra)! Másszunk továbbra is felfelé, amikor az őr felemeli a hidat, forduljunk balra és ugorjunk be az ablakon (ha az őr éppen nincs ott). Ugorjunk át a túloldalra és vegyük fel a nyílveszőket. Forduljunk jobbra, lendüljünk át a túloldalra, és vágjuk le az íjászt, aki már annyi keletlenlenséget okozott. Ezután távozzunk elegánsan az ablakon keresztül. Másszunk fel, keressük meg a felemelt hidat, csúszszunk le rajta, és öljük meg az őrt. A jobb oldali folyosóról szerezzük meg a gyógyitalt. A kör alakú teremben a jobb oldali könyvespolc jelenti a továbbvezető utat (a többi csapda). Ugrádozzunk tovább, majd a kapcsolóra rálépve nyissuk ki a továbbvezető ajtót. Bent öljük meg az őrt és vegyük fel a nyílveszőket. Nyissuk ki az ajtót, a nagy terem túloldalán leselkedő íjászt vadásszuk le. A kapcsolóval indítsuk be a mozgó platformot, a segítségével menjünk át a túloldalra. Toljuk arréba a dobozt, másszunk fel rá, majd a kötélén len-

düljünk át a túloldalra és kapaszkodjunk fel a láncon. Az ajtó bal oldalánál feljebb másszhatunk. Balra a ládák között megtalálhatjuk a szuperugrás varázsitalt. Az ital segítségével könnyedén (?) eljuthatunk a terem legtetetejére, ahol beindíthatjuk a különös gépezetet (menet közben két gyógyitalt is felvehetünk). Öljük meg a tetovált őrt, utána távozzunk az ajtón keresztül.

Palace Interior

Öljük meg a felénk rohanó őrt, sétáljunk tovább a nyolcszögletű épületig, kapaszkodjunk fel a szemben látható emelvényre, ahol menjünk jobbra. Innentől kezdve gyorsan cselekedjünk, mert időre megy az egész! Lépjünk rá a kapcsolóra, fussunk előre, essünk rá a következő kapcsolóra, forduljunk balra és menjünk át az ajtón (csapda!). Menjünk fel a lépcsőn, kapjuk el a kötelet, amivel lendüljünk át a túloldalra. Ezt megúsztuk... Öljük meg az őrt, a következő kötéllal megint lendüljünk át a túloldalra. Balra egy gyógyital található, amelyet szólítsunk magunkhoz. A kapu sajnos zárva, ezért keressük meg a kerek termet. Miután leestünk, gyorsan találjuk meg a betolható falat, mielőtt a plafon agyonnyomna. Másszunk felfelé, keressük meg a kapcsolót, ami kinyitja a már korábban látott kaput. Másszunk végig a pallón, majd próbáljunk meg beleugrani a lent látható medencébe. Másszunk ki, menjünk fel a lépcsőn, ott öljük meg az orgyilkost, végül menjünk át az ajtón.

Palace Escape

Közelítsük a medencéhez, figyeljük meg, amint a hastáncosnő beleugrik a vízbe. Bal oldalról vegyük fel a nyílveszőket, majd fussunk jobbra, haladjunk át a torony aljában levő ajtón, és toljuk be a fal egyik darabját. Ettől egy kötélen ereszkedik le a torony közepén. Ezután keressük meg a szerzetest, akit – bármilyen meglepő, de – nem (!) kell megölni. Helyette menjünk be a jobb oldali ajtón, másszunk fel a kötélén, Kaszaboljuk le az íjászt, majd térjünk vissza a szerzeteshez. Folytassunk tovább utunkat, a kötélén óvatosan lengjünk át, nehogy a tüskéken landoljunk, majd ugrádozzunk el az ajtóhoz. Másszunk egyre feljebb és vágjuk le az

őroket, majd szedjük fel a töröket a földről és használjuk a kapcsolót. Térjünk vissza a szerzeteshez (ehhez rá kell lépnünk egy kapcsolóra), aki előzékenyen felajánlja nekünk a szentélyt, amellyel rövid időre „fel-tuningolhatjuk” normál nyílveszőinket – de csak rövid ideig. Térjünk vissza a medencéhez, vessük bele magunkat, úszszunk végig az alagúton (a pengéket szerencsére már megállítottuk), majd másszunk ki a vízből. A szobában három zárt és egy nyitott kapu van, a következő helységben pedig három kapcsoló (piros, kék, zöld), amelyek a hozzájuk tartozó kapukat nyitják. Kezdjük a kékkel! Menjünk át a kinyitott kapun, rántsuk meg a nem égő fályát, mire kinyílik egy járaton, amelyen átmenve meg kell ölnünk az orgyilkost. Másszunk át a falon, vegyük fel a nyílveszőket, kapaszkodjunk fel az oltárra, ahonnan húzódkodjunk még feljebb. Kerüljük el a csapdákat. Haladjunk az „erkély” legvégéig. Nyilazzuk le a két őrt, majd térjünk vissza a medencéhez. Most a piros kaput nyissuk ki, menjünk is át rajta. Kóvessük az utat egészen addig, amíg a korábban megölt két őrhöz nem érünk. Lépjünk rá a kapcsolóra, azután folytassuk utunkat. Kis ugrádozás, majd ismét öljük meg az őrt, akit már korábban is láttunk, a kapcsolóval pedig nyissuk ki a rácsot. Térjünk vissza a medencéhez, ahol egy újonnan megnyílt utat találhatunk, menjünk is fel az itt található lifttel. Fent lendüljünk át a kötélén, lökjük rá az urnát a kék kapcsolóra. A láncon ereszkedjünk le, hasz-

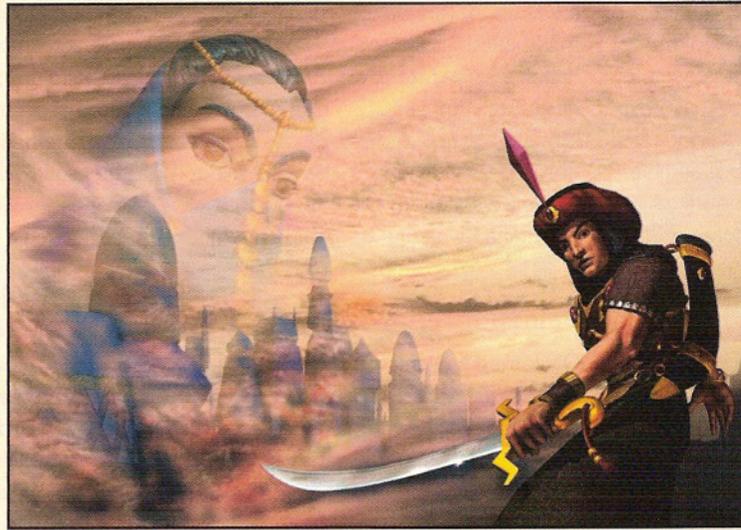




náljuk a zöld kapcsolót, ami ismét megnyit egy kaput – menjünk át rajta, sétáljunk, amíg össze nem találkozzunk az intróból megismert gyilkos hajlamú hástáncosnővel. Másvilágra küldése után (nehéz lesz) távozzunk.

Rooftops

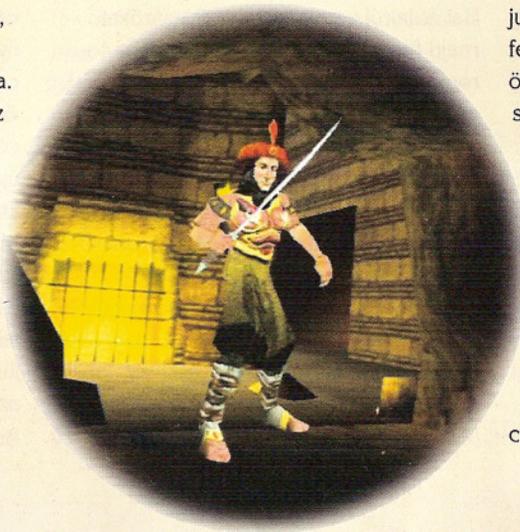
Menjünk végig a hídon, öljük meg az őrt, de a kapcsolót ne bántsuk, menjünk inkább előre, majd balra. Miután az őr bezárja előtünk a kaput, másszunk keresztül a bal oldali ablakon, és a peremen körbesétálva vágjuk le szegényt. Fussunk át a leomló padlón, keressük meg a boltívben levő kapcsolót. Másszunk át a megnyílt résen, forduljunk balra, ugorjunk át a túloldalra, kapaszkodjunk fel, ott öljük meg az őrt. Az elágazásnál menjünk jobbra, utána másszunk fel a peremre. Keressük meg a zöld italt, igyuk meg, térjünk vissza a boltívhez, amin ismét másszunk át (ezen az oldalon is van kapcsoló). Lendüljünk át a túloldalra, húzozkodjunk fel az ablakig – másszunk is át rajta. Öljük meg az őrt, vegyük fel a nyílveszőket. Az animáció után gyorsan bújjunk el az egyik oszlop mögé. Amikor az íjász újratölt, kapaszkodjunk fel az oszlopra, onnan ugorjunk át a túloldalra. Keressük meg a kivilágított ablakot, pattanjunk át rajta, a kötélen ereszkedjünk egy szinttel lejjebb, majd forduljunk jobbra. A lépcső tetején lépjünk rá a kapcsolóra, essünk le, és menjünk ki. Toljuk a dobozt a perem alá, másszunk fel, lent kerüljük ki a csapdákat, és lépjünk rá a következő kapcsolóra. Ugorjunk fel a peremre, araszoljunk el az ajtóig, majd húzódzkodjunk fel. A zöld italt hagyjuk békén, inkább ugorjunk át a túloldalra. A kötélen lendüljünk át a másik oldalra, ugorjunk át a jobbra lent levő erkélyre. Keressük meg az őrt, öljük meg, majd álljunk rá a kapcsolóra. Menjünk be az ajtón és vágjuk le az öregembert. A lifttel menjünk fel. Ezután már csak némi ugrándozást és kötélen lengedezést kell túlélnünk (meg



persze egy orgyilkost), hogy befejezzük ezt a pályát is.

City and Docks

Gyorsan másszunk fel a dobozra, onnan a peremre, majd a túloldalon le róla (közben persze kerüljük el a halálos dárdákat kilövő kapcsolókat). Lent a dobozok mögött egy alakváltó-ital található. Igyuk meg, gyorsan fussunk balra, azután jobbra. Itt másszunk fel a szobába, ahol egy kulcs meg egy gyógyital van. Miután visszaváلتoztunk herceggé, essünk le, öljük meg az őrt és térjünk vissza a szökőkúthoz. Nyissuk ki a rácsokat, válasszuk a bal oldali ajtót. Essünk le, öljük meg a fürge öregembert, szedjük fel a padlón található rácsot. A tüskés kapukon csak megfelelő időzítéssel lehet átkelni. Menjünk tovább, irtsuk ki a vízi szörnyeteget. A következő nagyobb te-



remben húzozkodjunk feljebb, onnan könnyebb átugrani a túloldalra. A dokkoknál essünk le a legalsó szintre, ahol keressük meg a szobát, amelyben egy adag nyílvesző található. Ezután találjuk meg az öregembert, beszéljünk vele, vegyük fel az asztalról a fűrlyát. Kapaszkodjunk fel a felső szintre, ahol keressük meg az egyetlen ott található bejáratot. Bent a padló kicsit instabil, ugorjunk középre, majd onnan egy szinttel

lejjebb, ahonnan biztonságosan leereszkedhetünk a terem aljára. A sarokban az ásó mellett essünk bele a lyukba. Lent öljük meg/kerüljük ki a vízi szörnyeket, és némi ugrándozás után keressük meg az összetekert kötelet – használjuk rajta a fűrlyát. Másszunk fel, a T-elágazásnál pedig irány jobbra! Az épületben igyuk meg az erőitalt, aminek a segítségével meg tudjuk ölni a következő vízi szörnyet. Másszunk ki a vízből a túloldalon, folytassuk utunkat a pallókon a távolban látható léghajó felé. Másszunk fel a falra, ugorjunk a vízbe, ússzunk át a túloldalra. A kötőnél másszunk ki és menjünk be az ajtón...

Lower Dirigible

Egy általános jó tanács a léghajós pályákra: minden jól sikerült ugrás után mentünk állást, mert még így is kihullik a hajunk, mire felérünk a tetejére! Másszunk fel a kötélen, beszéljünk az emberrel, öljük meg a legénység prominens képviselőjét. Haladjunk felfelé egészen a raktárhelyiségig. Toljuk arrébb a dobozokat, másszunk fel rájuk. Fent öljük meg az őrt, azután lépjünk rá a kapcsolóra. Beszéljünk az őrral, vegyük fel a gyógyitalt, másszunk át az ablakon. Kezdjük a platformok és a kötelek segítségével egyre feljebb haladni, közben öljük meg az utunkba akadó őrt. Menjünk tovább, lépjünk rá a kapcsolóra. Térjünk vissza a „gépterembe”,



HULL A PELYHES FEHÉR HÓ...

Az Ön ölébe pedig az internetes áruházunkból* megrendelt termékek!

AJÁNDÉKOZNI ÖRÖM, DE VÁSÁROLNI IS, AZ INTERNETEN

Az eBoltban úgy vásárolhatja meg ajándékait, hogy nem kell sorban állnia, utaznia, várakoznia.

Megnyílt!

Szórakoztató elektronikai
áruház – SONY márkabolt



Számítógépek és
alkatrészek

KÉNYELMES

GYORS

OLCSÓ

BIZTONSÁGOS

INFORMATÍV

SZÉLES VÁLASZTÉK

AKCIÓK



Vásárláskor ki sem kell
mozdulnia otthonról

Nincs utazás és sorban állás

A hagyományos boltokhoz
képest kedvezőbb árak.

Csere és javítási garanciát biztosítunk.

Minden termékhez fotó és
ismertető tartozik.

A „hagyományos” boltokban
ennyi terméket nem talál.

Nagy árengedmények.

*Az áruház címe:

www.ebolt.hu



www.ebolt.hu



menjünk a frissen leengedett híd felé. A híd végén ugorjunk, majd másszunk fel a bal oldali ládára, ezek után pedig folytassuk utunkat a következő perem felé. Haladjunk felfelé, öljük meg az őrt, és ha szükséges, vegyük fel a gyógyitalt. Másszunk fel a ládákra, lendüljünk át az ideoda mozgó platformra, majd a túloldalon ugorjunk le róla. Pattogjunk feljebb, amíg a kötéllel összekötött két ládához nem érünk. Másszunk fel a ládára, majd gyorsan ugráljunk el a másikig, amely emiatt ereszkedett le. Kapaszkodjunk fel rá, ugorjunk át a liftre, amiről a megfelelő időben „szálljunk” is le, különben odapréselődünk a plafonhoz! A kötélén másszunk fel, az ablakon át pedig haladjunk tovább. Nyilazzuk le az őrt, másszunk fel a kötélén – amikor a mozgó platform alattunk van, essünk rá. A túloldalon ugorjunk le, majd a kötélén lendüljünk át a nyílveszőkért. A kötél segítségével térjünk vissza, kapaszkodjunk fel a halott őrhöz – ha gyógyitalra van szükségünk, álljunk rá a kapcsolóra, ha nem, haladjunk tovább balra. A távolban látható őrt nyilazzuk le, különben még sok gondot okozhat. Folytassuk tovább utunkat a mozgó platformig. Ugorjunk rá át, majd a túloldalon menjünk be az ajtón és sétáljunk fel a lépcsőkon. Öljük meg az őrt, haladjunk tovább jobbra, fent a köteleken és a platformokon ugránozzunk át az aranyszínű tetőre. Nyilazzuk le az őrt, majd a platformokon keresztül ugráljunk át a nagy

dobozra. Fussunk előre, vessük át magunkat a középső platformra. Másszunk fel a fal tetejére, majd a lifttel menjünk fel. A következő lifttel haladjunk még feljebb, utána pedig sétáljunk a járaton egészen addig, amíg le nem szakad alattunk. A következő ugrándozós-kötélén lengedezős rész már nem lehet túl nehéz, ha már idáig

eljutottunk – miután végeztünk vele, menjünk át az ajtón. Bent kerüljük ki a csapdákat, toljuk a dobozt a perem alá, másszunk fel, lépünk rá a kapcsolóra és menjünk át az ajtón. Öljük meg az őrt, és használjuk a kapcsolót. Hoppá! A falak kissé elfordultak, de rossz hír, hogy elvesztettük összes fegyverünket. Másszunk felfelé, végül a lifttel hagyjuk el ezt a rossz emlékü helyszínt.

Upper Dirigible

A vízesésnél levő medencéből vegyük fel a kulcsot, nyissuk ki vele a jobbra található rácsot. Menjünk előre, kikerülve a kardos szobrokat. Fussunk tovább, az őrt is kerüljük ki, a kapcsolókra rálépve pedig először nyissuk ki a rácsot, aztán menjük át rajta, majd zárjuk be. A szobában fegyverezzük fel magunkat a bottal, amit a következő helyiségben ki is próbálhatunk az őron. Ha megöltük, haladjunk tovább – kikerülve a különböző csapdákat. A kapcsolóval indítsuk el a liftet, ugorjunk rá, a túloldalon szálljunk le róla, mielőtt a doboz agyonnyomna. Haladjunk tovább, amíg a zöld kőplatformhoz nem érünk, menet közben intézzük el az őrt, és vegyük el tőle a gyógyitalt. Kerüljük ki az ideoda mozgó dobozt és ugorjunk bele a ládába. Fussunk tovább, másszunk fel a kötélén, amiről gyorsan ugorjunk le, öljük meg az íjászt. Vegyük fel a fegyverét, majd ugorjunk át a távoli platformra. Forduljunk bal-

ra, induljunk el felfelé. Fent lépünk rá a dobozra, kapaszkodjunk fel a platformra. Jó időzítéssel kerüljük ki a darálót és másszunk át a túloldalon látható lyukon. Kapaszkodjunk fel a szuperugrás itelig, majd a fejünk feletti kapcsolóval eresszük le a hidat. A következő híd is egy kapcsolóval engedhető le, majd hívjuk le a liftet (újabb kapcsoló) – menjünk is fel rajta. Másszunk fel a kötélén, majd az akadályokat kikerülve jussunk el az emberig, aki a következő szobában ránk váró mérgező gázzal beszél. Bent a dobozt toljuk rá a rácsra, majd a kapcsolóval hívjuk le a liftet és menjünk fel vele. Öljük meg az őrt, jussunk el a középső platformra, amelyen egy nagy katapult található. A kapcsolók segítségével fordítsuk a katapultot a torony felé, amelynek le van ereszte a függőhídja. Álljunk rá a katapultra, repüljünk fel a toronyba, másszunk fel, és máris itt a következő pálya!

Dirigible Finale

Másszunk fel a peremre, menjünk jobbra, öljük meg az őrt, majd fussunk a kőtel felé és kapaszkodjunk fel rá. A túloldalon essünk le egy szintet, ott menjünk be a központi épületbe. Másszunk fel a kötélén, és a kapcsolóval nyissuk le a falakat. Hoppá, csak nem Rugnorral, a főellenséggel akadunk össze? De igen! Küzdjünk meg vele, majd – miután legyőztük – vége is a szintnek.

Floating Ruins

Aki azt gondolta, hogy az előző pályákon sokat kellett ugrálni, jobb lesz, ha felülvizsgálja nézeteit, mert ami most kezdődik, az minden eddiginél durvább... Másszunk ki a partra, vegyük fel a holmijainkat. Ugorjunk fel a szárnyas démonig – öljük meg. Kapaszkodjunk fel a peremre, majd fussunk a platform vége felé. A megjelenő köveken fussunk tovább, majd a végén ugorjunk át a túloldalra. Vessük át magunkat a dobozokon, majd lendüljünk át a rúdon. Lent kapjuk el a kötelet – jussunk ezzel a mozdulattal át a résen. Haladjunk tovább felfelé, csússzunk le a „csúszdán”, a végén kapjuk el a rudat. Lendüljünk át a túloldalra, majd folytassuk

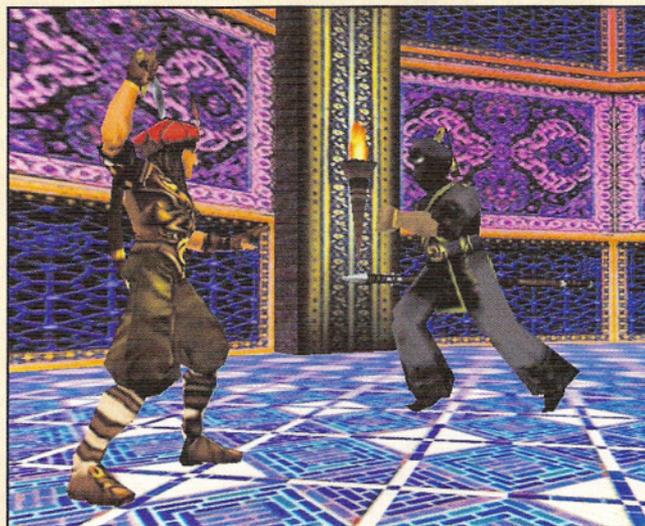


suk tovább utunkat. Öljük meg a majomszerű szörnyet, majd mászunk fel a lebegő kőre. Fent ugorjunk át és kerüljük ki az életünkre törő sziklatömböket. Ezek után jussunk át a rúdon, ugorjunk a túloldalra, rohanjunk tovább, és ugorjunk be a falon levő lyukon. Öljük meg a szárnyas démont, majd az épületnél sétáljunk le a lépcsőkön. Ugrádozzunk el a kapcsolóig, használjuk és haladjunk át a frissen megjelent nyíláson. Vegyük fel a szuperugró italt, majd át az első két platformon, végül balra a nagyobb nyílt területre. Ha gyógyításra vágyunk, a bal oldali épület tetején egy varázsitalra lelhetünk, ha nem kell, ugorjunk át a jobb oldali platformra. Folytassuk utunkat a démonig, akit jó szokásunk szerint gyilkoljunk le. Ugrádozzunk fel a lebegő köveken; az elágazásnál ne a szobor, hanem a villámló gépezet felé menjünk. A csapdákat kerüljük ki, és ugorjunk rá a forgó korongra. A villámokhoz ne érjünk hozzá, ugorjunk inkább a medencébe. Ha leúszunk az aljára, egy másik medencébe teleportálódunk. Három ilyen medence van, teleportálgassunk addig, amíg meg nem érkezünk abba, amelyből egy út egy kis templomszerű épületbe vezet – ott vegyük fel a lila ékkövet. Teleportáljunk vissza a koronghoz, térjünk vissza az elágazáshoz, majd folytassuk utunkat a korábban látott szobor felé. Kapaszkodjunk fel rá, tegyük az ékkövet a szobor szemüregébe. Bent vegyük fel a kardot – próbáljuk is ki a támadó démonon. A csúszda utáni rész trükkös, mert a program ravaszul igen zavaró kameranézetből mutatja a területet. Ha mozgatjuk a kamerát, megtervezhetjük utunkat. Menjünk tovább, öljük meg a majomszörnyet. Az ajtó mögötti lifttel menjünk fel a tetőre, majd ugorjunk

a lyukba. A kötélén mászunk fel, a fal tetejéről kapaszkodjunk tovább felé. A szobában a dobozt toljuk az ajtó elé, majd lépünk rá a kapcsolóra. Miután összementünk, mászunk fel a gépre, ugrádozzunk át a dobozra, majd sétáljunk át a kulcslyukon. Ugrádozzunk tovább, a szentélyben tuningoljuk fel az egyik nyílvezzőnket. Gyorsan húzódkodjunk fel és lőjük bele a nyílvezzőnket az űrbe. A kődarabot lökjük le a mélybe, majd miután visszaváloztunk herceggé, ugorjunk le és toljuk el a követ, hogy felvehessük a zöld italt. Térjünk vissza a szentélyhez, és kaptassunk tovább felfelé. Amikor a három démon megjelenik, ne törődjünk velük, rohanjunk tovább a szárnyas szörny (lamasu) felé. Szálljunk fel a hátára, és végre megszabadultunk ettől a visszatásító pályától!

Cliffs

A sziklákon mászunk felfelé, közben a vizesés mögül szedjük fel a nyílvezzőket. A kötélén jussunk át a túloldalra, majd haladjunk felfelé, amíg a jégtömhöz nem érünk, ami nem más, mint egy lefagyasztott szerzetes – csak az ő segítségével tudjuk kinyitni az ajtót. Sétáljunk fel a lépcsőkön, haladjunk el az ajtó mellett, majd mászunk be a barlangba. Itt vegyük fel a patkányok elől a húst, és térjünk vissza az ajtóhoz. Bent a husit rakjuk rá a kapcsolóra, majd menjünk át a szemközti vagy a jobb oldali ajtón. Öljük meg a démont, használjuk a kapcsolót. A megjelenő mágikus lángba rakjuk bele az egyik nyílvezzőnket, ezután térjünk vissza a lefagyasztott szerzeteshez. Lőjük bele szegénybe, ő „hálából” kinyitja nekünk az ajtót. Sétáljunk bele a hókupacba, majd lent vegyük fel a gyógyitalt, és kezdjük el felfelé mászni a sziklán. Ha felértünk, lendülünk át a túloldalra, ott haladjunk tovább felfe-



lé. Vegyük fel a nyílvezzőket, de kerüljük el a hókupacokat, mert halálos csapdákat rejtenek. Fent öljük meg a szörnyet, álljunk rá a kapcsolóra, a túloldalon öljük meg az őrt, aztán használjuk a bejáratot. Essünk le, öljük meg a szörnyet és igyuk meg a zöld italt. Mászunk fel a kötélén, vegyük fel a láthatatlan tévő varázslőtyit. Gyorsan mászunk fel, essünk le a túloldalán, ott haladjunk tovább, a híd másik oldalán pedig öljük meg a démont. Sétáljunk el a föld alatti tóig, vessük magunkat bele, majd mászunk ki a túloldalán. Kereszük meg a kapcsolót és használjuk. Menjünk be a kinyílt ajtón, ahol egy újabb kapcsoló vár ránk. Haladjunk tovább, majd nyomjuk meg a falon levő két koponyát, a megjelenő démont öljük meg. Most ismét nyomjuk meg a kapcsolókat és vegyük fel a varázsitalt. A kapcsolóval nyissuk ki a kaput és térjünk vissza oda, ahol a föld alatti tó kifolyik a szabadba. Mászunk fel a fal tetejére, és ugorjunk! A varázsital megvédett a zuhanástól, mászunk fel és öljük meg az íjászt. Ugorjunk bele a folyóba, majd az „utazás” végén kapjuk el rácsot, húzzuk fel magunkat magunkat. A kötélén lendülünk át a túloldalra, ott menjünk tovább. Most felüldülésként egy kis kapaszkodás/oldalazás vár ránk. Ha befejeztük és felértünk a tetőre, lépünk rá a kapcsolóra, utána öljük meg az őrt. Lépünk rá a következő kapcsolóra, és irtsuk ki az itt felbukkanó őrt is. A kapcsolóval nyissuk ki a templom bejáratát – lépünk be.





Sun Temple

Ugorjunk át a láván, nyírjuk ki a nőnemű orgyilkost. A balra található gombnál másszunk fel. A ládát toljuk rá a lenti gombra, másszunk le és menjünk tovább. Forduljunk balra, keljünk át a hídon. Használjuk a kapcsolót, majd térjünk vissza a hídra. Forduljunk jobbra és nyomjuk meg a következő kapcsolót is. Menjünk a perem szélére, kezdjük végigugrándozni a platformokon. A túloldalon menjünk keresztül az ajtón. Sétáljunk tovább, majd forduljunk balra. Az őrt öljük meg, ezután távozzunk jobbra. A padló beszakad alattunk, és máris vége a meglepően rövid szintnek. Ne búsuljunk, a következő jóval hosszabb lesz!

Moon Temple

Másszunk ki a medencéből, menjünk fel a lépcsőn, a szobában másszunk be a nagy lyukon, majd menjünk át az ajtón. Forduljunk jobbra, sétáljunk be a bal oldali ajtón, ott öljük meg az őrt, azután másszunk fel a plafonon található lyukon. Ugorjunk át a szakadékon, essünk le egy szinttel lejjebb, ott másszunk fel a nagyobb peremre. Sétáljunk tovább, amíg meg nem érkezünk a templomba. Menjünk balra a nagy kezek szobáig. Öljük meg az őrt, távozzunk a másik ajtón. Ugorjunk át a túloldalra, ahonnan egy íjász lövöldöz ránk – öljük meg! Folytassuk utunkat, és lépünk rá a kapcsolóra. Távozzunk a jobb oldali ajtón, majd ugorjunk át a lyukat. A csapdákat kikerülve szép lassan ereszkedjünk le a víz-

szintesen kifeszített kötélig – kapaszkodjunk meg benne. Ugorjunk át a másik kötélre és másszunk fel a tetőre. Az őrt küldjük a másvilágra, keressük meg a kapcsolót – használjunk is. A lyukon át essünk le az első szintre, ahol sétáljunk el a korábban leengedett távcsőhöz. Másszunk fel a tetejére, majd a végéről ugorjunk át a túloldalra. Forduljunk jobbra

és haladjunk addig, amíg abba a szobába nem érünk, amelynek egy kötél van a közepén. Lendüljünk át vele, egy oldalugrással kapaszkodjunk meg a peremben, az íjászt öljük meg, majd távozzunk az ajtón. Balra egy kis szobát találunk két peremmel. Ide toljunk be egy ládát az előző szobából, helyezzük a magasabb perem alá, másszunk fel rá, és keressük meg a kapcsolót, amelynek segítségével nyissuk ki a plafont az óriási lencsék felett. Térjünk vissza az íjászos szobába, essünk le a terem aljára. Menjünk fel a lépcsőn, majd jobbra és keresztül az ajtón. A szoba végén forduljunk jobbra – kövessük a folyosót. Másszunk fel a plafonon található lyukba, és máris megérkeztünk egy korábbról ismerős szobába. Sétáljunk fel a lépcsőn, aktiváljuk a kapcsolót: a lencsék iránya megváltozik, a holdfény pedig kinyitja a korábban zárt ajtókat. Menjünk tovább, öljük meg a démont, keressük meg a kapcsolót, amely ismét megváltoztatja a sugár irányát, egy új járatot nyitva ezzel. Essünk le, a kötél segítségével lendüljünk át a ravasz tuskacsapdán, majd a túloldalon távozzunk. Menjünk át az ajtón, majd a boltíven, és használjuk a kapcsolót. Öljük meg az orgyilkosnőt, majd folytassuk utunkat a szakadék felé. A rúdról ugorjunk át az első, onnan a második, végül a harmadik kötélre. Ezen másszunk fel, intézzük el a következő őrt is. Sétáljunk tovább, végezzük a következő őrel, forduljunk balra, ezután távozzunk. Óvatosan kapaszkodjunk a perem szélére, essünk egy szinttel lejjebb. Állítsuk át a kapcsolót, menjünk át a frissen megnyitott ajtón, ezt az őrt is intézzük el. Közelítsük meg a mozgó platformokat: jussunk át az

elsőre, onnan pedig a másodikra. Az elágazásnál menjünk balra; a kapcsoló segítségével aktiváljuk az újabb lencsét. Ezután térjünk vissza az első szobába, amelynek nyitott a teteje. Baktassunk vissza az elágazáshoz, másszunk fel a plafonon található nyíláson, menjünk át a kinyíló rácson, majd essünk le a szobába. Kövessük a holdfényt, menjünk fel a lépcsőn – ott állítsuk át a már ismert kapcsolót. Újabb ajtó nyílt ki – természetesen menjünk át rajta. A rudak segítségével lendüljünk át a tuskék felett. A kötéllel másszunk fel, használjuk az ajtó melletti kapcsolót, menjünk be, kövessük a folyosót, majd vizsgáljuk meg a négy szimbólumot és a rajtuk található számokat. A következő nagy helyiségben ilyen sorrendben kell a padlólapokra rálépni, pontosan háromszor egymás után, hogy átjussunk a túloldalra. Ezután nincs más dolgunk, mint távozni.

Finale

Az utolsó pálya, ahol a készítők újabb gonoszságokat eszeltek ki ellenünk. Nem elég, hogy csak két és fél percünk (!) van, de ha visszatöltjük az állást, akkor is a pálya elejére kerülünk. Másszunk fel a lépcsőn, ugorjunk át a platformra, és küzdjünk meg Rugnorral. Haladjunk tovább felfelé, majd ismét csapjunk össze ellenségünkkel. Ha legyőzzük, kiszabadítottuk a hercegnőt, akivel boldogan élhetünk ismét egy kis ideig – amíg azt a játékfejlesztők hagyják...

Caris



FEFO PC-ek pontosan az Ön igénye szerint ...

A FEFO Computer ajánlatai

Idejében gondoljon a Karácsonyra! A FEFO ingyenes szaktanácsadással, hozott igények alapján, szakszerű körülmények között elkészíti és leteszteli az Ön számítógép konfigurációját, melyet 3 év teljeskörű garanciával vásárolhat meg!

FEFO Basic ...az alap'os

Basic BE

Intel® Celeron™ processzor, 366MHz-től

Költséghímélő, kiváló minőségű alap PC iródba, otthonra. Multimédiásra bővíthető, teljesítménye és kapacitása növelhető.

- Intel/VIA AGP chipset
- 366 MHz Celeron™ processzor
- 32 MB SDRAM, PC100
- 4.3 GB HDD, UDMA
- 4 MB RAM S3 AGP videó (SB komp. PCI hang opció)
- (40x CDROM, IDE opció)
- 1.44 MB FDD
- 2s/1p/1PS2 port
- billentyűzet és soros egér
- AT minitorony ház
- 2000 év megfelelőség
- 3 év teljeskörű garancia

88.900,- +ÁFA
részletre: 22.750,- + 12x 8.800,-

Basic BX

Intel® Celeron™ processzor, 400MHz-től

Költséghímélő multimédiás PC iródba, otthonra. ATX rendszer. Intel 810 chipset UDMA66, AC'97 hang.

- Intel 810 chipset alaplap
- 400 MHz Celeron™ processzor
- 32 MB SDRAM, PC100 DIMM
- 4.3 GB HDD, UDMA66
- Intel752 directAGP 2D/3D videó 4MB cache, dinamikus videó
- AC'97 sztereó hang, AMR slot
- 40x CDROM, 1.44 MB FDD
- AMR modem opció
- 1s/1p/2PS2/2USB/1V/1A port
- PS2 billentyűzet és egér
- ATX miditorony ház
- 2000 év megfelelőség
- 3 év teljeskörű garancia

103.900,- +ÁFA

Dexter DE

Intel® Celeron™ processzor, 400MHz-től

Optimális ár/teljesítményű PC otthonra, tanulóshoz, játékhöz, internethez. Kiváló hang- és videórendszer, modem.

- VIA P133 chipset, UDMA66
- 400 MHz Celeron™ processzor, bővíthető PIII-ra
- 64 MB SDRAM, PC100
- 8.4 GB HDD, UDMA66
- 40x CDROM, 1.44 MB FDD
- 16 MB Savage4Pro videó Diamond, 4xAGP
- AUREL Advantage 3D hang
- 56K, V90-es Voice PCI modem
- 2s/1p/2PS2/2USB port
- PS2 billentyűzet és egér
- ATX minitorony ház
- 2000 év megfelelőség
- 3 év teljeskörű garancia

149.900,- +ÁFA

FEFO Dexter ...a tudatos játékos

Dexter DM

Intel® Celeron™ processzor, 433MHz-től

Nagy teljesítményű, minőségi audió/videó rendszer. Kiváló otthonra játékhöz, tanulóshoz, internethez.

- Intel BX chipset, UDMA66
- 433 MHz Celeron™ processzor, bővíthető PIII-ra
- 64 MB SDRAM, PC100 DIMM
- 8.4 GB HDD, UDMA66
- 40x CDROM, 1.44 MB FDD
- 32 MB DiamondViper770 videó
- AUREL Vortex 2 hang
- 4 hangszórós és digit kimenet
- 56K, V90-es Voice PCI modem
- 2s/1p/2PS2/2USB port
- PS2M billentyűzet és scroll egér
- ATX ergo minitorony ház
- 2000 év megfelelőség
- 3 év teljeskörű garancia

212.900,- +ÁFA

Dexter DH

Intel® Pentium® III processzor, 500MHz-től

Professzionális PC igényes felhasználóknak. Profi 3D audió, 3D GPU videó és modem. DVD házihoz, DolbyDigital kimenet.

- Intel BX chipset, UDMA66
- 500 MHz Pentium III processzor
- 64 MB SDRAM, PC100 DIMM
- 9.1 GB HDD UDM66, 7200RPM
- 40/10x DVDROM, 1.44 MB FDD
- 32 MB nVIDIA GeForce videó 4xAGP
- Creative SB Live Player hang 4 hangszórós és digit kimenet
- 56K, V90-es Diamond modem
- 2s/1p/2PS2/2USB port
- PS2M billentyűzet és scroll egér
- ATX ergo minitorony ház
- 2000 év megfelelőség
- 3 év teljeskörű garancia

299.900,- +ÁFA

FEFO Scienic ...a megbízható munkatárs

Scienic S10

Intel® Celeron™ processzor, 400MHz-től

Költségtakarékos korszerű munkaállomás általános irodai és otthoni feladatokhoz. Kiváló grafika, PC állapotfigyelés.

- Intel 810 chipset alaplap
- 400 MHz Intel® Celeron™
- 64 MB SDRAM, PC100 DIMM
- 4.3 GB HDD, UDMA66
- Intel752 directAGP 2D/3D videó 4MB cache, dinamikus videó
- AC'97 sztereó hang, AMR slot
- 40x CDROM, 1.44 MB FDD
- AMR modem opció
- 1s/1p/2PS2/2USB/1V/1A port
- PS2 billentyűzet és egér
- microATX ergo minitorony ház
- PC állapot figyelő ASIC, WFM
- 2000 év megfelelőség
- 3 év teljeskörű garancia

129.900,- +ÁFA

Scienic SL

Intel® Celeron™ processzor, 400MHz-től

Hálózati munkaállomás általános irodai, ügyviteli feladatokhoz. Optimális teljesítmény legújabb technológiák. Menedzselhető.

- Intel 810 alaplap
- 400 MHz Intel® Celeron™
- 64 MB SDRAM, PC100 DIMM
- 4.3 GB HDD, UDMA66
- Intel752 directAGP 2D/3D videó dinamikus videó memória
- SoundBlaster PCI 64V hang
- 40x CDROM, 1.44 MB FDD
- Intel82559 10/100 TP LAN
- 1s/1p/2PS2/2USB/1V/1A port
- PS2 billentyűzet és egér
- microATX ergo minitorony ház
- PC állapot figyelő ASIC, WFM
- 2000 év megfelelőség
- 3 év teljeskörű garancia

139.900,- +ÁFA

Scienic SM

Intel® Pentium® III processzor, 500MHz-től

Nagyteljesítményű munkaállomás mérnöki-, gazdasági feladatokhoz, grafikai előkészítéshez, elektronikus kereskedelemhez.

- Intel 440BX alaplap
- 500 MHz Intel® Pentium® III
- 64 MB SDRAM, PC100 DIMM
- 6.4 GB EIDE HDD, UltraDMA66
- 16MB S3Savage4Pro videó
- Aurel Advantage PCI hang
- 40x CDROM, 1.44 MB FDD
- Intel82559 10/100 TP LAN opció
- 56K, V90-es modem opció
- 2s/1p/2PS2/2USB/ port
- PS2M billentyűzet és scroll egér
- ATX ergo minitorony ház
- PC állapot figyelő ASIC, WFM
- 2000 év megfelelőség
- 3 év teljeskörű garancia

199.900,- +ÁFA

Scienic XF

2 X Intel® Pentium® III processzor, 500MHz-től

Nagyteljesítményű duál processzoros, duál monitoros munkaállomás CAD/CAM, mérnöki-, gazdasági feladatokhoz, grafikához.

- Intel 440BX chipset duál alaplap
- 2 x 500 MHz Intel® Pentium® III
- 128MB SDRAM, PC100 DIMM
- 10.4 GB EIDE HDD UltraDMA66
- 32 MB MATROX G400DH videó 4xAGP, 1+1 monitor/TV kimenet
- Aurel Advantage PCI hang
- 40x CDROM, 1.44 MB FDD
- Intel82559 10/100 TP LAN opció
- 2s/1p/2PS2/2USB/ port
- PS2M billentyűzet és scroll egér
- ATX ergo minitorony ház
- PC állapot figyelő ASIC, WFM
- 2000 év megfelelőség
- 3 év teljeskörű garancia

329.900,- +ÁFA

NetiX szerverek

NetiX LE

Intel® Pentium® III processzor, 500MHz-től

Munkacsoport szerver. Biztonságos adattárolás HW RAID. Backup opció, dual CPU bővíthetőség. Intel szerver menedzser rendszer.

- Intel GX+ szerver duál alaplap
- 1 x 500 MHz Pentium III processzor
- 128MB ECC SDRAM, (m. 2GB)
- 9.1 GB LVD SCSI HDD (m. 6db)
- 40x CDROM, 1.44 MB FDD
- Intel 82559 10/100 TP LAN
- Adaptec 7896 U2W SCSI
- Adaptec PCI HW RAID 0/1/5
- HP DAT Backup opció
- Emergency Management Port
- Intel Server Control 1.7
- HP OpenView Node Manager
- Intel CUII ház / hotswap ocio
- 2000 év megfelelőség
- 3 év teljeskörű garancia

549.900,- +ÁFA

Miért ne választhatná Ön is a FEFO PC-t? Néhány érv talán segít, hogy mellettünk döntsön. A 10 éves FEFO vállalat több mint 2500 db/év FEFO PC gyártásával az egyik legjelentősebb hazai számítógép összeszerelő cég. Évente több ezer ügyfelet szolgál ki az otthoni felhasználóktól a nagyvállalatokig. A FEFO PC-k tervezésénél mindig a legkorszerűbb technológiákat alkalmazzuk, megtartva az optimális ár/teljesítmény/minőség arányt. Számítógépeink könnyen bővíthetők és átépíthetők, követe a technológiai fejlődést, ezért FEFO PC-k vásárlásával az Ön beruházása éveken át értékes marad. A FEFO PC-eket az alapkonzfigurációktól eltérően a megrendelő izde szerint is összeállítjuk. Szakembereink ingyenes tanácsadással állnak ügyfeleink rendelkezésére. A FEFO PC-eket csak kiváló minőségű alkatrészekből építjük, minden számítógépetünk 3 év teljeskörű garanciával forgalmazzuk. A FEFO PC-k 2000 év kompatibilisek, megfelelnek az aktuális PC szabványoknak, bármilyen rendszerbe itegrálhatók. A PC eladások mellett, igény szerint nyújtunk ügyfeleinknek informatikai szolgáltatásokat, mint pl. helyszíni garanciát és üzembelvezést, átalánydíjas és egyéb karbantartási szolgáltatásokat, vagy komplett informatikai rendszerépítést és üzemeltetést. A FEFO vállalat és üzletei ISO 9002-es minősítéssel rendelkeznek. Keresse bizalommal üzletköztünk!



AZ INTEL, INTEL INSIDE LOGÓ, PENTIUM AZ INTEL CORPORATION BEJEGYZETT VEDLESMÁRKÁJA. A CELERON, CELERON LOGÓ, INTEL XEON ÉS INTEL CORPORATION VEDLESMÁRKÁJA.

1073 Budapest, Barcsay u. 6. Üzlet: 352-8870, Iroda: 461-8080, Szerviz: 461-8081, Fax: 352-1620, e-mail: barcsay@fefo.hu; 1122 Budapest Krisztina krt. 11. Tel: 202-6002, Tel.+Fax: 355-0047, e-mail: krisztina@fefo.hu; 7621 Pécs, Munkácsy M. u. 9. Tel: (72) 326-318, Tel.+Fax: (72) 326-186, e-mail: pecs@fefo.hu; 6722 Szeged, Gogol u. 4. Tel.: (62) 424-719, Tel.+Fax: (62) 422-386, e-mail: szeged@fefo.hu; 9022 Győr, Stelcer. u. 3. Tel.+Fax: (96) 311-725, e-mail: gyor@fefo.hu; Aktuális árlistánk letölthető a www.fefo.hu web címről. Nyitvatartás hétfőtől péntekig 9-17 óráig.



Homeworld

Otthon, édes otthon

1. pálya – Kharak System

Az első pálya egyszerű bevezető küldetés, semmi nehézséget nem okoz. Miután az anyahajó elhagyta az úrállomást, be kell bizonyítanunk, hogy nagyjából tudjuk kezelni a játék alapvető funkcióit, úgymint az úrhajógyártást, a kutatás-fejlesztést, a nyersanyaggyűjtést, és természetesen az úrharcot. Mire mindezeket befejezzük, már fel is töltődnek a hiperhajtóművek, és ugorhatunk a második pályára.

2. pálya – Outskirts of Kharak System

A második pályán már kezdődnek a konfliktusok. Az első tesztugrás után elvileg egy karbantartó úrhajó mellett kellene találnunk magunkat, ami már tíz éve távolodik a Kharaktól, erre a pillanatra készülődve. Az ugrás sikerül, a feltöltő hajó azonban nincs sehol (mint később kiderül, ez nem a mi hibánk, nem mi ugrottunk rossz helyre). Gyártani kell egy Probe-ot, majd elküldeni arra a helyre, ahonnan valamilyen bója rádiójeleket bocsát ki. Ezt a lépést ne kapkodjuk el, előbb inkább gyűjtsünk némi nyersanyagot és fejlesszünk gőzerővel, amíg nem tudunk Heavy Corvette-et gyártani. Utána küldjük csak el a szondát, aminek hatására megcsodálhatjuk a karbantartó hajó roncsait. Küldjünk oda egy Salvage Corvette-et, és szedjük össze a fekete dobozt (dupla kattintás a kis villámos ikonnal a legnagyobb da-

rabra). Rögtön ezután meg is támad az ellenfél. Először a Salvage Corvette-nek esnek neki, majd ha ezt megvédtük, jön az anyahajó támadása. Öt Heavy Corvette-tel (amiket közben javíthatunk egy Repair Corvette-tel) nem lesz különösebben nehéz visszaverni a támadó hullámokat. Egy idő után az ellenfél megunja és visszavonul, mi meg ugorhatunk tovább.

3. pálya – Return to Kharak

Visszaugrunk a Kharakhoz, ahol meglehetősen szomorú kép fogad. A bolygót felégették, az úrállomást, ahol az anyahajónkat építették, felrobbantották, és éppen a Cryo Tankeket lövik, amiben fájunk utolsó túlélői fekszenek hibernálva. Előttünk a feladat: őket kéne megmenteni. A négy Assault Frigate-ból a megtámadásuk után kettő nekiesik a támadó rajnak, míg a másik kettő vidáman lövöldözi tovább a tartályokat. Az összes támadó tüzet zúdítuk az egyik visszalövedőzöre. Két Salvage Corvette-tel próbáljuk meg elkapni a másikat, amelyek ránk lő, de mindenképpen támogassuk meg őket egy vagy két Repair Corvette-tel, hogy életben is maradjanak. Ha minden jól megy, az egyiket elkaptuk, a másikat közben lelövük, és már csak az a kettő maradt, aki a tartályokat lövi. Gyorsan kezdjük el kifejleszteni a Capital Ship Chassist, majd – amint készen van – a Salvage Corvette-ekkel kapjuk el a másik kettőt. Eközben lassíthatjuk

a Cryo Tankek pusztulását, ha a Repair Corvette-tel javítgatni kezdjük azt, amelyiket éppen lövik (gyárthatunk mellé egy Support Frigate-ot is, úgymint kell még a későbbi pályákon). Ha már gazdagabban vagyunk két Assault Frigate-tal, gyűjtsük be a megmaradt Cryo Tankeket, és ugrás a következő pályára.

4. pálya – Great Wastelands

Mivel az ellenség rakétái ellen még védtelenek vagyunk, megpróbálunk elbújni egy aszteroida-mezőben. Ha elkezdjük kitermelni a nyersanyagokat, egy idő után megérkezik a Bentusi anyahajó. Tőle nem kell félnünk, viszont kereskedni lehet. Mielőtt 300 RU-ért megvennénk tőlük az Ion Cannon technológiát, építsünk egy Resource Controllert, és gyűjtsünk be minél több anyagot. A csere után elhajóznak, az ellenség pedig nekünk esik. Gyorsan gyártsunk egy-két Ion Frigate-et, miközben az eddig meglévő flottánkkal verjük vissza azt a csapatot, ami a kitermelőhajóinkat támadja. Nem sokkal ezen támadás után megjelenik öt Ion Array Frigate az anyahajóink körül, és bőszen elkezd lőni azt. Eddigre már elvileg elkészült néhány új fregatt, amelyek segítségével nem nehéz lenyomni őket (nyersanyagspórolás és flottánk bővítése érdekében el is kaphatunk egy-kettőt közülük az előző pályánál is bevált taktikával). Ezek után már csak az anyahajó van hátra két kísérő fregattal, ami már nem okozhat gondot.



5. pálya – Great Wastelands

Először egy Probe-ot kell kiküldenünk, hogy felfedezzük az ellenséges flottát. Itt sem kell elkapkodni a dolgot, nem árt, ha előtte gyűjtünk egy kis nyersanyagot, és flottánkat kibővítjük, főleg Ion Frigate-ekkel, plusz még egy Support Frigate-tel, jó sok nagy hajót kell még legyőznünk. Amint lehet, fejlesztgessünk, irtsuk ki az ellenfél nyersanyaggyűjtő hajóit, majd a négyes csoportokban odaseregülő fregatokat (érdemes először az Ion Frigate-ekkel kezdeni). A Support Frigate-jeinknek adjuk ki, hogy automatikusan gyógyítsák a hajóinkat, így nagy problémánk nem lehet. Közben persze körbedonganak minket a vadászok, de velük nem kell nagyon törődni, esetleg az Assault Frigate-jeinket és a vadászainkat rájuk állíthatjuk. Aztán megjelenik a színen az ellenfél egy Carrierje, két Destroyerrel az oldalán, de számbeli fölényünkkel (remélhetőleg) nem tudnak mit kezdeni.

6. pálya – Diamond Shoals

Ez a pálya nem sok izgalmat tartogat számunkra. Semmi más dolgunk nincs, mint

szétrobbantani az anyahajónkkal szembejövő meteorokat. A kisebb hajókat ki sem kell hozni a hangárból, a nem támadó nagy hajókkal pedig állunk be az anyahajó mögé. Támadó hajóinkkal kezdünk bele a meteormező ritkításába, míg a Support Frigate-eket állítsuk rá az anyahajó automatikus javítására. Ha rendesen dolgozunk, nem fog sok kisbolygó nekemenni az anyahajónak, az a néhány pedig nem okoz helyrehozhatatlan károkat. Amikor befejeztük a tisztogatást, megjelennek a Bentusik, és felajánlanak nekünk egy újabb technikát (attól függ, micsodát, hogy melyik fajjal játszunk). Utána kedélyesen elmondja, hogy nem érdemes a Nagy Nebula felé mennünk, onnan ugyanis még senki sem tért vissza. Természetesen mi arra folytatjuk utunkat, de még mielőtt továbbugranánk, nem árt, ha legyártunk egy-két Destroyert, a következő pályán nagy szükség lesz rájuk.

7. pálya – The Gardens of Kadesh

Megérkeztünk a Nagy Nebulába, ahol kezdjük el szépen kitermelni a nyersanyagokat. Nemsokára megjelenik egy újabb idegen faj anyahajója. Ők gondoskodnak arról,

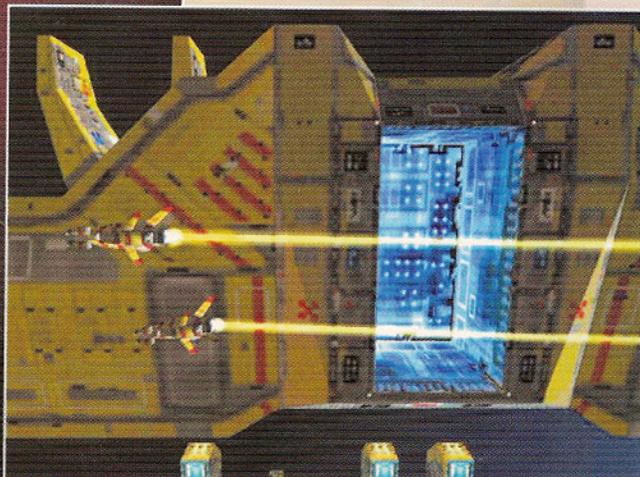
hogy a Nebulából tényleg ne térjen vissza senki. Vagy csatlakozik hozzájuk az illető, vagy megölik. Mivel nekünk egyikhez sincs nagy hangulatunk, védjük meg magunkat. Ha van két Destroyerünk, nem lesz nehéz. Annyi a dolog nyitja, hogy a közepes méretű hajókat kell tüzrel-vassal irtani, ugyanis az ellenfél nagyrészt vadászokat használ, de azokat nagyon gyakran kell utántölteni, és azt ezekkel a közepes hajókkal végzi. Ha ezeket gyorsan kilőjük, a vadászai két pillanat alatt ledöglenek, és csak vadkacsavadászatot kell tartanunk közöttük. Az anyahajóval vigyázzunk, nagyon szeret nekemenni a nagyobb hajóinknak, ami neki nem nagy probléma, mi viszont sok értékes hajót veszíthetünk így. Mindig figyeljük, merre mozdul, és támadás közben mi is mozogjunk. Legjobb, ha oldalról megyünk neki, és lehetőleg minél távolabbról lőjük.

8. pálya – The Cathedral of Kadesh

Ezen a pályán voltaképpen ugyanazt kell eljátszanunk, mint az előzőn, csak éppen nem egy, hanem három anyahajó jön ellenünk. A nagy hajóinkat érdemes két csoportba osztani, és Ion Frigate-ekkel irtani a közepes kiszolgáló hajókat, a Destroyerekkel pedig az anyahajókat. A vadászokról gondoskodjanak a mi kisebb hajóink és a Corvette-ek. Érdemes figyelni, hogy merre vonulnak vissza a vadászai, arra még biztos, hogy van egy ellátó hajó.

9. pálya – Sea of Lost Souls

Ha eddig nem sok kis vadással dolgoztunk, ideje feltölteni a készleteket (még





egyszer utoljára). Ezen a pályán ugyanis nem szabad a nagy hajókkal támadni, mert elveszítjük fölöttük az irányítást. Minden vadász-típusból gyártunk kb. húsz darabot (az Attack Bomberek hullanak a legjobban, így abból vihetünk kevesebbet), és a Corvette-ekből is tizet-tizet. Ezekkel menjünk oda az idegen objektumhoz, és kezdjük el löni, de mindenképpen Evasive módban, hogy tovább éljenek a hajóink. A többi hajó ne érdekeljen, csak a nagy szürkét támadjuk. Egy idő után összeomlik az irányító mező, és mienk lesz az összes hajó, ami eddig minket lőtt (már csak ezért sem érdemes azokat támadni). Ha a csata lezajlott, küldjük oda egy Salvage Corvette-t, hogy kifejlesztessük a Gravity Generátort. A Bentusik is megjelennek, velük elcserélhetjük újonnan megszerzett tudásunkat a Super Capital Ship Chassisra, aminek segítségével már Carriert is építhetünk (nem sok értelmét láttam). A történések másik nagy pozitívuma, hogy végre tudunk Missile Destroyert építeni, ami a kisebb hajók levadászására tökéle-

tes, így többé már nem is nagyon kell vadászokat használnunk. Legfeljebb a sebességük miatt érdemes tartani néhányat, a gyorsan megoldandó helyzetek esetére.

10. pálya – Super Nova Station

Ezen a pályán az ellenség egy kutatóbázisát kell felrobbantanunk. A védelmen kívül még azzal a nehézséggel is szembe kell néznünk, hogy a közelben lévő szupernóva sugárzása rombolja a hajóinkat, ha csak nem anyagfelhőben közelítjük meg a bázist. Hogy ne legyen túl könnyű dolgunk, ezeket az „utakat” az ellenség hajói elaknásították. Ezeket az aknákat nem lehet kilőni, így csak nagyon lassan haladhatunk előre, folyamatosan javítva hajóinkat. Közben persze ne kíméljük az aknatelepítő hajókat se! Útközben nekünk esnek néhányan, egyszer egy kisebb vadászflotta, később három nagyobb hajó, ám legyőzésük nem okozhat nagy gondot. Ha elég közel jutottunk a bázishoz, át kell vágnunk egy olyan helyen, ahol semmi sem véd a sugárzástól, de ez még nem okozhat gondot. A védelem elég kemény, a nagy hajókra állítsuk rá az ionágyús egységeinket, a kis hajók falát pedig a rakétás egységeinkkel elimináljuk. Vigyázzunk, mert az egyik hajó meg akar lógni, és közben attól sem ad vissza, hogy nekimenjen néhány hajónknak. Ha kivégeztük a védelmet, essünk neki az állomásnak.

11. pálya – Tenhauser Gate

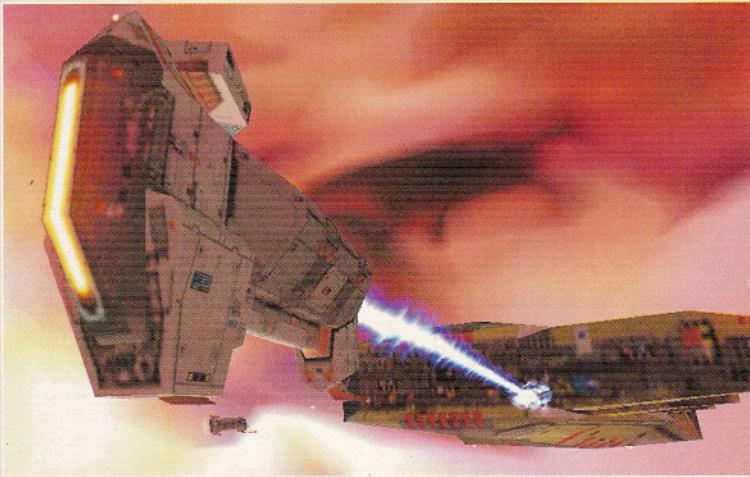
Semmi más dolgunk nincs, mint megmeníteni a Bentusikat attól a tüzegynéhány ellenséges hajótól, amely épp' őket lövi. Támadjunk meg minél több ellenséget, hogy elvonjuk a tüzet a Bentusi anyahajóról, aztán szép sorban irtsuk ki őket. Ezután a hálás Betusik elmondják fajunk igazi történetét, mi pedig mehetünk a következő pályára.

12. pálya – Galactic Core

Egy kisebb hiba folytán ki kell lépnünk a hiperútból, és ahol megjelenünk, rögtön néhány Gravity Well Generator vár minket, ami azt jelenti, hogy a vadászaink és a Corvette-jeink nem tudnak mozogni. Ha van elég nagy hajónk, irtsuk ki a generátorokat, az őket támogató Support Frigate-eket, és azt a néhány támadó hajót, aki kíséri őket. Ezután szép lassan induljunk meg az Y-alakú anyagfelhők szárjai között ingázó flották felé, de legalább egy Destroyert, egy Missile Destroyert és egy Support Frigate-et hagyjunk ott az anyahajó védelmére, még szükség lesz rájuk. Mindenképpen vigyünk magunkkal Proximity Sensorokat, ugyanis vannak



láthatatlan hajók is az ellenség között. Útközben a hajóinkkal ritkítsuk meg az anyahajónk felé száguldó vadászflottákat, és verekedjük el magunkat a két ellenséges Carrierig. Robbantsuk fel őket és a kísérő kisebb hajókat, majd szép szisztematikusan lássunk neki a térképen látható piros pöttyök felszámolásának. Közben valószínűleg megtámadják az anyahajót is, de az otthagyt csapatnak elégnek kell lennie. Egy idő után megjelenik egy lázadó ellenséges kapitány, akinek hajóját négy Ion Frigate üldözi. Szabadítsuk meg tőlük, aminek hatására megígéri, hogy a későbbiekben segíteni fog. Ugorjunk.



13. pálya – The Karos Graveyard

Ez egy meglehetősen szeméttel teli pálya... Egy roncsmezőn kell keresztülverekednünk magunkat, amit automata ágyúk védenek a betolakodóktól, és hogy még nagyobb legyen az élvezet, egy eszméletlenül erős Salvage Corvette lopkodja nagyobb hajóinkat. Szerencsére ezek nem vesznek el örökre, de én csak úgy tudtam kinyírni, hogy az összes kis és nagy hajóm őt lőtte, az elavult vadászaimat kamikaze-módszerrel beleküldtem. Így csak egyetlen hajómat tudta elemelni. Szóval a dolgunk csak annyi, hogy egy vadással vagy egy Corvette-tel eljussunk a mező másik végére. Az automata ágyúk kiiktatását nagy hajókkal érdemes végezni, és ha megtisztítottunk egy folyosót, csak akkor szabad elindulni egy vadással. Ne reméljük, hogy egy-két láthatatlan egységgel végigszáguljunk a pályán, az ágyúk mellé ugyanis jó néhány Proximity Sensort is telepítettek.

14. pálya – Bridge of Sighs

Meg kell semmisítenünk egy Inhibitor Field Generátort. Ehhez át kell verekednünk magunkat azon a jó száz darab Ion Frigate-en, amelyek gömb alakban körülveszik. Itt is érvényesül a „lassan járd, tovább érsz” elve, ugyanis csak azok a hajók esnek nekünk, amelyeknek a közelébe érünk, így ha lassan közelítünk, mindig néhányat kell kinyírunk, ami nem lehet probléma. Időközben kilőhetünk három hiperkaput, de ez nem létfontosságú, csak kisebb erősítések érkeznek rajta. Ha

egyszer bejutottunk, ott vár még ránk egy Carrier, jó néhány kisebb hajóval.

Mindenképpen vigyünk magunkkal Proximity Sensort, ugyanis jó részük látthatatlan lesz. Ha a flottával végeztünk, egyesével robbantsuk fel a generátor szegmenseit, de közben vigyázzunk, mert okos pilótáink könnyen nekivezetik hajóikat a forgó részeknek, és mindig ők húzzák a rövidebbet. Ha az összeset felrobbantottuk, mehetünk a következő pályára.

15. pálya – Chapel Perilous

Az Inhibitor Field összeomlása után az ellenfélnek is feltűnt, hogy valami baj van, ezért egy óriási meteort állítottak ütközőpályára az anyahajónkkal. Ezt kéne szétlőni, mielőtt becsapódik, de emellett egy csomó ellenfél is van a pályán, akikkel vigyáznunk kell. Ha van elég hajónk (annyi, hogy nagy hajókból nem enged többet építeni), akkor van esélyünk. Mindenesetre először lőjük ki a meteort, és csak utána foglalkozunk a többiekkel. Miután mindenkit kinyírtunk, az ugrás előtt legyen legalább négy Support Frigate-ünk.

16. pálya – Hiigara

Az utolsó megméréstés! Ezen a pályán a az időzítés életbevágóan fontos. Először is a négy Support Frigate-nek adjuk parancsba, hogy javítsák az anyahajót. Nagy hajóinkkal süllyedjünk kicsit lefelé, és az onnan érkező négy Ion Frigate-et küldjük át a másvilágra. Utána gyorsan emelkedjünk és a szemből jövő flottát is elimináljuk.



Ezek már jócskán megrongálják az anyahajót, de ha a Support Frigate-ek dolgoznak, nem lehet nagy gond. A Missile Destroyerekkel emelkedjünk veszettül, és az onnan érkező vadászokat irtsuk ki, majd tovább menve fölfelé lőjük ki az ott lévő Carrier-t is. A második csapat mögülnk érkezik, balról és jó magasról. Érdemes egy kicsit eléjük menni, hogy minél hamarabb kinyírhassuk őket és készülhessünk a következő invázióra, ami szintén mögülnk érkezik, csak éppen jobbról és alulról. Ha őket is lenyomtuk, gyorsan jön még egy kisebb flotta szemből, de ekkor megjelenik néhány hajóval a lázadók serege! Az egyik felük azonnal megindul a biztos halálba a császár hajója felé, másik részük azonban a mi irányításunk alá kerül, így segíthetnek lenyomni, vagy legalábbis késleltetni az újonnan érkezett ellenfeleket. Ha mindenkivel végeztünk, induljunk el hajóinkkal mi is a császár felé. Ott többek közt három Heavily Cruiser vár minket, de ha kilőjük mögülnk a Support Frigate-eket, könnyen lehet győzni őket, mert külön-külön jönnek. Ha közben szép szorgalmasan irtjuk az ellenfél Collectorait, később kevesebb vadással kell szembenéznünk, de ez ekkor már nem nagyon számít. A császár anyahajója mellett ezek után már csak egy kisebb flottát találunk (túlnyomórészt Missile Destroyereket), amelyek szétlövése után felrobbanthatjuk magát a császárt is. Mindenki boldog, végre újra elfoglalhatjuk jogos örökségünket, a Hiigara bolygót!

Pelace

N-TEC

HAVAS
interactive
EUROPE

PHARAOH

STRATÉGIA A MÚLTBAN...

A császárok birodalma után lépj a fáraók földjére. A Caesar sorozat méltó utódja, a legújabb városépítő stratégia az ókori Egyiptom világát tárja eléd.

HOME WORLD

...STRATÉGIA A JÖVŐBEN

*Űrharc 3D-ben
Teljes mozgásszabadság 3D-ben
A 3D-s real-time stratégia*



N-TEC



napló

Lionhead-napló 3. rész

Amióta a Lionhead megjelentette honlapjának továbbfejlesztett változatát, 14 millió alkalommal tekintették meg az Interneten. Mindig megdöbbenünk, amikor szembesülünk azzal,

egy jelszót kapnak, amellyel egy olyan térképet tudnak letölteni, ami segít eligazodni az irodában. Én, mint a Black & White-napló írója pedig nagyon örülök neki, hogy rovatom több ország különböző új-

ből a Lionhead vezető webmestere:

„Az egyik ok, amiért a Lionheadnél be hívtak munkamegbeszélésre, hogy az egész portfólióm online fenn volt az Interneten, így Peter bele tudott nézni a régebben készített munkáimba. Amikor felvették, először a grafika tesztverziójának anyagán dolgoztam, később kértek fel a Lionhead honlap kezelésére. Akkoriban még nem is volt igazán weboldal, inkább csak egy .jpeg kép. Így hát elkezdtem dolgozni, hogy egy kicsit izgalmasabb legyen. Két kísérleti próbálkozás után úgy éreztem, meg lehetek elégedve a külalakkal. Ízléses kék, fehér és narancssárga színek jelennek meg az animált (flash-es) bevezetőben és az irányító felületen. Nagyon kevés tartalmi dolgot tudtam felhasználni, ezért állandóan nyüzsmölni kellett az embe-
reket, hogy adjanak képeket és szöveget.

Steve egyik fő aggodalma a beszélgető fórum bevezetése volt. Azt hitte, ha mindenki a honlapra látogatókkal fog cseve-
részni, megáll a munka, de ez szerencsére nem következett be. A beszélgetéseknek immár több, mint kétezer résztvevője van, és ez a szám állandóan gyarapodik. Szerencsére ezek az emberek időről időre visszatérnek a honlapra és tájékozódnak a legújabb hírekről és pletykákról. Mivel a Black & White-ot ilyen jól fogadták az Interneten, egy sor rajongói honlap buk-
kant fel, amelyek közt ádáz küzdelem dúl a legfrissebb Lionhead és Black & White exkluzív interjúkért (ilyen a magyar Black & White Resource Center, amelyet a blackwhite.jatekok.hu címen tekinthettek meg). Ha néhanapján belépek az ICQ-ra, azonnal letámadnak a rajongói honlapok tulajdonosai a legfrissebb híreikért, exkluzív képekért stb. Egyikük már hónapok óta arra kér, hogy áruljam el neki a játék megjelenésének állapotát. Peternek el kellett távolítania az illető ICQ-linkjét, hogy elkerülje a totális örületet! A csevegő fórum egyébként tökéletes segítségnek bizonyult: közvetlen képet kapunk az emberek reakcióiról, és kikérhetjük a véleményüket arról, hogy mit szeretnének látni a játékban. Parázs vita folyt például arról, hogy az emberek válhassanak-e titánok-

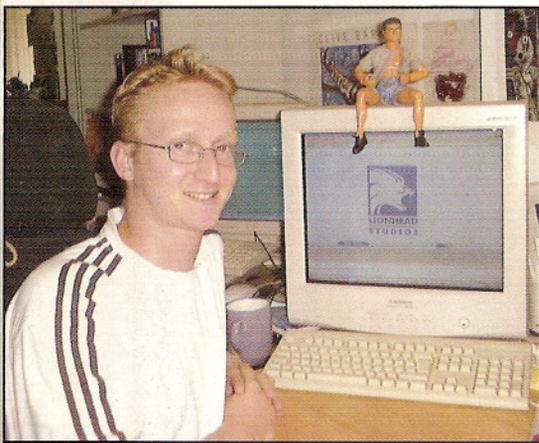
Aki már megtekintette a www.lionhead.co.uk címen a Lionhead Studios hivatalos weboldalát, annak bizonyára élénken élnek még emlékezetében az ötletes animációk, az igényes oldalterv képei és az információkban gazdag csevegő fórumok. Folytatva a Lionhead első játéka, a Black & White készítését bemutató cikksorozatunkat, ezúttal a Lionhead honlapjának kulisszatitkairól lesz szó - maga a webmester, Jamie Durrant is megszólal.

hogy a világ minden sarkán ennyi embert érdekel húsz ember munkája egy parányi guildfordi irodában.

Honlapunk egy többfunkciós eszköz. Rajta keresztül tudunk beszámolni a játékosoknak és az újságíróknak a Black & White készítésének folyamatáról, a segítségével tudunk folyamatosan új külsős embereket találni, illetve így tudunk újabb és újabb információkkal szolgálni a

ságaiban megjelenik, így a napló cikkei miatt is egyre többen látogatnak el honlapunkra. A szöveget mindig közvetlenül e-mailizzuk el azon 16 ország szerkesztőinek és fordítóinak, amelyek folyamatosan közlik ezt a rovatot. A képek küldése viszont valóságos rémálom volt. Mielőtt még lett volna honlapunk, mindig meg kellett kérnünk egy fotóst, hogy készítse el a kívánt képeket, azokból 16 másolatot készítettünk, majd légipostán elküldtük a különböző országokba. Most már digitális fényképezőgépről töltjük át a képeket a honlapunkra. A szerkesztők eldönthetik, hogy a képek közül melyeket akarják megjeleníteni, és csak azokat töltik le.

Jamie Durrant áll az egész www.lionhead.co.uk vállalkozás mögött, ő tervezte, és most ő kezeli a honlapot. Jamie ki-mondhatatlanul örül, ha az oldalt látogatók számlálója újabb millióval többlet mutat, vagy ha elismerést kap az ipar nagyjaitól. Egyszer például az MCV - egy heti kereskedelmi magazin - öt jelöléséből az összes díjat besöpörte az oldalunk! Más-kor a www.coolsiteoftheday.com („a nap legkirályabb honlapja”) megszavazta a (micsoda meglepetés) „a nap legkirályabb honlapjának”. Jamie nem egy készen le-tölthető weboldal-tervezőt használt, ha-nem megtanult magától HTML-ben ter-vezni és kódolni. A grafikához Photoshopot és CorelDRAW-t, az animált grafika megjelenítéséhez pedig Macromedia Flash-t (Shockwave) használ. Most megtudhatjátok, hogyan lett Jamie-



Lionhead Satellite-ben (kis fejlesztőcsoportok, akik a Lionhead pártfogása alá kerültek) érdekelt fejlesztőknek. Létezik egy fórumunk is, ahol Jonty Barnes beszélget más programozókkal, és természetesen egyéb oldalakra mutató linkeket is találhat itt a szörföző.

A fő oldal elől elrejtett felhasználói területek segítségével tudunk pontos információkat szétküldeni. Azok az üzletemberek, akik először látogatják meg honlapunkat,



LIONHEAD STUDIOS

aims to be
the most respected
developer in the world

through producing the
highest quality, most original
games

ká, és ha igen, azok meztelenek legyenek vagy sem. Mindkét oldalon jó érveket hoztak fel, és azóta sem bírom kiverni a fejemből a képet, ahogy egy 15 méteres meztelen görög Adonisz tornyosul fölém - de ez már egy másik történet...

Van néhány webkameránk is a honlapon, amely hatpercenként készít újabb képet rólunk, így a látogatók meg tudnak

műanyag pénisz, amit egy karácsonyi bulin a zálog kiváltása érdekében az orrán kellett hordania. Mennyi felháborodott levelet kaptunk miatta! Ha nem vagyok ott, valaki mindig obszcén helyzetbe hajlítja az Action Man figurámat az egyik webkamera előtt. De Richard (Evans, a mesterséges intelligencia programozója) viszi a pálmát a webkamera előtti leégések versenyén.

bennünket lesni. Persze ezt nem mindenki szereti nálunk. Ha Mark Webleyre (az igazgatóra) irányítok egy kamerát, megőrül tőle, és azonnal a plafon felé fordítja az objektívét. Lehet, hogy már szerepelt a Kriminálisban, és félt, hogy felismerik? Andy Bass (grafikus) mindig különböző tárgyakat tesz a legközelebbi kamera elé. A legújabb kedvenc egy

Egyik éjjel egyedül maradt az irodában barátnőjével. Egyik dolog követte a másikat, és elkezdtek... hm, azt hiszem, el tudjátok képzelni. Csak másnap jöttek rá, hogy a kamera valószínűleg végig vette a dolgokat és online sugározta világszerte!

A következő dolog, amit el szeretnék készíteni, egy online Lionhead-üzlet. Valószínűleg először pólókat és baseball sapkákat árulunk majd, így azt gondoltam, a „Soft-ware” (könnyű viselet) felirat elég találó lenne. Remélhetőleg már novemberben elkészülünk vele. Már csak azt kell kitálmánunk, hogyan tudjuk a hitelkártyás megrendeléseket kezelni az Interneten. Mindenkinek, aki saját honlapot szeretne készíteni, csak azt tudom ajánlani, hogy tanulja meg a HTML kódrendszer használatát. Sokkal jobb érzés, ha képesek vagytok egy igazi honlap elkészítésére, mint gondolnátok. Másrészt ha valami probléma merülne fel a későbbiek során, azt sokkal könnyebben meg tudod oldani. Mert hidd el, lesz néhány...”

WWW.MAAS.HU

maas multimédia

s z á m í t á s t e c h n i k a i s z a k ü z l e t

Látogasson el üzletünkbe, ha ...

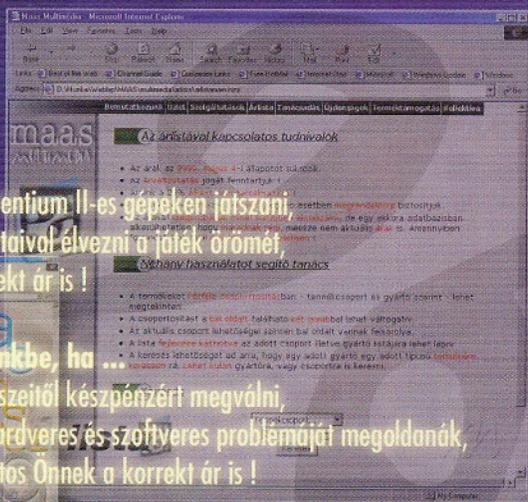
- szeretne nyugodt körülmények között vásárolni,
- szeretné érezni, hogy csak Önre figyelnek,
- ... és mindezek mellett fontos Önnek a korrekt ár is !

Látogasson el játszóházunkba, ha ...

- szeretne 17"-os monitoron, Voodoo 3-as, Pentium II-es gépeken játszani
- szeretné a nap bármely időpontjában barátaival élvezni a játék örömeit,
- ... és mindezek mellett fontos Önnek a korrekt ár is !

Látogasson el szervizünkbe, ha ...

- szeretne használt alkatrészeitől készpénzért megválni,
- szeretné, hogy minden hardveres és szoftveres problémáját megoldanák,
- ... és mindezek mellett fontos Önnek a korrekt ár is !



Üzlet és játszóház:

- XX. ker. Nagysándor József u. 54, Atlantic üzletház. tel.: 283-74-25/101 mell.
- XXI. ker. II Rákóczi Ferenc u. 142-144. (nyitás decemberben)

Szerviz:

- XX. ker. Török Flórián u. 116/a. tel.: 283-74-25/131 mell.

Egy biztos pont



Pong, Space Invaders

Előre a múltba

Nem egészen értem a jelenséget, amelynek szemtanúi vagyunk, de biztos, hogy az elmúlt hónapokban több olyan feldolgozás jelent meg, amelyek a játéktermi programok hőskorában, a '80-as évek elején voltak a topon. Ennyire erős volna a nosztalgia iráni hajlam?

Pong

Az itthon „TV-fociként” közismertté vált móka a konzolok egyik őséneke tekinthető. Egy TV-hez kapcsolható doboz volt, amelyhez két tekerentyű csatlakozott. Játshattuk a gép vagy egymás ellen, egy

ni, és az ember tíz perc után a sarokba vágja a programot.

A változatosságról a különböző környezetek, akadályelemek és a segítségek gondoskodnak. Például az első pálya egy jégtábla, ahol pingvinek masíroznak. Ha eltaláljuk őket, tojnak egy újabb labdát, így gyakran egyszerre 3-4 labda is gurul fel-alá. A segítség színes pörgettyűk képében jelenik meg, amit aktiválva egy fóka áll be a csapatba védeni, vagy egy maci kettétöri a pályát, így az ellenfél csak a saját térfelén labdázhat. A hagyományos meccsen – ahol két-két játékosunk van – nincs segítség, vannak viszont vakondok, akik buckákat ásnak, amin irányt változtat a labda, rosszabb esetben belesik egy lyukba, és egy másikon jön ki. A zónák végén elég hűzós feladat vár ránk: egy fatörzsre felkettéz palló egyik végéről különböző színű labdák indulnak felénk, amelyeket a palló két oldalán álló bohócszájakba kell bejuttatni. Az ütő a másik végén van, és amerre elmozdítjuk, arra billen a palló, elgurul a labda, szóval piszok nehéz!

Ötletekben tehát nincs hiány, csak a kidolgozás csapnivaló. A grafika önmagában nem szép, a kezelőfelület csiricsiré, játék közben pedig olyan szögletes, hogy meg lehet számolni a vektorokat az objektumokban. Ráadásul néha mintha kihagyná a 3D-gyorsítást: a foci pályát például ronda, zöld pixelfű fedti. Két-három hónapnyi munka hiányzott ahhoz, hogy zseniálisan szórakoztató legyen, így viszont csak gyenge közepszerű...

Space Invaders

Bár valószínűleg kevesen vannak, akik még ne láttak volna ilyet, azért elmesélem a felállást: van kis űrhajónk, ami jobbra-balra képes mozogni, felettünk különböző formációkban az ellenség, akik ütemesen faltól-falig araszolnak, ám minden alkalommal egy lépéssel lejjebb jönnek. A feladat: kipusztítani őket mind egy szálig, mielőtt leérnének a mi szintünkre.

A játék során bolygóról bolygóra haladva több kötelékllel is le kell számolnunk. A változatosságot az időnként a képernyő tetején átrepülő anyahajó (amit lelőve értékes segítségekre lelhetünk – továbbá a változó ellenfelek biztosítják. Van, amelyikbe kétszer kell belelőni, hogy kimúljon, van, amelyik felrobbanása után ég még egy kicsit, elnyelve a lövéseinket, és van érdeklődő típus is, amelyik kíválik a csatlárláncból és lejön „meglátogatni” minket. Ha négy egyformát lelővünk, kapunk egy speciális fegyvert, amit egyszer használhatunk, de akkor jó nagyot pusztít. Minden bolygó végén vár ránk egy „főnök”, igazi, nagydarab ocsmányság, amely általában nagyon erős, (sokat kell belelőni, hogy felrobbanjon), és többféle trükkös módszert is ismer, amivel egy-kettőre megszabadul tőlünk és az összes speciális bigyónktól.

A cselekmény tehát meglehetősen egyszerű, talán még jobban, mint a Pong, ezért aztán ide vagy extra ötleteket kellett volna elővárazsolni, hogy lekösse a játékost, vagy olyan parádés grafikát, amit még szem nem látott. Nos, kettőből semmi. Ötlet egy kanyi nincs, de olyannyira, hogy komolyan mondom, a HT1080/Z-re írt Galaxy elmebajnok volt ehhez képest! A grafika pedig siralmas, egy jobban megírt hajdani C64-es shoot'em up partiban van vele. A 640x480-as maximális felbontás már túlzásba vitt nosztalgianak tűnik...



fehér négyzet volt a labda, amit álló téglalapokkal próbáltunk eltéríteni, és az ellenfél oldalán kijuttatni a képernyőről.

A Hasbro-féle Pongban a játékos zónákon keresztül küzdheti magát előre. Minden zónában különböző típusú meccsek várják, amelyeket három nehézségi fokozaton kell megvívni. A győzelemért aranyat kap, és a későbbi meccsekre csak bizonyos számú arany tulajdonában nevezhet be. Ha megbirkózik a végső feladattal is, megnyílik a kapu a következő zónába. Csak részben lineáris a haladás, azaz egy-két könnyebb győzelem után megfelelő arany mennyiséggel a birtokunkban szabadon ugrálhatunk a mérkőzések és a nehézségi fokozatok, sőt, a zónák között is, így nincs olyan, hogy újra és újra ugyanazt az akadályt kell leküzde-

JÁTÉKSZOFTVER KARÁCSONYRA? AZ JÖ!!

BOLDOG ÜNNEPEKET KÍVÁN AZ ECOBIT MULTIMÉDIA

KARÁCSONYI MEGLEPETÉS
DECEMBER 1-TŐL 31-IG

válasszon!!



A fenti játékokból **12000** db-t
csomagoltunk ajándékaink mellé

Keresse a címkével jelölt termékeket!

Tesco: Székesfehérvár, Szeged; Bp. IV. ker. Fogarasi út • Média Markt: Europark., Western City Center • Cora: Budakalász; Törökbálint; Fót • Herta: Bp. XV. Szentmihályi u. 131; Bp. Kerepesi u. 73. 2623164; Bp. Dohány u.; Lurdy-ház • Fotex: Virgin-Duna-Plaza • Ápisz: Bp. V. Kossuth Lajos u. • CBO Kft: Bp. Budagyöngye Bevásárló kp. Uni video 5600, Békéscsaba Andrassy u.3-5 66/448-148*21 • KimSoft'99 Szoftverkereskedelmi Kft 3390.Füzesabony, Rozsa u. 11 302-8996 • Videójáték Szaküzlet 3200,Veszprém,Kossuth u. 6. 30/95-97-479 • ComGame 576 Kft 1136 Bp, Gergely Gy. u. 17 349-48-47 • Uni-Video 1114,Bp. Vásárhelyi Pál u.8 361-4061 • Sprint 1087 Bp. Berzsenyi u.3 210-48-35 • Alba Plaza 8000,Székesfehérvár Palotai u.1. 22/502-881 • Szeged 6722,Szeged Bartók tér 13. 62/552233 Szoftver-ABC Bp. Jászai Mari tér 3. 329-2737 • Magép BT, 2600.Vác Zrínyi u.5 27/510-190

Játékszoftver mintabolt - DVD Center 1077 Bp, Wesselényi u. 25. Tel.: 351-3078

- Hosszított nyitvatartás december 1-től
- Tanácsadás telefonon - forró drót
- Új játékok, demo-k bemutatása



- Multimédia hardver

Hardver nagykereskedőknek egyedi
kiszolgálás - OEM bundle!

ÉÉÉS...

Puzzle

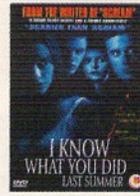
Na ezt rakd ki!

www.ecobit.hu - INFO-SHOP



DVD
VIDEO

- Széles választék
 - Klubkártya
 - Internetes rendelés, másnapi szállítással
- Karácsonyi ajándék:
Képernyő tisztító



...ZÈÈÈ



akció

Bajnokság

Intel-Senorg Kupa

Győztetek! Győztünk!

Október végén a Pólus Centerben rendezett döntő pontot tett a két hónapon keresztül tartó küzdelem végére, véget ért az I. Intel-Senorg Kupa. Amellett, hogy a szervezésről és a lebonyolításról csak szuperlatívuszokban lehet beszélni, külön öröm számunkra, hogy a GameStar színeiben induló versenyző, Takács Zoltán nyert.

A két céget valószínűleg nem kell bemutatni, az Intel nyilván közzismert, és a Senorg nevével is találkozhattak már azok, akik nyitott szemmel sétálnak a bevásárlóközpontokban, vagy tüzetesen olvasta, olvassa a PC-X-et vagy a GameStart, hiszen év eleje óta minden hardwaretesztünket Senorg környezetben végeztük.

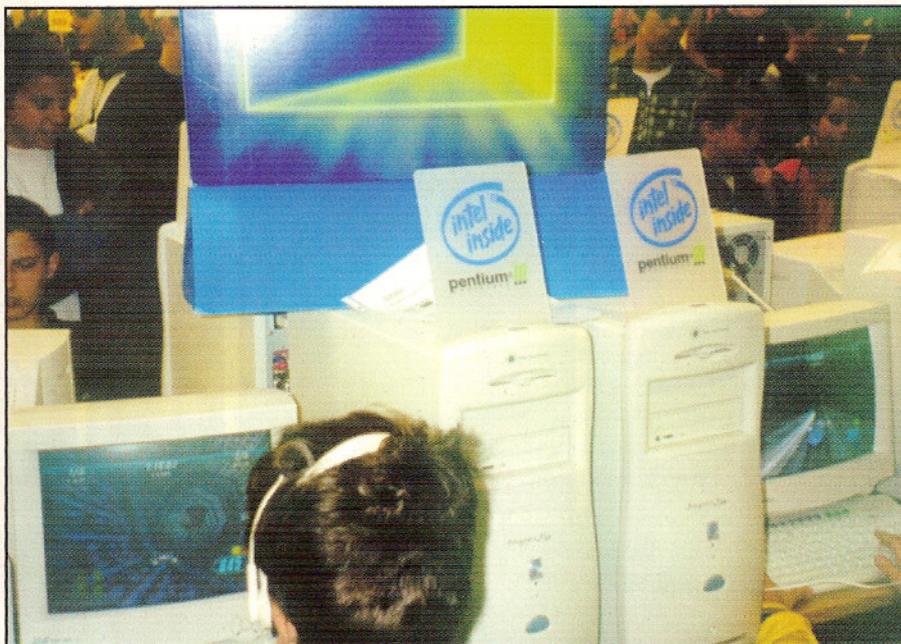
Nos, a főszervezők igen érdekes ötlettel keresték meg a számítástechnikai újságokat a nyár elején. A lényege az volt, hogy az általuk szervezett Kupában a versenyzők kedvenc lapjuk színeiben induljanak, így a toborzás feladata az újságokra hártult. Ennél már csak a nyeremények voltak csábítóbbak, hiszen az első a legerősebb rendelkezésre álló Intel konfigurációval mehetett haza (amiről már akkor sejte-

ni lehetett, hogy Pentium III 600 lesz), de a többiek is nagyértékű ajándékokkal lehettek gazdagabb.

Szeptemberben megkezdődtek a selejtezők. A Kupa kilenc vidéki nagyvárost keresett fel, így szinte az ország minden részén lehetőséget kapott az indulásra. Nyíregyháza, Győr, Székesfehérvár, Kecskemét, Szeged, Pécs, Kaposvár, Miskolc és Debrecen után október végére Budapestre érkezett a „körmenet”, ahol szombaton előbb a helyi válogatóra, majd vasárnap a mindent eldöntő ütközetre, a legjobbak összecsapására került sor.

Nyilván sokakat érdekel a „fegyvernem”. Az éppen aktuális Star Wars lázat kicsit meglovagolva

a selejtezőkön az Episode I Racerben kellett helyt állni. A versenyhez nemcsak ügyesség, de kitartás is kellett, hiszen a továbbjutónak akár tucatszor kellett start-hoz kellett állnia és győzedelmeskednie. A döntőben kettős feladat várt a legjobbakra: előbb egy autóverseny, a Re-Volt tette próbára őket, majd az Unreal Tournamentben bizonyíthatták, hogy otthon vannak a 3D-s akció világában is.



A budapesti fordulóra és a döntőre személyesen is ellátogattunk, hogy helyben buzdítsuk a színeinkben versenyző, illetve a végső küzdelemben jutó játékosokat. Noha számunkra igen kedvezően alakult a Kupa kimenetele, hiszen a tíz selejtezőből heten a GameStar színeiben jutottak tovább, a bökkenőt az jelentette, hogy nem tudtuk, hogy a tíz közül, melyik az a hét. A végső összecsapások alatt éveket öregedtünk, hiszen csak a legutolsó pillanatban, a nyeremények átadásakor derült ki, hogy a győztes velünk volt!

Ezúton szeretnénk köszönetet mondani mindenkinek, aki a színeinkben elindult ezen a versenyen, valamint a szervezőknek a profi lebonyolításért. Amennyiben 2000-ben is volna Intel-Senorg Kupa, a GameStar ott lesz, hogy ti is ott lehettek!

TRF



EarthQuake

Az új évezred első találkozója

Még egy okkal több, hogy ne jöjjön el szilveszterkor a világvége: jövő év januárjának első hétvégéjén fergeteges Quake-partira, -találkozóra és -versenyre várunk mindenkit Gödöllőre! Minden idők legnagyobb magyar quaker-bulijának, és nevéhez méltóan eget-földet rengetőnek ígérkezik az EarthQuake, ahol profik, amatőrök, Quake-megszállottak, és csak néha, kedvtelésből játszókat egyaránt megtalálják a számításukat – és egy remek hétvégét hasonló érdeklődésű emberek között.



ban, ez soha nem látott, hatalmas multiplayer mókát ígér. A versenyen a hagyományoknak megfelelően mindenki a saját, jól megszokott gépét használhatja, a hálózat kiépítéséhez saját hálókártya, a halláskárosulás elkerülése végett pedig fülhallgató szintén kötelező. Ha nem akarsz indulni a versenyen, vagy éppen nem Te kerülsz sorra, rengeteg szabad gép vár külön hálózatba csatlakozva, ahol ismerősükkel

Quake-es verseny és találkozó sok volt már – elég, ha csak a Quake-fény rendezvényekre gondolunk – az EarthQuake azonban egy kicsit más, mint a többi. Egy hatszáz PC-t kezelő háló épül a gödöllői egyetem óriási aulájá-

és ismeretlenekkel gyors móka-játékokat lehet improvizálni.

A parti a teljes hétvégén nonstop zajlik, de persze gondoltunk azokra is, akik nem akarnak 48 órán át folyamatosan étlen-szomjan, alvás nélkül a monitor előtt ülni:

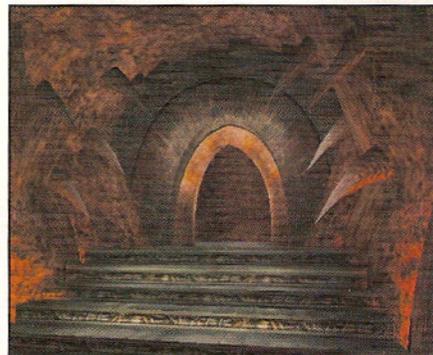
büfét és szállást (ízlés szerint hálósákos nomádkodás egy előadóban, vagy 2-3 személyes kollégiumi szobák) biztosítunk. Ha Te is szeretnél ott lenni, fontos, hogy előre regisztráld magad, levélben-telefonon-Interneten keresztül tudasd a szervezőkkel a neved, címed, életkorod, hogy milyen szállást kérsz, illetve milyen versenyszámban óhajtasz indulni. Ezzel a saját helyed is biztosítod, és a szervezést is megkönnyíted.

Versenyszámok

Quake 1 Team
 Quake 1 Face to Face
 Quake 1 Free for All
 Quake 2 Face to Face
 Quake 2 Free for All
 Quake 3: Arena Team
 Quake 3: Arena Face to Face
 Quake 3: Arena Capture the Flag

Ha szereted a multiplayer bulikat, ha be akarsz bizonyítani, hogy te vagy a legnagyobb quaker a Kárpát-medencében, vagy csak nem akarsz kimaradni egy olyan mókából, ahol hatszáz gépen folyik a játék egyszerre, találkozunk január második hétvégéjén Gödöllőn!

(x)



Legfontosabb adatok

Helyszín: a Gödöllői Agrártudományi Egyetem aulája (könnyen megközelíthető, a HÉV-, illetve vasútállomás két percre, és hatalmas parkoló is van)
 Időpont: 2000. január 8-9. (péntek-szombat)
 Belépő: 500 Ft két napra
 Nevezési díj: 1450 Ft
 Összdíjazás 1000000 Ft (jól olvastad: egymillió!)
 A hálózat kapacitása: 600 gép
 Regisztráció és további információk: 06309909526
 EarthQuake, 2105 Gödöllő ATE Kollégium

A rendezvény támogatói:

Főszponzor: GameStar Magazin

További támogatók:

576 Kbyte
 Gameland
 IBM
 Matávcom
 Ramiris Kft.
 Modern Media Service



interjú

Sztárvendég

Pierrot új lemeze

Játék az érzelmekkel és a tökéletességgel

Amikor négy évvel ezelőtt Pierrot egy időre elbúcsúzott a közönségtől, azon merengtem, hogy az énekes vajon kiégett, vagy csak nagyobb levegőt akar venni, mielőtt belevág valami újabb zenei produkcióba. Kiderült, hogy kifáradásról szó sincs, mivel producerként jó néhány sztárt segített. A GameStar olvasói bizonyára tudják, hogy Pierrot emellett megszállottja a kalandjátékoknak is, amelyekről az Inventory c. hálózati magazinban rendszeresen ír. A 12 új dalt tartalmazó albumának is az a címe: Játék.

GameStar: Azt hittem, ez egy szó-játék, hiszen a számítógépes játékok esetében is mondjuk, hogy új játékot kezdünk. A lemezzel Te is egy új életet kezdtél?

Pierrot: Ez a párhuzam még nem jutott eszembe, de nagyon jó megoldás! Valójában arról van szó, hogy szerettem volna a játékról, erről a nagyon furcsa szóról egy dalt írni. Angliában – ahol a lemez utómunkálatai készültek – próbáltam megmagyarázni, hogy ez angolul

mit jelent. És hát sem a playinggel, sem a game-mel, sem a toyjal nem lehet leírni, ugyanis mind a három azt jelenti magyarul, hogy játék. És ez nekem nagyon tetszik!

Mostanában nagyon sok gondolatom a kalandjátékokhoz kötődik, mert úgy érzem, hogy a virtuális valóság egyre fontosabb lesz mindenkinek. Egy virtuális kalandot lassan képesek leszünk ugyanúgy átélni, mint egy valóságos történetet, és úgy érzem, ez nem véletlen. A jövő képe kezd kirajzolódni előttem. A művész szerintem egyfajta multimédia alkotó lesz, aki egyszerre több műfajban is otthon van, mint egy reneszánsz polihisztor. Zenész ugyan, de értenie kell a technikához, a képi megjelenítéshez, és sok másához is. Egyszerűen egy nagyon komplex alkotást hoz majd létre. A legösszetettebb mű, amit művészek valaha is létrehozhatnak, az egy virtuális világ.

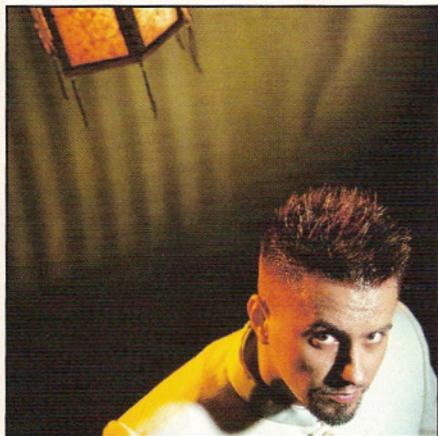
Nagy kedvencem a Riven c. játék, ahol vizuálisan és a háttértörténetét tekintve is minden nagyon részletgazdag, szép, logikus és mély. A játék alkotóinak mesterséges világa szinte él. Úgy gondolom, hogy aki majdan művészeti alkotást hoz létre, annak az alkotását nem festménynek, szimfóniának vagy játékprogramnak fogják hívni, hanem egyszerűen csak úgy, hogy az „ő világa”. Ha én csak annyival kerültem közelebb ehhez az elmélethez, hogy magam írom a dalszövegeimet, a zenéket, magam hangszerelem a dalokat, majd producerként végigkísérem, sőt, irányítom az album munkálatait, végül erősen beleszólok a képi megvalósításba is, akkor talán elmondható, hogy építettem a saját világomat.

GameStar: Zenélés közben játékként éled meg az alkotó folyamatot?

Pierrot: Igen. Legfőképpen azért nem erőltettem a visszatérésemet korábban, mert az összes többi produkciómmal rendesen kijátszottam magam. Úgy éreztem, hogy ugyanolyan egyszerű dolog egy Ganxsta Zolee és a Kartelt piacra dobni, mint a BlaBla vagy a Toys of Ancient Gods albumát. Ez a mostani Pierrot egy következő játék neve, amit most magammal játszok. Igaz, mivel én vagyok ebben a játékban a főszereplő – tehát ez egy „first person adventure” –, ezért ez a kaland még közelebb áll hozzám, és semmihez sem hasonlít.

GameStar: Mindenki tudja, hogy milyen játszani. Érdekes, hogy a zenélést is játéknak mondjuk, hiszen hangszereken játszol. Amikor írod a dalt, olyankor hasonlók zajlanak le benned, mint a hagyományos játék közben?





zá. Az is igaz, hogy a mi játékunk nem egy virtuális világra épül, hanem elsősorban a viktoriánus kori angol birodalom egyes helyszíneit járhatjuk be általa. A századforduló pezsgő világában táblás játékok után kutatunk.

GameStar: Amikor hozzád jöttem, láttam az egyik napilap címdalán a fotódat, ami alá azt írták, hogy „Pierrot, a szomorú bohóc” – de csak rád kell nézni, és rögtön ellenkezem: dehogy vagy te szomorú! Az viszont igaz, hogy mint zenész nagyon érzelmes vagy, egy csomó emóció mozgatja a dalaiddat. Mindemellett szereted a virtuális világokat, a kalandjátékokat. Itt ülünk a dolgozószobádban, ami tele van elektronikus ketyerékkel, szintikkel, CD-vel, számítógéppel. Engem az érdekel, hogy miképpen jön össze ez a két dolog: a technika és az érzelmek, illetve hogyan jön össze a producer Pierrot és a szövegíró-zeneszerző Pierrot?

Pierrot: Biztos, hogy van valami kettősség bennem. 30 év elteltével megismertem magam annyira, hogy megállapíthassam: egyfelől valóban egy erősen emocionális motor működtet, másfelől viszont a perfekcionizmus hajtóereje is munkálkodik bennem. A kettő nem egymás ellen küzd, hanem mindegyik megpróbálja megtalálni a maga működési területét. Illetve az igazán tökéletes élményhez vagy mun-

kához mind a két oldalnak érvényesülnie kell. Például igaz ez akkor, amikor a zenék között szelektálok. Egyrészt leginkább olyan zenéket szeretek hallgatni, amelyek melodikusak. A dallam ugyebár érzelmeket tud kiváltani, sokkal jobban, mint egy ritmus vagy effektus. Másik oldalról viszont nem elég, ha valami melodikus: kell, hogy legyen benne valami meglepő erejű, valami izgalmas. A divatorientált zenék ezért nem izgatnak igazán. A szakmai megoldásokon túl nincs bennük semmi – persze egy ilyen megoldások önmagukban is értékelhetőek lehetnek, de ez csak az érem egyik fele. A tökéleteshez szükség van a muzsikánál gondolatosságra, hangulatra és érzelmekre. De nézzünk egy másik példát: mi alapján választok magamnak játékot? Olyan programot keresek, ami tökéletes: részleteiben is szép, technikailag is erős, és a történet közel áll hozzám, érzelmeket vált ki belőlem. Így találtam rá a kalandjátékokra. A szórakozáshoz nekem nem kell az akció- és sportjátékok adrenalin-szint növelő izgalma, és keveslem a pusztán logikára építő stratégiai játékok kihívásait is. A producer és az alkotó szimbiózisa bennem ugyanezzel magyarázható. Egy alkotó vagyok, akinél az írás egyértelműen érzelmi alapon működik, viszont szeretnék a produkcióimmal tökéleteset létrehozni.

Szilágyi Árpád

A következő két oldalon Pierrot mesél egyik kedvenc játékról és januártól önálló zenei és játékváltással jelentkezik.

Pierrot: Az alkotás és az élvezet között hatalmas különbség van. A játék egy interaktív cselekvésre készített filmnézéshez hasonlít. Jobb, mint a film, mert nem annyira passzív, viszont mindenképpen szórakozás. Ez egy felvett jelmez, egy ránk rótt feladat, tehát valójában nem rólunk szól. Az alkotásnál nincsenek törvények, a belül megszólaló hangot kell előcsalogatni. Ideális esetben nincsen külső készítés, aminek meg kell felelni. Nekem kikapcsolódás és nagy élvezet habzsolni a virtuális világokat és a történeteket, de valahogy a másik agyféltekémet mozgatja a dalszerzés. Dalszöveg: például megjelenik a fejemben egy üres házban álló elhagyott bútordarab, egy tükör képe. Egy nagy, álló tükör. Ezzel kapcsolatban másodpercek alatt egy csomó gondolat tolul a fejembe: ezt a tükröt miért hagyták ott? Lehet, hogy ez a tükör esetleg a lányszobában van? Érezhet egy tükör? Milyen lehet az a lány? Az alkotásnál az a feladatomban, hogy versformában, sokszor a dallamhoz igazítva, rímbe szedve ezeket a gondolatokat megjelenítsem. A zene aztán ennél még elvontabb, mert nem tudom semmi konkrétumhoz kötni. Nem is tudom, mit hallok először, amittől leütöm az első billentyűket...

GameStar: Eszedbe jutott-e már, hogy egy számítógépes játékot készíts?

Pierrot: Sőt, két évvel ezelőtt elkezdtem egy játék fejlesztését, de pénz és grafikus híján egyelőre alszik ez a terv. Ez egy nagyon komoly elképzelés, egy 200 oldalas forgatókönyv tartozik hoz-

Játékra hívlak

Ez Pierrot egyik új dalának a címe, de a népszerű énekes Téged is játékra hív. Ha válaszolsz az alábbi kérdésekre és beküldöd a szerkesztőségbe (gamestar@idg.hu vagy 1537 Budapest, Pf. 386.), akkor Tiéd lehet a tíz vadonatúj Pierrot lemez egyike! Akkor is érdemes játszani, ha már megvan a CD, ugyanis a nyertesek választhatnak, hogy a Játék c. album eredeti változatát vagy az újrakevert felvételeket tartalmazó Replay c. lemezt kapják meg. Ötből legalább négy kérdésre jó választ kell adni!

1. Sorolj fel három olyan Pierrot dalt, amely 1990 és 1995 között vált slágerré!
2. Sorolj fel három olyan produkciót (előadót), amely Pierrot nevéhez fűződik!
3. Melyik földrész zenei hagyományaira épülnek a Meglesett a Hold, az Anusha és az A kert című dalok?
4. Melyik dal közreműködője Negus, a színesbőrű ragga-énekes?
5. Hol volt az emlékezetes búcsúkoncert 1995. szeptember 8-án, ahol Pierrot végleg lemosta arcáról a sminket?



Biosys

A dobozba zárt természet

Sok „csendes” játék sorakozik a polcomon – a Biosys az egyik közülük, ami sokkal nagyobb hírverést érdemelt volna. A játék ugyan már tavasszal megjelent, de érdemes megismerkedni vele, ugyanis nem egyszerűen jó, hanem a műfaj egyik forradalmasítója, izgalmas, egyedülálló, zseniális mű!

Az első, amit meg kell említenem, hogy a Biosys talán a legösszetettebb – s emellett logikus felépítésű – kalandjáték, amivel eddig találkoztam. Nem a részletesen kidolgozott, már-már történelmi háttértörténet által gazdagított világa teszi annyira színessé, sokkal inkább a játékmenet összefüggései, valamint a rendhagyó rejtvények, amelyek több szempontból is próbára teszik a kalandort. Három szálon futnak az események, három terület ritka nehéz rejtvényeit kell megoldanunk. Az első a kalandjátékok hagyományos síkján: a történet feltárása a fokozatosan megnyíló helyszínek és információk segítségével. A második egy kisebb stratégiai játék integrálása a játékmenetbe: az önálló, mégis egymással összekapcsolt ökoszisztémák szabályozása, egyensúlyban tartása. A harmadik megpróbáltatás a program „ember-szimulációs” részében vár ránk, ugyanis a játékban telik az idő, és ezt mi, játékosok megérezzük ugyanúgy, mint a környezet hatásait. Egy barlangban fázhathatunk, a sivatagban melegünk lehet, éhesek és szomjasak leszünk időnként, de letaglózhat a fáradt-

ság, valamely trópusi betegség és számos nem várt csapás.

A rövid kezdő képsorok után egy dzsungel közepén találjuk magunkat. Ez azonban nem egy természetes biocönózis: egy mesterséges ökoszisztéma (neve: Biosphere 4) egyik kupolája alatt vagyunk, valahol az Andokban. A dzsungelen kívül további négy helyszínünk van, amit felkereshetünk: szavanna, óceán, a gyorsított evolúciós bióma és az irányító központ. Ezeket egy föld alatti vasút és számos csővezeték köti össze. A feladatunk az, hogy megpróbáljunk élve maradni a közel sem ideális körülmények között, majd megteremtjük a lehetőségét annak, hogy végre kijuthassunk az átkozott helyről. A paradicsomi helyszínek egyáltalán nem olyan barátságosak, amilyenek első látásra tűnnek. Nem sokkal a játék kezdete után kiderül, hogy Prof. Alan Russell bőrébe bújunk, aki egy ismert öko-aktivista. Néhány éve egy Subtech nevű cég felkérésére mi magunk kezdtük el a Biosphere 4 rendszer tervezését és felépítését. Kísérletünk fő célja az volt, hogy olyan szintetikus növényt (vagy inkább élőlényt) hoz-

zunk létre, amely nagy dózisban képes széndioxidot oxigénné alakítani. A fejlesztés fő területe a gyorsított evolúciós bióma volt, ahol az utolsó általunk teremtett „zöltség” már mobillá vált, azaz egyáltalán nem volt szüksége földből kapott táplálékokra, és képessé vált a helyváltoztatásra és egyéb mozgásokra. A probléma az, hogy a mozgó növény bizony könnyen halálos balesetet is képes okozni, hiszen megtámadhatja az embert is, hogy kiszipantsa a tüdejében lévő széndioxidot. Csúnya halál...

A Subtech egy luxus szállodát is létrehozott az evolúciós biómában Club Eden néven. A munka megkezdődött, de már az első napokban kiderült, hogy gond van a terület oxigénellátásával, a növények fotoszintézise gyenge hatásfokú. A Subtech vezetője felszólította hősünket, hogy elsősorban erre a feladatra koncentráljon, hiszen ilyen állapotban nem engedhetnek be egy nagyobb számú, kényes turistacsoportot, hogy élvezzék az „édenkertet”. A helyzet csak rosszabbodott, miután titokzatos körülmények között eltűnt három munkás, majd egy „közérzetjavító” parti alatt tűz ütött ki a Club Eden környékén – az egész bióma leégett, az emberek pedig mind egy szálig elpusztultak. Mi történhetett valójában? Meg lehet állítani a szörnyekké vált növényeket? Fel tudnak éledni a pusztuló biómák? El tudunk jutni minden területre, amikor gond van az



elektromos hálózattal és a fontos jelszavakat sem ismerjük? Túléljük-e a különböző gyümölcsök vagy természetes vizek által okozott fertőzéseket, betegségeket – hiszen ha szomszások vagyunk, inni, ha éhesek, enni kell. Melyik növény mire jó: gyógyít, stimulál, gyomorrontást okoz, vagy épp' víz raktározására is szolgálhat? Rengeteg kérdés, miközben folyamatosan gondoznunk kell a biómákat: elzárhatjuk és elindíthatjuk az esőzést, tőlünk függ a kupola alatti páratartalom és hőmérséklet, a széljárás, ami aztán visszahat a növényzetre, ami minket is táplál. Ha elpusztul a környezetünk, mi is elpusztulunk.

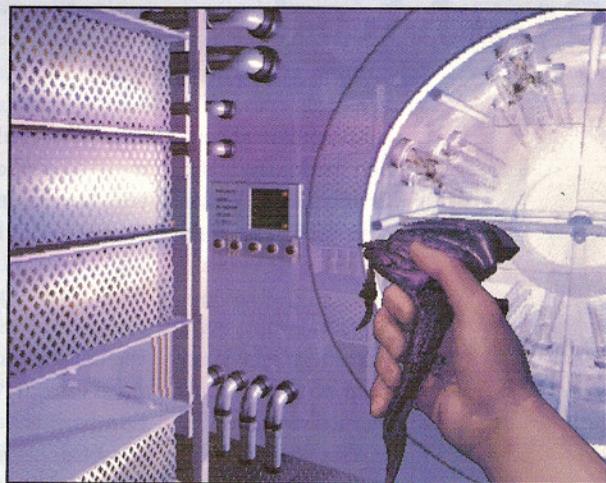
A 3D grafika készítésének pontos ismerete nélkül is megállapíthatjuk: az élő környezet részlet- és formagazdag világát modellezni a legnehezebb feladat. Egy virtuális dzsungel vagy egy sárguló fűvel borított mező létrehozása időigényes dolog, aprólékos munkát igényel, főleg, ha az ábrázolásnál a célunk nem valamiféle stílizált díszlet felvázolása, hanem az élethű, fotorealisztikus környezet. Márpedig a Biosysben minden nagyon élethű. A biómák flórája ugyan jóval gazdagabb, mint a faunája, mégis nem ritka, hogy találkozzunk madarakkal, gyíkokkal, rovarokkal, amelyek mozgalmassá teszik a helyszíneket. Persze mindez nem lenne elképzelhető valós idejű 3D megoldásokkal. A játékban renderelt környezetben, teljes 360 fokos körpanorámák segítségével vizsgálódhatunk, néhány tárgyra, szerkezetre és növényre ráközelíthetünk, és interakcióba is kerülhetünk velük. A helyszínek közötti utazást nem mutatták meg filmként a ké-

sztítők, sokkal fontosabbnak tartották az adott bióma térképének felvilágosítását, így az útirány mellett olyan információkat is megtudhatunk, mint a megtett út hossza, energiavesztésünk mértéke és a terület éghajlata, domborzati sajátosságai. Ezek a paraméterek nagyon fontosak lehetnek például abban az esetben, ha nagyobb súlyt cipelve szeretnénk eljutni egy meghatározott

pontra, vagy betegen, fáradtan vállalkozunk egy erdei sétára, esetleg régóta nem vettünk magunkhoz táplálékot. A Biosysben minden mindennel összefüggésben van. A Tab billentyű lenyomására képet kapunk testünk jelenlegi állapotáról: mikor ettünk, ittunk, aludtunk utoljára, legutóbbi alvásunkból mi ébresztett fel, milyen egészségi állapotnak örvendünk, milyen a testhőmérsékletünk, és így tovább. Ugyanitt megtudhatjuk, milyen napszak van éppen, bár ez nagyon jól nyomol követhető a környezet változásaiból is! Ráadásul nem csupán az ég színe és a fényerő jelenti a különbséget – tökéletesen élethű módon láthatjuk a fényviszonyok változását hajnaltól éjszakáig a legapróbb levélén is.

A Biosphere 4 történetéről, a technikai működési elvekről és a növényvilággal kapcsolatos tudnivalókról a minden biómánál megtalálható földalatti teremben

kapunk információkat egy számítógép segítségével. Ugyanitt találjuk a POD nevű kis elektromos kocsit, amellyel a kupolák, illetve az irányító központ között közlekedhetünk. Az irányító központ egyben a lakhelyünk is, ahol pihenhetünk, kávézhatunk, aludhatunk, berúghatunk (!), videót nézhetünk, lezuhanyozhatunk, használhatjuk a



WC-t és fogadhatjuk a videofon üzeneteinket (a játék néhány évvel előttünk jár a jövőben). Az épület felső szintjén található a laboratóriumok, ahol orvosi vizsgálatokat végezhetünk – egy-két bajunkra el-lenszert is találunk. Minden nagyon életszerű, ehhez a hatáshoz a hangok kezelése is sokban hozzájárul. Nem emlékszem egyetlen háttérzenére sem – pedig lehet, hogy többet is hallottam a játék folyamán –, viszont erősen élnek a fejekben a valóságban atmoszférák és egyéb zajok, többek között a főhős, Russell hangja, amint nyögésekkel, köhögésekkel, fűtatószókkal, sóhajokkal „kommentálja” állapotát.

Mi kellhet még? Valahogy mindenki ilyesminek képzelheti el a jövő tamagocsiját, ahol ráadásul nemcsak a kedvenc közérzetét vagyunk képesek befolyásolni, hanem virtuális életterének milyenségét is. Nem kell feltétlenül játszani vele, hogy boldog legyen, elég egyszerűen csak kellő meleget és csapadékmennyiséget biztosítani, hogy teremjen a virtuális fán virtuális banán, hogy azt „dobozba zárt” barátunk virtuálisan elmajszoldhassa. Azonban a Biosyst azoknak is ajánlom, akik szeretnék megérezni egyszer veszély nélkül azt a hihetetlen erőt, amellyel a természet rendelkezik felettünk, emberek felett. A játékban keresztül megtanuljuk becsülni ezt a hatalmat és azt a felsőbbrendű rendszert, amelynek – minden kitérés kísérletünk ellenére – mindig részei voltunk és azok is leszünk. Furcsa, hogy erre egy játék képes rádöbenteni...

Pierrot





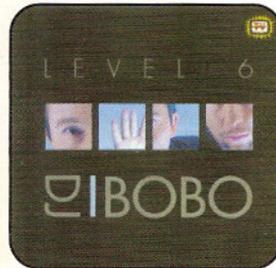
StarMusic



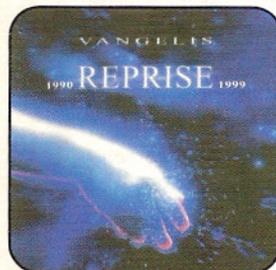
A Kozsótól nagyívben megszabadult **ShyGys** rövid kényeszerpihenő és néhány jogi vita után ismét ringbe szállt, hogy megmutassa, mit is tud egy igazi magyar fiúcsapat.



Muzikálisan továbbra is a Backstreet Boys vonalat követik (majmólják), a vokálok mívésen kimunkáltak, a hangszerelés jó, az album – **Vágyom rád** – megszólalása pedig



csont nélkül megüti a nyugati szívtiprók színvonalát. Szövegileg viszont igen mélyre merülve dagonyáznak az erőltetett, giccses képek, óvodás szófordulatok és képzaravok mocsarában.



Selejtező címmel szabadította a világra az **Irigy hónaljmirigy** legújabb csapását. Sipiék népszerűsége változatlan ívben tör a csúcok felé, és – hála Lakodalom Lajosnak – már napokkal a BS koncert előtt csak üresen kongó pénztárak ásítottak a pórul járt rajongók felé. (A bulin persze az egész



honi nagymamakolónia jelen volt.) A Mirigyek milleniumi áldozatai között egyebek mellett megtalálható: Jimmy, az Ámokfutók, a Kerozin, a Back II Black, Pain, Lajcsi, a Dupla Kávés, Hobo és a ShyGys.

Szintén a karácsonyi lemezáradat sódozásával jelent meg a **My Cream** új albu-

ma, így elkerülhetetlen hazánk két legismertebb paródiacsapatának mérlegre tétele. Nos, a mérleg nyelve nem a My Cream javára billen. Vokális technikájuk oly szerény, hogy örülhetnek, ha saját hangjukon elgajdolgják a dalokat, hangparodizálás felejtő (hangszeres tudás dettó). Ráadásul a trió vicceihez képest egy húsz évvel ezelőtti Kabarécsütörtök is komoly humororkánnak minősül. Arról már nem is szólva, hogy a CD 53 percét is csak úgy tudták kitölteni, hogy az első albumról bemásoltak négy számot. Néhányan az áldozatok közül: Fresh, Bestiák, Ámokfutók, Roy és Ádám, TNT, V.I.P.

Újabb **Bravo Hits** a láthatáron. Ezúttal a nyári (Summer) jelző nélkül, de lóherével, fekete macskával szűri ki a legnépszerűbb slágerek közül a legtinilányosabbakat. Nézzük, mire is gerjednek uzsonnaszünetben a patacipős-haspólós csajszi: Lou Bega, Eiffel 65, Tarkan, Roxette, 5ive, Geri Halliwell, Gary Barlow, Westlife, Princessa, Pet Shop Boys, és még sokan mások.

Immár hatodik fejezetéhez érkezett az **In Da House**-sorozat. Mivel a populáris house él és virul (mindenkit üdvözöl), mindig is garantált sikerre számíthat egy stílusba vágó válogatás. Ízelítő az aktuális In Da House kínálatából: Phats & Small, Moloko, Eclipse, The 3 Jays, Klubheads, Cunnie Williams, Wamdue Project, Bob Marley vs. Funkstar de Luxe. Hatvannyolc percen át hömpölygő digitális csúrdöngölő, melegen ajánlott.

Az **Impossible Hits** válogatás az Ifjúsági Magazin, a Roxy Rádió és a Universal Music koprodukciójában készült. Nagyobb és kisebb slágerek váltokozva sorjáznak rajta, így Enrique Iglesias, Tarkan, Dana International, Emilia, a Boyzone és a Cardigans mellé fölkerülhetett a 98, a Shaft, Cunnie Williams, az A*Teens, valamint a ShyGys is egy angol nyelvű nótával. A karácsonyi előtti meghits kollekciók dömpingjében azonban csak a középmezőnyben fut.

Talán az egész rock-metal ezévi legkellemesebb meglepetése a **Dream Theater** új albuma, a **Scenes From a Memory**.

A New York-i zeneakadémista ötös az előző korong identitásvesztett bolyongása után ismét óriásit alkotott. Megindítóan szép lírák, energikus vadulások és elképesztő hangszeres virtuozitás olvasztótégelye az anyag, amely felépítését tekintve konceptlemez.

Egy reinkarnációs elemekkel megsavart százzadeleji történet egy fiatal lányról, aki halálos szerelmi háromszögre bonyolódik egy arisztokrata testvérpárral. A kritikusok máris a Queensryche Operation Mindcrime-jához és a Pink Floyd The Wall-jához hasonlítják a progresszív rock-metal császárainak eddigi talán legjobb albumát.

Lankadatlan hével nyomatja az ipari slágergyártást **DJ Bobo**: a **Level 6** című albumon a német diszkómágus újabb tizenöt nótát prezentál nekünk. A dalok fogósak, jól meghangszerezettek, egyenest a nyolcvanas, ki-





lencvenes évek diszkóérájából. Tízezerszer hallottnak tűnik az egész anyag – ami komoly előny a mai feldolgozós-remixes ötletdiéta-világban.

Dallamos, progresszív elemekkel átszótt fémes hard rockot hallhatunk a **Royal Hunt** vadiúj korongján. A banda motorja André Andersen billentyűs, ennek megfelelően a billentyűcentrikus gondolkodásmód rá is nyomja a bélyegét az egész albumra. Klasszikus zenei motívumokkal megtűzdelt (kissé Malmsteen-ízű), tipikus skandináv muzsikát rejt a **Fear**.

Nagyívű dallamok, érzelmes balladák, sokszólamú vokálok – mindez a nyolcvanas évek végének heroikus metal stílusában.

Vangelis utóbbi tíz évének legsikeresebb dalait szedte csokorba Reprise címmel. Hallhatók rajta az 1492 legnagyobb slágerei, valamint egy-két varázslat a Voices, az El Greco, a The City, az Oceanic és a Blade Runner filmzenealbumokról. A

válogatás különlegessége két, eddig kiadatlan filmbetédal a Bitter Moon és a The Plague című mozik zeneanyagából.

A furcsa **Love and the Russian Winter** névre hallgat a **Simply Red** friss anyaga. Hucknallék előző albuma, a Blue hemzsegett a feldolgozásoktól, most azonban tizenegy vadiúj szerzeménnyel örvendeztetik meg a mindent vörösben látó publikumot. A hírek szerint az album máris jól fogy Angliában – bár a Stars nyolc évvel ezelőtti tizenkétszeres platináját nehéz lesz akár csak megközelíteni is.

E havi elmebetegünk **Krust** névre hallgat. Csipetnyi trip hoppal fűszerezett muzsikájuk az elborult elektrozene olyan mélységeibe merészkedik, ahonnan valóban csak az áptoltak világába vezet visszaút. Teljesen beazonosíthatatlan ritmusok (vagy mégis csak 27/32?) uralkodnak a terepet különböző agyahagyott logikák szerint. Mindehhez – természetesen – diszsonáns akkordok, és helyenként kántáló szövegelések társulnak. A **Coded Language** bármely nyugdíjas teaparti oszlatására alkalmas.

Egy progresszív szellemiségű hip hop, trip hop válogatást próbáltak meg összerántani a **Palm Pictures – Material Intonarumori** atyjai. Mindezt többnyire underground előadókból. Ennek eredményeképp' majdnem kizárólag ismeretlen nevek sorakoznak a lemezbortón. (Talán csak a Wu Tang Clan-os Killah Priest neve csenghet ismerősen). Afféle amcsi Fila Rap Jam – csak éppen nem ultraciki.

Angolsága dacára heveny amerikai tüneteket produkál az **Another Level**. A vokalista négyesfogát a dalait maga írja, és leginkább ez energikusabb tengeren túli soulra hajaz. A **Nexus...** album egyik tétele már kislemezként bizonyított, mivel a Notting Hill (Sztárom a párom) című film egyik betétdala volt.

DJ Newl remixalbuma, a **Weekend** tizenhat nótát tartalmaz, kellő mennyiségű house-zal nyakonöntve. A megremixeltek közt vannak: az E-17, DJ Disco, Dave Clark és Robbie Rivera is. Két szám erejéig pedig DJ Budai is rámarkol a potikra, és besegít az effektrengetegbe.

Magabiztos hangszerkezeléssel és képzett torkokkal bír a **Drops szextett**. Az **Egy csepp zene** című CD-n a dzsesszfunktyól egészen a Roy és Ádám-os megmozdulásokig felettébb színes a nóták pa-

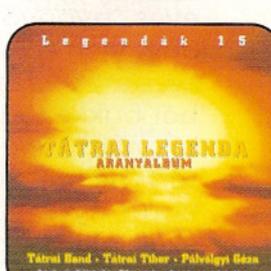
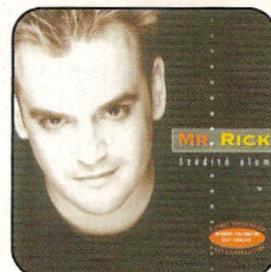
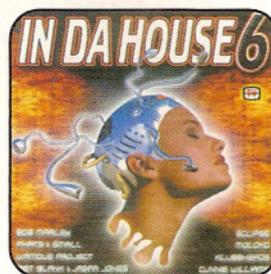
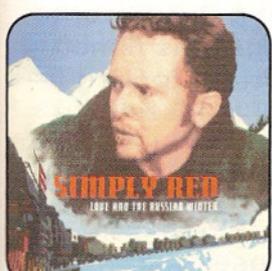
lettája. Kellemes hallgatnivaló, bár érzesem szerint a tömegmértetű ovációhoz nem elég buta.

Szédítő álom a címe **Mr. Rick** második korongjának, amely – akárcsak az első – a dallamos dance-pop jegyében fogant. Most, hogy Rick úr kikerült Berkes mester gyámködása alól, nótái is erőteljesebb dance-döngöléssel lendítettek meg (Erős Attila, ex-Carpe Diem). Egy kis latin, egy kis líra, de az énektémák megőrizték sajátos ízüket. Nem átütő, de fülbarát anyag.

Hitmix címmel adta ki bestofját a **Kozmix**. A 16 dal az elmúlt öt év terméséből szemezget. Némelyik dal remix formájában került fel, és hallhatunk három új szerzeményt is. Az új nóták érdekesege, hogy a rave sebességőrülete felől határozottan a „megbízhatóbb” house témák felé tendál a duó. Notórisan összelopkodott motívumok ide vagy oda, a **Kozmix** még mindig a műfaj legjobbja kis hazánkban.

Szintén ismerős dalokkal találkozhatunk a **Tátrai Band Aranyalbumán**. Az immár legendává minősített Tibusz ismét megörvendtet minket a Hajnali széllel, a Különös álommal, a Titkos szerelemmel, és még tizenegy intenzív gitárbüvöléssel elegyített nótával. A lemez a Hungaroton Legendák című sorozatában jelent meg.

Godzilla





Decemberi filmbemutatók

JEANNE D'ARC, AZ ORLÉANS-I SZŰZ

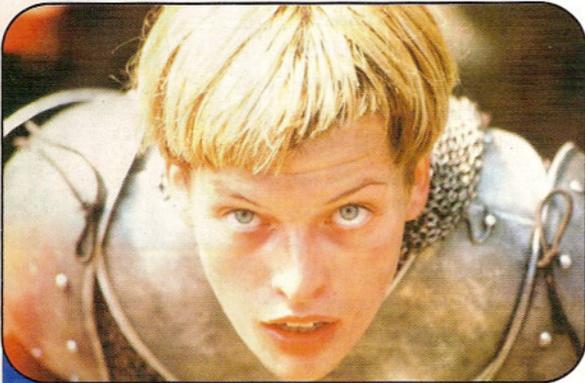
Joan of Arc

A XV. századi Franciaországban a káosz az úr: a legnagyobb várakat és városokat elfoglalták az angolok, az országnak nincs királya, és a

sai mindig, minden ellenfelével szemben jó tanácsot adnak neki.

Luc Besson, a Nagy kétség, a Bérgyilkosnő, a Leon, a profi és Az ötödik elem rendezője kiválóan ért az akciójelenetekhez, és vonzódik a különleges, érthetetlen em-

Pedig az egészet csak két túlzottan unatkozó jóbarát (Brad Pitt és Edward Norton) találta ki: azzal kezdték, hogy rájöttek, nincs jobb stresszoldó, mint ha alaposan megverik egymást. Pofonokat adni és kapni jó. Számukra ez a boldog élet



Jeanne D'arc, az orléans-i szűz

francia lovagok minden esély és különösebb meggyőződés nélkül próbálgatják a lehetetlent: megállítani a világ legnagyobb, legerősebb és legönteltebb hadseregét.

Franciaországon már csak a csoda segíthet. A csoda el is jön: Jeanne-nak hívják, 16 éves, gyönyörű (Milla Jovovich – Az ötödik elem) és víziók vezetik. A semmiből bukkan elő, ám pillanatok alatt megfordítja a világtörténelmet. Csatákat és háborút nyer, végül pedig visszafoglalja az angoloktól Orléans-t. Rövid hajjal, páncélban, lóháton harcol – a harcedzett lovagok egyenrangú társa a kegyetlen és véres férfivilágban. De sikerei csak a katonák körében teszik népszerűvé: Jeanne téved, ha azt hiszi, látomá-



Harcosok klubja

berekhez: e két tulajdonságának köszönhető, hogy a Jeanne d'Arc egy lélegzetelállító kalandfilm egy nagyszerű emberről.

HARCOSOK KLUBJA Fight Club

Amerika nagyvárosainak pincéiben egy titkos szervezet működik: ha egy éjjel az utca összes nyilvános telefonja összetörik, ők jártak ott; ha egy köztéri szobor óriás fémgömbje legurul talapzatáról és szétrombol egy gyorsétkezdét, az az ő művük; ha egy elegáns bank parkolójának összes autóját rettentően összerondítják a galambok – az sem véletlen. Vigyáznak a leveleinkre, átveszik telefonüzeneteinket, kísérik az utcán: és még csak ezután készülnek a végső dobásra, a nagy attrakcióra...



Hatodik érzék

szabálya. Az ötlet hamar népszerűvé válik, és egy éjjel megalakul a Harcosok Klubja. Egyre többen jelentkeznek hozzájuk, úgy látszik, mindenki csak erre várt. Kezdődhetne a véres boldogság, ha nem tűnne fel a színen minden bajok okozója: a nő.

A Hetedik rendezője, David Fincher ismét gyomorszorító hangulatú, izgalmas filmet készített: ezúttal azonban fekete humorral is fűszerezte történetét.

HATODIK ÉRZÉK The Sixth Sense

Cole Sear (Haley Joel Osment), e hátborzongató pszichothriller nyolcéves hőse sötét titok tudója: túlvilági lelkek kísérik. A fiú azonban nem a megfelelő médium a megoldatlan problémákkal



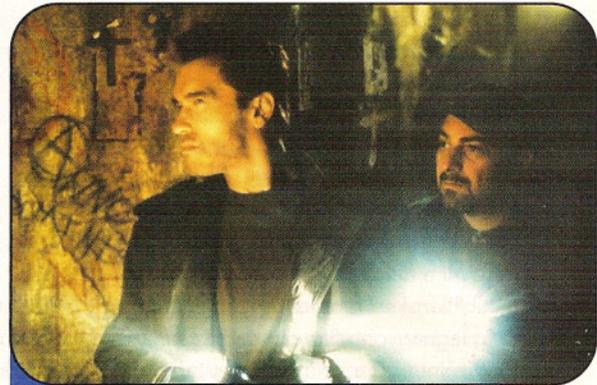
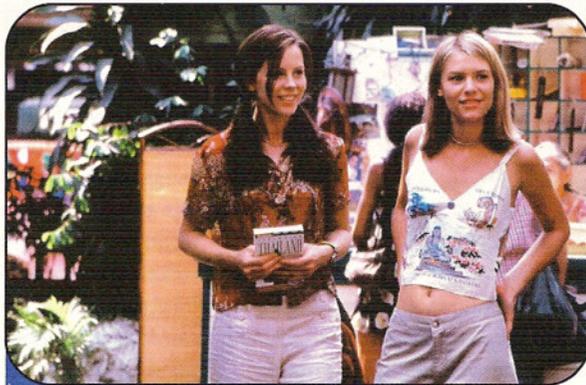
küszködő szellemek látogatásaihoz: ahhoz túl fiatal, hogy átlássa e baljós árnyalakok szándékait, ahhoz pedig túlságosan fél, hogy megossa környezetével gyötrelmeit. Dr. Malcolm Crowe, gyermekpszichiáter (Bruce Willis) az egyetlen, aki segíthet rajta. A férfi mindent el is követ annak érdekében, hogy feltárja az igazságot Cole természetfö-

BÖRTÖNPALOTA (BROKEDOWN PALACE)

Thaiföld a szabadság, a napsütötte tenger, az óriási bulik és könnyű kábítószeres hazája. A két barátnő (Claire Danes és Kate Backinsale) csak egy boldog nyári vakációra vágyik: tengerre, mulatságra, fiúkra. Azután mégis minden egész más-képp alakul.

mas, szürke rutinná vált. Hamarosan azonban akarata ellenére egy lélegzetelállító macska-egér harc egyik szereplőjévé válik – a játszma pedig egyetlen nőért, Christine-ért (Robin Tunney) folyik.

Christine egy titkos ismeretlen (Gabriel Byrne) vágyának tárgya, aki látszólag csak egy férfi a sok közül, valójában azonban maga a meg-



Börtönpalota

Ítéletnap

lötti képességeiről – legyen az bármily rémisztő is. A Hatodik érzék alapmotívuma a valóságon alapuló rettegés, valódi emberek félelmei: rettegés az ismeretlentől, a kiúttalanságtól, és magától a hatodik érzéktől, amely megsejteti, ami a dolgok mögött van. No és persze a félelem, hogy az ember nem tud mit kezdeni ezekkel a megérzésekkel. A film tulajdonképpen arról szól, miként lehet megtanulni kiadni magunkból szorongásainkat. Shyamalan azt kutatja, vajon valódi kommunikáció folyik-e orvos és beteg, férj és feleség, anya és fia között. Ha megőrizzük a titkokat, ha nem kommunikálunk azokkal, akiket szeretünk, az házasságokat, családokat, karriereket tehet tönkre. Ez már önmagában is horrorisztikus.

Váratlanul a pokol legmélyebb bugyrában találják magukat: egy thaiföldi börtön nő szárnyában, ahol rabok, börtönőrök és bírók egyaránt gyűlölik a két jómódú amerikai lányt. Semmi nincs, ami utálatuknak határt szabna, a lányok kiszolgáltatottak, védtelenek és semmit sem értenek. Csupán egyvalakiben bízhatnak: egy pénzéhes és nemtörődöm amerikai csavargóban, aki jogásznak mondja magát...

ÍTÉLETNAP End Of Days

Az Ítéletnap hőse Jericho Cane (Arnold Schwarzenegger), a kiégett exzsaru, aki az ezredforduló rémisztő eseményeinek forgatagába csöppen. Cane számára a partnere, Chicago (Kevin Pollack) oldalán végzett munka unal-

testesült Gonosz. Hatalma emberi ésszel felfoghatatlan, célja pedig ugyanolyan egyszerű, mint amennyire végzetes. Amint folyik a visszszámolás az Ítéletnapig, egyedül Christine megmentése óvhatja meg az emberiséget a végpusztulástól – az ő sorsa pedig Cane remegő remegő kezeiben nyugszik. A film alkotóinak meg kellett teremteniük a komor, mocskos New York City világát – még hozzá Los Angelesben. Szerencsésükre Los Angeles belvárosának egyik negyede a 20-as, 30-as években épült, s így módon – persze a komputer technológia segítségével – megjeleníthető volt az ezredforduló New Yorkja, amint a Times Square-en a tömeg 1999 végét, 2000 eljövételét ünnepli.

Dragon György



Kusturica új filmje

Macska-jaj

Az artfilmekkel mindig az volt a bajom, hogy többnyire nehezen fogyasztható, súlyos témákat feszegető alkotások, amelyek ritkán adnak lehetőséget önfeledt szórakozásra. Emir Kusturica legújabb mozija, a szerencsétlen fordítású *Macska-jaj* (eredetileg „Fekete macska, fehér macska”) kivétel. Könynyed, utánozhatatlanul egyedi alkotás, amely már bemutatásának hetében szerepelt a hazai nézettségi Top 10-ben (művészfilm esetében ez szinte csodának számít). Mi a titka ennek a nagy rajongásnak? Miért került be ez a gyöngyszem a világ legnagyobb filmes adatbázisán, a több mint 170 ezer mozifilmet tartalmazó IMDB-n (www.imdb.com) a legjobb 250 film közé? Az biztos, hogy nem a sztorinak köszönhető a siker, ugyanis a *Macska-jaj* dramaturgiai szempontból végtelenig egyszerű, cselekménye egy mondat-

ban összefoglalható: egy piti bűnöző egy balul elsült vonatrablás után kényszerből hozzá akarja adni fiát egy dörzsölt gengszter ronda hűgához, ám ezt a fiatalok nem hagyják szó nélkül. A történet azonban – mint a legtöbb Kusturica-filmben – huszadrangú kellék csupán, ami ürügyet szolgáltat arra, hogy a rendező a mesterien részletes hangulatfestés eszközével percek alatt a néző barátaivá tegye a jugoszláviai romákat, bemutattva keserves, de kacagtató életüket a nagy büdös Balkánon. A helyi keresztapa neve nem Vito Corleone, hanem Grga Pitic, a bűnözők nem kaszinókból és kábítószerek-kereskedésből szedik meg magukat, hanem whiskeyhamisításból és murvaórlésből (!), a szerelmesek pedig nem a néptelen tengerparton lesznek egymáséi, hanem a kukoricásban. Kusturica cigányai nagykanállal habzsolják az életet, máról



holnapra élnek, és meg vannak győződve arról, hogy a Kánaán nyugatra található, de a számukra létező legnagyobb kincs mégis az emberi lélek. A *Macska-jaj* ebben a miliőben biztosít több mint két óra vidámságot, bizarr képeket felvonultatva a vasúti sorompón lógó vámostól kezdve a trágát magáról élő libákkal törölgető, pórral járt gengszterig. A rekeszizmok és a könnycsatornák számára nincs pihenés, a nézőt menthetetlenül magával ragadja a film ritmusa és atmoszférája. Szökőévenként csak egyszer találkozik az ember olyan filmmel, amely annyira gazdagon illusztrál egy közösséget, egy népcsoportot,

mint a *Macska-jaj*. Ebben a zenének is nagy szerepe van, ugyanis a *Macska-jaj*t a legőszintébb, legigazabb, leginkább szívből jövő muzsika kíséri végig. Ekkor láthatjuk igazán, hogy mennyire felületesek az amerikai stúdiók által tonnaszámmra gyártott „álmoprodukción”, mennyire sekélyes az élvezet, amit egy átlagos „rágógumi-mozi” nyújt. Ugyanakkor büszkéik is lehetünk, hiszen a *Macska-jaj* valahol a mi filmünk is, elvégre ugyanazon a Balkánon élünk, mint Grga Pitic és a többi szereplő.

Stöki

Emir Kusturica-portré



Kusturica (44) még fiatal rendezőnek számít, mégis a legnagyobbak között tartják számon, lakását a legrangosabb filmfesztiválok elnyert pálmák, medvék és oroszlánok díszítik, és már az újságírók is kitaláltak neki egy tu-catnyi időtlen elnevezést (A Balkán Fellinije és hasonló okosságok). A szakma alapjait a prágai filmakadémián, a FAMU-n sajátította el. A cseh iskola hatása azóta is megfigyelhető filmjein: a hangulat és a környezet korhű visszaadása minden alkotásában elsődleges fontosságú, és ennek érdekében akár odáig is elmegy, hogy céltalan, a történet szempontjából teljesen elhanyagolható képekkel lepje meg a nézőket (jó példa erre a *Macska-jaj*ból a kivénhedt Trabant karosszériáját zabáló disznó). Oroszlánkörmeit már korán megmutatta A papa szolgálati útra ment című alkotásával. A titoista Jugoszlávia „láncos kutya”-korszakát bemutató film a cannes-i Arany Pálma mellett nemzetközi elismerést hozott számára, amit az 1989-es Cigányok ideje csak tovább fokozott. A jugoszláv válság idején hátat fordított hazájának: Amerikába vándorolt, hogy ott készítse el a mérsékelt sikerű Arizonai álmodozókat. Ezt a tettét sokan azóta sem tudták neki megbocsátani, hazájához hűtlen gazembernek titulálták, egyik legjobb filmje, az 1995-ös *Underground* című háborús vízió után pedig a szerb-baráttól az árulóig minden jelzőt megkapott. Ekkor már Dragojevic mellett a legnagyobb jugoszláv rendezőként tartották számon, az őt ért támadások miatt mégis úgy döntött, hogy soha többé nem rendez filmet. Ebben az időszakban heves vérmérséklete miatt több botrányral is szerepelt a sajtóban, egy ízben például leütötte az Új Szerb Jobboldal mozgalom vezetőjét; Vojislav Seselj szerb ultranacionalista vezetőt pedig szabályosan párbajra hívta ki (aki ezt visszautasította, mondván, nem akarja, hogy egy művész halála az ő lelkén száradjon).

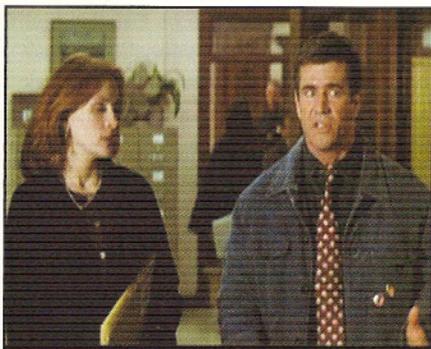


DVD újdonságok

Összeesküvés elmélet (Conspiracy Theory)

fsz.: Mel Gibson, Julia Roberts

A New York-i taxisofőr, Jerry Fletcher (Mel Gibson – Mad Max-, Halálós fegyver-sorozat, Váltásdíj) összehord hetet-havat mindenféle fekete helikopterekről, földrengésfegyverről és összeesküvésről. Persze mindenki csak paranoiás őrültnek hiszi, nem kevés üldözésmániával, és Mel Gibson színjátszó képességeit dicséri, hogy ezt még a nézővel is sikerül elhitetnie néha. Csak abból lehet némi kis sejtésünk, hogy nem ő a főgonosz, hogy Mel Gibson nem kimondottan negatív szerepeiről híresült el. Alice Sutton (Julia Roberts – Micsoda nő!, Sztárom a párom, Oltári nő) pedig igazságügyi szakértő, akinek Jerry annak idején megmentette az életét, ezért hajlandó eltérni a bolondságait. Aztán egyszer csak Fletcher őrültségei kezdenek valóra válni, kuszálódnak a szájak, és a két főhősnek futnia kell az életéért.



Sajnos a rendkívül sok feliratozáson kívül (amibe viszont majd mindegyik európai nemzet nyelve bekerült – a minket legjobban érdeklő magyar is) nem sok extrát tartalmaz a lemez. A menükben csak néhány jegyzetet találunk, de sehol egy trailer vagy ilyesmi. A három szinkron (angol, német, spanyol) Dolby Digital 5.1 rendszerben került fel.

Michael Collins

fsz.: Liam Neeson, Aidan Quinn, Julia Roberts

Az ír függetlenségi harcok legendás alakjáról, Michael Collinsról szól ez a

film, akit a Schindler listájából és a Star Wars: Episode I-ből megismert Liam Neeson alakít. Minden benne van, ami egy mai hollywoodi produkcióhoz elengedhetetlenül szükséges: lövöldözések, szerelem, árulás, a főhős önmarcangoló-



sa stb. A történet a mostanában megjelent filmekhez képest nem annyira pergő vezetésű, de unalmasak sem mondható. Viszont így kellően hosszú lett ahhoz, hogy ne férjen rá a lemez egyetlen oldalára, így a film vége felé meg kell fordítanunk a korongot.

Ami az extrákat illeti, ugyanaz a három nyelvű szinkron (angol, német, spanyol), szintén Dolby Digital 5.1 rendszerben. Ezenkívül számos feliratozás, mozi-előzetes (trailer), és még a rendezővel készült interjú is fölkerült.

Szárnyas fejedelmek

Rendezői változat
(Blade Runner The Director's Cut)

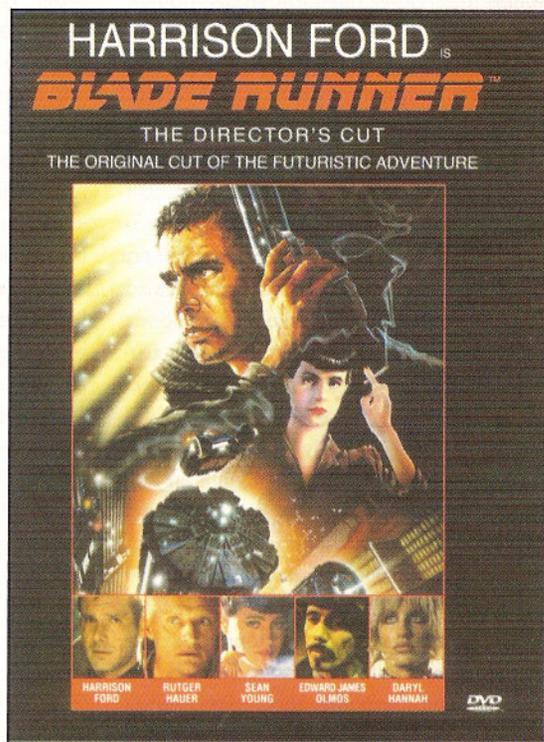
fsz.: Harrison Ford

Annak idején a Blade Runner (ami bátran kiérdemelhetné a legidősebb címfordítás kevésbé megtisztelő címét) legalább akkora kultuszfilmmé vált, mint mostanában a Mátrix. A most megjelent DVD-n nem a mozikban vetített verziót nézhetjük meg, hanem a rendező által készített vágást, ami több helyen is eltér az eredetitől.

A legkomolyabb változtatás a vége volt, hiszen az eredetiben Deckard és Rachael egy erdős táj felett repülnek, miközben Deckard „gondolatátit” halljuk, miszerint Rachaelbe nincs beépítve az életidejét befolyásoló eszköz (happy end). A Director's Cutban ott van vége a filmnek, amikor ki lépnek Deckard lakásából, és a lift előtt megtalálják a gyufaszázból készített kis egyszarvút (szomorú vég). Az eredetiben egyébként is sok helyen „halljuk” Deckard gondolatait, ami szintén hiányzik, és így sokkal kevésbé „mély” a film. Sokkal tovább látjuk az erőszakos jeleneteket is. Az volt a benyomásom, hogy a D.C.-ből hiányzik a „lehet, hogy Deckard is replikáns” sugallata. Számomra a Ridley Scott féle vágás szegényebbnek tűnik, mint az eredeti film.

A feliratozás helyenként katasztrofális, „unokahúg” helyett „unoka”, és egy helyütt egy nyomdafestéket nem tűrő kifejezés bukkan fel a „father” helyett. Szomorú, hogy egy ilyen kultuszmozi korongján a világon semmiféle extra tartalomnak nem jutott hely.

Pelace





Nigel D. Findley: Az elveszett kaer

Megjelent: 1999 (eredeti: 1995)

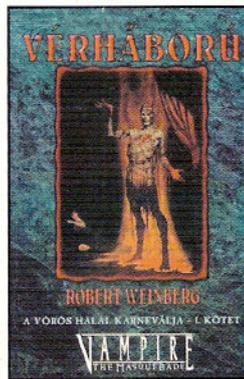
Fordította: Hatvágner Attila

Kiadó: Beholder Kft. (www.beholder.hu)

Minden kezdet nehéz, és ez igaz Findley könyvére is. Azt sajnos nem tudnám megmondani, miért – a fordítás vagy maga a történet okozza –, de kicsit nehézkesen indul a történet, némi lelkierő szükségeltetik hozzá. Ezen az akadályon túljutva már jut idő bepillantani Earthdawn világába, hiszen egy jellegzetes történetet mesél el az író. Most inkább nem merülnek bele, hogy mit is kell tudni Barsaive múltjáról és jelenéről (vagyis magáról az Earthdawnról), erről korábban már volt szó. Röviden legyen elég annyi, hogy a Rémek elől mindenki a föld alatt megépült városokba (Kaerekbe) húzódott vissza, hogy ott várják ki a „Csapás” végét.

Az elveszett kaer is egy ilyen föld alatti menedék mindennapjairól szól. Jó ötszáz éve már, hogy a külvilágra nyíló kapu bezáródott, s a megfogyatkozott népesség napjainkra egyre jobban elveszti hitét abban, hogy ismét meglátja a napot. Egy fiatal trubadúr – Delain – azonban másként gondolkodik, s igyekszik megtudni, kik állnak a fokozódó reménytelenség mögött. Arra hamarosan rájön, hogy pár trubadúr (akiket végzettszóloknak neveznek), régi jóslatokra hivatkozva terjeszt különféle „Rém”-híreket. Befolyásuk egyre nő, s Delain hamarosan rájön, az alaptalan híreszteléseket csak kézzelfogható bizonyítékkal tudja megcáfolni. Egyszerre keresi az események hátterében álló embert, s közben meg kell találnia a választ arra a kérdésre, hogy vajon mi történik odakint, túl a kaer biztonságos falain.

Fantasy környezetbe oltott krimi vehet a kezébe az, aki elolvassa Findley szóban



forgó könyvét. A kicsit nehézkes kezdet után egy fordulatos történettel leszünk gazdagabbak.

Robert Weinberg:

A vörös halál karneválja I-II.

(I. kötet: Vérháború, II. kötet: Szent-ségtelen szövetségek)

Megjelent: 1999 (eredeti: 1995)

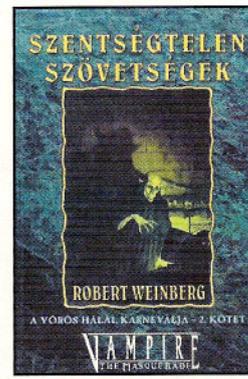
Fordította: Csiszár Dénes

Kiadó: Szukits Könyvkiadó

Vámpírok igenis léteznek. Szerencsére azonban csupán egy másik valóság (egy-fajta párhuzamos világegyetem) Föld nevű bolygóján, ami sokban hasonlít a miénkre, csak lényegesen romlottabb annál. Vámpírklánok kezében van a hatalom, akik saját érdekeik szerint irányítják az emberiséget. Több ezer éves múltjuk, saját mítoszai vannak, amelyek még az első vámpír (a bibliai Káin) idejébe nyúlnak vissza.

Történetünk idején (1994) régen elfeledett szörnyek szabadulnak ki évezredes börtönükből. Egy titokzatos vámpír (a Vörös Halál) szedi áldozatait a vértestvérek között szerte a világban. Szervezeteik (a Kamarilla és a Szabbat) egymást okolják az események miatt, Washington utcáin tombol a káosz. A vérháborúval együtt járó nyilvánosság nem a legszerencsésebb, hiszen valójában az inkognitóban maradás teszi lehetővé a vérszívók számára az uralkodást. Ami történt, véletlen egybeesés csupán, vagy egy előre kidolgozott terv megvalósulása vette kezdetét?

Egy jóslatból kiderül, hogy csupán ketten képesek megállítani a Vörös Halált: egy férfi (Dire McCann) és egy nő (Alicia Varney), akik együtt indulnak a titkok felderítésére. Alakjukat számos rejtély övezi. Emlékeik jóval korábbiak, mint ahogy bármely ma élő vámpír gondolná. Halandó



létüket meghazudtoló hatalommal rendelkeznek, s csupán ennek köszönhetik azt, hogy túlélik az elpusztításukra kitalált csapdákat. Céljuk eléréséhez minden eszközt és segítséget igénybe vesznek. Útjuk állandó versenyfutás az idővel, miközben az ellenség semmitől sem riad vissza, hogy elpusztítsa őket.

Mágusok, orgyilkosok, tűzlények, anarchidok, és még számos furcsa szereplő tűnik fel Weinberg könyveiben. A Sötétség világa elsősorban nem arról szól, hogy vöröslő tekintetű vámpírok hajolnak áldozataik torka felé, miközben azt hörgik maguk elé: „I am Dracula.”

A vámpírok között is vannak egyéniségek, akiknek céljai és érzelmei is vannak. A legtöbbjük igyekszik „ember” maradni, küzdeni a benne lakó fenevad ellen. Ennek a belső harcnak az ábrázolása, és általában a belső monológok remekül kiegészítik a fordulatos cselekményt, igazi csemegét nyújtva a horror-akció kedvelőinek. A helyenként már-már követhetetlen cselszövések, a térben és időben történő ugrások gondoskodnak arról, hogy az olvasó ne tudjon szabadulni a vámpírok bővöletéből. Remélem, a harmadik rész választ ad minden megválaszolatlan kérdésre.

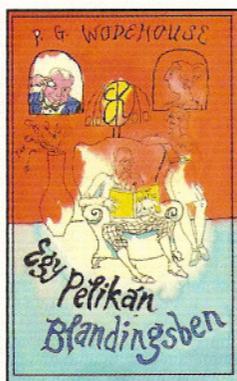
P. G. Wodehouse: Egy pelikán Blandingsben

Megjelent: 1999 (eredeti: 1980)

Fordította: Lévai Márta

Kiadó: Európa Könyvkiadó

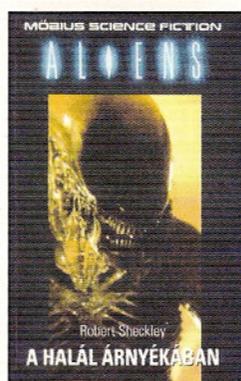
Sajnos manapság ritkán jelennek meg olyan könyvek, amelyek témájuknál fogva csupán felvidítani szeretnék az olvasót. Melyekben nincs erőszak, nem hal meg senki, nem használnak csúnya szavakat, melyeknek az lenne a célja, hogy könnyed és felhőtlen kikapcsolódást nyújtsanak.



Szerencsére van egy angol író, P. G. Wodehouse, aki egyéni stílusával szinte minden pillanatban mosolyt csal olvasói arcára. Mulatságos, csetlő-botló szereplők, szellemes párbeszéd, fordulatos cselekmény jellemzi általában műveit.

Vegyük például ezt a könyvét, amelynek már a címe is meghökkentő. A gyanútlan olvasók ez alapján joggal gondolhatnának valamiféle állatregényre, a tapasztaltabbak azonban már meg sem lepődnek, hiszen egy Wodehouse regényről van szó. Az első pár sorban egy igencsak terebélyes sertés lelki életével ismerkedhetünk meg, majd előkerül a gazda, egy valódi gróf is. Olvasás közben rájöhettünk, hogy Lord Emsworth élete a többszörös díjnyertes koca körül forog. Az is kiderül, hogy grófunk nem egy észlány, viszont számos különök rokona van, akik időnként felbukkanak a blandingsi kastélyban, felforgatva ezzel a nyugodt hétköznapi békéjét. „Se veled, se nélküled”-kapcsolatban álló fiatal pár, szélhámosok, képrablók, na és persze a személyzet színesítik a regény hangulatát. A címben szereplő „pelikán” (egy jószágos keresztapa) célja a szerelmek összehozása, s a közben felbukkanó akadályok (nevelőszülő, nagynéni stb.) elhárítása. Mindenki legnagyobb szerencséjére a keresztapa fiatalabb korában a Pelikán Klubban megtanulta, hogyan lehet sikeresen átkelni az élet tengerén, miközben másokat is átsegít rajta.

Világmegváltó gondolatokat ne is keressünk a regényben, hiszen nem is ezért készült, ehelyett inkább mosolyogjunk szereplőin és csodáljuk meg nyelvezetét, mely sajnos nem igazán jellemző rohanó korunkra. Elsősorban az angol humor szerelmeseinek ajánlott, de bárki nyugodtan elolvashatja, aki pár órányi felhőtlen ki-



kapcsolódásra vágyik.

Robert Sheckley: A halál árnyékában

Megjelent: 1996 (eredeti: 1994)

Fordította: Németh Attila

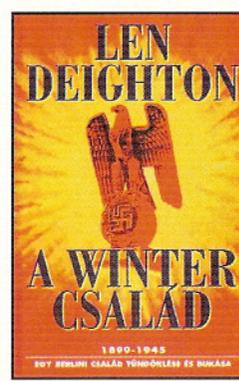
Kiadó: N&N Kiadó

(www.elender.hu/~mobiussf)

A sci-fi filmek újhullámának egyik előfutára volt az Alien című film. Ridley Scott annyira eredetileg alkotott, hogy egyrészt önálló műfajt (sci-fi-horror) teremtett, másrészt pedig azóta sem tudták túlszárnyalni az első részt. Az eredeti történetben szereplő gyilkos idegen alakja azonban nem csupán a filmeseket ihlette meg, hiszen képregénysorozatok, regények és számítógépes játékok is készültek róla.

Sheckley története ott kezdődik, hogy az idegeneket sikeresen visszaverték a Földről, és csupán az ismert úr peremén lehet velük találkozni. A Föld városai még nem épültek fel teljesen a pusztítás után, s az emberiség a rémületből egy új kábítószert segítségével (is) igyekszik kilábalni. Az új szer azonban nagyon ritka, ezért drága is, hiszen egyedül az idegen királynők termelik. Aki nagyobb mennyiséghez jut, gazdagnak mondhatja magát. Két lejtőre került ember – egy űrhajókapitány és egy tudós – összeáll egy tolvajjal, hogy végrehajtsanak egy igen kockázatos és őrült tervet: felkutatni és „kifosztani” egy idegen fészket. A terv nem csupán a nagyon ígéretét, hanem annak lehetőségét is magában rejt, hogy a halállal találkozhat az, aki megpróbálja valóra váltani. Eléri céljukat, vagy csúf halál vár rájuk?

Sajnos ez a regény sem képes visszaadni azt a hangulatot, amit az eredeti áraszt magából. Egészen jó a történet, fordulatos a cselekmény, érdekesebb a szereplők,



de szerintem ezek csupán árnyalják, kiegészítik eddigi ismereteinket az idegenekről.

Len Deighton: A Winter család

Megjelent: 1999 (eredeti: 1987)

Fordította: Szántó András

Kiadó: I.P.C. Kiadó

Német családregény, amelyben egy berlini familia történetének lehetünk szemtanúi 1899-től egészen 1945-ig. A családfő, Harald Winter a hadseregtől származó megrendeléseknek köszönhetően hatalmas vagyont gyűjt össze. Fiai – Peter és Paul – az első világháború kitöréséig teljesítik apjuk minden akaratát. Önként jelentkeznek a frontra, ahonnan teljesen más emberként térnek vissza. Ez, valamint a háború utáni évek zavaros politikai helyzete véglegesítik a család szétesését. Peter egy ideig apjának segít, majd zsidó feleségének elhurcolása miatti kétségbeesésében Amerikába menekül. Paul az SS ügyvédje lesz, és tanácsaival hozzájárul a totális hatalom kiépítéséhez. Évekkel később a testvérek ellenfelekként, de nem ellenségekként találkoznak újra a nürnbergi perben. A történet nem várt befejezése bizonyítéka annak, hogy a háború mindig megköveteli a maga áldozatait.

A vaskos könyv nem csupán fordulatokban gazdag regény, hanem Deighton kutatómunkájának köszönhetően egyben korrajz is, amely a századfordulótól egészen a második világháború végéig szinte minden fontosat elmesél a német népről (kultúra, divat, politikai irányzatok stb.). Különösen jól sikerült a két világháború közötti időszak bemutatása, hiszen így jobban megérthető, hogyan és miért juthattak hatalomra Hitlerék, hogyan fasizálódott a német társadalom.

- Cromwel -, - Gwen -



jövönéző

Kevésbé egészségtelen billentyűzet

Talán a jövő számítógépes billentyűzetét alkotta meg az a Cornell Universityn tanuló diák, aki az eszközt függőlegesen kettéosztotta, így azt a tangóharmonikához hasonlóan kell használni. A hallgató azt vizsgálta, hogy a folyamatos gépirás során milyen pozíciókban van kitéve az ember keze bizonyos mozgásszervi megbetegedésnek. A normális billentyűzet használata közben ugyanis a csukló és az alkar olyan természetellenes helyzetbe kerül, ami nagymértékben terheli a kézfejet, míg az újfajta eszköz kényelmes kézhelyzetet biztosít. Bár a kísérleti személyek a prototípuson valamivel rosszabb írássebességet tudtak produkálni, a feltaláló szerint ez mindössze megszokás kérdése, és gyakorlással el lehet majd érni a megszokott gyorsaságot is. További részletek az alábbi címen olvashatók: <http://ergo.human.cornell.edu/CUHFdownloadp.html>

(ScienceDaily Magazine)

NASA: a jövő repülőgépei

A közeljövőben az utasszállító repülőgépek is forradalmi változásokon fognak átmenni, mondta a World Aviation Congressen (Burlingame) Daniel S. Goldin, a NASA vezetője. Az amerikai Nemzeti Repülési és Űrhajózási Hivatal elképzelései



szerint a jövő repülőgépei olyan „virtuális pilótafülkével” lesznek felszerelve, amely rossz idő esetén az „ablakmonitorra” vetíti a környező tájat. Az utazási sebesség jóval hangsebesség feletti, az utazási magasság pedig legalább 24 km lesz. A NASA Dryden Flight Research Centerében már folyik a Helios nevű kísérleti repülőgép tesztelése: ez 24 km magasan repülve nincsen kitéve az időjárás viszontagságainak. Egy katasztrófa sújtotta terület felett lebegve mobiltelefon-átjátszóként szolgálhat, megfigyeléseivel segítheti a határok ellenőrzését és a kábítószerkereskedelem visszaszorítását, valamint figyelemmel kísérheti például a környezeti változásokat is.

(San Francisco Chronicle)

NASA: az X-43 hiperrepülőgép

A tervek szerint a motorjában a légköri oxigént felhasználó kísérleti hiperszónikus repülőgép, az X-43A 2000 májusában fog először próbarepülést végezni. A mintegy 4 m hosszú, pilóta nélküli X-43A egy 20 éves kutatási folyamat eredményeként az első olyan gép lesz, amely nem rakétamotorral, hanem ún. scramjet (hangsebesség feletti tolósugárhajtómű) segítségével fogja túlélni az ötszörös hangsebességet. Az egyelőre

hidrogénnel és a légköri oxigénnel működő Hyper-X program a jövőben – a NASA reményei szerint – elvezet majd egy újrafelhasználható űrrepülőgéphez is. Jelenleg a világ leggyorsabb repülője a NASA X-15-öse, amely rakétamotorral 6,7 Mach-ot (vagyis 6,7-szeres hangsebességet) ért el, míg a leggyorsabb, légköri oxigént használó, és szintén a NASA által fejlesztett SR-71 háromszoros hangsebességgel képes haladni. A scramjet nagy előnye a rakétamotorral szem-



Helios

ben, hogy az üzemanyagának csupán egy részét kell magával vinnie.

(SpaceDaily)

A szép álmok génje?

Ha jó napunk volt, akkor éjszaka, alvás közben egy speciális gén aktivizálódik az agyunkban, hogy később is emlékezzünk majd a kellemes élményekre.

Constantine Pavlides, Claudio Mello és munkatársaik (Rockefeller University, New York) patkánykísérletekkel bizonyították be, hogy a zif-68 gén csak azoknak a patkányoknak az agyában aktivizálódik éjszaka, akik nap közben jól érezték magukat. A patkányok egyik csoportját ketrecren tartották unalmas és ingersegtelen környezetben, míg a másik csoport valóságos „érzékszervi csodaországban” töltötte idejét: csövekkel összekötött dobozok labirintusában bolyonghattak, ahol még fából készült játékok és négyféle rágsálnivaló is el volt rejtve a számukra. Elektrodás mérések révén sikerült kimutatni, hogy az ingergazdag környezetben tevékenykedő patkányok agyában a gén az álmodási fázis alatt működésbe lépett. Mello most azt feltételezi, hogy az alvás egyik célja, hogy rögzítse az agyunkban a kellemes emlékeket. A zif-68 az emberben is megtalálható, de a kutatók szerint többszáz gén játszhat szerepet az alvás „kódolásában”, és a zif-68 csak a jéghegy csúcsa.

(New Scientist)

A híreket a Jövönéző c. TV műsor hírleveléből válogattuk, amelyet a www.jovonezo.hu webhelyen lehet megrendelni.

HÍD AZ ÉVEZREDEK KÖZÖTT

GAMESTAR ELŐFIZETÉSI AKCIÓ

Ajándékba kapod a II. évezred legjobb Blizzard illetve Sierra játékeit és így elsőként Tiéd lehet a III. évezred játéka, a

DIABLO

Fizess elő egy évre a GameStar magazinra és válaszd ki az ajándék játékodat.*

- S.O. Pro Pilot 98
- S.O. Ultimate Soccer Manager 98
- S.O. Red Baron 2
- S.O. Lords of Magic
- B.O. Warcraft II (= Blizzard Original)
- B.O. Diablo



Előfizetés egy évre: 12 x 992.- Ft + 3.990.- Ft (ajándék játék) + 2.000.- Ft (kedvezmény a Diablo 2 árából) = **20.894.- Ft** helyett most csak

8.400.- Ft.
8.400.- Ft.

GameStar



SIERRA



N-TEC

*A felsorolt játékok dobozában található egy kupon. Ha ezt a kupont visszaküldöd a megadott címre, akkor 2.000.- Ft-tal olcsóbban kapod meg a Diablo 2-t. Ha mind a hat játékhoz tartozó kupont elküldöd, ingyen juthatsz hozzá a Diablo 2-höz.



Netes hírek



Hacker-támadás áldozata lett a Reuters hírügynökség moszkvai képviselője. A kalózok bejutottak a cég belső hálózatába, egészen addig mentek, hogy eltérítették a műholdról érkező jeleket. Mivel átvették a teljes irányítást a rendszer felett, több óráig egyszerűen nem tudták őket kidobni a hálózatról, úgy kellett manuálisan kikapcsolni a szervereket...

A jóslatok szerint az elkövetkező néhány év robbanásszerű fejlődést fog hozni az ázsiai Internet-világban. Ha a jelenlegi tendencia folytatódik, az ázsiai netezők tábora a jelenlegi 43,6 millió főről öt év alatt 230 millióra fog nőni. A robbanás okát az elemzők a kínai Internet-felhasználók számának potenciális növekedésében látják.

Egy év és két hónap pénzbírságra nem váltható börtönbüntetésre ítélték azt a netes csalót, aki egy online aukciós site látogatóinak összesen 37 ezer dollár értékben adott el számítástechnikai cikkeket és ékszereket – csakhogy a vételár zsebtétele után rendszeresen „elfelejtette” leszállítani az árut...

Úgy tűnik, Amerikában rövid időn belül betiltják az internetes szerencsejátékokat. A törvénytervezetet, ami az online szerencsejátékokat üzemeltetőket maximálisan négy év börtönnel sújtaná, már elfogadta a szenátusi és az igazságügyi bizottság – végleges elfogadásra várhatóan jövő januárban kerül. A mindenfajta ellenőrzés és adózás nélkül virágzó iparág az FBI szerint idén mintegy 650 millió dolláros forgalmat bonyolított le, és a tiltó törvény

nélkül egy-két éven belül elérné a tízmilliárdos nagyságrendet...

Egy texasi egyetem tanulmánya szerint az Internet jó úton halad afelé, hogy az amerikai gazdaság egyik húzóágazatává váljon. Jelenleg több mint kétmillió amerikai dolgozik az Internet-iparban, amelynek idei teljes forgalma várhatóan túllépi az 500 milliárd dollárt – így az Internet új munkahelyek teremtésével és a GDP-be való jelentős „bedolgozással”, és évi 50-60 százalékos növekedéssel a legnagyobb jelentőségű iparágak közé lépett.

A Hanglemezgyártók Nemzetközi Szövetsége (IFPI) megelégedte az MP3 formátumban terjedő zenék diadalútját, és átfogó támadást indít a szerzői jogi törvényeket sértő weboldalak, és azok üzemeltetői ellen. A szövetség a világ húsz országában készül beperelni az MP3-warez site-ok tulajdonosait, az MP3-kereső szoftverek készítőit és terjesztőit, valamint azokat a szolgáltatókat, akik megtűrik a szervereiken az illegális MP3-akat.

A RealNetworks bevallotta, hogy a RealJukebox zenei szoftverük rögzíti a felhasználók adatait, valamint azt, hogy milyen zenéket hallgat a programmal, és ezt folyamatosan elküldi a cégnek. A RealNetworks természetesen sietett leszögezni, hogy erre csak azért volt szükség, hogy tájékoztódnak a felhasználók szokásairól, a megszerzett információkat nem tárolták, és nem használták semmi egyéb...

Halloween éjszakáján egy webkamera figyelte az evansville-i Wlaard könyvtárat, ami a hiedelem szerint szellemjárás színhelye szokott lenni ilyenkor. A kamera által félpercenként frissített képet 173 ezerszer nézték meg az óminórus éjszakán, és az éles szeműek (?) két alkalommal is felismerni vélték rajta egy szürke ruhás, áttetsző női alakot...

Az emlékezetes Internetto-Index válás után novemberben újra felkavarodott a magyar netes magazinok nyugodtnak távolról sem nevezhető vize. Először a Magyar Netlap teljes szerkesztősége állt fel és kezdett bele Netkapu néven egy új lapba (magukkal vitték a Netlap két legnépszerűbb szolgáltatását, a Hódítót és a Randivonalat is), majd az Internetto éléről távozott a főszerkesztő és helyettese.

Szakértői elemzések szerint az Internet és az online kommunikáció okozhatja a hagyományos posta halálát. Az Amerika Posta 2003-tól csökkenést vár a hagyományos levélforgalomban, de amiatt nem aggódik, hogy ez a hagyományos posta végét jelentené – elvégre ugyanezt terjesztették a telefon és a táviró megjelenésekor is...

Feltörték az egyik amerikai elnökjelölt, George W. Bush kampány-weboldalát. A politikus fotóját egy sarló-kalapácsos képre cserélték, a kampányzsevegbe pedig az „új októberi forradalom” eljövételére figyelmeztető mondatokat



csempészték. Az elnökjelölt szóvivője bejelentette, hogy jogi ellenlépéseket fognak tenni...

Az Intel ezentúl Windows helyett Red Hat Linuxszal szállítja a webszervereit –a rövid bejelentésre a Red Hat részvényeinek árfolyama 12 százalékot emelkedett a tőzsdén...

Az Excite portál 780 millió (!) dollárért felvásárolta az Internet 14. leglátogatottabb weboldalát, a képeslapküldő szolgáltatásról híres Bluemountain.com-ot.

Netböngészde

Óriási a kínálat a hardverpiacon, rengeteg gyártó igyekszik eladni a portékáját, legyen az monitor, videokártya, merevlemez vagy alaplap. Az egyszerű PC-s pedig csak kapkodja a fejét és igyekszik eligazodni a márkanevek és az újabbnál újabb szabványok dzsungelében. Sokat segíthetünk magunkon, ha felkeressük a www.tomshardware.com oldalt, ahol Tom bácsi hardveroldala vár ránk. Itt minden megtalálhatunk, amit a számítógép „keményebb” alkatrészeiről tudni szeretnénk. Friss hírek, vásárlási tanácsok és félelmetes mennyiségű összehasonlítás. Vásárlás előtt mindenképpen érdemes felkeresni!

Egy igazán menő számítógép-guru „image”-éhez hozzátartozik, hogy minden programja és drivere a legfrissebb, ő az aki mindent felpakol a gépére, legyen az bármilyen béta-változat. Ha mi is naprakészek szeretnénk maradni, látogassuk napi sűrűséggel a www.betanews.com oldalt, ahol első kézből értesülhetünk a felhasználói programújdonságokról, sőt, le is tölthetjük azokat.

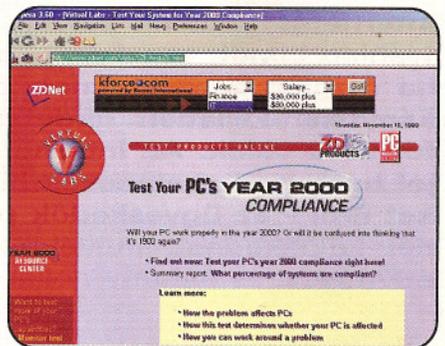
A www.amazon.com címen találhatjuk a világ első és legnagyobb virtuális könyvesboltját, amely mára kibővítette palettáját, így a könyvek mellett CD-k, videók és szoftverek árusításával is foglalkoznak. Érdekesség, hogy nem

olyan régen megnyílt a www.amazon.hu is, amelynek profilja ugyan hasonló az amerikai oldalhoz, de a néven kívül nincs közük egymáshoz. Az azonban megnyugtató, hogy a magyar „amazonok” saját bevallásuk szerint szeretnének olyan sokrétű és minőségű szolgáltatást nyújtani, mint tengerentúli „testvérük”.



Rengeteg könnyűzenével foglalkozó oldal létezik, de köztük az egyik legjobb és legátfogóbb a www.ubl.com címen lelhető fel meg. Itt minden megtalálható, ami az egyszerű zenerajongót érdekli, mert az olyan evidensnek számító dolgok mellett, mint a napi frissítésű hírek, sok extra érdekességgel találkozhatunk. Az oldal készítői mindig kineveznek egy előadót vagy együttest, aki(k) a hónap sztárjai lesz(nek) és a nevükkel fémjelzett dedikált CD-ket sorsolnak ki a site látogatói között.

Ki ne szeretne nevetni? Ezt az Interneten szörfölve is megtehetjük, ha böngészőnk a www.cybercheeze.com (magyarul kb. kibersajt) oldalra irányítjuk. Viccek, mókák és poénos képregények naponta kétszer frissítve. Lehetősünk van keresgetni a hatalmas archívumban, sőt, véletleneszerű viccet is kérhetünk egy választott témából. Ha saját tréfáinkat megfelelő minőségűnek találjuk, akkor beküldhetjük a készítőnek, s ha ők is úgy vélik, hogy eléri az átlagot, felkerül az oldalra.



Ahogy közeledik a 2000. év, úgy merül fel mindenkiben a gondolat: „Vajon mi történik a számítógéppemmel éjfélnél?” Akik kellően paranoiásak, felkereshetik a www.zdnet.com/vlabs/y2k/testy2k.html oldalt, ahol kideríthetjük, hogy gépünk felkészült-e a dátumváltásra. Ha esetleg gondunk lehet, akkor megoldásokat is találhatunk a problémánkra.

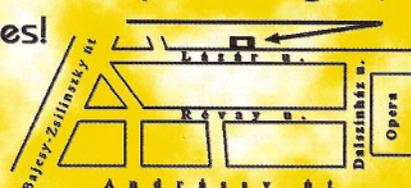
Számítógépes Játsszóház

Gyere játszani az V. kerület Lázár utca 6-ba (Opera mögött)!

Az első óra a hirdetés felmutatójának ingyenes!

Ami Rád vár:

- PII 400, Diamond Viper, 17"...
- nyitva igény esetén: 0-24-ig
- hetente bajnokságok
- legújabb játékok
- 300 Ft/órától



Bejelentkezés (10-18-ig): 302-6832

06-20-946-3494



Domain est Omen

A nagy domainnév-háború

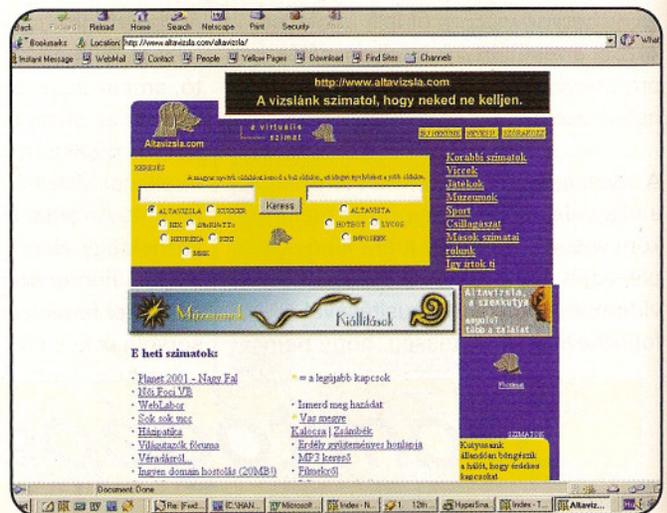
A régiek úgy tartották, ha valakinek ismerem a nevét, az hatalmat ad fölötte, egyes távol-keleti népek addig is elmentek, hogy mindenkinek volt egy külön neve csak a túlvilági hatalmak számára, amit senki nem ismerhetett, nehogy valami rontást tudjon bocsátani a név tulajdonosára. Mára ez a hiedelem megfordult – legalábbis az internetes oldalak neveit illetően: ha ismerem egy weblap címét, azzal az oldal tulajdonosa jár jól, hiszen ha megjegyzem a címet, azzal potenciális látogatóvá, kénytelen-kelletlen hirdetés-nézegetővé, ezáltal pénzforrássá válok. Az Internet szökőárszerű hódításával a jól hangzó domainnevek hirtelen elkezdtek nagyon sokat érni – az ügyeskedők pedig „feltalálták” a domainnév-kalózkodást, amivel a legendák szerint egy kis kreativitással és néhány dollárral milliókat lehet keresni.

A domainnév-kalózkodás története a windows2000.com botrányával kezdődött. Valamikor a Windows 95 megjelenése környékén, amikor a Microsoft bejelentette, hogy ezentúl minden termékét évszámmal fogja jelölni, egy leleményes amerikai úriember bejegyeztette magának a címet, amit aztán jó pénzért továbbadott egy Broadband nevű cégnek. Telt-múlt az idő, és amikor a Microsoft valóban elkezdte a Windows 2000-projektet, kiderült a turpisság. Perek, fenyegetőzések és egyezkedések hosszú sora után most az ominózus oldalon egy egyszerű link-elágazás található, ahonnan tetszés szerint ugorhatunk a Microsoft vagy a Broadband oldalaira. A domain-regisztráció kiskapuit kihasználva azóta nagyon sokan próbálkoznak jól hangzó nevek bejegyzetésével, hogy aztán azt súlyos összegekért adják tovább. A dolog „tisztábbik” oldalával kifejezetten ezen célból alakult cégek foglalkoznak, ilyen például a greatdomains.com, ahol több tízezer könnyen megjegyezhető nevet árulnak, néha meglepően nagy sikerrel. A drugs.com

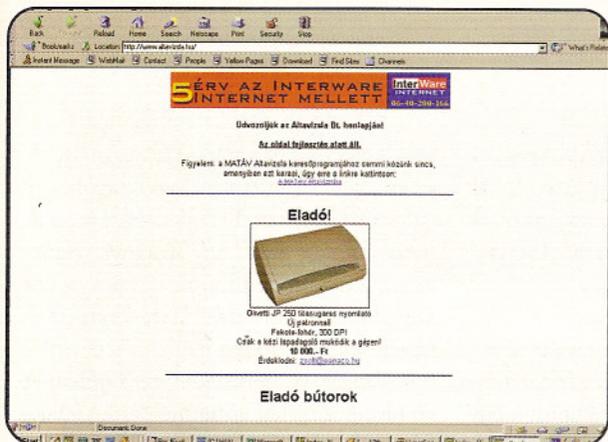
például címet több, mint 800.000 dollárért (!) vette meg tőlük egy befektető, de százezer fölött kelt el a question.com is.

A domainnevekkel való üzletelésnek megvan a maga sötét oldala is. Az oldal bejegyzője például azzal fenyegette az Intelt, hogy amíg meg nem vásárolják tőle a címet, pornómagazint fog rajta üzemeltetni. Az Intel vezetői megfontolták a dolgot, mérlegelték, hogy mekkora erkölcsi veszteség érne a céget, ha ezen csámcsogna a fél Internet – és az oldal néhány nappal a megjelenése után nyomtalanul el is tűnt, csak a 150.000 dollárról szóló pletykák tartják magukat makacsul. A hálón pedig egyre több az olyan oldal, amin egy szem link árvalkodik „az oldal címe eladó” felirattal...

Magyarországra csak nemrég gyűrűzött be a domain-kalózkodás, amikor a cégek elkezdték komolyan venni az Internetet, és hirtelen mindenki számára fontossá vált, hogy saját weboldala legyen, lehetőleg könnyen megjegyezhető, jól hangzó cím alatt. Az első vita a cím körül robbant ki – az oldal ugyanis egyetlen linkből állt, ami a Pannon GSM oldalaira irányította a látogatókat. A Westel közel egy éves jogi huzavona után érte csak el az oldal törlését. A MatávNet is hasonló csapdába esett, amikor az AltaVizsla keresőt csak a altavizsla.matav.hu címre jegyeztették be. Néhány hét múlva már foglalt volt a



(Hargittai Eszter, egy Amerikában tanuló diák regisztráltatta) és a (egy direkt erre a célra alakított AltaVizsla Bt. tulajdonában). Az Extra 7 Bt. a Compexpo „felelősségét” kihasználva csapott le a címre (máig várják az árajánlatot), a Prím Online pedig jól hangzó e-mail címek szolgáltatója céljából tette magáévá a mafia.hu, cia.hu, kgb.hu és fbi.hu domaineiket.



A legutóbbi és eddig leghangosabb botrány az új mobilszolgáltató weboldalainak címe körül pattant ki. A Primatel nyáron nyerte meg a mobiltendert – a bejelentést követő napokban egy bizonyos EliteNet Bt. be is jegyeztette magának a primatel.hu domaint. A számításuk azonban nem jött be, mert az anyacég, a V.R.A.M. (a primatel.hu bejegyzéséről mit sem tudván) megváltoztatta a szolgáltató nevét Vodafone-ra, azonban elkövettek egy nagy

hibát: csak a illetve címeket regisztráltak, így egy sebtében alapított veszprémi Bt. elhappolta előlük a címet. Némi pereskedés és fenyegetőzés után aztán átadták a címet a V.R.A.M.-nak.

A magyar domain-kalózkodás oka nagyon egyszerű: bárki bejegyezhet bármilyen

domaint, feltéve ha van egy ilyen nevű cége vagy sajtókiadványa. Betéti társaságot vagy lapot alapítani pedig bárki tud, szinte bármilyen néven. A .com domainhez tartozó címeknél még egyszerűbb a helyzet: korlátozás nélkül bármit regisztrálhatunk, ami még nincs a Neten.

A tanulság: ha céget akarsz alapítani, azonnal jegyeztess be a név összes létező variációját. Ha pedig van valami frappáns cím-ötleted, ami még senkinek nem jutott az eszébe, nosza, jegyeztess be, hátha lesz belőle valami! Mennyi találatot kapna például a magyar/angol billentyűzetek közti kavardást kihasználó www.zahoo.com...

Hancu



SPRINT Computer Kft.

PC-s játékok

Aliens vs Predator	9 450
Breck Neck, F-16 agressor	9 450
Dungeon Keeper 2	9 450
Need for Speed IV.	9 450
Tiberian Sun, NHL 2000	9 450
Vegas Games	7 270
Sinistar: Unleashed	9 450
Alpha Centauri, Darkstone	9 450
DarkStone	9 450

Számítógép konfigurációk

Celeron 300, 4.3Gb hdd, 32 Mb ram, 4Mb video, 40x Cd rom, LG 14 monitor 119 000

Boltjaink:

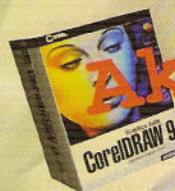
Székesfehérvár: 8000 Alba-Plaza tel.:(22) 502-880
Szeged: 6722 Bartók tér 13. Tel.:(62) 55-22-33

PSX Játékok

Colin McRae Rally	6 720
Crock: Legend of the Gobbos	6 720
Re-Volt	12 240
Tai's Fu: Wrath of the Tiger	11 380
Toca 2 Touring Car	12 240
Star Wars: Episode I.	12 160

PSX kiegészítők

Memória 1 MB/2 MB kártya	2 000/3 200
Alapgép, Classic controller	35 000/2 000



Fenti áraink Áfa nélküliek.

Aktuális áraink az interneten: www.sprint.hu !

Ajándék Tokaji Aszúval köszönjük az újévet
(minden 50.000 forint feletti vásárlás esetén!)

- Corel DRAW 9: 55.000.-, FIFA 2000: 9 450.-
- Carmageddon II: 2.900.-

Aktuális raktárkészlet: Hívjon!



HTML programozás

A novemberi számban ott hagytuk abba a „tananyagot”, hogy hyperlinkek. Azt már tudjuk, hogyan kell megcímezni egy új html állományt a linkkel (href paraméter), de hogyan tudjuk megmondani számára, hogy ez hol nyíljon meg

Nos, erre szolgál a target, magyarázkodás helyett lássunk inkább egy példát:

```
<a href="next.html" target="_new">ez látszik a browserben</a>
```

A linkre kattintva megnyílik a next.html egy új böngészőablakban. Lehetséges opciók: _top, _parent, _self, _blank, _new. A _self az alapértelmezés, ilyenkor ugyanabban az ablakban, ugyanannak a html file-nak a helyén jelenik meg a kért oldal, ahonnan meghívtuk. A _parent (magyarul szülő) lényege a következő: lényegében csak a keretknél (frames) van értelme, de néhány dolgot már most is elmondhatunk. Minden html oldalnak van egy szülője. Ha csupán egyetlen html oldal építi fel a böngésző képernyőjét (tehát nem több html-ből áll össze az oldal, ami a keretezés lényege), akkor annak szülője maga a böngészőablak. Ha azonban az oldalunkat két különálló html állomány tartalmazza (pl. egy menüsor és egy tartalomoldal), akkor ezek szülőinek azt az állományt nevezzük, ahol a kettéágaztatás

megtörtént. Példa: van fenn egy menüsorunk, lent pedig egy tartalomdokumentumunk. Ha a menüsorban rákattintunk egy linkre, akkor kénytelenek vagyunk megmondani a linknek, hova nyissa meg az új oldalt, mivel az alapértelmezés szerint (ami ugye a _self) megnyitná a menüsort tartalmazó oldalrészbe, ezzel pedig eltűnne a menü. Ezért kell használnunk a target paramétert, amelynek értékéül egy ilyen esetben speciális, általunk meghatározott nevet kell adnunk, amit még a keretkiosztásnál adtunk meg. A keretezésről részletesebben később lesz szó bőven.

Elfelejtettünk szólni még a legelején, hogy egyelőre „offline” készítjük az oldalakat. Ha tehát az ez látszik a browserben jelölést használjuk, tudnunk kell, hogy a next.html-nek ugyanannak a könyvtárban kell lennie, ahonnan meghívtuk. Természetesen ez nem kötelező, de ha nem ugyanott vannak az állományok, ezt a jelölésben közölnünk is kell a böngészővel. Ha például a kívánt állományunk egy new nevű könyvtárral beljebb található, a helyes jelölés a következő: ez

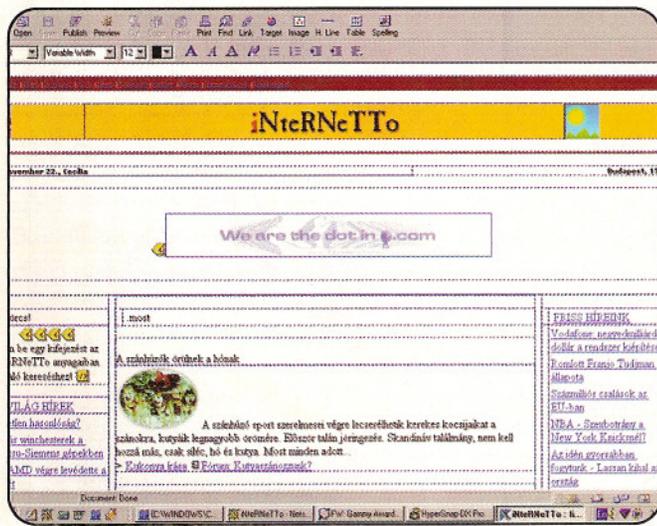
látszik a browserben. Ilyenkor természetesen könyvtárátvitel történik, így ha vissza szeretnénk jutni az új oldalról az előzőre, akkor nem elég az előző nevével szerepeltetni a href után, hanem meg kell adni azt is, hogy lépjen visszább egy könyvtárral. Pl: vissza. A két pont jelzi, hogy

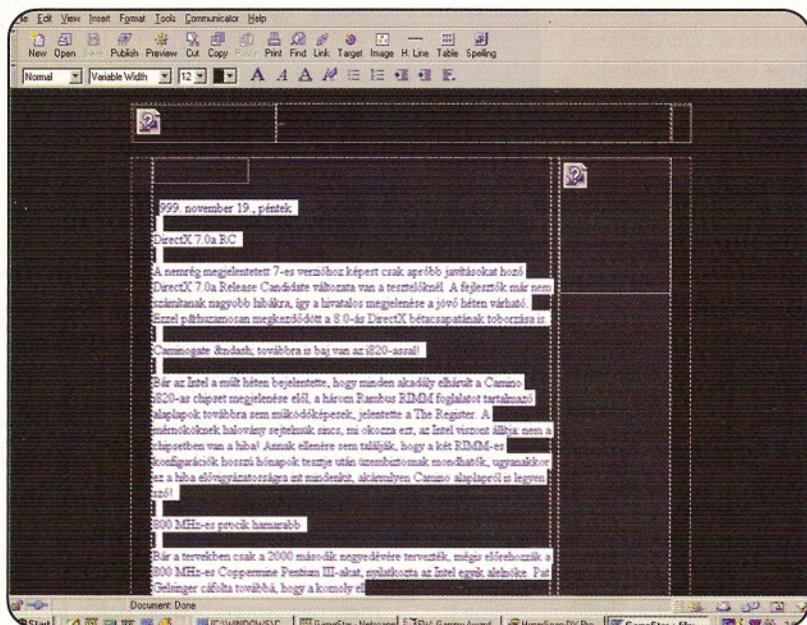
vissza kell menni a könyvtárfában egy szintet. Ezt a módszert nevezik relatív URL-megadásnak. Érdekes lehet még a _top, ilyenkor nem „egy szülőnyit” ugrik vissza a dokumentumunk, hanem az összes dokumentum ősét (azaz az egész böngészőablakot) írja felül. Mivé is lennénk azonban, ha csupán helyi gépen levő hivatkozásokat adhatnánk meg linkjeinknek!? Lehetőségünk van arra, hogy a href paraméterben egy protokollt, majd annak szabványosított címzését megadva bárhová elnavigáljunk az ide-oda kattintgató felhasználót, abszolút címmel. A html dokumentumokban legtöbbször használt protokoll sémák:

ProtokollPéldaMegjegyzésHttpgyere ideA web eredendő protokollja. A link elkalauzol minket a Gamestar weboldalaira, jobban mondvá betöltődik az index.html nevű állomány onnan. *Ftptöltsd leÁllományátviteli protokoll. Nem célszerű böngészőből szenvedni vele...MailtoÍrj a viszkisnekAz alapértelmezett levelezőkliens töltődik be, és beírja a megadott címet a „TO” sorba

* Webszerverfüggő dolog, de ez az általános. A http példánál látható, hogyan néz ki egy URL (Uniform Resources Locator, azaz egységes erőforrás-azonosító). Emberi gyarlóság, hogy neveket sokkal könnyebben megjegyezzük, mint számokat, ezért néhány évvel ezelőtt kitalálták a névszolgáltatókat (name serverek, avagy domain name serverek), ezek végzik az IP cím-név konverziókat. Ebben a témában később szándékozunk belemélyedni, egyelőre elég annyit tudnunk, hogy a web kommunikációs járműve az Internet, amelyben pedig az igen széles körben elterjedt TCP/IP protokollgyűjtes valósítja meg a hálózati adatcserét.

Természetesen ezzel még koránt sincs vége, hiszen van még news, gopher, telnet, nntp, wais, prospero is, ezekkel azonban a html állományokon belül nem szokás törődni. Egy kicsit elkanyarodtunk a témától, térjünk vissza a html jelölések





hez! Összegezzük, mi az, amit tudunk: el tudunk készíteni egy rendkívül egyszerű html állományt, amiben a szöveget bekezdésekre tudjuk törölni, tudunk színezní, háttérképet alkalmazni, illetve linkek alkalmazásával képesek vagyunk több oldalt is összeláncolni. Hát, ez nem sok. Lássuk, hogyan tudjuk módosítani a kiírandó beütinket.

Erre szolgál a `` `` jelölő. Paramétereik között megadhatjuk a betű méretét, a fontkészletet, valamint a színt. Például: `` Halványkék Arial betűs szöveg ``. A `face` segítségével adhatjuk meg a használandó fontot, de itt álljunk meg egy pillanatra. Az imént beírt font egy standard true type font, azaz minden Windows tartalmazza, hacsak le nem töröltük a fontot tartalmazó állományt. Ez azonban koránt sem jelenti azt, hogy egy linuxos PC-nek vagy egy Macintoshnak tartalmaznia kell az Arial betűtípust (bár egy Macen minden valószínűség szerint van), így előfordulhat, hogy másutt a szöveg egészen más alakot ölt, mint ahogyan mi azt elképzeltük. Szerencsére ha végképp nincs meg a font, amit mi megadtunk, a böngésző a saját beállítása szerinti alapértelmezett betűt használja. Végül is jobb így, mintha inkább nem írta ki semmit. Lehetőség van fontlista megadására is, prioritás szerint, pl: `<font face="arial, verdana, helvetica" size="2"`

`color="#6B6EA3">`. Halványkék Arial, Verdana vagy Helvetica betű``. Ilyenkor a böngésző megpróbál Arialt használni, ha az nem sikerül, akkor a Verdanával próbálkozik, kudarc esetén még megnézi hogy van-e Helvetica, ha nincs, akkor alapértelmezett fontot használ.

Az ékezetes betűk, speciális karakterek problémája az, ami az angolokat, az amerikaiakat, és még nagyon sok nemzetet hidegen hagy, minket azonban megvert a sors egy hosszú ő-vel és egy hosszú ú-vel (a többivel még nem is lenne probléma, ezzel a kettővel viszont lesz bajunk rendszeren). Mindenek előtt ismerkedjünk meg a speciális karakterekkel. Ezek olyan karakterek, amit nem lehet „csak úgy” beírni a szövegbe, hanem jelölnünk kell valamivel. Ékes példa erre a relációjel, aminek ugye tagjelölő szerepe van. Ám mi a helyzet akkor, ha mi a szövegben szeretnénk valamelyik (vagy akár mindkét) relációjelet használni? Nos, ilyenkor sietnek segítségünkre a speciális karakterek. Ezeknek szintén van jelölőjük, egy „&”-el kezdődnek, és egy pontosvesszővel (;) végződnek, ami pedig közöttte van, az írja le a megjelenítendő karaktert. Például a relációjelek jelölésére a „<” (lower than), valamint a „>” (greater than) jelöléseket használhatjuk. Ha kíváncsiak vagyunk, milyen karakterek jelölésére van lehetőség ilyen módon, akkor kattintsunk a Homesite-ban az ohm-

jelre az ikonsorban, amelynek hatására megjelenik lent egy kis ablak a speciális karakterek táblázatával. Amint rákattintunk az egyikre, a program annak jelölését beírja a html forrásba. Vegyük észre, hogy szerepelnek a magyar ékezetes karakterek is, sőt, ha a Homesite-ban magyar ékezetes kiosztásnál gépelünk, az ékezetes karaktereket egyből felcseréli a speciális jelölőkre. (á-Éacute; é-Éacute; í-İacute; ó-Œacute; ő-Űacute; ö-Œuml; ü-Űuml; ő-Ötilde; ű-Űcirc;)

A dolog a hosszú ő-ig és az ű-ig egész szépen működik. E két utóbbi jelölés esetén viszont nagyon csúnya, „hullámos” hosszú ő-t, és „kalapos” hosszú ű-t kapunk eredményül. Létezik egy félmegeoldás ennek elkerülésére: a `<head>` részbe írjuk be az alábbi sort (egyelőre ne törödjünk vele, mi ez, csak írjuk be):

```
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=windows-1250">
```

Ezek után ne speciális jelölőket használjunk az ékezetek megjelenítésére (legalábbis a hosszú ő-re és ű-re), hanem simán írjuk be őket. Ha Homesite-ot használunk, ehhez ki kell kapcsolnunk az `automatically convert special characters` opciót, az `Optinos/Settings/Tag Help` fül legalsó részében. Tulajdonképpen az imént beszűrt sorral azt értük el, hogy a böngésző karakterkódoló részét átírtuk az alapértelmezett iso helyett windows-1250-esre, azaz közép-európai kiosztásra. Ha most így próbálnánk meg hosszú ő-t és ű-t speciális jelölővel megjeleníteni, csúfos kudarc érne, ilyenkor ugyanis (legalábbis Navigator alól) kérdőjelek jelennek meg a két kényes karakter helyén. Nyilvánvaló ennek a megoldásnak az óriási hátránya: ha nincs telepítve a gépünkre a közép-európai kiosztás, mindenféle érdekes karakter fog megjelenni az ékezetek helyett, pl. Macintoshon egy egybemosott o és e betű. Webszerkesztésnél mérlegelnünk kell: ha a cél az, hogy minden platformon egyformán nézzenek ki az ékezetek, használjunk speciális jelölőket (ennek ára a kalapos-hullámos ű és ő betű), vagy inkább a szépségre utazunk, és reménykedünk abban, hogy leginkább windowsos gépekről nézik weblapunkat.

(folytatjuk...)



Netes játékok

Unreal Tournament

Nagyon úgy tűnik, hogy az új játéksztílus, a multiplayer FPS első két képviselője egyaránt az internetes játékok alapkövéhez, a Quake első részéhez (illetve annak legelterjedtebb, TCP/IP protokollra kihegyezett módosításához, a Quakeworldhöz) nyúl vissza. A scene tagjai egybehangzóan állítják, hogy a Q3:A is inkább az első, mint a második részre hasonlít, és a nagy rivális, az Unreal Tournament is – nem bevallottan ugyan – de nagymértékben épít rá. Ez legszembetűnőbben a mozgásban mutatkozik meg. A Quake első részéhez szokott reflexeinket szinte egyáltalán nem kell „átdróttoznunk”, ottani tudásunkkal jól elboldogulunk itt is. Nagy szerencse, hogy az air controlt is áttemelték, az alacsony gravitációjú pályákon eljátszhatjuk a lézercélzós bombákkal felszerelt F-16-os vagy MiG-31-es szerepét, ezenkívül bármelyik pályán kihasználhatjuk az Antigrav Boots előnyeit. Emellett a jól bevált trükkökkel mozgásunkat is gyorsíthatjuk, értékes másodperceket spórolva meg ezzel (emlékezzünk csak e témában a DM2-DM3-as cselekre). Szintén a Quake első részéhez hasonlatos, hogy töltényhez szinte végtelen mennyiséghez juthatunk hozzá, így megint alkalmazható a „minden gyanús sarokba egy rakétát!” -elv. Most nézzünk egy kis áttekintést a problémásabb/érdekesebb/használhatóbb modok, fegyverek és pályák szerint.

Játéksztílusok

Instagib: A legviccesebb játékmód az ÚT-ben. Bármelyik pályán választhatjuk, bár a környezetnek itt nincs különösebb szerepe: minden felvehető dolog eltűnik, csak

a puszta falak maradnak, se powerup, se életerő, se fegyver. Szerencsére nem bunkósbotlallal kell kergetni egymást, alapfegyvernek megkapjuk az ASMD Shock Rifle-t, végtelen tölténnyel. Így bárkit találunk el, már az első lövéstől darabokra szakad (a vicces jellegnek természetesen ez az egyik legfontosabb alappillére). Pályaismeret ehhez a játékhoz nem kell, elfelejthetjük a tápolásra kihegyezett útvonalterveinket,



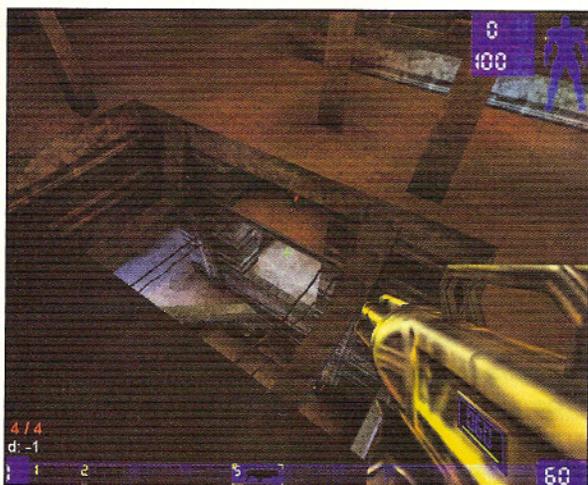
csak a reflexek számítanak. Egy kicsit a Quake-es Rocket Arenára (vagy a Quake 2-es Rail Arenára) hasonlít. Annyi a különbség, hogy a kevesebb életerő, a limitált fegyver és az eredeti pályák használata miatt itt még a harci taktikák sem nagyon használhatók, a játékmód egyetlen célja az önfelelt gyilkolás. Az ÚT egyik legfontosabb újítása – hogy a campelés sokkal kevésbé kifizetődő – itt érvényesül a legjobban, az egy helyben álldogáló játékos biztos, hogy nem lesz első a tabellán.

Domination: Elsőre nem is sejtene az ember, hogy mennyire újszerű ez az ÚT-ben bevezetett csapatjáték-stílus. Az eddigi ilyen modokkal szemben (sima Q-Q2 Teamplay és CTF, Jailbreak stb.) egyálta-

lán nem érdemes bevédni egy helyet, az eddig szokásos „hatan vagyunk a zászlós szobában, ha egy légy bejön az ajtón, három BFG-t és négy rakétát kap az arcába” mottójú CTF és egyéb taktikák itt használhatatlanok. Ennek oka egyszerű: túl sok a stratégiailag fontos elem a pályán. Erősebb fegyvereket nem érdemes védeni (mint a rakétás szobát a DM3-on), mert nem marad emberünk a területpon-

tok elfoglalására, márpedig győzni csak azok megtartásával lehet. Területpontot szintén nem védhetünk (hacsak az ajánlott hat-nyolc játékos helyett nem negyvenen vagyunk a pályán), mivel ezekből túl sok van – ellentétben a CTF-fel, ahol minden csapatnak csak egy zászlaja van -, hatékonyan nem védhetjük az összeset. Így az ajánlott taktika a következő: alakítsunk két-háromfős csapatokat, akik folyamatosan járőröznek az egyes területpontok kö-

zött. Akit ott találnak, azt szétszedik, átváltatják a jelzőt a saját színükre, majd mennek tovább a következőhöz. Ezzel a módszerrel állandóan söprögetjük a pályát, a stratégiailag fontos pontokon biztos, hogy huzamosabb ideig nem lesz ellenfél. A taktika ellen ellenfelünk úgy védekezhet, hogy bevéd egy fontos pontot legalább annyi emberrel, amennyit a söprögető brigádok nem tudnak eltakarítani. Csakhogy ez azt jelenti, hogy egyetlen területpontra koncentrál, oda visz legalább három-négy embert, így a pálya többi részét uralni tudjuk. De ezzel szintén nem érnek el sokat, hiszen egyetlen területpont fogásával teljesen biztos, hogy kevesebb pontjuk lesz, mint nekünk.



Fegyverek

Az UT-ben erősen érezhető a Quake hatása, ezért a két legerősebb fegyver, mint ott is, a rakétavető és a Pulse Gun másodlagos lövése (shaft). Sajnos a rakétavető egy kellemes funkciója eltűnt, mégpedig a rocket jump, de szerencsére ezt a kombót előhozhatjuk az alap elektromos fegyverünkkel. Ha valaki a Quake 2-n nevelkedett volna, neki sincs oka panaszra, hiszen a rail szinte tökéletes mása az ASMD Shock Rifle. A pontlövő fegyverek értő kezekben mindig is a legerősebbek közé tartoztak FPS-ekben, de az ASMD még tömegszlatásra (mármost a tömeget alkotó emberek szétszlatására) is kiválóan alkalmas. Ez a funkciója már az alap Unrealben megvolt, elég, ha a másodlagos lövés nagy gömbjét eltaláljuk az elsőlegessel.

Pályák

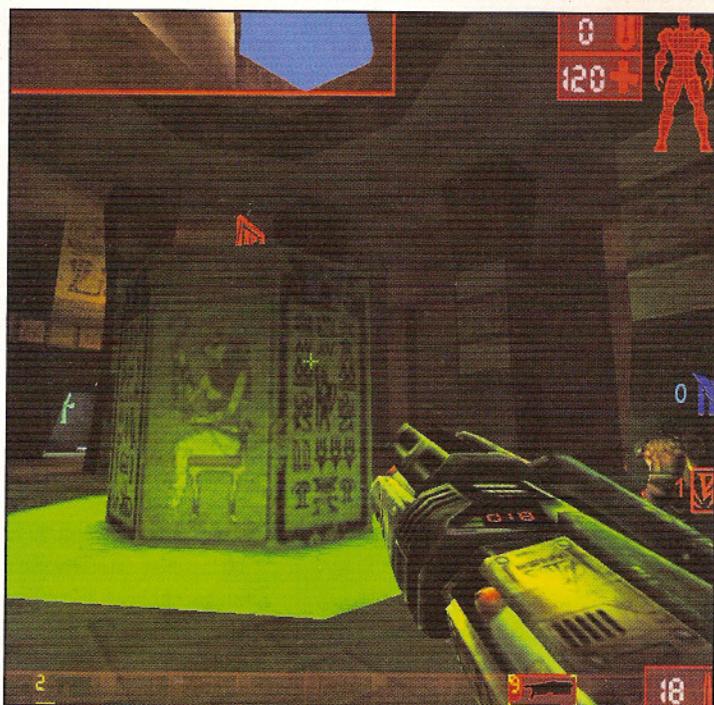
DMMorpheus: a Q3Test eljövetele (q3-test2), no meg persze a Quake e1m7 te-am óta az akrobatikus rock and roll alapvető eleme lett a Deathmatch csatáknak. A Matrix-rajongók alacsony gravitácójú helyen játszódó pályája, a Morpheus is ezt az élményt adja meg. Az itt használatos stratégia a dm4-hez hasonlatos, hiszen a játszós: fenn maradni! Csak akkor menjünk be az épületekbe, amikor nagyon muszáj (vagyis soha). A tetőkön kialakított helikopter-leszállók kiválóan alkalmasak a fontosabb fegyverek megszerzésére, ráadásul nagyon könnyen közlekedhetünk közöttük, bármilyen bármilyen fontos meg-

jelenik, azonnal oda tudunk ugrani. Az ideális tartózkodási helyek a jelzőtoronyok, például csak itt van páncél a pályán, azon kívül a damage amplifier is itt található meg. A harmadik kis torony tetején található két medipacket is, próbáljuk meg ezeket átvészelni a csatát. Ha ez a kettő nagyon nem elég (vagy lelöktek miniket), csak akkor menjünk a lépcső alatt lévő életerő-csomagokhoz. A tornyok

nem csupán a táplálás iránti olthatatlan szenvedélyünket tudják kielégíteni, hanem kiváló lesipuskás sunyizóhelyek is. A recept egyszerű: álljunk a legmagasabb tornyra az antenna mellé, kezünkben rakétavetővel. Innen szinte az egész pályát beláthatjuk, mindegyik helikopter leszállót, a lépcső alatti területeket, és a szobákba is be tudunk nézni valamelyest – anélkül, hogy akár egyetlen lépést is kellene tennünk. Innen figyelhetjük harcoló társainkat, és ha felbukkan valaki, vagy esetleg ketten csatáznak egymással, akkor próbáljuk a rakéta célkeresztjét rajta tartani egy pácienseri (ez nem túl nehéz, nem kell sokáig várni, és nem muszáj pontosan a figurára célozni, elég a környékére). Ekkor fegyverünk átvált hőkövetős üzemmódba, és nekünk nincs más dolgunk, mint az egér bal gombja alatt elhelyezkedő kis kapcsoló rövidre zárása. Ezt a mókát természetesen ASMD Shock Rifle-lel is eljátszhatjuk, bár azzal valamivel nehezebb dolgunk van.

DMPHobos: a cél itt is hasonló: maradjunk a bázis tetején. Ezt nagyon egyszerűen meg tudjuk oldani, elég csak egyszer eljutnunk a Mars vörösen izzó ege alá, és máris felvehetjük az Antigrav Bootsot. Ezután bátran ugránozzhatunk a sok jó cuccot rejtő dokkoló állomásokhoz, a kis épület tetjére stb. Az a baj, hogy csak defenzív szempontból jó ez a hely (+100 életerő, egy halom health vial, +50 páncél), fegyverek közül csak a minigunhoz és a shafthoz tudunk hozzájutni, rakétavető csak a bázis legalján van. Ezért, ha egy mód van rá, úgy jöjjünk ide, hogy már rendelkezünk ezzel a kedves fegyverrel. Ha megvan, már csak szociológiai szempontból kell felmérnünk a helyet. Rövid empirikus kutatás után megállapíthatjuk, hogy a legforgalmasabb gyülekezési pont a lenti ASMD és Damage Amplifier közötti terem. A bázis tetejéről pontosan oda látunk le, mivel ez egy nagy akna mélyén helyezkedik el... Innen már azt hiszem nem szükséges hosszas magyarázat: a rakétavető másodlagos tüzelési funkcióját kell használnunk, a gránátvetőt. Amint elkezdődik odalent egy két-három személyes adok-kapok, szórjunk le néhányat szeretetsomagjaink közül – a hatás nem marad el!

ender



Gondolatébresztő a 2000. év problémájáról

Mostanában egyre gyakrabban hallhatunk a 2000. év okozta várható konfliktusokról. Nyakunkon az év vége, ezért a sajtó ismét felkapta a témát, elgondolkodtató és ál-drámai kérdéseket egyaránt hangoztatva: „Vajon biztonságban van a pénzünk a bankokban?”; „Lesz-e még áram 2000 után?”; „Közeleg az informatikai apokalipszis?” stb. Mivel jómagam programozói minőségben dolgozom egy biztosítónál, néhányszor már testközelbe kerültem a problémával, és szeretnék e havi Gondolatébresztőnkben megnyugtató választ adni az előbbi feltevésekre.

2000. év – Probléma?

Ugyan a jelenség léte már a '80-as évek elején ismert volt, igazi jelentőséget – többek között a gyors technológiai fejlődés miatt – csak néhány évvel ezelőtt nyert. A kilencvenes évek elején-közepén szinte egyik napról a másikra bolydult fel a számítástechnika világa. Az informatikai társadalom egy em-

és hardverek cseréjével, megfelelő módosításával a baj elviekben elhárítható. De mi is okozta a nagy riadalmat?

Vissza a jövőbe

Az informatika hajnalán, a „bitvadász”

gyeszteti egy 19-est a hatjegyű dátummező elé, és máris megkaptuk a valós dátumot – ezzel a módszerrel hosszú évekig tökéletesen működött minden. Az első komoly problémák azokban a rendszerekben jelentkeztek, amelyek több évre előre számoltak valamit, például egy öt éves futamidejű kötvény részletfizetését: ezek a programok már '95-ben hibás eredményt adtak. A tárolás sajátosságának köszönhetően a 2000-es év dátumai 00-val kezdődtek, így a rendszerek zöme 1900-ként kezelte a tévesen ezredfordulóként emlegetett 2000. évet (az igazi ezredforduló csak 2001. január elsején lesz). Ekkor döbrentek rá, hogy a jelenség 2000 elején óriási galibákat okozhat. Egy nem Y2K-kompatibilis banki rendszer, amely egy 1974-ben született számlatulajdonos személy életkorát 1999-ben még 25 évben állapította meg (95-74), 2000-ben mínusz 74-es életkort fog kiszámolni (00-



berként csak a homlokára, amikor rájött, hogy a meglévő rendszerek többsége hibásan fog reagálni arra, amikor az évszám első jegye egyesről kettesre változik. A rögtön „A 2000. év katasztrófájaként” aposztrofált jelenség a korai pánik és világvége-jövendölések után „problémává”, „konfliktussá”, „Y2K”-rövidítésé szelődött, amikor a szakemberek végig gondolták, hogy a nem 2000-kompatibilis szoftverek

időkből programozási alapelv volt az erőforrásokkal (memória, háttértár) való takarékoskodás. Ez volt az oka annak, hogy a dátumokat szinte mindenhol hat karakteren tárolták, 2-2-2 digitet szánva az évnék, a hónapnak és a napnak (1985. karácsonya így 851225 lett). A hivatalos leveleken, listákon nyugodtan oda lehetett bigy-

74), ami kisebb, mint 18, tehát az illető kiskorú, ergo nem is lehet számlája. A bulvársajtó fantáziája azonban meglódtat (egyesek különösen boldogok voltak, hogy megértettek – vagy legalábbis megértene vélték – egy informatikai problémát). „2000-ben egyik napról a másikra 99 éves kamatok fogják sújtani a hiteleket?”, „99 évi adót kell majd fizetnünk?”, „Lejár minden biztosításunk, mert a számítógép azt hiszi majd, hogy nem fi-



zettünk 99 éve?" – kérdezték. A számítástechnikai szakemberek igyekeztek mindenkit megnyugtatni, hogy kemény munkával még 2000 előtt Y2K-kompatibilissé lehet tenni a már meglévő rendszereket, ugyanakkor egyre gondterheltebben néztek a jövőbe. Kiderült ugyanis, hogy a hatjegyű dátummező adattartalmilag sem teljesen korrekt, a különböző dátumformátumok miatt könnyen félreérthető egy-egy 2000 utáni időpont. Példának okáért, 010203 magyar dátumformátumban (év/hó/nap) 2001. február 3-át jelent, ugyanakkor angol dátumformátum (hó/nap/év) szerint 2003. január 2-át. Az pedig már csak hab a tortán, hogy a régebbi dátumalgoritmusok nem kezelték szökőévként 2000-et. Egyszóval probléma akadt bőven, és a megoldásra nagyon kevés idő maradt.

Katasztrófa-elhárítás

A számítástechnikai szakemberek sokáig nem törődtek a Y2K-konfliktussal, mondván, hogy az 1980-85 körül gyártott hardvereknek és szoftvereknek csak kis százaléka fog 2000-ben is üzemelni. A „Pató Pál-hozzáállás” részben (főleg hardverfronton) bejött, hiszen ma már gyakorlatilag sehol nem használnak XT-eket, de a néhány százezer forintot érő hardvereknél sokkal fontosabb és nagyobb értéket képviselő adatállományokhoz bizony még ma is hozzányúlnak. A hardverek szempontjából nézve egyszerű a képlet: a „vasak” (első sorban az alaplapok BIOS része) vagy nem Y2K-kompatibilisek, és teljesen le kell cserélni őket (XT-k, 286-os és 386-os alaplapok), vagy nem Y2K-kompatibilisek, de lehet rajtuk segíteni BIOS-frissítéssel (ilyen a 486-os alaplapok többsége), vagy Y2K-kompatibilisek és nincs velük semmi gond (Pentiumoktól felfelé). A szoftverek és adatállományok rendbetétele annál bonyolultabb feladat. A hétköznapi ember nem is sejtí, mennyi minden okozhat gondot 2000-ben: nemcsak egy dátummező, hanem egy egész file-struktúra, egy függvény vagy más programrészlet, egy nyomtatványforma, egy megjelenítési képernyő, egy időintervallum, esetleg egy egész program forráskódja. A javítást tovább nehezíti, hogy nem csak az adott rendszert kell vizsgálni, hanem az azzal kapcsolat-

ban levő rendszereket is. Például egy banknak meg kell győződnie arról, hogy az összes partnerétől érkező állományok is Y2K-kompatibilisek-e. A munka sziszifuszi: minden egyes olyan szoftver-elemet meg kell vizsgálni, amely valamilyen formában dátumokkal áll kapcsolatban, és ha nem felel meg az elvárásoknak, újra kell tervezni, programozni, kódolni. Az igazi nehézséget azonban az okozza, ha egy nem Y2K-kompatibilis programnak vagy rendszernek már nincs meg a forráskódja vagy a dokumentációja. Ekkor csak a költséges és komplikált reverse engineering (kb. „visszafelé tervezés”) módszer hozhat sikert, vagyis a múltban megszerzett tapasztalatokból és a meglévő információkból (adatstruktúrák stb.) újra kell építeni a rendszer logikáját, dokumentálni az egészet, majd a meglévő bázisra építve legyártani a megfelelő konvertáló programokat, esetleg újrakódolni a már meglévőket. Módszertől függetlenül, ha már úgy gondolja egy adott cég, hogy rendszere Y2K-kompatibilis, tesztelni kell, tesztelni, és megint csak tesztelni... A folyamat meglehetősen idő- és költségigényes, de azokban az országokban, ahol időben gondoltak a problémára (és ahol meg is tudták fizetni ezeket a költségeket), viszonylag nyugodtan várhatják a szilvesztert.

Évvége vagy világvége?

Mire számíthatunk idén, amikor a dátum 1999. december 31-ről 2000. január elsejére vált? Az otthoni felhasználók nem érintettek az ügyben, ők ugyanúgy tudnak e-mailt írni vagy botokat írtani Quake 3-ban, mint eddig – a veszély a vállalatokat fenyegeti. A napi aktualitású tevékenységekben (banknap zárása, iratkezelés stb. – a számítógépen végzett tevékenységek legnagyobb része) újévkor fognak jelentkezni a problémák. A szó szoros értelmében vett összeomlással nem kell számolni: szinte mindenhol működni fognak a rendszerek, még a nem Y2K-kompatibilisek is, csak éppen hibás adatokat fognak szolgáltatni. Hazánk Y2K-szempontból biztosnak mondható. A bankok és a biztosítók százmillió, míg a Belügyminisztérium milliárdos nagyságrendű összeget költöttek a konfliktus megoldására, az Elektro-

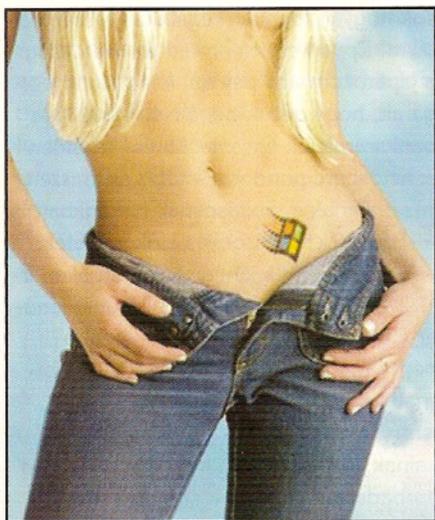
mos Művek megnyugtattott mindenkit, hogy lesz áram, és a Magyarországon működő Y2K-auditor cégek (olyan vállalat, amelyek jó pénzért megvizsgálja egy cég rendszerét, és ha nem talál benne hibát, felelősséget vállal azért, hogy az Y2K-kompatibilis) is szinte mindenhol aláírták a Y2K-kompatibilitási tanúsítványt. Problémák ennek ellenére biztosan lesznek, mert emberi ésszel egyszerűen nem lehet mindenre gondolni – bizonyára most is ott ketyeg néhány, már auditált rendszerben egy-két millenium-bomba, vagy legalábbis petárda. A konfliktus jellegéből adódik, hogy a lavina-elv abszolút érvényesülésére számíthatunk: elég, ha egy fontosabb dátum nem stimmel, az azon végzett számítások sem lesznek helyesek, amelyek további számítási problémákat fognak okozni. Arról nem is beszélve, hogy jó néhány kérdés még nem tisztázott: például senki nem tudja, hogy a vírusok hogyan fognak reagálni az évszámváltásra! Éppen ezért nem árt az óvatosság: a japán kormány például felszólította polgárait, hogy december 31-én kérjék ki bankszámlájuk egyenlegét, és – minden eshetőségre gondolva – több élelmiszert vásároljanak a szokásosnál. Hazánkban is megfigyelhetők bizonyos előkészületek: december 30. és január 3. között ellenőrzés miatt zárva lesz a legtöbb bank, január első hétvégéjét minden fontosabb pénzügyi intézetben végigdolgozzák, az informatikusok pedig állandó készenlétben lesznek (több cég megtiltotta informatikusainak, hogy decemberben és januárban szabadságot vegyenek ki). Ezek a kellemtelenségek azonban mind azt szolgálják, hogy a lehető leghamarabb átessünk a 2000-év sokkon, és ugyanúgy élhessük tovább mindennapi életünket, ahogy eddig tettük. Apokalipszis semmi esetre sem lesz, néhány év eleji kellemtelenséggel azonban számolni kell, ez természetes velejárója egy ilyen világméretű jelenségnek. A világvége dátuma tehát nem 2000. január 1-je, de a minap már hallottam az új időpontot valamelyik kereskedelmi televízió igen okos műsorában: május ötödikén lesznek egy vonalban naprendszerünk bolygói (ún. „gravitációs kötélhúzás”), a mindentudók ekkorra datálják a Föld pusztulását. Várjuk szeretettel...

Stöki



A Microsoft-per Monopólium vagy sem?

Már több mint egy éve tart a Microsoft ellen indított per, amelyet 19 amerikai állam és az Igazságügyminisztérium indított. A vád szerint a legtöbb PC-s operációs rendszert eladó cég helyzetével visszaélve próbálja meghódítani a böngészők piacát és az Internet Explorer integrálása a Windowsba tisztességtelen eszköznek minősül a Netscape elleni versenyben. A per döntő fordulatot vett, amikor november közepén Thomas P. Jackson bíró nyilvánosságra hozta tényfeltárási elemzését, mely szerint a Microsoft megsértette az 1890-es trösztellenes törvényt. Vajon mi lesz a per végleges kimenetele?



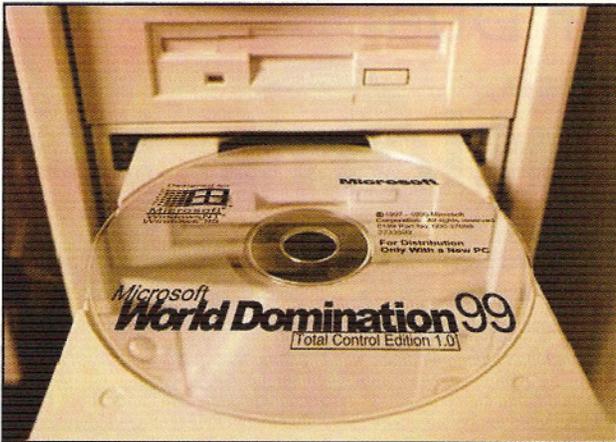
A pereskedés tetje óriási: a Microsoft az operációs rendszerek területének piacvezetőjeként már a világ legnagyobb vállalatai közé sorolhatja magát, és a per kezdetéig úgy tűnt, lassan, de biztosan sikerül meghódítania a hihetetlen ütemben fejlődő Internet fontos ágazatát, a böngészők piacát is. A legnagyobb lépés ehhez az volt, hogy a Windows 98-hoz „hozzáragasztották” böngészőjüket – ezzel a lépéssel a Netscape nyilván semmit sem tudott kezdeni, a felhasználók többsége pedig (akiknek tulajdonképpen édes mindegy, hogy a két program közül melyiket használják) a nyilvánvaló kényelmi okok miatt elkezdtek át-

pártolni a Communicator-tól az Internet Explorerhez. A Netscape egy dolgot tehetett: megpróbált erős szövetségeseket keresni a reménytelennek tűnő harchoz. Hamar sikerült is társra lelniük két szintén „elnyomott” Microsoft-vetélytárs képében, az America Online-ban és a Sunban. A triumvirátus a legérzékenyebb ponton támadott: azzal vádolt, hogy a Microsoft monopolhelyzetével visszaélve hozza hátrányos helyzetbe vetélytársait – ez pedig azért lehet veszélyes a Microsoft számára, mert egy esetleges elmarasztaló ítélet hatására (ill. arra hivatkozva) újabb perek lavinája zúdulhat rájuk a többi konkurens, sőt, a magukat becsapottnak érző vásárlók részéről is.

A monopólium-per végül tavaly októberben kezdődött el. A Microsoft eleinte megpróbált időt nyerni (elvégre minden egyes nappal nő az Explorer-használók száma és csökken a Netscape-et támogatók tábor), és azzal védekezett, hogy valójában nincs is monopolhelyzetben az operációs rendszerek terén. Lévé a világsajtó a Linux, a MacOS (többek között az iMac op. rendszere), a BeOS és egyéb MS-alternatívák térhódításától zeng, ennek az állításnak – legalábbis részben – igazat kell adni. Az Internet-iparban pedig éppen a Netscape-AOL-Sun csoport jelent a Microsoft számára komoly konkurenciát. A konkrét vádra

csak annyit mondtak Gates ügyvédei, hogy a Windows és az Explorer összeolvastása teljesen jogszerű, sőt, a vásárlók érdekeit szolgálja. Ráadásul a Windows 98 belső struktúrájából adódóan nem különválasztható a böngészőtől, ezért nem is lehet leszedni a rendszerről (igaz, egy ausztrál programozó közben elkészítette a Win98 IE-mentesített változatát). (De az is igaz, hogy a legnagyobb OEM PC-gyártóknak nem kellett az IE-mentes Win98 – a szerk.) Bonyolítja az ügyet az is, hogy a vád szerint a Microsoft olyan szerződéseket erőltetett rá a PC-gyártókra és Internet-szolgáltatókra, melyek szerint nem használhatnak Netscape-et, és monopolhelyzetét kihasználva irreálisan magas áron adja a Windowst. A Microsoft ezt elhárította, mondván, ilyen jogsértő szerződések nem léteznek, az említett cégek azért döntöttek az Explorer mellett, mert az a jobb, a Windows ára pedig annyi, amennyi, a magas ár különben is csak az ingyenes Linux malmára hajtja a vizet. Szakértők tucatjai vizsgálták az ügyet hosszú hónapokig, majd a vizsgálatok eredményeképpen tette közzé Jackson bíró november elején azt a 412 pontból álló dokumentumot, amiben (jócskán leegyszerűsítve és tömörítve persze) az áll, hogy a Microsoft valóban visszaélt monopolhelyzetével, megsértette a konkurensok és a vásárlók érdekeit.





Bill Gates mosolyogva, Windows 98-dobozok dedikálása közben (!) fogadta a hírt, és magabiztosan kijelentette, hogy a bíróság a végleges döntésig nyilván meg fogja magát gondolni, és természetesen győző az igazság – azaz a Microsoft. Gates önbizalma talán sokakat meggyőzött, de a Wall Streetet biztosan nem: Jackson bíró bejelentése után a Microsoft részvényei percek alatt három százalékot estek. Pénz-

piaci elemzők szerint ez azt jelenti, hogy a tőzsde bizalma ugyan megrendült a szoftveróriásban, de azért mégsem ítélik olyan kilátástalannak a helyzetét, mint azt a Netscape-AOL-Sun szövetség szeretné. A per azonban még korántsem dőlt el: most tartunk ott, hogy az Igazságügyi Minisztérium és

a Microsoft elkészít egy-egy beadványt a bíróság számára arról, hogyan képzelik el a trösztellenes törvény alkalmazását az aktuális helyzetben. Mindezt figyelembe véve február elején hoz döntést a bíróság, ami ellen nagy valószínűséggel fellebbez a vesztes fél – így a per akár a jövő év végéig is elhúzódhat. Hogy milyen eredmény várható? A Microsoft feldarabolását valószínűleg nem tudják elérni ellenfelei,

ugyanígy szinte kizárt az is, hogy a Microsoft kerülne ki abszolút győztesen. A legvalószínűbb egy peren kívüli megegyezés Gates és a minisztérium között, amivel többé-kevésbé mindenki jól járna. A Microsoft meggyengülne ugyan, de megtartaná vezető szerepét az informatikai piacon, az amerikai államháztartásba becsordogálna néhány plusz milliárd, a Netscape és a többi MS-konkurens pedig a Microsoftot elmarasztaló ítéletet precedensként használhatná a továbbiakban.

Mindezek mellett csendben elkezdődött egy másik per a Microsoft és a Caldera között. A ma már Linux-disztribútorként ismert cég azzal vádolja az MS-t, hogy a kilencvenes évek elején piaci fölényével visszaélve lehetetlenítette el az MS-DOS versenytársaként számon tartott DR-DOS-t a piacon. A Caldera 1,6 milliárd dolláros kártérítést követel, a bíróság pedig eddig elutasította a Microsoft összes kérvényét a vádak eljétsére vonatkozóan.

Hancu

AZ
ECOBIT

Multimédia bemutatja:



**FIFA 2000
BAJNOKSÁG**

1999 DECEMBER 8-9-10

LURDY HÁZ

- 4 fős csapatok nevezését várjuk
- a mérkőzések hossza 16 perc (8 perces félidők)
- kezdőcsapat kialakítása lehetséges, de cserére csak sérülés esetén és a szünetben van lehetőség

ARGENTÍNA - OLASZORSZÁG

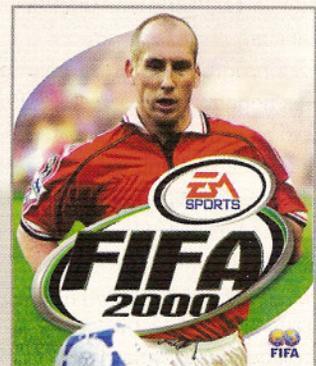
Fantasztikus nyeremények:

- I. díj: 4 db 3D Digital gamepad + 4 db EASports póló
- II. díj: 4x2 db játékszoftver vásárlási utalvány
- III. díj: 4 db EASports pulóver

ARÉNAHANGULAT SZTÁRVENDÉGEKKEL!!

BENNE VAGY?

Információ, nevezés: www.danubius.hu
www.ecobit.hu
tel.: 268-0361/114





Microsoft SideWinder Dual Strike

Járt utat járatanért?

Múlt havi számunkban bemutattuk az ACT LABS pisztolyait, mint reformeszközt a 3D-s akciójáték irányítására. A jól bevált billentyűzet-egér duó helyére most egy újabb pályázó jelentkezett: a Microsoft új gamepadje.

Éveken keresztül játszottam ezeket a játékokat csak billentyűzetről, és őszintén szólva el sem tudtam képzelni, hogy jöhet képbe az egér. Aztán amikor porig aláztak az egeresek, rádöbentem. Vért izzadtam, amíg hozzászoktam, de ma már azok a régi napok tűnnek furcsának. Mindezt a Dual Strike védelmében mesélem el; lehet, hogy ez maga a megtestesült csoda, a forradalmi újdonság a 3D-s játékok világában, csak számomra ez egyáltalán nem evidens, sőt! Persze elképzelhető, hogy bennem van a hiba.

A külsőleg kissé meghökkentően kinéző gamepad két részből áll. A jobb oldali hivattott kiváltani az egeret, azaz a nézelődés funkciót valósítja meg. Egy gömbcsuklón keresztül csatlakozik a balhoz, így ezen keresztül két síkon mozgatható, és található rajta továbbá négy gomb. A bal oldali kar a billentyűzet helyettesítésére szolgál, pontosabban a főhős mozgását próbálja megoldani egy nyolc irányban mozgatható lapos mini joystickkal és további három gombbal. Mindkét oldalon elöl, a mutatóujjagnál található még egy-egy amolyan ravaszféleség. Az egész az USB-n keresztül csatlakozik a géphez. A telepítés a csatlakoztatás után teljesen automatikus.

A kezelőprogram egyformán okozott pozitív és negatív meglepetést. Előbbiként említhető az igen kiterjedt játéktámogatás. Példák a 24 különböző programból: Duke, Quake II, Half-Life, SiN, a Dark Forces-család, Battlezone, Test Drive 4 (?), Tomb Raider III. A megfelelő séma kiválasztása után a Recorder panelen lehet testre szabni a beállításokat, mivel azok a játék alapértelmezés szerinti kiosztását tartalmazzák. Sőt, nemcsak egy billentyűt,

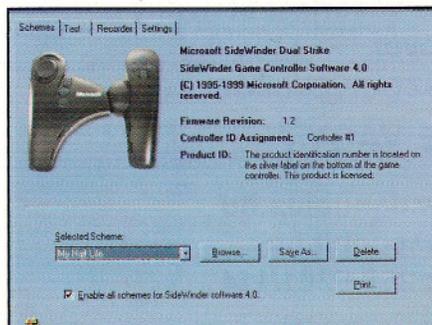
de akár makrókat is definiálhatunk, nem is beszélve a különleges szolgáltatásokról! Ebből kitűnik, hogy a Dual Strike nem joystickként vesz részt a játékban (van ilyen üzemmódja is, de ezt nem próbáltam ki), hanem egyfajta billentyűzet-egér emulátorként: a gombok kódjait elküldve elhiteheti a programmal, hogy továbbra is az utóbbiakkal irányítjuk. Negatívumként élttem meg, hogy nincs kalibráció és igazi teszt sem: az érzékenységet csúszkázón keresztül állítható, ami nem mond túl sokat (és elég kényelmetlen ki-bejárkálni az adott játékba a próba kedvéért), a teszt pedig csak egy egyszerű gombvisszajelzés, illetve egy úrhajó tekergetése, de ezen keresztül legfeljebb annyit mérhetünk le, hogy működik a gamepad.

Ennél azonban sokkal nagyobb probléma, hogy a Dual Strike-kal kényelmetlen játszani. Kialakításánál fogva nem illeszkedik úgy a kézbe, hogy minden „a helyén” legyen: ha kényelmesen fogom, nem érem el a jobb oldali gombokat, mert túl fent vannak. Ha viszont felül fogom meg, a gömbcsuklós irányítás válik nehézkessé. Egyébként az utóbbit tekinthetjük az egész ötlet halálának is. Szemben az egérrel, ahol nincs holtpont, legfeljebb ha beleütünk a billentyűzet oldalába, akkor egyszerűen felemeljük és visszarakjuk az

egérpadra, a gömbcsuklónak véges a mozgástere. Az ember elfordul balra, majd később fordulna tovább, de nem tud, mert nincs hova tovább nyomni a kart (egyébként itt a törésveszély is fennáll!). Ezt úgy oldották meg, hogy a túlnyomáskor a főhős folyamatosan forgó állapotba kerül. Nem kimondottan az optimális módja a barangolásnak. Mivel nincs a csuklónak nyugalmi állapota, szintén lehetetlen középre hozni, azzal az érzéssel, hogy „most nézek egyenesen előre”. Hiába használjuk a játékban a látószög egyenesbe állítását, ha a csukló éppen balra tekert állapotban van, megette a fené, hiszen egy pillanat múlva már fordulunk is jobbra, anélkül, hogy akarnánk.

A gombokkal sincs minden rendben. A mozgást kiváltó mini-joyt például túlérzékenynek találtam: egyszerűen annyi gombnyomást küld le a program felé (sehol nem állítható), amittől olyan érzésem volt, mintha részeg lennék: nem találtam be ajtókon, hol az egyik, hol a másik ajtófélfának ütköztem neki. Létrára felmászni a mozgásproblémák és az utóbbi effektusnak köszönhetően teljesen lehetetlen. Továbbá kevés a gomb, hiszen csak nyolc van, beleszámolva a két ravaszt is, ennél azonban gyakran többre van szükség! Megoldásként a bal oldali karra raktak egy Shift (!!!) gombot, amely így megduplázná a lehetőségeinket. Az elgondolás megmólyogató, az akció kellős közepén nyilván nem a váltóbillentyű nyomkodásával fogunk bajlódni.

Végül kb. ugyanazt mondhatom el, mint a pisztolyok esetében: vérprofi játékosok nem fogják otthagyni egereiket a gamepadért. Azok, akik még nem kötelezték el magukat az egér és billentyű mellett, tehetnek egy próbát, hátha náluk beválik, de óvatosan azt tanácsolnám, hogy Quake-versenyeken induljanak el vele – kivéve, ha mindenki Dual Strike-kal játszik.



CASIO



BUDAPEST Borkutime Órasküzlet WestEnd City Center, Eco-Time Órasküzlet Duna Plaza II. emelet, WATCH STORE Mammút Üzletház, Eco-Time Órasküzlet Pólus Center, Borkutime Órasküzlet Váci út 46/A; • **DEBRECEN** Lézer Órasküzlet Debrecen Plaza • **GYŐR** Eco-Time Órasküzlet Győr Plaza • **PÉCS** TWO TIME Órasküzlet Pécs Plaza • **SIÓFOK** Simon Órasküzlet Átrium Üzletház • **SOPRON** ATB TRADE Órasküzlet Sopron Plaza • **SZÉKESFEHÉRVÁR** Eco-Time Órasküzlet Alba Plaza

MINDEN AMIRE SZÜKSÉGED VAN A ZENÉLÉSHEZ!

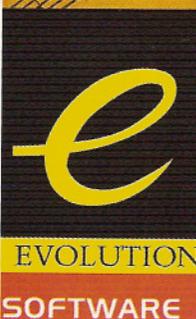


MUSIC CREATOR 61

- Ültethető soros PC és MAC kábelrel
- ajándék zeneszerkesztő programcsomag
- Evolution házistudio
- Evolution zongora oktató szoftver
- Evolution Riserőautomatika szoftver
- Evolution karaoke szoftver

evolution házisztereo- és virtuális billentyűzet

Evolution zongora oktató szoftver



Albacomp Budapest V. 1/311-8095, Miskolc 46/353-100, Média-Markt Budapest Europark 1/347-1650, WestEnd City 1/475-5000, Murányi kereskedőház Budapest Lurdi Ház 1/456-1111, Procontrol Szeged 62/472-372, Kecskeméj 76/483-711, Orosháza 68/412-033, Gameland Budapest VII. 1/344-5810, Budapest XX. 1/284-1471, Memory Computer Lenti 92/351-829, Amadeus hangszerbolt Kaposvár 82/423-890, Csermák hangszerbolt Szeged 62/311-792, Eldorádó hangszerbolt Budapest 1/217-56-13, WestEnd City 1/238-7143, Duo hangszerbolt Jászberény 57/400-822, EuroMusic Tamási 74/473-403, Fikner Music Komárom 34/341-251, Fejes hangszerbolt Debrecen 52/420-767, Buxa hangszerbolt Győr 96/316-642, Hevesi hangszerbolt Békéscsaba 66/326-742, Technologia Budapest XIII. 1/350-4591, Kis hangszerbolt Erd 23/368-456, Music Expressz Dimaújváros 25/409-046, Opus hangszerbolt Nyíregyháza 42/314-188, PlanHo Szombathely 94/311-418, Syncopa Bt. Bagod 92/360-036, RES hangszerbolt Miskolc 46/354-825, Minorette hangszerbolt Eger 36/436-101, Pixel Multimédia Budapest VIII. 1/266-6059, Allegro Székesfehérvár 22/322-345, Triangulum hangszerbolt Pécs 72/325-622, Cordial Bt. Gyöngyös 37/312-890, Music Shop-ron Sopron 30/946-7136, Tajti-Monitor Kft. Budapest VII. 1/268-0820



www.atcaudio.com
www.soundboard.org
atecinformacio@atcaudio.com



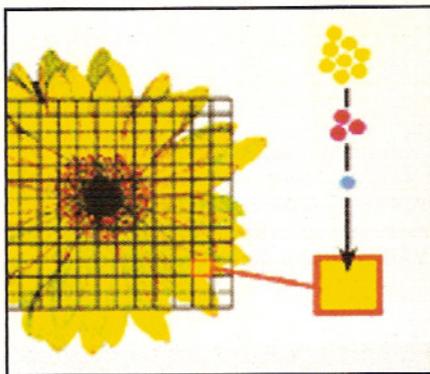
Hewlett Packard DeskJet 970Cxi Ámulattól bámulatig

A HP ismét nagyot alkotott. Akkorát, hogy ezt már nem hagyhatjuk szótlannul, így az ámulattól döbbenetn ragadtuk meg szövegszerkesztőnket, hogy továbbadjuk a hírt: táltos született!

Talán már mindenki álmodott olyan szerkezeztől, amely még a gondolatunkat is teljesíti, de legalább univerzális. Hát itt van, megérkezett a HP legújabb üdvöskéje, a DeskJet 970Cxi!

A nyomtató nem csak számában és formájában alakított új családot a HP termékcsaládnál, hanem a meghajtószoftver működésében, elvében is. A leglényegesebb újítás mégis a színes patronrt érte. Itt nincs szükség külön fotópatronra, ha fényképeket szeretnénk a papírra vinni, hanem a vadonatúj C6578-as számú PhotoREt III-as patronnal egyaránt nyomtathatjuk ezeket, továbbá grafikonjainkat, ábráinkat is. Hihetetlenül szép fotónyomatainkat a driver beállításával és a megfelelő média betöltésével varázsolhatjuk elő, a papír fajtájától függően akár 2400x1200 dpi-s felbontásban is!

A PhotoREt III-as technológia meghatározza a patron fúvókáinak számát, valamint az azon kiáramló festékcseppek sebességét és méretét is. A C6578-as patron színenként 136 fúvókát tartalmaz, amelyek 18 kHz frekvenciával képesek kilőni az 5 pikoliter mennyiségű tintát, akár 29-szer is ugyanabba a pontba, szintén a mechanikának köszönhetően. Így másodpercenként 7,3 millió festékcsepp érheti a papír felületét. Az új technika lehetővé teszi, hogy az árnyalatok és színek kikeverése félárnyalás nélkül is legalább 400-szor jobb eredményt produkáljon. A régi (félárnyalás) technika legfeljebb két pontot tudott egymásra helyezni, így ha a kívánt színárnyalat ezzel nem volt előállítható, úgy a pontokat egymás mellett alakzatba rendezték, hogy azok távolabbról nézve egybeolvadjanak.



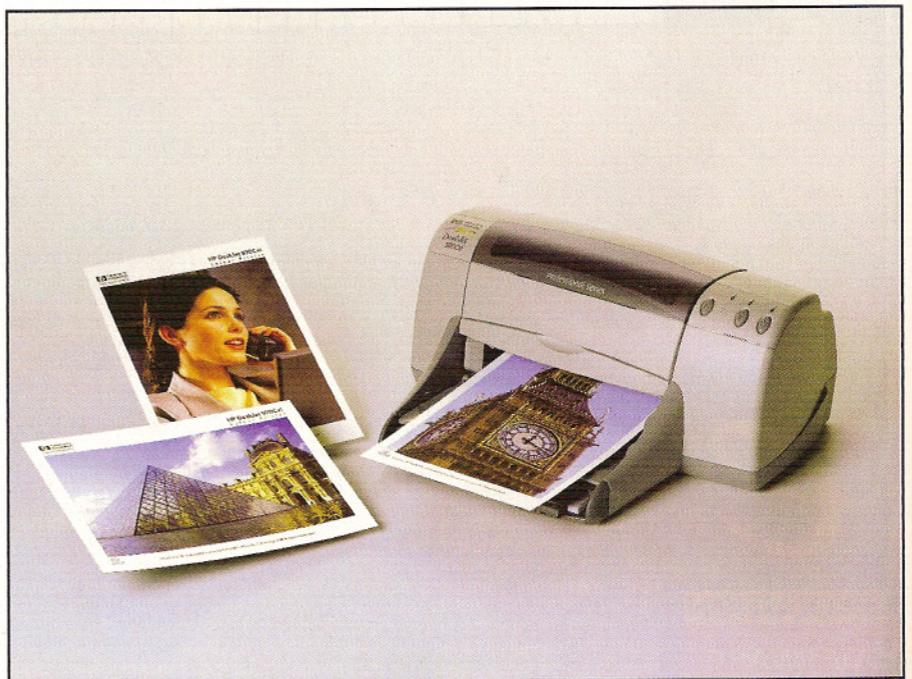
A ColorSmart III technika segítségével a szoftverek elemzik a nyomtatásra váró dokumentumokat, valamint alkalmazzák a szükséges félárnyalást és színbeállításokat az optimális nyomtatás érdekében.

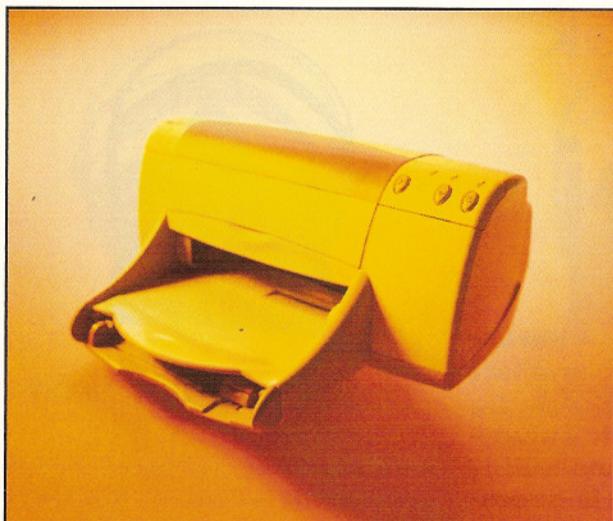
A SmartFocus automatikusan szinkronizálja az oldalon szereplő összes képet, egységesíti a kontúrokat, ráadásul tovább javítja a jó minőségű fotókat is.

Az automatikus kontrasztkiemelés (ACE) élénkebbé teszi a gyenge fényviszonyok között készített képek színeit, ezenkívül élesebbé teszi a részleteket, a felhasználó beavatkozása nélkül.

A DeskJet 970Cxi által alkalmazott CIECAM97s színmodell az élethű bőrszínek előállítására hivatott.

A HP legújabb tintasugaras nyomtatói kivételes fotóminőséget egyesítenek a páratlan sebességgel, az otthoni és irodai tintasugaras nyomtatás mérföldkövét létrehozva. A következőkben bemutatnánk néhány részletes jellemzőt, amely bizonyítja, hogy a DeskJet 970Cxi a jelenlegi nyomtatók közül a legtöbb feladatra alkalmas. Legfeljebb 12 fekete és 10 színes oldalt nyomtathatunk percenként. Az opcionális HP Jetdirect nyomtatószerverrel há-





lőzatba is csatlakoztatható a kisebb munkacsoportos feladatok ellátására. Az új színes patron már más tintát is tartalmaz, amely az idő múlásával sem fakul. A pontos „Alacsony tintaszint” kijelző megelőzi, hogy „naftánk” egy fontos dokumentum közepén fogyjon ki. A 150 lapos papíradagoló tálcájával nagy mennyiségek ki-

nyomatását is támogatja, havonta maximum 5000 oldalig. Beépített duplexerének segítségével a lap mindkét oldalát kihasználhatjuk. Slaplapjára 4 Mb RAM van beépítve, amelyet a régi, jól bevált PCL3-as nyomtatónyelv segítségével tud megtölteni. A HP saját papírjai közül is 15-öt ajánl hozzá, a pólóra vasalható matricától az írásvetítő fóliáig. A DeskJet 970Cxi-t a kis méret és helyigény, továbbá az előremutató design jellemzi.

A rendkívül széleskörű rendszertámogatás a DOS-tól (USB-n keresztül) a MacOS 8.1-ig biztosítja az univerzális alkalmazhatóságot minden környezetben. Windows 95 és 98 alá kétféle driver áll rendelkezésre, egy az otthoni felhasználóknak és egy az irodai felhasználóknak. Az utóbbi létre-

jötté házi használatra készült meghajtószoftver lebutításával jött létre, így nincs állandó státusz panel, folyamatos kétirányú kommunikáció, ezáltal a felhasználók nem kapják meg a nyomtató üzeneteit, ráadásul a parancsikonok sem kerülnek fel az asztalra a telepítés után.

Érdeemes lenne elgondolkozni azon a jelenleg még ekvivalens kérdésen, hogy érdemes-e egyáltalán még lézernyomtatót venni? Talán nem érdemes, mert a 970-es sebessége és nyomtatási minősége is eléri a lézerekét, fekete festékének nem árt a nedvesség sem, továbbá tud színesen nyomtatni, akár kétoldalasan is, amely tulajdonsággal kizárólag a drágább lézerek rendelkeznek. Ami ellentmond a fentieknek, hogy üzemeltetése a festékek ára miatt még mindig drágább, mint a lézereké. A DeskJet 970Cxi egyelőre nem fog ott állni asztalunkon, mert otthoni használatra csak a módosabbak engedhetik meg maguknak, de várhatóan az irodákban már nemsokára találkozhatunk vele.

Arnie

WIN COMPUTER

VIDEÓ, TV TUNER, DVD

1067 Bp. Szondi u. 19.
T: 353-4304, fax: 317-2834
e-mail: win@win.hu
http://www.win.hu



TV-tuner, TXT, FM,
távírányító, capture



TV-tuner+8MB 3D
VGA, TXT, FM, capture



TV-tuner + 16/32MB 3D
VGA, MPEG2, DVD, TV-out

Videoeditor kártya DV és
Digital8 rendszerekhez fan-
tasztikus áron



TV-tuner + MPEG digitali-
záló + VideoMail

Videó szerkesztés
és írás CD-re



További ajánlatunk:

Multimédiás számítógépek egyedi igény szerint.
Kérje ajánlatunkat!



Drótnélküli fejhallgatók

(Fül)hallgatni arany

Kicsit körbenéztünk a tágabb értelemben vett perifériák piacán, és rádöbbenünk, hogy a hangfalak mellett aránytalanul kis figyelmet kapnak a fejhallgatók, pedig sokan ezeket használják, hogy kevésbé zavarják – alvó – családjukat. Közülük most kiemeltük a drótnélküli – infrás és rádiós – készülékeket, és közelebbről is szemügyre vettük őket.

Körbenéztünk a piacon, és a bőség zavarával küszködve úgy döntöttünk, hogy az ismertebb gyártóktól kérünk két-két fejhallgatót, egy rádiósat és egy infrásat, és azokat hasonlítjuk össze. Ez többé kevésbé meg is valósult, ugyanis az AKG-től egy helyett két rádiósat, míg a Panasonictól csak egy infrásat kaptunk. Ezeken kívül szert tettünk még néhány drótos fejhallgatóra is, ezek közül választottunk egyet, amit a hangminőség tesztelésénél etalonként alkalmaztunk.

Sajnos egy ilyen típusú tesztet nem lehet teljesen objektív módszerekkel elvégezni, hisz' egy fejhallgató teljesítményét nem lehet olyan pontos mérőszámokkal leírni, mint mondjuk egy 3D-kártyáét. Épp' ezért kértünk meg egy tapasztalt hangmérnököt, hogy értékelje a fejhallgatók hangminőségét. Így az erre adott pontszámok az ő véleményét tükrözik. Közös tesztelésünk során csak úgy repkedtek a különböző szakkifejezések, amiből én, mint egy átlagos botfűlű amatőr, egy szót sem értem, de ami bekerült a cikkbe, azt igyekeztem elmagyaráztatni. Mivel egy fejhallgató értékelésénél ez a legfontosabb szempont, ezért a végső pontszám kialakításánál ezt vettük legnagyobb súllyal figyelembe (60%).

Kis hazánkban az ár sem elhanyagolandó szempont, ezért ez lett a második tényező (25%), ahol minél olcsóbb volt valami, annál magasabb pontszámot kapott. Harmadikként, és legkisebb súllyal, a kivitelezést vettük figyelembe (15%), a kényelmi szolgáltatások megléte és minősége, a fejhallgató rész kényelmesége, a design stb. számított.

Az infrás fejhallgatók hatótávolsága mindössze néhány méter (az ígéretek szerint általá-

ban 7 m), és mivel fény által működik, a fejhallgatónak „látnia” kell a sugárzó egységet (már egy üveglap elég ahhoz, hogy megzavarja, pedig az átlátszó, de úgy látszik túl sok sugarat ver vissza). A rádiós készülékeknél nincs ilyen probléma, azok átlagosan 100 méteres hatótávolságot ígérnek, és még a sugárzó és a fejhallgató közötti betonfalak sem zavarhatják meg. Mi körülbelül 30-40 méterre távolodtunk a fejhallgatóval a fejünkön, és ott még semmi probléma nem akadt a hangjával. Viszont probléma, hogy mivel a készülékek semmilyen kódolást nem tartalmaznak, bárki lehallgathatja a zenénket, ha van egy ugyanolyan készüléke (vagy hasonló – a két rádiós AKG ugyanis tökéletesen együttműködött).

Az itt tesztelt fejhallgatók mindegyikén volt hangerőszabályzó, hisz' mit ér a drótnélküliség, ha két eltérő hangerejű zeneszám között föl kell állnunk hangerőt állítani. Ezenkívül jó néhány készülék egyik vagy másik részegysége automatikusan kapcsol be. A sugárzó egységknél ez a bejövő hangjelekre kapcsolnak be, míg a fejhallgatórészeknél csak a Sonynál tapasztaltunk ilyet, ahol a fejpánt megfeszülésekor kerül aktív állapotba a fejhallgató.

A másik ötletes megoldás, ami nagyon tetszett, hogy a készülékek többségéhez olyan kábelt mellékelnek, amelyek egyik végén jack-dugó, másik végén két RCA-dugó található, és a sugárzó egységeken mindkét aljzatot meglelhetjük, így a kettő közül bármilyen kiemenetet találunk a hifinken vagy számítógépünkön, mindenféle átalakító fabrikálása nélkül használhatjuk fejhallgatóinkat.

És most nézzük a készülékeket!



AKG K 405 UHF

Ami a hangminőséget illeti, nemhiába lett ez a darab a teszt legjobbja. Gyönyörű szépen szól, csak egy picit magashiányos. A sztereóképe icipicit zavaros, ami úgy jelenik meg, mintha mondjuk egy fuvolával skálázó zenész a játék közben föl-alá sétálna a színpadon. A manapság divatos belső nézetű lövöldözős játékokban ez tetten érhető, de egyáltalán nem zavaróan.

A sugárzó rész egyben talapzatként és a fejhallgató rész tartójaként is szolgál. Ezen kapcsoló gombot nem találunk, a sugárzást akkor kezdi el, ha a bemeneten jelet érzékel.

Tölthető elemeket is kapunk mellé, aminek töltése rendkívül egyszerű: csak vissza kell helyezni a fejhallgatót a talapzatára, és máris megindul az akkumulátorok töltése.

A fejhallgató rendkívül kényelmes, a fülkagylóknak megfelelően kiképzett hely áll rendelkezésre, így akár órákon át a fejünkön lehet anélkül, hogy kellemetlenséget okozna. Ráadásul annyira stabilan ül az ember fején, hogy még táncolni is lehet benne.

A szolgáltatások közül kicsit hiányoltam az automatikus tuningolást, ami a másik tesztelt AKG fejhallgatóban, a 355-ösben benne van. De lehet olyan készüléket is kapni, a 405-ös továbbfejlesztett változatát, a 455-öst, amelyben ez a szolgáltatás is benne van.

AKG K 405 UHF	
Tipus:	Rádiós
Ár:	34.990 Ft
Gyártó:	AKG
Forgalmazó:	ATEC Kft. (www.atecaudio.com)
Szeret	Nem szeret
<ul style="list-style-type: none"> • jó hangminőség • egyszerű elemtöltés • stabil talapzat • kényelmes 	<ul style="list-style-type: none"> • viszonylag rövid használati idő
Hangminőség (60%):	4,0
Ár (25%):	2,0
Kivitelezés (15%):	4,5
3,6	



PHILIPS SBC HC400

A fejhallgató hangjai jók, kisebb szépséghibákkal: magas hangjai kicsit zörgősek, karcosak, és enyhén mélyhiányos. Ám ezek még nem befolyásolják érdemben a zenehallgatási élményt, viszont a rendkívül magas alapzaj már igen. Hangosabb zenék ezt könnyen elnyomják, ám a csendesebb részeknél bizony hallani a háttérben.

Kivitelezése rendkívül designos, ám sajnos kissé kevésbé kényelmes, mint az AKG készülékek. A sugárzó egység a kapott jelek hatására kapcsol be.

Elemeket kapunk hozzá, ami természetesen a készülék sugárzó egységével tölthetünk is, ám kicsit kényelmetlen módon. Miatán ugyanis a fejhallgatót visszahelyeztük a talapzatára, egy kis kábellel össze kell kötönnünk a két részt, hogy a fejhallgatóban található akkumulátorok töltődjenek. Ez még mindig sokkal jobb megoldás, mint amit a Sony rádiós fejhallgatójánál találhattunk, de a rádiós AKG-k és az infrás Sony újratöltése lényegesen egyszerűbb.

Sajnos az automatikus tuningolás ebből a készülékből is hiányzik. Ára a többi rádiós készülékhez képest rendkívül kedvező, és ezen árkülönbség mögött szerencsére nincs minőségbeli lényeges minőségbeli eltérés.



AKG K 355 UHF

A tesztelt fejhallgatók közül egyedül ez a darab rendelkezik a tulajdonsággal, hogy automatikusan képes beállítani magának azt a frekvenciát, ahol a sugárzó rész ad (autotuning). Bár ezt az állítást minden készüléknél (elvileg) csak egyszer kell elvégezni, később pedig legfeljebb egy kicsit utánhangolni, azért rendkívül kényelmes megoldás, hogy nem kell ezzel bajlódni.

Kinézete tökéletesen egyforma a K 405 UHF készülékkel, csak színükben, és abban térnek el egymástól, hogy a 405-ös tolokapszólóját, itt nyomógomb helyettesíti a fejhallgatóban. Tehát kényelmében és stabilitásban ugyanazt nyújtja, és ugyanúgy csak vissza kell helyezni a talapzatára, hogy az elemek töltődése megkezdődjön.

Hangminősége kicsit gyengébb, mint a 405-ösé, viszont ennél a készüléknél nem tapasztaltuk a hangok csúszkálását, vagyis a sztereóképek zavarosságát. A magas hangjai kicsit érdekes, és enyhén mélyhiányos. A megszólalásai viszont kifejezetten jók, nagyon szépen visszaadja a hirtelen hangokat, mint például egy dob feldübörgését.

Ennek a készüléknek tetszetek a legjobbban a szolgáltatásai, hangminősége is csak egy hajszálnyival rosszabbak a győztesnél.



PHILIPS SBC HC065

A másik Philips fejhallgatóhoz hasonlóan sajnos ennek is magas az alapzaja. Ha lejjebb tekertük a hangerőt a fejhallgatóban (hogy kevésbé zúgjon), és az erősítőn található kimenet hangerejét tekertük feljebb, akkor viszont nagyon torz hangképet kaptunk, úgyhogy ez sem jó megoldás. Egyébként nincs rossz hangja, be lehet állítani, hogy szépen szóljon, ám a dinamikája kicsi, ami annyit jelent, hogy a szép hangzás könnyen eltorzul, ha egy mozgalmassabb, nagyobb dinamikájú zenerész következik. Kicsit mélyhiányos és torz.

Elemeket sajnos nem kapunk mellé, így természetesen a töltésükre sincs mód, aminek hatására üzemeltetési költségei valószínűleg kicsit magasabbak. Talapzata sincsen, a sugárzó egység csak egy kis doboz, ami csak erre és az AKG infrás készülékére jellemző. Automatikus bekapcsolást se várjunk egyik részegységétől sem, mindkettőt kézzel kell kapcsolgatnunk. Ára viszont rendkívül kedvező, cserébe viszont kevés extra szolgáltatást kapunk, ám a hangja az olcsóságához képest nem rossz (az itt tesztelt infrások között a legjobb, azonban egy normál drótos vagy egy jobb rádiós fejhallgató minőségétől még messze van).

Philips SBC HC400	
Tipus:	Rádiós
Ár:	19.990 Ft
Gyártó:	Philips
Forgalmazó:	Philips Magyarország Kft. (Tel: 382-1700)
Szeret	Nem szeret
<ul style="list-style-type: none"> kedvező ár jó hangminőség szép design 	<ul style="list-style-type: none"> bonyolult elemtöltés nehéz visszahelyezni a fejhallgatót a talapzatra
Hangminőség (60%):	3,2
Ár (25%):	4,0
Kivitelezés (15%):	3,5
3,5	

AKG K 355 UHF	
Tipus:	Rádiós
Ár:	33.800 Ft
Gyártó:	AKG
Forgalmazó:	ATEC Kft. (www.atecaudio.com)
Szeret	Nem szeret
<ul style="list-style-type: none"> autotuning egyszerű elemtöltés stabil talapzat kényelmes 	<ul style="list-style-type: none"> viszonylag rövid használati idő
Hangminőség (60%):	3,5
Ár (25%):	2,0
Kivitelezés (15%):	5,0
3,4	

Philips SBC HC065	
Tipus:	Infrás
Ár:	9.990 Ft
Gyártó:	Philips
Forgalmazó:	Philips Magyarország Kft. (Tel: 382-1700)
Szeret	Nem szeret
<ul style="list-style-type: none"> kedvező ár infrásához képest jó hangminőség 	<ul style="list-style-type: none"> nincs tölthető elem nincs talapzat nincs automatikus bekapcsolás
Hangminőség (60%):	2,5
Ár (25%):	5,0
Kivitelezés (15%):	1,0
2,9	



SONY MDR-RF450RK

A hangja tipikusan olyan, mint amilyen a japán gyártmányoké általában. Mesterségesen kiemelt mélyek és magasak jellemzik (valódi mélyek és magasak nincsenek), de legalább nem torzít. Játsszani és tánczenére valószínűleg jó, de vajt fülűeknek nem ajánlott.

Ötletes megoldás, hogy a fejhallgató-rész bekapcsolásával nem kell bajlódunk, hanem amikor föl vesszük, a középső rugalmas pánt megfeszüléséből ezt a készülék is érzékeli, és bekapcsol. A talapzaton viszont – legnagyobb megdöbbenésünkre – nincs automatikus bekapcsolás (a beérkező hangjelekre), és enyhén instabil, könnyen felborul.

Tölthető elemeket mellékelnek hozzá, amelyek töltésére is lehetőség van, ám sokkal kényelmetlenebb módon, mint a többi szerkezetnél. Itt ugyanis a sugárzó egység talapzatába építettek bele egy elemtöltőt, vagyis az elemek feltöltéséhez ki kell vennünk azokat a fejhallgatóból, majd feltöltés után rakhatjuk vissza. Máshol sokkal kényelmesebben sikerült a töltést megoldani.

Hangminőségéhez és szolgáltatásaihoz képest kicsit sokalltuk az árát, hisz' a rádiós AKG-k ára sem sokkal magasabb, hangminőségben és szolgáltatásaiban viszont magasan verik ezt.

SONY MDR-RF450RK	
Tipus:	Rádiós
Ár:	31.990 Ft
Gyártó:	Sony
Forgalmazó:	Sony Center (Tel: 318-8671)
Szeret	Nem szeret
<ul style="list-style-type: none"> ötletes megoldások 	<ul style="list-style-type: none"> minőségéhez képest magas ár tülbonyolított elemtöltés
Hangminőség (60%):	3,0
Ár (25%):	2,0
Kivitelezés (15%):	3,0
2,8	



Panasonic RP-WH20

Már első ránézésre kissé fapados érzése támad az embernek, ugyanis a Panasonic fejhallgatója designjában és kivitelezésében még a régi korszakot képviseli. A fejméret meghatározásához még a „kihúzó” módszert használja (az összes többi – mint a képeken is látszik – rendelkezik egy fix külső kerettel, és egy rugalmas belső csikkal, ami pont annyira nyúlik meg, hogy mindenkinek kényelmes legyen), a fülkagylóknak nincs kialakított hely, és mivel elég erősen szorítja az ember fejét, hosszabb viselés esetén kényelmetlenné válik, de épp' ezért nem esik le könnyen a fejről.

Hangminőségére a rendkívül magas alapzaj a jellemző, de a megszólalásával nincs nagyobb baj. A probléma ott van, hogy a különböző zavaró hatásokat nagyon könnyen fölveszi a készülék, és ez bizony sokat ront a zenék és a játékok élvezhetőségen.

Kényelmi funkciókkal ez a készülék nincs túlságosan fölszerelve. Az egyetlen dolog, hogy a sugárzó egységet fölhasználhatjuk tartóállványként, amikor a készüléket éppen nem használjuk. De egyik részegység sem kapcsol be automatikusan, és elemeket sem mellékelnek hozzá, és nincs töltési lehetőség sem, ami az üzemeltetési költségeket jócskán megnöveli.

PANASONIC RP-WH20	
Tipus:	Infrás
Ár:	11.990 Ft
Gyártó:	Panasonic
Forgalmazó:	Panasonic Magyarország Kft. (311-7492)
Szeret	Nem szeret
<ul style="list-style-type: none"> alacsony ár talapzat 	<ul style="list-style-type: none"> nincs tölthető elem kényelmetlen gyenge hangminőség
Hangminőség (60%):	2,0
Ár (25%):	4,0
Kivitelezés (15%):	1,5
2,4	



SONY MDR-IF330RK

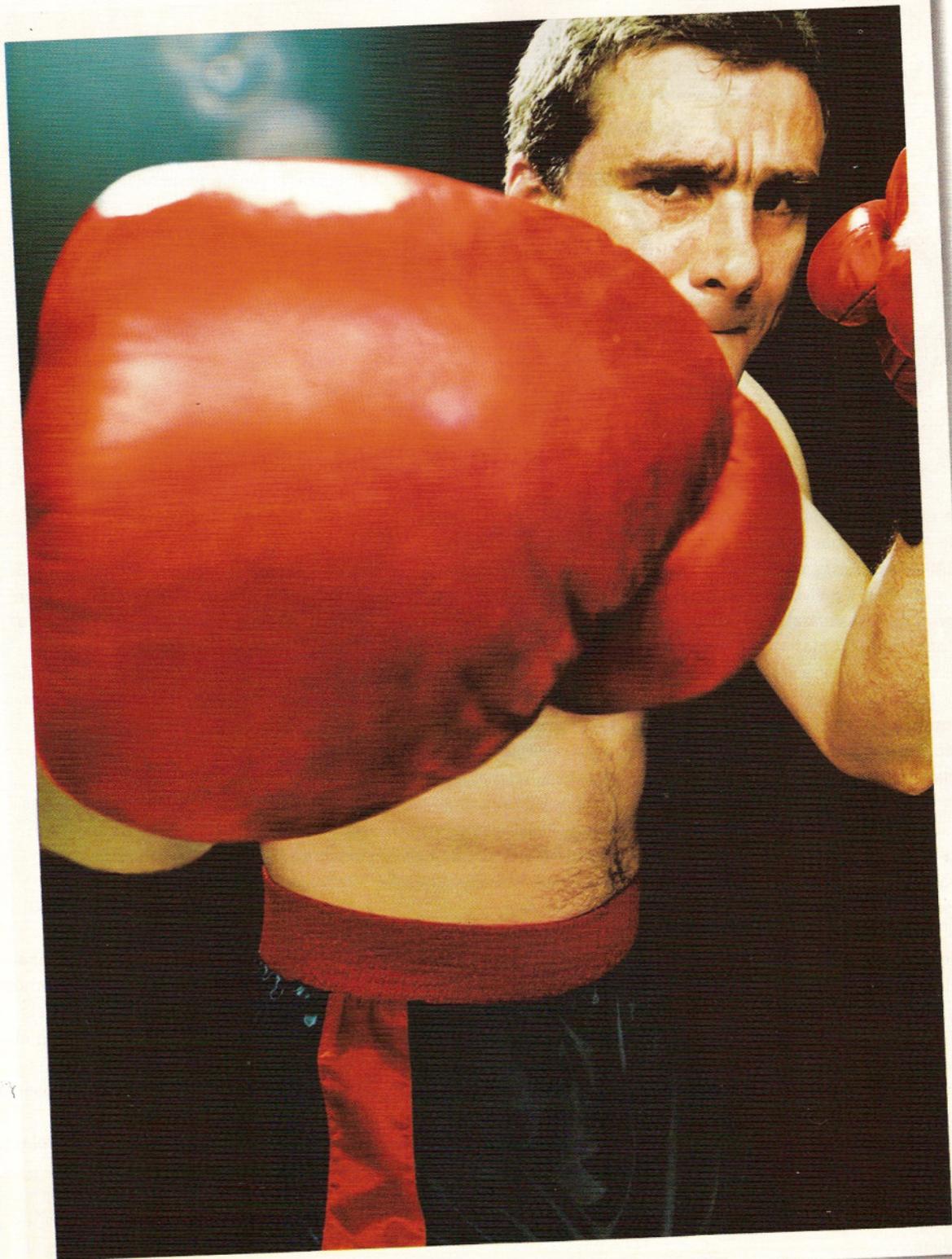
A készülék hangminősége nem túl jó. Iszonyatosan alapzajos, ebben is megtalálható a másik Sony-nál már említett túlzott mélykiemelés, ami ráadásul meglehetősen csúnyán szól. Magas hangjai nem nagyon vannak, ami pedig van, az orrhangon szól.

Töltése rendkívül egyszerű: a talapzat tetejéből két fémpöcök áll ki, melyek beakadnak a fejhallgató pántjába, mikor visszahelyezzük azt, és azon keresztül tölti fel az elemeket.

Mindkét részegységének bekapcsolása teljesen automatikus, vagyis a sugárzó egység a bejövő jelek hatására, míg a fejhallgató egység a másik Sony fejhallgatónál megismert módon, a rugalmas szalag megfeszülése révén indul. Amit viszont nem értek, hogy miért volt szükség arra a kapcsolóra, amely meghatározza, hogy melyik bemenetről kapja a sugárzó egység a jeleket. A többi készüléknél ennek kiválasztásához nem kellett emberi beavatkozás.

A fentebb említett, korántsem túl hízelgő jelzőket figyelembe véve az ára irreálisan magasnak (pont ugyanannyi, mint a második helyezett Philips rádiós fejhallgatóé). Viszont a többi infráshoz képest több szolgáltatást nyújt, például csak ehhez kapunk tölthető elemeket.

SONY MDR-IF330RK	
Tipus:	Infrás
Ár:	19.990 Ft
Gyártó:	Sony
Forgalmazó:	Sony Center (Tel: 318-8671)
Szeret	Nem szeret
<ul style="list-style-type: none"> ötletes megoldások tölthető elemek az infrások közt egyedül 	<ul style="list-style-type: none"> minőségéhez képest magas ár gyenge hangminőség
Hangminőség (60%):	1,5
Ár (25%):	4,0
Kivitelezés (15%):	3,5
2,4	



MEGTÉVESZTŐEN VALÓSÁGHŰ.



Ha ijedten elkapta a fejét egy ekkora pofon elől, akkor sem kell aggódnia. Mindez csak azért történt, mert a képet a világ jelenlegi legfejlettebb tintasugaras nyomtatási eljárásával állították elő – a HP PhotoREt precíziós technológiájával, amely forradalmi változást hozott a nyomtatásban. Ez az a technikai megoldás, amely lehetővé teszi nyomtatóink számára, hogy akár 16 miniatűr tintacseppet juttassanak el minden parányi képpontba. Az eredmény: lenyűgöző minőségű, fotórealisztikus képek – anélkül, hogy mindez a sebesség rovására menne. Egy szó mint száz, bármennyire siet is, képei ezután mindig fotóminőségűek lesznek, így semmi más nem múlhatja felül őket. Mert olyanok, mint maga a valóság.

HP DESKJET NYOMTATÓK
HP PhotoREt technológiával

 **HEWLETT
PACKARD**
Expanding Possibilities



AKG K 211 IR

A hangjára az enyhe mély- és magashiánnyosság jellemző, de a közép magas hangokat szépen szólaltatja meg. Ám a szabad mozgást, így a drótnélkülség élvezetét erősen gátolja, hogy az infrásugarak függőleges szórása nem túl nagy. Ha nem pont egy vonalban van velünk a sugárzó egység, akkor, ha nem is megy el a hang, de már aránylag kicsi (kb. 15 fokok) függőleges eltérés esetén is egyre erősödő zúgás hallhatunk, ami az összehatást erősen zavarja.

A kényelmi funkciókkal való felszereltsége egy az egyben a Philips fejhallgatójához hasonlít. Ugyanúgy nincs talpazata, szintén egyik részegységénél sincs automatikus bekapcsolás, és tölthető elemeket sem mellékelnek hozzá. A sugárzó egység kivitelezése kicsit designosabb, a LED-eket itt ugyanis eltakarták egy sötét színű műanyaggal, a fejhallgató rész viszont, a Panasonichoz hasonlóan, még a régebbi korokat képviseli. A fejméret még ugyanúgy, kihúzó módszerrel állítható, és a fülkagylóknak sincs kialakított hely.

Összességében egy teljesen átlagos fejhallgató, közepes árral, és mindenféle extra szolgáltatás nélkül.

AKG K 211	
Típus:	Infrás
Ár:	11.990 Ft
Gyártó:	AKG
Forgalmazó:	ATEC Kft. (www.atecaudio.com)
Szeret	Nem szeret
<ul style="list-style-type: none"> • alacsony ár 	<ul style="list-style-type: none"> • nincs tölthető elem • kényelmetlen • gyenge hangminőség
Hangminőség (60%):	2.0
Ár (25%):	4.0
Kivitelezés (15%):	1.0

24



AKG K-66

Az összehasonlítás kedvéért kért néhány drótos fejhallgató közül végül az AKG K-66-osa lett az etalon, ehhez mértük a tesztben szereplő készülékek hangminőségét (ez számít 5-ösnek a hangzás értékelésénél). Hangmérnökünk értékelése szerint igazi, karakteres mély hangok, kiegyenlített és nagyon szép levegős hangzás (a magas hangoknál a felharmónikusok is szépen hallhatóak) jellemzi.

Kényelmességben is használhattuk volna etalonként, hosszú órákon át viselhetjük anélkül, hogy kellemetlenül nyomná a fülünket. Akit nem érdekelnek a cikkben szereplő drótnélküli készülékek, azoknak bátran merem ajánlani.

Ára: 9.500 Ft

Tapasztalataink

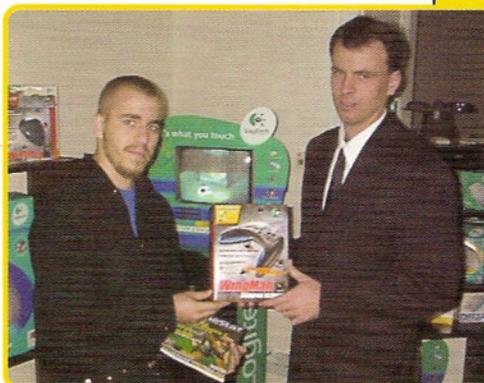
Mint legfőbb tapasztalatot, leszűrhetjük a tesztből, hogy a rádióhullámokkal kommunikáló készülékek jobb hangminőséget produkálnak, viszont ennek megfelelően egy árkategóriával drágábbak is, mint az infravörös fényt használók. De az árkülönbséget nem csak hangzásukban fellelhető különbség

okoza, hanem a felszereltségükben jelentkező igen jelentős eltérések is. A rádiós fejhallgatók mindegyikénél lehetőségünk volt a csomagban benne foglalt elemek töltésére (többé-kevésbé kényelmes módon), míg az infrásoknál csak a Sony-nál kaptunk ilyet. Automatikus bekapcsolást is gyakrabban találhattunk a rádiósoknál, mint az infrásoknál.

Ami az adott hangminőségi osztályzatokat illeti, számítógépes programok hanghatásainak hallgatására voltaképpen mindegyik készülék alkalmas, a mostanában használatos egy-kétezer forintos kis aktív hangfalaknál ezeknek sincs rosszabb hangjuk, azonkívül a számítógéptől amúgy sem várhatunk olyan tökéletes hangminőséget, a hangkártya ugyanis mindig fölvesz némi zörejt az alaplaptól. Hi-fi minőségű zenehallgatással viszont már csak hármastól számítottól fölfelé érdemes megpróbálkozni, ez egy kevésbé vájt fülű hallgató számára tökéletesen megfelelő.

Mindenki eldöntheti, hogy a mozgásszabadság és az, hogy egy kábel nem tekerződik keresztül az asztalán vagy szobáján, mennyi pénzt ér meg neki. Mint láthattuk (és már előre sejtettük) a hangminőség kicsit elmarad attól, mint amit egy drótos fejhallgató nyújtani képes (egy jó minőségű, mélynyomós hangfalrendszerrel már nem is beszélve), de találtunk olyan darabot is, amely egy normál átlagember számára zenehallgatásban is még élvezhető minőséget nyújt.

Pelace



Aki a Compfair kiállításon meglátogatott bennünket, az jogosan izgulhatott a fődíj sorsolásakor. A szerencse végül is Csókás László kecskeméti olvasónknak kedvezett, és már bizonyára nem bánja, hogy ellátogatott a GameStar standjához. A Logitech Magyarország által felajánlott nyereményt, a Logitech Wingman Extreme gamepadet Kőszegi Mihály, a Logitech hazai képviselőjének vezetője adta át jelenlétünkben.

Ütőlag is gratulálunk !!!



A legújabb Senorg Progress PC paramétereit:

Intel® Pentium® III 733 MHz • NVIDIA® GeForce 256™ • Intel® 820 chipset

Ügyfeleink megszokták már, hogy nálunk vásárolhatják meg elsőként a legújabb technológiákat. Erre példa az 583-as típusunk, amely hihetetlen sebességgel fogja futtatni kedvenc programjait. Szeretné kipróbálni? Jöjjön el hozzánk, és győződjön meg róla személyesen! Amennyiben nincs szüksége ekkora teljesítményre, akkor is komplett megoldást tudunk nyújtani a legegyszerűbb Celeronos munkaállomástól az akár négyprocesszoros szerverekig. Minden gépünk a legmodernebb szabványok szerint készül, amelyek évek múlva is megállják helyüket. Alapvető követelmény a későbbi könnyű és olcsó fejlesztettség, ezért bővíthetők a széleskörűen elterjedt, kedvező árú PC alkatrészekkel. A számítógépek háza a **három év garancia** elvesztése nélkül felnyitható, így a későbbi esetleges átalakításokat akár saját maga is elvégezheti.

Senorg Progress PC 522

- Intel® Celeron™ processzor 400-500 MHz
- 64 MB SDRAM PC-100
- **15 színes monitor**
- 4.3 GB Ultra-ATA/66 HDD
- Intel® Direct AGP VGA
- 40X Sony CD-ROM
- Intel® 810 chipset
- Senorg alaplap 66/100 MHz
- AC 97 hangchip
- Aktív 80 Watt hangszóró
- **Microsoft Windows 98**
- ATX technológia
- Billentyűzet
- Egér

Senorg Progress PC 553

- Intel® Celeron™ processzor 400-500 MHz
- 64 MB SDRAM PC-100
- **15 színes monitor**
- 4.3 GB Ultra-ATA/66 HDD
- Intel® Direct AGP VGA
- 40X Sony CD-ROM
- Intel® 810 chipset
- Intel® CA810 alaplap 66/100 MHz
- Intel® 82559 100Mbps LAN
- Sound Blaster PCI64 hangchip
- Aktív 80Watt hangszóró
- **Microsoft Windows 98**
- ATX technológia
- Billentyűzet
- Egér

Senorg Progress PC 560

- Intel® Pentium® III processzor 500-700 MHz
- 64 MB SDRAM PC-100
- 100 MHz rendszerbusz
- **15 színes monitor**
- 4.3 GB Ultra-ATA/66 HDD
- Intel® 740™ 8MB VGA
- 40X Sony CD-ROM
- Intel® 440ZX chipset
- Senorg alaplap 66/100 MHz
- Sound Blaster 16 hangchip
- Aktív 80 Watt hangszóró
- **Microsoft Windows 98**
- ATX technológia
- Billentyűzet
- Egér

Senorg Progress PC 583

- Intel® Pentium® III processzor 533-733 MHz
- 128 MB SDRAM
- 133 MHz rendszerbusz
- **15 színes monitor**
- 13 GB Ultra-ATA/66 7200RPM HDD
- ELSA Erazor X (GeForce 256) 32 MB VGA
- Sony DVD-ROM
- Intel® 820 chipset
- Intel® CC820 alaplap 100/133 MHz
- SoundBlaster Live!
- **Microsoft Windows 98**
- ATX technológia
- Billentyűzet, Egér

400 MHz199.500 Ft
433 MHz204.500 Ft
466 MHz210.500 Ft
500 MHz228.500 Ft

400 MHz214.500 Ft
433 MHz219.300 Ft
466 MHz226.100 Ft
500 MHz243.900 Ft

500 MHz259.900 Ft
550 MHz320.000 Ft
600 MHz387.400 Ft
650 MHz425.100 Ft
700 MHz478.900 Ft

533 MHz452.400 Ft
600 MHz502.100 Ft
667 MHz551.300 Ft
733 MHz606.500 Ft



SENORG®

Gyártó: Senorg Hungary Rt. • Tel.: (06-1) 452-1000 • Fax: (06-1) 452-1069

Internet: www.senorg.hu • E-mail: info@senorg.hu

Az árvaltoztatás jogát fentartjuk, áraink a 25% áfát nem tartalmazzák.



pentium® III



MP3 készítése

Rippeljük és grabbeljük, ahogy csak bírunk

Az MP3-as zenei formátumból szinte hetek alatt lett világhírű. Az alábbiakban néhány ötletet és tippet adunk azoknak, akik maguk is szeretnék MP3-as állományokat készíteni saját számítógépükkel.



Hadd kezdjem említés szinten két hiányzóval, a Freeware-rel és a nagyon szimpatikus Cdxszel – amelynek semmilyen általam letöltött verziója nem volt hajlandó futni sajnos a gépemen. Ezt a nagyon egyszerű, ám mégis okos programot nagyon jól lehet használni például rippelésre (CD-ről, .wav-ba) sőt, a beépített CDDB és a használt Blade.dll segítségével klasszul lehet vele akár MP3-akat is előállítani.

Második „hiányzóm” a MusicMatch JukeBox legújabb változata. Ez az integrált szoftver nagyon profi, dögösen néz ki stb. Azonban a sokak által nem annyira szeretett Xing eljárást használja, ezenkívül hatalmas méretű a disztribúciós file (több mint 6 mega), aki gyors hálózat mellett csücsül, igen jó tudású programot kap (persze csak a regisztráció után, hisz addig vannak korlátozások jócskán). Említést érdemel a Romániában készült Ultimate Encoder is, amelynek még sokat kell fejlődnie.

Audiocatalyst v2.0

A Xing és az Audiograber alkotói készítették ezt az integrált programot. A próba-

verzióban véletlenszerűen lehet egy CD-ről grabbelni, maximálisan 128 kbit/s sávzélességgel, illetve .wav-ból nem lehet MP3-at készíteni. Lehetőség nyílik arra, hogy azonnal MP3-ba, vagy .wav-ba, akár mindkettőbe is történjen a grabbelés. Szerecsére a beépített CDDB lehetőség megkönnyíti a grabbelést abban az esetben, ha nincs kedvünk egy CD dalainak listáját begépelni. A készítőik neveiből is kiderül, hogy Xing encodert használ, ezenkívül beépített Xing lejátszója van.

Külön érdekessége a Xing webre csatlakozási lehetőség.

Audiograber 1.60 Free

Jacki Frank Audiograbbere nagyon hasonlít az Audiocatalysthoz, hiszen az előbb említett programot is az Audiograber csapat fejlesztette. Az ingyenes és teljes közötti csak az a különbség, hogy itt is a CD trackjeinek maximum felét választja ki a program véletlenszerűen.

Az Audiograber nem tartalmaz beépített lejátszót, azonban bármilyen külső lejátszó illeszthető hozzá.

Támogatja a CDDB-t, ám beépítve csak egy MP3 encodert tartalmaz, az ingyenes Fraunhofer IIS Mpeg Layer-3 Codecet. Ez maximum 56 kbit/s sávzélességgel tud grabbelni. A többi MP3 codec külső programként csatlakozhat.

Újdonság, hogy ez a program beépítve támogatja a WMA (.asf) formátumot, amiről a GameStar második számában már írtunk. Sokkal gyorsabban grabbel, mint a Windows saját programja, így aki ezt a formátumot szeretné használni, annak ajánlom az Audiograbbert.

Megamix98.2.41.e Media Organizer

Ez egy igen nagy tudású programcsomag. Ezzel nemcsak mp3 gyűjteményünket lehet menedzselni, de akár MP3-as rádióadónkat is! Képes a CD-ről MP3-at létrehozni, azonban nagyon hiányzik belőle a CDDB támogatás. Első látásra az a verzió, amelyet én használtam, nem tartalmaz időkorlátot, sem más egyéb limitálást, szabadon felhasználható. Sajnos hosszas nyomozással sem sikerült kiderítenem, melyik codecet használja.

Használatát javaslom minden olyan kis vagy helyi rádióadónak, ahol egy PC és egy nagy winchester áll csak rendelkezésre. Ám a Megamix98 segítségével így is meg lehet egy egész adást szerkeszteni – reklámokkal és mindenféle jópofa szignálokkal.

Profi verziói a Club Edition (bárok, hotelek és éttermek részére), a Radio Edition (a rádióadók részére) és a CD-Maker (azoknak, akik csak MP3-akat akarnak csinálni).

MP3 Rip'n'Coder

Egy elég egyszerű program, ami tulajdonképpen képes .wav, MP3 vagy Mp3+ .wav formátumban is kódolni. Meglepően rövid, de elég igénytelen, nagyon kevés funkcióval rendelkezik, és az encode-olás rátája is elég limitált. Sehol egy CDDB funkció vagy MP3 opciók. Elég butácska, bár valaki biztosan ezt kedveli. Az egésznek amolyan scene hangulata van (bocsánat, ha ezzel bárkinek az érzéseit sérteném, nem áll szándékomban), inkább hobbi termék, mint komoly MP3 grabbelő program.

MP3 Strip It Digital! v5.2.0.100

Próbaverziójával egy CD-ről maximálisan 5 tracket lehet csak grabbelni. A



Táblázat/pont	CDDB	beépített encoder	külső encoder	korlátozások
Audiocatalyst/7	igen	Xing	véletlenszerű grab,	128Kbit/S sávszélesség, Nem lehet .wav-ból MP3-at csinálni
Audiograbber/8	igen	Fraunhofer	WMA, Blade, Xing	véletlenszerű grab,
Megamix/8	nem	ismeretlen	nem ismert	
Mp3Rip'n'Code/4	nem	ismeretlen	nem ismert	
Mp3 Strip It Digital/8	igen	Blade	5 dalt lehet csak	grabbelni
Soundlimit/7	nem	ismeretlen	nem ismert	
ZipAudio/5	nem	ismeretlen	nem ismert	
Zlurp/9	igen	Lame, WMA	Blade, Xing	nem ismert

*A pontszám szubjektív megítélés 1-10 között.



.wav-ot készít, majd ezután egy másik funkció segítségével kódolja le az MP3-akat. Sajnos itt sincs CDDB támogatás, ami eléggé zavaró, hiszen rengeteg opció áll egyébként a rendelkezésre. Inkább azoknak ajánlott a használata, akik .wav-ból szeretnének MP3-akat létrehozni. Nehezen található meg benne a program honlapjának elérése, és kilépésnél néha elég furcsán viselkedik.

Strip It Digitalt CDDB támogatás, beépített Blade encoder és Fraunhofer IIS Mpeg Layer-3 Codec használati lehetőség jellemzi. Semmi túlbonyolítás és cifrázás, nagyon kellemes és praktikus. Egy kis ügyességgel (a program többszöri újraindításával) egy egész CD-t gond nélkül le lehet vele grabbelni.

Soundlimit 2.51

Kellemes design, nagyon profi help opció. Két menetben grabbel. Először

ZipAudio MP3/Wave Player v1.03

Érdekes színfolt a grabber-kínálatban, hiszen ez voltaképpen egy olyan MP3 lejátszó, amellyel grabbelni is lehet. A próbaverzióban egyszerre csak egy file-t lehet kódolni (csak .wav-ból tud MP3-at létrehozni). A legfőbb gondok azonban a program kezelhetőségével voltak. Nem a Windowsban megszokott Close gombot használják, így sokszor kattintottam mellé. A kezelőszervek jelentése sem egyértelmű: inkább érdekesség, mint jól használható szoftver.

Zlurp 1.05 Build 2

Szinte azonnal a szívembe zártam a Zlurp tehénkés designját. Ez a program mindent tud! Használható benne Blade, Xing, LAME enkódolás, és WMA formátumot is tud! Persze a szokásos blade.dll-re szükség van hozzá (külső programként), ahogy a XingMP3 encoder v1.5-re is.

Még azt is megadhatjuk, hogy a track-ek neveiben milyen karakterek, mely formátumok és hogyan szerepeljenek! A hangeffektek is nagyon jópofák. Természetesen megtalálható benne a CDDB, újdonság azonban az EXTended információ, amely nagy CD boltok adatbázisából extra információkat keres egy adott lemezről. A kipróbált verzióban semmiféle korlátozást nem fedeztem fel, így bátran ajánlom mindenkinek.

Dragyon György

A fent felsorolt programok a www.sonicspot.com, illetve a www.dailympeg3.com címekekről tölthetőek le.

LS COMPUTER

a Nyugatinál

Új és használt számítógépek, alkatrészek, átépítés beszámítással!

ABIT, ASUS, SOLTEK, BIOSTAR, Super Micro, Hercules, Matrox, Diamond (5 év garanciával), Gravis (3 év garanciával), ATI, Intel, Jazz hangfalak, Leadtek videokártyák, monitorok: LG, MAG, ADI, Viewsonic, Lite-ON és még sok más!

Internet előfizetés (Datanet), monitor, nyomtató, notebook, egyéb alkatrész szervíz

PROFI

1067 Budapest, Podmaniczky u. 29. Telefon : 311-5456
w3.datanet.hu/~lsbt

Jól használható újságmelléklet CD-k tárolására, rendszerezésére, kis helyen sok CD tárolható! Ajándéknak is kiváló!

CD tartó 12 db-os: 600Ft
CD tartó 16 db-os: 650Ft
 5 db termék vásárlása esetén:
Árkedvezmény! 100Ft/db

Az árak a postaköltséget nem tartalmazzák, de 10 db termék rendelése esetén átvállaljuk!
Rendelhető színek: fekete, világoskék, közép-kék, sötétkék, bordó, barna, piros, lila, fehér, zöld, farmer, rózsaszín, sárga, narancssárga.

Megrendelhetők a gyártónál, telefonon, E-mail-ben vagy levélben:
www.elender.hu/~gyenis/ E-mail: gyenis@elender.hu
 7396 Magyarszék, Kossuth u.74. Tel./fax: 72/ 421-522
 Viszonteladók is keresünk! Egyéb termékek is rendelhetők!



Yamaha CS2x

Az ezüst az új divat?

Azon szerencsések közé tartozom, akik otthonukban csodálhatták meg a Yamaha új masináját. A CS1x után itt a CS2x, ami ezúttal nem kék, hanem ezüst színben pompázik.

Emlékszem, mikor még a CS1x-re volt mindenki ráállva, és senkinek sem jutott eszébe, hogy ennél jöhet valami sokkal jobb, ami többet tud ebben a kategóriában. De egyszer csak elterjedt a hír, hogy jön az új, titokzatos, ezüstszerű szintetizátor, és még én is bezsongva keresgéltem a neten, hátha találok egy rövidke utalást, esetleg egy képet. Persze hogy találtam, és már alig vártam, hogy kipróbálhassam. Az idő eljött, és mivel annak idején a CS1x-es cikkemre nagyon sok e-mailt kaptam, gondoltam, megérdelem a folytatás is egy oldalt.

Aki alaposabban tanulmányozta a kék elődöt, az rájöhet rögtön, hogy nemcsak színben különbözik a két hangszer. A polifónia 32-ről 64-re nőtt, a hangszínek száma pedig több mint a duplája lett, azaz így 700-nál is több gyári minta került bele, és a user memória is 256 férőhelyesre bővült.

Az amúgy kékre festett tekerők is megsaporodtak, így egyszerre nyolc paramétert állíthatunk valós időben, amelyek közül kettő szabadon hozzárendelhető. A hagyományos LPF (Low-Pass Filter) cutoff tekerő mellett most egy HPF (High-Pass Filter) szűrő is van, ezáltal kikeverhetjük a legsúlyosabb hangokat is.

A Scene memória is megmaradt, ami egy nagyon praktikus dolog. A lényege, hogy a tekerők állását elraktározhatjuk egy kétférőhelyes memóriába, és a két beállítás között a modulation kerékkel morfolhatunk, így olyan, mintha mind

a nyolc paramétert egyszerre állítanánk, mégse kell hozzá nyolc kéz.

Az arpeggiator fontos kelléke a mai zenének, főleg, hogyha összesen 40 féle közül válogathatunk. Nem kell mást tenni, csak lenyomni egy billentyűt, és tekergetni a gombokat, hiszen ezzel máris elkészülhet egy-egy divatos számnak az alapja.

A hangszer kétféle üzemmódban tud működni. Az egyik a Multi Mode, ahol 16 MIDI csatornával, és 586 XG hangszínnel dolgozhatunk. Ha átkapcsolunk Performance Mode-ra, akkor a multi beállítások elvesznek, ehelyett viszont marad 2x256 hangszín (amiért megveszik ezt a szintit), amiből egyszerre sajnos csak egyet használhatunk. Ezek a hangszínek max. 4 másik hangból állnak, így 4 MIDI csatornát el is foglalnak. A fennmaradó 12 csatornát csak külső vezérléssel állíthatjuk, és ott ismét csak az XG hangok működnek. Röviden összefoglalva egyszerre csak egy hangszínt tudunk működtetni a performance-ok közül, de ezek olyanok, amikért sokan „ölni” is képesek lennének. Aki pedig megveszi ezt a hangszer, az idővel úgyis rájön, hogyan lehet egyszerre több ilyen hangot is megszólaltatni – mert állítólag lehetséges, csak a leírásból kifelejtették, ugyanúgy mint az elődjénél.

Ennek a fontos dolognak a megoldását ismét a vásárlókra hagyták, de tudtommal működik már néhány website, ahol sok fiatal srác megosztja egymással a jobbnál jobb lehetőségeket. De mire erre mindenki rájön, addigra már meg is fog jelenni az új okosság, ami körül megint nagy a felhajtás, de még



kevesen látták, a neten is csak egy-egy rosszabb minőségű képet látni róla, egy rövidke leírással. Ő lesz egyébként a CS6x, amibe információim szerint egy kis sampler is be lesz építve, nem lesz gond a MIDI-vel sem, szóval minden zenész álma. Várhatóan szerény kis hazánkba is ellátogat egy-egy példány, remélhetőleg hozzám is betéved majd egy, így arról Ti is tudni fogtok...

Addig is álmódjatok sok kis ezüstszerű szintetizátorról, és nézzétek meg élőben a CS2x-et a Yamaha bemutatótermében a Múzeum krt. 10. alatt, vagy csörögjetez bővebb információért a 267-2351-es számra.

Skywalker

COMPUTER



KARÁCSONY

Computer Karácsony '99

December 10-12. Budapest, Műszaki Egyetem

Az Egyetem Központi épületének aulája ad helyet annak a nagyszabású rendezvénynek, amely az év végi hajtás utáni kikapcsolódást, az önfeledt játékok és a karácsonyi bevásárlás lehetőségét kínálja.

A programok között

- japán és koreai sportbemutatók, (kendo, taekwon-do, karate)
- a legnevesebb hazai lányzenekarok,
 - Baby Sisters,
 - Fresh,
 - C'est la Vie és
- UP! party + lemezbemutató koncert
- a meghirdetett Lara Croft hasonmásverseny nyilvános döntője szerepel a megrendezésre kerülő izgalmas versenyek mellett.

Minden érdeklődőt szeretettel várunk ingyenes rendezvényünkre.

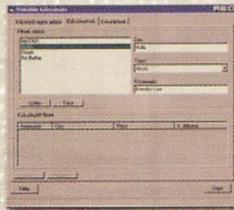
Star User rovat tartalom, 1999. december

Processzor körkép, 1999. november:

Havonta, vagy akár hetente lehetne újabb helyzetjelentéssel szolgálni az AMD és az Intel gigászi összecsapásáról. Az eddig az Intel után rohanó, az újabbnál újabb technológiákat lemásoló AMD-ból a 3DNow!, majd az Athlon (K7) kifejlesztésével egy csapásra úttörő lett. No de mit is várhatunk az újévben?

Delphi:

Előző cikkünkben a Thread-ek - avagy szálak - elméleti részével ismerkedhettünk meg. Most a gyakorlati részt, példák segítségével tekintjük át.



Visual Basic:

Mostani cikkünkben - folytatva az elkezdett példaalkalmazást - áttekintjük, hogyan készíthetünk adatbázis kezelő alkalmazásokat Visual Basic-ben. Az adatbázis-kezelő "motor", amit használni fogunk az ún. ADO objektummodell.

Cheat-ek:

Szokásos extra csalással és számos olvasó kérdés megválaszolásával foglalkozik Cheat rovatunk.

Kommunikáció:

Rovatunk most a dinamikus HTML létrehozás alapjait feszegeti, szó van a CGI típusú programokról, az ISAPI szkriptekről. A sorozat következő részeiben megismerkedünk a CGI szkriptek alkalmazási lehetőségeivel, a létrehozásukhoz szükséges konkrét ismeretekkel, illetve elkezdjük a Delphi kapcsolódó komponenseinek tárgyalását.

Kérdezz-felelek: winchester-ek

Kedvenc adattároló eszközünkről, a winchester-ről lesz szó új cikksorozatunk első részében. A "Kérdezz-felelek" játék mondhatni minden "korosztály" számára hasznos olvasnivaló lehet, hiszen nem csak a kezdőknek, hanem akár a vérbeli profioknak is mondhat újat.



Adatbázisok:

Sorozatunkat tovább folytatjuk a maradék fontosabb SQL parancs tárgyalásával, majd DBase IV-ben konkrét példát, - egy számlázó és készletnyilvántartó programot - veszünk az elhangzottakra.

Flash memóriák:

A számítástechnikában is egyre gyakrabban használatos kifejezés a Flash, de ezt a szót is egy kis homály fedti. Ebben a hónapban elméleti hardver rovatunk annak járt utána, hogy pontosabban mit is takar ez a technológia.



AQUA computer

1072 Bp., Dohány u. 36.
Tel/Fax: 322-46-58, 343-45-44
Faxbank: 233-36-66 / 1135
H-P: 10-18 Szó.: 10-13

Gyere hozzánk vásárolni!

Számítógép konfigurációk a legkedvezőbb áron, akár részletre is!

Cordless Desktop (rádiós billentyű + cordless wheel mouse)
24.530,- +áfa

SoundMan X1
15.540,- áfa

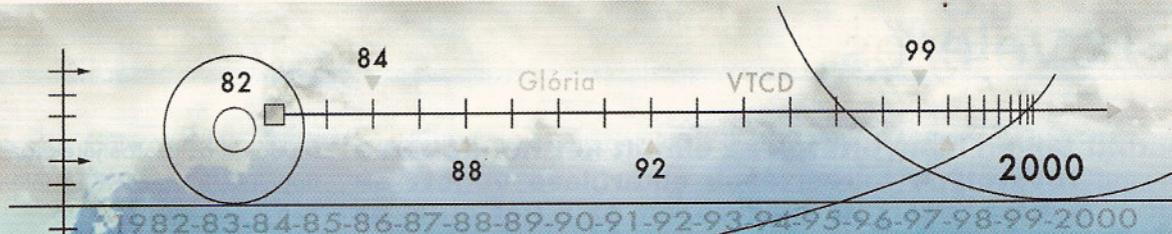
13.000,-+ áfa

Cordless Mouseman Wheel
Karácsonyi ajándék játék CD!
Logitech (subwoofer + 2 szatelit, CD író szoftver, 100 zeneszám Mp3 formátumban)

32.820,- +áfa
WingMan Formula Force (erővisszacsatolásos kormány & pedál)

11.080,- +áfa
Cordless Wheel Mouse Special Edition (4 színben, cserélhető előlapokkal)

VAR COMPUTER
Üzlet nyitvatartás E-mail: var@var.hu
H-P 09.00-17.00 Web: www.var.hu
1149 Budapest Fogarasi út 11/a
Tel: 22-22-827; Fax: 36-32-781



VTCD VIDEOTON

Kompaktlemez-Gyártó Kft.



- CD-AUDIO ●
- CD-TEXT ●
- CD-EXTRA ●
- CD-ROM ●
- CD-ROM/XA ●
- CD-I ●
- PHOTO-CD ●
- VIDEO-CD ●

- Ø 80mm ●
- Ø 120mm ●

Kompakt technológia

E-mail: vtcd@mail.datanet.hu Internet: www.vtcd.hu

Tel.: (06-22) 329-132
Fax: (06-22) 329-133

VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
a Videoton csoport tagja

8001 Székesfehérvár,
P.f.:175.

Kompaktlemez





Levelezés

Sziasztok! Sokan hiányoltátok az elmúlt két hónapban a levelezési rovatot. A félreértések elkerülése végett elmondom Nektek, azért nem szerepelt ez a két oldal az eddig megjelent lapokban, mert egy induló lapnál időre van szükség ahhoz, hogy tollat/billentyűzetet ragadjatok, és leírájatok a bennetek felmerülő dolgokat.

Erre a hónapra megpróbáltuk az eddigi lapszámokról küldött vélemények mellett olyan leveleket is betenni, amelyek általánosan előforduló problémákkal foglalkoznak. Előre szeretnénk viszont azoktól elnézést kérni, akiknek rosszul esik, ne adj' Isten sértésnek érzik, ha levelük nem kerül be teljes egészében az újságba. Sajnos, messze nem fér bele minden érdekes levél a két oldalba, így kompromisszumra kényszerülünk – ugyanilyen oknál fogva néha muszáj megvágunk a leveleket, csak az igazán érdekes részeket kiollózni belőle.

...Azt sajnálom, hogy a weblapok még nem tökéletes, de remélem ez sem várta magára. A „fórum“ mikor lesz használható?...

Üdv: Barcsa

Amikor ezen sorokat olvassátok, már működik is!

Nagyon jó a megújult a PC-X, vagyis a GAME STAR Csak a mostani számban a második CD-n egy teljes játék volt. Szerintem ez nem jó így, mert az ijének mindig régiebb. Az jobb ötlet ha több DEMO és CACHE van a CD-ken. Ez csak egy ötlet.

Géczy Levente (13)

Levente! Bár véleményeddel nem vagy egyedül, mi mégis úgy gondoljuk, sokaknak igenis tetszik, ha teljes játék van a CD-n, főleg, ha egy ennyire új programról van szó, mint a Rage of Mages II, aminek az európai premijere mindössze négy hónapja volt.

Mit jelent egy újonnan induló lapnál az, hogy „HA EDDIG SOHA NEM VOLTÁL ELŐFIZETŐNK...“? Én elég régóta olvasója és előfizetője voltam a PC-X-nek, s mivel az első szám elég meggyőző volt, s a PC-X előfizetésem is lejár (de már upda-

te- eltem a dolgot) én a GAMESTAR-ra új előfizető vagyok. Namármost nekem jár a játék, vagy sem?

K.T.

Sajnos azt kell mondjuk, Neked ez alkalommal nem jár a játék. De az előfizetésüket megújítóknak is kitalálunk valamilyen akciót a közeljövőben, ezt megígérjük Nektek!

Épp ma jött a második szám, így írok már egy kis kritikát eme új magazinnal.
1.: Az új design tetszik: egyszerű, de mégis jól néz ki, és nem kell elveszett betűk után keresgélni a háttér miatt.
2.: King az új értékelődoboz, szerintem csak a „Van másik“ rész fölösleges. Többet érne helyette egy néhány mondatos értékelés, mert a „Szeret-nem szeret önmagában nem tudja kifejezni, hogy egy játék például miért kapott 6-ost. (jó, ott van a cikkben a részletes leírás, de valahogy mégis jobb, ha külön ott van a lényeg)

Sokáig tartott kitalálni az értékelő dobozt, amikor nekiültünk megtárgyalni a születő lap dolgait. Sokat vitatkoztunk azon, hogy egyáltalán százalékban, pontokkal, vagy hogyan is értékeljük a játékot. Végül is kompromisszumot kötöttünk, és létrejött ez az értékelő doboz. Egyelőre ez marad, de előbb-utóbb biztosan változtatunk rajta.

4.: Tetszik a sok internetes hír és oldalajánló, és nagyon pozitív a 3 oldal zeneajánló is. (nem egészen érttem az előző szám negatív cd-borítóit, de ez akár gyártási hiba is lehet, a tördelés rejtelmait sajna nem ismerem - vagy olyanjai nincsenek is?)

Vannak neki bőven, viszont az első szám fura zeneajánlójáról a nyomda ördöge tehet...

5.: Jók a hálózatos játékhoz nyújtott tippek is, főleg mert egyjátékos módban is sok alkalmazható.

-peat-

Hi ALL of GAMESTAR!!!

Jók vagytok, nálam nagyon bejött az újság. Eddig ZED-es előfizető voltam, ez érdekelt, milyen lesz az új. Szerencsére jó lett. Egyetlen problémám van, a következő: Hogyan lehetne azt kiküszöböltök, hogy az előfizetők(pl.:ÉN)Ne 5 nappal később kapják meg az újságot, mint azok akik árusnál veszik. Nem csak az első GAMESTAR-rol van szó, hanem ez így megy már régóta. Mikor kézhezkapom a lapot addigra nehéz erőfeszítembe kerül, hogy nem tudom a tartalmát, mert az egész sulí ott olvassa az orrom előtt s az van, hogy júúú muti, neked már megvan? Na csak a híreket, na csak ezt, na csak azt és mire ideér már csak a CD-t nézem meg, mert kívülről tudom az egészet, és azért egy 1000 ft-os újságot csak elolvasnék mielőtt a fiokba süllyesztem évszázadokra. (valószínűleg)Előfizetőtök (maradok)

Grafl Péter

A jövőben a hónap első keddjére lesz időzítve az újság megjelenése. Az előfizetőknek pedig, ha nem is hetekkel, de egy-két nappal biztosan a megjelenés előtt eljuttatjuk a lapjukat.

Helló Gamestar!

Kérésem a következő lenne: a honlapon lehetne létrehozni egy listát amely a PC-Xben és a Gamestarban megjelent végigjársásokat tartalmazná. Aszerint, hogy melyik játék végigjársását melyik régebbi számban található meg. Ez segítené az olvasótáborot mit-hol keressen és melyik régi számot rendelje meg.

Bunder Krisztián

Köszönjük az ötletet! A honlap a következő néhány hétben kisebb-nagyobb változásokon fog átesni, a napi frissítés marad, és lehet, hogy



nemsokára meg fogjátok találni az Interneten is az újságok tartalmát.

Tisztelem a szerkesztőség minden tagjának!

Ille' Bálint vagyok, nagy gamer. Az az igazság, hogy csak a PC-X-et vettem eddig, úgyhogy kicsit megdöbbentem, amikor azt olvastam az utolsó számban, hogy ezentúl GameStar néven megy tovább a lap. No mindegy, nem elsősorban a név a lényeg, hanem a tartalom, viszont „bokros teendőim” intése mellett sajna lemaradtam az első számról! Az lenne a nagy kérdés, hogy vajh hozzá tudok-e jutni az első GameStar-hoz, mondjuk oly módon, hogy befizetem azt postai utalványon? Ti (remélem nem gond a tegez' formula) elkülditek nekem? Ha igen, azt nagyon megköszönném, akkor akár a második számot is hozzá lehetne csapni a csomaghoz. (persze azt is kifizetem :))

Szóval, ha megy a buli, akkor kérek titeket, írjátok meg, mennyi lenne a két szám együtt, illetve hogy milyen címre fizessem be az összeget.

A tegezés természetesen nem baj, lévén szerkesztőségünk átlag életkora 25 körül mozog. A régi lapszámokat pedig meg lehet rendelni utánvétellel. Telefonon a 356-0691-et kell hívni, onnan a terjesztést kérni, vagy a levelet írni.

Helló GameStar

Sok érdekes dolog van benne és örömmre kódok is. Lenne egy nagyon nagy kérésem, igaz ha nem tudjátok megcsinálni nem baj! Szeretném megkérni hogy írjátok le a Resident Evil 1 végigjátszását és kódokat hozzá.

Péter

Előre jelezzük, hogy sajnos nem áll módunkban cikkeket elküldeni Nektek, ugyanis ezeket szerzői jogok védik. A cheatekkel is hasonló a helyzet – leszámítva a szerzői jogokat –, ha ezeket a személyes kéréseket teljesítenék

naphosszat, nem maradna időnk újságot készíteni...

A végén pedig következzen egy elgondolkodtató levél:

Hello GameStar!

Íme a legelső levellem a legelső GameStar-ról a legelső levrov-ba. Árpi bácsi kérdezte, hogy mit szólok hozzá, hát tessék, itt a véleményem.

Az újság design-ja: Nagyon jó, tökéletes, ennél jobb már nem is lehetne! Természetesen ez csak vicc volt, mert azért ekkora hülye még én sem vagyok. Egyszerűen csapnivalóan ronda. Kezdjük talán a háttérszínnel. A kék, kékeslila, sárgás beütésű még O.K., de a rózsaszín, az hogy kerülhet bele? Mi ez, Barbie-újság? Az addig rendben, hogy a tördelő egy kicsit fel akarta dobni a lap színvilágát, de könyörgöm, ne így! Rádadásul pont a Tiberian Sun cikknél, ami a leghosszabb az egész újságban! Aki pedig kitalálta, hogy kék háttérre ríktó sárga betűkkel kell írni (120. oldal és még egy pár helyen), az biztos, hogy be volt szívva, mert ilyeneket még a részeges Pista bácsi se képzeleg a szomszédban, pedig ő már bakancslábú vízilót is látott egy zöldfülű bernáthegyi hátán! Úgyhogy gratulálok a Sight Tech Stúdióknak, hogy egy ilyen sílány munkáért le tudtak akasztani egy csomó pénzt az IDG-tól! Ja, és csókoltatom a tördelőt!

Tartalom: Az újság tartalma jó, a cikkek érdekesek, színvonalasak, információkkal teliek, s mindamellett igényesen megszerkesztettek, ahogy azt kell. Ha lehetne, az összes játéknál csináljatok egy „Más véleményt”, mert akkor sokkal objektívabb lesz a teszt. A képek elhelyezése, nagysága megfelelő, már csak a képaláírások hiányoznak alóluk.

És most következzen a lényeg, amiért ez a levél íródott:

Ha jól tudom - márpedig igen -, nemrég az IDG megvette a PC ZED-et, hogy feltuningolja egy kicsit a PC-X-et. Namost, akkor kérdem én, miért nincs az újságban szó a ZED-ről? Elvégre már az is az IDG tulajdona, nyugodtan kirakhatta volna, nem lett volna semmi gond. Én elhiszem, hogy az IDG a ZED

létezésének még a gondolatát is el akarja tüntetni, de ez már egy kicsit túlzás, nem? Túlzás ez azért, mert a GameStar 20 cikkírójából 10 ex-ZED-es, ami azt jelenti, hogy az újság felét(!) ők csinálják, és akkor szegényekről még csak nem is szólnak?! Hát, hogy van ez? Ennyire lényegtelenek a lap szemszögéből, vagy mi? Egyedüli támpontjuk az oldalak alján lévő ismerős aláírások, ami - valljuk be - nagyon kevés, s mindamellett az egész ügyet nézve - bocs, ha erős, de - tisztességtelen is.

Üi.: Kérlek, ne úgy kezd el a válaszodat, hogy én egy fanatikus ZED-hívó vagyok - ami részben igaz is -, mivel a levellemmel csupán az volt a célom, hogy felhívjam a figyelmet arra, hogy hogyan bábáztak ki több ezer emberrel, köztük az „elfeledett” ZED-készítőkkel. Remélem, ez az írás átcsúszik az IDG cenzúráján, eléri a célját, s egyben válaszra talál.

PUMA

Az első szám tördeléséről és khm, nos, avantgarde színvilágáról annyit, hogy nekünk sem tetszett, ezért megváltoztattuk. Hopp, sikerült is elérnem, hogy ne a fanatikus Zed-hívó mivoltoddal kezdjem, viszont a félreértések tisztázása végett el kell mondani, hogy a PC Zed megszűnt – a tulajdonosok szünetelték meg. Az IDG nem vette meg a Zedet, a PC-X helyett, annak jogutódjaként indított lapot GameStar néven, ahol az indulás óta dolgozik néhány lap nélkül maradt zedes munkatárs. A zedes előfizetőknek a GS-t a Zed exkiadója, a CD Pegasus Kft. postázza, tehát kérjük a Zed előfizetőit, hogy ha valami problémátok lenne, vagy nem kapjátok a lapot, a 1518 Budapest, Pf. 27-re írjátok.

Ha bárkinek van hozzászólni valójához, esetleg kérdéseket szeretnétek feltenni az újsággal kapcsolatban, írjátok a gamestar@idg.hu címre. Ha pedig szerzőinktől szeretnétek megtudni valamit, az impresszumban mindenkinek megtekinthető az e-mail címét. Várjuk leveleiteket!



KARÁCSONYI DEMOSIRATÓ

A változatosság kedvéért tekintsük mindennek a jó oldalát! Elvégre itt a tél, jön a mikulás, mindjárt itt a Karácsony, odakint szakad a hó, és a szerkesztőségi harci aranyhórcsógünk épp most fagyott meg az előtérben. Az elmúlt hónapban jó pár olyan játéknak jött ki a demója, amelyek még nyár végén, ősz elején láttak napvilágot, gondoljunk csak az Age of Empires II-re, a Total Annihilation: Kingdoms-ra vagy a Dungeon Keeper 2-re. Érdekes, vajon miért vártak velük ilyen sokáig? Ugyanakkor van egy-kettő, amely megelőzi a hivatalos kiadást, ilyen például a nyugodni képtelen Lara, aki immáron negyedszer kerget őrületbe bennünket, de előbb még a demóban jól bemelegít. És a sztárparádé folytatódik: itt az idei FIFA, nem is kell többet mondani róla, itt a Pharaoh a népépítő stratégia szerelmeseinek, a Flankerrel és az Armored Fist 3-mal jól járnak a szimulátor-lovagok is, a kommandózní vágyók pedig a Spec Ops 2. részével vezethetik le a feszültséget. És ha mindannyian jól agyonnyúztuk kedvenc kategóriánk képviselőjét, indítsuk el a Pongot, és a karácsonyi áhítatban egy gondolat erejéig emlékezzünk a régi idők letűnt játékaira, és azokra, amelyek most, ezen a CD-n, önhibájukon kívül nem lehettek velünk.

AGE OF EMPIRES II

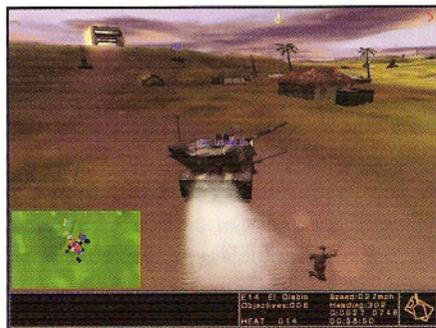
„Jobb későn mint soha” jeligével jelentette meg a Microsoft régen várt, és méltán nagy sikert aratott stratégiájának második részét. A játék már jó ideje piacon van, a demo azonban csak a múlt hónap végén látott napvilágot, a késérs cserébe azonban elég sokmindennel megajándékoztak minket a fejlesztők. Azoknak sem árt az oktatóküldetésekkel kezdenie, akik annak



idején nyomultak az első résszel, ezután érdemes belevágni a szóló küldetésekbe, majd végül multiplayerben is kipróbálhatjuk magunkat. Vigyázat! Az Age of Kings nem az a játék, amit 10 perc után abba hagy az ember!

ARMORED FIST 3

Szegény Novalogic, lassan közhely számba megy azon poénkodni, hogy sikerült-e végre 3D-gyorsíthatóvá alakítania a hajdan tündöklő, már jobbára csont elavult Voxel engine n+1. verzióját. Ezúttal tanksorozatok legújabb darabjában csillan meg, és mintha jobb volna a képminőség, de a látottak alapján nekem nem sikerült eldöntennem (ez is valami). A demóban egyébként egy „átlagos” küldetést próbálhatunk ki; onnan tudom, hogy átlagos, hogy 2 percig furikáztam össze-vissza, míg lelőttek. :-)



FIFA 2000

Az az igazság, hogy tavaly kifogytam a szuperlatívuszokból. Szerintem nincs a Földön ember, aki ne tudná, hogy mi az a FIFA 2000, legfeljebb olyanok vannak, akik utálják a focit, és ezért legyintenek, pedig ez a játék ebben az évben is szebb, látványosabb és élvezetesebb lett, mint tavaly. A fej-



lesztők idén sem könyörültek meg rajtunk: a demóban mindössze egyetlen félidőt (érzésre 2-3 perceset) játszhatunk két tök ismeretlen csapattal (gondolom, amerikaiak), és bizony a billentyűzet-kiosztást is elfelejtették mellékelni. Kárpótol érte a hangulat. Bár az idei aláfestő zenét még szoknom kell. :-)

FLANKER 2.0

Mondom a receptet: vegy egy gyors gépet, egy modernebb grafikus kártyát, csatlakoztass egy repüléshez kitalált jöyt a jobbik fajtából. Űgorj le a sarki antikváriumba, és vegyél egy Flanker kézikönyvet, ebből tanul meg a kezelését. Telepítsd a demót, paraméterezz be valami frankó kis Instant akciót (vigyázz, a vízben te is oldódsz!), aztán támaszd alá jól az állad, mert a látvány magával ragad. Kb. ezt tudom elmondani a laikus szemével. Jó sokat, majdnem másfél évet vártunk rá, de azt hiszem, megérte. Persze, érdekesebb volna megkérdezni Traut.

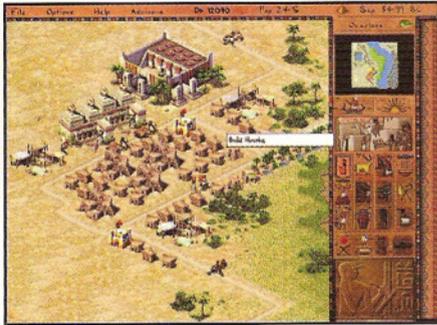


PHARAOH

A hipersiker Caesar-sorozat alkotóinak legújabb alkotása az ókori Egyiptomba repíti a lelkes vállalkozót, ahol a egy talpalatnyi földön, a sivatag és a mocsaras területek határán nekiláthat, hogy felépítse gigantikus birodalmát. A játék egyszerűen fergeteges, mind hangulatában, mind grafikájában. Bár a hieroglifákra hasonlító betűkből álló szöveg kissé nehezen olvasható, és többoldányi feladatleírás is rémisztő, nem kell megijedni. Érdemes elkezdni lepakolgatni a lakóterületeket valahol a nedvesebb részek környékén, és az észrevétel-



nül elröppenő pár óra alatt egész kis ókori lakótelep kerekedik ki a dologból.



Mélyvízben), ATI tulajoknak pedig sajnos várnia kell egy patchre!



piacra, és nekünk kissé úgy tűnt, a háttérbe szorult. A demo is késve jelent meg, de talán még nem késő, hogy kedvet csináljon, új híveket toborozzon magának. Sajnos oktatóküldetés nincs, így jobbára csak a hard core játékosok jutnak majd vele valamire.



PONG

A hajdani Atari klasszikus, a őskövület TV-foci most színes, szagos új ruhában éled újra a legyőzhetetlen nosztalgiahullámnak köszönhetően. Vajon ennyire kifogytak eredeti ötletekből a programozók, vagy a múlt szép emlékeit próbálják félgőzzel felidézni? Erről értekezünk az újság hasábjain, ahol éppen a Hasbro feldolgozása is terítékre kerül. Körítésként pedig átnyújtjuk a játék extra Lite változatát, szinte nincs is benne byte csak tiszta élvezet, mindez a jégablán pingvinekkel, vagy kettő kettő ellen a pixelhegy focipályán.

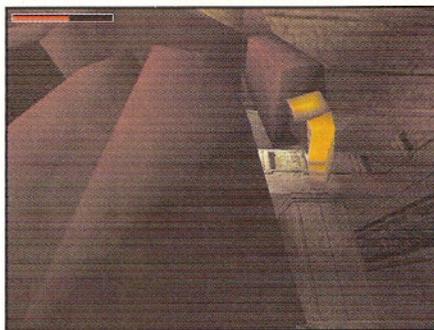


SPEC OPS2

Kommandó! Úgy jó egy éve a Spec Ops is azon játékok között volt, amely kisebbfajta kommandós-őrületet indított be. Régebben ezek a taktikai stratégiákat jobbára körökre osztott változatban játszottuk, ám manapság a valós idő és a 3D a divat. Ki kézzel rajzolja a háttérrel, ki pedig rendeli, a lényeg, hogy a feszültség kézzel tapintható! Most a nagy előd újra megrázza magát egy második résszel. A demó mindössze egy küldetésbe enged bepillantást. TNT kártyatulajok: 2.08-as Detonatornál újabb driverre van szükség (lásd Driverek a

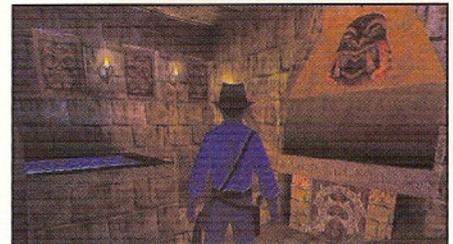
TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION

A végtelen történet ehhez képest kutyafüle, Lara negyedik alkalommal is nekivág, hogy meghódítsa számítógépeinket. Évről évre egyre szimpatikusabb nekem ez a vektorlány, ahogy dacolva mindenféle eredetiséggel, n+1. alkalommal is csont ugyanazt csinálja, csak a körülötte levő objektumokon cserelődik a textúra (most éppen Egyiptom, ha jól vettem ki). Állítólag ez pont a 4. részre nem igaz, ahol rengeteg dolgot változtattak a fejlesztők, hogy ez mégse csak egy újabb unalmas epizód legyen. A nehézségi fok biztosan változott, itt már csak 3 lépést tudok megtenni anélkül, hogy végérvényesen elakadnék, meghalnék, beszorulnék, megőrülnék.



INDIANA JONES ÚJRA KAVAR

A játék teljes neve persze nem ez, de túl hosszú ahhoz, hogy ideírjuk. Szóval, Indy újra ringbe száll, pedig ő már régi motorosnak számít a szakmában, hiszen már a C64 fémjelezte korszakban aktívan csattintgatott az ostorával platform környezetben, majd négy kalandepizódot is maga mögött hagyott, lekörözve ezzel filmbeli önmagát. A XXI. század küszöbén pedig Indy -- figyelme! -- Lara Croft kompatibilis lett! Nem vicc, a külső nézetű 3D-s akciójáték irányítását tekintve megegyezik a Tomb Raiderrel, ám kamerakezelésében még annak negyedik kiadását is mérföldekkel veri. Lehet, hogy a LucasArts bebizonyítja, hogy jól is meg lehet(ne) ezeket játékokat írni?



TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

Annyiszor mondták el és írták le, hogy közhellyé vált: a TA volt az új király, aki letaszította a Red Alertet a valós idejű stratégiák trónjáról. Ennek megfelelően nagy várakozás előzte meg a fantasy világba átültetett Kingdomsot. Hogy végül is beváltotta-e a hozzá fűzött reményeket, nehéz megítélni, mivel sok más nagy nével együtt került a

PATCHEK
 Flight Unlimited 3
 Hidden & Dangerous 1.3
 Midtown Madness
 NHL 2000 Patch 2
 Rogue Spear 2.04
 Seven Kingdoms II 1.12
 Shadow Company 1.2
 Sin 1.10
 Warzone 2100 1.09



Csalás és önámítás

UNREAL MISSION PACK: RETURN TO NA PALI SUMMON CARIFLE

Megadja a CA fegyvert.

SUMMON GRENADE- LAUNCHER

Megadja a gránátvetőt.

SUMMON ROCKET- LAUNCHER

Megadja a gránátvetőt.

NOCTURNE

A játék folyamán nyomd meg az **END**-et, majd használd a következő kódokat.

godgames Isten mód.

winblows Az összes fegyver és lőszer.

skeletonkey Megadja a csontkulcsot.

moreammo Még több lőszer ad.

buringstake Lángoló nyilakat ad.

thunderstorm Esik odakint.

snowstorm Havazik odakint.

bighead Nagy fej mód.

healme Ismét maximális életerő.

silver 500 ezüst golyót ad.

aqua 500 aqua vámpír golyót ad.

mercury 500 merkúr golyót ad.

oldhat Az idegen furcsa sapkát visel.

freezer Megfagyasztja az ellenséget.

ifarted Gázmaszk van az idegenen.

FIFA 2000

Az Opciók menünél lehet a következő kódokat beírni.

momoney Végtelen számú pénzköteg.

hooligan Bónusz csapatok

sizzle Villám mód.

dizzy Alien mód.

lightsout Fényes mód.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3: ARMAGEDDON'S BLADE

A játék folyamán nyomd meg a **Tab**-ot, majd írd be a következő kódok valamelyikét:

nwcquigon Szintugrás.

nwcpadme A hős arkan-
gyalt kap.

nwcdarthmaul A hős fekete lovagokat kap.

nwccoruscant A hős megkapja az összes épületet.

nwcr2d2 A hős megkapja az összes harci gépet.

nwcwatto A hős pénzt és erőforrásokat kap.

nwccprophecy Megmutatja az obeliszk térképet.

nwcrevealourselves Megmutatja a terrain térképet.

nwcmidichlorians A hős 999 manapontot és az összes varázslatot megkapja.

SEVEN KINGDOMS II:

A játék folyamán írd be:

TTTT#%&& minden küldetés elején. Ha jól csináltad, a „Cheat codes enabled” felirat jelenik meg. Ezután már használhatod a következő kódokat:

Ctrl-M Megmutatja a térképet.

Ctrl-T Megismerteti az összes technológiát.

Ctrl-V 1000 egység étel.

Ctrl-C 1000 egység kincs.

Ctrl-Z Gyors építésmód.

Ctrl-I

+ 10 ember a kiválasztott városba.

Ctrl-+>

Maximális energia.

Ctrl-Alt-E

-10 hírnév.

Ctrl-Alt-R

+ 10 hírnév.

Ctrl-Alt-U

20 egység kár a kiválasztott épületben.

Ctrl-Alt-X

-1000 egység kincs.

Ctrl-Alt-G

-1000 egység étel.

ARMY MEN 3: TOYS IN SPACE

Új kódok

A játék folyamán nyomd meg a Backspace, majd írd be a „Ithrow me a frickin bone here” (természetesen az idézőjelek nélkül). Ezután ismét használd a Backspace-t, majd a következő kódok válnak elérhetővé.

!captain scarlet Isten mód.

!full monty Isten mód, plusz eszközök.

!harsh language 20 légycsapót ad.

!henry 30 rovariró sprayt ad.

!here's a lockpick Végtelen számú lángszóró.

!mib Lézerfegyver.

!this one goes to eleven 3 napalmtámadást ad.

!hey stifler Végtelen mennyiségű ragasztó.

!one time 3 baseball labdát ad.

!spiny norman 3 kézigránát ad.

!let me down A Sarge egészségpontját lenullázza.

!rate me Megmutatja az FPS-t.

!roody-pooh Végtelen

számú légi támadás.

!the meek Elveszíti a küldetést.

!cut to the chase Megnyeri a küldetést.

!halloween Az ellenséges egységeket zombikká változtatja.

!time for bed Elveszíti a küldetést.

!mona lisa Egy random kiválasztott fegyvert ad.

!florence Végtelen számú egészségcsomag.

!johnny ricco 3 ejtóernyő

!peep show 3 felderítést ad.

!heavenly glory 3 légi támadást ad.

!yippee!!! 3 orvlövész fegyvert ad.

!penny Végtelen számú M80-as.

!hey dante Végtelen számú aeroszolos palack.

!the sun Végtelen mennyiségű nagyító üveg.

!incognito 9 kék álruhát ad.

Revenant

A játék folyamán nyomd meg az **Enter**, majd használd a következő kódokat:

alreadydead Maximális életerő.

alchemy 999999 arany.

potionsnlotions Egy csomó italt ad.

nahkranoth A szörnyeket egy ütással öli meg.

abracadabra Az összes varázslat, valamint végtelen mennyiségű mana.

gimmesomegrub Extra étel.

VIRTUAL WORLD

CREDIT KÖZPONT



Braveheart	9 880 Ft.
Drakan	9 880 Ft.
EF 2000	1 880 Ft.
Falcon 4.0	8 980 Ft.
Fleet Command	9 880 Ft.
Fly	10 880 Ft.
Football 2000	11 880 Ft.
Mortal Kombat 4	5 880 Ft.
Myth 2	5 880 Ft.
NHL 2000	9 880 Ft.
NHL 99	8 880 Ft.
Panzer General 3D	9 880 Ft.
Test Drive 5	7 880 Ft.
The Biggest Names 1	8 880 Ft.
X-wing vs. Tie	5 880 Ft.

A WESTEND CITY CENTERBEN
ÚJ ÜZLETÜNK

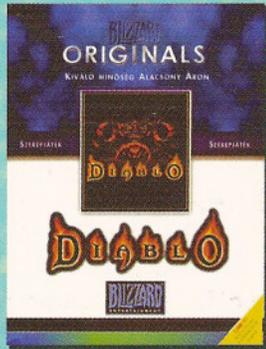
FELIX & ISA

4990 Ft.
GYEREKEKNEK IDEÁLIS AJÁNDÉK KARÁCSONYRA **1990Ft.**

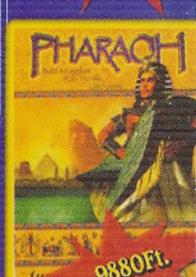
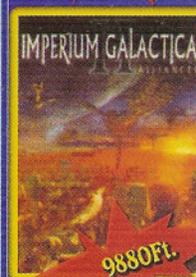
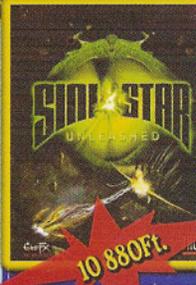
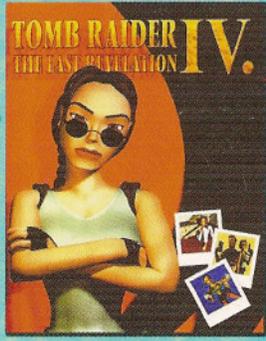
AKCIÓK

DIABLO

1990 Ft.



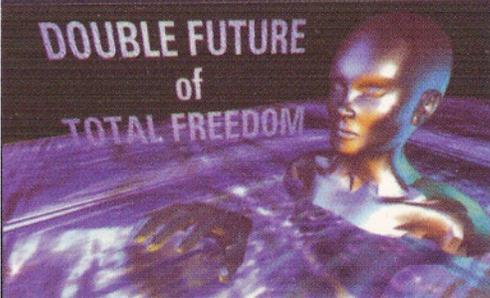
TOMB RAIDER 4
8880Ft.



KELLEMES KARÁCSONYT
ÉS BOLDOG ÚJ ÉVET
MINDENKINEK!



CREDITTEL
↓
OLCSÓBBAN



ÜZLETEINK

- Mammut üzletház
H-1022 Bp. Lövőház u. 2.-4.
Tel.: 348-81-41
- Westend City Center
H-1062 Bp. Váci út 3.
Lechner Ödön sétány 7.
Tel.: 238-70-75
- Alfa CD Center
H-1148 Bp. Órs Vezér tere
Tel.: 222-23-50

POSTAI CSOMAGKÜLDÉS

345-81-18

- A klubtagsági rendszer előnyei:
- havonta értesítést kap friss árainkról, akcióinkról
 - udvarias és szakmailag felkészített eladók várják
 - előrendelheti a még meg nem jelent játékokat
 - olcsóbban juthat hozzá varva-vart játékaikhoz
 - garántalan a legolcsóbban vásárolhat
 - három boltban veheti igénybe kedvezményeit
 - minden vásárláskor ajándékkal kedveskedünk
 - telefonon keresztül bonyolíthatja megrendeléseit
 - a kártya 4020 -ig felhasználható

áraink mindhárom üzletünkben érvényesek és az ÁFA-t tartalmazzák



GTA 2

Stephen King's F13

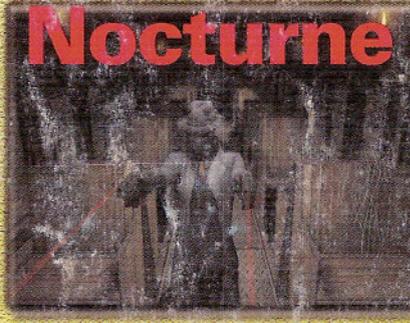


Rogue Spear

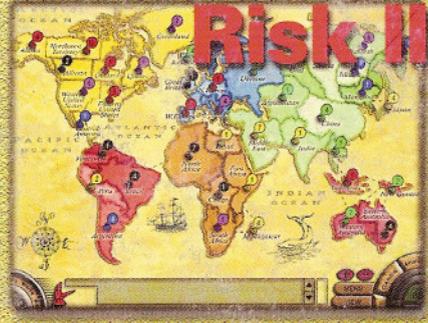
Ford Racing



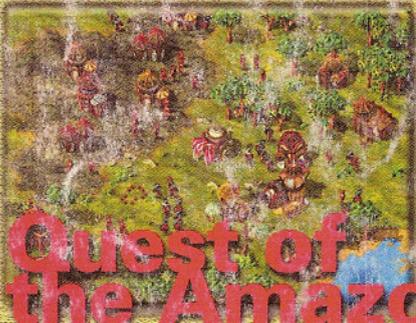
Dragonfire



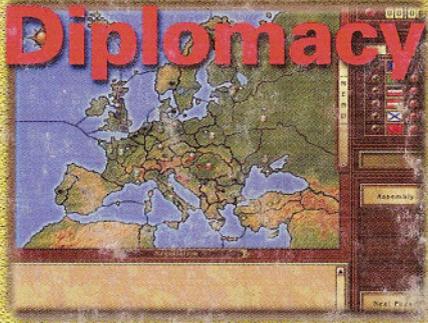
Nocturne



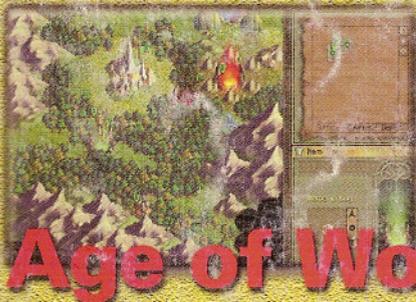
Risk II



Quest of the Amazons



Diplomacy



Age of Wonders

Codename Eagle



További megjelenések: Jazz Jackrabbit 2 Christmas Chronicles, Sega Rally 2, Jungle Legend, Spec Ops 2, Action Man, Phoenix, Missile Command, Spirit of Speed 1937.

