

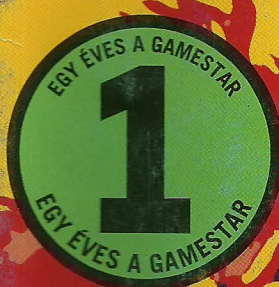
TELJES
JÁTÉK:
MIDNIGHT
RACING
MAGYAR
VÁLTOZAT

PC-S JÁTÉK, INTERNET, HARDVER

GameStar

2.0

2000. október | www.gamestar.hu | Ára: 1292 Ft, előfizetve: 995 Ft



EROTIKA ÉS AKCIÓ

HEAVY
METAL

F.A.K.K. 2



IDG
Magyarországi Képviselet

2000. október

Game

ELŐZETES: No One Lives Forever
Blair Witch Project *játék a filmből*

Tomb Raider: Chronicles

BEMUTATÓK: Sims Livin' It Up

Carmageddon 2000 *ahogy Ganxsta
Zolee látta*

Sydney 2000 *olimpiai
játék*



10

Hírek az ECTS kiállításról



© GAMESTAR, IDG LAP
EZ A CD A GAMESTAR TÉ
AJÁNDEKA, ÖNÁLLÓAN
NEM HOZHA

GAMESTAR IMPRESSZUM

Szórakoztató számítógépes magazin ■ II. évfolyam, 10. szám – 2000. október

Főszerkesztő:
Szilágyi Árpád (RP) –
szilagy@gamestar.hu

Produkción vezető:
Pierrot (Pierrot) –
pierrot@gamestar.hu

Szerkesztők:
Dragon György (Gyu) –
dragon@gamestar.hu
Herpai Gergely (Bad Sector) –
badsector@gamestar.hu
Kenczler Mihály (CZY) –
czy@gamestar.hu

CD és honlapszerkesztő:
Mezei Károly (ZeroCool) –
zerocool@gamestar.hu

E számunk külső munkatársai:
Bereg Tamás (Berrt) –
gawain@freemail.hu
Branyiczky Gábor
(Schuerue) –
schuerue@gamestar.hu
Bíró Dániel (El Capo) –
elcapo@gamestar.hu
Csontos Péter (Csonti) –
csonti@stud.bke.hu
Galgóczi Tamás (Cromwell) –
t.galgoczi@uts.hu
Éry Balázs –
erya@jedlik.hu
Lengyel Andrea –
andrea@gamestar.hu
Spányik Balázs (TRF) –
trf@gamestar.hu

Lapdesigner,
művészeti vezető:
Falvay László –
falvay@gamestar.hu

Tördelőszerkesztők:
Gálos Judit –
gjudit@gamestar.hu
Palotai Árpád (Malachit) –
malachit@gamestar.hu

Star User szerkesztő:
Bérczi László (R4s) –
staruser@gamestar.hu

Reklámreferens:
Paál Szilárd (Doki) –
szilard@gamestar.hu

Szerkesztőségi titkár:
Szigeti Böbe –
bobe@gamestar.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 telefonszám:
212-0398
212-0397
vagy 316-os mellék
Előfizetés: 212-0398/322-es mellék
Telefax: 356-9773
Kérjük, hogy a hibás CD-t postán juttasd el
ügyfélszolgálatunkra: 1537 Budapest,
Pf. 386

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 szombati, 9.00 és 20.00 óra között). A lap ára 1292 Ft, a negyedéves előfizetés 2985 Ft, a féléves 5970 Ft, az egyéves 11940 Ft.

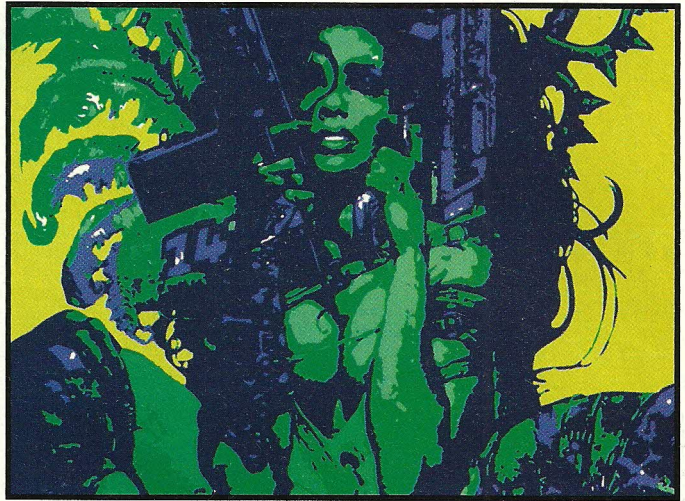
A lap régebbi számai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon: 1012 Budapest, Márvány u. 17. VI. emelet (nyitva: hétfőn és csütörtökön: 9-16 óráig), illetve megrendelhetők a 335-ös melléken

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, önállóan nem hozhatók forgalomba! Tartalmuk meglévő, illetve leendő programok marketingcéllal ismertetői.



GameStart 2.0 Hello!

Egyéves a magyar GameStar! Ez az oka annak, hogy egy kicsit ünnepelünk. És ezen alkalmából az ünnepelt nyújt át ajándékot a meghívottaknak, azaz nektek: a magyar számítógépes játéklapok történetében először egy honosított, tehát magyar nyelvű teljes játékot találhattok a CD mellékleten. Rádásul a Midnight Racing friss kiadású program, néhány hónapja készültek el vele. További érdekesség, hogy a játék honosítását mi magunk végeztük a szerkesztőségben. Tegyük hozzá, ez nem volt olyan heroikus munka, mint a hőskorban, hiszen ma már a valamirevaló szoftverfejlesztők úgy kódolnak, hogy számítanak a lokalizálásra. Így legtöbbször nagyon egyszerűen zajlik a szövegek, feliratok cseréje. Ezzel együtt a magyartás több, mint a szövegek egyszerű fordítása. Pár hónapja írunk a GameStarban arról, hogy milyen jelentősége van a magyar nyelvű játékok programok tömegesebb megjelenésének, íme, most mi is igyekszünk lendíteni az ügyön. Két fázisban is bétateszteltük a magyar nyelvű Midnight Racinget, ennek ellenére előfordulhatnak hibák, de talán elhanyagolhatók – azért a lapzártá is sürgetett bennünket. Reméljük, tetszeni fog nektek ez az éjszakai autós szimulátor, én magam már a német verzióval is szívésen játszottam.

Nem ígérem, hogy ezentúl csak magyar nyelvű játékokkal jelentkeznünk, de ennek ellenkezőjét sem állítom... Összeállítottam egy kérdőívet, amelyet az újsághoz mellékelünk. A jó kis autószimulátorért cserébe arra kérek benneteket, hogy szenteljete a kérdésekre egy kis időt, és küldjétek vissza a szerkesztőségünkbe a válaszokat. Meglátjátok, megéri, és nem csak az ajándé-

kok miatt.

Látni fogjátok, hogy a kérdések között szerepel egy olyan is, ami a játékkonzolokra vonatkozik. Mindenki megnyugodhat, a GameStar továbbra is PC-s játékmagazin marad, ám a kérdésnek mégis van jelentősége. Szeptember elején ugyanis meglátogattam Prágában a cseh GameStar szerkesztőségét, és az ottani kollégák felvetették azt a lehetőséget, hogy középtávon a konzolok átvehetik majd a játékiparban a PC-k vezető szerepét. Szerintük ennek csalahatalan jele, hogy a Microsoft is beszáll a konzolüzletbe az Xboxszal, ám én azt hiszem, legalábbis erős kétkedéssel kell fogadnunk ezt a gondolatot. 1. A konzolok már évek óta jelen vannak, emlékeim szerint a PlayStation 1996-ban kezdett nyomulni Magyarországon is. 2. Egyszer már megéltünk egy célgép bukását, az NC (Network Computer) '97 környékén az internetezés konzolja szeretett volna lenni, de az áttérés nem jött össze. 3. Érzésem szerint mások használják a játékkonzolokat, mint a PC-s játékokat, éppen ezért feltételezhető, hogy a konzolokkal inkább a játékipart szeretnék kiterjeszteni más felhasználói rétegek irányába.

A nemrég Londonban lezajlott ECTS kiállításán TRF is azt tapasztalta, hogy egyre jobban előtérbe kerülnek a konzolok (összeállítását az őszi játékszemléről néhány oldallal odébb olvashatjátok), de azért nem kell rögtön a PC-s játékok halálára gondolni.

Szóval egyéves a GameSTAR. A szülinapi tortán mi nem gyertyát, inkább CSILLAG-szórót gyújtunk. Ünnepeljétek velünk!

RP
(Szilágyi Árpád)



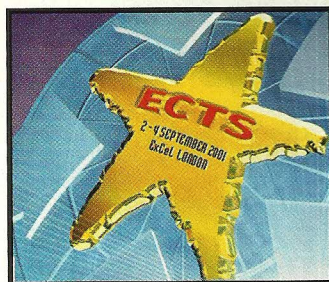
14. HEAVY METAL F.A.K.K. 2

Mi történik, ha egy szexcsillag-díva találkozik egy inspirációhiányban szenvedő sci-fi képregény rajzolóval? Julie Strain igazi műzsájává vált Kevin Eastman rajzolóinak, aki 1993-ban megalkotta a Heavy Metal szexualitásban és véres öldöklésben túltengő képregény-sorozaton belül a F.A.K.K. 2 sajátos stílusú világát. A szűnni nem akaró sikernek köszönhetően a F.A.K.K. 2-ből előbb rajzfilm készült, most pedig megérkezett a számítógépes játék is.

32. NO ONE LIVES FOREVER – ELŐZETES



Jobban őrzik a James Bond filmek licencét, mint a brit korona ék- köveit, mit tehet hát egy olyan játékcég, amely e nélkül szeretné feldolgozni egy hipertitkos ügynök kalandjait? Hogyan is lehetne az angolokra oly jellemző sznobizmus-elegancia-szex-erőszak kok-télját kikeverni James Bond vagy műanyag másolata nélkül? A No One Lives Forever készítői megtalálták a megoldást.



20. BÉSZÁMOLÓ AZ ECTS-RŐL:

A legtöbbször a Black & White nevével lehetett hallani Európa legnagyobb számítógépes játék kiállításán, a legtöbb előadást minden bizonnyal Peter Molyneux tartotta. Tudósításunkban TRF számol be az újdonságokról, sőt ellátogatunk az Electronic Arts székházába, valamint előzetest olvashattok a magyar fejlesztésű autós játékról, az Insane-ről is, melynek standjánál érdekes akciókat szerveztek...

Hírek 8

FÓKUSZ
Heavy Metal F.A.K.K. 2 14
Beszámoló az ECTS-ről 20

ELŐZETESK:
No One Lives Forever 32
Tomb Raider: Chronicles 33
Delta Force: Land Warrior 34
Blair Witch Project 35
Thandor 36
Cossaks 37
Diablo 2 Expansion 38
Large Magellan Cloud 39

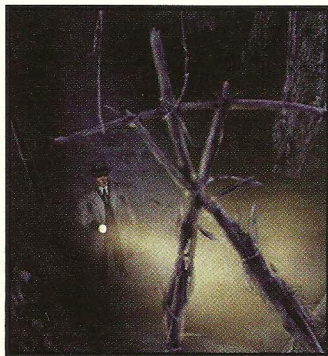
BEMUTATÓK:
Carmageddon TDR 2000 40
Lego játékok 42
Midnight Racing 44
Deus Ex 46
Sims Livin' It Up 48
Star Trek Conquest 50
Submarine Titans 52
Reah 54
Soul Bringe 56
Sydney 2000 58
Free Civ 60

PLUSZ:
Black & White napló 13. 64
Insane napló 2. 66
Reprint játékok 68
Játékmúzeum:
Digitális örömlányok 72
Koreai játékvilág 74
F.A.K.K. 2 trükkök 76
Iceland Dale trükkök 78
Shogun trükkök 82
Combo trükkök 84
Game One 89

MÁSVILÁG:
StarMusic 90
Miért könnyű a könnyűzene? 92
StarFilm 94
StarBook 96
StarDVD 98
StarBrowser 100

MÉLYVÍZ:
Hardver hírek 102
Compaq iPaq 106
Barát vagy ellenség: Windows hibák 108
Shareware-freeware: LeoCAD v0.71 110

ÉS PERSZE:
Aréna 112



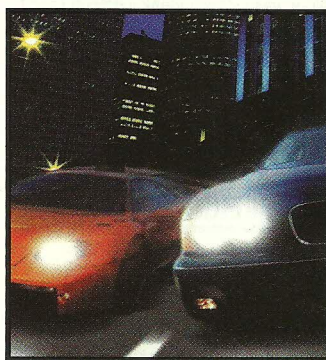
38. BLAIR WITCH PROJECT – ELŐZETES

Zseniális áldokumentumfilm, vagy az évszázad filmes átverése? Akárminek is nevezzük a Blair Witch Project (Hidegletlés) című alkotást, tagadhatatlan, hogy készítőiknek szinte a semmiből sikerült több millió dollárt keresniük az egyszeri néző hiszékenységének és a hatalmas reklámkampáynak köszönhetően. Úgy látszik, a Nocturne készítői további fantáziát látnak a témában, mert a régi grafikus motort egy kicsit feltupírozva elkészítették a Hidegletlés játékváltozatát.

44. MIDNIGHT RACING – BEMUTATÓ

Ha a lehető legrövidebben kell jellemezni e havi teljes játékunkat, a Midnight Racinget, akkor ennyit mondhatok róla: jó kis éjszakai rally-szimulátor.

Azért rally, mert közúton haladunk, ahol a legtöbb gondot a „civil” járművek okozzák. Azért szimulátor, mert a realizmus messze nem teljes (hál’ Istennek), azért kicsi, mert a „nagy” autóverseny-programok több szolgáltatást és beállítási lehetőséget nyújtanak, az éjszakaiág a nevében is benne van – és azért jó, mert mindezek ellenére és (!) ugyanezek miatt a dolog sok élvezetet nyújt.



100. SIMS LIVIN' IT UP – BEMUTATÓ

Minden választási párt jobb életkörülményeket, magasabb életszínvonalat ígér – csak szavazz rájuk! Egy kicsit ezt teszi most a bestseller Sims kiegészítő lemeze is: újabb bútorok, álláslehetőségek, nagyobb élettér – csak vedd meg! Vajon csak rózsaszínre festett jövőről, vagy reális „politikáról” van itt szó, „kérrem szépppen”? Mielőtt az urnák elé vonulnátok, alaposan olvassátok végig tesztünket...

56. CARMAGEDDON TDR 2000 – BEMUTATÓ



Új szerzőt avatunk az akciójátékok kategóriájában. Amikor azon gondolkodtunk, ki írjon erről a brutális játékról, amely világszerte hatalmas felháborodást keltett, akkor egyszercsak bevillant egy ötlet. A botrányos játékhoz felkértünk egy botrányos arcot, Ganxsta Zolee-t, hogy írja le gondolatait a Carmageddon új kiadásáról. A rapper elfogadta a kihívást...

110. SHAREWARE-FREWARE – LEOCAD V0.71

Időről időre előtérbe kerülnek a Lego® programok, amelyekkel anélkül játszhatunk, hogy körülbelül 100 Ft/elem (+áfa) áron be kellene szereznünk a valódi darabokat. Többféle Lego® modellező- és megjelenítő-program kereng a weben, felületes tájékozódás után a LeoCAD nevűt választottam ki, hogy a GameStarban ismertessem, mert ez látszott a legteljesebbnek, és nem kizárólag az LDraw formátumot ismerte, hanem a 3D Studiót és a WaveFrontét is.

CD-tartalom – 2000. október

E HAVI FÓKUSZTÉ- MÁNK: HEAVY METAL FAKK 2



Minden megvan a Heavy Metal FAKK 2-ben, ami Lara baba kalandjait lenyomhatja: érdekesebb, szexisebb a főszereplő, intenzívebb, élménydúsabb az akció, a háttértörténetet és a főszereplő figurát egy igazi képregény-rajzoló, a Heavy Metal kiadványok sztárja, Kevin Eastman szolgáltatja. Műsája nem más, mint élete párja, a szabad szájú, izgalmas, 185 cm magas, dús keblű színész nő és szexcsillag: Julie Strain. E havi GameStar CD-nken nemcsak a játék demóját, képeit tölthetjük le, hanem többek között egy interjúból személyesen is megismerhetjük Julie-t, bepillantást nyerhetünk élettörténetébe, és végül, ha párunk éppen nem néz oda, akkor a melltartója, sőt, a tangája alá is... Aki pedig kíváncsi a játék alapjául szolgáló rajzfilmre, az megtekintheti a bemutatóját is. Reméljük hamarosan Magyarországon is láthatjuk! (A rajzfilmet? Julie-t? A játékot biztosan.)

JÁTÉKDEMÓK:

AGE OF EMPIRES II THE CONQUERORS – 72,6 MB

Talán nem is volt olyan vérbeli stratégia, aki ne töltött volna heteket, hónapokat a tavalyi év bestseller játéka, az Age of Kings virtuális hadszínterein. A most megérkezett küldetéslemez segítségével négy új nép (maják, aztékok, spanyolok, hunok) boldogulását vehetjük a kezünkbe négy újabb küldetésen keresztül. A készítő a több játékos partik szerelmeseinek sem okoztak csalódást: rengeteg újítást és javítást találhatunk a Conquerorsban.

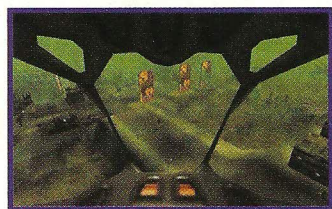


BLAIR WITCH VOLUME ONE - RUSTIN PARR – 152,2 MB

Zseniális áldokumentumfilm, vagy az évszázad filmes átverése? Akárminek is nevezzük a Blair Witch Project című alkotást, tagadhatatlan, hogy készítőiknek szinte a semmiből sikerült több millió dollárt keresniük az egyszerű néző hiszékenységének és a hatalmas reklámkampánynak köszönhetően. Hogy ezt elítéljük-e, vagy jót röhögünk a dolgon (azért ti is megnéztétek, ugye?), egyéni ízlés kérdése. Úgy látszik, a Nocturne készítői további fantáziát látnak a témában, mert a régi grafikus motort egy kicsit feltupírozva elkészítették a BWP játékváltozatát.

DARK REIGN 2 – 54,6 MB

A mai stratégiai játékok szinte teljes mértékben egy kaptafára készülnek. Mitől lehet jobb egy játék, mitől lesz sokkal sikeresebb, és hasonló kérdések a legáltalánosabbak, melyekre a Dark Reign 2 remek válaszokat tud adni. Egyszerűen csak játszani kell, és nem lehet majd abbahagyni. A demóverzió ugyan kicsit korlátozza a lehetőségeinket, de érdemes kipróbálni.



DELTA FORCE LAND WARRIOR- 41,1 MB

Rengeteg játék dolgozta már fel a kommandósok, különleges osztagosok bevételeit. Ilyen volt a Comanche sorozatról híres NovaLogic Delta Force két része is, amelyek vegyes érzelmeket váltottak ki. Az elégedetlenkedők a pixeles Voxal technológia grafikáját szidták, amely, mi tagadás, a valódi 3D idejében már tényleg idejétmúlt. Ennek ellenére kíváncsi-an vetettük magunkat a folytatás, a Delta Force: Land Warrior demójára.

HEAVY METAL F.A.K.K. 2 – 77,7 MB

Mi mással lehetne felülmúlni a Tomb Raider-sorozatot, ha nem azzal, hogy mindenre ráteszünk két lapáttal?

A Ritual játéka látványosabb, pergőbb, véresebb akcióval szolgál, a képregényszerű fantasy-sci-fi milió titelalát, és Julie Strain virtuális mását minden (virtuális) férfi gondolkodás nélkül ledöntené a lábáról! Biztosítsunk azért némi vérellátást az agyunknak is: az enyhe erotikával fűszerezett tömérdek öldöklés mellett a F.A.K.K. 2-ben is kell majd gondolkodnunk.

KISS PSYCHO CIRCUS THE NIGHTMARE CHILD – 116,6 MB

A hetvenes évek egyik legnépszerűbb rockbandájának alakjait használták fel ehhez a kissé szürreális akciójátékhoz. A Quake-ek rajongói valószínűleg nem csalódnak benne (legfeljebb a hardcore Quakerek, de ok úgyis csak a Quake-et szeretik igazán): a KISS-ben is mindenre és mindenkire lőhetünk, aki él(t) és mozog (mozgott).

NO ONE LIVES FOREVER – 204,2 MB

Jobban őrzik a James Bond filmek licencét, mint a brit korona ékköveit, mit tehet hát egy olyan játékcég, amely e nélkül szeretné feldolgozni egy hipertitkos ügynök kalandjait? Hogyan is lehetne az angolokra oly jellemző sznobizmus-elegancia-szex-erőszak kottéját kikeverni James Bond vagy műanyag másolata nélkül? A No One Lives Forever (Senki nem él örökké) készítői megtalálták a megoldást: legújabb 3D-s lövöldözős játékok főszereplője, Cate Archer az általa képviselt gyengébb nem bájait vegyítve örökölte Bond eleganciáját és dinamizmusát.

SEARCH AND RESCUE 2 – 59,8 MB

A hazánkban egyre "népszerűbb" Medikopter 117 sorozathoz hasonló játékban egyetlen célja van a játékosnak, mégpedig az életmentés. A hamar megszokható menüben rengeteg mindent be lehet állítani a pályákról, ami még élvezetesebbé teszi a játékmenetet. A demóban a mentőhelikopterrel egy "vizes" küldetést kell teljesítenünk - nem is olyan egyszerű feladat...

SIEGE OF AVALON – 211,9 MB

Érdekesnek tűnik a Digital Tome új akció-szerepjátéka. Első pillantásra

E HAVI TELJES JÁTÉKUNK:

A Midnight Racing magyar változata. Megtalálható az 1. CD-n, a játék bemutatóját pedig a 44. oldalon olvashatod.



a Diablo/Baldur's Gate keverékének tűnik, de ha egy kicsit játszunk vele, talá-
lunk benne bőséggel kalandelemeket is.
A gyorsítás nélküli 3D izometrikus grafi-
ka ugyan nem tűnik forradalminak (kis
kölségtvetésű játékról van szó), de
elég részletes és hangulatos. A demo
elején érdemes végigolvasni a szép ké-
pekkel vegyített kezdőtörténetet, ha
tudni szeretnénk, hol is járunk egyálta-
lán.

TAXI 2 – 30,6 MB

Biztosan sokan látták a Taxi című francia
filmet, ami után többen vezettek volna
hasonló sebességgel az autóutakon,
a rendőrséget is megszegyénítő módon.
Időközben elkészült a film második ré-
sze, és erről már egy PC-s játékot is ké-
szítettek. A sebességmániások itt tény-
leg beleélhetik magukat egy extra taxis
szerepébe, akinek egyetlen életcélja
a célbaérés. A játék ugyan nem élethű-
ségéről lesz híres, de kipróbálni nem
utolsó dolog.

V-RALLY 2 – 48,2 MB

Végül, de nem utolsósorban ismét egy
autós játék. A Taxi 2-vel ellentétben ez
egy túraverseny-program (amit ugyebár
a neve is remekül mutat), ahol köny-
nyebb, nehezebb pályákon kell bizonyí-
tania a játékosnak. Ez a játék sem dicse-
kedhet a valóság-hű fizikával, de itt leg-
alább a táj, a nézők hozzáállása elég jó
hangulatot teremt. Többször előfordult,
hogy egy méterrel ugrott el az autó elől
az a rajongó, aki életét kockáztatva ké-
szített a száguldozásról egy fotót.

MÁSODIK CD TARTALMA:

DRIVER:

Voodoo2, Voodoo3, Voodoo5, G400,
Nvidia

ZENELEJÁTSZÓ:

Sonique 1.63, WinAmp 2.65

CD-ÍRÓ:

CDRWin 3.8b, CloneCD 2.7.8.1., Nero
5.0.2.2.

FILE MANAGER:

Far 1.65, Windows Commander 4.51

INTERNET:

Netscape 4.75, Netscape 6 b2, Opera
4.02, Drótpostagalamb 3.0, The Bat!
1.46b5, CoffeeCup Direct FTP v4.0,
CuteFTP v4.0, Getright v4.2c, ICQ 2000b

KÉPLOPÓ:

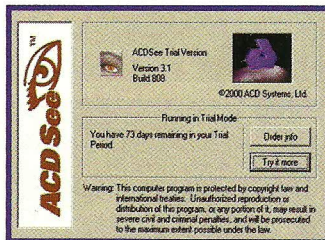
HyperSnap-DX Pro v3.63

LEJÁTSZÓ:

QuickTime 4.0

NÉZEGETŐ:

ACDSee 3.1, Irfan View32 v3.25



TÖMÖRÍTŐ:

ARJ 2.71, ARJ32 3.04, WinAce v1.31,
WinArj98 v4.1.0.x, WinZip v8.0, WinRAR
v2.71

VÍRUSIRTÓ:

F-Prot, McAfee, NAV

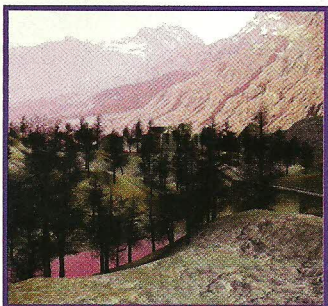
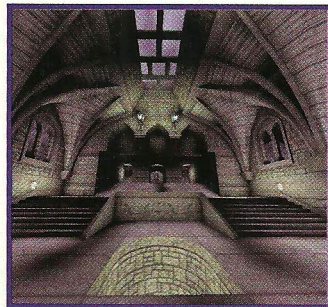
PATCH-EK:

Age of Empires II v2.0a, Battlezone II
v1.1, Combat Mission v1.04, Dark Reign
2 v1.1, Heavy Metal F.A.K.K. 2 v1.02,
KISS Psycho Circus v1.1, Martian Gothic
v2.0, MDK2 v1000.1, MindRover v1.06,
Seven Kingdoms II v1.2, Submarine
Titans v1.1, Unreal Tournament v4.28, X-
Tension v1.4

ANIMÁCIÓK:

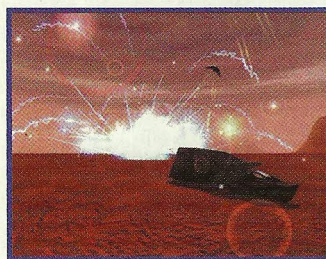
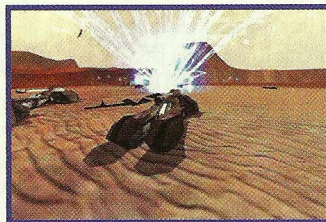
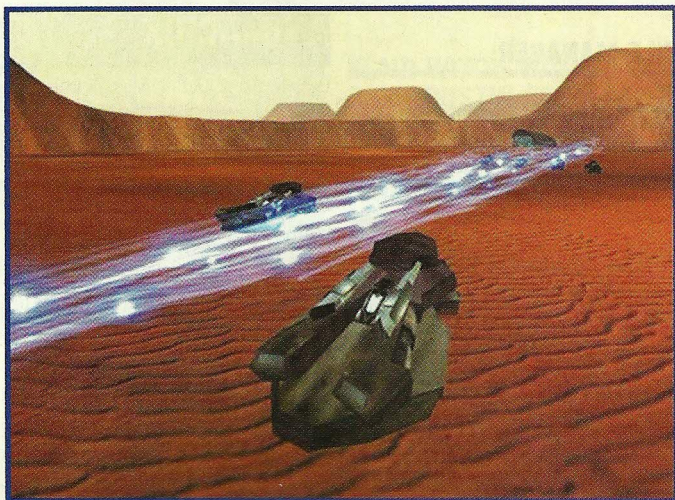
Colin McRae 2, Gothic, Myst III Exile,
Red Alert 2, Sea Dogs, Seraphim,
Titanium, Angels, Typhoon,
Unreal Tech Demo

Biztosan már sokan hallottak róla, hogy
készül a nagyszerű sajtónézeti (FPS)
akciójáték, az Unreal folytatása is. Az
idei ECTS-en nem volt jelen, ami két
dolgot jelenthet: még igencsak gyerek-
cipőben jár, illetve azt, hogy a kiadó úgy
döntött (sok más céggel egyetemben),
hogy nem mutatják be túl korán a prog-
ramot, nehogy egy "véletlen" csúszás
miatt leszőlják a céget. A készítőket sze-
rint 2001 első félévében már készen
lesznek a játékkal. Kiadtak egy animáci-
ót, melyen bemutatják az új grafikus
motor képességeinek egy részletét.



+ háttérképek
+ szokásos Turkáló és StarUser ro-
vatunk





GROUND CONTROL KIEGÉSZÍTŐ!

Nem sokkal azután, hogy megjelent a 3D-s valós idejű stratégiai játék, mely a Ground Control nevet kapta, hamarosan elkészül az első hivatalos kiegészítő lemeze is. A Dark Conspiracy névre keresztelt kiegészítő,

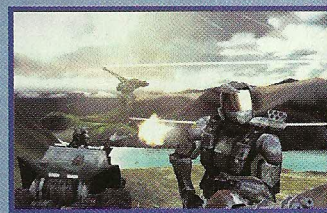
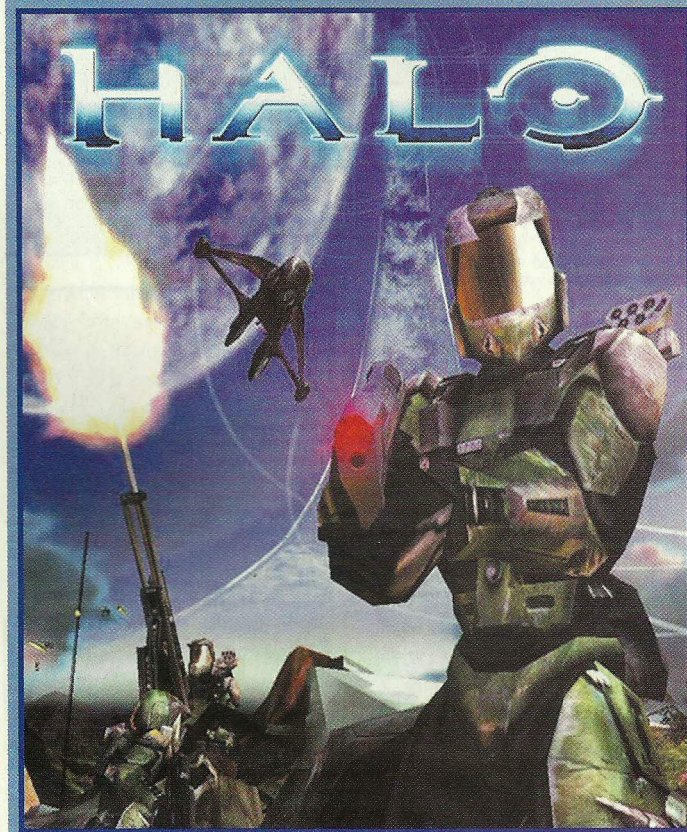
ha minden jól megy, már október elején a boltokba is kerülhet. Több újdonságot is tartalmaz, amit természetesen elvárhatunk egy kiegészítőtől. Lesz benne több új, egy játékosnak szánt pálya, több játékos mód, új tere-

pek és tereptárgyak, egészen új egységek, a régi egységek feltupírozott változatai, és még lehetne folytatni a sort. Nyilvánvalóan az eredeti játék CD-je szükséges a kiegészítő elindításához.

X-COM IDE, X-COM ODA

Mégsem jelenik meg a beígért novemberi hetekben a sokak által várt, Unreal motorral működő játék, a Hasbro Interactive bejelentése szerint. Sajnos, csak annyit árultak el, hogy 2001-ig csúszott a megjelenés, de egyéb kommentárt nem fűztek az információhoz. Érthetetlen, hiszen az idén nyáron Los Angelesben megrendezett játékkiállításon nemcsak bemutatják, de még játszani is lehetett vele. Akik mégis akarnak idén játszani valamiféle X-COM szerrettel megnyugodhatnak, hiszen a MicroProse bejelentette, szorgosan dolgozik az Enforcer alcímre hallgató szintén UT motorral hajtott külnézeti (third person) akciójátékon, amely a jelek szerint el fog készülni még karácsony előtt.

VAJON MIKOR LESZ HALO-NK?



Nem is olyan régen, még rengeteg hír keringett egy eddig elég „elrejtett” cégről, mely egy Halo nevezetű programcskát mutatott be a nagyvilág előtt. Eddig nem látott minőséget, játszhatóságot, újdonságot ígértek a játékosoknak. Ezek közül egyelőre csak a minőség bizonyosodott be. Az interneten bemutatott képek és animációk alapján kiderült, hogy egy valóban nem mindennapi játékkal van dolgunk, a baj csak az, hogy a szokásos „játékkór” kezd mutatkozni rajta. Folyamatosan késleltetik a megjelenést, és hasonló sorsra látszik jutni, mint a Duke Nukem Forever. Az is már évek óta készül, és egyre kevesebbet lehet tudni róla. A Bungie-

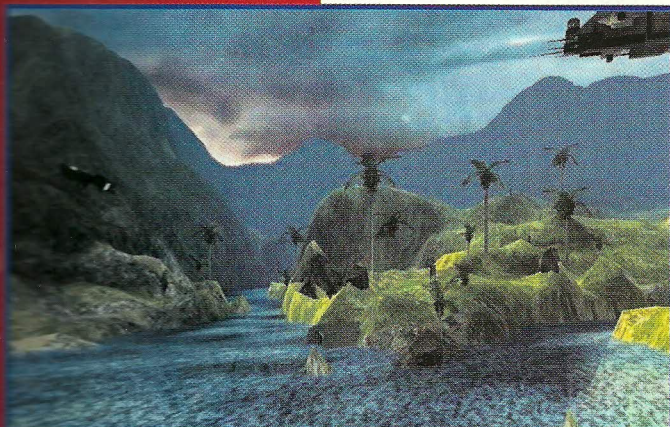
nek egy a szerencséje (szerencsétlensége...), hogy időközben megvette a Microsoft, vagyis anyagi gondjai nem nagyon lesznek a cégnek. De a jelek szerint ők is küszködnek gondokkal. Mikor az ember azt hinné, igen közel a megjelenés, bejelentik, hogy programozót keresnek a játékhoz... Ez történt jelen esetben is, a jelek szerint a Bungie fejlesztő csapat jelenleg nem elég nagy, ezért aztán új emberek után kezdtek nézni az elmúlt hetekben. Szóval, vajon mikor lesz kész a Halo? Idő közben már azt is bejelentették, hogy a PC-s verzió egészen addig nem jelenhet meg, amíg az Xbox változat el nem készül.

AZ UNREAL 2 IS LASSAN-LASSAN NAPVILÁGOT LÁT

Biztosan már sokan hallottak róla, hogy készül a nagyszerű sajátnézetű (FPS) akciójáték, az Unreal folytatása is. Eddig elég keveset árultak el róla, de mostanában már szállingóznak hírfoszlányok arról, hogy itt-ott hamarosan bemutatják a játékot! Az idei ECTS-en nem volt jelen az Unreal 2, ami két dolgot jelenthet: még igencsak kezdeti fázisban járnak, illetve

azt, hogy (sok más céggel együtt) nem mutatják be túl korán a programot, nehogy egy „véletlen” csúszás miatt leszóják a készítőket. Azt már most lehet tudni, hogy az Unreal 2, az Unreal Tournamenttel ellentétben nem a több, hanem kifejezetten az egyjátékos módra épül, és egy teljesen új történetet kell majd végigvinnünk. Hogy mikor? Jó kérdés. A készítő

szerint 2001 első fél-évében már készen lesznek, ami az első rész hosszas csúszásait figyelembe véve, nem túl valószínű. De mit lehet tudni, lehet, hogy most kicsit behúznak a fejlesztők! Jó jel, hogy kiadtak egy animációt, melyben az új grafikus motor képességeinek egy részét mutatják be. (Ezt természetesen megtekintheti mindenki a CD-n!)



KÓDNEVE: YAGER

A Yager Development bejelentette, éppen dolgozik egy teljesen új, futurisztikus repülő harci játékon, mely jelenleg a találó Yager kódnevet kapta. A cég még nem döntötte el, mi lesz a játék neve, de állításuk szerint az is lehetséges, hogy megmarad a kezdeti elnevezés. Lesz benne egy- és többjátékos mód, előbbiben egy komoly sci-fi történetet kell majd végigjátszani, míg az utóbbiban a már megismert já-

tékmódok valamelyikéből választhatunk majd (például death-match). A cég egyelőre nem árulta el, mikorra tervezi a játék piacra dobását, de mikor rákérdezik erre, széles mosollyal adják a választ: hamarosan.



Aki inkább nyaral, mint sorbanáll, nálunk vásárol!



e**bolt**
www.ebolt.hu

Számítástechnika Szórakoztató-elektronika
Fotó-optika Irodatechnika Háztartási gép

Áruház: www.ebolt.hu

MEREVLEMEZ VILÁGREKORD A BOLTOKBAN!

A Maxtor piacra dobta a világ (elnézést, csak a Föld) legnagyobb merevlemezét. Ez a jelző jelenleg nem kevesebb, mint 81,9 GB-os tárolókapacitást takar.

A DiamondMax 80-98196H8 EIDE merevlemez Japánban már meg is lehet vásárolni. Négy lemezt tartalmaz, amelyeken eszerint mintegy 20-20 GB fér el. Egyelőre főként az internetszolgáltatóknak ajánlják. Az új DiamondMax család még további, nagy méretekkel rendelkező merevlemezekkel is büszkélkedhet, 20-tól egészen a 80 GB-os kapacitásig. A legnagyobb ára közel 360 dollár (ez mintegy 105 000 forintot jelent), nincs ingyen, de régen ennél jóval drágábbak voltak a hardverek. Egyelőre nem lehet tudni, hogy itthon mikortól lehet kapni. Figyelembe véve, hogy nálunk még 40 GB-os merevlemezekhez is alig lehet hozzájutni, nem biztos, hogy idén a boltokban lesz.

DiamondMax 80



HAMAROSAN ITT A DIRECTX 8

A Microsoft bejelentette, hogy már elkezdték az új generációs DirectX tesztelését. Még nem tudták megmondani, hogy mikor fog megjelenni a végleges változat, de azt elárulták, hogy a néhány héttig tartó teszt fogja meghatározni ezt a dátumot. A hamarosan megjelenő LithTech 2.5 grafikus motort használó No One Lives Forever-ben már megpróbálták alkalmazni az új verziót, de (valószínűleg a bétaverzióknak köszönhetően) nem működött tökéletesen. Elég sokszor textúrahibát okozott, ami miatt a készítők inkább visszatértek a 7.0-ás verzióhoz.

A Microsoft ígérete szerint (ami DirectX téren eddig igaznak bizonyult) jóval nagyobb fejlődésen ment át a rendszer, mint annak idején a 7-es verzió a hatoshoz képest. Több különleges újdonságot is tartalmaz majd, többek között egy olyan modult is, amivel a játékosok képesek lesznek egymással saját a hangjukon kommunikálni. Meglátjuk, mi sül ki ebből, ha minden jól megy, már idén novemberben! Persze ehhez az is kell, hogy a jövőben megjelenő játékok is támogassák az új technológiákat.

ÚJ NOKIA TELEFONOK A BOLTOKBAN

A Nokia bejelentette, hogy a napokban új telefonokat jelentet meg az európai boltokban. Ezek a már régebben bemutatott 6210-es, és az eddig még teljesen titokzatos 3310-es lesznek. A kettő közül sokak véleménye szerint inkább a 3310-es lesz a különlegesség, hiszen egy teljesen új funkcióval az internetes csevegéssel is fel lesz szerelve. Még nem lehet tudni a pontos árát, de a Nokia ígérete szerint az olcsóbbak közé fog tartozni, amit kicsit kétségbe lehet vonni, tudva azt, hogy mennyi mindenre lesz képes. A 3210-es telefonok által bevezetett képiüzeneteket is tudja majd küldözgetni, és WAP funkcióval is fel lesz szerelve. A cég főként azoknak ajánlja a készüléket, akik sokat szoktak SMS-ben csevegni, hiszen e készülék segítségével az SMS-nél akár háromszor hosszabb üzeneteket is küldhetünk majd. A telefon mindössze 133 gramm, készenléti ideje 55-260 óra, beszélgetési ideje 2,5 - 4,5 órát tesz ki, a 3210-eshez hasonló cserélhető elő- és hátlappal rendelkezik, és ugyanúgy nem lesz kívül antennája. Továbbá képes lesz hang alapján tárcsázni, ébresztetni, új játékok is lesznek benne, és még sorolhatnánk.





MISS CYBERSPACE "UPDATE"

A GameStarban folyamatosan beszámolunk az internetes szépségkirálynő-választás elődöntőiről. A kép a szeptemberi, sorrendben nyolcadik forduló két versenyzőjét és a mulasztását most bepótló hölgyet ábrázolja. A fotó jobb szélén látható Szabó Zsófia ugyanis nem tudott elmenni az augusztusi fordulóra, ahol pedig harmadik lett. Ezúttal azonban megkapta díjait, ráadásul elnyerte az Est szépe címet is – holtversenyben a közepén mosolygó Schrauf Mónikával, aki a szeptemberi győztes lett. A bal szélén a második helyezett Sárosi Brigittát vehetitek szemügyre. A decemberi döntőig ti is szavazhattok a www.misscyberspace.net címen.

GAME COMMANDER 2

A Sontage Interactive bemutatta legújabb szoftverét, mely a méltán elismert hangfelismerő „rendszer”, a Game Commander kettős verziója. Az első részhez hasonlóan itt is képesek leszünk saját emberi hangunkkal irányítani a játékainkat, persze akár a programok egyes funkcióit is lehet hangvezérléssel irányítani. Programonként nem kevesebb, mint 256 billentyűkombinációt taníthatunk meg a gépnek, melyek parancsszavunkra fognak cselekedni. A program nem igényel semmiféle hardveres támogatást (hacsak nem egy gyors processzort), különleges programot és nem

is kell senkinek tudnia programozni ahhoz, hogy rendszeren működhessen. A második verzió már tökéletesen támogatja a Windows 2000-es operációs rendszert is. A készítő elmondása szerint az egyik legfontosabb újítás, hogy ennél a változatnál már nem kell a programmal megtanulatunk a saját hangunkat, ezért aztán a vele való megismerkedés egy jó órával lecsökken. Megjelenése idén októberben várható, és aki esetleg már megvette az első változatot, az a folytatáshoz jutányos áron juthat majd hozzá.

DVD

LEMEZEK, KIADVÁNYOK

KÉSZÍTÉSE, GYÁRTÁSA

MPEG-2 ENKÓDOLÁS

FELIRAT KÉSZÍTÉS

MENÜ TERVEZÉS

DVD-AUDIO

ENHANCED-DVD

DVD-ROM

DVD-R



WWW.COMSER.HU

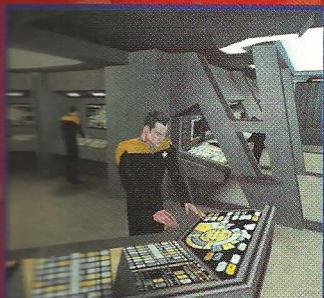
COMSER@MAIL.DATANET.HU

1114 BUDAPEST, BARTÓK BÉLA ÚT 51.

TEL.: (1) 209-3700

FAX: (1) 361-0197

NYÁRVÉGI JÁTÉKÖZÖN!



Szinte az is lehetne mondani, hogy tipikus a játékkiadók részéről: miután elkezdődik lassacskán az iskola, egyre több és több játék készül el, hogy a csemeték még véletlenül se tudjanak a tanulásra koncentrálni. A nyári uborkaszegzon után az elmúlt hetekben, napokban elég sok régóta várt játék készült el. Ezek közül kettő igen nagy népszerűségnek örvend, a többi sem feledésre méltó.

A The Sims: Livin' It Up (Amerikában: Livin' Large), a nemrégiben megjelent Maxis: Sims kiegészítő lemeze, melyben még érdekesebb, mesébe illőbb, még kreatívabb családokat nevelhetünk föl. Több álláslehetőség és lakásfelújítási opció van benne, mint eddig, és változatlanul letölthetők hozzá további kiegészítők is.

A Star Trek rajongók sem fognak unatkozni az év végén, hiszen elég sok ST univerzumban játszódó program készült éppen.

Most a Raven fejezte be az Elite Force című sajátjátétvét (FPS) játékot (a Soldier of Fortune is az ő termékük), mely a már jól megismert Quake III:

Arena grafikus motorját használja.

Az Activision bejelentette, hogy az Elite Force egy különleges kiadása is kapható lesz hamarosan, melyben sok extra érdekességet fognak kiadni egy „hatalmas” dobozban!

Ne búsuljanak a Panzer General kedvelői sem, hiszen elkészült a sikeres sorozat folytatása, a Scorched Earth, és ha minden jól megy, már szeptember 26-tól meg is lehet vásárolni.

Elkészült az Eidos egy új üdvöskéje is,

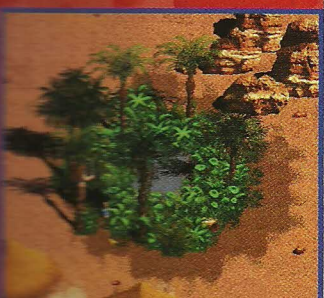
néhány nappal az idei Olimpia előtt.

Nem más, mint a Sydney 2000, melyben a létező összes versenytípust kipróbálhatjuk, persze csak a monitor előtt bárméskodva.

Végül, de nem utolsósorban a vadászat-kedvelők is örülhetnek, mivel a Deer Hunter 4 is aranylemeze került. Ezzel természetesen még nem ért véget a nyárvégi szezon, csak ennyi mindenről sikerült tudomást szereznünk lapzártáig!



TRÓPUSI TIPRÓDÁS



Időben és térben egyaránt távoli a rejtélyes világ, melybe egy pár napon belül megjelenő és boltokba kerülő, „Afrika sötét titkai” című kalandjáték vezeti el a kihívást kedvelő játékosokat. 1874-ben az oly egzotikus, ám igencsak ismeretlen Afrika számos kalandort vonzott, sokan kincsek, sokan egyéb csodák után kutatva érkeztek a földrészre.

Howard Hawk, a vagány és becsvágyó kalandor azonban sokkal többet talál, mint amire felkészült az út elején, ráadásul egyre mélyebben hatol be a szárazföld belsejébe, és egyre mélyebben ássa bele magát a veszélyekbe is. Ha úgy érezzük, hogy kedvünk támad a múlt századi Afrika hamisítatlan hangulatához és a végére szeretnénk járni a rejtélyek sorozatának, akkor itt a lehetőség, hogy Howard Hawk szerepében érkezünk meg a sötét kontinensre. A következő GameStar-ben


részletesen is beszámolunk erről a nagy sikerrel kecsegtető játékról, hiszen túl a szép, részletes grafikán és az izgalommal teli játékmenneten a program teljesen magyar nyelven jelenik majd meg, így mindenki számára nagy örömet és álmatlan éjszakákat fog okozni.



SD CARD




Biztonságos memóriakártyát jelentett be a Panasonic augusztus 31-én. Alapjául a már számos eszközben alkalmazást nyert MultiMediaCard szolgált, de az SD Card nevű termék tartalma egyrészt az Intel és az IBM együttműködésével kialakított kódolással védhető másolás ellen, másrészt robusztusabb a kialakítása, kevésbé érzékeny a statikus károsításokra. A cég hazai képviselője szerint a szokásos – digitális kamera, fényképezőgép, PDA stb. – alkalmazásokon kívül rögzített tartalom forgalmazására is sor kerülhet.

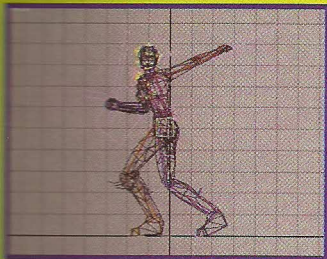


MI MÁSSAL LEHETNE FELÜLMÜLNI
A TOMB RAIDER-SOROZATOT,
HA NEM AZZAL, HOGY MINDENRE
RÁTESZÜNK KÉT LAPÁTTAL?

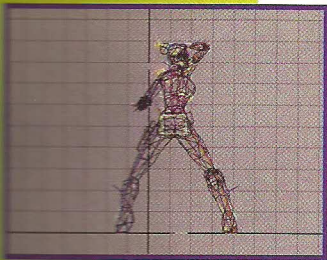
LARA, ELHÚZHATSZ!



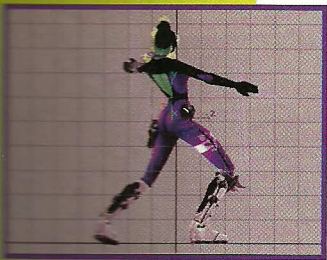
A RITUAL JÁTÉKA LÁTVÁNYOSABB, PERGŐBB,
VÉRESEBB AKCIÓVAL SZOLGÁL, A KÉPREGÉNYSZERŰ
FANTASY-SCI-FI MILIŐ TELITALÁLAT, ÉS JULIE
STRAIN-T (VAGY VIRTUÁLIS MÁSÁT) MINDEN (VIR-
TUÁLIS) FÉRFI GONDOKDÁS NÉLKÜL LEDÖNTENÉ A
LÁBÁRÓL! BIZTOSÍTSUNK AZÉRT NÉMI VÉRELLÁTÁST
AZ AGYUNKNAK IS: AZ ENYHE EROTIKÁVAL FÜSZ-
EREZETT TÖMÉRDEK ÖLDÖKLÉS MELLETT A F.A.K.K.
2-BEN IS KELL MAJD GONDOKDORNUNK, NÉHA...



Aki minden előzetes információ nélkül tölti be a F.A.K.K. 2-őt, először kicsit elveszetteknek érezheti magát: a játék sztorija gyakorlatilag a nemrég megjelent Heavy Metal F.A.K.K. 2000 rajzfilm folytatása. A távoli jövőben játszódó galaktikus történet szerint Julie, a harcias amazon egy olyan emberi közösség vezetője, akit egy Gith nevű szörnyeteg és különféle mutánsokból álló hordája akar múlt időbe tenni. Julie a rajzfilm utolsó képsoraiban a végsőnek hitt összecsapás során Gith főszörnye, Lord Tyler mellébe szúrja saját kardját, s ezzel megmenti népét. Julie-ék egy Éden nevű bolygón telepednek le, ahol a csodás víznek köszönhetően örökké fiatalok maradnak. A technikusok egy külső pajzsot építenek, amellyel –



tanulva az eddigi eseményekből – úgy tűnik, hatékonyan tudnak védekezni a külső behatások és támadások ellen.



Erre azonban jó ideig nincs is szükség, mert 30 év telik el békében és boldogságban. Ez a földi paradicsom (bár Julie számára unalom) egészen addig tart, míg egy furcsa meteorit, átszakítva a pajzsot, be nem csapódik a bolygó felszínébe.

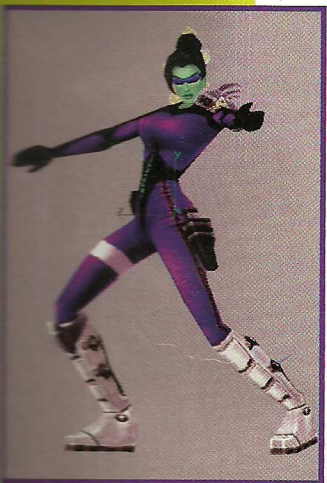
DÚS KEBLEK ÉS FAUNA

Itt kapcsolódunk be a játékba. A bevezető képsorokban Julie-t csodálhatjuk, ahogy ő maga a bolygó dús faunájában gyönyörködik. A grafikusok igazán kitétek magukért: Julie 3D-s modellje eszméletlenül szépre sikerült. Darrin Hart, a Ritual Entertainment vezető animátora azt mesélte, hogy állítólag maga Kevin Eastman küldött addig kiadatlan mezelen képeket a feleségéről, Julie Strainről, hogy minden porcikáját le tudják modellezni. Az ihlettel és a pontos adatokkal tehát nem lehetett gond. Persze ez a pár kép még kevés lett volna az üdvösséghez: ha alaposan megvizsgáljuk az „eredeti” Julie-t, akkor a kebelcsodákon (nehezen) túltéve magunkat biztos feltűnik, hogy izomzat tekintetében azért nem egy Béres Alexandra (bizony, azok a fitness-évek messze járnak: nehezen tudnám elképzelni, hogy a valódi metál lady azokkal

a böhöm nagy fegyverekkel valamit kezdeni is tudna). Hart szerencsére alaposan tanulmányozta a film és a képregény skicceit is és a végső modell nemcsak az érzékiség, hanem a bicepsz terén is profi lett. Emellett külön gondot fordítottak a csodásan gömbölyű fenék, a keblek és az érzéki ajkak megformálásában: messze hitelesebbek és jobban néznek ki, mint Lara Croft-é vagy akár Rynn-é, a Drakan hősnőjéé. Végül meg kell még említeni a virtuális Julie csinos pofikáját is, amely sokkal valóságoszerűbb, mint a Lara Croft holdvilágképe (Nem véletlen, hogy olyan nehéz hiteles modellt találni a Tomb Raider hősnőjének.)

BOMBÁZÓ, QUAKE 3 MOTORRAL

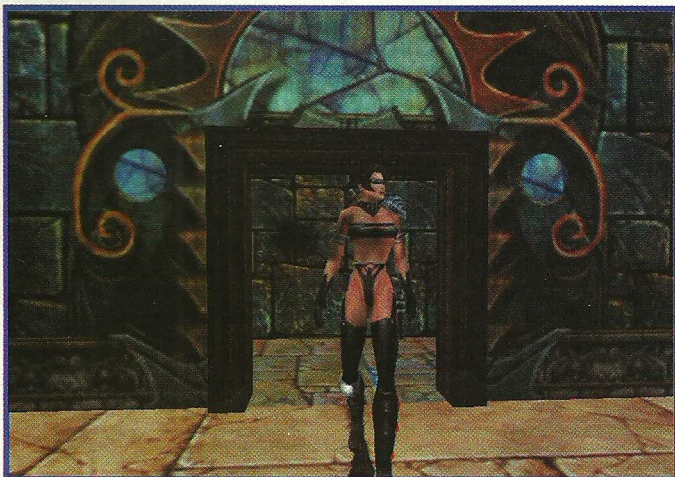
A másik dolog, ami miatt a 3D-s grafika rajongói jogosan kapkodnak leesett átluk után, az a külső terep grafikája. Eszméletlenül jó munkát végeztek a Ritual grafikusai a Quake 3 Arena motorjával! Az égen gyönyörűen áttetsző felhők úsznak, minden felületnek tökéletesen kidolgozott a textúrája, a felhasznált színek élénkek, változatosak. A szabad tér élményét nekem a Quake-ek mindig is jobban visszaadták, mint például az Unreal, a Ritual-os fiúknak azonban még ezen is sikerült javítani egy kicsit! Látszik, hogy sokat dolgoztak a kód optimalizálásán is: az otthoni gépemen (Celeron 300A 450-re felhúzza, „felspécizett” TNT 1-essel, 800 x 600-on minden beállítást felnyomva) tökéletes sebességgel szakított a grafika, igaz, néha az átvezető mozik nagyobb kamera-mozgásai során beszaggatott, de ez nem volt vészes. Kevésbé csalt mosolyt ajkaimra a hangkártyám A3D támogatása, ami a mostanában megjelent 3D-s játékokhoz (Messiah, Vampire) hasonlóan megint kutyaütőre sikeredett. Különféle fórumokon olvastam, hogy néhány A3D-s tulajnak „szörtüögött” a zene rész – nekem nemes egyszerűséggel az egész



F.A.K.K. 2 két halált halt a főmenü kapcsolgatásakor. Később lejjebb vettem valamilyen potmétert egy windowsos menüben: ekkor már nem fagyott ki a játék, de az effektek mintegy 80 százaléka eltűnt. Kedves játékfejlesztők: miért nem lehet végre az A3D-mizériát normálisan megoldani? (De legalább a potmétert megjegyezhetted volna, BadSec! – czy)

KIÜLDÖZÉS AZ ÉDENBŐL

Térjünk vissza Julie-hoz és az „életvívőtől” átítatott, boldog társadalmához. Gondolom már mindenki sejti, hogy a paradicsomi állapotok nem sokáig tartanak, de amíg nem szabadul el a pokol, egyelőre alkalmunk nyílik kicsit körülnézni a városban, beszélgetni az emberekkel. Ha már mindenivel szóba elegyedtünk, mindenképpen nézzünk el a gyakorlóterembe, ahol a játék során fellelhető fegyverek alaptípusaival ismerkedhetünk meg. Ha ezzel megvagyunk, hamar beindulnak az események: egyik barátunkat mutáns szúnyogok csípi halálra, és persze Julie egy szál kardjával kell szétcsapnunk a rovarok között. Innentől kezdődik igazán a játék akciórésze: a meteor hatásának „köszönhetően” Julie-val egyre táposabb mutánsok ellen kell kavarnunk. A szörnyek mesterséges intelligenciája (ha nem is vetekehdet egy Q3 Arena bot-éval – de talán jobb is...) és változatossága messze veri a rivális Tomb Raider-ét! Végre nem bambán álldogáló szörnyekkel van dol-



gunk, akikre épp csak az nincs rápingálva, hogy „shoot me!” Itt rendesen meg fogunk izzadni, mire elintézzük őket! Mivel legyőzésük másfajta cseleket igényel, ezért a harchoz szükségünk lesz némi taktikai érzékre és gondolkodásra is. Mindegyik szörnyhöz másfajta fegyvert érdemes használni, de gyakran fordul elő az is, hogy nyers (tűz)erő helyett, valamilyen egyéb módon trükközhetünk. Ha például a gyanútlan delikvens egy jó nagy szikla alatt, vagy tüzet okádó csap mellett áll, akkor távolról ügyködve palacsintává lapíthatjuk, vagy szénné égethetjük.



NŐI ATLÉTIKA ATLÉTATRIKÓ NÉLKÜL

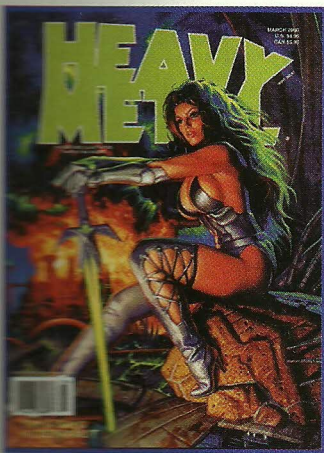
Mindig köhögni szoktam a Tomb Raider-klonok pocskék irányítása miatt: szinte mindegyik ilyen játékban úgy mozognak szerencsétlen akcióhőseink, mintha a köszvény bántaná őket. Jelentem, végre sikerült Lara babát felülmúlni! Julie azonnal engedelmeskedik egerünknek, úgy ugrik, oldalaz, kúszik, mászik kőtélre vagy fel a növényzeten, kapaszkodik meg átugorva a túlsó sziklafalra (végre...), hogy öröm nézni. Ennyit persze Lara is tudott, Julie azonban a Quake 3 motornak és a készítő profizmusának köszönhetően sokkal rugalmasabb, és a Tomb Raider-sorozattal ellentétben végre nem kell minden ugrást milliméter pontossággal kiszámítanunk.



Julie emellett szakértőbb is a különféle fegyverek kezelésében. Miss Crofttal ellentétben két kezét különféle műveletekre is tudja használni (nem kell semmi rosszra gondolni... :)): tehát arra is képes, hogy egyik kacsójában egy jó nagy pallost lóbáljon, a másikban pedig Uzival sorozza az ellent. Így egyszerre tudjuk megvédeni magunkat távolról és közelharcok során is – anélkül hogy a keményebb pillanatokban fegyvereink listájában kellene szöszmötölnünk.

Ha már a fegyvereknél tartunk: ezek is sokkal változatosabbak, mint az átlagos lövöldözős játékokban. Összesen hatféle kategóriába sorolhatók: mágikus kardok, parittyák és pajzsok, löfegyverek, bombák és rakétavetők, egykezes, brutális shotgun-ok, végül az „egészségügyi” üvegcsék osztályai. Közöttük a fel-le billentyűkkel, vagy egerünk görgető kerekével változathatunk.

Hab a tortán, hogy a fegyverekhez a már említett kombinálási lehetőség mellett különféle „combo-kat” (mozgássorozatok) is aktiválhatunk: elég hozzá a megfelelő ritmusban megnyomni az egerünk jobb, majd bal gombját.



LARA NÉNI BALRA EL...

Azt hiszem, kiderült, hogy a FAKK 2 maximálisan belopta magát a szívembe! Az egész (a Heavy Metal hangulat, az édesen politikailag inkorrekt – szexista és vérengzős – de mégis ironikus sci-fi stílus, és nem utolsósorban Julie Strain virtuális és igazi bájai, akinek image-e, kora ellenére – vagy talán épp azért! – telitalálat) sokkal eredetibb, mint az évről-évre változó és egyre unalmasabb, arctalanabb Lara cicababa-modellek és virtuális kalandjaik. Mélyre lenyomják a konkurenciát!

A már említett A3D-s gyorsítás-hiba mellett már csak egy (al)hasfájásom volt a F.A.K.K. 2-vel: a sok élvezetnek aránylag hamar vége szakad: mintegy 15 óra alatt végig lehet „nyomni” (:)) a játékot. Kedves Julie, ez a FAKK fergeteges, de egy kicsit rövid menet volt Veled...

Bad Sector

HEAVY METAL – F.A.K.K.



Szeret:

- Gyönyörű és gyors grafika
- Q3 Arena motorral
- Izgalmas, látványos akció
- Remek irányítás

Nem szeret:

- Pocsék Aureal 3D támogatás
- Rövid.

MI IS AZ A HEAVY METAL?

A Heavy Metal képregény-sorozat még a 70-es évek közepében indult, amikor Len Mogel, egy kiadóház főnöke egyik párizsi vakációja során felfedezte a Metal Hurlant (Üvöltő metál) című adult felnőtteknek szóló, erotikában és vérengzésben váltogató sci-fi fantasy sorozatot. (Ehhez még tudni kell, hogy a franciák képregény-kultúrája messze felülmúlja nemcsak a kommunista érának „közömbösítő” megvetett magyarét, kelet-európaiét, de még az amerikaiét is!).

A Superman-en, Batman-en, Pókemberen és egyéb káprázatos, unalmas, gyerekes „comic-okon” nevelődött amerikai közönség már marhára unta ezeket, és ez a forróan erotikus, brutális, de mégis eredeti stílus igazán fel tudta volna rázni a sablonokat – vélekedet Mogel.

És jól tippelt: az első 1977 áprilisában megjelent kiadvány óriási sikert aratott! Az USA-ban megkapott nagy volt az aránya annak az idősebb generációnak, akik már kinőtték Superman-ékat, netán valamilyen esztétikai érzékkel is meg voltak áldva, de még mindig szerelmesei voltak a képregényeknek. Emellett a Heavy Metal kiadvány mágnesként vonzotta magához a már régóta híres európai művészeket is: Mobius, Liberatore, Serpieri,

Gimenez, Royo, és a stílus legjobb amerikai alkotói is végre teret nyerhettek: Bode, Corben, Wrightson, Frazetta, Olivia. A Heavy Metal az USA első illusztrált fantasy-magazinjaként már ekkor bevonult a képregény-történelembe, de a java még hátra volt... 1978 nyarán Mogel megállapodott az Universal Pictures-szel, hogy készítsenek egy rajzfilmet a Heavy Metal magazinban megjelent művek alapján. A project végül is a filmstúdió anyagi nehézségei miatt átvándorolt Ivan Reitman kezébe, aki már készített hasonló stílusú rajzfilmet. Reitman kikötötte, hogy ő maga veszi át az irányítást, és hogy a saját íróit használja fel.

Az egész mozi végül is kisebb történetek egyvelege volt: az összekötő szál egy zöld meteorit-szerű izé becsapódása okozta tragédiák sorozatán alapult (ez a játék főmotívuma is!). A rajzokhoz a muzsikát olyan kemény rock bandák szolgáltatták, mint a Black Sabbath, Devo, Sammy Hagar, Nazareth stb. Bár a rajzfilm nem ért el mindent elsöprő bombasikert, végül is a 20 milliós bevétel a 7.5 milleres befektetéshez képest elég szépnek mondható...

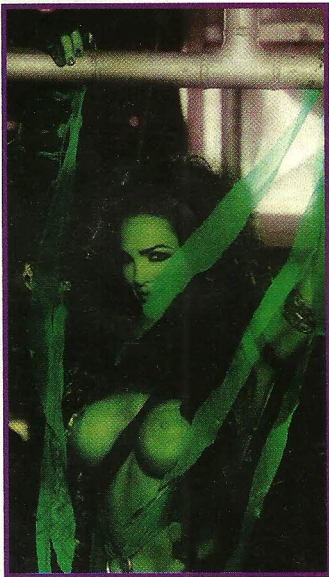
Később 1991-ben az egész Heavy Metal magazint felvásárolta Kevin Eastman, a tini ninja teknőcök

egyik alkotója. Az időközben kicsit belterjessé vált magazin stílusában visszatért ahhoz az eredeti koncepcióhoz, hogy a régi öreg rókák mellett lehetőséget kapjanak a feltörekvő művészek is.

A mozifilm „érlelődő” sikerére jellemző, hogy amikor 1996-ban Eastman kiadta videón az újramasterelt verziót, 2 millió értékesített példányával az év tizedik legjobban eladott kazettája lett! (Ami azért felnőtteknek szóló, „R-Rated”, tehát rétegrajzfilmnél nem semmi eredmény.) A hatalmas dicsőség (és persze kaszálas) hatására Eastman 1996-ban elhatározta, hogy készít egy másik rajzfilmet – ezt már az időközben beindult saját sorozata, a FAKK2 hatására. A főszereplő hangja természetesen Julie Strain, de mellette olyan sztárok is „szerepeltek”, mint a Total Recall-ból, vagy a Csillagközi Invázióból ismert Michael Ironside (ő Lord Tyler, a fő-gonosz), vagy Billy Idol. A zenét persze megint olyan metálos rock-bandák és énekesek szolgáltatták, mint Billy Idol, Monster Magnet, Pantera stb. A filmet júniustól már vetítik az amerikai mozikban – csak reménykedhetünk, hogy hozzánk is eljut majd a cenzorok és/vagy az esetleg nem túl lelkes magyar forgalmazókon keresztül...

SZEXCSILLAGBÓL METÁL LADY

MI TÖRTÉNIK, HA EGY B-MOVIE ÉS SZEXCSILLAG DÍVA TALÁLKOZIK EGY INSPIRÁCIÓHIÁNYBAN SZENVEDŐ SCI-FI KÉPREGÉNY RAJZOLÓVAL? A SZERLEM-SZEX-HÁZASSÁG KLISÉJÉN TÚL JULIE STRAIN IGAZI MŰSZÁJÁVÁ VÁLT KEVIN EASTMAN RAJZOLÓNAK, AKI 1993-BAN MEGALKOTTA A HEAVY METAL SZEXUALITÁSBAN ÉS VÉRÉS ÖLDÖKLÉSBEN TÚLTENGŐ KÉPREGÉNYSOROZATON BELÜL A FAKK 2 SAJÁTOS STÍLUSÚ VILÁGÁT. A FAKK2 MÁRA BEVONULT A FELNÖTTEKNEK SZÓLÓ KÉPREGÉNYEK PANTEONJÁBA, ÉS A SZÜNNI NEM AKARÓ SIKERNEK KÖSZÖNHETŐEN JULIE STRAIN ÉS BILLY IDOL HANGJÁVAL ELŐBB RAJZFILM KÉSZÜLT BELŐLE. MOST PEDIG MEGÉRKEZETT A SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉK IS.



JULIE STRAIN KÖZELEBBRŐL...

Aki részletesebben is meg szeretne ismerkedni Julie-val, az a saját honlapján www.juilestrain.com mindent megtudhat róla: meztelen videókat, képeket tölthet le, elolvashatják a néha igencsak „pikáns” email-eket, amiket Julie kap. Aki hajlandó előfizetni, az egyéb bonuszokat is kap – azon túl, hogy korlátlanul hozzáférhet a több, mint 5000 meztelen képből álló teljes (néha igencsak hardba hajló) kollekciónhoz. A honlapot maga Julie frissíti rendszeresen!

Emlékeztek még a rút kiskacsa meséjére? Tudjátok, akit mindenki kicsúfol, de összeszedi magát és a végén társait is lekörözve gyönyörű felnőtt hatyúvá válik belőle? Ilyen Julie Strain története is, aki 28 éves korában újra formálta saját magát és előbb a Penthouse Magazin hasábjain nyerte el a „Pet of the Year” (az év modellje) címet, majd B Movie-k és „soft” erotikus filmek hőseként vonult be a sztárok világába.

„186 CENTI ÉS MEGÉRI MEGMÁSZNI...”

Julie Kaliforniában nőtt fel, és már 13 éves korában is 186 cm magas volt. Az iskolában fantasztikus atlétává vált, de kamaszkora mégsem volt „leány-álom”. Elsőnek egy body-builder-be szeretett bele, és rajta keresztül kezdett el ő is kondizni – ennek köszönheti még ma is csodásan kidolgozott testét. Barátja becsületére legyen mondván, hogy az ő hatására iratkozott be egy főiskolába, amit az USA-ban remeknek számít AA szinttel fejezett be. De Julie igazából a body builder-ként akart híressé válni. Rövid karrier után azonban elvesztette múltját...

Mindenről egy baleset tehetett: Julie egy nap kilovagolt kedvenc paripáján, amikor az megijedt, és ledobta a hátáról a lányt. Julie komoly fejsérüléseket szenvedett, amitől amnéziás lett: múltjának nagy részét szinte teljesen elfelejtette. Hogy összeszedje magát Julie utazgatni kezdett és amikor Las Vegas-ban megnézte egy kick-bokx

bajnokságot, néhány producernek rögtön feltűnt a szexis de mégis karakteres lány: azon nyomban elcibálták Los Angeles-be, hogy igazi sztár faragjanak belőle.

Az első szerepei azonban nem tűntek túl ígéretesnek – a Repossessed című film-ben alakított szerepéért, amelyben Leslie Nielsen és Linda Blair-el játszott, összesen 100 dollárt kapott...

Később kisebb szerepeket vállalt el a Buggy-ban és a The Doors-ban, sőt, Geena Davis dublőrje lett volna Thelma és Luise-ban – a kissé prúd sztár ódzkodott az erotikus jelenetektől...

„Ja, aztán később Geena-nak megtetszett Bradd Pitt, úgyhogy a kifizettek, de a végén ő vállalta be a srácot. Nem kellett semmit csinálnom és mégis megkaptam a pénzt!” – mesélte cinkos mosollyal az ajkán Julie Strain.

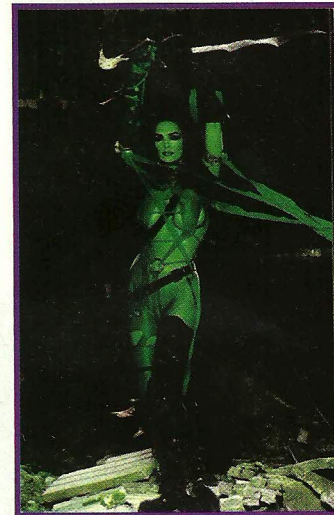
SOFT SZEX ÉS HARD AKCIÓ

Később Julie Strain egyre inkább főszerepeket kapott – igaz, nem a multi-milliárdos filmekben, csak az úgynevezett „B-Movie”-kban. (A „B-Movie” az amerikaiak jellegzetesen populáris és alacsony költségvetésű mozija: kisebb tv-sztárokkal, kevésbé drága filmtrükkökkel készül. Ezek között is vannak igényes művek!) Emellett egyre többet vállalt szerepeket soft (kvázi Emanuelle-szintű) szexfilmekben...

A filmek címei alapján gondolom mindenki képet tud alkotni azok tartalmáról: Carnal Crimes (A hús búnei), Hollywood biker chicks (Hollywood-i motoros csajok), Nigth Rhythms (Éjféleli ritmusok) – de a ugyanakkor játszott (nálunk talán csak a videotékákban) megjelent fantasy/horror/akció filmekben is: Witchcraft 4 - Virgin Hearth, Sorceress, Sorceress II: The temptress stb. Gondolom, a képek alapján már mindenki rájött, hogy a színésznő tehetsége mellett előnyös alakját is erőteljes „mellbedobással” kamatoztatta...

A MŰZSA CSÓKJA

Ez idáig egy szabványosnak tűnő filmes karrier – miért foglalkozunk vele a GameStar hasábjain? Nos, Julie karrierje 1993-ban gyökeres változáson ment keresztül: találkozott Kevin Eastmannel, az iszonyúan népszerű Heavy Metal képregény kiadványok egyik rajzolójával.





A tehetséges művész ihlet és inspirációhiánnyal szenvedett: volt valami halvány ötlete egy sci-fi comic-ról, melynek hősnője egy igazi Vallejo-szerű szexis, de erős amazon, de valahogy képtelen volt életet lehelni a figurába, úgyhogy már-már feladta.

„És akkor találkoztam Vele... Julie Strainnel! Minden, amit megálmodtam, ott állt előttem emberi – egy fantasztikus szexi nő – alakjában!” Eastman

annyira belehabarodott Julie-ba, hogy rögtön el is vette feleségül, és azóta is együtt vannak.

A múzsa-szerető-feleség olyan szinten meghihette a rajzoló, hogy a FAKK2 képregény-sorozat, sőt az egész Heavy Metal magazin fő karakterévé varázsolta. A tökéletes azonosulás érdekében Julie Strain a főszereplő karakter neve is. A karriernek ezzel még nem volt vége: Julie előbb a Heavy Metal FAKK

2000 rajzfilmben volt a főszereplő nő szinkronhangja, most pedig itt van a kalandjaiból készült akciójáték! Julie Strain talán sohasem játszik majd Mel Gibson, vagy Kevin Costner oldalán, nem fog Oscar díjat kapni, de a saját nevével fémjelzett képregények, rajzfilmek után, virtuális alteregójával játszhat a róla készült FAKK 2-ben, amivel egyelőre csak ő büszkélkedhet.

Bad Sector

INTERJÚ JULIE STRAIN-AL

A következő interjúnkat az Internet segítségével állítottuk össze, mert egyelőre még nem sikerült az Istenő közelébe jutni, (de ha igen, akkor majd megosztjuk veletek a részleteket is J). Az alábbi interjúk a Mushroom (www.mushroom.com), a FAKK You! (www.fakkyou.com) és a Videoflicks (www.videoflicks.com) anyagai alapján állítottuk össze.

Zavajja-e, ha interjú közben is a meztelen képeit bámulom a számítógépem monitorján?

Nem, imádom a művészetet, és az örömtől beleborzongok a gondolatba, hogy engem választottál. Imádom a saját site-omon készült víz alatti meztelen képeket is. Nedvesen az igazi...

Hogyan találkozott Kevin Eastmannel?

Egy képregény üzlet előtt állt sorba. Olyan édes volt – látszott rajta, hogy még sohasem volt együtt strip-tease táncosnővel, vagy Vegas-ban, úgyhogy először Disneylandba mentünk. Persze, az a pár milliója sem zavart... :) (De erről: pszt!)

Levelord, a FAKK2 játék híres pályatervezője tényleg olyan durva és piszkos öreg fickó, mint amilyenek kívülről látszik?

Ijesztő a külseje, valójában csak egy morcos kandúr. Kap egy kiadós elfenekelést és már olyan, mint a kezes bárány!

Mi a véleménye arról, amilyenek a nőket a videojátékokban ábrázolják?

Engem nem izgat... Miért, jobb lenne, ha minden virtuális nő a számíté. tanár nénire hasonlítana?

Volt-e valamilyen különbség a számítógépes játék és a film hangjának alámondásában? Nehezebb-e alámondani, mint egy szerepet eljátszani?

A játék hangjaiban a részemről csak pármondatos „beszólásokban” vettem részt, a mozinál viszont egy teljes hosszúságú sztoriban „szerepeltem”, ahol érzelmileg különféle módon kellett kötődni a szituációkhoz. Egyébként mindkettőnél elvesztettem a hangom egy időre, mert gyakran saját magamat ütöttem és lenyomtam az ujjamat a torokomba, hogy a szitu valóságosnak tűnjék. (Az utóbbi vajon mihez kellett...? :) Bad Sector) Egyébként egy évig készültem rá, hogy megfele-

jek két profi partnerem, Michel Ironside és Billy Idol szintjének.

Őn méltán viseli a B mozik királynőjének címét. Néhány szex jelenete igencsak a soft és a kemény szex határmezsgyéjén mozog. Gondolt-e már arra, hogy átlépi ezt a határt, és igazi pornófilmeket csináljon?

Nem, az én filmjeim mind R rated softcore és nem hardcore filmek. Egyébként minek kéfélnék a filmvászonon? Ezen a szinten már hülyeség lenne.

A Penthouse Magazinban megjelent meztelen képei hogyan segítettek elő karrierjét?

A Penthouse-ban tanultam meg mindent a modellszakmából, és így tudtam elérni, hogy az azóta eltelt tíz év óta is királynő vagyok!

Nem érzi-e úgy, hogy megcsalja a férjét, amikor egy szexjelenetet forgatnak egy filmben önnel?

Nem, de múltkor álmodtam valami olyasmit, hogy egy filmes próba során átkarolom a lábammal egy fickó fejét. Élveztem a dolgot... Egyébként szeretném, ha egyszer Kevin is kipróbálna egy filmes szexjelenetet, hogy belássa, mennyire technikai marhaság az egész. Az ember minél hamarabb be akarja fejezni, hogy megigyon egy sört.

Milyennek tartja a média szerepét az erőszak ábrázolásában? Mit gondol, kié a nagyobb felelősség (ha van egyáltalán): a videojátékoké, az erőszakfilmeké, vagy a televízióé? És a túl sok szex szerepét milyennek érzi a médiában?

Huh... nem érdekel. Az emberek hülyék a sok drogtól, vagy a szédült családoktól. Amikor a 60-as években voltam gyerek, akkor ugyanúgy elfenekeltek minket és még akkor még nem volt se drog, sem erőszakos filmek. Ötven év alatt teljesen tönkrevágtuk a bolygónkat: inkább ezzel kellene foglalkozni!

Játszott már számítógépes játékkal?

Nem, a rólam készült lesz az első!

Tényleg, mi a véleménye a FAKK2 játékról? Hogy tetszett Julie Strain Julie Strainnek?

Amikor először megláttam az E3-on a demót, alig tudtam visszatartani a könnyeimet, hogy nehogy tönkretegyem a sminkemet a fotózás előtt. Fan-

tasztikus érzés volt saját magamat látni, ahogy a csodás fegyvereket tartom a kezemben, de a legcsodásabb az volt, ahogy a fenekemet megcsinálták! :) Attól is félttem, hogy túl kövér, vagy alacsony leszek virtuálisan (mert azt baromira utálok), de szerencsére tök jó lettem! Egyébként nagyjából ezután „szinkronizáltam” a játékot, úgyhogy a lelkesedésemben nem volt hiány!

Úgy gondolja-e, hogy Ön az új Lara Croft?

Mindig is csodáltam a Lara Croft-jelenséget, de nagyon bízom benne, hogy a rólam készült játék és a személyiségem olyan igazi harcos amazont mutat be, aki igazán életszerű. Lara Croft figuráját kitalálták, és marha klassz, hogy a nagyon tehetséges Angelica Jolie alakítja majd a filmben, de ÉN vagyok Julie Strain, és már azelőtt is léteztem, hogy „képregényesítettek” volna! Úgy érzem, hogy igazán birtoklom a karaktert – teljesen az enyém, és amikor a E3-on, vagy az ECTS-en kezdet fogok az emberekkel, akkor látom rajtuk, hogy ők is ezt gondolják: nem csak modellként állok ott beöltözve, hogy pisztolyomat lóbáljam üres mosollyal, mint a Lara Croft modellek! Én IGAZI vagyok, és nagyon boldog, hogy a hivatalos honlapomra (www.juliestrain.com) érkező levelek nagy része is ezt írja!

Tudjuk Önről, hogy néha nagyon bizarr szerepekben is játszott. Mi volt a legfurcsább szerep, amit el kellett játszania?

A Soul Stripper (Léleklopó) című filmben szeretkeztem egy felfújható babával, aki nővé változik, aztán vissza babává. Az igazi nőt Arban játszotta, aki a húgom volt a Heavy Metal 2000 rajzfilmben. Ha már itt tartunk, elérkeztünk utolsó kérdésünkhöz, ami egy kicsit személyesebb: miben a leginkább tehetséges a szex terén, vagy egyébként...?

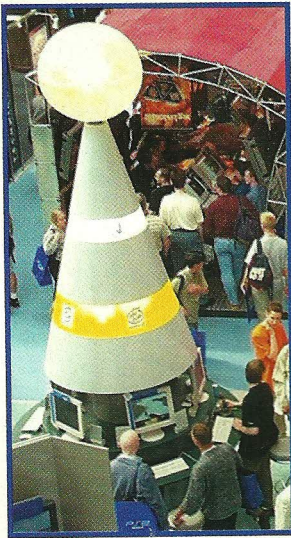
Jól tudok ***** (sípolás...) és a kezemet is szívesen használok közben. (Khmm, itt Julie az orális szex terén alkalmazott képességeit ecsetelte...) Bad Sector). Egyébként az életben nem vagyok olyan mókás, mint amilyenek kinézek, de ne mond el senkinek!

ECTS

NYUGATON A HELYZET VÁLTOZNI LÁTSZIK

Ugyanott, ugyanannyi ideig tart, mégis évről évre más az ECTS. Csak a kaotikus zűrzavar, a kiállítócsarnok permanens morajlása, az egymást túlharsogó hangszórók, és az örült rohanás az, ami változatlan. No meg az összegyűjtött sajtóanyag súlya. Idén sajnos egyedül kellett nekivágnom a három napnak, így túl sok időm nem volt arra, hogy nézelődjek.

Köztudott, hogy a nagyobb kiadók most már több éve furcsa mód bojkottálják az európai seregszemlét. A három éve az egyik legnagyobb kiállítónak számító Electronic Arts idén mindenkit a London melletti, festői szépségű székházába invitált egy „buli előtti buliba”, ahol nemcsak a legígéretesebb játékokat lehetett kipróbálni, de különböző előadásokkal és remek kajával is készültek. Az Activision is most már hagyományosan saját, zártkörű bulit szervez, ez a nyár végén tartott Activate, amelyre – sajnálatos módon – valahogy folyton elfelejtettek meghívni minket. A „pórtrendezvényre” ezúttal is az ECTS második napján egy közeli szálloda bemutatótermében került sor, már jobbára azok számára, akik tudták, hogy hova kell menni. Aztán itt az Eidos, a korábbi évek legnépszerűbb standtulajdonosa, gondoljunk csak a Lara babák futtatására. Tavaly már minden csinnadratta nélkül egy eldugott kis lukban mutogatták a játékaikat, idén még ennyire sem futotta. Talán mégis igazak a súlyos anyagi gondokról szóló pletykák. És végül hiányoltam az Infogrames is, mint az egyik erős, kimondottan európai kiadót, no meg feltűnő volt, hogy nem az Acclaimbe botlottam a bejárat után közvetlenül, mint minden korábbi évben. Az óriások egy része tehát távolmaradt, aminek valószínűleg az óriások másik része örült csak igazán. Kiállított a Hasbro, a UbiSoft, az egyre erősödő Virgin az Interplay-jel karölt-



ve, a Codemasters, a Rage és persze még sokan mások. Havasék (Sierra) idén is elbűjtak egy kis szobába, annál feltűnőbb volt viszont a JoWood nagy, emeleti standja! A hardverforgalmazók szinte hiánytalanul voltak jelen, köztük a legnagyobb joystick, gamepad és kormánygyártók mellett az ósrivális grafikus kártyák és chipek gyártói is, így többek között az Nvidia, a 3dfx, és a Matrox. Utóbbiak számára egy ilyen kiállítás mindig egyfajta erőfitogtatás is, hiszen a játékokat futtató számítógépekben ilyenkor általában a legnépszerűbb, legerősebb kártyák dolgoznak. Nos, mint emlékezhetek három éve azt írtam, az ECTS kulcsszava a 3dfx volt. Idén viszont mindent elsöpört az Nvidia főlény.

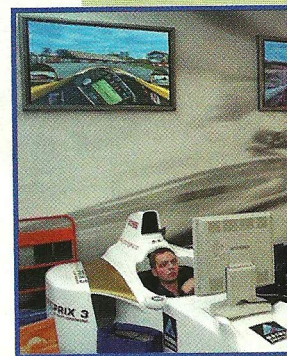
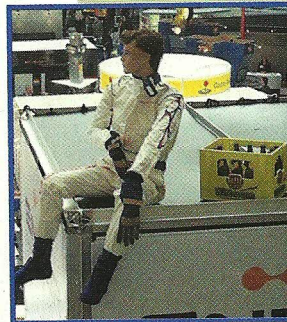


Leáldozóban a PC-korszak?

Csúnya kifejezéssel élve a PlayStation 2 elég rendesen bekvart a játékipar csendes állóvízébe. Rám, mint begyepesedett PC-s számára egyszerűen nyomasztóan hatott a konzolok minden eddiginél feltűnőbb térhódítása. Itt volt a Sony, a szokásos, óriási különtermében, a Nintendo hatalmas standot húzott fel az Olympia nagyobbik csarnokában, és a Microsoft X-Box titkait egy szigorúan őrzött helyiségben rejtegette, ahova nem lehetett „csak úgy” bemenni. Érdekes a SEGA teljes háttérbeszorulása. Nemcsak standjuk nem volt (vagy annyira nem volt feltűnő, hogy észre sem vettem), de játékgépeiket is csak elszórva lehetett látni.

Ami a játékokat illeti, idén szembesülnöm kellett azzal a problémával, hogy a PS2-s játékokat egyszerűen nem lehet megkülönböztetni a PC-sektől, azaz nem tudom, min fut az, amit látok. Ez – állandó időhiánnyal küszködve – nagyon zavart. Ugyanakkor feltűnően sok volt a nem-PC-s fejlesztés. A tavalyi években is meg-megkérdezték, hogy írunk-e a konzolos játékokról, idén szinte mindenhol felmerült ez a kérdés. Úgy tűnik, a kiadók igyekeznek minden platformon jelen lenni.

Amit viszont megütöközéssel fogadtam, az a GameBoy Color. A röviden csak GBC-nek hívtott szerkezet, mint valami kór terjedt el és uralta az ECTS-t. Minden nagyobb standból

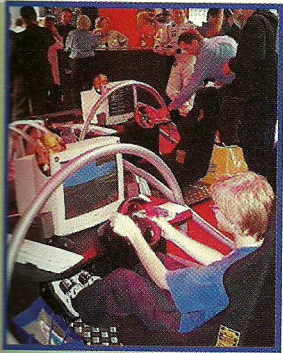


ECTS 2000

furcsa csápként lógtak kifelé a bugyutábnál bugyutább színes, prűntyögő játékgépek, és még olyan cégek is fejlesztenek rá, mint a minőségi kalandjátékairól híres Cryo.

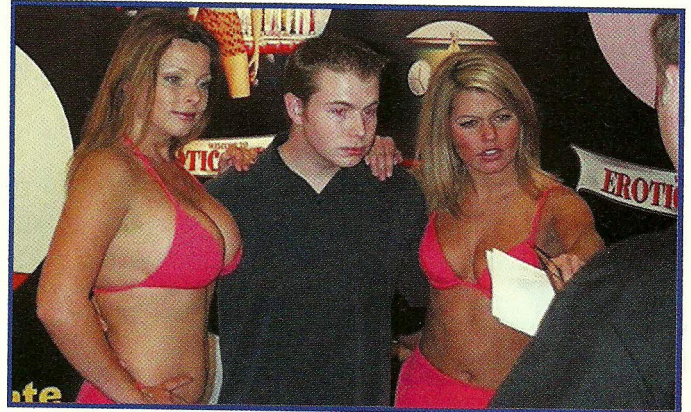
„Ez az a ház, ahol semmi sem változik.”

Elszomorító, de ebben az évben sem találtam egyetlen kiemelkedően új ötletet vagy olyan fejlesztést, amire felkaptam volna a fejem. A legnépszerűbb játékestílus egyértelműen a stratégia, beleértve ennek minden lehetséges válfaját. Az akciójátékok ugyan még jól tartják magukat, de mintha kevesebb volna az új FPS (first person shooter) fejlesztés, mint régebben. Autós és más jellegű sportjátékok is akadnak szép számmal, ugyanakkor elvétve találkoznék csak kalandjátékokkal, RPG-vel, és a szimulátorokból sincs túl sok. Ha már a játékestílust nem sikerül megújítani, legalább a háttér- vagy kerettörténetekben lehetne némi fantáziát csempészni, egy-két kivételtől eltekintve azonban továbbra is a régi nóta szól. Viszont örvendetes, hogy a tavalyi évekhez képest kevesebb folytatás,



Ígéretek

A Show legnagyobb sztárja egyébként a Black & White volt. Milyen furcsa fíntor: épp egy olyan kiadótól (az Electronic Arts), aki nem is volt jelen. Peter Molyneux, aki már a Bullfrognál élő legendává nőtte ki magát a Populous-szal és a Magic Carpettel, szinte standról standra járva mutatta be a hamarosan megjelenő játékot. Jó fogásnak bizonyult meghívni, hiszen ilyenkor az érdeklődés hatalmas tömegeket vonzott. Az Intel standján volt egy gép, ahol folyamatosan ment a Black & White, nem hiszem, hogy a három napban volt olyan perc, hogy ne állt volna mögötte folyamatosan vagy egy tucat ember. Nem túlzás azt állítani, hogy ez az idei karácsonyi szezon legnagyobb ígérete – ha megjelenik addigra! Ha nem, akkor Steve Jackson tovább írhatja a fejlesztési naplót, amit folyamatosan olvashattok a GameStarban is. Egy másik, a jövőre nézve érdekes ígéret egy bizonyos CMP nevű cégtől származik, amely felvásárolva az ECTS szokásos szervezőjét, a Miller-Freemant, idén saját maguk rendezték az eseményt, több-kevesebb sikerrel. Az ígéret úgy szól, hogy jövőre bücsút mond a Show az Olympia csarnoknak (évek óta hagyományosan itt rendezték az ECTS-t), és egy hipermodern kiállítás- és konferenciaközpontba költözik, melynek neve ExCel (nem, ehhez semmi köze a Microsoftnak). Modern, légkondicionált épület, jóval nagyobb alapterületen, mint az Olympia, jobb közlekedési és étkezési feltételekkel – állítja a CMP, aki ki is állította a galérián az épület makettjét (szép volt). Tény, a kiállítás kinőtte az Olympiát, de gyanítom, többek között ettől remélik, hogy a folyamatosan távol maradó nagyobb kiadókat is vissza lehet csábítani az őszi show-ra. Nos, az sem volna baj, ha addig megtanulnának kiállítást szervezni, és mondjuk, nem egy 30 ülőhelyes szobát rendeznének be olyan sajtótájékoztatókra, amelyeken előre láthatóan több száz ember szeretne részt venni.

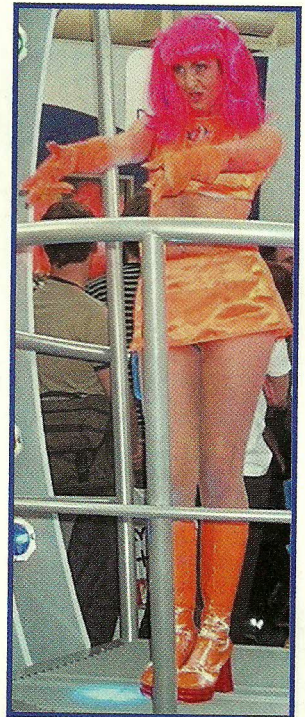


második, harmadik rész készül. Persze még így is van azért ilyen jócskán, de ha végignézek a játéklistán, végre nem minden második sorból ez köszön vissza.

A grafikát tekintve egyformán értek pozitív és negatív meglepetések. Érdekes volt például, hogy elég sok névtelen kis cég jelent meg, akiknek egyetlen játéka valamilyen 3D-s akció vagy stratégia volt, valami olyan éktelen ronda szögletes grafikával, hogy sírva fakadtam. De vannak nagyon pozitív el-tenpéldák is, csodálatos, részletesen kidolgozott 3D-s környezetre épülő játékokkal. Aztán vannak, akik képtelenek újítani, és ragaszkodnak ma már kissé poros és megmosolyogtató megoldásaihoz. Elszomorító, különösen régebben jobb napokat is megélt cégek esetén.

Kiegészítőkből két sokkoló újdonsággal is találkoztam! Az egyik a táncszőnyeg, amelylyel tavaly találkoztam először, de akkor még játéktérmi gép formájában. Lényegében arról van szó, hogy van egy mezőkre osztott terület, és az erre kapcsolt program, miközben zenél, énekel és különböző grafikát nyom, folyamatosan instruál, hogy melyik lábunkat hova rakjuk. Minél pontosabban és gyorsabban követjük az utasításokat, annál több pontot kapunk, és annál inkább tűnik a mozgásunk valamiféle „táncszerűségnek”. Idén több cég is elkészült a számítógépre kapcsolható, „otthoni” változattal, így például lesz majd a Disneynek is egy ilyenje, ahol Mauglival, Bagirával és Baluval táncolhatunk keresztül a dzsungelen.

A másik dolog, bár első ránézésre nagyon biztatónak tűnt, azért még nagyon gyerekipőben jár. Itt lényegében arról van szó, hogy bizonyos oszlopokkal körülhatárolt területen a merész vállalkozó úti, rúgja a levegőt, a mozdulatait pedig az érzékelők továbbítják a géphez, amin éppen egy verekedős program fut. Nos, a gyerekipőzt úgy értem, hogy egyelőre vajmi kevés köze volt a képernyőn látható mozgásoknak az emberek által végzett rúgkapáláshoz, de talán jövőre ez is fejlődik valamerre.



Electronic Arts

ÁSZOK, CSAK ÍGY EGYSZERŰEN



z Electronic Arts idén sem jött el az ECTS-re. Mi mentünk hozzájuk! (Ezúttal tehát Mohamed szerepét TRf alakította – RP) Ezúttal ugyanis mindenkit meginvitáltak a Chertseybe, a Londonhoz közel, festői környezetben levő angliai székházukba.

A „Show before Show” rendezvényen megjelentek kipróbálhatták, illetve előadásokon ismerkedhettek meg közelebbről az új játékokkal, majd fenséges étel- és italkülönlegességek (ittatok már folyékony Donald rágót? Én igen!) közül válogathattak, mindezt épületet körülvevő mesterséges tóra nyúló mólón, hatyúk társaságában fogyaszthattuk el, s közben gyönyörködtünk a kis szigetekben, a lézerfényben és a megvilágított fáknban. Valami azt súgta, jó lehet ebben a környezetben dolgozni. Ki tudja, miért?

(Szerintem a Donald-ízű lötyty miatt... – RP) A Show legnagyobb érdeklődést kiváltó játéka szerintem egyértelműen a **Black & White** volt, amit meghívott vendégként mutattak be több standon is, többek között az Intelnél és az nVidiánál, alaposan fellendítve az arra látogatók számát. Az Intel standon egész nap ment egy kipróbálható verzió, de nem nagyon telt el olyan perc, hogy ne egy tucat ember állta volna körbe az előadót. A játékról szerintem már mindenki tud mindent, ha máshonnan nem, akkor talán a naplóból, amit a GameStar minden hónapban leközöl. Hosszú volna most mindezt összefoglalni, a lényeg röviden az, hogy egy félistent nevelve és írá-



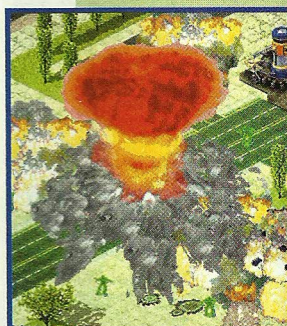
Black & White



nyítva kell a békés, idilli Éden világában élő népeket magunk mellé állítani, illetve apróbb feladatokat, küldetéseket megoldani, mielőtt a konkurencia (más istenek) tennék meg ezt helyettünk.

Az előadáson Peter Molyneux a játék nem annyira közismert érdekességeit mutatta be. Ilyen például a tökéletesen valóságghú hőkezelés. Ha egy erdőtüz közepébe berakunk egy sziklát, az pizokul felmelegszik (vörösén izzani kezd), majd ha ezt a sziklát utána galád módon behajítjuk egy jobbára fából épített faluba, ott bizony minden kigyullad, ami ki tud. A Black & White internetes képességei egyedülállóak. Ha a játék közben lógunk a hálón, letölti valahonnan az éppen aktuális időjárás-jelentést, majd ezt hűen átültetnie játékba. De ez még semmi! Pártfogolt istenünk állítólag saját weboldal publikálására lesz képes, amelyen képeket jelentet meg világról, barátairól, és arról, hogy hogyan neveltük őt. Ha van telepített Outlook a gépen, a falu lakói a kontaktlistában szereplő neveket veszik fel, és ha valamelyiktől levelet kapnának, az kibújik az odújából, és integet nekünk! Durva nem? Állítólag a hangos üzeneteket (internetes telefon?) el is mondják! A hivatalos megjelenési dátum ez év vége, pontosabban talán november 7-e, de a játék teljesen késznek tűnt, nem hiszem, hogy komolyabb változások történének a hátralevő időben. Úgy tűnik, már nincs is más hátra, mint hátradőlni, besöpörni minden elismerést – és fejleszteni a következő részt, természetesen.

A másik ütőkártya az EA kezében egy legendás játék régen várt folytatása, a **C&C Red Alert 2**. A nyilvánvalóan egy szerencsétlen párhuzamos idősíkon játszódó kerettörténet szerint a szovjet birodalom váratlanul lerohanja Amerikát, New York és Washington el-esik, és úgy tűnik, semmi sem állítja meg a kommunista seregek nyomulását. A játékos választhat, melyik felet szeretné irányítani, ehhez rendelkezésre állnak hagyományos és kutatás-fejlesztés alatt álló fegyverek, eszközök. Az oroszokat speciális nukleáris fegyverek és kíméletlen Tesla technológiájuk se-



C&C Red Alert 2



ELECTRONIC ARTS

gítik, míg az amcsiknak teleportáló chrono-technológiájuk és időjárás-befolyásoló be-
rendezéseik vannak. A szokásos izometrikus
grafika hasonlít a régihez, a színes, részlete-
sen kidolgozott épületek és egységek, a
speciális effektusok viszont nagyon jól néz-
nek ki. Konkurenciánk jeles képviselőjét,
Mocsyt például nem tudtam lerobbantani a
kipróbálható verzióról, amíg végig nem
következtem, hogy ez a játék talán jó lesz ☺.
És vegyük hozzá, hogy legalább hárommillió-
an várják – ennyi példányban kelt el az első!
American McGee neve talán nem hangzik ismeretlenül. Az id Software-nél komoly karriert
befutott fickó – a segélyszolgálathoz vet-
ték fel, onnan pár héten belül átment a
programozókhoz, ahol részt vett a Doom és a
Quake elkészítésében, majd mint kiváló pá-
lyaszerkesztő vált igazán híressé – 98-ban
átigazolt az EA-hoz, ahol az „Alice Csoda-
országban” című ismert Lewis Carroll mesét
ötvözte a Tomb Raiderrel, azaz egy külső né-
zetű, 3D-s akciójáték tervezőjeként és ren-
dezőjeként kezdett tevékenykedni. Az Alice
tizenöt pályát tartalmaz majd; a gyönyörűen
renderelt 3D-s környezetet hasonlóan kidol-
gozott figurák népesítik be, a grafikára tehát
nem lehet panasz. Alice mindenféle mozdu-



Alice



FIFA 2001



The Sims: Livin' it up

latra képes lesz, ami segítségére lehet, hogy
megoldja a rá váró feladatokat. Az viszont
kevésbé tetszik, hogy egy emlékezetem szer-
int bájos meséből egy horrorisztikus világot
építettek fel, amiben fegyverekkel (???) kell
harcolni. Na mindegy, meglátjuk milyen lesz,
ha megjelenik.

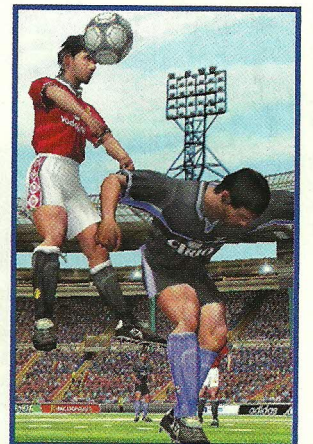
Hamarosan érkezik a Sims kiegészítése is, a
The Sims: Livin' it up. (Cikkünk a 48. oldalon
–RP) Az öt új karrier összesen 50 új munkával
gazdagítja a kínálatot. Hősünk választhatja a
zenei pályát, mint zongorahangoló, igazi
hackerként (!) játékokat fejleszthet
(vagy én örültem meg?), esetleg újságíró-
ként Szilárdot (vagy örök szerelmemet, Zitát
– RP) megszegyenítően nyomhatja az időjá-
rást a TV-ben, de nyithat saját Ghostbuster
kirendeltséget is, és a sor még hosszan foly-
tatható. Lesznek benne szemétre bukó csótá-
nyok, régiségboltban vásárolható Aladdin
csodalámpája, jövőt megmondó varázsgömb,
és ha sokáig bámuljuk az eget, előbb utóbb
eljönnek értünk odafönről (vagy odaátról?).
A három új építészeti stílus már csak a hab a
tortán.

Persze nem hiányozhatnak az idei kínálatból
a híres EA Sports játékok sem. Az **F1
Champion Ship Season 2000** tökéletesen fel-
készült az idei autóversenyekből: a modelle-
zett pályákon elvégezték ugyanazokat a mó-
dosításokat, amiket az életben is, kipróbál-
hatjuk a 2000-es szezon tényleges indulási
sorrendjeit. Több szinten állítható, javított
intelligencia, új környezeti effektusok, pl.
esős idő emulálása a kihívásokat kedvelők-
nek, kiterjedt statisztika verseny előtt és
után – ez csak pár jól hangzó újdonság a pa-
lettáról. Lesz egy „Forma 1-es autósiskola”,
ami nemcsak a kezdők számára lehet érde-
kes, mivel a különböző ügyességi feladatok
megoldásához a pilótapalánták minden tudá-
sára és ügyességére szükség lesz.

Talán nagyobb érdeklődésre tart majd számot
a **FIFA 2001**, ami elhozza nekünk a
„tökkkkéletes” fociélményt. El tudjátok kép-
zelni, hogy egy év alatt minden megújult? Az
új dinamikus kameraállításoktól én tartok
ugyan egy kicsit, de az életre kelt stadionok,
partjelzők, labdaszedők és végre nem kife-
szített 2D-s bitmapszurkolók a lelátón, ez



Championship Season 2000



Electronic Arts

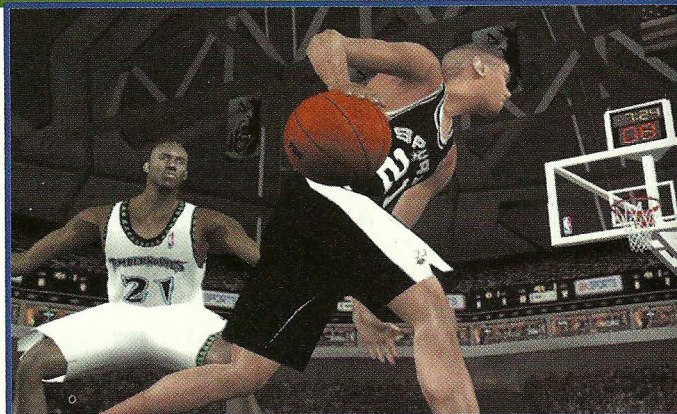
mindenképpen biztató. Persze csont új a 3D-s rendszer is, mert csontvázalapú a mozgás, sőt arckifejezések (hoppá!), gesztusok, jellegzetes kézmozdulatok (☺) jellemzik. A modellezésében nem kisebb nevek segítettek, mint Matthaus, Mendieta, Scholes és még néhány sztár. Ötven nemzetközi csapat, 17 liga, átigazolások az egymást követő szezonokban, kiváló intelligencia hely és helyzetfüggő megoldásokkal, és még hosszan sorolhatnám a tulajdonságokat. Vajon hagytak valamit 2002-re is?

Hogy addig se unatkozzunk, amíg megjelenik, jön még egy fociprogram, sőt, ha minden igaz, már meg is jelent a **Stars 2001**. Túl sok információ nem lévén róla ez amolyan foci és focimenedzser ötvözetnek tűnik, s mint nevéből is kiderül, a lényeg a minél jobb játékosok szerződtetésén, az ütőképes csapatok összeállításán van. De aki az igazi focimenedzsert szereti, az sem marad ki a szórásból. Számára készül a **FA Premier League Manager 2001**, amiről szintén nem tudunk túl sokat (apró malőr, hogy a CD-re a sajtóinfó helyett az arra mutató shortcutok kerültek fel! ☺), de hát el lehet képzelni: rengeteg csapat, még több játékos, szuper grafika, megszámlálhatatlan táblázat, részletes statisztika, kiterjedt eladási és vásárlási lehetőségek, izgalmas összefoglaló a meccsekről stb. Igaz, ezt most mind „hasaltam”, de nem hinném, hogy bármelyikkel kapcsolatban súlyosat tévednék, elvégre egy EA Sports játékról van szó.

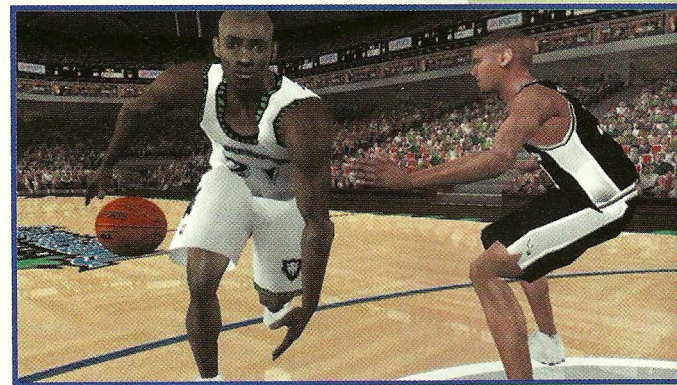
Váltunk sportágat, kosárlabda, tehát **NBA 2001**. Figyelem, itt a legújabb „cyberscan technológia” biztosítja a tökéletesen valóságghú, felismerhető játékosokat, mert azt



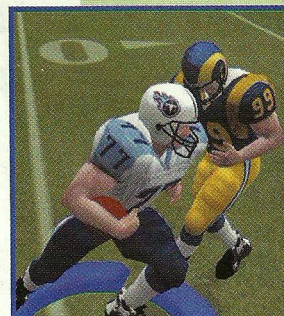
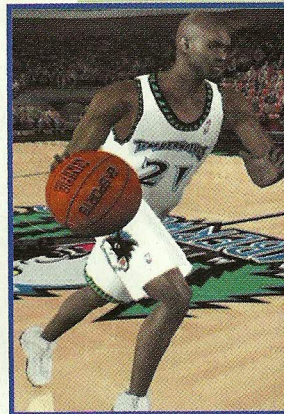
NHL 2001



NBA 2001



mondanom sem kell, hogy aki idén az NBA-ban játszott, az ott lesz a programban! Az ultrarealistikus, élő stadionokban a közönség együtt él a játékkal, nem kevésbé az edző, aki kiabál, buzdít, és ha ez sem segít, cserél (ööö, gondolom, az ellenfél edzőjéről van szó, nem rólunk). Adhatjuk-vehetjük a játékosokat, és választhatunk számtalan hagyományos és különleges játékmód közül. A játékosok repertoárjába új látványos mozdulatok kerültek, köszönhetően Kevin Garnettnak, aki mindezt eljátszotta a modellezők kedvéért. Továbbfejlesztett animációs és hangrendszer, utóbbiba beleértve a közvetítéseket is, no meg remek hip-hop és rap számok, amiket ajándékba kapunk a CD-n. Ha lehetne, tennék ide egy ismétlőjelet, mint a zenében, mert hogy pont ugyanígy van minden a hokiban is, csak a cím más: **NHL 2001**. Például 30 NHL csapat és 18 nemzetközi, részletes és kiterjedt karrier játékmód, izgalmas kameraállások, teljesen megújult intelligencia, és új góllövő mozdulatok. Az NBA-hez hasonlóan itt is létrehozhatjuk saját magunkat, mint játékost, és természetesen még az arcunkat is bevihetjük a játékba! A **Madden NFL 2001** ismertetésétől eltekintve, mert bár a fentiek alapján egyértelmű, hogy az amerikai foci is teljesen megújult, szebb és jobb lett, mindenki ott lesz, aki számít ebben a sportban, csak hát az a kérdés, hogy érdekel-e ez öt embernél többet? Ugyanígy csak érintőlegesen említtem, hogy idén is lesz **Tiger Woods PGA Tour 2001**. Fél-



Madden NFL 2001

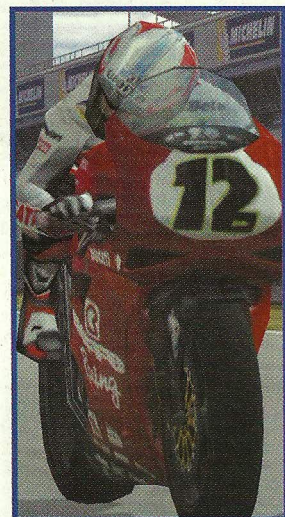
Beszámoló – ECTS 2000

Electronic Arts

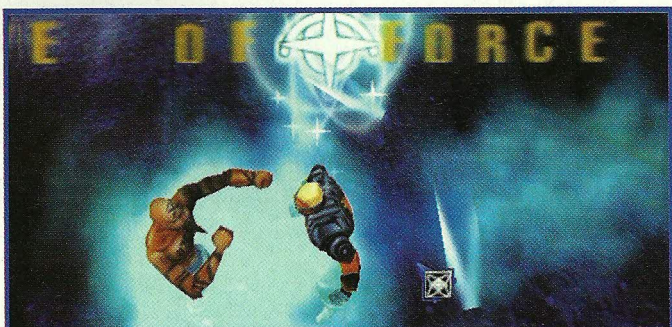
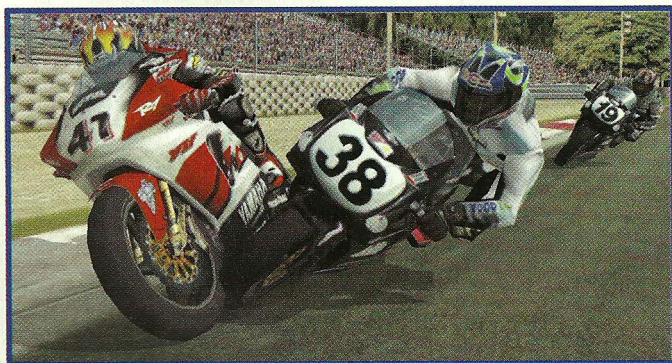
reértés ne essék, a golfnak azért valószínűleg nagyobb a rajongóbázisa idehaza, mint az amcsi focinak, de mindenki el tudja képzelni, milyen szép lesz, és hányszor 18 luk, mennyire valószínű a fizikai modell, és milyen komoly intelligencia dolgozik majd az ellenfelek buksi fejében. Még MP3-at is le tud majd játszani, mármint a játék, nem az ellenfél, és ez nem vicc!

Akartok-e szemképrátatón szép, de gyomorforgatóan durva bukásokat látni? Igen? Akkor elő a **Superbike 2001**-re! Először is a grafika, mint az álom, döbbenetesen gyönyörű, még akkor is, ha a motorok kerekeit még mindig sokszögek jelenítik meg. Majd 2005-re elérjük a kör alakú kerekeket is! GeForce10 Ultrán? Röhögve! *(Jóvanna, TRf, vedd úgy, hogy ez a poligon-fából pixel-vaskarika © – RP)* Itt lesz minden gép és minden motoros az ez évi Superbike szezonból. A kezdőknek készült tréningmód tanácsokkal látja el a játékost a beépített 15 pálya minden különlegességéről, míg a teljes motor finomhangolása, bütykölgetése és a legtokéletebb szimuláció vár Mr. Chaosra (és a hozzá hasonló motorőrültekre). Helyzetét valós környezeti és időjárás viszonyok nehezítik majd, de gondolom, ennek ő külön örül.

Végül két játék, ami a FOX és az EA együttműködésének gyümölcseként jelenik majd meg. A Monolith gondozásában készülő **Aiken's Artifact** egy sci-fi kaland/RPG lesz, mégpedig képregény stílusban! A történet szerint a nem túl távoli jövőben egyes emberek egyszer csak feltűnő pszichikai tulajdonságokkal kezdenek rendelkezni: pusztán elméjük segítsé-



Superbike 2001



Aiken's Artifact



No One Lives Forever

gével képesek energia-kisugárzásokat létrehozni. Nos, ennek annyira megörülnek, hogy rögtön világalomra is törnek. De persze vannak közöttük jók is, mint például Cain ügynök (szinkronhangja: Ice-T), akinek éppen az a feladata, hogy keresztülhúzza a gonoszok terveit. Több mint 20 egyjátékos küldetés, hatféle karakter vár ránk, saját harci stílusokkal (avagy totemekkel), 80 különböző képességgel, amiket az interneten akár el is csereberélhetünk másokkal. Ha minden igaz, szeptemberben már meg is jelent! És még egy játék, ezúttal egy 3D-s akciókaland a 60-as évek kémfilmjeinek stílusában. A címe valahonnan olyan ismerős: **No One Lives Forever**. (Előzetesünk a 32. oldalon.) Amolyan Austin Powers – James Bond turmix, és mindez nőben, ugyanis a főhős a bájos Archer ügynök, akit egy Mitzi Martin nevű L'Oreal topmodell alapján alkottak meg. Arról nem szól a fáma, hogy milyen történetre épül a 15 szülő küldetés, de arról igen, hogy több mint 30 fegyver és a korabeli kémfilmekre jellemző speciális tárgy kerül a játékba, mint például a rakétát lövő retikul, a robbanó rúzs, a halálos savat szóró parfüm, vagy a nélkülözhetetlen infraszemüveg. Az Alpok hegycsúcsaitól egészen a karibi tengerpartokig jó pár helyen megfordulhatunk, még egy titkos orosz rakétatámaszponton is. A gyönyörű 3D-s környezetért és a kidolgozott, stílszerű modellekért megint csak a Monolith a felelős, s a képek alapján úgy tűnik, egy izgalmas játékkal leszünk gazdagabbak.



ECTS

ACTIVISION

A gazán gazdag kínálattal rendelkezik a cég a közel és a távoli jövőre nézve, ezért is kár, hogy nem állított ki. A közeli szálloda

bemutatótermében csak néhány játékról kaphattam közelebb képet, a többinél meg kellett elégednem a sajtóanyagok felületes összefoglalójával.

Civilization rajongók figyelem! Novemberben jelenik meg a **Call To Power II**. Senkit ne tévesszen meg a cím, nyilván licencgondok állhatnak annak háttérében, hogy a műfajt fémjelző szó ezúttal elmarad. A fejlesztők azonban ugyanazok, akik a CTP-t készítették, és tartogatnak jó pár meglepetést. A játék alapos átalakításon ment át, mint tartalmilag, mint grafikailag, noha a lényeg ugyanaz maradt: felépíteni és végigvezetni egy civilizációt a 6300 éves történelmen, a sötét kőkorszaktól a fényes jövőig, azaz 2300-ig. A legfőbb változás a nagyon erős diplomáciai vonal, amely alapvetően határozza meg népünk fejlődését és a más népekkel való kapcsolatát. Sokat dolgoztak a mesterséges intelligencián, amely nemcsak az ellenfél támadási stratégiájában mutatkozik meg, de saját személyes tanácsadóink segítségével is. Grafikailag is szebb, színesebb lett a játék, átrendezték, kiegészítették a felhasználói felületet, átrajoltak jó néhány egységet.

Nem tudom, hányan hódolnak itthon az extrém sportoknak, de talán a gördeszkának vannak azért idehaza is gyökerei. A **Tony Hawk Pro Skater 2**, mint nevéből is látszik az előző, PSX-re megjelent, hipersikeres rész folytatása, szebb grafikával és még több kunszttal, amit földön, levegőben, korláton és még számos helyen lehet bemutatni, ezúttal kéz és lábtörés nélkül.

Még nem tudni, mikor jelenik meg, de készül az id Software berkeiben a **Quake III: Team Arena**. A roppant fantáziadús cím mögött egy



Call to Power II

igazi, többjátékos kiegészítés rejlik. Számos különböző agyafúrt játékmód, új modellek és skinnek, választható karakterosztályok, speciális power-upok, egyszóval minden, amit a többjátékos mód kedvelői elvárhatnak az FPS-ek koronázatlan királyának készítőitől. Ugyanebben a témakörben a másik érdekesség a **Return to the Castle Wolfenstein**, amely nem más, mint a játékstílus alapjának számító Wolfenstein 3D folytatása. A projektet kivitelező Gray Matter Interactive Studios első hallásra teljesen ismeretlennek tűnik, de tulajdonképpen azokról a srácokról van szó, akik még Xatrix név alatt a Kingpint fejlesztették. Ez, valamint az id állandó felügyelete a munkák fölött, na és a már nyilvánosságra került képek garanciának tűnnek arra, hogy egy igazán hangulatos, remek játékkal leszünk gazdagabbak. A program alatt természetesen a Quake III motor dolgozik, felpécízve egy scriptrendszerrel, így egészen egyedülálló, filmszerű élményben részesülünk, amikor újra belebújunk Billy J. Blazkowitz bőrébe, hogy keresztülhúzzuk a náciak legsötétebb terveit. Hogy mikor? Majd ha elkészül.

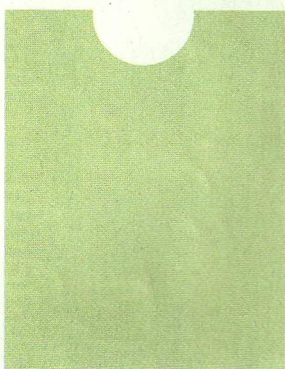
A LucasArts szekció legjobban várt darabja kétségkívül az **Escape from Monkey Island**, amely a tervek szerint november 17-én kerül a boltokba. A híres sorozat negyedik részében Guybrush és Elaine éppen mézesheteikről térnek vissza Melee Islandra, hogy megtudják, Elaine-t hivatalosan halottnak nyilvánították, a házukat le akarják rombolni, és már is akad egy rendkívül ravasz pályázó a kormányzói posztra. Ahogy Guybrush egyre mélyebbre ás a történetben, rájön, hogy az egész szigetvilág veszélyben van. A Grim Fandangohoz hasonlóan az Escape is teljesen 3D-s lesz, ami elsőre kicsit szokatlan, ám a kezelőfelület nagyon egyszerű és kényelmes, így nem okoz gondot. A grafika pazar, teljesen visszaköszönnek benne a harmadik epizód kicsit hülyére vett, színes formái. A kipróbált verzióban még akadtak takarási hibák, de fél óra alatt többször leestünk a székről a röhögéstől. Guybrush ránéz egy vudu maszokra: „Wow, a 4Dfx Voodoo Mask 6! Cutting edge Voodoo technology!”, majd ha



Return to the Castle Wolfenstein



Escape from Monkey Island



Tony Hawk Pro Skater 2



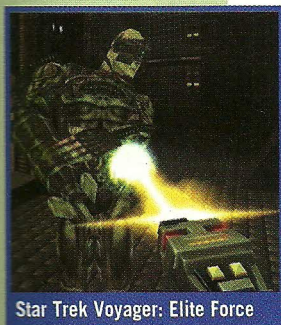
Quake III: Team Arena

ACTIVISION

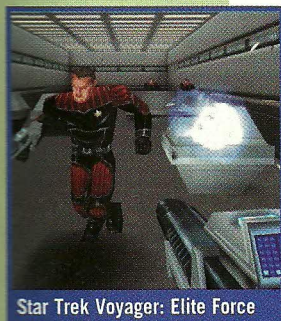
fel akarjuk vetetni vele: „No way! Installing drivers on these things always gives me a headache.” ☺

A másik csapásirányból érkezik a **Star Wars: Episode I Obi Wan**, ami érzésem szerint arra épít, hogy szegény Obi Wan történetén keresztül ötvözze a Tomb Raider és a Star Wars rajongótábort. Ebből kitalálható, hogy egy külső nézetű, 3D-s akciójátékról van szó. Szubjektív ellenérzésemet tovább fokozza, hogy hősrünk, miután egy tucat pályán keresztülverekedte magán nem mással, mint Darth Maullal vív életre-halálra szóló csatát (nem pusztult ő már meg az Episode I-ben?). Mindegy, a végén nagy Jedi lovag lesz belőle, és ez örvendetes. Megjelenés valószínűleg csak jövőre.

A másik sci-fi eposz rajongóit három Star Trek univerzumban játszódó játékkal kényezteti az Activision. A **Star Trek Voyager: Elite Force** szeptember közepén jelent meg, elsőként véve alapul a Voyager sorozatot. Amúgy Quake III motorra épülő, pazar grafikájú FPS-ről van szó, amelyben egy ismeretlen harcias faj magáévá teszi a U.S.S. Voyager hajót, megmentésükre pedig a legjobbakat küldik, élükön velünk. A kalandelemekkel átszít (értsd: néha nem árt, ha néha gondolkodsz, mielőtt tüzelsz) küldetésekben persze nemcsak a hajót foglaljuk vissza és mentjük meg az egész legénységet, de rögtön a teljes galaxist is, ahogy kell. Számos ismerős arc és helyszín is felbukkan majd a játékban, így például baráti látogatásra ugorhatunk át Borgékhoz. De a legnagyobb ötlet egyértelműen a multiplayer mód, ami a hajó Holo Deckjében (akiknek készül, azok tudják, mi az) zajlik, így virtualice bármilyen világban játszódhat. Ezt ki is használták a fejlesztők (a Heretic II-ről ismert Raven), és építettek olyan pályákat, hogy a szavunk is elállt. Szintén nagy érdeklődésre tarthat számot a jövőre megjelenő **Star Trek Away Team**. A Next Generation sorozatot alapul vevő kommandós stratégia a ST-világot egészen új oldaláról mutatja majd be, vallják a fejlesztők. Mint a különleges egység parancsnoka, 22 képzett specialista közül válogathatjuk össze az egyes küldetésekre induló csapatot.



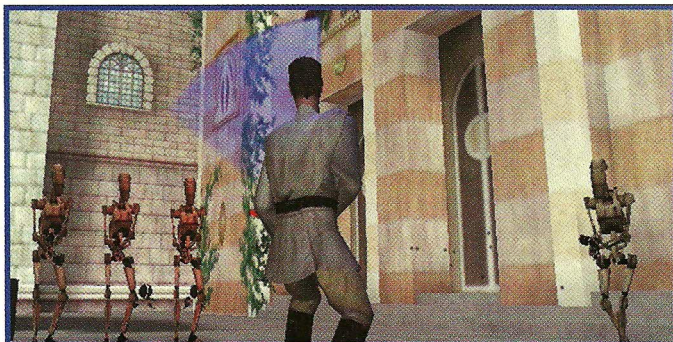
Star Trek Voyager: Elite Force



Star Trek Voyager: Elite Force



Star Trek Away Team

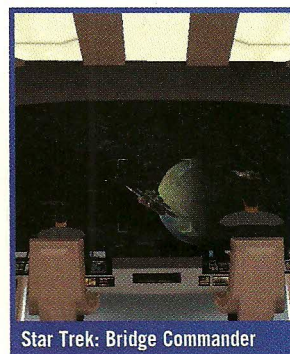


Star Wars: Episode 1 Obi Wan

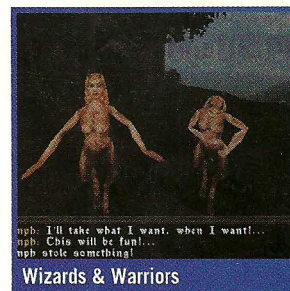
Az átgondolt választás mindenképpen fontos lesz a játékban, mivel a küldetések megoldásához szükséges lesz embereink szakértelme, sőt, gondoskodni kell arról, hogy épségben túl is éljék ezeket a küldetéseket, mert így továbbfejlődnek, és még hasznosabb tagjai lesznek a csapatnak. A felülnézeti grafika megfelelően hangulatosnak és kidolgozotttnak tűnik.

És ezzel még mindig nincs vége, sőt! A Totally Games neve valószínűleg mindenkinek ismerősen cseng, aki valaha is játszott az X-Wing sorozat valamelyik tagjával. Nos, a csapat témát váltott, és egy döbbenetesen jógrafikájú szimulátort fejlesztenek **Star Trek: Bridge Commander** néven. Természetesen más lesz ez, mint egyszemélyes X-szárnyúakkal száguldozni, és lövöldözni, itt ugyanis egy teljes személyzettel felszerelt csillaghajó kapitányát alakítjuk majd. Harmincnál is több küldetés lesz a játékban, hallhatjuk benne *Patrick Stewartot*, mint Picard kapitányt, és *Brent Spinert*, mint Data parancskokot. Lesz benne új ellenséges faj, amely a távoli kolóniák életére, illetve rajtuk keresztül a Föderációra tör, de szerepelnek majd a Star Trek világ jól ismert szereplői is, klingonok, cardassiaiak (ha jól írom), ferengik, romulanok.

És végül jó hír az RPG-k kedvelőinek, hogy a Wizardry sorozatáról híres Heuristic Park elkészítette PC-re a legendás *D.W. Bradley* által kitalált és tervezett **Wizards & Warriors**-t. A belső nézetű kialakításban hat kalandozót irányítunk, akiknek feladata, hogy felkutatassák és legyőzzék a gonosz Lord Cetet, mégpedig egy karddal, amelynek kétrétegű a pengéje: az egyik el van átkozva, a másik meg van áldva. Figyelemre méltó az ígért több mint 120 óra játékidő, a 300-nál is több, 75 különböző fajtából származó szörny, a további 100 gép által irányított játékos, és az egyedülálló küzdelem, ahol a játékos kedve szerint állíthatja a sebességét. A ravaszabb, taktikázó, ennél fogva lassabb játékos így nincs büntetve, saját üteméhez igazíthatja a játékot, ugyanúgy a gyorsan döntő, harcias típus, aki valós időben szeret küzdeni az ellenséggel.



Star Trek: Bridge Commander



Wizards & Warriors

ECTS

HASBRO MICROPROSE

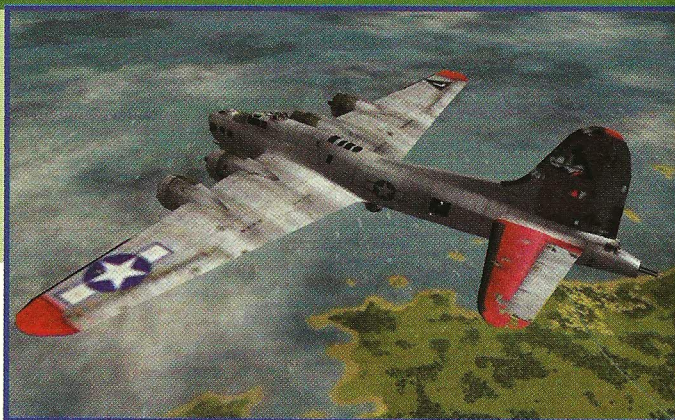


arci 'repszim' rajongók egyik kedvenc cége a Hasbro, különösen amióta bekebelezte a MicroProse-t. Ezúttal sem cáfolnak rá

önmagukra, hiszen **B-17 „The Mighty Eight”** címmel készül egy remekbeszabott II. világháborús szimulátor, amelyben a legendás nappali bombázókkal mehetünk fokozottan veszélyes bevetésekre. A játék különlegessége, hogy tíz különböző szerepben próbálhatjuk ki magunkat, és egyszerre irányíthatunk 12 bombázót és 8 kísérővadászt! Többféle játékmód, 25 történelmi küldetés és szenzációs grafika várja a pilótapalántákat.

Lassan hozzászokunk, hogy régi kedvenc játékaink újszerű formában kerülnek feldolgozásra a különböző kiadók nosztalgiasorozatában. Kezdjük a sort az idehaza „falbontó teniszként” ismert **BreakOut**-tal. Az Atari gondozásában készülő változat pont olyan, mint a korábbi Pong volt: ötletes és csúnya. Az alacsony felbontású, szögletes 3D-s grafika nem jön be, talán csak a legfanatikusabb rajongók tudnak majd elvonatkoztatni tőle. Vagy tévednék? Erre enged következtetni, hogy gőzerővel dolgoznak a **Frogger 2:**

Swampy's Revenge-en, ami szintén a klasszikus feldolgozásaként indult. Ezek szerint olyan sikeres volt (a maga játszhatatlan 3D-s módjában), hogy második részre van szükség. Azért örvendetes, hogy itt már nagyfelbontású, színekben pompázó ötletes, szám szerint hét különböző környezetben, összesen 21 pályán ugrálhatunk a brekkencsel egyik aka-



B 17 „The Mighty Eight”

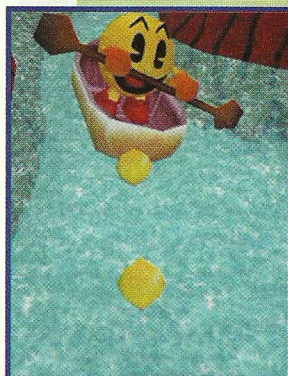
dályról a másikra. És még mindig nincs vége! A név **Galaga**, eredetileg egy klassz kis űrhajós lövöldözős volt a maga sima, 2D-s világában, most egy pszeudo 3D-s (olyan mintha, de mégsem) feldolgozásban éled újra. A rendezelt animációk jól néznek ki, kb. ez minden, ami pozitívként említhető a grafikáról. A sort pedig az idén 20 éves, örökké éhes Pac-Man zárja, aki ezúttal szintén 3D-ben rohangál az ízletes gömbök után és a gonosz szellemek elől a **Pac-Man: Adventures in Time** eposzban. Mint a cím is sejteti, komplett időutazáson vehetünk részt, mivel ellopták, és a történelem rögzös útvesztőin szórták szét azt az öt mágikus gömböcskét, ami a szegény pac-bolygó életéhez elengedhetetlenül szükséges. Összesen 26 nehézségi szint, és egészen pontosan 133 pálya várja a fanatikus rajongókat.

Chris Sawyer nagyon betalált a **Rollercoaster Tycoon**-nal, amit csak Európában több mint félmillió példányban adtak el. Most jön ki hozzá a második kiegészítő, a **Loopy Landscapes**, amelyben Anglia két népszerű vidámparkjának hullámvasútjait dolgozták fel. Rengeteg új játékelem került bele, látványosságok, hullámvasutak, körhinták, boltok, kajládák. Hat grafikai témát, és harminc környezeti szituációt kapunk, lesz sivatag, északi-sark, középkori kastély, változó földrajzi sajátosságok és ezekhez alkalmazkodó feladatok. Ha minden igaz, már meg is jelent! Kicsit komolyabb téma, mégpedig **Monopoly Tycoon** címmel, ami a nevével ellentétben csak annyi közös vonást mutat a társasjátékkal, hogy az ott megismert helyszínek és cégek köszönnek vissza itt is. A kicsit Sim City mellékizű alkotásban területeket kell vennünk, beépítenünk, különböző üzletekben résztulajdont szereznünk, majd a megfelelő pillanatban az egésztől jó ütemben megszabadulunk, és így hájasra keresni magunkat. Fontos, hogy mindig tisztában legyünk a városlakók óhajával, mert tőlük jön a pénz!

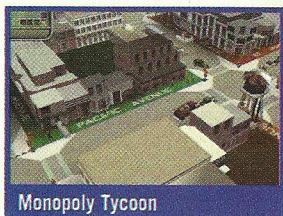
A problémát azonban nem elsősorban ők, hanem a velünk konkuráló ellenfelek jelentik – az utolsó életben maradt játékos nyer! Ár-ingadozás, divat, trendek, egymást váltogató



Galaga



Pac-Man: Adventures in Time



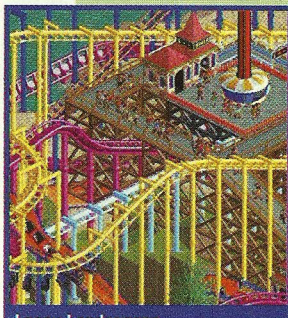
Monopoly Tycoon



BreakOut



Frogger 2: Swampy's Revenge



Loopy Landscapes

HASBRO / MICROPROSE

nappalok és éjszakák, önálló életet élő városlakók, 70 évet felülemelő játékidő, 10 számítógép által irányított játékos, és remek grafika – igazán izgalmas kihívásnak tűnik. Megjelenés karácsony táján.

Az előző rész tartalmából: a gonosz mágus, Sordid elrabolta Simon testét, hogy legtitkosabb és leggonoszabb terveihez használja fel. De folytatódik a történet: **Simon the Sorcerer 3D!** Hű, de izgalmasan hangzik, nem? Szegény Simon lelke végre rátalál a testre egy ismeretlen azték templomban, ahonnan sikerül megszöknie, és elindul, hogy megkeresse a titokzatos portált, az egyetlen lehetőséget, hogy a saját világába hazajusson. A portál mellesleg a kedves Sordid titkos fegyvere is, amit éppen a világ elpusztítására akar felhasználni. 3D-s kalandjáték, kicsit szögletes, de színes világban, kicsit bumfordi, de szerethető szereplőkkel, többfelé ágazó történettel, gondolkodtató feladatokkal.

Váltunk témát. II. világháborús, körökre osztott, taktikai stratégia! Jól hangzik? Naná! Ez a **Squad Leader**. Három nép történelmi, 10-10 küldetésből álló kampánya, köztük a normandiai partraszállás (ez az amerikai, de van még egy angol és egy német is). Háromszáz különböző katonára közül válogathatjuk össze a csapatot, mindegyiknek külön élettörténete van, illetve máshoz ért, és mások a tulajdonságai. A változatos lehetőségek tárháza tovább bővül a nehéztűzérőséggel, tankokkal és egyéb harci járművekkel. Mindez izometrikus nézőpontú grafikával, gondosan kidolgozott karakterekkel és áttekinthető felülettel. És mit szólnátok valami hasonlóhoz, csak valós időben? Íme a recept: dolgozzunk fel egy filmet, ami megfelelően sikeres volt ahhoz, hogy hátha a játékra is rámozdulnak a srácok. A végeredmény pedig a **Starship Troopers** (Tudjátok a bogaras sci-fi, mi is volt a magyar címe? Csillagközi invázió?). A szituáció majdnem ugyanaz: rengeteg ember közül válaszd ki a legalkalmasabakat, szereld fel őket megfelelő fegyverek-



Simon the Sorcerer 3D!

kel, és végül pusztító csapatban gondoskodj arról, hogy jól szétlőjék a nagyra nőtt, bűdös bogarakat, és ha egy mód van rá, a csapatból minél többen életben maradjanak. Külsőnézetű 3D-s grafika, de szerencsére nem Tomb Raider stílusban, különböző környezetek, rengeteg kidolgozott modell, mind a katonák, mind a bogarak számára, számtalan eltérő határfokú fegyver, szóval lesz itt minden, ami megteremti a megfelelő hangulatot.

És végül valami egészen hasonló, és mégis teljesen más: **X-Com Alliance!** Az UGS Patton kutatóhajó egyik pillanatáról a másikra eltűnik a Föld látóteréből. A megmagyarázhatatlan jelenség a hajót és teljes legénységét egy bolygóközi háború közepébe transzportálja, ahol nem mással találják szembe magukat ismét, mint a 60 évvel korábbi, ravasz földönkívüliekkel. A játék egy kicsit a SWAT3-ra hasonlít, belső nézetű, FPS-jellegű 3D-s akció lesz, komoly hangsúllyal a csapatközpontúságon. Nem maradhattak ki belőle azonban a régi X-Com stratégiai elemei sem. Mivel katonáink száma limitált, és minden feladat rájuk hárul, el kell döntenünk, hogy kit viszünk harcba, és kit hagyunk otthon, hogy kutassanak, megismerjék és megértsék az idegen technológiákat, fegyvereket, amit így később már mi is képesek leszünk használni. Az összetett játék alatt az alaposan kialakított Unreal-engine dolgozik, a fejlesztők kidolgozott modelleket, rengeteg fegyvert és különleges mesterséges intelligenciát ígérnek. Sajnos megjelenési időpontról még mindig semmi hír.

A Hasbro komoly termékskálát épített ki az egészen fiatalok számára. Elmehetünk nyaralni Krumpli Fej asszonyassággal és urasággal, vagy autóversenyezhetünk a Nickelodeon csatorna rajzfilmsztárjaival. Thomas a kismacsi már régi ismerős, egy új játék és egy rajzoló-, kifestőprogram főszereplője. Tonka dömpert és társait komoly feladatok kapnak az építkezéseknél, és el ne fejedjünk a híres Action Manról, aki egyfolytában megmenti a világot a gonosz Dr. X-től, ezúttal a dzsungelben. Fanatikus rajongók ki ne hagyják az Action Man dzsungelés túlélőkészletet, ami egy igazán szuper rajzprogram lesz.



X-Com Alliance



Squad Leader



Starship Troopers

Monolith / Fox Interactive

NEVEM ARCHER, CATE ARCHER

Jobban őrzik a James Bond filmek licencét, mint a brit korona ékköveit, mit tehet hát egy olyan játék-cég, amely e nélkül szeretné fel dolgozni egy hipertitkos ügynök kalandjait? Hogyan is lehetne az angolokra oly jellemző sznobizmus-elegancia-szex-erőszak koktéllját kikeverni James Bond vagy műanyag másolata nélkül? A No One Lives Forever (senki nem él örök-ké) készítői megtalálták a megoldást: legújabb 3D-s lövöldözős játékuk főszereplője, Cate Archer az általa képviselt gyengébb nem báját vegyítve örökölte Bond eleganciáját és dinamizmusát. Welcome, miss Archer!

Ó azok a békebeli hatvanas évek! Nem csak a politika szintjén, hanem a tömegkultúrában is javában dül a hidegháború: míg nekünk csak a gulyáskommunizmus által felszolgált fekete-fehér Stirlitz jut, a nyugati fogyasztói társadalom polgára James Bond Technicolor álmaiban osztozhat. A hivatalos amerikai kultúrpolitika nagyszerűen lemérhető a 007-es ügynök kalandjain: a „ruszrikat” nem illik egy az egyben, csak utalás szintjén bántani. Így változtak Bond ellenfelei az eredeti Ian Fleming ponyvákban szereplő szovjet SMERSH kémekből a SPECTRE nevű nemzetközi terrorista szervezet „keleties” akcentusú bűnözőivé.

Bár a James Bond filmek napjainkban is hódítanak, azért azt minden 007-rajongó betéve tudja, hogy az IGAZI a hatvanas évek Sean Connery-je volt.

Fedőneve: „Operatív”

„Fegyelmelje magát 007-es!” Én is ezt teszem és visszatérek a NOLF-ismertetéshez. Cate Archert a játék végleges verziójában 15 szupertitkos küldetésen kell majd végigvezetnünk. Hősnőnk (sajnos) nem az angol titkosszolgálatnak dolgozik, hanem egy UNITY nevű szervezetnek, melynek célja a világbeke

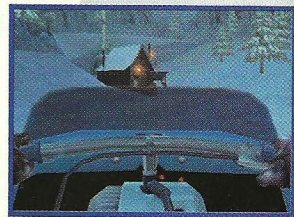
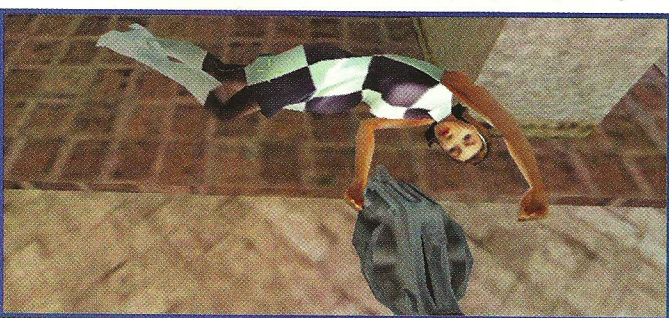


mentése olyan mindenre elszánt, aljas terrorista szervezetekkel szemben, mint a H.A.R.M. (*harm: ártalom, angolul – czy*) Archer ellenségei is a jó öreg Bond-filmeket idézik: itt van például mindjárt Volkov, egy volt NKVD-ügynök (a szovjet elhárításból), aki egy merénylet során elvesztette a fél szemét. A letölthető demóban vele is összekasztjuk majd a „bajuszt”. Volkovnak tényleg van, és a grafikusoknak hála, igazán kacskias lett! Természetesen csak golyóváltásról lesz szó, a végső leszámolással a teljes játékig kell várunk. A helyszínek is a klasszikus kétfilmekre emlékeztetnek: a demó első pályáján például egy marokkói luxusszállóban nyomulhatunk majd.

Konszolidált hölgy, vadállat grafika

Nem beszéltem még a NOLF forradalmi grafikus motorjáról, amely a LithTech 2.5-os változata. A régebbi változatot a KISS Psycho Circus-ban már megismerhettük, az újabb verzió azonban ezt messze felülmúlja. A legszembetűnőbb változtatás a felhasznált poligonok száma: Cate Archer érzéki testét például 1700-ból rakták össze. A végeredmény tényleg lélegzetelállító lett: elég hozzá megnézni a hölgyet letölthető demó animált menüjében! (*Mily kevés elég a vonzerőhöz! Szerintem meg kéne mutatni a lányoknak, hol kell kiemelniük magukon 1700 térbeli sokszöget, hogy ellenállhatatlanok legyenek... – czy*) A másik finomságot akkor vettem észre, amikor közelítettem a falhoz: az S3 Texture Compression nevű technológiának köszönhetően végre eltűntek a Quake-klónokban oly kiábrándító „sorminták”. Persze azért semmi sem tökéletes: a víz megvalósítása például egész pocskék lett – bízunk benne, hogy ez az „ügyetlenséget” majd a végső verzióban kijavítják. Egyelőre ennyit tudtam összehordani a demóról: nézzetek meg, ott virít a CD-n. Alig várom, hogy a végleges verziót is a kezembe kaparintsam. See you soon, Miss Archer!

Bad Sector



Eidos Interactive

VAN ÚJ A BŐRSZERKŐ ALATT?



Után az Eidos annyi „balszerencse” közt bejelentette, nem lesz több része Lara baba kalandjainak, kiderült, hogy ez a bizonyos nem létező verzió idén novemberben már megjelenik, nemcsak PC-re, hanem a DreamCast és a PSX gépekre is. Szokás szerint tehát a nagy rajongók karácsony és szilveszter helyett (vagy közben) ismét csak játszani fognak. Valóban így lesz ez, vagy csak egy kiegészítést kapunk megint?

Nem csalás, nem ámitás: Lara ismét itt van töretlen erővel, hogy újra megdobogtasson néhány szívet, és persze, hogy újabb végtelenek tűnő éjszakákat átvirrasztva élvezhesük kalandjait. A történet ott folytatódik, ahol a negyedik rész abbamaradt. Lara - ha minden igaz - meghalt, testét azonban nem találták meg. *(Na, már reménykedtem, de ezen már látszik, hogy az isten sem ment majd meg minket egy Dallas-os Bobby-féle Return of Larától... Bad Sector)*

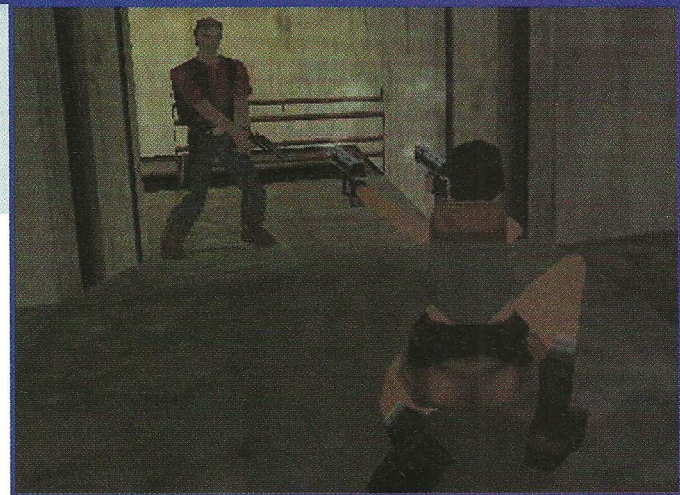
Lara közeli ismerősei a szertartás után felidéznek régebbi kalandjait, melyeket a látványos intróban láthatunk. Ebben a *Chronicles* alcímre keresztelt részben Lara négy egymáshoz nem kapcsolódó kalandja jelenik meg. A kalandok alanya, virtuális élvezeteink tárgya, és egyben az általunk irányított karakter a fiatalkorú, majd a korai huszoneves, végül az ereje és vonzereje teljében pompázó Lara Croft.

Megfáradt klisék, vagy új ötletek?

Sajnos inkább az előbbire tippelvek, pedig imádom az eddig kiadott részeket. Ismét egy korszakot nem alkotó programmal van dolgunk, nem tudnak benne (és lehet, hogy nem is lehetne) olyan sokat javítani. Talán azért, mert akkor sokkal bonyolultabb lenne.

A grafikát figyelve rá kellett döbbsenem, hogy ismét nem voltak hajlandók nagyot alkotni a készítőik. Nem változott meg szinte semmi. Az egyetlen dolog, amit talán észre lehet venni, hogy hősnőnk sokkal rugalmasabb, mozgékonyabb, mint eddig. *(Azaz ismét továbbfejlesztették az animációs modult. - czy)* Ezt legjobban azon a képsorozaton lehet látni, amin Lara éppen egy kötélben egyensúlyozik.

Persze lesz benne olyan is, ami eddig nem volt. Ilyen például, hogy mostantól a főszereplő képes fiókokba vagy akár különféle dokumentumokba bekukkantani, így sokkal több mindenre kell majd figyelnie a játékosnak. A tárolórendszer (inventory) is megváltozott, sokkal több felszerelés fér el benne, a készítőik szerint jóval összetettebbé vált. Ez azt jelenti, hogy több tárgyat tudunk majd kombinálni, több feladatunk lesz majd ezen a téren, mint eddig.

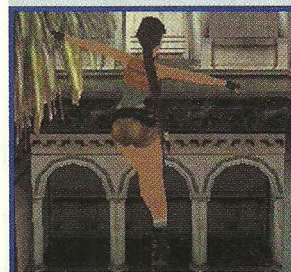
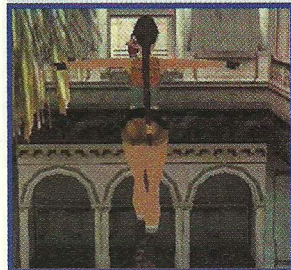
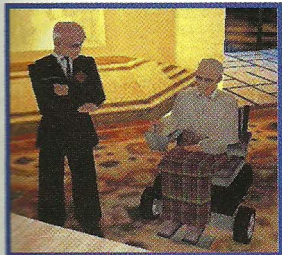


Úgy látszik a készítőik egyre (un)kreatívabbak lesznek!

„Lessz Lara jussszstis az enyém!”

Egyelőre nem lehet ennél többet tudni a programról (legalábbis még nem lehet kipróbálni), ezért aztán nem akarok végleges következtetéseket levonni az eddig látottakból. Többek között azért sem, mert akkor talán csak egy szimpla kiegészítőnek titulálnám. De nem, azért is ki kell várni, amíg megjelenik, majd aztán mondhat bárki bármit. Remélem, azért megpróbálnak jó sok érdekességet beletenni a készítőik, és nem elégednek meg azzal, hogy néhány új pályával szűrjék ki a szemünket.

ZeroCool



Novalogic

VETERÁN KOMMANDÓSOK 3D-S KÖNTÖSBEN

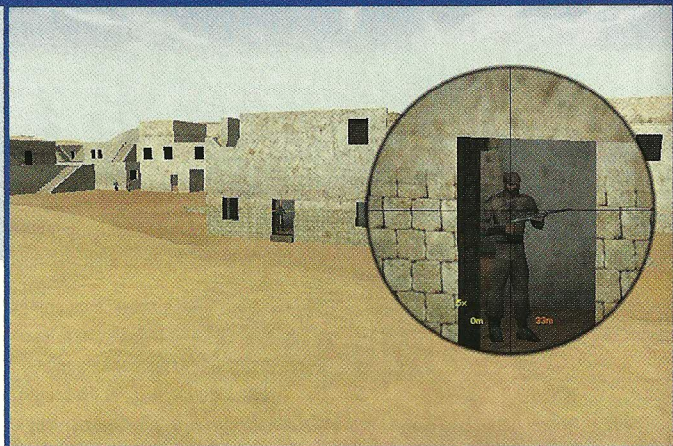
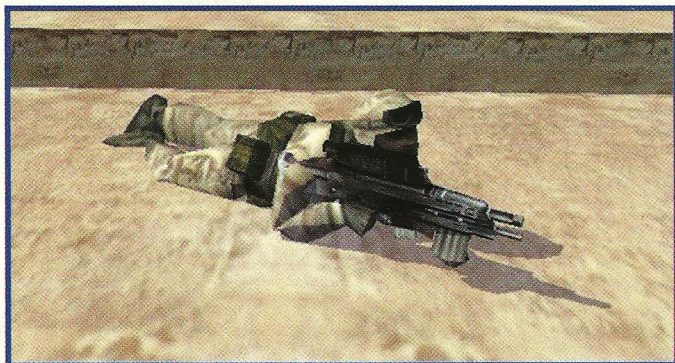
E kommandósok, különleges osztagosok bevetéseit rengeteg játék dolgozta már fel. Ilyen volt a Comanche sorozatról elhíresült Novalogic Delta Force két része is, amelyek igen csak vegyes érzelmeket váltottak ki. Az elégedetlenkedők a pixeles Voxel technológia grafikáját szidták, amely – mi tagadás – a valódi 3D idejében már tényleg idejétmúlt. Ennek ellenére kíváncsian vetettük magunkat a folytatás, a Delta Force: Land Warrior demójára. Első benyomásainkat szeretnénk megosztani veletek, aki pedig nem hiszi, töltsé le a demót a CD-ről!



Gondolom, megunták a készítőket, hogy annyit nyaggatták őket a játékosok a pixeles grafika miatt, úgyhogy végre-alahára hajlandók voltak elkészíteni a teljes 3D-s támogatást – így végre sokkal szebb környezetben irhatjuk az ellent. Egy kicsit több objektummal is találkozunk a képernyőn – bár sokszor a táj még így is elég kopár és itt nemcsak a demó verzió sivatagos pályájára gondolok. A voxel technológia, ami régen a Comanche-oknál remekül alkalmazható volt, már jóval a második rész előtt kiment a divatból. A jelek szerint ennyi idő kellett, hogy ezt a Novalogic is belássa és összeszedje magát. A Land Warrior végre olyan játék, amellyel nem kell szégyenkezni akkor sem, amikor a szomszéd srác meglátogat egy Rainbow Six-party után! Annak ellenére, hogy sokkal szebb lett a grafika, még mindig nagyon kicsik az emberek, és elég nehezen lehet megtalálni, pontosan honnan lőnek. Itt is van ugyan látcső, meg távcsöves puskák, de mire azzal megtaláljuk az ellent, addigra már rég késő.

Jaj, ezeket miért kellett?

Remek dolog a kézigránát, de az igazán életmentő az lenne, ha a dobás erősségét én ma-



gam állíthatnám. Többször is átböngésztem a billentyűkiosztást, de sehol sem találtam meg a megfelelő gombot. Ilyenkor mindig az történik, hogy emberem egy elegáns kézmozdulattal elhajítja a jó fenébe a kis szerkezetet, amely egyébként hatásosan pusztítana. Ha szerencsénk van, az ellenséget találjuk el, ha nincs, kezdhetjük előlről.

A realizmusnak szánt második pofont akkor fedeztem fel, amikor néhány játék után észrevettem, hogy milyen remekül képzett a katonám: úgy felkúszik a piramisok jó hatvanhetven fokos meredekségű falára, mint a gyík, ráadásul teljes menetfelszereléssel, rohanva és balra-jobbra ugrálva. (Ugyan ZeroCool! Nem láttál még Van Damme filmet? J – Bad Sector). Végül is tetszett, mert a piramis tetejéről aztán lehetett lesipuskázni, így igen sok piszkos munkától kíméltem meg magamat.

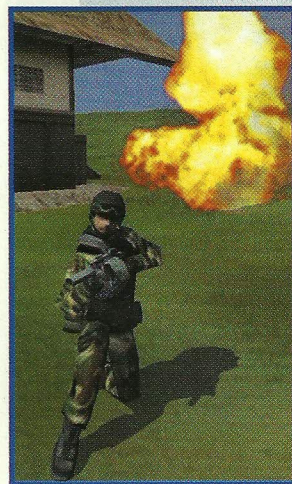
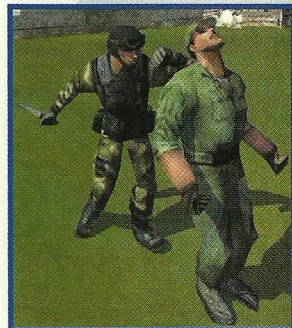
Szerintem csalásnak és a játék gyengeségének számít a dolog, mert ki tudja: a végleges verzióban az is előfordulhat, hogy egy olyan falon kell felmászni, amiről először azt hisszük, hogy túl meredek, ezért aztán meg sem próbálkozunk vele. (Hinni a templomban. Akciójátékban próbálkozni. – czy)

Ez talán még elviselhető, ennél sokkal nagyobb bakikkal is találkoztam. Ilyen például, mikor az ellenfél nekirohan a falnak. Vagy amikor mögékerülök, akkor is csak rohan, észre sem vesz. Ezek a buta hibák már az előző részekre is jellemzőek voltak, reméltem sikerül végre megoldani. A jelek szerint tévedtem, bár a végleges verzióban talán megoldják.

Azért már bevethető

Síráimaim ellenére azért bizakodom: az első és második rész között nem volt nagy különbség, de a harmadik rész úgy tűnik nagy változtatásokon ment keresztül. A közeljövőben több hasonló stílusú kommandós programmal találkozhatunk majd, tehát a készítőknél igencsak össze kell szedniük magukat, ha nem akarnak elszürkülni a középmezőnyben.

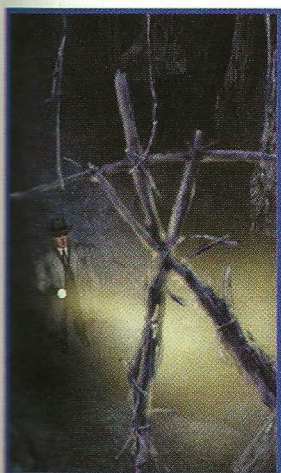
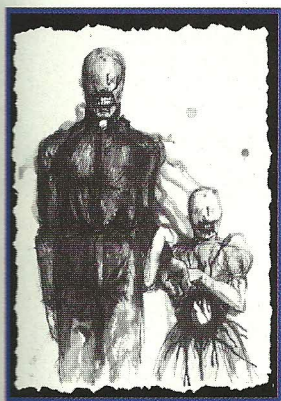
ZeroCool



Bungie / 2000. harmadik negyedév

INTERAKTÍV ÉJFÉLI HIDEGLELÉS

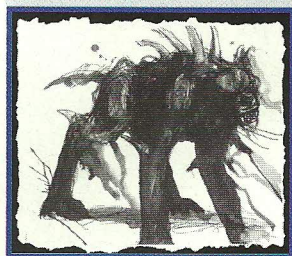
7 seniális áldokumentumfilm, vagy az évszázad filmes átérése? Akárminek is nevezzük a Blair Witch Project (Hideglelés) című alkotást, tagadhatatlan, hogy készítőiknek szinte a semmiből sikerült több millió dollárt keresniük az egyszerű néző hiszékenységeinek és a hatalmas reklámkampáynak köszönhetően. Hogy ezt elítéljük-e, vagy jót röhögünk a dolgon (azért ti is megnéztétek, ugye?), egyéni ízlés kérdése. Úgy látszik, a Nocturne készítői további fantáziát látnak a témában, mert a régi grafikus motort egy kicsit feltupírozva elkészítették a Hideglelés játékváltozatát. Egy biztos: amennyire szétuntam az agyam a filmen, annyira feszülten kószáltam az örült gyerekgyilkos, Rustin Parr szellemektől átjárt, vérpecsétes, romos házában – a demóverzió helyszínén...



Ha van olyan játék, amelyet hangulata, vagy stílusa miatt igazán össze lehetne kötni a Blair Witch Projecttel, akkor az a Terminal Reality *Nocturne* című horror akció-kalandja. Ezt már akkor észrevettem, amikor a Nocturne honlapjára felnézve egyik kiemelt kapocsként a „szerencsétlenül járt fiatal egyetemisták és a Blair-i boszorka igaz (!?) és borzalmas történetét feldolgozó” webhelyére találtam. Azt viszont nem gondoltam volna, hogy a kiadó, a Godgames már kacsingat a film adaptálása felé. Most viszont kiderült, hogy nem is akárhogyan: a kamu-filmből nem egy, hanem egyszerre három játékot akarnak készíteni! A Nocturne motorjával készült a *Blair Witch Volume 1*: Rustin Parr 1941-be röpít vissza minket és főszereplője a Nocturne-ból megismert sztoikus, esőkabátos „Doki”, a „Szellemház” nyomozója lesz (nem te, Doki ☺!). A második a *Blair Witch Volume 2: The Legend of Coffin Rock*, amelyet a Human Heads követ majd el, és egy Resident Evil-szerű még vérengzősebb horrorjáték lesz, végül az utolsó, a *BWV 3: The Elly Kedward Tale* a Sin-el és a FAKK2-vel már bizonyított Ritual Entertainment alkotása lesz, és a mágiaközpontú akció dominál majd benne. Ezúttal az első rész demóját vadásztam le az internetről, és hogy „megadjam a hangot”, éjfél környékén kezdtem játszani vele. Első benyomásaim határozottan pozitívak: sikerült időnként legalább annyira frászt kapnom,



mint még annak idején a Nocturne-nel játsva. Nem sokat változtattak ugyan a szoftveres motoron, de igazából nem is nagyon kellett. A Nocturne gyönyörűen megrajzolt Alone in the Dark-szerű grafikája még ma is megállja a helyét. A Blair Witch 1-ben hasonló műgonddal rekonstruálták a filmből jól ismert rémház minden sarkát. Bár a Corvin moziban enyhén szólva nem szorongattam a széket, a demó segítségével mégis sikerült feleleveníteni az utolsó jelenetet, amikor a három fiatal rejtélyes körülmények között egymás után meghal (eltűnik? elviszik őket az UFO-k?). Akár hiszitek, akár nem, most tényleg szorongató érzés volt végignézni, ahogy a sikoltozó fiatalok kamerájukkal a kezükben elpusztulnak (ugyanis ez is benne lesz a demóban). Bár a végleges verzióban állítólag a „Dokival” nyomulunk, itt egy tini-leánykát irányíthatunk. Fegyvereink a Dokiéhoz hasonlóan változatosak, de ebben a demóban érdemes a már ismerős „napfény-shotgunt” (vagy mi a rákot) előkapni. Sokáig ugyan nem tudunk eljutni, viszont az időnként megszólaló gyermekszikolyok és hisztérikus nevetgélések, valamint a szerencsétlenek szellemei valószínűleg igen intenzív élményt jelentenek mindenkinek. Hősünk jegyzetei között találjuk meg a kerettörténetet. Rustin Parr remeteként békésen éldegélt, míg – állítása szerint – egy rejtélyes boszorka „be nem költözött a fejébe” és rá nem vette arra, hogy a környéken élő gyermekeket meggyilkolja. Miután a közeli faluból a házába csalta őket, különös kegyetlenséggel, rituálisan végezte ki áldozatait. Egyetlenegynek sikerült megmenekülnie: neki köszönhetően sikerült végül is Parrt elkapni és elítélni. Egy évvel Parr kivégzése után, a Szellemház nyomozójaként az lesz a feladatunk, hogy kiderítsük, a boszorka állítólagos okkult befolyása mennyire valóságos. Reméljük, a teljes verzióig már nem kell sokat várnunk, akik pedig addig sem szeretnének éjjel (nyugodtan) aludni, azok rendeljék meg a GameStar és válásszák hozzá a Nocturne-t!



Joo Wood

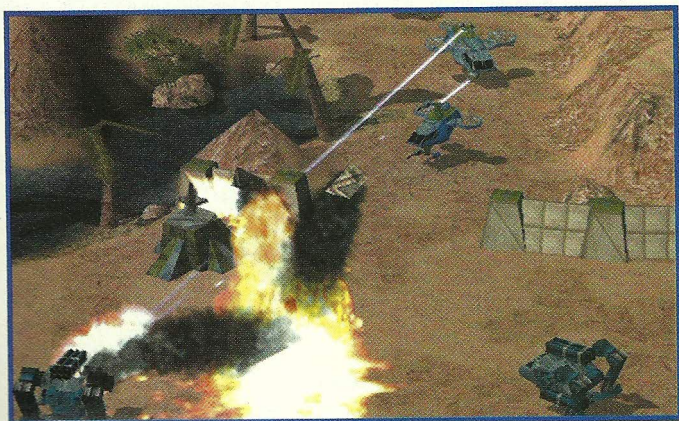
EGY BOLYGÓ NEM ELÉG KETTŐNKNEK!

Ujjabb Command and Conquer klón? „Nem!” – sikítanak fel közületek sokan, majd tovább lapoznak. Akik úgy gondolják, mégis maradnak, mert ez a mára elcsépeelt műfaj jelent még számukra valamit, jól teszik: a Joo Wood Thandor című játéka gyönyörű 3D-s grafikát és valóságos modelleket ígér a harci járművek terén. Tudom, tudom – megint csak elcsépeelt fogalmakat ismétlek – de ha kipróbáljátok a Thandor demóját, akkor a saját szemetekkel is meggyőződhetnek... na, az a lényeg, hogy **pofás a cucc, nem kell siránkozni!**

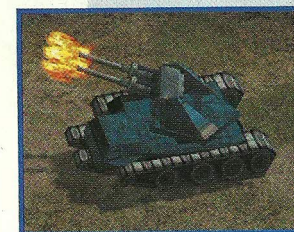
Mint ahogy Csonti a Submarine Titanban írja (52. o.): a CGC klónokkal Dunát vagy óceánt lehetne rekeszteni – sőt lassan a világúrt is teleszemetelhetnénk vele. Lelki szemeim előtt látom, ahogy a Joo Wood-nál egy értekezleten tanácsztalanul üldögélnék a fejlesztők, majd felszólal a főnök: „Na, fiúk, mivel senkinek sem jutott eszébe semmi, ezért maradunk az eredeti elképzelésénél: nyomatunk egy robotos Command&Conquert, aztán kalap-kabát! Ellenvetés?” Biztos szörnyen rosszindulatú vagyok, de valahogy így képzelem el a dolgot...

Ennyi szidalom után jöjjenek a pozitívumok. Például az is ide tartozik, hogy ebben a demóban nem fárasztottak kerettörténettel a készítőket – gondolom, belátták, hogy az unalmas intróknál már csak az elcsépeelt kezdő-sztorikat lapozzák gyorsabban tovább a türelmetlen játékosok. A demóban nincs semmi szöveg, az ECTS-ről beszerzett sajtóanyagban is csak kb. ennyi: Avare-ok ütik a Golrath-okat, mi pedig az Avare-ok vagyunk. Remek!

A játékot betöltve (tényleg) jó hangulatomban tovább fokozódott: egy igen kulturált 3D-s



kezelőmenü fogadott, ahol némi állítgatás után elindítottam az oktatórészt. Itt egy német akcentusú úriember lépésről-lépésre végigvezet a hagyományos valós idejű stratégiajától (RTS) kissé eltérő szabályokon (sok különbség azért nincs). Amin elsősre megakad az ember tekintete, az a tényleg gyönyörű 3D-s grafika – a Myth 2 óta nem láttam ilyet – igaz, itt nem középkori épületekkel, hanem futurisztikus gyárakkal találkozunk. Az is külön tetszett, hogy a Myth-tel ellentétben itt nem hat-hét gombbal kell forgatni, irányítani virtuális hadszínterünket – elég hozzá az egér is. Ahogy az oktató részben egyre több épülettel és az első egységekkel találkozunk. Itt ért a másik kellemes meglepetés: amellet, hogy grafikában messze verik a Tiberian Sun-t, sokkal realisabb, hogy a járművek jóval lassabban fordulnak meg és egyébként is jóval realisabban viselkednek, mint a Westwood és más cégek hasonló klónjaiban. Amikor az első komolyabb összecsapásban vettem részt harci dzsipjeimmel, az egységeken és az épületeken meglátszott, ahogy pattogtak rajtuk a lövések. Az első generációs harci egységek persze igen hamar elhullottak, de amikor technikusaim felfedezték előbb a felszerelhető ágyúkat, majd az erősebb páncélzatot, szép lassan lemostam az ellenséget a bolygó felszínéről. Természetesen ebben a játékban is az ásványi anyagok kitermelésével tudunk fejlődni – persze ez okozza a népek közti ellentéteket is. (Legalábbis háttérstori helyett most ezt tudom nektek rögtönözni) Ha felrobbantottuk az ellenség bányáját, akkor nem tudjuk rögtön a sajátunkat az ásványra építeni: előbb oda kell küldenünk egy felderítő egységet. (Ez is a kellemesebb újítások közé tartozik) Összefoglalva: élvezetes klónnak tűnik a Thandor – a Dark Reign 2 mércéjét a részletes, 3D-s grafikus motornak és a realisztikusabb harcoknak köszönhetően biztosan megüti. Ennek ellenére nem hiszem, hogy a Red Alert készítői lucskosra izzadnák lepedőjüket a konkurenciától való félelmükben, de aki egy szép grafikájú, jól irányítható, szolid kis RTS-re vágyik a szokásos túllihegett reklámok helyett, az nem fog csalódnai a Thandorban.



CDV Software Entertainment AG

KOZÁKJÁRÁS



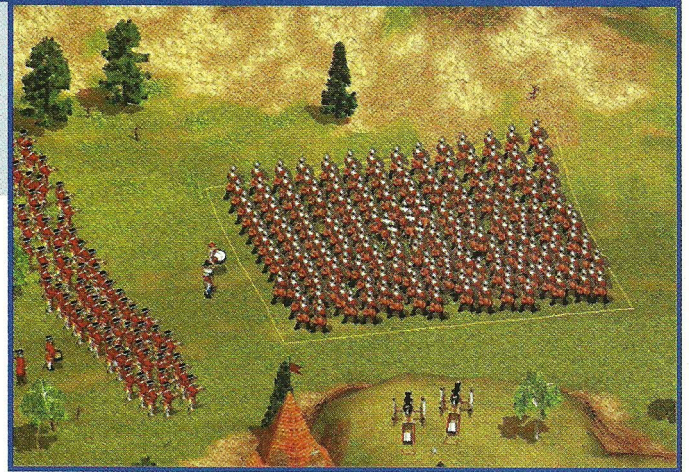
usztán egy „sima” valós idejű stratégiával megjelenni a piacon, az bizony felér egy önkéntes haszfelmetszéssel. Ma már töb-

bet, mást és főleg jobbat kell produkálni a nagy elődöknél. A kozák lovasság ugyan elég nagy port vert fel maga körül, de azért megpróbálunk egy előzetes erejéig a közelükbe merészkedni, hátha felfedezünk egy-két in-csiklandó érdekességet!

A német fejlesztésű Cossacks a XVI-XVIII századba repít vissza minket, amikor is – mint egyébként bármelyik másik történelmi korban – intenzív harci cselekményekkel múltatta az időt Európa korlátolt népe. Erre az időszakra esik többek között a harmincéves háború (1618-48), a spanyol (1701-14), illetőleg az osztrák örökösödési háború (1740-1748) és a hétéves háború (1756-63) is. Ezen konfliktusok vehemenciáját jelzi, hogy például a harmincéves háborút a német lakosság harmada nem élte túl! Szóval, ha történelemhez hű lesz a program, akkor garantáltan nem fogunk unatkozni.

A veencei kalmár

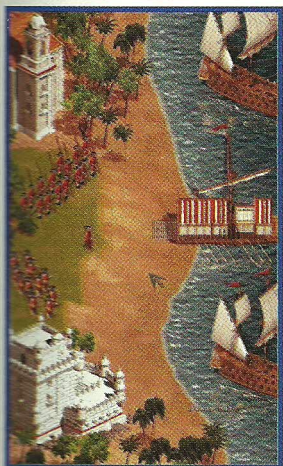
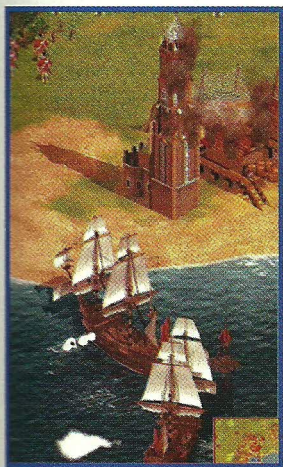
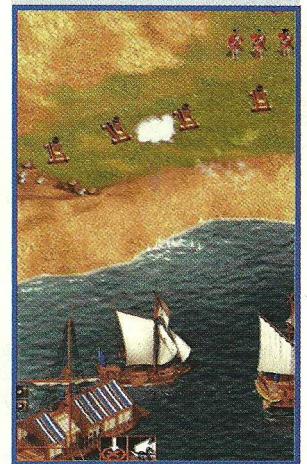
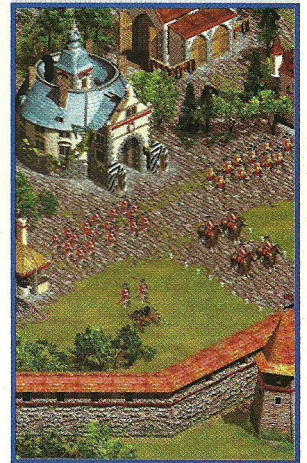
Tekintettel az igen kiterjedt harcokra, az öreg kontinens majd' összes népe és nemzete involválódott legalább egy ízben az évszázadok során. Szerencsénkre, hiszen így kipróbálhatunk olyan letűnt államalakulatot is, mint a Velencei köztársaság, Piemont vagy Poroszország. Az összesen 16 játszható nép mindegyike rendelkezik sajátos egységekkel, épületekkel, fejlesztésekkel. (Húsz forintos kérdés lehetne, hogy vajon milyen egységeket kapnak az ukránok?) De ne keseredjen el az sem, aki nem kedveli a korlátok közé szorított hadseregfejlesztést! A tehetősebb nemzetek ugyanis zsoldosokat fogadhatnak fel, akik között a játék névadóit is megtalálhatjuk. Bár ami azt illeti, a teljesítményük engem nem döntött le a lábamról, ugyanis vagy egy tucát kozákokat úgy darált be egyetlen nehézlóvas, mint rotációs kapa a vakondot. RTS (valós idejű háborús stratégia) lévén, a Cossacks is erőforrás központú játék. Itt hat különböző cuccért kell brusztolnunk, úgy-mint: fa, élelem, kő, arany, szén és vas(érc). Ami ebből a demó alapján leszűrhető, az anynyi, hogy irtózatosan sok energiánkat kell arra áldozni, hogy nagy nehezen megtaláljuk a különböző alapanyagok optimális termelési arányát. A többi programtól eltérő módon,



nemcsak az egységek felállításkor kell a zsebünkbe nyúlni. Sajnos, a kiállított katona ugyanúgy enni kér, sőt nem árt a zsoldjáról is gondoskodnunk, különben összeomlik vérrelverejtéssel felépített birodalmunk. Hohó, akkor én építkezem egy rakás ágyút, és brutálisan szétbombázom az ellenségeimet! – okoskodhatna joggal az élelmes játékos, ha történetesen nem kéne minden egyes lövésért szénben és vasban fizetnünk. Bizony, az élet nem volt habos torta, még a XVII században sem!

Hass, alkoss, gyarapíts!

A demó alapján úgy tűnik, ebben a játékban is az győző, aki a legmesteribben sajátította el az egérmozgatás és klikkelés mágikus tudományait. Félelmetesen gyorsan kell kiépítenünk birodalmunk infrastrukturális alapjait, ha nem akarjuk rögtön a kezdetektől nullára redukálni győzelmi esélyeinket. Gőzerővel be kell indítani a fejlesztéseket, melyek egy részét egyik-másik épületben végezhetjük, míg a többit a tudományos központ hivatott kitermelni, félelmetesen nagy költségek mellett. Jól gondoljuk meg hát, hogy mire szórjuk el az államkincstár petájkait, mert lehet, hogy nem lesz lehetőségünk javításra! Néhány irányításbeli érdekességet is felfedezhetünk a Cossacks rendszerében, bár ezek egy része felesleges vagy egyenesen káros lehet. Utóbbira példa a két gyors kattintásra minden hasonló egységet kijelölő automatizmus. Ennek „hála” többször sikerült harminc-nyolcvan embert elküldenem fát vágni, holott én csak egyetlen nyomorult parasztot akartam megbízni ezzel a felelősségteljes feladattal! Utána percekig tartott visszaterelni a népet a földekre, meg az építkezésekhez. Na persze, botorság lenne egy előzetes anyag alapján pálcát törni a játék felett (amolyan „80 huszár”-módon? © Bad Sector), így tehát nem maradt más hátra, minthogy kivárjuk a nagyon közeli megjelenést!



Blizzard

JÁTSZD ÚJRA, BAAL

hát persze, gondolhattuk volna: hiába nyomtuk le (többször is) a Diablót, hiába mentettük meg számtalanszor a szabad világot, mindig közbejön valami gikszer. Jelen esetben Baal, a „főgonoszok” egyike csúszott ki a kezünkből, és addig nem nyugszik, míg romlásba nem dönti pokoli démonjai segítségével az Északi Földek barbárok lakta vidékét. Azért szerencse, kezdtünk már berozdásodni...

A Diablo 2 az ideai ECTS-en elnyerte az „Év PC-s játéka” címet, és akár tántoríthatatlan rajongói, akár legelszántabb gyűlölöi vagyunk a Blizzard bestseller akció-RPG-jének, az is tagadhatatlan, hogy mára ott van minden idők egyik legjobban eladott játékaik közt. (Hogy ez megérdemelt-e vagy sem, az megint más kérdés.) A Blizzard persze addig akarja ütni a vasat, amíg meleg, és így tőlük meglepő módon ezúttal nem ücsörögnek a babérjaikon, hanem „lázasan” készítik a küldetéslemez. Persze azért nem esnek túlzásba: a „Lord of Destruction”-t 2001 első felére ígérik, ami Blizzard-mércével szerintem annyit jelent, hogy majd a februári E3-on is megvillantanak belőle valamit, aztán jó, ha nyárra, vagy őszre elkészül.

Na de ne fessük az ördögöt a feledés falára, ugorjunk inkább a küldetéslemez újdonságaihoz. Két új karaktert kapunk – a mek közötti esélyegyenlőség jegyében persze az egyik megint férfi, másik nő lesz. (Gangxta Zoolee, írjál már nekik...©) Sajnos pont a kedvencem, a bérnyilkos jeleskedik a gyengébb nem részéről (nézzük a jobbik oldaláról: igazi Nikita a hölgy). A gyilkosok (assassins) a „Mágusölők” rendjébe tartoz-



nak, és az a feladatuk, hogy azokat a renegát varázslókat levadászzák, akiket a Gonosz esetleg megkörnyékez. (És azt ők döntik el, ki az „esetleges” jelölt...)

A Blizzard így írja körül a gyilkosok harcmodorát: „Nem használnak mágiát, csak olyan áldott tárgyakat, amelyek elementális erőket tartalmaznak. Hogy megelőzzék a Gonosz további rossz hatását, a halott test természetes képességeit használják ki”. Ez így bizony elég ködösen hangzik, és az internetről letöltött ECTS-es mozik sem nyújtanak túl sok támpontot: hősnőnk fel-alá rohangászik és kiterjesztett „karmaival” gyakja az ellent. (Egyébként remélem a női műkörnök szintjén nem jön divatba a cucc). Gondolom, halottat nem fognak idézni, mert ezt az ötletet a nekromaták már lenyúlták.

A másik új karakter a vörös hajú druida. Az AD&D játékokhoz hasonlóan ő sem egy ájtatos manó: leginkább a különféle növények, vadállatok megidézésében jeleskedik. Aki játszott Baldur's Gate-tel, az tudja, mennyire profi karakter a druida: itt is képes gyökereket előidézni, amelyek (ha jól olvasok a sorok között) hasonló módon bénítják le az ellenséges szörnyeket. Az állatidzés hasonló lesz a nekromata halottidzéséhez, csak itt nem lesz szükség hozzá halottakra! Ha pedig szorult helyzetbe kerül, a druida saját magát is képes farkassá, vagy medvévé varázsolni. Persze kevés lenne a sok újtás, ha továbbra is a megszokott helyszíneken kellene nyomulnunk – szerencsére egy újabb Act-tel (fejezettel) gazdagodunk, amely a Barbár Felföldeken játszódik. A sztori szerint Baal-t hajkurászhatjuk, aki kicsúszott a kezünkből és most itt próbálja romlásba dönteni a környezetet. Természetesen az új fejezethez új átvezető mozi is dukál – reméljük, hasonlóan „áll-leejtős” lesz, mint amitől az eredetiben borsódzott a hátunk. Egyelőre maradok tehát a jó öreg nekrómnál, de ha 2001-ben (valamikor...) végre megérkezik a várva várt küldetéslemez, egész biztosan nyugdíjba küldöm, hogy a druida átvegye tőle a stafétabotot.



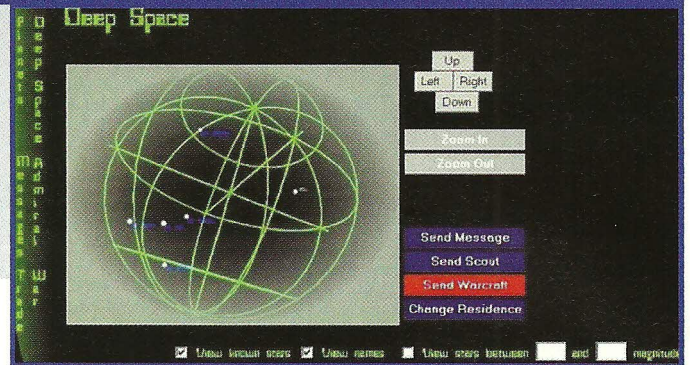
Internetes játék

NAGY MAGELLÁN FELHŐ

Egy olyan játék van készülöben az Interneten, ami talán forradalmasítja az online stratégiákat! Ezt nemcsak azért mondom, mert személy szerint nagyon lelkesedem érte, hanem mert rengeteg olyan elemet és ötletet találunk benne, amely eddig elképzelhetetlen volt az egész online játékvilágban!

„A világ maga az LMC (Large Magellan Cloud – Nagy Magellán Felhő) adja az alapot és a nevet, egy teljesen új felfogású stratégiai játék működéséhez. A készítőik célja az volt, hogy megpróbálják a valóságot „szimulálni” és ennek segítségével reális, a játékosok részére végtelen lehetőségeket biztosító alapot adni, amit aztán nekik kell megtölteni „élettel”. Az LMC nem kíván beavatkozni a játékosok saját akaratába, csak a szabályokat biztosítja, ezáltal teremtve meg, magát a környezetet.” Ez olvasható a készülő játék már működő honlapján, amit első hallásra talán kissé kételkedve fogadtok. Ne tegyétek: elbeszélgettem a napokban az egyik fejlesztővel, aki elosztotta kérélyeimet (persze ez még mindig nem biztosíték, úgyhogy a hitetlenek tekintsek meg a honlapjukat!).

A játékban egy egész világegyetemben kell végeznünk a mindennapi teendőinket, melyekbe beletartozik a felfedezés, az idegen játékosokkal való kommunikáció és persze minden egyéb, amit egy valamirevaló játékban el kell végezni. A játék egyik legfontosabb része a többi játékosal való kapcsolat-teremtés. Ezen múlhat egyes bolygók, vagy akár birodalmak sorsa. Ha a játékosok egymásra találhatnak, eldönthetik – feltéve persze, hogy elég fejlettek ahhoz, hogy meg is értsék egymás üzeneteit –, hogy segítik a másikat, vagy elpusztítják. Az is előfordulhat, hogy a fejletlen bolygó vezetői még nem tudják megfejteni a fogott üzeneteket és csak táncátalánul bámulnak a semmibe.



A játékos célja tulajdonképpen saját civilizációjának fenntartása, és annak bővítése. Ezt nemcsak a többi internetes ellenfél akadályozhatja meg, hanem a különféle természeti viszonyok is. Előfordulhat az is, hogyha segítünk egy bajba jutott bolygón azzal, hogy ételt adunk neki, elfogyhat a mi élelmünk és akár ki is pusztulhatunk. Ezért aztán módjával kell jótékonykodnunk embertársainkkal. Az általam megkérdezett játékfejlesztő mondta:

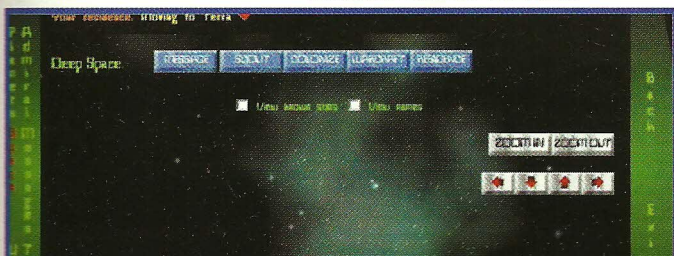
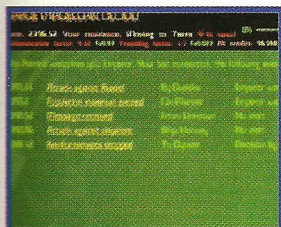
„Aktívan négyen készítjük az LMC-t, de vannak még néhányan akik segítenek a fejlesztésekben. Eleinte egy egészen más alapokra épülő játékot akartunk készíteni. Az eredeti ötlet szerint mindenki beletehette volna a saját kis ötletét a játékba egy egyszerű editor segítségével, aztán végülis ezt a tervet elvetettük, de sajnos túl nagy falat a teljes káosz megakadályozása.

A játék első változata angol nyelvű lesz, hiszen nem csak Magyarországon akarjuk népszerűsíteni a játékot. Ezért aztán olyan nyelvet kellett választani, amit a világ minden táján beszélnek. Természetesen mindenképp lesz magyar nyelvű változat is.

Vannak új ötleteink is, de egyelőre ezeket félretettük a 2.0 változathoz. Szorít minket az idő, de nagyon bízunk benne, hogy WAP-os verziót is el tudunk indítani.

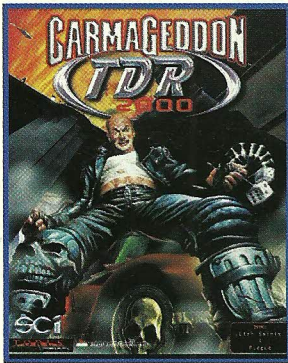
Az egész rendszert úgy terveztük, hogy akár egy 486-os gépen is játszható lesz. Mindezt úgy tudtuk elérni, hogy mindent a szerver számol ki, a felhasználó gépén lévő kis program csupán az adatok megjelenítésével foglalkozik. Egyébként, ha valaki mégis úgy gondolja, hogy számára nem elég gyors a játék, még mindig átkapcsolhat grafikus módról szöveges módra.

Terveink szerint 2000 végén indul a játék, addig még több komolyabb teszten kell átesnie. A program magja egyébként már készen van, „csupán” az utómunkálatok vannak hátra. Amint felkerül az internetre a végleges változat, igyekeznünk nektek bemutatni részleteiben, addig tekintsetek meg a már működő információs oldalakat: <http://lmc.play.hu>



Sci / Torus Games

NYOMOM A GÁZT KÉTEZERREL

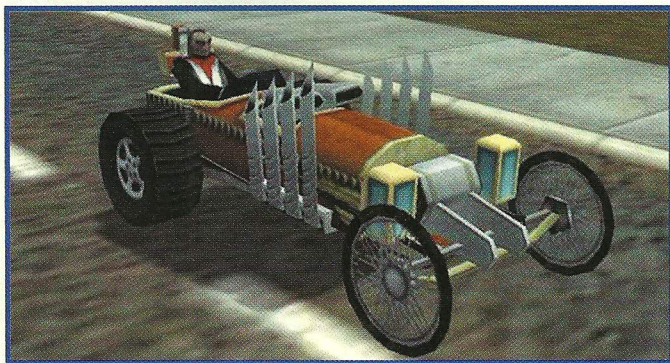
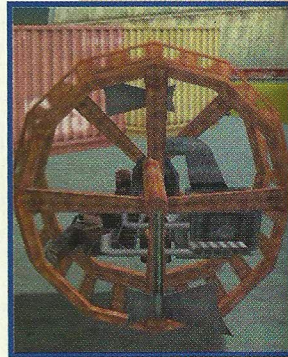


Biztos, hogy rengetegszer hangzott el ez a vaker különböző verdákban: Ott megy egy terhes asszony gyerekekkel, tizenöt pont! Vagy: Nyisd ki az ajtót, akkor megvan a biciklista! Hát most harmadszor is itt van a lehetőség, hogy ezt kipróbáld, legalábbis a gépeden. Igaz, hogy itt nincs terhes asszony, csak zombik, de ha ügyes vagy, és megszerzed a szükséges patch-et, akkor igazi emberek, igazi vérrrel. Na, ez a Carmageddon TDR 2000.

Az én kapcsolatam az autóversenyzős játékokkal nem valami komoly múltra tekint vissza, sőt mindössze annyi, amennyit a játékokban találkoztam velük. Néha bulik előtt beszédülünk egy ilyen szórakoztatóipari helyiségbe, és akkor esetleg előfordul egy-egy autóversenyzés a brudereimmel, de semmiképpen sem nevezném ezt a fajta játékot főprofilomnak. Azt is meg kell mondjam, hogy nem vagyok benne egy tigris, a Big Daddy Laci rendszeresen rommá ver. Az én világom inkább a lövöldözés, meg a sportjátékok. Terrorista hazafeszítésben például Istencsászár vagyok. Na de most erről szó sincs, úgyhogy kanyarodjunk vissza a vezérfonalhoz. Mivel gyilkolászni a Carmageddon TDR 2000-ben is lehet, ezért aztán enyhülnek némileg a kínja-



im, hogy nekem itt most kocskáznom kell, de mégis az az érzésem, hogy nem ez az igazi. Ez nem az az autós játék, amitől most rohanok, és veszek egy kormányt, pedállal és váltóval, hogy aztán azzal zúzhassak tovább. Én nem tudom, hogy milyen volt az első rész, meg a második, de azok alapján, amit azokról olvastam, illetve hallottam, sokkal többet vártam ettől a játéktól. Lehet, hogy bennem van a hiba, és nem tudom élvezni, de hát tényleg nem. Már eleve az egész rosszul indult. Megkaptam a kis történetet Pierrot tanár úr közvetítésével, ami nem volt más, mint két CD. Jöttek hozzá az instrukciók is, már akkor úgy néztem, mint tót az anyjára. Pircsi nekem évszázados cimborám, együtt vakaróztunk a fertőtlenítőben, együtt jártunk leselkedni a vízledebe, de néha ő is elfelejti hogy olyan hülye vagyok a számítógépemhez, hogy az tényleg párját ritkítja. Elkezd nekem mondani, hogy ezen a CD-n van a játék maga, de ez a német változat és zombik vannak benne zöld vérrrel, de itt van ez a másik CD, ezen van egy patch, ezt átirod amarra, és máris igazi embereket üthetsz el, akiknek aztán piros a véruk. Ez rendben van, de mit csinálok a mivel? Na mindegy, ha valami problémád van, hívj fel. Naná hogy hívtam! Az éjszaka közepén! Szerencsére a mester nem egy korán fekvő típus, én is egy bagoly vagyok, így aztán telefonösszeköttetéssel megcsináltuk a telepítést, ami természetesen így se működte magát. Pedig ő mondta, hogy mit csináljak, én meg csak nyomkodtam a gombokat. Na szóval az istennek nem akart elindulni, így hát az én barátom adott nekem egy telefonszámot, hogy azt majd másnap hívjam fel, mert az az illető nem biztos, hogy bagoly. Na, ővele sikerült is dűlőre jutnom, és végre elindult az a nyavalys játék. Az intro jópofa volt, kiegészítő is tetszett, erre jön a game. Szaggat, eggyel megy, zörög, bűg, a kép egy nagy kék paca, én meg agyvérzés. Ember visszahív, elmond nekem, mi van. Kiderült hogy most meg a videokártya-beállítás csesztem el. Hát nem is tudtam, hogy nekem milyen van. Végül is helyreráztuk a történetet, indulhatott a játék. Nézem, először olyan jópofa, hogy csapom el

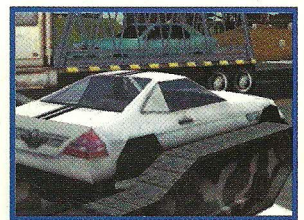


CARMAGEDDON TDR 2000

a palikat, aztán meg uncsisodik. Az emberek kinézetétől nem voltam elájulva, amikor szét-esnek az sem egy oroszlán, a verdák még elmennek, a hangeffektek dettó, a környezetnél viszont már igencsak rezeg a lécs. Háromféle lehetőség van - ha jól értem - , végigmenni a pályán időben, az összes kocsi kicsinálni, vagy pedig hazafeszíteni mindnyalogost. Nekem egyik sem sikerült - ki gondolta volna -, de így is eleget láttam belőle. Lehet változtatni a nézetet: kívülről látod a gépmadarat, vagy a sofőr szemszögéből nyomulsz. Ez utóbbi szuperfos, ugyanis azt se tudtam, hogy hány nyolc kalács. A külső nézet baróttibb. Ott legalább lehet tudni, hogy merre van előre. Állítólag olyat is lehet, hogy kinyitott ajtóval ütöd el a manust, én erre nem jöttem rá. Amikor meg behajtottam a gulyába, a marhák olyan bután estek el, hogy én még ilyen életemben nem dikáztam. Az első pár futamom úgy telt el, hogy a nagy sebességtől felgerjedve folyton behajtottam a tavacszába, amiből aztán nobody kijö-



vetel. Amit egyébként még el tudok képzelni az az, hogy esetleg olyan joystickos kormányal fáinabb lehet ezt játszani - én azért ugye nem rohantam el venni - mert így, a klaviatúrával eléggé túró. Talán komoly autós felszereléssel be tudnék lelkesedni én is, de így... nem hiszem. Azon is gondolkodtam, hogy melyik korosztály lett megcélözva ezzel a kis okossággal. Talán az agresszív óvodások és kisiskolások táborában fog a leginkább hasítani. A húgom is pont ide tartozik, neki biztos, hogy megmutatom, már előre látom, ahogy vicsorgatva fogja nyomni, és csak a manuselütésre utazik. Neki biztos tetszeni fog, bár ő is hamar meg fogja unni, ebben tuti vagyok. Ez ugyanis a fő problémám ezzel a játékkal, hogy piszok gyorsan meg lehet unni. Egyszerűen nem köt le hosszabb ideig. Azt tudom, hogy az első rész bomba nagy siker lett, de nem tudom, hogy mitől. Lehet, hogy annyival jobb volt, mint ez? Lehet, hogy rossz sorrendben kezdtem el ezt a Carmageddonozást? De az is lehet, hogy csak a terhes anyák hiányoznak, vállukon a gyerekekkel. A lényeg a lényeg: engem nem nyűgözött le a Carmageddon TDR 2000. Az alapötlet jópofa, bár már lerágott csont, a grafikától nem dobtam el az arcomat, így ezután sem fogok a bulik előtt a játékkermekben örjngve rohanni az autóversenyes játékokhoz, hogy félrelökve mindenkit, én ülhessek a volánhoz. Eleget vezetek én az utakon, és ha majd végleg megőrülök, ott is elüthetek, akit csak akarok, és azok legalább élethűek lesznek. Játékszinten pedig maradok a sportoknál, a lövöldözésnél, vagy a nagyszerű chipszabálónál, az én kis bruderemmel, Pierrot-val. A Carmageddon TDR 2000-t meg megahogyom a húgomnak és kis barátainak, akik már lassan betöltik hatodik életévüket, hadd üssék el a palikat, elvégre tanuljon az a gyerek, készüljön fel az életre, hátha ő is egyszer kocsi ül... Csókolgatom a gyalogosokat, az Isten tartson meg benneteket jó sokáig - főleg a terhes anyákat! Na szavastok, hey, Döglégy Zoli voltam.



„Ne ugassá' má bele Bad Sector, vazze!”

A Carmageddon sorozat eddig nem tartozott a kedvenceim közé - no, nem az erőszak brutális ábrázolása miatt, amely egyébként kedves az én szívemnek - hanem leginkább azért, mert egy idő után unalmasnak és céltalannak találtam. Nem tetszett az első rész tarkabarka grafikája sem: inkább képregényszerű és nem valóságos volt. A nagy hype ellenére szerintem a második részig valahogy nem igazán találta meg a játék saját stílusát: nem volt egyértelmű, hogy polgárpukkasztó vérengzés, vagy roncsderby akar lenni. Ez így leírva talán furcsának tűnik, de a játék közben mégis öncélúnak és unalmasnak éreztem az egészet, és fárasztott, hogy a verdám folyton valamilyen lehetetlen helyre akadt be. A harmadik részen végre meglátszik, hogy erre is figyeltek a készítők: a pályák kisebbek és kiegyensúlyozottabbak. A nehézség az első részt idézi: már középső szinten is nagyon hamar kiesünk, ha nem szedünk össze elég pontot. A hangulat a Utah Saints és a Plague együtteseknek köszönhetően nagyon a helyén van. Mindent összevetve érződik, hogy igyekeztek a készítők, hogy valami kiforrottabbat alkossanak - ennek ellenére nem a Carmageddon 2000 -rel fogom frusztrált pillanataimat elütni (arra szerintem sokkal jobb egy szolid kis vérengzős stratégia, vagy szerepjáték).

Ha minden igaz, a CD-n vagy a honlapunkon található egy „blood patch”, amelynek segítségével a baromira időtlen zöldvérű zombik helyett embereket gázolhatunk el - ezt minden „jobb” izlésű gamernek ajánlom letöltésre...



CARMAGEDDON TDR 2000



Pro:

- „terhes asszony gyerekekkel, 15 pont”
- kiforrottabb játékmélet és stílus

Kontra:

- egy idő után ugyanolyan öncélú és unalmas
- még mindig hülyébbnél hülyébb helyeken ragadsz be!

Hardware:

- Pentium 200 MMX
- 32 MB RAM
- Directx 7 kompatibilis hangkártya
- 4 MB videokártya

Lego Media

ÉPÍTÉS ALATT: A LEGÚJABB LEGO JÁTÉKOK

Ugy látszik nem állnak össze az építőköcskák. Talán csak egy darab hiányzik, amit bepattintva összerálla a mű. A Lego Media három elektronikus játékaról van szó, amelyek megjelenése a jelek szerint késni fog. A szeptemberre ígért programok közül az egyik esetében csodaszámba menne, ha időben elkészítenék. Mi szerencsére legalább a kiadás előtti állapotokra vethetünk néhány pillantást.

Lego Stunt Rally

A legtöbb fejlesztés még erre a programra vár, a verziószáma 0.225. Ennek megfelelően meggyűlt vele a bajom, a valódi játékgig soha nem sikerült eljutni: a legtöbb, amit a sokadik újraindítás után sikerült hiba- és fagyásmentesen előcsalni, az a bevezető mozi volt. Ez a megszokott teljes képernyős Lego minőséget hozta, és némi hajtépést, mert ígéretesnek tűnik a rally és mégsem játszhatok vele.

Annyit azért biztosan tudunk a programról, hogy kaszkadőr autóversenyről szól a történet, de nem csak vezetni kell a bütököcskából épült fantasztikus járműveket, hanem a hurkokkal, ugratókkal, dobantókkal, alagutakkal, csapdákkal és akadályokkal telezsúfolt pályákat meg is kell építeni. Három játékmódot kínál a hat éves kor felett javasolt program az építés és a versenyzés mellett egy történet végigjátszásával is csábít minket.

Környezetre és járművekre itt sem lehet majd panaszkodni, a népszerű Lego világok mind visszaköszönnék a helyszínek között, és mindig a leginkább odaillő formában találkozhatunk az akadályokkal is.

A versenyzés lendületességét remélhetőleg legalább olyan szinten tudják majd tartani, mint a Racers-ben. Ha hinni lehet a híreknek,



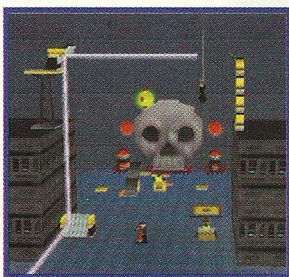
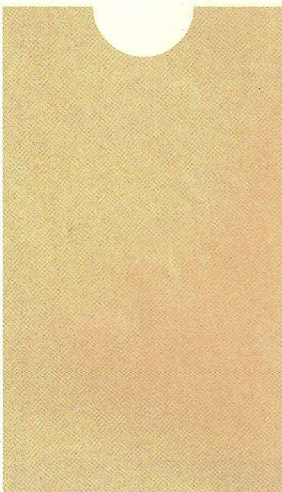
a fegyverek és a különféle extrák használatának lehetőségét a program megörökölte.

Lego Action Team

A nyolc évesnél idősebbek számára tervezett program címe ellenére nem akció, épp ellenkezőleg, logikai játék. *(Furcsa is lenne mondjuk egy Quake környezetben a Lego figurák vérét ontani – RP)* Az ötlet már önmagában is sikergyánus, hiszen egy különleges ügynökökből álló csapatot kell a szokásos világmegmentő missziójában segítenie a játékosnak. A segítség itt azonban nem azt jelenti, hogy közvetlenül a szereplőket kell irányítani, hanem megtervezve útvonalat, be kell állítani a különféle, néha igen agyament szerkesztőket, aztán elindítani az ügynököket, és hátradőlve szemlélni, hogy sikerül-e eljutniuk a célig.

Az útvonalat ugratókkal, irányító lapokkal, csúszdákcal és hasonló szerkezetekkel határozhatjuk meg. A berendezések mechanikus, lézer vagy elektronikus alapon működő kapcsolók, generátorok, antigravitációs egységek és különféle átalakítók-fordítók lehetnek. Az igazi nehézséget az jelenti, hogy a felhasználható irányítólapok és eszközök száma és fajtája véges, minden ott van a pályán, csak épp nem minden a helyén, és szinte biztosan rossz pozícióban. Valahogy úgy képzelhetünk el egy bonyolultabb pályát, mint azt a kólareklámot, ahol az automatában a pénz meglök egy golyót, ami feltör egy tojást... A játék kerettörténete elég egyszerű, a Gonosz, jó szokása szerint a világ elfoglalására készül, amiben csak az Alfa csapat különleges ügynökei akadályozhatják meg. A gond ott kezdődik, hogy a felderítés során az öt csapatból négyet elkapnak, és négy különböző titkos bázison tartanak fogva. Rövid, de alapos kiképzés után a mozgás-specialista ügynökkel lehet nekivágni a természetesen folyamatosan nehezedő szobáknak egy, minden darabkájában Lego elemekből épített világban.

A kisebbeknek élményt jelenthet a történet, az egyes pályák megoldásához szükséges gépláncolat felépítése; az idősebbek viszont megtalálják benne a humort is. Nem szégyellem bevallani, egészen magával ragadott a játék lendülete, mert a tervezők arra is

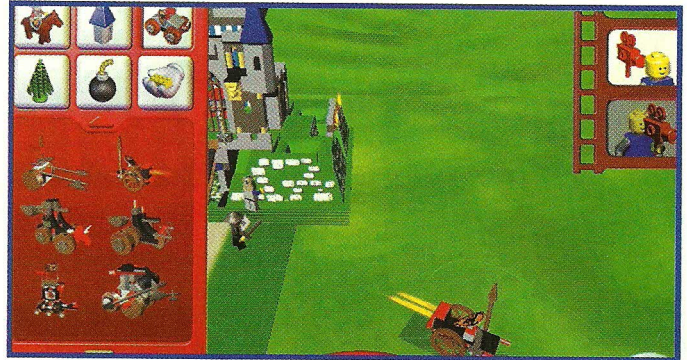


LEGO

ügyeltek, hogy az egyes feladatok viszonylag hamar megoldhatóak legyenek, és így szinte sarkalljanak, a „na még egy pálya, aztán kikapcsolom” hozzáállásra. A játék felétől pedig már annyira összetetté válnak a feladatok – különösen azok, ahol három csapattagot is számításba kell venni –, hogy kellő kihívást jelentenek az idősebb korosztályok számára is.

Mentésre nincs mód a játékban, de nem is kell, a pályák végén ezt elvégzi helyettünk a gép, ami azért kellemetlen csupán, mert ekkor az eredeti felálláshoz kell visszatérnünk, ha kilépünk. A módszernek azonban kétségtelen előnye, hogy így szükség esetén az összes elhelyezendő ketyere a helyére állítható a számítógéppel. Erre egy meneten belül csak három lehetőséget kínál ugyan, de ki és belépve az adott játékba hajlandó újabb három helyretételre. Egy kis memorizálással gondolkodás nélkül oldható meg a feladat, persze akkor a kísérletezés izgalma vész el. A kísérletezés, mert azt még nem mondtam, hogy itt nincsenek életek, korlátlan számban kezdhető újra a pálya. Ráadásul az idő sem szorongat, annyit töltünk egy helyszín megértésével, gondolkodással, amennyire szükség van. Az egész nagyban hasonlít egy régi kedvencemre, a „The incredible machine”, vagyis a hihetetlen gépezet nevet viselő programra, azzal a hangyányi különbséggel, hogy ott síkban zajlottak az események, itt viszont minden térbeli. A megjelenítéssel, áttekinthetőséggel semmi gond nincs, több előre meghatározott, az összes fontos helyszínre ráközelítő kameraállás mellett van szabadon állítható a nézőpont is. Sajnos vannak apróságok, amiknek nem sikerült igazán érzékelhető mélységet adni, és az elemek kis bütökei sem térbeliek, de ezek a kisebb hibák észrevehetetlenek játék közben.

A mozgás követésével voltak csak problémáim. Ha az automatikus üzemmódot választjuk, amelynek során mindig arra a karakterre koncentrálni a program, aki éppen cselekszik, vagy arra a berendezésre, ami éppen elindul, akkor egy telítettebb pályán szinte villog a képernyő. A másik lehetőség a követőmód: ekkor a kiválasztott szereplő válla felett kukucskálunk, és nem látjuk, hogy a kutyuk



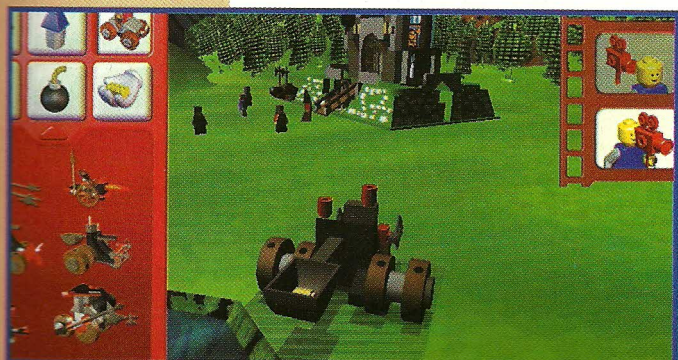
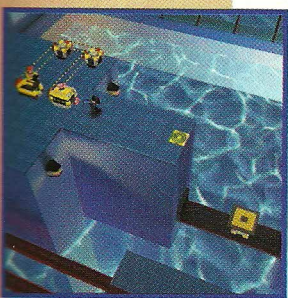
rendesen működnek-e. Választhatjuk még a független módot, de az elég lassan kezelhető az események sebességéhez viszonyítva. Az egyes pályák rövidségének köszönhetően gyors lazításra is alkalmas a program, ehhez azonban megfelelő önfegyelem is szükséges, mert – mint mondtam – nehéz abbahagyni.

LEGO Creator Knight's Kingdom

Nem emlékeznek rosszul, akiknek felrémlik a játék címe. Közel egy éve, de lehet, hogy régebben már megjelent a LEGO Creator, csak az nem a középkori lovagvilágot vette alapul, hanem a LEGO City-t. Azóta sokat változott a program: a város esetében szinte cél nélkül lehetett építeni, ellenben itt egy szintlépéses kerettörténetes rendszert is beépítettek. Ez az igazi kihívás, ami legalább annyira fontos annál a játéknál, ami ennyire közel áll az eredeti Legohoz.

Hiszen a Creator nem más, mint egy kifogyhatatlan virtuális Legos doboz: járműveket és épületeket lehet benne összerakni akár kockánkét, akár előre tárolt konstrukciók moduljait felhasználva. Kétségtelen előnye, hogy itt a valós készletekkel ellentétben minden mozog, az emberek maguktól sétálnak, a járműveket ki lehet próbálni, a különféle mozgó szerkezeteket működtetni. Hátránya a virtuális építészetnek, hogy nem fejlesztí úgy a kézügyességet, mint a valódi kockák összeillesztgetése, de ez csak addig igaz, míg az építőmester ki nem nyomtatja az elkészült jármű, épület összerakási útmutatóját, mert ez a lehetőség fontos része a programnak.

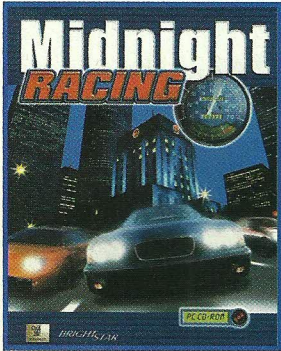
Az igazi újítás, hogy itt nem áll minden elem és építési lehetőség azonnal rendelkezésre, három tapasztalati szintre osztott lépcsőn végighaladva jutunk el a teljes szabadsághoz. Ahhoz, hogy mindent szabadon használhassunk, először egy építő feladatsort kell teljesíteniük, aztán a már megépült és készen kapott modulok összekapcsolását előtérbe helyező szint következik, végül minden tudásunkra szükségünk lesz, hogy a gép által adott feladatokat meg tudjuk oldani.



Az 1 éves
GameStar
ajándéka

Incagold

SÖTÉT FUTAMOK



ha a lehető legrövidebben kell jellemezni e havi teljes játékunkat, a Midnight Racinget, akkor ennyit mondhatok róla: jó kis éjszakai rallye-szimulátor. Azért rallye, mert közúton haladunk, ahol a legtöbb gondot a „civil” járművek okozzák. Azért szimulátor, mert mint alább kiderül, a realizmus messze nem teljes (há! Istennek), azért kicsi, mert a „nagy” autóverseny-programok több szolgáltatást és beállítási lehetőséget nyújtanak, az éjszakaiaság a nevében is benne van – és azért jó, mert mindezek ellenére és (!) ugyanezek miatt a dolog sok élvezetet nyújt, főleg az olyan, nem „professzionális” versenyzőnek, mint például a szerző.

A fejlesztőcsapat, a BrightStar (bizisten véletlen!) és a kiadó, az Incagold eddig ismeretlen volt Magyarországon. Remélem azonban, hogy alábbi kísérletünk annak bizonyítására, hogy egy ajándék játékprogram igenis élvezhető, sikeres lesz.

Érdekes, hogy a legkorábbi számítógépes játékok között az autóverseny is ott volt. Még talán a hetvenes évek előtt írták meg az első, karakteres autóverseny-programot. Ebben „i” betűk határolták a kanyargós utat, „U” betű volt az autó, és *felülről lefelé* haladt, mert a „hardvergyorsítást” az jelentette, hogy a terminál magától emelt sort, ha a legelső sorát teleírta a program. Ja, és nagyszámítógépen futott, az operátorok szórakoztatására... Alapelvükben ma sem különböznek ettől az autóverseny játékok. Az út kanyarog, amit vagy lehet előre látni, vagy nem. Általában egy „Veszélyes kanyar” tábla felhívja a figyelmet arra, hogy jó lenne fékezni, de ki teszi ezt meg, amikor a legkisebb hiba végzetes lehet – a helyezés szempontjából?

A Midnight Racing legmagasabb fokú realizmusa a bukkanó-effektus: meredek emelkedő után éles balkanyar – lefelé. Ilyenkor aztán vagy jön szembe valaki, vagy nem.

Gyakran igen... Lehet, hogy csak az én különleges bukkanó-izonyom az oka, de ezt a trükköt meglehetősen kegyetlennek tartom egy játékban. (Vegyük észre a dicséretet: a pályák nemcsak vízszintesen kanyargósak, hanem a domborzat is a legyőzendő nehézségek közé tartozik.)

Összesen ötféle jármű szerepel a játékban. Négy általam ismeretlen „vadállat” sportautó, és egy Mini Austin (vagy Morris), de utóbbit



Nem kell föltelepíteni a programot ahhoz, hogy bizonyítsuk: magyar a Midnight Racing

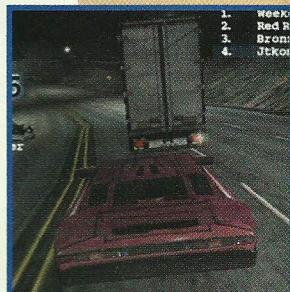
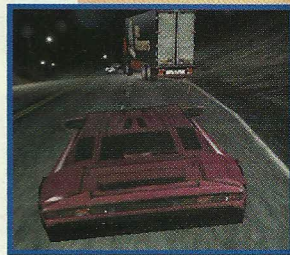
csak számos futamgyőzelem után lehet kiválasztani. Pedig kíváncsi lettem volna, hogy mit lehet alakítani vele, amikor a pályákon 160 feletti átlagsebesség (!) szükséges a jó helyezéshez, amire az eredeti Mini nem igazán lett volna képes.

Realizmus

Az autók fizikája egyébként is vitatható. Például, ha 200 km/óránál nagyobb sebességgel nekirohanok egy szembejövő autónak, akkor a csattanás hangján kívül semmi nem történik, bizonyára az alacsony, ék alakú sportkocsi feldobja a béna civilt, és mire leesik, én már messze járok. Ócska vagy sem, de a Trabantban is van vagy 650 kiló vas, ami több mint egyharmad tömeg még egy óriási sportkocsihoz képest is, aminek vannak következményei egy ütközésnél.

A lámpaoszlopokkal és közlekedési táblákkal meg nem kell foglalkozni. Pusztá látványelemek, át kell rajtuk haladni, és kész.

Nem így a szalagkorlát, és az út melletti terrep: ezek mintegy 75 km/óra korlátozzák a maximális sebességet, azaz nem érdemes a fűvön próbálkozni az előzéssel, vagy a korlát segítségével bevenni a kanyart. Nem lehet kikapcsolni a károsodást. Több ütközés után súlyosan csökken az autó irányíthatósága, aztán egyszer csak megkapjuk: „Az autó nagyon megsérült, nyomja meg a szőközt, hogy újra a pályára kerülhessen”. Ettől még mehetünk tovább, a felirat ott marad, és ha a szőköz mellett döntünk, *állásból* folytatjuk a versenyt (nulla sebességről kell újra felgyorsulnunk), ami súlyos százmétereket jelent a „bolytól” való lemaradásban. Egyébként sem túl megbocsátó a Midnight Racing. Elég egyetlen hiba, kicsúszás, kamionnal való ütközésről nem is beszélve, és a futamnak annyi, legföljebb utolsóként futhatunk be. Általánosságban szólva a realizmus és a játszhatóság valamelyest ellentmondanak egy-



Illusztráció a kamionok előzékenységéhez. Pontosabban az előzhetőségükhöz...



A Midnight Racing autóválasztéka. Aki fölismeri a sportos típusokat, kap egy maci-sajtot (az interneten ☺)

MIDNIGHT RACING



másnak. Mire lenne jó egy olyan autóverseny-program, amelyben, ha nem kapcsoljuk be a biztonsági övet, egyetlen vészfékezés-től kifejelelnék a szélvédőt, és kezdenének előlről a bajnokságot, hiszen a több hetes kórházi ápolás alatt rég lezajlott... A Midnight Racing (és a jó szimulátorok) legfőbb erénye a realizmus és a játszhatóság finom, precízen hangolt *egyensúlya*.



Van néhány folyománya az éjszakai versenyzésnek. Először is lehetnek olyanok, akiknek az egész dolog alig látszik. Első menetben próbálják meg képernyőjüket elfordítani a fényforrástól, és-vagy tekerjék föl a fényerőt és-vagy a kontrasztot.



RP barátunk és főnökünk a hangulat fokozása végett (és feltehetően nem szokásos időbeosztása miatt) kizárólag éjszaka próbálkozott a versenyzéssel, szerinte a Midnight Racing „fogyasztása” kifejezetten sötétedés után ajánlatos. Az igazság szokás szerint közepen van: én kifogástalan látvány élveztem az *ablaknak hátat fordító* képernyőn.



Körítés

Kevés hiányosságot róhatunk föl komolyan a játéknak. Az sem halálos bűn, hogy lassan töltődik be.



Valódi programozói teljesítmény a szerintem kifogástalan grafika. Nemcsak csillognak az autók, hanem hűen tükrözik az elhagyott lámpák fényeit is. Ütközéskor látványosan (és kikapcsolhatatlanul) rongálódnak a járművek. Mindezt hatásosan vezeti be a két intró (A grafikus motort alkotó Twilight csapaté és a kiadó Incagoldé), és a szédítően imbolygó konstrukciójű, betűnként fel- és leszáguldó menürendszer. Tessék megfigyelni, hogy nem kell kivárnunk, míg a program *teljesen* kihímezi a kívánt menütételt: ha *röptében* rákattintunk a megfelelő tételre vagy gombra, azonnal „veszi a lapot”. Hab a tortán a meglehetősen realiztikus hang. Többször előfordult, hogy éppen valamelyik pályán hasítottam, miközben megszólalt

a mobil, és a partner mindig megkérdezte, „Mi van, vezetsz? Jó, rövid leszek!” 366 MHz-es Celeron gépen, 64 MB memóriában, nVIDIA Riva TNT128/16MB kártyán még akkor sem akadt el soha, amikor bekapcsoltam DirectX-ben a hardveres élsimítást, a ködöt, és a távolsági textúráközelítést (mipmap-pinget). Hozzátartozik az igazsághoz, hogy alig változott a látvány e beállítások hatására. Az is vitatható, hogy az élsimítás miatt kissé homályosabbá vált kontúrok javítottak-e a látványélményen. A tökéletes gyönyörhöz célszerű lehet egy Voodoo vagy 3dfx gyorsító, melyeket a Midnight Racing érdemeik szerint kezel.

Jól játszható

Ha valakinek az eddigiek alapján az a sejtése, hogy a Midnight Racing nem más, mint egy rendőrautó nélküli Test Drive-klon, amelyben csak éjszaka lehet vezetni, nem téved.

Tizenegy pályán tehetjük próbára képességeinket, amelyek fokozatosan nehezednek, a könnyű pályákat kevés ellenfél, kanyar és egysávos útszakasz jellemzi, a nehezeket ennek ellenkezője.

Ugyanennyi kameraállásból láthatjuk magunkat, ezek közül azonban csak négy alkalmas versenyzésre. Közöttük az F1 – F11 gombokkal lehet váltani. De például az „üldöző” kamera a saját elhatározásából időnként átvált előlnézetbe, határtalanra növelve az ellenfelek (számomra...) amúgy is nyomaszító fölényét.

Számos automatizmust építettek a játékba. Másképpen ezt úgy is fogalmazhatnám, hogy vannak fájóan hiányzó beállítások. Például a grafika finomságát csak a „magas”, „közepes” és „alacsony” beállítások közül választhatjuk ki. Hogy ezek mit takarnak, az rejtély. Ennél rosszabb, hogy *semmi* különbséget nem találtam a játék három nehézségi szintje között, például a „nehéz” beállításnál sem jött keresztre senki az „elsőbbségadás kötelező” táblával védett utakon. Valamivel mintha agresszívebbeké váltak a kamionok, amelyek egyébként is rémálomszerűen hajlamosak a szemközti sávból ránk vetni magukat. Mindezek ellenére nekem kellemes élményt jelentett az éjszakai száguldozás, méghozzá jellegzetesen amerikai környezetben. (Amerikaiak a jelzőtáblák, és az, hogy a személyautók engedelmesen eltakarodnak – ha hátulról agresszívan közelítve hagyunk nekik időt erre.) Jó lett volna a Minit is kipróbálni, de erre a szintre (öt első helyezést kellett volna hozzá) lapzártáig nem sikerült eljutnom...



Nagyobb ütközések komoly nyomokat hagynak. De a gépjármű ettől még mozgékony marad



MIDNIGHT RACING



Pro:

- szép grafika
- alacsony hardverigény
- egyszerű kezelés
- sok nézőpont
- „Tiszta” élvezet

Kontra:

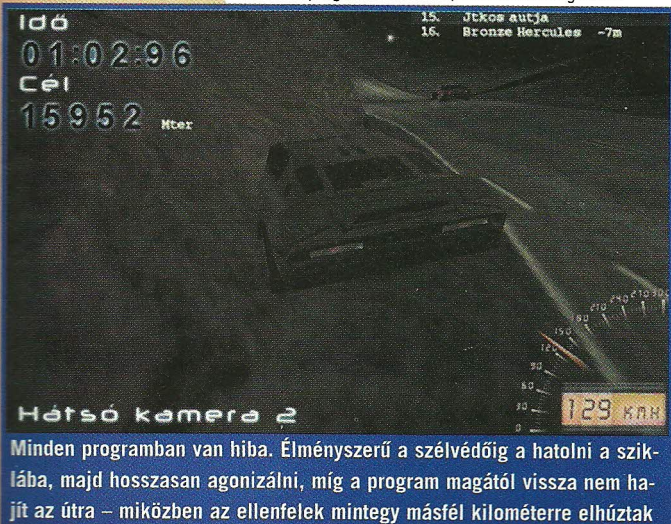
- kevés beállítási lehetőség
- az autó fizikája kezdetleges, de a forgalmi helyzetek nem azok!
- vannak még hibák...

Hardware:

- Pentium 2
- 32 MB RAM
- Windows kompatibilis hangkártya

Software:

- Windows 95/98

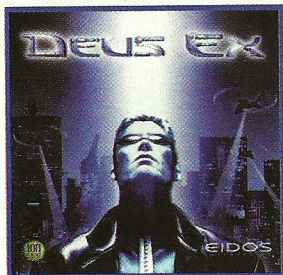


Hátsó kamera 2

Minden programban van hiba. Élményszerű a szélvédőig a sziklába, majd hosszasan agonizálni, míg a program magától vissza nem hajít az útra – miközben az ellenfelek mintegy másfél kilométerre elhúztak

Eidos / Ion Storm

AZ IGAZSÁG NÉHA FÁJ, DE IDEÁT VAN



Ennak idején a Half-Life és a Sin megjelenése gyökeres fordulatot hozott az FPS-ek fejlődésében. Bár az Unreal már megcsillantotta

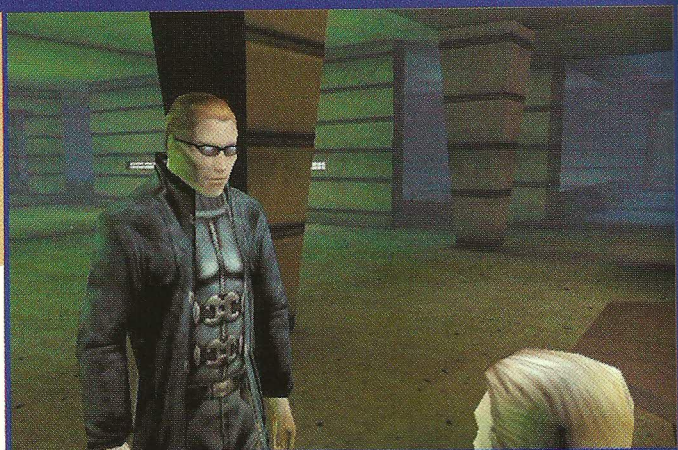
a reményt, hogy lehet unalmas Quake-Klónokon kívül másfajta játékot is alkotni (például unalmas Unreal Klónokat © Bad Sector), ebben a stílusban, az igazi áttörés mégis Gordon Freeman kalandjaival kezdődött. Azt, hogy egy FPS-ben mást is lehet csinálni, mint lövöldözni, mindenki számára világos volt, aki már játszott pár évvel ezelőtt RPG-kkel, hiszen a nézet ott is sokszor megegyezett, csak a világ nem volt valódi 3 dimenzióból fölépitve.

A Half-Life szerencsére bebizonyította, hogy az öldrőlésen kívül másfajta élményt is nyújthat ez a műfaj. A fejlődés most egy újabb lépcsőfokhoz érkezett, melynek a neve: Deus Ex.

A Deus Ex készítését igazából nem kísérte hatalmas hírverés, ha valaki az Ion Storm fejlesztőcsapat nevét hallotta, akkor is maximum a több éve csúszó (és csalódást okozó) A Daiktana neve ugorhatott be.

Ennek ellenére a Deus Ex is azok közé a programok közé tartozik, melyeket, bár nem várnak körömrágyva, boltok előtt sorban állva a fanatikus játékosok, mégis tarolnak.

A történet csak lassan bontakozik ki, elsősre nem is tudunk sok összefüggést fölfedezni az intróban látottak és saját helyzetünk között. A két ember a bevezető képsorokban valami „Szürke Halál” nevű vírusról beszél és arról, hogy hamarosan ők lesznek a világ urai – szinte Istenek... JC Denton, azaz a játékos pedig az ENSZ terrorista-ellenes szervezetének, az UNATCO-nak a tagja. Ügynök, aki még csak most kezdi a munkáját, de van egy kis előnye a normál halandókkal szemben: különböző bioelektronikus beültetésekkel rendelkezik, amelyek az átlag halandó

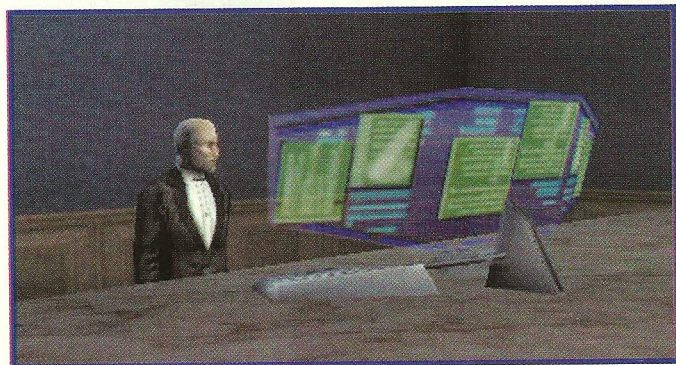


főlé helyezik. (Ez persze nem azt jelenti, hogy sebezhetetlen.)

A kiképzés után azonnal a dolgok sűrűjébe kerülünk: a terroristák partra szálltak az UNATCO bázisának a közelében, New Yorkban és a meglepetés erejével élve elraboltak egy, az UNATCO tulajdonában lévő szállítmányt, ráadásul még az egyik ügynököt is foglyul ejtették. Feladatunk az ügynök kiszabadítása és a szállítmány visszaszerzése. Miután útnak eredünk, rögtön összetalálkozunk testvéreinkkel, Paullal, aki szintén ügynök és, ő rendelkezik beültetésekkel. Tőle tudjuk meg a részleteket, illetve egy Alex nevű fickótól, akivel – beültetésünknek hála – állandóan kapcsolatban vagyunk. Tőle kapjuk a feladatunkhoz kapcsolódó különböző térképeket, információkat. Persze nekünk sem árt, ha mindenhol körülnézünk, és mindenkiel beszélgetünk. Később egyre több emberrel társalogva, vagy a terroristák kihallgatott beszélgetéseiből lassan kirajzolódik a „szép új világ” képe, amelyben élünk.

A 20. század, a 21.-ből nézve békés időszaknak tűnik, amikor még ki lehetett menni az utcára, az emberek többsége nem nyomorgott, nem robotantották le a Szabadság-szobor fejét a terroristák és nem kaszált a Szürke Halál nevű járvány...

Miután sikeresen elvégeztük a feladatot, utunk az UNATCO bázisra vezet, ahol olyan emberekkel találkozunk, akiknek fontos szerepe lesz sorunk további alakulásában. Hamarosan újabb feladatot kapunk, de minél több emberrel beszélünk, annál több kérdőjel merül föl, amelyekre csak lassan kapjuk meg a választ. Jófiúból, a törvény őréből az Interpol által körözött veszélyes terroristavezér? Kezdetben talán meglepően hangzik, de a történet alakulása során ennél nagyobb meglepetések is fognak minket érni, amikor a korábbi szövetségesek ellenségek lesznek és már mi magunk sem tudjuk, ki bízhatunk meg. Annnyira klassz a sztori, hogy a többi poént nem is akarom lelélni. Az újdonság a Half-Life típusú akció-kaland FPS-hez képest a szerepjáték elemek beépítése. Összesen 11 képzettségünket fejleszthetjük egyre magasabb szintre. Van ezek kö-

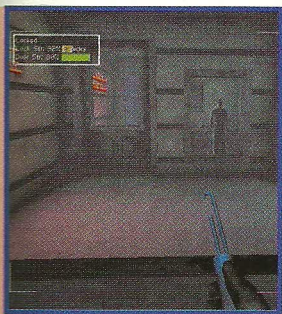


DEUS EX

zött számítógépes rendszerek feltörése, mérgező környezetben való mozgás és robantásban való jártasság is. Érdekes módon viszont nem úgy gyűjtünk tapasztalati pontokat, hogy az adott képzettséget sokat használjuk, hanem ahogy haladunk előre a történetben, mintegy jutalmul kapjuk őket, majd mi döntjük el, melyik képzettségünket fejlesztjük magasabb szintre. Kedvencem a mesterlövész puska, melyet kezdetben kis híján kihajítottam, mert ha belenéztem a távcsövébe, egyszerűen képtelenség volt célra tartani. Jóval később, mikor felfejlesztettem a puskahasználati képességemet, már első osztályú fegyver vált belőle, melynek egyetlen lövésével le lehetett teríteni az elment (igaz, annak fejlődésnek kellett lennie). A biotechnikai beültetések különböző speciális képességeket adnak, azonban csak rövid ideig lehetnek üzemben, mert szinte zabálják a bioenergiát, amihez töltőcellákat kezdetben nem sokat találunk. Ha megnyitjuk emberünk 'adatlapját', még sok más hasznos dolgot is felfedezhetünk: az összes elhangzott beszélgetést, fontosabb jegyzeteket, kódokat, térképeket mind automatikusan följegyezi a program, ami hatalmas segítségét nyújt a játékos számára.

Az RPG-khez hasonlóan itt is sokszor kapunk másodlagos feladatokat is, melyekért általában valamilyen jutalmat kapunk.

Szintén pozitívum, hogy az elvégzendő feladatról is kapunk egy érthető leírást az adatlapunkon. Kellemes lehetőség, hogy egy adott dolgot sokféleképpen megoldhatunk: ha például: szembetalálkozunk egy elektronikusan lezárt ajtóval és tudjuk a kódot, kinyithatjuk úgy. Elképzelhető azonban, hogy megbuherálhatjuk a nyitómechanikát és úgy jutunk be, de ha betörhető az ajtó, akkor akár egy gránáttal is megpróbálkozhatunk. A Half-Life kommandósainak legendásan jó mesterséges intelligenciájuk volt, sajnos ebből a szempontból a Deus Ex csak közepesen

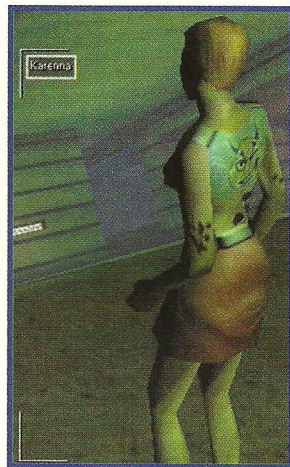


teljesít: néha egészen ügyesek az ellenfelek, de összességében nem túl reális a viselkedésük. Ennek ellenére, ha a „Kill 'em all” opciót választjuk, rövid lesz az életünk – a Thiefből megismert csendes lopakodás viszont itt is beválílik. A nem túl intelligens AI apró hibáján kívül viszont tényleg emberünk bőrében érezzük magunkat. Ennek oka a képességeink fejlődése, és annak az egész világnak a megjelenítése, amely a Deus Ex-ben körülvesz minket. Egyszerűen hihetetlen, hogy mennyi minden apróságra odafigyeltek a fejlesztők. Az olyan mellékes részleteken kívül, mint például az, hogy ha letérdelve hajtunk el egy üveget, nem török össze, csak ha felállva teszünk ezt, vagy hogy ha többször beszélünk egy járókelővel, akkor mást, legalább háromféle szöveget mondanak. Valójában nem fontosak nekünk ezek az adatok, de varázslatos atmoszférát teremtenek a játéknak.

Ha olyasvalakivel beszélgetünk, akinek fontos mondanivalója van számunkra, vagy viszont, akkor "összemegy" a vászon és - kis túlzással - úgy érezzük magunkat, mintha egy filmet néznénk.

A beszélgetés folyamán mi magunk döntjük le, milyen választ adunk, vagy mit kérdezzünk, amelynek ráadásul hatása van a történet további menetére. Ez persze nem azt jelenti, hogy húsz eltérő módon játszhatjuk végig a játékot – aminek szerintem nem is lenne értelme – de cselekedeteinktől függően kisebb eltéréseket figyelhetünk meg (ha visszatöltjük az állást és másféleképpen cselekszünk).

A zene rendkívül hangulatos és illik az adott helyszínhez, a hangeffektek és a szereplők szinkronja is első osztályú. A grafikus motor az Unreal Tournament motort használja, ezér gyönyörű, de emiatt 64 MB memóriával is beszagat időről időre. A fejlesztők ügyesen gyűrték össze a különböző játékok jó megoldásait és fejelték meg az egészet saját ötleteikkel és igényességükkel. Mint ahogy a cikkből kiderül, szerintem első osztályú programot csinált az Ion Storm, ami joggal pályázhat az idei év legjobb FPS-e címre.



DEUS EX



Pro:

- új stílus az FPS-ek között
- magához bilincselő történet
- félelmetesen jó hangulat

Kontra:

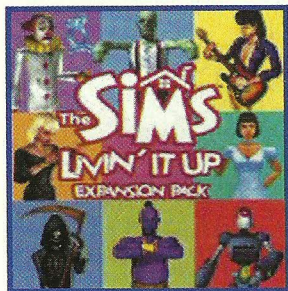
- grafikai hibák
- időnként üggetlen AI

Hardware:

- Pentium II 300 MHz
- 64 MB RAM
- 3D-s grafikus kártya

Maxis

JAVÍTOTT ÉLETSZÍNVONAL?

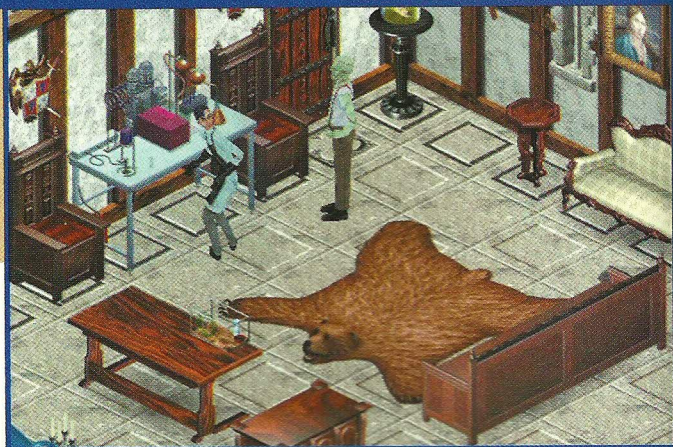


minden választási párt jobb életkörülményeket, magasabb életszínvonalat ígér – csak szavazz rájuk! Egy kicsit ezt teszi most a best-seller Sims kiegészítő lemeze is: újabb bútorok, álláslehetőségek, nagyobb élettér – csak vedd meg! Vajon csak rózsaszínre festett jövőről, vagy reális „politikáról” van itt szó, „kérrrem szépppen”? Mielőtt az urnák elé vonulnátok, alaposan olvassátok végig tesztünket...

Will Wrigth játékát sokan zseniális életségimulátornak, mások unalmas és ostoba tamagochi-programnak tartották – az biztos, hogy az toplisták tetejéről egyedül a Diablo 2 tudta letaszítani, és nemrég megint visszavette helyét. Egyes cégek mindenestre példát vehetnének a Maxis „vevőszolgálatáról” (már, ha ezt lehet így nevezni): a thesims.com-on regisztráltatva magunkat iszonyú sok skint, arc-, ház-, berendezéskészítő alprogramot tölthetünk le – így a készítőik állandóan frissen tartották a The Sims-t, ami csak nem akart elavulni. A most megjelent kiegészítő lemez újabb löketet ad a sikerszériának: a lassan már unatkozó virtuális énünk rengeteg újdonsággal gazdagodhat és akár újabb karrierbe is kezdhet.

Frei Tamás, vagy Mulder ügynök nyomdokaiba lépve...

Az eredeti Sims-ben ugyan az állások aránylag széles választékából mazsolázhattam, valahogy mégsem tudtam igazán beleélni magam egy kémia professzor, egy katonatiszt, vagy egy politikus szerepébe. (Pedig végül is az utóbbit választottam...). Ezért is örültem meg nagyon, amikor valahol azt olvastam az Interneten, hogy a Livin' Large-ban (akkor ugyanis még csak az amerikai elnevezést ismerhettük) számítógépjáték-magazin újságírója is lehetek! Örömem csak akkor halvá-

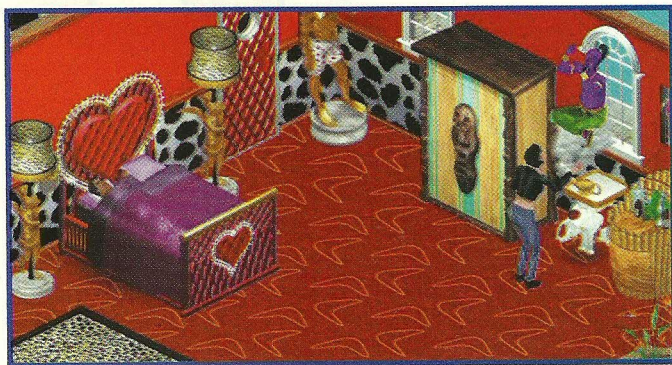


nyult el, amikor kiderült, hogy ez csak az újságíráson belül az első fokozat, és ráadásul az áhított karriert így jellemezte játék: „...ez a zurnalisztika legalacsonyabb szintje...” Kösz Willy, ez nagyon szimpi volt tőled (Grrrrr...). Hogy sértett egómat egy kicsit pátyolgassam, a következő munkahelyválasztás valószínűleg a „paranormális” ügynök lesz (ha jól sejtem, ez amolyan Fox Mulder-féle munka), de egyelőre még végig akarom vinni az újságíró karriert (Lássam, mire számíthatok...☺).

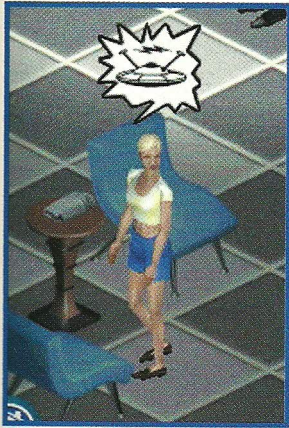
Dzinn, vagy amit akartok

Természetesen a kiegészítő lemez tele van pakolva különféle újabb bútorokkal, tapétákkal, stb. – szinte minden kategóriából találok valami újdonságot – a legtöbb ilyen cucc általában egy drágább változata az előzőnek. Akik a „Livin' it Up” előzetes képein a különféle lakásokat csodálták, és hasonlókat szeretnének, azoknak bizony alaposan meg kell dolgozniuk érte! A rengeteg új mintát, bútort ugyanis mind-mind el kell helyeznünk, ha valamilyen egyéni stílust szeretnénk kialakítani – ez bizony időbe és pénzbe fog kerülni. A Livin' it Up felinstallálása tehát elsőre nem fog rögtön sikerélményt nyújtani, legfeljebb azoknak, akiknek a teljes Simsben szorgoskodva már volt mit a tejbe aprítaniuk. Szerencsére a készítőik gondoltak a türelmetlenebb polgároknak is: a küldetéslemez tartalmaz poénosabb megvásárolható tárgyakat, melyek közül a vékonyabb pénztárcájúak is mazsolázhatnak.

A „legszelemesebb” a varázslámpa: ha megdörzsöljük, akkor előpattan egy Dzinn, aki teljesíti egy kívánságunkat. Kétféle mágikus világból választhatunk: tűz, vagy víz. Ha szerencsénk van, akkor valami hasznos és drága holmival ajándékoz meg minket (nekem egy 700 dolláros szökőkút jutott osztályrészül), ha elszúrja, akkor viszont felégetheti, vagy eláraszthatja a lakásunkat. Emellett sok egyéb geg-tárggyal is találkozunk: munkaszal, amivel ker-



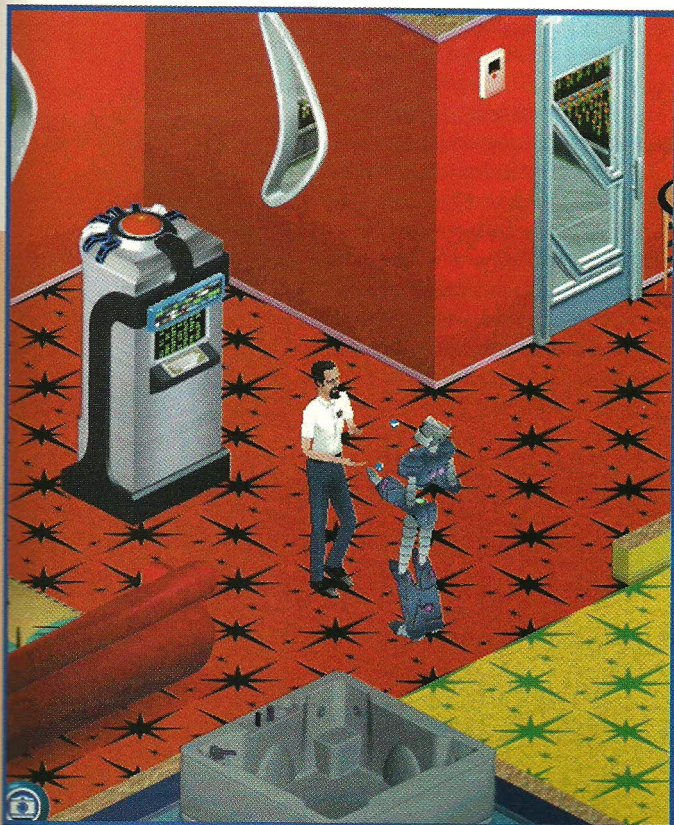
SIMS LIVIN' IT UP



titőrpéket tervezhetünk, teleszkóp, amit ha sokat használunk, elrabolnak az UFO-k, (és akkor jön Mulder a szomszédból és szokásához híven mindent elront ☹), „őrült tudós”-laboratórium, amellyel megalkothatjuk a saját Béres-cseppünket, vagy a házirobot, aki kitisztítja a wc-t utánunk, elkészíti az ebédet és nem ugat vissza, ha rendetlenek vagyunk! Az előző Sims-ből nagyon hiányoltam a szex ábrázolását (mégis csak az egyik „legemberibb” tevékenység, nem? ☺), a kiegészítő lemezen végre a nagyon prűd puszkódáson túl végre az ágyjeleneteknek is tanú lehetünk. Ehhez szükségeltetik egy darab übergázós vibráló ágy (kis szívcskéekkel, rózsaszín lepedőkkel meg mindennel), amin végre rávethetjük magunkat digitális élet-, vagy házastársunkra, hogy a szex örömeit így is kipróbáljuk (nekem eddig „virtuálisan” még nem jött össze... izé... kicsit rosszban vannak a Simjeim...☹).

„Eltársak, a mi életmodellünk a legtökéletesebb...”

... gondolhatták a Livin' up készítői, mert a játékmenet terén szinte semmilyen változtatással nem illették az eredeti játékot. Hiába például a remek új karrierek lehetősége, ha nem tudjuk a munkába is elkísérni virtuális magunkat. Azonkívül, hogy az előrehaladáshoz meg kell szereznünk a szükséges tulajdonságokat, állásunk továbbra sincs befolyással életünkre. Elmegyünk, pénzt kapunk, hazahozzuk – ennyi. Nem változott a szom-



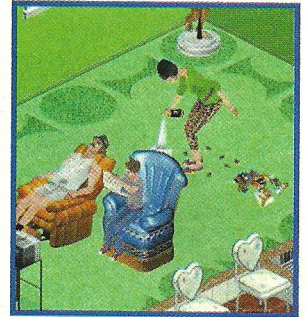
széddokkal való kapcsolatunk sem: még mindig nekünk kell várunk arra, hogy ellátogassanak hozzánk – mi magunk helyhez vagyunk kötve. Ide kapcsolódik azért egy apró változtatás: ezentúl nem csak egy „szomszédságunk” lesz, hanem öt – egy jobbra-balra tartó nyílal lapozhatunk köztük... Ez azt jelenti, hogy több lakhellyel rendelkezünk és így nem kell kidobni a már meglévő családokat. Némi öröm az örömben, hogy a szomszédságok egymástól teljesen elszeparáltak, tehát a másol élő Sim-ek soha a Sim-életben nem találkoznak egymással. Mivel az alapterületek is ugyanúgy néznek ki, nagy változatosságra ne számítsunk... Ami azonban a legjobban bosszant, az a hétvége hiánya – egyszerűen nem tudom megérteni, miért nem lehet már végre ezt szoftveresen kijavítani?! Lehet, hogy a kommunista szombat és vasárnap egyeseknek talán rulez, de a hétvégét én speciel otthon szereztem tölteni és nem a szerkesztőségben! (Erre RP a tanú... ☺)

Ez a „feledékenység” azért is érthetetlen, mert a javítás nem igényelne semmilyen komolyabb grafikai, vagy programozástechnikai beavatkozást, egyszerűen annyit lenne, hogy a hatodik és hetedik napon nem kell munkába mennünk!

Szavazzunk megint a Sims-re?

Hát a jelenlegi kormány helyett... na de ne politizáljunk ☹. A Livin' it up egyértelmű, hogy minden Sims tulajnak kötelező kiegészítés: az új bútorok, tapéták és a fogyasztói társadalomból jól ismert egyéb árucikkek tömkelege egész biztosan hetekig-hónapokig boldoggá teszik virtuális magunkat (akit pedig nem, az olvassa el, vagy nézze meg a Harcosok Klubja idevágó részét). Aki viszont eddig is unta és szintiszta tamagochinak tartotta Sim-éket, az egészen biztosan nem ettől a kiegészítő lemeztől változtatja meg a véleményét. Én személy szerint egy kicsit szomorú vagyok az említett hiányosságok miatt – gondolom a nagyobb újításokat Wright bácsi a Sims 2-re tartálékolja. Hiába, a „game designer” is egyfajta karrier és a megtanulandó szükséges tulajdonságokhoz egy kb. 8-as szintű „marketing képességek” skill is tartozik...

Bad Sector



SIMS LIVIN' IT UP



Pro:

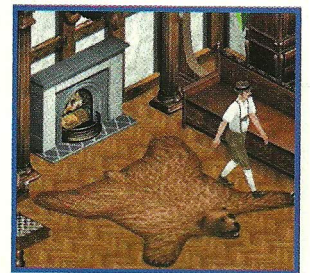
- rengeteg új háztartási eszköz
- poénos ötletek
- végre van szex

Kontra:

- a szabályok a régiek
- még mindig nincs hétvége!

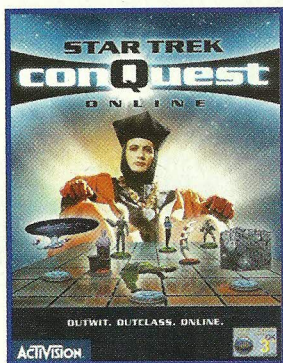
Hardware:

- mint a Sims



Activision

A GALAXIS HÁLÓJÁBAN



nem telik el hónap, hogy meg ne jelenne a játékpiacon egy Star Trek univerzumra épülő program. A mozifilmek és a különböző Star Trek-sorozatok töretlen sikere láttán persze nem is kell ezen csodálkoznunk; a fejlesztőknek hála, rengeteg fajtájú játékot nyúzhattunk a gépünkön – stratégiát, kalandot, éppúgy, mint FPS-st, vagy szimulátort. (Tudtommal még flipper is készült belőle. ☺) Nem láthattunk eddig viszont egyetlen olyan Star Trek programot sem, melyet kifejezetten hálózati játékre terveztek. A STCO hivatott ezt az űrt betölteni.

Jó pár évvel ezelőtt egy Wizard on the Coast nevű cég piacra dobott "Magic the Gathering" néven egy új társasjátékot, melynek lényege abban állt, hogy vettünk magunknak egy pakli kártyát, majd megkerestük a hozzánk hasonló örülteket és lejátszottunk velük néhány partit. Ilyenkor előfordult, hogy néhány kártya gazdát cserélt: lehetett annak okán, hogy az egyik különleges lap volt a játék tétje, vagy csak egyszerűen elcseréltünk egy pár kevésbé kedvelt lapot másokra. Senki ne higgye azonban, hogy a játék valami egyszerű kocsmi kakaó-makaó szintjén mozog! Igencsak összetett volt, aminek köszönhetően komoly taktikázásra adott lehetőséget, ami persze nagyban emelte a játékélményt. Rövid idő alatt hatalmas sikert aratott – hamarosan számtalan klónt készítettek, bár az etalon továbbra is a Magic maradt. Emlékszem, ebben az időben számtalan „fertőzőtől” találkoztam, akiknek az élete kizárólag a kártya körül forgott. (Még a számítógép sem tudta őket lekötni ☺) Volt, aki üzletszerűen csinálta, és egész jól keresett vele. Hogy miért írok kártyajátékról egy számítógépes program kapcsán? Azért, mert kisebb eltérésekkel, de a STCO ugyanígy működik.



“Kapcsoljon Warp 5-be Data, indulunk!”

A játék, elindítása után rögtön bejelentkezik a szerverre, letölt valamit, majd érdeklődik az életkorunk iránt. Ez utóbbit csak azért említem, mert a játék dobozán a három év feletti kort tüntették föl. Dicséretes, hogy a készítőik meg akarják óvni a *három év alatti* kőkemény játékosok lelkivilágát...

Miután kiválasztottuk azt a csoportosulást, melyet vezetni akarunk (Föderáció, Klingon Birodalom, stb.) a főmenübe jutunk, ahol lehetőségek garmadája tárul elénk: a linkekre kattintva megtudhatjuk a legfrissebb híreket, a versenyek időpontját, elnézhetünk a fórumra, megtekinthetjük az aktuális rangsort. Először azonban a gyakorló meneteket ajánlanám, mert bár a kézikönyv 70 oldalon keresztül részletezi a szabályokat, tapasztalatom alapján egyszerűbb a tréning pályákat végignyomni, és csak nézzük meg a kézikönyvben, amit nem értünk. Ezeket a mérkőzéseket a gép ellen vívjuk, úgyhogy nem is kell ilyenkor hálózatban lennünk, anélkül is működik a dolog.

A nagy meglepetés viszont akkor ért, mikor nyilvánvalóvá vált, hogy ha a gép ellen akarunk normális mérkőzéseket játszani, akkor csak néhány pálya közül választhatunk, ráadásul helyi hálózatban, kábelen vagy „hot seat” módban egyáltalán nem mérhetjük össze képességeinket a barátainkkal. Az ebben van, hogy internetes online game, de azért ennyire talán megerőltethették volna magukat a tisztelt programozók!

“Tudja Riker, néha úgy érzem magam, mintha egy dróton rángatott bábu lennék”

A galaxis hatalmas erejű urai (mondhatni istenei), a Q-k, rettenetesen unatkoztak, ezért úgy döntöttek, hogy a legfőbb Q irányításával társasjátékozni kezdenek. A játszma különlegessége, hogy a bábuk a galaxisok lényei, míg a játéktér az egész univerzum!

Mi is egy ilyen Q-t alakítunk, akinek célja természetesen a győzelem. Körökre osztott a program, de ezen belül is három különböző periódus van: az első a lerakódás, ekkor a birtokunkban lévő bábuk a pályára tehetjük. A második a csata ideje, ilyenkor az ellenség-



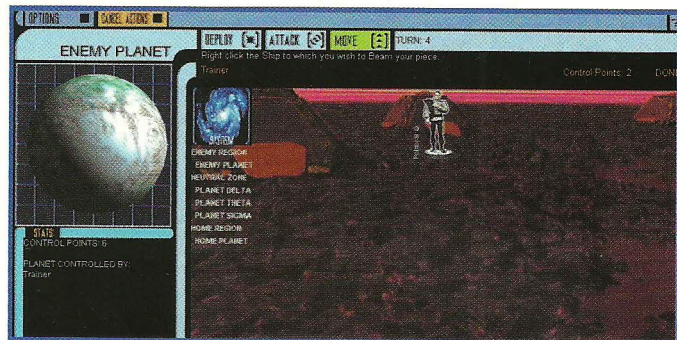
STAR TREK CONQUEST ONLINE

gel való ütközeteket vezényelhetjük le, míg a harmadikban helyet változtathatunk. Az első és a harmadik lehetőség azonban csak akkor válik valóra, ha rendelkezünk elég aktivációs ponttal, hogy elvégezzük, amit akarunk. Pontokat a bolygók birtoklásából nyerünk, illetve, az előző körből megmaradtal is gazdálkodhatunk.

Egy példa: rendelkezünk az anyabolygónkkal és még két planétával, melyek összesen 12 pontot biztosítanak a lerakódáshoz. Ebből letehetünk a pályára egy Birds of Prey csatahajót és egy klingon diplomatát, de a harcunk csak a következő körtől léphet be a játszmába. A mozgási periódusban külön pontokkal gazdálkodhatunk, melyek felhasználhatósága erősen függ például az űrhajóktól: vannak, melyek csak mozogni tudnak egy kör alatt, mások eközben még a legénységet is föl-le tudják sugározni a térségben található bolygóra.

A Q, vagyis a játékos célja az ellenséges Q legyőzése, amit csak úgy tud elérni, hogy elfoglalja az ő anyabolygóját, és még egy körön keresztül a birtokában is tudja tartani. Szándékosan nem azt írtam, hogy megölése, mert hiszen az egész a Q-k számára csak egy játszma és semmi több. Hogy az irányításuk alatt lévő lények erről mit mondanának, ha tudnának a dologról, az más kérdés...

Emiatt, bár a Q-k is ott vannak a pályán (alapról), nem vehetnek személyesen részt a csatákban, csak ott lehetnek a helyszínen. Van még egy másik – kevésbé dicsőséges – mód is a játszma győzedelmes befejezésére: ha az időlimit elérése után a mi birtokunkban van több planéta. A bolygókat úgy tudjuk megszerezni, hogy szépen odautazunk egy olyan lénygel, aki rendelkezik a 'befolyásolás' képességgel, és lesugározzuk a térségbe. A következő körben már tovább is állhatunk „szónokunkkal” – a planéta a miénk marad. Ha már az ellenség kezébe került az terület, először a bolygó közelében cirkáló ellenséges űrhajókat kell megsemmisíteni, majd siker esetén csapatokat sugározhatunk le. Ha katonákkal kerülünk szembe, akkor egy szimpla ütközettel eldönthetjük a tulajdonvitát, míg ha befolyással rendelkező lényekkel, akkor vagy őket is eltakarítjuk, vagy mi is beszállunk az őslakók gyűzködésébe –



ilyenkor annak a kezébe kerül a bolygó, aki hatásosabban tudja rábeszélni a lakosokat az ügy támogatására. (Magasabb befolyásolási értékkel rendelkezik)

„La Forge-nak a gépházba: Működik a hajtómű-modulátor?”

Nemcsak lényeket és űrhajókat irányíthatunk a játszmában, hanem rengeteg felszerelést és egyéb huncutságot is bevetetünk annak érdekében, hogy mi nyerjünk. Ilyen például a turbo-pajzs, mely megerősíti a hajónk védelmét, vagy egy különleges fegyver, mellyel nagyobb eséllyel győzhetjük le az ellent. Tulajdonképpen a siker ezeknek a különleges kiegészítőknél a megfelelő felhasználásán múlik.

„Ezeknek a Ferengieknek mindig csak az üzleten jár a fejük”

S hogyan kötődik mindez a gyűjtögetős kártyákhoz? Bár bábukat említettem, de tulajdonképpen úgy is fel lehet az egészet fogni, hogy nem egy bábuval cselekedtem, hanem kijátszottam az adott kártyát. Az alap virtuális kártya-bábu csomagot a CD-key bepötyögése után megkapjuk, ha annál komolyabbra vagyunk, bevásárolhatunk – valódi pénzért – a készítő online boltjában, vagy cserélgethetünk másokkal. (Van ám üzleti érzékük a készítőknél! – Bad Sector)

„A véleményemet kérdezi, kedves Deanna?”

Nos, az eddig leírtak alapján akár jó játék is lehetne a STCO, de sajnos nem ez a helyzet. A grafika kizárólag 2D-s, ami egy stratégiai társasjátéknál még nem lenne tragédia, de nem szép, viszont spártaian egyszerű. Zenét egyáltalán nem sikerült felfedeznem, míg a hanghatások éppen csak elérik egy 5 évvel ezelőtti játék színvonalát. Még mindig lehetne közepesen jó program, ha a játékmenet felejteni tudná a fent említett hiányosságokat. Mivel azonban az irányítás meglehetősen körülményes, és a körök három részre osztása is csak rontja a játék színvonalát, ezért az összkép meglehetősen siralmas. Az elvakult Star Trek-rajongók esetleg tehetnek vele egy-két próbát, de igazán szívből senki nekem sem tudom ajánlani.



STAR TREK CONQUEST ONLINE



Pro:

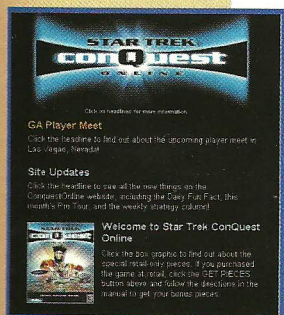
- új fajta Star Trek játék

Kontra:

- unalmas játékmenet
- nehéz irányítás
- siralmas grafika
- gyenge hangeffektek

Hardware:

- Pentium 75 MHz
- 8 MB RAM
- 3D-s grafikus kártya nélkül



Eclipse Studios

HAJÓTÖRÉS A VÍZ ALATT



Joggal mondhatjuk, hogy a valós idejű stratégia játékokból Dunát lehet rekeszteni. Azonban azt mégiscsak kevesen gondoltuk volna, hogy a mondás majdnem szó szerint beigazolódik. Sőt, a Submarine Titans segítségével az óceánokat is megpróbálhatjuk teleszórni rozsdásodó roncsdarabokkal!

Kicsit furcsa, hogy a töménytelen mennyiségben piacra dobott rts-ek (valós idejű stratégiák – a szerk.) között még senki sem akarta meghódítani az óceáni talapzatot. Eddig... A Submarine Titans alkotói némi (meglehetősen gyermekes) háttértörténelmet is kreáltak a különleges környezet miéttjeként. A sztori szerint a XXI. század közepén egy természetes meteor csapódik drága anyaföldünkbe, ami néhány apró kellemetlenséget okoz. A Föld légköre felmelegedik, ennek következtében a sarki jégtakaró megolvad. Utóbbi – azon kívül, hogy „Fügetlen Pinguinföld” ösztérülete jelentősen lecsökken – azzal a következménnyel jár, hogy a tengerszint megemelkedik vagy 20 méterrel, és a part menti régiók lakhatatlanná válnak. Az egyre jobban perszelő Nap elől csak egyfelé menekülhet az emberiség, az óceánok mélyére.

Lent kettészakad a túlélők tábora. A White Shark csoport, nevével ellentétben, a sötétebb oldalt képviseli. Ők nem törődnek semmivel és senkivel, ha az a saját boldogulásuk útjában áll. Ellenpontjuk a Black Octopi elnevezésű társulat, akik a Greenpeace hagyományait követve, megpróbálnak harmóniát találni saját életük és új lakókörnyezetük között. A dolgokat csak egy hangyányival bonyolítja tovább egy idegen faj érkezése, ők a Siliconok. (Megjelenésüket egyébként egyes kutatók sokkal előbbre, nevezetesen Pamela Anderson hí-



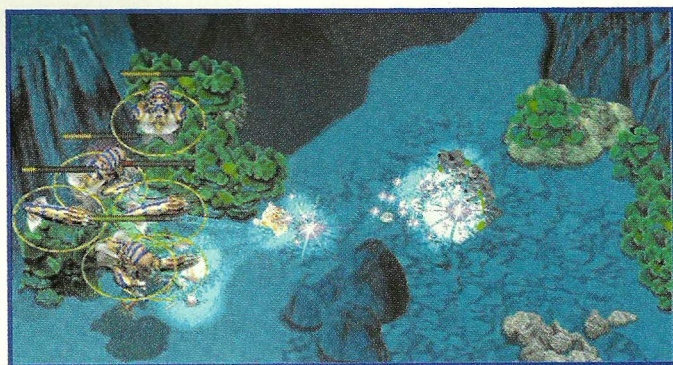
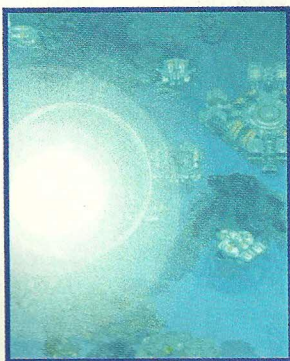
res rekreációs műtétjének időpontjára teszünk! ☺)

Új faj születik: a viziharvester

E három csoportosulás bármelyikét kipróbálhatjuk a játékban, mind különálló csaták, mind hadjárat formájában. Utóbbi tíz küldetésből áll, s ugyan ezek között nem kizárólag Seek & Destroy jellegű feladatokat találunk, a lényeg általában mégis mindig a totális pusztításban ölt testet. Valami gyenge történeti szál ugyan felfedezhető a küldetések között, de azért véresre nem fogjuk harapni párnánkat az izgatottságtól, ha csak másnap tudunk egy csatát befejezni, késleltetve ezzel a sztori további kifejlődését.

Az rts-ek jól bevált koncepciójától ódzkodtak elszakadni az alkotók. Az ST-ben is erőforrásokat kell felkutatni, kitermelni, majd szállító járművek segítségével a központba továbbítani. Szám szerint hat különböző anyagot használhatunk fel, de a program érdekessége, hogy egyik-másik csak bizonyos fajok számára fontos. Az emberek forrásait az oxigén (vajon miért?), fém (építkezéshez, javításhoz), corium (a meteor hozadéka ez a különlegesen erős energiaforrás) és az arany (a fejlesztéshez, bár a kutyaagminak legalább annyi köze van hozzá, mint a sárga fémnek). Ezzel szemben az idegeneket vezetve, csak szilikonra (hmm...), coriumra és energiára lesz szükségünk.

Ahogy az az erőforrások különbözőségéből már sejthető, egészen eltérő egységek, épületek, fejlesztések bukkannak fel játék közben, attól függően, épp kiket irányítunk. Még a két emberi közösség is élesen különbözik egymástól! A 38 típusból álló hajóhad között csak néhány szokványosat találunk (szállító-, járőrhajó, stb.). Annál érdekesebb egység például a Black Octopi Cyberdolphin elnevezésű „hajója”. Az ötlet ugyan nem új, hiszen manapság is kísérleteznek delfinnekkel, akiknek az lenne a (a szó minden értelmében „embertelen”) feladatuk, hogy robbanótöltetet helyezzenek rá az ellenséges hajókra. Állatbarátok azért ne kezdjék ostromolni az



SUBMARINE TITANS

Ellipse Studios website-ját, mert a Cyberdolphin meglehetősen gyors, nehezen sebezhető egység.

Az egységek parancsai között találunk egy-két nagyon hasznos ukázt. Ilyesmire példa a védelmi terület kijelölése, ami után ezt a térséget próbálja védeni a kérdéses tengeralattjáró. Fontos a sérülés tolerancia-szintjének beállítása is. Ennek a százalékos értéknek az elérésekor egységeink automatikusan kivonják magukat a harcból, és javító dokk után néznek.

A nagy kékség

Birodalmunk alapjára, no meg a tengerfenék talajára, 72 féle épület kerülhet. Ezek hivattak megteremteni a kellő háttérrel, tengeri hódításaink számára. Itt is találunk csoportfüggő objektumokat, sőt, a fejlesztőgárda alaposságára vall, hogy az azonos funkciójú épületek is kicsit eltérő külsővel, és nem egyszer hajszálnyi különböző funkcióval rendelkeznek. Az építményeket négy kategóriába sorolhatjuk: alapvető, védelmi, utánpótlást biztosító, illetve egyéb, különleges célú beruházás. Pont ebből a besorolásból adódnak gondok. Tekintettel arra, hogy építkezésért felelős hajónak csak egyenként tudunk utasítást adni, így – főleg kezdetben – nagyon körülményessé válik a terjeszkedés. Ahhoz, hogy egyetlen telepet is felhúzzunk, négyszer-öttször kell kattintani, ráadásul meglehetősen kicsi felületekre. Húsz-huszonöt épület legyártása igencsak izületmegterhelő feladat!

Szerencsére megkérhetjük a nem túl éles elméjű AI-t, hogy bizonyos terheket vegyen le vállunkról. Megbízhatjuk az alapvető építési és erőforrás gyűjtési feladatokkal, megszervezhetjük vele védelmünket, stb. De azért jobb, ha fél szemünket rajta tartjuk, mert néha furcsa dolgokat művel.

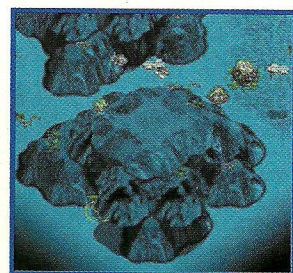
A látványvilággal kapcsolatban több olyan véleményt hallottam, miszerint nagyon hangulatos, remekül megrajzolt. Hát, közvetetk meg, átkozatok ki, de szerintem meglehető-



sen sablonos, elaggott küllemű a játék.

A kétdimenziós környezet nem nevezhető forradalminak, s engem még az alkalmanként felbukkanó halrajok (egy csoport fekete pont) és az épületnyi méretű ráják sem tudtak felvillanyozni (még az elektromos ráják sem...? © Bad Sector).

Sokkal több pozitívum említhető a hanghatásokkal kapcsolatban. A grafikával ellentétben, ez 3D-s, tehát, akik rendelkeznek a megfelelő technikai háttérrel, azok – behunyt szemmel – már egész óceános hangulatba ringathatják magukat. Külön dicséretet érdemel, hogy nemcsak a fajok kaptak eltérő zenei aláfestést, hanem a játékban előforduló szituációk szerint is változik a lemez. Az ember egészen másként áll a csatához, ha azt egy éles zenei ritmusváltás vezeti be.



„Egy klón és más semmi, a vágyunk csak ennyi?”

Mivel a tengerszint alatt nem áll rendelkezésre olyan sok lehetőség, mint a felszínen, hiszen ott repülő, gyalogosok, tankok, hajók egyszerre küzdhetnek, ezért az alkotók a mélységet hívták segítségül. Minden egység meghatározott szinten állomásozik, ahonnan egyetlen kattintással fel-, avagy leküldhetjük. Ennek leginkább az ellenséges bázisok elleni támadáskor vesszük hasznát, ilyenkor a legmagasabb szinten úgy közelíthetjük meg a területet, hogy a védelmi berendezések nem képesek bemérni minket. Ha mindenki a célterület fölé ért, kezdődhet a mélymerülés a la Stuka!

A cikkben is most értünk a mélymerülő részhez, tudniillik az értékelés következik. Az eddigiek alapján talán arra lehet következtetni, hogy a Submarine Titans egy jó kis játék. Pedig ez nem igaz! Az ST egy lelkiismeretesen legyártott tömegtermék, egy klón és semmi több. Van benne néhány ötlet, egy-két figyelemkeltő megoldás, de manapság olyan világot élünk, ahol csak csúcsteljesítménnyel lehet kitérni a mezőnyből. Gyanítom, hogy a hamarosan bekövetkező őszi szünet alatt már csak a legkeményebb keménymag fog játszani a programmal.

SUBMARINE TITANS



Pro:

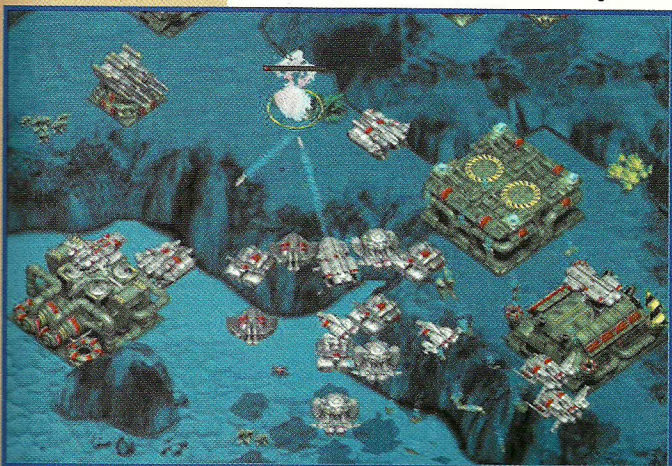
- új környezet
- jól komponált zene

Kontra:

- klón
- hamar rá lehet unni

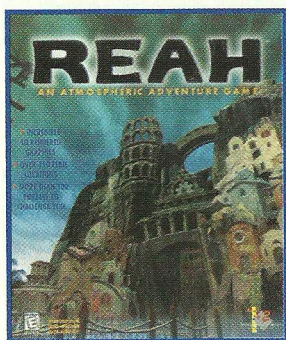
Hardware:

- Pentium 233 MHz MMX
- 32 MB RAM



L.K. Avalon / Project 2 Interactive

MINEK NEVEZZELEK?



Ez én polcomon a „klasszikus kalandjátékok” vannak elől, a maguk történet-centrikus, általában harmadik személyű perspektívát

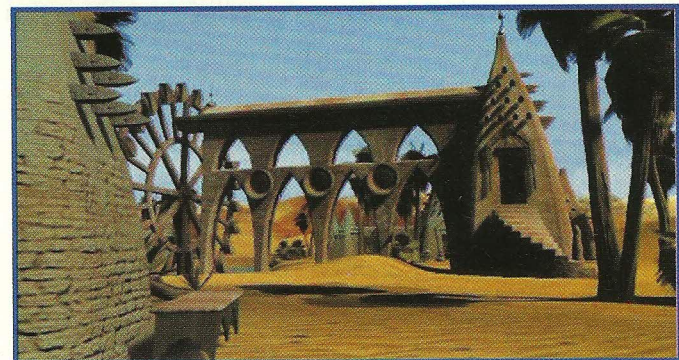
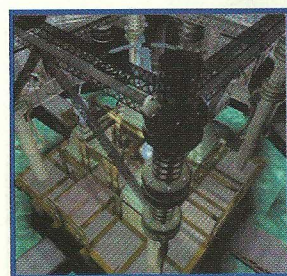
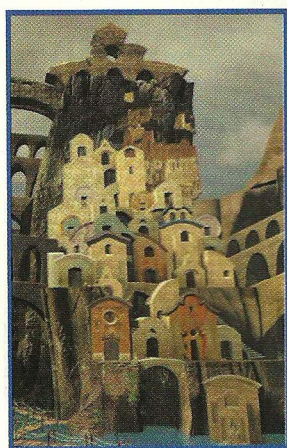
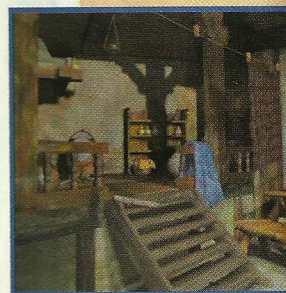
használó megoldásaival, majd az „FMV-játékok”, interaktív filmek különböző változatai, az „akció-kalandjátékok”, amelyekből igen keveset tartottam érdemesnek arra, hogy megvásároljam, a Myst-típusú „felfedező játékok” és végül az ún. „puzzle game-ek”, azaz a csökevényes történeti szállal, ám annál erősebb fejtörőkkel rendelkező programok. És van néhány olyan játékom is, amelyek kategóriába nem sorolhatóan külön, vagy két polcrész között állnak. Ilyen például a nemrégiben nálunk is megjelent Reah, a Myst-klonok és a rejtvények között.

A Reah: Face The Unknown-nak ugyanis van kerettörténete, legalábbis az első percekben erős utalást kapunk erre. Az emberiség gyarmatosított bolygói között egy teljesen érdektelen égitest is szerepel, a Reah. Nemrégiben mégis egy igen drága kutatóállomást létesítettek a felszínén, ámde az aktákat titkosították. Rövidesen kiderül, hogy a kutatók egy furcsa szerkezet, egy *időportál* miatt nyűzsögnek a környéken, amely vélhetően a Reah testvérbolygójára, egy másik korba irányítja az utasokat. A nagyjából rendbe hozott időportál instabil működése ellenére önkéntes csoport készül a kapun túlra, amelynek – természetesen – főhősünk, egy kíváncsi újságíró is a tagja. Ő az első, aki átléphet a „másik valóságba”. Alig ér át, a rendszer felmondja a szolgálatot, a visszatérés reménytelenné válik. A sivatagban teljesen magára maradt főszereplőt kíváncsisága átsegíti a kilátástalanság okozta depresszió és nekivág az ismeretlennek.

Egy csendes város kapuja jelenti számunkra az első felfedező helyszínt és az első rejt-



vényt is egyben. Túljutván a kapun, nagyon szép képek várnak ránk: a késő-középkort idéző mesebeli utcákat alkotó épületegyüttesek arab ill. mogul hatásra tanúszkodnak: szűk sikátorok és magasan húzódó balkonok, díszes templomkapu és gazdagon faragott szökőkút, kézművesek műhelyei és bazár... Pazar látvány. Ismét egy kalandjátékos helyszín, ahol szívesen eltöltenék akár egy hetet is – persze ha valóban létezne. A kellemes hangulatot csak az zavarja meg, hogy városunk kísértetiesen néptelennek tűnik. Mint rövidesen kiderül, ez azért nem teljesen igaz, de bizalmatlan, félszeg lakói jóval kevesebben vannak, mint ahányra számíthatunk egy ekkora településen. Nem értjük a nyelvüket – mennyire meglepő fordulat, pedig mennyire reális egy ismeretlen kultúránál tett látogatás esetében! –, azonban létezik megoldás, amely lehetővé teszi, hogy megtanuljunk kommunikálni a városiakkal. Rövidesen feltűnik egy új, állandó kísérlőnk is, az eleinte féltelmet keltő csuklyás szellemalak (épp mint Palpatine szenátor, csak bajusszal), akiről kiderül, hogy valami kódos indok alapján segíteni próbál nekünk az előrejutásban. Látszólag belekeveredünk ugyanis a helyi konfliktusba – sőt, a városlakók nagy része felismeri vél minket, mint régi jó barátot – így a „hazavezető út” keresése mellett új feladatunk is akad. Várva várjuk a szövevényes háttér-sztori kialakulását, a mese körvonalazódását, amelynek mi is részesei vagyunk, de az csak nem akar megérkezni. Talányos beszélgetéseken és sokasodó, egyre nehezebb rejtvényeken átvégződve reméljük, hogy újabb és újabb részleteket tudunk meg valami ismeretlenről, de csak összezavarodunk. Kár. A nagyon hangulatos helyszínek ordítanak egy jó sztorióért, amely átjárja, megmozgatja a statikus környezetet és legalább olyan színvonalú, mint a látvány. Ilyen azonban nincsen. Egy idő után le is mondtam róla és mindinkább azt vettem észre, hogy a Reah nem más, mint egy komoly rejtvénytársaság, amelynek darabjai laza összefüggésben vannak egymással, így kapcsolódásaik bizonyos struktúrákat, azaz egy kalandjátékban speciális helyszíneket igényel-



REAH: FACE THE UNKNOWN

nek. Ezek a helyszínek megmozgathatták (azaz csak meg kellett volna, hogy mozgassák) a készítőik fantáziáját és igyekeztek egy keretet létrehozni a kollektív köré. A nyilvánvalóan Myst-rajongó társaság egy hangulatos, látványos, igényesen kivitelezett környezetre gondolt, amely mögé azonban nem sikerült megfelelő színvonalú mesét kreálniuk.

Azt kell mondjam, hogy a Reah magasan legnagyobb erőnye a rejtvények kivitelezése. Rengeteg, a doboz szerint közel száz található belőlük, ezek a nehézségi skálán igen széles intervallumot fognak át, de túlnyomórészt komoly agytornának minősülnek.

A fentebb említett elmélet alapján megmagyarázható, hogy miért tűnik úgy léptenyomon, hogy míg a helyszínekbe (formailag, fizikailag, művészettörténetileg stb.) tökéletesen illeszkednek, a sztorival való kapcsolatuk sokszor megkérdőjelezhető. Ritkán nyerünk új információkat megoldásuk által, inkább csak újabb helyiségek nyílnak meg előttünk – a 7th Guest. A rejtvények viszont érdekesek, változatosak és szórakoztatók. Jellegzetes példa: egy hatalmas templom alsó traktusába szeretnénk lejutni, a lejáratot azonban egy nagy felületű üvegajtó zárja le. Se kulcs, se balta, se nyitó mechanizmus... A megoldást a templom főhajójában található különböző méretű gongok jelentik. Megfelelő sorrendben kell megütnünk ezeket a gongokat úgy, hogy összeadó rezgésük hatására szétpattanjon az üveg. Igazán ötletes!

Technikailag a Zork Nemesis által lefektetett hagyományokat folytatja a Reah: a teljes körbefordulás lehetősége néhány opcionális vertikális „fejmozgással”. Kicsiny filmek kötik össze a közlekedés csomópontjait, így a tájékozódás tökéletes, a felfedezés élménye teljes. A hús-vér szereplők alkalmazásának módja a leggyengébb pont a játékban. A színészi játék igen gyatrának tűnik, az angol nyelvű verzióban is egyértelműen látszik,



hogy szinkronizált beszélgetéseket látunk, bizony sokszor aszinkronnal a szájmozgásban. (Nyafognak is rendszeren az elkényeztetett amerikai kritikuskok!)

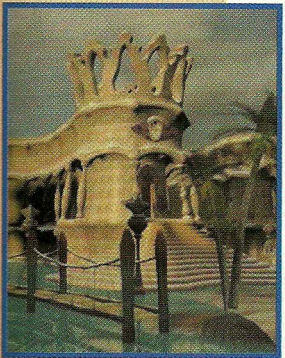
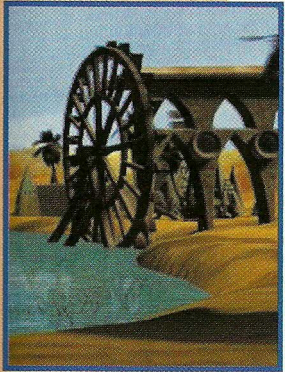
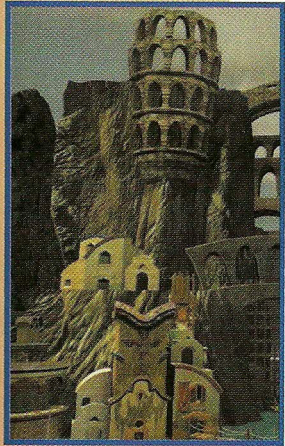
A hanghatások területén azonban ez az egyetlen terület, ahol panaszt lehet tenni a fejlesztőkre. Az atmoszférák hasonlóan jó hangulatkeltők, mint a grafikai megoldások, ráadásul nem ritkán zenei- vagy egyéb hangos fejtörők fogadnak bennünket, vagy legalábbis a zajok sok rejtvény megfjtéséhez nyújtanak segítséget. A zenét is csak dicsérhetem. A történelmileg meghatározhatatlan korban, de mindenképp a múltat idéző környezetben játszó sziori mellett anakronisztikusnak hathat első hallásra a modern, már-már progresszív technóba hajló muzsika, mégis kijelenthetem, hogy lengyel kollégáim kiváló munkát végeztek. A melódiaiak tökéletesen simulnak a látványhoz, mindvégig kellemes háttérrel biztosítanak, nem válnak sohasem harsánnyá és ismétlődésük sem unalmas.

Hogyan értékeljek egy részleteiben általában jó, majdhogyanem tökéletes játékot, amely egészében totálisan elfuserálnak tűnik?

Melyik kategóriába sorolható? Fogalmam sincs. Ha szereted a jó nehéz rejtvényeket és nem bánod, ha ezekért néha nagyobb utat kell bejárnod, mint a hagyományos rejtvényjátékokban, akkor szaladj és vedd meg. Ha a felfedező, „gyönyörködős” játéktípus kedvelője vagy, nem feltétlenül számít tévedésnek a Reah számodra, de készíts be magadnak egy részletes végigjátszást (sok helyről letölthető a netről, egy időben a kiadó honlapján is hozzáférhető volt). A hagyományos kalandjátékok hívei azonban jobb, ha elkerülik az L.K. Avalon első játékát, mert semmi szükség arra, hogy a King's Quest vagy a Monkey Island széria tükrében ismét feleslegesen szidalmazni kezdjék az „egyre romló minőségű Myst-utáni kalandjátékokat”.

A lengyel fejlesztők meg bizonyára tanultak a hibákból – új, rövidesen megjelenő, *Schizm* című produkciójuk nagyon ígéretesnek tűnik.

Pierrot



REAH: FACE THE UNKNOWN



Pro:

- hangulatos helyszínek
- sok ötletes puzzle
- DVD változatban is kapható
- zene és hanghatások

Kontra:

- agyoncsapott történet
- gyenge bluebox technika
- rossz szinkron és színészijáték
- kényelmetlen interface

Hardware:

- Pentium 90 MHz
- 16 MB RAM
- 180 MB HDD

Infogrames

FORGÓKÍNPAD



Mi kell ahhoz, hogy egy éveken át készülő akció- és szerepjátékot akkor hozzanak ki, amikor még mindig dúl a Diablo 2 és az Icewind Dale-örület? Bátorság. És lassan kibontakozó, bonyolult sztorit kanyarítani hozza? Merészség. Egy kissé (?) nehezen átlátható és kezelhető 3D-s motorral megspékelni? Vakmerőség. Végül az egészet agyonvágni a lehető legpocskébb irányítással? Bukás...

Amikor megkérdeztem a '98-as ECTS-en a Soul Bringer várható megjelenéséről és sikeréről az egyik készítő, akkor csak ennyit mondott reménytelen mosollyal az arcán:

„Fingers crossed” (és közben össze is kulcsolta két ujját – ez az angolok „kopogása”). Mivel első ránézésre nagyon tetszett a játék, igazából nem gondoltam, hogy bármilyen probléma közbejöhessen. Aztán igen hamar jól elfelejtkeztem az egészről, úgyhogy kellemes meglepetésként ért, amikor nemrég megjelent a program. Fel is néztem az Infogrames honlapjára, ahol ígérem tömjéneztek a játékot:

„Eleged van szerepjátékok „egy ajtó-egy szörny-egy kincs” filozófiájából? Akkor lépj be a Soul Bringer világába, és egy izgalmas történetben találkozhatok majd a jó szerepjáték összes élvezetével!” Ahh, ez a játék aztán tényleg nekem szól! – gondoltam. Mivel a szerepjátékok általában nem igazán büszkélkedhetnek összetett történettel (tisztelet a kivételnek), igazán hiányzott már egy remek sztori! Hát... tényleg nem a sztori volt a legrosszabb.

„Tudod, az első pofon a legnagyobb...”

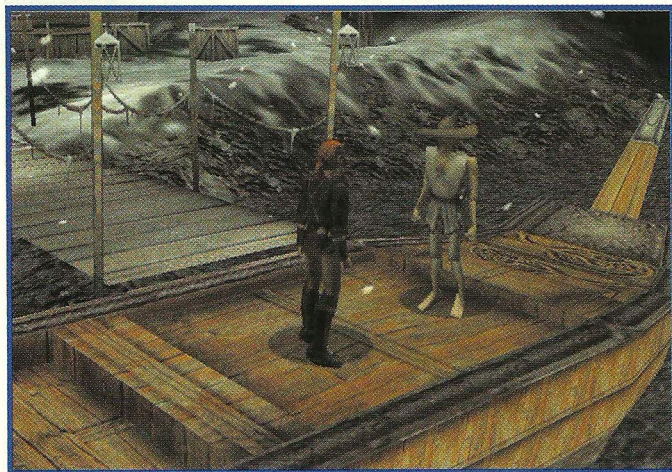
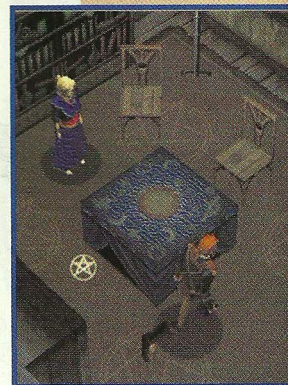
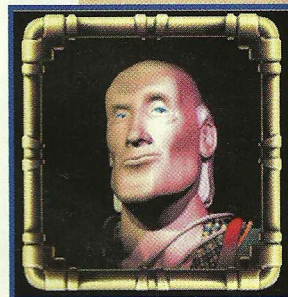
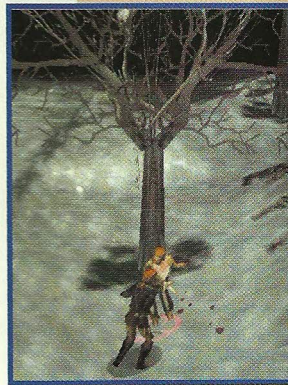
A játék bevezető képsorai ugyan – kis jóakarattal – a „látványos” kategóriába tartoznak, de annyira közhelyes (két kipingált barbár úti



egy mást egy „húdemisztikus” kastélyban egy kristályért), hogy csak a jóindulatú játékos nem nyúl automatikusan az escape után. Az intro után megjelenő menü viszont enyhén szólva előnytelen (de inkább ronda): körülbelül úgy néz ki, mintha a készítő egy Amigás játékét akarták volna parodizálni. Tudom, hogy a menü nem a játék leglényegesebb része, de az ember elszomorodik, amikor hosszasan ilyen ocsmányságot kell néznie, például állás töltések, vagy mentések.

Végre betöltődött maga a játék: első pillanatban a grafika csodaszépnek tűnt. Aztán amikor átvettem hősi irányítását, és a kamera egy hatalmas fordulással ráközelített az iszonyúan pixeles talajra, mindjárt elkomorult a tekintetem. Hiába állítottam a felbontást a lehető legmagasabbra, a pixelek továbbra is ott virítottak. Nem tudom a grafikus motor fejlesztője miért nem tudott egy hangyányit jobb textúramosást rakni a talajra, de ez így borzalmas.

A másik sok akkor ért, amikor hősi körülfutás közben körbeforgott a kamera: úgy nézett ki a szerencsétlen, mintha idegrágások gyötörnék. Ezzel a bajával egyébként nincs egyedül: a legtöbb szereplő teste furcsán hullámzik a 3D-s motor hibája miatt. Kívülről és messziről nagyon szépek az épületek, de amikor belépünk valamelyikbe, iszonyúan kiábrándító, hogy a szekrényeken, falakon lévő tárgyakkal nincs kiterjedésük, hanem olyanok, mintha odakenték volna őket. Végül az egészre a koronát a „forradalmi”, állandóan forgó 3D-s kameránézet tette fel, amely mindig olyan szögbe került, hogy valamilyen fa, vagy egyéb tárgy lehetőleg a legfontosabb részleteket takarja el. (A Games Domain-en találok írta valaki, hogy arra hasonlít ez az egész, mint amikor a hülye turista képeibe mindig belelóg valamilyen oda nem illő tárgy.) Ha pedig beljebb kerültem valamilyen épületbe, akkor a kamera hirtelen egy nyakatekert mozdulattal eltávolodott – lehetőleg úgy, hogy minél kevésbé lássuk hősi. Nem volt ritka ilyenkor az sem, hogy ha szóba elegyedünk valakivel, akkor a „ravasz” ka-



SOUL BRINGER

merának köszönhetően egyik beszélőt sem láttuk.

„Forradalmi” irányítás

Igazi szerepjáték-rajongóként a grafika hiányosságait még csak-csak elnézném, ami azonban végképp felidegesített, az a pocské irányítás. Hősünk minden egyes mozdulatához csodás animációs fázisokat rendeltek, ami amúgy nagyon látványos lenne, de amikor idegesítő percek mentek el azzal, hogy valamilyen tárgyat felvegyek a földről, akkor inkább a készítőik édes szülei jutottak eszembe. A legcifrább gondolatok pedig akkor merültek fel bennem, amikor a harcok során különféle gombokat kellett nyomogatni, hogy harcosom kimérten és körülmenyesen végrehajtsa valamilyen vágást. Sokan ezt pozitívumként értékelték – az az ötlet, hogy a fejleszthető vágásfajták egyre változatosabbak lettek, nekem is tetszett –, az viszont az idegeimre ment, hogy gyakran azért sebződtem le szinte teljesen, mert a túlbonyolított mozgás miatt nem sikerült idejében az ellenféllel szembekerülnöm.

Városi túra Madrigálban

Nem beszéltem még a játék történetéről, amely eleinte borzasztóan vonatott, de ha kellő időt hagyunk neki, akkor később kibontakozik. A sztori szerint a világot valaha hat démon uralta, vasöklök, véres kardok és egyéb ilyen nagyon „eredeti” borzalmak segítségével. Aztán jött egy hős, aki a „lelkek kútjába” varázsolta őket, úgyhogy a világ fellélegezhetett egy időre. Persze teljesen nem tudtak velük leszámolni: megint visszatértek, hogy romlásba döntsék a világot és persze Neked kell megmentened mindenkit... blablabla...

Hát, nem egy Tolkien, aki ezt összehordta, de szerencsére később elég sok érdekes szereplővel ismerkedhetünk meg, akiktől változatos küldetéseket kapunk. A játék elején meg kell találnunk Andrus nagybátyót, aki a helyi mágus, és a várostól északra lakik.

Felkutatása elvileg nem lenne túl nehéz feladat, de mivel a házak és a különféle kapuk nagyon hasonlítanak egymásra, az automata térképet pedig már megint otthon hagytuk, igen hamar hajtépés lesz a keresgélésből. Később még romlik a helyzet. Kizárólagos információforrásaink a fel-alá sétáló polgárok, akik egyébként nagyon készségesen magyaráznak el mindent: „Há’ menjé’ északra, oszt fordulj’ jobbra.” Tisztában vagyok vele, hogy például az Icewind Dale-lel szemben ez növeli a játék realizmusát, hiszen a valós életben is nagyjából így szerencsétlenkedik az ember, ha eltéved, de talán nem ebben kellett volna újítani... (Itt jegyzem meg, hogy ott figyeltem nálam egy kompasz, de nekem az istennek sem sikerült beüzemelni. Hiába húztam állandóan a táskámból a használható tárgyak „iránytű” elnevezésű üres dobozába, továbbra is a helyén maradt.) Különösen frusztrált még, hogy a játék során állandó sötétség uralkodik (most éppen nem a készítőkre gondolok...☹). Az első nap ez érthető is volt, hiszen este érkeztem meg, aztán végre megtaláltam Andrus lakhelyét, ahol álomra hajthattam a fejemet. Nappal majd egy új nap virrad rám, gondoltam. Az új nap stimmel is, reggel felébredve azonban ugyanolyan sötét volt. Érdekes egy időjárás...

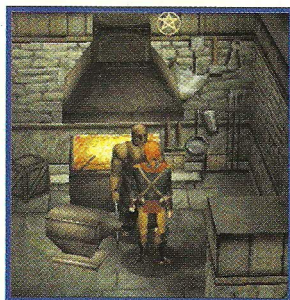
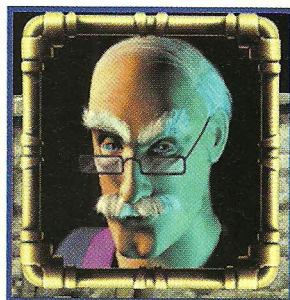
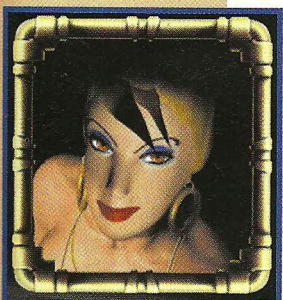
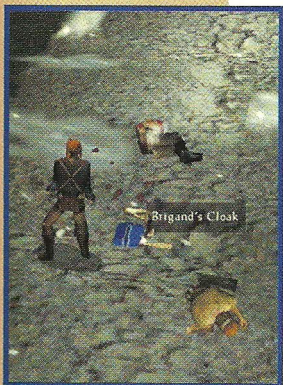
A maradék keresztvíz

Talán a mágiarendszer az egyetlen dolog, amit tényleg jól oldottak meg a készítőik. Ötféle alpmágia van: Víz, Tűz, Lélek, Föld és a Levegő. Igen változatos támadó, védekező, vagy bűvölő varázslataik vannak, és ha valamelyik válfajban specializáljuk magunkat, akkor ezek jóval erősebbek és hatékonyabbak lesznek – ugyanakkor, ha minket támadnak meg valamelyik másik típussal, akkor ezekkel szemben viszont sokkal védtelenebbé válunk. Ez a megvalósítás tényleg igényesebb a hagyományos szerepjátékok mágiarendszerénél – miért kellett a Soul Bringer többi részét így szégyenletesen elrontani?

Summasummárum

... ez egy rémálom. A pocské irányítás és kamerakezelés olyan szinten idegesítő, hogy képtelenség vele megbarátkozni, hiába a remek ötletek. A franciák Arcatera-ja mellett ez már a második ígéretesnek tűnő, eredeti szerepjáték, ami pocskéba megy – emiatt különösen vérzik a szívem. Ha a készítőik valamilyen szoftveres javítással megmagyarázzák a bizonyítványt, akkor talán veszek még egyszer egy nagy levegőt, és nekiesek a Soul Bringernek, egyelőre azonban merüljön csak a feledés jótékony homályába.

Bad Sector



SOUL BRINGER



Pro:

- jó mágiarendszer
- érdekessé váló történet és küldetések

Kontra:

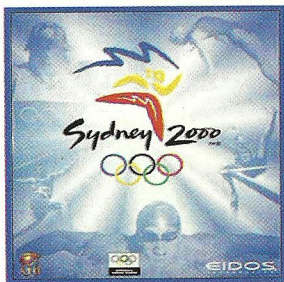
- pocské irányítás
- gyenge 3D-s grafikus motor
- idegesítő kezelőfelület

Hardware:

- Pentium 300 MHz
- 64 MB RAM
- 3D videokártya

Eidos

UJJPEREC-ATLÉTIKA



mivel egyrészt az Olimpiát csak négyévente rendezik meg, másrészt a belőle készült játékok nem igazán tartoznak a legpopulárisabbak közé, ezért nem is kell azon szégyenkezniük, ha nem nagyon emlékezünk, melyik volt az utolsó a nagy sporteseményt feldolgozó jelentősebb sportprogram. Én sem teszem! Ennek ellenére, - azért némi büntudattól vezérelve - utánanézttem a dolognak: „Decathlon” volt a neve és a 3DO követte el'96-ban, az előző olimpiai játékok alkalmával.

Ha azonban végig kellene gondolnom, hogy melyik olimpiai játék kötött le huzamosabban, akkor bizony csak a jó öreg (1984-es) EPIX-es Commodore 64-re készült Summer Games jutna az eszembe. Emlékszem, miccsoda élmény volt, ahogy feszült figyelemmel bámultam, sikerül-e a pár pixelből összetákoltt emberkémnek elég messzire elhajítani gerelyét, megdönteni a számítógép, vagy a mellettem ülő haver távolugrási rekordját, vagy érintetlenül átugrani a léceket a magasugrás során. Bár akkor még nem létezett motion capture, meg hasonló csodák, az EPIX grafikusai mégis kitettek magukért: a korabeli mérce szerint az atléták ábrázolása forradalminak számított. És talán nevelésnek tűnik, de számomra a Summer Games sokkal hitesebb és élvezetesebb volt, mint amit most az Eidos elénk tált.

Pedig sokat gyúrtak rajta...

A játékban az ötven valóságos sportágból tizenkettőt találunk – ez az olimpiát feldolgozó régebbi programokhoz képest tekintélyes mennyiség. Virtuális tudásunkat többek között a következő eseményeken mérhetjük fel: 100 méteres rövidtávfutás, 110 méteres gátfutás, kalapácsvetés, gerelyhajítás, magas-

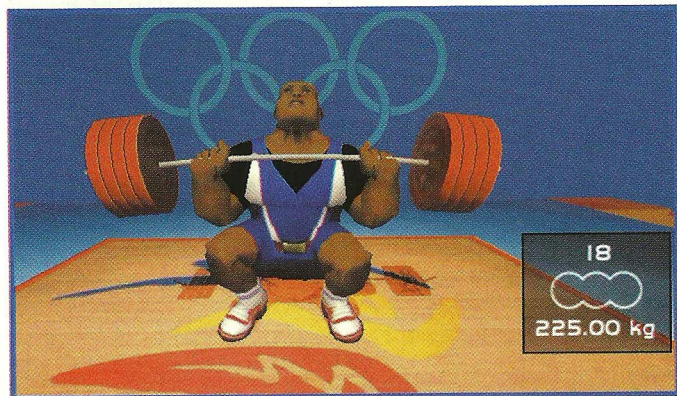
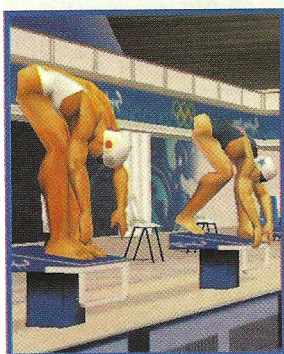
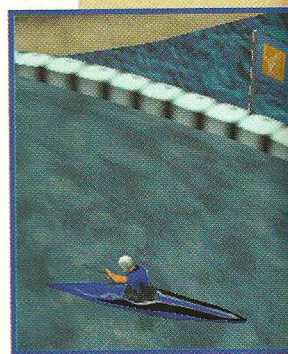
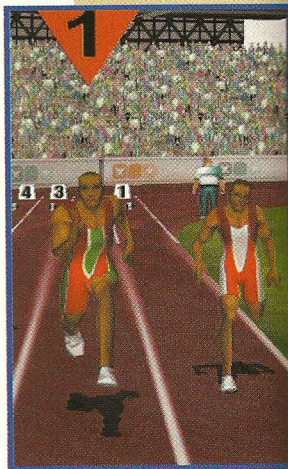


ugrás, 100 méteres úszás, kajak, súlyemelés, kerékpárverseny stb. Ez bizony tekintélyes választék...

Ezen felbuzdulva a játék betöltése előtt becsülő pozitív várakozással gondolkoztam rajta: vajon hogyan oldják majd meg a készítők az ilyen típusú játékok több, mint tizenöt éves irányítási problémáját. A legtöbb olimpiai játékkal ugyanis az volt a bajom, hogy versenyzőmet a botkormány frenetikus rángatásával kellett a győzelemhez juttatni, úgyhogy ilyenkor a virtuális aranyérem mellé járt egy nagyon is valóságos vízhányó a kezemen. Elképzelhető, hogy a készítők mindig úgy gondolták, a játékos ossza csak meg a versenyzők fizikai megerősítését és fájdalomát is... Mindenesetre reménykedve töltöttem be a Sydney 2000-et: ennyi év alatt csak fejlődtek annyit az olimpiai játékszimulációk, hogy az ostoba botkormány, billentyű és hüvelykgyilkolás helyett valami jobbat kapjunk – vajon Eidos-éknál milyen megoldásra jöttek rá? A válasz sajnos elég kiábrándító: semmilyenre.

Deltás újjaink lesznek...

A Sydney 2000 sajnos továbbra is ugyanezt a kiábrándító hagyományt folytatja: két- vagy három billentyűt kell ütnünk, mint az örült, hogy nyerjünk. Ha jobban ütjük, miénk az arany. Ha elfáradunk, veszítünk. Ennyi. Ez alól az elszomorító szabály alól egyedül a lövészet és a kajak során menekülünk meg, az összes többihez három billentyűt kell használnunk: kettő az „erőgyújtó” billentyű (ennek jelentése persze játékonként változik) a harmadik pedig az akció. Tulajdonképpen az összes játék hasonlóképpen működik: veszettül kell ütnünk egymás után a két „erő” gombot, míg atlétánk össze nem szedi magát, majd a megfelelő pillanatban az akciógombbal végrehajtani vele mutatványát (ha pedig nincs ilyen, akkor csak püfölgetnünk kell.) Futásnál például minden lépés egy ütés, tehát akkor gyorsulunk be, ha elég gyorsan verjük az erőgombokat. (A játék szerint, ha egy bizonyos szintig elér a baloldalon található piros csík, akkor a célhoz közeledve emberem még jobban nekidurálja magát, és „kivágja a sprintet”. Nekem ez még nem jött össze – igaz e nélkül is sikerült nyernem.). A súlyemelés is hasonlóképpen



SYDNEY 2000

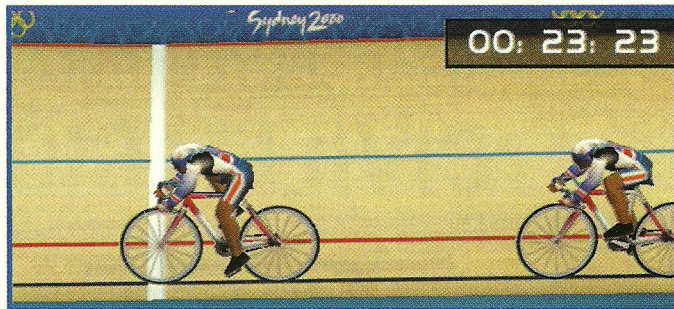
működik: az „erőgyűjtéshez” kalapálgatunk, majd egy bizonyos szintet elérve az akciógombbal tudjuk atlétánkkal kinyomni a súlyzót. Gerelyhajítás, kalapácsvetés, gátfutás dettó: az egyedüli különbség az „akciógomb” használatában van.

Edzünk, vagy csak edzenek...?

Elszánt olimpikek, itt vagytok még? Nos, aki még ezek után is bátorságot érez a játékhoz, annak már csak azt kell eldöntenie, elég eltökélt-e ahhoz, hogy az „Olimpia” módot válassza az egyszerű „Akció” helyett. Az utóbbiban ugyanis rögtön a mélyvízbe ugorhatunk: elég kiválasztani a megfelelő országot, a saját és az ellenség nehézségi szintjét és már versenyezhünk is. Nem úgy az „olimpiai módban”! Itt aztán gyakorolhatunk órákig, mire atlétánk annyira erős lesz testileg, technikailag és szellemileg, hogy egyáltalán érdemes legyen a rajthoz állítani. Persze, ha akarunk, ebben a módban is rögtön próbálkozhatunk versenyyel, de gondolom, sejtitek, milyen eredménnyel... (úgy le fognak hagyni, mint a szél, - még akkor is, ha darabjaira verjük szét a billentyűzetet.) Ráadásul minden veszteség csökkenti szellemi energiánkat („moral”), így egy-egy nagyobb kudarc után kárba vész a nehezen megszerzett „büszkeség”. Azért biztos van köztetek olyan, aki az igazi „kemény maghoz” tartozva minden évben megnézi az összes tévés közvetítést, és mindegyik szimulációt végigjátssza - ő biztosan az olimpiai módot választja majd. A hozzám hasonló laikusok viszont, akik csak egy jót szeretnének (vagy szerettek volna) játszani, inkább megmaradnak (megmaradnának) az egyszerűbb akció módnál...

Feszülő izmok, kecses mozdulatok

Egyetlen dolog van, amiért a Sydney 2000 igazán megérdemli az aranyérmeket: gyönyörű és élethű a grafikája. Az események ábrázolásának minden részletére ügyeltek a készítő: a pályákon szinte meg lehet számolni a kavicsokat, a nézők őrjöngnek a háttérben - teljesen olyan érzésünk van, mintha egy igazi televíziós közvetítést figyelnénk. Az atléták fantasztikusan jól néznek ki, teljesen életszerűen futnak, hajolnak, ugranak, és a profi programozásnak köszönhetően mindegyik érezhetően máshogy mozog. A „közvetítést” a BBC riporterei készítették minden lelkesedésüket beleadva - kíváncsi vagyok, hogy egy esetleges későbbi magyar verzióhoz felkérnek-e magyar kommentátorokat, és ők milyen színvonalon alakítanak...? A grafika szempontjából egyedül az atléták arcának rajza ügyetlen egy kissé - amellet, hogy vonásaik elnagyoltak, néha szinte egy az egyben hasonlítanak egymásra (az egyik képünkön lehet is látni). Ennek ellenére



minden más tényleg csodaszép lett - kár, hogy maga a játék nem az igazi...

Négy év múlva újra megpróbáljuk?

Tényleg sajnálom a Sydney 2000-et, hiszen grafikai kivitelezésében tökéletesen visszaadja az olimpia fantasztikus hangulatát, de a billentyű-gyilkolást nem tartom az eseményt megünneplő méltó szimulációnak. Joypaddal talán nem olyan fárasztó, de még mindig nagyon leegyszerűsített az egész. Azt persze nem tudom megmondani, mi lenne a megoldás - például egy számítógéphez erősített „céleszközt” (szobabicikli, futószalag) szívesen kipróbálnék! Persze csak kezdő szinten, hogy bírjam a gyűrdést...

Bad Sector

SYDNEY 2000



Pro:

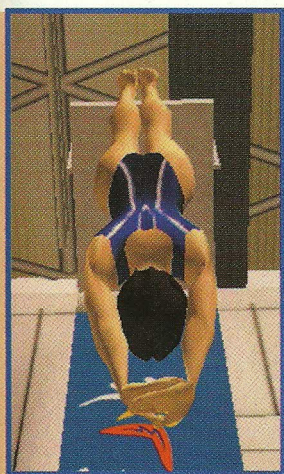
- gyönyörű grafika
- remek hangulat

Kontra:

- idétlen, buta billentyűverés
- túl hosszadalmas és unalmas „olimpiai” mód

Hardware:

- Celeron 300 MHz
- 64 MB RAM



game2000 ma as ter

- Quake III, Half Life,
Unreal Tournament ?

- 6x Voodoo III, Celeron 500,
64 Mb RAM, 17"-os monitor !

Mindez egy estére
(este 6-tól reggelig)
2000 Ft !

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

Szabadon terjeszthető

SZABADSÁG, EGYENLŐSÉG, CIVILIZÁCIÓ

Sid Meier zseniális stratégiai játéka után éreztük magunkat először „civilizáltkak"! A játék mindkét része óriási sikert aratott, és ez sokakat arra ösztönzött, hogy létrehozzanak egy olyan szabad forráskódú változatot, amelyet hálózaton, vagy akár az interneten át is lehet játszani. Így született meg a FreeCIV!

Félreértés ne essék, aki több CD-s, animációktól terhelt programot vár, az nagyot fog csalódni. Leghosszabb lefordított kódja mindössze 3 MB, amely már tartalmaz mindent (a klienst, a szervert és a grafikákat is). Cserébe viszont az egész program ingyenes!

Ne szidjuk a rendszert...

Első pozitívum: végre valami, ami nemcsak Windows alá készült el! Eredetileg a programot UNIX alá fejlesztették, így a különböző 'disztribúciók' több rendszerre léteznek. Csak a felsorolás kedvéért: Amiga, Caldera, FreeBSD, Mandrake, OS/2, PowerPC, Red Hat, SGI (Irix), Slackware, Solaris, Stampede és SuSE. Sajnos egyelőre semmilyen BeOS változatot nem találtam, remélem, ez is hamarosan megszületik majd. Egyébként bármilyen operációs rendszert is nézünk, a játék mellé egy hétköznapi GNU licenc jár, magyarul az egész cucc szabadon terjeszthető (a forrás és a befordított, futóképes játék is). Emiatt igen sűrűn fejlesztenek a programhoz ezt meg azt. Érdemes a játék hivatalos honlapján (<http://www.FreeCIV.org>) jól körülnézni a letöltés részét, új grafikák és egyéb kiegészítések tucatjait találhatjuk ott.

A megalománia rögös útjai...

Nos, mivel kedves olvasóim jó többsége valószínűleg Windowst használ, így elmagyarázom, hogy is lehet elindítani ezt a szuper kis játékot, hiszen sajnos nem olyan egyszerű!



Miután a letöltött .ZIP fájlt kitömörítettük, létrejött valahol a merevlemezünkön egy FreeCIV nevű alkönyvtár (célszerű valamelyik merevlemez gyökérkönyvtárába tömöríteni, mondjuk egy C:\FREECIV\ pont jó lesz). Azonban most jön a huncutság! Semmilyen kézikönyv sem említi, de ettől még szükség van rá (egyébként a program kézikönyve a www.FreeCIV.org/manual címen érhető el). Gépünk C:\AUTOEXEC.BAT fájljába a következő sort írjuk be:

```
SET HOME=C:\FREECIV\
```

Természetesen ha más alkönyvtárba tömörítettük ki a játékot, annak teljes elérését kell ide beírunk. Indítsuk újra gépünket!

Ezt követően, amikor újra felállt a Windows, nyissunk egy MS-DOS parancssort, ahova a következőket írjuk be:

```
CD \...\FreeCIV (akik nem tudják már a DOS-t kezelni, nézzenek gyorsan utána, hogyan lehet könyvtárak között ugrálni DOS alatt a CD paranccsal. Ebben az esetben állítsuk az aktuális alkönyvtárat a C:\FREECIV-re).
```

Most gépeljük be: **civserver**

Ekkor elindul a FreeCIV servere.

Ezt követően nyissunk egy másik MS-DOS parancssort. Ismét ugorjunk rá a FreeCIV alkönyvtárára a CD parancs segítségével. Ezt követően írjuk be: **civclient**

Elindul a FreeCIV kliens programja. Megjelenik a FreeCIV kliens ablaka (*Connect to FreeCIV Server* párbeszédablakkal). Ott tétozás nélkül bökjünk a **Connect** szócikára. Eltűnik a párbeszédablak és megjelenik a Game menü!

Most ugorjunk vissza a másik MS-DOS parancssorra.

Amennyiben 4 ellenfél ellen akarunk játszani, gépeljük be a szerver '>' jele után, hogy: **set aifill 5**. Az aifill utáni számban mi magunk is benne vagyunk, tehát 3 ellenfél esetén ez legyen 4, 5 ellenfél esetén 6, stb.

Ezt követően a szervernek gépeljük be: **start**.

A kliens oldalon megjelenik egy új ablak „*What Nation Will You Be?*”, magyarul milyen nemzetiség akarunk lenni? Válasszunk egyet, majd kattintsunk át a FreeCIV kliens ablakra, és kezdődhet a móka!

Azt mondjátok, nem egyszerű? Végül is kis macerával nagyon jó ingyenes játékot ka-

City Report						
City Advisor Despotism of the Hungarians Emperor Arpad: 2900 BC						
Name	State	Workers H/CAU	Surplus F/P/T	Economy G/L/S	Food Stock	Currently Building (Stock,Target,Turns,Buy)
Budapest	Peace	0/2/0	2/1/1	0/0/1	20/30	Phalanx (0/20/20/120)
Debrecen	Peace	0/1/0	2/2/1	0/0/1	18/20	Phalanx (18/20/1/4)
Szeged	Peace	0/2/0	2/3/1	0/0/1	12/30	Barracks (18/40/6/44)

FREECIV

punk, amelyet interneten át (!) is lehet játszani.

Ha a világ nem elég...

Világunk lehetőségei korlátlanok! Állíthatjuk a térkép méretét, a térkép-létrehozás milyenségét, a telepések kezdeti számát, stb. Azonban aki felhasználó-barát felületet vár ettől a programtól, az igencsak csalódní fog. Minden egyes adatot parancssorban kell megadni. Érdekes tehát a szerver 's' parancssorának feltenni a **help** parancsot, amely utasítás hatására a szerver-program által ismert lehetőségek tárháza jelenik meg azonnal. A **help commands**, illetve a **help options** mélyebb betekintést nyújt majd. A játék grafikai világa az első Civilization-höz hasonló, azonban minden menüpont és minden új ablak igen leegyszerűsítve jelenik meg (amint ez látható is a képernyőolap-tokon). Semmi csillogás vagy villogás. A kényeskedőknek szerencsére minden grafika áttervezhető. A cél az volt, hogy minden platformon, minden operációs rendszeren egyformán fusson. Aki valaha is látott Civilizationt vagy Civilization II-t, ismerősen fogja találni ☺.

Államalapítás kezdőknek

Miután kiválasztottuk, melyik törzset szeretnénk a halhatatlanságba vezetni (vannak ám magyarok is, vezérük nem más, mint Árpád! (...*tiszta GameStar!*)), ott megjelenik a játék leegyszerűsített képernyője. Két telepés és egy felderítő egységgel indulunk. Célszerű a telepessel mihamarább várost alapítani, mert a pénz bizony erőteljesen fogyni fog. Építkezünk hamar, építsünk olyan épületeket, amelyek bevételt hoznak, tudásainkkal fejlesszünk minél gyorsabban. Csak néhány tanács: sose hagyjuk védtelenül városainkat, lehetőleg két egység is védje, sőt, ha lehetőség van rá, akár fal is. Hamar képezzünk ki telepéseket, akik a város környékét felfejlesztik utakkal, megművelt területekkel. Célszerű automata üzemmódban rájuk hagyni, mit is tegyenek. Ne felejtszünk el a tudományról sem: finanszírozzuk a lehető legjobb módon, figyelembe véve azt, hogy pénzünk persze sosem elég.

Amennyiben nem tetszenek a szabályok, bármit megváltoztathatunk (.ruleset kiterjesztésű fájl) garmadáját találjuk a kitömörített játék mellett). Azonban egy másolatunk mindig legyen az eredeti szabályokról! Ne felejtszünk el a Diplomáciáról sem: ha ügyesek és szerencsések vagyunk, rengeteg konfliktust megúszhatunk.

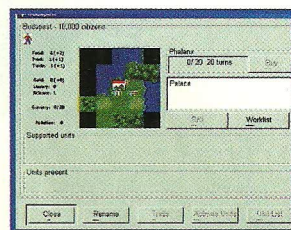
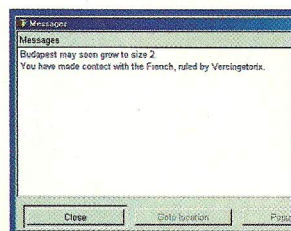
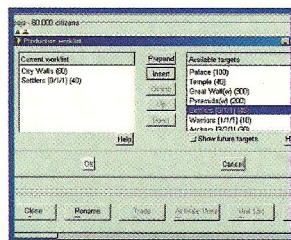
A FreeCIV érzés

A játék legnagyobb újítása az, hogy nemcsak a gépi intelligencia, hanem a világ számtalan pontján található internetes ellenfelek ellen is nyomulhatunk. Mindent átállíthatunk, kicserélhetünk és megváltoztathatunk. Akár magunk is elkészíthetjük a saját FreeCIV 'disztribúciókat'. Mindezek ellenére feltűnő a hangok hiánya, s a megjelenítés is kissé fapados ezzel a síkbeli nézettel. Remélhetőleg a közeli jövőben majd valamilyen izometrikus nézetre is áttérnek majd, hiszen azért nem ártana, ha kissé látványosabb lenne maga a program is uncsi szürke menüvel. Ugyanígy sehol egy animáció vagy ilyesmi: jó lenne pedig, kicsit feldobná a hangulatot. Persze egy izgalmas internetes csata közben miért pont az animáció érdekelne? A jövőben várható a Civilization II játékszabályainak (ezen alapul a FreeCIV is) kiterjesztése, sok új grafika és újabb szabályok. Érdemes végigböngészni a FreeCIV honlapját, ahol meg lehet tudni, mi várható még. Valószínűleg a 2.0-ás verzió itt is drámai változásokat hoz majd. Különböző nemzeti változatok is születtek már, ezekről is kaphatunk információt a honlapon! Magyar kapcsolat is található itt, forduljunk hozzá bátran a kérdéseinkkel... Természetesen ugyanezen a honlapon találjuk meg, melyik szerverre érdemes csatlakozni, ha az interneten akarunk játszani.

Megalománia rulez!

Nem túl szép, ámde nagyon jó, teljesen testre szabható, szabadon terjeszthető átirata a Civilization II című egykori legendának. Sajnos nem felhasználó-barát, ez azonban annak köszönhető, hogy nem Windowsos alapokon kezdték fejleszteni. Akinek nincsenek PC-s, Windowsos ismeretei, óvatosan kezelje az első időkben, amíg meg nem tanulja, mit kell tenni, és hogyan. Tudom, sokan már nem igazodnak el az MS-DOS illetve egy parancssoros program kezelésével. Azonban megjedni nem kell, a program maga igen gyors és semmilyen lefagyást, vagy ilyesmit nem tapasztaltam. Én máris feltétlen híve lettem. Bárcsak valaki elkészítené végre BeOS alá is ☺!

Dragon „Szabadon Civilizált” György



Lionhead Studios

BLACK & WHITE NAPLÓ

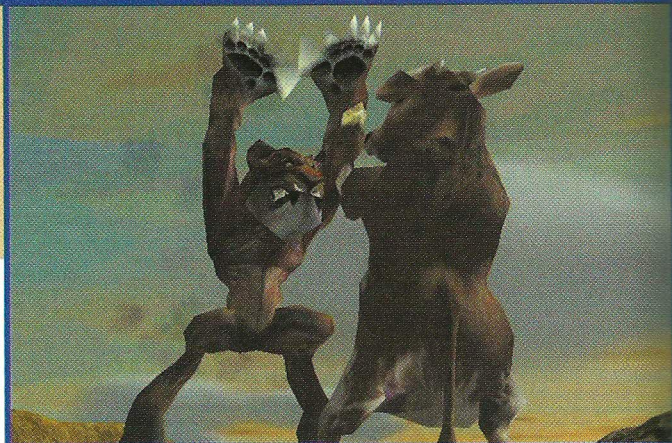


Black & White sorozatunk e havi darabjában egy olyan kezdeményezéssel ismertetünk meg Titeket, ami nélkül a játék korántsem lehetne annyira ismert, mint most.

A Black & White-nak, ahogy sok más nagyszerű dolognak a világon, rengeteg névtelen hőse van. A Lionhead programozói, művészei és forgatókönyvírói mind-mind emberfeletti munkát végeztek, hogy Peter eredeti Black & White ötlete egy csodálatos játékká válhasson. Mellettük ott voltak a teszterek (több százan mérghozzá), akik a játék minden egyes momentumát kipróbálták, és rengeteg konstruktív kritikával, javaslattal láttak el minket. Létezik azonban a névtelen hősöknek még egy igen lényeges csoportja, akik szintén nagyon sokkal járultak hozzá a Black & White sikeréhez. Amikor elkezdtük a munkát ezen a játékon, sosem hittük, hogy ezek a srácok is csatlakoznak hozzánk, hiszen csatlakozásuknak nem volt semmi más oka, csak az, hogy tetszett nekik az eredeti ötlet. Oldjuk fel tehát a titkot:

„Helló. A nevem Benjamin Mertens. Tizenhét éves brüsszeli tanuló vagyok. Egy szupermarketben dolgozom, hogy megkeressem a pénz hardverekre és programokra. Amint megláttam az első képeket a játékból, úgy döntöttem, hogy létrehozok egy Black & White honlapot. Tulajdonképpen egy másik honlapot akartam készíteni, mert már eredetileg volt nekem egy, de az elég csúnyára sikeredett. Úgy döntöttem, létrehozok egy másikat a Black & White-nak. A címe <http://www.lionhead-fr.com>. Azt hiszem ez a legjobb honlap, amit valaha készítettem. Ugyan azt mondom, hogy 'én', de valójában ezt ketten csináltuk a haverommal, Cédric-vel.”

A Black & White készítésének 3 éve alatt na-

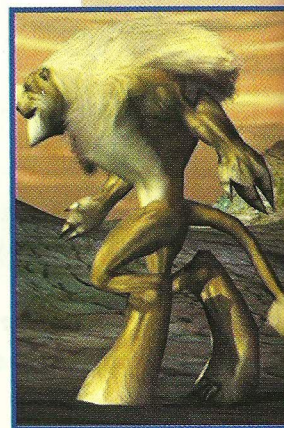
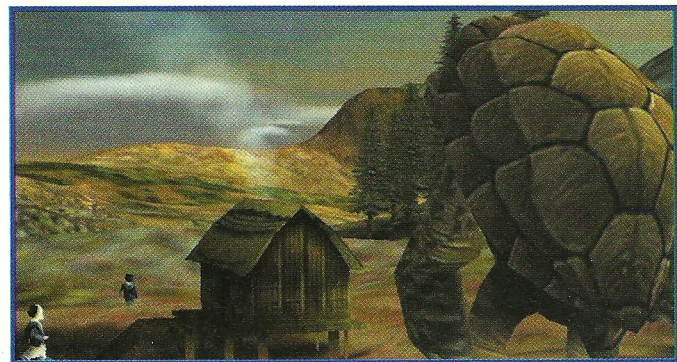
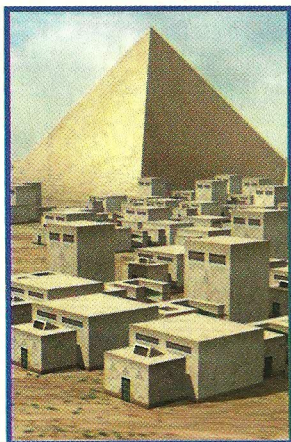


gyon megdöbbenett és megtisztelt bennünket az, hogy mennyien készítettek Black & White rajongói honlapokat. Több tucat is létezik, különböző nyelveken. Kiválasztottuk a legjobbakat és linkeket, ugrópontokat helyeztünk el ezekre a Lionhead honlapján (<http://www.lionhead.com>). Benjamin Mertens és barátja, Cédric Larvoire egy francia nyelvű oldalt működtet. Cédric folytatja most a történetet, megmutatva, mennyire nemzetközi is az internetes közösség: „Én Cédric Larvoire vagyok (a becenevem Cut), 16 éves. Franciaországban élek (Benjamin Belgiumban), és én is tanuló. Imádok a számítógéppel játszani és már nagyon türelmetlen vagyok, mikor jelenik meg már végre a Black & White. Előszörre a Francia 'Gen 4' magazinban olvastam róla (amely ugyanezt a naplót közli, amit mi is - Gyu).

Szerettem volna egy honlapot készíteni, de fogalmam sem volt róla, milyen témában lenne érdemes. Úgy döntöttem a Black & White-ot választom témaként. Azóta rengeteg időt töltöttem ezzel. Amikor szünet van, naponta több órát foglalkozom vele. A Black & White nagyon baró, iszonyúan tetszik az, hogy azt csinálhatok amit akarok. Egy vagy több törtézet is irányíthatok. Úgy vélem, nagyon jó ötlet, hogy nincsenek ikonok a képernyőn. A Black & White jobb, mint egy játék, ez egy egész világ!”

Az Egyesült Államokban Yoru webmester létrehozta a Citadel honlapot. Yoru így írta ezt le:

„A nevem igazából Ian Dundore, de mindenki Yoru-nak hív. Tizennyolc éves vagyok, így én lettem a csapat legöregebb tagja. New Yorkban élek, és hivatalosan munkanélküli vagyok, de mégis elvégzek egy csomó technikai jellegű munkát. Az utóbbi időben egy helyi újdonságokat áruló bolt számítógépeit javítottam. Ez nem hoz sok bevételt, de így megkereshetem a pénzt a számítógépes és anime mániáimra. Emellett félhivatalosan alkalmazásban állunk a haverjaimmal, Kiddel és Hyperionnal az Atrium Media Group-nál, akié a SidGames.com, ami a mi web-



BLACK & WHITE NAPLÓ

szerverünk is egyben. Azonban a barátaim helyében nem szeretnék beszélni, így most következzenek ők:"

„A becenevem Kid. Igazi nevem Mike Conover, az USA-ban születtem. Tizenhat éves vagyok. Nem kell semmit sem tennem a megélhetésért, de amikor dolgozom, akkor web design-t végzek különböző vállalatoknak. Ezzel fizetem a számláimat.”

„Helló, én Hyperion vagyok. A nevem Will Dekrey. Tizennégy éves vagyok és Minnesotában élek. Átlagosan stresszes középiskolás vagyok. A számítógép mellett a másik nagy hobbim a színészet. Eddig 15 darabban és musicalben játszottam.”

[Steve Jackson]: „Hogyan indítottátok el a Black & White honlapokat?”

[Kid]: „Megkeresett a legjobb online barátom, Yoru. Azt javasolta, indítsunk egy új honlapot, mivel igen nagy hiány mutatkozott Black & White site-okban és amiket láttunk, azok is megszűntek szépen lassan. Úgy hullottak, mint a legyek egy jó adag Chemotox után.”

[Yoru]: „Nem tettem sokkal többet, csak az ötleten gondolkodtam. De ezt követően leírtam egy kis alap HTML-t, letöltöttem néhány képet, és arra használtam őket, hogy egy valóban borzalmas logót készítsék olyan nevekkel, mint: 'The Villager' vagy 'The Peasant's Hut'. Mindeközben rengeteget beszélgettem Kid-dal a Black & White-ről, gondosan rászoktattam őt erre a témára, erre a mániára az elmúlt hetekben.”

A valódi munka ebben az időben indult el. Először is elosztottuk a munkát (ez az ő kábel-modemjével jól ment) és a honlap-készítés jó ötletnek tűnt. Ő javasolta a 'The Citadel' nevet, ami nekem is nagyon tetszett. Kid dobta a régi Citadel logót, majd egy hét múlva máris online lettünk az 50megs.com-on. Azóta elégünk lett az 50megs.com megbízhatatlan FTP szerveréből, szereztünk egy CJB.NET átirányításos honlap-címet (ez Kid egyik legjobb ötlete volt), átmentünk a Prohosting.com-ra. Sajnos ott is kifogytunk az üres helyből, de a SidGames.com rántkalált és felvett minket. Valahol útközben hozzánk csapódott Hyperion is, így ő meséli el a történet többi részét...”



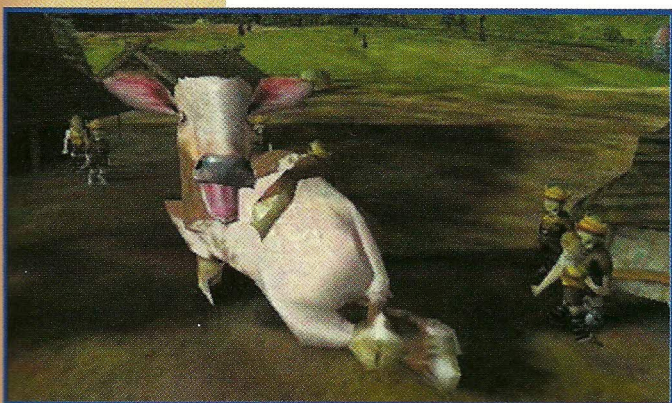
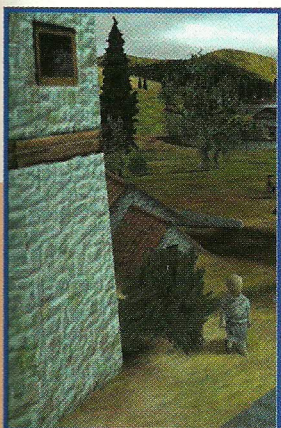
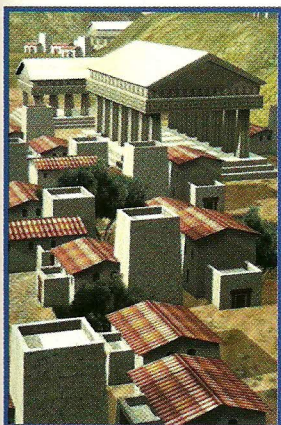
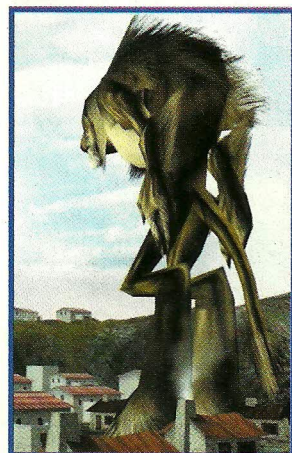
[Hyperion]: A Black & White világába a Brotherhood of Eden-en keresztül kerültem. Egy hónappal azután, hogy beléptem ebbe a klánba, én lettem a vezető. Emellett én voltam az a srác, aki a Lionhead nem hivatalos IRC szobájának moderátora is voltam. Rengeteg jó arccal találkoztam és nagyon sokat tanultam tőlük. Naponta legalább egy hírt közöltem a BoE honlapján (<http://www.brotherhoodofeden.com>). Többször előfordult hogy olyan híreket vagy tippeket találtam, amelyek a The Citadel készítőitől származtak. Ezekben az időkben a The Citadel volt az egyetlen oldal, amelyet rendszeresen frissítettek. Yoru és Kid mondta nekem, hogy ne csinálják nekik 'konkurenciát', inkább nyomuljak velük együtt.

[Steve Jackson] Esetleg valamilyen megjegyzés a Black & White-ről?

[Yoru]: Azt hiszem, sosem végeztem volna ennyi munkát valamiért, ami ne lenne ennyire fontos. Alig bírom kivárni, hogy végre magam is kipróbálhassam. A jó tulajdonságai? Hol is kezdjem... Tudom, hogy miután kibontom és feltelepítem, hat órán át semmi másral nem fogok foglalkozni, mint egy kis ember figyelek, mit is csinál. Ha egy valóban száraz napon megdörzsölök egy szőrös titánt, akkor mindegyik lakos kap majd egy ici-pici elektromos sokkot ☺?"

[Kid]: „Mi benne a legjobb? Két dolog is: a break-táncos titánok, illetve az a lehetőség, amikor rá lehet közelíteni az égből az almában látható kukacra (biztos vagyok benne, hogy a játéknak ezt a képességét mindnyájan hallottátok már). A program hihetetlen részletességgel lélegzetelállító!”

[Hyperion]: „Az, amit én a legjobban várok a Black & White-ban, nem más, mint a hihetetlen szabadság, amit kínál. Több olyan játék is volt, ami sok szabadságot adott, azonban bizonyos játékmenetet ott is követni kellett. A Black&White-ban azt tehetsz, amit csak akarsz. Persze a játék figyelni fogja, akarsz-e tenni valamit, de választhatsz, hogy megteszed-e azt, vagy nem. Mindenféleképp megkapod a 'jutalmad', bármit is teszel.”



Codemasters

INSANE NAPLÓ

E hónapban újabb titkokat szellőztetünk meg a készülőfélben lévő magyar autóversenyről, az Insane-ről. Aki még nem olvasta el az előző részt, az gyorsan lapozza fel, vagy, ha nincs meg, szerezze be a szeptemberi számunkat!

Először mentünk a Codemasters-hez, mikor a repülőn arról beszélgettünk, hogy ők igen híresek az autós programjaikról, főleg a Colin McRae Rally-ról.

Azon poénkodtunk, hogy milyen jó lenne, ha egy autóversenyző jönne ki elénk a reptérre, és valami profi fickó vinne el a Codemasters főhadiszállásra Southam-be.

Annak rendje és módja szerint megérkezett a repülő, le is szálltunk, és titkon reméltük, hogy amiről poénkodtunk, az talán be is következik. Mivel még sohasem láttuk sofőrünket, megegyezés szerint egy táblát tartott a kezében...

Látni kellett volna a csalódást az arcunkon. Egy ritkás hajjú, görnyedt hátú magas pacák várt minket, kezében a Codies tábla. Igencsak le voltunk törve. A kocsija nem volt túl rossz, és elég jól ütötte a gépet, de azért mi egy rally-versenyzőt vártunk. (Ez egy fordított „nyuszika, a francba a létráddal!” – történet © Bad Sector)

Jock, más néven Andersen tudott-e autót vezetni?

Aztán elkezdődött a beszélgetés a kocsiban, és egyre inkább úgy éreztük, hogy a sors mégiscsak a kegyeinkben akar járni.

Kiderült az öreg sofőrrel, hogy ő bizony rally



versenyző (volt). Azt is elmesélte, hogy ő és Colin McRae apja jó barátok, és tulajdonképpen ő hozta össze a rally világbajnokot és a Codemasters-t. Aztán mesélt még egy-két rally-s élményéről, győzelmről, illetve arról, hogy mikor milyen csúcs sportkocsit tesztelt a gyár felkérésére. Például a mi utunk után visszamegy Silverstone-ba, hogy a legújabb Ferrari-t tesztelje, mert a gyár szerint lehetne még mit tuningolni a gépen...

Mondanom sem kell, hogy el voltunk hűlve, egymás után kapkodtunk leesett állunk után. Aztán jött az újabb hidegzuhany.

Megérkezünk a Codemasters-hez, és a hivatalos megbeszélések után egy kicsit lazább dolgokról is szó esett. Megemlégtettük Jockot, és mindenki elkezdett mosolyogni, majd szerényen közölték velünk, hogy Jock szavainak a felét se higgyük el.

Teljesen lelombozódtunk. Elszállt minden jókedvünk. Pedig olyan aranyos volt.

Aztán eltelt egy pár nap, hét, hónap, és újra találkoztunk Jock-kal. Megmutatta a tuti rally-s kézfékes fordulást, és hogy hogyan vált sebességet egy versenyző. Ismét leesett az állunk tőle. Később mástól azt hallottuk, hogy Jock tényleg Colin McRae apjának haverja, és jó versenyző volt.

Most aztán végképp nem tudtuk eldönteni, hogy igaz-e az egész, vagy sem.

Egyesek szerint az ember azt hisz el, amit akar. És mi akartuk.

Ez az eset persze nem nagyon befolyásolta a készülő Insane sorsát, de végül is részben összefüggött a játékvilággal, főképpen az autós játékokkal és élménynek sem volt utolsó.

Széttekeredett ember, avagy ATV vs. 8x8 Behemoth.

Éppen a tesztelés közepén jártunk, mikor Dénes rájött, hogy nem egészen korrekt hálozati játék közben a járművek ütközése. A probléma ugyanis az, hogy másodpercenként többször (minél többször annál jobb) át kell küldeni egyik gépről a másikra az autók pozícióját, a kerekek pozícióját, a függesztés állapotát, a sofőr kezét, fejét, a sérüléseket – és így tovább és így tovább...



INSANE NAPLÓ

igen bonyolult folyamat, és elég nehéz leprogramozni.

Szóval épp ezt és az autók ütközését teszteltük. Egész jól ment, és igen nagy kedvet kaptunk a „free roam”, azaz szabad kószálás közbeni karambolozáshoz. Egy ilyen játékban nem igazán zavar, ha „totálra töröd a verdát”.

Valaki közülünk állandóan a Rally kocsival ment, mert igen jól tudott vele gyorsulni, aztán csatt, neki egy fának, vagy egy másik kocsinak.

A legszebb viszont az volt, amikor a kis ATV (valaki csak quad bike-nak ismeri) frontálisan ütközött a nagy Tátrához hasonló 8x8 Behemoth névre hallgató teherautóval (mely hosszas elgondolkodás és megnyugvás után sem mondható barátságosnak).

Irdatlan rombolás következett be, amit valószínűleg senki nem élne! A kis négykerekes motornon ülő sofőr úgy repült, mint akit csúzlíbból lőttek ki. A karambol persze a Behemoth-on nem látszott, mivel az egy nagy, erős kasztni, a nagy súly, és az ebből eredő tehetetlenség jóval nagyobb, mint a kis ATV-é. Erre érdemes lesz figyelni, mert többször használni fogjuk többjátékos üzemmódban! Mármint azt, hogy sokszor a nagy kocsival csak törni lehet, a kicsivel viszont fürgén irányt váltani. A két dolog hozzávetőlegesen kiegyenlíti egymást, de mi van akkor, ha mégsem elég a fürgeség? Hát pontosan az, amit említettem...

A sofőr az ATV-n alulról szagolta a fűvet, de csak-csak megpróbálta kormányozni a gépet. Külön élvezet ilyenkor átmenni rajta (annyira azért persze nem durva, mint Max Damage a Carmageddon-ban).

Szóval így esett, hogy pár napot késett mindenki a munkával, annyira élveztük a különböző fajsúlyú járművek karamboljait, és a sofőrök karambol utáni nyakatekert pozícióit.

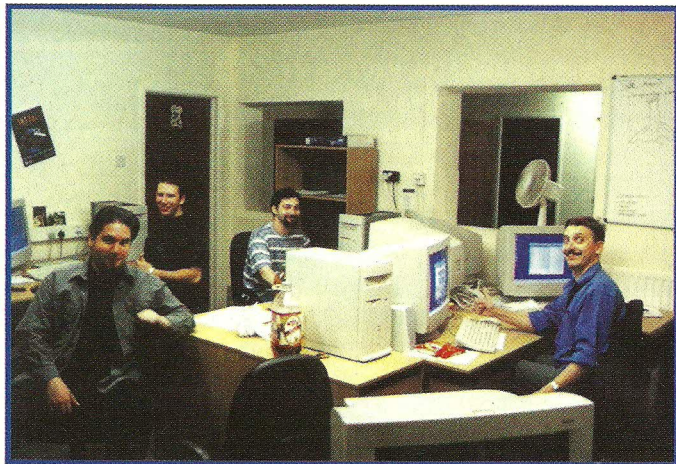
Programozók vs. Grafikusok, avagy ki a dinnye

Augusztus elején, 38 fokban melegben, az egyik programozónk hozott a céghez egy jól megtermett, 10 kg körüli dinnyét. Természetesen mindenki azonnal kirohant a hallba, hogy megrohazzuk, és elpusztítsuk a Föld színéről (nem a programozót, hanem a dinnyét ☺).

Ahogy megvágtuk (a dinnyét ☺), azonnal mindenkiből kiltört az értelem, és szakmai síkra terelte a csámcsogással elegyített mondandóját.

A programozók a dinnye magjainak matematikai szabályszerűségét keresték, és mármár felírták a függvényét az asztalra.

A 3D grafikusok azt kezdték el fessegetni, hogy hány poligonból (ezek azok a bizonyos lapok melyek általában felépítenek egy 3D-s modellt) érdemes elkészíteni egy ilyen din-



nyét, és hogy a magokat csináljuk meg térbelire, vagy legyen inkább csak textúra. A 2D grafikusok persze a dinnye színvilágát kezdték kielemezni, és hogy miért is görögdiónyének hívják és nem magyar vagy olasz dinnyének, ha már piros- fehér- zöld.

Aztán természetesen elindult a szokásos programozók és grafikusok közti vita. A programozók váltig állították, hogy a 3D grafikusokra nincs szükség, mert a programozók készítik el a tárgy alapvető jellemzőit. Már-már kezdtünk mi, 2D grafikusok örülni (mert hogy ezeket a sorokat egy 2D grafikus írja) mikor a programozók kijelentették, hogy ők 2D grafikus AI-t is írnak, és vagy textúrát generálnak, vagy annyi sokszögből fognak állni a tárgyak, hogy csak a színét állítják be, és az eredmény ugyanaz lesz. Persze nem kezdtük el pakolni a cuccunkat, mivel olyan programot még senki sem látott, amelyet a programozók emlegettek, és azt nézném én meg, hogy a program generál egy terepjárót. Ebből az autóból biztosan hiányozna az emberi kéz alkotta apró szabálytalanság, hiba, tévedés.

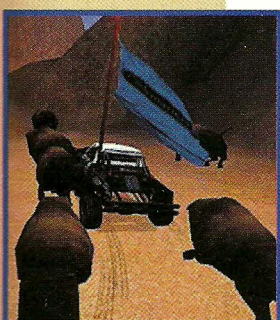
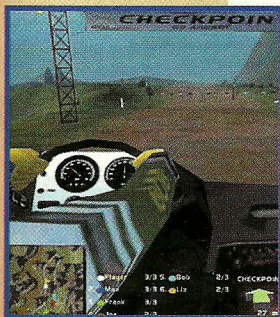
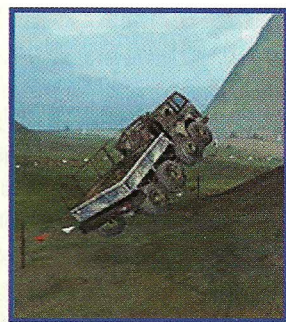
Az Insane textúrái is koszosak, repedtek, kicsit szabálytalanok, ferdék... ettől lesz az egész élethű.

A programozók erre azonnal jöttek a válaszal, hogy ezek szerint mi csak annyiban különbözünk a grafikus AI-től, hogy nem tudunk rendesen elvégezni valamit.

Ez – talán mondanom se kell – így ment órakon át, és a dinnye előtt is, után is így volt, és így lesz.

Hallottam, hogy ez más cégnél is így van, és a programozók gondolkodásra képtelenek tartják a grafikusokat, a grafikusok pedig minden szépérettől és izléstől mentesnek a programozókat. Talán a jövő biológia könyveiben már két külön fajként fognak írni rólunk ☺.

Addig is el kell viselnünk egymás iszonytató szagát...



Ahogy a játékok egyre inkább egymást koppintják, úgy értékeljük egyre többre a régieket. Hiába az új grafikus motor, az animáció-hegyek, ha a lényeg ugyanaz marad. Manapság az üzletekben egyre több „rég motorost” találunk fél áron, vagy még olcsóbban: itt az alkalom, hogy elnézzünk kosárkánkkal a legközelebbibe és vigyázó, nosztalgikus szemünket a kínálatra vessük. E havi ajánlónkat is ebben a szeltemben tárjuk elétek: igazi naggyúkat (Broken Sword 1-2, Theme Hospital) és méltatlanul elfeledett korrekt alkotásokat (Dune 2, Sherlock Holmes) mutatunk be.

SPORT CARS GT

Az Electronic Arts nevét az autóversenyekkel összekötve, gondolom mindenkinek szinte pavlovi reflexként a Need for Speed sorozat jut eszébe – így volt ez régebben és most is. Ezért nem irigyeltem még anno a Sport Cars GT készítőit, akik játékaikat az EA-nál kiadva így igen erőteljes hendikeppel indultak. Többek között ezért is történhetett, hogy ez a játék igen hamar a feledés homályába merült – ezúttal érdemtelemül, ugyanis technikailag határozottan kellemes darab volt. Kifejezetten szimpatikus volt például, hogy a Need for Speed-el ellentétben ennek a játéknak tényleg volt sebességérzete – igaz, hogy ezt annak is

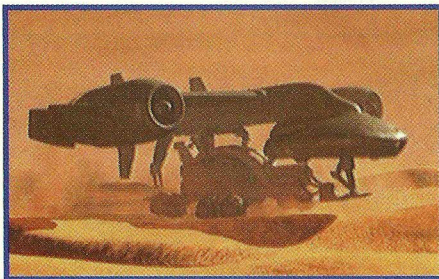
Electronic Arts



köszönhette, hogy a pályák grafikáját nem cicomázták agyon. Az autók viszont teljesen élethűen viselkedtek, és még akkor sem szaggatott be a grafika, amikor öt-hat kocsi gyűrte egymást a képernyőn. Amellett, hogy egy kicsit unalmas volt a tálalás, igazán kiábrándító talán csak az volt, hogy miközben hallani lehetett, ahogy ott őrjög a közönség a pulpituson, az egyszerűsítés jegyében csak tökéletes székeket láttunk belőlük... Ennek ellenére azért nem szabad leírni a játékokat: az autók modelljei határozottan kellemesek, és a játék kisebb konfiguráción (pl. 4 MB-os Voodoo) is nagyon szépen fut.



Westwood



DUNE 2000

Amikor 1992-ben először játszottam Amigán a Dune 2-vel, akkori barátom és szüleim a tanúim rá, hogy napokig szólni sem lehetett hozzám: a Frank Herbert regénye és David Lynch filmje alapján készített építgetős-harcolós, valós idejű stratégiai játék teljesen magával ragadott! Aztán kijött a Command and Conquer és annak folytatásai, klónjai, de igazából egyikük sem tudta visszaadni annak hangulatát, ahogy fremenjeimet csatába indítottam, vagy amikor elszorult torokkal vártam sorba állított egységeimmel a Harkonnenek brutális támadását a Dune bolygó forró homokjában.

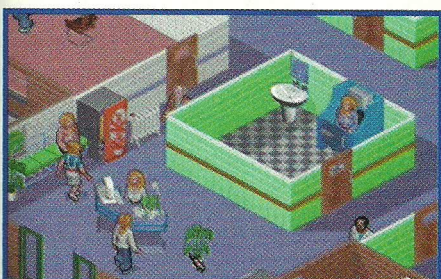
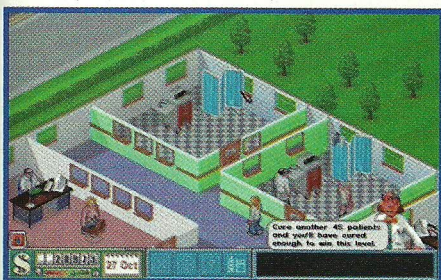
Amikor felröppent a hír, hogy elkészül a Dune 2 feljavított, mozikkal tarkított verziója, a Dune 2000, mindenki nagyon sokat várt tőle – talán ezért is történhetett, hogy 1998-ban végül a legtöbben fanyalogva vették tudomásul, hogy igazából a régi játék Red Alert-es motorra átirított változatáról van szó. Engem ez már akkor sem zavart annyira – a Dune 2000 nosztalgikus értéke számomra sokkal erősebb. Mivel a regény mellett a David Lynch-film is a kedvenceim közé tartozik, ezért külön tetszett, hogy a mozibetétek ennek

hangulatát, stílusát adták vissza. (Igaz, kevésbé profi alakítással, de ez sem volt annyira gázos.) Nekem a játék – sokak által sivárnak tartott – grafikája is bejött: a homokos-sziklás bolygófelszín, vagy a filmben látott épületeket szerintem remekül visszaadták – igaz, csak 2D-ben. Nagyon értékeltem még a Lynch-filmbeliekre hasonlító zeneréseket, amelyek messze hangulatosabbak voltak, mint a későbbi Tiberian Suniban! Negatívumként talán csak azt említhetnénk még, hogy a játékmenet terén az elmúlt évek C&C-s újításából nem találunk szinte semmit a játékban – de hát a Dune 2000-ben nem is ez volt a cél.

Hogy most 2000-beli szemmel nézve milyen a Dune 2000? Akik a csúcs grafikára kattannak, vagy Dark Reign 2/Age of Kings-szerű profi stratégiára vágyanak, biztosan csalódnának benne, de a kezdők, vagy a Dune-kultusz hívei biztosan jól fognak szórakozni. A hangulat, az átvett mozik, a zene és a (szerintem megfelelő) SVGA grafika pedig teljesen rendben van. Az olyan Dune-rajongóknak pedig, akiknek könyvespolcain egymás mellett áll az eredeti regény összes része, a Lynch film, és egy Bene Gesserit iskola alapításán gondolkodnak, kötelező a Dune 2000-et is mellé helyezni!



THEME PARK THEME HOSPITAL



A Bullfrog csillaga bizony akkor ragyogott igazán, amikor még *Peter Molyneux* irányította. Amióta elment – bár nagyon korrekt és minőségi játékokkal találkoztunk (*Populous 3*, *Dungeon Keeper 2*, mindkettő folytatás) – de igazán eredeti ötleteket már nem találtunk bennük.

Ez az egy csomagban található két játék még a cég hőskorából való, amikor Molyneux mester szűrke agysejtjei is aktívan részt vettek a Művek alkotásában.

A **Theme Park** annak idején kisebb költségvetéssel készült és a készítők nem is számítottak arra a hatalmas sikerre, amekkorát végül is kivívott magának a játéknak. Aki netán nem ismerné a Bullfrog meszterművét: vidámparkot kell irányítanunk. Olyan részletekkel kell foglalkoznunk, mint például a menetek megvásárlása, beállítása, a hullámvasutak megépítése, a fel-alá járkáló alkalmazottak (takarítók, maskarába öltözött szórakoztató emberkék, örök stb.) felvétele, a büfékben kapható szendvicsek, fagyaltok árának, vagy a bennük található só és cukor mennyiségének beállítása stb. A játék annyira részletes volt, hogy az USA-ban különféle egyetemeken, vagy menedzseriskolákban szemináriumokon keresztül foglalkoztak vele! Emellett roppant szórakoztató volt az örökké elégedetlen kis lurkókból teli szájjal vigyorgó csemetékét varázsolni, akik tömegével áradnak a vidámparkunkba.

(Mellesleg jó gyakorlás a *GameStar* szerkesztéséhez is ☺!)

Hogy mennyire nincs új a nap alatt, azt az is mutatja, hogy a tavaly megjelent klón, a *Rollercoaster Tycoon*, amely sem grafikájában, sem a játékmenet terén nem múlta felül a *Theme Park*ot, az elmúlt év legjobban eladott játéka volt.

Azóta elkészült a *Theme Park 3D-s* változata is, a *Theme Park World*, amelyben a szebb grafika mellett az egyedüli újítás az volt, hogy beleülhettünk a különféle „menetekbe”. A csomag másik játéka, a kórházak mindennapjait bemutató

Theme Hospital – kissé cinikusabb szemszögből. Megjelenésekor még jókat mulattunk azon a cinikus látásmódon, ahogy a magánkórházakat ábrázolja, de most, hogy belegondolunk a magyar egészségügy történéseibe (szakorvosi rendelők és a magánpraxis privatizálása), azt hiszem, mindenki ajkáról lehervad a mosoly. *(Na ja. Hol tartana már ez az ország, ha a polgármesterséghez kötelező lenne a 70 százalék fölötti SimCity Classic-beli teljesítmény? De ez itt egy játékmagazin – czy)* Egy magánkórházat kell igazgatnunk ugyanis a *Theme Hospital*-ban, a megszokott Bullfrog-stílusban. A lényeg, hogy a kedves beteg mindig hozzánk jöjjön, és ha lehet, minél tovább maradjon és minél többet költson intézményünkben. Ehhez néha aljas eszközökhöz is folyamodhatunk: járványokat vagy betegségeket terjeszthetünk (reméljük az egészségügyi miniszter nem fogékony a játékban szereplő ötletekre! ☺) Itt is vigyáznunk kell viszont kórházunk rendjére, tisztaságára: ha mindenki telehánysa a rendelőt, akkor nem sokan látogatnak majd meg. Sokban hasonlít a *Theme Park*-ra, az igazi különbség a témában van. Bár a *Theme Hospital* nem kapott akkora reklámkampányt, mint például a *Dungeon Keeper* – és így nem is annyira ismert – mégis minden idők egyik legzseniálisabb és legmulatságosabb menedzserjátéka!



LS COMPUTER

A NYUGATINÁL ÉS ÚJPESTEN

Új és használt számítógépek, alkatrészek, átépítés beszámítással
RÉSZLETFIZETÉSI LEHETŐSÉG!!!

**Modem vásárlása esetén 1 hónap,
Komplett gép + modem esetén 2 hónap
EXTERNET INTERNET
AJÁNDEKBA**

**Graco MONITOR NYOMTATÓ NOTEBOOK
ÉS EGYSÉBALKATRÉSZ SZERVIZ**



-7500 Ft

1067 Budapest Podmaniczky u. 29. Tel/ Fax : 311-5456
1042 Budapest Király u. 25. Tel/ Fax : 370-0631

WWW.LSCOMPUTER.HU Rendeljen most!



Activision

LITTLE BIG ADVENTURE 2

A Little Big Adventure, avagy a Twinsen's Odyssey, ahogyan a nagy víz túloldalán ismerik, hihetetlen egy játék. A francia Adeline csapat fejlesztésének eredménye, és ezeknek a hatalmas lélekkel megáldott népeknek sikerült valami olyat belecsempészni ebbe az akció-kaland ötvözetbe, amelyre azóta is kevés példát láttam. Az LBA2 mesevilága ugyanis él, minden helyszín és szereplő tökéletesen beleillik, részt vesz a páratlan atmoszféra megteremtésében. A kaland során számos várost bejárhatunk, még a bolygó holdját is felkereshetjük, de a játék sehol sem zökkent ki a megálmódott világból. Érdekes még, hogy az akcióelemek, a lövöldözés és a gonosz ellenfelek jelenléte ellenére az egész játék kedvesen békés marad – alig akad olyan akciójáték, ahol nem fröcsög a vér, itt pedig szó sincs ilyesmiről. A különös szereplők, lények és helyszínek teremtette hangulatot tovább fokozzák a gyönyörű renderelt filmbejátszások is. Mindezt kifejezetten igényes zene teszi teljessé, amely váltásaival híven követi az eseményeket, ezzel egyszerre aláfestve, és a játékost előre figyelmeztetve a közeledő fenyegetésre.

A történet elején főszereplőnk, Twinsen éppen előző világmentő akciójának gyümölcsseit élvezzi, idilli képsorok

vezetnek be a bolygó, Twinsun világába. Minden a házi dínó balesetével kezdődik, akinek felépüléséhez gyógy-szert kell szereznünk. A meglehetősen jelentéktelennek tűnő feladattal azonban egyre komolyabb eseményekbe cseppenünk bele, amelynek végcélja – ahogy ahhoz kétség sem férhet – bolygónk megmentése lesz.

Mivel a játékban sok akcióelem található, ezekről is ejtsünk néhány szót. Főhősünk a történet elején legfeljebb rövidtávúfúti képességeit érvényesítheti az összecsapásokban, azonban a kalandok során többféle fegyverre tehet szert, egyre nagyobb varázserővel rendelkezik majd, méltó ellenfelévé válva a legveszedelmesebb rosszfűknek is. Ami a kezeléskor – különösen az első órákban – zavaró lehet, az a furcsa 3D perspektíva. A sebességgel még régi, P100-as gépeken sem lesz gond, a rossz kameraállásokkal, amelyek jelentősen megnehezíthetik a lövöldözést, annál inkább. Igaz, hogy manuálisan módosíthatunk a nézeteken, de sokszor szokatlan trükkökhöz kell folyamodnunk, ha le akarjuk győzni ellenfeleinket. A játékban pont megfelelő arányban találunk akció- és kaland-központú részeket, a történet a maga fordulataival és feladányaival végig domináns tud maradni a lövöldözés mellett.

Az LBA2 nagyszerű játék, hangulata egészen egyedül – akiszereti a kalandjátékokat és nem riad vissza az akcióelemektől sem, ne hagyja ki.

Electronic Arts

THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES: CASE OF THE ROSE

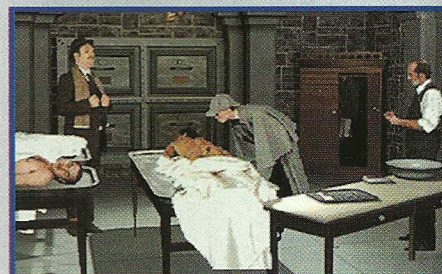
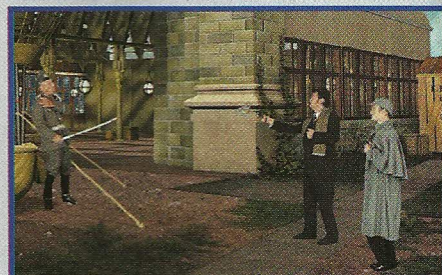
Igazi kihívást jelenthet minden kalandjáték rajongónak ez a kiegyensúlyozott hangulatú, viktoriánus stílusban megvalósított program. A játék tökéletesen tükrözi Sherlock Holmes korának hangulatát, a párbeszéd és tárgy-leírások nyelvezetének megértése pedig nem akármilyen angol tudást igényel. Kacifántos kifejezések, nyakatekert, de minden esetben ízes angol humorral fűszerezett dialógusok és egy magával ragadó történet – ezt nyújtja a Case of the Rose Tattoo.

A történet során bebarangolhatjuk London legvadabb helyszíneit, klubokat, kocsmákat, fürdőket és a sötét nyomornegyedet, a nyomozásnál pedig minden eszükre szükségünk lesz, amely a világhírű mesterdetektív rendelkezésére állt a regényekben. Tudományos analízist folytathatunk saját laborunkban, van, ahol álcázni kell magunkat és a legendás hegedű is előkerül majd. Természetesen egy Sherlock Holmes

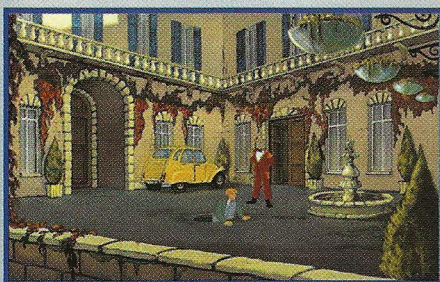
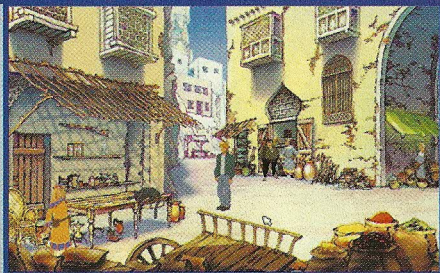
történet sem lehetne teljes a hűséges társ, Dr. Watson nélkül, nincs ez másképp a játékban sem – az események kezdetén magunk is Watsont alakítjuk, akinek fel kell hívnia Holmes figyelmét a kiindulásként szolgáló különös bűnesetre.

A játék minden tekintetben követi a klasszikus kalandjátékok által teremtett szabályokat. A rejtvények sokszor nagyon nehezek, igazán hosszú időn át elszórakozhatunk egy-egy probléma megoldásával. A feladványok jelentős része ugyanakkor logikus, nem kell hajmeresztő tárgykombinációkat kipróbálnunk ahhoz, hogy rájövünk a keresett megfejtésre, inkább alaposan át kell vizsgálnunk mindent és az összes szereplőből ki kell húznunk minden információt. Megjegyzendő, hogy a program alkotóiba azért szorult annyi emberség, hogy mellékeltek egy kis tippkegtrükkök füzetet a játékhoz – ebben a legnehezebb rejtvények megoldására találhatunk utalásokat.

A Case of the Rose Tattoo a türelmes ember játéka, mert nagyon könnyű elakadni, a történet pedig – egy-egy epizódtól eltekintve – érdekes, de nem túl lendületes. Viszont ha itt-ott a hosszabb egyhelyben toporgás után egy ötletes megoldással újra tovább tudjuk gördíteni az eseményeket, a sikerélmény sem marad el.



Revolution / Virgin Interactive



BROKEN SWORD: CIRCLE OF BLOOD

Vannak a történelemnek olyan misztikus, titokzatos fejezetei, amelyek egyszerűen nem hagyják nyugodni az alkotó fantáziát, és számtalan műnek szolgálnak ihletőjeül. Az egyik ilyen örök klasszikus téma a Templomos lovagok rendjének tündöklése és bukása. Ennek egyik feldolgozásával találkozunk a Broken Sword c. játékban is. Persze mire mindez kiderül, főhősünk már jónéhány hajmeresztő kalandon átesett...

A kezdetek kezdetén főszereplőnk, a Párizsban nyaraló életművész amerikai, George Stobbart éppen egy kávézó teraszán üldögél, mikor hatalmas robbanás rázza meg a bággyadt napsütésben úszó épületet.

A pusztítást sértetlenül átvészelő George-nak eszé ágában sincs a rendőrséghez fordulni, inkább maga veszi kezébe az ügyet, kis pezsgést csempészve francia kiruccanásába. Az események azonban gyorsan tovasodorják a fővárosból, az egyre szövevényesebbé váló ügy kapcsán beutazza a fél világot, egzotikusabbnál egzotikusabb helyszíneket barangolva be. Eközben társául szerződik egy francia újságíró, Nicole Collard (Nico) is, így alkotnak verhetetlen párost.

A francia Revolution fejlesztette játék a hagyományos „point-and-click” kalandok sorába tartozik, készítői pedig a történet mellett nagy hangsúlyt fektettek a grafikára is. Minden egyes háttér kézzel festett, igényes munka, a szereplők számtalan mozgásfázissal megrajzolt rajzfilmfigurák. A fontos eseményeket teljesen rajzfilmes átvezető animációk formájában láthatjuk, az összhatás igen meggyőző. Külön figyelmet érdemel a szereplők hangja is: akárhová utazunk is, a helyi szereplők mindig az ottaninak megfelelő akcentussal beszélnek majd az angolt – ez a játékot megelőzően nem volt bevett eljárás, itt pedig meglehetősen sokat ad a hangulathoz.

A kaland rejtvényei nem túl nehezek, de így is kellő kihívást jelentenek még tapasztaltabb játékosoknak is. Hiába logikusak a feladványok, több helyen is látszólag össze nem függő feladatokat kell végrehajtunk ahhoz, hogy a történet tovább mozdulhasson, ezekre pedig nem egyszerű rájönni.

A Broken Sword az apró hibákkal együtt is magával ragadó játék. A világot körbejáró laza amerikai fickó szórja a cinikus poénokat, a párbeszédök ötletesek, a történet pedig az utolsó percig elegendő izgalmat és fordulatot tartalmaz.

Revolution / Virgin Interactive

BROKEN SWORD II: THE SMOKING MIRROR

George Stobbart kalandjai nem értek véget, a Templomosok rejtélyének megfejtése után hősünket újabb ügy várja. A kezdet hasonlóan viharos, mint az első epizódban, bár most nem robban fel egy újabb kávézó. A helyzet még ennél is súlyosabb. George megkötözve ébred ájulásából: ég a ház és még egy gigászi pók is elszabadult... természetesen ezek az apróságok nem állíthatnak meg egy ilyen kaliberű hőst, a malőr elrendezése után elkezdődhetnek az igazi kalandok. Most is hosszú nyomozás és számos elhasznált repülőjegy lesz szükséges a háttérben zajló események kibogozására, de a megfejtés kulcsa jelen esetben nem az európai történelemben, hanem a közép- és dél-amerikai civilizációk, helyesebben a mayák környékén keresendő. Az egyszerű csempészési ügynek induló rejtély egészen a piramisokig vezet majd...

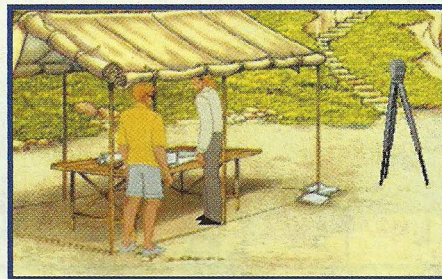
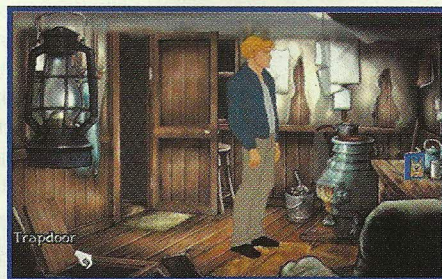
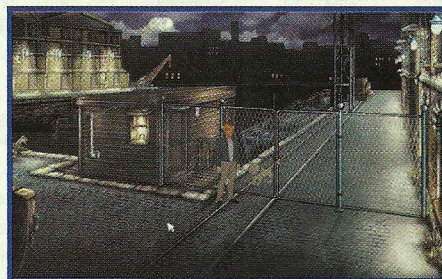
A Broken Sword második epizódja minden tekintetben igyekszik az első rész nyomdokait követni, de a grafika, ha lehet, még szebb lett, a párbeszédök még szellemesebbek. A rejtvények viszont lazábbá, komolytalanabbá váltak, s ezáltal sok helyzetben lényegesen

nehezebb megtalálni a következő lépést, mint az első rész esetében. A történet pont olyan összetett ebben az esetben is, de a szívemhez a Templomosok valahogy közelebb álltak, mint Tezcatlipoca és a Füstölő Tükör.

A játék nehezebb kissé: pl. egy-egy tárgy első használatakor nem látunk azonnali eredményt, hősünk csak valamilyen semleges megjegyzéssel reagál a kísérletre. Ilyenkor újra használnunk kell az adott tárgyat vagy tárgykombinációt, és akkor történik valami. Ez időnként borzasztóan zavaró, mert az egyébként sem egyszerű rejtvények intuícióra alapozott (magyarul össze-vissza próbálkozás) megoldását szinte lehetetlenné teszi. A másik gond abban mutatkozott, hogy egyes tárgyakat (bár felvételekor már felolvasta, átnevezte őket főhősünk) csak akkor lehet használni, ha a tárgylistán is megvizsgáljuk őket még egyszer, a jobb gomb lenyomásával.

Azért a valamivel nehezebb játékmenet ne riasszon el senkit sem, ez az epizód is nagyon kellemes darab, gyönyörű grafikával és átvezető animációkkal.

Kovács Adrián

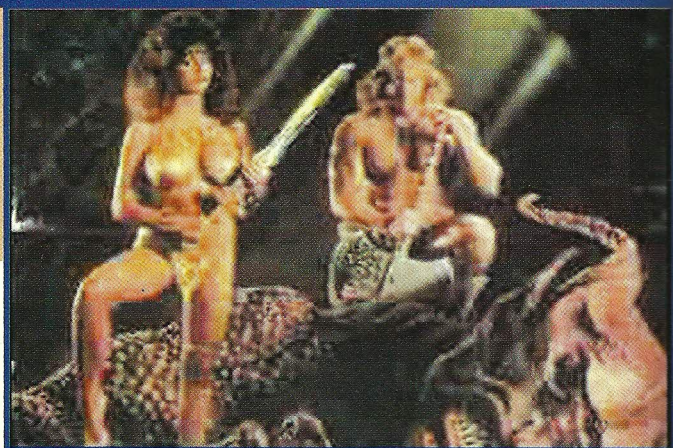
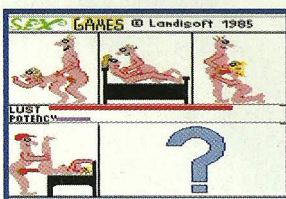
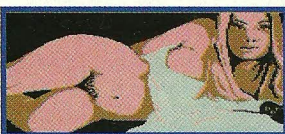


Erotika

DIGITÁLIS ÖRÖMLÁNYOK

Míg a modern 3D-s technológia szinte tökéletes minőségben jeleníti meg a szexcsillag Julie Strain minden porcikájának mását a Heavy Metal FAKK 2-ben, a Spectrum-os, vagy C64-es időkben bizony nagy jóindulat és fantázia kellett ahhoz, hogy felismerjük Samantha Fox hasonló adottságait a róla készült strip-pokerben. Mégis – egy-két ilyen „pajzánabb” játék betöltése közben hangulatunk gyakran még a C64-es flopi meghajtójánál, vagy az Amiga trafójánál is forróbbá vált...

A virtuális erotika voltaképp egyidős a házi számítógépek történetével: már a nyolcvanas évek elején megjelentek azok a játékok, amelyek a szexualitás kifinomultabb, vagy éppen keményebb, hardcore formáját életve bátor harcot indítottak a digitális erkölcsök ellen. Bár ezeknek a programoknak rendkívül kezdetleges volt még a grafikája, rendelkeztek egy óriási előnnyel a hasonló témájú filmekhez, vagy magazinokhoz képest: interaktívak voltak, vagyis megadatott a játékosnak az az élmény, hogy aktívan bekapcsolódhasson az „aktusba”. (Avagy interaktusba – RP)

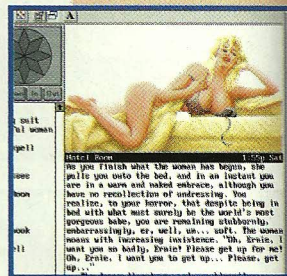


joystick-rángatással kellett a partnert – a rendelkezésre álló rövid idő alatt – az orgazmus szintjére juttatni; a hátralévő időt, és a szexuális izgalmat kis mérőműszerek jelezték ki. Ezeknél a játékoknál jóval szelídebbek, viszont sokkal „izgibebbek” voltak azok a Strip Poker-ek, amelyekben erotikus pózokban fetrengő hölgypartnerünkkel hosszasan kártyajátékokat folytathattunk abban a reményben, hogy mellénk szegődik a szerencse, és ellenfelünket sikerül megfosztani csábos ruhaneműitől. A vetkőzési jeleneteket sejtelmes zenével pótolták, a pixeles grafika miatt pedig erősen kellett meresztgetni a szemünket, hogy be tudjuk azonosítani a feltárlóköző testrészeket, ám ez sem volt gond: a fantázia, és az aktív részvétel élménye pótolta a látvány hiányosságait.

Oh, Amiga mia...

Az Amiga a szex-játékok történetében is radikális változást hozott, ugyanis végre lehetőség nyílt fotó-minőségű grafika, és rövid, filmes szintű animációk alkalmazására. A Sex Games mintájára készült Bedroom Olympiadban pl. egy pornófilmből kivágott rövid jelenet irányítóiá válhattunk, a cél itt is az volt, hogy hölgypartnerünket megfelelő idő alatt eljuttassuk a kielégülésgig. A Hollywood Poker című híres szex-pókerben fénykép minőségben megjelenő csodás aktmodellekkel kártyázhattunk, és ráadásul még arra is lehetőségünk nyílt, hogy egy nagytőlenséssel felnagyítsuk, majd végigpásztázzuk partnereink csábos idomait. Ugyanekkor jelentek meg, elsősorban a jó öreg Teresa Orłowski műhelyéből azok a Sex Puzzle programok, melyekben erotikus képeket kellett kirakni mozaikdarabokból: a jutalom a kép tökéletes szemügyre-vételezése, vagy rövid, mozgóképes megelevenedése volt.

Az igazi változást a szex-játékok történetében a CD-ROM korszak hozta meg: a lézerlemezre akár egész órnyi virtuális aktus is felfért, így bekövetkezhetett a játék és a film teljes fúziója. A nagy sikerű Space Sirens-ben egy úr-



DÉJA VU

hajóst alakítottunk, aki egy olyan börtön-bolygón landol, melynek úrnője szexuális rabszolgaságban tartja foglyait. (lásd Jane Fonda 60-as évekbeli filmjét, a Barbarellát – RP) A szexbörtönben kalandozva különböző cellákba nyithattunk be, az itt talált, kiéhezett rabszolgányok pedig soha nem sejtett testi örömmel ajándékoztak meg minket. A hölgyek szexuális izgalmát, akár csak a miénkét egy-egy „OrgasMeter” műszer mérte, cselekedeteinket pedig egy kéz és egy pénisz ikonnal irányíthattuk. Akciónkat a hölgy forgatható, háromdimenziós makettjén jelölhettük ki, ezután a saját szemszögünkből láthattuk a döntésünknek megfelelő rövid szex-jelenetet.

Kéjéhes kalandorok, csásbos amazonok

A kifejezetten szexuális célzattal készült programoknál persze jóval burkoltabb formában is megjelent az erotika a játékokban: gyakorlatilag nincs is olyan stílus, amely ne híresült volna el egy-egy különösen pikáns „mintadaraból”. A grafikus kalandjáték ősatyjának számító Sierra On-Line cég legelső játékában, az 1984-es Leisure Suit Larryben például egy nőkre kiéhezett fiatalembert alakítottunk, aki New York éjszakai utcáin bolyongott bárók, diszkók, éjszakai lokálok között. Larry célja egyrészt az volt, hogy elveszítse szüzességét, másrészt, hogy megtalálja élete nőjét: ezek a vágyak groteszkebbnél groteszkebb kalandokba sodorták őt. Persze mondanom sem kell, hogy a francia programozók is nagy érdeklődést tanúsítottak az erotikus témájú játékok iránt, az azonos című szexfilmből, az Emanuelle-ből is készült egy kaland: de csak az eredeti szelídített, „cenzúrázott” változatából. Másik ilyen erotikus kalandsorozat volt a Legend állóképekkel tarkított Spellcasting-ja. A kissé elvont humorú történetek során egy tesztoszteronban túltengő, zöldfülű varázslótanonc bővérű nőkkel tarkított életútját egyengethettük. Bár a Spellcasting-ok egy hangyányit merészebbek voltak Larry-nél, a Monthy Python-féle humor és a bonyolultabb feladványok elriasztották az akkori közönséget.

Amikor még volt miért küzdenünk

A korabeli akciójátékok hősnői szépségükben persze messze elmaradnak Lara Croft mögött, de ezek a programok inkább borítóikkal, vagy kezdőképükkel igyekeztek erotikus tartalmat sugallni: ilyen játék volt például a Barbarian, melynek nyitóképen egy izmos barbár mellett egy dús keblű hölgy pózol. Ugyancsak elhíresült a Game Over című játék és a kezdőkép szépséges cyber-hölgye. An-

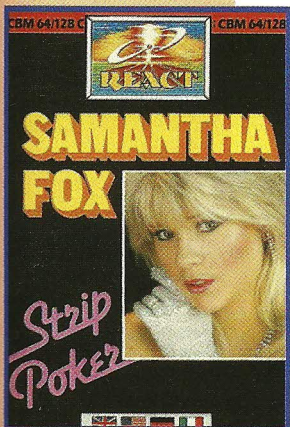
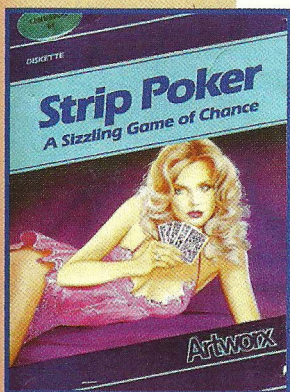


nak idején futótűzként terjedt el a hír a számítógépes klubban, ahová jártam, hogy a játék végén visszatér ez a kép, de a hölgy már meztelen lesz! Persze heteken keresztül csak ezzel a programmal játszott mindenki, és bár a befejező kép persze elmaradt, az izgatott várakozás élménye felejthetetlen emlék marad. (Azért ez elég szemét átverés volt...) Helyenként jellegzetes erotikus báj jellemezte a Cinemaware cég játékeit. A Defender of the Crown egyik leghíresebb jelenetében például az általunk irányított angol nemessel egy klasszikus lovagias akció során kellett megmentenünk a kéjsóvár normann földesúr karmai közül a fogva tartott bájos úrhölgyet. Ha bátor tettünket siker koronázta, akkor a hálás hölgy lassú, ingerlő mozdulatokkal megvált hálóingétől, majd a karjainkba hullott. Később sajnos a Cinemaware-esek a játékok terén jobban visszafogták, és csak dobozok illusztrációin (Rocket Ranger, Lords of the Rising Sun) engedték el magukat.



Sajnálatos módon a 90-es évek második felére az erotika a képgyűjteményes szex CD-k és az olcsó multimédiás pornók ténfelére került – a nagyobb cégek játékaiban már csak elvétve, vagy nagyon halványan találtunk ilyet. Ennek részben az lehetett az oka, hogy a játékipar egyre inkább piaciorientáltá vált, és a készítőik nem akarták, hogy az alapvetően tinédzsereknek szóló termékek, az időközben megjelent rating system-nek „köszönhetően” a 16, vagy a 18 éven felüli kategóriába kerüljenek, részben pedig az, hogy a '95-től felfutó Internet a szexéhesek igényeit szinte minden szinten kielégítette a különféle pornográf honlapokon. Reméljük a túlbuzgó cenzorok elgondolkoznak azon a frappáns mondaton, amelyet a Heavy Metal FAKK 2 egyik alkotója fogalmazott meg: „Hihetetlen ostobaság, hogy amikor manapság az akciójátékokban vérben és belső szervekben tocsogunk, az igényes de egyértelmű szexet még most is ki kell vágjuk...”

Berr és Bad Sector



Napló

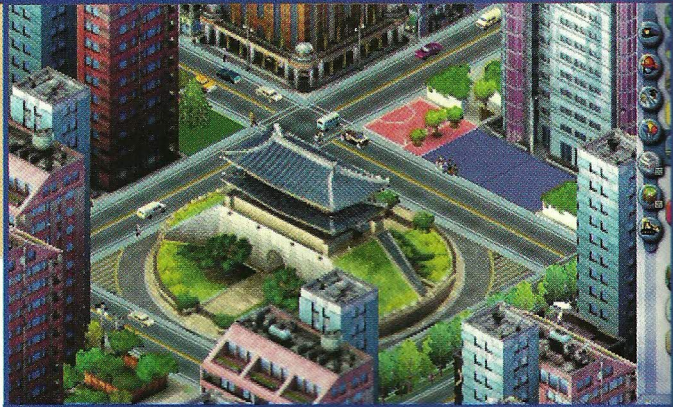
TALÁLKOZÁSOM HONG GIL DONG-GAL ÉS A MATEMATIKAPROFESSZORRAL

Irtuális játékvilágok ide, internetes világljárás oda, azért valljuk meg egymás közt, hogy a legjobb az igazi utazás! Pláne, ha egy olyan országba csöppenünk, amit már szinte csak egy hajsza választ el a sci-fi világtól, annyira más, mint itthon. Kalandozásaim mostani helyszíne Dél-Korea, amit most játékos szemmel vizsgálunk.

Mindjárt meglátjátok, hogy a legtöbb élménynek van játék-vonatkozása, és a párhuzamot egyáltalán nem nehéz megtalálni. Repülőgépünk Szöulban landolt, abban a városban, ahol 14 millióan élnek úgy, hogy – legalábbis szerintem – tökéletes káosz uralkodik. Nincsenek utcanevek! A házak számozása összevissza! Az utakon pedig meglehetősen öntörvényűen közlekednek a helyiek! Ehhez adjátok hozzá az általunk olvashatatlan koreai jeleket, és a gyökeresen más szabályokat alkalmazó KRESZ-t. Képzelték el azt a reményvesztett érzést, ami úrrá lett rajtunk a Puszan nevű nagyvárosban (kb. Budapest szorozva kettővel), amikor bérelt autónkkal másfél órás bolyongás után sem találtunk stabil fogódzót azzal kapcsolatban, hogy vajon hol járunk és merre tartunk, valamint hogyan jutunk haza. Útitársammal, Pierrot-val jött mosolyogtunk azon, hogy az egész olyan, mint egy autószimulátorral kombinált kalandjáték, amelynek során nemcsak a közlekedési rejtvényeket kell kitalálni, hanem azt is, hogy a pályaként funkcionáló, városnak nevezett labirintusnak mi a nyitja. (Képzletbeli játékunk folytatása akár a koreai közlekedési minisztériumban is játszódhatna, és vélhetően brutális akcióelemeket tartalmazna...) Magam is e sorok írásakor döbbenek rá, hogy pont ebben a nagyvárosban sikerült hozzájutnom a város-menedzselő klasszikus,

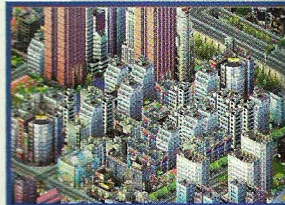


Ez a koreai sakk. 2x15 „bábu”, nincsenek fekete-fehér mezők, viszont vannak átlós vonalak.

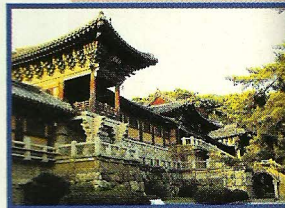


A SimCity 3000 Korea és ahogyan keveredik a szocreál a tradíciókkal.

a SimCity legutóbbi kiadásának koreai változatához. Nem csupán a SimCity 3000 koreai nyelvre honosított változatáról van szó, ez egy igazi Korea Edition, amelyben bizonyos épületek a helyi építési szokások szerint készülnek, és persze a menedzselhető megalopoliszok közül Szöul is kiválaszthatjuk. Tudom én, hogy egy ekkora nagyváros nem is működhetne minimális rend nélkül, de azért szívesen ajánlanám a játékot a helyi közlekedésszervezési hatóságoknak... Kíváncsi lennék, hogy például ha valahova kihívják a rendőrséget, mennyi idő alatt érnek ki és egyáltalán hogyan találnak oda? Erről jut eszembe, külön történet a SimCity Korea beszerzési helye. Kicsi üzlet egy puszani aluljáróban, néhány tinédzser saját vállalkozása lehet. A polcokon a dobozos játékok, ahogy kell. Ám miután némi alkudozás után megvásároltam egy játékot, pár pillanat zavart várakozás után előkerül egy fénymásolt prospektus az asztal alól: akarunk-e olcsóbban másolt játékot venni? Hát persze, hogy illegálisan másolt játékot. A srácok nagyon bizhattak bennünk, bár nem tudom, miért voltak biztosak abban, hogy nem a koreai BSA megbízásából végeztünk ott próbavásárlást. Lehet, hogy nincs is Ázsiában BSA? Mindenesetre kiderült, hogy negyedáron kb. 5 perc elteltével átadják a kedves vevőnek a warez-lopez, másolt CD-t. Csak azt nem értem, hogy akinek még a warez is megfelel, az miért egy üzletben vásárolja meg a törvénytelen másolatokat, mikor egy sima CD-íróval is elkészítheti otthon. Mindegy, egy kérdés-sel több az ázsiai észjárással kapcsolatban. Térjünk vissza inkább a hagyományokhoz, ahogyan két nap után mi magunk is elhagytuk a fővárost a tradicionálisabb (és egyben olcsóbb) vidéki Korea kedvéért. Egy majdnem monszunszerűen esős délután betértem Pohang város egyik könyvesboltjába, ahol célirányosan elkezdtem keresgélni újabb játékok után, de ezúttal először az „analóg” játékok iránt érdeklődtem. Némi értelemkedés után (a koreaiak nem-igen beszélnek nyelvet) odajött hozzám egy fehéringes ferdesze-



Távoli nézet a SimCity Koreában: egy kis izelítő abból, mekkora dzsumbuj van Szöulban.



NAPLO

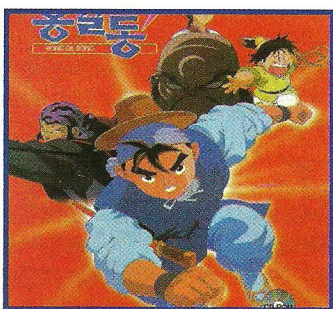
mű és elmondta, hogy nagy szerencsém van, mert ő a koreai sakk helyi klubjának egyik oszlopos tagja, emellett pedig a környező országokban nagyon híres pohangi műszaki egyetem matematikaprofesszora. Rögöntözött idegenvezetést tartott a játékok világában, elmondta, hogy a másik tradicionális játék az Ázsiában máshol is honos go (amelyről éppen az utazás idején olvastam Mérő László könyvében, hogy lényegesen mélyebb és összetettebb sémákat igénylő játék, mint a sakk), de ők a koreai sakk kedvéért jönnek össze hetente a klubban. A professzort aztán arra kértem, hogy kalauzoljon a CD-ROM-ok között is, mert a koreai jelek számomra elég-gé kínaiak.

Elsőként egy 815 feliratú játék került a kezembe, amiről rövidesen kiderült, hogy egy történelmi stratégiai játék, azt az időszakot dolgozza fel, amikor a koreai nép felszabadult a japán uralom alól: a szám egyébként augusztus 15-ét jelenti.

Aztán a tekintetem egy manga arcú figurára tévedt, a matektanár el is mosolyodott: ő igen, ő Hong Gil Dong, a nép képzeletében élő hős! Olyan, mint nekünk Ludas Matyi. Az ő alakját egy kis ugra-bugra arcade játékban dolgozta fel az LG Soft. Pajtaról tetőre, majd létrára ugrál Hong, és közben ki kell nyírni a gonosz uraságokat. Nem új játék, de mivel jópofa, ezért megvettem.

S ha már a mangastílusnál tartunk, több koreai játékvilág után az a kép alakult ki bennem, hogy a választéknak csak kb. 50%-át teszik ki azok a jól ismert játékok, amikről a GameStarban is olvashattok (persze azoknak általában koreai változatát lehet kapni – milyen jó is lenne, ha nálunk is ilyen arányban lennének honosított programok), a másik felét viszont a manga típusú, ám különféle kategóriájú, számunkra ismeretlen játékok. Talán ne menjünk most bele a stílus esztétikai elemzésébe, mindenesetre valakiben még erotikus képzeteket is keltenek az irreálisan nagy szemű, babaarcú, mégis nagymellű és nőies testű manga-lányok, vagy éppen a szintén babaarcú, de férfias testű manga-fiúk. Létezik manga-kaland, manga-stratégia és manga szerepjáték is (erre hozok mindjárt egy példát) és van erotikus mangajáték is.

Szóval sikerült jól beugranom annak, hogy



Egy képlopot a koreai fejlesztésű Parallel World: The Story of Belial c. mangás játékból

egy általam kiválasztott nagyon szép kivitelű játékdobozra angol feliratok kerültek, sőt a telepítés közben és a játék menüjében is angol szavak láthatóak. Örültem, hogy végre találtam egy koreai fejlesztésű játékot, amely angol nyelvű és így esélyes lehet arra, hogy bemutassuk nektek. Hát, másképp alakult. A Parallel World: The Story of Belial a doboz tanúsága szerint egy „Dramatic Action RPG”. Az elején még minden szép és jó, de aztán amikor a szereplők elkezdnek egymással csevegni, akkor jön a hidegzuhany: ezek koreaiul beszélnek! Ezzel sajnos nem megyünk sokra, hacsak valaki közületek nem tud valamennyire koreaiul. (Ha van ilyen, írjon nekem egy emilt, ígérem, meghálálom.) Így tehát sokáig nem jutottam a párhuzamos világban, mintha ez a program az ország virtuális párja lenne a játékvilágban, ezt sem érthetem meg... Azért néhány képet tudok mutatni az amúgy igényesen kivitelezett grafikaijátékból.

Pierrot is talált magának nagy nehezen egy koreai fejlesztésű kalandjátékot, amellyel nem fog sosem játszani, de a gyűjteményének mindig is becses darabja marad. Nem fog vele játszani, mert rémisztő horror-története van realisztikus ábrázolással, meg aztán ez is koreai nyelven szól, sőt sokszor a menüben is keveri a latin és a hangul betűket...

Kis úti beszámoló végére hagytam a dél-koreai játéklapokat. Találomra kiválasztottam egyet és magammal hoztam a VCHAMP nevű lapot, amely – ha jól értelmeztem a címlapról – a CNet amerikai kiadó koreai kiadványa. Egyöntetű jellemzője az ottani játéklapoknak, hogy 3-4 centi vastagok, az általam hazacélpelt példány első 112 oldalán (!!) csak (játék-)hirdetések láthatók. Ezen a téren van még mit behozniuk a hazai hirdetőknak. Nagyon érdekes, hogy a játéklapoknak megszokott eleme a képregény, sokszor egy lapban több is található, valamint az, hogy a VCHAMP szintén két CD-t ad mellékléként és ennek egyikén még csak most mutatták be a mi májusi teljes játékunkat, az Excessive Speed-et.



Íme, egy koreai gamerlap, a VCHAMP – terjedelme 400 oldal!



RP

Tipppek-trükkök

NAGY MELLEK, NAGY PUSKÁK...

F.A.K.K. 2 nem egy átlagos Tomb Raider klón: Julie Strain irányítása bizony sok ősz hajszálat okoz majd azoknak, akik túlságosan hozzászoktak Lara baba kényelmes „látólvők” stratégiájához. Aki nem akar pillanatok alatt Julie-val a szörnyek lábai előtt heverni, az alaposan olvassa végig ajánlónkat. Ha jól használjuk fegyvereinket a játékban, akkor hamar megszabadulunk a legkeményebb ellenségektől is, ha rosszul, akkor pillanatok alatt kiürítjük a pisztolytárat, vagy elhasználjuk pallosunkat.

Kardok

A kardokban a legjobb, hogy elég jó pusztítást tudunk velük okozni, anélkül, hogy municióra lenne hozzá szükségünk. Az első pallost a training után kapjuk meg, a többi pedig később a játék során. Akkor a legcélszerűbb karddal rontani az ellenségnek, hogyha szemtől szembe találjuk vele magunkat és nincsenek társai. Vannak nagyon kemény ellenfelek (ilyen például a „soul harvester” nevű rothadó csontváz külsejű dög is), akik ellen érdemes egyik kezünkben egy durvább puskát, a másikban egy kardot használnunk, mert így egyszerre tudjuk távolról és közelről is sorozni.

A leghasználhatóbb harcmódor a „körbefutás-lövés” módszer: folyamatosan tartjuk a célkeresztet kardunkkal, vagy puskánkkal az ellenségnek, és közben sorozzuk, állandóan fuszunk körbe. A karddal érdemes mindig azt a taktikát alkalmaznunk, hogy közel futunk az ellenséghez, belecsapunk, majd ha vissza akar ütni, akkor arrébb ugunk. Ha túlságosan messze kerülünk az ellentől, akkor érdemes a pisztollyal, vagy Uzival megsorozni. Mindegyik palloshoz tudunk egyébként combokat (ütéssorozatokat) használni: elég hozzá az egér jobb, majd bal gombját megnyomni.

Zöld kard

Ezt a fegyvert rögtön a játék elején megkapjuk és az ideitlen mutáns manók, illetve szünyogok ellen nagyon hasznos lesz. Érdemes lesz a játék elején a gyengébb ellenfelekkel szemben sokat gyakorolni a „körbefutás-lövés”, hogy később az erősebbek legyűrése már rutin legyen.

Tűzkard

Az édeni piacon már meg is találjuk ezt a csúcskardot, de ha itt elkerülnénk, akkor

később még szert tehetünk rá. A tűz kard varázserejéhez Julie-nak minimum 25%-os víztartalomhoz (a kék csík) lesz szüksége, amit szerencsére nem lesz túl nehéz betartani. Ha megvan a tűzkard, a zöldet el is felejthetjük: szinte minden ellenséggel, de még a főszörnyekkel szemben is az egyik leghatásosabb fegyverünk lesz.

Villámkard

Ezt a pallost később kapjuk meg, és a tűzkardhoz hasonlóan 50%-os alapvízmennyiségre lesz szüksége varázserejéhez. Bár a villámkard is nagyon hatásos a „futás-lövés”, a combo-t használva sokkal nagyobb tudunk pusztítani. Érdemes futva megkerülni az ellenséget, majd oldalról combo-val megrohmozni. Ha nincs elég municiónk géppuskához, akkor ezzel a pallossal tudunk a leghatékonyabban irritálni.

Motoros fűrészkard

Piszok jól néz ki ez a játék borítóján Julie ölében nyugvó fegyver, mégis ez volt a FAKK2 legnagyobb csalódása. Bár tényleg elképesztő pusztításra képes, mégis használatok szinte teljesen védtelenek leszünk, mert túl lassú, és nehéz ahhoz, hogy szaladgáljunk vele. Ráadásul szinte pillanatok alatt lezabálja a gázolajat, e nélkül pedig teljesen használhatatlan (arról nem is beszélve, hogy érdemesebb a naftát a lángszóróra tartalékolni).

FAKK csatabárd

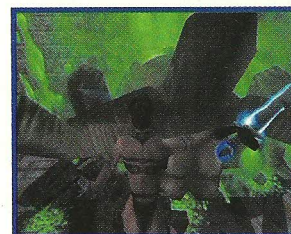
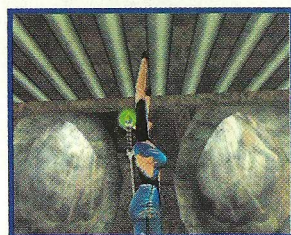
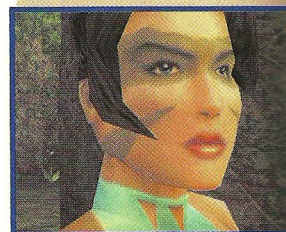
Az édeni csatornarendszerben találjuk meg először ezt a borzasztóan lassú, de annál pusztítóbb csatabárdot. Csak lassú ellenfelekkel szemben használjuk és csak akkor, ha nem vesznek minket körül.

Pisztolyok, puskák

A különféle egykezes puskákat mindig karddal együtt kombinálva érdemes használni. Ha közel kerülünk az ellenséghez, csapkodjunk meg pallosunkkal, ha ránk támadnak, és kénytelenek vagyunk visszavonulni, akkor sorozzuk meg a puskával. Viszont olyan ellenségre ne pazaroljunk golyót, akit karddal is könnyedén elintézünk.

„Nyílpuska”

Ezt a lézersugarat kilövellő furcsa fegyvert akkor kapjuk meg először, amikor Ottoval találkozunk. Kétféle módon használhatjuk: vagy



HEAVY METAL F.A.K.K. 2 – TRÜKKÖK KEZDŐKNEK, HALADÓKNAK

gyors egymásutánjában lövelljük ki a tölteteket, összegyűjtjük az energiát és egyetlen nagyobb nyalábot eresztünk ki. Természetesen utóbbit a lassú de erősebb ellenfelekre érdemes tartalékolni...

Pisztoly

A pisztolyt a kis mutáns manófélek ellen érdemes használni, de a keményebb ellenséggel szemben gyenge. Amíg nincs még meg az íjpuska és az uzi, a pisztoly aránylag hatékony, de később igen hamar a „felejtős” kategóriába tartozik...

Uzi

Ez a legjobb egykezes puska, és a tűz és villámkardokkal kombinálva a leghatékonyabb. Csak a legkeményebb szörnyeknél kell ennél erősebbet használnunk. Ha egyszerre sokan támadnak ránk akkor pár sorozattal hamar megszabadulunk tőlük – igaz a muniációtól is... (Érdemes tehát nagyon takarékoskodnunk vele.) Később találunk egy másik uzit is – ilyenkor klassz mindkét kezünkben uzival nyomulni, csak azt ne felejtjük el, hogy pillanatok alatt elfogy a lőszer!

Robbanóanyagok

Csak kétfajta robbanóanyagunk lesz és csak az egyikük igazán hatékony. A detonátort az első főszörnyénél, a mutáns anyaszűnyognál (vagy minél) kell használnunk és később még néhányszor a különféle akadályok kitisztításához.

Kétkezes mordályok

A Heavy Metal nagyobb mordályait leginkább a tömegesen támadó ellenséggel szemben érdemes használni. Minden ilyen fegyver kétkezes, tehát nem tudunk mellette semmi mászt a kezünkben tartani.

Rakétavető

A quakerek gondolom boldogan üdvözlnek kedvenc fegyverüket: a FAKK2 nemcsak a Quake 3 grafikus motorját, hanem ezt a pusztító fegyvert is megörökölte. Az összes szörny ellen borzasztóan hatékony, de akkor az igazi, ha tömött sorokban támadók ellen vetjük be. Ilyenkor az az igazán hatékony, ha a kettőjük közé pörkölünk. A hozzávaló töltény ritka dolog, úgyhogy takarékoskodjunk vele. Aki a Quake-ben időnként saját magát kente egy-egy túl közeli lövéssel a falra, az már betéve tudja, hogy érdemesebb távoli célpontokat kiválasztani...

Duplacsöves puska

Ez a mordály kétfajta szituációra alkalmas: a közeli és közepes távolsági harc során érdemes használni. Akkor kapcsoljuk plazma módba, amikor az ellenfél közel merészkedik

– a „flesh binder”-ekkel (rothadó csontvázszerű szörny) szemben különösen hasznos. Ha ez a dög a közelünkbe kerül, akkor egyfolytában keringjünk körülötte, és közben folyamatosan sorozzuk a puskánkkal a búrját. Mivel ehhez sem sűrűn találunk muniációt, érdemes ezzel is takarékoskodni: találjuk el egyszer-kétszer a szörnyet, aztán távolodjunk el egy kicsit, elő a villámkarddal, aztán fejezzük be vele a delikvenst. A kissé furcsa puskának van egy másik módja is: ha távolról látjuk meg az ellenséget, akkor „pattogó” gránátokat lövellhetünk ki vele. Ezek elég jól kaszálnak, de sajnos kiszámíthatatlan, hogy jó helyre csapódnak-e be.

Lángszóró

„Durván” jó ez a fegyver: ha közel kerülnek, akár több ellenfélből is sült húst gyárthatunk. Sajnos a lángszórónak is megvannak a maga hátulütői: gázpalack kell hozzá, ami elég ritka dolog, a legtöbbször nehezen megkapharintható helyeken található és ráadásul a motoros fűrészkard is ezt használja. (Sajnos el kell döntenünk, melyiket szeressük...) Végül az sem válik a lángszóró előnyére, hogy kétkezes fegyver és eléggé lelassítja Julie mozgását. Leginkább csak szadistáknak, vagy piromániásoknak ajánlott...

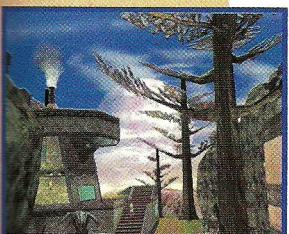
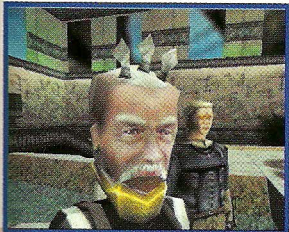
XP-80

„Kéne a flinta, mi? Na jól van, kapd fel bébi!” Gruff, aki úgy néz ki, mint egy diákszigeti, öreg, füvező rocker – egy melankolikus béka alakjában – ezekkel a szavakkal nyújtja át ezt a csodagépfegyvert a sóvárgó Juliennek. (Na, tessék, itt egy tipp, hogy mivel lehet felszedni az ilyen „szelíd motoros” típusú nőket...) A géppuska aztán tényleg zabálja a muniációt, de pillanatok alatt szétszedi a „középkategóriás” szörnyeket is. (A legkeményebb dögök ellen sajna ez sem az igazi.) Mivel más fegyverhez is használható golyókat fogyaszt, csak módjával használjuk, különben igen hamar nem marad lőszerünk. Egyébként ezt a fegyvert is lehet kétféleképpen is használni: az elsődleges módban golyót lő ki, a másodlagosban egy zöld sugárat, ami folyamatosan durva sérüléseket okoz.

„Lélekelészívó”

Ez a játék legegységesebb „fegyvere”: nem életerőt, hanem vizet nyer az ellenséges szörnyekből. Egész egyszerűen kapjuk a kezünkbe, és ha alacsony Julie vízszintje, akkor az egér bal gombját nyomva tartva „szárítsuk ki” az ellenfelet.

Ennyi fért ebbe az ismertetőbe, aki elakadna a játékban, az nyugodtan dobjon meg minket egy email-el.



KELL EGY CSAPAT...

Tippek-trükkök

Biztos vannak olyanok, akik becsukott szemmel, a gépnek háttal ülve és közben a Conan a Barbárt nézve is végig tudnák vinni az összes Black Isle szerepjátékot, de azért lássuk be: nem mindenki egy született Drizzt Do'Urden. Az Icewind Dale alapszabályai lényegében nem sokban különböznek a Baldur's Gate-étől, úgyhogy aki azt már végignyomta, az sok mindent ismerősnek talál majd leírásunkban, a kezdő szerepjátékosoknak viszont ajánlatos végigolvasni, ha nem akarják, hogy az esetleg rosszul kialakított csapatukat az első ork-banda leverje.

Mielőtt első karakterünket megalkotnánk, már jó, ha pontosan tudjuk előre, hogy milyen foglalkozást űz majd. A karaktergenerálás alkossunk magunknak tiszta képet arról, hogy milyen típusú kalandort szeretnénk: azért például ne válasszunk félszerzetet, mert ilyen még nincs a csapatban.

Nem

Ez az egy választás, aminek nincs jelentősége a játék során. Én személy szerint hattagú csapatomban fele-fele arányban választottam férfiakat és nőket – ne árválkodjon senki...

Faj

A fajok kiválasztása már sokkal lényegesebb, ugyanis a különböző fajok különböző osztályt választhatnak, illetve bizonyos fajok „multiclass”-t, tehát egyszerre kétféle osztályban is jeleskedhetnek. Bizonyos fajok néhány hivatalos profibb, érdemes tehát ezeket választani velük.

Ember

Előny/hendikep: Nincs szintlépési határ. (Bár ennek még nincs jelentősége az Icewind Dale-ben, de ha a következő részekben, vagy kiegészítőkben „importáljuk” (áthozzuk) karakterünket, akkor lesz.)

Választható osztályok: Mindegyik
Lehetséges multiclass: Nincs, bár az emberek bármikor dual-class-t választhatnak.

Elf

Előny/hendikep: A „bűbáj” jellegű varázslatok elleni részleges védettség, látnak a sötétben, +1 támadás (a továbbiakban „+1 t”).



íjjal, vagy hosszú karddal, +1 ügyesség és -1 testalkati adottságok (constitution)
Választható osztályok: Harcos, vadász, mágus, pap, druida, tolvaj, és „speciális mágus”.
Lehetséges multiclass: Harcos/tolvaj, harcos/mágus, mágus/tolvaj, harcos/mágus/tolvaj.

Fél-elf

Előny/hendikep: Ők is részleges védettek a „bűbáj” jellegű varázslatok ellen, és ők is látnak a sötétben
Választható osztályok: U.a., mint az elfeknél meg bárd.
Lehetséges multiclass: U.a., mint az elfeknél

Gnóm

Előny/hendikep: Látnak a sötétben (továbbiakban: infravízió), mindenféle mágiának ellenállnak, +1 intelligencia, -1 bölcsesség
Választható osztályok: Harcos, pap, tolvaj, speciális mágus.

Lehetséges multiclass: Harcos/tolvaj, harcos/pap, harcos/illuzionista, illuzionista/tolvaj, pap/illuzionista, pap/tolvaj

Félszerzet

Előny/hendikep: Méreggel, mágiával szemben védettek, invravízió, mágiával szemben védettség, +1 parittyá, +1 ügyesség, -1 erő
Választható osztályok: Harcos, pap, tolvaj, speciális mágus
Lehetséges multiclass: Harcos/tolvaj

Törpe

Előny/hendikep: Infravízió, védelem mágia és mérreg ellen +1 testalkati adottságok – 1 karizma
Választható osztályok: Harcos, pap, tolvaj
Lehetséges multiclass: Harcos/mágus, Harcos/pap

Jól gondoljuk meg tehát, melyik fajhoz milyen foglalkozást (osztályt) választunk: azt



PLUSZ – TIPPEK: ICEWIND DALE – KARAKTERGENERÁLÁS ÉS CSAPATALAKÍTÁS

Tippek-trükkök

nézzük meg melyikben szakértők. Például a törpe tökéletes harcos, mivel +1 „testalkat” bónuszt kap, és a karizma teljesen lényegtelen egy harcosnak, ugyanakkor egy gnóm nem igazán harcos alkat.

Osztály

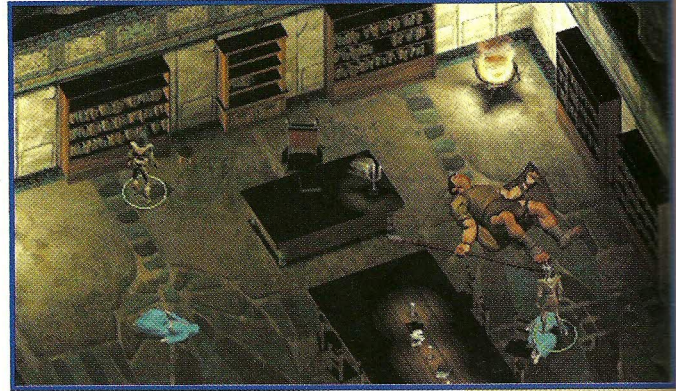
Messe a legfontosabb döntés a játék során, hogy milyen foglalkozású karakterekből állítjuk össze a csapatot. A foglalkozás meghatározza a karakter erősségeit, gyengeségeit, különféle kötöttségeit stb. Választhatunk karakterünknek egy foglalkozást, vagy lehet belőle „többfoglalkozású” karakter is. Ha az utóbbi mellett voksolunk, tapasztalati pontjai megoszlanak a két foglalkozás között. Az emberek alapvetően nem lehetnek „többfoglalkozásúak”, de később választhatnak egy másikat a régi mellé (ez a dual class) – ezt csak a második szint után tehetjük meg. Miután bevállaltak egy másik foglalkozást, addig nem tudják használni a régi képességeit, amíg szintet nem lépnek az újban. Például amikor egy harmadik szintű mágus harcos/mágussá válik, akkor addig nem tud varázsolni, amíg a harcművészetben el nem éri a negyedik szintet. Utána visszanyeri a mágus tulajdonságokat, de sajnos többé nem tud ebben szintet lépni. Remélem, értitek...

Harcosok típusú karakterek (Warriors)

Akár tetszik, akár nem, harcosok nélkül nem leszünk meg Fearun világában – egy hatos csapatban legalább kettőre lesz szükségünk. Életüket és vérüket hullajtják társaikért, cserébe viszont az összes fegyverfélét használhatják.

Harcos (Fighter)

Szegény harcosokat leginkább arra használok, hogy közvetlenül felfogják a vérmes tá-



madásokat – így a mágusok és íjások kényelmesen sorozhatják az ellent. Előnyük, hogy bármilyen fegyvertípusban javíthatják tudásukat. Legfontosabb fejlesztendő tulajdonságaik: erő, ügyesség, és testfelépítés.

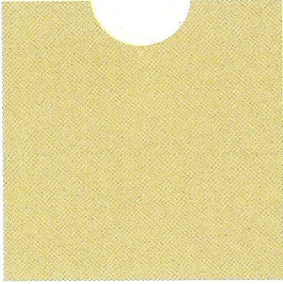
Vadász (ranger)

A vadászok erdei harcosok. Magasabb szinteken (kb. 8.) varázsolni is megtanulnak. Majdnem annyi fegyvert tudnak használni, mint az egyszerű harcosok, egyszerre két fegyverrel is tudnak harcolni (amitől egy körben kétszer ütnek), tudnak lopakodni, embereket, vagy állatokat elbűvölni és választhatnak egy fajbéli ellenséget, akivel szemben hatalmas bonuszt (+4 támadást) kapnak. Csak „jó” emberek és fél-elfek lehetnek vadászok (hmmm... akkor meg hogy sikerült a rajongóknak Drizzt-et megalkotni? Ő ugyanis drow, és a regény alapján szerintem inkább „igazi semleges”. Viszont Drizzt egyértelműen csak vadász lehet.) A vadászoknak magas erőre, ügyességre, testfelépítésre és bölcsességre van szükségük. Egyébként, aki tanácstalan, annak érdemes csontváz-élőhalottat választani fajbéli ellenségnek, mert sokukkal találkozunk a játék során.

Lovag

A lovagok az erény bajnokai és az igazságért küzdenek. A vadászokhoz hasonlóan ők is specializálni tudják magukat egy fegyverfajtaiban, gyógyítani tudják magukat, elriasztani az élőhalottakat (ez többször is jól jön a játék során), felismerni a gonosz mágját és védekezni ellene, és +2 pontot kapnak a védekező dobás során. A kilences szinttől kezdve papi varázslatokra is képesek. Csak a törvénytisztelő ember lehet lovag. Az összes lovagnál előny, ha erős, jó testfelépítésű, bölcs és karizmatikus... (folytatjuk)

Bad Sector a GameSpot guide alapján



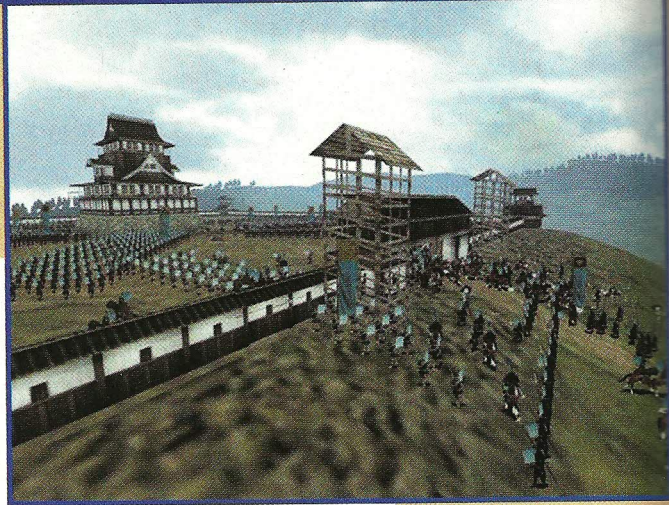
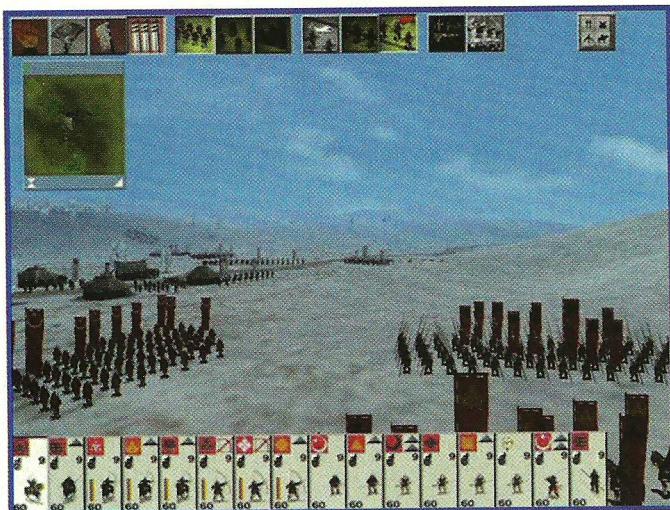
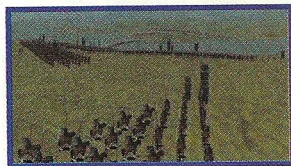
Típek-trükkök

SZOMORÚ SZAMURÁJ, A CÉL: A HŐSI HALÁL!

nem könnyű megnyerni a Shogun hadjáratát, az egyszer biztos! Ám azok, akik arról panaszkodtak, hogy irreálisan nehéz a program, most felderülhetnek. Az elkövetkező oldalakon ugyanis a játék vezető AI programozója, Bob Smith osztja meg velünk a hadvezetés apró titkait, remélhetőleg sokatok örömére és hasznára.

A Shogun harctéri modellezése rendkívül összetett. Megpróbálja a józan paraszti ész, a tömegpszichológia és a játszhatóság néha ellentétes irányú érdekeit egyetlen egészé integrálni. Mivel a modell nagyrészt a való életet tükrözi, ezért nem szükséges szabályok olvasgatásával tölteni az időt, még a kezdő játékosoknak sem, hiszen minden elem logikusan épül egymásra. Ha megparancsolják neked, hogy mássz meg egy meredek hegyoldalt, valószínűleg lassan és holtfáradtan érsz fel a csúcsra, akárcsak katonáid a Shogunban. Ha azt kívánják tőled, hogy álló nap a zuhogó esőben állj, akkor estére jó eséllyel náthát kapsz, és teljesen kimerült leszel. Nincs ez másként hűsége szamurájaidnál sem. Ha olyan helyzetbe kényszerítenek, ahol a legbiztosabb végkifejlet az, hogy véres húsdarabokká aprít egy őrző szamuráj, nos, ekkor lehet, hogy Te a hősi halált választanád, de én bizony futnék, amerre a lábam visz. Ne csodálkozz hát, ha ezt látod katonáidtól is!

A mostani cikkben megpróbálom magyarázatot adni a rendszer különleges jellegzetességeire, ahol lehet hozzátevé, miként tudjuk ezeket maximálisan kihasználni. Továbbá igyek-



szem rávilágítani a harctéri pszichológia néhány olyan elemére, ami talán nem egyértelmű azok számára, akik még nem mélyedtek el a hadtörténet rejtelseiben.

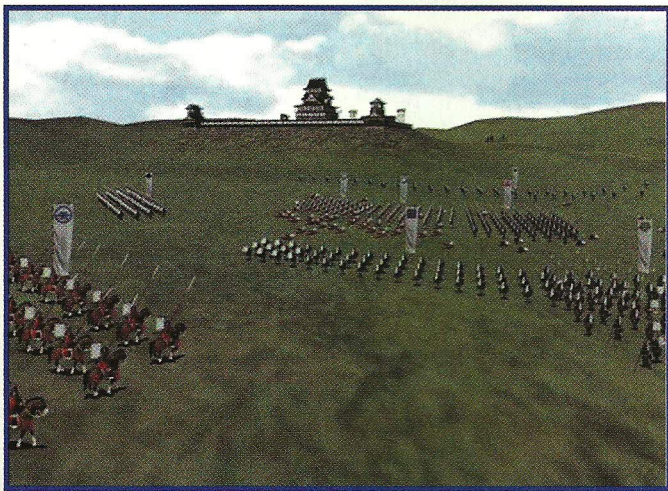
Harc: arc vs arc

A Shogun harcrendszere ember-ember alapú. Animációs ciklusonként minden katona egy támadást hajt végre, ám őt magát több támadás is érheti ugyanazon periódus során. A halálos ütés esélye függ a támadóértéktől, a célpont védőértékétől, a becsület (honour) és fáradtság szintjétől. Ezenfelül módosítja az esélyeket a harctéri helyzet; a roham, a hátbatámadás, a magassági előny mind-mind a gyilkos ütés valószínűségét növeli. Léteznek különleges módosító tényezők is. Ilyen a lándzsások előnye lovasok elleni harcban, feltéve persze, hogy azok a veszélyes rudak a megfelelő irányba állnak. Mint ahogy utaltam rá, itt is egyedi elbírálás alá esnek a katonák, azaz egy felbomlott formációban küzdő lándzsás alakulat képes egyedül álldogáló lovasokat egyszerre több oldalról is megtámadni.

King of The Hill

Nyílt ütközetben a legfontosabb tereptárgy a hegy. A magaslatok rengeteg előnyt rejtnek magukban. Először is jó rálátást biztosítanak a harctérre. Amint közeledik az ellenség, az íjászok megrítkíthatják a támadó sorokat, köszönhetően a nagyobb lőtávznak. Még közelebb érve vetélytársunk katonáinak meg kell mászni a fárasztó hegyoldalt, s ha végre felértek, akkor fogadhatják a lefelé rohamozó, friss embereink elsőpró viharát. Minél nagyobb a hegyoldal meredeksége, annál nagyobb az előnyünk!

Hacsak nincs sokkal nagyobb haderőnk, inkább ne erőltessük a felfelé irányuló támadó hadmozdulatokat. Helyette próbáljunk kerülőni, s a hegy egy távolabbi pontján felkapaszkodni, hogy egy szintre kerüljünk ellenlábaink seregével.

SHOGUN: TOTAL WAR–TRÜKKÖK KEZDŐKNEK, HALADÓKNAK


Fontos megemlíteni az erdősségek szerepét. A fák elrejtnek az ellenség elől, s védelmet nyújtanak a nyílvesztőktől is. Ne feledjük azt sem, hogy fák között harcolva a lovasság különösen gyenge teljesítményt nyújt. Gondolom, mindenki el tudja képzelni, mennyire nehéz egy lovat alacsony ágak, bokrok, gyökerek között irányítani, miközben körülötünk méteres pengékkel hadonászunk. Az erdő a formációkat is megbontja, ezért a gyakorlatos katonáknak lehetőségük nyílik körbevenni egy-egy közvetlen támogatás nélkül maradt lovaszt.

"Ki tudja, hol áll meg, s kit hogyan talál meg?"

A távolsági harc meglehetősen egyszerű, és igencsak valóságos. Minden lövész kiválaszt magának egy célpontot, a számítógép kiszámolja a röppálya ívét, amit módosít a katona gyakorlata, a fegyver pontossága és az időjárás. Ezután a gép végigköveti a lövedék útját, míg az valamit el nem talál. Ez azt jelenti, hogy minél nagyobb a távolság, annál nagyobb az esély arra, hogy valaki mást találjunk el, mint akit szeretnénk volna. Ezért nem praktikus közelharcba bonyolódott egységekre tüzelni, mert előfordulhat, hogy sok lesz a saját veszteség! A középkori hadurak azonban nem jóságukról híresültek el, ezért előfordulhat a játékban is olyan helyzet, amikor még ezzel is számolhatunk. Képzeljük el a situációt, amikor az ellenség nehézlövasságát lekötjük néhány ashigaruval, és közben íjászaik könnyedén halomra lövik a közelharcba bonyolódott veszélyes egységet. Bizony igen kicsi áldozat az ellenfélnek okozott kárhoz viszonyítva, ha meg kell gyorsítani néhány paraszt reinkarnációját, nem igaz?

Nincs különleges szabály az erdőből, illetve erdőbe történő lövésre, pusztán annyi, hogy pár lövedék el fog akadni az ágak között. Szintén nem okoz különösebb fejtörést a szoros és a laza felállás közti különbségté-

tel. Az egymáshoz közel álló katonák esetében – értelemszerűen –, nagyobb az esély, hogy céltévesztés esetén is eltalálunk valakit. Laza felállás esetén még annyi előnyt élvezünk, hogy embereink kicsit jobban tudnak helyezkedni, ezért eggyel nő páncélatértük.

A pontosságot befolyásoló fontos tényezők közé tartozik az is, hogy milyen rálátással rendelkezünk a célpontra. Csak a formációk első két sorában lévő emberek bírnak tökéletes rálátással (már amennyiben nem zavar be valamilyen tereptárgy), míg a mögöttük elhelyezkedő lövészek már jóval rosszabb eséllyel tudnak célózni. Egyenes terepen érdemes közvetlenül a többi egységünk elé telepíteni az íjásokat, muskétásokat, de domboldalon védekezve megtehetjük, hogy hátul helyezzük el a távolsági fegyvereket, hiszen a lejjebb lévő társak nem zavarják a látómezőt.

Végére maradt a muníció kérdése. Tekintettel arra, hogy muskétásaink nagyon lassan lőnek, náluk nem fogy ki a lőszer, ám íjászaink hamar elhasználják tegeznyi készletüket. Bölcs hadvezérek ezért az olcsó és száralmasan harcoló ashigaruakat használják arra, hogy "begyűjtsék" az ellenség nyilait.

Esik eső csendesen, meg is fázunk rendesen!

Az időjárás nemcsak a csaták hangulatát határozta meg, hanem fontos szerepet játszott a küzdelem alakulásában is. Esőben csütörtököt mondanak a löfegyverek, sőt a vizes nyílvesztők sem repülnek túl messzire. Az égi áldás eláztatja a ruhát, ami így a vasnál is nehezebbé válik, embereink pedig megfáznak és nyomorultul érzik magukat. Játéktechnikailag ez annyit tesz, hogy katonáink sokkal gyorsabban fognak fáradni, mint normális kondíciók esetén.

A hóesés hasonló, bár gyengébb következményekkel jár, ám a hideg miatt a jól „vasalt” fegyverek gyorsabban fáradnak. Egyszóval téli hadjáratok idején érdekesebb a naginatát otthon hagyni. Ködben nem változik semmi, leszámítva azt, hogy lehetőségünk nyílik némi lopakodásra. Ne feledjük, az AI egy árnyalattal sem lát jobban, mint mi! Következő számunkban folytatjuk!

Bob Smith írásának felhasználásával:

–csonti–



Tipppek-trükkök

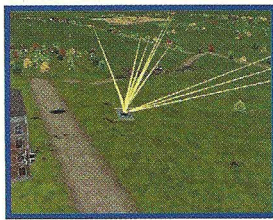
TŰZKERESZTSÉGTŐL A VASKERESZTIG

Ugyan nem rendelkezem látnoki képességekkel, de borítékolni merem, hogy a Combat Mission: Behind Overlord a 2000-es év legjobb stratégiai programja lesz. A játék egyszerűen kezelhető, részletes és – műfajához képest – még szép is. Így nem meglepő, hogy az előző számban olvasható bemutató után most egy kicsit mélyebbre ásunk Normandia földjébe, hogy azok is kedvet kapjanak a programhoz, akik eddig ódzkodtak a stratégiai játékok kipróbálásától.

Tekintettel arra a tényre, hogy a CoMBO rendszere körülbelül 5 percnyi gyakorlás után elsajátítható, így az elkövetkező két oldalon inkább a taktikai kérdésekre, az általánosan használható trükkökre helyezem a hangsúlyt. Szépen végigjárjuk az egyes fegyvernemeket, hogy a cikk végére bárki könnyedén bánhasson el ellenfelével, legyen az fanatikus SS parancsnok vagy az Egyesült Államok Hadseeregének kipróbált tisztje.

A gyalog nem paraszt, ...

Kezdjük rögtön a leglenézettebb, leginkább háttérbe szoruló csoporttal, a gyalogsággal. Véleményem szerint a második világháborúban is erre a fegyvernemre hárult a legtöbb feladat, és könnyen belátható, hogy nélkülük nincs az a páncélos hadsereg, ami sikereket tudna elérni. Tekintettel a játék valóságshűségére, itt is sok múlik az egyszerű talpasokon. A gyalogság egyetlen szembeszökő hátrányával rendelkezik, nevezetesen a sebezhetőségével. Éppen ezért, ha csak lehet, fedezék-ről fedezékre mozgassuk embereinket. Ha mégis nyílt terepen kell átvágnunk, kémleljük ki az előttünk elterülő tájat egy felderítő jármű vagy mesterlövészeink segítségével. Hasznos dolog géppuskáinkat jó fedezéket nyújtó, ám nagy területet belátó helyekre telepíteni. Ilyen lehet egy emeletes ház felső szintje vagy egy dombon elterülő erdőség. Nagyon fontos, hogy a gyalogság nyílt területen zajló mozgulatait megfelelően fedezzük. Pontosan ezt a szerepet látják el a korrekten elhelyezett nehézfegyverek. Általában egy gyalogos szakasz minden helyzetben bevethető, hiszen akad náluk könnyű géppuska, golyószóró vagy géppisztoly, jó pár puská és, több mint valószínű, egy-két páncélhárító eszköz is. Ez a sokoldalú adja



COMBAT MISSION: BEYOND OVERLORD



meg a gyalogság igazi erejét. A páncélozott járműveket viszont így sem árt nagyívben kerülni, hiszen az ellenük bevethető fegyverzet hatóköre igencsak korlátozott. A legjobb taktika, ha elrejtőzünk egy fontosabb út szélén, és megvárjuk, amíg Mister Nagymenő elgördül mellettünk. A hátsó fertályra mért barátságos köszöntést ugyanis nem sok harcokcsi képes viszonzni!

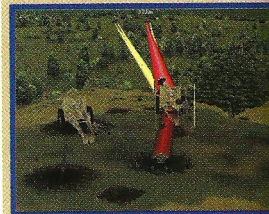
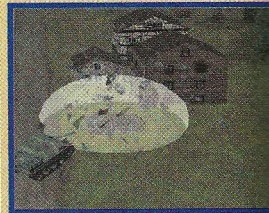
...a vezér nem királynő, ...

Talán a CoMBO-ban találkozunk a parancsnokok szerepét leginkább kihangsúlyozó rendszerrel. Itt nagyon fontos, hogy alakulataink mellett vagy mögött mindig jelen egy kompetens tiszt. Hogy miért is? Nos, leginkább azért, mert nélkülük felmosórongyot játszik velünk még a korlátolt gépi intelligencia is. Ugyanis a parancsnokok csak egy bizonyos távolságon belül képesek kommunikálni beosztottjaikkal, s ha az alegységek eme hatókörön kívül tanyáznak, akkor egy sor extra segítségtől eshetnek el, melyek nélkül az ő vérük áztatja majd a csatatereket. Minden tiszt rendelkezhet egy-két különleges képességgel, amelyek csak akkor érvényesülnek, ha közvetlen a kapcsolat a parancsnok és katonái között. Vegyük csak sorra, miről maradhat le a túl messzire baktató baka!

Parancsnoklás (command): Egyszerűsíti a tiszt hatókörét, másrészt pedig jelentősen csökkenti az időt, ami az ukáz kiadása és a végrehajtás között telik el. Utóbbit egyébként a személyes tapasztalat is erősen befolyásolja.

Harci szellem (moral): A játék egyik leglényegesebb eleme a harctéri pszichológia. Hiába a jól felszerelt csapat, ha az első pisztolylövésre szerteszét szaladnak zöldfülű katonáink. Ezt hivatott elkerülni a vasakarató parancsnok közelsége, aki bátorságot önt a remegő kezű újoncokba.

Harc (combat): Magától értetődő dolog, hogy a harcászati taktikákban különösen jártos



Tippek-trükkök



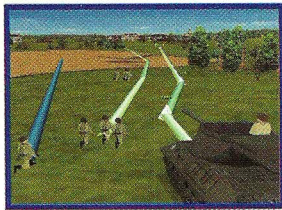
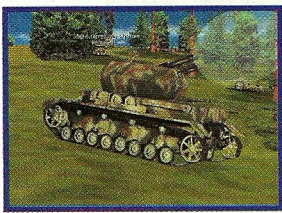
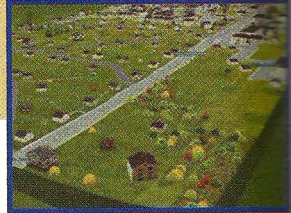
felettes utasításait követő közlegények hatékonyabban boldogulnak a tűzharcok során, mint átlagos felettel megvert kollégáik. Lopakodás (stealth): A meglepetés fél győzelem, tartja a közkeletű vélekedés, fölöttébb bölcsen. Főleg tankok ellen jön jól ez a kis segítség. A páncélozott rinocéroszok ugyanis bármikor véres rendet vágnak embereink között, feltéve, hogy meglátják őket. Ellenben ha sikerül kellően közel férkőznünk egy lánctalpashoz, akkor már tisztogathatjuk is ünnepi ruhánkat, amelyre majd felkerül a hősiességért járó érdemrend. (No meg attól a töménytelen sártól, amit a csúszás-mászás miatt összeszedtünk... Bad Sector) Érdemes megemlíteni, hogy a magasabb rangú tisztek képesek átvenni egyes egységek közvetlen irányítását, amennyiben az adott egység összeköttetése megszűnt eredeti felettesével. Ezt kihasználhatjuk akcióink során, mert egy gyengébb képességű szakaszparancsnok kiváltása egy kompetensebb szabadparancsnokkal mindig magában hordozza a jobb teljesítmény lehetőségét. A győzelem kivívásához pedig minden apró előnyre szükségünk lehet.

... a király viszont Tigris!

Hogy mennyire fontos szerep jutott a páncélosoknak a második világháborúban, azt jól szemlélteti a németek által alkalmazott védekezési taktika. 1944-45-ben mindennaposak voltak az áttörések a nyugati hadszíntéren, ám a vékonyan húzódozó német frontvonal mögött általában ott rejtőzött néhány (!) Tigris, amelyeket a kritikus szakaszokra irányítva általában sikerült – legalább időlegesen – megakasztani az offenzívát. Ami igaz

volt a háborúban, az igaz a játékban is, a páncélosok uralják a küzdőteret. Éppen ezért minden egyes harci járműre kiemelt figyelmet kell fordítanunk. Ha csak lehet, gyalogosok fedezete mellett haladjunk előre. Erre nem elsősorban a tűzerő növelése miatt van szükség, sokkal inkább a közelben esetlegesen megbújó ellenség biztosabb felfedezése miatt.

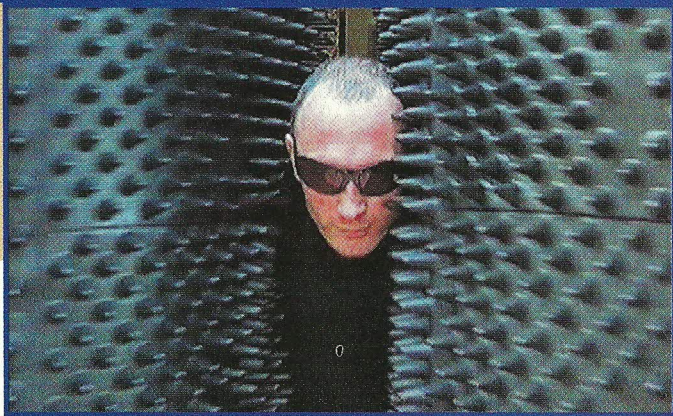
Tankpárbaj esetén koncentráljuk tűzerőnket, s próbáljunk meg olyan pozícióba kerülni, hogy egyszerre csak egy-két ellenséges páncélos tudjon lőni ránk. Ha nincs akkora szerencsénk, hogy éppen egy Királytigrisben csücsülünk, miközben néhány amerikai könnyű tank bókálszik a környéken, akkor minden lövés után vonuljunk fedezékbe (ezt egyébként a gépi intelligencia is gyakran megteszi), majd a következő körben gyorsan rontsunk ki, eresszünk el egy löketet, majd megint faroljunk vissza fedezékünkbe. Szövetséges harcokcsizóként komoly fejfájást fog okozni a nagyobb német vadmacskáknak megszelídítése. Szerencsére van megbízható recept, a hozzávalók: legalább háromszoros túlerő, ideális terep és egy jó adag mák. Ha netán nem áll minden összetevő a rendelkezésünkre, akkor se csüggedjünk, mert próbálkozni azért mindig lehet. (Az olvasók nevében: kösz! Bad Sector) Száguldozzunk fedezékről fedezékre, megpróbálva több oldalról becserkészni a cicát, szórjuk meg a német tankok orrát némi füstgránáttal, és ha már minden bevethető erőnk készen áll, akkor egyszerre rontsunk elő és terítsük le a vadat! Létezik még egy hagyományos páncélospusztító eszköz, a tankelhárító üteg. Ezekkel azonban nagyon körültekintően kell bánnunk, mert nem sokáig bírják az ellenséges tüzet. Jobban járunk, ha rejtőzködve bevárjuk az első közeledő tankot, s csak akkor nyitunk tüzet, ha már szinte biztos a találat. Amennyiben csak egy-két ellenséges egység esik a látószögünkbe, akkor még az is megeshet, hogy sikerül kilőni az összes támadót, mielőtt még olvadt vasdarabbá transzformálnák ágyúnkat. Ilyenkor megpróbálkozhatunk újra elbújni, hátha még egyszer beveszi a trükköt az ellenség. Mondanom sem kell, hús-vér ellenfélnél ne is reménykedjünk ilyesemben, legfeljebb abban, hogy ő még nem olvasta a GameStart!



Game One

JÁTÉKOK A GAME ONE MŰSORÁBÓL

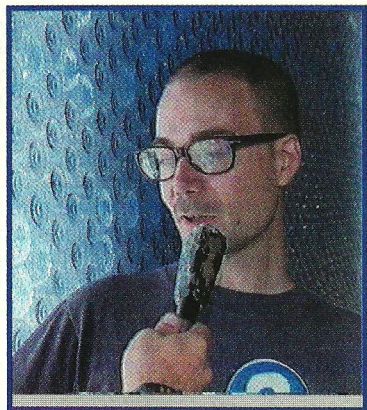
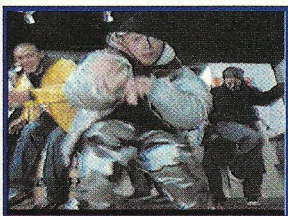
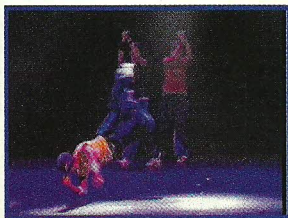
E hónapban az első magyar számítógépes játékcatorna két műsorát mutatjuk be sok képpel és minimális szöveggel. A Game One minden este a Minimax műsora jelentkezik után este 8-tól hajnalig.



Soundtest

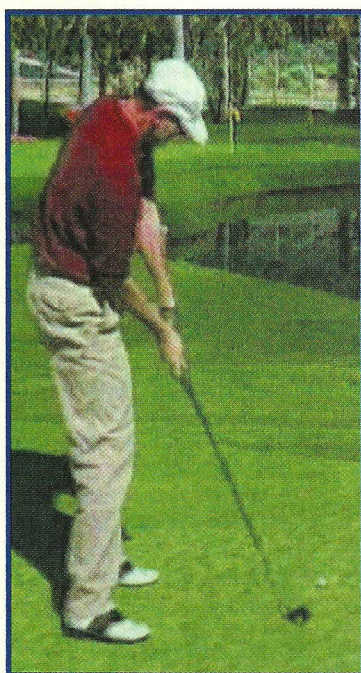
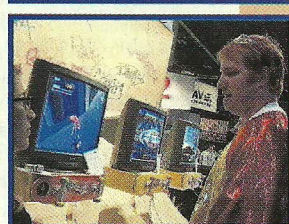
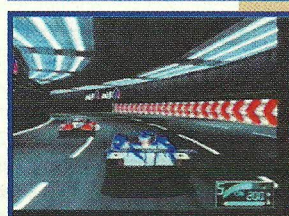
Egész nap dübörögnek a számítógéped hangszórói? A surround betölti a szobád? A dobhártyádon dobolnak a legújabb zenék? Game One – hang játék!

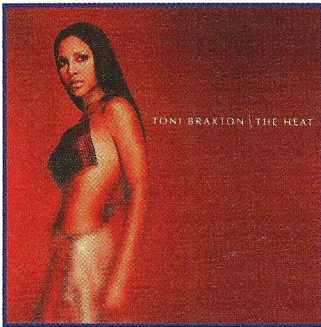
A mai modern zene életében történt újdonságokról tudósít a Soundtest c. műsor. Beszámol a legutóbbi fesztiválokról is.



Freestyle

Extrém sebesség és extrém sportok, játék sportosoknak és a sportot csak játszóknak! Freestyle a virtuális bajnokoknak csak a Game One műsorán!





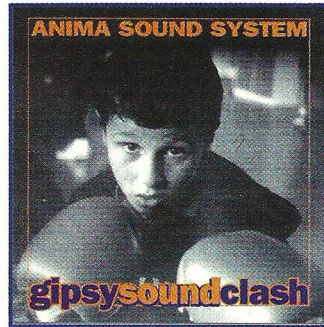
Toni Braxton The Heat (BMG)

Előljáróban szeretném leszögezni: Toni Braxton legújabb albuma – csakúgy, mint a négy évvel ezelőtti Secret's című lemez, mellyel a fiatal énekesnő bemutatkozott, s rögtön hétmillió példányban kelt el, több Grammy-díjat kiérdemelve – szakmailag kifogástalan munka. Ebben persze semmi meglepő nincs, hiszen a dalszerzőktől a producerekig, a közreműködő zenészektől a hangmérnökökig a legjobbak dolgoztak a legmagasabb technikai felkészültségű stúdiókban, ideális körülmények között, hosszú időn keresztül, a tökéleteshez közeli végeredmény érdekében. Nos a The Heat valóban meggyőzően szól, rengeteg eredeti megoldást, technikai furfangot, ötletet talál a figyelmes hallgató a számokban, melyek jelentős részével bizonyára majd találkozunk a gyengébb utánpótlásban is. Nagyszemű muzsikusok gyönyörűen játszanak, a szépséges énekesnő minden képességet latba vetve énekel, az összképből mégis hiányzik valami fontos. Sokáig nem tudtam, mi zavar. Aztán láttam a Spanish Guitar videoklipjét (jéé... manapság egyetlen magára valamit is adó világsztár sem lehet meg egy valamire való latinos kompozíció nélkül?), és rájöttem, hogy a művésznőből sugárzó önteltség, valamiféle narcisztikus önimádat akadályozza, hogy maradéktalanul átadhassam magam a műélvezetnek. Érzem, hogy Toni Braxton azt akarja mondani: „én vagyok a legszebb, a legjobb!” Hatásadászat, mesterkelt érzelmesség, természetellenes pózok... Mintha az egész műanyagból lenne. Ettől némi képp hitelét veszti a mégoly professzionális produkció is. Persze lehet, hogy ez csak engem zavar, tudok mondani sokkal ellenszenvesebb megasztárokat – akár itthonról is –, akiket roppant tömegek bálványként imádnak, miközben...



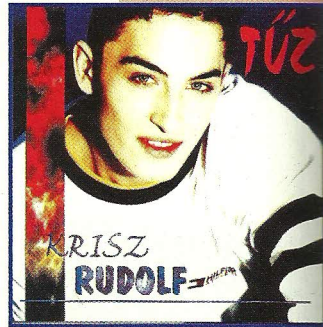
Peter Gabriel OVO (Virgin)

A minap kezembe került egy régi újság (Népszabadság 1987. július 11.). A Fiataloknak című rovatban Balázs Fecő, a reneszánszát élő Korál együttes központi figurája arról beszélt le kell számolni azzal az illúzióval, hogy a rockzene művészetté válik, a műfaj a tömegtermelés áldozata lesz, s így hasonlatossá formálódik mindahhoz, ami ellen annak idején a beat-zene oly élénken protestált. Prófétaí jövendölését az idő beváltotta, legalábbis szűkebb hazánkban feltétlenül. Itthon tulajdonképpen csak hatalmas erőfeszítések árán bukkanunk a rockzenét gondolatok, érzések közvetítésére alkalmasnak találó, ezt a formát mások érdeklődésére számot tartó, értelmes, tartalommal megtölteni képes alkotókra. Mindez abban a pillanatban futott végig az agyamon, ahogy meghallottam Peter Gabriel legújabb lemezét. Művészet – ez a szó jutott az eszembe rögtön, ahogy megindultam néztem, olvastam, hallgattam az album címadó történetének CD-n található multimédiás változatát. Hogy mit takar ez a kifejezés, mit értünk alatta ma? Talán erre a kérdésre is választ kaphatunk Peter Gabrieltől. Mint ahogy arról is meggyőződhetünk, hogy maga a műfaj – legalábbis az arra érdemesek, a kiválasztottak – képes értékes, időt álló, ember léptékű produkciót kiállítani. Szándékosan nem írnék semmit a gyönyörű meséről, semmit Peter Gabriel csodálatos zenei világáról, abban bízom, hogy az Ovo-történet minél több érzékeny, fogékony hallgatóra talál a mindent elsöpörni látszó akusztikus környezetszennyezés zajában.



Anima Sound System gipsysoundclash (Hungaroton)

Valami különös fejlődés folytán a könnyűzenében manapság szinte csak az számíthat a progresszivitás kitüntetett címkéjére, aki ösztönös, istenáldotta képességek segítségével hozza létre műremekeit, anélkül, hogy akár minimális elméleti, technikai ismeretek fekeznek tehetségének szabadságát. Úgy látszik, a tiszta forrást jóvátehetetlenül fertőzi a szakmai felkészültség, a zene esztétikájának, törvényszerűségeinek alapvető ismerete. A (könnyű)zene eme előremutató átalakulásában első sorban a lemezklubok szubkultúrájának törvényszerűségeit ismerhetjük fel, de a remix nevű technikai-forradalmi robbanás jótékony hatását is ünnepelhetjük. Persze igazságtalanok lennének, ha a természetes tehetségű, autodidakta zenészeket próbálnánk szembeállítani a túlfinomultságtól már egyetlen önálló gondolatra sem képes művészekről, de ma már az sem biztos, hogy a zenész hangszeren játszik. Hogy mit csinál, azt nem pontosan tudom, mindenesetre lemezeket, hangfelvételeket készít, samplerek, arpeggiátor-ok, számítógépek segítségével. Átértékelődött tehát a zeneművészet fogalma. Hallgassuk példaként az Anima Sound System legújabb lemezét. A zenekar (?) fő ideológusa szerint (aki a hangversenyeken a keverőpult mögött muzsikál!), teljesítményük „inkább szív-, mint agyzene”, a cél, hogy az élő- (?) zene és a gépek „harmonikus összjátéka domináljon az Anima munkásságában”. Rokonszenves törekvés, de én egyszerűen nem hallom az élőzenét a felvételeken. Maga az alkotófolyamat idegen a zene lényegétől, így a gépek uralkodó zötyögését nem változtathatja muzsikává némi hegedülés, fuvalás, női éneklés. Az élő zenéhez ennél jóval több kell. Elsősorban maga a Dal. Anélkül az egész lemez csak hosszú, érdektelen kísérletezgetés.



Krisz Rudolf Tűz (BMG)

Hiába próbálok lelkesen, élvezettel hallgatni egyik legújabb tinisztárunk (?), Krisz Rudolf bemutatkozó albumát, a lemezen hallható behízselő, affektáló hang lehetetlenné teszi a felhőtlen műélvezetet. Főhősünk a BRAVO GIRL! Girl! & Boy Tiviválasztás közönségdíjaként (eme nevezetes eseménynek köszönheti zenei előmenetelét, hiszen itt akadt rá menedzsere, akinek egyébként a dalok szövegét is köszönhetjük) alkalmas lehet fiatal lányok szívének meghódítására, viszont a zenei teljesítmény – általában – független a külső megjelenéstől. Namármost, attól, hogy valaki, mondjuk a tekintetével vagy kidolgozott felsőtestével, mozgásával elbűvöli a gyengébb (ritkán az erősebb) nem illeszmire fogékony generációját, attól még énekelhetne kellemes hangon, tisztán, száz más módon bizonyíthatná zenei tehetségét. De ne legyünk igazságtalanok: ilyen komoly elvárásoknak csak nagyon kevesen tudnának megfelelni. Hogy akkor mégis minek fáradságos munkával a többieknek lemezeket készíteni (hordani a vizet a tengerbe), erősen bizonygatni, hogy sztárjelöltünk rátermettségével kivívja, esetleg már ki is vívta a közönség és a szakma legmagasabb elismerését? (Hogy ki ez a „szakma”, arra nincs hiteles, meggyőző válaszom.) Egy indokot tudok elképzelni: az alkotókat semmi más nem érdekli, csak a pénz, a lemez-eladásból, a diszkó-haknikból remélt bevétel. A baj csak az, hogy a hasonló erőfeszítések már csak a természetellenes túlkínálat miatt sem járnak említésre méltó anyagi haszonnal.



**Al Jarreau
Tomorrow
Today**
(Verve)

Dave Grusin és Larry Rosenn lemezkiadója, a GRP Records – melynek sztárjai közé többek között Chick Corea, Lee Ritenour, Michel Brecker tartozott, tartozik – a Verve Music Group, ezen túl pedig a világ vezető kiadó-együttesének, a Universalnak részévé vált. A GRP a nálunk kevésbé ismert műfaj, a smooth-jazz híres-neves előadóinak, zenekarainak felvételeit gondozza. A kiadóóriáshoz való csatlakozás után jó lehetőség mutatkozik a tömegzenék legnagyobb részénél kifinomultabb, árnyaltabb, igényesebb, mégis melodikus, táncolható, vagyis fogyasztható pop-jazz hatásosabb, szélesebb rétegeket megszólító népszerűsítésére. Friss kiadványuk a kiváló afro-amerikai énekes, Al Jarreau Tomorrow Today című albuma. Csodálatos hang, csodálatos előadó, művés, a pop és a jazz határán egyensúlyozó kifinomult hangszerelés, a legmagasabb szinten éneklő-muzsikáló zenészek könnyed, lebilincselő derűvel megszólaltatott kultúralt muzsikája hallható a lemezen. (A közreműködők között nem utolsósorban Vanessa Williams nevét olvashatjuk.) Persze ez nem túl nagy meglepetés, hiszen Jarreau öt Grammy-vel kitüntetett, több mint harminc éves pályafutása alatt ez a forma vált természetessé – lenyűgöző előadói teljesítményéről, sugárzó tehetségéről élőben is meggyőződhetünk emlékezetes budapesti hangversenyén 1998. július 28. -án. Csak az elvakult dzsesszisták fanyaloghatnak („ez nem igazi jazz, ez popzene” – mondják a fanatikuskok, bár ez inkább csak a jazz felsőbbrendűségét hirdető, szerintem jobbra csak Magyarországon divatos, kirekesztő sznobéria), valójában, amit hallunk, az zene a javából.



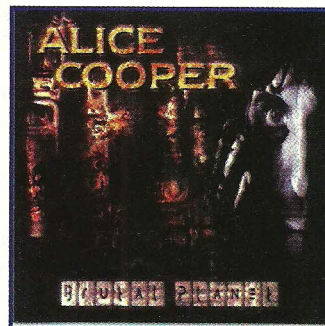
**Howard Jones
Perform.00**
(BMG)

A hangszerekkel, valós időben játszott muzsika – az élőzene – ismét egyre eredményesebb közönségcsalogató varázsige a hanglemezkiadók, koncertszervezők eszköztárában. A baj csak az, hogy az egyébként öröndetes változást hamar lejárthatja a zenéhez valójában mit sem konyító, de a jelenség kereskedelmi erejét idejekorán felismerő manipulátorok erőlködése. A zenéhez zeneszre van szükség, mégpedig jó(!) zeneszre, aki nem csak megszólaltatni tudja a hangszert, hanem gondolatait, érzéseit ki tudja fejezni, muzsikálni tud vele. Ez pedig nem elhatározás kérdése. Howard Jones, a nyolcvanas évek szintipop stílusának egyik legmarkánsabb figurája például hatalmas utat járt be pályafutása kezdete óta. A legelején egyedül, szintetizátoron, dob gép-kísérettel játszott, legújabb lemezét viszont egy nagyszerű zenekar közreműködésével, a felvett hangszersávok utólagos javítása, szerkesztgetése nélkül rögzítette. Mielőtt a zenekar stúdióba vonult, egy másfél éven át tartó, folyamatos hangversenykörút állomásain próbálgatta, csiszolhatta a leendő lemezanyagot. Az erőfeszítésnek meg is lett az eredménye, minden ízében kimunkált, érett produkció született, melyben valamennyi közreműködő – köztük a felvételek elkészülte után néhány hónappal elhunyt kiváló dobos, Kevin Wilkinson – tudása legjavát adhatta. Nekik sikerült az élő hangversenyek varázsát visszaadniuk. A példa követendő...



**N'SYNC
No Strings
Attached**
(Zomba Records)

Ülök a tévé előtt, nézem, hallgatom az N'sync-interjút, és erősen összpontosítva kívánom, hogy sikerüljön egy-egy értelmes mondatot összehozni a szemmel láthatóan nagy önbizalommal, magabiztosan nyilatkozó tinibálványoknak. Éppen az általuk írt, rendezett (?) videoklip forgatásáról beszélnek egy közepes képességű általános iskolás heherésző lelkesedésével. Az összképen sokat ronthat a rendkívül pontatlan, a szakmai kifejezéseket következetesen félrefordító magyar szöveg, de a valóság sem lehet sokkal kedvezőbb. Persze mindannyian tudjuk, hogy a popsztárokat nem feltétlenül a Tudományos Akadémia tagjai közül buvuválják, de mégis fontos lenne – legalábbis azon kevesek számára, akik a porcelánké, hódító tekintetek mögött az értelem halvány csillogását is keresik –, hogy a legfogékonyabb, legformálhatóbb generáció, a tizenévesek lelkes, rajongani képes tömege ne analfabéták összekuszált értelmetlen mondataira figyeljen. De igazságtalan mindezt az N'sync nyakába varrni (biztos nem ők a legbutábbak), hiszen a boy- (és girl-)bandek tucatjai hasonló recept szerint, azonos minőségű alapanyagból készülnek. A válogatásnál nyilván nem feltétel az ostobaság, de intelligencia-tesztet sem kell a sztár-jelölteknek kitölteniük. Fontos az előnyös külső – talán mindennél fontosabb –, valamifajta kisugárzást is keresnek a leendő produkciót létrehozó, irányító szakemberek, esetleg a zenei érzék is jól jöhet, és ezzel kész. A hatalmas tömegek előtt megjelenő média-sztárok előtt minimális szellemi követelmény sincs. Kár...



**Alice Cooper
Brutal Planet**
(Eagle Records)

Az igazat megvallva soha nem szerettem Alice Cooper ijesztően vad zenéjét. Amikor először hallottam valamelyik felvételét (nem emlékszem a címére, csak azt tudom, hogy valamikor a hetvenes évek vége felé lehetett), úgy gondoltam, a zenekar középszerű rockzenét játszik, a főhős Vincent Damon Furnier destruktív ordítózása kevés az üdvösséghez. Aztán láttam néhány koncertfilm-részletet: hatásos, félelmetes horror történetek kétségkívül látványos rock változatát, guillotine-nal, vérfürdővel, hatalmas kígyókkal, s megállapíthatam: a zene illik a képhez, de – mondtam magamban – még néhány lemez, s eltűnnek a süllyesztőben. Azóta eltelt több mint húsz esztendő. Alice Cooper még mindig a színpadon rémíti immár több generációval fiatalabb rajongóit, s én kezdem tisztelni. Legújabb lemeze – brutális törés-zúzás a heavy metal és a hard rock között – nem jobb, nem rosszabb a többinél. Bár az alkohol egy időre kivonta a forgalomból, mégis úgy látszik Furnieren nem fog az idő, Fizimiskáját nem rágta meg a kor, legalábbis nem láthatjuk, mi van a maszk mögött, viszont a már évek óta sikeres horror-show napjaink robbanásszerűen fejlődő komputer-grafikáival, a lenyűgözően valószínű, háromdimenziós számítógépes megjelenítéssel minden eddiginél félelmetesebb. Ideális alapanyag egy sikeres számítógép-játékhoz. (Talán említenem sem kellene: a CD-ről letölthetjük saját rémséges Alice Cooper-ünket – képernyővédőként.)

MIÉRT KÖNNYŰ A KÖNNYŰZENE?

mert könnyű csinálni, könnyű meghallgatni, és könnyű hozzájutni. E tényezőkert fejtem ki az alábbiakban, többek között a Napster-jelenség kapcsán.

Lehet, hogy az alábbiak közhelyek, mégsem olvastam-hallottam sehol egy az egyben az alábbiakat. Abban a reményben foglalom össze ebbéli vélekedéseimet, hogy mások számára is tartalmaz újdonságokat. Tehát a könnyűzene előállítását nem nehéz. Nos, a klasszikus hangszerek nagy részét éveig kell tanulni ahhoz, hogy az ember képessé váljon a pusztán megszólaltatásukra. Jellemzően ilyenek a vonós és a fúvós hangszerek. (Valóban, én például hét évig csellóztam és épphogy a kezdő szint végére értem – RP) Nem mondanám a zongorát sem könnyűnek, de egy-egy hang elfogadható leütéséig néhány hét alatt el lehet jutni. Átütő erejű tehetség híján mestergitáros sem lehet bárki, de abban közös a gitár és a zongora, hogy a pontos hangmagasság előállítása nem a zenészen múlik, ami azért nagy könnyebbség például a csellóhoz képest. Mindezt a digitális hangszerek megjelenése természetesen megváltoztatta. Bárki azonnal képes egyetlen pongyola billentyűleütéssel bármilyen hangszer olyan szintű megszólaltatására – amilyen szinten az adott hangszer gyártói által alkalmazott professzionális közreműködők a számára előkészítették. Az már mindenki számára közhely, hogy a könnyűzene hangszerei néhány (kevés) kivétellel digitálisak. Kevésbé közhely, de

ettől még ténykérdés, hogy az énekhang már nem sokáig tartozik a kivételek közé, illetve már ma is csak elhatározás (és némileg anyagi lehetőségek) kérdése, hogy természetes közreműködő nélkül szülessen énekes-szöveges szám.

A könnyűzenei darabok – dalok – túlnyomó többsége rövid, 3-4, legföljebb öt perces. Ilyenformán mentes a bonyolultabb kompozíciós problémáktól. Még tovább könnyíti a dolgot, hogy a könnyűzenében nagyon sok az ismétlődés, még ezen a nyúlfarknyi időtartamocskán belül is. Számtalan olyan világlágert, örökzöldet, hosszan toplistás darabot lehet találni, amelyek egyetlen zenei témát tartalmaznak. Lazán kapcsolódik ide egy szintén fényesre és kényelmesre koptatott közhely, miszerint bármely művészeti alkotás szakmai értéke és sikere teljes mértékben független egymástól. (Hasonlóképpen, ahogy egy használati tárgy használati értéke független a létrehozására fordított műszaki-technikai erőforrások mennyiségétől...)

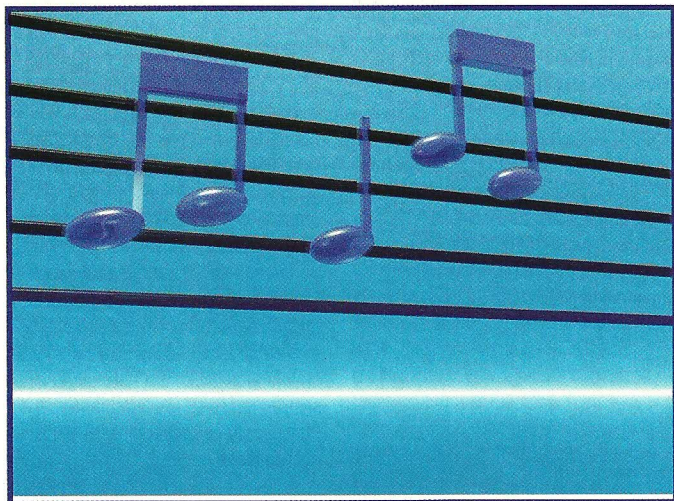
Nagyon fontos, és a jelen eszme-futtatás teljes tartalmára vonatkozó közhely: tisztelet a kivételnek!

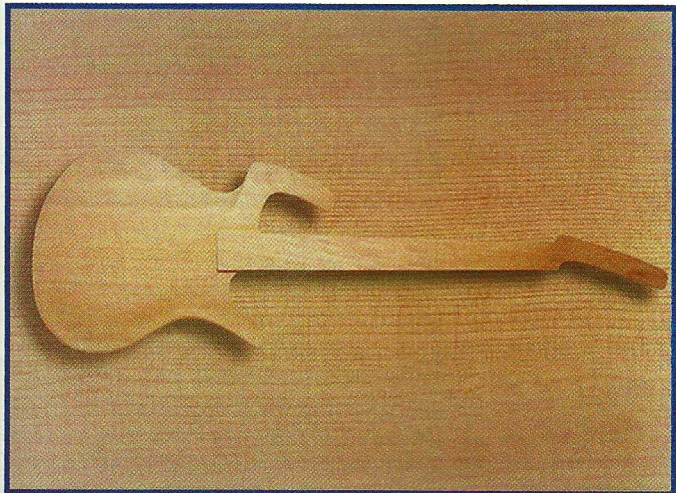
Magától értetődő, hogy a számítógép főszerepet kapott a dalok komponálásában is. Ugyanazzal a könnyedséggel, ahogy a szövegfeldolgozó iparos (újságíró, fordító stb) megkapó könnyedséggel építkezhet többé-kevésbé előre gyártott elemekből, úgy a könnyűzenei suszternek sem okoz nehézséget (sőt, munkáját gyorsítja, költség- és eredményhatékonyra teszi), ha többször használható építőelemeket gyárt, és azokból hozza létre a komplett terméket. Számtalan jó, közepe, és rossz szoftver létezik erre a feladatra – számtalan jó, közepe és rossz remixet eredményezve. (A kategóriákat semmi sem köti össze: rossz szoftverrel is lehet jó remixet csinálni...)

Ezek után talán érthető, ha valaki elfogadta az eddigieket, harsányan kacag az olyan nyilatkozatokon, hogy egy-egy könnyűzenei alkotónak „művészi” problémái adódnak.

Tisztában vagyok azzal, hogy ez az eszme-futtatás nem lesz túl népszerű, hiszen a könnyűzene meglehetősen nagy üzlet, tehát az összes résztvevőnek zsebbe vágó érdeke minél nagyobb ködöt kavarni körülötte. Ettől függetlenül jegeces nyugalommal ki merem jelenteni, hogy a könnyűzenei alkotások túlnyomó többségének erkölcsi értéke (szerintem) igen-igen alacsony.

Adva van tehát egy termék, amely digitális úton, informatikai eszközökkel készül, a termék maga logikailag nem más, mint 0-ák és 1-esek sorozata, amelyet speciális szoftver értelmez egy célberendezés számára.





Mire hasonlít ez a meghatározás?

A PC-s kereskedelmi szoftverekére, például. Következésképpen éppolyan könnyű másolni is a könnyűzenei számokat is, mint a szoftvereket. Mellesleg a kereskedelmi szoftverek erkölcsi értékéről is sokat lehet vitatkozni, azok is éppolyan versenypiaci tömegtermékek (lásd a keretet), mint a dalok.

Semmi csoda nincs tehát abban, hogy a könnyűzenei termékeket ugyanúgy és – lényegében ugyanazokkal az eszközökkel! – széles körben másolgtatják, cserélgetik. Természetesen a törvény írott szavával ellentétesen, ugyanazokkal az indokokkal mentegetőzve: ha megtetszik, úgysis megveszem, ha nem, akkor semmiképpen, az illegális másolást tessék valamiféle promóciónak felfogni, az emiatt kieső bevételt pedig a reklámköltség sorában elszámolni. Az is milyen jó érv, hogy az illegális csatornákon az ember olyan számokkal (szoftverekkel...) is találkozik, amelyeket a világpiacot birtokló kiadók soha nem juttattak volna el hozzá.

Meg is van az átvezetés a Napsterhez. Hogy ne legyen ennyire világos, újabb közhely követhet: ha egy tevékenység szokásos, illendő, helyénvaló, akkor is törvényes, ha logikailag és gyakorlatilag semmiben sem különbözik valamely, a törvény teljes szigorával üldözött tevékenységtől. A világ bármely táján kapható és büntetlenül fogyasztható két olyan szer, amelyek bizonyítottan súlyosan egészségkárosító hatásúak, fiziológiai és lelki függőséget okozhatnak, ami a befolyásolt egyed gyors és biztos halálához vezet. Igen, az alkoholoról és a dohányról van szó.

Legyen bármi a következménye, de majd akkor fenyegessenek több évi börtönnel a kereskedelmi- játék- és operációsrendszer-szoftverek tanulmányozás, és magáncélú kultúrálódás céljából történő illegális használatáért, ha alkoholt kizárólag két példányos recept ellenében kaphatok a patikában, és egyetlen szál cigaretta a zsebemben súlyos pénzbüntetést maga után vonó bűncselek-

mény lesz. (Személy szerint kizárólag a nikotinos dohányzás bűnében vagyok vétkes, de több független forrásból úgy tudom, a marihuána kevésbé ártalmas, mint a sör, ehhez képest eléggé súlyos Btk. tétel.)

Szóval: az informatika történelme úgy alakult, hogy a szoftverek (és ebbe most beleértem a könnyűzenei darabokat is!!) illegális használata technológiailag nem nehéz, ezért világszerte elterjedt, és bocsánatos tevékenység. Igen, okoz károkat a gyártóknak, de semmiképpen sem teszi lehetetlenné a piac működését. A (hagyományos) kereskedelmi szoftverek gyártói mind marketingtevékenységüket, mind árképzésüket a törvénytelen használat figyelembevételével tervezik és hajtják végre – gazdasági teljesítményük közismert. (NEM a Microsoft az egyetlen nyereséges szoftvercég!) Annak ellenére, hogy szerintem a Napster és a hasonló cégek tevékenysége igenis illegális, akkora méreteket öltött, hogy üldözésük céltalan. Az üldözés ténye és költsége már nagyobb kárt okoz az érdekelteknek, mint amekkora haszon származna az üldözés sikeréből. (Nagyon nehéz ennek az ellenkezőjéről meggyőződni, a statisztikák mindkét oldalon pontatlanok és befolyásoltak, lényegében reklámanyagok.)

Tanuljanak a zenekiadók a szoftveresektől, és emeljék árat azzal, hogy ezentúl nem üldözik (annyira) az MP3-at. Egyezzenek meg az érdekelt portálokkal, hogy a 128 kbps vagy rosszabb MP3 definíció szerint demóanyag, ennél fogva szabadon terjeszthető, ezzel egyidejűleg a pénzért adott MP3 legyen 192 kbps vagy jobb, és törvény által védett. Mást úgysem tehetnek...

-czy-

Versenypiaci tömegtermék

Megjelenik valami új termék a piacon, és sikert arat, azaz nagy kereslet támad iránta. Természetesen beindul a konkurencia, hogy kihasználja a keresletet. Válaszol az eredeti gyártó, első menetben több szolgáltatással egészíti ki a terméket. Ugyanezt teszi a konkurencia is. Válasz: az eredeti gyártó kiegészítő termékeket jelentet meg. Hasonlóképpen reagál a konkurencia is, immár egymásra is figyelve. A folyamatban a vásárló igénye egyre kevésbé vesz részt.

Versenypiaci tömegtermék tehát az, amelynek tulajdonságait döntő mértékben már nem a vásárló szempontjai, hanem a versengő gyártók egymásra licitálása határozza meg, sokszor a vásárló hátrányára.

Meglehetősen tragikomikus, hogy az emberek tömegei – csaknem az összes vásárlói kategóriában – kizárólag ilyen termékekhez jutnak hozzá. Autó, a szórakoztató elektronika egésze (benne a PC-vel!), tévéműsor, hírek, közhasznú látszó információk, internet, kultúra, étel, lakás, kommunikációs eszközök stb stb. Ami nem versenypiaci tömegtermék, az luxus, azaz olyan drága, hogy a túlnyomó többség nem engedheti meg magának. Ha valaki ebben a kategorizálásban a tömegek a gyártókkal szembeni kiszolgáltatottságát véli fölfedezni – annak igaza van. Sírni valóan nevetséges, hogy azt a társadalmat, amely ilyenformán kiszolgáltatott egyedekből áll – fogyasztói társadalomnak merik nevezni.

SPACE COWBOYS

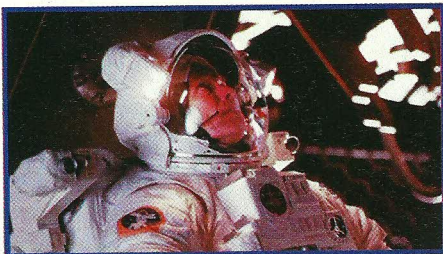
1958-ban az amerikai légierő válogatott pilótái közül kitünt egy csapat, mely a jók között is a legjobb volt. A Daedalus-csoport tagjait a legbátrabb és leggyorsabb berepülő pilótáknak ismerték, de a legönfejtűbeknek, legengedetlenebbeknek is. A tervek szerint erre az elitcsapatra várt volna a feladat, hogy az amerikaiak közül elsőként jusson el a világűrbe. Ám a kormányknak más tervei voltak, és amikor az űrrepülési programot a NASA vette át, félreállították a Daedalus-csoportot is, hogy az úttörő vállalkozás dicsőségét egy csimpánz arassa le. A csoport tagjait nyugdíjazták, s bár az űrrepülés álma végigkísérte életüket, már nem is remélhették, hogy egyszer valóra válik.

Négy évtizeddel később azonban történt valami, amire senki sem számított. Az Ikon nevű orosz műhold vezérlőrendszere szinte teljesen felmondta a szolgáltatást, olyannyira, hogy a hiba az egész ország kommunikációs rendszerének összeomlásához vezethetett. A szorult helyzetben egy NASA tisztviselő fejből pattant ki a rendhagyó megoldás. Azzal állt elő, hogy mivel az Ikon vezérlőrendszere nagyon hasonlít a régi amerikai Skylab műholdéra, utóbbi tervezője nyilván tudni fogja, hogyan állítható helyre az Ikon.

Az egyetlen ember, aki a feladatot végre tudja hajtani, a régóta nyugdíjazott Frank Corvin (Clint Eastwood). Elérkezett hát a lehetőség, melyre egész életében vágyott... Csak hogy nem hajlandó elvállalni a küldetést egykori bajtársai, a Daedalus-csoport nélkül, mert egyedül csak bennük bíz.

Újra együtt a legendás csapat: Hawk Hawkins (Tommy Lee Jones), Jerry O'Neil (Donald Sutherland) és Tank Sullivan (James Garner), akik kapva kapnak a lehetőségen, hogy végre megmutathassák a világnak, mennyit érnek. Kiderül, hogy az évek során mit sem változtak, ugyanúgy áthágják a szabályokat, mint annak idején, és keményen próbára teszik feletteseik és fiatal társaik türelmét. Az akció sikeres végrehajtásához minden erejükre és találékonyságukra szükség van. Megkezdődik a visszazámlálás...

A SPACE COWBOYS felvételei 1999. júliusában kezdődtek, és október közepéig zajlottak több Los Angeles környéki helyszínen, melyek a történet korai évtizedeihez szolgálták háttérként, valamint Houstonban és Floridában is. A többi felvétel a Warner Bros burbanki stúdióiban készült, ahol többek között az űrsikló belsőjét, az orosz műholdat és egy sereg repülőgépet és szimulátort építettek fel. A stáb engedélyt kapott a houstoni Johnson Space Centerben való munkára, itt rögzítették a felkészülés jeleneteit, melyek során a Daedalus-csoport tagjai ugyanazokon a fázisokon



mentek keresztül, mint az igazi űrhajósok. A film hitelességét támasztják alá azok a felvételek is, melyek a floridai Kennedy Space Centerben, az igazi űrrepülőtéren készültek. A stáb forgathatott a szerelőépületben, az indítóállomáson és a leszállópályán is. A színészek pedig az eredeti helyszíneken vehettek búcsút a családtól, barátoktól, öltözhetek űrruhába és készülhettek a startra – ott, ahol minden a valóságban is pontosan így zajlik, az igazi asztronautákkal.

Én és én meg az Irén Üriemberből idióta

Charlie Baileygates (Jim Carrey) 17 éve áll a Rhode Island-i rendőrség alkalmazásában. Charlie kedves, keményen dolgozik, általában segítőkész, és három gyermekének odaadó, szerető apja. Sajnos, schizoid személyiségzavarban szenved, és amikor kiürülnek belőle a gyógyszerek...

Hank Baileygates (Jim Carrey), Charlie hiperagresszív másik énje. Hanknek mocskos szája van, iszik, mint a kefekötő, és imádja a mocskos szexet.

Charlie-ban és Hankben nincs semmi közös... Irene Waters (Renee Zellweger) iránti rajongásukat kivéve, akibe mindketten észvesztően szerelmese. Most Hank/Charlie-nak harcba kell szállnia önmagával – és az örülettel – Irene kegyeért.

A Farrelly testvérek visszatértek. A csapat, amelyik következetesen tágitotta ki a komédia határait, egyéni humorukkal új és új területekre merészkedve, bemutat egy újabb történetet, ami a szerelem gyötrelmeiről és megpróbáltatásairól szól: a „Me, Myself & Irene”-t. Jim Carrey, a Farrelly-k első műve, az 1994-es kasszasiker, a Dumb és Dumber sztárja, újra találkozott a komédia vezéregyéniségeivel, hogy megformálja Charlie-t, a Rhode Island-i, skizofréniától szenvedő rendőrt. Renee Zellweger csatlakozott Carrey-hez, hogy eljátssza Irene-t, Charlie és Hank rajongásának tárgyát.

Emellett feltűnik a filmben az Oscarra jelölt Robert „Jackie Brown, Medium Cool, Psycho” Foster mint Partington ezredes, Charlie felettese. Megjelenik még Richard „There's Something About Mary, Random Hearts” Jenkins, és Chris „Lone Star, October Sky, American Beauty” Cooper, mint Boshane ügynök és Gerke tizedes. Ők, gyanakodó hivatalnokként árnyékként követik Charlie-t és Irene-t.



HORRORRA AKADVA avagy TUDOM, KIT ETTÉL TAVALY NYÁRSON (SCARY MOVIE)

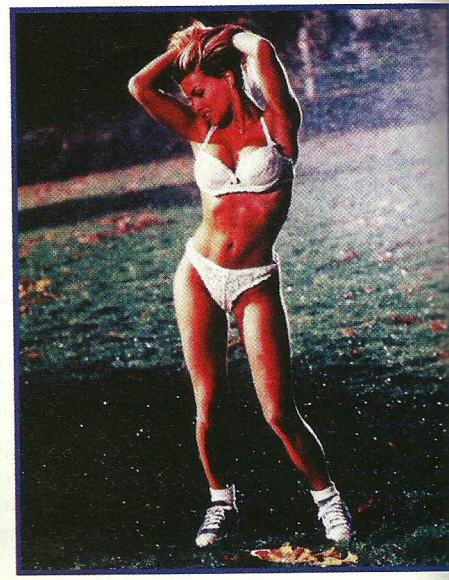
Itt a Horrorra akadva, a Wayans fivérek örvendetes módon háborodott elméjének legújabb agyszüleménye, egy fergeteges komédia, mely alapjaiban rengeteg megkorunk tinédzser kultúráját, és amely után sem a horrorfilmek, sem a gimis szex-vígjátékok, sem az akciófilmek, de még a paródiák sem ússzák meg parodizálatlanul. A Horrorra akadva létrejöttével az Animal House, a Keresd a nőt és a South Park: nagyobb, hosszabb és vágatlan tömény elvetemültségének hagyománya újabb extrém példánnyal gyarapodott.

A Wayans fivérek ugyanis az anatómiától kezdve a reklámokig mindenhez olyan háborzongató szókimondással nyúlnak, hogy az már rémes.

A jóízűnek már a pusztá gondolatát is eleve elutasító Horrorra akadva tréfát űz a popkultúra-paródiákból is, a legkisebb gatlás nélkül kifigurázva akár a legfrissebb film-, tévé- és reklámtermés legnépszerűbb képeit, legtöbbit idézett pillanatait is. A film szemrebbenés nélkül tűz alá veszi a Sikoly, a Hatodik érzék, a Mátrix, a Tudom mit tettél tavaly nyáron vagy az Idegletés klasszikus jeleneteit, majd ugyanazzal a lendülettel mindenféle műfaji megkötés nélkül tinédzserfilmek garmadáját gúnyolja tovább.

Az egész úgy kezdődik, hogy megölik az egyik gyönyörű diáklányt, miután a csapatba verődött zavarodott tinédzserek – akiket persze egytől egyig 20-30 éves színészek játszanak – rájönnek, hogy gyilkos lapul közöttük. A főhősnőnek és tesze-tosza baráti körének meg kell védeniük magukat a leselkedő veszélytől... és az a nagyfopájú riporternő, Gail Hailstorm az istennek se szállna le rólok! Ismerősen cseng?

De még mennyire! Ám amint kezd kibontakozni a történet, a hajmeresztő és fergeteges meglepetések sorozata kicsapja a kiszámítható cselekmény biztosítékát és igencsak mókás fonákosságok kellős közepébe sodorja az ifjoncokat.



Robbanáspont (Chill Factor)

Augusztus 18., Horn sziget. A Csendes-óceán déli részén a kis trópusi korallzátonyon minden csendes és békés. Az idillt egyetlen dolog zavarja meg: egy végzetesen balul sikerült titkos katonai kísérlet, melynek kódneve „Elvis”. Tizennyolcan halnak meg és csupán ketten maradnak életben: a formulát kifejlesztő tudós, aki meg akarja védeni a világot saját találmányától, és a parancsnok, akit már csak a bosszú érdekel.

Tíz évvel később, egy forró nyári napon a montanai Jerome nevű kisvárosban két fiatal férfi rossz időben van a rossz helyen. Tim Mason (Skeet Ulrich), bizonytalan múlttal, kilátástalan jövővel: egy biztróban dolgozik éjszakai műszakban. Arlo (Cuba Gooding, Jr.) sem hívja fel munkájával a figyelmet: fagyalatszállító autót vezet. Senki sem gondolná róla, de az ő múltjában is vannak titkok.

Amikor Mason atyai barátját és pecázó-társát, a tudós Dr. Richard Long-ot (David Paymer) halálosan megsebesíti Andrew Brynner őrnagy (Peter Firth), a férfi utolsó erejével a fiatalemberre bízta „Elvis”-t. A fagyasztott kémiai anyag több száz mérföldes körzetben minden élőlényt elpusztít – ha felolvad és aktiválódik. Dr. Long utolsó szavaival könyörög Massonnak, hogy a halálos vegyszert tartsa hidegen és szállítsa a 90 mérföldnyire lévő Fort Magruderbe... a kézenfekvő megoldás: Arlo és fagyalatskocsija. De Brynner őrnagy nem azért várt tíz hosszú éven keresztül a megtorlás pillanatára, hogy végül két amatőr megállítsa. Ő és csapata mindent elkövetnek, hogy megszerezzék Dr. Long találmányát.

A Robbanáspont akció és komédia magas oktárszámú keveréke – Cuba Gooding, Jr. és Skeet Ulrich főszereplésével, akik szerepük szerint kényszerű szövetségesként életük legkalandosabb és legveszélyesebb utazására indulnak. A Morgan Creek filmjét (amelyet a Warner Bros forgalmaz) a filmrendezőként debütáló Hugh Johnson rendezte.

A karakterek szükségszerű súrlódásain túl – ami különböző személyiségükből és a „viszem a kocsidat” szituációból adódik – evidenssé válik: szövetkezniük kell, ha életben akarnak maradni.



Cool túra (Road Trip)

A megcsalás szabályai:

Ha állandó kapcsolatod van, és valaki mással szexelsz... Nem minősül megcsalásnak, ha különböző a körzetszámotok.

Nem minősül megcsalásnak, ha annyira be vagy állva, hogy nem is emlékszel rá, mert ha nem emlékszel rá, akkor igazából nem is történt meg.

Nem minősül megcsalásnak, ha egyszerre két emberrel csinálod, mert érvénytelenítik egymást.

De tutira megcsalásnak minősül, ha felveszed videóra, és valaki véletlenül postázza a kazettát a csajodnak. Legnagyobb rémületére egy az egyben ez történt Josh-sal is.

Mikor rájön a baklövésre, Josh összeszed két koleszos havert, és még egy srácot, aki nem igazán lelkes, viszont neki van kocsija, és nekivágnak egy húzós, 1800 mérföldes túrának a New York állambeli Ithacából Ausztinba (nem Bostonba), hogy megmentsek az életre szóló románcot.

Ivan Reitman, a National Lampoon's Animal House producere a koleszos bulitúrák hagyományát viszi a vászonra a DreamWorks és a Montecito Picture Company fergeteges vígjátékában. A Cool túra rendezője Todd Phillips, akinek Frat House című dokumentumfilmje elnyerte a zsűri nagydíját az 1998-as Sundance Filmfesztiválon. A forgatókönyvet Todd Phillips és Scot Armstrong írta, a producerek Daniel Goldberg és Joe Medjuck; az executive producerek Ivan Reitman és Tom Pollock.

A Cool túra főszereplői Breckin Meyer, Seann William Scott, Amy Smart, Paulo Costanzo, DJ Qualls, Rachel Blanchard, Anthony Rapp, Fred Ward és a népszerű MTV-s komikus, Tom Green. Kis szerepekben felbukkan Andy Dick, és a Saturday Night Live-ből ismert Horatio Sanz is.

Disney: A Kölyök

Ha lenne lehetőség találkozni 8 éves önmagaddal, vajon az a gyermek boldog lenne, ha látná, mivé váltál? Russ Duritz esetében a válasz egy határozott „NEM!”

A Walt Disney új komédiájában, a „Disney: A Kölyök”-ben, Bruce Willis játssza Russ Duritz-ot, egy sikeres arcukat-tanácsadót, akinek élete váratlanul a feje tetejére fordul, amikor megtörténik a mágikus találkozás Rusty-val (Spencer Breslin), Russ 8 éves önmagával. Rusty egy édes, bár enyhén slapos, kétbalkeszes kis fiúcska, aki fájdalmasan emlékezteti Russ-t mindenre, amit utált magában gyerekkorában: egy dundi kis bőgőmasina volt, a sulis nagyfiúinak állandó céltáblája. Russ tudatosan dolgozott azon, hogy ezt elfelejtse. Ironikus, hogy a kölyök is boldogtalan, látva, hogy 40 éves korára mivé vált. Nem tesz rá különösebb hatást a vonzó külső, a jólét, és a látszólag fontos elért eredmények. Képtelen megérteni, hogy mit is csinál Russ mint arcukat-tanácsadó, és miért feledkezett el arról az álmáról, hogy pilóta lesz. Amit lát, az nem más, mint-hogy 40 éves korára egy igazi veszteséssé vált. Egy felnőtte, akinek nemhogy felesége, de még egy nyavalyás kuttyója sincs!

„Éz az a film, amit a gyerekeim is megnézhetnek, és ez a meggyőzősében is nagy szerepet játszott”- kezdte Willis azoknak a szempontoknak a felsorolását, amelyek miatt elvállalta Russ Duritz szerepét – „Éz a film egy regény alapján készült, amelyben egy negyvenes fickó találkozik gyermekkori önmagával. Arról szól, hogy mi történik vele ennek a varázslatos találkozásnak a hatására. Ez egy nagyon jól megírt történet, no meg szerettem volna Jon Turteltaub rendezővel is együtt dolgozni. Mindezek a dolgok győztek meg arról, hogy jelenleg ez számomra a legmegfelelőbb munka.”



CD tartó

Jól használható újságmelléklet CD-k tárolására, rendszerezésére, kis helyen sok CD tárolható! Ajándéknak is kiváló!

CD tartó 12 db-os: 650Ft
CD tartó 16 db-os: 700Ft
CD tartó 25 db-os: 1100Ft

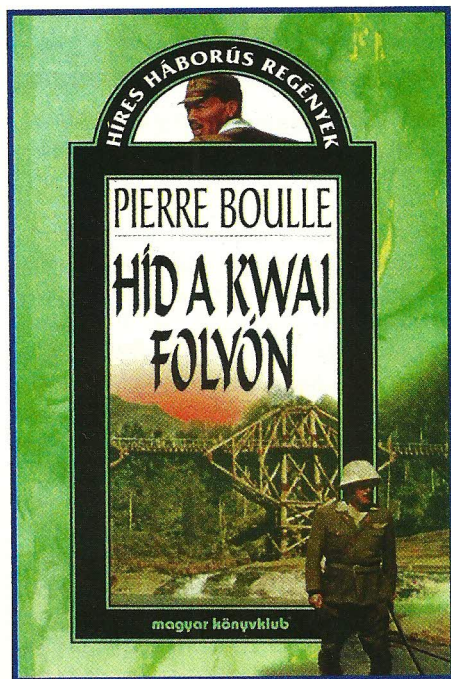
Kedvezmények: +Postaköltség!
3db termék vásárlása: 5 %
5db termék vásárlása: 10 %
10db vásárlása: Postaköltség nincs és 10% !

Rendelhető színek: fekete, világoskék, közép-kék, sötétkék, bordó, barna, piros, lila, fehér, zöld, farmer, rózsaszín, sárga, narancssárga.

www.elender.hu/~gyenis

Megrendelhetők a gyártónál, telefonon, faxon, E-mail-ben vagy levélben.

Gyenis Számítás- és Irodatechnika
 7396 Magyarszék, Kossuth u.74.
Tel.: 72/ 719-132 Fax: 72/ 719-133
E-mail: gyenis@elender.hu



Pierre Boulle: Híd a Kwai folyón

Megjelent a francia nyelvű kiadás alapján a Magyar Könyvklub gondozásában, Rubin Péter fordításában, 2000-ben. (www.mkk.hu)

Szerencsére mindig akadnak maradandó gondolatokat megfogalmazó könyvek. Ilyen például ez a történet is, amelyet legelőbb valószínűleg az azonos című filmből ismernek.

A második világháborúban a japánok sok hadifoglyot ejtettek. Úgy gondolták, hogy az így szerzett munkaerővel építetik fel azokat az utakat és hidakat, amin tovább folytathatják hódító menetelésüket.

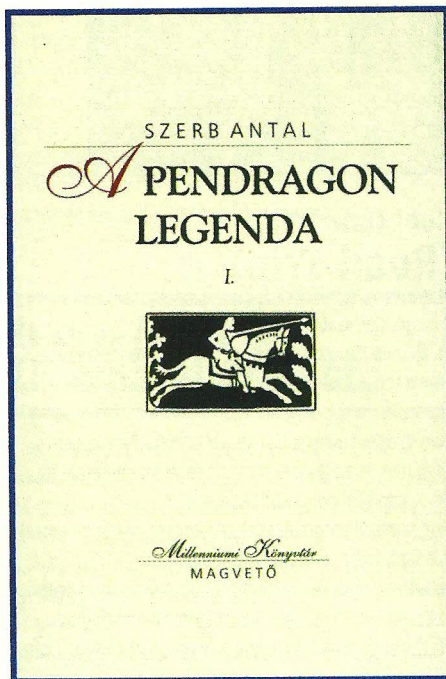
Persze a foglyok igyekeztek akadályozni a munkálatokat. Akadt azonban egy kivétel: Nicholson ezredes. Ő ugyanis a fejébe vette: bebizonyítja, hogy a katonák tisztjeik vezetésével sokkal jobb teljesítményre képesek. Ez gyakorlatilag azt jelentette, hogy a táborparancsnok beleegyezésével ő vette át egy híd és a hozzá tartozó pályaszakasz építési munkáinak irányítását. Fel sem merült benne, hogy ezáltal az ellenséget juttatja előnyhöz.

Közben Calcuttában a brit parancsnokság eldönti: meg kell állítani a japánokat. Ennek érdekében egy háromfős csoportot küldenek ki a terepre, hogy megállapítsák, hol a legsebezhetőbb az ellenfél. Hosszas mérlegelés után a választás a Kwai folyó fölött épült hídra esik. Az már csak a sors fintora lehet, hogy éppen ezt a hidat „építette” Nicholson ezredes.

A csúcspont tehát, hogy szembetalálkozik egymással az ezredes és az a katona, aki el akarja pusztítani a hidat. A háborúban azonos oldalon állnak, most viszont ellentétesek az érdekeik.

Mi lehet a konfliktus helyes megoldása? Létezik egyáltalán mindenki számára megfelelő befejezés?

– Cromwel –



Szerb Antal: A Pendragon legenda I-II.

Megjelent a Magvető Könyvkiadó gondozásában, 2000-ben.

Íme egy békebeli misztikus történet, amit egy sajátos stílussal, átfogó ismeretekkel felvértezett szerző álmodott papírra. Egyes méltatások szerint műve kissé szatirikus, bár ezt én nem igazán éreztem ki belőle. Viszont olyan könyvnek tartom, amit bizonyára sokan olvastak vagy olvasnak rongyosra az idők során.

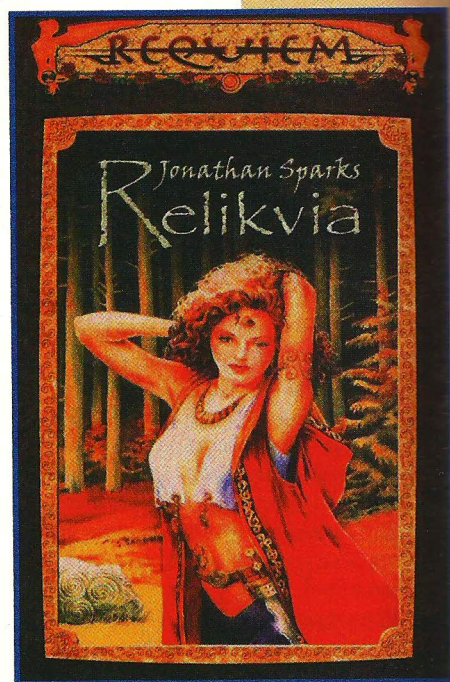
Az Angliában játszódó történet főszereplője egy hazánkfia (Bátky János), aki tudományos kutatásokat végez – teljesen öncélúan. Amikor éppen nem egy könyvtárban kuksol, akkor a helyi arisztokráciával ismerkedik. Egy ilyen alkalommal találkozik Owen Alastair John Pendragon of Llanvygan-nal, akivel hamarosan összehátrátkoznak. A szerzőlőtt hosszú névvel rendelkező wales-i earl számos össel dicsekedhet, s köztük páran igencsak fura dolgokat műveltek. A két férfi közös érdeklődésének hála Bátky János meghívást kap az earl kastélyába.

De hol itt az izgalom? – kérdezhetné bárki. Nos, ott kezdődnek a bonyodalmak, hogy a hatodik earl – aki a Rózsakeresztesek alapítója volt, és aki az örök élet titkát kutatta, viszont már századok óta a családi kriptában pihen – többen is látták, amint fákljával a kezében lovagol Pendragon várának környékén. Ő lenne a titokzatos éjféli lovas? Keres valakit/valamit, vagy csak unatkozik?

Aztán itt van még egy hatalmas örökség, amit persze sokan szeretnének megszerezni. Többek között a jelenlegi earl által imádott nő is, aki viszont meg akarja ölni a férfit. De miért?

A méltán klasszikus művet halhatatlanná tette a megfilmesített változat, amelyben olyan színészek szerepelnek, mint Latinovits Zoltán, Darvas Iván, Bujtor István, Halász Judit.

– Cromwel –



Jonathan Sparks: Relikvia

Megjelent a Beneficium Kiadó gondozásában, 1999-ben.

Nincs feltüntetve fordító, mert magyar író alkotásával van dolgunk. Úgy tűnik, hazánkban még mindig könnyebb eladni valamit külföldi névvel. Sajnos.

A Requiem-ciklus első kötetében Fernando, a balszerencés tolvaj éppen a Tetű-szigeten található Örökégy Aranysem ellopásával foglalatoskodik. Hírnevéhez méltóan azonban lebukik, és csupán megbízója közbelépésének köszönheti megmenekülését. A tolvajcéh vezetője úgy dönt, ad még neki egy utolsó esélyt.

A célpont ezúttal egy ház, amelyet egy ősi labirintusra építettek, és amelyben a Kagylós lovagrend egy különleges egysége már megkezdte a felderítést.

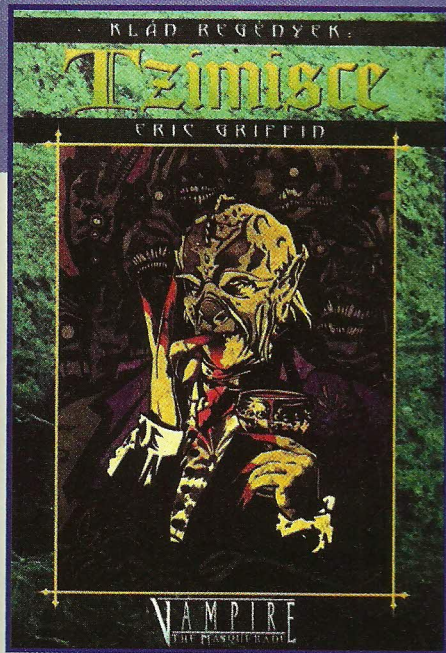
A váratlanul jött földrengés miatt Fernando egy még feltáratlan fülkébe zuhan, ahol egy szimbólumot talál. Persze felveszi. És ez a mozdulat gyökeresen megváltoztatja az életét.

Az egyház érdeklődését felkelti a labirintusban látott idegen, ezért kilétének felderítésére csapatot küldenek. Az inkvizítor, a varázslótanonc (aki több, mint aminek elsőre látszik) és a lovag már éppen elkapnák a tolvajt, amikor megjelenik egy rém, és mindenkit el akar pusztítani.

Fernando és Jezebel (a varázslótanonc, aki a borítón is látható) a szimbólum segítségével elteleportálnak egy kalózszigetre. Azt remélik, itt választ kaphatnak arra, mi is az, ami lassan kezdi átvenni az irányítást tulajdonosa fölött.

Az inkvizítor és a lovag eközben a tolvaj megbízóját kutatva egy hatalmas összeesküvés kellős közepén találja magát. Menekülniük kell, és útjuk az elfek földje felé vezet, ahol megismerik Jezebel titokzatos múltját. Sajnos sok kérdés maradt megválaszolatlan. Remélem, a kiadó hamarosan hozzásegít a válaszokhoz.

– Cromwel –



**Eric Griffid:
Tzimisce**

Megjelent az angol nyelvű kiadás alapján a Camelot Kiadó gondozásában, Tóth Zsolt fordításában, 2000-ben.

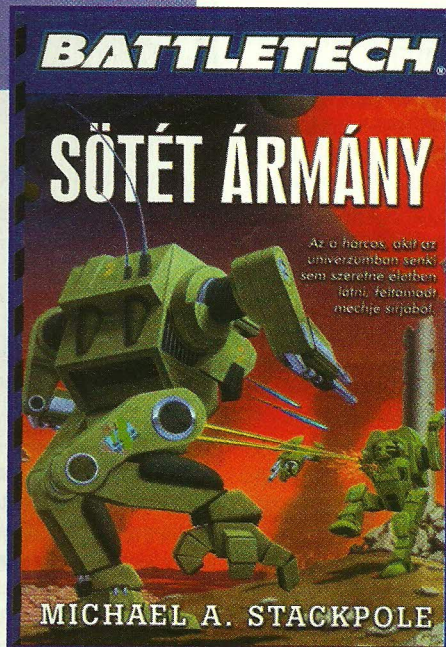
Folytatódik a modern kori vámpírok sötét világában játszódó történet. Az előző rész végén a Sabbat támadást indít az Atlantát uraló Kamarillás vámpírok ellen. A folytatásban az ellenfél szemével látjuk a tervezés végét, majd az akció elindulását. A Sabbat színeiben felsorakozó csapatokat Sascha Vykos vezeti. Ő már felbukkant az előző kötet végén, csak akkor még egyáltalán nem lehetett tudni, hogy ki ő és miért kerül megemléítésre.

Pedig az Európából érkezett Tzimisce vámpírra érdemes figyelni. Saját tervekkel érkezik, amikben Atlanta csupán az első lépés. De a várost még el kell foglalni, hercegét és minden fontos vértestvért el kell pusztítani. A napokig tartó egyeztető tárgyalások alatt – bár a résztvevők közül páran belehalnak az érdekegyeztetésbe – megszületik a terv. Egy váratlan támadással lefejezik a helyi Kamarillát, s utána már könnyű lesz a vezetők nélkül maradtak leverése. A többit már ismerjük, hiszen az előző könyv egyik csúcspontja volt a Művészeti Múzeum ostroma.

A győzelem csak még vadabbá teszi a nyerteseket. Vykos folytatja tervének megvalósítását, s egységei a környező városok és települések felé indulnak. De hol az út vége? Egyáltalán képes a Kamarilla megállítani őket? Mi lesz a sorsa Victoria Ash-nak, aki a támadás előtt még azt tervezgette, hogy ő lesz a város hercege?

Az előzőnél sokkal pergőbb cselekmény jellemzi a Sabbat tombolását és hatalomátvételt. A háttérben meghúzódó tervek még mindig nem világosak számomra, viszont legközelebb "kiderül", hogy a Gangrel klán miként bonyolítja még tovább a helyzetet.

– Cromwel –



**Michael A. Stackpole:
Sötét ármány**

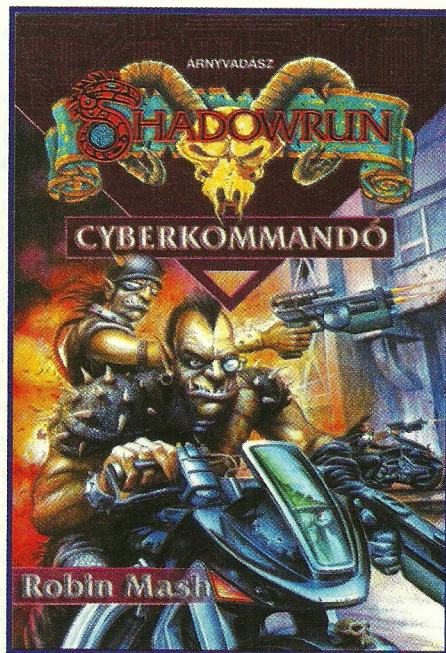
Megjelent az angol nyelvű kiadás alapján a Beholder Könyvkiadó gondozásában, 2000-ben. www.beholder.hu

„Az a harcos, akit az univerzumban senki sem szeretne életben látni, feltámadt mechje sírjából.” Ez áll a Battletech sorozat következő részének borítóján. Az előző rész végén a Jáde Sólymok és a Farkasok háborúja pontosan a Farkasok klánjának történetére, és megalakult a JádeFarkas klán. Akkor azonban senki sem hitte volna, hogy a fondorlatosan törbe csalt harcos, Vlad Ward életben maradt. Itt követték el a JádeSólymok az igazi hibát. Vlad él és fűti a bosszú, amelynek következtében ismét világok dőlnek romokba. A JádeSólymoknak is palástolniuk kell hirtelen jött gyengeségüket. Ehhez ők is a háborút használják fel. A Belső szféra sincs nyugalomban, a politikai manőverek rég nem látott mennyiségben követik egymást, ahol Katrina Steiner szeretne bátyjától, s egyben politikai riválisától, Victor Damion-tól megszabadulni. Azonban nemcsak a nagy emberek, hanem a hétköznapi, ám nagyon tehetséges harcosok sorsát is szemmel követhetjük. A JádeSólymok egyik legkeményebb ellenfele egy férfi lesz: Daradoc Trevena. Egy nagy rakás angyaszomorító és béna újoncból farag győzhetetlen mech-harcosokat, s közben a szerelem és a karrier is megtalálja.

Eközben Vlad visszaállítja a Farkasok klánját, kegyetlenül és erőt nem kímélve. Megismerkedik Katrina Steinerrel, így mindkettejük számára új távlatok nyílnak.

A fentiekben leírtam, miről is szól a könyv, azonban egy dolgot kihagytam. Azt, hogy nagyon-nagyon-nagyon várom a folytatást, az újabb emberi sorsokat, a jövő politikájának maihoz hasonlatos húzásait, a zseniális mesészővést. Kár, hogy ezt a sorozatot Michael A. Stackpole nem tudja olyan ütemben írni, s a magyar kiadó fordítani, hogy minden hétre jusson belőle egy rész.

Gyu



**Robin Mash:
Cyberkommandó**

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

Amennyire nem rajongtam a Shadowrun világáért régebben, annyira megkedveltem az utóbbi időkben. Miért? Mert nagyon részletesen kidolgozott, rengetegen fejlesztik, és – sajnos – eléggé hihető jövőképről van szó benne (ha feltételezzük, hogy valóban előtörnek majd a mágikus erők a közeli jövőben).

Robin Mash neve eddig ismeretlen volt a számomra, így érdeklődéssel olvastam a kötet bevezető sorait. Hamar felkeltette a figyelmemet néhány tipikus Rejtő Jenő-szerű szófordulat, illetve szituáció, így hamar megnéztem a fordító nevét, hadd dicsérjem meg. Kiderült azonban, hogy magyar író művéről van szó! Belányi Róbert, akinek tehetségéhez ezt a kötetet olvasva semmilyen kétség nem fűződhet, nyugati szintű regényt alkotott. Izgalmas, fordultatos, meglepő, humoros és igencsak életszagú (annak ellenére, hogy a jövőben játszódik). Teljesen lenyűgözve olvastam végig ezt a kiváló és szórakoztató Shadowrun-regényt, amelyből csak egy dolog hiányzott egy picit: maga a Shadowrun. Szerencsére az író nem esett bele a technokrata írók hibájába, akik csak azzal törődnek, hogy a jövőbeni technika leírása minél hitelesebb legyen, inkább a történet volt a középpontban, és ez így helyes. Persze így is szó esik dekásokról, törpékről, mágiáról és orkokról, ahogy ez egy ilyen típusú regényben illik, de érződik, hogy sokkal jobban izgatta az író, mi történik teremtményeivel. Én szinte le sem tudtam tenni ezt a regényt, amit hadd nevezek bátran az év kellemes meglepetésének. Remélem, hogy Belányi Róbert még sok ilyen nagyszerű regénnyel ajándékoz majd meg minket.

Gyu

Másvilág – STAR DVD

Star DVD

A messzi karácsony már érezteti hatását DVD fronton, több gyártó is új készülékekkel köszönti az ősz. Emellett néhány igen érdekes, bár a cikk írásának pillanatában nem hivatalos hír is szárnyra kapott, ezek sajnos számunkra nem biztos, hogy örömteliek. Az viszont teljesen biztos, hogy most sem maradtok játék nélkül.

Haragszom Lucasra

Nagyon úgy tűnik, hogy George koma azt hiszi, hogy aki Star Wars rajongó, az „Palibaba”, ő pedig egy személyben a negyven rabló. Mással ugyanis nem nagyon tudom magyarázni azt a méretes pofátlanságot, hogy az ígért Episode I DVD már biztosan átcúszik a jövő évre, annak ellenére, hogy a digitális kópia már szalagon van. A „roppant szoros” megjelenési naptárba viszont befér a Klasszikus trilógia THX-es – vagyis amiben nincsenek digitális jelenetek – változatának újrakiadása, persze csak videokazettán. Az indok pedig arra, hogy újból megpróbáljanak nem kevés pénzt kihúzni a zsebünkől, az egy alig tízperces verfilm az Episode II forgatásáról. Úgy tűnik Lucas úr arra a bevételre is igényt tart, amit múltkor az Episode I trailert vetítő mozik kasszíroztak be. Ha

igazán rosszat akarnék neki, akkor azt kívánnám, hogy költse patikára.

Két Sony-mini

A szórakoztatóelektronikai ipar egyik nagygúyja újabb harcosokat állít hadrendbe a hordozható DVD-k frontján. A DVP-FX1 és F5 között a lényegi különbség csak annyi, hogy az előbbit felszerelték egy 7 colos és 16:9 képarányú LCD-vel is, hogy akár sétálva is mozizhassunk (bár ez már a szenvedélybetegség kategóriába tartozik). A lemeztoknál nem sokkal nagyobb szerkezetek DTS kimenettel és saját virtuális surround hangzás képességgel rendelkeznek. Tiszta haszon, hogy nem elemről, hanem tölthető akkumulátorról kapják tápellátásukat, bár aki képes ezeket a készülékeket megfizetni, azt nem vinnék csődbe az elemvásárlások. Az FX1 ára ugyanis 550 000 Ft felett van valahol, de a kijelző hiányában jóval olcsóbb F5 sem kapható meg 300 000 Ft alatt. Valami azt súgja, hogy nem ez lesz az ideai karácsony slágerajándéka.

Marantz full extra

Nem aprózta el az amúgy is high-end termékeiről ismert cég legújabb csúcslejátszóját, a VC8100-at. A dolog ott kezdődik, hogy a DVD Video mellett DVD Audio lejátszására is képes, no

Játék

Ismét két lemez került Böbe fiókjába, amelyek csak arra várnak, hogy a két legszerencsésebb választadóhoz útnak indulhassanak. Most is finom csemegék várnak rátok, a Cápa extrákkal gazdagon felszerelt lemezéről már olvashattok, a másikat, a DVD képességeit bemutató „The Ultimate DVD Gold” tesztlemez platina verzióját pedig a szomszédos lapon járjuk körül. Kérdésünkre, melyet a közel egy éve megjelent, de mostani híreink között is többször feltűnő lemez ihletett, rendszeres olvasóink játszi könnyedséggel tudnak majd válaszolni.

Hány példánnyal tartja a Mátix az USA eladási csúcsát?

- 700 000
- 5 000 000
- 3 000 000

Az esélyeidet nagyban növeli, ha ezt a választ eljuttatod a szerkesztőségbe (IDG Hungary, GameStar 1537 Bp. Pf.:386). Ha még így sem jutnál hozzá, akkor ezeket a lemezeket és 300 társukat meglelheted a Magnetron Multimédiánál (1013, Döbrentei u. 15).

Első játékunknak megvan a két nyertese, az augusztusi számban megjelent Whitney Houstonos kérdésre a helyes válasz a B-1985 volt. Gratulálunk!

Gombás Zoltán, Pápa
ifj. Gyarmati Benjámin, Polgár

Gyu

R1 díjazott lemezek

LEGIÓBB	kép	Fight Club
	hang	Saving Private Ryan
	DVD-ROM komp.	The Matrix
	Legjobb extrák	Men In Black
	menü	The Abyss
	normál DVD	Dracula
	limitált DVD	Terminator 2 Ultimate Edition
	zenei DVD	Pink Floyd: The Wall
	abszolút	The Matrix

amazon.com R2 slágerlista

1	Sleepy Hollow	Az álmosvölgy legendája
2	The Talented Mr Ripley	A tehetséges Mr Ripley
3	The World is not Enough	A világ nem elég
4	The Matrix	Mátix
5	The Sixth Sence	Hatodik érzék
6	The Prisoner	
7	Blader Runner	Szárnyas fejedelmű
8	Men in Black SE	Sötét zsaruk
9	Star Trek: First Contact	Kapcsolatfelvétel
10	Jaws	Cápa

meg a különféle CD-eket sem dobja ki. Ennek megfelelően a 10 bites videó-átalakító mellett 96MHz/24bit digitális-analóg hangátalakítót rejt a készülék háza. Nem probléma a DTS kezelése sem, és beépítették a Virtual Dolby Digital és SRS TrueSurround lehetőségeket. Videó- és hangcsatlakozóból gyakorlatilag minden megvan rajta, és más Marantz eszközökkel közös rendszerbe kapcsolható egy D-Bus-nak nevezett csatlakozási lehetőséggel.

Rádásul a készülék lemezváltó mechanikájával több lemez kezelésére is képes, és itt sem voltak szerények a tervezők. Hirtelen módon 100 lemeznyi kapacitást vertek rá a Sony eddig vezető „jukeboxára”; a VC8100-as egyidejűleg 300+1 lemezt képes befogadni, és megkülönböztetni egy képernyőn is követhető katalógusrendszer segítségével. Ennek alapja a hűsz szabadon megadható kategória, az adatok bevitelére nem csak a távirányító ad lehetőséget, a PC-billentyűzet használata nagyban megkönnyíti a feladatot. Legtöbbünknek valószínűleg még egy darabig elég lenne a teljes DVD állomány „melegen tartásához” a 300 lemezes kapacitás, de azért nyitva a lehetőség, hogy két készüléket egymáshoz kapcsolva egy 602 lemezes rendszert kapjunk.

Díjak és kereslet

Megszülettek az ideai év hivatalos díjai számos kategóriában (ami elég elharmarkodottnak tűnik a karácsonyi hajrá előtt), sajnos ezek az 1. régióba tartozó lemezekre vonatkoznak, így nem biztos, hogy itt Európában mi is ezt láthatjuk viszont (legalábbis extrák tekintetében. gyakori az eltérés). Jóval többet árul el

a többé-kevésbé nálunk is beszerezhető lemezek népszerűségéről a www.amazon.com népszerűségi listája.

Jöhetnek a lemez hegyek!

Erősen reménykedhetünk abban, hogy több, eddig vonakodó jogtulajdonos, kiadó és filmforgalmazó is beszáll a hazai DVD-forgalmazásba. Hiszen nem kell már Németországig sem elmenni, ha lemezt akarnak nyomtatni, elég a székesfehérvári Videoton lemezgyárat, a GameStar CD-jét is nyomó „VTCD”-t felkeresni. A technológia bonyolult (és valószínűleg megregrdára) licenelési rendszerének köszönhetően, egyelőre csak egyoldalas, egyrétegű lemezeket készíthetnek DVD-Video és DVD-ROM formátumban, de az is 4,7GB, ami sok mindenre elég. Sokan látnánk szívesen már az ideai kínálatban is jó pár magyar filmet.

Versenyben a Gladiátor

A tavaly megjelent lemezek közül egyértelműen a Mátix volt a csúcs, eladási adatai is ezt bizonyítják. Idén viszont már szorosabbnak ígérkezik a verseny, hiszen több remek film is megjelent, illetve meg fog jelenni egyre több és több extra kíséretében. Ebbe a versenybe száll be az Universal a Gladiátorral, ami - ha a meg nem erősített híreknek hinni lehet - a 2. régióban is megjelenik novemberben. Avagy, stílusosan fogalmazva, harcba száll a vásárlók kegyeiért, kimaradt jeleneteivel, HBO dokumentumfilmmel, Hans Zimmer interjúval és egyéb csillivillivel, no meg amatőr képaránnyal.

Levettük a polcról

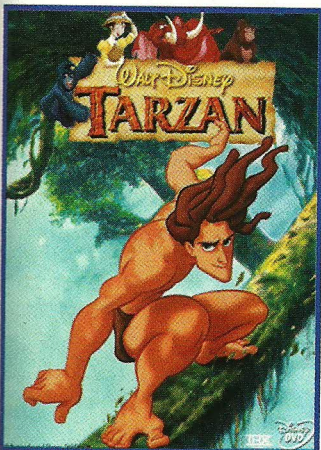
Eltérvünk attól a gyakorlattól, hogy egy filmet és három zenei lemezt veszünk górcső alá. Ezúttal egy tesztlemezt is megkaparintottam, amit mindenkinek érdemes megpróbálnia saját rendszerén, hogy annak képességeit ellenőrizze, elmaradhatatlan játékunk egyik nyertesének erre módja is nyílik majd.

Tarzan

A rajzfilmek mindig slágerek, ha vannak rajtuk rajzfilmslágerek (hú, ez nagyon rossz volt). Különösen, ha a halhatatlan hírvé rajzfilmguru stúdiójának neve áll a borítókön. Rádásul itt még a szokásosnál is mókásabbra vették a figurát, talán azért, hogy ne csak a család fiatalabb tagjai szórakozását biztosítsa ez a lemez.

A film mellett természetesen magyar hangcsatorna kapott helyet, a már megszokott, a Disney filmekre jellemző pazar szinkronnal. Sajnos a DVD extrák kedvelőit némileg le kell lomboznom, a lemez mindössze kép és hangminőségében különbözik a videokazettás verziótól, háttér-információknak, munkarajzoknak nyoma sincs.

Ára: 5590Ft



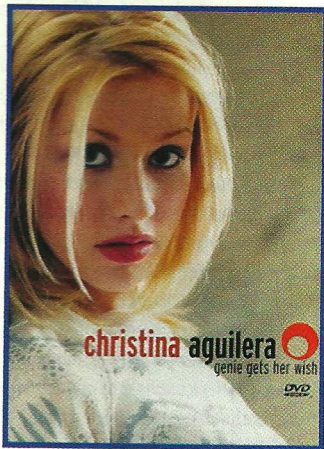
Christina Aguilera: Genie Gets Her Wish

Elképzelted, hogy faragatlanság, de nem volt előttem ismert a hölgy neve. Olyannyira nem volt ismert, hogy első

kísérleteim a kiejtésre csúfos kudarcba fulladtak, ezzel azonban nem lehetek egyedül, mert a lemez első mondata: „A kiejtés A-gi-le-ra”. Aztán kicsit elmélyedve a lemezben egy-két szám ismerősnek tűnt, de emellett hallgathatónak is bizonyult a dolog. Néznivaló szempontjából sem akadt panasz, és itt nem csak Aguilera kisasszony köldökére, pucér pocakjára gondolok – bár azért az sem rossz látvány –, hanem arra, hogy elég szaggatott anyaggal lesz dolga a nézőnek. Összevágták a koncertet a klippekkel, néhol egy kis családi archívumból előkeresett ezeréves felvételt is beleszerkesztettek, átvezetésekképp pedig egy koncertturné viszonyosságait követhetjük végig a lekészt repülőtől a színpadra lépés előtti koncentrációig.

Extraként két teljes klipet kínál a lemez, valamint egy igen érdekes megoldású fotogalériát, ahol nem általunk változható képeket kapunk, hanem némi aláfestés kíséretében lassan ráközelítő slide show-t.

Ára: 5990Ft



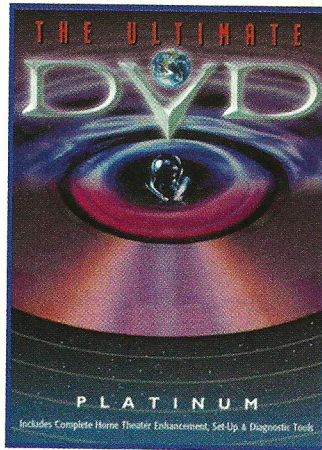
The Ultimate DVD Platinum

A nemesfémekről elnevezett sorozatban a DVD lehetőségeit, képességeit bemutató lemezeket találunk, igazán az arany és a platina érdekes, mert ezzel szinte minden kipróbálható, amit egy mai DVD-nek tudnia kell. A nemesebb fémekben két lemezt is találunk, messze jobban kezelhető tokban, mint a MIB kétlemezes verzióját.

A Platinum lemez mellett egy tesztlemezt lelhetünk, amivel házimozi rendszerünk videó és hang képességeit tudjuk próbára tenni, de legalábbis ellen-

őrizni, hogy jól működnek-e. A tesztek előtt egy nyugodt narrátor meséli el, hogy mit is kéne látnunk-hallanunk. Képből és hangból mindenhez találhatunk tesztelési lehetőséget a színek fedéséről a PCM sztereó zajkürzőben át a DTS hangzás útjába álló rezgékeltőkig. A másik lemezen, ami egyébként teljesen megegyezik a megnyerhető „arany” lemezzel, sokkal inkább a DVD lemezek lehetőségeire vethetünk néhány pillantást, bár hangrendszerek kipróbálására is van itt lehetőség. A különböző képszabványok közötti különbséget nézhetjük meg, de tesztelhetjük a lejátszó gyerekzárjának működését is, valamint nyelvet, nézőpontot, feliratot válthatunk.

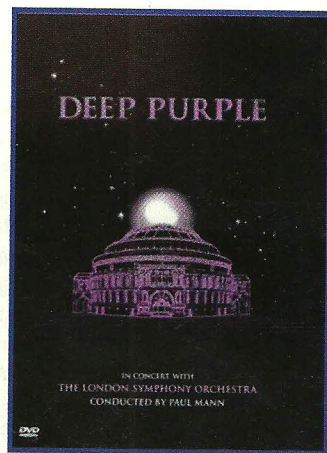
Ára: 8990Ft



amire a discoban tomboló srácok bálványozott egylemezes sztárjai még csak gondolni se mernek.

A lemez egyszerűen csodálatos: kristálytisza hangminőség és pengeéles kép várja a nézőket. Extrával viszont nagyon cudarul bántak. Egy diszkográfia, vagyis inkább összefoglaló koncert és lemeztörténelem minden, amit fel bírtak tenni az egyébként igen ötletes menübe.

Ára: 5990Ft



A fentiek bruttó árak, vagyis ez már az Áfával növelt összeg. A lemezeket a házimozi specialista Magnetron Multimédia Kft. (1013 Döbrentei u. 15, 214-1135) kínálatából válogattuk.

Deep Purple és a Londoni Szimfonikusok

Ha rosszmaáj lennék, akkor megkérdezném, miért van az, hogy a rockbandák egymás után szűrik össze a levet mindenféle komolyzenészekkel és együtt csinálnak valami olyan csodát,

Játék

Ebben a hónapban két lemezt sorsolunk, a korábban már bemutatott klasszikus thrillert, a Cápát és az Ultimate DVD tesztlemezt Gold verzióját.

Tarzan barátjánőjének neve?

- A – Jane
- B – Jade
- C – Christina

Az esélyeidet nagyban növeli, ha a választ eljuttatod a szerkesztőségbe (IDG Hungary, GameStar 1537 Bp. Pf.:386) Ha még így sem jutnál hozzá, akkor ezeket a lemezeket és 300 társukat meglelheted a Magnetron Multimédiánál (1013., Döbrentei u. 15).

Dragon György rovata

Elsőször is hadd kezdjem egy kis kiigazítással. Sajnos a múlt havi internetes játék-bemutatóból ki-maradt a legfontosabb, a SlaveLand internet címe. Nos, akkor most szerepeljen itt: sl.jatekok.hu. Kedves kollégámmal, Zerocool-al jól elöltük ezt a dolgot. Milliós elnézést kérünk mindenkitől. S ha a jövőben nem találtok valamit, akkor azonnal jelezzétek e-mail címünkön. Egyébként a SlaveLand újra teljes gőzzel megy, így mindenki azonnal rohanjon Alient nevelni (én már nagyon profi vagyok).

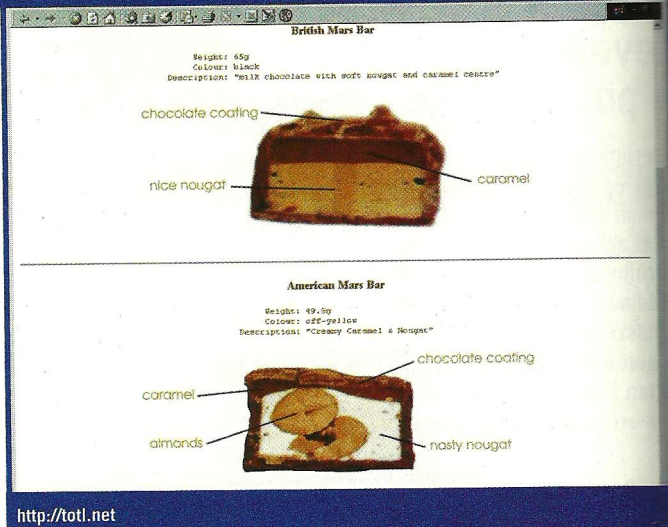
Ha az ember figyelmesen járkal az interneten, bizony felbukkanhatnak előtte olyan oldalak, amelyek láttán valami sokkal ismertebb dolog jut az eszébe. Divat például a világ legnagyobb szoftvercégeinek oldalait másolni, egyrészt azért, mert az MS tervezői mindig is adtak a külalakra, másrészt azért, mert nagyon jó mókákat lehet elkövetni álhírekkel és egyéb jópofaságokkal.

Elsőként a www.microsith.com címet emelném ki. Ez amolyan Csillagok háborúja feelinggel tárgyalja az MS ügyeit, kiemelve a társaság emberiség érdekében tett működését. Külön érdekesség a Planet Exploder 5.0 (Bolygó-robbantó), az interjú Darth Fenceszel, a cég igazgatójával. (Hogy ez hogy hasonlít Billre!) Természetesen még sok jópofa és humoros dolog található a Galaxis vezető szoftvercégeinek honlapján. S ne felejtsük meg az Office segédéről sem, Darth Paperclipről!

Microsoft Linux 2001 őszén! Sokan komolyan vették, és tréfának sem a legkönnyedebb, de jókat lehet rajta kacarászni, ha felkeressük a www.mslinux.org címet. Egy eredeti MS oldal ellopásával készült, nagyon meggyőző és hihető. S ha nem lennének itt kacagtató álhírek, tán magam is bedőltém volna. Mindenesetre amint meghallották a hírt, többen azonnal NAGYON kétségbeestek. Szerencsére mindez csak kacsa, de legalább a vidámabb fajtából!

Sokkal vitriolosabb, keményebb, de nagyon szellemes a www.microsoftedu.com. Még James Bond helyén is megjelenik kedvenc Billünk, s itt dereng a film címe is: The World is not Enough (A világ nem elég). Bill ott mosolyog a két bombanő között – elég meggyőző! A hírek azonban elég durvák, gyengébb idegzetű MS rajongók (ha vannak ilyenek egyáltalán) ne nagyon olvassák, mert ami itt van, az bizony nagyon súlyos. Ez az oldal egyébként tartalmaz más, érdekes, rebelis, úgymond szabotázs-szerű elemeket, így érdemes olvasgatni.

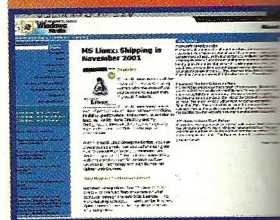
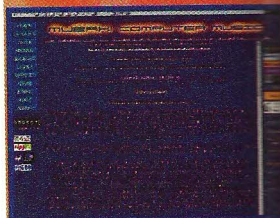
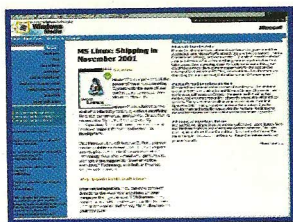
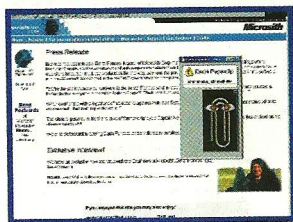
Bár nem MS téma, de science-fiction rajongóknak érdemes átanulmányozniuk a



<http://totl.net> címet, ahol nagyon jókat lehet nevetni azon, hogyan képzelik el a jövőt. Persze azt ne felejtjük el, hogy ezek az oldalak igen erős angol nyelvtudást igényelnek, azonban az is igaz, hogy fejleszteni kell angoltudásunkat, így sosincs késő elkezdni! Elő a szótárat és kacagni, kacagni, kacagni! Döbbenetes például az amerikai és a brit Mars csoki összehasonlító tesztje, a hűtési ötletek, vagy az emberi jogok sajátos deklarációja. Aki szereti az angol humort, ki ne hagyja!

Akkor most evezünk más vizekre. A zenét sosem érdemes kihagyni a netböngészőből, hiszen ez egy nagyon hálás téma. Amikor a GameStar indult, magunk is szerettünk volna olyan zenéket bemutatni a laphoz mellékelt CD-ROM-on, amelyeket ti készítettetek. Azonban a Magyar Köztársaság szerzői jogi törvényei nem túl kedvezőek, így egy vagyonba kerülne bármilyen zenét feltenni. Szerencsénkre jelentkezett egy lelkes olvasónk és egyben rajongónk, aki saját honlapját ajánlhatja azoknak, akik szívesen publikálnák saját remekműveiket. Az oldal címe www.patosz.com, s itt mindenféle információ megtalálható, ami trackerekkel, zenékkal, modulokkal, wav-okkal (amelyek ismert szintetizátorok illetve hangszerek hangjai) illetve MP3-akkal kapcsolatos. Támogassuk ezt az oldalt, hátha lesz végre egy jó magyar amatőr zenei site.

Mindig is fontos volt számomra jó ismerősök, haverok, esetleg kedves olvasók oldalainak ismertetése. Ebben a hónapban THOME GP3 oldalát ajánlom. Bár nem a legprofibb, de dicsegetre méltó, hogy valaki ilyen módon mutassa meg rajongását. Rengeteg kép, és egyéb információ található itt! Remélem többen kedvet kaptok majd ahhoz, hogy magatok is készítsetek ilyen rajongói oldalakat más játékokról. Az oldal címe www.tar.hu/gp3. Hasonlóan lelkes olvasónk Tom, aki nem egy



játékprogramért, hanem egy íróért, illetve annak világáért lelkesedik. Ez az író pedig nem más, mint Robert Jordan, akinek az *Idő Kereke* sorozatáról már csekélységem is írt néhány kritikai megjegyzést. Érdekes ez a történet, főleg azért, mert ezek a kedves srácok egy komplett szerepjátékot is kidolgoztak, amely ezen a világon játszódik. (Nekem is itt van a merevlemezemen valahol!) Természetesen innen is letölthető, érdemes elolvasni, próbálgatni és nézegetni. Címe: http://rpg.rulez.org/member/ido_kereke. Egy dolog azonban tény: hihetetlen szerepjáték-rajongókkal van dolgunk, akiket azért is tisztelek, mert valaha, a 80-as évek végén magam is ilyen voltam. Éltem, haltam az AD&D-ért.

Ha már szerepjáték, ki ne hagyjuk a legnagyobb magyar szerepjátékos oldalt, a <http://rpg.rulez.org> címen. Azt hiszem itt mindenki megtalálja magának a színvonalas szórakozás minden lehetőségét. Novellák, cikkek, fórumok, hírek, képregények, humor majd összes, Magyarországon elérhető és használt szerepjátékhoz. Talán tovább kellene ódákat zengenem erről az oldalról, azonban dicséretként csak egyvalami szóljon (ami, ha igaz, nem semmi): én a 482469. látogatója voltam a lapnak 1998 október 26. óta. Ez azért nagyon durva! Szóval szerepjátékosok, szerepjátékosok előre!

Itt az ideje, hogy nevéssünk egy jót! Féltreállítás ne essék, nem egy internetes vicc-gyűjteményt, vagy humorlapot kerestem fel ezúttal, hanem egy igazi, neveltető, hunglish oldalt. Mi is az a hunglish? Ez egy olyan nyelv, amelynek bizonyos szavai angolok, mások pedig magyarok. Furcsán hangzik, ugye? Azonban a végeredmény elég elretentő, egyben elgondolkodtató (én, finoman szólva, szétröhögtem magam rajta). Már a főcím szíven ütött: „Szívesen lát to the most kiegészít pókháló telek on Las Vegas”. Hmmm, nem rossz, nem rossz. De csak most jön a java! A bevezetőt, okulásul, itt közlöm:

SZÍVESEN LÁT

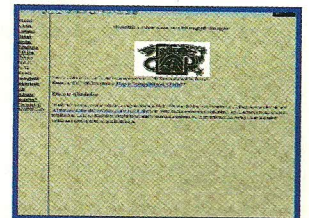
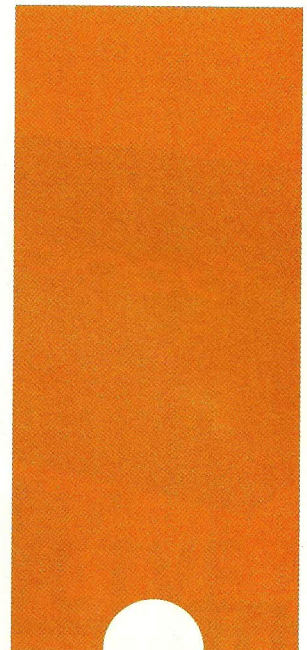
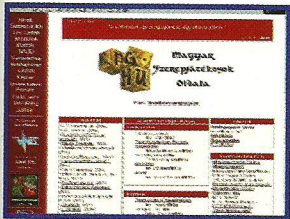
Every év millions of emberek jön to Las Vegas.
Some jön to the kaland. Some jön to have marvelous szünidő memories for the egész család.
Some jön for the szerencsejáték. Some jön for the sightseeing.
Some, born in messzi places, jön because Las Vegas has vmivé válik egy Város of Cities.
After they have been away from hazai rövid időre, they konzerv jön jobb itt and látogat Új York, or Paris, or Venice, or Mandalay, or almost any más etnikai

kultúra that relates to their needs. And if it's not in Las Vegas. It akarát be somewhere very nearby.

Aki ezt felül tudja múlni, annak gratulálók! Leginkább az Új York tetszett. De ahhoz, hogy tovább tudjunk kacagni, álljon itt ennek a remek oldalnak a címe: <http://www.lasveg-astavelog.com/foreign/hungarian/index.htm>

A nevetés után valami sokkal szebb következzon: mivel olvasóink több, mint 90%-a férfiú, így az ő (és persze a saját) gyönyörűségünkre mindig igyekszem olyan oldalakat találni, ahol leginkább szemrevaló hölgyeket lehet megtekinteni. Abban az esetben, ha a hölgyek nemcsak szemrevalóak, hanem kimondottan háttérképnek valók, a helyzet még sokkal jobb lesz! A www.desktopgirls.com-on ebben a hónapban a sztár Anna Kurnyikova, aki teniszben sem olyan nagyon rossz, ám erőteljesen megdöbbentő a férfiú szíveket is. Azonban álljon itt néhány igencsak ismert hölgy, akik jól előkészített fotóját máris Windows háttérünknek tehetjük: Jennifer Lopez, Famke Janssen, Kari Wuhrer, Catherine Zeta-Jones, Denise Richards. Ilyen szépségű hölgyekről 198 képet találhatunk, amelyek bal oldalán az ikonjaink gond nélkül elérnek. Az elérhető felbontások: 800*600, 1024*768 és 1280*1024. Bárki nyugodtan válogathat, ezekben a szép lányokban nem fog csalódnai. Persze még nem ejtettem szót a 175 fotómodellről, 103 szépségkirálynőről és a 24 dögös furdórucis képről. Szóval az év minden napjára juthat egy szép lány Windows háttérnek ...

Gyu





DD HANGKÁRTYA

Minőségi PC-s hangrendszerekre vadászva biztos találkozunk a Videologic nevével, az audio technikából „kirándult” gyártó belépett a számítógépek világába. Saját hangkártya-kínálatának legújabb darabja igen sikeresen ígérkezik. Nem csak közvetlenül képes Dolby Digital 5.1 rendszernek megfelelően elhelyezett és méretezett hangszórók meghajtására, de gyakorlatilag minden szabványt ismer:

DirectSound, DirectSound3D, EAX2.0, 13DL2, Aureal A3D 1.0, DLS és Sound Blaster for DOS.

Hat csatornás processzora izomból támogatja az MP3-at is, olyannyira, hogy képes jelentősen tehermentesíteni a CPU-t. Arról hirtelenjében még nem szól az információ, de annyi biztos, hogy örömmel látnánk itthon is ezt a DVD és MP3 rajongóknak ideális kártyát.

MÁR MEGINT A KONYHA

Lassan már több önálló Internet eszköz jelenik meg konyhai használatra, mint nappali szobába szánt készülék. A CMI Worldwide szeptembertől már két kivitelben is kínálja iCEBOX névre hallgató készülékét. Arról ugyan nem szól a fáma, hogy a júliusban megjelent asztali modell elsőpró sikere, vagy éppen a lanyha érdeklődés miatt jöttek ki új verzióval. Annyi bizonyos, hogy ennek az eszköznek, szemben a korábbi TV-fazonú modellel, még egy átlagos méretű (értsd: lakótelepi...) konyhában is lehet helyet szorítani. Az már egy másik kérdés, hogy mennyire jó az, ha már a családon belüli kommunikációra is e-mailt használunk.

Az iCEBOX lehajtható LCD-s modellje első ránézésre leginkább egy szagelszívóra emlékeztet (engem a másodikra is). A cég szerint éppen ennek köszönhetően, a több színben kínált készülék köny-

nyen elhelyezhető bármely stílusú konyhában, különösebb átépítés nélkül. Böngésző és e-mail funkcióit, és magát a készüléket itt nem érintőképernyőn keresztül lehet vezérelni, hanem komplett drótnélküli billentyűzetten vagy egy egyszerű távirányítón keresztül, melyek természetesen ütés- és folyadékálló kivitelűek. Hálózati szolgáltatásai mellett még két további képességgel is felszerelték.

Kétségtelen előny más konyhai internetketyerékkel szemben, hogy TV-adás vételére is képes, így nem kell az aktuális szappanopera miatt várni a vacsorára, de a „bekamerázott” gyerekszoba folyamatos felügyelete is megoldható. A maradiaknak pedig, akik netán a serpenyőkben rotyogó finomságokra akarják vetni vigyázó szemüket, a fülüket töltheti meg édes muzsikával a beépített CD lejátszó.

ÚJABB JELENTKEZŐ

Eddig csak a Microsoft számított hivatalos indulónak a Sega a Sony és a Nintendo mellett a konzolpiacon. A madarak csi-csergése helyett azonban már konkrét információk láttak napvilágot egy Linux alapú játék-konzolról is. Az Indrema által fejlesztett készülék már gyártás előtti stádiumban van, pontosabban a tervező most keresi azt az összeszerelő partnert, aki kellő kapacitással rendelkezik. (A hazai Flextronics-kapacitást a Microsoft már lekötötte X-boxra... -- czy) A megjelenést, mármint a boltok polcán való megjelenést 2001 tavaszára ígérik. Játékok már az idén megjelennek, amik (annak ellenére, hogy maga az operációs rendszer szabadon hozzáférhető) elég nehézkesen tudnának lefutni egy PC-n. Elég erős konkurenciát jelenthet a DVD-lejátszóra épülő konzol-gép a többi indulónak, mert jókor és jó áron lép a közönség elé. A Nintendót és a Microsoftot megelőző L600-as a PS2-nél olcsóbb lesz a maga 300 dolláros árával.

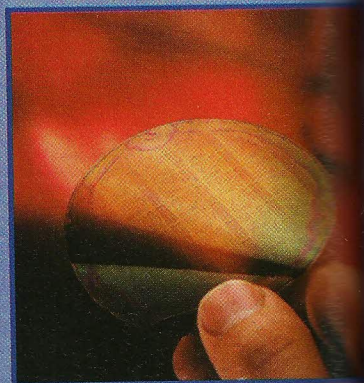
Műanyag a szilícium helyett

Már régóta kísérletezik műanyag alapú elektronikai elemekkel a Philips, egyszerűbb áramkörök kivitelezése nem probléma. A most bejelentett képernyő azonban minden eddiginél összetettebb. Annak ellenére, hogy a többé-kevésbé működő, mindössze 4096 pixeles képernyő terméknek nem nevezhető, nagy lépés az olcsó, nagyképernyős, lapos megjelenítők felé. A műanyag alapú áramkörgyártásnak

ugyanis a legnagyobb előnye a szilícium alapúhoz viszonyítva, az olcsósága. Nem csak az alapanyag kerül kevesebbe, de nem kell pormentes szobákról gondoskodni, ráadásul a műanyag fóliára folyamatosan, nyomtatásszerűen vihetők fel az áramkörök. Ráadásul ezek a képernyők hajlékonyak.

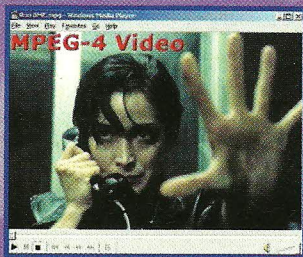
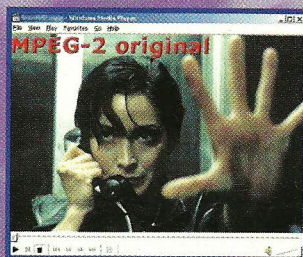
A jelenlegi állapotban még csak két állásba kapcsolható pixelek a vászonként feltekerhető TV-től

még nagyon messze vannak, de információval újra és újra feltölthető oldalak formájában a napilapok papírját hamarabb leválthatják. (Lásd még: e-paper: www.eink.com/technology/index.htm – czy)



DVD MINŐSÉGŰ VIDEÓ CD LE- MEZEN?

A jelenleg használt tömörítés az MPEG formátum. Első verziója 1992-ben jelent meg, míg a ma is használatos MPEG-2-re 1995-ig kellett várnunk. Úgy tűnik, újabb korszakváltáshoz érkezünk el, ugyanis itt az MPEG-4. Az új szabvány jellemzői nagyon meggyőzőek: tizenegyszer kisebbre tömörít, mint az eredeti MPEG-2, így egy CD-n akár 110 percnyi, kitűnő minőségű filmanyagot tárolhatunk. Sajnos a legnagyobb választható felbontás a 720*576 pixel, de a mostani DVD Videók többsége is ezt használja. Összehasonlításképpen, ez pontosan négyszer jobb felbontás, mint amit a Video-CD formátummal lehet elérni (arról nem is beszélve, hogy azzal 72 perc lehet egy lemez hossza). Az új tömörítési eljárás természetesen nemcsak képrögzítésre alkalmas, a harmadik generációs mobiltelefonok is ezt fogják használni.



A KOCKA EL VAN VETVE

Ismét meghökkenítő formákkal köszönt a vásárlóközönségre az új Macintosh. Az elegáns és formabontó külsejű termékeiről is nevezetes gyártó a megszokott számítógépek méretéhez képest igen kicsi kockába zsúfolta új üdvöskéjét, a maguk által csak kis csodának nevezett Power Mac G4 Cube-ot. A kívülről áttetsző és ezüst ruhába bújtatott kockán még egy kihajtható hordozófület is elhelyeztek, méreteinek köszönhetően ugyanis könnyen mobilizálható számítógép.

Leleke egy 450 MHz-es PowerPC G4 processzor, amelyet alapkiépítésben 64MB SDRAM szolgál ki, az adatok tárolására pedig egy Ultra ATA/66-os 20 GB merevlemez szolgál. Képi megjelenítésről egy 16 MB-os ATI Rage128 gondoskodik, támogatva a „felültöltős” DVD-ROM-ban a DVD-VIDEO lemezek lejátszár-

sát is. A konfiguráció igen érdekes része még az először ennél a típusnál megjelent új egér, amely nem csak görgőt nem tartalmaz, de kimondott gombja sincs, optikai érzékelője különleges egerjárda nélkül is felismeri a mozgást, és gyakorlatilag teljes felülete egyetlen (bár nem mozgó) nagy gomb. (Mérget lehet rá venni, hogy Mr. Jobs megvette haverjaitól a Microsoft IntelliEye egerének technológiáját – czy) Velejáró és igencsak hozzá illő ruhába öltöztetett hangszórópár szólalattatja meg a Kocka hangját.

Többen is problémának tartják a gyakorlatilag nem létező bővíthetőséget, és hogy állítólag a csendes üzemelés érdekében nem ventilátoros hűtést alkalmaztak, hanem egyszerű keresztshuzat hivatott a meleget el távolítani az egyébként igen zsúfolt dobozból.



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

Internet Café & Gamestation a Westend City Centerben

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

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

3%

A hirdetés felmutatójának az alkatrész árainkból 3% kedvezményt biztosítunk!

Kézikönyv, minőségi tartalom az interneten és a telefonon, hogy feltétlenül érdekeljen!

MOBIL WINDOWS?

Messze nem az első fecske a személyi monitorok piacán az Olympus Eye-Trek 700. Az itthon leginkább digitális és hagyományos fényképezőgépeiről ismert japán gyártónak is van szemüvegszerűen viselhető videomegjelenítője.

A szeptember elején bejelentett modell azonban technikája miatt különleges.

A méret és súlycsökkentésért folytatott küzdelemben új fegyverhez nyúltak az Olympus mérnökei, a képet kettős tükrrendszer helyett egyetlen prizmán keresztül juttatják a néző szemébe.

A megoldás nem csak hely és súly szempontjából tett jót, a képminőség is javult, még kisebb LCD-panelt használva is. A felbontás TV jellegű, és annak ellenére, hogy számítógépet is felsorolnak a lehetséges jelforrások között, arra külön nincs felkészítve, tehát csak jelátalakítón keresztül működik, DVD-hez, játékkonzolhoz és videokamerához azonban ideális.

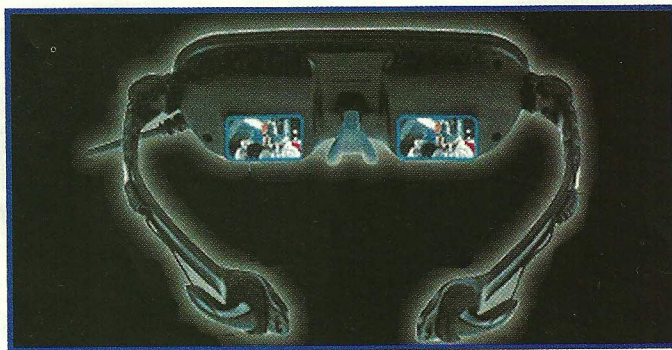
Az új, egyelőre csak Japánban forgalmazott szemüveget nézve megközelítőleg olyan élményben lehet része a használónak, mintha egy több mint egyméteres képátlójú TV előtt csücsülne, ráadásul egy sztereó fülhallgatót is

beépítettek a szárába. Remek lehetőséget nyújt arra, hogy a környezet zavarása nélkül merülhessen el a néző egy film, vagy játék élvezetében, ami a Japánban közismereten szűkös lakó- és munkaterületeket figyelembe véve fontos lehet. Vagy repülön, mint az a JAL (a Japán légitársaság) figyelmét is felkeltette, már használják is tengerentúli járataik vastagabb tárcájú utasoknak fenntartott osztályain.

Kidolgoztak hozzá egy drótnélküli jelátviteli rendszert is, amire külön felhívják a figyelmet, hogy mekkora szabadságot ad az például az otthoni felhasználás során. (Érdekes lehet a japán

vásárlók igény szintje! Kilátni nem igazán lehet mögüle, és kétlem, hogy sokan akarnának a bútorokon átesve körbebotorkálni lakásukban, miközben filmet néznek...)

(Ha valakinek eszébe jutna a két vagy három éve bejelentett, az Albacom által itthon fejlesztett személyi monitor, nos, különleges célokra gyártják, tömeges forgalomba nem került. Éppen csak akkor, hogy szemüvegre akasztva viselni lehet, és tökéletesen élvezhető, VGA-finomságú képet ad úgy, hogy fölötte még marad látótér is. Tömeggyártásban olcsóbb is lenne, mint az Eye-Trek, amely 1400 dollárba kerül.)



CSÚSZIK A PS2

Nálunk az európai megjelenés nem jelenti a hivatalos PS2 megjelenést. A még mindig kapacitásproblémákkal küzdő Sony az Európára félretett 1 millió géppel csak az Unió országokat és Ausztriát kívánja megteríteni. Nem mondanám, hogy boldog vagyok a logisztikai szempontból érhető döntéstől, és tudom, hogy ez a problémás szürke importból származó PS2-ök feltűnédezéséhez és lassan csordogáló játékokhoz fog vezetni.

A Nintendo is dobott

Szintén kocka alakú készülékkel kívánja megörvendeztetni vásárlóit a Nintendo. A jövőre piacra kerülő új Nintendo gépről is lekerült a lepel és ezzel együtt nevet is váltott az eddig Dolphinként emlegetett játékkonzol. Sőt, az is teljesen egyértelművé vált, hogy némely várakozásokkal ellentétben a gyártó csak és kizárólag játékgépként gondol az új generációs készülékre, még kiegészítő megvásárlásával is csak internetelérést tesz lehetővé, de DVD-lejátszást már nem.

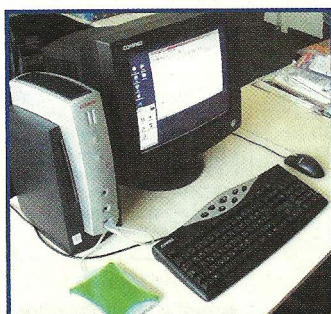
Egyértelműen következik a név a formából, a GameCube ugyanis talán még kockább, mint a Macintosh új üdvöskéje. Lelepe pedig egy Gekko processzor, játékaik speciális mini-DVD-n lesznek majd beszerezhetőek. A 128 bites géppel nem csak funkciójában, de

formájában is teljesen újraalkoták irányítójukat, amit első ránézésre nem tartok a legsikeresebb ötletnek. Az viszont látszik, hogy a játéksaládokról, az egymáshoz kapcsolható GameBoy és otthoni gépre szánt mindkét platformon üzemelő programokról szóló információk megállják a helyüket. Nem csak a legújabb GameBoy Advance, de a régebbi típusok is hozzákapszolhatóak lesznek a többféle színben kínált „nagygéphez”. A sikerhez, pontosabban a talpon maradáshoz már „csak” annyit kell elérnie a Nintendónak, hogy többen fejlesszenek játékot a gépekre, mint jelenlegre, a DreamCast és PS2 mögött valamelyest lemaradó N64-re, amivel igazi sikereket csak az USA-ban könyvelhettek el.

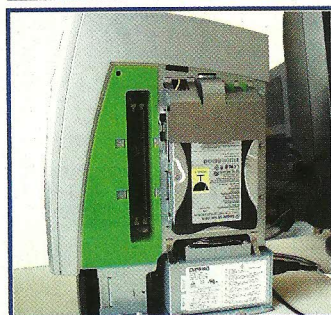
Schuerue



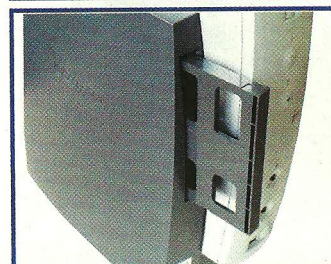
MESESZÉP, MESEJÓ PC



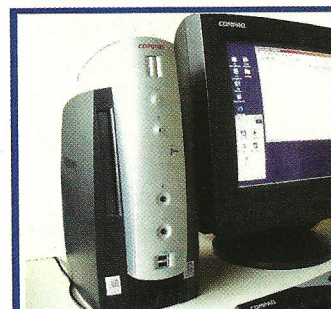
Ha ez nem hiteles műhelyfotó, akkor semmi. Előtérben a zöld, Macintoshos, USB-s, TEAC hajlékonylemez-egység



Egy normális merevlemez, mellette balra a memóriamodulok „verme”



Ez nem a CD fiókja, hanem a hiányzó egység „vakdugója”. Ugyaníde LS-120 lemezegység vagy DVD-olvasó is helyezhető



A Compaq iPAQ színe – és visszája

Iol volt, hol nem volt, de mindenesetre az Óperenciás tengeren túl egy zsozsoiban és agyban gazdag mogul kitalálta az NC-t, azaz a hálózati számítógépet. Legyen nagyon olcsó, legyen szép, és ne legyen másra alkalmas, mint a Világhálón való mászkálásra. Sokat beszéltek és irtak róla, de a népek nem igazán vették sem a rizsát, sem a meglehetősen lanyhán jelentkező termékeket.

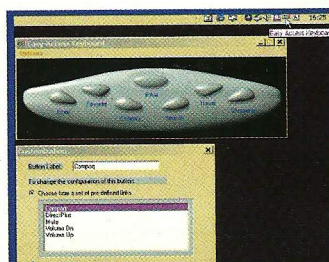
Pedig a PC ronda. Előlről is, de leginkább hátulról. Talán az NC, és a tulajdonképpen végig jelenlevő vásárlói igény mostanra megágyazott a rendezett irodában és esetleg lakásban is megtűrhető külsejű személyi számítógépnek. Erre számítva a legnagyobb gyártók újabban egyre-másra próbálkoznak nem PC-re hajazó, de funkcióban azonos termékek előállításával. Ezek közül az egyik első a Compaq iPAQ családja, amelyre gyártója „próba-cseresznye” (try and buy...) akciót is szervezett a nem egyéni vásárlók körében. Aki akarja, kipróbálhatja, 2 hétig használhatja, és ha kell, egy példányt már nem kell leszállítani, mert már a helyén van. Ha nem kell, a Compaq megbízottja – itthon a márka legnagyobb nagykereskedője, a C2000 – visszaszállítja. Csak természetes, hogy a webes képecskék alapján igencsak ígéretes külsejű készülékre mi is ráugrottunk, hogy kipróbáljuk. Alapvetően kétféle összeállítás-csoport közül lehetett választani, egy „hagyományos” (legacy), és egy „újító” (legacy free) jellegűből. Előbbi rendelkezik a megszokott soros, párhuzamos és PS/2 csatlakozókkal, amelyeket az új idők

szavának megfelelően 2 USB port egészíti ki, kérhető Win95, 98, NT és Windows 2000 operációs rendszerrel. Az újító kialakításnak a VGA mellett kizárólag USB portjai vannak, igaz, abból mindjárt öt, és csak Windows 2000 operációs rendszerrel szállítják.

Mindkét csoportban szerepelnek 500 MHz-es Intel Celeron, és 500 MHz-es Intel Pentium III processzoros tagok. Kétféle memória- és ugyancsak kétféle merevlemez-méret teszi teljessé a választékot. (64 és 128 MB, illetve 4,3 és 8,4 GB) A megjelenítésről mindkét csoportban integrált, Intel gyártmányú, 3D képességekkel dúított lapkák gondoskodnak, a P III-as típusokban 4 MB videómemóriával. Merészen egy PIII-as újító kivitelét választottunk, 128 MB memóriával és 8,4 GB merevlemezrel. Logisztikailag nem tartozik a termékhez monitor, de természetesen az akció szervezője biztosított egy 17 hüvelykes, fekete Trinitron képcsővet, Compaq feliratú eszközt. Némileg meglepetést okozott, hogy a kicsomagolás után nem lertünk CD-olvasót sem a készülékben, de arra gondoltunk, hogy egyrészt a kötelességszerűen jelenlevő, integrált, 100 Mb-es LAN csatló, avagy a számos USB port egyikére csatlakoztatott külső eszköz révén majd csak úrrá leszünk a helyzeten. A sors kegyelméből a szerkesztőségben vendégeskedett egy Freecom márkájú, USB-s, külső 10-4-4-es CD-RW és egy TEAC USB-s hajlékonylemez-egység. (Egyébként az iPAQ-ba a Compaq noteszgépek MultiBay kialakítású CD-olvasóit vagy egyéb perifériáit – floppit, LS-120 meghajtót, DVD-t -- lehet minden szerszám

alkalmazása nélkül behelyezni.) Így is történt. A bekapcsolást követő percekben az automatikus telepítő programban meghoztuk az egyszerű súlyos döntést, miszerint angol Windows 2000-et kérünk a gépre (kérhettünk volna magyarul is), és a folyamat annak rendje és módja szerint lezajlott. Ennek utána a floppyt a „meleg” bedugás (na jó, kikapcsolás nélküli csatlakoztatás) után azonnal, a CD-írórt a megfelelő meghajtóprogram telepítése és egy újraindítás után tudomásul vette a rendszer. (Csak olvasóként. Az íráshoz több kellett volna...) Következtek az alkalmazások telepítései, amelyek nem okoztak problémát. Terjedelmi okokból ezúttal nem ismertetjük az 500 MHz-es (100 MHz-es sínsebességű) Pentium III „lóerőadatait”. A komponensek leírásából kiúnhet, hogy a szerkezet nem villog multimédia szempontból: sem a szerényke Intel grafika, sem az AC97 audiórendszer nem avatja ideális játékgéppé az iPAQ-ot, de, mint említettük nem is erre szánják. Az iPAQ nem szórákkoztató- és élménycentrum, hanem SZÁMÍTÓGÉP. Hasznos munkavégzésre, adatkezelésre, intranetes alkalmazások front-endjének futtatására való, és arra tökéletesen és megbízhatóan alkalmas is. Az iPAQ tulajdonosai mintegy két évig használhatják nyugodtan teljesítményben nem bővíthető számítógépüket. A végére tartogattuk a meglepetést: a vázolt, igen jó képességű és márkás összeállítás nem drága: mintegy 250 000 Ft-ba kerül a gép, billentyűzettel, egérrel, szoftverrel, és 85 000-be az igazán nem rossz monitor.

czy



Különleges, internetes billentyűzet jár a Compaq iPAQ gépekhez. A speciális gombok egyébként tetszőlegesen programozhatók, csakhát mit tehetünk egy repülőgép- vagy bevásárlókosár-rajzolatú gombra?!

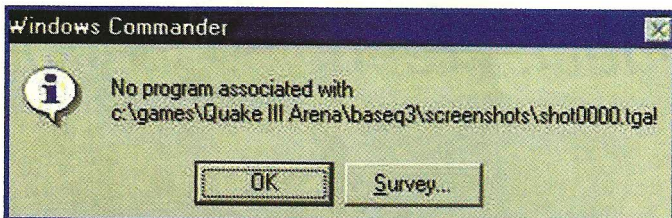
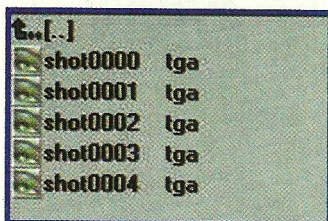


TI KÜLDTÉTEK

E hogy azt az előző számban már megígértem, az e havi számban az általatok beküldött képekből válogattam

néhány bizalomgerjesztő darabot. Remélem ezzel nem ártok senkinek, és abban is reménykedem, hogy nem haragszik meg az, akit nem sikerült ebbe a szűk két oldalba bepréselnem. Azok számára, akik egyre inkább érdekeltek a témában, még mindig jutott egy kis hely a CD-n az ehhez hasonló nyalánkságokra. Jó szórakozást!

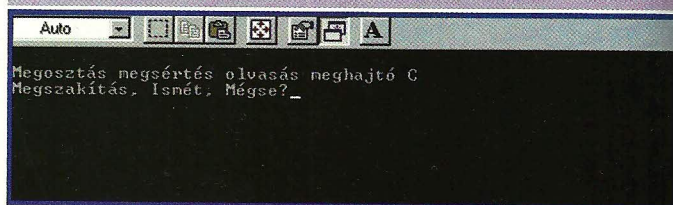
Tehát a képek az Olvasóktól származnak. Nos, voltak és vannak aggályaim, nem tudhattam pontosan, hogy melyek azok a képek, amelyeket valóban kiírt a gép, illetve melyek azok, amelyeket ti kreáltatok. Aztán arra gondoltam, talán nem



is fontos, hiszen a lényeg a szórakozás. (Mint a Heti Hetesben.) Megpróbáltam azért olyanokat válogatni, amelyeket vagy már nekem is kiírt a gép, vagy hasonlótl láttam/látni véltem valamikor. Így néhány képről biztosan tudom, hogy valódiak, persze nem árurom el, hogy melyek ezek. Mindenki döntse el maga, hogy elhiszi-e a bemutatott képeket, vagy sem.

Kiterjesztések útvesztőjében

Már sokan tapasztalhattatok, hogy annyi kiterjesztés létezik manapság a számítástechnikában, hogy sokszor igen könnyedén bele lehet zavarodni. Legtöbbször talán azért, mert összekeveredhetnek betűk, nem tudjuk mivel mit tudunk megnyitni, mihez pontosan milyen program kell, és sokszor az örület határát súrolgatva aztán mégis megoldódnak a dolgok. Vagy mégsem? A jelek szerint azért akadnak még problémák,



nemcsak az emberi felejtőképeség és tévedés terén, de egy program is véthet igen jópofa hibákat. Egyik lelkes gyűjtő barátunk elkapott egy érdekes képet a népszerű, igen sokak által jól ismert Windows Commanderől. A jelek szerint meg akart nyitni egy TGA kiterjesztésű képet, de valamiért a rendszer meg nem akarta ezt. Azt állítja, hogy ehhez a képfórmátumhoz nem tartozik semmiféle program. Megszokott eljárás, ha a program nem tud megnyitni egy állományt. Azonban – ahogy az a képen jól látszik – az éppen megnyitásra „ítél” TGA képeket a rendszer mégis a jól ismert ACDS ikonnal jelzi, vagyis a Windows regisztrálta ezt a fájlformátumot. A Commander azonban ellenáll! Sebj, ennek a gondnak egyszerű az orvoslása, hiszen csak rá kell állni egy fájlra, majd Alt+Entert kell nyomni. Ekkor megjelenik egy menü, ahol magadhadjuk, mivel akarjuk a továbbiakban megnyitni az ilyen és ehhez hasonló fájlokat. A dolog tehát azért volt érdekes, mert nem volt elég a WC-nek egy egyszerű regisztrálás.

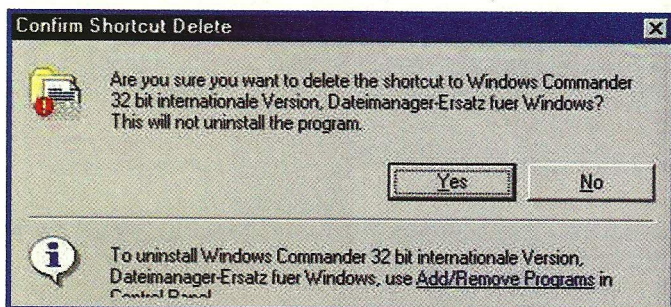
Én lenni MAGYAR

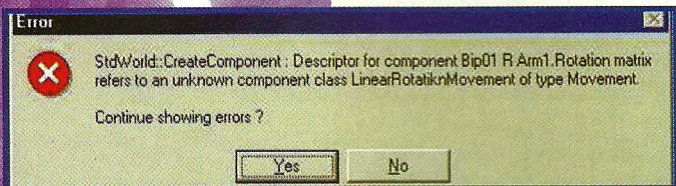
Ismerősnek tűnő felirat jelenik meg a második képen. Szinte biztos vagyok benne, hogy a legtöbb számítógép-tulajdonos kapott már hasonló üzenetet, csak annak volt némi értelme is, nem? A „Megszakítás megsértés olvasás meghajtó C” üzenet azonban még sokaknak

új lehet. ArrrrghhhUNGA, nem beszélni anyanyelven drága operációs rendszer?! A hozzáértők ezen csak nevetnek, hiszen tudják, nem történhet semmi baj, de akik még csak kezdők? – általában megrémülnek, és segítséget kérnek. Ezzel nincsen semmi gond, csak ki tudja, mikor, kinek, miféle hasonló érdekesség üti fel a fejét, még az sem kizárt, hogy egy rövid időre a hozzáértők is megszeppennek. Már több házilag készített kép is megfordult nálam, amelyen hasonló ősemberbeszéd jelent meg, de kétségkívül ez viszi el a pálmát. Nem tudom, ki hogy van ezzel, de én valószínűleg óvatosabban bánnék a rendszeremmel, ha ez a kép jelenne meg előttem (persze nem álmomban).

Több nyelven szebb az élet!

A legtöbb ember mániája, hogy saját munkaasztalát csinosítsa. Természetes, hiszen a Windows kezelőfelülete... hm... hát nem nagyon nehéz megenni. Érdemes tehát látványos háttér-képekkel, hangokkal, kisebb illusztrációkkal díszíteni. Sokan már azzal is megelégszenek, hogy ikonjaikat rendezgetik érdekesebbnél érdekesebb alakzatokba. A harmadik képen látható hibáüzenet bármikor megjelenhet, ha valaki egy nem kívánt ikont (jelen esetben egy parancsikont) akar letörölni a képernyőről. Vagy az is lehet, hogy ez nem mindig jelenik meg? Na hiszen, ki állította, hogy





a Windows egyszerre csak egy nyelvet képes lekezelni? A dolog érdekessége (túl azon, hogy egy megkezdett szövegrész vége már más nyelven jelent meg), hogy ezen a gépen soha nem is volt semmiféle német nyelvre emlékeztető program sem. A jelek szerint pedig valaki, valahonnan mégis beférkőzött a rendszerbe és feltett néhány német témát! Nem nagy probléma, legalábbis addig, amíg meg nem jelenik mindenhol, mert sajna nem tudok németül, és bizony gondban lennék (ha jól sejtem nem csak én).

Ha akar, intelligens is tud lenni

Valószínűleg már az összes Windows felhasználónak megjelentek bizonyos hibaüzenetek, amelyek egyrészt fölösleges, másrészt érthetetlen információkkal akarnak ellátni minket. Ebben az esetben sem tehetünk mást természetesen, mint „leokézzuk” a megjelenő ablakot, majd újra próbálkozunk azzal, amit elkezdünk. Arra nem számíthatunk, hogy a lefagyások, rejtélyes hibaüzenetek teljes mértékben eltűnjé-

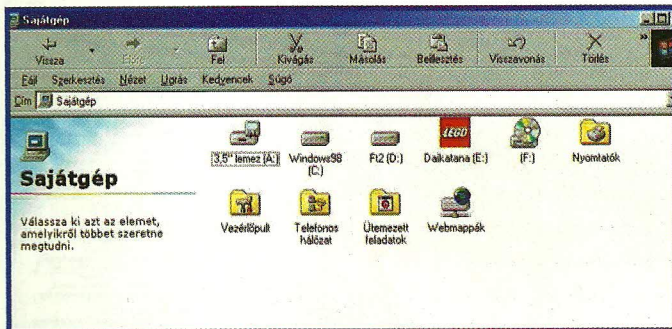
nek, mert a Windows igencsak terjedelmes rendszer. Azonban azt mindenképpen megtehetné, hogy a negyedik képen látható lehetőséget felajánlja.

Amely nem is a Windowsból származik, hanem a régebben megjelent Incubation nevű játék dobta ki. Sokkal intelligensebb megoldás is, mint egyszerűen az ember orra elé dörgölni, hogy ez és ez a modul, itt meg itt nem működött ismeretlen okokból, nem? Viccesen is fel lehet fogni a dolgot, miszerint nem egyszerű hibáról van szó, és ha igent nyomunk a táblára, ismét megjelennek azok az üzenetek, amelyekre senki nem kíváncsi.

a gond, amivel egy életben csak egyszer találkozok az egyszerű halandó.

Koncserebere

Végül, de nem utolsósorban SAN Tsung „mutatványa” következik, amit már sokan láthattak, ha nem is pontosan ebben a formában. A helyzet jelen esetben az, hogy a Windows nem volt képes frissíteni a CD ikonját, azok után se, hogy egy másik lemez került a meghajtóba. Egészen szépen kivehető, hogy a Daikatana cíművel ellátott lemez az igen feltűnő Lego ikonnal hivalkodik. Kismilliószor megesett velem is, csak akkoriban még nem nagyon gyűjtöttem a hibás képeket.



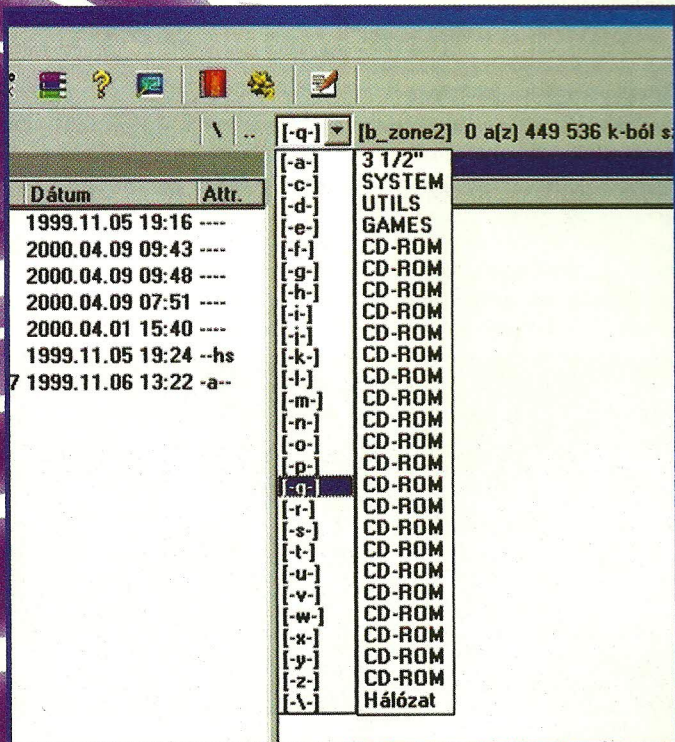
A CD-ROM „Isten”

Egy másik szorgos olvasónk (akinek egyéb leleteit megtalálhatjátok a CD-n), küldött néhány jópofa képet, közülük ezt találtam a legjobbnak. Ha valakinek túl sok meghajtója van, esetleg több részre van osztva a merevlemeze, megeshet, hogy nem tud tájékozódni a rendszer tárolási lehetőségei között. Ez a probléma már akkor is felléphet, ha mondjuk ugyanabban a gépben van CD-ROM, DVD és CD-író is. Jólismert Windows Commanderünk ugyanis csak annyit ír a betűjelük mellé, hogy CD-ROM. Az ember feje meg nem káptalan, honnan tudná mindig kívülről, melyik szerkezetnek mi a betűjele, ugyan hol a fenében is van az a lemez, amit éppen most löktem bele ebbe a fiókba, ni. Bele is telik egy kis időbe, mire fény derül az igazságra. Az ötödik képen jól látható a probléma némileg kiterjesztett változata. Ez az a jelenség, amit ha akarnánk, nem tudnánk előidézni. Ennyi CD meghajtót ugyanis nem tud lekezelni a gép, akkor sem, ha SCSI kártyát raktunk bele. Mindenesetre érdekes lenne, ha ezek között kellene tájékozódni, itt már komolyan adódhatnak gondok azzal, hogy hova is került a CD lemez. Persze ez az

Innentől kezdve hiába frissíti az ember a képet, hiába veszi ki és rakja be újra a lemezt, nem változik meg semmi. Az egyetlen megoldás a gép újraindítása. A Windows mellett szólva ez a kis „hiba” vagy érdekesség nem árt igazából senkinek, minden mehet a maga útján, és ettől nem áll le hamarabb a rendszer. Színesíti a mindennapokat, hiszen úgy is olyan ritkán találkozhatunk hibákkal.

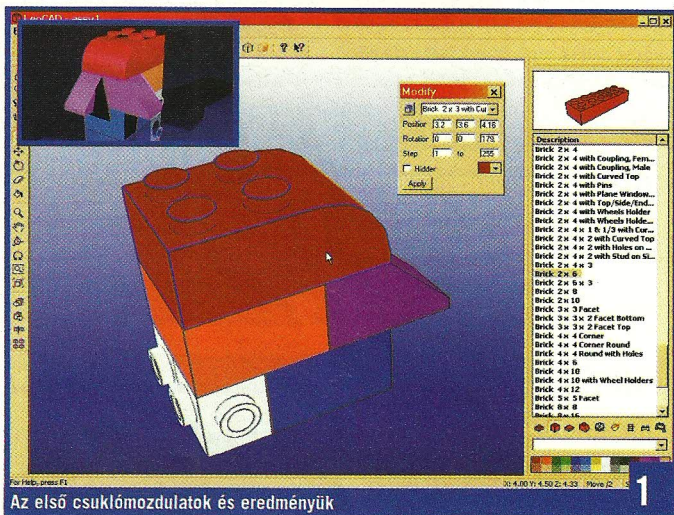
ZeroCool

Köszönet a képekért Bandy, SAN Tsung, seqesx és Tóth Gábor olvasóinknak!

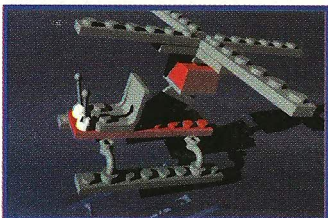
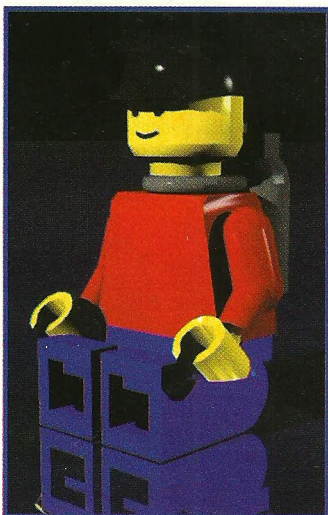


LEOCAD VO.71 VIRTUÁLIS LEGO®

dőről időre előtérbe kerülnek a Lego® programok, amelyekkel anélkül játszhatunk, hogy körülbelül 100 Ft/elem (+áfa) áron be kellene szerezniük a valódi darabokat. Előkészítvén a karácsonyt, bemutatunk egy ilyen programot.



Az első csuklómozdulatok és eredményük



Előrebocsátjuk, hogy az itt bemutatott programot a www.leocad.gerf.org címről le lehet tölteni, ennél fogva fel is tettük a CD-re, nehogy olvasóinknak a GameStar megvásárlásán túl másra is kelljen költenük. Némi hálójárást után úgy tűnik, hogy a virtuális legózás egy bizonyos James Jessiman LDraw programjával kezdődött a 90-es évek elején. Az LDraw egy DOS-os alkalmazás, amely a Mr. Jessiman által kialakított szabályoknak megfelelő szövegállományokból dolgozik; a szabályok azt határozzák meg, miképpen lehet a Lego® elemeket számokkal leírni. E szabályokra, és a nekik megfelelő szövegállományokra aztán már bármilyen alkalmazást lehet írni, és ez meg is történt, illetve folyamatosan történik. Többféle Lego® modellező-, és megjelenítő-program kereng a weben, felületes tájékozódás után a LeoCAD nevű választottam ki, hogy a GameStarban ismertessem, mert ez látszott a legteljesebbnek, és nem kizárólag az LDraw formátumot ismerte, hanem a 3D Studiót és a WaveFrontét is. Ezek közismert, keres-

kedelmi, 3D modellező és animációs programok, ellentétben a többi, önerőből létrehozott, szabadszoftver Lego® modellezővel, amelyek ingyenesek. Fel-tárásukhoz jó kiindulópont a www.ldraw.org, és a LeoCAD fenti webcíme is.

Bizonyosnak látszik, hogy az elemek leírásához mindegyik a Jessiman-féle módszert alkalmazza, többen szöveges, a LeoCAD bináris formában. (Jessiman maga 1997-ben meghalt. Így megy ez.) Itt van tehát egy szoftver, a bennünk rejtőző örök gyermek régi vágya: azt és akkorát építhet Lego® elemekből, amit csak el tud képzelni. Mindezt window-sos, barátságos kezelőfelületen, a tér bármely irányából megtekinthetően, számtalan könnyítéssel gyorsítva a gondtalan építkezést.

Az 1. kép jobb alsó sarkának közelében látszik, hogy kilenc kategóriába osztották az elemeket: lapok, téglák, sima panelek, lejtős oldalú elemek, technikai készlet, úrhajós készlet, vonat, egyéb elemek és tartozékok. Ami nem látszik, hogy az aktuális elem az Ins gomb megnyomására bekerül a modellbe, még-hozzá az utoljára beillesztett elem eredeti helyzete fölő. (Ha többször megnyomkodjuk az Ins-et, akkor az aktuális elem több példányából egy oszlop keletkezik.) A modellen belül a kurzorgombokkal fél osztás finomsággal tudjuk mozgatni a kijelölt elemet a síkjában, PgUp, PgDn gombokkal pedig arra merőlegesen. Ennél mintegy nyolcszor kisebb lépésekkel mozog a kijelölt elem, ha a Ctrl gombot lenyomva tartjuk. Az aktuális ablakban a L, R, B, F, T és U billentyűkkel a szabványos nézetek között

válthatunk pillanatszerűen (rendre: left, right, back, front, top és under), míg az M a fő (main) nézetre vált. Bármelyik nézetet a jobbgombos menü Action/Rotate View tételével lehet tetszőleges irányokba forgatni.

Kevés gyakorlás után már egészen könnyedén állíthatunk össze akár közepes méretű (a 8000 forintos kategóriába tartozó...) modelleket is. Eddig az elmélet, amit a használat egészen addig gyakoroltnak gondol, míg egynél több elemet föl nem szeretne helyezni a modellbe.

Építési gyakorlat

Ami a program legnagyobb előnye, az egyben a legnagyobb hátránya is. A jelenleg futó StarWars® termékcsalád sajátos elemeitől és néhány egzotikus kivételtől eltekintve mindent megtaláltam a 11,4 megabájtos elemkönyvtárban. (Lásd a különleges darabok képeit. Egyébként azért van ennyi @ a szövegben, mert mind a Lego®, mind a Lucas Entertainment™ meglehetősen kényes a szerzői jogi kérdésekre.) Viszont, ahogy minden játékos jól tudja, minél nagyobb a doboz, annál több idő megy el a turkálásra. (Alapélmény: keress meg egy huszonezer forintos Technic® dobozban egyetlen, kicsi, kerek, narancssárga lámpácskát, ami a készítenő robot bal szeme lenne, és a gyermek már türelmetlen.) Nincs ez másképp a LeoCAD-ben sem. A mellékelt ábrán látható autót (a szerző számtalan, zseniális, eredeti alkotásainak egyikét...) mintegy 2 óra alatt sikerült összeállítani.



A 2. képen látható autó reklámfotói

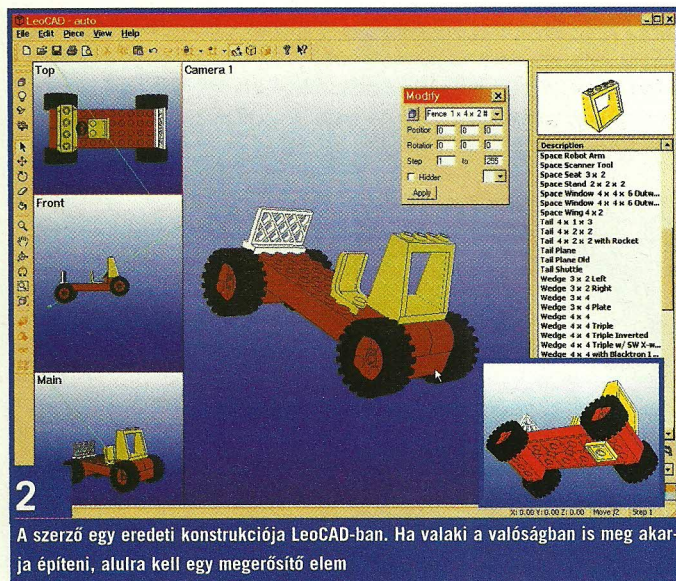


Vannak betűkkel dekorált kockák is a LeoCAD elemkönyvtárban

Amiben azért része volt a LeoCAD shareware-mivoltához képest is gyalázatos stabilitásának. Egyszerűbben: a program lépten-nyomon lefagyott. Továbbá valami sajátos belső mértékegységben (talán köbláb/négyszöghelyekben) számolt, ezért a kerek forgatási szögek a „Modify” panelben ezredfokos törtekké változtak, nem látszottak, és a kellő figyelem nélküli átírás során beírt érvénytelen értékek hatására az éppen módosított elem előzőképpen eltűnt az összeállításból... Az igazsághoz tartozik, hogy miután az ember megismeri a program nyűgeit, azért lehet vele „dolgozni”. Nem szabad használni például a Pieces/ Minifig Wizard menütételt, mert annak valódi szövege „Crash Program” (= program-összeomlás. Pedig mekkora szükség lenne rá, lévén, hogy az emberkék elemi részecskéi külön szerepelnek az alkatrészek között, és a csuklójukat nem különösebben könnyű az alkarjukba beilleszteni.) De kis gyakorlás után már a Group (csoportosítás) és az Edit Groups (csoportok szerkesztése) tételek sem omlasztják össze feltétlenül a programot, és így azért lehet haladni. Figyelemreméltó a File/ Piece Library Manager menütétel, mert segítségével sajátos elemcsoportokat alakíthatunk ki a saját igényeink, vagy valamely terjedelmesebb modell szerint, és akkor már nem kell a teljes elemtárban bolyonganunk. (Természetesen az itt képzett, névvel illetett csoportokat el lehet menteni, és vissza lehet hívni.)

Látvány

Mint a LeoCAD-képernyőkből kitétnék, a szerkesztőprogram által nyújtott lát-



A szerző egy eredeti konstrukciója LeoCAD-ban. Ha valaki a valóságban is meg akarja építeni, alulra kell egy megerősítő elem

vány hasznos, ámde nem szép. Igazi modellképekhez valamilyen komoly renderelő szükséges. A LeoCAD képes például POV-formátumú mentésre is (lásd a keretet), de ezt a szerző hozzáértés híján nem alkalmazhatta. Helyette a Trans-Europe Kft. jóvoltából a szerkesztőszóben vendégeskedő MetaCreations Bryce 4 programot fogta munkára, amelynek sugárkövetéses renderelője több mint megfelelőnek bizonyult a feladatra - miután kiderült, hogy nem a 3D Studio formátum (3DS) az üdvözítő, hanem a WaveFront-féle OBJ - amelyeket a LeoCAD szintén támogat.

Értékelés

Végül is a LeoCAD-dal való foglalatosságok sok örömet szerzett, és szórakoztató volt. Azt azért leszögezném, hogy

a programmal való építkezéshez az 5-6 éves életkor még kevés. A legtöbb ilyen korú gyermek még nem rendelkezik olyan szintű térszemlélettel, ami a hatékony virtuális legózáshoz elengedhetetlen. Viszont a közös tevékenységhez, melynek során a gyermek dirigál, és a felnőtt(-ebb korú társ) végrehajt, kiváló eszköz, és az eredmény közös. Milyen szép is volna, ha itthon is kialakulna egy virtuális Lego® közösség! Lenne webhelye, ahova be lehetne térni legalább azért, hogy a mások által összehozott modellek képeit megtekinthessük. Hogy magukat a modelleket is le lehessen tölteni, arra gondolni sem me-
rek, hiszen azok a szerzői jog hatálya alá tartoznak, és az Artisjus képes lenne jogdíjat kérni értük, attól függetlenül, hogy az alkotók nem tartanak rá igényt. Bizonyos jelek egyébként arra utalnak, hogy a Világhálón önszerveződő, független legózó társadalomnak jeles hazai tagjai is vannak: az elemeket beküldők és a renderelő programokat írók között gyanúsán magyar hangzású neveket lehet találni.

-CZY-

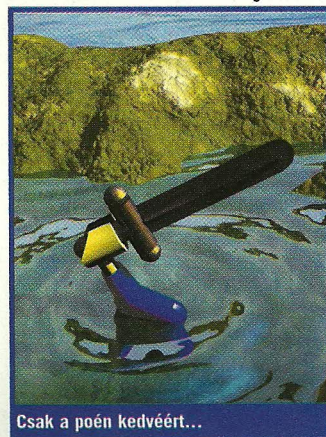
Persistence of Vision

(A látványmegmaradás törvénye...)

Ahogy a Linux operációs rendszer egy, a világban szétszórta, cégektől független és profitérzékeny fejlesztőcsoport terméke, ugyanígy létezik egy népes POV-társadalom is. (Igazság szerint a POV-társadalom nagyobb múltra tekinthet vissza, mint a linuxos.)

Két részből állnak a POV-eszközök: egy leíró nyelvből, amelynek segítségével egy szöveges állományban meg lehet adni a látványban szereplő objektumok - tárgyak, fényforrások - helyzetét és tulajdonságait, valamint egy sugárkövetéses renderelő - látvány-kiszámító - programból, amely a kért formátumú képállományt a szöveges forrás alapján előállítja. A dolog feltűnően hasonlít a HTML-szerkesztésre, ahol a böngésző felel meg a renderelőnek. Számos POV-szerkesztőt lehet találni a weben (legyen a kiinduló pont például a www.povray.org webcim). Mivel a POV mozgalom kezdetektől fogva meghirdetett és betartott elve az ingyenesség, minden vonatkozó eszköz térítésmentesen megszerezhető - minőségük ugyan jobb az előítélet alapján elvártnál, de nem nagyon sokkal.

((povray.tif))



Csak a poén kedvéért...

Aréna – Mélyen tisztelt olvasóközönség!

Eljött a várva várt idő és az Aréna kapui újra feltáruznak. Jó és rossz hírek csapnak össze egymással, van, akit megnyugtattunk, másról pedig örökre elbúcsúztunk. Ez itt az Aréna. Tisztelt Hölgyeim és Uraim! A GameStar olvasóinak hangja! Természetesen az olvasók leveleit most is eredeti helyesírással, ámde kivonatolva közöljük.

FROM: BARTALOS"XERON" LÁSZLÓ
TOPIC: --

Az újság királyi kul. A többi újság a nyomába sem ér. A poénok jók, az irokkrecek: A CD mellékletek szereztem jók. A felfogásoddal egyetértek. Azeredezi játék jobb mint az írott. És ugyis a dobozért fizetsz nem a játékért. Ki tud eredeti dobozt szerezni az írott játékhöz. Na :-) Sajnos nem agyok előfizető, de minden szám megvan.

Igy tovább.

Bartalos"Xeron" László vagy Messor.
PS.: Kedvenc film(5) Játékok(5)
Na csó

Gondolom kedves levélírók jó barátja lehet MZ/X-nek, ugyanis új-magyarul irt sorait néha elég nehézkesen olvastam. Köszönjük az észrevétel, a jövőben is törekszünk arra, hogy teljes játékokat adjunk, méghozzá olyanokat, amelyekhez exkluzívan csak a GameStar olvasói juthatnak hozzá. Fejlesztő-laboratóriumunkban most is több játék magyar változata készül, amelyeket boltban nem is lehet kapni Magyarországon, csak nálunk!

Kedvenc Filmjeim (5 db) : Vissza a Jövőbe trilógia, Gyalog-Galopp, Matrix, Hyppolit a lakáj, Kedves ellenségem, Meseautó. Kedvenc játékaim: Lords of Midnight, Doomdark's Revenge, Larry Bird and Dr. J goes One-on-One, FIFA sorozat, Seven Kingdoms
Remélem előbb-utóbb valaki majd megkérdezi a kedvenc lemezeim listáját is.

FROM: G.I.GIG
TOPIC: RP

HELLO RP

A Cikkekben és a bekielendő lapon nincsen feltüntetve hogyan tudnám a többi megjegyzésemet hozzáfűzni! De most vágjunk a közepébe! 0150 feletti oldalszám kellene az újságba!

Kérésed meghallgatásra talált! Íme a 150 feletti oldalszám. RP

1 Minden hónapban egy poszter! (A4, A3 méretben)!

2 Minden hónapban egy ilyen kérdőív! (Klubtagság felajánlása nélkül)!

3 A mélyvíz gyakoribb frissítése! (Mar régóta várom a TBAV frissítését)

4 A visszakielendő szelvényeket külön oldalra rakjátok, mert nem szeretem szétvágni az újságomat!

5 A reklámok lehetnének egy helyen (az újság végén vagy elején), hogy jobban megtaláljam, amit keresek, és ne kelljen fellapozni az egész újságot!

6 Részletesebben kellene a játékokról írni a CD-n!
Köszí, hogy elolvastad a leveletem!
G.I.Gig

Helló Zolt!

Remélem nem gond, hogy én válaszolok! Örvendezünk, hogy tetszik a lap, de pontokra szedett kívánságlistádat mégis meg kell válaszolnom:

0 De jó lenne, ha ez csak ennyin múlna. Az oldalszámot rendszeresen meghatározza, hogy mennyi játékról kell/tudunk írni. Mindemellett mi is örülnénk, ha mondjuk 148 oldal lehetne az újság. Vagy 164. Talán majd egyszer.

1 Eddig sem volt nálunk poszter, de annyian kértek, hogy most már komolyan elgondolkodunk rajta.

2 Ha épp lesz valami, amit kérdezni szeretnének, nem fogunk kímélni benneteket!

3 Emiatt kéretik ZeroCool kollegát zavarni (e-mail címe az impresszumban)

4 Igenis, így lesz!

5 Ez sem olyan egyszerű kérdés. Tudomásul kell venni, hogy a hirdetőknak is vannak érdekeik, ha már ennyi pénzt fizetnek, nem akarnak az újság utolsó oldalain egy csoportban lenni a többiekkel.

6 Igyekeznünk fogunk.

FROM: SÜLI ZSOLT
TOPIC: GAMESTAR

Üdvözlöm a szerkesztőséget!

Már a PC-X2. számától kezdve az összes újság megvan, de ilyen jó formában még soha sem láttam. A 2.0 verzió szerintem szinte tökéletesre sikeredett.

Ezek az új színek sokat dobnak az oldalakon, a pontozórendszeren azért még lenne mit alakítani. Amit nagyon hiányolok, azok a háttérképek a játékleírásoknál igazán lehetne a háttérben egy kép. Két hasáb a szövegnek elég kevés. (Ha legalább szélesebbek lennének...) Szóval, több betű kellene egy lapra, mert ebben a számban jóval kisebb cikkeket olvashattunk, mint

azelőtt. Ha adtok az újsághoz teljes játékot, nem tudnátok valami ismertebbet adni? Mert ezek amikkel én találkoztam, hát... (Bár a Rage of Mages elképesztően jó volt) Nem hiszem, hogy ha valaki meglátja a GameStar-t az újságosnál, azért veszi meg, mert van benne egy full game. (olyan, amiről még nem is hallott) A CD-n fellelhető cheatek jók, csak kevés van belőle. Nem tudom, hogy ez mennyire megvalósítható, de jó lenne, ha felkerülne a korongra DLH (Dirty Little Helper) legújabb modulja.

Azt hiszem ennyi. Az a baj, hogy az újság szépségéről, a ti professzionális munkátokról nem tudok ilyen hosszan értekezni.
Süli Zsolt

Helló Zsolt!

Örülünk, hogy hűséges olvasónk vagy.

A játékleírások tördelését nemcsak Te, hanem rengeteg olvasónk kritizálta. Remélem, hogy a 2.01-es változatban (amit most tartasz a kezében) ezek a hibák már kijavításra kerültek. (Két lényeges dolgot változtatunk: kevesebb üresen hagyott hely lesz és növeljük a betűnagyságot. – RP)

Egyebként elárulok Neked egy titkot: ha megszámlolod a cikkek betűinek számát, semmivel sem lett kevesebb! A cikkek ugyanolyan hosszúak, csak az új vizuális elrendezés miatt tűnnek rövidebbnek.

A teljes játékokról. Sajnos nem olyan egyszerű, hogy kiválasztunk egy igazán nagynevű játékot és azt hipp-hopp megveszünk. (A nagynevű és újdonságnak számító játékokat újságoknak általában el sem adják – hiszen a fejlesztők és a kiadók így lényegesen több bevételre tehetnek szert. – RP) Így néha bizony kevesbé ismert programokkal kell beérnünk – azonban ezek között is találhatunk igen jókat. Ezért is döntöttünk úgy, hogy magyarítani fogunk bizonyos játékokat (amelyiknél erre lehetőség nyílik), mert így minden egyes olvasónknak érdekes lehet egy nem annyira ismert game is!

Bátran állíthatom, hogy a teljes játékok igencsak növelik a lap népszerűségét! S a magyar nyelvű játékok még tovább növelhetik ezt a népszerűséget. (Mellesleg a Midnight Racing nem csak a honosítás miatt érdekes, hanem azért is, mert a grafikus motorját, a Twilight 3DGE-t a nyár közepén mutatták be, és lám alig négy hónappal később már a kezetekben van a magyar verzió! – RP)

FROM: SÜLI ZSOLT
TOPIC: GAMESTAR

Hello Gamestar!!

Tuggyátok mit?! S*** AZ ÚJSÁG

CS***** MEG!! Ja, és az új designról: S*** AZ EGÉSZ! S***ABB MINT VÓT! Ki a f*** a főszerkesztő? Az a f*** RP??

Mondd meg neki hogy TAHÓ, ha nem te vagy az!! JA! MAJDEM elfelejtettem! Hogy nem süli a pofátokról a bőr, hogy azt a S*** Dragonfire-t be meritek tenni az újságba?? Na és a másik!! Mi az hogy 2CD-t foglal az a S***DARAB és a Play CD-re Rányomorítjátok az eredeti Gamestar CD tartalmát?! Tuggyátok mit?! Szerintem CSŐRÖK voltatok venni egy másik K*** CD-t!!! Mert a PC-**** meg tudta oldani ezt a JANUÁRI SZÁMBAN!! Ott az Imperium Galactica 2CD-t azaz KETTŐ KIB***** CD-t foglalt el és volt pénzük odatenni egy HARMADIKAT IS! CSÜVESEK!!!! Már csak azért nem téptem szét a szeptemberi számot, mert a Midnight Racing-et teszték be a következő számba! De ha azt is így oldjátok meg, mint ezt akkor LÁZADÁS LESZ!!!! ÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁ!!!!!! MOCSKOS KOMMUNISTÁK!!! Hogy ha nem írtok vissza akkor MINDEN NAP EGY CSESZEGETŐS LEVELET KAPTOK VALAHONNAN!!!! ÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁ!!!!!! LEÜLNI! KÉSNYI FO-GUNK!!!! ÁÁÁÁ!!!!

Eric Carter

Ezt a levelet csak azért tettem be az Aréna-ba, hogy nehogymindenki azt gondolja, a hozzánk érkező levelek csak dicsérnek minket. Van egy-két olyan olvasónk is, akinek fogalma sincs a munka tisztelgéről, az alkotás elismeréséről: apró-cseprő hétköznapi keserűségeit rajtunk tölti ki. Azokkal, akik ebben örömeiket lelik, közlöm, hogy bátran bombázhatnak az ilyen típusú levelekkel is, hiszen számunkra MINDEN visszajelzés nagyon fontos. Eric Carter-t (akinek igazi nevét csak azért nem írom meg, mert meg akarom kímélni 100 hasonló levélről, mint amit ő írt) pedig örömmel értesítem, hogy mi legalább exkluzívak leszünk a jövőben. Csak a mi olvasónk kaphatják meg a speciálisan nekik fejlesztett játékokat. Még egy gondolat: A Dragonfire hihetetlen jó visszhangot váltott ki olvasóink körében, büszkék vagyunk, hogy tőlünk kaphattátok meg! A Midnight Racing pedig igencsak jó! Nemde, kedves Eric?

FROM: GERAPPA
TOPIC: GAMESTAR

Hello GameStar (2.0)!!!

En január óta veszem a GameStar-t! Az ehavi számhoz, csak ma jutottam hozzá. Mályig csak néztem az újság-árusok előtt, hogy mi az a nagy kettés

a címlapon.

Csak azért írok mert nekem nagyon tetszik ez az új kinézet nameg a tartalom is! Teljesen lenyűgözött, és a CD-eket is jól megoldottátok sótt ahogy láttam csak 3.. Mb van az úgynevezett B Cd-n. Szerintem ezt mindig így kéne! Egy Cd-is elég lenne. Nem is húzom tovább az időt, nekem nagyon tetszik az újság és ez az új mégjobban!

Gerappa

Na, ezen igazodjon ki valaki! Egyik olvasónk 3 CD-t akar, másik csak 1 CD-t. Igazából a legjobb az lenne, ha a két urat összeengednének! Az Aréna bemutatja:

Gerappa

Vs.

Eric Carter

Küzdelem első vérig! Azt hiszem nem mindennapi látványosság lenne! Egyébként pedig így próbáljon nektek megfelelni az ember, ahányan vagytok, annyiféle akarok! Így marad a középút: a 2 CD.

**FROM: GHOSTFACE KILLAH
TOPIC: GAMESTAR**

Aiyyo GameStar!!!!!!

Szóval. Íme néhány észrevétel, melyek talán jobbá tehetik az újságot: 1.:A 2.0-ban iszonyatosan sok az üresen hagyott fehér papír, pl. az Arénában.

2.:Az új értékelő doboz még rosszabb, mint az előző. Nem tudom, miért nem tetszik nektek a százalékos rendszer. (Úgy hallottam, ez Pierrot műve. Mit keres ott az a lamer?????)

Na ennyi lenne. Egyébként király az új design, meg maga a lap is. Maradok előfizetőtök (ha lesz rá pénzem):

Ghostface Killah

Izé! Szóval a fehér területekről: elfelejtettük följük írni, hogy ez a hely a jegyzeteknek való! Félretéve a tréfát valóban kissé túl sok fehér felület volt a lapban, reméljük, ez a jövőben változik majd. Pierrot műve lenne az értékelő-doboz? Megkérdeztem tőle, azt mondta, nem az övé! Egyébként pedig erről örök vita folyik, melyik értékelő-doboz a jó. Még a PC-X idejében is a Pilométer körül volt a legnagyobb vita. Talán találj ki egy jót és küldd be. A javaslatokat közzé tesszük majd, s lehet rájuk szavazni. De amelyik nyer, azontúl az lesz és akkor nincs több morgás, írgum-burgum!

**FROM: —
TOPIC: GAMESTAR**

Hali!

Volna egy-két megjegyzésem a dragonfire-el kapcsolatban:

1. Lehet, hogy ez csak az én bajom, de 900 MB helyet kellett takarítanom, mire (3. installálásra) sikerült fölpakolnom. De a telepítő az elején azt írja, hogy elég 650 is. (ez sem kevés)
2. A játék bizonyos részekén irtózatosan lelassul. Másról a képernyő egyik felén feketeség van, de ott "van valami használatos" (nem tudom hogy írjam: kesztyűre vált a kurzor) A lelassulásnál pedig szinte nem lehet mozogni, 5 másod-percet kivár a kurzor mire megmozdul...stb.

3. Miközben a hangok közt kutakodtam, azt vettem észre (lehet, hogy csak én nem értem?), hogy a Dragonfire hangjai kísértetiesen hasonlítanak (azonosak) a Klánok/Clans hangjaira. Még a filenevük is ugyanaz. (Pl.: chat.wav, Menu\mopen.wav, turnpage.wav...stb. Ez direct van, vagy teljesen logikus, de én nem értem, esetleg véletlen?

Eddig ennyit fedeztem föl a DF-el kapcsolatban.

Ja és nagyon tetszik Zámbo Jimmy!

A lapba csúsztatva, az CD borító? (tokot nem adtok?)

Hajhó!

A Dragonfire című programot nem fejlesztettük, így sajna sem a telepítéssel kapcsolatos problémákra, sem

a kurzor lelassulására nem találok a gyógyírt. (Jut eszembe, az én CD példányom sorjás volt, így először el sem indult otthon a Dragonfire. Hátha másnál is előfordul, a megoldás a sorját egy késsel vagy éles tárggyal kaparjátok le és menni fog a játék – RP) Ugyanez igaz a hangokra is. A file neveket azonban tiszta angol-sággal irtad, így azok miért ne egyezhettek meg?

Zámbo Jimmy Asszonyt mi is imádjuk, nála jobban csak a Mestert, Uhrin Benedeket bálványozzuk. Tokot nem szándékozunk adni, de a borító ezentúl rendszeres lesz.

**FROM: BALÁZS
TOPIC: GAMESTAR**

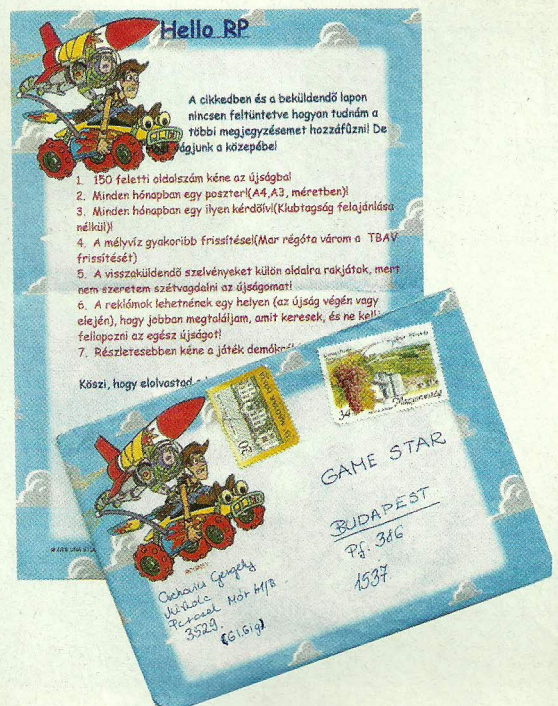
Hello GameStar!

Az újság nagyon vagány csak néha a 132 oldal 114 körül van. A fő problémám az, hogy a 2000. szeptember CD-mellékletének teljes játékának 2-es CD-jén csak az util-ok vannak Dragonfire pedig nincs. Lehet, hogy megvakultam de lehet, hogy tényleg nincs rajta. Légyszi válaszoljatok az arénába, mert a dobozomat nem nagyon szoktam nézegetni.

Hello Balázs!

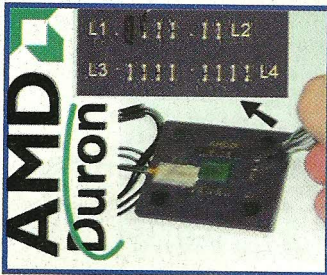
Nyugalom, nem loptuk el a Dragonfire play CD-jét, ott van az a lemezen, de ne keressétek nagyon... a 300+ mega util mellett a Dragonfire adatai is ott vannak. Istibizi

Gyu



StarUser. A GameStar programozási rovata.

Keresd a CD mellékleten!



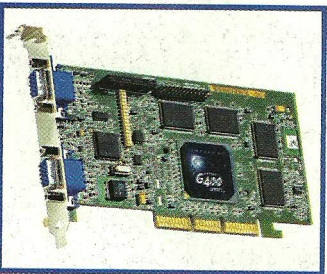
Duron

Egy éve még mindenki Celeron lázban égett... Fél éve kezdtünk Athlont forrasztani... Nemrég kaptak lábra az első híresztelések az AMD új processzoráról, a Duronról: „Szabadon lehet állítani a szorzóját” – „Egy azonos órajelű Celeronnál minden tesztben gyorsabb”. Ezután jött egy mély hullámvölgy, majd hirtelen ismét kiderült az ég: az új, Socket A foglalatos processzorok szorzólockja pofonegyszerű művelettel eliminálható.



DVD újra

Az analóg videotechnikának vége, itt van a DVD. Amerikában több mint 700 ezer, Japánban 1 millió asztali készüléket adtak el egy év leforgása alatt. De mi is ez a DVD, vagy más néven Digital Video Disc, esetleg Digital Versatile Disc? A válasz egyszerűnek tűnik: a videó jövője, de ennél mégis sokkal több. Valami más, valami új. Összeállításunkban - a teljesség igénye nélkül - próbálunk képet adni egy valóban forradalmi technikáról.



G400 DualHead

A G400 bejelentésének idején egekig magasztalták a DualHead képességekkel (is) felvértezett új chipet. Ezután egy jó darabig nem sokat hallhattunk erről a technológiáról - egészen a közelmúltig, amikor is a többi nagy gyártó (ATI, nVIDIA) is bejelentette, hogy előrukkol Dual Head-hez hasonló megoldással. A Matrox kapásból válaszolt a G450-nel, mely architektúrájából adódóan a G400 DualHead képességeit tovább tökéletesítette.

ELSA GLadiac

800 MHz-es proci... 256 mega memória... 24 gigabájtnyi 7200 RPM-es merevlemez... Tizenhatszoros DVD-ROM... 19 collos monitor... Ki ne álmodozott volna ilyen konfigurációról? Na jó, talán keveseknek van is ilyen masinája otthon, sőt talán még „erősebb” is... De ha hozzávesszük a videokártyát: ELSA GeForce2 GTS - a nagyjágyú. Egy ilyen izomgép tesztelését nem lehetett kihagyni...

PHP – Felhasználók beléptetése és nyomon követése

Többfelhasználós rendszerek egyik alapvető feladata a felhasználók azonosítása és a jogosultságaik betartatása. Egy ilyen rendszertől többek között azt is elvárjuk, hogy a beléptetett felhasználók adatai, az általuk kiadott parancsok nem keverednek össze, egyértelműen megállapítható legyen minden egyes műveletről, hogy ki volt a kezdeményezője. Ez elengedhetetlen webes fejlesztéseink során, e problémára nyújt 3 különböző megoldást cikkünk.



A GAMESTAR LEVELEZŐ TAGOZATOS NYERTESEI...



Messiah dobozos játékot nyert: Fehér Róbert, Tatabánya; Vranek Gábor, Budapest és Pásztor László Budapest.

Messiah plakáttal büszkélkedhet: Nyistyár Attila Békéscsaba; Bükkhegyi László, Répáshuta; Burghardt István, Miskolc; Sas Péter, Györszentiván; Illés Roland, Pásztó; Csirmaz Gábor, Törökszentmiklós; Kohuth Szilárd, Budapest; Pék Sándor, Hévíz; Márfai Mihály, Baja és Szűcs Gyula, Orosháza.

Shogun dobozos játékkal gazdagodott:

Tóth András, Jászboldogháza; Pekár Levente, Kalocsa; Vörös Zsolt, Győr; **Shogun plakátot kap:** Bors Csaba, Zalaszentlászló; Farkas Balázs, Budapest; Antal Balázs, Kerecsend; Szabó Máté, Szatymaz; Jenei Endre, Szeged; Kardos Zoltán, Tiszaújváros; Németh Gergely, Győr; Horváth Károly, Garadna; Révész Gábor, Tuzsér és Holló Zsolt, Mezökeresztes.

Cypress Hill pótlót viselhet ezután: Bakti Gábor, Miskolc és Sallai Gábor, Polgár

A DVD játékunk nyertesei pedig: Gombás Zoltán, pápai olvasónk a Wild Wild West c. lemezt kapja. Ifj. Gyarmati Benjámín, Polgáron viszont a Whitney The Greatest Hits c. DVD-nek örülhet.