

Ára: 1292 Ft

Előfizetéssel: 995 Ft

2 CD, 132 oldal

január

GameStar

2 CD MELLÉKLET



Quake 3, Final Fantasy VIII,
Close Combat 4, SWAT 3

Quake 3: Arena

Legyél te is QuakeStar

Tomb Raider 4

Lara Croft utolsó megkíséртése

Half-Life: Opposing Force

Az Erő veled van a másik oldalon is!

Sound Blaster Live! Platinum

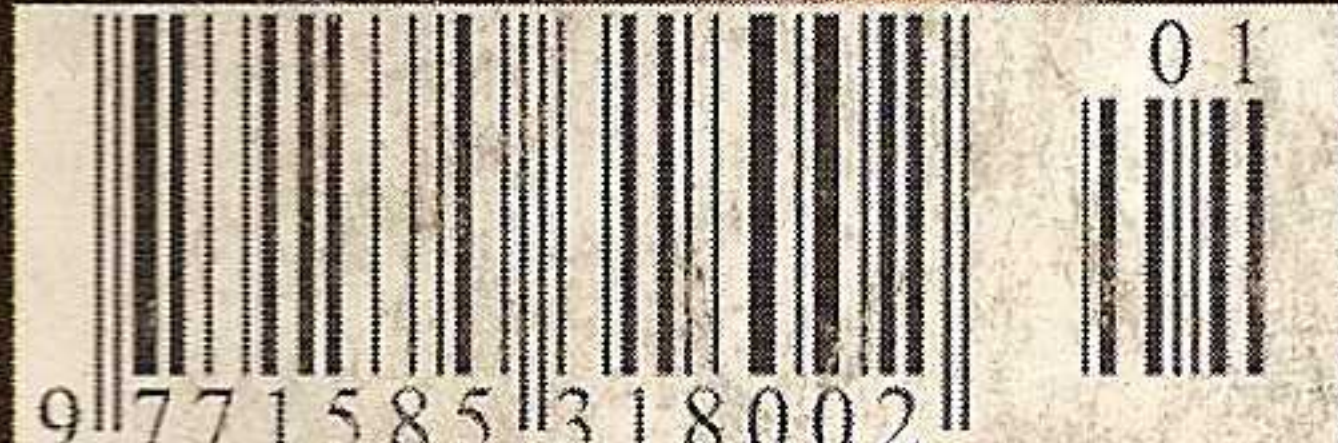
Hangkártya extrákkal!



Exkluzív:

Cryo: Atlantis II előzetes

IDG



Sztárjátékok: Ultima IX, Pharaoh, Indiana Jones, Theme Park World, Delta Force 2, Gabriel Knight 3, Ford Racing ☆ **Végigjátszás:** Tomb Raider 4

AVERY zöld szám: **80/200-096**
 Keresd a **MIX JUNIOR**-t
 a **SKÁLA** a **Kontúr Papír Duna Plázában**, a **Kontúr Papír Sugárban**,
 a **CENTRUM Áruházláncban**, az **OFFICE DEPOT**-ban

Tervezz és nyomtasson címkéket és vasalható fóliát!

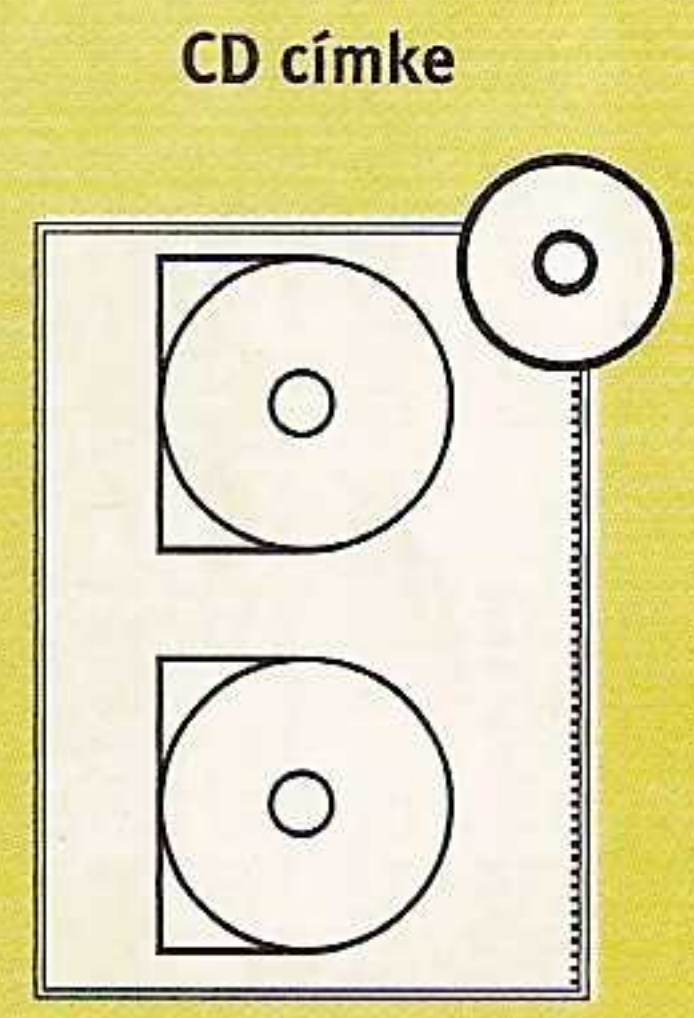
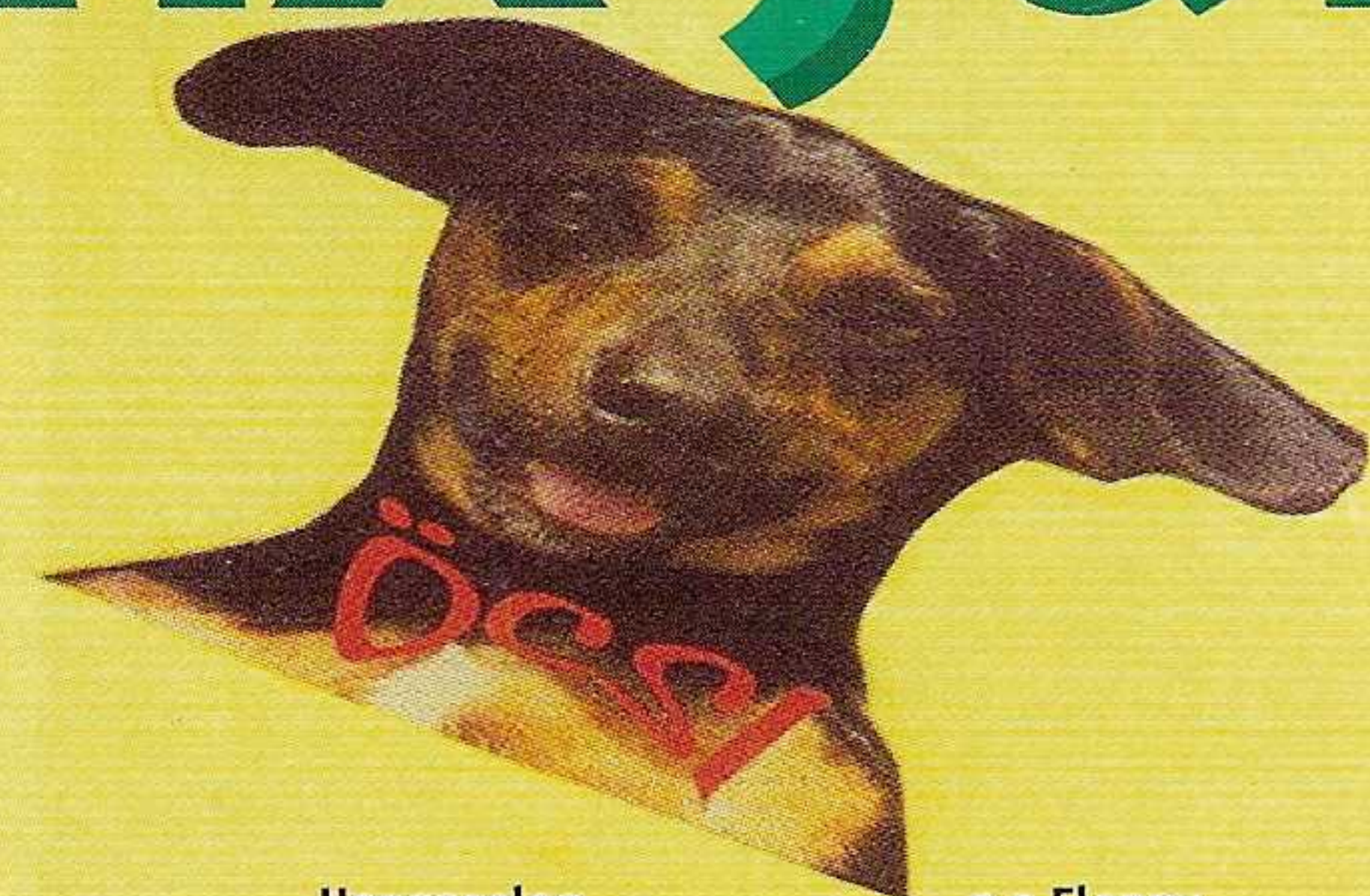
Névjegy, CD, 3.5" floppy, videogerinc, hangkazetta, füzet, tankönyv címkék, trikóra vasalható fólia.

+AJÁNDÉK

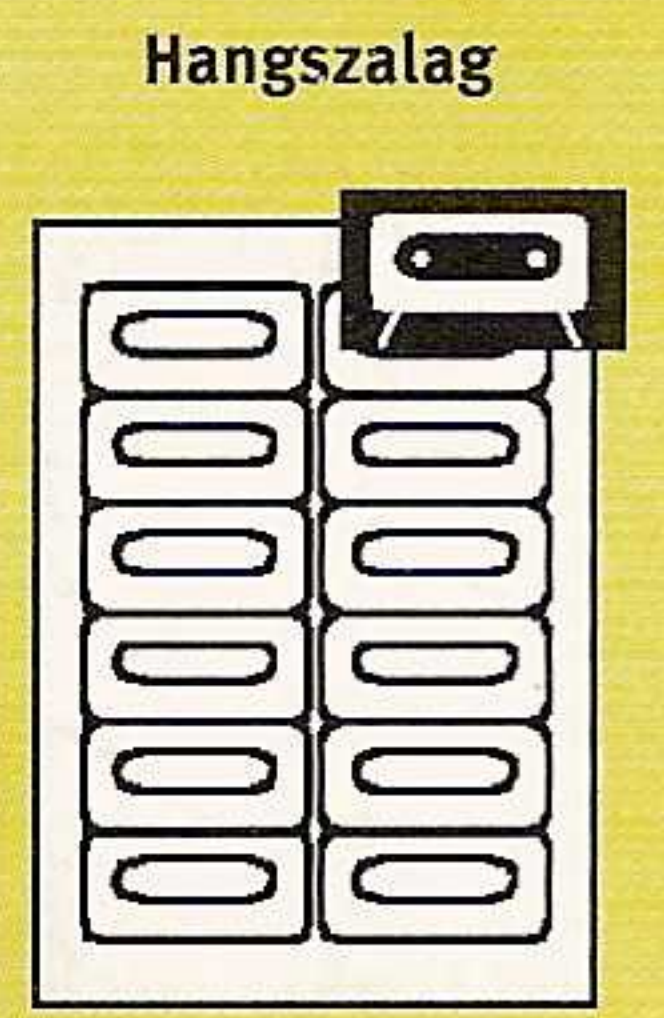
LabelPro
 FOR WINDOWS
 címketervező program

Az Avery termékkódok megtalálhatók a legnépszerűbb szoftverekben, pl. Microsoft, Corel, Lotus. Ajánlott a legnépszerűbb nyomtatókhoz.

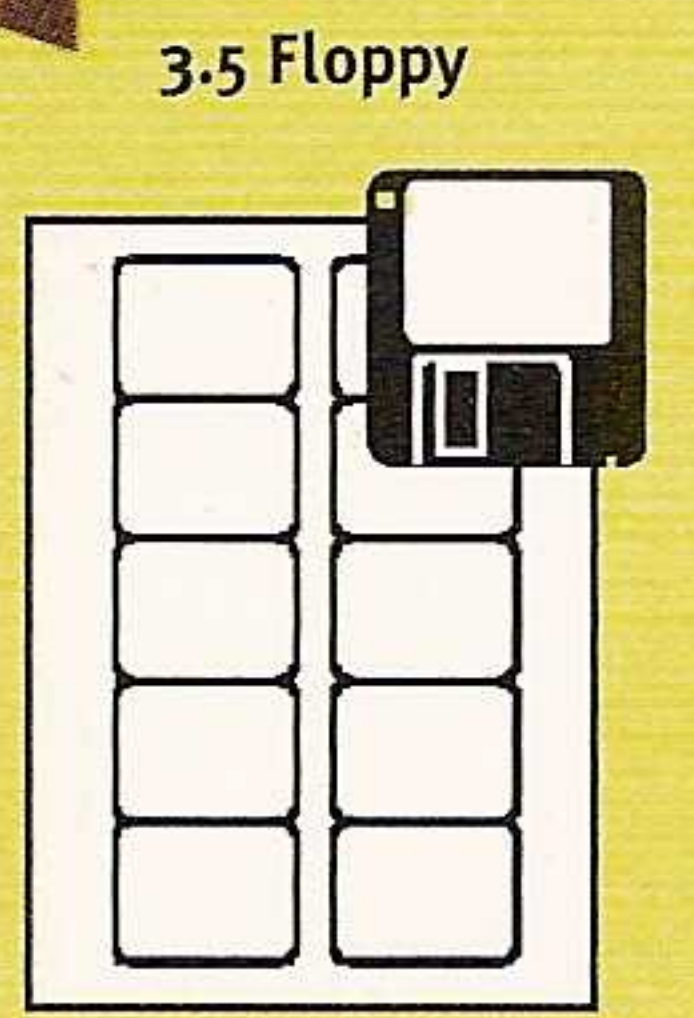
Mix Junior



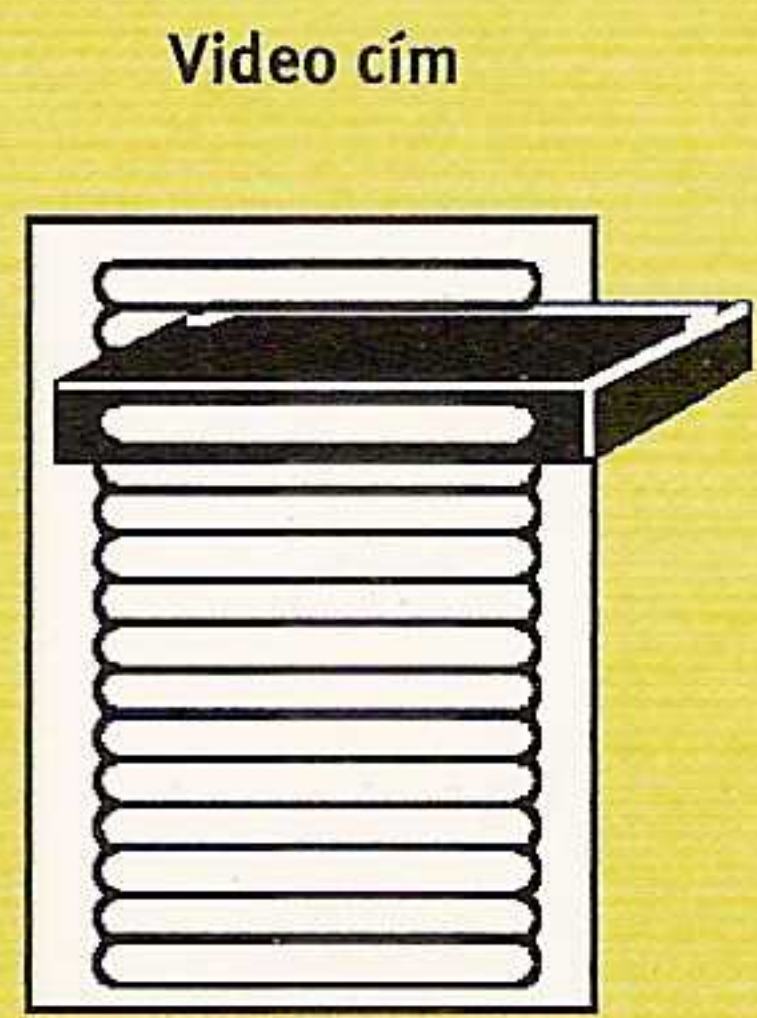
2 ív L7660™



1 ív L7655™



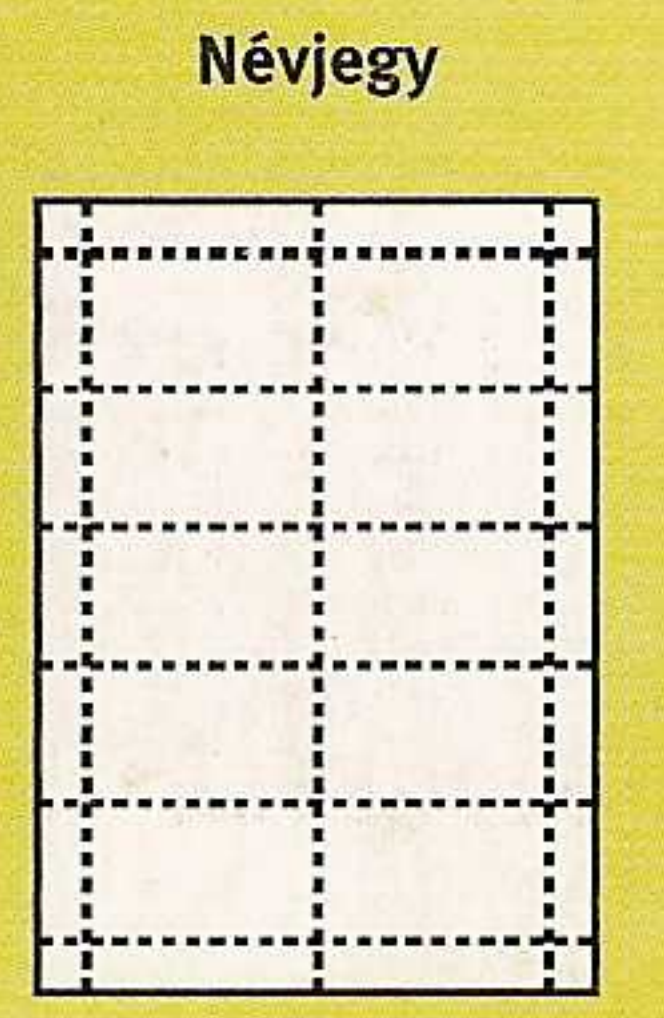
1 ív L7666™



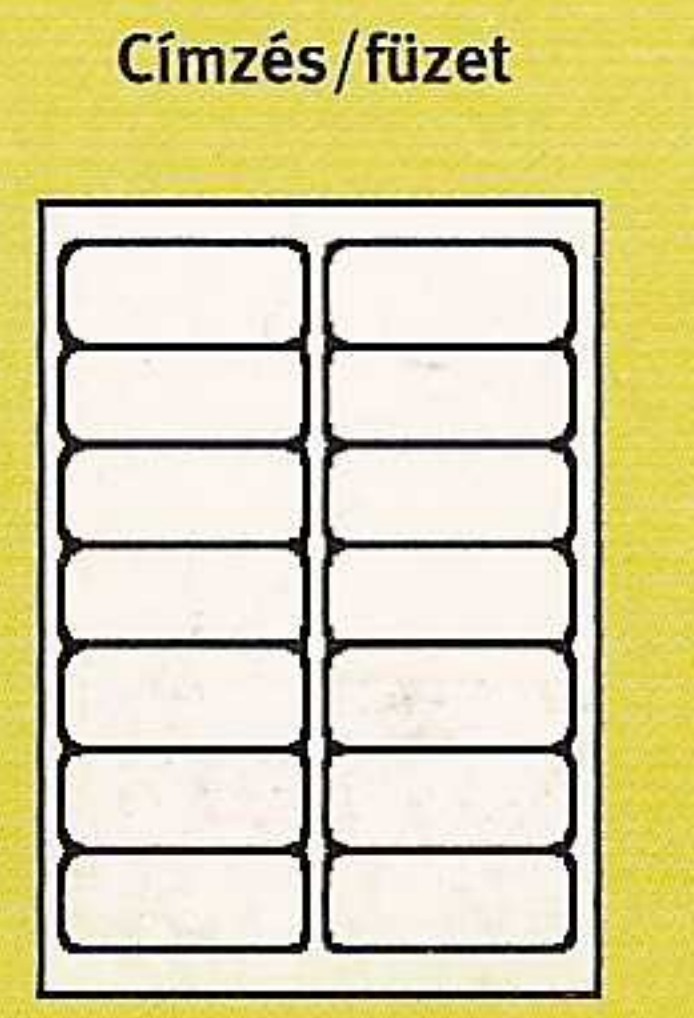
1 ív L7674™



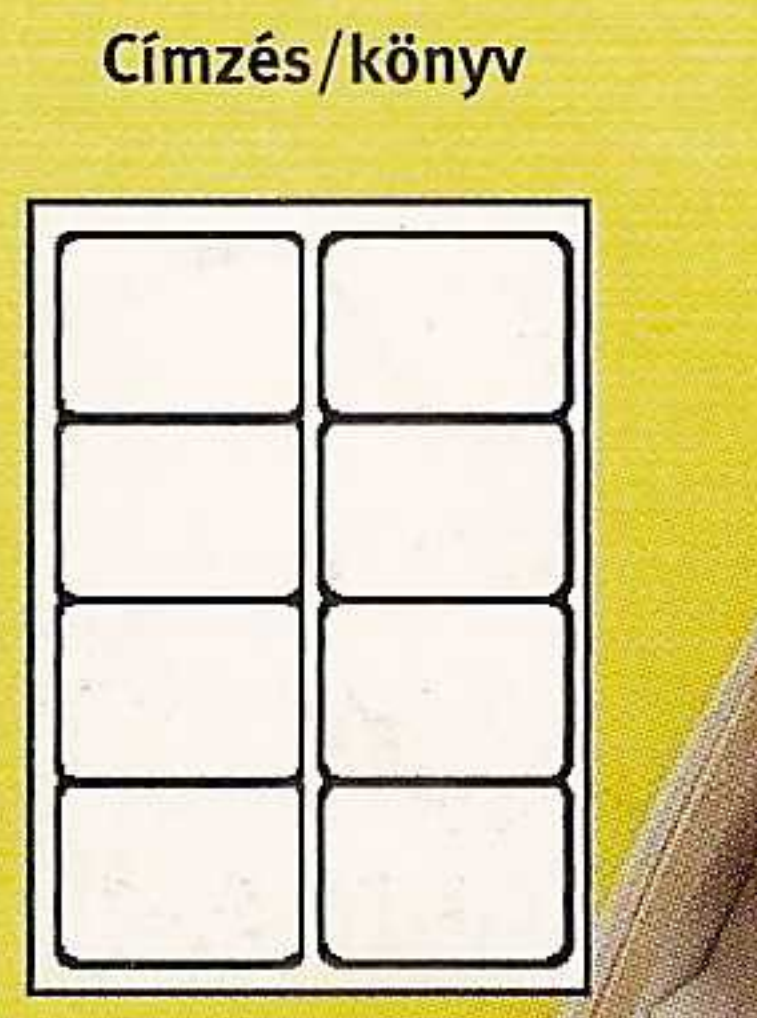
1 ív C9405



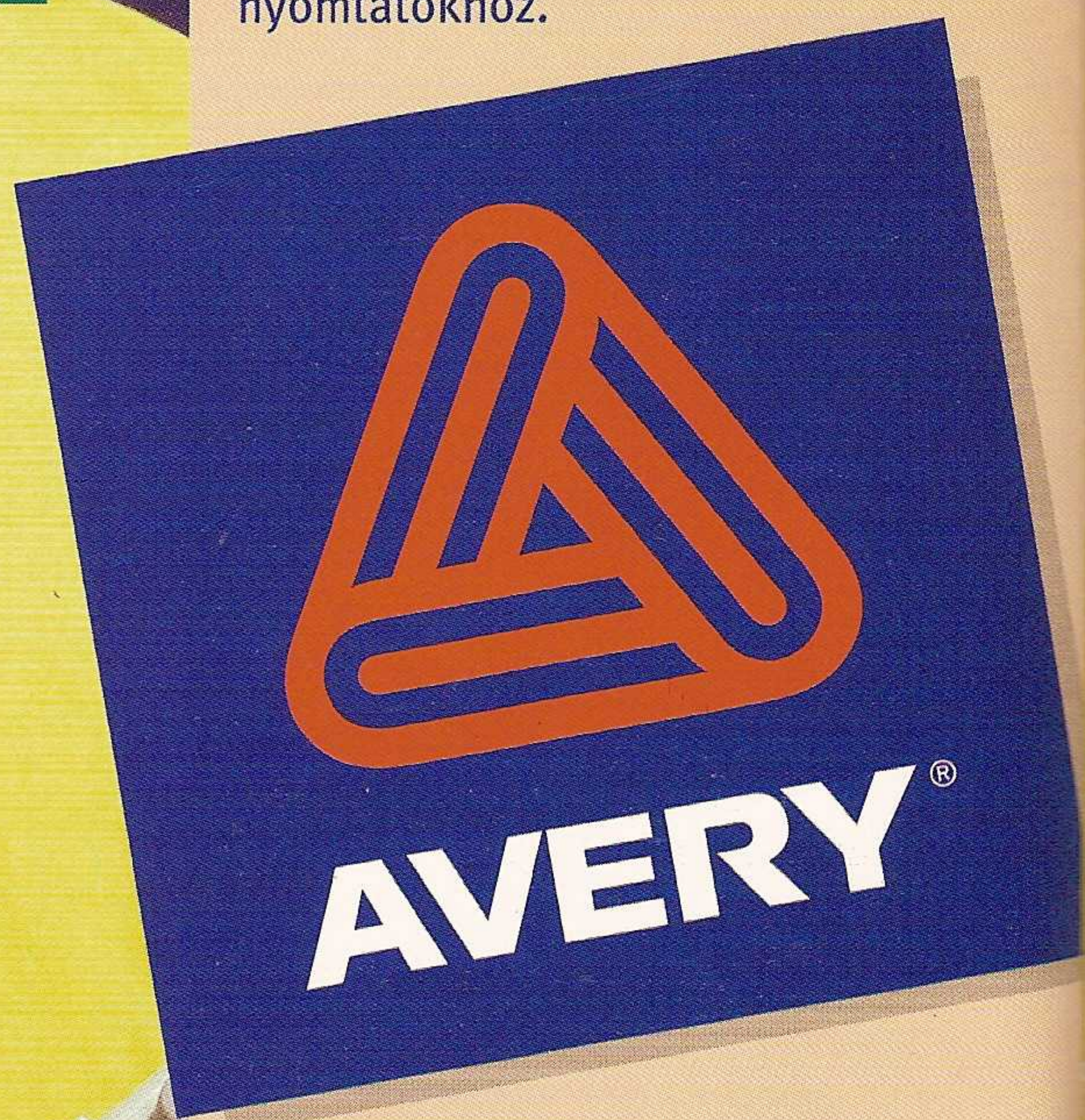
2 ív J8414™



1 ív L7163™
 1 ív J8163™



1 ív L7165™
 2 ív J8165™



Avery Dennison Címkegyártó és Kereskedelmi Kft.
 6000 Kecskemét,
 Külső-Szegedi út 6.
 TEL.: 76/415-410
 FAX: 76/415-414

HELLO!

E sorok írásakor én még a Nagy Kétezres Idővonalon innen, Ti pedig az olvasáskor meg már túl vagytok. Remélem, nem derült ki időközben, hogy tényleg itt a világvége...

Az igazsághoz azért hozzátartozik, hogy nálam azért már december közepe felé megtörtént egy kis lokális világvége, amikor is saját Pentium II-es gépem SCSI merevlemeze szépen beadta a kulcsot. (Az év végi hájrában a magamfajta újságírónak ez nem is jöhetett volna jobbkor. Se emil, se szövegszerkesztő, se Internet, se semmi. Kösz, PC!) Hiába minden hasznos segédprogram, lemezvizsgáló és helyreállító ez meg az, a mašina megmakacsolta magát. Agyam hátsó

szegletében már az is megfogalmazódott, hogy a PC játszik velem és nem én a PC-vel, belül nyilván jól szórakozik, hogy amikor már minden lehetséges módon felkészültem mindenféle tragikus eshetőségre, akkor a számítógép kitalál egy újabbat, amire nincs gyógyír. Bosszantó.

Pedig a PC sok szempontból ma már azért is készül, hogy örömet okozzon. Szórakoztasson, ha játszunk, ha internetezünk, ha ilyen-olyan funkcióval egészítjük ki. És ez tényleg így is van, a következő oldalakon olvashatjátok a bizonyítékot.

Nyugodtan mondhatjuk, hogy a mögöttünk hagyott 90-es évek a PC felfutásának és

a digitális szórakoz(tat)ás kialakulásának korszaka volt. És hogy még mi lesz ezután? Sokan döbbenetes változást várnak: amit eddig láttunk, az csupán harmatos kezdet volt, a lényeg még csak ezután jön. Soha nem látott gépek, 3D-s hologramra épülő játékok, összehajtható képernyő, gondolatvezérlésű PC, videotelefonnal kombinált karóra, döbbenetes sebességű Internet – mind itt van már az ígéretek listáján. Csak győzzünk kivárni mindent! Üdvözlégy 2000!

Szilágyi Árpád

Megrendelőlap

Fizess elő most egy évre 11.940 forintért, és (az utcai árhoz képest) **három számot ingyen kapsz!**

GameStar előfizetés

- Előfizetés 1 évre (11.940 Ft)
- Fél évre (5970 Ft)
- Negyed évre (2985 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)

Áraink az áfá-t igen, a postaköltséget nem tartalmazzák!

Név:.....

Cím, irányítószám:.....

Melyik számtól óhajtod az előfizetést:.....

csekket kérek

áfá-s számlát

utánvétellel kérem a csomagot

Ajándéktárgyak:

- GameStar baseball sapka (1390 Ft)
- GameStar bögre (780 Ft)
- GameStar póló (680Ft)
- GameStar CD tartó (1300 Ft)

Még Kapható!

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

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

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

GameStar
II. évfolyam, 1. szám
2000. január
Szórakoztató számítógépes magazin

Főszerkesztő:

Szilágyi Árpád – szilagyi@gamestar.hu

Főszerkesztő-helyettes:

Spányik Balázs (TRF) – trf@gamestar.hu

Szerkesztők:

Peller András (Pelace) – pelace@gamestar.hu

Dragon György (Gyu) – dragon@gamestar.hu

Tószegi Szabolcs (Caris) – caris@gamestar.hu

Külső munkatársak:

Almássy Ernő (Arnie) – arnie@idg.hu

Branyiczky Gábor (Schuerue) – schuerue@idg.hu

Bíró Dániel (El Capo) – elcapo@idg.hu

Bódy Zoltán (Godzilla) – zbody@internetto.hu

Csontos Péter (Csonti) – csonti@stud.bke.hu

Fülöp Viktor (Ender) – ender@zed.hu

Galgóczi Mónika (Gwen) és Galgóczi Tamás (Cromwell) – t.galgoczi@uts.hu

Herpai Gergely (Bad Sector) – gherpai@freemail.hu

Mánfai Tamás (Skywalker) – manfai@neu2.njszki.hu

Mezei Károly (ZeroCool) – zerocool@freemail.hu

Pierrot (Pierrot) – pierrot@privatemoon.com

Sárközy Zsolt (Queue) – queue@internetto.hu

Stöckert Gábor (Stöki) – gabor.stockert@generali.providencia.hu

Szabó Dániel (Iwo) – iwo@matavnet.hu

Trautmann Balázs (Trau) – trau@idg.hu

Tördelőszerkesztők:

Gálos Judit – gjudit@idg.hu

Palotai Árpád (Malachit) – malachit@idg.hu

Star User szerkesztő:

Bérczi László (R4s) – staruser@freemail.hu

Reklámreferens:

Paál Szilárd (Doki) – szilard@idg.hu

Szerkesztőségi titkár:

Szigeti Böbe – bobe@idg.hu

Kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.

Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető igazgató – ibiro@idg.hu

Műszaki vezető: Birkus Imre

www.gamestar.hu

Postacím:

1537 Budapest, Pf. 386.

A szerkesztőség címe:

1012 Budapest, Márvány utca 17.

A szerkesztőség e-mail címe:

gamestar@idg.hu

A megrendelés e-mail címe:

gs.terjesztes@idg.hu

IDG központi telefonszámok: 356-0691, 356-8291, 212-0398

Szerkesztőség: 212-0397

vagy 316-os mellék

GameStar Klub 343-as mellék

Előfizetés, hibás CD: 322-es mellék

Telefax: 356-9773

Előfizethető a kiadó Terjesztési osztályán (1537 Budapest, Pf. 386.), a hírlapkézbesítőknél, valamint a vidéki postahivatalokban.

OTP bankkártyával rendelkező olvasóink előfizethetnek az InterTicketnél a 266-0000 számon (hétfőtől szombatig, 9.00 és 20.00 óra között). A lap ára 1292 Ft, a negyedéves előfizetés 2985 Ft, a fél-éves 5970 Ft, az egyéves 11940 Ft.

Nyomás: Révai Nyomda

Ügyvezető igazgató: Lázár László

HU ISSN: 15853187

Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt., a Hírker Rt., az alternatív terjesztők és a számítástechnikai szaküzletek.

A GameStarban megjelenő anyagok bármilyen felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges. A megjelent hirdetéseket és a CD-ken található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal!

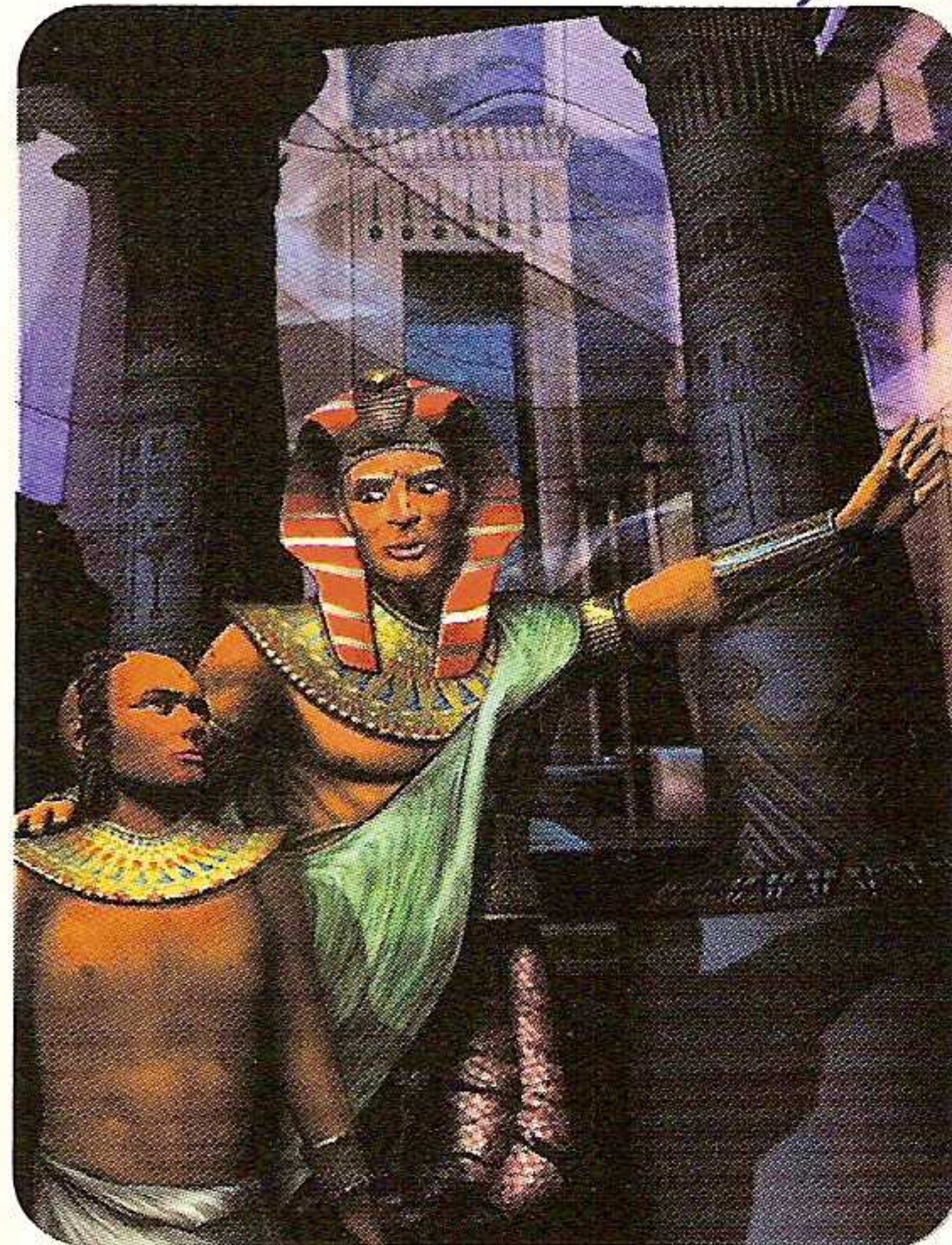
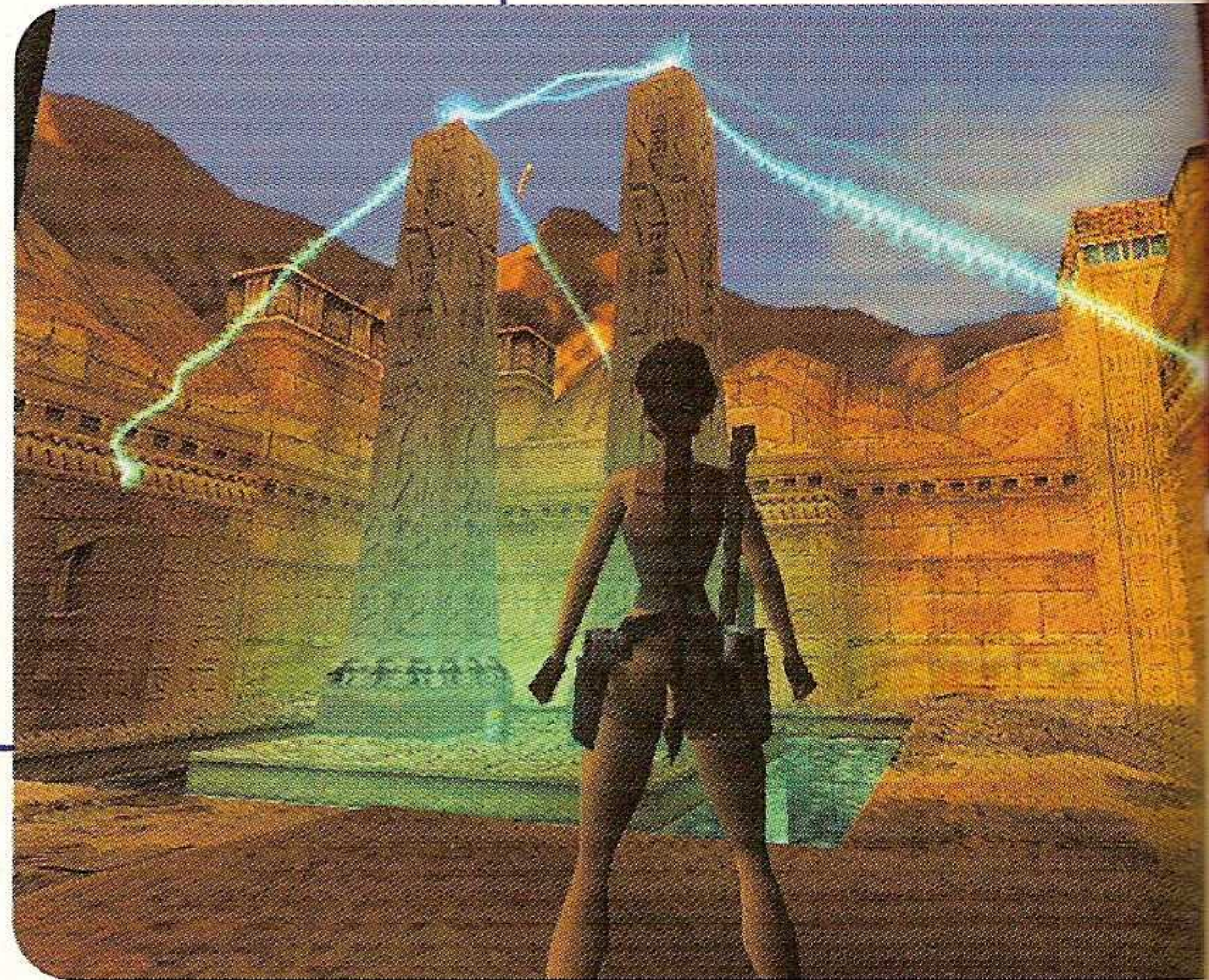
A mellékelt CD-k a GameStar térítésmentes ajándékai, önálló forgalomba nem hozhatóak! Tartalmuk marketing célú, meglévő, illetve leendő programok ismertetői.

TARTALOM

Tar

Tomb Raider 4: **68**

Lara baba utolsó fellépése alkalomából a fáraók országába látogat.



Pharaoh:
Megjelent a legújabb népszerűsítő mulatór – most éppen egyiptomi köntösben.

32



Zorgofon (T28):
Ennek a mobilnak beszélhetsz is – felismeri a hangodat!

112

talalom

HÍREK

6

JÁTÉKELŐZETES

Theif 2	16
Stupid Invaders	17
Sid Meier's Antientam	18

FÓKUSZ

Quake 3	19
---------	----

JÁTÉKBEMUTATÓ

Ultima IX: Ascension	26
Half-Life: Opposing Force	28
Pharaoh	32
Indiana Jones and the Infernal Machine	36
Star Trek TNG: Hidden Evil	38
Close Combat 4.	
The Battle of the Bulge	40
Theme Park World	42
Hidden & Dangerous: Fight for Freedom	44
Gabriel Knights: Blood of the Sacred, Blood of the Damned	46
Ford Racing	48
Rayman 2	49
Lego: Rock Raiders	50
Spirit of Speed 1937	52
Edgar Torronteas'	
Extreme Biker	53
Interstate 82	54
Spec Ops 2:	
US Army Green Berets	56
Delta Force 2	58
Pro Pinball: Fantastic Journey	60
Abomination:	
The Nemesis Project	62
Phoenix	64
Guess Who	65
Tomb Raider 4:	
The Last Revelation	66

JÁTÉKLEÍRÁS

Tomb Raider 4	68
---------------	----

EXKLUZÍV

Hogyan készül a Black & White? 4. rész	74
Inventory: Pierrat ír játékokról és zenéről	76

MÁSVILÁG

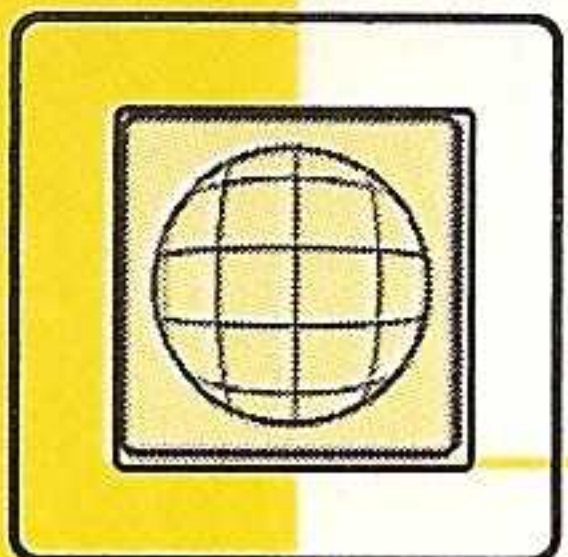
StarMusic	82
StarMusic Extra: progresszív rock és magyar zenék	84
StarFilm	86
StarFilm Extra: David Lynch és az Igaz történet	88
StarDVD	90
StarBook	92
Jövönéző	94
Mese a vevőszolgálatról	96

INTERNET

Hírek a Webről	98
Szörfözni mentünk	99
Hálózatos játékok	100
HTML tanfolyam 4.	102

MÉLYVÍZ

MP3 lejátszók tesztje	104
Dr. Tracker	106
Sound Blaster Live! Platinum	108
Logitech Cordless Desktop	110
Microsoft IntelliMouse	111
Itt a Zorgofon - Ericsson T28	112
MobiMouse	113
Shareware-ek tesztje	114
Tranzisztor-sztori	116
DemóZóna 1.	118
StarUser	119
DemóZóna 2.	120
Gondolatébresztő: A bugok	122
Rejtvény	124
Levelezés	126
A CD melléklet tartalma	128
Trükkök, csalások	130



Dragonflight

Pern misztikus világa több millió kilométernyire a Földtől található. Pern legfontosabb és legértékesebb lakosai a sárkánylovagok, akiknek az a feladatuk, hogy a birodalmat megvédjék az ellenségeiktől. A sárkánylovagok az ún. Weyrekben laknak, amelyek nemcsak otthonul, hanem katonai bázisul is szolgálnak. Minden ilyen Weyrben egy aranysárkány lakozik, ő a királynő, az egyetlen, aki képes szaporodni, rá vigyáznak a sárkánylovagok a legjobban. Éppen ezért, akit az aranysárkány lovagjául választ, hatalmas megtiszteltetésben részesül. Amikor a sárkánytojásokból kikelnek az utódok megválasztják jövőbeli lovagjaikat, akikkel igen szoros, telepatikus kapcsolatba is kerülnek. A sárkány-királynő különböző színű utódokat hozhat napvilágra, zöldet, kéket, barnát, bronzot, vagy nagy ritkán aranyat. A lovagok a sárkányuk színe alapján rendeződnek hierarchiába, legalul van a zöld, legfelül pedig természetesen az arany. A 200 évenként eljövő gonosz ismét lesújtani készül Pernre és ebben csak a sárkánylovagok akadályozhatják meg...



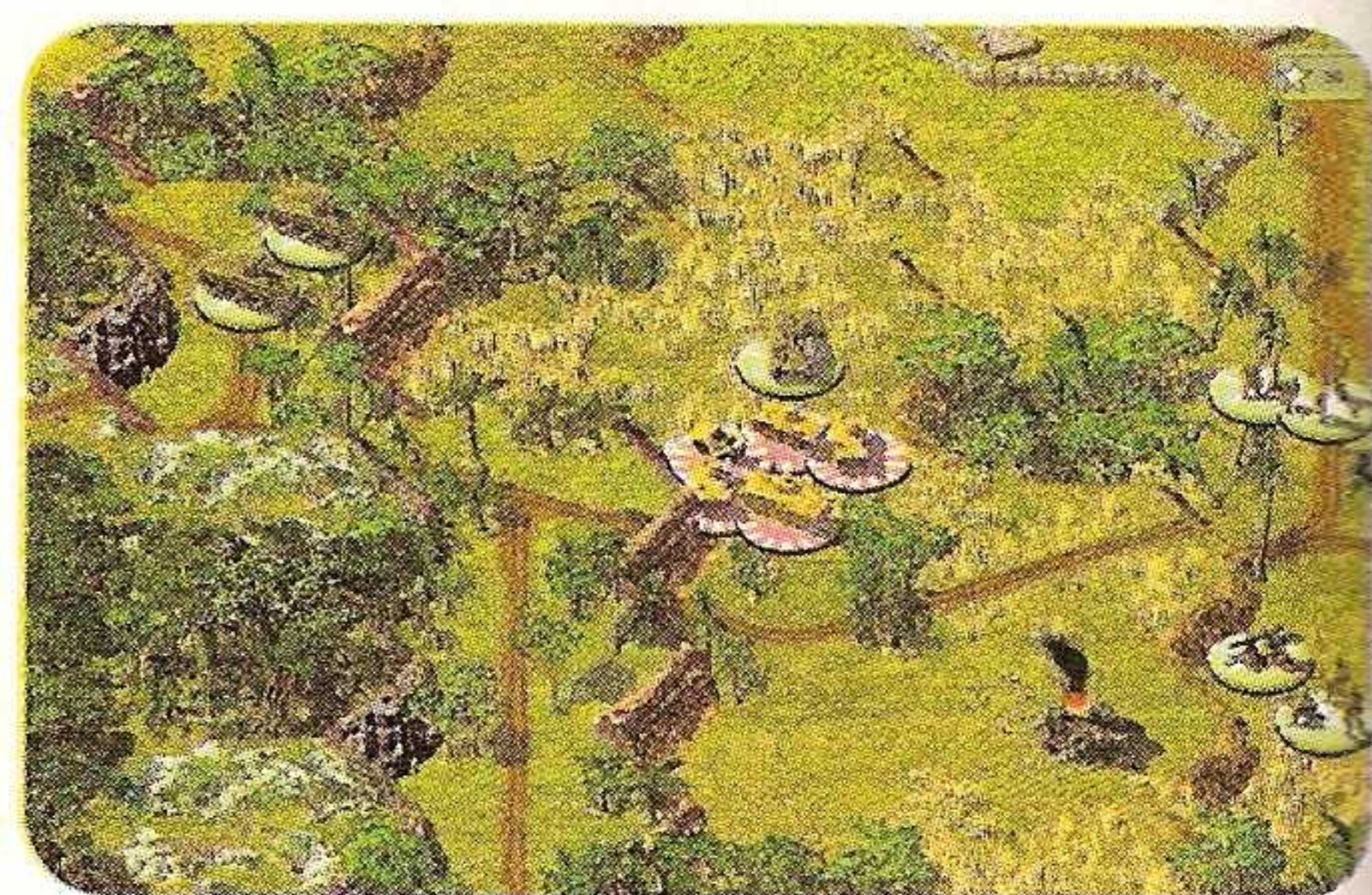
A játék Anne McCaffrey fantasy regényciklusának alapján készül, főhőse D'kor a kezdő sárkánylovag. Mint az ilyen stílusú programokban lenni szokott, ő az egyetlen, aki megmentheti Pern világát a pusztulástól. Ennek érdekében keresztül kell utaznia a birodalmon, több, mint 200 szereplővel kommunikálnia és rengeteg küldetést megoldania, hogy a végén sikerrel járjon. A játék sok tekintetben a Drakanra emlékeztet, de a kidolgozottabb háttértörténet és az összetettebb játékmenet, "komolyabb" programot sejtet. A Dragonflightnak érdekessége, hogy a többi szerepjátékkal ellentétben nemcsak hősünk képességeinek, hanem társadalmi státuszának növelése is a feladatunk, hiszen a sárkánylovagok között a rang igen sokat számít. A megfelelő grafikai megjelenítésről a cég saját fejlesztésű 3D engine-je gondoskodik, amely már teljes egészében a DirectX 7-re épül. Az ígéretesnek tűnő kaland-szerepjátékra még egy kicsit várunk kell, hiszen kiadója a Grolier Interactive az év második felére ígéri a Dragonflight megjelenését.

Rising Sun

A hagyományos, körökre osztott stratégiai játékok kedvelői eddig valószínűleg már többször is imába foglalták a Talonsoft nevét. Hamarosan azonban ismét megtehetik, hiszen kedvenc cégük egy újabb játékkal jelentkezik, amely a népszerű Campaign sorozatba illeszkedik bele és amelynek segítségével az önjelölt tábornokok a Csendes-óceáni hadszíntéren küldhetik halálba a csapataikat, vagy diadalmaskodhatnak az ellenség felett, ki-ki a saját képességeinek megfelelően. A Rising Sun valószínűleg sokáig leköti a stílus rajongóit, hiszen több mint 40 scenariót tartalmaz, amelyek olyan "egzotikus" helyszíneken játszódnak, mint Burma, Új-Guinea, vagy a Csendes-Óceán apró szigetei. Nemcsak történelmi, hanem kitalált pályák is belekerülnek játékba, pl. Japán szigetének amerikai inváziója is. A készítőik előre is gondolkodnak, hiszen már tervezik a kiegészítő lemezt is, amely



segítségével többek között már Kínában is harcolhatunk. Mivel a Campaign sorozat eddig epizódjai a európai hadszíntéren játszódtak, nem találkoztunk japán egységekkel. Ez a Rising Sun-ban természetesen megváltozik, 19 fajta motorizált harci jármű, 32 féle ágyú, nyolc különböző szállító-egység és persze rengeteg újfajta gyalogos szakasz is helyet kapott a programban. A készítőik olyan dolgokat is figyelembe vettek, mint például a japánok viselkedése a harcban, ők jóval tovább tartják magukat a túlerő ellen, mint amerikai "kollégáik". Természetesen az amerikai egységek sem teljesen ugyanazok, mint amelyekkel a West Frontban találkozhattunk, a játékba belekerültek a speciálisan az csendes-óceáni hadszíntéren bevetett egységek is. Ilyen a tengerészgyalogos, akin dzsungel-álcázó festék van, vagy pl. az európai harcokban tökéletesen alkalmatlan M2-es és M3-as könnyű tankok is. A másik nagy különbséget a West Fronthoz képest a megváltozott terepadottságok jelentik. Európában nem kellett megküzdeniük a katonáknak elárasztott rizsföldekkel, elefántfüvel és a barlangokban rejtőzködő ellenségekkel sem. Ezek az eltérések valószínűleg minden stratégiai játék rajongóban felkeltik az érdeklődést a Rising Sun iránt, amelyet 2000 elején kaparinthatnak a kezek közé.





Sanity

A Monolith volt az egyetlen cég, amely konkurenciát teremtett a Quake- és az Unreal- engine-eknek saját fejlesztésű LithTech névre keresztelt motorjával. A cég eddig a Shogoban és a Blood II-ben használta fel az engine-t, amelynek már készül a továbbfejlesztett változata is. Szerencsére a Monolith nem hagyott fel a játékkészítéssel sem, legújabb alkotásuk a Sanity, amely a stratégia, az akció és a szerepjáték érdekes keresztezésének tűnik.

A történet szerint a 30 évvel később, a jövőben egy ásatás során két régész különös ereklyét fedez fel,



amelynek segítségével egy tudós egy olyan szérumot fejleszt ki, amely alkalmassá tesz teljesen hétköznapi embereket arra, hogy agyuk eddig ki nem használt részeit is kihasználják. Ez az új képesség, a pszionika, amelynek gyakorlói képesek pusztán elméjükkel rendkívüli dolgokat véghezvinni. Sajnos ezt az új tudást sokan nem képesek felfogni és megőrülnek tőle. A kormány létrehoz egy szervezetet, a DNPC-t, amelynek a feladata megvédeni a Földet az "elszabadult" pszionikus képességekkel bíró emberektől. Cain-nak - akit a

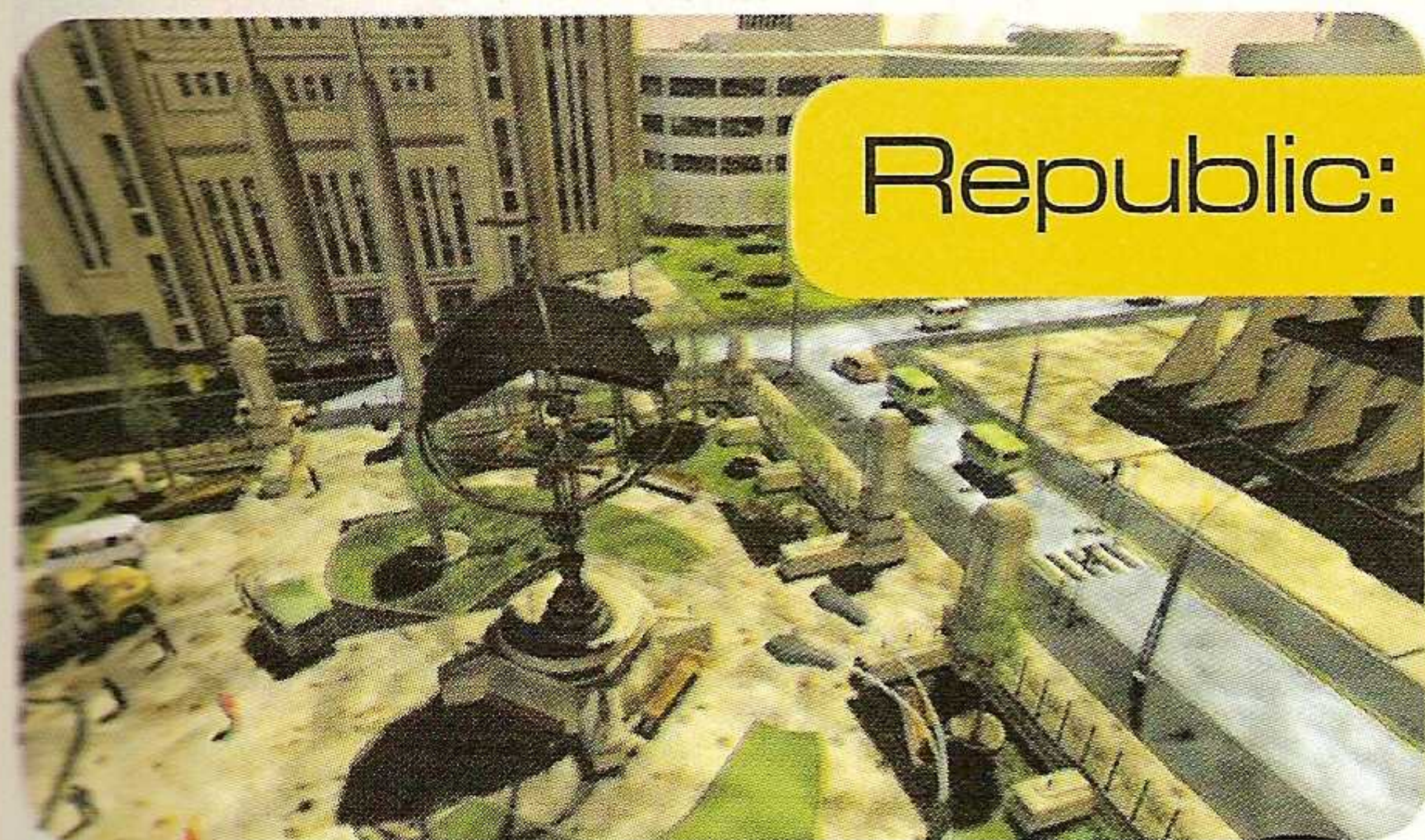
játékos alakít -, ezen szervezet ügynökeként kell megvédenie a világot egy rejtélyes figurától, aki a Golgotham névre hallgat.

Talán nem volt nehéz kitalálni, hogy a játékban a pszionikus képességek állnak a központban. A programban 80 ilyen képesség kap helyet, ezek mindegyike a nyolc Totem valamelyike alá tartozik. A Sanityban szereplő Totemek a következők: Tűz, Vihar, Nap, Halál, Illúzió, Igazság, Tudomány és Démonológia.

Habár a program a LithTech engine első változatát használja, a Monolithosok azért módosítottak rajta egy keveset. Fejlesztettek a fényhatásokon, és belekerült az engine-be a futótűzként terjedő MP3 támogatás is, ami azt jelenti, hogy 11-szer annyi zene és dialógus alkalmazására nyílik lehetőségük a készítőknél, mint a Shogoban, vagy a Blood II-ben!

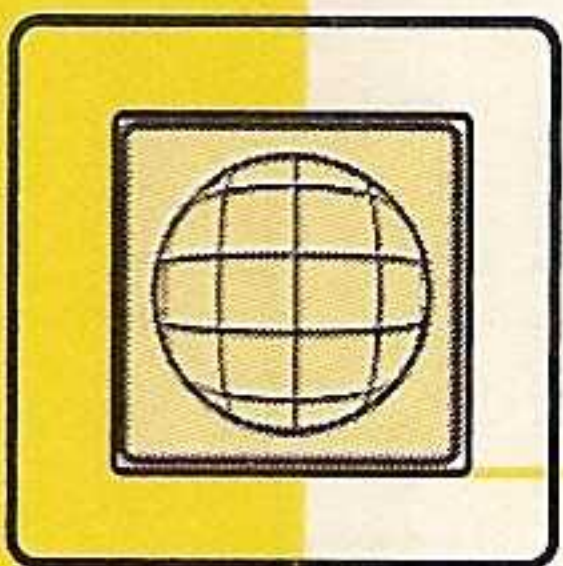
Az érdekesnek ígérkező játékra 2000 közepéig még várunk kell, de egy játszható demó már jövő év elején megjelenik.

Republic: The Revolution



Nem kell megijedni, nem a népszerű hazai együttes szolgált névadóul az Eidos új real-time stratégiai játékához, az elnevezést a játék arról kapta, hogy egy egész köztársaság viselkedését szimulálja. A programban egy képzeletbeli ország (Novistrana) kis felkelő csoportjának vezetőjeként tevékenykedünk és feladatunk az, hogy megdöntsük az elnök hatalmát. Mivel a hadsereg nem a mi kezünkben van, kénytelenek vagyunk a fegyveres forradalom tervét elvetni (legalábbis addig, amíg

nem szerzünk elegendő hatalmat) és más, aljasabb módszereket választani. Öt különböző szerepben próbálhatunk meg minél nagyobb befolyást szerezni, lehetünk politikusok, üzletemberek, bűnözők, vallási vezetők vagy tábornokok. Bármilyen piszkos trükk megengedett, de vigyáznunk kell, minden döntésünknek megvannak a hátulütői is. A népet felvonulásokra buzdíthatjuk, titkos rendőri rajtaütésekben vehetünk részt, vagy a TV-n illetve a rádión keresztül propagandaszöveggel árasztathatjuk el az embereket. A lényeg az, hogy minél több hívet szerezzünk magunknak illetve a konkurenseink rossz hírét keltsük.



Ahhoz, hogy egy ilyen dinamikus változó világot a program megjeleníthesse a monitoron, a készítőik egy teljesen új, igen fejlett grafikus engine-t készítettek, amely végtelen (!) számú poligon megjelenítésére képes (csak bírjuk memóriával).

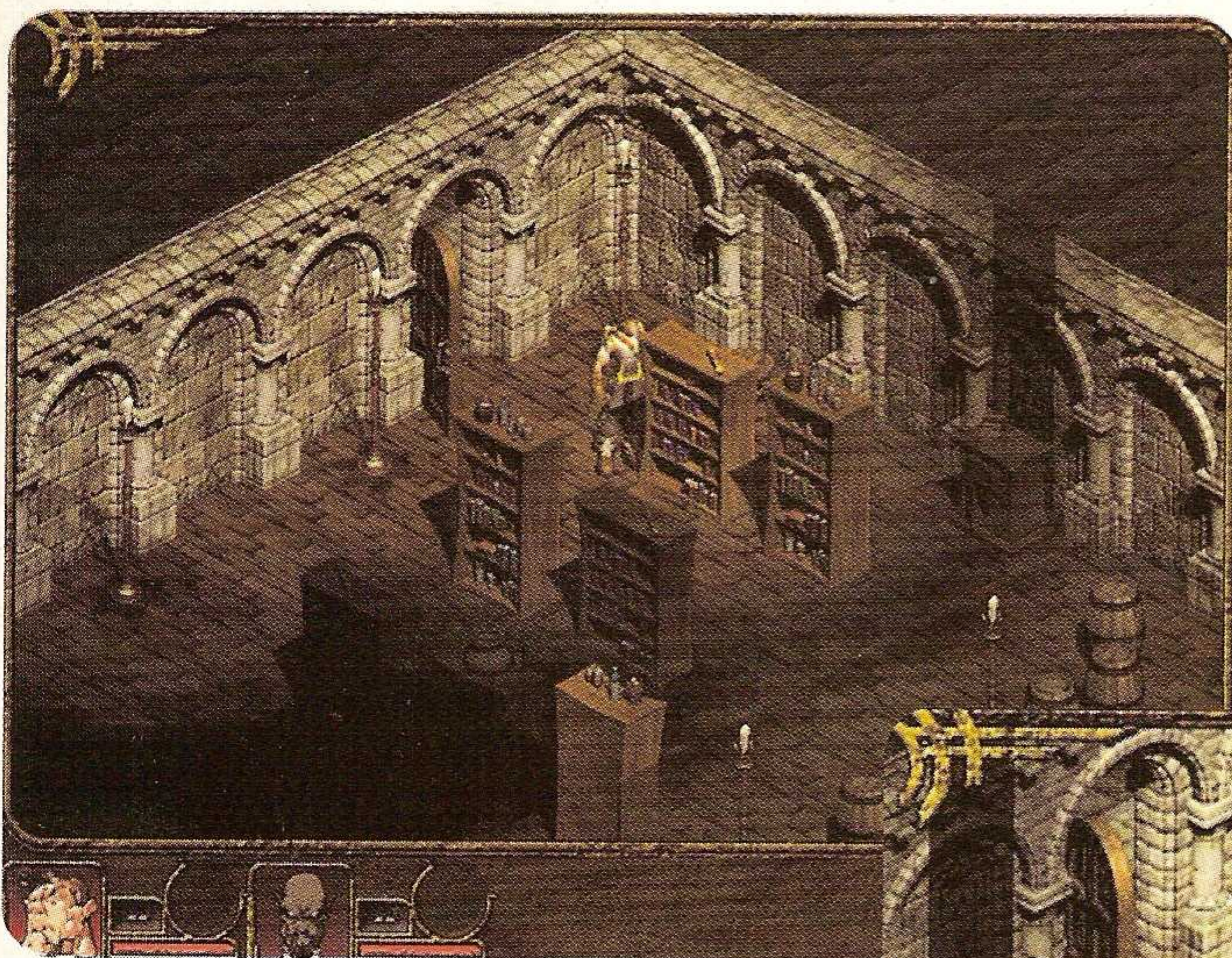
Nemcsak a grafikai engine forradalmian új, hanem az ország lakosságának viselkedését szabályozó mesterséges intelligencia programrész is. Ez ugyanis külön-külön számolja Novistrana egymillió (!) lakosának viselkedését. A készítőik szerint ez ezerszer akkora, mint amilyen a számítógépes játékban valaha szerepelt. Min-



den lakosnak megvan a maga napi "programja": pl. reggel felkel, munkába megy, délután pedig elhozza a gyerekeit az óvodából. Ezen kívül minden egyes embernek megvannak a saját vágyai és érzései, amelyek viselkedését vezérlik. Minél több ember vágyainak és érzéseinek kell megfelelnünk, illetve befolyásolunk azokat, hogy a választásokon ránk adják le a szavazataikat. Akik Sim sorozatot kedvelték, azok jobb, ha figyelik a Republic

útját, sajnos a játékra 2000 végéig még várunk kell, de úgy tűnik, megéri.

Deliverance from the Dark



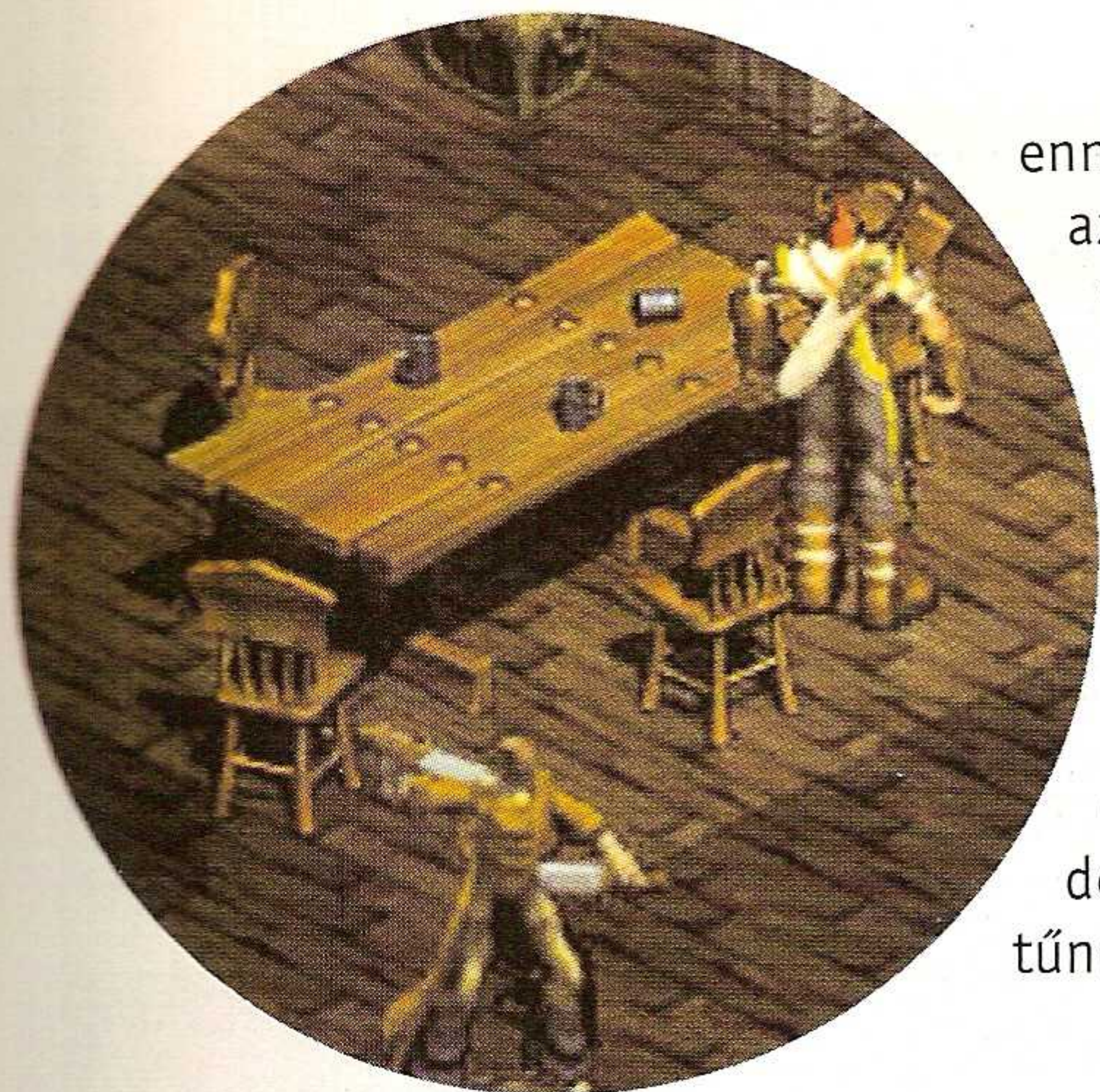
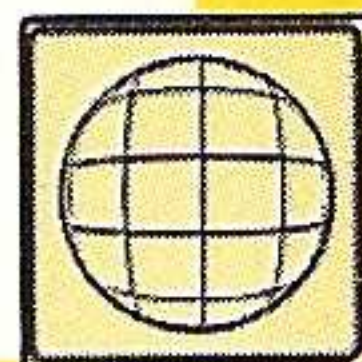
Az érdekes nevű Deliverance from the Dark nem más, mint egy szerepjáték, amelyet a készítőik legalább olyan hosszú távú szórakozásra szánnak, mint a Diablo. Ennek érdekében egy olyan szerkesztővel szállítják majd a programot, amelynek segítségével a játékosok elkészíthetik saját térképeiket, varázstárgyaikat és karaktereiket.

A programban egyszerre öt karaktert irányíthatunk (a főszereplőt és még négy másikat). A világ felfedezése valós időben zajlik, de ha csatára kerül sor, akkor a játék szerencsére körökre osztott módra vált, így a harc nem a reflexeinket, hanem a stratégiai érzékünket teszi próbára. A küldetések megvalósítása lé-

nyegesen bonyolultabb, mint a hasonló stílusú alkotásokban, nem olyan egyszerű feladatokat kapunk, hogy öljünk meg egy szörnyet, vagy hozzunk el egy tárgyat valahonnan, hanem a játékosnak kell kitalálnia, hogy melyik NPC-ben bízhat és melyikben nem, van ugyanis olyan szereplője a játéknak, aki a csapat ellensége, csak igen nyájasan viselkedik.

A készítőik a karakterek fejlődésénél a jól bevált képzettség alapú rendszert választották. Ez azonban lényegesen rugalmasabb, mint a többi szerepjátéknál, ugyanis nem a karakter foglalkozásától függ, hogy milyen képzettséget választhat a későbbiekben. A varázslatrendszer nem különbözik





ennyire a többi RPG-től, támadó, védekező és egyéb mágiák közül választhatunk. Az azonban érdekessége a programnak, hogy a fentebb említett szerkesztő segítségével akár újabb varázslatokat is létrehozhatunk.

A Deliverance from the Dark sprite-alapú, izometrikus megjelenítést használ három dimenziós, előre renderelt hátterekkel, csakúgy, mint a nem is olyan régen megjelent Septerra Core. A grafikus engine képes bizonyos effeket kiszámolására is, ilyen az anti-aliasing, az átlátszó felületek, vagy a dinamikus fényforrások kezelése, amely azután került bele a játékba, miután a készítők megtekintették a Diablo II-t a legutóbbi E3-on. A programnak egyelőre nincs terjesztője, de a fejlesztő Studio Blue már kiküldött a nevesebb cégeknek egy játszható demót, így biztosak lehetünk benne, hogy valaki hamarosan lecsap az ígéretesnek tűnő RPG-re.

Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas

John McClane, akit a mozivásznon Bruce Willis személyesített meg, visszatér, hogy ismét megküzdjön örök ellenségeivel, a terroristákkal. Az összecsapás színhelye ezúttal Las Vegas, ahová John azért látogat el, hogy találkozzon régi barátjával, Kenny Sinclair-rel. Hamarosan azonban ráébred, hogy egy nemzetközi terrorista-csoport azon mesterkedik, hogy eltörölje a várost a Föld színéről, ebben természetesen csak hősünk akadályozhatja meg őket. A sztori további része játék közben bontakozik ki előttünk, és az előző részhez hasonlóan itt is háromféle stílusban kell bizonyítanunk rátermettségünket: 3rd person akcióban, lövöldözésben és vezetésben. A program 3rd person része leginkább a Tomb Raider (mi más?) és a konzolokon nagyon népszerű Metal Gear Solid keverésére emlékeztet. Mivel már van rendes sztorija a játéknak és különböző feladatokat kell megoldanunk, nemcsak összevissza rohangálás és agyatlan lövöldözés vár ránk, mint a program első részében. Hősünk mozgása egyébként új ele-

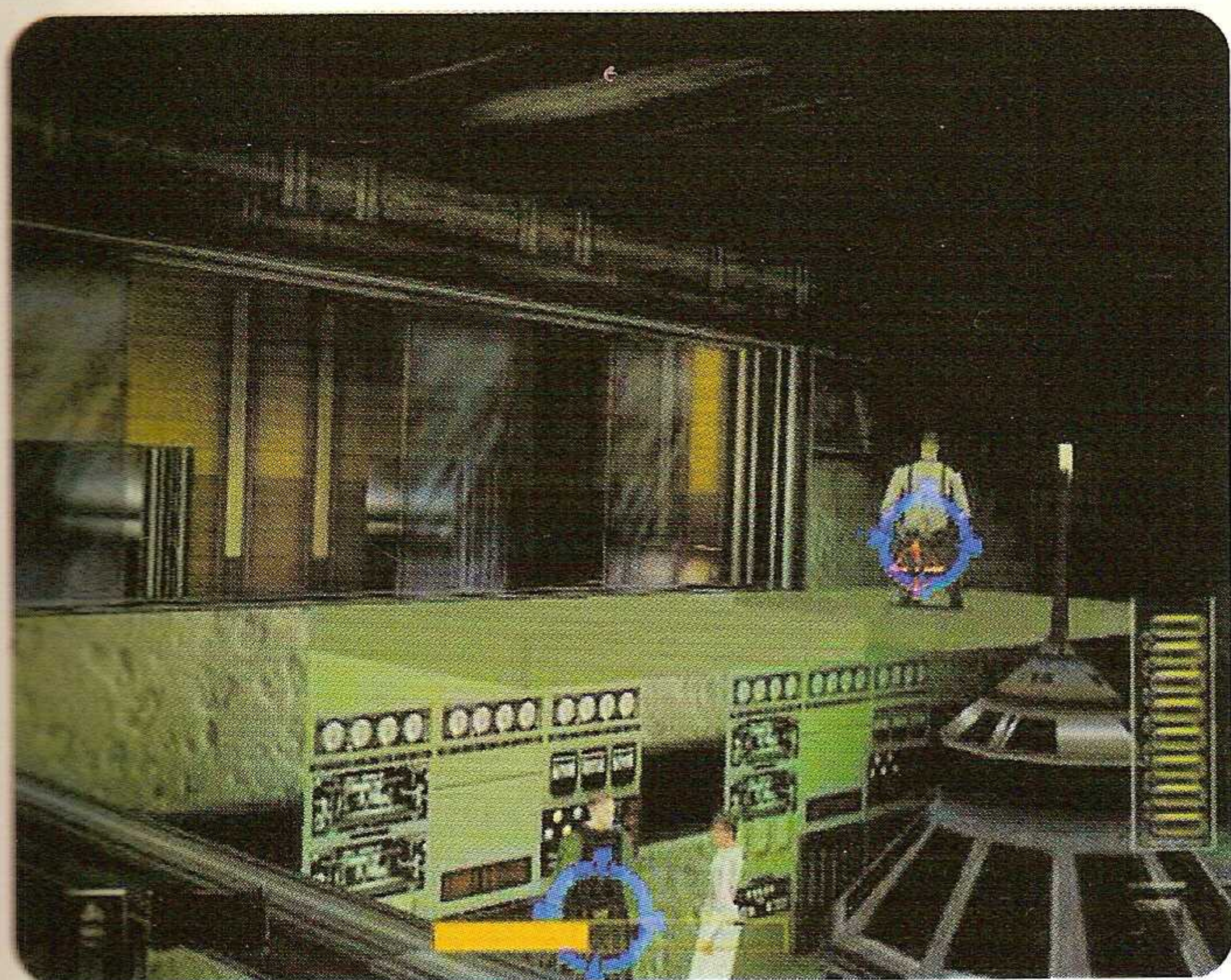


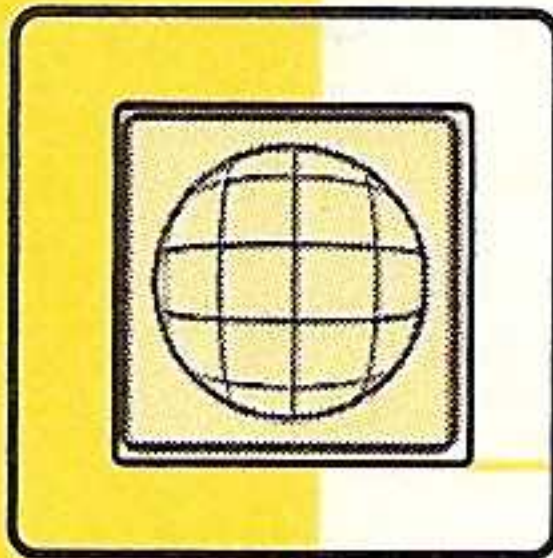
mekkel is bővült, ilyen pl. az ugrás, amelynek segítségével keresztülugorhatunk az ablakokon is, hátulról meglepve ezzel az rosszfiúkat.

A játék lövöldözős része is sokat változott az előző epizódhoz képest, a kétdimenziós sprite-ellenségek helyett ugyanis igazi poligonokból összerakott terroristák keserítik meg az életünket. Az azonban változatlan maradt, hogy nemcsak az ellenségeket, hanem a túszoikat is lelőhetjük (a program megbünteti minket, ha ilyesmi történik).

Talán a vezetési rész az, amely nem sokat változott Die Hard Trilogyhoz képest, továbbra is ráhajthatunk a járdára, hogy időt spóroljunk meg, és maradtak az ablaktörők is, amelyek segítségével megtisztíthatjuk a szélvédőt a sok vértől, egy rázósabb "menet" után...

A Fox Interactive gondozásában megjelenő játék 2000 elején kerül a boltok polcaira, az akciórajongóknak tehát már nem is kell olyan sokáig várniuk.





Soulbringer

A Soulbringer egy valószerű három dimenziós szerepjáték, amely fejlett grafikai motorral, fordulatos történettel és aprólékosan kidolgozott mágia illetve harcrendszerrel rendelkezik. A játék rengeteg olyan elemet felhasznál, amelyek más szerepjátékokból is ismerősek lehetnek, ezzel szemben a világ hangulata távol áll a szokásos high-fantasytól, sokkal inkább egy sötét, baljós atmoszférát áraszt, amellyel eddig nem igazán találkozhattunk számítógépes RPG-kben.

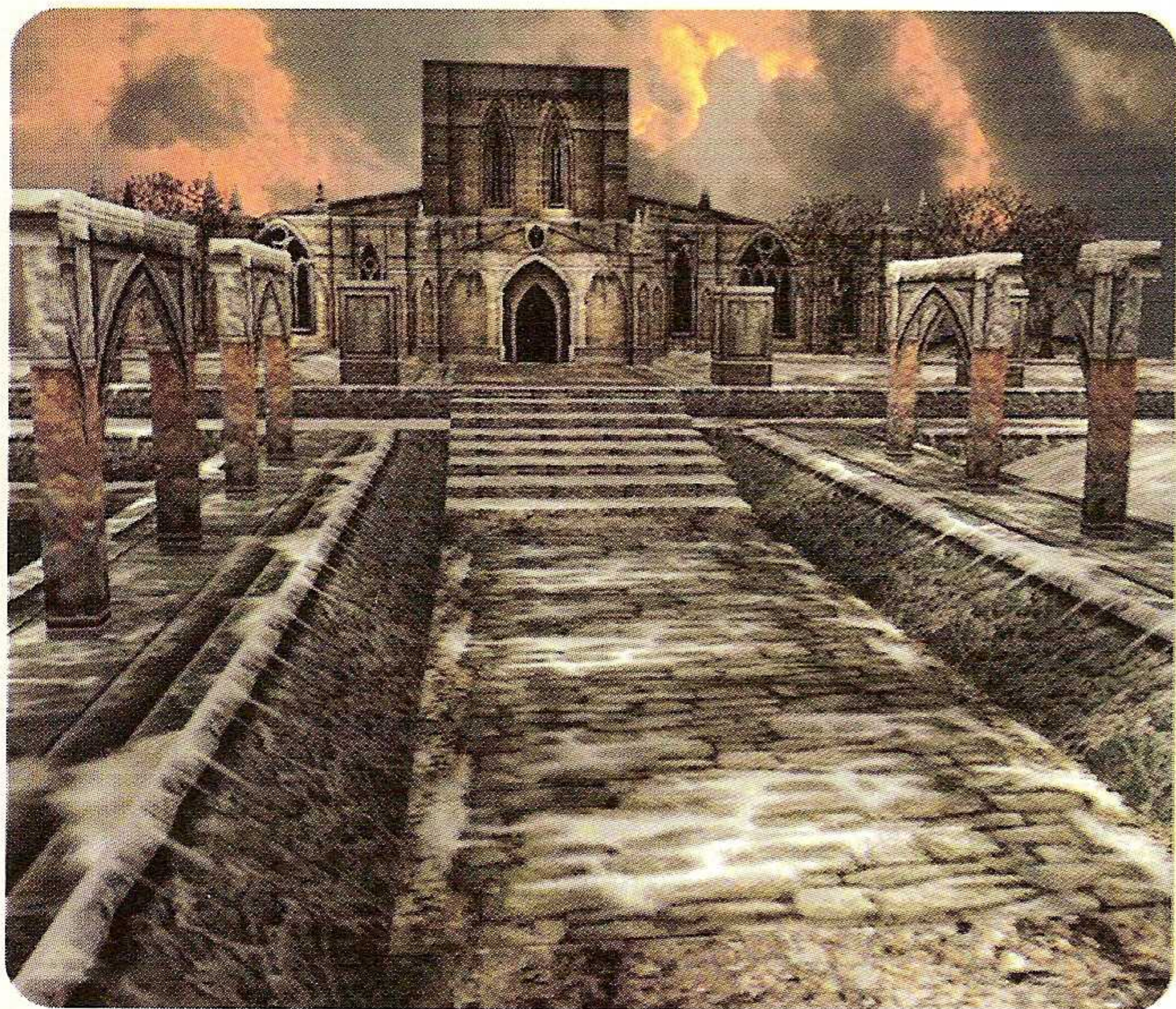
A játék története szerint haldokló apánk utolsó kívánságát teljesítjük, amely abból áll, hogy keressük meg elveszett testvérét. Hősrünk hamarosan sikerrel jár és rájön, hogy

apja testvére egy mágikus lény, aki azonban felajánlja neki, hogy megtanítja mindenre, amit tud - a megfelelő mennyiségű pénz fejében. Pénzkeresés közben azonban egy különös toronyba teleportálódik, ahol kezdetüket veszik a kalandok...

A játék öt nagy fejezetre oszlik, a készítőik szerint a a program teljesítéséhez 50-60 óra tiszta játékidő szükségeltetik - de csak akkor, ha a történet fő szálát szeretnénk végigjátszani. Ha a mellékküldetések is érdekelnek, akkor újabb 10-15 órát rá kell szánunk a játékra.

A Soulbringer egyik különlegessége a mágiarendszer, amely öt őselemből (víz, tűz, levegő, föld és lélek) épül fel. Ha a karakterünk sokszor használ mondjuk tűzalapú mágiákat, akkor azokat egyre erősebben és olcsóbban tudja elvarázsolni. Ám az ellentétes osztályban (amely a példánál maradva a víz) ezzel egyenes arányban csökken a képzettségünk. Ha igazi mágusokká szeretnénk válni, akkor bizony ki kell egyensúlyoznunk varázslathasználatunkat.

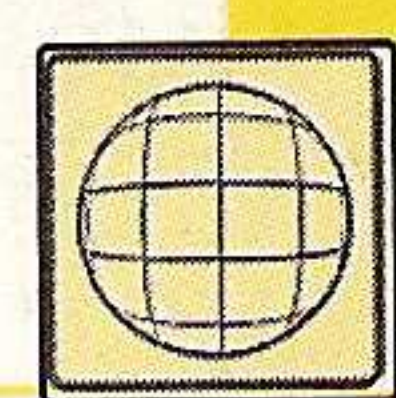
A program egy 3D engine-t használ a kalandozás, a harc és az átvezető animációk megjelenítésére, amely tartalmaz egy pontos fizikai modellt is..



Jagged Alliance 2: Unfinished Business

	Gaston Cavalier			
	Health	88	Experience Lvl	8
	Agility	82	Marksmanship	94
	Dexterity	96	Mechanical	22
	Strength	84	Explosive	21
	Leadership	28	Medical	23
	Wisdom	80	Fee	\$16,000
	<p>As a former commando in the French Marine Corp (FMC), Gaston has played a distinguished role in many of the recent NATO and UN operations throughout this hostile world. A confident, field-proven, professional sharpshooter, Cavalier's addition to our roster is just another step in M.E.R.C.'s continuing effort to meet your mercenary needs.</p> <p>Additional Info Gaston operates best in the early hours of morning. He is also rather apt at sniping from an elevated vantage point.</p>			

Az idei év egyik legjobb körökre osztott stratégiai játékának, a Jagged Alliance 2-nek rajongói megnyugodhatnak: készül a kiegészítő lemez kedvencükhöz. Az Unfinished Business névre hallgató kiegészítő háttértörténete egyenes folytatása a Jagged Alliance 2 sztorijának és közvetlenül Arulco felszabadítása után játszódik. Enrico Chivaldori országára új veszély leselkedik, ez pedig nem más, mint a Ricci Mining and Exploration nevű vállalat, amely a polgárháború előtt Arulco bányáit birtokolta. Mivel ezek a bányák igen szép bevételt hoztak nekik, természetes, hogy vissza akarják szerezni őket. A vállalat ennek érdekében a szomszédos országból, Taconából rakétatámadással fenyegeti meg Arulco-t, s amennyiben nem teljesítik követeléseit kész elpusztítani az egész országot. Enrico Chivaldori, Arulco friss elnöke nem tud mást ten-



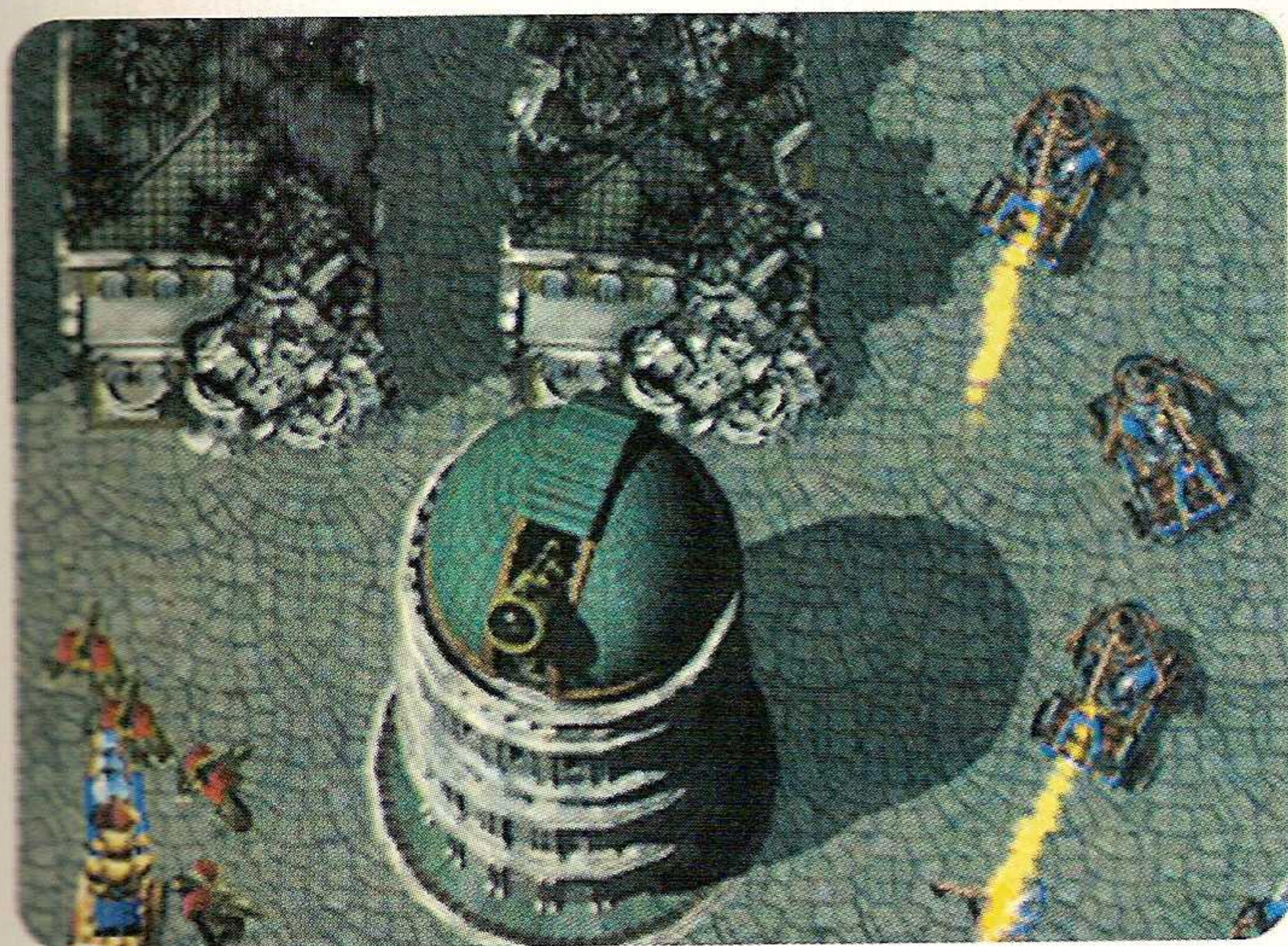
ni, ismét ránk, illetve hű kommandósainkra bízva a feladat megoldását: át kell kelniük az országhatáron, megkeresniük a rakétabázist, meg kell semmisíteniük a gyilkos eszközöket és nem utolsósorban haza kell jutniuk élve.

Az Unfinished Business képes betölteni a Jagged Alliance 2 kimentett állásait, így ha az eredeti játékban kommandósaink szintet léptek, vagy tulajdonságaik növekedtek, akkor azt megtartják. Igaz, a játék ilyenkor kissé módosítja a nehézségi szintet karakterünk tudásának függvényében. Természetesen megszerzett felszerelésünk elveszik, hiszen a maximumra "tuningolt" puskáinkkal, amelyekkel a Jagged Alliance 2 végén Deidranna elit katonáit mészároltuk, túl könnyű dolgunk lenne. A játékmenet nagyban változott az Jagged Alliance 2-höz képest. Mivel most nem egy ország

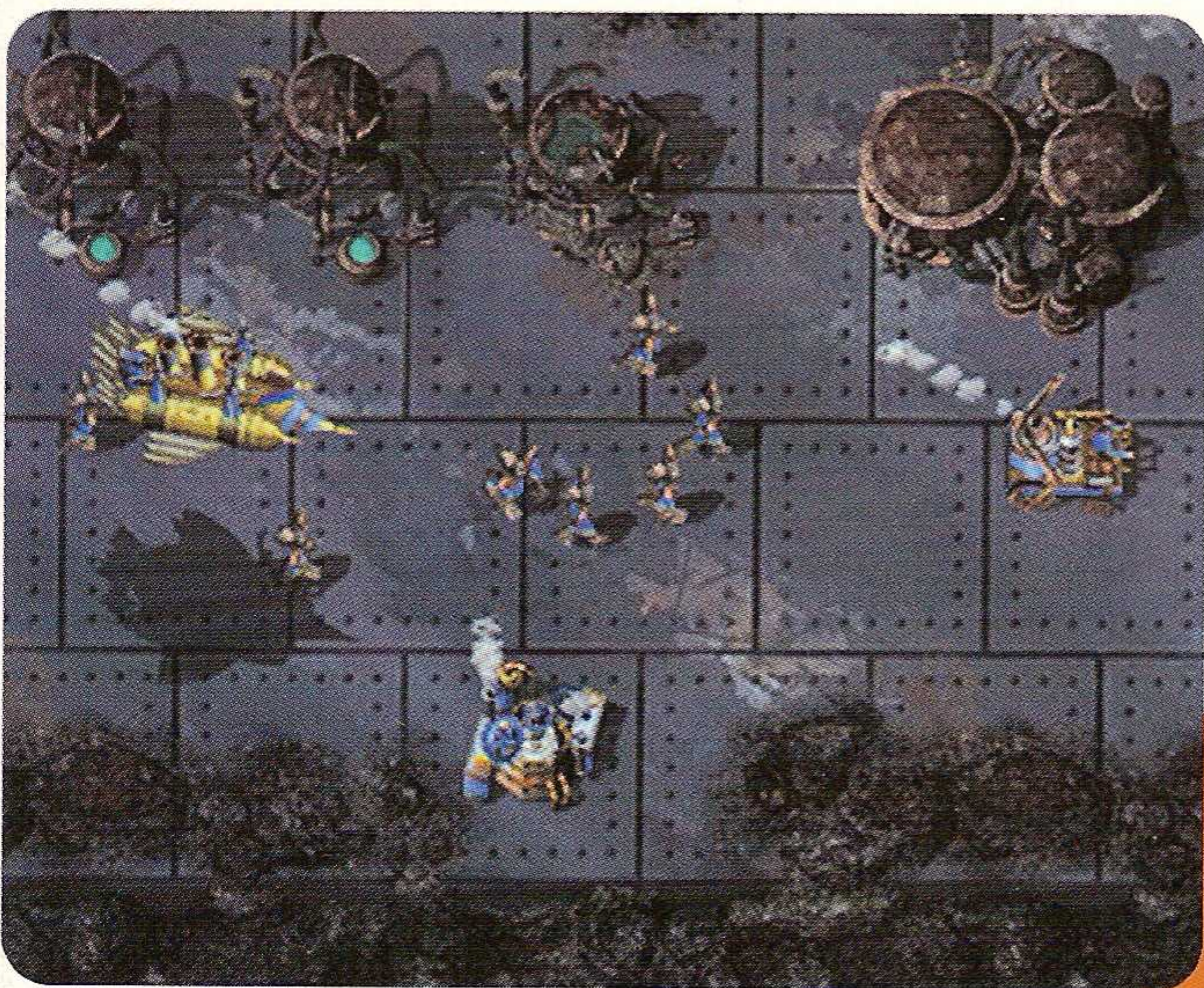
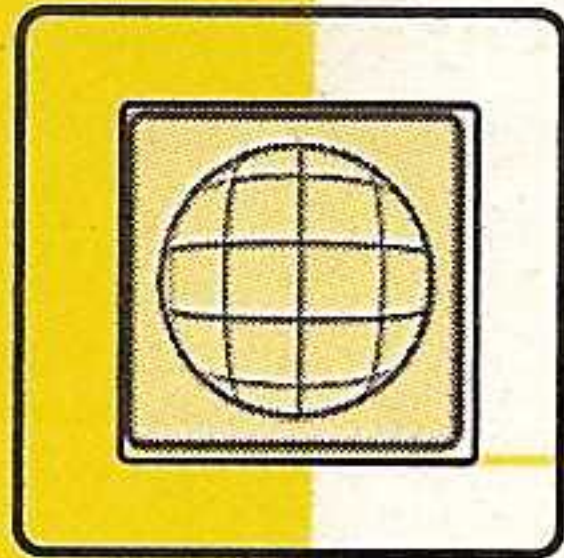


elfoglalása a célunk, ezért nem kell törődnünk a városok elfoglalásával, bányászattal és milícia kiképzésével, emiatt az Unfinished Business jóval lineárisabb lesz, mint elődje volt. Természetesen újítások is lesznek a kiegészítő lemezen, ilyen az az opció, amelynek segítségével megnézhetjük, hogy melyik hely nyújtja a legjobb fedezéket hőseink számára. Ezen kívül tíz új karakter és ugyanennyi új fegyver is vár azokra, akik visszatérnek Arulcoba.

Total Annihilation: Kingdoms – The Iron Plague



A népszerű TAK-nak is készül a kiegészítő lemeze, The Iron Plague néven, amelyben egy újabb népcsoporttal, a Creonokkal ismerkedhetünk meg. Ez az ötödik civilizáció, amely a tudományra és a technológiára építkezik és Leonardo Da Vinci által megálmodott szerkezetekhez hasonlóakkal próbál minél több borsot törni a többiek orra alá. A történet a TAK után játszódik, amikor Darien királyságai éppen a háború utáni újjáépítéssel foglalkoznak és egy különös szerkezetet találnak egy elhagyott vidéken. A készülék leginkább madárra emlékeztet, de csont és tollak helyett vászon, fa és kötélt alkotja. A tudosok szerint a szerkezetnek a jelenlegi tudás szerint nem lenne szabadna repülnie, emiatt rengeteg kérdés merül fel mindenkiben. Aramon és Veruna abban reménykedik, hogy egy szövetségest nyerhetnek Taros és Zhon ellen, de nem vetik el annak a lehetőségét sem, hogy esetleg egy újabb ellenséggel kell majd szembenézniük.

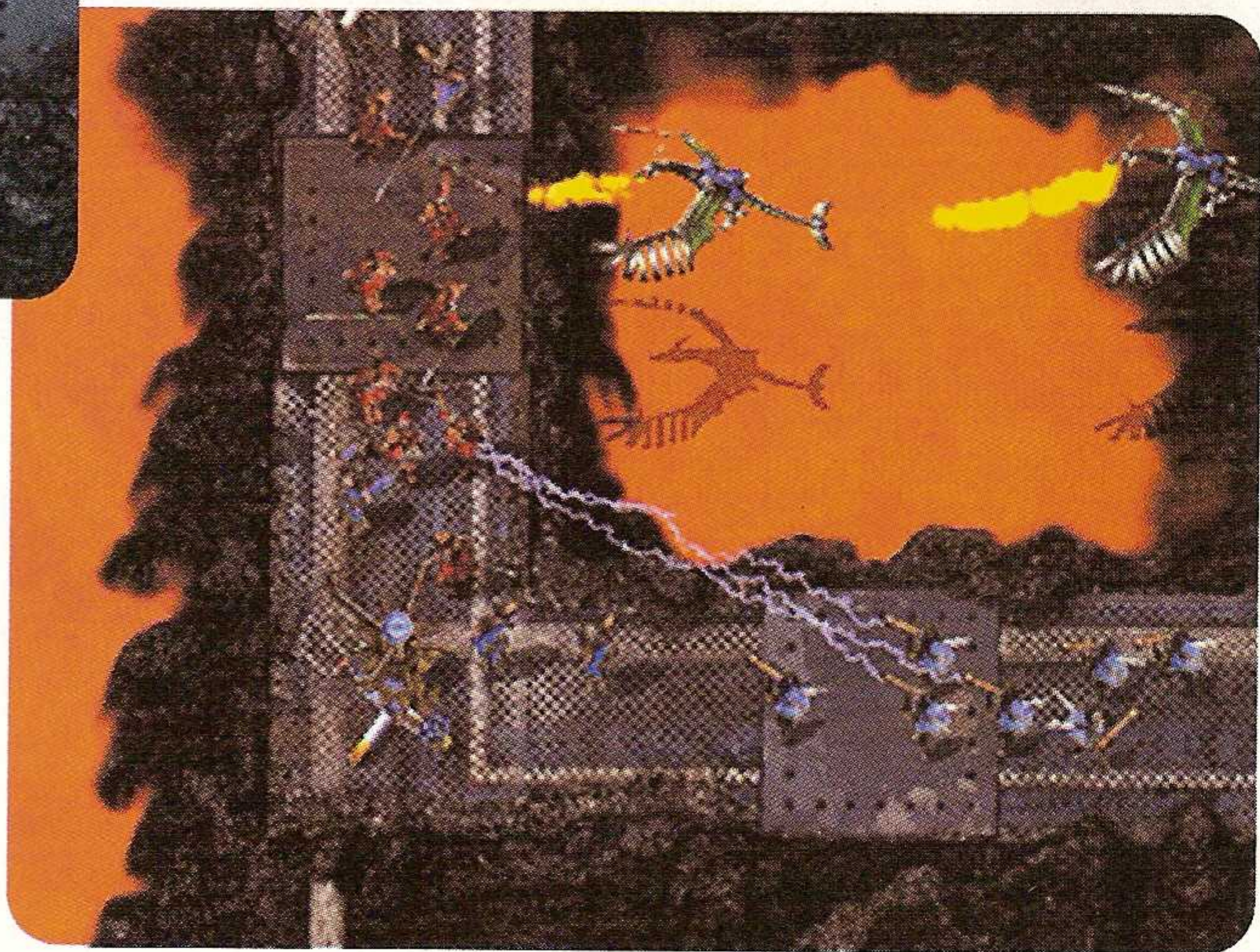


más, mint egy tengeralattjáró. Szintén érdekes egység a Barnstormer, amely egy teljesen fegyvertelen felderítő-repülő. Sőt a tankoknak is megvan a helyi megfelelője a Tortoise, azaz a teknőc, amely egy gőzhajtású, páncélozott, ágyúval felszerelt jármű. Természetesen a sok géphez jár egy szerelő is, aki nemcsak a gépezetek javításában járatos, hanem a harctéren is megállja a helyét.

A kiegészítő lemez nemcsak egyjátékos, hanem multiplayer újításokat is tartalmazni fog, többek között 25 új térképet és egy teljesen új játékmódot, a Darien Crusaders-et is.

Hogy mi az igazság, az csak akkor derül ki, ha végigjátszuk teljesen új egyjátékos kampányt, amely 25 küldetésből áll. Ebből megismerhetjük a Creonok történelmét és terveit, valamint megtudhatjuk, hogy ez a nép mindig is előnyben részesítette a tudományt és a kísérletezést a mágiával szemben.

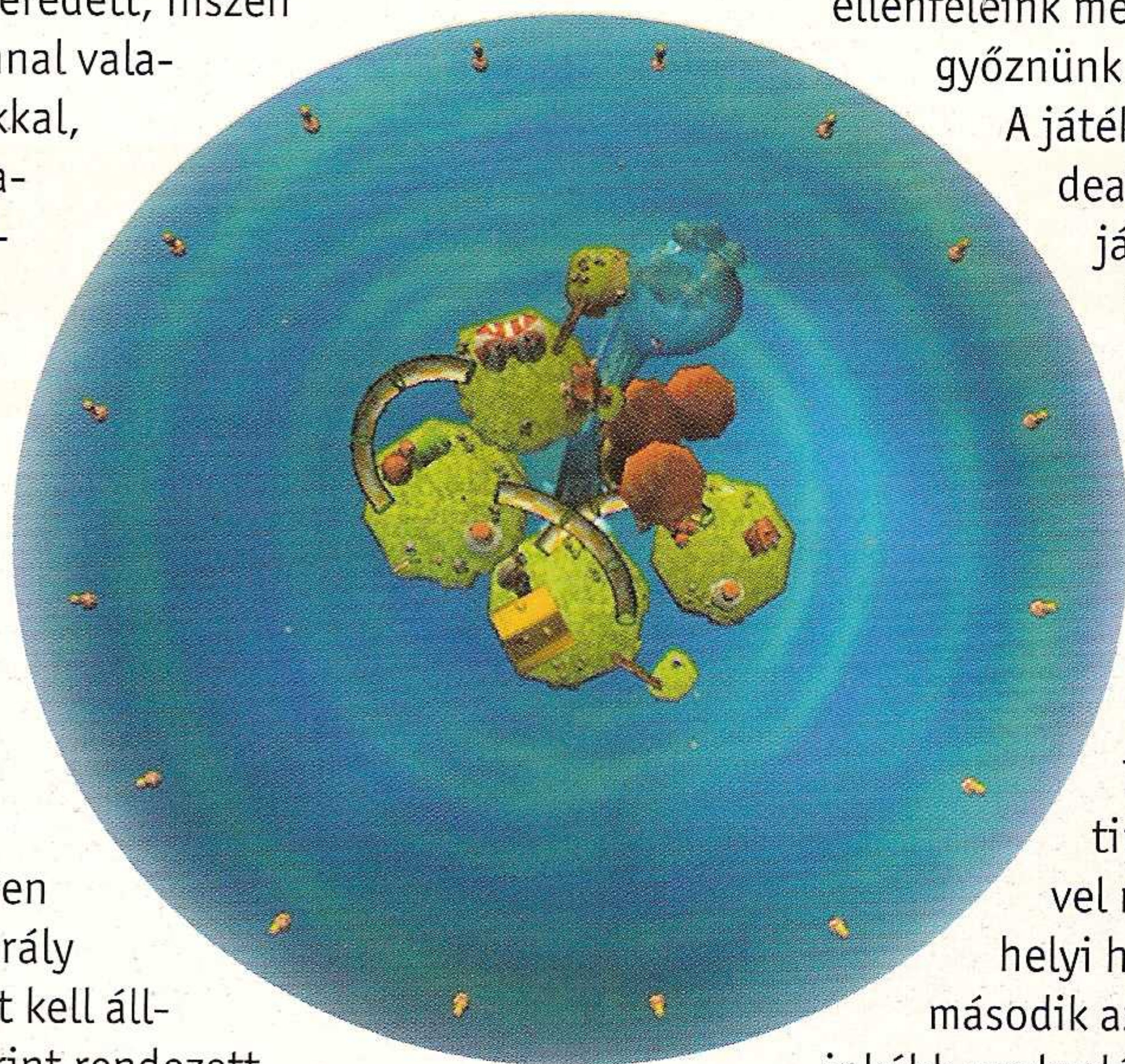
Egy stratégia játék kiegészítő lemeze nem jelenhet meg új egységek nélkül, ez így van az Iron Plague-nél is. Mivel a Creonok gépezetek készítésében a legjártasabbak, így nem véletelen, hogy egységeik is különféle mechanikus készülékek. Ilyen például a Submersible, amely lényegében nem



Knights

A Knights név eléggé csalókára sikeredett, hiszen ha az ember meghallja, akkor azonnal valamilyen RPG-re asszociál, sárkányokkal, varázslókkal és természetesen lovagokkal. Ez utóbbiak azért szerepelnek a programban, de nem olyan környezetben, mint az elképzelnénk. A játék stílusának meghatározásával is gondban lehetünk, leginkább a Zelda, a Quake, a Tomb Raider és a Sim City (ez nem vicc!) keresztezésére emlékeztet.

A sztori szerint Whyrule mágikus királyságban a lovagok egy olyan "bajnokságra" készülődnek, amelyen eldől, hogy ki lesz a visszavonult király utódja. Játékosként nekünk is helyt kell állnunk ezen a különös szabályok szerint rendezett lovagi tornán. Természetesen a szomszédban lakó orkok is ezt a napot választották arra, hogy megtámadják Whyrul-t, így ha azt szeretnénk, hogy maradjon is királyságunk, akkor lovagi



ellenfeleink mellett a gonosz ellenséget is le kell győznünk.

A játékmenet alapjait egy Quake-szerű deathmatch ütközet képezi, de minden játékos kap még egy titkos feladatot is (olyasmit, mint a Rizikó nevű népszerű társasjátékban), amelyet teljesítenie kell. Persze a dolog nem ilyen egyszerű, hiszen a játékból három(!) különböző kiadás jelenik meg: a Knights Tournament, a Knights Throne Pretender és a Knights Tournament Deluxe. Az első a multiplayer kiadás, amelynek segítségével megmérkőzhetünk Interneten vagy helyi hálózaton keresztül a többiekkel. A második az egyjátékos "csomag", amely leginkább gyakorlásul szolgál az igazi megmérettetéshez, a többjátékos üzemmóddhoz. Végül az utolsó, amely egy szerkesztővel (ez az ami emlékeztet a Sim Cityre) "fel-tuningolt" Tournament verzió. Ezen szerkesztő érdekessége,

CD GALAXIS

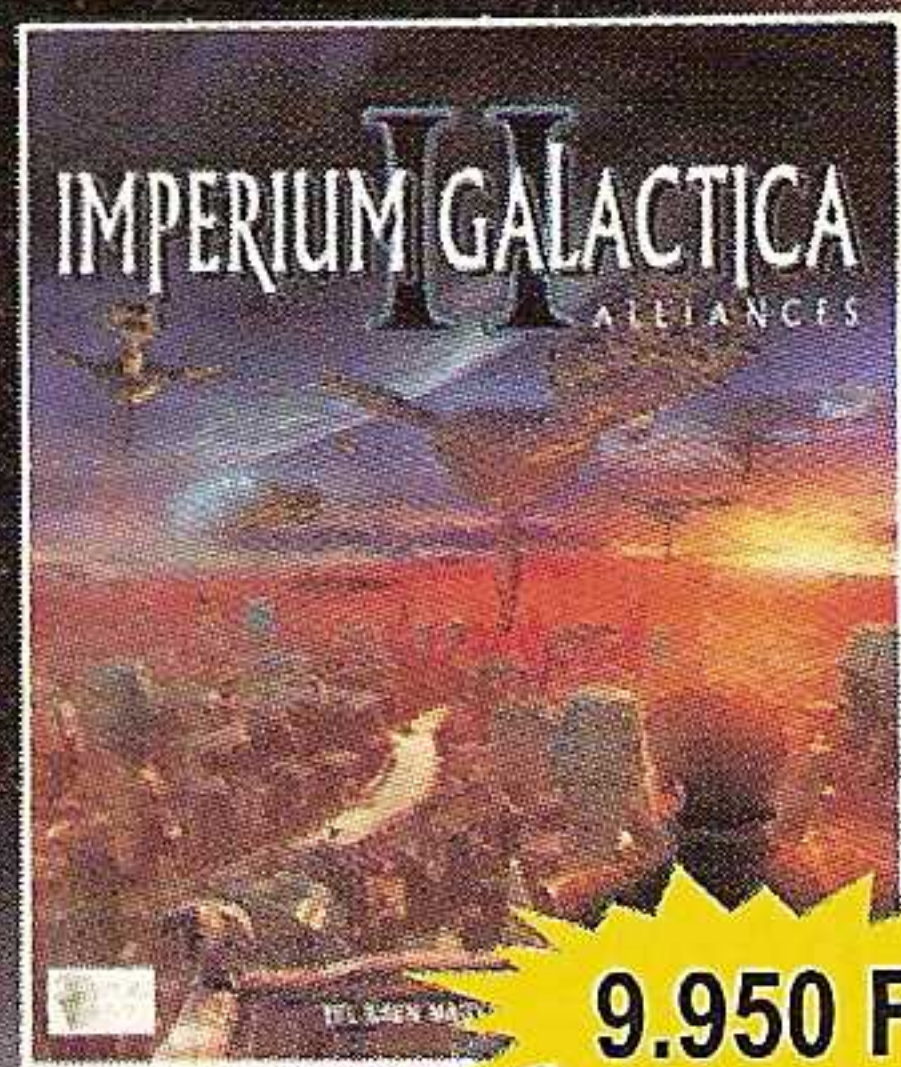
IZELÍTŐ KÍNÁLATUNKBÓL:

Age Of Empires	6 950
Age Of Empires Gold	9 950
Age Of Empires 2	14 950
Armored Fist 3	10 950
Baldur's Gate	5 950
Baldur's Gate Deluxe	9 950
Blood 2	4 950
Bug's Life	9 950
Carnageddon 2	2 950
Champ. Manager 99/00	7 950
Chessmaster 7000	9 950
Civilization 2	2 950
Close Combat Trilogy	14 950
Colin McRae Rally	5 950
Commandos	5 950
Commandos Mission	6 950
Commandos Ammo P.	10 950
Conflict Freespace Dlx	6 950
Croc	2 950
Dark Omen	2 950
Diablo	2 950
Diplomacy	10 950
Driver	7 950
Dungeon Keeper	2 950
Dungeon Keeper Dlx	3 950
Dungeon Keeper 2	9 950
FA PL Manager 2000	9 950
FIFA Soccer 2000	9 950
Flanker 2.0	10 950
Fleet Command	9 950
Flight Simulator 2000	17 950
Flight Unlimited 3	9 950
Furby	7 950
Flying Corps Gold	2 950
Gabriel Knight 3	10 950
Game Commander	6 950
Gangsters	5 950
Gorky 17	9 950
GP 500	10 950
Grand Theft Auto*	2 950
Grand Theft Auto 2	9 950
Grand Touring	2 950
Half-Life Mission	7 950
Heart Of Darkness	3 950
Heavy Gear 2	5 950
Heroes Of M&M 3	7 950
Heroes Of M&M 3 Miss.	7 950
Heroes Of M&M Comp.	9 950
Hidden & Dangerous	9 950
Hidden & Dang. Miss.	5 950
Homeworld	9 950
Hoyle Casino Coll.	7 950
Imperium Galactica 2	9 950
Indiana Jones & TIM	10 950
Interstate 82	11 950
I-War Deluxe	6 950
Kingpin	7 950
Knights & Merchants	3 950
Lands Of Lore 3	3 950
Lords Of Magic	2 950
M1 Tank Platoon 2	2 950
Machines	3 950

IMPERIUM GALACTICA ALLIANCES

A legizgalmasabb, legokosabb sci-fi stratégia, 1999 karácsonyának legnagyobb sikere még kapható:
TELJESEN MAGYAR NYELVEN!

Egy fantasztikus űrstratégia, melyben az egész világegyetem hódításaink színtere.
Három különböző faj, számtalan harci, diplomáciai, kereskedelmi lehetőség, izgalmas kémkedés.



9.950 Ft

Imperium Galactica 2
Teljesen magyar nyelvű játék,
kézikönyv és doboz!

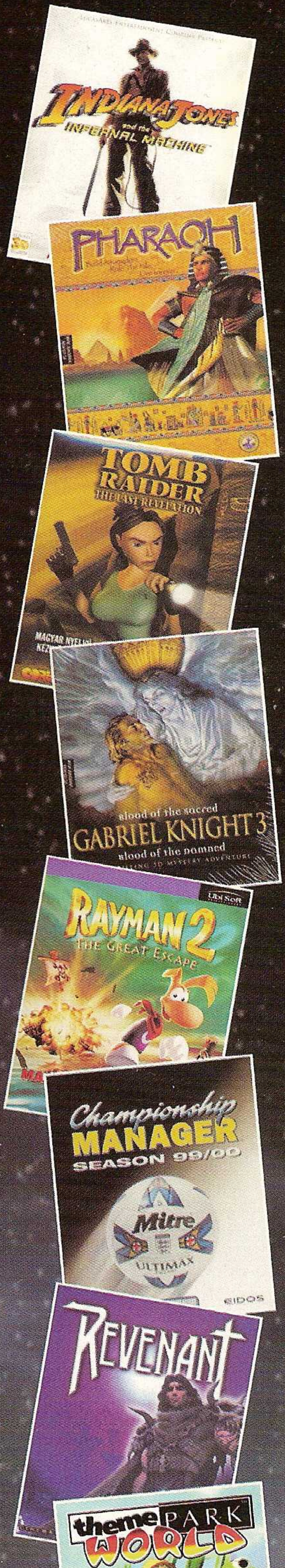
Midtown Madness	11 950	Panzer General 3D	9 950
Mig Alley	4 950	Pharaoh	9 950
Might & Magic VII	7 950	Planscape Torment*	9 950
Minigolf 3D Deluxe	7 950	Pro Pilot	2 950
Modern Warfare Coll.	9 950	Pro Pinball Timeshock	2 950
(Falcon 4.0, Apache Havoc, M1 Tank Platoon 2)		Pro Pinball Big Race	4 950
Mortyr	10 950	Pro Pinball 4	9 950
Motocross Madness	5 950	Quake 3 Arena*	9 950
Music Maker 2000	5 950	Rainbow Six Gold	9 950
Music Studio 2000	5 950	Rally Bajnokság	2 950
Myth 1: Fallen Lords	3 950	Rally Bajnokság Deluxe	3 950
Myth 2: Soulblighter	4 950	Rayman 2	5 950
Nascar Racing 3	7 950	RC Racing	7 950
Need For Speed 3	2 950	Re-Volt	9 950
Need For Speed 4	9 950	Revenant	9 950
NBA Live 2000*	9 950	Rogue Spear	9 950
NHL Hockey 2000	9 950	Rollercoaster Tycoon	5 950
Nocturne	9 950	Rollerc. Tycoon. Miss.	5 950
Oddworld	3 950	Rubic's Game	6 950
Oddworld 2	4 950	Sega Rally 2	9 950
Outcast	8 950	Septerra Core	9 950
Pandora's Box	9 950	Settlers 3	7 950
Panzer Elite	10 950	Settlers 3 Amazons	7 950
		Seven Kingdoms 2	9 950

Shadow Company	9 950
Shogo M.A.D.	2 950
Silver	9 950
Sim City 2000 Plus	4 950
Sim City 3000	9 950
Sinister Unleashed	9 950
Soul Reaver	9 950
Spec. Ops. 2.	10 950
Speed Busters	9 950
StarCraft Battlechest	11 950
(alapjáték + Brood War + sg.)	
Star Trek Collection*	10 950
(Birth Of The Federat., Klingon Honor Guard, Generations)	
ST Starfleet Command	9 950
Star Wars játékok:	
Insiders Guide MM	9 950
Jedi Knight Gold	9 950
Phantom Menace	9 950
Racer	9 950
Rebellion/Supremacy	9 950
Rogue Squadron	9 950
Shadows Of The Emp.	6 950
X-Wing Alliance	9 950
X-Wing Collector 3D	9 950
X-Wing vs TIE Gold	7 950
Superbike	5 950
System Shock 2	9 950
Tarzan	9 950
Theme Park World*	9 950
Thief Gold	5 950
Tiberian Sun	9 950
Tomb Raider Gold	5 950
Tomb Raider 2 Gold	5 950
Tomb Raider 3	7 950
Tomb Raider 4	7 950
Total Annihilation	3 950
Total Annihilation CP	9 950
Total Ann. Kingdoms	7 950
Tycoon Collection	10 950
(Railroad Tycoon 2, Transport Tycoon, Rollercoaster Tycoon)	
Ultima 9 Ascension*	9 950
Ult. Soccer Manager 98	2 950
Unreal	3 950
Unreal Mission	5 950
Unreal Tournament	10 950
US Air Force*	9 950
Vészhelyzet	2 950
Warcraft 2	2 950
Warcraft 2 BattleNet	5 950
Wargasm	3 950
WarZone 2100	5 950
Wheel Of Time	10 950
X: Beyond The Frontier	9 950
X-COM Interceptor	2 950

* = Hamarosan megérkezik
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket már tartalmazzák.

Akcióink a készletek erejéig, ill. január 31-ig érvényesek.



Budán:

1114 Budapest, XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.
(a Móricz Zsigmond körtérnél)
Telefon/Fax: 361-4061
Nyitvatartás:
Hétfő - Péntek 10-18h



Pesten:

1072 Budapest, VII. kerület
Akácfa u. 13.
(a Blaha Lujza térenél)
Telefon: 321-1565
Nyitvatartás:
Hétfő - Péntek 10-18h
Szombat 10-13h



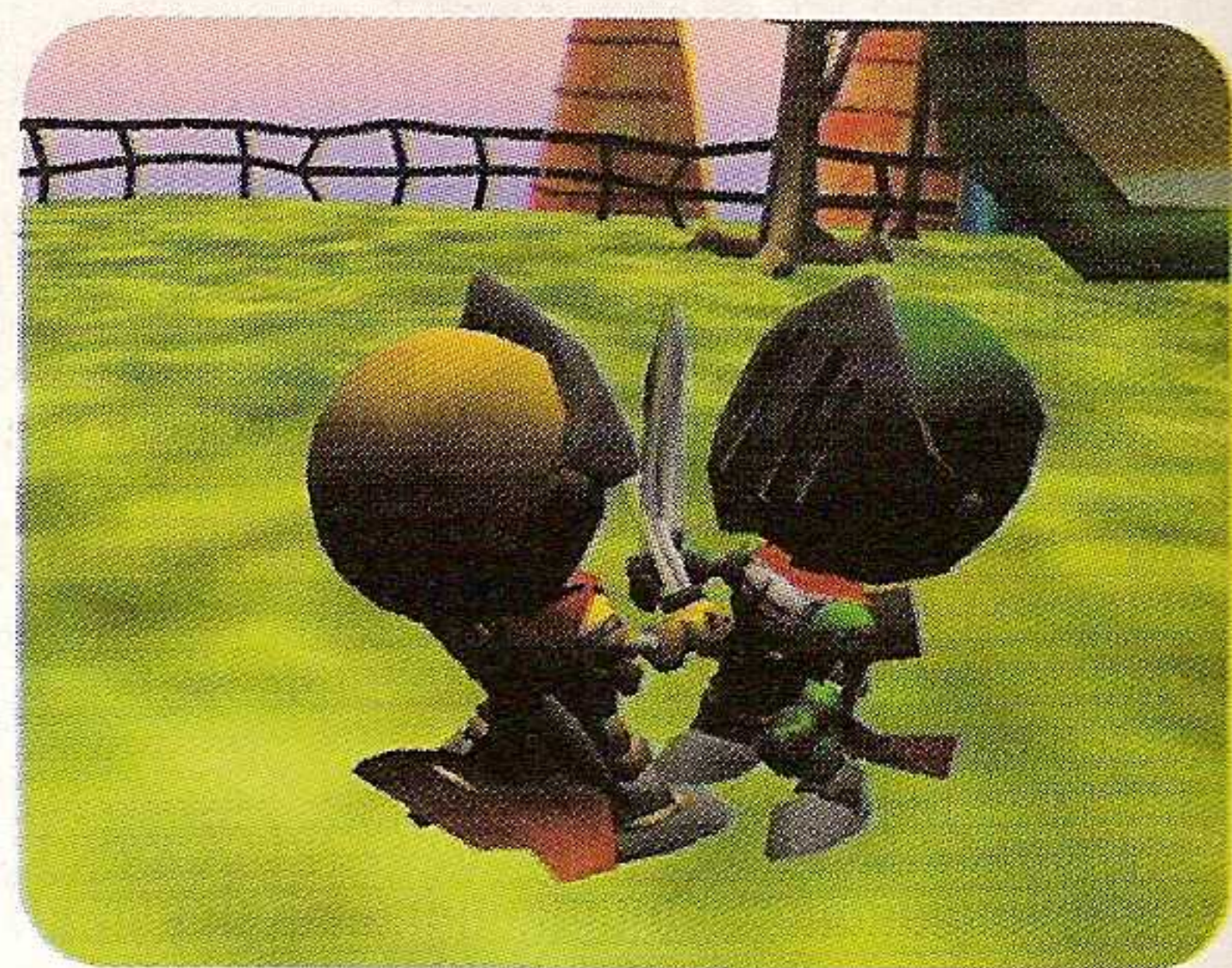
Csomagküldés - másnapra! Az ország egész területére! Telefon: 361-4061

Internet honlap: www.cdgaxis.hu - Friss árlista 0-24h: FaxBank 2-333-666 / 2345 #

**A LEGFRISSEBB
PROGRAMOKAT KERESD
ÜZLETEINKBEN!**



hogy segítségével saját lovagi tornákat készíthetünk, amelyre az Interneten keresztül kihívhatjuk ellenfeleinket. A pályákat álta-



lában úgy szerkeszthetjük meg, hogy legyen valami előnyünk rajta, de szembe kell néznünk azzal, hogy ha a ellenséges lovagok nem bírják elviselni a vere-

séget, akkor kárt tehetnek gondosan felépített kastélyainkban és egyéb épületeinkben. Az enyhén szólva is kissé idétlennek tűnő játék vég-

ső verziójára 2000 karácsonyáig még várunk kell, de egy játszható demót már február magasságában kipróbálhatunk.

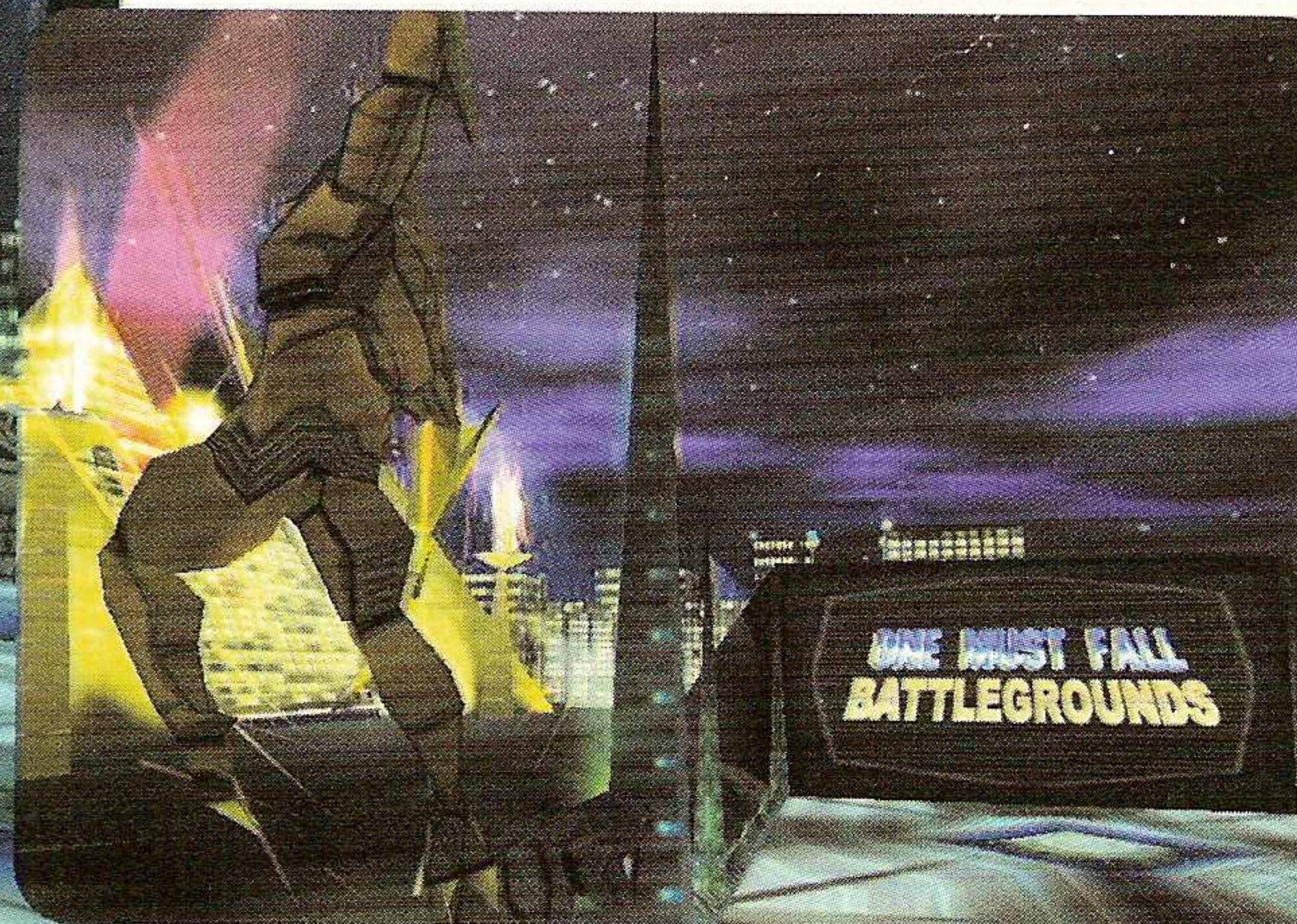
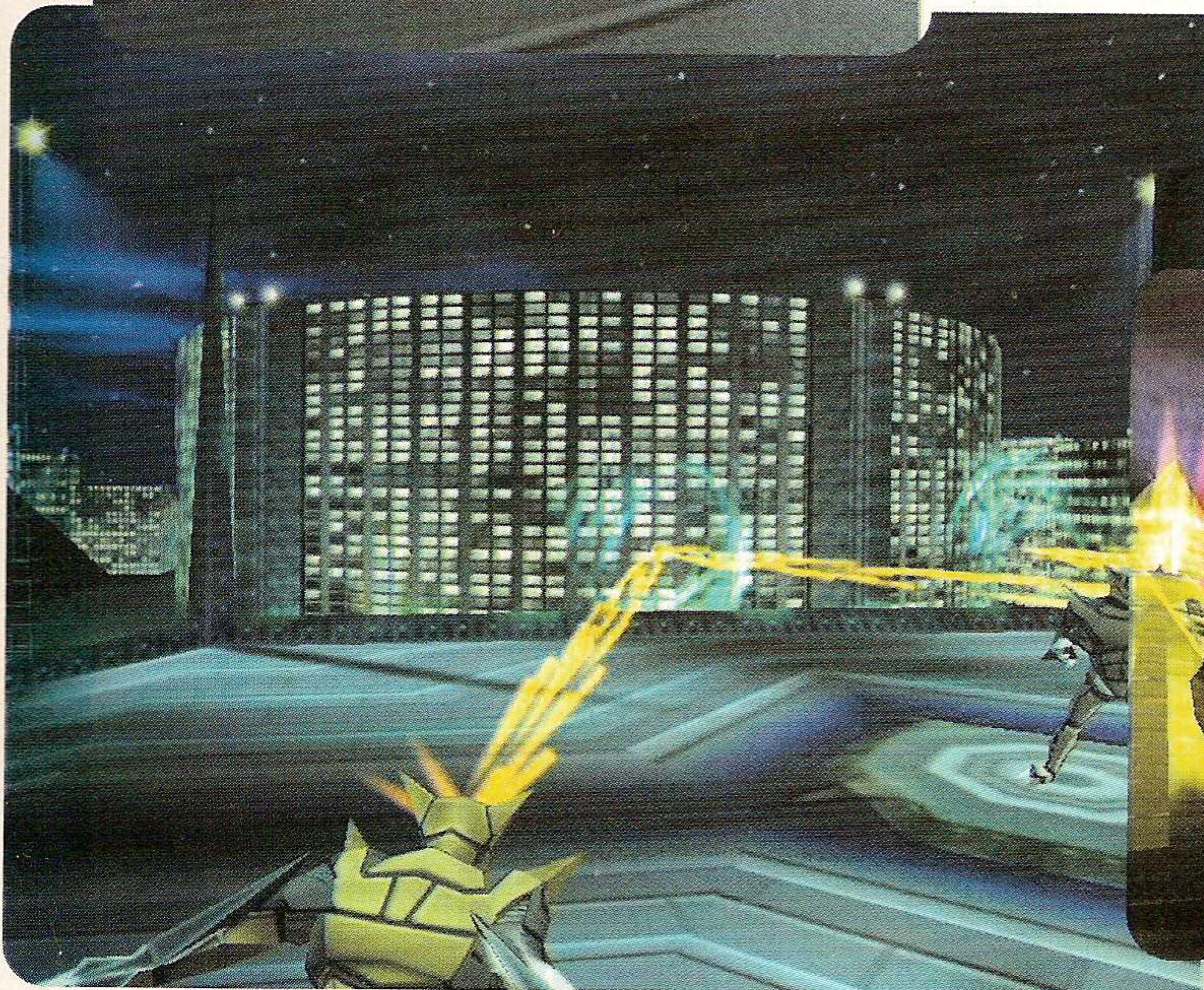
One Must Fall: Battlegrounds

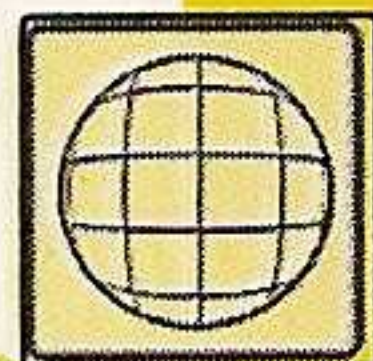


Talán sokan emlékeznek a jó pár évvel ezelőtt megjelent One Must Fall 2097 című játékra, amely az akkori Mortal Kombat lázat igyekezett meglovagolni - viszonylag kevés sikerrel. A hatalmas, 30 méter magas robotok harcát bemutató játék igen átlagosra sikeredett, bár még mindig jóval élvezetesebb volt, mint a hasonló stílusú - óriási reklámkampánnyal beharangozott - Rise of the Robots.

A stílus maradt, azaz óriási robotok verekedése, a megvalósítás azonban változott, a hagyományos oldalnézet helyét a manapság divatos három dimenziós megjelenítés vette át. Emiatt nemcsak két játékos küzdhet egymással egyszerre, hanem elvileg végtelen számú robotot engedhetünk egymásnak egy hatalmas virtuális arénában. A készítők egy teljesen saját fejlesztésű 3D engine-t készítettek, amely leginkább a ro-

botok animációjának lekezelésében emelkedik ki a többi program motorja közül. A rossz hír az, hogy a játék nem támogatja a szoftveres renderelést, így aki ki szeretné próbálni az OMF: Battlegrounds-ot, annak be kell ruháznia valamilyen gyorsítókártyára.





Harpoon 4



A Harpoon sorozat eddigi tagjaiban a rajongók megszámlálhatatlan mennyiségű tengeri ütközetet vívtak orosz és amerikai hajók főszerelésével. Ez természetesen nem változik a negyedik részben sem, de a fejlesztők a az apró módosításokkal és a grafikai engine fejlesztésével igyekeznek kedvében járni azoknak, akik szívesen játszanak ilyen stílusú játékokkal. Talán kevesen tudják, de a játék alapja egy húsz évvel ezelőtt megjelent táblás(!)-társas játék, amelyet egy bizonyos Larry Bond nevű amerikai tengerésztiszt készített - valódi csaták alapján. A társasjáték igen népszerű lett az egész világon, így nem véletlen, hogy a számítógépek elterjedésével egyre több verziója jelent meg a monitorok képernyőin. A legújabb negyedik szá-

mú feldolgozást harminc ember fejleszt, közülük az egyik nem más mint, Larry Bond, az eredeti játék kitalálója.

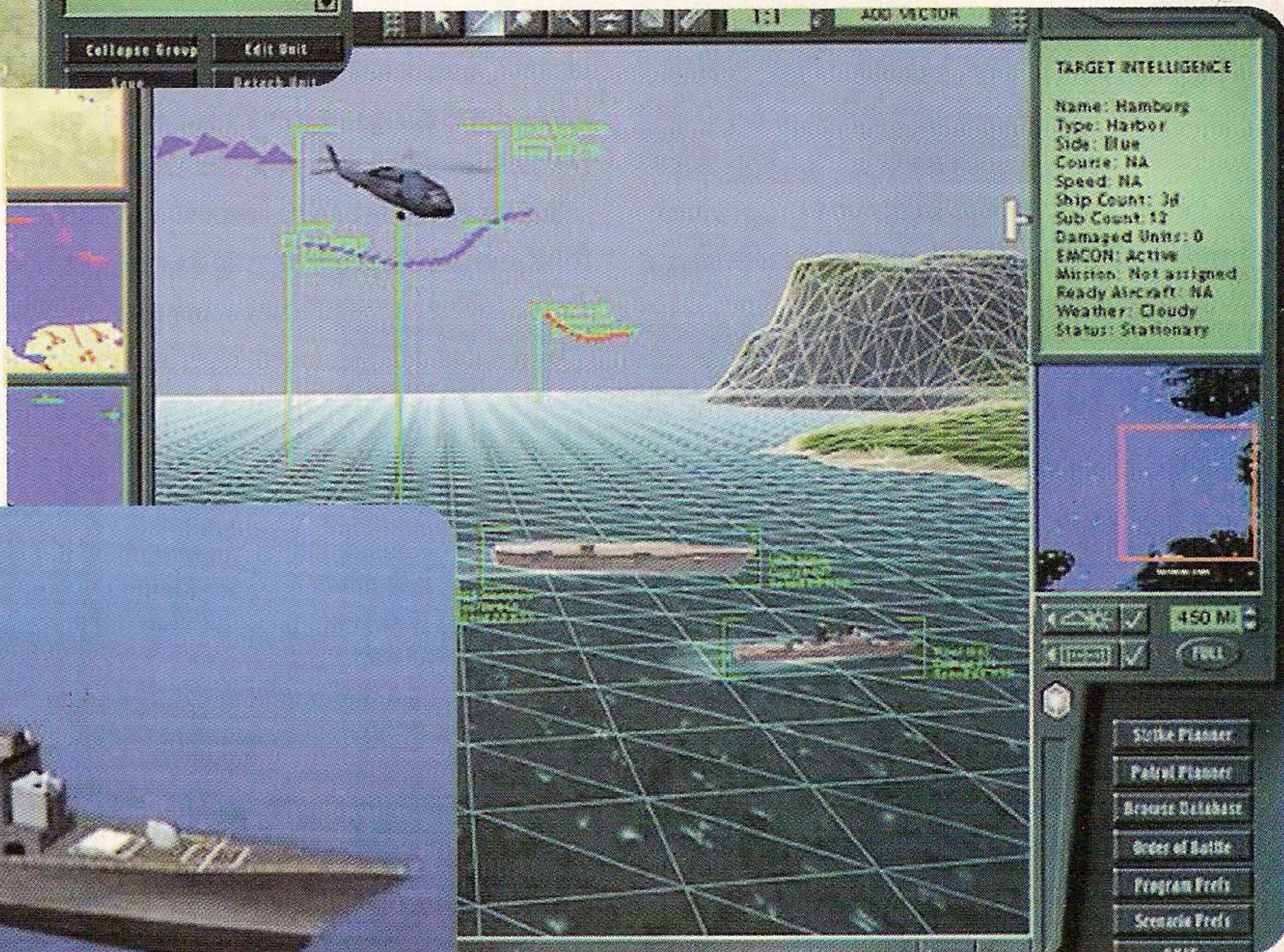
Mivel manapság szinte minden program három dimenziós megjelenítést használ, a fejlesztők a Harpoon 4-nél is ezt alkalmazzák - a sorozat történetében először.

Ennek ellenére a játék "lelke" az a két-dimenziós térkép, amelyen a flottánk mozgását megtervezzük. Miután ezzel megválnánk, 3D nézetre válhatunk és megnézhetjük, hogy mi is történik. Természetesen menet

közben is osztogathatunk parancsokat az egységeinknek, ha a megváltozott helyzet úgy kívánja.

A készítő gondoltak a kezdőbb játékosokra is, hiszen a Harpoon sorozat korábbi tagjai komplex szimulációi voltak egy tengeri ütközetnek, így azok akiknek nem sok köztük volt a dolgokhoz, igen nehezen tanultak bele a program kezelésébe. A Harpoon 4-ben ez megváltozik, a szimulációnak különböző fokozatai vannak, amelyek ki/be kapcsolhatók a játékos tudásának függvényében.

A Harpoon 4 igazi csemege lehet a kategória kedvelőinek, ennyire összetett hadihajó-szimulátor soha nem készült még. Ennek bizonyítására csak egy adat: a programban 600 különböző típusú hajó van, ezek közül pl. a Grisha III-nak 31(!) féle változatát ismeri a játék.



A Magyar Zenei Tanács és Zenei Információs Központja közreműködésével, nemzetközi együttműködés keretében elkészült a Musica International számítógépes adatbázis és a hozzá kapcsolódó CD-ROM, mely pillanatnyilag több mint 70000 kóruskompozíció kiadói és hozzáférhetőségi adatait, valamint témájának dallamát tartalmazza. A rendszer elsődleges jelentősége, hogy nemcsak nevek, kiadók, szavak, stb. szerint, hanem dallamrészlet alapján is működtethető a keresőprogramja. A CD-ROM bemutatása folyamatosan zajlik az ország különböző régióiban, ill. az EAS-2000 nemzetközi zenepedagógiai konferencián is bemutatásra kerül 2000. májusában, Budapesten.

A Magyar Zenei Tanács honlapján (<http://www.c3.hu/~hmic/>) Musica ([mus.htm](http://www.c3.hu/~hmic/mus.htm)) link segítségével érhető el a program, valamint ugyanitt található a magyar zenei intézményhálózat, a zeneszerzők és a zenei előadóművészek adatbázisa is. Ez utóbbi kettő a Budapest Music Center honlapjáról is (<http://www.bmc.hu>) is megközelíthető, mivel a két szervezet közös projektje.



Stupid Invaders

Humorzsák idegenek

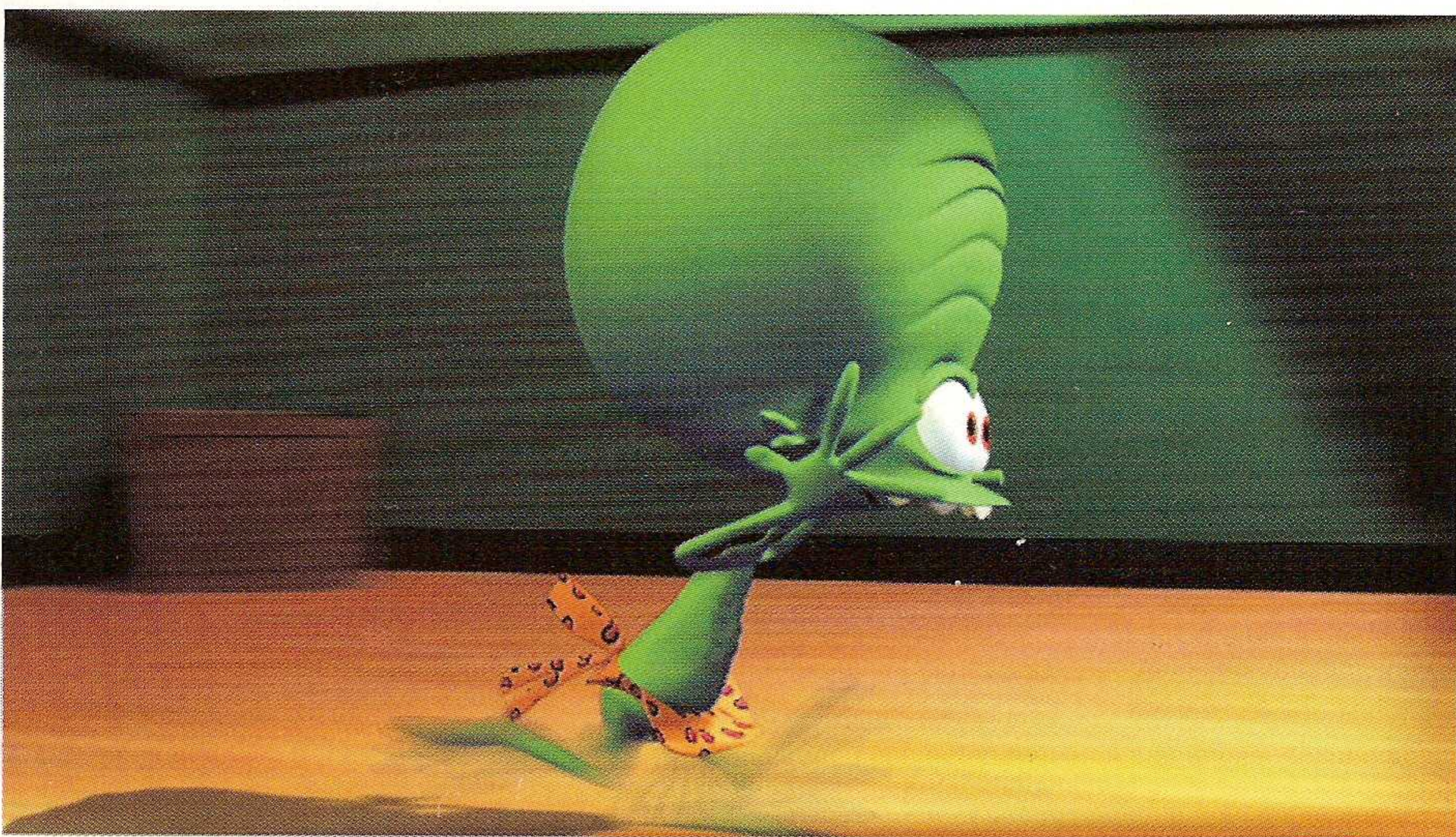
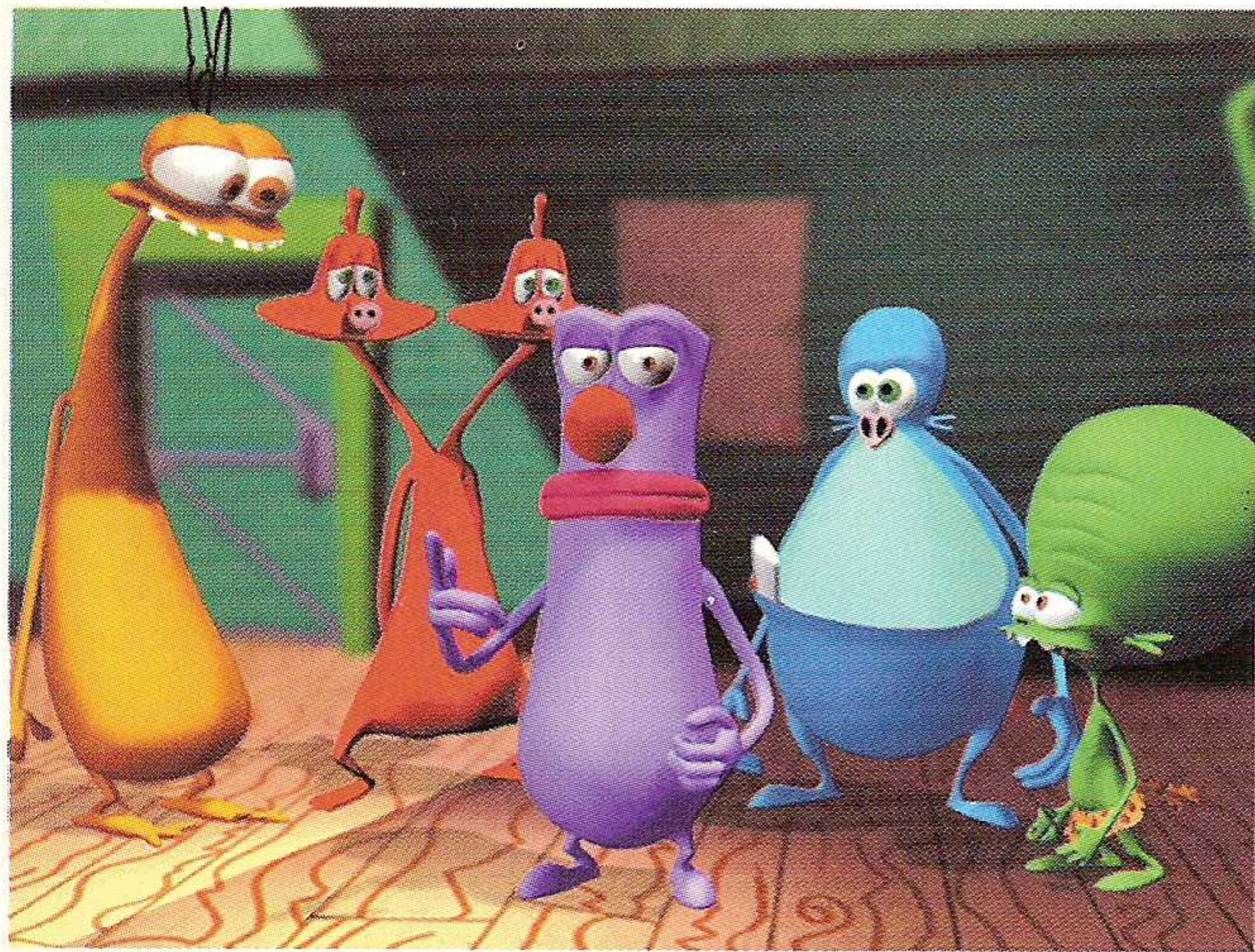
Nemsokára megjelenik egy olyan régimódi kalandjáték, amiben a fő hangsúly nem a játékos megszivatasán, hanem megnevettetésén lesz a hangsúly.

Egy kezemen meg tudom számolni, hány olyan játékprogrammal találkoztam az utóbbi időkben, amin olyan jókat lehetett nevetni, hogy percekig fogtam az oldalamat. Csak a régi szép időkből tűnik fel egy-két halvány emlék, például a LucasArts féle Day of the Tentacle, vagy Sam & Max képében. Mostanában a humor egyre inkább kihalófélben van a játékokból, mindenki az ultra-realisztikus modellezés, és a fröcsögő vér minél élethűbb megjelenítésének lázában ég. Bizonyos programokban néha még megjelenik egy-egy mókásabb

figura, vagy a párbeszédok között található néhány poént, de az összhatás igen messze van a kívánatostól. Ebbe valószínűleg az a nem mellékes körülmény is belejátszik, hogy manapság a kiadók sorozatban gyártják a játékokat, míg egy ilyen program elkészítése igen hosszú és fáradtságos munka. De a francia Gaumont Multimedia, úgy látszik, nem akar beállni a sorba. Nemsokára megjelenő programjuk a régi nagy humorjátékok sikerét akarja megismételni.

Már a történet sem semmi: a gonosz Dr. S földönkívülieket ejt fogságba, hogy titkos laboratóriumában történő kísérleteihez felhasználja őket. Célja, hogy megakadályozza az idegenek invázióját, és ennek elérése érdekében semmitől sem riad vissza. Épp ezért szétszedi és analizálja őket, s a legnagyobb örömmel formaldehidben tartósítja a túlvilágra küldött szegény úrlényeket. Egy rosszul sikerült piknik után az öt szerencsétlen jóbarát – Gorgeous,

Candy, Stereo, Etno és Bud – épp a Földön landol, így a professzor célpontjává válik. Ez utóbbi még egy pszichopata bérgyilkost is fölbérel az elfogásukra, és a kísérletekben való asszisztálásra.



Nekünk természetesen majd az öt földönkívüli sorsát kell egyengetnünk úgy, hogy mindegyiküket irányíthatjuk, persze nem egyszerre, hanem külön-külön (a la Maniac Mansion). Hogy mekkora játékkal lesz dolgunk, azt jól jellemzik a számadatok: több mint 500 helyszínen mászkálhatunk, körülbelül 50 karakterrel találkozhatunk, a videók száma magasan 100 fölött van és a felvett beszélgetések mennyisége is megüti a kétezret. Nem fogunk unatkozni, az biztos.

Ami a játék technikai hátterét illeti, a készítőik szerint egy ilyen típusú programnál egyáltalán nem ez a lényeg. A grafikus engine kis mértékben kihasználja a 3D-s gyorsítókat (Z-buffer), de állítólag ezek nélkül is működni fog. A videók tömörítési eljárását házon belül csinálták, így sikerült megoldani a teljes képernyős animációs hang- és képminőség-romlás nélküli megjelenítését. A felbontás egyébként fixen 640 x 480 lesz, 24 bites felbontásban.

A mesterséges intelligencia kérdését húszárosan oldották meg a fiúk: egyszerűen nincs a játékban. Az oka az, hogy a történetben szereplő összes szereplő tök hülye, de teljesen.

A megjelenés valamikor az első negyedévben várható, de pontos dátumot még nem tudunk.

Pelace



Sid Meier's Antietam!

Gettysburg! után szabadon

Vannak (és nem is kevesen, teszem hozzá), akik nem igazán a modern kor haditechnikai eszközeivel szeretnek bíbelődni, hanem a régi szép idők lovasrohamaikat preferálják.

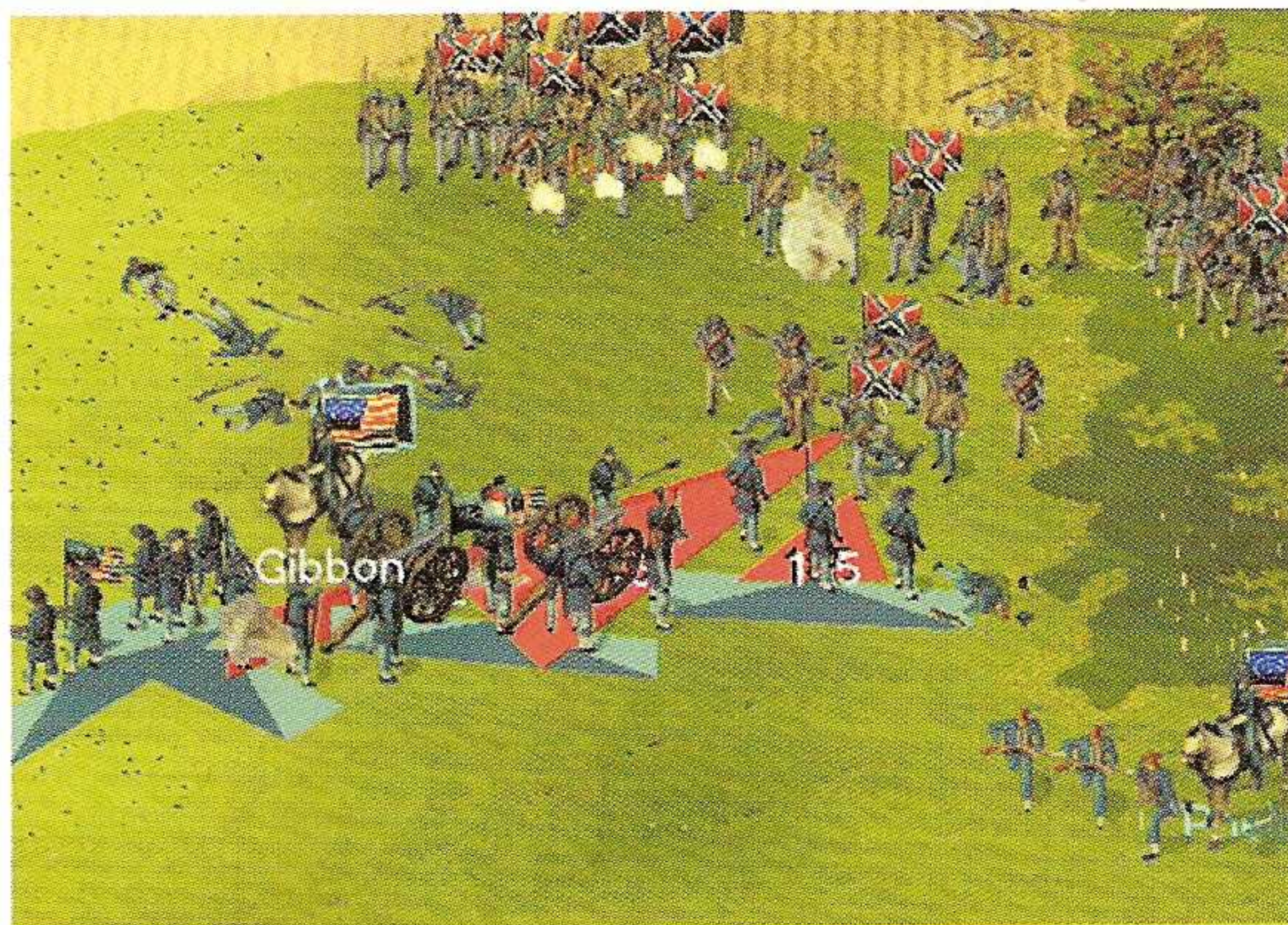
Valószínűleg nekik ismerősen csenghet a Gettysburg! név. Igen, a talán legközkedveltebb és (szerény véleményem szerint) legjobb polgárháborús játék folytatása hamarosan Magyarországra érkezik, ha a forgalmazók is úgy akarják. De lássuk csak, miben kínál újdonságot.

Ami nem változott, az a játék motorja. Ebből kifolyólag nem igazán változott a kezelőfelület sem, ami nem is baj, hiszen igen kellemesen felhasználóbarátnak bizonyult az előző részben is. Mindenesetre a táj teljesen 3D-s és kifejezetten szép a zsenge kukorica-föld (legalábbis az első tüzérségi párbajig). A szemnek öröm megpihenni ezeken a szép zöld lankákon...

Apropó, táj... Jónéhány új talajtípus és domborzattípus jelenik meg, így még dinamikusabbá teszik az ütközeteket. Például nem tudsz ám akárhol átkelni az Antietam Creeken, csak néhány hídon, amit, mondanom sem kell, hogy mennyire őriznek a kedves ellenfelek. Igyekszik a program számon tartani a talajviszonyok hatását a csapatok-

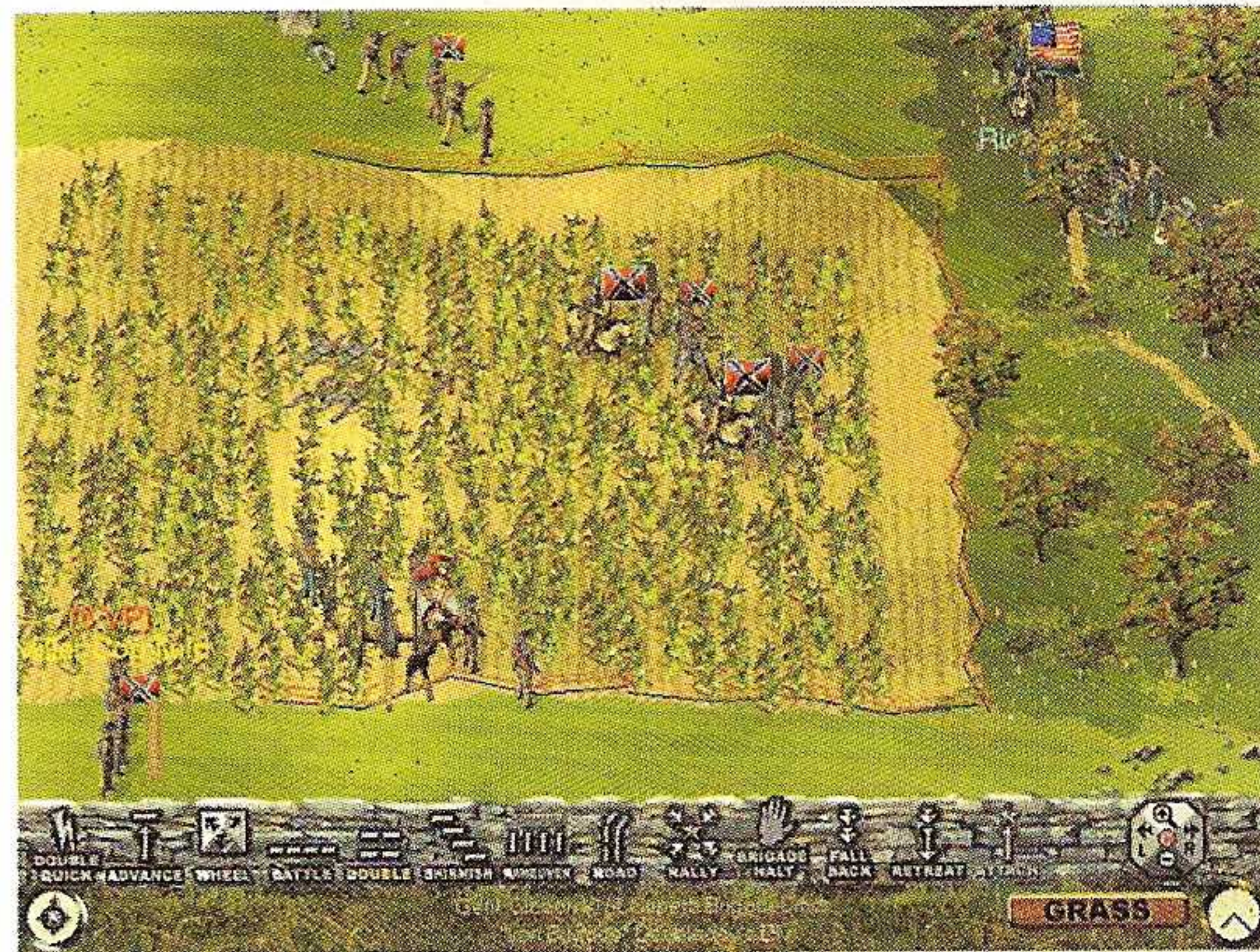
ra, azaz egy erdős területen nehezebben verkszi át magát a trénel tüzérség, és egy köves hegyoldalban sokkal nagyobb védelmi értéket kapnak (bonus formájában), mintha a puszta közepén lövöldöznenek.

Nem csak a tájak lettek csinosabbak, de a résztvevők is jóval divatosabb (mármint akkori divat szerinti) egyenruházatba bújtak. Felismerhetőek például a mesterlövészek is, és a sokféle egyenruha egy esetleges visszavonulásnál (pláne a kaotikusabb verziójú) ke-



délyes virágmező képét vetítheti a képernyőre.

Minden bevetés időkorlátos, azaz adott idő alatt kell végrehajtani a feladatot, és ez bizony azt jelenti, hogy nem mindig a legóvatosabb támadás a legcélravezetőbb. Sokszor bizony egy kis (vagy akár szép nagy adag) kockázattal is kelletik



a győzelemhez. Mondjuk egy jóízű, fedező tüzérség nélküli gyalogosroham egy domboldalra. Vagy bejön, vagy egy sor-tűz végez a csapat felével első lépésként.

Aranyos, hogy a gép nem csak szimplán nem hajtja végre hülyébb (és végrehajthatatlan kategóriájú) parancsainkat, hanem az egység küld egy „Can't do that General” üzenetet, jelezvén, térjek már magamhoz. Néha bizony sokat segíthet ez az apróság...

A legnagyobb különbség a két játék között az időtartam. Míg a gettysburgi ütközet három

napig tartott, addig az antietami csupán egyetlen, de roppant véres nap alatt zajlott le. Emiatt itt a játékot egyetlen nagy csataként, hajnali 05:50-től alkonyatig kell eldönteni. Nincsenek próbálkozások, nincsenek tévedések. Nincsen idő ilyesmire.

És így természetesen, nem minden egység áll rendelkezésedre azonnal, barátom. Vannak olyan divíziók, melyek csak a késő délutáni órákban lesznek bevethetőek. Nem árt ezzel komolyan számolni, elkerülendő a hiábavaló vérveszteséget.

A játékot igencsak megkedveltem, pedig még egy helikopter sem volt benne. Hangulata, grafikája, és a löporfüstös képernyő magával ragadó.



Thief 2: The Metal Age

Lopkodó-szimulátor

Valószínűleg sokaknak okozott kellemes perceket a **Thief: The Dark Project**, az utóbbi idők egyik legeredetibb és lehangulatosabb játéka. A más számítógépes programokban még soha nem alkalmazott forradalmi elemek igazi sikerre tették a Thiefet, mi sem bizonyítja ezt jobban, mint a pár hónapja megjelent Gold változat és a hamarosan a boltok polcaira kerülő folytatás, a **Thief 2**.

A játékot készítő Looking Glass Studios eddig sem a tucatjátékairól volt híres. A múltban megjelent programjaik mindig kiemelkedtek az átlagból, így volt ez az Ultima Underworld első és második részénél, a System Shocknál vagy a Flight Unlimited játékoknál. A Thief

tásban ezekből jóval többet szerepeltetnek - miközben kihagyják azokat a dolgokat, amelyek kissé kevésbé tetszettek a közönségnek. Ilyenek voltak az ún. „zombis” szintek, ahol a lopkodás helyett a harc játszotta a főszerepet. A folytatásból ezek eltűnnek, így csak igazi, „lopkaodós” pályák várnak ránk.

A játék sztorijáról sok információt egyelőre nem hoztak nyilvánosságra a készítők. A történet pár évvel az első rész vége után játszódik, központjában pedig a Thiefből megismert kalapácsos szekta áll, akik egy új technológiát fedeztek fel, amelynek segítségével robotokat tudnak építeni. Tudásukat természetesen arra használják fel, hogy átvegyék a város irányítását. Hősünk akaratán kívül

sodródik az eseményekbe, de miután rájön a kalapácsosok tervére, szeretné megakadályozni azt.

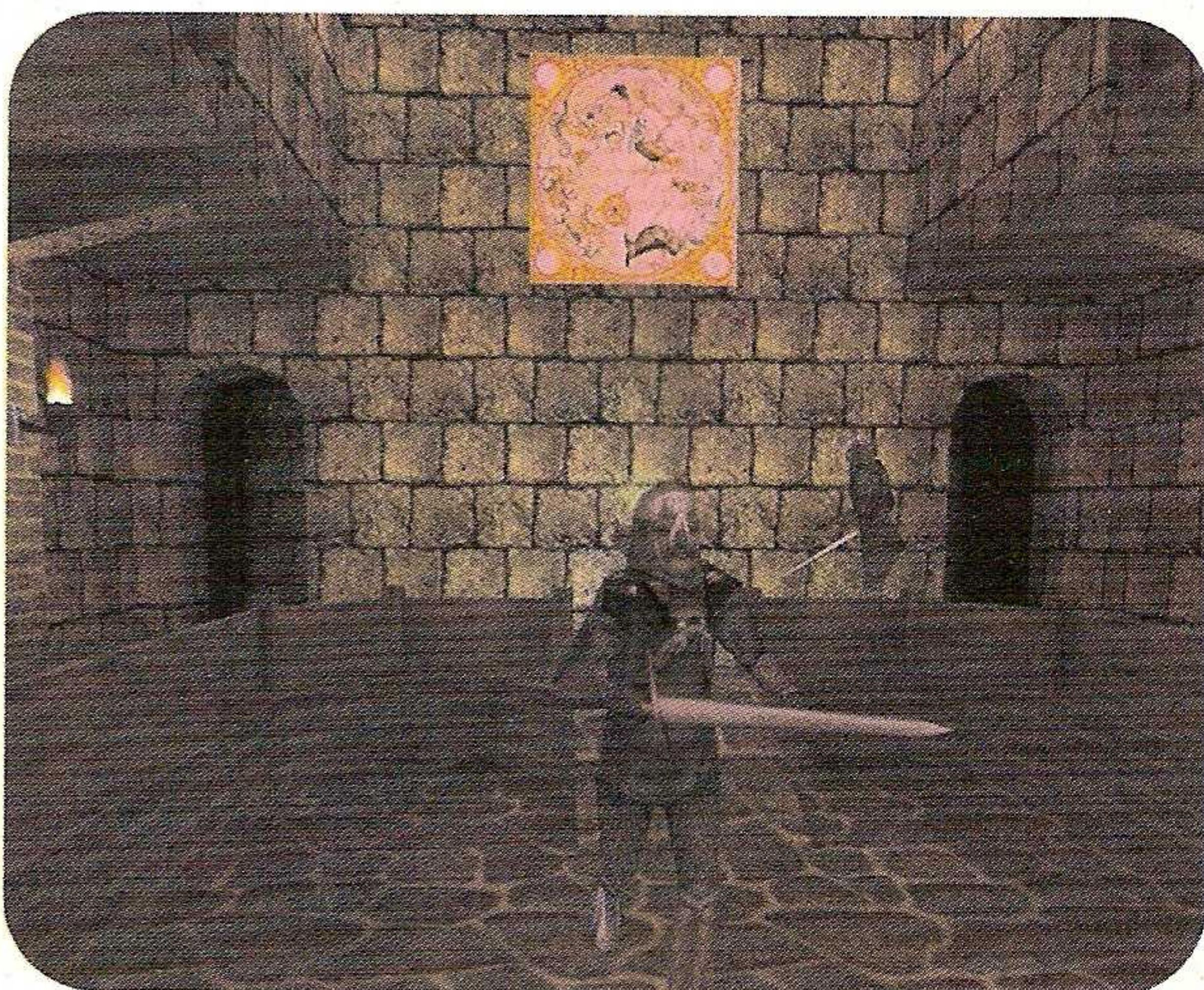
Ha hinni lehet az előzetes pletykáknak, akkor hősünk a két rész között egy bionikus szemre tett szert, amelynek segítségével bármikor „rázoomolhat” bármire, sőt a sötétben való tájékozódás is könnyebbé vált, az beépített infralátásnak köszönhetően. Garrett arzenálja nem sokat változott az előző részhez képest, megmaradtak a szokásos fegyverei, de a sok különböző nyílvesző mellé egy újat kapott, amely hasonlít a „Rope Arrow”-ra, azzal a különbséggel, hogy nemcsak fába lehet lőni vele. Két újfajta varázsital is helyet kapott a programba, az elsőt elfogyasztva tetszőleges magasságokból leeshetünk, míg a második használatával láthatatlanná válhatunk! Természetesen az ellenségek is okosodtak, sokkal nagyobb figyelmet fordítanak környezetük változására, már nemcsak a hullák és a nyitva hagyott ajtók tűnnek fel nekik, hanem az eloltott fáklyák is, sőt újra meg is gyűjthetjük azokat, még több fejtörést okozva hősünknek.

A Thief grafikai engine-je már megjelenésekor is kissé elavult volt, ennek ellenére tökéletesen vissza tudta adni a készítők által megálmodott sötét hangulatú világot. A fejlesztők kissé felújítják a régi motort, alkalmassá teszik többek között a 16 bites textúrák és a színes fényforrások kezelésére. A pletykák szerint már tervezik a Thief 3-at is, vadonatúj engine-nel.

A tizenhat küldetésben jóval nagyobb hangsúlyt kap a rejtőzködés, mint a Thiefben, annyira, hogy az egyik fejlesztő szerint végiglehet úgy játszani a játékot, hogy senkit(!) sem ölünk meg. Ehhez valószínűleg igazi mestertolvajjá kell válnunk, s akár már most elkezdhetjük az edzéseket, hiszen ha a hírek igazak, február-március tájékán ismét magunkra öltöhetjük kedvenc sötét köpönyegünket és tolvakodhatunk kedvünkre.

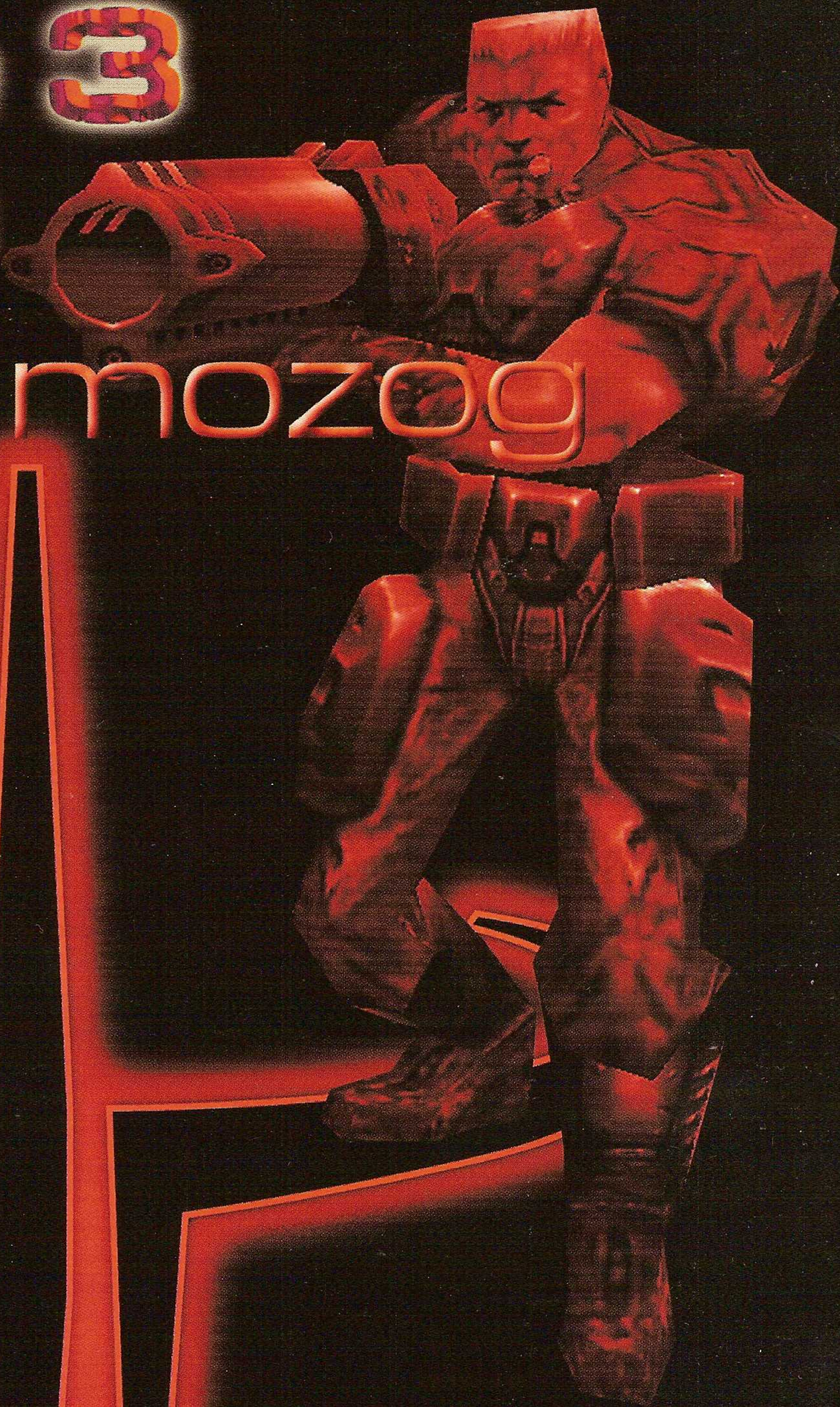


egy teljesen új koncepciót hozott a játékok közé – mégpedig a lopkodást és a rejtőzködést. Eddig ugye általában a játék hőse egyfajta Terminátorként működött, ellenségek ezreit küldte másvilágra. A Thiefben ez megváltozott, nem ronthattunk neki fejtenül az ellenségeknek, egyéb – sokkal körmönfontabb – módszerek alkalmazásával tudtunk csak eredményt elérni. Szerencsére a készítő is felismerték (nem volt túl nehéz), hogy ez az újdonság volt a Thief igazi varázsa és a folyta-



Quake 3 Arena

És újra mozog
a Föld...



Botjainak forradalmian új mesterséges intelligenciájával, tökéletes grafikájával és elsöprő akciójával az id Software új mérföldkövel gazdagította a first person shooterek táborát. Németországi testvérmagazinunk Dallasban járt, hogy minden részletre kiterjedő tesztnek vesse alá ezt a csodát. Az amerikai utat követően germán kollégáink megosztották velünk tapasztalataikat.





akció

Fókusz

Mesquite, Texas: Egy fekete épület uralja a vidék látképét, bejárata előtt füttyül a sivatagi szél. A GameStar-riporter legyőzi térdének remegését, mialatt az előtérbe lép és a liftet hívja. Itt lakik hát a kimondhatatlan gonosz, a játékvilág morális apostolainak réme! A felvonó csikorogva halad felfele, majd a hatodik emeleten ajtó kinyílnak, és küldötünk megrökönyödve mered az elé táruló látványra. „666 - id Software” – betűzi ki egy olcsó faajtóra szegezett táblán.

Akció magányosan

A sátáni cím ellenére a GameStar 3D-akciójáték szakértője, Peter Steinlechner sértetlenül megúsza az id Software-nél tett látogatását, jóllehet rengeteg becsapódó rakéta és halálos plazmasugár elől kellett elugrania. A 3D first person shooterok készítésére szakosodott cég találta fel ezt a játéktípust, amely ma a világ egyik legkedveltebb műfaja.

Eredetileg kizárólag egyszemélyes játékra szánták termékeiket, majd az alapötletet to-

vábbfejlesztve multiplayerben is próbára tehattük tudásunkat, manapság pedig azon fáradoznak, hogy internetes online játékaikba olyan ravasz intelligenciájú ellenfeleket, olyan fantáziadús pályákat kódoljanak, amelyek még a legfinnyásabb 3D-akciójátékos igényeit is kielégítik.

Az id Software-nek köszönhetően a Doom és a Quake két-két része után most újabb trónkövetelő kopogtat az ajtón, a Quake Arena. Sztorija nincs a játéknak, viszont garantálja a teljes koncentrációt igénylő élet-halálharcokat, amelyek különböző versenyarénákban folynak CPU-vezérelte és emberi résztvevők ellen. Ez a program a már kultuszszemélynek számító programozó, John Carmack számára is egy új kezdet: most először esett meg, hogy egy játékban nemcsak a fantasztikusan gyönyörű grafika kapott kiemelkedő szerepet, hanem az MI és a hálózati kód is.

A GameStar munkatársa abba a szerencsés helyzetbe jutott, hogy bepillantott a már több mint másfél éve készülő játék kulisszái mögé, és alaposan leteztelhetette a Quake Arena első működő teljes bétaverzióját. Lehetősége nyílt arra, hogy a fejlesztőkkel hálózatos partikat játsszon, majd kifaggatta a készítőkkel a grafikus engine-ekről, a csaták színhelyéül szolgáló Solomodusról és az



MI-ről. Végül a fő pályatervező, Tim Willits árulta el neki az id-műhely legbelső titkait.

Fényes szintek

Leáldozott az eddigi barna-szürke alaptónus napja – a végleges program játék közben meglepően tarka (tarkább, mint azt az Interneten elérhető előzetes képek sejtene engedik). Három alappálya létezik a játékban: Gótikus, Világúr és High-tech. A játékosok ékes, gazdagon díszített katedrálisokban harcolnak, méregzöld vízbe merülnek le, vörös kőpadlóra hasalnak az ellenfelek lövései elől, vagy éppen végtelen, sötét mélységbe zuhannak. Néhány szinten több tucat mozgó platform található – újabb elem, ami megnehezíti a pixelekre kiszámított időzített ugrásokat az elérhetetlennek tűnő helyeken található szuperfegyverekhez. Egy másik újítás a dobantók megjelenése: ezek a padlóelemek képesek arra, hogy fellendítsék a játékot kis híján a pálya feléig, esetleg egy biztonságot nyújtó magas teraszra katapultálják őt. Az új résztvevők kívánságra kaphatnak egy oktató Botot, aki bevezeti őket a pálya minden rejtelmébe (hol, milyen trükkökkel érhetők el a legjobb fegyverek és a legjobb búvóhelyek).

Csúcsminőségű harc

A szölisták a Bajnokság módban bizonyíthatnak. Ez a küzdelemsorozat hat epizódból áll, epizódonként négy, egyre nehezedő szinttel. Eleinte csak egy-egy ellenféllel kell egyszerre megküzdeni, ám ez sem lesz túl könnyű



– a kezdők itt fontos túlélési leckéket kaphatnak. Példának okáért mindjárt az első tesztet szinte csak úgy lehet teljesíteni, ha a játékos megszerzi a pálya egyetlen szuper-páncélját. Később még bonyolultabbá válik az élet: hatalmas komplexumokban folyik a harc több Bot ellen, a végkifejletig pedig csak a profik juthatnak el. Az id Software három különböző kategóriára osztotta a játék arénáit: legalább három, de inkább több játékosra szabott klasszikus deathmatch-arénákra, kisebb, egy-egy-elleni harcra tervezett arénákra, és végül Capture The Flag-arénákra, amelyekből öt darab kapott helyet a játékban.

Szemtől szembe

Solomodusban jól felkészült és hatalmas fegyverarzenállal rendelkező ellenfelek várják a játékost. A program összesen 20 különböző játékosmódot ismer, amelyekre 71 féle „bőrt” lehet ráhúzni. Nagy többségük min-

denre elszánt katonát formáz a legkülönbözőbb formákban és méretekben, de akad néhány extravagáns példány is. Orbb például egy hatalmas, két lábbon járó, pislogó szem, de akad még acéltyúk, félmeztelen amazon, néhány földönkívüli, és egy felismerhetetlen kapucnis figura – legtöbbször már ismerős az id Software előző programjaiból (megtalálható köztük például a Doom

zöldoverallos főhőse is). Minden ellenfél gazdag animációval rendelkezik: Egy légpárnás gúndeszakával rendelkező úr folyamatos jobbra-balra mozgással tartja a lendületét, a már említett „cyborg-tyúk” úgy szalad, mint egy igazi baromfi, de a többi harcos és idegen

lény mozgására sem lehet panasz. Az pedig csak hab a tortán, hogy minden pixelharcos három különböző elhalálozási animációval távozhat az élők sorából: meghalhatnak fény- és csillámpartikkel közepette, vagy rángatózva, mintha áram folyna keresztül testükön, de akár csontvázuk bőrön áttetsző neonszerű villogásával is eljuthatnak a virtuális túlvilágra.

és a már Half-life által is használt csontváz-animációs technológia.

A poligontechnika minden fázis előtt hosszas konvertálási számolást hajtott végre, és ezt váltotta ki a csontváz-animáció. Ennek az új eljárásnak köszönhetően az előző módszerrel használt RAM-mennyiség harmada(!) is elegendő a mozgásokra, és az engine licencet megvásárló fejlesztőcsoportok élete is könnyebb lesz a jövőben. A Quake 3 Arena ellenfeleinek poligonszáma 800 és 1000 között van, és bár szélességre és magasságra különböznek egymástól, mindegyik ellen nehéz lesz harcolni, mivel sebezhető pontjaik ugyanakkora méretűek. Kis szerepet kap csak az a tény, hogy egy ellenfél a lábán, a törzsén, vagy éppen a fején kapott találatot (legalábbis a teszt alapján ezt a következtetést szűrte le külföldi tudósítónk).



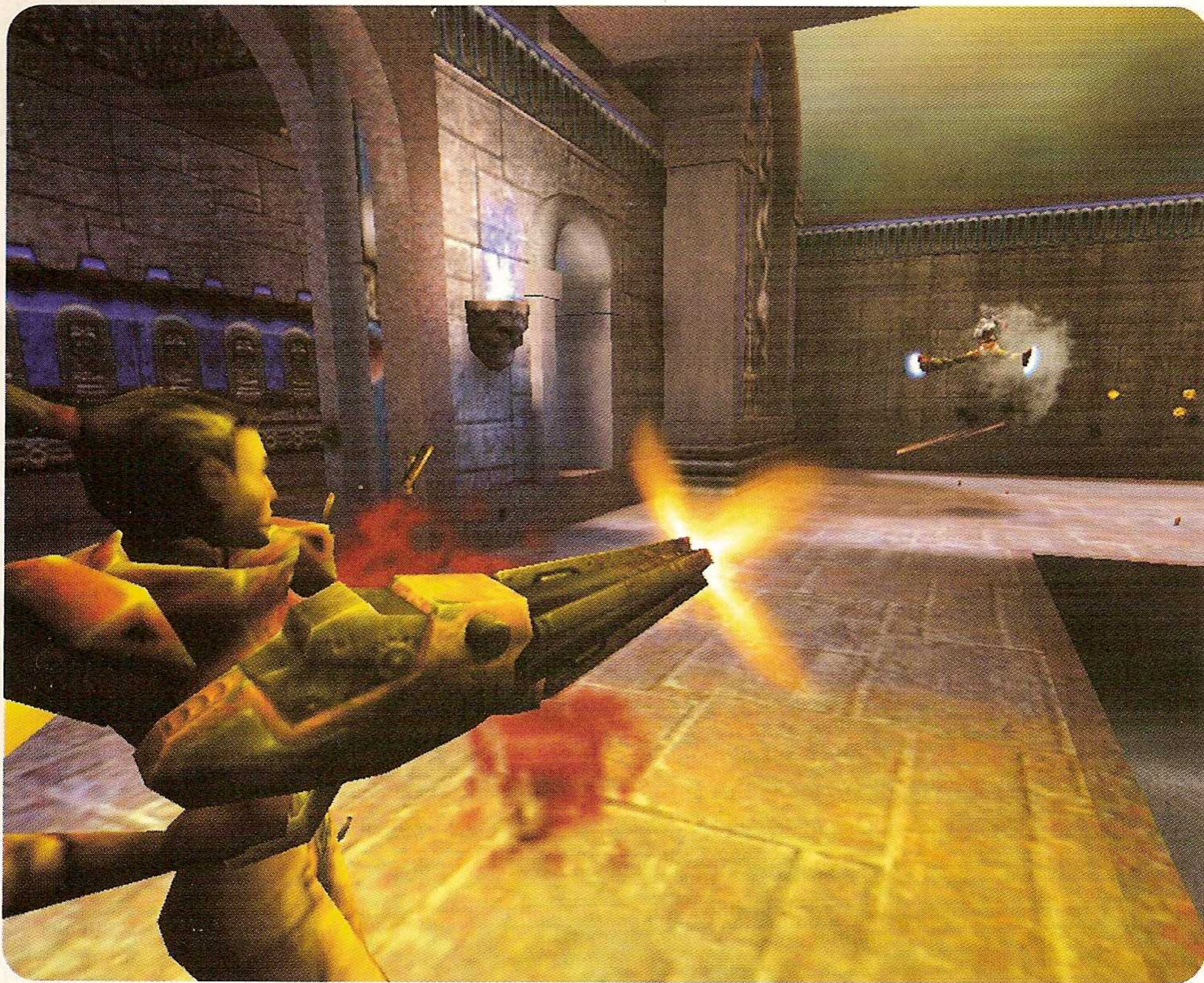
Zseniális ellenfelek

Minden computer által irányított ellenfél teljesen más stílusban, más taktikával harcol, és ezt értsétek szó szerint. Próbajátékunkban például egy fekete katona árnyékokban bújt el, és onnan osztotta az áldást. Egy acélóriás teljesen más módszerrel próbálkozott: megállt az aréna közepén, és onnan egymás után küldte ránk a rakétáit, szinte

Csontváz a poligonok helyett

A vezető programozó, John Carmack röviden összefoglalta, hogy miben különbözik a már elavultnak számító 100%-os poligontechnika

megállás nélkül. Egy fess dáma pedig az áldozat körül történő megállás nélkül körzés taktikáját vetette be – ellenünk kevés sikerrel. A Quake 3 Botjai komplexebb taktikákat is ismernek: az egyik amazon sikeresen elénk teleportált, lőtt, majd megint eltűnt,



és ezt addig ismételte, amíg a GameStar küldöttét múlt időbe nem tette. Természetesen a Botok ismerik, és nagy biztonsággal használják a már előző játékokban megismert trükköket is, például a Rocketjumpot és a Grenadejumpot. Jóllehet, a Quake 3 meglehetősen kevés Capture The Flag-pályát adott a játékhoz, a gépi ellenfelek azokon is megállják a helyüket. Ráadásul egy online partiban bárkit, bármikor ki lehet cserélni, akár gépi ellenfelet embereire, vagy fordítva

(az új játékos természetesen nulla fraggal indul).

Fuzzy-logika

Az ellenfelek mesterséges intelligenciáját a kulisszák mögött 47 különböző fő tulajdonság beállítása irányítja. Ezek közül a legtöbb valamelyik fegyverrel áll kapcsolatban. Példának okáért, ha egy idegen lény nevetésesen kicsi értéket kap plazmapuskára,

akkor azzal a fegyverrel roszszul fog célozni, és inkább egy másik játékszert fog választani. De ezek a tulajdonságok állítják azt is, hogy egy ellenfél milyen jól tud Rocketjumpot használni, milyen gyorsan fut, vagy milyen fűrgén ugrik el a lövések előtt. Az agresszivitás-

nak is létezik egy külön mértéke. Ha ez magas, a Bot azonnal ráront az első mozgó célpontra, míg alacsony agresszivitással inkább hátra kerülve próbál elengedni néhány lövést, majd rögtön menekülőre fogja a dolgot.

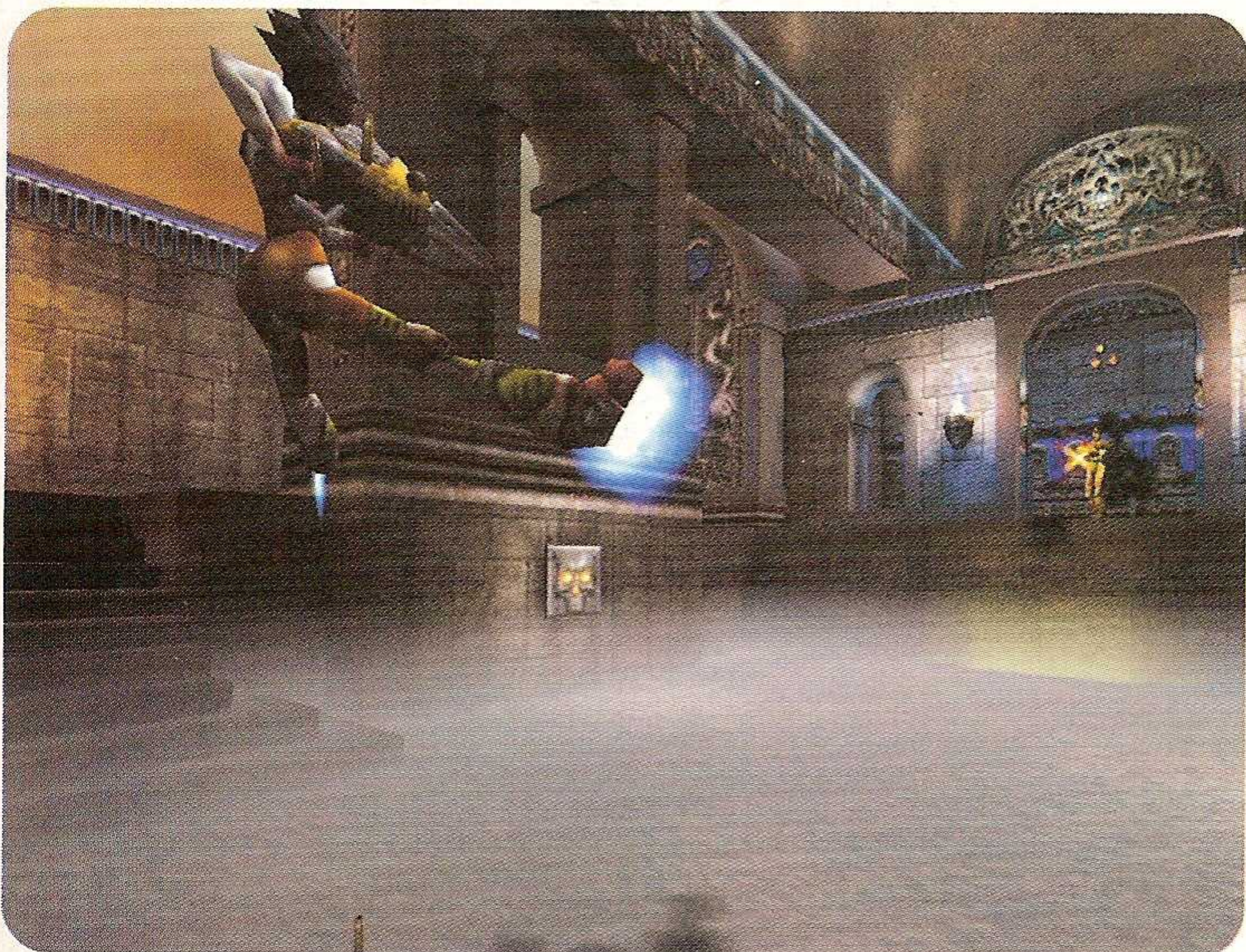
„A mesterséges intelligenciánk teljesen más elven működik, mint az Unreal Tournamenté.” – mondja John Cash programozó. „Abban a játékban a Botok úgynevezett Nodokat követnek, azaz fixen rögzített pontokat a pályákon, így egy adott helyen mindig ugyanazon a ponton fognak áthaladni. A Quake 3 MI-filozófiája ettől teljesen eltér. A mi Botjaink minden pályát négy területre osztanak, és kikalkulálják, hogy melyek a legideálisabb útvonalak ezek között a területek között. Ezen kívül az úgynevezett Fuzzy-logika néhány alapelvét is ismerik, és elsősorban váratlan helyzetek megoldására alkalmazzák. Emellett az emberi játékosok minden billentyűhöz külön parancsokat rendelhetnek hozzá, például

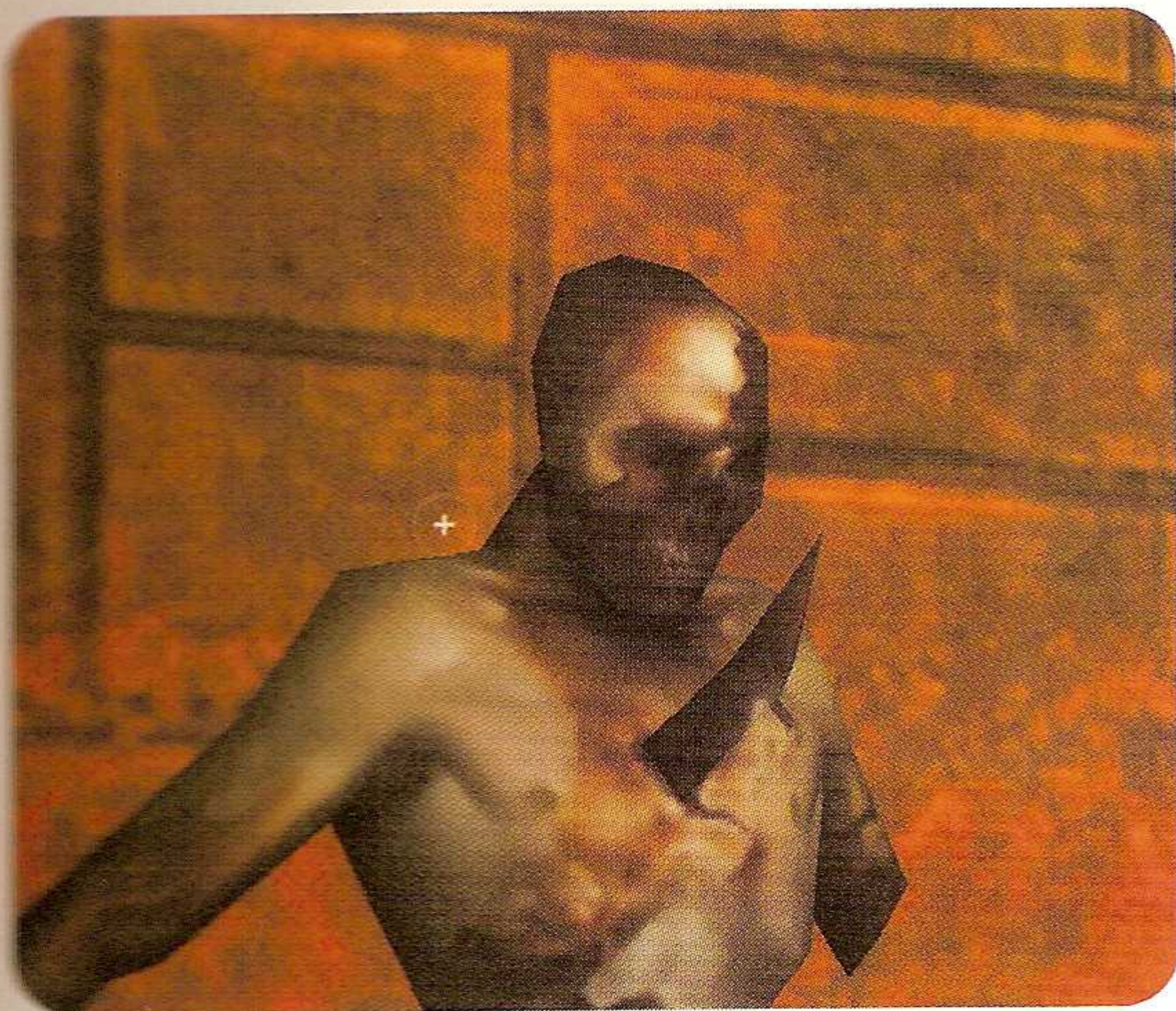
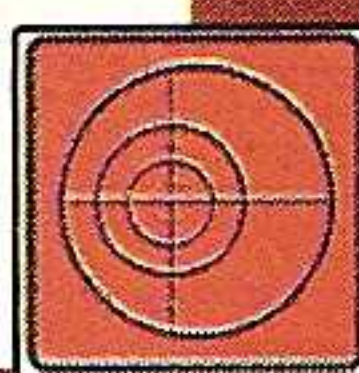


Capture The Flag pályákon lehet definiálni 'Védd meg a bázist'-parancsot."

Kesztyűtől a BFG-ig

Ismerős és nagyon jól használható fegyverek kaptak helyet a játékban, bár számuk csalódásra adhat okot: az id-től megszokott 9-es darabszám megmaradt. Közelharcú fegyverként most az elektromos páncélkesztyű tündököl, őket két régi haver követi, a shotgun és a géppuska. Hosz-





goltudással könnyen ki lehet találni) is velünk van, és gyönyörűbb, mint valaha...

Erőszak vér nélkül

A Quake 3 Arena e cikk írásának pillanatában még bétaverzió állapotában volt. A GameStar látogatásakor a grafikus engine, az MI és az ellenfelek állapota késznek tűnt. Még a menü és néhány pályán fognak pofozni egy kicsit, és ha minden klappol, a cikk megjelenésekor már nálunk is kapható a nagy mű. Érdekeség, hogy az erőszakos játékok elleni – többek között a littletoni mézszárlás által kiváltott – tiltakozás hatására a fejlesztők magukba szálltak. Ennek köszönhetően a Quake 3 Arena az első olyan id-játék, amely tartalmaz

egy olyan jelszóval védhető modult, ahol be lehet állítani, hogy ne folyjon vér a játékban. Nagy valószínűséggel ezt a verziót kapjuk majd a kezünkbe, hogy ez jó, vagy nem, azt mindenki döntse el maga. A megjelenés másnapján valószínűleg már úgymint tele lesznek ennek a modulnak a törésével a warezoldalak. Mindenesetre, a próbálkozás figyelemreméltó, mi a magunk részéről nem bánánk, ha más cégek is követendő példának tartanák az id hozzáállását.

A Quake 3 tehát néhány hét múlva már elvileg a boltokban lesz, és az előzetes tapasztalatok alapján bátran állíthatjuk, hogy át fogja rendezni a 3D first person shooterok toplistáját.

Stöki

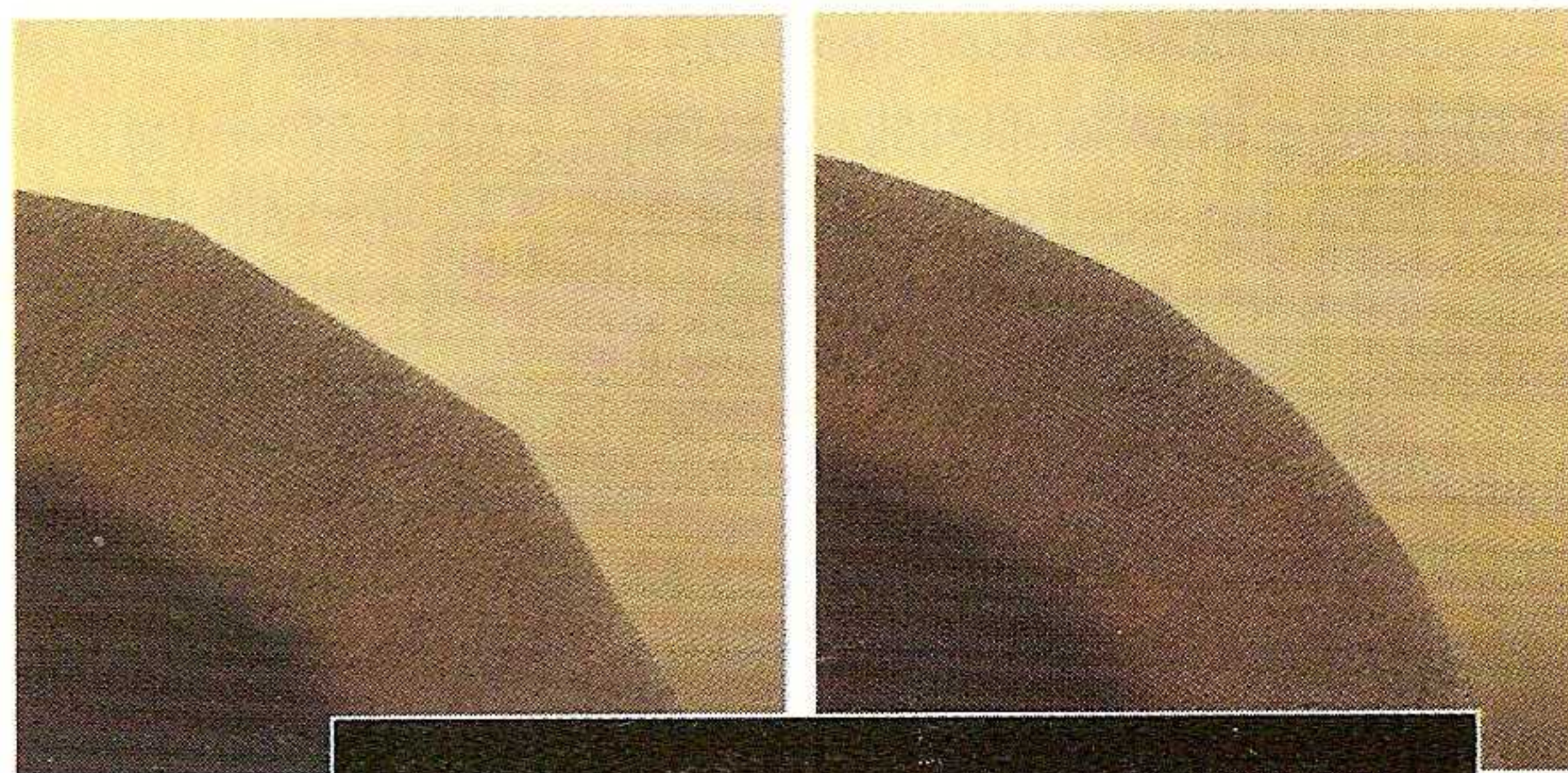
(A német GameStar írása nyomán)

Az id technikai trükkjei

Hogy a Quake 3 gyengébb gépen is folyamatosan futhasson, az id szakemberei mélyen belenyúltak a grafikai trükkök varázsládájába. Az alábbiakban azt három fontos fogalmat mutatjuk be, amelyek leginkább kihatnak a játék sebességére.

Curved Surfaces (Lekerekített élek)

A Quake 3 Arena lesz az első olyan 3D-akciójáték, amelyben lekerekített élű és felületű(!) falakkal és tárgyakkal találkozhat a játékos. Ez a technika azonban természetesen combos processzort igényel. Ha a játékos nem tart otthon egy kisebb erőművet, kikapcsolhatja ezt az effektet, így a boltívől szögletes kapuív lesz. A lekerekítések egyébként csak a látható textúrákra vonatkoznak: egy gondosan elkészített, lekerekített fal mögött mindig ott vannak a szokványos poligonok, amelyek az ütközéskezelésnél kapnak fontos szerepet.



Animated Textures (Animált textúrák)

Egy egyszerű csellel az id grafikusai szemet gyönyörködtető grafikai elemet ültettek a játékba, nevezetesen az animált textúrákat. Ezek a mozgó fal- vagy testbitmap-ek T-Bufferrel használva futnak, és csak csekély mértékben terhelik meg a procit. A Quake 3 későbbi szintjein már egészen hatalmas objektumokkal fog találkozni a játékos, például egy emberi arccal, ami ennek a technikának köszönhetően szintén mozog. Különösen lenyűgöző ez az effekt, ha egy áttetsző, animált textúra alatt egy másik animált textúra helyezkedik el. Ez a tulajdonság is kikapcsolható a sebesség fokozása érdekében.



Stöki

(A német GameStar írása nyomán)



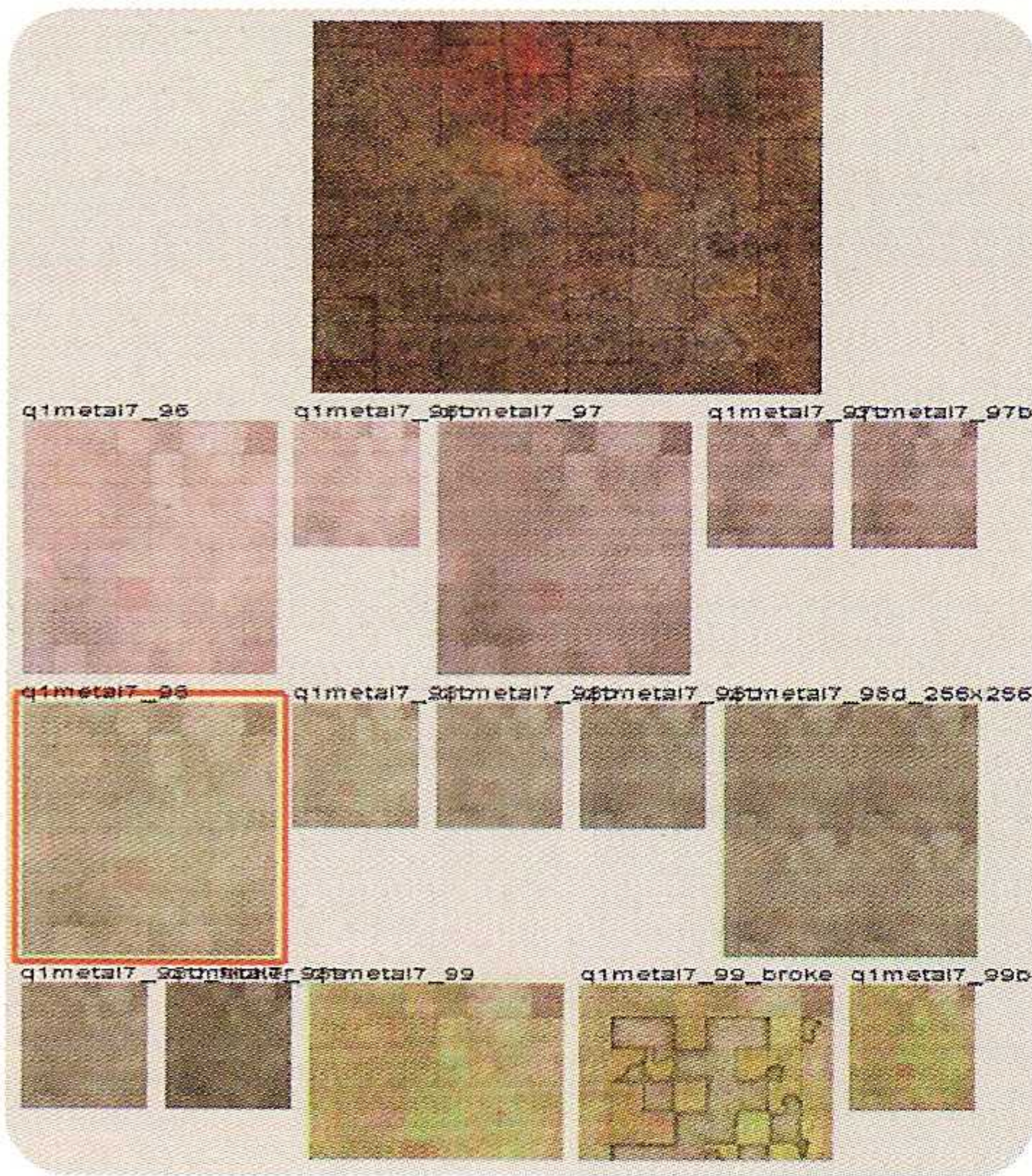
Hogyan tervezzünk tökéletes pályát 10 lépésben?

A GameStarnak sikerült bepillantást nyernie a Quake 3 Arena fő pályatervezőjének, Tim Willisnek a munkájába, és kilesni a titkot, hogy ez a zseniális texasi úriember milyen módszerekkel szerkeszti nagyszerű deathmatch-szintjeit.

Talán ismeritek az érzést: adott egy pálya, amit már úgy ismersz, mint a tenyeredet, amikor azonban előveszed a pályaszerkesztő programot, sehogy sem bírsz összehozni egy olyan szintet, ami ugyanakkora élvezetet nyújtana. Az id Software pályaszerkesztő munkatársa, a 28 éves Tom Willits most elárulja, hogy ő milyen módszer szerint dolgozik. Willits 1996 óta áll alkalmazásban az id-nél, és eleinte a Quake 1-hez készített pályákat. Amikor aztán John Romero távozott, és megalakította az Ion Stormot, Willits vette át Romero pozícióját: onnantól kezdve ő felelt a pályatervezésért. A Quake 2 pályái már az ő keze nyomát dicsérték. A pályatervezés művészetét tíz fontos lépésben foglalta össze, most ezeket osztjuk meg veletek. A szemetek előtt fog kialakulni egy rakás byte-ból egy egész kis világ, azonban mielőtt otthon is pályatervezésbe fognátok, ne felejtsetek el, hogy megfelelő gép nélkül igencsak emberpróbáló feladat lesz. Csak összehasonlításképp: Tom egy 16 processzoros Silicon Graphics gépen dolgozik...

Első lépés: Az előkészületek

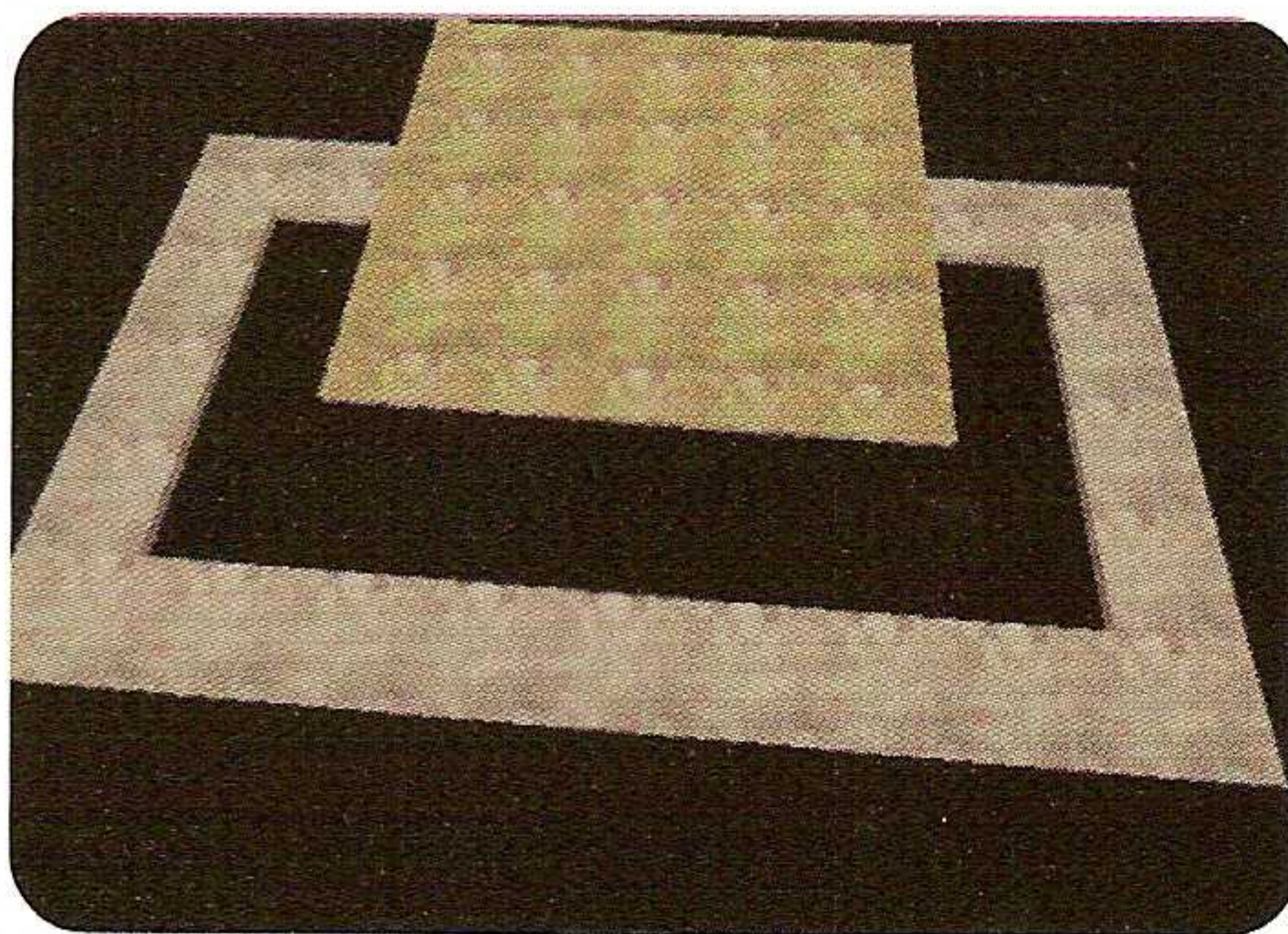
„A tulajdonképpeni munka már jóval a gép bekapcsolása előtt kezdődik.” – mondja Mr. Willits – „A játék művészi koncepciójának kialakításánál el kell döntenie a teamnek, hogy milyen stílusban épüljenek az egyes pályák, szintek. A Quake 3-nál úgy határoztunk, hogy gótikus, világűr, és high-tech környezetbe helyezett pályákat készítünk. Ezután Adrian Carmack és Kevin Cloud rajzolt néhány alaptextúrát. Ezek segítségével már a tervezés korai fázisában láthattam, hogy hogyan fog kinézni a végső mű.” A kérdésre, hogy miért nem hétköznapi, élet-



szagúbb környezetbe helyezték a játékot, Willits csak ennyit mondott: „Miért kellene a játékosnak például egy szupermarketben harcolnia, amikor úgyis ott vásárol egész héten?”

Második lépés: A pálya koncepciója

„Mindig kis pályával kezdek, anélkül, hogy tudnám, hogy hogyan fog kinézni. Majd ne-

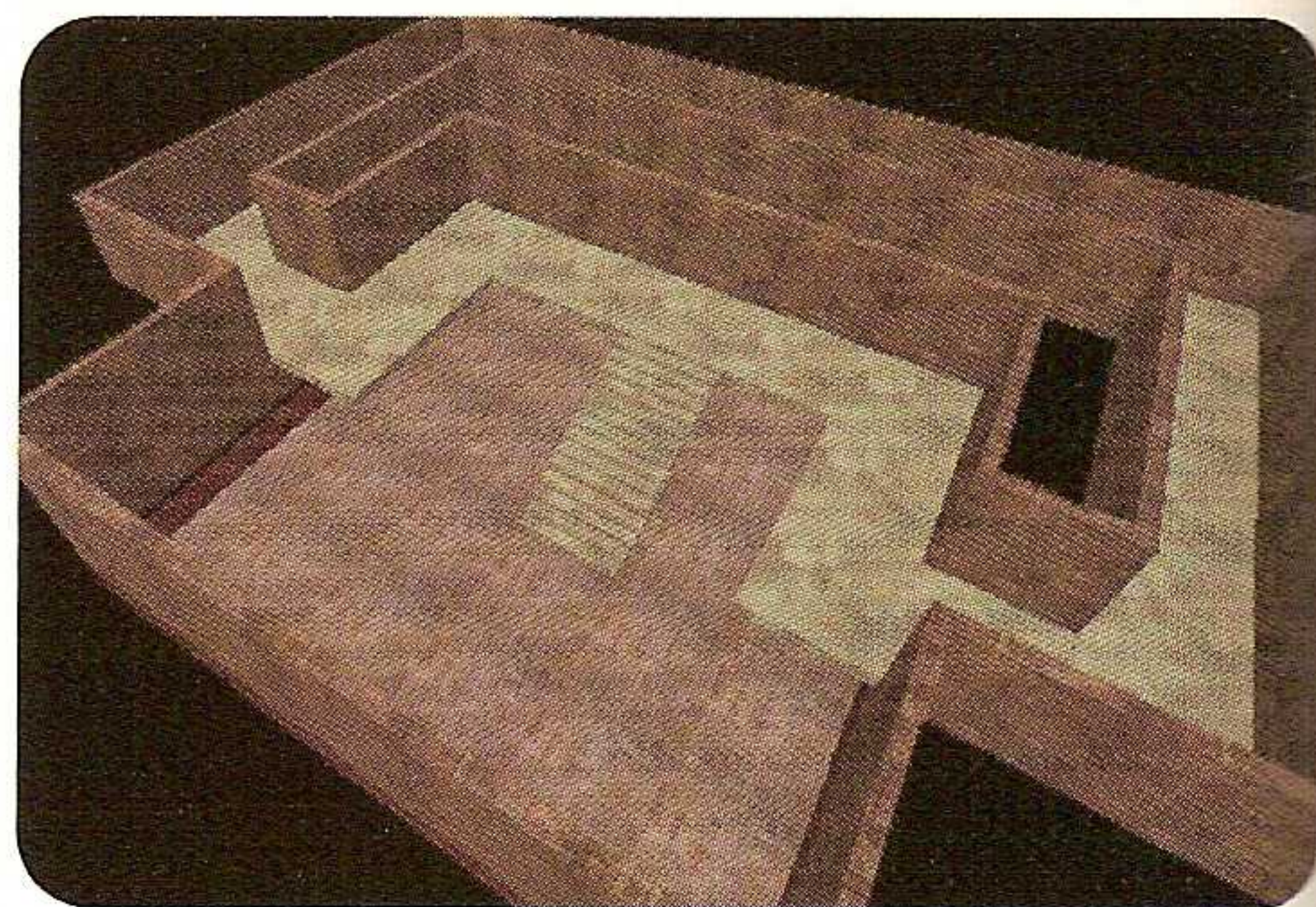


kiállok gondolkodni: Készítsek egy nagy arénát, ami alkalmas tömeges randevú megszervezésére, vagy inkább egy szerteágazó, szövevényes szintet sok folyosóval, és néhány találkozásponttal? Milyen legyen a színösszeállítás, és melyik stílusba fog illeni a pálya a három közül? Nagy, gótikus arénák

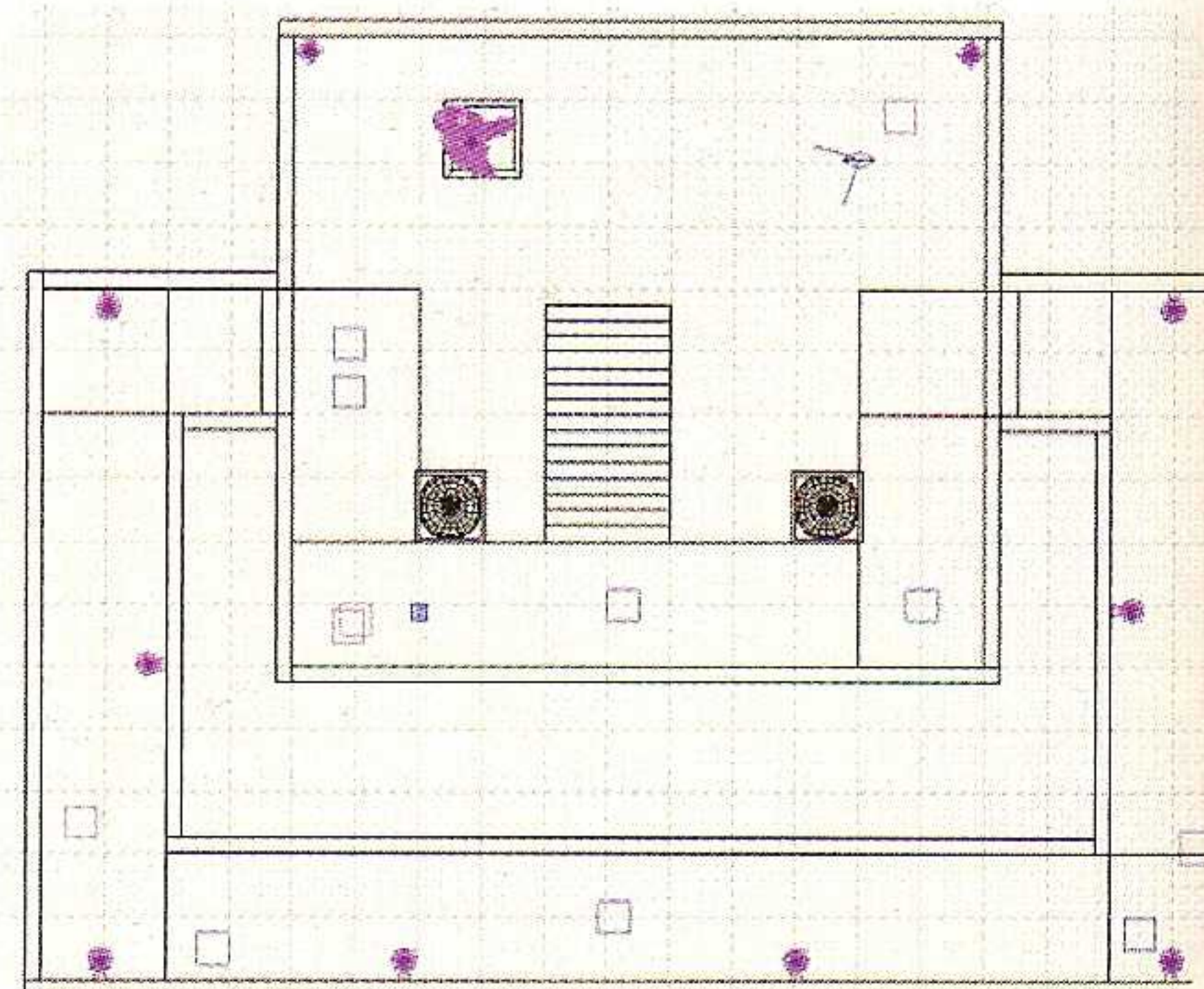
például nem néznek ki jól. Ezután papírra vettem elképzeléseimet, megosztom a többiekkel, meghallgatom az ő ötleteiket is, ezek fényében módosítom a saját rajzomat, és végre kezdődhet a munka.”

Harmadik lépés: Az alaprajz

Willits néhány egérkattintással lehelyezi készülő mesterművének alapjait. „Ha itt hibázok, később dobhatom ki az egészet. Már a kezdetektől fogva stimelnie kell a nagyságtól a játszhatóságon át mindennek. A megfelelő méretet csakis tapasztalaton keresztül lehet megtanulni. A játékosnak minden szinten valami újat kell adni. Ezen kívül minden pályának kell tartalmaznia egy-két



olyan pontot, ahova minden játékos el akar jutni. Lehet ez egy nagyon erős fegyver vagy páncél lelőhelye, vagy egy nagyszerű hely arra, hogy alulról kilődd ellenfeleidet”





Negyedik lépés: Kőműves-munka

Ebben a lépésben húzzuk fel a szerkesztővel a falakat. Tom először a külső falakat kikénti be, majd egyre beljebb haladva a többit. „Mi itt az id Software-nél meglehetősen konzervatívok vagyunk, már ami az arányokat illeti. Egy pályán megjelenő gangnak olyan szélesnek kell lennie, mint egy gangnak a valóságban. A valóságtól nagyon elmagaszkodott pályák nem működnek, a játékosok nem érzik bennük jól magukat.” Ezután Tom egérrel ráhúzza az összes falra ugyanazt a textúrát. Majd egyes területekre sötétebbet, másokra világosabbat helyez. „Ez akarja azt jelképezni a játékos számára – anélkül, hogy ő tudna róla –, hogy ez egy jó hely, ahol például fegyvert lehet találni.”

Ötödik lépés: Dekoráció

„Csak csupasz falak unalmasak lennének, ezért mindenekelőtt fel kell díszíteni a szintet.” – mondja Tom, majd egy poligon-entitékművet, egy arénaharcosról készült szobrot helyez el a pálya közepén. „Azokat a tereptárgyakat, amelyek sok poligonból állnak, később mindenképpen ki kell tesztelni, hogy nem lassítják-e nagyon a pálya futását.” Tom még néhány bikakoponyát is elhelyez a falakon, majd vigyorogva megszólal: „Elvégre Texasban vagyunk...”



Hatodik lépés: S lőn világosság

A pályatervezés egyik legfontosabb momentuma a világítás elkészítése. „Az embernek mindig vissza kell fognia magát, nehogy túl sok fényt használjon.” – árulja el Tom.



„A Quake 3-hoz hasonló programokban a fény nemcsak fáklyákat és lámpákat jelent, hanem a természetes megvilágítás szimulációját is.” Egy veszélyesre tervezett résznél Tom egészen halvány világítást alkalmaz: „Itt alig látni, és talán ezért kevesebb játékos fog ide vakmerőn rohanni, így óvatosságának köszönhetően életben is fog maradni.”

Hetedik lépés: Fegyverek és extrák.

„A játékegyensúly szempontjából döntő fontosságú, hogy hol található a pályán fegyverek, páncélok, és egyéb extrák. Az id-nél mindig is irtóztunk attól, hogy nem kiegyensúlyozott pályát készítsünk. Ha van a pályán valahol rakétavető, akkor valahol máshol muszáj még egy erősebb fegyvernek lennie. Ezen kívül a fegyverek kiválasztása a játék gyorsaságát is eldönti. Ha például van egy kis szintem, ahol pergő a játék, mert teszem azt, sok gránát van a pályán, nem rakom oda még a legerősebb fegyvereket is, mert a játék amúgy is gyors.”

Nyolcadik lépés: Tetőt rá!

„A már majdnem elkészült szintünkről csak a tető hiányzik. Na ja, itt nincs sok lehetősé-

ge az embernek. Vagy lefedi az egészet, vagy ad háttérnek egy nyílt eget – a kettő együttes alkalmazása nem feltétlenül attraktív! A Quake 3-ban ahol csak lehetett, különleges struktúrájú tetőt próbáltunk létrehozni, rostélyokat, meg ilyesmit.” Végezetül Tom megvizsgálja, hogy tényleg mindenhol lezárta-e a pályát: „Víz alá kell tartani, és meg kell nézni, hogy nem ereszt-e valahol...”

Kilencedik lépés: Különleges kívánságok

A pálya már nagyjából elkészült, ebben a fázisban csak kisebb finomításokat kell végrehajtani rajta. Tom néhány helyre még el szeretne helyezni egy-két különlegesen szép textúrát, ezeket meg is rendeli a grafi-

kusoktól. Ezek után következik a pálya játékba illesztése: „Ennél a pontnál össze kell dugni a fejünket a programozókkal, akik leködölják a különleges eseményekre történő hatásokat, például egy lift felemelkedését, vagy egy ide-oda mozgó platformot. De néha ezt is magam csinálom.”

Tizedik lépés: Nyomulni, nyomulni, nyomulni...

Az utolsó lépésben következik Willits úr munkájának legidőigényesebb része, ugyanakkor a legszórakoztatóbb is egyben. Más munkatársaival együtt napokig, sőt, hetekig tesztelnek egy-egy szintet, és kiszűrik az esetleges hibákat. „Készítettem már bonyolult falazatot, ami nagyon jól nézett ki, de olyan kritikus helyen volt, hogy teljesen elvette a játék örömét. És akkor azt kellett mondanom: 'Szemétbe vele!' Még néhány technikai kérdést is tisztázni kell, például a Botok nehézségét, a gravitáció milyenségét stb., stb. Ha pedig megegyezünk abban, hogy a pálya elnyerte végleges formáját, berakhatjuk a játékba, és a Quake 3 Arena újabb szinttel gazdagodik. Ugye milyen egyszerűen hangzik...?

Stöki

(A német GameStar írása nyomán)



Ultima IX

Kilencedik szimfónia

Hat hosszú év. Ennyi idő telt el azóta, hogy utoljára Avatar szerepében kalandozhattunk Britannia mesés világában. Habár rengeteg szerepjáték jelent meg az Ultima nyolcadik része óta, a rajongók folyamatosan lesték az Internetet, minden információmorzsára lecsaptak, ami csak a kezük ügyébe került, hogy a lehető legtöbb érdekességet tudják meg minden idők legmonumentálisabb játéksorozatának befejező epizódjáról. A várakozásnak vége, megérkezett az Ultima IX, hogy lezárja a számítógépes játéktörténelem leghosszabb fejezetét.

A kilencedik résszel a készítőik visszatérnek az Ultima IV-ből megismert Erényekhez, ezeket helyezik a játék középpontjába. Hősünk ellensége a Guardian, aki a hetedik részben jelent meg először, és most visszatér, hogy ismételten megpróbálja uralma alá hajtani Britannia földjét. Ennek érdekében különös, fekete oszlopokat „növeszt” Britannia nyolc nagyvárosa mellé. Mivel minden város egy-egy Erény központja, az oszlopok „megfertőzik” a népet, akik rejtélyes módon kezdenek ettől viselkedni. Avatarunk célja, hogy keresztül-kasul utazva a világban megtalálja az oszlopok megjelenésekor eltűnt mágikus rúnákat, és segítségükkel megtisztítsa a birodalmat a ragálytól. Természetesen nemcsak a fő feladat hajtható végre, rengeteg mellék-küldetésben bizonyíthatjuk rátermettségünket. A készítőket dicséri, hogy ezek a mellék-feladatok szinte „visszakényszerítik” az embert a főküldetéshez, így az ember nem veszik el a rengeteg apró probléma megoldásában.

Az első, ami a program indítása után feltűnik az egyszerű játékosnak, hogy az Ultima IX grafikája gyönyörű, a második sajnos az, hogy iszonyatosan lassú. A grafikusok egyszerűen tökéletes munkát végeztek, minden textúra egyszerűen kidolgozott, a látvány lenyűgöző. A napszakok és az időjárás (eső, hó, köd) váltakozása tovább növeli a változatosságot. Igaz, ez csak akkor fog tetszeni igazán, ha eltekintünk az apróbb hibáktól, mert néha bizony a zárt épületekben is esik az eső. A program kidolgozottsága nemcsak a grafika minőségén, hanem a világ monumentalitásán is lemérhető. Akárcsak a korábbi Ultimákban, a környezet itt sem csak háttérül

szolgál az eseményekhez, hanem intelligensen reagál viselkedésünkre. A bútorokat arébb lehet tolni, a ládákat szét lehet verni, a lámpák felgyújtásuk után fénnel árasztják el a környező tárgyakat stb. Sajnos ennek a részletességnek és látványnak olyan ára van, amely sokak kedvét elveszi majd a kalandozástól. A program sebessége bizony hamar elveheti kezdeti lelkesedésünket. Iszonyatosan akadozó mozgás, közben heves winchester-tekergetés fogad minket, akár a legkisebb mozdulatra is. A legszomorúbb az egészben, hogy ezt még az úgynevezett

„erőműveken” is előadja, amelyeken a Quake III, vagy az Unreal Tournament villámgyorsan száguld (ez még akkor is zavaró, ha az Ultima IX jóval összetettebb, mint az említett két program). Akiknek valamilyen Voodoo chipset-es kártyájuk van, azok némileg jobban járnak, mert Glide-dal kicsivel jobb a helyzet, mint a D3D-vel. Emellett az Originések azt javasolják, hogy próbáljuk meg DirectX 6.1 alatt futtatni a játékot, mert ők arra optimalizálták, nem a 7.0-ásra. Ja, a Glide-ból se a legfrissebbet használjuk, mert ők még a régebbi alá fejlesztettek. Mi ez, ha nem vicc? Ha ehhez hozzávesszük azt, hogy a program az optimális futáshoz még 256 megabyte RAM-mal sem elégszik meg (igen, 512 már elég neki), akkor nem túlzás azt állítani, hogy minden idők egyik legrosszabbul programozott játékaival állunk szemben. Sajnos a hardver követelmények olyan magasak, hogy még a legelcsántabbakat is elrettenthetik a programtól.

A játék Avatar földi házában kezdődik, ahol megismerkedhetünk a program kezelésével, valamint megszerezhetjük alapfelszerelésünket, amely egy iránytűből, egy hátizsákból és egy naplóból áll. Ez utóbbi egyébként – a korábbi



Ultimákhoz hasonlóan – információforrásként is szolgál, de hősünk jegyzetei is ide



kerülnek. Még itt a ház körül elsajátíthatjuk a harc és a mozgás alapjait és kalandozhatunk is egy keveset, de sajnos az összeszedett tárgyakat nem vihetjük magunkkal a nagy kalandra (kivéve a fentebb említett alapfelszerelést), amely azonnal el is kezdődik, amint átlépünk a Hold-kapun. Ehhez azonban át kell esnünk a jósláson, amely lényegében a karaktergenerálást jelenti. Akik játszottak a régebbi Ultimákkal, azoknak ismerős lesz a dolog: a jósnő az Erények alkalmazására vonatkozó kérdéseket tesz fel nekünk, amelyekre kétféle válasz adható. A kétfajta válasz egy-egy karakterosztály felé „tereli” hősünket. Ha az egyik erényt már háromszor választottuk, akkor már meg is van a „foglalkozásunk”, indulhatunk Britanniába. A karakterosztály nem limitálja Avatar képességeit, hisz egy harcossal is lehet varázsolni, csak kevesebb manapontból gazdálkodhatunk.

A program kezelése megváltozott az utóbbi néhány részhez képest. A három dimenziós megjelenítésnek köszönhetően az irányításhoz igénybe kell vennünk az egeret és a billentyűzetet is. Habár a gombkiosztás átállítható (igaz, ehhez az egyik .ini fájlban kell turkálnunk), a program nem igazán szereti, ha egy-nél több billentyűt ütünk le egyszerre, így szinte lehetetlen két dolgot csinálni egyidőben. Szintén ide tartozik, hogy valamilyen hibának köszönhetően Avatarunk néha nem áll meg, amikor szeretnénk, és belerohan valami kellemtelen dologba. Az ugrás és az úszás meg-

oldása sem éppen tökéletes. Ha a készítők egy 3D akció jellegű játékot készítenek, akkor legalább ezeket a mozdulatokat megcsinálhatták volna rendesen. Hősünk néha egész egyszerűen nem tud felmászni valahová, a víz

formát, remek hangulati aláfestést nyújt.

Ha esetleg valakinek sikerült felülemelkednie a program sebességén, az irányítási nehézségeken és a rendkívül sok bugon, akkor viszont szembesülhet azzal a ténnyel, hogy játékmenetileg és hangulatilag az Ascension pontosan olyan nagyszerű, mint a sorozat korábbi részei. Sajnos, az Ultima VIII-hoz hasonlóan Avatarunk egyedül vándorol, de régi barátai, mint Iolo, a bárd, feltűnnek a kalandok során. Az Ascension egy tökéletesen megvalósított világot kínál a játékosoknak, amelyben igazán könnyű elveszni. Igaz,

a problémák valószínűleg olyan mértékben veszik el a próbálkozók kedvét a játéktól, hogy a legtűrlemesebbeknek is tele lesz a hócipőjük vele.

Az Ultima IX értékelésénél sem egyszerű az ember dolga, mert egyik oldalról nézve a játék egy bugokkal teli (rosszabb, mint a Sin vagy a Fallout 2), nehezen kezelhető alkotás, míg másik oldalról a legszebb számítógépes játék amely valaha megje-



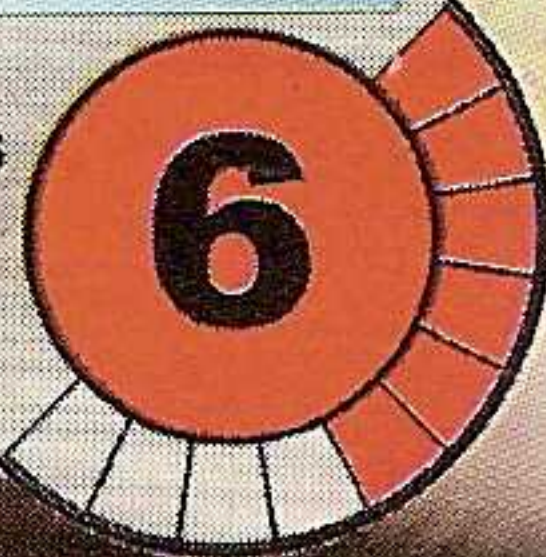
alatt gyakran beakad valamibe, ami az amúgy sem túlságosan átlátható úszást tovább bonyolítja. Britannia többi lakójával zajló beszélgetés sem teljesen hibamentes. Az Ultima IX-ben – a kalandjátékokhoz hasonlóan – előre beállított mondatok közül kell kiválasztanunk azt, amelyet hősünkkel mondani szeretnénk. Néha azonban a program elfelejti, hogy mi is az, amit megkérdeztünk és mi az, amit nem – régi lehetőségek is megjelennek a választhatóak között, az újak viszont eltűnnek. Az ellenségek sajnos csak „mesterséges unintelligenciával” rendelkeznek, hiszen néha – nyilván programhibából adódóan – csak állnak és nézik, ahogy gypáljuk őket.

A grafikával és a kezeléssel ellentétben a játék zenéjére és hangeffektjeire nem lehet panasz. A 3D pozícionált hangok tisztán és szépen szólnak, csakúgy, mint a dialógusok. A zene pedig hozza a szokásos „Ultimás”

lent és egy olyan nagyszerű sorozat végső tagja, amely ennél tökéletesebb befejezést érdemelt volna. A programhoz kijött már egy patch (a CD mellékleten megtalálható), mely a rengeteg hiba közül párat kijavít, s a D3D rész is gyorsabb lett egy cseppet (de ne várjunk csodát). Az Origin szégyellheti magát, amiért egy ilyen programot adott ki a kezei közül, amely még a megszállott Ultima rajongók idegeit is megtépázza.

Caris

Ultima IX: Ascension	
Electronic Arts / Origin Ecobit	szerpjáték
Minimum	Optimum
Pentium II 266 MHz 64 MB RAM	Pentium III 500 MHz 512 MB RAM
Szeret – nem szeret	Van másik
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ultima hangulat ✓ kellemes grafika ✗ pokoli hardverigény ✗ hibák 	Ultima sorozat
Kivitelezés: [Progress bar]	Közepes
Hangulat: [Progress bar]	kiváló
Összetettség: [Progress bar]	jó





Half-Life: Opposing Force

Freeman után szabadon

Tudván, hogy jön az Opposing Force, nemrég újra végigjártam a Half-Life-ot; egyrészt az élvezet kedvéért, másrészt, hogy képből legyek. Így nyugodtan elmondhatom: az ismeretlenség homályából előbukkanó Gearbox remek kiegészítőt készített e remek játékhoz. Vannak kisebb hibái ugyan, de a hangulat mindenért kárpótol.

Adrian Shephard, 22 éves, tizedes. A megfelelő kiképzés után egy nap furcsa titkos küldetésre osztják be: társaival együtt egy kutatólaboratóriumba küldik őket, ám konkrét parancsokat nem kapnak. Útközben találat éri a helikoptert, és a baleset következtében Shephard elveszti eszméletét. A későbbiekben is csak másodpercekre tér magához, míg végül egy ismeretlen szobában ébred, mellette egy orvos próbálja éleszteni súlyosan megsebesült katonatársait – sikertelenül. Nem tudja, hol van, és nem tudja, miért van ott. Valakit találnia kell, akivel beszélhet...

Így kezdődik az Opposing Force története. Mindjárt az elején szeretnék elosztani egy félreértést: ez nem a Half-Life 2! Míg az ere-

deti játék évekig készült, ez a kiegészítő csak hónapokig. A Gearbox nem egy új játékot akart írni, hanem egy új történetet elmesélni, a rendelkezésére álló eszközökkel. Ezért kiegészítő, ezért van szükség a Half-Life-ra a futtatásához. Ezek után számon kérni, hogy elavult a grafika (amivel egyébként önmagában nem értek egyet), illetve, hogy nem használja ki a modern 3D-s technológiákat (amelyek, írd és mondd, talán 2-3 hónapja vannak jelen), nemcsak igazságtalan, de butaság is.

A kommandós meséjének ötlete viszont zseniális. Egy másik tudósra épülő sztori sokkal jobban korlátozta volna a fejlesztőket, és lett volna esetleg valami erőltetett, rossz „kösz, ezt már láttuk” mellékíze. A Black

Mesa kipucolására érkező katonák viszont számtalan érdekes újdonság megvalósítására adtak lehetőséget, és mivel a Gearbox élt is ezekkel, az Opposing Force-t a Half-Life szintjére emelte. Ezúttal is érdemes például az oktató résznél kezdeni az ismerkedést, amely stílszerűen egy katonai kiképző központban játszódik. Elég csak ezt végigvinni, hogy megérezzük: az utolsó részletig kidolgozott kiegészítővel lesz dolgunk, nem pedig egy unalmas térképgyűjteménnyel.

Ha valaki anno, szívvel-lélekkel vitte végig a játékot, egyszerűen katarzisz élményt fog megélni. Rögtön a legelején a helikopterek amellet a sziklafal mellett repülnek el, ahol Freemannel óvatosan másztunk lefelé. Később kijutunk arra a pályarészre, ahol Gordon még mit sem sejtve „kocsikázott” a Half-Life bevezető képsoraiban és találkozunk a ládát cipelő robottal. Kibukkanunk a vízi-erőmű gátjánál, ahol anno nem tudtunk bemeni, és rányitjuk az ajtót az éppen a Xenre teleportáló tudósra is (sőt, ha elég gyorsak vagyunk, utána is ugorhatunk, de előbb ment-



Francia kulcs

Történet: nincs

Feszítővas helyett Shephard ezt találja meg először. Nehezebb, mint a feszítővas, ezért lassabban lehet vele ütni, de a hatása is nagyobb.

Elsődleges:
kis suhintás
Másodlagos:
lassú nagy suhintás fejre



Túlélőkés

Történet: nincs

Nagyobbat sebez, mint a francia-kulcs. Lopakodóssal meglepetés-szerű támadáshoz, illetve ládák gyorsabb "felszeletelésére" is használható.

Elsődleges:
háromfajta szúrás/vágás
Másodlagos:
nincs

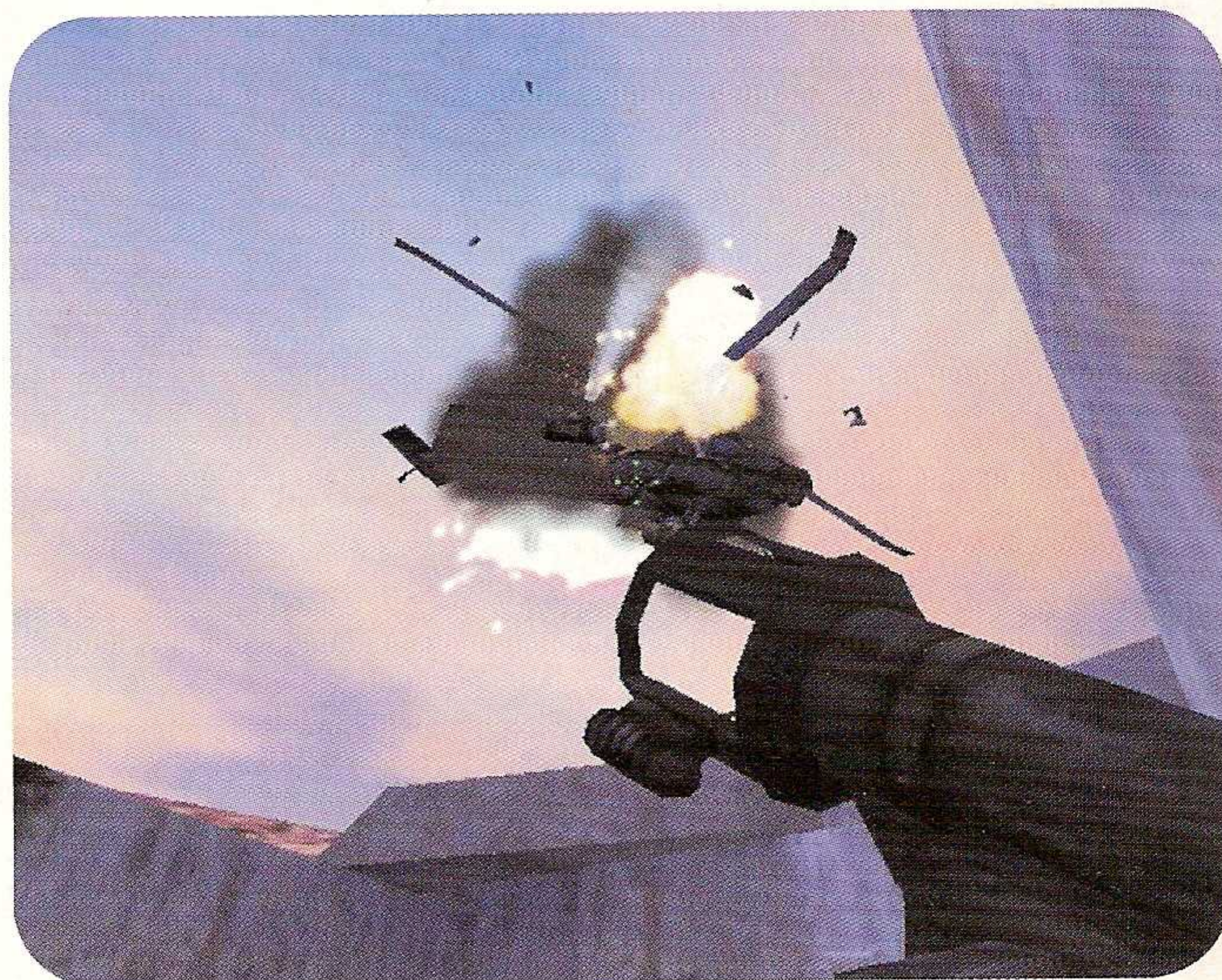
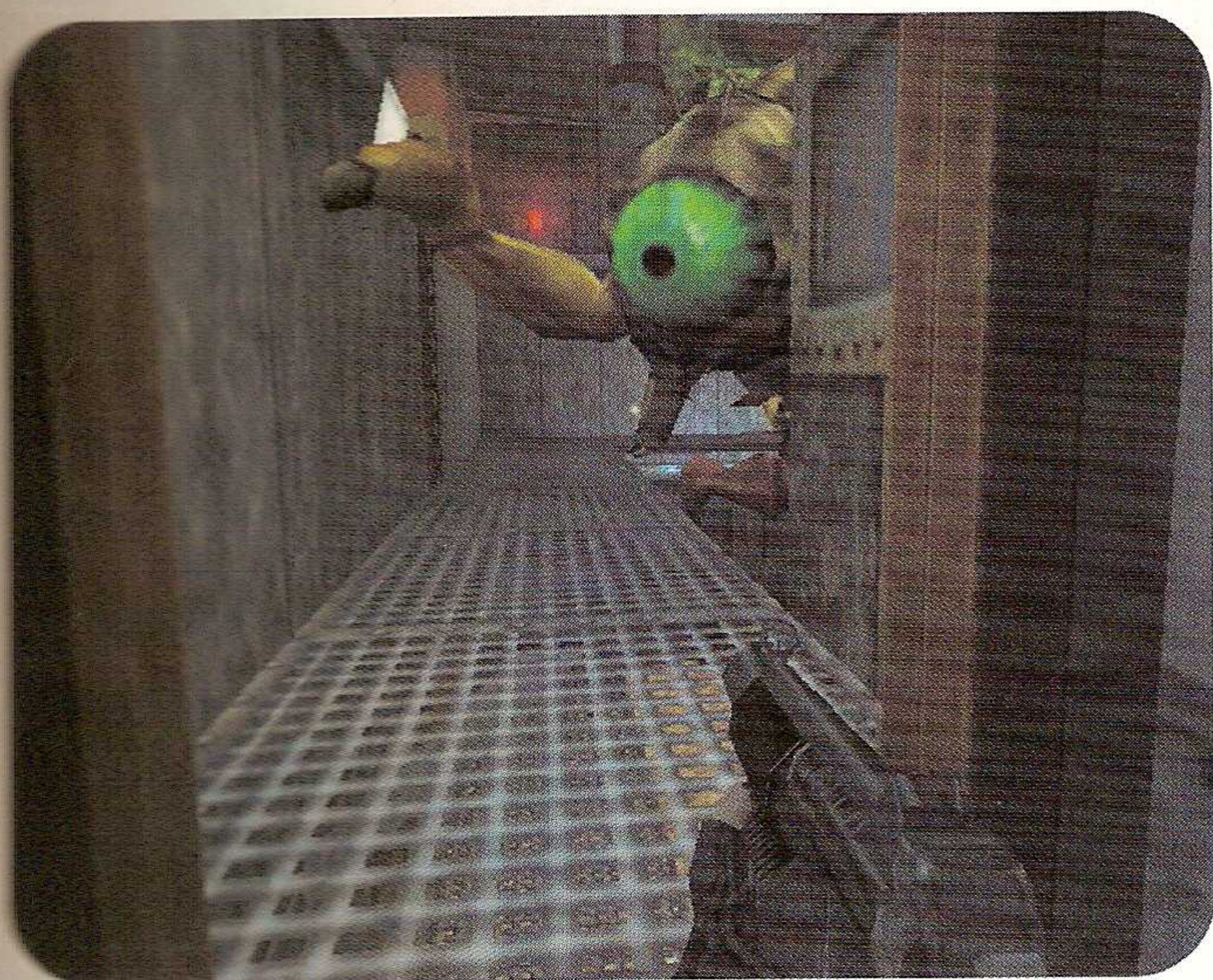


Nyelvény

Történet: nincs

Plafonról nyelvét lógatva ismerjük. Most kiváló segéd-eszköz nagyobb terek átíveléséhez: nyelvvel tapad a szerves dolgokhoz, majd odahúz minket.

Elsődleges:
nyelvkiöltés
Másodlagos:
nincs



süni). Mindez a párhuzamosan történő cselekmény tökéletes érzetét kelti. Minden ott, ugyanakkor és ugyanúgy játszódik, mint az eredeti játékban. Ezt erősíti az eredeti szövegek és rádióüzenetek felhasználása. Emlékeztetés jelenet, amikor Gordon rájön, hogyan kell használni a rádiót, és azt az üzenetet fogja, hogy „Felejtsd el Freemant! Húzzuk a bellünket, jönnek, és porig bombázzák a területet. Jelöld meg a célpontot, aztán tűnj el onnan!”. Nos, Shepharddal benyitunk majd egy szobába, ahol egy tiszt éppen ezt mondja be a rádióba! És az ablakon kinézve tényleg az látszik, hogy katonák sorban beszállnak

egy járó propellerű helikopterbe. Más kérdés, hogy mire odaérnénk, az ajtó az orrunk előtt csukódik le, és hiába verjük kétségbeesetten az üveget, a másik oldalról a titokzatos öltönyös ügynök szenttelen mosolyával nézhetünk csak farkasszemet.

Az új főhősnek új fegyverei is lehetnek, elvégre ő a másik oldalról jön. Igaz, kissé rontja az összképet, hogy ezeket ő is elszórva találja az egyes pályákon, ami azt jelenti, hogy akár Freeman is megtalálhatta volna őket (igaz, Shephard csak érinti az ismerős helyszíneket, egyébként más útvonalon jár). Igen szimpatikus az új, lézerirányzékos pisztoly, a

Desert Eagle, vagy a mesterlövész puska, ami az íjat váltja fel, de sajnos nagyon ritkán található hozzá töltényt. A teleport-puska kevésbé fegyver, mint inkább egy jó segédeszköz: önmagunkon használva átvisz minket a Xen egyes elhagyott területeire, ahol elesett professzorok és katonák felszerelését gyűjthetjük össze. Az „élő” fegyverek is új színt visznek a játékba, különösen a köpködő nyünyüke, aki a zöld növényekből robbanósavgombócot csinál, majd telibe köpi a kiszemelt áldozatot.

A Half-Life játékmenete jobbra lineáris volt, azaz nem nagyon volt arra lehetőség,

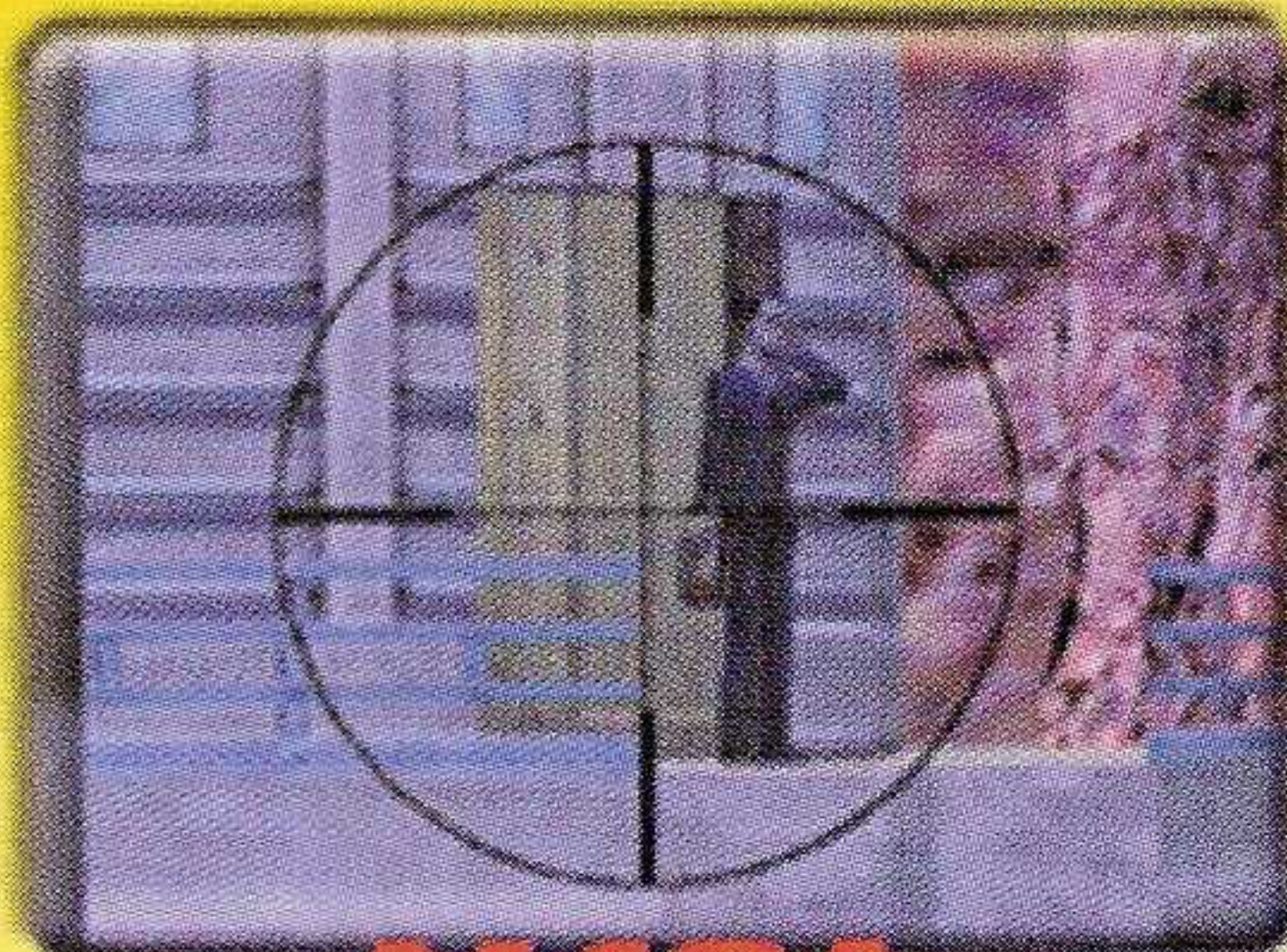


M249 SAW géppágyú

**Töltény: 50 a tárban
200 tartalék**

Nagyhatóerejű fegyver, szívósabb ellenfelek viszonylag egyszerű kiirtására. Távra is remek. Folyamatos, hosszú szakaszokban hatásos igazán.

Elsődleges:
tüzelés
Másodlagos:
nincs



M40A

**Töltény: 5 a tárban
15 tartalék**

Remek segédeszköz, távolban álldogáló, mit sem sejtő ellenfelek gyors eltávolítására. Nem ajánlatos célttéveszteni, mert kevés a töltény és lassú a fegyver.

Elsődleges:
tüzelés
Másodlagos:
nagyítás be/ki

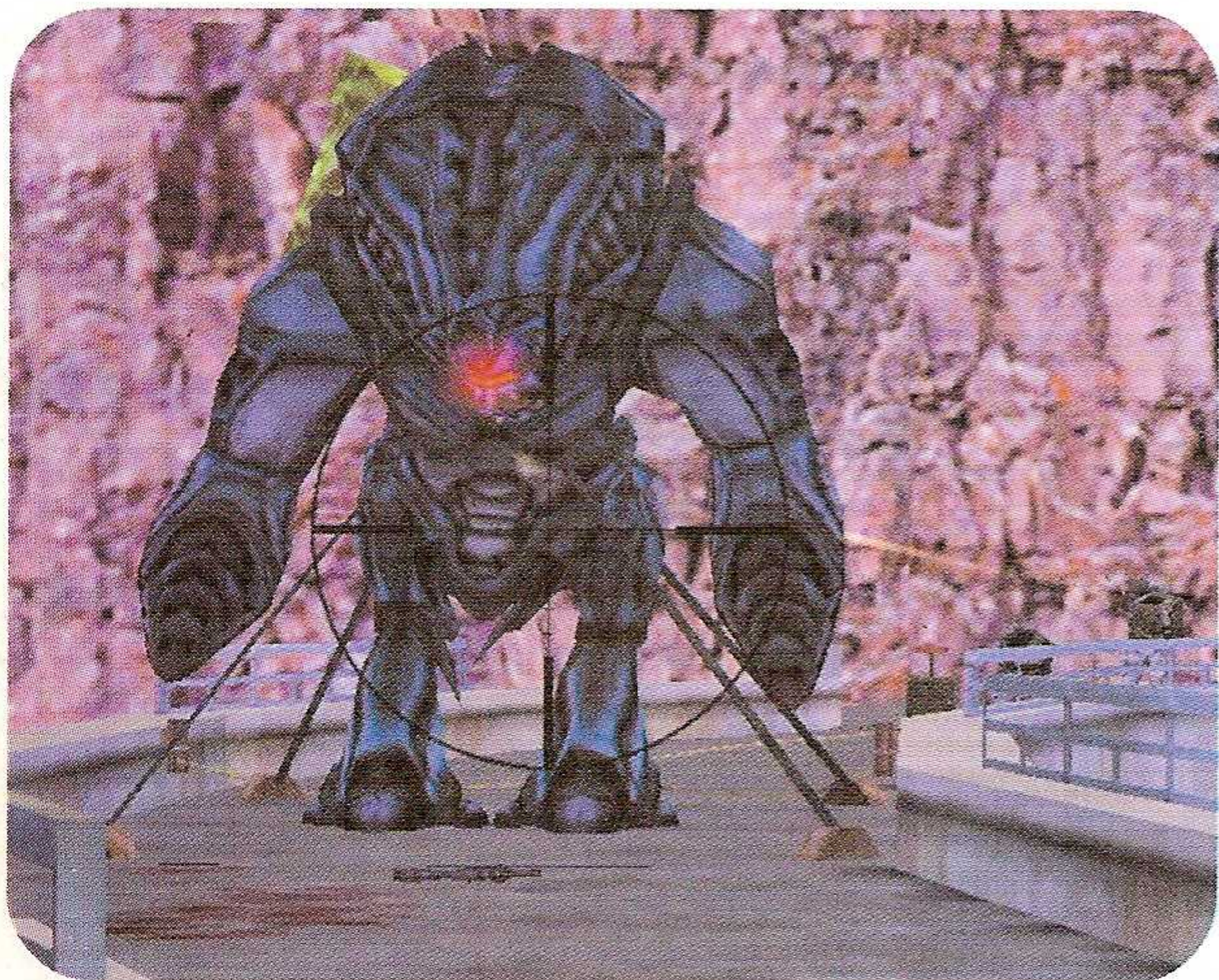


Desert Eagle

**Töltény: 7 a tárban
36 tartalék**

A mesterlövészpuskával vetekszik pontosságában és hatóerejében. Lézerirányzóval távolba is halálpontos. Viszonylag kicsi a tár, de gyorsan tölt.

Elsődleges:
tüzelés
Másodlagos:
lézerirányzó be/ki



hogy mindenfelé elkészüljünk, hanem a történet által leírt útvonalat jártunk be, amelyeken különböző akadályokat kellett legyőznünk. Ez így van az Opposing Force-ban is. A fejtörők viszont helyenként nehezebbek, de ugyanakkor érdekesek – olyan játékok köszönnek vissza, mint a ládatologatós Sokoban vagy a Worms íves lövöldözgetései –, és szerencsére nem nagyon ismétlődnek, így nem válnak unalmassá.

Érdekes színfolt a kommandós társak megjelenése. Időről időre belefutunk egy újabb csoportjukba, akik egyfajta eligazítást adnak a ránk váró terepről, feladatokról. A legtöbbjük valamilyen fegyvert cipel, és egyetlen ké-

pessége, hogy harcol, van azonban két speciális katoná, az „orvos”, aki képes meggyógyítani a sebesülteket (akár minket is), és a „technikus”, aki se perc alatt „kihegeszti” a zárt ajtókat (ám egyiküknek sincsenek komolyabb fegyverei). Az intelligenciájuk azonban rettentően alacsony, és ebből adódóan több bosszúság van velük, mint amennyi haszon. Vagy ész nélkül belevetik magukat a harcba, és akár egymást lövik és robbantják

fel, vagy állnak bambán, háttal az ellenségnek, miközben az szitává lyuggatja őket. Ha szükség van rájuk, mindig lemaradnak, akadályozzák egymást a mozgásban. Ha nyugton kéne maradniuk, mindig találnak valakit, akire löni lehet, minél nagyobb csatazajt csapva. Egyre kell figyelni, ne kerüljünk a tűzvonalukba, így legalább addig hasznunkra vannak, míg ők lövik ki az ellenfeleket, és nem mi pazaroljuk a töltényt (lehet azért nekik segíteni, így növelve az életben maradási esélyeiket).

Ezen kívül két kisebb hibát találtam a játékban: az egyik a kötél megvalósítása, ami szerintem, hihetetlen ócskára sikeredett,

a másik pedig az, hogy rövid! Míg a Half-Life rengeteg fejezete napokra vagy hetekre lekötött, az Opposing Force viszonylag gyorsan, pár nap, vagy akár órák alatt végigjátszható, különösen a könnyebb fokozatokban.

Kérdés ez után, hogy érdemes-e beruházni rá? Szerintem megint csak egyetlen dologtól függ, mégpedig az árától. A Gearbox remek munkát végzett, a játék ötletes, izgalmas, egyszóval nagyon jól sikerült, abszolút felnőtt azokhoz az elvárásokhoz, amit az előd alapján támasztottunk vele szemben. Reméljük, a hazai forgalmazók sem felejtik el, hogy ez nem, egy teljes játék, hanem egy kiegészítő! Egy rossz árképzéssel ugyanis mindez porig rombolható.

TRF

Half-Life: Opposing Force	
Havas Interactive / Sierra / Gearbox akció	
Minimum	Optimum
Pentium 133 MHz 24 MB RAM, 200 MB HD 2x CD-ROM	Pentium 166 MHz 32 MB RAM 3D-gyorsító
Szeret – nem szeret	Van másik
<ul style="list-style-type: none"> ✓ zseniális ötletek ✓ remek hangulat ✗ buta kommandósok ✗ túl rövid 	Half-Life Quake III Arena
Kivitelezés: 	kiváló
Hangulat: 	kiváló
Összetettség: 	jó

9



Köpködős nyünyüke

**Töltény: 5 a nyünyükében
20 tartalék**

Nyünyüke imádja megrágni a földön termő, zöld növényt, így robbanó savas gombócot termel magában. Ha meghúzzuk a farkát, ezt jó megszire kiköpi. Nagyon hatásos!

Elsődleges:
sima köpködés
Másodlagos:
pattogós savgombóc köpése

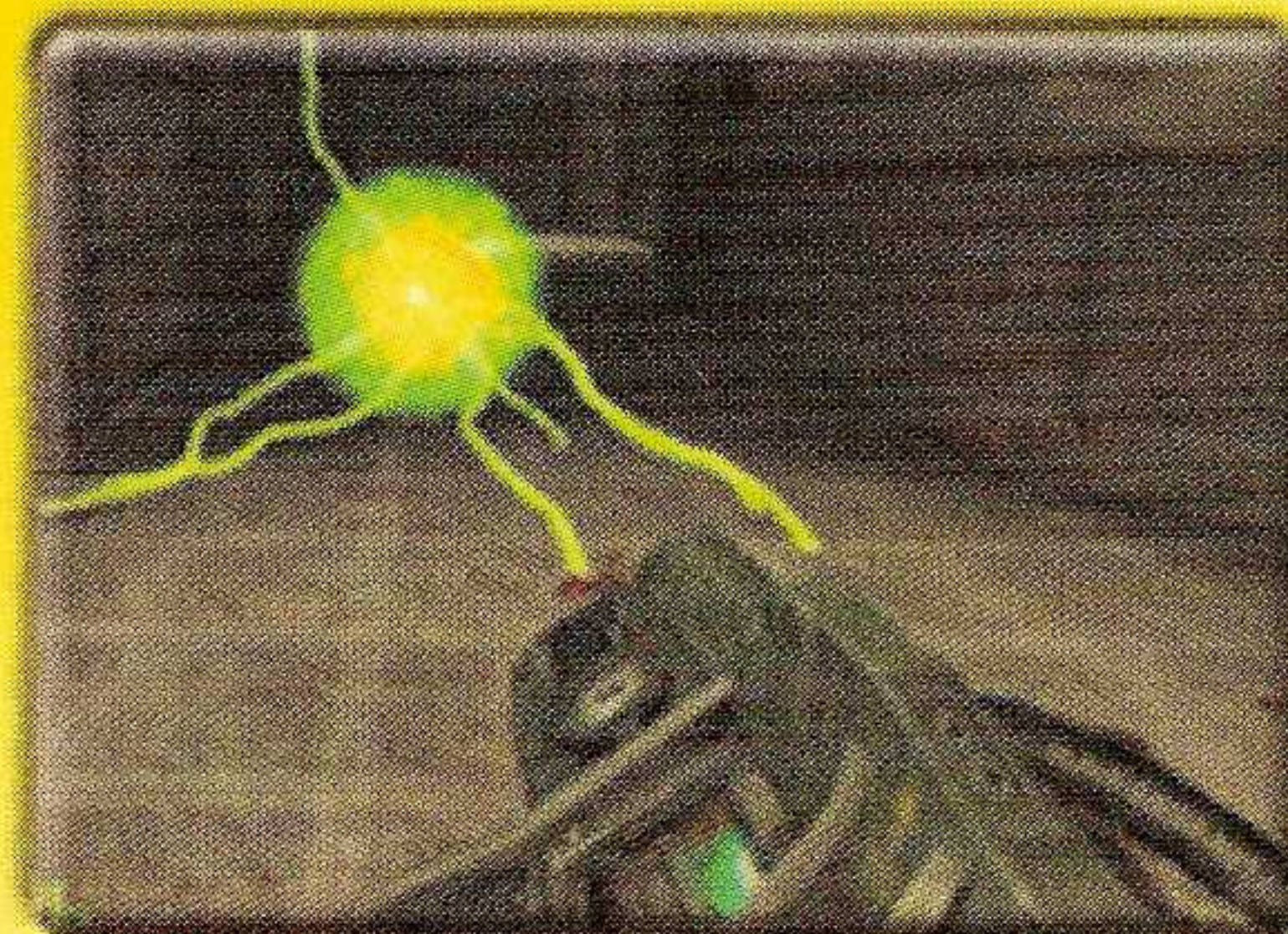


Elektromos nyünyüke

Töltény: 10, újratöltődik

Szürke sokkezü szörnyektől vehetjük el. Energiagombócot lő, amely önmagában nem túl hatásos, de többször megismételve halálos bárkire.

Elsődleges:
tüzelés
Másodlagos:
nincs



Teleportpuska

Töltény: 100 a tárban

Hatókörzetében mindenkit elteleportál Xenre, akár minket is. Az ellenfelekrosszul tolerálják. Minden pályáról máshova visz, hasznos lehet, ha le vagyunk robbanva.

Elsődleges:
az ellenfél felé lő, rájuk hat
Másodlagos:
minket teleportál Xen-re

Játékprogramok:

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)	14 900
Alien vs. Predator (mk)	9 990
Alpha Centauri	9 990
Alpha Centauri Mission	*
Apache OEM	2 490
Archimedian Dynasty	3 740
Baldur's Gate Mission	6 990
Baldur's Gate Gold	9 990
Baldur's Gate DVD + Mission	9 990
Beat the House (Casino játékok)	3 490
Big Game Hunter	4 990
Blastin! (Akción)	1 990
Caesar 3 (mk)	8 990
Cart Shark	2 490
Carnageddon 2 (mk)	3 990
Castrol Honda Superbike	3 490
Chasmas 7000	10 990
Civ. II Ultimate Collection	11 990
Close Combat III. (Microsoft)	8 990
Commandos Behind Enemy L.	5 990
Croc Classic (mk)	4 990
Croc 2 (mk)	9 990
C & C: Tiberian Sun (mk)	9 990
Dark Reign	3 990
Dark Reign Expansion	4 490
DarkStone (mk)	9 990
Diablo	2 990
Disney Játékok!	3 490 - 9 990
Drakan	9 990
Driver	9 990
Duke Nukem 3D Premier Coll.	3 990
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 (Akción)	6 490
Falcon 4.0	9 990
FFA 98 Classic	4 990
FFA 99 (mk)	5 990
FFA 2000 (mk)	9 990
Fighter Squadron	10 990
Fleet Command (mk)	9 990
Flight Simulator 98	8 990
Flight Simulator 2000 St	17 490
Flight Simulator 2000 Prof.	22 900
Flight Unlimited III. (mk)	9 990
Fly! (új) (3CD)	10 990
Football W95 (Microsoft)	3 990
Freespace 2	9 990
Gabriel Knight	3 990
Gabriel Knight 3	*
Garby 17 (magyar nyelven!)	6 990
Grand Thief Auto	6 990
Grand Theft Auto London	6 990
GTA + London egyben!	10 990
GTA 2 (mk)	9 990
Grand Touring	5 990
Grand Prix Racing 98	3 490
Half-Life (mk)	8 990
Half Life Opposing Force	7 990
Helicopter	9 490
Hercules III.	9 990
Hidden & Dangerous	10 990
Hidden and Dangerous Mission	5 990
Homeworld (mk)	8 990
Hoyle Classic Collection	6 990
Hoyle Casino Collection	6 990
IT 2 v.5	2 490
Imperialism 2 (mk)	9 990
Imperium Galactica II.	9 990
Imperium Galactica Deluxe	10 990
Jack Orlando (mk)(kalandjáték)	1 990
Jagged Alliance 2 (mk)	7 990
Jazz Jackrabbit 2	7 990
LSA 2	3 990
Lords of Magic	2 990
Metropolis	2 490
Messiah	9 990
Midtown Madness (Microsoft)	11 490
Night & Magic VII.	9 990
Nurtal Kombat 4	5 990
Nut Racer	4 490
NBA Live 99	5 990
NBA 2000 (mk)	9 990
Need for Speed III. Classic	4 990
Need for Speed IV. (mk)	9 990
NHL 99 (mk)	7 990
NHL 2000 (mk)	9 990
Nifflers	4 990

KIMSOFT

BOLDOG ÚJ ÉVET KÍVÁNUNK!

Multimédia Shop a Teréz Üzletházban
(Oktogonál) 1067 Budapest, Teréz krt. 23.
Telefon: 302-8996, 332-4399/120
Nyitva tartás: hétfő-péntek 10-18,
szombat 10-13 óráig



Vidékre csomagküldés!

KIM-SOFT Számítástechnikai és Ker.-i Kft.
1112 Budapest, Hegyalja út 70. fszt. 2.
Tel.: 319-8973, 319-8967 Fax: 319-9760
Nyitva tartás: Hétfő-Péntek 8-16³⁰
Teljes árjegyzékünk faxon a faxbankból: 2-333-666/1497#
www.kimsoft.hu

Pax Imperia	2 990
Pharaoh (mk)	9 490
Planescape Tourment	9 990
Prince of Persia 3D	9 990
Privateer 2. Classic	3 990
Pro Pilot	2 990
Psycho Pinball	2 990
Quake III Arena	*
Rainbow Six: Rogue Spear (mk)	9 990
Rally Bajnokság + kiegészítő (2 CD) (m. ny.)	3 990
Rayman 2 (mk)	5 990
Rayman Junior (magyar ny. akció oktató)	5 990
Rent a Hero	10 990
Requiem	9 990
Revolt	8 990
Roller Coaster Tycoon	10 990
Roller Coaster Tycoon Mission	5 990
Rubik Games	6 990
Sega Rally 2	8 990
Settlers II Classic	3 990
Settlers III (mk)(Akción)	6 990
Settlers III Mission CD	4 990
Settlers III + Mission CD	8 990
Settlers III Quest of The Amazons	6 990
Seven Kingdoms	3 490
Seven Kingdoms 2 (mk)	8 990
Shadow Company (mk)	8 990
Sim City 3000 (mk)	9 990
Speed Busters	7 990
StarCraft	4 990
StarCraft Brood War	6 990
StarCraft Gold	11 990
Star Trek Klingon Academy	*
Star Trek New Worlds	*
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
Test Drive 4	2 990
Thrust Twist and Turn	3 990
Theme Hospital Classic	4 990
Theme Park Classic	4 990
Theme Park World (mk)	9 990
Tomb Raider I. Premiere Coll.	3 990
Tomb Raider 4 (mk)	7 990
Tom Clancy Politika	3 990
Total Annihilation	4 990
Total Annihilation Comm. Pack	9 990
Ultimate Race Pro	6 990
Unreal Tournament	*
Uprising 2	9 990
Vészhelyzet (magyarul!)	2 990
Virtual Chess 2	4 990
Warcraft II.	2 990
Warcraft II Deluxe Edition	3 990
Wargames (mk)	6 240
World Football Manager	9 990
World League Soccer 99	8 490
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. Dig. 3D	11 990
Logitech WingMan Interceptor	13 990
Logitech WingMan Force	39 900

Egyéb játékvezérlők:

Dexxa GamePad (8 gombos)	2 490
Logitech W.M. Gaming Mouse!	10 990
Logitech Force Feedback Mouse	*
Logitech WingMan Thunderpad	3 990
Logitech WingMan Gamepad Extreme	14 990

Kormányok:

Dexxa Steering Wheel	14 900
Logitech WingMan Formula	24 900
Logitech WingMan Form. Force	42 900
MS Sidewinder Precision(USB)	24 900

* = Meglepetés!

(mk) = Magyar nyelvű kézikönyvvel



Pharaoh

A jó játék nem vész el csak átalakul

A legendás fáraók hatalmát napjaink nagyra törő politikusi igencsak irigyelhetik: főpapok, hadvezérek lesték parancsaikat, rabszolgák százezrei pusztultak el, vagy nyomorodtak meg, miközben az „isten-császárok” piramisainak hatalmas köveit húzták-vonták. Aki ki szeretné próbálni, milyen lehetett az ókori Egyiptom uralkodójának bőrében, végre megteheti az Impressions legújabb stratégiai játékában, a Pharaoh-ban.

„Járt utat a járatlanért el ne hagyj!”...

...legalábbis ezt a konzekvenciát vonhatta le az Impressions csapata, amikor a Pharaoh fejlesztésbe kezdtek. A most megjelent Pharaoh-ban ugyanis nagyítóval kell keresnünk a változtatásokat a Caesar III-hoz képest.

Ahhoz hasonlóan célunk itt is az, hogy a puszta földből és némi pénzmagból pályáról pályára virágzó birodalmat építsünk ki, miközben az uralkodó (a Caesar III-ban a ró-

mai császár, a Pharaoh-ban értelemszerűen a fáraó) által kijelölt céloknak is meg kell felelnünk.

Első dolgunk természetesen a beáramló lakosság alapszükségleteinek kielégítése: legyen fedél a fejük felett, legyen mit enniük, és ne haljanak szomjan. Ehhez eleinte elég házakat, kutakat és farmokat építenünk. Mivel utóbbi nem mindig áll rendelkezésre, ezért bizonyos pályákon eleinte kénytelenek leszünk a vadászkunyhók soványka zsákmányából megélni.

Ha már tömve a hasa, az egyiptomi jó pol-

gár a munka mellett szeret okosodni is, szórakozni, és kedvenc Istenének imádkozni, no és persze mindezt szép környezetben. Ahogy lakosaink igényeit szép lassan teljesítjük, épületek a Sim City-khez és a Caesar előző részeihez hasonlóan fejlődnek: a lakoházak ócska viskókból igazi rezi-

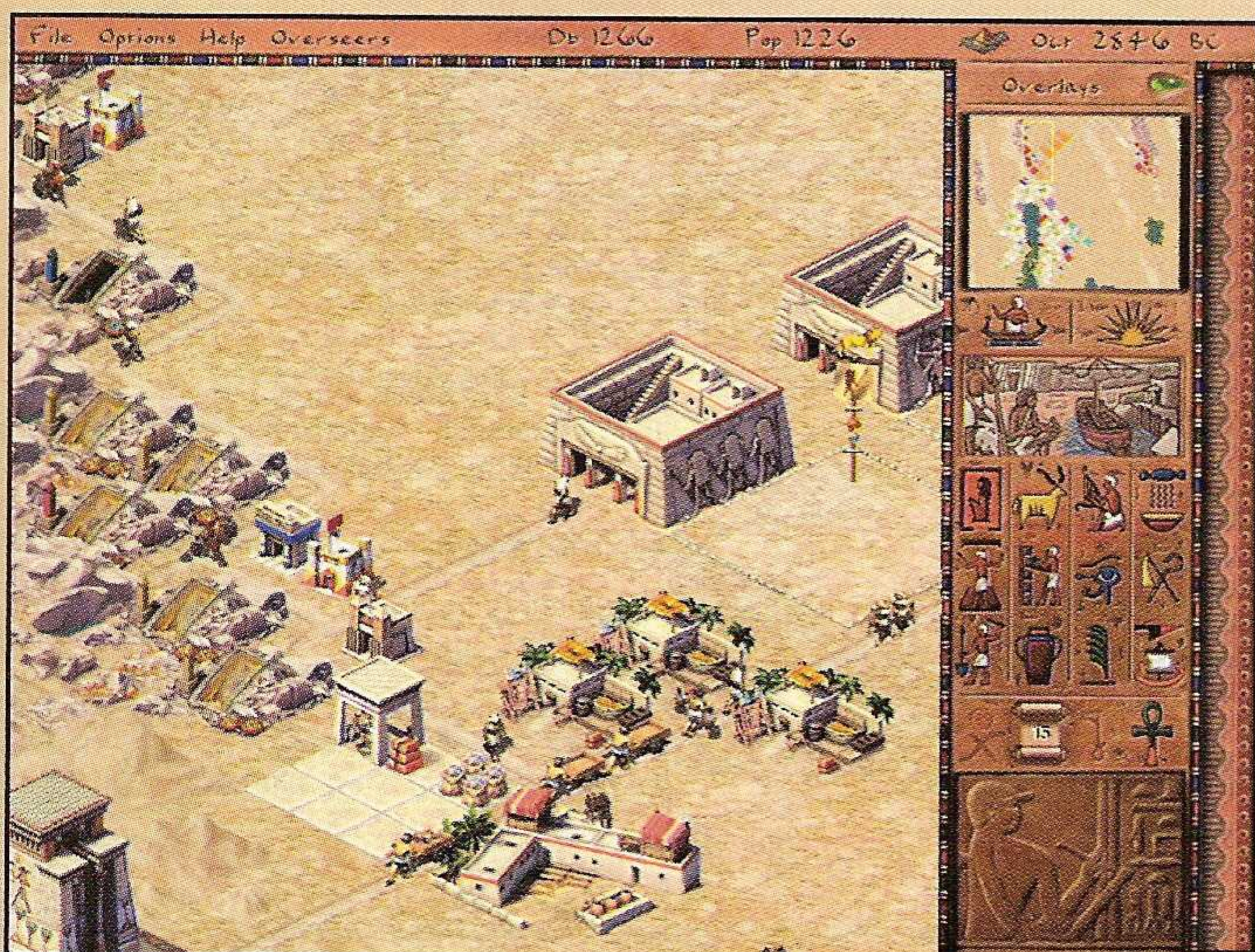
denciákká, a „pányvás”, koszos kis piacok kereskedelmi központokká változnak.

Legfeljebb tisztelettel adóznak

Persze a különböző épületek, fejlesztések és ünnepek itt is pénzbe kerülnek, és a fáraó által ránk testált soványka kezdőtöke igen hamar el fog apadni. Ezért gyorsan pénzforráshoz kell jutnunk, különben eladósodunk és a fáraó meglehetősen rühelli, ha folyton pumpálják. Kétszer hajlandó átutalni némi pénzösszeget (ez a „népszerűségünk” kárára megy), de ha ezt is elszórjuk, és újra mínuszba kerülünk, akkor nem tudunk semmit sem építeni, arról nem is beszélve, hogy ha sokáig nem fizetjük vissza adósságunkat, akkor egy napon a Nílus krokodiljainak gyomrában találjuk magunkat...

Így tehát bevételhez kell jutnunk, ez pedig eleinte nem lesz könnyű. Elsőként a befolyt adóból tudnánk pénzt kovácsolni, azonban a szegény és kis létszámú lakosságból nem túl sokat lehet kizsigerelni - ráadásul, ha túlságosan emeljük az adót, akkor lakosaink szépen faképnél hagynak. Polgáraink adózás iránti érzelmei később sem változnak meg: ha 13 % felé emelünk, már morgolódni kezdenek.

Adó hiányában tehát minél hamarabb más bevételi forrás után kell néznünk. A legkézenfekvőbb az aranybánya (ilyen egyébként - ha jól emlékszem - nem volt a Caesar III-ban). A kibányászott nemesércet hordáraink egyenesen a városházához talicskázzák, ahol azonnal 100 „djebellé” (egyiptomi pénznem) változik. A dolognak csak egy szépséghibája





vanc aranybányát sajnos nem találunk minden pályán...

A másik pénzforrás a jól ismert kereskedelem. A Caesar III-hoz hasonlóan itt is kereskedelmi utakat építhetünk ki, hogy különféle termékeinket rásózzuk más városok fizetőképes kalmárjaira. Persze itt is csak egy-két árunkat keresik, úgyszólván ezekből alaposan raktározzunk be! Az idegen kereskedők folyamatosan érkeznek: vigyázzunk, hogy a keresett árucikkből mindig legyen valamelyik raktáron, különben csalódottan és igen gyorsan tovább állnak!

Katasztrófa-mámor

Ha már elég gazdagok vagyunk (és akkor is, ha nem...) – unaloműzőként –, igen hamar különféle problémákkal találjuk szembe magunkat, amelyek alaposan megkeserítik majd életünket.

Ilyen például a maláriajárvány, amely igen sok ósz hajszálat okozott szerény személyeknek. Polgáraink ugyanis szinte mindentől megkaphatják: ha nincs elég élelem, ha nincs víz, ha nincs elég kórház, patika, akkor előbb utóbb csúf halálfejeket látunk házaik felett. Ráadásul a malária közismerten ragályos: elég egy házból elterjednie és a fél város megkapja! Azt mondanom sem kell, hogy a szó szerint tetemes elhalálozások milyen drasztikus munkaerőhiányt eredményezhetnek.

A másik problémát a lakóépületek állapota és nem megfelelő tűzbiztonság okozhatja. Ha nincs kellő mennyiségű építészünk, tűzbiztonságunk, akkor igen hamar a legdrágább épületeink fognak romba dőlni, vagy porrá égni. És persze a tűznek is megvan az a kedves tulajdonsága, hogy igen gyorsan terjed.

A harmadik katasztrófa-forrás az égiektől eredhet. Akár a Caesar III-ban, itt is hiú és szentidékeny istenek figyelik tevékenységünket, és ha polgáraink nem imádják őket rendszeresen, akkor valami kiadós szerencsétlenséget zúdítanak a nyakunkba. Ezt megfelelő számú templom és szentély építésével tudjuk elkerülni.

Nem tudom ez tudatos húzás volt-e a készítőktől (gondolom, ők erre biztos rábólintanak) de a Pharaoh-ban ezek a katasztrófák sokkal gyakoribban és keményebben zajlanak le, mint a Caesar III-ban (pedig ott még nehezebb fokozatban is sokat játszottam...). Talán arra gondoltak, hogy régebbi

nép révén az egészségügy, építészet sokkal elmaradottabb?

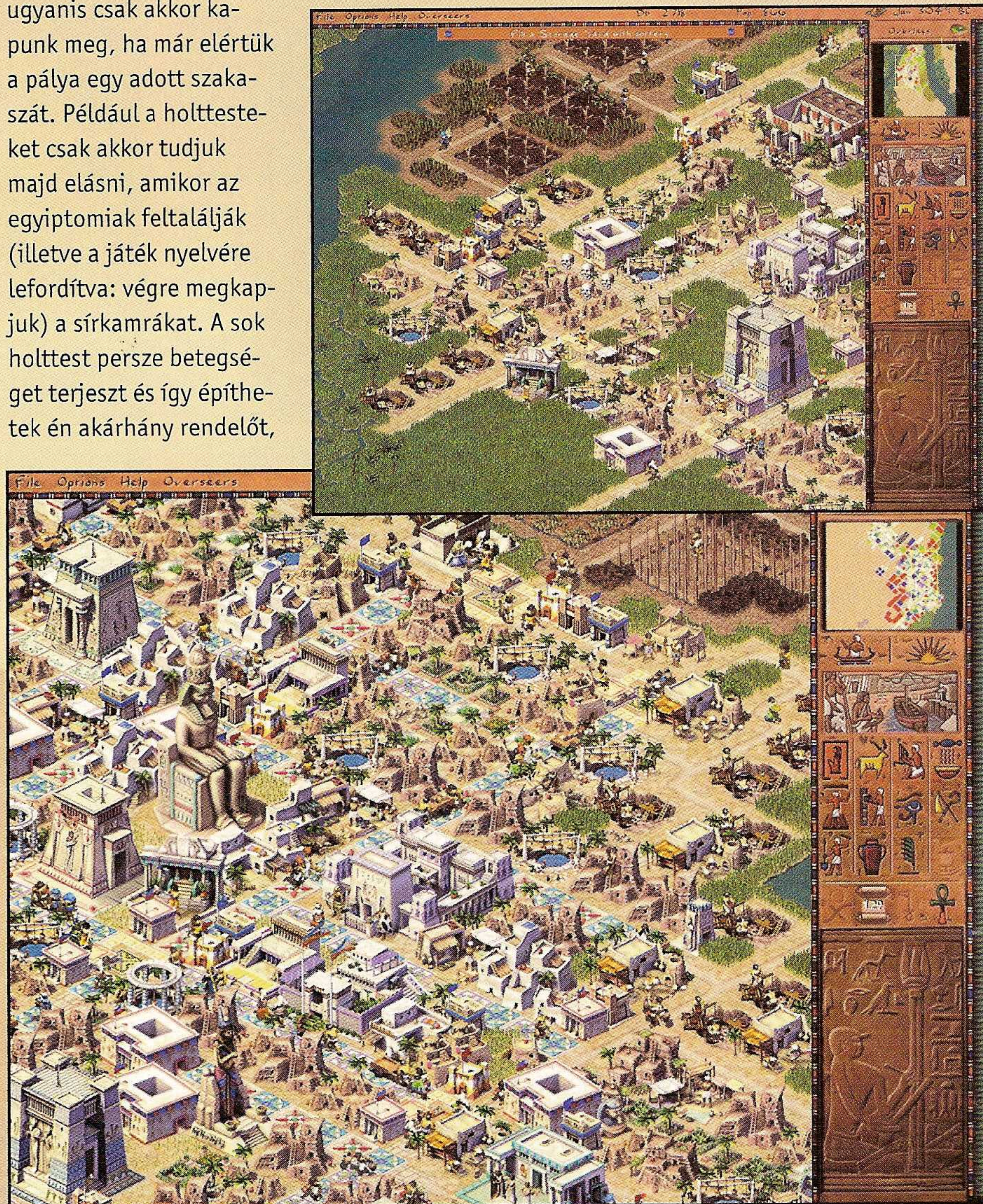
A katasztrófák mellett meg kell még említeni a különféle barbárok (itt: beduinok) támadását, akik előszeretettel vernék szét városainkat, ha hagynánk – szerencsére meg tudjuk védeni azokat hadseregünkkel. Lényegében ezen a téren sem érte semmi változás a játékot, pedig nem ártott volna: most is ugyanazokkal a gombszemnyi Settlers-szerű katonákkal kell a hasonló ellenséget lenyomni. Hát mit mondjak, nem nagy élmény...

Khmmm... kedves készítők...! (és szüleik..)

És itt kezdődnek a sirámaim a Pharaoh-al kapcsolatban. A legnagyobb problémám a játék oktató jellegéből ered. Bizonyos juttatásokat, fejlesztéseket ugyanis csak akkor kapunk meg, ha már elértük a pálya egy adott szakaszát. Például a holttesteket csak akkor tudjuk majd elásni, amikor az egyiptomiak feltalálják (illetve a játék nyelvére lefordítva: végre megkapjuk) a sírkamrákat. A sok holttest persze betegséget terjeszt és így építhetünk én akárhány rendelőt,

egy idő után megint megbetegszik mindenki. Ezt még mondjuk elfogadnám, ha egy újabb gyógyszerről vagy valami másik logikus dologról lenne szó, de könyörgöm: a halottak elásása azért nem egy új találmány! Ha már (egyébként okosan) beletették a készítő, akkor miért nem lehetett rögtön alkalmazni? Nagyjából ugyanez volt helyzet a kereskedelemmel. Míg a Caesar III-ban nem emlékszem, hogy ez gondot okozott volna, a Pharaoh-ban előfordult, hogy azért fogytam ki reménytelenül a pénzből, mert a kereskedelmet még nem „találtuk” fel, más pénzforrás (aranybánya) nem volt, az adó pedig ebben a játékban szinte egyáltalán nem használható!

A másik legbosszantóbb azonban a Caesar III-ból is ismert, a pályák megnyeréséhez szükséges feltételrendszer. Gyakran előfor-





dult ugyanis, hogy a pálya befejezéséhez már minden más utasítást teljesítettem (életszínvonal, gazdagság, oktatás stb.), de az uralkodó még mindig orrolt rám. Őfelségét úgy lehet kiengesztelni, ha sűrűn küldünk ajándékot, vagy teljesítjük kéréseit. A baj csak az volt, hogy évekig egyáltalán nem kért semmit (pedig teljesíthettem volna) ajándékot pedig csak a saját zsebemből fizethettem, azt pedig megint nem szerették, ha túl magas fizetést kértem. Azt hiszem, ezt hívják „22-es csapdájának”...

Varázslatos, nagybetűs HANGULAT

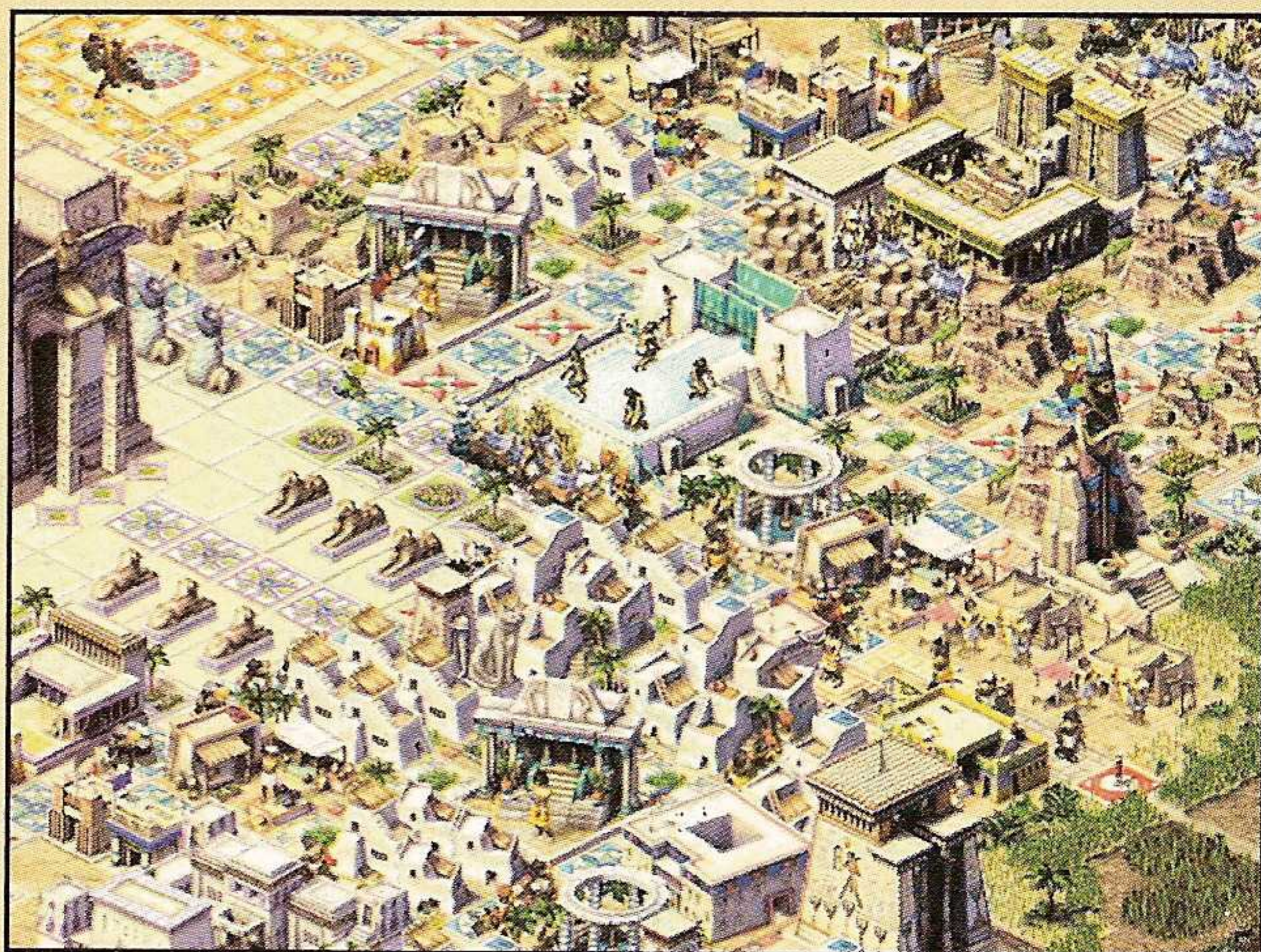
A fentebb említett boszszantó dolgokért azért bőségesen kárpótol a játék igazán varázslatos hangulata. A grafika – ha az engine nem is változott az előző részhez képest – rendkívül látványos: az egyszerű vityillótól kezdve a csodálatos Szfinxekig, és hatalmas piramisokig minden nagyszerű részletességgel van megrajzolva. Minden épületnek saját hangja van: a polgárok, vízhordók, papok, rendőrök, fel-alá járkálnak – nagyszerűen az ókori Egyiptomba tudjuk képzelni magunkat. Talán még azt is megkockáztatom, hogy ebbe a stratégiai játékba sikerült a legjobban beleélni magamat.



A korabeli hangszereket felvonultató aláfestő zene pedig messze túlszárnyalja a Caesar III egy idő után monoton és idegesítő muzsikáit.

Caesar III átfestve?

Annak ellenére, hogy a játék szinte ez az egyben a Caesar III egyiptomi változata, egy-két újítást azért találunk benne. Ilyen például a mezőgazdaság megszervezése. A történelemkönyvekből jól tudhatjuk, hogy az egyiptomiak a földet a rendszeresen kiáradó, majd visszahúzódó Nílus segítségével művelték (öntözéses gazdálkodás). Ne ijedjünk meg, amikor a folyó



hirtelen elárasztja földjeinket: ettől lesz majd szép, gazdag termésünk a megfelelő hónapban. Az egyik egyiptomi istenség (ha jól emlékszem Ozirisz) irányítja ezt a folyamatot, úgyhogy tanácsos lesz jó sok templomot építeni neki...

A másik ilyen újdonság a C-szektor (szórakoztató negyed) elhelyezése. Míg a Caesar III-ban külön épületeket kellett felhúzni (színház, amfiteátrum, kolosszeum stb), a Pharaoh-ban az útkereszteződésekre telepíthető helyeken utcai zenészek, zsonglőrök, táncosok szórakoztatják a járókelőket. Ezeknek külön fajtáik vannak, de jóval kevesebbet találhatunk belőlük, mint a Caesar III-ban. Hogy ez

Persze e teljhatalmat nem adják könnyen: családknak sok-sok emberöltőn – több pályán – keresztül kell megszilárdítania hatalmát, mire végre a birodalom trónjára ülhet. Ehhez különféle provinciákon kell sok-sok éhes, normális életkörülményekre és szórakozásra vágyó egyiptomi polgár igényeit kielégítenünk, és az éppen aktuális fáraó szeszélyeinek is megfelelnünk. A recept – gondolom – sokaknak ismerős: a felépítés szinte teljes egészében a cég előző játékára, a Caesar 3-ra épül.

most újítás, vagy visszalépés, azt mindenki ítélje meg maga. (Mondjuk korhűnek korhű...)

Kleopátra vagy Caesar?

„Most akkor jó játék a Pharaoh, vagy nem?” – kérdezhetik türelmetlenebb olvasóink. Azt kell, hogy mondjam: a Pharaoh remek játék, de pont annyira, mint amilyen a Caesar III volt, hiszen csak elenyésző változtatásokat találhatunk benne. Az igazi rajongókat hatóval sem lehet majd elhúzni a gépük mellől, hiszen az egyiptomi motívum elég nagy változatosság ahhoz, hogy elnézzék a formabeli újítások hiányát – sőt sokan talán nem is igénylik az újításokat: minek megváltoztatni valamit, ami már szinte tökéletes? Szerintem azért az idétlen háborúzás rendszerén mindenképpen módosítani kellett volna.

A Caesar III-at én személy szerint egy ideig nagyon kultiváltam, aztán amikor kb. a tizennegyedik pályánál is gyakorlatilag ugyanazt a küldetést kellett végrehajtanom, valahogy ráuntam... Azt hiszem ez minden Sim City/Settlers-szerű, küldetéses stratégiai játék rákfenéje: ha egy idő után nem találunk benne újdonságokat, kezdeti lelkesedésünk sűrű ási-tozássá változik. Talán az Imperium Galactica 2?

Bad Sector

Pharaoh	
Havas Interactive stratégia	
Minimum	Optimum
Pentium 233 MHz 32 MB RAM, 400 MB HD	Pentium II 450 MHz 64 MB RAM, 600 MB HD
Szeret – nem szeret	Van másik
<ul style="list-style-type: none"> ✓ remek hangulat ✓ összetett játékmenet ✗ ua. mint a Caesar III ✗ idétlen háború, bugok 	<ul style="list-style-type: none"> Caesar III SimCity 3000
Kivitelezés:	■■■■■■■■■■ Jó
Hangulat:	■■■■■■■■■■ Jó
Összetettség:	■■■■■■■■■■ közepes

8

Boldog Karácsonyt!

Akciós CD-ROM-ok

Recoil
2.490,-
Descent
Freespace
2.490,-



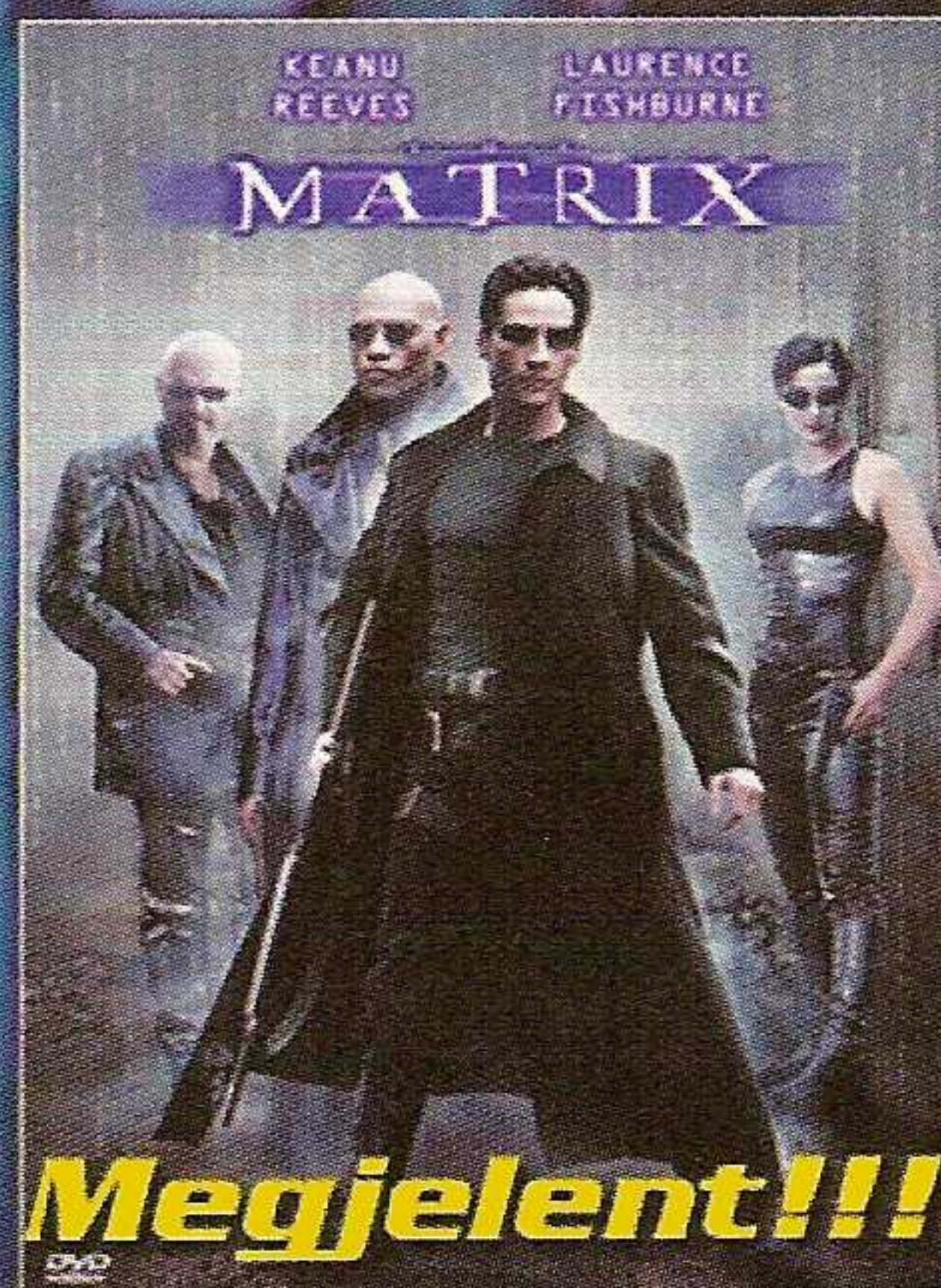
Warcraft 2
2.990,-



Diablo
2.990,-



DVD
VIDEO



Megjelent!!!

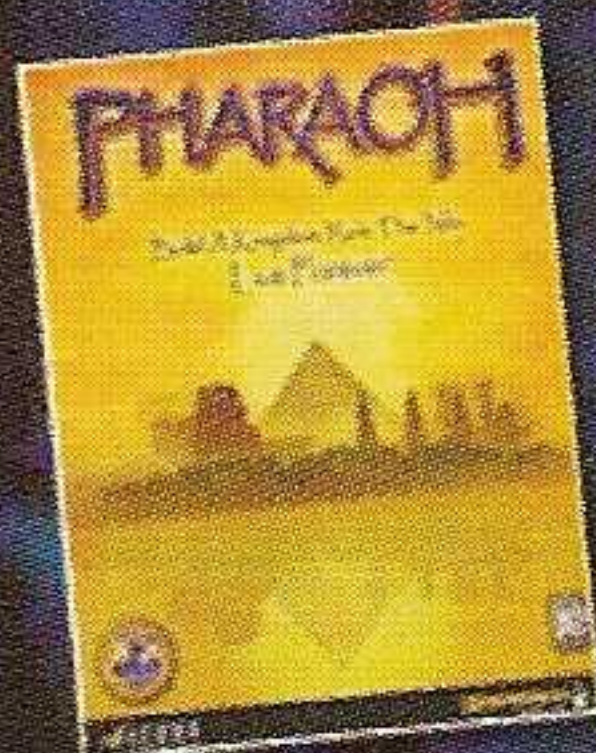
DVD filmek körüli
üzletünkben: 4.990,-Ft-tól



és sok más játék 2.490,- Ft-tól.

**A nagysikerű rajzfilm
alapján készült játék:**

Tarzan 8.990,-



Pharaoh
9.990,-

Imperium
Galactica 2
9.990,-



AKG termékek fantasztikus árakon!



Önálló zenekart akarsz?

Vásárolj az Evolution termékeiből!

MIDI billentyűzetek, Dance Station zeneszerző program



VISZONTELADÓKNAK RENDKÍVÜLI KEDVEZMÉNYEK!!!

Csomagküldő szolgáltatásunk a leggyorsabb és legmegbízhatóbb!

**még meg nem jelent játékokat (Diablo 2, Unreal Tournament, stb.)
nálunk a legjobb áron egyezheted elő!**

Kérd ingyenes árlistánkat!
gamelandcd@hotmail.com

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

**GAMELAND
PC CD
SHOP**





Indiana Jones and the Infernal Machine

Az elveszett Tomb Raider fosztogatói

Nyilván sokak kedvence volt a filmvásznon Indiana Jones Harrison Ford által megszemélyesített figurája. Nemcsak a filmek voltak népszerűek, hanem a belőlük készített számítógépes játékok is, élükön minden idők egyik legjobb kalandprogramjával, a Fate of Atlantis-szal. A korok azonban változnak, és a LucasArtsnál úgy döntöttek, hogy Indy legújabb kalandjait már három dimenzióban éli meg – úgy Lara Croft módra. Ez azért is igen érdekes, mert Lara baba figuráját a Core munkatársai nem másról mintázták, mint magáról Indiana Jonesról. Most a LucasArts „visszatámadott” és azt a 3rd person megjelenítést választotta, amely a Tomb Raider első részével jött divatba.

A játék a Második Világháború után, 1947-ben játszódik, a németek már nem jelentenek veszélyt Amerikára, így Indynek is új elenség után kell néznie. Ez nem túl nehéz feladat, hiszen kezdetét veszi a hidegháború, s ebből adódóan megvannak a gonoszok is, akik nem mások, mint a szovjetek. Ők egy az ősi Babilon romjainál zajló ásatás közepette, különös dolgokat fedeznek fel. Indyt régi „barátnője” Sophia Hapgood (aki ismerős lehet a Fate of Atlantisből) ismerteti meg az eseményekkel, ezután főhősünk természetesen azonnal az ásatás helyszínére siet, hogy szovjet ellenfelénél, Volodnikov professzornál előbb találja meg a felbecsülhetetlen értékű leletet. Itt kezdődik a kaland, amelynek során Indy rájön, hogy a szovjetek egy olyan, ősi gépezet beindításán fáradoznak, amelynek segítségével

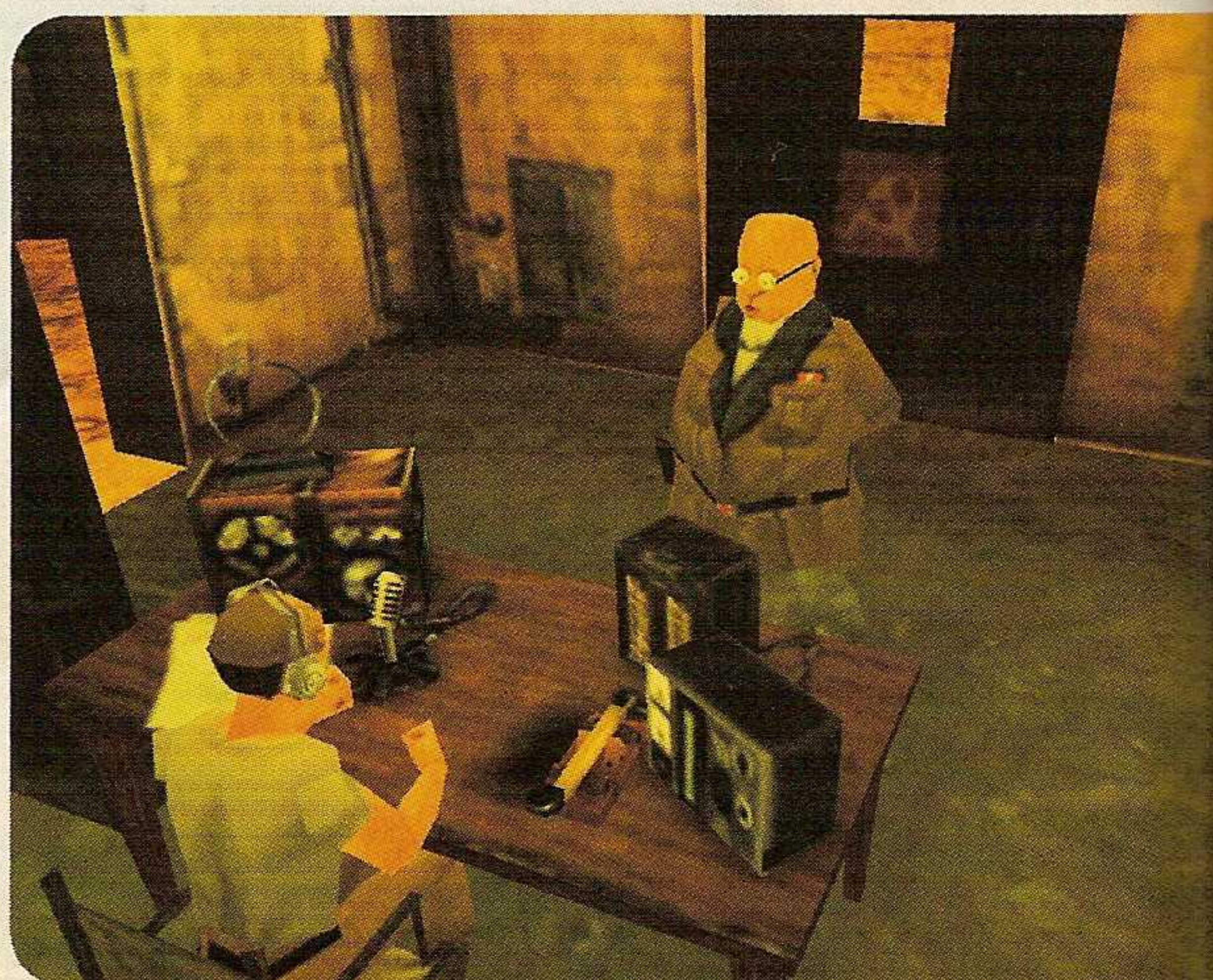


Marduknak, a démonnak lehetősége nyílna, hogy egy másik dimenzióból a Földre juthasson. Indy ezért körbeutazza a Földgolyót, hogy olyan egzotikus helyeken keresse a rejtély megoldását, mint a Fülöp-szigetek, Szudán, Mexikó és Kazahsztán. A programban összesen 16 pálya szerepel, ezek közül az első egy gya-

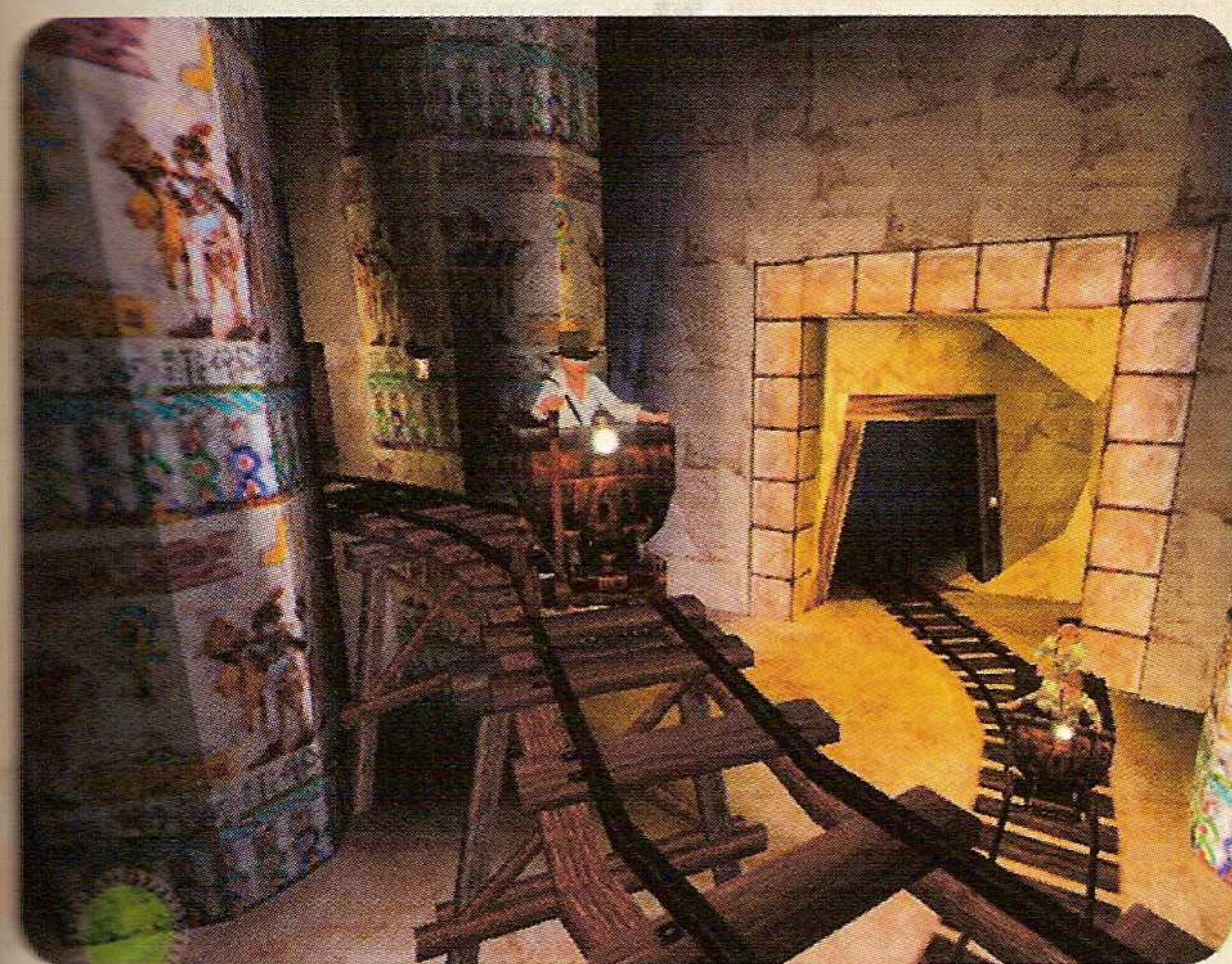
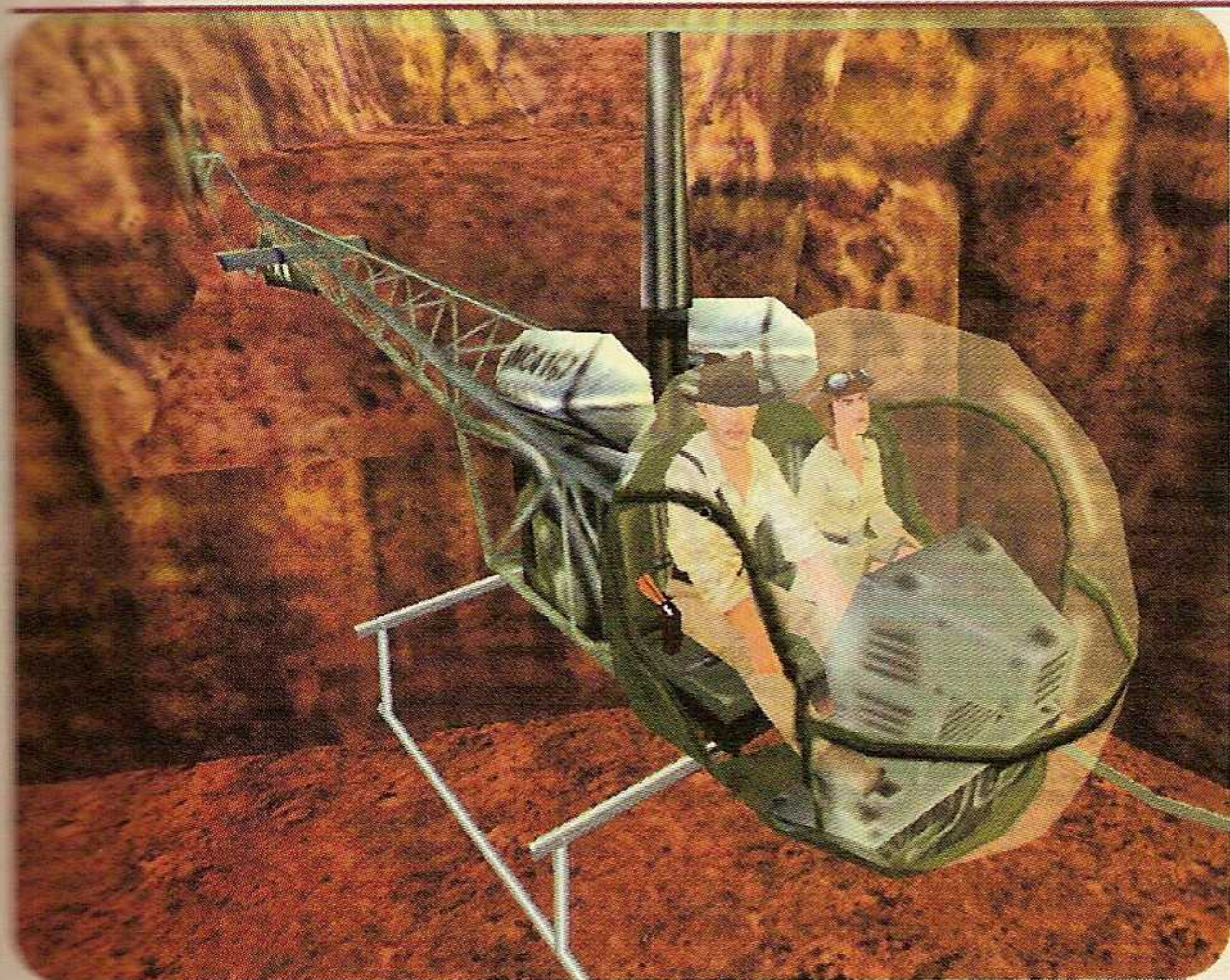
korló szint, ezen kívül még egy titkos térkép is helyet kapott a játékban.

Mint már a bevezetőben említettem, a játékmenet tökéletesen megegyezik a Tomb Raider-sorozat játékaival, talán csak egyetlen különbség van közöttük, nevezetesen az, hogy itt a szintek között, a megszerzett kincsekből különböző felszerelési tárgyakat vásárolhatunk, sőt a titkos pálya térképét is így lehet megszerezni. Ezen a – nem túlságosan nagy – különbségen kívül időnk nagy részét olyan dolgokkal töltjük, mint Lara Croft: szakadékokon ugrálunk át, sziklákra mászunk fel, ellenségekre lövöldözünk. Igaz hősünket nem véletlenül hívják Indiana Jones-nak, hiszen néha előkerül a filmekből jól ismert ostor, amely igazán multifunkcionális: támadásra is használható, de akadályokon is átlendülhetünk a segítségével, sőt néhány ellenséget le is lehet fegyverezni vele. Sajnos az előbb említett tevékenységekre túlságosan is nagy hangsúlyt helyeztek a készítők, szinte minden pályán rengeteg ugránozás, kapaszkodás és mászás vár ránk. Ez az első pár pá-

lya után igencsak unalmassá válhat, főleg, ha az embernek olyan dolgokat kell ismét megcsinálnia, amelyekre már a korábbi szinteken rájött, csak a fejlesztőknek nem voltak újabb ötleteik és ismét felhasználták a régieket. Természetesen van olyan is, aki nem unja meg a rengeteg ügyességi elemet, a játék irányítása azonban az ő idegeit is próbára teszi. Minden negatívum közül az egyik legnagyobb az, hogy az oldalazás csak akkor mű-



ködik, ha a program is úgy akarja. Felettebb idegesítő, hogy ha fel szeretnénk mászni egy létrán és nem állunk pontosan szemben vele



(Ez a program egy másik problémája, hogy igen precízen kell a dolgokat megközelíteni, ha használni szeretnénk őket) és nyomjuk az oldalazó gombokat, legnagyobb meglepetésünkre nem történik semmi. Ilyenkor komikus jelenetekre kerül sor, a majdnem pontosan a létrával szemben álló Indyvel „tisztelőköröket” kell lerónunk, hogy jó helyre érkezünk – mennyivel egyszerűbb lenne, ha simán oldalra tudnánk lépni, amikor szeretnénk. Hősünk esetenként az ugrásnál és

a kapaszkodásnál is hasonlóan viselkedik, néha egyszerűen az az ember érzése, hogy a készítő direkt csinálták ilyenre a játékot, hogy minél jobban kiszúrjanak vele. Érdekes módon a problémák akkor nem jelentkeznek, ha joystickkel vezéreljük a játékot, de a különböző mozgásfázisok közötti szünetek megmaradnak, egy akciójátéknak ennél sokkal jobb irányítással kellene rendelkeznie.

A sok negatívum mellett beszéljünk a játék pozitív részéről is. Annak ellenére, hogy az Infernal Machine egy kissé „öreg” engine-t használ, a grafikára nem igazán lehet panaszunk. Igaz a külső helyszínek – nyilván sebességgondok miatt – túlságosan kevés poligonból állnak (minden szögletes), a belső termek azonban mindenhol nagyon hangulatosra sikeredtek. Indy 3D modellje (eltekintve a borzalmas fejtől) jó, az elfogultabbak még azt is hozzátehetik, hogy valamennyire emlékeztet Harrison Fordra. A többi szereplő azonban igencsak csúnya, beleértve Sophiát is, aki elvileg gyönyörű teremtés – legalábbis a Fate of Atlantisban még az volt (12x28 pixelben). Hősünk animációjára nem lehet panasz – kivéve talán azt, hogy nincsenek átmeneti fázisok bizonyos mozdulatok között. Egyik pillanatban Indy még áll, a következőben már fut vagy ugrik. Ez kicsit illúzióromboló lehet, főleg, ha láttunk már ugyanebben a stílusban olyan programot (pl. Shadowman), ahol ez tökéletesen meg volt valósítva. Az viszont igen jó poén, amikor a vízből kimászva Indy valahonnan előveszi kedvenc kalapját, és visszarakja a fejére.

A játékban szereplő ellenségek kellően változatosak, a szovjet katonák mellett legin-

kább különböző (vad) állatokkal (skorpiók, pókok, cápák, farkasok és persze kígyók) gyűlhet meg Indy baja. Rajtuk kívül néhány pályánként még különböző „főellenségekkel” is meg kell küzdenünk. Az ellenségek mester-séges intelligenciájáról sok rosszat nem lehet elmondani (igaz, jót se) – nem vettem észre náluk semmi olyat, amely újdonságot jelentene a hasonló játékokhoz képest.

Az apró hibákat el lehetne nézni a játéknak, ha maga a játék öröme igazi élmény nyújtana annak, aki kipróbálja az Infernal Machine-t. Ez azonban nincs így, néhány igen jópofa és kellően elgondolkodtató darabon kívül a rejtvények túlságosan logikátlanok. Ha ehhez hozzávesszük azt, hogy egy-két helyen rengeteg ügyességi részt kell leküzdenünk ahhoz, hogy valami új módon próbáljuk megoldani a feladványokat, akkor garantált, hogy igencsak elmegy néha a kedvünk az élettől. A program még „rá is segít” ezekre a dolgokra, többször megtörtént, hogy már kitaláltam, mit is kellene csinálni, csak nem pontosan oda álltam, ahová a készítő szerették volna, így nem történt semmi. Akik úgy gondolták, hogy az Infernal Machine olyan fejtörővel lesz tele, mint a Fate of Atlantis, azoknak sajnos csalódniuk kell. Azok sem lehetnek tökéletesen elégedettek, akik Lara kisasszony kalandjait élvezték, bár számukra csak a nem túl tökéletes irányítás lesz idegen.

Minden hibája ellenére az Infernal Machine-ben vannak élvezetes dolgok, ilyen a nagyon jól sikerült evezős pálya, vagy a Végzet Temploma című filmből jól ismert csillás száguldozás. Ám az összhatást a sok negatívum erősen lerontja, Indiana Jones és a rajongók ennél egy sokkal jobb játékot érdemeltek volna.

Caris

Indiana Jones & The Infernal Machine	
Activision / LucasArts Modern Media Service	akció
Minimum Pentium 200 MHz 32 MB RAM	Optimum Pentium II 300 MHz 64 MB RAM 3D-gyorsító
Szeret – nem szeret ✓ hangulatos helyszínek ✗ logikátlan fejtörők ✗ borzalmas irányítás	Van másik Tomb Raider 1-4 Prince of Persia 3D 7 GameStar, 1999. október
Kivitelezés: 	jó
Hangulat: 	jó
Összeteltség: 	közepes

6



Star Trek Hidden Evil

A sötét nem lappang tovább

Legutóbb a Microprose stratégiai játékával, a *Star Trek: Birth of The Federation*-nel „büföztem” ki magam, mint a Föderáció egy személyben, ezúttal egy kalandjáték landolt a drive-omban, mely talán a '97-es „A Final Unity” című játékra hasonlít leginkább. Azóta azonban a Trek-univerzumban is sok minden történt, az Enterprise már az E-nél tart, uniformiscsere is volt, a Dominion pedig ég a vágytól, hogy eluralja az Alpha-kvadránst, de a hátország sem egy kifejezetten ingerszegény övezet...

A mint az intróból is kiderül, egy igen veszélyes anomália, a Briar Patch (magyar fordítása Tövis-koszorú, mily találó!) túlsó végén a Ba'ku nép ellen fellázad saját vérük, egy régen kirekesztett népcsoport, a Son'a. Céljuk,

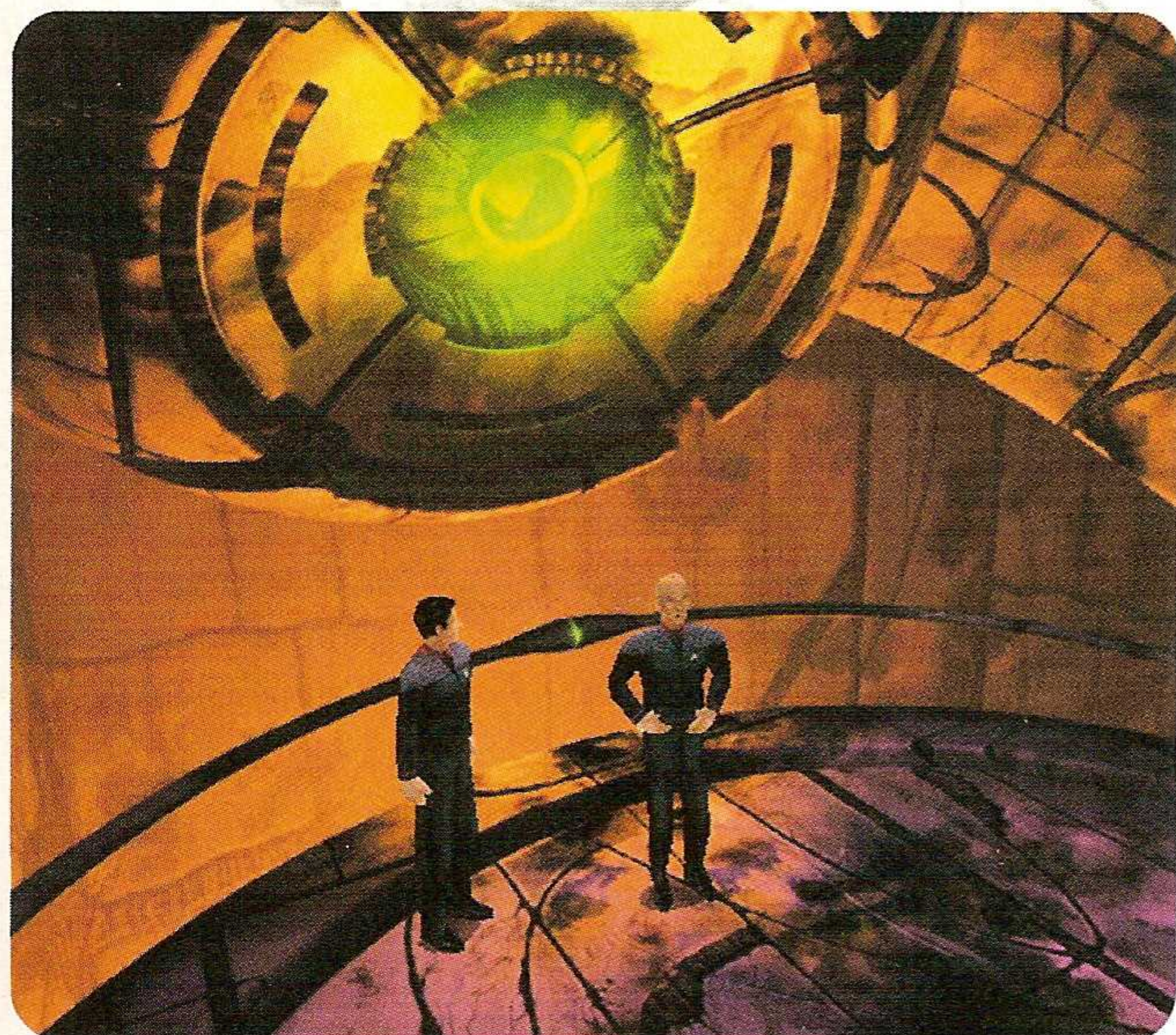
tetlen maradt. Nem úgy mint a fennmaradó rosszfiúk, a Son'a katonák, kik „megtörtek” és engedélyt kértek, hogy a bolygón új kolóniát hozzanak létre, saját maguknak. 9 hónap elteltével fel is húzzák szépen – a Ba'ku-tól egyébként teljesen idegen, tehát technológiailag igen fejlett

– épületeiket, illetve a Föderáció is kihelyezett egy kisebb állomást a Tövis-koszorú szájához, megvédve ezzel a környéket további atrocitásoktól. Milyen igaza volt...

Kiderült ugyanis, hogy a bolygót megelőzőleg egy ősi nép lakta, melynek felszín alatti járataira a kolonizálás közben bukkantak. Ki más lenne alkalmas a kutatás lebonyolítására, mint az Enterprise és legénysége.

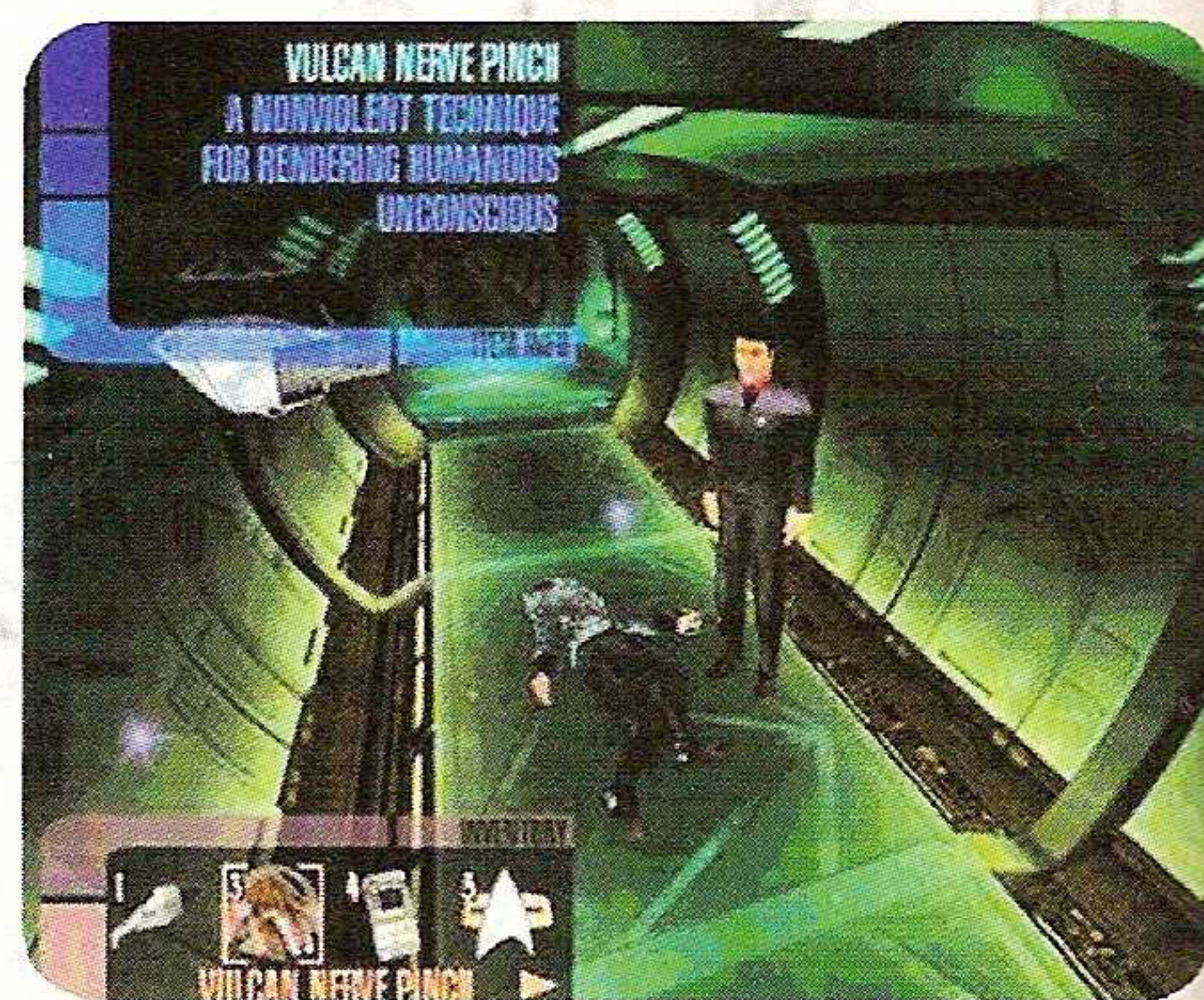
És itt csöppenünk bele

Most akkor eloszlattam egy kicsit a ködöt a játék körül. Patrick Stewart és Brent Spiner színészekon kívül, akik egyébként minden Trek-filmért 5-5 millát kapnak, nincs is, más híres szereplő a gárdában, egy nevet emelnék csak ki, ez Salome Jens, aki a Deep Space Nine sorozatban VIP alakváltót alakít. Aki bele akart ülni az Enterprise-E kapitányi széké-



hogy egykori otthonuk, az örök fiatalság bolygójának forrását elvegyék, nem törődve azzal, hogy ezáltal maga a planéta is lakhatatlanná válik.

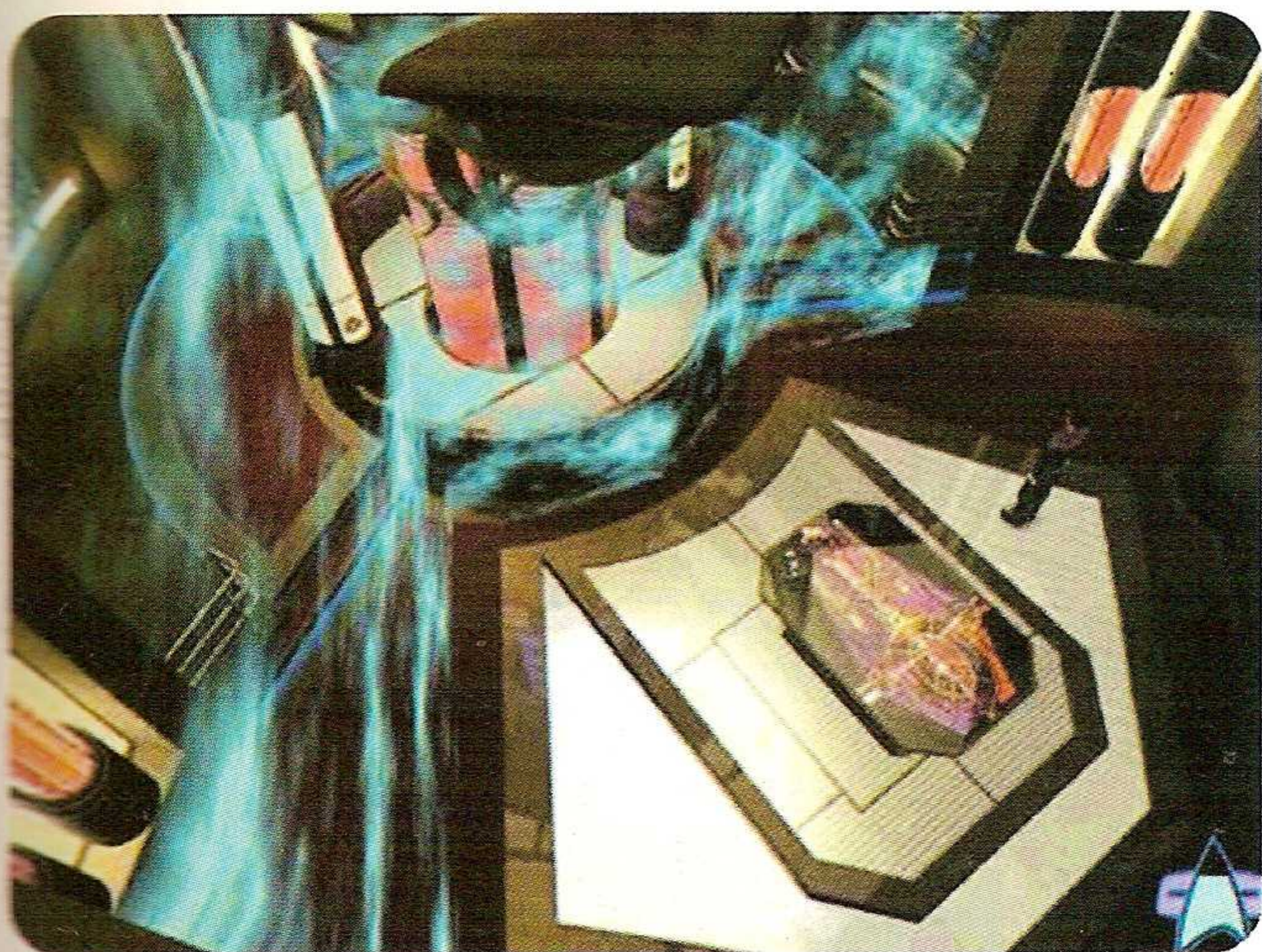
Nem kell örülni, nem ez történt, ugyanis a történet maga a *Star Trek: Insurrection* (Úrlázadás) c. mozifilm, aki áprilisban látta, tudja mi a dörgés. Jöttek a jófiúk a szuper csillaghajójukon, megmentették az ártatlan Ba'ku-t, s a bolygó természeti csodája is érin-



be, az biztos nem fog, mert az általunk megtestesített karakter nem Picard kapitány és még csak nem is Data, pedig a doboz ezt sugallja először.

A helyzet az, hogy mindenféle piszkos munkát, amit egy igazi filmben csak ők tudnának megoldani, nekünk kell elvégezni. Egy emberi származású Vulkanon felcseperedett zászlós a mi emberünk, Sovok. Spock után, aki félig ember, félig vulkáni, egy kicsit erőltetetten hangzik, kárpótoljon bennünket az a tudás, melyet fegyverként használva fél kézzel elkábíthatjuk ellenfelünket, ez a Vulcan Nerve Pinch – vulkáni idegelszorítás. További „hagyományos” eszközeink még a tricorder (ezzel szkennelhetjük le környékünket), egy phaser (kézi fegyver), egy kommunikátor, illetve lehetőségünk van küldetéseink során további tárgyak összeszedésére is. A leghasznosabb ezek közül a hypospray bizonyult, mely egy 24. századi injekció. A játékban ez életerővel van feltöltve, jól jön disruptorcsatában, skorpió vagy hatalmas darázs csípései esetén, amikor gőzzel forrázunk le magunkat, ezekből mind-mind lesz jócskán.

Mielőtt nekiveselkednénk az igazi küldetéseknél alkalmunk van képességeink tesztelésére, megcsillogtatására egy holodeck-szimuláció keretében. El kell végeznünk a kábítást egy romulán őron, majd ide-oda röpködő droidokra is vadászhatunk. Ez előbbit



játék a legutóbbi Trek-filmet veszi alapul, hozzácsaptak nagyobb horderejű adalékként még egy The Next Generation (TNG) epizód alapelméletet is, mely kimondja, hogy galaxisunkban minden humanoid faj egy azon őstől ered. Ez az egy faj volt az egyetlen intelligens létforma az univerzumban, értékeik átörökítésére csak DNS-mintáik „széleskörű” elszórásával találtak megoldást. Ez akkoriban nagyon jó elméletnek bizonyult arra, hogy széteszlassák a „Miért van mindenkinek két keze, két lába és egy feje”-effektust.

A járatok három fő részre vannak osztva. Az Intézmény, Energiaellátás és Labor. Ezen részlegek közötti átjárásra – ez is milyen eredeti – egy transzporter aktiválása ad lehetőséget, melyhez szükség van a megfelelő talizmánra - ami

inkább egy nyalókára hasonlít –, hogy kiválasszuk a célállomást, illetve négyéves öcsikénkre, aki megold nekünk egy puzzle-t indulásként.

Akaratainkat cselekvéseinkkel akárhogy kifejezhetjük játék közben, az AI nem fog felajánlani választási lehetőségeket bizonyos helyzetekben, tehát a játék menete és a feladatmegoldások intuitívak, ezt díjazom. Amikor Picard-ral, Data-val vagy egy harmadik személlyel társalgunk, nem lesz semmilyen lehetőségünk válaszaink megválogatására,

így aki nem tett szert diplomáciai gyakorlatokra, az sem tud elrontani semmit. Minden más a játékosra van utalva, a puzzle-t fejben kell összerakni, illetve, ha feletteseinktől közvetlen parancsot kaptunk, ne habozunk végrehajtani. A kommunikációról még annyit, hogy kizárólag verbális pilléreken alapszik, ergo felirat nix. Aki meg unalmában phaserrel akar lövöldözni, tegye meg nyugodtan, ezért sem jár rossz pont.

Övéráll! Pérformansz le Gém

A játék hangulatáról igényesen kivitelezett előre lerenderelt 3D-s háttérrel és sejtelmes zene gondoskodik. Bár előbbi úgy tűnik megölte a szabad kameraállás lehetőségét. Külön dicséretet érdemel az a programozó kollega, aki megoldotta, hogy egy bezárt ajtó mögül is halljuk az óriás darázs szárnycsapásait. Sajnos a mozgó, aktív 3D-s modellek, így a szereplők is, elég bután néznek ki – leszámítva Data-t, aki valóban robotikusan mozog(!) –, nem is nagyon tudnának kezükkel nemzetközi jelzéseket leadni, hiszen ujjukat nem tudják mozgatni.

A Trek-hűségről csak annyit, hogy nyugodtan elhagyhatták volna az Űrlázadás film háttérét, s lett volna az egészből egy izgalmas DNS-vadászat, vagy hoztak volna ki abból valami mást, viszont így még mindig jobban jöttek ki az alkotók, mint a Final Unity-nál, ahol az volt az érzésem, mintha kilenc darab TNG-epizódot fűztek volna egybe. Minden esetre, aki Trekker, és mániája a Csillagflotta hierarchikus rendszere, az élvezni fogja, hogy Noname zászlósként Picard kapitány alatt szolgálhat. A tisztán gamereket, ezen belül is a kalandjátékosokat viszont nem biztos, hogy kielégítik a nem kifejezetten nehéz feladatok.

Queue

következőképpen végezzük el: álljunk meg az űr mögött egy méterrel, nehogy észrevegyen minket, majd válasszuk ki jobb kezünket, mint eszközt a 4-es gombbal, majd nyomjuk meg a Space gombot. Az űr összeesik, nekünk meg úgy marad a kezünk, amíg ki nem választunk valami mást, vagy állunk „üresbe”.

Húha, mondom, ha ez itt így megy, akkor már tudom, miért van az a 11-es, életkort megjelölő plecsni a doboz hátulján. Ennyire mégsem könnyű az élet, kerülünk még olyan helyzetbe, amikor ezt a gyakorlatot egy olyan figurán kell elvégeznünk, aki egy olyan felöltőben van, ami láthatatlanná teszi, ráadásul egy szép tőr is van a markában, ami kellemetlen meglepetést okozhat egy idegelszorításos közelharcban.

A felszín alatt

Ezalatt most a bolygó felszíne alatt rejtőző világot értem, a hatalmas járatrendszer, mely egykor egy igen fejlett kultúra otthonát jelentette – a kérdés, hogy kik voltak ők, adja meg a játék rejtelmét. Nem elég, hogy a

Linkgyűjtemény:

Hivatalos Hidden Evil oldal:
<http://www.activision.com/games/hiddenevil>

A "hét játéka" a 3Dfx-nél:
<http://www.3dfxgamers.com/view.asp?I0ID=1169>

Hivatalos Insurrection oldal:
<http://insurrection.startrek.com/>

A Magyar Star Trek Klub Insurrection oldala:
<http://insurrection.scifi.hu/index2.html>

Star Trek TNG: Hidden Evil

Activision Modern Media Service kaland

Minimum	Optimum
Pentium 200 MHz 32 MB RAM, 325 MB HD	Celeron 366 MHz 64 MB RAM, 600 MB HD

Szeret - nem szeret	Van másik
<input checked="" type="checkbox"/> kaland a'la Trek <input checked="" type="checkbox"/> közepesen nehéz <input checked="" type="checkbox"/> nem túl hosszú	STNG: A Final Unity

Kivitelezés: jó

Hangulat: kiváló

Összetettség: közepes

7



Close Combat 4: The Battle of the Bulge

Gute nacht, Wehrmacht!

Annak idején (mármint a bejelentés időpontjában) meglehetősen kellemetlen hírnek számított, hogy a Microsoft gebinbe adta a nagyszerű Close Combat trilogia folytatásának jogát. Szerencsére nem került rossz helyre az újszülött, hiszen az SSI méltán híres a stratégiai játékok garmadájáról.

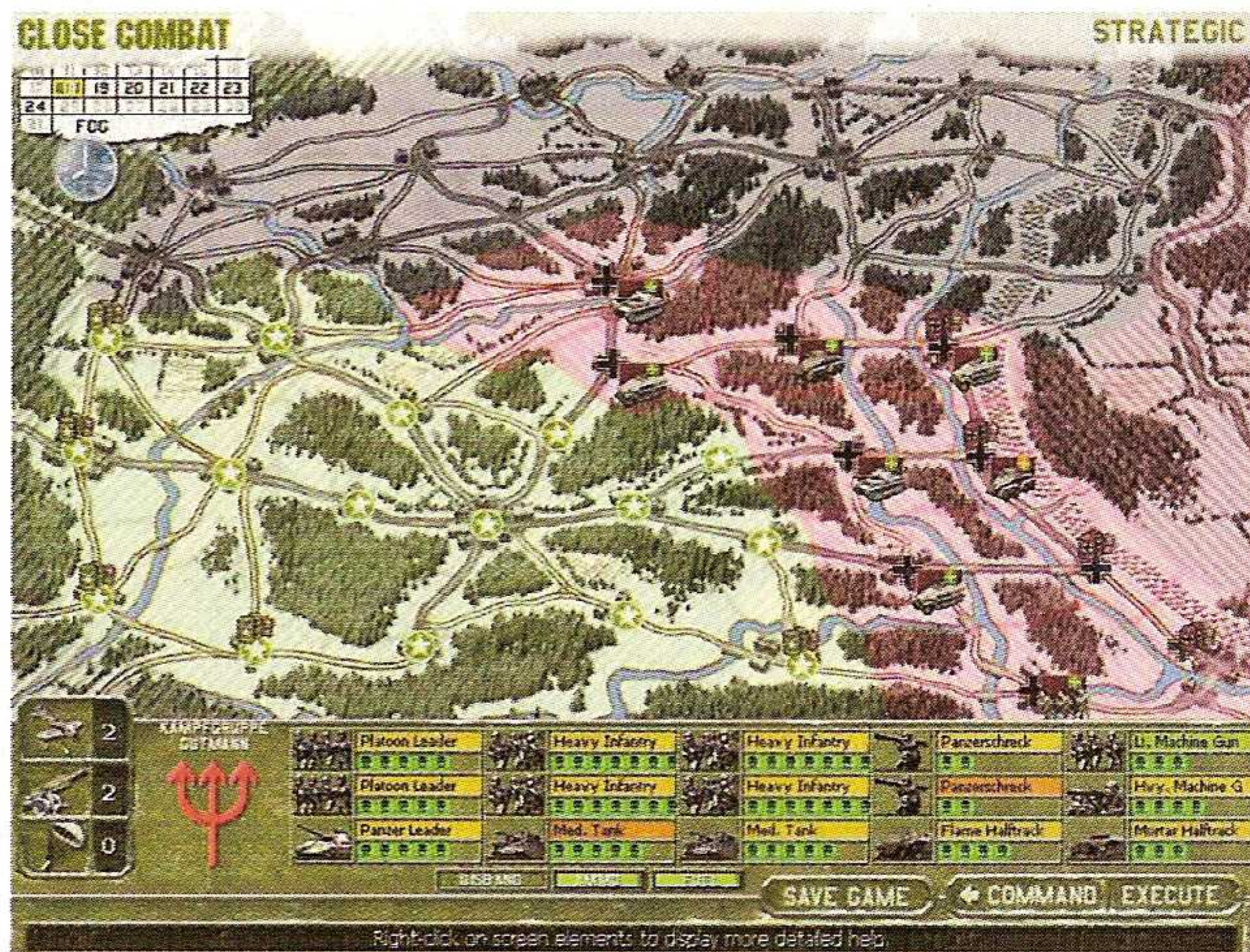
Nem véletlen, hogy mind a három Close Combat CD-gyűjteményem megbecsült tagja. Nem kis örömmel arcomon (mondhatni gyermekded mosollyal) fedeztem fel kedvenc CC-logómat a korongon, mely elibém kanyarodott. Nem tarthatott vissza semmi, egy szuszra telepítettem a programot. Taramm! Ímhol működik is!

A játék értelmezéséhez okvetlenül szükségeltetik a történelmi háttér alapos ismerete, hiszen az ardennes-i ütközet sokkal kisebb népszerűségnek „örvend”, mint a normandiai partraszállás, a keleti front vagy akár a Market Garden hadművelet. Pedig ez volt a Wehrmacht utolsó offenzívája a nyugati fronton. De lássuk, mi is történt?

1944. december 16-a. Ronda ködös, esőre hajló reggel. Az Ardennes-hegységben a nyugati front véres csatáiban felőrldött amerikai csapatok táboroznak, feltöltésre várva. Nem kevés zöldfülű egység is errefelé ücsörög, hiszen veszélytelennek tűnik a térség. A német csapatok folyamatosan visszaszorulnak, egyre nagyobb a szövetséges fölény. Az Ardennes szegdelt, tagolt domborzati viszonyai pedig amúgy is lehetetlenné teszik a páncélos hadműveleteket, nem igaz? A gyülekező német csapatokat pedig a légi felderítés ügyis megtalálná...

Ezeknek a kedves fickóknak dördült a fülébe december 16-án hajnali 05:30-kor a kezdődő német támadás tüzérségi előkészítése.

Ugyanis az amerikai hadvezetés nem akart igazából tudomást venni az 1940-es, Mannstein által vezetett totálisan sikeres támadásról, mely pontosan itt történt, és amellyel a Wehrmacht megkerülte a Maginot-vonalat. Ezek a térképek még mindig Berlinben voltak...



A legfejlettebb technikával felvonuló német páncélos- és páncélgránátos csapatok pillanatok alatt áttörték a gyenge és rosszul szervezett amerikai védelmi vonalat, és egy 75 km-es zsákot hoztak létre. A cél a szövetséges csapatok vonalának kettészakítása, és ezáltal kedvezőbb tárgyalási pozíciók kivívása. Azonkívül nem volt elhanyagolható cél a szövetséges üzemanyagkészletek megkaparintása sem. A hadművelet során bevetettek több különleges egységet is, melyek magukat amerikai katonáknak álcázva próbálták az „igazi” amerikaiakat eltéríteni. Itt láthattunk speciális StuG III. G rohamlövegeket is, tábori zölddel bemázolva és fehér csillaggal ellátva. Végül, igaz, kemény csatákban, visszaszorították és felmorzsolták a német csapatokat. Ennek oroszánrészét a szövetséges légitámogatás végezte el, hiszen eddigre a légteret a csillagos-sávós repülőgépek uralták.

Ennyit a történelemtől, nézzük, mit kínál



CLOSE COMBAT



a Close Combat 4. A játékban szokásos módon mindkét oldal hadvezetési feladatait magunkra vállalhatjuk. Elsőre ajánlanám a Wehrmacht irányítását, hiszen eléggé frusztráló lehet a meglehetősen harmatos amerikai csapatokkal feltartóztatni a német gőzhengert a játék elején. De lássuk csak, mi változott, és mi maradt a régi.

Ami jó volt, az jó is maradt. Tehát ugyanúgy egy szál egérrel tudom irányítani bátor harcosaimat. Maradt a csatatér felülnézeti képe, és az igencsak jól eltalált FOW (Fog of War). A robbanások sokkal látványosabbak, főleg, amikor a már kilőtt harckocsi, amely eddig csendesen füstölgött, böffen egyet, és felrobban. Ugyanakkor hiányolom a kalimpálva távozó torony látványát.

A legjelentősebbet a stratégiai térkép változott. Az eddigi lineáris menetet (ahol a csapatok monoton követték egymást, és nem volt beleszólásunk a sorrendbe) egy új, leginkább a régi Dune 2-re hajazó térképrendszer váltotta le. Az egyes harccsoportokat (Kampfgruppe) irányíthatjuk egy-egy szomszédos szektorba. Ezt a mozgást minden nap elején megtehetjük. Ha az elfoglalni kívánt szektor üres volt, az akkor a miénk lesz, mindenféle hajcíhó nélkül. Ha azonban tudjuk, hogy már az amcsik is megérkeztek (ugyanúgy jelzi a térképen az ellenséges csapatokat, mármint ha kémeink jelentették mozgásukat), vagy esetleg beléjük ütközünk, akkor kezdődik a haddelhadd. Elméletileg légi- és tüzérségi támogatást is rendelhetünk csapataink mellé, de ez eddig valahogy nem sikerült, pedig úgy próbálok, ahogy kívánja. De sebaj, ez egy hős hadvezér kedvét nem szegheti. A szektoroknál illetik a benzines-

gamestar@idg.hu

BATTLEGROUP

hordókkal jelöltekre koncentrálni, hiszen ezek jelentik az utánpótlást, ami létfontosságú egy hadjáratban. De nézzük csak, hogy mi is a legfontosabb a csatatéren...

A túlélés. Bizony, barátom, miután itt nem hollywoodi hősök rohamoznak, akit itt egyszer legyagnak,

anyagok ellen. Ez fokozottan igaz a nyitott amerikai páncélvadászokra (M10 Wolverine, M18, M36 Hellcat), amelyeket néha három-négy jól irányzott MG-42-es géppuskasorozattal sikerült kilőni, ha nem bírt időben ráfordulni.

Általánosságban ajánlatos a gyalogságot valamiféle fedezék mögé elhelyezni, legyen az akár sövény, kerítés, hegygerinc vagy bármi más. A legjobb, ha épületben tartózkodnak, hiszen onnan gyakorlatilag csak egy harckocsi vagy löveg tudja kiszedni, ellenben a bent tartózkodók a szabadban kúszó-mászó szerencsétlenek között véres aratást rendezhetnek.

Ha esetleg visszatérünk egy már játszott szektorban, a legnagyobb meglepetésemre megtaláltam a már lejátszott csata kilőtt technikáinak roncsát... Elképesztő, és egyben hasznos is, hiszen így látni lehet, hogy hol hibáztam, hol lőttem ki. Mit is mondhatnék még... Talán felhívnam a figyelmet két apróságra: az első a koncentrált tüzérő. Úgy helyezd el a csapataidat, hogy mindig a lehető leg-

CLOSE COMBAT



az ott is marad. Hidd el, nagyon bír hiányozni egyetlen nyamvadt harckocsi, vagy páncéltörő löveg, ha egyszer 5 darab Shermannel nézel farkasszemet. Tehát vigyázz a csapataidra. Főleg a harckocsikra, hiszen ezek a bádogtákolmányok rettentően sérülékenyek, legalábbis ebben a játékban. Apropos, szerény véleményem szerint elszúrták az M5 Stuart könnyű harckocsi fegyverzetének erejét. Szeretnék egyetlen olyan statisztikát, táblázatot, vagy esetleírást, amikor a 37 mm-es könnyű páncéltörő löveg szemből kikapott egy Párducot. Nem létezik, én ezt úgy hiszem. Rendben, esetleg hátulról, de frontálisan... Túlzás.

A nagy finomság, ami nekem személy szerint a legjobban tetszett, a rakétatechnika megjelenése. Nincs is szebb, mikor a settenkedő amerikai szakaszok között véres rendet vág egy jól irányzott Nebelwerfer-sorozat. Arról nem is beszélve, hogy ha jól találja el a rakéta a harckocsit, akkor az a levegőbe repül, híven a valós élethez. Hiszen lehet a „háká” akármilyen erős páncélzatú előlről, de felülről védtelen a nagyerejű robbanó-

nagyobb mennyiségű lövedéket zúdítsák a célpontra. Lőjön mindenki, ahogy csak tud, aztán valaki csak eltalálja az ellenséget. A másik roppant fontos dolog a kölcsönös fedezés. A csapatok fele mozogjon csak mindig, a másik fél fedezze a vonulást. Így elkerülhetjük a kínos meglepetéseket. Na de megyek is, mert valami gond akadt a jobbszárnyon... Bocs.

Trau

Close Combat IV háborús stratégia

SSI / Mindscape
Ecobit

Minimum	Optimum
Pentium 200 MHz 32 MB RAM, 60 MB HD	Celeron 366 MHz 128 MB RAM, 470 MB HD

Szeret - nem szeret	Van másik
<ul style="list-style-type: none"> ✓ jó fegyvermodellek ✓ remek hangulat ✓ kiváló grafika ✗ apró pontatlanságok 	<ul style="list-style-type: none"> West Front Close Combat

Kivitelezés: Kiváló
 Hangulat: Kiváló
 Összetettség: Kiváló

10



Theme Park Word

Homályos vidámpark

Már az első hírek fölröppenésekor tudtam, hogy ez a játék a kedvenceim között lesz. Aztán ahogy egyre több információhoz jutottam, egyre jobban vártam a programot. És hogy mi lett a végeredmény? Nos, lássuk...

Titánok harca – így is jellemezhetnénk a Hasbro és az Electronic Arts harcát a legjobb vidámpark-szimulátor alkotójának címéért. Amikor az év első felében a Hasbro piacra dobta a RollerCoaster Tycoon-t, az EA villámgyorsan

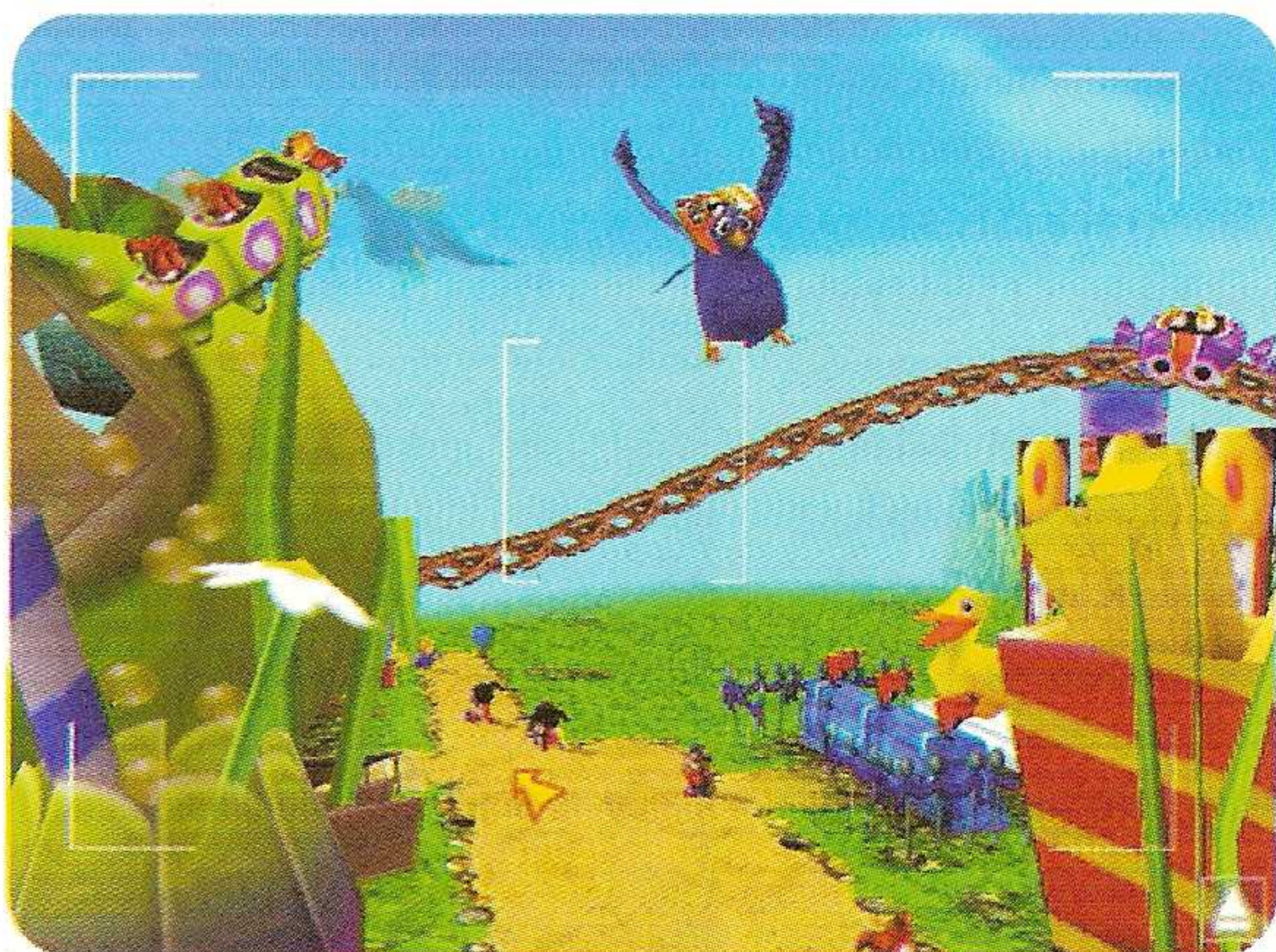
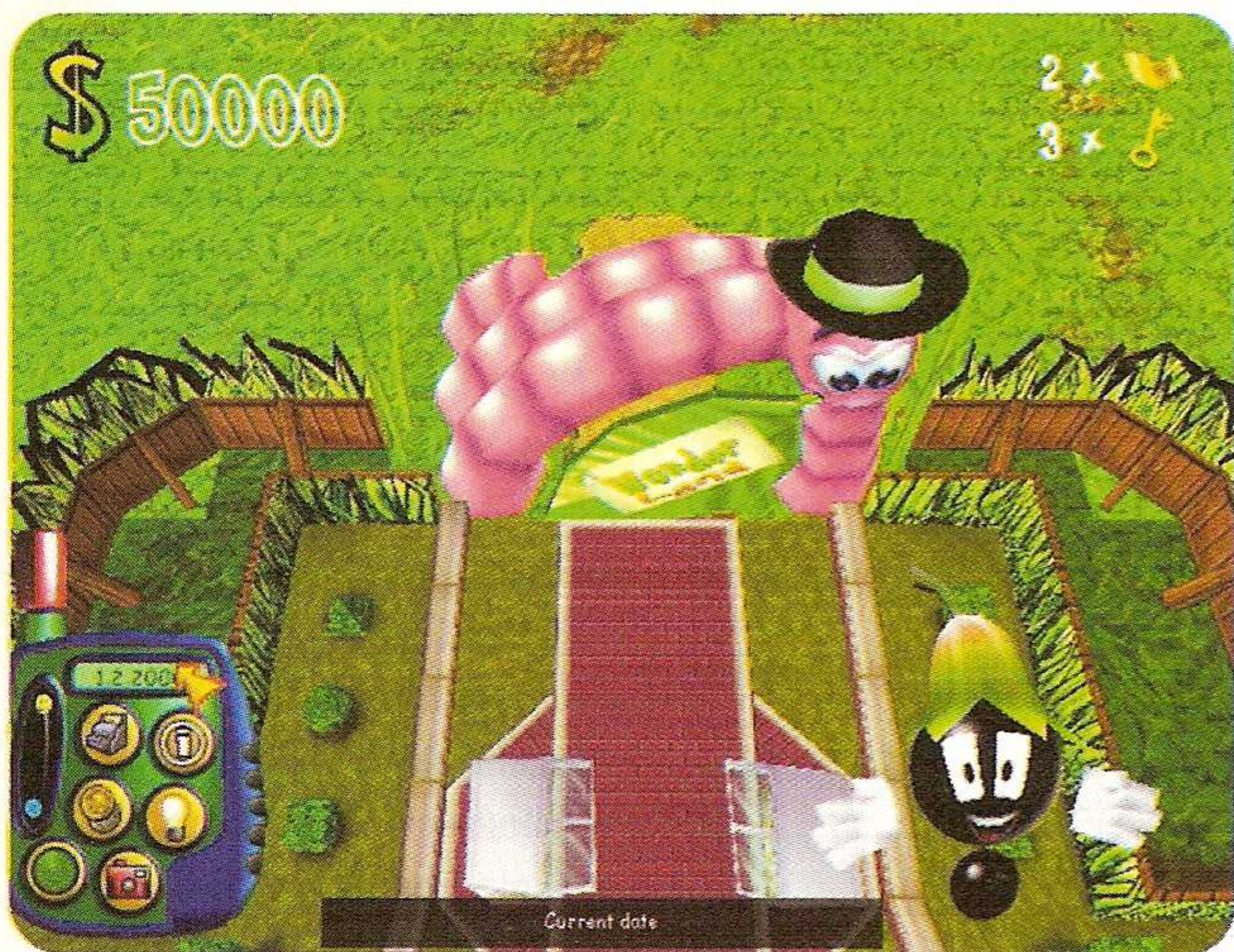
pedig ennek a játéknak semmi köze a Will Wright nevével fémjelzett Maxis játékokhoz) a Hasbro rögtön egy RTC kiegészítő lemezzel lepte meg a közönséget.

Bár sok tekintetben nem összevethetőek, mégis kénytelen vagyok a Theme Park

ötöt, a másik kettőbe mehetünk akár azonnal is. A kulcsokat, akárcsak a később említésre kerülő aranykártyákat, olyan különböző teljesítmények után kapjuk, mint például egyszerre 100 látogató a parkban, 80%-os általános elégedettség stb. Ha már megemlégtünk, nézzük, hogy mire jók az aranykártyák: ezekből tudunk olyan különleges attrakciókat megvenni, amiket tudósaink nem képesek kifejleszteni. Ezzel a rendszerrel csak

egyetlen bajom volt: nincs olyan menü, amiből megtudhatnánk, mit kell elérnünk a következő hasonló jutalom megszerzéséhez.

Az épületekből is négy különböző fajtát telepíthetünk a parkunkba. Az első és legfontosabb a különféle attrakciók köre, ami a legna-



Worldöt a RollerCoaster Tycoonhoz hasonlítani, más versenyző jelen pillanatban nem lévén, aki hasonló témájú játékkal örvendeztetne meg minket.

A Theme Park World legnagyobb előnye a konkurenséhez képest, hogy négy különböző stílusú parkot is építhetünk: az Elveszett Királyság (Lost Kingdom) a dzsungel mélyére kalauzol minket, a Csodaország (Land of Wonders) neve magáért beszél, a Halloween pálya a csontvázak és óriás méretű sütőtökök világa, míg az Űrzónában (Space Zone) a high-tech attrakciókat találjuk. Mindegyik típus sok-sok kinézetében különböző, de funkciójában és működésében hasonló attrakciót nyújt.

Ám kezdetekben nem juthatunk be minden helyszínre, ehhez ugyanis sok-sok aranykulcsot kell összegyűjtenünk. Pontosabban a Wonderlandhez hármat, a Space Zone-hoz

gyobb vonzerőt gyakorolja a vendégekre, hisz ezektől vidámpark egy vidámpark. Talá-
lunk közöttük számos típust, a sokféle módon pörgő körhintától kezdve a ugralós játékokon keresztül mindenki vágyálmáig, a hullámvas-
utakig. Ez utóbbiakat egyébként sokkal szabadabban csűrhetjük-csavarhatjuk, mint a RollerCoaster Tycoon-ban, viszont kevesebb különleges elemet (pl. loop) kapunk hozzájuk. Az attrakciónál általában beállíthatjuk a sebességet (minél gyorsabb, annál élvezetesebb, ámde félelmetesebb is), a kapacitást (az elhasználódás sebességét befolyásolja) és sok helyütt a menetek időtartamát is.

A második kategória a nyerő-automatáké. Ezek olyan játékok, ahol állíthatjuk a nyerési esélyeket, a nyeremény összegét és a beugrót, és szép kis nyereséget (rossz konfiguráció esetén veszteséget) könyvelhetünk el rajtuk keresztül.

A harmadik típusba a boltok tartoznak,



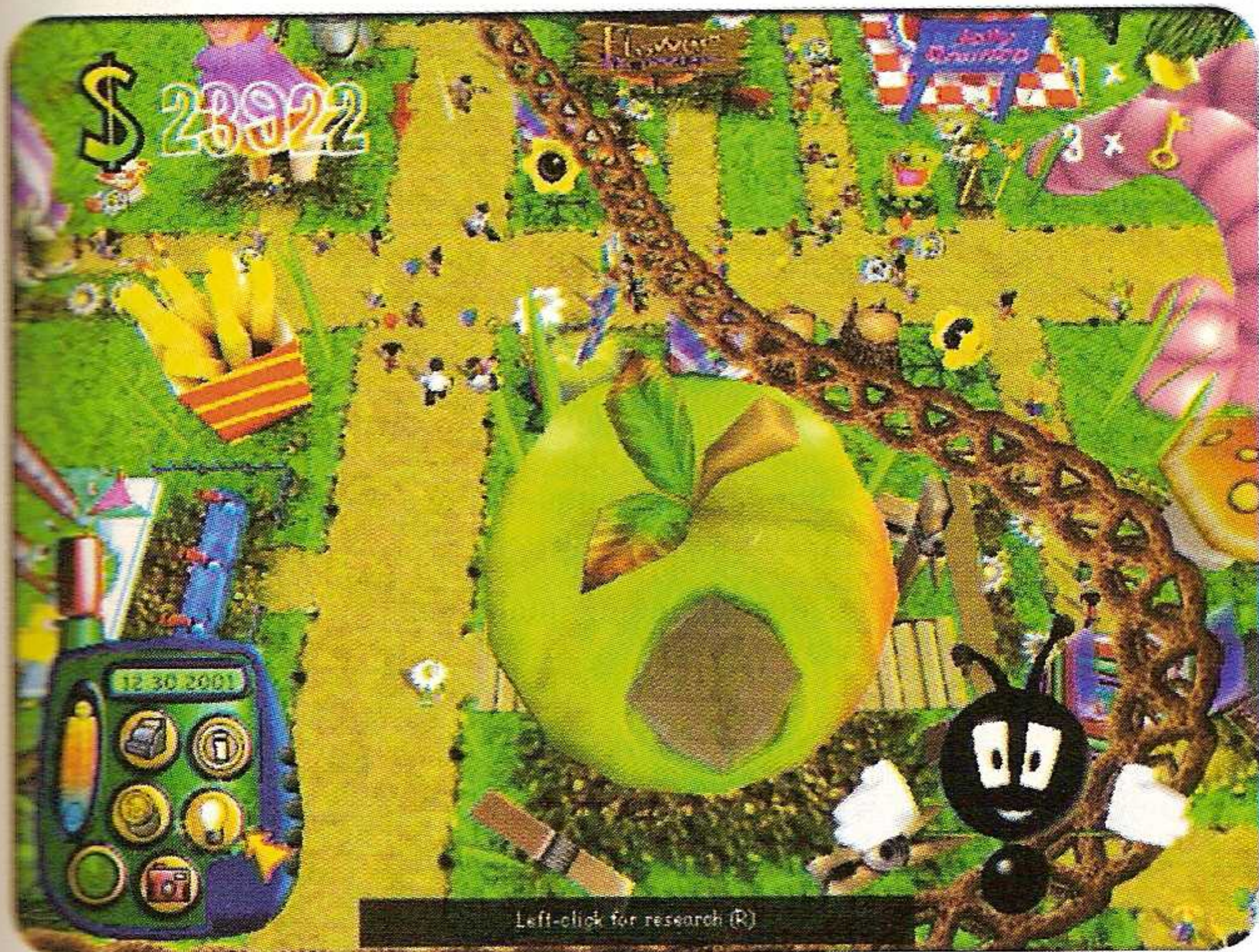
bejelentette, hogy a Bullfrog aktívan dolgozik a régi klasszikus Theme Park folytatásán. Olyan lehetőségeket

ígértek, amiről a konkurencia játéka még csak nem is álmodhatott: teljesen 3D megjelenítés, kipróbálhatjuk a magunk által épített attrakciókat stb. És most, a Theme Park World megjelenésekor (Amerikában Sim Theme Park néven dobták piacra – ott úgy látszik nagyobb népszerűségnek örvend valami, ha a neve el odabiggyeszti a Sim jelzőt,



melyek bevételi forrásaink jelentős részét teszik ki. Számos dolgot rászóthatunk a gyanútlan látogatókra a sült krumplitól, üdítőtől, hamburgertől kezdve a lufikon keresztül egészen a különféle jelmezekig. Az árunknak állíthatjuk a minőségét, általában egy fontos tulajdonságát (a sült krumplinál például a só mennyiségét, ami erősen befolyásolja az üdítő boltjaink forgalmát is), és az eladási árat. Tapasztalataim szerint, ezekkel a beállításokkal csak nagyon csínján szabad bánni, mert nagyon könnyen a profitunk rovására mehet a dolog.

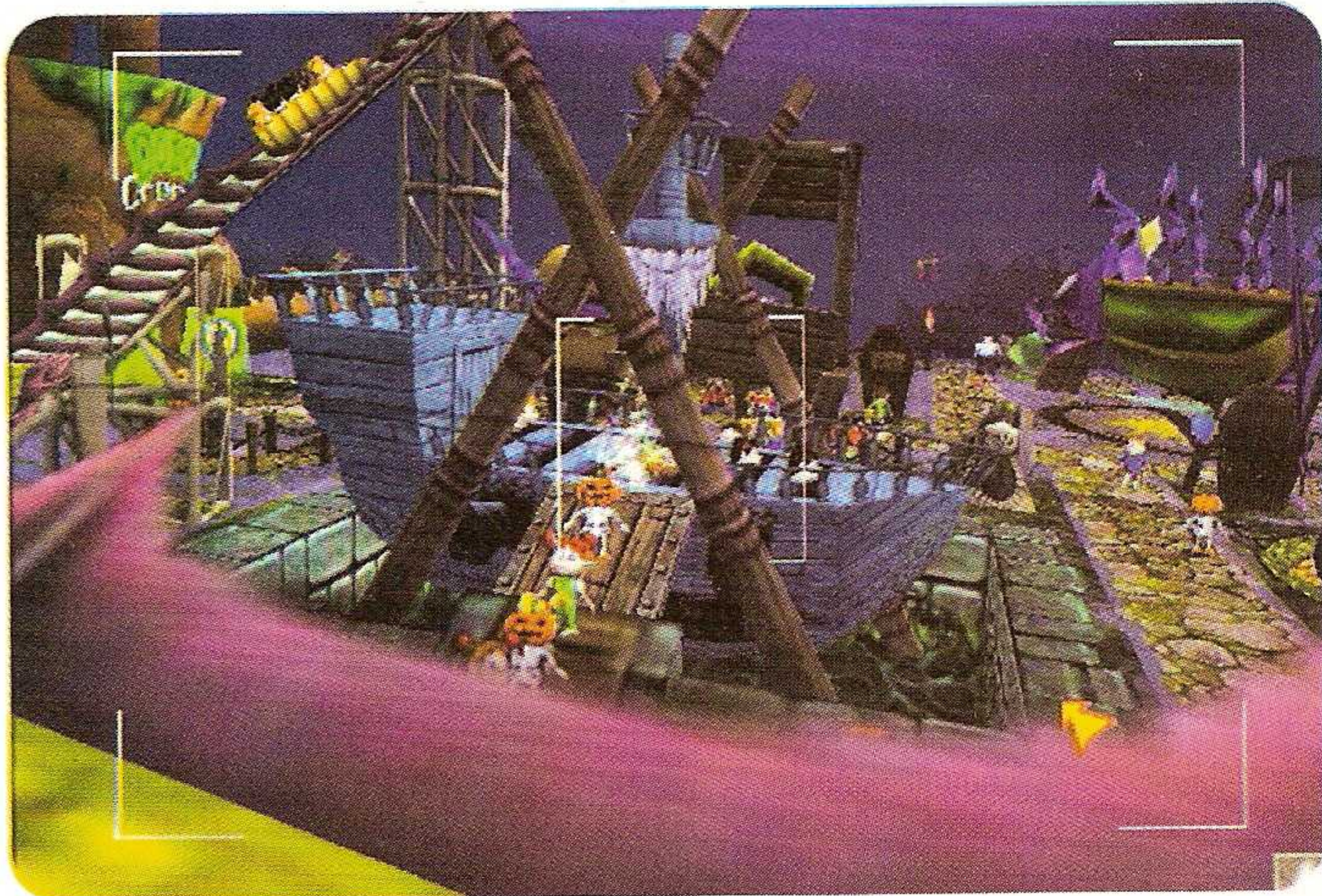
Az utolsó típus a kiegészítők csoportja. Fák, bokrok, díszítő sziklák és bábuk, biztonsági kamerák, toalettek, pihenőhelyek az alkalmazottaknak stb. tartoznak ide, amelyek ha nem is a leglényegesebbek egy park működéséhez, de mindenképpen emelik annak fényét és vonzerejét.



Személyzetként öt különböző típusú munkaadót vehetünk föl. Az egyik legfontosabb kategóriát a takarítók képviselik. Ők szedik föl az ösvényekről a látogatók által elszórt szemetet és a rosszulétek eredményeit, ők tisztítják a WC-ket. Ez rendkívül lényeges feladat, mert a látogatók a legkisebb koszra is rendkívül negatívan reagálnak, a bűzölgő toalettekről már nem is beszélve. Az attrakciók karbantartásáról és az esetleges lerobbanáskori javításáról a mechanikusok gondoskodnak. Különböző szórakoztató emberkéket is bérelhetünk, akik a parkot járva emelik az általános boldogság szintjét. Mivel rendetlenkedők mindenhol felbukkannak, ezért a telepített kamerák mellé nem árt néhány biztonsági őrt is felvinnünk. Az utolsó alkalmazott-típus a feltaláló, aki a parkot

járva a fejlesztéseken és az új épületeken gondolkodik.

A legnagyobb várakozással annak az ígérete töltött el, hogy minden általunk épített körhintába, hullámvasútba beleülhetünk, és önfeledten szórakozhatunk, ha belefáradtunk a park menedzselésének komoly feladataiba. Ám ebben a lehetőségben keservesen csalódnom kellett. Ami fölülről még egész jól néz ki, az közelről már elmosódott textúrák halmaza, rá-



adásul olyan alacsony poligonszámmal, hogy egyszerűen rossz ránézni. A többi látogató csak

egy gabonapelyhes doboz hátuljából kivágott bábúnak tűnik, természetesen teljesen homályosan. És ami a legszomorúbb: semmit nem sikerült visszaadni abból a hangulatból, amit az ember akkor érez, mikor fölül egy hullámvasútra. Persze azt nem lehet elvárni, hogy érezzem a zuhanás élményét, de legalább valami különbség lenne a fölfelé és lefelé menet között stb. De volt olyan hinta, amibe először szálltam be, és csak utána néztem meg a működését kívülről. Amikor benne voltam, gőzöm sem volt mit csinál a gép, és egyáltalán mi történik, csak villódtak előttem a textúrák, de látni semmit sem lehetett.

Ami a hangokat illeti, azokkal sem voltam maradéktalanul kibékülve. Sehol sincs a látogatók RollerCoaster Tycoonból megismert örömmel és édes rettegéssel teli sikolya egy-

egy nagy zuhanáskor (valami halovány utánzat van, de messze nem olyan jó).

De ezeket az apró negatívumokat félretéve, a Theme Park World nagyon élvezetes kis

játék. Sok helyütt lehetne jobb is, de azal, hogy sokkal inkább a szórakoztatás élvezetére, semmint a menedzselés unalmas feladataira helyezték a hangsúlyt, si-

került feledtetni ezeket az apróbb hiányosságokat. Ha lesz második része is, és az legalább annyit fejlődik, mint a Dungeon Keeper 2 az elsőhöz képest, akkor egyértelműen az lesz a legjobb vidámpark szimulátor a piacon. Ennek a résznek legfeljebb a döntetlen jut a RollerCoaster Tycoon mellett.

Pelace

Theme Park World		stratégia
Electronic Arts / Bullfrog		
Minimum	Optimum	
Pentium 200 MHz 32 MB RAM	Pentium II 300 MHz 64 MB RAM 3D-gyorsító	
Szeret - nem szeret	Van másik	
✓ kipróbálható attrakciók ✗ elnagyolt grafika	Theme Park RollerCoaster Tycoon	
Kivitelezés: [] [] [] [] [] [] [] [] [] []	10	8
Hangulat: [] [] [] [] [] [] [] [] [] []	kiváló	
Összetettség: [] [] [] [] [] [] [] [] [] []	10	

REVENANT



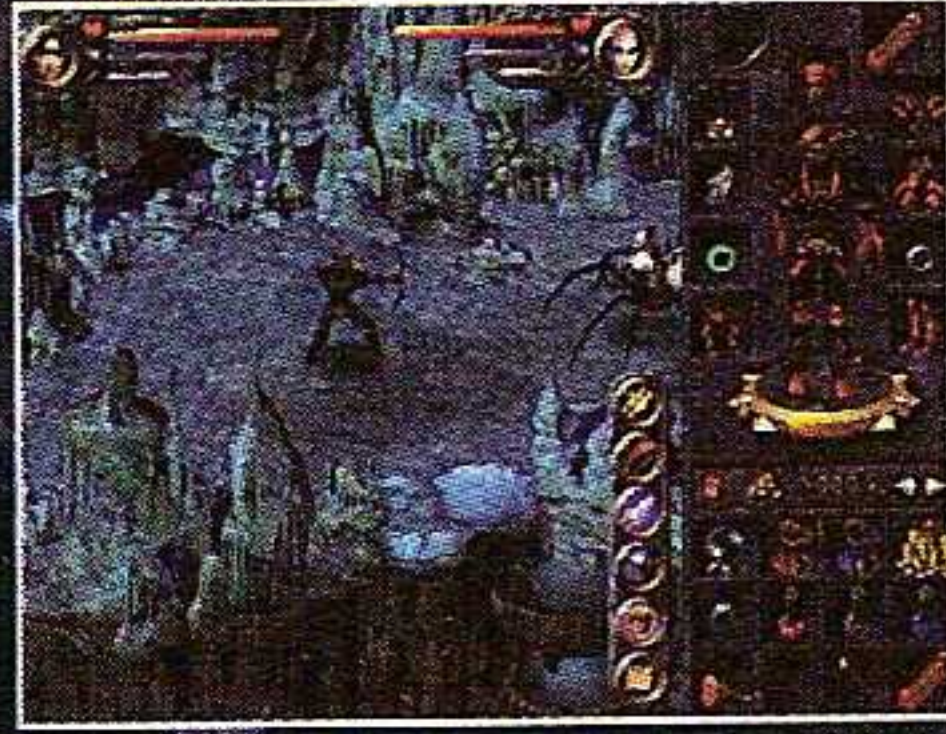
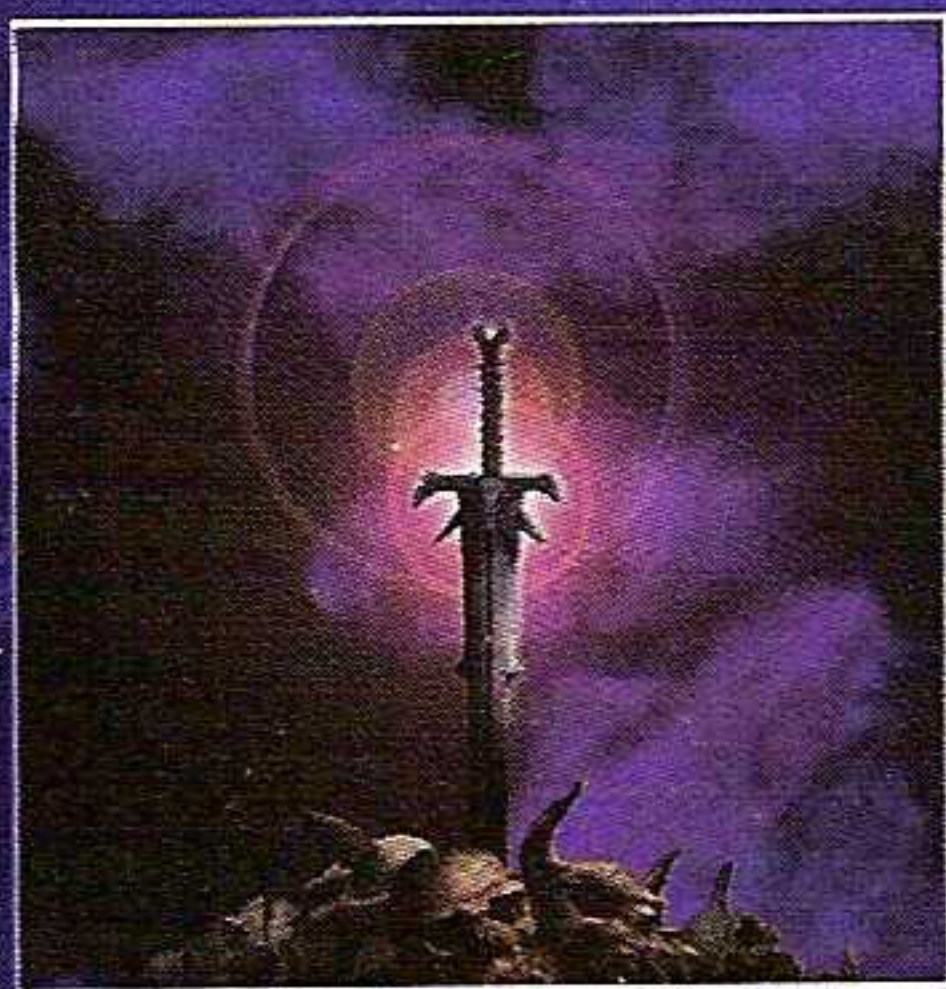
Visszonteladók jelentkezését várjuk!
Magyarországon forgalomba hozza:



Automex Kft. • Cím: 1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
Postal utánvét: 1410 Pf. 185.. Tel.: 461-5767 • Honlap: www.automex.hu • E-mail: info@automex.hu

CINEMATIX

EIDOS
INTERACTIVE





Gabriel Knight: Blood of the sacred, blood of the damned

A szellemvadász francia „vakációja”

Gabriel Knight, az utolsó „Shattenjager” (szellemvadász) visszatért, hogy legújabb kalandjában egy rejtélyes arisztokrata család elrabolt csecsemőjének nyomára bukkanjon. A gyermekrablók állítólag vámpírok, így Gabriel megint „szakmájába” vágó feladatot kap. A szálak egy kis dél-franciaországi faluba vezetnek – helyesebben Gabriel ébred fel itt, miután sikertelenül vette üldözőbe a rablókat, akik hátulról jól fejbe verték. A francia miliőben végre nemcsak Gabriel, hanem mi magunk is gyönyörködhetünk: a játék grafikája lenyűgözőre sikerült! Hogy a játékmenet és a történet is megér-e egy misét? Olvasd tovább e sorokat, kitartó kalandor...

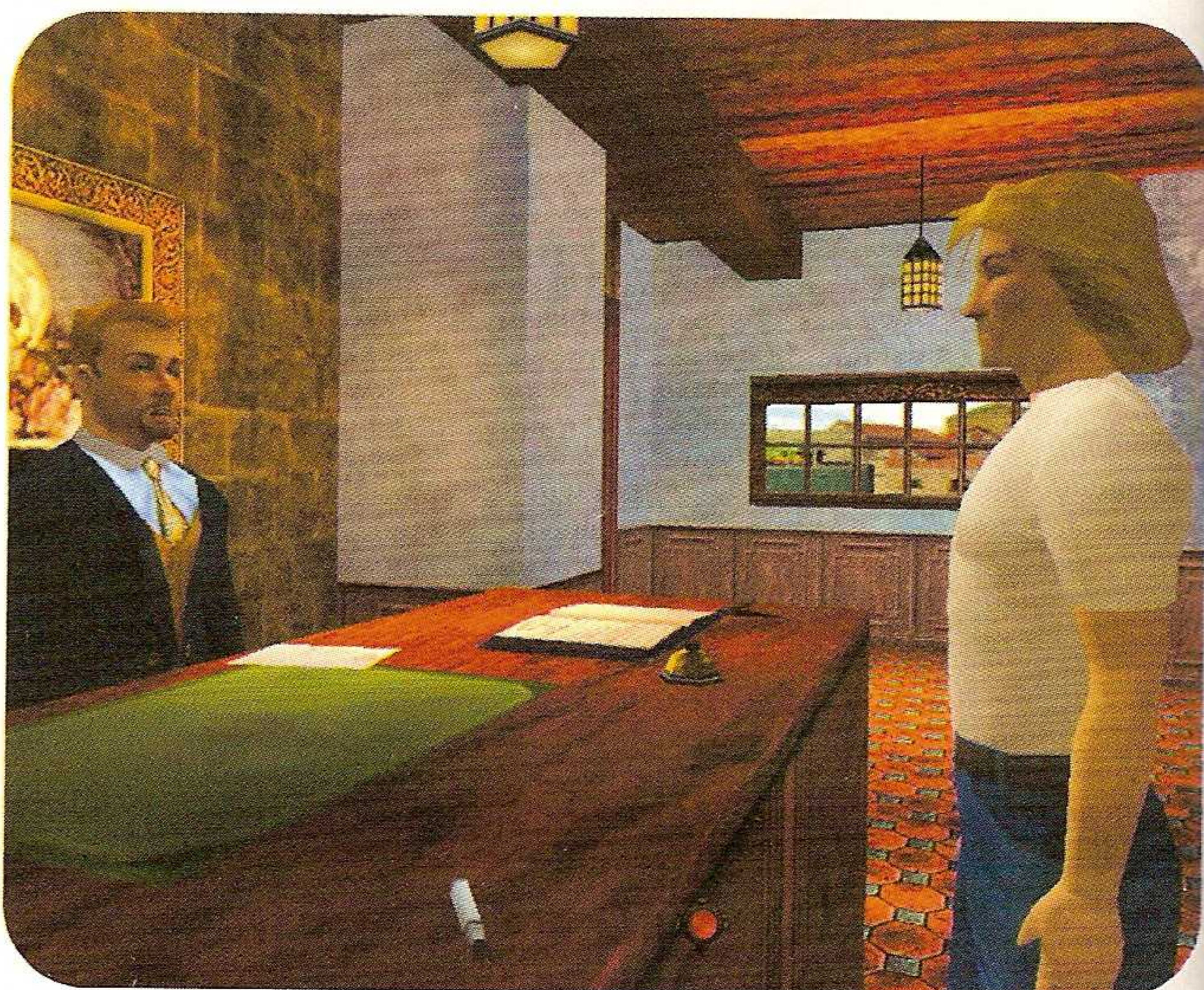
A Sierra-On-Line neve hallatán egykor minden kalandjáték-rakongónak felcsillant a szeme: a különféle „Quest”-ek (King’s Quest, Space Quest, Police Quest, no és persze Leisure Suit Larry kalandjai) mindannyiunk kedvenc „szappanoperái” voltak. Mára ez a dicsőség igencsak megkopott, a régi hősök nyugdíjba vonultak – a két utolsó „quest”, a King’s Quest és a Quest for Glory végül is nem hozták be a hozzájuk fűzött reményeket (az előbbi méltán, az utóbbi méltatlanul nem kasszírozta be a kellő bevételt). Úgy tűnik már csak egy „legény áll a gáton”: Gabriel Knight a szellemvadász újabb kísérletet tesz, hogy helyrehozza a Sierra és általában kalandjátékok igencsak megtépzott becsületét.

„Hogy kicsoda Gabriel? Hát nem tudjátok...?”

Gabriel Knight figuráját egy Jane Jensen nevű hölgy álmodta meg: a Sierra fiatal designerének ez volt az első jelentősebb si-

kere. Az eddig háromrészes sorozat első epizódjában hősünk egy szerény kis New Orleans-i könyvesbolt tulajdonosaként kezdi. Gabriel a játék elején rémálmokkal küzd és a történet során szép lassan fedezzük fel apáról fiúra szálló különös örökségét: Gabriel családjának férfi tagjai mind szellemvadászok voltak, és a fiatal könyvárusban is ott szunnyad ez a tehetség. Gabriel is lassan shatten jagerré válik, hogy szembe tudjon szállni egy gyilkos voodoo szektával. A történet nem zárul le igazi happy enddel, ugyanis a végső küzdelem során Gabriel kénytelen lesz szerelmét, a gyönyörű voodoo boszorkányt is elpusztítani.

A második részben Gabriel-el már Németországban találkozunk: a nagybátyjától (aki szintén „szellemvadász” volt) örökölt kastélyba vonulna vissza – de kénytelen ismét folytatni mesterségét: a kisváros lakosságát farkasemberek ritkítják. Az ostoba rendőrség helyett Gabriel nyomoz az ügyben, és persze megint veszélyes „barátokat” szerez: a farkasemberek több száz éves arisztokrata vezetője megharapja hősünket és így egy majdnem Gabriel is szörnyeteggé változik. Az utolsó „jelenetben” Gabriel és a törbe csalt vezér a bécsi operaház csatornarendszerében farkassá válva üldözik egymást, míg végül a kazánban szénénem ég a farkasember-arisztokrata és Gabriel is csak kis híján menekül meg.





A most megjelent harmadik részben Gabriel megint kényes helyzetbe kerül: egy arisztokrata család kérésére vámpírok elől próbál vigyázni azok csecsemőjére, de nem jár sikerrel, mert a vérszopók a szellemvadász eszén túljárva kiragadják bölcsőjéből a gyermeket. Aki kíváncsi a részletekre, annak figyelmébe ajánlom a CD-n található képregényt, amit Adobe Acrobat Readerrel tudtok elolvasni.

Az eddigi részek remek sztorijai mellett érdemes még megemlíteni, hogy a második rész volt talán az interaktív mozik egyetlen sikeres példája: nemcsak a színészek állták meg a helyüket (egy-két kivételtől azért eltekintve), hanem a játékmenet is kellően összetett volt, ami az ilyen stílusú „mozi-játékok” után igazán szép teljesítmény.

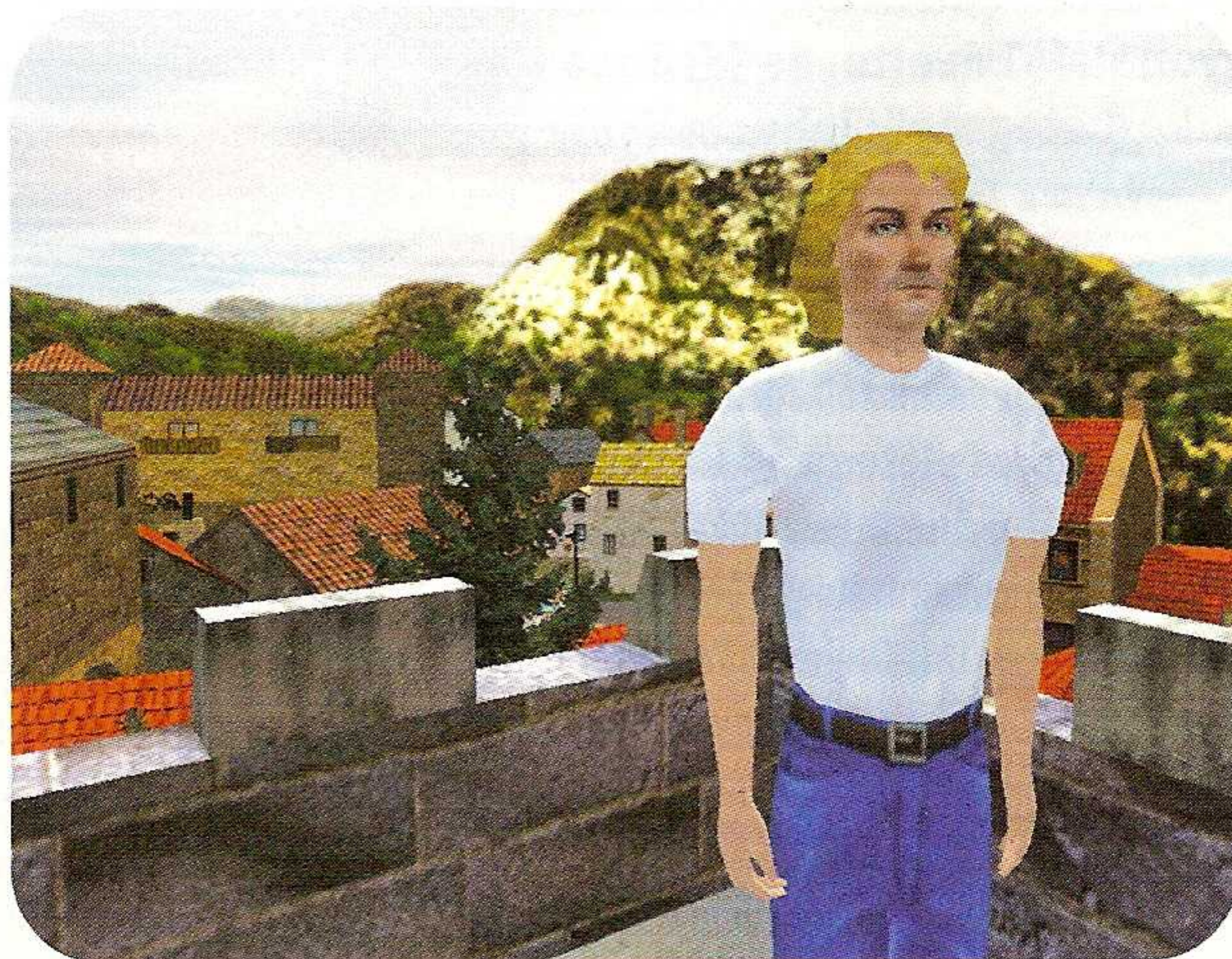
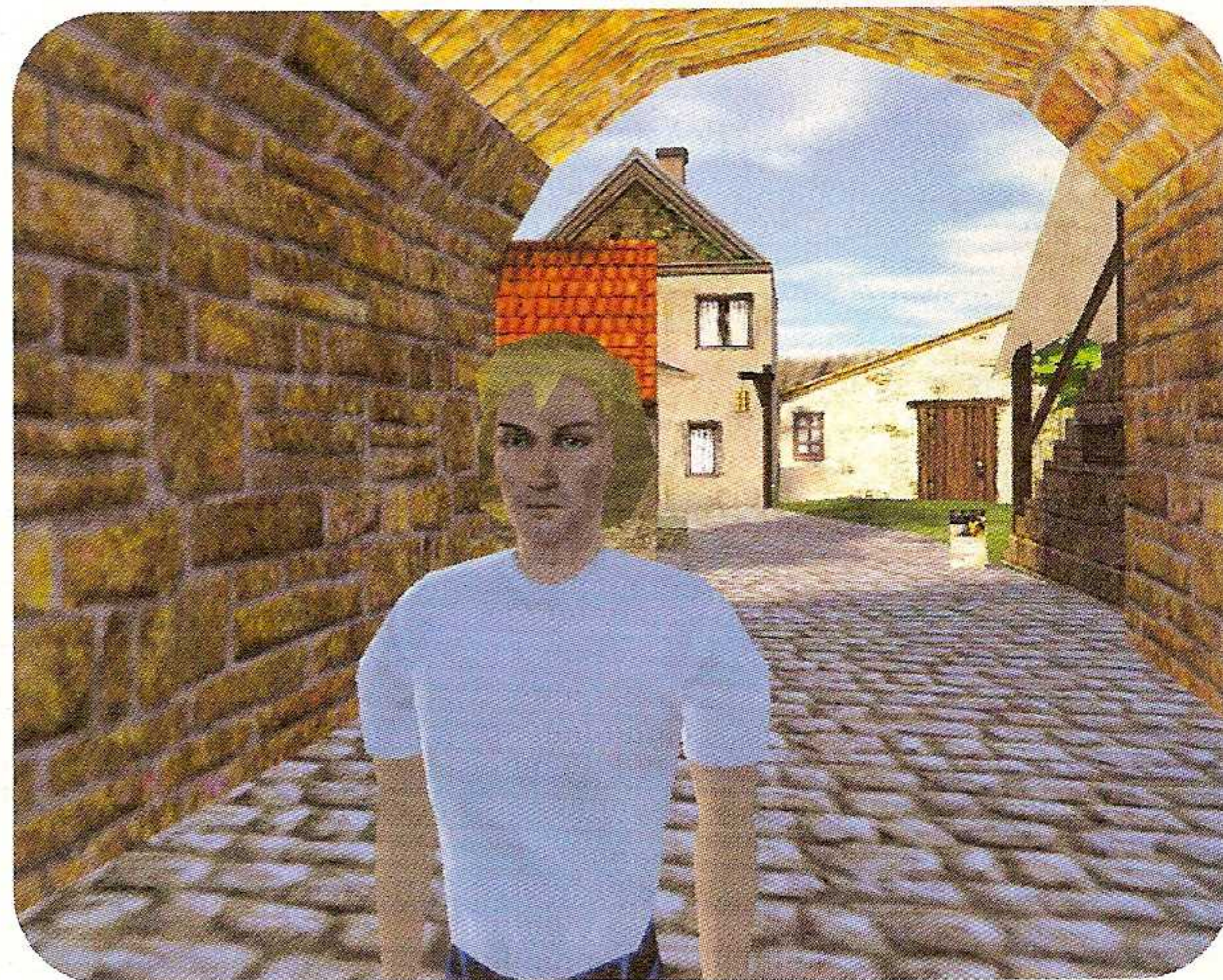
„Sokan a „fél életüket” adták ezért a grafikus engine-ért...”

Eleinte nagyon tartottam tőle, hogy a Gabriel Knigth is az előző két Sierra játék (King's Quest 8 és Quest for Glory 5) sorsára jut majd, ahol az agyonreklámozott, „forradalmian” új grafikus motor végül is a játszhatóság (és főleg az esztétikum) rovására ment.

A bevezető mozit megtekintve (előtte mindenki olvassa el az előbb említett képregényt, különben nem nagyon érteni, miről lesz majd szó!), és a játékot betöltve azonban elégedetten csettintettem: a grafika nemcsak gyönyörű lett, de a készítő az engine szintjén zseniális megoldást alkalmaztak. Az irányítás során ugyanis hősinkeket egyszerre látjuk kívülről, a hagyományos oldalnézetes kalandjátékok stílusában és egyszer tudjuk szinte bármilyen irányba elmozdítani a „kamerát”. Így nemcsak Gabrielt tudjuk bárhova elküldeni, hanem mi magunk is meg tudjuk vizsgálni az adott környezet (szoba, templom, utca stb.) minden zegét-zugát – sőt, ezt akár a talaj szintjéről egy bogár szemszögéből, vagy a levegőben madártávlatból is megtehetjük! Amellett, hogy fantasztikus érzés szabadon szárnyalni szinte akármerre, ez a játékmenet szempontjából is forradalmi ötlet. Hogy mire gondolok? Emlékezzünk csak mi volt a hagyományos kalandjátékok „rákfenéje”: gyakran azért akadtunk el

bennük, mert nem vettünk észre a földön egy félpixelnyi kis tárgyat – így váltunk a Gabriel Knight első részében is szellemvadászból pixelvadásszá! Ugyan előfordult, hogy „megcsillant” az adott tárgy a földön, akkor viszont nem sok értelme volt a „keresgélésnek”. Az új engine révén most tényleg „belenézhetünk” minden rejtett zugba: az ágyak, asztalok alá ládákat, fiókokba stb. Ez a remek ötlet nemcsak látványosabbá, hanem sokkal életszerűbbé és játszhatóbbá is teszi az egész játékmenetet!

Persze azért ez kevés lenne, ha maga a grafika minő-



sége nem érné el a mai first person shooterek szintjét. Szerencsére ezen a téren is elismerést érdemelnek a készítő: a francia falucska, a templom, házak, hotel, a helyi múzeum ábrázolása egész egyszerűen pazar! A szereplők kinézete is minden elismerést megérdemel, arcvonásaikat rendkívül részletesen rajzolták meg – a párbeszéd során pedig érzelmeik hűen tükröződnek rajtuk. Az egyetlen kifogásolható dolog talán a kissé furcsa mozgásuk: Gabriel néha úgy mozog, mint egy nyolcvanéves öregember...

„Békebeli” kalandjáték

Gondolom a King's Quest 8-féle „akció-kalandjátékká” (Tomb Raider klónná) átlényegült adventure-sorozatok és az igazi történet nélküli, pusztán a grafikai megjelenítésre és a nyakatekert „tili-toli” logikai feladványokra

építő Myst-klónok után, hozzám hasonlóan sokan kissé szkeptikusan várták a Gabriel Knigth megjelenését. Szerencsére a gyönyörű

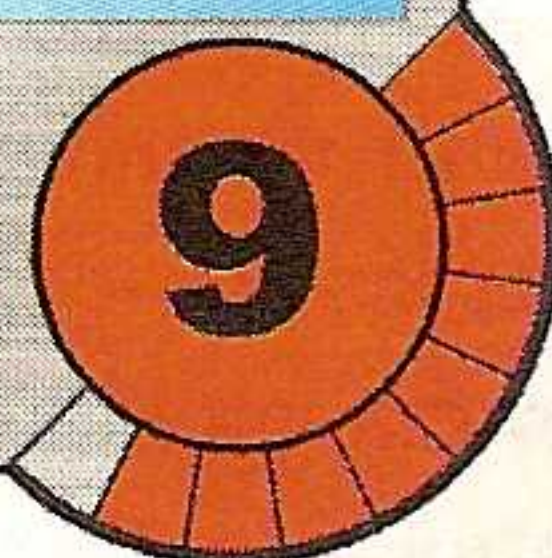
megoldásokat használó grafikus motor külseje igazi „békebeli” – hagyományos – játékmenetet takar. Valódi megoldandó feladatokkal találkozhatunk: melyik tárgyat használjam ahhoz, hogy bejussak a belülről zárt ajtón, kivel kell beszélnem ahhoz, hogy megtudjam, hol található az ehhez szükséges tárgy stb. Ilyenkor persze az ember sajnos néha elakad, és órákig bolyong, mire rájön a megoldásra, de hát, ugye kalandjátékról van szó...

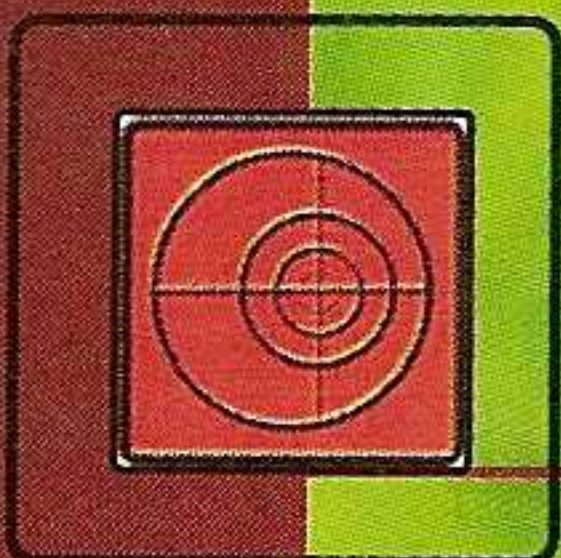
A dél-franciaországi miliő is nagyon tetszett – a Myst-klónok tömkelegének szürreális helyszínei után igazi felüdülés!

A Gabriel Knigth azonban még ennél is többet jelent a kalandjáték-rajongók számára: ha elég nagy bevételt hoz a Sierra zsebébe, akkor talán újabb folytatásokkal találkozhatunk és más kiadók is felbátorodnak, hogy végre ismét visszatérjenek monitorjainkra a hagyományos „adventure”-ök.

Bad Sector

Gabriel Knight 3	
Havas Interactive	kaland
Minimum	Optimum
Pentium 233 MHz 32 MB RAM, 400 MB HD	Pentium II 450 MHz 128 MB RAM, 600 MB HD
Szeret – nem szeret	Van másik
<ul style="list-style-type: none"> ✓ forradalmi grafikai megoldások ✓ izgalmas cselekmény ✗ ha egyszer elakadsz... 	<ul style="list-style-type: none"> Broken Sword 1-2 Sanitarium
Kivitelezés: [Progress bar]	kiváló
Hangulat: [Progress bar]	kiváló
Összetettség: [Progress bar]	kiváló





Rayman 2

3D-ben meghal a varázs

Ha valaki nem ismerné, Rayman szó szerint tenyeres-talpas figura, ugyanis a rajzoló szeszélye folytán van feje, teste, tenyere meg talpa, csak éppen az összekötő részek (mint nyak, kar és láb) hiányoznak. A főszereplésével készült első játék még a klasszikus 2D-s platform irányvonalait követte, de kitűnt a többi ilyen közül gyönyörű grafikájával, humorával és mókás szereplőivel. Utol is érte a „sikerbetegség”: lehúztak róla jó pár bőrt, pályaszerkesztőkkel, tokkal-vonóval, miegymással. És most itt a második rész.

A második rész munkálatai tavaszra már a vége felé közeledtek, így az idei E3-on beindult a reklámhadjárat. Kiderült, hogy időközben készítettek egy rajzfilmsorozatot is, amelynek első epizódját lehetett kint megtekinteni. Ezt azért említtem, mert a játékra ránézve az embernek rögtön az az érzése, hogy ez is valami hasonló: egy interaktív rajzfilm, a mi főszereplésünkkel. A grafika roppant látványos lett, elképesztően gazdag színvilággal. Azonban helyenként kicsit szögletesnek tűnt, és egyes modelleken egy kézen megszámolható csúcspontot lehetett látni, ami 1999 végén egy kicsit ciki.

A hanggal sem voltam kibékülve; megértem, hogy a halandzsza minden nyelven ugyanúgy szól, és egyszerűbb mellé a különböző nyelvű feliratokat készíteni, de jobb lett volna, ha hőseinket inkább szinkronizálják, és legfeljebb megértéshez segítségként kérhetnénk feliratozást. A fejlesztők mentségére szóljon, hogy a szövegek tökéletesen illenek a játék képi világába, mivel egy jól olvasható, rajzos karakterkészletet használtak.

A történet szerint a kalózok visszajöttek, és börtönbe zárták Raymant, a barátaival együtt. És ami még ennél is rosszabb, hogy ezer kis lum-darabkára összetörték a „primordial energiaforrást”, pedig ebből nyerhetné vissza erejét hősünk. A lum egy kicsi

világító, labdaszerű lény. A sárgákat kell összeszedni és kiszabadítani a kalózok rácsai közül, a piros életerőt ad Raymannek, a zöld menti a játékállást (erről később), a rózsaszínen pedig himbálózni lehet. Szóval Ly, a tündér, elküldi Rayman legjobb barátját, Globoxot, hogy szabadítsa ki, mégpedig úgy,

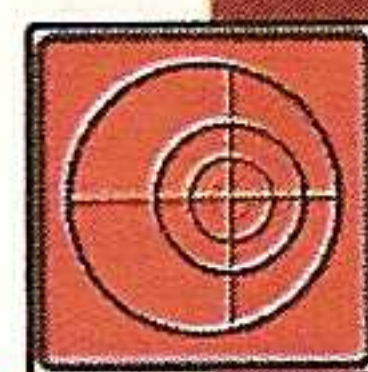


hogy a börtönbe juttat vele egy ezüst lumot, amitől hősünk kissé visszanyeri erejét, és újra tud öklözni. A szellőzőrács kiiktatása után mindketten megszöknek, ám zuhanás közben elveszítik egymást, sőt később Lyt is elkapják a kalózok. És innentől kezdetét veszi a kaland...

Ódzkodásom a külső nézetű 3D-s játékoktól nem új keletű, gyakran hangot is adok neki. Nyilván velem lehet a baj, mert futószala-

gon jönnek ki a hasonló játékok, de szerintem a nagy részük hihetetlen gyengére sikerül. Talán a filmszerű élmény vonzza a fejlesztőket, ki tudja? A lényeg, hogy az Ubi Soft is ezt az utat választotta, és még ha túl is teszem ezen magam, néhány megoldásuk mellett akkor sem mehetek el szó nélkül. Az irányítás például eséllyel pályázhat az évtized legnagyobb ökörsége címre: sikerült feltalálni a kameraálláshoz képest relatív mozgást! Ez azért vicces, mert ennek a játéktípusnak a mai napig a leggyengébb pontja éppen a kamerakezelés, amelyet ha a mesterséges intelligencia irányít, az általában katasztrófa, ha nekünk kell bajlódni vele, akkor elvesz a játék szórakoztató jellege. Szóval, mit is jelent ez a relatív dolog: a négy nyíl gomb, a négy irányba lépteti a karaktert. Tehát nem a megszokott „előre-hátra megy, jobbra-balra fordul” módszer érvényesül, hanem

egy igen furcsa „előremegy, szembe jön, jobbra megy, balra megy” elv, ahol az irányok mindig a kameraálláshoz viszonyítottak. Például tételezzük fel, hogy egy keskeny pallón kell átkelnünk Raymannel. Nem volna semmi baj, ha a kamera a pallóra merőlegesen vagy párhuzamosan állna be, hiszen ilyenkor csak az előre vagy valamelyik oldalirányú nyíllal átsétálnánk rajta. De mivel nem így áll be, csak előre-balra-jobbra kacsázva tudunk át-



jutni. A karakter nem képes fordulni, és ez hihetetlenül megnehezíti az irányítást!

Persze próbálták kompenzálni a dolgot. Egy gombnyomásra például belebújhatunk Raymanbe, értsd: a játék átmegy belsőnézetű 3D-be. Ilyenkor a nyilakkal mozogni nem, csak nézelődni lehet (pozitívum, hogy „invert-keyboard” van, bár ez nem mindenkinek fog tetszeni). A gomb elengedésével a karakter és a kamera a legtöbb esetben abba az irányba fordul, amerre az előbb nézett, így nagyjából be lehet lőni a dolgokat (csak amíg rájön és ráérez erre az ember, már kétszer összetörte mérgében a CD-t). Ha egy ideig nem mozgunk, a kamera magától megkerüli Raymant, és mögé áll, sőt van gomb arra, hogy ez gyorsan megtörténjen, és még forgatni is lehetne a főszereplő körül. De! Az egész hátulütője, hogy ott, ahol erre tényleg szükség volna – a fent említett pallókon, keskeny párkányokon, ágakon, vagy ahol takarásba kerül a főhős – oda nem jön utánunk a kamera, és letiltja a játék ezeket a lehetőségeket. A rossz látószög, és a takarás gyer-

mekbetegségek mellett itt van egy új: a lemaradás! Egy girbe-gurba kanyarokkal, akadályokkal tarkított pályán, ahol időre futunk versenyt, egyszerűen gyorsabbak vagyunk, mint a minket követő kamera, így szabályszerűen kiszaladunk a képből, egyenesen neki a falnak, másodperceket veszítve, amíg végre megpillanthatjuk, merre mehetünk tovább! Az pedig már csak hab a tortán, hogy a billentyűzet-kiosztást

nem lehet megváltoztatni, ez ugyanis bele van drótozva a játékba, hogy Murphy, a légy segítségként elmesélhesse.

A játékot úgy szervezték, hogy csak bizonyos, nagyobb pályarészek után lehet menteni. Ettől is kiakadtam. Ez azt jelenti, hogy ha abba akarom hagyni, vagy játszom még egy órát, amíg elérek a rész végére, vagy legközelebb kezdek elölről. A pályákon belül egy kettős rendszer működik. Bizonyos területek elhagyásakor a program automatikusan elkönyveli, hogy ezen túljutottunk, így ha később elpatkolnánk, innen kell újra kezdenünk, illetve egy-egy komolyabb koncentrációt igénylő feladat előtt vagy után zöld lumot találtunk, és ezt felvéve rögzíthetjük a pillanatnyi sikertelenség utáni kiindulási pontot. Mint tudjuk, Raymannek életereje van. Azaz, ha például a piranhás tó előtt felvesszük a lumot, majd beleesünk a tóba, levonódik az életeréből, de mindaddig a tópartra kerülünk vissza, amíg el nem fogy az egész, akkor ugyanis az adott terület elejéről – ami lehet „kilométerekre” is a tótól – kezdetjük újra a játékot. Hihetetlen unalmas új-

rajatszani olyan részeket, amelyeket már rég magam mögött tudtam, csak azért, mert később egyszer elfogyott az életerőm. Igaz, a lumokat nem kell még egyszer összeszedni (azok eltűnnek), de az ellenfelek, akiket leküzdöttem, azok nem – vajon miért? Ráadásul ezek a bizonyos területhatárok abszolút nincsenek jelölve, egyszer csak azt vesszük észre, hogy az út közepén a gép átveszi az irányítást, és Rayman vidáman kiszalad a képből. Mivel nincs visszaút, így adott esetben akaratlanul is elbukhatjuk egy fel nem fedezett, későbbre hagyott területen levő sárga lumokat, és így a jutalom pályákról is rögtön lemondhatunk! Hihetetlenül unfair.

A Rayman 2 sosem lesz annyira a kedvencem, mint amennyire előző része volt. Rá kéne jönni, hogy legyen bármilyen szép, aranyos, humoros egy játék, a felhasználónak nem feltétlenül természetes az, amit a fejlesztők kitalálnak, és ez csökkentheti az élvezetet, ami pedig a játék halála.

TRF

Rayman 2	
Ubi Soft	akció/platform
Minimum	Optimum
Pentium 200 MHz 32 MB RAM	Pentium II 300 MHz 64 MB RAM 3D-gyorsító
Szeret – nem szeret	Van másik
<ul style="list-style-type: none"> ✓ aranyos grafika ✗ alacsony poligonszám ✗ hihetetlenül rossz irányítás 	Croc
Kivitelezés: [] [] [] []	közepes
Hangulat: [] [] [] []	jó
Összetettség: [] [] [] []	jó





LEGO Rock Raiders

Amikor a kocka

megmozdul

Örömmel üdvözöltem a LEGO Media új programját, ami ugyan késett egy csöppet a beígért időponthoz képest, de hozta a már megszokott minőséget. A Rock Raiders hagyományos kategóriában, a valósídejű stratégiák mezőnyében indul a karácsonyi programversenyen.

Jó ideje már, hogy az első LEGO alapú program megjelent a PC-k képernyőjén, a relatív sikeresnek mondható LEGO Island pedig meggyőzte a játékgyártás nagy öregjét, hogy érdemes nyitnia a számítógépek világa felé is. Közel egy éve jött létre, kimondottan PC és konzol játékok kiadására a LEGO Media, ami már a soka-

játék elkészítésével, ami annyiban látszik meg, hogy egy kicsit más grafikát láthatunk minden játékban, az apró eltérések általában észrevehetetlenek, de ez esetben az intron és a teljes képernyős átvezető animációkon nagyon is látszik. A legutóbbi Lego Racers-hez képest rosszabb minőséget kapunk, ami ugyan még tökéletesen élvezhető, de egymás

után megnézve a két intrót, ég és föld a különbség. Az viszont a Rock Raiders mentésére legyen mondván, hogy mind a be-, mind az átvezető filmek igen tisztas hosszúságúak és a humort sem mérték szűken bennük.

A kerettörténet szerint, a Rock Raiderek egy csoportja éppen egy hosszabb útról tartott hazafelé, mikor egy csúfos meteor övbe sikerrült beleszaladniuk, ami nem igazán volt hasznára az LMS Explorernek. A megtépzott

felszerelést juttatva a föld alá. Az egyes fejtecsk irányítása, vagy éppen a bajba került bányászok kimentése persze a játékos feladata lesz. A bátor bányászok életét nem csak a különféle sziklafalak keserítik meg, amelyek némelyike hajlamos a véletlenszerű, de igen romboló hatású omlásra is, hanem a bolygó mélyének számos őslakója is hátráltatja vagy kifejezetten ellenségesen áll hozzá szorgoskodásukhoz. S mintha ez nem lenne elég, a zárt tárnákban még a levegő is hajlamos az elhasználódásra, és a szorgosan dolgozó ellátó központok mellett is ügyelni kell arra, hogy csak annyian legyen egy fejtecskben, ahányan feltétlenül szükségesek.

A játékban ikonos menüsorokban válogatva tudjuk a gép tudomására hozni akaratainkat. Az áttekinthetőségre itt nagy szükség van, hiszen több parancsot adhatunk minden egyes Rock Raidernek, gépnek, de még az épületeknek is. Díjazandó ötlet, hogy menükben a feltételekhez kötött elemeknél (pl. speciális épületek építése) kiírja, hogy mik is ezek a feltételek (milyen és mennyire fejlett épületek), akár használható, akár egyelőre elérhetetlen lehetőségről van szó.

A mozgásformák, épületek felállítása, járművek mozgatása, védekezés, egyszóval a kezelés elsajátításában sokat segítenek az



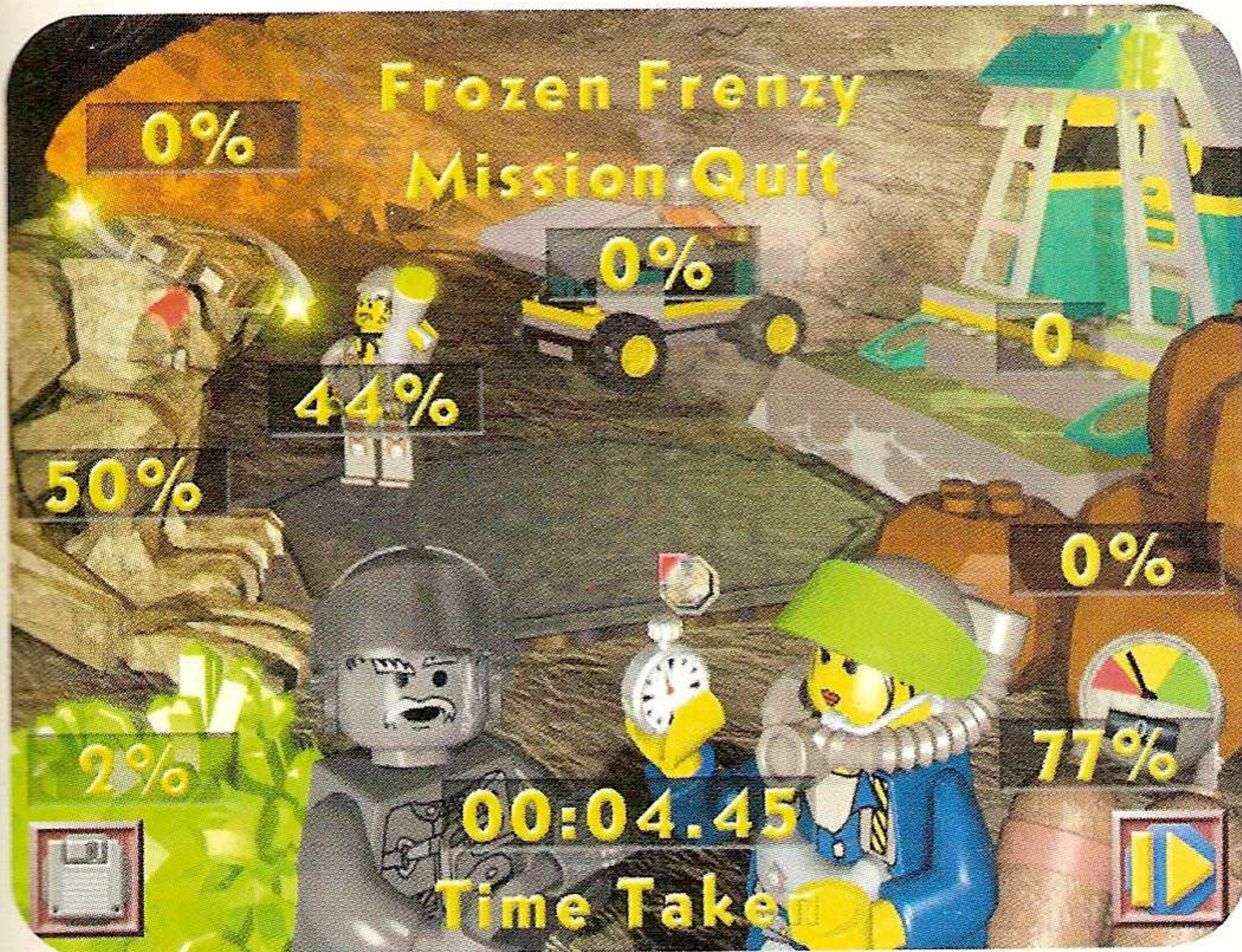
dik programmal örvendeztetni meg a legváltozatosabb korosztályból kikerülő játékosokat.

A Rock Raiders egy valósídejű stratégia, mint már említettem, aminek a kapcsolata a LEGO-val „mindössze” annyi, hogy a környezet, az egységek, ellenfelek, egyszóval minden a LEGO azonos nevet viselő építő-készleteiből is megismerhető. Még azoknak is plusz élményt ad ez az apróság, akik nem játszanak az adott készletekkel, vagy egyáltalán LEGO-val, egyszerűen jó látni, ahogy a kissé szögletes kinézetű figurák mozognak, a bütykös felületű elemekből épített járművek közlekednek.

A LEGO Media kiadóként működik, és különféle programozó csapatokat bíz meg egy

hajót, a baj nem jár egyedül elvének engedelmessé, beszipantotta egy, a mező közepén megnyíló féregjárat, ami hirtelen módon, de legalább egy darabban eljuttatta őket a szomszédos galaxisba. A hajó kijavításához és így a hazajutáshoz nyersanyagot és energiát kell szerezni, de szerencsére egy közeli bolygón megtalálhatók a szükséges ásványok, mindössze a hajó teleport berendezését kell befűteni, bányászokat és





oktató küldetések, ahol folyamatos és részletes magyarázatot kap a játékos, valamint a lépésről-lépésre haladó bemutató a kezelőfelület pontos használatába is bevezeti. A megjelenítés is egészen használható, leginkább a Dungeon Keeperből megismert, szabadon variálható nézethez tudom hasonlítani, annál is inkább, mivel itt is lehetőség van az egyes emberké vagy járművek „megszállására”, vagyis belső nézetre váltva átvehetjük a közvetlen irányításukat.

Maga a küldetésszervezés is megér egy misét. A játék feladatait szintekbe sorolták a készítő és egy-egy szinten általában több küldetést is elhelyeztek, amiből elég egyet teljesíteni ahhoz, hogy továbbléphessen a játékos a következő szintre, ami a bányászat stílusának megfelelően lefelé található. Persze az, hogy nem muszáj minden küldetést teljesíteni, még inkább arra sarkalja a delikvenst, hogy vágjon neki minden egyes feladatnak. Az pedig újabb motiváló tényező, hogy a kiértékelést részletesen és százalékosan adja meg a program, és ég az ember arca, ha netán egy ötven százalékos eredménnyel jutna tovább, inkább még egyszer belevág, hogy kitermeljen minden lehetséges ásványt és energia kristályt.

Ez egy picit ellensúlyozza tán a több játékos üzemmód hiányát, amit könnyű ugyan megmagyarázni a játék békés természetével és azal, hogy a Rock Raiderek nem ellenségeskednek egymással, a bolygó őslakói pedig teljesen primitív szörnyek, amik nem képesek szervezett irányítás alatt működni, de akkor is hiányzik a hálózati üzemmód. A játék békésége abban nyilvánul meg, hogy nem folyik benne vér: a szörnyek általi molesztálás hatására

energiái végére érő Rock Raider szépen visszarepül a fent keringő űrhajóra. A támadásokat sem vérengzéssel hártják el hőseink, a szörnyet ugyan vadul lövik a különféle fegyverekkel, de megölni soha nem ölik meg, az energiája fogytán a figurát menekülőre vevő rémséget nem üldözik.

A játékban minden a két ásványfajta, az

érc és az energiakristály körül forog, az előbbi az épületek alapanyaga és a fejlesztés elengedhetetlen kelléke, míg az utóbbi az energiaellátást biztosítja épületeknek és gépeknek egyaránt. Ezeket pedig bányászat útján lehet megszerezni, részben a bázis kiépítéséhez és közlekedéshez elengedhetetlen alagútfúrás során, részben pedig a ritkán fellelhető telérek elbontásával. A barlangok és járatok falát sokféle kőzet alkothatja, és nem csak olyan értelemben, hogy a láva, szikla és jégbarlangokban változik a falak és padló kinézete. Többféle tömörségű kő létezik, a lazától a tömorig. A minőség nagyban meghatározza bonthatóságukat, a laza falat néhány pillanat alatt lebontja egyetlen gyalogos a kézi fúrójával, a kemény döngölésébe azon-

ban bele sem fog, a tömör sziklát pedig még a legnagyobb bányagép sem képes kikezdeni.

A Rock Raiderek feladatainak kiosztása is igen egyszerű, sőt két módon is megvalósítható: egy adott figurának kiadva az utasítást, vagy az elvégzendő feladatot megjelölve automatikusan odavezényel a program egy emberkét. Az utóbbi lehetőséget használva azonban figyelni kell arra, hogy a feladatot bevállaló Rock Raider csak aztán lát neki, ha az előző munkáját befejezte, és ha időközben visszaszáll az űrhajóra, akkor senki nem veszi át a helyét.

Nem véletlen, hogy a LEGO 8-99 évben jelentette meg a korhatárt, annak ellenére, hogy már kisiskolások is jól elboldogulnak vele, még az örökifjú apukák is alig tudnak mellőle elszakadni.

Schuerue
schuerue@idg.hu

LEGO – Rock Raiders		stratégia
LEGO Media		
Minimum	Optimum	
Pentium 200 MHz 32 MB RAM 3D-gyorsító	Pentium II 400 MHz 64 MB RAM 2. generációs 3D-gyorsító	
Szeret – nem szeret	Van másik	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ LEGO kinézet ✓ változatos feladatok ✗ nincs multiplayer ✗ korlátozott mentés 	Dungeon Keeper 2	
Kivitelezés:	■■■■■■■■■■	jó
Hangulat:	■■■■■■■■■■	kiváló
Összetettség:	■■■■■■■■■■	jó

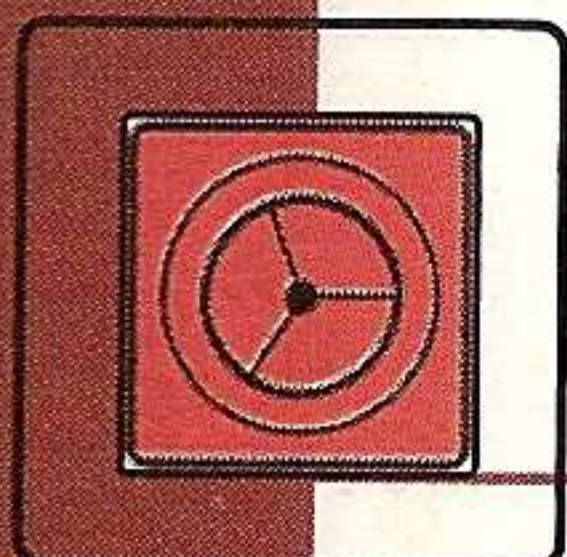
8

LEGO Friends

A LEGO Media másik karácsonyra megjelentett programja a Friends igen formabontó darab. Már maga a LEGO Scala is egy érdekes dolog, elsősorban lányoknak kitalált világ, habos-csipkés a rózsaszín számos árnyalatában. A belőle alkotott, pontosabban a nevére épített program pedig egész különleges. Nem csak azért, mert a LEGO többi programjától eltérően itt nem valós készletek és elemek pontos másaként megalkotott 3D figurák mozognak egy szintén kockákból épített környezetben, hanem stílusát tekintve a PC-s játékkínálatnak is különös darabja.

A játék, pontosabban inkább szórakoztató központ lényege ugyanis, hogy egy kisvárosban alapítsunk barátnőinkkel egy lányzenekart, szerezzünk zenét, táncot koreografáljunk és szervezzük meg a bulit az iskola tornatermében. Mindezek nem állnak szoros sorrendiségben, nincs megszabva, hogy hány dalból lehet fellépést szervezni, szóval minden játékos annyit és azt csinál, amit kedve tart, ténykedéseit azonban rögzítheti egy később kinyomtatható naplóban.

Az igazat megvallva, egy csöppet távol áll tőlem a játék szellemisége, ennek ellenére azért a zeneszerzéssel jól el tudtam szórakozni. Talán mondanom sem kell, hogy kissé kakofón egyveleget sikerült összehoznom. A nagyméretű, egyszerűségükben is igen jól sikerült, rajzolt animációkra építő program mellé egy teljes videó klipet is mellékelnek a Loose Chippin nevezetű leányzenekartól, megtoldva egy igen magvas interjúval.



Spirit Of Speed 1937

Benzinfaló -szivarlovagolás

Sokan nem is sejtik, hogy mennyi féle ötletes, egyedi megoldást kidolgoztak a századelő mérnökei. A rakéta és sugár-hajtóművek alapelve, a benzin- és dízelmotorok legkülönbözőbb fajtái, már a húszas-harmincas évek tervező asztalain ott nyugodtak. Technikai háttér híján azonban, a megvalósításuk késett pár évtizedet...

A Microprose gondozásában megjelenő Spirit of Speed az eddig egzotikusnak számító, század eleji Forma 1-es szimulátorokról húz le egy bőrt. Ebben a korban a technikai fejlődés szédületes volt. Záporoztak az ötletek, így készültek el az akár 4-6-8-10-12-16 hengeres, és az egy kaszniban két V-8-as motorral ellátott autók. A feltöltő berendezések tovább fokozták a sebességet és a veszélyt. A nyomatékot 3-4, esetleg 5 fokozatú manuális váltóművek vitték át, a mai szemmel magas, keskeny nyomtávú gumikon guruló kerekre. Ki gondolná, hogy 1937-ben már 450 lóerős gépek, akár 270 km/h sebességgel rótták a köröket? Igaz, akkoriban a fékezéssel még volt némi probléma...

A gyönyörűen fényezett, mindenki szívét megdobogtató kaszni nem volt túl kényelmes. Ha az ideális, 160-170 cm magas pilótát beszíjzták, az már igazából mozgatni csak a lábfejét és a kezeit tudta. Bukósívak, hó- és tűzálló pilótaruha? Ugyan már, majd a holdra szállás után! A guruló benzintankoknál elég volt egy kisebb koccanás, hogy az egész lángra kapjon, míg a szorosan beszíjazott vezető szinte nem is menekülhetett.

A Spirit of Speed 1937 lehetőséget nyújt kipróbálni a legérdekesebb és legki-

válóbb autókat, amelyek Európa versenypályáin száguldottak. Az Alfa Romeo Bimotore-től a Mercedes Benz 154-en át a Napier Railton-ig, összesen 13, különböző verseny-szivarból választhatunk. Kilenc helyszínen állhatunk rajthoz,



Tripolitól kezdve, a montanai oválpályán keresztül akár a híres monzai versenyig.

A program abszolút gyermekbarát, ugyanis a programozók nem foglalkoztak olyan elhanyagolható apróságokkal, mint a részletes fizikai, vagy törés-modell. Az autóknak kiváló az úttartása, kanyarban szinte a legnagyobb szarvashibát elkövetve sem lehet kiperdíteni őket. Megrökö-

nyedésünket kiváltva, még össze sem lehet gyúrni a kaszint, és persze a többieket sem! Hihetetlenül gyengére sikerült a program mesterséges (un)intelligenciája. Egy-egy akadály esetén még csak meg sem próbálják kikerülni azt, inkább ugyanaból az irányból tologatják az örökkévalóságig. Tapasztalatunk szerint a gépi ellenfelek vagy egyáltalán nem hibáznak, vagy mindig ugyanúgy és ugyanott, a pálya azonos szakaszán.

Meglepő, hogy manapság olyan szimuláció piacra kerülhet, amelyben a tereptárgyak kétdimenziós bitmap-lapok, beleértve a fákat és a kisebb falakat is. Viszont a 3D gyorsító-kártya által szolgáltatott füst és por kifogástalan. Első ránézésre a báméskodó sport-rajongók szinte elevennek hatnak, de másodjára már ne nézünk oda! A sebességérzékeléssel is akadt némi problémánk, szinte észrevehetetlen a különbség a 40-es és a 270-es km/h-ás sebesség között. A startnál való hatalmas harc megviselte 450 Mhz-es, 16Mb-os TNT gyorsító-kártyával ellátott gépünket, mivel olyannyira lelassult, hogy autónkat irányítani szinte lehetetlen feladat volt!

A program jelmondata: Spirit of Speed, vezess úgy, mint még soha! Az biztos, hogy egyedi élmény lesz. Valószínűleg ez a játék nem a hardcore játékosok kemény magjának készült, hanem olyanok számára, akik válogatás nélkül dobálják bevásárlókocsijukba a játékokat.

Arnie

Spirit of Speed 1937	
Hasbro Interactive / MicroProse autóverseny	
Minimum	Optimum
Pentium 200 MHz 32 MB RAM 3D-gyorsító	Pentium II 400 MHz 128 MB RAM 3D-gyorsító
Szeret – nem szeret	Van másik
✓ jó ötlet ✓ elavult grafika ✗ pocsek kivitelezés	Grand Prix Legends
Kivitelezés: ■ ■ ■ ■ ■	közepes
Hangulat: ■ ■ ■ ■ ■	közepes
Összetettség: ■ ■ ■ ■ ■	gyenge

5



Edgar Torronteras' Extreme Biker

Szelíd motorosok...

A négy keréken való száguldás szerelmesei kedvükre válogathatnak a játékok között, ám ez nem mondható el a motocross műfaj kedvelőiről. Nekik érkezett most egy újabb alternatíva, amely egy híres motoros nevével próbálja még kelendőbbnek mutatni magát.

És meg is van rá minden esélye, hogy kelendő legyen, hiszen a játék fő ütőereje, a grafika pazar látványt kínál. 1280x1024-es maximális felbontásban hihetetlen részletességgel jelenik

terepük sokasága vár ránk. A nyílt terepek változatosak, valamennyi nagyon szép, részletes, ráadásul jó pár objektumot is találhatunk a pályák körül minden dimenzióban. A belső arénák is nagyon jók, a néző-

amikor azt hihetnénk a látvány alapján, hogy minden rendben van, viszont húzósabb leérkezéskor egyáltalán nem kell aggódnunk, semmi bajunk nem lesz. Egy kisebb dombra nem tudunk néha még lendületből sem felkapaszkodni, pedig ezen motoroknak éppen ez az erősségük. Ugyanakkor oldalról felmászhatunk a falra úgy, hogy majdnem 90 fokot zárunk be a testünk vonalával és a földdel. Ez a probléma enyhén arcade jellegűvé teszi



meg előttünk az aktuális pálya minden szakasza, igaz ehhez egy erősebb gépre is szükségünk lesz. Talán egyedül a motorok által felvert por effektje az, ami minőségileg egyáltalán nem illik a képbe, és a motorok kerekei is meglehetősen kevés poligonból állnak össze. Ráadásul mindig jó mélyen süllyednek a talajba, ami egy homokos pályán még elfogadható, de egy jeges felületen már elszomorító.

A felejthető intró után kiválaszthatjuk motorunk és ruházatunk színeit, ahol a legvadabb ízlésűek is megtalálhatják a nekik tetsző szappanzöld-élénkrozszaszín összeállítását. Motorokból már kisebb a választék, mindössze három – köbcenti alapján sorakozó – gép áll rendelkezésünkre. Ezek szerencsére nem csak kinézetükben különböznek, hanem a megadott tulajdonságaiknak megfelelően a játék közben is eltérően viselkednek.

Belekezdhetünk motocross, supercross bajnokságokba, ahol nyílt, illetőleg fedett

közönség a távolban ül, így nem annyira aprólékos kidolgozásuk nem zavaró. Ám feltűnt az is, hogy ugratásoknál elmaradnak a megszokott vakuvillogások, és a közönség is feltűnően csöndben ül a lelátókon.

Freestyle módot választva már jobb a helyzet, hiszen a gyakorlások nyílt terepen történnek. Ilyenkor is kaphatunk ellenfeleket és egy előre beállított idő alatt kell a lehető legtöbb pontszámot elérnünk. Ez nem egyszerű feladat, a gép egy sima ugratást ugyanis nem mindig értékeli. Nagy sebesség, hosszú repülés és pontos leérkezés esetén is kevés pontot kapunk, viszont a repülés ideje alatti egyéni produkciók már lényegesen több pontot hoznak a konyhára. Tanácsos ilyenkor elfordítani a motort, feltenni a kezeket és ehhez hasonló mutatványokkal elkápráztatni a képzeletbeli pontozókat.

Az egyik legnagyobb negatívum a játékban a fizikai modellezés. A motorok bólintási és kapaszkodási képességei nagyon eltűztek. Leérkezéskor akkor számíthatunk bukásra,

a játékot, pedig sokkal jobb és realiztikusabb is lehetne.

Nagy előnye, hogy szép és részletes grafikát kapunk. Aki tehát nem szimulátort keres, hanem a crossozás, az ugratások, az érdekes és nehéz terepek miatt veszi meg, az nem fog csalódni.

Doki

Edgar Torronteras' Extreme Biker	
Havas Interactive motorverseny	
Minimum	Optimum
Pentium 233 MHz 32 MB RAM, 100 MB HD 3D-gyorsító	Pentium III 400 MHz 128 MB RAM, 400 MB HD 3D-gyorsító
Szeret – nem szeret	Van másik
<ul style="list-style-type: none"> ✓ szép grafika ✓ multiplayer ✗ fizika modellezése ✗ grafikai hiányosságok 	<ul style="list-style-type: none"> Motoracer 2 MS Motocross Madness
Kivitelezés: [] [] [] []	jó
Hangulat: [] [] [] []	közepes
Összetettség: [] [] [] []	közepes



Interstate '82

Nosztalgia gépágyúval

Óriási várakozással tekintettünk az autós-lövöldözős játékok egykori leghangulatosabb képviselőjének, az Interstate '76 utódjának megjelenése elé. Az eredeti dátumhoz képest röpké egy év késéssel meg is kaptuk a programot.

Az Interstate '76 egy alternatív, kicsit Mad Maxes hangulatú világba kalauzolt minket. A benzin óriási hiánycikk volt, fegyveres bandák rótták az országutakat, és bárkit keresztüllőttek egy kanna üzemanyagért. Minden autó tetején méretes gépágyú, lángszórók és rakéták „könnyítik” meg az életet és a túlélést. Ilyen körülmények között kellett néhány barátunkkal megreguláznunk a különböző bandákat egy hosszú és eszméletlenül hangulatos történet során. A játék legnagyobb erénye az volt, hogy sikerült visszaadni a 70-es évek közepének hangulatát, annak ellenére, hogy a valósághoz vajmi kevés köze volt, hisz romantika ide vagy oda, akkoriban meglehetősen kevesen járkáltak rakétatetővel felszerelt autóval.

Most a sztori folytatódik, mint ahogy a címből is sejthető, hat évvel később, 1982-ben. Nem akarom elmesélni az egészet, elég annyi, hogy a visszavonult főhősünk kénytelen újra belevet-

ni magát az utcai harcokba, hogy megbosszulja barátja halálát, és kiderítse, mi áll a dolog hátterében.

Az installálás közben különböző rádióadásokat hallgathatunk (hallgathatnánk); amivel, gondolom, a játék hangulatába szerettek volna bevezetni minket. Mikor erről előzetesen olvastam, már előre féltem tőle, és kiderült, nem is alaptalanul. Egyszerűen annyira akadozott, hogy inkább idegesítővé vált, mintsem hangulatossá.



Amiben az Interstate '82 tagadhatatlanul sokat fejlődött a nagy elődhöz képest, az a grafika megjelenítés. Az átvezető animációk minősége egyszerűen fényekkel jobb lett. Az első rész neveltséges (például száj nélküli) figuráit elfelejtették, és végre a mostani kornak megfelelő videók mesélik el a történetet. De hogy semmi se legyen tökéletes, a hangok rendszeresen elcsúsznak a képhez (és a szájmozgáshoz) képest.

A játékon belüli grafikus motorral már nem voltunk ennyire megelégedve. Akik játszottak a nagy előddel (és kiegészítőjével, a Nitro Riders-szel), azoknak bizonyára maradandó élmény volt az örökké plasztikusan változó

sziklafalak látványa. Szerencsére ezt mostanra megoldották, de van helyette más. Sajátosan mutat például a köd, amely csak a közepes távolságban lévő tárgyakat érinti, sem a közeliakat, sem a nagyon távoliakat. Így bármikor megtörténhet velünk, hogy egy a ködből előtűnő szikla hirtelen eltakarja előlünk a horizontot, amit az előbb még tökéletesen láttunk. Ennek ellenére az országúti tájak egész jól mutatnak, néhány kitöltési hibától eltekintve. Ezek általában az út kanyarulataiban bukkannak elő, de ezek látványa még nem olyan zava-



ró. De a város... Nem mondom, jó dolog a nosztalgia, de azért mert a program az 1982-es évet dolgozza fel, még nem kéne úgy kinéznie, mintha akkor is készült volna. Egyszerűen borzalmas textúrák riasztanak meg minket néhány helyszínen. Összességében azt lehet mondani, hogy némely színtér nagyon jól néz ki, mások viszont nagyon ótváru. Mintha két különböző játék lenne.

A különböző küldetések közötti átvezető animációk csak az egyik része a történetet elmesélő videóknak. Az egyes pályákon belül is vannak a játék grafikus motorjával készült kis jelenetek, ám ezek megoldása majd' az örületbe kergetett minket. Ezek ugyanis minden előzetes jel nélkül törnek ránk, vagyis épp vadul nyomjuk a gázpedált, majd az egész kb. egy másodpercre megmerevedik. És amikor az ember már épp szépeket mondva nyúlna a reset-gomb felé, mivelhogy megint lefagyott, kapunk egy néhány pillanatra videó, ami az esetek nagy részében tökéletesen ugyanarról szól (két száguldó autó, és egy rövid rádióüzenet, hogy újabb ellenfeleket mutat a radar a távolban).

Fontos újítás még a játékban, hogy immáron nem csak az autókban ülve garázdálkodhatunk, hanem bármikor ki is ugorhatunk belőle. Ezt természetesen nem a legnagyobb autós összecsapások közepén érdemes megtenni, ilyenkor ugyanis minden fegyverünk egy szál pisztoly, és páncélzat sincs körülötünk, ezért az elhalálozási esélyeink igen magasak. Viszont vannak olyan helyek, ahová csak gyalogosan juthatunk be, így néha meg kell válnunk az autók nyújtotta biztonságtól.

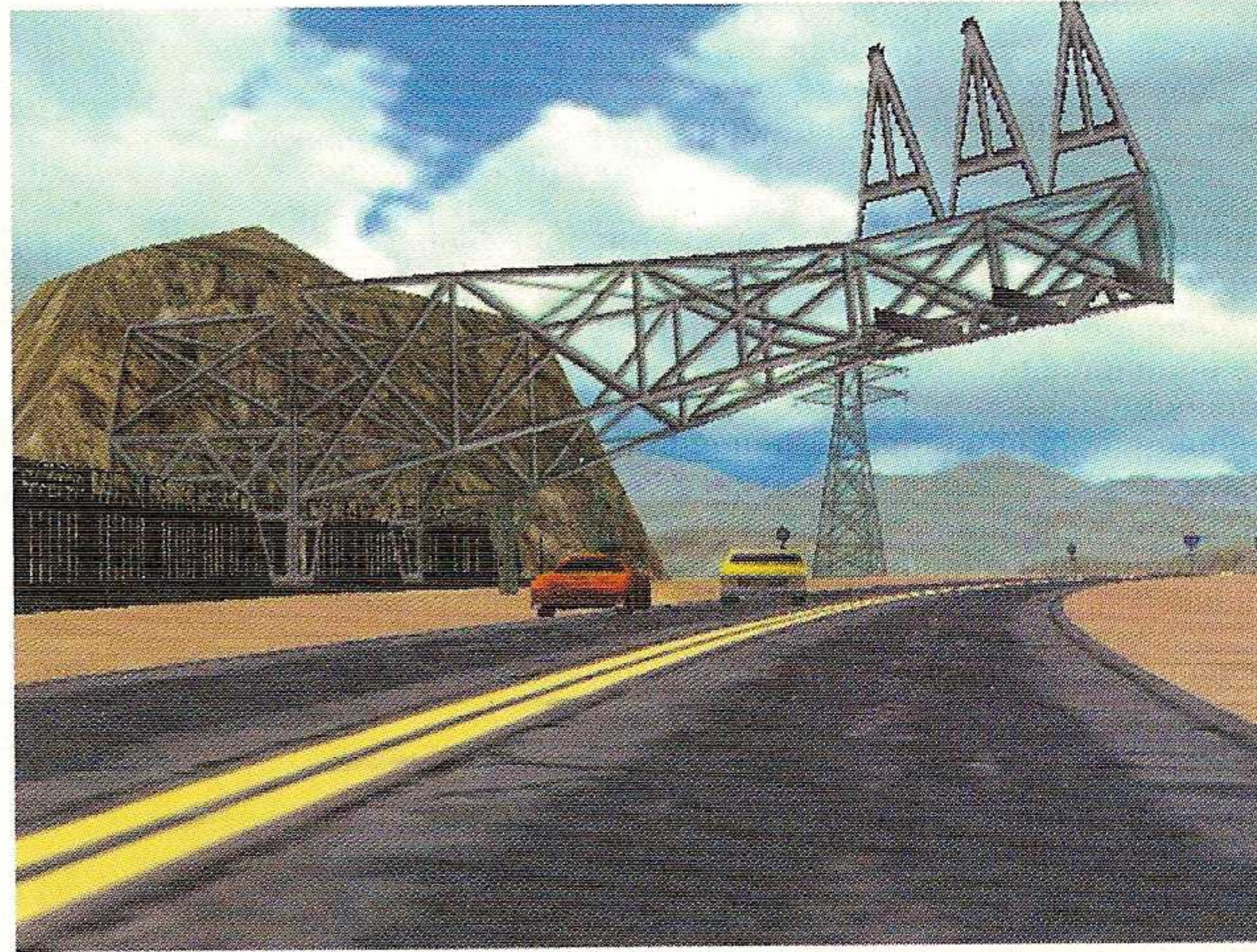
A kocsik tekintetében a készítő megmaradt azon jó szokásukat, hogy a korban valóban létező autókat tettek bele a játékba, ám a nevüket mindig kicsit megváltoztatták,

épp csak annyira, hogy a gyártók ne köthessenek bele, de azért még tökéletesen felismerhetőek legyenek. És ami a legfontosabb: szerepel a játékban TRABANT is (legalábbis mi annak azonosítottuk). Magában a történetben még nem találtuk meg (lehet, hogy ott nincs is), de multiplayer módban, vagy gép ellenfelekkel való küzdelmek során a választható típusok között van.

Átalakult kicsit autóink fejlesztgetése is. A nagy elődben ezt úgy oldották meg, hogy ha már eléggé leamortizáltuk ellenfelünk autóját, akkor melléhajtva egy pisztollyal szépen kiemelhetjük őt a vezetőülésből, és ilyenkor, mivel az autója nem robbant föl, a mögöttünk haladó ellátó-furgon szépen kiszerezte a fegyvereit és egyéb nyalánságokat. Ezeket már csak meg kellett javítanunk és onnantól kezdve mi is fölrahattuk azokat a saját autónkra.

Az új rendszer teljesen más. Itt minden egyes felrobbantott ellenséges autóért kapunk egy bizonyos összeget, ami a pályák között különböző fegyverek és felszerelések vásárlására fordítható (mert ugye a sivatag közepén álló bármelyik kis boltban lehet is kapni nehéz-géppuskatornyot, automata vezérléssel). Ám a vérdíjat csak akkor kapjuk meg, ha az autót saját kezűleg (fegyverileg) robbantjuk fel, vagyis ha a mi olajfoltunkon megcsúszva szegény ellenfél szakadékba zuhan, akkor legfeljebb egy szomorú búcsúkönyvet ejthetünk érte, gazdagabbak egy centtel sem leszünk. Ugyanígy, ha az ellenséges sofőr kiugrik a kocsijából (ezt általában akkor teszik, ha már nagyon rossz állapotban van a verda), akkor nem elég szegény fejét átküldeni a másvilágra, hanem

még a kocsit is fel kell robbantanunk a pénz érdekében (de el is foglalhatjuk persze). A pályán elszórva egyébként sok parkoló autóval találkozhatunk, amelyeket bármikor magunkévá tehetünk, ha jelenlegi kocsinkon már erősen meglátszanak a golyók ütötte nyomok. Ám ekkor régi szekerünket ott kell hagyni, és mivel a fegyvereket nem tehetjük át, ezért az összes eddig befektetett pénz elveszik.

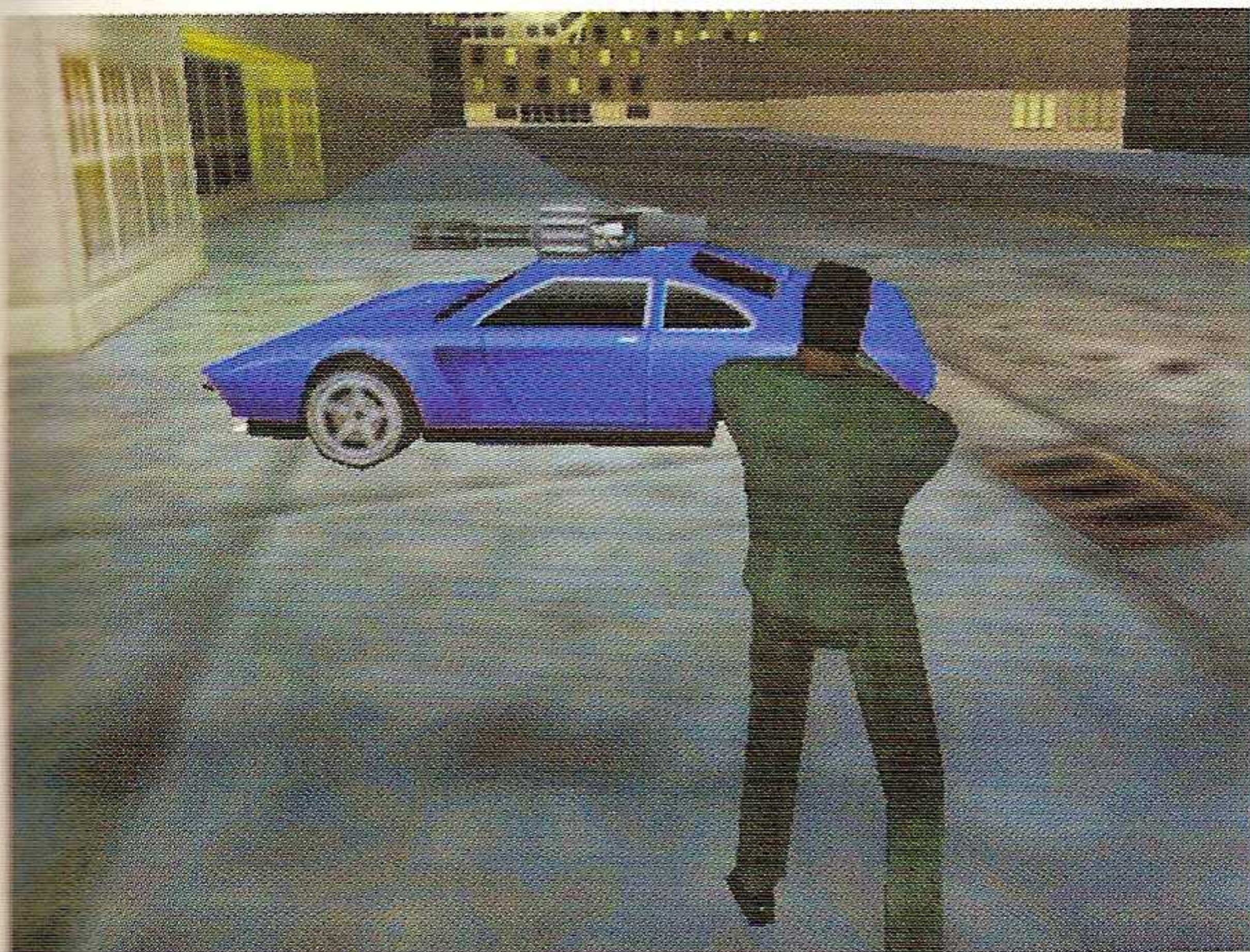


Persze az új autók is vannak különböző fegyverek, de a tapasztalataink szerint nagyrészt gyengébbek és kevesebb is, mint amit otthagytunk.

Ami a mesterséges intelligenciát illeti, azzal sem voltunk teljesen megelégedve. Egy ellenséges sofőr például olyan apróságot, mint egy fa, nem vesz észre maga előtt, és nyugodt szívvel belerohan. És ha még ez sem lenne elég, utána nem hogy visszatalna és kikerülné, hanem tolja-tolja, amíg le nem lőjük.

Összességében az Interstate '82 még mindig egy nagyon jó játék, de sokat vesztett a hangulatából, ami a '76 esetében sokakkal feledtetni tudta a grafikai és egyéb hiányosságokat. Nem mondom, hogy már nem is hangulatos, de az előző rész magával ragadó felépítését nem sikerült megismételni. Egyebekben sok fejlődést láthattunk, például a grafika fényekkel jobb lett, és jónéhány új ötlet is került a játékba. A '76-rajongók lehet, hogy kicsit csalódnak, de kipróbálni mindenképpen érdemes.

Pelace



Interstate '82		autós-akció
Activision Modern Media Service		
Minimum	Optimum	
Pentium 233 MHz 32 MB RAM, 450 MB HD 3D-gyorsító	Pentium II 300 MHz 64 MB RAM 3D-gyorsító	
Szeret – nem szeret	Van másik	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ szép animációk ✓ egyedi hangulat ✓ javult a grafika ✗ még mindig szögletes 	Interstate '76 '76: Nitro Riders	
Kivitelezés:	■■■■■■■■■■	Jó
Hangulat:	■■■■■■■■■■	Jó
Összetettség:	■■■■■■■■■■	Jó

8



Spec Ops II U. S. Army Green Berets

Zórd a sapkám csuhaja, lapulok a bokorba

Anno Domini, 1998 nyarán jelent meg az első rész, ami az akkor még igen formabontó fps-stratégia programok előfutára volt. Azóta megjelent hozzá multiplayer kiegészítés is és most itt a folytatás a zöldsapkások egyenruhájába bújtató és a világ számos táján küldetéseket kínáló második rész.

A „minek nevezzetek” probléma megoldása korát sem egyszerű a Spec Ops esetében. Akciójáték ugyan, hiszen különféle mordályokkal, robbanószerekkel és egyéb gyilkokkal törhünk az ellenre, de ezek a fegyverek nem a kifogyhatatlan tárral szerelt „csudálatos hatlövetűk”, és a feladatok teljesítésére esélyünk sincs, ha a megyök-ozt-lövök elvetjük. Stratégia ugyan, hiszen a siker kulcsa a tere-

A frissen megjelent Rogue Spearrel stratégiai szempontokból, és összetettség terén biztosan nem veheti fel a versenyt, de sokaknak éppen emiatt lehet szimpatikus. Érdekessége a programnak, hogy bár címe szerint az amerikai zöldsapkások bőrébe bújhatunk, mégis szerencsénk lehet más

nemzetek hasonló speciális alakulataihoz, mint a Német GSG9 vagy az Angol SAS.

A második részből már nem maradt ki a hálózati játéklehetőség sem, amit az első megjelenésnél még kiegészítő lemezzel kellett pótolni. Helyi hálózaton, vagy Interneten keresztül maximum

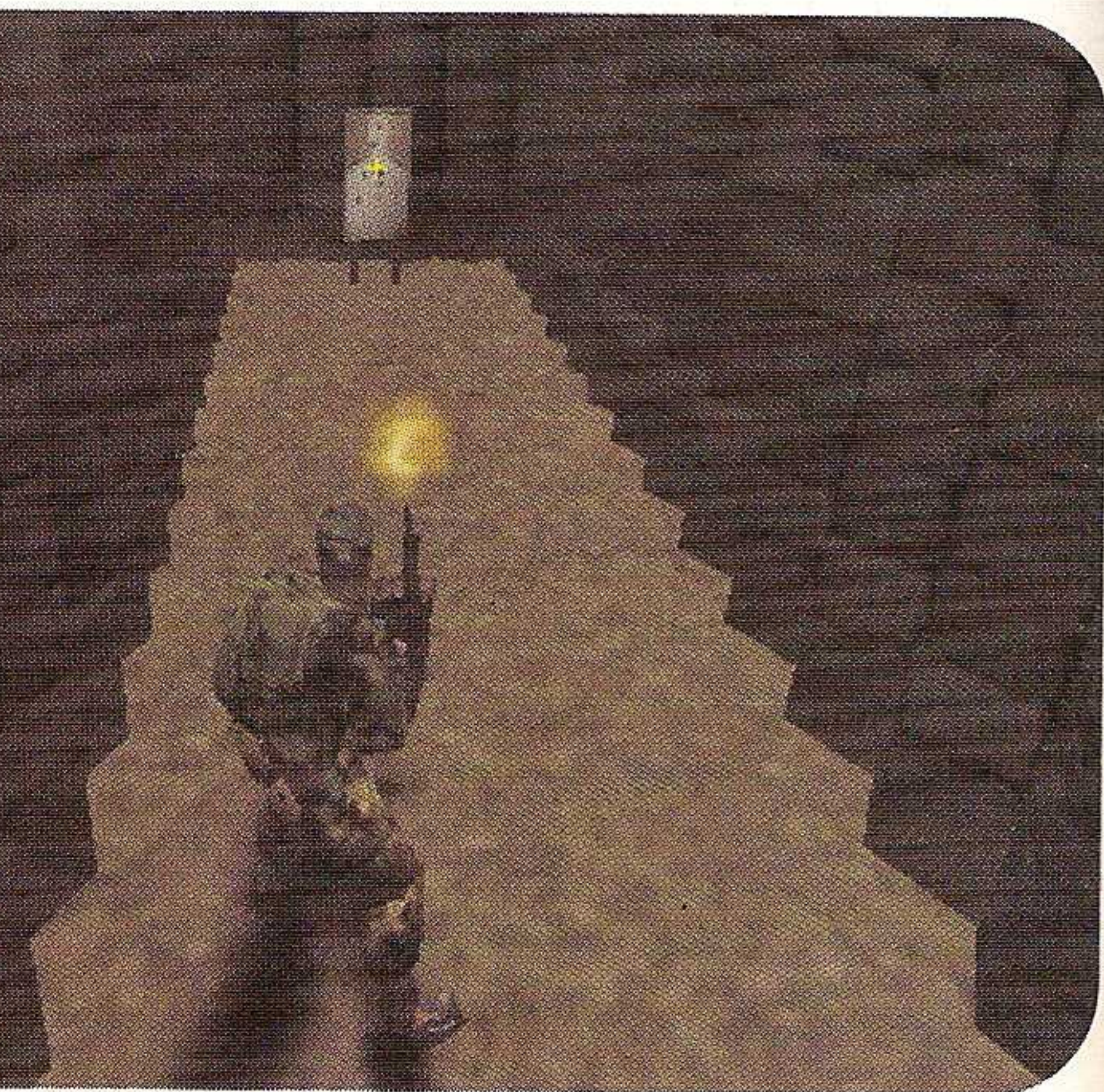
16 játékos mérkőzhet meg egymással.

Kötetlen

A játékmenet igen laza, az egyes területek egyáltalán nem és a missziók is csak kis mértékben kapcsolódnak egymáshoz, ennek kö-

szönhetően minden helyszín és küldetés választható a kezdetektől. Ráadásul az elvégzett küldetések után sem kell az adott terepen folytatni a játékot. Felmerült bennem az a sanda gondolat, hogy ez a fene nagy szaba-

dosság nem megy-e a játékelmény rovására? Személy szerint, ugyanis hajlamos vagyok arra, hogy ha valami nagyon nem megy és van egyéb lehetőség, akkor magam mögé dobom

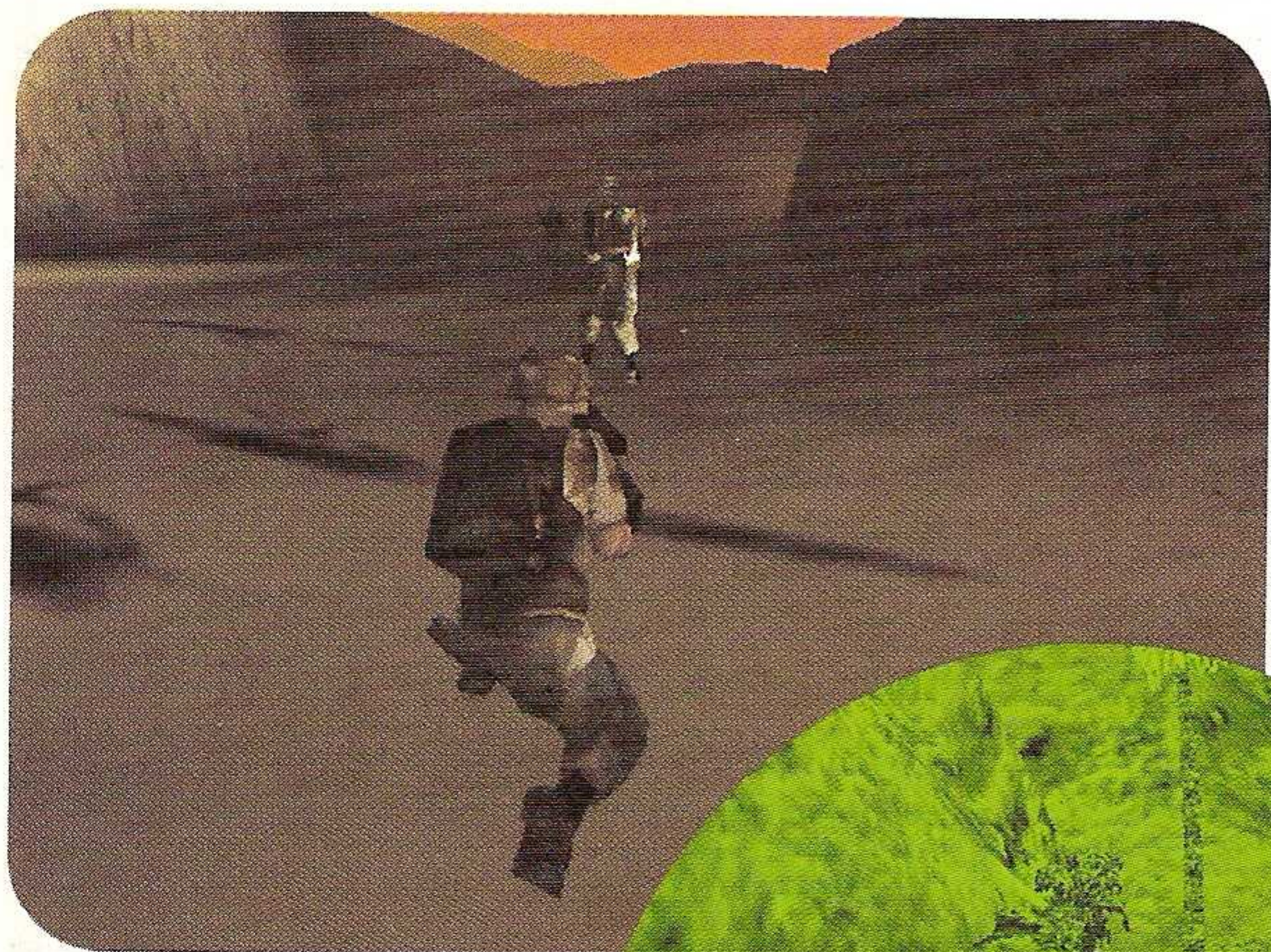


a problémát. Amennyiben kötelező lenne sorban teljesíteni, vagy még inkább területileg egyszerre letudni a küldetéseket, akkor, még ha fogcsikorgatva és a programozók felmenőit vadul emlegetve is, a sokadik nekifutásra végigjárt szett után jönne egy jóleső érzés, hogy mégiscsak én vagyok a jobb.

Egyszerű

A kezelés, irányítás semmivel sem bonyolultabb, mint egy fps játéké. Még a mozgásnál maradván, jó tudni, hogy itt a kommandósok nem száguldnak ezerral keresztül a pályán, az egyenlő lenne az öngyilkossággal. Gyalogolni, lopakodni és kúszni kell, értelemszerűen mind kisebb sebességgel, de cserébe az örök által való felfedés esélye is csökken.

A játék kezelhetősége mellett fontos még a menürendszer is, aminek használhatóságával, áttekinthetőségével itt sincs különösebb probléma, megjelenésével viszont annál több. Kicsit olybá tűnik a dolog, mintha a fejlesztés végző Zombie Studiosnál a fiúknak a mesterpéldány felírása előtt egy órával ju-



pen való mozgás gondos tervezése, a fedezékek kihasználása, a rejtőzés és osonás vad használata, de térképes tervezésre, a csapat tagjainak részletes utasításokkal való ellátására nincs lehetőségünk, mindössze egy-két egyszerűbb parancsot (kövess, fedezz, stb.) adhatunk ki sebtében a harcmezőn. Egyszóval igen érdekes egyveleg a Spec Ops II, és igen nagy kérdés, hogy sikerül-e felvennie a versenytársai által arcába dobott kesztyűt, hiszen ma már egyáltalán nincs egyedül a programok kínálatában.



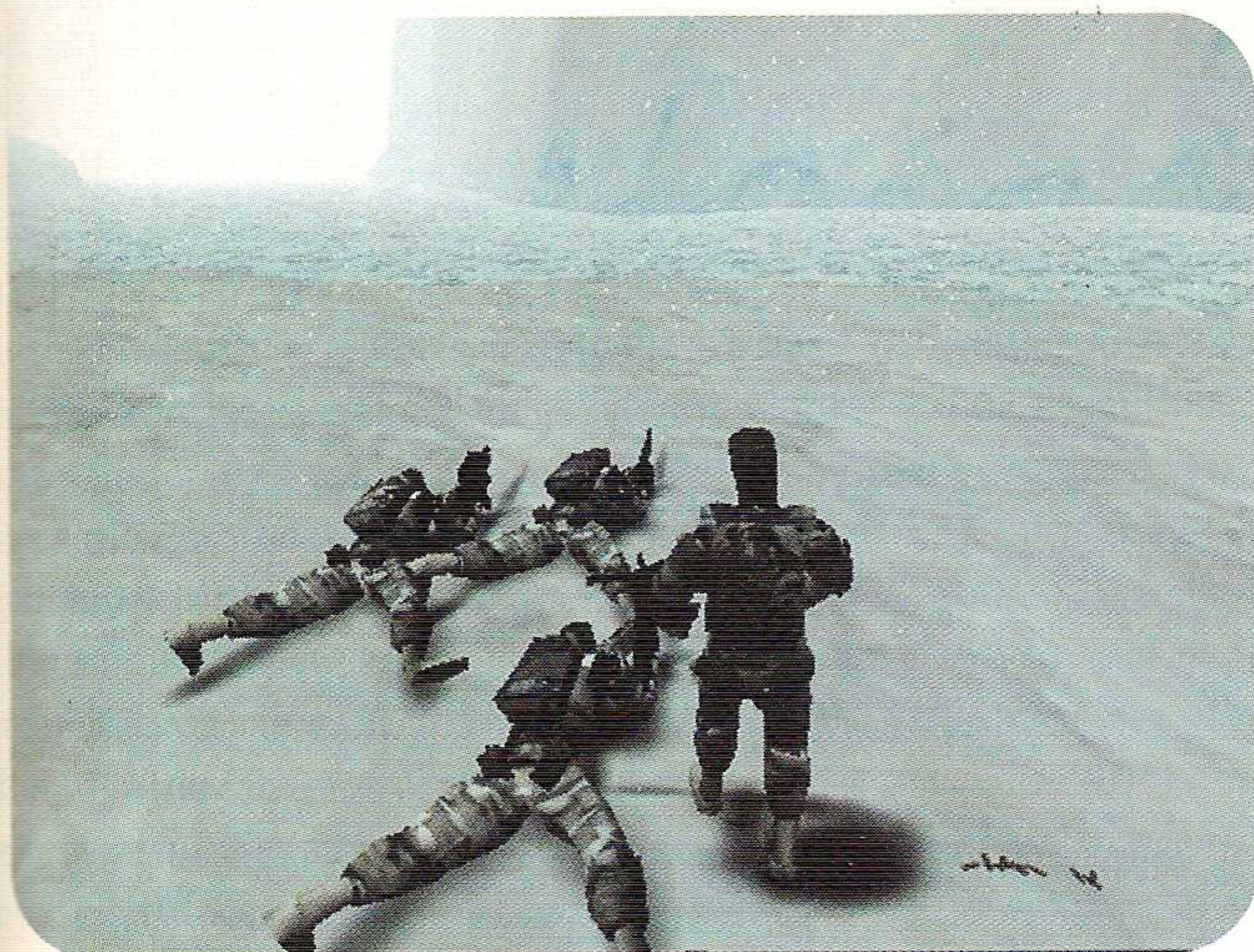
tott volna eszükbe, hogy menürendszer is kell a játékhoz, és mivel a gépsor nem várhatta a rendelkezésre álló idő alatt kellett összedobniuk valamit.

Bonyolult

A Spec Ops II technikai megoldásait tekintve, a Zombie-s fiúk-lányok kitétek magukért. A grafikát kicsinosították a mai elvárásoknak megfelelően, például realisztikus megvilágítással szerelték fel az engine-t, ami tényleg látványosan üzemel, a fatörzs árnyékos oldalán elszaladó támadónak néhány pillanatig csak a körvonalai látszanak, amíg vissza nem ér a fénybe. A részletekre való ügyeléssel odáig mentek, hogy állítólag minden terepen az eredeti helyről digitalizált textúrákat húztak a tereptárgyakra. Az egyenruhák és a fegyverek is hasonló módon, eredeti minták felhasználásával kerülnek a képernyőre. Egyébként a terep valódi térbelisége megmaradt, a kisebb na-

valódi zöldsapkások mozdulatait digitalizálták, és ebből építették fel a karakterek mozgását. Ehhez jön még a többszintű sérülésmodell, ami magyarrá fordítva annyit tesz, hogy a találat helyétől függ a seb súlyossága, következménye, a végtaglövések túlélhetők, sőt gyógyíthatók, a fejlövés viszont azonnal halált eredményez.

A környezet hangjai is jók és elég informatívak annak elle-



gyobb dombok, kiszögellések, fatörzsek és miegymások kínálgatják magukat fedezéknek, és itt kap nagy szerepet a taktika is, hiszen a terep jó kihasználásával megkerülhetjük az őroket, hogy aztán hátulról, csöndben és villámgyorsan intézzük el őket.

A mozgások élethűségét elvileg szavatolja, hogy a sportjátékokban már széles körben alkalmazott motion capture eljárással

nére, hogy nem támogatják a 3D hangrendszereket, valóságosságukra viszont jellemző, hogy a parancsok és fegyver hangok eredeti felvételek.

Butácska

Nem sok jót tudok mondani a mesterséges intelligenciáról. Az első részhez viszonyítva ezt talán csak annyiban sikerült továbbfejleszteni,

hogy az örök vad kiabálással riasztják egymást, már ha nem halnak meg előbb. Az ellenséges katonák azonban már nem állnak ilyen jól a szellemiség dolgában: amint meglátnak bennünket, azonnal és direkt támadásba lendülnek, de mivel nyílegyenesen rohannak irányunkba elég könnyű lemészárolni őket. A másik idegesítő dolog a polgári lakosok viselkedése, akik nemhogy nem fogadnak

virágessóval és díszebéddel, de még vad lár-mázásba is fognak, ami természetesen tökéletes az ellenség figyelmeztetésére.

Ami viszont végképp elszomorító, az a nem általunk irányított csapattagok unintelligenciája. Olyan ostobák tudnak lenni, hogy beakadnak a szűkebb részekben, nem használják ki a fedezékeket, leheverednek egy dombgerincen, jó céltáblához méltó módon. Viszont elég hamar meglátják az ellent, és támadásba is lendülnek azonnal, feltéve, hogy nincs ellentétes parancsuk. Ez is elég sok problémát okozhat, hisz a géppuskás hátvéd fellármázhatja az egész környéket, pedig a nálunk lévő, hangtompítós HK csöndben elrendezné a problémát.

Összefoglalva a benyomásaimat, a Spec Ops II ugyan nem hozza a Rogue Spear komplexitását, és a viszonylag kevés újdonság sem ad nagy lendületet, de még mindig egy jó és élvezhető játék, ami nem teszi a kategória királyává, csak érdekes színfoltjává, ami a rajongóknak megfelel, de kultuszjáték így soha nem lesz belőle.

Schuerue

Spec Ops II: US Army Green Berets
Zombie / Ripcord akció-stratégia

Minimum	Optimum
Pentium 200 MHz 32 MB RAM 3D-gyorsító	Pentium II 300 MHz 64 MB RAM 3D-gyorsító
Szeret – nem szeret	Van másik
<ul style="list-style-type: none"> ✓ látványos terep ✓ jól használható felszerelés ✗ gyenge AI 	<ul style="list-style-type: none"> Rogue Spear 10 GameStar, 1999. november Delta Force 2 6 GameStar, 2000. január
Kivitelezés: Közepes	
Hangulat: Jó	
Összetettség: Közepes	

6



Delta Force 2

A pixelháború második felvonása

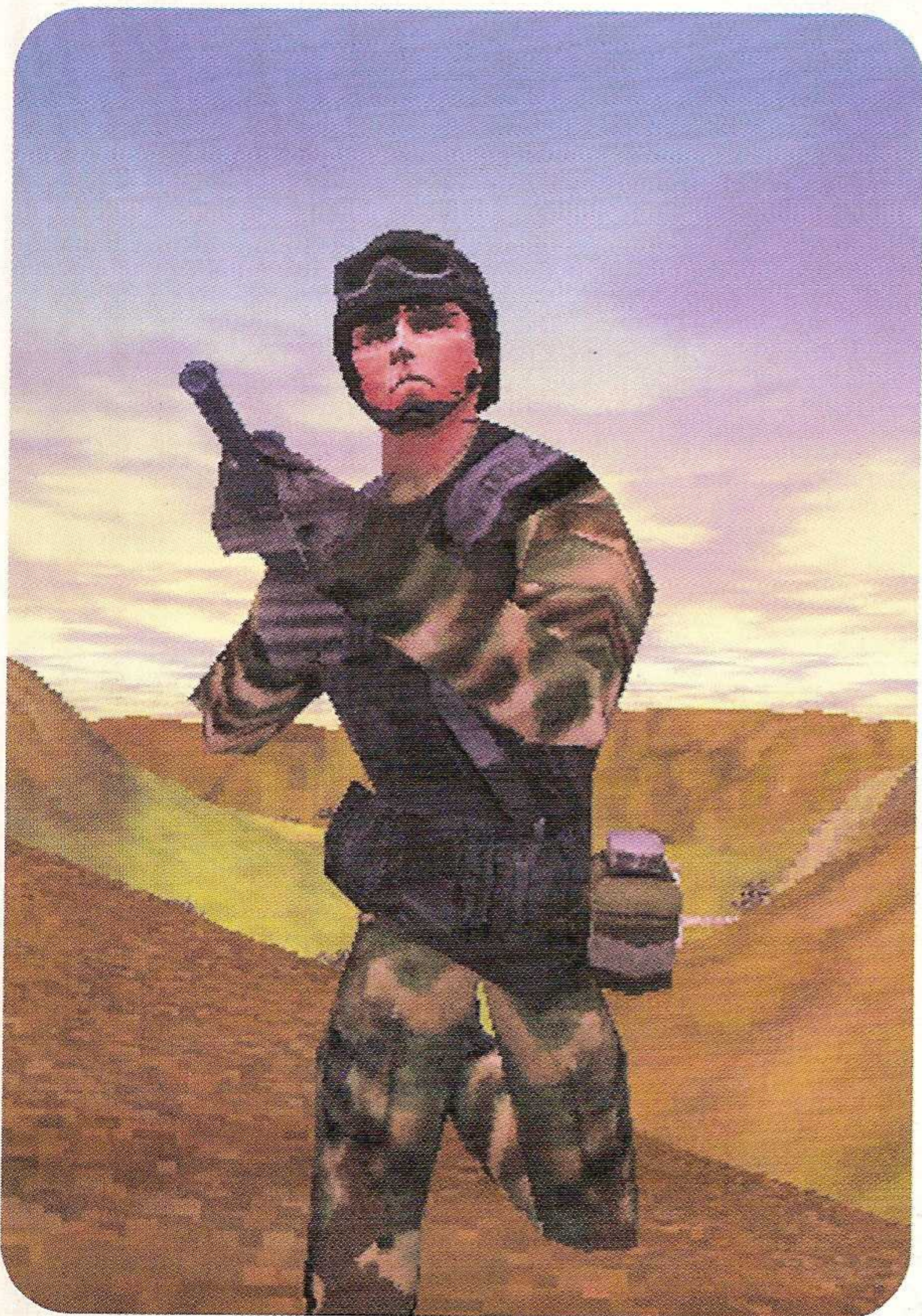


Régóta vágytam egy jó kis kommandós-akció játékra, ami egy cseppet a valóság és a realitás felé hajlik. Mikor először olvastam a Delta Force-ról, azt hittem, igen, végre megtaláltam, amit kerestem. De sajnos nem volt teljes az élvezet. Nem maradt más hátra, mint a remény, hogy a Novalogic gárdája képes lesz-e a második részben egy kicsit javítani az elődön.

Nem értem. Minek erőlteti még mindig szegény Novalogic azt a szerencsétlen Voxel grafikát, ami ugyebár a mai világban tökéletesen alkalmatlan egy játék létrehozásához, de ráadásul még a hangulatot is tökéletesen elrontja azazal, hogy nem tudok rájönni, vajon melyik pixel lőtt le az előbb? Mert a 80-as évek elején a régi szép EGA monitorokon még elment a pixelek háborúja típusú játék, de kérem, lassan a harmadik évezredet tapossuk! Ráadásul annak idején a legfőbb érv az volt

a VoxelSpace engine mellett, hogy a gyorsabban lehetett komplex terepet megjeleníteni, mint poligonokkal. Na de azóta 3D gyorsítás már van, a voxel meg maradt a régi. Igaz, azóta jelentősen továbbfejlesztették, minek ha-

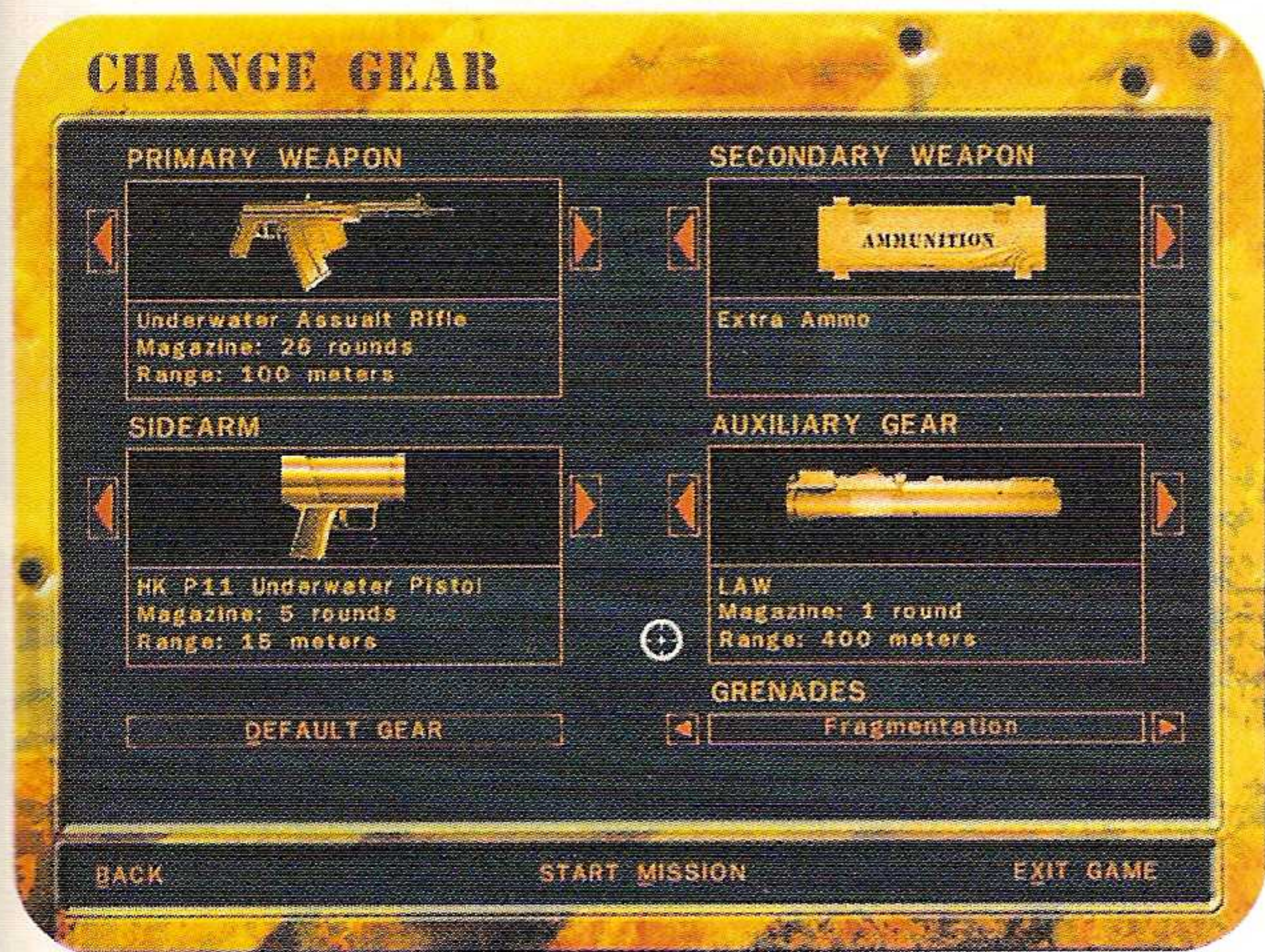
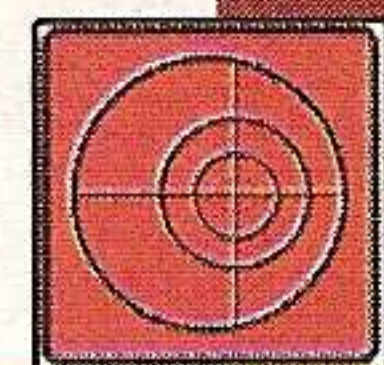
Miután rendesen kisiránkoztam magam a voxeleken, nézzük milyen lett maga a játék. A kezelőfelület maradt a régi, esetleg a színek változtak meg egy kicsit, több ember közül választhatunk, és még a nemzeti-ségét is megadhatjuk, aminek természetesen az égvilágon semmi hatása nincs, de ne legyünk kicsinyesek. Ezek után, ha gondoljuk, rögtön belevághatunk a kampányokba,



tására már egy Matrox G400-zal felszerelt Pentium III 500-on is csak erősen szaggatva fut 800x600-ban. Kipróbáltuk egy Riva TNT-s gépen is (PIII 600), az eredmény még siralmasabb volt. Ha hardveresen gyorsított módban indítottuk el, 640x480-nál nagyobb felbontásra a világ minden kincséért sem volt hajlandó, ráadásul minden egyes objektum, ami poligonokból épült fel, vagyis a 3D-kártya azok megjelenítését gyorsította, villogott. Nézetetlen és röhejes. Szoftveres módban pedig maradt a jó öreg szaggatás, de legalább játszható volt 800x600-ban. Sovány vigasz.

vagy gyors küldetésekből szemezgethetünk, ahol bármelyik pályát tetszés szerint kipróbálhatjuk.

A fegyverek és a felszerelések is bővültek. Megtalálhatjuk a jó öreg M4 CARBINE gránátvetővel, valamint ugyanez egy Shotgunnal felszerelve, aminek a belső terek (szobák) megtisztításánál lehet jó hasznát venni (bár szerintem itt is egyszerűbb behajítani egy gránátot). Az örök mesterlövészpuskák, hangtompítós HK MP5 SD3 géppisztoly sem maradt ki, viszont ami újítás, az a víz alatt használható roham puska és pisztoly, ugyanis itt már némely küldetés során víz alatt is bókászhatunk. Továbbá igényt tarthatunk a jól bevált M249 SAW „pusztító” géppuskára. A felszerelések között találunk kevlár mellényt, ami a robbanások repeszeitől véd meg minket, álcázott ruhába is bújhatunk, amivel csökkenthetjük lebukásunk esélyeit. Magunk-



hoz vehetünk még aknát (soha az életemben nem használtam), kamerát, (egyes megfigyelő küldetésekhez), távirányítású robbanószert, LAW rakétakilövőt különböző járművek likvidálására, valamint búvárruhát is, olyan esetekre, ahol csak a vízben keresztül juthatunk el célpontunkhoz. Néha vihetünk magunkkal a lézermegjelölőt is, amivel a távolról indított rakétákat irányíthatjuk célra.

Ami a mesterséges intelligenciát illeti, szerintem hozzá se nyúltak a kódjához a fiúk az évek során. Az ellenfeleink csak a céltáblát felejtették el kiakasztani magukra. Ha a toronyban mászunk fel melléjük, ők továbbra is meredten figyelnek kifelé, ha esetleg észrevesznek, komoly bajba kerülnek, mert nem tudják, mitévők legyenek. Ennek az a következménye másodpercekig bambulnak ránk, majd – ha még ezek után is csak farkasszemet nézünk velük – elkezdnek lövöldözni fe-
lénk, de úgy, hogy még csak véletlenül se essék bajunk. Ha csoportosan járőröznek, és ha abból kilőjük az egyiket, akkor a többiek elkezdnek ordibálni, majd leguggolnak, és nem mozdulnak. Egyesek már megpróbálnak ésszerűen viselkedni (mondjuk fedezékbe vonulni), ami körülbelül annyit tesz, hogy odébb szaladnak tíz métert, és ott gubbasztanak. A leg-szerencsésebb esetben folyamatosan cikk-cakkban futkározik úgy, mint egy felhúzható játék ba-

gamestar@idg.hu

ba, aki akkor áll le, ha agyonlövöd. Ha akadnak túsok, akkor számíthatunk arra, hogy képesek pánikszerűen belerohanni egy tűzharc kellős közepébe, és onnantól nyugodtan lemondhatunk róluk.

Esetleg egy járművet sikerül kilőnünk, annak a robbanása legalább elfogadható, de nem viszik túlzásba. Ráadásul valamilyen hihetetlenül gyorsan égő járműveket használnak az ellenfe-

leink. Néhány másodperccel

a robbanás után már csak a kiégett roncs bámul ránk vissza, és rövid idő múlva már füstölni is elfelejt.

Egy dologban azért pozitív irányba változott a játék. A küldetések hangulata lényegesen jobb lett. Rögtön két különböző kampányt is indíthatunk. Az egyik a Déli-sarkon kezdődik, ami „bemelegítő” küldetésnek is kezelhető, míg Afrikában bedobnak a mélyvíz kellős közepére. Változatosak a feladatok, az éjszakai megbízatásoknál végre normálisan kijavították az éjellátó készüléket. Érkezhetünk ejtőernyővel, ami landolás után látványosan beleolvad a talajba, eltűnik, mintha nem is lett volna ott (szuper álcázás). Szállhatunk hajóra, ami magától elindul (vezető nélkül persze). Elejtőzhetünk teherautók platóján, ilyenkor nem vesz észre az ellen. Ilyen apróságok sokkal hangulatossabbá és változatosabbá tették a feladatokat.



Szerencsére nem kell egyedül végrehajtunk a küldetéseket. Sokszor jön velünk még egy-két Delta Force-os csapat, akik ALPHA, CHARLIE hívójelre hallgatnak. Különösebben most sem használhatók sokkal többre, mint az első részben: golyófogónak tökéletesek. Itt említenék meg ismét egy újdonságot, előkerült egy taktikai monitor, aminek segítségével újra tervezhetjük a küldetésünk útvonalait, és a partnerként velünk jövő társainknak is adhatunk különböző parancsokat, igaz meglehetősen korlátozott és bonyolult módon. A követendő útvonalainkhoz hozzáadhatunk, illetve elvehetünk belőlük pontokat, parancsba adhatjuk nekik, hogy fedezzenek minket, tisztítsák meg az utat előttünk, hol mérjenek támadó csapat stb. A gép minden egyes pályához ad egy ilyen tervet, amik általában annyit jelentenek, hogy fedezzék menekülési lehetőségünket, valamint irtsanak ki minden arra lézengő ellenséges katonát.

Habár a játék messze van a tökéletességtől, szerencsére még mindig maradt valami az első rész hangulatából. Az olyan fanatikusok, mint én, akik az ilyenfajta játékokat szeretik, meg fognak békélni vele. Játshatunk Rambo-stílusban, hogy fogjuk az M249 SAW-ot, másik legjobb barátunkkal a LAW-val és berontunk az ellenfél bázis közepére, most mindenkit felaprítok kiáltással. De vihetjük a távcsöves puskánkat álcaruhával, végig osonhatjuk az egész pályát, majd megbújva egy domboldalon, és szépen egytől-egyig leszedhetjük az ellent. Vagy akik a szeretik a taktikai képességüket kamatoztatni, azok megtervezhetik csapataik útvonalát, mikor mit csináljanak, és úgy csap le rájuk. Szerintem megéri a kínlódást és a pixelvadászatot, de könyörgöm: a Delta Force 3 már ne Voxel-Space engine-t használjon!

Malachit

Delta Force 2	
NovaLogic kommandós akció	
Minimum	Optimum
Celeron 400 MHz, 64 MB RAM, 330 MB HD	Pentium III 600 MHz 256 MB RAM, 3D-gyorsító
Szeret – nem szeret	Van másik
<ul style="list-style-type: none"> ✓ változatos küldetések ✓ jó ötletek ✗ borzalmas grafika ✗ idióta ellenfelek 	Delta Force Spec Ops
Kivitelezés: 	Közepes
Hangulat: 	Jó
Összetettség: 	Jó



Abomination: The Nemesis Project

A függetlenség napja

Tetszett az Ufo? Szereted a stratégiát? Ha igen és még egy kis vérengzésre is kedved támadt, itt az ideje megismerkedned az Abomination-nel.

Hatalmas járvány tombol a földön. Halál és pusztulás kísért, amerre csak elér bolygónk eddigi legártalmasabb vírusa. Vér és szenvedés mindenütt. Senki sem képes megállítani a kórt, milliók halnak meg gyötrelmesen. Amerikán eluralkodik a csend... A maroknyi túlélő rettegésben éli hátralévő napjait.

A reménytelen helyzetben egy vallási kultusz is kibontakozik. A szekta Faithful-nak nevezi magát, tagjaira nem hat a vírus, és

jelszavuk: „Fogadd el az igazi hitet, vagy szenvedd el a károkozatot”



– a káosz közepén is csak a túlélőket képesek pusztítani.

Eközben New England-ben, egy szupertitkos kutató laboratóriumban, már megkezdődött a tökéletes felmentősereg előkészítése. A terv neve: Nemesis.

Az itteni harcosok immunisak a betegségre, ők az utolsó reményei a Földnek. Persze a csapatnak a játékos lesz a kapitánya. Egyetlen célunk, megelőzni, hogy a járvány más földrészre is áttérjedjen. A küldetésekben előre haladva, folyamatosan adatokat kell gyűjtenünk a járvánnyal kapcsolatban, megismerkedünk a Faithful-lal is. Meg kell találnunk a gyenge pontjaikat, hogy si-

kerrel vehessük fel velük a harcot. Mint kiderül, nem csak emberekkel van dolgunk, hanem a legkülönbözőbb mutánsokkal is, melyek közül számos fajtával fogunk találkozni feladataink során.

Az Abominationban fel lehet fedezni néhány, mára már klaszszikusnak számító játék fontosabb jegyeit, úgymint Crusader, Ufo, és Syndicate. A program érdekes ötvözése

a real-time, és körökre osztott stratégiáknak. Sokszor megesik, hogy embereinkre kicsit többen támadnak, mint kéne. Ilyenkor a Space billentyű lenyomása után leáll a csata, embereinknek különböző utasításokat adhatunk, kicserélhetjük a fegyvereiket a hátizsákban lévőkkel stb., majd a gomb ismételt lenyomásával folytatódhat a küzdelem. A csapatunkba toborozhatunk új tagokat, az utcán járkáló túlélők közül, mivel a rendelkezésünkre álló nyolc ember rövid időn belül kevésnek bizonyulhat. A küldetések elvégzése után kapunk bizonyos mennyiségű fejlesztési pontot, ami-

vel a résztvevő katonáink különböző tulajdonságait növelhetjük. Ez utóbbiak között olyanokat találunk, mint a reagálás sebessége, az elviselt sebesülések mértéke, találati pontosság, lopakodás. A legutolsó tulajdonság, ami



fejleszthetünk, mindenkinél más. Kezdő csapatunk nyolc embernél ez emberfeletti képességeket jelent.

A program saját küldetésgenerátorral működik, így két játék

soha nem lesz egyforma. Két misszió között egy térképen figyelhetjük meg a várost, és innen választhatjuk ki, hogy melyik küldetésbe vágunk bele. Általában 4-5 megoldásra váró eset is akad.

Háromféle nehézségi fokozatban (kezdő, haladó, profi) kezddhetünk játszani,

és a végkimenetel hosszúsága is állítható (rövid, közepes, hosszú). Lehetőségünk van



gyakorolni, melynek segítségével megtanulhatjuk használni a fegyvereket, különböző taktikákkal ismerkedhetünk meg, embereink életének kockáztatása nélkül. Itt az ellenfelek szinte semmit sem csinálnak, de persze be lehet állítani az ő tudásukat is.

A multiplayer rész eléggé összetett. Hat féle játékmód közül lehet választani, melyekben nyolcan mérhetik össze tudásukat. Az elsőnél (talán elég egyértelmű), végigjátszhatjuk az összes hadjáratot. A következő a first person shooter játékokból már jól ismert Capture the Flag. Itt annyi a dolgunk, hogy megtaláljuk a pályán elhelyezett zászlókat, majd elvigyük a kijelölt helyre. És persze meg kell védenünk magunkat a többi játékostól. Hasonlóan az Arena, vagy más néven deathmatch mód is megtalálható. Az nyer, aki a legtöbb ellenfelet tudja elpusztítani. A Hold Position módban az első csapat, aki megtalálja a célobjektumot, meg kell védenie azt a többiektől. Ez lehet egy bizonyos rögzített helyen, vagy néha el is mozdulhat. Ilyenkor újra meg kell találni, és minden kezdődhet előlről. A soron következő a Survive mód. Be lehet állítani, hogy a pályán milyen fegyverek jelenjenek meg, s az embereink üres kézzel kerülnek a terepre. Mindenkinek be kell gyűjtenie a használni kívánt eszközöket, majd azzal támadhatja az ellent. Az utolsó játékos, aki életben marad, az nyer. A Lone Runner az utolsó multiplayer játékfajta, melyben a Lone csapat tagjainak túl kell élni az ellenfelek (Runner) támadását, akiknek jobb a fegyvereik, viszont nem csapatosan vannak, hanem teljesen egyedül. Mindenképpen dicséretes a sokféle lehetőség

A sokféle hálózati csatlakozási módon kívül van még egy igencsak érdekes játékmód, az

E-Mail-es játék. Ha ezzel játszunk, akkor a program automatikusan elmenti a küldetésünket egy fájlban, amit elküldhetünk később egy ismerősnek. Ő megnézheti azt, tanulhat a taktikánkból, de akár bármelyik ponton beállíthat az elmentésbe, és kijavíthatja a mi hibáinkat, ezzel is javítva a statisztikai eredményeket. Az elmentett fájlnak meglepően alacsony a mérete, figyelembevéve, hogy egy Tiberian Sun-ban egyetlen elmentés, akár egy megabájtot is elérhet, itt azonban maximum ennek a negyedét foglalja. Elég hamar el lehet küldeni bárkinek, még lassú internet hozzáférés esetén is.

A mesterséges intelligencia egészen jónak mondható, de korántsem tökéletes. Meglehetősen sok intelligens cselekedetet láttunk az élőlényektől. Kevés más programról mondható el, hogy a szereplők ennyire okosan reagáltak volna a környezetükben és saját kondícióikban beálló változásokra. Ha valakinek kevés ereje van, megpróbál elrejtőzni a sikátorban, esetleg segítséget hívni. Az ellenfelek néha szétválnak, különböző módon bekerítenek minket, és több oldalról egyszerre támadnak.

A játékban a már sokak által temetett, de mindig új életre kapó izometrikus nézetettel találkozunk. A mai 3D-s csodákhoz képest a grafika ugyan nem túl előkelő, mégis nagyon sok más programéval vetekszik. Leginkább a kidolgozása tűnik fel. A pályákon a mozgó elemek közel 25000 fázisból vannak felépítve, 25 féle tereptípus, rengeteg fényforrás, valamint 3D-s modellek teszik egyre érdekesebbé, a kicsit idejétmúlt grafikát. Viszont az átvezető animációk a megszokottnál sokkal rosszabbak. Nemcsak minőségileg, de

tartalmilag is. Az intróban, és a fináléban, szinte semmit sem lehet érteni. Ráadásul a zene is hasonlóan kevés örömmel kecsegtet. Ha már ennyit dolgoztak egy ilyen programmal, igazán kár, hogy erre az igazán lényeges részre nem szántak elég időt.

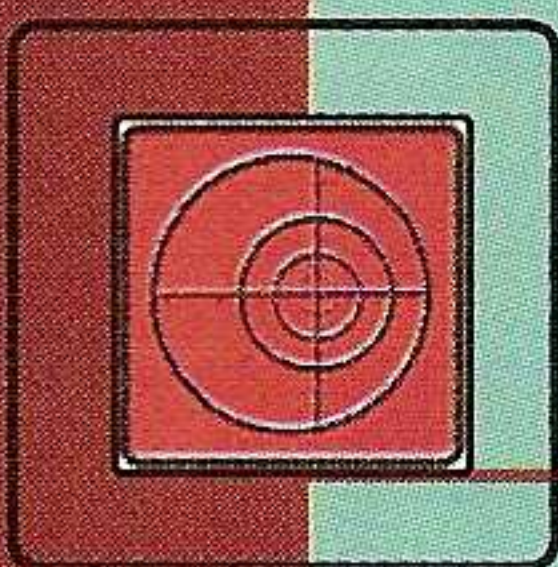
Megmondom őszintén kicsit többet vártam a programtól, messze nem nyújt annyi érdekességet, amennyit manapság kíván az ember. A grafika szép színes, de mindenképpen elavult, és maga a játék sem annyira magával ragadó, hogy nagyobb rajongótábort szerezzen magának.

ZeroCool



Abomination: The Nemesis Project	
Eidos	stratégia
Automex (Tel.: 461-5700)	
Minimum	Optimum
Pentium 166 MHz, 32 MB RAM 4x CD-ROM	Pentium II 266 MHz 64 MB RAM, 8x CD-ROM
Szeret - nem szeret	Van másik
<input checked="" type="checkbox"/> Részletesség <input checked="" type="checkbox"/> Unalmas zene <input checked="" type="checkbox"/> Gyenge animációk	X-COM / UFO sorozat Crusader
Kivitelezés: [] [] [] []	közepes
Hangulat: [] [] [] []	közepes
Összettség: [] [] [] []	jó

6



Akció

Játékbemutató

Phoenix

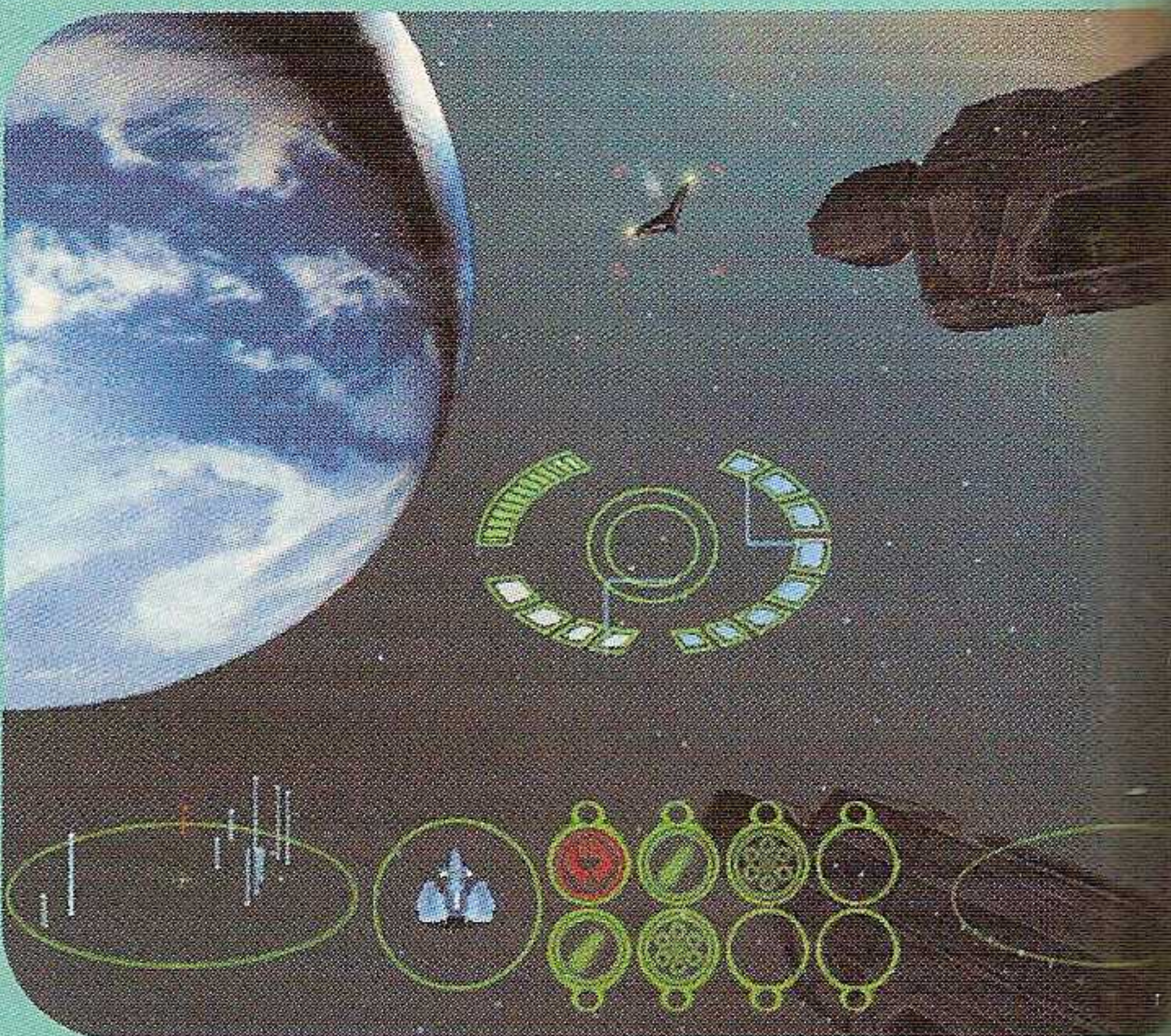
űrharc űrharc

Ugyanolyan eseménytelen napnak indult ez is, mint a többi. Bár nálunk, járőröknél a veszély a foglalkozás része, mégis hozzászoktunk már a nyugalomhoz. Könnyű úrsiklónkon éppen járőrözni indultunk társammal a közeli 7-es szektorba és semmilyen intő jel nem utalt arra, hogy egy hosszas és veszélyes kaland veszi kezdetét...

Beck képzett, sokat látott, bátor és fegyelmezett pilóta, kinek feladata megszokott rutinmozdulatokból áll. Ám egy napon érdekesen alakulnak a dolgok: kiújulnak a harcok az űrben, és természetesen ebből mi sem maradhatunk ki. A Phoenix-ben Beck szerepét kapjuk, azaz pilótaként teljesítünk szolgálatot, és alighogy kiismerjük hajónkat, máris egy konfliktushelyzetben találjuk magunkat. Alapvetően hatalmas űrharokban kell részt vennünk, amelyek természetesen egyre erősebbek lesznek. Ám az újabb harcok közötti átvezető animációkból szép lassan kirajzolódik a történet is, amelynek során egy összesküvés szálait is felgöngyölíthetjük. A főmenüben eldönthetjük, hogy elkezdjük-e egyből a Phoenix-történetet játszani, avagy gyakorlással próbáljuk reflexeinket még tökélete-

folyamatos támadások érnek bennünket. Kelő gyakorlás után könnyűnek fognak tűnni a küldetés első állomásai, de senki ne bízsa el magát. A játék grafikája egyszerűen csodálatos, nagyon szépek a lövések, a robbanások effektjei, csapattársaink és ellenfeleink űrjárművei, a különböző szállítóhajók nagyfelbontású poligonokból állnak, amelyek közelről is csodálatos látványt nyújtanak. Az űrjárművek kezelése egyszerű, a HUD világítása állítható, csakúgy, mint a rajta megjelenő információk alakzata, ebben kísértetiesen hasonlít a nagyszerű Conflict Freespace-re. A rádiózás hangjai tökéletesek, társaink folyamatosan tájékoztatnak bennünket, ha találatot kaptak, ha fedezni kell őket, vagy ha erősítésre szorulnak. De nemcsak szóban, hanem tettekben is intelligens társakat kapunk: segítenek, ha többen támadnak ránk, megpróbálnak az ellenfelek mögé kerülni és elkergetni őket. Ha többen vannak, akkor üldözőik előtt elválnak több irányba, nagyobb tárgyakat pedig csapatostul támadnak. A gépi ellenfelek pedig számunkra okoznak nehézséget: megpróbálnak egyenként elcsalogatni bennünket a védett járműtől, területtől, és egy adott helyen létszámförlényt teremteni. Ehhez járul az is, hogy a harcoló űrhajók regenerálódó páncélzattal rendelkeznek, amelyek egy idő után visszatöltődnek 100 százalékra. Ezért egy-egy gép kilövése akár percekbe is telhet, folyamatosan tűz alatt kell tartani kiszemelt ellenfelünket, amely viszont magában hordozza az elcsalogatás lehetőségét. Ez szerencsére ránk nézve is igaz, így szorult helyzetben tanácsos bekapcsolni a turbómeghajtást, és kicsit eltávolodni a harcoktól. Pár perc után teljes energiapajzsral térhetünk vissza az ütközetbe. A lövedékek és a turbófeltöltés hasonló elven működnek, elviekben korlátlanul a rendelkezésünk-

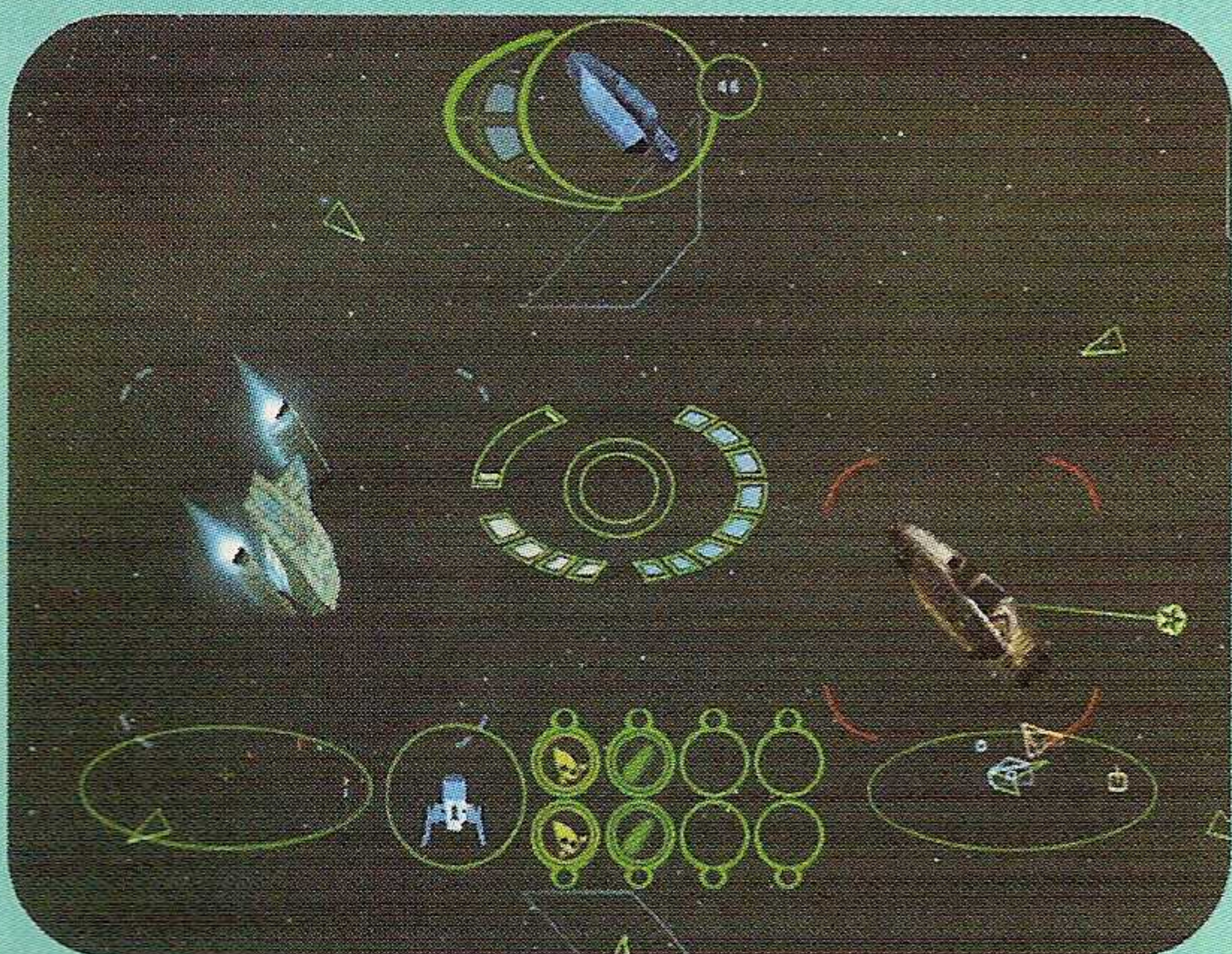
re áll, de ha lemerül, akkor egy kis idő szükséges az újratöltődéshez. A HUD-on ezek az információk nagyon jól vannak elhelyezve, minden fontos adat első ránézésre leolvasható. Ha a célkeresést bekapcsoljuk, akkor megjelenik fent az aktuális cél piktogramos képe, középen a célkereszt és az aktuális tá-



volság. Pár gép után már tudni fogjuk, hogy milyen távolságból érdemes tüzelnünk, illetve felmérhetjük azt is, hogy mennyi idő múlva érünk oda egy távolabbi harchoz.

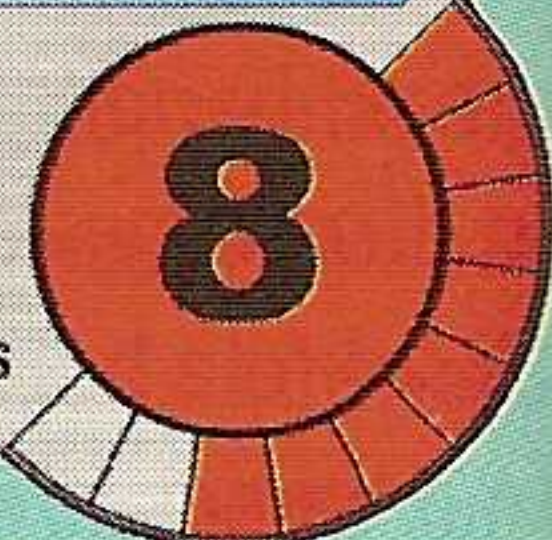
A Phoenix egy rendkívül hangulatos, nagyon szépen kivitelezett program, amely kategóriája élmezőnyébe tartozik. Egy kis űrharc már elegendő ahhoz, hogy mindenkit a monitorok elé szögezzon, nem beszélve a játék történetéről, amely hosszas lövöldözést és szép animációkat kínál.

Doki



sebbre csiszolni. Nem árt ez utóbbi opciót felkeresni, hiszen nemcsak különböző űrhajókat, de fegyvereket is választhatunk az adott feladatokhoz, és ez igen hasznos segítséget nyújt a későbbi éles harcokhoz. A gyakorlásban kísérő, fedező akció is helyet kapott, amikor egy teherhajó, illetve egy flotta megérkezését kell biztosítanunk, miközben

Phoenix	
Hasbro Interactive / MicroProse	szimulátor
Minimum	Optimum
Pentium 266 MHz	Pentium II 350 MHz
32 MB RAM, 200 MB HD	64 MB RAM, 300 MB HD
3D-gyorsító	3D-gyorsító
Szeret – nem szeret	Van másik
✓ szép grafika	FreeSpace
✓ remek hangulat	
✗ gyenge lövedékek	
Kivitelezés: [Progress bar]	kiváló
Hangulat: [Progress bar]	kiváló
Összetettség: [Progress bar]	közepes





Guess Who?

Vajon ki volt az?

Szeretsz nyomozni? Mit szólnál egy elveszett baseball-labda felkutatásához? Vagy inkább egy számítógép kalózt lepleznél le? Esetleg segítenél a helyi autószerelő srácnak megtalálni az ellopott CD-jét? Semmi gáz, csak angolul kell tudnod!

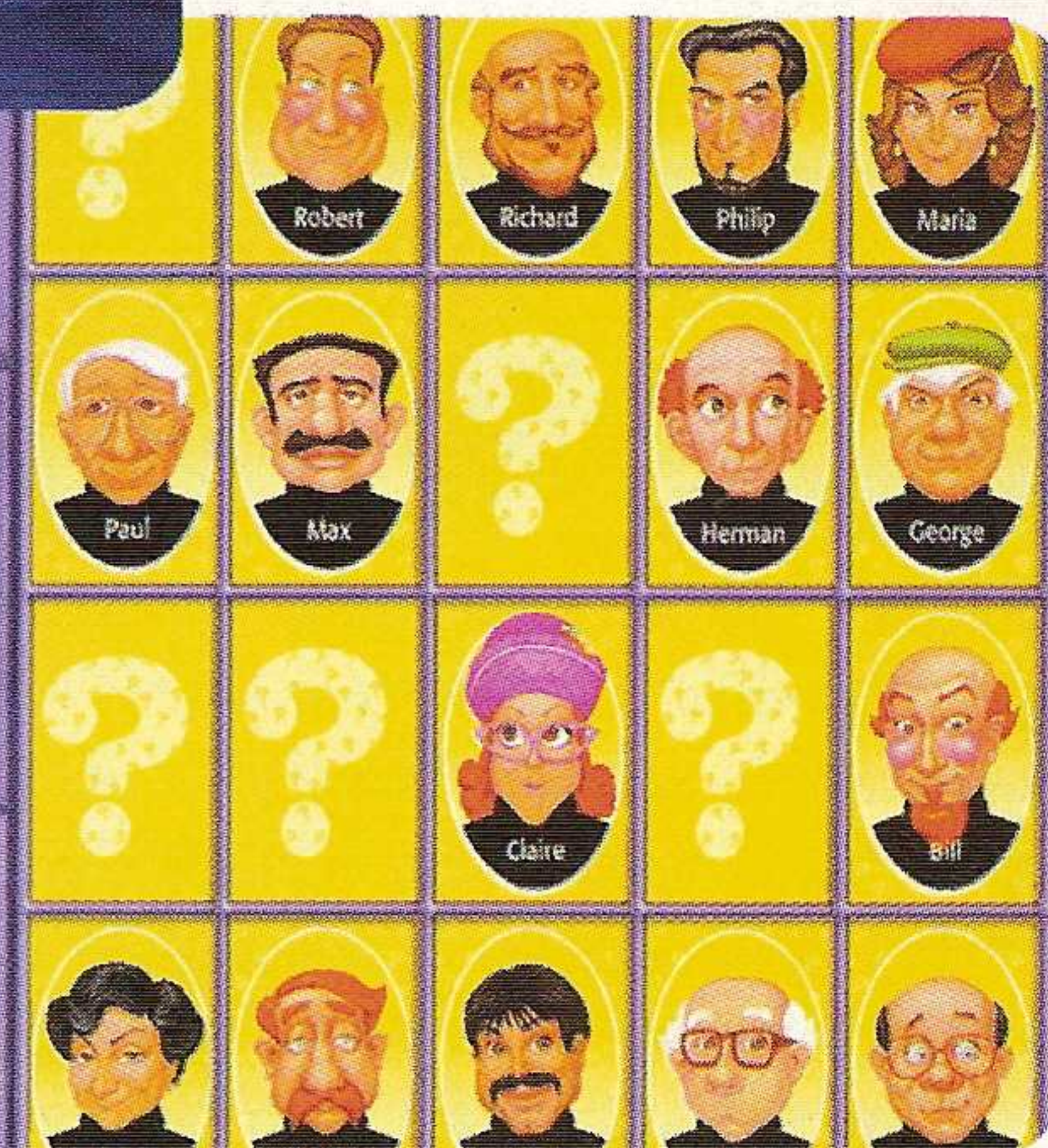
Szerintem a Hasbro Guess Who? játéka nem ismeretlen idehaza, én már láttam a játékboltokban, de most meg nem tudnám mondani, mi a magyar címe. Ez egy egyszerű, kétszemélyes játék, amelyben mindkét játékosnál egy le, illetve felhajtható tábláskákat tartalmazó keret van, a tábláskákon pedig rajzolt arcok. Mindketten kineveznek egy-egy ún. titokzatos személyt, majd a különböző tulajdonságokra felváltva kérdezve megpróbálják hamarabb kitalálni a másikat. Ilyen kérdéseket lehet feltenni, például, hogy „A keresett személy szőke?”. Ha a válasz erre az, hogy nem, akkor az ifjú nyomozó lehajtogatja az összes szőke fejet ábrázoló táblát; ezek a gyanúsítottak kiestek. Végül egyszer lehet rákérdezni. Nem vitás, kisgyerekeknek való játékról van szó, 6 éves kortól javasolják a megvásárlását.

A számítógépes változatba ezt viszonylag egyszerűen és szépen ültették át. A grafika mindenhol önmagáért beszél, és a kezelés is teljesen egyszerű. Lehet játszani háromféle nehézségi fokozatban, egy vagy két titokzatos emberrel (utób-

bi már is nem olyan egyszerű) egy-egy meccset vagy akár egy bajnokságot is. Ezt egészítették ki egy nyomozós játékkal, ahol rajz-

filmhőseink kis sráccok, akik a helyi kisváros ügyes-bajos dolgait oldják meg. A helyszíneket bejárva rövid dialógusok zajlanak, majd általában találunk valamilyen nyomot vagy

hasznos tárgyat, amit később felhasználhatunk. Sokszor segíteni kell a városlakókon, és cserébe kérdezhetünk tőlük a titokzatos személyről. Maga a segítség is nagyon érdekes, ugyanis kilenc ún. mini-játékot építettek be (pl.: színkitalálós, céllövölde, nyuszi Pac-Man, falbontó tenisz, képösszerakós stb.), ezekben kell helyt állni a probléma megoldásához. Három különböző „eset” van, amiben nyomozni le-



het, a bevezetőben leírt sorrendben egyre nehezebbek, de sajnos statikusak, azaz, ha egyszer végimentünk rajtuk másodjára ugyanaz és ugyanott történik.

Szomorú, de azt kell, mondjam, ez a játék ebben a formájában eladhatatlan idehaza. Egyetlen helyen tudnám elképzelni, alternatív sulikban, ahol kisgyerekeknek tanítanak angolt. Viszont magyarítva, ami nem is lenne olyan túl nagy munka, majd viszonylag olcsó áron a játékboltokban árulva, érdemes volna próbálkozni vele.



Tomb Raider The Last Revelation

Végzetes leleplezés

„És felszólalá urunk az olajfák hegyén, legyen karácsony, s midőn eljő az este, meglephessük szeretteinket a legújabb epizóddal...”



Most, hogy a végleges verzió a kezeink közé került, egy pár dolgot más szemmel látunk, mint két hónappal ezelőtt. Hiszen az akkori GameStarban már írtunk a Last Revelationról, de az mindössze előzetes volt. Az első dolog, amiben nem hiszek, hogy a Tomb Raider-nek ez lesz az utolsó része, amit az Eidos/Core Design páros a piacra dob.

Szerintem legközelebb a Tomb Raider Millennium, vagy a Tomb Raider 2000-ben láthatjuk újra a bájos kalandort. Ugyan mostanra már mindenki kissé meguntta Lara baba kalandjait, hiszen, mint ahogy azt mindenhol lehet hallani: „a program az első rész óta nem hozott semmilyen változást”. És ez sajnos így is van. Ellenben ez a rész kicsit megpróbál elszakadni a Tomb Raider-trilógia tradícióitól, és egy teljesen újszerű kalandjátékot adni a rajongóknak. Ez részben sikerült a készítőknél, másrészt viszont nem. Miközben játszunk, az első dolog, amin elkezdünk gondolkodni, hogy miért is sikerül ez ilyen könnyedén. Csupán néha akadnak fejtörők, de

kissé nehezebbek a kelleténél. Aki az első, és a második rész után elkezdte a harmadikat, biztos lehetett benne, hogy pár hétig nem fogja tudni megcsinálni a játékot, függetlenül attól, hogy nem igazán voltak elgondolkodtató részek. Leginkább egy memóriajátékhoz hasonlított a program: „vajon hol is van az ajtó, amit a huszadik

gomb nyitott ki?”. Ez a rész azonban nem a hatalmas helyszínekkel kápráztat, hanem, hogy egy apró szobában, akár órákat is gondolkodni kell, nem kis logikát kívánva! A fejtörőket, és azt, hogy a pályák ne legyenek gigantikusak, jó ötletnek tartottam, de nem kellett volna ennyire lerövidíteni a játékot. Aki végigjátszotta az eddigi epizódokat, van rutinja, és szereti is a játékot, az egy, maximum két hét alatt át tudja verekedni magát Lara „utolsó” kalandjain. Aki viszont most játszik először, annak 4-5 napig tart megszokni az irányítást, és ugyanúgy egy-két hét alatt végigviszi a programot. Ez hatalmas csalódás volt, reméltem, hogy a kis pályák, nem mennek a mennyiség rovására! Az ellenfelek intelligenciája valamennyit javult, de távolról sem

mondható tökéletesnek. A helyszínek leginkább ebben a részben kapcsolódnak egymáshoz, de nem annyira változatosak, mint eddig. Néha vissza kell menni három, négy pályát, hogy az imént megszerzett eszközöket alkalmazni tudjuk. Aki játszott a nemrégiben megjelent ShadowMan-el, az tudja, hogy ez sem igazán forradalmi újítás. Egyfajta nehézségi fokozat is megjelent a játékban, ezt menet közben lehet aktiválni. Tulajdonképpen csak annyi, hogy az ellenfelekre automatikusan célozzon Lara, mint eddig is tette, vagy saját ügyességünkre bízva, hogy hányadikra sikerül eltalálni őket. Szerintem nem érdemes kísérletezni, annyira sok tölteny azért nem lehet találni a pályákon. A mindenki által ismert hibák megmaradtak. Lara testének egy része még mindig elmerül a poligonokban, ha túl közel áll a falhoz, a textúrák változatlanul nem nagyon akarnak illeszkedni egymáshoz. A grafika sem ment át gyökeres változásokon, ám van egy-két effekt, ami új. Lara ruhájáról leperegnek a cseppek, miután kikászálódott a vízből, párszor megjelenik a sokak által kedvelt lens flare, bár néha nem tudom megállapítani, hogy egy szikla miért világít? Csupán egyetlen igazán fontos újítás van a grafikán, mégpedig a bump mapping.

Sikerült a készítőknél egyfajta térhatást vinni az eddig teljesen lapnak látszó felületekre. Nem lett teljesen tökéletes, de kezdetnek nem rossz.

Az átvezető animációkkal szemlételem többet foglalkoztak, mint eddig. A képminőség sokat javult, és végre nem interlaced animációk boldogítják a „fáradt kalandorokat”. A játék saját engine-jével is vannak természetesen animációk, ezek is jól ki kidolgozottak.

A kameramozgás viszont nem javult, néha még most is nagyon ugrál a kép. Viszont nagy pozitívum, hogy ha a kamera takarásba kerül, Lara áttetszővé válik, ezzel segítve a tisztánlátást. Ennek már itt volt az ideje, csak már a második résznek is tudnia kellett volna. A játék közben, az izgalom fokozására a megszo-





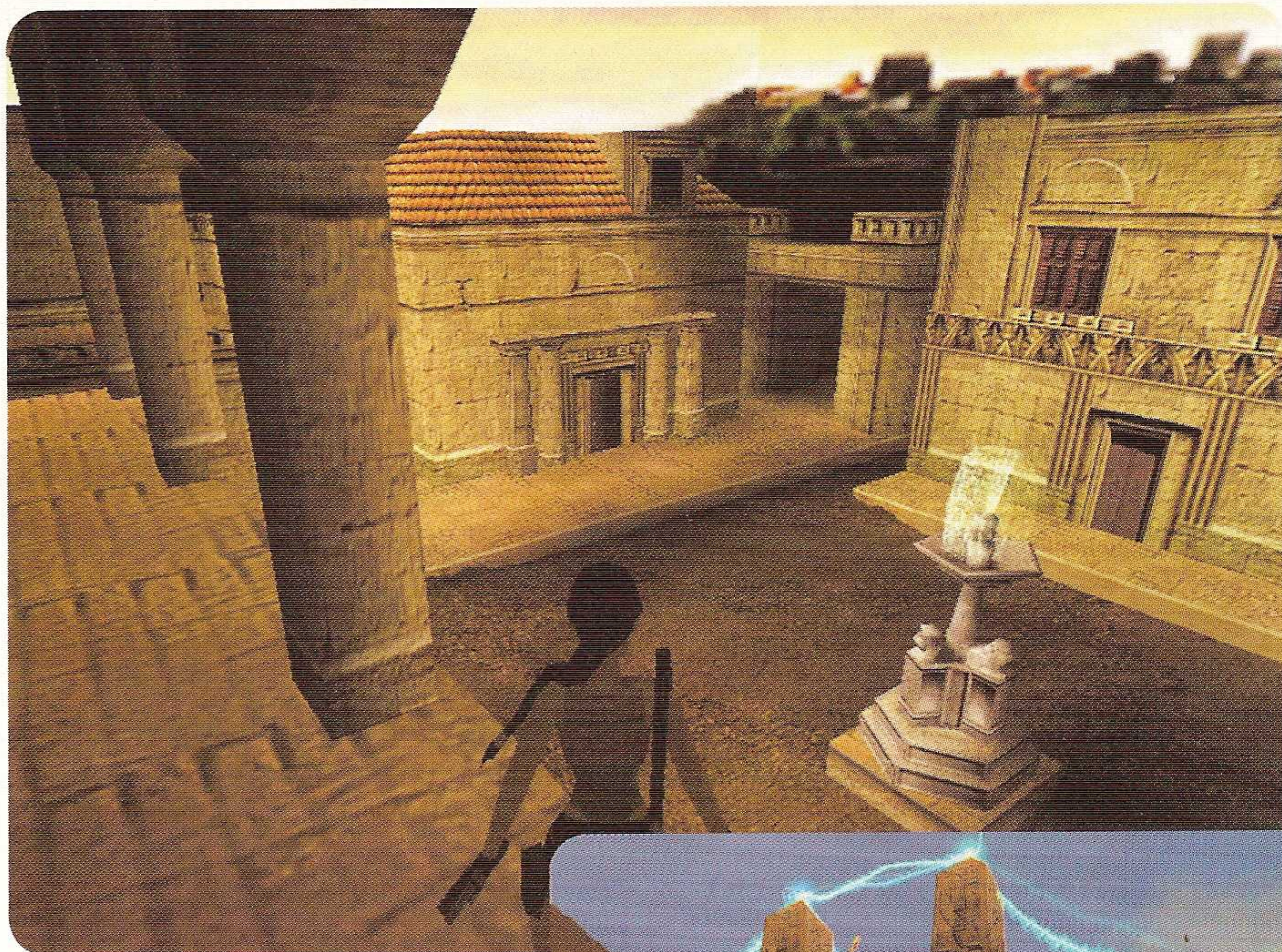
kott pörgő zenei bejátszások hozzák a szív-
bajt a játékosra (kicsit jobban sikerült, mint
eddig). Az egyik legjobb effekt egy folyama-
tosan dobogó szív hangja, ami akkor szokott
beindulni, amikor már kb. egy jó fél órája
semmi mást nem lehetett hallani, mint Lara
ugrásait.

A megváltozott menürendszer hasonlóan
jól kezelhető, mint azt már megszokhattuk. A
kellékeket nemcsak használni, hanem kombi-
nálni is lehet. Sokszor hasznos, többek kö-
zött ha egy apró lézeres irányzékot illesztünk
rá a nyílpuskákra, hiszen így sokkal egysze-
rűbb a távoli ellenfelek eliminálása (persze a
logikai feladatok megoldásában is nagy sze-
repet játszik az egyes félbetört kődarabok
összeillesztése!). Az is lényeges, hogy az
egyes fegyverekhez több tölténytípus is tar-
tozik. A nyílpuskához van normál, mérgező,
és robbanó nyíl, a gránátvetőhöz normál,
extra, és vakító töltény, és így tovább.

Rendelkezésünkre áll egy iránytű is. Állító-
lag nagyon megkönnyíti a tájékozódást,
azonban szerintem semmi értelme nincs. De
hát miért pont most kéne, hiszen a pályák
sokkal kisebbek lettek. E nélkül is tökélete-
sen el lehet találni egyik pontról a másikra. A
játékállások mentése ismét a jó öreg „minden
milliméternél lehet menteni” stílushoz tért
vissza. Persze az igazán profik nem fogják a
drága idejüket mentégetéssel elpaza-
rolni!?

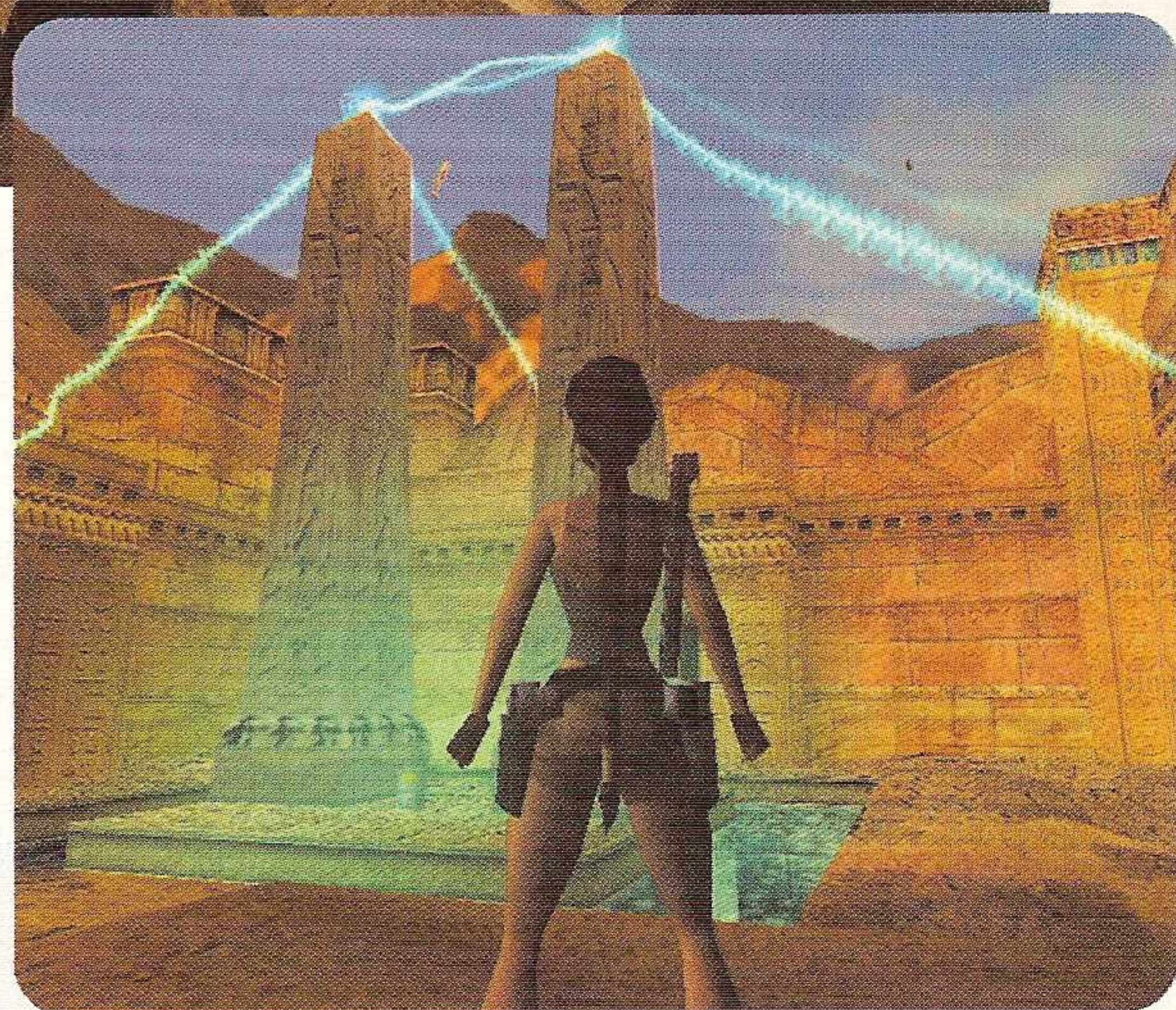
Ebben a részben már nem-
csak Lara-nál háromszor na-
gyobb tárgyakat tudunk moz-
gatni, hanem a nála sokkal
kisebbségeket is. Szerencsére
ezek a tárgyak nem is
mind kocka alakúak, ha-
nem különféle vázák,
edények, kisebb szob-
rok is szerepelnek kö-
zöttük.

Az első pálya is némi
újítást jelent. Talán úgy
lehetne felfogni, hogy az
eddig Lara's Home-ként is-
mert opciót – amiben ugye
gyakorolni lehetett a különféle
mozdulatokat – mindenképpen
meg kell csinálni, ha új játékot
kezdünk. Ez részben hasznos,
legalábbis azoknak, akik
most játszanak elő-



ször ilyen stílusú játékkal, sokaknak
azonban inkább kellemetlen, főleg
hogy a Tomb Raider 4 játékosainak
nagy részét valószínűleg Lara-vet-
eránok teszik majd ki. Ők pedig való-
színűleg nem különösebben kíváncsi-
ak arra, hogy a 16 éves kishölgy mi-
ként tanul meg futni...

Azoknak érdemes kipróbálni a Last
Revelation-t, akik ráun-

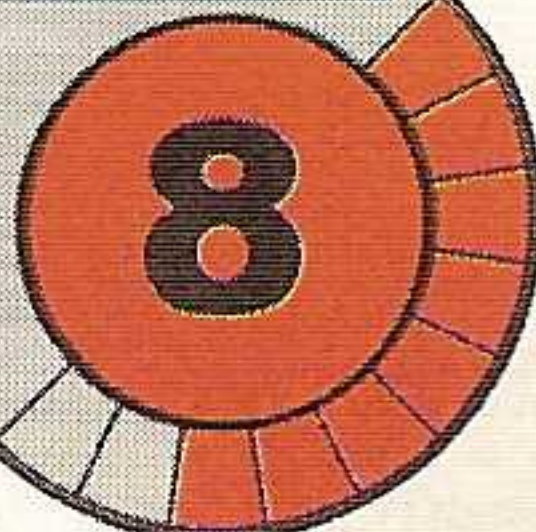


tak az első három epizódra, hiszen nekik fog
örömet okozni a legújabb kaland. Az Eidos
idén karácsonykor is be fogja zsebelni a
programért járó „méltó” jutalmát, de arra
sajnos nem számíthat, hogy a hónap játéka
nevet elnyerjék e különleges alkotásukkal...

ZeroCool



Tomb Raider: The Last Revelation	
Eidos	akció-kaland
Automex (Tel.: 461-5700)	
Minimum	Optimum
Pentium 200 MHz 32 MB RAM	Pentium II 300 MHz 64 MB RAM 2. gen. 3D-gyorsító
Szeret - nem szeret	Van másik
<ul style="list-style-type: none"> ✓ új ötletek ✓ összetettség ✗ megmaradtak a régi hibák 	Tomb Raider trilógia Shadowman
Kivitelezés:	■■■■■■■■■■ jó
Hangulat:	■■■■■■■■■■ jó
Összetettség:	■■■■■■■■■■ jó





Tomb Raider 4 végigjátszás

A Tomb Raider 4 - akárcsak elődei - jó néhány olyan pontot tartalmaz, ahol bizony könnyen elakad az emberfia. Ez a leírás elsősorban azoknak próbál segítséget nyújtani, akik reménytelenül megrekedtek a játékban. A titkos helyek ismeretét tehát nem fogom leírni (valami maradjon nektek is...), mint ahogy a teljesen egyértelmű dolgokat sem ismertetem (ellenfeleket lőjük le, ha valami tárgyat látunk, vegyük fel, vázákat lőjük szét, stb). Tekintve, hogy a negyedik rész méretben felülmúlja elődeit, a végigjátszás két részletben fog lemenni a Gamestar-ban.

Seth sírja (The Tomb of Seth)

Fuss, amíg egy nagy terembe nem érsz, ahol a falakon lyukak vannak. Az egyik lyukba belenyúlva ereszd meg a homokot, majd menj tovább a lefelé vezető folyosón, egyenesen a homokos terembe. Ott vedd fel az egyik kulcsdarabot, majd fent menj be a kinyíló ajtón, és a mögötte levő teremben haladj tovább lent a ködös folyosón. Újabb terembe érsz, itt cselezd ki a kardokat, és vedd fel a másik kulcsdarabot is. Rohanj vissza az előző szobába, ott illeszd össze a két darabot, majd a fali szimbólumnál nyisd meg a kulccsal a falat (érdemes előtte a liánról felvezető titkos járatból felvenni az Uzikat). Fuss tovább, majd a nagy teremből kövesd a társadat lefelé, amíg meg nem áll egy rácsnál. Ekkor menj vissza az előző elágazásig, ott be a terembe, és tovább a másik átjárón. Húzd meg az itt található láncot, majd megszakítás nélkül ugrálj végig szép sorban a világító padlóelemeken. Az ajtó kinyílik, így felveheted a homokórát és visszajuthatsz a nagyterembe. Keresd meg baloldalt a folyosót, és várd meg, amíg társad ajtót nyit. Ekkor menj be, add a szobor kezébe a homokórát, majd menj vissza a szfinxhez és mássz be a száján.

Temetkezési csarnokok (Burial Chambers)

Húzd meg a kart, menj be, vedd fel a csillagot, és gyorsan ugorj tovább, nehogy a karók felnyársaljanak. Ess le, használd a csillagot, majd ugrálj át a forgó pengék között, és a



túloldali felső járatban folytasd az utad. Bent vedd fel az ankh-jelet a szarkofágról, és indulj tovább a vér után. Egy újabb terembe érsz. Itt told a sakálszobrot a talajon látható kapcsolóra, kerülgesd ki a feléledő múmiákat, és rohanj tovább a megnyíló fali szarkofágon át. Egy nagy sziklabarlangba jutsz, ahol a körbevezető kőlépcső felé vedd utad. Hamarosan jobb kéz felől egy szentélyt veszel észre, menj oda, bent vedd fel a kígyójelet,

és a múmiák kicselezése után ugorj a fali átjáróba. Ess le, majd azonnal sprintelj a terem túlsó végébe. Juss vissza a barlangba, majd haladj tovább felfelé, át a függőhídon. Egy újabb szentélyhez érkezel, ahonnan egy nagy, henger alakú terembe juthatsz tovább. Ess le, ugrálj át a terem közepén található

kockákhoz, kapaszkodj fel a létrás kockán, húzd meg az ottani kart, majd menj be a lent kinyíló ajtón. Mássz fel a létrán, húzd meg az újabb kart (elfordul az egész előző terem), majd menj vissza a hengeres terembe. Mássz le a padlólyukon, vedd fel a csillagot, majd a hengeres teremben a fenti platformokon végigugrálva juss el a fali kijáratához. Bent húzd meg a láncot (a terem visszafordul), majd menj vissza, nyisd ki a csillagos ajtót, és a megjelenő kötéll segítségével lendülj tovább fel. Menj be, vedd fel a skarabeusz-talizmánt, majd fuss tovább az alagútban - a sziklabarlangba fogsz visszaérkezni. Itt szaladj le a földszintre, majd használd a lenti alagutat. Egy terembe jutsz, ahol a kígyó- és a skarabeusz-szimbólum falba helyezése után emelkedni kezd a homok. Kerülgesd a múmiát, amíg a homok fel nem ér, és fent hagyd el a pályát.

A királyok völgye (Valley of the Kings)

Lőj le mindenkit, aki az utadba áll, vedd fel a hullák után maradt cuccokat, majd az így ta-



lált kocsi kulccsal indítsd be a dzsipet. Ezután már nincs más dolgod, mint végigszágulni a pályán, óvatosan kerülgetve az előtted haladó dzsip gránátjait és a gödröket, valamint elűtve az utadba kerülő óvatlan ellenfeleket.

KV5

Szállj ki, szedj össze a minden tápot, majd a dzsippel kövesd a másik autót. Útközben nem árt néha ki-kiszállni, és lelőni az ellenséges pribékeket, akik holmi állványokon húzzák meg magukat. Dzsipes ámokfutásunk egy állványozott térségben ér véget, ahol egy nagy kapu is látható. A kapu előtti utcában jobbra az egyik állványon van egy lyuk. Ott mássz fel, majd továbbfutva még feljebb egy szinttel, amíg a fenti kötél egyik oldalára nem érsz. Ott lendülj át a túloldalra, húzd meg a kapcsolót, és miután visszatértél a dzsiphez, hajts át a frissen kinyílt kijáraton. Ezután csak hajts tovább a dűnéken (a lyukakat kerülj ki), és amíg egy homokos résznél egy állványon levő fegyverest nem találsz. Őt lödd le, majd hajts innen tovább délre, be az alagútba.

Karnak temploma, először (Temple of Karnak)

Mássz fel a bejáratnál, majd bent nyugat felé indulj (délre csak táp van). Menj be a terembe, a kockáról kapaszkodj fel egy felsőbb szintre, és fent a falon levő lyukakkal nyisd ki a két ajtót. Vedd fel a sólyomszobrot, mássz le, majd szaladj vissza az obeliszkhez. Innen északra rohanj tovább, egészen addig a teremig, amelyiket a mozi mutatta, amikor felvetted a szobrot. Itt a plafonon kapaszkodj át a túloldalra, nyomd meg a gombot, és menj be az ajtón. Nyúlj be az itteni lyukba, és máris megnyílik a továbbjutás felé vezető út. Ess le, és keresd meg a két falifülkés szobrot.

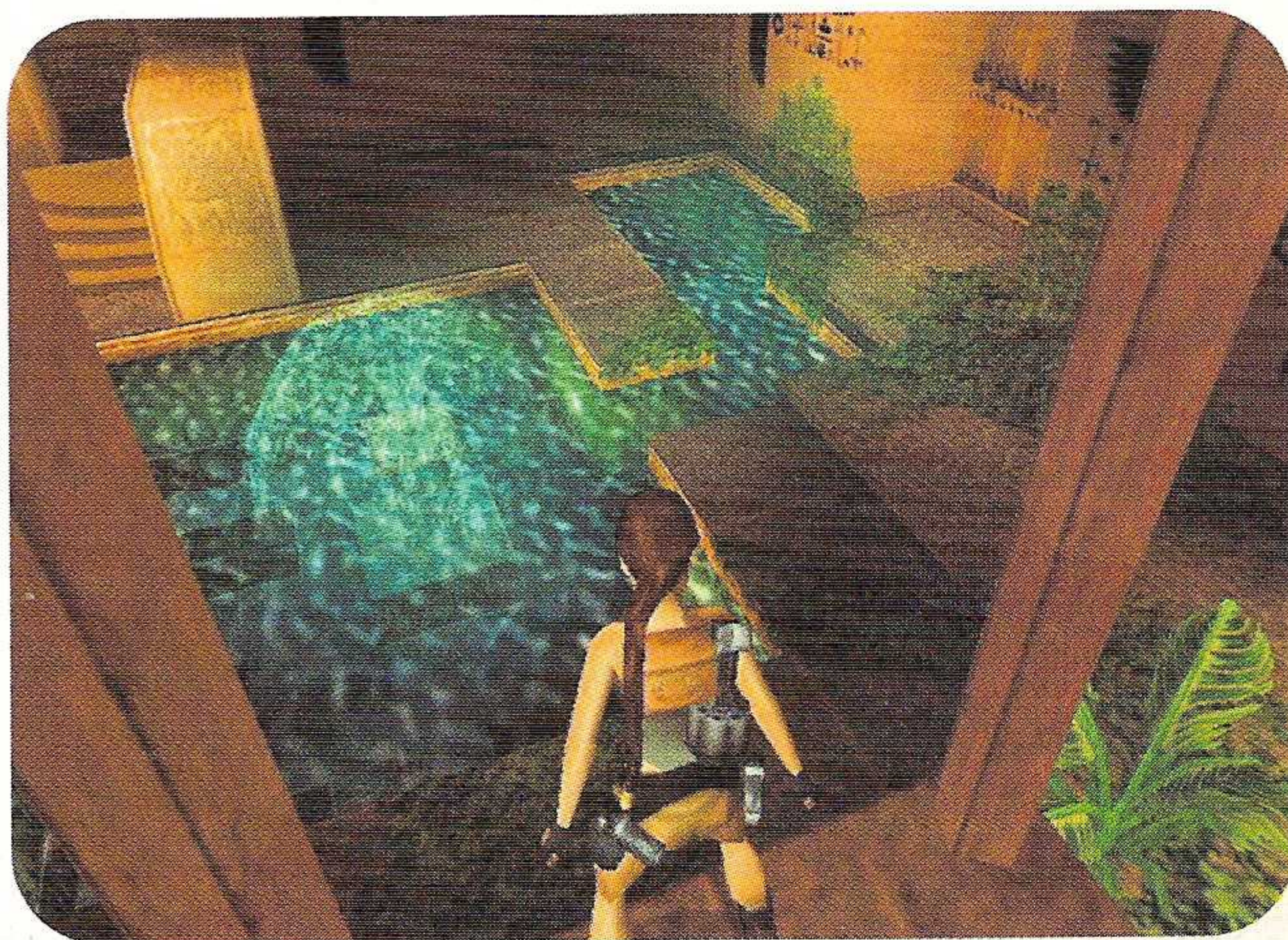
Az egyik falifülkéjébe rakd be a sólyomszobrot, majd a teremben fent található kúszórésen kússz fel. Innen menj tovább, amíg csak lehet, és visszajutsz az obeliszkhez, ahol az imént kinyílt ajtón át távozhatsz.

A Nagy Oszlopterem, először (The Great Hypostyle Hall)

Mássz fel, majd fuss északra, ahonnan balra fordulj el. Fuss tovább a folyosón, a nagy gödörnél nekifutásból ugorj a túloldalra, ahonnan észak felé továbbhaladva juthatsz el a Szent Tóhoz.

A Szent Tó, először (Sacred Lake)

Ess le, majd rohanj tovább a tóig, vedd bele magad, és ússz ki a másik oldalán. Itt a parton találhatsz egy kis szentélyt észak felé, ide menj be. A középső lyukon ess le, és ereszkedés közben ugorj a fehér rúdra. A rúdról megfelelő magasságban egy elegáns hátraszaltóval juss el a másik fehér rúd platformjára, majd azon is mássz fel, és fent ismét szaltózz hátra. Kússz be az itteni kis részbe, majd továbbhaladva húzd meg az utadba kerülő láncot. Ezután menj vissza póznákhoz, onnan óvatosan ereszkedj le a vízbe, ússz ki, majd irány az imént kinyílt ajtó. Bent húzd meg a platform alatti vízi kart, és haladj tovább a kinyílt csapóajtón keresztül. Lent újabb ajtót találsz, ezt fessítsd ki, és menj fel levegőért. Ezt követően újra bukj le, majd gyorsan ússz tovább, és a vízi folyosó végén jobbra újabb levegőhöz juthatsz. Innen ússz vissza az előző keresztződéshez, de most felfelé ússz. Egy tükörterembe jutsz, ahol a tükörben észrevehetsz egy lyukat, amelyet



a valóságban nem látsz. Navigálj a lyuk alá, mássz fel, és vedd fel a sólyomszobrot. Innen keveredj vissza a vizes terembe, ahol a megnyílt vízi folyosón át kerülhetsz ismét Karnakba.

Karnak temploma, másodszor

Mássz ki, majd tovább abba a terembe, ahol előzőleg elhelyezted a másik sólyomszobrot. Most a másik falifülkébe rakd be az előbb megszerzett szobrocskát - ennek az lesz a következménye, hogy a vízzel elárasztott szobában járhatsz a vízen. Sétálj is át a szoborhoz, és menj be a háta mögötti járatba, át egy másik vizes terembe. Innen némi gyilkolás után a keskeny járaton haladj tovább, és bent nyomd meg a gombot. Ezután térülj vissza és vedd fel a Napistennő szobrát és a kulcsot. Rohanj vissza abba a terembe, ahol a sólyomszobrokat beraktad, majd a fenti kúszórésen át a homokos terembe. Innen az obeliszk terem felé vedd az irányt, ahonnan az előbb már ismertetett módon szaladhatsz át a Nagy Oszlopterembe.





A Nagy Oszlopterem, másodszor

Ezen a pályán új ellenféllel fogsz találkozni, a nindzsával. Nem nehéz megölni, különösen shotgunnal, de arra ügyelj, hogy akkor ne lőj, amikor a fegyverét pörgeti maga előtt - ekkor ugyanis gyakorlatilag sebezhetetlen. A pálya elején menj jobbra, majd tovább a nagy lyukig, amit első itteni látogatásodkor átugrottál. Most is szökkenj át fölötté, és folytasd az utad nyugatra, ahol egy kis kúszórés mögötti alagútban találsz egy ajtót. Ezt az előző pályán felvett kulccsal nyithatod ki. Bent a teremben vizsgálj meg a plafont, és a kapaszkodókon húzódkodj el délre, a fenti benyílóba. Egy újabb terembe érkezel, innen újra délre kell kapaszkodni, egy harmadik terembe, ahol jobbra egy kapcsolót láthatsz. Húzódkodj el a kapcsolóig, esésből húzd meg, majd menj vissza az első terembe, ahol a felcsapódott padlóelemnél már tovább tudsz kapaszkodni. Innen mássz fel a hall felső platformjaira, fent lódd meg pisztollyal az oszlop tetején levő kőgolyót, majd ereszkedj utána, és menj tovább a golyószakította folyosóban. Szaladj tovább egyenesen, ne tö-

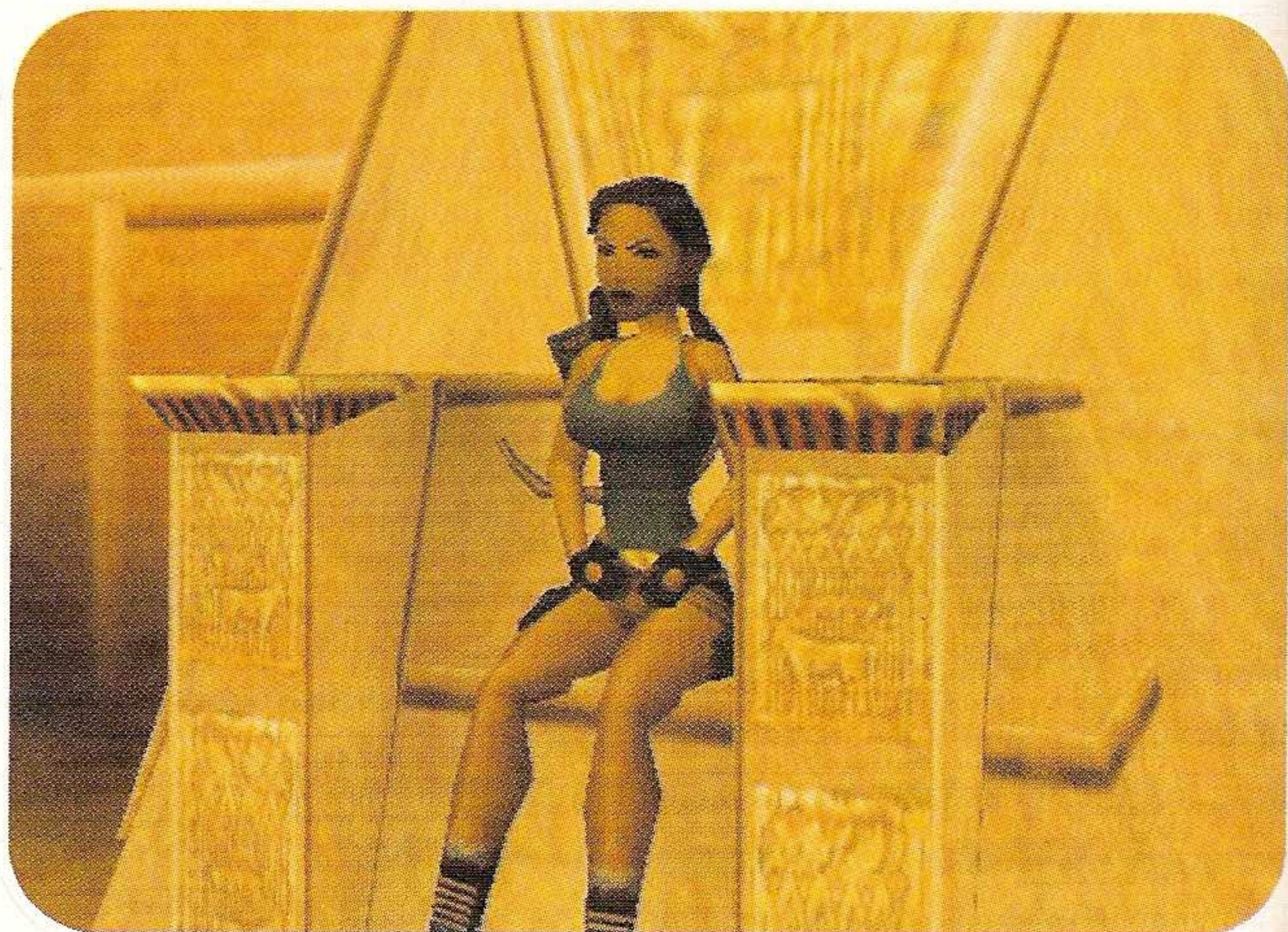
rődj az elágazással, és az alagút végén levő létrán mássz fel. Egy kereket látsz, amivel a lenti rudat tudod mozgatni. Állítsd be a rudat délnek, majd fuss tovább. A következő szobában keletnek állítsd be a rudat, majd a legutolsóban észak felé. Ezután menj vissza az előző elágazáshoz, a prizmás szobába, és húzd meg a láncot. Vedd fel a napkorongot, és hagyd el a pályát nyugatra, a padlóban levő lyukon keresztül.

A Szent Tó, másodszor

Menj ki a terembe, és illeszd össze a napkorongot a Napistennő szobrával. Az így kapott szobrocskát használd a terem közepén levő szerkentyűn, hogy a terem ajtajai kinyíljanak. Innen nyugatra menj tovább (északra és délre csak tápokat találsz), ahonnan kapaszkodókon fogsz továbbjutni egyre feljebb. Mászálj egy kicsit az itteni platformokon, és keresd meg azt a termet, amelynek kis pereme van, a közepén pedig egy nagy lyuk tártong. Itt ereszkedj le, és hagyd el a pályát.

Semerkhet sírja (Tomb of Semerkhet)

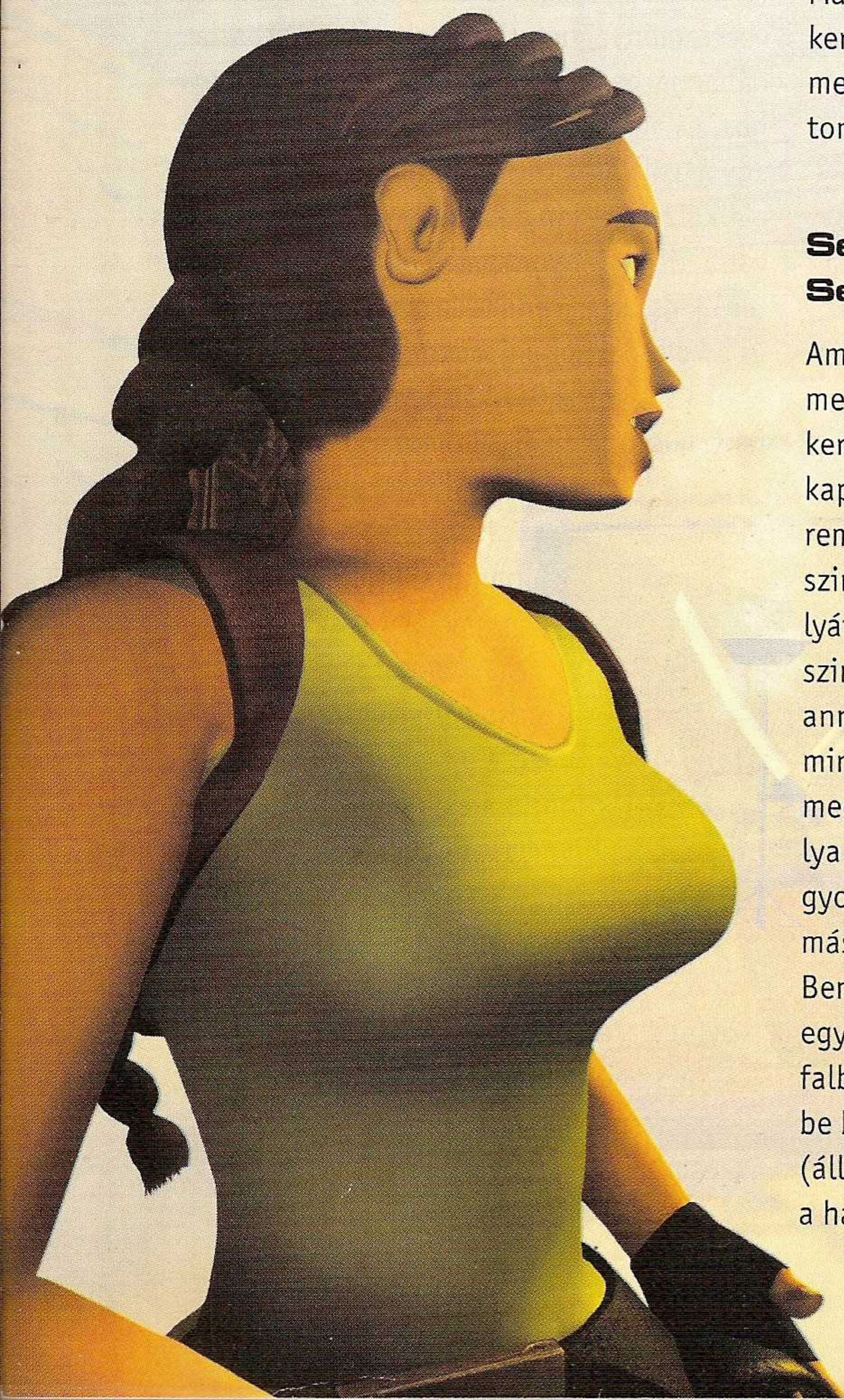
Amint lecsúszol, egy egész bogárraj jelenik meg, és rögtön sebezni kezdenek. Hogy elkerüld őket, a terem közepén ugorj fel, és kapaszkodj tovább a plafonon, át egy új terembe. Ugorj fel a póznára, és ereszkedj egy szinttel lejjebb. Vedd fel az itt található fákyát, gyűjtsd meg, majd ereszkedj le még egy szintet (a bogarak most már nem fognak annyira sebezni, mert tűz van nálad). Most mindhárom lyukba bele kell nyúlnod, hogy megnyomj néhány kapcsolót, de ez csak fákyá nélkül fog menni. Éppen ezért minél gyorsabban hajtsd ezt végre, majd rögtön mássz fel egy szintet és menj be az ajtón. Bent nyomd be a következő ajtót, és irány egy újabb terem. Itt három tűzcsóva fúj a falból szakaszosan, mindegyiknek az üregébe bele kell nyúlni, amikor éppen nem tüzel. (állásmentés erősen javallott). Ha ez sikerül, a három tűz mellett található ajtó kinyílik,



és továbbmehetsz. Bent az előző csapdát látod, csak hat lyukkal. Ugyanígy nyúlj bele mind a hat lyukba, majd a plafon kapaszkodóján kanyarodva lendülj tovább, vissza az előző terembe. Itt ténykedésednek köszönhetően két rács nyílt fel, segítségükkel fel tudsz jutni a fenti középső peremre, ahol újabb tűz mögött újabb kapcsolót nyomhatsz meg. Ez a legalsó járat tüzeit kapcsolta ki. Úgyhogy most már leereszkedhetsz a lenti folyosóhoz, és az állványról felveheted a Senet játék szabályait (ezt olvasd is el). Innen menj vissza abba a terembe, ahonnan idemáztál, és most a nyugati fal létráját célozd meg. Fent egy parti Senetet kell játszani, és nem árt, ha nyersz (a saját bábuiddat kell minél előbb a tábla végére vinni). Ha sikerrel jársz, újabb rácsok emelkednek fel, és átugrálhatsz a túlsó bejáróhoz (ha veszítesz, akkor is teljesíthető a pálya, csak picit nehezebben). Itt fuss le a lépcsőkön, egészen addig, amíg egy olyan terembe nem érsz, ahol egy napsugárban fürdő nagyító található. Itt keresd meg a terem oldalsó járatát, mássz be, majd a póznán felkúszva menj a következő terembe. Itt told a három figura mindegyikét a saját színét mintázó padlóelemre (a nap nem fog ekkor bevilágítani a nagyítóra), majd menj vissza a nagyító terembe. Az elmozdult szarkofágnál mássz le, tovább a következő pályára.

Semerkhet őre (Guardian of Semerkhet)

Ugrálj át a körkörös pengéken, fuss tovább és ess le a térképszobába. Mász fel a másik felső járatba, majd a jobbra található kúszórésen tovább, a következő terembe. Itt





tekerd meg a kerekas kart, amíg a túloldali ajtó ki nem nyílik, majd villámgyorsan rohanj át a felső platformokon, mielőtt az ajtó bezáródna. Vedd fel a szárnyas amulettet, és menj vissza térképszobába, ahol használd az amulettet a falon. Ezután vedd fel a térképről a gúlát és nyisd ki vele a terem másik zárt ajtaját. Rohanj végig az itteni folyosón, majd amikor a bika kitöri az ajtót, vissza. Állj a folyosóvégi zárt ajtó elé, és amikor a bika le akar gázolni, az utolsó pillanatban ugorj oldalra az útból. Ha mindent jól csináltál, a bika betöri az ajtót és továbbmehetsz a következő terembe. Itt háromszor kell megismételni az előző trükköt, vagyis a három, szemet ábrázoló falrészt kell betöretni a bikával. Ha ez sikerül, a magányos szemtől balra levő kinyílt ajtón át távozhatsz is a pályáról.

Sivatagi vasút (Desert Railroad)

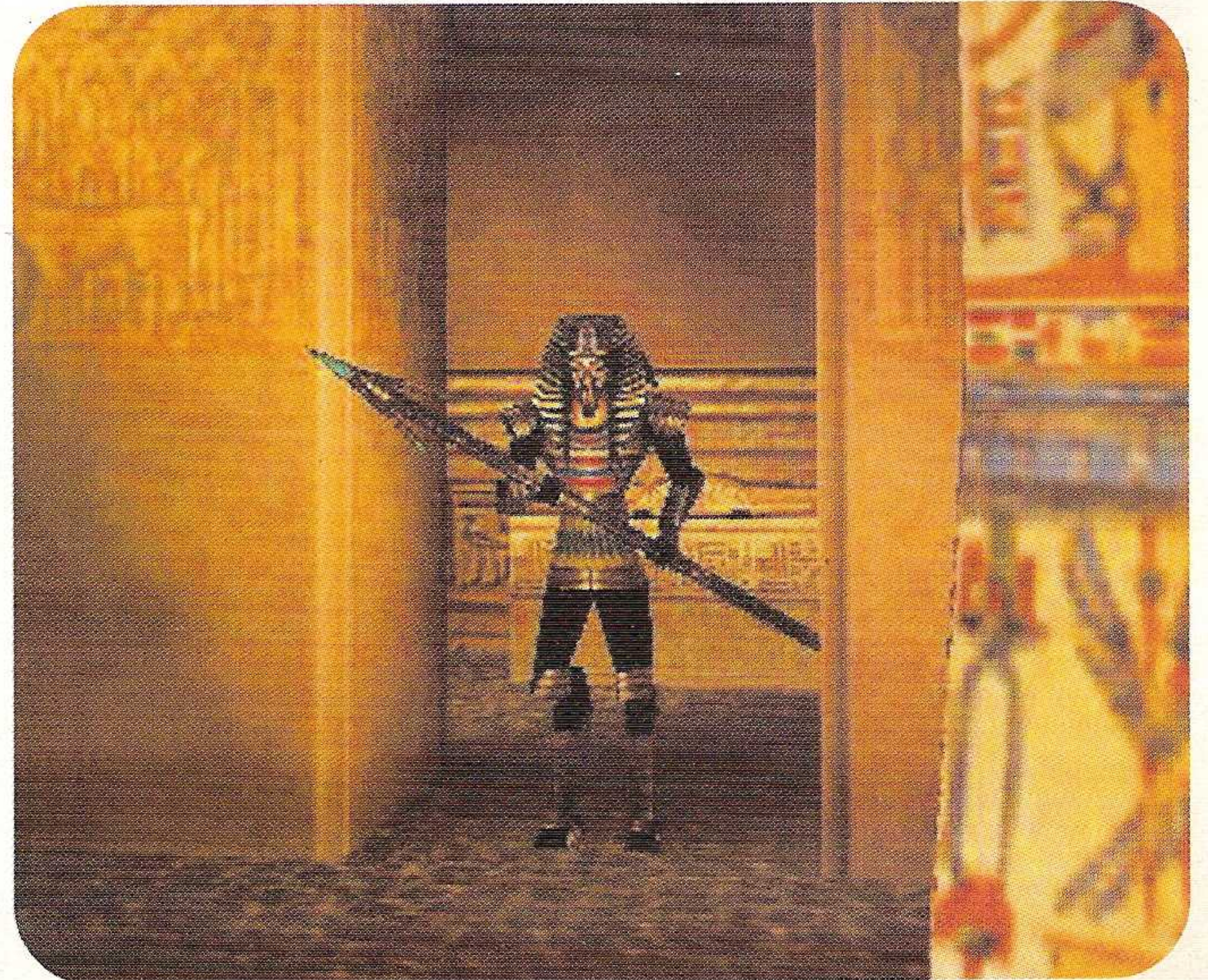
Nincs más dolgod, minthogy végigszaladj, kússz, vagy éppen mász a vonat végéig, hol a vagonok belsejében mászva, hol a tetejükön ugrálva, hol pedig a vagon szélén, vagy a rajta levő létrákon kapaszkodva. Útközben több nindzsa is utadat próbálja majd állni, ezeket gyorsan intézd el. Az utolsó vagon oldalán ereszkedj le, és bent vedd fel a feszítővasat. Ezt használd a foglalatban, majd rohanj vissza a vonat elejére (útközben érdemes a feszítővassal a ládáknál itt-ott megtalálható titkos helyeket felkutatni, az utolsó előtti kocsiban például egy gránátvető található). Keveredj vissza az első vagonba, és ott is használd a foglalatban a feszítővasat, mire a mozdony leválasztódik a vagonokról, és már töltődik is a következő pálya.

Alexandria

Fuss a szökőkutas nyílt térségbe, és jegyezd meg, hogy innen délre található az átjáró a következő pályára. Mielőtt azonban elmennél, mindenképpen nézz itt körül táp-ügyben, valamint keresd meg az emeleten régi haverodat, Jean-Pierre-t is, akitől jófajta lézeres célzókat szerezhetsz. Ha már kellően feltankoltál, az említett átjárón át mehetsz tovább a parti romokhoz.

Tengerparti romok, először (Coastal Ruins)

Fuss be a romok közé, és fordulj be az első benyílóba. Itt lödd szét az „Egyptian Adventure” feliratú deszkákat, majd erre menj tovább, amíg egy terembe nem érsz,



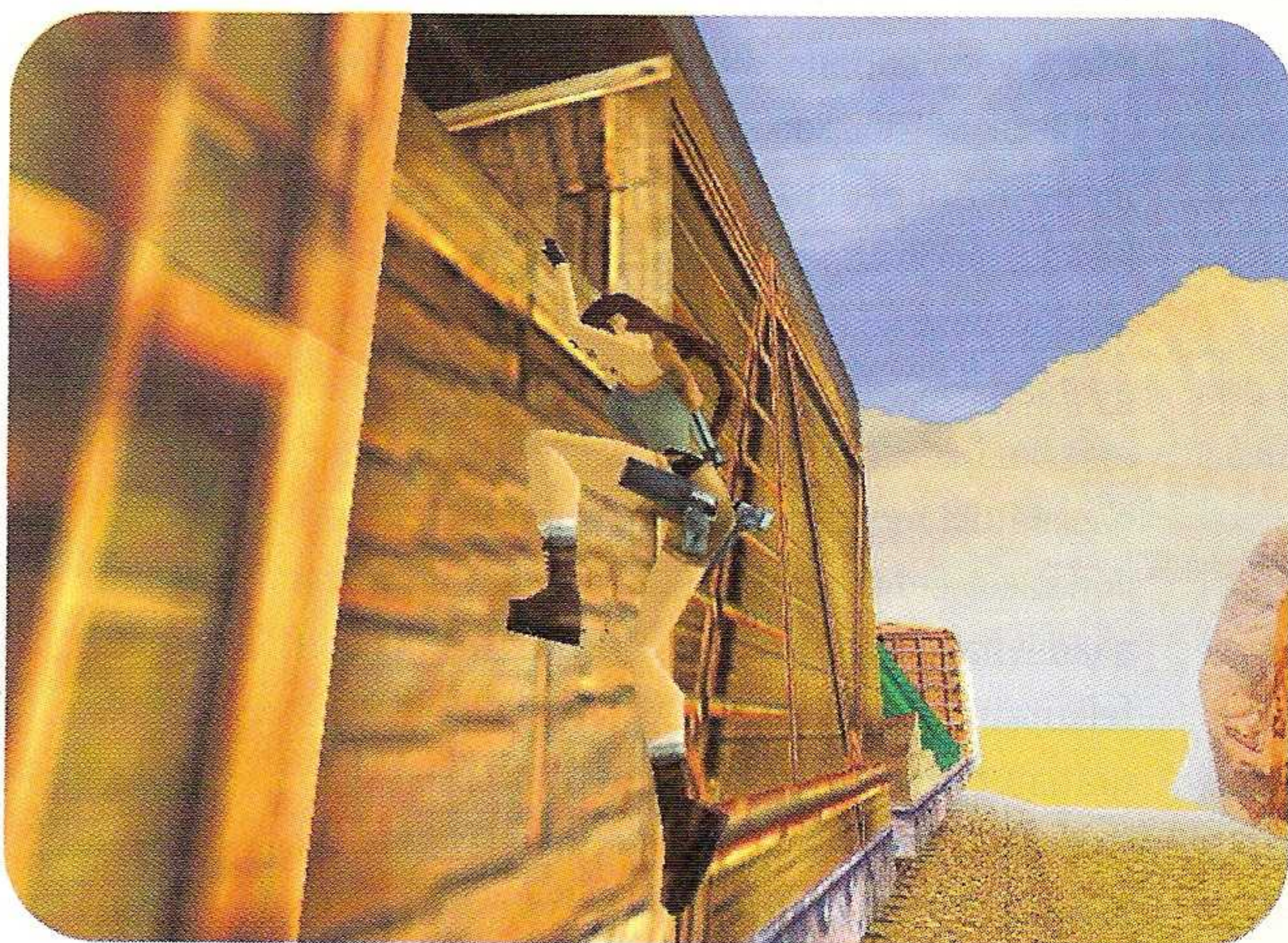


ahol egy piramis és egy koporsó található. Innen felfelé haladj tovább, és fordulj be az első jobboldali benyílóba. Egy újabb tükörterem fogad, ahol a tükör a valóságban jelenlevő karócsapdák helyét mutatja. Óvatosan, a csapdák kikerülésével ugrálj át a túlsó sarokba, és vedd fel az ott heverő nyílpuskát. Illeszd össze a nyílpuskát a lézeres célzókával (ezentúl, ha ez a fegyver van nálad, a numerikus pad 0-jának lenyomásával aktiválhatod a célzókat), és szaladj vissza a piramisos terembe. Ments, majd csússz le az itteni csúszdán. Ez egy nagyon szemét rész lesz: a célzóka használatával mind a kilenc céltáblát el kell találnod, mielőtt az alattad levő padló leesik. Igen gyorsan kell leadnod azt a kilenc lövést, és nem nagyon hibázhatsz (de ha az eddigiek során a titkos helyekről felvetted már a gránátvetőt, és van szupergránát-tölteted, egy jól sikerült ugrásból elintézheted egyszerre mind a kilenc táblát).

Ha sikerül ez a nem mindennapi mutatvány, ess le, vedd fel a pénzt, és mássz vissza a tükörteremhez. Most menj a tükörterem melletti benyílóba, és ott használd a nyíláson a pénzt. A felemelkedő kötélén mássz fel, vedd fel az itt található botot, a falból pedig húzd ki a kampót. Illeszd össze a kampót a bottal, majd menj vissza oda, ahol bejöttél a szétlőtt deszkákon. Itt nyúlj át a kampóval a rácson, és vedd fel a kipiszkált kulcsot. Ezután menj vissza az utcára, és fuss tovább, majd szaladj be a jobboldali boltívbe. Innen némi úszás és kúszás után kikeveredhetsz a romokhoz - ez állandó tranzithely



lesz a következőkben. Először rögtön jobbra fordulj, és a domb tetején található kastély felé vedd az irányt, átugrálva a dombon. Fent a kastélyban újabb ellenféltípus fogad, a csontváz. Ezt a jószágot kétféle módon lehet elintézni, robbanó fegyverrel (gránátvető, robbanó nyílvesző, stb.), illetve a célzóka használatával, egy jól irányzott fejlődéssel (ekkor nem hal meg, de harcképtelenné válik). A csontik pusztulása után fent ugrálj végig a platformokon, és keresd meg a kifeszíthető kaput. Innen mehetsz tovább a következő pályára.

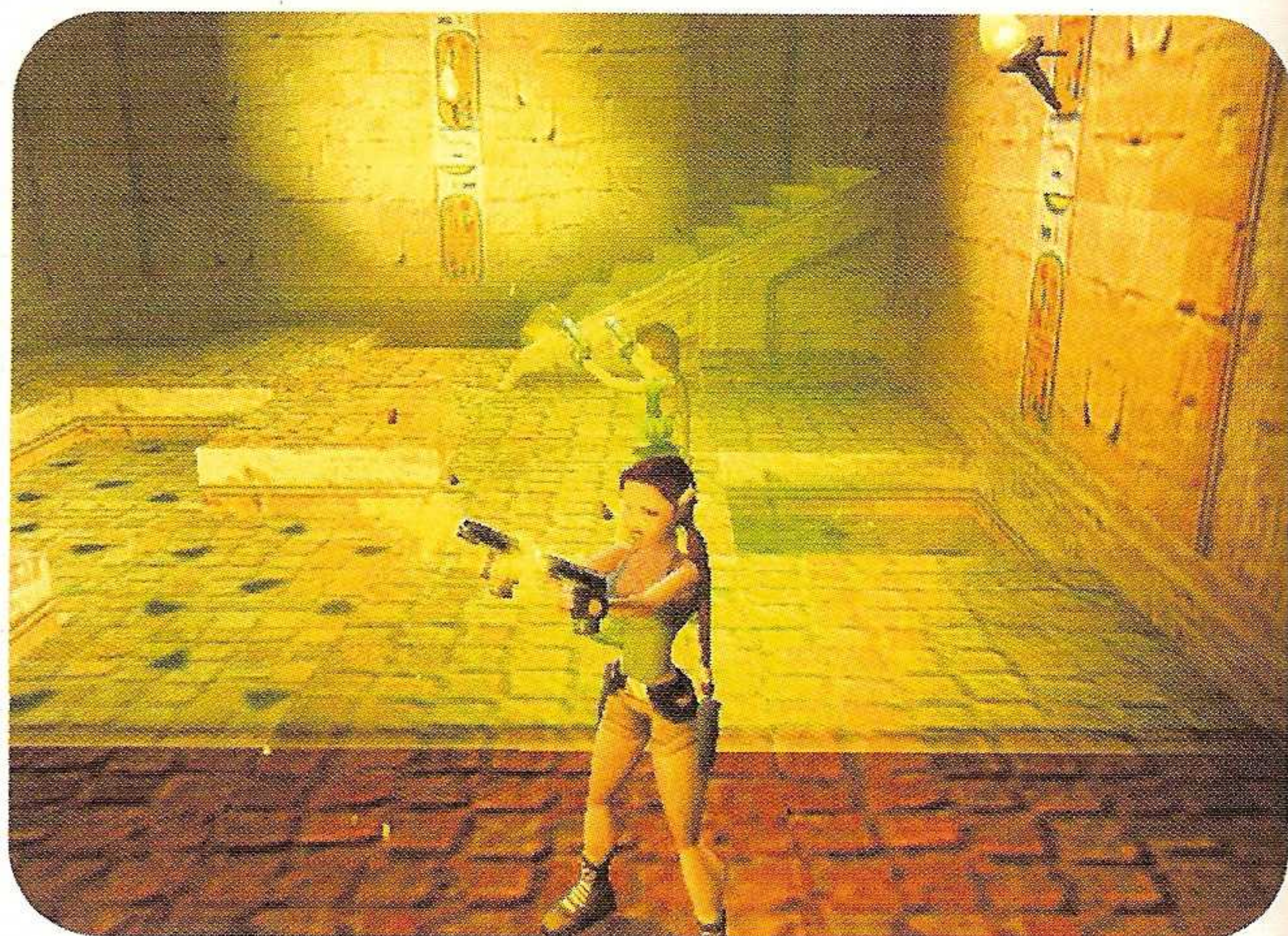


Katakombák, először (Catacombs)

Szaladj tovább, amíg csak lehet, abba a terembe, ahol a padló egy kicsit elmozdul. Itt nyomd be az arcot formáló falrészt (látod, hogy valahol felemelkedik egy padlóelem), majd szaladj vissza az előző pályára.

Tengerparti romok, másodszor

Menj vissza abba a terembe, ahol a csontikat meg-



ölted, és ereszkedj le a kötélre kötött sziklához. Itt vedd fel a lépcső alján található fáklyát, és gyűjtsd meg a lenti tűznél. Égesd el a kötelet, és állj félre a lezuhanó szikla útjából.

Most már nyugodtan bemászhat az itteni kúszórésbe, és az ajtó kifeszítése után továbbmászhat a katakombák alsó részébe.

Katakombák, másodszor

Menj az oszlophoz, és húzd rá arra a padlóelemre, amit az arcos falrész megnyomásával emeltél fel (ez kitémasztja a fenti mozgó padlót). Most a romokon keresztül fuss vissza a katakombák felső bejáratához (a csontis terem tetejére), és menj tovább, egészen a most már kitémasztott padlóig. Húzd át az itt található oszlopot a má-

sik terembe, az arcmintázatú padló részre. Megjelenik egy szellem, megnyit egy titkos járatot, majd sebezni kezdi Larát. Kövesd a kinyílt járatot, szaladj be egy új terembe, és a jobbra levő lépcsőn rohanj tovább. Néhány váza között egy szárnyas szobrot találsz, ha idecsalogatod a szellemet, az megnyugvást talál, és békén hagyja Larát. Menj vissza az előző terembe, ereszkedj le a póznán, és fuss tovább, amíg csak lehet, és amíg egy karhoz nem érsz. Húzd meg a kart (felemelkednek az utadat álló falak), és vedd szemügyre a termet. Ugorj a kötélre, onnan lendülj tovább a következő kötélre, onnan pedig ugorj át a fent balra található kis fali kúszórészhez, és kapaszkodj meg a peremében (előzetes állásmentés melegen ajánlott). Kússz be, majd haladj tovább, amíg le nem esel a vízbe, itt keresd meg a lépcsőt, ott mássz ki, és ugrálj



fel a platformokon a sarokban található falikarig. Ezt rántsd meg, majd ugrálj át a felemelkedő oszlopokon, és az emelvényről ugorj fel a plafon kapaszkodójához. Húzódkodj át a terem túloldalára, ahol egy újabb kart húzhatsz meg, ami újabb oszlopokat emel fel. Ismét megjelenik egy szellem, úgyhogy ugorj a vízbe, és csalogasd a terem oldalának közepe táján található víz alatti járatba. Az ottani szárnyas szobor majd elintézi a szellemet, Te pedig visszamászhatasz a második kar meghúzásával felemelkedett oszlopokhoz. Ugrálj át rajtuk, egészen a háromszög alakú lyukig, majd ugorj át a balra található fali részhez, és kapaszkodj meg a peremében. Oldalazz el jobbra, a sarkot megkerülve, amíg csak lehet, és majd ess le az újabb járatba. Innen egy új terembe juthatsz, ahol egy kötélrel átlendülve megszerzed az első szigonyfejet. Ugorj tovább az északi járatba, mássz fel a létrán, és kapard meg a második szigonyfejet. Ezután mássz fel teljesen a póznán, ugorj a folyosóba, és így visszakerülsz egy korábbi póznás terembe. Most ereszkedj le a póznán, majd menj be a terembe, és ugorj át az északi falon levő létrára. Innen biztonságosan leereszkedhetsz, és továbbmászhatasz a terem másik végében levő északi fali létrán, a következő terembe. Itt az alsó kerengőben keresd meg azt a benyílót, ahol felkapaszkodhatsz, majd menj át a terem túloldalára. Itt megint

létrát kell másznod, és egy hátraszaltó után újabb szigonyfej boldog tulajdonosa lehetsz. Ezután menj vissza fent a terem másik végébe, lendülj át a kötélrel, és amint átérsz, ugorj át a baloldali benyílóba. Itt mássz fel a póznán, és menj tovább a következő terembe, ahol felveheted az utolsó szigonyfejet. Mássz tovább az itt található létrán, és visszajutsz a romokhoz. Ott feszítsd ki

az ajtót, keveredj vissza a katakombák felső bejáratához, majd onnan menj tovább abba a terembe, aminek a közepén egy pózna található. Itt ereszkedj le, és a már jól ismert északi fali létra segítségével mássz le a terembe. Most már végre bemehetsz a kis tavacska melletti ajtón, feltéve, ha mind a négy szigonyfej a birtokodban van.

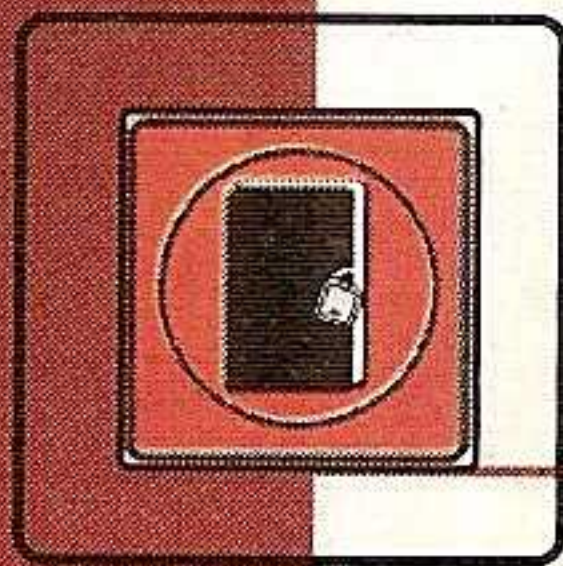
Poszeidón temploma (Temple of Poseidon)

Nem túl bonyolult pálya, csak a négy szigonyfejet kell négy Poszeidón-szoborra erősíteni. A terep felfedezését az olvasóra bízom, mert tényleg könnyű ez a szint (csak arra vigyázz, hogy a központi gödörbe ne ess le). Három szoborhoz vezető járat helye teljesen egyértelmű, a nagy arcoknál kell keresgélni (két kúszórést, illetve egy póznát). Egyedül a központi terem keletre levő arca

okozhat gondot, ott ugyanis a felfele vezető létrát (bár inkább néhány gyanús téglának kellene nevezni) meglehetősen nehéz észrevenni. Ha az ottani járatban helyezed el a szigonyfejet, egy szellem jelenik meg, őt gyorsan vezesd vissza a pálya elején található szárnyas szoborhoz. Ha mind a négy szigonyfej a helyén van, beugorhatsz a központi terem gödrébe, és leúszhatsz a járaton. Egy újabb terem fogad, és két szellem, ezek nyughelye a két vázában található, intézd el őket gyorsan. Szaladj tovább a koporsós terembe, vedd fel belőle a kesztyűt, majd fuss be a kinyílt ajtón. Bent a folyosón kapaszkodj fel a kúszórésbe, és máris a következő pályára kerülsz - ott kezd majd az élet igazán bonyolulttá válni...de csak a következő hónapban. Addig is próbálkozzatok tovább egyedül, még messze van a vége...

Stöki





Black & White

Lionhead napló 4. rész

A Lionhead Studios még évekkel ezelőtt indította be Satellit projektjét. A hangzatos név kicsi, tehetséges, ám pénztelen fejlesztőcsapatok felkarolását takarja, de csak fejlesztői szinten. Egy fejlesztőcsapatnak ugyanis még kiadót is kell találnia, ez pedig nem könnyű. A Lionhead üdvöskéinek viszont sikerült, az Activision személyében nagyhírű mentorra tettek szert. Steve Jackson, a Lionhead sajtófelelőse erről mesél most nektek.

A Lionhead Studios rövid történetében emlékezetes dátum volt 1999. szeptember 17-e. Pirosbetűs-pezsögös ünnep, amikor több év kemény munkája gyümölcsözni kezdett. Nem, nem ekkor jelent meg a Black & White béta-verziója, csupán egy olyan napról van szó, ami egyértelműen új irányt szabott a Lionhead Studios jövőjének.

Napsütötte pénteki délutánon történt. A Black & White húszfős fejlesztőteam-jéhez tizenegy vendég érkezett guildfordi irodánkba. Heten már ismerősek voltak, a Lionhead két Satellite-csapata, a Big Blue Box és az Interpid tagjai. A többi négyel még nem ismerkedtünk meg személyesen, de – lévén, hogy az előző kilenc hónapban rendszeres látogatóink voltak –, nem voltak teljesen idegenek számunkra. Ráadásul ajándékokat is

hoztak: hatalmas cukrászdobozokat, és egy láda pezsgőt. Miután pezsgővel a kezében mindenki elhelyezkedett, Peter előadta a gyűlés célját: „Mint tudjátok,” – kezdte – „Az utóbbi hónapokban jó néhány kiadóval tárgyaltunk, hogy leszerződtessek a Lionhead Studios külső fejlesztőcsapatait, a Big Blue Boxot és az Interpidet. Ezen megbeszélések során egy nagy terjesztő cég, az Activision kiállt mellettünk, és elismeréssel adózott a Lionhead Studios külső fejlesztői szemléletének. Különösen lelkes volt, amikor az Interpid és a Box által fejlesztett játékok kerültek szóba. Több rokonszenvet kaptunk tőlük, mint amennyit elvártunk volna, és mindig biztattak bennünket, miközben más kiadók durván elutasítottak. Tavaly Markot, Steve-et és engem meghívtak Los Angelesben található központjukba, hogy betekint-

hessünk a munkájukba, és találkozhassunk a vezetéssel. Még egy fekete limuzinról is gondoskodtak (beépített bárral, telefontal és televízióval), ami a repülőtérrel a főhadiszállásra vitt bennünket... Mindnyájan ismeritek az Activision két emberét, Julian Lynn-Evanst és Tom Heath-et, akik tető alá hozták ezt az együttműködést – nagyszerű munkát végeztek. És igen, most végre eljutottunk odáig, hogy aláírtuk azt a szerződést, ami egy teljes terjesztési megállapodás első lépcsőjét jelenti. Azért vagyunk itt hogy ezt ünnepeljük, emeljük hát poharunkat az Activision-nel kötött forgalmazási szerződésre...”

A pezsgő és a sütemény körbejárt, mindenki jóízűen falatozott. A Big Blue Box tagjai, Dene, Simon, Ian és Matt, valamint a három interpidés, Joe, Matt és Terry örömmel látták, hogy hosszas türelmük és kemény munkájuk végül meghozta jutalmát. Tudni kell ugyanis, hogy mindkét csapat emberei a szájkuktól vonták meg a kenyeret, hogy meg tudják alapozni készülő játékaikat, és prezentációkat, demókat tudjanak összehozni. Most mindkét team elképzelése – amelyek annyira meggyőzték a Lionhead-et, hogy első számú Satellit-csapatunkká választottuk őket – valóra vált.

Egy fejlesztő számára létfontosságú döntés, hogy milyen kiadót választ, elvégre egy ilyen elhatározás évekre meghatározhatja a fejlesztő életét és jövőjét. Egy forgalmazói szerződés például gyakran tartalmazza a fejlesztő játékaival vonatkozó elővételi jogot, évekre előre. Ezért az első szerződés általában nem csak az első forgalmazott játék időtartamára szól. Továbbá, egy kiadó néha durván beleszól a játék-konceptióba, figyelembe véve az eladási statisztikákat és a piaci körülményeket. Mivel a játék forgalmazásával a kiadó kockáztatja a pénzét, minden bizonnyal megvétőzna minden váratlan és extrém újítást. Példának, okáért, tegyük fel, hogy a fejlesztő úgy véli, hogy jól mutatna készülő játékában néhány felrobbanó maca. A kiadó erre szinte





biztosan nemet fog mondani. Tudja, hogy egy ilyen játékelem korlátozásokat, korhatárokat von maga után, ami esetenként tíz-, vagy akár százazreket jelenthet az eladott példányszám tekintetében. A kiadó erős nyomást gyakorolna tehát a fejlesztőre, a Carmageddont és a GTA-t hozva fel példaként. Fontos tehát, hogy a kiadó és a fejlesztő egy nyelvet beszéljen. Elvégre mindkettejüknek ugyanaz a célja: sikeres, jó játékot gyártani.

Végül Julian és Tom személye meggyőzött bennünket arról, hogy az Activision-nel kötött egyezségünk a Lionhead egyik legjobb döntése volt. Olyan emberek ők, akikkel személyesen lehet mindent megbeszélni, és akiknek konstruktív játékkészítési javaslataik vannak. Az Activision pedig tekintélyes jelenlég a jelenlegi piacon. Mindannyian hisszük, hogy még akkor is meghatározó jelentőséggel fognak bírni, amikor játékaink terjeszthető állapotba kerülnek. Képesek voltak összehozni egy több millió dolláros üzletet, hogy bebiztosítsák játékaink megjelenését. Ugyanakkor elnézően kezelték a szerződésekkel szembeni fenntartásainkat is – törölték

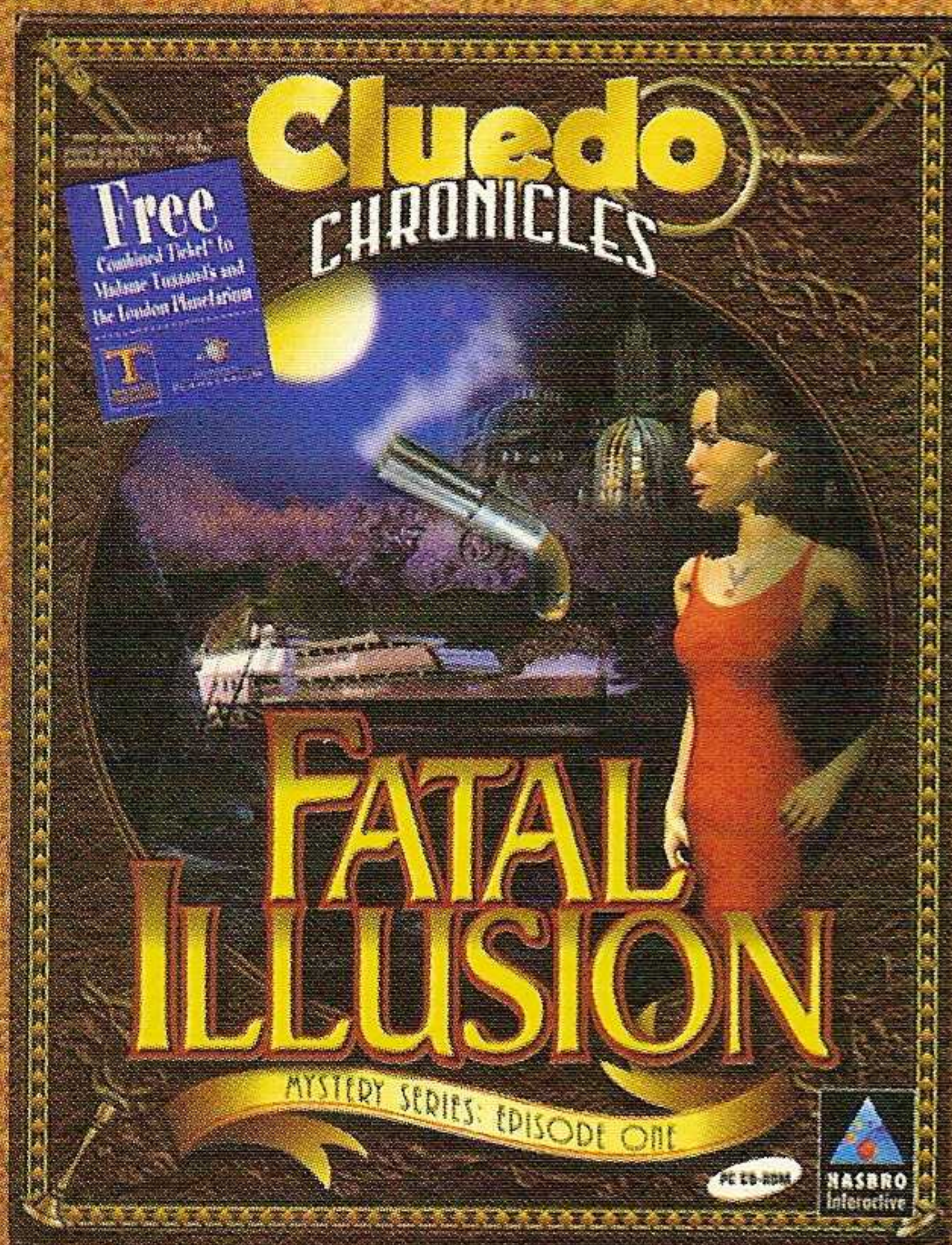


az elővételi joghoz hasonló kitételeket. Szóval, évek kemény munkája után beindult a Lionhead Satellite csapatainak szekere. Boldogok vagyunk, akárcsak a Big Blue Box és az

Interpid. Az igazán kemény dolgok napok azonban még csak most következnek. Most kell majd játékokat gyártaniuk...

Fordította: Stöki





Cluedo Chronicles

FATAL ILLUSION

MUSTARD EZREDES, A HALLBAN, TÖRREL...

n Nagyon régóta rajongója vagyok a táblás játékoknak. Nem tudom, hogy ez a vonzalom mikor alakult ki bennem, de néhány fontos állomásra igen jól emlékszem. Ilyen volt egykoron az is, amikor hírt kaptam minden idők legjobb detektív-játékáról, az Agatha Christie stílusát idéző Cluedo-ról.

Sokáig vadásztam rá és azóta is az egyik kedvencem. Vegyes, mondhatni, általános érdeklődésű társaságban maga a főnyeremény, gyorsan beleszeret nő és férfi egyaránt, több ízben a „házibulik” megmentője volt már. Mert ki ne szeretné a veretes detektívregények hangulatát?

Az eredeti táblás játék története szerint egy bizonyos Dr. Black vidéki házában hat személy van jelen akkor, amikor ismeretlen körülmények között meghal maga a házigazda. Gyilkosság áldozata lesz. A társaság önkezébe veszi a nyomozást és megkezdődik a kérdezősködés, gyanúsítgatás: a gyilkos ugyanis a hat személy valamelyike: de vajon a bájos Miss Scarlett (piros szín), a mogorva Mustard ezredes (sárga szín), a titokzatos Green atya (zöld), az agyafúrt Plum professzor (lila), a minden hájjal megkent szobalány, Ms White (fehér szín) vagy épp a hideg Ms Peacock (kék szín) követte el a szörnyűséget? Melyik helyiségben és milyen fegyverrel történt a gyilkosság? Mindössze ennyit kell kiderítenünk, míg az egyik „színes” szereplőt játsszuk. A módszer azonban bonyolultabb: A többi játékos között szétosztott kártyákról kell információkat szereznünk, hogy kiderítsük, mely kártyákat helyezte el a játékvezető Dr. Black holtteste mellett, azaz melyik három lap nincs egyikünk kezében sem. Szobáról szobára lépkedhetünk, gyanúsíthatunk mindenkit (kivéve magunkat) és szép lassan kirajzolódik előttünk a valódi történet. Krimi a javából: izgalmas, intellektuális és kiváltképp hangulatos...

Nem csoda, hogy a játék 1946-os angolai debütálása óta a világ családjainak egyik legnépszerűbb táblás játékává vált, változatok, adaptációk, merchandise termékek sorát zúdítva a rajongókra.

Videójáték, film, sőt musical is készült a hírhedt szereplők és a sztori nyomán. A gigászi játékgár, a Hasbro birtokolja évek óta a játék kiadási jogait, így várható volt, hogy a multimédia CD-ROM-ok elterjedésével a Cluedo megjelenik ebben a formában is. Néhány évvel ezelőtt ez meg is történt. Jómagam egyszer már a kosaramból raktam vissza a polcra a Murder At Boddy Mansion c. változatot, amely leginkább a táblás játékmódot ültette át a képernyőre – azóta sem volt szerencsém kipróbálni. Itt van azonban egy új inkarnáció – szintén a Hasbro jóvoltából -, amelynek nem tudtam ellenállni:

a Cluedo Chronicles: Fatal Illusion egy háromrészes sorozat első darabja, amely kalandjáték környezetbe helyezi a jól ismert figurákat, de jócskán elrugaszkodik az eredeti történettől.

A kezdő képsorok a századeleji Egyiptomba vezetnek. Egy sátorban valakit meggyilkolnak. A tettesnek persze csak a sziluettjét látjuk, illetve azt a mozzanatot, mikor kinyitja fegyvereit rejtő bőröndjét. Az ismerős eszközök hevernek benne: a tőr, az ólmosbot, a csavarkulcs, a gyertyatartó, a revolver és a kötel... Az illető a tőrt használja. Egy hirtelen képváltás és máris 1938-ban termünk, az év első napján. Egy luxusjacht úszik komótosan a Rajna vizén, a magas hegyláncok között. A hajón egy furcsa társaság utazik, egy titokzatos alak titokzatos meghívására érkeztek, hogy rövidebb-hosszabb út után eljuszanak vendéglátójuk titokzatos kastélyába, amely egy titokzatos hegy tetejére épült. Személyünkben egy magádetektívre ismernek az utasok, akik egyrészt a klasszikus Cluedo játék figurái (Mustard ezredes, Plum professzor és a többiek), másrészt néhány új arc, egy titokzatos zongorista, egy titokzatos bűvész, egy

titokzatos festőművész és mások. Rövid ismerkedési jelenetek után megtörténik a katasztrófa: vendéglátónk a tit... – na jó, abbahagyom – Ian Masque meghal, midőn kérésére mi magunk adunk át neki egy furcsa kínai dobozkat. Senki nem tudja, mi történt, a hajó meg csak halad egy ismeretlen cél felé. Cselekednünk kell, amely az első fejezetben (a hajón) leginkább abból áll, hogy végigkérdezzük a vendégeket minden lényeges és lényegtelennek látszó dolgról. Gyanakodhatunk Mrs. White-ra, a konyhára és az ölmosbotra, de a válasz azonban közel sem lesz olyan egyszerű, mint a tábla mellett.

Három fejezetre – és CD-re – osztható a Fatal Illusion. A vízi út „interjúi” után egy jóval gyakorlatiasabb feladattal kerülünk szembe a másodikban, ahol egy felvonót kell működésbe hoznunk ahhoz, hogy feljuthassunk a hegytetőn lévő rezidenciába. Az utolsó felvonás természetesen a kastélyban játszódik, és itt találjuk a legnehezebb rejtvényeket is. A hat „különböző színű” karaktertől kell információkat kapnunk, ami alapján megtalálunk hat elrejtett drágakövet. Kezd bonyolódni a történet – és szerintem itt már nem szígyen néha-néha igénybe venni a beépített hint-, azaz súgó lehetőséget, amely egy nagyon okos megoldás.

Alapvetően az interface az egyik legjobban kidolgozott terület a Cluedo Chronicles első darabjában.

Nem tartom szépnek, de logikus és szolgál kellemes meglepetésekkel amellet, hogy ormótlansága és lassúsága néha bosszantó. Egyértelmű irányjelző nyílkurzorok segítségével mozoghatunk, a bal egérgomb felvesz, a jobb pedig megvizsgál egy-egy tárgyat. Az inventory-ban ezek a tárgyak kombinálhatók is – igaz, a sztori linearitása miatt nemegyszer csak olyankor, amikor a játék készítői feltételezték, hogy rájövünk a megoldásra. Nincs 360°-os panoráma és relatíve kevés lehetőség van pusztán vizsgálódásra, felfedezésre. Mindazonáltal nem is éreztem sokszor a szükségét. Egyrészt a feladatok sem mindig igénylik a „pixelvadászatot”, másrészt

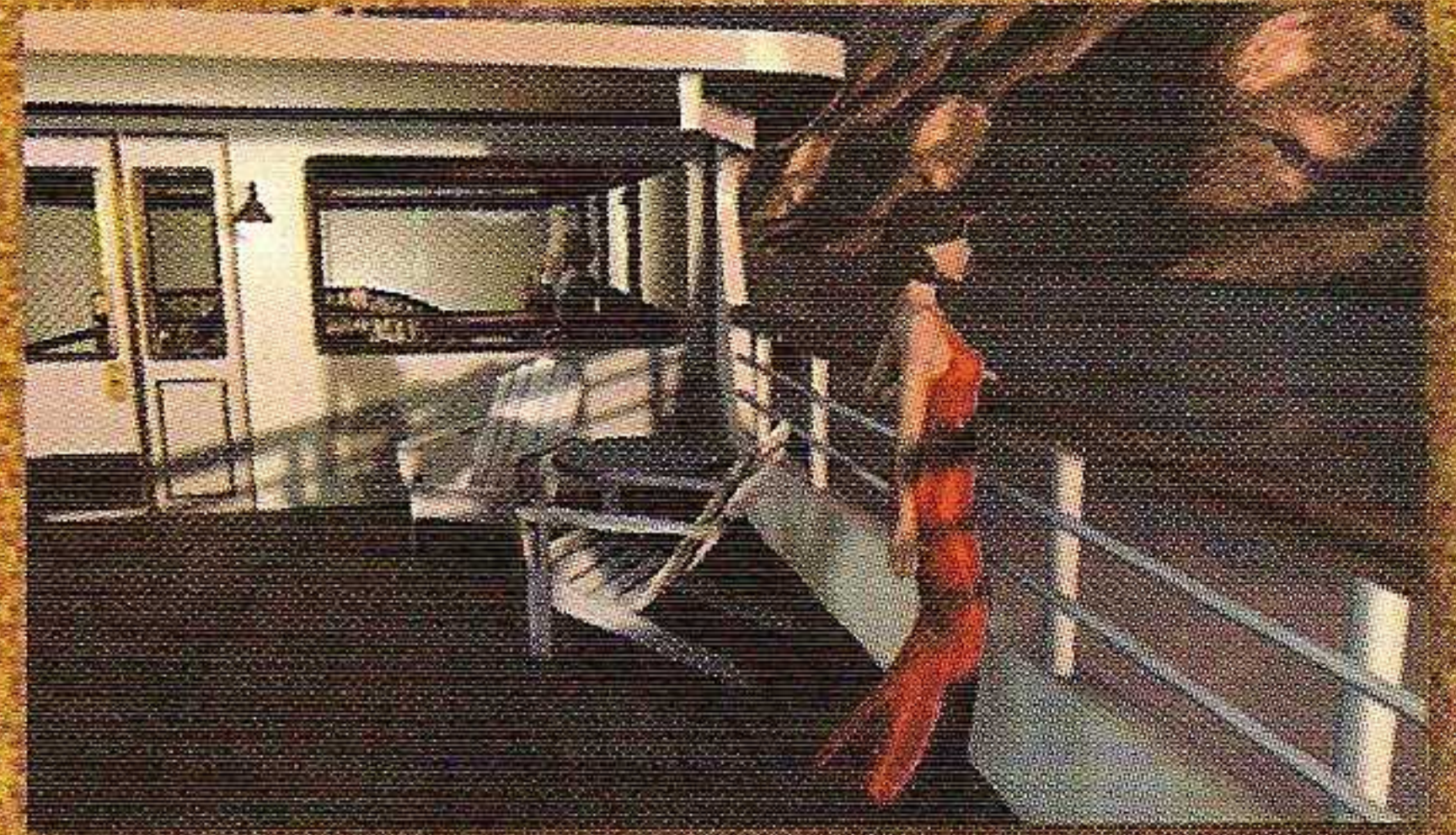
a környezet renderingje (grafikai kivitelezése) annyira elnagyolt, hogy néhány lépés után elment a kedvem a nézelődéstől. Ez az elnagyoltság, szürkeség és néhol a szögletesség jellemző szinte az összes helyszínre (talán a kastélybelső kialakítása a legsikerültebb) és ugyanígy a szereplőkre. Miss Scarlett kétségtelenül így, „fröccsöntve” is csinos, de a mozdulatai, súlytalan mozgása kiábrándító.

Régóta próbálkoznak fejlesztők az animált karakterek élethű megjelenítésével és néhányan (kiemelten a francia Cryo Interactive Entertainment és a Casterman) időről-időre el is érnek említésre méltó eredményeket, mégis folyamatos hiányérzetet keltett bennem eddig minden megoldás.

Nos, a Hasbro fejlesztőinek változata ráadásul nem is közelíti meg a '99-es színvonalat. Egyetlen mázlijuk van: a táblás játék kúp-bábui ismeretében képes vagyok megbocsájtani mindent és szándékos koncepcióként felfogni a műanyag világot.

A hanghatások is tűrőhatáron belül maradnak. A zenék szimplán nem érdekesek, néha túlzottan repetitívek, de nem bántóak. A dialógusokról meg egy angol anyanyelvű hitelesebben tudna nyilatkozni. Nekem kicsit erőltetettnek tűnt a sok erős idegen akcentus és hiányoltam a főszereplő (azaz az játékos) hangját. Üdvös viszont a szöveg kiíratásának lehetősége, amelyet már a játék elejétől használtam is. Ugyan ezzel kapcsolatban volt néhány aszinkron-probléma, nemegyszer egy teljes mondat kimaradt az feliratból, de mindent összevetve kellemesen követhetővé vált általa a történet – és ez a lényeg.

Amilyen kellemes meglepetés volt a történet és a hangulat, amely nem feltétlenül következett egy táblás játék adaptációjából, annyira zavaró, hogy a feladat megoldása sokszor jócskán alul maradt az ötlet zsenialitásával szemben. Nagyon kíváncsi vagyok, hogy miben tudnak és szándékoznak változtatni Hasbroék a Cluedo Chronicles következő két epizódjában.

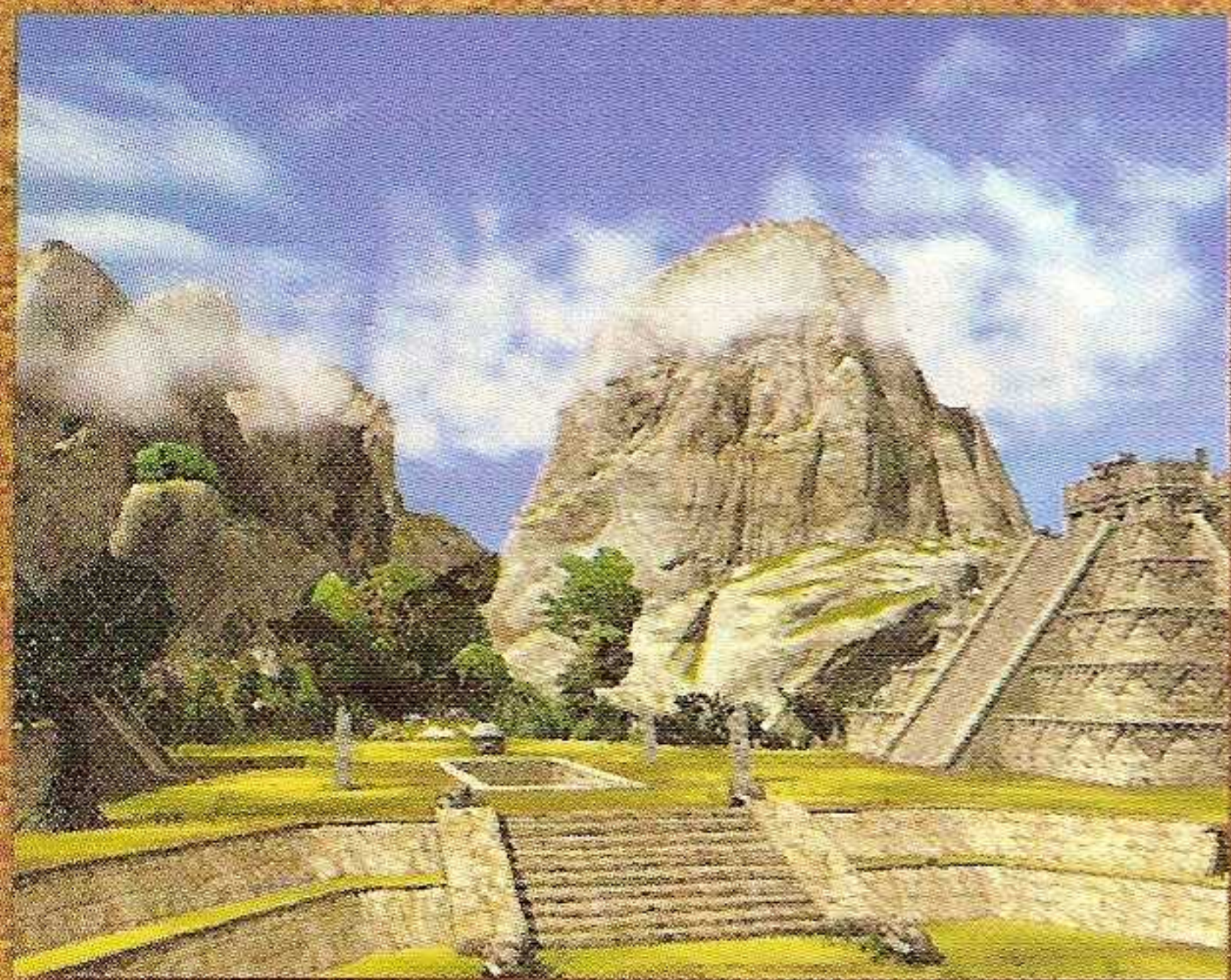


Fatal Illusion	
EAI / Hasbro interactive	
Minimum	Ajánlott
<ul style="list-style-type: none"> 133 MHz Pentium 16 MB RAM 8x CD-ROM Drive 80 MB HardDisk Win 95/98+DirectX 6.1 	<ul style="list-style-type: none"> 200 MHz Pentium II 32MB RAM 16x CD-ROM Drive 200 MB HardDisk Win 95/98 hangkártya
Pro	Vedd össze
<ul style="list-style-type: none"> Század eleji atmoszféra Ötletes karakterek Ingyenjegy a londoni Madame Tussaud's panoptikumba 	<ul style="list-style-type: none"> Clue: Murder At Boddy Mansion Noir The 7th Guest
Kontra	
<ul style="list-style-type: none"> Műanyag emberek Döglött színek Vontatott játékmenet 	

Cryo Interactive Entertainment

ATLANTIS II.

E L Ő Z E T E S



Furcsa, hogy bizonyos játékok milyen eltérő sikerrel szerepelnek a piac különböző területein. Így például nagyon nehéz eldönteni, hogy a francia Cryo Interactive Entertainment 1997-es játéka, az Atlantis: The Lost Tales végül is sikeres volt-e vagy sem. Európában igen sokat sikerült eladni belőle és a szaksajtó is sokat írt róla – igaz, nem mindig jókat, de ez egy másik cikk témája. Az Egyesült Államokban mintha észre sem vették volna a polcon heverő dobozt, sem a vevők, sem az újságírók. A megrögzött kalandjátékosok által fenntartott internetes magazinok ugyan előkelő helyen emlegették az év játékaik között, mégsem mozdult meg az amerikai vásárlótömeg, ahol az akciójátékok népszerűsége lényegesen nagyobb, mint Európában. Pedig az eredeti Atlantis számukra is kínált kihívást: a legtöbb kritikus pontosan a nem is kevés akcióelem rossz integrációját rótt fel a fejlesztőknek. Persze kaptak pofont a 3D-s karakterek modellezői és a lineáris játékmenetért felelőssé tehető designerek is.

Szóval sikerek ide vagy oda, kritikák pro- vagy kontra, a Cryo úgy döntött, belevág a folytatás fejlesztésébe.

Az előzetesekből ráadásul az is kiderül, hogy egyáltalán nem szégyeltek tanulni a hibákból. A blikkfangos Atlantis II. címre hallgató új kaland mindenképpen többet ígér, mint elődje. A screenshot-okból vélhetően mindenki számára kiderül, hogy igen sokat törődtek a grafikai környezettel. Én legalábbis nagyon lelkesedtem a 99-es ECTS bemutatóanyagai láttán. Mindehhez megtartották a már jól bevált Omni3D fantázianevű motort, amely lehetővé teszi az életszerű 360°-os „fejkörzést”, viszont megnövelték a képméretet: immáron 800x600-as felbontásban fut minden. Szép. És szépek a karakterek is. Volt szerencsém látni a trailert is, amelyben meglepően élethű „műanyag-emberek” mozgottak. Néhányuk arca zavarbaejtően igazi és meggyőzőnek tűnt az új technika alkal-

mazása is, amely nem csupán a szájak mozgását állítja szinkronba az elhangzó mondatokkal (lásd Atlantis: The Lost Tales), hanem a természetes mimikát, az arcizmok mozgását is igyekszik utánozni.

A sztori számomra még egy kicsit homályos – szinte minden hivatalos információ más-másról beszél.

Az ismét mítikusra vett alapkonfliktus, amely a hagyományos globális jószág és globális gonoszság témakörében keresendő, most is hőstért kiált. Az előző Atlantis történet hőséne, Seth-nek a fia (azaz maga a játékos) lesz a kiválasztott, aki megmentheti a világot. Jó nagy utazásokat teszünk majd és izgalmas helyszíneket keresünk fel a játék során (Írország, Tibet, Kína, Shambala, Yucatan-félsziget). Állítólag sokat javítottak a játék linearitására is. Hadd tippeljek: a fent említett állomásokat majdnem mindegy, milyen sorrendben keressük fel. A csudás környezetben csudás karakterekkel is találkozunk, olyan mitológiai szereplőkkel, mint például az indiánok Tollas Kígyója. 50 helyett immáron 60 mozgó karakter jelenik meg a játék során. A rejtvények számát is sikerült növelni a Cryo fejlesztőinek és hál'istennek megszüntették az adott idő alatt elvégzendő, feleslegesen frusztráló feladatokat. Immáron mindenféle erőszak és akció nélkül, nyugodtan vizsgálódhatunk és törhetjük a fejünket.

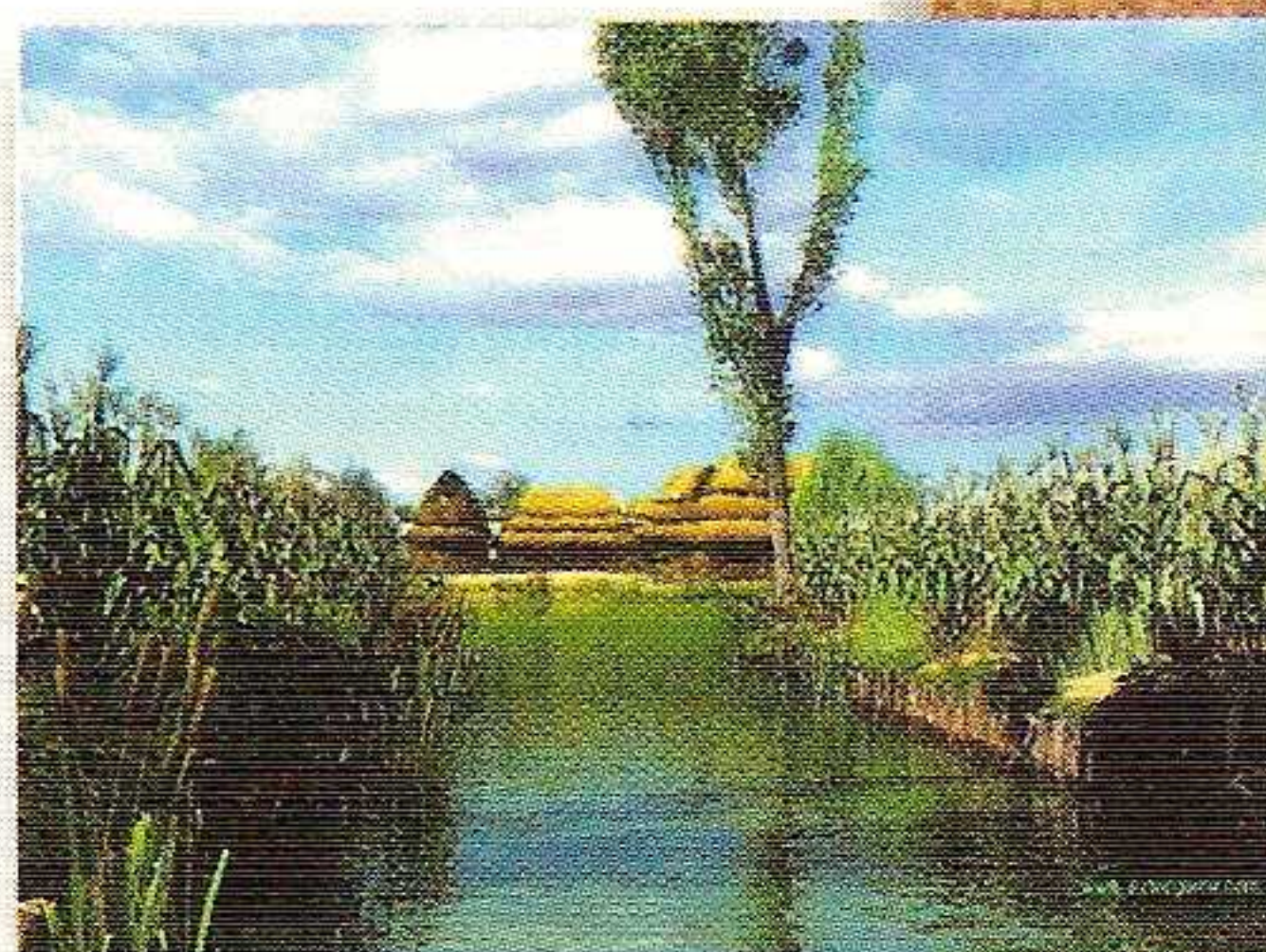
A „non-violent” (erőszakmentes) szó nem véletlenül szerepel jónéhányszor a sajtó számára kiadott előzetesben: a diákvérengzések nyomán kialakult spekulációk a mozifilmek mellett ugyanis sok esetben a kemény, vérfürdővel üdítő akciójátékokat okolják a fiatalok felbujtásáért. (Valljuk be, ebben lehet is valami...) Megnőtt a kiadók igénye az erőszakmentes programokra, amelyeket előtérbe tolvá takarhatják a saját Quake-klónjukat. A „non-violent” tehát kulcsszó most Amerikában és a Cryo ez esetben nem akar lemondani a legnagyobb piacról.

VÁRÓTEREM

AZTEC

Cryo Interactive Entertainment

Újabb év, újabb történelmi kalandjáték a Cryo jóvoltából. Versailles, Egyiptom és Kína után irány Közép-Amerika, a mai Mexikó területe. Az AZTEC az 1500-as évek azték kultúrájának fellegvárába, Tenochtitlánba vezet minket, ahol újra egy kisember lesz naggyá azáltal, hogy megmenti népét és uralkodóját, II. Montecuzomát. Természetesen a CD-ROM ismét tartalmaz egy értékes multimédia-lexikont, amely azontúl, hogy közelebb hozza a játékoshoz a történelmi kor szokásait, rendszerét és hétköznapjait, segít végigjátszani a történetet. Az AZTEC első ránézésre ugyanolyan vagy hasonló kvalitásokkal rendelkezik, mint a Cryo új zászlóshajója, az Atlantis II.



CRYSTAL KEY

Earthlight / DreamCatcher Interactive

Akinek szimpatikus volt a Csillagkapu c. mozifilm, illetve a sorozat, amely folytatásként készült a témából, netán érdeklik a Riven-típusú atmoszférikus kalandjátékok meg a science-fiction, próbálja beszerezni a CRYSTAL KEY c. programot. Tradicionális point'n'click játék néhány nagyon szépen kidolgozott helyszínnel és Quicktime VR-típusú körpanorámákkal. A látszólag lineáris sztoriban a Föld megmentése a célunk egy ellenséges idegen fajjal szemben. Küldetésünk messze repít a világűrbe, ahol találkozunk kell egy eleddig ismeretlen, ám barátságosnak tűnő másik néppel, akikkel szövetkezve talán megnőnek esélyeink...



WILD WILD WEST

SouthPeak Interactive

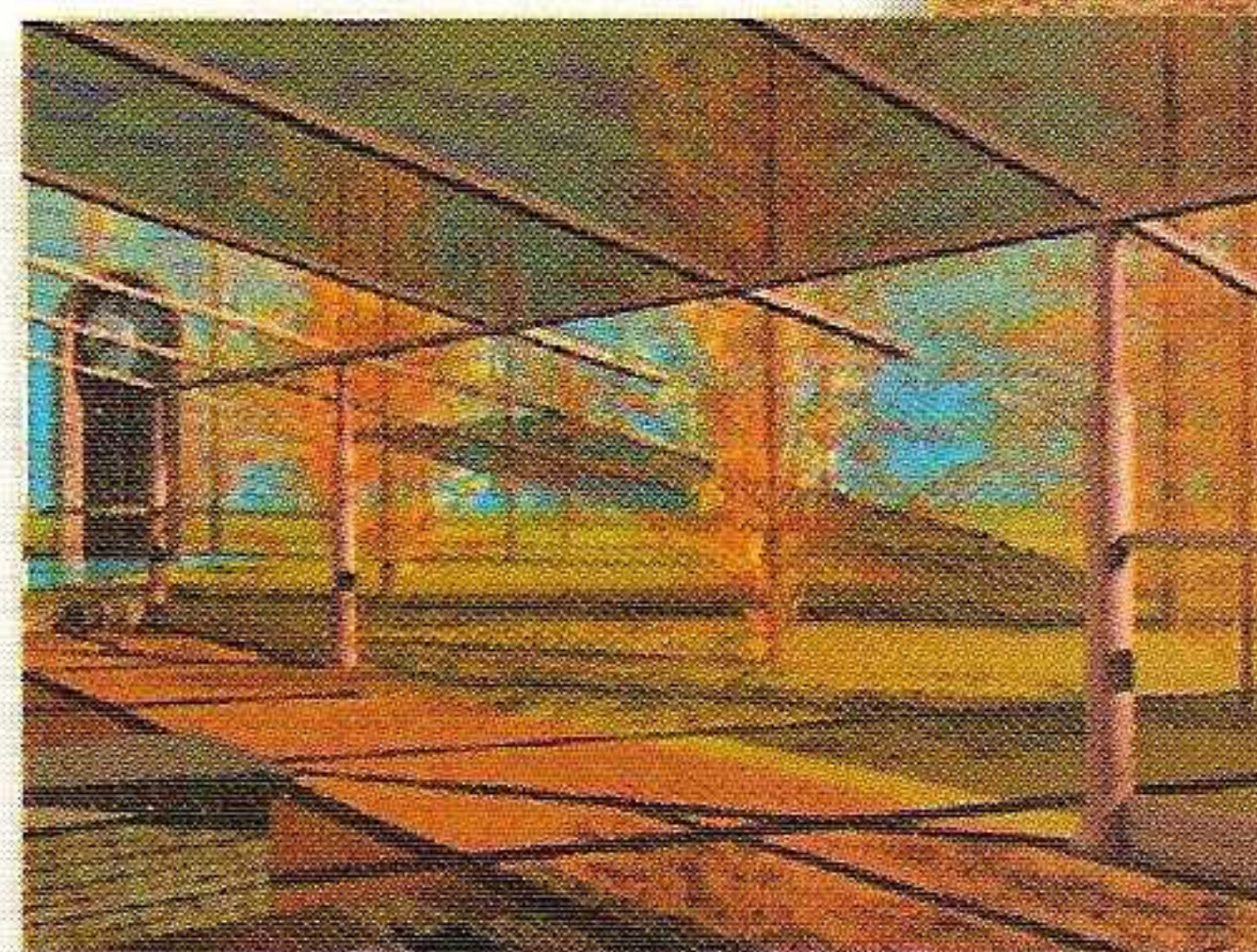
Valószínűleg senki nem gondolja úgy, hogy a WILD WILD WEST című mozi filmtörténeti jelentőségű mű. Mégis utánozhatatlan hangulata sokáig emlékeztetessé teheti. A vége-főcím alatt jutott eszembe, hogy miért volt nekem annyira szimpatikus: tiszta kalandjáték. Úgy tűnik, ez a párhuzam másnak is megfordult a fejében: a SouthPeak Interactive új játéka a film alaptörténetére és szereplőire épít. Meglehetősen sok akciójelenetet tartalmaz a WILD WILD WEST, de a fejlesztők szerint ezek könnyen átugorhatók lesznek. Az első demó ismeretében elmondhatom, nem olyan riasztók azok az ügyességi elemek és a szépen renderelt környezet mindenért kárpótol.



COMER

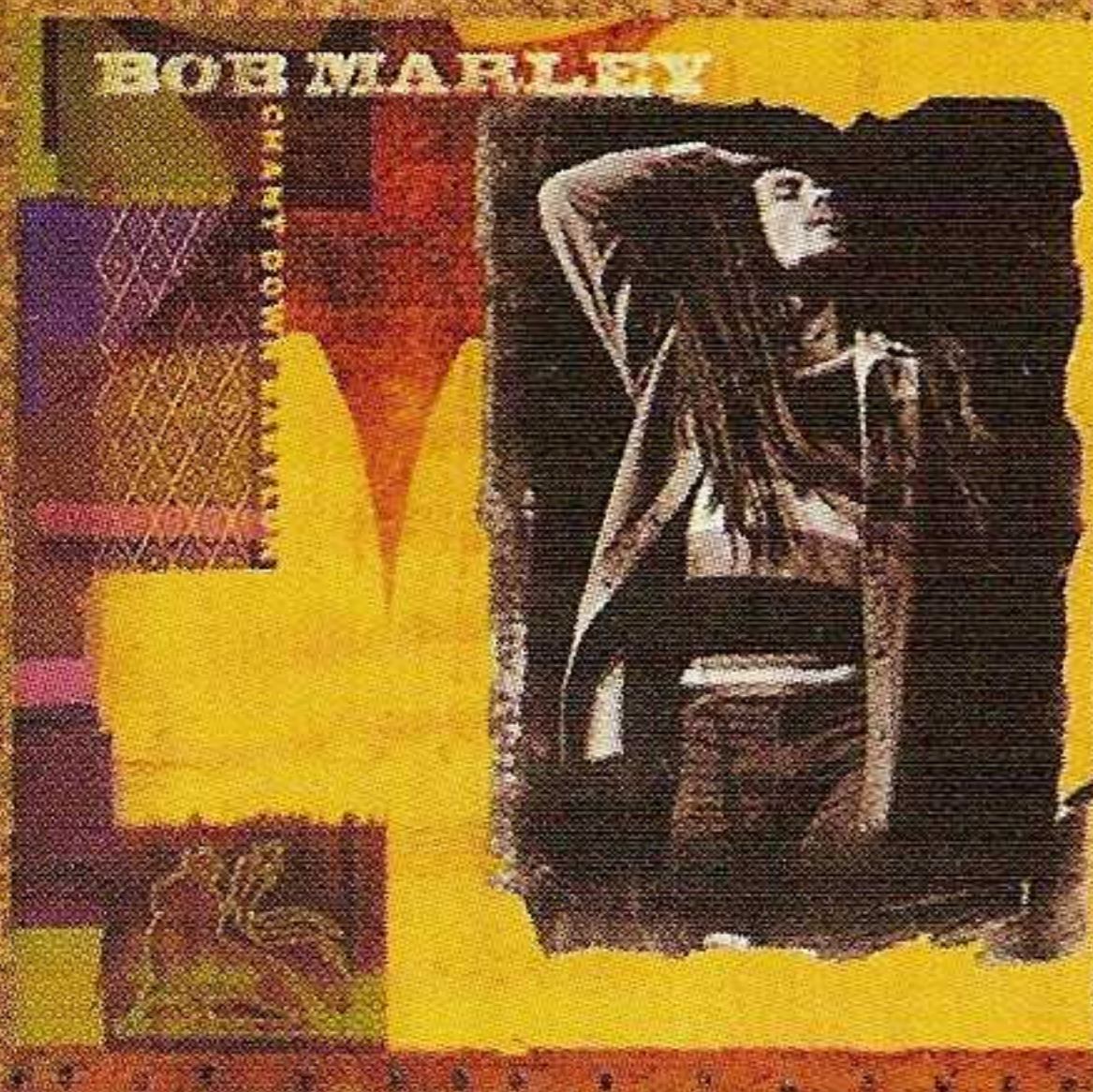
Shine Studio

Egy Myst-rajongó hong kongi fiatalember, Kyle Choi kétéves munkájának gyümölcse a COMER c. játék. Ő volt a játék programozója, grafikus, tervezője és zenei szerkesztője is egyben. Az etalon-játék hangulatát talán sikerült megteremtenie, de sajnos a történet színvonalja messze elmarad a Myst részletgazdag, rétegelt sztorijától. A grafika azonban szép. Nem élethűségével, sokkal inkább izgalmas színhatásaival és formai elemeivel ejti rabul a játékost. Gyermekbetegségei ellenére is mindenképp becsülendő eredménynek tartom a COMER létrejöttét, és ajánlom mindenki figyelmébe az internet címet, ahol megrendelhető: www.shinestudio.com.



Z E N E D O B O Z

BOB MARLEY: CHANT DOWN BABYLON *Universal*



Jó-jó, van olyan bor, amelyek tényleg nem kell cégér. Esetleg akkor érdemes kínálgatni, ha olyanokat szeretnénk megnyerni vásárlónak, akik eddig valamiért nem kedvelték a „terméket”. Bob Marley muzsikáját is sokan visszautasítják a mai fiatalok közül, mondván hiába a sok zseniális dal és a nyilvánvaló karizma, egyszerűen nem szólnak korszerűen a lemezek. Sok hivatalos kompiláció ezen az eredeti hangszeres sávok újakeverésével, a dalok remasteringjével próbált segíteni, de a tengernyi ifjú zenehabzsoló nem (csak)

erre gondolt. A mai trendeknek megfelelő köntösben akarta élvezni a javarészt a hetvenes években készült „jamaikai himnuszokat”. Sokáig senki nem mert hozányulni ezekhez az ereklyékhez és bizonyára nem véletlen, hogy az első igazán felfordított remix-albumot a Marley Boyz, azaz Bob Marley fiai készíthették el. A lemezen mindvégig érezhető a tisztelet a lassan tíz éve halott sztár előtt, de bátor irányváltás tapasztalható a zene terén. Olyannyira bátor, hogy egyetlen dal kivételével szinte semmi köze nincs az új

hangszerelésnek a reggae-hez! Alapvetően jól felépített rhythm'n'blues ill. soul nótákat hallhatunk, amelyen Bob Marley virtuális duetteket énekel mai sztárokkal, énekesnőkkel (pl. Erykah Badu, Lauryn Hill), énekesekkel (pl. Stephen 'Aerosmith' Tyler) és rapperekkel (pl. Busta Rhymes, Rakim, Krayzie Bone). A végeredmény igen érdekes, de igazán csak annak jelent hatalmas élményt, aki viszonylag jól ismeri a Marley életművet, mert a válogatás nem a mester legismeretesebb műveit tartalmazza. Ízléses munka.

SHPONGLE: ARE YOU SHPONGLED? *Twisted Records*

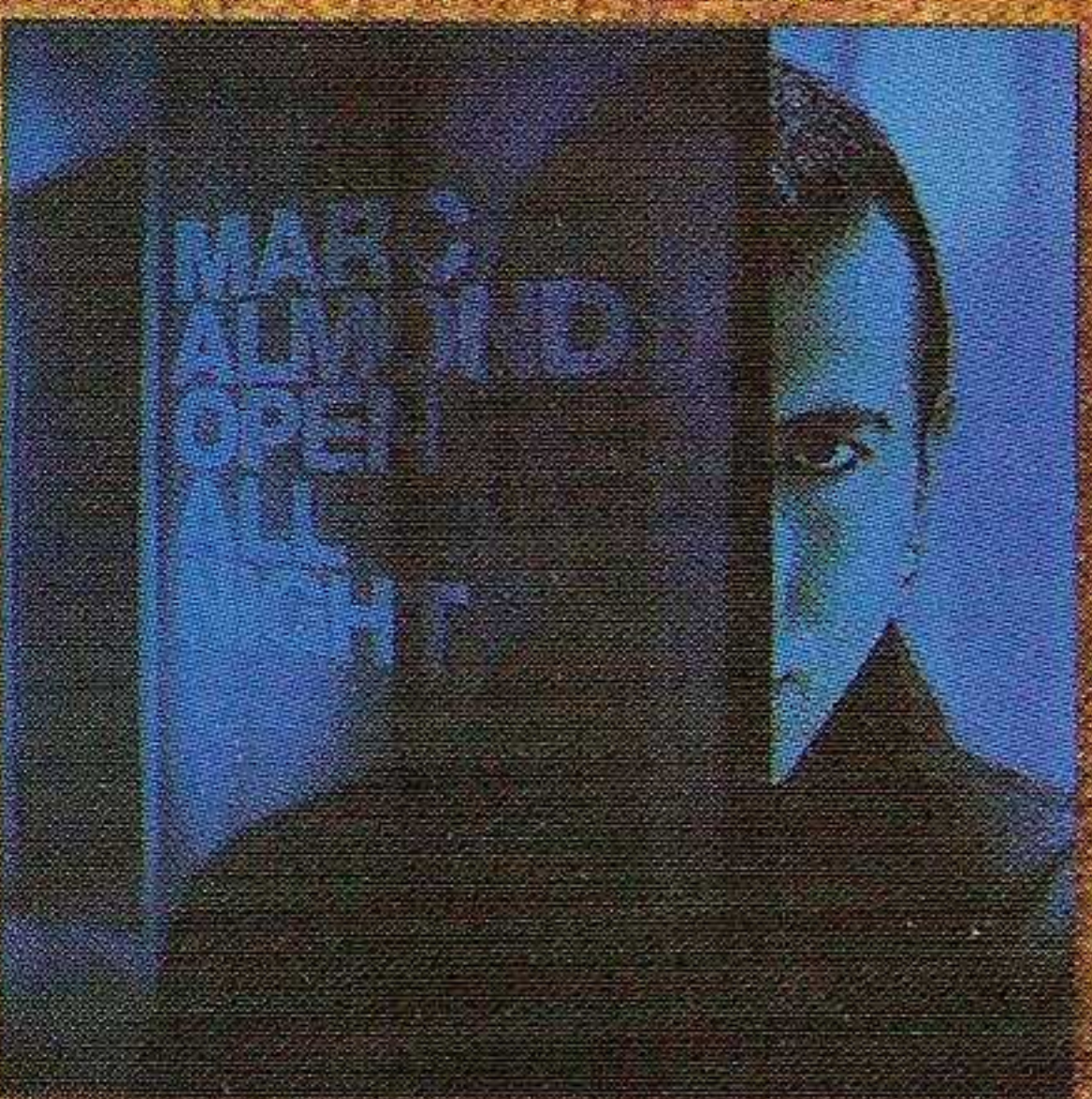


Gyakran kapok demókat olyan zenekaroktól, akik az elektronikus zene mellett tették le voksukat. Néha ez valóban azért van, mert a számítógép lehetőségei sokkal elhithető, hogy kevesebb zenei felkészültség elegendő manapság ahhoz, hogy dalokat, sőt önálló albumot készítsenek, de ez nem minden esetre igaz. Vannak olyanok is, akik egyszerűen nem tudnak elszakadni a köztudatba erősen befészkelődött produkcióktól és szándékosan vagy szándék nélkül másolják kedvenceiket, mint pl. a Depeche Mode zenekart. Igaz, hogy a legtöbb gitáros először megtanulta a kedvenc Rolling Stones nótáját –

szoktam mondani –, de csak azok emelkedtek ki a tömegből, akik ennél azért többre is képesek voltak. A „saját hang” keresésénél viszont a legtöbbjüket gátolja (illetve úgy érzi, hogy gátolná) a mai divatos elektronikus irányzatok erős, uniformizáló karaktere így hősünk vagy belefeledkeznek valamelyik műfajba, vagy egyszerűen nem hajlandó váltani, mert ő kevés zeneiséget érez pl. egy drum'n'bass nótában. Ilyenkor úgy szeretnék egy jó példát mutatni a kétkedőknek: hogyan lehet elektronikus zenében eklektikus, ám nagyon progresszív, érdekes, valódi zenészek számára is irányadó produkciót

létrehozni. A teljesen ismeretlen Shpongle nevű zenekar első albuma ilyen. Ambient, trance, drum'n'bass, ethno, dub és más műfajok keverednek – akár az egyes dalokon belül, egyedülálló atmoszférát teremtve ezzel az ízléses eleggyel. Egyszerűen nem lehet kivenni a CD-játszóból! Szkeptikus idősebb, vagy rockzenész haverjainak mutassuk meg az 5/4-es jungle témát a 2-es trackben, vagy hívjuk fel a figyelmét a visszatérő fuvolatémákra és a döngessük meg neki a cuccot, mert a lemez nagyon jól szól! A hatás nem marad el.

MARC ALMOND: OPEN ALL NIGHT *East Central One*

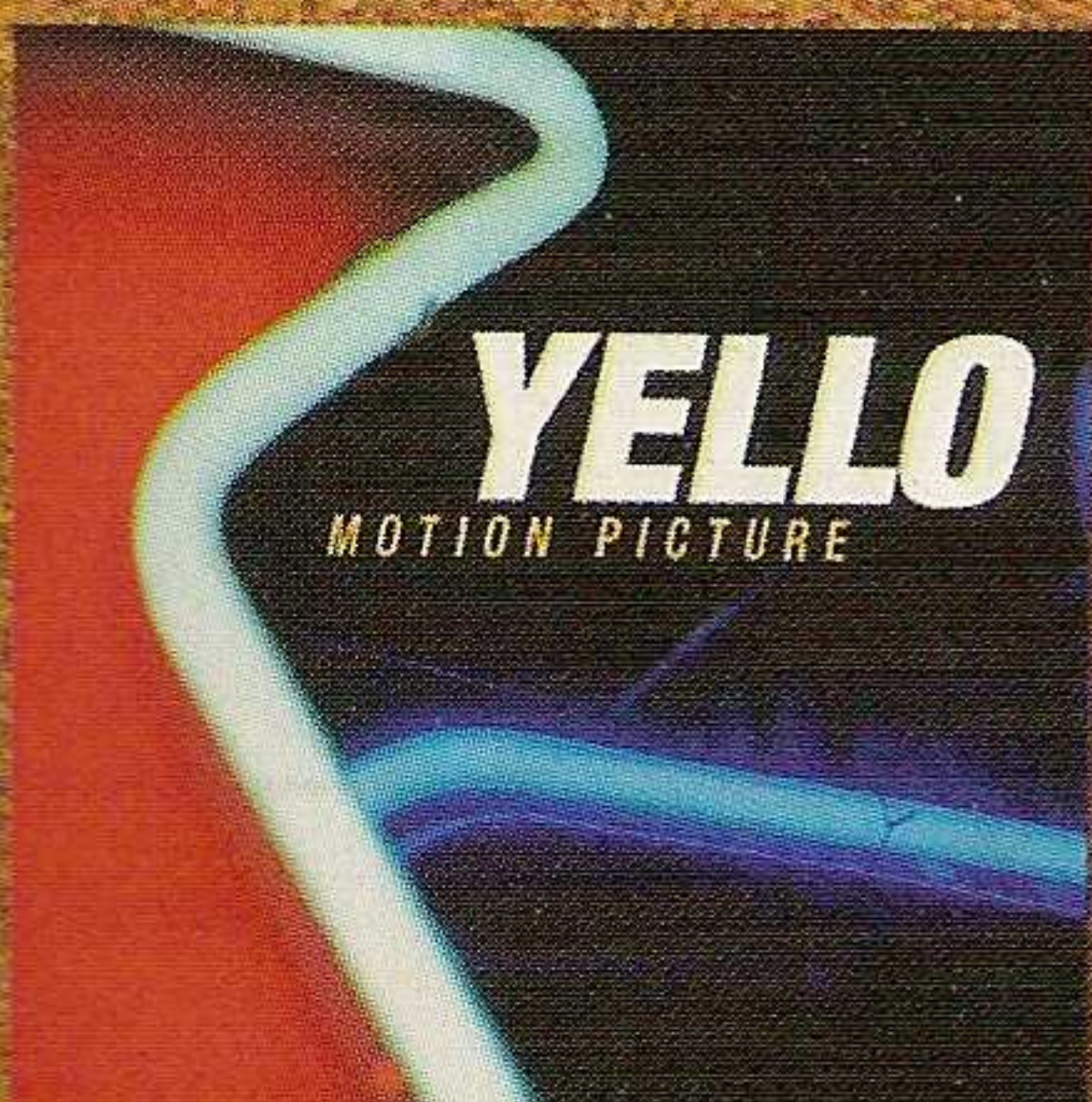


Marc Almond a nyolcvanas évek egyik meghatározó figurája volt. Előbb, mint a botrányos Soft Cell duó tagja, később, mint szólista, akinek legismertebb dala az egykori Gene Pitney sláger feldolgozása, a *Something's Gotten Hold of my Heart* volt. Végigkövettem a pályafutását és egy-két kivétellel minden lemezét, kicsit és nagyot összegyűjtöttem. Nagyon izgalmasnak tartom az előadómódját, a dallamvezetését és a szövegeit. Egy dologgal voltam – és lehetett ő maga is – bajban: a producereit, illetve dalainak hangszerelőit viseltem néha nehezen. Mire

megszokhattam akusztikus zenekarát, a tangóharmonika és a cselló hangjára építő *The Willing Sinners*-t, már meg is unta őket. Egy hosszabb időszak alatt a kétségtelenül zseniális Trevor Horn műhelyéből ugyan felröppent egy-két sláger, de úgy éreztem, a végeredmény ártott Almond művészetének. Kedvenc lemezem mindig is a Bob Kraushaar névvel fémjelzett *Enchanted* lesz, gazdag, nagyrészt akusztikus hangszerelésével, mégis modern soundjával és legkevésbé az utóbbi évek olyan albumait szerettem, mint pl. a *Fantastic Star*. Szóval egysze-

rűen nem néztem ki Marc Almondból még egy tökéletes albumot – és tévedtem: az *Open All Night*-ot félve tettem be a lemezjátszóba, de hamarosan kivirult tőle a szoba. Nem akarok sok részletet emlegetni. Egyszerűen szeretem, mert ismét dalok vannak, szép dalok és a leginkább trip-hop ízű, ám annál jóval muzikálisabb hangszerelés végig szolgálja is ezeket a dalokat. Talán valakinek csábító az egyik duett főszereplője, Siouxi Sioux neve, de a lemezt egyáltalán nem a nosztalgizáló harmincasoknak ajánlom: mindenkinek, aki még hisz az értékálló dalokban.

YELLO: MOTION PICTURE *Universal*



A Yello-t nem kell bemutatni. Ha mással nem, a *(The) Race c.* dalukkal mindenkiben hagytak nyomot. Leginkább a múltjuk ismeretlen a nagyközönség számára, pedig ha egy vajtűfűlű megkaparintja a közel húsz évvel ezelőtt készült albumaikat, bizony kincsre lel. A Yello sok mai techno sztárnak adott trigger impulzust azokban az években, azokkal az albumokkal. Ha megfigyeljük a zenei kultúra ezen ágával foglalkozó sajtóinterjúkat, többször halljuk DJ és producer szájából, hogy a Kraftwerk mellett az egyik meghatározó előadónak a svájci duót tartják. Tiszteletüket több ízben is leróhatták mindenféle re-

mixek ill. remix album formájában az elmúlt években. Érdekes, nekem a Yello-ról elsősorban nem az elektronikus tánczene jut eszembe. Amiért zseniálisnak tartom őket, az leginkább az a „felelőtlen” játék, amit a szavakkal, hangulatokkal, zenei elemekkel, stílusokkal és a hangzással művelnek. Amíg Dieter Meier verbálisan, Boris Blank a hangszereléssel szórja a gegeket, és ez a kabaré kicsúcsosodik a videó produkcióikban. Arisztokrata elegancia és diákos csínytevés párosul mind a táncolható, mind a „lebegtető” muzsikáikban. Ami igaz, az igaz, az utóbbi időben a zenész/hangmérnök Blank mintha meg-

felelni kívánt volna a techno-ikon szerep-körnek, az utóbbi lemezeket leginkább ebbe az irányba terelte, sokszor színeket veszítve ezzel a pazar Yello-palettáról. A *Motion Picture* album azonban egy új irány. Egy nyugodtabb, megfontoltabb anyag, amelyben megtalálható a kapcsolat a technokrata produkciókkal is, de elszakadni látszik az egyszerű ritmusoktól. Új műfajokkal is kacérokodik, de a bigbeat és a drum'n'bass csak ízléssel mért fűszerként jelenik meg a túlnyomórészt közép-tempós dalokban, valamint ismét itt az „idétlen Yello” is: a *Squeeze Please c.* kislemezes dal (és a klip) a duó hőskorát idézi.

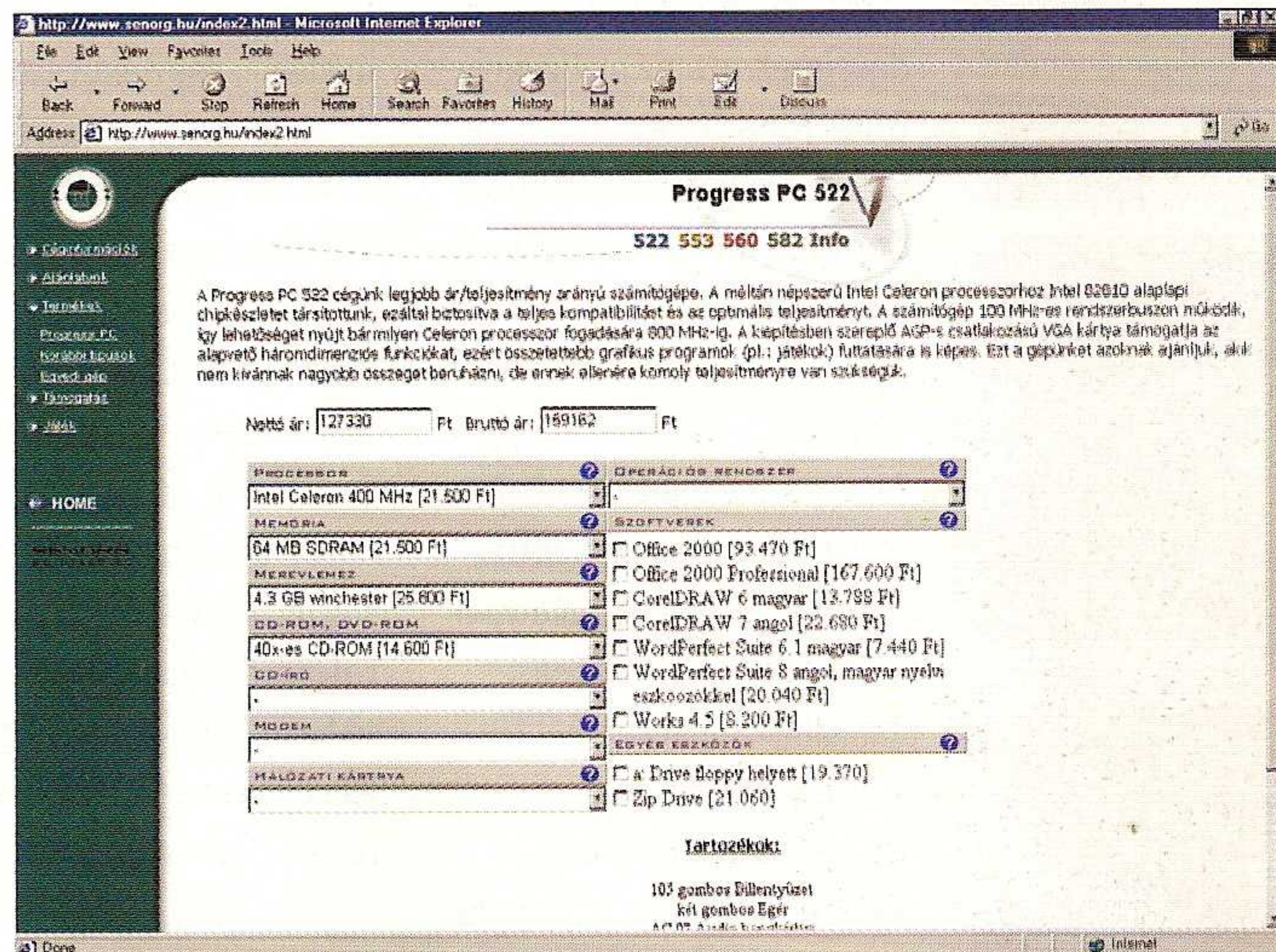
Hogyan állíthatja össze saját Senorg Progress PC-jét az interneten?

1. Miután a www.senorg.hu internet-címre érkezett, kattintson az "Egyedi gép összeállítása" ikonra. A megjelenő alaptípusok közül válassza azt, amely legjobban megfelel elképzeléseinek, majd nyomja meg a "Tovább" gombot.



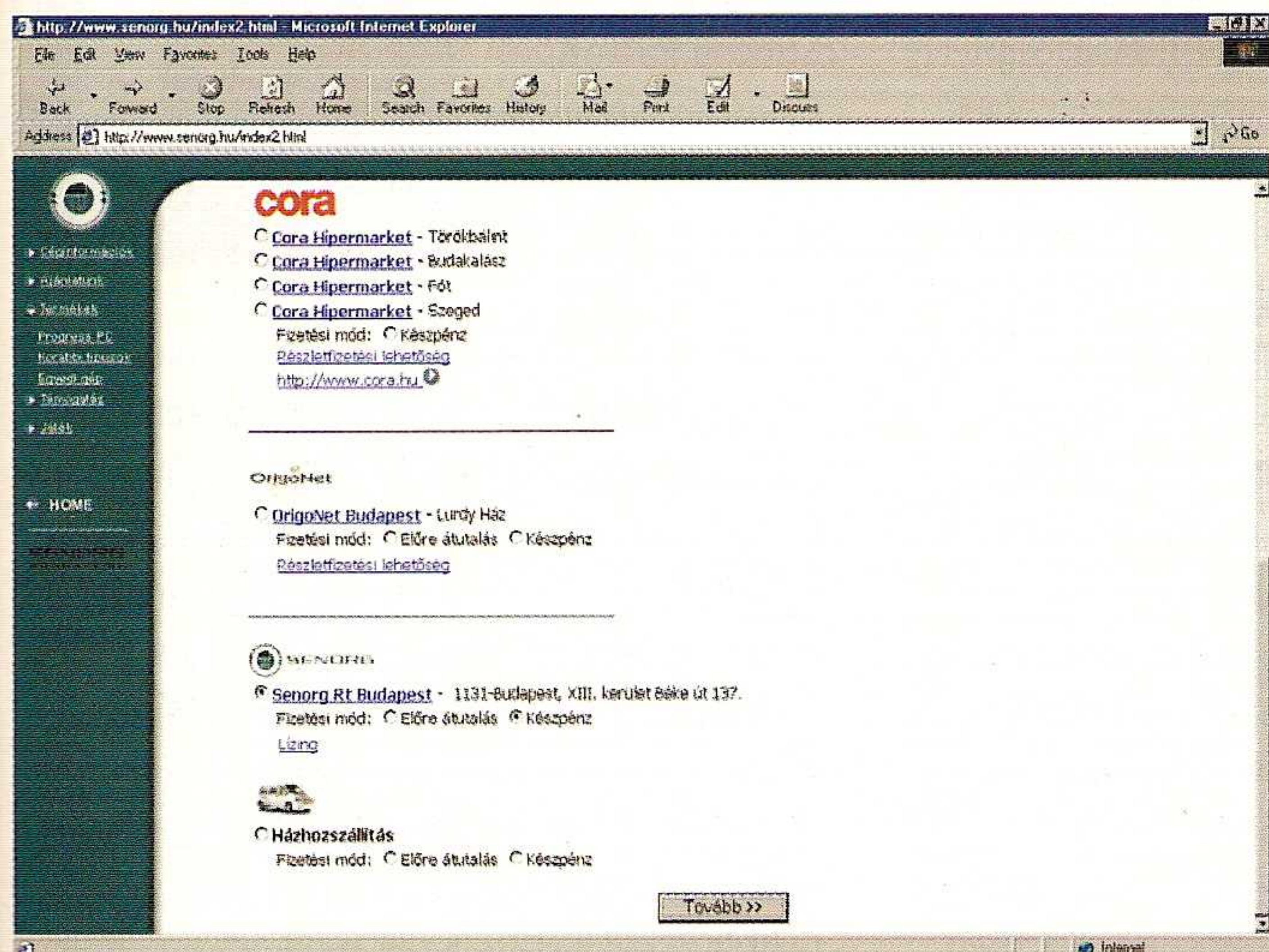
1. Kép: Alaptípus kiválasztása

2. A legördülő menükből állítsa össze az igényei alapján optimálisnak tartott konfigurációt. A kérdőjelekre kattintva további információkat kaphat az egyes alkatrészekről. A menük felett mindig látható az éppen kiválasztott géphez tartozó ár.



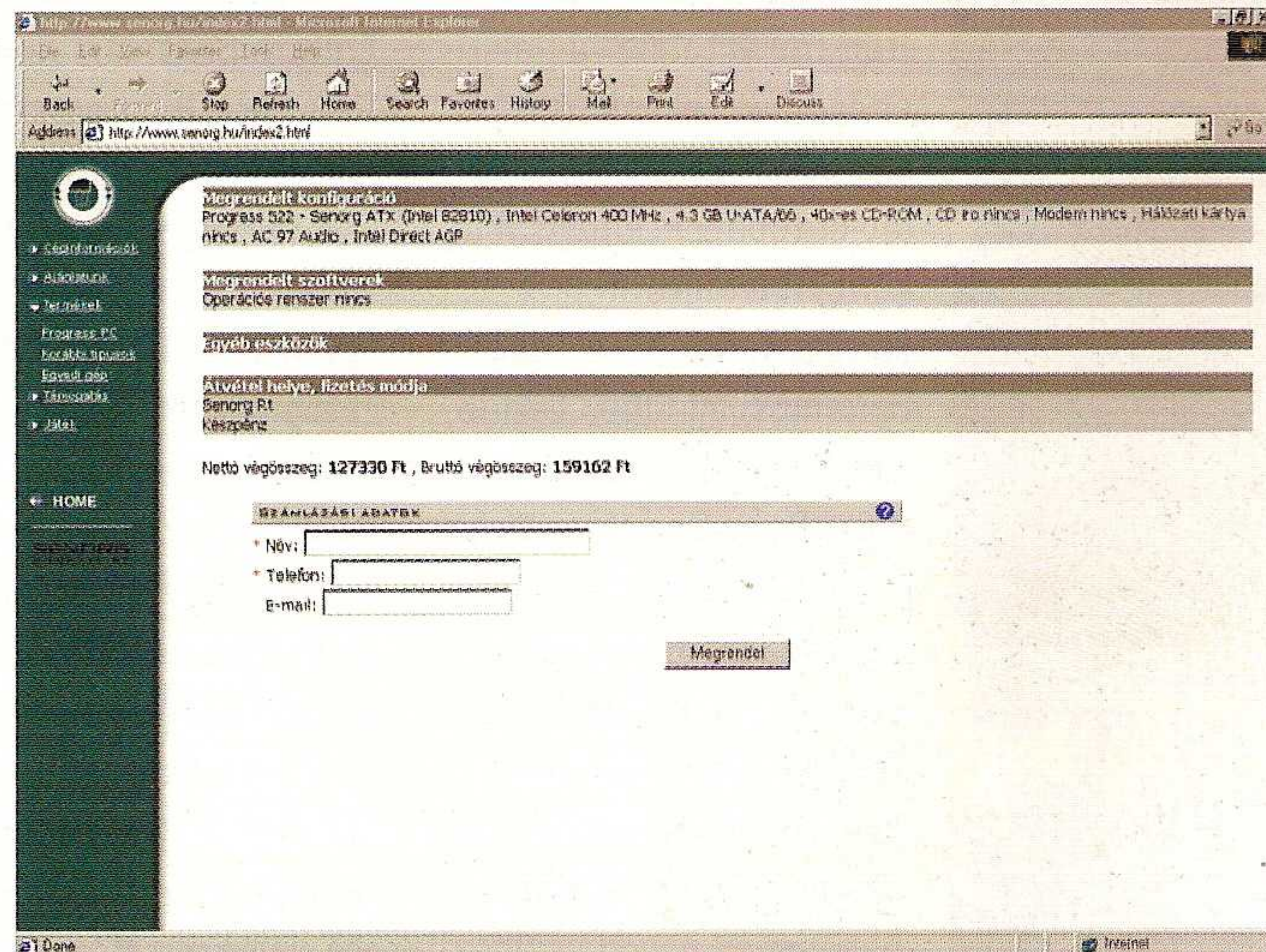
2. Kép: Konfigurálás és árkalkuláció

3. Jelölje meg, hogy hol kívánja a kész PC-t átvenni. Számítógépét díjmentes házhoz-szállítással is megrendelheti. Szintén ennél a lépésnél tájékozódhat a részletfizetési vagy lízing lehetőségekről.



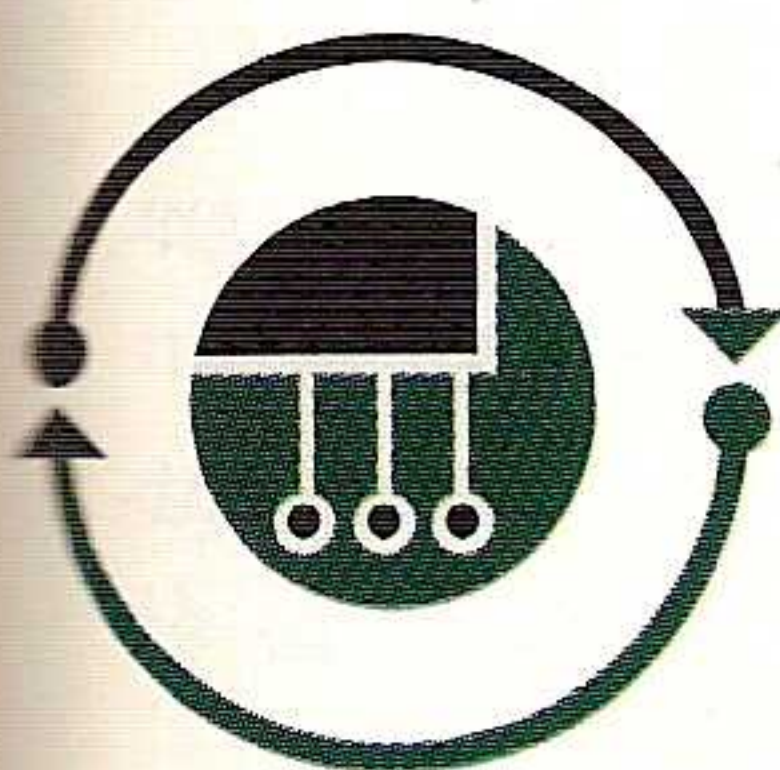
3. Kép: Az átvétel helyének kiválasztása

4. Az adatlap kitöltésével teszi lehetővé, hogy munkatársaink kapcsolatba léphessenek Önnel. Számítógépét a rendelést követő három munkanapon belül átveheti a kívánt helyen.



4. Kép: A megrendelő adatainak rögzítése

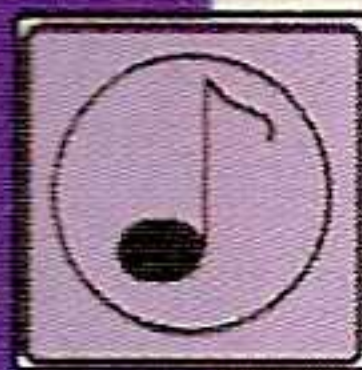
5. Próbálja ki a kapott számítógépet! Amennyiben az esetleg mégsem felel meg igényeinek, akkor két héten belül visszavásároljuk vagy kicseréljük bármilyen másik típusra. Mindezek után nem marad más hátra, mint hogy élvezze az Ön elképzelésének és a Senorg Progress PC technológiájának egyedülálló párosítását!



SENORG®

Senorg Hungary Rt. • Tel.: (06-1) 452-1000 • Fax: (06-1) 452-1069
Internet: www.senorg.hu • E-mail: info@senorg.hu

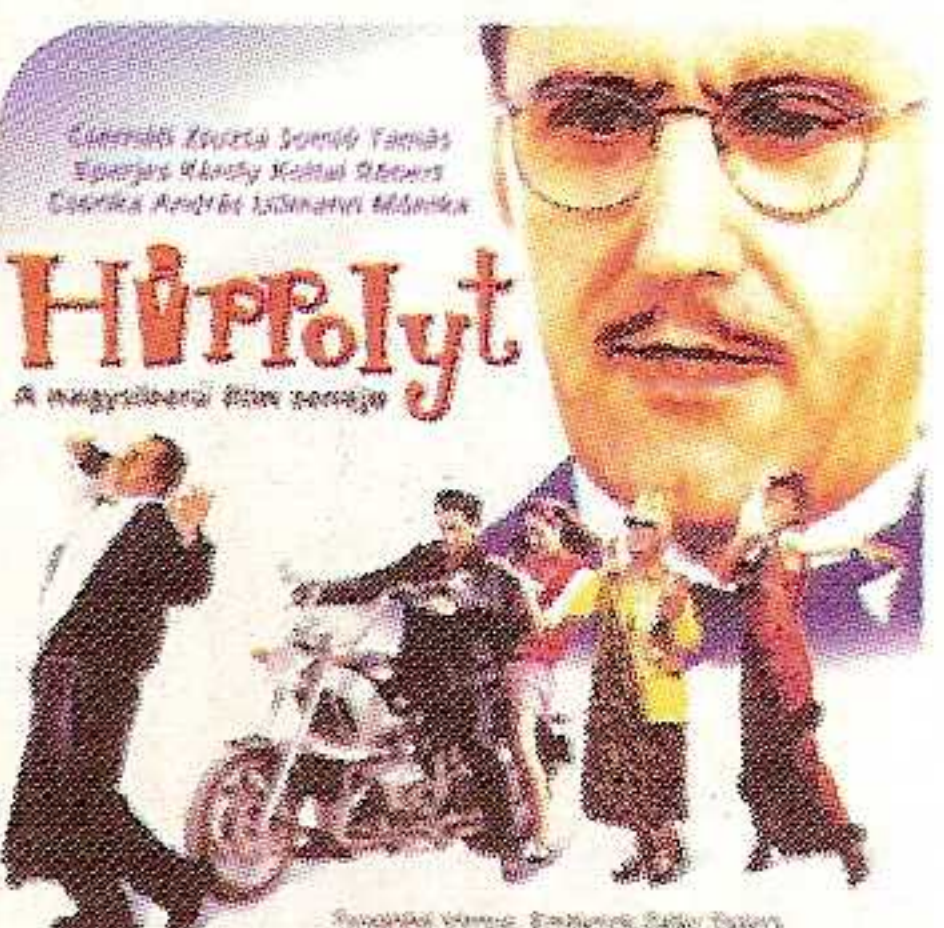
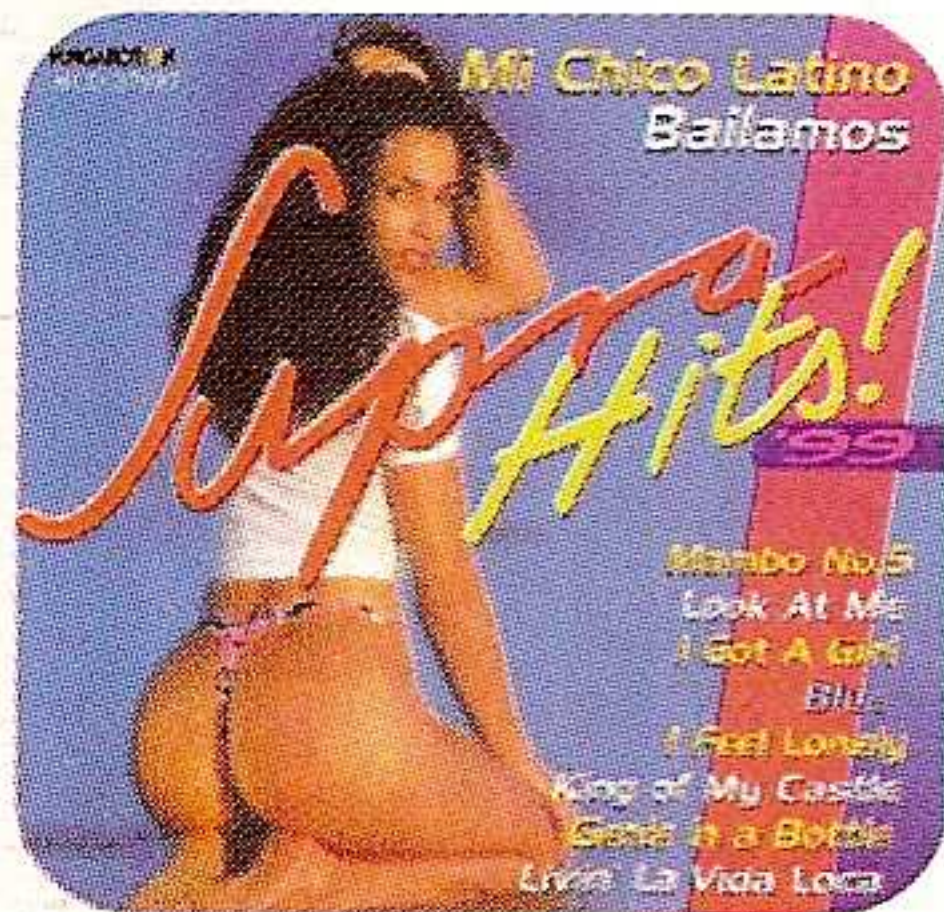




zene

Másvilág

StarMusic



A **Mega Hits**, azaz a Világlágerek magyarul aktuális korongjának kínálataiból: az eredeti angol dalcímek alapján: Baby One More Time, Livin' La Vida Loca, Believe, Wish I Could Fly, Mambo No 5, Bailamos, Big Big World és mások. A magyar szövegek szokás szerint Valla Attila munkáját dicsérik, a dalokat pedig népszerű stúdióénekesnők (Magyar Hajnal, Farkas Tímea, Czerovszky Heni) valamint Mr. Rick, Majnai Gábor, Kocsáncsi Miklós, Delhusa Gjon és Sipos Péter interpretálják.

Ahogy azt a **Supra Hits** albumoktól már megszokhattuk, szintén magyar énekesek adják elő külhoni kollégáik nótáit - csak éppen az eredeti nyelven. Hogy mi értelme van az egész dalt cakpak újra rögzíteni, majd enyhe kelet-európai akcentussal új köntösbe bújtatni, azt mindenki döntse el maga. Bailamos, Mi Chico Latino, Mambo No 5., I Got a Girl, Blue, Baby One More Time, Livin' La Vida Loca... tehát a „szokásos” év végi szuprák. Az előadók közt felbukkannak: Csepregi Éva, Delhusa Gjon, Anita, Szomor György és Kabalababa is.

A **Juventus Hits** tételeit számba véve gyakorlatilag ugyanaz a névsor tárul szemünk elé, mint az előző két albumnál, ezért most - a változatosság kedvéért - inkább az előadókat emeljük ki: Lou Bega, Ricky Martin, Roxette, Emilia, Jennifer

Lopez, Bryan Adams, Shania Twain, Tarkan, Jamiroquai, Texas, George Michael, Jennifer Paige, Sheryl Crow, Lauryn Hill, U2, The Cranberries, Smash Mouth. Parádés „szereposztás”, ráadásul tuti sláger mind (hiába, a Juventus...).

A Juventus mellett a Sláger Rádió sem tétlenkedett: a **Sláger Slágerek** második részén az Illés, a Bergendy, az Omega, a Generál, a Neoton, a Fonográf, az M7, az Echo, az LGT és az Apostol mellett helyet kaptak Zorán, Hofi, Szécsi Pál, Koncz Zsuzsa, Cserhádi Zsuzsa, Zalatnay Sarolta, Kovács Kati és Máté Péter is - mindannyian a hetvenes évek egy-egy nosztalgia-szeletkéjével.

Szintén egy fantasztikus válogatáslemez a **Party Time**, amely a kilencvenes évek első felének listavezető slágereiből szemezgetett egy kosárra valót. Azok a dalok, amelyek még nem érettek meg a nosztalgiára, némelyik örökzöld lett, némelyik nem, de valahol mindegyik óriás volt az MTV „eredeti tőkefelhalmozása” mentén kiteljesedő diszkórában. Stakka Bo: Here We Go, US3: Cantaloop, EMF: Unbelievable, MC Hammer: U Can't Touch This, Snap: Rhythm Is A Dancer, Culture Beat: Mr. Vain, Ace Of Base: Sign, New Kids On The Block: Step By Step... és mások.

A feldolgozódi a zeneipar után elborította Hollywood, majd a magyar filmipar berkeit is. Így született meg a **Hippolyt** modern környezetbe vetített reinkarnációja is, amelynek zenéjéért a Berkes-Valla szerzőpáros felelős. Berkesék csupán két megremixelt nótát tartottak meg Eisemann Mihály eredeti örökzöldjeiből (Köszönöm, hogy imádozt; Pá, kis aranyom). Ez nem volt nagy teljesítmény, ugyanis az eredeti filmben csak ez a két dal hangzik el (Gyu).Az előadók: Somló Tamás, Csonka András, Fehér Adrienn, Cserhádi Zsuzsa, Ullmann Mónika, Eperjes Károly, Mr. Rick, a Venus, az Emberek és a Baby Sisters.

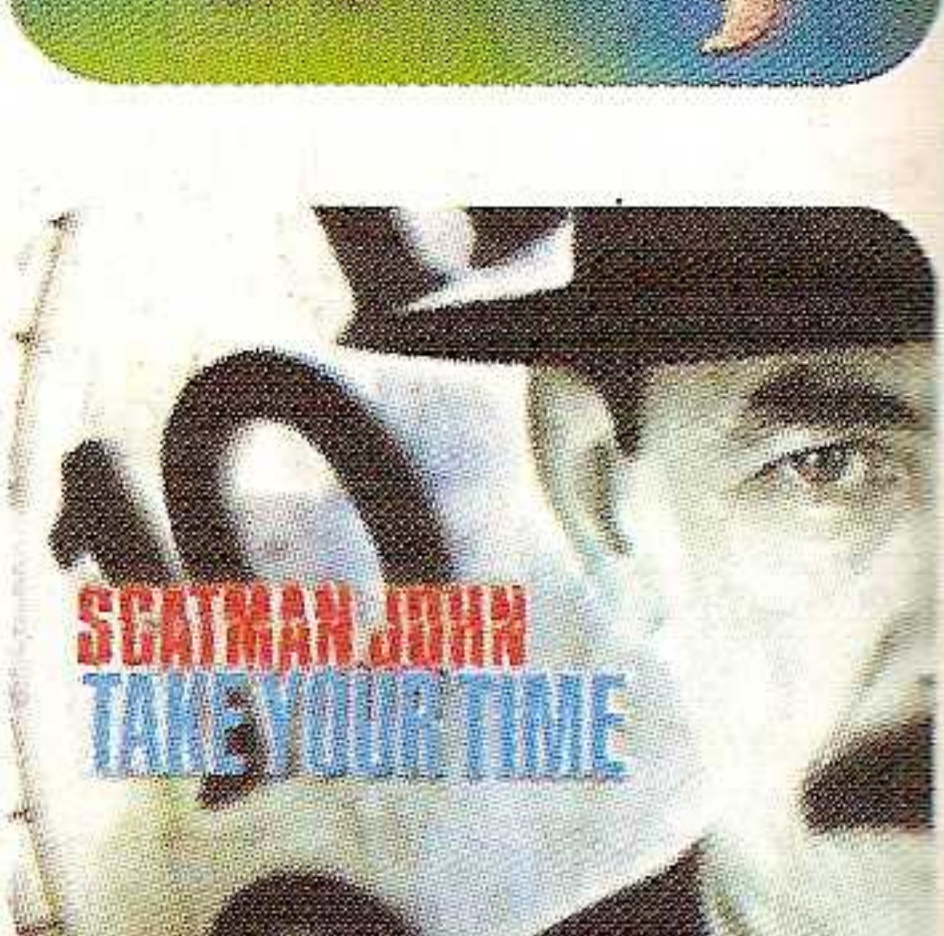
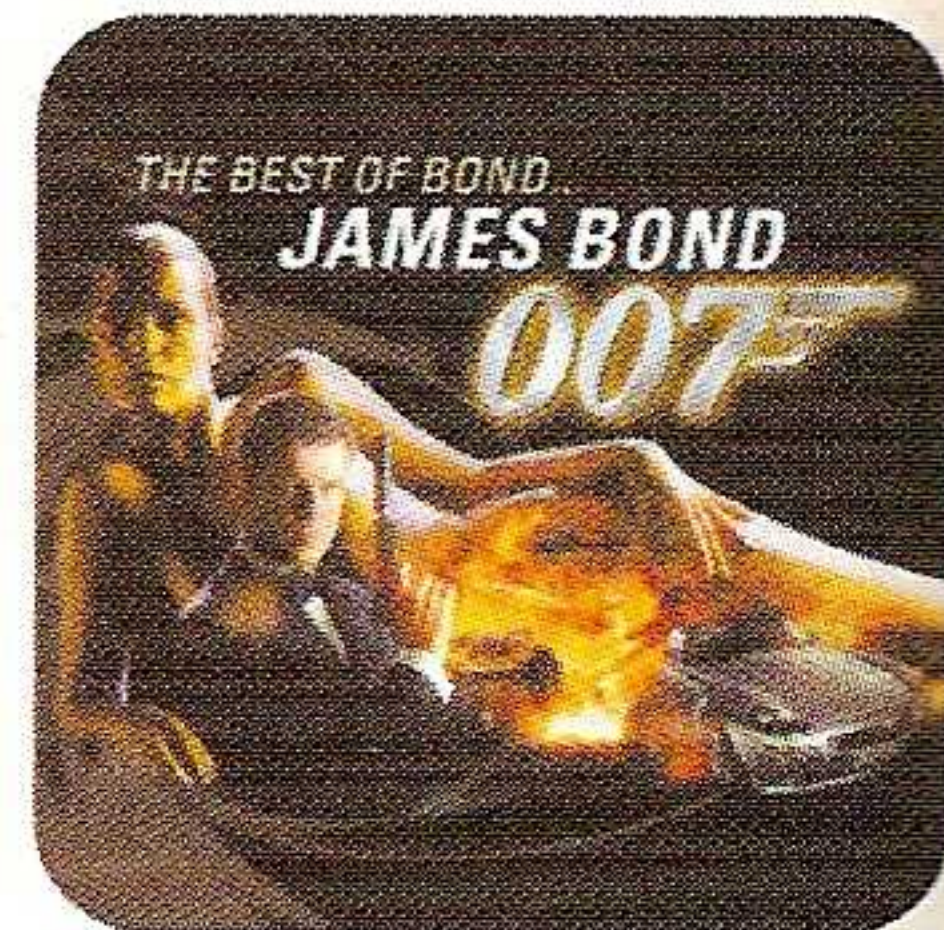
A valaha jobb napokat is látott **Happy Gang** eljöttnek látta az időt a bestofozáshoz, hiszen az ultramacsó-széplélek határmezsgyén egyensúlyozgató, „gyurmázós” slágertrió egyre inkább földbe állni látszik. A tizen-nyolc dalt tartalmazó CD-n a kezdeti sikerektől kezdve a mostani, mérsékelt ovációt arató album dalaiig minden jegyzetesebb dal megtalálható. Boomshaka, Minő Guminó, Kérek egy

kulcsot..., Öreg Sam, Fiala szerelem, Lógatom a lábam, Szentkarácsony, New York, Rio, Tokyo, stb.

A filmtörténet leglegendásabb kémfigurájához, az immár 38 éve tuti kasszasiker 007-eshez nem csak egy szekérderekyi autós üldözés, hanem egy csomó filmbetétdal is tartozik. Ezek muzikális esszenciáját foglalta keretbe a **The Best Of James Bond** válogatás. Az albumon felcsendülnek a klasszikusok Shirley Bassey, Nancy Sinatra, Paul McCartney, Sheena Easton, Louis Armstrong és Gladys Knight tolmácsolásában, de nem marad ki a Duran Duran, az A-ha és az újabb generációs főcímdal sem, Sheryl Crow előadásában. Számos meghatározó nagyzenekari főtéma is helyet kapott, egyedül az új mozi tételei hiányoznak, de - már csak marketingszempontról is - az egy másik történet.

Az **LGT Az albumm** című lemeze először 1983-ban jelent meg, és a csapat akkortájt rögzített koncertfelvételeiből nyújtott át egy csokorra valót. Hogy ne kelljen a korabeli bakelitet recsegtetnünk lomtalanításra szánt lemezejátszónkon, a Hungaroton most - némi digitális hangtuningolás után - piacra dobta az anyagot CD-n is. A számok persze még így is meglehetősen közepeszerű sounddal bírnak, a dizájn is hiperprimitív - rajongóknak azonban kötelező.

Komár László ezúttal *Mambó Lackó* néven kergeti melegebb éghajlatokra a jóízűt. Legutóbbi Red Nex techno-country koppintása után most kitört rajta a Lou Bega frász, és

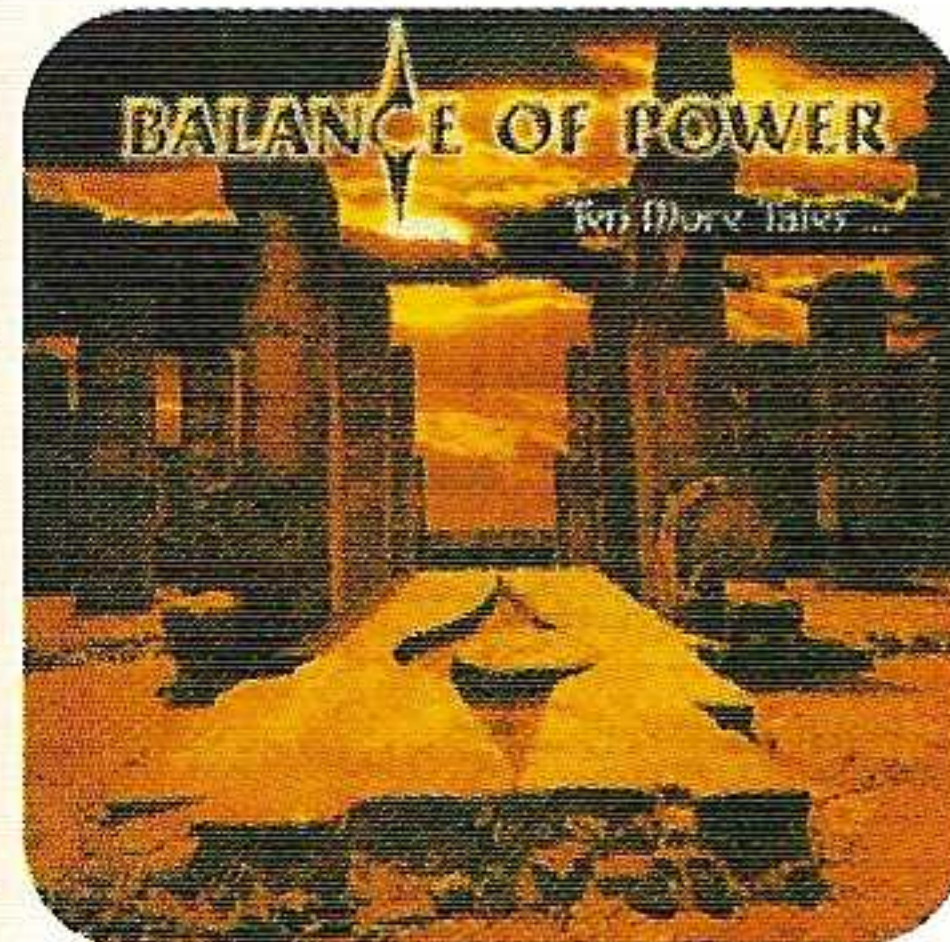




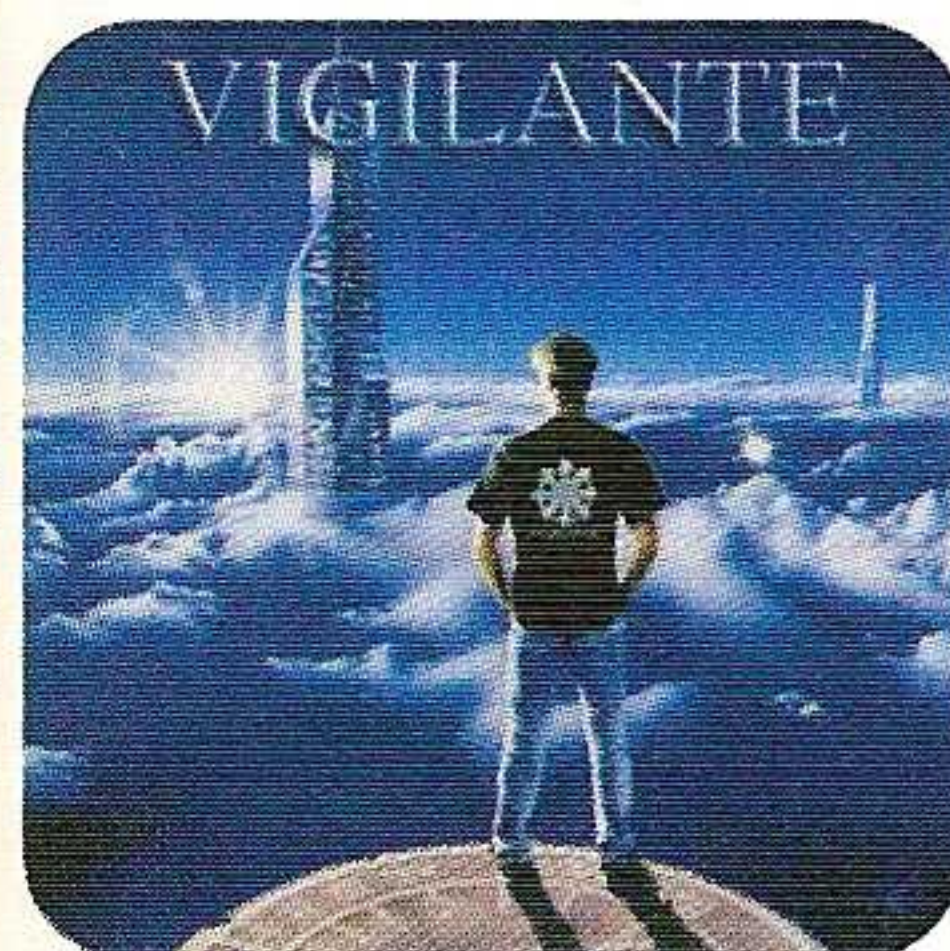
heveny mambózzhatnékja hatására feldolgozott három Lou Bega nótát (na melyik hármat?), de van itt



Domenico Modugno, Pesti Gigolo, Mambo Italiano, Mambo rock és egy rakat témába vágó old school nóta. Helykitöltés gyanánt felkerült még a Red Nex-es Postakocsi átírat, valamint két óvodás szókincsű, prozódiai baklövéssekkel tűzdelt új nóta is.



A múlt hónapban elhunyt **Scatman John** utolsó albuma, a *Take Your Time*. A muzsika a korral haladva kissé visszavett a denszelésből: többnyire szelídebb ritmusok, kevésbé agresszív szintikkel, több női vokállal és élő hangszerrel. Scatman, bár már súlyos betegen készítette az albumot, profi dzsesszistához illően a maximumot hozza. Némi karib-tengeri filíng, egy kis latinkodás és egy Scatmambo. Méltó búcsúzás - R.I.P. Scatman!



Mire a *Euro Pop* című LP megjelent, az **Eiffel 65** már megjárta a csúcokat a Blue-val, így a trió komoly hallgatóságra tett szert. Az albumon több slágergyanús nóta búvik meg még ha töltelék is akad bőven -, friss, könnyed pop kissé a nyolcvanas évek stílusában, valóban az európai vonalat követve, helyenként kísérletezgetésekkel, formabontásokkal - és persze a védjeggyé vált vokáleffekttel. Ha tartani tudják színvonalukat, komoly esélyük van arra, hogy „vért adjanak” az önmagát ismételtető „europopnak”.

A **Dismember** azon death metal csapatok egyike, aki sosem alkudott. A legnagyobb metalforradalom közepette, az ősmetal viszatérésére fittyet hányva, csak nyomatja a thrash-ritmusokkal megpüfölt hörgéshegye-

gamestar@idg.hu

ket. Nem túl heves újító lelkesedés, nonstop gitárreszelés vértől csöpögő szövegekkel - egyedül a dallamos szólók felbukkanása utal az ezredfordulóra. Mindezzel együtt erős anyag, húz, mint a gőzmozdony.

A **Balance Of Power** egy nálunk kevésbé ismert angol, dallamos metalt játszó csapat. Harmadik albumuk, a *Ten More Tales...* leginkább a hagyományos, kissé progresszívbe hajló fémmuzsikákhoz közelít. Többszólamú, meglehetősen sablonos vokálok, szintiszőnyegek, lírázgatások. Egérszürke cucc.

Nagyjából ugyanezen a vonalon mozog a **Vigilante**, csak ha lehet még több progresszív elemmel dúsítva. A csapat amúgy japán nemzetiségű, és a zenét hallgatva nagy példa képe lehet Dream Theater, bár - dacára a profi hangszeres felkészültségnek - Petrucciék komplexitása és ötletorgiája azért nem fertőzte meg őket. Bár Japán falánk piaca a metalmuzsikáknak, hallhatóan van még mit tanulniuk az európai-amerikai mesterektől.

Nagy várakozással vettem kézbe a **Sentenced** új CD-jét, hiszen a finn ötösfogat a skandináv true metal élharcosának számít. Nos, a stílusjegyek maradtak, a megszólalás talán még súlyosabb is, mint az előző két albumon, azonban igazán markáns, fogós nótákat ezúttal hiába kerestem. Talán majd negyedik-ötödik nekifutásra. Mindenesetre a *Crimson* album vérbeli közene, sallangmentesen, semmi Hollywood, barokk vagy reneszánsz... csak a metal.

Born Again a címe Christopher Wallace a.k.a. **The Notorious B.I.G.** post mortem albumának, melyen a fiatalon, „ólommérgezésben” elhunyt gengszterrapper eddig kiadatlan felvételei és újjákevert számai hallhatóak. Az album producere Puff Daddy és Faith Evans voltak, akik Lil' Kim és Eminem mellett mikrofont is ragadnak a gangstafedelem emléke előtt tisztelve. Igazi gettórap, mellőzve bármiféle dallamos és slágeres beütést.

Továbbra is nyomul a **Five**: macsófejek, kölyökarcok, ami kell. Vokális, tizenkettő-egy-tucat zene, némi rap, némi líra, és az elmaradhatatlan feldolgozás (Queen: We Will Rock You), hogy legyen egy sikerszám is. A Harlequin kiadó Júlia magazinjai fordultatos thrillernek minősülnek az ezredvég eme fiúbandái mellett. Hihetetlen, de még mindig nem áldozott le a boygroupok csillaga. A lemez címe: *Invincible*.

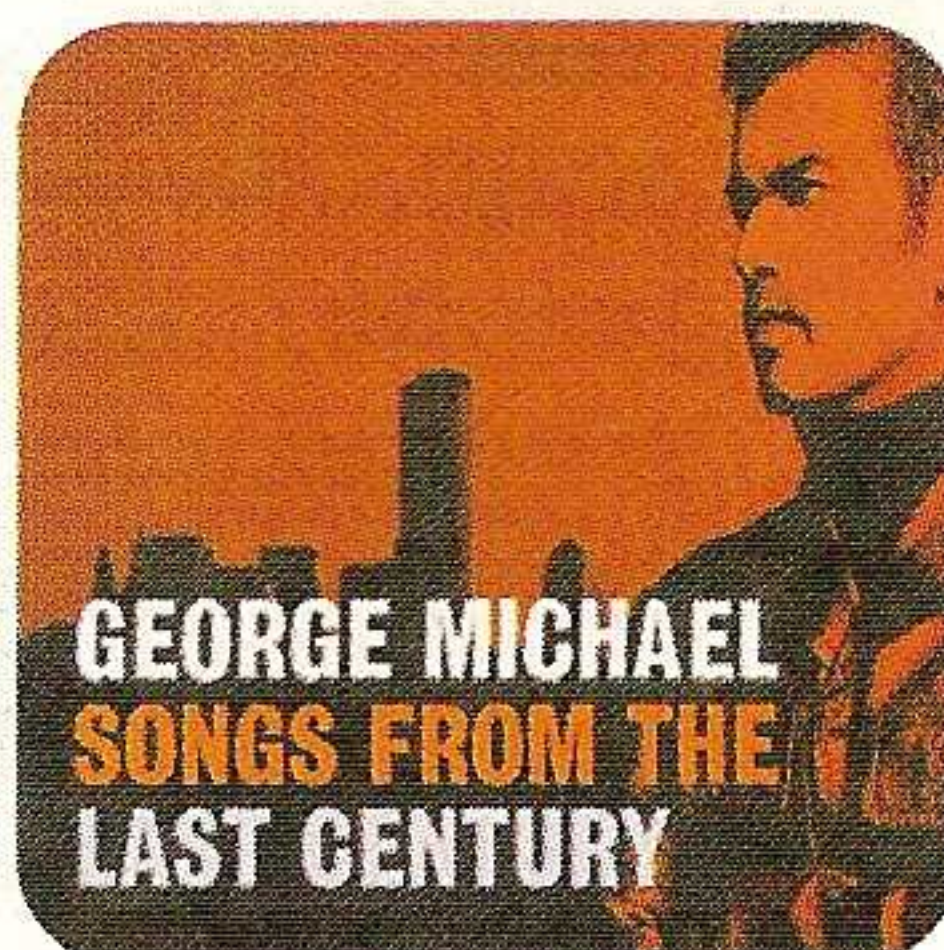
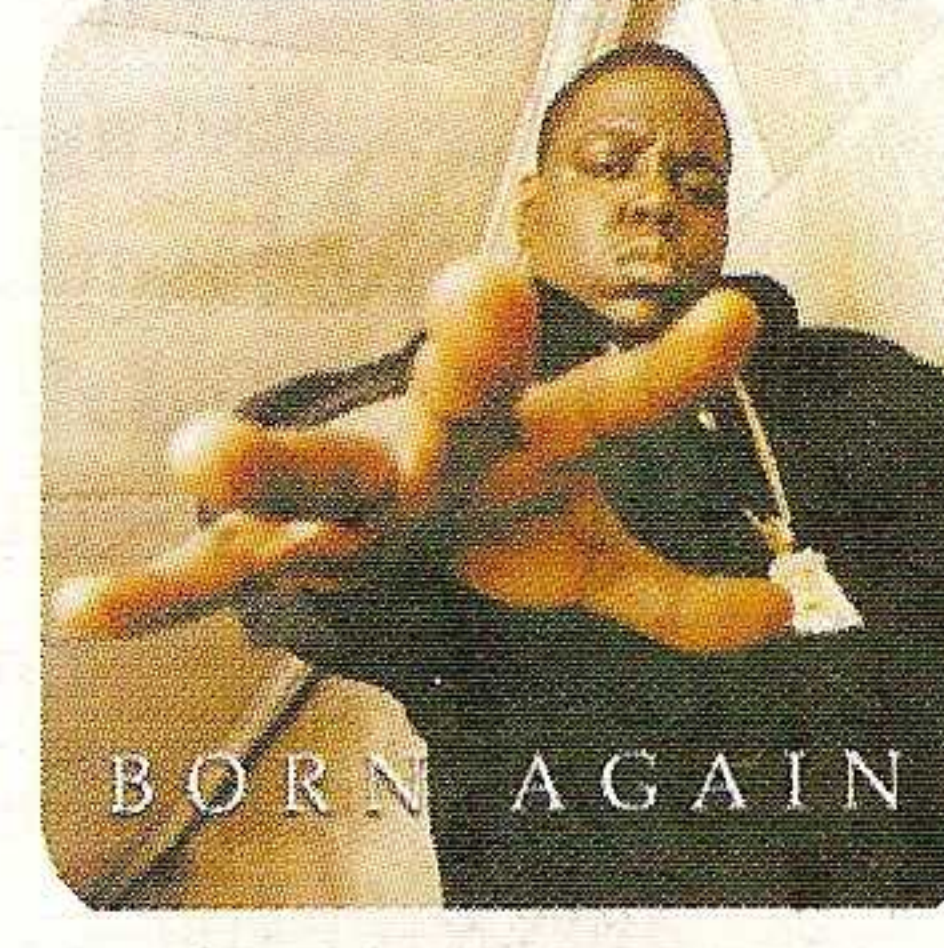
Don't You Mind If I Do a címe a **Culture**

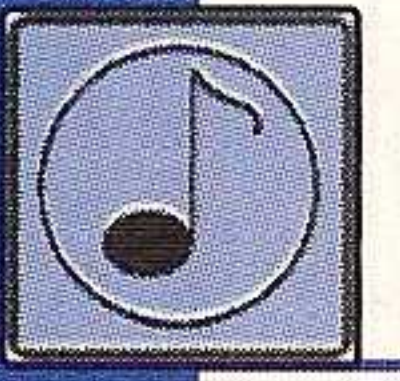
Club friss albumának. A banda lelke Boy George - kinézetileg a nyolcvanas évek Marilyn Mansonja - tavaly nyáron rántotta ismét össze a csapatot, meg is jelent egy dupla válogatásalbum, amit rögtön turné követett, az új anyag azonban mostanáig váratott magára. Változatos, kissé nosztalgiaízű diszkóanyag, megaslágerek nélkül, de fantáziadúsan. Egy kis reggae-íz, egy kis unplugged feeling - az ezredfordulós dance-house száműzésével.

A tavalyi év nagy sikere, Ladies and Gentlemen válogatás után **George Michael** újabb nagy fába vágta a fejszéjét. Ezúttal dzsesszes hangszereléssel adja elő a leköszönő évszázad általa legtutibbnak vélt dalait. Az említett szerzemények többnyire kevésbé ismert tételek, George érzelemdús hangja, és a remekül felépített muzsika azonban mindenért kárpótol. Nagybögő, hegedűk, dzsessz-fúvósszekció, zongora, hárfá, seprűzött dobok. A *Songs From The Last Century* meglepő és király.

David Bowie, Univerzális Polihisztor és Kaméleon úgy döntött, elég a digitális samplervilág gyönyöreiből, melyben mind eddig oly lelkesen pancsolt, a bowie.com meg amúgy is fut, és úgy döntött: ismét saját generációjához próbál szólni. A *Hours...* album hangulatát tekintve visszatérést jelent a Hunky Dory világához, ahogy Bowie nyilatkozta: „Azt a fajta univerzális dühöt próbáltam megragadni, amit a velem egyidős emberek éreznek.”

Godzilla





StarMusic Extra

Nagyon sokat szoktunk beszélgetni a hanglemezkidők munkatársaival arról, vajon hova tűntek a jó zenék. Persze ennél relatívabban, szubjektívebb kategória talán nincs is, mert mi is a „jó zene”? Mindenkinek más. Van aki a ritmusa miatt, van aki a keménysége, a hangzása miatt szeret egy-egy dalt.

Engem a sors a progresszív zene imádatával áldott-átkozott meg. Hatalmas előnye, hogy sosem megy ki a divatból, hátránya pedig az, hogy halloás után kell gyűjtögetni azokat az előadókat, akik ezt a zenei stílust űzik. Szerencsére az utóbbi időben egyre több progresszív gyöngyszemet fedezek fel, így most kettőt közzé is teszek mindenki okulására.

Yes – The Ladder

A fantasztikus, döbbenetes budapesti koncert után nagyon kíváncsi voltam a progresszív rockzene legnagyobb még ma is élő csapatának új albumára. A klasszikus felálláshoz képest csak annyi a különbség, hogy nem Rick Wakeman billentyűzik, hanem a nagyon tehetséges orosz Igor Khoroshev. Az albumon a klasszikus Yes hangzás mellett feltűnnek afrikai elemek is (mint a Can I) vagy a 7/8-os döbbenetes vidám és aranyos Lightning Strikes. Nyüzsögnek a szívemet megdobogtató zenei megoldások az albumon: az If Only I Knew lírai szimfónikus hangszerelése illetve nagyon jó kórusa, A The messenger toccata-s kezdete, amely igazi hamisítatlan progresszív Yes nótába csap át (képzeld el rengeteg ritmus, dallam és dinamikaváltást 9 perc 18 másodperc hosszan), vagy ódákat zenghetnék akár a Nine Voices (Longwalker) misztikus ámde mégis csengőbongóan akusztikus témájáról.



Nem dicsérem tovább, Jon Anderson továbbra is egyedi, utánozhatatlan és utolérhetetlen, s a hangzás is. Így csak egy zenekar képes megszólalni, s az nem más, mint a Yes. Köszönet ezért a kiváló albumért!

Encores, Legends and Paradox

Nem túl sokat mond a borító, ámde ha megfordítja az ember! Kiderül, hogy a progresszív rockzene mai nagyjai készítettek egy tribute (amolyan tiszteletadásféle) albumot az Emerson, Lake and Palmer rock-hérosz zenekar iránti rajongásukat kifejezendő. Az eddig általam ismeretlen kiadó által piacra dobott lemez érdekessége a hátsó borítón látható: egy elég hosszú névsor, akik közreműködtek ezen az albumon (a példa kedvéért csak néhány név: James LaBrie, Mike Portnoy, Igor Khoroshev, Geoff Downes, Peter Banks, Derek Sherinian, Richard Berry). Nem mindennapi névsor. Már ettől izgatott lettem, s ez az izgatottságom egyre csak nőtt, amikor a CD lejátzómban felhangoztak a rock-örökzöld Karn

Evil 9 első taktusai. A Magelan zenekar tagjai játszik ezt a szerzeményt, amely hosszú idő után végre arra kényszerített, hogy walkman-t hordjak és megbotránkoztassam egész Budapestet, amint azt éneklém: Welcome Back my friends to the show that never ends....

A legeslegfantasztikusabb ELP slágerek 1999-es feldolgozása a progresszív rock mai legnagyobbjaitól hihetetlen és soha el nem felejthető élményt adnak. Furcsa valamire ezt mondani, hogy talán jobb, mint az eredeti, de amikor a Tarkus-ban James LaBrie (gyk. Dream

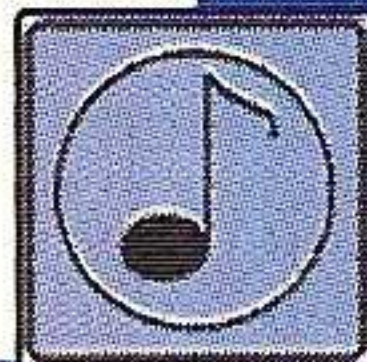
Theater) énekelni kezd igen csak el kell gondolkodnom.

Szóval mindenkinek csak azt ajánlom: Come inside, the shows about to start, Guaranteed to blow your head apart....

Akkor most merüljünk el kicsit a magyar jazz, pop és rock-történet klasszikusaiban.

Gabor Szabo – Femme Fatale

Talán nagyon kevesen vannak már, akik emlékeznek a sajnos nagyon korán eltávozott jazz-gitárosra, Szabó Gáborra. Hatalmas zseni volt ő, tán elég nehéz is manapság megérteni egy olyan művészt, aki annak idején Jimmy Hendrix-szel, vagy a Jefferson Airplane-el játszhatott egy színpadon, vagy olyan halhatatlanoknak adhatott ihletet, mint Santana, aki a latin rock egyik himnuszának számító Black Magic Woman inspirációját is Szabó Gábortól kapta. Ezen az albumon 5 hosszabb lélegzetű szerzemény szerepel, többek között olyan szerzőktől, mint Chick Corea vagy A. C. Jobim). A közreműködők névsora sem szerény: a már említett



Chick Corea zongorajátéka mellett a legendás Paulinho Da Costa ütőjátékában is gyönyörködhetünk többek között. Talán sokan azért nem hallgatják ezt az igen érzékeny, inspiráló muzsikát, mert félnek tőle. Ne tegyék, nem harap...

Kaszakó – Édenkert

A 70-es években szerencsére a jó jazz zene elég populáris volt Magyarországon, így megszülethettek olyan remek alkotások is, mint például az Édenkert, amely hihetetlen szívét, zenei tudást és a zene iránti alázatot tartalmazó progresszív jazz lemez. Nem érdemes egyesével kiemelni a zenészeket, de az biztos, hogy itt egy szerzeményben is jóval több ötlet hallható, mint egy manapság divatos műanyag zenét tartalmazó korongon.

Azért azt ne feledjük el, hogy ez egy instrumentális album, amelyen tankönyvekbe való zongorajáték és dob hangzik el. Sokszor gondolkodtam el, mi lenne, ha valaki csak úgy minden előkészítés után meghallgatna egy ilyen lemezt. Elfáradna vajon a füle? Túl bonyolultnak találná? Esetleg megtetszene neki? Nos én úgy gondolom, hogy ez utóbbi történik majd meg.

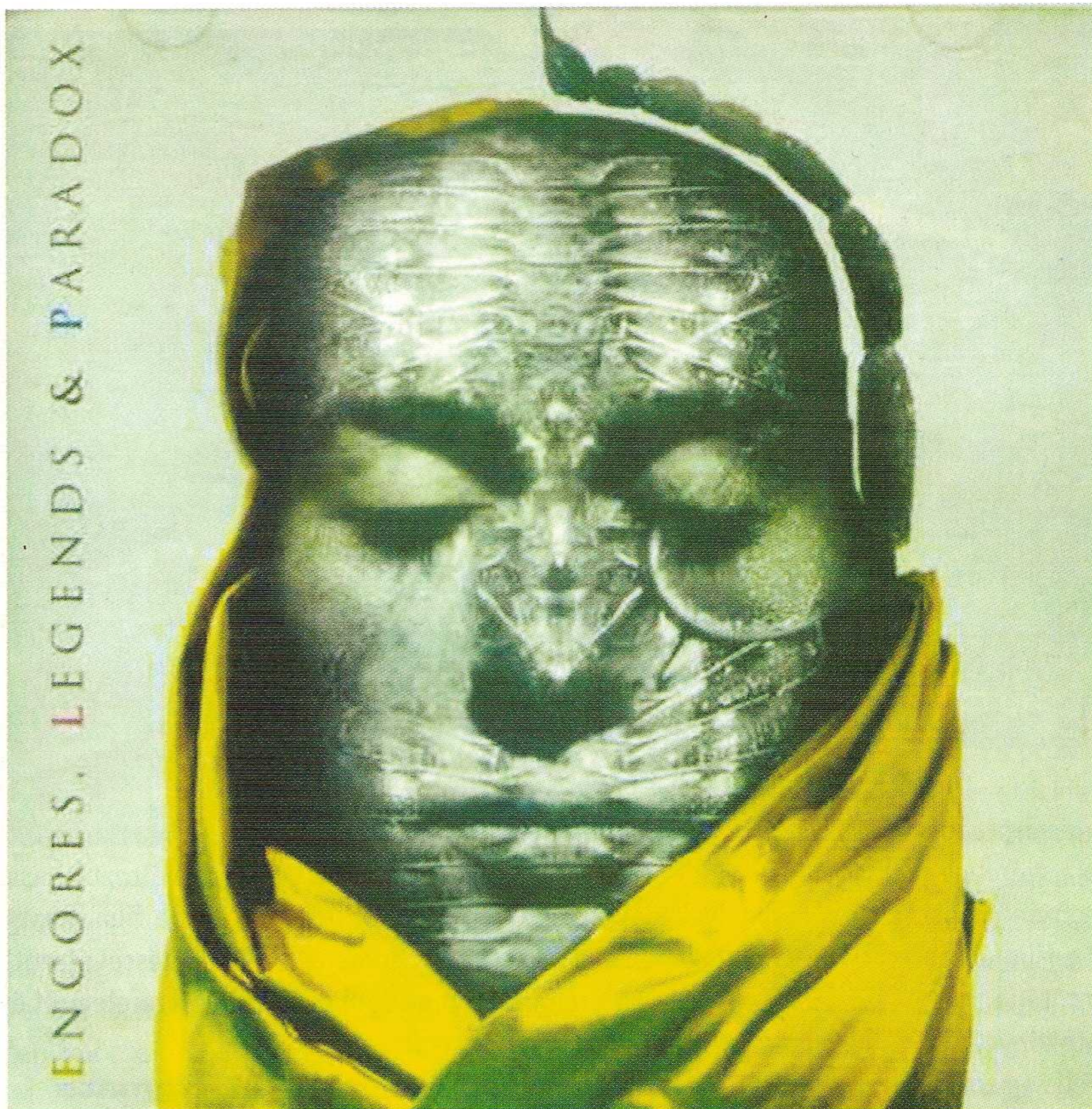
Bergendy – Fagypont fölött miénk a világ

A Jazz-lemezek után hadd szóljon egy olyan csapat, amelynek szintén vannak hasonló gyökerei. A Bergendy zenekar, amely erőteljes fúvós szekció által megtámogatott funk zenét játszott 1976 magasságában. Ne feledjük, hogy ebben a csapatban Demjén Ferenc énekelt akkortájt, és például Tóth János Rudolf (ma Hobo Blues Band) gitározott.

Természetesen a funk dalok mellett néhány igazi nagy örökzöld sláger is elhangzik, mint a Már sohase kérlek, A ma lesz a holnap tegnapja, Lepihenni melletted.

Ez az album 1976-ban készült. Jelenlegi olvasóim egy része akkor még meg sem született. Sőt, akkor még sehol sem voltak a mai

rúbb lírai dala. Azért egy dolog mindig megüti a fülemet: az Úgy kell Van Halen-t koppintó gitárszólója.



szekvenszerek és szemplerek sem, a techno, dance, house, jungle stílusokról azt sem tudták, mi az. Ennek ellenére nagyon jó lemezek készültek, amelyek mind a mai napig soha el nem múló zenei értékekkel rendelkeznek.

Color – Új színek

A majdnem elfeledett, egykoron Debrecenből származott zenekar visszatérését leginkább Auth Csillának köszönheti. Hiszen a Féltelek hatalmas sláger lett, és eredetileg ezen az albumon hangzik el. De aki azt hiszi, hogy ez a lemez csak ennyi az téved. Egyrészt tartalmazza a Color harmadik, annak idején betiltott lemezének zenei anyagát is, másrészt pedig olyan nagy slágereket, mint a Meséltél, Bűvös Kocka, Jöhet egy új felvonás vagy az Arról jöttem én.

Kétségtelen, hogy a progresszív első album után ez egy jóval populárisabb lemez (emiatt tán könnyebben is hallgatható), azonban hihetetlen zenei igényessége még mind a mai napig hallgathatóvá teszi, s a Féltelek igazán gyönyörű, tán minden idők egyik leggyönyö-

Syrius – Széttört Álmok

1976 nagyon termékeny éve volt a magyar zenének, hiszen ez az album is akkori. Érdekes története, hogy a Széttört álmok először egy 28 perces szvitnek készült, azonban a stúdió-felügyelő megtalálta a dalszövegeket, amelyeket túl komoraknak és pesszimiztáknak tartott, így át kellett írni azokat. Talán már sosem tudhatjuk meg, milyen lett volna, ha az eredeti megmarad. Kár.

Azonban ne felejtsük el a végeredménytől. Shöck Ottó és Tátrai Tibor neve talán sokaknak cseng ismerősen és tán néhányan Veszelinov András, Baronits Zsolt és Friedrich Károly nevére is elismerően bólintanak.

Fenyő Miklós – Miki

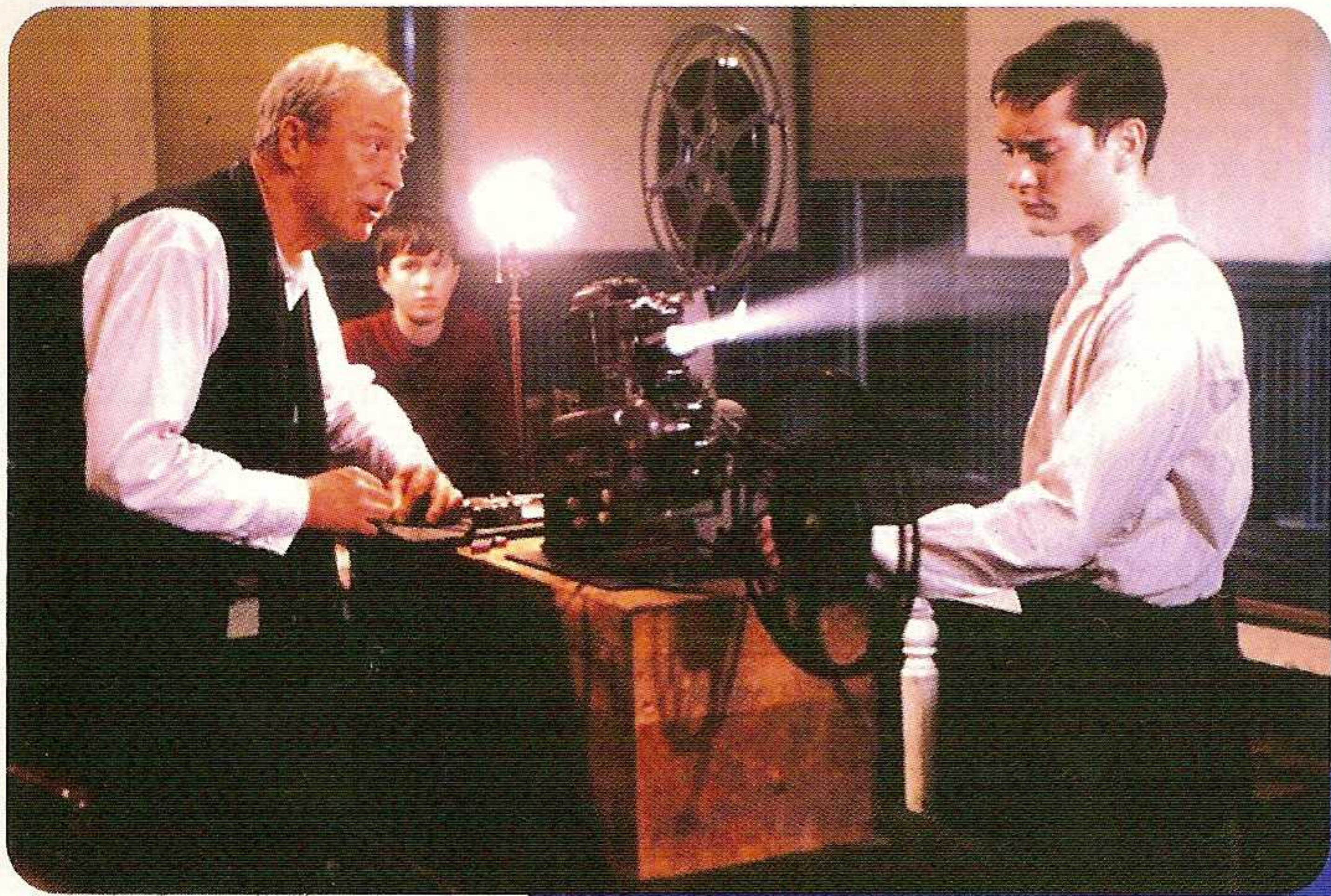
Nemrég számoltunk be Fenyő Miklós új albumáról, azonban a nosztalgia jegyében újra kiadták 1983-as Rock'n'Roll albumát. Ebben a zenében az a legzseniálisabb, hogy amióta létezik könnyűzene, ennél kortalanabb stílust még sosem találtak ki. Ugyanúgy lehet táncolni az 50-es évekből származó R'n'R örökzöldekre, mint az 1999-ben írt albumokra.

Magyarországon a Hungária vált a Rock'n'Roll legnagyobb alakjává. Amikor Fenyő Miklós úgy döntött, hogy divatpróbálkozásait feladja (Hál' Istennek) és újra Rock'n'Roll lemezt készítenek megkönnyebbülten sóhajtottam fel. Igaz ugyan, hogy egyik albuma sem lett olyan klasszikus, mint a Hungária lemezei, azonban táncolni kiválóan lehet rájuk. Egyetlen egy furcsaság nekem az volt, hogy a vokál néhol igen erős akcentussal énekelt magyarul, ami még ebben a stílusban is szokatlan. Azért a szívszaggató, Elvis-es Volt és Lesz-t hallgassuk sűrűn.

Dragon György



StarFilm – januári filmelőzetesek



The Cider House Rules

Ez egy klasszikus történet, amely egy fiatalember vándorlásairól szól: elhagyja otthonát, megtalálja a szerelmet és a helyét a nagyvilágban. John Irving best-seller regénye alapján készült a film, és az interpretáció hitelességét garantálja, hogy maga az író készítette a forgatókönyvet is.

A történet főhőse Homer Wells egy olyan gyermek, aki rokonok, illetve család nélkül nőtt fel, mentora és nevelője pedig az árvaházi doktor volt. Ez igen érdekes neveltetést eredményezett, hiszen Larch, a doktor mindenre megtanította Homert, aminek köze van az orvostudományhoz. Azonban abban, hogy mi a jó és mi a rossz, már nem volt ilyen gondos. Az egyetlen dolog, amire Homer vágyott, nem más, mint amit Larch nem tudott megadni neki: azok a szabályok, amelyek alapján élni kellene.

Az árva Homer, ahogy szép-lassan eléri a felnőttkort, érdeklődni kezd saját jövője iránt. Kérdések merülnek fel benne, mi és hogyan lesz. Ezért önmaga szeretné a világot felfedezni.

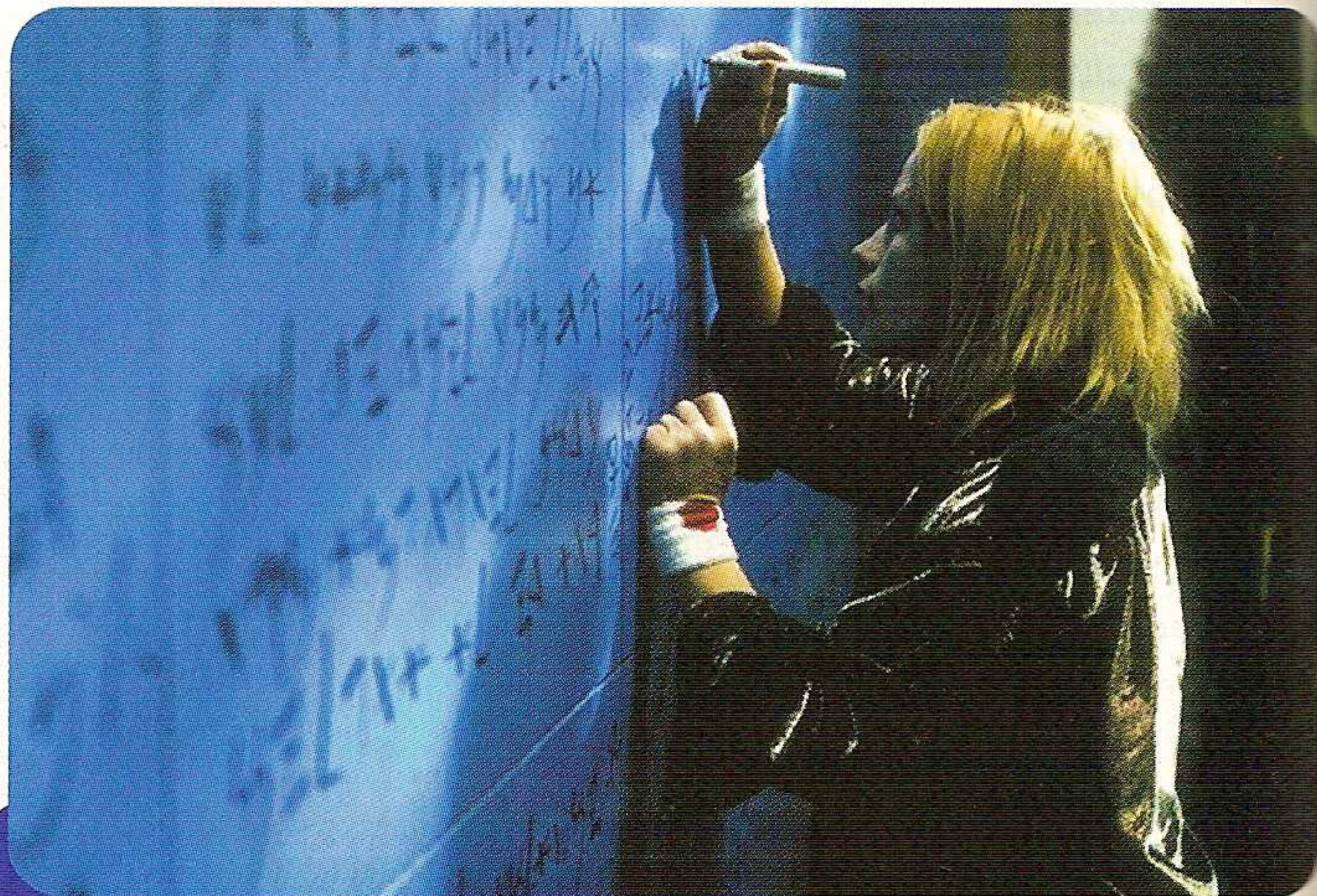
Miután találkozik egy jómódú párral és csatlakozik hozzájuk egy utazás erejéig, elhagyva a St. Cloud árvaházat a nagybetűs élet szinte megrohanja. Új helyszínek, kalandok és barátságok

The Cider House Rules

tűnnek fel, ahogy a tragédia, árulás és a veszély is mindennapossá válik. Azok a szabályok, amelyek alapján eddig az életét élte villámgyorsan elavultakká válnak. Homer életében először szerelmes lesz, de senki sem ad tanácsot és nem nyújt segítséget. Ahogy vonzalma lelkesedéssé módosul, megismeri az élet magas csúcsait és mély szakadékait, majd újfajta jutalmak és kötelességek jelennek meg életében.

Miközben újdonságok élete kibontakozik, Homer egyszerű múltja azonnal összetűzésbe kerül sokkal bonyolultabb jelenével.

Emellett Homer azt is felfedezi,



Stigmata

hogy előző élete olyan ismeretekkel látta el őt, amelyek

alkalmassá teszik arra, hogy döntéseivel megváltoztathassa az előtte álló jövőt.

Ez a film tehát nem más, mint drámával és nevetéssel átszótt történet, amely a családról, szerelemről és a becsületről szól.

Stigmata

Az üzenet hozóját el kell hallgattatni.

Frankie Paige (Patricia Arquette) a húszas éveiben jár. Fodrászként dolgozik. Van barátja. És több száz hasonló lány él Frankie lakásának egy mérföldes körzetében.

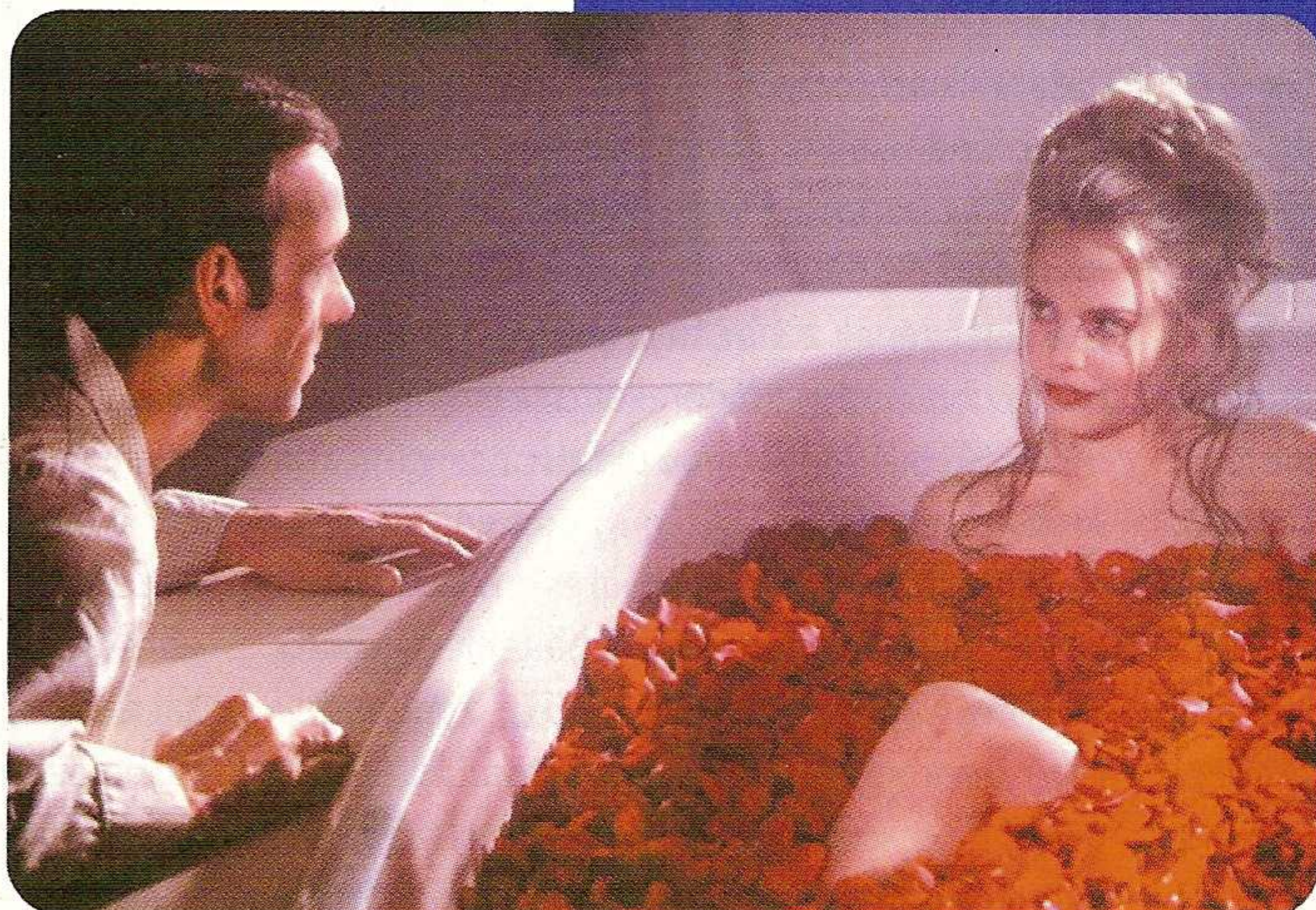
A többiekkel ellentétben Frankie-vel különös dolgok történnek – bor-

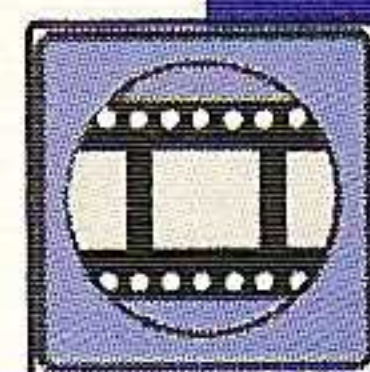
zalmas dolgok, amelyeket sem megérteni, sem megmagyarázni nem tud. S hiába próbálja ezeket a történeteket megállítani, megakadályozni,

minden csak egyre rosszabbá válik. Több orvossal és pszichológussal is konzultál, de még ők sem képesek megválaszolni az egyszerű kérdést: miért pont vele történik ez?

A történetek egyik legsötétebb pillanatában, egy pappal történő véletlen találkozást videóra vesz valaki. A felvétel megnézése után a Vatikán is érdeklődni kezd a lány után: az ijesztő evidenciák hatására elküldik saját nyomozójukat

Az Amerikai Szépség





Andrew Kiernan-t (Gabriel Byrne). Kiernan, amint szembekerül azzal a hatalmas erővel, amely rabul ejtette Frankie-t, azonnal felismeri, hogy a lány mekkora veszélyben van. A

tet és figyelmét munkahelyi kollégájának Buddy Kane-nek (Peter Gallagher) szenteli. Ezzel természetesen készen áll minden arra, hogy kitörjön a Káosz a fa alakú utcában.



nyomozónak össze kell szednie saját lelkének minden erejét ahhoz, hogy megmenthesse a lányt még akkor is, ha ezzel többször saját hite ellen kell cselekednie.

Úgy döntenek együtt, hogy szembenéznek a lányban lakozó démonokkal...

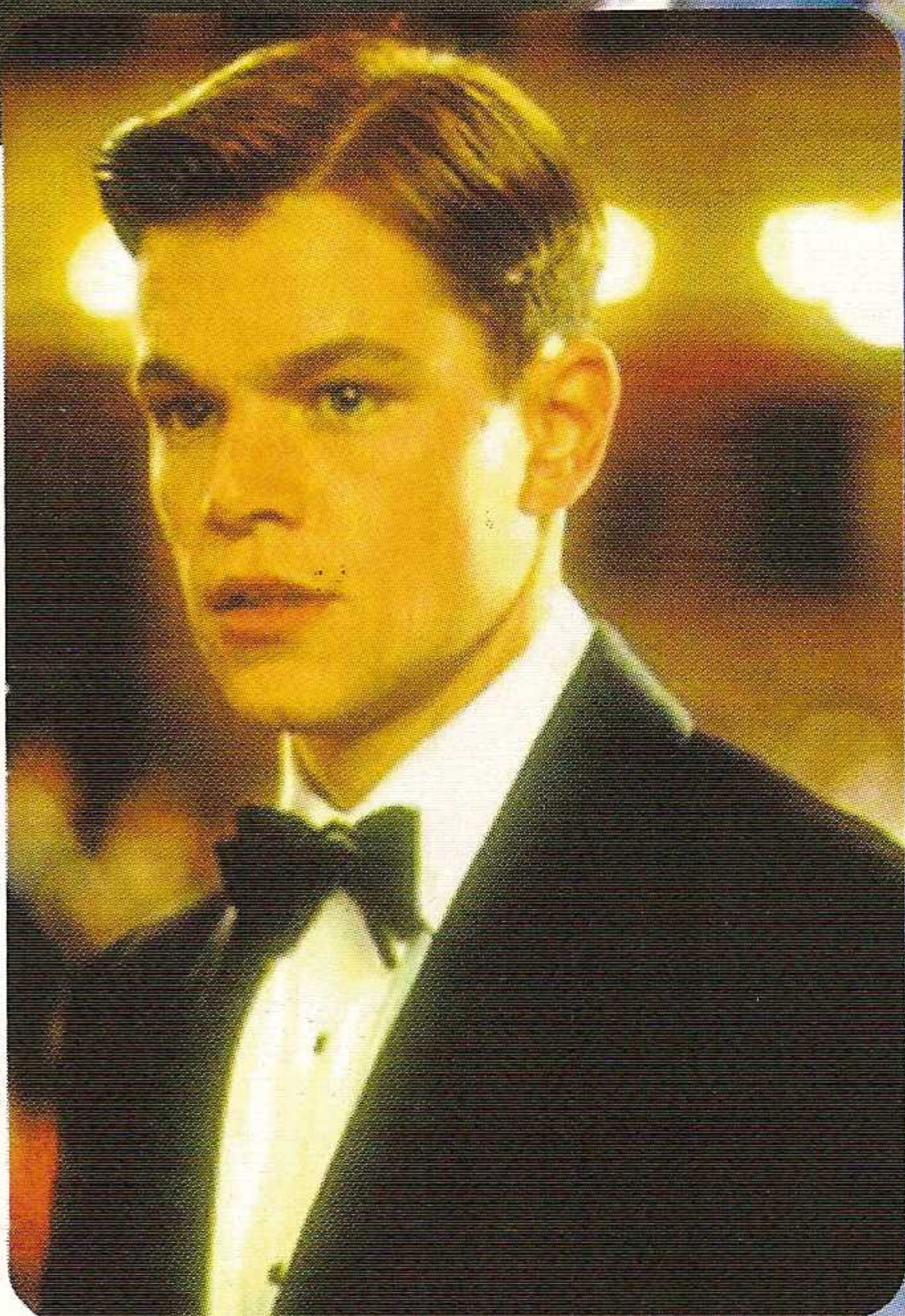
Az Amerikai Szépség /American Beauty

...nézd közelebbről

Amikor nincs vesztenivalód, mindent feláldozhatsz.

Ebben a filmben igazán kaotikus világban találja magát a néző. A Robin Hood Trail nevű, fa alakú utca, amely az Egyesült Államok Anytown nevű városában található rég elfeledett szenvedélyektől forrong. Lester Burnham (Kevin Spacey) úgy dönt, megváltoztatja unalmas életét, amely változtatások inkább a középkorú krízisre utalnak, mint felnőttkori újjászületésre.

Minél szabadabbá válik, annál boldogabb lesz, ezzel megnehezítve felesége, Carolyn (Annette Bening), és lánya Jane (Thora Birch) életét. Ez legfőképp akkor lesz jelentős, amikor tekintete Jane barátnőjére, a vonzó Angelára (Mena Suvari) esik. Carolyn természetesen nem hagyja szó nélkül az ese-



The talented Mr. Ripley

Persze mindez még mindig nem elég: a szomszédba egy hasonlóan kaotikus család költözik: Fitts tengerészezredes (Chris Cooper), unatkozó felesége Barbara (Allison Janney), és a szüleitől elhidegült fiuk, Ricky (Wes Bentley), akinek azonnal megtetszik Jane.

S mindez, amit eddig leírtam, csak a film alaphelyzete. Néha az az érzésem támadt, hogy ha még több szereplő lenne, lassan már azt se tudnám, ki kicsoda.

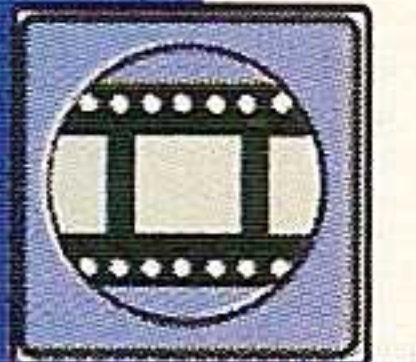
The talented Mr. Ripley

Ebben a filmben, amely tulajdonképpen az Angol beteg lelki testvéreként is felfogható (a nemzetközi sajtó többször is ehhez a legendás filmhez hasonlította) a napsütötte Itália kristály-kék tengerei és idillikus tájai nyújtják a hátteret Tom Ripley (Matt Damon) és Dickie Greenleaf (Jude Law) dolce vita-jához, azaz édes életéhez.

A problémák akkor kezdődnek, amikor Dickie édesapja, a dúsgazdag hajómagnás megkéri Tom-ot, hogy vigye haza a léha playboy életét élő fiát. Tomnak szembesülnie kell Dickie és gyönyörű barátnője Marge Sherwood (Gwyneth Paltrow) veszélyes életstílusával ahhoz, hogy a sajátját is létrehozassa. Soha nem képzelt veszélyekbe keveredve jön rá: jobb becsapni valakit, mint teljesen egyedül maradni.

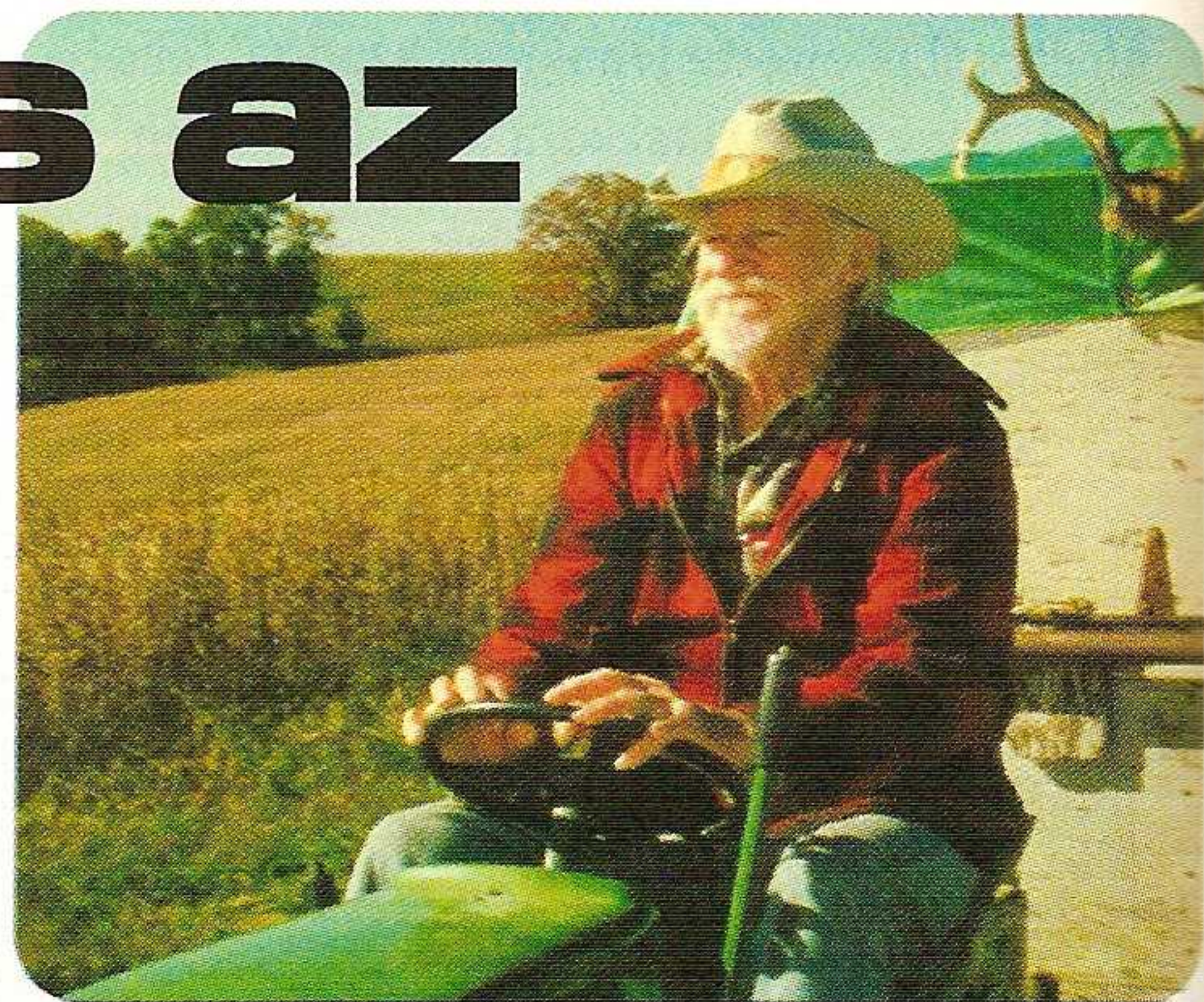
Dragon György (Gyu)





StarFilm Extra kritika

David Lynch és az Igaz történet



David Lynch portré

Ez az ember nem normális. Aki képes kitalálni olyan elborult képeket, mint a Twin Peaks vörös bársonyfűggöny előtt kacsázó törpéje, vagy a Dűne fekélyes császárnak elvérző alattvalója, az nem lehet épeszű. David Lynch zseni és őrült egy személyben.

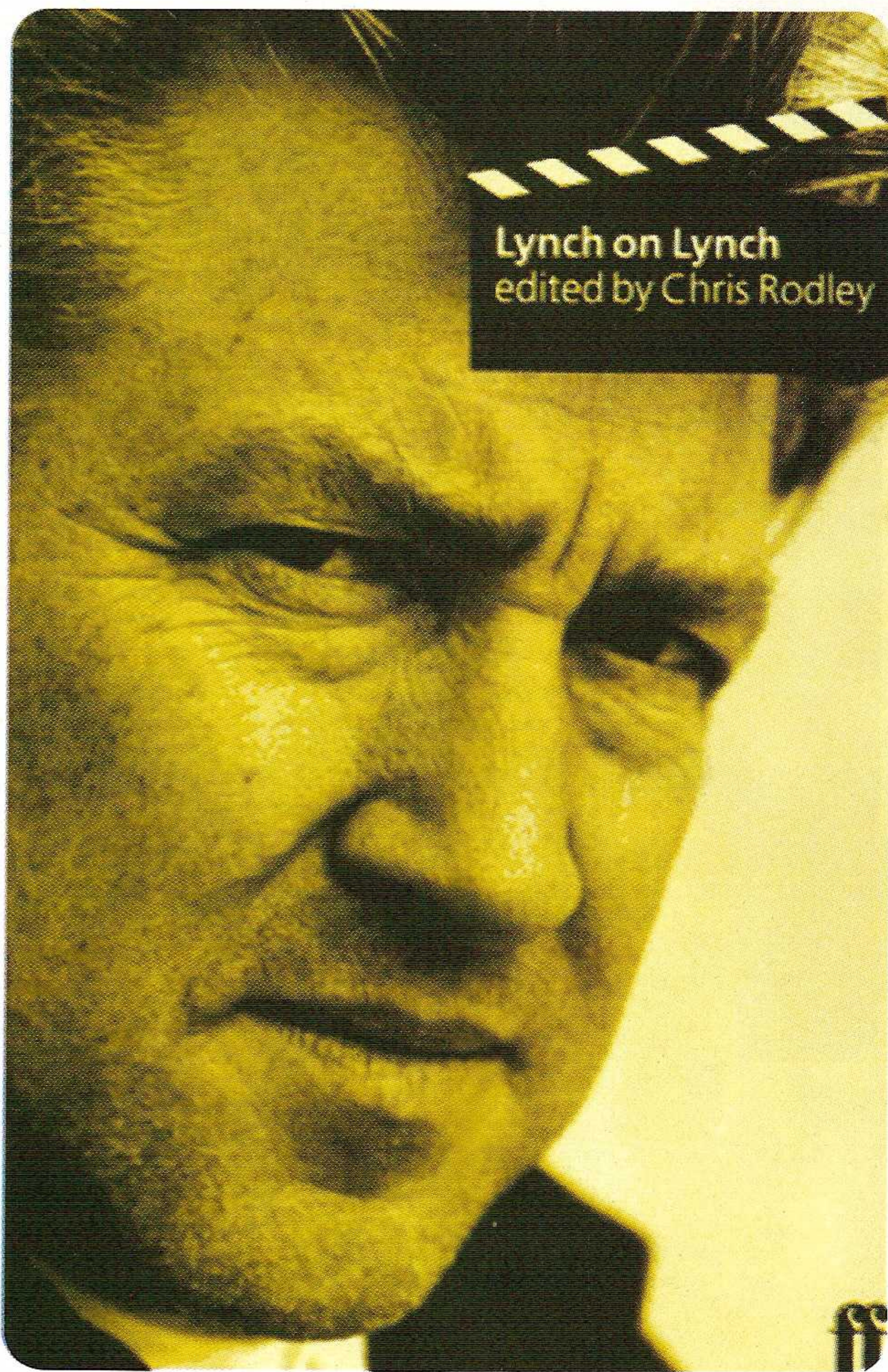
Lynch 1946-ban született egy montanai kisvárosban, elvonatkoztató készsége már hamar megmutatkozott. Festő szeretett volna lenni, de aztán a film vonzásába került, így a festést (és másik nagy szenvedélyét, a zenét) csak hobbiszinten űzte tovább. Első próbálkozásai, a Six figures getting sick (hat levágott fejről) és a The Grandmother (egy őrült unokáról, aki csírárt ültet nagymamájába, ami aztán ott kihajt) már sejteni engedték, hogy beteg gondolkodású, extrém rendezővel van dolga a filmvilágnak. Első komolyabb sikerét a Radírfejjel érte el, amelyben egy szerencsétlen pár mutáns gyermeke volt a történet központjában. Elismertségét a számkivetettségről és közönyös világunkról szóló Elefántember tovább növelte, begyűjtve 8 Oscar-jelölést. Ezután a Dűnével egy hullámvölgy következett (Frank Herbert azonos című regényének megfilmesítése igencsak félresikerült, és a kasszáknál is hatalmasat bukott), majd a Kék bársony sötét, lélekboncoló világa és a Veszett a világ

erőszakos útkeresése visszaemelte Lynchet a legnagyobb artfilm-rendezők közé. Ezt követően a kilencvenes évek elején leforgatta az azóta már kultusszá vált Twin Peaks-et (egy filmet és egy sorozatot), ezt a terjedelmes tanulmányt a világ leghíresebb fikatív városá-

David Lynchtól megszokhattuk már a bizarr, elvont, szürrealisztikus történeteket, és az emberi lélek árnyoldalát bemutató alkotásokat (elég, ha csak legutóbbi filmjére, az Útvesztőben-re, vagy a mindenki által ismert Twin Peaks sorozatra gondolunk). Most egy kicsit nyugodtabb, higgadtabb filmmel jelentkezett a meghökkentés nagymestere, az Igaz történet című nyugdíjas road-movie-val. (Az eredeti cím, a The Straight Story szójáték: straight = egyenes, becsületes, igaz, ugyanakkor a főszereplőt is így hívják.)

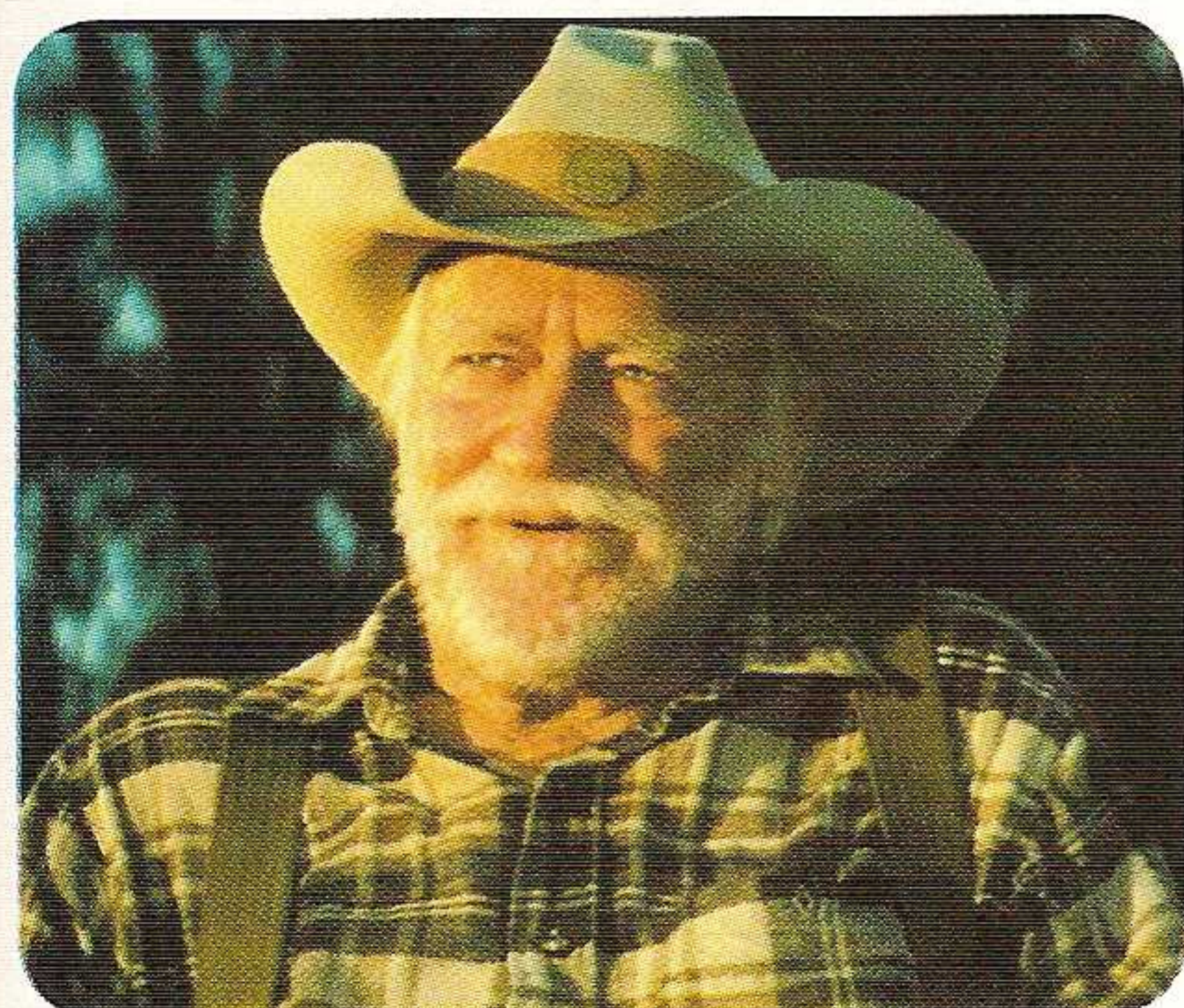
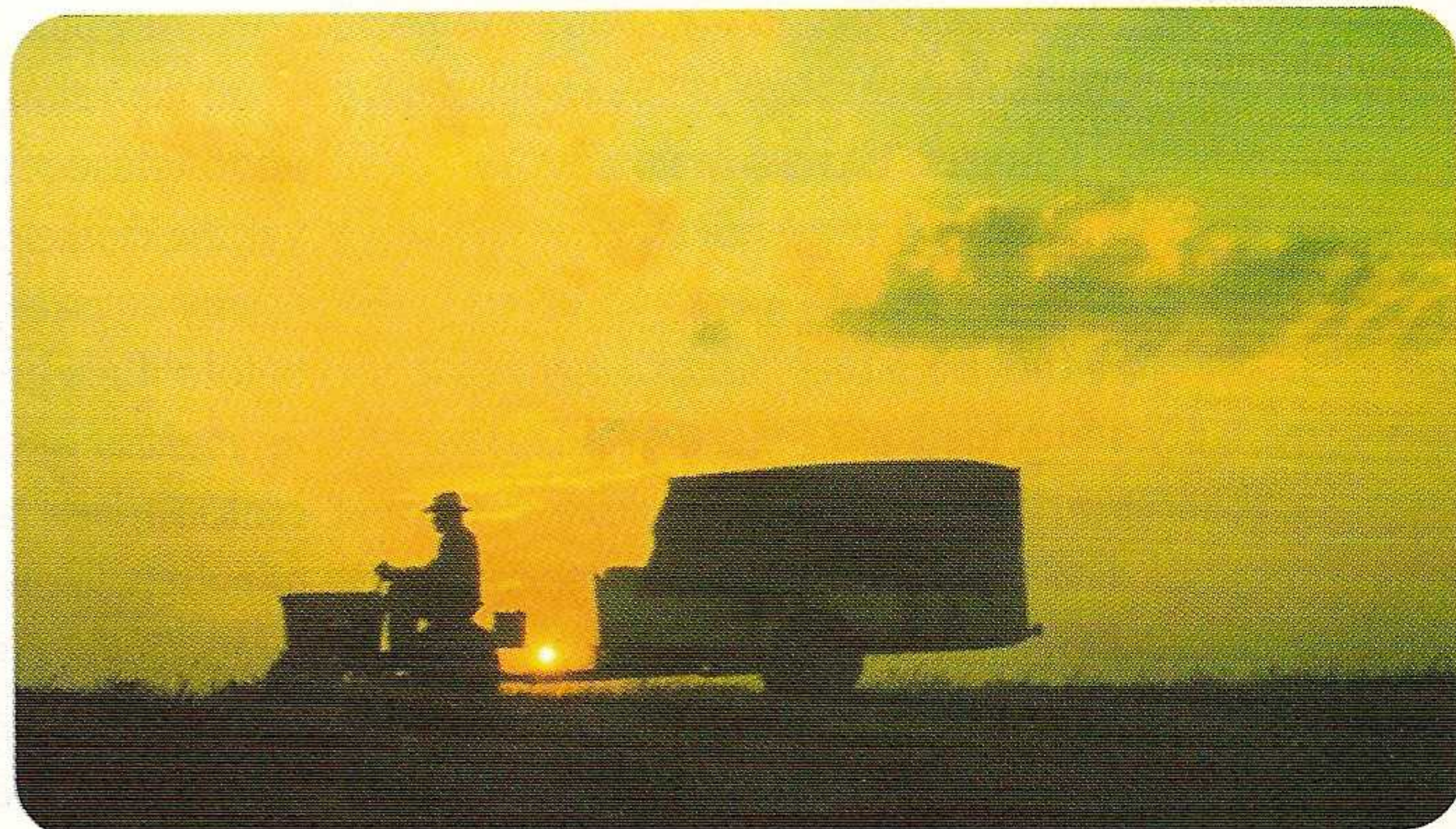
A történet főhőse Alvin Straight (Richard Farnsworth), egy becsületes, ugyanakkor bogaras öregúr, aki egy amerikai kisvárosban békésen él szellemi fogyatékos lányával (Sissy Spacek). Egy napon aztán telefont kap: értesítik, hogy évek óta nem látott testvére, a 350 mérfölddel odébb élő Lyle szív-szélhűdést kapott. A 73 éves öregúr a hír hallatán elhatározza, hogy még utoljára meglátogatja fivérét. Mivel jogosítványa nincs, fűnyíró kistraktorára pattan fel, és környezete minden tiltakozása ellenére egyedül vág neki a hetekig tartó útnak. A hosszú utazás során a legkülönfélébb emberekkel találkozik, akikkel türelemről, erkölcsről, örömről, bánatról - egyszóval az életről filozofál, majd a film végén megérkezik Lyle-hoz, és megejtik életük utolsó beszélgetését.

A film lassú tempójával, ráérős kamerakezelésével nem tartozik a legizgalmasabb mozik közé. Bájos humora ellenére is sokan unalmasnak fogják tartani, mert a fűnyíróval együtt vánszorgó cselekményhez nehéz hozzászokni. Azonban az igaz történet olyan dolgokról szól, amelyeket a moziba kerülő filmek 99%-ától nem kap meg a közönség: méltóságról, őszinte érzelmekről, elmúlásról. Már csak ezért is érdemes beülni a mo-



ziba, és aki megnézi, lélekben gazdagodva jön majd ki a vetítőteremből. Egy megállapított, idősödő David Lynch filmje ez, mely érettségével méltán nyerte el az Európai Filmakadémia díját.

Stöki



Legújabb filmje, az Igaz történet szakít az eddig megszokott Lynch-hangulattal. Nincsenek szürreális szereplők, a végtelkéig komor képek, betegesen perverz ötletek és emberek, csak a jó öreg hétköznapiak, amelyek eddig oly távol álltak a rendezőtől. De hogy ez egy új korszak kezdete, vagy csak egy egyszeri vadhajtás, azt nem lehet még tudni. David Lynch a meglepetések embere.

Stöki

ról, ahol minden lakos külön pszichológiai eset, és ahol minden megtörténhet. A hatalmas közönségsikertől visszavonult Lynch ezután öt évig nem hallatott magáról, majd az Útvesztőben című kusza lélektani horrorral borzolta ismét a kedélyeket.



David Lynch legfontosabb filmjei:

- 1999: Igaz történet
- 1997: Útvesztőben
- 1992: Twin Peaks: Tűz, jöjj velem!
- 1990: Twin Peaks (TV-sorozat)
- 1990: Veszett a világ
- 1986: Kék bársony
- 1984: Dűne
- 1980: Az elefántember
- 1977: Radírfej

WWW.MAAS.HU

maas multimédia

számítástechnikai szaküzlet

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

Ogy biztos pont

MEGNYILT!!!

21. ker. Török Flórián u. 116/a. tel.: 283-74-25/132. mell.



DVD

Másvilág

StarDVD

Nincs bocsánat (Unforgiven)

„I ain't like that no more.” Én már nem vagyok olyan: hangzik el többször is a filmben a főszereplő, William Munny (Clint Eastwood) szájából. Fiatalon ugyanis nem éppen kiscserkész életet élt. Mindent kinyírt, ami elé került, legyen az ember vagy állat, férfi vagy nő, akár gyerek is. De ennek mind vége szakadt, amikor megismerkedett Claudiával, le-

endő feleségével és két gyermekének anyjával. Neki sikerült megnevelni ezt a vadembert és egy egyszerű életet élő farmert faragott belőle. De a boldogság nem tarthatott sokáig, mert az asszony meghalt. A néző itt kapcsolódik be a történetbe. Munny csendes magányban él két gyermekével egy eldugott farmon, távol minden szörnyüségétől. Egészen addig, amíg egy fiatal bérgyilkos nem keresi fel Munny-t, hogy nyírjanak ki két cowboy-t északon, mert azok megkéseltek egy prosti-

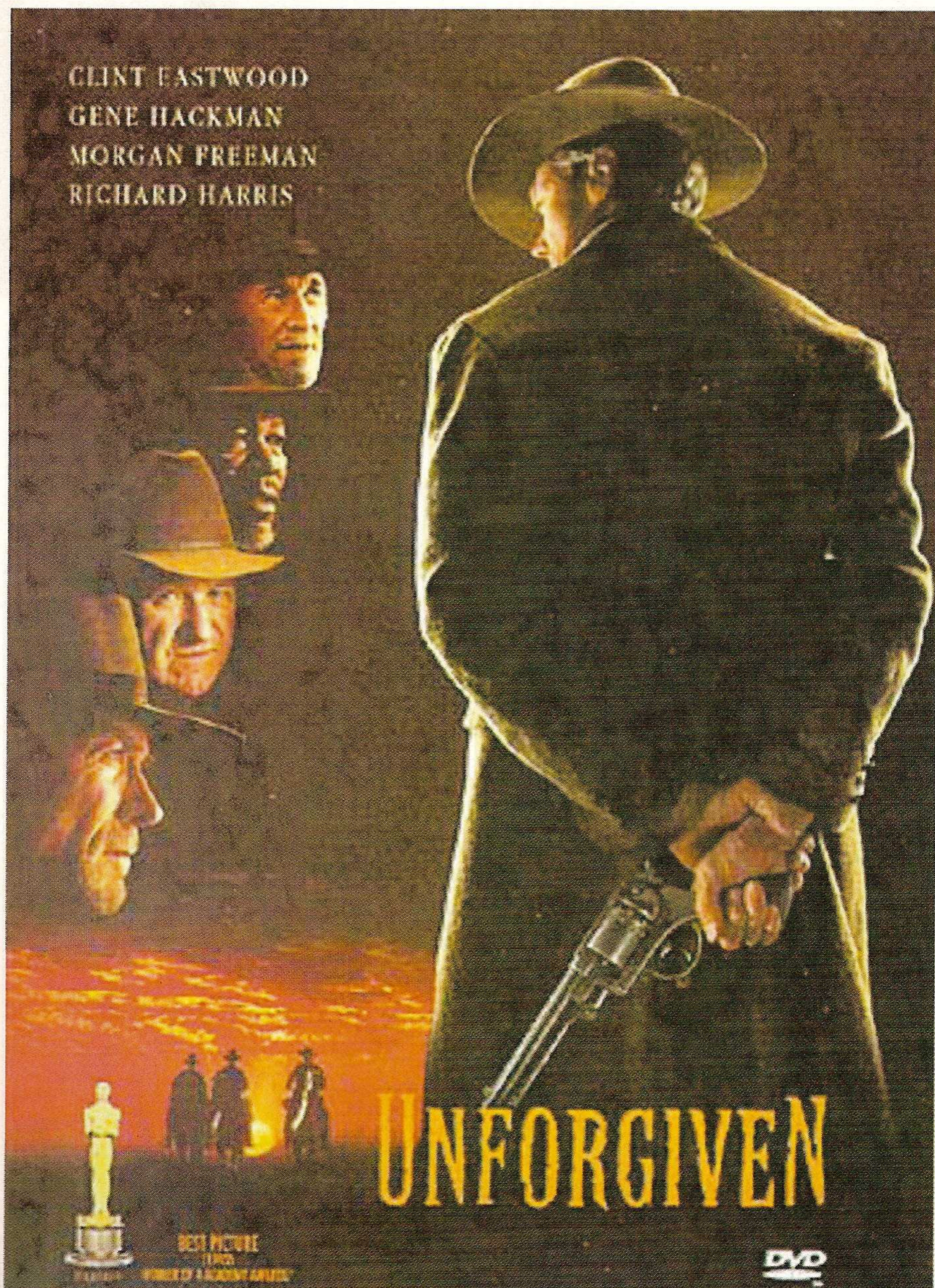
tuáltat. A sheriff, Little Bill (Gene Hackman) viszont ahelyett, hogy felakasztotta volna a bűnösöket, elkobozta hat lovukat, hogy kompenzálja az anyagi veszteséget szenvedett kocsmárost. A többi dolgozó lány viszont bosszút esküszik, és összekapar egy kis pénzt fejdíjként. Hosszas dilemma után Munny belemegy az üzletbe, összeszedi volt társát, Nedet (Morgan Freeman) és elindulnak hárman, hogy lemészárolják a késelőket. A végére azért kiderül, hogy Will sajnós tévedett a fenti kijelentésével.

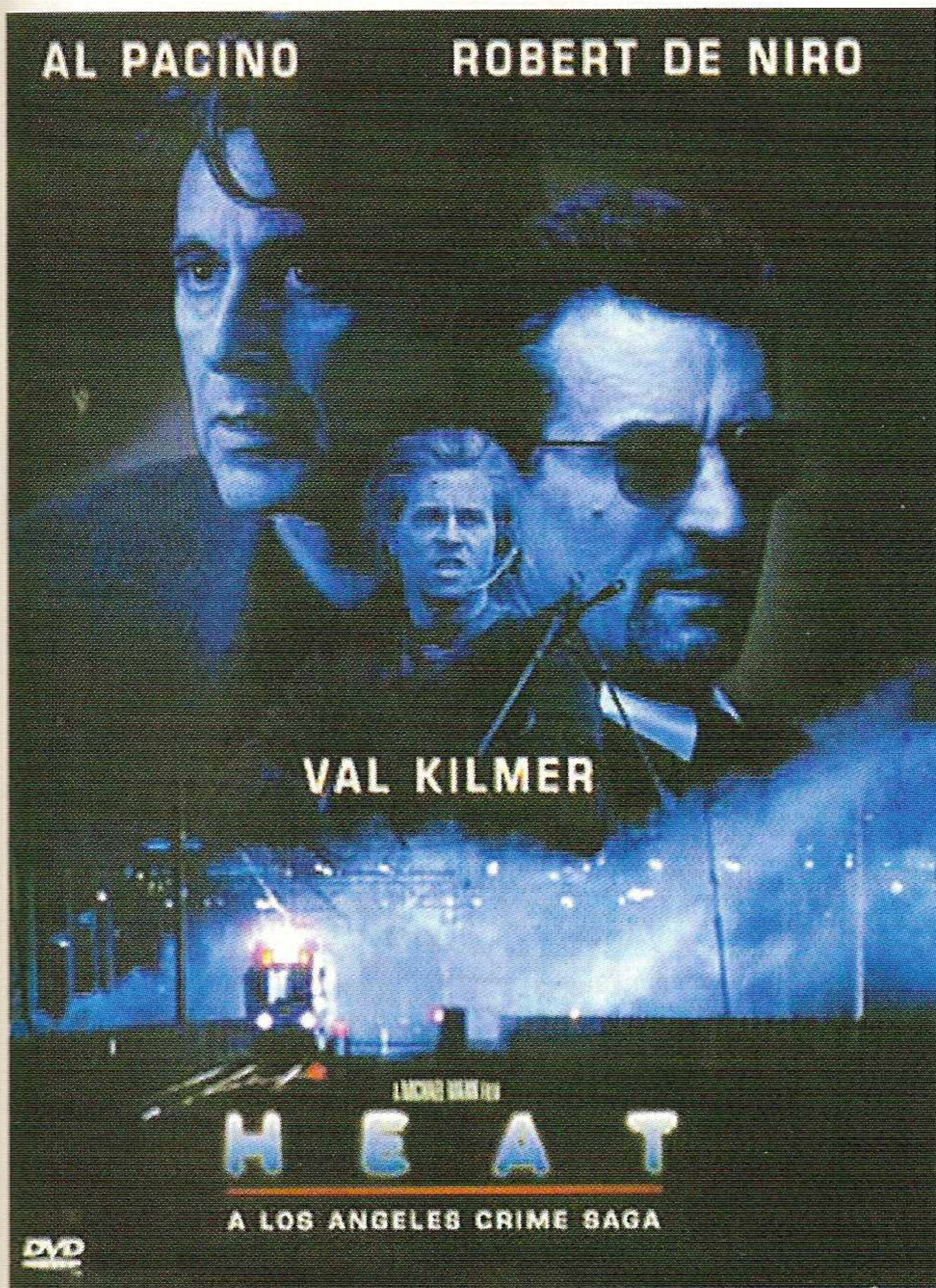
Igazi csemege ez a négy Oscar díjas film (legjobb film, legjobb rendezés, legjobb férfi mellékszereplő, legjobb vágó), leginkább a „minden éremnek két oldala” jutott eszembe róla. Minden kijelentésről, megállapításról, amely a film elején elhangzik, a végén kiderül, hogy nem teljesen helyes, vagy igaz. Lásd William gyakran hallható szavait: próbálja barátainak bizonygatni, hogy ő már nem iszik és nem olyan vadállat, mint régen, de azért simán megöl öt embert három lövészel a film végén. A sheriff is igen büszke morális, erkölcsi érzékére, de sajnós ezt egy hibás értékrend szerint állította fel. Következmény: pusztulnia kell.

A három lemez közül még ez tartalmazta a legtöbb háttérbolcsességet. A szokásos feliratokon kívül még találunk információt a főbb készítőkről, és szereplők munkásságából, illetve a film összes eddig megnyert díjának listáját is elolvashatjuk. Ami még érdekes, hogy a lemez egyik oldalán német és spanyol szinkron található, előbbi DTS-ben, a második surroundban.

Szemtől szemben (Heat)

Borzasztóan örültem, hogy megkaphattam ezt a filmet, mert imádom. A legelső, ami mindenkinek feltűnhet, hogy a műfaj két legnagyobb zsenije szerepel benne. Igazából ez teszi az egészet olyan különlegessé. A történet roppant egyszerű: két, a törvény különböző oldalán álló férfi küzd meg egymással. Mindkettő profi és teljesen fanatikus. Vincent Hanna, a rendőr (Al Pacino), ellenfele Niel, a bankrabló (Robert De Niro). A film első rablásában Niel nem csak a megszokott





embereit viszi, hanem egy Waingro nevű fasisztát is, aki viszont idegességében kinyírja az egyik őrt. A gyilkossággal viszont olyan hadjáratot indítottak el, hogy csak na. Rájuk szállnak a rendőrök, és így igen nehéz dolgozni, pedig most nagy zsákmány van a látványon: sok millió dollár. Ezért már érdemes kockáztatni. Szóval megmarad a csapat és felkészülnek életük balhéjára. A két nagy mellett dolgozó színészek sem sokkal kisebb sztárok, például Val Kilmer, Ashley Judd vagy Tom Sizemore, de a két zsenit senki sem múlja felül, valóban izzik a vászon alattuk. A másik nagy húzás a karakterek hátterének kitálása volt. A rablásban legkevésbé résztvevő mellékszereplőnek is ismerjük az indítékait, a szerelmét, vagy a kutyáját és ezzel már szimpatikussá válik. Persze bűnöző, de ő is csak ember és nem feltétlenül egy gonosz, elvetemült ördögfajzat. A főhősök élete még nehezebb. Hanna már a harmadik feleségét

veszti el, mostohalánya felvágja az ereit a fürdőszobában, és még van egy pár ügy, amit nem intézett el. Neil magányos, lakása teljesen üres, még egy bútort sem vett, mert filozófiája szerint „Aki a bűnözés útjára tévedt, nem kötődhet semmihez annyira, hogy ne tudjon lemondani róla 30 másodperc alatt, ha úgy érzi, baj van.” De pechére szerelmes lesz egy grafikus lányba, annyira, hogy legalább 35 másodpercig gondolkoznia kéne, ha gáz lenne. Ezért van az, hogy nagyon is megérti egymást Robotzsaru és Al Capone. Már talán barátoknak is lehetne nevezni őket. Fergeteges jelenet, amikor beülnek kávézni és elbeszélgetnek az élet dolgairól. És mégis leszögezük, hogy ha arra kerül

ne sor, hogy összecsapjanak egyik sem habozna a pisztolyt elsütni.

Ez a lemez sem bővelkedik információkban. A feliratokon kívül semmilyen pluszt nem nyújt, és a képe is igen rossz.

A bérgyilkosnő (The Assassin Point of no return)

Na, amennyire örültem a Heatnek, annyira keserített el ez a film. A bérgyilkosnő, mint oly sok társa egy francia filmet vett alapjául, mégpedig a zseniális Nikitát, Luc Besson filmjét. A történet a következő: egy drogos kislányt elvisznek a haverjai, hogy kipakolják egyik barátjuk apjának gyógyszerét. Persze apuci ésnél van, és löni kezd, annak ellenére, hogy felismeri fiát. Mikor a rendőrök megérkeznek, már teljes a káosz, és csak a lány maradt életben a bandából. Mikor az egyik rendőr meg

akarja bilincselni, fejbe lövi. Szóval, halálra ítélik, megölik, eltemetik. De egy jóképű úriember elintézi, hogy kaphasson még egy esélyt, így az egész kivégzés csak átverés volt. Két lehetősége van: vagy az államnak fog gyilkolászni, vagy élesben megismétlik a temetést. Egy-két hónappal később a züllött, mocskos szájú, vad ragadozóból gyönyörű, elegáns, kiművelt macska lesz, aki parancsra bárkit halálra karmol. Kiengedik, fedőneve: Nina. Elköltözik Californiába, lakást bérel és összeszed egy fickót, közben pedig sorban végzi a munkát a temetkezési vállalatnak. De persze nőről van szó, úgyhogy kezd megenni a dolgot, ki akar szállni. Vajon sikerül-e neki?

A bérgyilkosnőből mind az hiányzik, ami a Nikitában megvan. Például stílus, izgalom, rendezés, színészi játék. Pont ettől lesz kevésbé élvezetes a film, hogy nem eredeti, szóról szóra ugyanaz, mint francia elődje. A legnagyobb különbség Viktor, a Takarító két megtettesítőjében fedezhető fel. Ebben a filmben az amúgy remek Harvey Keitel játssza: baromi félelmetes az SZTK keretes szemüvegében, ahogy csavarja le a savas flakonról a kupakot, hogy teát főzzön néhány rosszfiúból. A francia: a zseni, Jean Reno. Hidegvérű, cinikus gyilkológép, teljesen elvakult, már-már nevetséges.

Fura dolgot tapasztaltam a DVD-n: cenzúrázott. Több lejátszóval is megnéztem, úgyhogy nem parental guardról van szó. Néhány olyan jelenet hiányzik a filmből, amelyek bár durvák, de nélkülük már majdnem érthetetlen a film. Az utolsó megbízatásnál, pl. nem tudom, hogy meghalt-e a célpont, vagy sem, Viktor egyetlen jó jelenete is elúszott, amikor a savat a hullákra locsolja, majd megöli az egyik bérgyilkosnőt, mert az rosszul lett a látványtól. Fura. A kép minősége is hagy némi kívánnivalót maga után.

Én maradok a Nikitánál, de aki inkább az amerikai filmeknek él, annak irány a bolt.

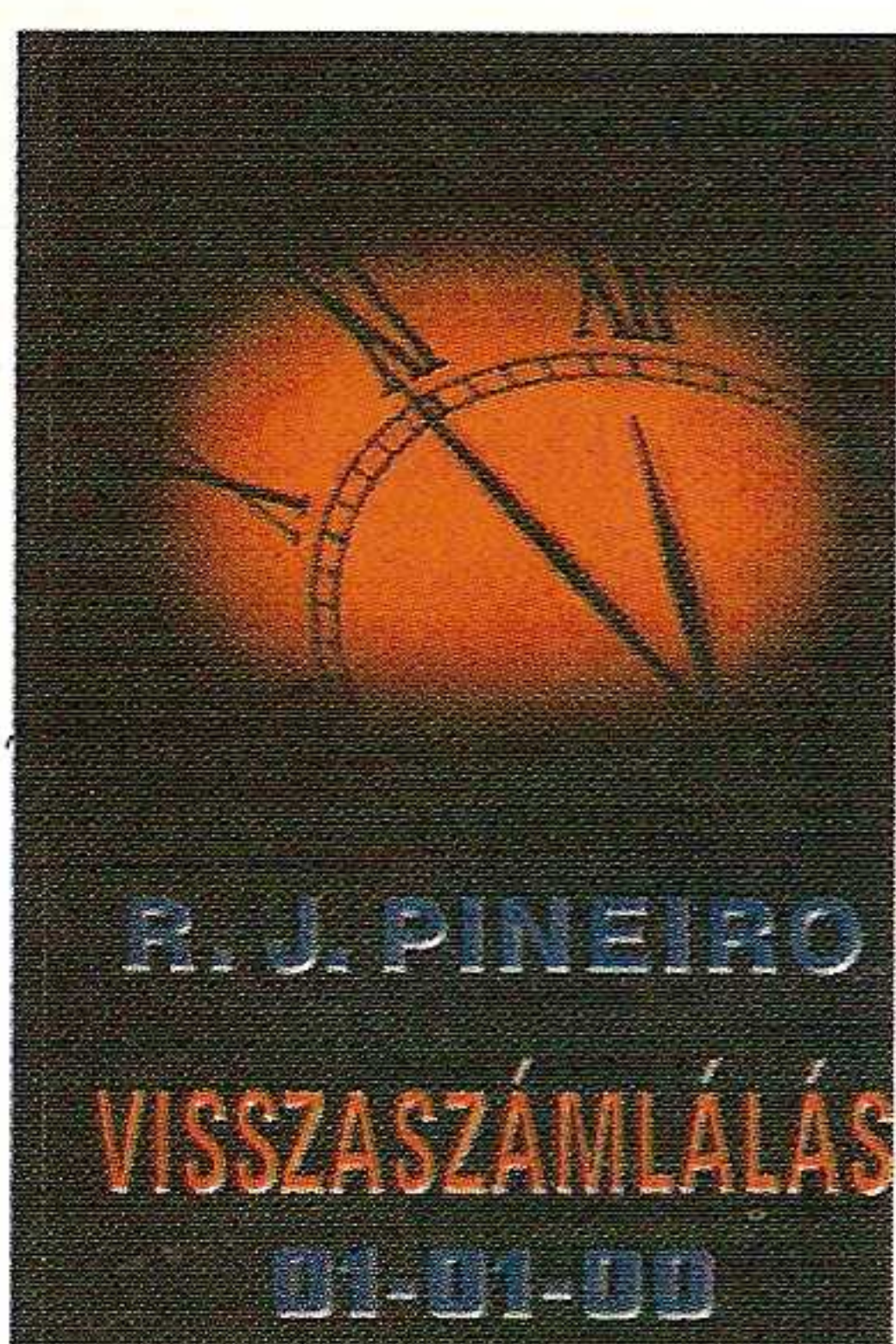
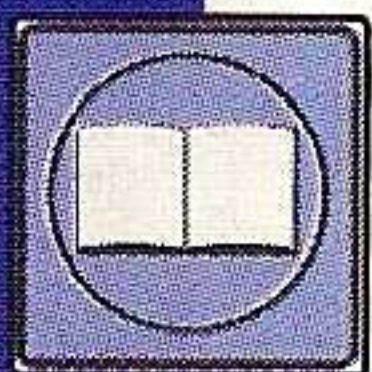
Összegzésként azt vettem észre, hogy a kettes kódú filmek rém igénytelenek. A kép minősége rossz, alig van rajta valami, nem nagyon törődnek velünk. Reméljük, hogy nem a Mátrix lesz utolsó, amely már igazán kihasználja a DVD adta lehetőségeket.

El Capo



A DVD filmeket a Pilot-Comp Kft-től kaptuk.
1074 Budapest, Alsóerdősor u. 3. Tel.: 351-2338



**R. J. Pineiro: Visszaszámlálás**

Megjelent az 1999-es angol nyelvű kiadás alapján Ambrose Montanus fordításában 1999-ben

Mire a GameStar januári száma az újságárusokhoz kerül, a regény cselekménye már lezajlott. 1999 december 12.-én a világ számítógépes rendszerei 20 másodpercre lefagyhatnak, lefagynak. Eközben egy chile-i csillagvizsgálóban japán tudósok idegen lények jeleit észlelik. Másnap ugyanabban az órában ismét lefagynak a világ hálózatai, de ezúttal 19 másodpercre. Harmadnap pedig 18 másodpercre. Az amerikai és a francia titkoszolgálat máris versenyezni kezd: az amerikaiak bevetik minden idők legjobb hacker-ét és hackervadászát, a franciák pedig egy profi bérgyilkos kommandót, amely feladata az amerikaiak adatainak megszerzése. Közben a japánok sem tétlenkednek és a kutatást finanszírozó nagyhatalmú vállalat segítségével ők is versenyezni kezdenek a megoldásért. A szálak a Yucatan félszigetre, az ősi maja kultúra egyik elfeledett, dzsungel által szinte teljesen elborított városába vezet, ahova az amerikaiakat elkíséri egy fanatikus maja kutató is.

A helyszínen felgyorsulnak az események, megjelennek a mai maják, az ősök leszármazottai is. Sok halál, keserűség, rengeteg maja történelmi érdekesség és elmélet illetve egy szerelmi szál is segít abban, hogy eljőjön 2000 január elseje, amikor véget ér a visszaszámlálás és megtörténik AZ....

Gyu

Jak Koke: Idegen lelkek

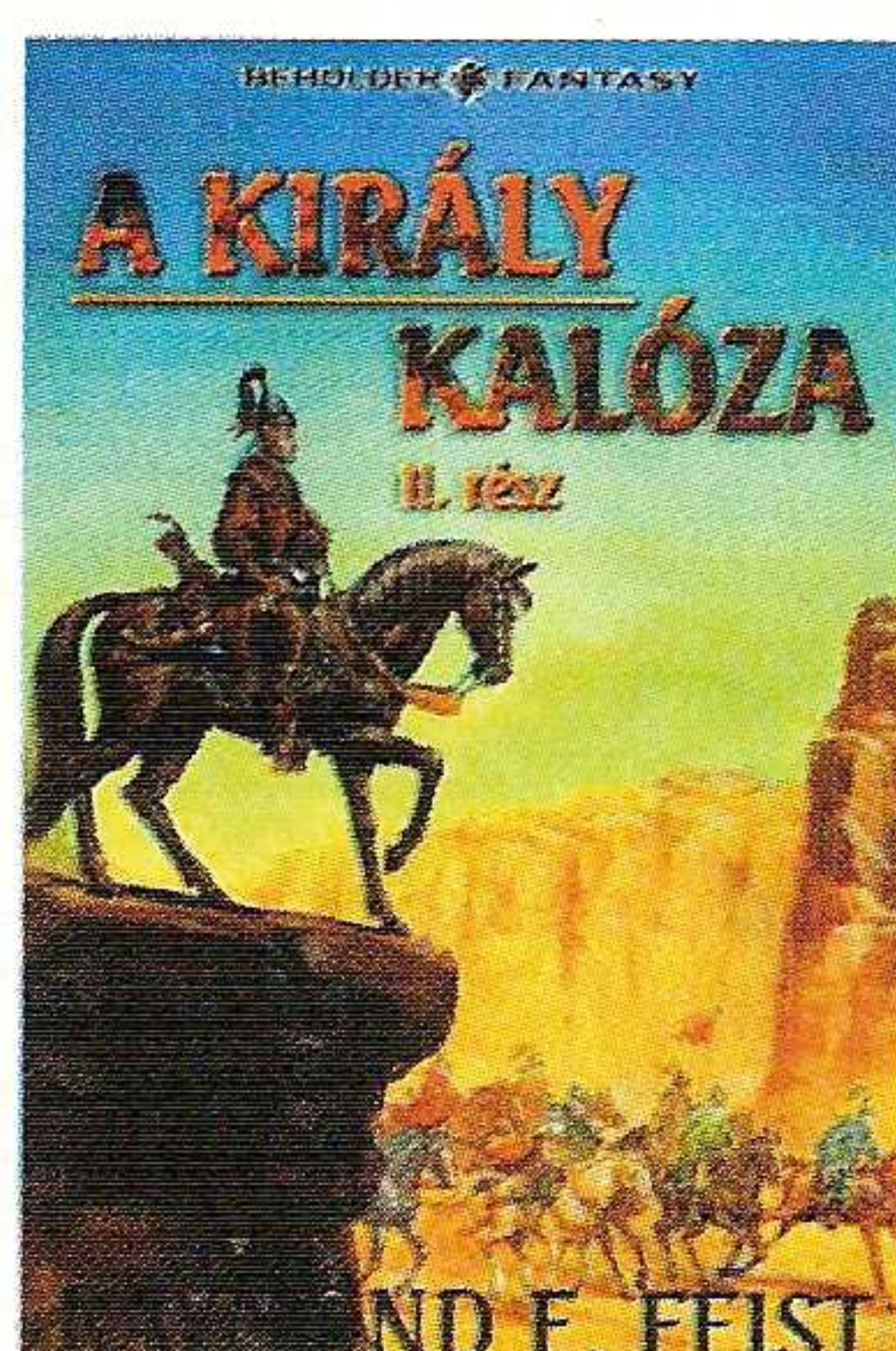
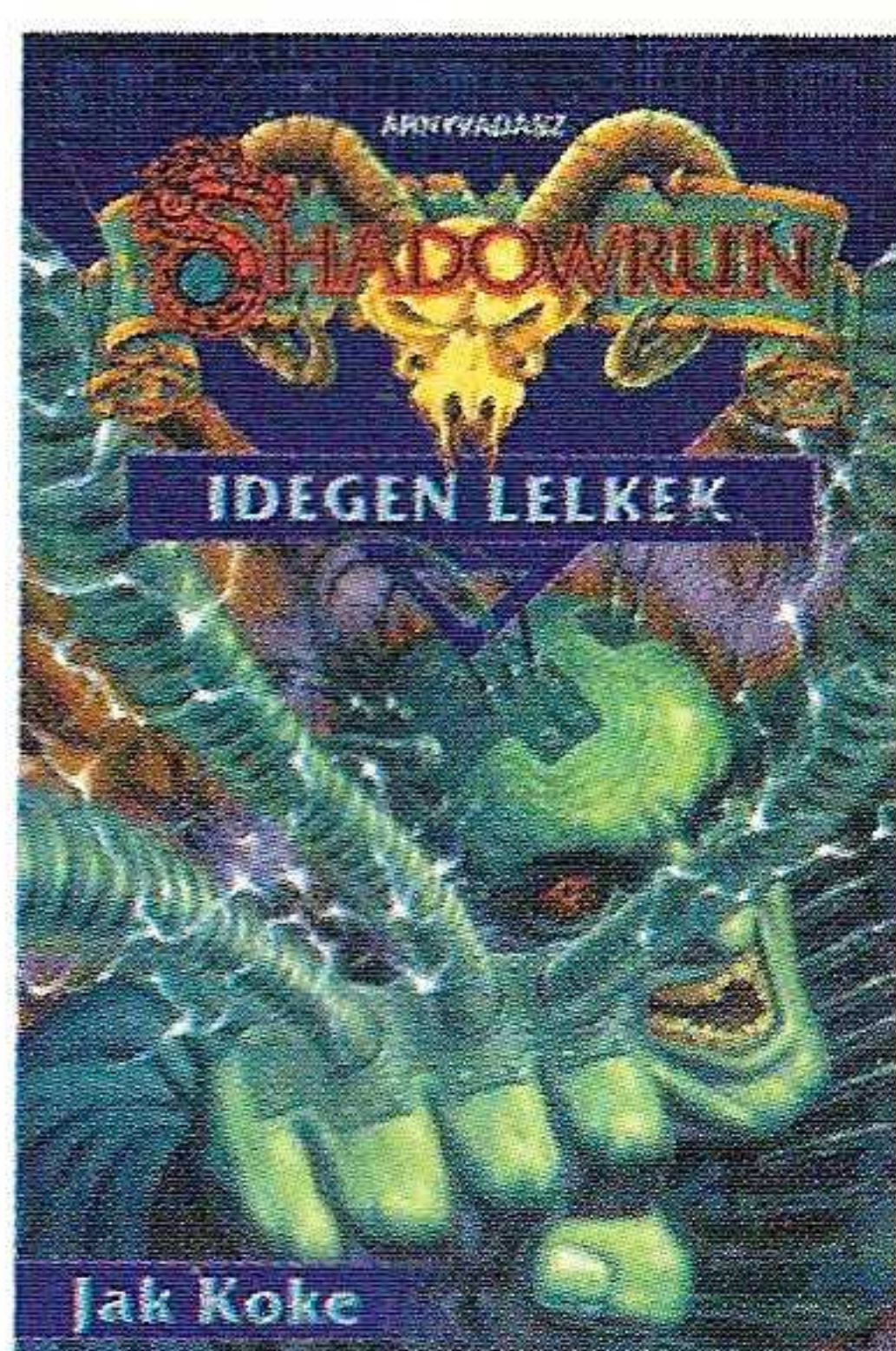
Megjelent az 1997-es angol nyelvű kiadás alapján a Beholder Kft. gondozásában, Körmendy Gál fordításában 1999-ben (www.beholder.hu)

Már maga a borító is egy érdekesnek ígérkező Shadowrun regényt sejtet: egy igen fura, inkább gépnek, mint élő embernek tűnő alak néz szembe az olvasóval. Tekintete nem sok jót ígér, de hát ez egy ilyen világ.

Egy sárkány elnökké választása még a felébredt világban is különösen hangzik, még furább, hogy az újdonsült vezető valóban az emberek, a nép érdekeit kívánja képviselni. Ez azonban bizonyos csoportok ellenszenvét vonja maga után, aminek kézzelfogható bizonyítékeként az első adandó alkalommal merényletet hajtanak végre ellene.

Hatalmának örököse – Nadja Daviar – elsőként szerelmét Ryan Mercury-t szeretné megtalálni, aki éppen a gyilkosság éjszakáján tűnt el. Pár hét múlva előkerül ugyan a férfi, de időközben alaposan megváltozott. Egy furcsa orvosi kísérlet eredményeként agyának teljes tartalmát kitörölték, hogy egy másik ember gondolataival és emlékeivel tölthessék fel. A történet arról szól, hogyan ingadozik a régi és az új személyiség között, miközben a halott sárkány utolsó küldetését igyekszik teljesíteni. Útja során találkozik a borítón látható teremtménnyel, aki – többekkel együtt – Ryan életére tör. Ki és miért ölte meg a sárkányt? Valóban veszély fenyegeti a világot? Kivé válik Ryan mire megszállardul személyisége? Ezek a kérdések (események) azok, amik megadják a regény alaphangulatát. S mivel trilógiáról van szó, valószínűleg még bőven várnak ránk meglepetések.

– Gwen –

**Raymond E. Feist:****A király kalóza I-II.**

Megjelent az 1992-es angol nyelvű kiadás alapján a Beholder Kft. gondozásában, Kőműves Erika fordításában 1999-ben (www.beholder.hu)

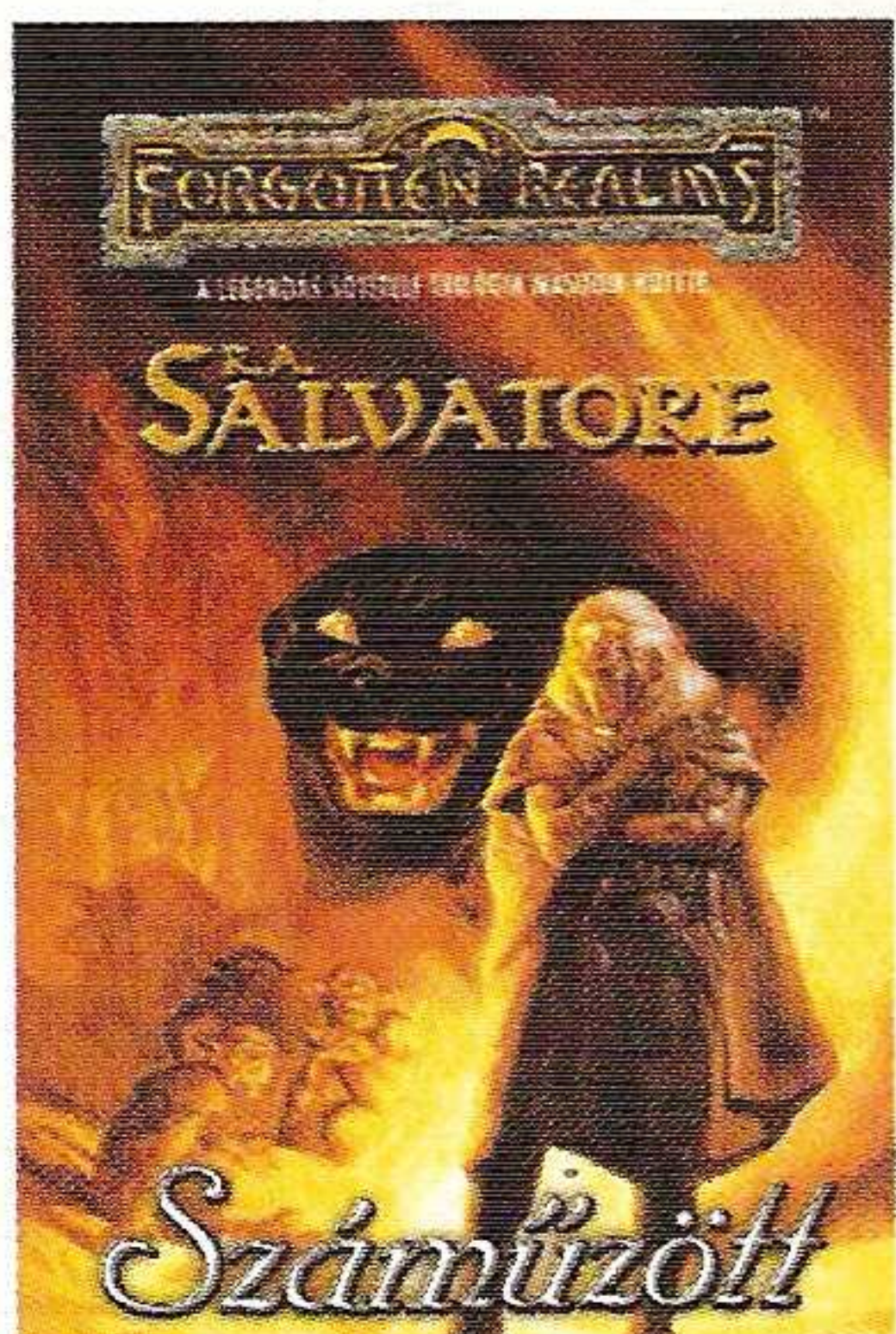
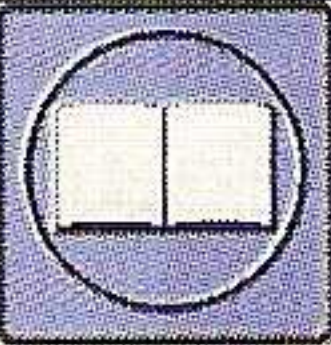
Örömmel vettem kezembe az új Feist-regényt. Mivel ő a kedvenc fantasy író, ezért kicsit elfogult vagyok az írásával kapcsolatban. Szerintem ő az, aki képes úgy mesélni, hogy egészen az utolsó oldalig lekötöti az olvasó figyelmét.

A történet nagyjából tíz évvel a „Vérbeli herceg” után játszódik. Főszereplője Nicholas, Krondori Arutha herceg legkisebb fia, aki életének eddigi részét családjáé biztosságot adó társaságában töltötte. A család azonban úgy dönt, hogy ideje már egy kis önállóságot és felelősségtudatot szereznie, ezért elküldik őt otthonról. Ettől kezdve élete merőben más útra terelődik. A kalózkodás támadása már nem csupán néhány ember élete függ az ő döntéseitől és cselekedeteitől, hanem az egész birodalom sorsa. Vajon képes lesz megbirkózni az „elkényeztetett fiúcska” ezzel az ember próbáló feladattal? Szerencsére olyan társak szegődnek mellé, akik már bizonyították rátermettségüket, és eléggé tapasztaltak ahhoz, hogy kedvezően befolyásolják az események alakulását. Ezzel együtt is elég reménytelennek tűnik a helyzetük. A regény végére kiderül, jogos-e az aggodalmunk a világ sorsáért.

Néhány szereplővel találkozhattunk már a korábban megjelent „A sötét királynő árnyéka” című kötetben (pl. Nakor, Calis). A mostani események megmagyaráznak néhány dolgot, amit akkor esetleg nem értettünk egészen tisztán.

Külön említést érdemel, hogy a kiadó egyre jobb borítókkal látja el köteteit; bár én megcseréltem volna a két borítóképet. A könyv elolvasása után azt hiszem, mindenki megéri majd, hogy miért. Mindenkinek ajánlom, nekem nagyon tetszett.

– Cromwel –



R. A. Salvatore: Száműzött

Megjelent 1990-es angol kiadás alapján a Szukits Könyvkiadó gondozásában, Hoppán Eszter fordításában 1999-ben.

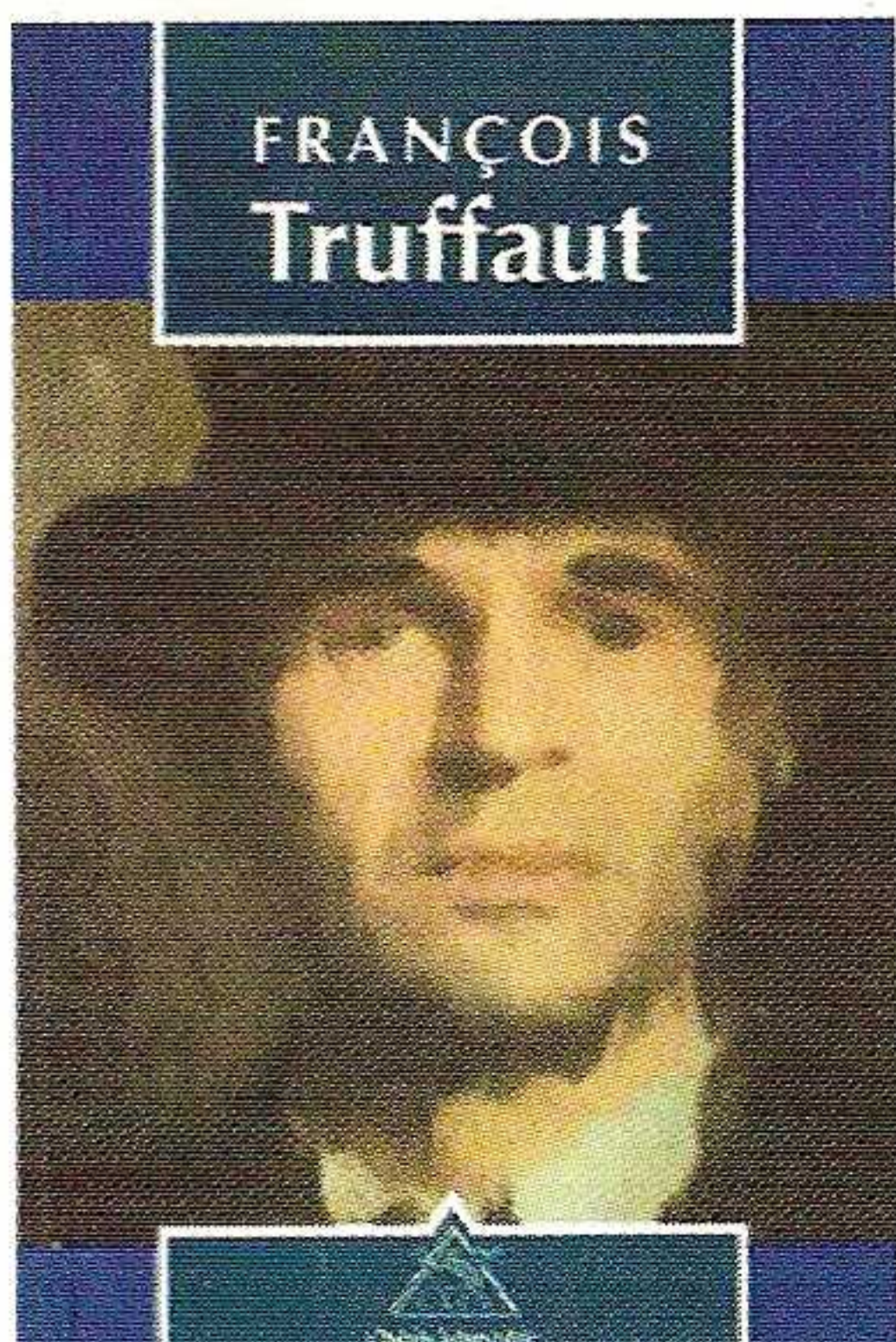
A magyar és külföldi olvasók körében is ropant népszerűségnek örvendő sötételfet – Drizzt Do'Urden – az író eredetileg csupán mellékszereplőnek szánta, olvasóinak szűnni nem akaró nyomására azonban regényciklusának főszereplőjévé tette. Ennek a sorozatnak a második kötete az, amiről most szó van.

A történetről elég annyit tudni, hogy Drizzt otthagya szülővárosát, Mélysötétben keres menedéket. Tíz év elteltével azonban már képtelen elviselni a magányt: társaságra, barátokra vágyik. Elindul, keresztül a sötét barlangokon, hogy a svirfneblük népe között megtalálja azt, amit keres. Szinte ezzel egyidőben családja úgy érzi, Lloth kegyeinek elérése érdekében el kell pusztítaniuk a lázadó fiút. A különböző törekvések egy izgalmas, tanulságos üldözést eredményeznek. Tanulságos, mert Drizzt kénytelen rájönni arra, hogy nem tud elég messzire menekülni Menzoberranzántól, ezért egy váratlan fordulattal elindul vissza, hogy aztán még messzebbre jusson.

Salvatore regénye most második kiadását érte meg. Bár ugyanaz a fordító, mégis vannak apróbb változások a szövegben, amik élvezetesebbé teszik az olvasást. A megújult tartalom új külsőt is hozott magával, a borítón ugyanis Jeff Easley festménye látható.

Szerencsésnek mondhatjuk magunkat, hogy magyarul időrendi sorrendben jelentek meg a kötetek, hiszen Amerikában előbb jelent meg a sorozat 4-5-6-os kötete, s csak utána az ottani események előzményének számító Sötételf trilógia (1-2-3-as kötetek).

– Cromwel –



Anne Gillain: Francois Truffaut

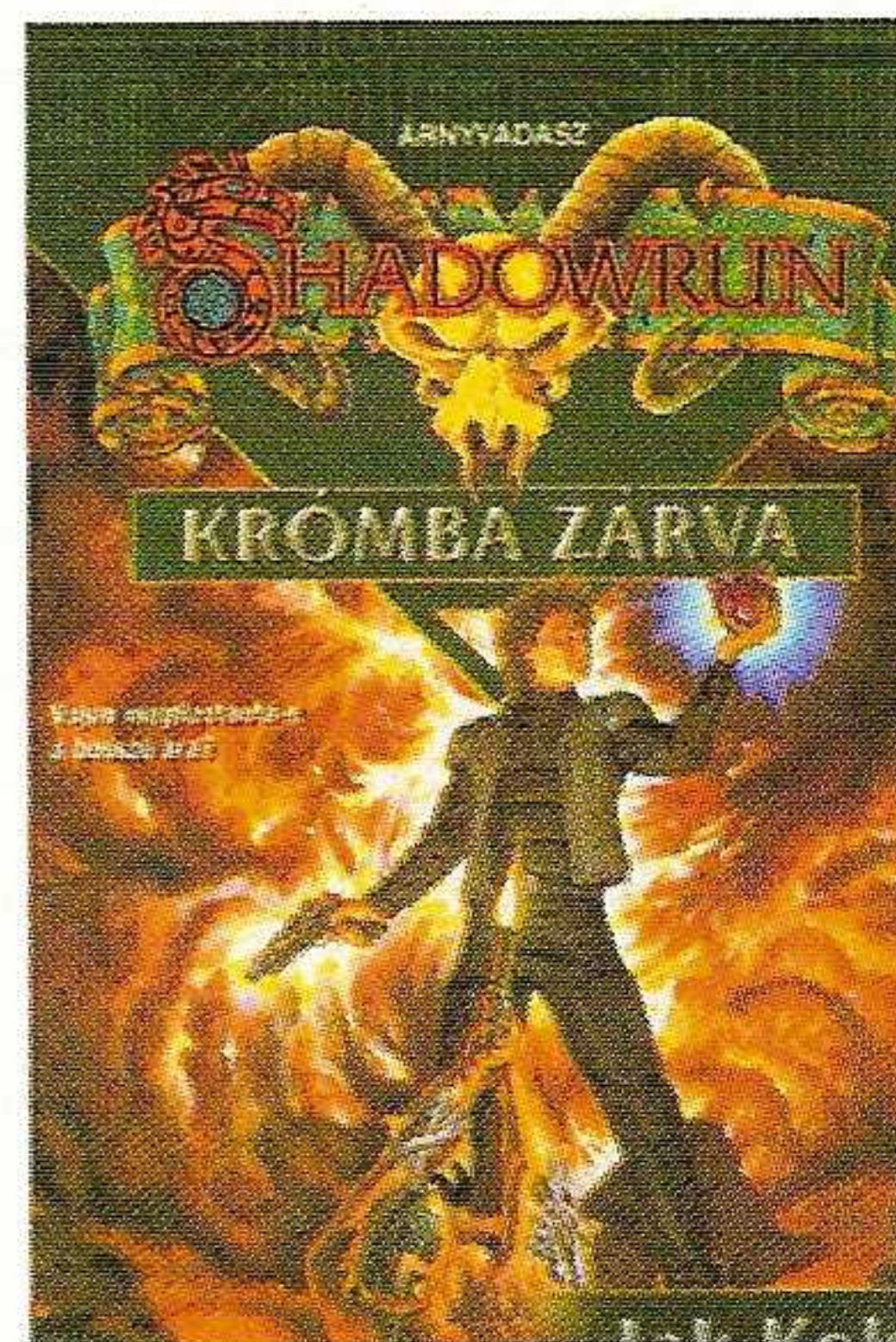
Megjelent az 1988-as francia nyelvű kiadás alapján az Osiris Kiadó gondozásában, ifj. Benda Kálmán fordításában 1996-ban

Egy másik embert úgy lehet legkönnyebben megismerni, ha beszélgetés közben megkérdezzük tőle mindazt, amire kíváncsiak vagyunk. Ez a módszer kivitelezhetetlennek tűnik akkor, ha egy könyv lapjain keresztül szeretnénk ismerkedni, hiszen itt nincs lehetőségünk arra, hogy párbeszédbe bocsátkozunk a kiszemelt féllal. Megoldást jelenthet azonban az, ha a kérdéseket más – jelen esetben néhány riporter – teszi fel.

Akit a könyv lapjain megismerhetünk az nem más, mint Truffaut, aki annak idején a francia újhullámmal vált ismertté. Szerencsére a kötet szerkesztője lelkiismeretes munkát végzett, s így nem csupán a filmrendező lelkivilágába nyerhetünk bepillantást, hanem a gyermekkorába és a filmelés előtti életébe is. A beszélgetések során egy művelt, igen érdekes gondolatokkal rendelkező ember személyisége bontakozik ki, aki nem csupán filmjeiről tud beszélni, hanem képes nagyobb összefüggéseket is megfogalmazni.

Természetesen a hangsúly az 1984-ben elhunyt rendező filmjeire helyeződik, s olyan filmek "titkait" ismerhetjük meg, mint a Négyszáz csapás, Jules és Jim, Fahrenheit 451, A vad gyerek, Az utolsó metró, és még hosszan lehetne folytatni a sort. Minden alkotásában van valami személyes, s talán ezért is mások ezek a filmek, mint amit az "álmogyártól" megszokhattunk.

– Gwen –



Jak Koke: Krómba zárva

Megjelent az 1997-es angol nyelvű kiadás alapján a Beholder Kft. gondozásában, Körmendy Gál fordításában 1999-ben (www.beholder.hu)

Ha már szó esett az Idegen Lelkek kapcsán arról, hogy ez egy trilógia, íme máris itt a második rész.

Ryan Mercury, az elhunyt sárkányelnök titkos ügynöke bosszút akar, de egy asztrális szellem befolyása alatt álló kiberzombi az útjába áll. Hihetetlen kalandok és akció segítségével Ryan megtisztul a beléplántált idegen tudattól, amely magának akarta volna a Sárkányszívet, ezt a mágikus tárgyat, amely megszerzésétől oly sok függ. Az előző részből megismert ingadozás már a múlté, azonban a szellem által megszállt kiberzombi igen erős ellenfél, főleg azután, hogy ismeri Ryan egyetlen gyenge pontját, szerelmét, Nadja-t. Az események felgyorsulnak: Ryan-nak meg kell mentenie a világot és szerelmét is. Technoármány és kibermágia keveredik ennek a nagyon Shadowrun regény lapjain. Ryan és kicsi, de mindenre elszánt csapata a mágia és a technika (illetve a józan emberi gondolkodás) segítségével élve tartja a reményt: az asztrális szellem végre megpihenhet, ahogy a kiberzombi is. Már csak a világ megmentése van hátra (ez biztosan bekövetkezik a még izgalmasabb harmadik részben...)

Gyu



jövő

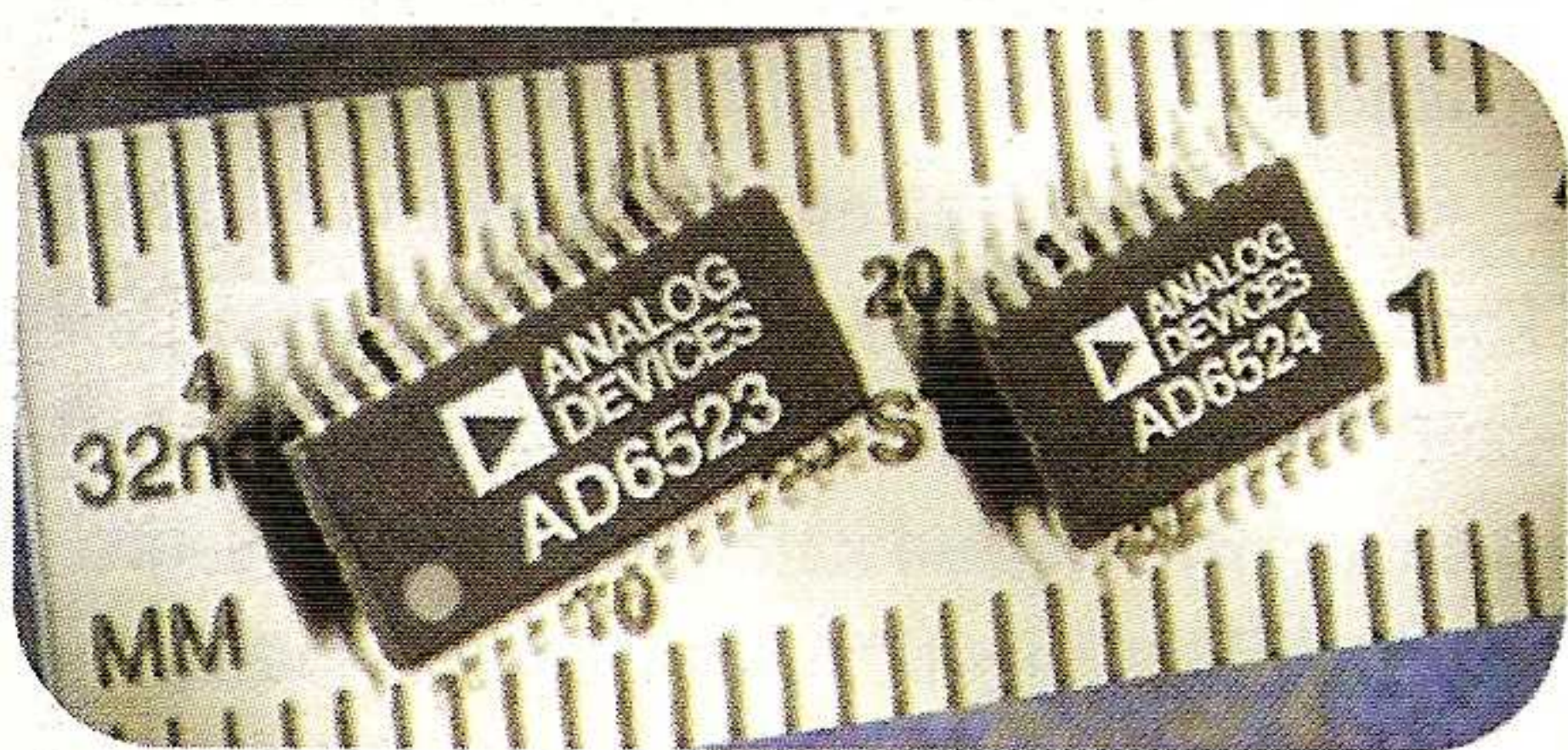
Másvilág

jövönéző

Konnektor: havonta egyszer

Várhatóan idén jelennek meg a piacon azok a mobiltelefonok, melyeket elég lesz havonta egyszer újratölteni. Az Analog Devices nevű amerikai cég Othello készüléke nem az energiatarolás forradalmasításával valósítja ezt meg, hanem azáltal, hogy az alkalmazott chip sokkal kevesebb energiát fogyaszt. A beérkező 900-1900 MHz-es rádiójelet átalakítják 1 vagy 2 MHz-esre, így a jelet már egyszerűbb a digitális kommunikációhoz szükséges nullák és egyek sorozatává konvertálni.

Rendszerint ez a folyamat az, ami rettenetesen energiaigényes, az Othello azonban a szokásos sok helyett egyetlen lépésben valósítja meg az átalakítást, és így válik lehetővé,



hogy átlagosan 70-240 órát lehet az új mobiltelefonnal beszélni, miközben a készenléti ideje 1000 óra, az adatátviteli sebesség pedig a szokásos 10-20 kb/s helyett 400 kb/s.

(Popular Science)

Egy mobiltelefon, ami a hanggal is takarékoskodik

Egy, az eddigieknél energiatakarékosabb mobiltelefon azt használja ki, hogy a legújabb vizsgálatok szerint az ember beszéd közben csupán az idő 40 százalékában ad ki hangokat. Az IBM által kifejlesztett, új eljárás ennek megfelelően a szünetek alatt kikapcsolja a digitális mobiltelefont, hogy ezzel is kímélje annak tápegységét. Ahhoz, hogy ez az amúgy egyszerű elv a valóságban is működjön, persze egy különleges technikai megoldásra van szükség, máskülönben ugyanis az adó és a vevő elcsúsznának egymáshoz képest, és nem lennének szinkronban. Ezért a mobiltelefon csomagokban küldi a hangot, és ezeket állandó sebességgel sugározza át. Amennyiben a vevőkészülék üres csomagot kap, úgy arra az időre alacsonyabb fogyasztású üzemmódba kapcsol.

(New Scientist)

Robotkígyó a robotkutya ellen

A Sony robotkutyájának piacra kerülését követően nem kellett sokáig várni egy új robotállat megjelenésére: Gavin Miller animációk készítésével foglalkozó szakembernek sikerült egy működőképes robotkígyót összeállítania. A korábbi próbálkozások során csupán csak annyit sikerült elérni, hogy a szerkezet féregmozgással (testét felpúpozva, araszolva) haladjon előre. Gavin Miller kidolgozott egy algoritmust, amely sikeresen modellezte a csúszó-mászókat a virtuális világban, majd kipróbálta, hogy az eljárás működik-e a valóságban is. Miller most azon dolgozik, hogy kígyóját képessé tegye ágakon való függeszkedésre is. A prototípus összesen 7 kilogramm tömegű, és összesen harminc szelvényből áll. Ezek egy-egy olyan kis tengelyvel kapcsolódnak egymáshoz, ami körül a szomszédos szelvények elhajolhatnak. Minden egyes szegmens (azaz szelvény) alján található egy kerék, ezek azonban csak a talaj és a kígyó teste közötti súrlódás csökkentését szolgálják, nincsenek meghajtva, a csúszómászó mozgatása valójában a szelvényekben lévő szervomotorok segítségével történik. A mozgás a fejnél kezdődik, a szervók hatására a szomszédos szegmensek egymáshoz képest vízszintesen elhajolnak, és az oldalirányú erők áttevéődnek a kerekre - ez pedig végső soron a haladó mozgást okozza. Ezután a soron következő szelvény szervói aktivizálódnak, majd az utána következők, egészen az „állat” farkáig bezárólag, miként egy élő kígyó esetében is történik. A szerkezetet két botkormányval lehet vezérelni, az egyik kormányzásra, illetve a mozgási sebesség szabályozására való, a másikkal az oldalirányú mozgást, illetve a test felemelkedését irányítani. A feltaláló reméli, hogy a játék-
ipar érdeklődni fog a kígyója iránt, miután a költségeket (néhány száz dollár) sikerült



annyira lecsökkentenie, hogy gépezete versenyképes legyen a piacon. Lehet azonban a robotkígyónak egy sokkal izgalmasabb alkalmazási területe is, mégpedig idegen világok felderítése. Nem valószínű, hogy a Naprendszer bolygóin (természetesen a Földet kivéve) jól kiépített utak lennének, és ez a tény megnehezíti a kerékekkel ellátott kutatószondák életét. A Pathfinder elboldogult ugyan néhány kisebb kavicsal, de a Föld állatai (beleértve a csúszómászókat is) évmilliók óta közlekednek sziklás, sivatagos vagy jeges talajon, minden különösebb probléma nélkül, érdemes tehát ellesni a módszereiket. (www.snakerobots.com)

(A robotkígyó mozgása a CD mellékleten található videófelvételen is megtekinthető.)

Macskaelhárító szoftver

En 3:10 PM

Számos adatvesztés okozott már, hogy a macskák olykor szeretnek a számítógép billentyűzetén aludni. Ennek azonban most vége: az alig 20 dolláros PawSense program szinte azonnal érzékeli (a kifejlesztő szerint már alig egy-két „macskalépés” után), hogy kedvenc háziállatunk a billentyűkre telepszik, és miközben lezárja a billentyűket, és harmonikahangot ad ki, hogy elriassza az állatot. A trükk lényege az, hogy a program képes azonosítani a jellegzetes, egyszerre két vagy három billentyű lenyomásából álló „macskamancs-mintázatokat”. Korábban az is előfordult, hogy valaki nem vette észre, hogy a macskája belegyalogolt az általa írott szövegbe, és az értelmetlen részekkel együtt küldte tovább, a jövőben azonban ez nem fordulhat elő, állítja a szoftvert forgalmazó cég elnöke, Chris Niswander. Ha viszont olyan számítógépes játékot akarunk játszani, ahol egyszerre több billentyűt kell lenyomni, akkor ezt tudatni kell a gép bekapcsolása után a háttérben futó PawSense-zel, mert az máskülönben macskának néz minket, és blokkolja a billentyűzetet, amikor éppen egy elengedhetetlen úrhajót akarunk szétlőni.

(New Scientist)

(A macskaelhárító fülsértő hangja meghallgatható a CD mellékleten.)

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

LS COMPUTER

a Nyugatnál

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

1067 Budapest, Podmaniczky u. 29. Telefon : 311-5456
w3.datanet.hu/~lsbt

Viszonteladók jelentkezését várjuk!



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:

Gyenis Számítás- és Irodatechnika
www.elender.hu/~gyenis/ E-mail: gyenis@elender.hu

7396 Magyarszék, Kossuth u. 74. Tel./fax: 72/ 421-522
Viszonteladókat is keresünk! Egyéb termékek is rendelhetők!

GameStar

GameStar baseball-sapka

1390 Ft



GameStar bögre

780 Ft

GameStar CD-tartó

1300 Ft



GameStar póló

680 Ft



Legyél Te is GameStar!

MINDEN AMIRE SZÜKSÉGED VAN A ZENÉLÉSHEZ!



MUSIC CREATOR 61

Váltható soros PC és MAC kimenet

ajándék: zeneszerkesztő programcsomag

- Evolution házi stúdió
- Evolution zongora oktató szoftver
- Evolution kísérő automatika szoftver
- Evolution karaoke szoftver

Evolution házi stúdió és virtuális billentyűzet

Evolution zongora oktató szoftver

e
EVOLUTION
SOFTWARE

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, Kecskemét 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, Duó 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, Kiss hangszerbolt Érd 23/368-456, Music Expressz Dunaújváros 25/409-046, Opus hangszerbolt Nyíregyháza 42/314-188, PianHo Szombathely 94/311-418, Syncopa Bt. Bagod 92/360-036, RÉS 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



Tanmese a vevőszolgálatról

avagy a hiányzó kézikönyv tanulságos története

Történt egyszer egy messzi-messzi galaxisban, hogy hősünk hosszas gondolkodás, morfondírozás után úgy döntött: eljött az ideje annak, hogy vegyen végre egy szimulátort. Talán azért, mert megunt, hogy a Tiberian Sunra várjon, vagy mert már lelőtte az összes létező FPS-szörnyet, de az is lehet, hogy egyszerűen az agyára ment a sok koszos híradó – de végül útnak eredt, hogy fél évtizeddel a Retaliator után ismét beüljön az üvegborékba és érezze a sugárhajtóművek remegését a fenéke alatt. Mivel szerette beleélni magát a történetbe, alapos mérlegelés után egy Jane's termék mellett tette le a voksát, különösen azok után, hogy a Longbow 2 hanyatlóköt szélmalmaiban ülve már számos légi győzelmet szerzett. Megszületett a döntés: F-15. Igaz, egy valamire való profinak ekkorra ujjnyi vastag por lepte az F-15-ösét, de galamblelkű alanyunk talán csak a borok esetében tisztelte a kort jobban a játékprogramoknál.

Elindult hát vadászni. Ment-mendegélt a városban, s közben igyekezett becserkészni prédáját. Volt valami különleges zamata az efféle portyáknak, amit csak azok ismerhettek meg, akik az éjszakai ragadozók kitartásával üldözik zsákmányukat, a ritka nemes vadat, amely nem szerezhető be csak úgy bárhol és bármikor. Akik csak bemennek a boltba egy játékért és egyszerűen megveszik, amit kerestek, sohasem fogják megtudni, milyen érzés az, amikor meg kell küzdeni választottunkért, amiért bejártuk a várost, felkutattuk a titkos lelőhelyeket, körbeemileztük az összes szoftver-turkálót, hogy amikor aztán végre-alahára megpillantjuk a prédát egy eldugott, félreeső polcon, összefut a szánkban a nyál és furcsa borzongás járja át pénztárcánkat.

Pethor Donneck látta őket. Tudja, hogy itt vannak. Megtalálta az egyiket egy belvárosi utcában. Aznap már harmadszor töltötte csőre a bevásárlókosarát, de ezúttal igen, ott volt. De aztán mégsem. Csak a helye. „Holnapra, vagy már délutánra beszerezem” – ígéri a vadőr a boltban, nyolcezer pénzért. Hősünk lelke érthetően remegni kezd. A bevásárlópontban, ahol először érezte, hogy kell ez

neki, 11000 volt. Akkor azonban még tétovázott, a szívében később tomboló tűz még csak halványan pislákkolt. Most azonban érzi az erőt, tudja, hogy a vadászat csúcspontjára ért: ott van még a zsákmány illata a pórusai-ban. Érzí, hogy közel a beteljesülés. Nem tévedhet!

Hősünk ekkor ösztöneire hallgat. Behunyja szemét, és érzi az Erőt, amely a következő utca felé húzza. „Bízz a megérzéseidben!” – visszhangzik Obi-Wan hangja a füleiben, amikor betoppan a közeli boltba. Ott van! Huszonhárom üzlet eladóinak savanyúan szétárt karjai után csüggedésének nyoma sincs, és jutalmául az aranyló-sárga doboz, közepén acélkék gépmadárral ott figyel a polcok egyikén. Ez már maga a beteljesülés. Donneck – hangjában a megilletődöttség halvány rezdülése nélkül – könnyedén odasiklik a pulthoz, majd rutinosan (hogy áldozatát el ne riassa) rákérdez az F-15-re.

– Igen, ott van. – vallja be az eladó a nyilvánvaló tény, mire Donneck talányosan felhúzza szemöldökét, mintegy „jéé, csakugyan...!” – akárha csak most kezdené érdekelni a dolog.

– Megnézhetném? – kérdi álszentén, de közben tenyere már izzad. Amikor megkapja, ujjai tapadókorong módjára csimpaszkodnak a doboz testére. 5990 Ft van ráírva – ezzel bevégeztetett.

– Akkor ezt elviszem – hinti el flegmán, de hangja már megbicsaklik. Szerencsére az eladó nem veszi észre a rövid megingást Donneck acélos tekintetében és kötelességtudóan kiállítja a számlát.

Az üzletből kilépve hősünk nem mer hátrahátrégni. Mint rutinos filmnéző, tudja jól: ha most visszatekintene, elárulná magát és egy óvatlan mozdulatért kockáztatna mindent – mint a bankrabló, aki képtelen nyugodtan elsetálni, amikor kilép a tett helyszínéről. De Donnecket nem ilyen fából faragták: szenvtelen léptekkel megy el a kocsijáig, beül, és csak ekkor győződik meg róla, hogy nem követte senki. Csendes az utca, sehol egy gyanús alak, közömbös járókelők sietnek mindennapi dolgukra. Hősünket ekkor katartikus élmény járja át, előnti a mámor, amelyet

minden gamer érez, ha egy friss, ropogós játékot kezd vetköztetni csomagolásából. És ekkor az önkívületihez hasonló állapotban Donneck elkövette az első hibát. Apró baki, amely későbbi események egész láncolatát vont maga után, mint a havas lejtőre ejtett hógolyó, amely lassan lavinává duzzad.

Valahol hátul, agytekervényeinek zugában a tudatalatti felső határán hősünk már ekkor érezte, hogy valami csak nincs rendjén. A túlélő ösztönök első sikolyát azonban akkor még elnyomták az öröm mindent betöltő hullámai. Már a pultnál tudta, hogy a doboz túl könnyű... Baljós sejtelmeinek árnyai kiteljesedtek, amikor a csomagolásból árvagyerek módjára kicsúszott az áhított CD, magányosan, gépkönyvtől elhagyatottan. Donneck könnybe lábadt szemei előtt egy pillanatra feltűnt a Longbow 2 bibliai vastagságú leírása, de a remény – az hal meg utoljára! – nem hagyta el vadásznak lelkét. „Biztosan a CD-n van, majd leszedem és kinyomtatom” – gondolta, de érezte, hogy valahol belül végzetesen megreccsen valami.

Mikor aztán otthon felállt búskomoran a klaviatúrával ellátott háziszentély elöl, tudta hogy a küzdelem nem ért véget. Megacélozta lelkét és így szólt bátorítóan magához: „Aki nek nincsenek problémái, már mind a temetőben vannak!” Felvértezték magát a fogyasztóvédelem, a kellékszavatosság és a vásárlói jogok teljes eszköztárával, útnak indult, hogy megvívjon az igazáért, a hazáért, a becsületért, na meg persze az F-15 kézikönyvéért! Elméjében megannyiszor végigpergette elképzelt beszélgetését a boltban: **Eladó** – Azért adtuk olcsóbban, mert ebben nincsen kézikönyv.

Vevő – De akkor miért nem írják rá? Így nem 2000 forintot spóroltam, hanem 6000-et kifizettem!

E – Attól a játék még játszható, sajnálom, a doboz fel van bontva, így nem vehetem vissza...

V – Itt a számla, stornózza le!

E – Nem vesszük vissza. Nincs ráírva, hogy kézikönyv is jár hozzá, ezért nem megtévesztő.

V – Az Electronic Arts csak kézikönyvvel for-



galmazza a programot. Ez most vagy hiányos doboz vagy hamisítvány! Melyik?

E – Természetesen nem hamisítvány és eredeti csomagolásban van, ezért forgalmazható.

V – Úgy látom, maguknak nem sok fogalmuk van a termékfelelősségről. Még hallanak rólam...

Már készen is áll rá, hogy földöntúli hatalmak pártfogását kérje küzdelméhez. De nem így történt. Az első menet enyhe vásárlói fölényrel zárult. Donneck jól begyakorolt figurával bevitt néhány ütést a vevőszolgálatos meglehetősen gyengén felépített védelmére. Precíziós bombázásokat megszégyenítő pontossággal mutatott rá a szolgáltatás és az általa nyújtott ellenszolgáltatás közötti feltűnő aránytalanságra, nevezetesen, hogy a program ilyen formában fabatkát sem ér. A győzelem azonban keserű volt. A boltban megígérték, hogy beszereznek egyet és postán elküldik. Meghagyta a címét, de érezte, hogy az előtte álló harcot nem lehet átfogó rohammal megnyerni.

Az első napok a szokásos módon teltek. Telefonált – újabb ígéret, még nincs semmi, de rövidesen visszahívjuk. Eltelt egy hét, lassan őszre fordult az idő, amikor Donneck határozott lépései ismét a jól ismert utca hideg kövén kopogtak. A szembesítés eredménnyel járt: az eladó beismerte, hogy halvány remény sincs a kézikönyv beszerzésére, de rövidesen új játékok érkeznek, így levásárolhatja az árat. Sajnos azonban nem ez volt a cél. Hősünknek az F-15 kellett, semmi más.

Telefon a vezérképviselőhöz: elmondja a történetet és rendkívül korrekt tájékoztatást kap.

Igen, tudnak az ügyről, már náluk is érdeklődött a bolt, de mivel nem rajtuk keresztül hozták be az országba, a gyártó szigorú üzletpolitikája, hogy kézikönyvet program nélkül nem, és értse meg, rendkívül sajnáljuk, de tulajdonképpen... A képlet világos. Nem hamisítvány, de a horogra akadt példánynak eredetileg Szingapúrban volt randija a maláj nyelvű programkönyvével – merthogy oda szánták. Így a program nem is hiányos és nem is hamisítvány, csak éppen „cél-tévesztett”. A hiba nem a mi készülé-

künkben van. Kölcsönös részvétnyilvánítás, udvarias búcsúzás, reméljük majd legközelebb...

Olcsó húsnak híg a leve... – jutott eszébe megtört hősünknek. Másodszorra a szimulátorról szóló korabeli játékleírás, amelyben a szerző megemlíti, hogy a gépkönyv elolvasása nélkül csak azok vágjanak bele a küldetésekbe, akiknek nem okoz különösebb gondot minden héten eltalálni a lottószámokat.

Donneck megnézte a lottószelvényét, de szomorúan konstataálta, hogy neki bizony el kell olvasnia a gépkönyvet – és meglépte az utolsó lehetséges húzást: a Teremtőhöz folyamodott. A program Teremtőjéhez.

Rövid, de szívhez szóló e-mail száll az EA Customer Supporthoz, leírva a történetet, hogy a távoli Magyarországon, az üveghegyen túl vettem egy F-15-öt, mert már a

olümposzi magasságaiban döntést hoztak ügyében. És íme, a megfellebbezhetetlen verdikt: „Elnézést kérünk az Ön által vásárolt program hiányos ellátottságáért. Kérem, a fenti e-mail címen tudassa velünk címét, hogy a kért programkönyvet mielőbb postázhassuk.

Üdvözlettel: Jodie Van Hibb Customer Warranty Administrator”

Hősünk földhivatali várókban edzett lelkének ez már sok. A szívélyes sorok között gyanakodva keresi a gúnyt, amelyből kiolvashatná, hogy: „Te kis mitugrász ott a világ végén, viccelsz velünk? Küldjünk neked gépkönyvet? Hát miért nem mindjárt a BSA-t? Kapj már a fejedhez!” De nem. Iróniának ott bizony nyoma sem volt! Tétlenül várta az események bekövetkeztét. Félénken még egyszer, újra e-milt küldött Londonba, mondván bocs,

de talán nem vették észre, hogy én Magyarországról írtam. Ide is elküldik? Tényleg? Mint álmából felriadt kisgyerekekre az anyukája cirógatása, úgy hatott a válasz: „Igen, oda is. Már postáztuk a kézikönyvet, ha szerdáig nem érkezik meg, üzenjen megint, küldünk egy újat.”

Aztán egy szép napon csomagot hozott a postás. A feladó helyén az EA jól ismert logója virított. Hősünk ma boldog ember. Esténként, amikor hazatér a mindennapok embert próbáló küzdelmeiből, tekintete ellágyul, amikor megpillantja az asztalon fekvő vastag zöld könyvet. Odaveszi a térdére a két kis Donnecket, és elmeséli az elveszett, majd



Pápai Gábor rajza

Longbow is, és én annyira szerettem volna, meg olyan jó volna és HELP, de most mit tegyek?! Másnap (!) rövid, célra törő választ hoz a drótposta: „Kérem, írja meg a program azonosítóját és a boltot, ahol vette. Ha módjában áll, küldje el faxon a számlát.” Donneck megteszi. Újabb nap telik el idegtépő várakozással, mire a postás ismét csenget a PC-n. Donneck lelke újra remegni kezd. Tudja, hogy a természetfeletti lények az EA

megkerült leírás csodálatos történetét – és mire a picik nyugovóra térnek, Donneck már javában egy F-15-ös fedélzetén küzd egy jobb és igazságosabb világért.

A mese megtörtént eseményeken alapul, de a cselekmény egyes részeit és szereplőinek nevét a drámai hatás kedvéért helyenként megváltoztattuk.

Pethor Donneck
donneck@hotmail.com



Hírek az internetről

Bűnösnek vallotta magát a bíróság előtt a hírhedté vált Melissa vírus írója. Az elkövetett bűncselekményért akár 5-10 évig terjedő szabadságvesztés és 150 ezer dollár is kiróható. David L. Smith-t áprilisban tartóztatták le, mivel alaposan gyanúsítható volt a Melissa néven ismerté vált makró vírus megírásával és elterjesztésével. Smith beismerte bűnösségét, de felolvasott nyilatkozatában hangsúlyozta, és a bíró későbbi kérdésére is elismételte: nem számított arra, hogy az általa írt vírus ekkora kárt okoz, elterjesztésekor nem gondolta, hogy az bármilyen észrevehető anyagi kárt eredményez majd, hiszen nem ezzel a céllal készült.

A Lycos 207 millió dollárért megvásárolta a világ második legnépszerűbb online játékokkal foglalkozó webhelyét, a Gamesville.com-ot. A felvásárlás a Lycos terjeszkedési terveinek újabb állomását jelenti. A 2,2 millió felhasználót számláló Gamesville.com megvételével elemzők szerint a Lycos Network látogatottsága napi 20 százalékkal nő majd meg. A Gamesville.com-on a játékosok kártya, bingó, kvíz- és sportjátékokkal játszhatnak, vagy a számítógép, vagy egymás ellen. A játék élvezetét csak növelik az értékes nyeremények, a Gamesville.com nagy népszerűsége is ennek köszönhető.

Az America Online és a Net2Phone Internet alapú telefonszolgáltatás megteremtését célzó szerződést kötött. Ezt a szolgáltatást az Instant Messenger felhasználói vehetik majd igénybe.

A Net2Phone az elkövetkező három évben Internet alapú, kedvező árú telefonszolgáltatást nyújt az AOL Instant Messenger felhasználói részére. A szolgáltatás beindítása után egy AIM felhasználó képes lesz telefonhívásokat lebonyolítani egy hagyományos telefon és egy személyi számítógép között, csupán egy Internet elérésre, egy fülhallgatóra és egy mikrofon használatára lesz szüksége ehhez. Ugyanígy lehetőség nyílik majd konferencia hívások lebonyolítására, illetve faxok küldésére és fogadására is egy fax készülék és egy számítógép között is.

A Nike bejelentette NIKEiD nevű új szolgáltatását, melynek segítségével a Nike.com web-oldalon bárki megtervezheti egyéni cipőjét. A 10 dolláros árért a NIKEiD felhasználói megválaszthatják cipőjük színét és ráírathatnak egy 8 betűből álló nevet, vagy szót. Jelenleg két cipő-típusnál használható ez az extra szolgáltatás. Az egyik az Air Turbulence futócipő, a másik pedig az Air Famished edzőcipő. A honlapon meg lehet tekinteni a cipő várható kinézetét, majd a megrendelés feladását követően két-három héten belül meg is érkezik a kért lábbeli 80-85 dolláros áron. Ezt a szolgáltatást jelenleg csak az Egyesült Államokban lehet igénybe venni, és a cég legfeljebb 400 megrendelést fogad el naponta. Azonban nem nehéz megjósolni, hogy ennek a speciális kezdeményezésnek igen nagy sikere lesz, mi pedig reménykedjünk abban, hogy nemsokára talán nálunk is lesz majd hasonló lehetőség.

Kínában megerősítették Hao Jingwen halálos ítéletét. A hacker és bátyja feltörték a Kínai Ipari és Kereskedelmi Bank számítógépes hálózatát, és hamis néven létrehozta olyan számlákat, amelyekre elhelyeztek 720 ezer yuant (kb. 87 ezer dollár), amelyből 260 ezer yuant fel is vettek a múlt év szeptemberében. A bíróság újra kimondta a halálos ítéletet Hao Jingwen-re, azonban testvére Hao Jinglong halálos ítéletét eltörölték, és életfogytiglani börtönbüntetésre változtatták, hiszen együttműködött a hatóságokkal és beismerő vallomást tett.

Egy hír itthonról: Az UPC megkezdte miskolci kábelhálózatán a szélessávú, azaz Broadband Internet szolgáltatást. A kísérleti jelleggel elindított szolgáltatást igénybevevő ügyfeleknek meg kell vásárolniuk egy egységcsomagot, amely tartalmaz egy hálózati kártyát, a megfelelő szoftvereket, illetve a szükséges dokumentációt. A csatlakozást 25 ezer forintért építik ki, és további 20 ezer forint letéti díjat is kell fizetni. A havi előfizetési díj magánszemélyeknek 10 ezer forint + ÁFA, amiért 300 kbps le- és 64 kbps feltöltési sebességet nyújt a szolgáltató, azonban havi 1 GB (a kábelmodem Ethernet csatlakozási felületén mért) adatforgalmat engedélyez csak, amelynek túllépése plusz anyagi terheket nem ró ugyan a felhasználóra, de a sávszélesség csökkentését vonhatja maga után.

Szélessávú
hálózat

UPC
Internet

home

mp3.com

my mp3

Find MP3s

Search Music

Other Searches

Browse by Songs:

Main Genres
List of All Genres
Main Regions

Browse by Artists:

Artist Radio Lo Fi: Play Hi Fi: Play

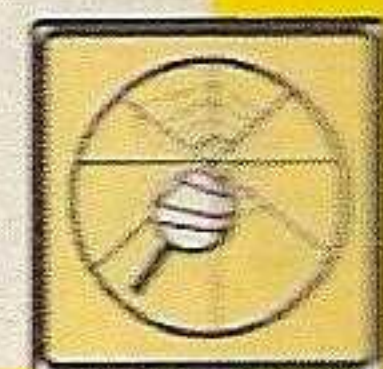
Music

12:00 a.m.

Lo Fi: Play (28.8k modems or faster)
Hi Fi: Play (high-speed connections) Download (0.9 MB)
Song Story Email Song Save to i-drive

CDs For Sale

DAM CDs (audio tracks + MP3s)
In Stock Welcome to the Symphony \$6.00



Szörfölni mentünk

File Edit View Favorites Tools Help

Address <http://sports.eesite.com/> Links Filez Gamez Newz

eSites

range | Email

THE INTERNET'S PREMIERE FREE FANTASY SPORTS SITE

ews

ing!

Key

Custom CDs

VISA CDNOW pref

ard

vide Sale

'll Ship FREE

y 3 (or more!)

1999 11 AM ET

or only \$99.95!

-CD Set

der. YOU give it a title. We

rs SHAG CENTRAL

saucy soundtracks and shagadelic collectibles - on

Specials...

Soki esetleg olyan albumokat keres, amelyek itthon nem kaphatóak, ám az óceán másik feléről megrendelhetőek, annak a világ tényleg legnagyobb CD kereskedőjét, a CDNOW-t ajánlhatnám (www.cdnow.com). Érdemes hírlevelükre előfizetni, ugyanis sűrűn hirdetnek meg jó akciókat, illetve 10 dolláros kedvezményeket, és persze nagyon klassz amerikai DVD-eket árulnak. Legnagyobb meglepedésemre még a Silver Mountain zenekar egyik albuma is kapható itt (potom 23 dolcsiért). Jól használható funkciója az album advisor, amely segítségével az általunk megadott CD-hez hasonló stílusú zenéket ajánl a rendszer.

Sokan és igen sokat panaszkodnak arról, hogy igen magasak az internetezés költségei. Amerikában már jó néhány megoldás született ebben a témában (ott pay-to-surf néven emlegetik ezt a pénzkereseti rendszert), de most már mi magyarok is csatlakoztunk ehhez a modern marketing-fogáshoz. Internetezés közben bámulhatunk reklámokat is, amelyért fizetnek nekünk. A www.sokpenz.net azonban nemcsak pénzkereseti lehetőséget kínál, hanem a sokpenz.net Üzenet központot is, ami egy egyszerűsített, ICQ szerű magyar instant-messenger szolgáltatás.

Visszatérő probléma, hogy a kedvenc shareware, freeware vagy demó programjainkat honnan töltsük le. A külföldi gyűjtemények messze vannak, és igen lassú az elérés. Esetleg a programok leírásai angol nyelvűek, ami megnehezíti annak értelmezését, melyik program mire is használhatjuk. Ezen segíthet a www.origo.hu/szoftverbazis, amely egyrészt magyar nyelvű, másrészt napi frissítésben tartalmazza azokat a legfontosabb segédprogramokat, demókat és kipróbáló változatokat, amelyekre egy igazi PC felhasználónak bármikor szüksége lehet.

Itt a sísszezon! Hurrá! De hova is menjünk síelni, ha netán unjuk a jól bevált síterepeket és valami igazán dögös piros vagy fekete pályára vágyunk? Uticélunk legyen a Skihoo (www.skihoo.com), ami nem más, mint az európai síterepek keresőrendszere (a la Yahoo, csak síelőknél). Adatok osztrák, olasz, spanyol, svájci és francia pályákról, web-kamerák, aktuális időjárás-jelentés, sífelszerelés-információk segítik dolgunkat, hogy minél jobban érezhessük magunkat, amint két léccel lábunkon lavinaként suhanunk alá a völgybe.

A GameStar javarészt játékokkal foglalkozik, így a hónap játéksite-ját is hadd mutassuk be. Ez pedig az Echelon games honlapja (www.eesite.com), amely amolyan szórakoztató portállá nőtte ki magát. A cég két online játéka (Utopia, Earth2025) mellett a napi horoszkópok, angol nyelvű humor, fantasy sportok (kosárlabda, jégkorong, baseball, amerikai futball), virtuális képeslapok, webmester segédprogramok is megtalálhatóak itt, sőt, egy komplett bevásárló, illetve aukciós csatornát is használhatunk.

NEW : check our mountain

Welcome on Skihoo ! brows

If you plan to ski in Europe someday, you reached the right place where you will find everything about every ski resort, travel informations, equipment links, webcams and weather forecast, tour operators...

Skihool isn't just another ski website. We all live right in the middle of the french alps and Skihool only exists because we love the mountain and want to share...

Ski resorts - Europe (33)
Austria, Germany, Italy, Spain... Find all the european ski resorts there !

Ski resorts - France (152)
all the big... and small resorts !

Ski resorts - Switzerland (39)



Team Fortress Classic

Az Opposing Force megjelenése megint ráirányította a figyelmet a Half-Life-ra. A HL multiplayer szempontból sokak szerint nem egy nagy durranás, túlságosan is reális ahhoz, hogy élvezhető legyen. Azonban megjelent hozzá egy mod (amit hivatalos CD-n először az Opposing Force-on jelentettek meg), ami egy későbbi sikervárományos, a Team Fortress 2 elődjét, a Team Fortress Classicot tartalmazza. Ez nemhogy jobb a HL és Opfor hálózati részénél, hanem az interneten a CTF-hez hasonló sikerű csapatjáték. Sajnos Magyarországon nem terjedt el különösebben, ezért mutatom most be, hátha többen kedvet kapnak hozzá.

A TFC-ben két csapat küzd egymás ellen (micsoda meglepetés!). Az első látásra legszembetűnőbb különbség más multiplayer FPS-ekhez képest, hogy a játék elején nem csak a csapatunkat, hanem a karakterosztályunkat is ki kell választanunk. Hoppá! Bizony, itt nem lehetséges az, mint például 3on3 CTF-ben, hogy egy, a többiekénél jobb játékos egymagában „végigrabózza” a pályát, társai pedig minden cél nélkül bóklásznak. Itt senki sem életképes egymagában, minden karaktertípusnak van jó tulajdonsága, de ahhoz, hogy azt kihasználja, csapattársai segítségére kell támaszkodnia. A játékban a következő kasztok szerepelnek:

Scout: A futás nagymestere. Ez szimpla csapatjátékban nem nagy előny, de TFC-ben igen, mivel ő a legalkalmasabb arra, hogy a zászlót elhozza az ellenféltől. Másra ne is nagyon használjuk, mivel élet, és tűzereje igen csak gyatra.

Sniper: a nevéből adódóan a messzirehordó, FOV 50-es puskák mestere. Ha a játék

során csapatunk egy erődöt birtokol (ami elég gyakori), akkor érdemes őt feltenni a tetőre, hogy szemmel tartsa a két bázis közötti füves térségen átkelni szándékozókat.

Használt fegyverek: nailgun, szimpla sorozatvető, sniper rifle

Soldier: ő a töltelékember. Alapfegyverei vannak, ezenkívül egy gyorsan kifogyó rakétavetője. Ha nem tudjuk, hogy egy támadásba milyen embereket vigyünk, vagy ha nem akarunk a túlzott specializáció hibájába esni, akkor érdemes őt választanunk.

Demoman: hogy egyértelmű legyen, a neve a demolition manből lett rövidítve. Ennek a karakterosztálynak a segítségével könnyen kifesthetünk kisebb zárt tereket az ellenfelek belsőiségeivel, mivel ő a gránátózás szakembere. Szerencsére nem csak időzített bombái vannak, hanem olyanok is, amiknek a felrobbanását mi vezérelhetjük a másodlagos tűzgomb lenyomásával. Ideális bevédendő területek aláaknázására, illetve támadás során erősen védett helyek kipucolására.

Medic: ő nemcsak magától gyógyul, mint a jó Zerg, hanem csapattársait is gyógyítani tudja. Sőt, van egy külön „Medic!” gomb (tisztá Starship Troopers), ami-

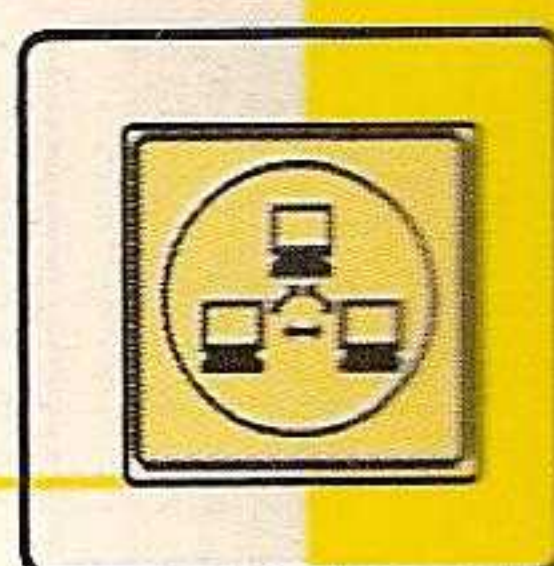
nek segítségével hívhatják őt a 0/2-őn álló társai.

HWGuy: ő az az ember, akire azt lehet mondani, hogy: „na, akkor mindenki jön támadni, a HWGuy otthon marad”. Hihetetlen gyorsan lő, és hihetetlenül lassan mozog. Ráadásul a helikopter-géppágyújának lövedékei nem pisztoly-, hanem vadászfegyver-töltények. Emellett páncélzata is rendkívül erős, tehát megsemmisíteni is nehéz.

Pyro: van „napalmvető”-je is, de ami igazán vonzóvá teszi ezt a kasztot, az bizony a lángszóró! Nagy tömegben támadó ellenfél ellen kiváló. Ahol biztosak vagyunk benne, hogy a támadó csapatok összetorlódnak (vagy több védő van egy szobában), ott bújunk meg egy kanyarban, és várjuk, hogy berepüljön a szánkba a sült galamb.

Spy: ha valakinek tetszett a Thief című játék, akkor ez a karakterosztály is tetszeni fog neki. Mivel nem lehet megállapítani, hogy





melyik csapathoz tartozunk, ezért nyugodtan mászkálhatunk az ellenfél bázisán, sőt, a hátra szűrés képességünkkel ártalmatlanná is tehetjük az őreket. Ha jól dolgozunk, akkor a dolog egy idő után átvált pszichológiai hadviselésbe, mivel az ellenséges katonák már egymásra is gyanakodni fognak, és egymás irtásával lesznek elfoglalva.

Engineer: egy igazi stratégia. A feladata csapdák kiépítése a várható betörési pontokon, munícióbázisok létrehozása a taktikailag fontos pontokon, illetve a csapattársak páncéljának javítása (ez utóbbi persze csak fusiban). Ez a karakterosztály nem harcról szól, de mégis nagyon élvezetes lehet. Mivel muníciót is képes gyártani, és a hátizsákokban lévő lőszert felrobbantani, ezért kis (?) munkával igazi atomvillanásokat tudunk előidézni.

A védekező osztályok egy kicsit talán erősebbek, mint a támadók, de ez csak még több stratégiát visz a játékba, még kevésbé a reflexek kérdése a dolog.

Van néhány pálya, amit szerintem minden TFC játékosnak ismernie kell. Ezek vagy az alap TFC pályái, vagy díjnyertes alkotások. Nézzünk hát párat:

The Hunted: Clinton elnök kísérése. Nagyon hangulatos pálya, ahol egy magasrangú személyiséget kell kísérenünk az autójáig. Rengeteg apró kis bűvőhellyel szolgál, a testőröknek tényleg nagyon kell figyelniük, hogy minden sarkot ellenőrizzenek, nem rejtőzik-e valahol egy orgyilkos. Külön színesíti a dolgot, hogy orgyilkos csak sniper osztályú lehet, tehát a játék tényleg nem megy át nyílt-színi adok-kapokba (vagy ha átmegy, akkor az orgyilkosok biztosan veszítenek), hanem a

bujkálás és lesből támadás szépségeivel örvendeztet meg minket.

CanalZone2: az Unreal Tournamentben népszerűvé vált Domination őse. Egy Velencéhez hasonló hangulatú helyen kell minél több ideig minél több command point-ot birtokolnunk. A nagy különbség a két játéktípus között az,

hogy a CZ2-ben egy kis zászlót kell odavinnünk a CP-re, hogy a miénk legyen, míg a Domination-ben elég csak megérinteni azt.

Two fortresses: a legalapvetőbb TFC pálya, gyakorlatilag nem sokban különbözik bármelyik CTF-től. Kis különbség, hogy a cél nem a két zászló összeérintése, hanem hogy az ellenfélét egy úgynevezett Capture Point-ra vigyük el. Ezt nem árt megszoknunk, mivel az összes zászlóhordozós TFC pályában így kell majd cselekednünk.

Alpine: egy alpesi erődöt kell védenie az egyik, és támadnia a másik (barlanglakó)

csapatnak. A védők helyzete nem túl könnyű, bázisukon nagyon sok kis, zegzugos, kevés emberrel védhetetlen folyosó van. Éppen ezért, ők már akkor is (illetve csak akkor) kapnak pontot, ha a zászlót NEM hozzák el a bázisukról.

Openfire: a legtipikusabb TFC pálya, két szembenálló erőd védői harcolnak egymással, lehet kísérletezni átfogó támadásokkal a felszínen, illetve kommandósakciókkal a csatornában. Finoman megsúgom, az utóbbi szokott sikerülni...

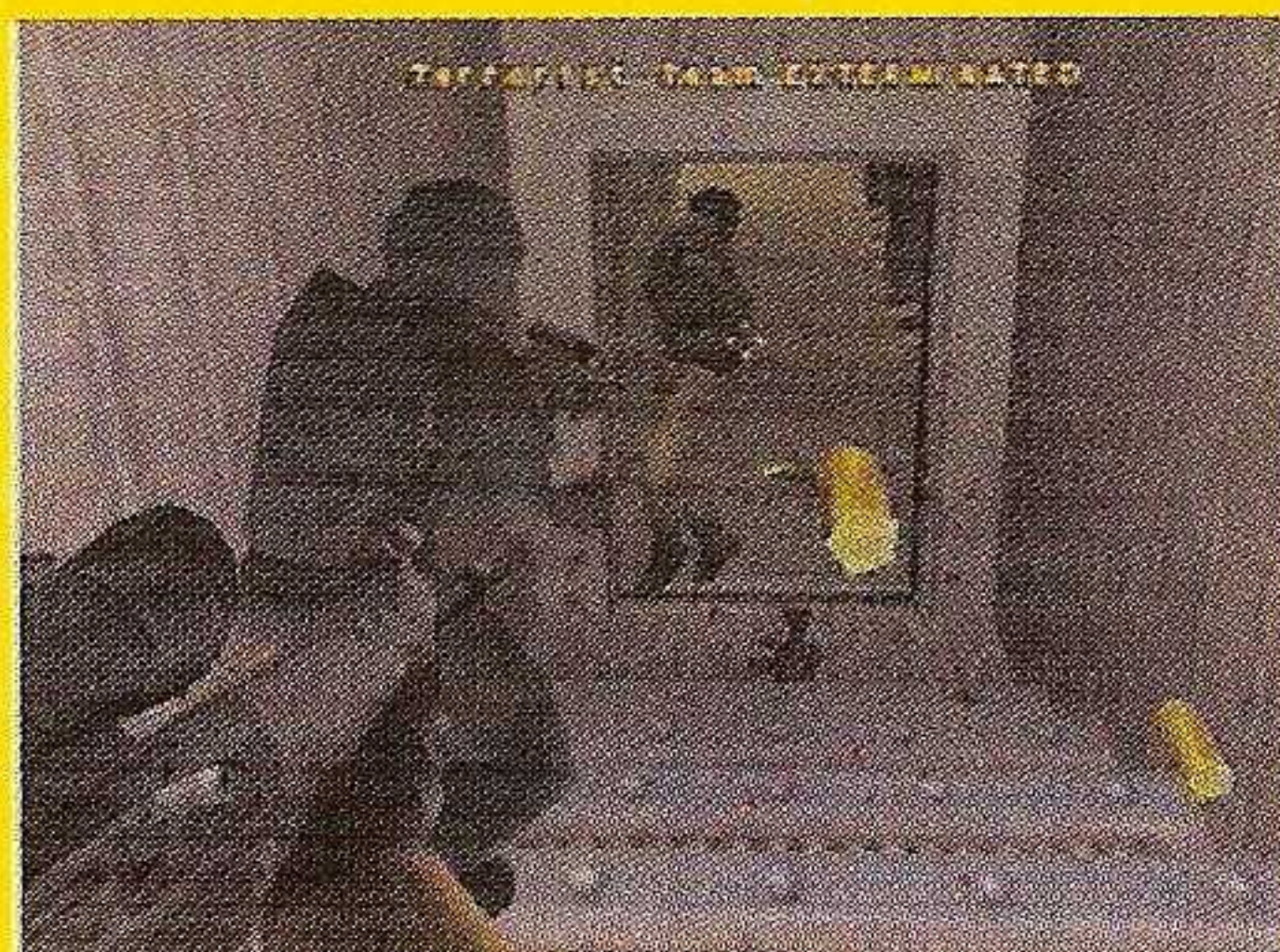
BloodTube: egy igazi nyálcsorgató pálya, ahol a saját zászlószobánkból átlátunk az ellenfelébe. Sajnos, megközelíteni ilyen módon nem tudjuk, csak hosszas mászkálás után (aki nem érti, hogy honnan kapta ez a pálya a nevét, annak ajánlom, hogy próbálja ki, amikor a cső alakú folyosókon két támadni induló csapat szembetalálkozik). Persze azért stratégiai szempontból nem rossz, hiszen (lehetőleg) jól adagolt gránátokkal támogatni tudjuk bajtársainkat, vagy akár mozizhatunk is. Csak a popcornot ne felejtsük el bekészíteni.

Ennyit kedvcsinálónak a Team Fortress Classicból, legközelebb (februárban) remélem már a Quake3: Arena rejtelseiben tudunk elmélyedni!

ender

Half-Life: Counter-Strike

A Counter-Strike a Team Fortress Classichoz hasonlóan egy Half-Life modifikáció, így ez utóbbi 3D motorja dolgozhat a megváltoztatott játékmenet és fizikai modellezés mellett. A sztori két csapat, a bomba (csak a 4-es Counter-Strike-től), plusz a komputer által vezérelt túsok körül forog. A feladat egyszerű: a terroristáknak elsődlegesen a tús szabadtítók kiirtása és bombatelepítés, míg az utóbbiaknak az ártatlanok megmentése és a robbanóeszköz hatástalanítása a célja. A játék körökre osztott, aki meghal az a továbbiakban csak szemléző lehet, és csak akkor éled újra, ha az egyik csapat nyert. Minden a pénz körül forog. Értékes



zöldhasú üti bőrtárcánkat, már akkor is, ha csak megsebeztünk egy ellenfelet, nem beszélve arról, ha meg is öltük, vagy túszt szabadítottunk. A sok-sok összegyűjtött pénzből vásárolhatunk jobb fegyvereket, lőszert, és különféle egyéb kiegészítőket (gránát, golyóálló mellény). Itt nincsenek futurisztikus csúzlík, csak a való világban is fellelhető, súlyában, hangjában, tűzsebességében és erejében is élethűen modellezett fegyverek.

Arnie

Akit érdekel, nézzen körül az alábbi címeken:

<http://www.counter-strike.net/>

<http://cs-maps.gamers.de/>



HTML sorozat 4.

Üdvözet mindenkinek, a webtanfolyam folytatódik! Előző számunkban kivesztük az ékezetek és a karakterek problémáit, most pedig megismerkedünk az egyik leghasznosabb jelölővel, a táblázattal.

Mindenek előtt, ami az előző számból véletlenül kimaradt: fontos tudni, hogy üthetünk a karakterek közé akármennyi space-t, a böngésző csak egyetlenegy fog megjeleníteni. Egy speciális karakter segítségével azonban kifoghatunk kedvenc browserünkön, ez pedig az erőltetett space (angolul hard space), jelölése pedig „ ” (idézőjelek nélkül persze). Ne várjuk el, hogy ha a forrásban szépen megformázzuk a szövegünket (tabulátorokkal és space-ekkel), akkor az a böngészőben is úgy jelenjen meg. Erre ugyan használhatjuk a <pre> és </pre> jelölőket, amelyek jelentése preformatted, azaz előre formázott, ilyenkor azonban nem tudunk betűstílust (fontot, színt, méretet) állítani.

Mit kell tehát tennünk, ha hasábokra szeretnénk szövegünket bontani, netalán szépen megformázott felsorolást készíteni? Nos, ilyenkor sietnek a segítségünkre a táblázatok. A táblázatokkal rengeteg dolgot meg lehet oldani, ezért ismeretük nagyon fontos. Később majd, mikor a képeket fogjuk tárgyalni, akkor is elő fogunk jönni egy-két ötlettel a táblázatok terén. Szinte már mondanunk sem kell, a táblázat jelölésének is van kezdete és vége, azaz: <table> </table>. No de mi van közöttük? A válasz egyszerű: sorok és oszlopok különböző kombinációi. Sort <tr> és </tr> jelölővel készíthetünk, oszlopot, vagy oszlopokat a sorokon belül pedig <td> és </td>-vel. Lássunk egy egyszerű példát:

```
<table border=1>
<tr>
<td><b>Hétfő</b></td>
<td><b>Kedd</b></td>
<td><b>Szerda</b></td>
</tr>
<tr>
<td>Utálom</td>
<td>Utálom</td>
<td>Nem rossz</td>
</tr>
</table>
```

Ez pedig a böngészőben így néz ki:



Mostani tudásunkkal tehát már képesek vagyunk tetszőleges sor*oszlop kombinációt létrehozni a táblázatban, na de mivé is lennének mi paraméterek nélkül? A táblázatban rengeteg paraméter alkalmazható további finomítások érdekében. Mint a példában is látható, egyet már meg is adtunk, ez pedig a border, ami a tábla keretvastagságát adja meg pixelben. Ha nem szeretnénk keretet, adjunk meg nullát. A használhatóbbak továbbá:

- cellpadding:** a cellák közötti távolság pixelben
- cellspacing:** a cellákon belül a távolság a szövegtől, képtől (tartalomtól) pixelben
- bgcolor:** háttérszín
- background:** háttérkép
- align:** tábla igazítása jobbra, balra, középre
- width:** tábla szélessége pixelben vagy százalékban
- height:** tábla magassága pixelben vagy százalékban.

A százalék és a pixel közötti különbség nagyon fontos: a pixel egy abszolút érték, ami nem változik akkor sem, ha a böngésző ablakmérete megváltozik, a százalék viszont relatív, értéke az ablak pillanatnyi méretétől függ.

Itt jegyeznék meg, hogy nem fogunk minden paramétert minden jelölőnél ismertetni, ha valaki többre is kíváncsi, kattintson a Hometown-ban a jelölőre (<table>), majd bal alul a tag inspectorra.

A <td>-ben használható paraméterek: Valign: függőleges igazítás, lehet top, middle, vagy bottom. Két egymás melletti cella tartalmának igazítására szolgál. Ha például az egyik cellában kevesebb a szöveg, akkor az a másikhoz képest középre fog rendeződni függőlegesen, de a valign=top paraméterrel ez kiküszöbölhető.

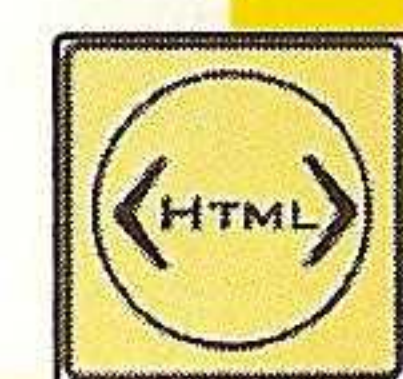
Colspan, rowspan: Ezeket akkor kell használni, ha a különböző sorokban nem ugyanannyi cellát akarunk megadni. Pl.:

```
<table border=1 cellpadding=0 cellspacing=0>
<tr>
<td colspan=2>valami</td>
</tr>
<tr>
<td>valami</td>
<td>valami</td>
</tr>
</table>
```

Így néz ki:



Ez akkor lehet nagyon hasznos, amikor egy képet felszeletelünk, és a részleteket külön cellákba helyezük el (pl, ha egér-rávitelre ki akarjuk cserélni a kép egyik részletét, így nem kell az egész képet kicserélni, tehát gyorsabb).



Tippek a táblázatokhoz

Táblázat a táblázatban: Természetesen lehetséges, azonban jó lesz vigyázni, mert nem megfelelő forrásszöveggel könnyen elveszítjük a fonalat. Igyekezzünk szépen megírni a forrást (a táblában levő táblát a forrásban tabuláljuk beljebb, hogy átlátható legyen).

A táblázatban értelmét veszti az összes eddigi betűstílus-definíció és igazítás, ezért ezeket a <td>-ken belül is el kell végeznünk. Ez persze nagyon unalmas dolog, később megismerkedünk a stíluslapok használatával, ezek segítségével nem kell mindig mindenütt megismételni a karakterdefinícióinkat.

Ha háttérképet adunk meg, jó lesz vigyázni: a Netscape ugyanis (az Explorer nem) beilleszti minden további cellába az elsőként megadott háttérképet, sőt, a táblázatbeli táblázatba is, ezzel romba döntve minden esztétikai elképzelésünket. Hogy ezt kiküszöbölhessük, az összes olyan további táblázatba, ahol nem szeretnénk, hogy megjelenjen a háttér, egy 1x1 pixeles transzparens gif-et kell megadnunk háttérnek. A grafikáról és a képekről a következő fejezetben lesz szó.

Táblázat tervezését igyekszik megkönnyíteni a Homesite Table Wizardja. Kattintsunk

jobb fent az eszköz palettán a táblázatokra, majd a legelső ikonra (table wizard). Elsőként megadhatjuk a sorok és az oszlopok számát a Rows/Columns + - gombokkal, sőt még a méretüket is tudjuk húzogatni. A rows span, illetve columns span gombokkal pedig a fentebb már említett cellakitolásokat érhetjük el. A varázsló következő ablakában magára a táblázatra adhatunk meg paramétereket, majd pedig a cellák következnek. Kattintsunk külön-külön minden egyes cellára, hogy értékeket adhassunk meg nekik. A Content a tartalomra vonatkozik, ezt érdemesebb akkor beírni, amikor már látjuk a táblázat forrását. Gyorsan beilleszthetünk szabályos táblázatot a Word mintájára a table sizer ikonnal (utolsó a táblázat palettán)

Szöveghasábokat mindenképpen táblázatokkal oldjunk meg, van erre ugyan egy jelölő, de azt csak a Netscape ismeri.

Ennyit akkor a táblázatokról, remélhetőleg semmi fontosat nem felejtettünk ki. Most némi unalmas szövegformázó jelölők következnek, amikkel nagyjából teljes lesz karakterformázási ismeretünk. Lássuk őket:

A félkövér, dőlt, és aláhúzott jelölőket már ismertettük, ezeket a leg-egyszerűbb megjegyezni:
 ,-
 <i></i>,<u></u>.

: Az éppen aktuális betűméretnél eggyel nagyobb méretet ad (ez tehát relatív)

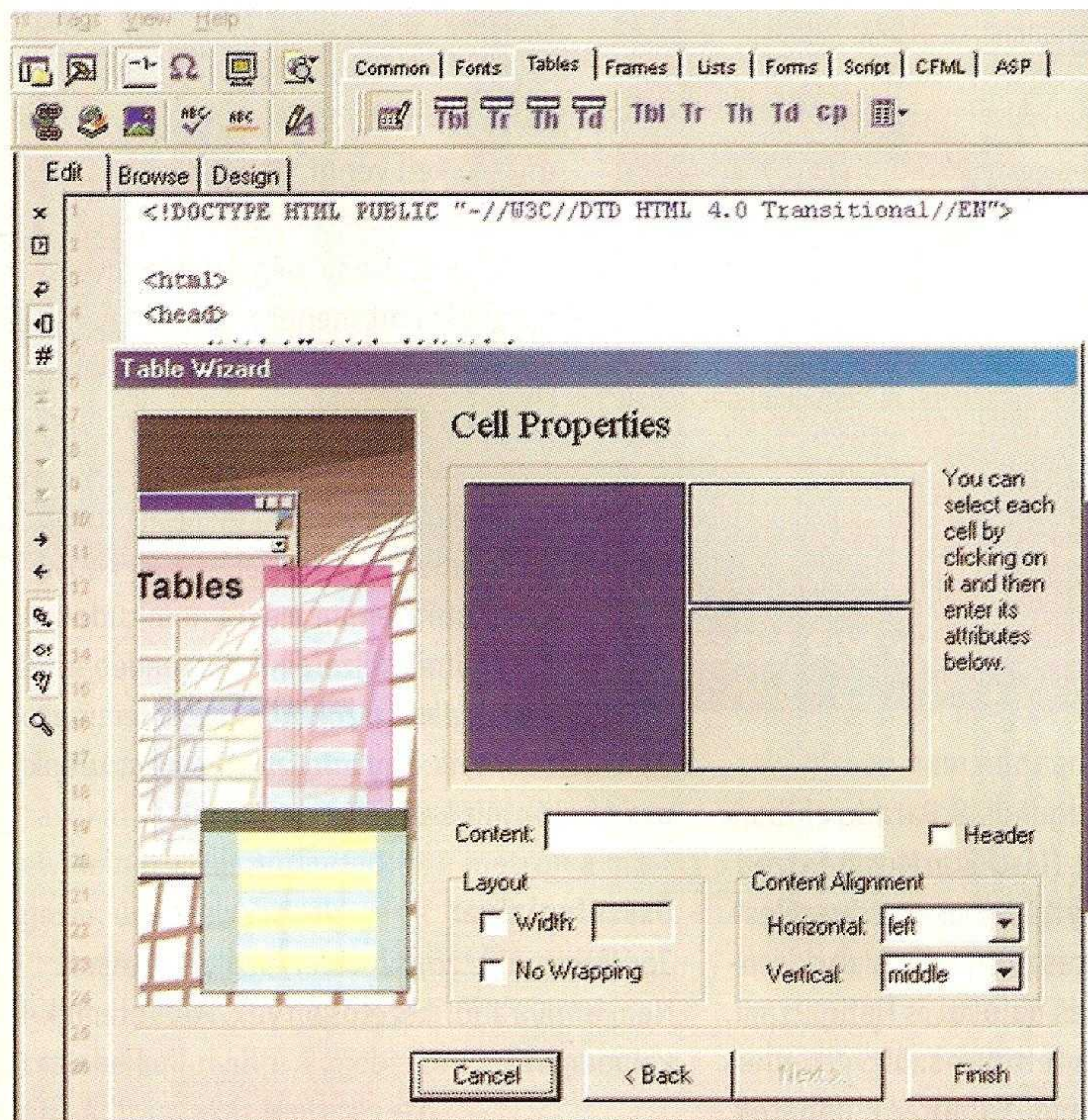
<small>: mint az előbbi, csak éppen az ellenkező irányba, azaz kisebb lesz a karakter

<sub>, illetve <sup>: a karakterpozíciót teszi süllyesztetté, vagy felemelté (subscript, vagy superscript, lábjegyzethez, vagy indexjelöléshez)

Eláruljuk, hogy a jelölők között vannak olyanok, amik relatívak, azaz nem biztos, hogy azt fogják mutatni, amit látni szeretnénk. Ezeknek az értékei a böngésző beállításaitól függenek. Ilyenek például: var, code, strong, em, samp, ins és még sorolhatnánk. Ezeknek használatát lehetőleg kerüljük el.

A következő hónapban rátérünk egy izgalmas témára, a webes grafikára, addig is gyakoroljátok szaporán a táblázatok használatát, a későbbiekben rengeteget kell majd használni őket. Addig is viszlát!

Iwo



LORD
COMPUTER

XIV. ker. Budapest, Nagy Lajos Király u. 121-123. Telefon: 469-6000 Fax: 469-6006
 XIII. ker. Budapest, Hagadós Gyula utca 1. Telefon: 379-2353 Fax: 239-9074
 WESTEND CITY CENTER, Belső tér 3.
 Faxbank: 233-3666/102448 Email: info@lord.hu http://www.lord.hu
 Nyitva tartás: hétfőtől péntekig 10-18 óráig, szombat 10-14 óráig,
 WESTEND nyitva tartás: hétfőtől szombatra 10-21 óráig, vasárnap 10-18 óráig.

A JEGJOBB JÁTÉKklub és INTERNET KÁVÉZÓ A VÁROSBAN!

HÉÉÉ HÁDER!
 Akarsz P-II 500MHz-es gépeken hálóban 9ed magaddal játszani, akkor gyere a GameStation-be a WESTEND CITY CENTERBE...
 SzuperGigaCool sauszélesség a legjobb siteokhoz!
 CoolStation, CyberStation KerecStation... :)

Ready
COMPUTERS

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET,
BEMUTATÓTEREM, SZERVÍZ
 BP. 1054 VADÁSZ U. 36.
 TEL.: 331-05-18 FAX: 311-86-71
 H-P.: 9.30-18.00 Sz.: 9.00-13.00
Ready Comper Kft.

Aktuális arlista faxra:
 2-333-666/1310#

A-Z
MINDEN AMI PC

SZÁMÍTÓGÉPEK
 Tetszőleges konfigurációt összeállítunk 1+2 év garanciával, jogtisza ajándék szoftverekkel
 OTP áruvásárlási hitelre már 20% kezdőrésztel befizetésével hazaviheti számítógépét vagy 25.000 Ft érték feletti részegységét.
 Helyszíni ügyintézés, hitelösszeg 300.000 Ft-ig.

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI ALKATRÉSZEK, TARTÓZÉKOK SZÉLES VÁLASZTÉKAVAL, INTERNET SZOLGÁLTATÁSOKKAL VÁRJUK

Folyamatos akciók kedvezmények

WWW.READY.HU
 Viszonteladónak: 06-30-9413-453



Az új divat (?): MP3 lejátszó

Ha begrabbelte, hadd vigye!

Az utóbbi napokat három nagyon jópofa ketyere, úgynevezett hordozható MP3 lejátszó társaságában töltöttem. Tisztában vagyok vele, hogy laptársunk, a PC World igen hasonló tesztet tett közzé legutóbb, a mi tesztünk azonban egy kicsit szubjektívebb. Plusz egy újdonság: mi ugyanis már a Diamond Rio új változatát, az MP500-ast teszteljük, amelyben már 64 megabájt memória található.

Előnyök:

Egy hordozható MP3 lejátszóban nincs mechanika, tehát sokkal könnyebb. Számára nem okoz megrázkódtatást a rázkódás: zsebemben az MPress3-al sprinteltem a buszhoz, a készülék olyan folyamatosan zenélt, mint ha mi sem történt volna. Sokáig bírja egy energiaforrással (környezetbarát), kis méretű és könnyű (nem húzza le a zsebünket, mint a sétálómagnók vagy sétáló-CD-játszók), az MP3 természeténél fogva könnyebb tekerni, hiszen a mechanikának nem kell a fejet pozícionálnia, illetve nem kell tekerni, mint egy kazettás magnóval, nincs alapzaj (az utálatos magnó sistergésnek végre vége!)

Hátrányok:

Az ilyen készülékekhez általában PC-re van szükség ahhoz, hogy zenét hallgathassunk rajtuk, hiszen át kell tölteni az állományokat valahonnan, a készülék maga is drága, de a bővítésre használatos SmartMedia kártyák még drágábbak (és Magyarországon még egyet sem láttam). Amennyiben SmartMedia kártyával bővítettek ezek a masinák, nem látják egyben a memóriát (ez azt jelenti, hogy egy 32+32 MB-os gépben két 32 MB-os memóriaszegmensünk van, így a feltöltésnél bizony ügyeskedni kell).

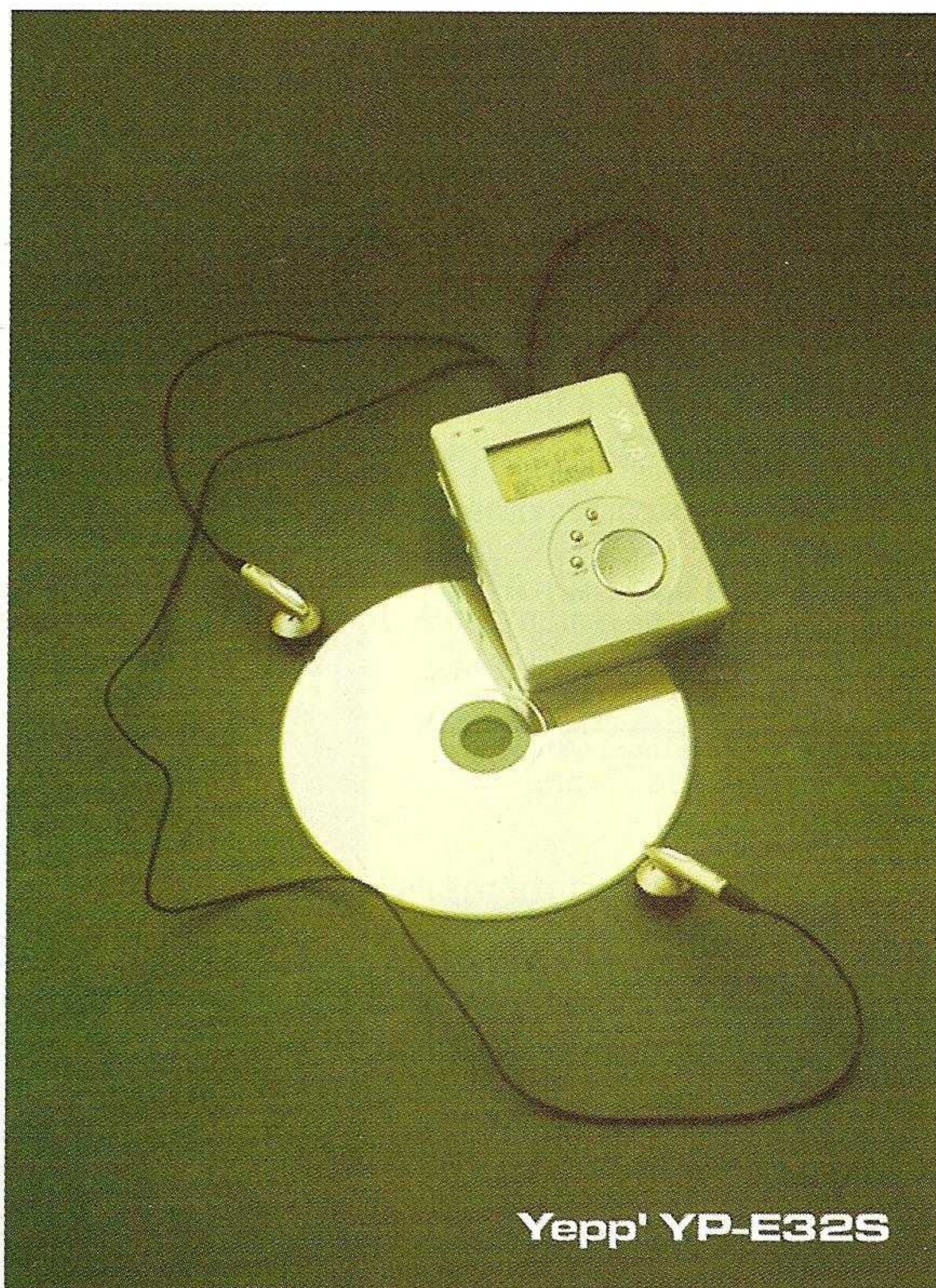
Kezdjük tehát a vesézést:

Samsung Yepp' YP-E32S Internet Player

Nagyon szimpatikus lejátszó. A mellé adott CD-ROM-on nemcsak a feltöltő szoftver, ha-

nem az AudioCatalyst kipróbáló változata is (ez egy MP3 grabber program rengeteg funkcióval) megtalálható három meghallgatható demo dallal együtt. Én inkább a saját gyűjteményemből húztam elő egy-két MP3-at.

Mindhárom lejátszón ugyanazt a dalt teszt-



Yepp' YP-E32S

teltem: az Encores, Legends & Paradox album Karn Evil 9 című dalát (lásd StarMusic Extra rovatunkban!). Ez egy 192Kbps-os sávszélességű majd kilenc perces progresszív rock csoda. Természetesen más dalokat is hallgattam.

Elsőként érdemes a feltöltő-szoftvert elhelyezni gépünkön. A Yepp' Explorer pillanatok

alatt feltelepült és azonnal működni kezdett, még a gépet sem kellett újraindítani. (Piros pont!) Kezelése egyszerű és praktikus. Feltöltés közben a PC használhatósága 100%-os maradt (újabb piros pont), így a többi ablakban nyugodtan netezhettem, szöveget szerkeszthettem stb.

„Kattintás” az EQ gombra a készülék oldalán, a Rock hangzás máris kész.

Megnyomom a Play gombot. A kijelző korrektül jelzi, hogy a dal 256 Kbps-os, mutatja az eltelt időt, alul a gördülő sávban a dal

hosszát percben és másodpercben, a dal előadóját és címét, ahogy az az MP3 tag-jében meg vagy írva.

Szóval eddig minden oké. A fülhallgató ergonómiailag korrekt, nem esik ki a fülemből, a hangja sem rossz, bár egy kicsivel több basszus jobb lenne (ezért választottam ismert dalokat). De azért bajaim is voltak. Egyrészt a 32 MB roppant kevés. Másrészt a kezelőszervek a masina előlapján vannak, így azoknak, akik mondjuk a zsebükben hordják, mindig elő kell venni, ahányszor valamit bizergálni akarnak rajta. Még az is előfordult, hogy megnyomtam véletlenül valamit menet közben, így megállt a zenelejátszás. A legnagyobb fekete pontot mégis azért kapja, mert a háztartásokban nem túl gyakran használt AAA méretű elemmel megy (2 darabbal a történeti hűség kedvéért), amit semmi másra nem tudok használni, hiszen minden egyéb masinám a megszokott ceruzaelemmel működik. Így a teszt után nem tudok

majd velük mit kezdeni.

Összefoglalva:

Jó: Hang, kijelző, szoftver, szolgáltatások
Nem annyira jó: kezelőszervek, AAA elemekkel megy.



MPress3 – Personal Multimedia Player

Ha úgy vesszük, ez egy igazi „nóném” masina. A feltöltő szoftvert felinstalláltam, sajnos a szoftveren kívül a CD csak a teljes digitális kézikönyvet tartalmazza (sehol egy grabber, vagy egy-két MP3 dal, pedig például a CDEX egy ingyenes MP3 grabber, és nyugodtan elért volna a CD-n), viszont a lemez műanyag tokban van, amit örömmel nyugtáztam. Jópofa a Loopback fejhallgató, elvoltam vele egy picit, mire rájöttem, hogyan kell feltenni. (A két hallgatót összekötő szár nem a fejünk tetején, hanem hátul a tarkónkra simul – a hölgyek haját nem nyomja szét!)

Sajnos a feltöltő szoftver nem túl jó. Bár minden funkciót korrektül végrehajt, azonban elveszi a PC erőforrásait feltöltés közben, a folyamat pedig elég hosszan tart. (Fekete pont.)

Feltöltöttem a Karn Evil 9 c. szerzeményt és

Megnézem magamnak a kijelzőt. Hát itt már azért gondjaim vannak. Ugyan korrektül lejátssza a 192 Kbps-os dalokat, de a hátralevő idő kijelzésénél alapvetően téved. Úgy veszi, mintha egy 128 Kbps-os dalt játszanék le. A Karn Evil 9 pontosan 8 perc 50 hosszú, a lejátszó szerint pedig 12:58. Hmm... ez nem szép, kedves taiwani fejlesztőmérnökök! Arról nem is beszélve, hogy a kijelzőn nem jelenik meg a használt MP3 sávszélessége, és semmilyen tag adata sem, így azt sem tudhatom, mit hallgatok. A képernyő oldalsó piros megvilágítása sem a legszerencsésebb.

Jó a Megabass gomb az oldalán, technohívők ki ne hagyják! Sajnos a 32 mega itt is kevés, és sehol egy SmartMedia kártya (bár hívogatón ott tárolkozik a helye).

A végére maradjon egy jó hír! Ez a gépecske szerencsére csak egy normál ceruzaelemből táplálkozik, így praktikus.

Jó: Hang, szolgáltatások, ceruzaelemet használ, kezelőszervek felül, megabass, külső bemenet
Nem annyira jó: kijelző (hibás), szoftver

Diamond Rio MP500

Nagyon elegáns, kiforrott darab, látszik, hogy az ebben az üzletágban úttörőnek számító Rio második generációs utóda.

A szoftvert felinstallálom, nagyon jól kidolgozott az Audiomanager, automatikusan adatbázist készít a merevlemezemen található zenékről (válogatás nélkül mindent bevesz az adatbázisba és ez csak azért kellemetlen, mert ebben még a Windows hangjai, vagy egy esetleges játékprogram hangeffektjei is benne vannak. Egyébként nagyon jó, mondhatni kimagasló a

szoftver, a feltöltés is gyors, hiszen USB-n megy (amit én még kicsit hátrányosnak érzek, hiszen nem mindenütt van USB port, nekem is egy napig kellett szaladgálnom, hogy beszerezzek egyet).

Az Audiomanager grabber része nem nyerte el a tetszésemet, mindenáron az Internetről akarta az Audio CD adatait beszerezni és nem értette meg, hogy én ezt nem akarom. Mindemellett nem ismerte fel kor-

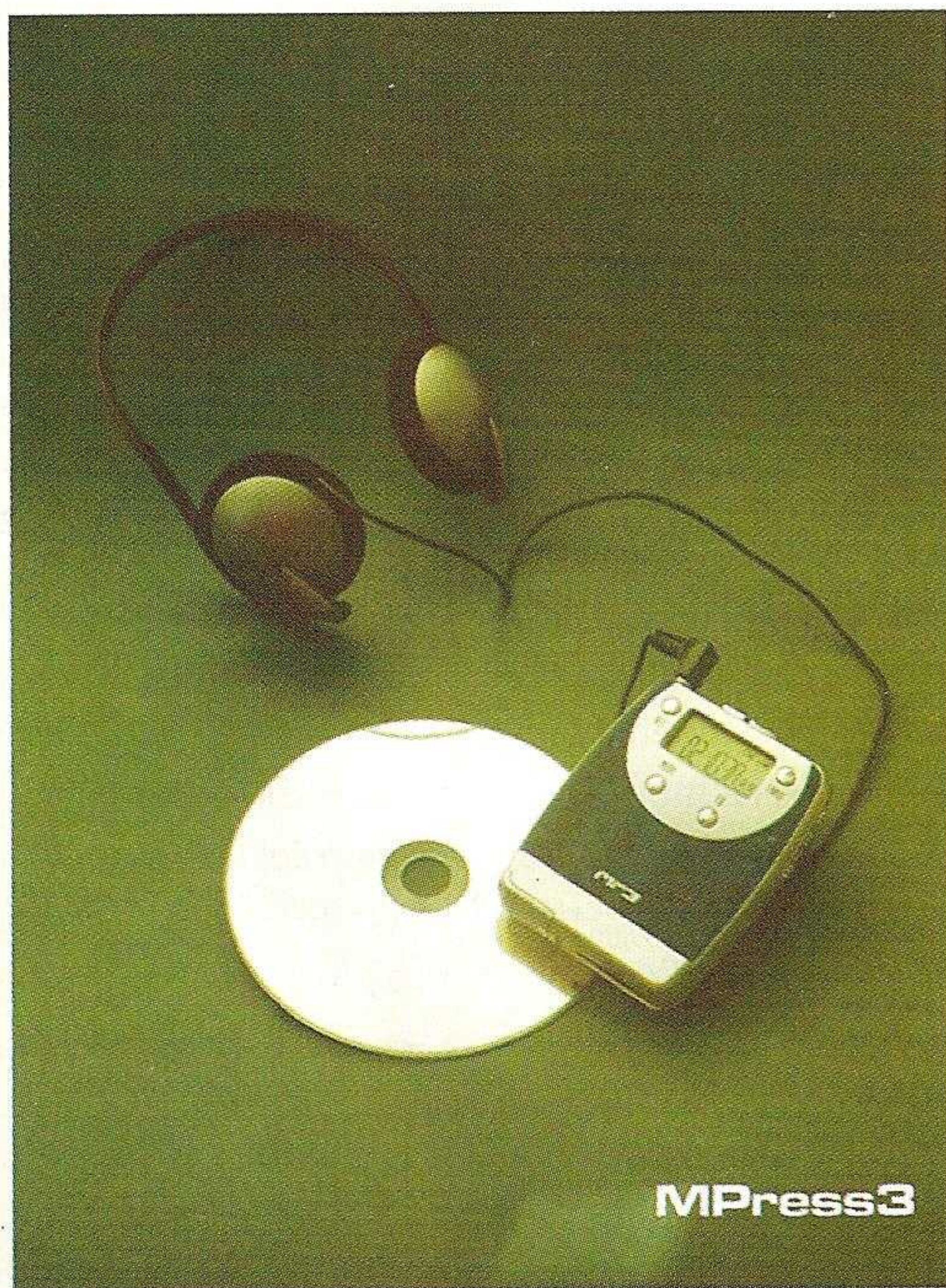
rektül a CD-t. Emiatt grabbelni sem tudtam vele. Maradt az MP3 Strip it! Na mindegy. Lesz ez még jobb is.

A fülhallgató korrekt, bár a beakasztós eszközökben általában kevés a basszus, viszont tisztán szólnak. A kijelző elég nagy, a dal címén kívül azonban csak az eltelt idő látható, sehol egy adat a sávszélességről. Ha hozzányúlok a géphez nagyon klasszul megvilágosodik a képernyő, ez tetszett (piros pont).

A 64 MB memória szimpatikus tulajdonság, rengeteg minden elfér benne, így már lehet versenyezni akár egy sétálómagnóval is. Döngös az átlátszó design is, bár a kezelőszervek itt is elől vannak, de legalább nem nyomhatóak be olyan könnyen.

Jó: Hang, extra szoftver szolgáltatások (Rioport.com), ceruzaelemet használ, 64 MB, elegáns hordtáska

Nem annyira jó: Copy CD funkció nem kezeli

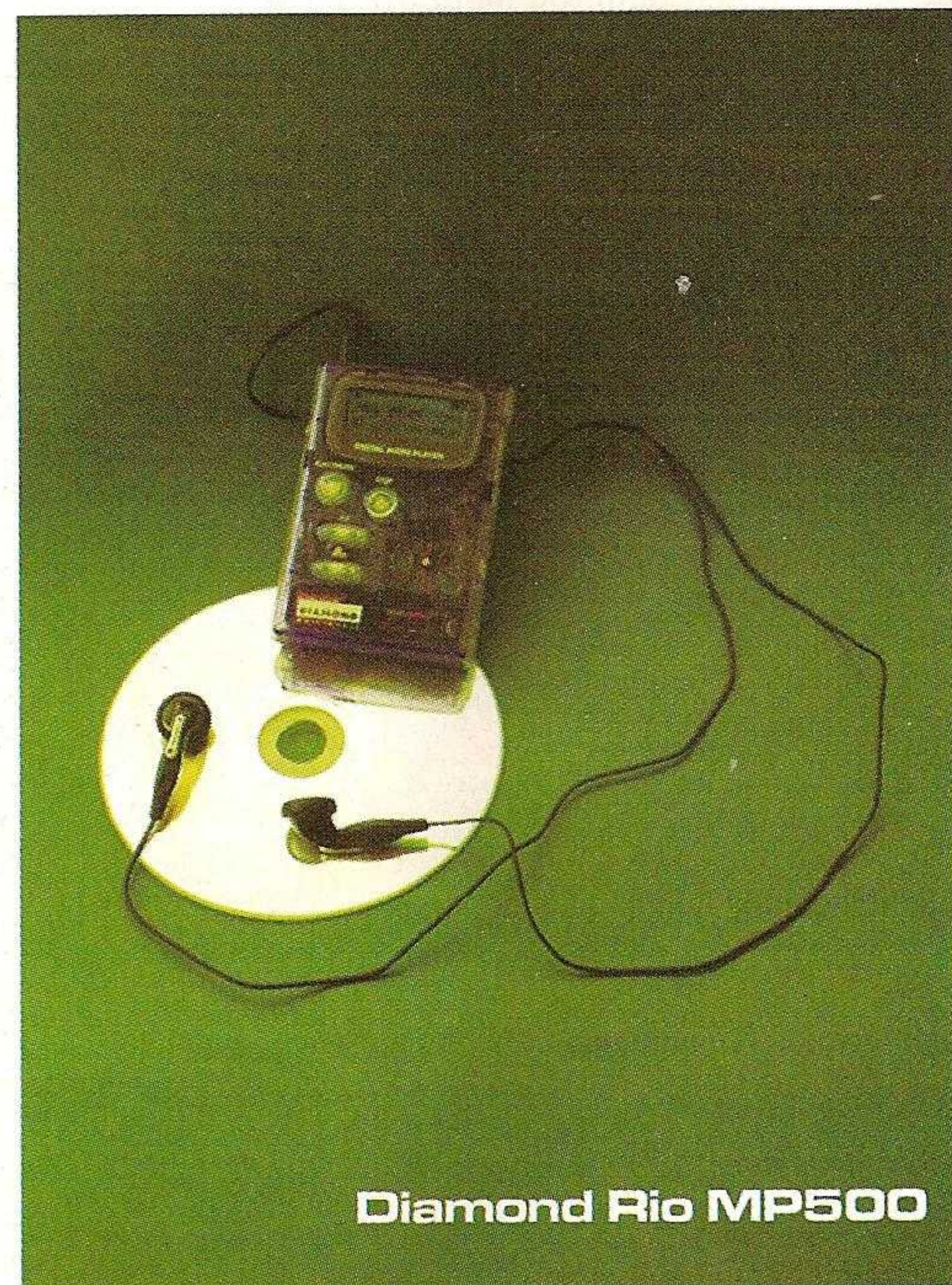


MPress3

még néhány rock dalt. EQ gomb itt is van, és ott máris a Rock beugrik. Hallgatom. Dübörögnek a basszusok, hallani a beállítási változásokat. Talán olyan sok magas nincs, de ez elviselhető, hiszen mondjuk a metron a magasak úgyis elvesznek.

Zsebrevágom. A kezelőszervei legfőlegül helyezkednek el, ez ideális, akármit akarok, csak be kell nyúlni a zsebembe, akár hangerő-állítás, akár léptetés stb.

gamestar@idg.hu



Diamond Rio MP500

korrektül a PC-be illesztett CD-eket a grabbelés előtt.

Teljesen elfogult és szubjektív vélemény:

a hozzáadott fülhallgatóval a Yepp szólt a legjobban, tetszett a kijelző is, s bár a többiek ebben vagy abban tudtak többet is (több memória, vagy külső bemenet) én a Yepp-et venném meg, ha rajtam múlna. Főleg, ha lenne benne 64 MB vagy még több RAM.

Dragon György (Gyu)



Best Service

A zeneszervíz

Ha nem tetszik az általad kreált zene minősége, akkor jól jöhet a segítség. A Best Service az egyik legjobb zeneszervíz a környéken...

Éppen írnivaló után nézelődtem, amikor a kezembe nyomtak egy katalógus CD-t, amin a Best Service programcsomagjai mutatkoznak be. Sok érdekes kis mazsoláztatós programot találtam rajta, néhányról már írtam a korábbiakban, ezért ezeket csak felületesen fogom megemlíteni. A rövidke szoftvereket azért találták ki, hogy az otthon készült zenéinket tökéletesítsük.

Az első, amit megnéztem a T-Racks volt. Egy mérges dinoszaurusz néz először az arcunkba, de valószínűleg nem fog megharapni senkit sem. Miután kisbarátunk eltűnik, megjelenik a főképernyő, ami három aranyszínű virtuális ketyerét ábrázol. Ezeket igazából stúdiókban



használgják, méghozzá a zenefelvétel utolsó stádiumában, amit mastering-nek hívnak. Persze a minőség nem egyezik meg a valós eszközökével, de otthonra tökéletes.

Hogy egy kis életet leheljünk a szerkezetekbe, először be kell hívunk egy WAV állományt, amit tökéletesíteni (vagy elrontani) akarunk. A legfelső eszköz az Equalizer. Ehhez hasonlót már biztos mindenki látott Hi-Fi tornyokon, vagy keverőkön. Ez egy kicsit bonyolultabb azoknál, mert ez egy 4 sávós parametrikus EQ. Azért 4 sávós, mert állíthatjuk a magas, a középmagas, a közép-mély és a mély tartományokat, valamint azért parametrikus, mert minden tartománynak megadhatjuk a középfrekvenciáját.

A középső egység egy kompresszor, melynek az a lényege, hogy a hangok dinamikai különbségeit csökkenti. Ezáltal egy suttogást ugyanolyan hangosan fogunk hallani, mint egy kiabálást (hallhattok rá például a Scooter-tól a Fire c. számban, amikor az elején suttog, majd beleordít a mikrofonba – ha van kijelző, akkor látszik, hogy a kivezrlés majdnem ugyanakkora suttogás és ordítás közben). Stúdiókban például megoldja az olyan problémákat is, hogy az énekes közelebbről, vagy távolabbról énekel a mikrofonba, hiszen az eredmény ugyanaz lesz. A két fő paramétere

a Treshold (az a hangerő, ahol bekapcsol a kompresszor) és a Ratio (a tömörítési arány, általában 4:1 szokott lenni).

A legalsó rack pedig a Limiter, ami egy kicsit hasonlít a kompresszorra, csak itt a legnagyobb kivezrlés értékét adhatjuk meg.

Ezeket a funkciókat természetesen a komolyabb hangedítáló szoftverekkel is megoldhatjuk, de itt legalább minden változtatást azonnal hallunk. Ha kész a mastering, akkor az összes

beállítást processzálhatjuk egy új WAV-ba, ami már remélhetőleg tökéletes állapotban fog a CD-re kerülni. Persze vigyázni kell, mert hozzá nem értő emberek jobban elronthatnak egy zenét így, mintsem hogy javítanának rajta. Ezért kell sokat kísérletezni.

A következő kis progi is sokat segíthet az otthon zenélőknek. A neve Sound Laundry, és a felvételek zajtalanítására szolgál. A plugin-ek segítségével ki lehet szűrni a zenéből a különböző zajokat, bűgásokat, vagy mondjuk egy bakelitlemezről történő felvétel esetében a sercegést. Egyszerre 4 szűrőt használhatunk a gyári 5-ből, de tudtommal meg lehet rendelni a képvisellettől különböző frissítéseket is.

A másik két szoftver egy kicsit más kategória, a zenekészítés folyamatához szükségesek. Az egyik a Media DJ, ami már néhány fokkal többet tud a régebbi verziójánál, de aki nem tudná, hogy miről van szó, annak mondom, hogy egy Techno Maker, Music Maker stílusú programról van szó, azaz meglévő hangmintákból lehet újat gyártani.



A másik a ReLoop, amelyről a GameStar első számában írtam, ezért erről csak annyit, hogy remek kiegészítője a Media DJ-nek, elsősorban az ilyen progikhoz adott hangok variálására találták ki.

Szóval ezeket találtam most Nektek, remélem mindenki tanult valami okosat, és tudja ezt hasznosítani a jövőben is. Ha érdekelne valamelyik program, akkor érdeklődjön a Proline Kft.-nél (Tel/Fax: 367-8299, E-mail: HPROLINE@hungary.net).

Skywalker

Hamarosan a GameStar-ban:

SEK'D Siena professzionális hangkártya, és amit tud:

- 8x analóg kimenet (RCA)
- 8x analóg bemenet (RCA)
- 2x MIDI kimenet
- 2x MIDI bemenet
- 24 bit felbontás, 96 kHz-es mintavétel...



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

A FEFO Computer ajánlatai

Kezdje a 2000. évet FEFO PC-vel. 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

Költségkímélő, kiváló minőségű alap PC irodába, 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

86.900,- +ÁFA

részletre: 21.750,- + 12x 8.700,-

Basic BX

Intel® Celeron™
processzor, 400MHz-től

Költségkímélő multimédiás PC irodába, 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 minitorony ház
- 2000 év megfelelőség
- 3 év teljeskörű garancia

107.900,- +ÁFA

Dexter DE

Intel® Celeron™
processzor, 400MHz-től

Optimális ár/teljesítményű PC otthonra, tanuláshoz, 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
- SoundBlaster PCI 128 hang
- 56K, V90-es Diamond modem
- 2s/1p/2PS2/2USB port
- PS2 M billentyű és scroll egér
- ATX minitorony ház
- 2000 év megfelelőség
- 3 év teljeskörű garancia

152.900,- +ÁFA

FEFO Dexter ...a tudatos játékos

Dexter DM

Intel® Celeron™
processzor, 433MHz-től

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

- Intel 820 chipset, 4xAGP, U66
- 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 Riva TNTII videó
- ESS Canyon 3D hang
- 5 hangszórós, 4.1 kimenet
- 56K, V90-es Diamond modem
- 2s/1p/2PS2/2USB port
- PS2 billentyűzet és egér
- FEFO design minit. ház, ATX
- 2000 év megfelelőség
- 3 év teljeskörű garancia

209.900,- +ÁFA

Dexter DH

Intel® Pentium® III
processzor, 500MHz-től

Professzionális PC guruoknak. Nagy teljesítmény, profi zenei audió, 3D videó és modem. DVD házimozsi, DolbyDigital kimenet.

- Intel 820 chipset, 4xAGP, U66
- 500 MHz PIII processzor
- 64 MB SDRAM, PC100 DIMM
- 9.1 GB HDD UDM66, 7200RPM
- 40/10x DVDROM, 1.44 MB FDD
- 32 MB GeForce256 videó, 4xAGP, DDR SDRAM
- AUREL Vortex 2 hang
- 4 hangszórós és digit kimenet
- 56K, V90-es Diamond modem
- 2s/1p/2PS2/2USB-port
- PS2 billentyűzet és egér
- ATX ergo minitorony ház
- 2000 év megfelelőség
- 3 év teljeskörű garancia

319.900,- +ÁFA

FEFO Scienic ...a megbízható munkatárs

Scienic S10

Intel® Celeron™
processzor, 400MHz-től

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

- Intel 810E alaplap 100/133MHz
- 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

139.900,- +ÁFA

Scienic SL

Intel® Celeron™
processzor, 400MHz-től

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

- Intel 810E alaplap 100/133MHz
- 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

144.900,- +ÁFA

Scienic SM

Intel® Pentium® III
processzor, 500MHz-től

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

- Intel 820 alaplap, 4xAGP
- 500 MHz Intel® Pentium® III
- 64 MB SDRAM, PC100 DIMM
- 8.4 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
- PS2 M billentyű és scroll egér
- FEFO design minit. ház, ATX
- PC állapot figyelő ASIC, WfM
- 2000 év megfelelőség
- 3 év teljeskörű garancia

229.900,- +ÁFA

Scienic XF

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

Nagyteljesítményű duál processzoros munkaállomás CAD/CAM, mérnöki-, gazdasági feladatokhoz, grafikai előkészítéshez.

- 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+1monitor/TV kimenet
- Aurel Advantage PCI hang
- 40x CDROM, 1.44 MB FDD
- Intel82559 10/100 TP LAN opció
- 2s/1p/2PS2/2USB/ port
- PS2 M billentyű és scroll egér
- FEFO design minit. ház, ATX
- PC állapot figyelő ASIC, WfM
- 2000 év megfelelőség
- 3 év teljeskörű garancia

362.900,- +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 PIII 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 CIII ház / hotswap opció
- 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, követve a technológiai fejlődést, ezért FEFO PC-k vásárlásával az Ön beruházása éveken át értékálló marad. A FEFO PC-ket az alapkonfigurációktól eltérően a megrendelő ízlése szerint is összeállítjuk. Szakembereink ingyenes tanácsadással állnak ügyfeleink rendelkezésére. A FEFO PC-ket csak kiváló minőségű alkatrészekből építjük, minden számítógépünket 3 év teljeskörű garanciával forgalmazzuk. A FEFO PC-k 2000 év kompatibilisek, megfelelnek az aktuális PC szabványoknak, bármilyen rendszerbe integrálhatók. A PC eladások mellett, igény szerint nyújtunk ügyfeleinknek informatikai szolgáltatásokat, mint pl. helyszíni garanciát és üzembehelyezést, átalánydíjas és egyéb karbantartási szolgáltatásokat, vagy komplett informatikai rendszerépítést és üzemeltetést. A FEFO vállalat és üzletei ISO 9002-es minősítéssel rendelkeznek. Keresse bizalommal üzletkötőnket!



AZ INTEL, INTEL INSIDE LOGÓ, PENTIUM AZ INTEL CORPORATION BEJEGYZETT VEDJEGYEI, A CELERON, MINI-X AZ INTEL CORPORATION VEDJEGYEI.

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, Stelczer. 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.



Sound Blaster Live! Platinum

Arany után platina

Kis utánajárás után végre megkapharintottam a Creative legújabb hangkártyáját, az SB Live! Platinumot. Nem gondoltam volna, hogy egyszer ennyi jót fogok majd írni egy Sound Blaster-ről.

Megmondom őszintén, nem sokat foglalkoztam az utóbbi időkben középkategóriás hangkártyákkal. Talán ezért is lepődtem meg annyira, amikor kibontottam azt a bizonyos dobozt.

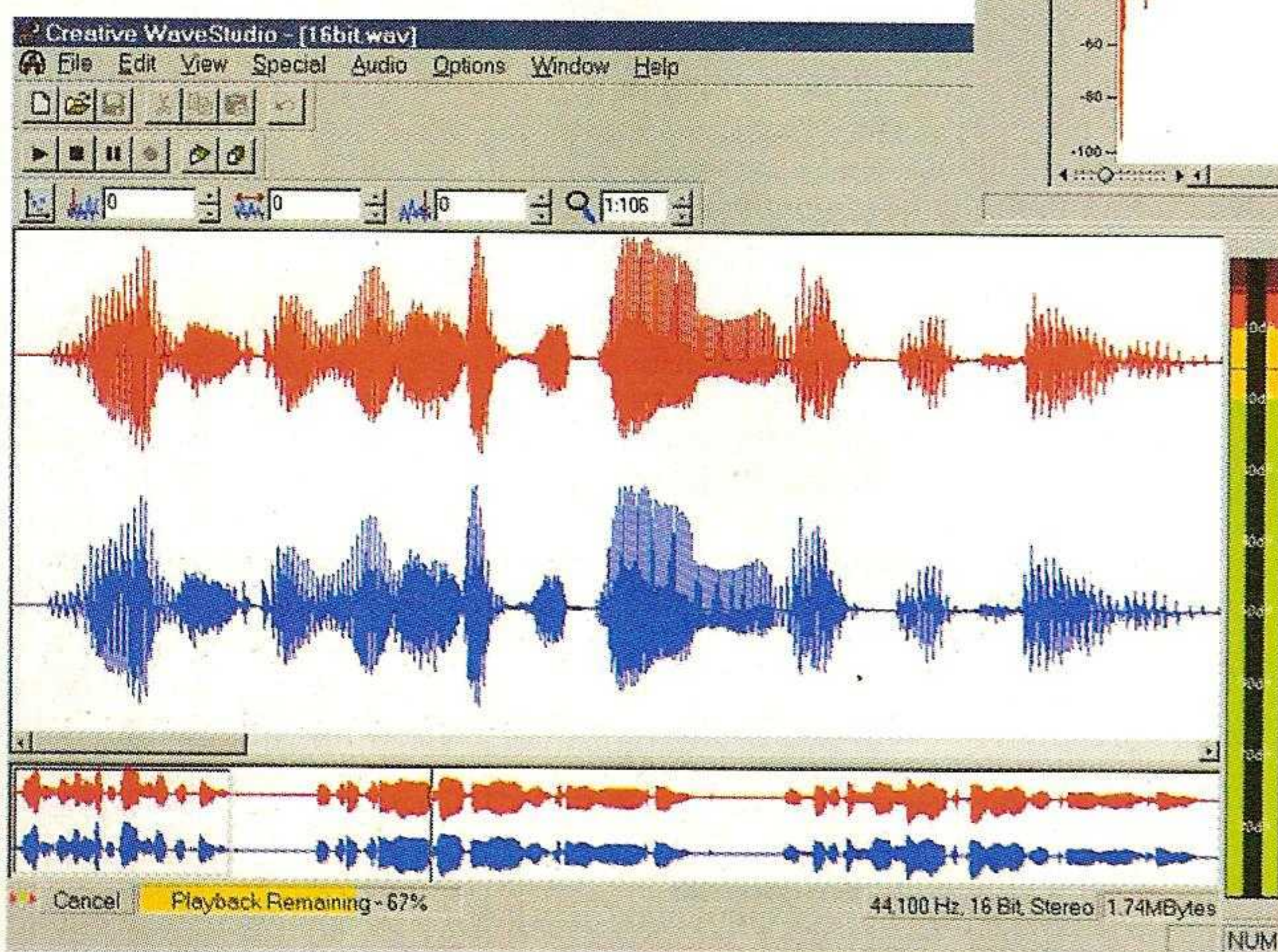
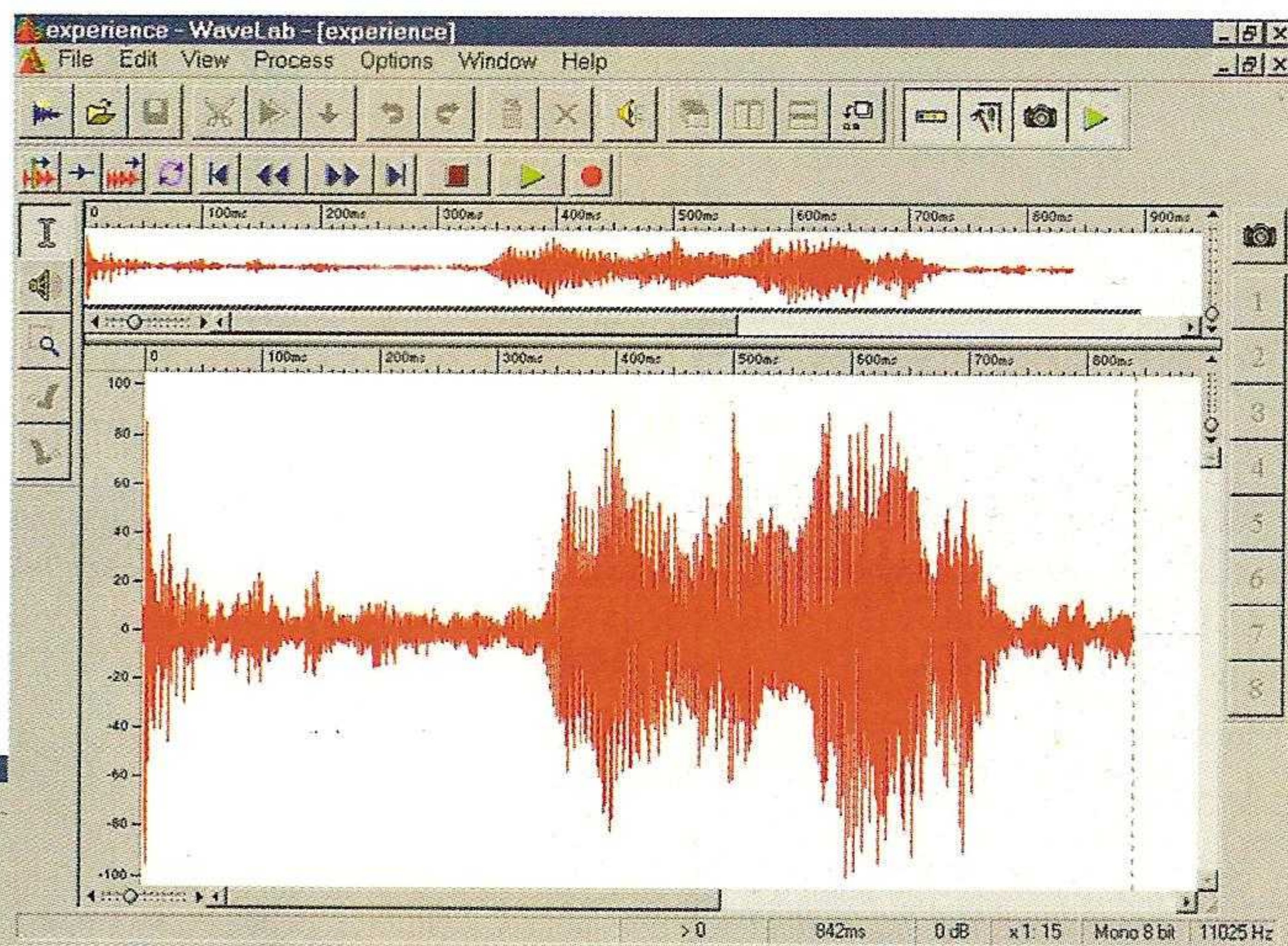
Az első szembetűnő dolog egy 5,25-ös flopi-meghajtó méretű szerkezet volt, amit Live Drive-nak kereszteltek. Igazából ennek semmi köze sincs a meghajtókhoz, csak méretben. Az elsődleges célja az, hogy elkerüljük a gép mögötti matatásokat, mivel ezen minden olyan csatlakozóaljzat megtalálható, amit leggyakrabban használunk. Ezalatt értek egy fejhallgató-kimenetet (nagy jack), egy sztereo aux bemenetet (RCA), egy MIDI IN és egy MIDI OUT csatlakozót (DIN), egy mikrofon bemenetet (nagy jack), valamint a manapság divatos, de hasznos digitális (SPDIF) és optikai ki- és bemeneteket. A fej-

néhány dologból kettő is van, de szerencsére ezt a kártyához adott szoftverek is tudják kezelni, mint például Aux in 1-et és 2-t. A Live mellé beilleszthetünk még egy kis toldóketyerét, amin még egy csatlakozó (ígérem, ez már az utolsó!) van. Erre azt írták, hogy Digital DIN. Lehet, hogy kuka vagyok, de ilyenekkel még nem találkoztam, ettől függet-

nyelt egy Aliens VS Predator és egy Rollerage – persze teljes verziók –, így akár rögtön ki is próbálhatjuk. No de térjünk végre rá a szoftvercsomagra.

Miután a demot is megnéztem (meghallgattam), kicsit megdöbbenve tapasztaltam, hogy a gépem nagyon lelassult. 233 MHz-es MMX, 136 MB RAM-mal, eddig csak zenélésre használtam. Egy hangkártyához ez a minimális hardverigény? Sebjaj, vártam tovább, mire egyszer csak, sok ketyegés után megjelent egy Creative menü, amelyen a telepített

programok már mind ott sorakoztak. Ebben a kis menüben mindent megtalálunk, amivel a kártya paramétereit módosíthatjuk. Elsőként választhatunk, hogy kívánjuk-e a négyhangszórós megoldást használni, vagy megmaradunk a hagyományos sztereónál. Emellett effektet adhatunk meg a kártya bármelyik ki-



lenül biztos van olyan, aki tudja használni.

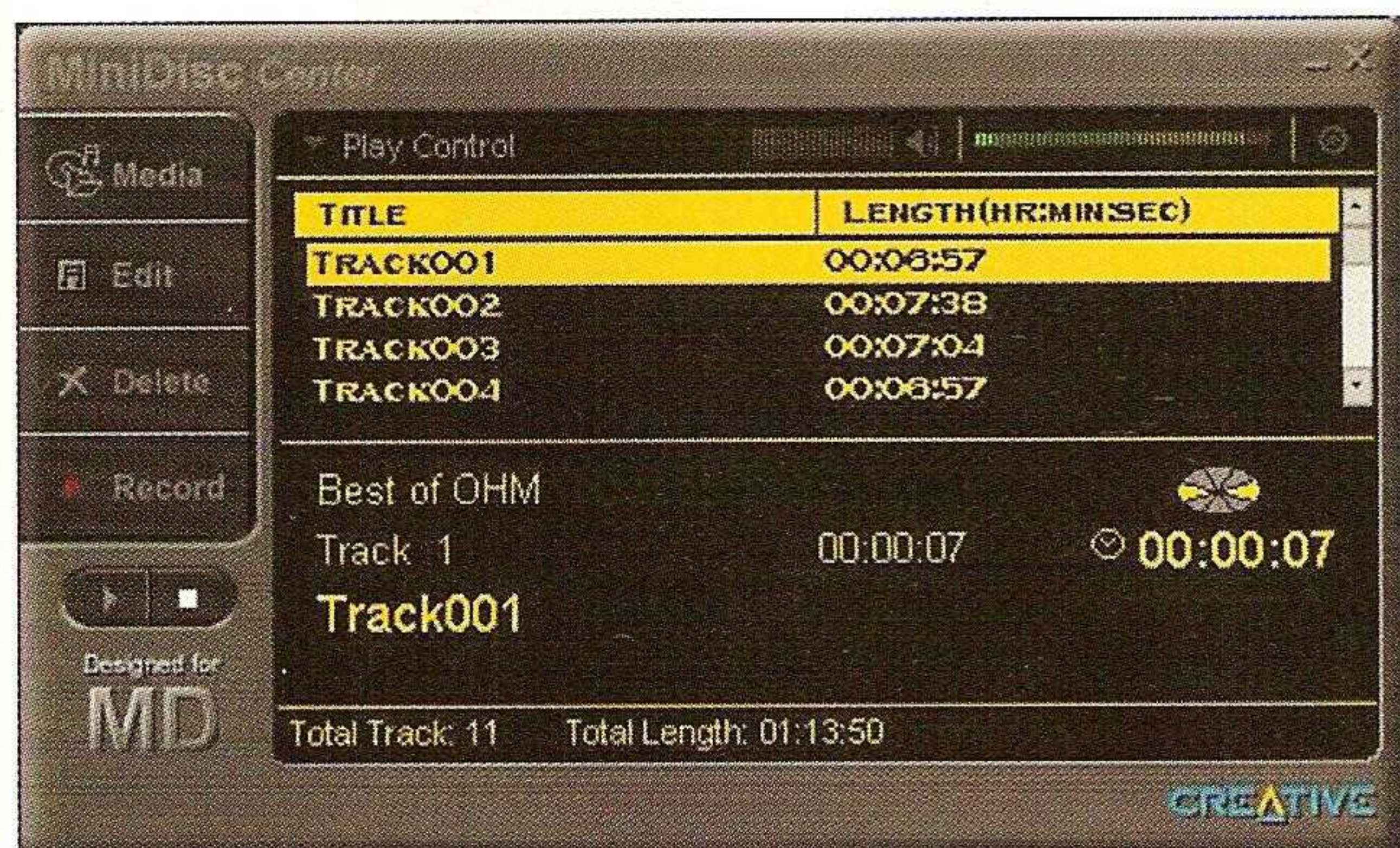
Miután beszereltem mindent a gépembe, következett az installálás. 36x-os CD-ROM és gyors merevlemez mellett is kb. 20 percig tar-

vagy bemenetére. Sokféle effekt van, az egyik nagyon tetszett, mert robohangom lett tőle, és nem kellett elindítanom semmilyen programot, csak egy mikrofont bedug-

hallgató hangerejét és a mikrofon bemenő jelét egy-egy kis tekerővel is tudjuk szabályozni. A Live Drive egy házon belül áthaladó kábellel kapcsolódik magához a Platinumhoz. A kártya kimenetei sem a leghétköznapiab- bak, hiszen megtalálható rajta a szokásos Line in és Mic in mellett egy digitális kimenet, valamint két független sztereó kimenet (mindegyik kis jack-es megoldású). Egyszóval

tott a programok felmásolása, ugyanis annyi volt belőlük. Újra- indítás után rögtön egy kis demóval kedveskedtek, ahol megtapasztalhattam volna a surroundot, hogyha lett volna négy hangszóró rákötve a kártyára. Néhány játéknál ez nagyon jól jöhet, pláne, hogy a dobozban ott fi-





nom. A Platinum ezt hardverből támogatja, így a gép memóriáját ez nem terheli.

Nézzük akkor sorban a programokat! A LAVA! névre keresztelt jószág arra való, hogy mindenféle animációt játsszon le, miközben szól a zene. Megadhatjuk, hogy automatikusan induljon el a video, ha mondjuk beteszek egy CD-t. A Playcenter egy teljesen jó média lejátszó, mert úgy állíthatunk össze vele albumokat (play list), hogy azon belül mindenféle médiaformátum lehet (MP3, WAV, AVI, vagy egy szám a CD-ről stb.). A Recorder-rel gyorsan és könnyedén készíthetünk felvételeket. Ha van MiniDisc-ünk, akkor sokat segíthet az MD Center, hisz az előzőekhez hasonlóan bármilyen albumot összeállíthatunk, felvételkor pedig szinkronizálhatjuk az MD felvevőhöz. A Surround mixer segítségével a ki- és bemeneteket helyezhetjük el a térben. A középen ülő ember

saját memóriája, kénytelen a PC-nkét használni, egészen 32 MB-ig. A Keytar egy gitárprogi, a billentyűzeten gitározhatunk, ráadásul többféle gitáron. Kezdőknek és haladóknek külön felület választható. A Rhythmmania olyan, mint egy kísérőautomatikus szintetizátor, gyári stílusokkal készíthetünk vele zenéket. A MediaRing-gel pedig telefonálhatunk az Interneten.

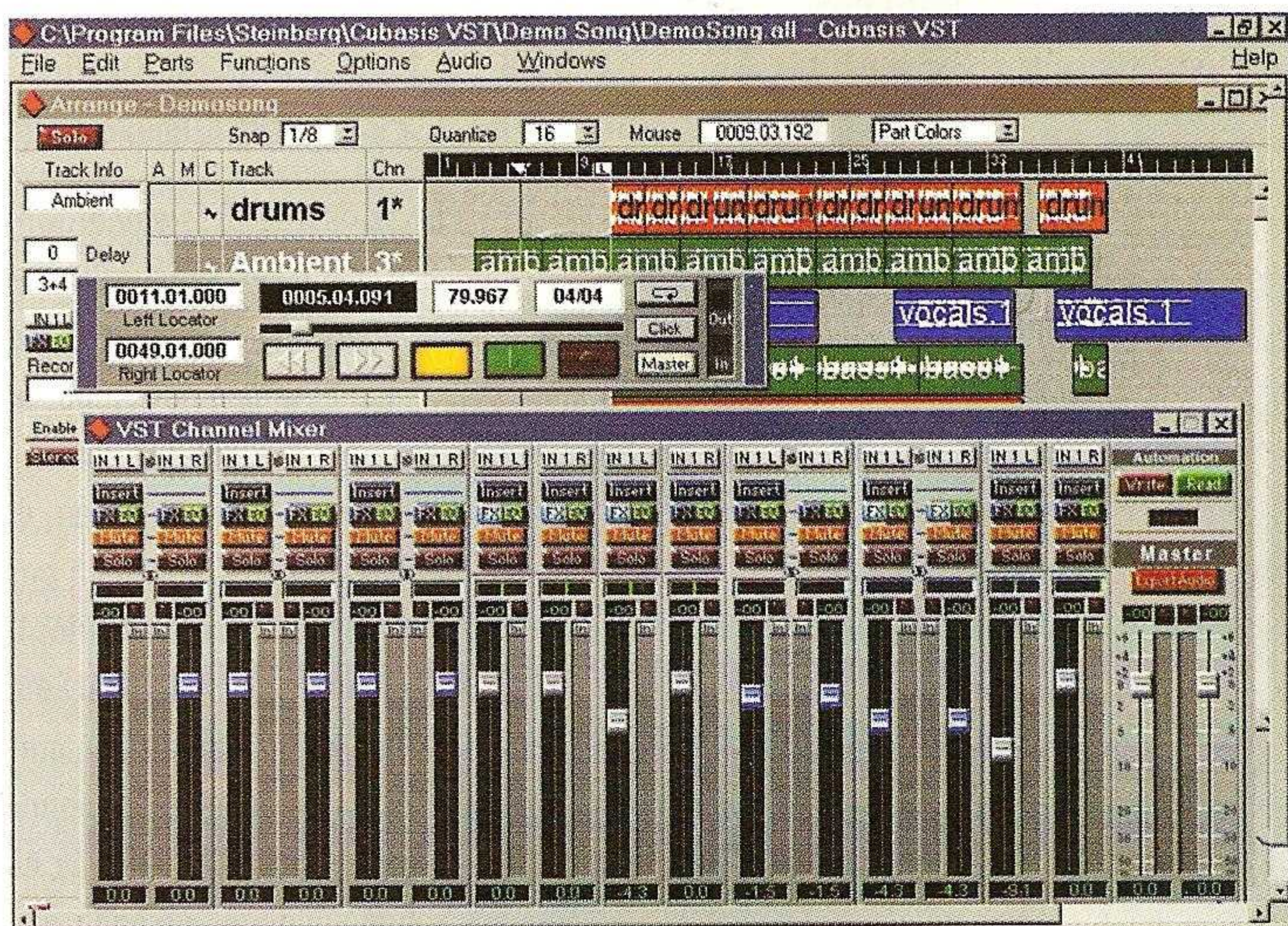
Direkt a végére hagytam a leghúzósabb programokat. Az egyik a WaveLab Lite, ami egy profi hangeditáló szoftver, az effektet valós időben hallhatjuk a WAV mintákon, és miután mindent beállítottunk, csak azután számítja állományba az eredményt. A Recycle ugyancsak kitűnő program, pillanatok alatt méri a WAV tempóját, és ezen akár változtatni is képes. Elsősorban a Vienna kiegészítője. A Mixman Studio-ról már lehet, hogy hallottatok, olyasmi, mint a Media DJ, előre kész hangmintákból készíthetünk valami újszerűt.

A legnagyobb megdöbbenést az okozta, hogy a csomagban ott lapult egy Cubase VST teljes verzió (!!!), ami egymagában többet kerül, mint együtt a kártya és a többi szoftver. Ezzel a programmal dolgoznak a legnagyobb stúdiók, kész zenéket készíthetünk vele, énekekkel, effektekkel, egyszóval mindegyütt.

Összefoglalva mindent, ez a Platinum tényleg nem kispálya, szinte nem is találok szavakat, hogy egy ilyen tudású és szoftverellátottságú hangkártya hogy kerülhet ilyen kevés pénzbe. Egy dolgot sajnálok, mégpedig azt, hogy lelassította a gépemet, így éles logikával arra következtettem, hogy kéne hozzá legalább egy Celeron, amit most sajnos nem fogok megvenni. Ennek ellenére úgy érzem, hogy ezzel nagyon sok konkurenciát lesöpört maga mellől a Creative.

A teljes Platinum szett ára 59.900 Ft, további info a Kventa Kft.-től a 269-5262-es számon, vagy a 1067 Podmaniczky u.37. alatt kérhető.

Skywalker





Logitech Cordless Desktop

Drótnélküli asztallap

Ha már nagyon utárod, hogy az egér drótja mindig a legrosszabb pillanatban túl rövid, esetleg hosszú és zavarja a kezedet, vagy hogy a billentyűzetet nem oda teszed az asztalon, ahová akarod, hanem ameddig elér a zsinór, akkor itt a megoldás! Csak kicsit mélyen kell a pénztárcádba nyúlni érte.

Alig néhány éve még teljesen mind-egy volt milyen billentyűzetet választunk. Mind kinézetben, mind árban (szinte) teljesen egyformák voltak. Aztán jöttek a „Windows-gombos” készülékek, majd a Microsoft ún. ergonómikus billentyűzete, és onnantól kezdve ez is olyan periféria lett, amit elkezdtek fejleszteni a gyártók.

Ennek jegyében született meg a Logitech drótnélküli billentyűzet-egér kombinációjának itt bemutatott második generációja, amelynek segítségével eltüntethetjük a kábeleket az asztalunkról.

Cordless Desktop iTouch

Ebben a csomagban egy átlagos felépítésű billentyűzetet, és egy teljesen szimmetrikus, görgős egeret találunk. A klaviatúrán a szokásos gombokon kívül található még néhány kiegészítő billentyűt is. Ezek egy része a máshol „multimédiás” jelzővel illetett CD-lejátszó-vezérlőgombok

(amennyiben más program – például a Winamp – az alapértelmezett lejátszó, akkor az azal is működik), és a hangerőszabályzók. Ezenkívül egy Sleep-, és négy programozható, alapbeállításban

az internetezést segítő gombot találunk. Az egyik a böngészőnkben beállított hazai weblapra ugrik, a másik a keresőnket hozza föl, a harmadik a



dik a Favorites könyvtárat, míg az utolsó a levelező programunkat. De a kapott segédprogrammal ezeket tetszés szerint átválthatjuk.

A mellékelt driver egyébként más hasznos apróságokat is tartalmaz. Például, mivel az elemek kímélése miatt nem került föl a billentyűzetre a három szokásos LED, ezért a Caps Lock, a Num Lock és a Scroll Lock állapotát a Taskbarra került kijelzőkből tudhatjuk meg. Ezenkívül az elemek állapótáról is tájékoztatást kaphatunk.

Cordless Desktop Pro

Ez az összeállítás egy ergonómikus billentyűzetet és az októberi számunkban bemutatott Logitech Cordless MouseMan Wheel-t tartalmaz. A klaviatúra nagyjából ugyanazt tudja, mint a kisebb testvére, a különbség csak a kényelemben, és egyetlen plusz, ún. Logitech gombban rejlik. Ez utóbbival különböző billentyű-kombinációkat lehet beprogramozni, ugyanúgy, mint a fentebb említett 4 internetes gombot.

A billentyűk elhelyezésével csak egyetlen problémám volt, mégpedig

hogy a kurzor-gombok fölötti hat gomb szokásos elhelyezkedését megváltoztatták. Ez már a Microsoft-os Natural Keyboard Elite-nál is erős felhördülések forrása volt, bár itt más – és szerintem logikusabb is – a helyzetük. Igaz ott még a kurzorgombok jól megszokott fordított T-alakját is felrúgták, amire itt szerencsére nem került sor, van helyette viszont más. Például eléggé meglepő módon a numerikus billentyűzet fölé kerültek a Print Screen, a Scroll Lock és a Pause gombok. De ugyanígy meglehetősen furcsa a funkcióbillentyűk elosztása is.

Aki például megszokta, hogy

egy csoportban a legbaloldalibb az F9, az itt mindent fog nyomni csak azt nem. De ezek érzésem szerint nem olyan nagy problémák, hisz néhány napos használat után meg lehet szokni, és meg is éri a fáradtságot, hisz egyebekben szinte tökéletes.

Ami a játékokat illeti, az egerekkel nem volt semmi baj, soha nem maradt ki egyetlen mozdulat sem, mert elvesztette volna a kapcsolatot a vevőegységgel. Viszont a billentyűzetek, nagy ritkán, műveltek érdekes dolgokat. Ha nagyon sok billentyűt nyomunk le egyszerre, majd elengedjük őket, akkor néha beakad, és úgy érzékeli, mintha az egyik gombot még mindig nyomnánk. Ez egyes lövöldözős játékoknál néha kellemetlen, de velem mindössze kétszer fordult elő egy hónap alatt. Egyebekben mindkét készülék nagyon tetszett, bátran merem ajánlani azoknak, akik hajlandóak kicsit többet áldozni egy jobb egérért, és a drótok hiányért.

Pelace



Microsoft IntelliMouse Explorer

Fény az éjszakában

Mikor ezeket a sorokat írom, immáron több mint három hónapja piacon van a Microsoft új egere, mi több, azóta kiadtak már egy másikat is, amely ugyan ezen a technológián alapul. Sajnos azonban nálunk még nem kapható (esetleg rendelésre hozzák), és a kísérleti példányok sem akarnak megérkezni valamiért, ezért a PC World laboratóriumából kértük kölcsön.

Hosszú ideig az egér volt az a része a számítógépeknek, amelyen egy fikarcnyi fejlesztés sem történt. Aztán beindult az élet: előbb jött a görgető kerék, majd a különböző helyeken felbukkanó gombok, és a mindezekkel párhuzamosan folyó designverseny a tenyerünk kényelméért, végül a drótot megszüntető rádiós kapcsolat. Most pedig a Microsoft kiküszöbölte a golyót!

Lássuk be, a golyó volt az egerek legnagyobb hátulütője. Egyrészt

összeszedte a koszt az asztalról, az egérről, majd egyenletesen terítette a belső görgőkön, ahonnan egy kínzenvedés volt levakarni. A piszkos golyó csúszott, nem mozgatta a görgőket, így a kurzor egy helyben álldogált a képernyőn, idegsokkot okozva a felhasználónak. Végül kopni kezdett, ami aztán az egér teljes halálához vezetett. Ezért aztán viszonylag korán, még a 90-es évek elején elkezdtek kísérletezni az optikai egérrel, amely egy e célra készített speciális fényvisszaverő egérrpadon működött, ám sem ez, sem magas ára nem tette túl népszerűvé.

A Microsoft megoldásában éppen az az izgalmas, hogy nem kell hozzá speciális egér-alátét, sőt, egyáltalán nem kell hozzá semmilyen pad! Az IntelliMouse Explorer aljából kikandikáló kicsi kamera - az IntelliEye - 1500 felvételt készít másodpercenként, majd ezeket egy belső proci kapja meg feldolgozásra, amely a különbségeket mozgássá alakítja, mégpedig megdöbbenően pontosan! Gonosz emberek lévén, megpróbáltuk becsapni elég sokféleképpen (faasztallap, mintás póló, majdnem egyszínű tapéta stb.), de az IntelliEye mindig túl járt az eszünkön, egy kivétellel: az Intel egyik egérrpadjától (amin két kép váltogatja egymást) ő is meghülyült (én is meg szoktam).

Bár első ránézésre nem feltűnő, de változott az egér külső formája. Az általam használt IntelliMouse Pro-nál egy kicsivel nagyobb, és az alakja egészen új; egyik korábbi MS egérhez sem hasonlít (ebben is, és ezüstszerű színében is inkább a Logitech típusokkal mutat hasonlóságot). A két szokásos felső gombon és a gördítő keréken kívül a hüvelykujjnál elhelyeztek további két gombot, amit az egérhez adott IntelliPoint 3.0 meghajtó programmal tetszőlegesen felprogramozhatunk (remélhetőleg hamarosan az akciójátékok is képesek lesznek kezelni). Sajnos ettől ez az egér is „jobbkezes” lesz, aminek a balkezesek biztos nem örülnek.

Az IntelliMouse Explorer drótja végén egy USB csatlakozás található, így a telepítése a világ legegyszerűbb dolga: az ember rádugja a gépre, berakja a CD-t, és el is van intézve. Ha eközben a PS2-es portban is van egy



egér, mindkettő működőképes marad - más kérdés, hogy nem sok értelme van így bolondítani a kurzort a képernyőn. Azok, akiknek nincs USB foglalatuk a számítógépünkben, a dobozban találnak egy PS2 átalakítót.

Mivel nem töltöttünk el vele túl sok időt, így elég alapos teszteknek nem tudtuk alávetni. A leggyakrabban elhangzó ellenérv cáfolatára, miszerint éppen az 3D-s akciójátékokban nem képes követni a hirtelen mozdulatokat, Half-Life-ban próbáltuk ki, és tökéletesen játszható volt vele. Persze, az igazi teszt az volna, ha egy profi quake-es nyúzná meg egy parázs multiplayer küzdelemben, erre azonban még várunk kell.

Mi tagadás, rövid együttlétünk alatt belopta a szívünkbe magát a pirosan pislákoló új csoda. A golyó (és akár az egérrpad) kiküszöbölése komoly fegyverténynek számít az „egértenyésztők” háborújában - már csak a rádiós kapcsolatot kéne mellérakni, és megvalósulna a szuperegér koncepció! De így is szívből ajánljuk mindenkinek, azaz ajánlanánk, ha volna hol megvenni. Pedig az USA-ban már megjelent az „IntelliMouse with IntelliEye” változat is, ami nem más, mint a normál microsoftos „fehér egér”, golyó nélkül.



Ericsson T28 mobiltelefon

Itt a zorgofon

Íme az első Ericsson telefon, amely megüti a nokiás felhasználók mércéjét: könnyen kezelhető menü és sok apró szolgáltatás (no meg az ufós reklám) teszi népszerűvé a T28-ast. Ráadásul tisztára olyan, mintha Inspector Gadget, azaz Bigyó felügyelő arzenáljából került volna elő.

Antennájával együtt mérve 12 és fél centi magas (ebből az antenna három), alig öt centiméter széles és másfél vastag. A polimer alapú, lithium akkumulátorral felspecizett eszköz 83 grammot nyom – ez aztán igazán nem sok! Igaz, az apró aksi teljesen feltöltve is csak mintegy 55 órányi készenléti időn át 2 óra 12 perces beszélgetésre képes, de azért az már kunszt, hogy mindezt egy két dekás, négy és fél centi széles, négy milliméter vastag „műanyag lapocska” teljesíti – aki meg tovább akar beszélgetni, vegyen atombiztos aksit, amely több mint 200 órás készenléttel csábít. A maradék készenléti és beszélgetési időt egyébként megjeleníthetjük a kijelzőn.

Az Ericssonos tervezők igazán helyre kis készüléket rajzoltak; a bumfordi antenna kisé kilóg ugyan a sorból, nem is beszélve arról, hogy ha megfordítjuk a készüléket, a hátsó fele sem valami felemelő – inkább hasonlít egy hátlapját vesztett, „leamortizált” mobiltelefonéhoz. Egyébként a 900-as és 1800-as GSM rendszerekben egyaránt működő T28-as a kistesóra,

a T18-asra hasonlít: aktív flippel vehetjük fel a telefont, illetve becsukással tehetjük le. Kijelzője három soros, de az Ericsson végre felhagyott a hangyányi megjelenítéssel: a menük, a telefonregiszter vagy egy SMS üzenet a készülék baloldalán lévő gombbal fel-le görgethető. Jó ötlet az is, hogy egy külön menüsorba egy shortcut segítségével kiemelhetjük a gyakrabban használt almenüket.

Az elődbe,

a T18-asba is beépítették már a beszédfelismerő funkciót: itt is tíz telefonszámhoz rendelhetünk hangot, valamint kocsikihangosítás esetén egy „felvesz” és „elutasít” hanggal tudjuk kezelni a telefont. (Eddig) „nokiás” felhasználóként azt kell mondjam, ez az első Ericsson készülék, amely igazán közel áll felhasználójához. Végre könnyedén elérhető a telefonlista: csak nyomva kell tartani az egyik számbillentyűt, és máris felugrik a gombhoz tartozó betűvel kezdődő, görgethető lista. A T28-asban beépített dallamszerkesztő van (és a neten könnyedén megtalálható a Flintstones vagy a Star Wars dalama), a csengetés mellett pedig rezgéssel is jelzi a hívást. Azoknál a beérkező hívásoknál, ahol a hívó felet elküldött telefonszáma alapján tudja azonosítani, más csengőhanggal láthatjuk el barátainkat és ellenségeinket. Ennyi pénzért joggal elvárható, hogy technikai bravúrokkal tuningolják fel a cuccot: ébresztő- és stopperóra, számológép, valamint két játék, a Tetris és a Solitaire szerepel az arzenálban. Ja, és a végére hagytam az igazi csemegét: drótnélküli headsetet, FM rádiót és – nem tévedés! – MP3 lejátszót köthetünk a telefon alján található csatlakozóba!

Hogy mindezt mennyiért? Zsebpénzből semmi esetre sem veszed meg: a december eleji Westel 900-as árlistában 165,000 forint a készülék ára, előfizetői kártyával.

Mr. Chaos





MoBiMouse 2.1

A legjobb dolog a szeletelt kenyér után!

Félreértés ne essék, a címet nem cinikusságból találtam ki! Éppen ellenkezőleg: meggyőződésem, hogy a MoBiMouse-zal a Morphologic egy remek eszközt adott a kezünkbe. Nem is értem, hogyan élhettünk nélküle.

Akármennyire is tud az ember egy nyelvet, mindig felbukkanak szavak, amelyekkel nem tud mit kezdeni. Ilyenkor kezdődik a kényelmetlen szótározás procedúra, többkilós kötetekben lapozgatás, különböző jelentések

olvasásánál és fordításánál. De jó hasznát vehetjük levélíráskor is: ha az adott pillanatban nem jut eszünkbe a szó, csak leírjuk magyarul, rávisszük a kurzort, kiválasztjuk az angol megfelelőt, és átírjuk.

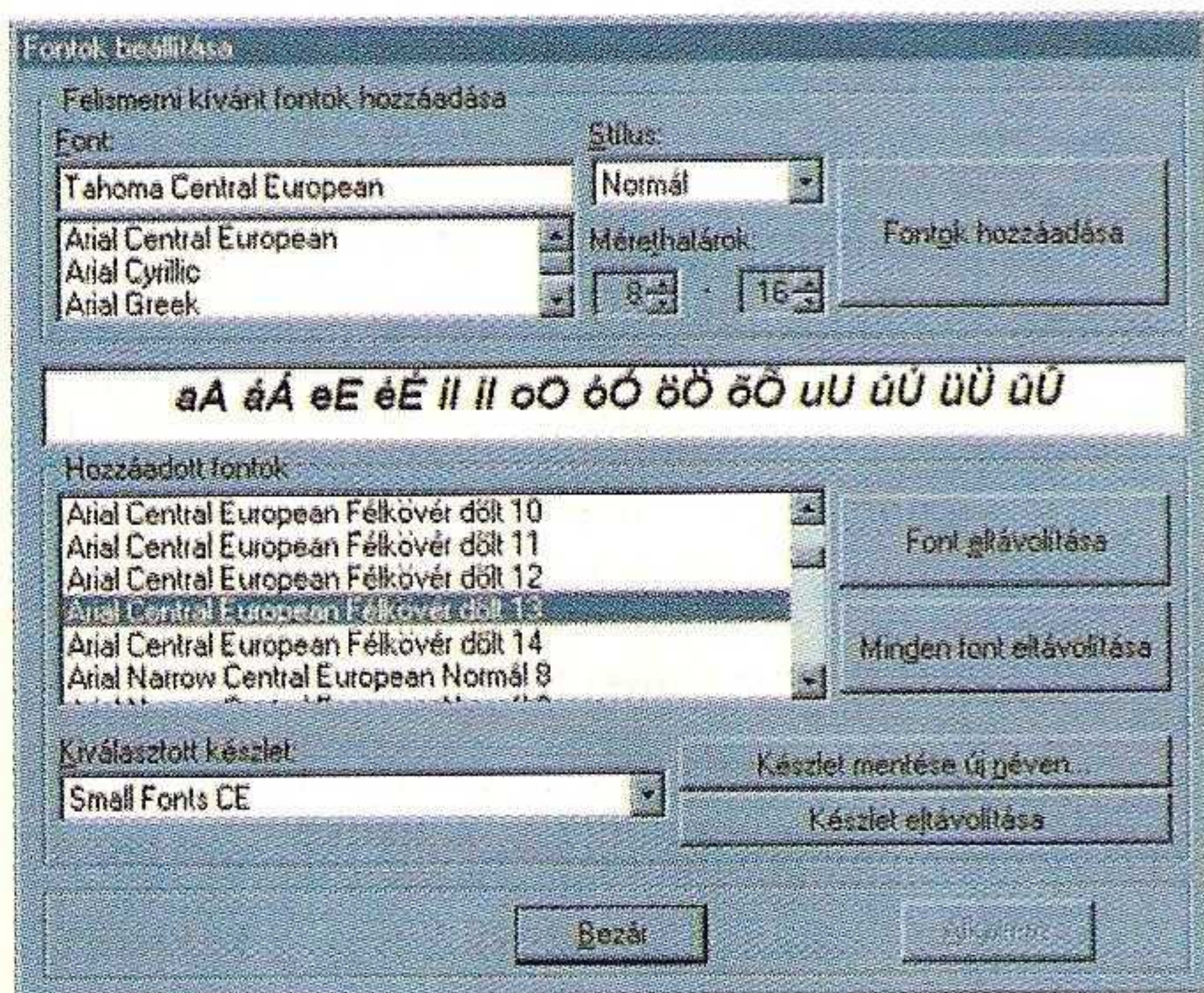
A keresés sebessége nagyban függ a kiválasztott betűtípusok számától. Telepítés után a program egy alapértelmezett készlettel dolgozik, amelyben jobbra az alaptípusok (Arial, Courier New, Times New Roman) szerepelnek összes stílusukban (normál, dőlt, félkövér, félkövér dőlt) 8-tól 14 pontos méretig, valamint néhány ismertebb típus (MS Sans Serif, System, Impact, Tahoma, Verdana stb.) normál változata 8 pontos méretben. Ezek betöltése és inicializálása is elég hosszú időt vesz igénybe, ráadásul ez a készlet eléggé lehatárolja a felhasználási területet, gondoljunk csak arra, hogy a weblapokon előszeretettel változtatják a fontokat és azok méretét! Semmi gond, a SysTray-ról előhívható panelen tetszőleges számú, méretű és stílusú típust adhatunk hozzá vagy vehetünk el, az így létrejövő készletet pedig akár elmenthetjük egy saját néven. A gond az, hogy minél több méretben és stílusban szerepel egy font, annál tovább tart a keresés, igaz annál nagyobb a felismerés esélye. A hosszú keresési idő zavaró jele az egérkurzor szaggatott mozgása, és a magas CPU leterheltség (NT alatt jól nyomon követhető), ezért érdemes a MoBiMouse-t kiakasztani tartani, és csak akkor aktivizálni, ha fordítatni akarunk vele – ez a SysTray ikonra kattintással elintézhető. Ugyanitt beállítható a tooltip szín, és az ismeretlen szavak gyűjtése, amelyeket később elküldhe-

tünk a Morphologic-nak, így azok bekerülnek a szótárakba.

Ahhoz, hogy sikeresen használhassuk, meg kell ismernünk a „rigolyáit”. Például nem szereti a Windows „Font Smoothing” (karakterélek elsimítása) effektusát, de azért igen jó százalékban képes vele együttműködni. Nem árt, ha a felismerni kívánt szó homogén háttér előtt van, szövegszerkesztő használata közben pedig a betűkurzort vigyük el a környékről, mert a függőleges csík megzavarhatja a programot.

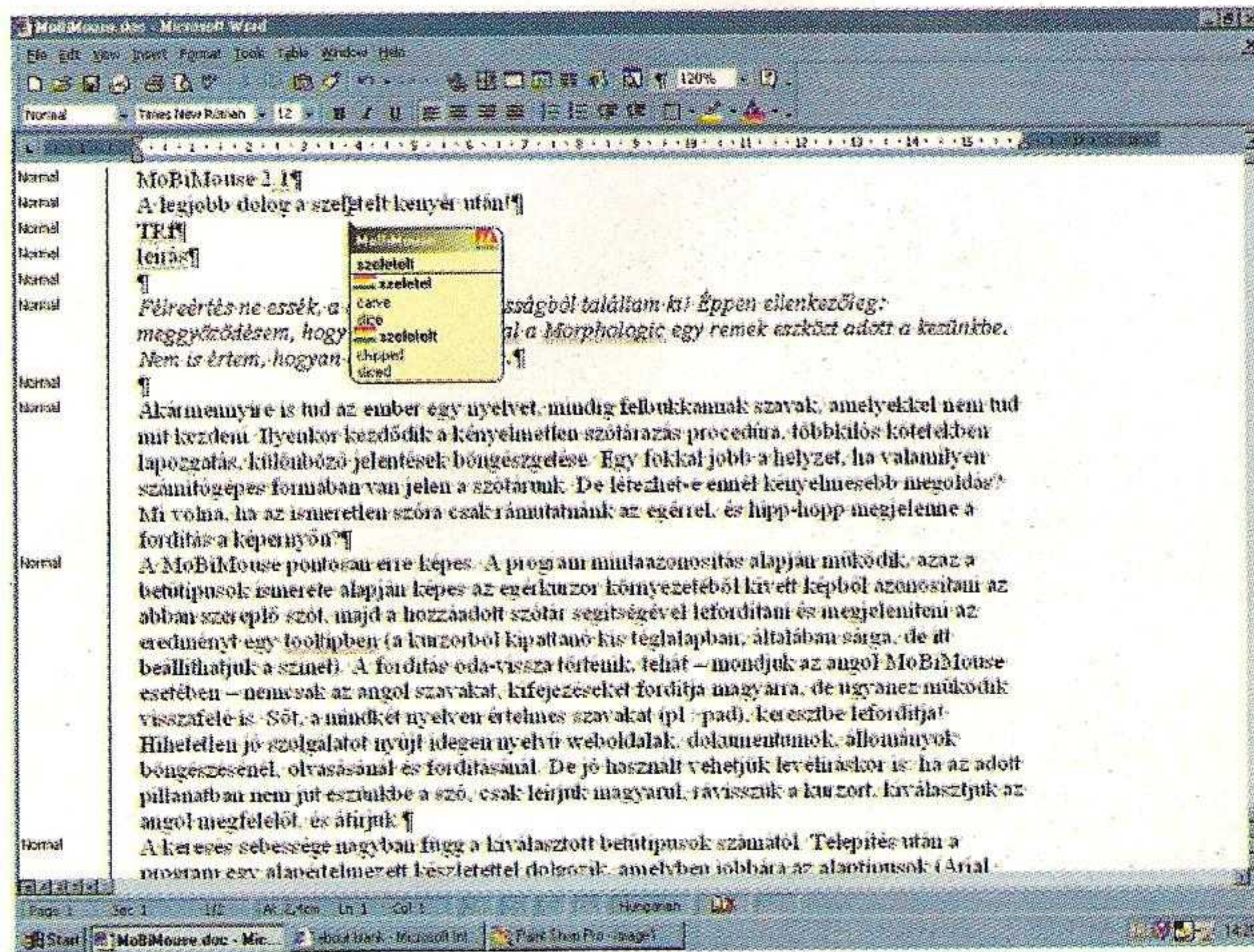
A program jelenleg háromféle formában (sima Win9x, NT-s, külön az Adobe Acrobat-hoz, illetve mindkettőhöz egyszerre) készült el, több nyelvhez. Egyelőre önmagában tartalmazza a szótárt, de reméljük, elkészül majd az a változat is, amely képes együttműködni meglévő és feltelepített Morphologic szótárprogramokkal, a MoBiDic-kel. A jelenleg kapható verzió 2.1-es, ez kb. 6000 (az Acrobat/Windows vegyes páros kb. 10000) forintba kerül. Akik korábban megvásárolták a 2.0-ás változatot, az ingyenes frissítést megtalálják a Morphologic weboldalán.

TRF



böngészgetése. Egy fokkal jobb a helyzet, ha valamilyen számítógépes formában van jelen a szótárunk. De létezhet-e ennél kényelmesebb megoldás? Mi volna, ha az ismeretlen szóra csak rámutatnánk az egérrel, és hirtelen megjelenne a fordítás a képernyőn?

A MoBiMouse pontosan erre képes. A program mintaazonosítás alapján működik, azaz a betűtípusok ismerete alapján képes az egérkurzor környezetéből kivett képből azonosítani az abban szereplő szót, majd a hozzáadott szótár segítségével lefordítani és megjeleníteni az eredményt egy tooltipben (a kurzorból kipattanó kis téglalapban; általában sárga, de itt beállíthatjuk a színét). A fordítás oda-vissza történik, tehát – mondjuk az angol MoBiMouse esetében – nemcsak az angol szavakat, kifejezéseket fordítja magyarra, de ugyanez működik visszafelé is. Sőt, a mindkét nyelven értelmes szavakat (pl.: pad), keresztbe lefordítja! Hihetetlen jó szolgálatot nyújt idegen nyelvű weboldalak, dokumentumok, állományok böngészésénél,





WinEdit

No, a WinEdit már egy kicsit túlhízottnak tűnik ebben a mezőnyben a maga hat és fél megabájtjával, és a sokadik változatokra jellemző barokkos szolgáltatásgazdagságával. Ám mégsem kellene az ilyen szoftverek



szabványos gyűjtőhelyére hajítani, mert minden határon túl támogatja a klasszikus (értsd: közvetlen, kézi) HTML-kódolást. Például kapunk vele egy irtalmatlanul gyors, teljes, Explorer-kompatibilis böngészőt, amelyet akár hálójárára is lehet használni, *nem* a megjelenítés sebessége fogja fékezni az alany webipari habzását. Használata egyértelmű: az eszközsáv idevágó gombjára kattintva megjelenik az aktuális WinEdit dokumentum a böngészőben. Élő internetkapcsolat birtokában innen folytatható a szörfözés...

Mint a 2. ábrán látható, színezi a HTML-címkéket, amúgy melleleg meg minden ismert (C, C++, Java, stb) és ismeretlen (ACL, DCL, LSP, WIL) programnyelvhez van hozzá színezési előírás, amely természetesen szövegállomány, és tetszőlegesen átszerkeszthető.



2. ábra Saját, gyors böngészőjében mutatja meg az éppen szerkesztett weboldalt a WinEdit

És ez a másik, amiben a WinEdit messze felülemelkedik a szürke átlagon: nincs olyan porcikája, amit ne egy szerkeszthető szövegállomány módosításával lehetne a saját testünkre szabni. Valaha a Wilson Windowware cégnek (sejthetően a WinEdit kiadójának) volt egy WinBatch nevű parancsnyelve, amely mára WIL (Windows Interface Language) néven beleszervült a WinEditbe. Annyira teljes, hogy csak azért nincs WinEdit-vírus, mert a szoftver elterjedtsége nem keltette föl a vírusírók magamutogató hajlamát. (Ugyanezért nincs például Corel WordPerfect vírus sem...)

Vizsgálódásunk rejtett célját a File/Properties menütel szolgáltná, ha a szavak számát is megadná az állományméret mellett. De programozhatóságának bonyolultsága is meghaladja az újságíró agytekervényeitől még elvárható szintet.

Terjedelmi okokból nem térünk ki a WinEdit számtalan erényére. Kiemeljük a 2. ábrán is látható állományszerkezet-ablakot, amelyből két kattintással a szerkesztőbe emelhetjük a dokumentumokat, a vidd-és-dobd szerkesztést, és leszögezzük: a WinEdit a hivatásos és képzett programozó eszköze, többek között azért, mert vezérelhető belőle a kódfordítás is.

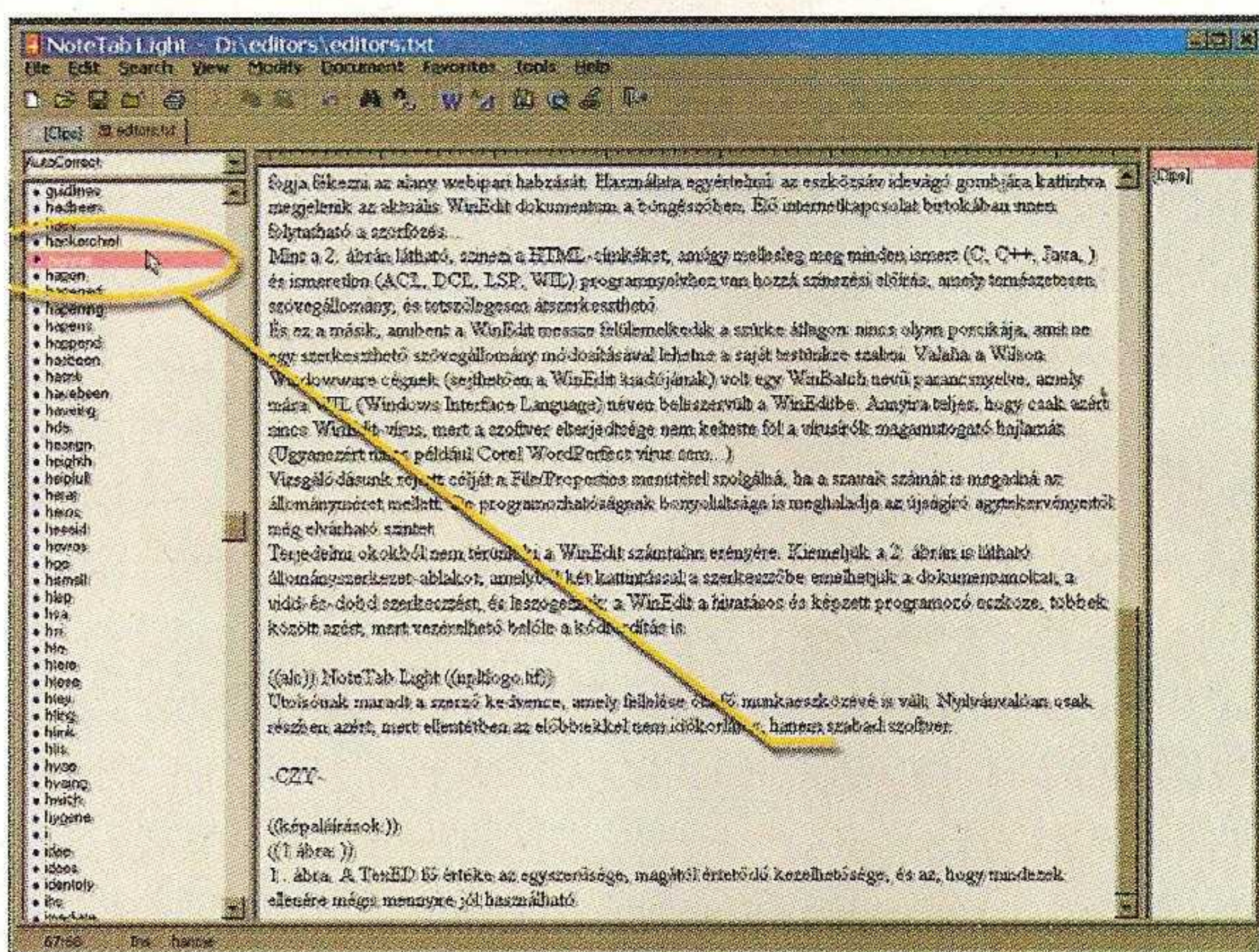
NoteTab Light

Utolsónak maradt a szerző kedvence, amely fellelése óta fő munkaeszközzé is vált. Nyilvánvalóan csak részben azért, mert ellentétben az előbbiekkal, nem időkorlátos, hanem szabad szoftver. Mérete lehetővé teszi, hogy egyetlen, 1,44 megabájtos hajlékonylemezen, percek alatt telepíthető (önkibontó EXE) formában magunkkal vigyük.

Egyedülálló szolgáltatása (ebben a szoftverkategóriában) a „nagy” szövegszerkesztőkével azonos működésű *gyorsjavító*, amelynek szótára ugyanúgy szabadon módosítható, mint akár

a WinWordé, akár a WordPerfecté. Ez önmagában újságírói alapeszközzé emelhetné, de a gyönyöröknek nincs még itt vége.

Megszámolja a karaktereket, a szavakat, ezenfelül statisztikát is készít, hogy egy adott szó hányszor szerepel a dokumentumban, vagy a kijelölt szövegrészben. A statisztika nem csak teljes formájában érhető el, hanem bármikor kijelölhetünk egy-egy szót, vagy *több szóból álló kifejezést*, amelynek a NoteTab Light kérésre megadja az előfordulási gyakoriságát, akár az éppen nyitva álló *többi dokumentumra összesítve* is.



3. ábra Ugyanolyan gyorsjavító van a NoteTab Light-ban, mint a nagy irodai szövegszerkesztőkben

Egyetlen kattintásra az egymást követő akárhány szókötést egyetlenre csonkítja — az egész dokumentumban. És még csak most kezdhetjük el a programozókat is kéjes borzongással kecsegtető dolgokra használni: a zárójelpárosító, az aktuális dokumentum megjelenítésére az alapértelmezésű böngészőben, hogy a már vágólapra tett szövegrészhez *hozzáadhassuk* a kijelöltet, és hogy a NoteTab programozása egyszerű, gyorsan megtanulható, amihez kellő számú mintát kapunk vele.

Mindehhez a vidd-és-dobd szerkesztés, a második illetve harmadik kattintásra kijelölhető teljes szó illetve bekezdés (sor) — ezek egyébként Win9x szabványok — csak hozzáad. Kicsit félve reménykedek, hogy a NoteTab Light illetve Pro további változataiban ezeket a csodákat nem fogják túlhalmozott szolgáltatásokkal lerontani. Ha mégis, maradjunk csak meg boldogan a 4.6a változatnál, amely a CD-n található.



A kicsinyítés távlatai

A tranzisztor sztori

Az évszázad közepén született meg egy akkor talán egyszerűnek tűnő találmány, a tranzisztor. A feltalálók nem is sejtették, hogy a 20. század egyik legjelentősebb alkotása került ki a kezeik közül. A jeles esemény 1947-ben történt a Bell laboratórium falai között. John Bardeen és Walter Brattain 1956-ban Nobel díjat is kapott a találmányért.

A Bell Labs szakemberei az IEDM '99 (International Electron Devices Meeting) konferencián egy következő generációs tranzisztort mutattak be, amely már átmenetet képez a végállomás, az atom/elektron szintű kapcsolók felé. Az új tranzisztor különlegessége, hogy virtuálisan akadálytalanul folyik keresztül rajta az áram, méretei a 10 nm-es nagyságrendbe esnek.

A Bell Labs kutatói óriási vállalkozásba fogtak. Elhatározták, hogy korlátozzák a szigetelőréteg hatását a tranzisztor működésére. (A MOS tranzisztorok egyik legkritikusabb alkotóeleme a szigetelőréteg, amely jelentős mértékben befolyásolja a méretek további csökkentését. A szigetelőréteg vezérli a tranzisztor be és kikapcsolását, vagyis az áram folyását a csatornán keresztül.) A Bell Labs kutatói által kifejlesztett tranzisztor az első ballisztikus nanotranzisztor, amely szobahőmérsékleten működik, hagyományos szilícium technológiával. A kutatók a tesztek során megállapították, hogy a szigetelőréteg vastagsága mindössze 1,3 nm, míg a mai tranzisztoroknál ez átlagosan 2,8 nm.

A Motorola laboratórium kutatói egy 30 éves probléma megoldásával lehetővé tették a tranzisztorok méretének jelentős csökkentését. Megépítették a világ legkisebb működő tranzisztorát a félvezető anyagok új osztályának (perovskit) felhasználásával. Az új technológia olyan tranzisztorok fejlesztését teszi lehetővé, amelyek sokkal hatásosabban működő rétegek kialakításához vezethetnek, s amelyek 3-4-szer vékonyabbak, mint azok, amelyeket ma használnak. Ez a fejlesztés megengedi, hogy a jövőben az integrált áramkörök gyorsuljanak, teljesítményük nö-

vekedjen, amikor egyetlen telepfeszültségről működnek. A fejlesztés kulcsa az egyes atomok számítógépes szimulációja volt.

A Berkeleyben található University of California (UCLA) kutatói világrekord-méretű, minden eddiginél kisebb tranzisztort fejlesztettek ki. A prototípus fedőneve FinFET. A vezérlő elektróda (kapu) hossza 18 nanométer, vagyis 100 atom szélességű. A tranzisztor 10-szer rövidebb, mint a ma használt szabványos tranzisztorok. A chiptervező mérnökök 18 hónaponként megkétszerezik az egy chipre integrálható tranzisztorok számát. Sok tudós azt állítja, hogy a további méretcsökkentésnek rövidesen megálljt parancsolnak a fizika törvényei.

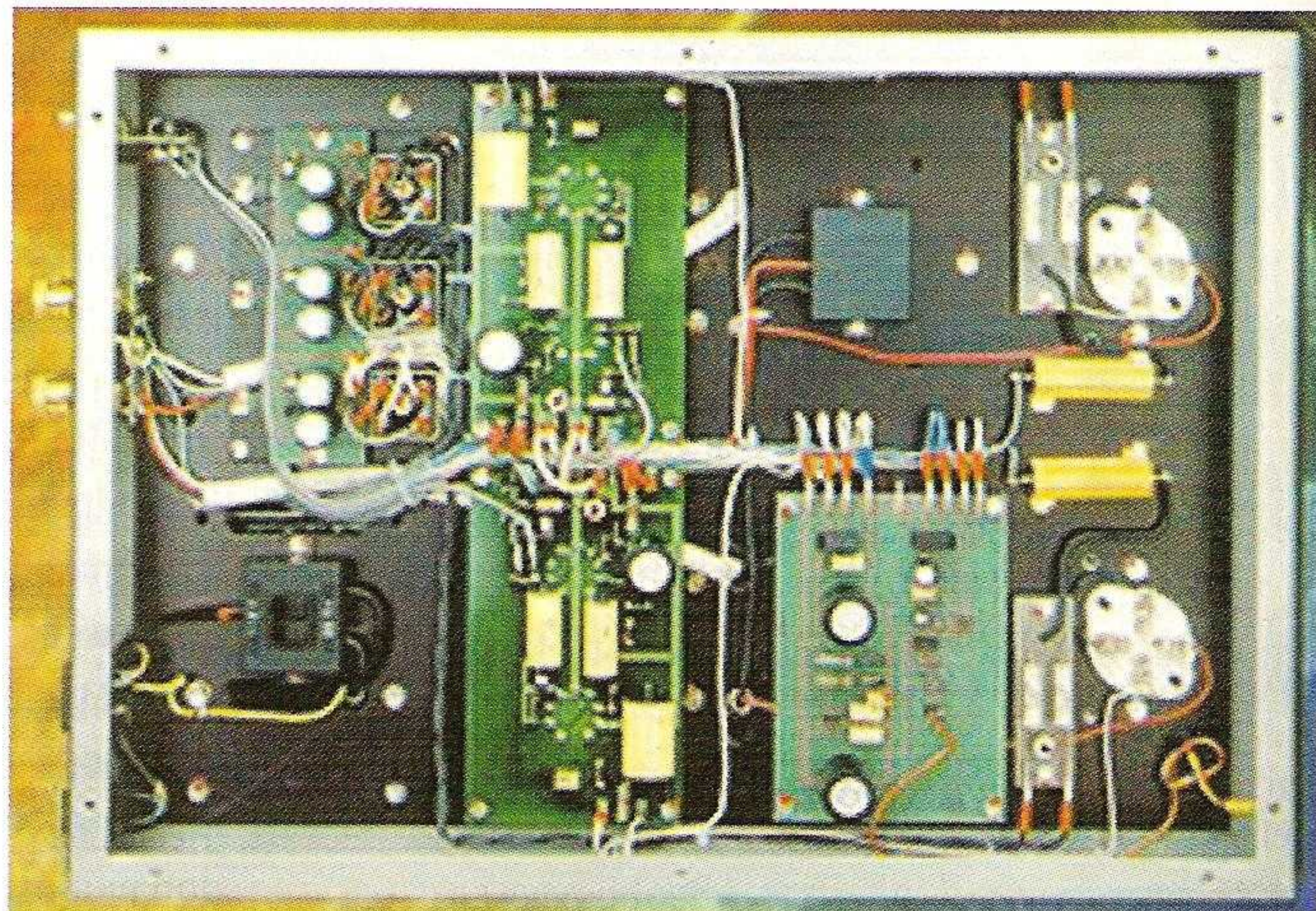
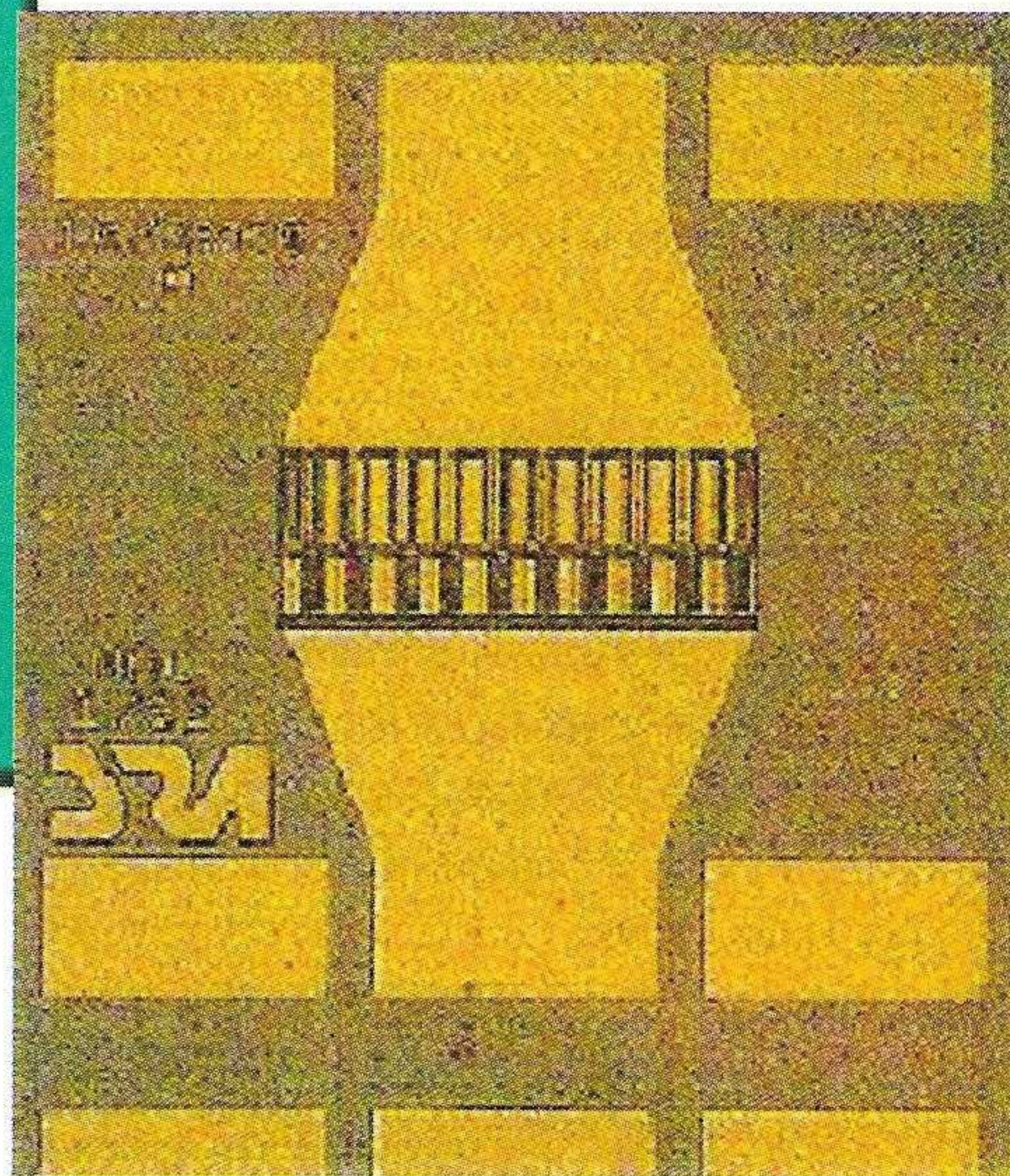
Honnan jött, mivé lett?

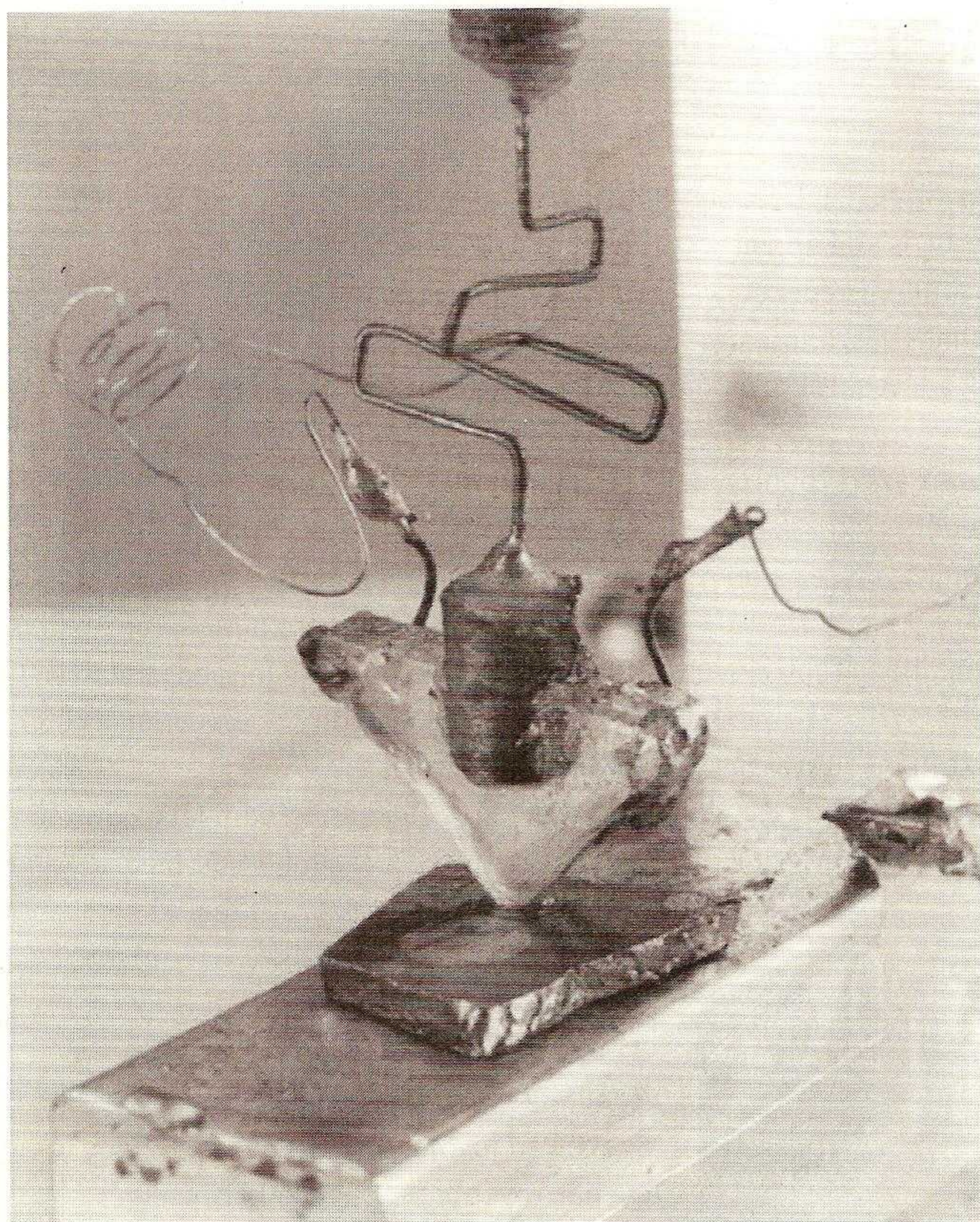
Miért is találták fel a tranzisztort? Ennek egyszerű oka volt: az elektromos jelet akarták erősíteni. Akkortájt erre az egyetlen lehetőség a vákuum-csövek használata volt, s ezek a csövek bizony igencsak nagyok és igen sérülékenyek voltak. A tranzisztorok ugyanezt a funkciót látták el sokkal kisebb méretben.

A tranzisztor egyébként egy nagyon érdekes, szintén 20. század közepéről származó találmány villámkarrierjét biztosította. Ez

pedig a számítógép. 8 évvel a tranzisztor kifejlesztése előtt született meg az első számítógép, amely a beépített vákuum-csövek hatalmas mennyisége miatt egész termeket töltött meg, és legalább akkora teljesítményt nyújtott, mint egy mai primitív zsebszámológép. Azt azonban sose felejtsük el, hogy ha nem léteztek volna ezek a számítógépgigászok, akkor a mi asztali PC-nk se létezne.

Magától értetődött tehát, hogy a tranzisztoroknak a számítógépben a helyük. Mégsem ez okozta a tranzisztorok tömeges elterjedését, hanem a tranzisztoros rádiók megjelenése. Tán még a ti nagyszüleitek



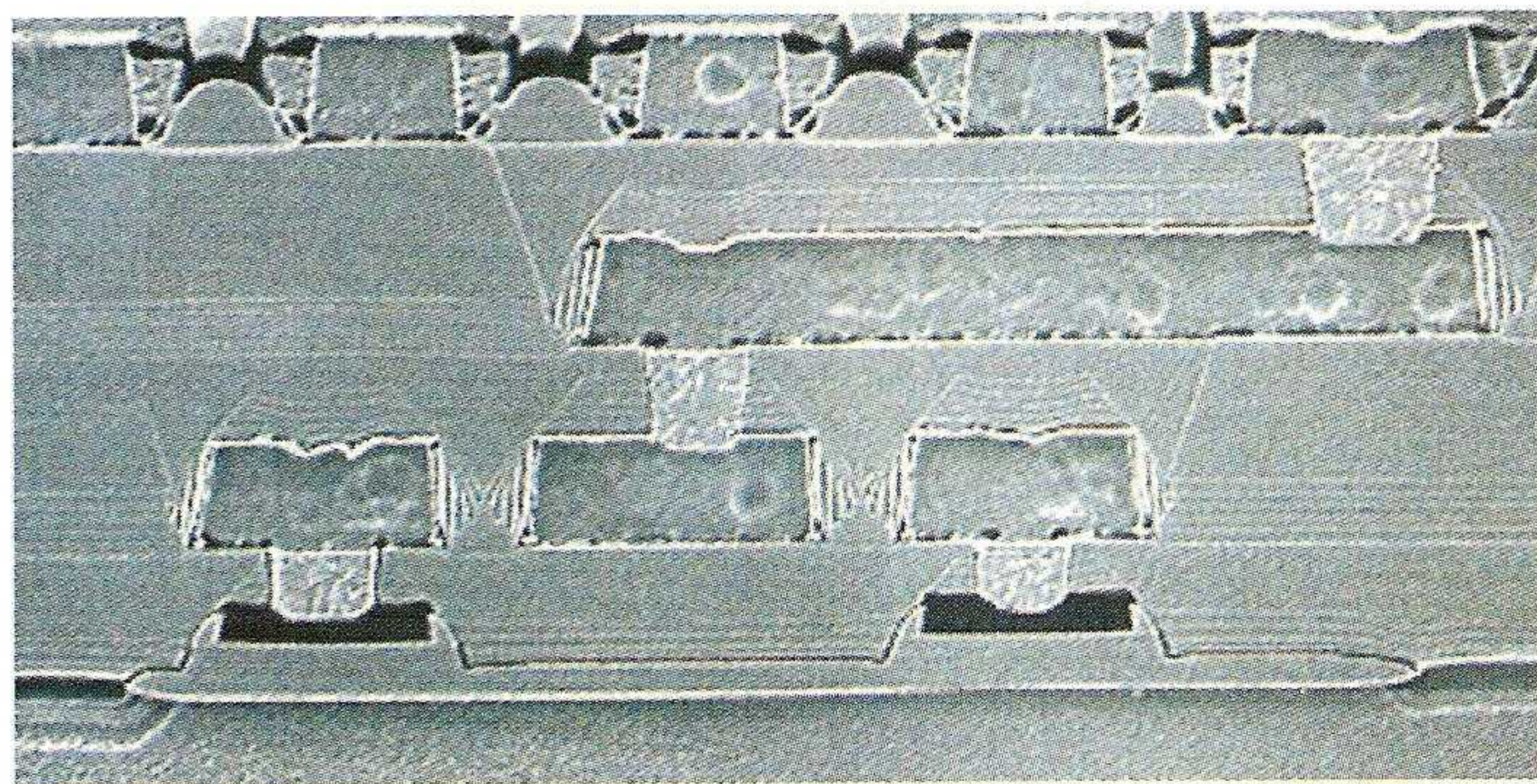


hálósobájában is áll régi csöves rádió (ha még nem láttatok ilyet, érdemes betérni egy régiségkereskedésbe, és megnézni egy dögös régi rádiót!). Hatalmas nagy bútor-darabok voltak ezek, hiszen a csövek rengeteg helyet foglaltak a nagy dobozban. A tranzisztorok segítségével azonnal ébresztőóra méretű rádiókat lehetett gyártani (a 60-70-es években amikor még nem volt ilyen könnyű külföldre utazni, a tranzisztoros rádió volt az egyik legnagyobb csempe-szláger).

Gondolom mindnyájan tisztában vagytok vele, hogy az űrutazás sem jöhetett volna létre tranzisztorok nélkül. Ahhoz ugyanis, hogy egy mesterséges tárgyat Föld körüli pályára helyezzenek, igencsak apró méretű számítógépekre és elektromos eszközökre volt szükség.

Mérföldkő a számítógépes ipar történetében 1960. Ebben az évben ugyanis egy új technika segítségével több ezer tranzisztort és egyéb elektronikus komponenseket integráltak egy szilíciumtömbre. Így megszületett az első chip. 1980-ra tehető a számítógépek robbanásszerű elterjedésének kezdete, amikor a tranzisztorok segítségével elkezdődött az informatikai forradalom.

gamestar@idg.hu



Ha már itt tartunk: a tranzisztor feltalálásakor a cél hangjelek erősítése volt. Sokáig úgy nézett ki, hogy a hanghullámok frekvenciáján kívül mást a tranzisztorok nem tudnak majd kezelni. Azonban az új technikáknak köszönhetően ma már akár 100 GHz-es frekvenciát is kezelnek a tranzisztorok.

Tehát mire is jó a tranzisztor? Ez egy kis elektronikus eszköz, amely végül is egy erősítő. Olyan feladatokat is el tud látni, mint oszcilláció, elektromos kapcsolás vagy automatikus irányítás.

Megjelenése után a tranzisztor nagyon gyorsan kiváltotta a csöves eszközöket (amelyek manapság az audiofil zenehallgatóknak köszönhetően visszatérőben vannak, bár igen drágák), 1954-ben az Egyesült Államokban már egymillió tranzisztort gyártottak (hány millió tranzisztor is van egyetlen Pentium III processzorban?), s ez a szám 1959-re már 100 millióra nőtt.

Persze a tranzisztorok a kis méretek miatt nagyon jól használhatóak peacemaker-ekben ugyanúgy, mint nagyothalló készülékekben.

Szóval aki azt hitte, hogy tranzisztor csak a prociban van, az téved. Manapság tranzisztor már szinte mindenben van.

Hogy mi lesz még itt?!

Nekem azért támadt egy jó kis vízióm. Elképzelttem, az én számítógépem mekkora lenne, hogyha a processzorom tranzisztorai helyett vákuum-csőkből épülne fel.

Számolni kezdtem. Az én AMD K6-2

350MHz-es processzorom 9,3 millió tranzisztort tartalmaz. Tételezzük fel, hogy egy cső elfér 100 négyzetcentiméteren, és ez még nem is nagy cső. 9,3 millió cső tehát 930.000.000 négyzetcenti, ami nem kevesebb, mint 93000 négyzetméter, amely 1000 darab 93 négyzetméteres lakásnak felel meg. Esetleg egy közepes kertváros, vagy egy átlagos lakótelep megfelelne erre a célra. Ez pedig még csak a processzor. És akkor még nincs hangkártyám, chipkészletem, videokártyám és semmi más. Magyarán egy teljes várost megtöltene a számítógépem. Arról nem is beszélve, hogy egy közepes erőmű kellene az áramellátásához, és nyugodtan fűthetnénk több közeli települést a felszabaduló hővel. Technikai problémákról még nem is beszéltem, de mivel ez egy vízió, így nem is érdemes. Magyarán a számítógépet még az űrből is lehetne látni. Nem rossz, mi?

Szerencsére azonban megváltoztak a dolgok. Az új találmányoknak és technikáknak köszönhetően a mai 9,3 millió tranzisztor (ami nem is egy nagy szám) 400-ad részére kicsinyítve egy tollba építve is elfér majd. Felbukkannak a szemem előtt a lassított órajelű processzorok, amelyek sebessége és teljesítménye a megnövekedett tranzisztor-mennyiségtől lesz több, és nem kíván extra hűtést. Vakok látnak majd, süketek hallanak, és sok, a cyberregényekben már kitalált implantátum kerül az emberi testbe elsőként segítő szándékkal, s a későbbiekben ki tudja miért. Beszédszintetizátorok beszélnek majd a némák helyett, fordítógépet akaszthatunk a fülünkbe satöbbi, satöbbi. És mindezt csak azért, mert annak idején túl nagy volt egy vákuum-cső...

Dragon György
dragon@idg.hu

ps: Long live vacuum-tube and make smaller transistors! Legyen ez a jelszó...



Ugrás után konferencia

1999. november 12-14 között zajlott a Conference 3000 party Debrecenben. Végre úgy néz ki, hogy ez egy sikeres scene esemény lett, rá is fért a közösségre így év vége felé. A party szervezőit kérdeztük.

Basq: Kik voltak a szervezők és mikor jött az ötlet?

Szati: HP, Cola, Trajic, Szati, Lippi, Waryou, Fandi, Chris, maadie. Az ötlet jumper 2000 előtt jött.

HP: Amikor elegünk lett abból ami ott volt.

Basq: Mi volt a baj a jumper98-al?

HP: Főleg az, hogy az egész mögött egy vállalkozó állt és ő ezt az egészet üzleti alapon fogta fel, de a szervezés is hagyott maga után kívánalmakat.

A lényeg hogy egy olyan partyt szerettünk volna ahol mindent mi határozhatunk meg, és nincs anyagi függés másoktól.

Basq: Ezek szerint a conference váltást jelent a jumperhez képest.

HP: Köze nincs egymáshoz a két partynak.

Basq: Hogyan zajlott az idei party? Elégedettek vagytok-e mindennel? Mik voltak az előnyök a korábbi partyhoz képest és mik voltak a kellemetlen dolgok idén?

HP: A visszajelzések alapján nagyon jól sikerült a rendezvény, apróbb hibák voltak csak, a technika sem nagyon szólt közbe. A péntek esti minimal/house/drumnbass mix azonban nem jött be annyira az embereknek.

Szati: Mindenhonnan pozitív visszhangot kaptunk. Nem voltak gondok. Ez köszönhető a helynek is, mert szinte minden megvolt egy helyen.

Basq: Hány látogató jött hozzátok idén?

Szati: 282-en pontosan.

Basq: Milyen „különleges” programok voltak a partyn a többi szokásos partyhoz képest?

Szati: Terveztünk biciklis trial bemutatót, de ez egy kissé átalakult. Nem voltak raklapok, amin ugye a bemutató lett volna, ezért rapy és társai az épület előtt levágtak egy spontán műsort, melyet felvettek kamerával, majd ezt kivetítettük és rapy kommentezte.

HP: Különleges program volt a péntek esti savbázis mix, és a Gag szombat esti jazzrock koncertje.

MAAdie: A savbázis csapat állt 3 dj-ből akik 2 db mk2es technicsról nyomták a mini-

mal, trance, dnb-t és 4/4-es ritmusokat ezen felül volt egy performance-ük is ami annyit tett, hogy 3 diavetítőről random képeket nyomtak ki az amúgy hatalmas vászonra.

Basq: Elégedettek vagytok a látogatók számával?

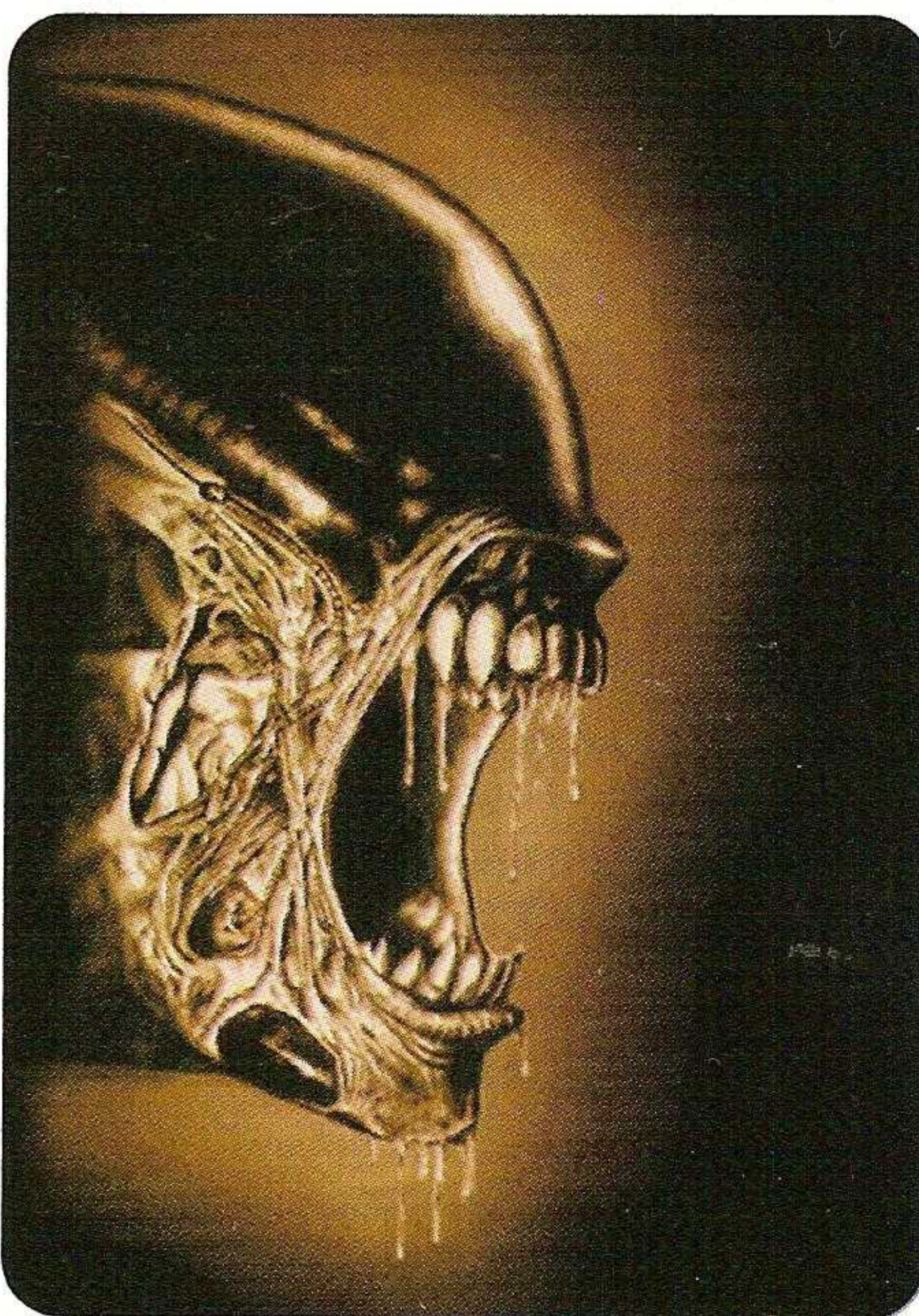
HP: Személy szerint egy kicsit azért többre számítottam, de a party végére elég sokan lettünk, és nagyon jó hangulat volt, ez a lényeg.

Szati: Jövőre azért reméljük, hogy több „nagy név” is eljön.

Basq: Voltak olyanok akiket hiányoltatok?

HP: A nagy „öregek”.

Basq: Nem hátrány Debrecenben szervezni partyt?



HP: Egy kicsit talán az, de aki tényleg érez elkötelezettséget az eljön.

Basq: Mi a véleményetek a beadott anyagok mennyiségéről és minőségükről?

MAAdie: Én meg vagyok elégedve, szerintem igényes munkák akadtak bőven

HP: Először nagyon féltünk, hogy alig lesz valami de a végére csak összegyűlt egy pár színvonalas produkció. A demo és a 64k kategória volt szerintem kiemelkedő, de a zenék sem voltak rosszak. Egyedül a gfx-ben kéne erősíteni kicsit.

MAAdie: Természetesen voltak minősíthetetlenek is ezt az előzsűrire bíztuk.

Basq: Mi lehet az oka, hogy a c3000-re jobb anyagok születtek mint rage-re?

HP: Reméljük az, hogy még van egy csomó lelkes fanatikus.

Basq: Hogyan értékelték az 1999-es évet a scene-t tekintve? Fejlődünk? Meghaltunk? Feltámadtunk?

Szati: Semmiképpen sem haltunk meg, mert az év utolsó nagyobb party-ján, azaz a c3k-n jobb volt a színvonal, mint a ragesten.

HP: Nekem eddig nem sok jó tapasztalatom volt, az antiqtól nagyon sokat vártam és alig voltunk egy páran :(

MAAdie: Az év elején döglődni látszódtott a scene, aztán egy fellendülés volt megfigyelhető pont a c3k miatt. Szerintem az elkövetkező 2 party eldönti a sorsát. Szerintem flag2k majd fellendítést folytatja.

Basq: Mi a véleményetek a scene jövőjéről Magyarországon?

Szati: Van jövője, de ehhez az kell, hogy legyenek továbbra is partyk, közönség és anyagok.

Basq: Mit tanácsoltok azoknak akik most kezdenék a demoírás? Van-e szerintetek elég alap (doksi, forrás) amin el lehet indulni?

HP: Elég sok türelem kell hozzá, és kitartás, de csinálni kell ezerrel és menni fog. A neten mindenről van doksi, erről is. A www.programmersheaven.com is ilyen programozással kapcsolatos hely.

Basq: Mi a véleményetek, sokan próbálkoznak mostanában belevágni a demoírásba, vagy kihalófélben az utánpótlás?

HP: Mostanában elég sokan jönnek a #demoscene-re kérdezgetni mindenféle programozási dolgot

MAAdie: Én nem nagyon tudok új emberről aki jó lenne code terén, annál inkább tűnnek fel zenei téren olyan fiatalok akiknek van jövőjük nem csak a scene terén.

Basq: Mikorra tervezitek a következő Conferencet?

Szati: Áprilisban. A tavaszi szünet kezdete előtt.

HP: Köszönet mindenkinek aki eljött, az épület vezetőségének, a szponzoroknak, mindenkinek aki segített party létrehozásában és jöjjön áprilisban mindenki, igyekezzünk még jobb partyt csinálni.

Star User rovat tartalom, 2000. január

Delphi - adatbázis-kezelés

Ezennel elindítjuk sokatok által kért rovatunkat, az adatbázis-kezeléssel foglalkozó Delphi rovatot. Az előző számokban megjelent cikkek mind a Delphi, illetve mind az adatbázis-kezelés alapfogalmait bőven részletezték, így szélesebben állhatunk neki a Delphi egyik legérdekesebb alkalmazási részének, az adatbázis-kezelésnek.



Adatbázisok

E számunkban befejezzük az SQL parancsok DBase-beli alkalmazásának tárgyalását, illetve közzéteszük egy számlázó és készletnyilvántartó példa program készítésének módját, az egyszerű forráskód példákkal karöltve.

Visual Basic

Előző számunkban az ADO objektummodell segítségével használhattunk adatbázisokat, most egy egyszerűbb, a DAO (Data Access Objects) "motorral" történő adatbázis-kezelést tekintjük át.

HTML

Az Internet leglátványosabb web oldalai mind keretekre (frame-kre) épülnek, Olvasói válaszok mellett ezekről lesz szó cikkünk most következő részében.

Visual C

A Windows-os vágólap (clipboard) nagyon egyszerűen teszi lehetővé adatok egyik komponensből vagy programból a másikba történő cseréjét, és ráadásul egész egyszerűen használható programunkból. A vágólap használatát megvalósító API hívásokat részletezi, és mutatja be egy példa programmal cikkünk.

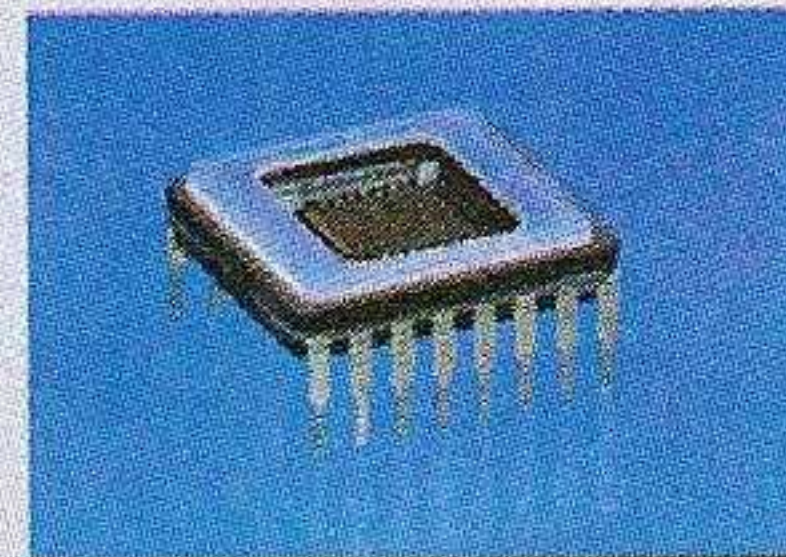
Három éves a rovatunk

DEMO

Demo rovatunk az előző számból sajnálatos módon kimaradt, viszont most kárpótol a téma: ray casting, ray tracing. Ezt a technikát először a mára már legendává vált Wolf3D-ben láthattuk, így ennek egyszerűbb elméletét részletezzük egy példaprogram segítségével, melyet a továbbiakban folyamatosan fejleszgethetünk...

Digitális kamerák és működésük

A sajtó tele van a digitális fényképezőgépek és kamerák bemutatásával, illetve tesztjeivel, viszont legkevésbé sem közismert a CCD kamerák alapelve, működése. Így most ezt a témát vette nagytitka alá hardver elméleti rovatunk.



Matrox G200, kicsi a bors...

Már több videó kártya, illetve 3D gyorsító tesztünkben szerepeltettük a Matrox G200 kártyát, s teljesítményével nem igen voltunk megelégedve. Viszont legújabb tesztünkben fény került sejtésünkre, hogy a tuningolás itt is jelentős teljesítménynövekedést adhat, így bátran ajánlható azoknak, akik nem azért a pár fps-ért "versengenek" avagy fölöslegesnek vélik 30-40 ezer FT-os kártyákba ölni "karácsonyi rokonsági pénzüket".

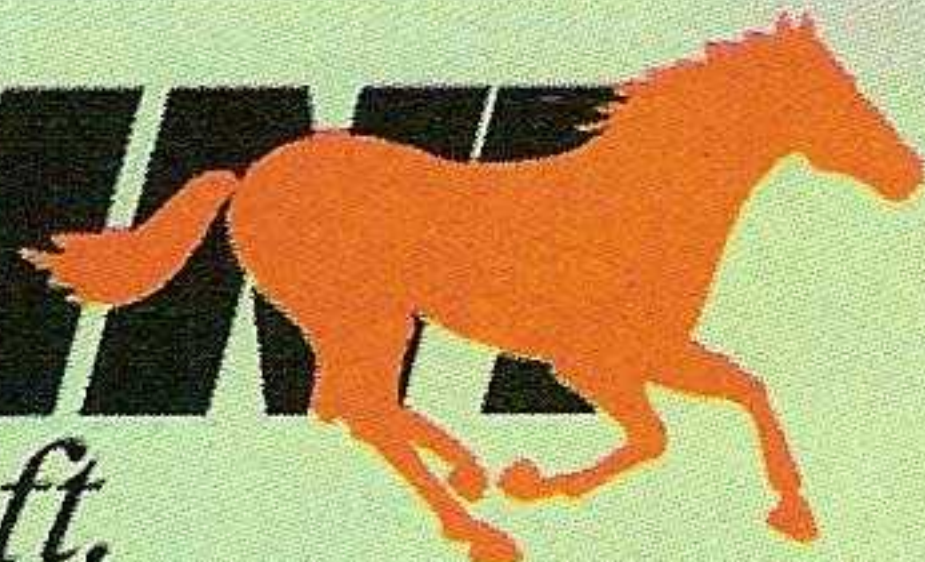
Kommunikáció

A sorozat előző részében megismerkedtünk a CGI scriptek általános jellemzőivel és működési logikájukkal. Most kicsit mélyebbre tekintve megismerkedhetünk a scriptek belső működésével és a konkrét implementációs részletekkel.

Hangrendszerek

Részletes információ a manapság oly gyakran emlegetett hang rendszerekről: Dolby Surround, Dolby Digital, DTS, és ezek megszólaltatása a PC segítségével. DVD, házimozi, SB Live! rajongók előnyben. :)

SPRINT
Computer Kft.



Boltjaink:

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

PC-s játékok

Aliens vs Predator	9 450
Free Space 2	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

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

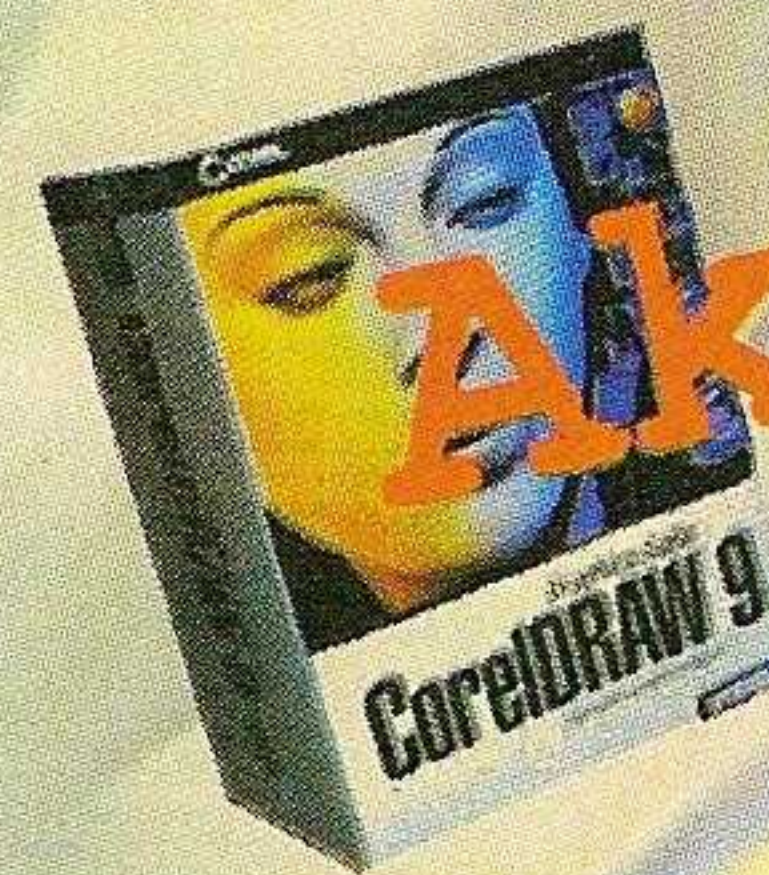
Memória 1 MB/2 MB kártya	2 000/3 200
Alapgép, Classic kontroller	35 000/2 000

Számítógép konfigurációk

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

- Ajándék Tokaji Aszúval köszönjük az újévet
(minden 50.000 forint feletti vásárlás esetén!)

- Corel DRAW 9: 55.000.-, FIFA 2000: 9 450.-
- Matrix DVD: 4.000.-



Fenti áraink Áfa nélküliek.

Aktuális áraink az interneten: www.sprint.hu !

Aktuális raktárkészlet: Hívjon!



Győr, túladagolás filmek között

December 3-án rendhagyó scene rendezvény zajlott Győrben. Az Overdoze-ra olyan meghívottak érkeztek, akik rajonganak a demokért. Az akció a Dunántúli Független Film Fesztivál keretein belül zajlott. A részletekről Arn-t, a scene-café fő szervezőjét kérdeztük.

Basq: Mi az Overdoze? Miben volt más ez a party a többi scene rendezvényhez képest?

Arn: Az Overdoze egy rendhagyó scene rendezvény, először pusztán demovetítésnek indult még anno 1997-ben. Győrben szerveztük a scene demok népszerűsítésére, de a 4. egy kissé más lett, mint az előzőek.

Basq: Miben újultatok meg?

Arn: Az idei nem pusztán 3-4 órás lett, hanem dec. 3-án péntek délutántól másnap

látatok szükségesnek egy ilyen jellegű rendezvényt ebben a környezetben?

Arn: Ez sajnos manapság tévhit. Győrben az utóbbi években csapatok terén sem történt szinte semmi, rendezvények terén ha jól tudom már 93 óta nem volt semmi... Kicsit el-lensúlyozzuk ezt a kimaradást, és rendszeres szeretnénk tenni a rendezvényeket Győrben, visszahozni a scene életet.

Basq: Mennyire gondoljatok sikeresnek a rendezvényt?

Arn: Tulajdonképpen a kompotat helyettesíti a vetítés, ahol pedig jobbnál jobb produkciók voltak. Kb. 50 ember jött el, a visszajelzések-ből pedig azt szűrhattuk le, hogy aki látta, annak tetszett.

Basq: Hogyan zajlott le az egész buli?

hullámvölgy. A feljövő országokban (pl. Argentína) pedig valami most kezd kialakulni.

Basq: Miért vagyunk lemenőágban?

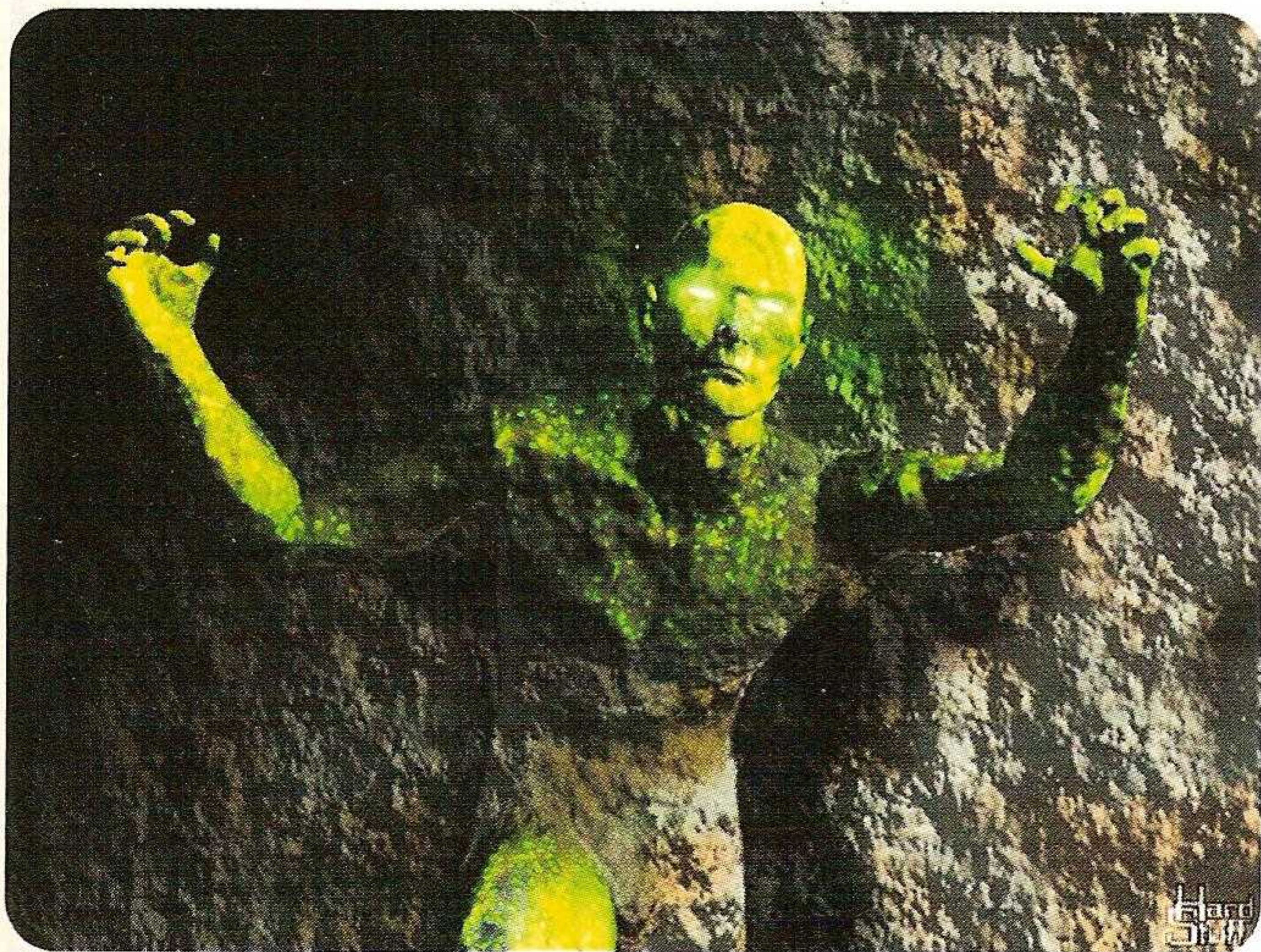
Arn: Nincs utánpótlás. Kicsit elvontak lettek a demok, és a kívülálló számára inkább ijesztőek, mint vonzóak. A zene gyakran hallgathatatlan külön, bár a demohoz nagyon is megy.

Basq: Úgy gondolod ezek a dolgok elrémisztik az új vállalkozókat?

Arn: Igen. Ezen kívül egyesek nagyon művészi szintre emeltek a demozást és sokan bele sem mernek vágni, nehogy gagyit csináljanak.

Basq: Hogy érzed, a kezdő emberek kapnak-e elég támogatást?

Arn: Nem igazán. Hozzám is jött olyan em-



reggelig tartott. Ebben az évben szeretnénk volna azt is elérni, hogy ne csak győriek jöjjenek, hanem az egész országból legyenek látogatóink.

Basq: Ennyi ideig csak régi demokat néztek?

Arn: Nem. Mindig a legújabb demok bemutatása volt a célunk, de természetesen régi demok is vetítésre kerültek.

Basq: Ezek szerint, az év legjobb hazai és külföldi demoit válogattátok össze?

Arn: Igen. Ez a célunk, a legjobbak bemutatása, de igény szerint is válogattuk a demokat, a helyszínen megjelenők szavazatai alapján.

Basq: Győről a scenereknek az jut eszükbe, hogy ott amúgy is rengeteg scener él. Miért

Arn: Nap és Laud komplett bemutatóproggit kódoltak. Ez egy bevezetővel indult, a demok között átvezetők voltak, a szünetben pedig slideshow volt látható, a végén pedig endscroll kicsit oldskool hangulatban.

Basq: Mit gondolsz, segített-e a rendezvény a scene-hangulatot erősíteni?

Arn: Mindenképpen. Az ilyen nem tömeges rendezvények erősítik az összetartást. Kevés ember - jó hangulat.

Azt nem szeretnénk, hogy partyk ne legyenek, hisz az a scene alapja.

Basq: Mi a véleményed az idei évről?

Arn: A scenevel nincs semmi probléma. Külföldön azokban az országokban, ahol kialakult, sajnos lemenő ágban van, de ide sorolnám Magyarországot is. Remélem csak egy

ber, aki arról panaszkodott, hogy szereti a demokat, és alkotni is szeretne, de nem tud elindulni. Csak javasolni tudtam neki, hogy nézzen sok demot és járjon partykra.

Basq: Jó alkalom erre például az Overdoze.

Mik a tervek? Mikor és hol lesz újra Overdoze?

Arn: Pontos időpont még nincs. Jövőre kettő is tervbe van véve, valamikor tavasz végén és tél elején.

Basq: Mekkora munka volt összehozni a rendezvényt? Megérte?

Arn: Három hónapi utánjárásomba került a dolog, de megérte. Ezúton is szeretnék köszönetet mondani a Mediawave alapítványnak, akik a helyszínt a remek technikát biztosították.

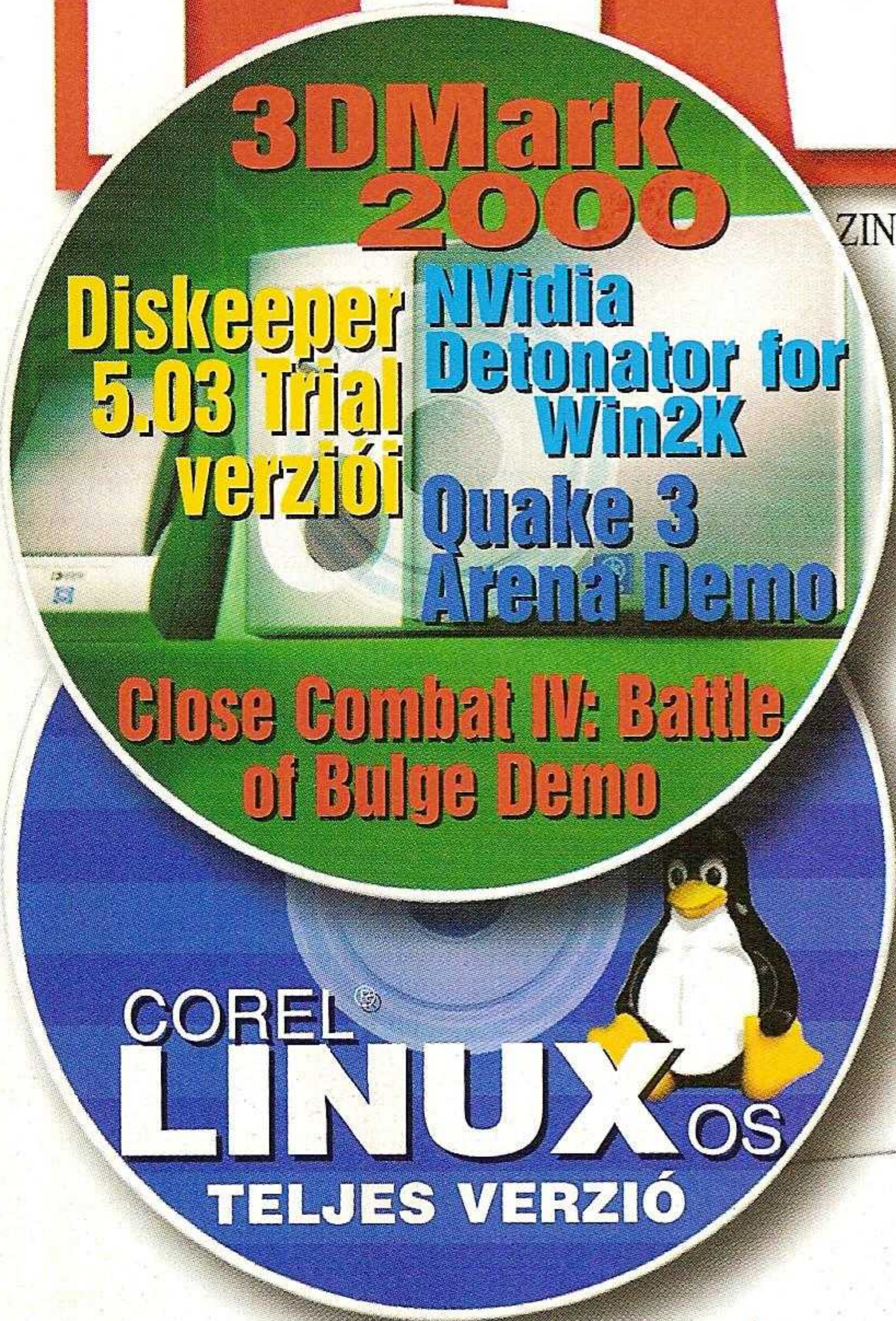
Corel LINUX: könnyen és gyorsan

2 CD

**+ ingyenes füzetünk:
A honlapkészítés
rejtelsei**

PAWORLD

ZIN 9. ÉVFOLYAM 1. SZÁM 2000. JANUÁR ÁRA: 992 FT ELŐFIZETÉSSEL: 745 FT



Akusztikus viszonyok

Teszt: 20 hangszóró és 7 fejhallgató

Három polihisztor

Integrált alaplapok

Processzorelmélet

Athlon-alapok

Lapkészítés házilag

MS Publisher 2000



 IDG



Unfinished Business

Gondolatébresztő a bugokról

E havi Gondolatébresztőnkben kissé rendhagyó témát boncolgatunk. Minden játékos életének megkeserítőiről, a bugokról lesz szó, külön figyelmet szentelve annak a kérdésnek, hogy miért szaporodtak el az utóbbi években a félkész, patch-hegyeket igénylő játékprogramok, és miért számít valóságos csodának, ha egy játék a XXI. század küszöbén kifogástalanul működik.

Bug, n: 1. Bogár, rovar, poloska
2. Hiba, akadály, üzemzavar

A tiszta múlt

Ugye Te is találkoztál már nagyszerűnek induló játékokkal, amelyeket játszhatatlanná tettek idegesítő hiányosságai? Ugye Te is ragadtál már falban, vesztettél el tárgyakat vagy mentett állást, akadtál el véglegesen egy-egy boszszantó programhiba miatt? Ugye Te is utálod a bugokat?

A bugok, programhibák eredete nem új keletű. Már a jó öreg commodore-os, spectrumos időkben is akadtak játékprogramok, amelyek nem mindig működtek tökéletesen, ám akkoriban ez egyáltalán nem volt annyira megszokott és gyakori, mint manapság. Sőt, kifejezetten szégyennek számított, ha egy programot nem megfelelően írtak meg. Akkoriban a szaklapok is gúnyos hangvételű kizólásokat szenteltek egy-egy hibának, jóllehet, általában ártatlan apróságokról volt szó (akadozó scrollozás, néhány másodperces szemetezés a képernyőn, esetleg egy bera-gadt karakter a képernyő valamelyik sarkában) Napjainkra már teljesen

megváltozott a helyzet. Durvábbnál durvább bugok idegesítik a játékosokat, a magazinok pedig lassan hozzászoknak a jelenséghez, rezignáltan megemlítve egy-egy ismertető után, hogy hol lehet elérni az egyes javító-patch-eket.

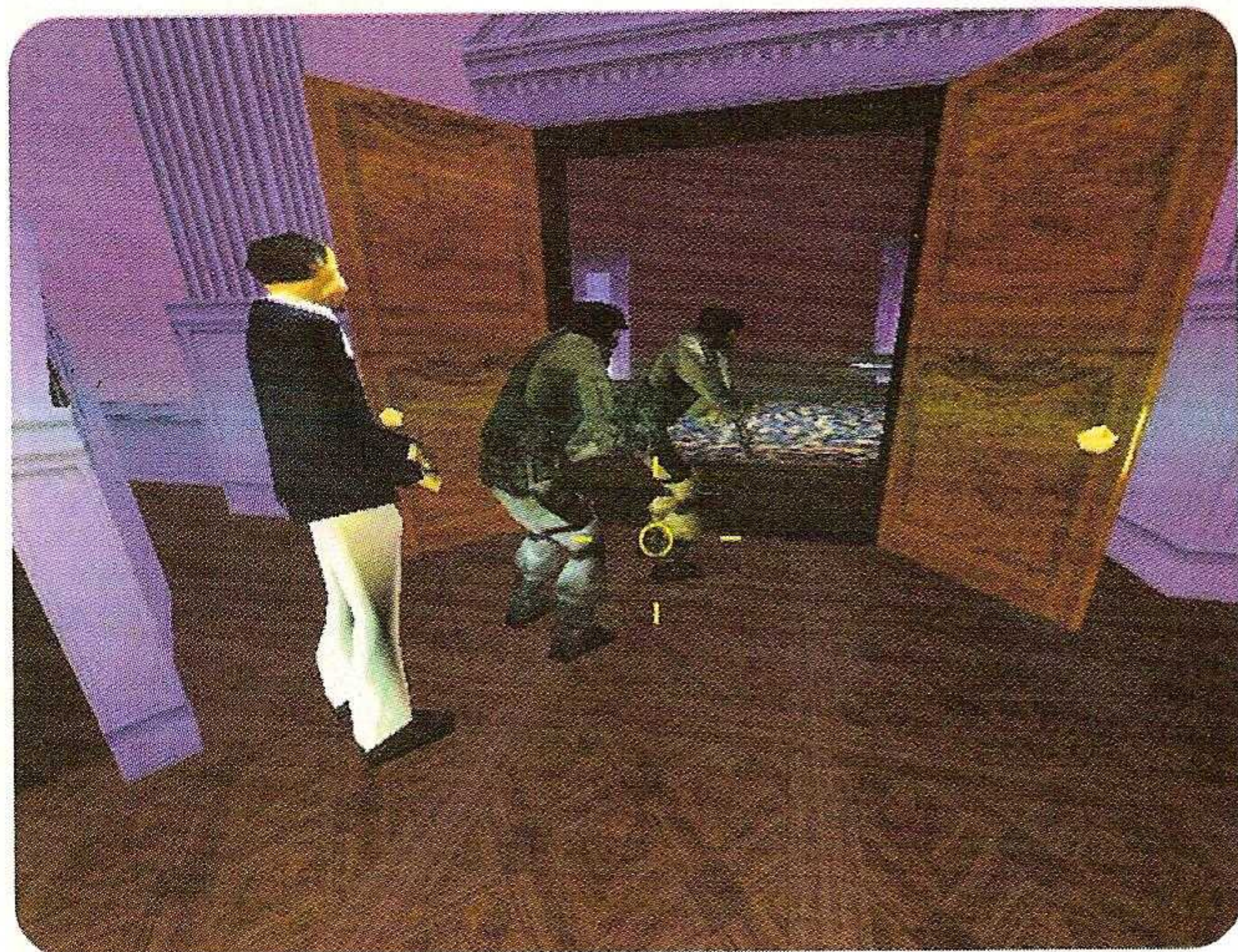


Buzgó bugok

A bugok hódító világturnéjának egyetlen oka a szoftver- és hardverpi (és velük együtt rengeteg különböző szabvány és driver), ezért egyre nehezebben lehetett követni, hogy mely alkatrészek kompatibilisek, melyek nem működnek együtt, stb. A programozók életét ez jelentősen megnehezítette. Nyilvánvalóan nem tudtak figyelembe venni minden lehetséges videomeghajtó-hangkártya-gyorsítókártya-monitor-alaplap-processzor kombinációt és ezek különböző verziójú drivereit, így néha bizony előfordult, hogy egy játék csak hang nélkül volt hajlandó elindulni, vagy 640 x 480-as felbontásnál nem bírt többet, holott a gépkönyv 800 x 600-at ígért. A gyengébb tesztlaborral rendelkező cégek-nél ez a probléma bizony ma is előfordul.

A játékszoftverek piacán ugyanakkor néhány jelentős összeolvadásnak köszönhetően a lelkes amatőröket felváltották az óriáscégek, multik, akiknek csupán két tényező vezérelte (és vezérli ma is) piacstratégiájukat: a haszon és a túlélés. Ebből következően a „csináljunk jó játékot”-szemléletet felváltotta egy egészen másfajta hozzáállás: „gyártsunk minél kevesebb idő alatt minél több olyan játékot, amely valamennyi nyereséget hoz a konyhára”. A fejlesztők munkastílusa ezzel együtt gyökeresen megváltozott: a kiadók embertelenül szűkre szabott





kerül (talán a két 'B' betű a Bullfrog és a Blizzard a leg-tisztességesebbek a bandából). Sajnálatos módon azonban egyre kevesebb cég tartja kövendő példának az ő hozzáállását, vagyis a játékos igé-

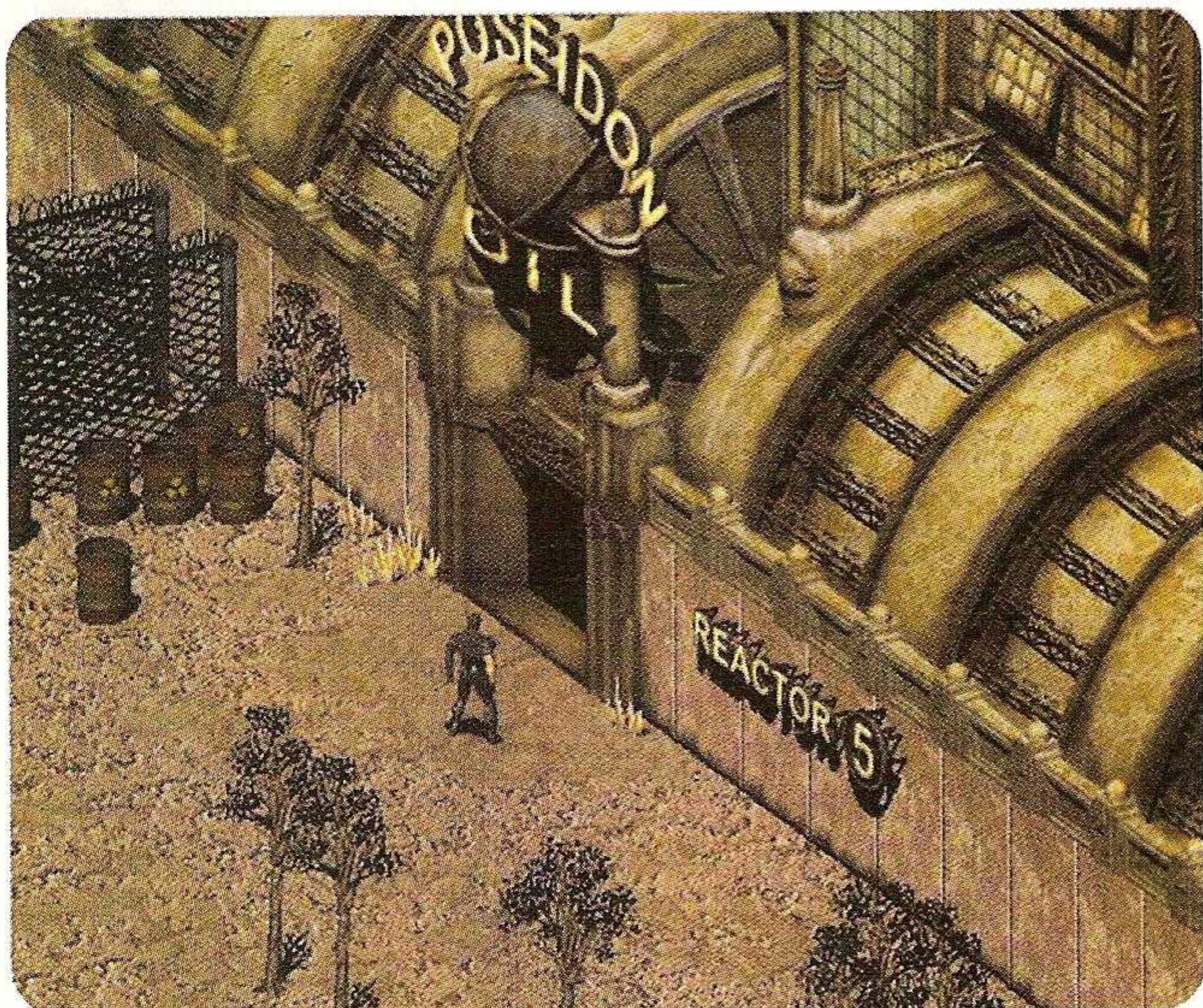
ször megjelentek, majd mindennaposá váltak a kisebb, nem feltűnő bugok, amelyek mellett még nyugodtan lehetett játszani (egy-két apróbb engine-hiba, néhány eltolt textúra). Majd egyre nagyobb mértékben jelentkeztek olyanok, amelyek egyik-másik játékban már kifejezetten zavaró hatással bírtak (jó példa erre a Tomb Raider-sorozat, ahol az istennek sem bírják megoldani a poligonok egymásba tűnésének megszüntetését). Végül, sajnos olyan programok

nyeinek maximális kielégítését. Pedig nem kellene sokat tenni, csak betartható projekt-határidőket szabni, megkeresni a lehető legjobb programmegoldásokat (nem pedig megállni az első működőnél), és tesztelni, tesztelni, tesztelni... Amíg ez nem valósul meg egy szoftverforgalmazó cégnél, addig annak a cégnek a fejlesztői nem fognak kifogástalan munkával szolgálni.

Tökéletes programot alkotni lehetetlen, ezt minden programozó tudja (és hangoztatja is). Mindig vannak újabb és újabb változtatási lehetőségek, algoritmusok, módosítások, amelyek javítják a programot, optimalizálják a kódot – ez teljes mértékben elfogadható és érthető. Addig a szintig azonban el kellene jutni, hogy a játékos ne vegyen észre semmit a programban bujkáló esetleges hibákból. Azal senki sem törődik, ha például egy kalandjáték tárgylistája 0,5 másodperc alatt jelenik meg, holott egy gyorsabb algoritmussal 0,3 másodperc alatt is meg lehetne jeleníteni. Egy képfelbontási szarvashiba vagy egy játék egészére kiható, rosszul lekódolt opció, te-reptárgy (vagy bármilyen programelem) azonban több mint vérforraló.

S hogy mit tudunk tenni ez ellen mi, egyszerű magyarországi játékosok? Tulajdonképpen a morgolódáson kívül semmit. Zokszónk maximum a magyar fejlesztésű játékok készítőihez jut el (akik esetleg még foglalkoznak is vele, ha konkrét problémáról van szó), de a játékok maradék 99,9 %-ában le kell nyelnünk a bugokat, és szorgalmasan töltögetni a patch-eket. Amíg egy Tomb Raider 3 vagy egy SiN a bugok miatti, világra szóló felháborodás ellenére kasszasiker lesz, addig nem fog változni a helyzet. Törődjünk bele...☺

Stöki



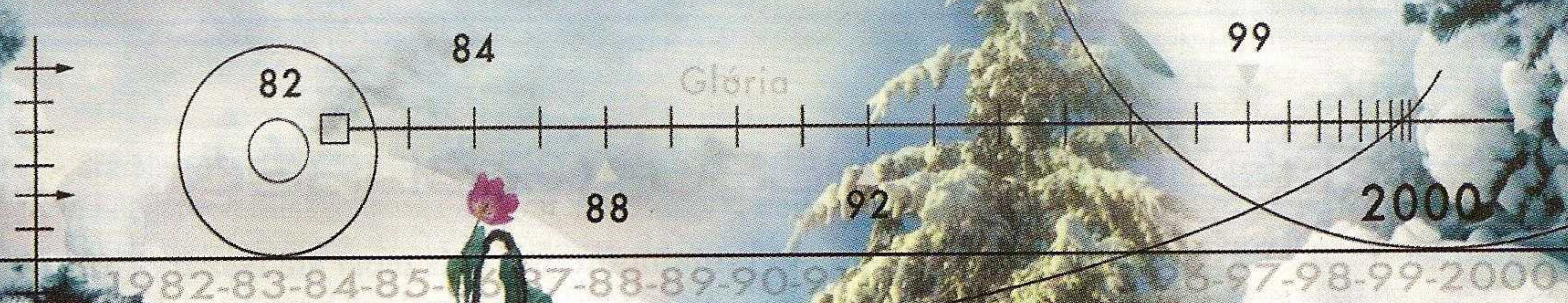
határidőket sóztak a nyakukba (így fontos dolgokra, például a kód gyorsaság és háttértárigény szerinti optimalizálására nem jutott idő), a kifogástalanul működő programokból pedig tessék-lássék tákolmányok lettek, mivel a tesztelés fontossága szép lassan elsikkadt. Ez a piacfejlődés szintén igencsak ellehetetlenítette a minőségi programozást. Elő-

is a boltokba kerültek, amelyekben a játszhatóságot is erősen befolyásolták a bugok, és javítópatch nélkül nem is tudott velük teljes értékű szórakozást nyújtani (gondoljunk csak a SiN-re a sok-sok perces töltögetéseivel, vagy a Fallout 2-re, ahol a jármű csomagartójának működése minden volt, csak használható nem). Sajnos, ez a tendencia napjainkban is folytatódik (legutóbb a Drakan borzolta az idegeket), és egyelőre nem látom sok jelét a javulásnak.

Pepecselés patch-csel

A helyzet azért természetesen nem olyan rossz, mint az előbbieken leírtam, az éremnek van egy másik oldala is. Még mindig vannak cégek, akiknek fát lehetne vágni a hátukon, mert mindig korrekt, jól működő, alaposan tesztelt játékokat adnak ki a kezük közül, még ha ez a határidő többszöri csúszásába is





KELLEMES KARÁCSONYI ÜNNEPEKET ÉS BOLDOG ÚJ ESZTENDŐT KÍVÁNUNK!



2000
2001
2000
1999
1998
1997
1996
1995
1994
1993
1992
1991
1990
1989
1988

- 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,
Pf.:175.

Kompakt szolgáltató





Mélyen tisztelt Olvasóközönség

A múlt havi aláírás-elmaradás okozta viharokat igyekszem csillapítani, ugyanis most alá lesz írva az Aréna (ha el nem felejttem a végére). Mielőtt túl sok követ vetnétek a nyakamra, elárulom, hogy az előző havi Arénát NEM én írtam, és NEM tudom, miért maradt el az aláírás a végéről.

Más: a sok-sok levél között nagyon sok volt a dicsérő és legalább ennyi a kritikus hangvételű levél. Mindkettőt köszönjük szépen, az előbbieknek örülünk, az utóbbiakat igyekszünk megfogadni.

Az Arénáról annyit, hogy a levelekbe nem javítok bele, legfeljebb kicsit megvágom őket, ha olyan témáról van benne szó, ami nem közérdekű (cenzúra rulez), vagy egy másik levél kapcsán már említettük az ott elhangzottakat.

(És még valami: a számítógépben való illetéktelen turkálás a garancia elvesztését okozza és rendkívül káros hatással lehet a gép és a tulajdonos pénztárcájának egészségére.)

Terralevél, óvatosan kezelendő!

T. Névtelen Levelezők

Na ez itten az egyik nagy baj. Persze az csak jó, ha nem erőltetitek a rég elhunyt CoV posta színvonalát, de ennél azért kissé személyesebb műfaj a levelezés, nem? Ja! Üdvözlök mindenkit akinek nem kell legális játék. Kösz fiúk! Ez a hozzáállás amire igazán büszkék lehetünk játékosok úgy mindannyian. Mit nekünk az ingyen játék (OK, mondjuk 2-300 Ft-tal emeli a lap árát) inkább iratunk még néhányat 800-1500-ért. Senkinek nem tűnt fel hogy fantasztikusan jó 1-2 éves játékok kaphatóak 2-3000 forintokért? Elismerem, nem zsebpénzen élő gimnazista vagyok, de azért egy 3000-ft os játékot még akkoriban is ki tudtam volna fizetni. Sőt, ki is fizettem. Frontier, Birds of Prey, Monkey Island 1-2, Gunship 2000 és még 1-2 társuk most is ott pihen a polcomon, vagy haveroknál, hiába szanalám szegény Amigámat. Persze én tök-re láma vagyok meg köcsög is. Sokkal jobb móka, hogy 50-80000 ember másoltat tucat-szám CD-t vacakabbnál vacakabb játékokkal, arra hivatkozva (mondjuk teljes joggal) hogy a legális változat 10000 Ft. De ha egy picit többet vásárolnánk, már csak 9000 lenne, aztán 8000, aztán végül talán megállna 5-nél. És annyiért már megéri havonta-kéthavonta 1 játék, ha az tényleg jó. OK. Bármelyik olvasó rámküldheti a BSA-t, főleg mert semmi közük ehhez. De nekem van 14 eredeti dobozos játékom is a PC korszakból, + a rengeteg bundle pl: RoM2, Shogo **(Nocsak. Honnan szerezted?)**. Semmit nem érek el vele, nem mutatok irányt, nem lesznek ettől olcsóbbak a programok, csupán jól érzem magam, hogy a legkedvesebb játékaim ott állnak körülöttem (hogy előtte hogy játszottam őket végig, arra boruljon jótékony homály), és úttörő/cserkész jócselekedetként a vásárlással adtam néhány dollárt a készítőknél amiből ugyan nem vesznek kocsit, de azt üzeni: szép volt fiúk, tessék szépen folytatni a munkát. Mert akkor van játék, ha megírják, és kiadják. Meglepő, nem?

Tiszteletre méltó álláspont. Tökéletesen egyetértek vele (Erre sokan mondhatják, hogy nekem könnyű, a GameStarnak küldik a kiadó cégek a játékokat, nem kell megvennem. Ez részben igaz, mert tényleg küldik, de másrészt nem, mert ami nagyon tetszik, azt igenis megveszem magamnak otthon, igaz nem rögtön kiadáskor, hanem megvárom, míg lejjebb megy az ára. És autót sem lop az ember, azért mert 3 millió forint. Ja, hogy azért meg lehet ütni az embernek a bokáját, ezért meg nem? A két dolog attól még ugyanaz...

Ami Zed-et illeti, szegénykém az utolsó lehelletével is titeket (és ezzel persze reinkarnációját is) reklámozott, az első GameStar számban aztán mit olvashattunk? A Pc-x az aztán húde, meg jó is, meg mi vagyunk, meg főnixmadár (FF7 a legjobb!). Zed? Ki az a Zed? Persze mind tudjuk a tarantinói választ: Zed halott! De így meggyalázni egy halottat? Még itt a harmadik számban is? Mibe került volna, ha azt mondjátok, igen sokan itt vannak, örülünk, jó fejek, szakemberek, stb. Á, de-hogy! Császár elődi stílusban is le lehet intézni persze az ilyesmit, de biztos ezt akarjátok?

Egyszer és mindenkorra zárjuk le ezt a témát. Mi nagyon szeretjük az ex-ZED-es írókat és olvasókat, de már úgy tekintünk rájuk, mint GameStarosokra. Tök mind egy, ki honnan jött, egy lapon dolgozunk. Annak, hogy ez nincs kidomborítva az újságban egy oka van: a GameStar a PC-X utódlapja, és nem a PC ZEDÉ. Ennyi az egész. A probléma sorozatos felvetése körülbelül arra hasonlít, mintha a Pepszi Kula marketingmenedzsere átmenne a Kukka Kulához dolgozni, majd mindenki azt kéri számon, hogy miért nem kiabálja hangos szóval mindenki az összes rendezvényén, hogy ő ezelőtt a Pepszi Kula marketingmenedzsere volt.

Még egy picit szúrás: vagy háromszor átnéztem a lapot impresszumot kutatva (beszólók, beszólók, de azért naná, hogy elő-

fizetek...(+1 orig játék)) sehol semmi. Most akkor a: hibás példányt kaptam b: megvakultam c: ti vakultatok meg. Utóbbi esetben jót tenne nektek egy lektor, olvasószervező, vagy valami hasonló élő lelkiismeret (nyomdahiba is akad bőven, nem annyira sok, de néha igen feltűnő helyen), mert az oposszum kihagyása, hát, mondjuk úgy nem szép dolog. Meg a törvény erős keze is farba rúghat titeket érte (szép képzavar mi?)

A helyes válasz: C. mi vakultunk meg. Lapszerkezeti átalakításokból kifolyólag az egyik oldalból kivettük, és a másikba elfelejtettük betenni. De nem is tudtam, hogy az impresszum ennyire népszerű rovatunk. Amióta kimaradt, mindenki ezt kéri rajtunk számon...

Ennyit mára, szerintem építő a kritikám, be lehet tenni a lapba és érdemben válaszolni rá, de persze szét lehet szabdálni, és megforgatni úgy, hogy én legyek a Nagy Gonosz és Farkas, meg el is lehet küldeni anyámba csak úgy, vagy letagadni mindent ami picit is kínos. Nem mintha ilyenek ismernék titeket, de a lehetőség adott. A helyesírási hibáimhoz azért nem ragaszkodom ám!

**Győri Ferenc
sajtóhiéna**

Nem akarunk mi téged elküldeni sehova. A címet már lenyomoztuk, úgyhogy aztán ne lepődj meg, ha néhány kétajtós szekrény megjelenik az ajtód előtt, és azt mondják: „Nyem fog fájni!”

Újságszerkezeti problémák

[...] Amire páran még nem figyeltek fel (vagy csak nekem nem tetszik?), hogy egy számítógépes magazinban miért van sztárvendég interview? Pontosabban ha van is, miért ilyen számítástechnikában jellegtelen személyiségekkel, mint Pierrot, Gangsta Zoli? Egyáltalán ez miért van? Ok, legyen benne játék fejlesztőivel cikk... , de zenészekkel? Ez nem Bravo magazin. Miért van benne rejtvény? Majd veszek magamnak rejtvényújságot, ha



fejtegetni akarok. A StarMusic sem idevaló. Szinten más magazin feladata. A filmbemutatókra is adtak már ki szakosodott lapot. A jövőnézőt is kihagynám. [...]

A főszerkesztő úr válasza:

PELACE MONNYON LE!!!

Ezén kívül:

Szerintünk a GameStar nem egy csőlátó számítógépes játékmagazin. Na jó, természetesen a legtöbb témánk a digitális világ, illetve a számítógépes (PC-s) játékok köré csoportosul, de azért mi leginkább azoknak a fiataloknak írjuk a lapot, akik a játék mellett szeretnek internetezni, érdeklődni a PC-jük, sőt szeretnek szórakozni: moziba járni, zenét hallgatni, olvasni stb. Az eddigiek alapján úgy tűnik, hogy a többséget bizony érdeklik a sztárok is – mi pedig igyekszünk úgy megtalálni a vendégeket, hogy legyen kapocs a GameStar témái és a sztár között. Lám, Ganxsta Zolee a szerkesztőségben nyomta az NHL 2000-t, Pierrot pedig a "Játék" (!) c. lemeze kapcsán arról is beszélt, hogy pár éve tervbe vette egy saját játék elkészítését. Sőt, Pierrot e hónapban már másodszor ír nekünk kedvenc kategóriájának képviselőiről, a kalandjátékokról (lásd 76. oldal). A rejtvény igencsak offline jellege ellenére nagyon népszerű, naponta igen sok megfajtást kapunk. A StarMusic és a StarFilm rovatunkat szintén sokan olvassák, a zenei ismertetőket már csak Godzilla úr stílusa miatt is nagyon kedveljük. És úgy gondoljuk, hogy a Jövőnéző sem érdektelen...

[...] Én spec soha nem fogom megrendelni a magazint, viszont mindig megveszem. Valahogy nem bízom a Magyar Postában. Ha meg emlékeztek: "Törött a CD, a magazinból 35 lap hiányzik, a többi fehér". Valahogy így szolt. Nekem megér +600 Ft-ot, hogy biztosan ép magazinom legyen és ne kelljen heteket szívnom a levelezéssel, hogy újból küldjetelek.

Potoczky András

„Megmondom az őszintét”, ezzel az állásponttal nem tudok azonosulni. A CD az újságosnál is eltörhet, egyébként meg a törött CD-t a terjesztési osztályunk ingyen kicseréli. Tény, hogy ehhez be kell jönni, vagy a postaköltséget állni, de ha ez évente egyszer előfordul, akkor sokat mondok (postása válogatja), és ez már esetleg megér 300 forintot számonként.

A másik apróság: ha az előfizetőknek 35 lap hiányzik, és a többi fehér, akkor ugyanez Veled is előfordulhat, ugyanis ugyanott készül mindkettő, csak az egyiket utána a

Hírkerhez viszik, a többi hozzánk, ahonnan mi kipostázzuk. Nem akarok rábeszélni semmire, de ha csak ennyi az oka, a fön-tiektől nyugodtan előfizethetsz.

**A másik örök téma:
az értékelés**

[...] Az értékelővel kapcsolatban egy tipp: mégis jobb lenne a százalékos értékelés, az egész számok nem tükrözik teljesen a valóságot (pl. egy játék kaphat 90 vagy akár 99%-ot is, de erre szerintem már ti is gondoltatok...). [...]

Gandhi

Azért döntöttük a 10 pontos értékelés mellett, mert legtöbbünk nem érzett különbséget, egy 87-es vagy egy 91-es pontszám között. A PC-X 6-os skálája (5+1) tényleg szűknek bizonyult, de ez a 10-es rendszer, főleg a három kiegészítő „osztályzat” segítségével szerintünk elég árnyaltan képes véleményünk megjelenítésére (milyen szép hivatalosra sikerült, de sebj). De egyébként sem hiszem, hogy az értékelő doboz lenne a leglényegesebb része a cikknek, hisz az csak egy ember (más esetben egy szerkesztőség) magánvéleményét tükrözi, még akkor is, ha igyekszünk nagyjából objektív mércék alapján dönteni. Gondolom, senki sem csak ezek alapján dönt, hogy megvesz-e egy játékot vagy sem...

Imperium Galactica 2 rajongó

A decemberi számban található, egy interjú Fehér Gáborral az IG II egyik fejlesztőjével és ez az interjú dühített fel annyira, hogy írnak. Kissé már unom a nagy halelujazást, ami az IG II körül folyik, amit láttam belőle, hát én nem fogom megvenni. És tulajdonképpen el is jutottam mondandóm lényegéhez, ugyanis felháborítónak tartom, hogy a magyar verzió ugyanannyiba kerül mint az angol. És minde mellé még az a kenetteljes szöveg, hogy ki milyen nagy kockázatot, és mennyi pénzt fektetett be, stb, stb. Ha tényleg a hazai szoftver-piac fejlesztésén munkálnak, akkor figyelembe vehetnék a magyar kereseteket is. Nem hiszem hogy egy játék, amit kulföldi megrendelésre csináltak (amiért szerintem meg is kapták a pénzüket) és az utólagos magyar verzió (még ha nagyon jó is a szinkron), ugyan annyiba kerül. Ennyi.

Somoskői László

Ahhoz, hogy Te nem akarod megvenni az Imperium Galactica 2-t, tényleg senkinek semmi köze. Olyan játékokat veszel meg,

és olyanokkal játszol, amilyenhez kedved van, úgy látszik Neked nem fekszik az ilyen úrstratégia.

De mi igenis büszkék vagyunk az Imperium Galactica 2-re és a készítőire, és szerintünk az a legkevesebb, hogy sokat foglalkozunk a témával, írunk egy cikket a játékról, interjút készítünk velük, megismertetjük őket és a munkájukat Veletek. Ezt egy amerikai csapattal is megtehetnénk (az anyagi vonatoktól tekintünk el), de mivel ők is magyarok, mindenképpen különleges módon viszonyulunk hozzájuk.

Ami a magyar változatot illeti, teljesen rossz szemszögből közelítet meg a dolgot. Ők azért kapták a pénzüket a kiadótól, hogy készítsék el azokat a nyelvi verziókat (angol, német, francia stb.), amelyek a kiadó megfelelő mennyiségben eladhatónak vélt (a magyar nem tartozott közéjük). Ők ezen felül saját szorgalomból időt, energiát (és természetesen pénzt) szántak arra, hogy kis hazájuk népének elkészítsenek egy magyar verziót – voltképpen csak a TI két szép szemetekért. Az a legkevesebb, hogy nekik ez legalább ne legyen veszteséges. Az már egy érdekes közgazdasági kérdés, hogy mennyivel többet adnának el, ha olcsóbban adják, és akkor azon mennyivel több vagy kevesebb haszon lenne, de ennek megítélésére nem érzem kompetensnek magamat.

És íme az aláírás:

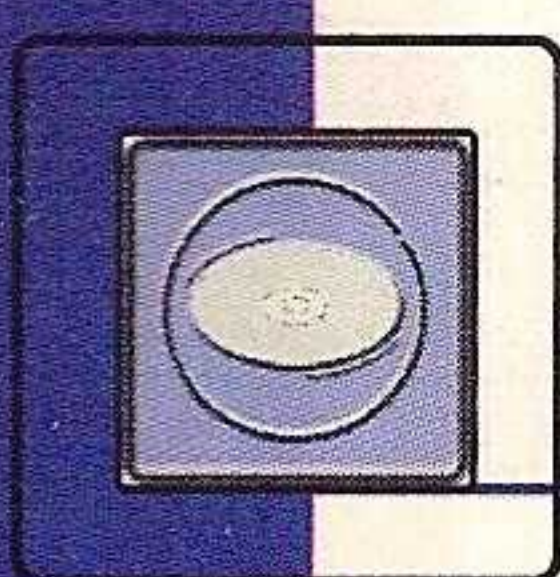
Pelace

(Monnyon le!!! – a főszerk.)

A hónap telefonja

Egy kedves olvasónk betelefonált a szerkesztőségbe, hogy segítségre lenne szüksége egy repülőszimulátor kezelésével kapcsolatban. Gondoltuk, hogy iszonyú profi pilótával van dolgunk, aki valami olyasmit fog kérdezni, hogy a Flight Simulator 2002-ben hogyan kell a fékszárnyakat 4 fokkal beljebb húzni éjszaka, sűrű ködben, mikor épp dugóhúzóból próbáljuk kiemelni a gépet. Azért adtunk magunknak egy esélyt, kérdeztük: jó, de hát melyik játékról van szó?

Mire a telefonáló: Ide van ráírva, Philips CD-R74.



Újévi demomalac

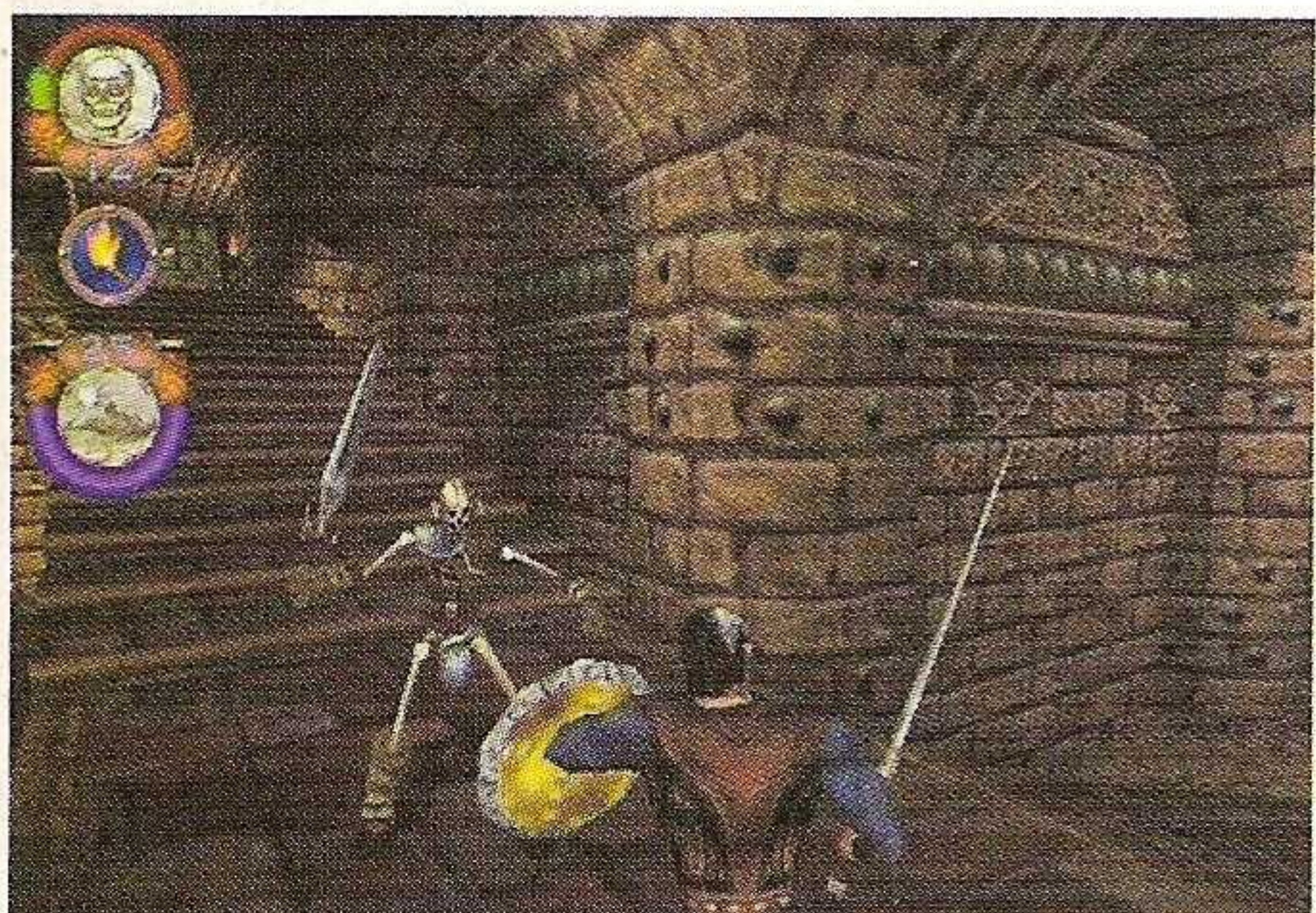
CLOSE COMBAT 4

Az igen jó nevű háborús stratégiai sorozat legújabb része meglepetésre már nem a Microsoft köteléket erősíti, hanem az SSI-Mindcape-TLC triótól érkezik. A fejlesztők ugyanazok, és megállapítom, hogy jó kis programvázat építettek, ha évente le tudnak húzni róla egy újabb bőrt, ami ráadásul nemcsak pont ugyanolyan izgalmas és érdekes, mint a korábbi epizódok, de még újdonságokat is tartalmaz. Ez az a játék, ahol semmi nem kiugróan forradalmian hű, de jó, mégis minden a helyén van, és a kategória kedvelőinek órákon át tartó szórakozást ígér.



CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC

Divatos a Might & Magic téma, született már ide jó pár játék, különböző kategóriákban. Nem tudom, hogy külső 3D-s akció volt-e már, de most van. Ifjú hősünk egy szál karddal beront egy grafikai elég jól kinéző helyszínre (egy kellemes dungeonnak tűnik), ahol előbb biztató hullára akad, majd jó pofa csontvázak támadnak rá ezerrel. Nos, miután félórát bénáztam a beállításokkal, és 3 perc alatt végzett velem az első csontváz, elkezdtem gondolkodni. Röpké negyedóra után már fel tudtam venni tárgyakat, sőt, újabb 10 perc után használni is tudtam őket! Így vi-



szont már csak a hetedik csontváz nyomott le. Álljatok bosszút értem!

FINAL FANTASY VIII

Valószínűleg az év csalódása lesz nálam az FF8. Látva a fantasztikus renderelt, a rajzfilm és a valóság között „lebegő” káprázatos előzeteseket, mindenre számítottam csak nem egy ilyen ócska konzolátíratra, ami 640x480-ban, C64-et megszégyenítő, undorító pixeles betűkkel, és valami hihetetlen elavult ótvar kezelőfelülettel próbál levenni a lábamról. Hát ez nem fog sikerülni. Csak azért válogattam be az e havi adagba, mert nagy a rajongó tábor tudhat magáénak, és lehet, hogy nekik így is tetszik. Nekem nem. Remélem, csak a demót szűrték el ennyire.

INTERSTATE '82

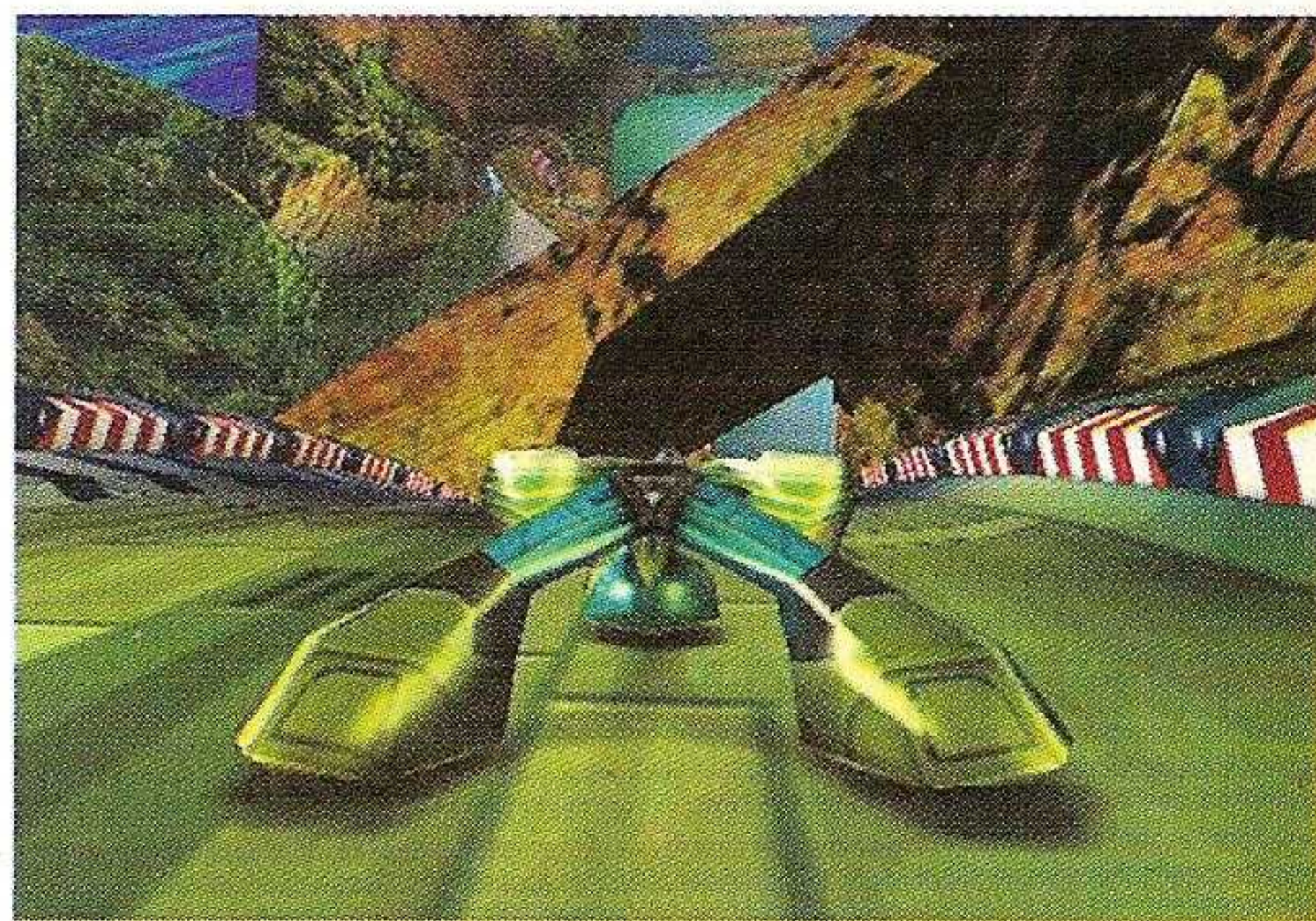
A régi jó arcade autós akciójáték folytatása éppen egy évet késett a tervezett megjelenéshez képest. Ezzel együtt a grafika – jó, sokat fejlődött –nem mondható éppen modernnek, de ez ugye az elődnek sem volt erőssége. A hangulat azonban szerintem a régi, sőt, ez talán még jobban megfogott. A demo elég alkalmat ad arra, hogy kiéljük magunkat, akár Las Vegasban, akár a sivatagban, ahol több hullámban vadásznak a fejünkre. Lelkes kísérőnk is mindig a nyomunkban van, és segít leszedni a rossz fiúkat. Ami viszont döbbenetesen jó, az a telepítő alatt szóló zene (ki is operáltam belőle)!



KILLER LOOPS

Az ismeretlenség homályából előtörő Crave Entertainment remek kis arcade autóversenyszerűséggel jelentkezik. Nagyon közkedvelt ennek a kategóriának a futurisztikus, színpompás, száguldó csodákra épülő ága, amelyben a Killer Loops próbál teret hódíta-

ni. Tudjátok, ez az, ahol méssz ezerrel, begyűjtesz dolgokat az úton, amit után jól ki-lősz az ellenfélre, és máris nyeresben vagy. Már a kezelőfelületen látszik, hogy ötletekben nem volt hiány, és a játék is nagyjából megfelelt az elvárásoknak, csak az alapértelmezett irányítás katasztrofális, szerencsére egyszerűen átállítható.



LEGO RACERS

Hohoho, emberek, nosztalgia üzemmód bekapcsol. mert itt nyomul a LEGO a PC-s játékok piacán! Hajdan mi még a szőnyegpadlón tologattuk ezeket a négykerekű szerkentyűket, bezzeg az új generáció már a számítógépen generál magának versenyzőt, épít autót, és mókás Lego-elemekből épített pályán küzd az első helyért, miközben különböző csalafinta trükköket rejtő építőköveket vesz fel, és vet be a versenytársak ellen. Nincs is ennél jobb szórakozás, talán csak ha a valóságban csináljuk ugyanezt? Na, jöttök egy körre az előszobában?

LINKS LS 2000

Az évtized talánya, miért adta el az Access Software messze piacvezető golfját végleg a Microsoftnak, mindenesetre túl sok újdonságot nem lehet felfedezni a 2000-es számmal jelzett verzióban. A grafika gyönyörű, abszolút realisztikus táj, ebből egy kissé kilógó, papírból kivágott érzést keltő golfjátékosok, több szinten skálázható játék, remekbe szabott kezelőfelület. Aki szereti ezt a sportot, és nemcsak nézni, de játszani is (elsősorban, gondolom, számítógépen), annak igazi gyöngyszem minden újabb Links megjelenése, így ez is.

QUAKE 3

Itt van mire vártunk: jött, látott, és engem egyáltalán nem győzött meg. Nekem mond-

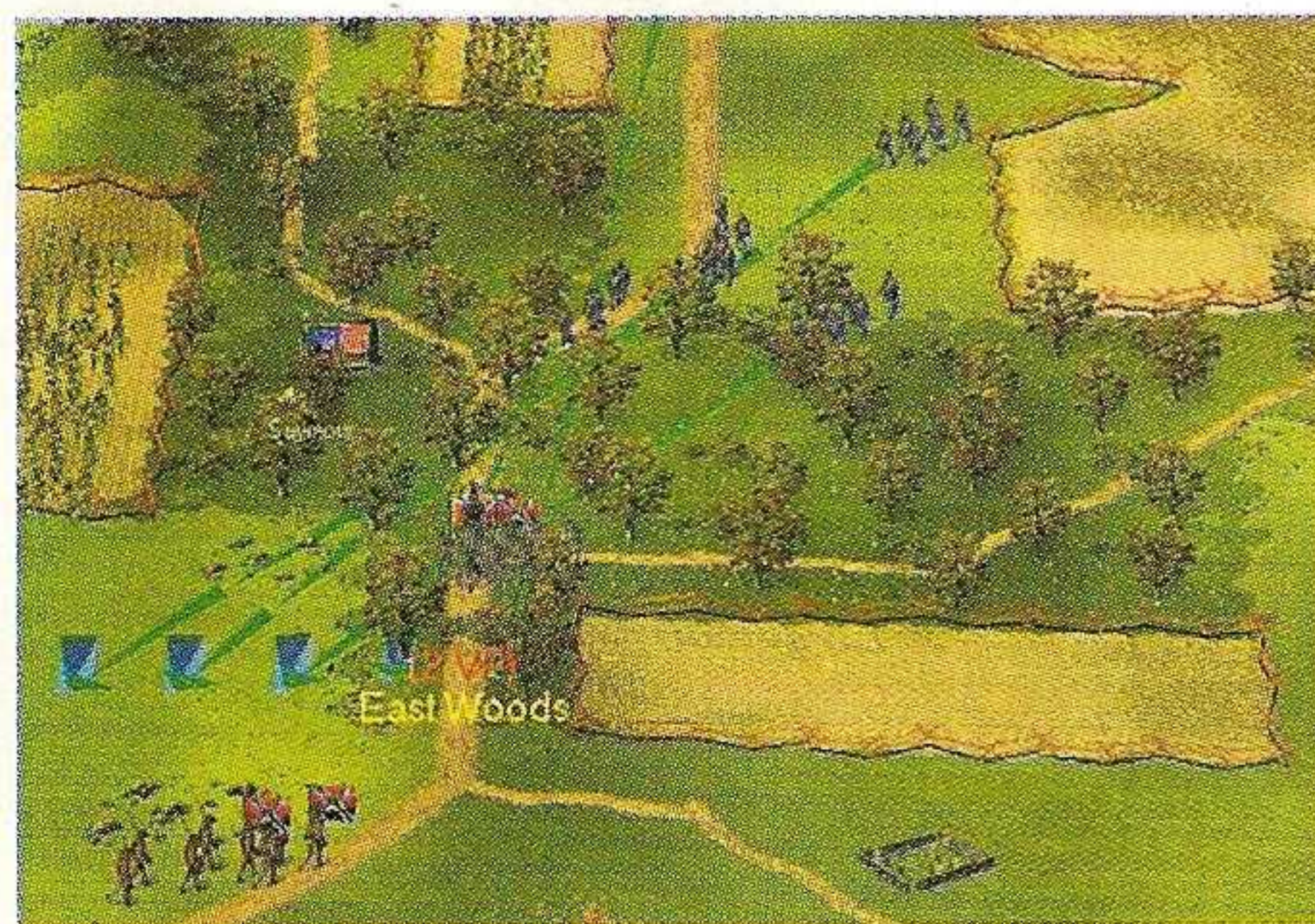


hat az id Software, amit akar, ez a játék egy évet késett (mostanra Trinitynk lehetne!), és az, hogy a grafika szép (persze, atomerőművel), és amúgy jókat lövöldöztünk a szerkesztőségben, szerintem nem menti fel a csapatot a csúszás és a történeti igénytelenség alól. Lehet, hogy jó buli gonosan vigyorgó, és vicces beszélőket „gépelt” botok ellen harcolni, én azonban jobban szeretem, ha értelme is van egy játéknak, úgy hogy maradok a Half-Life-nál, és inkább kommandózo mostanság. Vagy mégsem?



SID MEIER'S ANTIETAM!

Vigyázat! Csak és kizárólag történelemkedvelő, hard core háborús stratégáknak javallott, különben mellékhatások és kockázatok léphetnek fel! A mester nevével fémjelzett játék, legjobb tudomásom szerint az amerikai polgárháború egy neves csatáját dolgozza fel, ha nem így volna bocs, őszintén szólva nem különösebben érdekel, majd Trau helyreigazítja a leírásban. Mindenesetre már a tutorial is kifogott rajtam, ami jól mutatja hozzáértésemet. Masírozattam fel-alá a hadsereget, majd inkább élesben próbáltam ki teljes tudatlanságomat. És képzeljétek, egész jól helyt álltam vagy 3 percig!



STAR TREK TNG: HIDDEN EVIL

Az Activision új kalandjátéka igazi csemege lesz a The Next Generation sorozat rajongói-

nak. A demo alapján ez egy különös 3D-s kalandjátéknak ígérkezik, amely majdnem Tomb Raider-szerű akció is egyben, de a kameraállítások területenként fixek, így egy kicsit normálisabb az irányítás. Utóbbiról tudni kell, hogy nem konfigurálható, úgy hogy nem árt próbálgatni, mielőtt bármit csinálnánk. Picard kapitány eközben bajba kerül, Data pedig felszívódott, és egyébként is furcsa dolgok történnek ezek a bolygón, például úton-útfélen lőnek ránk, ami nem szép dolog. Sovok bőrébe bújva kell a végére járunk a dolognak.

SWAT 3

Hű, srácok, ez aztán nem piskóta! Már az előzetes képekből sejteni lehetett, hogy a Sierra nagy dobásra készül, de „előben” ki próbálva is azt kell, mondjam, a látottak alapján a Rogue Spear trónja igencsak inog. Grafikailag mindenképpen, a kérdés csak az, hogy stratégiai is megveri-e a SWAT 3 a nagy riválist, amit azért nehéz megállapítani, mert a demo egy kicsit korlátozott, másrészt, ha jól veszem ki, ez a játék más szempontokat követ, mint a Rainbow Six utóda. A lényeg, hogy mint a piros és kék csapatok irányítója egy túszzabadítási akcióban veszünk részt.



SWEDISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP

A svéd fejlesztő csapatot eddig más oldaláról ismertük, ezúttal autóversenyt fejlesztettek TOCA kategóriában. A demóban a Volvo színeit „erősítjük”, és miután definiáltuk a magunk billentyűzet-beállításait, rögtön mehetünk tesztelni az autót (nekem innen csak a demo újraindításával sikerült kijönnöm). Ha megismertük az egy darab beépített pályát és az autó viselkedését (ami tuningolható egy másik menüből), kihívhatjuk versenyre a többieket. Nos, hogy is fogalmazzam, bár nem néz ki rosszul, azért

mind grafikailag, mind fizikában van még hova fejlődni, fejleszteni a fiúknak.



Továbbá

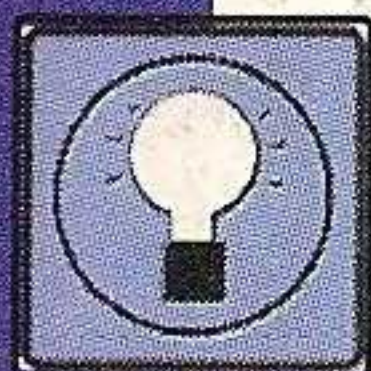
Közel 100 MB patch, köztük Abomination, Age of Empires II, C&C Tiberian Sun, Driver, Falcon 4, Hidden & Dangerous, Indiana Jones, Rage of Mages 2, Settlers 3, Shadow Company, Theme Park World, Ultima IX, Unreal Tournament

Az előzetesek között a nemrégiben nyilvánosságra hozott Warcraft 3 bemutató, amit az ECTS-en csak a sajtó számára mutatott meg a Blizzard.

Jövönéző: sokkoló képek a robotkígyóról

Demozónában a Conference 3000 party anyagai

A Mélyvízben a legjobb grafikus programok (Paint Shop Pro 6.01), HTML-szerkesztők (Home Site 4.5, Dreamweaver 3), FTP-kliensek (CuteFTP 3.5, FTP Voyager 7.00) és zeneszerkesztők (Cool Edit 2000, Sound Forge 4.5e) és új shareware rovatunk szövegszerkesztőinek (TextPad, NoteTab, Winedit, UltraEdit) legújabb verziói adnak egymásnak randevút. Mellettük a szokásos antivírus gyűjtemény aktuális frissítésekkel, zenelejátszók, és kódolók, CD-írók, DVD-vel kapcsolatos segédprogramok, file managerek, internetes gyöngyszemek (Getright, ICQ, CRT és a search botok), a legújabb képlapok, rendszerpiszkáló progik, tesztelők és egyéb gépnúzó (ASMDemo, HWInfo), tömörítők, tuningolók és szép számú friss, ropogós driver várja az érdeklődőket.



Csalás és önámítás

Quake 3

Az összes videó bekapcsolása

Készítsünk egy másolatot a Quake 3 parancsikonzjáról, és a parancssorába írjuk be a következőt:

```
quake3.exe +seta g_spVideos „\tier1\1\
tier2\2\tier3\3\tier4\4\tier5\5\tier6\6\tier7\7\tier8\8”
```

Az összes pálya bekapcsolása 1-es szinten

A konzolba írjuk be a következőt:

```
/iamacheater
```

Az összes pálya bekapcsolása 100-as szinten

A konzolba írjuk be a következőt:

```
/iamamonkey
```

Egy rejtett Sarge skin

A konzolba írjuk be a következőt:

```
/model sarge/krusade
```

A következő cheatek többjátékos módban való használatához a szervernek engedélyeznie kell a cheatek használatát.

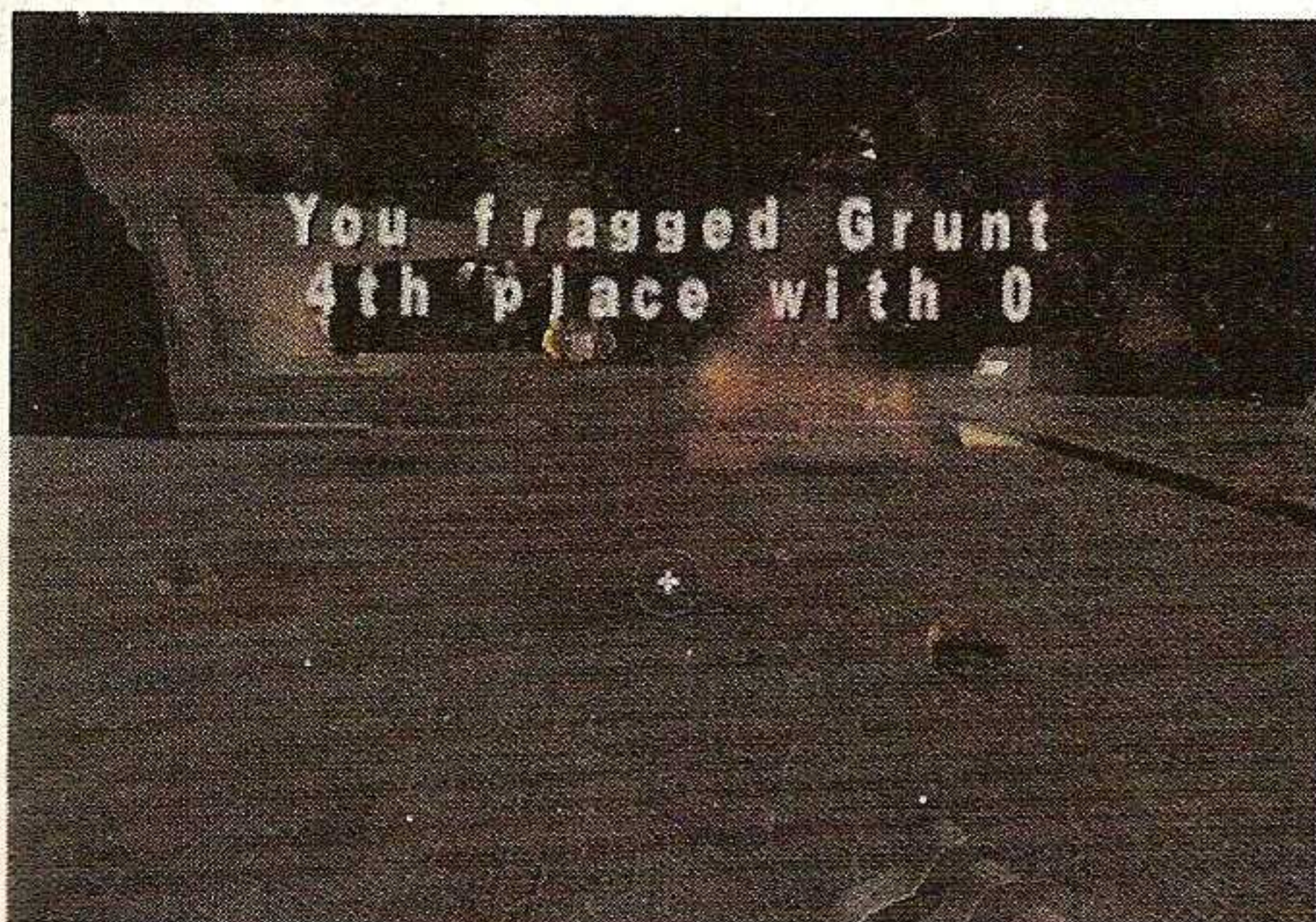
Isten mód

A konzolba írjuk be a következőt: /god

Minden fegyver

A konzolba írjuk be a következőt: /give all
A /give parancsot még a következőkhöz is használhatjuk:

allammo, armor, battle suit, bfg10k, flight, gauntlet, grappling hook, grenade launcher, haste, health, invisibility, lightning gun, machinegun, medkit, personal teleporter, plasma gun, quad damage, railgun, regeneration, rocket launcher, shotgun



Half-Life: Opposing Force

A Half-Life-ot a következő parancssorral indítsd el: hl.exe -dev -console -game gearbox.
Így a konzolba a következő parancsokat lehet beírni:

IMPULSE 101 – Az összes fegyver és lőszer.

/GOD – isten mód.

/NOCLIP – Át lehet menni a falakon / repülés.

/NO TARGET – Az ellenfelek nem vesznek észre.

/MAP xxxx – Az xxxx térképre ugrik.

/GIVE xxxx – Az xxxx tárgyat odaadja.

/GIVE WEAPON_X – Megkapod az X fegyvert, ahol az X lehet:

GRAPPLE

KNIFE

PIPEWRENCH

EAGLE

M249

SNIPERRIFLE

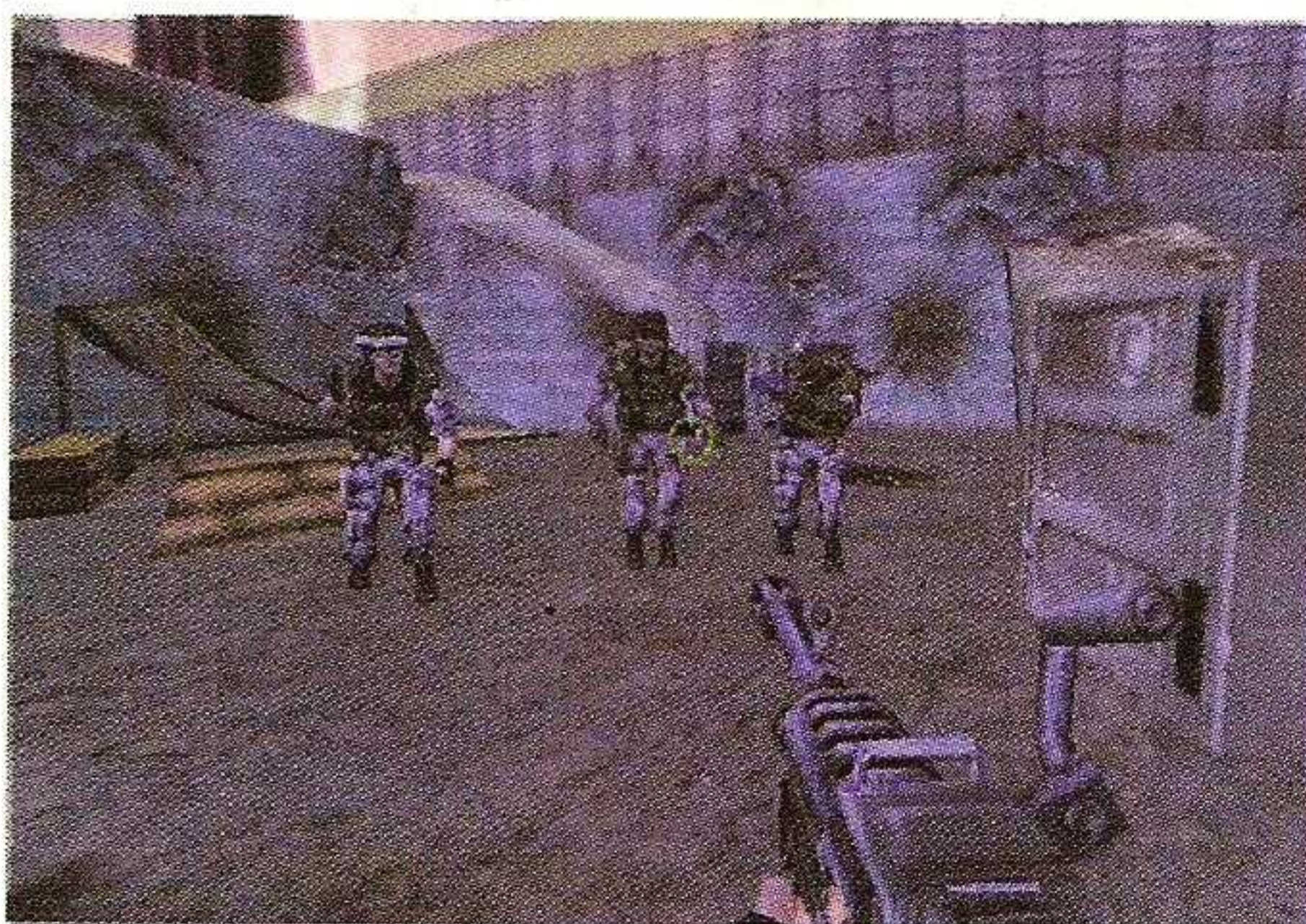
DISPLACER

SHOCKRIFLE

SPORELAUNCHER

/GIVE AMMO_556 (Lőszer az M249-hez)

/GIVE AMMO_762 (Lőszer a mesterlövész puskához)



Ultima IX

Figyelmeztetés!

Ha használod a cheateket, felrúghatod a történeti szálát, és így végigjátszhatatlanná teheted a játékot. Például ha átrepülsz egy olyan pont felett, amit a program figyel, hogy jártál-e már ott, akkor lehet, hogy valami soha nem fog megtörténni veled, ami a történet továbbviteléhez elengedhetetlenül szükséges. Úgyhogy csak csínján bánjatok az itt leírtakkal.

Az Ultima 9 könyvtárban van egy **default.kmp** nevezetű file. Ha egy egyszerű szövegkezelővel megnyitod, a következő sort kell benne megtalálnod:

[Cheat Commands]

Egyszerűen tedd be a következő sorokat alá:

alt+shift+i = toggle_avatar_invulnerable

alt+shift+l = toggle_avatar_fly

Így a játék során a megfelelő billentyűzet-kombinációkkal elérheted a sebezhetetlenséget és a repülést.

A következő kódokat is kipróbálhatjátok, ugyanígy billentyűkombinációhoz rendelők:

pass_one_hour

unpass_one_hour

sunrise_sunset

pass_one_minute

unpass_one_minute

toggle_sun

toggle_wind

toggle_storms

toggle_avatar_fast



Sim Theme Park

Egy kis pénzügyi segítség:

Ez nem beépített cheat, hanem csak egy kis programhiba kihasználása. Vegyük az árat jó alacsonyra a Puzzle játékon, majd MIKÖZBEN valaki játszik rajta, villámgyorsan emeljük az árat jó magasra, és okézzuk le. Mikor befejezi az emelt árat kapjuk meg, nem azt amiért elkezdett játszani. Mivel magas áron senki sem fog játszani, vegyük le újra az árat, majd eljátszhatjuk megint. Ez egyébként máshol is megjátszható lenne, de a Puzzle-nél van elég időnk cselekedni.



HERTA

2000-ben is

Saitek

JS
JAZZ SPEAKERS
Creating Audio Lifestyles

HERTA

Bp. VII., Dohány utca 37. Tel./fax: 322-7846
(Számítástechnikai szaküzlet és szervíz)
Bp. XV., Szentháromság út 13.
(Pólus Center) Tel./fax: 410-4030
Bp. III., Vörösvári út 23. Tel./fax: 368-8864
Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5062

Bp. X., Kerepesi út 73.
(Park Plaza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164
Bp. XX., Kossuth L. u. 33. Tel./fax: 285-6004
(Erzsébet Áruház)
Bp. II., Gábor Áron u. 74-78.
(Bózsakeri Bevásárló közp.) Tel./fax: 391-5840

Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14.
(Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131
Bp. XXII., Nagytétényi út. 27.-47.
(Campona Bevásárló Központ)
Tel.: 424-3043

Spec Ops 2

Age of Wonders

**F/A-18 E
Super Hornet**

Big Bang

**Stephen
King's F13**

**H&D Fight
for Freedom**

GTA 2

Rogue Spear

Nocturne

Risk II

Diplomacy

Ford Racing

Dragonfire

**Codename
Eagle**

