

2000
május

PC-s játék, internet, hardver

Ára: 1292 Ft

Előfizetve: 995 Ft

GameStar

2 CD – TELJES JÁTÉKKAL



Force Commander, BeOS 5 PE,

Devil Inside, Earth 2150

Honosítás

Jó, ha egy játék magyar nyelvu
Vajon a kiadóknak is megeri-e?

NFS Porsche 2000

Ha nem telik Porschéra,
itt most mindet kipróbálhatod

3D-s gyorsítók

Az új chipek még lenyűgözőbbek

Teljes játék a CD-n

Excessive Speed

a legvidámabb autoverseny

ND4 SPD



9 771585 318002

05



Sztárjátékok: NFS Porsche 2000, Traffic Giant, EA F1 2000, Klánok / Clans, TS: FireStorm
Might & Magic VIII, UEFA Champions League 2000, Mayday, NERF Arena, Rising Sun

MIRE VÁLTHATJA BE PONTJAIT?

VHS VIDEOFILM

30 sikeres mozifilm
közül választhat

1700
pont

ZENEI CD

Több mint 300 híres előadó
márkás kiadónál
megjelent lemezeiből választhat

1500
pont

Simba PLÜSSÁLLAT

kulcstartók

300
pont

ÍRTHATÓ CD-R

Multispeed 8x

200
pont

A PONTGYŰJTÉS MÓDJA:

Vágja ki termékeink csomagolásáról a vonalkódot és küldje el címünkre!
A vonalkódok annyi pontot érnek, ahány A/4 ív címke csomagolásáról
származnak. A névjegykártya és CD-címke termékek dupla pontot érnek.

A pontgyűjtésben az AVERY – ZWEKFORM kettős márkajelzésű termékek és a dot-matrix
etikettek nem vesznek részt, az akció a kártyatulajdonosok előzetes értesítése mellett
módosítható, illetve visszavonható. A különböző kártyákkal szerzett pontok nem
összesíthetők.

Érdeklődjön vevőszolgálatunknál az ingyenesen hívható **80 200 096** zöldszámon,
és kérjen listát a filmek, hanglemezek címeiről.

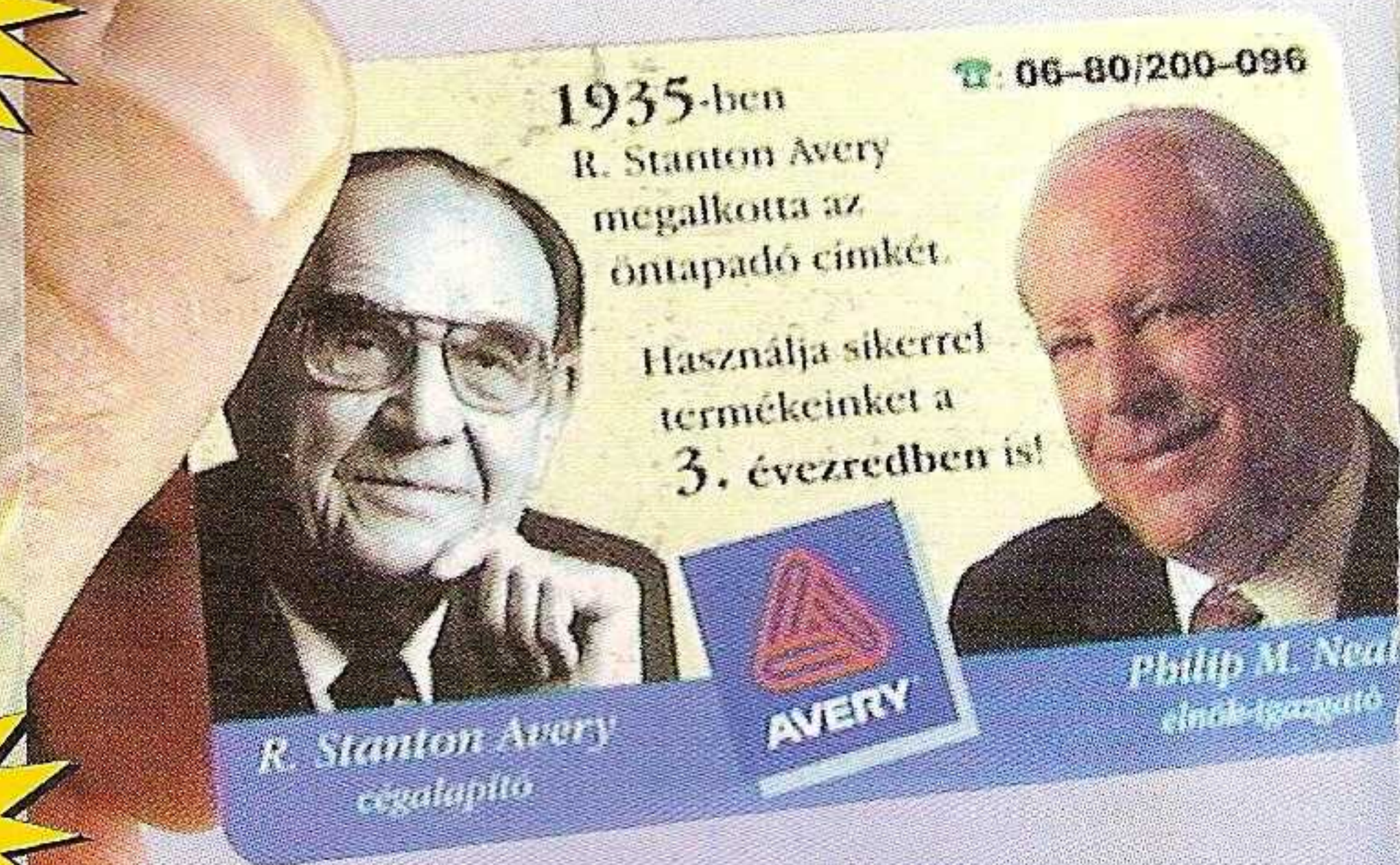


Az AVERY nyomtatóspecifikus alapanyagokat fejlesztett ki, hogy az Ön nyomtatója,
fénymásolója, hosszú élettartam mellett a legjobb minőségben készítsen címkéket.

Az Avery termékkódokat a legnépszerűbb szoftvercsomagok tartalmazzák,
így a Microsoft, Corel, Lotus, Claris

Microsoft® Lotus® Borland® WordPerfect LabelPro

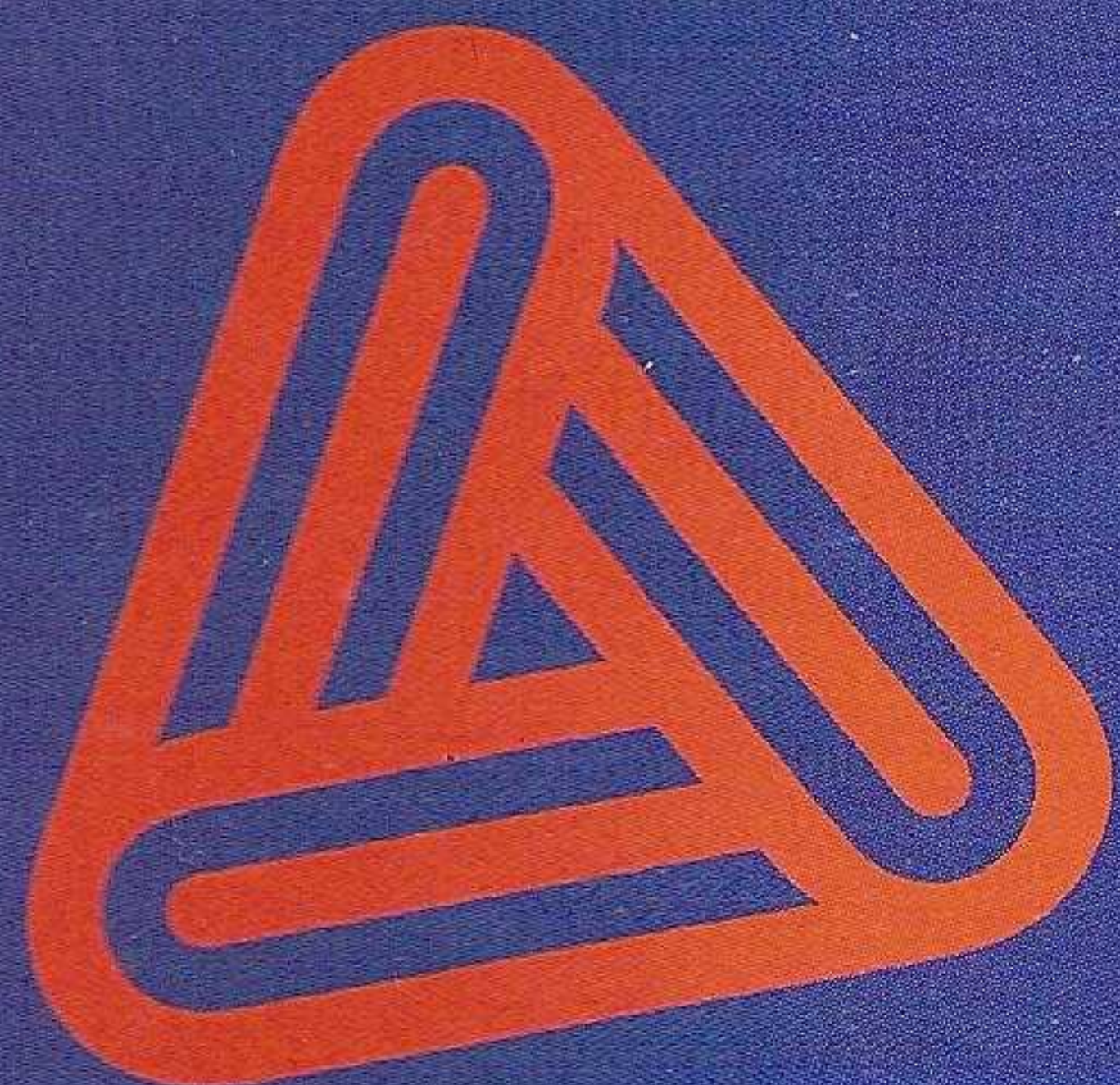
AVERY PONTGYŰJTŐ AKCIÓ!



Az akcióban az vesz részt, aki
AVERY bónuszkártya igénylésével
regisztráltatja magát.
Névreszoló bónuszkártyát ingye-
nesen kérhet vevőszolgálatunktól
illetve a vonalkódok visszaküldé-
sét automatikusan igénylésnek
vesszük.

A kártyával Ön

50 ajándék pontot
kap.



AVERY®

Avery Dennison Hungary Kft.
6000 Kecskemét,
Külső-Szegedi út 6.

☎ 80 200 096

A nagy befektetés...

Hello!



A semmiből semmi lesz – mondta egy magas pozícióban dolgozó ismerősöm, és így kicsit eufemizálva fogalmazta meg azt, hogy nem lehet abból várat építeni, amiből nem lehet várat építeni... Eközben azon kesergett, hogy cégénél nem fektetnek be pénzt, így nem mozdul semmi. E havi fő témánk arról szól, hogy jelenleg a hazai játékiadóknak, illetve forgalmazóknak újabb lehetőségük van az előrelépésre... ha befektetnek. Pénzt. Még hozzá viszonylag sok pénzt.

De látják és érzik, hogy a befektetett pénz meg fog térülni.

Mostanra nagy részük belátta, hogy Magyarországon igazi közönségikert a magyarul beszélő szoftverekkel lehet elérni, így tehát a játékokat is elérte

a honosítás láza. Ha a forgalmazók ügyesek, akkor legalább az esélye teremődik meg annak, hogy nálunk is fontos tömegcikké váljon a játék és igazi piaccá váljon a mostani viszonylag szűk szegmens. Mondhatnánk, hogy azért más is kellene még ehhez: mondjuk lehetnének olcsóbbak a gépek (mint tudjuk, mindig a számítógépes játékok követelik meg a legerősebb konfigurációt), vagy lehetnének nagyobbak a fizetéseink, ehhez lehet hozzávenni még olyan naív vágyálmokat, hogy legyen ingyenes internet-hozzáférés, meg ingyenes telefon, de hát ez nem az a hely.

A valóság viszont most az, hogy szinte szükségszerű a PC-s játékok terjeszkedése hazánkban, hiszen ha a cégek most nem ragadják meg a lehetőséget,

akkor a dinamikusabban fejlődő elektronikus üzletágak teljesen elnyomják, vagy legalábbis elhomályosítják majd a játékvilágot. Az internetre és a mobil telefonra gondolok. Hajrá játékok, lássuk, lesztek-e igazán népszerűek!

Van egy-két újdonság májusi GameStar-ban is, nézzetek körül. Próbáljátok ki az ajándék teljes játékot is, az Excessive Speed-et, illetve az unikális teljes programot a BeOS operációs rendszert. Igazán megírhatnátok nekünk azt is, hogy tetszik a ZeroCool által tervezett új honlapunk. Előre is köszi!

Szilágyi Árpád
(RP)

Megrendelőlap

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 (6, 8-11, 12-13, 15 100 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)

Ajándéktárgyak:

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

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

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)

II. évfolyam, 5. szám
2000. május
Szórakoztató számítógépes magazin

Főszerkesztő:

Szilágyi Árpád – szilagyi@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

Beregi Tamás (Berr) – gawain@freemail.hu

Branyczyk 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

Debre Zoltán (Színes) – colorful@freemail.hu

Fülöp Viktor (ender) – bela41@freemail.hu

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

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

Kenczler Mihály (-czy-) – mkenczler@elender.hu

Kovács Illés Bence – ben@pannonline.hu

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

Mezei Károly (ZeroCool) – zerocool@idg.hu

Pierrot (Pierrot) – pierrot@privatemoon.com

Spányik Balázs (TRf) – trf@euroweb.hu

Trautmann Balázs (Trau) – trau@idg.hu

Tördelőszerkesztők:

Gálos Judit – gjudit@idg.hu

Palotai Árpád (Malachit) – malachit@idg.hu

Olvasószerkesztő:

Lengyel Andrea – landrea@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:

terjesztes@idg.hu

IDG központi telefonszámok: 356-0691, 212-0398

Szerkesztőség: 212-0397

vagy 316-os mellék

Előfizetés, hibás CD: 212-0398/322-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

Tartalom



36.

A várva várt
NFS folytatás

52.

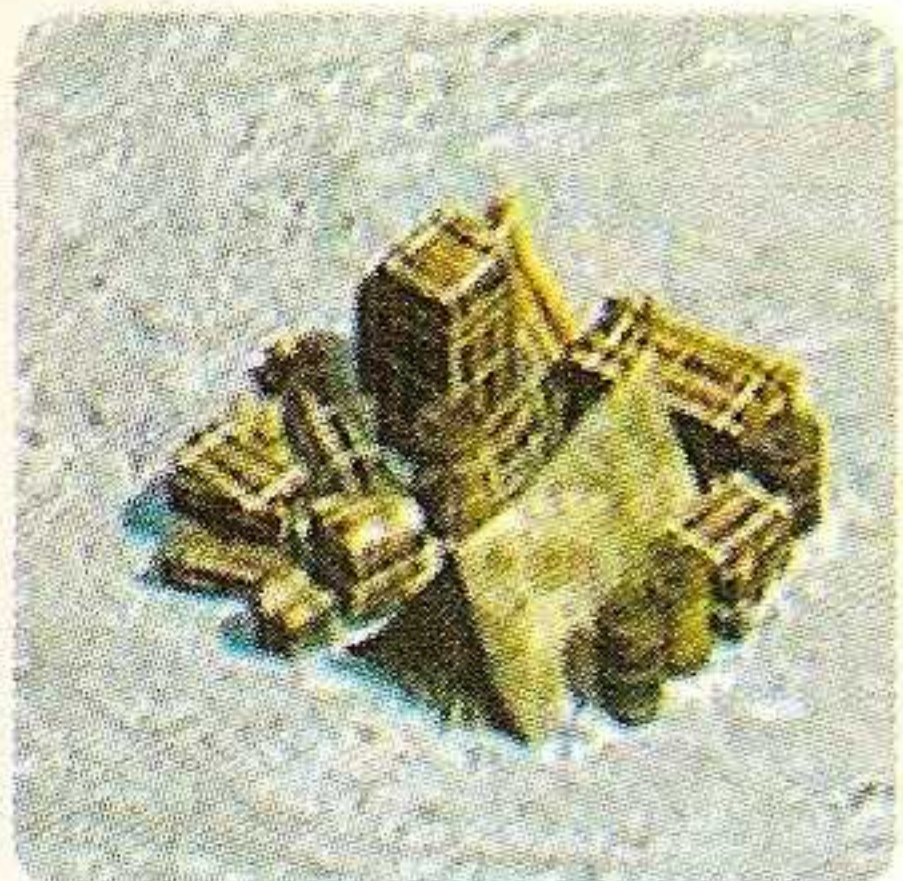
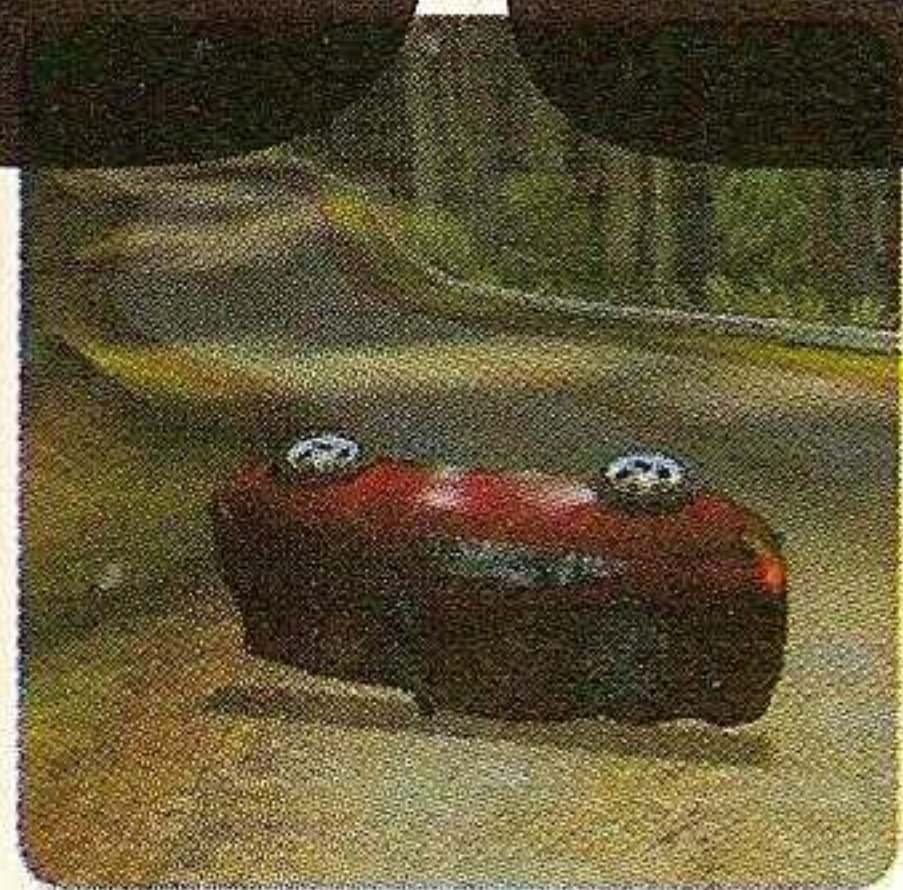
A sorozatok tovább
élnek:
Might & Magic VIII



102.

Zajosak, melegítik a lemezt, de
legalább nagyon gyorsak...

talalom



A CD melléklet tartalma

6

HÍREK

10

FÓKUSZ

Honosítás

20

JÁTÉKELŐZETES

Commandos 2

30

Obi-Wan

32

Praetorians

34

JÁTÉKBEMUTATÓ

Need for Speed Porsche 2000

36

Traffic Giant

40

EA F1 2000

44

Klánok / Clans

46

TS: FireStorm

48

Forma 1 Manager

50

Might & Magic VIII

52

Hype: The Time Quest

56

NERF Arena

58

Mayday

60

Rising Sun

62

UEFA Champions League 2000

64

Tzar

66

TIPPEK, TRÜKKÖK

Final Fantasy VIII tippek

68

Quake 3 konzol tippek

70

EXKLÚZÍV

Hogyan készül a Black and White? 8. rész

72

Számítógépes játékmúzeum

74

Inventory: Pierrot kalandjátékokról I

76

MÁSVILÁG

StarMusic

82

StarBook

84

StarFilm

86

Interjú Mucsi Zoltánnal

88

INTERNET

Szörfözni mentünk

90

Freearcade.com

91

Forma-1, on-line

92

Netropolis

94

MÉLYVÍZ

3DFX interjú

96

3D gyorsító újdonságok

97

Dr. Tracker

98

Nyomtatók tesztje

100

CD-ROM-ok tesztje

102

X-Box hírek

104

BeOS 5 Personal Edition

106

Linux rovat

108

Shareware-Freeware

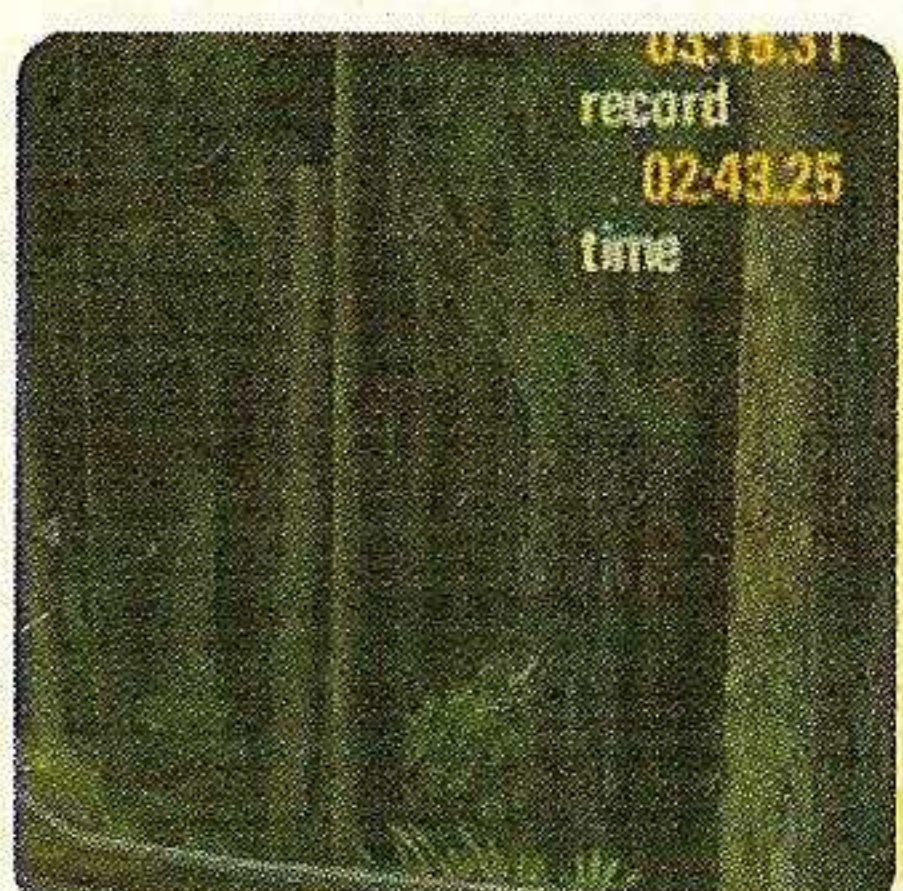
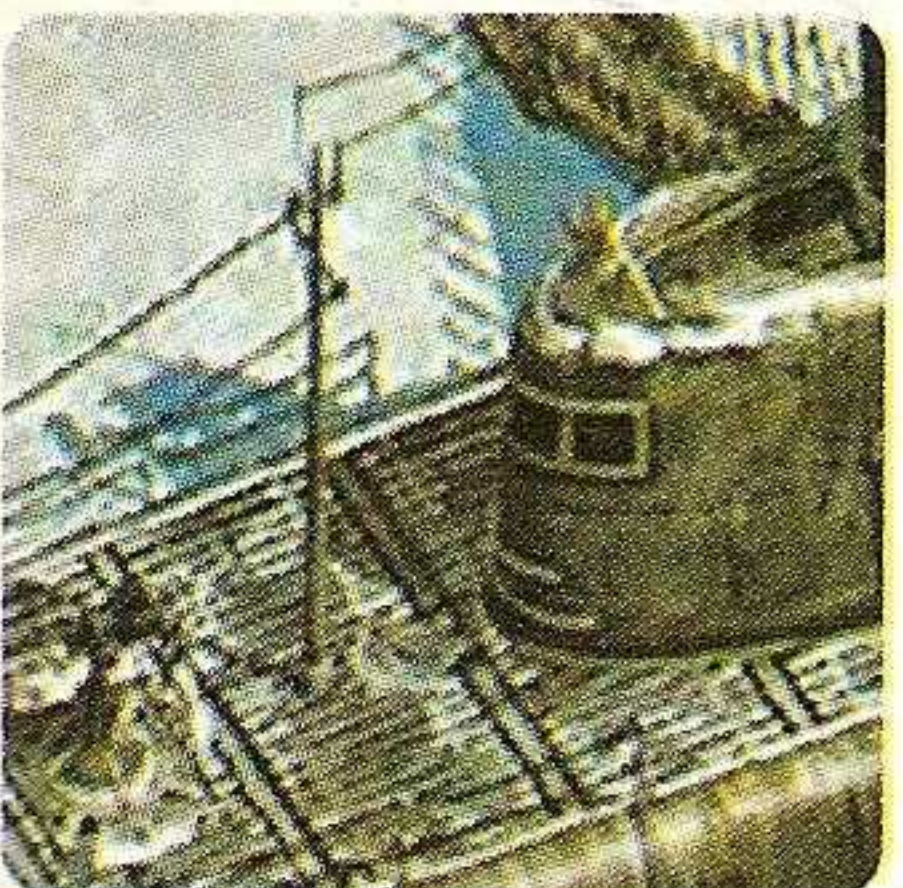
110

Aréna, azaz levelezés

112

Előzetes a következő számból

113



CD Tartalom

Az első CD-n található az Excessive Speed teljes verziója, valamint a következő játékdemók:

AI Wars (54 MB)

Ez a játék a klasszikus c64-es Neuromancer folytatásának is tekinthető, hiszen célunk betörni különböző – igen jól őrzött – számítógéprendszerbe, mindenféle adatokat megszerezve onnan. Ezeket jó pénzért eladva újabb, jobb szoftvereket vásárolhatunk és kezdődhet minden előlről – egy erősebb rendszerben. A demóban a végleges játék huszonnyolc rendszeréből kettő próbálható ki, az újság Hírek rovatában pedig további érdekességeket és információkat olvashatunk a különleges csemegének ígérkező programból.



Felderítettem a plafont. Izgalmas volt

Beetle Crazy Cup (88 MB)

Íme egy igazi „bogaras” autóverseny az Infogamestől. A Beetle Crazy Cup főszereplője a XX. század egyik legjellegzetesebb autótípusa, a Volkswagen Bogár. Senki se gondoljon szimulátorra, ez bizony egy valódi arcade autóverseny, annak minden előnyével és hátrányával. Ütközni nyugodtan lehet, sőt szinte kötelező – nincs is annál szebb, mint mikor letoljuk az ellenfelet a pályáról. A végleges verzióban több mint 50 (!) különféle bogár szerepel, ember legyen a volán mögött, aki mindet ki tudja próbálni!



Nyomom a gázt, mint atom...

Break Neck (17 MB)

Egy szó szerint „nyaktörő” autóversenyben vehetnek részt, akik kipróbálják a BreakNeck-et. Az első látásra kommersz program tartogat azonban meglepetéseket is, ilyen az egyik játékmód, amelyben a minket megelőző autókat egy géppuskával „téríthetjük” jobb belátásra. A demóban mind a négy játékmód kipróbálható, de csak 1-1 autóval.

Devil Inside (71 MB)

A Devil Inside-ot, az a Hubert Chardeau tervezte, aki anno megálmodta a sikeres Alone in the Dark sorozatot. Éppen ezért nem meglepő, hogy a program egy különös, misztikus világba vezet a



Most lőj!! Most lőj!!

játékost. A Devil Inside főszereplője Dave Ackland, a helyi TV munkatársa, aki rejtélyes, okkult bűnügyek kivizsgálásával foglalkozik. Most éppen egy elhagyott házba vezetnek a nyomok, ahol természetesen elszabadul a pokol és hősünknek különféle földöntúli lényekkel kell megküzdenie, hogy életben maradjon.

Earth 2150 (90 MB)

A Topware egyik régi játéka az Earth 2140, mely akkoriban nem aratott nagy sikert, annak ellenére, hogy elég kellemes kis program volt. Most itt a második rész, melyben kijavították a problémákat. Az új epizód már teljesen 3D-ben pompázik, talán



Felvettem plusz hármas télikabátomat.

az egyik legszebb stratégiai játék manapság. Remek kidolgozás, pergő játékmenet, szakadatlan küzdelmek jellemzik. Néhány egyszerűbb pályát próbálhatunk ki belőle.

Force Commander (114 MB)

A LucasArts ismét nagyot akar aratni legújabb játékával, a Force Commanderrel. Sajnos az első stratégiai próbálkozásuk (Supremacy) nem sikerült olyan fényesen, ahogyan azt szeretnék volna, de úgy tűnik, nem adták fel. Szerencsére tanultak saját hibáikból és elkészítettek egy sokkal hangulatosabb, jobban kezelhető stratégiai játékot, mely a mára már kultusszá vált alapötleteket mind



Lépünk, lépegetünk...

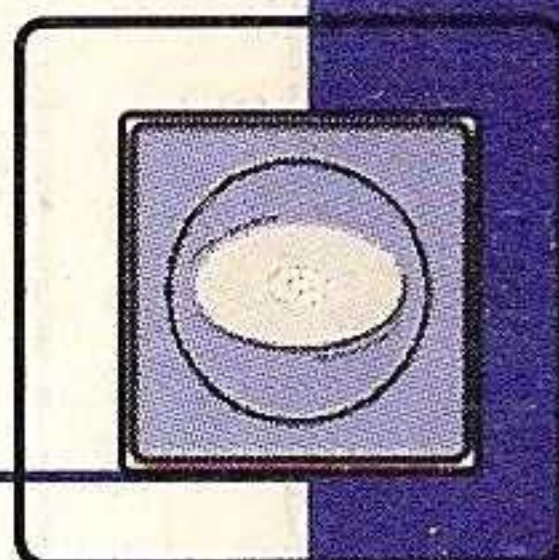
tartalmazza – persze ezek felett is tartogat néhány meglepetést. A demóban néhány pályát próbálhatunk ki felkészítés gyanánt a teljes játékhoz.

Half-Life Opposing Force (136 MB)

A roppant népszerű Half-Life sem úszta meg, hogy küldetéslemez készüljön hozzá. Ennek főszereplője azonban nem Gordon Freeman, hanem egy kommandós, akit pont kedvenc tudósunk elpusztítására küldenek oda. A Half-Life-ből tudjuk, hogy ez nem sikerül neki, Gordon helyett rengeteg idegen lényt kell lemészárolnia, ha ki akar szabadulni innen.



Most csak nézzünk egymást, vagy mi lesz?



Need for Speed Porsche Unleashed (46 MB)

Az NFS kedvelők újra kiélhetik hajlamaikat, hiszen megjelent a Need for Speed sorozat legújabb tagja, a Porsche Unleashed. Ahogy a program neve is mutatja, az egész játékban csupán Porsche típusú autókkal lehet száguldozni, azokkal azonban hártalanul. Nem kevesebb, mint nyolcvan féle autó készült a Porsche cég kezei alatt, ennek öröme, mi ki is próbálhatjuk ezeket a játék keretein belül. Egészen 1950-től 2000-ig bezárólag végigkísérhetjük a cég alakulását, fejlődését. A demóban egy fajta autót vezethetünk csak.

Rally Masters (25 MB)

Az amigás időkben igen népszerűnek számító fejlesztőcsapat, a Digital Illusions legújabb PC-s al-



kotása a Rally Masters, amelyben a ralliversenyek összes lehetséges változata kipróbálható. A demóba ezek közül csak egy került bele, a Side-by-Side, amelyben a két autó versenyez egymás ellen. Amint a svéd csapattól megszokhattuk, a grafika igen látványos, és még lassabb gépeken is megfelelő sebességű.

Rollcage Stage II (11 MB)

Egy igazi arcade autóverseny a Psygnonistól, rengeteg felvehető extrával és fegyverrel. A cél, elsőként átszakítani a képzeletbeli célszalagot, ehhez minden eszköz megengedett. A grafika látványos és kellően gyors is, de az intellektuálisabb játékok



rajongói inkább keressenek valamilyen másik programot.

Test Drive – Le Mans (135 MB)

A manapság nem túl népszerű Test Drive sorozat legújabb tagjának segítségével, a híres Le Mansban zajló 24 órás autóversenyt próbálhatjuk ki. A végleges verzióban szereplő ötven autó helyett itt csak kettőt próbálhatunk ki, de a tuning-opciók segítségével rendkívül sok beállítási lehetőségünk van. A programban napszak változás és különböző időjárású effektsok is helyet kaptak.



A második CD tartalma:

Movie-k:

Deep Fighter animáció
LithTech Engine 2 technológiai bemutató
MDK 2 animáció
Oddworld: Munch's Oddyssey PlayStation 2-es animációk

Mélyvíz

Driverelek:

Creative 3D Blaster Savage4 driver, Matrox G-sorozat Win2000, WinNT és Win9x driver, nVidia Detonator Win2000 és Win9x driver, Plextor Plextools 1.04, 3dfx Voodoo 1,2,3 + Banshee driver.

Antivírus programok:

F-Prot update
McAfee Viruscan
Panda Antivirus Platinum
Symantec Norton Antivirus update

CD-grabberek:

Audiograbber 1.62 build 2
CD Copy 4.8.0.0
MP3 Liquid Burn 1.3

MP3 lejátszók:

DJ 2000 1.2
Sonique 1.30
WinAmp 2.61

Microsoft Media Player 7.0 preview
Real Player 7.0

Teljes BeOS:

BeOS 5 Personal Edition
+ BeOS programok:

W6_x86.zip

Törj a világ meghódítására ebben a gyors és izgalmas stratégiai játékban

Xgalaga-2.0.34a-x86

A név mindent elmond! Galaga, a klasszikus úr csihi-puhi

Napster_v1_0b4.zip Egy BeOS alatt is működő Napster-kliens

gogo225-beos.zip parancssoros MP3 encoder BeOS alá.

BeNapster05.zip A kényes ízlésűeknek egy másik Napster-kliens

BCr4v0.7.1.x86.zip BeCommander, Népszerű filemanager

AbiSuite-0.7.8-i386.zip AbiWord, nyílt forráskódú, Word kompatibilis szövegszerkesztő

gp_1.1.1_x86_tri.tar Gobe Productivity, Irodai programcsomag kipróbáló változat.

CoolCatV06.zip szöveges HTML editor

quakeii_3.20_x86.zip Ahogy a neve mondja:

Quake II. Kell hozzá a PC-s CD-ROM

aBeSee-Package.sea.zip Nagyon jó képnézegető.

scribe-beos.zip Alternatív levelező program.

CL-Amp_v35_x86.zip WinAmp skineket használó MP3 lejátszó

GimICQ2_x86_r4.5.zip ICQ és AOL kliens BeOS alá.

CD-író programok:

CDRWin 3.8e

Clone CD 2.0.4.2

Fireburner 1.06

Iso-Buster

Nero 4.0.9.1

DVD:

Power DVD 2.55 trial + upgrade

Gif animátorok:

Animagic GIF Animator

GIF Animator 4.0

GIF Construction Set 2.0

GIF Movie Gear 2.63

Ulead GIF Animator 4.0

Internet:

AOL Instant Messenger 3.5.1900

Getright 4.20

ICQ 2000 alpha

ICQ Plus 2.04

Internet Explorer + Outlook Express 5.0 Macintosh

Netscape Navigator 6.0 preview

Opera Browser 4.0 beta 2 + Javascript plugin

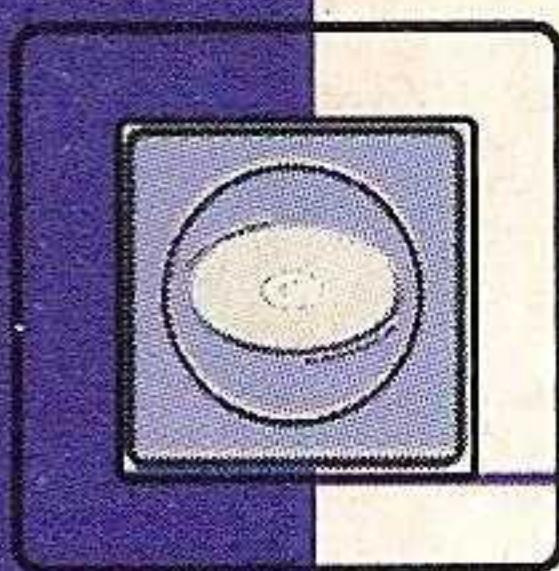
The Bat! 1.41

FTP kliens:

Cute FTP 4.32 beta

HTML szerkesztők:

Cute HTML 2.0



Coffee Cup HTML editor 8.1

Képlapó:

Hypersnap 3.55

Nézegetők:

ACDSee 3.0

AI Picture Explorer 4.0

Compupic 5.0 build 1036

Firehand Ember Ultra 3.13.1

Irfan View 3.15

Pic Viewer 2.51

Thumbs Plus 4.10

XNView 1.12

Tömörítők:

WinAce 1.3

WinArj 98

WinRAR 2.7 beta3

WinZip 8.0 beta2

Patchek:

AMA Superbikes v1.5 Patch

Carnivores 2 v2.0 Patch

Dirt Track Racing v1.03 Patch

Final Fantasy VIII

Flight Simulator 2000

Fly! v1.01 RC5 Patch

Force Commander v1.1 Patch

Gruntz v1.01 Patch

Heroes of Might and Magic III

Heroes of Might and Magic VIII v1.3

Majesty Update

Need for Speed High Stakes v4.43

Nerf Arena Blast v1.2 Patch

Nox 1.1

Pandora`s Box v1.0a Patch

Quake 3 Point Release Final

Rally Championship 2000 5.29.0

Septerra Core v1.02 Patch

The Settlers III v1.58 Patch

The Sims patch

Unreal Tournament v413

Extra Érdekességek:

Action Half Life beta 3 (Half-Life kiegészítő)

Unreal Tournament magyarul!

Új autó a Need for Speed: Porsche 2000-hez

Quake III Arena pályák, modellek, skinek

The Sims kiegészítések

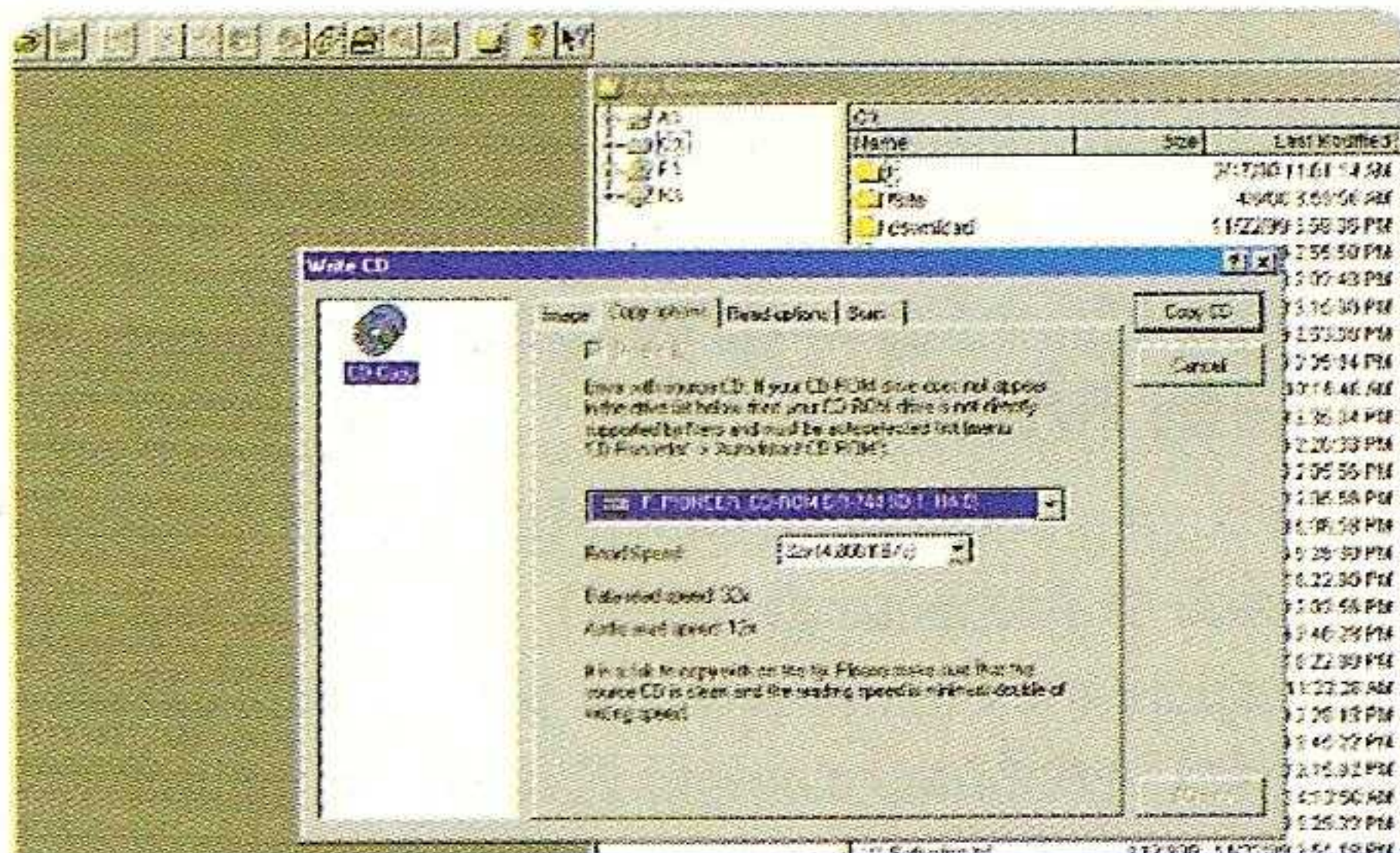
Unreal Tournament térképek

Stygian Shadows Webzine & Diskmagazine 6. száma (2000. március)

+ szokásos StarUser rovatunk

Nero Burning ROM 4.0.9.1

Az egyik legjobb CD-író programnak most jelent meg a legújabb verziója, amely az előző 4.0.8.3-as változathoz képest igazán nagy újdonságot nem tartalmaz, de javították a Windows 2000-es kompatibilitásán. A program CD-írás mellett használható audio CD-k grabbelésére és MP3 tömörítésre is.



Nero Burning ROM 4.0.9.1

CDRWin 3.8e

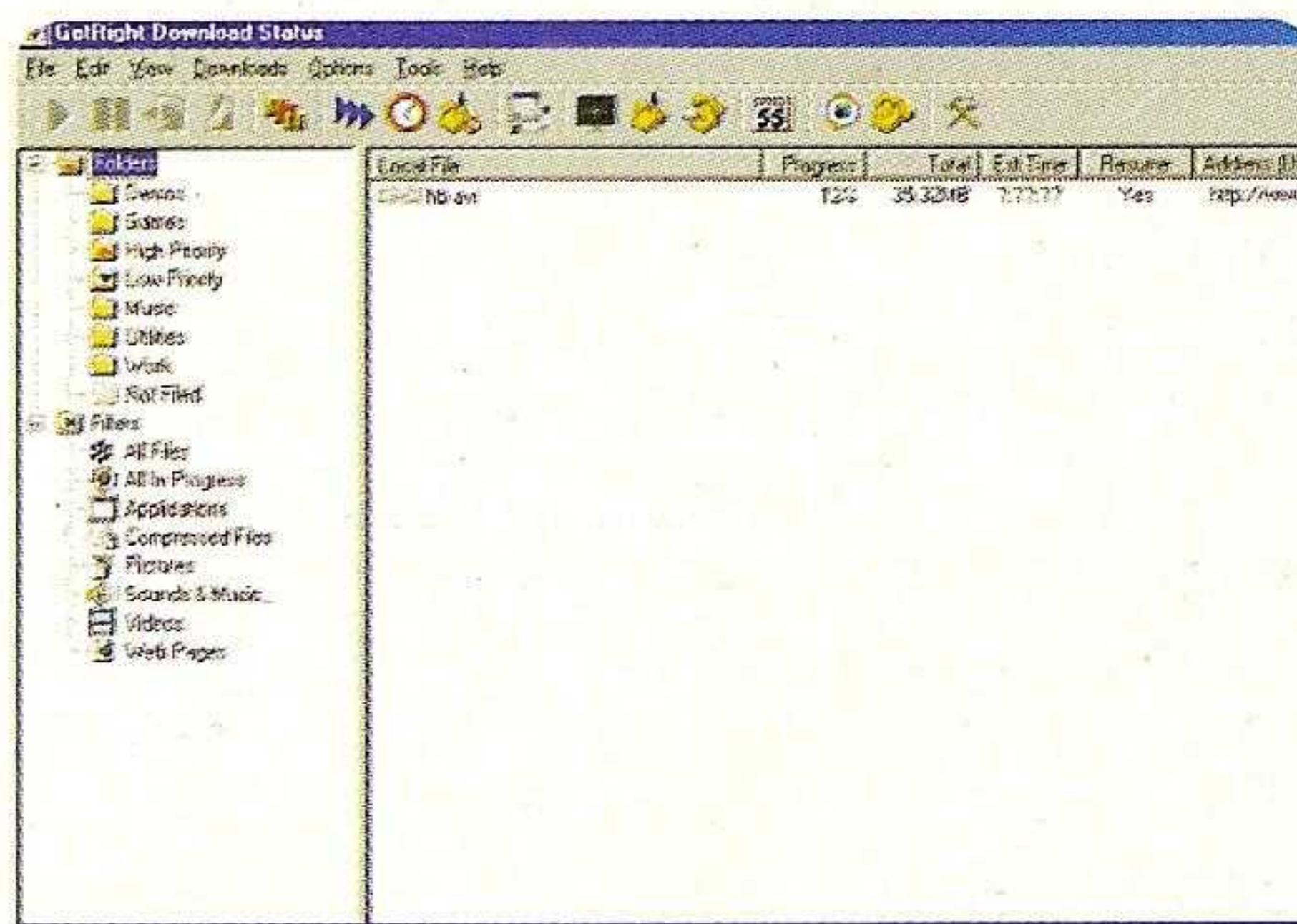
A rengeteg béta után végre megérkezett a CDRWin 3.8-as változatának végleges verziója. A rengeteg újfajta CD-író kezelésen kívül belekerült az MP3-ak azonnali audio CD-re írásának támogatása, valamint fejlesztettek a program eddig igen szegényes fájl-archíválási képességein.



CDRWin 3.8e

Getright 4.20

A népszerű letöltőprogram legújabb verziója a szokásos letöltés-folytatáson kívül jónéhány újabb funkcióval bővült; ilyen a különböző skinek-használata (valljuk be, ez nem túlságosan fontos) és a letöltendő fájlok mappákba szervezése (ez már valamivel hasznosabb).



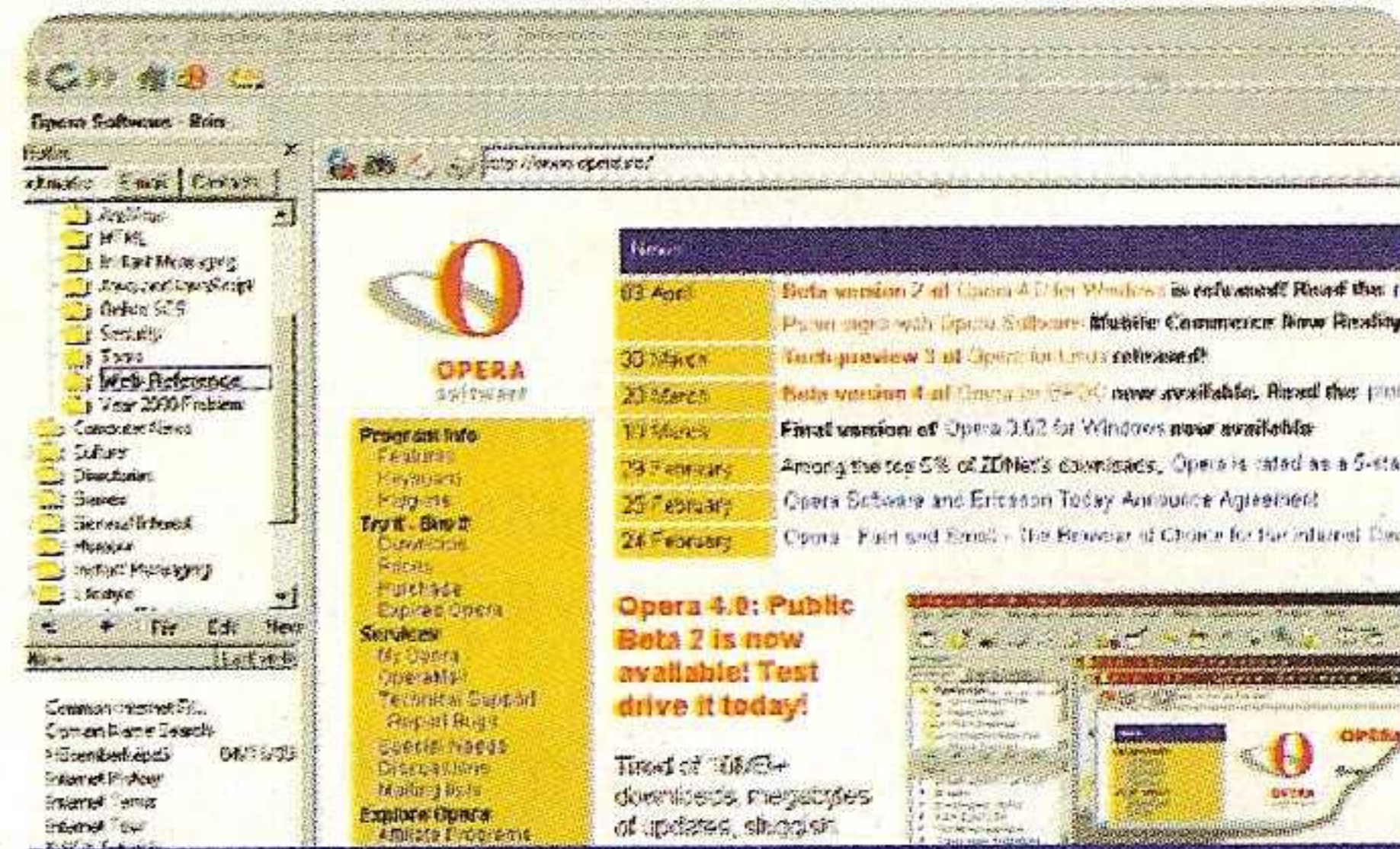
Getright 4.20

Netscape 6.0

A már jónéhány hónapja (éve) ígérgetett – valaha igen népszerű – böngésző legújabb verziójának pre-pre-pre alpha verziója végre valahára kipróbálható. A fejlesztők nemes egyszerűséggel kihagyták az ötös verziószámot és a következő Netscape-et a hatos rajtszámmal látták el. Figyelem! A CD-n csak az installer fájl található, amely a paraméterek megadása után az internetről kezdi el a program letöltését.

Opera Browser 4.0 beta2

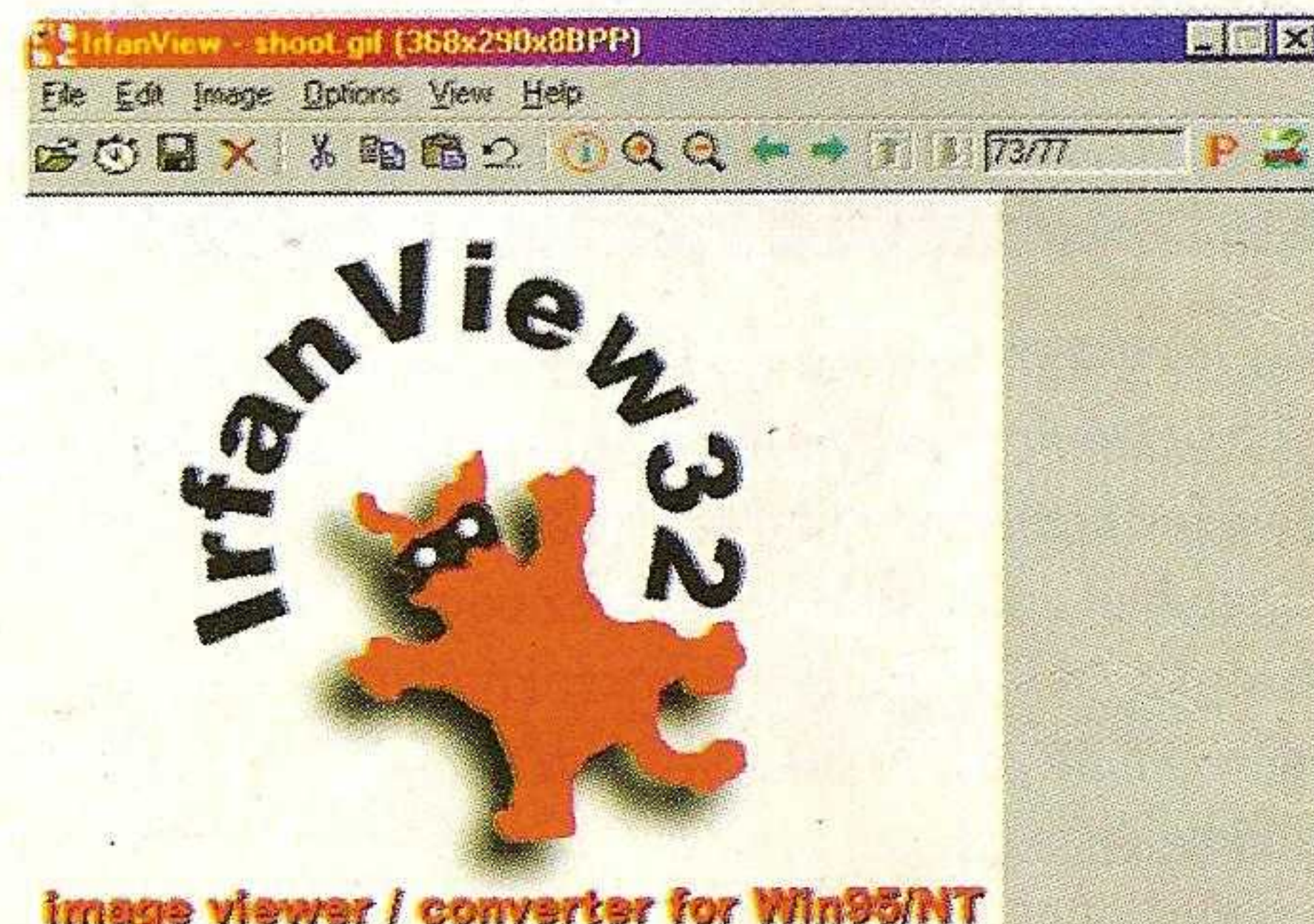
Újabb béta sokunk kedvenc böngészőjéből, az egyszerűen kezelhető és igen gyors Operából. A program már jóval kevesebb hibát tartalmaz, mint a beta1-es verzió, de azért még van mit javítani rajta. Mindenesetre már látszik rajta, hogy a végleges változat megjelenése után nem kell az óriási méretű Internet Explorerrel vagy Netscape Navigatorral küzdenünk.



Netscape 6.0

Irfan View 32 3.15

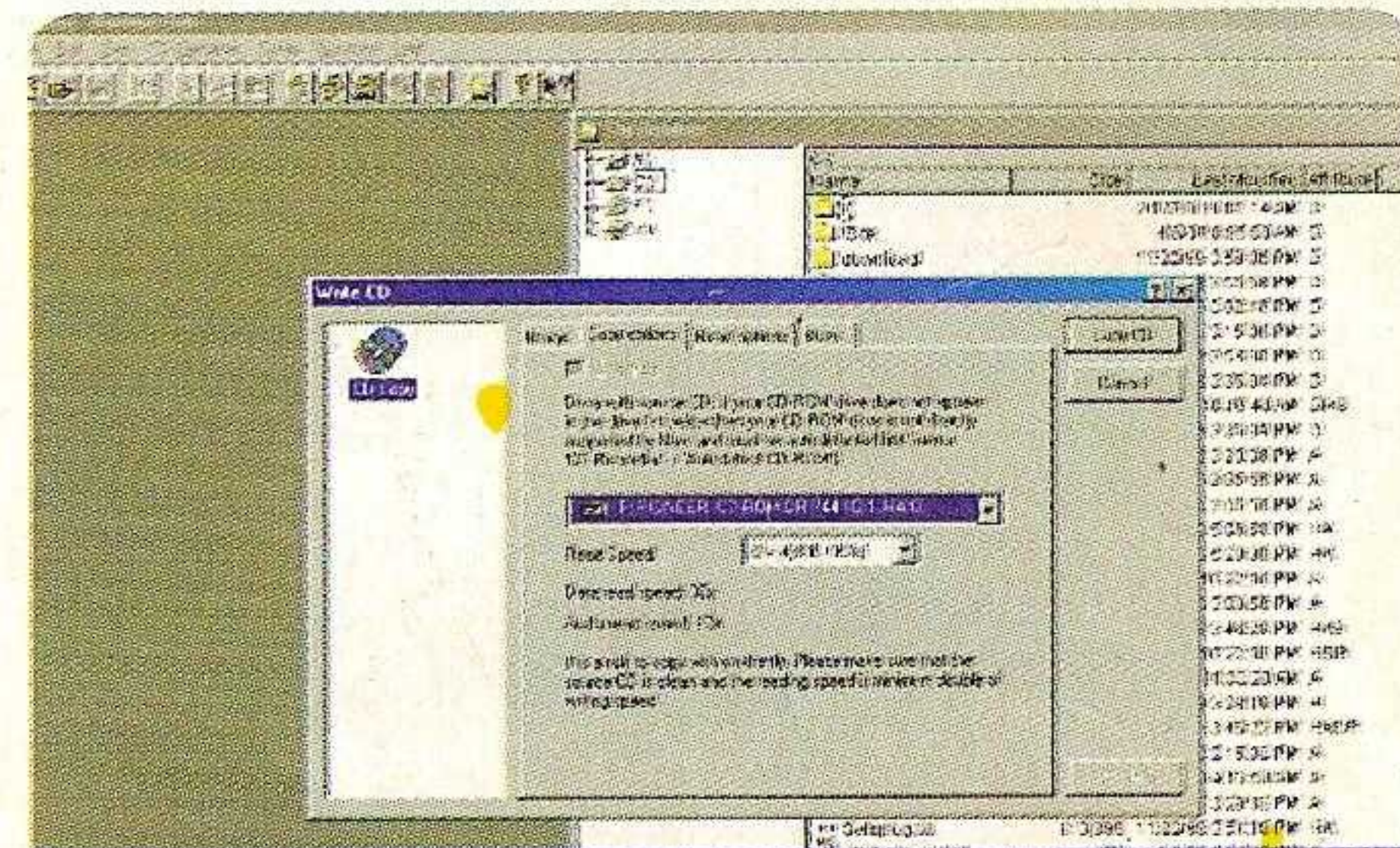
A népszerű képnézegető legfrissebb verziója néhány hibajavításon kívül három új fájlformátumot felismer, valamint végre-valahára képes kezelni a görgős egerek „tekerőjét” is képnézegetés közben.



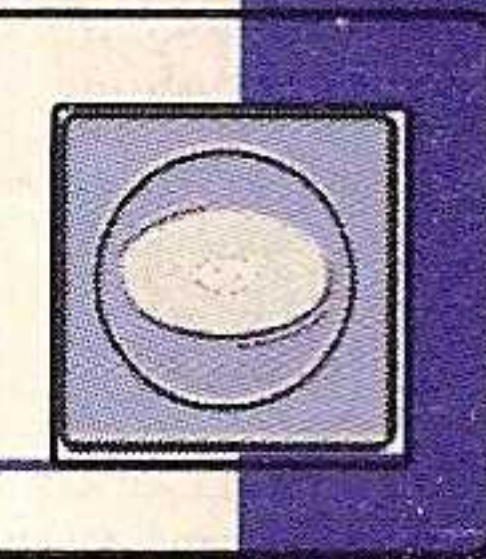
Irfan View 32 3.15

WinRAR 2.7 beta3 és WinZip 8.0 beta2

A két legismertebb Windowsos tömörítőprogramnak is béta állapotban leledzik a következő verziója. Igazán hatalmas újítással egyikük sem szolgál, a nyolcas WinZip készítői szerint a kitömörítés közben látható animáció azonban annak számít... ☺



WinRAR 2.7 beta3 és WinZip 8.0 beta2



Excessive Speed

Az egykori amigás sikerprogram a Super Cars által meghonosított stílus annak ellenére nem halt ki, hogy a 3D gyorsítók korában sokan kissé elavultnak tartják az ilyen felülnézeti autós játékokat. A Micro Machines és folytatásai vagy Death Rally mind-mind sikert arattak, következő számunk teljes játéka pedig a szintén népszerű Excessive

Speed nevű játék lesz. A program jóval több változatosságot kínál, mint a hasonló alkotások. 14 teljesen különböző stílusú pályán versenyezhetünk. Az autóknál nincs ekkora változatosság, hétfajta négykerekű közül választhatunk – amelyek paramétereikben (végsebesség, kormányozhatóság, gyorsulás, súly) mind-mind különböznek egymás-

tól. Az ilyen autóversenyekből nem hiányozhatnak a felfehető extra felszerelések sem. Az Excessive Speedben 17 ilyen cucc található beleértve a hőkövető rakétákat, a fagyasztó berendezéseket vagy földrengést okozó készüléket is. A programmal egy gépen egyszerre akár négyen is küzdhetünk, mindezt osztott képernyős megvalósításban.





hotline

Hírek

Kinevezés az id Software-nél.

Új fejlesztési igazgatót neveztek ki az id Software-nél Marty Stratton személyében, aki korábban az Activision producereként dolgozott. A vezérigazgató közvetlen munkatársaként feladata a stratégiai part-

nerség és a cégek közötti kommunikáció kézben tartása.

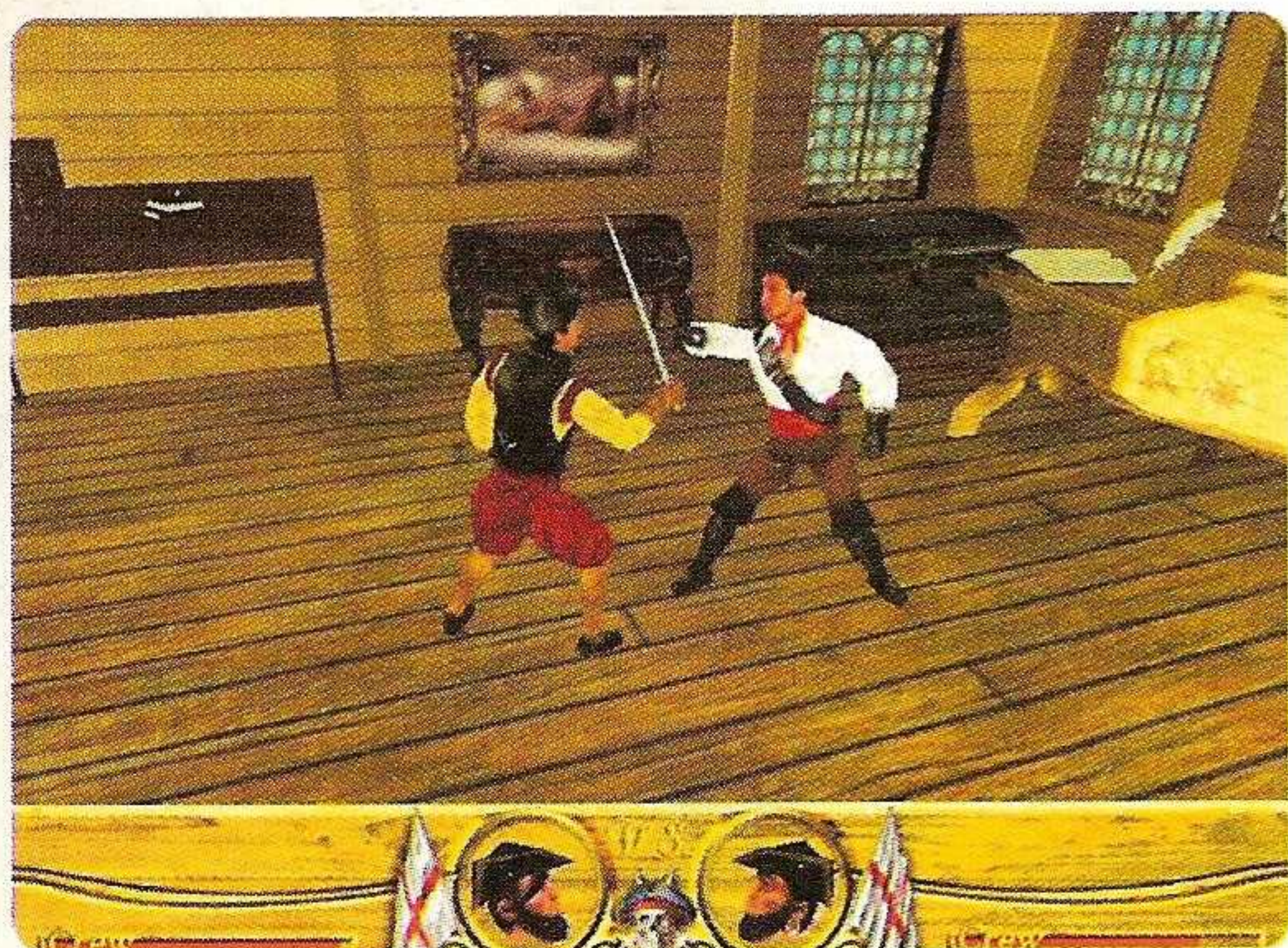


THQ üzlet

A THQ bejelentette, hogy kisebbségi tulajdont vásárolt a Yuke's japán fejlesztő cégben. A Yuke's fejlesztette a WWF Smack Down-t PSX-re, és elsősorban pankrációs játékokban gondolkodik az észak-amerikai és európai piacokra.



Sea Dogs

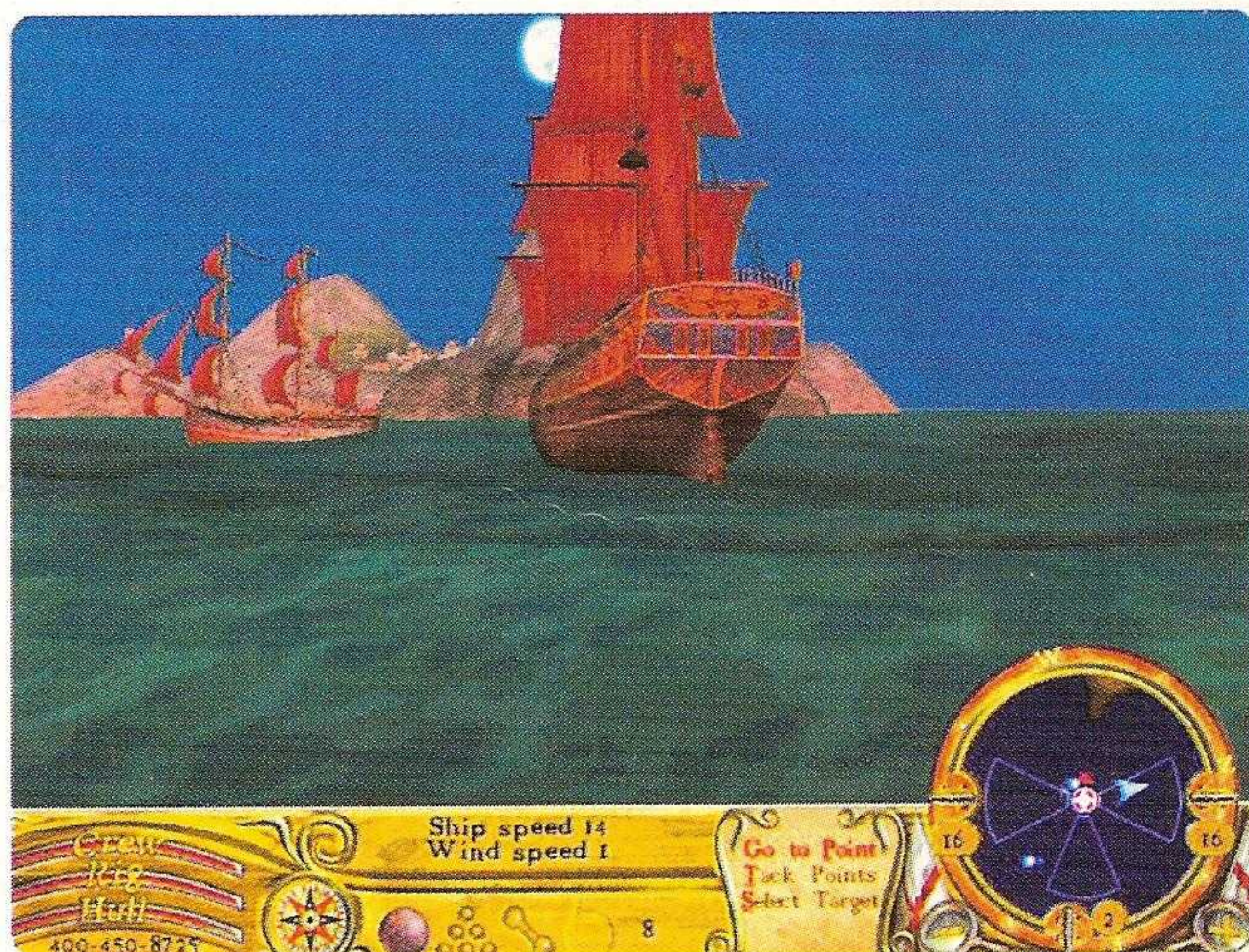


Eddig sokan próbálták túlszárnyalni a klasszikus Microprose játékokat, a Pirates! sikereit, de még senkinek sem sikerült. Hamarosan megérkezik a következő je-

lentkező, a Sea Dogs, a Bethesda gondozásában. A program a XVI. században játszódik, egy egyszerű hajó kapitányaként kezdjük a játékot. Bármikor beállhatunk a három tengeri nagyhatalom (Anglia, Spanyolország, Franciaország) valamelyikének kötelékébe, de saját szakállunkra is dolgozhatunk. A játékos lehetőségei szinte ugyanazok, mint amik a Pirates!-ben voltak: kereskedelem, emberek felvétele, küldetések teljesítése, hajók elsüllyesztése és erődök bevétele. Emellett egy komplett története is van a programnak, amelyet követve juthatunk el a játék befejezéséig.

A játék eseményeinek központjában a városok állnak, itt zajlik az élet – itt javíthatjuk meg vagy fejleszthetjük tovább a csatákban megsérült hajó(i)nkot, új matrózokat toborozhatunk, munkát vállalhatunk. Mivel ebben az időben a tengerek nem éppen békés helynek számí-

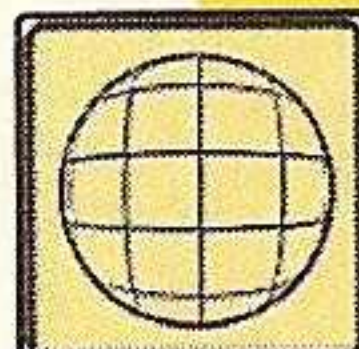
tottak, a harc is igen fontos részét képezi a játéknak. Ennek ellenére a békésebbek is boldogulhatnak, rájuk a „nyugodt” kereskedő-élet vár. Ha valamilyen módon már megszedtük magunkat, újabb hajókat vásárolhatunk, így egy egész kereskedőflottát hozhatunk létre. A Sea Dogs nagyfelbontású, háromdimenziós grafikát kínál a játékosoknak, valóság-hű víz-effektekkkel, látványos hátterekkel és részletesen kidolgozott városokkal. A programban lesz napszakváltás és időjárás-effektek is. Egy rossz hír van csak: sajnos őszig még várunk kell!



Lázadás az Aureal-nél

AUREAL A3D
www.aureal.com

A rossz negyedik negyedévi pénzügyi mérleg csak a kezdet volt az Aureal számára, most kénytelen szembenézni az összes felsővezető és a rangidős alkalmazottak tömeges lemondásával is.



Új Microsoft játékvezérlők.



Ha Microsoft és a hardverek kerülnek szóba, még a „hivatásos” MS-suxolók többsége is elismeri, hogy nem rosszak a puha üzletben utazó cég kemény termékei.

A San Jose-i játékfejlesztői konferencián az X-Box első hivatalos bemutatója mellett szinte elsikkadt a SideWinder család három új tagjának bejelentése, pedig a háromból kettő igen formabontó kütyü.

SideWinder Force Feedback 2: Az új csúcskategóriás SideWinder joystick bevezetése magasabb szintre emeli a jelenlegi visszacsatolási technológiát: több mint 100 valóság-hű erőhatással, az összetettebb irányítást követelő programok kedvéért tengelye körül forgatható karral, tolóerő szabályzóval, programozható gombokkal rendelkezik. Viszont nem ígérkezik olcsó mulatságnak, az előzetes kalkulációk 110 dollár közelébe teszik a javasolt árat.

SideWinder Strategic Commander: A maga nemében az első ilyen eszköz, kifejezetten a stratégiai játékok szerelmeseinek kényeztetésére. A balkezes használatra kialakított vezérlő növeli az egér és billentyűzet használhatóságát, kiegészíti azokat, de nem lép egyik helyébe sem. A Strategic Commander hat programozható billentyűje, három váltógombja és hármás profilkapcsolója összesen 72 lehetséges billentyűkombinációval segíti a játékost a fontosabb építési és egységirányítási parancsok elérésében. A végfelhasználói árat 65 dollár köze-

leben ígérik, vagyis funkcióként kevesebb, mint egy zöldhasú.

SideWinder Game Voice: A sztereófejhallgató-mikrofonból és gombokkal felszerelt alapegységéből álló eszköz két feladat ellátására született. Egyik feladat a hálózaton egymással vagy egymás ellen játszó játékosok közötti kommunikáció megteremtése. A DirectX DirectPlay Voice moduljára épülő felhasználás lehetővé teszi, hogy a hálózat fizikailag egymástól nagyon távol eső pontján elhelyezkedő játékosok is szólhassanak egymáshoz, mintha csak ugyanannak a szobának két sarkában üldögnének. A második jóval izgalmasabb terület a hangvezérlés megvalósítása a játékirányításban. A rövid tanuló időszak után a felhasználó a saját maga által megadott hangutasításokhoz programozhat billentyűparancsokat, makrókat, amiket átváltva a készülék mások által nem hallható hangvezérlés módjára a Game Voice 95%-os biztonsággal ismer fel, és hajt végre. Vad légcicata közben így nem kell elengedni a tolóerő szabályzót egy fegyverváltási vagy rakéta csali kidobási utasítás kiadásához. A felszabaduló kezéért várhatóan 75 dollár közeli adományt kérnek majd az üzletekben.



Lara baba újabb díja

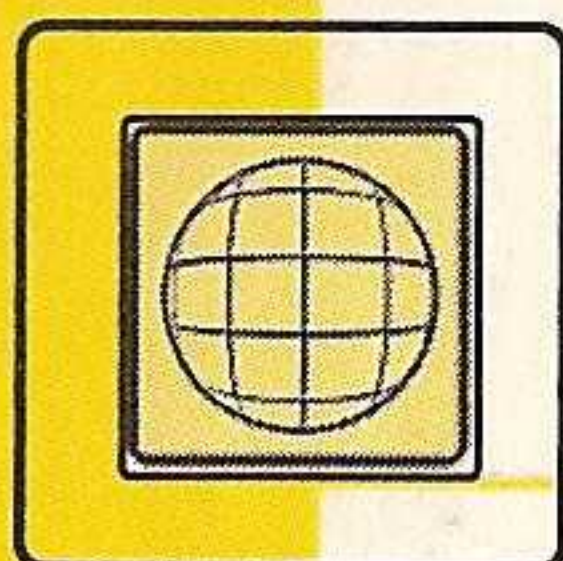
Lara Croft újabb díjat kapott! Ezúttal az év Női Napszemüveg Viselője díjat ítélte oda neki az angol HELLO! Magazin. A versenyben olyan nevet előzött meg, mint Ali G és Posh Spice. A díjat Lara Weller, a hivatalos Lara Croft modell vette át.



Empire Earth

Az Age of Empires fő tervezőjének cége, a Stainless Steel Studios bejelentette első játékát, az Empire Earth-t, amely a Sierra gondozásában jelenik majd meg valamikor 2001 első felében. A játék alapvetően az Age of Empires-re épül, de jó-

val nagyobb időszakot dolgoz fel: kb. ie. 500000-ben kezdődik a tűz felfedezésével. A valószínűleg igen széles érdeklődésre számot tartó programról több információ egyelőre nincsen.



A Rambus perel

A Sega Enterprises és a Sega of America is érintett abban a keresetben, melyet a Rambus nyújtott be a Hitachival szemben. A Rambus le akarja állítani a Hitachi több termékének behozatalát és árusítását, mivel azok szerinte megsértik a szabadalmi jogait. Többek között az a mikroprocesszor is ezek közé tartozik, amit a Sega Dreamcast konzoljában használnak.



Fejlesztik a Devil Inside 2-t.



Múlt februári számunkban mutattuk be a Devil Inside-ot mint megjelenés előtt álló játékot, amely még mostani számunk megjelenésekor sem biztos, hogy kint van a boltok polcain. A francia fejlesztőgárda, a GameSquad azonban megerősítette, hogy már a folytatáson is dolgoznak – munka címe Devil Inside 2 :). A GameSquad szóvivője csak annyit árult el, hogy a játék jelenleg az írói fázisban van, és a fejlesztés akkor gyorsulhat fel, ha a kiadó úgy ítéli, hogy a „Devil Inside jól megy”

Feledékenyeknek: A Devil Inside egy 3D horror ak-

ció/kaland játék, melyet Hubert Chardot, az Alone in the Dark sorozat atyja írt, és a Cryo Interactive ad illetve fog kiadni.



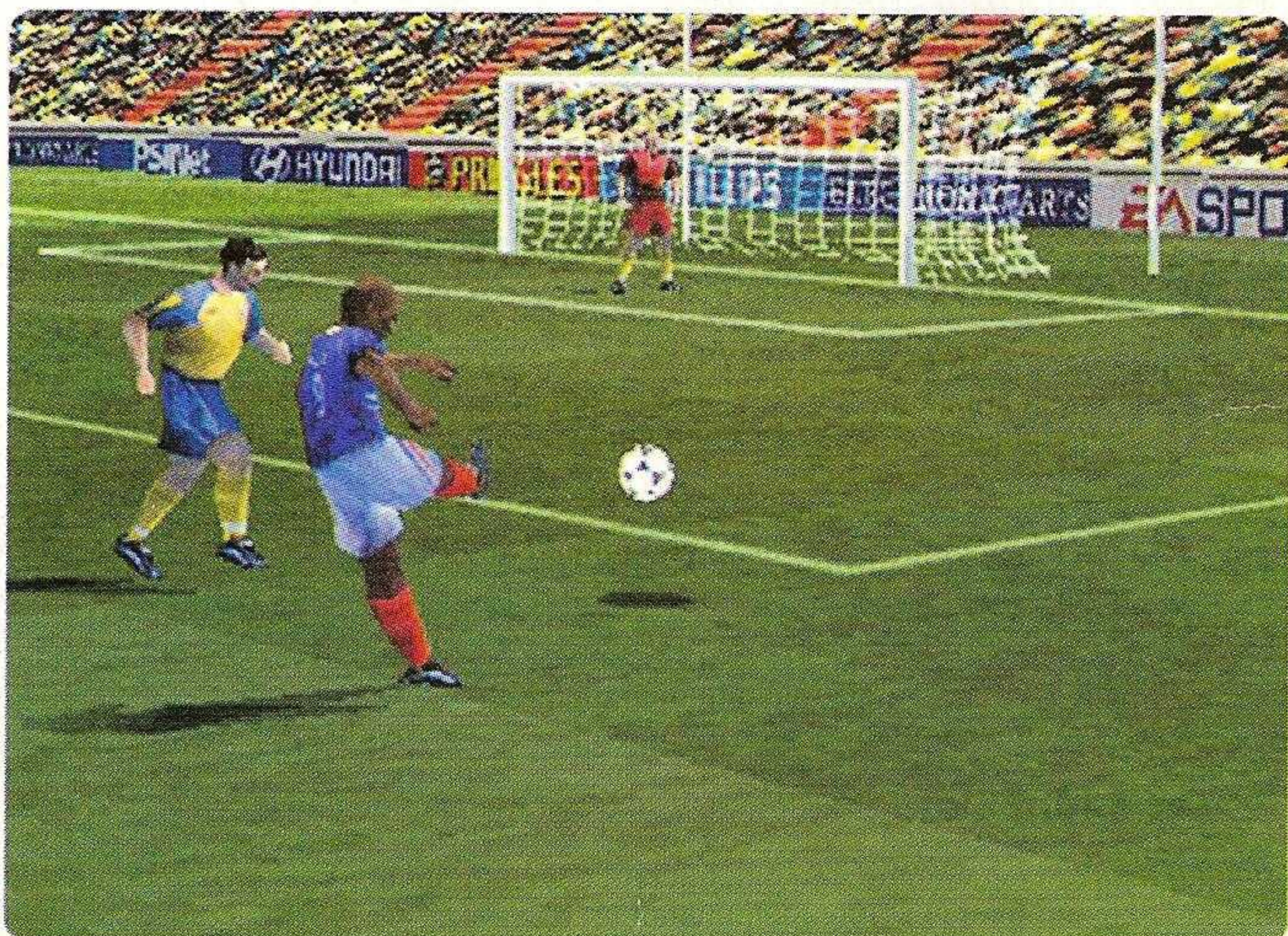
Euro 2000



É p p e n h o g y megérkezett a FIFA 2000 foci-program, de az EA Sports munkatársai máris dolgoznak a következő ré-

szen, amely az idei nyár második legnagyobb sporteseményét, a Labdarúgó Európa-bajnokságot dolgozza fel. A programban nem csak a döntőbe jutott 16 csapattal küzdhetünk, hanem a teljes selejtező-sorozatot is végigjátszhatjuk akár – az ott szereplő 51 csapat bármelyikével. Mivel a játék a FIFA 2000-re épül, éppen ezért ne is várjunk tőle forradalmi változásokat. Az egyik legfontosabb újítás, hogy átdolgozták az arc-textúrákat így – állítólag – az eddigieknél is élethűbbek lesznek a focisták. Ám nem csak külsőleg, hanem képességeikben is

fejlődnek a labdarúgók – a kapusok sokkal jobban követik majd a játékot, jóval látványosabb védésekre lesznek képesek. Szintén fejlesztettek a fejeléseken is, amelyek eddig a FIFA sorozat gyenge pontjának számítottak. A játék megjelenése valamikor tavasz végére-nyár elejére tehető, pontos dátum még nincs, de az biztos, hogy még a Foci EB előtt a boltok polcaira kerül.



Star User rovat tartalom, 2000. május

Web-es alkalmazásfejlesztés

Sorozatunk harmadik részében folytatjuk a PHP+Apache+MySQL hármas telepítését, ezúttal azonban Linux lesz a megcélzott operációs rendszerünk. Ha sikeresen túlverekedtük magunkat a telepítés bonyodalmain, belefogunk a nyelvvel való ismerkedésbe, elkészítjük első PHP-ben írt programunkat, megismerkedünk a változók használatával, és az űrlapok adatainak feldolgozásával.

Vezetéknév:

Webes alkalmazások,

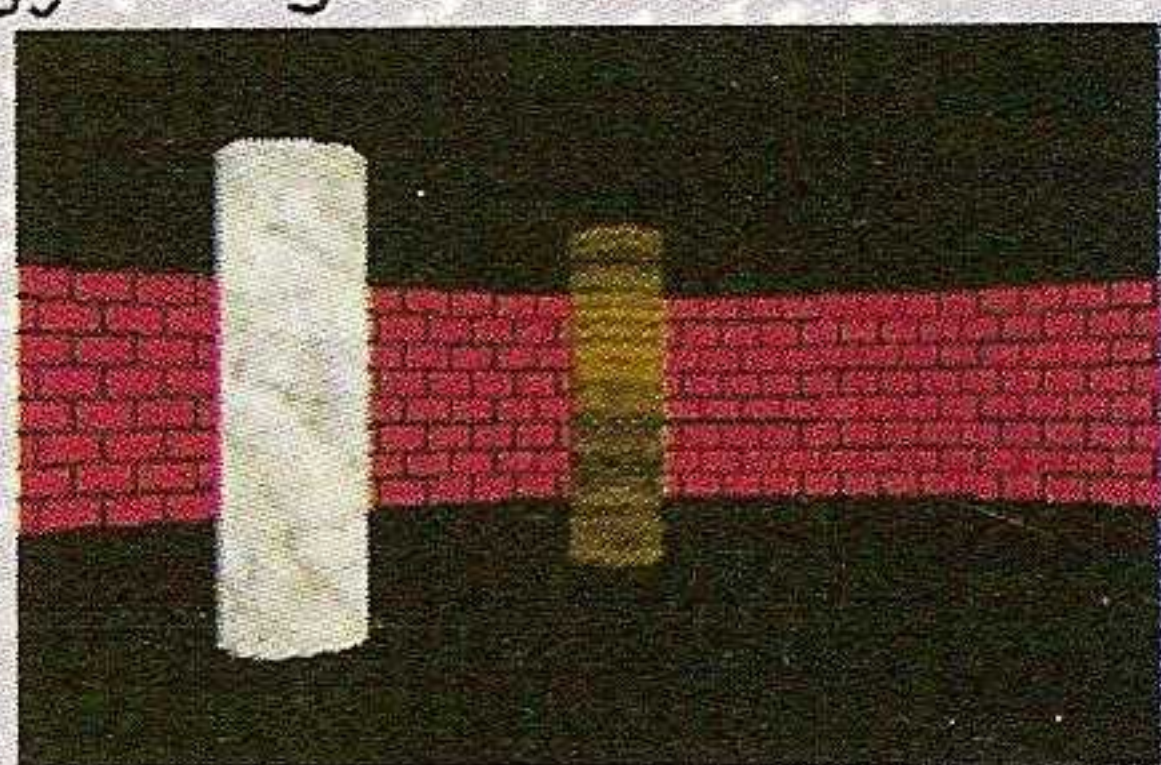
Keresztnév:

[PHP3-mal :)]

Elküld

DEMO - DOOM stílusú falak

Előző raycasting-ról szóló cikkeinkben Wolf3D stílusú falakat, szobákat készítettünk, és meg kell mondani, hogy kissé unalmassá váltak a kocka alakú szobák és tárgyak. Tovább lépünk, így a legendás DOOM-hoz hasonlóan a falak már nem csak merőlegesek lehetnek, hanem egymáshoz képest tetszőleges szöveget zárhatnak be, így kialakíthatunk, akár példánk szerinti ellipszis alakú szobát, és tárgyakat is.



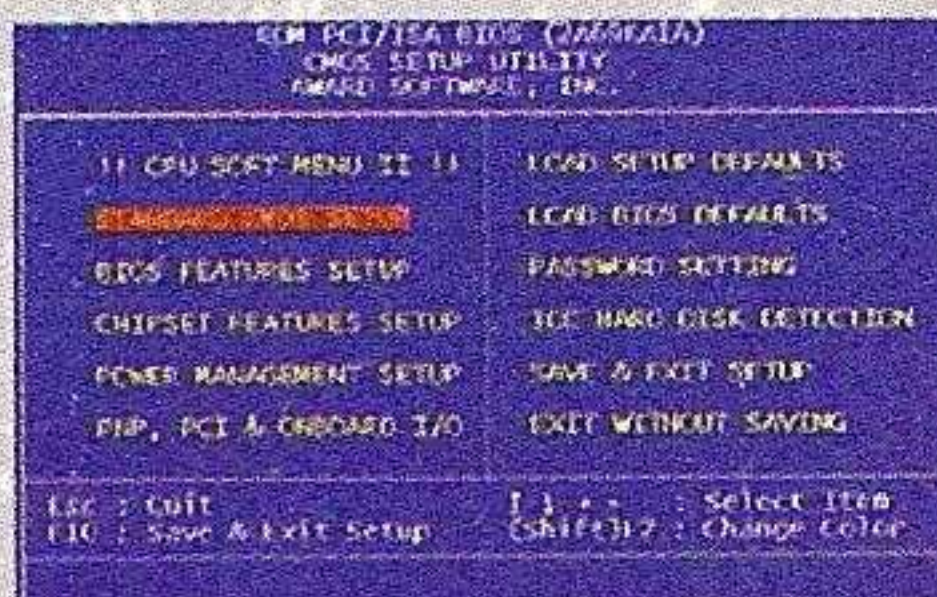
Régebbi cikkeinket a <http://PROG.PMMF.HU> webszerverünkön megtalálhatjátok! Keressétek fel!

Delphi adatbázis-kezelés

Ebben a részben közelebbről megismerkedünk az BDE álnévvel, azaz aliasokkal, megnézzük azt, hogy hogyan tudunk alias létrehozni a Delphi-hez adott segédprogrammal, illetve programunkból. Ezt követően átveszünk pár újabb adatbázis komponenst és a következő részben, már belefogunk egy összetettebb példa megoldásába.

Rejtélyes BIOS-unk beállítása

Testjeinkben és hardver elméleti írásaikban már sok alkatrészt teszteltünk és adtunk az alkatrészekről technikai leírásokat. Egy dologról viszont még nem beszéltünk bővebben, ez a BIOS. Mostani cikkünkben részletesen foglalkozunk a BIOS beállításával.



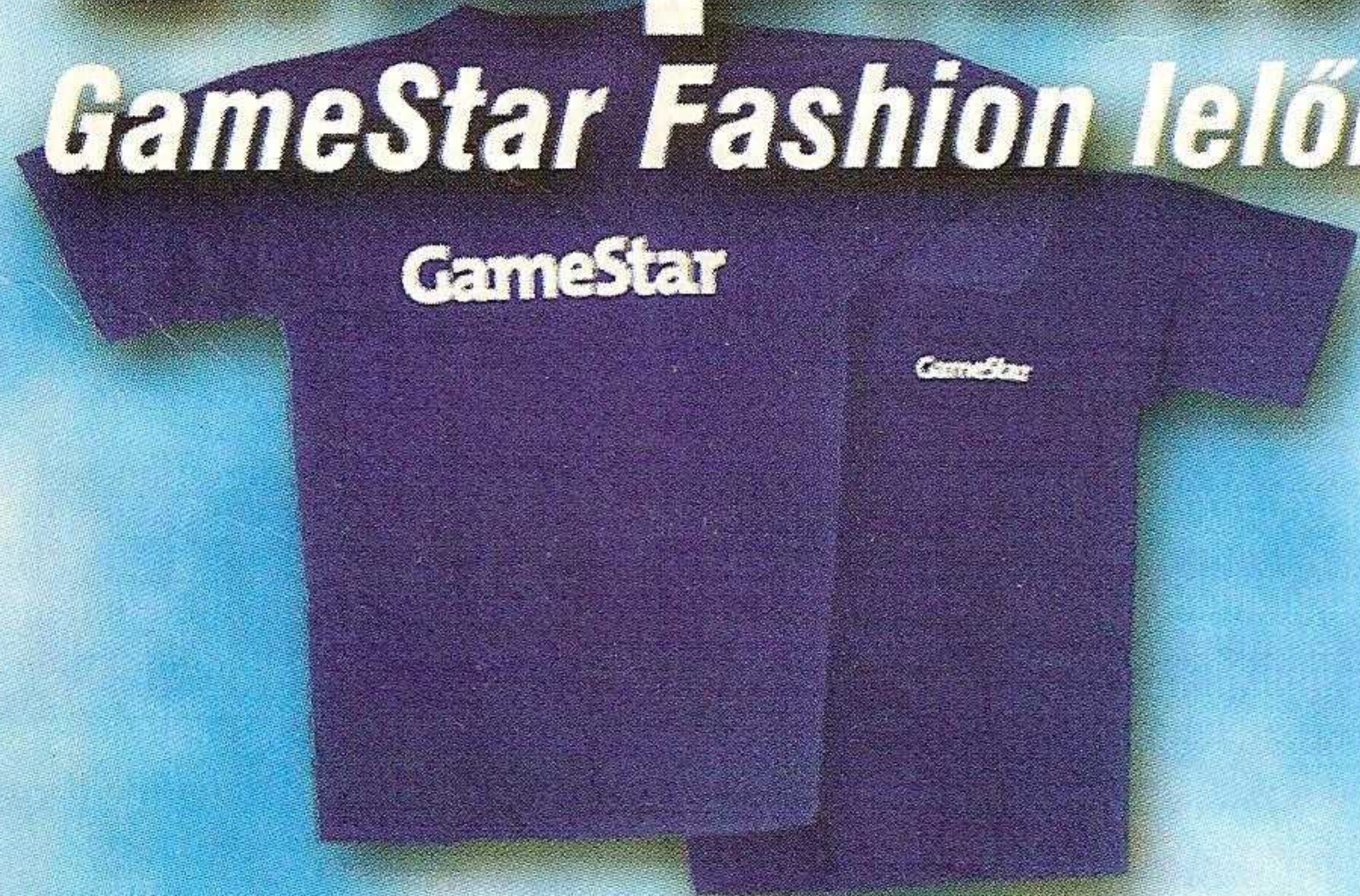
PIII vs. Athlon

Bár mind az Intel és mind az AMD már korábban bejelentették az egymással csatát vívó legújabb processzorait, a Pentium III-at és az Athlont, összefoglaló írásunkra az egyre kieleződő verseny adott alkalmat. Az 1 GHz-es órajel átélése után újabb processzorok jelennek meg 2000 második felében, mind az AMD-től és mind az Intel-től. Így írásunk egy új szemszögből, közérthetően kívánja bemutatni a két processzor "belső világát".

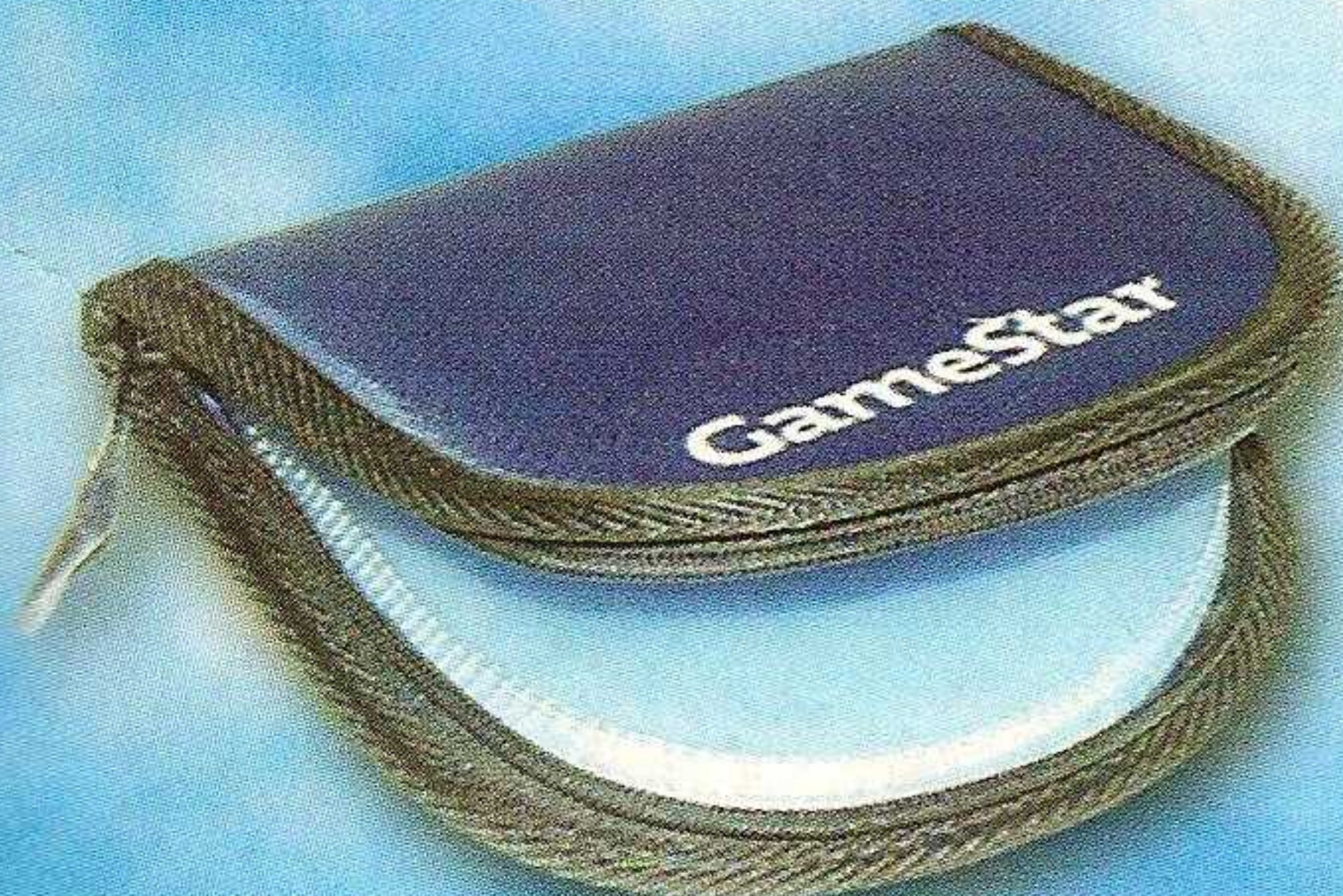


shop.internetto.hu:

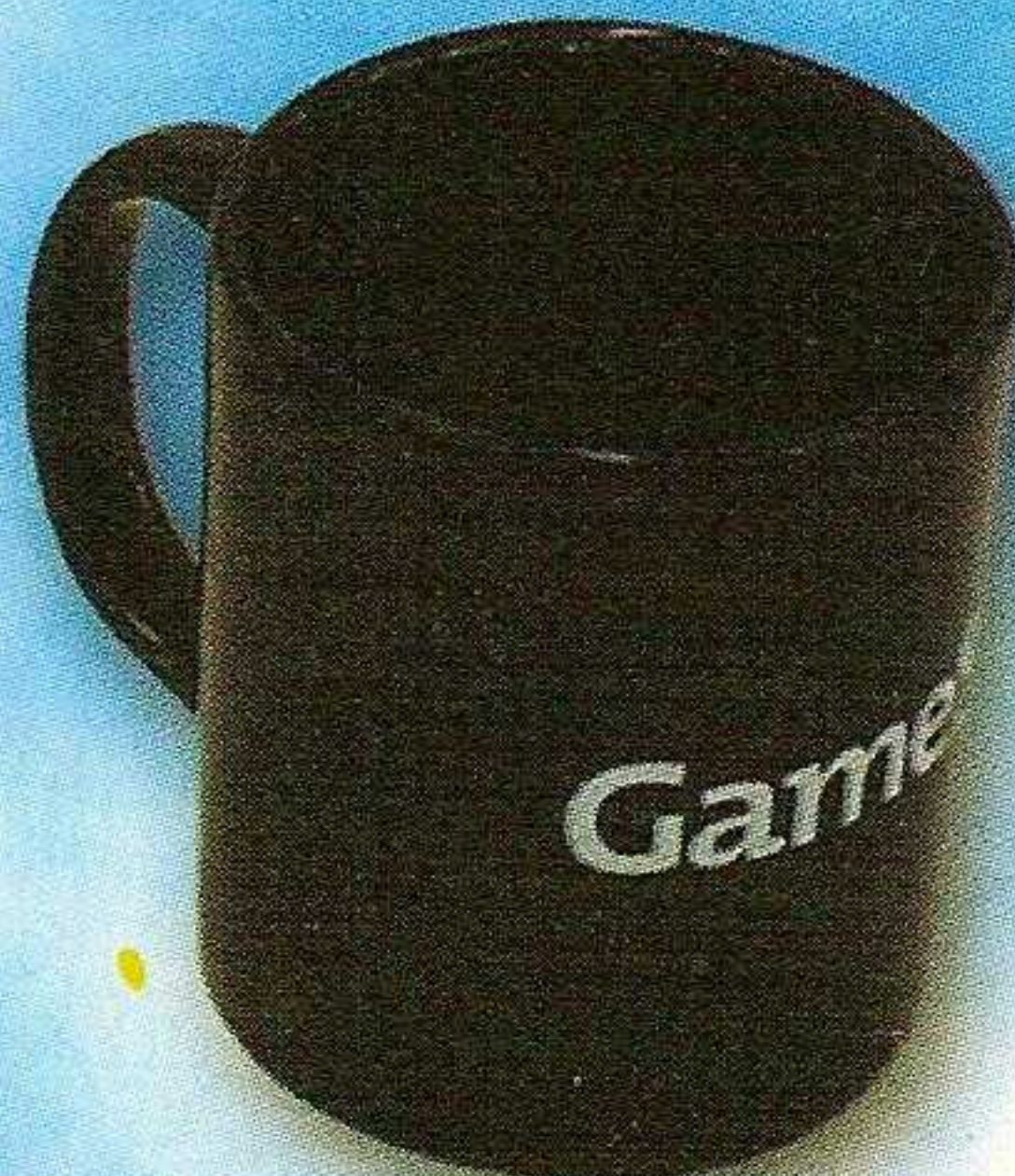
GameStar Fashion lelőhely!



NetTo ára: 1032 Ft



NetTo ára: 1040 Ft



NetTo ára: 624 Ft



NetTo ára: 1112 Ft



iNeTTo
áruház

Vásároljon a Hálón NeTTo áron!

Az árak az НДС — fenti webhelyen található — iNeTTo áruházban érvényesek, ahol a NetTo árak a bruttó árak!

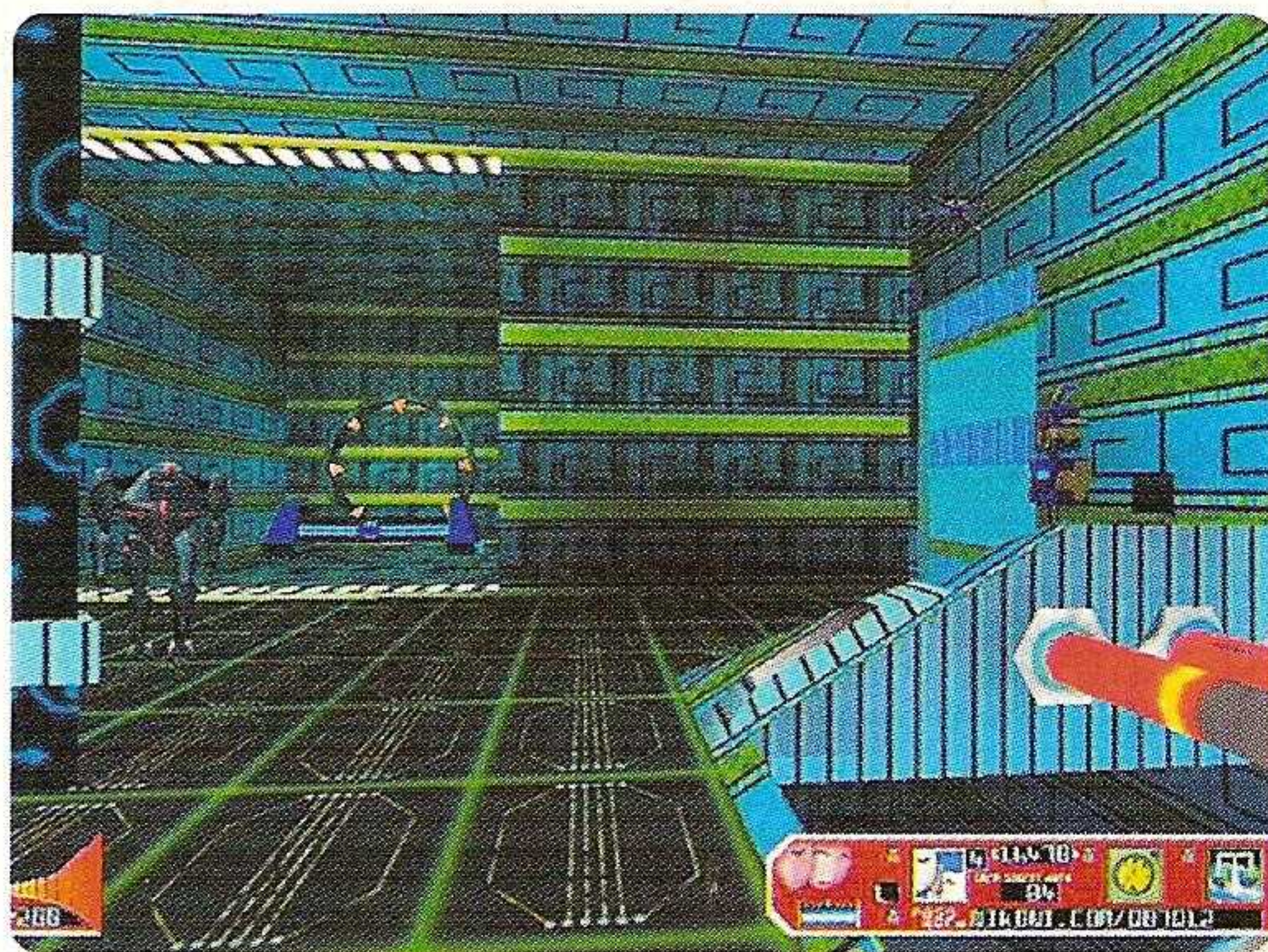


AIWars

Nagyon kevés igaz cyberpunk játék jelent meg – az „ősi” Necromanceren és a System Shock két részén kívül nem is nagyon lehet említésre méltó alkotást megnevezni. Az AIWars egy taktikai/stratégiai játék, amely egy számítógép/internet alapú világban játszódik. A célunk pedig nem más, mint a túlélés, hogy ezt miként valósítjuk



meg, az teljesen rajtunk múlik. Alacsony biztonságú rendszereket törhetünk fel különböző jelszó-feltörő programokkal, az ott található fájlokkal pedig megpróbálhatjuk a lehető legtöbb pénzt kisajtolni. Ha bankszámla-adatokat talál-



tunk, nincs más hátra, mint a pénzt átutalni magunknak, ha pedig más jelle-
gű információk birtokába kerülünk, akkor azt megpróbálhat-

juk eladni másnak. A pénzből a programjainkat fejleszthetjük, amelyek eredményeképpen egyre jobban védett célpontokat is fel tudunk törni. Persze nem csak különböző ún. törőprogramokat vethetünk be, vannak védekező, információszerző és egyéb szoftverek is. A program játszható demója megtalálható CD-mellékletünkön is.

Egyre több fejlesztő az X-Box-ra

Többek között a Kalisto is bejelentette, hogy már most fejleszt játékokat a Microsoft jövőre megjelenő konzoljára, az X-Box-ra. Sokkal többet nem árultak el, csak annyit, hogy négy játékról van szó, amelyek

között szerepel teljesen új ötlet is, de akad korábban megjelent Kalisto játék folytatása is.

A világ legdrágább hangszere?

Megszületett a hangszerek királya! Nem kevesebb, mint 300.000 dollár az ára ennek a szerény Yamaha gyártmányú zongorának, amely nem csak a billentyűzet fölé épített monitorral tér el a klasszikus zongoráktól, hanem sok minden mással is. Először is az érintőképernyő mögött egy Pentium III-as procival szerelt, 128 MB RAM-ot, 20 GB-os merevlemez és DVD-ROM-ot tartalmazó PC dohog. De mit is tud ez a nem túl olcsó kicsike? A képernyő segítségével teljes irányításunk lehet a hangszer felett. A Live Action MIDI segítségével előadásunkat teljes egészében rögzíthetjük, s az ezzel egy időben felvett videóhoz hangolhatjuk. A képernyőn folyamatosan jelenhet meg a kotta, így nem kell lapozni. A kotta követi az előadást, felismeri, épp hol tart a művész. A CD-Pluscore program segítségével zongorázni tanulha-

tunk, Az XG hanggenerátor segítségével pedig olyan zongorahangok is megszólalhatnak, amelyek nem is léteznek a valóságban. Persze a sor itt még nem ér véget: a gyönyörű és megfizethetetlen hangszer rengeteget tud. Legalább annyit, amennyibe kerül! ☺



Díjat nyertek a Canon szkennerek

Sokszor beszéltünk már a formatervezésről az újság hasábjain. Néha nem feltétlenül a tulipiros a nyerő, vagy esetleg a neonzöld. Most egy olyan terméket mutatunk be, amely nemrégiben formatervezési díjat nyert. A Canon FB630U és FB630P szkennerei elnyerték a hannoveri Ipari Formatervezési Fórum által adományozott iF Product Design Award 2000 díjat. Okulásul és pozitív példaként álljon itt egy fotó is, hogy miért!





Breed



nak, amellyel elérhető az, hogy az ütközet ne a Földön, hanem a támadók bolygóján folytatódjon. Ez meg is történik, ám amikor az űrhajók visszatérnek a távoli bolygóról, akkor veszik észre, hogy a támadók valamilyen módon már elfoglalták a Földet és csak ők képesek visszahódítani azt.

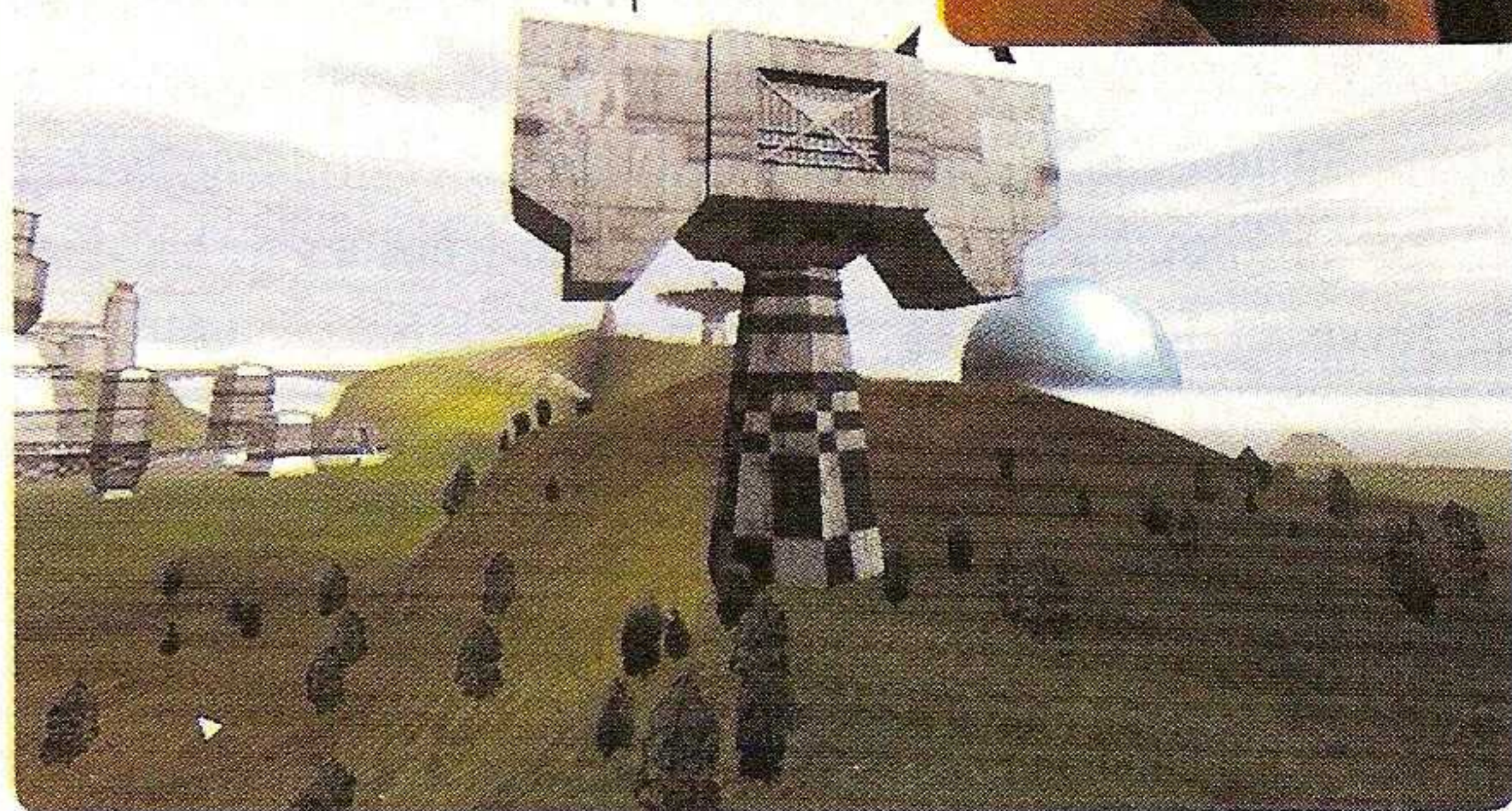
A program három fő elemből épül fel: valósídejű stratégia, valósídejű akció és termelés. A stratégiai rész a támadó seregek

összeállítását és az ütközetek levezetését foglalja magában. A Battlezone-hoz hasonlóan itt is bármikor „beleülhetünk” bármelyik egységbe, ez jelenti az akciót.

A termelés pedig elég egyértelmű – a nyersanyagok megszerzésétől kezdve egészen a különböző típusú hajók építéséig tart.

A háttértörténetében és grafikájában leginkább a Homeworld-re emlékeztető programnak egyelőre nincsen kiadója, így a megjelenés dátuma is ismeretlen.

A Breed egy 30 százalékban már elkészült, a közeli jövőben játszódó real-time stratégiai program. Egy agresszív földönkívüli faj – miközben az egész Naprendszer meghódításán fáradozik – megpróbálja leigázni a Földet is. Mialatt az emberek a behatólókkkal küzdenek, olyan technológia birtokába jut-



PickUp Express

Érdekes ötlettel állt elő a svéd UDS fejlesztőcsapat, amikor megálmodta PickUp Express nevű autós játékát. A program-

ban egy futárszolgálat tulajdonosaként kell csomagokat elszállítanunk a város egyik pontjáról a másikra – mindezt természetesen gyorsabban, mint a konkurencia.

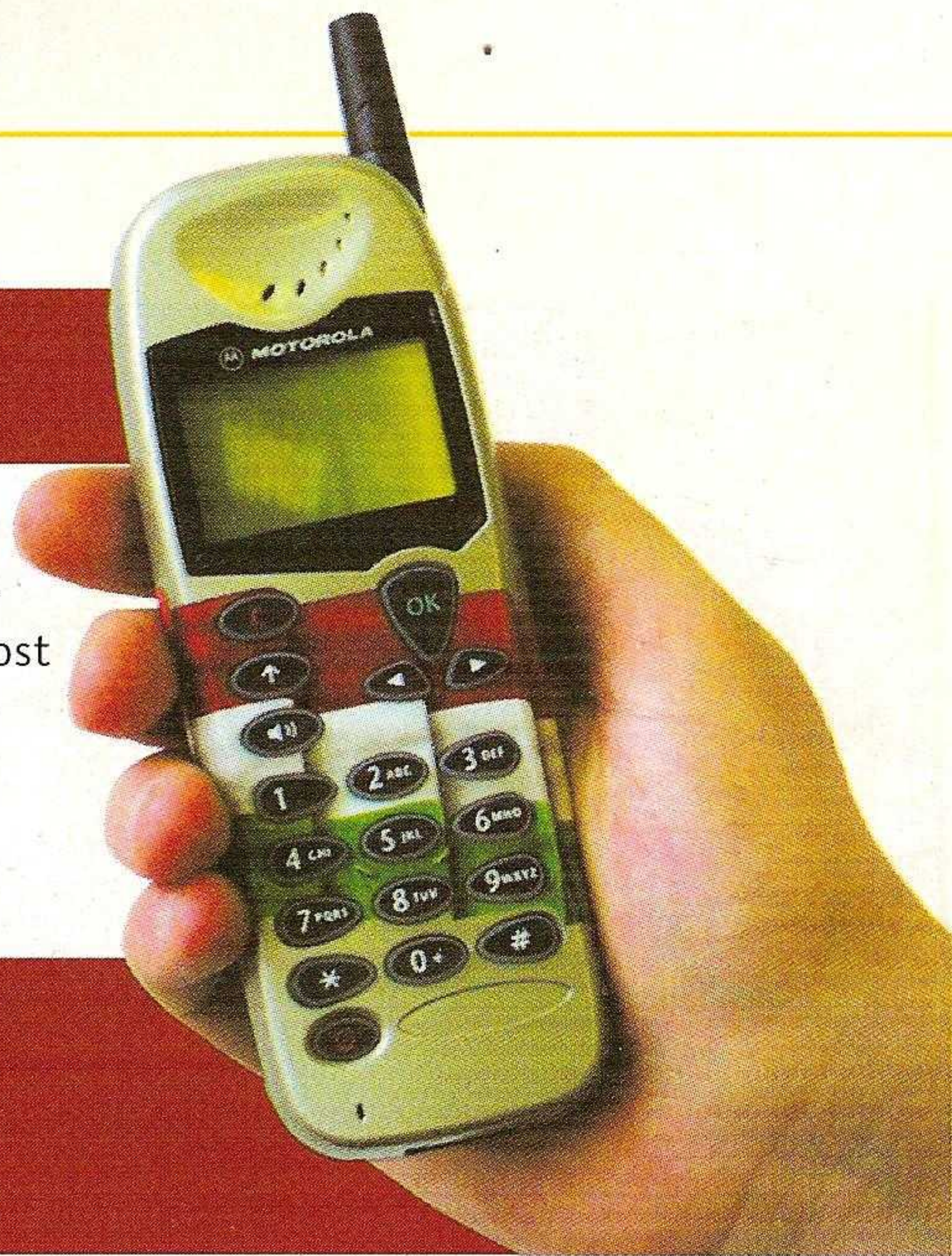
A játék egy virtuális városban játszódik – igazi autók főszereplésével. Mivel a játék egyik szponzora a Toyota autógyár, ezért a vezethető járgányok is az ő gyártmányai: Avensis, Camry, Celica. A program megjelenési ideje 2000 májusa.



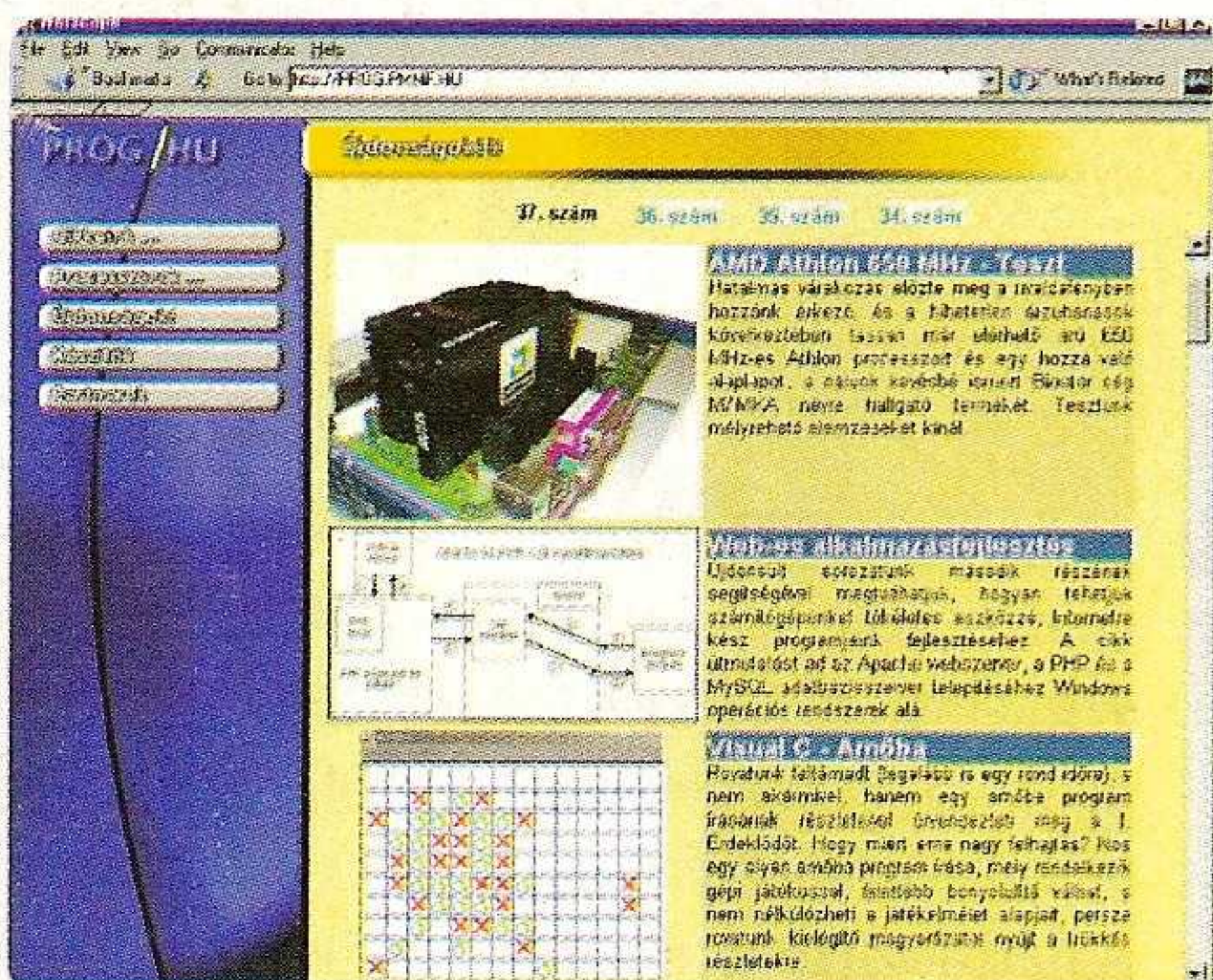
Az első magyar mobiltelefon

Mi magyarok imádjuk a mobiltelefonokat. Az egy főre eső telefonok számában szerintem a világ élvonala felé haladunk, hisz a nagy szolgáltatók bevallása szerint körülbelül 1,8 millió előfizető található az országban. Mostantól azonban nem csak használjuk a telefonokat, hanem gyártjuk is. Budapestban a napokban elkészült az első magyar

gyártmányú Motorola készülék, amelyre most büszkék vagyunk.



<http://PROG.PMMF.HU>, Magyar Programozási Oldalak



Megnyitotta programozási rovatunk, a Star User (régében PC-X User) webkötőjét, a Magyar Programozási Oldalakat. Itt számos régebbi User cikkünkkel találkozhat, illetve új írásokat és témákat is talál-

hatsz. Így oldalunk programozással, szoftverekkel, hardverrel és tesztel illetve hálózati témákkal foglalkozik és majd' 300 (!) cikket, szakmai írást tartalmaz. A sok cikk közül választva akár napjaink programozási nyelveiben kaphatsz alap, illetve középfokú útmutatót a példaprogramok forráskódjával tűzdelve, vagy részletes hardver leírásokat, illetve tesztek is találhatsz. Az oldal széleskörű cikkei mellett friss processzor híreket, illetve összefoglaló írásokat is fellelhetsz. Mindemellett folyamatosan fejlesztjük oldalunkat, lesznek programozási, hardver, szoftver fórumok is, melyben az olvasók megoszthatják véleményüket velünk és egymással. Keressétek fel oldalunkat!

Warhammer 40.000 a TV-ben.

Pletykák már voltak róla, hivatalosan azonban csak most jelentette be a Games Workshop, hogy az Exile Films-szel megállapodtak egy egész estés betöltő animációs film elkészítésében. A témát természetesen a Warhammer 40.000 kibergót világa adja, a mű címe pedig a hangzatos BloodQuest lesz,

és a középpontjában a Véres Angyalok Űrgárdista Rendje áll majd. Aki esetleg nem tudná, miről van szó, annak csak javasolni tudom, hogy játsszon egyet a számítógépes játékkal, vagy a szerepjáték változattal, netán olvassa el a magyarul is megjelent regények valamelyikét – érdemes.

Megnyugodhatunk

Akik eddig tartottak attól, hogy bojkottálniuk kell a Csillagok Háborúja második vagy harmadik részét, mert netán Leonardo DiCaprio kapja a szerepet, megnyugodhatnak. Az USA Today-nek nyilatkozva az „isteni Leo” szövegírója (mert neki ilyen is van ám) elmondta, hogy

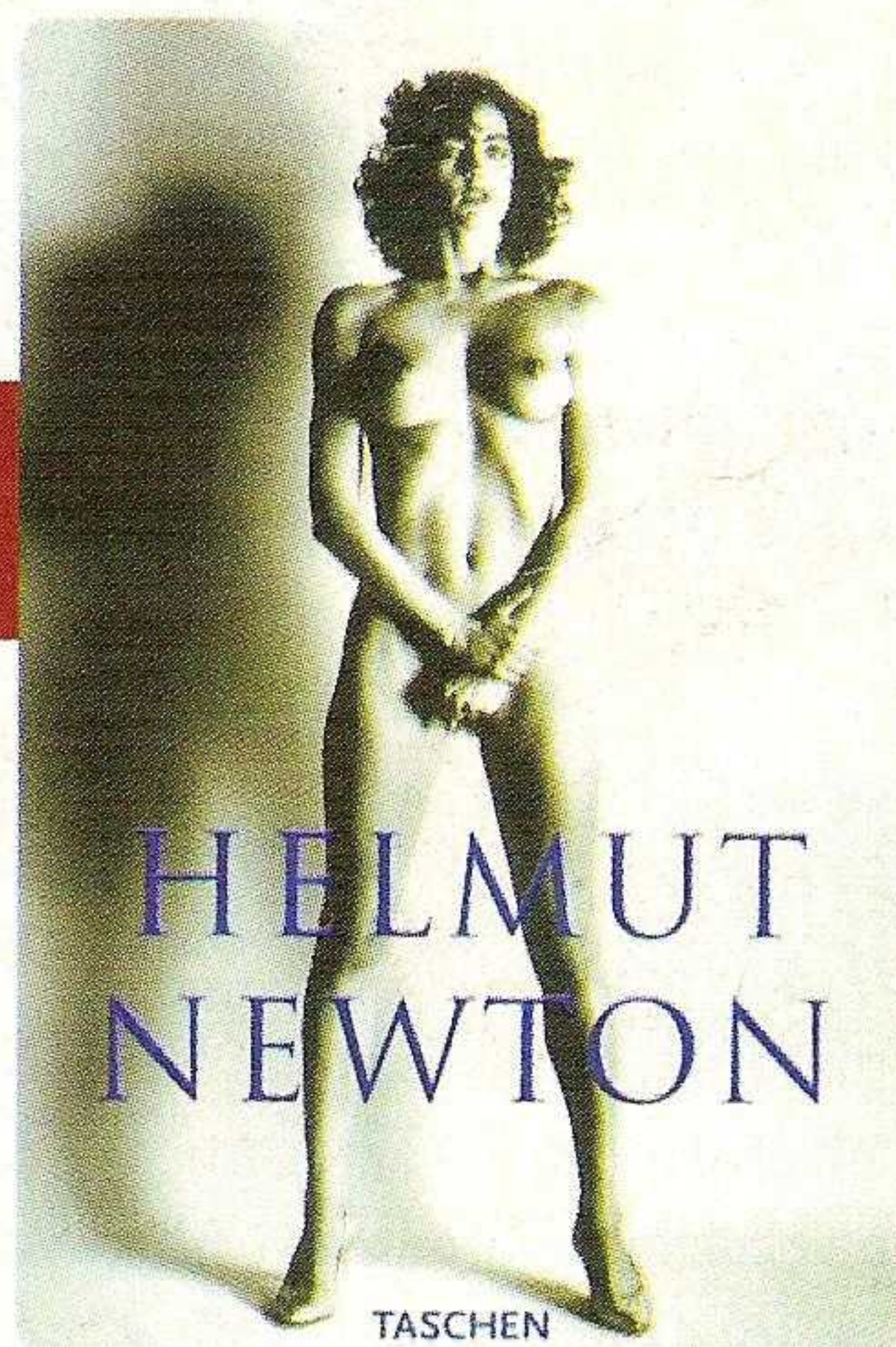
„Ő találkozott ugyan George Lucas-szal, de biztosan nem kapható a feladatra.”

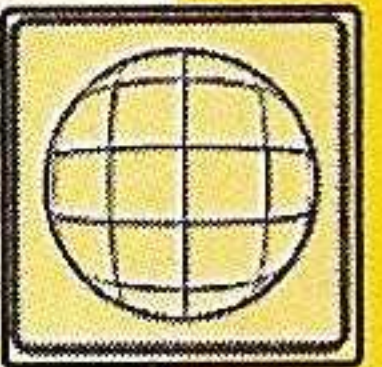
Könyvrekord

A trader.com az interneten fogadta a liciteket Helmut Newton világhírű SUMO könyvének, a Mentor Alapítvány javára rendezett árverésére. A SUMO a XX. századi könyvgyártás legnagyobb és legdrágább könyve: 50x70 cm nagy és a súlya mintegy 30 kg. A rekordokat megdöntő könyv több mint 480 oldalnyi hírességeket ábrázoló fotót tartalmaz, amelyeket a világ egyik legellentmondásosabb fotósa készített.

Az on-line licitálásra a www.trader.com/charityauction címen került sor. Az on-line és a telefonos licitáláshoz regisztrációra volt szükség.

A regisztrációs formanyomtatványokon szerepelnie kellett a licitáló nevének, címének, telefon- és faxszámának. Ezen adatok kézhezvételét követően telefonon felhívták a leendő licitálót a hitelkártya vagy bankszámla részletek tisztázása végett.





Mennénk mi is szívesen.



Korábbi kijelentések alapján már tudjuk, hogy Samuel L. Jackson vissza fog térni a Star Wars Második Részben, a Jedi mester Mace Windu szerepében, de va-

jon ő mit tud a készülő filmről? A csillagok háborújáért gyermeki lelkesedéssel rajongó színész, a Calgary Sun-nak nyilatkozva csak ennyit árult el: „Nem láttam még a forgatókönyvet, tehát azt sem tudom, hogy Tunéziába, Olaszországba vagy Ausztráliába kell mennem, de George (Lucas) biztosított, hogy menni fogok.” Azt hiszem, nem kevesen irigyeljük ezt az utazást, még akkor is, ha nem valami ideális időjárású turistaparadicsomba fog szólni a repülőjegy.



Microsoft

Már megint egy lánclevél

Már megint vadul kamuzó lánclevél bolyong a hálózaton. Most a Microsoft nevében kéri, utasítják a címzettet a levél minél több címre történő továbbítására, mézesmadzagként zizegős zöldhasúakat ígérve. Az indoklás pedig az Internet Explorer elterjedtségének felmérése. Az egész úgy szívatás, ahogy van. A Microsoft hivatalos közleményben cáfolta, hogy bármi köze lenne a levélhez, már csak azért is, mert egy

levél nem alkalmas a böngészőprogram használatának tesztelésére, a statisztikáikat a különböző weboldalokról letöltött telepítőkészletek alapján vezetik. Nem bedőlni hát a dolognak, pénzt úgy sem lehet látni utána, legfeljebb néhány ideges levelezőpartner (akik már a harmadik helyről kapják meg ugyanazt) lesz a jutalom.

Monopoly Tycoon



Akik eddig nem merték kipróbálni, hogy milyen is lehet ingatlan-cápnak lenni, azok hamarosan ráérezhetnek a dolog ízére a Hasbro Monopoly Tycoon című játékában. A névválasztás ellenére a programnak semmi köze a

híres táblás játékhoz, a Monopolyhoz, inkább a „Tycoon”-ok hagyományait követi. A játékos feladata ingatlanokat vásárolni, épületeket emelni, a cél pedig természetesen a minél nagyobb vagyon elérése, illetve a versenytársak földönfutóvá tétele. A program hetven éves játékidőt ölel fel – az 1930-as évektől napjainkig. A végső változatra azonban októberig még várunk kell.



Akcióban másfél mija.

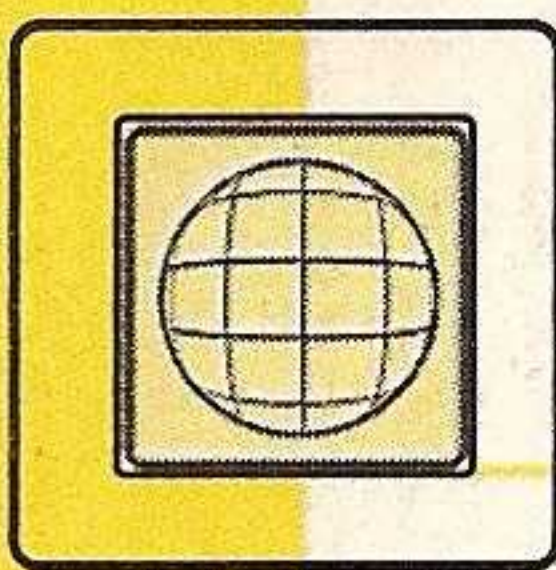


egy csomagban megkapni a DVR-S201 író-olvasó egységet, az íráshoz szükséges DVD-Video formátumot is támogató Gear szoftver 30 napos verzióját és hét nyers DVD lemezt. A probléma ott van, hogy az úttörő

Köteve hiszem, hogy sokan rohanának kihasználni a Pioneer legújabb akcióját. Annak ellenére, hogy kétség kívül csábító ajánlat

technológiáért másfélmillió forint környéki összeget kell kifizetni, szóval egyelőre nem az otthoni kategória.

A DVR-S201 egyéb iránt egy, csak DVD-t kezelő, de annak minden típusát olvasó, DVD-ROM és DVD-Video formátumot disc-at-once módban író, külső SCSI2 berendezés. Írni csak a DVD-R specifikációnak megfelelő egyoldalas, egyrétegű lemezeket lehet, amiken 3,95 GB tárhely áll rendelkezésre.



Újraéledhet az Amiga annyi várakozás után

Vártunk és még várni fogunk...

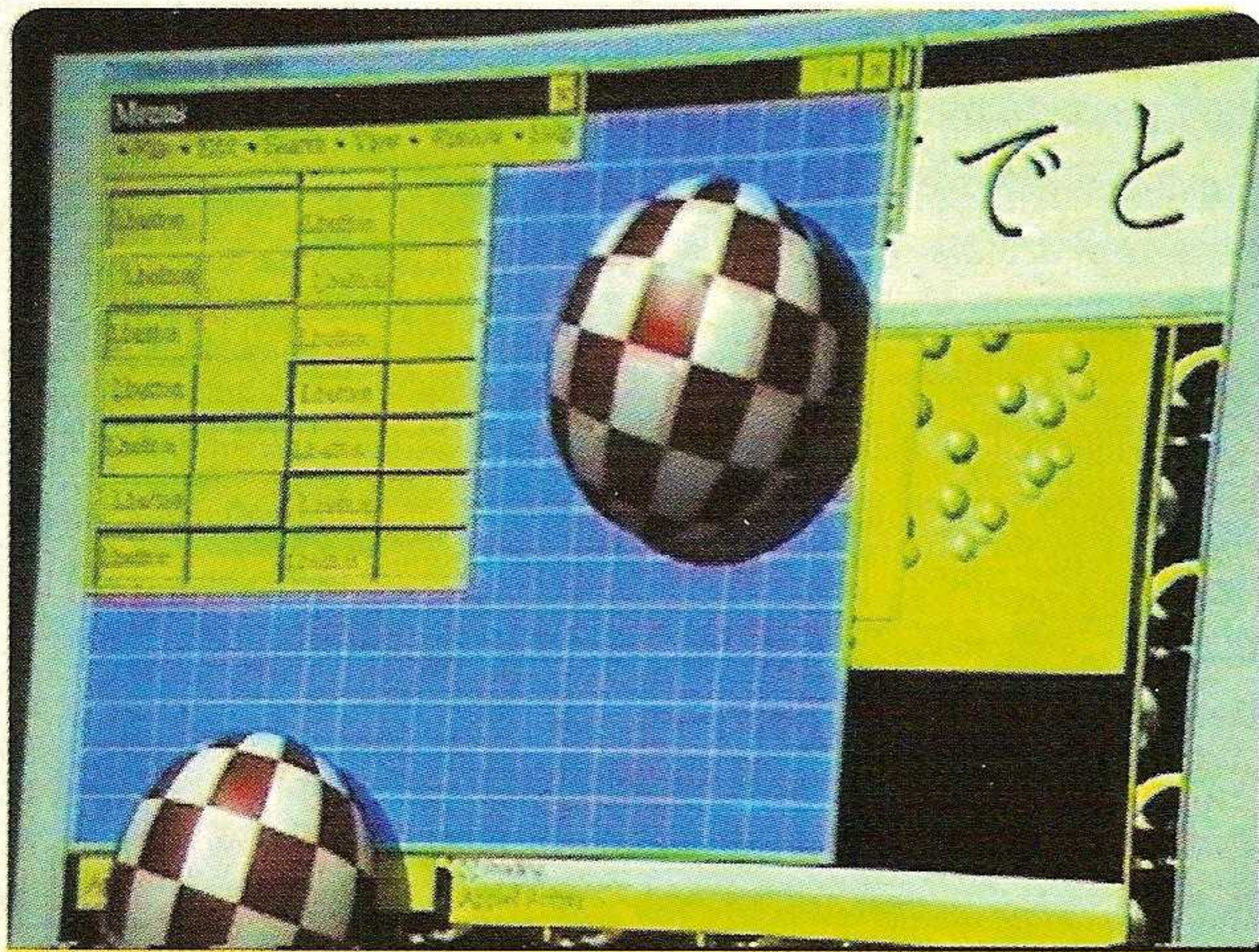
Ha egy mozifilm folytatását elkészítik, az annyit tesz: az első epizód sikeres volt. Ez többnyire már nem mondható el a második, és még kevésbé a harmadik fejezetről. Az Amiga valaha a legjobb házi számítógép volt. Aztán szétfoszlott a dicsőség. Több elvetélt újraélesztési (vagy feltámasztási?) kísérlet után most a bennfentesek már egy újabb sikertörténet kezdetéről beszélnek, az egykor valóban igen jól csengő márka életében. Egy kérdőjelet azonban érdemes még itthagyni. Íme:?

Aprilis elseje, St. Louis, Egyesült Államok. A VIII. Henrik szálloda báltermé, ahol Bill McEwen, az Amiga elnöke tart előadást és bejelentést az új Amiga számítógépről. Mindenki régóta várta a szenzációt, ami ezúttal is távol maradt. A cég voltaképpen ugyanott tart, mint egy éve, amikor Jim Collas, az akkori elnök tett bejelentéseket ugyanitt.

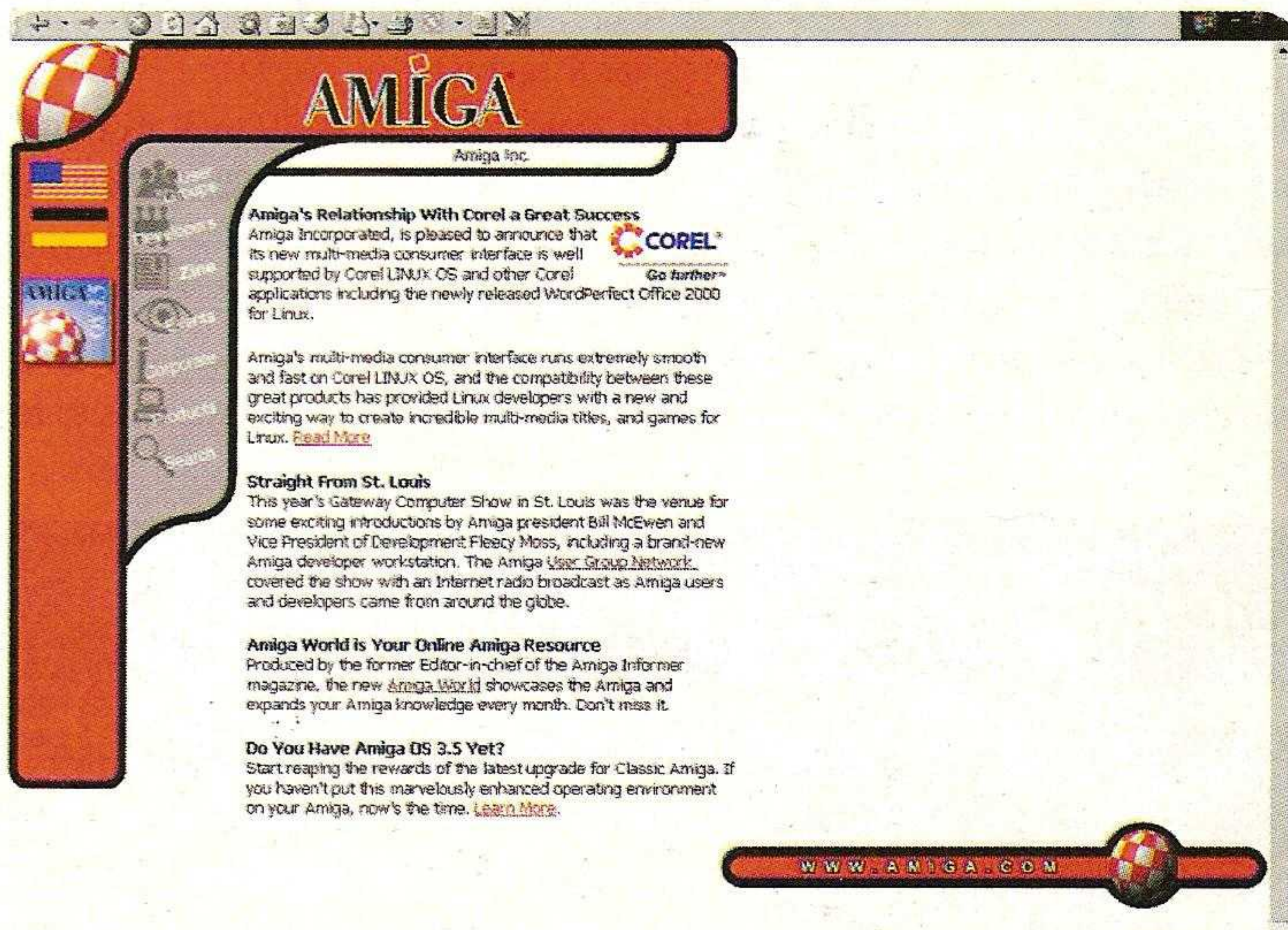
Nézzük hát a tényeket! Megjelent, és megtekinthető volt a fejlesztőrendszer, ami nem más, mint egy Red Hat Linuxot futtató AMD K6-2 500 MHz-es, 64 MB-os, nVidia GeForce 256-os számítógép. Mindehhez a Tao virtuális processzor technológiáját használják, így végül is mindegy, milyen fejlesztői hardveren készülnek a programok. Azért esett erre a választás, mert egy ilyen rendszer nagyon olcsón beszerezhető és gyártható. Emellett Bill McEwen az Amiga fontos stratégiai partnereiként jelölte meg a következő cégeket: Sun, Red Hat, Corel és előadásában olyan multikat is említett, mint a Sony, a JVC vagy a Motorola.

A Rendszer

Emlegettünk már Linuxot, Tao-t és Amigát. Ismert nevek. De egyik sem az e trióban, aminek látszik.



BOING demó ELATE alatt a TAO rendszerével.



A megújult AMIGA honlap tán jelez valamit?

Az Amiga, amely valaha a legjobb számítógépeket gyártotta, mára szoftverkészítővé vált. Az Amiga környezet (The Amiga Environment) a Tao virtuális gépén csücsül majd, amely egy operációs rendszeren található. Magyarán, mindegy, hogy milyen operációs rendszerrel van szó, az Amiga + Tao rendszer mind a felhasználók, mind az alkalmazások számára interface-t, csatolót biztosíthat. Ezt az új Amiga OS-t Amie-nak hívják. Szokjunk hozzá!

A bejelentések között szó esett arról, hogy a technológiát bárki „licenclheti”, ennek ellenére maga az Amiga is készíteni fog egy gépet, melynek megjelenése az év vége előtt várható a boltokban. Sajnos a

hardver-specifikációkat ismét ködös ígéretések fedték (egy, még bejelentés előtt álló szuper chipről ugyan szó esett, de semmi konkrétum). Ez nagyon szomorú. Ugyanis az Amiga felhasználók végre új gépet akarnának látni, sőt azt is tudni szeretnék, hogy megmarad-e a kompatibilitás a régi rendszerrel. Ez utóbbi kérdés valószínűleg a Tao virtuális processzor eljárásának köszönhe-

tően meg fog oldódni. Így nem kell egy teljesen új gépet a piacra bevezetni, hanem egy olyan computerrel találkozhat a vásárló, ami az újkor kihívásainak megfelel. A gyártó pedig cserében a kezdetektől fogva széles szoftver-támogatást és lelkes rajongókat tudhat a háta mögött.

Felhasználások

Az Amiga két fő piaci szegmenst

céloz meg a jövőben. Az egyik az úgynevezett „digitális kalandor”, aki élvezetes és jól használható számítógépes környezetet akar, elege van a hibás, lefagyó gépekből, a rosszul megírt, nagy marketing költségű, erőforrásokat pocskoló és hibáival bosszantó programokból, a döcögő operációs rendszerekből.

A másik az „otthoni digitális lakók” gyorsan növekvő piaca. Ezt azok a számítógép-fóbiás emberek alkotják, akik egyben nagy örömmel használják a különböző elektronikus kutyüket, konzolokat vagy éppen a WAP technológiát is. Az Amiga ezt a különállást akarja eltüntetni: ugyanazzal a környezettel ugyanazt a technológiát használhatjuk otthoni számítógépünk, vagy akár WAP-os mobil-kommunikációs ketyerénk esetében is. Ez elég jól hangzik: Közelebb hozni egymáshoz a felhasználókat és biztosítani a gyors, és barátságos számítógépet, amely ritkán hagy cserben.

Szép terv. Ami persze éppen annyit ér, amennyit megvalósítanak belőle.

Dragon „Amiga” György

ADVENTURES OF THE GREATEST THIEF
THE WORLD HAS NEVER SEEN

MEGJELENT
MAGYAR NYELVŰ
KÉZIKÖNYVVEL

THE THIEF

THE METAL AGE™



Viszonteladók jelentkezését várjuk!

Forgalomba hozza: Automex Kft.
Cím: 1077 Budapest, Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
1072 Budapest, Rákóczi út 4-6., Tel.: 351-5015

Postai utánvét: 1410 Pf. 185., Tel.: 461-5767 • Honlap: www.automex.hu • E-mail: info@automex.hu

PC
CD

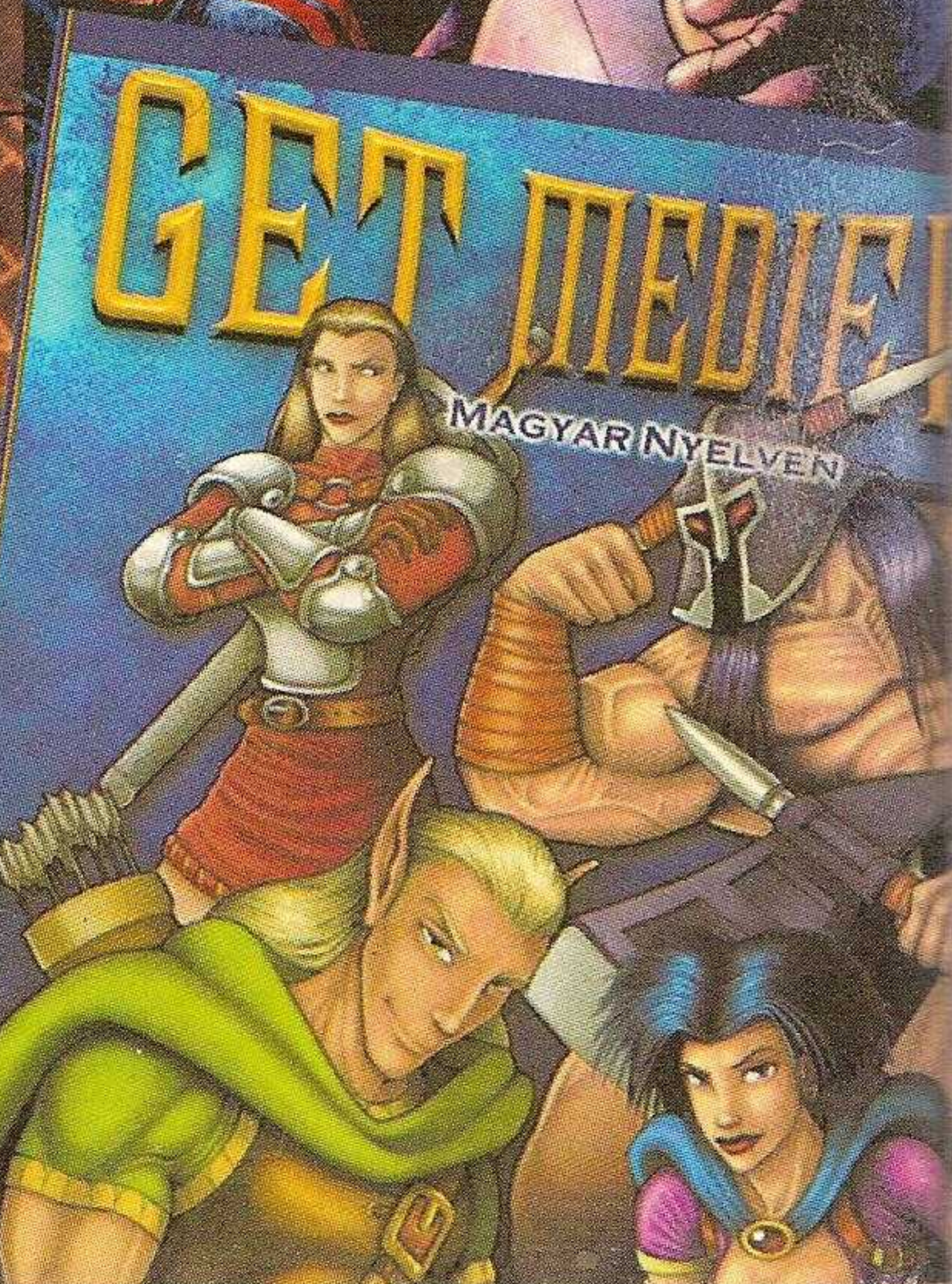
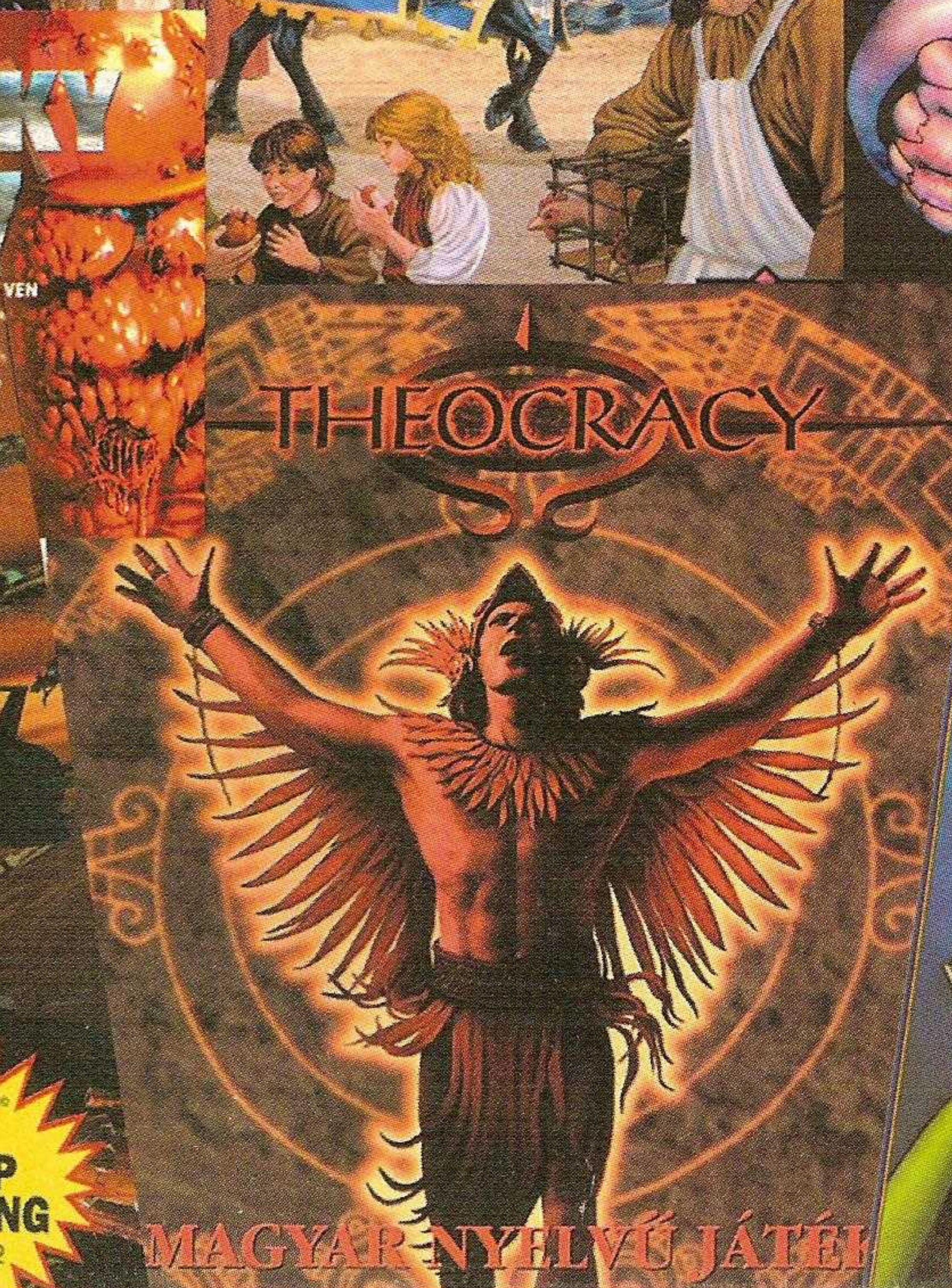
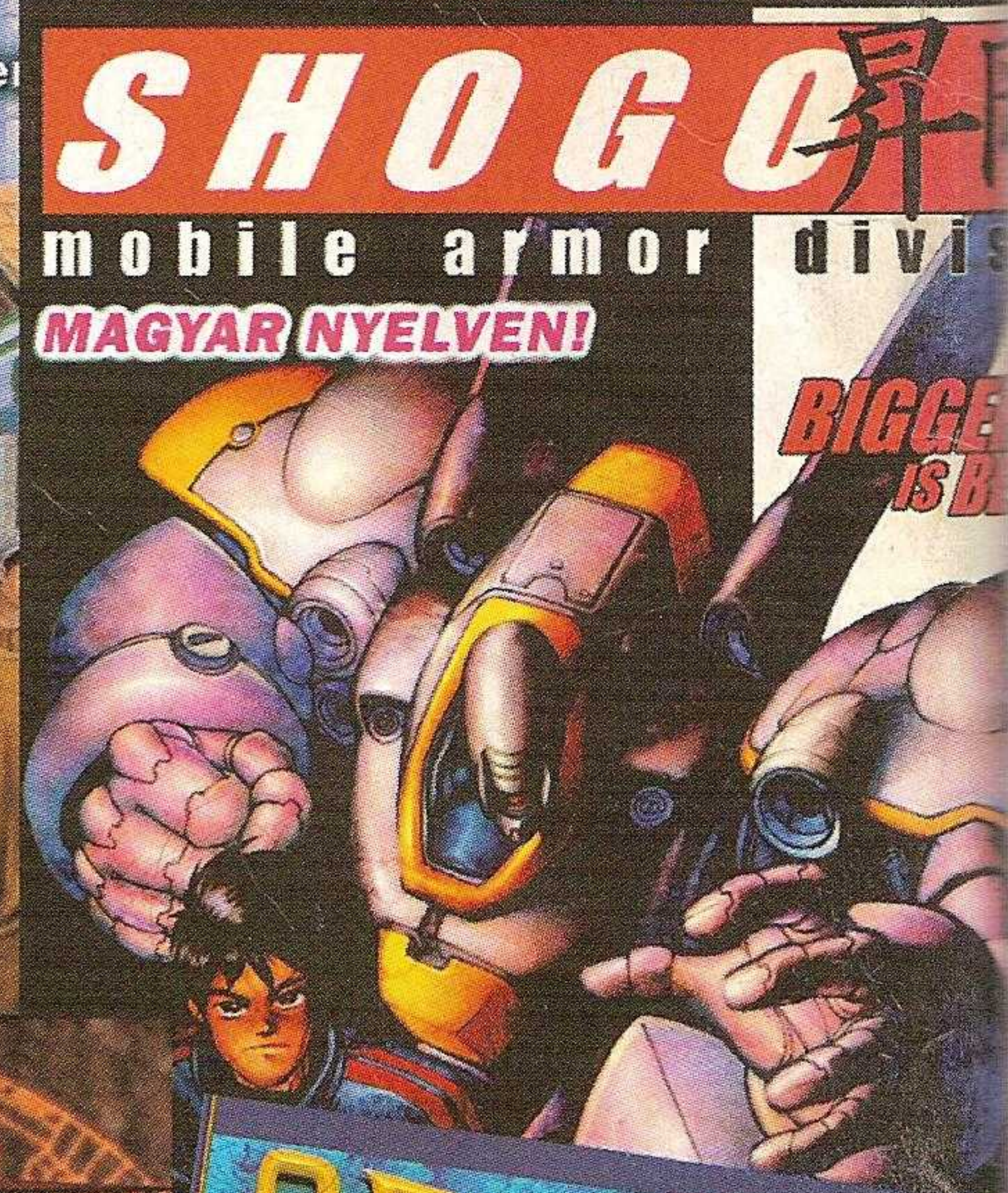
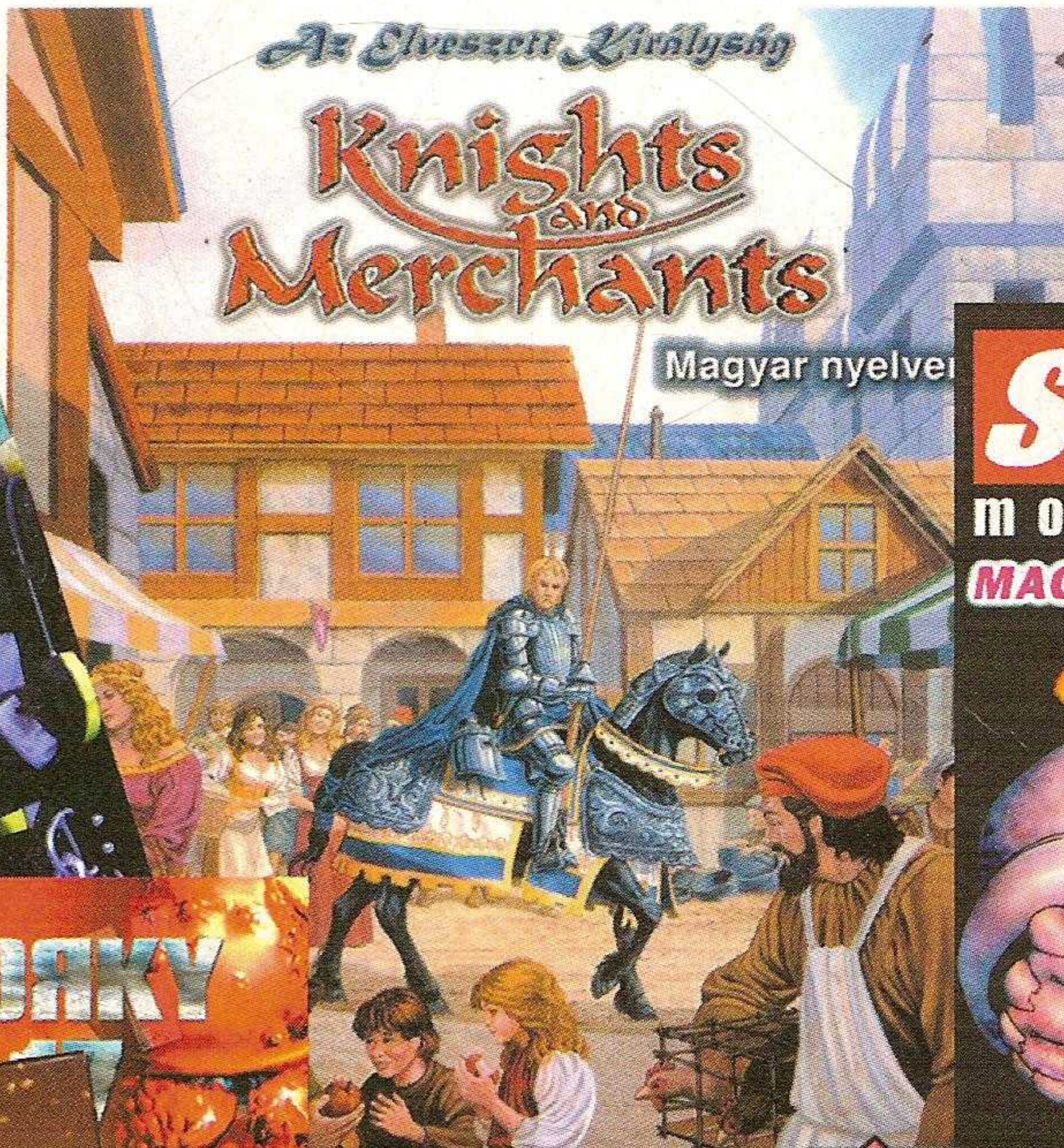
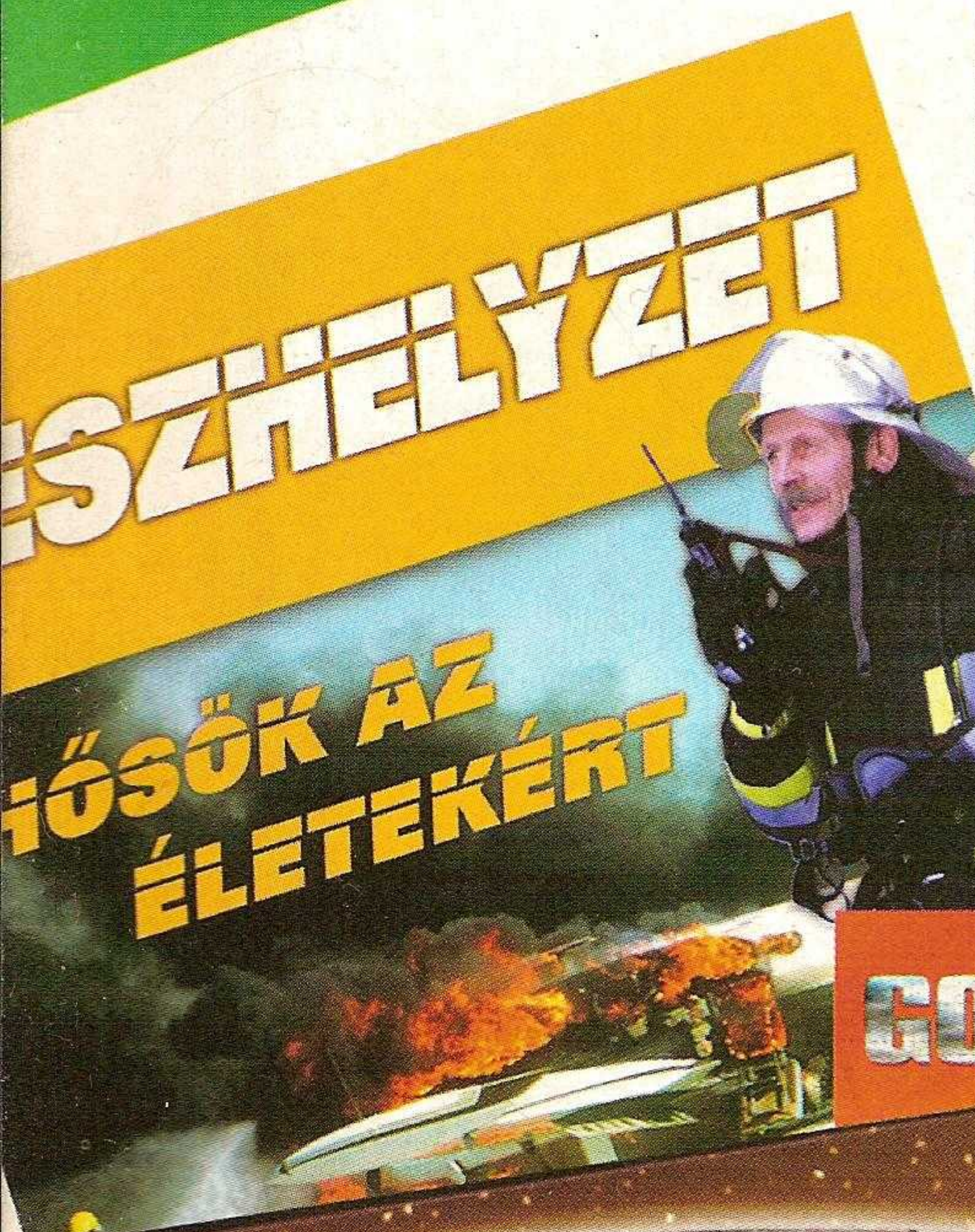
EIDOS
INTERACTIVE

www.eidos.com

Játékhonosítás

Új korszak jön a hazai játékvilágban?

Gyanús, hogy egyre több hírt kapunk PC-re írt játékok honosításáról, magyarra fordításáról. Az az érzésem, hogy itt valami fontos dolog készülődik: az, hogy a számítógépes játékok végre igazán nagy példányszámú tömegtermékeké válhatnak! Összeállításunkban a legfrissebb híreket és pletykákat gyűjtöttük össze a különféle játékefejlesztő és honosító műhelyek háza tájáról – Ti pedig ez alapján eldönthetitek, mire lesz jó ez az egész.



Működik a legújó 30 gondból készült és
BUMP MAPPING
Voodoo 2



Tudom, hogy most a legtöbb megszállott játékos elkezd húzni a száját, és hallom lelki füleimmel a sokszor ismételt kritikákat: „a magyarított szoftverek gagyik”, „ciki, ha magyar programot használsz”, „a honosított programok használhatatlanok”... Hát jó, sok esetben iga-

Széllal szemben nehéz...

A divat egyik leghatásosabb hordozói és megteremtői a számítógépes játékok – teljes világukkal, a szereplőik arculatával, és nem utolsósorban a nyelvhasználatukkal. Az angol nyelvű játékok könnyen idegen nyelvi divatokat teremthetnek a még amúgy is általában hiányos anyanyelvi műveltségű fiatal célközönségnél. Bár az is igaz, hogy a fiatalok egyre nagyobb mértékben beszélnek idegen nyelveket, és ezért kevésbé zavarja őket a köznapi kommunikáció során az idegen nyelvi világ.

Mindezek mellett kíváncsi lennék, hogy ki hogyan oldaná meg a játékok használata során oly gyakori First Person Shooter (FPS) kifejezés magyarítását, ami szó szerint 'első személyű lövöldözőt' jelent. Látszólag hasonló probléma van a 3rd person megjelenítéssel is, csak hogy itt már akár követhetjük a kítaposott ösvényt, hiszen a 3. személyű megjelenítés jól érthető lehet magyarul is.

Az FPS-nél egy újabb jellegzetes nehézséggel is találkozhatunk, mégpedig a rövidítésekkel. Az egyszerű közszavak rövidítései sokkal gyakoribbak az angolban, mint a magyarban, és ez komolyan akadályozza a magyarítást, hiszen a rövidítéseket általános szokás szerint eredeti (angol) formájukban vesszük át. Mármost, mennyire lehet könnyen érthető egy angol betűszó a magyar befogadó számára? Érdekes, hogy még az olyan jó magyar megfelelővel rendelkező kifejezések is rövidített formában terjednek el, mint a 3D, pedig mondhatnánk magyarul térhatásúnak is. A 3D viszont divatot teremtett.

Bódi Zoltán

zatok lehet, hiszen a honosítás egy újabb feladat a program fejlesztésében és ugyebár amit el lehet rontani, azt el is rontják. Igaz, mások szerint az eredeti programokat sem tudják jól megcsinálni, hát akkor mit várjunk egyáltalán a szoftverektől? És egyáltalán minek ez az egész hercehurca?

Nézzük a tényeket. A legismertebb szoftvercég (na vajon ki?) Magyarországon döntő többségében a honosított cuccait tudja eladni. Az értékesített Windows és Office liszenszek 90 százaléka (!) honosított termék. Elgondolkodtató, ugye? Már ebből közvetve is látszik, hogy a magyar számítógéphasználók csak akkor fogadják el a PC-t, ha magyarul szól hozzájuk. Ez persze rögtön nem lesz olyan furcsa, ha elmondom azt a nyelvész körökből származó adatot, hogy a hazai összlakosság összesen 6 százaléka beszél idegen nyelvet valamilyen szinten. (Vagyis azok aránya, akik az angol nyelvet olyan szinten beszélnek, hogy biztonsággal kezeljék az angol Office-t, szinte elenyésző.) Ez az arány persze nyilván nem lesz ilyen rossz, ha mondjuk csak a fiatalokat vizsgáljuk, ám az ő esetükben sem lesz sokkal másabb a helyzet!

Az emberek sokkal jobban megbíznak a számítógépben, sokkal magabiztosabbak, ha az anyanyelvükön kommunikálhatnak vele. Ez lehet a magyarázata annak is, hogy – bármilyen eretnokség is ezt leírni egy játéklapban – kis hazánkban a számítógépes játékok eddig megmaradtak egy viszonylag szűk réteg érdeklődési körében. Az egyik honosítással is foglalkozó hazai forgalmazó adatai szerint jelenleg viszont kb. kétszer annyit tudnak eladni egy magyarul beszélő játékpogramból, mint az eredetiből. Ez pedig már kőkemény üzleti érdek.

Megkérdeztük a Theocracy fejlesztőcsapatának vezetőjét Vámosi Zsoltot is a náluk uralkodó állapotról.



Hogyan készült a magyar verzió?

Eleinte a játék csak angolul készült, és amikor a többi nyelvre való lefordításhoz elkészítettük az ún. multi-language support kit-et, akkor az egyik programozónk elkészítette a nagyon durva magyar nyelvű verziót. Hiányoztak még belőle az ékezetek, durván hunglish volt az egész. Ezen felbuzdulva komolyabb munkát fordítottunk erre, és elkészítettük a teljesen magyar verziót.

Kik szolgáltatták a magyar hangokat?

A játékban csak a tutorial (oktató) és a mission briefingek (küldetés leírás) filmjeinél használtuk narrátort. Ez minden nyelvi verzióban angol nyelvű hangot jelent, a nyelvi verziókat csak feliratoztuk. Egyébként a Radio Bridge riportere a narrátor.

Tervezitek-e további játékaikat magyar verzióját?

Igen. A most készülő játékaikat magyarul fejlesztjük, és csak a kiadónak való átadáskor illesztjük be az angol ill. a német nyelvet. Az a tervünk,

hogy a magyar verziót nem védjük annyira, kiadjuk béta-tesztelésre, viszont az angol és német verziót csak nagyon kevesen ismerhetik meg a fejlesztés ideje alatt. Reméljük, hogy így kisebb az esélye, hogy a játék a megjelenés előtt elterjedjen a nagyvilágban.

Érdemes-e a magyar piacra honosított verzióval megjelenni? Megéri?

Igen. Hiszek benne, hogy

ha egy játék honosítva van, és itt nem csak a nyelvre, hanem az árra is gondolok, akkor komoly profitot is lehet csinálni belőle.

Milyenek voltak a visszajelzések, nem zavarta a hardcore-játékosokat, hogy magyarul beszél?

Szerettük volna, ha kétnyelvű lett volna a magyar verzió, azaz kapcsolható mindenkinek az ízlése szerint. Külföldön így is jelent meg. Sajnos adózási akadályok miatt ezt itthon nem lehetett összehozni, mert a játék árát nem sikerült volna 6000 forint alá szorítani...

A magyar szövegek átlag 20%-kal több helyet foglalnak, mint az azonos jelentésű angolok. Mennyi problémát okozott ez nálatok?

A német pedig 40%-kal hosszabb. Úgyhogy inkább ezzel küzdöttünk. Szerencsére sok helyen gondoltunk már a tervezésnél erre, sajnos nem mindenütt, így néhány panelt, menüt át kellett rajzolni a lokalizáció során.

Honosítás, fordítás vagy magyarítás?

A három fogalom nem ugyanaz! A honosítás ugyanis nem csupán annyiból áll, hogy a képer-



Poloskák és sebtapaszok

Nagyon vicces lehet a régi felhasználóknak vagy a nagy játékosoknak, ha a megszokott angol nyelvű szövegkörnyezetű szoftverek elkezdnek magyarosodni, hiszen már hozzászoktak az angolhoz. Mindazonáltal nem vagyok meggyőződve arról, hogy minden játékos és felhasználó ugyanígy gondolja ezt, hiszen vannak kezdők is a világon. Lássuk be, a felhasználók többsége szereti, ha könnyen megérti a programok nyelvét és nem kell szótározva használnia az eszközt.

Végezetül álljon itt egy anekdota, amely jól jellemzi az IT szaknyelv terminológiai problémáit. A programhibát bugnak nevezik, ami angolul 'poloskát', 'rovart' jelent. A legenda szerint egyszer egy programozó gépébe belemászott egy poloska, és az állandóan hibát okozott. Annyira jellegzetes volt az eset, hogy azonnal ráragadt a programhiba megnevezésére a bug, vagyis a poloska neve. Jól mutatja ez az állítólagos eset is, hogy az informatikai szaknyelv sokkal lazább, vidámabb, szlengesebb, mint általában a technikai nyelv. A magyarítás során pedig általában ragaszkodunk a komoly, merev, szakszerű terminológiához, lám a bugból is programhiba lett, a patch-ből pedig – ami 'sebtapaszt' jelent – javító programcsomag született.

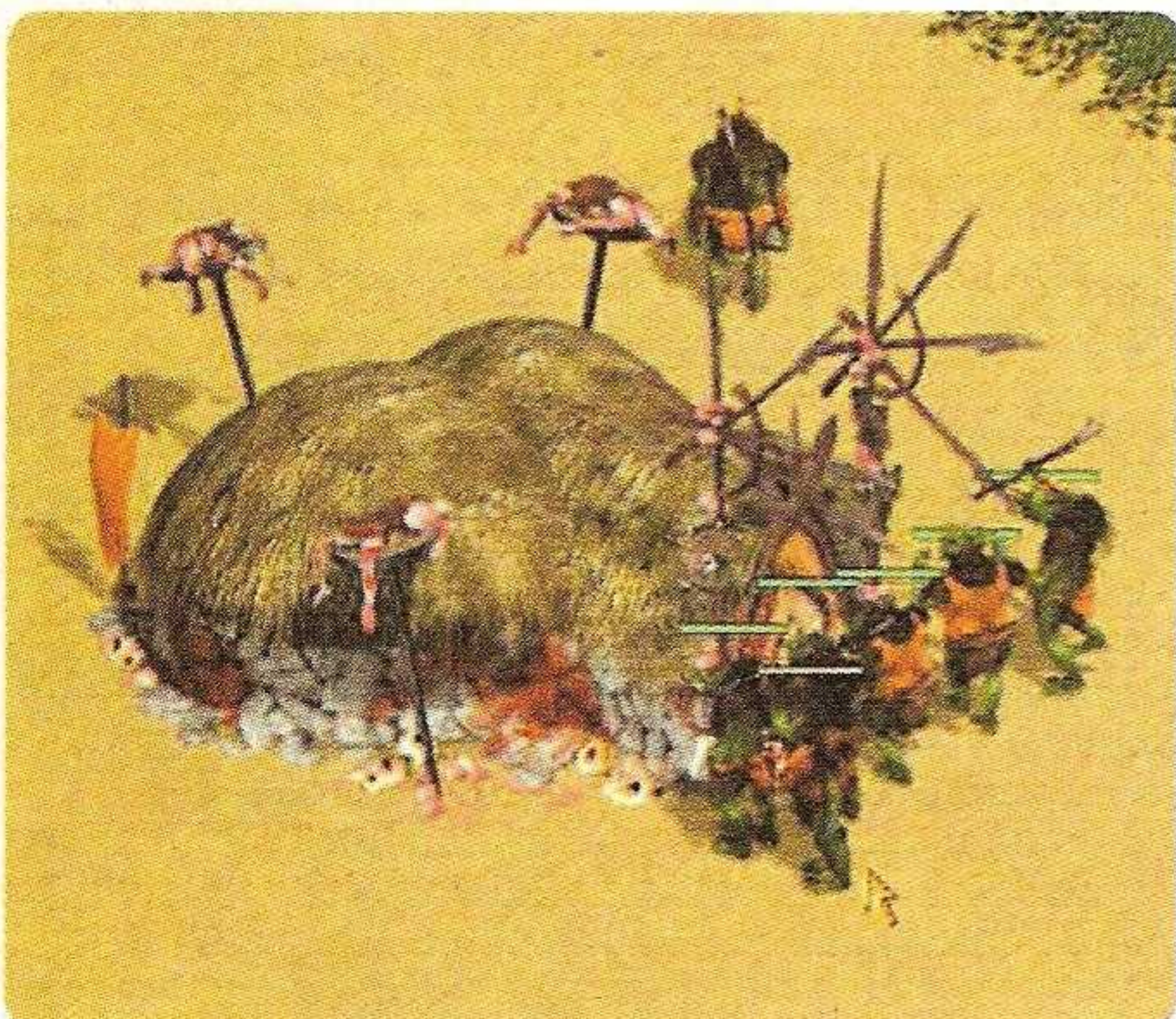
A szoftverek nyelvének magyarítása nehéz ügy, sok a bug benne, és kevés a patch, pedig nagy szükség lenne rá.

Bódi Zoltán

nyőn megjelenő feliratokat egyszerűen lefordítják, a folyamat ennél sokkal összetettebb és éppen ez az oka annak, hogy eddig miért nem tudtak kellő figyelmet és pénzt szentelni a játékok honosításának.

Tudunk ugyan olyan kezdeményezésekről, amikor csupán a feliratok cserélődnek ki magyarra (például az MP3 lejátszó a WinAmp esetében), de ezek általában önszorgalomból végzett munkák és nem üzleti célú megoldások. Sőt léteznek szoftverek, amelyekben a helpet, vagyis (ha már a honosításról beszélünk) a sűgöt fordítják le. És már ez is nagy segítség lehet azoknak, akik a program eredeti nyelvén nem, vagy csak bizonytalanul értenek.

Az az igazi honosított program, amelynek hasz-

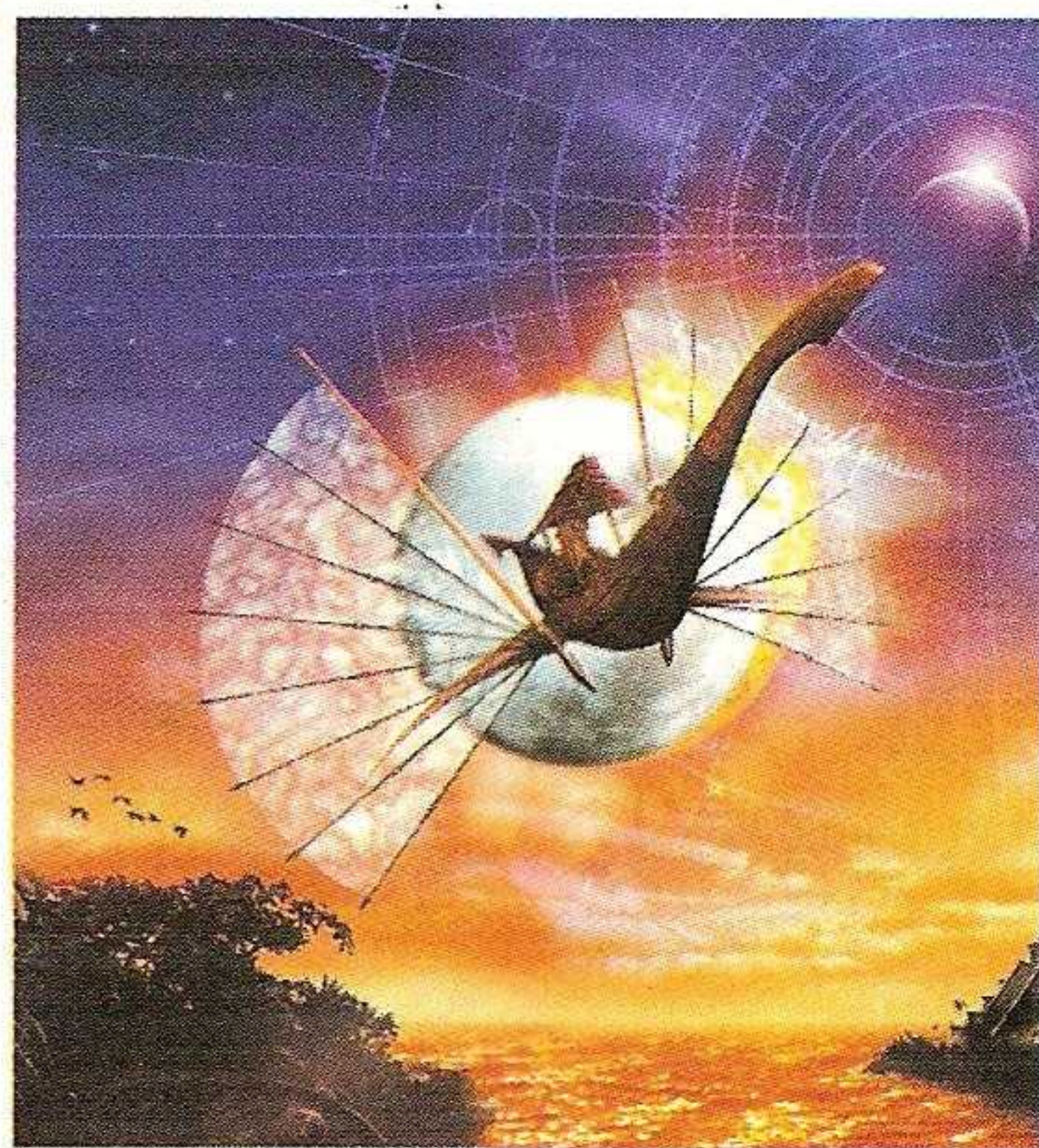


Csulak Emese, Automex

Nemsokára elkészülünk az Atlantis II magyar változatával. (Februári számunkban *Pierrot írt az eredetiről – RP*) A játék forgatókönyve pontosan olyan, mint egy igazi nagyjelmé. Van szereposztás, párbeszéd, ahogy illik. Ennek megfelelően az Atlantis II magyar felirattal és magyar nyelvű szinkronnal fog megjelenni. Érdekességek: a forgatókönyv magyar nyelvű fordítása 140 000 karakter, a játékban 44 figura látható, az ezeket megszemélyesítő hangok száma: 8. Magyar hangok: Csizmadia Gabi, Farkasinszky Edit, Haás Vander Péter, Koroknai Géza, Orosz István, Sinkovits Vitai András, Simorjai Emese, Szokol Péter. A párbeszéd 1214 db WAV állományba fértek el.

Hogyan zajlott a honosítás?

1. Forgatókönyv és dialógusok magyar nyelvre való fordítása és lektorálása
2. Szöveges fájlok beültetése HTML formátumba
3. Szinkronizálás előkészítése – technikai oldalról: magyar nyelvű szinkron forgatókönyv elkészítése, a dialógusok ellenőrzése a magyar forgatókönyv alapján, szinkron színészek kiválasztása – részükre a forgatókönyvek előkészítése, stúdióval technikai egyeztetés az angol forgatókönyv technikai paramétereinek alapján, hangmérnök kiválasztása
4. Szinkronizálás ütemterv elkészítése – felvétel
5. A magyar hangoknak az angol technikai forgatókönyv alapján megfelelő állományba való beültetése
6. A beültetett hangok trükközése, pl.: visszhangosítás
7. A magyar hangok ellenőrzése: dialógusok, hangeffektusok
8. A HTML formátumba ültetett szöveges anyagok kiküldése külföldre a programba való beültetéshez, a hangállományokkal együtt
9. A szoftverhez tartozó kézikönyv és magyar nyelvű csomagolás tervezése-kivitelezése
10. Külföldről visszaküldött „master” tesztelése – hibák kijavítása
11. Magyar nyelvű csomagolás: doboz + kézikönyv + kisborító gyártása
12. A hibátlan „master” lemezek gyártása



már létezett egy parasztasszony. Csakhogy ki kellett deríteni, hogy melyik az igazi, ilyen esetekben a wav. fájlok segítségével derítettük ki, hogy melyik az igazi elnevezés. Ez azért volt fontos, mert a színész-karakter kiválasztásánál nem beszélhetett a színész saját magával.

nálata közben mindent a hazai viszonyok szerint használhatunk. Vagyis például a magyar Excel nem dollárban, hanem forintban számol (de akár beállítható a dollár is), vagy például a magyar Windows délután 6-kor nem azt írja ki, hogy 6:00 pm, hanem 18:00 vagy DU. 6:00 – bizony ezek is honosítási problémák. Vagy gondolatok arra, hogy bizonyos szoftverek a képernyőüzeneteket változókból rakják össze, mint az eskütételkor: „Én (ide jön a

Te neved) fogadom, hogy...” Ilyen változó lehet pl. egy meghajtó neve a gépedben, a meghajtón található szabad hely mérete, stb. Az egyik klasszikus probléma pedig az, hogy a magyar nyelv ügyebár ragozó, ellentétben az angol előljárókkal, így tehát míg az eredetiben csak azt írják a programozók, hogy 'on drive C:\', addig magyarul azt kell mondani, hogy 'a C:\ meghajtón'.

Megoldandó probléma az is, hogy a magyar szöve-

Cinematic (movies)

A – Soundtrack Mixing

In format	Out Format
WAVE, 44, 1 kHz, 16 bits, mono	WAVE, 22, 050 kHz, 16 bits, Stereo

The movies voices files are dispatched (see in the 2. POST PRODUCTION) within « ANIM » directories which are named like the Quicktime® video files (Movies\QuickTime of the Localisation Kit).

The directory (MOVIES)\WAVES of the localisation kit contains the cinematic soundtracks without voices (International Version - Wave Format, 44,1kHz, 16 bits, Stereo).

The Quicktime audio track provides the english version. It also contains the dialogs positions.

Mixing should be done with a numeric multitrack Quicktime video editor.

The original version is done, on a Macintosh, with the Digidesign Pro-Tools 4, which allows the double mixing exportation, directly in the .WAV, 22,050 kHz, 16 bits, Stereo format.

B – HNM files sound mix

The HNM files are compressed numeric video files according to a special Cryo algorithm. This format allows to have a full page screen of good quality directly from the CD-rom drive.

To mix the sound under this specific format you will have to use the MDHNM supplied in the directory (TOOLS in the localisation kit)

.APC creation

Once the sound mix have been effectuated in Wave, 22,050 kHz, 16 bits, stereo-format, they have to be changed in APC-format :

- 1) Drag the Wave-file onto **Wav2apcm.exe** (in the directory (TOOLS))
- 2) Click on **CONVERT**
- 3) So, the Wave-file has been converted in APC-files in the directory of origin

.HNM creation

1) Copy the HNM-file, which is an animation (in the directory (MOVIES)\HNM from the CD-Rom « KIT1 add-on »)

2) Drag the HNM-file in **mixhnm.exe** (in the directory (TOOLS))



A német piacon a kiadók nagy erőfeszítéseket tesznek azért, hogy játékaik németül jelenjenek meg. Ez nem túl nagy meglepetés, hisz Németország a második legnagyobb PC-játék piac a világon. Ahhoz, hogy egy játék igazán eljuthasson a tömegekhez, le kell fordítani németre. A cégek

többségének (THQ, Infogrames stb...) speciális honosító központjai működnek Németországban, míg mások (például a WestWood) a fejlesztőközpontokban végzik a fordításokat. Sok esetben híres hangokat kérnek fel: Cutter Slade hangját az Outcast-ból például az a színész kölcsönözte, aki Bruce Willis szinkronhangja.

A vásárlók már hozzászoktak, hogy a játékok német nyelvűek, bár voltak kemény kritikák (Baldur's Gate – a hangok furcsa dialektussal beszéltek, Final Fantasy VII – rengeteg helyesírási és elgépelési hiba), még a legendásan rossz fordításairól ismert Interplay is létrehozott németországi honosítási központokat.

Ennek ellenére léteznek olyan játékok, amelyek angolul jelennek meg. Elsőként az olyan egyszerű programok, amelyekből nem várhatóak nagy eladások, másrészt olyanok, amelyek brutális jeleneteket tartalmaznak, és el akarnak adni belőle néhány példányt, mielőtt hivatalosan betiltanák.

Itt jelentkezik egy érdekes példája a honosításnak. A Half-Life esetében például az embereket robotokra cserélték, a vért zöldre festették a német változatban azért, hogy a játékot ne tiltásák be.



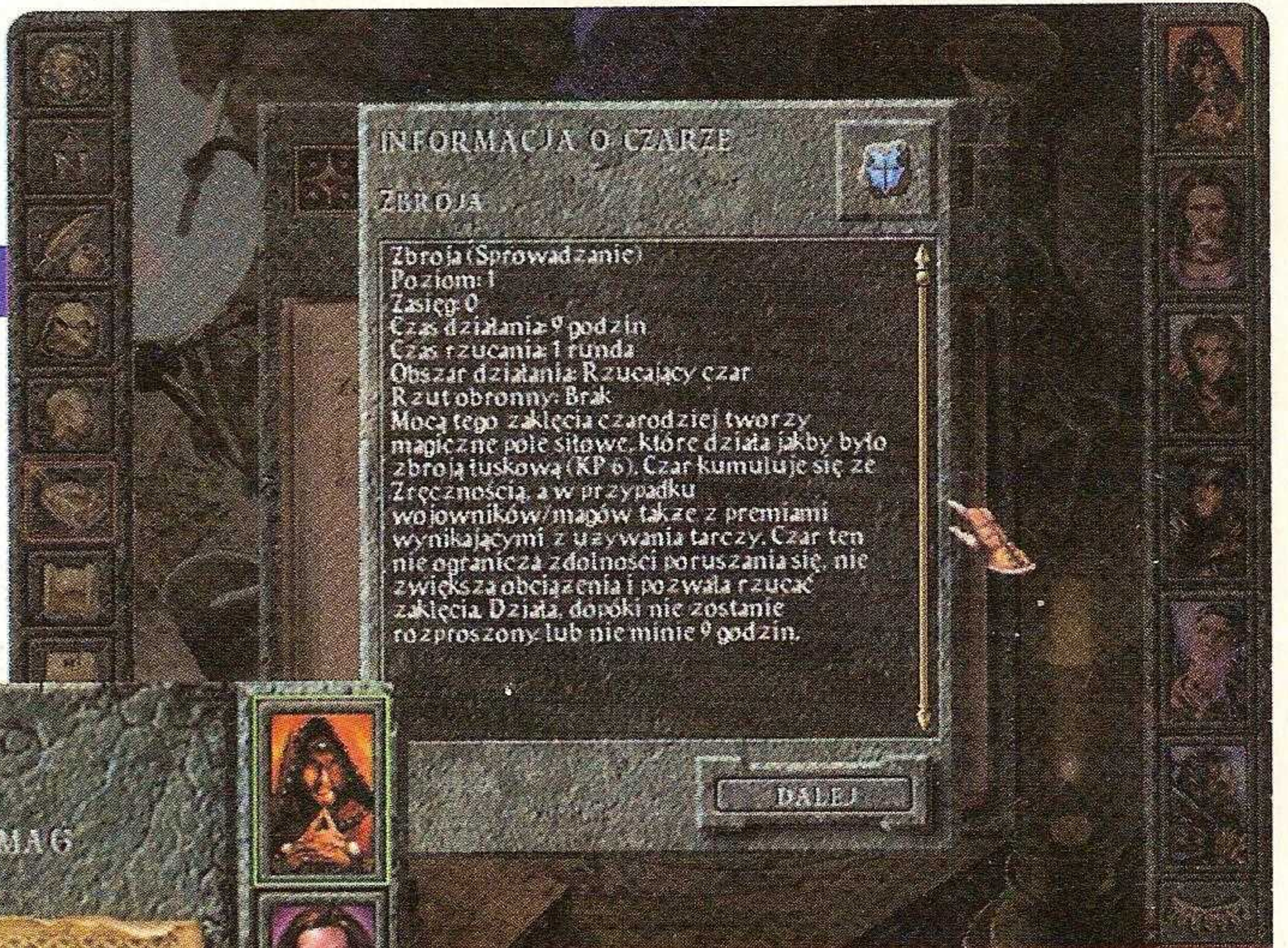
Christian Schmidt
Szerkesztő
GameStar (Németország)



Das ist eine Quake klón!

Lengyelországban az eladott játékok zöme angol nyelvű, hiszen nincs sok értelme lengyel változatok elkészítésének, amikor a premier után két nappal 20 zlotyért (5 dollár) meg lehet venni kalózváltozatban az új játékokat (amelyek boltban 200 zlotyba – 50 dollárba kerülnek). Ennek ellenére a

CD Projekt cég múlt évben kiadta a Baldur's Gate lengyel változatát. A legjobb lengyel színészek közreműködésével, extra könyv-



Így látják a Baldur's Gate játékot Varsóban.



vel, gyönyörűen nyomtatott térképpel 160 zlotyért adták. Mivel ez közelítette a kalózváltozat árát, így hatalmas siker lett, több mint 25000 példányban adták el legálisan. Épp ezekben a napokban fejezik be a Planescape: Torment-et még híresebb színészekkel és óriási marketing-költséggel.

Ez a siker többeket arra ösztönzött, hogy lengyel változatokat készítsenek. Azonban ezek szinte mind Lengyelországon kívül készültek és így nyüzsögnek bennük a borzalmas nyelvi hibák. A piacon jelenleg a legjobban menő játékok azok, amelyek le vannak fordítva lengyelre.

Pawel Bragoszewski
Szerkesztő
PC World Komputer (Lengyelország)



A cseh piac igen sokban hasonlít a magyarra, hiszen elég kicsi. A játékok nagyrészt angolul jelennek meg, de a törvényi előírások kötelezik a forgalmazókat arra, hogy legalább a doboz és a kézikönyv cseh nyelvű legyen. A játékok körülbelül 10%-a teljesen angol nyelvű, bár ezek eladása hivatalosan tilos.

Több cseh fejlesztésű játék jelent meg anyanyelvünkön, mint például a Fillets, Polda 1 és 2,

Dreamland, vagy a Horke Leto (Hot Summer). Ezek a játékok nem olyan látványosak, nem olyan minőségűek, mint a külföldiek, ennek ellenére cseh nyelvük, olcsó áruk biztosította, hogy mindegyik sikeres legyen.

Múlt évben egy új disztribútor, az On-Time kezdte a honosítások sorát a Gorky 17 című játékkal. Ez arra kényszerítette a Bohemia Interactive-ot, hogy az Atlantis 2-öt teljes cseh nyelven adja ki, és

a közeljövőben várható az Earth 2150 cseh változata is.

A hivatalos fordítás nagy problémát jelent. Később jelenik meg miatta a játék, extra költségeket jelent és csak néhány játéknál éri meg. Reméljük, hogy a jövőben nagy kiadók, mint az EA, Infogrames vagy az Eidos többnyelvű változatokat készítenek majd Közép-Európa számára. Olyan játékok, amelyek cseh, lengyel és magyar változatot is tartalmaznak nyereségesen eladhatóak lehetnének.

Mostanában készült el az NHL2000 cseh változata. Egy ismert sportriporter utazott ki az Egyesült Államokba, hogy felmondja a megfelelő szövegeket. Nálunk nagyon népszerű a jégheki, így képzelhető el egy ilyen speciális változat. Azonban többen úgy gondolják, nem éri majd meg a befektetett pénzt és energiát.

Azonban nemcsak hivatalos, hanem „nemhivatalos” fordítások is léteznek. Olyanok, amelyeket játékosok, vagy újságok végeztek. Az elsők a 90-es évek elején jöttek létre (emlékszem, amikor a cseh UFO, Colonization vagy Settlers II futott a gépeken).

Az Internet elterjedésével az ilyen fordítások száma robbanásszerűen megnőtt. Szinte mindegyik népszerű játékhoz lehet fordításokat találni, amelyek a vacaktól (Jagged Alliance/Score magazin) a briliánsig (System Shock 2, amelyben lefordított textúrák is voltak) terjed. Sajnos ez sokszor azt jelenti, hogy hozzá kell piszkálni a program kódjához, így hivatalosan illegálisak. Azonban még egy kiadó sem tiltakozott.



GSCZ 02-99/LUC

Lukas Erben
Szerkesztő
GameStar (Csehország)

„Jönnek a csehszlovákok, jönnek a csehszlovákok!...”

Csulak Emese, Automex

Játékszoftver kiadóként Magyarországon a legfontosabb célunk, hogy minél több játék kerüljön ki magyar nyelven a piacra, főként azért, mert a kevésbé közkezdelt stratégiai játékok ilyen formán közkezdelté válhatnak. A játékprogramok magyarításában az elsők között voltunk, 1997-ben cégünk honosította teljesen magyar nyelvre a televíziós rajzfilmsorozatból ismert Hupikék Törpikék sorozat első két részét a: Teletranszportörpöt és a Tanuljunk a Törpökkel szoftvereket, mindkettő Infogrames kiadvány. Véleményünk szerint amennyiben nem a rajzfilmben már megszokott hangokat használtuk volna a szinkronhoz, akkor óriási publicitást kapott volna, hogy gyenge minőségű a honosítás. Mivel senki sem vette észre a különbséget hangban a rajzfilm és a szoftver között, így szemrehányást nem kaptunk. Azóta már több multimédiás szoftvert honosítottunk, és azokat a tapasztalatokat felhasználva az idén elkezdtünk játékszoftvereket is honosítani. Elsőként a SAGA – A Vikingek haragjával kezdtük, amely egy stratégia játék. (lásd a GS februári számát, ahol Gyu az eredeti változatot ismertette – RP) Ez a játék már magyar nyelvű felirattal készült. Sokan azt hiszik, hogy nagyon egyszerű feliratozni egy szoftvert. Most elárulom azt a titkot, hogy a feliratok lefordítása és kicserélése sokkal nehezebb, mint a játék hangjának szinkronizálása. A mi jó kis ékezetes betűink (az „ő”, „ú” és „ű”) igen nagy galibát okoztak. A SAGA honosításakor derült ki, hogy hiába volt meg a külföldi partnernek a magyar Win95, harmadjára is úgy kaptuk meg a magyar verziót, hogy a fentiekben felsorolt betűk helyett kérdőjel ill. egyéb furcsa jelek szerepeltek. Végül úgy értünk célba, hogy egyik munkatársunk külföldre utazott és kijavította az ékezeteket. Az eredmény: a magyar nyelvű változat az angolhoz képest jobban sikerült, mert annak tesztelése során észrevettünk egy program hibát, melyet a magyar verzióban kijavítottunk!

Spanyolországban 4-5 cég tartja a kezében az eladásokat. Így a piacon 90%-ban fordított, honosított játékok jelennek meg, s azok, amelyek nincsenek lefordítva, azok is spanyol kézikönyvvel kerülnek a polcokra.

A cégek az előállítási költségek 10-15%-át fektetik be a honosításba, és ebben már benne vannak a szállítási-, és jogdíjak is. Az esetek nagyobb részében csak a végső változatot fordítják le. Általában az előzetesek és a béták még nem elérhetőek spanyolul.

Két olyan spanyol fejlesztő cég létezik, amely állja a versenyt a multikkal. A Dinamic Multimedia (ebben a számban elemezzük az általuk készített UEFA Champions League c. programot) fociprogramjaival nagyon népszerű, míg a Pyro (pl. Commandos 2) szintén nagyon sikeres.

Francisco Zabala
Country Manager
IDG (Spanyolország)



Fehér Gábor az Imperium Galactica II gárdájából

Hogyan készült a magyar változat?

A magyar verzió az angol után készült, így az angol szövegeket vettük alapul. Eleinte volt magyar szöveg is, de a játék készülése/tesztelése alatt annyi minden változott, hogy egyszerűbb volt az angolból dolgozni.

Kik szolgáltatták a magyar hangokat?

Sok ismertebb magyar szinkronhangot kerestünk meg, és meglepetésünkre mindenki örömmel vállalta a feladatot. Szerintem ez egy kicsit unikum is volt a számukra, hiszen a szinkronszínészek eddig csak külföldi filmek alá „dolgoztak”, azaz adták a hangjukat, és szívesen vettek részt most egy magyar produkcióban. A teljesség igénye nélkül felsorolnék egy- két hangot, akik „életre” keltették a játék szereplőit: Kristóf Tibor (Sean Connery magyar hangja), Szokol Péter, Selmeczi Roland (Brad Pitt magyar hangja), Galbenisz Thomas, Lux Ádám, Kálid Arthur (Denzel Washington), Hankó Attila, Símorjai Emese, András Kati... és még sorolhatnám. Nagyon jó munkát végeztek.

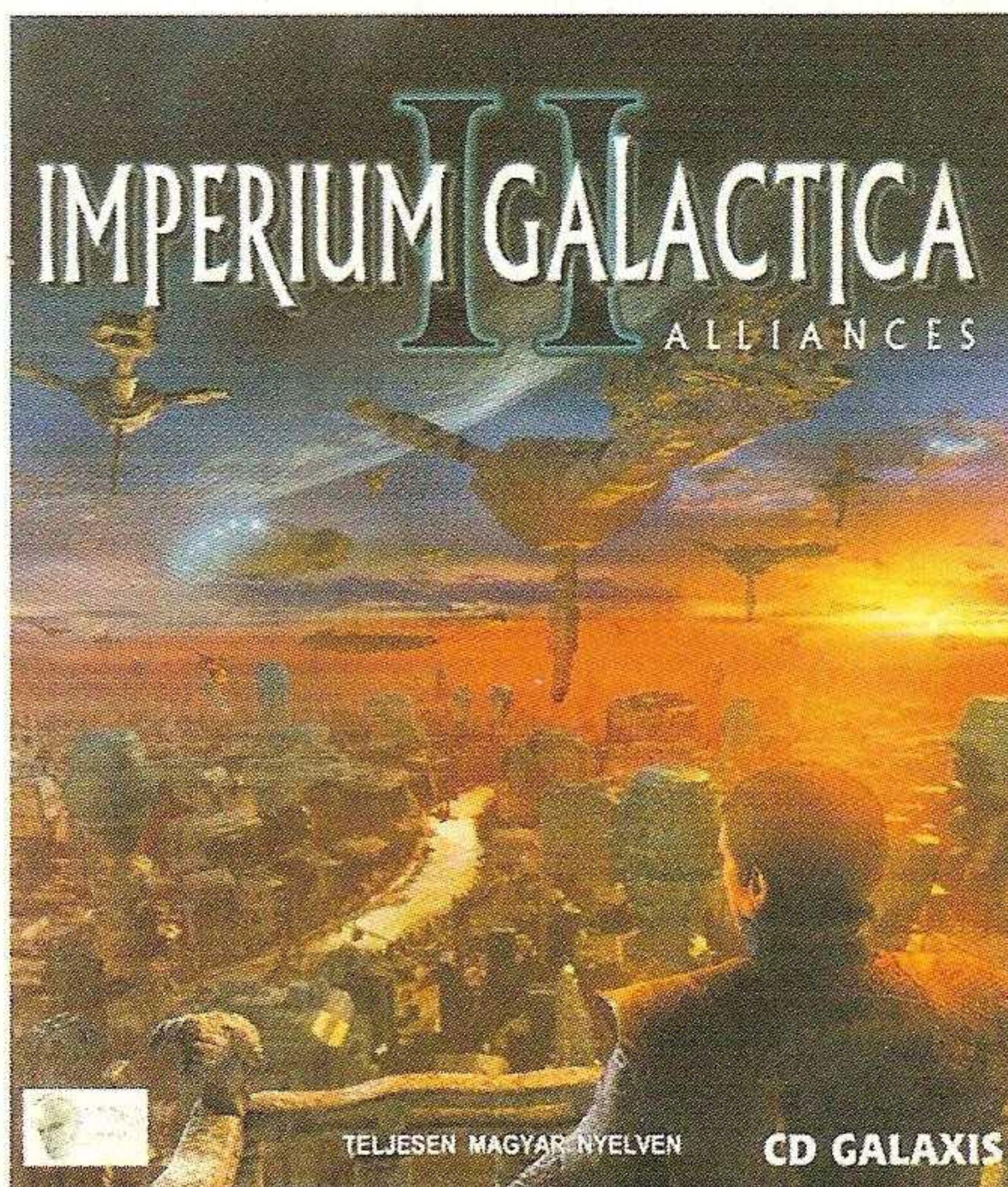
Tervezitek-e további játékaikat magyar verzióját?

Igen, de ez a projektektől is függ. Szerintem sokan a „sok” magyar szöveg miatt vették meg a játékot, becsülték, hogy a történet és a többi eseményt végre teljesen értik, és nekik készült. Ha pl. egy Quake szerű akciójátékról beszélünk, akkor nincs nagyon értelme a szövegeket lefordítani, kimondani (talán a beszólásokat igen, de ott mindenki az akcióra figyel úgy is). Igazából

most több projekten is dolgozunk, és úgy tűnik az egyik biztosan magyarítva lesz, a másikat játékról még döntenünk kell!

Érdekes-e a magyar piacra honosított verzióval megjelenni? Megéri?

Ez igazából jó kérdés. Anyagilag nem éri meg, mert sok extra költség van a játékon: (ugye lejön az Áfa, a doboz, a kiadó költségei, a szinkronköltségek, hangstúdió, nyomdai/ korrektori és egyéb költségek, stb). Tehát hiába drága a játék, amíg nem érjük el a Cseh Köztársaságban lévő



szintet (ahol általában 3x annyi játékot adnak el) addig a kevés példány miatt ez nem lehet üzleti vállalkozás. Szerencsére az Imperium Galactica II magyarországi eladása minden eddigi rekordot megdöntött, úgyhogy reménykedünk, hogy 2-3 év múlva meg fogja érni kiadni a játékot.

A magyar szövegek átlag 20%-kal több helyet foglalnak, mint az azonos jelentésű angolok. Mennyi problémát okozott ez nálatok?

Nem okozott problémát, mert mi a kezdetektől fogva beleszámítottuk hogy magyarul is megjelenik a játék, így ezzel is számoltunk. A rendszer is úgy lett megírva, hogy ne kelljen sokan munkálkodni majd a magyar nyelv berakásával.

Van-e olyan komoly feladat egy játék szinkronizálása, mint egy mozifilmé?

Igazából az IG2 szinkronizálása is egy nagyon profi csapattal készült, akik mozifilmekhez készítik a szinkront, de mivel nálunk nem „élő” szereplőkhöz kell igazítani a szájmozgást, nincs annyi közeli kép a szereplőkről, így nem annyira nehéz ez a feladat. Viszont mivel a játékok egyre jobbak és jobbak lesznek, így mondhatjuk azt, hogy a jövőben is egyre komolyabb technika/munka kell majd a szinkronizálásokhoz.

Milyenek voltak a visszajelzések, nem zavarta a hardcore-játékosokat, hogy magyarul beszél?

Eddig csak egy visszajelzést kaptunk (hallottunk), hogy nem tetszett a magyar szöveg, tehát azt kell mondanom, az emberek többségének tetszett. Sokan a magyar hangok miatt vették meg.

gek a tapasztalat szerint betűmennyiség szempontjából 20 százalékkal nagyobbak, így előfordulhat, hogy egy ablakból kilóg a szöveg, ha nem jól sikerül a fordítás. A honosítóknak erre is figyelniük kell.

A szakik tehát azt mondják, hogy a honosítás a szoftver átdolgozása a magyar nyelvi környezetben való alkalmazásukhoz. És ebbe természetesen beletartozik az is, hogy a feliratokat korrektül le kell

fordítani, a megszólaló hangos szövegeket, párbeszédeket szinkronizálni kell – de a folyamat nem csupán ennyi!

Miért más játékot honosítani?

Először is, mert a játék nem egy munkaeszköz, hol egy interaktív filmhez hasonlít, hol pedig a stratégiai készséget próbára tevő izgalmas világ – durva közelítéssel tehát virtuális valóság. Igaz, hogy vannak speciális szakkifejezések, melyeket a játékok hoztak be (lásd First Person Shooter), ám ezeket leginkább a megszállottak használják, a játék során úgysem azt mondogatjuk, hogy most milyen jót „förszt-pörszönsütetreztem”, hanem esetleg „kvékeztem” vagy „lövöldöztem az Unrealben”. (Igaz viszont, hogy már régen nem azt mondjuk a Wordre, hogy wordproces-

A címek jelentősége

Ha valaki játékprogram honosítására adja a fejét, számos nehézséggel kell megküzdenie. Szinte minden játék neve teljes egészében angolul van, ráadásul ezek a címek tulajdonnevek, hiszen a termékek nevei, ezért kötelező az eredeti formájukat használni. Ez már eleve idegen környezetbe helyezi a játékok alkalmazóit, bár ezek a címek általában értelmezhető jelentést hordoznak, ezért valahogy érdemes lenne lefordítani őket, értékes információt adhatnak, pl.: Knights and Merchants, Age of Empires, Tomb Raider. (A filmek esetében sokszor tudjuk, hogy mi az eredeti, bár magyar címet használunk. A Csillagok háborúja címet mindenki ismeri és nem idegenkedik tőle, de jól tudjuk, hogy ez eredetileg Star Wars – RP) Nagyon tetszik, ha az egyébként meglehetősen nehézkes és hosszadalmas idegen nyelvű szerkezetekből álló címekből a szaklapok kritikái, ismertetései, a reklámok szövegezői szerkezeteket, összetételeket alkotnak: Az elveszett Tomb Raider fosztogatói, Gute nacht Wehrmacht (ezekkel a címekkel ennek a lapnak a korábbi számaiban találkozhattunk).

Bódi Zoltán
nyelvész, főiskolai adjunktus
bodizoli@elender.hu





Egy lelkes ember, aki jobban szereti a játékokban, hogyha érti is mi történik. A CD-n megtalálható magyar nyelvű Unreal Tournament-kiegészítő készítőjét, Kaszás Tibort kérdeztük.

Honnan jött az ötlet, hogy ezt a kis kiegészítőt elkészítsd?

Ha jól emlékszem pár órája játszhattunk a demo változattal, amikor a cigarettaszünetben, rágyújtás közben valaki benyögte a „Burn, baby!” mondatot. Szó szót követett és már úgy mentünk vissza a gépekhez, hogy megpróbáljuk kicserélni a szövegeket.

Kik segítettek neked ebben?

A szövegek fordítását egyedül csináltam. A hangoknál az első változatban két barátom volt a segítségemre Kalocsai László és Zsédényi Zoltán. A jelenleg letölthető változat magyarhangjait pedig Koroknay Géza, Ullmann Zsuzsa, Horváth Krisztina, Fodor Katalin, Horváth Zsolt és Kovács Attila kölcsönözték.

Legális egy ilyen kiegészítőt csinálni?

Teljesen. Az EPIC Games támogatja is ezeket a próbálkozásokat, mégpedig úgy, hogy a Web site-on közzéteszi az ilyen kiegészítők fejlesztéséhez

szükséges összes technikai információt, és ha megakadsz valahol, maguk az UT fejlesztői válaszolnak a kérdéseidre.

Merre lehet érdeklődni, ha valaki hasonlót akar készíteni az UT-hez?

Azt javasolnám, hogy kezdj az unreal.epicgames.com Web site-on. Ott minden információt megtalálhatsz, de az ugyanitt található linkek is jobbnál-jobb site-okra mutatnak.

Mennyire lett, lesz szerinted ez népszerű?

Ahhoz képest, hogy maximum száz letöltésre számítottam összesen, elképesztően népszerű lett. A hozzám befutott e-mail visszajelzésekből körülbelül ezer körülre tehető azoknak a száma, akik letöltötték és biztos akadtak páran, akik lusták voltak írni. Néhányan továbbadták ismerőseiknek is, sőt pár játéklklub jelezte, hogy náluk magyarul lehet nyomni az UT-t. A népszerűségét mi sem bizonyítja jobban, mint az, hogy Ti is foglalkoztok velem. J

Várható-e esetleg hasonló folytatás, ha nem is az UT-hez, de más játékokhoz?

Igen. Jelenleg a Baldur's Gate-en dolgozom, és a Planescape: Torment-el is kacérkodom. Sajnos

ezeknek a játékoknak a fordítása nagyságrenddel nagyobb munka, mint az UT volt, ezért nem várható egyhamar a végeredmény. Csak érdekeségként, az UT-hez 4.500 sort kellett lefordítani. A Baldur's Gate több mint 45.000 soros, a PS:Torment pedig 90.000 sor felett van és ezek a sorok nem csak „Védd meg a bázist!” hosszúságúak...

Számodra ennek van anyagi vonzata is, vagy csak azért csinálod, mert jobban szereted a magyar nyelvet látni a programokban?

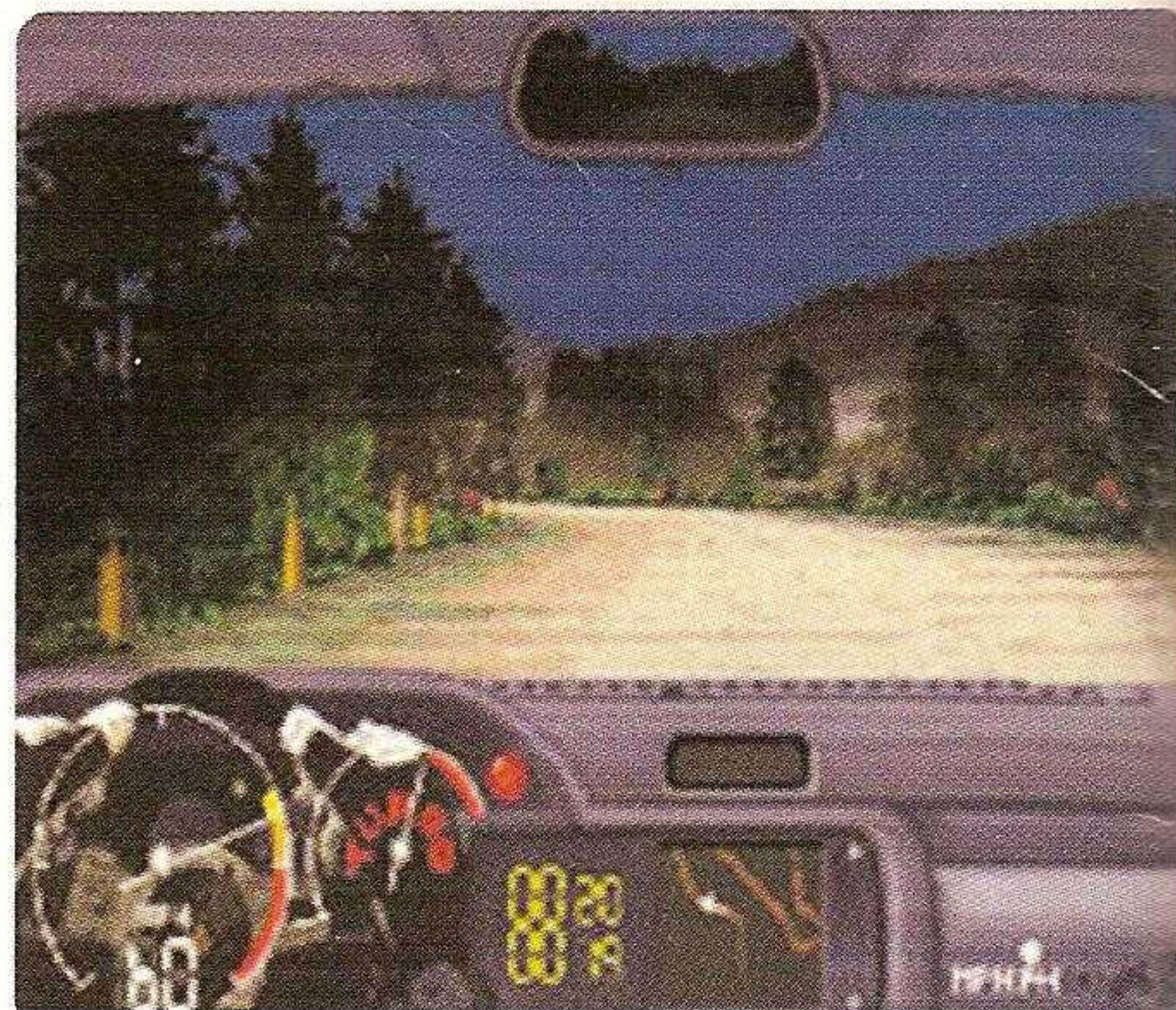
Szerintem Magyarországon egyre több embernek van otthon számítógépe és közülük elég kevesen beszélnek angolul. Nem fognak olyan programot megvenni, amiről azt sem tudják, mit kérdez. Ez különösen igaz a játékokra, hiszen ezek nálunk elképesztően drágák, és csak rövid ideig kötik le az embert. A kérdés első felére válaszolva pedig semmi anyagi hasznom nem származott a dologból, bár az elismerések nagyon jól estek.

További kiegészítések: www.extra.hu/magyar_ut
A készítő elérhetősége: magyar_ut@freemail.hu

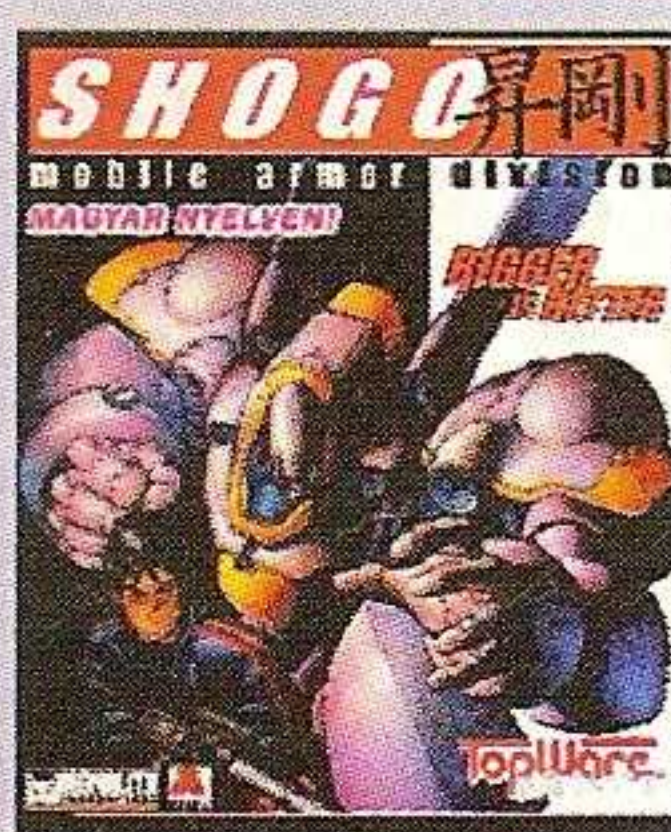
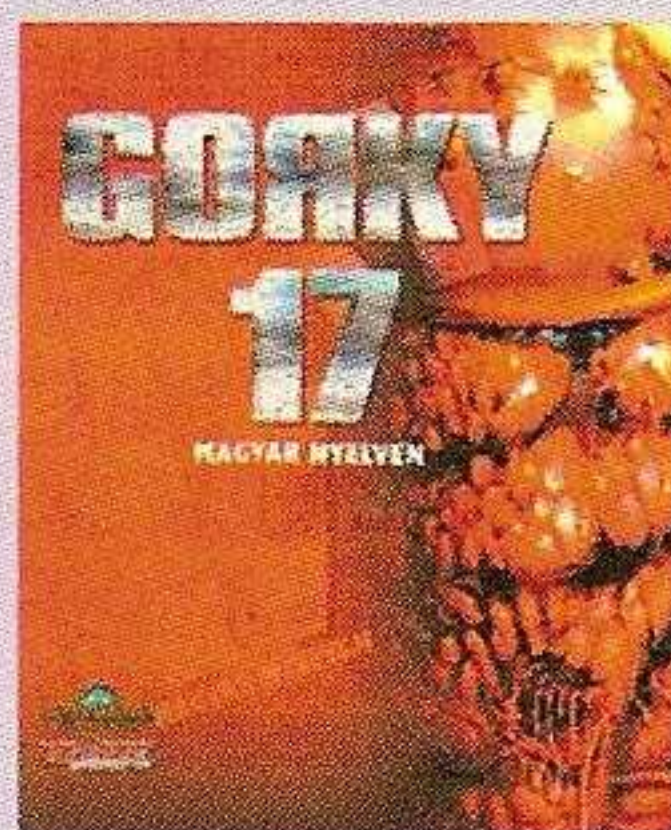
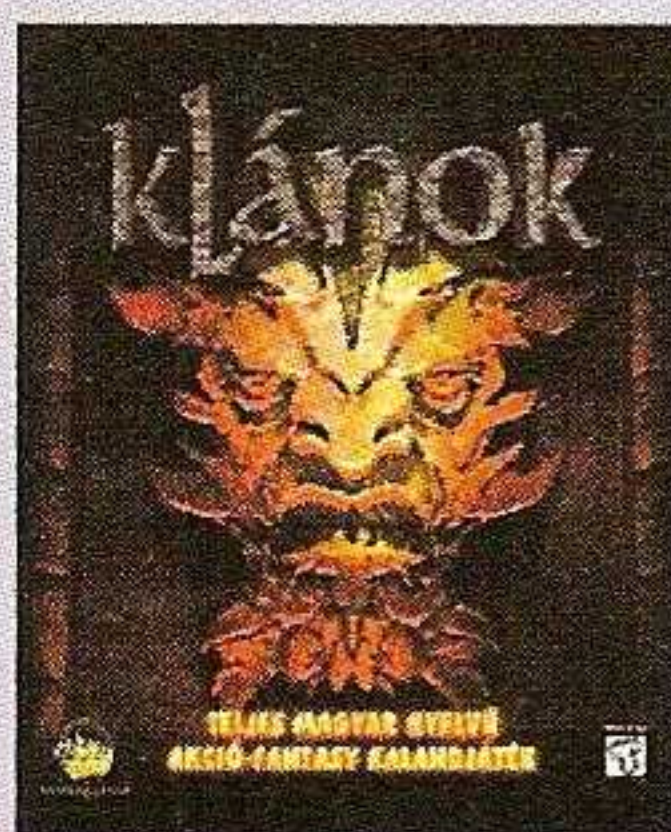
szor vagy texteditor, hanem szövegszerkesztő. Így tehát az FPS-re sem ártana egy normális magyar szó, már persze ha szükség van rá...)

De ha már a kitekintésnél tartunk: a honosítóknak eddig talán két programcsoporttal volt (van) igazán nehéz dolga. Az egyik az internet programok hihetetlen tempóban fejlődő csoportja. Szinte hetente jön be egy-egy újabb szakszó vagy divatkifejezés, amelyre jó lenne a frappáns, kifejező magyar megfelelő. Nem is mindig találnak ilyet. (Lásd a hírtovábbításra szolgáló 'push technológia', amely másfél éve

divatszó volt és nem sikerült igazán jó megfelelőt találni, csak ilyeneket: hírnymó, hírtolás stb. Még szerencse, hogy az ötlet nem bizonyult igazán sikeresnek.) A másik kategória azon programok köre, amelyek a programozással kapcsolatosak, vagy egy speciális szakma (pl. építészek) segédeszközei a speciális szaknyelvel. E programokban ugyanis szinte teljesen értelmetlen lefordítani a kifejezéseket, sőt bizonyos esetekben még inkompatibilitást is okozhat az ész nélkül honosított programrész. Ilyen volt pár éve, amikor az Office makrónyelvét honosították, így



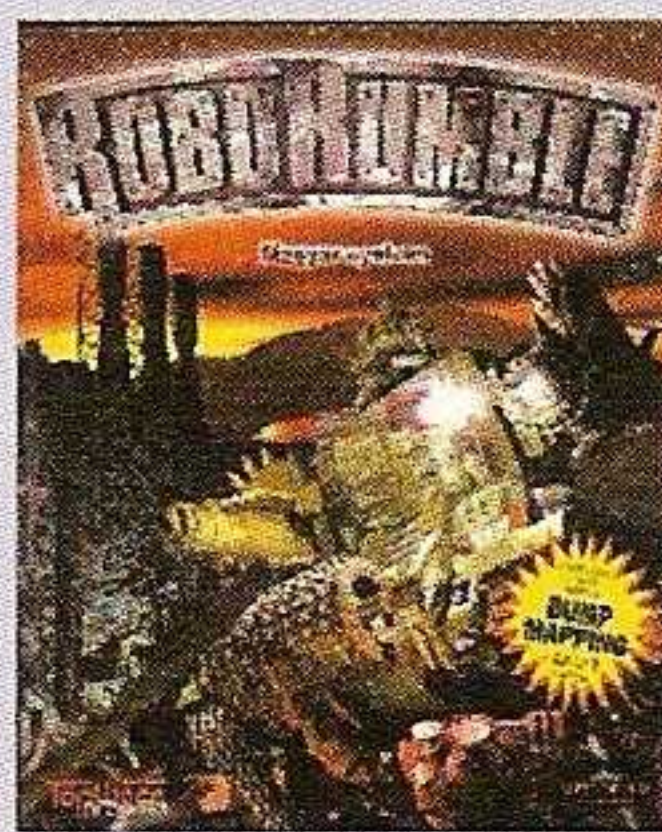
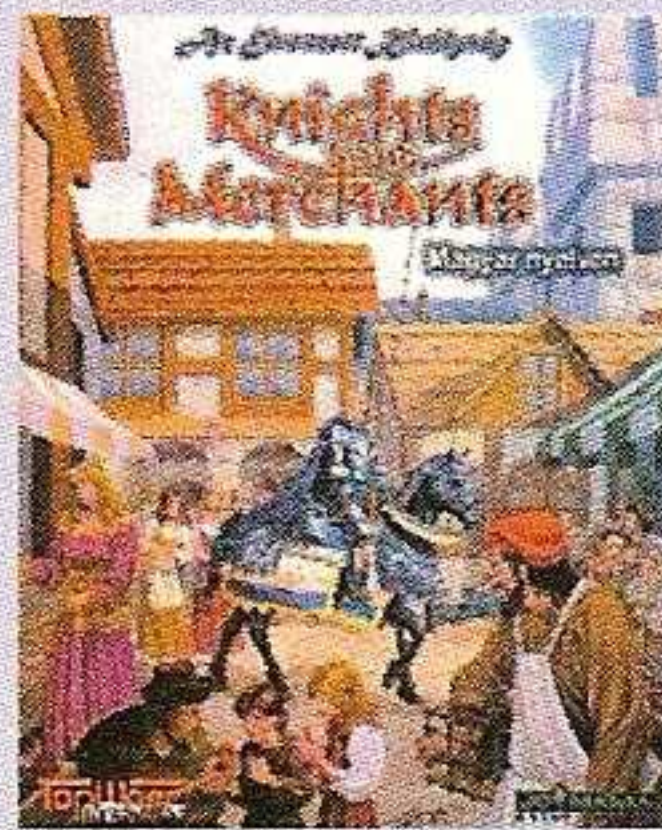
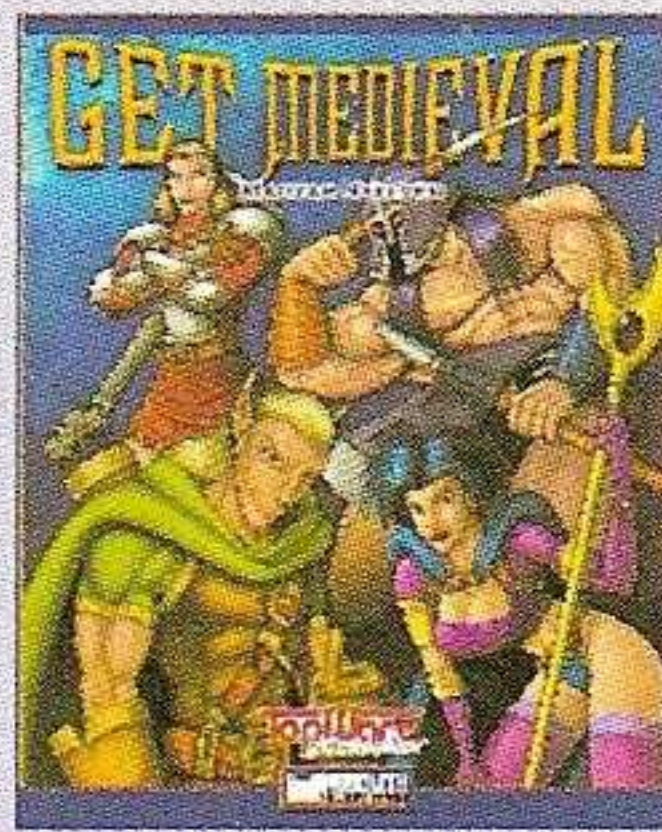
Játék!!!



A Travelbox Kft. kedvessége folytán az alábbi tárgyakkal gazdagodhatsz, amennyiben helyesen válaszolsz a kicsit lejjebb lévő kérdésekre, és ezt a tényt (mármint, hogy helyesen választottál) még tudatod is velünk egy postai levelezőlapon. Címünk: IDG Hungary Kft., GameStar 1537 Budapest, Pf.: 386). A beküldési határidő: május 10. És íme a kérdések:

1. Hány választható karaktertípus van a Klánok nevezetű játékban?
2. Minek a neve a Gorky 17?
3. Mit jelent magyarul a Knights & Merchants?

Klánok	3 db
Knights & Merchants plakát	5 db
Gorky plakát	10 db
Gorky 17	3 db



aztán az angol Word-ben készített makrók nem működtek a magyar Word-ben...

A számítógépes játékok más módon speciálisak. Elvileg ugyanis nem egy szűk szakértő csoportnak készülnek (tudom, hogy most a megszállott játékosok felhördülnek), hanem azoknak, akik játszani szeretnek, és hát ki nem szeret játszani? Egy játékban nem fejlesztünk makrókat, nem használunk bonyolult meghatározásokkal leírható szakkifejezéseket, hiszen a játék azért van, hogy szórakoztasson bennünket, a kikapcsolódással viszont nehezen összeegyeztethető a szigorú szabályok. A játék általában egyszerűen megérthető és könnyen megjegyezhető.

Egy játék honosítása tehát hol egy film szinkronizálásához hasonlít, hol egy fantasy könyv lefordításához, hol a kettő elegyéhez...

A honosított játékok színvonal

Az a baj jelenleg, hogy még a szakújságíró kollégákban is nagy az idegenkedés a honosított



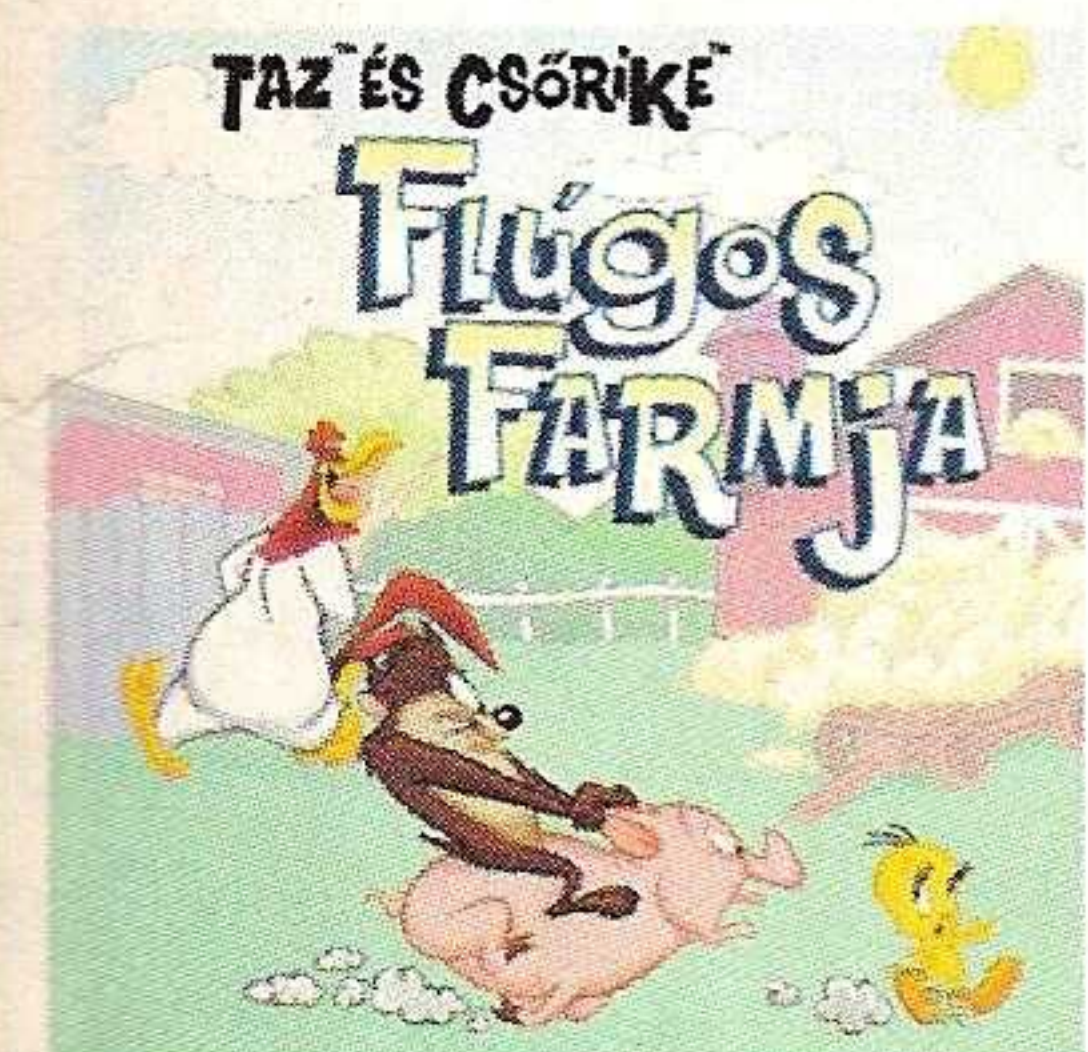
Ifj. Jancsó László, a Modern Media ügyvezetője (hozzájuk tartozik többek közt az Activision, LucasArts, Mattel Interactive stb.)



A honosított verziók két dolog miatt rendkívül fontosak.

Az első lépcsőben, ami a magyar nyelvű dobozt és kézikönyvet jelenti, elsősorban még csak a jobb tájékoztatást és a könnyebb választást segíti, hisz a vásárló sokkal pontosabban tudja, mit vesz meg. A másik nagyon lényeges szempont, hogy a magyar doboz és kézikönyv valamilyen szűrőt is jelent a vásárló felé, hiszen a forgalmazók általában csak azokra a programokra áldoznak pénzt, ami jobb játék és nagyobb eladást remélnek tőle. A második lépcső, ami mostanában látszik beindulni Magyarországon, az a programok teljes magyarítását jelenti, vagyis a játékokban szereplő feliratok, gombok és sok esetben a beszélgetések lefordítását. Ez már magát a játékményt is új szintre emeli, hisz a játékosnak nem kell fülelnie az angol hangokra, nem kell szótáraznia, hanem

felhőtlenül kikapcsolódhat. Ugyanúgy működik ez, mint a szinkronizált mozifilmeknél. A Modern Media az első lépcsőn már régóta rajta áll, és májusban jelenik meg az első



teljes mértékben magyarított programpárosa, a Looney Tunes rajzfilmekre alapuló gyerekeknek szóló készségfejlesztő játékok.

szoftverekkel szemben. Ezért aztán a magyar nyelven „beszélő” programok nehezen kapnak publicitást. A szerkesztőségünkben talán én vagyok az egyetlen, aki magyar Windows 98-at használ és általában keresem a honosított programokat, hiszen így tapasztalhatom, hogy mit lát a képernyőjén az abszolút átlag felhasználó. (Ha van szívás, azt is.)

Az eddigi honosított programok alapján pedig állítom, hogy igenis nagyot fejlődtek a magyarított programok. A Windows 95 kifejezett előrelépés volt e szempontból a 3.1-es változathoz képest, a Windows 98 pedig tovább finomította a honosítás színvonalát. A kételkedőknek pedig hadd meséljem el, hogy a Microsoft fejlesztői táborához tartozó kanadai programozó ismerősöm állította, hogy a Windows 95/98 rendszer-magja (a kernel) ugyanaz az eredeti és a honosított változatokban, tehát szükségszerű, hogy a rendszer stabilitása ugyanolyan. (Tapasztalatom szerint így is van!)

Mindezt azért írom le, mert néhány éves késleltetéssel hasonló folyamat bontakozhat ki a játékok honosítása terén is. Bár hozzájuk képest könnyű a Windows-t honosítani, hiszen (egyelőre még) egy hatalmas cég áll mögötte, és maga a termék is tovább marad a piacon és a használók körében, mint egy játékprogram, így világos, hogy több idő és több pénz is jut a honosításra. Ám szemmel látható, hogy a játékok is egyre több emberhez jutnak el, illetve jutnának el, ha beszélnének magyarul.

Pár éve már voltak kezdeményezések játékok magyarításra (ott-hon őrzöm például az Europress féle Rally szimulátort, amelyben még a mitfahrer hangos utasításai is magyarul szólalnak meg), de ezek még – őszintén szólva – koraiak voltak, legalábbis üzleti szempontból. A GameStar csapatában rossz példaként emlegetik a fiúk az (egyébként magyar fejlesztésű) Imperium Galactica első részét, amelynek magyar változatában a színészi teljesít-

mény – úgyszólván – lehetett volna combosabb, és ez vonatkozik a hangalámondásokra is, de a második rész már e játék esetében is határozott javulást mutat.

Egyre inkább felismerik a kiadók is, hogy az igényesen honosított játékokat szívesebben megvásárolják, és ennek még hosszabb távú hatása is van a játékiparra.

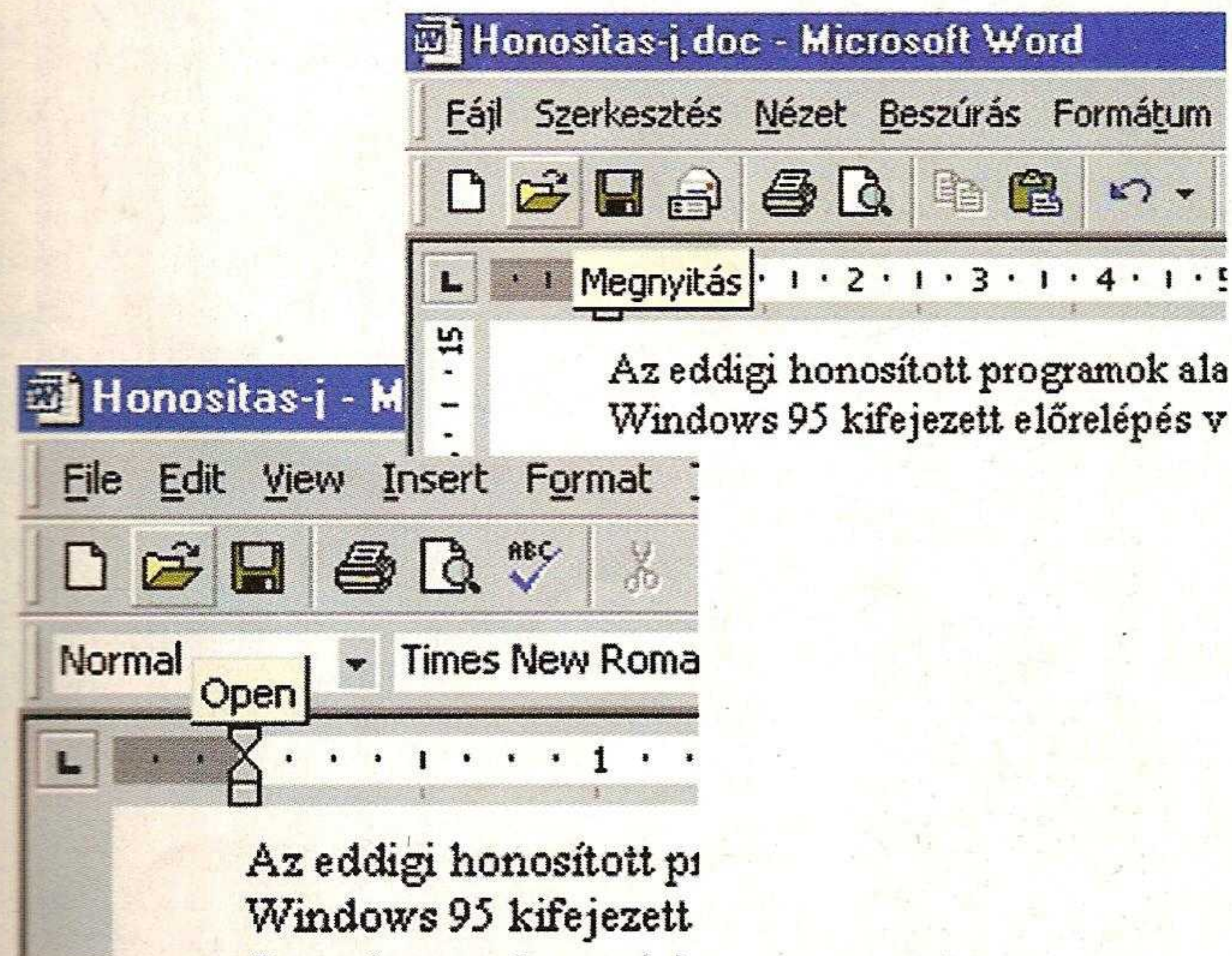
Miért pont most?

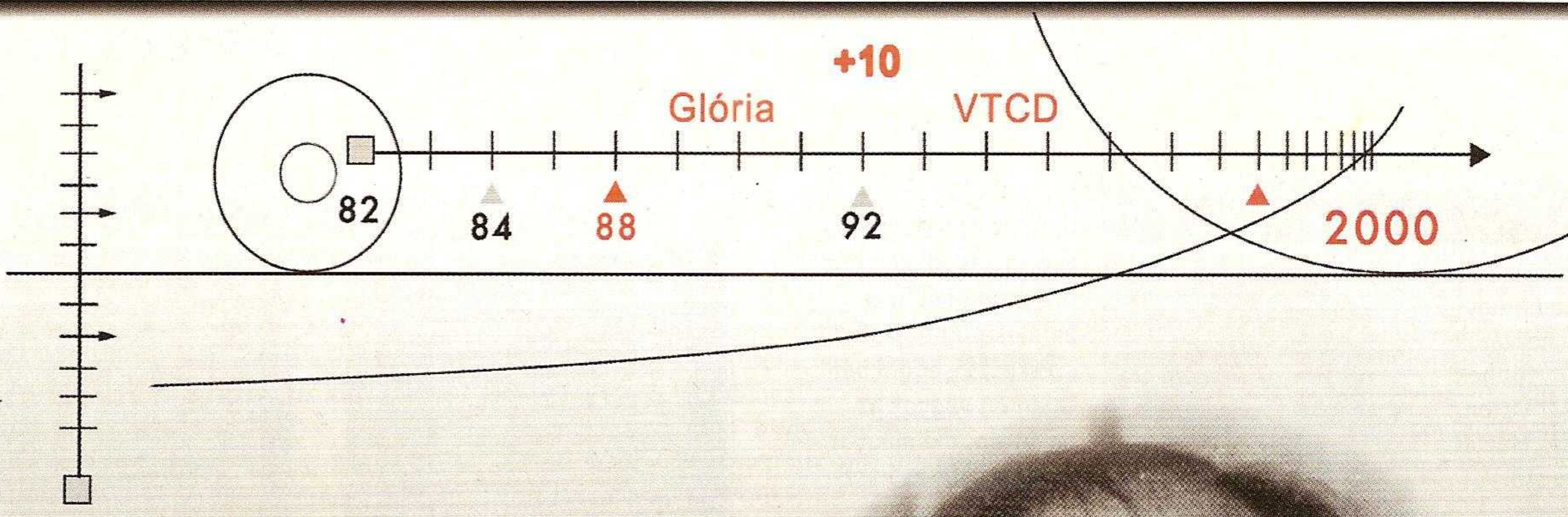
Azzal kezdtem, hogy egyre több játék honosításáról kapunk hírt. Remélem, ez a folyamat nem áll meg, hiszen ez vezethet a PC-s játékok igazi hazai sikeréhez. Úgy, mint Nyugaton. (Lásd keretes írásainkat a német játékhonosításról.) Persze, más arrafelé a helyzet, sokkal nagyobb a piac és mégiscsak egy fejlettebb fogyasztói társadalom tartja el azt. Ott csak az a játék életképes, amely honosított (pl. németesített) változatban is kapható.

Az új korszak kezdetét talán az okozhatja nálunk, hogy egyre többen engedhetik meg maguknak, hogy játékokra (is) alkalmas számítógépet vegyenek otthonra. Ebben pedig gyanítom, hogy gyorsító szerepe lehet az internetnek, hiszen sokan már ezért vásárolnak maguknak gépet – meg persze a praktikus előnyök miatt. És ha már ott van a gép, akkor játszani is lehet vele. (Nem a hardcore gamerekről van szó, hanem az átlag felhasználókról.)

A dolog mögött sokkal több van annál, mint hogy a PC-re írt játékszoftvereknek is készül lokalizált változata. Ezen keresztül is világossá válik, hogy a szórakoztatóipar és az informatika egyre közelebb kerül egymáshoz – még Magyarországon is. Az utóbbi hozza a technikai újításokat, érdekesebbnél érdekesebb lehetőségeket, az előbbi pedig csak akkor üzlet, ha a tömegekhez szól, márpedig Magyarországon a tömegekhez csak magyarul lehet eljutni – a számítógép képernyőjén is!

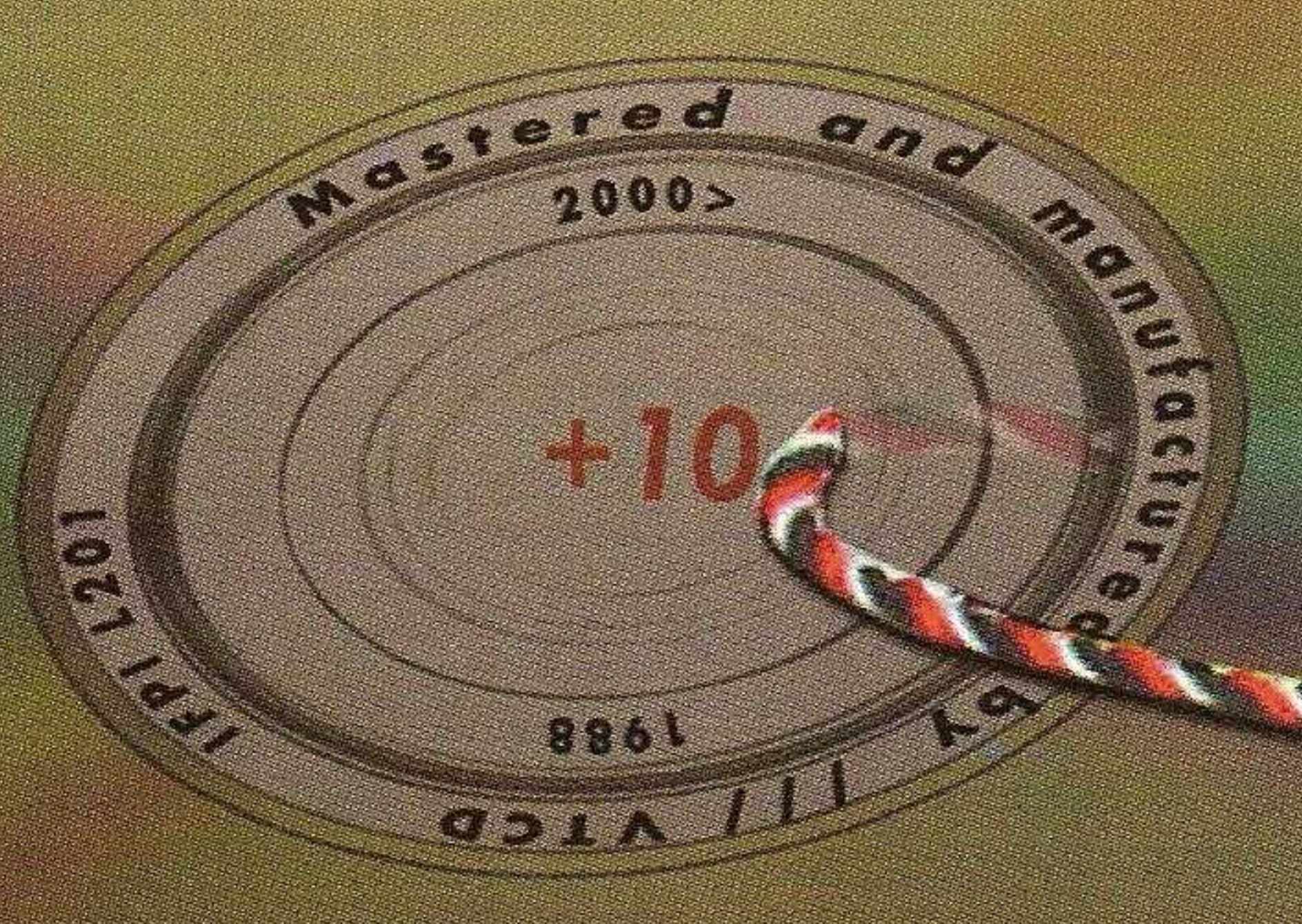
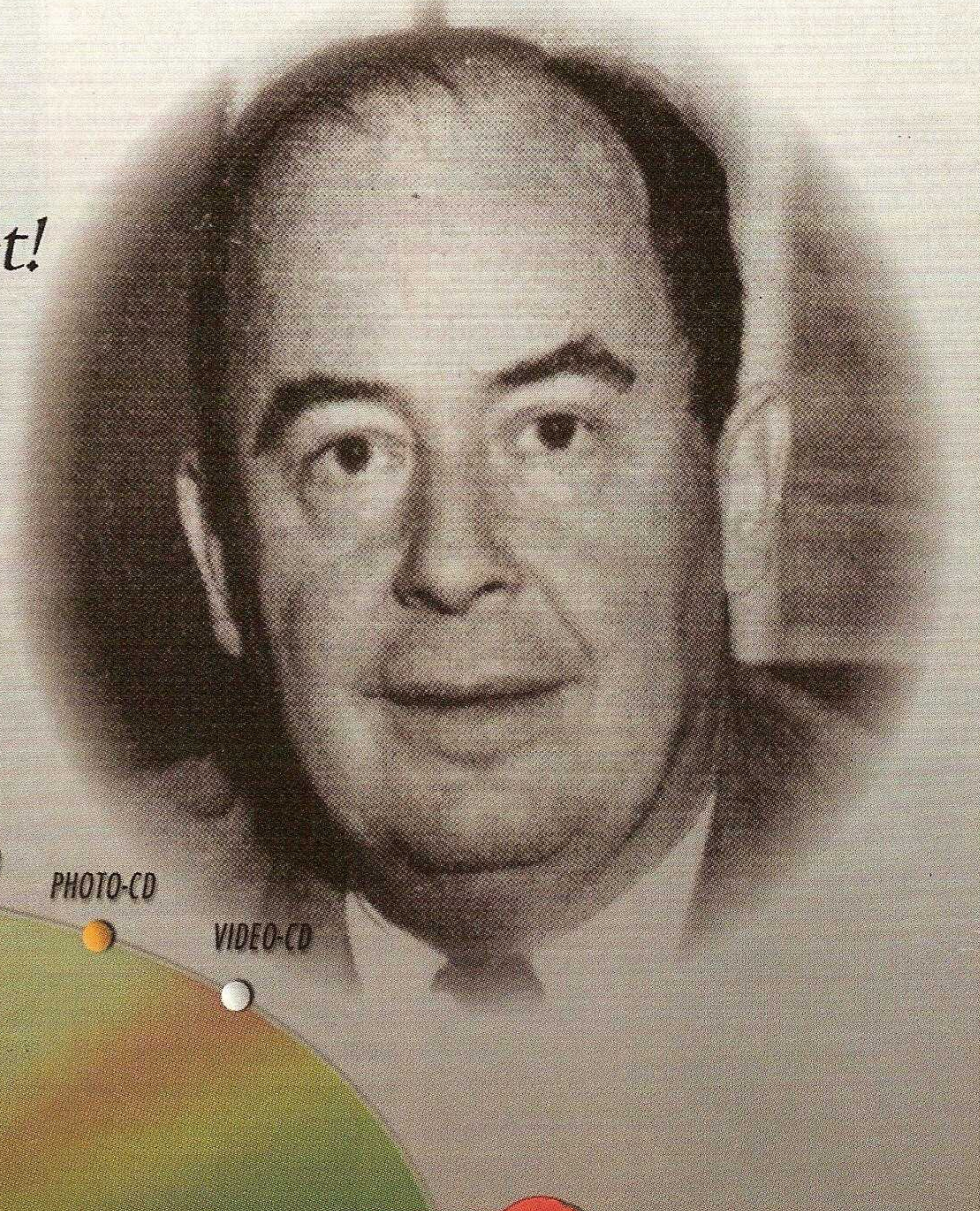
RP





Őrizzük meg szellemüket!

Neumann János
(1903-1957)



V T C D

Játékbemutató



Last Minute akció

Lapleadás előtt fél órával már magamra dörrentem, hogy nem ártana végre bevezetőt írni a játékvathoz, ha már egyszer kitaláltuk, hogy ez az új módi. Így láthatjátok gyönyörű mosolygós képeinket hónapról-hónapra, és értelmes gondolatainkat is megszathatjuk veletek...

Végre valahára végetérni látszik a tavaszi/év eleji uborkaszegzon. Az elmúlt hónapok nélkülözései után ismét özönlenek a szerkesztőségbe a játékok. Megjött a Need for Speed negyedik része óta türelmetlenül várt NFS Porsche 2000, amiből három darabot (plusz tíz plakátot) még ki is sorsolunk közöttetek, megvizsgálhattuk a JoWood üdvöskéjét a Traffic Giant-et, amiből még csak német verzió létezik, de nemsokára érkezik az angol is, néhány röpke hétvége alatt végigtrappoltunk a Might & Magic saga legújabb részén, és persze még sok más aprósággal is meglepünk titeket.

Pelace



Commandos 2 előzetes	30
Obi-Wan előzetes	32
Praetorians előzetes	34
Need for Speed: Porsche 2000	36
Traffic Giant	41
Forma1 2000	44
Klánok / Clans	46
Tiberian Sun: FireStorm	48
F1 Manager	50
Might and Magic VIII	54
Hype – The Time Quest	56
Nerf Arena	58
MayDay	60
Rising Sun	62
UEFA Champions League 2000	64
Tzar	66
Final Fantasy VIII tippek	68
Quake III: Arena konzol parancsok	70
Black & White napló 8. rész	72
Deja vu 3. rész	74
Inventory	76



Commandos 2

Nyolcan a nácik ellen

1998-ban bombaként robbant be a játékpiacon a Commandos. A valós idejű „taktikai” játékban egy kisebb szövetséges kommandós csapatot kellett küldetésről küldetésre vezetnünk, miközben náci katonák százai vadásztak rájuk, már ha volt idejük megtudni, hogy jelen vannak. A siker leginkább talán a készítő Pyro Studios-t lepte meg, de nem késlekedtek sokáig, az elmaradhatatlan küldetéslemez után karácsonyra megjelenik a második rész.

Nem kérdés, az akkori idők elitkatonájának nem volt könnyű élete, de ettől még a Commandos-nak is ilyen nehéznek kellett lennie? Ezt a kérdést sok játékos tette fel magának annak idején, mikor az első részszel próbálkozott. A későbbi küldetéseket szinte már csak profik (vagy isteni türelemmel megáldott emberek) voltak képesek befejezni. A készítők felmenőit érintő megjegyzések egy része, úgy látszik, eljutott a Pyro-s fiúk fülébe, mert az ígéretek szerint a Commandos 2 már sokkal inkább az akcióról, mintsem a pixelvadászatról szól majd. Ráadásul embereink is robosztusabbak lettek az évek során, leheletnyivel tovább állják majd a golyózáport.

Háztűznézőben

Az elődben a küldetések kizárólag szabad levegőn játszódtak – katonáink csakis rejtőzködni térhettek be egy-egy házba, amelyek belsejét sűrű homály fedte monitorra szegeződő tekintetünk elől. Az új részben viszont már megtekinthetjük az épületek

belsejét is, sőt egyéb szerepet is kapnak mint egyszerű rejtőzködés. Házról-házra járva könnyebben megközelíthetjük a célhelyszínt, mint mondjuk a forgalmas főutcán, hisz az épületekbe az őrjáratok nem látnak be. Azon kívül a mesterlövész az ablakokon keresztül sokkal jobban védett helyről adhat fedezetet a csapat többi tagjának.

Amint átlépünk az ajtón, az izometrikus 2D-s grafikáról a program 3D-s szabadon forgathatóra vált át. „A szobákban lehetetlen olyan egyedüli kameranézetet találni, ahonnan mindent látni,” – magyarázza Gonzo Suárez a két különböző grafikus módot – „ezért forgatjuk az épületeket.” A nézőpontot a számítógép automatikusan állítja be, így ezzel sem kell majd foglalkoznunk.

Ravasz ellenfelek

Ha az ellenséges katonák az egyik emberünkről tudomást szereznek, most már nem rohannak egyenes vonalban feléjük; a Pyro sokat csiszolt a mesterseges intelligencián. Mint az eddigiekben is, min-

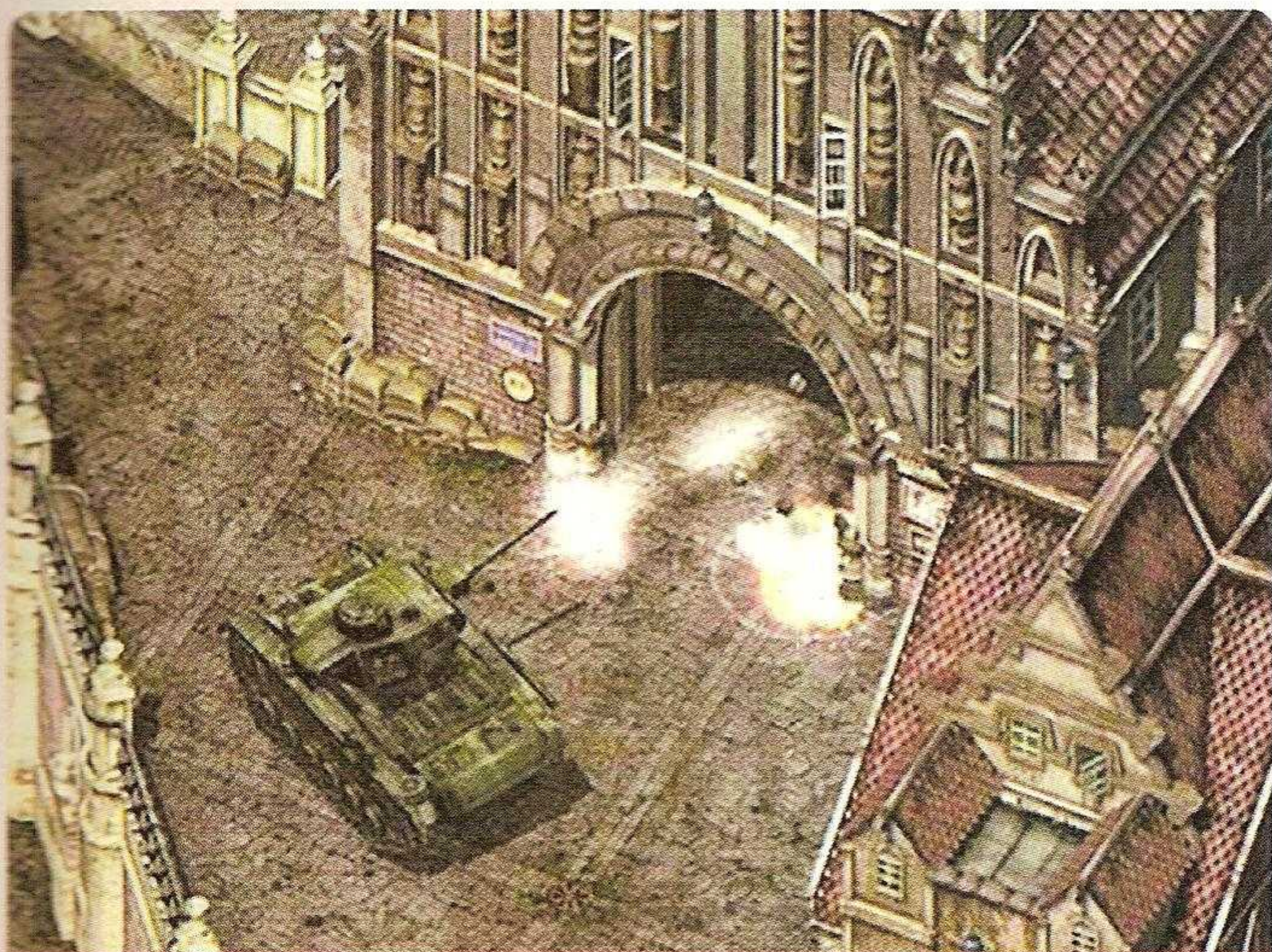
den egyes őrnök van látómezeje, amit egyetlen egérkattintással láthatóvá tehetünk. Ha egyik emberünk bekerül ebbe a látómezőbe, az őr megszólaltatja a riasztót. De a második részben már sokkal jobban ismerik környezetüket, és ezt a tudásukat ki is használják: például fedezékbe húzódnak sziklák vagy falak mögé, ha túlerőben éreznek minket.

Gonzo Suárez nagy hangsúlyt fektet arra, hogy a számítógépes ellenfelet fair-nek érezzük: „A mesterséges intelligenciának nem lehet előnye. Ha a komputer többet lát, mint a játékos, akkor annyi a játékelménynek.”

A legszebb tájak

Ha létezne egy vándorkupa a legszebb pixelgrafikát felvonultató játékok között, akkor az jelen pillanatban minden bizonnyal az Age of Empires 2 készítőinél pihenne. De a Commandos 2 gyönyörű helyszíneit elnézve, nemsokára csomagolhatnák a trófeát az Ensemble Studios-nál. Már az első rész láttán sokunk álla a padlót súrolta, de a folytatás-





Templomra lőni nem szép dolog.

ban még ezen is tudtak javítani. Jégfogságba került csatahajótól kezdve trópusi esőerdőig minden megtalálható a terepen, ráadásul nagyobb méretben és részletesebben, mint az előző részben. És ez még nem minden, mivel egy épület mögött könnyen takarásba kerülhet valaki, ezért a térképet 90 fokként elforgathatjuk majd. Az emberek és a járművek ezért 3D-ben lettek modellezve, vagyis poligonokból állnak, így nem okozhat gondot a megjelenítésük.

Kétemberes tank

Akárcsak az előző részben, itt is igénybe vehetünk különböző járműveket küldetéseink megkönnyítésére. A paletta nem sokat változott, most is dzsipet, teherautót, tankot és csónakot vezethetünk majd, de időközben mindegyik kommandósunk letette az



Amikor a tengerészeket felszerelik korcsolyával.

úrvezetői vizsgát, vagyis az általános járműveket bárkivel mozgásba lendíthetjük. Az egyetlen kivétel a tank, melyet egyes egyedül a sofőr képes elvezetni, ráadásul, ha az ágyúval is kezdeni szeretnénk valamit, akkor még egy embert mellé kell ültetnünk.

Európa nem elég

Tiszta sor, hogy egy speciális egység tagjaként az

gamestar@idg.hu

ember az életét teszi kockára. Ám cserébe legalább világot láthat. Csatánk bevetései közben körbeutazhatja majd az egész glóbuszt. Európa mellett háborús övezet lesz a Sarkvidék, Kína, egy Csendes-óceáni szigetecske, de még a nyílt tenger is. Az utóbbi helyszínen egy repülőgép-szállítót kell a náciaktól megszerezni. Rendkívül sokatmondóan hangzik, hogy az egyik pályán a Híd a Kwai folyón című világhírű film történetét kell újrajátszani: az elsődleges célunk a vasúti híd felrob-

bantása, majd kiszabadíthatjuk az angol katonákat a japán fogolytáborból. És végre számíthatunk a sötétség jótékonyan rejtő hatására is: lesznek éjszakai missziók is, ahol a legnagyobb ellenségeink a nappali világosságot árasztó reflektorok lesznek.

Külső segítség

Mindig csak dolgokat lerombolni egy idő után kicsit unalmasnak válhat, ezért olyan küldetést is kapunk, ahol fordul a kocka: nekünk kell megvédenünk valamit a náci elsöprő támadásától. Persze egy hadsereget megállítani egy ilyen kis csapatnak elég nehezen menne, ezért egyes pályákon igénybe vehetjük más katonák segítségét is. Őket nem lehet közvetlenül irányítani, mindössze a közelben lévő katonáink parancsait teljesítik. Összesen hat féle utasítást adhatunk nekik, az „ellenfelet lerohanni”-től kezdve a „pozíciót védeni”-ig.

Taktikai deathmatch

Aki a csapatmunkát részesíti előnyben, örülni fog a Commandos 2 multiplayer módjának. Akárcsak az előző részben, itt is lehetőségünk lesz kooperatíván irányítani a csapatot, egy vagy több kommandós irányítását társunknak átengedve. De a Pyro-nál erősen gondolkodnak egy olyan játékmódon, amelyben két elitcsapat eshet egymás torkának, esetleg a Jagged Alliance: Deadly Games-hez hasonló módon, hogy a két oldalnak más-más célokat kell elérnie (pl. az egyik védekezik, a másik támad).

Interjú Gonzo Suárez-zel

Voltak példaképeitek a Commandos forgatókönyvének készítése közben?

Persze, de egyikük sem játék. Amikor az első Commandos-t elkezd-tük, semmilyen hozzáánálható termék nem volt a piacon; voltak ugyan valós idejű stratégiai játékok, de valós idejű taktika egy se. Ezért a tipikus háborús filmekről koppintottuk a játék alaphangját.

A második rész könnyebb lesz?

Igen. A tanulási görbe sokkal laposabb lesz, mint az első résznél; az tényleg kissé keményre sikerült. Ez alkalommal a küldetések is lassabban nehezedenek. De az a játék lényegéből következik, hogy a játékos „rázós” helyzetekbe kerül, és ez most sem változik.

Kiválaszthatjuk majd, kit viszünk magunkkal a küldetésekre?

Ezen éppen most gondolkodom; talán megcsináljuk. Egyes küldetéseknél vannak nélkülözhetetlen emberek, őket mindenképpen vinnie kell a játékosnak.

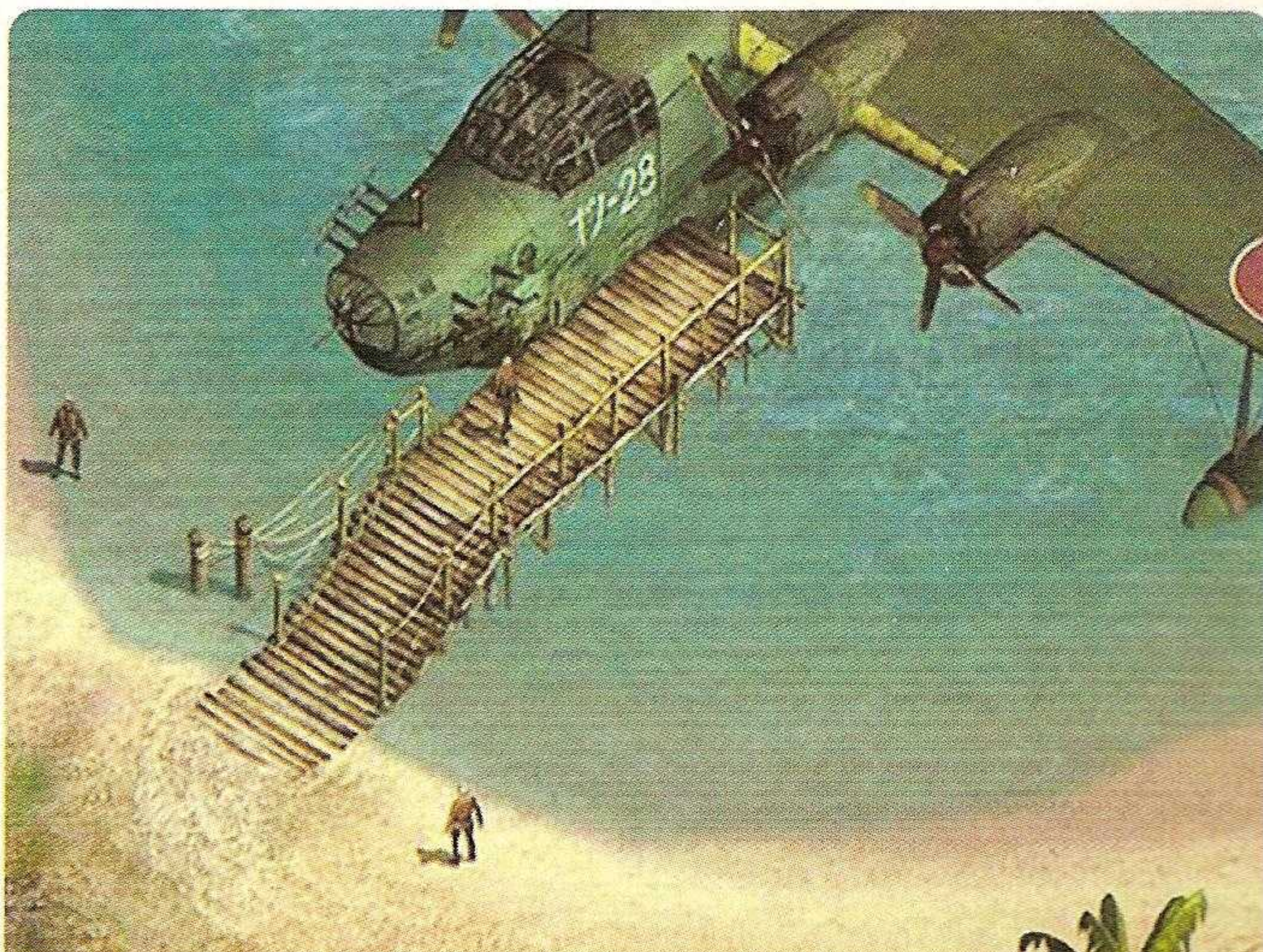
A hősök fejlődnek a küldetések alatt?

Nem, minden olyan elemet ki akartunk kapcsolni, amely a játék kezelésének elsajátítását megnehezíti. Egy taktikai játékban sokkal fontosabb, hogy irányítsuk a történéseket.



Úgy látszik, a Pyro-nál nyitott fülekre találtak azon vélemények, hogy hol lehetett volna még javítani a Commandos játékmenetén. Ahogy a felmérésből is kiderül, a dinamikus kampányokon kívül szinte minden bekerül a második részbe, amit a játékosvilág óhajtott. És mivel közel s távol még csak hasonló program sincs a környéken, nem kell hozzá nagy jóstehetség, hogy karácsony környékén ismét robban a bomba.

Pelace



Bobmbázó járatunk máris indul. Beszállni azonnal.



Obi-Wan

Az Erő a kardban van

Csillagok háborúja, I. Epizód: Obi-Wan Kenobi bőrébe bújva lézerkardunkkal vígan kaszabolhatjuk a droidokat, számos fejtörőben csillogtathatjuk agysejtjeink csiszolt gyémántját, és persze megmenthetjük a Star Wars univerzumot.

Kevés cég őrzi oly féltve titkait, mint a LucasArts. Amióta múlt év májusában bejelentették a Star Wars-világra épülő új akciójátékukat, az Obi-Wan-t, szinte semmiféle részlet nem szivárgott ki a programról. Csak annyit tudtunk, hogy az Obi-Wan a néhány éve megjelent Jedi Knight című 3D-lövöldözős programjuk utódjának szánják. Most kicsit beleshettünk a fátyol mögé: íme, ezt láttuk.

„Az Obi-Wan sokkal átgondoltabb, mint egy átlagos 3D-lövöldözős program” – mondja Stephen Shawn, a projekt vezetője. „Itt nem csak arról van szó, hogy szökellgetünk mint egy gazella, és közben ontjuk magunkból a rakétákat.” A távolsági fegyverek, mint például a Blaster, kevésbé használatosak, az időnk nagy részét lézerkardunk szorongatásával és az Erő fitogtatásával fogjuk eltölteni. A nehézség itt abból áll, hogy nem egyszerűen meg kell ölnünk az ellenfeleket, hanem az is fontos, hogy hogyan tesszük ezt. Például Obi-Wan-nak az egyik szinten néhány rabot kell kiszabadítania, akiket egy frontális támadás esetén azonnal lekaszabolnak a droidok. A megoldás pedig egy földalatti járat lesz, ahol hősünk észrevétlenül besurranhat.

Egerem a kardom

Tizenhárom óriási szinten kell majd lézerkarddal a kezünkben rohangálnunk. Egyetlen gombnyomással átkerülhetünk a nézelődő-szaladgáló irányításból harci módba. Ezek után minden egyes mozdulat az egérrel meglátszik a monitorunkon, mégpedig a lézerkardunk mozgásában. A bal egér-

gombbal támadhatunk, míg a jobbal védekezünk. A rendszer kísértetiesen emlékeztet a Die by the Sword-ban látottakra. De ezeken kívül speciális mozdulatokat is kicsikarhatunk hősünkéből: ha például körbe tekerjük az egeret, akkor Obi-Wan egy körbefordulós támadással honorálja ténykedésünket. Az ilyen jeleneteket motion-capture technológiával vették fel, két küzdősport-mester segítségével, így valószínűleg nem lesznek olyan gondjaink, hogy a mozdulatok nem szépen folynak egymásba. Összesen 40 különböző lézerkard-manővert terveztek a játékba, így változatosságban sem lesz hiány.

A játék nagy részében hátulról szemlélhetjük Obi-Wan-t, de néhány esetben lehetőségünk lesz a 3D-akciójátékokban megszokott belső nézetet is használni. Ám a készítőik szerint sokkal élvezhetőbb lesz a külső nézet, hiszen sokkal pontosabban lehet a kardpárbajokat irányítani, ha egészen látjuk Jedi-lovagunkat. Obi-Wan az akcióhősökhöz képest meglepően sok akrobata-tulajdonságot is fölmutat: képes ugrani, kúszni, felugrani a falra és artistákat megszégyenítő gurulásokat elővarázsolni. És ehhez jön még hozzá az Erő rafinált alkalmazása, amelynek segítségével gyógyíthatunk, elterelhetjük mások figyelmét, óriásiakat ugorhatunk, és a filmben látottakhoz hasonlóan eltaszíthatjuk az ellenfeleinket. A barátságosabb lényekkel még beszélhetünk is, s így tippeteket kaphatunk, vagy különböző rejtkehelyek hollétét tudhatjuk meg.

Több mint a film

A sztori nagyjából követi az Episode I történéseit, ám természetesen kisebb változtatásokkal. Persze eljutunk majd Naboo-ra, a Tatooine-ra, és a többi fontos helyszínre, de olyan apróbb részleteken hamar túltették magukat a készítőik, hogy a játékban azokban a jelenetekben is Obi-Wan lesz a középpontban, ahol a filmben nem éppen ő vitte a prímet. Néhány olyan helyszín is került a programba, amit a filmben még csak érintőlegesen nem láthattunk: például a Theed palotába egy föld alatti városban keresztül juthatunk be.

Ám olyan történeteket, melyek az Episode I előtt vagy után játszód-

nak, különösebben ne várjunk. Csábítóan hangzik, ám ahogy Stephen Shawn mondta: „Ez magasabb hatalmak akarata ellen lett volna!” Hogy világosabban fejezzem ki magam: George Lucas nem akarta, hogy bármilyen összeütközés legyen az Episode II és az Episode III cselekményével.

A grafikus motort az alapoktól kezdve programozták újra, vagyis semmilyen közelebbi rokonságban nem áll a Jedi Knight-tal. Különösen a fényhatásokra büszkék a programozók. Remek lehetőség ennek bemutatására: mikor Obi-Wan előkapja lézerszabályját, kékes fény-aura önti el



Merre menjek? Tán arra?

a környéket. A másik rendszer, ami a készítőik dagadó keblét okozza, a fizikai modell. Amikor Obi-Wan az Erő alkalmazásával szórakozva virágosládákat lökdösött, a bennük lévő növények meglehetősen realiztikusan lengedeztek. Ezt a módszert még néhány fejtörő megoldásához is föl kell majd használnunk, mondjuk néhány ellenfél kivasalására.

Egyszerre tucatnyian

Pályaszerkesztőt nem kapunk majd a játék mellé, de az egyjátékos pályákon kívül a programban szerepel még néhány többjátékos aréna is. Ugyanis helyi hálózaton vagy az interneten keresztül akár tizenhatan is csatlakozhatnak a nagy lézerkard párbajokhoz. A klasszikus deathmatch módokon kívül lesz egy-két egyéb játékmód is, mint például az „Escort the Queen”, amiben az egyik csapatnak az a dolga, hogy Amidala királynőt elkísérje A pontból B-be, míg a másik egység éppen ezt akarja megakadályozni.

Mindent egybevetve kicsit mást vártunk a Jedi Knight folytatásaként. A már megszokott lövöldözős játékmódot helyett komplex lézerkard-párbajokban vehetünk majd részt egy fizikailag valósnak tűnő világban. Már csak remélni tudjuk, hogy a fejtörők és az egyéb „apróságok” is a helyükön lesznek, és akkor karácsony környékén újra elvarázsol minket a Star Wars világ.

Pelace

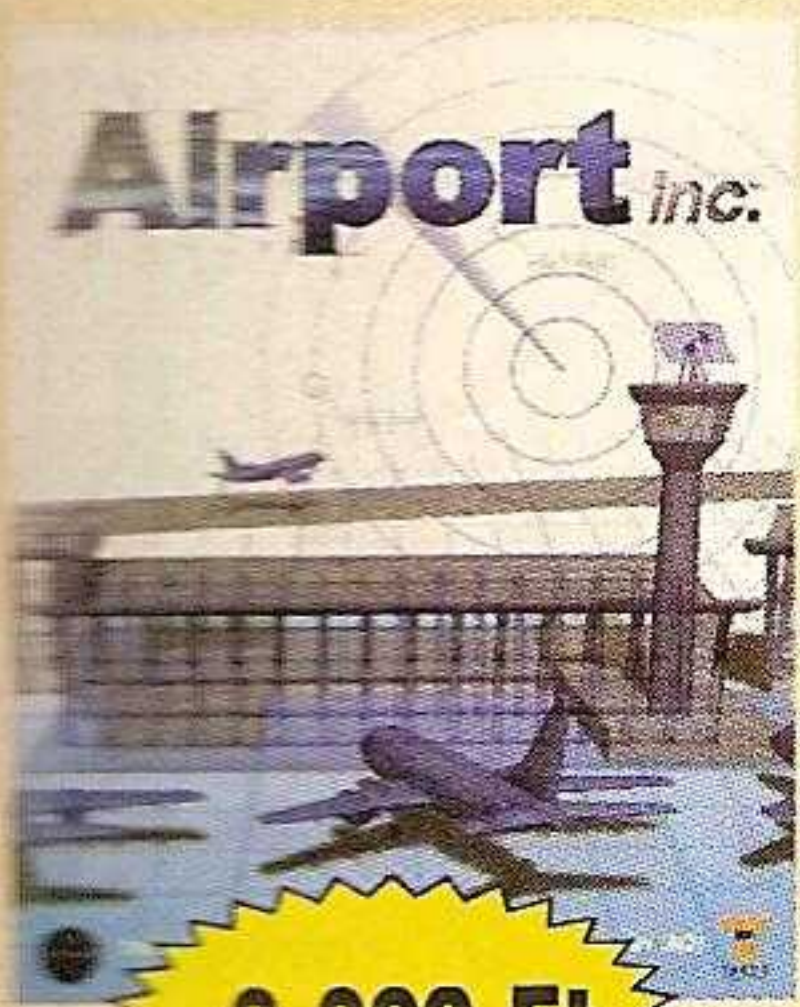


Cuki kis robotkák, lesuhintom a buksitokat!

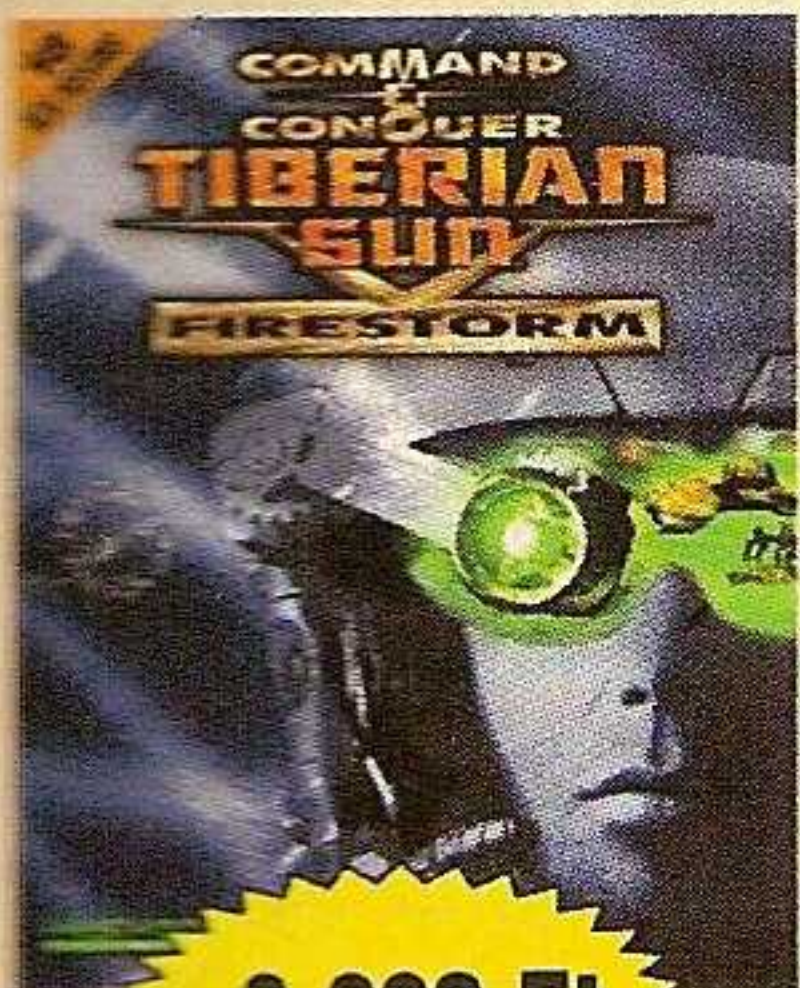
KIMSOFT

ÓRIÁSI VÁSÁR!

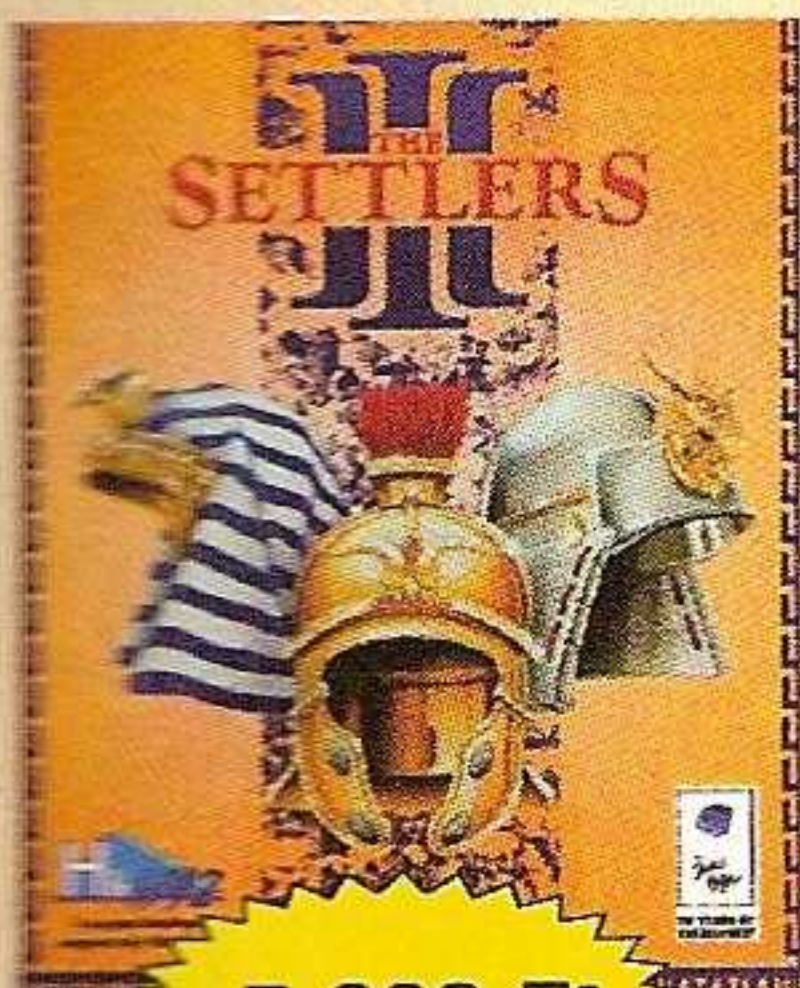
Teljes árlista az interneten: www.kimsoft.hu



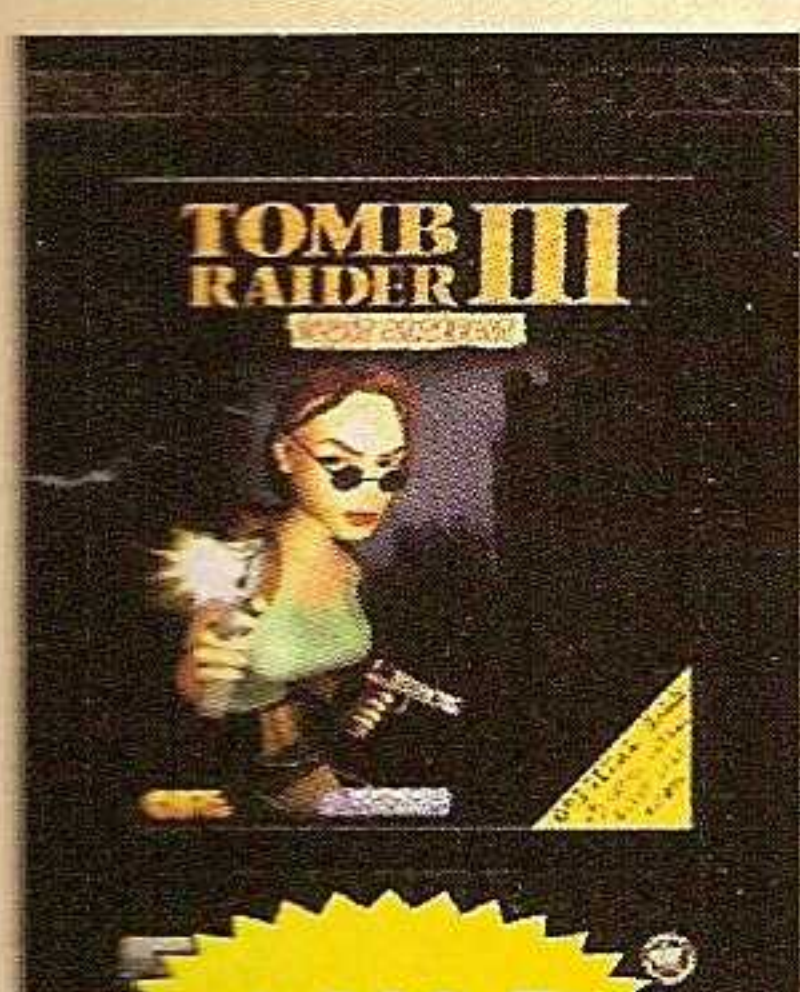
8 990 Ft



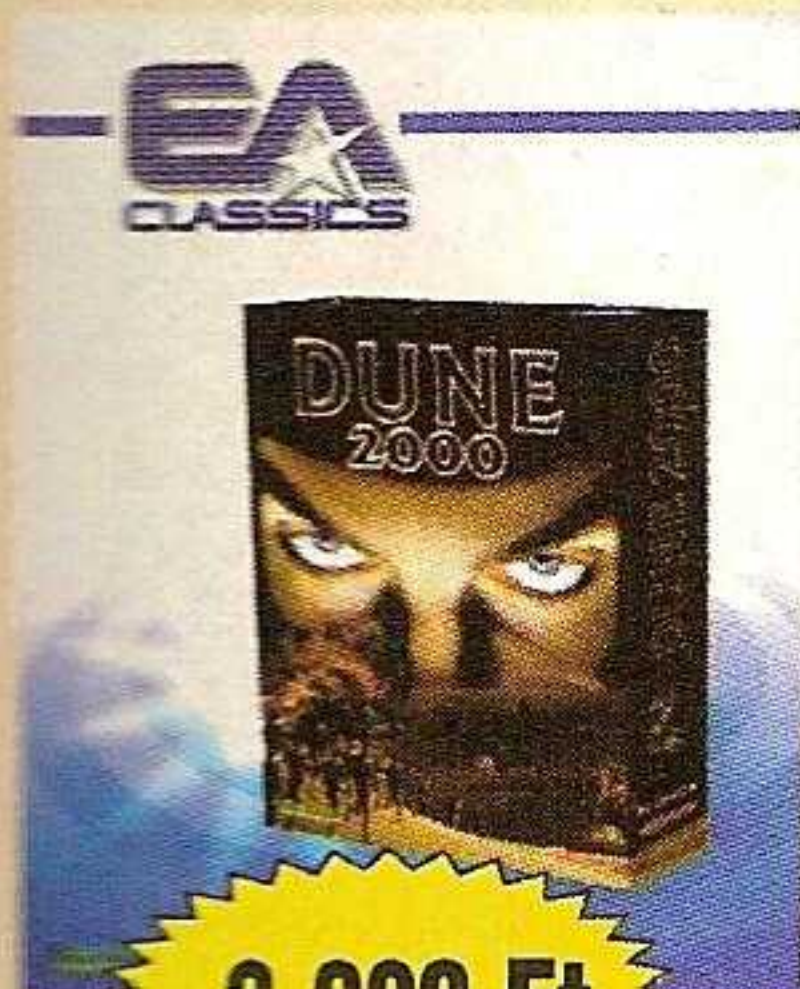
6 990 Ft



5 990 Ft



4 990 Ft



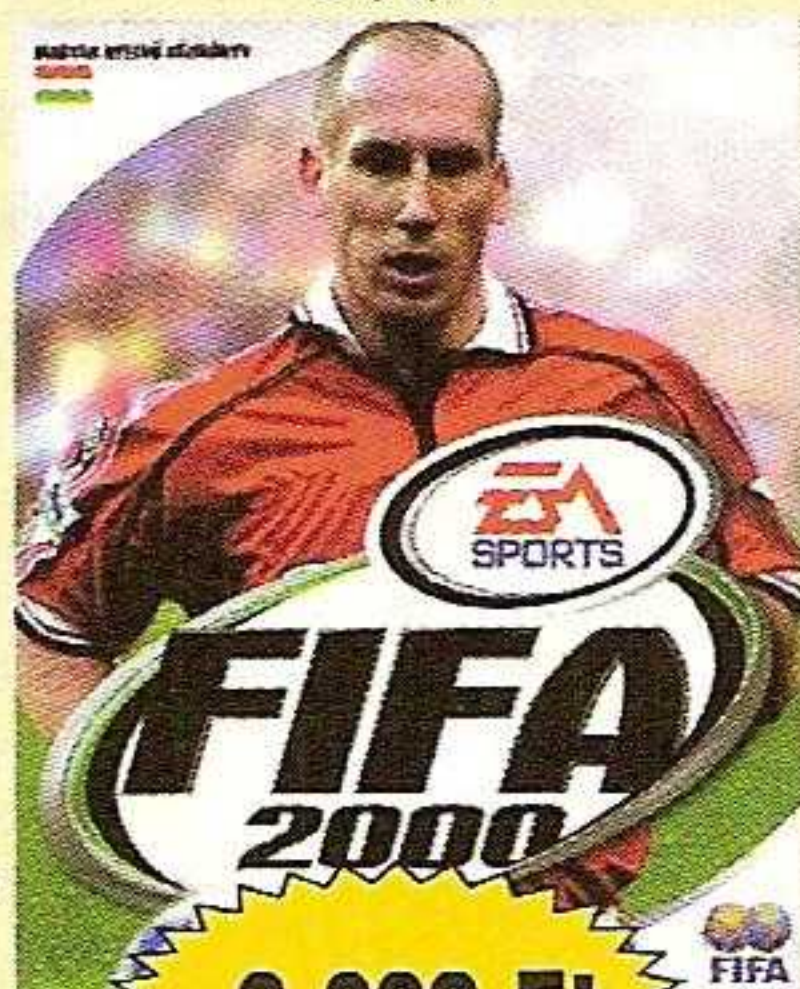
3 990 Ft



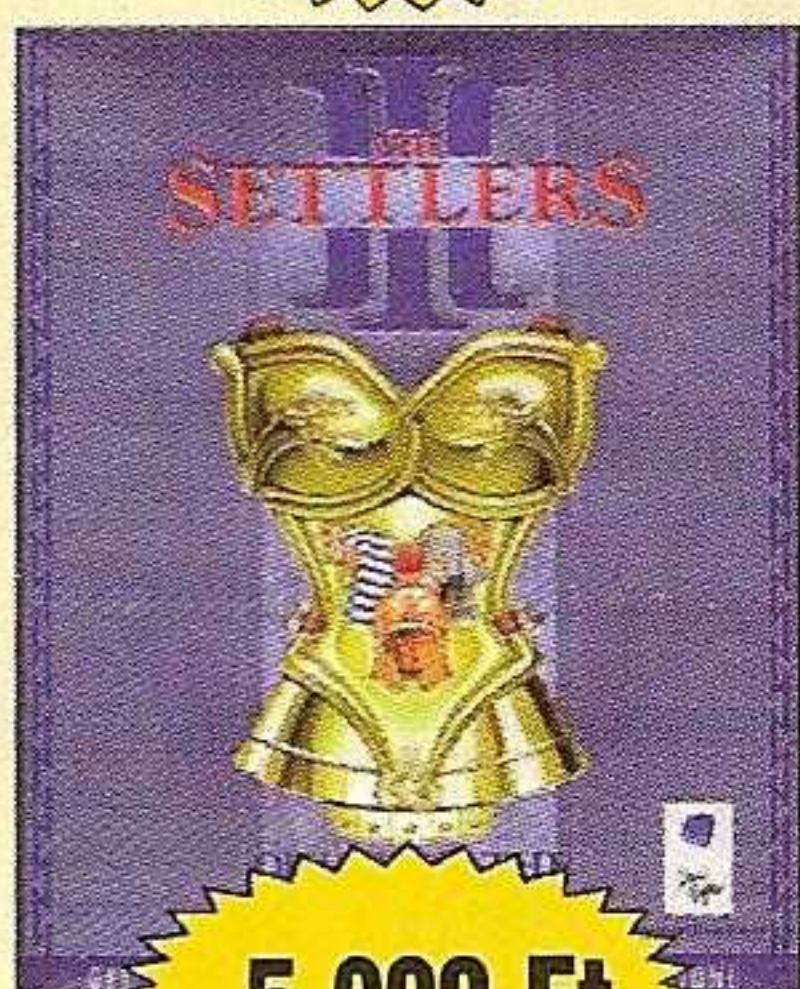
2 990 Ft



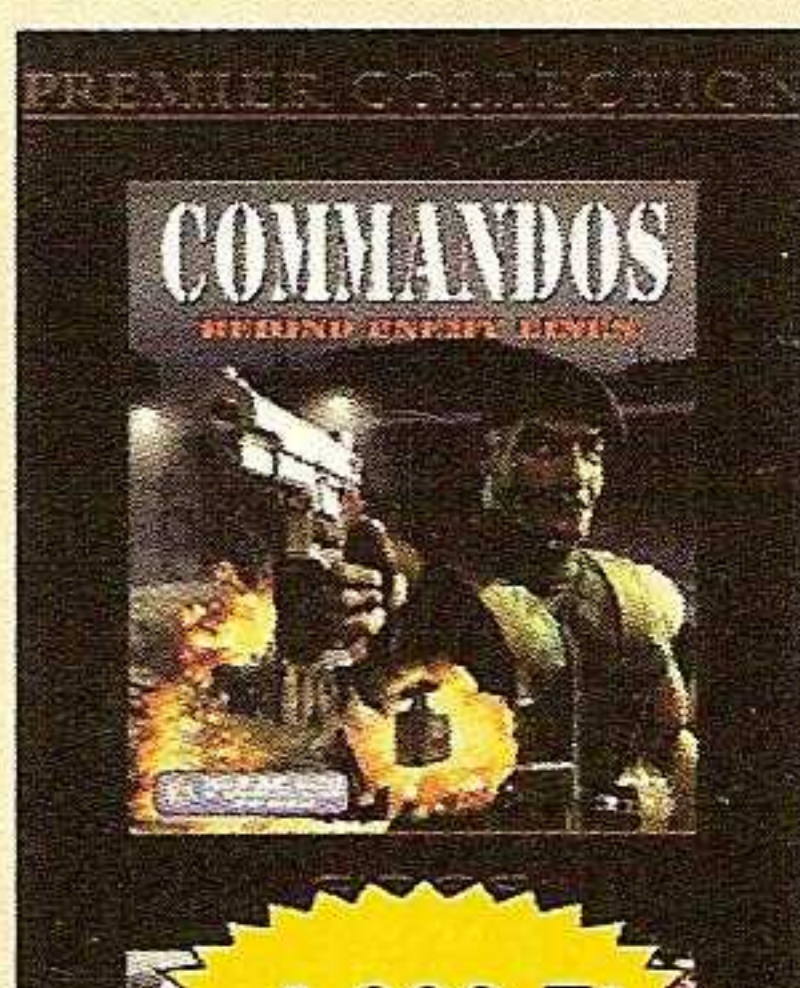
8 990 Ft



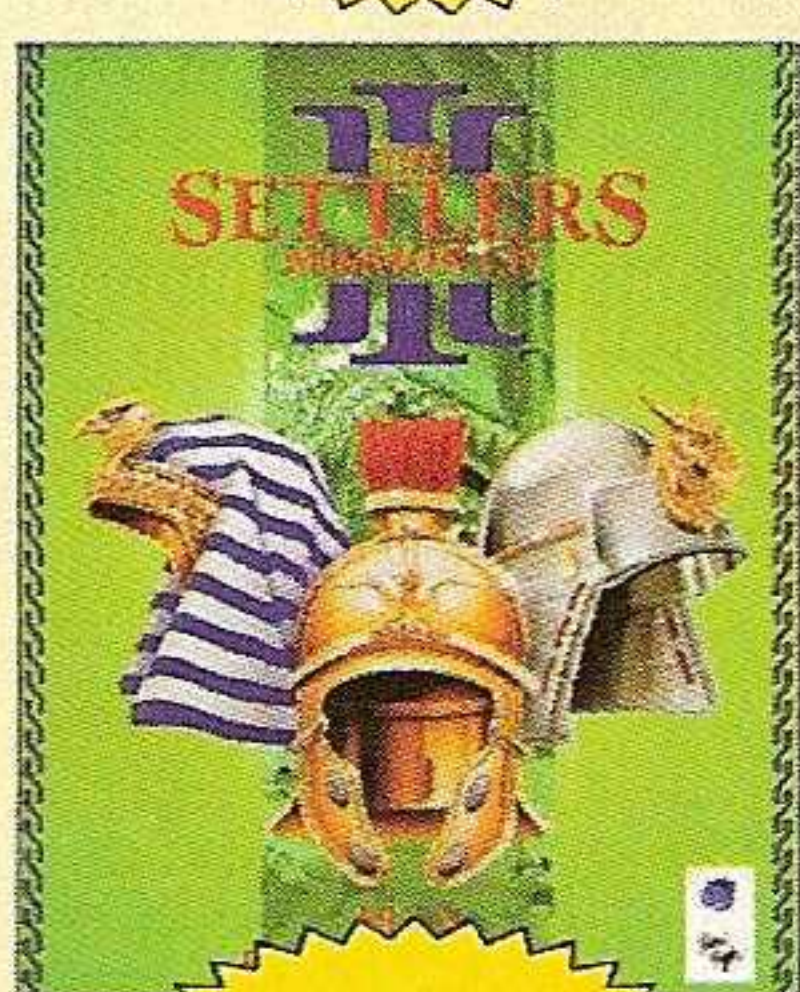
6 990 Ft



5 990 Ft



4 990 Ft



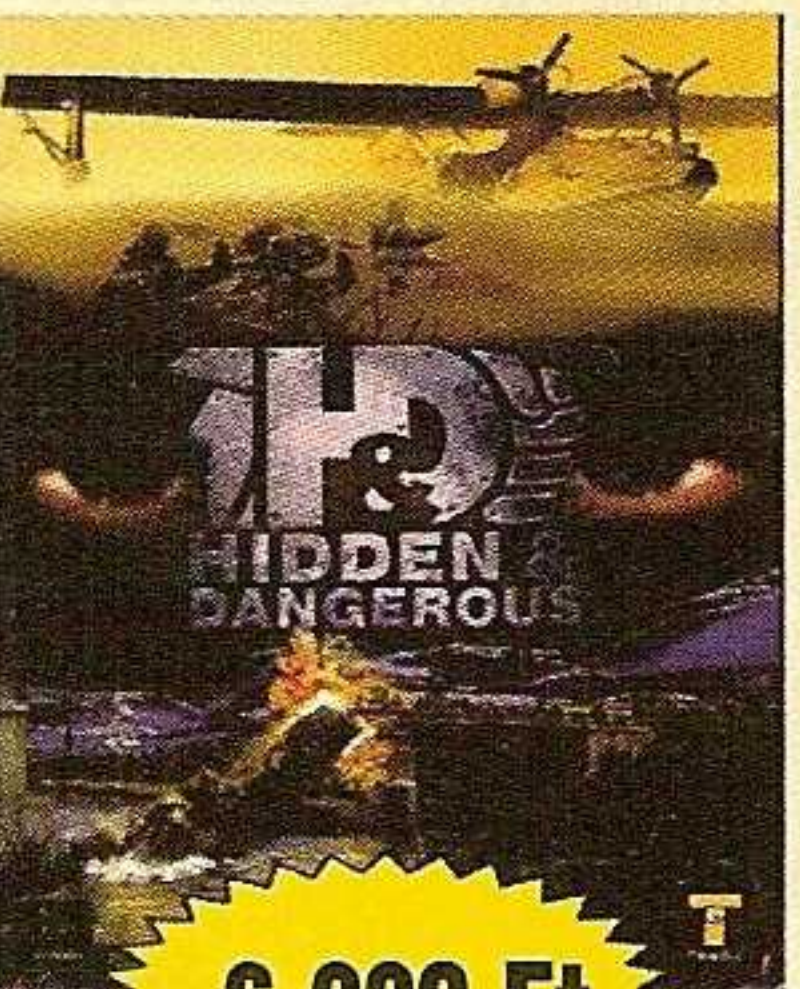
3 990 Ft



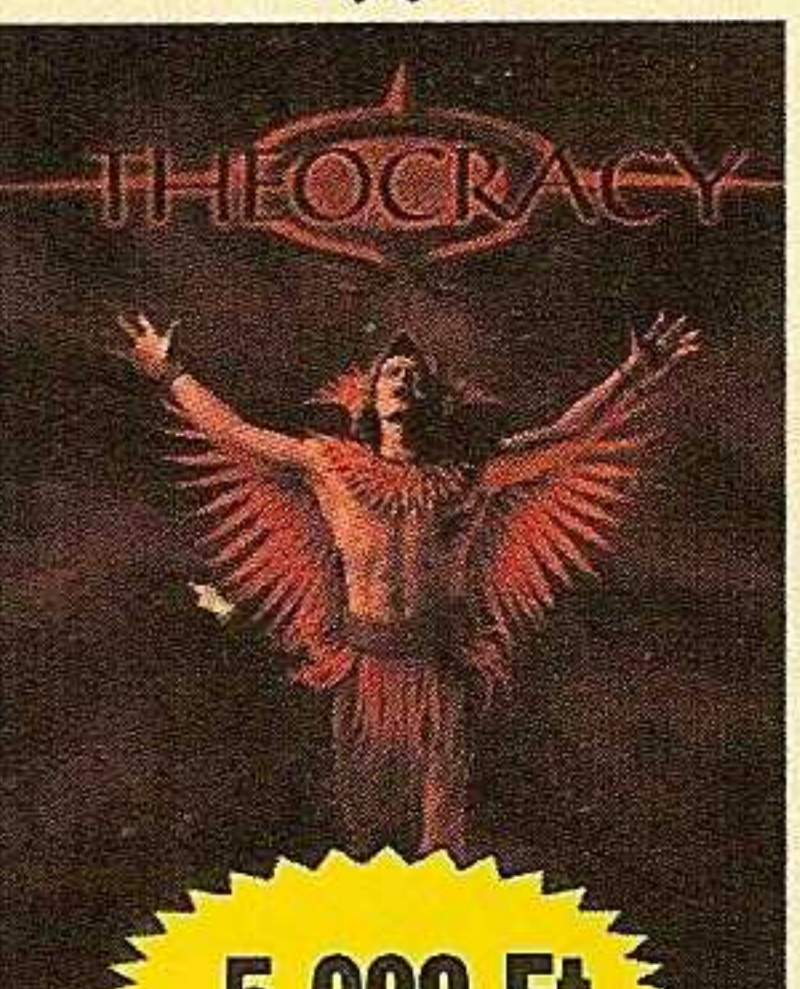
2 990 Ft



12 990 Ft



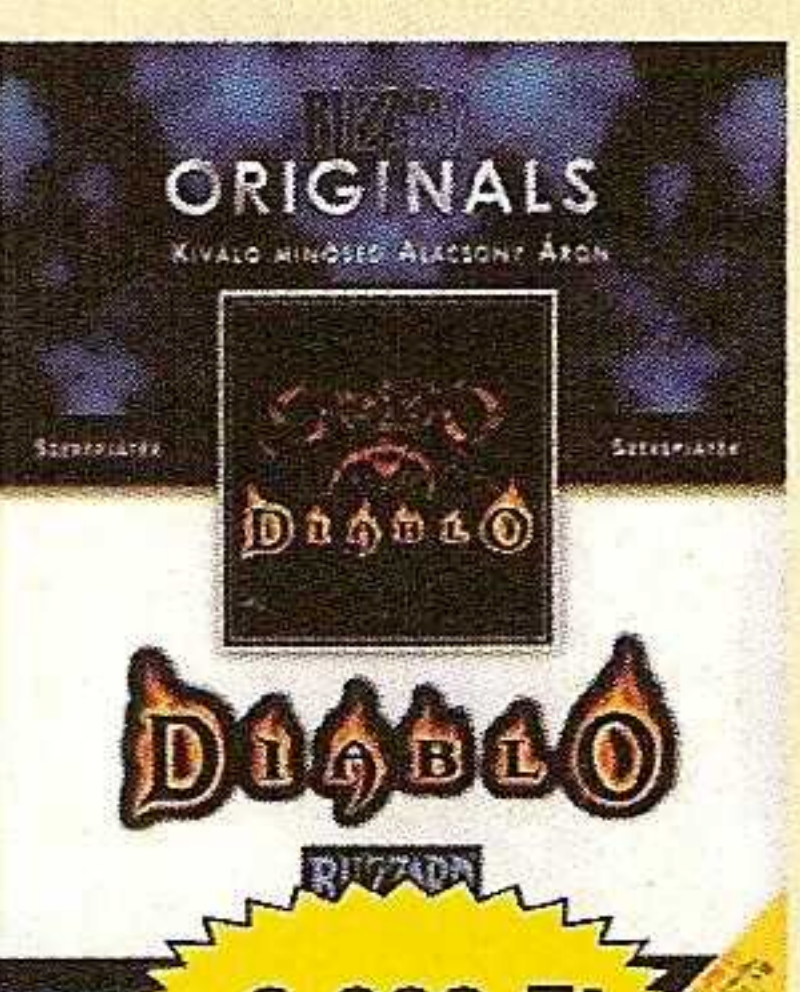
6 990 Ft



5 990 Ft



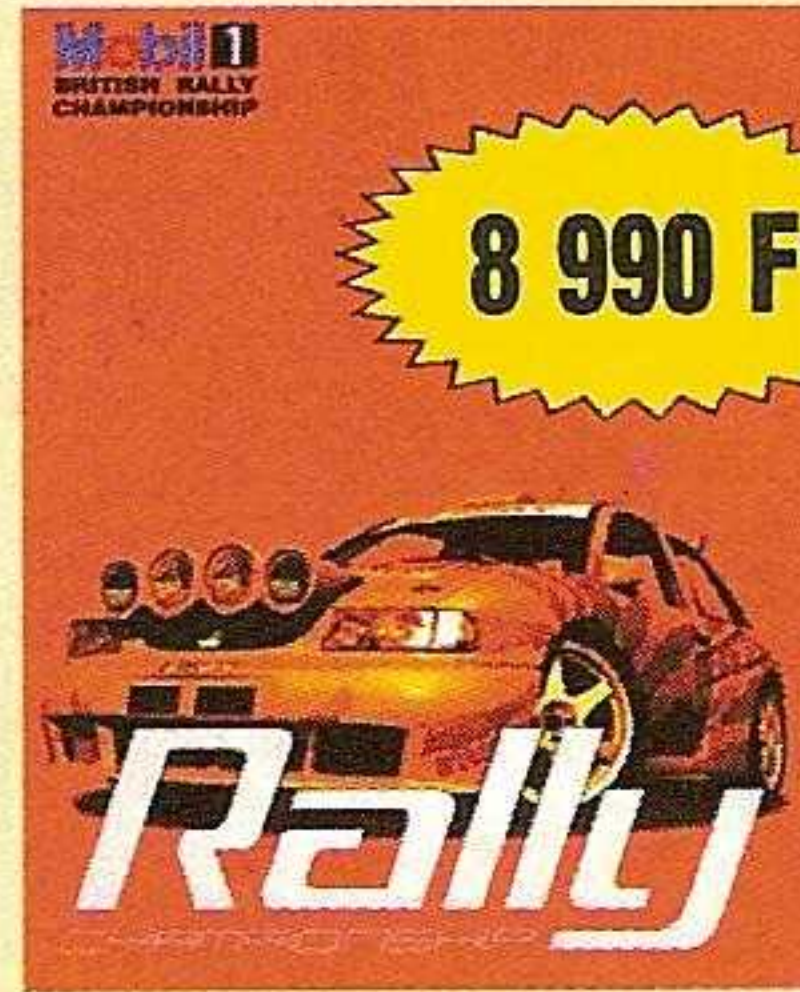
4 990 Ft



2 990 Ft



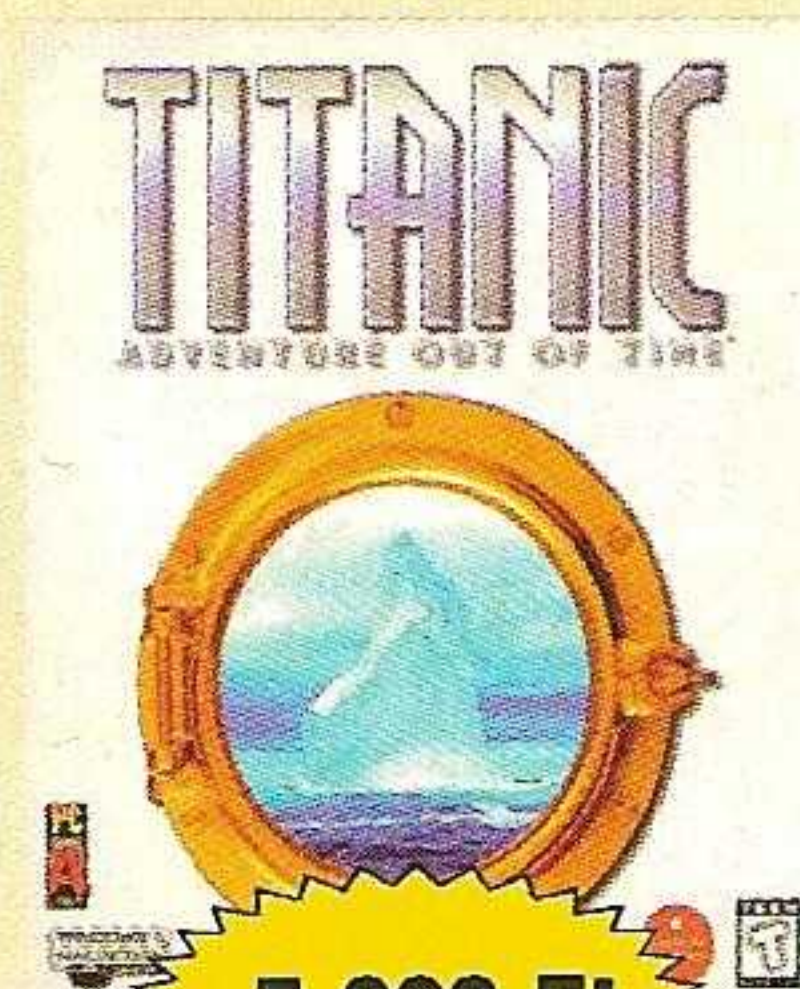
3 990 Ft



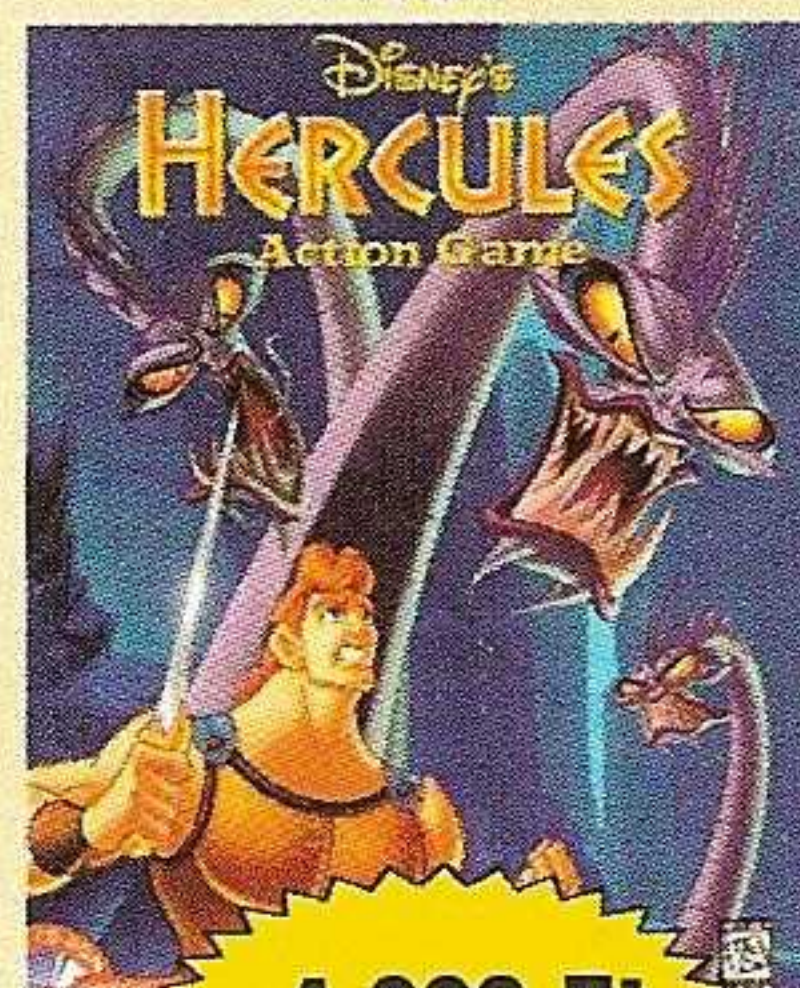
8 990 Ft



6 990 Ft



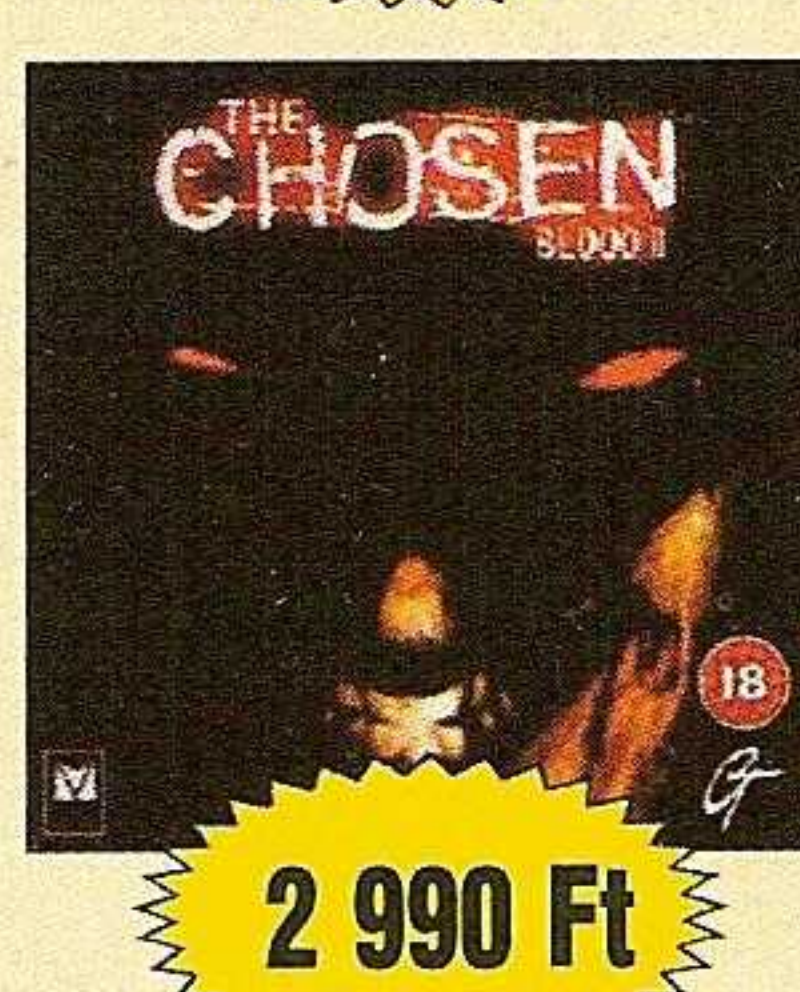
5 990 Ft



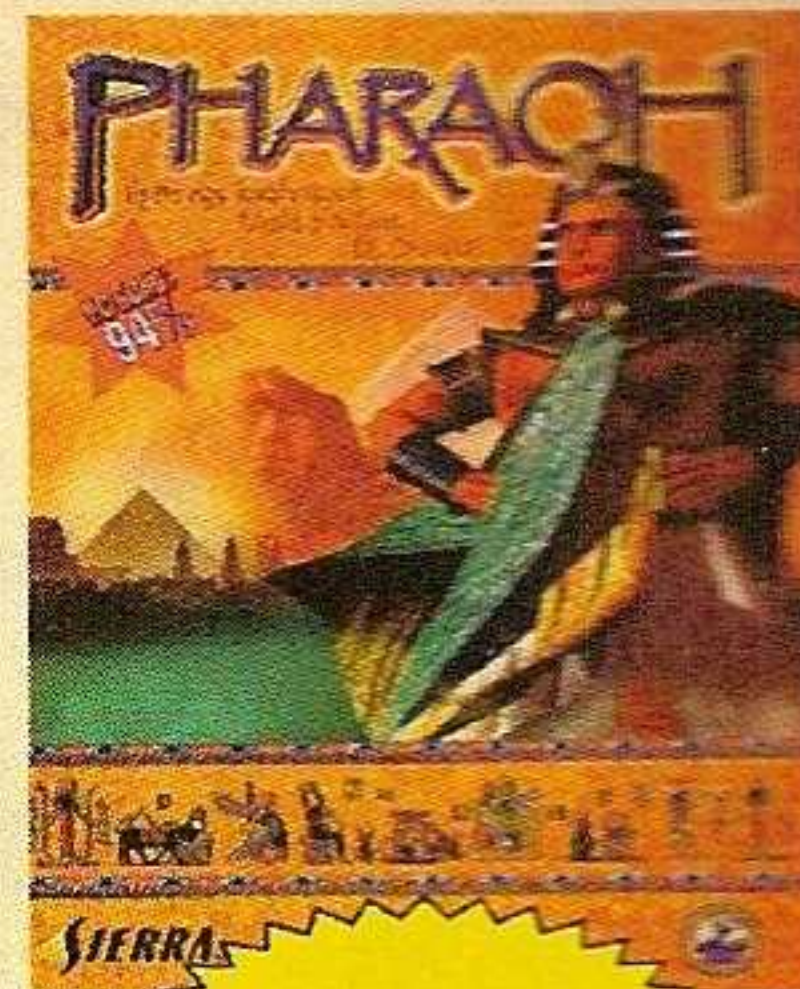
4 990 Ft



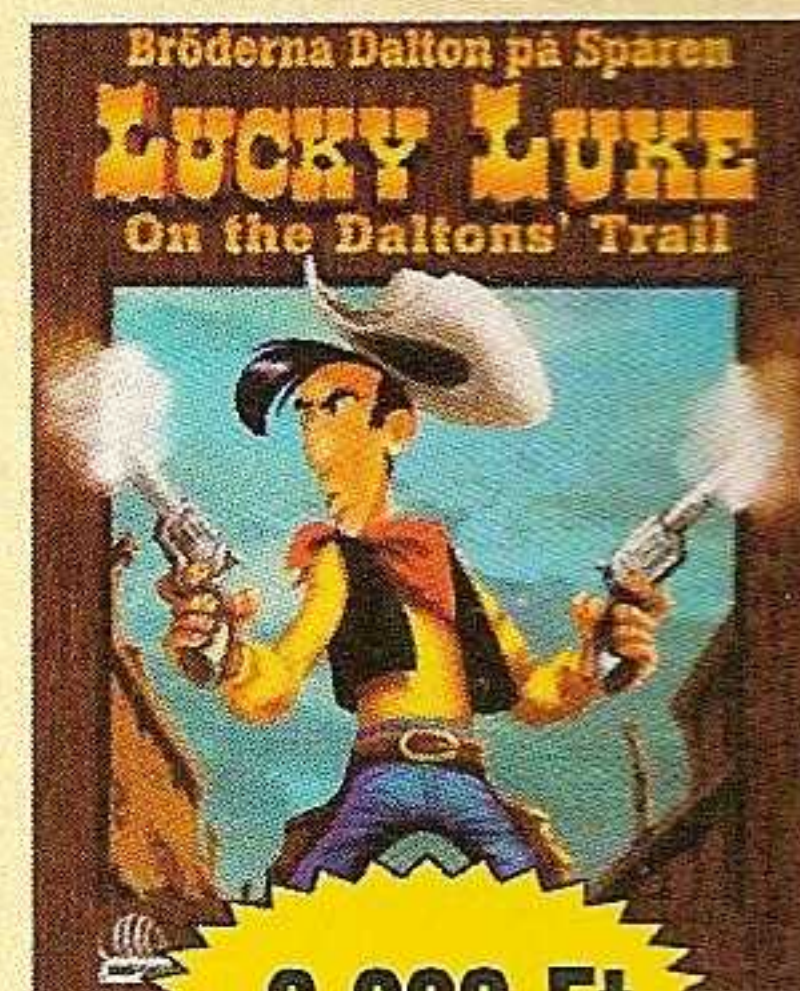
2 990 Ft



2 990 Ft



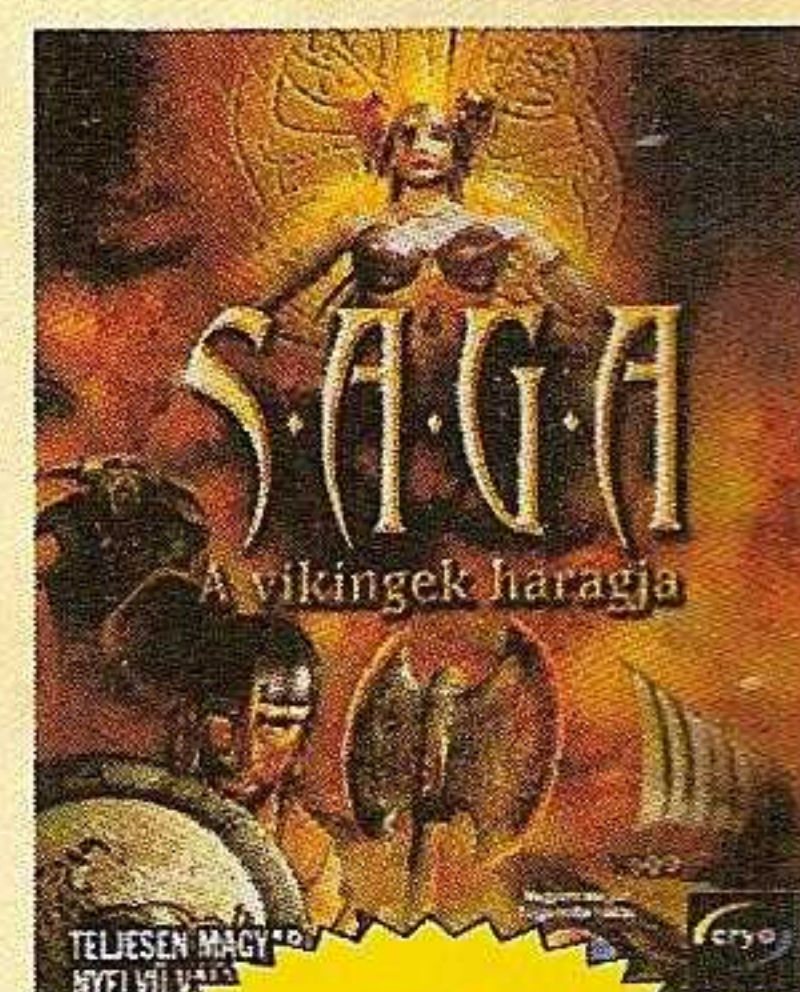
8 990 Ft



6 990 Ft



4 990 Ft



4 990 Ft



2 990 Ft



2 990 Ft

Multimédia Shop a Teréz Üzletházban (Oktogonnál) 1067 Budapest, Teréz krt. 23. • Telefon: 302-8996, 332-4399/120

Nyitva tartás: hétfő–péntek 10–18, szombat: 10–13 óráig

VIDÉKRE CSOMAGKÜLDÉST IS VÁLLALUNK!

Áraink az ÁFÁ-t tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!



Praetorians

Római kori emlékek

A Commandos-zal elévülhetetlen sikereket elérő Pyro Studios nem csak egy projekten dolgozik. Másik valós idejű stratégiájuk a római korba repít minket, ahol óriási légionárius seregeket kell csatába vezetnünk.

A mikor Javier Pérez a Praetorians-ról beszél, gyakran emlegeti, mi nincsen a játékában: „A mi térképeinken nincsen köd, nem vizsgáljuk az egységek látómezejét, nem lehet lerombolni az épületeket. Így a véletlenszerű tényezők nagy részét kiküszöböltük: itt az győz, akinek erősebb serege van, vagy aki ügyesebben taktikázik! A játékunkat csak a legszükségesebbekre redukáltuk: a csatamezőn történő stratégiázásra, és a csapatok okos harcba küldésére.”

Antik háborúk

Az első pillantásra a Praetorians erősen a Dark Omen-re, vagy a nemsokára megjelenő Shogun-ra emlékeztet. Valós időben kell poligonkatonák tömegeit irányítanunk egy részletes 3D terepen. Az összecsapások helyszíne ezúttal az Ókor lesz. Római földesúrként kezdjük pályafutásunkat egy Gallia elleni hadjáratban, majd itáliai települések védelmében kell jeleskednünk, nem sokkal később pedig Egyiptom pusztaságaiban

védhetjük Róma érdekeit. Seregünkben megtalálhatunk mindent, ami akkoriban a katonaszakmában „divatban” volt: az egyszerű gyalogosoktól kezdve, a lovasokon át az óriási ostromgépekig mindent. Mivel az egyes csatákban alkalmanként sok száz katona vett részt, ezért nem kell minden egyes emberünknek külön parancsokat osztogatnunk, hanem elég Cohorsokba rendezett csapatainkat ellátni utasításokkal.

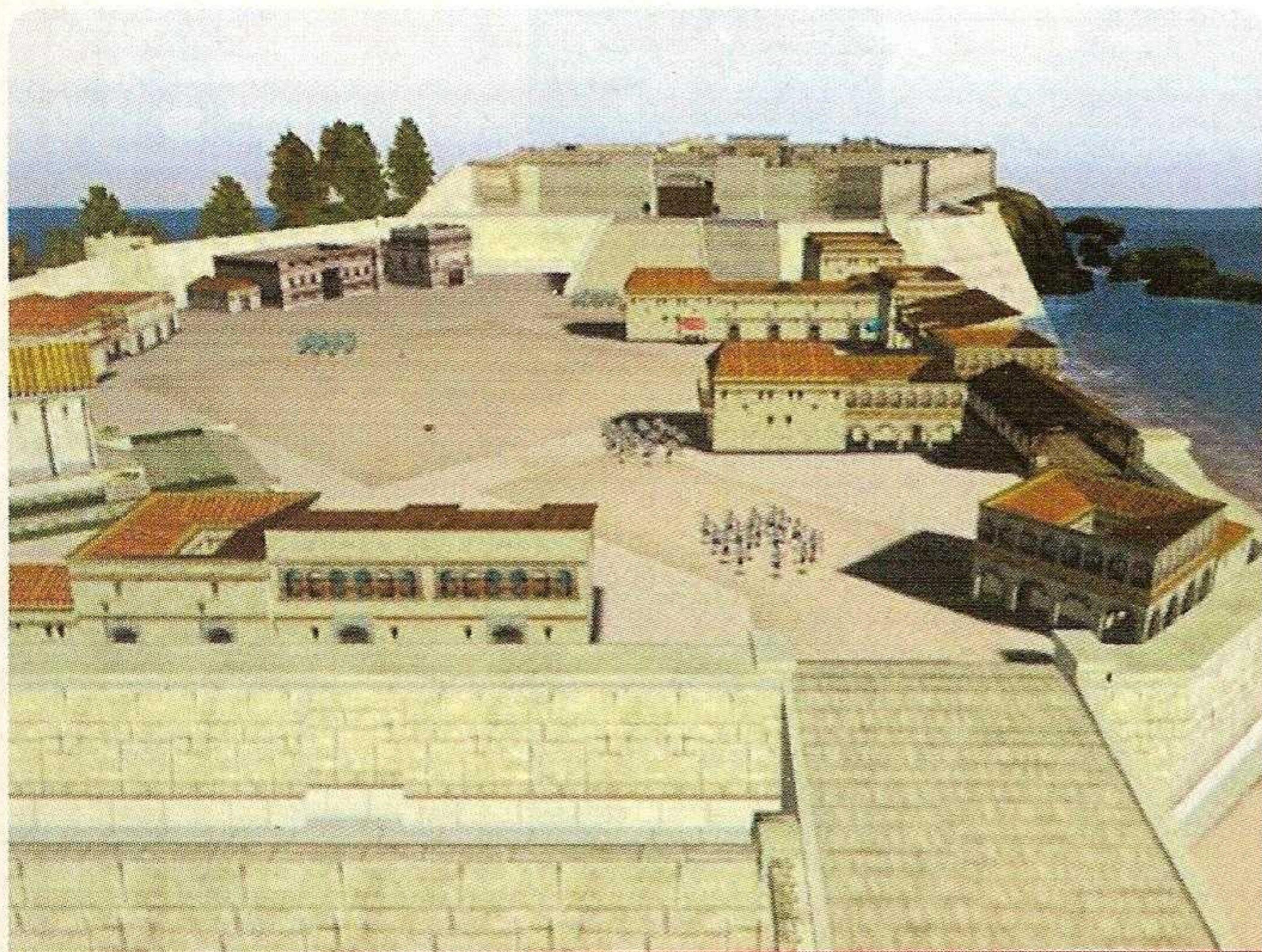
Formációk mindennek előtt

Seregeink mindig va-

lamilyen formációba tömörülve menetelnek, amiből természetesen számos áll rendelkezésünkre. A gyalogosok még az Asterix-ből megismert „Pajzs” alakzatot is fölvehetik: mikor a katonák a fejük fölé tartják pajzsukat, így jóval kevésbé sebződnek a nyilaktól. A formációk váltása közben, mikor katonáink helyüket keresik a sorok között, harcképességük jelentősen lecsökken, így az ilyen mozdu-



Béke és nyugalom most még...



A Forum GameStarum impozáns tere.





latokat nem az ellenfél orra előtt érdemes majd végrehajtani, hisz ez esetben egy harsány hurrával adóznak stratégiai képességeink illetően hiányának, és vígan lekaszabolnak minket.

Meglepetések helyett...

Az, hogy a Pyro a szerencsetényezőt kiküszöböli a csatákból, és minden terhet a stratégia és taktikai képességeinkre helyez, azt jelenti, hogy kizárólag taktikai képességeinknek köszönhetjük majd győzelmünket – avagy kevésbé szerencsés esetben elkalapálásunkat.

Mivel nem lesz „harci köd”, sem pedig egységeink látómezejének vizsgálata, ezért az egész csatamezőt a maga teljes valójában láthatjuk, az összes rajta lévő csapattal egyetemben.

„Nem akarjuk, hogy a játékosokat állandóan meglepetések ériék” – magyarázza Javier Pérez, „Sokkal fontosabb, hogy az ellenfél lépéseire megfelelően reagálni tudjon.” Az egyetlen kivétel: az éjszakai bevetések. A sötétben az ellenséges csapatokat alig lehet észrevenni, így voltaképpen csak akkor fogunk egy ellenséges Cohors-ról tudomást szerezni, mikor már beléjük botlottunk. De parancsunkra katonáink fátylát gyűjthetnek, ebben az esetben jóval messzebbre látnak és gyorsabban is mozognak, de csak a vak íjász nem veszi őket észre kilométerekről.

Többen a terepen

A készítők a Praetorians-t elsősorban emberi játékosok összecsapásaira hegyezik ki. Egyszerre négy hadvezér vetheti össze irányítási képességeit. De ez messze nem jelenti azt, hogy elhanyagolnák a solo-küldetéseket. A kampány során 16 helyszínen kell sikeresen helyt állnunk. Ezekben a missziókban a kevésbé barátságos, áruló centuriók megleckéztetésétől kezdve, egész városok földdel egyenlővé tételéig mindent el kell végeznünk. Eközben a rendelkezésünkre álló csapatokkal kell kijönnünk,



Kissé nagyok a veszteségek.

nem toborozhatunk csak úgy bárhol erősítést, mindössze néhány, előre pontosan meghatározott helyen lehet plusz csapatokat „magunkévá tenni”.

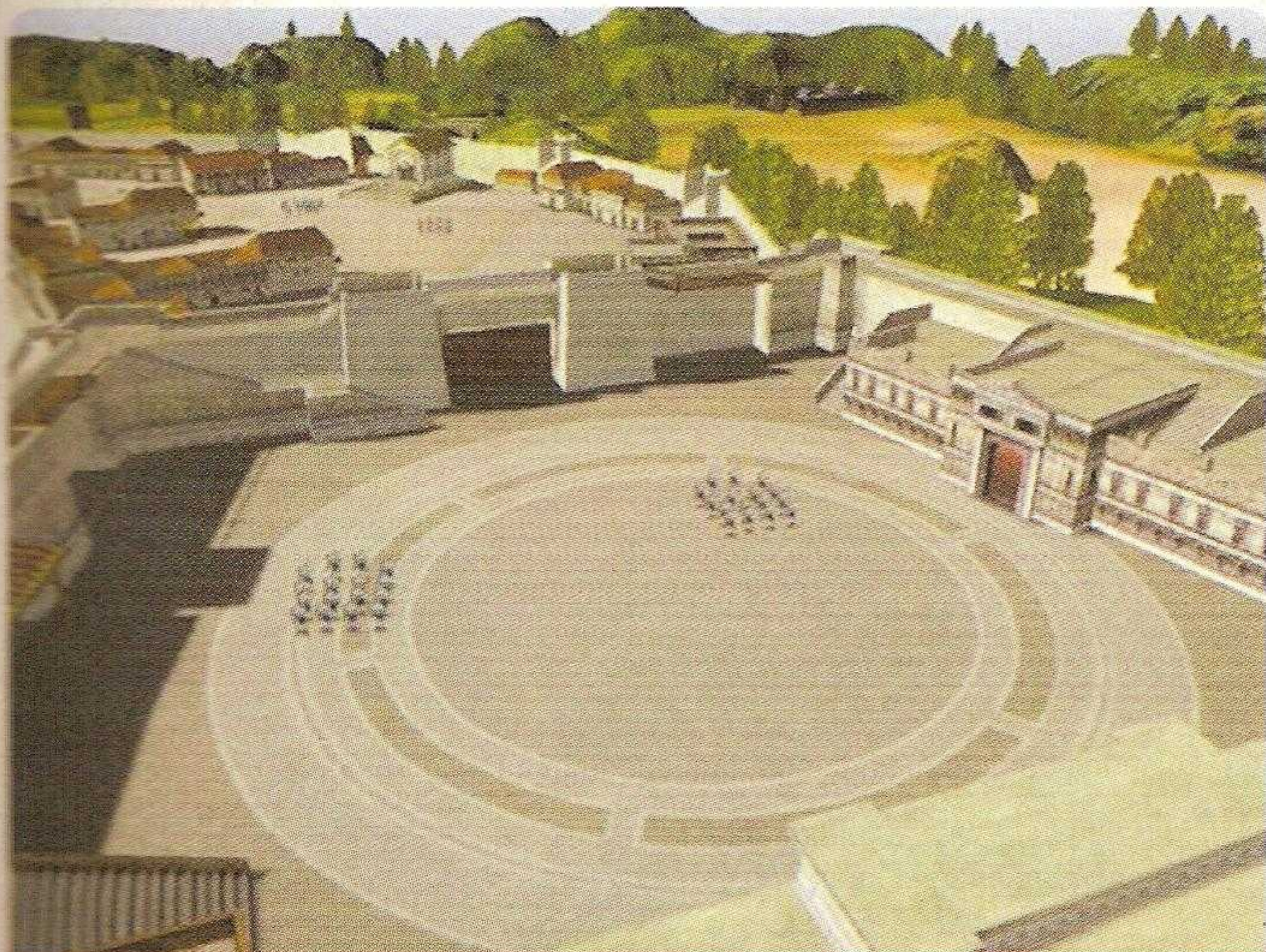
Sírkő nélkül soha

A grafikai motorról a képek magukért beszélnek. Szabadon lehet kicsinyíteni, nagyítani, forgatni, pörgetni, és még sok más ilyesmit. Az ígéretetek szerint egy PIII-sal és egy TNT2-vel még akkor is gördülékeny lesz a megjelenítés, ha több száz gyalogos lesz a terepen. Mire a program 2001 első negyedében megjelenik, ez már nem is lesz olyan vészes konfiguráció.

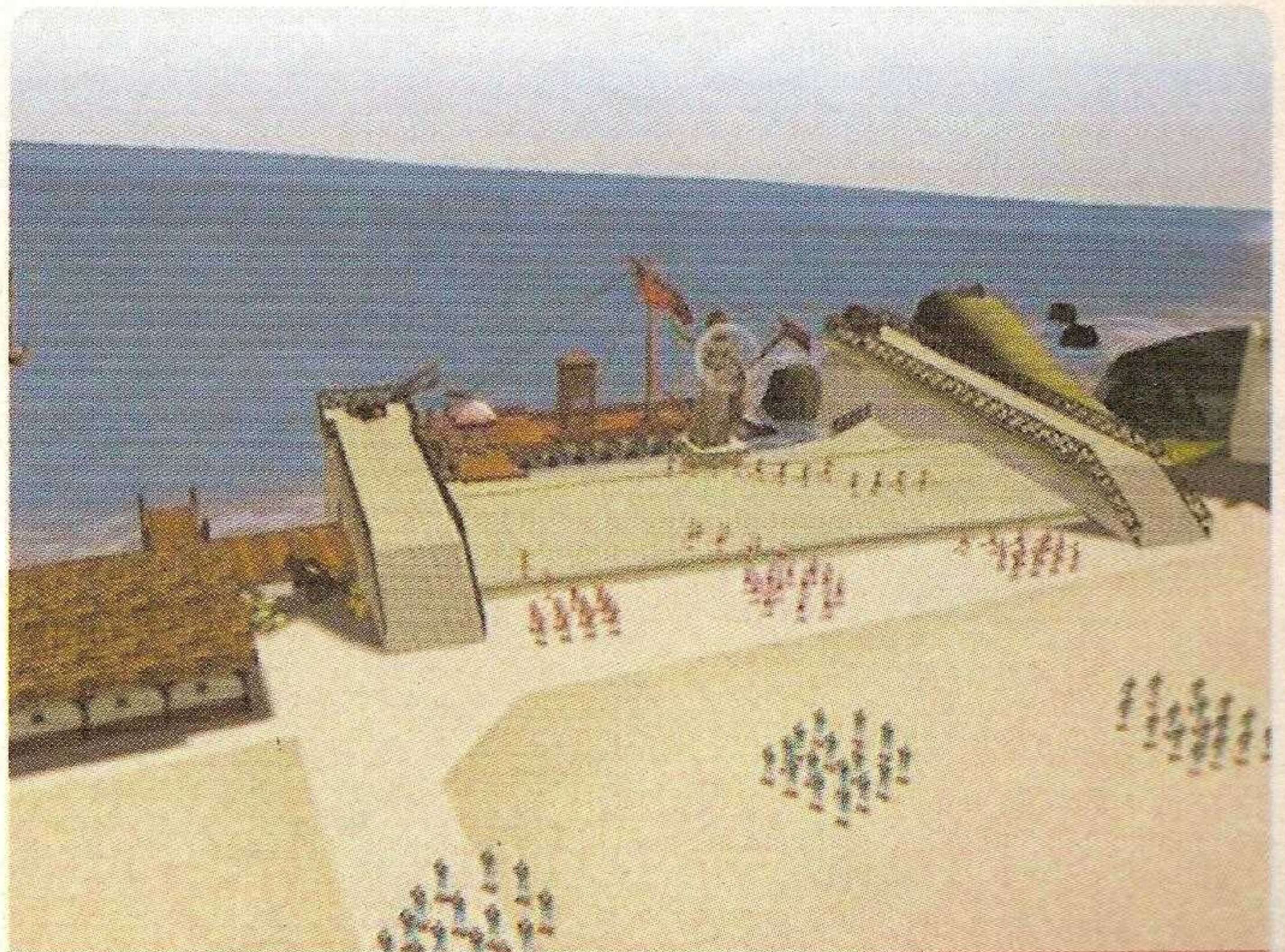
Persze minden helyszínenek meglesznek a sajátos építőelemei: a kies Galliában kőkörök között menetelnek csapataink, míg a homokos Egyiptomban óriási templomok árnyékában próbálhatnak hűsölni kicsit. Ezeken kívül gyors folyású patakok, vízesések, a tengereken ringatózó hajók teszik kellemesebbé a terepet.

Az előzetes információk alapján nagyon ígéretesnek tűnik a program. Ha a készítők az összes ígéretüket tartani tudják (és a képek alapján az az érzésem, nem fogunk csalódn), akkor jövő év elején óriási csatákra van kilátásunk.

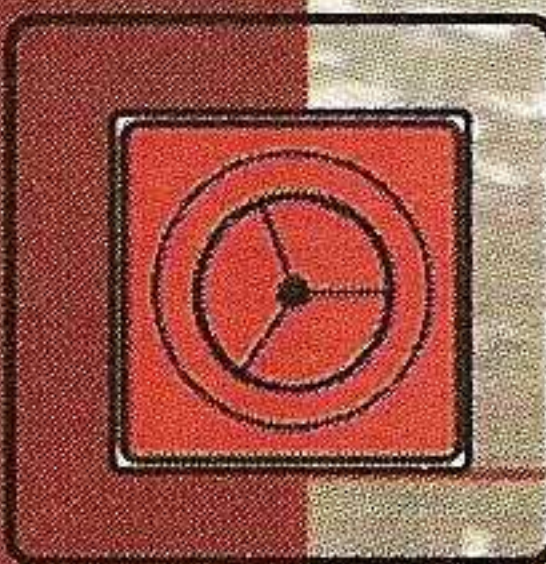
Pelace



A porondon: a második Cohors!



Róma a tengeren túlra készül.



Need for Speed: Porsche 2000

Kiérdemelt végsebesség

Elég sok idő eltelt azóta, mióta a NFS4: Road Challenge megjelent. Remek küllemével, hangulatával, még mindig egyedi stílusával a sorozattól már megszokott sikereket elérte. Ez lényegében semmit sem fog változni az ötödik részben, ismét versenyezhetünk nagyokat, most is sok ismeretlen autóval, azonban az eddigiéktől némileg eltérő módon...

Bárki el tudott játszogatni az eddigi epizódokkal, függetlenül attól, milyen játéktílust kedvelt leginkább. Beleértve, stratégiát, sportot, repülőgép és egyéb szimulátorokat, a Need for Speed mindig is egy kellemes kikapcsolódást jelentett. Igazából nem okozott nagyobb nehézséget a játék, nem kellett benne sokat gondolkodni, leginkább a szerencsén és az ügyességen alapult. Voltak, akik azt híresztelték, nem is annyira jó, nem is olyan különleges, de ezt ők azért mondták, mert megszállottan szerették pl. a rally versenyeket. Azt elismerem, hogy az NFS egyik része sem hasonlít egyik rallyhoz sem, azonban nem is ez volt a célja, hanem az, hogy gyönyörű helyszíneken, néhol elég extrém lehetőségek között olyan autókkal száguldozhassunk, melyeket nagy valószínűség-

gel a valós életben soha nem fogunk vezetni. Ez a jó tulajdonsága minden résznek megvolt, azonban a Porsche 2000 ezen a téren nagyban eltér az elődöktől. Az eddigiekben számos álomautót kipróbálhattunk, a Ferraritól kezdve a BMW-ig. Azonban mint ahogy a névből is sejthető, itt már a Porsche-k lesznek a főszereplők, sőt csak ilyen típusba ülhetünk bele virtuálisan. Azonban nem kis meglepetésemre, így sem fogunk hiányt szenvedni változatosságban, ugyanis közel nyolcvan fajta Porsche-t lehet kipróbálni a versenyek folyamán, az 50-es évek elején gyártott 356-os típustól kezdve egészen a GT1-es Porsche-ig.

Az elején persze kicsit furcsának is tűnt, hogy mindenhol Porsche-kat kell kerülgennem, azonban néhány futam után rádöbbentem, hogy ismét remek játékkal van dolgom, mellyel szíve-

sen fogok több éjszakát is szakadatlan átvirrasztani.

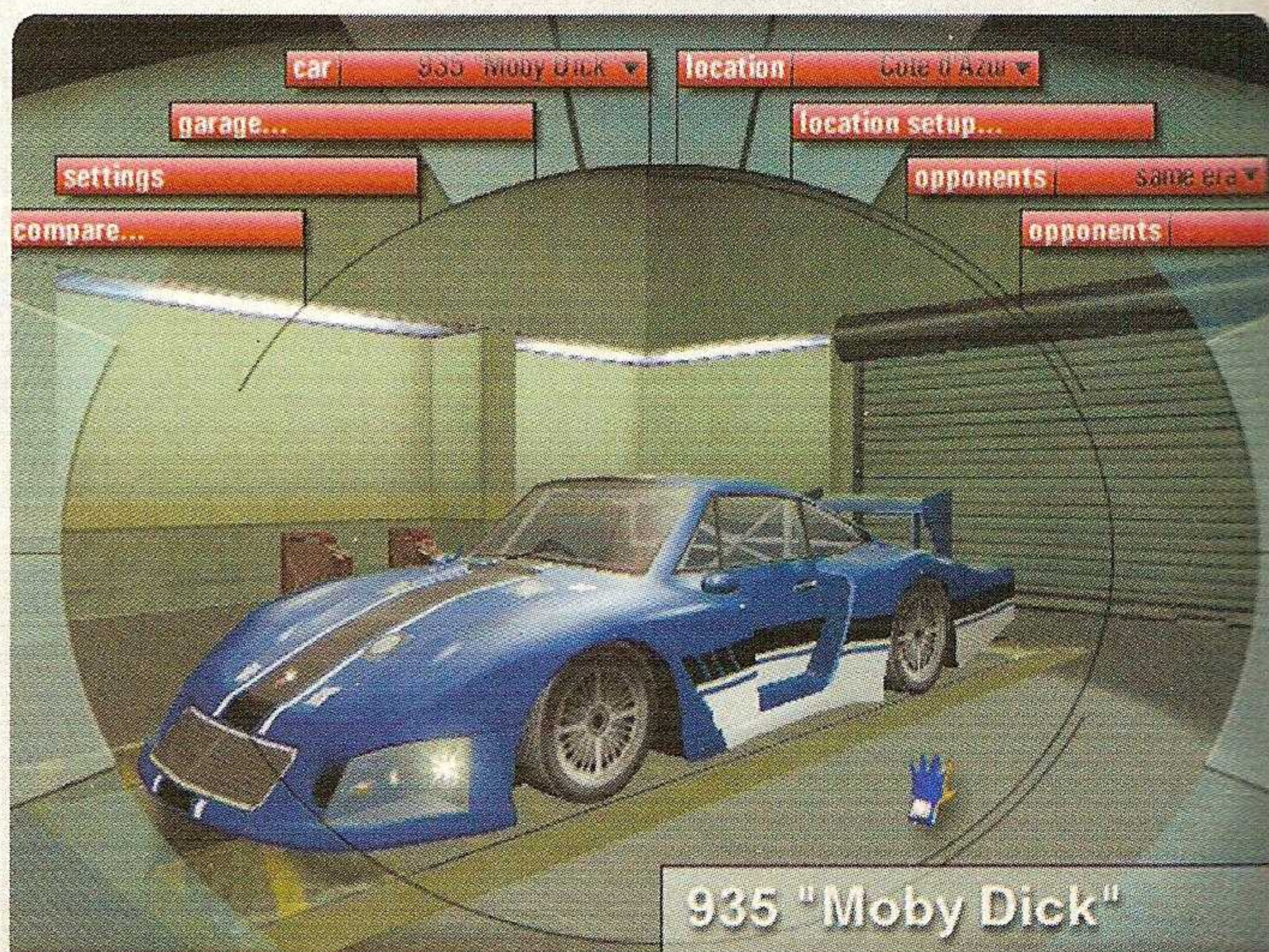
Minden kezdet nehéz

Mikor az ember már azt hitte, hogy tökéletesen képes uralni az autók világát, megjelent a Need for Speed újabb része és máris felborult a természet megszokott rendje. Mindenki azt mondta, mennyire rossz az irányítás, nem élethű és hasonló szavakkal bombázták a programot. Ez szokás szerint a Porsche 2000-ben is hasonlóképpen alakul. A kocsik első próbálkozásra nagyon könnyen kicsúsznak, nem gyorsulnak rendesen, az ellenfél autója látszólag gyorsabb, mint a miénk, egyszóval nehéz irányítani.

Furcsa hatást keltettek bennem a játékmódok.



Kicsit csúszik az autóm fara.



Kis barátom 450000 pénzbe kerül.



Need for Speed történelem

Réges-régen (egy távoli galaxisban...), amikor a 386-os gépek még jó-nak számítottak, nem igazán tudtak a játékok grafikájukkal elkápráztatni. A legnagyobb autós játékok között volt a Stunts, az Indycar, a Test Drive. Azonban egyszer csak a semmiből előlépett egy program az Electronic Arts gondozásában, mely nem csak grafikájával, hanem hangulatával is lekörözte a versenytársakat. Ugyan nem volt annyira jó részleteiben, mint pl. a Stunts (bár abban ugye lehetett pályát is építeni, ami az akkori játékokban hatalmas lehetőségnek számított), de összességében mindent képes volt ledönteni. Elnyerte a legjobb autós program címet, amit az azóta megjelenő részek az éppen aktuális kinézettel folyamatosan megújítanak. Az első rész remek játékmenete után követte az NFS történelem következő tagja az NFS SE (Special Edition). Ebben a változatban tulajdonképpen benne volt a teljes első rész, de tartalmazott néhány új pályát és autót is, fokozva ezzel a szórakoztatás lehetőségét. Kis idő elteltével megjelent a Need for Speed 2, melynek lényege csöppnyit sem változott: szintén különleges, soha nem látott autókkal versenyezhetünk. A pályák remekül sikerültek, mégsem lett akkora visszhangja, mint a nagy elődnek. Ennek egyik oka az volt, hogy sem az autók, sem a pályák kidolgozása nem sikerült annyira élethűre. A játszhatóság, az élvezet azonban sokkal jobban sikerült, de már akkor sem volt ez elég. Nagyon fontosak voltak a grafikai elemek, amikben sajnos nem igen volt erős. Szintén rövid időn belül megjelent az NFS2 SE, mely hasonlóan az első rész Special Edition változatához tartalmazott új autókat, pályákat. Ezzel még nem tudott volna teret hódítani, azonban volt egy fontos újítás ebben az SE-ben: elsőként volt azon játékok terén, melyek támogatták az akkor már viszonylag széles kört meghódított 3D-gyorsítókártyákat. Ezáltal a kezdeti gyengének nevezhető grafika sokkal természetesebb lett, többféle speciális effekt is megjelent (pl. a szélvédőn elkenődő rovarok), melyek a sima verzióban nem voltak jelen. Ezzel természetesen nem érhetett véget az NFS diadalmenete. Megjelent a harmadik rész, melyben leginkább a kinézetre hajtottak rá. Ennek köszönhetően ismét elnyerte a legélethűbb autós játék nevet. Ráadásul olyan újdonságokkal leptek meg minket a készítőik, hogy belepattanhatunk az eddig mindig csak minket üldöző rendőrautók volánja mögé, és óriási autós üldözéseket rendezhetünk.

Valamivel hosszabb várakozás után napvilágot látott a negyedik rész, melyet nagyon sokan még ma is úgy emlegetnek, hogy NFS3 SE. Ezt joggal tehetik, hiszen az összes pálya, mely a harmadikban szerepelt, a negyedik részben is megtalálható volt. Azonban itt már megszűnt a Need for Speed-ek számozása, mostantól kezdve alcímet kaptak. A negyedik rész lett a High Stakes (Európában Road Challenge), majd a mostani, ötödik a Porsche Unleashed (ittthon Porsche 2000) és a hamarosan megjelenő hatodik a Motor City lesz.

Érdekesnek tartottam, hogy ebben a részben nem az előző NFS-ek hibáit javították ki, nem gyűjtötték csokorba az eddig legnépszerűbb versenytípusokat, hanem inkább valami teljesen újat alkottak.

Megjelent egy számomra igen nagy kihívásnak számító mód, mely a Factory Driver nevet viseli. Mint a Porsche gyár hivatásos tesztszapatának tagja, megtanulhatjuk vezetni a Porsche-kat. Aztán szép lassan haladhatunk előre a ranglétrán, a Junior Test Driver „rangtól, egészen az Ace Test Driver-ig, de ehhez persze igen sokat kell szenvedni: be kell bizonyítanunk, mennyire gyorsak és ügyesek vagyunk. A feladatok közt szerepelnek a tesztpályán végrehajtott különböző manőverektől kezdve (360 fokos fordulat, szlalom) a főnök pályaudvarra vitelén keresztül egészen a többi pilótával történő háziversenyekig. Ha jól csináljuk,



Kis esti sí az Alpokban.

akár még autókat is kaphatunk a cégtől.

A játék szíve tulajdonképpen az Evolution mód, melyben végigjátszhatjuk a Porsche történelmet az 50-es évektől egészen napjainkig, természetesen mindig újabb és újabb autókkal versenyezve, ahogy haladunk előre az időben. A negyedik részhez hasonlóan, itt is meg kell venni az autókat (persze el is lehet adni),



Roncsderbi rulez.



A vízesés a legjobb effekt!



Első autóm tuningolt változata.

azonban már lehetőségünk van őket fejleszteni, tuningolni. Ez nagyon tetszett, szinte már csak ez hiányzott az NFS sorozatból.

Az Evolution mód három nagy részre tagolódik: az első a Classic Era (1970 előtt), majd következik a Golden Era (1989-ig), végül a Modern Era (2000-ig). Mindig a kornak megfelelő gépjárműveket tudjuk használni. És ami még nagyon tetszett: az első autóink 2000-re akár tízszeresét is érhetik eredeti áruknak, hisz addigra már régi oldsmobile-ok lettek. Ez nem jön rosszul, mikor esetleg az eladásukra szánjuk rá magunkat.

Egyszerű egyjátékos módban ezeken kívül

Sam.Joe jolyománya

„Van ám ezen fék is!”

Felejtse el mindazt, amit eddig az NFS sorozatról gondoltál! A Porsche 2000 már sokkal kevésbé arcade, mint elődei. Ebbéli tulajdonsága pedig rányomja a bélyegét a játékmenetre is. Az elején még egészen jól elhegeszt az ember a billentyűzettel – bár már ott is tanulni kell a játék fizikáját –, de elég hamar ráébred arra, hogy az eredményességhez kormány kell.

Ha sikerélményre vágysz, akkor a Single Player / Knockout-ban kapcsold be a forgalmat, lehetőleg sűrűre. Az eredményesség garantált! A mesterséges unintelligencia vezette kollégák 100%-os találati aránnyal másznak meg minden szembejövő járgányt. Drága EA-os urak! Könyörgöm! Az NFS3 óta nem bírtak volna csinálni ezzel valamit?

Ezektől függetlenül a Porsche 2000 messze a legjobb grafikai autós játék, amivel valaha is játszottam. Számítalan apró részlete van, amire rá kell csodálkozni. (Pl. ha külső nézetben tolatasz, akkor a vezető hátrafordítja a fejét, húzóabb kanyarokban csúszkál az ülésben, stb.)

Végezetül egy tipp: Ha nem akar futni a gépeden, akkor derítsd fel a CD-n a „Drivers” alkönyvtárat.

Pelace folyománya

Gondolom, mondanom sem kell, hogy a szerkesztőségi óriási hálózatos NFS 4: Road Challenge partik után mennyire vártuk a Porsche 2000 megjelenését. Aztán mikor megérkezett, csak ámultunk és bámultunk, meg persze hirtelen mindenki gépére föltelepült. Aztán ahogy egyre többet játszottam, úgy fogalmazódtak meg bennem a gondolatok, hogy ennél kicsit többet és jobbat vártam. Persze nem a grafikával van gondom, és még csak nem is a száguldozással. Vagyis a játék lényegi része rendben van. De az egyéb dolgok szemlélése közben egyre jobban ráncoltam a homlokom. Kicsit kevésnek tűnt a pályák száma, bár lehet, hogy csak nem elég változatosak (például öt játszódik Monte Carlo-ban), többjátékos módban csak egyszerű versenyek vannak, amelyekbe ráadásul nem lehet gépi ellenfelet bevonni. Egyedül játszva a többi autós mesterséges intelligenciája sokszor negatív értékbe csap át, a rendőrökről nem is beszélve, akik ráadásul még csak meg sem büntetnek, egyetlen céljuk, hogy jól lelassítsanak minket, rosszabb esetben nekilökjenek valaminek. Voltak problémáim a kezelőfelülettel is: az alkatrészek vásárlása és cseréje borzalmasan átláthatatlan lett.

Félreértés ne essék: az NFS Porsche 2000 nagyon jó játék, ezen rövid hozzászólás megírása után is megyek vezetni néhány kört, de nem lehet elmenni a hibái mellett, amelyek miatt még messze áll a tökéletestől.



Valaki az t akarja, ne legyek első.

játszhatunk még sima versenyt vagy knockout-ot (az utolsóként célba érő kiesik, és nem indulhat a következő futamon). Multiplayer módban nem is lehet mást csinálni, mint egymás ellen versenyezni, még gépi ellenfeleket sem lehet berakni. Messze ez volt a legnagyobb csalódásunk a játékban, ennyinél mindenképpen többet vártunk egy NFS-től.

Nagyon hiányzott a játékból a Hot Pursuit (rendőrökkel lehetett menni, vagy ők üldöztek minket) mód. Megjelenik néha egy-egy rendőr (természetesen szintén Porsche-val), de kisebb nehézségek árán ki lehet őket kerülni.

A mesterséges intelligencia teljesen hiányzik nemcsak belőlük, hanem az utakon közlekedő

autósokból is. Csak a saját versenytársaink képesek viszonylag okosan közlekedni. Ugyan miért baj az, hogy a forgalom (traffic) nem gondolkodik? Csak azért, mert mikor én megyek a saját sávomban, egy hatalmas teherautó minden ok nélkül keresztbe fordul az úton három méterrel előtte, és ezzel vége is a versenyemnek, mert mindenki egy szempillantás alatt le hagy, én meg ott állok egy teljesen összetört, alig gyorsuló autóval. Persze ez általában akkor fordul elő, mikor éppen hajsza hízán, de az első helyen vagyok. Többször megesett velem az is, hogy a semmiből hirtelen az orrom elé teremődnek az autók, ami még idegesítőbb, hiszen még lehetőségem sincs kikerülni őket.



Doki folyománya

Az Electronic Arts a tévútra jutott nebulót juttatja eszembe. Adva van egy pompás első félév /NFS1/, melyet egy meglehetősen gyenge második követ. Az ellustult diák súlyos hibákat vétett (gyenge fizikai modellezés, körpályák bevezetése, unalmas játékmenet). Ezt a gyenge osztályzatot a pótvizsga (NFS2 SE) sem tudta feledtetni, sőt. Hatalmas erőket mozgósítva egy erős közepesre sikerült a harmadik félév, amely produkcióval jelzett tanuló nem lógott ki az átlagból, de nem is dicsekedhetett vele sok helyen. Mindazonáltal már jelei látszottak az akarásnak (szebb, ötletesebb pályák), a kreatitásnak (pursuit-mód). A negyedik félév (Road Challenge, avagy High Stakes) valóban magas tét volt: feledtetni tudta az elmúlt két év gyengeségeit, és abszolút sikeres, mindenki által elismerésre méltó produktum lett belőle. Most hogy elérkeztünk egy kerek, jubileumi évszámhoz, bátran kijelenthetem: visszatért a rend. A Need For Speed ötödik generációja magasan kiemelkedik a tömegből. A fizikai modellezés sokat javult, a játékmenet és az ötletesség tökéletes, a hangulat nem kevésbé pazar, a grafika pedig párját ritkítja. A nebuló tehát ismét osztályelső, mint anno, az első időkben. Csak remélni tudom, hogy ezen sikeréhez – intő kritikáinkkal, bosszús hangvételünkkel, észrevételeinkkel – egy picit mi, tanárok is hozzájárulhattunk...



Megsebzett bika.

van) és 9 olyan, ahol egyik pontból a másikba kell eljutni. Ennél sokkal több is beleférhetett volna, nagyon remélem, hogy hamarosan le lehet majd tölteni mindenfélét a játékhoz.

A zene szokás szerint pergő ritmusú, soha nem áll le, csak a menükben van némi nyugalom. Máskor azonban olyan zenét sikerült alkotni, melyek ha már úgy látszik, hogy nyerni fogunk egy pályán, biztos felidegesítenek bennünket, így akár el is ronthatjuk az utolsó kanyarokat. Persze ez nem teljesen igaz, de a lényeg az, hogy nem fogunk elaludni, sokkal inkább felébreszt és gyors reflexekre készítet a muzsika.

Lényegében verhetetlen...

Azt kell mondanom, az NFS Porsche 2000 méltó folytatás lett, remek szórakozást nyújt. Sajnálom, hogy nem raktak bele sokkal több pályát, autót és játékmódot, ami miatt kissé ingadozónak tartom a legújabb trónörökös esélyeit. Azt nem tudom megmondani (mivel még nem nagyon vezettem Porsche-t), vajon kormányal játszva mennyire hasonlít az irányítás valójában az igazi vezetéshez, de mindenképpen remekül sikerült a program. Nemcsak azoknak érdemes kipróbálni, akik eddig szerették az NFS-t, vagy akik most próbálnák ki először, hanem azoknak is ajánlom, akik eddig némileg ellenszenvvel fordultak el a programtól. Egy teljesen új világ jelenhet meg mindenki számára, vétek lenne kihagyni.

ZeroCool

Részletek mindenkinek felett

Ebben a részben is ahhoz tartották magukat a készítőik, hogy olyan program kinézetet alkossanak, amely elég maradandónak számít. Akár még ma is elmenne az első vagy második rész menüinek kidolgozása, sőt több játékot simán kenterbe is venne. Itt is megvan ez az érzés, bár elsőre sokkal bonyolultabb menürendszer tárul elénk, mint ahogy azt eddig megszokhattuk. Persze kis bolyongás után hamar fel lehet eszmélni, aztán már teljesen rutinból mennek a dolgok. A negyedik rész csodálatos autó bemutató szobája kicsit kibővült. Nem csak forognak az autók, ki is lehet nyitni az ajtajukat, motorháztetőt, csomagtartót. Ettől még közelebb kerülhetünk az egyes modellekhez, akár úgy is, hogy ráközelítünk a műszerfalra. A pályák közben a kidolgozás most is remekül sikerült, de sokkal több gondot fordítottak az autók játék közbeni kinézetére, működésére. A negyedik rész kicsit silány autóinak hibáit itt teljesen kiküszöbölték, valóban olyan, mint az igazi. A törésen is finomítottak, sokkal kisebb hibák is meglátszanak az autónkon, mint eddig, és még akár a festék is kophat kicsit. Remekül néz ki a vízesés (bár kicsit szögletesen zubog alá), az esőcseppek a szélvédőn, a pára, a napfelkelte és még rengeteg dolog, melyekkel egyre inkább összemosódik az NFS által kialakított kép és a valóság. Nem mondom, hogy nem lehetne mit javítani, de az biztos, hogy grafikájában messze a legjobb NFS áll előttünk. Szintén nagy csalódás ért, mert kiderült, hogy csak tizennégy pálya van a játékban. 5 körpálya (mind Monte Carloban

gamestar@idg.hu

NEED FOR SPEED
PORSCHE 2000

Játék

Ha már ilyen szépeket és jókat írtunk az NFS Porsche 2000-ről, gondolom mindenki alig várja, hogy a boltba rohanva megvehesse. De ne siessetek ennyire, három szerencsés nyertes mindössze egy postai levelezőlap árával megszerezheti a dobozos játékot.

Ehhez mindössze annyit kell tennetek, hogy az alábbi kérdéseket helyesen megválaszoljátok:

- 1 A Porsche 2000-ben hány körpálya van?
- 2 A Special Edition részek kivételével hány NFS jelent meg?
- 3 Melyik részben volt először forgalom az utakon?

A megfejtéseket a szerkesztőség címére várjuk (IDG Hungary Kft., GameStar 1537 Budapest, Pf.: 386)

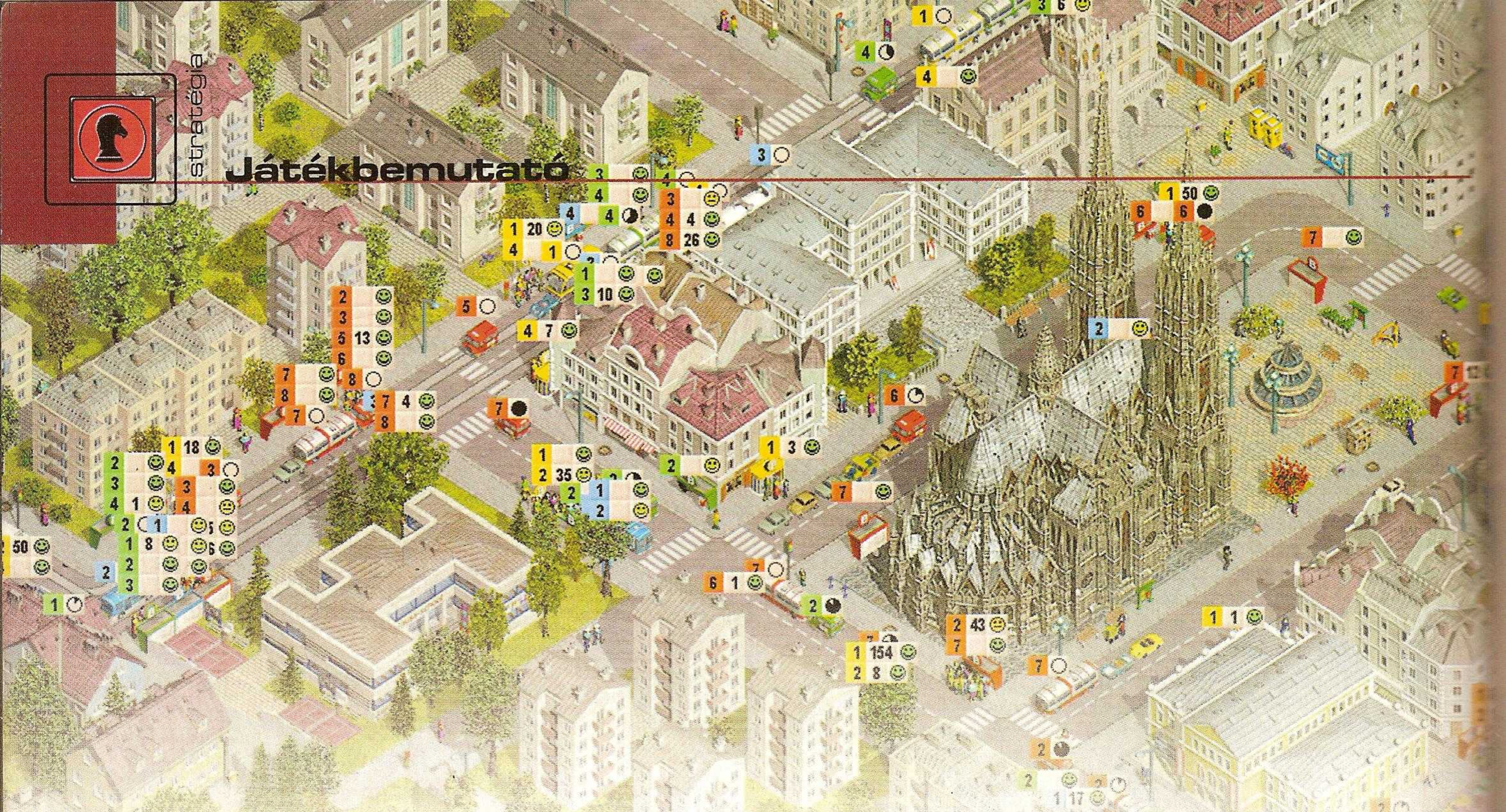
A beküldési határidő: **május 10.**

A nyerteseket postán értesítjük!

És ami a legfontosabb: a nyeremény
**3 db NFS Porsche 2000 és
10 db NFS Porsche 2000 poszter**

Need For Speed: Porsche 2000	
Electronic Arts	szimulátor
Minimum	Optimum
Pentium 233 MHz, 64 MB RAM	Pentium II 500 MHz, 128 MB RAM, 3D kártya
Szeret – nem szeret	Van másik
<ul style="list-style-type: none"> ✓ remek grafika ✓ hangulat ✗ kevés újítás ✗ kevés pálya, játékmód 	<ul style="list-style-type: none"> Need For Speed 3 Need For Speed 4
Kivitelezés:	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="width: 100px; height: 10px; background-color: orange; border: 1px solid black;"></div> <div style="margin-left: 10px;">Jó</div> </div>
Hangulat:	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="width: 100px; height: 10px; background-color: orange; border: 1px solid black;"></div> <div style="margin-left: 10px;">Kitűnő</div> </div>
Összetartás:	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="width: 100px; height: 10px; background-color: orange; border: 1px solid black;"></div> <div style="margin-left: 10px;">Kitűnő</div> </div>
<div style="font-size: 2em; font-weight: bold; border: 2px solid orange; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">9</div>	





Verkehrs Gigant

Jegyeket, bérleteket...!

Amikor már túl hosszúra nyúlnak a buszvárás talpszibasztó, kedélylankasztó percei, mindig felágaskodik bennem az önérték: „Mit képzelsz magáról a közlekedési társaság, hogy várakoztathatják ennyi ideig a tisztel utazóközönséget?” Mi több, az önbizalmam is megjön: „Ha én vezetném ezt a céget, akkor bizony nem lennének elégedetlen utasok!”. Nos, egy kis osztrák fejlesztő cég munkatársai, alighanem hasonló (talán részben budapesti...☺) élmények hatására remekbeszabott programmal rukkoltak elő.

Még élénken élnek emlékeimben a nagyszerű Transport Tycoon-nal agyonütött unalmasabb heteim, hónapjaim. Minden délután egy újabb vasútvonalat avattam, vettem pár repülőgépet és reklámoztam biztosan növekvő közlekedési vállalatomat. Mindennek lassan már 8 éve, de ennyi idő nem elég a zsigeri érdeklődés elkoportálásához: változatlan lelkesedéssel fogadtam hát a Traffic Giant-et. Abban reménykedtem, hogy hasonlóan részletes, hangulatos és jól játszható alkotás fogja kitölteni az installálást követő heteimet, mint szépeplékű elődnél. Erre is rendezkedtem be. Körbeadtam fényképemet az ismerősöknek, barátoknak, az ajtókat bezártam, a telefont kikapcsoltam, és egy kisebb túlélőkészlettel (kóla, keksz, földimogyoró...) leültem a gép elé.

Ki vagyok én?

Már az intro annyira megfogott, hogy nem tudtam másra figyelni. Az animáció előrevetíti feladatunkat, szerepünket a játékban: megszervezni, felépíteni, majd gazdaságosan üzemeltetni egy-egy város közlekedését. Ez kimondva roppant egyszerűen hangzik, de a játék megismertet bennünket az irányítás emberpróbáló részeivel is. Birodalmunkat 15 küldetésen keresztül építhetjük. Ezek persze folyamatosan nehezednek, és egyre inkább játszanak túróképességünkkel. Megadott idő alatt kell elérnünk a meghatározott bevételt, cégértéket és elégedettségi mutatót. Változó lélekszámú, egyre szövevényesebb városokról van szó, amelyekben egyre nagyobb terveket kell teljesíteni. A tervezők igyekeztek egyedi elemekkel felismerhetővé tenni a külön-

böző pályákat: például az utolsó városnak például sok-sok hídja van. Feltűnő, hogy egyre jobban kell utasaink igényeire figyelniük, s mind nehezebb őket a megállóba csalogatni. Ha megtépzott idegeink felmondanák a szolgálatot és a bekészített kóla sem elegendő a feszültségek elviseléséhez, akkor belekezdhetünk egy szabad játékba, amelynek nincs vége az előre kitűzött célok elérésével. A feladatok teljesítésével kapunk ugyan egy gratulációt, de nyugodtan játszhatunk tovább, építhetjük közlekedési birodalmunkat.

Veszek két buszt meg egy villamost...

Mielőtt egy város meghódításának nekiveselkedünk, be tudjuk állítani a nehézségi szintet, mi



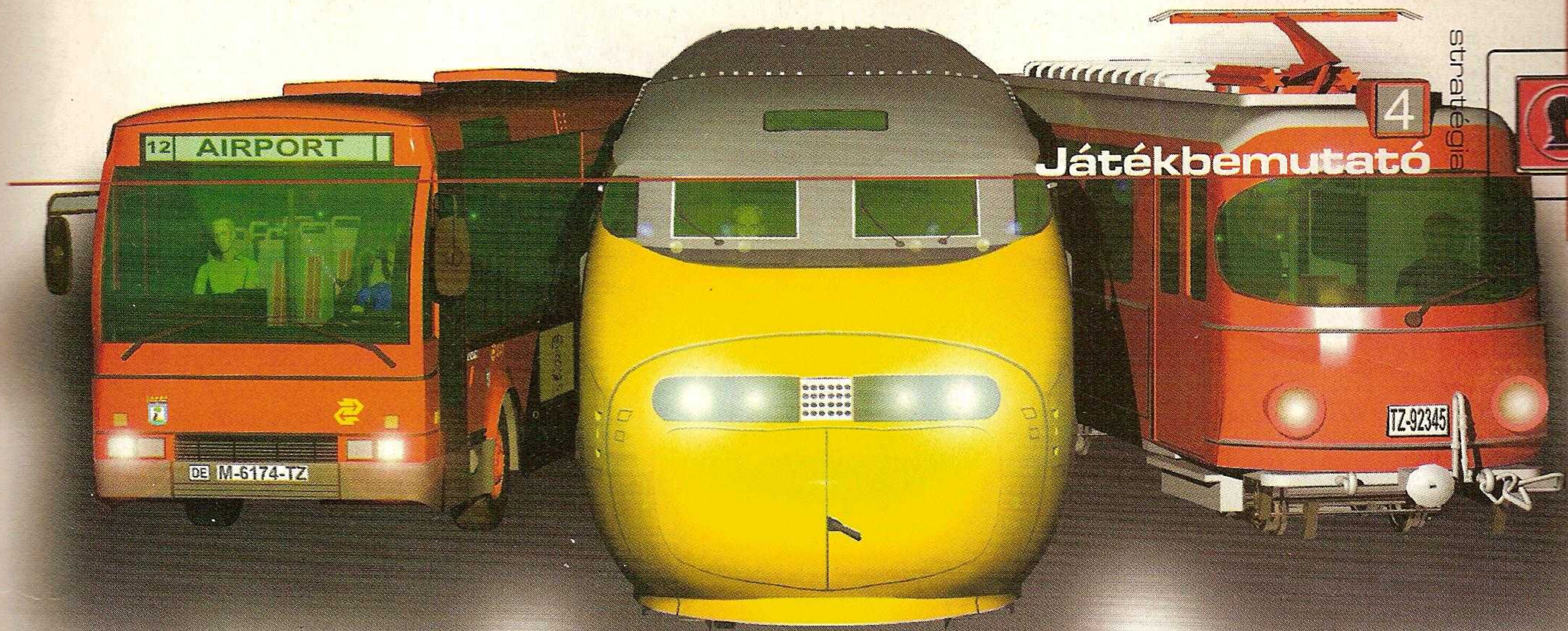
A HÉV mindig bejön... ☺



Minden sarkon álltak már...



A misére is sokan kíváncsiak.



Játékbe mutató

strategia



több, kérhetünk konkurenciát is. Ez persze első játékunk alkalmával még nem ajánlatos, mert bőven elég lesz a játék kezelésével megismerkednünk. Kezdsnek ajánlatos olyan várost keresnünk, amely egyszerű elrendezésű. Lehetőleg ne legyen kis lélekszámú, ne keresztezzék folyók, és legyen jó pár lakótelep is. Ha találtunk egy rokonszenves települést, akkor érdemes alaposan körbenézni, megismerni minden negyedét, megtalálni külön a belvárost, majd megnézni a külvárosokat, a kieső nagyobb objektumokat, gyárakat, irodaépületeket, sport- és szabadidő létesítményeket. Kiválasztott városunknak csak egy-két kerülete áll rendelkezésünkre, a többi – bár ott is van élet az utcákon – sötét marad. Ez azzal magyarázható, hogy azon a részen még nem pályáztatták meg a közlekedést, ott még senki nem terjeszkedhet. Küldhetünk ugyan arra járatokat, de utasokra ne is számítsunk. Idővel persze jelentkezhethetünk majd a város további területeire, és a térkép minden szegletén szabadon építkezhethetünk, szervezkezhethetünk majd. Első feladatunk eldönteni, hogy honnan hová robbogjon első buszjáratunk. Bár egy kezdetleges típusú villamos már a játék elején is rendelkezésünkre áll,

de meglehetősen behatárolt pénzügyi keretünk miatt buszvonalakkal érdemes kezdenünk. Szerencsére a buszok is képesek nagy hasznot hozni a konyhára, ne becsüljük le őket!

Ha az útvonalat már kigondoltuk, akkor már csak részletesen meg kell terveznünk. Ezt érdemes átvezetni a belvárosban, mert ott jóval nagyobb utasforgalomra számíthatunk. Nagyon ajánlott, hogy a buszok arrafelé menjenek vissza is, amerről jöttek, mert ellenkező esetben elképzelhető, hogy mindig csak felszállni akarnak majd az utasok az adott útvonalon. Ha kitaláltuk az első útvonalat, akkor helyezhetjük el az utcára a megállókat. Itt több is a rendelkezésünkre áll, érdemes nem spórolni rajtuk és a drágább, fedett építményeket lerakni. Ez ugyanis növeli utasaink elégedettségét, szívesebben utaznak velünk, és jobban viselik a várakozást.

A buszvásárlással ugyanez a helyzet. Négy adat jelenik meg a buszok képei alatt (végsebesség, befogadóképesség, attraktivitás, ár), de ebből csak a befogadóképességgel és a megjelenéssel törődünk. Az ár persze magasabb, ha a szebb és modernebb buszokat választjuk, de utasaink hangulatát igen csak befolyásolják. Nekik pedig mindig a drágábbik jármű fog tetszeni, mivel azok újabb, korszerűbb típusok. Nem érdemes kis utaslétszámú járműveket vennünk, sokkal gazdaságosabb a na-



Áthidaltam a problémákat.



...ott ahol a hatos megáll...



Jöhetne már a vonat...



gyobb autóbusz. Ha bevásároltunk buszokból, akkor forgalomba is állíthatjuk őket az adott vonalon. Kis idő múlva látni fogjuk, ahogy a megállóban gyülekezni kezdenek az emberek. Itt ellenőrizhetjük a pontos létszámot, mellette látszik az utasok kedvét, elégedettségét jelző fej is, ami ritka járatok, rosszul karbantartott, vagy régebbi típusú buszok esetén könnyen megváltozhat. Az indított járatok könnyen fognak pénzt termelni számunkra, mivel a program úgy számol, hogy minden utas kifizeti a viteldíjat. Ez a mi kis országunk helyzetét ismerve (ahol a bliccelés szinte nemzeti sport) elég naiv gondolat, ám a nyugati mintákat ismerve teljesen jogos.

Na még egy buszt, na még egy villamost...

Ha jól választottuk meg az útvonalat, akkor az a megállóban álló utasok számán is látszani fog. Kis idő után pedig beindul pénzforgalmunk is. Lehetőségünk van valamennyi buszunk termelékenységét megnézni. Ha valamelyik busz kevesebb profitot hozna az adott vonalon, akkor sem szabad áthelyeznünk, mivel az utasforgalom rendkívül hullámzó. Látni fogjuk, hogy egy-egy buszunk tömötten érkezik majd egy megállóhoz és nem lesz képes felvenni a várakozó utasokat. Ilyenkor mindenképpen újabb buszokat kell vennünk és hadrendbe állítanunk. Ha azt látjuk, hogy elbírnak a vonalon keletkező utaslétszámmal, akkor szabad a profitot egy újabb vonalra áldozni. Logikusan megközelítve a vállalkozásunkat, lehetőleg olyan útvonalat kreáljunk, amely egy bizonyos részben, legalább egy utcán keresztezi az előző vonalat. Ezáltal utasaink át tudnak szállni, – könnyebben és gyorsabban juthatnak célba, ráadásul további pénzt hoznak a konyhánkra. Gondoljunk csak arra, milyen hasznos dolog, hogy az átszálló utas kétszer is fizet nekünk, mivel több vonalat is használ.

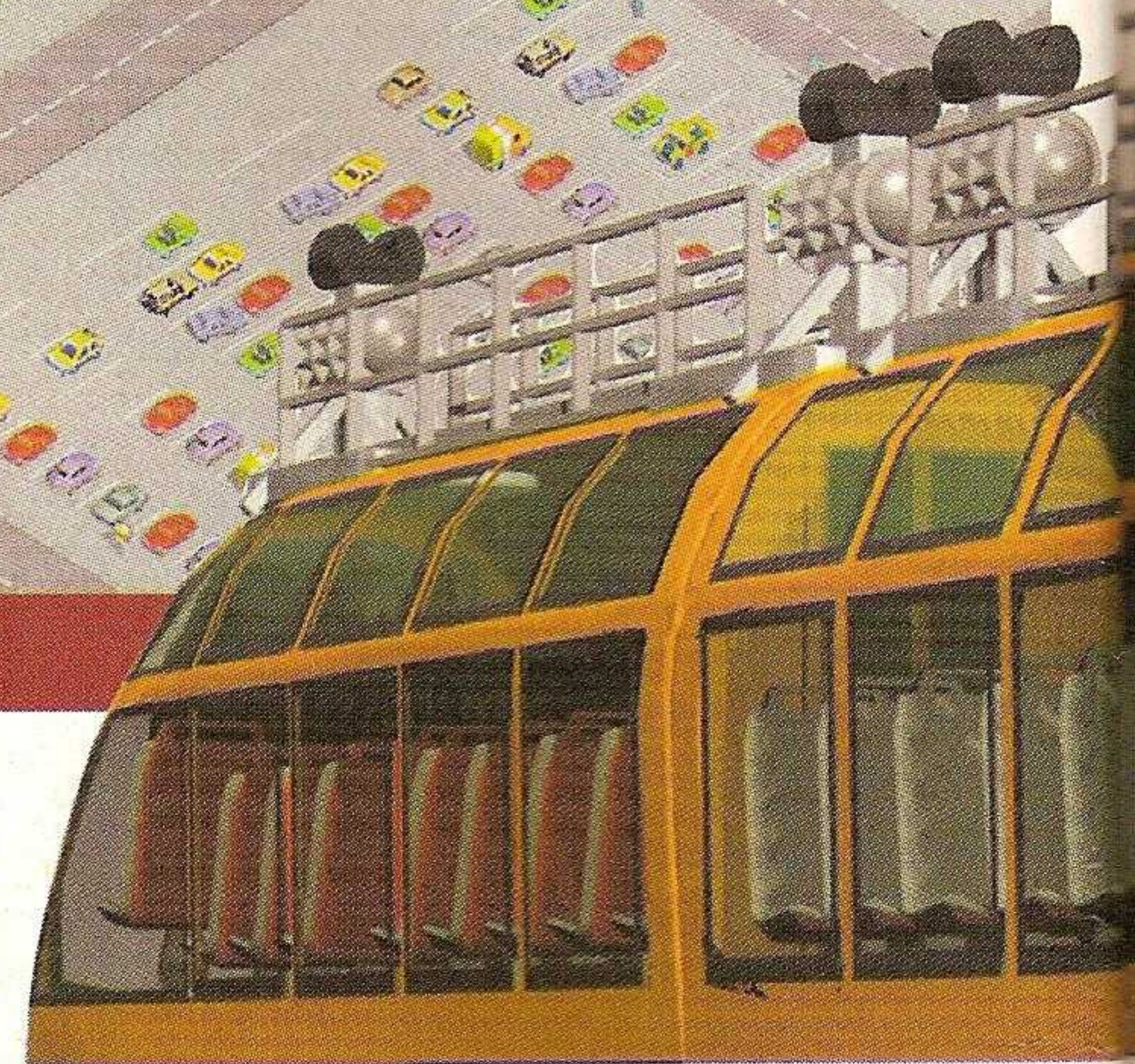


Este meccs lesz. Beállítok még három buszt.

Elérve bizonyos bevételeket, újabb és újabb busztípusok jelennek meg. Attól fogva érdemes azokat vásárolni. Az üvegajtós és emeletes autóbuszok kényelmesebbek, gyorsabbak és több utast képesek befogadni. Ám ezek megjelenésével már nyugodtan belevághatunk első villamosjáratunk építésébe is, az eljárás csak annyival bonyolultabb, hogy az útvonal kijelölése előtt síneket kell lefektetnünk az útra. A villamos nagyon hasznos: sokkal több embert képes befogadni, mint egy busz. Érdemes tehát a város gerincútjain elsősorban hosszabb távolságokra járatni. Költségesebb, mint egy autóbusz, de hamarabb térül meg az ára. Az idővel megjelenő újabb típusokat itt is érdemes lesz előnyben részesítenünk. De a villamos még korántsem a csúcspont a nagy építkezési hajszában, hiszen az elővárosi vonatok, a nyeregvasút és a mágnesvasút lehetősége is adott lesz cégünk számára. Azzal kell számolnunk, hogy nagyon hamar belefeledkezünk majd a tervezgetésbe, mindig újabb útvonalak jutnak majd az eszünkbe, és újabb területeket akarunk majd bekötni. Hiába, az ember mindig többet és többet akar. Több járművet, több utast, – több pénzt...

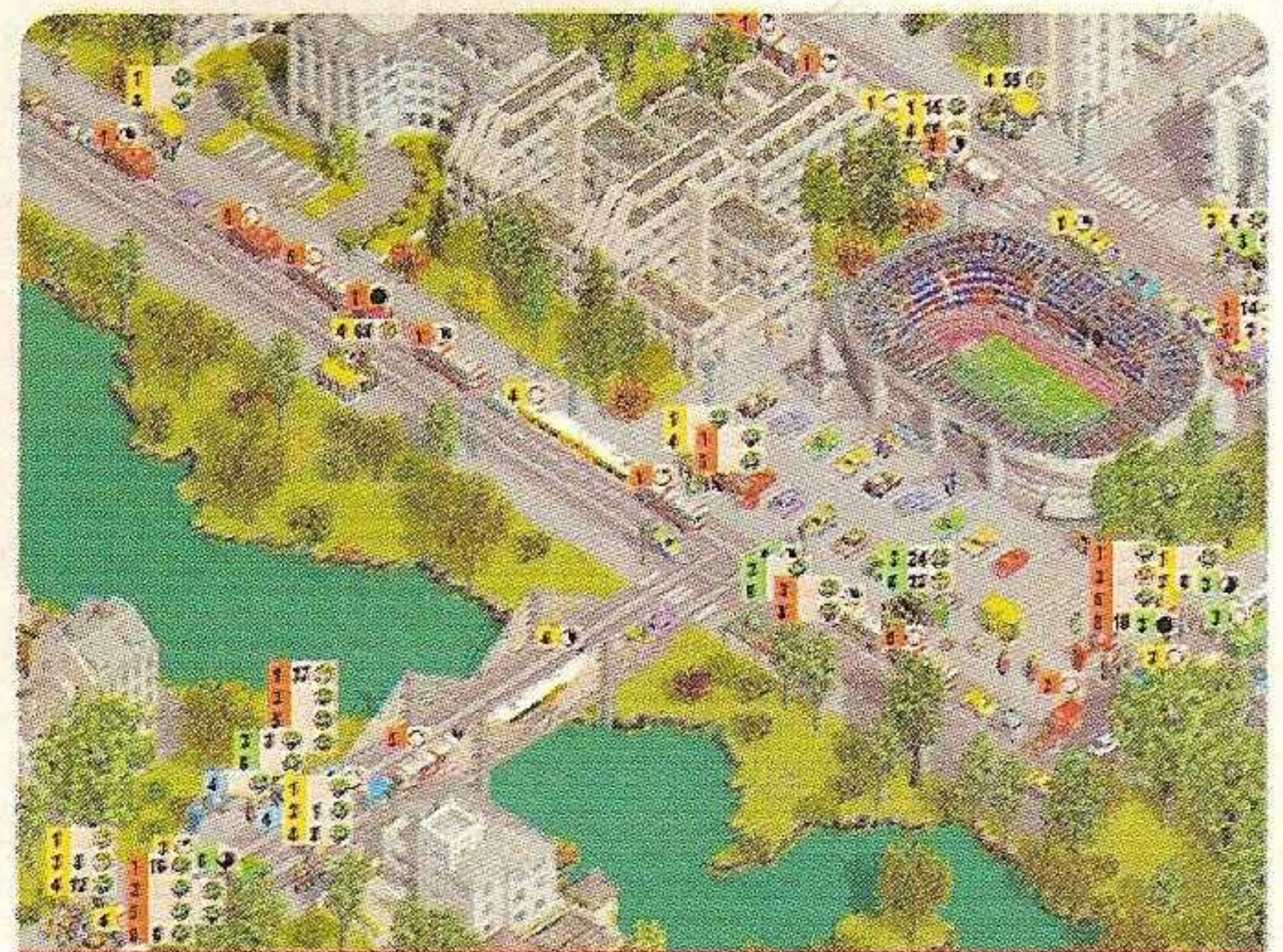
Csináld magad!

Mégsem dőlhetünk hátra elégedetten süppedős főnöki karosszékünkben, ha már a fél várost behálóztuk busz-, villamos- és egyéb



vonalainkkal, ugyanis a már meglévő járatokkal is akad dolgunk elég.

Fontos dolog a megvásárolt járműveink javításával törődni, mert azok ugye folyamatosan elhasználódnak. Ezt mi könnyedén beállíthatjuk, az ideális állapot 80%-os használati szintnél van. Ekkor még nem javítjuk őket túl sűrűn sem, de utasaink még jól érzik magukat járműveinken. Tovább növelhetjük utasaink vidám kedélyállapotát azzal is, ha jól megfizetjük sofőrjeinket, mivel sokkal udvariasabbak, kedvesebbek lesznek. Szintén célszerű költenünk képzésükre is, ami megóv bennünket sok-sok kellemetlen buszbalesettől. Egy darabokra tört busz dupla veszteség, egyrészt a javítása, másrészt a kiesett utasforgalom miatt. És persze a cég hírnevét sem növelik a sorozatos balesetek. E költségeinket többfélekép-



Csörömpölve suhanunk át a hídon.



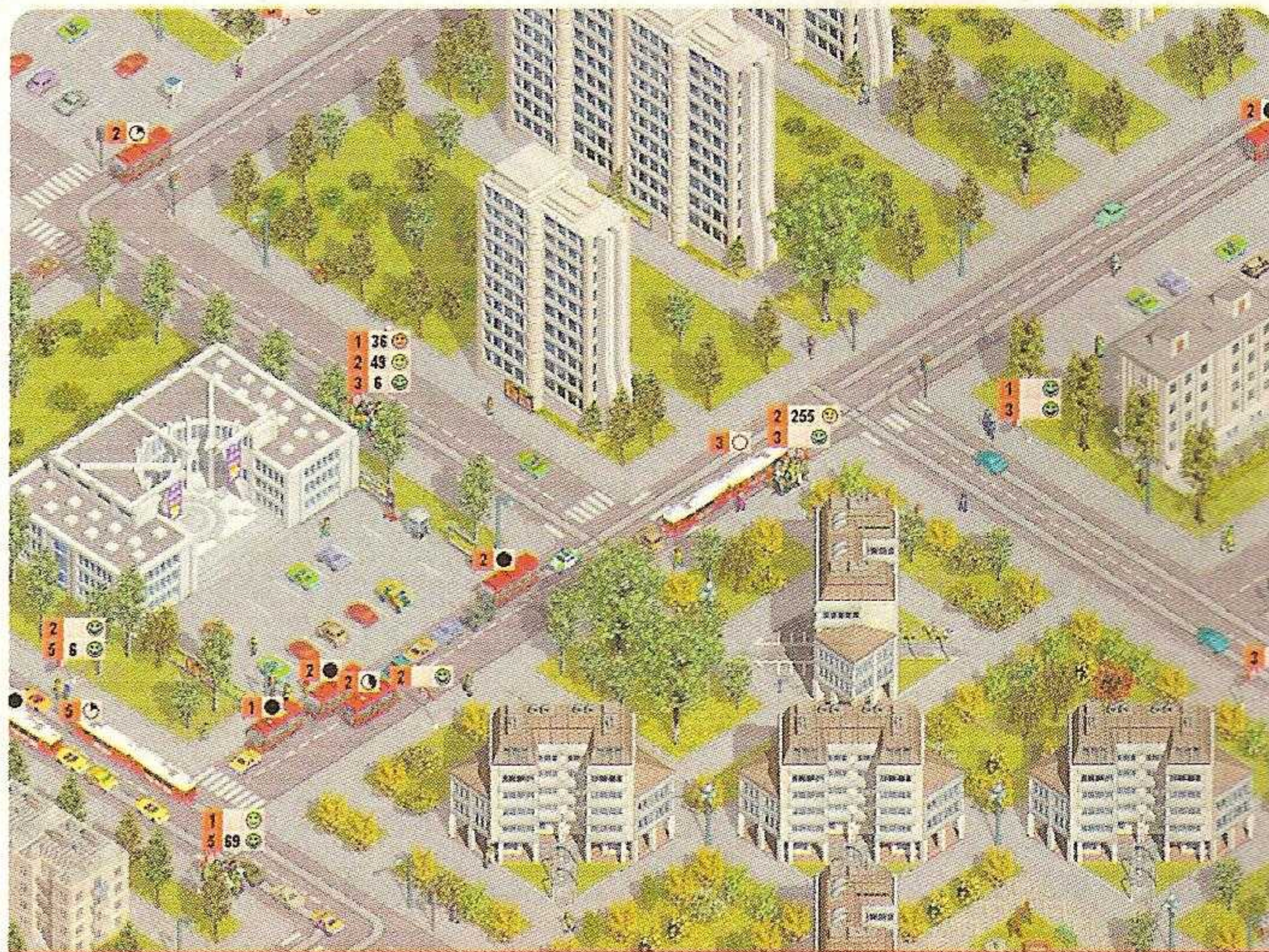
pen is ellensúlyozhatjuk: emelhetünk az alapdíjon, az átszállójegyek árain, a zónajegy árakon, vagy akár mindegyiken egy keveset.

Ha utasaink elégedettek és sok helyre eljuthatnak, akkor nem is esik vissza a forgalom még emelt jegyáraknál sem. Ha valami zavar támadna az utasok fejében és elpártolnának tőlünk, akkor sincs veszve semmi, mert jó néhány eszközzel tudunk rájuk hatni. A TV-reklám nem olcsó, ellenben nagyon hatékony, alkalmazzuk bátran és hosszan. Ha ezt a módszert drágálljuk, akkor alkalmazhatjuk saját

akcióinkat, mint például az ingyenes utazást a tanulók számára, amely nemcsak hogy új utasokat szerez majd a későbbiekre, de a cég jó hírét, tekintélyét is növeli.

Ilyenkor viszont azzal kell számolnunk,

azonnali beszerzésére, íme a további ütőkártyák. Az alaposság és a hangulat kiváló: jó látni a buszról leszálló emberkéket, vagy a tömeget, ahogyan gyülekeznek a megállóban, a város minden részén élet van, zajlik a forgalom, sétálnak az utcán. Annyi hangulati romlást észleltem mindössze, hogy nincs önálló karakterünk, nincs saját irodánk, épületünk, ahonnan irányítjuk cégünket. Ez végül is bocsánatos bűn, de nekem azért hiányzott a főhadiszállás. A program grafikája hihetetlenül szép és részletes.



A délutáni csúcs...



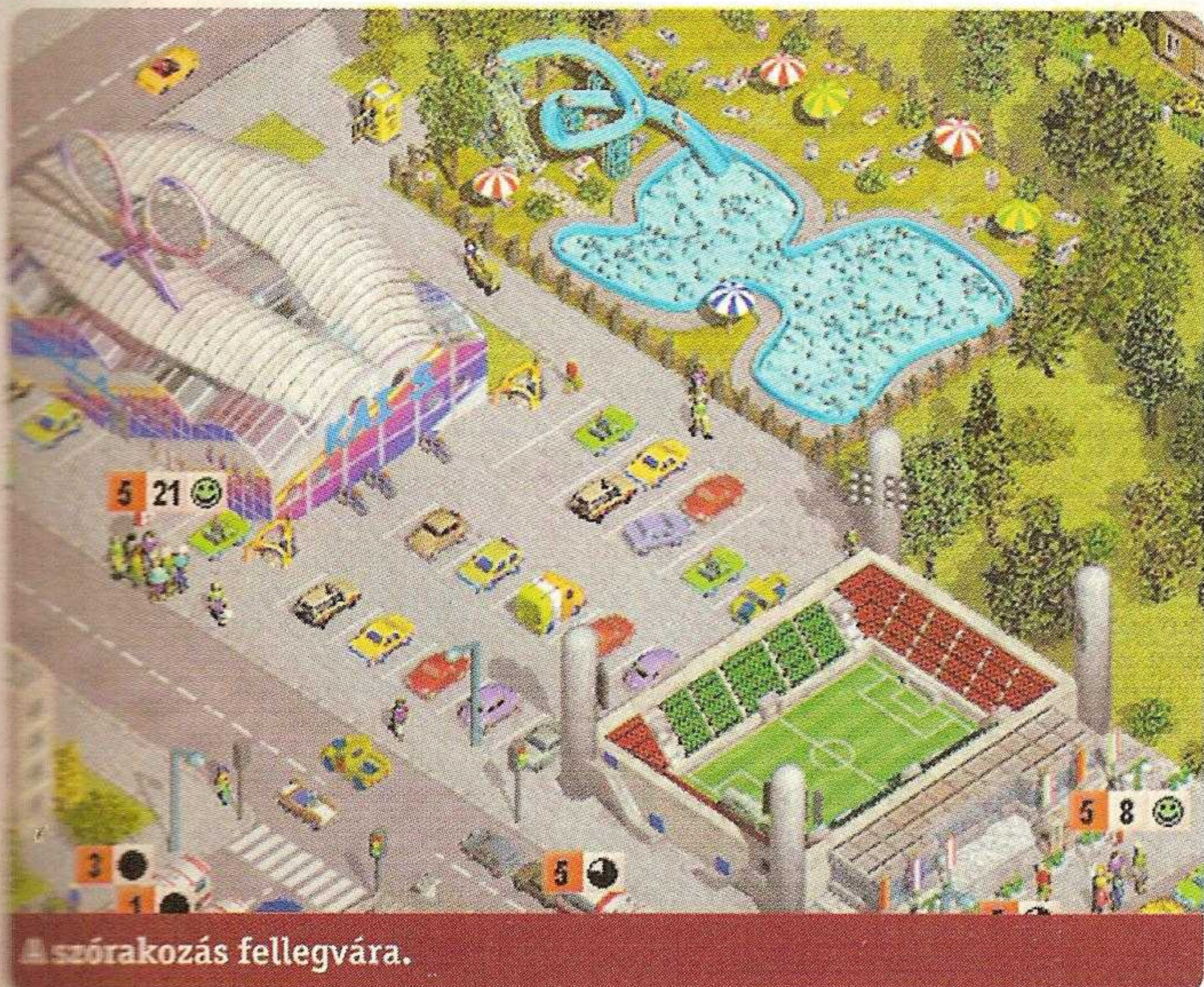
hogy járataink hamar megtelnek majd, tehát a fizető utasok kárára cselekedtünk. Ám ha ezzel egy időben forgalomba állítunk egy-két új buszt, akkor minden rendben lesz.

Összhatás

Azoknak, akiket a fenti dicséretnek nem ösztönöznének eléggé a játék



Megérkeztek a buszok, dübörögnek a gépsorok.



A szórakozás fellegvára.

Rengeteg épülettípust terveztek, amelyek véletlenszerűen helyezkednek el. Ennek köszönhetően sohasem fogunk találkozni egyforma városokkal vagy városrészekkel. Egyszerűen öröm ránézni településünk minden részére.

A játék során számtalan átvezető animáció játszódik be, amelyek mind-mind gyönyörűek. A hangok egyértelműen dicsérhetőek, rendkívüli élvezet az utca hangorkánja között az érkező vagy induló villamosokat hallgatni. Egyedül a játék kezelhetősége, pon-

tosabban az érthetősége kifogásolható. A használható ikonok a bal alsó sarokban helyezkednek el, amivel nincs is gond. De egy-egy ikon fölé érkezve az egérrel nem jelenik meg semmilyen felirat, és sok idő kell, hogy az ember kiismerje magát. Még hosszú idő után is előfordul a téves kattintás. Mindennek átláthatóbbnak, egyértelműbbnek kellene lennie, hogy már az első alkalommal is azonnal mindent megtaláljunk. Megszállott közlekedési menedzsereknek fontos, hogy multiplayer üzemmód is szerepel a játékban. Ez pedig azt jelenti, hogy ismét olyan partikra készülhetünk fel, amelyek sokkal tovább tartanak pár óránál.

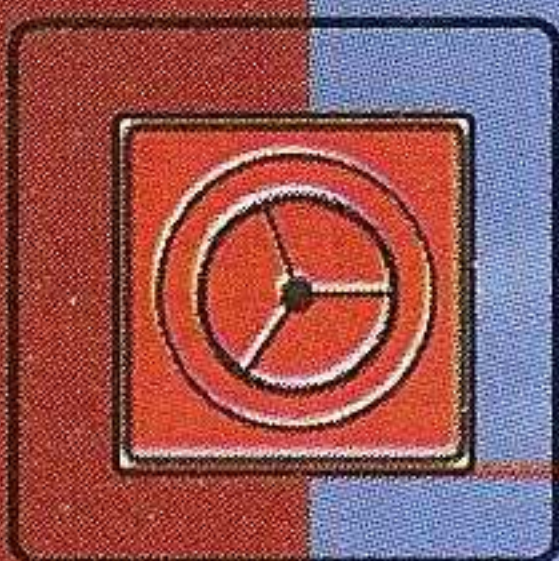
A JoWood tehát alaposan tanulmányozta a Transport Tycoon-t és igyekezett annak jó részeit átmenteni. Köré épített egy nagyon szép grafikát, elhalmozta alapos animációkkal, megtartotta a játszhatóságot, noha egy-két helyen még lehetne változtatni. Mindezek azonban nem téríthetnek el attól, hogy amikor végre ki-

nyitom hétköznapra zárt szobám ajtaját elégedett mosollyal járok-kelek és mindenkit értesítsek: a Traffic Giant egy profi alkotás.

Doki

Vehrkers Gigant	
JoWood stratégia	
Minimum	Optimum
Pentium 233 MMX, 32 MB RAM	Pentium II 300 MHz, 128 MB RAM
Szeret – nem szeret	Van másik
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Szép grafika, animációk ✓ Sok vásárolható jármű ✓ Alapos, összefüggő részletek ✗ Megszokást igényel 	Transport Tycoon
Kivitelezés: kitűnő	
Hangulat: kitűnő	
Összetettség: kitűnő	

10



Forma 1 – 2000

Schumacher? Häkkinen?

Felteszek egy talalós kérdést: 2 másodperc alatt felgyorsul 100 km/h-ra, súlya nincs 700 kg, és teljesítménye meghaladja a 800 lóerőt is – mi az? Aki még nem tudná a választ, az augusztusra ne tervezzen programot és látogasson ki a Hungaroringre...

A szárguló cirkuszt és annak évről-évre megújuló szereplőit a világ minden országában ismerik. Egy-egy közvetítést csaknem 1 milliárdan izgulnak végig, és ez a szám bizony a labdarúgó világbajnokság nézettségét is igen csak megközelíti. Ráadásul ebben a sportágban lehet a legnagyobb fizetésekre is szert tenni: ha hosszú gokartos évek után az ember eljut a Forma 1 kapujáig, akkor semmi sem mentheti meg a gazdagságtól, a hírnevtől és a kíváncsiskodók tömegétől. Mi jelen esetben arra voltunk kíváncsiak, hogy az eddig hatalmas sikereket és elismerésre méltó programokat

azonban tovább fokozta kíváncsiságomat és nagy elánnal vettem magam bele a játékba. Nagy lelkesedésemben nem foglalkoztam semmilyen beállítással, rögtön csapatot akartam keresni magamnak. Egy gyors próbakör erejéig jónak tűnt nekem az egyik Benetton, és már klikkeltem is a jó öreg Hungaroringre. Szép lassan elindultam és igyekeztem a „lassan járd, tovább élsz” taktikával lefutni a tesztköröket. Értékes tapasztalatokkal gazdagodtam és már léptem is vissza az opciókba, mert az alapértékekkel gyakorlatilag játszhatatlannak bizonyult a program.

Opciók – a siker kulcsa

Az alapértékekkel senki nem fog messzire jutni, ez biztos. Mindenekelőtt a túl érzékeny gáz (tolóerő) és kormányozdulatokon kell állítani, hiszen nem mindegy, hogy mekkora legyen az egy egységnyi elmozdulás. Úgy kell elképzelni az alaphelyzetet, hogy álló helyzetből nem tudunk padlógázzal felgyorsulni, mert a kocsi egyszerűen megpördül. Ez pedig minden vad arcade-fantázián túltesz. Azt persze nem tudom, hogy ezt hol látták a programozók, de szerencsére ezen értékek egész jól beállíthatóak, és akkor elérhetünk autónknál egy olyan állapotot, amelyre azt lehet mondani, hogy „kezelhető”. Az viszont már sokkal húzósaabb probléma, hogy a billentyűzet-kiosztásnál külön gombot kell megadnunk a fel, illetve

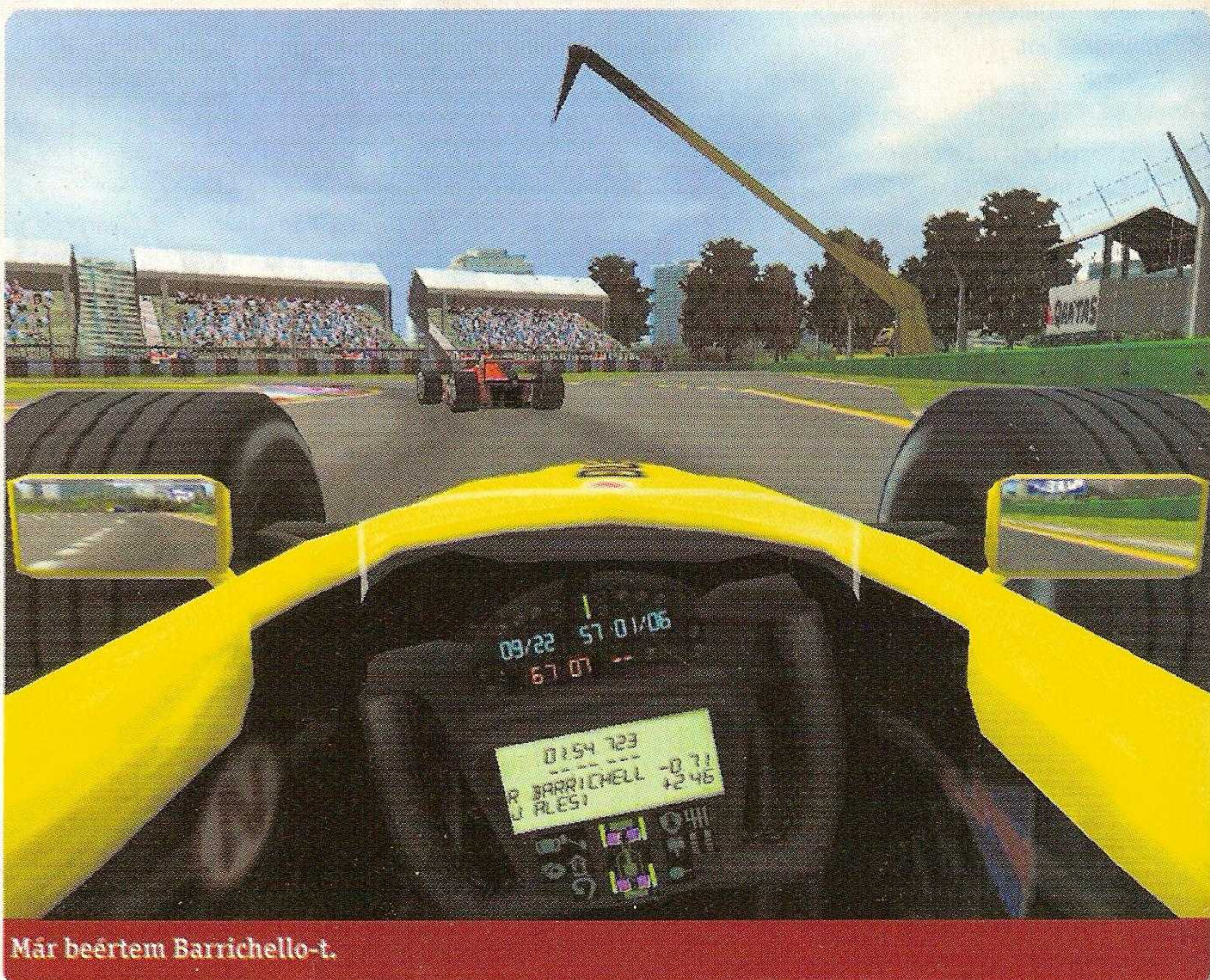


Jót tesz vajon az ugrató?

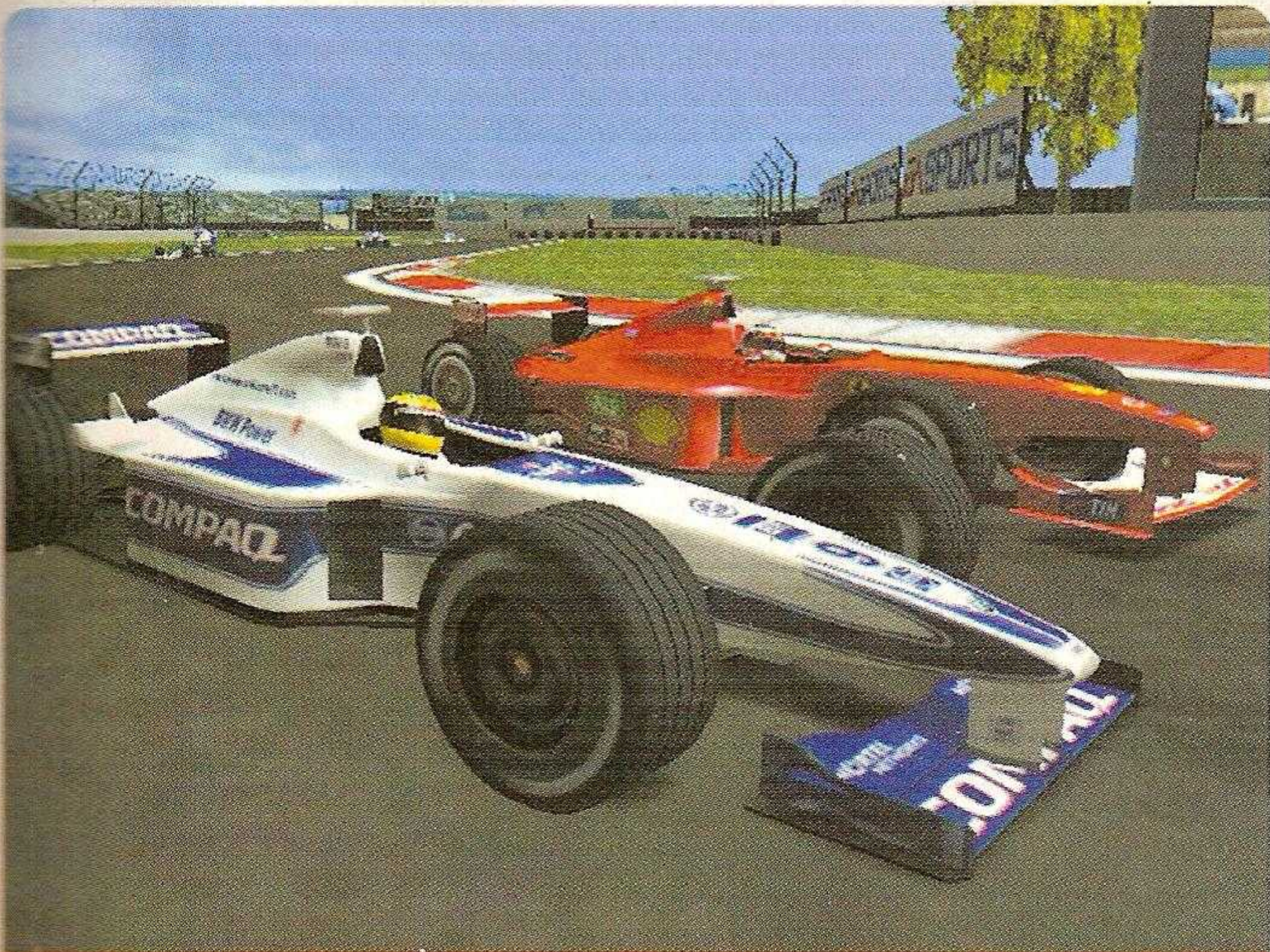
kiadó EA Sports mennyire tudta a most megjelent programmal visszaadni a vonalakban már felvázolt veszélyes, izgalmas és népszerű sportág hangulatát.

Melyiket szeressem?

Az intro színvonala messze elmarad az EA Sports-tól megszokott igényes alkotásaitól, melyek még az első játék megkezdése előtt már kedvet csinálnak a hosszasan monitor előtti időtöltéshez. A képi világgal ellentétben feltűnt a program zenéje, amelyről csak jókat mondhatok, nagyszerű alkotás. A felemás kezdés



Már beértem Barrichello-t.



A BMW-Williams a külső íven.

visszaváltáshoz. Aki a jó öreg F1 GP2-őt ismeri (nekem a mai napig messze az etalon), az jól tudhatja, hogy mennyivel egyszerűbb és logikusabb, ha egy billentyűzeten kezeli ezt a funkciót és a gázadásnak vagy a fékezésnek megfelelően értékeli szándékunkat. Hosszas próbálkozás után sem tudtam megszokni a külön gombokat – bosszantó hibának értékeltem ennek a funkciónak a hiányát. Ezen beállítások után kiválaszthatjuk az erősségi fokozatot: kérhetünk, illetve kikapcsolhatunk különböző segédfunkciókat és kiválaszthatjuk ellenfeleink erősségét.

A NASA-nál biztosan jól fut...

El kell szomorítanom mindenkit, aki azt hiszi, hogy egy grafikai remekművel van dolgunk. Végig gondoltam azt, hogy az utóbbi időben mennyi pénzt és energiát áldoztam gépemre, és a teljesítményét elég jónak értékeltem a mai technikai állás szerint. Fel is bátorodtam, és minden vizuális opciót a lehető legmagasabb fokozatba állítottam, de egy rossz érzéstől vezérelve a felbontást 1024x768-nál nem mertem feljebb állítani. PIII legyen a talpán, aki folyamatos képet képes előcsiszolni a játékból!!! Jó esetben 4-5 frame-et láthattam, azaz gyakorlatilag egymást szaggatottan követő állóképeket. Nem mondhatom, hogy nem volt szép a látvány, de sokra megyek vele, ha a mai technikán



Ez a Schumacher milyen jóképű!

nem tudom élvezni... Jó 5 perces próbálkozás után eljutottam oda, hogy egy játszható beállítást találtam, viszont semmi eget rengető dolgot nem kell elképzelni, hiszen ehhez hasonlót már a Psygnosis is készített 2 évvel ezelőtt! Igaz, a szimulátorhoz ennek a programnak azért több köze van – csak győzzük türelemmel megtalálni az optimális értékeket.

Silverstone-től Sydney-ig

Az EA Sports alapos munkát végzett: a 2000-es év valamennyi autója (összesen 11 típus) és valamennyi pályája megtalálható, beleértve az újonnan felvett Indianapolis-t is. A pályák alaprajzai hűen követik az eredetieket, és bizony egy-egy verseny előtt nem árt hosszasan tanulmányozni a kanyarokat, a helyes íveket, valamint eldönteni a kiválasztott taktikát. A pályák és a box-



A Ferrari kidübörög a box-utcából.

utcák mellett meglepően sok külső objektum helyet kapott, ezek egyértelműen növelik a játék hangulatát. Mielőtt bajnokságba kezdünk, nem árt alaposabban megismerni a pályákat, szánjunk rá elég időt. Ha ismerős egy-egy pálya, akkor is többször járjuk be, hogy minden kanyarnál tudjuk a maximálisan alkalmazható sebességet. Ha elégedetlenek vagyunk a kocsik beállításával, akkor azon könnyedén változtathatunk. Ez a része jól értelmezhető és átlátható része a programnak, érdemes tehát próbálkozni. Persze a fizika törvényeit mi sem győzhetjük le: elég egy kicsit nagyobb sebesség és máris a kavicságyban találjuk magunkat. Autónk meglepően életszerűen törlik, az elszennvedett balesettől függően, szépek a porfelhők és az elő-előbújó szikrák is.

Majd a második részben?

Nem sikerült azonban esővel találkoznom a játék folyamán, valamennyi pályán szikrázó napsütés fo-

ZeroCool folyamánya

Nem is olyan régen, csupán egy-két éve kezdtem el nézni a Forma 1-et a TV-ben, azelőtt nem igazán hozott lázba ez a fajta versengés. Azóta azonban rájöttem, hogy sokkal jobb, mint mondjuk a Nascar (legalábbis szerintem). Ezidőtájt történt az is, hogy megnéztem ismét egy Forma 1-es játékot. Annak idején nagy F1GP2 kedvelő voltam, annak ellenére, hogy a TV-ben nem néztem a műsort. Gondoltam a sok rosszul sikerült játék között végre lesz egy olyan, ami ismét tetszeni fog. Ez félig így is volt. Hangulatában egész jónak bizonyul az F1 2000, de a többi szerintem eléggé hanyagolható. Ami nagyon fáj, hogy az autók kerekétől alig lehet látni a terepet (én leginkább a belső nézetet szeretem, nem a madártávlatot). Az irányítás kezdetben csőd, nagyon meg kell válogatni a pontos beállításokat, mert csak akkor lehet egy cseppnyi esélyünk. Nagyon hiányoztak az EA Sports által készített remek animációk is. Mindazonáltal egész jól elszórakoztam vele, és persze kialakítottam a magam kis világbajnokságát, ahol természetesen az Istennek se tudtam nyerni, de hát sebaj...

gadott. Szóval kell tennem még azt is, hogy az autók első kerekéi irreálisan magasan vannak és túlságosan is közel egymáshoz, ami arcade jelleget kölcsönöz a programnak. Ez a jelenség leginkább a műszerfalas-nézetnél érezhető, de minden kameranézetnél feltűnő volt. A multiplayer lehetőség mindössze az internetes kapcsolódást kínálja csak fel, így helyi hálózati partik kizártnak tekinthetők. Ezzel szemben viszont szépek a visszajátzások, és hasznosak a kameranézetek. A kialakult összkép rendkívül vegyes. A pimaszul magas gépigény ellenére semmi új dimenziót nem nyit a grafika terén, szimulátornak egyáltalán nem nevezhető, játszhatósága messze az F1 GP2 mögött marad. Ugyanakkor vannak egyértelmű erősségei, mint az alaposra való törekvés, valamennyi pálya kidolgozottsága, az összes versenyző és autók szerepeltetése, szép effektek és a kellemes zene. Nem nevezhető gyenge alkotásnak, de egy EA Sports-tól ez a játék mindenképpen csalódás.

Doki

Forma 1-2000	
EA Sports	szimulátor
Minimum	Optimum
Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, 3D gyorsító	Pentium III 600 MHz, 192 MB RAM, 3D gyorsító
Szeret – nem szeret	Van másik
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Alaposság, kidolgozottság ✓ Jó zene és hangok ✗ Átlagos tulajdonságok ✗ Magas gépigény 	<ul style="list-style-type: none"> F1 GP2 F1 '97
Kivitelezés:	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="width: 100px; height: 10px; background: linear-gradient(to right, red, orange, yellow, green, blue);"></div> kitűnő </div>
Hangulat:	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="width: 100px; height: 10px; background: linear-gradient(to right, red, orange, yellow, green, blue);"></div> kitűnő </div>
Összetettség:	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="width: 100px; height: 10px; background: linear-gradient(to right, red, orange, yellow, green, blue);"></div> jó </div>



Klánok / Clans

Diablo után szabadon

Ha már fókusztemaként a honosítás/magyar verziók problémáját vetettük föl, itt állhat örömteli példának az angolul Clans néven jegyzett program, ami e sorok olvasásakor már elvileg a boltok polcait díszíti Klánok néven. A játék azon kevesek közé tartozik, melynek nem csak a doboza és kézikönyve magyar nyelvű, hanem ügyes kezek a szövegeket és a hangokat is lecserélték.

Valaha réges-régen béke honolt a vidéken. A Négy Klán tagjai harmóniában éltek egymással, és a meleg napokon kacagás és nótaszó szállt az ég felé. A jövő ígéretesnek látszott...

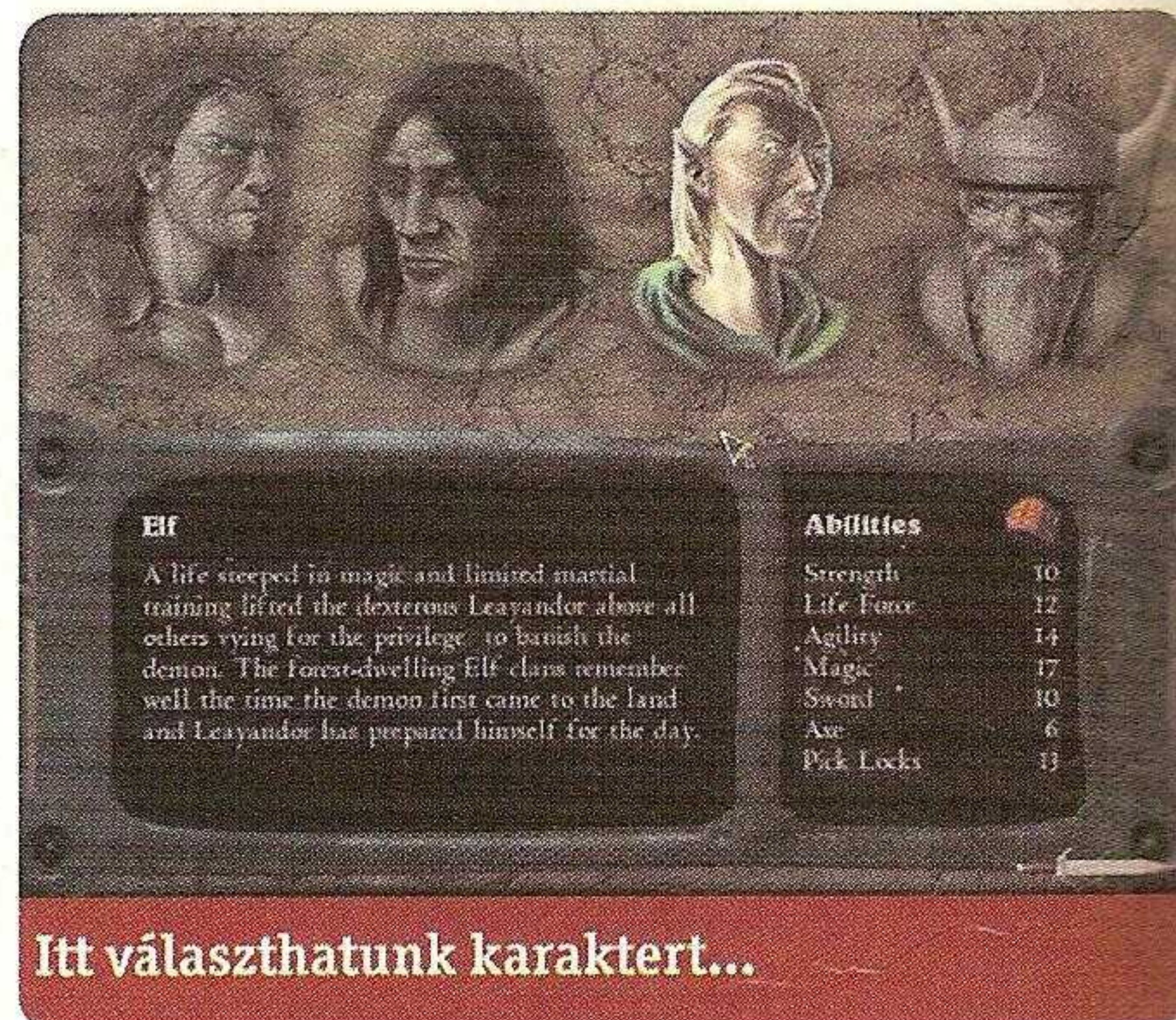
De ahogy az lenni szokott, ez nem tarthatott sokáig. Az egyik napon a Nap elfelejtett fölkelni. Az ég sötét maradt, akár a sír, és aztán megérkezett a Démon... Követőinek bűzös serege mint a sáskák lepték el a földeket. Az emberek nem tudtak ellenállni az óriási túlerőnek, rothadás és betegség terjengett mindenütt. Az emberek agya elborult, testvérek estek egymásnak, fiúk apjaiknak...

De a füst és a romok között, a bölcsesség megerősödött. Az Öregek – varázslók, druidák, gyógyítók az egyes klánokból – összegyűltek, és varázserejük egyesítésével megalkották a Béke Koronáját. Ennek segítségével a Klánok ereje megsokszorozódott, a démoni seregeket és urukat visszaküldték oda, ahová valók.

A béke visszatért, a Nap újra kisütött, és a Démon és seregei lassan feledésbe merültek, mindössze egy legenda maradt fenn róluk, amely évszázadokon keresztül szájról-szájra terjedt, és leginkább a rosszalkodó gyerekek ijesztgetésére használták... Az Öregek figyelmeztetéseire senki sem hallgatott, a bölcsék elhagyatva haltak meg visszavonultságukban. Úgy tűnt a sötét korok örökre feledésbe merülnek.

Persze a Démon nem ült tétlenül az évek során: újra seregeket gyűjtött, és látva az emberek védelmének gyengülését, újra betört a napfényes világba, és elrabolta a Béke Koronáját. Ám az egykor gyenge klánok most szembeszálltak a démoni seregekkel: minden egyes klán kiválasztotta legjobb harcosát, akiknek be kell

merészkedniük a Démon kénköves barlangjának mélyére, hogy levágják a gonoszt és visszaszerazzék az értékes varázstárgyat.



Itt választhatunk karaktert...

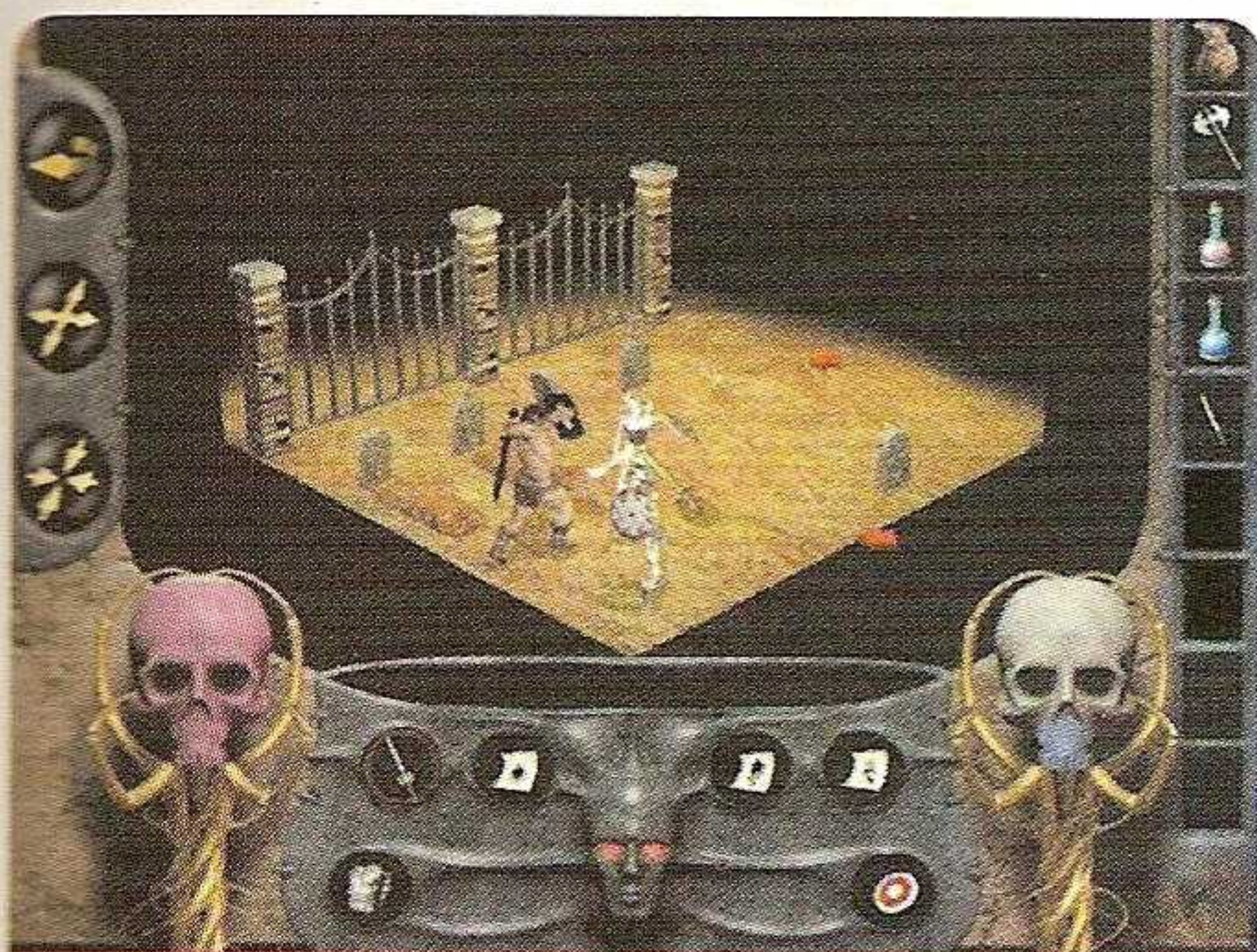


Röpke kis harc enyhe túlerővel.

Szárnyas-sisakos hősök...

Mint az eddigiekből kiderült négy hős a választék, akik között meg kell találnunk a nekünk legszimpatikusabbat. Az első közülük a harcos, aki leginkább a kardforgatásban erős, de a hasonló játékoktól eltérően némi varázslása is hajlandó. A barbár viszont már csak karjának erejére támaszkodik, az elf inkább a mágiában bízik. Utolsóként a törpe szerepel választható karakterek között, aki majdhogynem azonos a harcosal, csak éppen a balták kezelésében van otthon.

Voltaképpen a karaktergenerálás az egyetlen ahol a szerepjáték elemek valamennyire látszanak a játékon. Ugyanis a választott emberünk



Néhány csontvázharcos vár a temetőben.

tulajdonságait kockadobálással határozhatjuk meg, majd néhány pontot még eloszthatunk közöttük. Ám sajnos a karakterek fejlődését, urambocsá, szintlépését a készítők már kifejezték. Az egyetlen út az előremenetelre az, hogy kalandjaink során egyre jobb cuccokat találunk, minek hatására ugye nagyobbakat ütünk és jobban védve is vagyunk.

Ria, Ria, Hungária...

Első hallásra a játék elkezdésekor angolba átkapcsoló agyammal szokatlannak tünnek a magyarul fölcsattanó „Kinyírlak!” goblinkiáltások, de aztán elgondolkoztam a dolgon, és azon kezdtem el tűnődni, hogy a valóságban mennyivel lenne élethűbb, ha egy goblin angolul szólalna meg. Ezzel le is zárva magamban a témát megpróbáltam olyan aggyal gondolkodni, aki egy szót sem értene meg az eredeti hanganyagból, és néhány perc alatt meglepően élveztem a dolgot. Végül is magyarok vagyunk, vagy micsoda...

És egy szavunk sem lehet: a szörnyek, varázslók és egyéb szereplők hangján már látszik, hogy a játékok szinkronizálása is kezd kinőni a gyekepcipőből. A goblinok magas hangon visítoznak, a bebörtönzött varázsló hangja visszhangzik a barlangban stb. Úgyszólván már majdnem tökéletes az illúzió...

Szokatlan, ámde mégis ismerős

A grafika is egész magas szinten tanyázik. Ahogy haladunk előre a játékban, változatosabbnál változatosabb helyszínekre érhetünk, a kezdeti sötét erdőktől kezdve a lávafolyamokig mindenféle tájakon

barangolhatunk. A rendszer kissé különbözik a Diablo-ban megszokottól, ugyanis a terepet kis, négyzet alakú termekre osztották föl, kissé archaikus módon, ugyanis ez a megoldás még a régi szép Spectromos, C64-es korszakban volt elterjedt, azóta nem is nagyon láttunk ilyet. De persze az akkori grafikához képest fényévekben mérhető a különbség...

Az ész a fontos, nem a haj...

Amiben a Clans a legjobban különbözik a Diablo-tól és egyéb koppintásaitól, hogy a készítők sokkal jobban megdolgoztatják agyunkat, azon belül a logikus gondolkodásért felelős részt, ugyanis úton útfélen különböző fejtörőkbe botlunk. Ez biztos sokakban ellenérzéseket vált



Egy kis goblinsakk.

majd ki, de én a másik oldalhoz tartozom, nekem tetszett.

Ezenkívül a főküldetésen kívül számos apróbb feladatot is meg kell oldanunk. Egy röpke példa: barangolásaink legelején rögtön nem várt akadályba ütközünk egy patak keresztezi utunkat, melynek bokáig érő vizébe hősünk nem hajlandó belegázolni. De legnagyobb szerencsénkre aktív pontot fedezhetünk fel a parton található fán, ám hiába

Klánok / Clans
Travelbox Hungária kaland

Minimum	Optimum
Pentium 120 MHz, 32 MB RAM	Pentium II 233 MHz, 64 MB RAM

Szeret – nem szeret	Van másik
<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Szép grafika <input checked="" type="checkbox"/> Jó magyartás <input checked="" type="checkbox"/> Szerepjáték elemek hiánya 	<p>Diablo</p> <p>Nox</p>

Kivitelezés: jó

Hangulat: jó

Összettség: jó

8

püfföljük szorgosan kardunkkal, csak nem akar kidőlni. Midőn ily módon zsákcúba jutottunk, más felé járva, egy barlangban csapdába ejtett varázslót találunk, aki utolsó erejével a házához teleportál. És lám a kunyhó előtt ott egy balta, amit mellékesen az ajtó betörésére is használhatunk, de a későbbiekben jó lesz az még a patakparti fa kivágására is. Az így keletkezett híd segítségével hősünk már nyugodtan átkelhet, anélkül, hogy lábujjai megfázásától tartania kéne.

Hálózatban szép az élet

Mínt hogy a Diablo is hálózati módja miatt vált igazán nagy játékká, a Klánok készítői sem hagyhatták ki azt a lehetőséget, hogy többjátékos részt is írjanak a játékhoz. Ráadásul nem is csak egy játékmód került a programba, hanem rögtön három.

A Gold Rush-ban a cél mindössze egy előre meghatározott arany mennyiség összegyűjtése, majd távozás a kijáraton. Persze a többiek nem azért vannak a pályán, hogy megkönynyítsék a dolgunkat.

A második lehetőség az egyszerű Deathmatch, amiben csupán a többi játékos aprításán van a hangsúly. És végül persze játszhatunk Cooperative módon is, társainkkal vállalva, hogy együtt irtsuk le a Démont a föld színéről.

Mindent összevetve nem rossz játék a Klánok. Persze a Diablo sikereit nehezen fogja megismételni, de van némi keresnivalója a piacon – főleg magyarul.

Pelace



Tiberian Sun: Firestorm

Kane(y)szer küldetések

Hosszú várakozás után, mikor már azt hittük, el lehet felejteni a stratégiai játékok úttörőjének folytatását, mégis megjelent a Tiberian Sun. A hosszú várakozás ellenére sem tudta legyőzni a versenytársakat, sőt... Mindezek ellenére megjelent a kiegészítő, mely már sokkal inkább hozta a méltán elvárt minőséget.

Mután a legtöbb rajongó „vért iz-zadva” végigvitte a Tiberian Sun-t, reménykedve nézhette, hogy egy kis pihenés is kijutott neki a harcok után. Ennek az időnek azonban vége. Azután, hogy Kane meghalt és a NOD nagyjából eltűnt, megjelent egy sokkal veszélyesebb ellenfél Solomon tábornok személyében, aki segítőivel együtt újjászervezte a NOD-ot, újabb problémákat teremtve ezzel a Földnek és természetesen a játékosnak. Feladatunk – a változatoság kedvéért – ismét az egyik oldal győzelemre vitele.

Játszhatóság

Sajnos az idő folyamán kialakult egy kép, miszerint az nyer, aki több tankot gyárt le ugyanannyi idő alatt. Ezt az egyhangúságot próbálta megtörni a Firestorm, melyben nem feltétlenül ez vezet a győzelemhez. Sokkal jobban kell összpontosítani a stratégiára, sokszor nem építkezni, hanem például megtalálni kell különféle dolgokat. Ezúttal nem igazán segít a pénzcsalás. Sokkal szemfülesebbnek kell lenni a küldetések alatt, nehogy például egy kóbor mutáns elpusztítsa néhány egységünket.

Sajnos azonban az intelligencia még korántsem tökéletes, sokszor megesik, hogy embereim nem egészen azt csinálták, amit akartam. Ez pedig fellejtőbb bosszantó.

Az új egységek

GDI –

Mobile War Factory:

Közel a harcokhoz tudunk építeni új egységeket, mely talán az egyik leghasznosabb segítőtársunk. Elég lassan mozog, de a célnak megfelel.

Mobil EMP:

EMP Cannon hordozható változata. Kisebb körön belül megbénítja az összes elektromos berendezést lökéshullám segítségével, de nem tart túl sokáig.

Juggernaut:

Titán gyalog-robot háromcsöves tüzérvél, mintegy beszórja a terepet töltényeivel. Hasonlít a NOD Artillery-hez, de kisebb távolságra képes tüzelni.

Drop Pad Control Plug:

Bármerre a pályán lehívhatasz segítőket (ejtőernyős veteránok) a csatába. Erős fegyverzettel van felszerelve, mely megtisztítja a környező területet.

Limpet Drone:

Hozzákapcsolódik az ellenséges egységhez. Lehetővé válik kikémlésük, valamint képes lelassítani is, így nem tudnak gyorsan támadni. Mindekét fellelhető.

NOD –

Mobile Stealth Generator:

Kis hatósugáron belül eltüntet néhány egységet, de a csatákban nem vesszük nagy hasznát, mert elég könnyen elpusztítható és elég lassú is..

Fist of Nod:

Víszonylag nagy pusztítást lehet vele adni az ellenfélnek, ha a háta mögé tudunk férkőzni. Flame tank és Artillery egységeket gyárthatunk vele.

Reaper:

Többjátékos üzemmódban használhatjuk. Két nagy erejű rakétavetővel van felszerelve, mely egyjátékos üzemmódban igencsak megkönnyítené a NOD dolgát.

Hangulat

A grafika a megszokott, de mintha jobban lennének a pályák kidolgozva stratégiai és küllemi szempontból is. Sokkal éltszerűbbek a tereptárgyak, újfajta textúrák is elő-elő bukkannak. Szerencsére az átvezető animációk hasonlóan jól sikerültek, mint eddig és meglepetésemre, szinte minden küldetés után vár egy kis videó animáció, ami egy kiegészítőtől igencsak nagy ajándék.

A zene a Westwoodtól megszokott, megállás nélkül néhol problémákat sejtető morajlás, máskor nyugalmat sugárzó zenei betétek színesítik a korántsem unalmas küldetéseket.

Végző soron...

Elmegy egy szokványos kiegészítésnek, de szerintem hamar el fogják felejteni a játékosok, és inkább játszanak a már kultusszá vált Starcraft-tal. Azonban akinek tetszettek az eddigi részek és más stratégiai játékokat is kedvel, annak valóban új kihívást fog jelenteni egy rövid ideig.

ZeroCool



Ezt mind én robbantottam volna fel?

Tiberian Sun: Firestorm	
Electronic Arts / WestWood stratégia	
Minimum	Optimum
Pentium 200 MHz 32 MB RAM	Pentium II 233 MHz 64 MB RAM
Szeret – nem szeret	Van másik
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Jó átvezető animok ✓ Hangulat ✗ Kevés újdonság 	StarCraft Command&Conquer
Kivitelezés:	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="width: 100px; height: 10px; background-color: orange; border: 1px solid black;"></div> jó </div>
Hangulat:	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="width: 100px; height: 10px; background-color: orange; border: 1px solid black;"></div> jó </div>
Összetettség:	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="width: 100px; height: 10px; background-color: orange; border: 1px solid black;"></div> közepes </div>
<div style="border: 2px solid orange; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;"> 7 </div>	

clans klánok clans

A Gonosz visszatért a Földre...

halál és pusztulás járja be az ön egykor békés világát.
testvér támad testvér ellen, klán a klán ellen...
itt az idő, hogy összeszedje bátorságát, és szembeszálljon
a démonnal, aki a félelemből és gyűlöletből táplálkozik...

TELJES MAGYAR NYELVŰ JÁTÉK !!!

- Harcoljon a békéért és a Klánjáért egy sokoldalú képességekkel rendelkező szereplő bőrébe bújva
- A veszedelmes vidék több száz mérföldjének bebarangolása közben megküzdhet különféle gonosz hordákkal és mítikus szörnyekkel
- Fedezze fel a titokzatos és gyönyörű fantáziavilágot
- Használjon varázslatokat, fejtsen meg rejtvényeket, ismerkedjen meg különleges szereplőkkel, pusztítsa el a Gonoszt
- Az Interneten keresztül egyszerre akár négy játékos is játszhat



Megjelent!

Megrendelhető:

TRAVELBOX
HUNGARIA KFT.

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

www.travelbox.hu
tbh@interdnet.hu



Strategy First



COMPUTERHOUSE
GÖTEBORG OSLO MALAGA
GAMEDEVELOPMENT



Grand Prix World

Hová tűnt Damon Hill???

Kémkedés, csalás, trükkök, szerencse, tudás, pénz, még több pénz és még sokkal több pénz. Ezek a száguldó cirkusz, a Forma-1 jellemzői címszavakban. Mióta a Hungaroringen először feldübörögtek a motorok, nálunk is egyre több rajongója van ennek a nagyon kíméletlen sportnak. A kíméletlen jelzőt persze kéretik nem szó szerint érteni (bár még pofozkodásra is volt precedens), inkább a verseny hallatlan keménységét hivatott tükrözni ez az erős szóhasználat. S ha bárki abban a meggyőződésben volt, hogy könnyű a Ferrarinak, McLarennek, mert sok pénzből bárki világbajnok tud lenni, annak most eljött az idő a bizonyításra: a Grand Prix Worldben dollármilliókat szórhat el, különösebb kockázat nélkül.

A MicroProse kitűnő gárdája nem egyszer bizonyított a játékprogramjaival. Tucatnyi legendája között ott találjuk a nevükkel fémjelzett F1GP, ami – korához viszonyítva – messze a legjobb szimulátor-ként vonult be legtöbbször emlékezetébe. Korántsem volt ennyire sikeres egy régi menedzser

ne saját tudatlanságunkat okoljuk a szemöldök-ráncolásért, hanem Jacques Villeneuve-öt, aki becses nevét volt szíves nem adni a termékhez. Ha kicsit rosszmájú akarok lenni, akkor megjegyzem: legalább ebből a szempontból kitűnt a mezőnyből! A többiek viszont a helyükön vannak, és repesve várják, hogy átvegyük felettük

Minardit. A célok és a prioritások is eltérőek lesznek. Érzékeltetésül: míg a Minardit menedzselve elegendő egyetlen pontocskát összehoznunk az év során (Sindzsi Nakanoval és Esteban Tueroval a volán mögött ez is művészet lesz!), a McLaren nem elégszik meg kevesebbel, mint mindkét világbajnoki trófea begyűjtésével.

Pos	Driver	Team	Tyres	Time	Laps
1	G. Fisichella	Benetton	B	01:30.046	12
2	E. Irvine	Ferrari	G	01:30.953	12
3	M. Hakkinen	McLaren	B	01:31.058	12
4	D. Coulthard	McLaren	B	01:31.253	9
5	M. Schumacher	Ferrari	G	01:31.351	12
6	J. Newhouse	Williams	G	01:31.354	12
7	A. Wurz	Benetton	B	01:31.398	12
8	H. H. Frentzen	Williams	G	01:31.542	12
9	D. Hill	Jordan	G	01:31.602	9
10	R. Schumacher	Jordan	G	01:32.111	9
11	J. Alesi	Sauber	G	01:32.141	12
12	P. Diniz	Arrows	B	01:32.143	12
13	M. Salo	Arrows	B	01:32.314	12

Eredmények egy nem túl jól sikerült edzés után.

Mika kicsit nyugodt stílusra van állítva. Így nem lesz világbajnokság!

programjuk, ami hemzsegett a bogaraktól (ejtsd: bug) és finoman szólva sem volt következetes (pl. 52 éves pilóták vígan nyomták az ipart 15 szezonnal a játék kezdete után...). A MicroProse most kiköszörülheti ezt a csorbát, hiszen a Grand Prix World már az új évezred igényei szerint készült.

„Hogy ment el Villeneuve?! Hogy ment el Villeneuve?! ... Hát sehogy.” – Palik László, Palik Mix

Sajátos, hogy egy 1999-ben készült és 2000-ben debütáló program az 1998-as szezont dolgozza fel, de az ellentmondás azonnal feloldódik, ha bizonyos névhasználati jogokra és hasonló költséges multságokra gondolunk. Apropó névhasználat... ha a mezőnyben találunk egy John Newhouse nevezetű Williams pilótát, akkor

Egy démon és egy cipőfelsőrész-készítő egy csapatban. Hogy ebből mi lesz?

az irányítást. Ez a kérdés rögtön meghatározza a játék jellegét is. Egy Ferrarit teljesen máshogy kell vezetni, mint egy Jordant, netán egy

Hát akkor kezdünk is neki, lássuk, mit tehetünk az ügy érdekében!

A jó munkához idő kell! Abból van viszont a legkevesebb, úgyhogy próbáljuk meg jó munkások felvételével gyorsítani a munkatempót. Minden részletet (mérnökök, fejlesztők, szerelők, marketingesek) egy főnök vezet, aki név szerint szerepel a játékban, s akivel komoly szerződéseket kell kötnünk, hogy szolgálatait elnyerhessük. A beosztottakat öt kategóriába sorolták, szerencsére őket egy egyszerű +/- gombkombinációval elintézhethetjük. Minél magasabban képzetek embereink, annál több és jobb munkát képesek elvégezni a futamok közötti igen szűkös időkeretben. Jogosan merül fel a kérdés, mi a manóit kell csinálni egy Forma-1-es csapatnál? Nem úgy történik az egész, hogy odamennek pénteken, lezavarnak pár kört, szombaton edzés, vasárnap verseny, aztán egy-két hét Hawaii? Hááát, nem egészen.



„A második hely a vesztesek első helye.” – Bernie Ecclestone

Tegyük fel, épp vége egy versenynek, és a másnapra virradunk, azaz a másnap virrad ránk. Szóval hétfőn a szerelők gőzerővel megkezdik a futam során elhasznált autók javítását, a szükséges pótalkatrészek gyártását, sőt akár egy teljesen új járgány építését is, ha a hétvégén gondatlan pilótánk ripityára tört egyet-kettőt a meglevő készletből. Eközben megkezdődnek a tesztelések a jelenlegi autó tökéletesítésére, illetőleg a következő pályához illő legoptimálisabb beállítások megtalálására. A tesztkörökért súlyos pénzeket kell fizetni, viszont a drága és a nagyon drága között is van különbség, ezért olyan helyszínen, ahol olcsónak tűnik a pályabérlés, mindenképpen használjuk ki a maximális időt, mert a Forma-1-ben soha nem lehet eleget tesztelni: Az autóval kapcsolatos eredményeket átpasszolhatjuk a fejlesztési részleghez. Az ő feladatuk a jelenlegi kasztniból legtöbbet kihozni, miközben már gőzerővel készíteni kell a jövő évi konstrukciót. Ám az sem üdvöztető megoldás, hogy rögtön az év elején megkezdjük az új verzió tervezését, mert a FIA (a Forma-1 hivatalos

ban mintegy vacsorázni invitáljuk éhes farkasokra emlékeztető versenytársainkat, akik azonnal ráállítják embereiket az új terv megszerzésére. Ennek elkerülése végett vagy nem jelentjük be az új technológiát és vállaljuk a lebukás kockázatát, vagy a személyzetünk egy részét átállítjuk őrző-védő üzemmódba, hogy senki se tudjon drága autóink közelébe férközni. Talán emlékszünk olyan jelenetekre az igazi Forma-1-ben, amikor egy törött autót letakarva szállítanak el. Nos, a takaró nem a megfázás ellen védte a kasztnit...

kor itt ne sajnáljuk a pénzt, hosszú távon busásan megtérül.

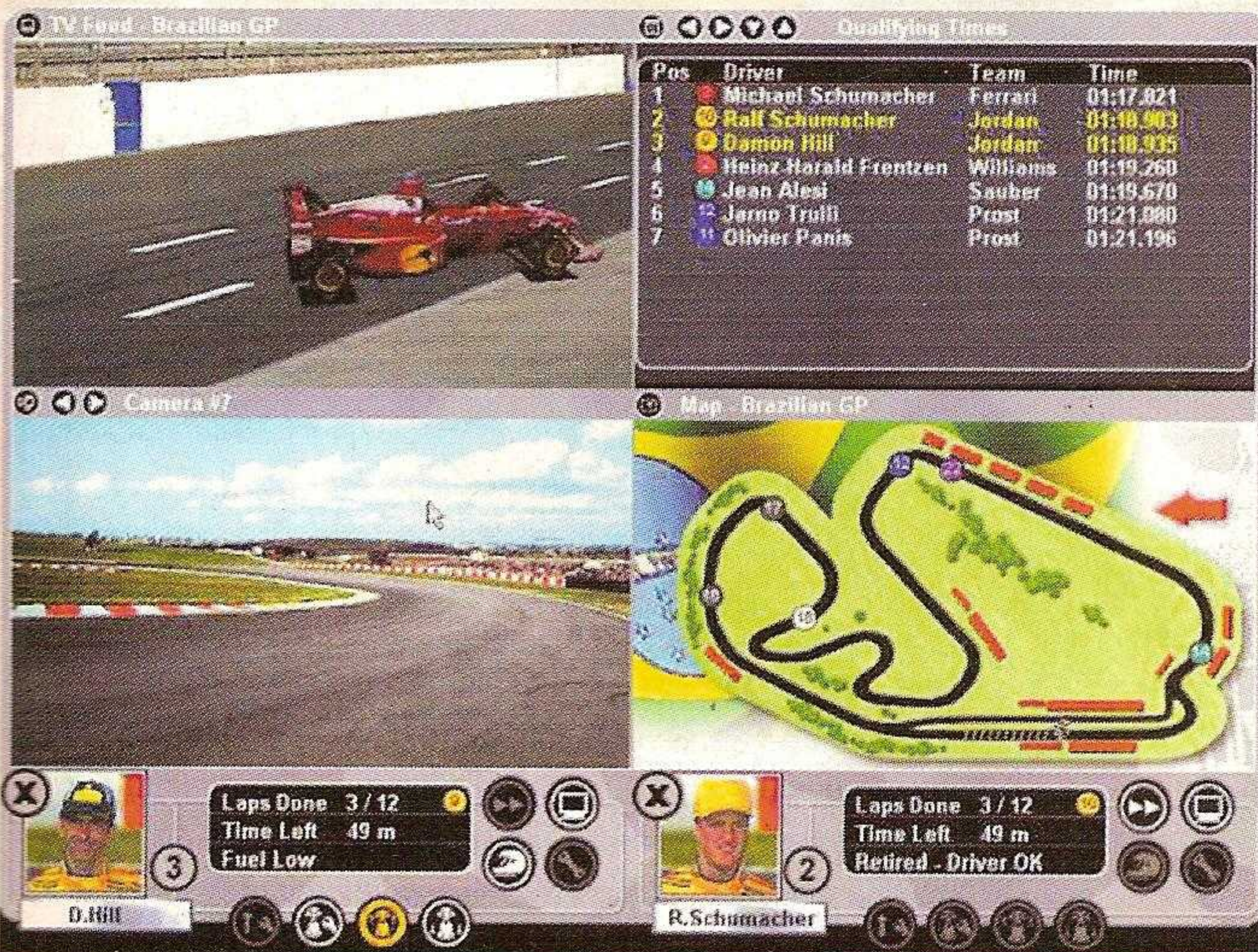
„Ésmegkezdődikahetvenkétkörös futamSchumacherazélendenagy onjönHäkkinen...” – Palik László, élő közvetítés

Jól felkészített autóinkkal már csak egy dolgunk lesz, megnyerni a futamot. A versenyt négy monitorról követhetjük, amiket tetszőleges információ átadására állíthatunk be. Egyik kijelző figyelheti a pálya állapotát, másik a pilótáinkat, harmadik a TV közvetítést, és így tovább. Az edzés során törekedni kell a helyes taktika megválasztására. Ha esik az eső, várjunk, hátha később felszárad a pálya, ha tiszta a terep, inkább fussunk egy jó kört, mielőtt nyakunkba szakad az égi áldás. A futamon aztán végképp elveszthetjük a fonalat. Gyakran mindkét pilótánkkal egyszerre történik valami, ilyenkor nekünk kell mérlegelni, melyiket hívjuk azonnal a depóba, és melyik bír még ki néhány kört a pályán. Egy dolgot viszont biztosan nem kell mérlegelnünk, ha egy kicsit is érdekel minket a száguldó cirkusz világa, nevezetesen a játék kipróbálását, mert ez nem lehet kérdés!

-csonti-



Dry Hard? Ez valami új Bruce Willis film?



A kis Schumit megkente a nagy. Éljen a testvéri szeretet!



Szerencsére ezen nem nekünk kell kiigazodni.

szerve) gyakrabban változtatja a regulációit, mint más az alsóneműjét. Így jobb szépen kívánni, míg rögzítik a jövő évre vonatkozó szabályokat, és csak ezután nekilátni a fejlesztésnek. Egy új kasztni vagy egy forradalmi változtatás a régin egyaránt kemény munka. Négy tesztelési fázison kell végighaladnunk, amelyeket ugyan bármikor befejezhetünk tekinthetünk, de maximális eredmény csak a teljességgel lefutott tesztek után várható el. A végre elkészült terveket gyorsan le kell gyártanunk, hogy ezt a minimális előnyt is, amit egy fejlesztés jelent, a legtovább tudjunk használni.

Lehetőség van kisebb módosításokra is, de ezek használatát a FIA-val engedélyeztetni kell, ha jogszerűen szeretnénk használni. Ekkor azon-

Mit sem ér a jó gárda, a kiváló jármű, ha nincs elég pénz a finanszírozásukra. Ez a feladat a marketing és PR részlegre hárul. Az ő feladatuk a szponzorok megnyerése és megtartása. Ez a két dolog legfőképpen abban merül ki, hogy minden versenyre három VIP személyt hívhatunk, akik természetesen a jelenlegi vagy potenciális támogatóink magas rangú vezetői. A vendéglátás különböző színvonalon történhet, ez a ráfordított szakembereinktől és az elmaradhatatlan pénztől függ. Nem mindegy, hogy kemping széken ülve, műanyag tányérból kell főtt virslit ennie a Peugeot elnök-vezérigazgatójának, vagy a Hiltonban foglaltatott lakosztályában költheti el ebédjét, mert a versenyre úgyis kiér a bérelt helikopterrel! Ha valahol, ak-

Grand Prix World
MicroProse menedzser

Minimum	Optimum
Pentium 266 MMX, 32 MB RAM	Pentium II 350 MHz, 64 MB RAM
Szeret – nem szeret	Van másik
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Könnyű kezelhetőség ✓ megfelelő kihívás ✓ Összetett kép a Forma 1 világáról ✗ 1998-as szezon 	Championship Manager 3
Kivitelezés: jó	9
Rangulat: kitűnő	
Összetettség: kitűnő	



Might and Magic VIII: Day of the Destroyer

Unom a banánt... pedig **nem** rossz

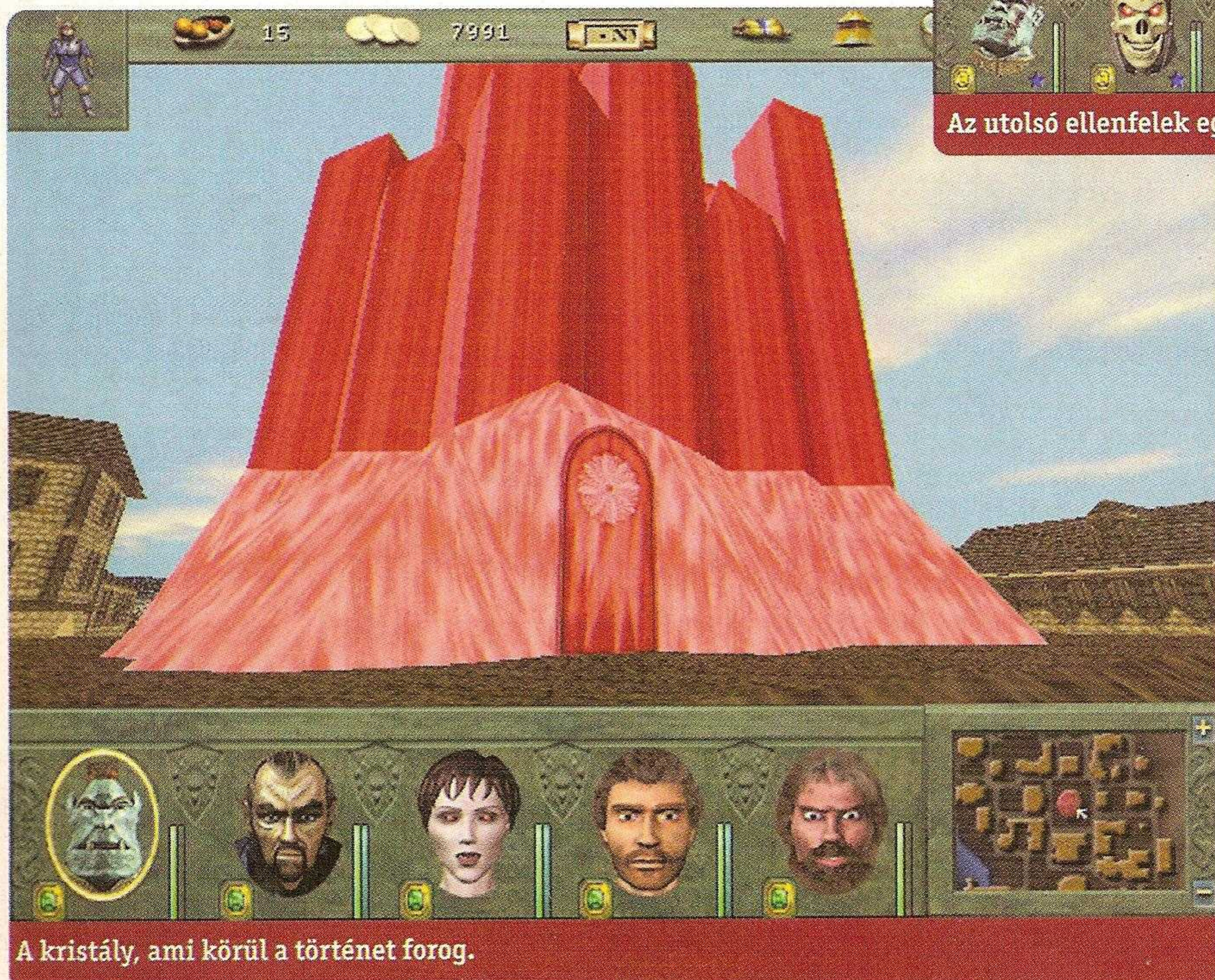
Nem kellett hatalmas jóstehetség ahhoz, hogy megjósolhassuk: a hatodik és a hetedik rész után elkészül a klasszikus Might and Magic sorozat nyolcadik epizódja is, amely grafikájában nem sok meglepetéssel kápráztatja el a rajongókat, de néhány játékttechnikai újdonsággal azért szolgál.

A program háttértörténete – a Might and Magic játékokhoz hasonlóan – lazán kapcsolódik a sorozat legutolsó epizódjához – ez jelen esetben a Heroes III: Armageddon's Blade. A MM8 Jadame földjén játszódik, az események pedig egy titokzatos kristály körül forognak, amely egyszer csak „kinő” a földből Ravenshore városában. A kristály megjelenése után átjáró nyílik a négy alapelem lét-síkjára, ez pedig nem várt katasztrófákat okoz. Mi egy egyszerű karaván-kísérőként kezdjük a játékot Dagger Wound Islands-on, amelyet a kalózok támadása elvágott a külvilágtól. Első feladatunk természetesen kijutni a szigetről, de utána a Might and Magicek jó szokása szerint az egész világ megmentése a mi nyakunkba szakad – rá kell jönnünk, hogy mi köze van a kristálynak az elemi erők elszabadulásához, és meg is kell szüntetnünk ezt.

A játék kezdete után az első, ami feltűnik, hogy – szakítva a korábbi hagyományokkal – egy karakter elkészítésére nyílik csak lehetőségünk,

csapatunk többi tagját útközben szedhetjük össze. Ezzel együtt számúzték az utolsó két részben szereplő újítást, nevezetesen azt, hogy csapatunkhoz NPC-k (nem játékos karakterek) is csatlakozhattak, és különféle képességeikkel segítették karaktereinket – a talált kincsek bizonyos hányadáért. Ez teljesen eltűnt a nyolcadik részből, de cserébe négy karakter helyett immáron ötöt irányíthatunk. Csakúgy, mint a hetedik részben, a készítő itt is átdolgozták a választható karakter típusokat. A játékban szereplő hősök érdekessége, hogy különböző „foglalkozások” szakértői is vannak közöttük, de önálló fajok is képvi-

seltetik magukat. Az előző Might and Magicekből csak a harcos (knight) és pap (cleric) maradt meg, de van a hiányzó helyett nekromanta (necromancer), sötét elf (dark elf), troll, minotaurusz (minotaur) és vámpír (vampire) is. Sőt a hét típus mellett szerepel egy nyolcadik is a játékban: a sárkány (dragon), de ilyen karaktert nem indíthatunk a játék elején, kalandozás közben kell keresnünk egyet (vagy többet). Az új karakterekről kissé jobbra, egy külön dobozban olvasható részletes információ.



A kristály, ami körül a történet forog.



Az utolsó ellenfelek egy csoportja, de ők sem szebbek, mint a többi.

Az utolsó részekhez hasonlóan mindegyik faj tagjai előléphetnek bizonyos küldetés teljesítésekor, így lesz a harcosból bajnok (champion), vagy a trollból harci troll (war troll) stb. Sajnos a hetedik rész nagy újítását kihagyták a fejlesztők a játékból, minden karakternek csak egy előléptetése van, nincs egy harmadik szint, annak függvényében, hogy a jó vagy a rossz oldalt választottunk.

A hatodik részben debütált és a hetedik epizódban finomított képzettség-rendszer lényegében változtatás nélkül került bele az MM8-ba is. Néhány képzettség eltűnt (pl. lopás), de jöttek újak is, elsősorban az új karakterosztályok miatt, ilyen a regeneráció is. A nyolcadik részben megmaradt a négyfokú képzettség rendszer, minden képességnek négy szintje van, az alap-, a haladó, a mester- és a nagymester fok. A karakterünk minél képzetesebb az adott dologban, annál több dolgot tud az adott képességgel elérni. Természetesen a játékegyensúly megtartásának érdekében a fajoknak különböző korlátai vannak,



Új karakterosztályok



Nekromanta: Ez a karakter már szerepelt a korábbi Might and Magic játékokban, csak akkor még varázslónak (sorcerer) hívták. Fegyver és páncél használatban erősen limitált, de csak ő járatos a legpusztítóbb varázslat-osztályban a sötét (dark) mágiában. Emiatt szinte kötelező minden csapatban.



Sötét Elf: Ez a karakter is feltűnt már más Might and Magicben, de akkor még tolvaj (thief) néven vált közismertté. Ebből kiderült, hogy a csapdahatástalanításhoz ért leginkább, de kereskedőnek is kitűnő. Emellé átlagon felüli fegyver és varázslat használat is párosul, plusz négy saját képessége is van, amellyel semmilyen más faj nem büszkélkedhet.



Minotaurusz: Az átlagnál jobb harci tulajdonságok és némi mágia használat, ez jellemzi a minotauruszt. Semmi különleges képessége nincs, ami miatt igazán hasznára válna a csapatunknak, sőt a szarvai miatt még egy sisakot se lehet a rendesen a fejére húzni. A fegyverek közül természetesen a baltát részesíti előnyben.



Troll: A fantasy hagyományok szerint buta és erős lény regenerálódási képességgel. Ez itt is bejön, a troll lényegében nem más, mint egy harcos karakter erős páncél és fegyverhasználati korlátozásokkal, kb. megfelel az előző részek barbárjainak. Kedvencei a zúzófegyverek és a bőrből készült páncélok, viszont kiválóan regenerál.



Vámpír: Első hallásra igazán komoly karakternek tűnik, később azonban kiderül, hogy nem is annyira erős. Pozitív tulajdonsága, hogy a trollhoz hasonlóan ő is képes regenerálódni és az, hogy igen sokféle dologhoz ért, de sajnos egyikhez sem igazán nagymesterszinten. Neki is vagy – a sötét elfhez hasonlóan – négy olyan tulajdonsága, amelyeket senki más nem képes megtanulni.



Sárkány: A végére hagytam a játék messze legerősebb karakterét a sárkányt, amely ugyan se fegyvert, se páncélt nem hordhat, de ezen apró hiányosságot bőven ellensúlyozza az a tulajdonsága, hogy távolsági támadása erősebb, mint sok más karakter ütése, és ráadásul sohasem ló mellé. Két ilyen a csapatban, és a közelharccal már nem sokat kell törődnünk.

manta és a pap már a játék kezdetekor ismeri a sötét (dark), illetve a világos (light) mágiát. Új varázslatokat a céhekben (guild) vásárolhatunk, de vigyázzunk arra, hogy erősebb mágiák megtanulásához magasabb képzettségi szint kell.

Bár nem igazán varázslatoknak számítanak, de működésük miatt ide tartoznak a vámpírok, a sötét elfek és a sárkányok különleges képességei. Ezen fajok négy különböző képességet tanulhatnak meg a játék folyamán, amely egy kis változatosságot visz a kissé elfásult varázslatrendszerbe. Hiába van közel száz különböző varázslat a játékban, ha az ember ebből kb. csak öt fajtát használ. Játékegyensúlyt felborító erős varázslatok akadnak a programban, mint pl. a Lloyd's Beacon, a Fly vagy az Invisibility, emellé pedig olyan gyengék is bekerültek, melyeket egy jobb érzésű kalandozó soha nem használna – ilyen a pap teljes tudat (mind) és majdnem az egész lélek (spirit) varázslatosztálya.

A Might and Magic sorozat utóbbi tagjai leginkább a hatalmas mennyiségű szörnyetegről voltak híresek (a korábbiak pedig az ötletes rejtvényekről, de úgy látszik, ezeket végleg elfelejtették a készítőik), ezt a vonalat követi a nyolcadik rész is. Az ellenfelek nagy többsége ismerős lehet a Heroes III-ból, vagy a sorozat ko-



Remélem mindenki látja, hogy a következő fordulónál balra kell menni.



Mielőtt örülnétek, ez állókép.

van, aki meg se tanulhat bizonyos dogokat (pl. a nekromanták a kardforgatást), vagy csak bizonyos szintig fejlődhet benne. Új képességeket a városok különböző épületeiben tanulhatunk, a meglévőket pedig a szintlépéskor kapott képzettség-pontokból fejleszthetjük. A képzettségek magasabb szintre emeléséhez pedig meg kell látogatnunk a megfelelő tanítókat, akik Jadame földjén elszórva élnek.

A varázslatrendszer lényegében változatlanul kerül át a hetedikből a nyolcadik részbe. Talán az egyetlen újítás, hogy a nekro-



Boci, boci tarka, van füle, de farka?!

Might and Magic családfa

Might & Magic	1986
Might & Magic 2	1988
Might & Magic 3: Isles of Terra	1991
King's Bounty	1991
Might & Magic 4: World of Xeen	1992
Might & Magic 5: Darkside of Xeen	1993
Heroes of M&M	1994
Heroes of M&M II	1997
Heroes of M&M II: Price of Loyalty	1997
Might & Magic 6: Mandate of Heaven	1998
Heroes of M&M III	1999
Might & Magic 7: For Blood and Honor	1999
Heroes of M&M III: Armageddon's Blade	1999
Crusaders of Might & Magic	2000
Might & Magic 8: Day of the Destroyer	2000
Heroes of M&M III: Shadow of Death	2000



29 943493

Devlin Arcanus Skill Points: 52

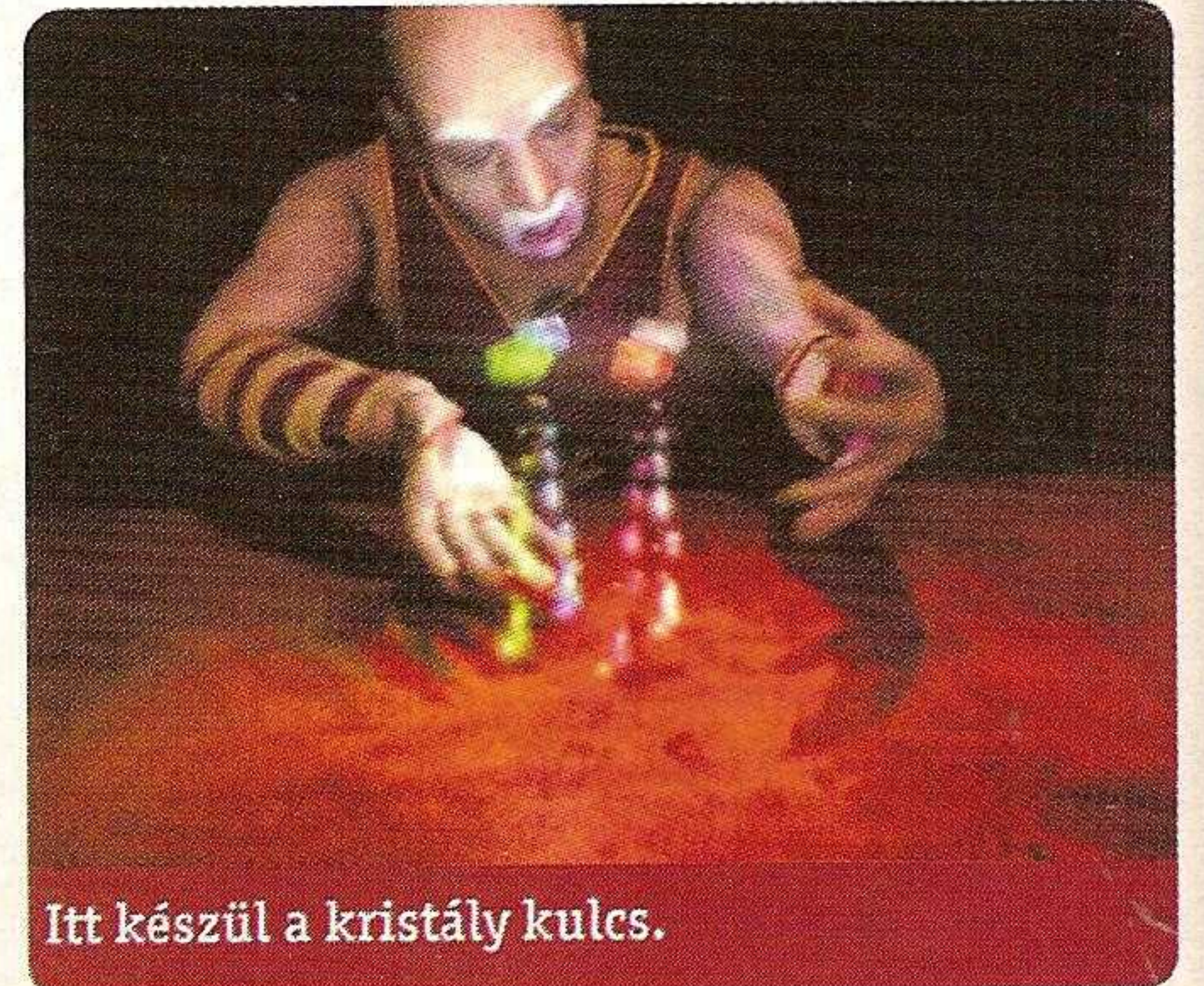
Might	162 / 17	Age	23 / 23
Intellect	379 / 234	Level	63 / 63
Personality	162 / 17	Experience	2489133
Endurance	202 / 57	Attack	+59
Accuracy	168 / 23	Damage	58 - 67
Speed	221 / 76	Shoot	+53
Luck	218 / 73	Damage	12 - 17

Hit Points	80 / 254	Fire	165 / 30
Spell Points	523 / 725	Air	165 / 30
Armor Class	130 / 98	Water	181 / 46
Condition: Good		Earth	165 / 30
Quick Spell: Implosion		Mind	Immune
		Body	Immune

Stats Skills Inventory Awards Exit

Dismiss

Nekromantám már nem mondható kezdőnek...



Itt készül a kristály kulcs.

szörnyeknél már jó hasznát vesszük a körökre osztott módnak, hiszen ilyenkor minden mozdulat számít. A csapatban a karakterek sebességük függvényében kerülnek sorra, ilyenkor üthetnek, varázsolhatnak, speciális képességet illetve valamilyen tárgyat használhatnak, vagy passzolhatnak is.

Mint az már a korábbi Might and Magicnél megszokhattuk, a program rengeteget jegyzetel helyettünk. Végre meghallgatásra találtak a játékosok imái és megjegyzéseket írhatunk a térképekre, sőt a játék a már meglátogatott oktató házat is bejelöli rajta. Végre egy olyan újítás, amely már nagyon hiányzott a programból. Az automata térképezés nagyságrendekkel jobban működik, mint hatodik vagy a hetedik részben, igaz néha még követ el hibákat, de már jóval kevesebbszer, mint korábban. Szerencsére szerepel a programban a hetedik részben debütált kártyajáték, az Acromage, amelyet a kocsmákban lehet játszani.

A játék értékelésénél kissé bajban vagyok, hiszen tökéletesen látom a hibáit (óriási problémák a játékegyensúllyal, főleg a sárkányokkal), ennek ellenére borzasztó nehéz abbahagyni. A New World Computing ismét megdobogtatta a szívemet, pedig nem csinált semmi különös: adott egy nagy területet, tele szörnyekkel és feladatokkal. A játékmenet is pontosan ugyanaz, mint a 14 évvel ezelőtti MM1-ben – mászkálni a vidéken, legyőzni a szörnyetegeket, teljesíteni a küldetéseket és fejleszteni a karaktereket. Ilyen egyszerű lenne élvezetes játékot csinálni? Akkor a többiek vajon miért nem követik a példájukat?

Caris

Player*** Enemy

Lucky Cache Gem Spear

2 bricks 2 gems 3 recruits 2 bricks 9 gems 4 recruits

15 0 0 14

New Equipment Lava Jewel Rock Launcher Empathy Gem Work Overtime Foundations

+2 quarry +12 Tower 6 Damage to all enemies +6 Wall 10 Damage to enemy +8 Tower +1 Dungeon +5 Wall You lose 6 gems If wall = 0, +6 wall, else +3 wall

Arcomage: a beépített kártyajáték – nem rossz, csak kicsit sok múlik a szerencsén.

vés az életerejük, akkor menekülnek. Még a távolsági fegyverekkel, illetve varázslatokkal felszerelkezett ellenségek is lelkesen üetnek felénk, ahelyett, hogy hátrálnának és messziről lövöldöznének ránk.

Az MM8-ban is központi helyet foglalnak el a különböző felszerelési tárgyak. Mivel a program minden fegyver, páncél és egyéb tárgy erejét közli, nem túlságosan megerőltető feladat kivá-

lasztani a karakterünk számára a legmegfelelőbbet. Hőseinket a korábbi részekben megszokott „Barbie-baba” módszerrel öltöztetgethetjük, a rájuk aggatott felszerelés azonnal meglátszik rajtuk.

A program harcrendszere jól sikerült – körökre osztott és valósidejű módban is játszható. Gyengébb ellenfeleknél bőven elég valósidejű módban rohagálni fel-alá és ütlegelni őket. Keményebb

Might & Magic: Day of the Destroyer

3DO szerepjáték

Minimum	Optimum
Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 1MB videokártya	Pentium 200 MHz, 64 MB RAM, 3D kártya, 8MB RAM

Szeret – nem szeret	Van másik
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Hosszú játékmenet ✓ Magával ragadó hangulat ✗ Elavult grafikai engine ✗ Problémák a játékegyensúllyal 	<p>Might & Magic VII</p> <p>Might & Magic VI</p>

Kivitelezés: közepes

Hangulat: kitűnő

Összetettség: kitűnő

8



MM8 tippek

– A Murmurwoods-i rengetegben találunk néhány kőszobrot. Őket csak Stone to Flesh SCROLL-okkal lehet föléleszteni, varázslónk hiába tudja az adott varázslatot nagymesteri szinten, ő akkor sem képes erre. Én eladogattam a tekercseket, és sehol nem tudtam újra venni egyet, így a szobrok között lévő Cauri-t sem tudtam föléleszteni, ami azt jelentette, hogy a sötét elfem nem tudott előlépni, és így semmit sem tudott nagymesteri szinten. Ne esetek ti is ebbe a hibába!

– Az egyik küldetés teljesítéséhez hat darab Fire Resistance italt kell kiszállítanunk hat házikóba az Ironsand Desert-ben elterülő Village of Rust-ba. Mi legnagyobb igyekezetünk ellenére is csak öt ilyen italt találtunk, így egyet nekünk kell kikeverni. Ehhez nem kell más, mint egy mesterszintű alkimista, három sárga, két piros és egy kék lötyty. Jó kevergetést (annyit még elárulok, hogy a végén két layered potion-t kell összeönteni)!

– Ha van pénzünk, akkor azokat a varázskönyveket, amelyeket feltétlenül meg akarunk tanulni, nem árt ha megvesszük előre. Én példá-

ul fél évig bolyongtam a játékban, és csak nem sikerült megvennem a Town Portal varázslatot, pedig egyszer már láttam a kereskedőnél, csak amikor már megtudtam volna tanulni, épp nem volt neki raktáron. Persze az összes haszontalan varázslatnál volt, és azok legalább három példányban, amelyeket már megtanultam, csak épp a leglényegesebb nem. Ha megvettem volna előre, nagyon sok felesleges máskálastól kíméltem volna meg magam. Persze nem kell mindent megvenni, arra általában kevés a pénz, de a legfontosabbakat nem árt.



Elzöldült az irigységtől a partink láttán...

– Teljesen felesleges egy csapatba két egyforma fajt betenni, az a jó, ha a csapat tagjai kiegészítik egymás tulajdonságait. Nálam az egyetlen kivétel a két sárkány volt, amitől nagyon „tápos” lett a partim, de éreztem a hiányosságokat, például senki nem tudott fegyvert és páncélt javítani, a látatavak fölött nem tudtam lebegni a barlangokban stb.

– Garrote Gorge-ban nyugodtan kiirthatjuk a sárkányokat és a sárkányvadászokat, majd mindkét oldalról fölmarkolhatjuk a küldetés teljesítéséért járó jutalmat. Csak a játék vége felé kell választanunk a két oldal közül, amikor az egyetlen sárkánytojást kell egyik vagy másik félnek odaadni. Így csak egyikük lehet ott a szövetségben, mint ahogy a nekromanták és a papok közül is csak egyiket tudjuk megnyerni az ügynek.

– A kezdő szigeten, Dagger Wound Island-en, elég sokáig tápolhatjuk karaktereinket, ugyanis a kalózközből mindig újabb szállítmány érkezik, ha az előzőt az utolsó emberig kiirtottuk.

A tanító mesterek lakóhelye

	Expert	Master	GrandMaster
Air Magic	Dagger Wound Island	Balthazar's Lair	Plane of Air
Alchemy	Alvar	Murmurwoods	Dagger Wound Island
Armsmaster	Garrote Gorge	Dagger Wound Island	Regna
Axe	Garrote Gorge	Ravenshore	Balthazar's Lair
Body Building	Dagger Wound Island	Garrote Gorge	Ironsand Desert
Body Magic	Dagger Wound Island	Garrote Gorge	Murmurwoods
Bow	Dagger Wound Island	Ravenshore	Alvar
Chain	Ravenshore	Alvar	Regna
Dagger	Alvar	Ravenshore	Regna
Dark Elf Ability	Alvar	Ravenshore	Alvar
Dark Magic	Alvar	Shadowspire	Regna
Disarm Trap	Dagger Wound Island	Alvar	Regna
Dragon Ability	Garrote Gorge	Garrote Gorge	Garrote Gorge
Earth Magic	Dagger Wound Island	Alvar	Plane of Earth
Fire Magic	Ravenshore	Alvar	Plane of Fire
ID Item	Alvar	Dagger Wound Island	Shadowspire
ID Monster	Garrote Gorge	Murmurwoods	Ravenshore
Learning	Murmurwoods	Shadowspire	Garrote Gorge
Leather	Dagger Wound Island	Balthazar's Lair	Ironsand Desert
Light Magic	Ravenshore	Murmurwoods	Regna
Mace	Ravenshore	Garrote Gorge	Ironsand Desert
Meditation	Ravenshore	Alvar	Shadowspire
Merchant	Dagger Wound Island	Alvar	Ravenshore
Mind Magic	Alvar	Balthazar's Lair	Murmurwoods
Perception	Alvar	Shadowspire	Balthazar's Lair
Plate	Dagger Wound Island	Ravenshore	Garrote Gorge
Regeneration	Ironsand Desert	Murmurwoods	Dagger Wound Island
Repair Item	Ravenshore	Garrote Gorge	Murmurwoods
Shield	Alvar	Shadowspire	Garrote Gorge
Spear	Ravenshore	Alvar	Dagger Wound Island
Spirit Magic	Ravenshore	Garrote Gorge	Murmurwoods
Staff	Ravenshore	Ironsand Desert	Shadowspire
Sword	Ravenshore	Garrote Gorge	Regna
Vampire Ability	Shadowspire	Shadowspire	Shadowspire
Water Magic	Ravenshore	Ironsand Desert	Plane of Water

Pelace folyamánya

A grafikát illetően meglehetősen nagy bennem a csalódottság: már a hatodik rész óta voltaképpen lényegi elemekben nem változott az engine. És ez meg is látszik. Ami akkor még mondjuk szépnek számított, arra most már csak a kifejezetten ocsmány és a borzalmasan ronda jelzők jutnak eszembe, főleg ha a szörnyeket nézzük meg közelebbről. A hírek szerint a 9. résznél már megújítják a grafikus motort – remélem, azt már nem három részre tervezik.

Egyéb problémám nem nagyon akadt a játékkal, nagyjából azt kapja az ember, amit elvár. Talán kicsit egyszerűnek tűnt, túl hamar, minden különösebb fejtorés nélkül végigjutottunk rajta. De azért élveztem a vele töltött órákat.



Hype – The Time Quest

Mese a kis műanyagkatonáról

Aki a playmobil világ lovagi eszményei után kutat, playmobil-sárkányháton szeretne lovagolni, playmobil lovagi párbajokban szeretné megmérni az erejét, most fülön foghatja a szerencséjét mert mindaz itt van, amire csak vágyott.

Bár én mindig is Lego párti voltam, mégsem tagadom le, hogy gyermekkorom szép emlékei közé tartozik a playmobil katonák társaságában eltöltött időszak: indiános és Mátyás-királyos harcosaimat mind a mai napig őrzöm, és bár nem veszem elő őket már jó pár éve, mégis elszorul a szívem, ha rájuk gondolok. A nosztalgikus emlékek ellenére,

uralkodó dinasztiaát és kedvesét, s hogy bosszút álljon végre Barnakon. Hype kalandjai ettől kezdve különböző korokban játszódnak, ám ezek voltaképp mind középkori világ-variációk. Hősünknek békés playmobil polgárok lakta városok, gonosz playmobil útonállókkal teli erdők, nem kevésbé rosszindulatú playmobil templomos lovagokkal telezsúfolt kolostorok, playmobil dene-

vérekkel teli katakombák, playmobil szörnyek lakta barlangok labirintusain kell átverekednie magát, mi több idővel, a la Drakan egy igazi playmobil sárkány barátja is szert tesz, akinek a hátán utazva sokkal gyorsabbá és praktikusabbá válik a playmobil világok és playmobil korok közti átjárás.

A játék irányítása végtelenül egyszerű: voltaképpen csak a navigációra és a playmobil fegyverekkel való küzdelemre kell koncentrálni (legfontosabb fegyvereink a különböző helyeken elrejtett playmobil nyílvevőket kilövellő playmobil számszerj, a látványos, kígyózó formájú playmobil kard, és a playmobil pajzs, mely utóbbit bizonyos időszakonként a playmobil kovácsoknál újjávarázsolhatjuk. Bár szerves részét képezik a játéknak a különféle varázslatok – amelyből hús különböző fajta létezik –, de ezeknek a jég- és a tűzmágián kívül nincs különösebben nagy jelentőségük, inkább csak a játék látványvilágához és hangulatához járulnak hozzá.

Bár a Hype története rendkívül élvezetes, és jó pár fordulattal teli, a program mégis elsősorban az ügyességi elemekre koncentrál. A harc, az ugra-bugra, a fegyverek és varázstárgyak, valamint a bónuszpontokat jelentő méhkaptárak (?!), összegyűjtésének kissé unalmas tevékenységét szerencsére számtalan humorral teli ötlet színesíti. A hagyományos videó- illetve konzoljátékok mintájára az egyes pályák között különböző ügyességi feladatokat kapunk, ahol pluszpontokat gyűjthetünk, de az aktív játékidőn és téren belül is vállalkozhatunk efféle pénz- vagy energiatal-gyűjtő mutatványokra. A kedvencem pél-



Szegény még nem tudja: esélye sincs.

bevallom, kissé bizalmatlanul néztem először a UBI Soft „Hype – The Time Quest” című játékának dobozára: úgy éreztem, a sorsot kísértem azzal, ha felinstallok a Playmobil Interactive sorozat indító játékát.

Az előítéletek dacára nagyon kellemesen csalódtam a programban. No nem állítom semmiképpen, hogy a Hype minden idők legkomolyabb és legkiforrottabb akció-kalandjátéka lenne, ami azonban a képi világát és hangulatát illeti, mindenképpen nagyon eredeti program.

A történet főhőse nem más, mint – a címszereplő – Hype lovag, IV. Taskan király hű alattvalója, és Vibe hercegnő reménytelen udvarlója, aki balszerencséjére majd 300 évre kőszoborrá változik, amikor a királyi család védelmében harcba száll a rettegetett fekete lovaggal, Barnakkal. Több mint öt emberöltő elteltével azonban egy kezdő varázslótanonc végre életre kelti hősünket, aki közvetlenül újjáéledése után elhatározza: visszautazik a múltba, hogy megmentse az



Egy kis kocsmázás még egy műanyagkatonának sem árt.

GameStar

ONLINE

WWW.GAMESTAR.HU

```
<tr height="1" cntridrow>  
<td width="1" height="1"></td>  
<td width="220" height="1"><spacer type="block" width="220" height="1">  
<td width="30" height="1"><spacer type="block" width="30" height="1">  
<td width="230" height="1"><spacer type="block" width="230" height="1">  
<td width="128" height="1"><spacer type="block" width="128" height="1">  
<td width="110" height="1"><spacer type="block" width="110" height="1"></td></tr>
```

```
<html>  
<head>  
<meta http-equiv="content-type" content="text/html; charset=iso-8859-2">  
<title>GameStar Online</title>  
</head>
```

```
<frameset cols="165,460,193" border="0" framespacing="0" frameborder="1">  
<frame src="main1.html" name="main1" scrolling="NO" noresize="1">  
<frameset rows="120,*" border="0" framespacing="0" frameborder="1">  
<frame src="topframe.html" name="top" scrolling="NO" noresize="1">  
<frame src="Hirek/Archivum/main2.html" name="main2" noresize="1">  
</frameset>  
<frame src="main3.html" name="main3" scrolling="NO" noresize="1">  
</frameset>  
</frameset>
```

```
<body>  
</body>
```

```
</frameset>  
</html>
```

```
<TR>  
<TD bgcolor=#c2c9dc vAlign=top>  
<TABLE border=0 cellPadding=2 cellSpacing=0 width=125>  
<TBODY>  
<TR>  
<TD align=middle vAlign=top><IMG border=0 height=12  
src="bullet.gif"  
width=12></TD>  
<TD vAlign=top><FONT face=arial size=1>Product  
Overview</FONT></TD></TR>  
</TR>
```




Mayday: Conflict Earth

Ki mondta, hogy a háború nem játék?

Letisztult és jól átgondolt elképzelések jellemzik a német fejlesztésű stratégiai programot, a közmondásos precizitás itt is megmutatkozik, bár apróbb malőrök becsúsztak. Furfányos pályák és gondosan minimalizált erőforrások teszik próbára a játékos képességeit és idegeit.

Akerettörténet a stílusnál megszórt sablonok mellett egy olyan ötletet is tartalmaz, amit már többen próbáltak megénekelni a sci-fi írók közül is. A világ, az általunk ismert föld, gyakorlatilag három hatalom kezében van, az Egyesült Amerikai Kontinens (UCA) neve önmagáért beszél, bár ide tartozik az óceán túlpartjáról Európa is, az Ázsia Szövetség (ASF) a szovjet utódállamok többségét is magába foglalja Kína és Japán mellett, Szibériától Indiáig nyúlik, a harmadik pedig a Keleti Blokk (SBL), ami itt a közel keletet és Afrika iszlám országait jelenti.

A jövőkép egyáltalán nem fényes, az UCA elnöke egy teleevangelista, akinek legfőbb motója a „Békét teremteni és vezetni a világot, ha kell, akkor erőszak árán”, ehhez a fegyvertechnológia legmodernebb vívmányai és hatalmas tudóscsapat áll rendelkezésére. Az ASF már egy csöppet zűrösebb társaság, egy volt japán titkosrendőr, mint császár vezetése alatt a jóléssült feudális japán katonáállamot hozták vissza a divatba. Az egyre rohamosabban sokasodó népességnek szükséges helyet a birodalom határainak kiterjesztésével kívánják megteremteni. Fegyvereik, miként vezérelvük, egyszerűbbek, viszont olcsók, és miként társadalmuk, kicsit régi vágásúak, de roppant hatékonyak. A harmadik erő, az iszlám szent háborút kívánja megvív-

ni, vagy megtér a világ, vagy pokolra kerül. Valási és politikai vezetőjük nem ismer megalkuvást. Fejleszteni ugyan nem fejlesztik fegyvereiket, de különösebb gátlás nélkül kémkednek, lopnak ahonnan sikerül, vagy kereskednek bárkivel.

Ráadásul sokkal könnyebben kap mindenki a fegyverekhez, mint bármikor korábban, hiszen a technikának köszönhetően sokkal kevesebb ember kell a csatamezőkre, a gyalogságot teljes egészében robotok pótolják, a mesterséges intelligenciával felszerelt gépek vezérlését pedig műholdas kapcsolaton keresztül biztonságos távolságból végzik a parancsnokok. Nem szabad hát csodálkozni, mikor jön a parancs, hogy foglaljuk el kényelmes fotelünket a mélyre rejtett bunkerben és vezessük győzelemre választott nemzetünk csapatait.

Változatos

A három résztvevő fél bármelyikével harcolhatunk, ami elég változatosá teszi a játékot, bár koránt sem tapasztalhatók akkora különbségek az egységek között, mint mondjuk a Starcraft esetében, mégis elég eltérőek ahhoz, hogy más taktikát kívánjanak meg. A gyalogos egységek és páncélozott szárazföldi járművek mellett a tengereken is összecsapat-

nak a küzdők, és az eget is csatatérre változtathatják, hogy a speciális műholdas támogatásról már ne is beszéljünk. Ráadásul egyes technológiák, eszközök kiegészítés képen csatolhatók, beszerelhetők, amik oly mértékben változtatják meg az egység bizonyos jellemzőit, hogy az képes egy veszettnek tűnő ütközetet megfordítani.

Gyarak, radarállomások, és speciális épületek alkotják a bázisokat, már ha az adott küldetésben szükség, vagy lehetőség van bázis építésre-fejlesztésre. A környezet is jóval több, mint háttér, az emelkedők, magasabb és alacsonyabb helyek nagyban befolyásolják az egységek képességeit, sebességét és lőtávolságát, a túlságosan útnan lévő tereptárgyak egy része pedig felrobbantható-szétlőhető.

A magányos játékosokat 40 küldetés várja, amelyek között támadó és védő, romboló és építő, szabotázs és túsmentési feladatok egyaránt megtalálhatók. A hálózati játék pedig a kimeríthetetlen változatosságot kínálja, nemcsak az emberi ellenfelekkel való küzdelem miatt, hanem azért is, mert a programmal együtt a küldetésszerkesztőt is megkapjuk, amivel sorra gyárthatóak a multiplayer pályák. Pozitív, hogy a hálózati játékhoz nem szükséges minden gépen jelen lennie a CD-nek, a telepítéskor kérhető a minimumnál kicsit több merevlemezűt áldozva multiplayer install is. Az viszont érdekes, hogy maximum négyen lehet egyszerre harcokba bonyolódni, hiszen a korábban megjelent stratégiai programok közül több is kínál ennél több résztvevőnek helyet.





Tessék mondani, a robotok nem fagnak be?



Hú, de dúrva ez az erőd.

Nem csak stratégia

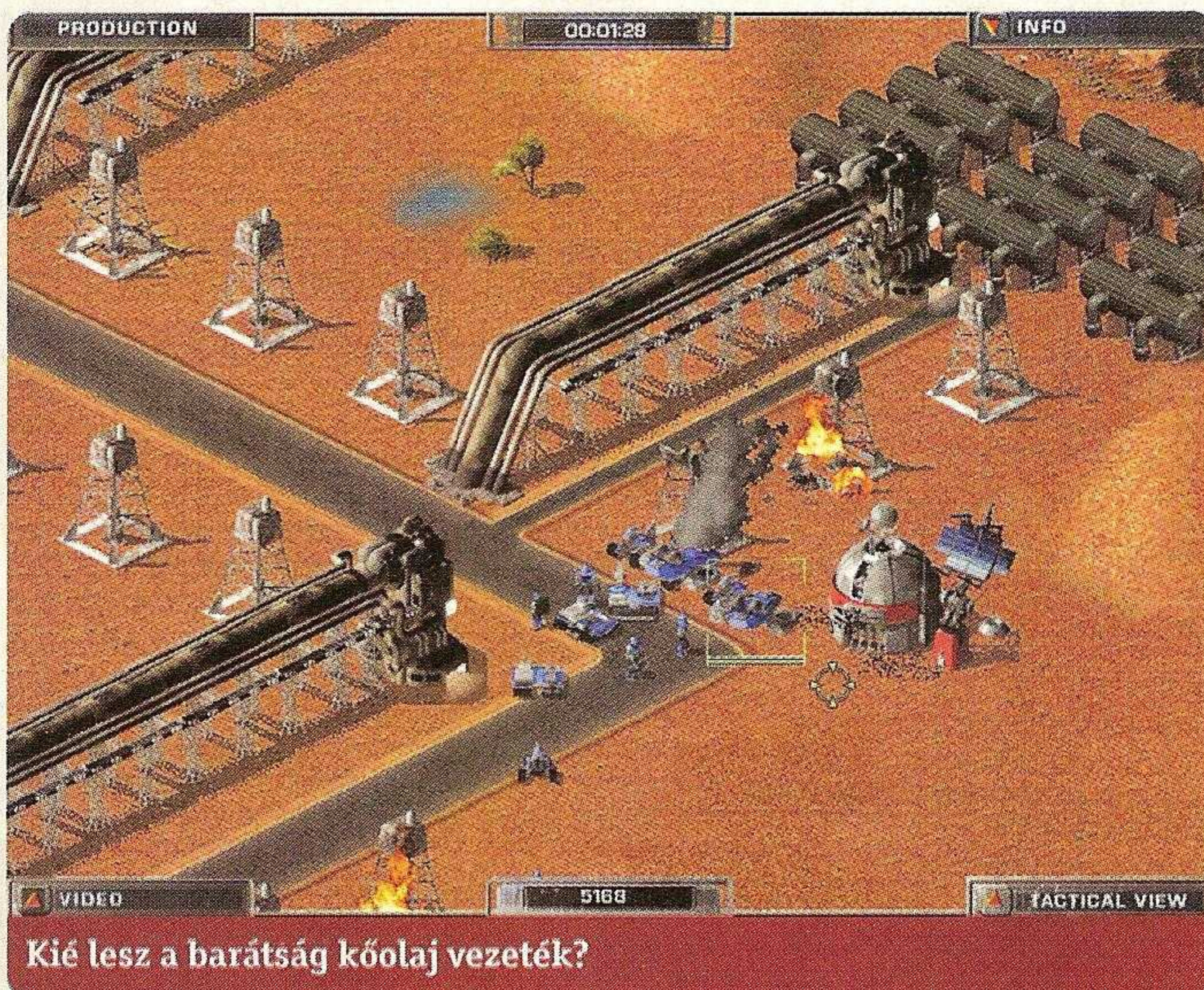
Nem elég jó stratégának lenni, gazdasági menedzsernek is kell egy kicsit lenni a győzelemhez. Az összes technológia és egység koránt sem áll rendelkezésünkre a kezdetektől fogva, az egyes küldetések között még a kutatást is menedzselni kell, és néha létfontosságú lehet, hogy rendelkezünk-e az ellenség adott eszközét semlegesíteni képes egységgel, vagy hatalmas véráldozatot kell tennünk a leküzdésükért. A kutatás üteme pedig nem más, mint az adott projectre szánt összeg nagyságán. A fennhatóságunk alá eső területek után érkező pénzt azonban nem árt gondosan beosztani, mert azt előre nem lehet látni, hogy kutatóink mikor állnak elő egy igen hasznos tervvel, aminek minél előbbi megvalósítása megéri a nagyobb befektetést.

Szintén anyagi ellátmányunkat forgácsolja a kémektől vásárolt információ, ami költséges, de igen gyakran megéri az árát, beszámolnak az ellenség új fejlesztéseiről, kiszemelt katonai célpontjairól, vagy tippeket adnak egy küldetés teljesítéséhez.

Küldetés közben pedig a nyersanyag felhasználásra kell némi figyelmet fordítani, ami nem a legkönnyebb feladat, de miután építhetővé válik az újrahazsónító szerkezet, ami a roncsokból varázsol nyersanyagot, sokat javul helyzet.

Fejlett irányítás

Sok valósidejű stratégiánál érezheti a játékos, hogy a félig-meddig önállóan közlekedő egységek nem arra mennek, vagy nem úgy viselkednek, mint azt ő szeretné. A Maydayben az első problémát igen könnyen ki lehet kerülni, az útvonal iránypontjainak megadásával, amelyeket



Kié lesz a barátság kőolaj vezeték?

a kívánt egységnek, egységeknek érinteni kell. A másik probléma pedig az üzemmódok bevezetésével sokat javult. Az egységeknek öt üzemmódjuk van, a már több helyen felbukkant normál, támadó és őrző módok mellett itt az önvédelmi és az „okos” üzemmód is választható. Az előbbit bekapcsolva az ellenféllel megpillantásakor visszavonul az egység, míg az utóbbit választva a saját mesterséges intelligenciája veszi át felette a parancsnokságot.

Gondos kidolgozás

Apróbb hibák jellemzik a programot. Grafikája tetszetős, a stratégiáknál megszokott felülnézeti 3D, de néha beláthatatlan, és nem a „háború kódéneke” köszönhetően, hanem tereptárgyak, hegyek mögött bújnak meg az ellenséges egységek.

A vezérlőpult megoldása, a virtuális 3D-ben megalkotott főmenü tényleg olyan hangulatot teremt, mintha egy hi-tech parancsnoki poszton

ücsörögnék. A játék közbeni mentés lehetőségét pedig igen csak üdvözölni tudom egy-két, a gondos időzéstől függő és zsákutcákkal gazdagon megrakott küldetés fényében.

A nyelvi átírásba (sajnos csak angolra) viszont csúszott néhány mállór. A pulton teljes nézetben néhol német feliratok tűnnek fel az angol helyett, a közel egyórnyi videó anyagot pedig rögzíthették volna kevésbé akcentusos szereplőkkel is, mert így egy nem túl magabiztos angoltudás cserbenhagyhatja a játékost, ami különösen a kémjelentéseknél problémás, amit írásban nem kapunk meg.

Üdvözlendő ötlet, hogy lehetőség van a CD nélkül is használható hálózati telepítésre, az viszont okozhat problémákat, hogy bár engedni magát máshova is telepíteni a

program, futni azonban csak a boot winchester-ről hajlandó.

Schuerue

Mayday: Conflict Earth	
JoWood / Boris Games stratégia	
Minimum	Optimum
Pentium 133 MHz, 16 MB RAM	Pentium 200 MHz, 32 MB RAM
Szeret – nem szeret	Van másik
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Megadható útvonal ✓ Intelligens egységek ✓ Kutatás-fejlesztés felügyelete ✗ Kitakart részek a pályán 	Starcraft Tiberian Sun
Kivitelezés: közepes	7
Hangulat: jó	
Összetettség: jó	



Romantikus esti világítás.



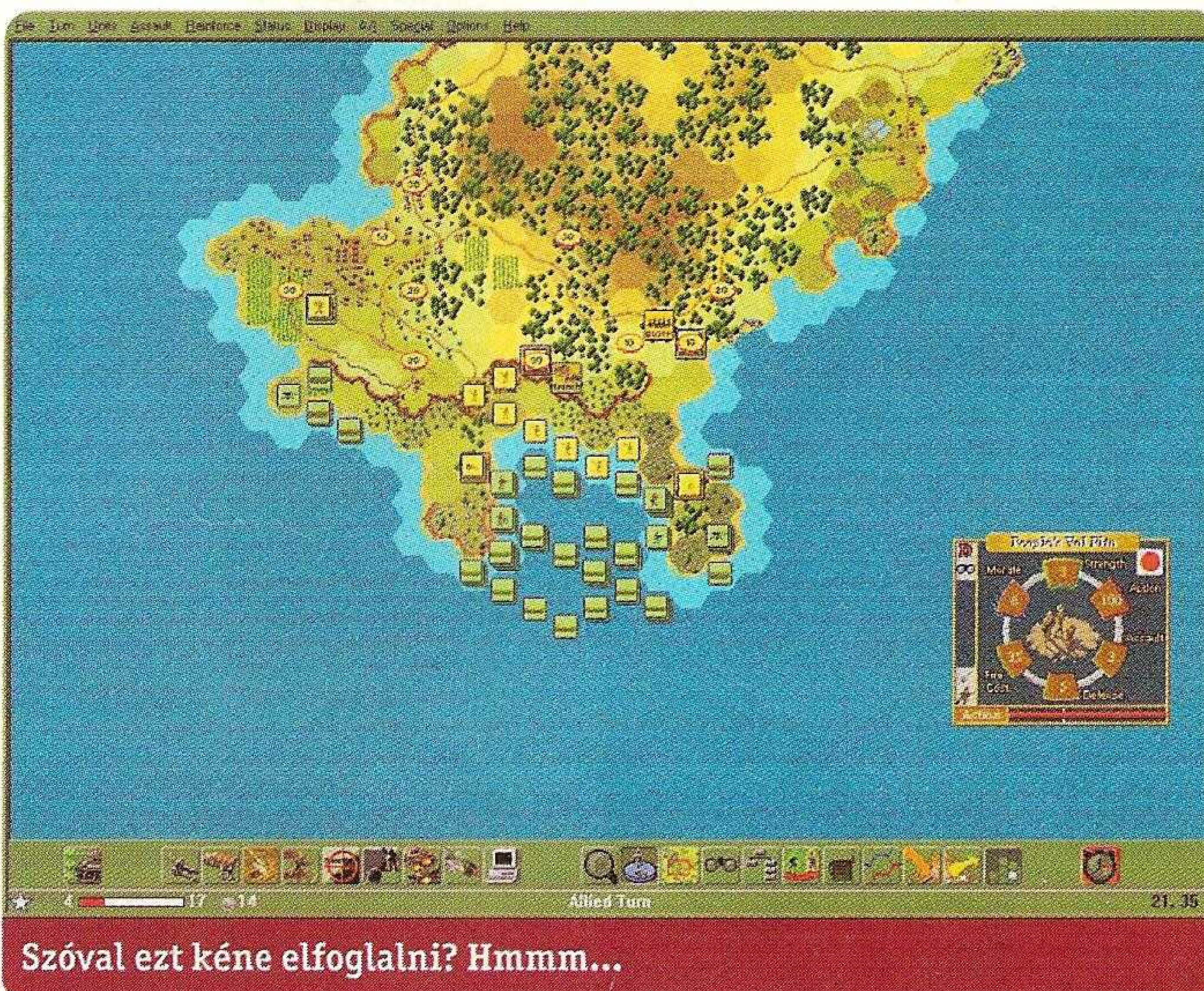
A híres japcsi vadászok beásták magukat.

tok esnek még ilyen kategóriába.

Hogy milyen küzdelem folyt a földgolyó másik oldalán, azt 40 különálló csatában és 7 hadjáratban tapasztalhatjuk meg. Ezek között szép számmal akad klasszikus partaszállást feldolgozó ütközet, de olyan reménytelen(nek tűnő) felállást is találunk, ahol a jól beásott japán védőket kell kisöpörni a hegyoldalról. Ez még annál is keményebb dió, mint amilyenek első hangzásra tűnik. Nem elég, hogy az amikkel nyílt terepen, felfelé kell rohamozni, még olyan ínycségek is a védőket segítik, mint például a barlangrendszerek! Ez az új terep kifejezetten a kedves japán alakulatok számára készült, így egy olyan bunkerhez jutnak, ahonnan soha (!) nem hátrálnak ki. Visszatérve a játszható hadjáratokhoz, ezek közül négy dinamikus, ami azt jelenti, hogy minden küldetés véletlenszerűen generált, egységeink viszont fejlődhetnek. Ezzel ellentétben a négy összefűzött kampány (linked campaign) jól megtervezett, egymást logikus sorrendben követő harcokból tevődik össze, ebben az esetben viszont nem lesz lehetőségünk megtapasztalni a fejlődés sajtáságos örömét. A törökönyvek jól ismert csatáin kívül helyet kapott egy elképzelt szituáció is, jelesül egy a Japán szigeteken ellen indított invázió. Ez a lehetőség feltételezi, hogy az atombomba nem készült el időben, és az Egyesült Államok kénytelen megostromolni a kétfélmillió katona és huszonnyolcmillió felfegyverzett civil által védett Japánt. Mit mondjak, nem lett volna kislány-teadélután!

Banzáj!

A legnagyobb dobását a programnak sikerült idáig titokban tartanom, de most már itt az ideje, hogy lehulljon a lepel. Amennyiben japán



Szóval ezt kéne elfoglalni? Hmm...

katonáinkat egy parancsnok vezeti, és kellő közelségbe kerültünk az ellenséggel, akkor érdemes kijelölni a tisztet, és rábökni a „B” gombra. Ennek folyamánya egy gyors morál dobás lesz, és siker esetén már hallhatjuk is a vérfagyasztó, ám annál autentikusabb japán „Banzai!” felkiáltást. S ha eztán rohanjuk meg ellenfelünk állásait, hihetetlen bónuszokban részesülnek fanatikus katonáink. Egyetlen hátránya a módszernek, hogy rögtön ki is fáradnak embereink, ami gyakorlatilag annyit jelent, hogy a következő körben pihenésre vannak kárhóztatva. Szintén mókás az éjszakai harc, ahol teljes információhiányban fogunk szenvedni egészen addig a pillanatig, amíg közvetlen közlőrl fel nem ugat egy géppuska. Kicsit javíthat a helyzeten a világító lövedékek használata, amelyek időleges nappalt varázsolnak a barátságtalan éjszakába.

Nem hagyható ki a tény, miszerint komoly hiányérzet marad az emberben néhány napos RS tesztelés után. Ezt minden bizonnyal a résztvevő felek bántó minimalizálása váltja ki. Tudniil-

lik csak a japánok, az amerikaiak és a brit korona alakulatait irányíthatjuk, ezáltal kínosan leszűkül az amúgy hatalmas hadszíntér. A kínai és szovjet hadseregek mellőzése komoly negatívuma ennek az egyébként gondosan megírt játéknak. Tovább megyek, akár egy képzeletbeli német-japán összecsapást is szívesen láttam volna, ami feltételezi, hogy a Tengely megnyerte a háborút, és az egykori szövetségesek egymásnak ugranak a világalom megszerzéséért! Persze mindenki rájöhet saját maga is, miért maradt ki ennyi minden a Rising Sunból. Igen, minden bizonnyal hamarosan itt a kiegészítő lemez, ami a keservek nagy részére gyógyírt jelent ugyan, de csak újabb súlyos dollárok, márkák, forintok leszurkolása után. Egy probléma viszont ekkor is

marad: az, hogy ez a fajta üzletpolitika lassan kezd trenddéválni a játékgártók között. Kár!

-csonti-

Rising Sun	
Talonssoft stratégia	
Minimum	Optimum
Pentium 200 MHz, 32 MB RAM	Pentium II 233 MHz, 64 MB RAM
Szeret – nem szeret	Van másik
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sok újítás ✓ Remek hangok ✓ Változatos ütközetek ✗ Hiányos hadszíntér 	Panzer General West Front
Kivitelezés: jó	8
Hangulat: jó	
Összetettség: kitűnő	



sport

Játékbe mutató



UEFA Championship League 2000

Bajnok csapat!

Amit jó 20 évvel ezelőtt a Videoton, a Rába ETO, a Budapesti Honvéd vagy a Ferencváros neve jelentett Európa futballberkeiben, mára az bőven a feledés homályába merült. Nekünk, megszállott szurkolóknak pedig – hazai résztvevő híján – találnunk kellett egy-egy szimpatikus külföldi klubcsapatot, akinek a nemzetközi küzdelmekben meccsről-meccsre szoríthatunk...

Bayern München, Real Madrid, Chelsea, Lazio,... – sok-sok dollármilliót fel-emésztő és még annál is sokkal többet termelő egyesületek. Évente 32 klubcsapatnak adatik meg a lehetőség, hogy részt vehessen Európa legnagyobb szabású és legnézettebb rendezvényén, a Bajnokok Ligáján. Az Eidos jól érezte meg, hogy a BL küzdelmek évről-évre nagyobb érdeklődést és népszerűséget érnek el, és érdemes megkötniük az UEFA-val a játék kiadásához szükséges szerződéseket. Hogy a befektetett energia és pénz nem tért meg, arról csak ők maguk tehetnek, hiszen az eddig megismert Champions League játszhatóságban, kezelhetőségben jóval a foci-szimulátorok etalonjának számító FIFA sorozat aktuális kiadása mögött maradt. A most megjelent 2000-es változatnak ezt a hátrányt kell ledolgoznia és egy valóban versenyképes alternatívát kínálnia.

Minden kezdet nehéz?

Ebben a reményben száguldottam haza és fogtam villámgyorsan a telepítéshez. Szó szerint villámgyorsan telepítettem a játékot, mivel az egyetlen telepítési mód a minimálisnál is kevesebb adattal terhelte meg a winchestert. Kis túlzással azt lehet mondani, hogy az egész játék a CD-ről töltődik

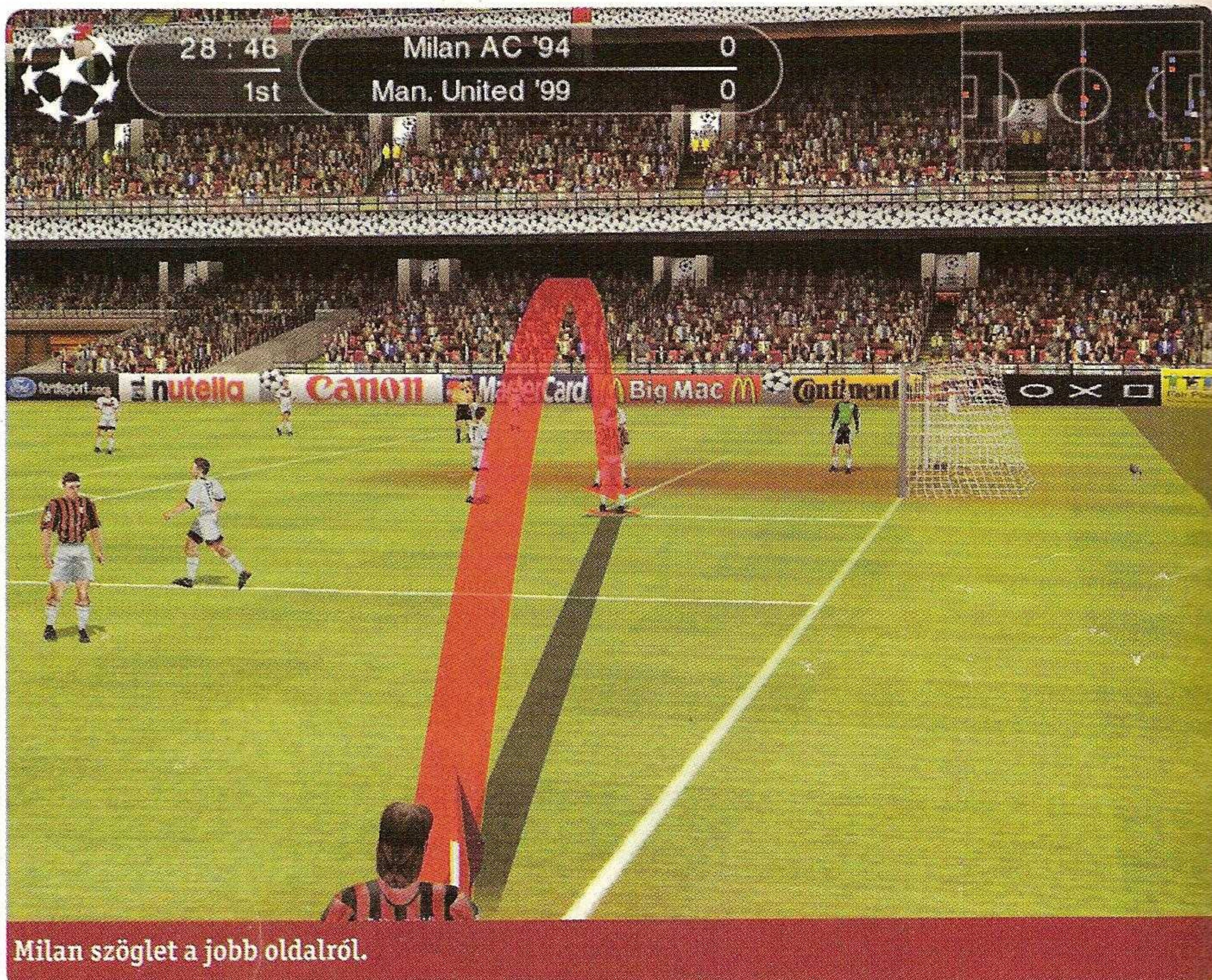


S a lövés kipókhálózta a felső sarkot.

be, ami rövid idő alatt bosszantóvá válik, de meg kellett barátkoznom ezzel a jelenséggel. Indításkor a jól ismert hivatalos Bajnokok Ligája intro fogad, melyet immár 3224-dik alkalommal is lehetőségem nyílt végignézni. A főmenü kinézete nem sokat változott az eltelt egy év alatt, de ez nem is gond, hiszen ezen része könnyen áttekinthető. A kezelhetőségét illetően továbbra sem értem – sőt, kifejezetten dühít! –, hogy egy menübe az „Enter” gombbal belépve miért nem tudok az „Esc” gombbal visszalépni, vagy miért nincs egy „Back” gomb, nyíl vagy ábra, melyen ismét Enter-t nyomhatnék. Ehelyett a „Backspace” gombot kell folyton nyomkodni, de nem csak a főme-



Gólöröm!



Milan szöglet a jobb oldalról.



Tán UFO fön? Vagy beívelés?



Négy magyar is játszik a ligában.

nüben, hanem végig, ha bármilyen almenübe vagy beállításba belépünk. A programozók gondolkodásmódja tehát meglehetősen érdekes, mindenesetre nem logikus. Ráadásul az egeret továbbra sem tudjuk használni, ami azért is zavaró, mert néha sok idő a nyilakkal eljutni a kívánt felírra. Nem kell azt hinni, hogy ezekkel a problémákkal nem lehet megtanulni együtt élni, csak ezek olyan apró hibák, melyeket egyheti pluszmunkával simán el lehetett volna tüntetni, és máris jobb szájjal várnánk a meccseket.

Ide nekem a Manchestert is!

Rögtön egy gyors meccset kértem, melyhez a két csapatot a gép mindig véletlenszerűen generálja. Ameddig a CD-ről betöltődik a játék, alaposan át tanulmányozhatjuk a kezdőcsapatokat, és kikövetkeztethetjük a beállított taktikát is. A meccs kezdeténél meglepően szép látvány fogadott – talán majd a FIFA programozói is meglepődnek. A közönség talán az egyetlen negatívum, de azt a konkurens programnál sem tudtam megdicsérni: túlságosan merevek, homogének, és mindvégig mozdulatlanok. Itt a vakuvillogás mindenesetre nem rossz húzás, nekem tetszett, ráadásul nem ész nélkül villogtatnak, hanem csak helyzeteknél, góloknál, vagy középkezdésnél.

A pálya, a játékosok, a kapuk azonban nagyon jól néznek ki, – izgatottan vártam tehát, hogy a felállás után meghalljam a kezdő sípszót. Itt kell megjegyeznem, hogy a játék készítői az irányítást – amely az előző programot elrontotta – csaknem egy az egyben elletették a FIFÁ-tól. Ez viszont azt sugallotta, hogy játszhatósága hasonlóan jó lesz, mint a grafika és sokat nem is kellett csalódnom. Nagyon jók az átmenetek, a passzok – a kapura lövések erejét azonban nem tudjuk szabályozni. A tizenhatoson kívülről gólt rúgni csaknem lehetetlen, egy idő után már nem is próbálkoztam vele. Ezen a téren is hűen követi tehát a konkurens programot – sajnos.

Abban viszont már nem, hogy egy passz után a labdát kapó játékos rögtön meg tudja vele in-



dulni. Itt ugyanis simán elfuthatunk a labda mellett, még akkor is, ha az már a lábunknál van. Ez pedig igen súlyos hiba, mert még egy Vác-Nagykanizsa meccsen is képesek a játékosok első érintésre megszelídíteni átlagos passzokat, átadásokat, Zola, Bierhoff, Inzaghi, Lopez pedig ugyanerre csukott szemmel, hátrakötött kézzel is bármikor képes. Ez sajnos sokat ront a játszhatóságon és főleg akkor zavaró, amikor nem kevésbé híres védőink egy-egy hosszú indítást nem tudnak megállítani, mert mire odaérünk velük szép lassan /hogy az el ne pattanjon a lábunkról/ a labdához, addigra már az ellenfél csatára is odaér. Ami tehát sima ügy lenne, az veszélyes gólhelyzetté alakul, és támadásnál pedig fordítva: csatáraink egy-egy indítást futtában egyáltalán nem képesek átvenni, továbbfutni velük, legtöbbször amolyan „állófocit” kell folytatnunk. A kontratámadás az egyetlen esélyünk, fellazult védelemnél van esélyünk arra, hogy az időigényes labdaátvételt jól oldják meg klasszis csatáraink.

Óriási hibát fedeztem fel a kapusok mozgásában is. Az ellenfél portása néha képes akár a fél pályáig is felhozni a labdát! Ilyenkor egyszerű a dolgunk: a megzavart kapust könnyen szereljük, majd csaknem a félpályáról beemelünk az üresen maradt kapuba. Hatalmas baki!

A mozgások pedig változatlanul lassúnak tűnnek néha, ennek az okát nem tudom. Nagy kár

ezért, mert a játék többi része kifejezetten jó. Vannak partjelzők, akik jól is végzik dolgukat, vannak nagyon szép mozdulatok, sarkalások, hátrahúzások.

Meg kell szokni...

A hibák ellenére tehát élvezetes vele játszani, mert valóban szépnek mondható – és világsztárokkal mindig szívesen játszik az ember. 1969-ig visszamenőleg az összes döntős BEK-et, illetve BL-t nyert csapattal játszhatunk, így például a 96-os Juventussal, a 94-es AC Milannal vagy a 84-es Liverpoollal. De nem csak a régi csapatokat irányíthatjuk, hanem valamennyi döntőt is újrajátszhatjuk. Ha pedig a múlt év történelmét szeretnénk átírni, és bosszút állni a Bayern München balszerencsés vereségéért, azt is megtehetjük, a kezdetektől végigjátszhatjuk a tavalyi BL szezonot, bármelyik csapattal. Sajnos a végét egy negatívummal kell zárnom: nem szerepel multiplayer-játékmód a programban – nagy kár érte.

Aki a világ legjobb klubjait és sztárjaikat megszálottan szereti, az mindenképpen próbálja ki, de számíthatnia kell a fent említett hibákra. Az viszont elgondolkodtató, hogy nem a grafika miatt nem érte utol a FIFA 2000-et.

Doki

UEFA Championship 2000

Eidos sport

Minimum	Optimum
Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, 3D kártya	Pentium II 350 MHz, 128 MB RAM, 3D kártya

Szeret – nem szeret	Van másik
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Szép grafika ✓ Élvezetes játékmenet ✗ Multiplayer hiánya ✗ Kezeléssbeli hibák 	<p>FIFA sorozat</p> <p>VIVA Football</p>

Kivitelezés: [Progress bar] jó

Hangulat: [Progress bar] közepes

Összetettség: [Progress bar] jó

7



Tzar: Burden of the Crown

Tényleg tzar

Komolyan nem értem a játékfejlesztőket. Nem értem, hogy bizonyos cégek miért nem jönnek rá, hogy egy programhoz nem csak olyan emberek kellenek, akik elkészítik azt (programozók, grafikusok, stb.) hanem olyanok is, akik megmondják, hogy mit készítsenek el. Olyanok, akik azt mondják meg, hogy miért fogja a kedves vásárló megvenni azt a játékot, miért fogja heteken keresztül az a program a monitor elé szögezni a játékost.

Ezt a hibát tapasztalom az Infinite Loops bolgár fejlesztőcsapat üdvöskéjénél, a Tzar-nál is. Szemmel látható, hogy a játékegyensúly, és hasonló apróságok nem zavartak senkit, a készítő tartották magukat az „én is láttam a várkráft kettőt, úgyhogy tudok valós idejű stratégiát tervezni” elvhez.

Nézzük azokat az alapvető hibákat, amiket semmiképpen nem szabadott volna elkövetni (különösen nem egy ilyen túltelített piacra szánt programnál):

Nincs szükség a régebbi egységekre, ha van jobb. Ez az egyik legnagyobb hiba, hiszen nagyon egysíkúvá teszi a játékot. Egyértelmű, ha a csapattípusok tulajdonságai kiegészítik egymást, akkor mindegyiket fogom egy másikkal kombinálva használni, hogy kivédhetetlen támadást indíthassak (pl. starcraft-os Zealot, amelyik a legelső egység, mégis fontos szerepe van akár a végjátékban is). Ellenben, ha felülmúlják egymást a csapattípusok, akkor mindig csak a legerősebbet fogom gyártani, de ez nagyon elszűrkíti a játékot (pl. Red Alert: Mamut tank).

Van egy olyan nyersanyag, amit saját magunk is elő tudunk állítani (tehát végtelen mennyiség áll belőle rendelkezésre), és van olyan hadtest, ame-

lyikhez csak az az egy nyersanyag elég. Az még csak a kisebbik gond, hogy ez hatalmas mézár-székké változtatja a játékot. De így képtelenek vagyunk stratégiai sikert elérni, sőt, gyakran az adott pálya megnyerése is szinte lehetetlen feladat. Hiszen amíg van arany vagy fa a pályán, addig lehetetlen lerohanni ellenfelünket, mert nagyon erős seregeket képes előállítani ezek segítsé-



A kereszteshadjárat üdvözítő hatása...

gével. Ha pedig már csak a magunk által előállítható „kaja” van, akkor pedig maximális egységszámunk megfelelő számú (2x200) ugyanolyan típusú buzogányos katona (maceman) fogja püfölni egymást a térkép közepén. Amint egy is meghal közülük, három másik áll a helyébe, mivel a barakkok folyamatosan ontják magukból a katonákat. Így át-törést elérni szinte lehetetlen. Ennek megfelelően nincsenek kis csaták a játék folyamán, nem vagyunk képesek stratégiaileg fontos helyeket elfoglalni, hiszen amint megvetnénk a lábunkat valahol, egy kicsit is okosabb ellenfél esetén azonnal érkezik a mindent elborító, végeláthatatlanul özönlő sáskaraj. Szintén ehhez a hibacsoportozhoz tartozik, hogy egy csatában, mint említettem, van úgy, hogy 6-700 katona is részt vesz, attól függően, hogy milyen hosszú az ütközet. Így aztán a speciális egységek (varázslók, papok) teljesen háttérbe szorulnak: mit tud egy, bármilyen hatalmas varázsló is tenni 150, fél képernyőn szétszórt, azonnal újratermelő ember ellen? Persze valamennyi esélye azért van neki, mivel egy-egy csatában nem 30-60 egység (mint a Starcraft-ben) vesz részt, hanem 200-300. Ilyen viszonyok mellett természetesen bármiféle micromanagement lehetetlen, képtelenek vagyunk a csatát irányítani, illetve könnyen átkozódásba fullad az ütközet, mivel az egyes csapatrészek nem férnek el egymástól. A gyors reagálású csapattestek pedig nagyon fontosak a játék szempontjából, gondolok itt a katapultokra kitá-





Folyik a tömegtermelés.

madó lovagokra, így nagyon sok bosszúságot okozhatnak.

Ha egy csatának ilyen sok szereplője van, az egységek száma korlátozott, illetve stratégiai fontos pozíciók nem szerepelnek a játékban, az csak egyetlen: óriási unalmat. Hiszen nincsenek apróbb csaták, kisebb, portyázó rajtaütések, harcok egy-egy fontosabb lelőhelyért vagy magaslatért. Egyszerűen csak termelünk, ahogy bírunk, és amikor már ellenfelünk minden nem megújuló forrását elköltötte a támadásokra, az addig összeszedett csapattal megindulunk, és megpróbálunk a hátsó részben olyan gyorsan termelni, hogy ellensúlyozzuk az ellenfél tornyai által okozott veszteséget.

Innen adódik a másik lehetséges taktika, hogy „halálra védekezzük az ellenfelet”. E szerint folyamatosan tornyokat építünk, milliméterről milliméterre közelebb jutva az ellenfélhez, miközben haderőnket az éppen aktuális építkezés helyén állomásoztatjuk. Így hatalmas nyersanyagpazarlással, de valószínűleg sikerül eljutni az ellenfél bázisának



Ezt se Hundertwasser építette.

közelébe. Innen pedig katapultokkal esetleg már érhetünk el valamelyes eredményt. Az is előnye a módszernek, hogy ellenségünk esetleges ellentámadásai biztosan fennakadnak a hátrahagyott toronyrendszerünkön.

Minden pálya ugyanarra a kaptafára épül fel: amíg tart ellenfelünk arany vagy fa tartaléka, addig védekezünk, hiszen esélyünk sincs egy sikeres támadást kivitelezni, míg ha az érkező egységek típusából érzékeljük, hogy kifogyott a nyersanyagából, akkor betámadunk. Persze így is kínkeserves lesz a győzelem.

Az sem világos igazán, hogy mi szükség van négy különféle nyersanyag típusra. Hiszen logikus a dolog, hogy építkezéshez kő kell, fűrészhöz meg fa, de a játék egyensúly sokkal fontosabb a logikánál (hiszen, ennyi erővel, akár C vitamint és ásványi nyomelemeket is gyűjtögethetnénk a hajókba a skorbut megelőzésére). Kár, hogy nem tűnt fel a készítőknél, hogy a Warcraft 2-t kivéve minden RTS kettő, vagy esetleg csak egy nyersanyag típusal dolgozik.

A pályák egyik nagy hibája, hogy már akkor el lehet veszíteni őket, amikor erről még sejtelmünk sincs. Mivel a kaja és a fa az egyik legfontosabb nyersanyag, ezért ha azoknak a termelését a játék legelső 10 percében nem futtattuk fel a lehető leg-

optimálisabb mértékben, akkor biztos, hogy veszíteni fogunk, bármit is csinálunk a későbbiekben. Így egy pályát sokszor újra kell kezdeni, mert ha mondjuk a történet felénél lévő játékállást töltjük vissza miután elbuktunk, újra veszíteni fogunk, mert a hiba már a játék eleji fejlesztésben volt.

Jó ötlet lett volna a bolgár (vagy esetleg szláv) történelmi háttér felhasználása. A játék címe reményt ad erre, és tényleg jó esély lett volna a készítő számára, hogy egy, a játékosok által nem ismert, de érdekesnek, izgalmasnak és titokzatosnak tartott történelmi helyet és korszakot dolgozzon fel. Persze ezt a lehetőséget is sikerült elpuskázni, hiszen egyáltalán nem építettek történelemre, a címet kivéve minden egy sablonfantasy unalmas és kb. a Forgotten Realms óta süllyesztőbe került elemeit használja fel.

Felesleges folytatni a felsorolást, azt hiszem, mindenki számára érződik, hogy a végigjátszás után egyetlen kérdés merül fel az emberben: „Ezt minek kellett megírni?”. Esetleg még két másik is: „Ezt nem hat éve kellett volna kiadni?” és „Hogy sikerült ennyire elpuskázva a lehetőségeket szinte a tökéletes anti-játékot megalkotni?”.

Mindenesetre a program szinte minden madridi újságárusnál kapható, nem tudom, hogy ez a nagy érdeklődés, avagy a remittenda valahová elsózása miatt van így.

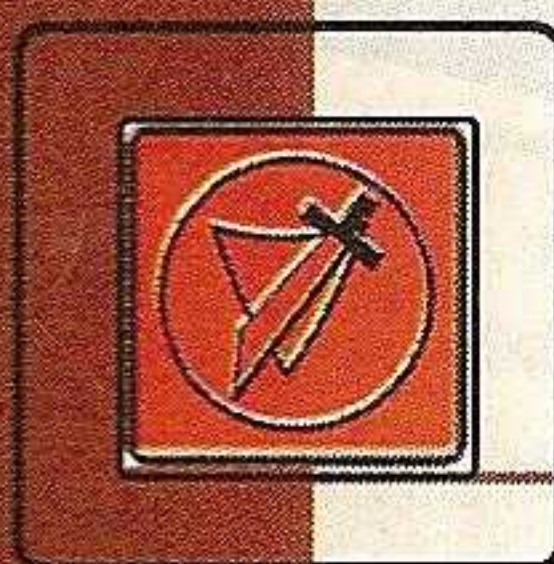
Boris



Kis papunk varázsolni tanul.

Tzar: Burden of the Crown	
Infinite Loops stratégia	
Minimum	Optimum
Pentium 200 MHz, 48 MB RAM	Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM
Szeret – nem szeret	Van másik
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aranyosak a bolgár egységek fejei ✗ Nincs termelésátrányítás 	Warcraft 2 Total Annihilation: Kingdoms
Kivitelezés:	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="width: 100px; height: 10px; background-color: #f00; border: 1px solid #f00;"></div> jó </div>
Hangulat:	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="width: 100px; height: 10px; background-color: #f00; border: 1px solid #f00;"></div> gyenge </div>
Összetettség:	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="width: 100px; height: 10px; background-color: #f00; border: 1px solid #f00;"></div> jó </div>

5



Final Fantasy VIII tippek

A Final Fantasy sorozat többi tagjához hasonlóan a nyolcadik epizód is óriási méretű, így teljes leírás nem nagyon férne be az újságba, ezért pár tippel szeretnénk kedveskedni a játék rajongóinak. Alant egy kisebb összeállítás található a Guardian Force-okról (GF), ezen kívül a Seed tesztek megoldásai is szerepelnek itt.

„Normál” GF-ek

Quetzacoatl

Képesség: Thunder Storm (Thunder sebzés minden ellenségre)

A játék elején megkapjuk.

Shiva

Támadás: Diamond Dust (Ice sebzés minden ellenségre)



Egyet idéz, kettőt kap.

Quetzacoatlhoz hasonlóan a játék elején megkapjuk.

Ifrit

Képesség: Hell Fire (Fire sebzés minden ellenségre)

Az első küldetés végén szerezhető meg. Le kell győznünk, utána beáll hozzánk.

Siren

Képesség: Silent Voice (elnémítja az ellenségeket + nem elementális sebzés mindenkire)

A dollet-i kommunikációs torony tetején, miután legyőztük Wedge-et és Biggs-t, meg kell küzdenünk Elvoretel, a démonnal. Siren-t tőle lehet megszerezni.

Brothers

Képesség: Brotherly Love (Earth sebzés minden ellenségre)

A Tomb of the Unknown King-ben szerezhető meg.

Diablos

Képesség: Dark Messenger (Demi-szerű sebzés minden ellenségre)

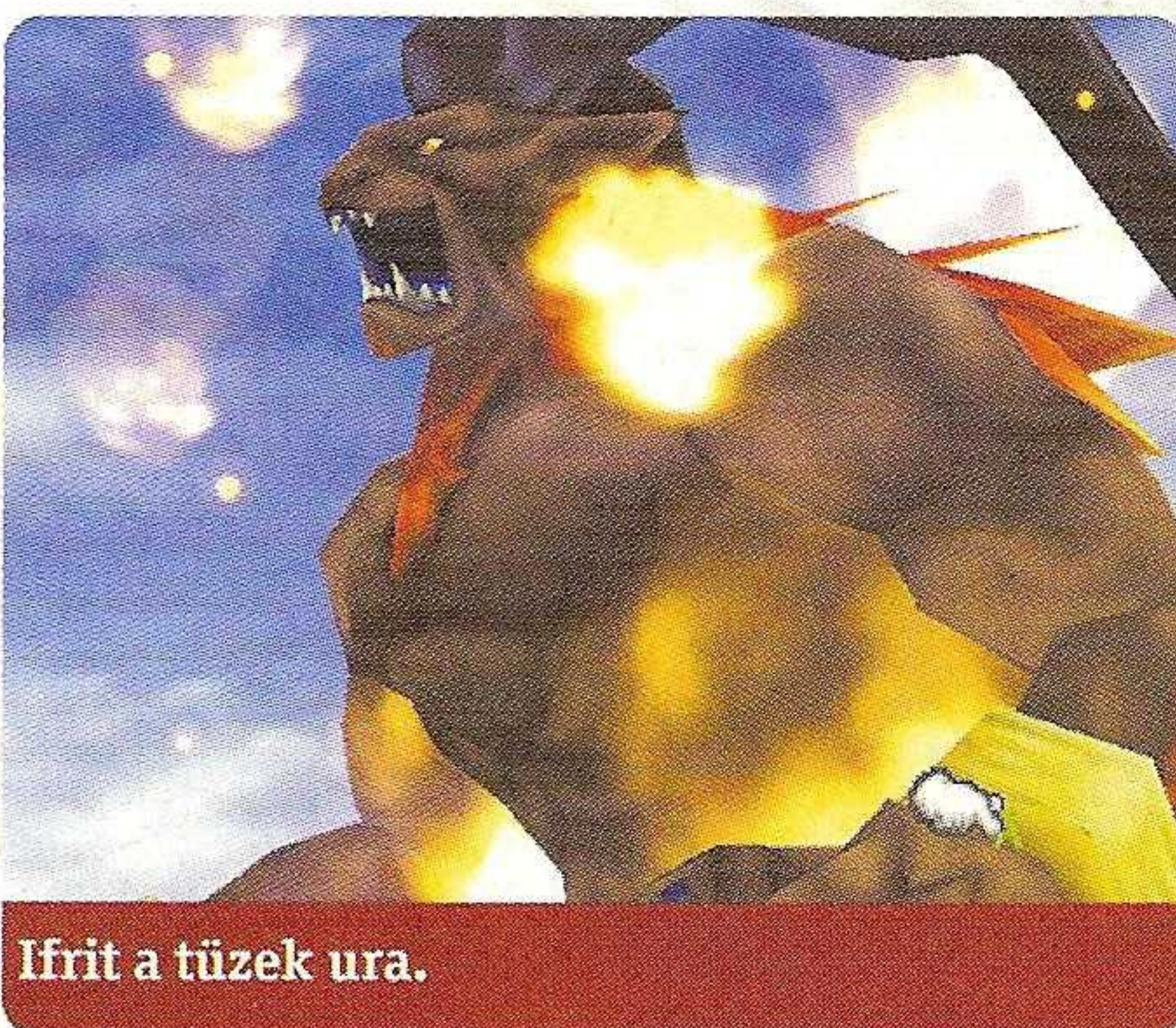
Használjuk a mágikus lámpát, melyet Cid adott nekünk. Ezután le is kell győznünk Diablost, hogy beálljon hozzánk.

Carbuncle

Képesség: Ruby Light (Reflect varázslat a csapatra)
Siren-hez hasonlóan egy ellenségtől lehet elszedni, mégpedig Igunionstól Deling City-ben.

Leviathan

Képesség: Tsunami (Water sebzés minden ellenségre)



Ifrit a tüzek ura.

Balamb Garden pincéjében NORG-tól lehet megszerezni.

Pandemona

Képesség: Tornado Zone (Wind sebzés minden ellenségre)

Fuujin-tól lehet elszedni, amikor vele és Raijinnal harcolunk.

Cerberus

Képesség: Counter Rockets (Double és Triple varázslat a csapatra)

Galbadia Garden közepeső termében található. Le kell győzni és utána beáll hozzánk.

Alexander

Képesség: Holy Judgement (Holy sebzés az összes ellenségre)

Edeától lehet megszerezni (a kettős CD-n).

Titkos GF-ek

Doomtrain

Képesség: Runaway Train (Poison sebzés, Vitality: 0, Berserk, Poison, Confuse, Sleep, Slow, Stop)

Ez a legnehezebben megszerezhető GF a játékban, a következő tárgyakra lesz szükségünk, hogy beálljon:



Pandemona még az orrodát is tisztícsa.



Diablos szebb mint múltkor.



Hat darab **Malboro Tentacle** – ezeket a Malboroktól, lehet megszerezni.

Hat darab **Remedy Plus** – vásároljunk Remedyket bármelyik boltban, majd Alexander Med Lv-Up képességével „tuningoljuk” fel őket.

Hat darab **Steel Pipe** – Ezeket a Wendigo nevű szörnyektől kell ellopunk.

Egy darab **Solomon's Ring** – Ebből egyetlenegy van az egész játékban, a Tear's Pointnál lévő nagy szobor lábánál (3-as CD)

Miután összegyűjtöttük az összes szükséges tárgyat, használjuk a Solomon's Ringet és máris miénk a játék egyik legerősebb Guardian Force-a.

Bahamut

Képesség: Mega Flare (Nem elementális sebzés az összes ellenségre)

Repülünk el a térkép bal-alsó sarkában található Deep Sea Research Lab-hoz, majd menjünk be. Bent csak akkor haladjunk, amikor a reaktor nem világít. Győzzük le a két darab Ruby Dragont, majd válasszuk a rejtett harmadik opciót. Ezután már csak Bahamutot kell levágnunk, a legtöbbet a Doomtrain GF segíthet.

Cactuar

Képesség: 1000 Needles (Sebzés minden ellenségre) Menjünk el Cactuar Island-re (a kontinens jobb alsó sarkában van). Itt néha egy zöld valami bújlik elő a homokból. Ő nem más, mint Jumbo Cactuar személyesen. Támadjuk meg és győzzük le (Water sebzés sokat segíthet).

Tonberry King

Képesség: Kitchen Knife (Sebzés egy véletlenszerűen kiválasztott ellenségre) Miután megszereztük Odint, térjünk vissza a torony romjaihoz és kezdjük el Tonberry-kre vadászni. Miután huszat levágtunk (Diablos), előjön a királyuk is, akit le kell győznünk, hogy beálljon hozzánk.



Shiva jobb mint az ötcsillagos hűtőszekrény.

Eden

Bahamut megszerzése után térjünk vissza a Deep Sea Research Lab-hoz és menjünk be. Keressük meg Ultima Weapont és szedjük el tőle Eden-t.

Bónusz GF-ek

A következő négy GF kicsit különbözik a többitől, lévén nem a hagyományos módon lehet megidézni őket.

Phoenix

Ez a GF a Phoenix Pinion nevű tárgyban tartózkodik és egyetlen egyszer használható az egész játék folyamán. Megszerzéséhez utazunk el a Shumi Village-be (Trabiától északra). Bent beszélgessünk el a szobrasszal, majd a falu vezetőjével, aki azt kéri, hogy hozzunk el öt követ neki.

Blue Stone: ugyanabban a szobában van, mint a szobrász.

Wind Stone: a lift aljánál egy kő mellett szerezhethetjük meg.

Life Stone: az egyik fa gyökerénél található.

Shadow Stone: a lift tetején, az árnyékok kereszteződésénél található.

Water Stone: az egyik szobában, a lefolyóban keresgéljünk...

Ha megtaláltuk az összes követ, akkor megkapjuk a Phoenix Pinion-t.

Chocobo

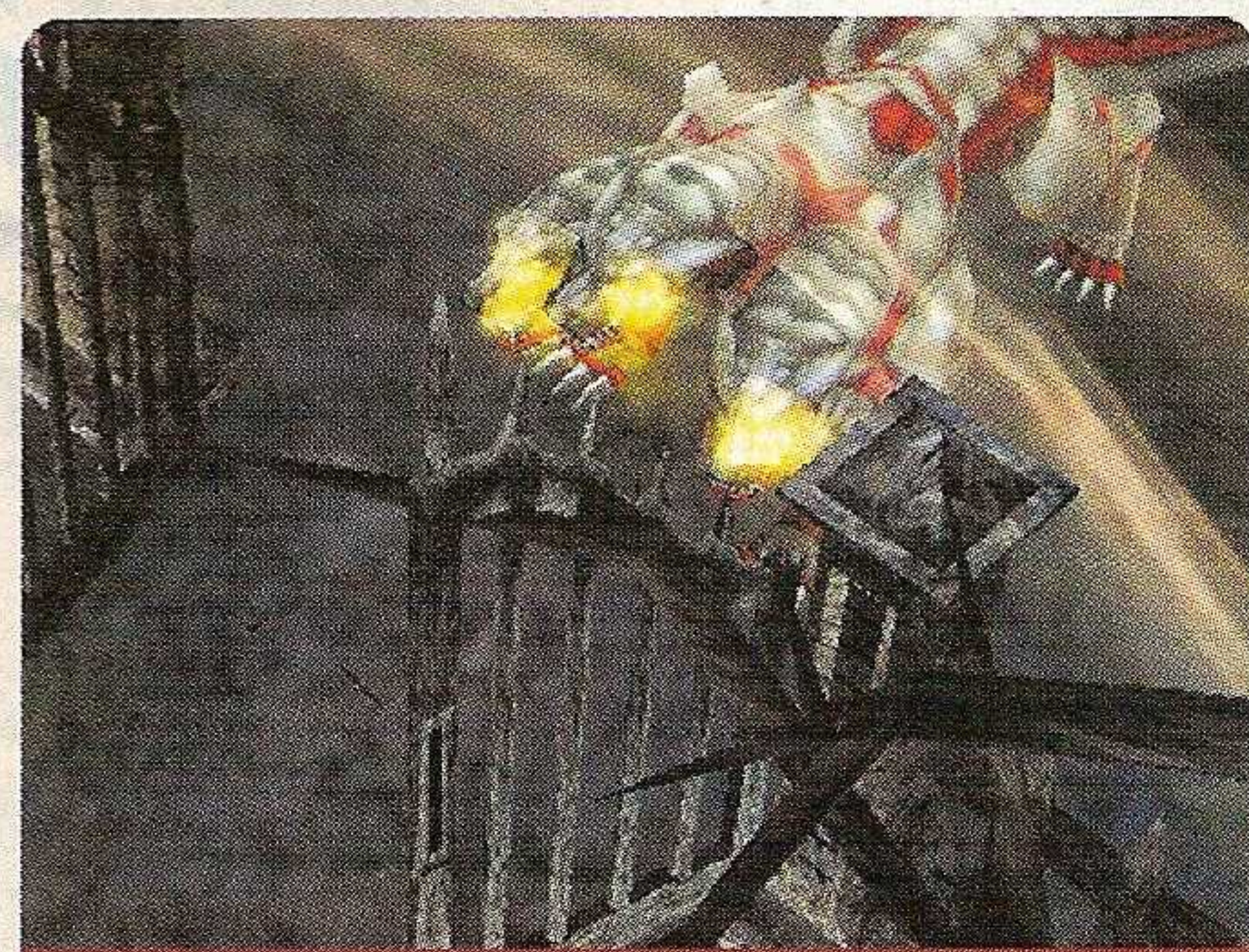
Keressünk egy Chocobo Forestet, ott vegyünk Gysahl Greens-et, ezt csatában használva Chocobót tudunk idézni. Ez egyébként jópofa, de igen haszontalan időtöltés.

Odin

Képesség: Zantetsuken (Azonnal halál az összes ellenségre) Amilyen hamar csak tudjuk (legkorábban a harmas CD-n), keressük meg a Centra kontinensen található kis tornyot. Amint belépünk, megkezdődik a 20 perces visszaszámlálás, ennyi időnk van arra, hogy megtaláljuk és legyőzzük Odint. Bent keressük meg az ékkövet, majd másszunk fel a torony tetejére és használjuk a félszemű szobron. A megjelenő kódot jegyezzük fel, vegyük ki a szobor mindkét szemét és menjünk vissza oda, ahol az első ékkövet találtuk. Pakoljuk be az ékköveket a helyükre, üssük be az imént megjegyzett kódot. Menjünk be a megnyílt járaton és győzzük le Odint.

SeeD tesztek megoldásai

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Teszt 1	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N
Teszt 2	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N
Teszt 3	N	N	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	N
Teszt 4	N	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N
Teszt 5	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y
Teszt 6	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y
Teszt 7	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N
Teszt 8	N	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y	N
Teszt 9	N	Y	N	N	N	N	N	N	Y	Y
Teszt 10	Y	N	N	N	N	N	N	N	Y	N
Teszt 11	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	N	Y
Teszt 12	N	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y	N
Teszt 13	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N
Teszt 14	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N
Teszt 15	Y	Y	N	N	N	N	N	Y	N	Y
Teszt 16	Y	N	N	Y	N	Y	N	N	Y	N
Teszt 17	Y	N	N	N	Y	N	N	Y	N	N
Teszt 18	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N
Teszt 19	Y	N	N	Y	N	N	N	N	N	Y
Teszt 20	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	N	N
Teszt 21	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N
Teszt 22	N	N	N	Y	N	N	N	Y	Y	N
Teszt 23	Y	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y
Teszt 24	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	Y
Teszt 25	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N
Teszt 26	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	N
Teszt 27	N	Y	N	N	N	N	Y	N	Y	N
Teszt 28	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	N	N
Teszt 29	N	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	N
Teszt 30	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N



Cerberus a kapuk őre.

Ő nem támad, csak az idő az ellenségünk. Ha legyőztük, beáll hozzánk és néha (véletlenszerűen) megjelenik a csaták elején.

Gigamesh

Képesség: Zantetsuken (Azonnal halál az összes ellenségre), Masamune (Sebzés minden ellenségre), Excalibur (közepes erősségű Holy sebzés minden ellenségre), Excalipoor (1 HP sebzés) Gigamesh véletlenszerűen jelenik meg a csatákban (nem csak az elején) és a négy támadása közül valamelyiket alkalmazza. Megszerzése igen egyszerű, legyen nálunk Odin, mielőtt bemegyünk a Lunatic Pandorába.

Caris



Quake III: Arena konzol parancsok

Arénázz felső fokon!

Néhány számmal ezelőtt már ízelgettük a Quake 3: Arena-t, de a nagy érdeklődésre való tekintettel gyorsan visszatérünk rá. Sokan kérdezték, milyen beállításokkal játszunk a Quake 3-at, mások meg arra voltak kíváncsiak, milyen konzolparancsokat érdemes állítgatni.

A Quake-sorozatban az egymás elleni játékokban a legnagyobb érdeklődés a konzolparancsokat kíséri. Sokan meg vannak róla győződve, hogy a megfelelő parancsok ismerete nélkül lehetetlen jól játszani (ami igaz), és a helyes konzolutasítások alkalmazásával bárkiből jó Quake-játékos válhat (ami nem igaz).

Mostanra a Q3:A-hoz ismeretesebbek lettek a parancsok, ezért a legfontosabbakat fogom ebben a hónapban megismertetni veletek. Az utasítás mellett az általam javasolt adatokat is feltüntetem.

Cg_drawgun 0: fegyverrajzolat kikapcsolása. Úgyis

tudjuk követni (hacsak nem K8-on játszunk), ezért érdemes csak az első számjegyet figyelni. Ha gyakran bevillan a 2-es, vagyis 30 alá esik az fps, akkor érdemes valamit optimalizálni a gépünkön, mert ez már negatív irányban befolyásolja a teljesítményünket. Amennyiben nagyon rossz játékosoknak bizonyulnánk, érdemes így hagyni, mert mindig lesz hivatkozási alapunk, hogy miért veszítjük el egymás után a meccseket.

Com_hunkmegs: Akit 64 MB RAM-nál többel vert meg a sors, annak ajánlom ezt a parancsot. Ugyanis (akárcsak a Photoshop) a Q3:A csak annyi memóriát

lát a gépünkben, amennyit elkülönítettünk neki. Ezt érdemes mindig a maximumra tenni, ami a fizikai RAM-unk mennyiségének háromnegyede.

G_warmup (alacsony RAM mellett): Akit viszont kevés RAM-mal áldott meg az anyatermészet, az biztosan tapasztalta, hogy a játék első fél percében még a textúrákat töltögeti a program, és emiatt szinte játszhatatlan a parti, amíg az ember egyszer körbe nem megy a pályán. Ezért érdemes pár tíz másodperces bemelegítést megejteni a meccs előtt. Meg aztán, az sem

a mesterkedése, sőt, esetleg őt lephetjük meg azzal, hogy mégis tudunk az érzézéséről.

Cg_shadows 0: az biztos, hogy a figurák árnyékának részletessége az, amit senki nem fog figyelgetni, miközben rakéták száguldoznak a füle mellett. Kapcsoljuk ki nyugodtan, kisebb lesz az fps-ingadozás.

Cg_thirdperson: Lara Croft-rajongók számára – bekapcsolhatjuk a külső szemléltős nézetet is. A program így teljesen játszhatatlan, de egyszer érdemes megnézni.

Cg_thirdangle: ha már lúd, legyen kövér. Itt beállíthatjuk a fenti parancshoz, hogy milyen szögben lássunk a figuránk mögül.

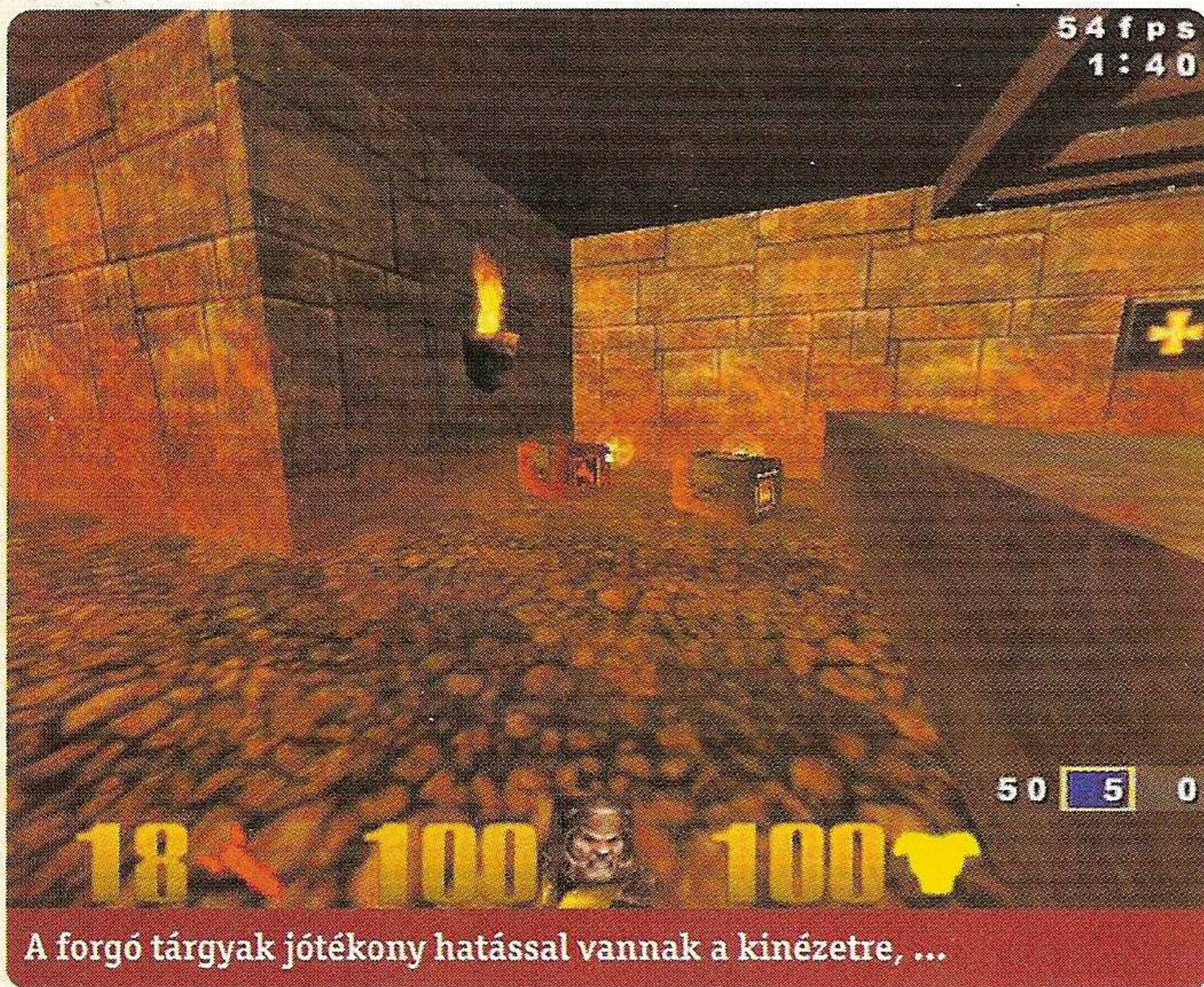
Cg_drawcrosshairnames: akárhányszor ránézünk valakire, a program kiírja a nevét (úgy, hogy semmit nem látunk a felirattól). Ha valakit ez zavar, kapcsolja ki.

Cg_drawtimer 1: A parti eleje óta eltelt időt mutatja. Értelemszerűen akkor érdemes használni, ha beállítottuk a Timelimit-et.

Com_maxfps: Ahogy azt egy előző számban kifejtettem, nem túl szerencsés, ha nagyon ugrál az fps. Ezért maximalizálhatjuk a másodpercenként kirakott képek számát. Érdemes a timedemo-val kapott érték 120-130%-át beállítani.

Cg_fov 110: A jó játék egyik alapfeltétele, hogy lássunk valamit a képernyőn. Ez a kedves kis parancs azt állítja be, hogy mekkora szögben lássunk magunk körül. A 90 az alap, a 360 fok pedig azt jelenti, hogy a hátunk mögé is látunk. Sajnos a monitorunk nem veszi fel egy gömb formáját a parancs kiadása után, ezért a gépünk sűríteni kénytelen az információkat, vagyis pl. 270 foknál már teljesen kivehető, hogy mi is lehet a képernyőn. Így érdemes egy kompromisszumos értéket beállítani. Én a 110-et ajánlom.

Cg_zoomfov: Az előző parancs párja, azt lehet beállítani, hogy távcsöves puska esetén mekkora legyen a nagyítás. Minél kisebb értéket adunk itt meg, annál jobban ráközelít a kamera.



mindig tudjuk, hogy milyen fegyver van nálunk (ha nem, akkor már régen rossz). Ezért a rajzolat nem nyújt új információt, viszont fontos dolgokat takarhat el a képernyőről.

Cg_drawcrosshair 5: A célkereszt alakját állítja be. Ugyan erre a menüben is van lehetőségünk, de ott nem kínálja fel az összes lehetőséget. Szerintem a legjobb az 5-ös sorszámú, különösen, ha a **cg_crosshairszize** parancssal egy kicsit megnöveljük a méretét (az alapméret 24, szerintem a 40-es már elfogadható).

Cg_draw3ditems 0: Nem a játékban, hanem a HUD-on lévő ikonokat cseréli ki egyszerűbbekre. Teljesen felesleges, hogy az a dobozka állandóan ott fogjon a sarokban.

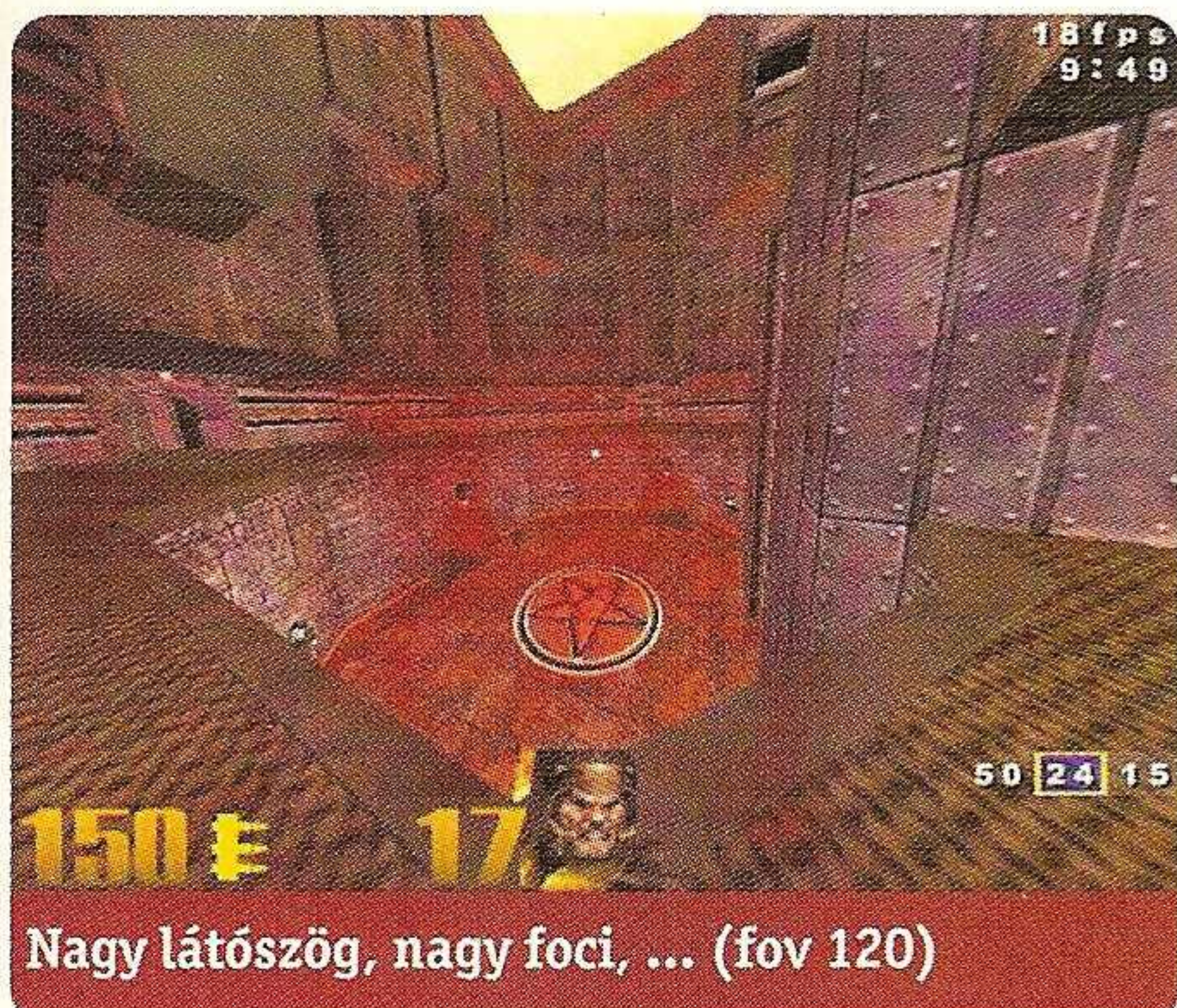
Cg_draw2d 1: ez pedig a rajzolt ikonokat kapcsolja be.

Cg_drawfps 1: nagyon hasznos kis parancs, az éppen aktuális fps értéket írja ki a sarokba. Sajnos olyan gyorsan változik az aktuális érték, hogy nem nagyon

árt, ha megmozgatjuk egy kicsit a berendezésünk klikkelőizmainkat.

Cg_forcemodel 1: ezzel a parancssal kikapcsolhatjuk a különböző modelleket, így mindenki úgy fog kinézni, mint a saját modellünk. Szintén RAM megtakarítására alkalmas, meg nagymértékben fokozza a Q1 feelinget (különösen, ha a Q1 modellt állítjuk be magunknak). Azt már csak mellékesen jegyzem meg, ha valaki olyan cseles, hogy lépésaj nélküli modellt választ (pl. Anarki), füstbe megy





M_pitch-0,016: Harc közben gyakorta megesik, hogy az ember akár 180 fokot is fordul vízszintesen. Az azonban már sokkal ritkább, hogy a teljes felnézés után közvetlenül a lábunk elé nézünk. Emiatt (mivel különböző szögtartományban mozog az egerünk függőlegesen illetve vízszintesen) érdemes különböző egérérzékenységet beállítani. Az alapértéke ennek a parancsnak 0,022, ehhez érdemes viszonyítani. Ha egy mínusz jelet teszünk a szám elé, az úgynevezett invert mouse lép működésbe.

M_filter 1: akinek Windows 9x operációs rendszerre van, annak ajánlott ez a parancs. Egy kicsit segít az alacsony mintavételezési frekvencián.

r_lodbias 0: A többi játékos geometriai részletességét állítja be. Nem érdemes nagyon szórakozni vele, úgysem nagyon számít.

Sajnos sok esemény jelzésére használja a Q3 a célkeresztet. Ez elég zavaró, arról nem is beszélve, hogy futás közben is röccög egy kicsit. Ezért érdemes a következő dolgokat beállítani a pontos célzás érdekében:

- cg_runpitch 0**
- cg_runroll 0**
- cg_bobpitch 0**
- cg_bobroll 0**
- cg_bobup 0**

Ha valaki a rail nagymestere, nem árt az azzal kapcsolatos dolgokat is beállítani. Az eredeti csík, amit a fegyver lövedéke húz maga után sajnos túl széles, meg túl sokáig is marad meg. Ezen segít az alábbi pár parancs:

cg_railTrailTime 250 : mennyi ideig marad meg a lövés helye a levegőben.

r_railSegmentLength 0
r_railCoreWidth 5 : a lövedék méretével a csík vastagságát tudjuk befolyásolni.

r_railWidth 0
Ennyit mára a konzolparancsokból, innen mindenki mazsolázhat kedvére. Természetesen még most sem értünk a Q3:A rejtelseinek végére, a következő 1-2 hónapra is jutni fog belőle. Amennyiben nem a Q3 érdekel benneteket, hanem inkább más programokról olvasnátok, fps-ről vagy rts-ről, írjatok postai vagy elektronikus levelet a címemre, és amit kívánatok, arról lesz szó.

Szeretném megköszönni GabR segítségét, aki nélkül ez a cikk nem tartalmazhatna ennyi információt.

ender

AKG

www.atecaudio.com
www.soundboard.org
atecinformacio@atecaudio.com

Amennyiben szeretnél bővebb információt meg tudni az AKG termékeiről, küld vissza ezt a szelvényt az alábbi címre:
Atec Kft. Dunakeszi 2120. pf.: 73

Név:
cím:
e-mail:

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 Lurdy Ház 1/456-1111, Duna Plaza 1/239-4496, Mamut üzletközpont 1/345-8200, Pólus Center 1/419-4080, Sugár Üzletközpont 1/383-2784, Győr 96/347-332, Sopron 99/338-445 Szombathely 94/341-725, Herta Rózsakert Budapest II. 1/391-5840 Campona 1/424-3048, Pólus 1/419-4020, Lurdy 1/456-1131, Erzsébet Áruház 1/285-6004, Park Plaza 1/262-3164, Belgrád Rkp. 1/266-5052, Procontrol Szeged 62/472-372, Kecskemét 76/483-711, Órosháza 58/412-033, Gameland Budapest VII. 1/344-5810, Budapest XX. 1/284-1471, Memory Computer Lenti 92/351-829, Biki Hifi Shop Debrecen 52/342-116, Hifi Barlang Budapest VI. 1/269-4378, Hifi Video Székesfehérvár 20/941-235, Informatéka Budapest VI. 1/269-4380, Infomix Pécs 72/336-888, MO Sony Szigetszentmiklós 24/411-222, Repeta Super Győr 96/416-485, Repeta Super (modellház) Győr 96/318-177, Satsystem kisáruház Budapest XIV. 1/467-2887, Keravill Sugár Budapest XIV. 1/363-3465



Hogyan készül a Black & White?

Lionhead napló 8. rész

Most, hogy a rengeteg munka, amelyet a Black&White engine-en végeztünk a végéhez közeledik, a fejlesztés fő iránya a játékprogramozókra és a designerekre tevődik át. Ők állítják össze a forgatókönyvet, a feladatokat és eseményeket, amelyek befolyásolják a játékot. James Leach forgatókönyvíró készítette például a játék igen sokrétű párbeszédeit, illetve ő felügyelte az egyjátékos üzemmód küldetészerű kalandjait. Szakmai tapasztalatai lenyűgözőek: a Future Publishing kiadó SNES Superplay magazinjának szerkesztője volt, mielőtt a Bullfrognál kezdett volna dolgozni olyan programokon, mint a Syndicate Wars, Theme Hospital és a Dungeon Keeper.

James nemrégiben fejezte be azt a beszámolót, amelyet Eden világának fejlesztéséről írt. Kitért az eredeti koncepcióra és arra, hogy ebből eddig mennyi valósult meg. Lenyűgöző képet fest arról a részletességről, amelyet a játékosok elvárhatnak majd a befejezett játéktól.

„Eden világa, amelyben a Black&White játszódik, a valaha látott legkomplexebb világ a számítógépes játékok történetében. Két éve úgy véltük, lehetetlenre vállalkoztunk. Hihetetlen részletességet és pontosságot akartunk, teljes on-line támogatást, emellett olyan időjárás rendszert, ami a valós világra támaszkodott volna (letöltve az épp aktuális időjárás adatokat). Havat akartunk a háztetőkön, áradást és csodás napsütést. Ahogy lassan befejezzük a játékot, úgy néz ki, szinte minden tervünket meg tudtuk valósítani.”



Velem kötözködsz, kishaver?



Milyen békés ez a falu. De már nem sokáig!!

„Miután rengeteget vitakoztunk és sok tervet elvetettünk arról, hogyan jelenjen meg Eden világa, képesek vagyunk megjeleníteni egy pontos, teljesen forgatható 3D-s tájat, amin folyamatosan és zökkenőmentesen tudsz zoomolni a felhők magától az egészen közeli nézőpontokig. Ha belenéz egy hordóba, találsz benne egy almát. Ha közelebről megnézed az almát, egy kukacot fedezhetsz fel benne, amely épp boldogan majszolja az almát. Egy izometrikus drótháló teszt bizonyította,

hogy működőképesekek a terveink, és pont azt a tájat és irányítást kapjuk, amit kitaláltunk.”

„Először egy egyszerű tájat építettünk, füves textúrával. Ezután a zoom és navigációs rendszer következett. Amint ezt beépítettük, a felhő és az időjárás effektek adtuk hozzá. Amellett, hogy nem a valós világ viszonyai alapján modelleztük, az időjárás a valós életből vettük és emiatt igen látványosra sikerült. Felhők jöttek létre árnyékba borítva a tájat és esőt hintve alá. Más esetben szegény lakosok nem tudtak hova rejtőzni a szűrő napsütés elől. Az időjárásnak nem csak látvány-szerpe van, hiszen befolyásolja Eden törzseinek életét. Ha esni kezd, a népek hazarohannak, hogy ne ázza meg.”

„Ezt követően a nappalt és az éjt építettük be. Nem valós idejűek, de úgy éreztük, hogy valós és meggyőző élményt nyújtanak arra, hogyan múlik az idő. Ez egy világ, és a nappalok és éjszakák váltakozása nélkül sokkal nehezebb lenne nyomon követni az időt.”

„Ezután az alakzatokat, tereptárgyakat helyeztük el. Ebbe a kategóri-

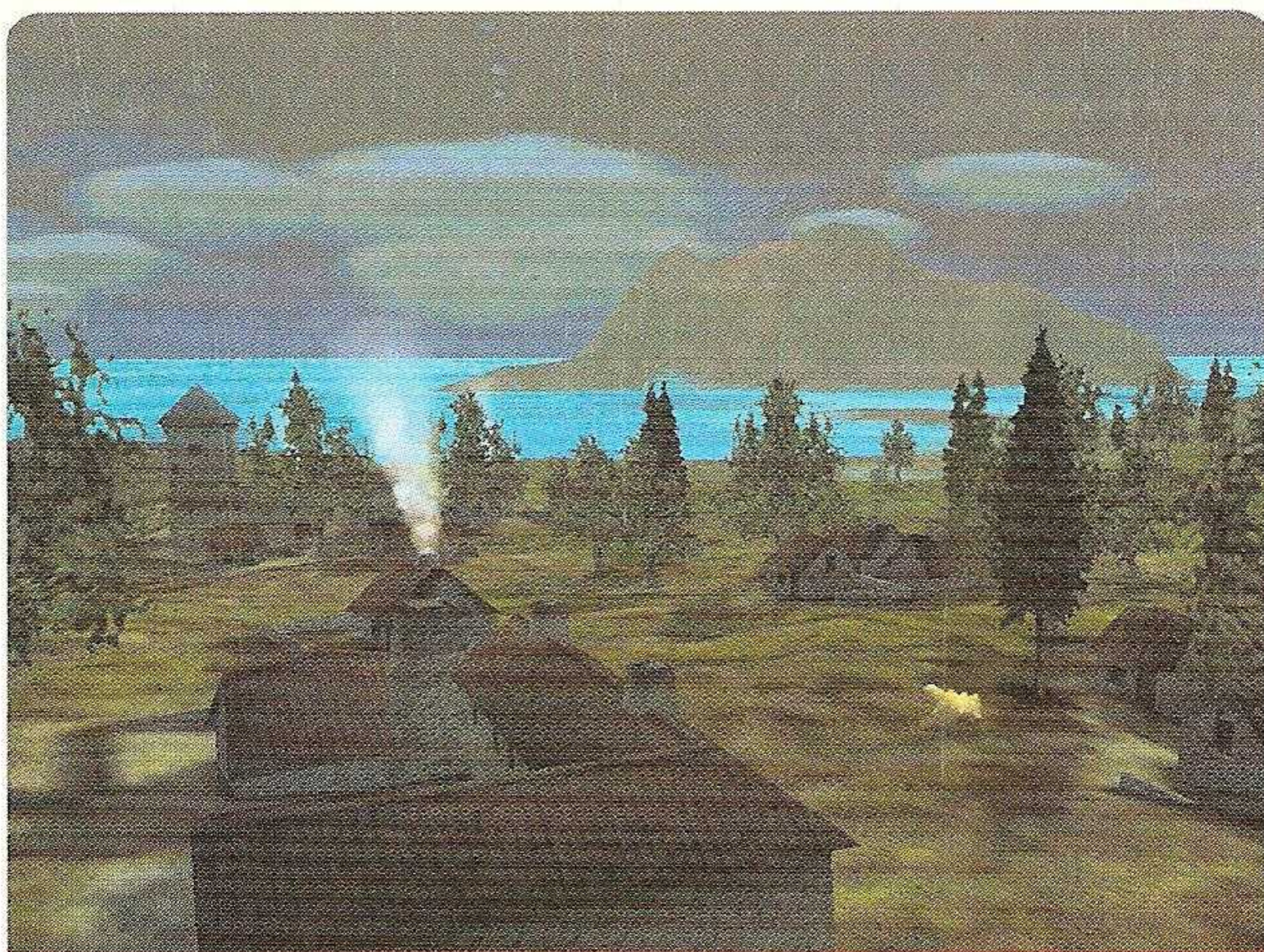


ába tartoznak az épületek, fák, az emberek, objektumok és személyiségek, amelyektől a térképből valóban játék lesz. Tehát a sokrétűségük, sokféleségük kelti életre a világot. E mellett rengeteg memóriát és processzoridőt fogyasztanak,

így a programozóknak meg kellett győződniük arról, hogy a csodálatos kinézet ne menjen a játék sebességének rovására. A gondos tervezés és néhány háttérben végrehajtott matematikai trükk segítségével akkor sem lassul be a játék, amikor több minden történik. Ez azt is jelenti, hogy elég sok minden történhet a képernyőn egy időben."

„Szintén a sebességgel kapcsolatos, hogy a navigációt, illetve a világban történő utaztatást gyorsra és egyszerűre készítsük el. Most már nem csak könnyű, hanem nagyon ötletes is, szinte minden az egérrel oldható meg. Ezt meg is oldottuk, a következő lépés pedig a „valós fizika” hozzáadása volt. Ez egy sokkal nehezebb feladatnak bizonyult: ugyanis a valós világot nagyon nehéz szimulálni. De nem lehetetlen! Tehát most, ha tárgyak összeütköznek, vagy mozognak, a fizika törvényszerűségei szerint reagálnak. Az pedig, hogy összevissza dobáljuk ezeket, annyira csábító lehetőség!"

„Szinte mindezzel képes vagy interakcióba lépni a szigeten, így mindennek pontos fizikai jellemzőkkel kell rendelkeznie. Ha akarsz, egyfajta isten lehetsz, aki dolgokat dobál, pattogtat, hajigál mindenfelé – embereket, objektu-



Hideg van és ömlik az eső. Utálok!



Lehet, hogy én vagyok Osztyapenko kapitány?

mokat vagy tárgyakat. Akár élvezetből teszi, akár azért, hogy a híveit móresre tanítsa, a lényeg az, hogy a dolgok úgy viselkednek, ahogy viselkedniük kell."

„Ez a fizikai törvényszerűségeken alapuló pontosság a zoom és a mozgás sebességével kombinálva kecsegtető lehetőségeket adott a fejlesztőcsapatnak arra, hogy a térkép minden aspektusát sokkal részletesebben készítsék el. A briliáns programozás segítségével lehetővé vált, hogy a világ új formát nyerhessen el, megváltoztatva ezzel önmagát attól függően, hogy Te, a hatalmas létezés mit teszel a világ felszínén."

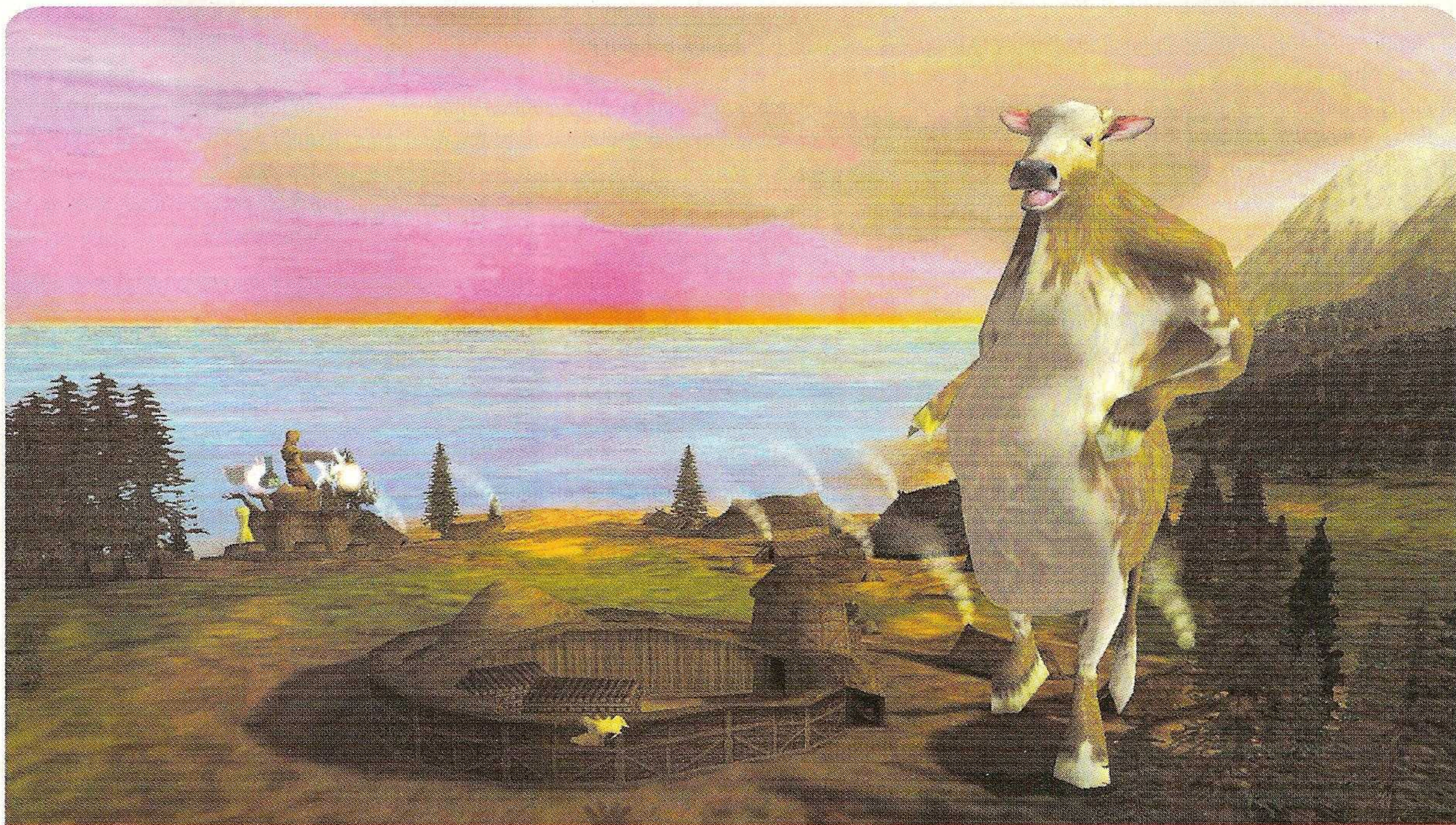
„Például, ha Te, mint a törzsed istene úgy döntesz, hogy kíméletlen és gonosz módszerekkel irányítod népedet, ez nem csak arra lesz befolyással, a törzs tagjai hogyan tekintenek Rád, de a sziget

kinézetét, lakóhelyük környezetét is megváltoztatja majd. A fák göcsörtösebbek és formátlanok lesznek, a sziklák szögletesebbé válnak, a mezők pedig forradásokkal, „sebhelyekkel” telnek meg. Még az ég is vörösebbé válik, és sötét árnyak kerülgetik a napot még napközben is. A hely ijesztőnek, és ellenségesnek néz ki. Te önmagadtól sosem változtathatod meg így a tájat – ez azon múlik, hogyan játszol.

„Amíg Te felfedezed a világot, a törzsed éli az életét. Nyolcféle nép létezik. Az, hogy hogyan irányítasz, hogyan bánasz velük, és hogyan jössz ki a másik hét népcsoporttal, nagyon fontos ahhoz, hogy sikerrel jársz a játékban."

Következő hónapban mélyebbre hatolunk Eden világában, hogy megismerjük a törzseket.

Fordította: Gyú



Nagy a vidámság, még a tehenek is ropják bőszen a faluba'.



DÉJÀ VU 3. rész

Emulátorok és Internetes játékarhívumok

Mivel a sorozatunkban szereplő játékok egy jó része nem PC-s program, ezeket – feltéve, ha nincs még meg az eredeti Spectrumotok, C64-esetek, vagy Amigátok, – csak megfelelő emulátorokkal lehet futtatni. A mostani részben a legismertebb emulátorokról írunk, illetve arról, melyek azok a legnagyobb internetes archívumok, ahol megtalálhatjátok az egyes géptípusokra a legfontosabb segédprogramokat és játékokat.

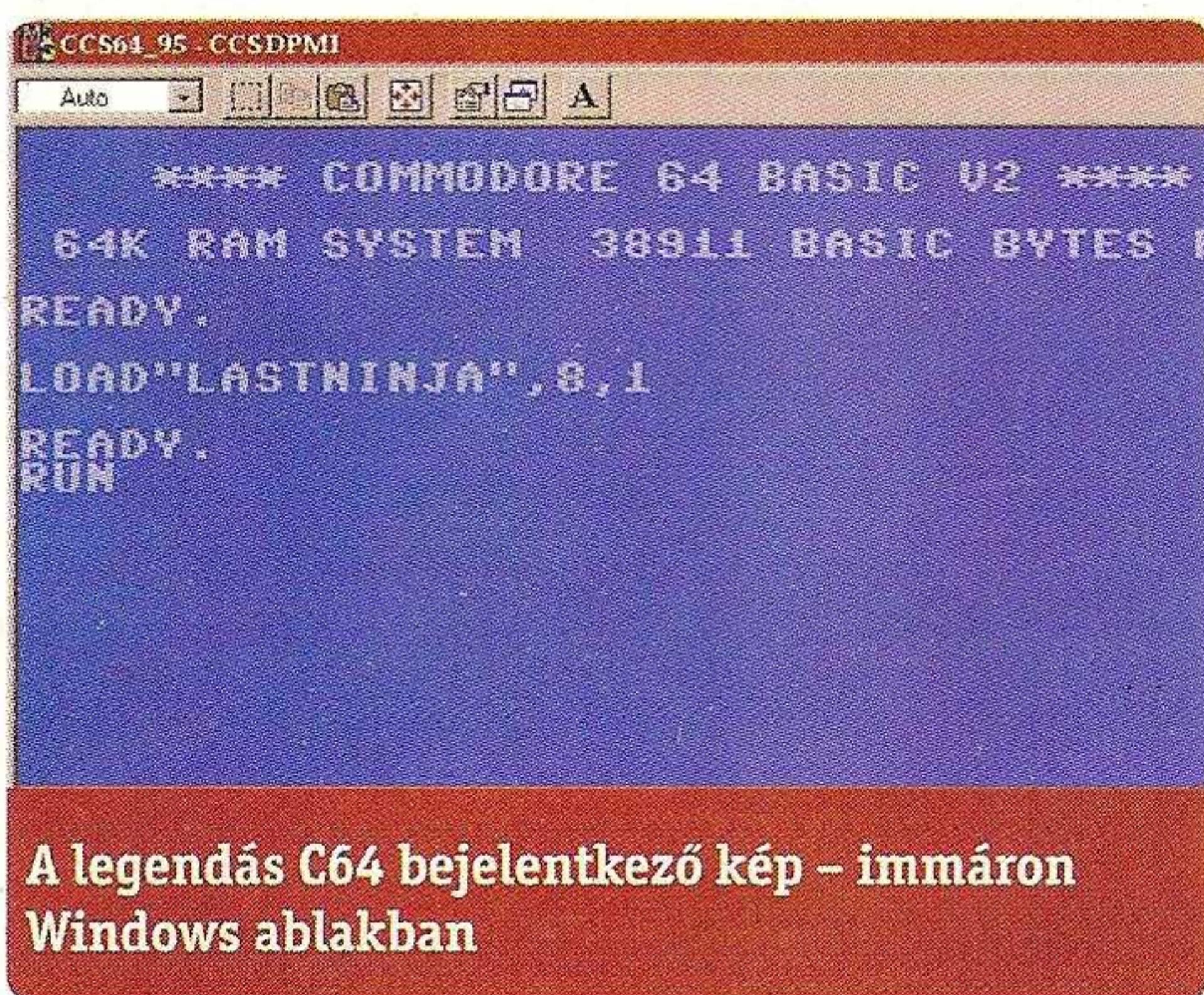
ZX Spectrum

Bár a legelső kultikussá váló házi számítógép, a ZX Spectrum lassan már vagy másfél évtizede „elvirágozott”, ma is óriási népszerűségnek örvend az Interneten: elképesztő, mennyi Spectrumos site található a weben. A Spectrum programok leggyakrabban .sna, .tap, vagy .z80 kiterjesztésben találhatók, a legszínvonalasabb emulátor pedig, melyeken futtathatók a felinstallálás után a kb. 3 megát elfoglaló ZX32 Windows95/98 alá írt változata. Ez a +2-es modellől a ZX128-ig szinte valamennyi

Spectrum gépet képes emulálni, kezelése pedig pofonegyszerű: a játékosnak voltaképp nincs más dolga, mint kijelölni az adott játékfájlt; persze számos opció közül is választhatunk, pl. milyen legyen a felbontás, vagy a joystick emulálása. A játékok betöltődésekor általában konfigurálhatjuk a joystickot helyettesítő billentyűzetet, és bár ez egy ki-

csit tötyörésző munka, mindenképp megéri a kísérletezgetés. A Help menü egyébként szinte minden problémánkat orvosolni tudja.

A Spectrum játékok, emulátorok iránt érdeklődők számára egyetlen kötelező weboldal van, nevezetesen a World of Spectrum (<http://www.void.demon.nl/spectrum.html>),



A legendás C64 bejelentkező kép – immáron Windows ablakban



A BloodNet Amiga 1200-es (agás – 256 színű) verziója sokkal szebb a PC-snél!

a gigászi archívumban több mint 5000 letölthető játék, ezer emulátor, és végelethetetlen mennyiségű kép, zene, újságcikk található.

Commodore 64

A számítógépes játéktörténelem legkultikusabb számítógépe a Commodore 64, és ennek megfelelően a legtöbb internetes retro-site is a jó öreg C64-essel foglalkozik. Az emulált C64-es programok általában .d64-es kiterjesztésben találhatók meg, egy d64-es fájl azonban sokszor több játékot is tartalmaz. A legismertebb Commodore emulátorok a Pc64 (Personal64), és a Ccs64, melynek DOS-os, és Windows-os változata is van. Mindkét emulátor kezelése nagyon egyszerű: a Pc64-ben bal oldalt látjuk gépünk könyvtárstruktúráját, a kurzorral tudjuk megkeresni

a megfelelő fájlt, melybe azután TAB-bal léphetünk be: ekkor jobb oldalon fog megjelenni az aktuális játékok listája, a kívánt programot pedig a RETURN-nel választhatjuk ki. A Ccs64-ben az F8-F12 gombokkal hívhatjuk elő a kezelőmenüt: a játékot itt is a kurzorral, illetve a RETURN-nel kereshetjük meg, és indíthatjuk el. (A betöltéshez alternatív lehetőség: Load „játéknév”, 8,1, majd a betöltődés után Run parancs). A két emulátor közül a Pc64 a gyorsabb, de ez csak az egy fájl játékok futtatására ajánlott; a Ccs64 az egész vagy többlemezes játékok betöltésére jó. Ez utóbbi emulátor egyetlen hibája, hogy a játékkészítőknek

a betöltési időt is sikerült emulálniuk, így a program elindítása után célszerű egy kiadós vacsorához vagy fürdéshez hozzákezdeni. A C64-es archívumok közül még a legfontosabbakat is lehetetlen felsorolni. Kezdsenek mindenesetre ajánlott a C64 Games Guide (www.c64gg.com), ahol szinte az összes fontosabb c64 játékról találunk fontos információt (megjelenési év, kiadó, screenshot, zene stb.). A site egyetlen hibája, hogy letölt

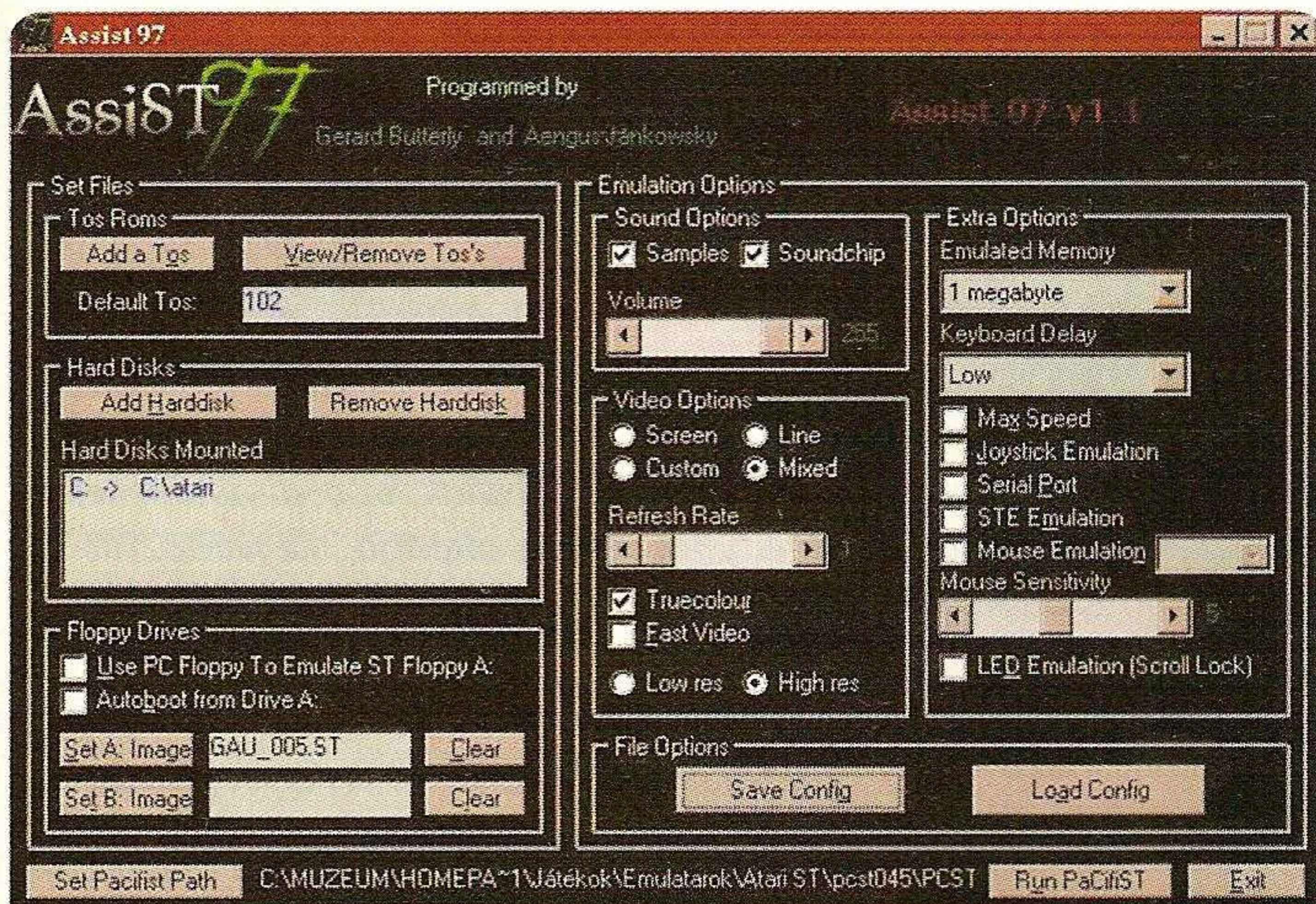
hető játékok nem nagyon vannak, ezt viszont az Arnold weboldal pótolhatja (<http://arnold.c64.org/>), ahol majdnem tízezer játék (!) és ugyancsak irdatlan mennyiségű emulátor található.



Pssst! Az egyik legelső Spectrum program. Vigyázat, csak a legizmosabb gépeken fut!



Az Ultimate cég híres akció-kalandjátéka 1983-ból, ZX Spectrumra



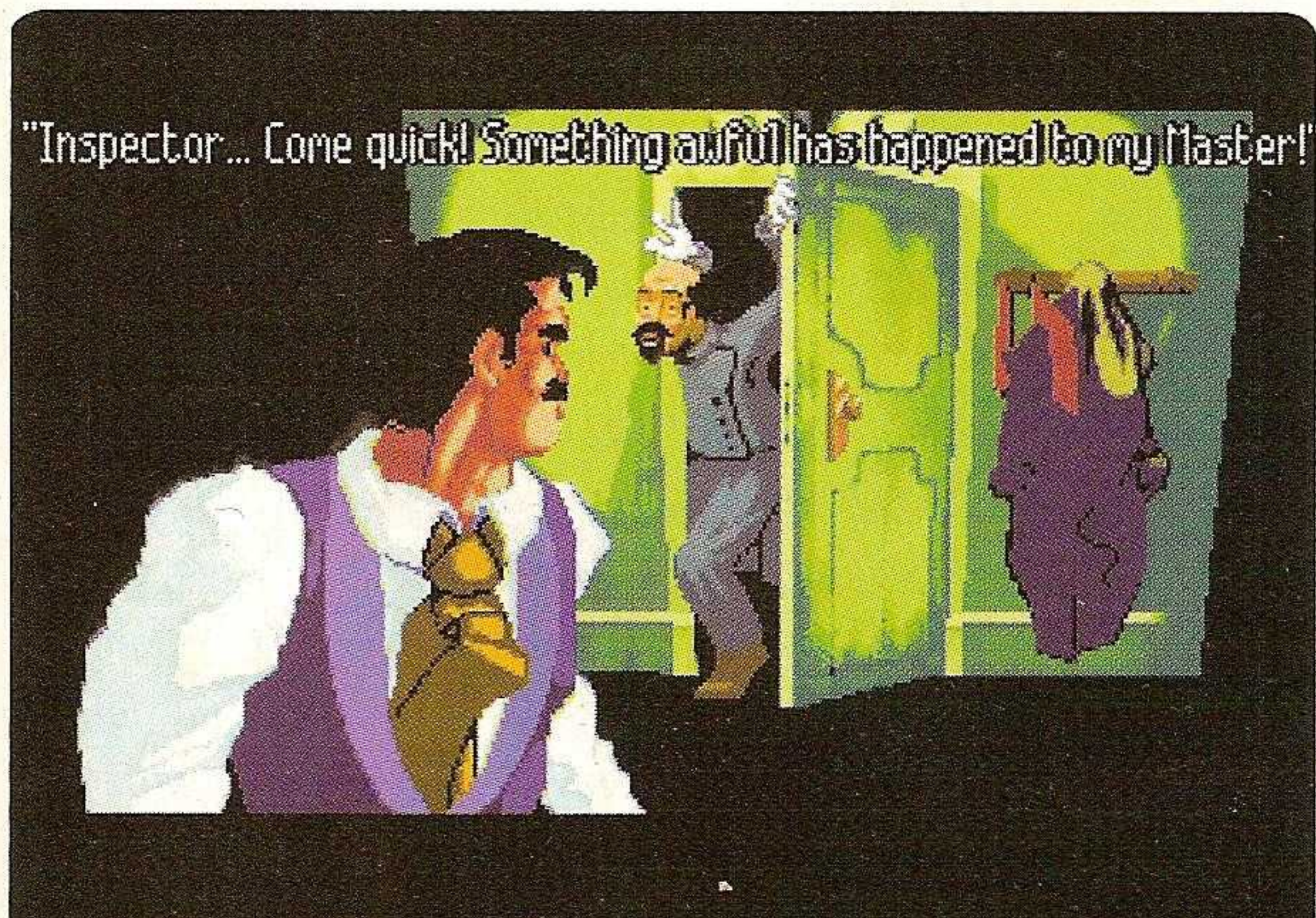
Az Assist, az Atari St emulátorának segédprogramja

Atari ST

Nálunk kevésbé volt népszerű az Atari ST, amely azonban az Amiga mellett a legszebb grafikájú 16 bites számítógép volt, s készült is rá jó pár, más géptípusra fellelhetetlen, gyönyörű program. A legismertebb Atari emulátor a Pacifist, melyet az Assist97 segédprogrammal együtt célszerű használni. Az .st kiterjesztésű játékfájlok kiválasztása előtt mindenképpen meg kell adnunk az emulált St memória Rom, azaz a TOS helyét, célszerű kiválasztani egy virtuális hard disket, és a megfelelő video-opciót is. Az Atari St játékok és utility programok legfontosabb lelőhelye a „My Little Green Desktop” (<http://www.lgd.fatal-design.com/>), ahol a legfontosabb emulátorok mellett kb. 2000 játék található.

Amiga

A Commodore cég következő géptípusa, az Amiga volt a legnépszerűbb személyi számítógép hazánkban a nyolcvanas évek végén, kilencvenes



Cruise for a Corpse: a Delphine utolsó kalandjátéka – utána sajnos akció akciójátékokat készítettek.

évek elején. A 32 színű grafika akkoriban elképesztően szépnek tűnt és a Spectrum és a C64-es zenei képessége „prüntyögésnek” hangzott az Amiga teljesítménye mellett. Talán még mai szemmel nézve és füllel hallgatva is csodásnak tűnnek ezek a játékok – a nosztalgizások pedig egészen biztosan könnybe lábadt szemekkel eleveníthetik fel kedvenc Amigás játékaikat. A legismertebb emulátor a winuae

(www.uae.com), amely sok év fejlesztésének köszönhetően végre elég kiforrott lett ahhoz, hogy a zene ne akadozzon, a grafika ne szaggasson – ahogy azt az első verzióknál tapasztalhattuk. A különféle konfigurációs menüpontok eleinte riasztónak tűnhetnek, de egy idő után könnyű őket megtanulni. A legfontosabb, hogy mindig mentjük el beállításainkat, a programot újraindítva pedig töltsük vissza, különben nehezen fog menni. Az emulátorhoz a legtöbb amigás játékot (adf formátumban) az uaefiles.cjb.net-ről tölthetjük le. Figyeljünk arra, hogy bizonyos játékok csak a régebbi „Amigákon” futnak, mások meg csak az újakon, tehát eszerint állítsuk be a megfelelő konfigurációt! Ahol az aga megjegyzést találjuk, az csak Amiga 1200-ason és azon felül működik, tehát a CPU menüpontban 68020-ast (vagy azon felül) állítsunk, a display-nél pedig AGA-át! (Aga display egyébként az Amiga 1200-esben volt először és 256 szín alkalmazását jelentette.) Az Amiga csodálatos hangjait adja vissza talán a legnehezebben az emulátor: sajnos nagyon erős PC-s processzorral kell rendelkezni ahhoz, hogy ne kattogjon a hang.

Herpai Gergely (Bad Sector) és Beregi Tamás (Berr)

LEGFONTOSABB LINKEK:

Az emulátorokról általában:
<http://www.emumania.com>

ZX Spectrum:

The World of Spectrum: az abszolút „király”: több mint 5000 játék, 1000 utility. Gigászi archívumok, keresőenginek
<http://www.void.demon.nl/spectrum.html>
Planet Sinclair: a ZX Spectrum történetéről, + irdatlan mennyiségű link
<http://www.nvg.ntnu.no/sinclair/>

C64:

CCs64: igazi virtuális C64 múzeum: több ezer játék (ezek nem tölthetők le) screenshotokkal, zenékkel
<http://ccs64.fatal-design.com/>
Arnold: a legfontosabb játék és utility archívum
<http://arnold.c64.org/>
Kim Lemon's: kb. 2000 játék, nagyon jó linkek
<http://c64.emucamp.com/>
c64.com: játékok, utilok
<http://www.c64.com/>

Area64:

<http://www.classicgaming.com/area64/>

speciális keresőengine:

<http://www.c64database.com/>

Atari ST:

My Little Green Desktop: a legnagyobb ST archívum
<http://www.lgd.fatal-design.com/>

Amiga:

Aga-ás (256 színű) letölthető játékprogramok
http://crash.to/Ninja's_AGA-World
Általános Amiga játék linkek – itt más site-okhoz találunk linkeket:
<http://uaefiles.cjb.net/>

LS COMPUTER a Nyugatinál

Új és használt számítógépek, alkatrészek, átépítés beszámítással!
ABIT, ASUS, SOLTEK, BIOSTAR, Super Micro, Hercules, Matrox, Diamond (5 év garanciával), Gravis (3 év garanciával), ATI, Intel, Jazz hangfalak, Leadtek videokártyák, monitorok: LG, MAG, ADI, Viewsonic, Lite-ON és még sok más!



Internet előfizetés (Datamet), monitor, nyomtató, notebook, egyéb alkatrész, szervíz

1067 Budapest, Podmaniczky u. 29. Telefon : 311-5456
w3.datamet.hu/~lsbt

Viszonteladók jelentkezését várjuk!

Soap Bubble / Piranha Interactive

MORPHEUS

JÉGGÉ FAGYOTT ÁLMOK

Morpheus az álmok istene. Ovidius mesélt róla először, mint Hypnosnak, az alvás istenének fiáról, az embert formázó lényről, aki álmainkban feltűnik néha és alakítja, megváltoztatja azokat. A név a görög „morph” szóból származik, jelentése: aki formál, alakot ölt.

Nos, a görög mitológiában igen kevés szereppel bíró istenség ezúttal új arcát mutatja meg a handóknak: egy finoman árnyalt horror-sztoriban irányíthatja az eseményeket, szellemisége mindvégig uralja egy játék hangulatát, amelynek nevét is kölcsönözte. A Morpheus-t át-át-szövik az álmok, sohasem lehetünk biztosak abban, hogy mi az, ami a valós életben történik meg velünk és mi az, ami csupán a képzeletünk játéka. Épp ezért a kerettörténet – amely a játék végén egy furcsa csavart kap – máig nem hagy nyugodni. Az utolsó képsor után rengeteg kérdőjel maradt bennem, néhány korábbi fordulatot másként kell értékelnem.

A főszereplő neve Matthew Holmes és az Északi-sark közelében, igen rossz állapotban találunk vele először. Megtudjuk tőle, hogy egy kisebb expedíció keretében régen eltűnt apja keresésére indult erre a kietlen vidékre.

Az idősebb Holmes-ról a legutolsó hír még 1928-ban érkezett (történetünk közel harminc évvel később, az ötvenes években játszódik) és arról számol be, hogy az Északi-sarkot hőlégballonnal meghódítani vágyó kalandor ezen a környéken vesztette életét,

miután elszakadt társaitól és egy ködös történet nyomába eredt a jégmezőkön. A csapat tagjai egy napon ugyanis kimentettek a hó fogságából egy idős, haldokló férfit, aki összefüggéstelen mesébe fogott egy hihetetlen technikai felszereltségű luxushajóról, a Herculania-ról, amely a jégtáblák közé fagyva vesztegel néhány utasával és egy titokzatos gépezettel a gyomrában. Theodore Holmes feladta korábbi tervét és megígérte az utolsó perceit élő Pharris úrnak, hogy átadja búcsúlevelét a Herculania fogságában lévő fiának. Napokig keresték a szellemhajót, és egyre kevésbé hittek a létezésében, mikor egy hóihar elválasztotta Holmes-t a társaságtól – és többet nem látták. A történelem megismétli önmagát: most az ifjú Matthew éli át apja szenvedéseit, hiszen a fagyhalál szélén, reményvesztve írja naplója utolsó

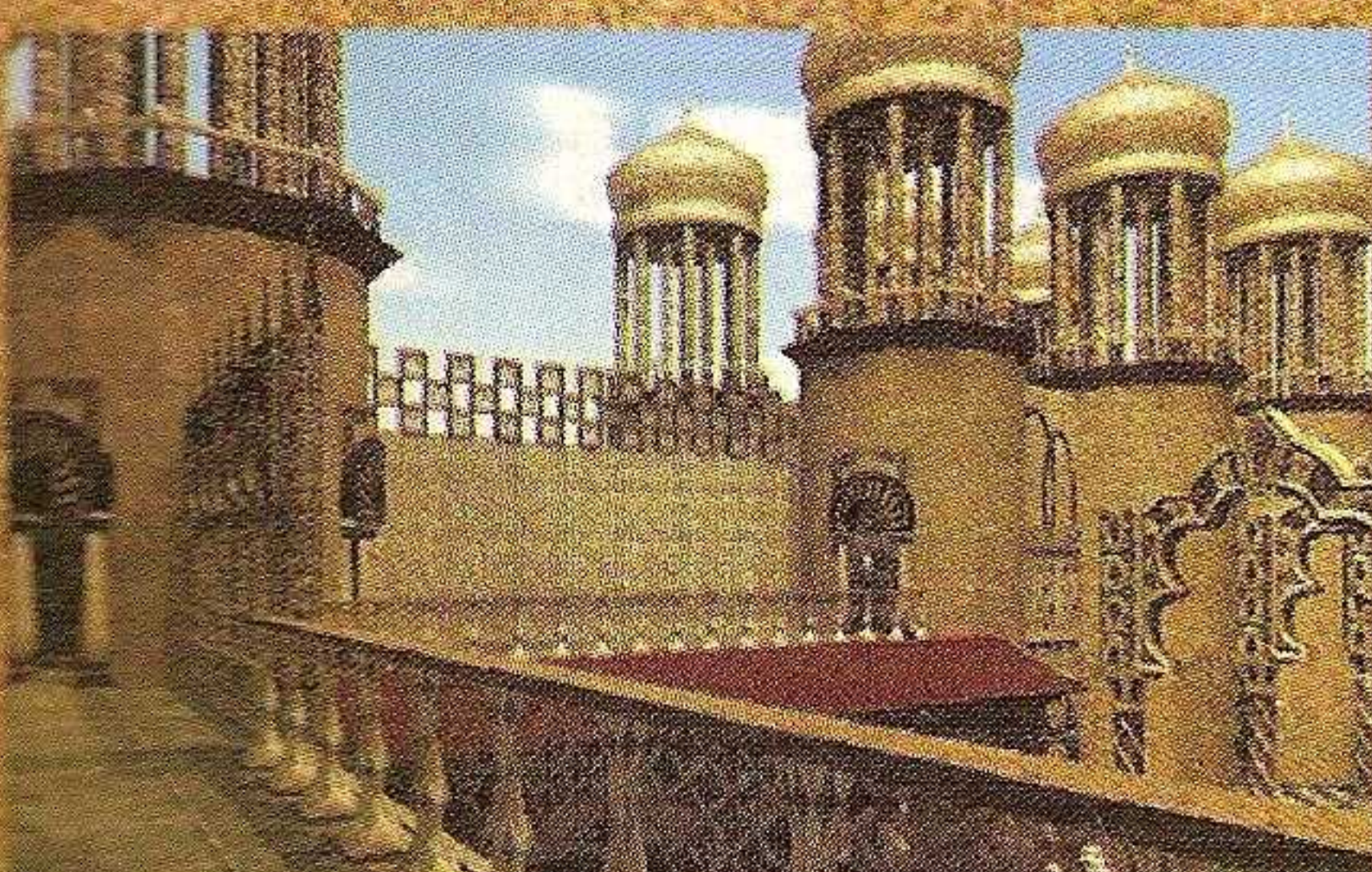
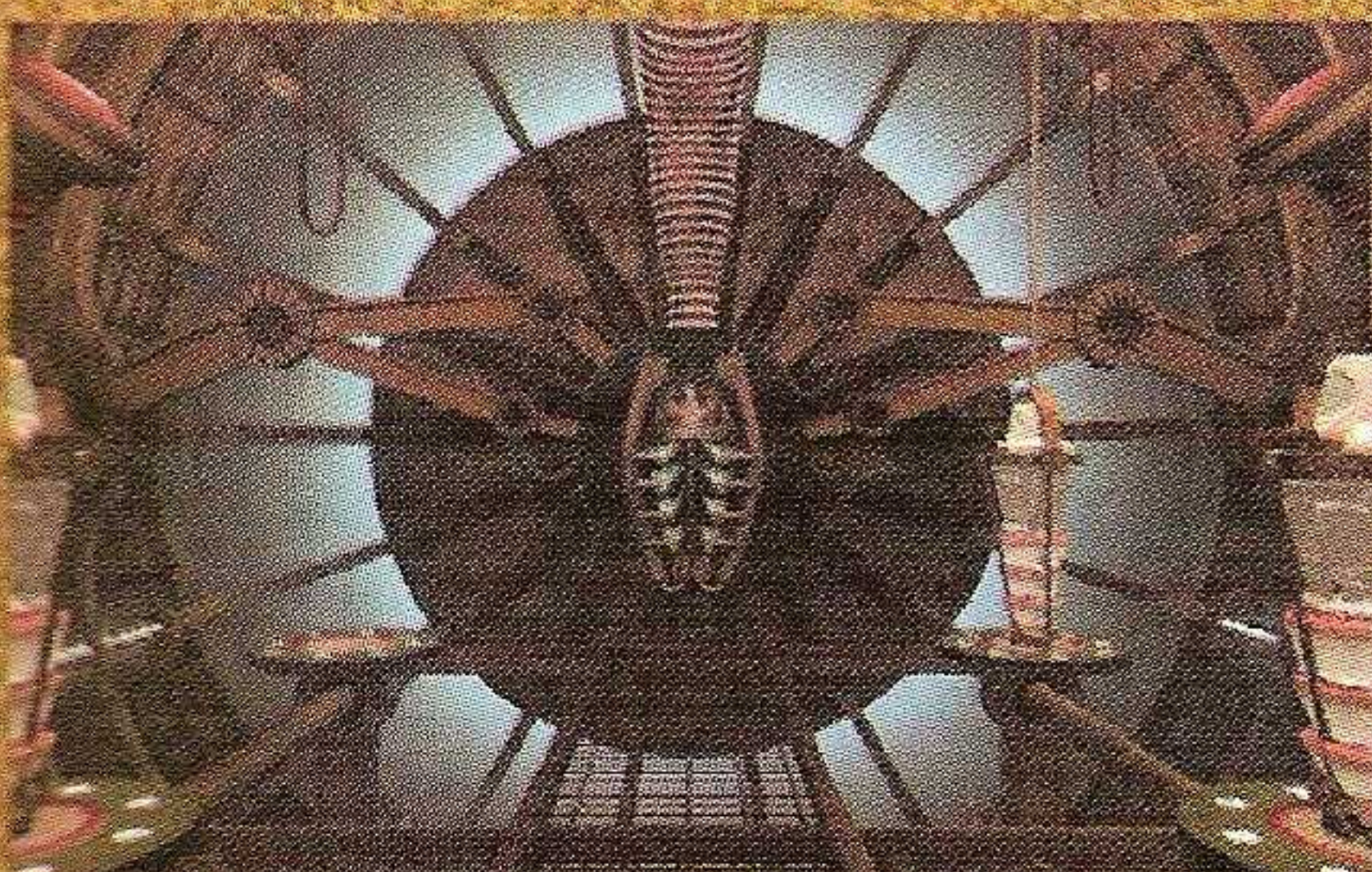
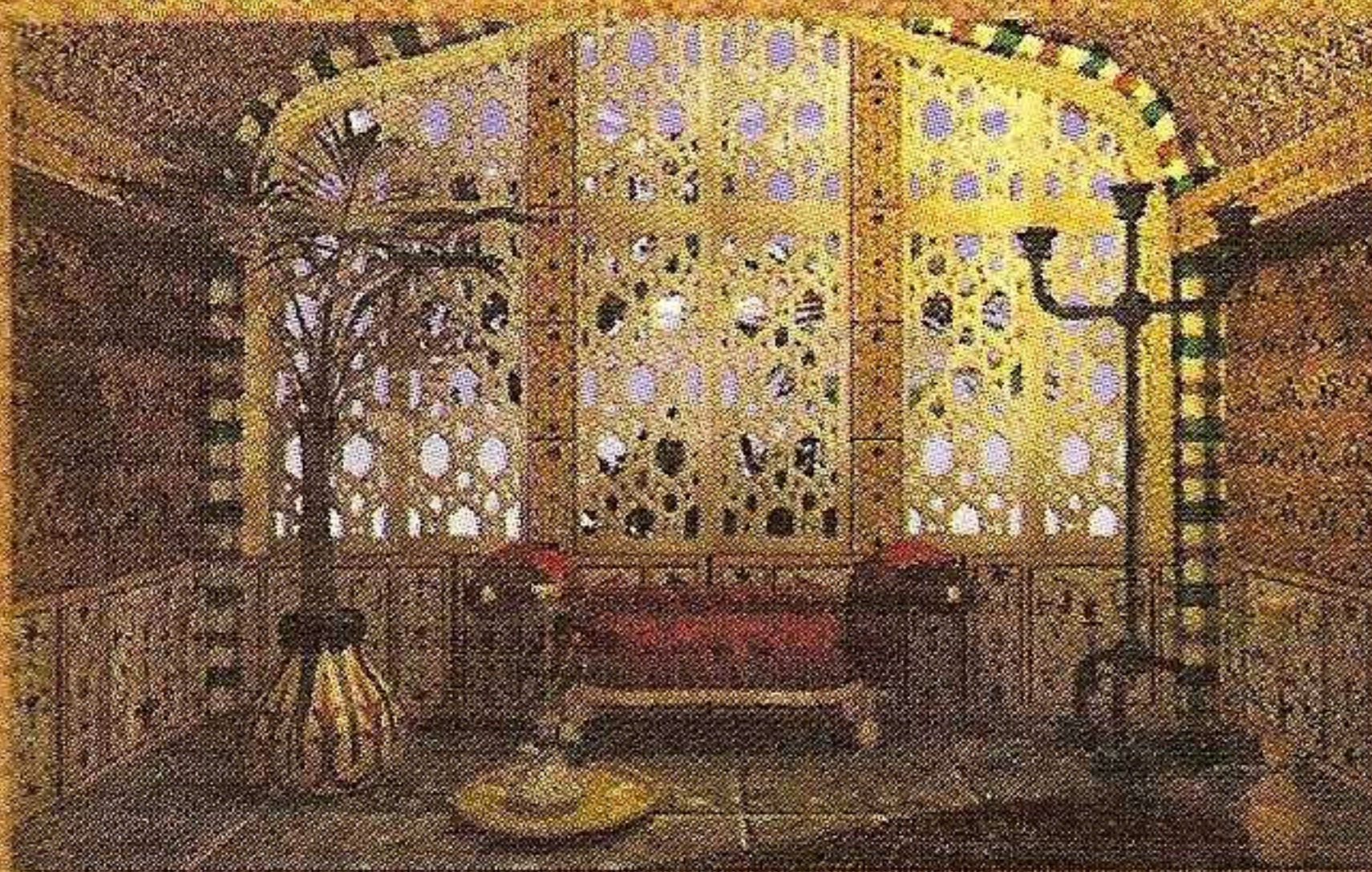
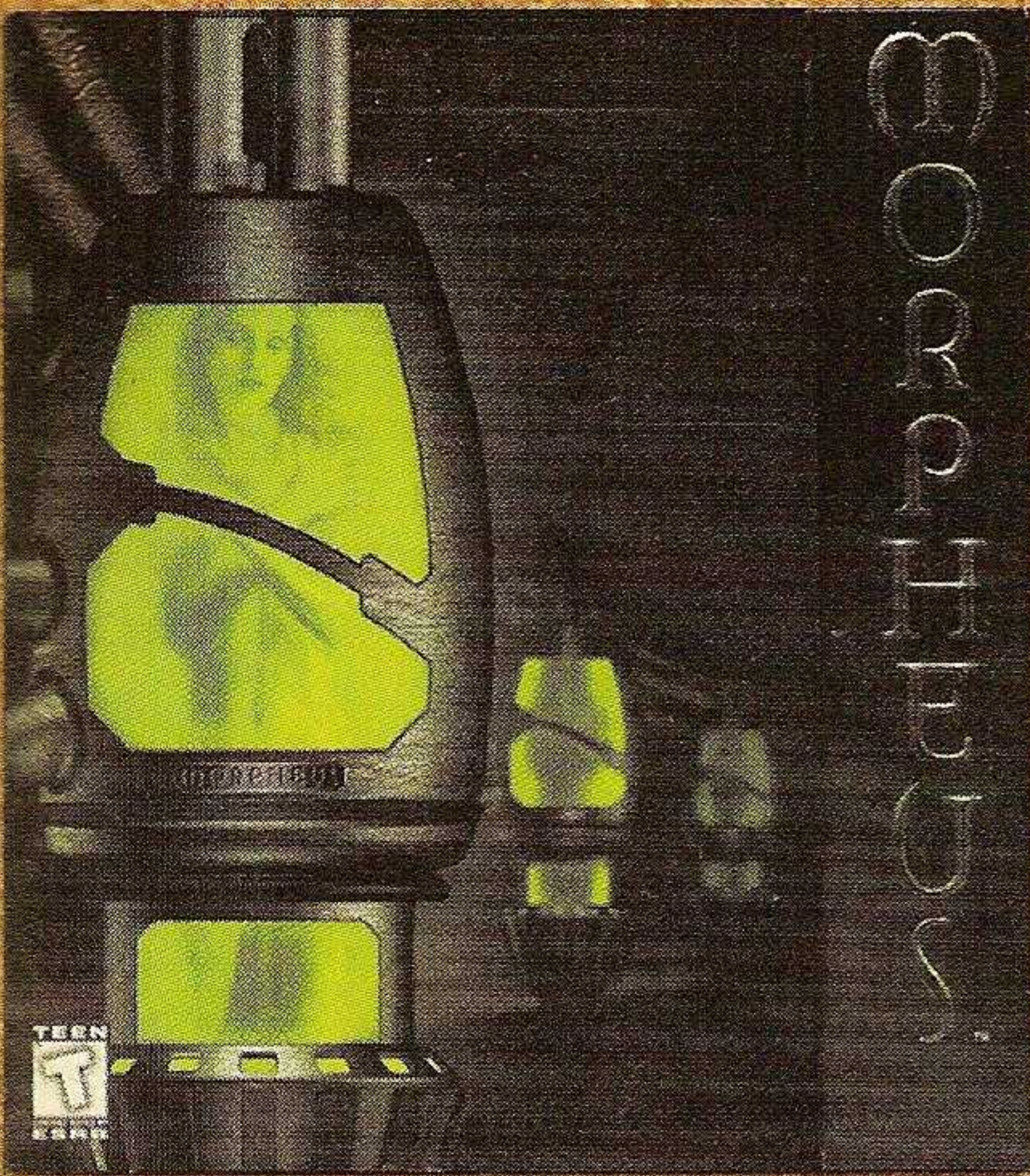
sorait és igyekszik ébren maradni, hiszen ha elalszik, mindennek vége.

Ekkor – álom vagy valóság? – a távolban egy sűrű hajó körvonalai kezdenek kirajzolódni: a titokzatos Herculania-é. Matthew utolsó erejét összegyűjtve feljut a fedélzetre és megkezdődik az álmok kalandja. Természetesen mi magunk bújunk az ifjabb Holmes bőrébe és nyakunkba vesszük a problémáit.

Igyekszünk mihamarabb bejutni a teljesen néptelennek tűnő, kísérteties jármű belsejébe és megpróbáljuk beindítani a még működőképes gépeket, a hajtóművet, a világítást. A felfedezést néha meg-megakasztja egy-egy szellemjelenet: a 7th Guest játékhoz hasonló áttetsző filmrészleteket látunk, amelyen a hajó egykori utasai tűnnek fel, akiket ha jól megfigyelünk, cselekedeteikkel, mondataikkal segítségül szolgálnak az egykori drámai események megvilágításához, amelyek végül az utasok vesztét is okozták.

A hajó és a történet központjában egy erősen vitatható létjogosultságú szerkezet áll, a Neurographicon, amely lehetővé teszi, hogy minden ember valóra váltsa álmait.

Az ifjú Jan Pharris találmánya, amellyel leginkább saját magát kívánta felszabadítani a rút-ság átka alól és beteljesíteni szerelmét a mozgássérült szőke hölgygel, Claire Moon-nal. A romantikus alaphelyzetre azonban árnyékot vet az a tény, hogy a Neurographicon üzemeltetéséhez, Pharris céljai eléréséhez szükség van néhány akkumulátorként működő emberre, akik elég naivak és becsvágyóak ahhoz, hogy rá lehessen venni őket egy „álmutazásra”. A Herculania utasai ezért egytől-egyig pszichiátriai esetnek számítanak. Az elátkozott hajót felfedezvén az első konkrét feladatunk ezen szerencsétlen illetők lelkének kiszabadítása lesz, amelyhez el kell merülnünk mindegyikőjük álomvilágában.



Remek sztori. Összetett, izgalmas, tele hihető és fantasztikus elemekkel, érdekes jellemrajzokkal. Ami azonban leginkább a monitor elé szögezett, az a sajátos, kísérletes hangulat, amelyet a játék áraszt.

A helyszíneken mindvégig magányosan bolyongunk – á la *Myst*. A teljes épségben konzerválódott hatalmas hajón ez még úgy-ahogy érthető, de az emberek jelenlétét, sőt nyüzsgését sugalló álm-helyszíneken borzongató, hogy sehol semmi nem mozdul. Mintha valami misztikus erő „kivonta” volna az életet az ír kikötővárosból, a városszéli vurstliból vagy a perzsa palotából és piacról. A hatást elsősorban a színpompás, bár néhol nem túl nagy részletgazdagsággal kidolgozott grafika okozza. Az art deco stílusban berendezett hajó tárgyai izgalmasan keverednek az anakronizmusba hajló technokrata szerkezetekkel és ezek ellenpontjával találkozunk az utasok álmaiban: természeti népek primitív művészetével egy trópusi szigeten, viktoriánus szobabelsővel az ír kisvárosban, csiricsáré díszletekkel a vidámparkban és orientális építészettel a sah rezidenciáján. Világok egy képzelt világban belül – álmok az álmon belül.

A hatást az atmoszférikus zenék és természetesen a zajok, effektusok is fokozzák. A Morpheus-ban nem fenyeget sehol közvetlen életveszély, mégis folyamatosan volt félelemérzet bennem a helyszínek felfedezése közben.

(Ilyen a jó horror, nem?) A hajótest mélyről jövő, váratlan dörgéseket, nyikorgásokat produkál, fúj a sarki szél, be-beindulnak gépek és persze ott vannak a meglepetészszerű jelenések, amelyek változó hangvételben mutatnak szilánknyi részleteket a múltból.

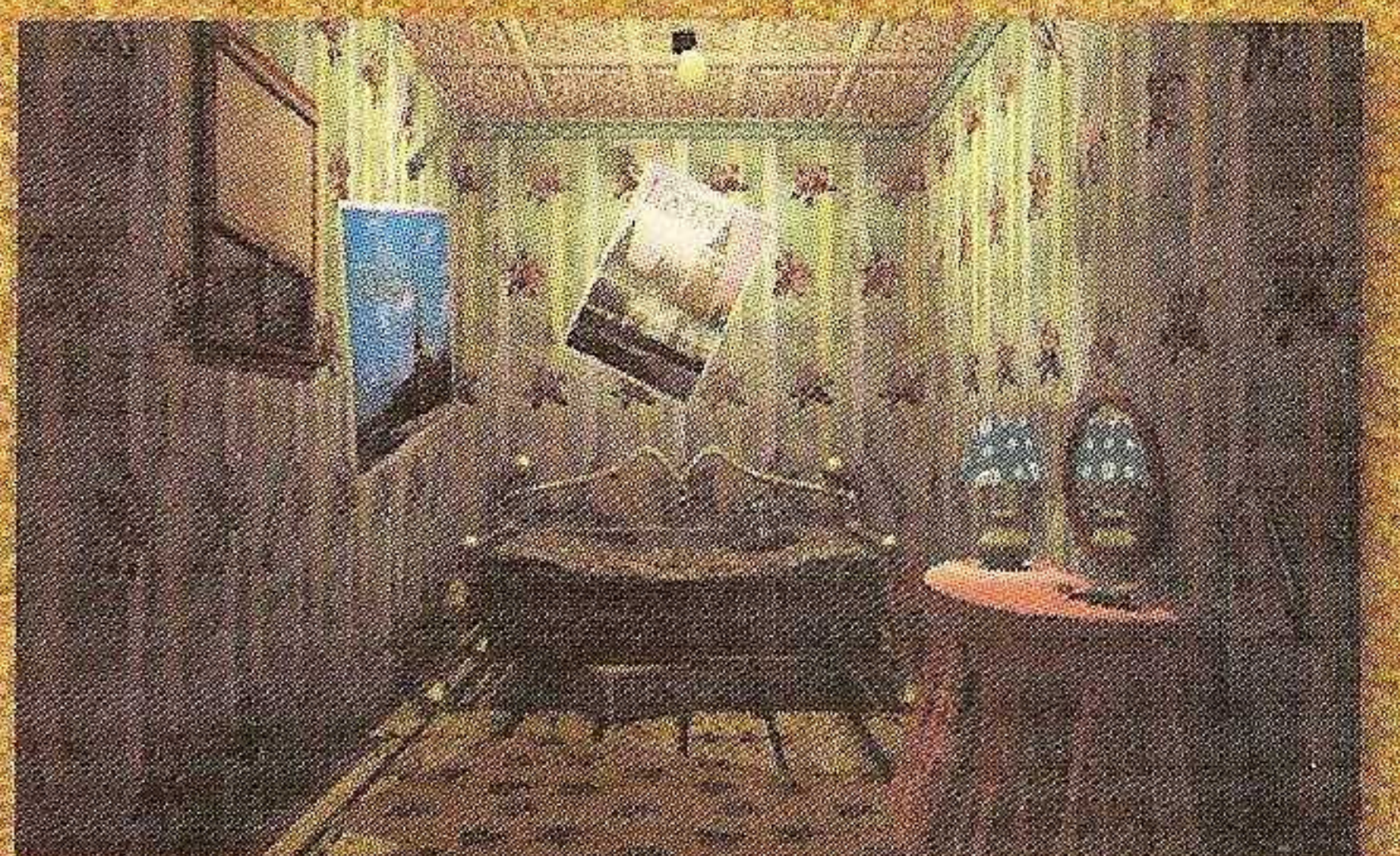
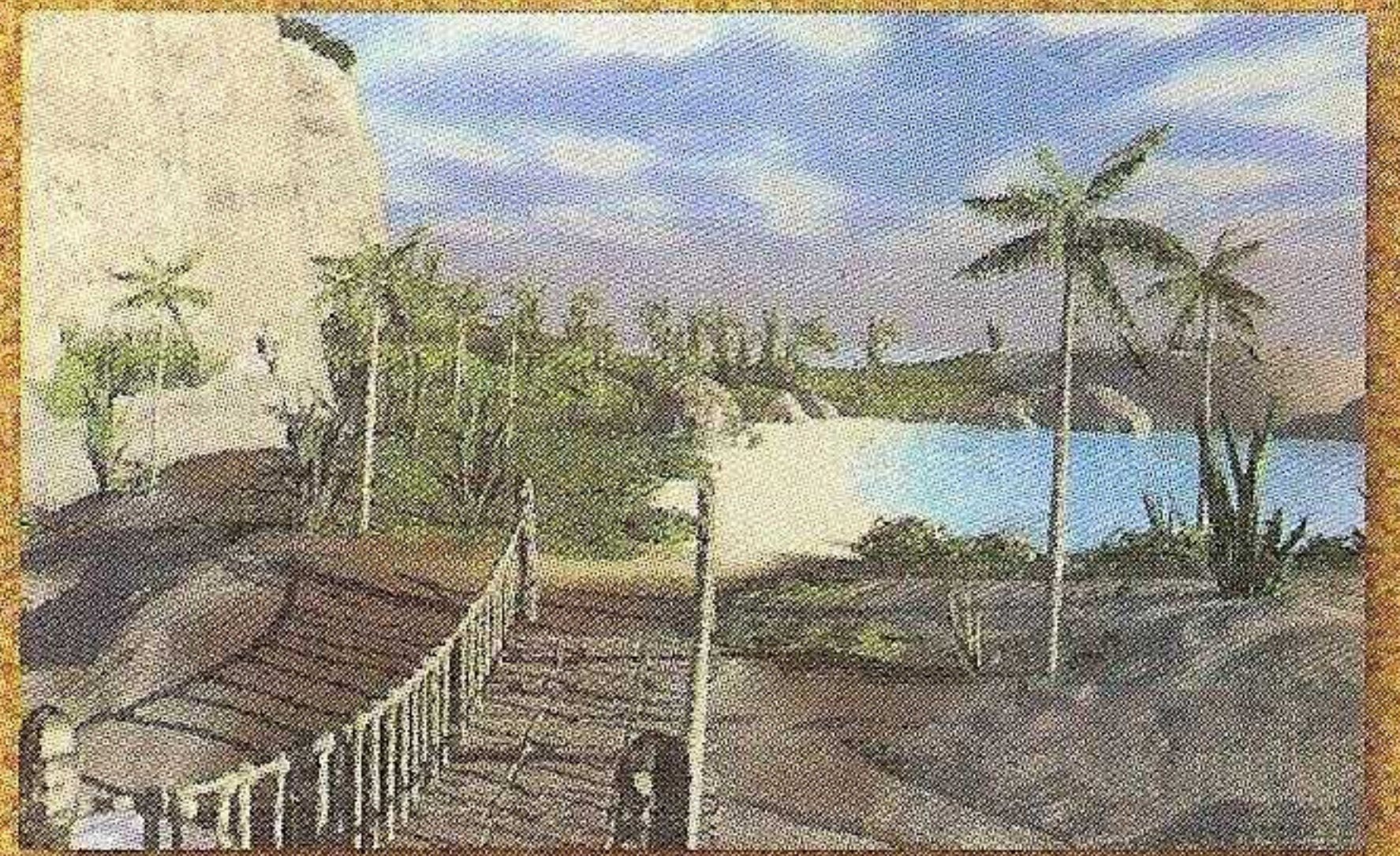
A színészek játéka igen jónak mondható, bár

a ruházat, a smink és a bluebox technika árulkodik a felvételek alacsony költségvetéséről. A játék kezelése igen egyszerű és könnyen elsajátítható. A Zork Nemesis óta megszokott panorámaképek és „közlekedő filmcsekék” sorából áll a helyszínek bejárása, amelyeket néhol további animációk gazdagítanak. Ez utóbbiak általában csak az állókép egy részében történnek (pl. egy kilincs mozgatása az ajtón, vagy egy fáklyaláng lobogása a barlang falán), technikailag egy pontosan pozícionált movie, egy módszer, amelyet általában nem veszünk észre, így sokan nem is tudnak róla. Nos, a Morpheus-ban azonban mindenki számára nyilvánvalóvá válik ez az eljárás és bizony erősen illúzióromboló. Színben is elkülönülnek a háttérként és mozgó elemként szolgáló részek, de különböző sebességgel érkeznek a képbe és váltáskor is egymás után hagyják el azt. Nagyon csúnya. Sajnos ilyesfajta bakit a szinkronhangoknál is tapasztaltam: egy gomb kattánása képes egy másodpercet is késni az akcióhoz képest, ráadásul sok esetben megszakítja a háttérzene vagy az atmoszféra folyamatát, komoly kizökkenést okozva a hangulatból. Ugyan ezzel az észrevétellel nem találkoztam más Morpheus-kritikákban, de nem hiszem, hogy az én számítógépem – amelynek konfigurációja jóval erősebb, mint a játékhoz ajánlott –, nem volt elégséges a tökéletes performance-hez. Összességében azonban semmi nem tudta elvenni a kedvem a kalandtól, kedves partneremet, Ganxsta Zolee-t pedig ezek a technikai hibák még kevésbé zavarták, így remekül szórakoztunk. Azóta többször feltettük már egymásnak a kérdést, hogy „akkor mi is történt pontosan Matthew Holmes-szal?” – de még egyszer sem sikerült megnyugtató választ találni rá. Fantasztikus, színes, csavaros, néhol nehezen követhető történet a Morpheus-é. De az álmok már csak ilyenek...

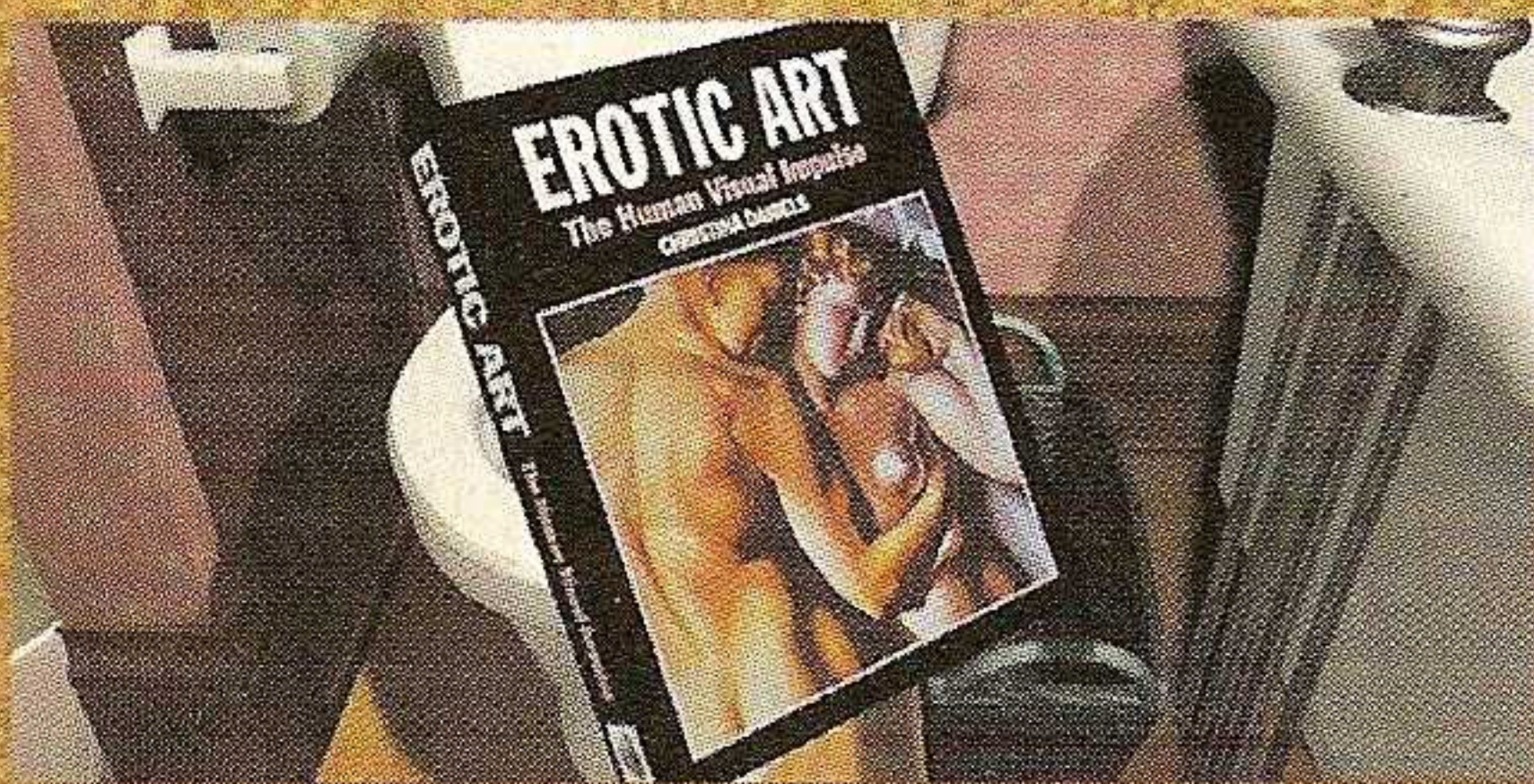
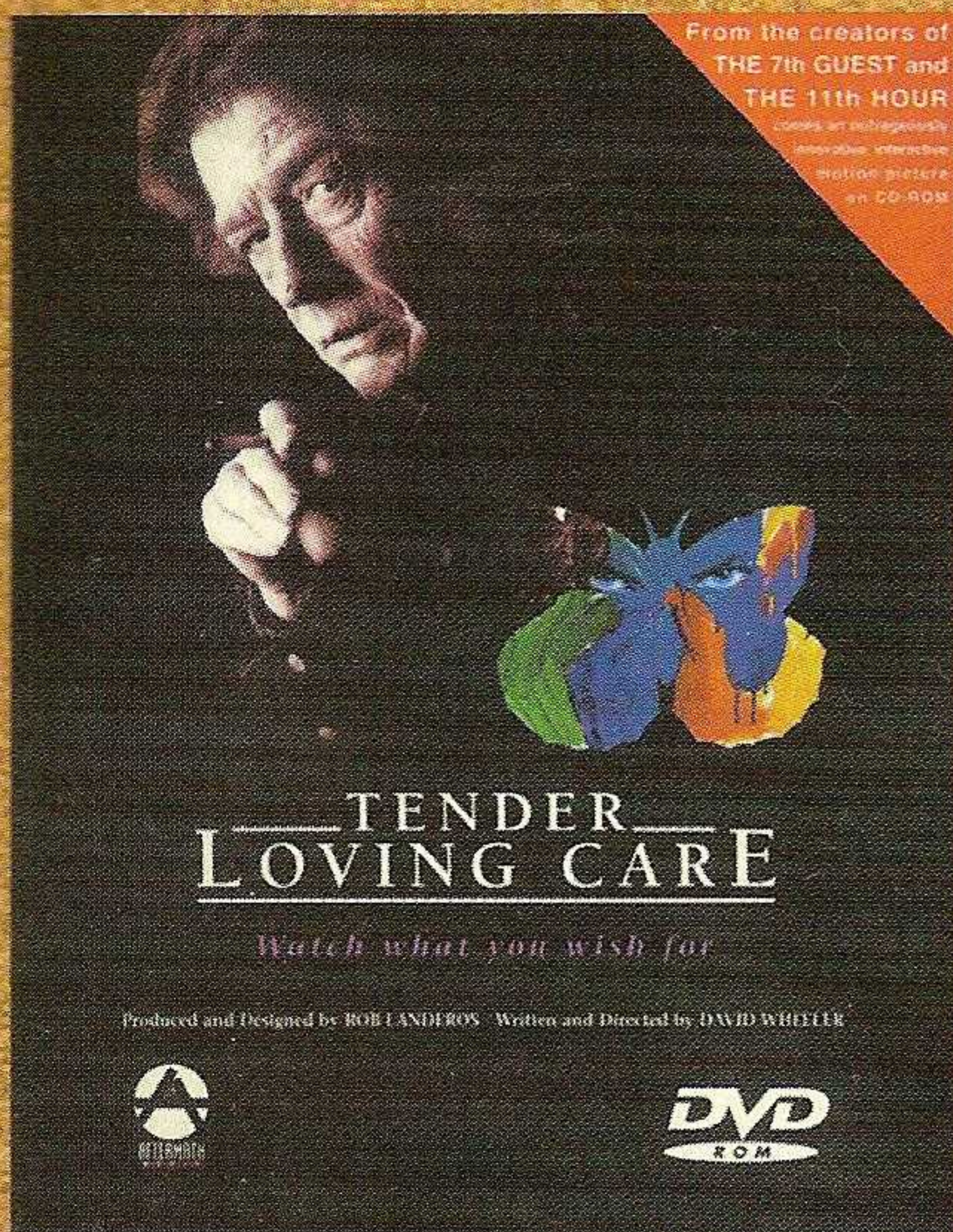
GANXSTA DÖGLEGY ZOLEE

MORPHEUS

Ismét eltelt egy pár kellemes este drága jó mentoromnál, Pierrot-nál. A Morpheus címszó alatt futó játékot játszottuk, és nyugodtan mondhatom, hogy olyan erős atmoszférája van, hogy teljesen kizáródott a külvilág, néha még a szokásos teázásról is megfeledkeztünk. A játék első és legfontosabb helyszíne egy hajó. A Herculania egy kísérlet helyszíne volt, amit úgy hívtak: Neurographicon. Ez egy elég bonyolult dolog, a lényege az hogy az embereket kiszakítva a való világból, egy szérum segítségével az álmaik világában éltetik tovább. Ott a nyomorék táncolhat, a randa szép lesz, stb. Azonban a kísérletbe hiba csúszott, az alanyok bekrepáltak - majdnem mind - a hajó meg ottrekedt a jégben. Ki kell okoskodni az összes utas személyi kódját, hogy bejuss a kabinjaikba és információkat gyűjts, na meg hogy az ott levő szérum segítségével eljuss mindegyikük álomvilágába. Mindeközben időről-időre a szellemek által megelevenednek a hajó egykori eseményei. Ez nem kevésbé nyomasztó... A játék vége elég meglepő, bekerülünk saját lidérces álmunkba, és ott is ragadunk a szellemtörténet két szereplőjével egyetemben... Most akkor testi valónkban megpurciantunk, vagy mi van? Na mindegy, maga a game zseniális, sok kaland, rejtvények, szuper helyszínek, egy kis majré és baromi jó szórakozás. Az öt csillagból nálam hatot is érdemel... :-)



Morpheus	
Soap Bubble / Piranha Interactive	
Minimum <ul style="list-style-type: none"> ■ Pentium ■ 8 MB RAM ■ 4x CD-ROM Drive ■ 640x480 / 8bit ■ Win 95/98 	Ajánlott <ul style="list-style-type: none"> ■ Pentium ■ 8 MB RAM ■ 4x CD-ROM Drive ■ 640x480 / 8bit ■ Win 95/98
Pro <ul style="list-style-type: none"> ■ fantasztikus sztori ■ kísérletes atmoszféra ■ néhány szép helyszín 	Vesd össze <ul style="list-style-type: none"> ■ Titanic ■ The Dark Eye ■ Amber: Journeys Beyond ■ The 7th Guest
Kontra <ul style="list-style-type: none"> ■ technikai bakik ■ kis képméret ■ néhány elnagyolt helyszín 	



Cryo Interactive Entertainment

TENDER LOVING CARE

A FILM, AMELY MINKET NÉZ

Hányszor előfordult már, hogy a moziban ülve éppen átadtam magam a film sodrásának, már-már az együttérzésem is kialakult a főszereplő személye iránt, mikor az a forgatókönyv alapján egyszer csak egy olyan bődületes hülyeséget csinált, amit én soha nem tettem volna. Az egész történet egy nem várt fordulatot kapott és ugyan végigültem a másfél órát a sötétben, de sosem tudtam kiegyezni a filmmel. Legszívesebben jól megráztam volna a főhős vállát és kikértem volna magamnak az egészet. Milyen ideális helyzet lenne, ha a mozgókép figyelembe venné a nézők érzelmeit, döntéseit és mindenkinek másképp gombolyítaná a szálát. Utópia? Már nem is annyira!

Amikor néhány évvel ezelőtt az atlantai E3 kiállításon először találkoztam a DVD formátummal, még csak mint a videózás reformálójaként emlegették. Érezvén a kalandjátékok fokozatos hanyatlását, én már akkoriban valamiféle messiást véltem látni benne, hiszen a tárolókapacitás megnövelése egyszer már hatalmas lökést adott a műfajnak; 1993 szenzációs sikere volt a *Myst* és a *7th Guest* puzzle-kaland, amelyek nem csak kihasználói voltak az új CD-ROM formátumnak, hanem egyenesen miattuk lendült fel a CD-ROM meghajtók piaca. Talán nem véletlen, hogy egy ilyen új adathordozó megjelenésekor is azok kapcsolak először, akik annak idején. Az Aftermath Media az egykori legendás Trilobyte utódvállalata, amelynek többek között a *7th Guest*-et és folytatását, az *11th Hour*-t is köszönhetjük. Az FMV-t (Full Motion Video) már akkor is forradalmian alkalmazó fejlesztők már évek óta dédelgetik az új ötletet, ami először a *Tender Loving Care*-nek nevezett DVD-ROM-on öltött formát.

Hadd szögezzem le mihamarabb: a *Tender Loving Care* nem egy tipikus kalandjáték. Nincsenek benne rejtvények, nem használunk benne inventory-t (vagyis nem hordunk magunkkal mindenféle tárgyat – Sz.Á.) és alapvetően nem avatkozhatunk bele a konkrét jelenetekbe. Egy hamisítatlan „interactive movie”, amelyben minden a mi döntéseink által, azaz egy szellemes ötlet alkalmazásával a mi személyiségünk igényeinek megfelelően alakul. Hogyan? Mindjárt kiderül.

A főszerepben egy fiatal pár, ők egy dél-oregoni farmon laknak öt éves-forma kislányukkal, kellemes harmóniában. Egyszer azonban

közösen súlyos autóbalesetet szenvednek, és életük gyökeresen megváltozik. Főképp Allisoné, az anyáé, akinek teljesen átalakul a személyisége: kedvetlen és elmélázó lesz, alkalmatlanná válik munkára és emberi kapcsolatokra egyaránt. Ápolásra szorul és szerető férje, Michael hat hónapon át gondját is viseli. Azonban muszáj ismét munkába állnia, és így a család pszichiátára, Dr. Turner ajánlatára egy állandó segítséget, egy képzett nővért fogadnak a házhoz. Randolph kisasszony azonban nagyon más, mint amire Michael számított: igen attraktív, mondhatni, szexuálisan túlfűtött, titokzatos démon, akinek a módszerei minden kezdeti bizalom ellenére megkérdőjelezhetők és alaposan felkavarják a család amúgy is labilis-sá vált életét. Külső szemlélőként – afféle voyeurként – kell kiderítenünk, hogy mi történt valójában Allison-nal és a gyermek Jody-val, kicsoda tulajdonképpen Kathryn Randolph, mi a szerepe Dr. Turner-nek és valóban család szerető férj-e Michael Overton. Időről-időre szembeülnünk a szereplők személyes ill. személyiségi problémáival, de ugyanígy a sajátjainkkal is. A pszichológia körül forog minden.

A bevezető képsorok után, az első epizód megtekintése előtt kérdésekre kell válaszolnunk. Ezek a kérdések legfőképp a filmben az imént látott eseményekre vonatkoznak. Öt-hat lehetőség közül választva kell kifejtetni véleményünket a jelenet szereplőivel kapcsolatban, illetve meghatározni, hogyan cselekedtünk volna mi magunk hasonló helyzetben. Ezek után szabadon enged a játék: máskálhatunk a néptelen házban, megvizsgálhatunk tárgyakat, elolvashatjuk a lakók postáját, naplóját, kedvenc újságjait és könyveit, meghallgathatjuk telefonos üzeneteit, felhívhatjuk az általuk

legutóbb tárcsázott telefonállomást (redial) és néha még TV-t ill. videót is nézhetünk. Aztán, ha elegendő háttér-információt gyűjtöttünk, újabb kérdések következnek. Ezúttal szigorúan a saját személyiségünkben vájkál – az igencsak kettős szerepkörben feltűnő – Dr. Turner.

Úgynevezett Temathic Apperception Test-et végeztet el velünk, amely leginkább különböző képzőművészeti alkotások, gyerekrajzok, mértani formák elemzéséből áll és bizony igen mélyre nyúl az ember lelkébe.

Merész, igen sokszor szexuális vonatkozású, provokatív felvetései megoldoztatják az önismeretet és próbára teszik az őszinteséget. (Ezt a játékot nem véletlenül egyedül játszottam végig.) Végül ismét hátra kell dőlnünk egy kicsit, hiszen egy újabb epizód következik – immáron az előzőekben rólunk összegyűjtött információk alapján folytatva a történetet. Zseniális! Ez a filmkérdés-felfedezés-teszt-film szekvencia jelenti magát a játékot és garantáltan kiváló szórakozást nyújt. A tesztekre és kérdésekre adott válaszaink alapján a program folyamatosan valamiféle diagnózist készít rólunk és ennek megfelelően „triggereli” a sokféle előre felvett jelenetet. A variációs lehetőségek a fa lombjához hasonlóan ágaznak szét és nehéz megmondani, hányféle történetet képesek előállítani.

A készítőik szerint nehéz becsapni a rendszert: nem elég pl. az egyértelműen szexuális irányultságú témák iránt hol elutasítóan, hol lelkesen viszonyulni ahhoz, hogy a filmünk több, vagy kevesebb erotikus jelenetet tartalmazzon.

Az apró, indirekt kérdések ugyanolyan jelentőséggel bírnak a diagnózis szempontjából, így a homlokegyenesen más jeleneteket valóban csak homlokegyenesen különböző személyiségűek láthatják.

Maguk a filmjelenetek önálló értéket is képviselnek. A John Hurt (Elefántember, 1984 stb.) kivételével számomra ismeretlen színészgárda kiválóan játszik, a szereplők karakterének ábrázolása, fejlődése illetve alakulása árnyalt és hiteles. A két fiatal hölgy (Allison és Kathryn szerepében) igen szemrevaló, de valószínűleg

a nőnemű játékosok a Michael-t alakító férfin is találnak néznivalót, amely nagyon fontos lehet egy, a szexualitással erősebben átítatott történet esetén. Az epizódok újra és újra megtekinthetők, amennyiben úgy érezzük, hogy elszalasztottunk egy fontos információt, vagy csak ismét legeltetni akarjuk a szemünket egy-egy jeleneten. A szabadon bejárható ház és Dr. Turner irodája szép 3D munka, de nem túl különös. Nem is sejtem, hogy miért nem lett volna egyszerűbb – az egykoron népszerű interactive movie-k ill. FMV-kalandjátékok mintájára – állóképek, fotográfiák segítségével megoldani az interaktív helyszínek ábrázolását. A háttérinformációk összegyűjtése nagy türelmet és magas szintű angol nyelvtudást igényel. Ez utóbbi nagyon igaz a tesztek kitöltésére is, hiszen sok választásnál a szavak jelentése közötti árnyalatkülönbség alapján kell döntőnünk, míg bizonyos esetben az általános műveltségünkre, vagy a gyors döntőképességünkre kell támaszkodnunk az intuíciónk mellett. Igaz, a játék dobozán megemlített „teljes pszichoanalízis” is: a történet végén Dr. Turner a rendelkezésünkre bocsátja elemzését velünk kapcsolatban. Részletes és meglepően találó volt sok esetben – nem véletlenül nem mutatom be az újság hasábjain screenshotként :-), bár az alkotók figyelmeztetnek: a végeredmény semmiképpen nem mérhető össze egy valódi professzionális analízissel, ez a bónusz inkább az „entertainment” részeként fogandó fel.

A 48-50 órás programot biztosító játék több mint négy óra 35mm-es filmre rögzített mozgóképet tartalmaz. Az eredeti összeállítás 14 CD-n fért csak el. Nem csak rengeteg ötlet, ugyanennyi „anyag” is van ebben a produkcióban, amely mindenképpen mérföldkőnek számít, még akkor is, ha a játék- ill. DVD-piac kevésbé hevesen reagált a megjelenésére, mint annak idején a 7th Guest és a Myst esetén tette.

Továbbra is állítom, hogy a DVD-minőségű filmjelenetekkel tarkított, az új médium tárolókapacitását jól kihasználó játékprogramok megmenthetik a kalandjátékokat és újra életre keltetik az interactive movie műfaját.

Ugyanis ez a következő lépés: filmet nézni megtanultunk.

Most lássuk milyen, ha a film minket néz.



Tender Lovig Care

Aftermath Media

Minimum	
<ul style="list-style-type: none"> ■ Pentium P133 ■ 10MB RAM ■ SVGA video card ■ DVD-ROM Drive ■ MPEG2 decoder card 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 8MB HD ■ Win 95/98 ■ Direct X 3.0 ■ SB Soundcard ■ Egér
Pro	
<ul style="list-style-type: none"> ■ zseniális ötlet ■ DVD-minőségű film ■ jó színészek ■ pszichológiai tesztek 	
Kontra	
<ul style="list-style-type: none"> ■ csekély publicitás ■ kevés interaktivitás ■ nyílt szexualitás 	
Vesd össze	
<p>(nem nagyon van mivel...)</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Urban Runner ■ Byzantine: The Betrayal ■ Golden Gate ■ Phantasmagoria 2 	

9

game2000 master

- Quake III, Half Life, Unreal Tournament ?
- Voodoo III, Celeron 400, 64 Mb RAM, 17"-os monitor !

**Mindez egy estére
2000 Ft !**

Gamemaster telefon: 278-02-27
1214 Bp. II. Rákóczi F. 142-144.

Akik szeretnek sok mindent
egy helyen megvásárolni,
különösen a saját foteljükből,
nálunk vásárolnak!

e(bolt)
www.ebolt.hu



Új!
Megnyílt
a háztartási gép
osztályunk!

☐ Számítástechnika ☐ Szórakoztató-elektronika ☐ Fotó-optika ☐ Irodatechnika

Áruház: www.ebolt.hu

- FÚRÓT KAPTÁL MATEKBÓL?
- FELHÚZOTT ANYÁD?
- NEM TETSIK EGYIK OSZTÁLYTÁRSAD ARCSZERKEZETE?
- GIMBORÁDDAL KETTEN HAJTOTOK EGY NŐRE?
- NETÁN CSAK SPONTÁN ARRA VÁGYSZ, HOGY IZZADÓ TENYEREDBE EGY RAKÉTAVETŐ HÚVÓS CSÖVÉT SZORÍTHASD?

GYERE EL HOZZÁNK ÉS MI MEGADJUK NEKED A LEHETŐSÉGET.

HAVEROK. BÜLI. QUAKE.

ÉDEN GAME CLUB

JELEN HIRDETÉS FELMUTATÓJÁNAK EGY ÓRÁS INGYENES ŐRJÖNGÉST BIZTOSÍTUNK!
GYERE EL, PRÓBÁLD KI, NEM VESZTHETSZ SEMMIT!

5+1 GYORS GÉP HÁLÓZATBAN, INTERNETRE KÖTVE, RENGETEG JÁTÉK.

X. KER. HUNGÁRIA KÖRÚT 9-11.
TEL.: 262-19-20

(A NÉPSTADION METRÓ MEGÁLLÓTÓL 2 MEGÁLLÓ A 75-ÖS TROLIVAL (CIPRUS UTCA). BEJÁRAT A LAKÓTELEP FELŐL! HA NEM TALÁLSZ IDE, CSÖRÖGJ!)

**Ready
COMPUTERS**

1054 Budapest, Vadász u. 36.
READY COMPKER KFT.

Telefon: 331-0518, 311-6696 Fax: 311-8671
Nyitvatartás: H-P: 9.30-18.00 Sz: 9.00-13.00
Árlista faxra: 2-333-666/1310#
www.ready.hu ready@alarmix.net

Számítástechnikai
alkatrészek, elemek,
kellékek széles választéka
Konfigurációk 1+2 év garanciával

® SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET,
BEMUTATÓTEREM ÉS SZERVÍZ

Ne kockáztasson!

Legyen egy jó dobása,
vásároljon nálunk!



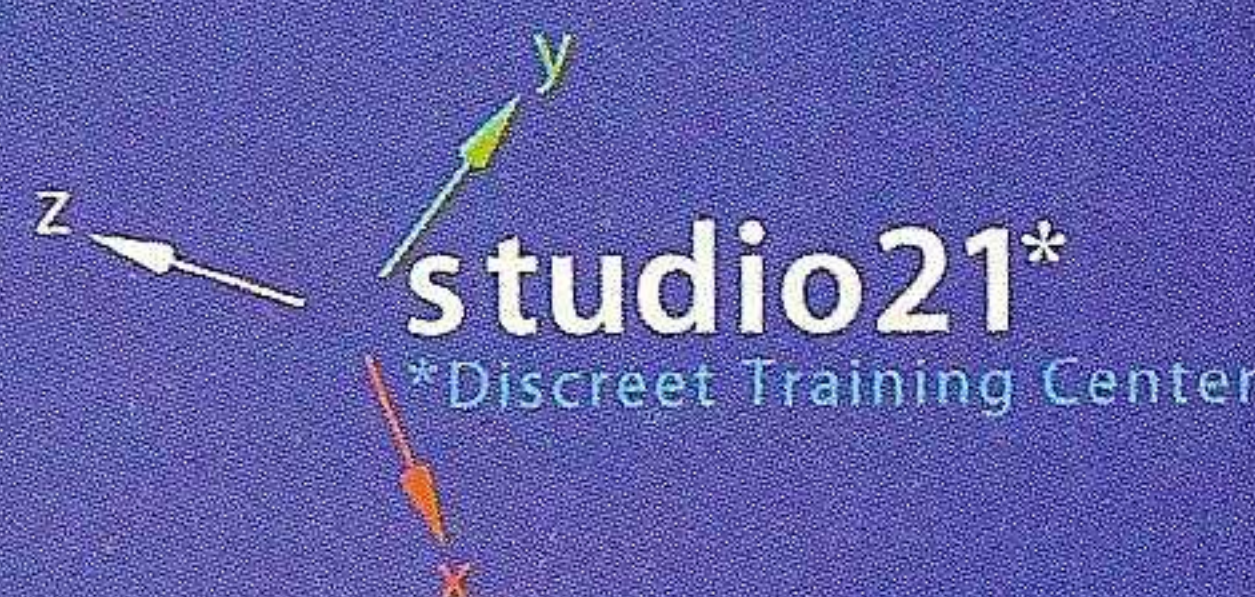
MINDEN AMI PC

Van programja?
Ha már van, futtassa a mi számítógépeinken!
Ha még nincs, látogasson el hozzánk!



oktatás*

3D Studio MAX R3
Character Studio
Digitális utómunka



Studio21 | Tel.: 284-4214 | www.s21net.com



El a géptől, messzire...

Sokan mondogatják nekem, hogy nem kellene állandóan a net, a PC előtt ülni. Én erre mindig azt válaszolom: Ha van valakinek jobb ötlete, én nyitott vagyok mindenre. Sokszor csak vállvonogatás a válasz, meg ötlettelen „menj társaságba”, „menj a barátokkal kirándulni” tanácsokat kapok. Én azonban kicsit másra vágyom. Olyan szórakozási formákra, amelyeket egyedül (is) lehet élvezni. Egy jó könyv, egy jó mozi, esetleg egy klassz lemez engem órákra, napokra el tud szórakoztatni. Ugyanakkor azzal is tisztában vagyok, hogy a tömeg-kultúra ma már mindenhova betört, így a hatalmas áradatból nehéz kiszűrni, mit érdemes választani és mit nem. Mire érdemes jó sok pénzt kiadni, és mire nem. Arról persze nem is beszélve, hogy ahányan vagyunk, annyiféle az ízlésünk. Van, aki azt követeli, több rock-lemezeiről írjunk, mások azt szeretnék, ha csak Dj Müttymürüty legújabb szösszeneteit elemeznénk. Mi nem véleményezünk: nem mondjuk, meg mit nézzetek, mit hallgassatok, mit olvassatok: csak azt írjuk meg, hogy szerintünk mit érdemes. S ebből mindenki mazsolázza ki a neki tetszőt, hogy ne üldögéljen éjjel-nappal a gépe előtt...

Dragon György
szerkesztő

gamestar@idg.hu



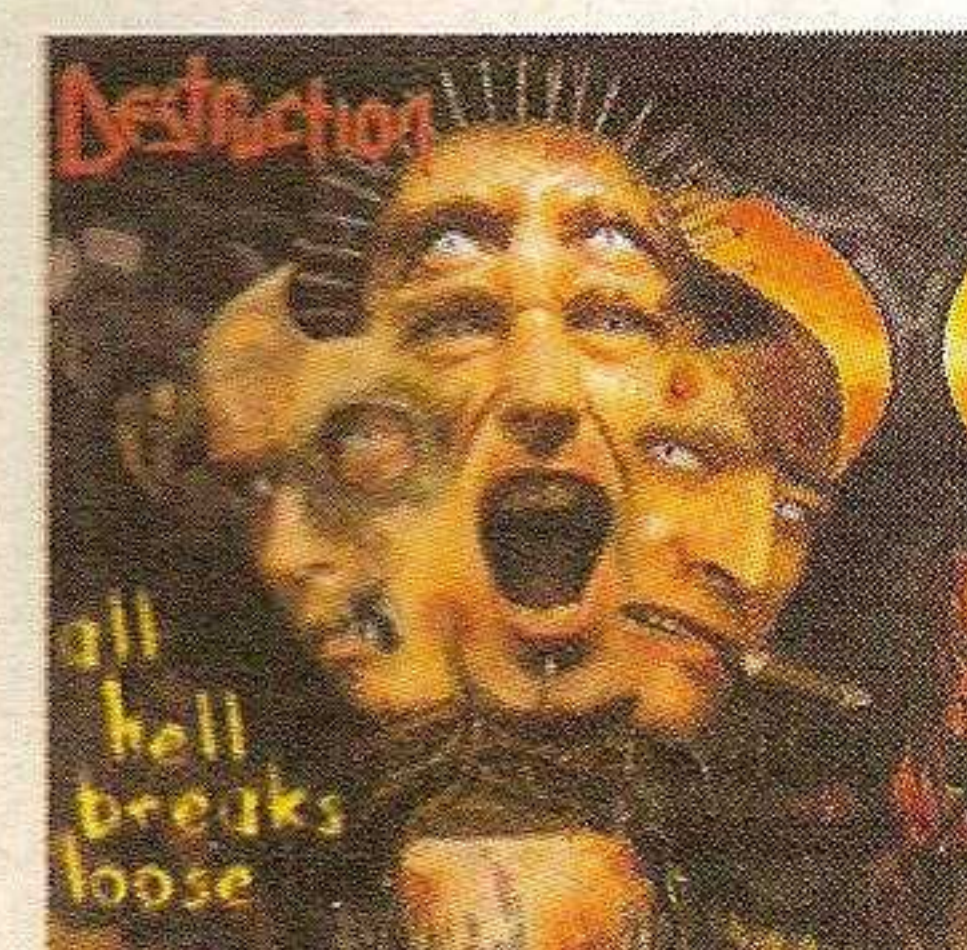
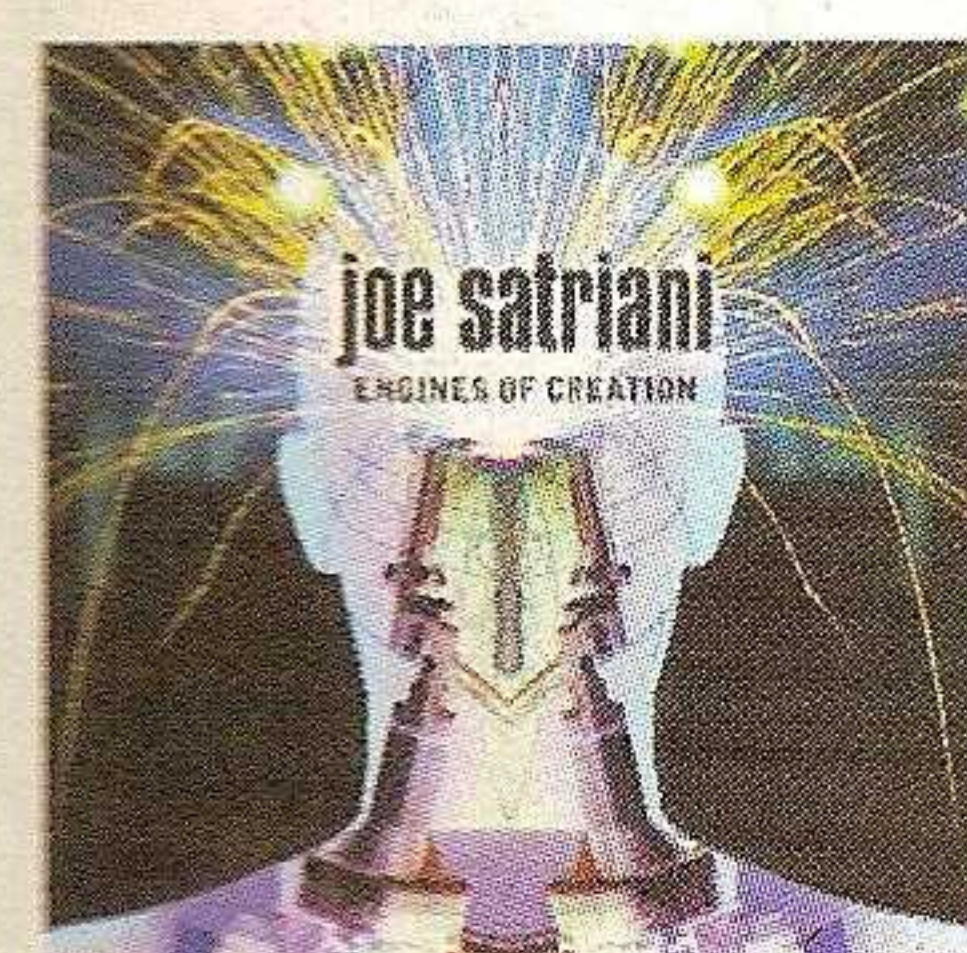
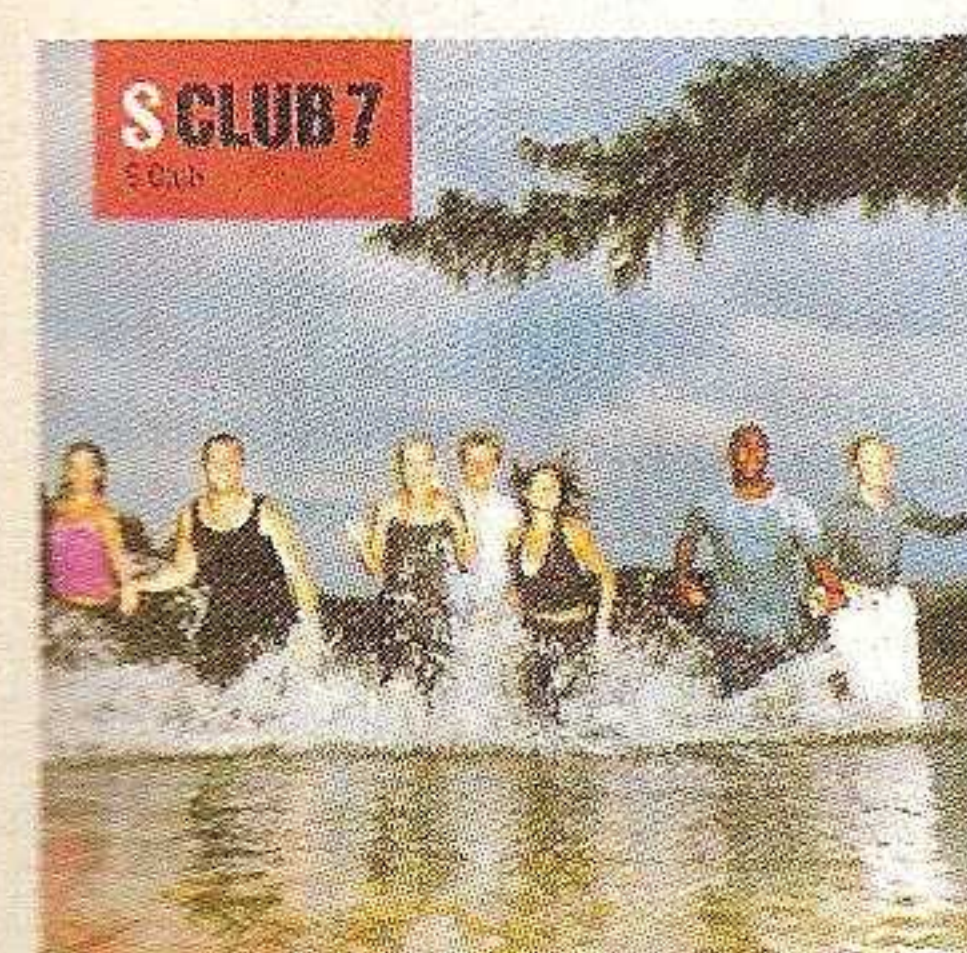
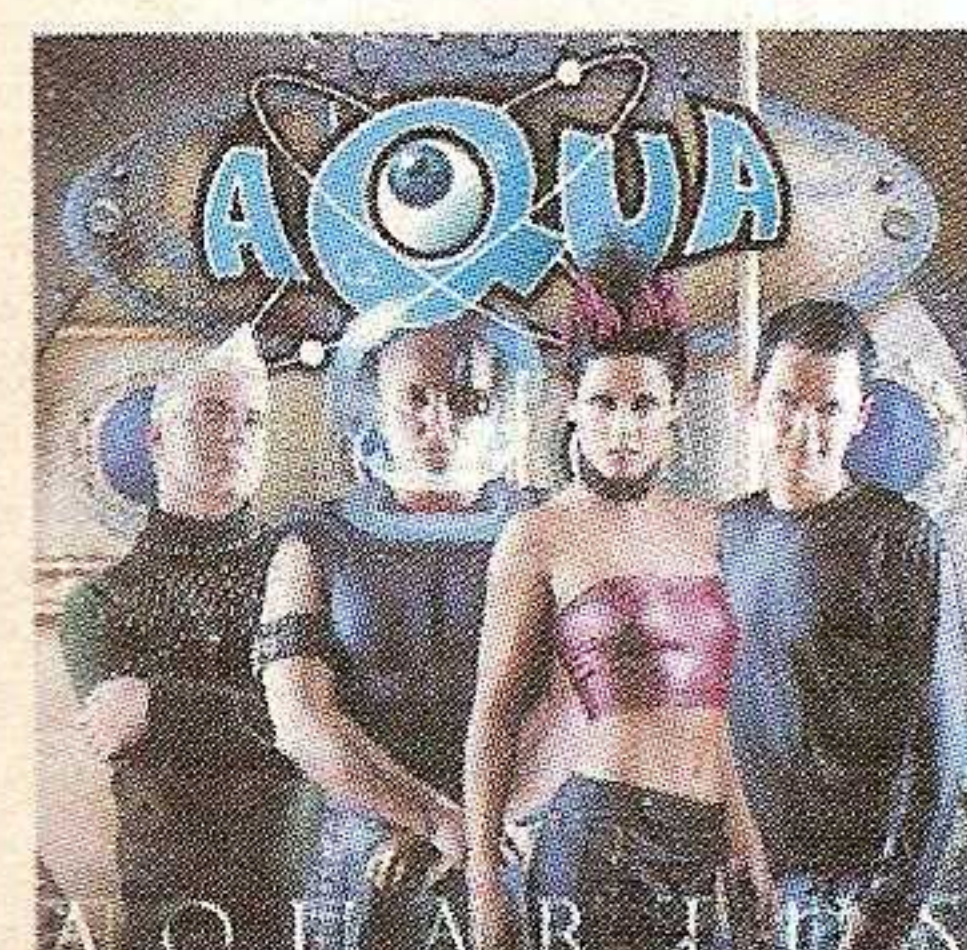
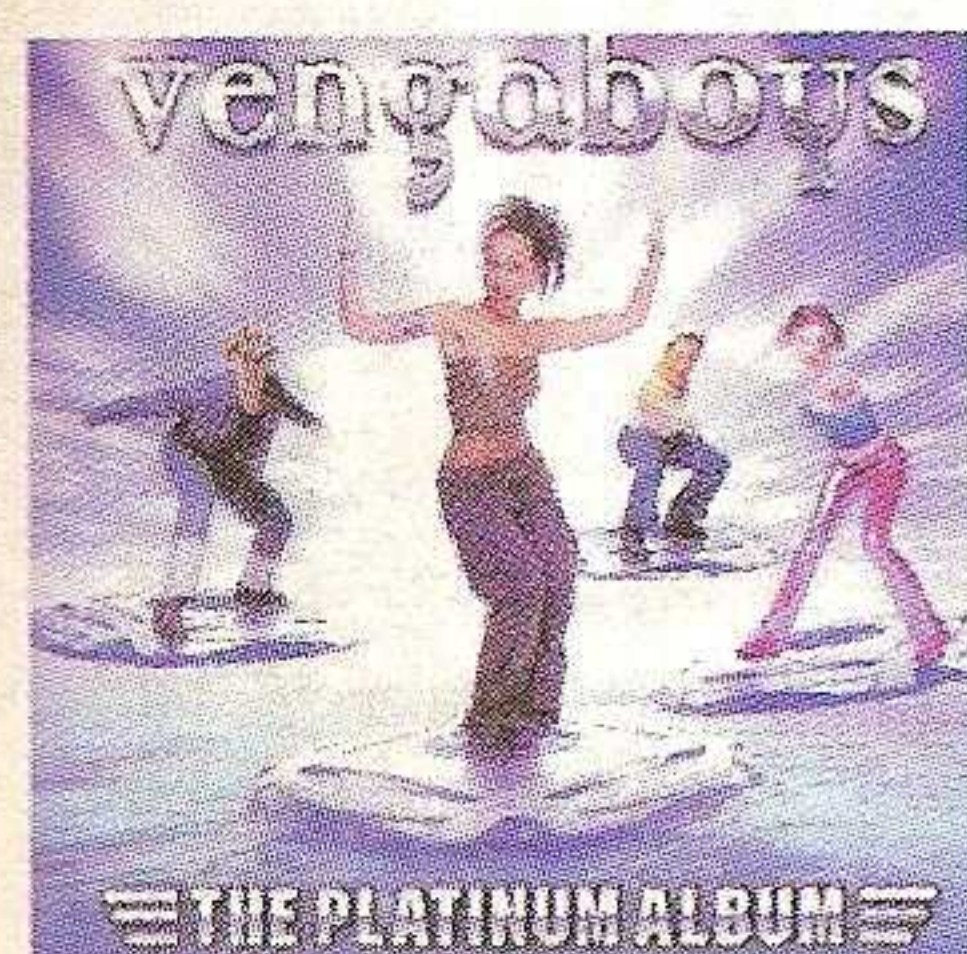
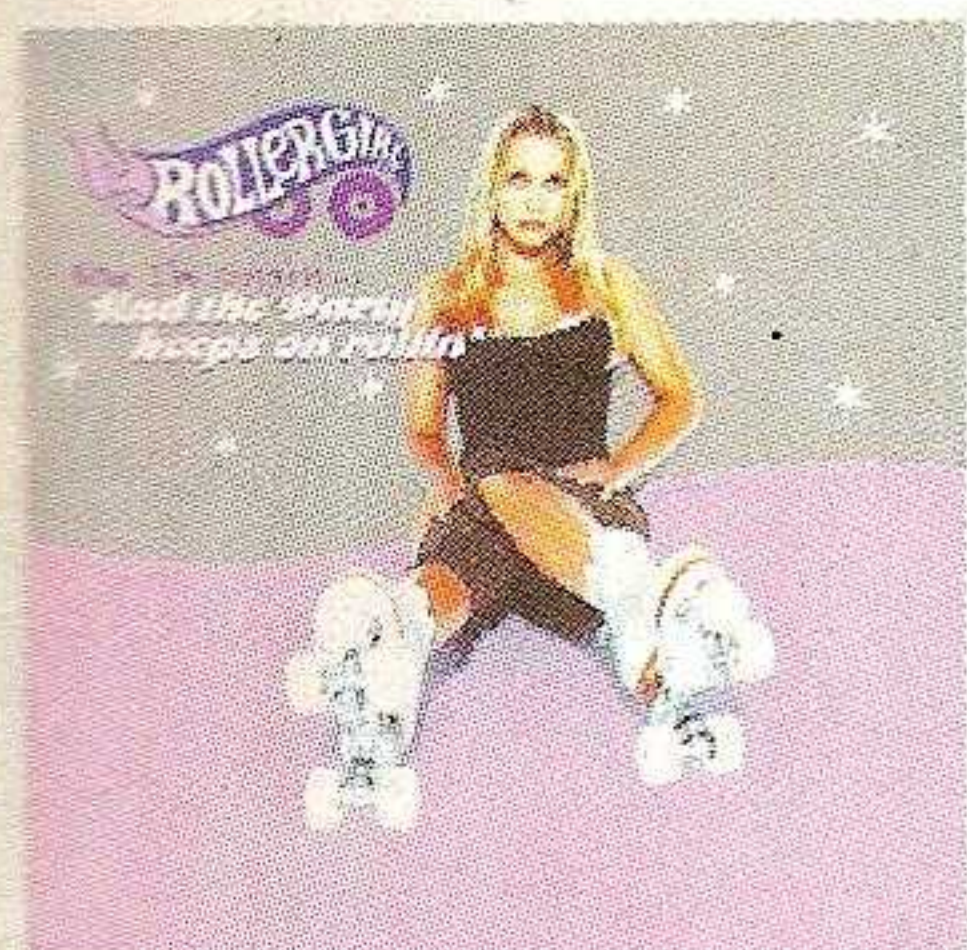
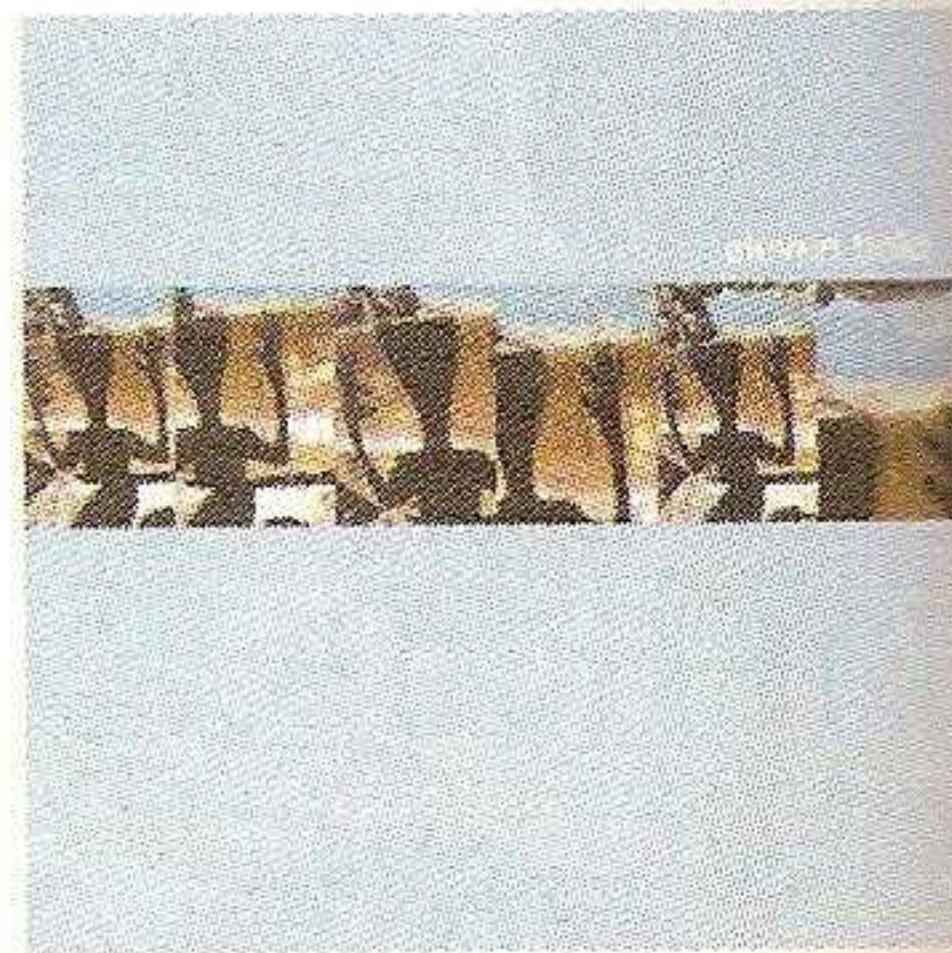
StarMusic	82
StarBook	84
StarFilm	86
Interjú Mucsi Zoltánnal	88



zene

Másvilág

StarMusic



Először azon gondolkodtam, hogy ez a Rollergirl, vajon az a Rollergirl-e, akit a Boogie Nightsban a teljes szereplőgárda... hmm, az imidzs mindenestre egybevág. Tipikus germán postrave-softhouse (á la Blümchen): vegytiszta elektro-sound, megabuta "buliszövegek", ole ola, Mallorca. A hölgy szőkébb, mint amennyi hangja van, mégis a fél csapágyam feltenném a sikerre. (www.universal-records.de)

A baromi szerény The Platinum Album nevet viseli a Vengaboys új korongja. A hatvanas évek óta közhely, hogy a "butuska-csasztuskás dallamok táncritmusban" történet mindig megtalálja az utat a toplistákra - ahogy Vengáék előző albuma is. A "leendő platinán" gyakorlatilag három vérbeli slágergagyi nótá van, ami elég is egyévnvi videoklip-hadjárához. Semmi kétség, siker lesz - bár egyre erőltetettebb a menet. (www.vengaboys.com)

Aki azonban két-három éve ténylegesen feltámasztotta az europop ráágógumizését, az a dán Aqua volt. Vadiúj albumukon (Aquarius) sem bújtak ki a bőrből, és bár füttyörészésbarát muzsikájuk most nem tartalmaz barbigörös-doktordzsonszos hiperkommersz nótákat, mégis bármely da-

luk potenciális listaostromló lehet. Támadnak a popos, lírás, cigányos nóták egyaránt, dizájn ufo-nautára tenyészve, Lene haja égnek... semmi baj. (www.aqua.dk)

A fiú-, a lány-, majd a gyerekcsapatok után most a vegyeskórusokra izmosít a komercionális popipar. Az S Club 7 egy három fiú-négy lány formáció, akik "mellékállásban" a BBC-n futó Miami 7 sorozat sztárjai. A zene is habkönnyű, tinis-dalos-amerikás feelinggel. Latin, az ugye van, az most megy - aztán diszkó, funky, backstreetes-britneys vokálok ami kell. (www.sclub.com)

Ez a Joe Satriani végképp a megháborodás rögös útjára lépett - valószínűleg ez lesz a golyófejű gitáristen rajongóinak első reakciója az Engines Of Creation hallatán. Az ezredforduló legtechnikásabb rock-húrnyűvéjének kikiáltott Satriani ugyanis olyan mélységig merült bele az elektromuzsikák óceánjába, hogy gyakorlatilag már csupán a gitárszólók élők. Élvezetes, változatos, aprólékosan kidolgozott album, mégis az utókor tisztje lesz majd eldönteni, vajon baklövést vagy korszakalkotást követett-e el a Prodigy-Kraftwerk-Orbit mániákus-sá lett Nagymester. (www.satriani.com)

Három év hallgatást követően új stúdióalbummal jelentkezett a Pantera, és úgy tűnik, a texasi négyesfogat egy évtized diadalmenete után sem vesztett dühéből és kreativitásából. Az előző lemez pszichedelikus elröppenéseit és dallamos nótáit fedve a csapat visszatért a Vulgar... és a Far Beyond... irgalmatlan zúzdáihoz. Egyetlen jól emészthető "slágernóta" sincs a Reinventing The Steel-en, csak acélkemény, megalkuvásmentes extrém metal, meglepő ritmikai fordulatokkal és újító jellegű gitárkezelési megoldásokkal. (www.pantera.com; www.panterarocks.com; www.panteradirect.com)

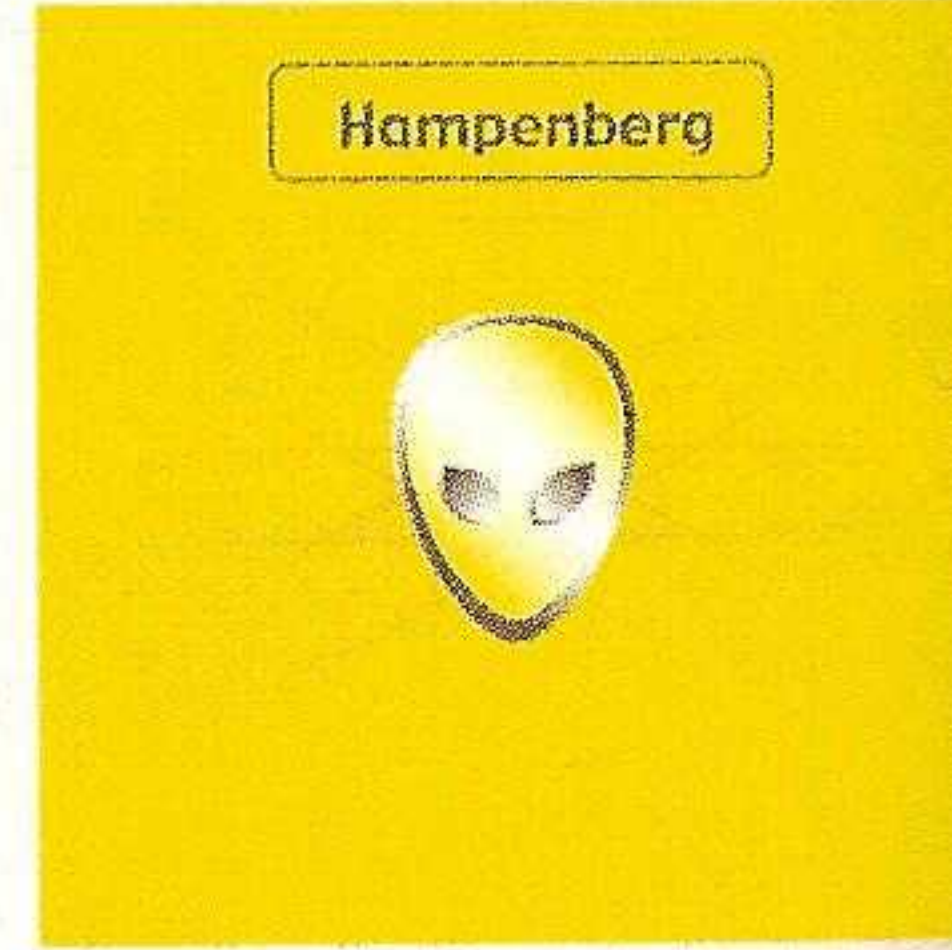
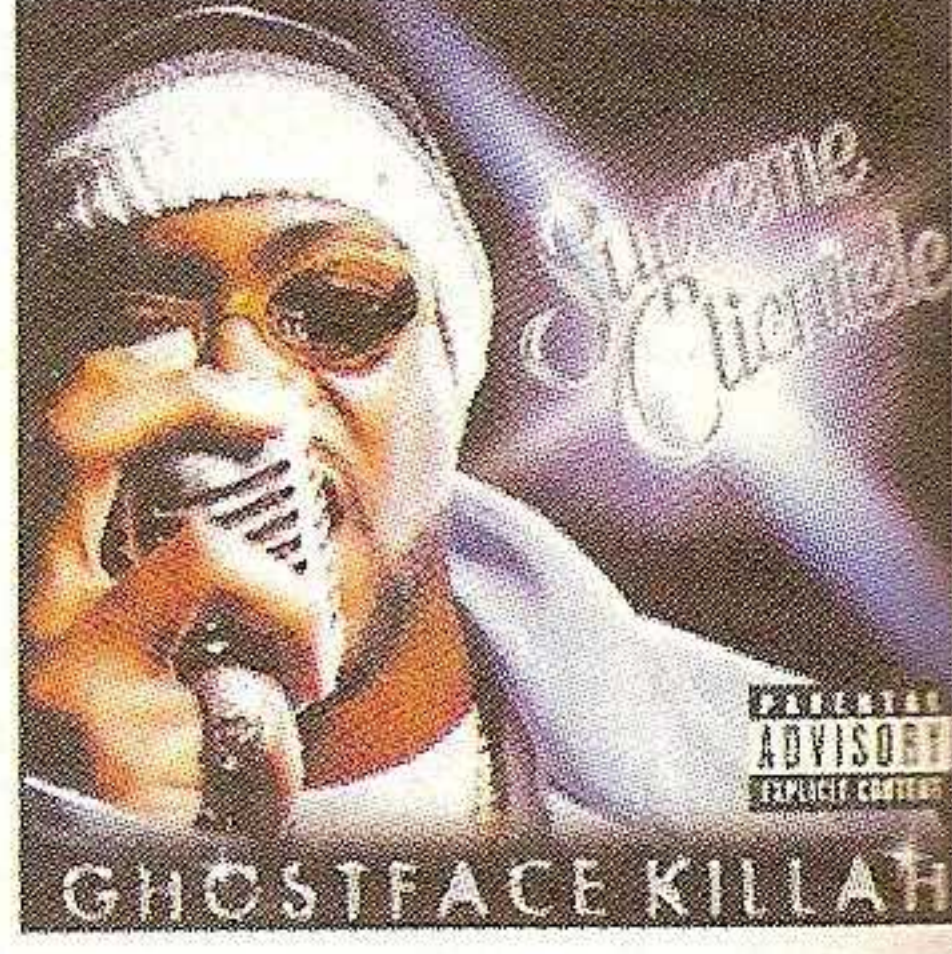
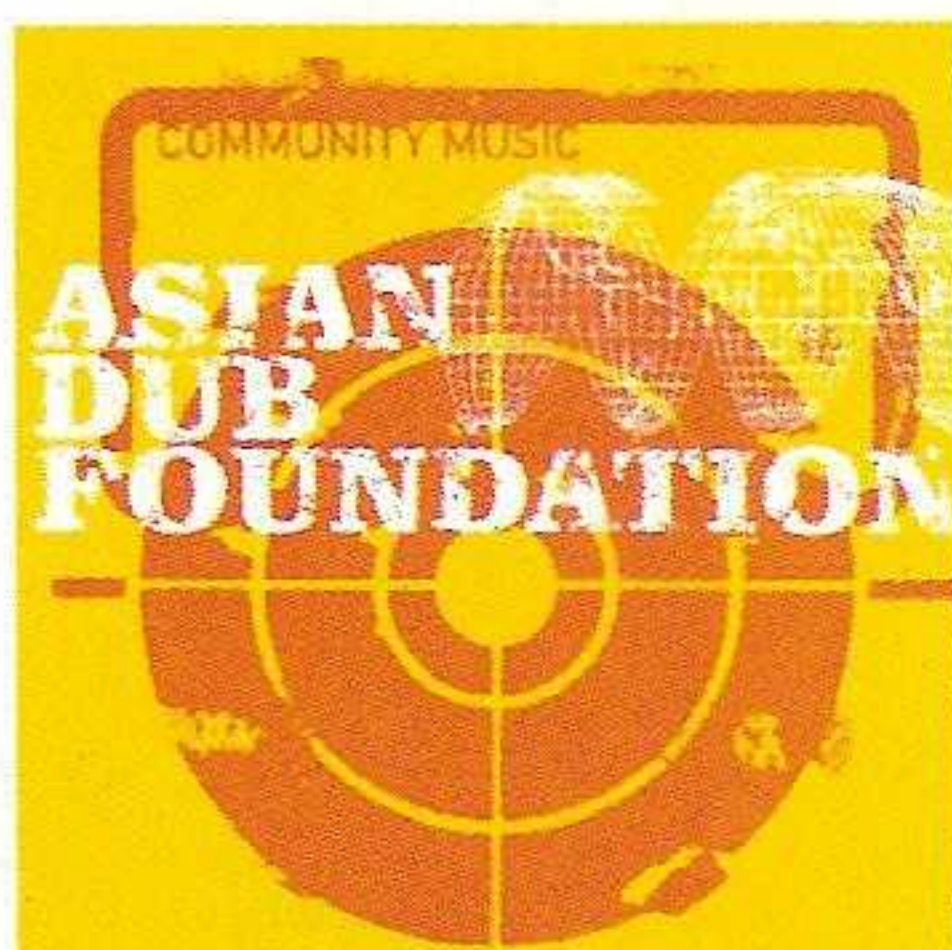
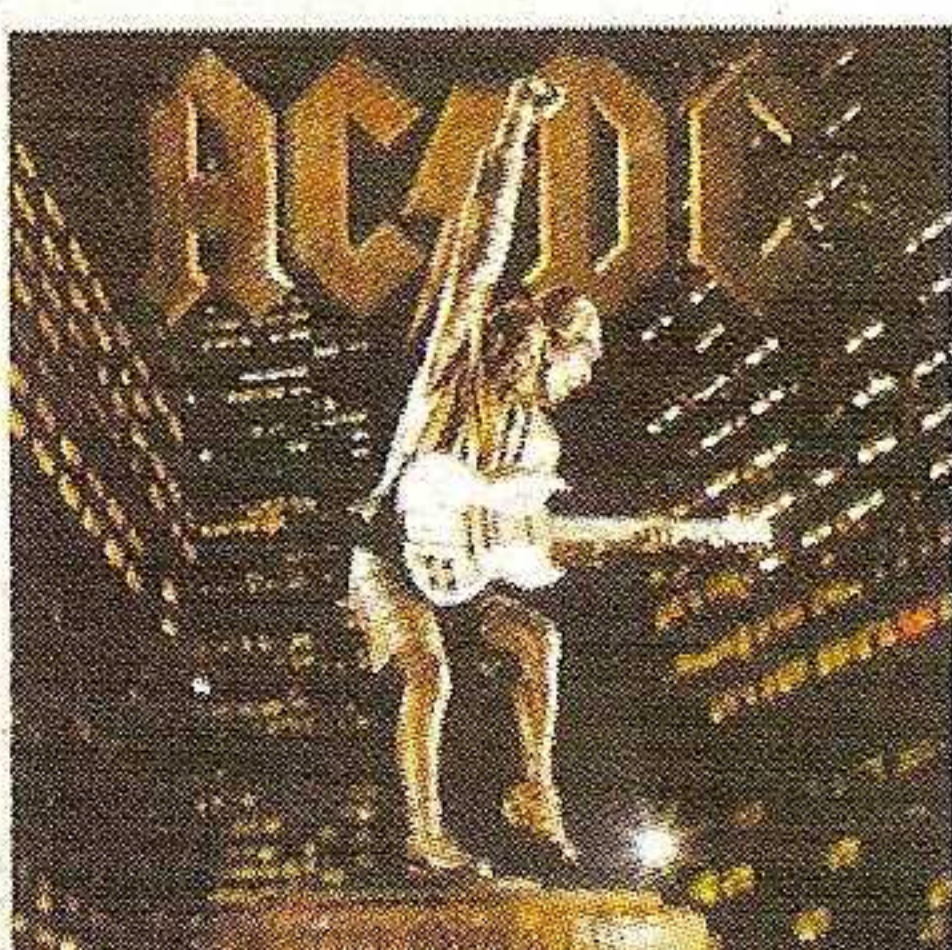
Az AC/DC is utoljára a pleisztocén korban szánta rá magát stúdióztatásra. Azóta maximum a felozlásukról keringő hírek borzolták a fanek idegszála- it. A Siff Upper Lip mind dallam-, mind hangzásvilágában a zenekar régebbi - Bon Scott-os - éráját idézi, ugyanakkor a legutolsó, hattyúdálnak szánt, megfáradt alkotásuknál jóval frissebb, vidámabb. Ahogy már azt Anguséktól megszokhattuk, ezredszerre is sikerült kiadniuk ugyanazt az albumot, ami persze ezredszerre is hónapokra kibérel a CD-játszót. (www.elektra.com)

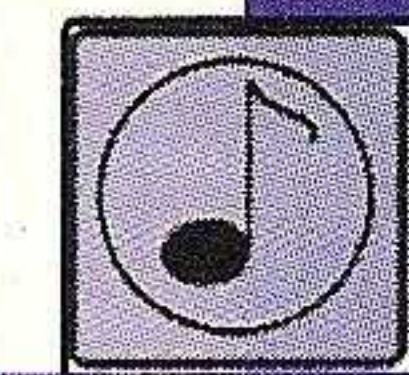
Az Asian Dub Foundation nevének hallatán vél-

hetőleg nem keveseket rohan meg a fékevesztett buli-feeling - a tavalyi, Pepsi szigeti szereplésük nem volt egyszerű ugyebár... A friss album, a Community Music folytatja a hagyományokat: egzotikus, ethnós (főképp közel-keleti és karibi) motívumokkal díszített, ugrálós rockmuzsika, energikus, kántáló énekkel, elektronikus alapokkal, effektekkel.

(www.asiandub-foundation.com)

A Destruction 1984-ben az európai thrash metal alapító atyja volt, sőt talán benne tisztelhetjük a világ legelső thrash bandáját is (a többiek '85-'86-ban startoltak). A műfaj követetetlenül komplexszé válásával, majd kihalásával ők is eltűntek, most azonban ott folytatják, ahol abbahagyták. Az All Hell Breaks Loose pattogós riffjei, rikoltozásai és dobcséplései arról tanúskodnak, hogy a 17-18 évesen született elkötelezettséget harmincon felül sem lehet levétközni. Nosztalgialemez.





(www.nuclearblast.de)

Mintha maga a pokol szállt volna a földre a brazil Krisiun Conquerors Of Armageddon albumával. Már a borító sem egyszerű, a grindcore elemekkel agyonszigorított ultrabrutál death metal azonban fél perc alatt bárkit meggyőz arról, hogy az armageddon közepette a tréfa ismeretlen fogalom. Fénysebességű dobpergés, puritán reszelések, hör-gés, vér, belek, gonoszság az extrém death rajon-góinak. (www.centurymedia.com)

Revelation 666 - The Curse Of Damnation a címe az Old Man's Child harmadik korongjának. A mázolt arcú black metal bigott képviselői jöttányit sem engednek démoni elveikből. Az eszelős harákolás alatt hol hírsikálások és hipersebességű dobok ti-pornak, hol pedig sötét, baljós dallamokkal szár-nyal akár egy nagyzenekar. A vészterhes-borzon-gató szintiszőnyeg gyakran pont a legbrutkóbb té-teleket festi alá. Black faneknek jegesen ajánlott! (cythraul.com/omc; come.to/oldmanschild)

Az old school hardcore és az amerikai neopunk határán egyensúlyoz a Shelter. Kirobbanóan ener-gikus, azonnali stage divig katalizátorként ható, dallamos nótáikon kívül azt is érdemes tudni róluk, hogy az amcsi HC-sek straight edge vonalához tar-toznak. Azaz nem isznak, nem drogoznak, és min-denük az egészséges életmód. A Shelter legénysé-ge ráadásul krisna szimpatizáns, és cölibátusban élnek. Nem csoda, hogy ennyi svung szorult belé-jük a When 20 Summers Pass albumon. (www.cen-turymedia.com)

Erős startot tudhat a magáénak Hampenberg, az újonnan felfedezett dán house dídzsé. A szigorú-an monotonitás-kerülő számok rengeteg hatásos effekttel, énekbetéttel, zenei ötlettel lettek meg-bolondítva. Idén feltehetőleg nem keveset fogunk találkozni a diszkókban az ifjú trónkövetelő nótái-val, melyek magasan kiemelkednek az egyre duzza-dó, posványosodó house-mocsárból... Utoljára ta-lán a 666-nek sikerült effajta, élvezetes tánczenét produkálnia. (www.hampenberg.com)

E hónapban a rap, a hip hop csaknem elkerült minket (az új Cypress Hill is csak a következő szá-mban mutatkozik be). Egyedül Ghostface Killah sze-rencsételtetett minket, aki az RZA és a Wu-Tang Klan gyámkodása mellett a klasszikus stílus minden éré-nyét felvonultató anyagot rántott össze.

A Supreme Clientele nem forradalmasítja ugyan

a műfajt, viszont kellemes hallgatnivaló.

(www.ghostfacekillah.com)

Hetedik epizódjához érkezett az In Da House so-rozat. A klubmuzsikák szerelmesei egyebek mellett az alábbi előadókkal randevúzhatnak az albumon: New Vision, Wamdue Project, Mario Plu, Barbara Tucker, Prezioso, Lovestation, Circa, DJ Jurgen, Klubbheads, RMN Project, Bini & Martini... és má-sok. (www.recordexpress.hu)

Éljen a szerelem a címe a KFT legfrissebb dobá-sának. Úgy tűnik, a csapat Mohai Tamással ismét magára talált. Bár Laár eszementsége jókora űrt hagyott maga után, az új négyes mégis összeková-csolódott, és teljesen tiszpontos, halálosan komoly témákat humoros allegóriákkal megközelítő, ille-tve meglehetősen bizarr szövegekkel rukkolt elő (ld. Micimackó átírat): "Malackát, a részeg disznót régen látta már/ Elment tehát, hogy meglesse, Ma-lacka mit csinál/ Megnézte Nyuszi diszkójánál, hát-ha előkerül/ De Nyuszi azt mondta, pedofil lett, és előzetesen ül..." És így tovább az agyzsugorig.

Mindig gondolj rám! a címe Siposef - alias Sipos F. Tamás - új albumának. Az énekes átigazolt Kozsó popistállójába, ami nem biztos, hogy száz-tíz pontos húzás volt, mivel a nagyüzemi sláger-gyárban - a lemez alapján legalábbis úgy tűnik - csupán morzsák jutottak neki. Tucatgyanús tini-dizskó egy jobb sorsra érdemes előadótól.

Az Eleven Hold egy elsőlemezes formáció, akik az egyszálgitáros, mai dalos stílus britpopba ol-tott verzióját játsszák, illetve fel-felbukkan néha egy angolszász folkkal kacérkodó hegedű is. A költői ihletettséggű, gondolkodós szövegekhez hol romantikus, hol "tábortüzes", hol kispálos muzikális világ társul. (www.emimusic.hu)

A T-Cool Technográf című vállalkozása felettébb érdekes cucc: két középkorú, vendéglátós imidzsű fazon régi Fonográf slágerek feldolgozását tűzte ki célul. A pozitívum: a dalok jól vannak összevá-logatva... ennyi... A negatívumok: a Fonográf ere-deti hangszerelési megoldásait a "modernizálás" jegyében lepusztították, majd ordító muzikális közhellyel dústították; a két arc hangadottsága Szörényiétől és Tolcsvayétól kábé hatszáz mér-földnyire van; az 1911 című dal szövegét pedig a lemez kedvéért sem sikerült elsajátítaniuk.

Ihász Gábor neve talán nem sokat mond a mai tizenéveseknek. Akiknél azonban a hetvenes évek-

ben, óvodába menet, a regge-li kakaó mellé a Petőfi is szólt, biztosan nem fe-

lejtették el a fiatalon elhunyt, haj-dani profi focista-zeneszerző-énekes kedves, könnyed, őszinte dalait (Állj meg kislány, Múlnak a gyermekévek, Elsőpri a szél, Amíg a szív dobog, Elszáll a gondom, Te és én, Gyerünk, srácok!, stb.). So-kat váratott magára ez az album -

a hangzás viszont megérdemelt volna egy digital remasteringet a kiadó részéről.

Három Metro nosztalgiaalbum is napvilágot lá-tott a Hungaroton égisze alatt. Az első korong, a Gyémánt és arany 22 kislemezdalt és ritkaság-számba menő rádiófelvételeket gyűjtött össze. A második, a Metro az eredeti, '69-es album - 12 archaikus, angol nyelvű és instrumentális felvétel-lel megtoldva (kuriózumok, érdekes angol dialek-tus és hamiskás vokálok 1963-65-ből). A harmadik, az Egy este a Metro klubban egy 1970-es koncert anyagát tartalmazza - 9 kislemezdallal megfejeelve (1967-69). (www.hungaroton.hu).

A Republic Aranyalbum a kilencvenes évek talán legsikeresebb pop-rockcsapatának 16 legnépsze-rűbb nótáját gyűjtötte egy korongra. Bónuszként egy új dal is felkerült, az 1526. A számcímeket nem is sorolom - nyugi, minden rajta van. (www.repub-lic.hu)

Olvass tovább a CD-n: lemezhegyek, filmzeneal-bumok, kulturbotrány!!!

REPUBLIC
1990
2000
ARANYALBUM



LORD
COMPUTER

XIV. ker. Budapest, Nagy Lajos király u. 121-123. Telefon: 469-6000 Fax: 469-6006
XIII. ker. Budapest, Hegedűs Gyula utca 1. Telefon: 329-2353 Fax: 239-9074
WESTEND CITY CENTER, Bethlen Gábor sétány 3. Telefon: 238-7278
Faxbank: 233-3666/1024## E-mail: info@lord.hu http://www.lord.hu

VERHETETLEN ÁRAK!

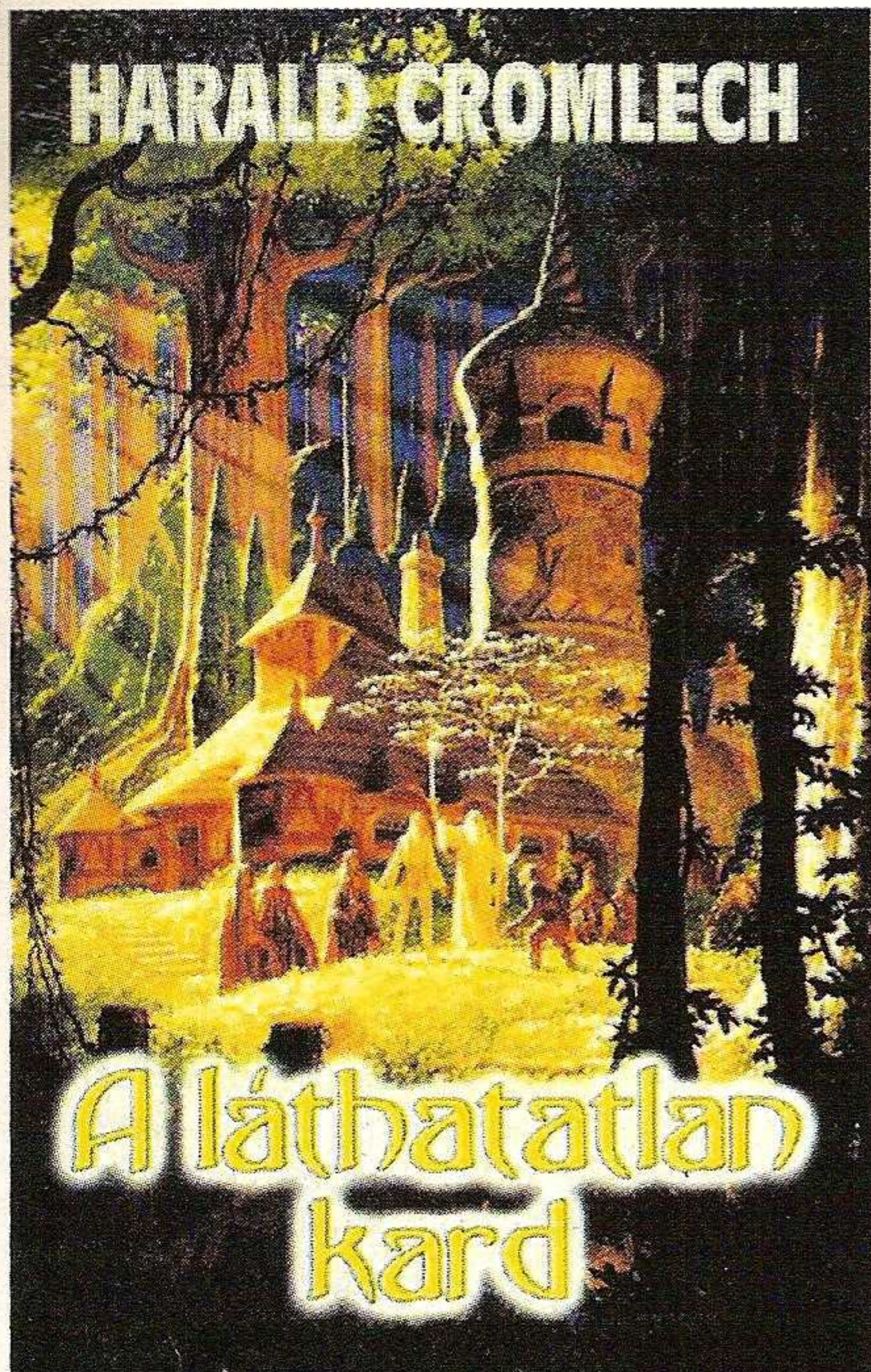
Minden számítógéphez **INGYEN** modemet és internetet adunk.

Internet Café & Gamestation a Westend City Centerben

Bejelentkezés telefonon, vagy személyesen!
Már 300 Ft-tól használhatod a gépeket!

TDK, KODAK, PHILIPS írható CD 260 Ft. + áfa áron!
CD írás a Westend City Centerben!

Részletes árlistánkat keresd az interneten és a faxbankban, vagy telefonon érdeklődj!



Harald Cromlech: A láthatatlan kard

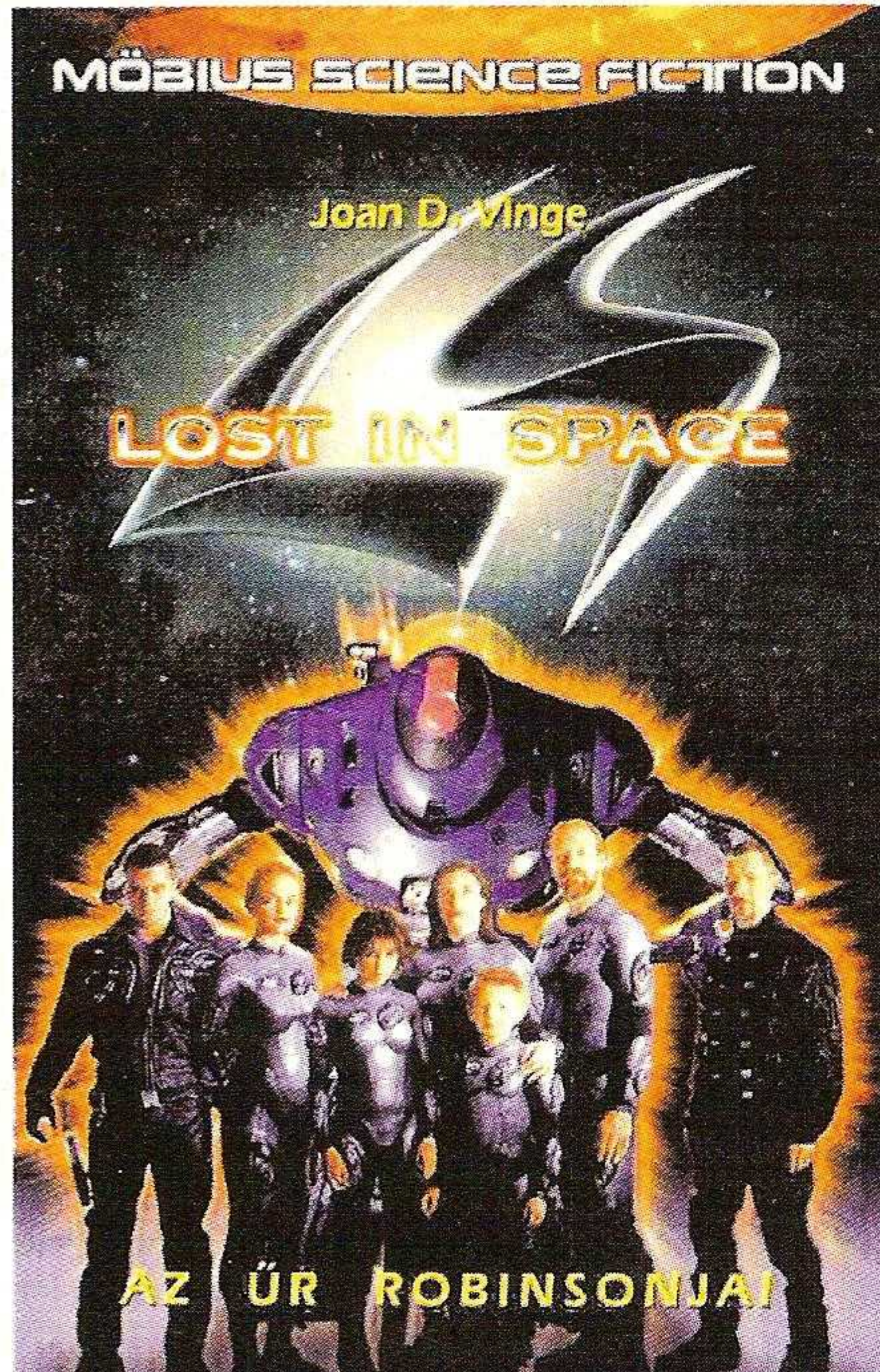
Megjelent az 1997-es angol nyelvű kiadás alapján a Lazi Bt. gondozásában, Bence Balázs fordításában, 2000-ben

A borítót látva egyből a következő feltételezés jut a lelkes olvasó eszébe: itt valami Tolkien-szerű történetről lehet szó. Ha egy kicsit figyelmebben is megtekintjük a képet, olybá tűnik, hogy középen Gandalf áll, jobbra pár hobbit, mögöttük talán Aragorn, vagyis a gyűrűhordozók. Ezt az érzésemet talán az is megalapozza, hogy a borítót „elkövető” festő – Tim Hildebrandt – számos festményt készített, ami Középföldével foglalkozik.

Eloolvasva a könyvet és kicsit érelve a hatását, jogosnak érzem a hasonlatot. Persze a terjedelmi különbségek azonnal nyilvánvaló eltéréseket eredményeznek. Azt ugyanis mindannyian beláthatjuk, hogy egy kötetben nem lehet egy Tolkienhez mérhető világot és cselekményt létrehozni. Ám úgy gondolom, az írónak (akiről eddig én még nem is hallottam) nem is ez volt a szándéka. Mielőtt azonban teljesen elvesznék az efféle fejtegetésekben, essék pár szó magáról a történetről is, ami meglepően jó.

A regény elején pár különös figura (egy szobrász, egy hóhér, egy öreg vitéz, egy varázsló és két kőszáló) útnak indul, hogy megkeresse egy régi isten varázserejű könyvét. Útközben sok kalandban van részük, és természetesen – ahogy az már lenni szokott – a dolgok nem mindig úgy alakulnak, ahogyan ők azt elképzelték. Megtalálják a címben szereplő varázsfegyvert, s találkoznak az erdő különös lakóival. Bár kerek egész a történet, mégsem tartom kizártnak, hogy lesz folytatása. Érdekes hangvételével a szerző öreg mesemondó módjára kényelmesen mondja el történetét, amely mindenképpen meghallgatásra érdemes.

– Cromwel –



Joan D. Vinge: Az űr Robinsonjai

Megjelent az 1998-as angol nyelvű kiadás alapján az N&N Könyvkiadó gondozásában, Felvégi Emese és Asztalos András fordításában, 1998-ban. (www.mobius.scifi.hu)

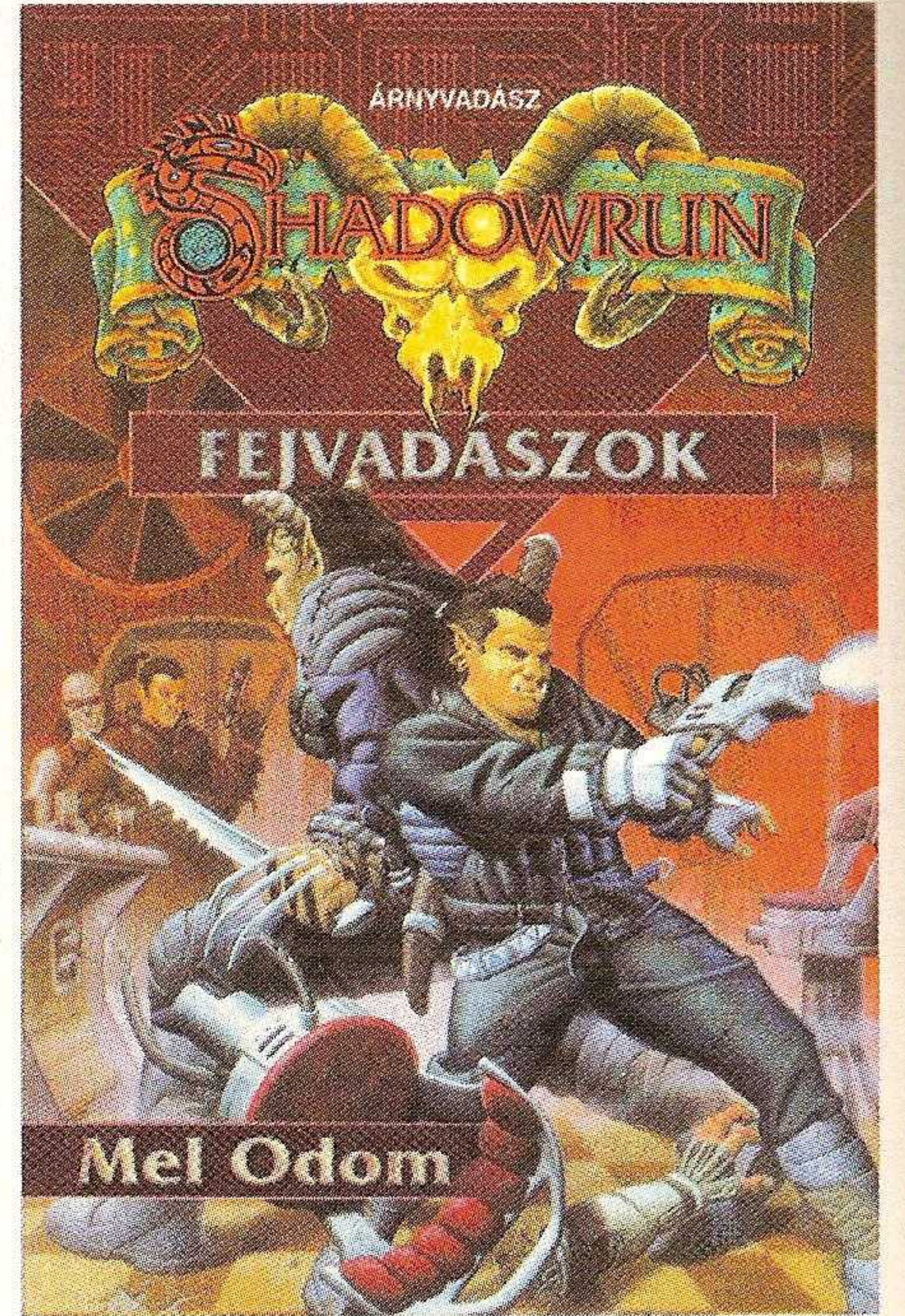
Részletek a titkosított hajónaplóból:

1. nap. Sikeres start a Földről. Robinson kapitány vezetésével a Jupiter 2 űrhajó – fedélzetén a kapitány családjával és West pilótával – elindul, hogy eljusson az Alfa Prima térségébe. A feladatuk az, hogy ott megépítsék a hiperkaput, melyen keresztül 10 év múlva az emberiség elhagyja az akkora lakhatatlanná váló anyabolygót, és új hazát teremt magának. E nemes célt azonban nem mindenki nézi jó szemmel a Földön, ezért a lázadók egy szabotört juttattak a hajóra. A szerencsének és a kapitány legkisebb gyermekének köszönhetően a tervét – a hajó elpusztítását – sikerül megakadályozni, de ténykedésével mégis megpecsételi az űrhajó sorsát ismeretlen dimenziókba juttatva azt.

2. nap. West kapitány irányításával a legénység véres harcot vív az idegen lények ellen, akikkel az utánuk küldött mentőhajó fedélzetén találkoznak. Kicsivel később megrongálódott hajójukkal sikeres kényszerleszállást hajtanak végre egy közeli bolygón, ahol első ránézésre életnek semmi jele. Valamikor később egy napon. Robinson kapitány és csapata ismét bajba kerül, amikor felfedezik, hogy a bolygó felszínén kóbor téridő-átjárók vannak, melyek haladtukban mindent elnyelnek, ami az útjukba kerül. Az ismeretlen eredetű – mesterséges(???) – energia térben és időben szétszórja a túlélőket.

A katonai cenzor véleménye: Tekintettel a hajónaplóban leírtakra, s figyelembe véve azt, hogy a Jupiter 2 jelenlegi helyzete még e pillanatban sem ismert, csupán az eredeti történet megvágott változatát javaslom megfilmesítésre, kiemelve az űrutazás humoros elemeit és a szerelmi szálát.

– Cromwel –



Mel Odom: Fejvadászok

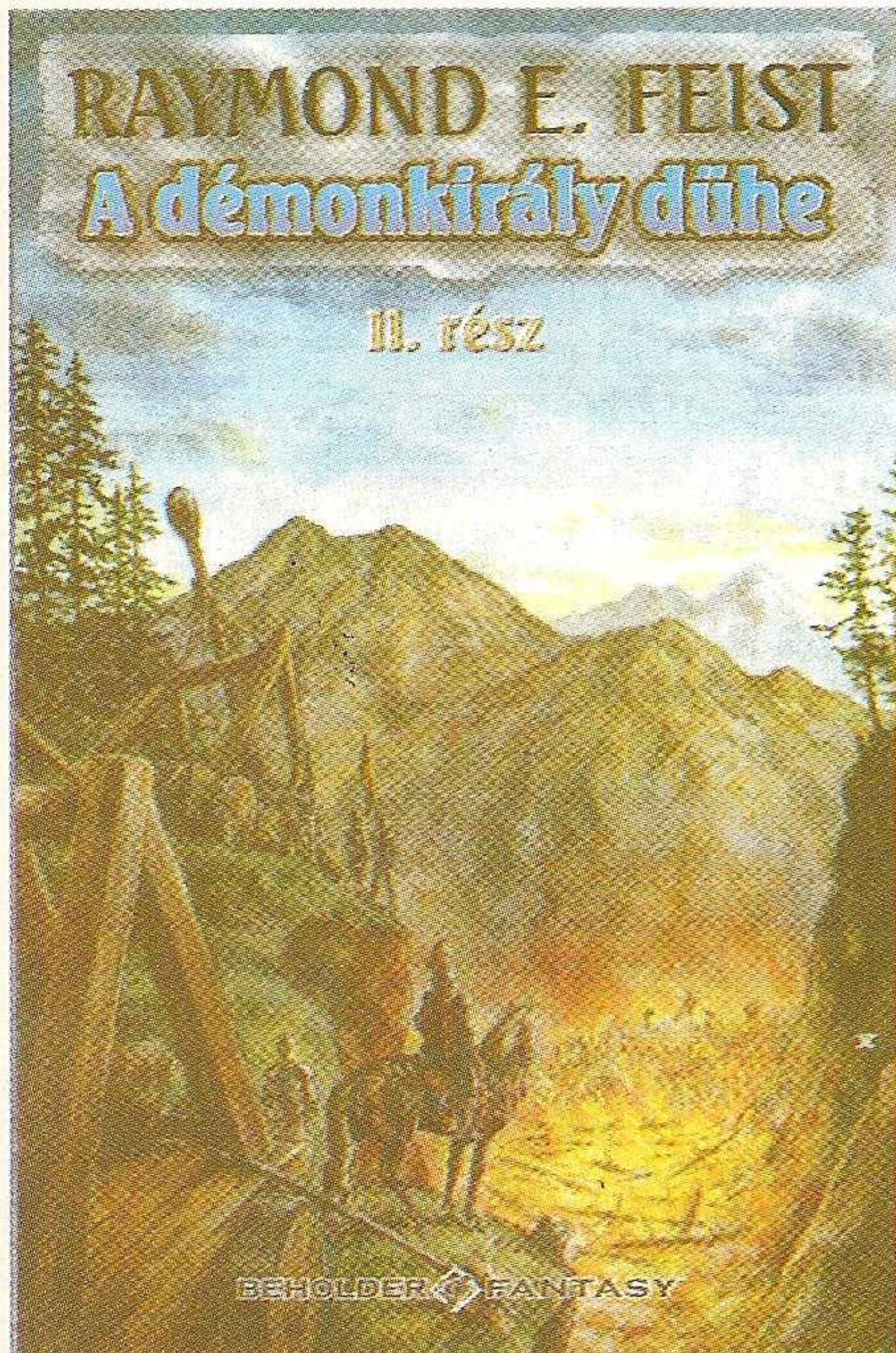
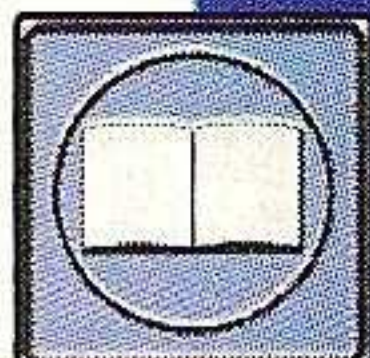
Megjelent a Beholder Könyvkiadó gondozásában, 2000-ben. (www.beholder.hu)

Sokáig idegenkedtem a kibervilágtól. Őszintén szólva főleg azért, mert teljesen emberietlennek találok a beépítéseket, a chipeket, amelyek nemsokára megjelennek majd a valóságban is, hiszen ha jól használják ezeket, akkor tán nem lesz nagy baj. De szinte minden tárgy fegyverként is hasznosítható. A regényben – amely egy igen izgalmas, fordulatos, akció és érzelemű kibertörténet – minden egy hullá körül forog. Sokan akarják megszerezni az elhunyt porhüvelyét, persze csak a felsőbb hatalmak tudják, miért. Hullanak a kommandósok, a különleges egységek, boltok és kocsmák dőlnek romba, miközben kiderül, ki is ez a hullá valójában, miért is ekkora a hajsza érte. Persze a rendőrség is belekeveredik nagy cégek gyilkos hajszájába, ahol bizony előbb lőnek, mint kérdeznek. A retinaórák, a különböző beépítések, delta szintű kódolások útvesztője ezúttal jól érthető, logikusan felépített. Ámde itt a mágia is. A Harci mágusok összecsapásai – amelyek a csúcstechnológia mellett befolyásolják az eseményeket – igen érdekes lüktetést adnak az eseményeknek. Az asztrálsíkon is folyik a küzdelem, miközben ártatlanok tömegeit mészárolják le egy már egyébként is lassan bomlásnak induló halott miatt.

A regény és a világ érdekessége, hogy bár a jövőben játszódik, mai cégek nevei és termékei tűnnek fel benne. Ettől olyan „családiás” a hangulata, és hihető az egész.

Szinte azt sem tudjuk, melyik csapatnak szurkoljunk, hiszen mindenki egyformán szimpatikus, miközben egymás életére törnek bőszen. Emellett még egy kedves, aranyos kicsi lány sorsa is aggodással töltheti el a kedves olvasót. S persze a végén az is kiderül, ki és miért keverte a kártyákat.

Gyu

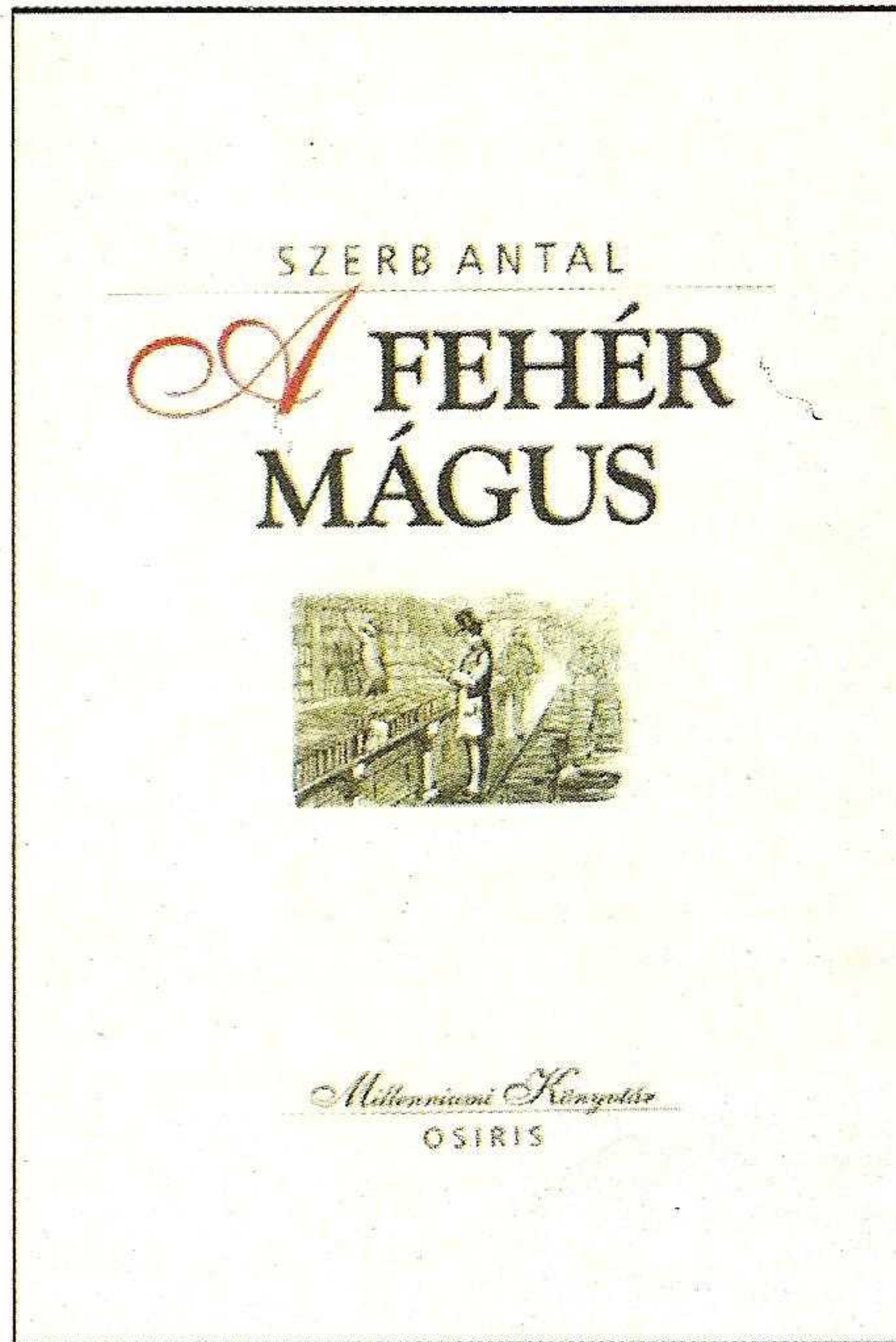


Raymond E. Feist: A démonkirály dűhe II. rész

Megjelent a Beholder Könyvkiadó gondozásában, 2000-ben. (www.beholder.hu)

Az előző rész óta csak fokozódott a feszültség: a Smaragd Királynőnek álcázott démon seregei megérkeztek. Kronador a gondos előkészítő munka ellenére túl hamar elesik, a királyság seregei pedig megismerik a folyamatos visszavonulás keserű érzését. A harc hősiesség, rengetegen esnek el mindkét oldalon olyasmi miatt, amiért tán nem is lenne érdemes: a démonok maguknak akarják ezt a világot is és akármilyen is lesz, ők csak zabálni akarnak. Persze a Midkémian zajló csatározások ellenére a nagy varázsló, Macros – aki már majdnem összeolvadt a tudás istenével – és Pug a többiekkel más síkokon, más világokban próbálják megmenteni Midkémia-t a rá leselkedő Pusztulástól. Azonban az érzelmi szálak sem hiányozhatnak: a nagy hősök mellett személyes tragédiáknak is tanúi lehetünk. A könyv első részét olvasva is az volt az érzésem, mintha ez megtörtént esemény lenne: annyira jól átgondolt, részletes, jól kitalált. Ugyanúgy szól a kisemberről (Sötétmocsárffy Erik), a boldogságot, családot és önmagát nem találó, mély családdást érző kereskedőről (Rupert „Roo” Avery), a mellékszerepben feltűnő, de patetikus kereskedő-ellenfélről, aki nem méri fel a dolgokat jól teljes elbizakodottságában (Jacob Esterbrook). Ugyanekkor bepillantást nyerhetünk a démonok különös, önpusztító világába is, amely a Highlander elven épül fel: csak egy maradhat. Azt hiszem, talán a Gyűrűk Ura lehetett ennyire kreatív regényfolyam, mint E. Feist Résháború illetve Kigyóháború legendájának sorozata. Hihetetlen, már valós sorsokat ismerhetünk meg. Ez egy „valós” kitalált mese, nagyon rossz volt befejezni, s várom a folytatásokat...

Gyu



Szerb Antal: A fehér mágus

Megjelent az Osiris Kiadó gondozásában, 1999-ben.

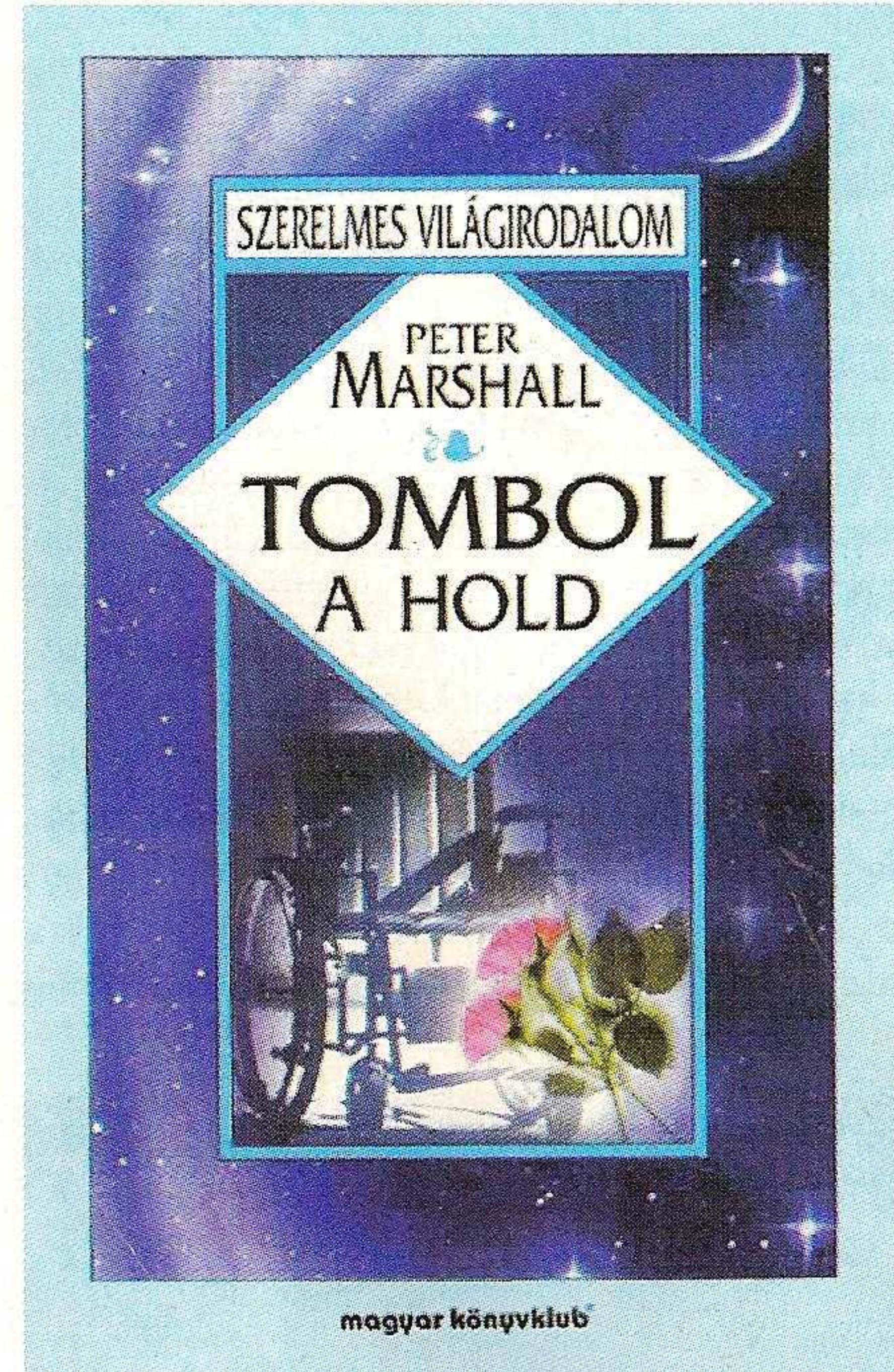
A birodalom urának egyetlen lányát gyógyíthatatlan kór támadja meg, s az udvari orvosok tehetetlenül néznek egymásra: nemhogy gyógyírral nem rendelkeznek, de még a betegséget sem sikerül azonosítaniuk. A császár végső elkeseredésében elküldi embereit a messzi Kárpátok bércei között élő fehér mágusért, akinek tudása messze földön híres, s a halandók között talán egyedül ő képes meggyógyítani a hercegnőt. A mágus megígéri, hogy segít, de csupán másnap reggel hajlandó elindulni, az éjszakát a csillagos ég tanulmányozásával tölti. Mire megérkeznek a fővárosba, a hercegnő halott.

Ez eddig ugye teljesen úgy hangzik, mint egy fantasy történet. Ám ha elárulom azt, hogy 1923-ban, egy magyar író, nevezetesen Szerb Antal vetette papírra a sorokat, úgy hiszem, mindenki csodálkozni fog. Ő? Akkor? Ilyet?

Bizony-bizony. Az igazán jó írók gyakran kalandoznak a különböző műfajok között. Kezdeti csodálkozásunkat talán még az is fokozhatja, hogy a történet befejezése igen meglepőre sikeredett. Elismerő szavaimat joggal érdemli ki a válogatás-kötetben található többi, középkori témájú történet is. Nagyon jók. A címadó A fehér mágus, a Szerlem a palackban és A szörnyeteg közeledése minden további nélkül megállná a helyét egy mai modern fantasy-válogatásban is.

Az igényes kötetben az eddig említettek mellett található még pár életrajzi ihletésű novella is, megvilágítva egy letűnt kor hangulatát. Egy olyan kornak, amelynek egyik kiváló tehetségű tagja volt maga a szerző is. Sajnos a háború nem a tehetség és az emberi értékek szerint szedte áldozatait. Művei azért szerencsére örökké halhatatlanná tették nevét.

– Cromwel –



Peter Marshall: Tombol a Hold

Megjelent a Magyar Könyvklub gondozásában, 2000-ben.

Egy olyan könyvről van szó, amely a Szerelmes Világirodalom sorozatban jelent meg, azonban ezt egy férfi írta. Ez már önmagában is ritkaság. A témaválasztás szintén elég szokatlan. És mindehhez még adalék, hogy bár a regény 1964-ben íródott, mégis aktuális.

Nem mondhatnám, hogy különösebben nagy tapasztalatom van a szerelmes regények terén, de amelyeket az évek során eddig elolvastam, egytől egyig megpendítettek bennem valamit. Semmi szirupos ömlengés, semmi hamisság, csupán tiszta, mély emberi érzelmek. Ezek közé tartozik ez a regény is. Bruce Pritchard és Annette Perel egymásról mit sem tudva éltek életüket, tervezgették jövőjüket. Normális körülmények között biztosan nem találkoztak volna, a gyermekparalízis azonban mindkettejük életét örökre megváltoztatta. Tolókoszhoz kötött életük egy mozgássérültek számára létrehozott otthonban találkozik, ahol aztán szép lassan egymásba szeretnek. Ennek a különös, társadalmilag el nem fogadott szerelemnek megrendítő története a regény. Szerintem azonban több is: emberi hitvallás a másság elfogadása mellett.

A történet végén hiába keressük a boldog végkifejletet. Talán éppen ettől olyan hiteles, olyan emberi az egész. Meg attól, hogy maga az író is átélte mindazt a lelki szenvedést, amit regénye ifjú hősei. A könyv alapján 1972-ben filmet is készítettek, melyet február 27-én mutatott be a televízió. És természetesen az alapötleten kívül nem sok köze volt a könyvhöz.

Végkövetkeztetésnek talán annyit, hogy napjainkban az ilyen irodalmi alkotások sajnos elvesznek a sok kommersz vacak között. Ne hagyjuk, hogy így legyen!

– Gwen –



StarFilm

TÖKALSÓ

(Deuce Bigalow – Male Gigolo)

Deuce Bigalow (Rob Schneider) foglalkozására nézve akváriumtisztító, és ez a jószívű, naiv ember odaadón végzi a munkáját. Egyetlen álma, hogy saját halai legyenek, és hogy kiköltözhessen a tengerpartra, minél közelebb az ő igazi barátaihoz, a halakhoz. Aztán drámai fordulat következik be addig eseménytelen életében: kirúgják a Los Angeles-i Akváriumtól és Malibu egyik luxusapartman tömbjében talál munkát, itt hozza össze a sors az osztályon felüli dzsigolóval, Antoine Lacontel (Oded Fehr). Ennek a selyemfiúnak mindene

Ridley Scott az ókori Róma arénáinak barbár és kegyetlen küzdelmeit vitte a vászonra az év egyik nagyszabású, leglátványosabb szuperprodukciónak.

NŐI VONALAK

(Hanging Up)

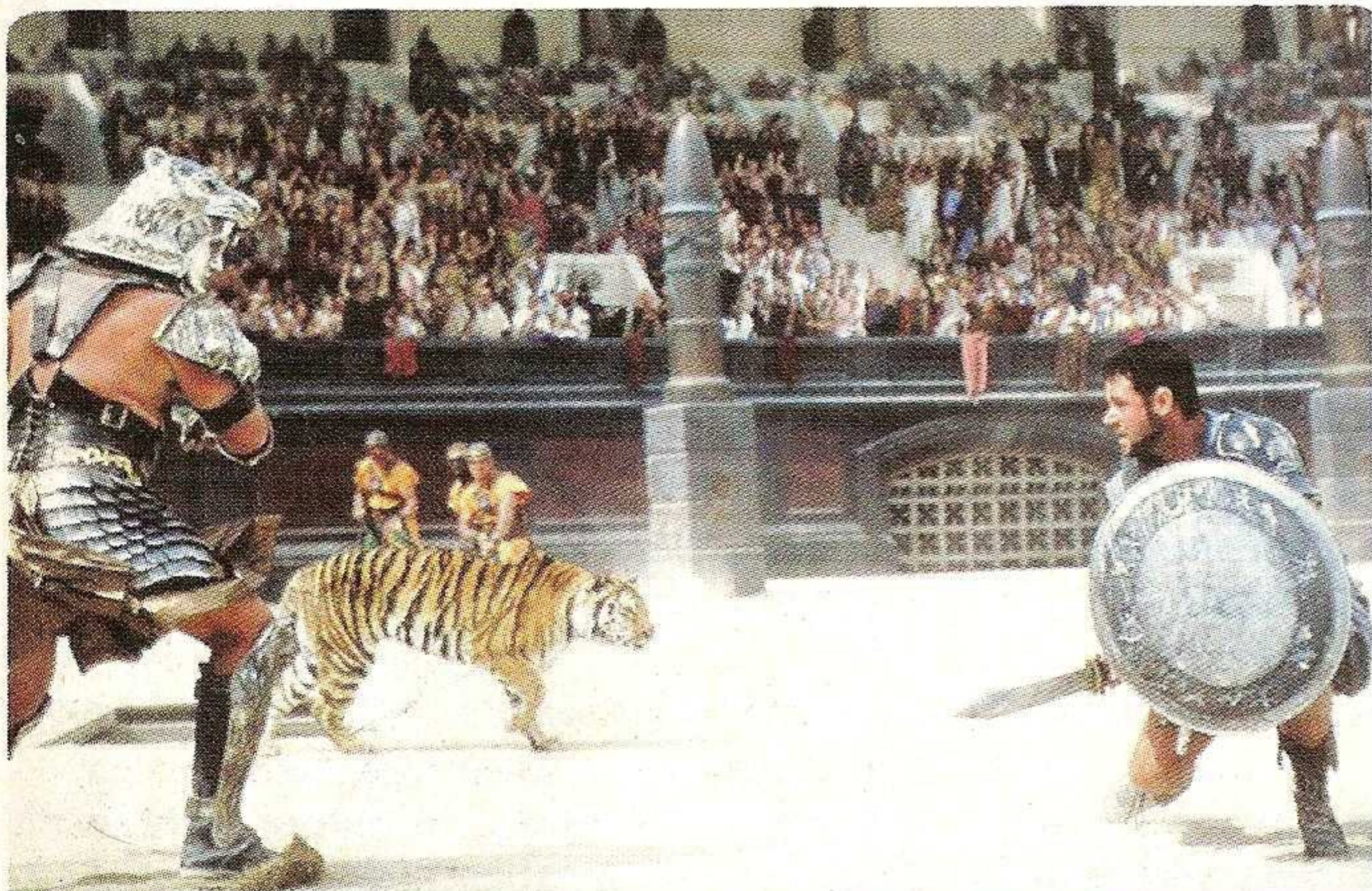
Három nővér azt teszi, amit a legjobban tud: az életről, a szerelemtől és az örültségről vitatkozik telefonon, amikor édesapjukat egy Los Angeles-i kórházba szállítják. Az apának, aki éveken át viha-

HULLA, HÓ, TELIZSÁK

(Reindeer Games/Deception)

A börtönből most szabadult Rudy Duncan csupán egyet akar: új életet kezdeni Ashleyvel, álmai asszonyával, akit a börtönben ismert meg – levelezés útján. De közük és boldogságuk közé áll a lány örült bátyja, Gabriel és gyilkos bűnözőkből verbuvált csapata, akik azt hiszik, hogy Rudy belső információkat tud arról a kaszinóról, ahol egykor dolgozott, és amelyet Gabriel most életveszélyes cimboráival ki akar rabolni.

Így amint Rudy új életet kezdene, rögtön a kísértések és meglepetések rohanó lavínjával talál-



GLADIÁTOR



NŐI VONALAK

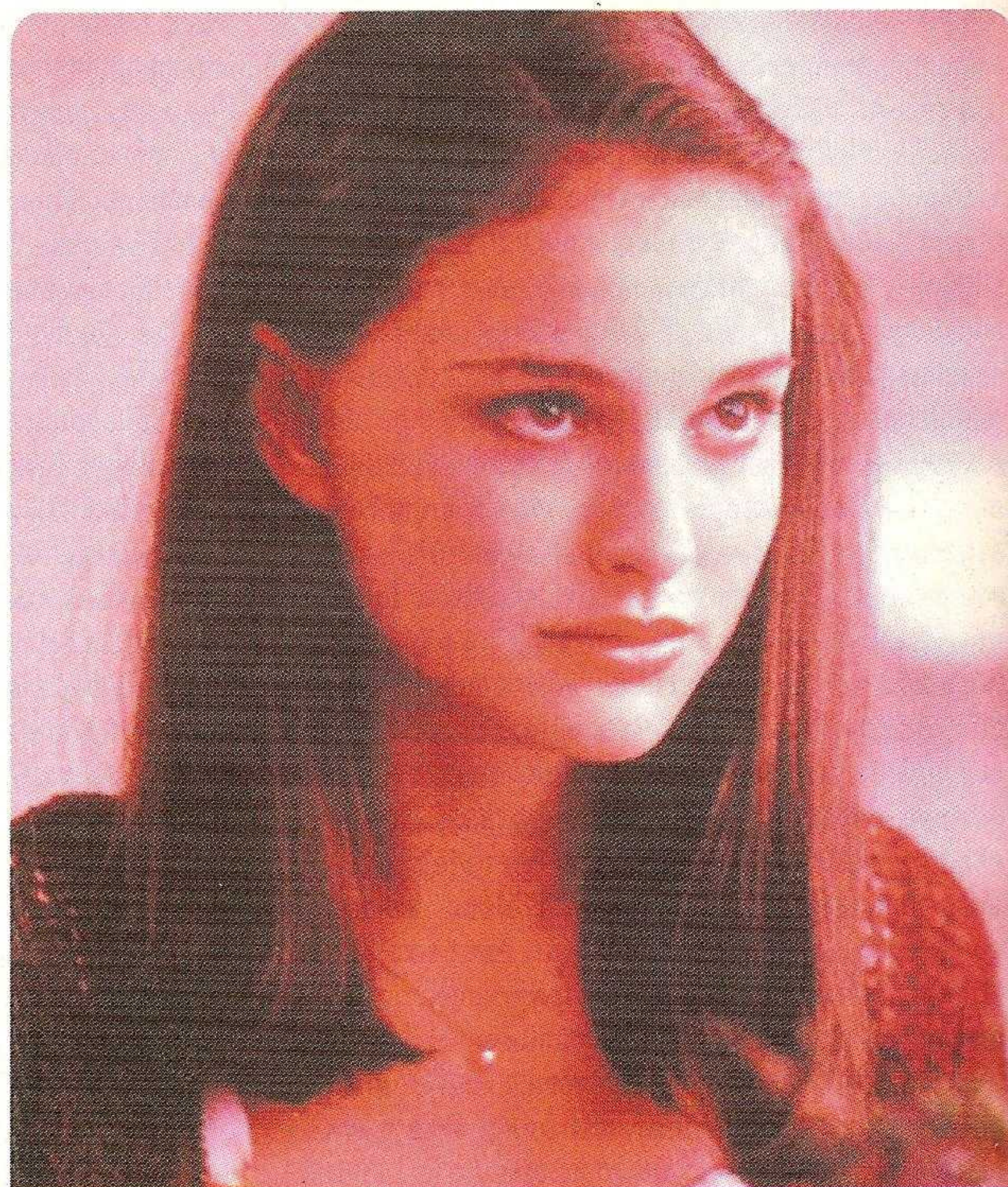
megvan: gyönyörű autók, gyönyörű nők, és ami Deuce-t teljesen elbűvöli: egy álomszép akvárium a legmodernebb berendezésekkel. A dzsigolóval el kell utaznia, így Deuce-t kéri meg, hogy viselje gondját az akváriumnak és vigyázzon a lakásra, tehát, amit akar, csak a Porsché-t hagyja békén és ne vegye fel a telefont. Deuce kényelembe helyezi magát a luxuslakásban és boldogan szitteli a halakat, de olyan szerencsétlenül alakul minden, hogy tro-pára megy a hatezer dolláros álom-akvárium. A megszeppent akváriumpuccoló éppen azon töri a fejét, hogy miből fogja megtéríteni a kárt, amikor tévedésből mégis felveszi a telefont és ezzel megkezdődik a karrierje – mint hivatásos dzsigoló. Olyan kalandokba keveredik a derék halcsász, melyek túltesznek legborzasztalmasabb rémálmain is.

GLADIÁTOR

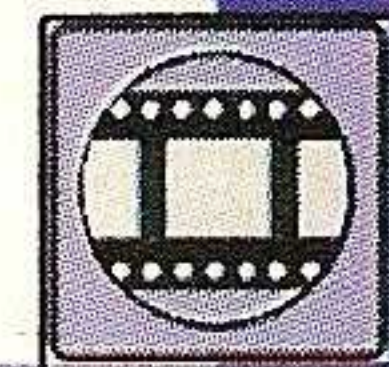
A nagy római hadvezért, Maximust száműzetésbe és rabszolgaságba kényszeríti Commodus, a féltékeny trónörökös. Maximust kiképzik gladiátornak, visszatér Rómába, és bosszút akar állni a császárrá lett Commoduson, aki meggyilkoltatta a családját.

A császár hatalmánál csak egyetlen erő lehet nagyobb: a nép akarata. Maximus pedig tudja, hogy csak akkor viheti véghez sikerrel bosszúját, ha ő lesz a legnagyobb hős az egész birodalomban...

ros életet élt, hol-így, hol úgy ragaszkodott lányaihoz és folyamatosan telefonált, most már az utolsó napjai vannak csak hátra. A Női vonalakban, amely egy család jó, rossz és vidám időszakairól mesél, Diane Keaton a Mozell család életét mutatja be: az apát (Walter Matthau), aki a család uralkodója, Georgiát (Diane Keaton), aki egy női magazin főszerkesztőjeként próbál a csúcsra jutni, Eve-et (Meg Ryan), a középső testvért, a papa kedvencét, valamint Maddyt (Lisa Kudrow), a nem túl sikeres, szappanoperákban szerepet vállaló színésznőt. Egy-egy „hello”, „szia”, „ha félbeszakítasz, inkább később visszahívlak” között mind az az öröm, a sok könny és zavaros érzelmek töltik ki életüket, melyek minden egyes családra jellemzőek. De ami a legfontosabb: a nővérek a számtalan útjukba kerülő akadály ellenére megpróbálnak nevetni és vidámak maradni.



MINDENÜTT JÓ



ja szemben magát, mely akár könnyen el is temetheti, ha nem tud ügyesen kitérni előle.

MINDENÜTT JÓ (Anywhere But Here)

Vannak nők, akiknek mindenütt jó: Adele (Susan Sarandon) ilyen. Imádja az életet – mondja ő. Bolond kicsit – mondják mások. Ő pedig tuli-tarka ruhában, nagyszájúan és megállíthatatlanul rohan keresztül mindenben. És vonszolja maga után lányát, Annt (Natalie Portman). Pedig Ann, mint minden kamaszlány, már maga szeretne dönteni a sorsáról. Bosszantja anyja nemtörődősége: ahogy túl könnyű kézzel bánik pénzzel, otthonnal, rokonokkal és férfiakkal.

Az anya második férjét hátrahagyva hatalmas használt Mercedesén elhagyja a poros kisvárost és a napfényes Beverly Hillsbe költözik: biztos benne, hogy a boldogság várja. Ann sajnálja otthon maradt barátait, utálja a kifizetetlen villanyszámlákat, és szökési terveket forgat a fejében. A két nő – anya és lánya – gyűlöli egymást. Ez természetes, hiszen még nem tudják, mennyire szeretik egymást.

MINDEN HÉTEN HÁBORÚ (Any Given Sunday)

"Minden egyes vasárnap nyersz vagy vesztesz.

szem előtt tartva. Márpedig egy vesztes csapat rossz befektetés. Cap Rooney a Sharks dicső múltjának szimbóluma, ám öregszik, és csak a saját legendája megtartásáért küzd. Amikor megsérül, a fiatal hátvéd, Willie Beamen (Jamie Fox) lép helyette a pályára, aki nehézkes kezdés után mind a nézőket, mind a csapat vezetőségét ámulatba ejti. Egyidejűleg azonban kérdésessé teszi a nagy Cap Rooney jövőjét is, és az edzőt is arra kényszeríti, hogy átértékelje eddig kiváló személyes és szakmai kapcsolatukat.

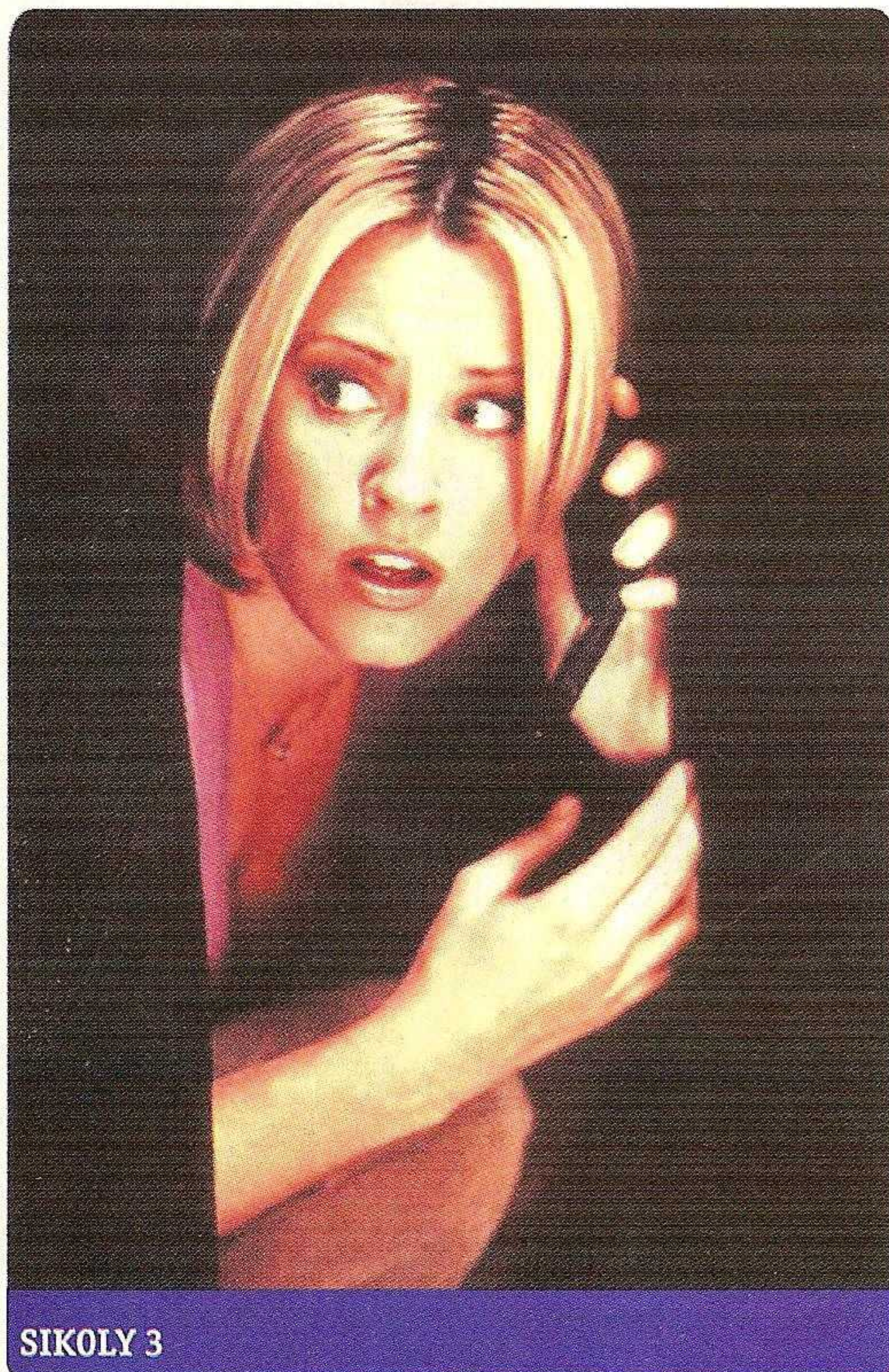
Noha D'Amato meggyőződése, hogy a játéknak „többnek kell lennie, mint pusztán győzelemnek”, a gyakorlatias „Steamin' Beamen” csak egy dolgot tart szem előtt: a győzelmet, illetve az óriási bevételt, melyet egy profi játékos rövid pályafutása so-



MINDEN HÉTEN HÁBORÚ



SIKOLY 3



SIKOLY 3

A lényeg az, hogy ember módjára tudsz-e nyerni és veszteni." Tony D'Amato, a Miami Sharks futballcsapat vezetőedzője

Mindegy, hogy ki az ember, mindegy, hogy miből él, de mindig is lesz valaki, aki fiatalabb, gyorsabb és erősebb. Erre döbben rá az időződő Tony D'Amato (Al Pacino), a négy éven át bajnok Miami Sharks focicsapat vezetőedzője – négy év nem sok, ám a profi sportban egy élettal felér. A legújabb bajnokságban a csapat háromszor egymás után veszít, a rajongók elpártolnak, a jól bevált, idősebb csapattagok pedig a cserepadra kerülnek: a 39 éves hátvéd Jack „Cap” Rooney (Dennis Quaid), a csapat kapitánya és sztárja súlyosan megsérül, ám ennek ellenére ragaszkodik a sportban szerzett hírnevéhez. D'Amatonak eközben elromlott házasságával, tőle elpártoló gyerekeivel és a csapat fiatal társtulajdonosával, Christina Pagniacival (Cameron Diaz) is meg kell küzdenie. Pagniaci az apjától örökölte a csapatot, ám már nem a régi, a sportot mindenkifelett szerető szellemében akarja a Sharks-t menedzselni, hanem a realitás talaján, a médiák és a marketing diktálta feltételeket

rán szerezhet. D'Amatot így több oldalról is szorítják: Beamen pragmatizmusával, Christina Pagniaci pénzügyi józanságával és Cap kétséges próbálkozásával, hogy még visszakerüljön a pályára. D'Amato szeme előtt esik szét a csapat, és felvetődik benne a kérdés, vajon elhagyja-e az ereje, elveszíti-e csapatát, és hogy van-e egyáltalán értelme a mindennapos háborúkat megvívni.

SIKOLY 3 (Scream 3)

A Windsor Egyetemen történt szörnyű események után Sidney visszavonult egy észak-kaliforniai erdőbe. Megpróbál normális életet élni, ám a múlt még mindig kísérti: halott anyjának rémisztő képei jelennek meg időről időre a fejében. Sidney azzal foglalkozik, hogy álnéven krízishelyzetben lévő nőknek ad telefonon tanácsokat. Ám hamarosan egy névtelen telefonáló gyilkosságokról értesíti, melyeket a Döfés 3: Visszatérés Woodsboroba hollywoodi forgatásán követtek el. Sidney úgy dönt, hogy a helyszínre utazik, amikor megtudja, hogy a gyilkos minden áldozat mellé Sidney elhunyt anyjának fényképét hagyja... A nagysikerű horror-trilógia harmadik részét óriási sikerrel mutatták be Amerikában: az első hétvégén 34,7 millió dolláros bevételt hozott, és bevétele azóta meghaladta a 82 millió dollárt.



Interjú Mucsi Zoltánnal

Anyád! A szúnyogok

Egy kellően furcsa cím, nem is kell más, hogy felkeltse az utcán sétáló ember figyelmét egy film plakátja. Mára már sokan látták a „Nekem lámpást adott a kezembe az úr Pesten” című filmet. Még a TV-ben is több ízben leadták, így igen nagy nézettségnek örvend. Kis idő elteltével újra közöttünk van Kapa és Pepe, persze barátai is, hogy ismét hatalmas szórakozás mellett bebizonyítsák: a kalandok nem értek véget...

Az első rész öt teljesen különböző történetet dolgozott fel, melyek úgy kapcsolódtak egymáshoz, hogy a szereplők nem változtak, és néha nem tudta az ember, melyik történetben ki mit is játszik. Megesett, hogy az előző rész legjobb barátai a következő történetben már nem is ismerték egymást. Rengeteg téma megtalálható volt benne, a sírásótól, egészen a múzeumigazgatóig. Most itt a második rész, melyben már egy fonálon halad a történet, de említésre méltó alkotás lett belőle. Magát Mucsi Zoltánt (Kapa) kérdeztük tapasztalatairól, élményeiről.



Kapa és Pepe akcióban!

Miután megnéztem két filmedet, két színdarabodat és többször beszéltem ismerőseiddel is, feltűnt, hogy nagyon sokan szólítanak az életben is Kapának. Mikor a filmeket néztem, tetszett a név, de azt hittem, hogy csak annak kedvéért szólítanak így. Tulajdonképpen mi ez a név?

1979-ben, színházba kerülésem után egyik kollégám ragasztotta rám. Nem a film hozta ezt a nevet, hanem az került a filmbe az életemből, és azóta legtöbb ismerősöm és barátom e becenéven szólít.

Mennyire azonosítanak Kapa szerepével?

Egy ember személyisége nem változik meg szerepről szerepre, hanem azt viszi magával és hozzáigazítja az eljátszandó szerephez. Mindannyian életünk tapasztalataiból akarunk valamit beil-

leszteni a szerepeinkbe. Azt nem tudom, mennyire azonosítanak vele, mert akikkel erről szoktam beszélgetni, azok a barátaim, és ők el tudják a kettőt választani.

A színdarabokból és a filmből is az derül ki többek számára, hogy maga a darab rendben van, de tulajdonképpen te viszed bele az igazi sikerélményt. Ezt te is így látod, neked is szokták ezt mondani?

Úgy gondolom, ez nem egy emberen múlik, sokkal inkább egy csapat sikeres munkájának eredménye.

A filmekben teljesen úgy tűnt, hogy remekül kijön a társaság. Ez azóta is így van, vagy esetleg már megváltoztak a dolgok? Hiszen a jó társaság megtartása elengedhetetlen a folytatások elkészítéséhez, nem?

Mindenkivel teljesen változatlan a viszony. Pépével mostanra már 5 éve egy színházban dolgozunk. Jancsó Miki bácsival a film előtt nem találkoztam soha, és én úgy gondolom, egy nagy ajándék az élettől, hogy vele dolgozhattam, és a barátomnak mondhatom. Azt nem tudom megmondani, hogy vajon lesz-e folytatás, de remélem, hogy még csak egy hosszú sorozat elején tartunk.

A filmben van néhány olyan jelenet, amely elég veszélyesnek tűnik. Ilyennek tartom, mikor felmentek a Szabadság-szoborhoz és felemelkedtek a levegőbe. Könnyen vállalhatóak ezek a jelenetek, nem tartottál attól, hogy valami baj történik?

A legtöbb film leginkább kaszkadőröket alkalmaz bizonyos jelenetekben, de véleményem szerint ebben nem volt olyan veszélyes jelenet, ami ezt indokolhatta volna.

De mégis mi lenne az a legveszélyesebb feladat, amit még elvállaltál volna?

Ezen még igazából nem gondolkodtam, valószínűleg a helyzettől függne, hogy elvállalom e vagy nem,.... de biztosan nem ugranék le a Szabadság hídról.

Az utóbbi időben elég sokat találkoztunk és láttam mennyi



A gondolkodó ember.

munkád van. Melyik részét szereted jobban a színészetnek: a színházat vagy a filmet?

Az ember nagyon szerencsésnek mondhatja magát, ha egy éven belül két filmben is szerepelhet, a színházban viszont 4-5 szerepet is alakíthat egy évben. Mindkettőt szeretem csinálni, nem látok igazán nagy különbséget a kettő között, lényegét tekintve ugyanaz.

Te hogyan vélekedsz az Oscar-díjról?

Magát az Oscar-díjat lehet szeretni, nem szeretni, nem tudomásul venni nem lehet. De minden bizonnyal érdekes érzés lehet kézben tartani azt a kis szobrocskát.

Melyik film volt sikerebb: a Lámpás vagy az Anyád?

Nyilván összehasonlítás alá kerülnek a filmek, de még nem lehet tudni, mivel a Lámpást már régebb óta vetítik. Ezt 35-40 ezren látták, mely egy ART hálózatban igen jó nézettségnek számít.

ZeroCool



A művész munka közben.

Internet



Ti sem menekültök...

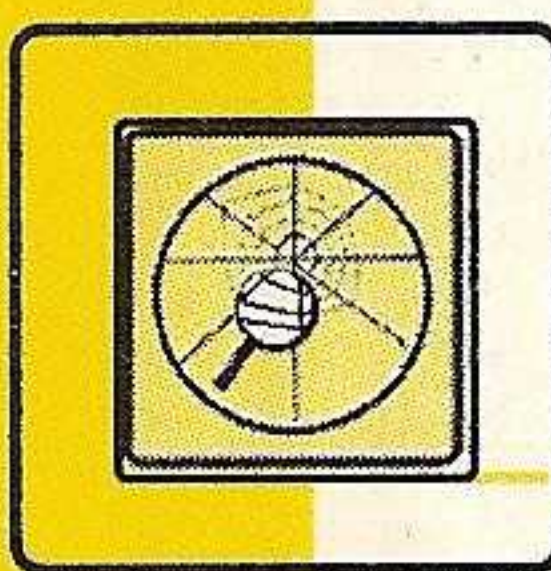
Ülök a BeOS 5 Personal Edition képernyője előtt, és ezt a bevezetőt püfölöm az AbiWord szövegszerkesztőbe. Miért érdekes ez? Azért, mert nemrég még néhány Freearcade játékkal játszottam, majd elindítottam egy operációs rendszert, amelyet az Internetről töltöttem le. A szövegszerkesztő is a világhálóról származik. Ha nem lenne a net, ez a bevezető sem jöhetett volna létre ebben a formájában. S folytatva a sort, a háló nélkül tán nem tudnék búzbombákat hajigálni a világ bármely táján ülő sorstársaimra, nem bosszankodhatnék a sávszélesség elégtelensége miatt, nem nézhetném a Forma 1 időeredményeit élőben, nem készíthetnék interjúkat bárkivel a világ akármelyik tájáról és persze még sorolhatnám. Emellett ICQ és e-mail nélkül a magánéletem is teljességgel összeomlana. Sokan mondhatjátok erre, hogy azok is lehetnek boldogok, akik egy erdészházban pihennek áram és egyéb modern technológia nélkül a világ végén. Én azonban középen szeretek lenni. Szeretek tudni mindent. Nekem jó, hogy az Internet behálózott. Egyet megígérhetek: Ti sem menekültök!

Dragon György
szerkesztő

gamestar@idg.hu

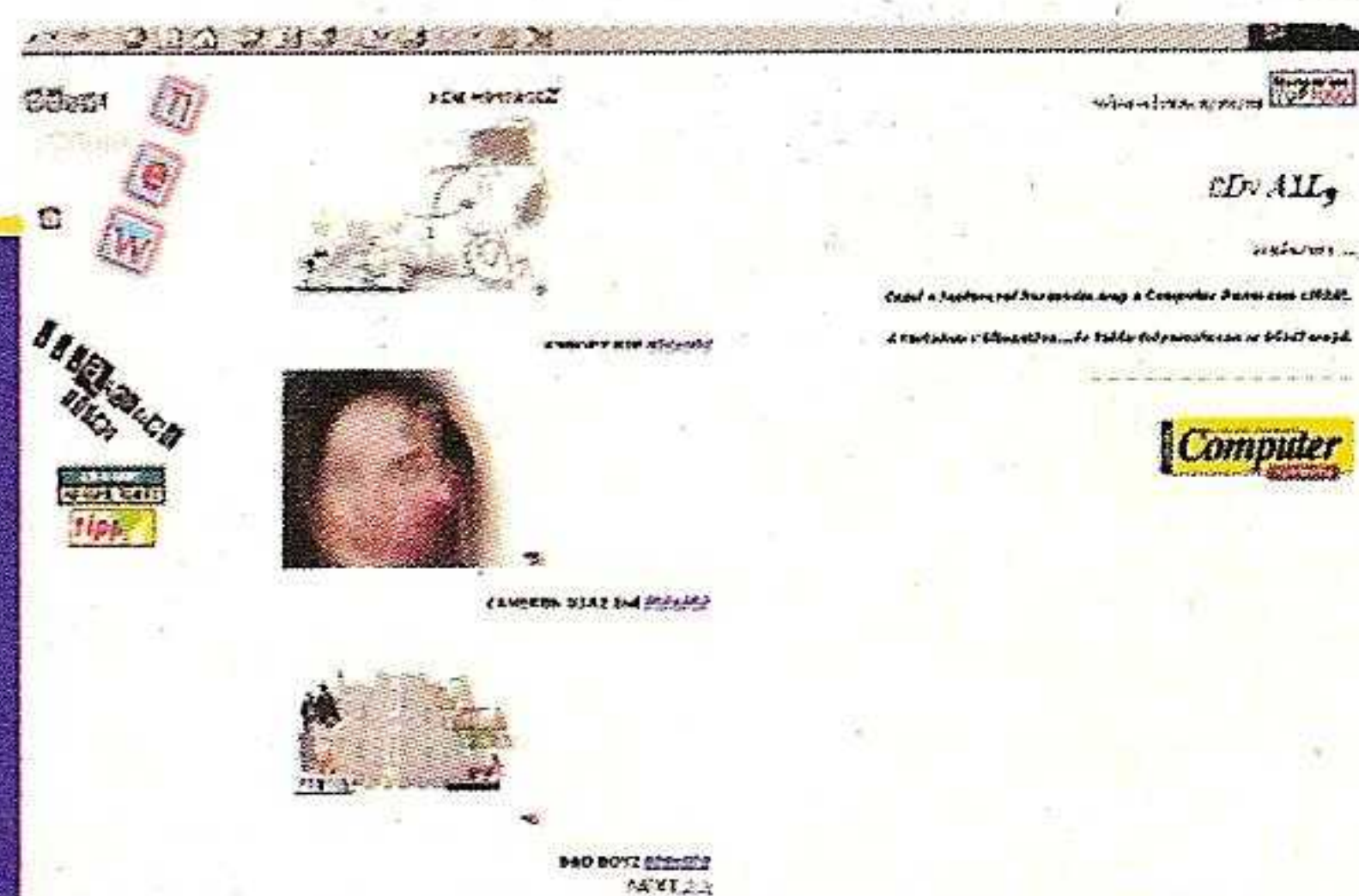


Szörfözni mentünk	90
Freearcade.com	92
Forma1 online	93
Netropolis	94



Szörfölni mentünk!

Néha az ember okkal vágyakozik arra, hogy számítógépe háza táját is kicsinosítsa. Mert a szürke Windows háttér biz nagyon unalmasocska, jó lenne helyette valami klasszabb, szebb grafika. Miközben ilyesmit keresgéltem, rábukkantam egyik kedves ismerősöm, BrainCruiser honlapjára (www.extra.hu/Braincruiser), aki egy Wallpaperz (tapéták) oldalt hozott létre. Innen nemcsak képeket, montázsokat, hanem jópofa filmeket is letölthetünk. Egyetlen gondom csak az volt, hogy nem találtam 1024x768-as képeket, amilyen felbontást én használok. Na sebjaj, állítólag fejlődik a site ☺.



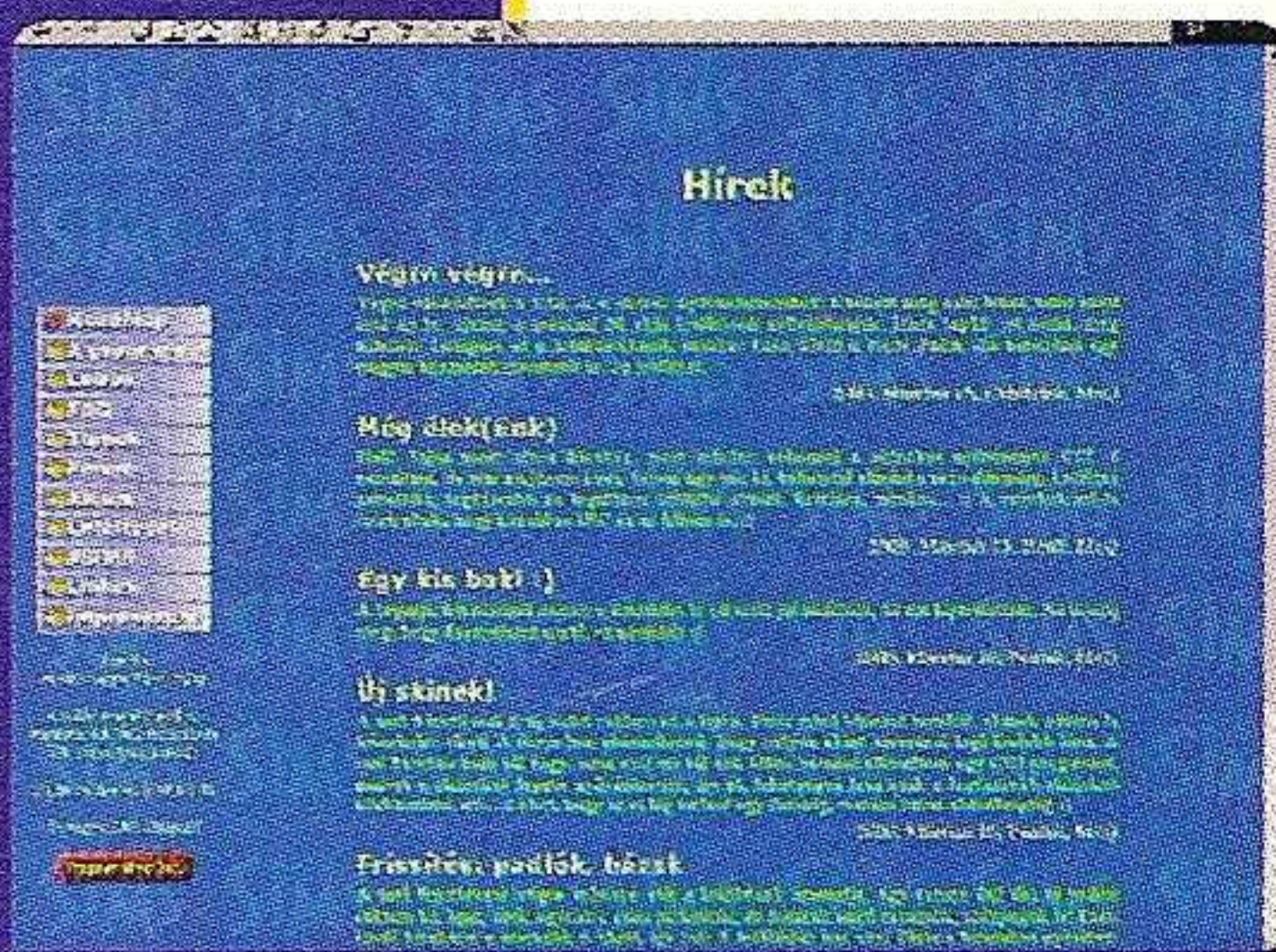
www.extra.hu/Braincruiser

Tán többen is vannak olyanok a kedves olvasók közt, kik lemaradtak volna az Oscar-díjak átadásáról? Én sem néztem végig a műsort, s megvallom őszintén, nem is nagyon sajnálom. Ebben az évben valahogy nem rázott meg a filmtermés, bár kétségtelenül készültek nagyon jó alkotások. Szerencsére azért szinte minden, a díjátadáshoz kapcsolódó információ elolvasható, megnézegethető (sajnos a filmek nem tölthetőek le, de mit tegyünk). Tehát aki meg szeretné tudni, mi történt az ez évi Oscar átadáson, az izzítsa a böngészőt, és máris ezt írja be (www.intercom.hu/oscar).



www.intercom.hu/oscar

Előző számunkban magunk is igen sokat foglalkoztunk az év egyik legjobb játékával, a The Sims-szel. Kétségtelenül valami új, valami más, valami csodás jött létre. Természetesen itthon is sok új híve lett ennek a játéknak, akik létrehozták saját honlapjukat az alábbi címen: <http://sims.supergamez.hu/main.shtml>. Itt nem csak bő információk találhatóak a játékról, hanem letölthető skin-ek, családi fotóalbum, fórum, #SIMS IRC csatorna egészíti ki a kínálatot.



sims.supergamez.hu

Gyermekkorom kedvence volt a Galaktika, amely rengeteg díjat kapott a Sci-Fi irodalom és életérzés terjesztéséért. Ugyanígy fantasztikus művek jelentek meg a Kozmosz sorozatban. Sajnos a Sci-Fi felfutásának ideje véget ért, azonban az internet is hozzá tud járulni ahhoz, hogy ez a kultúra terjedhessen. Erre jó példa a Solaria magazin (www.solaria.hu), amely nem csak az irodalommal, hanem filmekkel, eseményekkel, hírekkel is foglalkozik. Itt olvasható egy interaktív novella is, amelyet maguk az olvasók írnak tovább, letölthetőek képernyővédők, novellák, regényrészletek (Asimov, Douglas Adams stb), könyvkritikák, kvíz (amellyel nyerni is lehet), a Külső Világok és a Teleport segítségével más honlapokra is eljuthatunk innen (akár Stephen King honlapjára is). A Bazárban Sci-Fi témájú cikkeket lehet venni és cserélgetni, be lehet nevezni a honlap pályázatra és léteznek csevegő fórumok is. Órákat lehet itt eltölteni, és ha előfizetünk a hírlevélre, akkor még a legfrissebb mozgásokról is értesítést kapunk.



www.solaria.hu

„Szeretném bejárni a földnek minden zegzugát” - énekelte egyszer Harangozó Teri. Persze akik most olvassák ezeket a sorokat, talán nem is ismerik az énekesnőt, azonban az tagadhatatlan, hogy manapság is mindenki imád utazni. De mit nekünk repülő út Thaiföldre, esetleg városnéző busszal Párizsba? Fel a bakancsot és kész ☺! Azt hiszem, az ilyen túrázós, külföldet megismerni akaró, egzotikus bakancskoptatásra vágyók megtalálhatják, amit keresnek a Világjárók Klubjában (www.bitour.com). Az itt hirdetett utak mind körutazások, a világ egzotikus tájaira vezetnek, mint vulkán-túrák, Szahara, Kenya, sőt nemsokára Skócia és Nepál is a célállomások között lesz. Azt hiszem, egy sátras, gyaloglós, hátizsákos út sokkal többet ér, mint a luxusbuszos, cicomás utazások.

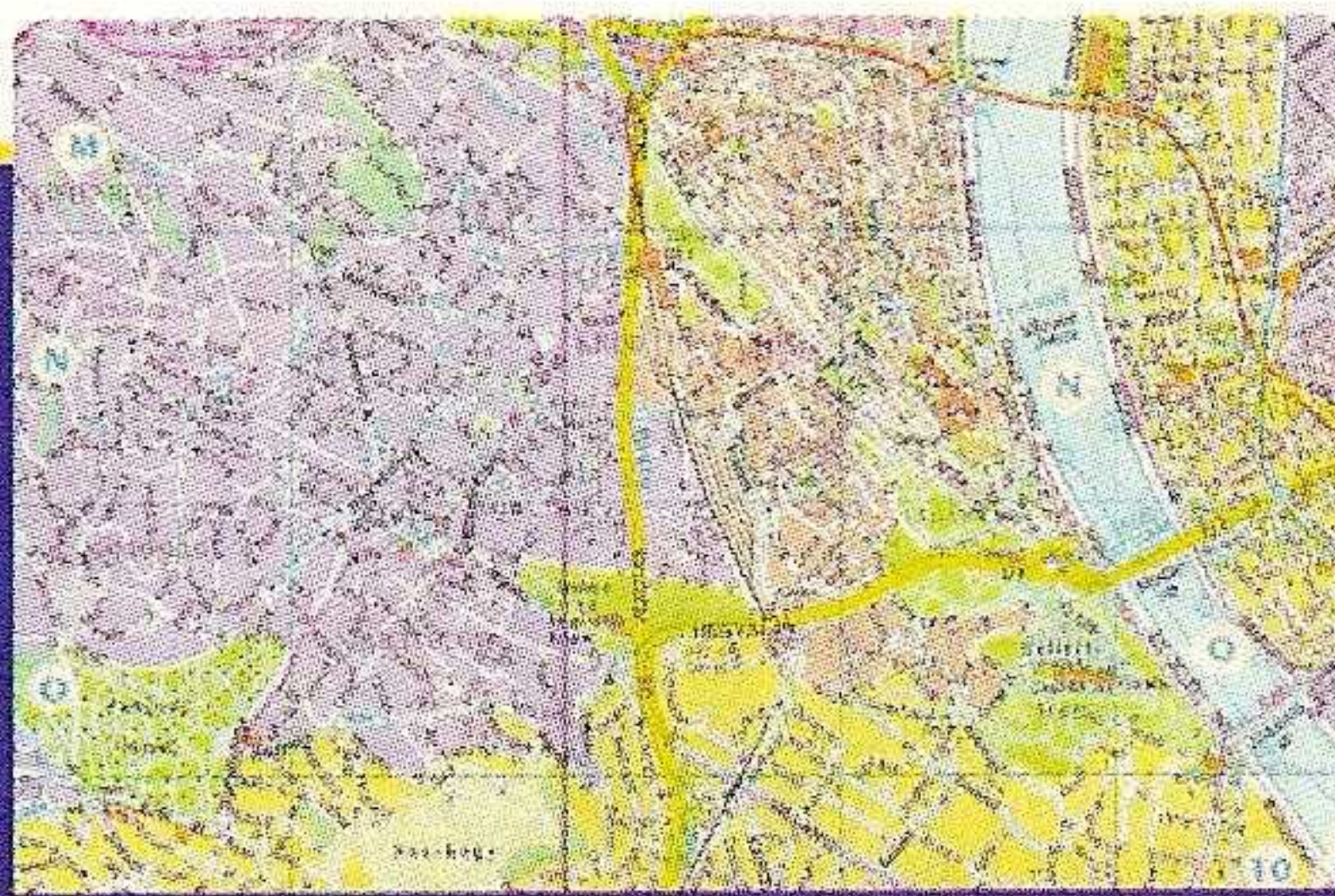


www.bitour.com



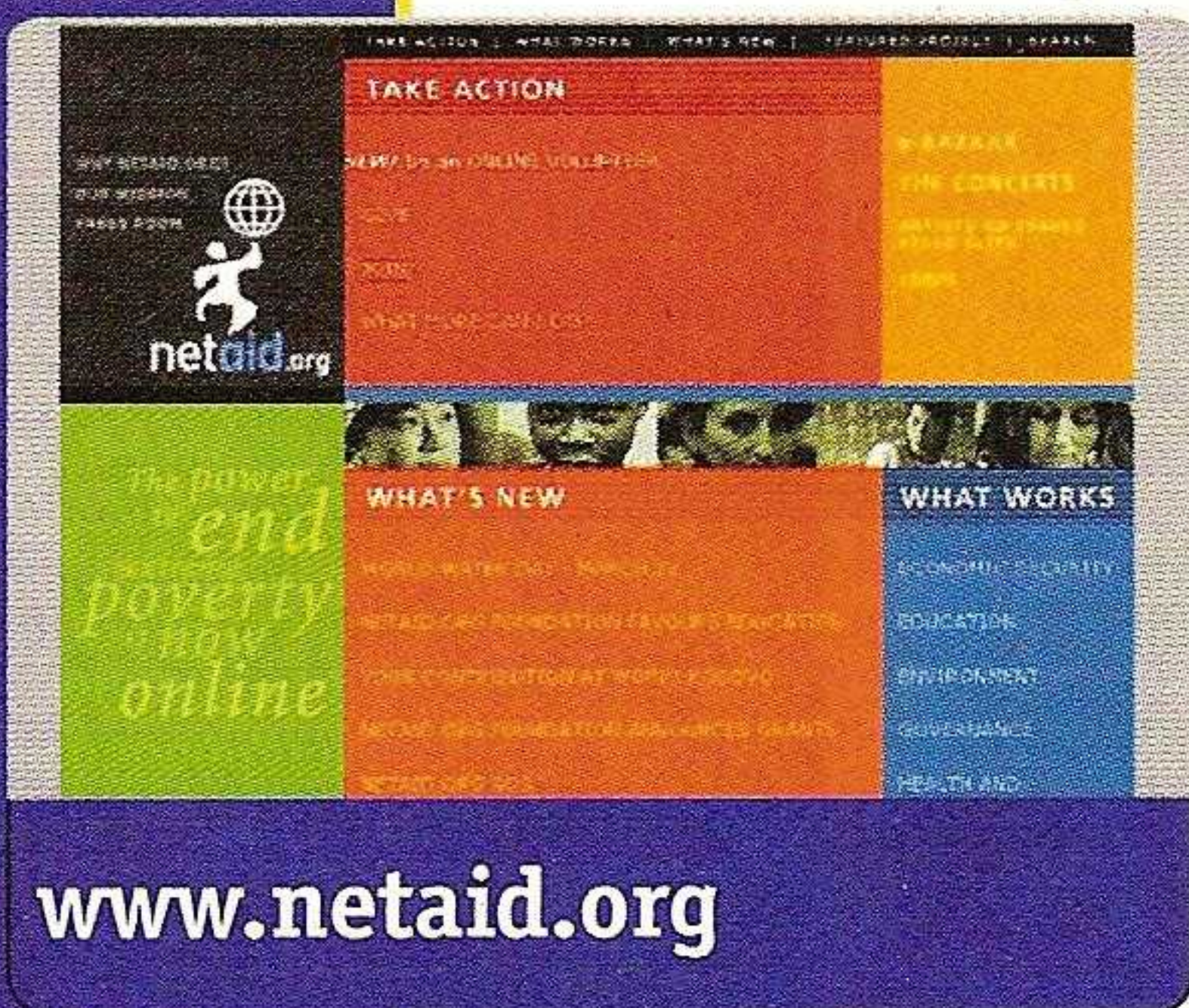
Bármikor előfordulhat, hogy szükségünk van egy jó kis Budapest térképre. Interaktív utcajegyzékkel (ami a repülő karakterek miatt elég kényelmetlen és korántsem használható igazán jól, jó lenne ezt átírni vagy megváltoztatni), több térkép szelvényre bontva nézhető meg fővárosunk térképe az alábbi honlapon:

<http://www.fsz.bme.hu/hungary/budapest/cgi-bin/search>.



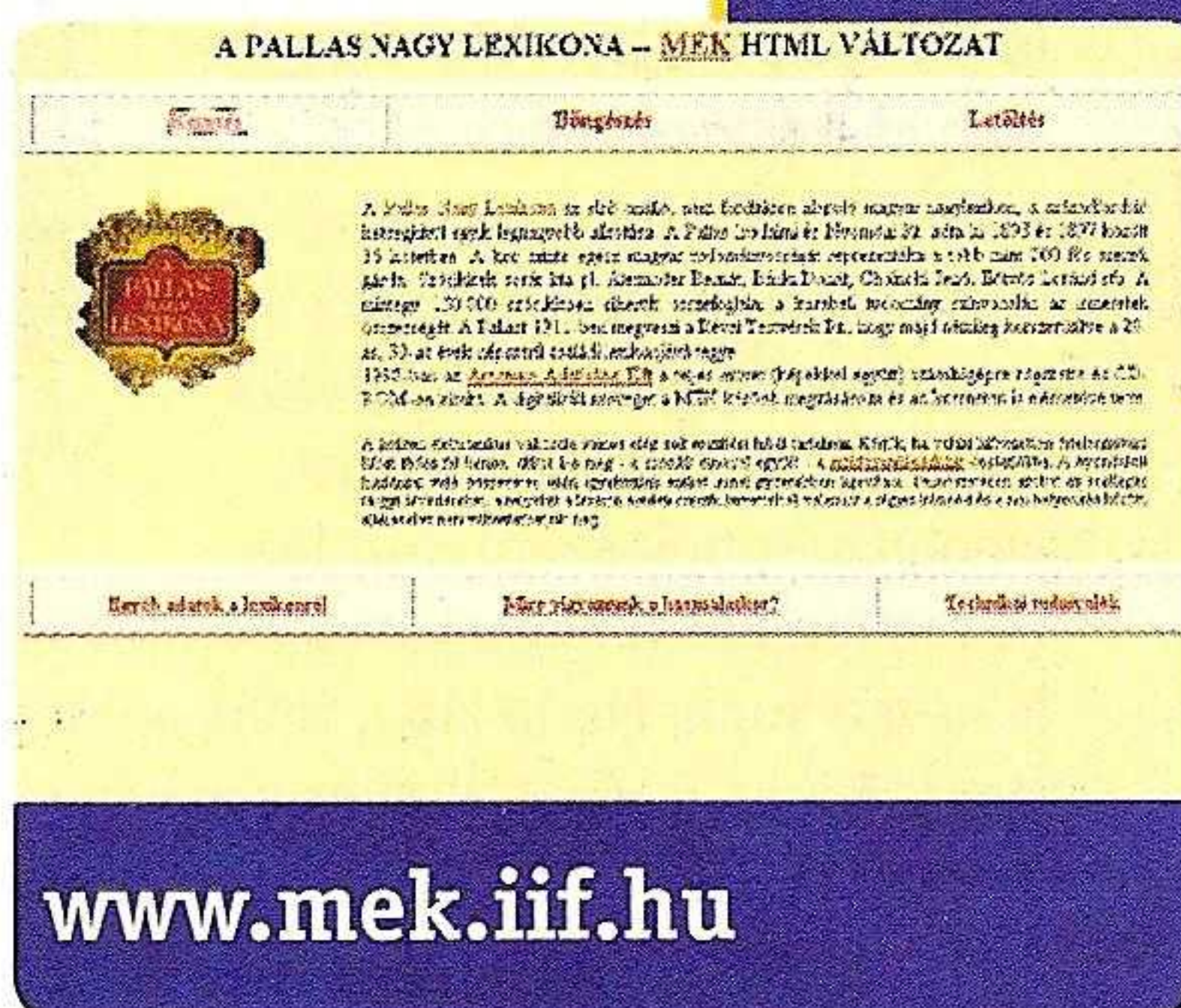
www.fsz.bme.hu

Evezünk picit külföldre. Nemrég volt látható a televízióban az a nagyszabású koncertsorozat, amelyet egy új kezdeményezés, a NetAid kapcsán Londonban és New Yorkban tartottak neves művészek. Mert miről is van szó? Nem másról, mint az internet egy újabb (enyhén reklámízű) felhasználási formájáról, a segítségnyújtásról. Önkéntesként akarom segíteni az éhezőköt, a bajbajutottakat és a lábamat sem akarom a szobámból kitenni? Semmi gond, itt akár lehetek virtuális segítő. Természetesen adományozhatok on-line, minden információt megkapok, hova is teszem a pénzem, mi történik vele. Beléphetek a rendszerbe, megkaphatok minden információt, ami a lehetséges segítségről szól. Olyan kérdésekre kapok választ, hogyan segíthetek az éhezőkön, a menekülteken, hogyan menthetem meg a környezetet stb.... (www.netaid.org)



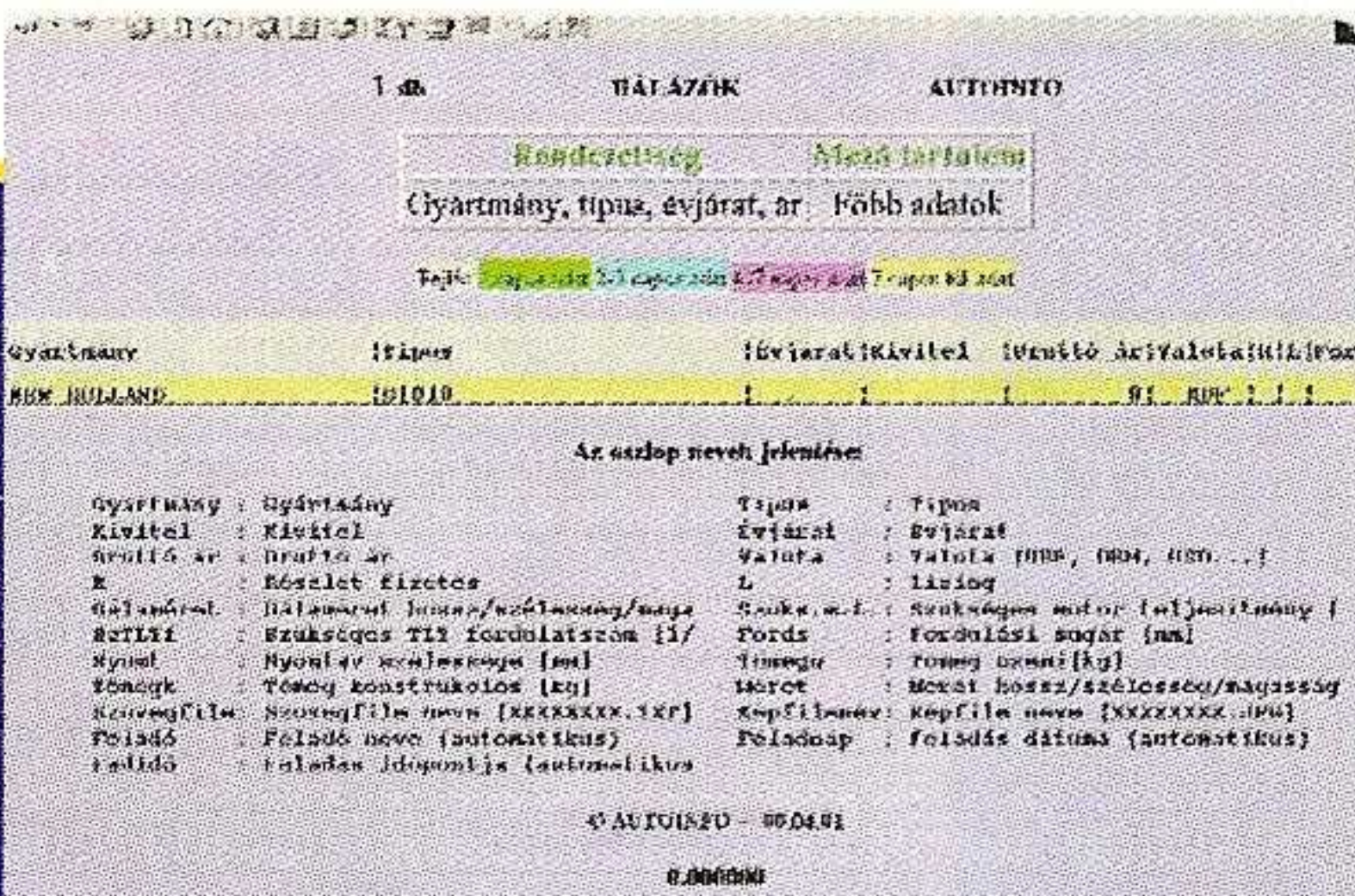
www.netaid.org

Az ember otthonának fokmérője lehet könyvespolcának kinézete, illetve tartalma. Én gyermekkorom óta arra vágyom, hogy egyszer majd a Teljes Encyclopedia Britannica ott mosolyogjon majd – nem CD-ROM-on, hanem a jól bevált, nyomtatott formában. De addig is, amíg ez a vágyam teljesül, itthon is léteznek szép lexikonok, például az eredetileg a századfordulón kiadott Pallas nagylexikona, amely a közelmúltban megjelent CD-ROM-on is. De ez itt egy internet ajánló, így meglátogattam a Pallas nagylexikon honlapját (<http://www.mek.iif.hu/porta/szint/egyeb/lexikon/pallas/html/index.html>). Itt mind a 150.000 szócikk között lehet keresni. Sajnos nem túl látványos, de nagyon hasznos honlap.



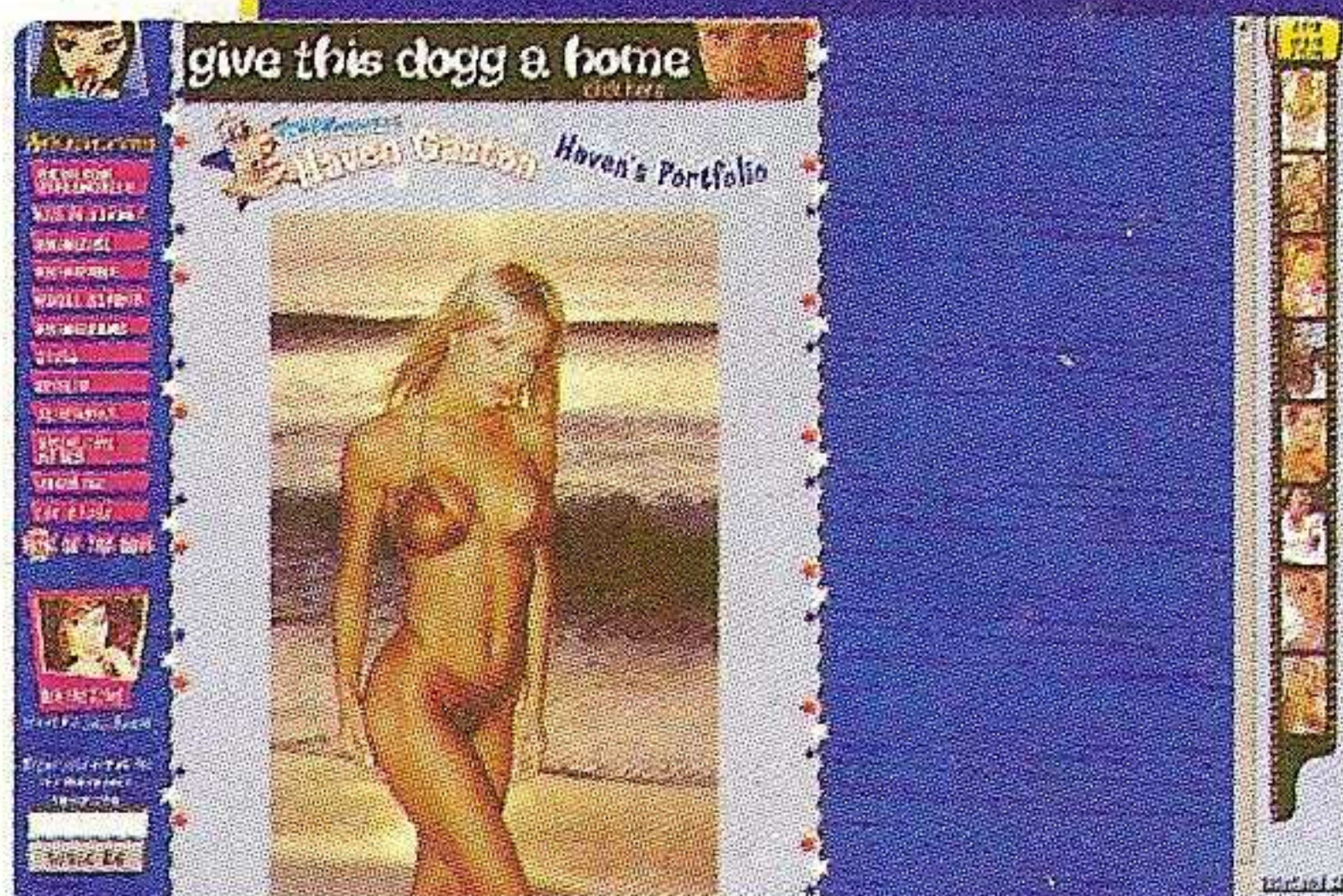
www.mek.iif.hu

Amennyiben bármilyen gépi erejű járgányt szeretnénk vásárolni, legyen bár új vagy használt, klikkeljünk ide. Emellett ingatlanok, műtárgyak és Csongrád megyei éttermek adatai is megtalálhatóak itt. Érdekes körülnézni, mert az adott gépkocsira vonatkozó árat több forgalmazótól is megtekinthetjük, azaz lehetőségünk van az összehasonlításra – de mi magunk is meghirdethetjük megunt járgányunkat. Az igazi ínycsemegek antik szobrokat vagy akár kortárs műtárgyakat is adhatnak-vehetnek. A példa kedvéért a képernyőkép, amit lementettem, egy bálázógép hirdetése. (www.autoinfo.hu)



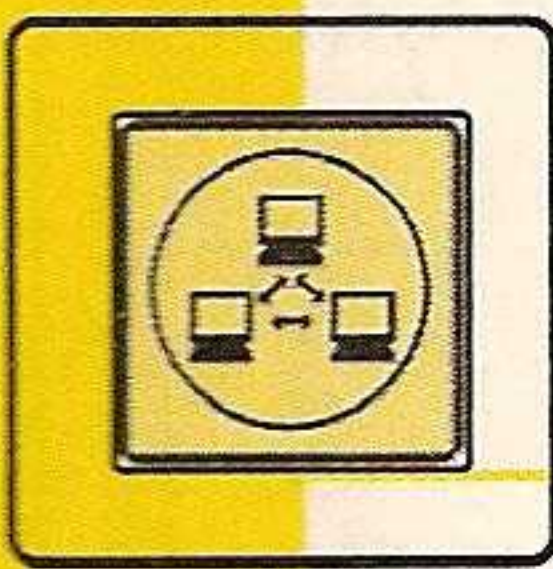
www.autoinfo.hu

Általában a férfielemek vonzódnak a szép lányokhoz. Természetesen az interneten rengeteg hölgy fotóját lehet látni (az illendőség határát súroló, vagy ezt túllépő képek és oldalak bemutatását ne várjátok el tőlünk). Azonban nemcsak a szépre érzékeny urak, hanem a klassz bikiniket hordó és kedvelő hölgyek is csemegézhetnek a Bikini.com szupermodelljei és furdóruhái között. Persze nem csak szép képeket és bikiniket csodálhatunk, hanem olvashatjuk a Bikinizine-t, a tengerpart életstílus magazinját is,



www.bikini.com

amely „nagyon izgalmas” témákat feszeget. Érdekes olvasgatni, nézegetni és vágyakozni a szép lányokra, jóképű fiúkra, furdóruhákra, a melegre és a tengerpartra. (www.bikini.com)



Bárhonnan játszhatunk...

A régi idők klasszikusaihoz csak egy böngésző kell

Ha jót akarsz nosztalgiázni, esetleg még játszani is, akkor nem feltétlenül szükséges CD-k tucatjait összegyűjtened. Esetleg elég egy webcímet megjegyezni, ami nem más, mint www.freearcade.com

A mikor ZeroCool kollegám felhívta a figyelmemet erre az oldalra, azt hittem, néhány bugyuta játékot találok csak rajta. Később kiderült, hogy jócskán meléfogtam: a Spectrum és C-64 idöket idéző, nagyon játszható és kellemes Java játékok tucatjaira bukkantam. Ez az oldal voltaképpen nem más, mint egy idöutazás: az internet grafikai és sebességi lehetőségei mellett ma már olyan játékok is készíthetők és játszhatóak, amelyek a C-64 korszakban a csúcsnak számítottak.

A Játékok

További magyarázkodás helyett nézzük csak meg, mi a menü már a Java világban: Kezdjük Arcade klasszikusokkal. Olyan régi szuper játékokat találunk itt, mint a Lunar Lander, Dig Dug, Arkanoid, Missile Command, Defender, Pac-Man, Q-Bert, Frogger, Space Invaders vagy a Galaxians. Persze a nevek néha csak hasonlítanak. (az Arkanoid például Javanoid néven szerepel).

Emellett háromoldali Arcade játék (a kedvencem a WARP és a WARP 1.5 volt, amellyel órákon át élvezkedtem). Puzzle kategóriában olyan klasszikusok várnak, mint a Labyrinth, Sokoban vagy

Word Search.

Lépjünk tovább: a táblás játékokat az Otello, sakk, Mastermind és a Hanoi tornyai képviselik (többek között), kártyarajongók több passziánsszal és freecell-lel üthetik el az idöt.

Haladjunk tehát tovább a kalandjátékok világába, ahol felfedezhetjük minden RPG ösét, a ROGUE-t (csak ne lenne ilyen fantasztikus grafika!!!), valamint a begépelős kalandjátékok legelső képviselőit (Will Crowther Adventure nevű játéka például!!!)

Az első igazi meglepetés a Graphic adventures kategóriában ért. Azt vártam, hogy itt amolyan Hobbit szerű rajzolós kalandjátékokat találok majd, ehhez képest Super M néven Super Mario klón, Nobby néven amolyan Manic Miner utánzat, Pathos címmel egy futunk és lövünk játék, vagy a Giana Sisters késői leszármazottai is itt találhatóak. Ezek inkább Platform játékok, mint grafikus kalandjátékok, legalábbis az én megítélésem szerint.



Sitty-sutty mindenkit széttörök!

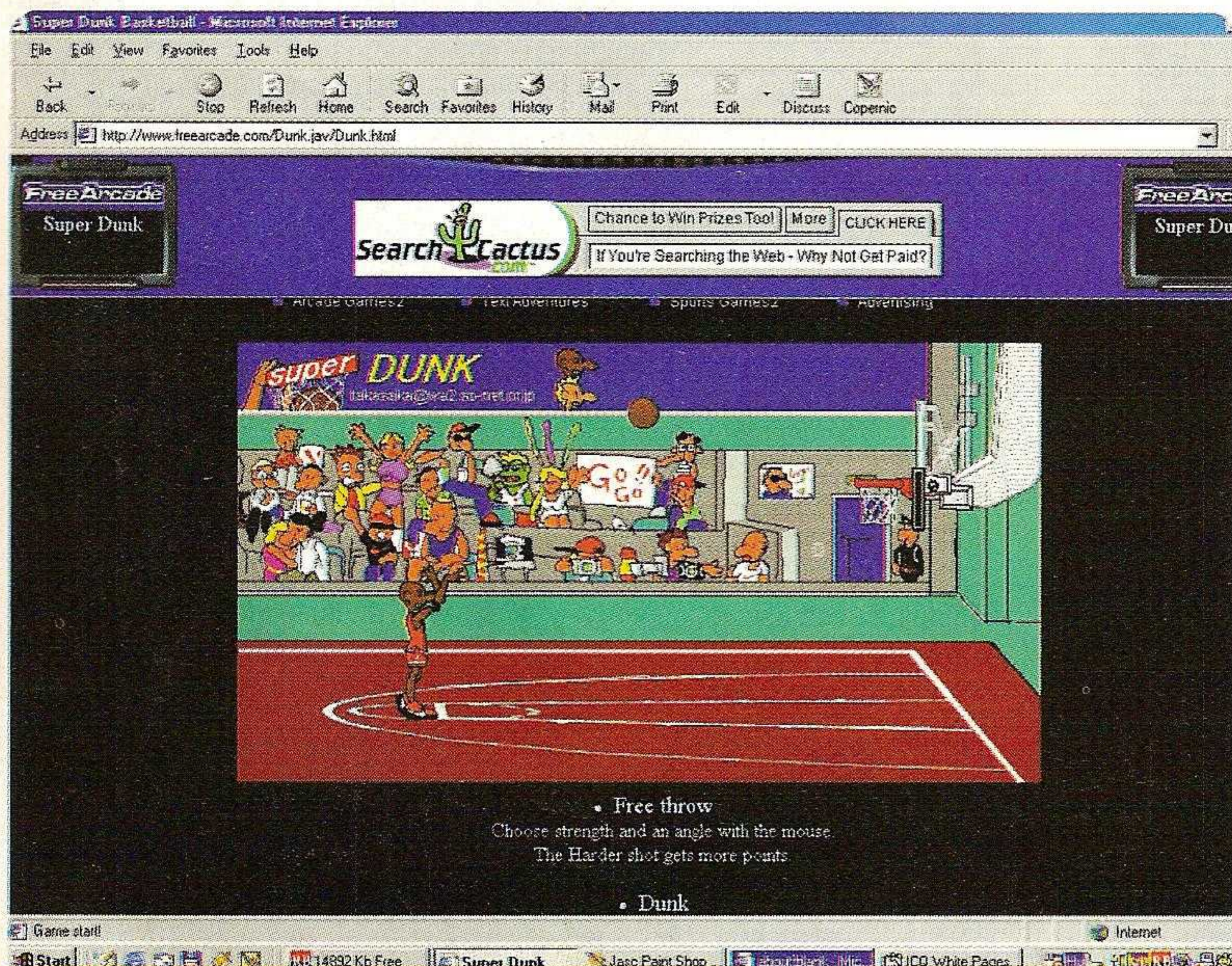
hittem el. Emellett a baseball, golf-, bowling, sí- és pecarajongók sem maradnak nekik tetsző játékok nélkül.

Az előnyök és hátrányok

Csodás dolog, hogy ez a klassz játékgyűjtemény bárhonnan a nagyvilágból elérhető. Nem függ operációs rendszertől, hiszen futtatásához olyan böngésző kell csak, amely Java programokat futtatni képes. Bizonyos játékok több pálya megtétele után jelszavakat adnak, amellyel a későbbiekben folytatni lehet az előrehaladást. Azonban a Java bizony néha nem teljesen megbízható. Többször élttem át azt a frusztráló élményt, hogy lefagyott a böngésző, egyszer pedig az egész gép. Ha lassú a hálózat, akkor bizony nagyon sokáig is eltarthat, amíg a játékok adatai letöltődnek, és a készítő sok esetben nem figyeltek oda az irányításra, amely nem csak hogy nem egységes, de néha ki-mondottan idegesítő. Bizonyos játékok nagyon apróak (mint a már emlegetett Nobby). Ilyenkor akár 640x480-ba is érdemes visszakapcsolni, hogy igazi játékelménye lehessen az embernek. Több lövöldözős játék elég nehéz, bár ahogy mondani szokták, kinek a pap és kinek a papné. Valakinek ez is biztos elnyeri a tetszését.

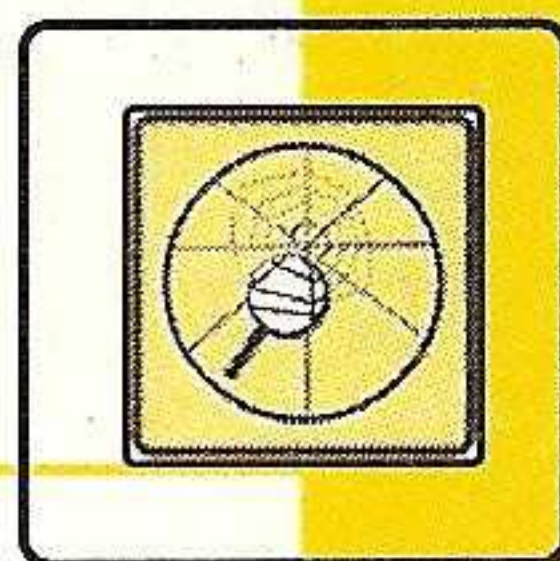
Szerintem egy-két órát igazán megér ez az oldal bárkinek, aki egy játéktól nem 600 ezer poligont és szuper 3D-t vár, hanem játszhatóságot, igazi játékelményt.

Dragon „Arcade” György



A büntetődobó király!

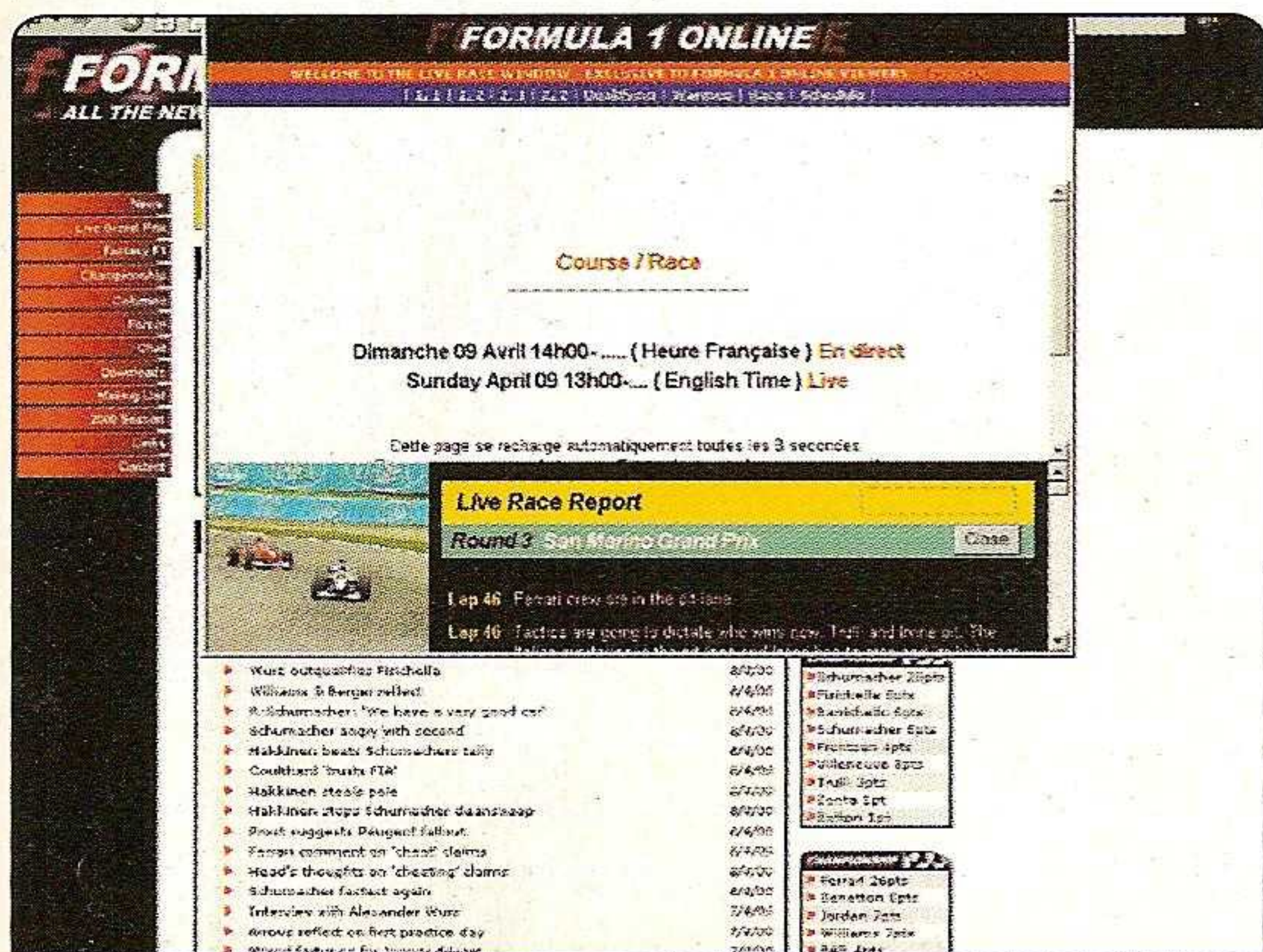
Fast Simple Games néven egy adag gyorsan betöltődő, egyszerű grafikájú, de vidám játék található, érdemes őket megnézegetni. Ezt követi az én kedvenc kategóriám, a sportjátékok. Amikor először kerültem erre az oldalra, egyből a kosárlabdát (Basketball) próbáltam ki. Ez egy bün-



Forma 1 élőben az interneten

Imola, aki nem lány, hanem futam...

A digitális kultúra elterjedése teljesen új típusú élményeket ad. Elég az interaktív játékokra, a több ezer játékos tartalmazó stratégiákra gondolni. De egészen az imolai futamig nem gondoltam volna, hogy az internet képes meglepetéssel szolgálni.



Itt még mozgókép is van!

2000. április 9. Délután negyed kettő. GameStar szerkesztősége. Tőszegi Szabolcs (Caris) és Dragon György (Gyu) szerkesztők vadul dolgoznak a GameStar májusi számán. Azonban még ilyenkor is rajonganak a Forma 1-ért. De a szerkesztőségben sehol egy tévé. Mit lehet ilyenkor tenni? Irány a net, a szöveges közvetítés.

13:18

Caris: Van itt egy jó kis honlap, valami www.f1.on.com. Azt nézd meg!

Gyu: Már ott is vagyok! (Bepötyögi). Hú ez nagyon jó! (miután bejött az oldal).

Forma1 on-line

Nyilván sokan csodálkoznak azon, hogy egy olyan sportágat, amelyben ezredmásodpercek is számítanak, miként lehet élvezni percenkénti frissítés mellett. Nekem talán így még kissé izgalmasabbnak is tűnt, mint a TV mellett ülve. Ebben nyilván az újdonság varázsa is közrejátszott, de volt benne valami „nosztalgia” érzés is, az egész kicsit emlékeztetett anno a teljesen szöveges kalandjátékok világára. Az ember csak a ott is csak a szöveges információt kapta meg, a többi a fantáziájára volt bízva. A Forma 1-es közvetítésnél is ez volt, láttuk, hogyan változnak az idők, s amíg a szöveges kommentár be nem futott pár perc múlva, csak találgatni lehetett...

Caris

Caris: Hogy is volt az edzésen? Itt percről percre közlik, mikor jött ki Coulthard, meg ilyenek.

Gyu: (csak ámul s bámul)

13:50

Gyu: Nem megy az oldal, amit mondtál! Csinálj valamit!

Caris: Nyugalom, keresek másikat. Itt van a www.f1-live.com.

13:55

Gyu: Itt van egy lány, aki megígérte nekem, hogy ICQ-n közvetíti az eseményeket folyamatosan. Bár ő a holland közvetítést nézi, de legalább látja.

Caris: Kíváncsi leszek, szövegesen mennyire lesz izgalmas!

14:00

Caris: Na elindultak már? Azt írja a honlap, hogy elindult a felvezető kör!

Gyu: Most írta a lány Hollandiából, hogy elstartoltak! Häkkinen jól elkapta a rajtot!

Caris: A fenébe! (mindketten Ferrari rajongók a szerkesztőségben)

Közben a hálózat rendetlenkedik, de a hírek csak jönnek az ICQ-n!

14:20

Caris: Verstappen bement a boxba!

Gyu: Látom.

14:30

Gyu: Most jött ICQ-n, hogy Irvine lelassult.

Caris: Mi történt vele?

Gyu: Még nem tudom.

14:42

Gyu: ICQ-s hírek, kiállt tankolni és kereket cserélni Coulthard, majd Schumacher és Häkkinen.

Caris: Nem frissítették még az oldalt.

14:52

Caris: Kis füst tört elő Häkkinen autójából!!!!!!

Gyu: Máris kérdezem ICQ-n, mi a helyzet. (Válaszra vár) Semmi. Versenyben maradt. ☹

14:58

Caris: Zonta kipördült!

Gyu: Hányadik is volt?

15:05

Gyu: Találtam egy jobb oldalt, a www.formula1.com-ot. Ott izgibb a közvetítés.

Caris: Már nézem is.

15:15

Gyu: ICQ-n most jött, Coulthard megelőzte a boxban Barichellot!

Caris: Látom, az oldalt is frissítették!

15:20

Caris: Schumacher az élen!

Gyu: Igen, olvasom ICQ-n, hogy a boksiban megelőzte Häkkinent!

15:25

Caris: Csökken Schumacher előnye!

Gyu: Újra nőtt! Közben frissítették. Már 2,7 másodperc! ICQ-n azt írják, hogy 3,5!

15:28

Gyu: Häkkinen leggyorsabb kört futott. Húha! Utoléri Schumit!

Caris: Várj, megnézem hány körös a verseny. 62!

15:30

Gyu: Most már nem előzi meg, ha a Ferrari kibírja. Most írta ki, utolsó kör.

Caris: Kész csoda, hogy a McLaren kibírta eddig.

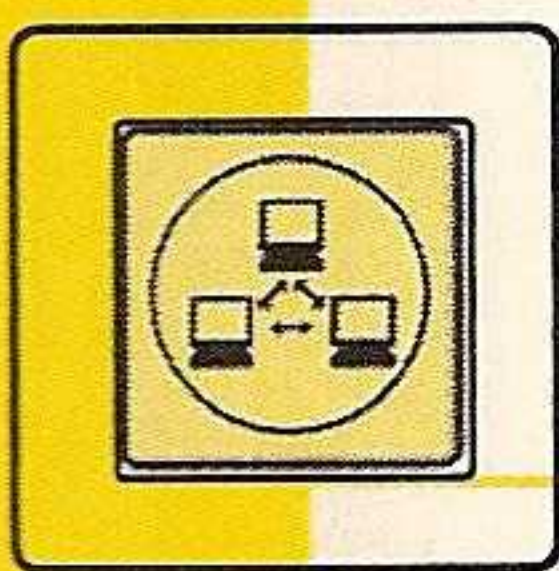
15:32

Caris: És Schumacher nyert!!!!!!

Kitört az ünneplés a szerkesztőségben. Egyrészt, mert a Ferrari nyert, másrészt, mert életünk első, internetes közvetítése volt, tán izgalmasabb, mint maga a verseny. Végig láttuk a köridőket, az állást és olvastuk a szöveges kommentárokat, illetve érkeztek az ICQ üzenetek. A mai sajtó szerint unalmas volt a verseny, nekünk azonban nagyon is izgalmas, hiszen nem láttuk, mi történik, csak szurkoltunk itt csöndes magányunkban...

Place	No.	Driver	Team	Time	Lap 42
1	3	Schumacher M	Ferrari	1:22:000	
2	1	Häkkinen	McLaren	+15:000	
3	2	Coulthard	McLaren	+15:000	
4	4	Barichello	Ferrari	+17:000	
5	20	Villeneuve	B&W	+1 lap	
6	6	Tsuti	Jaguar	+1 lap	
7	15	Sale	Sauber	+1 lap	
8	7	Went	Jaguar	+1 lap	

Minden információ a képernyőn



Netropolis

Gengszterek Klubja, avagy miért jó online várost irányítani.

Évekkel ezelőtt hihetetlen város-menedzselési lázban égett a számítógépesek széles táborába. Aztán a dolog üzleti jelleget öltött: a Maxis sorban jelentette meg a Sim sorozat tagjait... Számos variációban jelent meg a Sim City, míg lassan elcsépelte, unalmas, sablon-játékká változott, amely szépen fokozatosan feledésbe is merült. Egy szép tavaszi napon azonban a régi ötlet feltámadt, és újjászületett az internet végtelen terében.

Egy újszülöttnek minden vicc új... Továbbá, egy régi ötlet kiegészítve az internet lehetőségeivel jó recept a sikerhez, ami bevált Netropolisban is. Sok ezren játszanak vele, sok tízezres találati számot hozva a játékot működtető webportál részére. De elképzelhető, hogy a „sok találatnak sok az alja”, mert elhamarkodottnak tűnik az alapkonceptió, és a lehetőségek sem éppen káprázatosak, mindez szokatlanul egysíkúvá teszi a játék menetét.

hatjuk porrá. Nem tetszik. Ha kellőképpen szétvertünk mindent, jöhet a fejlődés, ülünk a babérjainkon és várjuk, hogy legyen pénzünk újabb dísznóságok elkövetésére. Ha vállalkozásunk bizonyos területet már birtokol, szintet lépünk és újabb nagyszerű pusztító eszközökhöz jutunk, valamint jobb bevételeket hozó épületekhez, amelyek majd konkurenseink támadhatnak.

Büdösítsd össze, zúzd le!

Mit mondhatnék, ez ám a kreativitás...! Ha még hozzáteszük, hogy egy mozdulattal fantomcéget is indíthatunk, amely minden pénzét arra áldozhatja, hogy terrorizálja a konkurens vállalkozásokat, s közben a saját anyavállalatunknak nem kell a negatív következményektől tartania...?! Na, egy ilyen helyen sem laknék.

Nem csoda tehát, ha mégis sikerül megerősödnünk, és elérünk a 2.000.000 értékű készpénzt, akkor van nagy ünneplés, diploma átadás és öröm a városban maradónak, hogy legalább már mi elpucolunk a városból, szabad területeket hagyva magunk után. Persze egy egészen kis programhiba miatt azonnal vissza is léphetünk és a kétmilli-

önk segítségével bárkit tönkretelhetünk.

Ha valaki úgy dönt, hogy tovább lép, várja a „City”. A City aztán maga a bukás. Itt ugyan induláskor van kétmilliónk, de hely itt sincs. Gyengék sem nagyon vannak. Rajtunk kívül csak magas szintű nagyfiúk birtokolják a csillogó mozikat, bevásárlóközpontokat, plázákat. Elég egy rossz lépés, és hipp-hopp csődbe jutunk. Nem beszélve arról a rengeteg cégtulajról, aki csak azért tart fenn vállalatot, hogy a többieket irtsza a játékban.

Közösségi rosszszellem

Nem voltam elájulva a közösségi szellem lehetőségeitől sem, néhányan éppen ak-



Ilyen egy igazi játékcímer.

kor ajánlottak szövetséget, amikor már látszott, hogy bizony jó lesz jóban lenni velem. Addig mindenki elzárkózva építkezgetett.

Voltak mosolygató pillanatok is a játékban, ami érezte, hogy akár jó is lehetett volna ez a dolog. Például jelentősen megugrott a hamburgerdíim bevétele, amikor dísznólat építettem a szomszédjukban. Elég grotteszk módon mindent a város kellős közepén. Nem mondom... Aztán akadtak napok, amikor még az a szokásos kevéske rendőri kontroll sem védte a várost, na ekkor indult meg az igazi örültek háza...

Hiába ingyenes, hiába szebb, mint a szokványos internetes játékok, sajnos a játék öröme a menedzselés, szinte teljesen háttérbe szorul, a nagy össznépi bombahajigálás miatt. Lehet, hogy velem van baj, de szinte egy percig sem éreztem, hogy a kreativitásomat is használhatnám ebben a játékban.

Aki mindezek ellenére kíváncsi, nyomuljon a <http://netropolis.lineone.net/> címen...

Shy



A feladat igazán egyszerű: egy békés ingatlan cég irányítása az általunk kiválasztott városban. De itt jön az első galiba... Nincs már szabad hely. Ezért az ember vagy vár sok-sok órát, hogy valaki kihajjon a városból, netalán továbbjusson felsőbb szintre és a telkei ezáltal felszabaduljanak, vagy neki kezd a pusztításnak.

Az indulótöke 50.000-es összegének jelentős részét arra kell fordítanunk, hogy mások nehezen felépített épületeit megrongálva, lerombolva saját tulajdonhoz jussunk. Hát ezt semmi esetre sem nevezném pacifista alapszituációnak. Bumm... robbannak a füstbombák, reppennek a bűzpetárdák és egyéb gonoszságok. Na mi lesz ebből? Hát ugye az attól függ... Ha egy erősebb nagyfiú megorrol ránk, akkor hamarosan teljes csőd és game over, más esetben viszont hasonló módon nyomorult játékosársunk karrierjét zúz-



Rendes üzletember rendes irodája.



Régi szép idők...

Éppen 6 éve, hogy megvettem első nyomtatómat. Egy tintasugaras cucc volt, nagyon kedveltem, mert a nyomat megközelítette a régebbi lézerprinterek által nyújtott minőséget. Büszke is voltam erre a ketyerére, mert AZ ÉN ELSŐ NYOMTATÓM nem volt olyan zajos és lassú, mint egy mátrixnyomtató (emlékszik még valaki ezekre?) és szebb képet is adott. Ez a fantasztikus teljesítmény akkor 300 dpi felbontást takart fekete-fehérben. Azóta a világ kiszínesedett: egyre nagyobb felbontású printerek kaphatók egyre alacsonyabb áron.

Első nyomtatóm idején még rácsodálkoztunk a hihetetlen sebességű kétszeres CD meghajtókra és az abszolút csúcs négyszeresekre.

A videokártyám meg aztán végképp szuper volt, már 256 színt is képes volt kezelni...

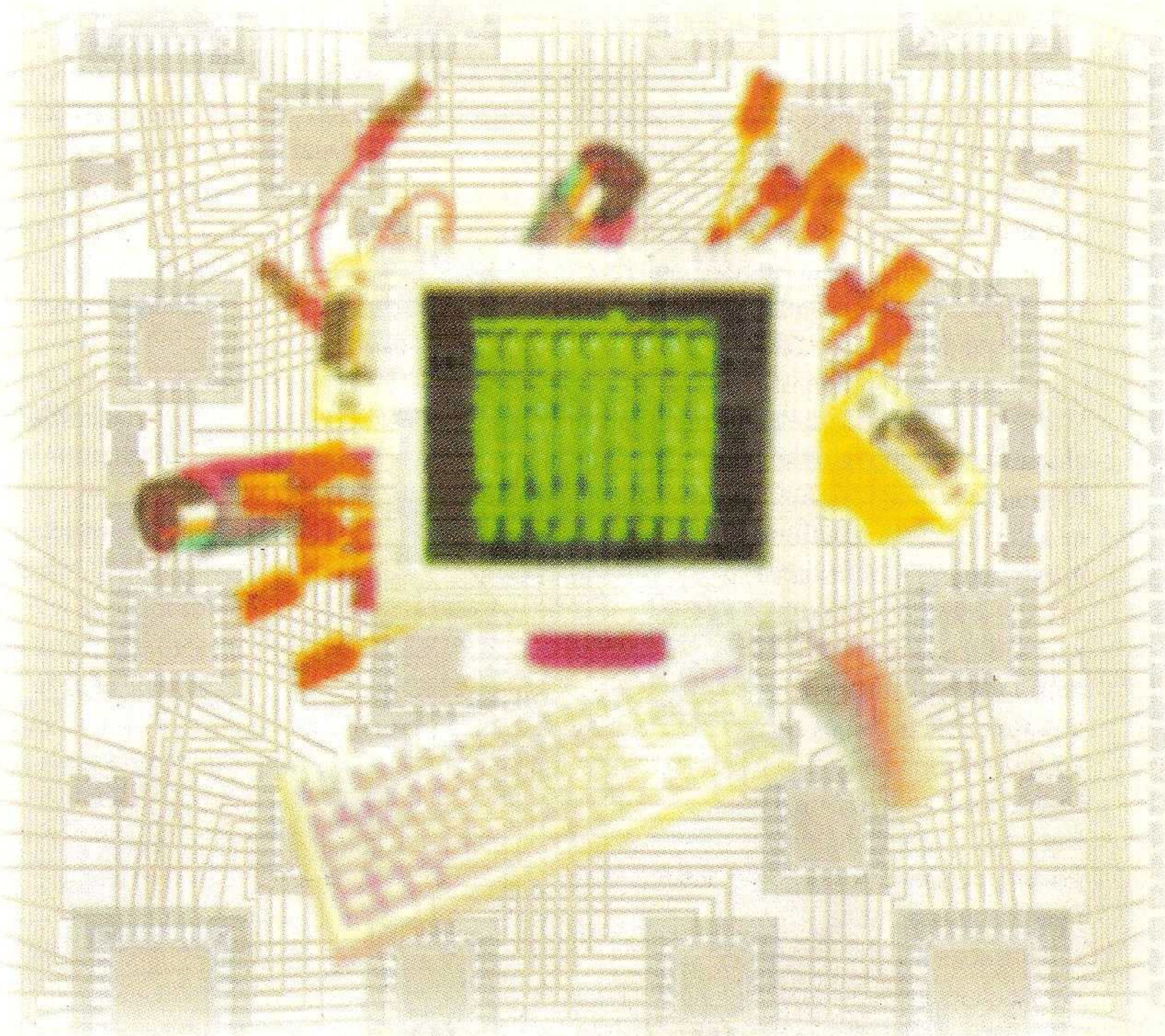
E hónapban megismerkedhettek az 50 és 52-szeres CD meghajtókkal, az abszolút legújabb grafikus chipekkel, a szép új színes tintasugaras nyomtatókkal!

Sőt, itt van az új (és ingyenes) BeOS operációs rendszer, amely a CD mellékletünkön is megtalálható, folytatjuk a Linux sorozatunkat és bemutatjuk a Microsoft új üdvöskéjét, az X-Box nevű konzol masinát és még sok más érdekességet...

Vágjunk bele!

RP

gamestar@idg.hu



3D gyorsító újdonságok	96
Dr. Tracker: Magix Music Maker	98
Nyomtató teszt	100
CD ROM teszt	102
X-Box	104
BeOS 5 Personal Edition	106
Corel Linux	108
Shareware-Freeware	111



3dfx

3DFX interjú

Voodoo az isten?

Szerkesztőségünkben folyamatos a vita arról, melyik grafikus chip a legjobb, melyik video-kártya a leggyorsabb, melyik a legjobban használható. Reméljük, e hónapban induló sorozatunkkal, amelyben egy-egy interjút tervezünk vezető grafikus chip gyártókkal, eldönthetjük, melyik is a legjobb (ha van ilyen egyáltalán). Interjúalanyunk ezúttal Peter Wicher, a 3dfx marketing igazgatója volt.

GameStar: Miért van szükség 128 MB RAM-ra a Voodoo5 6000-es kártyán?

Wicher: Mi akár készíthettünk volna olyan kártyát, ahol minden egyes chiphez 16 MB-ot rendelünk csak. Azonban az a célunk, hogy a 6000-es a legszuperebb játékkártya legyen, amit csak a piacon kapni lehet. Olyan terméket akarunk piacra dobni, ami támogatja a négyszeresen min-tavételezett teljes képernyős Anti-Aliasingot nagyon nagy felbontáson, s amellyel a legagresszívabb



grafika igényű játékoknak is megfelelünk majd a következő két évben.

G: Milyen játékokon tesztelték a Voodoo5 sebességét?

W: A sebességet elsődlegesen Quake3-mal mértük, de használtuk az Unreal Tournamentet, és a 3Dmark 2000-et is.

G: Miért használnak az összes új Voodoo kártyán 350 MHz-es RAMDAC-ot?

W: A 2D-s képminőség és felbontás változatlanul nagyon fontos számunkra. A magas frekvenciájú RAMDAC garantálja, hogy a felhasználóink a monitorjuk által támogatott legnagyobb felbontásban nézhessék számítógépük képernyőjét a lehető legmagasabb frissítési frekvenciával és éles képminőséggel. A 350 MHz a 2048x1536-os felbontást támogatja több, mint 75 Hz-es frissítéssel. Úgy gon-

dolom, ez megfelelő lesz felhasználóinknak az elkövetkező években.

G: Mit jelent és hogyan működik a Bi-Endian Byte Ordering?

W: Ez azt jelenti, hogy közvetlenül fogadunk el parancsokat és adatokat az x86 és PowerPC processzoroktól anélkül, hogy műveleteket kéne végezni velük. Az x86 és a PowerPC procik ellenkező sorrendben kommunikálják a parancsaikat és adataikat. Az egyik (x86) először a felső sorrend bájtoit küldi („little-endian”), a másik (PowerPC) pedig az alsóit („big-endian”). Így lett a VSA-100 bi-endian.

G: Milyen játékok támogatják majd az Exclusive T-Buffer DCE-t illetve az Anti-Aliasingot?

W: A teljes képernyős Anti-Aliasing nem függ címtől, API-tól vagy operációs rendszertől: minden játékkal együttműködik majd. A T-Bufferrel támogatott játékok majd csak karácsony táján várhatóak. Nem beszélhetek arról, milyen játékok ezek, de elég sok lesz, ezt máris elárulhatom.

G: Mi a különbség a 3dfx és az S3 textúra tömörítése között?

W: Az S3 textúra tömörítésének neve DXTC, és ez része a Microsoft DirectX-nek is. Azonban három fő különbség létezik: Először is az FXT1 8:1-hez arányban tömöríti a 32

bites textúrákat, míg a DXTC csak 4:1-hez arányban teszi ezt. Tehát kétszer olyan hatékonyak vagyunk. Másodszor az FXT1 sokkal pontosabb, mint versenytársa. Ezt onnan tudjuk, hogy megmértük az eredeti és a tömörített textúrák közötti hiba százalékát és a miénk sokkal jobb eredményt hozott. Harmadszor az FXT1 teljesen nyílt és platform független: bárki bármilyen hardveren és operációs rendszeren használhatja, míg a DXTC a DirectX-hez kötődik, és ha másutt akarja valaki használni, kemény licenccijakat kell fizetni.

G: Nem túlzás, hogy a kártyán tápcsatlakozó is található? Tán túl sokat fogyaszt, nem?

W: Az AGP csatoló csak 25 Wattot tud átadni: egy olyan nagy teljesítményű játékkártyának, mint a Voodoo5 család, ez nem elég.

G: Miért van szükség a Voodoo5 5000 PCI változatra? Nem elavult már kicsit ez a csatoló?

W: PCI termékeinkből adjuk el jelenleg a legtöbbet világszerte. Rengeteg felhasználónak van olyan rendszere, ami nem a legmodernebb, nem tartalmaz AGP csatolót. Úgy gondoljuk, minden felhasználót támogatnunk kell, nem csak azokat, akik AGP csatolóval rendelkeznek.

G: Nem biztos, hogy a DCE és a rengeteg memória elég lesz arra, hogy versenyezzenek a GeForce T&L technológiájával. Ön mit gondol erről?

W: A jó egész képernyős Anti-Aliasing előfeltétele annak, hogy geometrikus megjelenítést végzünk. Ha nagyon sok poligonból álló tárgyak láthatóak a képernyőn, akkor ettől az aliasing effektus hatására nagy lesz a „zaj”. A teljes képernyős Anti-Aliasing a 3D-s képminőség Szent Grálja. Azt hiszem, amint az olvasó is látja majd, hogy mennyire növeli a képminőséget, mindenki tudni fogja, hogy ez a 3D-s képminőség javításának legnagyobb fegyvere.



AntiAlias-sal AntiAlias használata nélkül



AntiAlias-sal



Új grafikus chipek a láthatáron

Április 25-dike, a grafika forradalmi napja!

Ebben a hónapban a 3dfx-egyik vezető munkatársával beszélgettünk az új fejlesztésekről. De hol tartanak a többiek? Fontos tudni, mire számíthatunk a közeli jövőben, ha tartani akarjuk az iramot a rohanó technológiával. Figyelem! Ez a cikk sok csúf betűszót tartalmaz, így mindenki készüljön fel!

Matrox G450

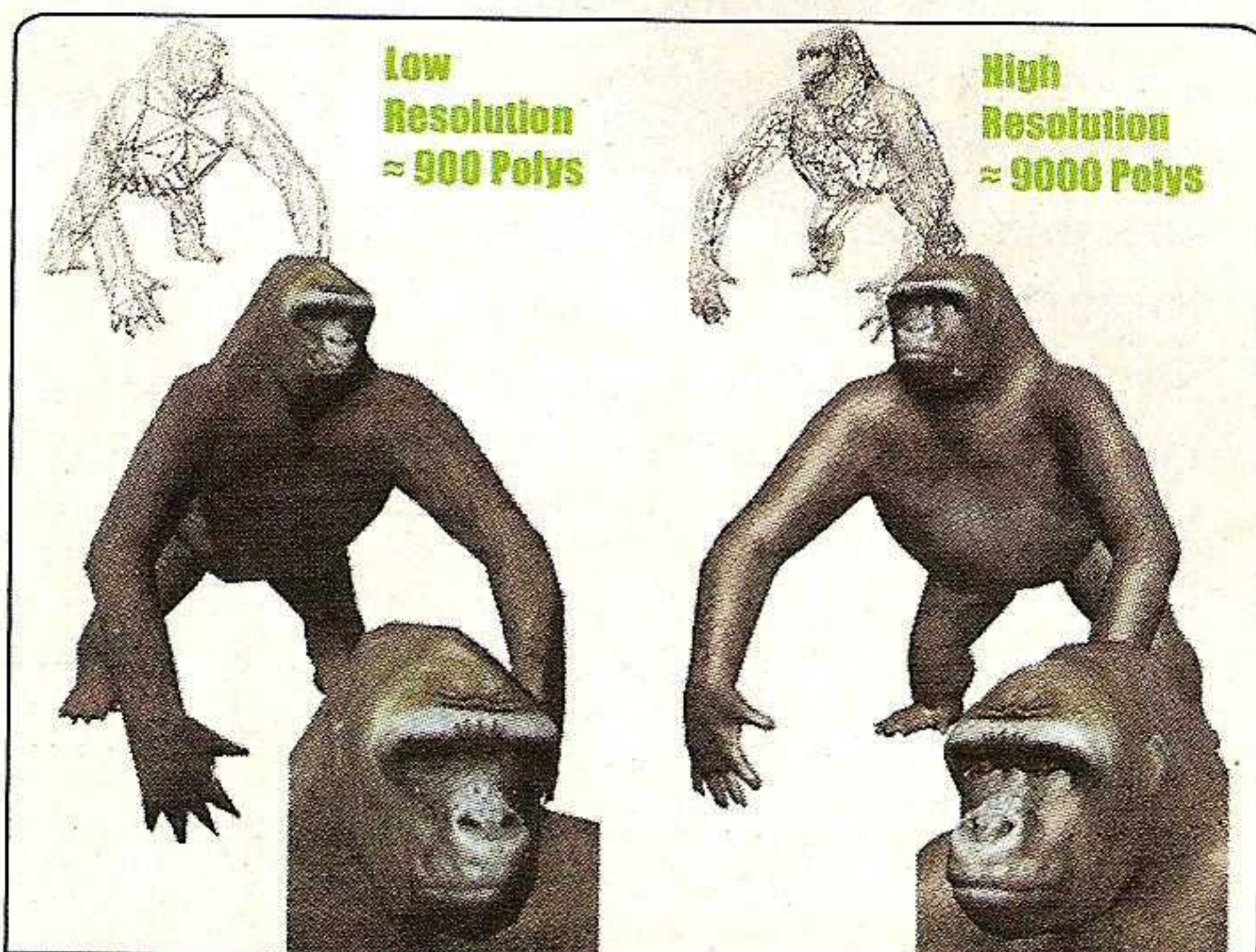
A Matrox április 25-én jelentette be hivatalosan új chipjét, a G450-et. Ez a már jól ismert G400-es „összement” változata, ugyanis szemben idősebb testvérével, ez már 0,18 mikrométeres technológiával készül. Ez egy 2X/4X AGP chip, amely integráltan tartalmazza a következő komponensek támogatását: digitális lapos képernyős kimenet, TV kimenet encoder, második RAMDAC és 64 bites DDR memória csatló. Azzal, hogy a cég a chipbe integrálta ezeket a komponenseket, egy olyan új szabvány jött létre, amely még szélesebb körben terjesztheti el a DualHead technológiát.

A képernyő használat sokoldalúsága az alábbiakban is megmutatkozik: a G450-es 165 MHz-es TMDS adója képes egy DVI alapú digitális lapos képernyőt meghajtani 1600x1200-as felbontásban, 24 bites színmélységgel. A 2D-s oldalon 2048x1536-os felbontást képes megjeleníteni 32 bites színmélységgel. A két RAMDAC segítségével pedig akár két képernyőn is lehet ezt az éles és jó minőségű képet élvezni.

A G450-el szerelt termékek megjelenése nyáron várható.

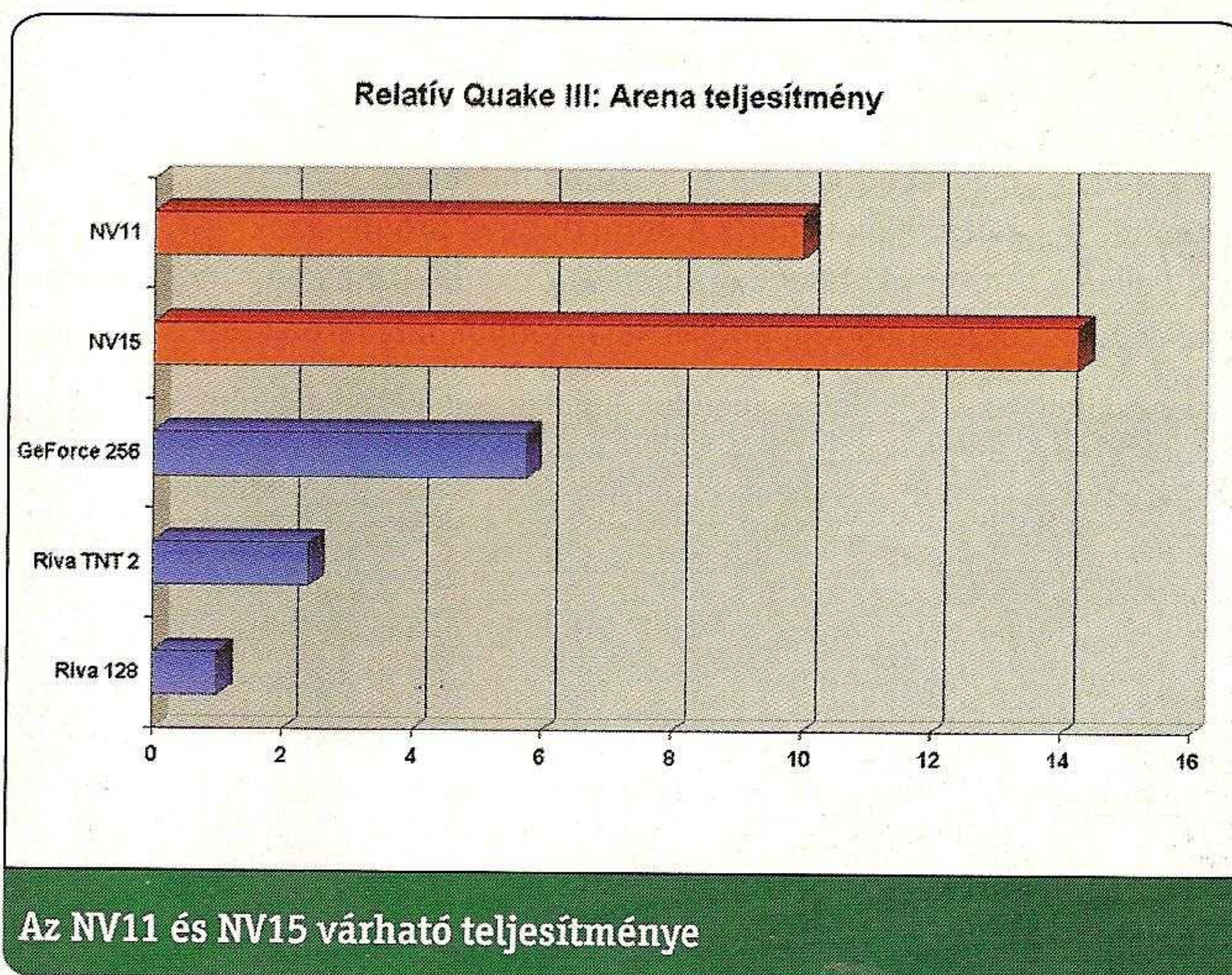
ATI

Szintén április 25-i bejelentés az ATI új chipje, amely a hozzám érkezett sajtóanyag



Charisma engine hatásai

böngészésekor a rejtélyes Rage6 névre hallgatott. Ez tartalmazza a CharismaEngine-t (Keyframe animáció, bőrözés – skinning, megvilágítás – lighting), és a Pixel Tapestry-t (mély multi-textúrázás, árnyékolás, bump mapping). Kiváló video támogatást nyújt (HDTV és aktív De-Interlacing), digitális



képernyők támogatásával (beépített TMDS), valamint a hardveres T&L-lal.

A beépített 200 MHz-es DDR SDRAM nagy memória sávszélességet biztosít. A chip 128 MB RAM-ot is támogat 6,4GB/s-os memória sávszélességgel, a HyperZ technológia használatával, amely 20 százalékkal még tovább gyorsítja a sávszélességet.

Ezentúl a 17 inches és az ettől nagyobb képernyőket tartják szabványnak, így a 640x480 illetve a 800x600 felbontásokat nemigen támogatják. Nagyon fontos a digitális lapos képernyők támogatása, hiszen az árak nagyon esnek ebben a piaci szegmensben. Úgy gondolják az ATI mérnökei, hogy a HDTV támogatás nagyon fontos, hiszen a HDTV szabványú adások száma egyre nő.

Az új chip nyártól lesz elérhető, így a mi tesztleink is akkor várhatóak.

NVIDIA

Úgy látszik, április 25-dike a bejelentések napja. Ezen a napon jelentik be ugyanis az nVidia NV15 kódjelű chipjét is. Kicsoda is Ő? Kistestvérével, az

NV11-gyel együtt a GeForce256 (NV10) utódai. Ezekről a chipekről nem kaptunk sajtóanyagot, így az alábbi információk nem tekinthetők hivatalosnak.

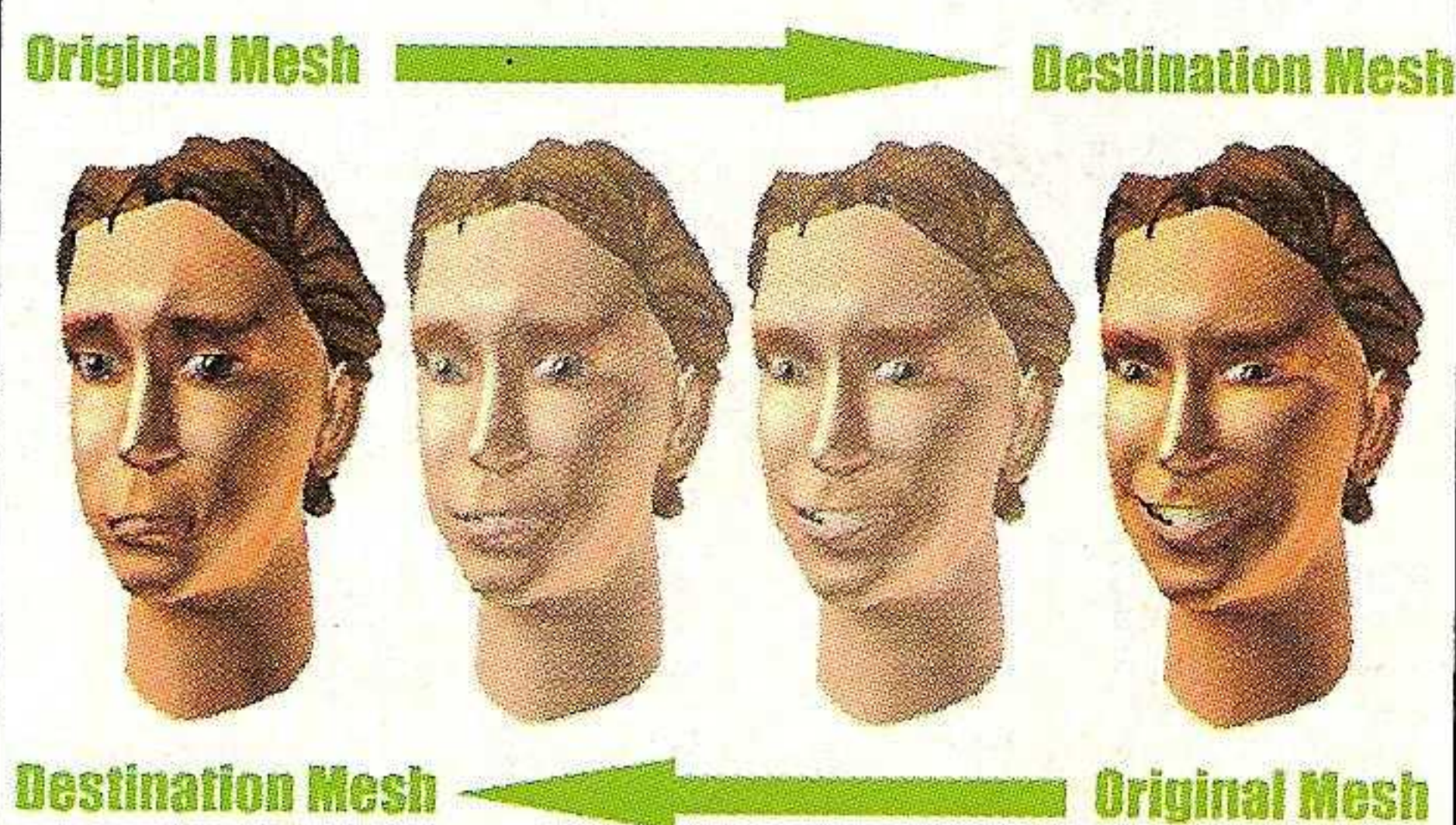
Mindkét chip (bár az NV11-nek mobilgépekbe szánt változata is lesz) 0,18 mikrométeres technológiával készül, ezzel a grafikus mag sebességét lényegesen növelni lehet, amely így 160 MHz lesz (ez a GeForce 256-on 120 MHz volt, és még túlhatja is csak 130-135 MHz-et ért el.) A hírek szerint az új chipek akár 190-200 Hz-en is hajthatóak lesz-

nek. Az NV15 256 bites, az NV11-es 128 bites architektúrát használ majd. Újdonság, hogy a GeForce egyszeri textúra blockjával szemben az új chipek dupla blockot használnak, így lehetővé válik a „szabad” multi-textúrázás. Ez fizikailag azt jelenti, hogy az NV15 alapú kártyák teljesítménye multi-textúrázás közben eléri majd a Voodoo5 6000 teljesítményét, mindezt egy 64 MB-os DDR SGRAM-os kártyával, ami valószínűleg jóval olcsóbb is lesz! Tartalmaznak majd hardveres T&L-t, integrált HDTV processzort, illetve támogatják majd a PCI 2,2 és az AGP 4X szabványokat, valamint az NV15 350 Hz-es RAMDAC-ot (ennek a frekvenciája nőhet is majd a jövőben) és a Single Link TMDS-t (digitális lapos képernyőhöz).

Érdekesség, hogy az NV15 nem csak a 256 bites, hanem a 128 bites architektúrát is támogatja majd. Ennek gazdasági okai vannak, hiszen az egyre olcsóbb és egyre inkább terjedő DDR memóriák segítségével a lassabb interfész is jól kihasználható.

Dragon György

Keyframe Interpolation



ATI Keyframe Interpolation így működik. Két végfázis közti közttes fázisokat számol a chip.



Indul a buli!

Magix Music Maker

Na melyik az a program, amire a csajok körbeugrának Téged a számítógép körül, és extázisban sikítoznak, hogy csakis Te vagy a legjobb? Vagy ez csak a TV-ben létezik?

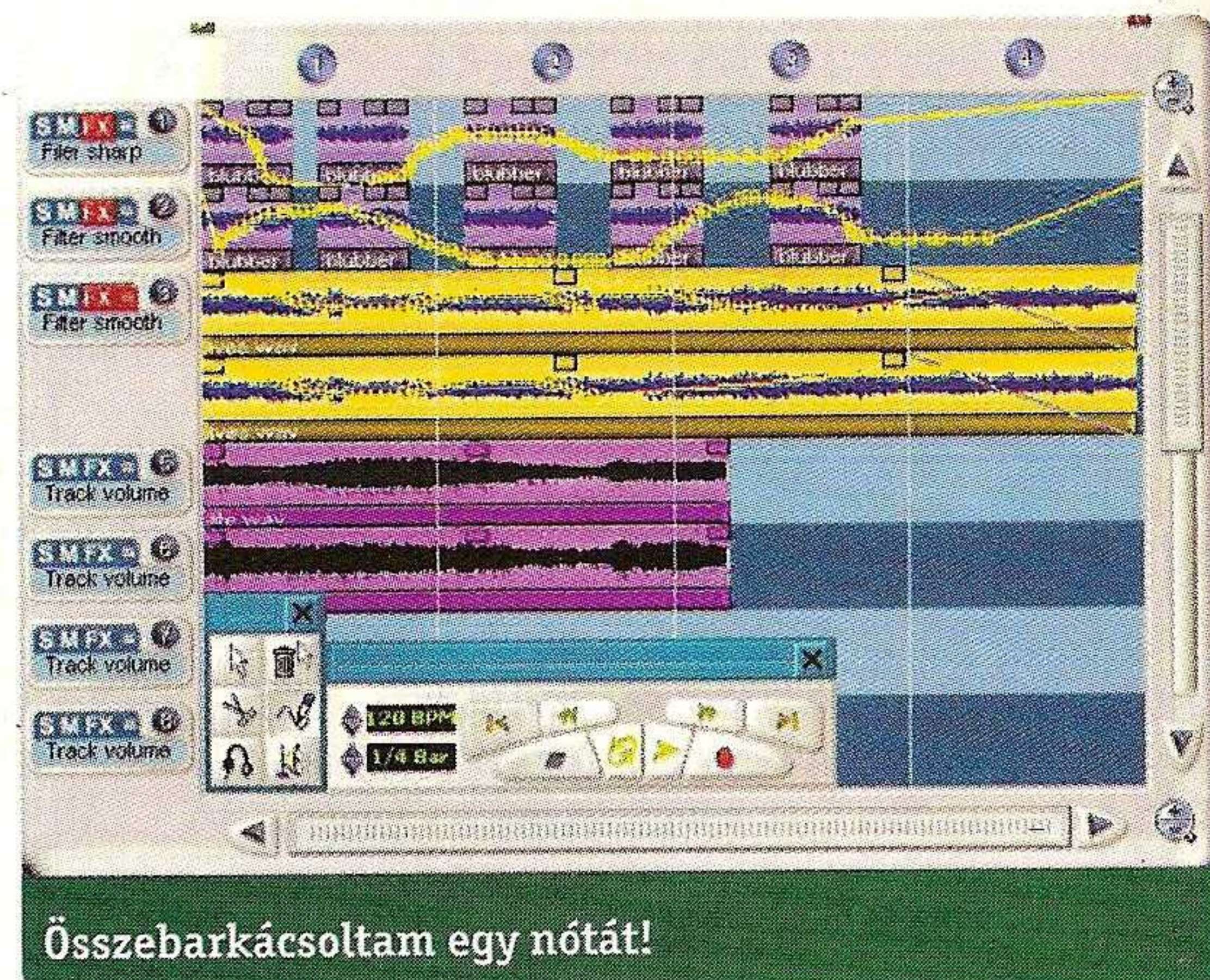
Aválasz egyszerű. Ilyen csak a TV-ben létezik, legalábbis egy nőt sem láttam, amikor kipróbáltam a Magix Music Makert. Persze ha ügyesek vagyunk, és úgy adjuk elő, hogy amit kreáltunk az a saját egyedi szerzeményünk, akkor biztos hamarosan a házi-bulik sztárjai lehetünk. Lássuk hát a receptet!

Ha nézzük a német zenecsatornákat, akkor biztos találoztunk már a Music Maker reklámmal. Ott természetesen nem tűnik fel senkinek, hogy a fiatal srác, aki valószínűleg östehetség, a 4 CD-nyi 2700 hangminta közül válogatta össze azt a zenét, amit ő már a sajátjának érez. Zenei érzék ugyanis nem szükséges egyáltalán, sőt inkább ahhoz kell tehetség, hogy fél óra alatt ne rakjunk össze egy divatos house nótát. A CD-ken teljesen áttekinthető csoportosításban szerepelnek a hangminták, a dobok is tempó (BPM) és stílus szerint kerültek elhelyezésre a könyvtárakban. A maximum 48 csatorna bármelyikére áthúzzhatunk a bal oldali állománykezelőből egy-egy WAV, vagy MP3 formátumú hangot.

A szerkesztést meglehetősen leegyszerűsíti, hogy ismert tempó esetén bekapcsolhatunk egy hálót, amihez egy snap opciót is hozzárendelhetünk. Ekkor már ütemet sem tudunk téveszteni. Ha kiválogattuk a dobokat, jöhetnek a basszusok vagy a roppant fantáziadús dallamok. Gyakorlatilag olyan, mintha építőköccével játsz-

nánk: előre kész elemekből építhetünk fel valami újszerűt.

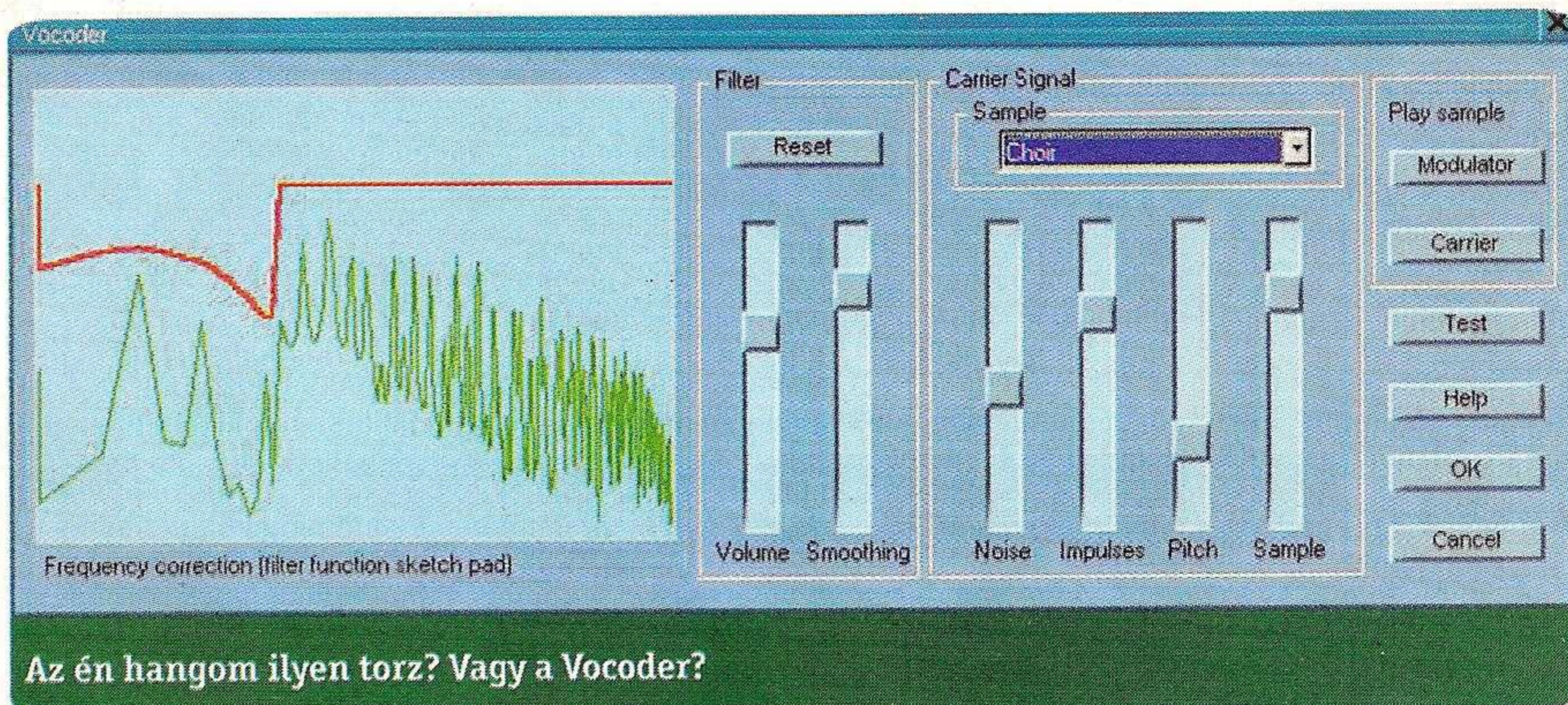
Szerencsére a Magix ezúttal gondolt a kreatív gondolkodású egyénekre is, ezért beépítettek három hangmodult is a programba, amelyekkel akár teljesen önállóan (WOW!) is készíthetünk dallamokat vagy dobokat. Az első az Analog Synth, ami nevéből sejthetően egy őskori analóg szintű mai megfelelője. Nagyon kemény hangja van, még én is meglepődtem, hogy a szűrők milyen jól szóltak rajta. Akik ismerik a ReBirth nevű progit, azok sejthetik, hogy mire gondolok. A Beat Box egy olyan dobgép, amivel saját loopok hozhatóak lét-



Összebarkácsoltam egy nótát!

perceken belül robotszerű lett az amúgy kellemes hangszínem.

Minél több sávot és valós idejű effektet használunk, annál több memóriát igényel a program, és mi pedig annál inkább idegesebbek leszünk, amint elkezd akadogni a zene. Ha mégis elkészül a csoda, az összes csatornát összemixelhetjük egy WAV fájlba, illetve exportálhatjuk MP3-ba. A pont a végére hagytam, hiszen az elején nem mondtam, hogy video formátumokat is be lehet hozni a Music Makerbe, és a zenével párhuzamos sávokban elkészíthetjük a videoklippet is, melyet egy pre-



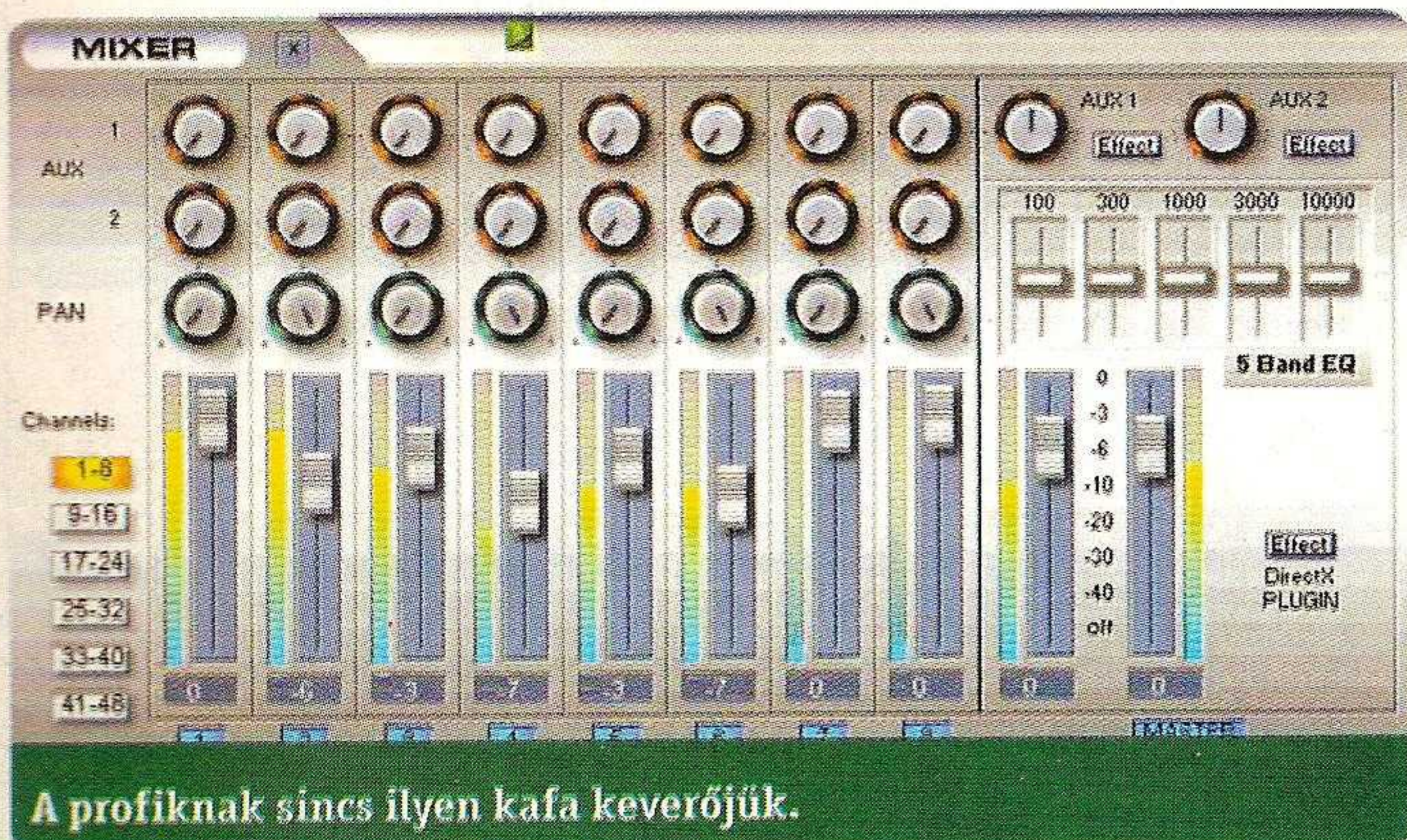
Az én hangom ilyen torz? Vagy a Vocoder?

re, és azokat ugyanolyan objektumokként lehet kezelni, mint a már említett audio formátumokat. A harmadik pedig a Melody Sampler, amelynek segítségével egy általunk kiválasztott WAV hangminta felhasználásával játszhatjuk fel a kívánt melódiát.

A sávokon elhelyezkedő objektumok kezelése nagyon egyszerű, az egerrel tologathatjuk, másolhatjuk vagy akár le is halkíthatjuk őket. Rengeteg féle effekt közül válogathatunk, teljesen eltorzíthatjuk a hangokat, vagy visszhangot, zengetőt tehetünk rájuk. Nekem a legjobban a vocoder tetszett, amivel a saját hangomat változtattam el, és másod-

view ablakban nézhetünk, majd végül AVI formátumba menthetjük el az egész elrendezést. Természetesen hagyományos képeket is behozhatunk, ha állóképek váltakozásával kívánjuk élvezetesebbé tenni a zenehallgatást. Az effektek itt is működnek, csak egy kicsit mást eredményeznek a képeknél, mint a hangoknál. Például a hangerő szabályzóval az áttetszőséget állíthatjuk, és nagyon szép képátűnéseket hozhatunk létre vele. A Magix Music Maker ötödik generációs verziója már kezdi megütni azt a színvonalat, amire már azt lehet mondani, hogy ez már valami! Nagyon sok olyan kezdeményezés van benne, ami a kreativitás felé vezet, nem pedig az építőköcska-esethez.

Ha ezek után még mindig nem jönnek a lányok, szálljunk magunkba, gondoljuk át, hogy mit is rontottunk el, és akkor talán rájövünk, hogy nem a számítógép előtt ülve kéne várni őket. Akárhogy is nézzük, itt a tavasz, kezdődnek a nagy bulik, mutogassuk hát ott a zenéinket!



A profiknak sincs ilyen kafa keverőjük.

Skywalker

FEFO Computer

Tudja Ön, hogy a hatékony munkavégzéshez az IT rendszer megbízhatósága, az eszközök könnyű kezelhetősége és ergonomikus felépítése ma már fontosabb tényező mint azok teljesítménye? Ismerje meg Ön is a FEFO Scienic, Dexter, Basic asztali PC-ket; NETiX munkacsoport szervereket és INTiX Internet, e-business szervereket!

FEFO Scienic PC

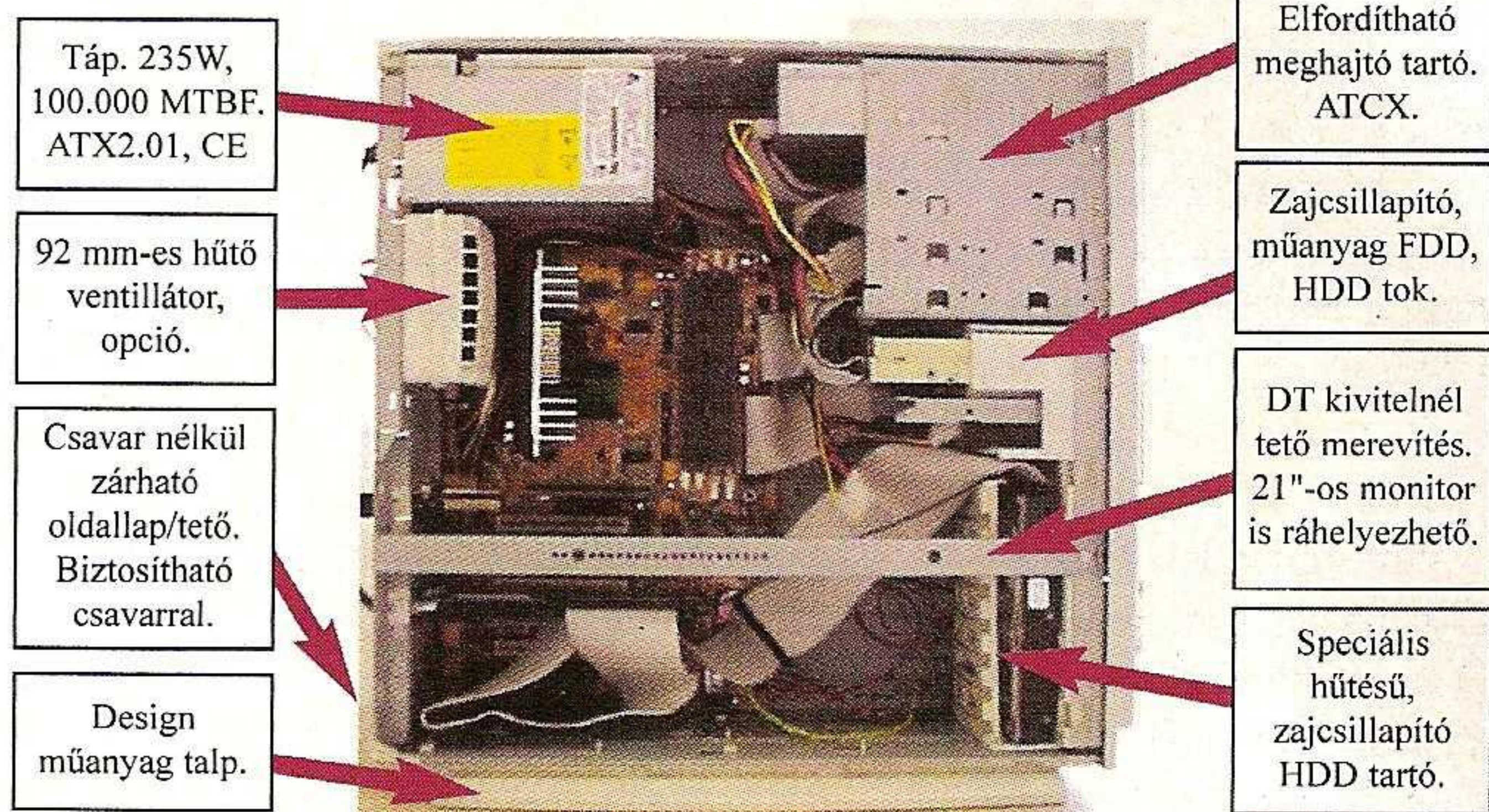
Scienic SE

Korszerű technológiákkal a hatékony munkához

- Intel® Celeron™ vagy Intel® Pentium® III processzor
- 32 – 128 MB PC100 RAM
- 4.3 – 8.4 GB HDD, CDROM
- Intel 3D video, SB hang

129.900,- + áfa -tól

Nagy zajcsillapítású (56dB zajszint) műanyag külső, Blue Angel standard. EMI szabványnak megfelelő árnyékolású fém belső, FCC B osztályú sugárkibocsátás. Átlagon felüli, kimagasló hűtési paraméterek (hosszabb élettartam), nagy megbízhatóságú tápegység. Esztétikus, minőségi kivitel.



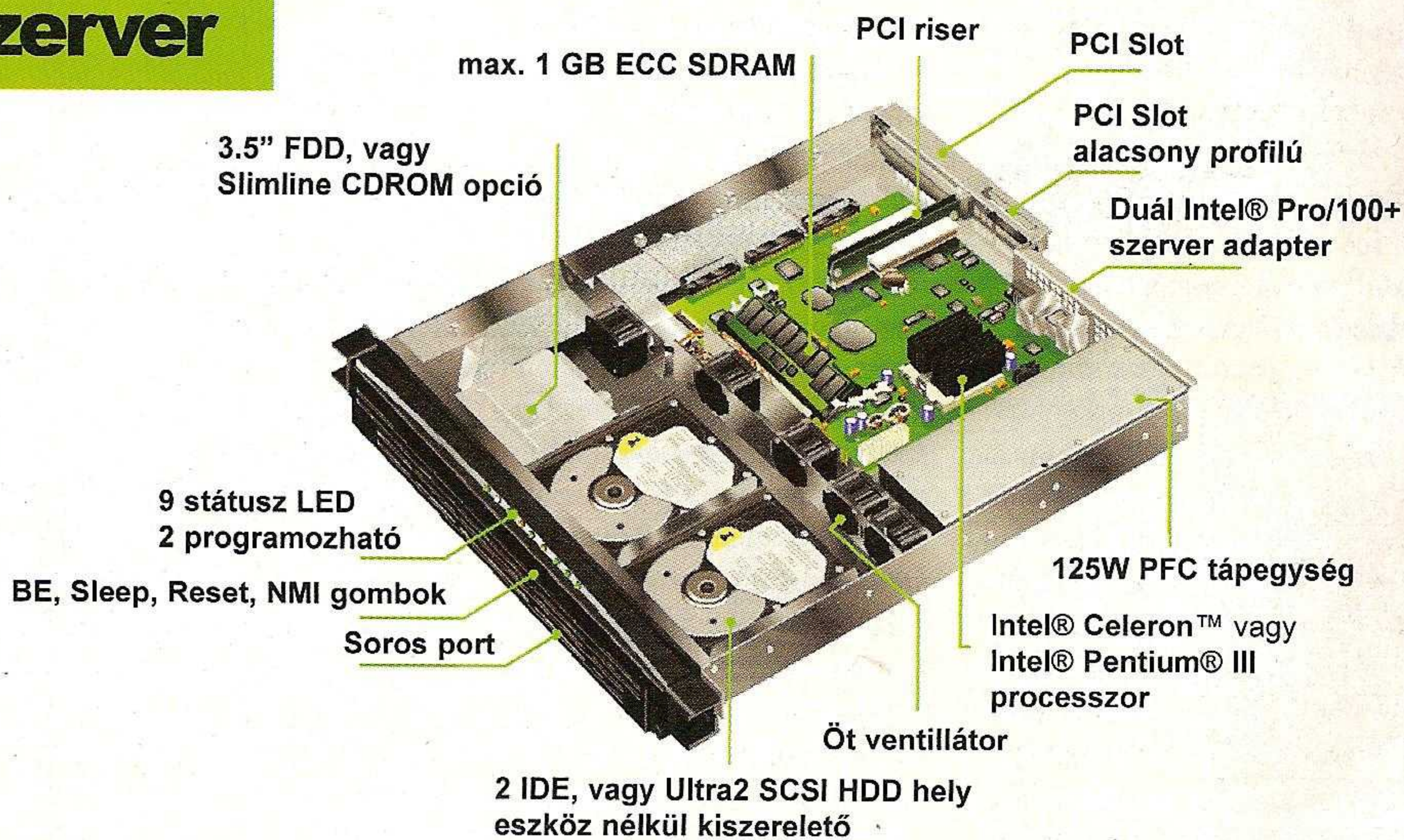
FEFO INTiX szerver

INTiX E

1U Rack szerver Internet, e-business technológiákhoz

- Intel® Celeron™ vagy Intel® Pentium® III processzor
- 128MB – 1GB ECC RAM
- 20 – 72 GB HDD, FDD
- "Headless" technológia, duál LAN, Linux

449.900,- + áfa -tól



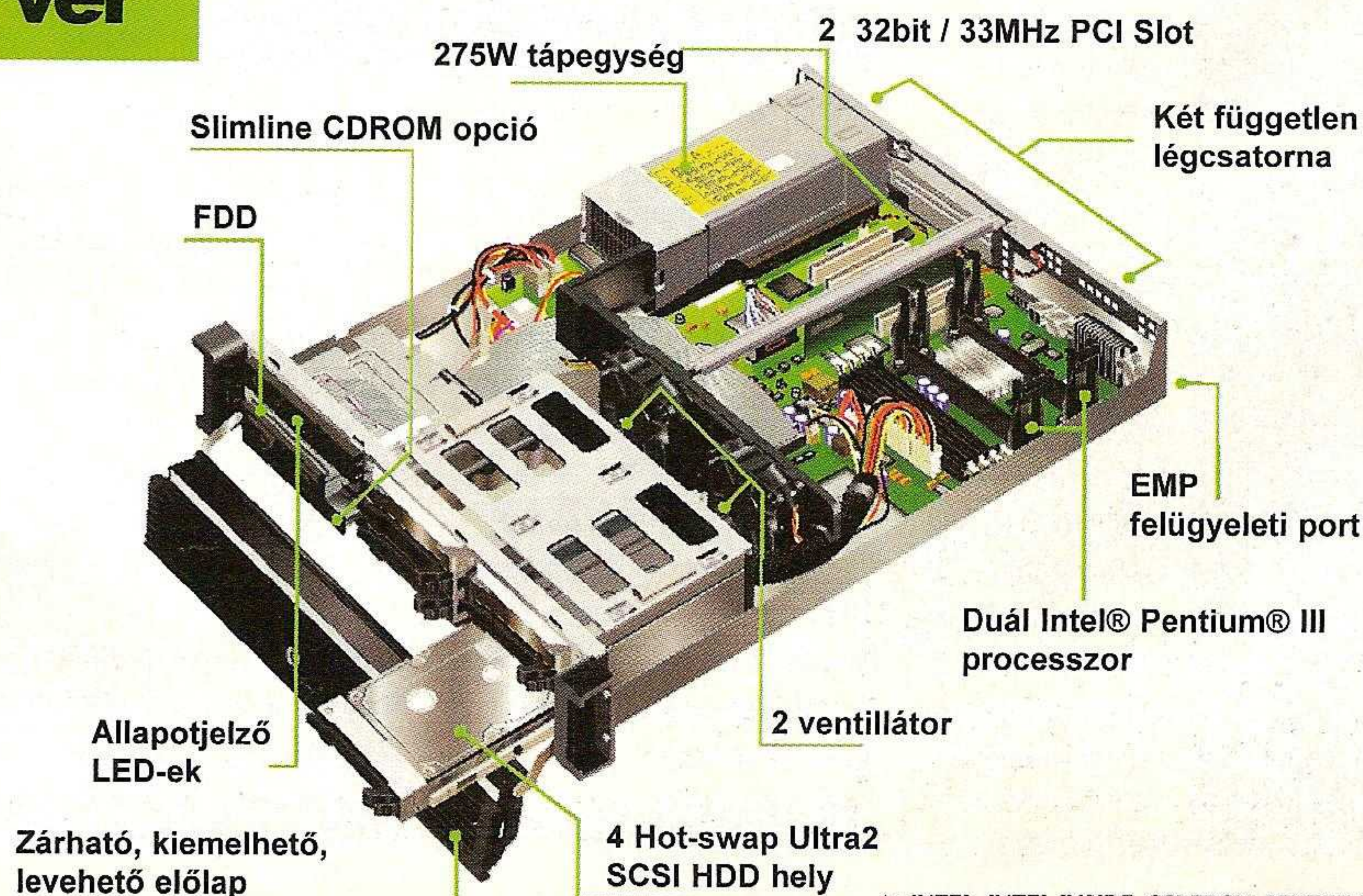
FEFO INTiX szerver

INTiX M

2U Rack szerver Internet, e-business technológiákhoz

- Duál Intel® Pentium® III processzor 550-700MHz, 100MHz FSB
- 128MB – 2GB ECC RAM
- 9 – 144 GB HDD Hot-swap Ultra2, FDD
- 2U Rack, 4xHot-swap, EMP, Intel®LAN

649.900,- + áfa -tól



további információk és árak
www.fefo.hu

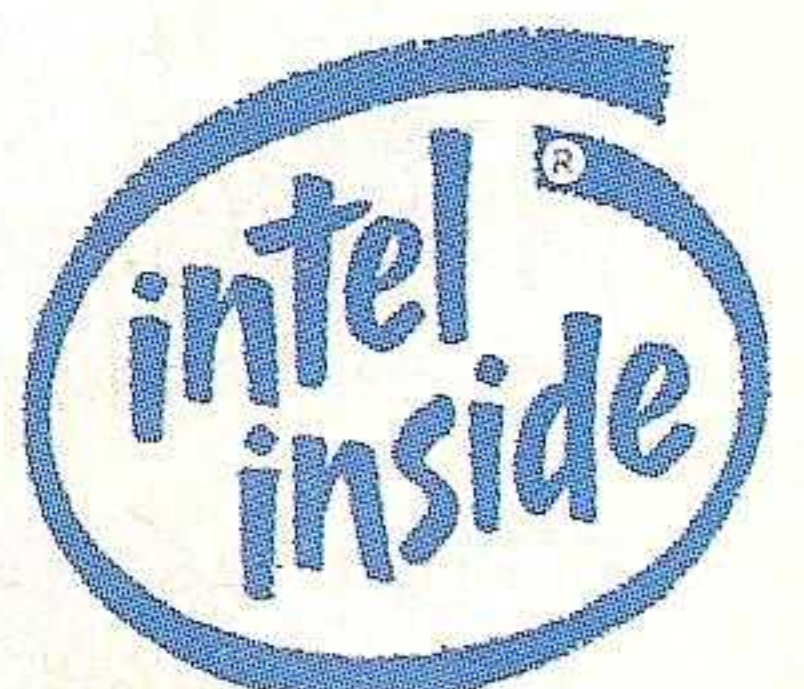
1073 Budapest, Barcsay u. 6.
T.:352-8870, F.:352-1620
barcsay@fefo.hu

1122 Budapest, Krisztina krt. 11.
T.:202-6002, T+F.:212-3927
krisztina@fefo.hu

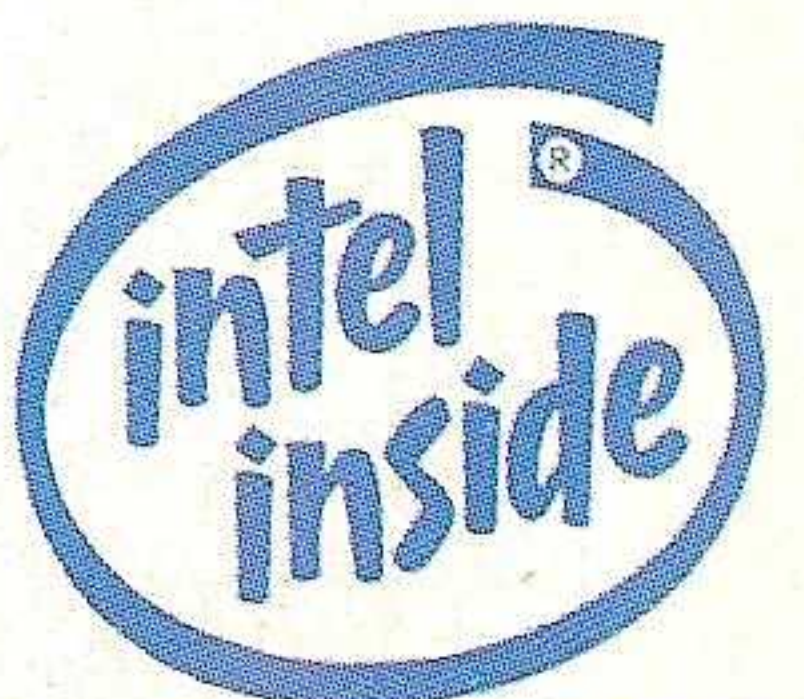
7621 Pécs, Munkácsy u. 9.
T.:(72)326-318, T+F.:(72)326-186
pecs@fefo.hu

6722 Szeged, Gogol u. 2.
T.:(62)424-719, T+F.:(62)422-386
szeged@fefo.hu

9022 Győr, Stelczer u. 3.
T.:(96)311-725, T+F.:(96)335-116
gyor@fefo.hu



celeron™
PROCESSOR



pentium® III

Az INTEL, INTEL INSIDE, CELERON, PENTIUM az INTEL CORPORATION bejegyzett védjegyei.

Látogassa meg kiállításunkat! Info2000, május 9-13., D-202/7. stand.



teszt

Mélyvíz

Stylus Color 460; DeskJet 930

Otthon nyomják az ipart

A maximális felbontásban már az ésszerűség határait döngetik a gyártók. Ennek köszönhetően mindinkább az egyéb paraméterek – a sebesség, a különféle papírtípusok kifogástalan kezelése, a működési jellemzők és üzemeltetési költségek – javításával szeretnék lépipálni egymást.

Két vezető nyomtatógyártó, új készülékgenerációjának kisebb, nem titkol-tan elsősorban otthoni felhasználásra szánt készülékeit vizsgáltuk meg kicsit közelebbről. Bár mindkét nyomtató, a magyarul tintasugarasnak nevezett technológiát használja, működésük alapelve gyökeresen eltér egymástól. A különbözőség miatt nehéz lenne pontról pontra összehasonlítani őket, és győztest hirdetni. A voksot letenni valamelyik mellett leginkább a komplett berendezést nézve, annak összes jellemzőjét és szolgáltatását egyszerre figyelembe véve lehet. Itt pedig alighanem az egyéni ízlés dönt.

Száradási szempontból igen jól vizsgázott mindkét nyomtató, nem áztatták át a normál fénymásoló papírt sem. A nyomatok igen hamar megszáradtak, gyakorlatilag, mire az oldal lehuppant a fogadótálcára már száraz is volt. Színalkotás szempontjából sem lehet panaszunk, a két készülék egyaránt a négy színű, a nyomdákban is alkalmazott technológiát használja. Vagyis az árnyalatokat a négy alapszín, a Cián, a Magenta, a Sárga és a Fekete (CMYK) felhasználásával keveri ki. Költség, pontosabban a kellékanyagok beszerzési költsége

szempontjából lehet érdekes, hogy a leggyakrabban, pontosabban a legnagyobb mennyiségben használt fekete tintát külön patron tartalmazza így annak lehetséges önálló cseréje.

Epson Stylus Color 460

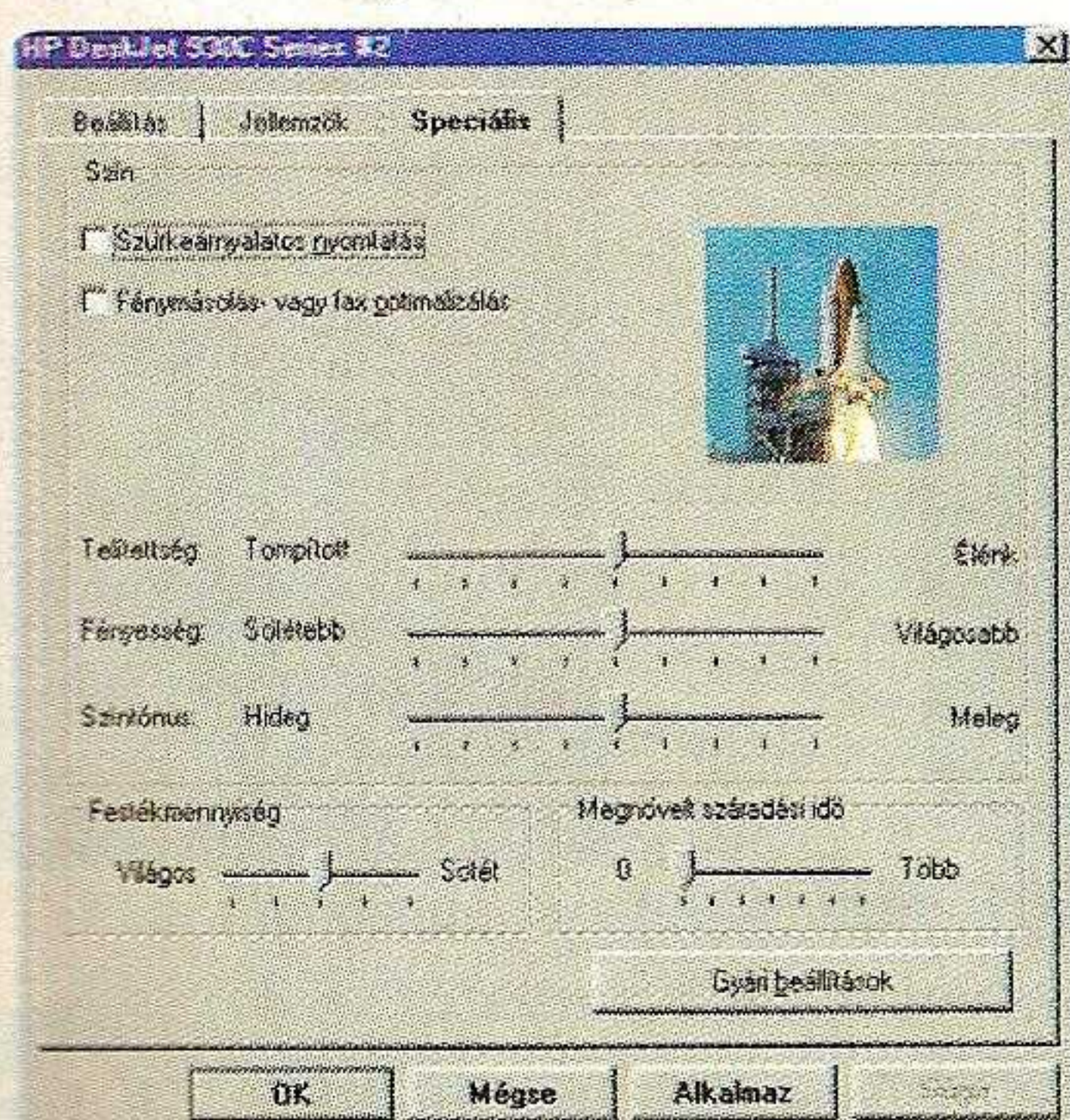
Hagyományos Epson formatervezés, kicsit szögletes vonalak, hátsó papíradagoló és robosztusnak tűnő fémmechanika jellemzi az új Epson generáció kisebbik tagját. Ezt a készüléket nagytestvérevel ellentétben nem szerelték fel USB csatlakozóval így az iMac tulajdonosok a használói körön kívül rekedtek. Kezelőprogramja átgondolt, és igen sok lehetőséget kínál, akik hajlandók elmélyedni az egyes beállítások rejtelseiben (például a színkezelési technológiából öt félet kínál), igen tevékenyen szólhatnak bele nyomataik finomságába. Különleges lehetőségként képes szinte az egész papírra nyomtatni, ami mindössze 0,3mm üresen hagyott szegélyt jelent. Ebben azért van egy aprócska trükk, a lap alsó szélén ekkor egy közel egy centis darabon drasztikusan (felére) csökken a felbontás, ám az egész képet szemlélve ez nem kiugró, kivéve, ha éppen ott van valamilyen látványos képelem. Lehet egy lapra több oldalt, vagy a lap mindkét oldalára nyomtatni (ehhez persze újra kell fűzni az



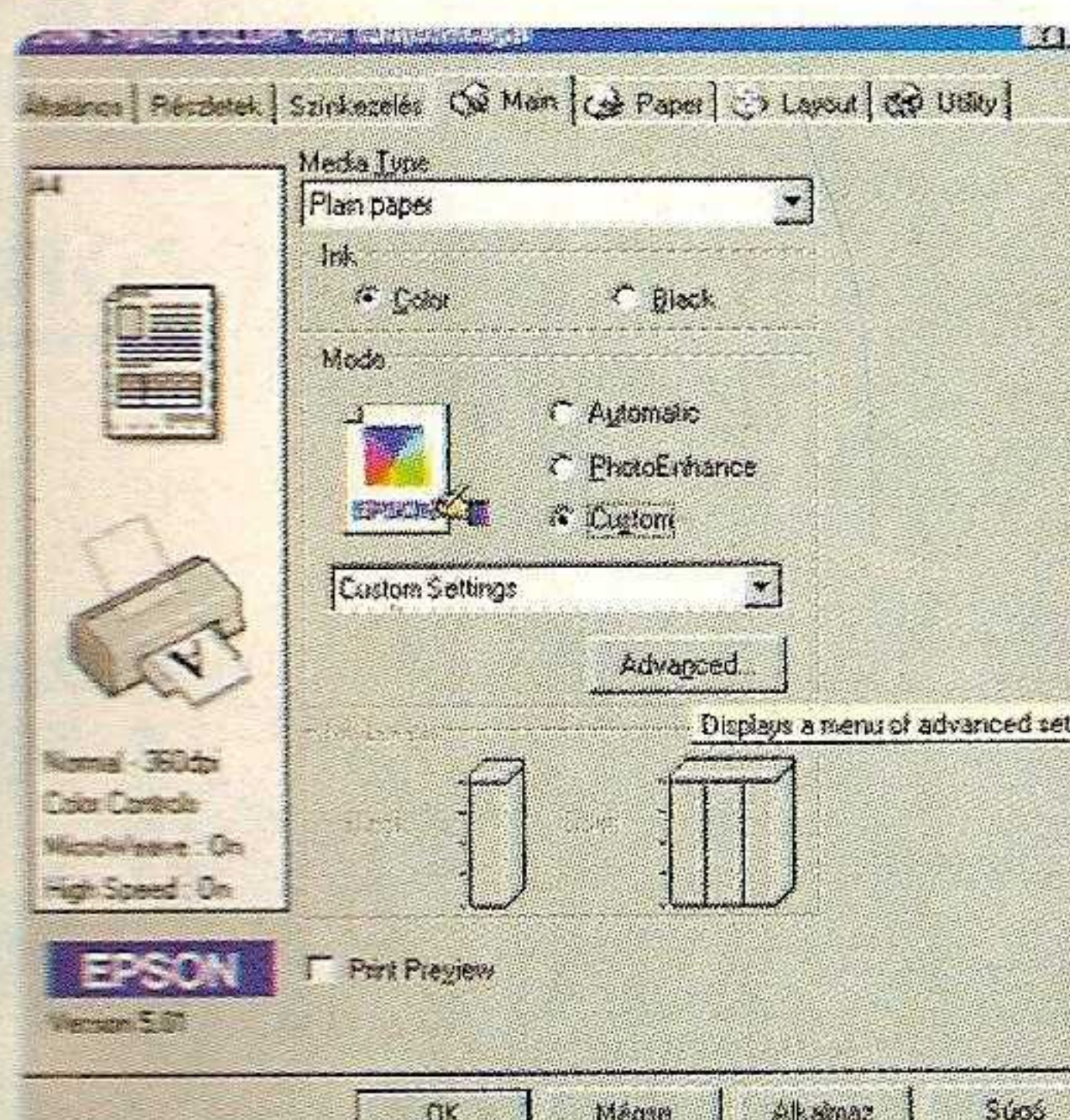
elkészült oldalakat), de akár több lapból álló poszter is készíthető, minden különösebb segédprogram nélkül, pusztán néhány kapcsoló átállításával.

Normál papírt használva a nyomtatáshoz egy dologra nem árt ügyelni: az Epson papírokhoz képest a fénymásoló lapnak nagyságrendekkel rosszabb a száradási jellemzője, vagyis, ha nem állítjuk át a papírtípust, akkor némileg hullámosra áztatja a papírt egy teljes felületen fedő ábra vagy kép.

Egyetlen apró rosszérzésem van a nyomtatóval kapcsolatban. A már említett meggyőzően robosztus mechanikának ugyanis megvan a maga hangereje is. No persze nem kell itt fülsiketítő nyomdai lármára, gépduhogásra gondolni, de a fejet mozgató motor magas hangú cincogása és a papírtovábbító elemek markáns kattánásai zavaróak lehetnek, ha valaki éppen abban a helyiségben alszik éjjel, ahol ki kéne nyomtatni az interneten fellelt infót.



Állítunk, állítgatunk.



Ez most akkor áll? Vagy fekszik?

Gyártó	Epson	HP
Típus	Stylus Color 460	DeskJet 930C
Driver	Win / MacOS	DOS / Win
Csatoló	Párhuzamos	Párhuzamos / USB
Felbontás	720dpi*	720dpi*
Terhelhetőség	n.a.	2000 oldal / hó
Papírméret	US Letter v. A4	US Letter v. A4
Papírsúly	n.a.	Max 200g/m2
Mért értékek		
szöveg	45mp	46mp
tábla+szín	1p 32mp	1p 38mp
9x13fotó	1p 18mp	1p 20mp
nagy fotó	5p 15mp (43mp)	5p 58mp (1p 20mp)
speciális szolgáltatás		Kiterjesztett nyomtatási felület. Duplex egység rendelhető

* függ a papírtól



HP DeskJet 930C

A jobb helykihasználás érdekében szakítottak a HP-re szinte már márkajegyként jellemző méretes papír felszedő és kiadó tálcarendszerrel: a funkciókat tökéletesen ellátó 100 lapos adagoló összecsukható és felhajtható, akár csak a DJ 400-as nyomtatónál. A HP ezt a modelljét is vadul kínálja az iMac mellé, amit nem csak az USB csatlakozási lehetőség, de a fedél egy részét alkotó, színét a beeső fény függvényében a rózsaszíntől az azúrig variáló „teljesítménynövelő dekorcsík” is jelez. Azzal az igen kellemtetes hagyománnyal azonban nem szakítottak, hogy nem csak a használati utasítást mellékelik magyar nyelven, de a nyomtató vezérlőprogramjából is rendelkezésre áll a honosított verzió.

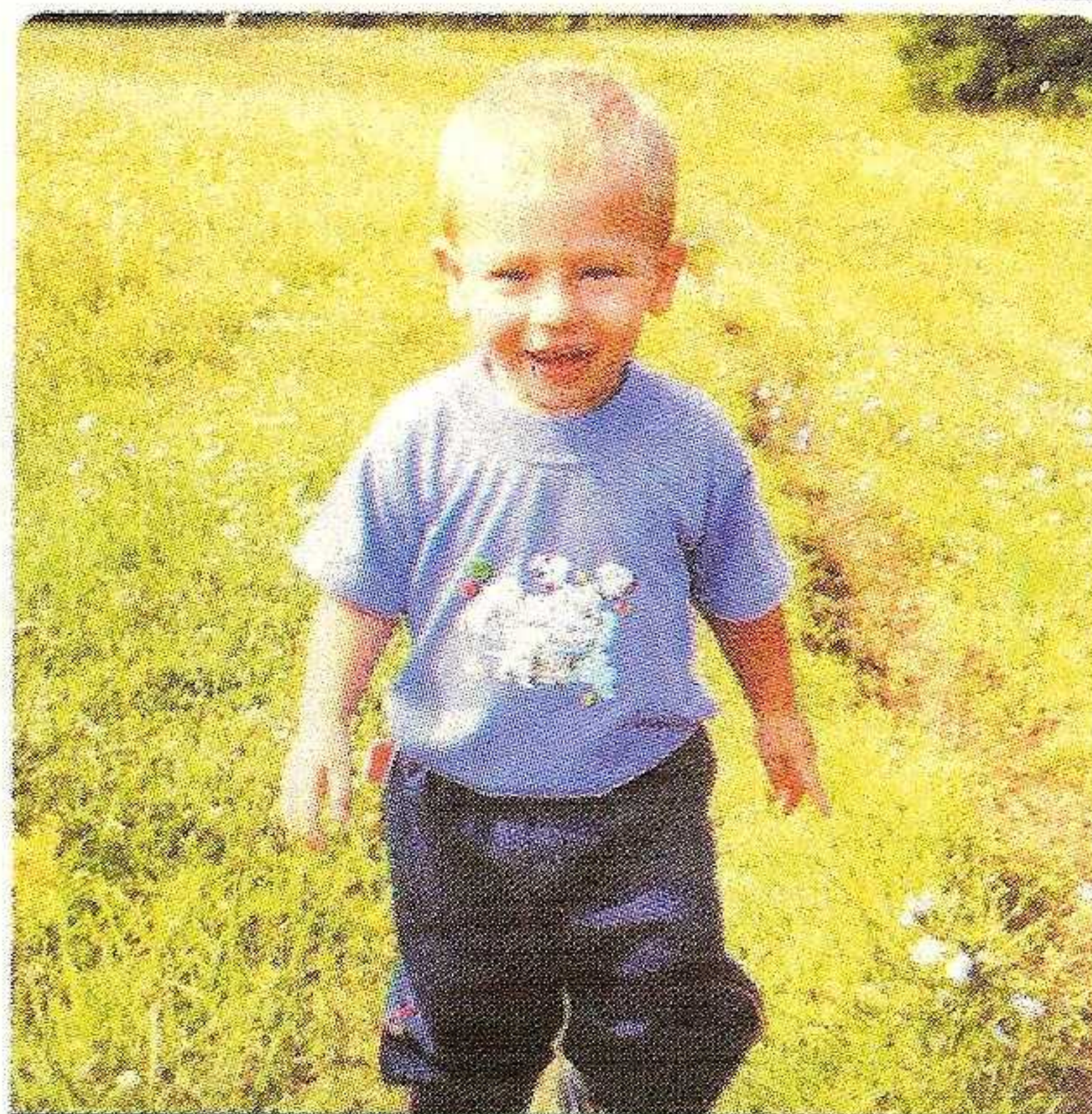
Több lap összezsúfolása a papíron, vagy akár 4x4 A4-es lapból álló poszter készítése sem okoz

gondot a vezérlőprogramnak, ráadásul a lap mindkét oldalára való nyomtatás megoldható a lapok kivétele nélkül is, bár ehhez be kell

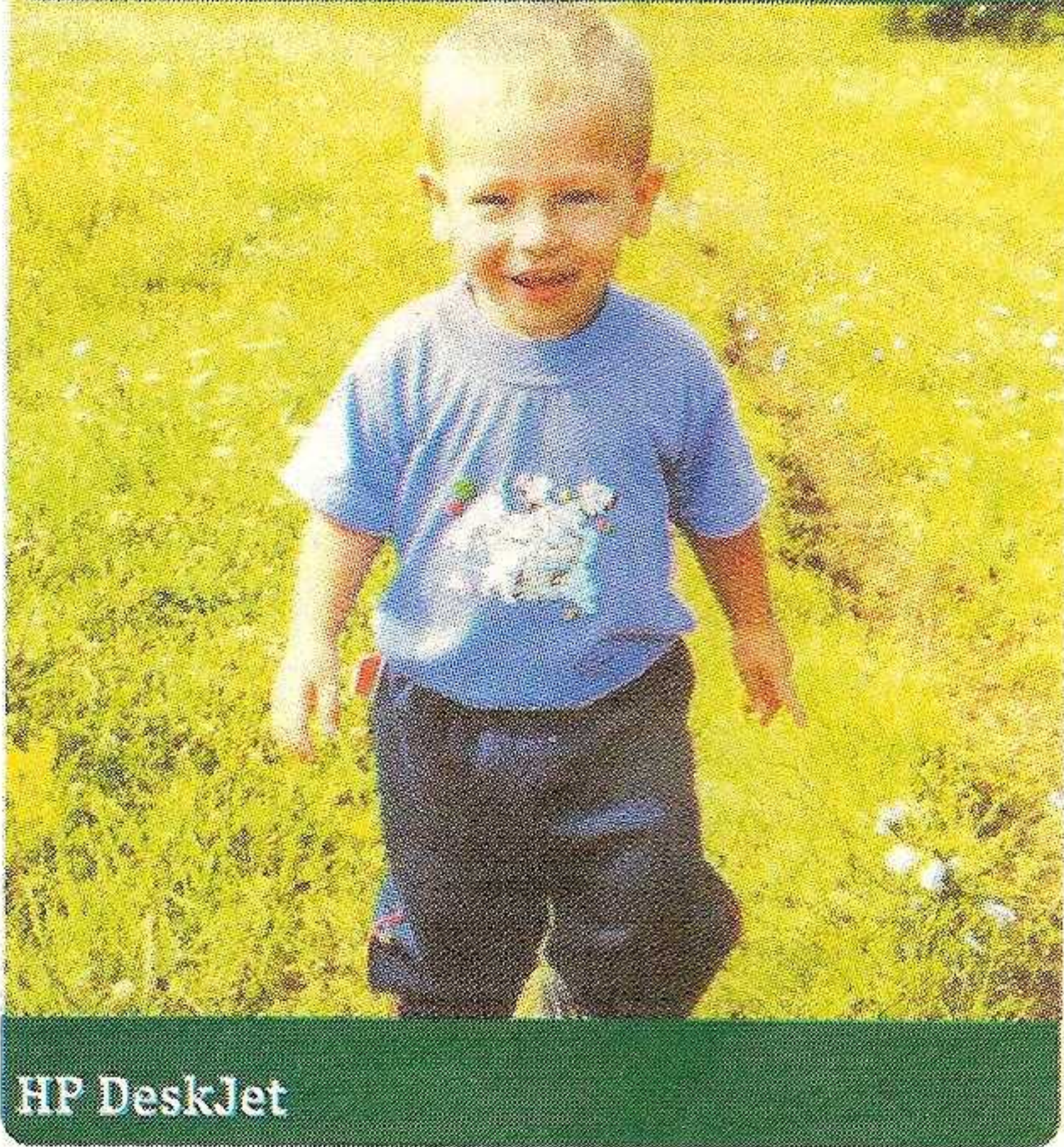
szerezni egy külön duplex egységet. Ez utóbbi eddig igazán csak a komolyabb lézernyomtatók között volt elérhető, a 930-asnál azonban a nyomtató hátsó részét kikapva hozzákapcsolható ez a (természetesen csak a hozzá tervezett) lapot megfordító és újra a fejek elé küldő berendezés. Az már erősen ízlés kérdése, hogy előnyére vagy hátrányára válik-e a nyomtatónak, hogy aprólékos beállításra nincs lehetőség, hanem különféle kapcsolók állása alapján a félig meddig intelligens vezérlőprogram határozza meg, hogy az adott papírtípus és célzott felhasználás (például faxolás) mellett csak általános érvényű csúszkával befolyásolható a megjelenés jellemzői.

A teszt

Nem maradt azonban mérés nélkül a nálunk járt készülékek, mindkettővel elvégeztettük ugyanazokat a nyomtatási feladatokat. Készítettünk egy tisztán folyó szövegből álló, különféle vastagságú és típusú betűvel írt dokumentum oldalt, egy színes betűket és mezőkitöltéseket is tartalmazó táblázatot. Ezeket és két eltérő felbontású fotót nyomtattunk ki rajtuk. A fotókat normál fényképméretben (9x13 cm) fénymásoló és fotópapírra is ki nyomtattuk, valamint foto papírra A4, pontosabban a nyomtató által kínált legnagyobb méretben. A végrehajtási időt mértük, ez az, ami számszerűleg megjele-



Epson



HP DeskJet

nik a táblázatban, a fotóknál látható nem egyszerű időket az magyarázza, hogy igen nagy felbontású, a nyomtatóból a maximumot kihozni képes PSD-t használtunk, ami az A4-es méretnél közel 140MB-os állományt jelent (a zárójelben lévő érték azt jelöli, hogy mennyi ideig dolgozott a meghajtó program mielőtt átadta az adatokat a nyomtatónak). Ez már kicsit a szolgáltatási szintet is jelzi, hiszen mindkét készülék vezérlőprogramja tartalmaz valamilyen képminőséget javító, színhelyességet szabályozó algoritmust. A mellékelt fotókon pedig mindenki jól összehasonlíthatja, hogy a két készüléknél mekkora az eltérés, ha normál fénymásoló-papírra, vagy ha a saját speciális, a tinta jellemzőihez igazított fotópapírra nyomtatunk.

Schuerue

Azonos alapelv, eltérő megvalósítás

Az Epson és a HP tintasugaras nyomtatói a megjeleníteni kívánt formákat és színeket apró festékcseppek formájában lövöldözi a papírra, azok ott szétterülve és összekeveredve hozzák létre a kívánt ábrát és árnyalatot. Maga a festékcsepp kilövése azonban már gyökeresen eltér a két gyártó készülékeiben.

A HP-nál a fejek tulajdonképpen hajszálcsövecskék, amelyekbe a fizikából ismert jelenségnek megfelelően „belehúzza” magát a festék. A kilövése pedig úgy történik, hogy a nyomtató elektromosságot vezet a kívánt fúvókákba, amelyek így felmelegsznek, kitágulnak és kiszorítják a bennük lévő festéket. Ez az eljárás egy darabig működik csak megfelelő határfokkal, hiszen a folyamatos hőhatásnak kitétt és táguló-szűkülő mikroszkópikus csövecskék előbb-utóbb elvesztik formájukat és sérülnek. Ezért a HP patronok egyben tartalmazzák a fejeket is, amelyek élettartama a bennük lévő tinta ellövöldözésére többszörösen elég.

Az Epson nyomtatókban ezzel szemben csak tartályok szerepét töltik be a festécpatronok. Itt a fejek piezzo kristályok használatával készülnek, amelyek szintén megváltoztatják méretüket elektromosság hatására, de nem a hőtágulás miatt, hanem ez alapvető jellemzőjük. (Az elektromos öngyújtóban pont a fordítottja zajlik a dolognak, ott a piezzo kristályt préseli össze az ember, mire az „kínjában” elektromosságot ad le, szikrát vet.) A megoldás előnye, hogy a fej élettartama nagyságrendekkel több, elviekben többszöröse a nyomtató mechanikai összetevőinek. Egy dologra azonban érdemes ügyelni, hogy a hajszálcsöveknél némileg nagyobb fejeket óvni kell a beszáradástól, mert a belekövesedett festéktől nem mindig lehet megszabadítani őket.

A két módszer közötti eltérések az egy lapra eső patronköltségben jelentkeznek, az Epson technológia kedvezőbb forint/lap arányt mutat.



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
CD tartó 25 db-os: 1050Ft

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, közepkék, sötétkék, bordó, barna, piros, lila, fehér, zöld, farmer, rózsaszín, sárga, narancssárga.

Megrendelhetők a gyártónál,

Számítás- és Irodatechnika telefonon, E-mail-ben vagy levélben.

www.elender.hu/~gyenis/ E-mail: gyenis@elender.hu

7396 Magyarszék, Kossuth u.74. Tel./fax: 72/ 421-522

A megrendelt áru 1-2 napon belül átvehető!



teszt

Mélyvíz

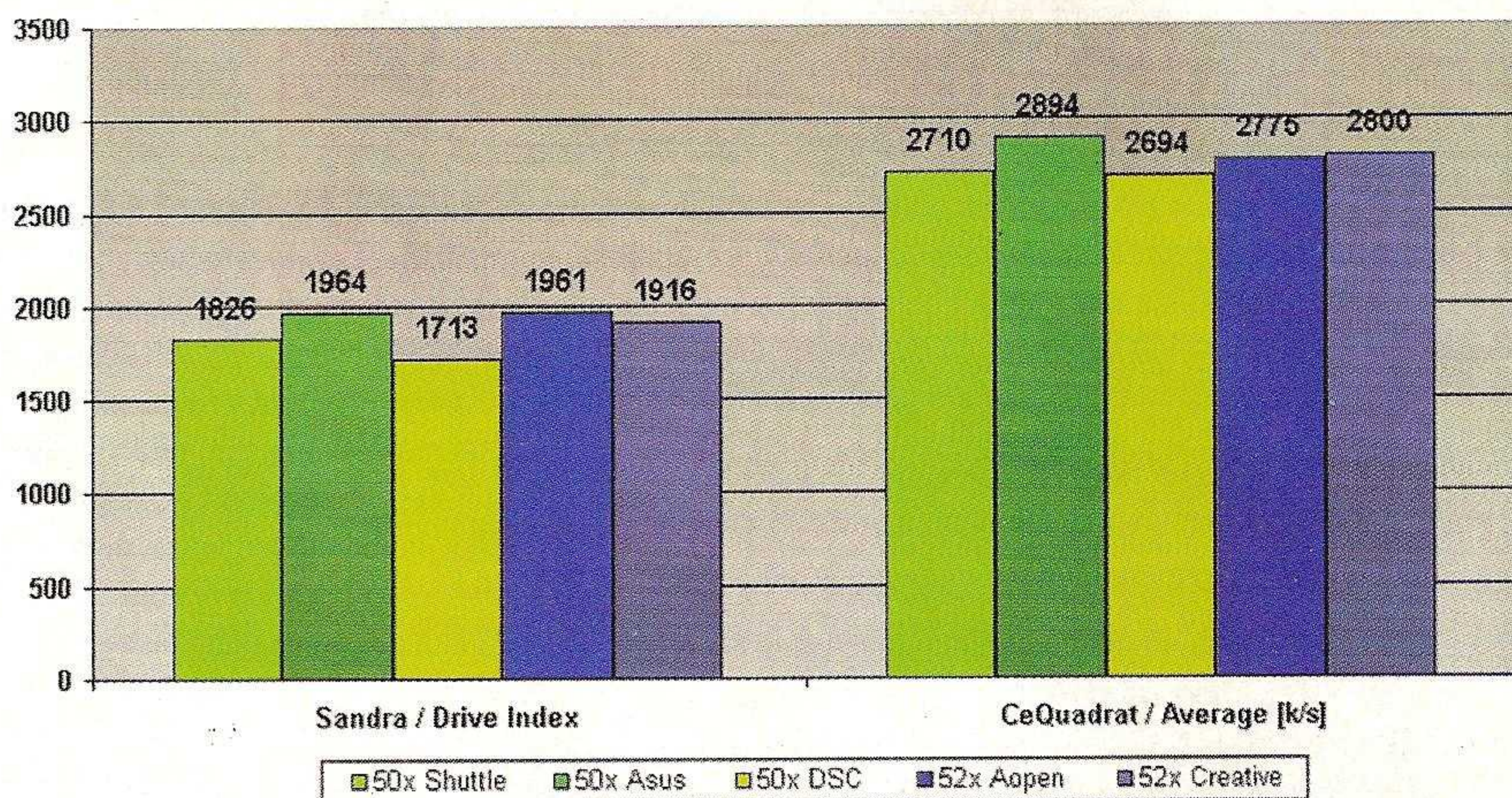
Gyors IDE CD meghajtók tesztje

Végsebesség

Ma már minden boldog számítógép tulajdonosnak, kell hogy legyen CD meghajtója. A piac teljesen változó, már csak a tényleg elég lassúnak számító CD-ket nem lehet megkapni, de általában mindenki kedvére kutakodhat a választékban. Most a jelenleg leggyorsabbakat teszteltük, amik már kezdenek komolyabban elterjedni, amik ezeknél gyorsabbak, még nagyon ritkák és igazából nem lehet őket hasonlítani, mert nagyságrendekkel térnek el az 50 illetve 52-szeresektől.

Mostanában nagy mértékben kezdenek terjedni a nagyobb-nál nagyobb winchesterek, melyek folyamatosan döntik meg a méretek csúcsait. Ez viszonylag hasonlóan alakul a CD-k piacán is, hiszen a 16x-os meghajtók óta villámgyorsan jelentek meg a gyorsabbak, köztük a 24, 32, 36, 40, 48, 50, 52 szeres-ek is. A gyártók kicsit talán elgondolkodtak és kis idő után valószínűleg rájöttek, hogy nem kell nagyobb sebesség, mint az 50x-es, vagy 52x-es (ugyan található a boltokban néha egy-egy 56x-os is, de nagyon ritkák). Szinte megállt ezen a téren a gyártás, nem is nagyon van hír újabb fejlesztésekről. Talán még ma is kicsit túlzásnak számít, ha valakinek hasonló sebességű CD meghajtója van, hiszen még semmi nem használja ki ezt a gyorsaságot. Azonban, ha már lehet kapni őket, muszáj tesztelni is.

CD-ROM teszteredmények



50x Shuttle

Az egyik olyan CD meghajtó mely nem egészen általános. A készítő úgy alakították ki, hogy kinézetileg eltérjen csapattársaitól. Több helyen is elegánsan meg lett hajlítva a tálca is és maga az előlap is, egészen áramvonalas lett. Sajnos nagyon hangosnak bizonyul, de cserébe elég jó sebességeket képes elérni. Mikor azonban lekapcsoljuk a gépet, sokkal jobban fogjuk érezni a csendet, mivel nem "dorombol" nekünk a kis szerkezet. Az előlapon megtalálható a tekerős hangerőszabályozó, a play valamint az eject gomb is és persze megvan a fülhallgató bemenet is. Egy kis sárga led mutatja, ha a meghajtó éppen olvas. Viszonylag sokáig próbálja beolvasni a CD-ket, kisebb-nagyobb sikerrel. Nem annyira melegszik fel, mint a versenytársak, ezért némileg a szívemhez nőtt. 8MB adatot tud olvasni másodpercenként.

Javasolt kisker ár: 11.000 Ft + áfa

50x Asus

A CD meghajtók LEG-je. Mindenben ő nyer, zajosságban, sebességben, kinézetben egyaránt. Szolid külsejének köszönhetően kilóg versenytársai közül. Szokásos kezelőgombok (play, eject) valamint a tekerős hangerőszabályozó és a fülhallgató-bemenet is megtalálható rajta. Sajnos, mint említettem a "(l)egyek ura" a leghangosabb is a tesztelt példányok között. Nagyon sokszor félelmetes kattogásra vetemedik, ha egy némileg hibásnak (karcosnak) mondható CD-t kívánunk beolvasatni vele. Persze általában túljut saját nehézségein és beolvassa a lemezt, de addig jobb nem tudni mi is történik vele valójában. Viszont a hangosságáért cserébe kapunk egy nagyon gyors CD olvasót (12MB/s). Remek elérési és olvasási sebességével kivívta az öt tesztelt CD meghajtó közül a leggyorsabb címet is.

13.420Ft + áfa

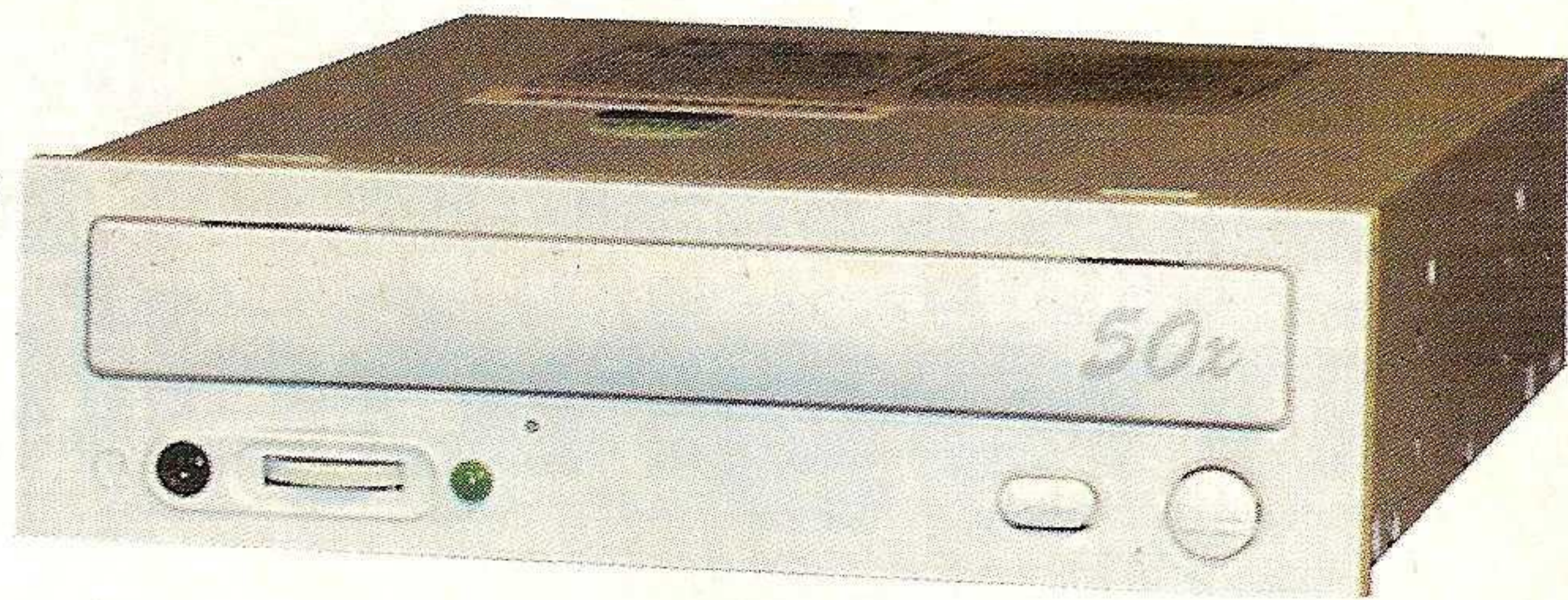




50x DSC

A hangos CD meghajtók egyik leghalkabb változata. Szokásos kidolgozással rendelkezik, semmi különlegesség, feltűnés. Egyszerű és gyors. Találunk rajta egy fülhallgató bemenetet, hangosítót, play valamint eject gombot. Tehát valóban nem nyújt semmi meglepetést, egyszerűen kellemes külsejével és nyugalmas olvasásával kecsegtet. A tesztelt CD-k közül ez rendelkezik a legáltalánosabb kinézettel. A készítőik valószínűleg inkább a minőségre alapoztak, mint a kinézetre és ettől még nem ez a legrosszabb, de nem is a legjobb tesztelt "alany". A tesztelt CD-k közül a DSC volt a leglassabb (8MB/s), de sokkal biztosabb működést lehetett belőle kicsikarni, nem akadt meg annyiszor a lemez és nem is áll le annyira hamar, mint a versenytársak, ezért sebessége ellenére egy elég jó CD meghajtónak felel meg.

Javasolt kisker ár: 11.880Ft + áfa



52x AOpen

Nagyon hasonlít az előző CD meghajtóhoz. A gombok is majdnem megegyeznek, van play, eject, valamint fülhallgató bemenet. A hangosító már nem tekerőgombos, hanem két nyomógomb, értelem szerűen egyik hangosít, másik halkít. Megjelenése szintén teljesen szokványos. Azonban jóval hangosabb, mint a DSC. Gyorsabban forgatja a discet, ezért néha az az érzésem támad, hogy mindjárt elrepül a gépen, vagy, hogy a nagy forgatási sebesség akkora melege déssel jár, hogy megolvad a lemez. Persze ez nem igaz, csak nagyon erős hangja van. Az összehasonításban csak az ASUS-t nem tudta legyőzni sebességi eredményeivel, de lényegében nem sok különbség van a kettő között. Azonban figyelembe kell venni, hogy míg az ASUS 50x-es, addig az AOpen-t 52x-es sebességgel árulják, mégsem gyorsabb nála és szintén 12MB-ot képes olvasni másodpercenként.

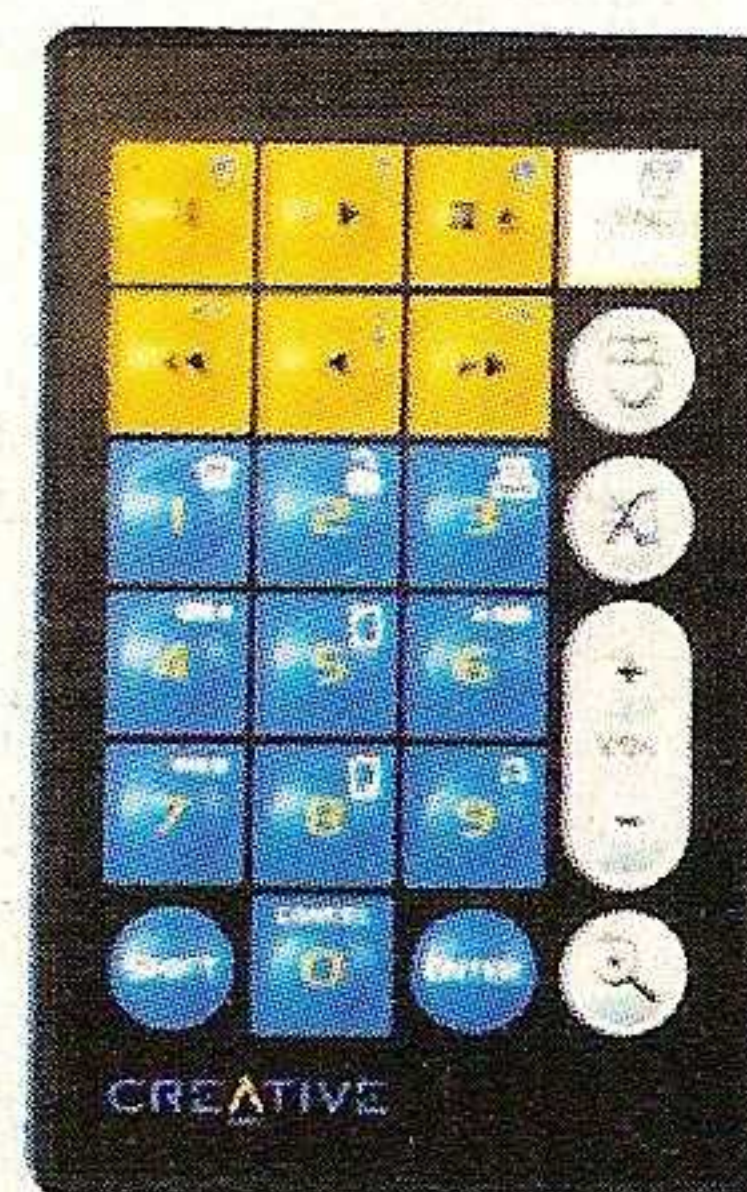
16.800Ft + áfa

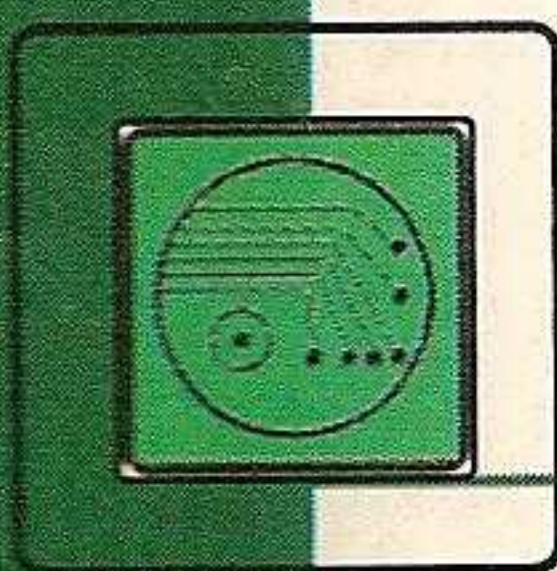


52x Creative

Utoljára hagytam a teszt gyűjtemény legérdekesebb tagját. Külsejét tekintve a legfigyelemfelkeltőbb darab, leginkább zavarónak lehet nevezni a cicomázást az elején. Egy riktó narancssárga gomb is helyet kapott az előlapon, melynek segítségével állítani lehet a turbo módot, ha megnyomjuk, nem forog olyan gyorsan a lemez, következésképpen nem lesz olyan hangos. Alapértelmezésben 8MB-ot tud olvasni másodpercenként. A gombok is kicsit eltérnek a többi meghajtótól, itt is van play, eject gomb, de van egy visszatekerő gomb is. Ezzel el tudjuk érni, hogy ne kelljen semmilyen kisegítő programot használni, hiszen a többi CD-vel nem lehet visszatekerni az előző számra. Ez a meghajtó nem egyszerű CD, nemcsak nagy sebességre képes, (kb megfelel az AOpen teljesítményének), hanem még találunk a dobozában egy távirányítót is. Leginkább azoknak lehet hasznos, akik vagy nagyon lusták kinyújtani a kezüket és állítani a hangot a hangfalakon, vagy valóban messze van a pihenőhelyük a géptől. Egyébként hétköznapi értelemben nem ajánlom, mivel némileg elkényezteteti az embert. A távirányítóval azonban a megszokott dolgokon kívül – úgymint hangosítás, halkítás, tekerés, lemez kiadása, lejátszás – sok másra is képes. Ahhoz, hogy minden lehetőséget kihasználhassuk, fel kell telepíteni a teljes Creative szoftvert. Ha ezt nem tesszük meg, akkor is működnek az alapfunkciók (pl.: hangosítás), de a különlegességek nem élnek. Az első ami nagyon tetszett, hogy a távirányítón keresztül tudjuk vezérelni az egeret. Ezzel kicsit kibővíthet lustaságunk és akkor sem kell felállnunk ha esetleg más programot akarunk betölteni. Nagyon rosszul lehet vele kezelni az egeret, nagyon erősen kell lenyomni a gombot, másrészt addig megy az egér amíg a másik irányba mutató gombot is be nem nyomjuk. Sok olyan dolgot is lehet vele csinálni, amit még véletlenül se használnék. Ilyen például a mentés más néven, a web böngésző betöltése, nyomtatás és még lehetne sorolni, az elég felesleges tulajdonságokat. Fontosnak tartom viszont azon tulajdonságát a távirányítónak, hogy lehet hangerőt változtatni vele és ez nemcsak a windows desktop-on működik, hanem minden más alkalmazásban, játékban is. Hamar el tudjuk némítani a játékokat, vagy a zenéket, nem kell a hangfalon tekergetni a kis gombot. Talán ez a leghasznosabb tulajdonsága, hiszen még nem mindenkinek van aktív hangfala. Ha ez így van, akkor nagy hasznukra lehet.

13.800Ft + áfa





Microsoft X-Box

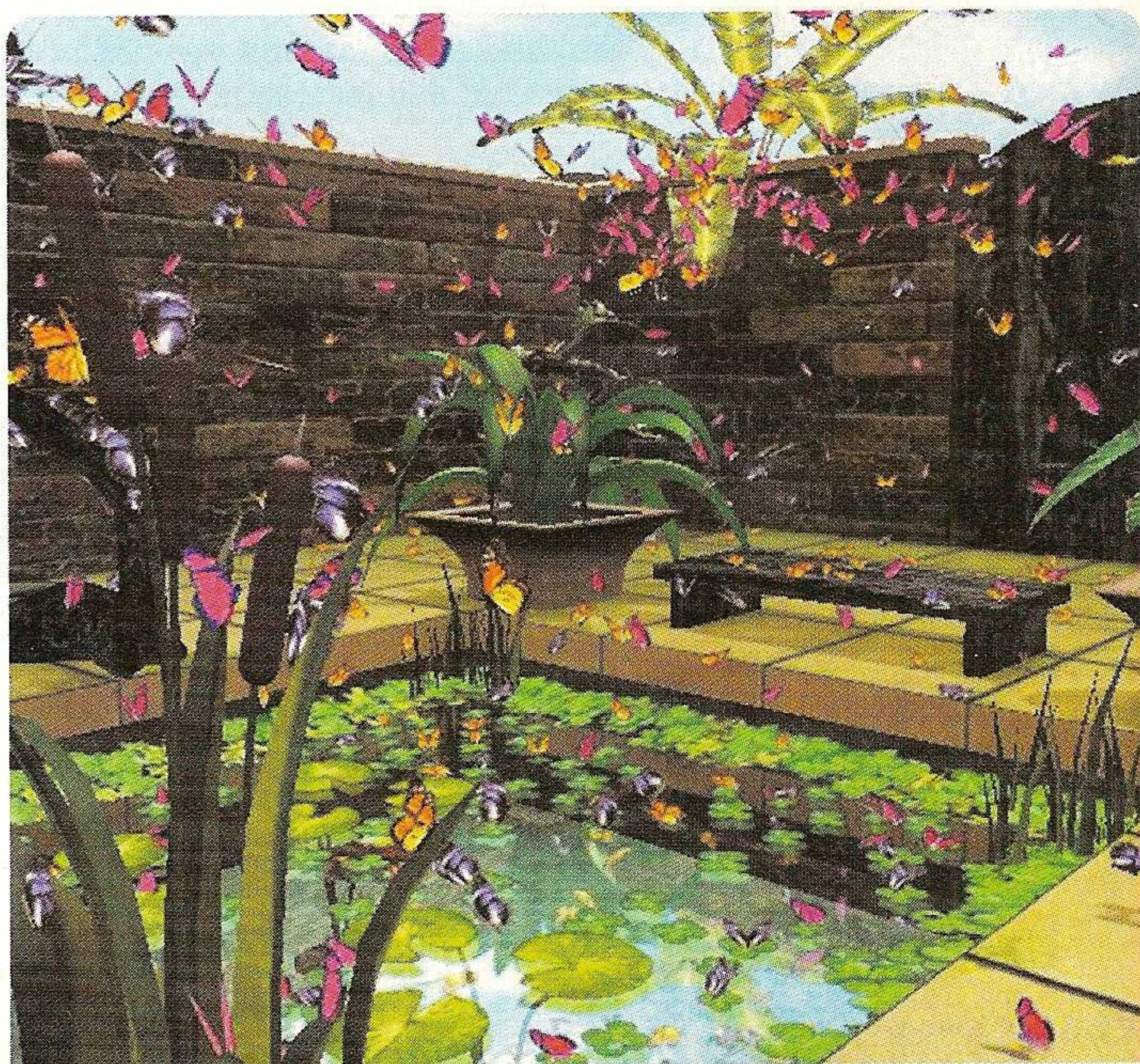
Expedíció a nappali meghódítására

Alig jelent meg Japánban a PlayStation 2, máris újabb konzol gép borzolja a kedélyeket. Nem kisebb ember, mint az „alapító atya”, Bill Gates jelentette be a GDC 2000 játékfejlesztő konferencián a Microsoft belépését a konzolgépek világába.

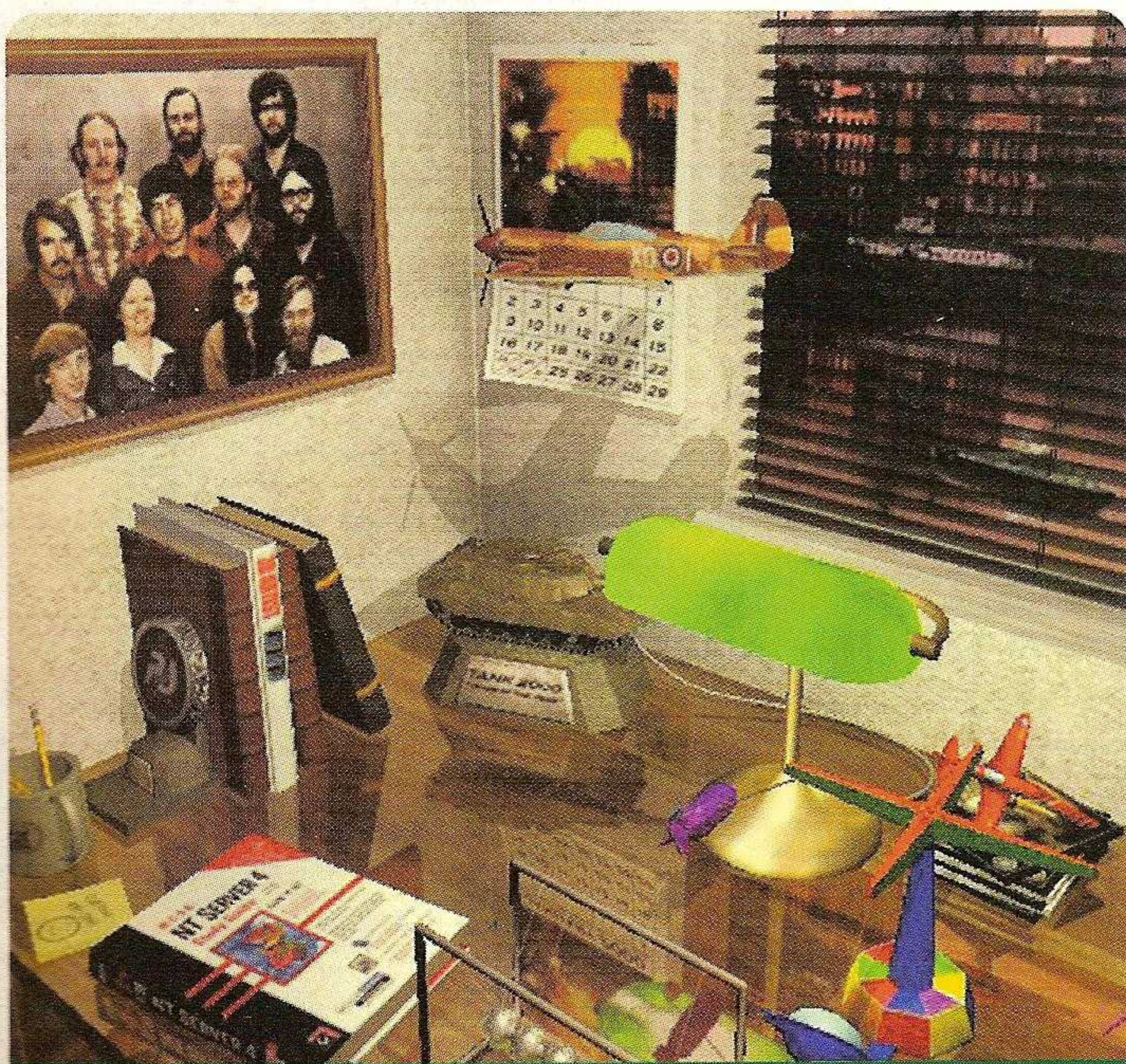
Elsőre elég vadul hangzik, hogy akár már 2001 második felétől megjelenhet az új kütyü, s komolyan harcba kíván szállni a jelenlegi és a közeljövőben piacra kerülő nagymenőkkel. Bármennyi pénze van ugyanis a Microsoftnak, a játékgépek piacán mégiscsak zöldfülűnek számít. Ráadásul a versenytársak meglehetősen tőkeerős cégek termékei.

A PS2-vel nem áll meg a konzolgépek fejlődése. Nem csak az örök rivális Nintendo fog előrukkolni új csodájával a Dolphinnal, 2001 első felében, de maga a Sony is kiszivárogtatott információkat, hogy 2002-ben már várható a PlayStation következő generációja. A Microsoftnak persze nem teljesen idegen a játékgépek világa. Már tavaly szeptember óta boltokban lévő Sega Dreamcast születésénél is bábáskodtak, a Windows CE operációs rendszert szabták át az igé-

nyekhez. A bennfentesek tudni vélik, hogy a Microsoft ezen a résen kíván beszivárogni azokba az otthonokba, ahol egyáltalán nincsen számítógép. Ráadásul az új konzolgenerációhoz tartozó eszközök többsége képes rákapcsolódni világhálóra, vagy olyan kiegészítők vásárolhatók hozzájuk, amelyek lehetővé teszik az internet használatát. No és persze vonzó a gépek eladásával megszerez-



Ilyen lesz a nappalim?



Azok az okos népek ott a falon. A bal alsó sarok a lényeg.

hető profit is.

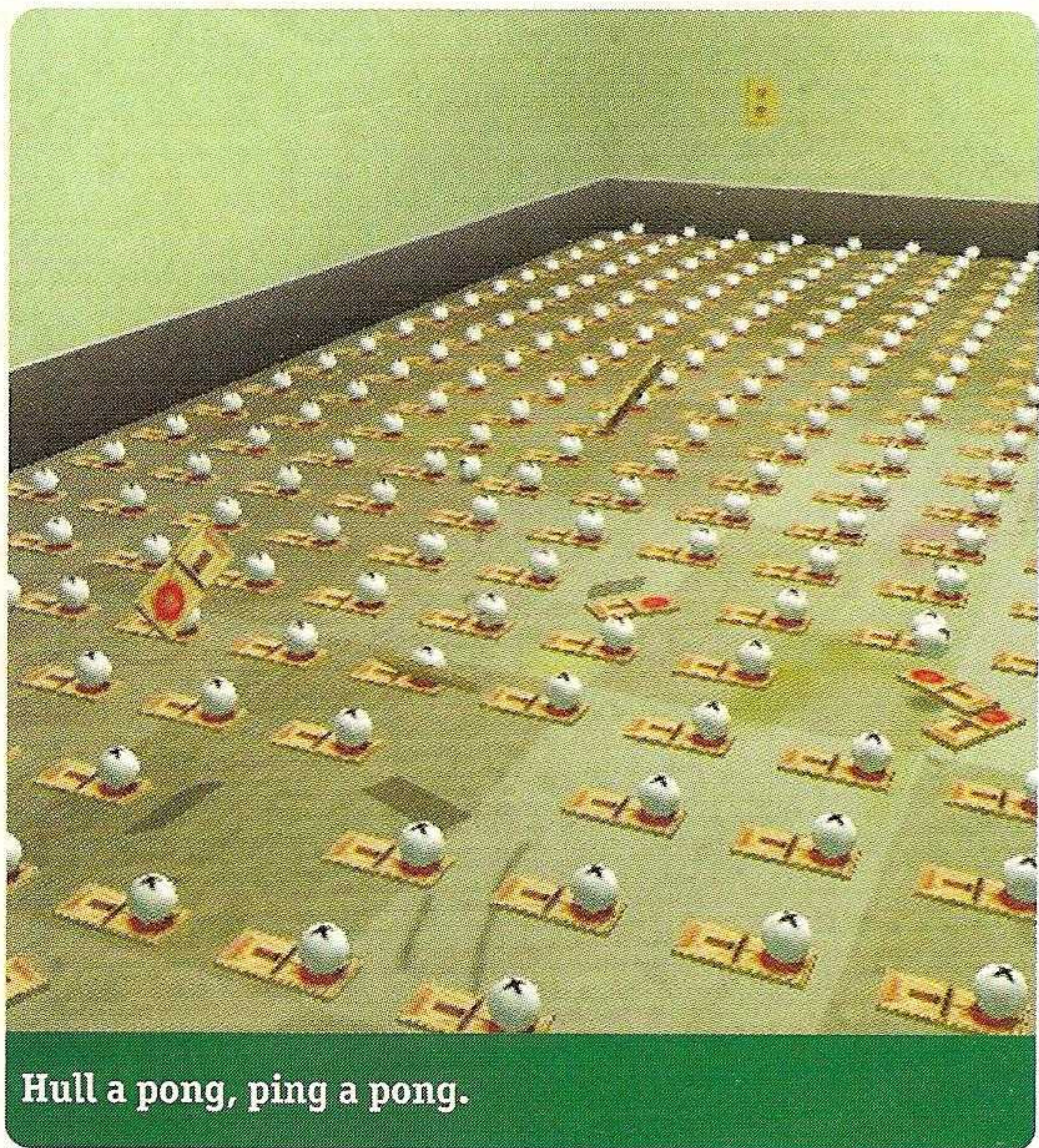
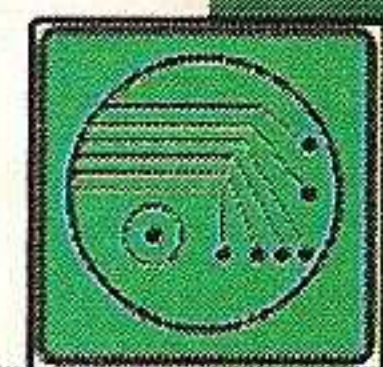
Bill Gates digitális jövőképében ott szerepel egy szerkezet, amellyel karosszék-ből, számítógép használata nélkül lehet internetezni. Hogy ennek az előfutára lenne az X-Box? Bár ezt nem erősíti meg a Microsoft, de nem is tagadja kategorikusan, minden idevonatkozó kérdésre azt az udvarias kitérő választ adják, hogy az X-Box egy játékkonzol, feladata a minél tökéletesebb játékelmény biztosítása.

Ki jár jól?

De térjünk vissza oda, hogy a konzolgép-pia-

con a Microsoft egyáltalán nem ismert, s a logója nem sokat jelent a PC-kerülő játékosok igen népes táborának. Annak ellenére hátrányban vannak, hogy az MS kiváló játékokkal, repülő-szimulátorokkal kápráztatja el a PC-s játékpiacon vásárlóközönséget. Hallani ugyan szinte mindenki hallott a cégről, aki nem szorosra zárt fülekkel mozog manapság, de a cég imázsa, különösen a fiatalabb korosztályban nem valami fényes. Redmondban tehát fel kell kötni az alsóneműt a siker érdekében, s van okunk azt hinni, hogy ezzel a vásárlók járnak jól.

Mi dönti el, hogy mennyire lesz sikeres az X-Box? Elsőként talán a hardver képességei és ára esik latba: a gépen múlik ugyanis, hogy „a minél tökéletesebb játékelvezet” hajszolásában milyen eredményre lesznek képesek a programozók. Az ár sem mellékes, hiszen egy kezdő márka azonos árértékben kell, hogy nyújtson, mint a jó nevű konkurensek. A konzolok piaci életképességét nagyban befolyásolja a játékelvezettség. Nem egy jó képességű gép vértett el, vagy szorult a „futottak még” kategóriába, csak azért, mert nem volt hozzá elég játék. A vásárlók ugyanis ezen a piacon gyakorta nem a minőségen, hanem a megvásárolható játékok számán mérnek le egy márka erejét. Inkább amellyel döntenek, amelyekhez tíz közepes játékot lehet kapni,



Hull a pong, ping a pong.

Még nem biztos a név

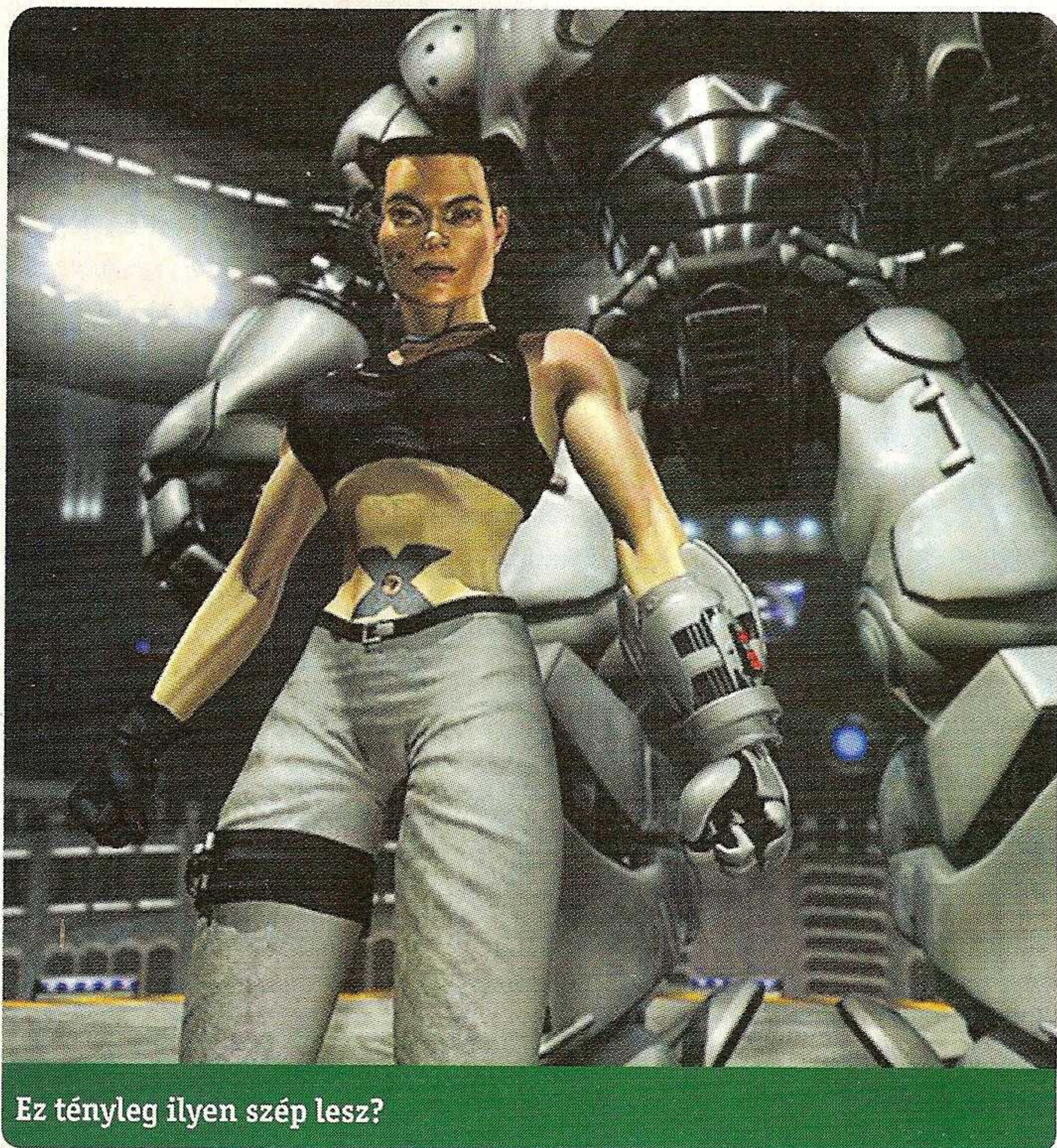
A név még nem biztos. Lehet, hogy nem X-Box marad, annak ellenére, hogy ez az elnevezés szerintem igen találó. A konzolon ugyanis a legfrissebb operációs rendszer, a Windows 2000 alapjaira épülő rendszer fut. Képességeiben persze messze alatta marad a munkaállomásokba szánt verzióknak, de a feladatának ellátásához szükséges elemeket tartalmazza, viszont sokkal szerényebb hely és erőforrás igényű. S, hogy miért találó a név? Mert az X-Box programozásának alapja a DirectX 8. Ennek ellenére nem lehet rajta futtatni a PC-s játékokat, bár azok átírása lényegesen egyszerűbb feladat lesz.

Ami valamennyi előnyt jelent a többi, csak speciálisan programozható

platformmal szemben, az elkészült PC-s játékok így igen hamar átültethetőek lesznek, de ez még nem elég a lehető legszélesebb választék megteremtéséhez. Az MS saját, egyre gyorsabban növekvő játékprogram üzletága kevés lenne a kielégítő szoftver ellátáshoz, még átírásokkal megerősítve is. Nem véletlen, hogy Bill Gates a játékfejlesztők konferenciáján mutatta be a Microsoft új konzolját, ráadásul ma-

mint két minőségít. Meg kell jegyezni, hogy a közepszerből származó profitból végül is könnyebben finanszírozható pár csúcstermék kifejlesztése is.

A Microsoft hardverek minősége általánosan elismert, azonban egy konzol gép sokkal több egy egénnél, vagy force feedback-es kormánynál. Kétségtelen előny, hogy egy konzol gép az nem puzzle jellegű PC, hanem egy és oszthatatlan egység: nincsenek eltérő videokártyák, széles skálán mozgó memóriaméretek, hogy a különféle processzorcsaládokról, hangkártyákról már ne is beszéljünk. Ennek köszönhetően a tervezés és építés fázisaiban kellő gonddal, tökéletesen kiszűrhetők az összeférhetlenségek.



Ez tényleg ilyen szép lesz?

ga is tevékenyen kíván részt venni a programok fejlesztésében. A gép sikeréhez elengedhetetlen a független nagy kiadók és kisebb-nagyobb fejlesztőcégek megnyerése a platform számára. Mára úgy tűnik, hogy hatásos a toborzás. Jó páran jelezték, hogy készek X-Box játékokat fejleszteni.

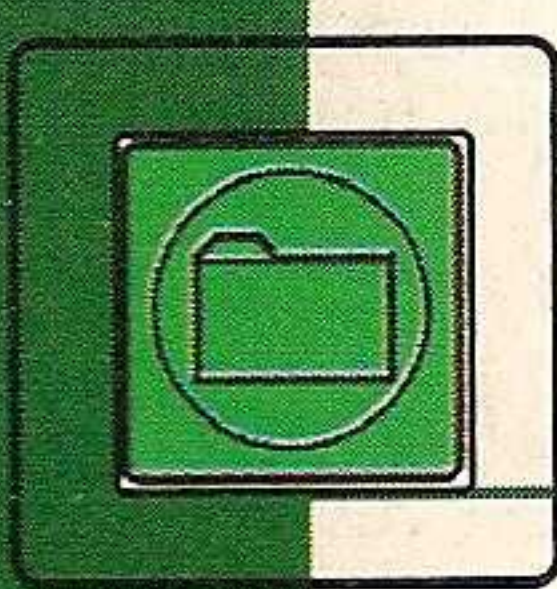
Pontos megjelenési időpont még nincs, sőt az sem tisztázott, hogy a világ különböző pontjain egyszerre jelenik-e meg az új konzol. Időpontként 2001 őszét adták meg, és valószínűsíthető a maximum néhány hetes csúszással egységes világ premier. Érdekes lehet még, hogy ki fogja gyártani a Microsoft elképzelt és sajátjaként árusított gépet. A találgatásokban szóba kerültek PC gyártók (például a Dell), de érdekes módon a saját konzoljával mostanság gyengélkedő Sega is felkerült a várományosok listájára.

Schuerue

Mi van a dobozban?

Az X-Box emellett szakít a hagyományok jó részével, s egy igencsak formabontó megvalósítása a játékgépnek. Annak ellenére, hogy nem PC, gyakorlatilag hasonló a felépítése, sőt összetevői is ismerősek lehetnek a PC alkatrészek között jártas felhasználóknak. Processzora egy Intel PIII, a hivatalos bejelentés ugyan nem határozta meg a sebességet, de korábbi, akkor még AMD-t emlegető pletykákban, 600Mhz, került szóba. A memóriával sem spóroltak a tervezés során, 64MB figyel majd a dobozban, igaz ezen a CPU osztonni fog a video és hangprocesszorral is. Megjelenítő egysége áll a legtávolabb a PC-s rokonoktól, nem csak a speciális processzor miatt, hanem azért is, mert a felbontást és egyéb jellemzőket itt a TV-s megjelenítő képességeihez kell igazítani, szóval nem kell 1600x1200 felbontás így az erőforrások a sebesség növelésére fordíthatók. A lelke a videó megjelenítésnek egy Nvidia processzor lesz (NV25), amely egyelőre még nincs a sorozatgyártás fázisában, előzetesen közzétett adatai alapján azonban igen figyelemreméltó. Átlagosan 100 millió idom/másodperc sebességre képes, de a csúcs akár 300 millió is lehet. Egyéb jellemzőkről nem szólnak a hírek, de az Nvidia „előzmény” processzora, amit Bill Gates bemutatója során is használtak, 8:1 textúra tömörítést, motion blur-t, soft shadow-t, és teljes képernyős anti-aliasing-ot tud. Hangja is figyelemre méltó lesz az ígéretek szerint. Az I3DL2 chip 64 csatornán szólaltja meg a játékok hangját, zaját, MIDI támogatás mellett, akár 3D hangzással is, sőt ha az adott játék támogatja, akkor Dolby Digital AC3-ban is képes megszólalni. Arról viszont nem szólnak a hivatalos közlemények, hogy a beépített DVD-ROM-ot, (mert ez lesz az X-Box médiája) DVD Video lejátszásra használva elérhető lesz-e az AC3 dekóder. Csak annyi biztos, lehet rajta filmet nézni, persze a régiókódoknak megfelelően.

A mentések helye, mint minden konzol gépnél, itt is memóriakártya lesz, az irányító mellett egyéb perifériák csatlakoztatására pedig USB csatlakozó áll rendelkezésre. A modern konzolokkal szemben szinte elvárás, hogy támogassanak hálózati üzemmódot is, ami az X-Box esetében egy beépített 10/100 ethernet csatlakozót és egy külön megvásárolható modemet jelent. Azt azonban nem lehet tudni, hogy a hálózati játékon kívül mire lehet majd még használni e képességét. A legszokatlanabb tulajdonsága az X-Box-nak, hogy beépített merevlemeze van, egy laza 8GB vinyót álmodtak bele tervezői. Zsebbevágó kérdésekben pontos adatot várni több mint egy évvel előre nem szabad, de nyilatkozatokban már szóba került egy nagyságrend. Várhatóan 300 dollár körül lehet majd az üzletek polcain viszontlátni az egy irányítóval szállított készüléket.



BeOS 5 Personal Edition

A gyors, a jó és az ingyenes



Betöltöm az egyik operációs rendszert. Elnyasztol egy darabig. S mindezt csak azért teszem, hogy egy ikonra kattintsak és elindítsak egy másik operációs rendszert. Nagyon klassz....

Régóta vártam a BeOS 5-öt. 42 MB tömörítve, Windows alól indítható telepítővel. Furcsállottam a dolgot, hiszen itt egy másik operációs rendszerről van szó. Elképzeltem, hogy partíciót hoz létre magának, esetleg újraindítja a gépet, összemaszatolja a Windows-t.

Ehelyett mit kaptam? Feltelepült, majd közölte, hogy esetleg készítsék boot-floppyt, mert jobb a biztonság. Én készítettem, mert jó kisfiú vagyok. Ennek ellenére a Windows-ból indítottam el.

Lefagyott. Persze újraindítottam a gépet, boot-floppy be, és...

Csoda történt!

Igen, nem csalás, nem ámitás! A BeOS 5 azonnal elindult! Semmi erőforrás felismerés, hanem teljes szépségében ragyogva máris a képernyőre ugrott. Igaz ugyan, hogy elsőként 640x480-ban, de egy kattintás, és máris átállítottam. Telepítéssel, boot-floppy készítéssel, Windows újraindítással, ScanDisk futtatással együtt is úgy 10 perc volt az egész! Ez igen jó teljesítmény.

Mi történt? A BeOS 5 létrehozott magának egy 512 MB-os fájlt az egyik merevlemezen, amiben a komplett rendszer lakik mindenestül. Ebben ta-

lálható az összes program (böngésző, ftp, telnet szerver és appletalk támogatás). A méretet nem lehet megváltoztatni, hiszen a Personal Edition ezt a megkötést tartalmazza. Azonban Mount parancs segítségével minden Windowsos merevlemez "lát" a rendszer, így egyáltalán nem kell megijednünk attól, hogy a fél gigányi hely kevés lesz. Én például az internetről letöltött összes alkalmazást a Windows boot-winchesterre telepítettem, a BeOS használta is őket gond nélkül ☺.

Az újdonság varázsa

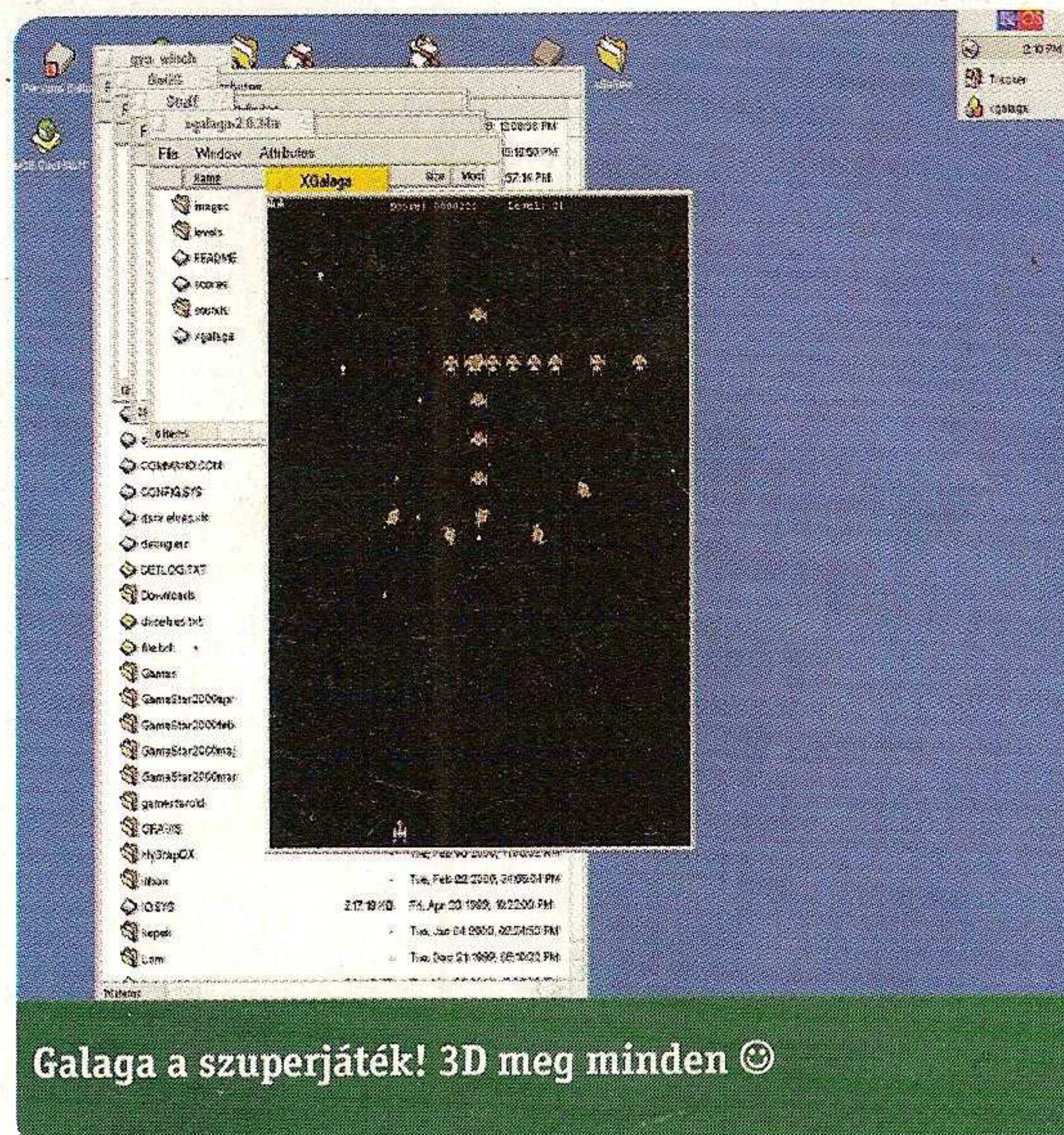
Azelőtt még sosem használtam a BeOS-t hálózaton, így ezzel kissé meggyűlt a bajom. Azonban a cég maga is hirdette, hogy sokat fejlesztettek a hálózati támogatáson, így reménykedtem. Az IDG ügyes rendszergazdija segítségével különösebb gond nélkül sikerült életet lehelni a hálózatba, ugyanis az okos BeOS mindent felismert, csak a buta felhasználó (én) bénáskodott. Máris letöltöttem a legfontosabb progikat (BeCommander, aBeeSee, ICQ kliens, CL-AMP, AbiWord és persze a GALAGA!), amelyeket a nagyérdemű okulására a CD-mellékleten is elhelyezünk. Ettől valahogy máris otthonosabban érzem magam....

Nézzük azért gyorsan meg, miben változott az 5-ös verzió a 4.5 óta. Sokkal több IDE és SCSI meghajtót támogat, szélesebb körű PCMCIA és USB támogatást nyújt, például digitális kamerákat és IEEE 1394 FireWire eszközöket is. Javítottak a LAN alapú TCP/IP támogatáson, amelyet most már én is vidáman hasznosítok itt, az irodában.

Specialitások

Ha csak az alap oprendszert használjuk, egyből szemünkbe ötlök a Find menüpont továbbfejlesztése. Emellett az audio támogatást fejlesztették tovább, a media-player már támogatja az MP3-at, a zenészeknek új MIDI kit áll rendelkezésre, amely az USB-s eszközöket, illetve a fel-

használások közötti MIDI kommunikációt is támogatja. Azt már említeni sem merem, mennyire gyors, mennyire egyszerű kezelni, és mennyire nem akadozik...mindenki próbálja ki, aki nem hisz nekem. Sajnos azonban hosszú ő, ű és í még mindig nincs ☹.

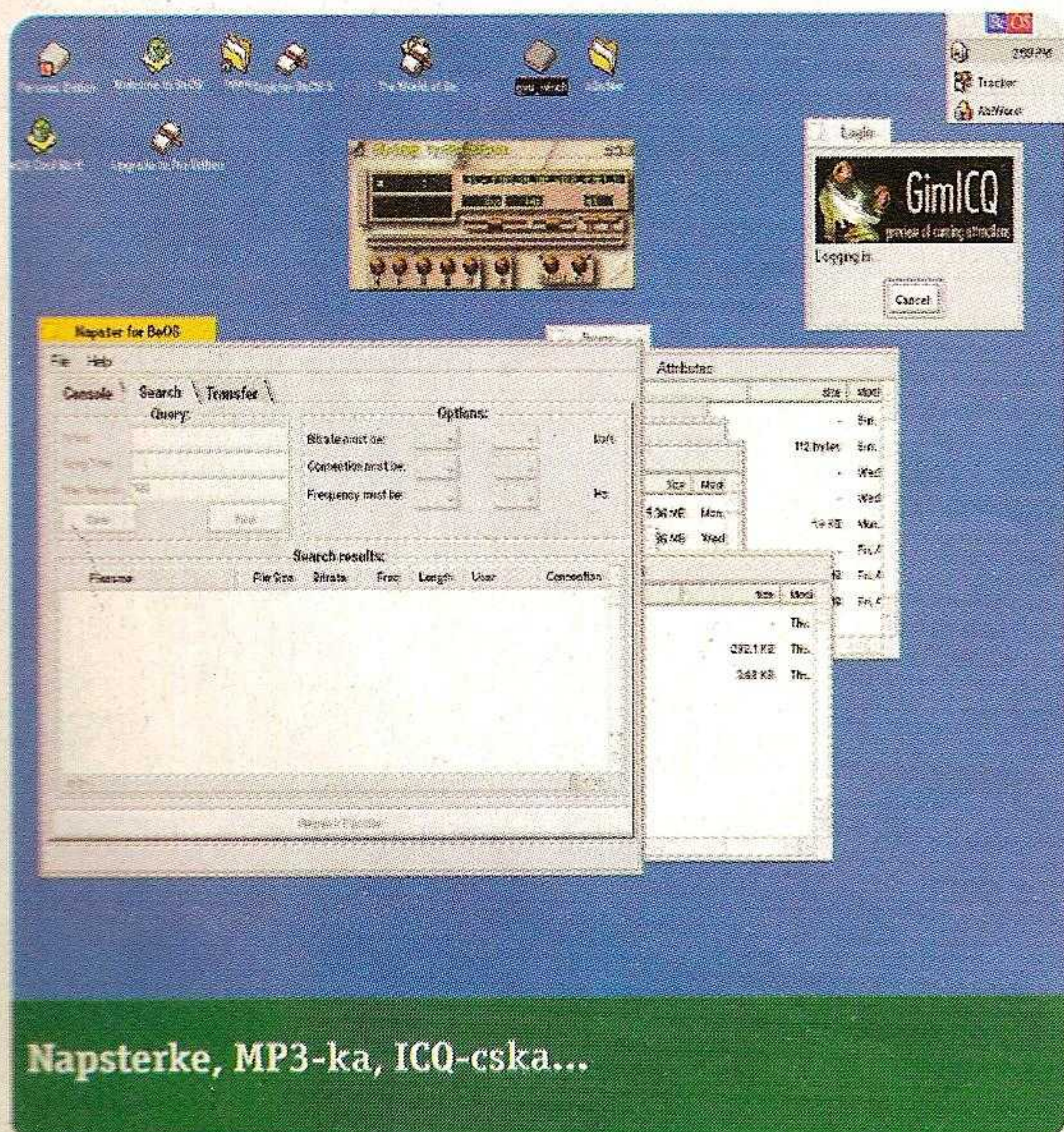


Galaga a szuperjáték! 3D meg minden ☺

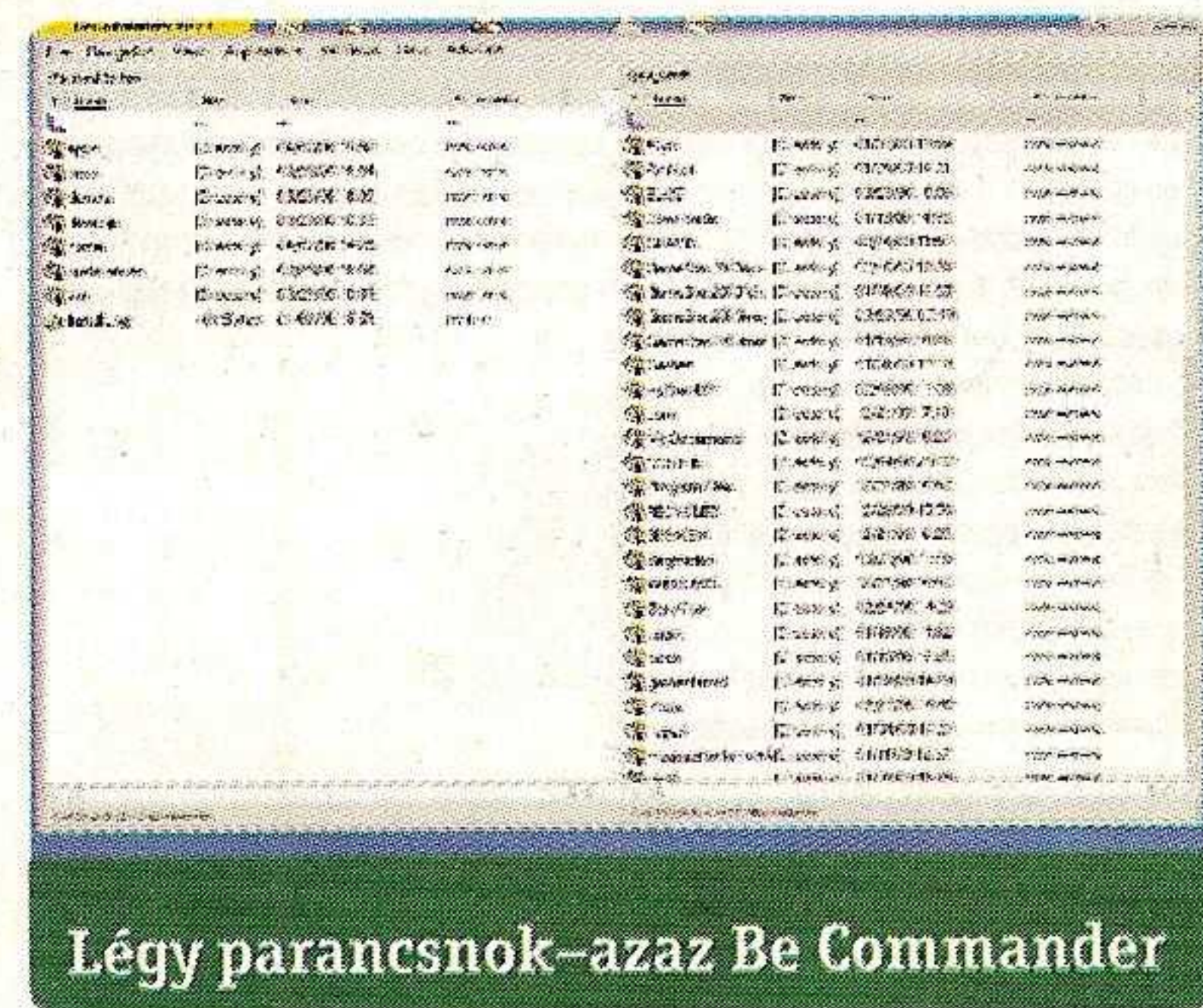
Mit tud a Professional Edition?

A BeOS 5 Pro változata, amelyet külön (és pénzért) forgalmaznak, kicsit többet tud, mint az ingyenes öcsike. Először is bármekkora partíciót képes kezelni, nem csak Intel, hanem PowerPC platformon is használható, beépített Cinepak, Indeo 5, hang, P-JPEG és MP3 készítési lehetőségeket tartalmaz. Az Intel változathoz CD égető szoftver és 26 egyéb felhasználás is jár.

Dragon „BeOS” György



Napsterke, MP3-ka, ICQ-cska...



Légy parancsnok - azaz Be Commander



A legújabb Senorg számítógépek

Otthoni számítógépek

Egy otthoni PC-től ma már azt is elvárjuk, hogy rendelkezzen minden olyan eszközzel, ami az internet-csatlakozáshoz szükséges, valamint teljesítménye lehetővé tegye kedvenc programjaink futtatását is. A Discovery PC mindezt kivételesen kedvező áron nyújtja.

Irodai számítógépek

A Senorg Progress PC-k tervezésénél az elterjedt irodai programok követelményeit tartottuk szem előtt. Gépeink a legmodernebb szabványok szerint készülnek, amelyek egyúttal a későbbi könnyű és olcsó fejlesztésbiztosítékai.

Nagyteljesítményű szerverek

Ezt a Senorg termékcsaládot a kis és közepes vállalkozások igényeinek figyelembevételével terveztük. Az alkalmazott Intel szerveralaplapok tökéletes megbízhatóságot garantálnak, és teljes kompatibilitást biztosítanak napjaink operációs rendszereivel.

Senorg Discovery PC 320

- Intel® Celeron™ 500 MHz processzor
- 64 MB memória, 512 MB-ig bővíthető
- 4.3 GB Ultra-ATA/66 merevlemez
- Intel® Direct AGP VGA
- 66 MHz rendszerbusz
- CD-ROM IDE-ATAPI
- Intel® 810 chipset, 3 PCI, 1 AMR slot
- AC 97 hangkártya
- 56 Kbps PCI Rockwell modem
- 80W PMPO hangszóró
- MicroATX technológia
- Billentyűzet
- Microsoft Trekker egér
- Microsoft Windows 98 SE
- Egy hónap internet-előfizetés
- 1 év garancia

149 900 Ft

Senorg Progress PC 560

- Intel® Pentium® III 550E MHz processzor
- 64 MB memória, 256 MB-ig bővíthető
- 8.4 GB Ultra-ATA/66 merevlemez
- Nvidia Riva TNT II 32 MB VGA
- 100 MHz rendszerbusz
- CD-ROM IDE-ATAPI
- Intel® 440ZX chipset, 4 PCI, 2 ISA, 1 AGP
- Creative Sound Blaster PCI 128 hangkártya
- Intel PRO/100+ (82559) hálózati kártya
- 80W PMPO hangszóró
- ATX technológia
- Billentyűzet
- Microsoft Trekker Scroll egér
- Microsoft Windows 2000 Professional
- Hálózati kábel Cat5, 100Mbps
- 3 év garancia, a ház megbontható

249 900 Ft

Senorg Server 740

- Intel® Pentium® III 550E MHz processzor
- Kétprocesszorossá bővíthető
- 64 MB memória, 2 GB-ig bővíthető
- 9,1 GB Ultra2 SCSI merevlemez, 7200 RPM
- Adaptec AIC-7896 Dual Channel vezérlő
- Cirrus Logic GD 5480 2MB VGA
- CD-ROM IDE-ATAPI
- Intel® 440GX chipset, 6 PCI, 1 ISA slot
- Intel® L440GX+ szerveralaplap
- 6 merevlemez bővítőhely, max. 108 GB
- Intel® PRO/100+ (82559) hálózati kártya
- Speciális hűtés 3 ventilátorral
- Intel® Server Control rendszerfelügyelet
- Emergency Management Port
- Riasztás személyhívóra (PEP)
- 3 év garancia, a ház megbontható

399 900 Ft

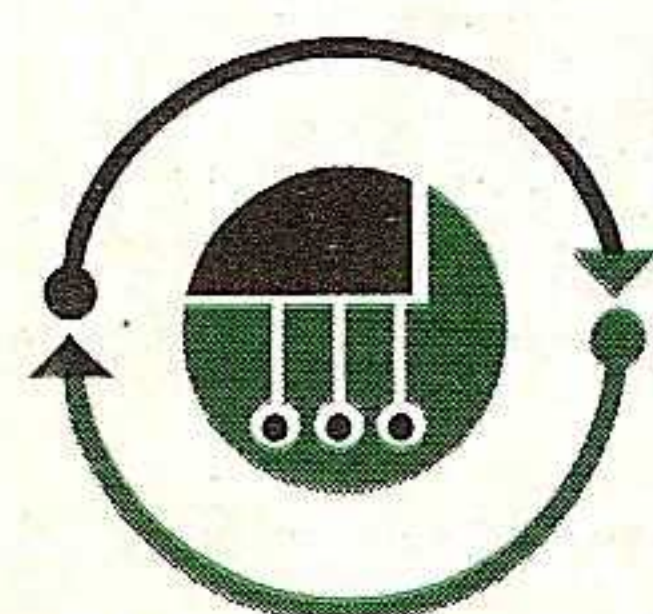
Akciós áron megvásárolható kiegészítők, csak a számítógépek mellé:

ViewSonic E651 15'' monitor.....39 900 Ft
 TV-Tuner kártya.....17 700 Ft
 DVD-ROM bővítés, CD-ROM helyett..17 600 Ft
 CD-újrairó bővítés, CD-ROM helyett.38 500 Ft
 Microsoft Works programcsomag.....-15%

ViewSonic E70 17'' monitor.....64 900 Ft
 Intel® InBusiness™ Hub 4 port.....26 500 Ft
 Intel® InBusiness™ Switch 4 port.....42 400 Ft
 Intel® InBusiness™ PrintStation 2 port...42 400 Ft
 Microsoft Office 2000 SBE.....-15%

Intel® Pro/100+ hálózati kártya.....11 900 Ft
 Intel® Express 140T Hub 16 port.....114 400 Ft
 Intel® Express 410T Switch 16 port....162 300 Ft
 Microsoft Windows 2000 Server-15%
 Microsoft Backoffice SBS 4.5.....-15%

Az akció csak a készlet erejéig tart, az árak áfa nélkül értendők. Az Intel Inside logo és az Intel Pentium III márkanév az Intel Corporation bejegyzett védjegye.



SENORG®

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



Corel Linux 2.

Útmutató kezdő pingvintartóknak

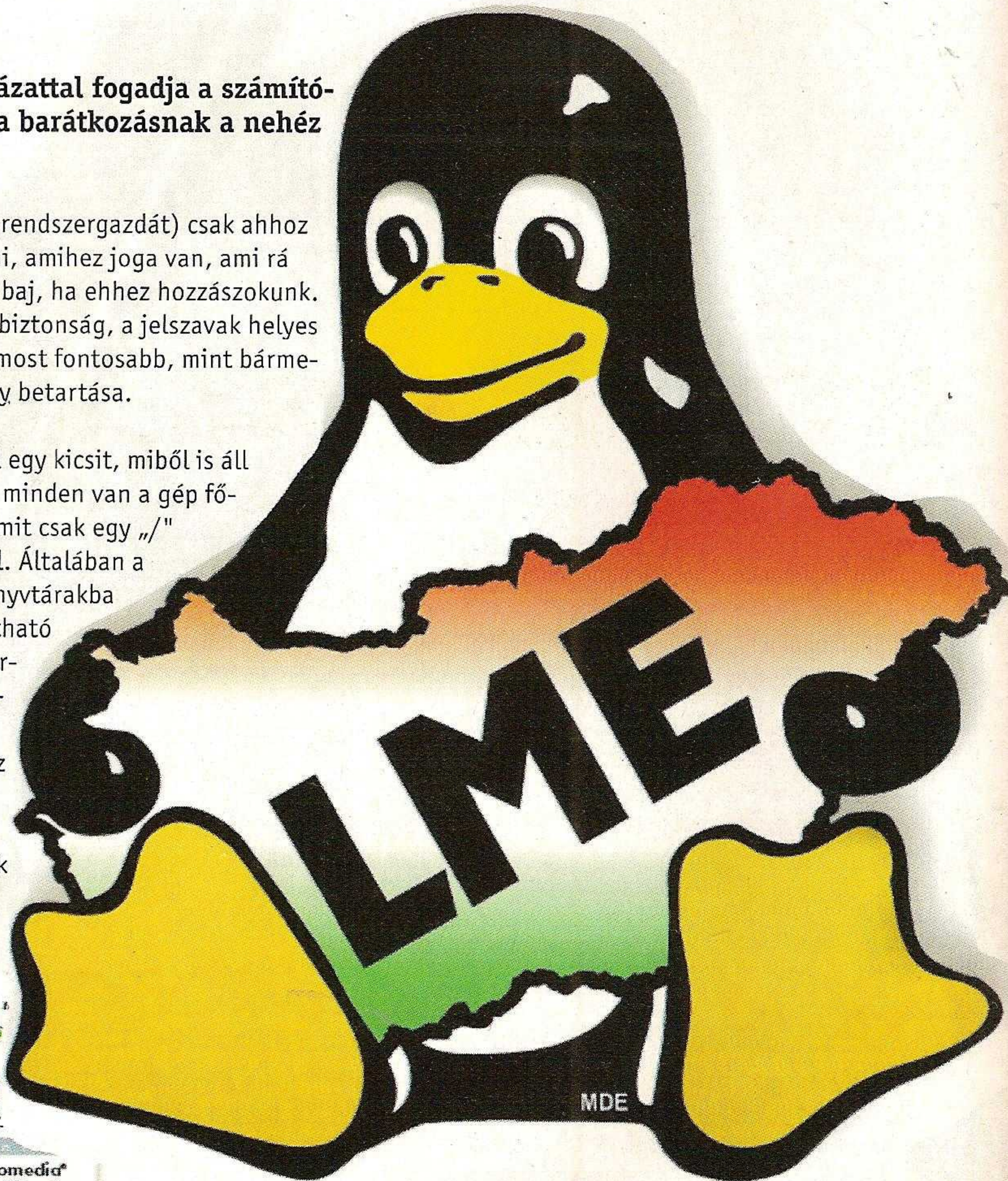
A Linux kabalafigurája, a kis pingvin igen barátságos ábrázattal fogadja a számítógép-használókat: ugyan már, legyenek a barátai. Ma már a barátkozásnak a nehéz telepítési procedúra sem lehet akadálya.

Híába a barátságos invitáció, hiába egyszerű a telepítés (például a Linux Corel-féle verziója esetében), ha a finomhangolásokat magunknak kell végrehajtani. Igaz, csak egyszer, de meg kell csinálnunk. Mindez megköveteli, hogy valamennyire beelássunk a rendszer működésébe. Aki egy kicsit is közelebb került a Linuxhoz, valószínűleg észrevette, hogy indulásnál ellenőrzi a fájlrendszereket, a winchestert, elindítja a modulokat, stb. Ezért ezer dolgot ír ki a rendszer a képernyőre, szöveg hegyek futnak le, amelyeket az egyszerű felhasználónak nem is fontos megérteni. Más operációs rendszer is csinál ilyet, csak ott eltakarják egy derült égbolttal. Mostanában egyre több Linux disztribúció is követi ezt a példát, talán így próbál barátságossá válni.

Ha az indulási folyamat befejeződött olyan képernyőre kerülünk, ahol a felhasználónevünket és a jelszavunkat adhatjuk meg. Már itt érezhető, lényeges szempont: a biztonság. A rendszer min-

denkit (kivéve a rendszergazdát) csak ahhoz enged hozzáférni, amihez joga van, ami rá tartozik. Nem is baj, ha ehhez hozzászokunk. Tanuljuk meg: a biztonság, a jelszavak helyes használata már most fontosabb, mint bármelyik kresz-szabály betartása.

Nézzünk körül egy kicsit, miből is áll a Linux, azaz mi minden van a gép főkönyvtárában, amit csak egy „/” (per) jel képvisel. Általában a /bin és /sbin könyvtárakba kerülnek a futtatható parancsok, de természetesen más-hol is lehetnek, ilyen hely még az /opt könyvtár, ahol főleg a nagyobb programok (Netscape, StarOffice, stb.)



Corel Products.
Performance. Value.
Compatibility.



PRODUCTS SUPPORT SHOP CONTACT US NEWS EVENTS
PROMOTIONS LEGAL INVESTOR RELATIONS FREEBIES GREET.

RESOURCE CENTER

- Product Index
- Designer.com
- OfficeCommunity.com
- CorelCity.com™
- Linux.corel.com
- Sales Departments
- Partners, Developers & Resellers
- Features in Action

FOR YOUR INFORMATION

- About Corel
- Careers @ Corel
- Learning
- Media Relations
- Year 2000
- Privacy Info

IN THE SPOTLIGHT

- Corel-Inprise/Borland Merger to Create Linux Powerhouse
- Corel@ LINUX@ OS to Run Windows® Applications
- Corel@ Linux® Roadshow 2000: Join Us Across North America!
- WordPerfect® Office 2000 for Linux® is Now Shipping!

Borland
INPRISE

Subscribe to
Corel's newsletter

Macromedia®
Flash® Filter for
CorelDRAW® 9

Enter the
"I Love
Quattro® Pro"
contest

COREL
Knock Out
Powerful Masking Tools
for Graphics Professionals™

NEW!
CorelDRAW 9
OFFICE EDITION

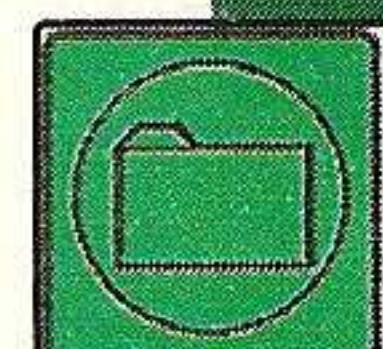
Learn
COREL
LINUX OS
Using
Web-Based Training.

foglalnak helyet. Az /usr ágban rengeteg hasznos holmi található. Általában itt van az /X11R6 név alatt a grafikus megjelenítésért felelős úgynevezett X rendszer, de a /doc vagy /man illetve /info könyv-

tárakban a segítséget nyújtó dokumentációkat is megtaláljuk. Szintén az /usr-ben helyezkedik el az /src könyvtár, amelyben a programoknak és a kernelnek (a rendszer magjának) a forráskódja található meg. Ha nézelődünk még a főágban, akkor találkozhatunk egy /etc nevű résszel is. Itt mindenféle konfigurációs fájl található. Egy fantasztikusan jó tulajdonsága a Linuxnak, hogy bármilyen program működését, tevékenységét beállíthatjuk. Persze ehhez azt is tudni kell, hogy valamilyen cél érdekében, mikor, mit kell átállítani. De ha egyszer mi beállítottuk, akkor az úgy is marad.

Nem volt még szó a /home könyvtárról. Itt kapnak helyet a felhasználók adatai, beállításai. Egy internetes hálózatra kötött gépen például a saját honlapod is ezen a könyvtáron belül a /public_html részben található, illetve ide kell elmentened a

Ha használjuk a Corel Linux-ot, a honlapot se hagyjuk ki.



Éjféli parancsnok

Ha sikerült bejelentkezni a rendszerbe, és csak egy villogó kurzort látunk – jobb esetben egy grafikus felületet – mindig hasznos lehet, ha előhozunk egy régóta ismert fájlkezelőt. Talán már általános iskolában megtanultuk, ha beütjük az „nc” parancsot, akkor megjelenik egy kettéosztott kék felület, melynek segítségével körbenézhetünk a merevlemezen, könyvtárakat hozhatunk létre, másolhatunk, programokat indíthatunk el. Ennek a kék bigyónak létezik a Linux alatt is egy modernebb „éjféli” változata: a Midnight Commander. Indítása egyszerű. Csak beütjük az „mc” parancsot. A kettéosztott képernyő gondolom ismerős, de mit is lehet itt még tenni? A nyilakkal barangolhatunk fel le az adott ablakon belül, Tab gombbal átmehetünk a másik ablakba, az F5-tel másolhatunk, az F7-tel könyvtárakat hozhatunk létre, az F8-al pedig törölhetünk. Persze mindezt csak akkor, ha van hozzáférése. Ja, kilépni az F10-el lehet.

A Linux.hu magyarul és barátságosan szól hozzánk.

html fájlakat, ha látni akard a weboldaladat az interneten.

Aki most ismerkedik a Linux-szal annak bizonyára feltűnt, hogy nincs a: lemezegység, meg c: merevlemez, no meg d: cd-rom. „Most akkor hogyan lehet elérni a CD-n lévő adatokat?” A válasz: mountolni kell. „Mi van?!” Egyszerűen szólva ez annyit tesz, hogy bekötjük azt a bizonyos fájlrendszert (jelen esetben a CD-jét) a főkönyvtárba. Első lépcsőben el kell döntenünk melyik ágban (melyik alkönyvtárban) szeretnénk látni a CD-t. Mondjuk legyen az egyszerűség kedvéért „/cdrom”. Ha nincs ilyen alkönyvtár, akkor csináljunk egyet. (A Midnight Commanderben az F7-tel.) Tehát, tegyük be a korongot a meghajtóba, majd írjuk be egy parancssorba a következőt: „mount /dev/cdrom /cdrom” Ekkor elindul a lemez a meghajtóban, és már olvashatjuk is a tartalmát a megadott könyvtárban. A lemez teljes részévé vált a rendszerünknek. Hogy mennyire, azt jelzi az is, hogy nem tudjuk kivenni a CD-t, csak akkor, ha előtte beírjuk „umount /cdrom”. Ezzel választjuk le a rendszerrel az adott eszközt.

Tudorok

Hogy honnan tudjuk meg, hova, mit kell írni, miként állíthatjuk be? Erre szolgálnak az úgynevezett „how-to”-k és „man page”-ek. Tehát, ha nem tudjuk, hogyan működik egy program írjuk be, hogy „man” utána pedig írjuk le a program vagy parancs nevét. Azonnal megjelenik, mire való, hogyan lehet konfigurálni, azaz hova mit kell írni, stb. A how-to nevű balhé pedig arra jó, hogy ha egy tágabb körben vagyunk kíváncsiak valamire, például a nyomtatási lehetőségekre, beállításokra, milyen programok kellenek ehhez, akkor elolvassuk egy ilyen how-to-ban.

Egy fontos dolgot hagytam a végére. Linux esetében nyugodtan elmondhatjuk, hogy nincs lehetetlen, nincs olyan dolog, amit ne írtak volna meg erre a rendszerre, minden feladatra létezik ingyenes program, létezik segítség és térítésmentes megoldás. Csak meg kell találni! A kulcs itt is az internet. Nyugodtan írjunk a levelezőlistákra, meglepő, hogy mennyi válasz érkezik egy-egy kérdésre. Sok jó barát is szert lehet tenni, akik a későbbiekben akár személyesen is tudnak segíteni a Linux-szal kapcsolatos

ügyes-bajos gondjainkban. Ne felejtsük: a Linux az internetnek köszönheti létezését, tehát a kérdéseinkre a válaszok ott vannak, és meg is tudjuk találni!!

Szines

Ajánlott levelezőlisták:
 linux_kezdo@mlf.linux.rulez.org
 (Részletek: www.linux.hu)
 guru@hix.com (Részletek: www.hix.com)

Minden Linux-ok központja, a Linux.com.



Shareware-freeware

Álmodozók, figyelem!

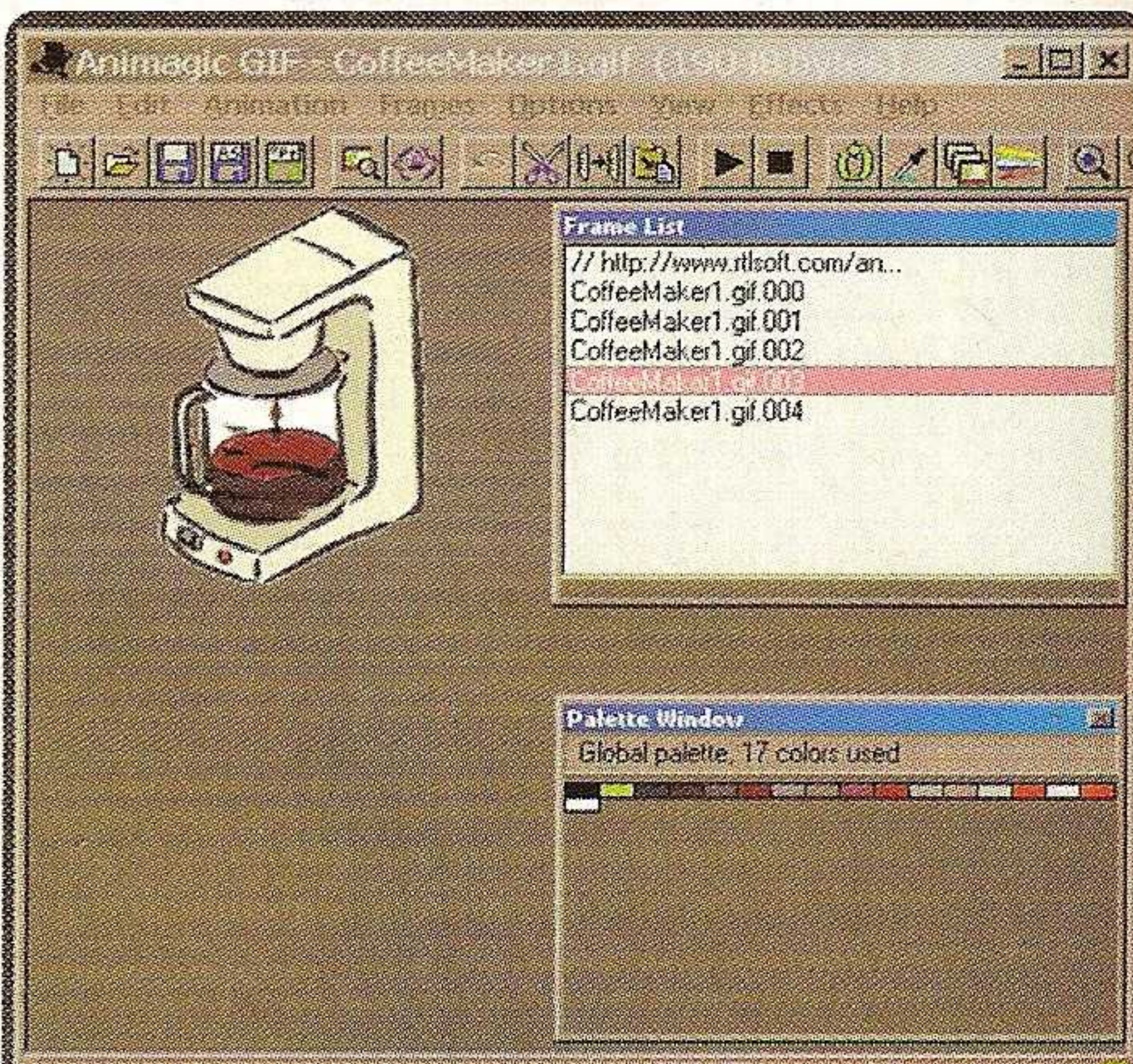
Föl-fölbukkan a játszóházakban a pörgetős füzet, mint szórakoztató feladat. 10-20 lapos füzetkébe 10-20 fázisrajzot kell készíteni, amelyek mozgóképpé állnak össze, ha a dolgot, mint egy köteg pénzt, átfuttatjuk az ujjaink között. Körülbelül ez a funkciója az alább ismertetett programoknak, amelyekkel mozgó grafikákat állíthatunk elő.

Játékossága ellenére a pörgetős füzet mind a mai napig véresen komoly számszám a rajzfilmkészítők körében (ha jól tudom): a legegyszerűbb és leggyorsabb módja egy-egy animációs ötlet kipróbálásának. Hasonló-

hús alkotó fér el a csúcson – ők dolgoznak a legnevesebb digitális effektstúdiókban. A kevésbé nevesek pedig lasszóval fogják, illetve lámpással keresik az animátor-mesterembereket, akik ugyan nem egyszerűen zsenik, de bírják ezt

a ma elég jól fizető szakmát, aminek amatőr műveléséhez – háttérnek újratelítéséhez – az alábbi programok mind alkalmasak. Kis túlzással, kedves fiatal Olvasóim: a GIF animátorok értő kezelése olyan marsallbot lehet a tarisznyátokban, amellyel a Pasaréti útra, a Róna utcába vagy Kecskemétre (hazai animációs műhelyek telephelyeire) könnyebben, a Csendes-óceán partjára kis sé nehezebben, de el lehet jutni. A hosszú bevezetéshez még három (négy) mondat:

1. Az animátorrá váláshoz nem a szoftverek telepítése az első lépés, hanem a jelenségek alapos, módszeres, tudatos megfigyelése.



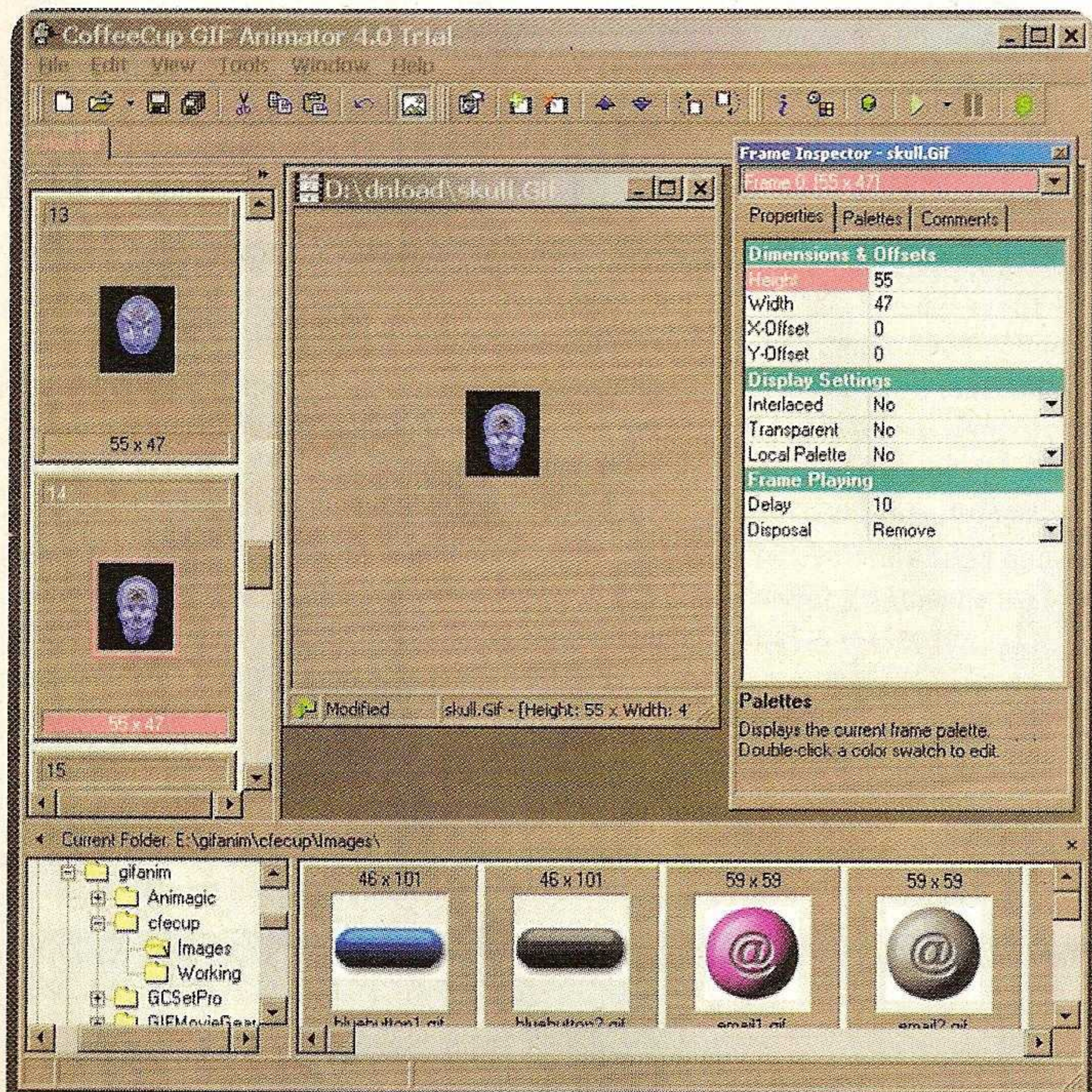
Az alapvető eszközöket (képváltás idejének, módjának meghatározása, körbenjárás szabályozása, megjegyzések) néhány egyszerű, hangolható áttűnési effekttel egészíti ki az Animagic.

2. Minden mozgást meg kell figyelni, sosem lehet tudni, mikor fogod felhasználni, amit megjegyeztél. (Folyománya: soha a bűdös életben nem fogod már spontán élvezni a látványt, mindig elemezni fogod, mitől jó, de hát aki dudás akar lenni, pokolra köll annak menni.)

3. Onnan a komolyság, sőt pátosz, hogy a szerző kora gyermekkori álmái és törekvése ellenére, súlyos tehetséghiány miatt nem lett animátorra...

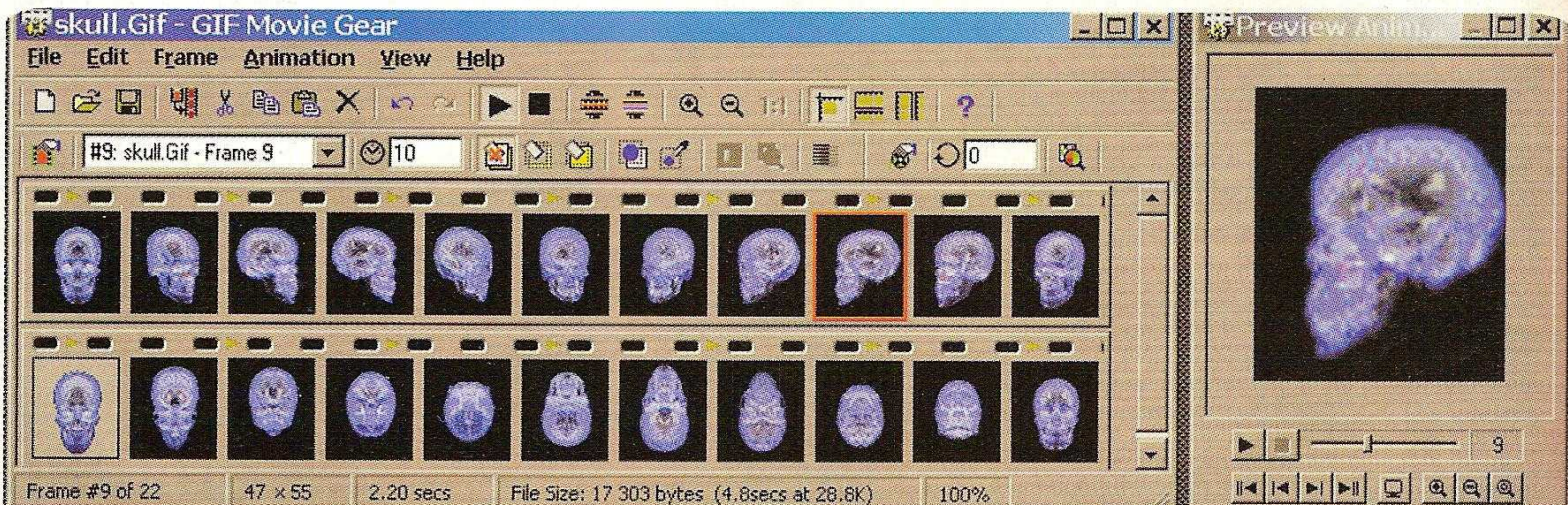
Technológia

Valamikor a ködös múltban (legutóbb 1990-ben) egy CompuServe nevű online tartalomszolgáltató kitalálta, hogy milyen jó lenne, ha akár PC-n, akár Macintoshon, akár bármi más módon a pixeles képek ugyanúgy látszódnának. Ezért kifejleszték (és szabadalmaztatták és levédék) vala egy eszközfüggetlen állományformátumot, és elnevezék

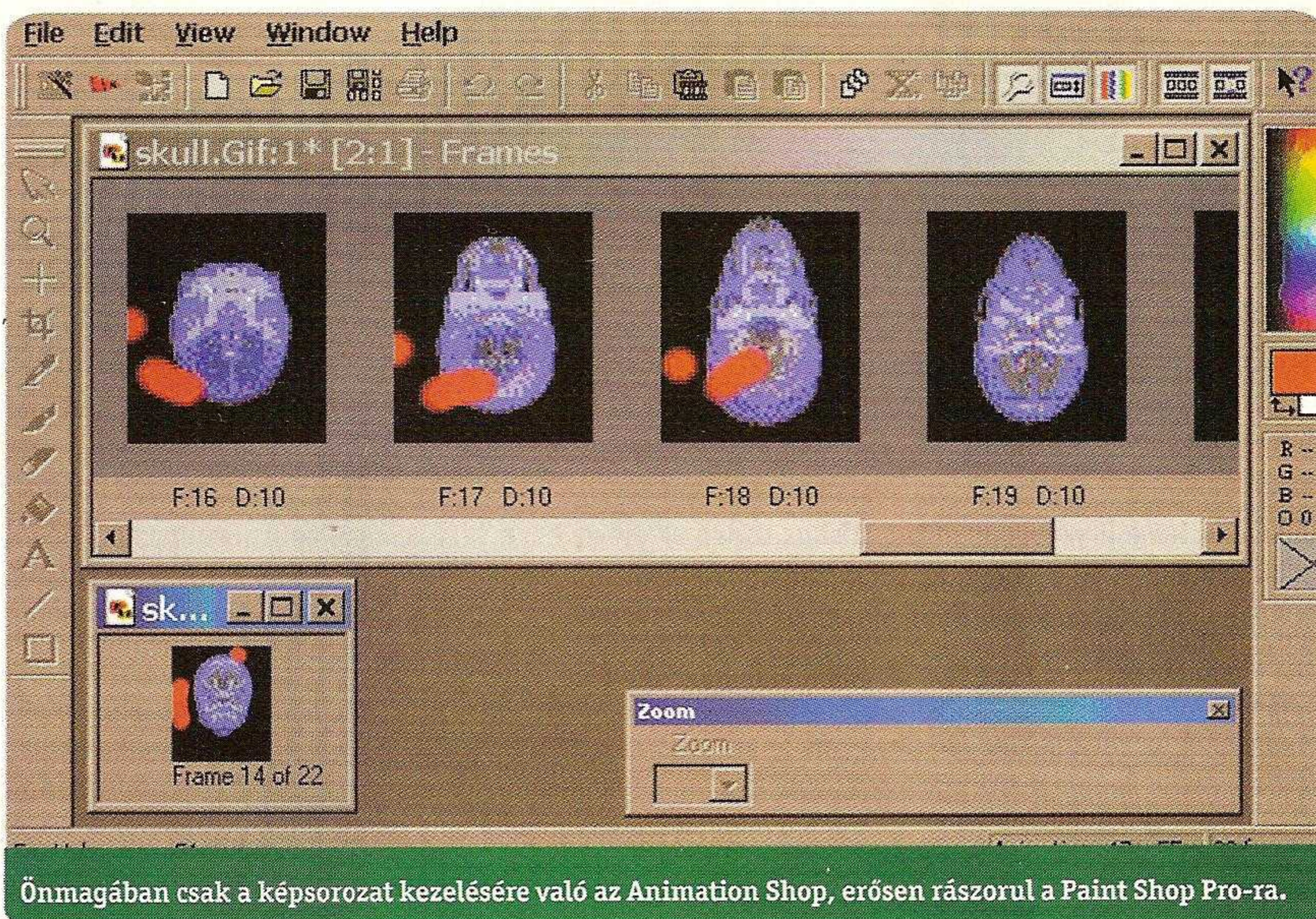


Legkönnyebben kezelhetőnek és a legtöbb információt nyújtóknak a CoffeeCup GIF Animator munkafelülete bizonyult.

képpen az alábbi programok isteni játékok is, aki belekezd, előbb-utóbb rájön, hogy az animátor egyfajta különleges művész, aki nem csak azt tudja, hogyan mozognak a dolgok és az emberek, hanem azt is, miképpen lehet a valódi mozgás látszatát kelteni – meggyőzően, mulatságosan, félelmetesen vagy egyéb, a rendező által megkívánt módon. Mint minden művészeti ágban, talán ha



Ennél egyszerűbb kezelőfelülete már nem lehet egy olyan rajzfilmkészítőnek, amely kész fázisrajzokból dolgozik. A GIF MovieGear munkaterületén átrendezhetjük a képkockákat és megváltoztathatjuk vetítésük módját. Az is kényelmes, hogy a megtekintőablak átméretezhető.

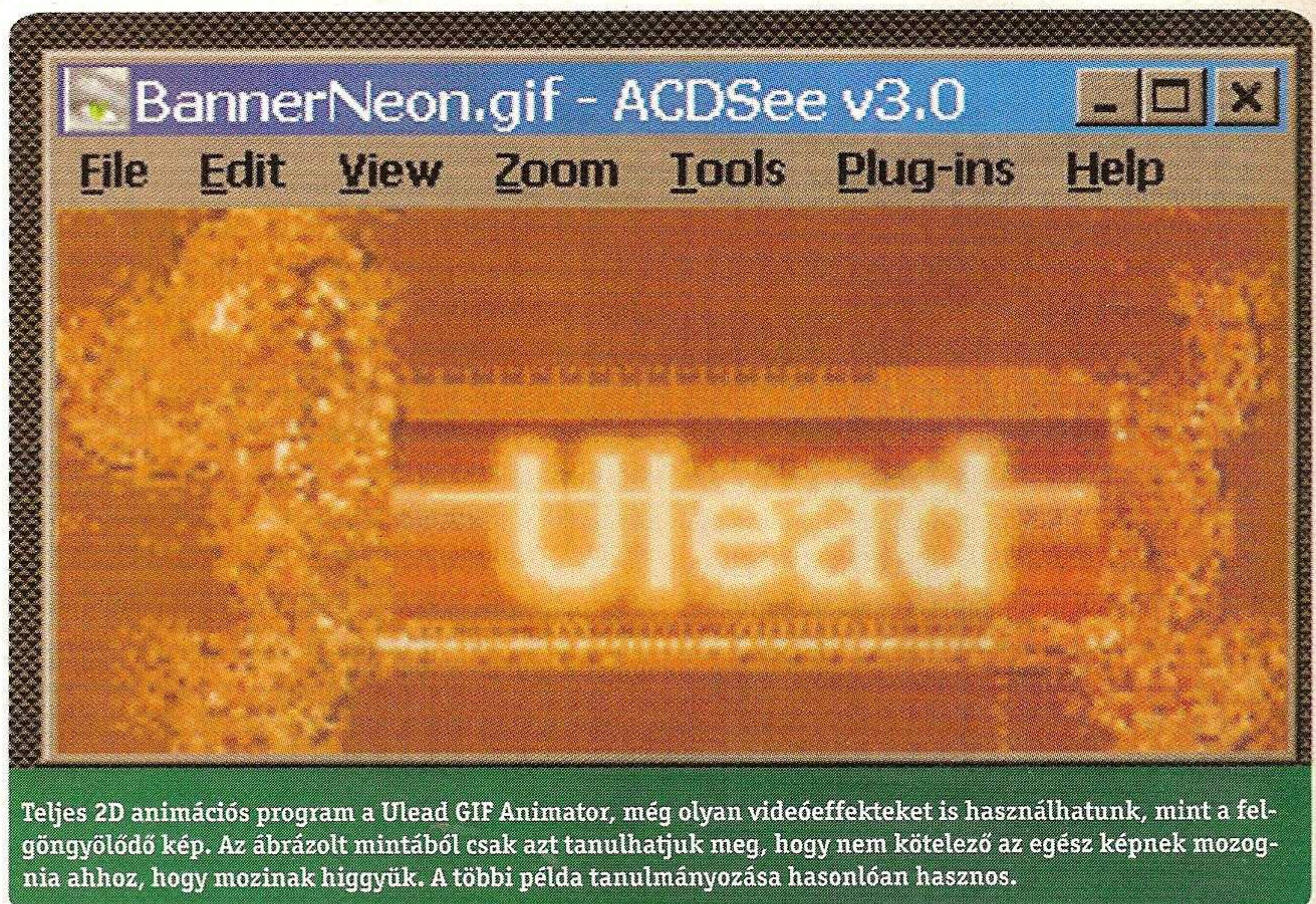


Önmagában csak a képsorozat kezelésére való az Animation Shop, erősen rászorul a Paint Shop Pro-ra.

Graphics Interchange Format-nak. Hihetetlenül előrelátó módon egy állományba több kép, kísérő szöveges megjegyzések és a vetítés vezérlésére való kódok elhelyezését is lehetővé tették, a méret alacsonyan tartása végett a pixeladatok tömörítettek, viszont a képek csak 256 színűek lehetnek. A vetítés vezérlése néhány századmásodperces követési időköz előírását is lehetővé teszi, azaz, ha a vetítógép és program eléggé gyors, mozgónak látszó képsorozat keletkezik. Időközben a PC-k felnőttek a feladathoz: a mai gépek 10-20 db, 100x100 képpontos mozgó GIF képet tudnak vetíteni egyidejűleg, bár ez az állapot már eléggé megfékezi az otthoni, digitális, szórakoztató- és élménycentrum habzását.

Ez van. A CompuServe-öt időközben megvette az America Online, amely Magyarországot kicsinynek találván a maga üzletéhez, megszüntette tevékenységét a térségben.

Ezzel szemben a GIF a weblapok grafikai elemeinek messze legelterjedtebb formátumává



Teljes 2D animációs program a Ulead GIF Animator, még olyan videóeffekteket is használhatunk, mint a falgöngyölődő kép. Az ábrázolt mintából csak azt tanulhatjuk meg, hogy nem kötelező az egész képnek mozognia ahhoz, hogy mozinak higgyük. A többi példa tanulmányozása hasonlóan hasznos.



Majdnem olyan teljes, mint a Ulead Gif Animator, de nem olyan magától értetődő a használata. (El kell olvasni a vele járó dokumentációt...) Övön aluli, hogy a whatsnew.doc semmi más, mint a hackerek fenyegetése. Viszont a sűgőja végül is elmond mindent.

vált, és az ma is, annak ellenére, hogy számos más lehetőség is keletkezett.

Programok

Ama hat szoftver alapján, amelyből ötöt a GameStar jeles gárdája fellelt a jelen ismertetés és a kedves, fi-

több megabájtos, 2D animációs alkalmazások, amelyek néhány évvel ezelőtt akár néhány száz-ezer forintba is kerülhettek volna – ha a világ másfelé nem fordult volna. Így tehát minden érdemük ellenére utóbbiak is csak időkorlátos demók, illetve néhányszor 10 dolláros shareware programok. A GIF Construction Set mutatja föl azt a lehetőséget, hogy a GIF nem csak kis filmek, hanem mintegy diasorozatok (állóképes bemutatók, magyarul prezentációk) vetítésére is alkalmas, a kísérő szövegeket is beleértve.

A további információkat lásd a képaláírásokban. Azt még megjegyezzük, hogy a Ulead és az Alchemy szinte hisztérikusan mindenféle, zavaró vagy figyelmeztető ablakkal kergeti örületbe a próbálkozót, küzdve a megvásárlásért, csak hogy minél kellemesebb legyen az amúgy is rövid, 15 napos próbaidő, míg az Animator Shop csak indításkor közli, miszerint 30 napig fog futni, viszont 60 napig használható...



Mélyen tisztelt olvasóközönség!

Ezt az elégedetlen bandát! Kaptatok múlt hónapban teljes játékot, szerintem nem is rosszat (de amúgy sem mondanék mást, ha esetleg más is lenne a véleményem), és egyik kedves levélírónk finoman megjegyezte, hogy a játék szerinte egy nagy kalap fekália, mert a gép a legkönnyebb szinten is döglaposra veri (10-0). Könyörgöm, már ez is a mi hibánk? Ha szeretnétek, adhatunk falbontót is a CD-n, de néha ott is elmegy a labda... (Mellesleg pont a decemberi számunkban volt ott a teljes Shogo, az is jó falbontónak... - RP) Na mindegy, kevés a hely, gyorsan vágjunk bele!

Tiszteletem Pelace!

NA!!! Látjátok, gyerekek, ez már megszólítás! Tiszteletteljes, udvarias stb... Ezentúl csak ilyeneket vagyok hajlandó elolvasni (a többit anélkül rakom be az Arénába)! - Pelace

Volna 1 kérdésem. Mi jelent az, hogy 2x vagy 4xAGP? Talán azt, hogy 2x66Mhz stb? Mennyire fontos/mellékes, hogy egy kártya támogatja/nem a 4xAGP-t?

Válaszodat előre is köszönöm.

UI.: Tetszik az Arénás stílusod. Viszont a "Hónap levele" lehetne több is, nemcsak 1-2 db.

Thom@s

A normál egyszeres AGP maximális adatátviteli sebessége 264 MB/s. Ebből logikusan következik, hogy a 2x AGP-nek 528 MB/s, míg a 4x AGP-é több, mint egy GB. De nem a frekvencia nő, az mindenhol 66 MHz, a nagyobbbat ugyanis elvileg nem kell kibírniuk a kártyáknak.

Ma még nem túl lényeges, hogy egy grafikus kártya támogassa a 4x AGP-t (bár az újabb típusok mind ilyenek), hisz alaplapból még nem sok van, amelyik megtenné ugyanezt, és anélkül a grafkártya azt csinál, ami jólesik. Bár már kapható az Intel i820-as chipsetes alaplapja, de még erősen gyerekbetegségek-

kel küzd. De ha a jövőre gondolsz, akkor már érdemes olyat venni, ami tudja.

A stílusomat érintő nem túl kemény kritikád köszönöm (Pelace végre kapott egy dicséző levelet és rögtön be is tette az Arénába! Szigorú fenntartással kezeljétek az ipsét... - RP), ami viszont a hónap leveleit illeti, tudod, azokat nem én írom, így nem sok közöm van termelődésükhöz. Van amikor egy említésre méltó sem jön, van amikor az egész Arénát megtölténék. Ilyen a c'est la vie... (meg a La Manche-csatorna)

Hz GameStar!

Nos, kezdném azal, hogy tuttommal a magazin neve GémSztár! (Amennyiben ez az állítás nem így lene, levelem első részét kérem tekintsétek tárgytalanak!) Az előtag "Game" ugye magyarra lefordítva kb. JÁTÉK-ot jelent! Edig értheto? HÁT AKKÓ MEG MINEK A CEBIT, MEG A RÁGCSÁLÓK TESZTJE, A SOK MOCSKOS KETYERÉRŐL MEG NEM IS BESZÉLVE?! Azoknak ott a P(=V)écé Wörd:). Tudom, nem lene valami előnyös a "csőlátás", de pár dolgott a fenteb említetek közül el lehetne hatyni! Kapisko? Egyébként az úlyság ezek ellenére teccik, bár egy apró dizájnáltás ráférne. Bandikám! Indíthatná ám feszegetni való témákat, mint anno Chaos is tette azt pl.: a szoftverkalózkodásal. Enyi.

Maradok hívetek:

CarMaboy
Áliász B. Atti

Hmmm... Nem két percig tartott, míg sikerült kibogoznom az egyes szavakat a leveled feneketlen (és szóköz nélküli) mélységeiből. Különösen a „ráférne. Bandikám! Indíthatná” tetszett, ámbátor mikor a középső részéhez értem, enyhe csuklásroham jött rám, de gyorsan túltettem magam rajta (kezdem megszokni...). (Indítsunk egy „Pelace mától Bandika névre hallgat” akciót! Hátha még jobban fel lehet bosszantani! - RP) No nézzük az elején. A GémSztár lehet, hogy egy magazin neve, de hozzánk biztos, hogy nem sok köze van. Mi szigorúan csak a póriás GameStar magazin nevet aggatjuk szerény termékünkre.

A Game viszont tényleg játékot jelent, ám ez messze nem jelenti azt,

hogy csak játékokkal foglalkoznánk - gondolom ez neked is föltűnt az utóbbi hónapok folyamán. A CeBIT azért került bele az újságba, mert jelen pillanatban ez lenne a világ legnagyobb számítógépes kiállítása, így gondoltuk, néhány embert csak érdekel, milyen újdonságokkal találkozhat a következő egy évben a boltok polcain. Ami pedig a rágcsálókat illeti, azt biztosan állíthatom, hogy semmilyen rágcsálókat nem teszteltünk a szerkesztőségben. Kizárólag egyetlen hörcsögünk volt, de az is csak ideiglenesen, mert Böbe nevű titkár-nőnk tél közepén hazamenekítette. (Teljesen érthető, hiszen TRf közel végkimerülésig futtatta szerencsétlen állatot a szerkesztőségben... - RP)

Témafelvetés? Nesze neked: mivel a szoftverkalózkodás mára eléggé lerágott csont lett, ezért vegyünk inkább más, rendkívüli módon közérdekű és általános témát. A következő hónapokban bárkitől szívesen fogadok bármiféle hozzászólást „A kationok hatása a fekete lyukakra...” témakörben. A legjobb hozzászólások persze azonnal megjelennek az Aréna külön ezen téma kedvéért megjelenő 168 oldalas mellékletében.

Kedves Gamestar!

Sajnálatos módon ez alkalmat kell, hogy megragadjam, hogy kissé furcsa, ám mégis reális véleményem kinyilváníthatassam...

Látom, nem szenvedsz önbizalom-alultápláltságban: a saját véleményedre kerek-perec kijelenteni, hogy „ám mégis reális"! Sebaj, fő a bátorság...

Az ujsgotok színvonalá az utóbbi időben egy kicsit (nagyon) "nem jó". Mást is írhattam volna ide, de nem túrné a nyomdafesték, így próbálok inkább kulturált lenni. A játékismertetések eléggé rosszak. Az azonos típusú játékokat ugyanannak kéne ismertetni, mint anno a PCX-nél. Így elkerülhető lennének az olyan baromságok, mint amit a TR4 kontra IJ:The Infernal Mashine-nál olvashattam. Kitérdekel az író hülye véleménye - persze az is kell - de nem annak kell kitennie a leírás fő részét. Szerintem ha ugyanaz ír mindkét előbbi játékról (aki a TR4 cikket írta), akin látszik, hogy szereti a stílust, akkor sokkal jobb leírás született volna, a leírásokat nem olyanoknak kéne adni, akik utálják az adott stílust. A hardware-tesztet tőrhetőek, azonban a játékleírások iszo-



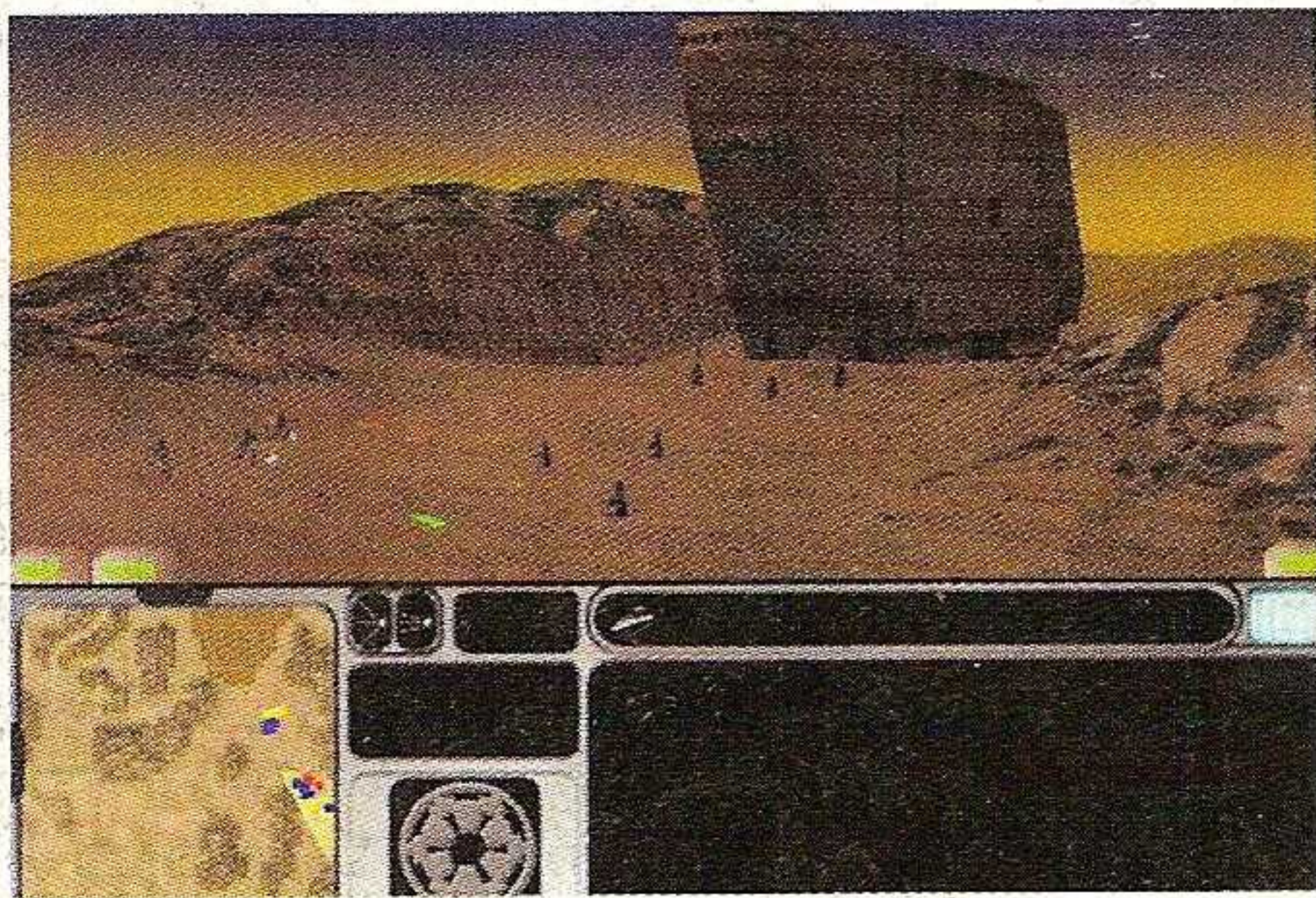
A GameStar olvasását nem lehet korán kezdeni

Június

A következő szám tartamából

Star Wars: Force Commander

Már az asztalomon pihen a LucasArts legújabb stratégiája, amiben még a régi egységeket irányítjuk. Hogy a **Supremacy** után sikerült-e élvezetes stratégiát készítenie a cégnek, a következő számból kiderül.



Soldier of Fortune

Amerikában máris az eladási listák első háromjában tartózkodik a SoF. A végeleáthatatlan 3D lövöldözős játékok közül leginkább brutalitásával kitűnő játék végre kezeinkbe került.

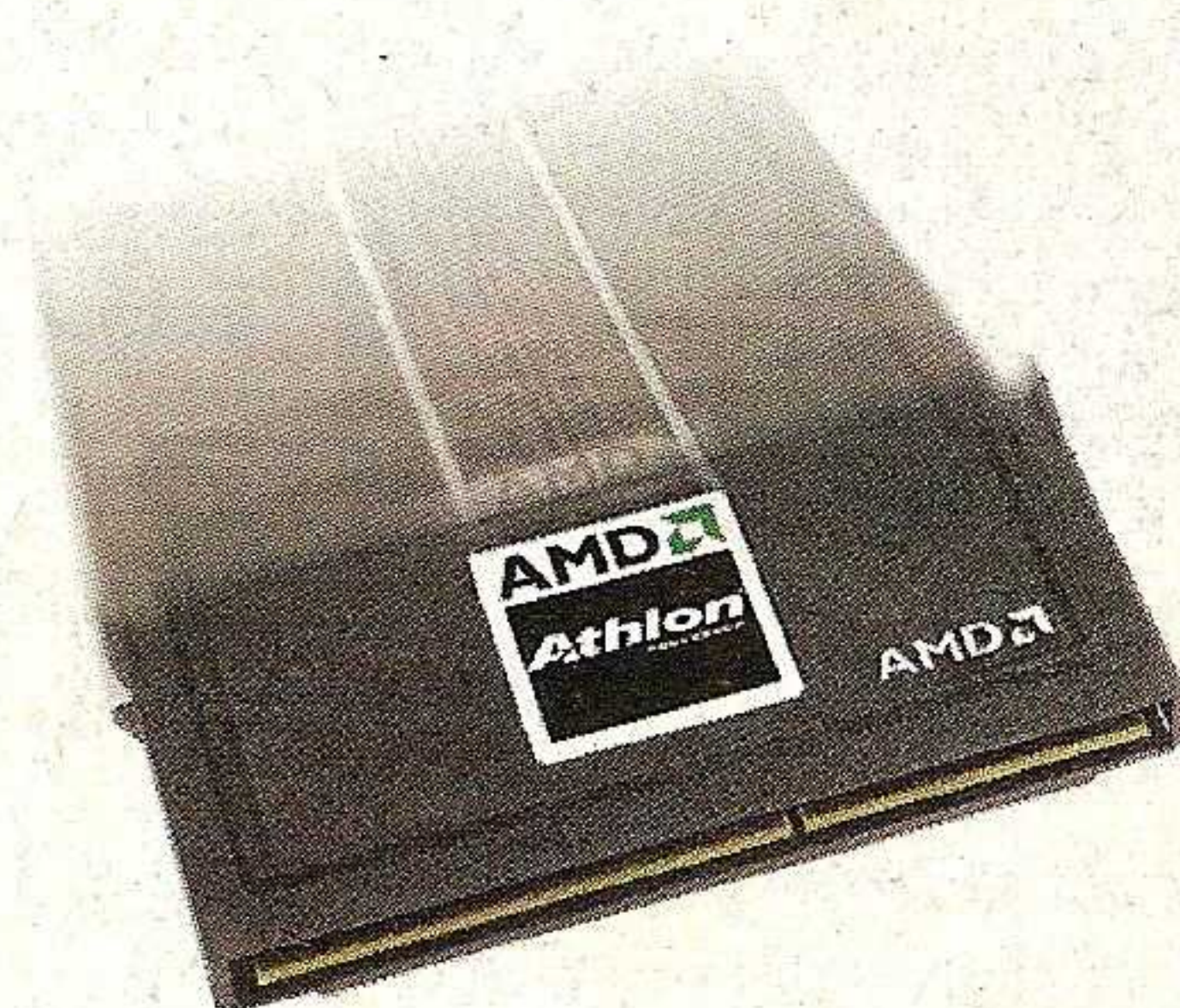


Messiah

Általában a játékokban vagy rossz, vagy jó szerepeket kapunk. Nagyon ritka, hogy egy jónak tűnő személy, rossz dolgokra is képes. Jelen esetünkben ez a helyzet.

AMD K7-es alaplapok tesztje

Van-e teljesítménykülönbség a K7-es alaplapok között? Vagy csak a szolgáltatásaik különböznek. Mindenre kiterjedő tesztünkben ez is kiderül...



Kiadó, készítő

A játék neve

Játék típus

Optimális konfiguráció:

Az ilyen gépen (vagy jobban) már esélyünk van arra, hogy úgy tudunk játszani egy programmal, ahogy a készítők elképzelték. Vagyis valószínűleg nem fog akadózni a grafika, megfelelő részletességi szintet állíthatunk be stb. Ez vagy a gyártó által meghatározott ajánlott konfiguráció, vagy mi állítjuk össze tapasztalataink alapján.

Van másik:

Néhány olyan játék, amely valamilyen módon hasonlít a cikkben leírt játékhoz. Ez legtöbb esetben hasonló játékstílust vagy játékmenetet jelent, hogy legyen viszonyítási alapotok.

Összpontszám:

Ez az az érték, ami mindenkit a legjobban érdekel, ebben foglaljuk össze az egész játékról alkotott véleményünket. A félreértések elkerülése végett NINCS függvényszerű összefüggés a három kis pontszám és a nagy között, hiszen egy játék értékelésénél nem csak három szempontot veszünk figyelembe, hanem legalább tizenötöt.

Minimum konfiguráció:

Ez az a számítógép összeállítás, aminél rosszabbal nem is érdemes próbálkozni a játék elindításával. Ez általában a készítő által meghatározott konfiguráció, ami alatt nem garantálják, hogy elindul a játék (ettől még elindulhat!), de nagyon kicsi az esélye, hogy élvezni is lehet.

Szeret - nem szeret:

Három-négy rövid megjegyzés: ami különösen tetszett a játékban, vagy éppen nagyon nem. Ezt jelzi a pipa vagy a piros X.

Kivitelezés:

Ezen az ötös skálán azt próbáljuk bemutatni, hogy mennyire írták meg jól a programot a készítő. Ebben benne foglaltatik a grafika, a hangok és a zene, de a játékban található programozási hibák (bugok) mennyisége is.

Hangulat:

Azt próbálja prezentálni, hogy szerintünk mennyire magával ragadó a játék. Minden szempontból ez a legfontosabb jellemzője, hiszen egy játék dolga elsősorban az, hogy szórakoztasson.

The Sims	
Electronic Arts / Maxis www.thesims.com	
Minimum	Optimum
Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, 2 MB Video RAM	Pentium II 350 MHz, 64 MB RAM
Szeret - nem szeret	Van másik
<ul style="list-style-type: none"> ✓ A legjobb ötlet évek óta ✓ Aranyos grafika ✗ Kihagyott ötletek garmadája ✗ Néha idióta MI 	Ilyen? Ilyen nincs...
Kivitelezés: [] [] [] [] []	jó
Hangulat: [] [] [] [] []	kitűnő
Összetettség: [] [] [] [] []	kitűnő

10

Összetettség:

Ezen a skálán azt mérjük, hogy mennyire összetett vagy primitív a játék. Minél nagyobb az érték, annál több komplex összefüggésre kell számítanunk, és hosszabb lesz megtanulni a játék kezelését.

**Itt az idő, hogy
érezkeld és
felfedezd a DVD
filmek valódi
digitális hangját!**

Videologic

DIGITHEATRE



Stefan

„A DigiTheatre fantasztikus hangot biztosít a DD 5.1 filmekhez. Olyan jót, hogy méltó riválisa, sok kategóriával drágább házimozzi készletnek.”
(3D Sound Surge 99. Nov.)

„A DigiTheatre tökéletes Dolby Digitál hangot nyújt rendkívül jó árért
hihetetlen minőségben.” (DVD Web 99 okt.)

„Egy átlagos helyiségben–mint az enyém–egyszerűen nincs szükséged
másra, semmi ok 1000 £-ot kiadni!” (DVD Times 99 okt.)

„Azt hiszi egy 1000 £-os rendszernél hallani fogja a különbséget melyet
a majdnem 800 £ különbség jelent. Szerintem nem.” (PVR-NET 99 dec.)

**Valódi 1000 W PMPO teljesítmény
Dolby Digitál, Dolby ProLogic, és
Stereo Surround dekóder
Távirányító**

**2 év
garancia**



Millennium termék díjat nyert
Sirocco stúdió speakercsalád

Neon 250, NEC Power VR2
grafikusártyák

DVD Player Hardver
MPEG 2 dekóder kártya

Homecam
digitális kamera

Bp. VII., Dohány utca 37. Tel./fax: 322-7846
(Számítástechnikai szaküzlet és szerviz)

Bp. XV., Szentmihályi út 131.
(Pólus Center) Tel./fax: 419-4020
Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052

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.
(Rózsakert 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

www.orca.hu

HERTA

A programok kizárólagos forgalmazója: H&H '92 Kft. 1149 Budapest,
Kövér Lajos u. 52.

Tel.: 223-1500 Fax: 223-1501 e-mail: software@handh92.hu

Áprilisi megjelenések:

