

CHEAT
FÜZET 1.
TRÜKKÖK,
CSALÁSOK!
POSZTER!

PC-S JÁTÉK, INTERNET, HARDVER

2.0

GameStar

2001. január | www.gamestar.hu | Ára: 1390 Ft, előfizetve: 995 Ft

LUCAS ARC
Minden,
amit Guybrushról
tudni akartál...
Fókuszban:

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

James Bond és Cate Archer:
kémek, akiket annyira szeretünk
No One Lives Forever Bemutató:
Sacrifice, Codename Hitman 47, Zeus
Előzetes: Dune 3 Emperor, Renegade

Demóözön: Horde; Battle of Britain;
Blair Witch Volume 2; The Legend of Coffin
Rock; Metal Gear Solid; Q3 Team Arena...

IDG
INTERNET DISTRIBUTION GROUP

2001. január
Game

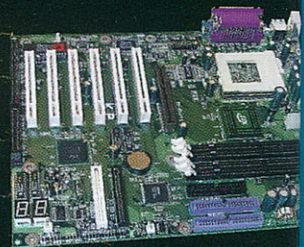


Made by

© GAMESTAR, IDG LAPK
EZ A CD A GAMESTAR TÉR
AJÁNDÉKA. ÖNÁLLÓAN FO
NEM HOZHATÓ

2001 MULTIMÉDIA

Az új évezredben is HERTA!



Videologic

CHERRY

THRUSTMASTER

Bp. VII., Dohány utca 37. Tel./fax: 322-7846
(Számítástechnikai szaküzlet és szerviz)

Bp. VI., Ybl M. sétány 2. Tel.: 238-7393
Westend City Center (HERTA Multimédia szaküzlet)
Bp. XV., Szentmihályi út 131.
(Pólus Center) Tel./fax: 419-4020

Bp. III., Bécsi út (EURO Center) Tel./fax: 437-4622
Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14.
(Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131
Bp. XXII., Nagytétényi út. 27.-47.
(Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043
Bp. II., Gábor Áron u. 74-78.
(Rózsakert Bevásárló közp.) Tel./fax: 391-5840

Bp. X., Kerepesi út 73.
(Park Plaza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164
Bp. XX., Kossuth L. u. 33. Tel./fax: 285-6004
(Erzsébet Áruház)
Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052

HERTA

www.orca.hu

GAMESTAR IMPRESSZUM

Szórakoztató számítógépes magazin ■ II. évfolyam, 13. szám – 2001. január
www.gamestar.hu

Főszerkesztő:

Szilágyi Árpád (RP) –
szilagyi@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

Belső munkatárs:

Fülöp Viktor (ender) –
ender@gamestar.hu

E lapszámunk munkatársai:

Beregi Tamás (Berrr) –
gawain@freemail.hu
Bognár Ákos (Mr. Chaos) –
abognar@idg.hu
Branyiczky Gábor
(Schuerue) –
schuerue@gamestar.hu
Csontos Péter (Csonti) –
csonti@stud.bke.hu
Galgóczi Tamás (Cromwel) –
t.galgoczi@uts.hu
Galiba
Kassai Zoltán (Kasi) –
kasi@komel.hu
Lengyel Andrea (Landrea) –
landrea@gamestar.hu
Rákoczi Botond
Uhle Dániel (Uhu) –
uhu@gandalf.elte.hu

Lapdesigner, művészeti vezető:

Falvay László –
falvay@gamestar.hu

Tördelőszerkesztők:

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

Reklámreferens:

Paál Szilárd (Doki) –
szilard@gamestar.hu

Kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.
Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető igazgató
– ibiro@idg.hu
Műszaki vezető: Birkus Imre

A szerkesztőség és a kiadó címe:
1012 Budapest, Márvány utca 17.
Levélcím: 1537 Budapest, Pf. 386.
Telefon: 212-0397 közvetlen vagy
a 356-0691/316-os mellék
Telefax: 356-9773
E-mail címe: gamestar@idg.hu
Előfizethető a kiadó Terjesztési osztályán
1537 Budapest, Pf. 386., vagy
a 356-0691/322-es melléken illetve
a terjesztes@idg.hu címen, továbbá a hírlap-
kézbesítőknél, valamint a vidéki
postahivataloknál.
Kérjük, hogy a hibás CD-t postán juttasd el
ügyfélszolgálatunkra:
1537 Budapest, Pf. 386.

A lap ára 1390 Ft, a negyedéves előfizetés
2985 Ft, a féléves 5970 Ft, az egyéves
11940 Ft.

A lap régebbi számai megvásárolhatók ügy-
félszolgálatunkon: 1012 Budapest, Márvány
u. 17. VI. emelet, telefonon megrendelhetők
a 356-0691/335-ös melléken, valamint az
ügyfélszolgálat@idg.hu e-mail címen.
Nyitva tartás: hétfőn. kedden, csütörtökön,
pénteken 8-16, szerdán 10-18 óráig

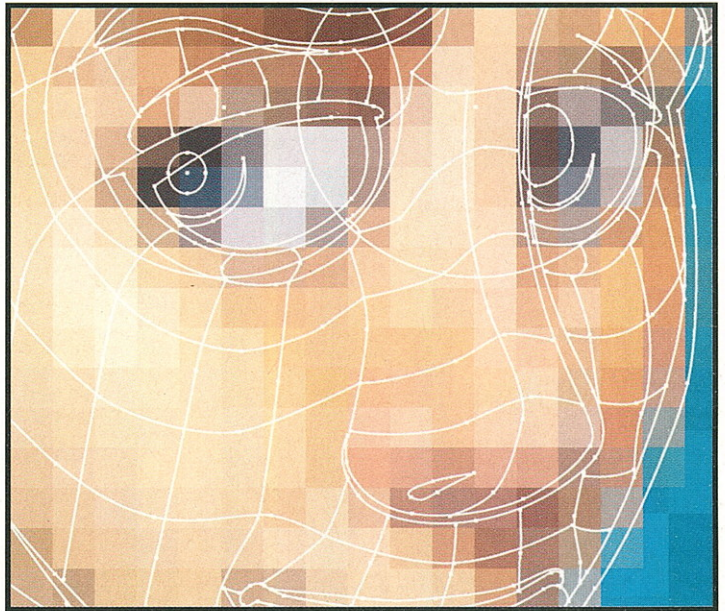
Nyomás: Révai Nyomda

Ügyvezető igazgató: Lázár László
HU ISSN: 15853187
Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi
egyesület, a Hírker Rt., az alternatív terjesz-
tők és a számítástechnikai szaküzletek.

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

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

Cheat rovattal kapcsolatos ötleteiteket
várjuk: cheat@gamestar.hu



GameStart 2001 Hello!

Nyugi, nyugi, nem szakad meg a teljes játékok sora, csak most egy hónap szünetet tartunk. Ugyanis nem kevesen voltak, akik azt kérték, hogy inkább demókkal töltsük meg mindkét CD mellékletünket. Rádásul ZeroCool már a lapzárta előtt három héttel jelezte, hogy 2 gigabájt demó gyűlt össze, így ezzel a mennyiséggel meg tudna tölteni három CD-t. Lassacskán gondolkoztok, hogy DVD meghajtóval szereljétek fel a PC-t, mert már nem csak a demók nagyok, hanem egyre több DVD-s játék is jön. Meg lehet, hogy nekünk is egyszerűbb lenne egy DVD mellékletet adni – a két CD kissé szűkösnek tűnik már, mindig azon gondolkodunk, hogy mit hagyjunk ki. Szóval most az egymást követő négy teljes játék (ezek közül három már honosított) után most egy lapszámnyi szünetet tartunk.

Illetve egy újdonsággal is szolgálunk az előző havi menedzser programhoz. Akkor ugyebár a Tactical Manager 2 rádióközvetítését Molnár Dániel hangján hallgathattuk meg, de a játék felülete az eredeti volt. Azóta viszont sikerült elkészítenünk a szöveges felület magyarázatát is, a CD-megtaláljátok a honosító csomagot (patch-et) – próbáljátok ki. No azért van itt még extra. Kértétek és a kérésetek meghallgattattott: e hónap-tól kezdve találhattok egy 4 oldalas kis kiadványt, amelyet ender tölt meg nektek cheat-ekkel, tippel, trükkökkel. Ezt a mellékletet ki is emelhetitek a GameStarból és összegyűjthetitek, pár hónap múlva majd jó kis cheat füzet lesz belőle. Kifejezetten kérünk benne-

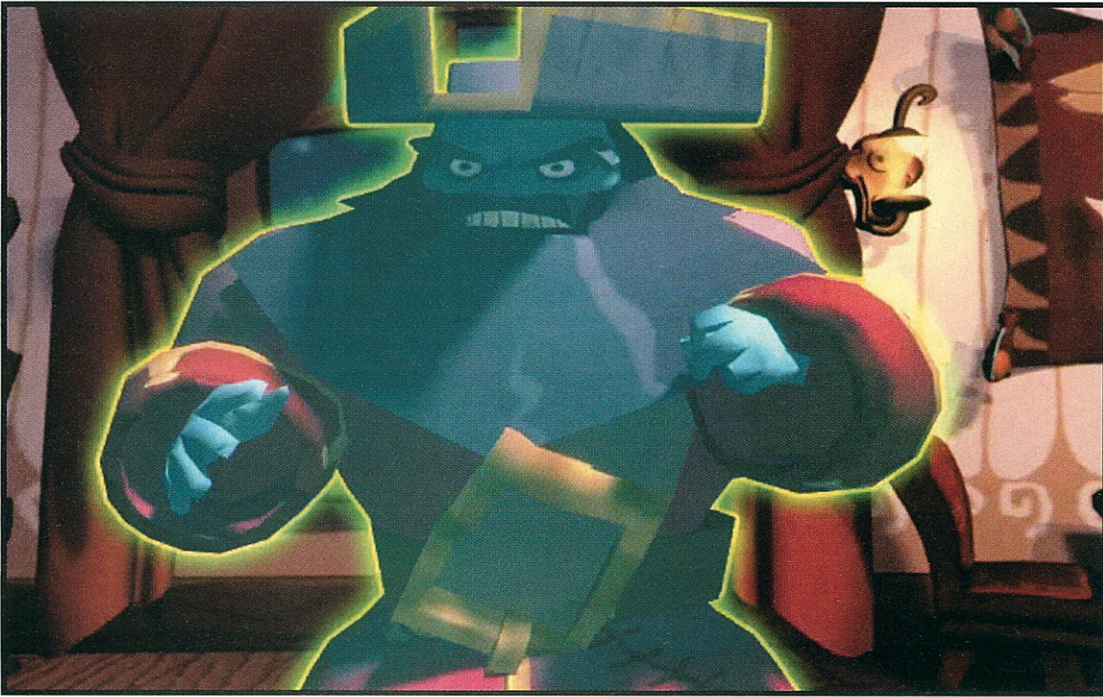
teket, hogy írjátok meg, milyen játékhoz akartok tanácsot kérni. Meg persze azt is, hogy tetszik...

A cheat-füzetkével azonban az eddigi CD borítót megszüntetjük. Legalábbis eddigi formájában. Aki viszont hozzászólt, ne szomorkodjon, elkészítjük eztán is, de a lap végén helyezzük el, ahonnan ki lehet vágni. Ettől kezdve azonban pont olyan jól mutat majd a CD tokban, mint eddig. (Egy olvasónk kérdezte tőlem emilben, hogy nem készítenénk-e el visszamenőleg a régebbi GameStarokhoz is a CD borítót. Az ötlet jó, köszönjük. Azon gondolkodom – de írjátok meg, mit gondoltok –, hogy a régi lemezeinkhez a borítót megszerkesztsenék és feltennék jó minőségű, nyomtatható formában a CD-re. Úgyis olyan sok színes tintasugaras nyomtató működik már széles e hazában...)

A másik plusz cucc a poszter, ami az újévben a második ajándékunk. Ahogy az Arénából is olvasható decemberben nagy port kavart a képregényünk, így tehát a kavarás folytatódik, ezúttal Mexikóban. De nem is sorolom a tartalomjegyzéket, inkább lapoztatok egyet és láthatjátok: impozáns a lista. Ez alkalommal 25 játék bemutatója kapott helyet.

És készüljétek a februárra, amikor egy igazi stratégiai játék teljes változatával jelentkezünk a CD mellékletünkön!

Ja és mondtam már?
Boldog új évszázadot nektek!

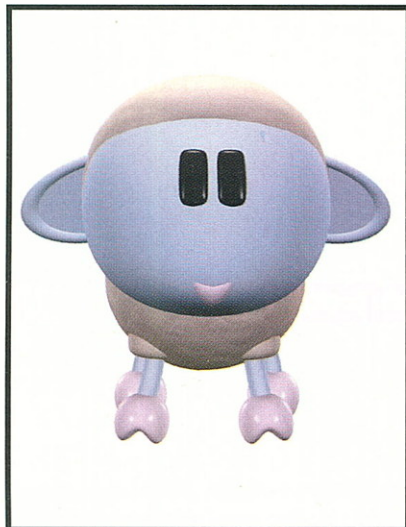


12. „A majmok hallgatnak minket...” – Fókuszban a Monkey Island 4 és a LucasArts

Ha kimutatást kellene készíteni minden idők legnépszerűbb számítógépes kalandjáték-hőseiről, szinte biztosan Guybrush Threepwood vinné el a pálmát. A tíz évvel ezelőtti Secret of the Monkey Island varázsát azóta sem sikerült felülmúlni. Minden idők legkedvesebb és legkézbalkezesebb kalóznövendéke (már negyedszerre...) visszatért, hogy dobozos groggal, gumicsirkékkel és egyéb borzalmas fegyverekkel felszerelve – a házasság béklyóiba verve is – mindörökre a pokol mélyére zavarja örökös zombi-ellenfelét, LeChuck-ot. Viszont közben a kalandjátékok műfaját megmenti az enyészettől.

58. A bárányok viszont kétszer csengetnek – A Sheep bemutatója

Ha nem voltál még osztályfőnök egy iskolai kiránduláson, ha nincs néhány irányíthatatlanul csellengő beosztottad lapzártá előtt vagy netán népes családod egy színházlátogatásra, akkor talán nem is ismered azt az élet adta örömet, amikor mindenki teljes létszámban hazaérkezik a nyugalmas otthonba - magatok mögött tudva egy kalandos túrát, sikeres projektet vagy más tartalmas élményt. De, ha még van is gyakorlatod a terelgetésben, próbáld ki készségedet a barikon is! Meglepő tanulsággal szolgálhat.



20. Kémfilmek és kémes játékok

Bond. James Bond. Ez az azóta szállóigévé vált mondat először Sean Connery szájából hangzott el 1962-ben. A James Bond-filmek hihetetlen népszerűsége nem csak további részek forgatására ösztönözte készítőiket, hanem másokat is „megihlettek” több tucat jobb-rosszabb kémhistória kiállítására. Legtöbbjük szintiszta kópia volt 007 után szabadon, de azért volt köztük olyan is, amelyik belopta magát az akkori nézők szívébe.



A CD tartalma 6

Hírek 8

FÓKUSZ

Lucas Arc: „A majmok hallgatnak minket...” 12
 Monkey Island 4: Agybajos árnyak 13
 Guybrush Threepwood ősei 17
 Kémfilmek és regények 20
 No One Lives Forever 22
 In Cold Blood 24

ELŐZETESÉK:

Dune 3 26
 Renegade 28

BEMUTATÓK:

Sacrifice 30
 Hold hadművelet 32
 Kalandor 34
 Zeus – Master of Olympus 36
 Starship Troopers 38
 Heroes Chronicles 40
 Reach for the Stars 42
 Timeline 44
 Codename Hitman 47
 Delta Force Landwarrior 48
 City Trader 50
 Championship Manager 2000/2001 52
 4x4 Evolution 54
 Jetfighter IV 56
 Sheep 58
 Keep the Balance 60
 Tony Hawk Pro Skater 2 62
 Szünidei matiné 64
 A nagymester 66

PLUSZ:

Reprint (olcsó) játékok 68
 Játékmúzeum: LucasArts 70
 Game One: Metal Gear Solid 72

MÁSVILÁG:

StarMusic 74
 StarFilm 76
 StarBook 78
 StarDVD 80
 StarBrowser 82

MÉLYVÍZ:

Hardver hírek 84
 Grafikus kártyák tesztje – II. 88
 Teac CD-W512EK CD író 94
 StarOffice 5.2 96
 HP PC 99
 SuSE Linux 7.0 100
 Winbugok: barát vagy ellenség? 102
 Mobiltelefonok a jövőből 104

Plusz

Képregény 106

ÉS PERSZE:

Aréna 110

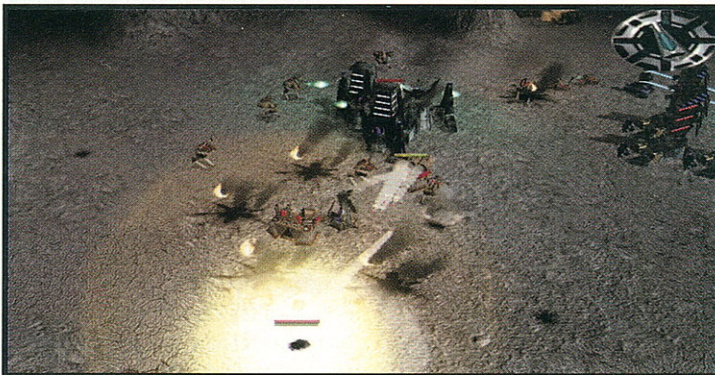


30. Sacrifice – bemutató

...Mégis, mit tehetünk, amíg a Dungeon Keeper Horny-ja egyelőre csak zabot hegyez, nem a kaszáját (sajnos leállította a Dungeon Keeper 3 fejlesztését a Bullfrog), a Black and White pedig még csak jó sokára készül el? Minden hasonzóru játék rajongóinak azt ajánlom, a szabadidejüket áldozzák fel csak nyugodtan a Sacrifice ol-tárán – nem fognak csalódní!

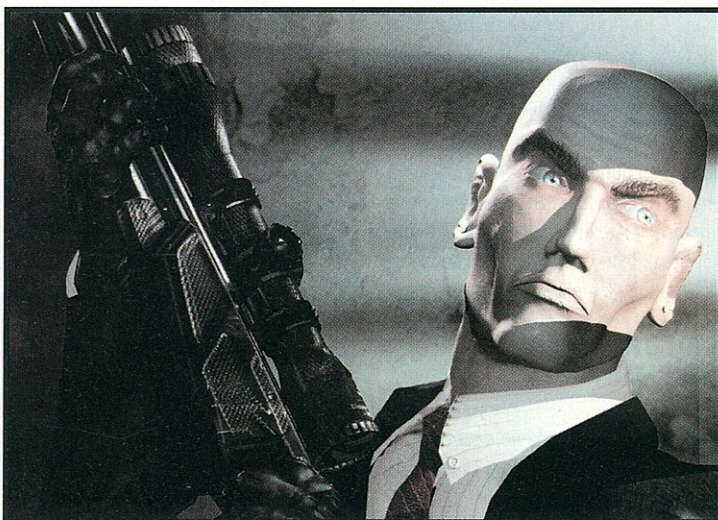
32. Hold hadművelet – bemutató

...Más kérdés, hogy, ezen a kipusztított, tönkretett, pusztasággá vált területen már nincs sok minden összeveszni. Ugyanis az ED és az UCS közt folyó világméretű háborúnak az igazi vesztese maga a bolygó és a rajta élő emberek. Győztesekről nincs információ – talán még ezért dúlnak azóta is az összecsapások. Bemutatjuk az Earth 2150 – The Moon Project magyar változatát.



46. Codename Hitman 47 – bemutató

...szerintünk a Gellért szálló vezetősége nem örült volna túlságosan, ha – akár csak virtuálisan is – halomra lövik a vendégeket...



62. Tony Hawk's Pro Skater 2 – bemutató

Nos, akkor pénteken indulhat is az első izzadságszagú, fogmosás nélküli, non-stop Tony Hawk vikend. Lehet próbálkozni... a gép pontoz. Az első öt perc után fülíg erő vigyorral konstátáljuk, hogy már 1300-at is kapunk egy remekbe szabott figurára. Huh, egész jók vagyunk! Később kiderül, hogy a játéknak csak akkor kezd értelme lenni, ha már 140 és 180 ezer pont környékén kapunk egy-egy jobb kombinációra... ☺



88. Grafikus kártyák tesztje – Episode II A Radeon visszavág...

A kártya egyébként csöppet melegszi, de egyáltalán nem vesztes, annak ellenére, hogy csupán egy közepes minőségű borda és ventilátor van rajta. Teljes programként adják hozzá a Test Drive 5-öt valamint a Shogo Mobile Armor Division-t (utóbbival ugye minden igazi GameStar-olvasó rendelkezik ☺).

CD-tartalom – 2001. január

AZ ELSŐ CD TARTALMA: JÁTÉKDEMÓK:



HORDE - THE NORTHERN WINDS (34,1 MB)

Vegyük a jó öreg Warcraft-ot, fűszerezzük meg egy kis orosz legenda-világgal, adjunk hozzá egynémely mágiát és misztikumot, egy hatalmas térképet, ami küldetésről küldetésre nő, ízesítsük egy csöpp lakóhelyi menedzsmenettel, fejlesztéssel, egynémely csúf ellenséggel és jópofa történettel. Későbbiekben adjunk hozzá csatát, stratégiát, mindezt valós időben. Keverjük jól össze, majd adjunk hozzá egy kis magyar nyelvet és máris megkapjuk a Horde - The Northern Winds valós-idejű stratégiai játék magyar változatát. Jól hangzik? :)



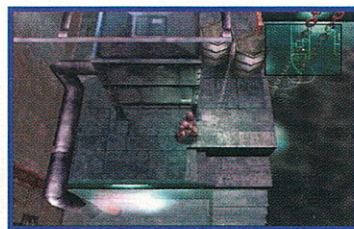
BATTLE OF BRITAIN (104,7 MB)

A Battle of Britain című játékban olyat tehetünk, amit eddig még soha. Egy egész vadászraj tagjává válhatunk, és természetesen bizonyítanunk is kell. A viszonylag elfogadható grafika és hangulat mindenképpen megéri a telepítés periódust. Nemcsak azoknak érdemes kipróbálni akik szeretik a "régieket", hanem azoknak is, akik valaha láttak már ehhez hasonló járműveket. Csak arra kell vigyáznunk, nehogy a manőverezésekben hagyjuk ott a fogunkat, ezt, ha lehet (persze nem kötelező) bízzuk rá az elleneséges csapatokra.



BLAIR WITCH VOLUME 2 THE LEGEND OF COFFIN ROCK (157,9 MB)

Úgy látszik a Blair-i boszorkány megálíthatatlanul nyomul virtuális karrierjén! Az eredeti film óriási sikere nyomán készült első játékról előző számban olvashattok, az USA-ban pedig már október 27. óta vetítik az örült "idegenvezető" és a boszorkány rémtetteiről szóló folytatást. Elkészült a játék 1886-ban játszódó folytatása is, amelyben egy sápadt, amnéziás polgárháborús katonát irányítunk. A történet ismét Burkittsville rémálomszerű erdejében játszódik: ezúttal egy különös kislány és a környéken folyó mézárások közti összefüggéseket kell kiderítenünk.



METAL GEAR SOLID (90,7 MB)

Végre valahára elkészült a Playstation konzolon igen nagy hírnevet szerzett akció/ügyességi játék PC verziója is. A játékban egy hiper-szuper titkos emberként alakítunk, aki egymaga hivatott megmenteni szerény kis földgolyónkat. A viszonylag idejétmúlt grafika szó szerint a PSX-es időket idézi, de a programozók úgy gondolták ennél nem feltétlenül kell több. Időközben egyébként fejlesztik a játék második epizódját egyelőre csak PS2-re, de PC verzió soha sem kizárt, ahogy a mellékelt ábra is mutatja.

MIDTOWN MADNESS 2 (41,7 MB)

Akad olyan köztünk, aki nem szertné közelebről megcsodálni a londoni Tower, a Big Bent, netán a Buckingham Palotát? Létezik akár egy ember is, aki nem

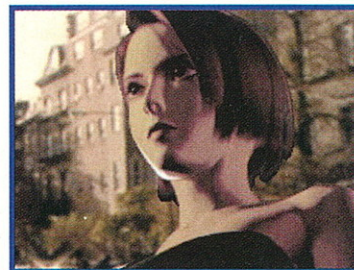


ámulna el az építészet erejét demonstráló Golden Gate hídon állva? Sajnos, gyaníthatóan sokan vagyunk olyanok, kiknek sokáig (talán soha) nem adatik meg ez az élmény. Sebaj, vágódjunk be egy tűzoltóautóba (?!), és tegyünk egy túrát, legalább a képernyőn keresztül ☺. A kipróbálható verzióban sajnos csak az egyik pálya, és annak is egy apró szelete érhető el.



Q3 TEAM ARENA (128,1 MB)

Nemsokkal a Quake 3 megjelenése után az id Software-nek rá kellett döbnie, hogy a méltán elismert Unreal Tournament nem is olyan könnyű letesztálni a csúcson. Most elkészítették a Quake 3 legelső hivatalos kiegészítőjét, melyben még több pálya, még több mód és lehetőség van. Sajnos ez a demó verzióról nem mondható el, ugyanis elég nagy méretének ellenére is csupán egyetlen pálya és néhány játékmód áll rendelkezésünkre.



RESIDENT EVIL 3 NEMESIS (79,9 MB)

A zöldvérű zombik a horrorfilmek és akciójátékok kedvenc figurái: gusztagalánul rondák, hörögnek, és a halottaktól való alapvető félelmeinkre játé-

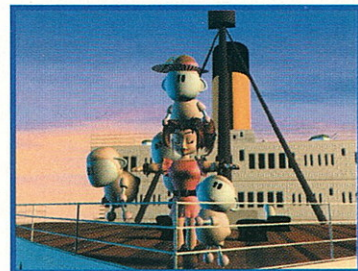
szanak. Tagadhatatlan előnyük még, hogy - mivel már úgyis halottak - az embernek semmilyen lelkifurdalása sincs, amikor lemészárolja őket, sőt a cégeknek egy esetleg durvább játék



betiltásától sem kell aggódni - végül is csak egy zombi...

SACRIFICE (101,4 MB)

A Sacrifice-ban most mi magunk lehetünk öt fő istenség kinyújtott karja, hogy a veszélyben lévő emberiséget mágusként megmentjük - vagy épp ellenkezőleg: egy gonosz urat választva elpusztítsuk. Ez így elsőre talán még sablonosnak is tűnhet, de a nagy botrányt kavart, bizarr Messiah-t készítő Shiny-t ismerve, már előre sejthetjük, hogy a Sacrifice az a játék, amelytől a "sablonos" jelző áll a legtávolabb. Bemutató a 30. oldalon



SHEEP (60 MB)

Ha nem voltál még osztályfőnök egy iskolai kiránduláson, ha nincs néhány irányíthatatlanul csellengő beosztottad lapzárta előtt vagy netán népes családod egy színházlátogatásra, akkor talán nem is ismered azt az élet adta örömet, amikor mindenki teljes létszámban hazaérkezik a nyugalmas otthonba - magatok mögött tudva egy ka-landos túrát, sikeres projektet vagy más tartalmas élményt. De, ha még van is gyakorlatod a terelgetésben, próbáld ki készségedet a barikon is! Meglepő tanulságokkal szolgálhat. Bemutató az 58. oldalon



ZEUS MASTER OF OLYMPUS (87,3 MB)

A Maxis Sim City-jének és a Sims-nek köszönhetően már behatóan - a hatalom birtokosai és "elviselői" oldaláról is - ismerhetjük, hogyan működne egy ideális modern társadalom. Azonban ahhoz az Impressions csapata kellett, hogy a városépítés régi receptjével az ókor varázslatos világában találkozzunk ismét. A római világban játszódó csodás Caesar-sorozat három része után a Pharaoh-ban az egyiptomi uralkodó szerepében tetszeleggettünk, most pedig a Zeus segítségével a görög poliszok irányításába csöppenhetünk bele. Bemutató a 36. oldalon

MÁSODIK CD TARTALMA: MÉLYVÍZ:

DRIVER:

DirectX8, 3dfx, Ati, Matrox, Nvidia

AUDIÓ:

Sonique v1808, WinAMP v2.7

CD-ÍRÓ:

CDRWin v3.8d, Nero v5.0 Demo

DESKTOP:

BossKey v2.0

EGYÉB:

BigFix v1.2.3-5, dduptime v1.1, Media Player Bonus Pack, NoteCard+, pcTuner v.1.0.0.37, Reglo v3.0, WinRider v1.90b
 Britney Spears Winamp Plugin:
 Britney Spears valószínűleg már az egész világ ismeri. Sokan szeretik, és persze vannak olyanok is, akik soha nem hallgatnák meg a zenéjét. Azzal azonban

a legtöbben egyetértnek, hogy látványuk nem utolsó dolog. Nos, egy rajongó elkészítette legújabb WinAmp bővítményét. Ebben Britney az éppen aktuálisan hallgatott zenére táncol. Érdemes megtekinteni.



FILE MANAGER:

Far v1.70 beta 1

GRAFIKA:

Hypersnap-DX v4.01.03

INTERNET:

Opera 5.0, Netscape 6, NeoPlanet 5.2 Build 1590, The Bat! v1.48 beta 8, DHTML Menu Builder v2.7, ICQ 2000b, SmartSMS v3.0

LEJÁTSZÓ:

Windows Media Player 7.0

Magic Player v1.4:

A Magic Player egy média lejátszó, ami lejátszik zene (MP3, CDA, stb) valamint film (AVI, stb) formátumokat is.

Kinézete megváltoztatható, kezelése egyszerű.



REGISTRY:

RegCleaner

SECURITY:

Deskman 3.0

TÖMÖRÍTŐ:

WinRAR v2.80 beta 1

VÍRUSIRTÓ:

F-Prot, McAfee, NAV

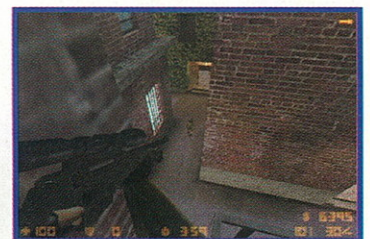
PATCH:

Baldur's Gate II Shadows of Amn, Battle Isle The Andosia War, Crimson Skies v1.02, Deep Space Nine The Fallen, Delta Force Land Warrior, Deus Ex, Escape from Monkey Island, Flanker 2 v2.03, Fur Fighters v1.2, Giants Red Blood Patch, Ground Control v1011, JetFighter IV, Midtown Madness 2, No One Lives Forever, Sacrifice, Sea Dogs v1.02, Star Trek Voyager Elite Force v1.1, Starship Troopers v1.1, Sudden Strike, Tiger Woods PGA Tour 2000 v1.3, Unreal Tournament v436, Venom, Wizards & Warriors

EXTRA:

Sun StarOffice 5.2

Counter Strike 1.0: Ha valaki unja már, hogy buta gépi ellenfelek ellen, hihetetlen képességű gigahóssel, zsebatombombával kell küzdenie egyes egyedül egy álombeli környezetben, akkor itt van számára az igazi játék. Egy csak hálózaton játszható program, amiben XX. századi környezetben, létező fegyverek másolataival irhatjuk ellenfeleinket. Két csapat közül választhatunk, az egyik oldalon a terroristák, a másik oldalon a kommandósok küzdenek. És indulhat a világ egyik legrealisztikusabb játéka!



ANIMÁCIÓK:

Conflict Desert Storm, Mech Commander 2, Neverwinter Nights, Oni, Quake 3 Team Arena, Settlers 4

+ szokásos Olvasokk
 + Barát vagy ellenség
 + Cheat

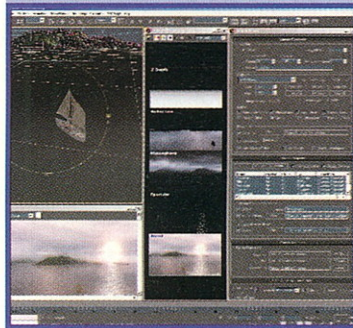


BEMUTATTA A 3DS MAX 4-ET A DISCREET!

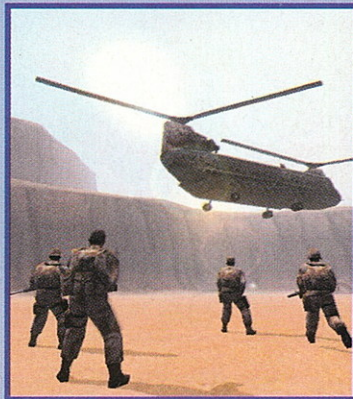
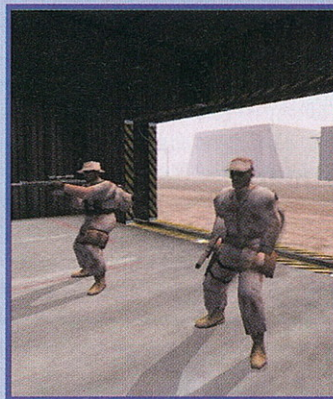
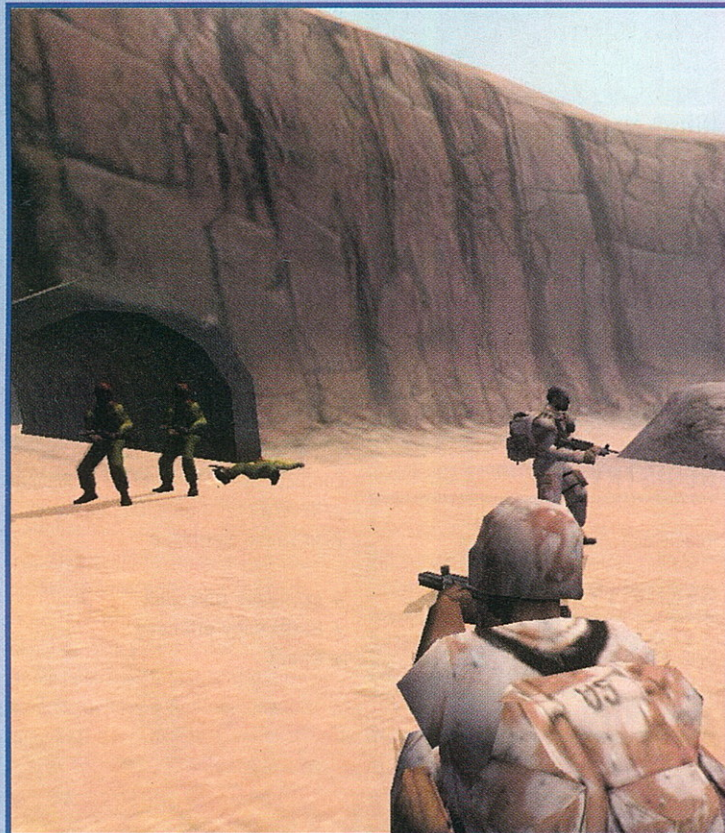
A világszerte ismert 3D Studio MAX legújabb verziója már igencsak közel áll a megjelenéshez (vagy az is lehet, hogy már meg is jelent mire ezt a hírt olvasod). Mindenestre a cím szerintre átkeresztelték, hogy hasonlítson a nevére a Discreet egyéb termékeihez. En-

nek a programnak a segítségével rajzolják a legtöbb játékhoz az átvezető animációkat, intrókat, és nem kevés esetben a karakterek is ezzel készülnek. Leglényegesebb újdonságai: teljes mértékben egyéniesíthető kezelőfelület, kívülről programozható kine-

matikai rendszer, széles körben optimalizálható renderelés, DirectX 8 kompatibilitás, továbbfejlesztett modellezési technikák. Ára a szokásos: 3495 dollár (frissítés: 795 dollár).



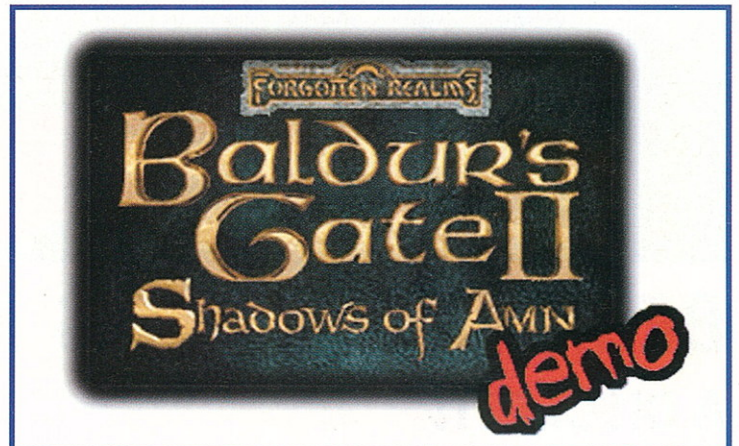
A SIVATAGI VIHART IS ÁTÉLHETJÜK MAJD!



Az SCi (akitől a sokak által ismert és kedvelt Carmageddon sorozat is származik) bejelentette, hogy keményen dolgozik egy katonai taktikai akciójátékon, melynek a Conflict Desert Storm nevet adta. A játékot az eddigi hírek szerint csak külnézeti módban lehet játszani, az SCi a hírt nem cáfolta, de nem is erősítette meg. Az egyes küldetések az Öbölháborút dolgozzák fel. Tervezett megjelenése 2001 közepe.

EKKORA DEMÓ VALÓSZÍNŰLEG NEM LESZ EGY DARABIG

Igen érdekes vállalkozásra adta a fejét az Interplay. Nagysikerű játékaik, a Baldur's Gate II nem kevesebb, mint öt CD-s. Ezek után nem meglepő, hogy a bemutató verzió nem kevesebb, mint 640 MB, vagyis közel egy teljes CD-nyi. Hazánkban nem sokan tudnák letölteni, de az is valószínű, hogy külföldön is hasonló a helyzet. (A Baldur's Gate rajongóknak szomorúan el kell mondanom, hogy nem lesz fenn a CD-nken ez a demó, mert nem férne rá más, és annak a többiek nem örülnének – ZeroCool)

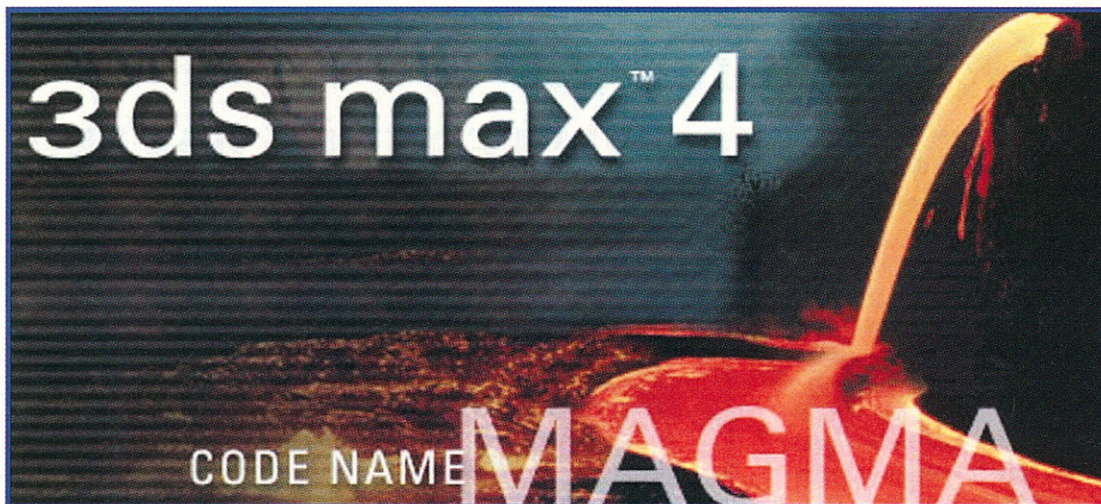


OBI WAN NINCS



A LucasArts hosszas ígéretés után, meglepetés-szerűen bejelentette, hogy eredetileg kizárólag PC-re tervezett Star Wars Episode 1: Obi-Wan című játéka nem fog megjelenni PC-n. Állítása szerint azért csak a következő generációs konzolokra fejlesztik a programot, mert azokon sokkal látványosabb effekteket lehet kreálni. (Több online petíció is indult, melyen a LucasArts-ot lehetett kérni, hogy mégis adja ki PC-re a játékot. Ettől annyi változott a bejelentés óta, hogy a cég nem azt mondja, hogy soha nem is lesz, egyelőre csak szüneteltetik a fejlesztést – ZeroCool)



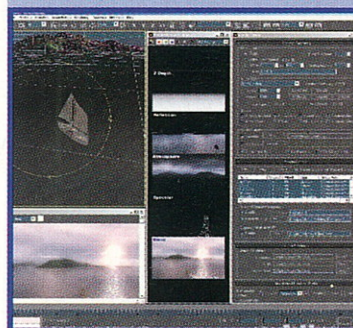
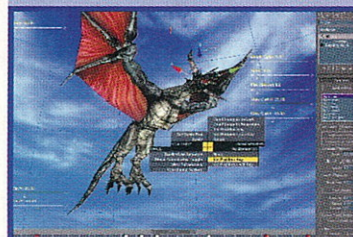


BEMUTATTA A 3DS MAX 4-ET A DISCREET!

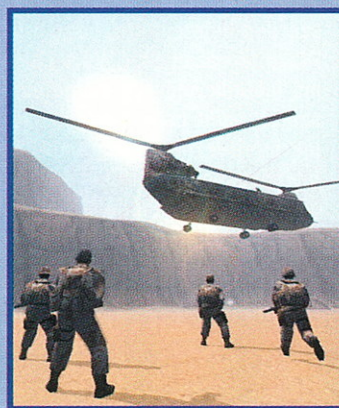
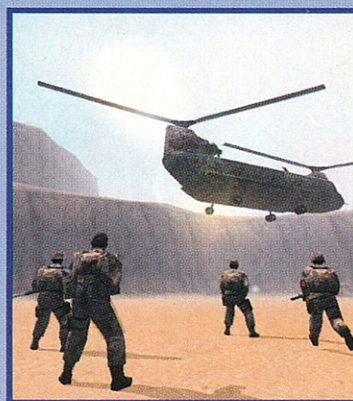
A világszerte ismert 3D Studio MAX legújabb verziója már igencsak közel áll a megjelenéshez (vagy az is lehet, hogy már meg is jelent – mire ezt a hírt olvasod). Mindenestre a cím szerintre át keresztelték, hogy hasonlítson a neve a Discreet egyéb termékei-

hez. Ennek a programnak a segítségével rajzolják a legtöbb játékhoz az átvezető animációkat, intrókat, és nem kevés esetben a karakterek is ezzel készülnek. Leglényegesebb újdonságai: teljes mértékben egyéniesíthető kezelőfelület, kívülről programozható

kinematikai rendszer, széles körben optimalizálható renderelés, DirectX 8 kompatibilitás, továbbfejlesztett modellezési technikák. Ára a szokásos: 3495 dollár (frissítés: 795 dollár).



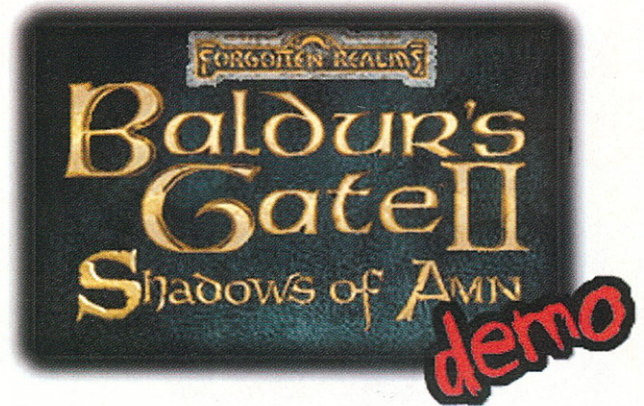
A SIVATAGI VIHART IS ÁTÉLHETJÜK MAJD!



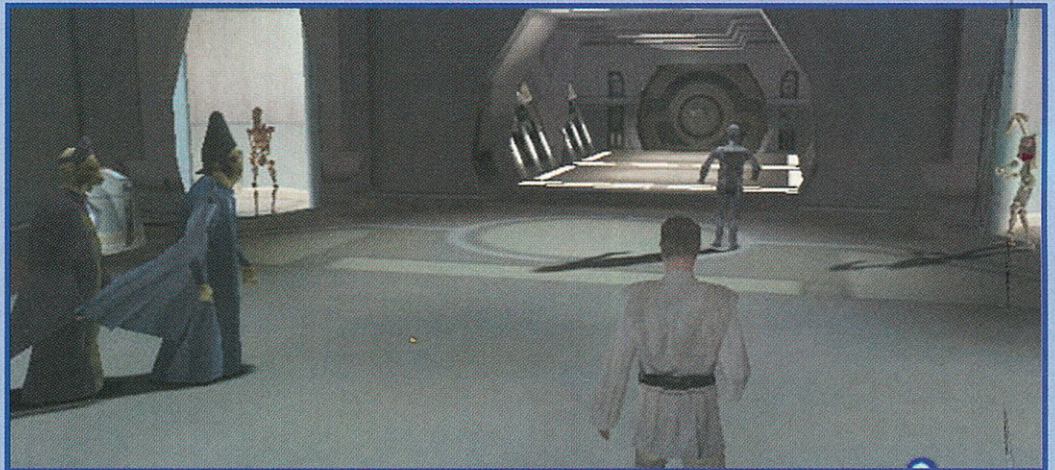
Az SCi (akitől a sokak által ismert és kedvelt Carmageddon sorozat is származik) bejelentette, hogy keményen dolgozik egy katonai taktikai akciójátékon, melynek a Conflict Desert Storm nevet adta. A játékot az eddigi hírek szerint csak külnézeti módban lehet játszani, az SCi a hírt nem cáfolta, de nem is erősítette meg. Az egyes küldetések az Öbölháborút dolgozzák fel. Tervezett megjelenése 2001 közepe – vége.

EKKORA DEMÓ VALÓSZÍNŰLEG NEM LESZ EGY DARABIG

Igen érdekes vállalkozásra adta a fejét az Interplay. Nagysikerű játékok, a Baldur's Gate II nem kevesebb, mint öt CD-s. Ezek után nem meglepő, hogy a bemutató verzió nem kevesebb, mint 640 MB, vagyis közel egy teljes CD-nyi. Hazánkban nem sokan tudnák letölteni, de az is valószínű, hogy külföldön is hasonló a helyzet. (A Baldur's Gate rajongóknak szomorúan el kell mondanom, hogy nem lesz fenn a CD-nken ez a demó, mert nem férne rá más, és annak a többiek nem örülnének – ZeroCool)



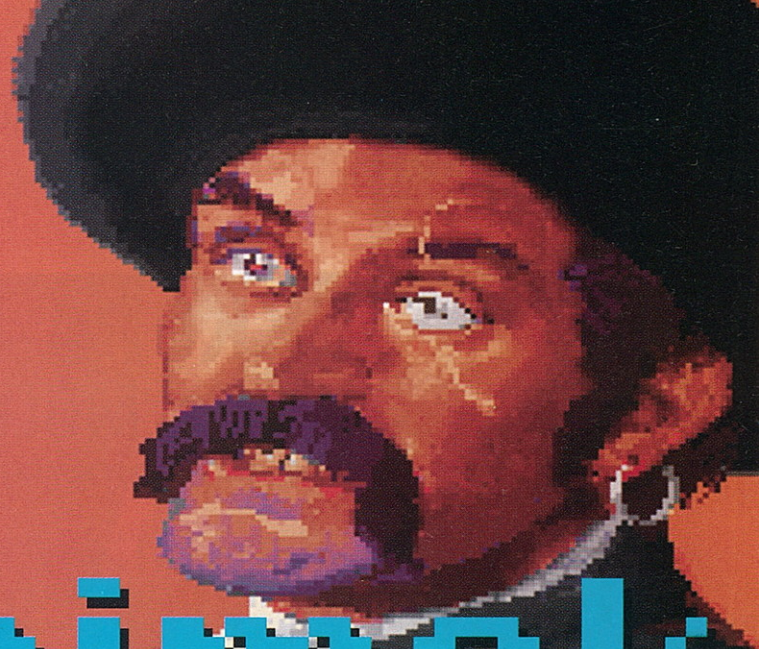
OBI WAN NINCS



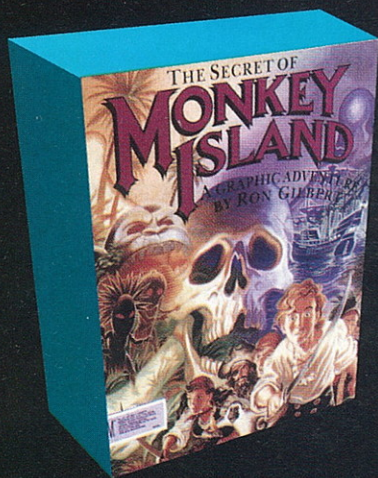
A LucasArts hosszas ígéretés után, meglepetés-szerűen bejelentette, hogy eredetileg kizárólag PC-re tervezett Star Wars Episode 1: Obi-Wan című játékok nem fog megjelenni PC-n. Állítása szerint azért csak a következő generációs konzolokra fejlesztik a programot, mert azokon sokkal látványosabb effekteket lehet kreálni. (Több online petíció is indult, melyen a LucasArts-ot lehetett kérni, hogy mégis adja ki PC-re a játékot. Ettől annyi változott a bejelentés óta, hogy a cég nem azt mondja, hogy soha nem is lesz, egyelőre csak szüneteltetik a fejlesztést – ZeroCool)



A Monkey Island sorozat nyitójátéka, az 1990-es The Secret of Monkey Island valószínűleg minden idők leghíresebb kalandjátéka: a siker tekintetében csak a Myst veheti fel a versenyt vele, ezt azonban nem tekintem hagyományos értelemben vett kalandprogramnak. Mi lehetett vajon az, ami annyira foronymagasan kiemelte a játékot „kortársai” közül?



„A majmok hallgatnak minket...”



Majomhumor???

A Monkey Island legnagyobb fegyverténye kétségtelenül szüpporkázó humor volt. Bár számtalan olyan kalandjáték született már a nyolcvanas években is, amely tele volt jobbnál jobb poénnal (ilyenek voltak pl. az Infocom féle szöveges kalandjátékok, a Sierra On-Line Larry és Space Quest sorozatai, vagy akár a Lucasfilm korábbi játéka), az adventure műfajból azonban általánosságban mégis hiányzott az egészséges önirónia. A kalandjátékok, még azok is, amelyek amúgy tele voltak „gegekkel” hajlamosak voltak túl komolyan venni magukat: igazi, vérbeli balekokat Leisure Suit Larry-n, és a Space Quest Roger Wilco-ján kívül nem nagyon találtunk a korszak kalandhősei között. A Monkey Island drasztikusan változtatott ezen a trenden – egészen elképesztő mennyiségű poént zúdított a játé-

kosra: ennyi hülyeséget addig egyetlen kalandjátékban sem hordtak össze. A játék tele volt zseniálisabbnál zseniálisabb, eredetibbnél eredetibb poénnal, de miközben szinte monty pythoni magaslatozókba emelkedett, mégsem tette nevetségessé önmagát. A történet öniróniája ellenére mindvégig izgalmas, érdekesítő maradt, és sohasem éreztük úgy, hogy a humor öncélúvá, vagy erőltetetté válna, hogy ne vinné előre a sztorit. Külön dicsérendő az, hogy a „majomhumor” a leghagyományosabb, és legnépszerűbb kalandjáték stílusba, a mesébe ágyazódott: a narratív műfajok közül fantasy volt hajlamos a legkomolyabban venni önmagát (ld. pl. King's Quest sorozat, melynek egyetlen hibájával a humor teljes hiányát róhatjuk fel), márpedig a Monkey afféle „történelmi kalóz-fantasynak” is tekinthető. Különösen vonzóvá tette a játékot az, hogy kalózos kalandprogramot addig nem igazán készítettek: az utazás epikus élménye, az egzotikus tájak és szereplők felbukkanása igazi, ínycsiklandozó csemegének bizonyult a műfajon belül.

Egy szeretetre méltó antihős

Guybrush Threepwood valószínűleg az egyik legelgataláltabb kalandjáték karakter. Valljuk be, mi számítógép játékosok nem elsősorban a schwarzeneggeri adottságú férfiak közül kerülünk ki, és ez hatványozottan igaz volt a korabeli kalandjátékosokra. Egy kicsit

ügyefogyott, idétlen figura értelemserűen sokkal közelebb kerülhet tehát hozzánk, mint holmiféle szuperhős. Guybrush vérbeli ősbalek, aki mindent elront, idétlenkedései azonban végül mégiscsak jól sülnek el, s így akaratán kívül válik hőssé. Szerencsétlenkedései hasonlóan hatnak, mint a burleszkfigurák gegjei, amelyekeken keresztül voltaképp önmagunkat kacagjuk ki. Ennek köszönhető Guybrush, hogy igen hamar a szívünkbe zártuk.

Scumm engine, scumm bár, scummera obscura

A Monkey Island irányítása a kicsit módosított, egyszerűsített scumm engine-nek köszönhetően (az ikonok száma 12-re csökkent) pofonegyszerű volt. Nem csak az irányítás volt azonban könnyebb a korabeli oldalnézetes kalandjátékoknál, hanem a grafika is jóval látványosabbra sikerült: a M.I.-al talán csak a Sierra King's Quest 5-je vehette fel a versenyt. A Lucasfilm grafikusai igencsak kitétek magukért: TV képernyőnk a barokk mesterek camera obscuráihoz hasonlóan gyűjtötte egybe, és vetítette elénk a korszak füledt, egzotikus hangulatú, pompázatos kelméivel és díszletekkel teli életképeit. Különösen változatosá tette a grafikát az, hogy a játékba helyenként gyönyörű állóképek, valamint – igaz, eléggé egyszerű – movie betétek ágyazódtak: ezek, a filmek

párhuzamos montázstechnikáját idézve Le Chuck háttérben zajló fondorlatosságait mesélték el. Le a kalappal Ron Gilbert, a Monkey Island szülőatyja előtt: a programozó legalább annyira jó pszichológus lehet, mint amilyen zseniális játékkészítő. A Monkey Island kivételes érzékenységgel fogta meg a számítógépes játékosok legnagyobb részét kitévő kamasz korosztály legfontosabb életérzéseit: a kalandvágyat, a nők utáni incselkedést (Guybrush legalább annyira fanatikusan keresi az aranyat, mint Elanie kormányzó nő kegyeit), a humorra való fogékonyságot, no és, ne tagadjuk, a kocsmázás iránti lelkesedést: nem véletlenül vált a játék egyik leghíresebb szimbólumává a Meléé szigetbéli Scumm bárban kapható méregerős kalóztal, a grog.

Berr



ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

(Agy)bajos árnyak



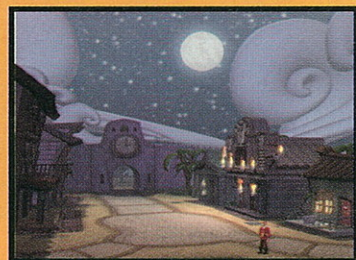
Ha kimutatást kellene készíteni minden idők legnépszerűbb számítógépes kalandjáték-hőseiről, szinte biztosan Guybrush Threepwood vinné el a pálmát. A tíz évvel ezelőtti Secret of the Monkey Island varázsát azóta sem sikerült felülmúlni. Minden idők legkedvesebb és legkébalkesebb kalóznövendéke (már negyedszer...) visszatért, hogy dobozos groggal, gumicsirkékkel és egyéb borzalmas fegyverekkel felszerelve – a házaselet béklyóiba verve is – mindörökre a pokol mélyére zavarja örökös zombi-ellenfelét, LeChuck-ot. Viszont közben az IGAZI kalandjátékok műfaját megmenti az enyészettől.

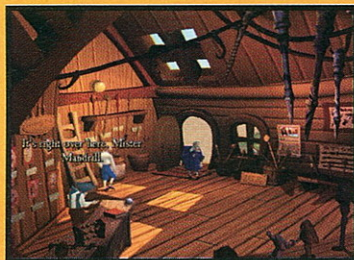
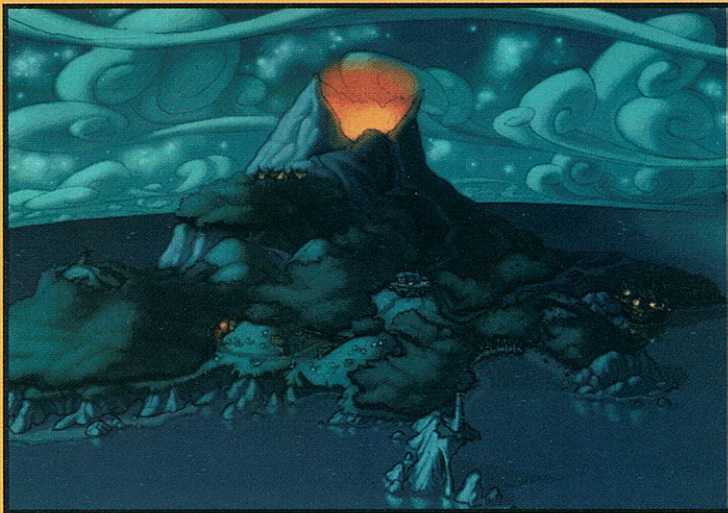
„Ha csak egy jelölt van, csak egyféle szavazatod lehet!” – így szólt még az első részben a csinos és talpraesett kormányzónő, Elaine Marley választási szövege... Ezek után nem túl meglepő, hogy a Majomsziget eddigi három részén keresztül nemcsak Guybrush szívét, hanem Mêleé Island kormányzói posztját is ő birtokolta. Így bizony eléggé pofára volt az esés, amikor „cukorfalat” kalózhősével tartott mézeshetei után hazatérően az őt váró rajongók hada helyett egy teremtett lelket sem talált a kikötőben. Az ifjú pár ugyanis oly sokáig hancúrozott luxushajóján, távol Mêleé Island unalmas politikai életének csip-csup ügyeitől, hogy a szigeten élő jó polgárok azt hitték, Elaine és Guybrush már az örök kalózvizeken múlatják az időt. Ennek ellenkezőjét hamar be lehetne bizonyítani a derék Mêleé-beli lakosoknak is – bár LeChuck óta, kit tudja? Vannak azonban más bajok is. Elaine távollétében egy Charles L. Charles nevű új kormányzót választottak, aki egy rejtélyes ausztrál befektetővel karöltve a kalózok fellegvárából igazi turistaparadicsomot akar varázsolni (pfuj), és a nagy átalakítások jegyében már el is kezdték egy böhöm nagy katapulttal atomjaira szedetni a kormányzónő és élete párja, Guybrush villáját.

Kő' egy csapat... meg egy bárka

Így kezdődik a LucasArts bestseller-sorozata, a Monkey Island legújabb gyöngyszeme, az Escape from Monkey Island. Mindenképpen azt ajánlom azok-

nak a bűnös lelkeknek, akik még sohasem játszottak az idén tízéves sorozattal, hogy azonnali hatállyal szerezzék be az előző részeket! Ez már csak azért is erősen javallott, mert csak így érthető az Escape-ben található rengeteg utalás és kikacsintás nagy része. A veterán Monkey-rajongókat gondolom nem éri meglepetésként, hogy Guybrush-nak ismét vitorlát kell bontania, hogy szigetről-szigetre különféle agyament kalandokon keresztül mentse meg élete párjának karrierjét és mellesleg a szabad kalózvilágot is. Ehhez azonban – már hagyományba illően – megint hajóra és legénységre lesz szüksége, hogy elsőnek Lucre Island-ra vitorlázhasson, a Marley-család ügyvédeknek közbenjárását kérve. Kalandjaink elején többek között ismét találkozhatunk régi jó barátainkkal, Otisszal és Carlával, akik majdnem idegösszeroppanást kapnak nagy örömben, hogy ismét láthatják becses személyüket. (Még az első részben a rettenetes Majomszigeten felejtették őket, és még csak el sem hajlandók árulni, micsoda borzalmakon keresztül jutottak haza.) Őket és másokat is rá kell bírunk arra, hogy csatlakozzanak hozzánk, no és persze valamilyen bárkát is szereznünk kell – mindezt ismét nyakatekert feladványok megoldása árán.





Élesebb a kardnál a nyelv

Szerencsére a Monkey Island-sorozatra annyira jellemző fanyar humor most is tökéletes, és ha jól bírjuk az angolt, akkor rekeszizmaink egész biztosan sajogni fognak a sok röhögéstől.

Természetesen rengeteg poénos utalással találkozunk az előző részekből, de bőségesen lesznek az Escape-ben olyan friss beszélősök, szerencsétlenkedések is, amelyekre az előző részekhez hasonlóan évek múltán is méltán fogunk visszaemlékezni. Nehéz megállni, hogy ne lőjék le egyetlen telitalálat poént sem, de biztos vagyok benne, hogy ha megtenném, már készítenék szurkálható vudubabámat azok a hardcore Monkey-játékos olvasók, akik még nem játszottak a játékkal.

Biztosan sokan emlékeztek még az előző részekből (főleg az első és másodikból) ismert kardvívásra, ahol nem az ügyes pengeváltás, hanem a szópárbajok döntöttek. Persze ez ebben a részben sem maradhatott el, sőt a kardvívás mellett olyan más „extrém sportokat” is éles nyelvünkkel dönthetünk el, mint például a „inzultáló szkander”. Az „inzultálás” igazi össznépi sporttá vált azóta, hogy a szigeten agresszívan befektető titokzatos ausztrál milliomos mindenkit legyőzött furcsa stílusával. Hamar kiderül egyébként, hogy a játék célja nem más, mint megtalálni a „legvégső inzultust”, amely egy hatalmas varázserővel rendelkező talizmán.

Természetesen most is találkozunk majd Elaine mellett egyetlen őszinte



hívünkkel, az International House of Mojo vudu varázslónőjével. Ő, aki csak azért tette át jól menő vállalkozásának székhelyét ismét Mêle Island-re, hogy tanácsaival segítse legtöbbször ötletelencalózunkat. Van egy olyan érzésem, hogy a Mátrixban szereplő középkorú, afro-amerikai Órákulum-hölgy, és az abban a jelenetben szintén kissé malé-szajú Neo közti kapcsolatot a film készítői a Majomszigetből „merítették”. Régi haverunkat, kampókező Meethookot is fáraszthatjuk majd a szokásos Guybrush-féle beszélősökkel: ő is valahogy visszajutott Mêle Island-ra a borzalmas Majomszigetről. Meethook egyébként fagygyűfészésre adta a fejét, és az új turistaparadicsomnak köszönhetően igazi „alternatív művészé” avanszált: tucatjaival adja el két kamppójával mázolt giccsdíjas képeket (leginkább karib-tengeri tucat-naplementékben gyönyörködhetünk...). Az új szereplők közül lesz néhány, akinek figurája híresebb popsztárok gonosz fricskájára: ilyen például Britanny is. Betegre röhögtem magam, amikor rájöttem kit parodizáltak vele a készítőik... (A helyes megfejtők közül négy darab szagos Bri...tanny zsebkendőt sorsolunk ki...©)

„Vigyázz! Ott áll mögötted egy 3D-fejű majom!”

Ami a legfontosabb változás a negyedik részben és a játékot betöltve elsőre szemet is szúr, az a harmadik részben még csak a poén szintjén emlegetett 3D-s gyorsítás.

The International House of Mojo

(www.mixnmojo.com)

Ez a legátfogóbb és legjobban kivitelezett Monkey Island honlap. Külsőjében és stílusában is a kalandjátékokban található voodoo-vonatkozásokra utal. A legfrissebb híreket, interjúkat, előzeteseket, elemzéseket itt találhatjuk – nemcsak Monkey Island, hanem Lucas Arts témákban is. (Itt tudtam meg először, hogy egy független csapat már készíti a Zak McKracken második részét! Nyilván nem lesz 3D-s, talán még SVGA-s sem, de amíg a Lucas Arts nem méltóztatja elkészíteni a hivatalos folytatást, a fanatikusoknak biztosan ez is megteszi...)

The Essential Guide to Monkey Island

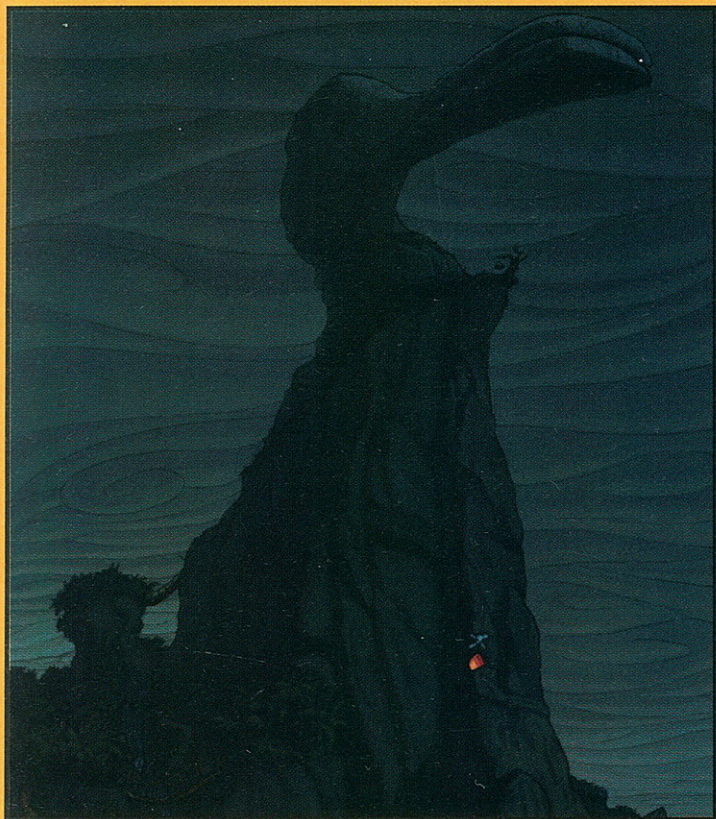
(monkeyguide.mixnmojo.com)

Ez a honlap tulajdonképpen a Mixnmojo része, de nem hagyhattam ki, annyira szép. A külseje leginkább a második részt idézi, és a többek között egy király Monkey Island adatbázisból mazsolázhathatunk!

Monkey Island Legend

(www.milegend.com)

Ez is egy remek kis honlap: többek között a főszereplők jellemzését, a játékok történeteit, animált gif-eket, az összes szigetet felülnézetben, és letölthető zenéket midi formátumban találunk. Akiknek rengeteg idejük van, azok még kipróbálhatják a web-alapú ügyességi játékokat, illetve mp3-akat, winamp skinekkel tölthetnek le. Akinek pedig wapos mobiltelefonja van és hirtelen az utca közepén jön rá egy kis Monkey Island nosztalgia, az a www.milegened.com wap honlapot így is meglelheti.



Szerencsére nem igazolódott be a Monkey-rajongók félelme:

az elsőként a Grim Fardango-ban használt 3D-s grafika egyáltalán nem ront az élvezhetőségen – sőt! Az új megjelenítésnek köszönhetően végre igazi tér-élményt kapunk: mozgásterünk egyrészt nagyobb lett, másrészt újfajta megoldandó feladatokkal találkozhatunk.

Ugyanakkor a 3D-s grafika a grafikusoknak kétélű fegyver. Pozitívum, hogy karikatúraszerű figurákról lévén szó, nem kellett szenvedniük ahhoz, hogy részletes, rengeteg poligonból összerakott 3D-s modelleket gyártsanak. Emellett viszont sokkal nehezebb humoros figurákat készíteni anélkül, hogy ne legyen megjelenítésük annyira gnóm. Ez egyébként furcsa módon az átvezető moziban jelentkezik leginkább. A játék elején, amikor Guybrush-ék megszábadultak az őket támadó kalózoktól, egészen elszörnyedtem, annyira igénytelenre sikeredtek szegény gazfickók

arcvonásai. Szerencsére ez nem jellemző a játék egészére: a gondosan megfestett 2D-s háttereket ügyesen kombinálták a 3D-s elemekkel.

Sajnos a 3D-s gyorsítással beköszöntött a 3D hibák ideje is a Majomsziget világában.

Emlékszem, annak idején mekkorát röhögtem, amikor egy régi haverom felhívott, hogy hiába próbálja beállítani a Monkey 3-ban a Voodoo 2-jét, az csak különféle hülyeségeket ír ki... (Az akkor még teljesen 2D-s játék menüjébe ugyanis a készítők poénból beírták a 3D-s gyorsítást is – hasonlóan a „multiplayer” lehetőségekhez a mostani részben...). Hát most szegény ZeroCool-nak bizony az arcára fagyott a mosoly:

az ő Voodoo 2-jén most tényleg nem működött normálisan a már tényleg 3D-s negyedik rész... A vudumágiát ilyen erőteljesen felhasználó játéktól elég nagy kitolás.

MONKEY ISLAND SZTORIK DIÓHÉJBAN:

The Secret of the Monkey Island

Hősünk, Guybrush Threepwood megérkezik Melee kalózszigetére, hogy ő is kalózzá váljon. Persze ez nem megy ilyen könnyen: kalóznövendékünknek három feladatot kell teljesítenie, amit a Scumm Bar elismert kalózfőnökei osztanak ki neki. Minden remekül sikerülne, ha Guybrush szíve hölgyét, a kormányzónő Elaine Marley-t nem rabolná el a rettenetes szellemkalóz, LeChuck. Egy titkos rejték helyen, a rettenetes Majomsziget mélyén tartja fogva a leányzót, ezért Guybrush elhatározza, hogy legénységet és hozzá hajót szerez, és a szellemkalóz nyomába ered. Guybrush hősiességének csak a szörnyű körülmények szabhatnak határt: kénytelen Stan leglestrapáltabb használt hajóján útra kelni és a legénység lázadásával is megküzdeni, akiket jobban érdekel egy Karib-tengeri kéjutazás, mint a hön szeretett (egyetlen jelöltként induló) kormányzónő testi épsége. Végül egy voodoo varázslatnak és Guybrush leleményességének köszönhetően kikötnek a Majomszigeten. Itt a helyi vegetáriánus kannibálok és egy titkos voodoo gyökér segítségével a sziget föld alatti látatavában bolyongva megtalálja a szellemhajót, hogy végre mindörökké elintézhesse LeChuck-ot... ha az nem hajózott volna vissza Melee szigetére, hogy feleségül kényszerítse Elaine-t. Guybrush az utolsó pillanatban érkezik a város templomába, hogy

a gyökérsörrel a kezében elpusztítsa LeChuck-ot mindörökké. Legalább is a következő részig mindörökké.

Monkey Island 2 – LeChuck's Revenge

Sok víz lefolyt már a Karib tengeren, amióta Guybrush elintézte az átkozott szellemkalózt. Guybrush szakállt növesztett és ezúttal a Big Whoop, egy legendás kincs keresésére indult. Scabb Island-on kezd, amit LeChuck egy régi embere, Largo terrorizál. Már a játék elején elszedi Guybrush összes vagyonát (a lábánál fogva kirázza belőle), így rettenthetetlen hősünknek egy voodoo babát kell összeraknia hogy leszámoljon vele. Balszerencséjére ismét „életre” kel LeChuck, a szellemkalóz és megesküszik, hogy addig nem nyugszik, míg bosszút nem áll Guybrush-on az elszennvedett sérelmekért. Guybrush egyetlen esélye, hogy időben megtalálja a Big Whoop nevű legendás kincset amellyel állítólag el tudja intézni LeChuck-ot. Az utolsó jelenetben végül is egymás voodoo babáit szurkálva harcolnak egymás ellen, míg ki nem derül, hogy LeChuck Guybrush testvére. Ami ezután következik, azt pedig jobb ha mély homály fedeli...

Monkey Island 3 – Curse of Monkey Island

Az előző rész hihetlenül debil befejezését nagy

nehezen sikerült kijavítania a harmadik fejezet készítőinek: valahol kiderül, hogy az egész csak egy álom volt, amelyet LeChuck bocsátott Guybrush-ra. Hősünknek sikerült megmenekülnie az „Elátkozottak Karneváljáról” és egy hajóban evezve éppen egy olyan hajócsatába csöppen, amelyet szíve hölgye, Elaine Marley és LeChuck vív egymással. A szellemkalóz elfogja Guybrush-t, de hősünknek sikerül megszöknie. LeChuck nagy igyekezetében, hogy megint elkapja Guybrush-t, felrobbantja magát egy voodoo ágyúval. Közben Guybrush LeChuck kincsei közt kutatva egy gyönyörű aranygyűrűt talál, amit leendő menyasszonya, Elaine ujjára húz. Bár ne tette volna: a gyűrű elátkozott, amitől Elaine arannyá válik. Guybrush-nak megint hajóra, térképre és legénységre lesz szüksége, hogy különböző szigeteken keresztül megtalálja az időközben eltűnt aranyszobrot, megszerezzen egy másik aranygyűrűt, ami visszaváltoztatja Elaine-t. Az utolsó felvonás ismét az Elátkozottak Karneválján játszódik, ahol Guybrush-nak először kigyerekké változtatva kell felnőtte válni, majd egy szellemvasútnál ügyködve felrobbantani egy bombát, aminek köszönhetően LeChuck hóomlás alá kerül. A játék végén Guybrush és Elaine összeházasodnak és mézesheteiket egy luxushajón töltik.



Yikes!

A Lucasfilm/Arts-kalandok mindig is híresek voltak az eszement puzzle-feladataikról, és ebben a Monkey-sorozat járt az élen. Néha órákat, sőt napokat tölthetünk azzal, hogy nem tudunk kitalálni valamilyen őrült feladványt, vagy egy abszolút oda nem illő tárgy megfelelő használatát. Az Escape-ben erre még egy-két lapáttal rápakoltak: mindegyik részt végigvittem, és ez alapján szerintem messze a negyedik a legnehezebb! Néhány feladvánnyal egy kicsit el is szálltak a készítők: vannak olyan tárgyak, amelyek használatát csak színtiszta próbálkozással fogjuk megismerni.

A készítők piszokságára van egy anekdotám is. Volt egy olyan tárgy, amely elvileg több másikkal kombinálva volt csak használható. De ha összeraktam ezt a tárgyhalmazzal, akkor a végén Guybrush mindig azt mondta, hogy valami még

hiányzik. Mivel az összes ide kapcsolódó tárgyat egy idő után rendkívül unalmas párbeszédsorozaton keresztül lehetett csak megkapni, a végére már hülyét kaptam, de még akkor sem tudtam az utolsóhoz hozzájutni. Végül kiderült, hogy a legfontosabbnak tűnőt csak egy teljesen más és oda nem illő helyen lehetett csak KÜLÖN használni, és tök feleslegesen próbálkoztam az eddigi – logikusnak tűnő – kombinálással! Arrrrgh!!!

Egy kicsit egyébként az az érzésem, hogy a készítők az előző részek alapján állították be (és tornázták még feljebb!) a nehézségi szintet, és el is vetették a sulykot. Mint az előbb elmesélt esetenél, bizony máshol is előfordult, hogy csak a tárgyak egyszerű próbálgatásával tudunk továbbjutni.

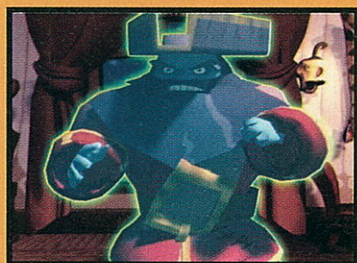
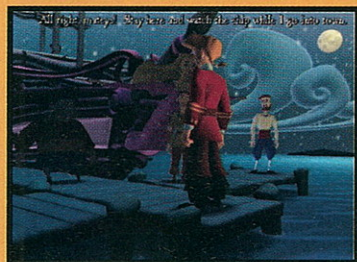
Örök hibája a hagyományos kalandjátékoknak, hogy egyetlen feladványnak csak egyetlen megoldása van, és ez saj-

nos az EMI-re is jellemző. Remek dolog a vadonatúj 3D-s grafika (tényleg), de szerintem sokkal fontosabb lenne ezen a lineáris megoldásstruktúrán változtatni, mert nincs frusztrálóbb annál, amikor az ember egy helyben toporog, mert ugyan van nála hat másik logikus gondolkodással felhasználható, kombinálható tárgy, de pont az nincs meg, amire a készítők gondoltak! Tudom, hogy ezt elég nehéz lenne úgy megvalósítani, hogy emellett kellő kihívással is szolgáljon a program, de megérem, mert erős a gyanúm, hogy emiatt is adnak el manapság kevesebb kalandjátékot.

Eleinte nehezen szoktam meg a Grim Fardango-ban már használt új irányítást. Már abban sem értettem, hogy miért kellett a jó régi egeres-rákattintós megoldást felrúgni. Aztán próbaképpen felraktam a játékvezérlőmet – ezzel már sokkal praktikusabb volt Guybrush vezetgetése, egy idő után jól belejöttem. Ennek ellenére úgy érzem, hogy sokkal pontosabban és könnyebben irányíthatnám Guybrush-t, ha nem kelene folyton az állítgatásával szórakoznom. Régen elég volt odatolni az egérmutatót a párbeszédhez kiszemelt kalózra, most viszont külön oda kell sasszéznom, odafordítanom Guybrush fejét, majd a felsorolt lehetőségek közül (az asztal, falon függő kép stb.) egy újabb menüpontból kiválasztani a „talk to pirate” opciót. MÉR!?

(És mondjuk azt sem gondoltam volna, hogy egyszer még gamepaddal fogok Monkey Islandot irányítani, de ez másik történet...)

Mindent összevéve nem tudok nem 10/10-et adni a Lucas Arts legújabb, remekbeszabott, sziporkázó humorú kalandjára. A poénok nagyon a helyükön vannak, a sztori profi módon kidolgozott, az új és régi szereplők is egész biztosan a szívünkhöz nőnek. A feladványok néha biztosan az idegeinkre mennek, de ezt már megszokhattuk. Azt is figyelembe kell vennünk, hogy bizony nem dúsulunk jobbnál-jobb hagyományos kalandjátékokban, és ilyen ínséges időkben egy újabb Monkey Island-kaland igazi oázis az egyre szárazabb, unalmasabb Myst-klónok sivatagában.



MONKEY ISLAND 4.



Szeret:

- sziporkázó humor,
- új, 3D-s grafika,
- hosszú játémenet, sok fejtrést okozó feladványokkal.

Nem szeret:

- ... amelyekre néha szinte lehetetlen rájönni
- „kissé” fárasztó irányítás

Hasonló:

- Monkey Island 1-3
- Grim Fardango

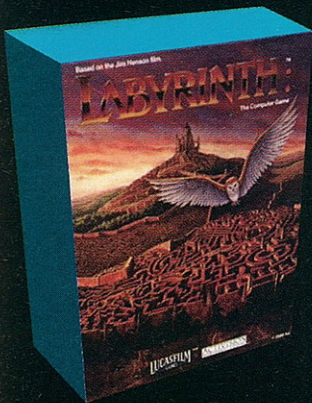
Hardver:

- Celeron A, vagy P II – III /300 MHz-es PC
- 32 MB RAM
- 3D-s videokártya

Guybrush Threepwood ösei

A LucasArts, amely a nyolcvanas években még a Lucasfilm berkein belül tevékenykedett elsősorban merész újításokkal teli, remek humorú kalandjátékairól vált híressé. A korabeli kalandjáték-piacot uraló Sierra On-Line tradicionálisabb Quest sorozataihoz képest a Lucasfilm játékok újfajta kihívást jelentettek, egyszerűbb kezelést kínáltak, s habár nem tudták leszorítani piacról nagy vetélytársukat, néha igencsak megszorogatták Roberta és Ken Williams-szet. A Lucasfilmről minden túlzás nélkül elmondható, hogy a kalandjátékok fejlődésének egyik legfontosabb mozgatórugója volt.

A cég első kalandprogramja az 1986-os Labyrinth volt, melyet a hasonló című film ihletett. Bár a játék számos tekintetben még „maradi” kalandprogram volt, csíráiban már tartalmazta azokat az újdonságnak számító tartalmi és stíluselemeket, melyek a cég későbbi kalandjátékainak meghatározói lettek.



Bolyongás a labirintusban

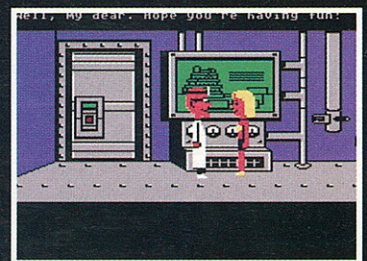
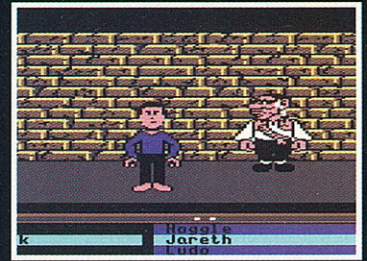
A Labyrinth meglepő módon grafika nélküli szöveges „előjátékkal” indult: főhősünk nemének és nevének kiválasztása után lakásunkban találtuk magunkat, ahol egyedül hagytak minket a szüleink. Célunk az volt, hogy eljussunk a közelben lévő moziba, jegyet szerezzünk a kezdődő előadásra, és egy hatalmas vödörnyi pattogott kukoricával felfegyverkezze

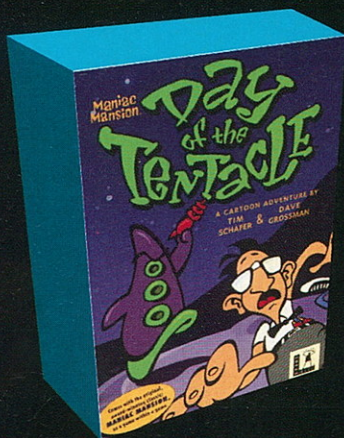
beüljünk a filmre. Azok, akik nem tudták, hogy grafikus kalandjátékkal lesz dolguk, igencsak meglepődhetnek ezen a ponton, mert hírtelen felbukkant a mozivászon, arról pedig egy ismerős figura mosolygott ránk: Dawid Bowie, a gonosz manókirály, aki birodalmába invitált minket. Mielőtt bármit is mondhattunk volna, tótágast állt a világ, és egy hatalmas bukfcenc után a gonosz uralkodó labirintusbirodalmának bejáratánál találtuk magunkat. Célunk – akárcsak a filmben – elrabolt kishűgünk megtalálása, és a valóságba való visszaszökés volt. A játék kezelő-enginje igen sajátos volt, mert voltaképp félúton állt a hagyományos szöveges, és az ekkoriban még újdonságnak számító ikonos interface között. Utasításainkat a szöveges kalandjátékokhoz hasonlóan egy ige és egy főnév kapcsolatából alakíthattuk ki (pl.: Ask Jarreth) de a parancsokat nem mi gépeltük be, hanem egy előre kész, lehívható ún. gördülőmenüből választhattuk ki. Ha például találtunk egy almát, és azt meg akartuk enni, akkor az igemenüből először ki kellett keresni az „eat” (enni) igét, majd a igencsak terjedelmes tárgymenüben szereplő „apple” (alma) szócska mellé kellett gördíteni azt, s az így kialakult „eat apple” szóösszetételt ezután

a Return (Enter) gomb megnyomásával el kellett fogadtatni. Ez az irányítás egy kicsit körülményes volt, ráadásul a programozók elkövezték azt a hibát, hogy a főnév menüben benne hagyták az összes, csak később felbukkanó tárgy, szereplő, helyszín nevét, ezzel tehát részben elveszett a meglepetés-élmény, és ez nem egy esetben erős illúzióromboláshoz vezetett. A Labyrinth grafikáján is érződnek már a későbbi Lucas Arts stíluselemek. A játék fontos eleme a képi humor: a nagy fejű, aránytalan testű figurák kicsit groteszkül hatnak, de emellett állandóan találkozunk különféle vizuális gegekkel. Bár a korabeli trendnek megfelelően 2D-s volt a játék, kezdetleges térhatásra is törekedett, s az is gyakran előfordult, hogy amikor nagyobb térrészeket kellett bejárnunk (pl. a sövénylabirintusban), szereplőnk egészen hangya méretűre zsugorodott. Ez az elem a későbbi LucasArts játékokban is felbukkan, főleg akkor, amikor a térképen mászkálunk. (lásd pl.: Monkey Island 4)



Kalandok az őrült professzor házában
A Lucasfilm következő játéka az 1987-es Maniac Mansion volt. A játékot a hasonló című TV sorozat ihlette, de az interpretáció, sokkal szabadabb és eredetibb volt, mint a Labyrinth esetében. A programban az őrült Dr. Fred házába csepegtünk, melynek közepében nem olyan régen egy különös meteor „landolt”. Az épület furcsa meglepetéseket tartogatott a számunkra: ilyen volt pl. a számtalan önálló életre kelt polipcsáp, a konyhában található láncfűrész,





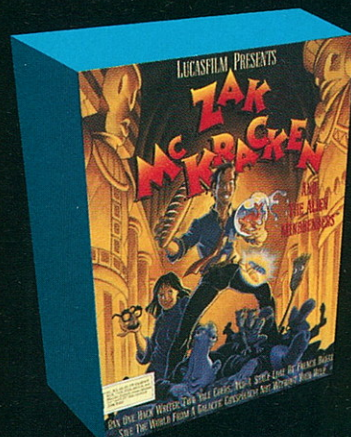
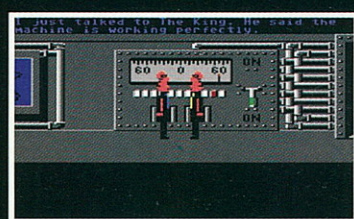
az impozáns húsevő növény tenyészet, és az éjszaka furcsa, foszforeszkáló fényben derengő úszómedence. Feladatunk az volt, hogy fellebbentsük a fátylat a professzor eszelős mesterkedéseiről, és meglógjunk az egyre veszedelmesebbé váló épületből. A játékban tulajdonképpen kezdetleges RPG elemeket is felfedezhetünk, ugyanis több szereplőt irányíthatunk, ezek más-más feladatok megoldására voltak képesek.

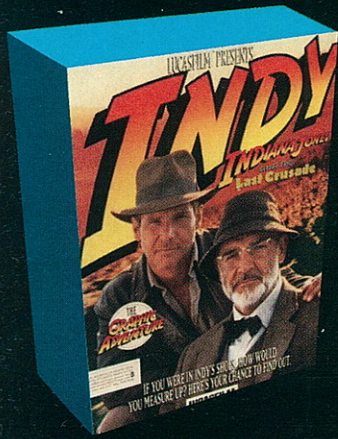
A Maniac Mansion már teljesen új, forradalmi interface-szel működött, melyet a program tervezője, Ron Gilbert (ő a Monkey Island sorozat atyja is!) SCUMM engine-nek nevezett el. Ennek az volt a jellegzetessége, hogy a képernyő alján 14 igét találtunk (walk to, use, pick up, open, close, what is, push, pull, give, read, put on, take off, turn on, turn off): miután ezek közül kiválasztottunk a megfelelőt, az adott tárgyra, vagy szereplőre kilikkelve végrehajtottuk a parancsot. Ha például egy fiókot akartunk kinyitni, akkor először ki kellett választani az open utasítást az ikonmenüből, majd a pointerrel a fiókra kellett klikkelni. Ha a fiók kulcsra volt zárva, akkor use ige kiválasztása után a nálunk lévő kulcsra kattintottunk, majd pedig a fiókra: az így összeálló utasítás gyakorlatilag megfelelt a szöveges kalandjáték „open key with drawer” parancsának, csak éppen jóval egyszerűbb volt annál. A Maniac Mansion nem csak a kezelőmotor tekintetében volt jóval érettebb elődjénél, a Labyrinthnál, hanem a sztori, a humor, és a logikai feladványok szempontjából is. Külön élvezetessé tette a játékot, hogy



többfajta végigviteli lehetőség is volt annak megfelelően, hogy melyik szereplőt választottuk. Ugyancsak sokat dobtak a játékon azok a „filmcs bejátszások”, amelyek azt mesélték el, mi történik a háttérben kalandjaink során: efféle „párhuzamos montázs” technikával oldalnézetes kalandjátékban addig nem találkozhattunk. Nem túlzás tehát azt mondani, hogy a gyenge grafika ellenére ez volt az első vérbeli Lucasfilm kalandjáték.

A Maniac Mansionnak hat évvel később, 1993-ban született meg a folytatása PC-re The Day of the Tentacle címmel: a program ugyanabban a kísértetházban játszódott, mint az előző rész, ráadásul számos ismerős szereplő is felbukkant benne. Hatalmas poén volt, hogy egy ősi számítógépen behívhattuk az eredeti Maniac Mansion, és ha akartuk, akár végig is játszhattuk! Kétféjű mókások, kereszties lovagok és mágikus szöttesek. A Maniac Mansion 1988-ban egy nem kevésbé nagyszerű, és nem kevésbé groteszk kalandjáték, a Zak McKracken and the Alien Mindbenders követte: a programban egy kalandvagyó riportert alakítottunk egy kétféjű mókussokkal, vegetáriánus vámpirokkal, megszállott kenyérpírókkal, eszelős rock-sztárokkal és egyéb örültségekkel teli világban.

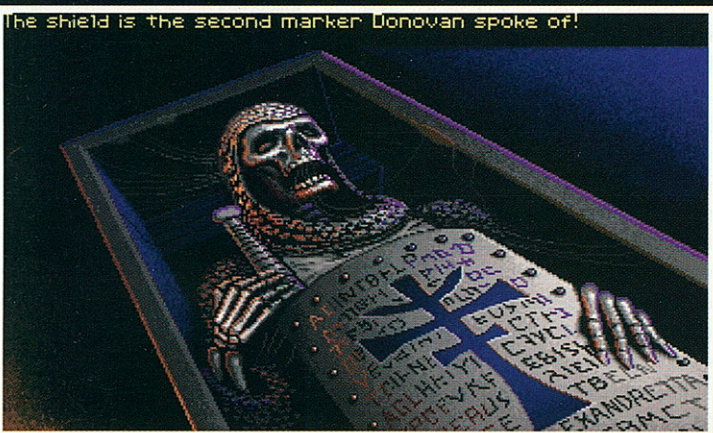




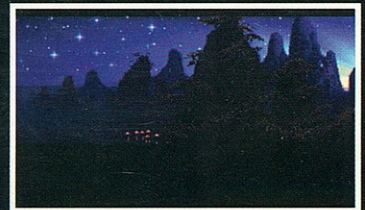
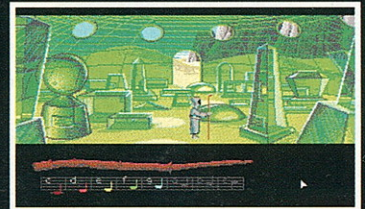
A nevét időközben Lucas Artsra változtató cég hihetetlenül termékeny volt, és egyre ontotta magából a jobbnál jobb kalandjátékokat. Az 1989-ben megjelent Indiana Jones and the Last Crusade a hasonló című Spielberg film alapján készült. A játékban Indy irányítottuk, feladatunk pedig az volt, hogy felkutassuk a nácik által elrabolt atyánkat, illetve a közel keleten elrejtett Szent Grált. Bár a játék elég szolgai módon követte a film történetét, a remek logikai feladványok, párbeszéddek mégis egyfajta „alternatív” történet variáció érzését keltették.



1990-ben egy varázslatos hangulatú kalandjátékot jelentetett meg a LucasArts: a Loom című program szerzője az a Brian Moritory volt, aki annak idején az Infocom cég programozójaként vált híressé. A játékban Bobbint, egy fiatal mágust alakítottuk, akinek azt a mágikus szóttest kellett megkeresnie, melybe az ősidőkben belefönték az élet legnagyobb titkait. (Ez a motívum engem nagyon erősen emlékeztet a Korbács című regényre...). A Loom világában a mágia igen különös volt, ugyanis különböző hangjegyek megszólaltatásán, harmonizálásán keresztül működött, így a botfűlű játékosoknak nem volt könnyű dolguk. A játék varázslatos hangulatához a különös történet és a szép grafika mellett nagyban hozzájárult a zene is, amely Csajkovszkij „Hattyúk tavának” kicsit egyszerűsített változata volt. A Loom egyébként



nem csak a történet szempontjából volt rendhagyó LucasArts játék, hanem azért is, mert nem a SCUMM engine-t használta: a végtelenül lecsupaszított interface lényege egyetlen kurzor volt, amely a képernyőn mozgatva a lehetséges cselekvések ikonjainak formáját öltötte fel. A játék így módon az egyik első olyan kalandprogram, amelyet nem különböző parancsokkal, hanem egyetlen ikonnal irányíthattunk!

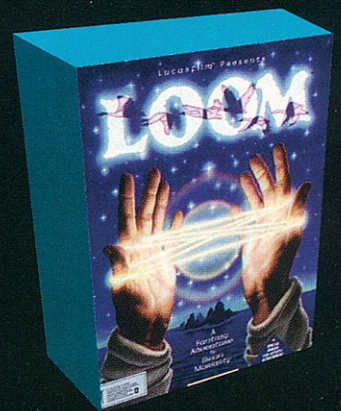


A Loom sajnos minden eredetisége és nagyszerűsége ellenére eléggé elsikadt, és ennek valószínűleg az volt az oka, hogy nem sokkal megjelenése után a LucasArts egy újabb kalandjátékot jelentetett meg, ez pedig minden addigi vetélytársát lemosta a színről. A Ron Gilbert által írt The Secret of Monkey Islandról van szó, amely rövid idő alatt megdöntött minden addigi kalandjáték eladási statisztikát: nem kevesebb, mint 2.000.000 példányban kelt el!



No de ez már egy másik történet...

Berr



KÉMFILMEK ÉS REGÉNYEK A HATVANAS ÉVEKBEN



ond. James Bond. Ez az azóta szál-
lógivé vált mondat először Sean
Connery szájából hangzott el
1962-ben. A James Bond-filmek
hihetetlen népszerűsége nem csak további ré-
szek forgatására ösztönözte készítőiket, hanem
másokat is „megihlettek” több tucat jobb-
rosszabb kémhistoria kiötlésére. Legtöbbjük
szintiszta kópia volt 007 után szabadon, de
azért volt köztük olyan is, amelyik belopta ma-
gát az akkori nézők szívébe.

Kis egyveleget mutatunk be az alábbiakban
a hatvanas évek kémfilmjeiből – erősen
a 007 ügynök kalandjaira fókuszálva.

A James Bond-filmeket, gondolom, sokan
ismerik, de a „The Avengers” („Bosszúál-
lók”), vagy az OSS 117 puhafedelű regény és
filmes karrierje kis hazánkban már nincs
annyira a köztudatban.

007 – az IGAZI

James Bond figuráját egy unatkozó angol
arisztokrata, Ian Fleming találta ki, részben
saját életéből merítve (ő maga is titkos
ügynök volt a második világháborúban),
részben szintén hírszerző barátainak élmé-
nyeit mintául véve. Magát a James Bond ne-
vet egy ornitológiai könyv szerzőjétől vette
kölcson.

Fleming regényeinek sikerét nehéz lenne
kielemezni, de az biztos, hogy a szadizmus-
ban, sznobizmusban és erotikában túltengő,
de azért igényes kalandregények újdonsá-
got jelentettek az unatkozó brit olvasókö-
zönség számára.

Az első filmadaptáció egy nagyon gyenge
tévémű volt, úgyhogy a másodsorra már
kissé gyanakvó Fleming nagyon óvatosan és
egy csomó feltétellel adta csak el Harry
Slatzmannak a megfilmesítés jogait, aki ké-
sőbb Albert R. „Cuby” Broccoli-val, egy volt
temetkezési vállalkozóval készítette el az
első James Bond filmet, a Dr. No-t. Maga
Ian Fleming eredetileg Cary Grant-nek
szánta az ügynök szerepét, de a sztár csak
egyetlenegy filmet vállalt volna el, a követ-
kező jelölt, James Mason pedig csak kettőt,
úgyhogy aztán mindkettőt ejtették.

Végül egy ismeretlen színész, a skót szár-
mazású Sean Connery mellett döntöttek.
A kezdő színészben Fleming eleinte nem
nagyon bízott meg, de a tehetséges rende-
ző, Terence Young, annyira tökéletes mun-



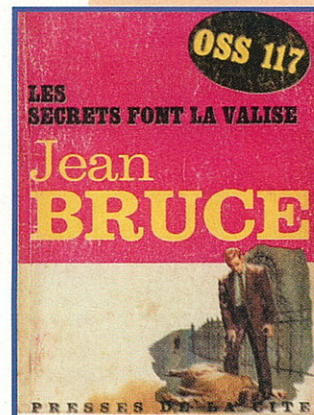
kát végzett Connery stílusának, viselkedé-
sének formálásában, hogy az író is meg-
győződte a fiatal színész alakítására.

Amikor az első film, a Dr. No forgatásának
helyszínére értek, Fleming egy váratlan öt-
lettől vezéreltetve egy régi kínai barátjának
távíratot küldött, hogy az elvállalná-e Dr. No
szerepét. A felháborodott kínai válasza nem
is lehetett volna egyértelműbb: NO! NO!!
NO!!!

A nevelésesen alacsony, egymillió dollár-
os költségvetésű filmmel húszat keresett
a produkció.

A következő film, a From Russia with Love
érdekessége, hogy a politikai enyhülésnek
„köszönhetően” az eredeti regényhez ké-
pest a 007-es ügynök nem az oroszokkal,
hanem egy nemzetközi terrorista szervezet-
tel, a SPECTRE-el kell szembeszállnia.
A Oroszországból szeretettel (From Russia
with Love) kétségkívül az egyik legjobban
megrendezett (a rendező sokat merített
Alfred Hitchcock filmjeiből), lehangulato-
sabb, de egyben legkeményebb James
Bond-mozi is. Az egyik verekedési jelenet,
ahol Robert Shaw és Connery az Orient
Express-en gyilkolják, fojtogatják egymást,
akkori mércével nézve annyira brutálisra si-
keredett, hogy néhány országban csak egy
alaposan megvágott verziót nézhetek meg
a nézők. A másik botránykőnek számító je-
lenet (ne feledjük: a hatvanas évek prúd
angol és amerikai társadalmának szólt
a film), egy párbeszéd volt Tatjana
Romanova, a gyönyörű és a takarékos alatt
meztelen orosz kémnő és James Bond kö-
zött:

Bond: „Maga gyönyörű lány Tatjana”
Tatjana: „Igen, de a szám egy kicsit túl
nagy, nem?”



FILM

Bond: „Szerintem egyáltalán nem: pont az én méretem...”

A Goldfingerben találkozunk először a később szabványná, sőt védjeggyé váló hajmeresztő jelenetekkel, ahol Bond a különféle extrém szituációkból csak az utolsó pillanatban menekül meg. Bondnak ezúttal egy igazi „aranypolgárral”, a pénzre és a sárga téglákra éhes, kövér Goldfingerrel kell megküzdenie.

Bár Terence Young alakította ki Bond figuráját, mégis sokak szerint a Goldfinger mai napig „A” legjobb James Bond film: a később híressé váló különleges eszközök (például a rendszámtáblát váltó, géppuskával felszerelt Aston Martin szuperautó), vagy az a jelenet, amikor Bond lába között egy hatalmas lézersugár közeledik, hogy kettészelje, mára igazi klasszikusnak számítanak.

A szintén Young rendezésében készült Tűzgolyót (Thunderball-t) a Bond-rajongók a „nagy vízi filmként” tartják számon. Ebben a filmben minden megvolt, ami egy Bond-hívő szeme-szájának ingere: kegyetlen verekedés egy nőnek öltözött francia kettős ügynökkel, majd menekülés egy háztűzrakétával, élet-halál harc egy megvadult, kormányos nélküli hajón, és a filmtörténet egyik leghosszabb és legkegyetlenebb víz alatti csatája, ahol az amerikai titkosszolgálat és a SPECTRE búvárruhás ügynökei, és persze maga Bond csapnak össze. Mégis, a Tűzgolyó nem elég összeszedett: sok jó jelenetet látunk, de a történet fő vonala nem elég erős és érdekes ahhoz, hogy ne unatkozzunk.

Végül elérkeztünk az 1967-es évhez, amikor a No One Lives Forever (NOLF) sztorija is játszódik.

Ez a film sok szempontból vízvonalas a James Bond-filmek tekintetében. Sean Connery-nak, akinek már igencsak elege van abból, hogy „csak egy kódszám” legyen, döntése végérvényes (vagy legalább is azt hiszi...): többet nem játssza el a 007-es szerepét. Ez az utolsó klasszikus James Bond film is: sem George Lazenby, sem maga, a kissé meghízott Connery az 1971-es Gyémántok az örökkévalóságban címűben (Diamonds are Forever), és igazából Roger Moore sem tudták igazán azt nyújtani, ami korábban az igazi ízét adta a James Bond moziknak. A mágia bizony jó pár évig megkopott.

OSS 117 - szex és erőszak romantika nélkül

Az OSS 117-es ügynök, alias Hubert Bonassieur de la Bath kalandjait egy Jean Bruce nevű francia író álmodta meg. A nagyjából Fleming regényeivel egy időben megjelent művekben sokkal kevesebb

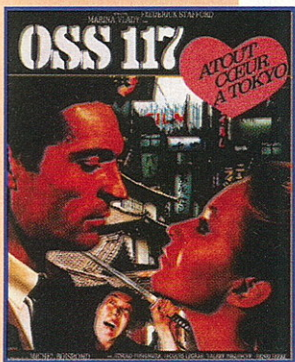
a romantika, és az amerikai kém sokkal kegyetlenebb is angol kollegájánál: a küldetés érdekében a leghalványabb lelkiismeret-furdalás nélkül öl, még áruló szépaszonyokat is. Az OSS 117-es ügynök nem használ szuperfegyvereket és egyéb trükkös eszközöket és nem is kerül a Bond-filmekből ismert extrém szituációkba. Hubert nem is superhős, hanem igazi kém: az ellenséges országban álnéven beépülve próbál információkat megszerezni, disszidálni vágyó tudósokat megmenteni (lesz egy ilyen küldetés a NOLF-ban is) stb. Ennek ellenére azért az OSS 117-regények sem reálisak, alaposan magukon viselik a puha fedelű lektűr stílusjegyeit. Persze, hogy Hubert úgy néz ki, mint Cary Grant, naná, hogy a regényben szereplő összes csinosabb nő a lába elé omlik, és természetesen a legveszélyesebb küldetéseket is túléli. Van tehát eltűzött szex és erőszak, izgalmas akciójelenetek jócskán az OSS 117-s regényekben is – de a romantikus, vagy hősies felhang és extravagáns jelenetek nélkül.

The Avengers – Keménykalap és finom metszésű női orr

Ez az angol tévésorozat két titkos ügynök, John Seed és Cathy Gale kalandjairól szól, akik minden részben az államot fenyegető grandiózus mesterbűnözőkkel szállnak szembe.

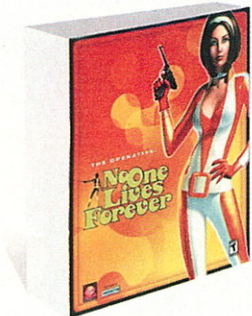
Az 1960-ban kezdődő sorozatból két érdekességet érdemes kiemelni. Az egyik ilyen furcsaság, hogy más kémhősökkel ellentétben a főszereplőről, Seed-ről nem tudni, pontosan melyik szervezetnek dolgozik! A másik különösség a szigorú brit erkölcsöket jellemzi: hiába voltak Seednek szexisebbnél szexisebb partnerei, még csak egy csók sem csattant el kettejük között! Végül, amikor a jenik megvették a tv-sorozatot, akkor az új producerek szerettek volna egy kis „romantikát” is vinni, de McNee és Honor Blackman olyan határozottan tiltakozott – sőt néhányan még „tartsuk Cathy-t tisztán” mozgalmat is indítottak – hogy végül is minden maradt a régiben.

A híres sorozatból két éve egy felújítás is készült Ralph Fiennes és Uma Thurman főszereplésével, a főgonosz szerepében pedig Sean Connery (!) brillírozott! Bár a két színész nagyon jól játszotta a két karót nyelt angol ügynök szerepét, az új film talán azért nem tudta visszaadni az eredeti sorozat varázsát, mert túl sokat akart: egyszerre próbált Avengers/James Bond kalandfilm és paródia is lenni és végül furcsa hibrid vált belőle.

Bad Sector


Fox Interactive

RÚZS, KÖRÖMLAKK ÉS BÖHÖM NAGY KALASNYIKOV



Senki sem él örökké? Micsoda köz-hely! Mégis, egészen más-hogy hangzik ez a mondat egy csábos és energikus hölgy, a vonzó zöld szemű és kíváncsian telt ajkú Cate Archer szájából. A Fox Interactive akciójátékának hősnője első blikkre úgy néz ki, mintha a hatvanas évek Life, vagy Paris Match divatmagazinjainak oldalairól lépett volna ki. A korszak stimmel is, csak a modell-szakma nem: miss Archer egy James Bondhoz hasonlító szigorúan titkos ügynöknő. Tudjátok, abból a fajtából való, aki annyira „titkos”, hogy szinte az egész világ férfilakossága a lábai előtt hever. A hődotlatól, vagy egyszerűen csak holtan.

1967-ben járunk. Ebben az évben vetítik le nyugati mozikban a „You Only Live Twice” („Csak kétszer élsz!”) című James Bond filmet, Sean Connery főszereplésével. (lásd, „Kémefilmek 67-ben” az X. oldalon) Ezt az évet választotta ki a Fox Interactive is a No One Lives Forever című játékának sztorijához is. Az időpont és a címbeli hasonlóság természetesen nem véletlen: a NOLF leginkább a 007-es ügynök kalandjait idézi. Emellett rengeteg kikacsintást találunk olyan tv sorozatokból, mint a „The Man from UNCLE”, vagy a „The Avengers”. Utóbbinak egyébként egy remake-je is készült Uma Thurman főszereplésével, akire feltűnően hasonlít az arisztokratikus Miss Archerre.

„Hogy kicsoda Archer? Hát nem tudjátok?”

Ez a bájos, de annál határozottabb hölgyemé-ny nem mindig titkos ügynökként foglalkozott a világ mentésének csip-csup ügyeivel: annak idején mestertolvaj volt becsületos hivatása, de egyszer mégis elkapták és csak a UNITY egyik ügynöke Bruno Lawrie közbenjárásának köszönhetően nem sították le. Cate számára a két lehetőség kínálkozott: titkos ügynökké válik, vagy leüli a büntetését. Per-

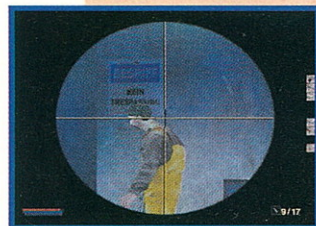


sze döntése egyértelmű volt, mi pedig egy újabb kém-akciófilmből származó motívummal gazdagodhattunk: ezúttal a francia Nikita után szabadon. A hölgy arisztokratikus megjelenése egyébként nem véletlen: apja egy igazi angol lord volt, de valamilyen botrány kapcsán golyót röpített a fejébe, amikor Cate még csak 13 éves volt. Mivel a lánynak már az anyja sem élt, ezért árvaházba került, ahonnan pár hét múlva megszökött. A szökése és a felnőttkori elfogatása közötti időszakról nem tudni semmit...

Sznobizmus, elegancia, szadizmus és fanyar angol humor...

...jellemzte a James Bond-ról szóló Ian Fleming regényeket és a filmadaptációkat is és nincs ez másképp a Cate Archer kalandjait feldolgozó No One Lives Foreverrel sem. A női hőst leszámítva a játék első blikkre a Soldiers of Fortune-t, a Sint, vagy más „emberköz-pontú” (tehát nem szörnyeteg/dinó/alien-irtós), különleges ügynökös sajátnézetű lövöldözős játékokat (first person shooter-eket) idézi. Bár a játék ironikus jellegéből adódóan nem annyira véres, mint ezek az illusztris elődök, de azért a stílus rajongói nem fognak a NOLF-ban sem csalódnai: egy-egy pálya teljesítése során takaros kis hullahegyeket hagyhatunk magunk után (amelyek ráadásul nem „párolognak” el olyan idétlen és hiteltelen módon, mint a legtöbb shooter-ben).

Szerencsére azért nem kizárólag öldöklésből áll a játék: a NOLF az akciójelenetek mellett sokat merít a Thief, vagy a Codename Hitman 47-féle „lopakodós”, „megfontoltan”, hidegvérrel gyilkolós, taktikusabb játékok menetéből. Mivel egy ízig-vérig titkos ügynököt alakítunk és nem egy Duke Nukemet, ezért a legtöbb helyszínre osonva tanácsos odaér-nünk, és leendő áldozatainkat érdemes minél csendesebben elintéznünk, hogy társaik ne essenek azonnal nekünk. Ez a taktika egyes pályákon még nem létszükséglet (Marokkó),



NO ONE LIVES FOREVER

de például a kelet-berlini kutatóbázisba betörve nagyon megjárhatjuk, ha riadóztatják a fél helyőrséget...

Aprópó riadó. Gondolom a „Crusader” két részéből („No Remorse” és „No regret”), vagy más ellenséges bázison játszódó mászkáló akciójátékból már sokan megszokták, hogy elég a biztonsági kamerákat kilőni ahhoz, hogy megszűnjön a riasztás veszélye. Hát ennek szépen búcsúcsókot inthettek! A No One Lives Foreverben ugyanis nem csak akkor riadóztatnak, ha észrevesz a kis készülék, hanem akkor is, ha szilánkjaira lövitek! Ez a megszorítás a demóval játszva eleinte bosszantott, de aztán utánagondoltam, hogy így sokkal realisztikusabb az egész: a biztonsági őr nyilván nem csak a füle tövét vakarja, amikor a monitorján szétpukkan egy kamera! A megoldás egyszerűen annyi, hogy villámgyorsan osontok el előtte: mivel a készülék mozgásérzékelője meglehetősen komótosan reagál, ezért a megfelelő sebességgel, nagy eséllyel tudjátok elkerülni, hogy egy HARM ügynökökből álló egész kis hadsereg zúduljon a nyakatokba, és a pálya hátralévő részét teljesítve végig vijjogjon a riasztó. A játék során egyébként sok ehhez hasonló trükköt kell alkalmazni ahhoz, hogy kellő eleganciával teljesítsük a küldetéseket, és hogy a játék az „amatőr” kiértékelése helyett a „super-spy”-t kapjuk!

Kedd Marokkóban, szerda Kelet-Berlinben, a csütörtök pedig a tenger fenekén...

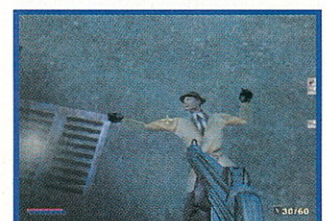
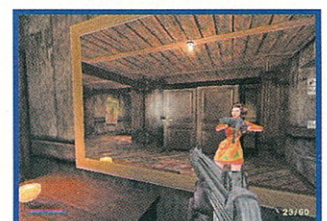
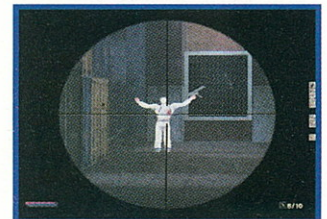
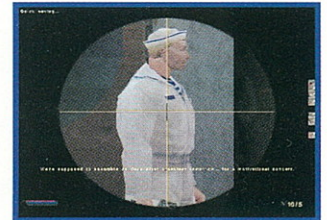
Ha már a misszióknál tartunk: ezek változatoságára sem lehet panaszunk! A legtöbbjük a James Bond-féle kémfilmekből jól ismert helyszíneken és szituációkban játszódik: egy politikus életére törő HARM ügynökökkel kell harcolnunk egy Marokkói szállodában, német tudóst kell megmentenünk egy kelet-berlini, a „fal” veszélyesebb oldalán lévő katonai bázisról, sőt az egyik küldetés során egy elsüllyedt hajó gyomrába is alá kell merülnünk, hogy a kiéhezett cápákkal és ellensé-

ges bűvárruhás ügynökökkel harcolva megszerezük a kapitány naplóját. Időnként találkozhatunk a James Bond filmek klasszikus hajmeresztő jeleneteivel is – még keményebb körülmények között! Emlékeztek a Moonraker-ből arra a részre, amikor a James Bondot alakító Roger Moore-t kilöki egy repülő ajtajából, és szuperügynökünknek zuhanás közben a levegőben kell elkapnia az ellenséget, letépni róla az ejtőernyőjét, és még a földre zuhanás előtt magára erőltetni. Na most ugyanezt fogjuk eljátszani, de közben az éterben ki kell lőnünk a felénk ugráló lebegő ellenséget is! Hát, mit mondjak, ennél a résznél úgy káromkodtam, mint egy kocsis...

„A királynőért és Angliáért!”

A játékmeneten túl talán a leglényegesebb különbség a Soldier of Fortune-féle szabvány lövöldözős játékokhoz képest, hogy a sztori sokkal igényesebben kidolgozott és sokkal szervezettebb része a játék egészének. Itt végre nem csak a küldetéseket ismertető eligazítás-mozikkal találkozunk, hanem a helyszínen is állandóan alakul a történet: barátokat, szövetségeseket veszítünk el, titkos találkozókra vehetünk részt stb. A párbeszéd során mindig alaposan megcsodálhatjuk Miss Archer bájjait, és eleganciáját. A grafikusok alaposan kitettek magukért: Cate 1700 poligonból összerakott 3D-s modelljének köszönhetően nemcsak a mozgása sokkal életesebb, hanem a Lara Croft-féle gumínoknál, de az arcát is sikerült igazán emberszerűen széppé varázsolni. Még az előzetesben azt dicsértem a Litech 2.0-s grafikus motornál, hogy az új technológiának köszönhetően végre nem kell „sormintákat” néznünk, de azt is hozzátettem, hogy bizonyos részek (például a víz megjelenítése) azért hagy némi kívánnivalót maga után. Nos – amolyan jó brit konzervatívizmussal – a grafikán azóta egy fikarcnyit sem változtattak. A marokkói szállodában az apró medencéjének vízcéskéje ugyanolyan gyengén kivitelezett, és a tengeri részknél is alulmúlja a Tomb Raider 3, vagy 4-ben látható effektusokat. Ennél azonban sokkal bosszantóbb, hogy a játék igencsak fagyogat, és egy mezei TNT1-el vagy hasonló grafikus kártyával be se töltődtek, mert élvezhetetlenül szaggat.

Ezek az apró negatívumok azonban eltörpülnek a NOLF nagyszerűsége mellett: végig stílusos, szellemes, izgalmas kalandokban lesz részünk. A nőket lenéző, Duke Nukem-agyú hímsovinisztáknak pedig Cate Archer alaposan bemutatna, ha nem gátolná arisztokrátikus neveltetése...



NO ONE LIVES FOREVER



Pro:

- James Bond-szerű, de mégis eredeti sztori
- ügyes keveréke a Thief-féle lopakodós és Soldier of Fortune-féle gyilkolós játékmenetnek
- profi grafika...

Kontra:

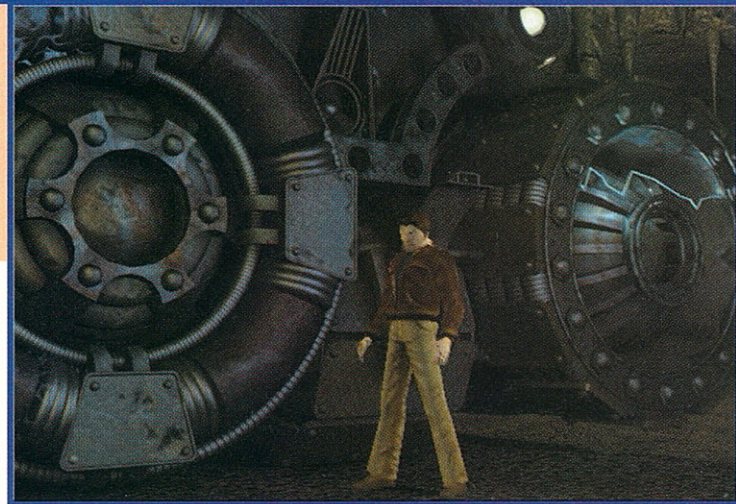
- ...apróbb hibákkal
- fagy

Hardver:

- Pentium II, vagy III
- 128 MB RAM
- legalább 16 MByte-os videokártya (min. TNT2)

Revolution Software

OROSZORSZÁGBÓL HIDEGVÉRREL

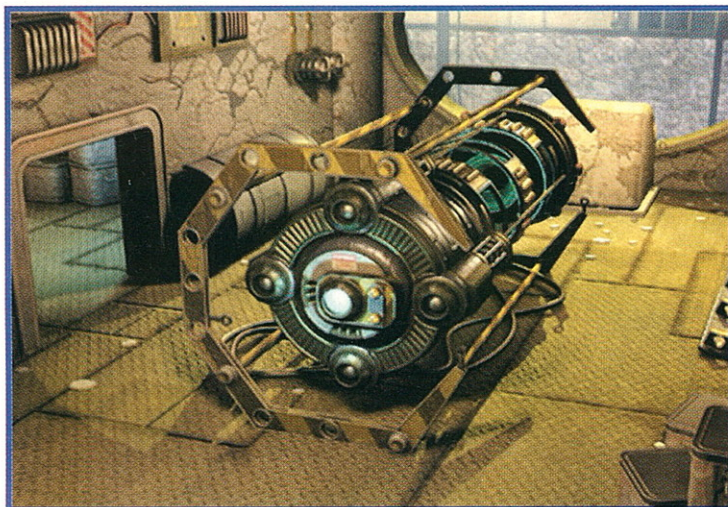
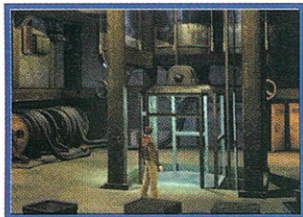


feneteg kémfilmet láthattunk már elégán szuperügynökökről, akik a leghajmeresztőbb szituációkból is mindig gúnyos félmosollyal a szájukon, érintetlenül menekülnek meg... Vagy láthattunk, olvashattunk tragikusabb, hitelesebb történeteket, ahol a beépült ügynököt lebukás után végül csendesen elintézik. Olyan kémsztorival viszont eddig még nem nagyon találkozhattunk, ahol az ügynököt már a történet elején (!) elfogják, és magát a történetet a főhős vallomásaán keresztül ismerhetjük meg, ahogy a kíméletlen kínzások közepett visszaemlékszik az eseményekre.

Így kezdődik a Revolution Software játéka, az In Cold Blood, amelyben John Cordot, egy szerencsétlenül járt ügynököt irányítunk. Cordnak igencsak érdekében áll pontosan visszaemlékezni mindenre, ha rá akar jönni, hogy ki árulta el és miért. A játékban az angol kém „emlékezetében” éljük újra, az események ugyanis az elfogatása előtt játszódnak.

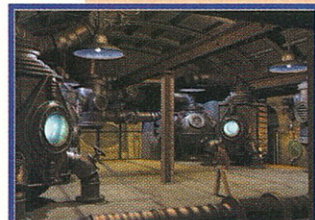
Nevem Cord...

A készítőknak természetesen meg kellett küzdeni azzal az alapproblémával, hogy – ha már James Bond figuráját nem használhatják fel – Cord figurája kellőképpen hasonlítson is a 007-es ügynökre, meg ne is. (Egyébként nem tudom megérteni, hogy ha ennyi energiát öltenek egy kémsztorival nyakon öntött kalandjáték elkészítésébe, akkor miért nem lehet magát a James Bond-licencet megvenni? Na mindegy...)



A sztori egyébként Volgiában, egy független né vált, volt szovjet államban játszódik.

(Volgia egyébként a képzelet szüleménye: a készítők gondolom, nem akartak politikai botrányt, vagy egyszerűen csak Oroszországban is el akarták adni a játékot, talán ezért nem játszódik valós helyszínen a történet.) Hősünket, a sztoikus angol ügynököt ide küldik, hogy egy titkos katonai bázisról kimene-kítse Kiefert, egy CIA kémét, akinek titkos információi vannak egy rendkívül veszélyes kísérletről. Ha Kiefert megtaláltuk, már nincs is más feladatunk, csak jussunk ki élve az ellenséges katonáktól hemzsegő létesítményből... Egyébként más szempontból is ki kell ábrándítanom a James Bond rajongókat: ebben a játékban nem fogunk kaszinókban lebzselni, kártyázgatni, miközben álomba illő női kreatúrák hevernek a lábunk előtt, nem lesz repülő szuperautó, és tengeralattjáróként is használható, összecukható helikopterünk – az In Cold Blood leginkább az eredeti Ian Fleming regények sötétebb hangulatát idézi, sőt bizonyos részei John Le Carré könyveire emlékeztet.



„Resident Russians” vagy „Escape from Spies Island”?

A játék legnagyobb előnye, hogy ügyesen – nagyjából egyenlő arányban – keveri a Resident Evil-féle statikus ál-3D-s akciójátékok és a hagyományos kalandjátékok elemét. Ez a játékmenet szempontjából azt jelenti, hogy egyaránt kell logikánkat használnunk, ahogy különböző tárgyakat próbálunk egymással kombinálni, és reflexeinket, miközben a ránk támadó ellenséges katonákat pár pisztolylövéssel, vagy a hátuk mögé osonva egy késszúrással elintézzük. Ennek „köszönhetően” nem egerünket, hanem a billentyűzetet vagy egy gamepad-et muszáj használnunk. Sajnos az utóbbit csak tökéletes idegrendszerrel rendelkezőknek ajánlom: jómagam kétféle – másol remekelő – gamepad-et is kipróbáltam, de a végén csak hajtépés lett az

IN COLD BLOOD

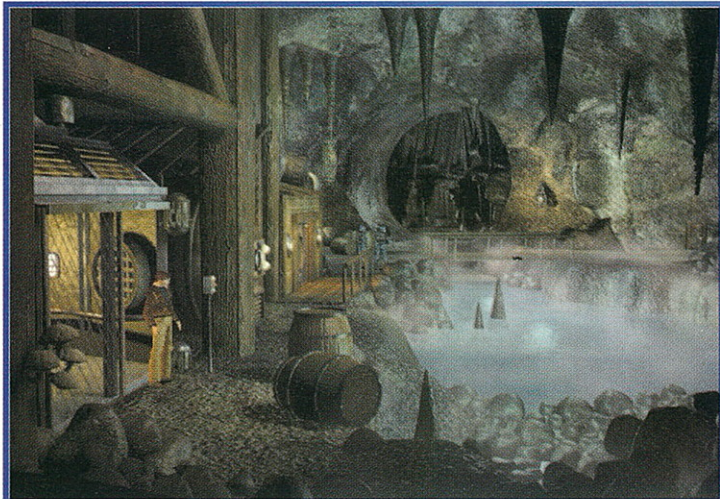
egészből. Billentyűvel már nem olyan esélytelen az irányítás, de még így sem tökéletes. Az egész egy kicsit a jó öreg (egyébként remek) Crusaderekre (Crusader: No Remorse, No Regret) emlékeztet. Ott történt ugyanis az, hogy hősünk sohasem úgy viselkedett, ahogy szeretnénk volna: amikor villámgyorsan jobbra akartunk fordulni, mert az ellenség onnan támadt, mindig beragadtunk a lépcsőbe, ajtófélfába. Bár a helyzet itt nem annyira tragikus, bizony itt is gyakran előfordult, hogy a gyenge irányítás miatt halt hősi (komi)kus halált a tűzpárbajok során.

Csak csendben, csak halkán, hogy senki meg ne haljon

Szerencsére az In Cold Bloodban kevésbé kell a James Bond filmekből jól ismert, őrült lövöldözős akciójelenetekben részt vennünk. Sokkal több időt töltünk idegtépő lopakodással, ahogy megpróbálunk elosonni fel-le járkáló, cigarettázó orosz katonák mögött. Ez a része a játéknak sokkal gondosabban kidolgozott, mint más „lopakodós” játékoknál, ahol az ügyetlenül kidolgozott mesterséges (un)intelligencia miatt a nagy taktikázásnak végül az a vége, hogy a türelmetlen játékos inkább lekaszál mindenkit. (Commandos rajongók kövessenek meg, de az Eidos taktikai-akciójátéka legnagyobb hibájának is ezt éreztem.) Ez a veszély szerencsére itt nem áll fenn: amellett, hogy az ellenfél agresszivitása és állandó túlélje miatt rá leszünk kényszerítve a lopakodásra, kellő türelemmel és ügyességgel mindig meg tudjuk találni a megfelelő útvonalat és időzítést. A különféle puzzle-feladatok általában nem túl nehezek, de sajnos más kalandjátékokhoz hasonlóan itt is lesz olyan pont a játékban, ahol ha elakadunk, óráig próbálkozhatunk, mire továbbjutunk. A hagyományos kalandjátékok betegsége az In Cold Bloodra is jellemző: minden feladványnak csak egy megoldása van – jó lenne már változtatni ezen a tendencián más készítőknél is...

„Miért vág olyan savanyú képet, mister Cord?”

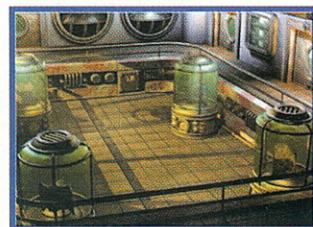
A játék grafikája első blikkre a Resident Evilre, vagy még inkább a Resident Evil-sorozatra hasonlít: renderelt, fix háttér előtti 3D-s szereplőket láthatunk. A háttereket a grafikusok igazi műgonddal rajzolták meg: akár a volgiai katonai kutatóbázist, akár a későbbi helyszíneket nézzük, nem lehet panaszunk. A szereplők viszont sajnos úgy néznek ki, mint ha a jól ismert Playstation korbán szenvednének: vonásaik iszonyúan elnagyoltak. Nem tudom, hogy ez annak tudható-e be, hogy a készítő jobban számítanak a Playstation-verzió bevételére (egy



időben az terjedt el, hogy nem is lesz PC-s verzió) de ez rettentően kiábrándító, összehasonlítva a másik kémes játékkal, a No One Lives Foreverrel.

Még a fejlesztés során a készítő büszkén hirdették, hogy nagyon fognak majd ügyelni a helyszínek hitelességére. Azt is megígérték például, hogy a katonai bázisokon a monitorokon oroszul lesznek a feliratok. Nos, máhára nem azok. A „warning” helyett például WQAFEN1GN-et olvashatunk, amely hézagos orosz tanulmányaim szerint sem jelentheti azt, hogy „vigyázz”. Nem tudom, mennyibe került volna egy orosz anyanyelvű fazont, vagy legalább egy orosz szótárt előbányászni, de ez így elég rendesen lerontja a játék egyébként nagyon jó hangulatát.

Míg a hangeffektjeiről se jót, se rosszat nem lehet mondani, a zene elég furcsa volt. Amikor valamilyen drámai esemény történik, akkor hirtelen a zene baljóssá válik, de ha vége van, akkor ismét néma csend honol. Aztán időnként újra felcsendül valamilyen zenerész, aztán ismét semmi. (Először arra gyanakodtam, hogy a KGB szabotálta a hangkártyámat, de amikor kipróbáltam másik gépen, ugyanezt produkálta.) Nem tudom, milyen hangulatot akartak ezzel elérni a készítő, de engem ez kifejezetten idegesített. Végül is elég felemás kép alakult ki bennem a Revolution legfrissebb üdvöskéjéről – sajnos. A történet nagyon jó, a puzzle-feladatok is, az akciórész viszont elég körülményes, ami bizony sok ősz hajszálat okozott. Be kell vallanom, hogy a kémsztorival megspékelt kalandjátékok a gyengéim, és sajnos nagyon kevés van belőlük. Ha jók az emlékeim, összesen eddig kettő készült, az egyik a Cryo remek KGB-je, a másik pedig a még régebbi Operation Stealth. John Cord egész biztosan nem fog akkora örületet okozni, mint 007-es kollegája és honfitársa, de azért a küldetését jól teljesíti: az In Cold Blood-al biztosan nem fogunk unatkozni.



IN COLD BLOOD



Pro:

- fordulatos, jól kitalált kémsztori
- az akció és kaland kottélja van olyan jó, mint a Vodka-Martini

Kontra:

- gyenge irányíthatóság, ami az akciórezeknél bosszantó
- a szereplők grafikája elég közepes

Hardver:

- Pentium 233 MHz
- 64 MB RAM
- 3D-s videokártya

Hasonló:

- Operation Stealth
- KGB

Westwood

AZ ALVÓNAK ÉBREDNIE KELL!

Ezt üvöltötte bele Paul Muad'Dib a Dune bolygó sivatagjának éjszakaijába, és másnap lázadó fremenjeivel a hatalmas homokféreg hátán végső csapást mért az áruló Padisah császár sardaukarokból álló gyilkos seregére. Ez a mondat lehetne a Westwood jelmondata is a legújabb Dune-játékához: a már régóta „szunnyadó” 2D-s grafikus motort végre-ahára felváltja a frissen fejlesztett, csodaszép 3D-s. Itt az ideje, hogy ismét megmutassuk, ki az „isten-császár” a gáton!

Talán kevesen tudják, hogy a Frank Herbert világhírű sci-fi regénye alapján készült filmet, a David Lynch-féle 1984-es Dünét hat éven keresztül készítette egy 1700 fős stáb, és az eredeti, vágatlan anyag több mint öt óra hosszú volt! Sajnos a kész film ennek ellenére is hatalmas fiaskóként vonult be a moztörténelembe, és hiába kezdett hozzá Lynch a két folytatás, a Dune 2 és 3 forgatókönyvének megírásához, ezekből végül nem lett semmi. Az évekkel később egyre népszerűbb filmhez hasonlóan furcsa – bár sikeres – karriert futottak be a játékadaptációk: előbb a francia Cryo készített egy csodás kaland-stratégiát majd a Virgin (számomra akkoriban kicsit értelmetlen módon) átadta a jogokat a következő játékhoz a Westwoodnak, hogy azok egy egészen más típusú folytatást készítsenek. (Ézért volt Dune 2 a játék címe, miközben a Westwood részéről ez volt az első Dune játék és semmi köze sem volt a Cryo művéhez.) Míg a két éve megjelent Dune 2000 arról vált híressé, hogy a C&C/Red Alert 2 grafikus motorján és az eredeti 92-es (!) Dune 2 játékmenetén szinte semmit sem változtattak, a Westwood talán most egy kicsit azzal szeretné kiköszörölni a csorbát, hogy a 2001



márciusában megjelenő harmadik részben fogja elsőnek alkalmazni vadonatúj, csodás 3D-s motorját.

A múlt havi CD-nken már meg is csodálhattatok egy animációt, amely azt bizonyítja, hogy a Westwood-os srácok végre, nagy nehezen belátták, hogy Dark Reign 2, Thandor, vagy más 3D-s stratégiák után enyhén szólva időszzerűtlen lenne a jó régi 2D-t alkalmazni. Az egységek és járművek az előző részhez képest természetesen részletesebbek és méretarányosabbak is lesznek: az különösen a hatalmas féreg támadásánál fogjuk észrevenni.

A játékmenet terén a legfontosabb újítás, hogy a Dune bolygón uralkodó Arrakison túl a rivális házak bolygóján is harcolnunk kell, így végre Caladan füves mezőit (Atreides), Geidi Prime szennyezett romvárosait (Harkonnen), és Sigma Draconis (Ordos) havas vidékeit is megismerhetjük.

A Westwood eddig a legtöbbször elkényeztetett minket az átvezető mozik minőségével. Most is igazi, élő színészekkel felvett jeleneteket láthatunk majd. A Star Trek rajongók biztosan örülnek majd Michael Dorn alakításának, viszont az eredeti filmből sajnos továbbra sem találkozunk majd egyetlen színésszel sem.

A készítőik ígérenk valamilyen teljesen „nemlineáris bolygóhadjáratot” is, amelyben 33 térképen kell küzdeni, több mint 100 küldetést végrehajtva. Ebben a játékmódban lehetőségünk nyílik végre arra, hogy a már elfoglalt, bezárt területekről egységeket vonjunk ki, és a rázósabb helyekre küldjük azokat. Ez a játékelem a hagyományos területfoglalós stratégiákat idézi (Defender of the Crown), és ha ügyesen csinálják a készítőik, akkor nagyon feldobhatják vele az eddig eléggé leegyszerűsített játékmenetet! Igazi Dune-rajongóként nagyon sokat várok ettől a folytatástól – remélem, nem kell majd egy homokféreg gyomrába kívánnom a készítőket!

M WESTEND

CITYCENTER ÜZLETKÖZPONT, LECHNER ÖDÖN KÖRÚT 7,
1135. BUDAPEST, VÁCI ÚT 1-3.; TEL.: 238-7075

NYITVA: MINDEN NAP 10-21-IG
(SZOMBATON ÉS VASÁRNAP IS!)

WESTEND MULTIMEDIA

KELLEMESES KARÁCSONYI ÜNNEPEKET
ÉS BOLDOG ÚJ ÉVET KÍVÁNUNK
MINDEN KEDVES VÁSÁRLÓNKNAK!



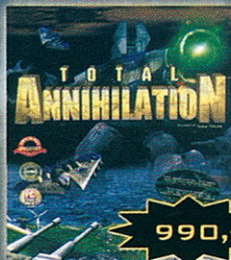
990,-

BATTLE ISLE 3



990,-

EXTREME ASSAULT



990,-

TOTAL ANNIHILATION



990,-

INCUBATION



1590,-

MUSIC MAKER



2990,-

JÁTSZÓHÁZ
1+2 EGYÜTT!



990,-

WORMS UNITED



1290,-

KLINGON
HONOR GUARD



1590,-

ON-LINE GAMES
12 JÁTÉK!



3990,-

DAIKATANA



1990,-

FORGOTTEN REALMS
ARCHIVES



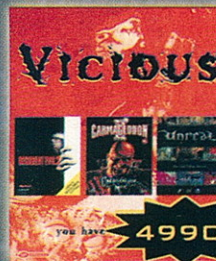
1290,-

GRAND PRIX
MANAGER 2



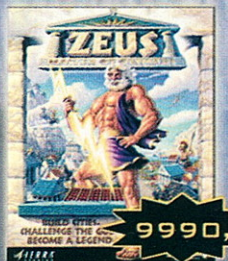
2990,-

STARSHIP TITANIC



4990,-

RESIDENT EVIL 2 +
UNREAL + CARMAGEDDON 2
EGY DOBOZBAN!



9990,-

ZEUS



9990,-

NO ONE
LIVES FOREVER



9990,-

BALDUR'S
GATE II



10990,-

TOMB RAIDER
CHRONICLES



10990,-

RESIDENT
EVIL 3



10990,-

RED ALERT 2



9990,-

SHEEP



9990,-

ALICE



9990,-

ROGUE SPEAR
URBAN OPERATIONS



8990,-

SCREAMER 4X4

... AKCIÓS JÁTÉKOK

... ÚJDONSAIGAINK

Westwood

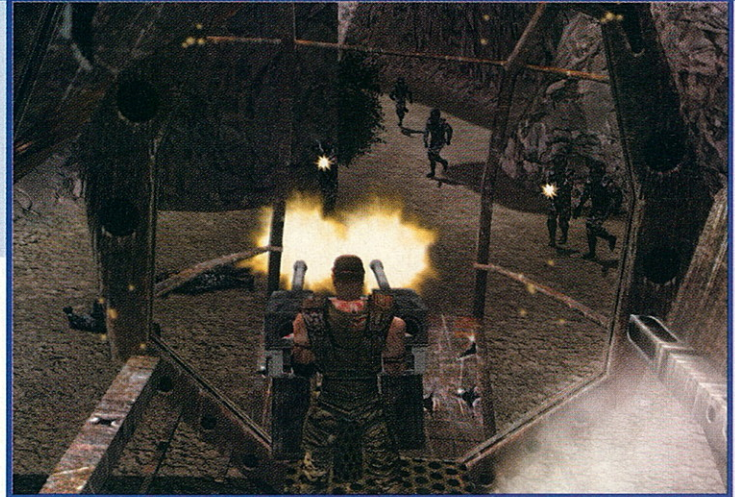
EGYSZEMÉLYES HADSEREG



Már annyszor küldtünk ezeket halálba a „Hellmarch” (Pokolmenet) indulójára, miközben a Command and Conquer virtuális csataterain harcoltunk, hogy épp itt volt az ideje, hogy egyes szám első személyben is tapasztaljuk a Westwood híres szlogenjét: „a háború maga a pokol”. A Renegade-ben ugyanis a sok küldetést megélt veterán kommandósnak, Nick Parkert irányíthatjuk egy külső nézetes 3D-s akciójátékban. Úgy tűnik, egy Lara-féle hősnő bája ide már kevés

A játékhoz kapcsolódó sajtó-CD-t átbogarászva a következő szikár kis sztorit találtam: „Miután Doktor Mobiust és tudóstársait elrabolják a NOD (ők a rossziúk a C&C univerzumban) csatlósai, a Fekete Kéz (hú, de eredeti név...) ügynökei, a GDI (na, ők meg a jók) egy elit kommandóshoz fordulnak, aki a saját szájíze szerint szereti végrehajtani küldetéseit. Hősnünk neve Nick Parker, fedőneve „Pusztítás”. Miközben egy egész NOD hadseregen kell keresztülverekednie magát, Parker különféle alattomos kísérleteknek lesz szemtanúja, és személyesen tapasztalhatja meg, hogy Kane milyen mélyre süllyed majd a világefoglaló terveiben.”

Ennyiből két dolgot már le is szűrhetünk: – ezt a játékot sem a sztorija adja majd el; – akció, az bizony lesz dögvél. Parker figurája egyébként annak a speciális kommandós egységnek felel meg, amelyet leginkább az C&C első részében ismerhettünk meg, és amellyel egyes egyedül nemcsak egy kisebb hadsereget, de egy egész katonai bázist is elintézhettünk. Ha a készítőknak hinni lehet, a Renegade-ben az lesz az egyik legnagyobb poén, hogy annak ellenére, hogy lé-

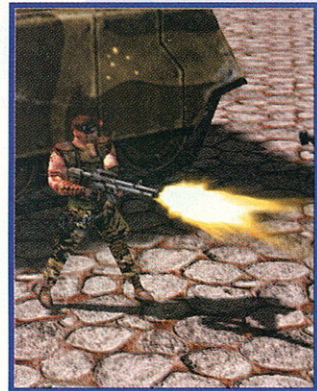


nyegében egy Tomb Raider klónról van szó, a C&C játékokban létező majdnem összes fegyver, épület és katonai egység szerepelni fog a játékban. Akik betegre játszották magukat a C&C különféle részeivel, azoknak akár olyan kellemes illúziójuk is lehet, hogy egyszerűen a harctér közvetlen közelébe kerültek. A kissé „egyenkatona” Carter mellett más érdekesebb figurákkal is találkozunk a játék során. *Sakura*, a rejtélyes yakuza nő a lopakodás és a keleti harcművészetek igazi mestere. Miután kiábrándult eredeti szervezetéből, a GDI azért vette fel, hogy Havoc társa legyen.

A producer, Mike Ward szerint a Renegade készítői számára a legnagyobb kihívás az volt, hogy a játék pontosan emlékeztessen a jól ismert C&C világra, de egy új perspektívából.

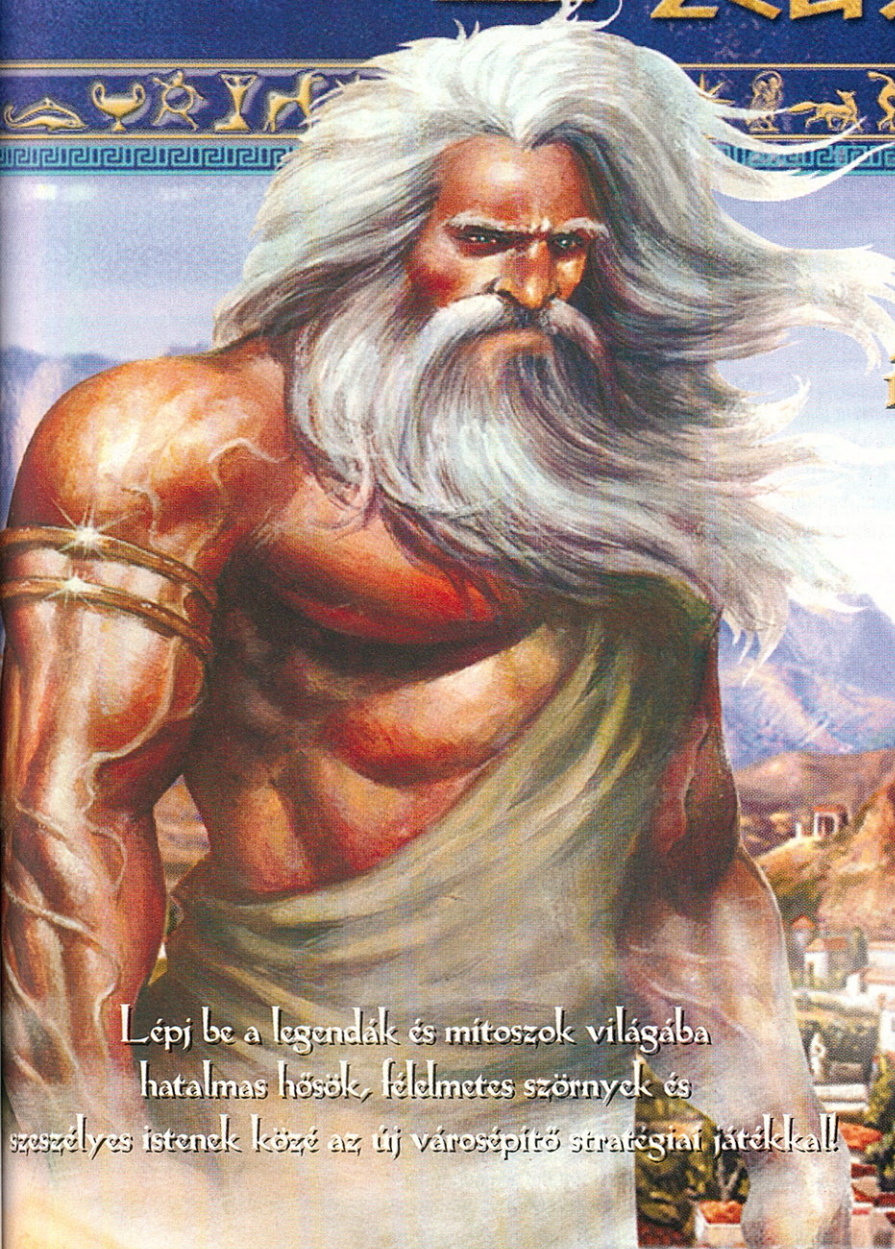
Például amikor a C&C-ben túl sokáig hagytuk magukra a katonai egységeket, akkor azok unalmukban fekvőtámaszokkal mulatták az időt. A másik ilyen mozzanat az, amikor a felűhódott polgárok fel-alá rohangáltak feltartott kézzel a városban, vagy pisztollyal lövöldöztek a katonáinkra. Ez is szerepelni fog a Renegade-ben, és Ward szerint ezek az apró részletazonosságok nagyon sokat segítenek abban, hogy a C&C hangulat megmaradjon. Csak azok a fanatikusok fognak talán csalódnai a Renegade-ben, akik legjobban a NOD, vagyis a rossziúk oldalán szeretnek harcolni, ugyanis ezúttal – sajnos – csak a GDI színeiben léphetünk küzdhetünk.

Kárpótlásul többek között egy GDI konvoj védelmében végre első szám első személyben repülhetünk egy Orca harci helikopterrel, vagy nosztalgiázhatunk az egyik híres Command and Conquer küldetést újrajátszva más szemszögből. A Renegade készítői nem titkoltan azzal szeretnének nagyot kaszálni, hogy egyszerre céllozzák be a C&C rajongók több milliós vevőkörét, és a Tomb Raider-féle különzetes akciójátékokét. Reméljük, „lázdónk” nem a sablonokba fullad majd bele.



MASTER OF OLYMPUS

ZELUS



Új városépítő játék
istení magasságokban

Lépj be a legendák és mítoszok világába hatalmas hősök, félelmetes szörnyek és szeszélyes istenek közé az új városépítő stratégiai játékkal!

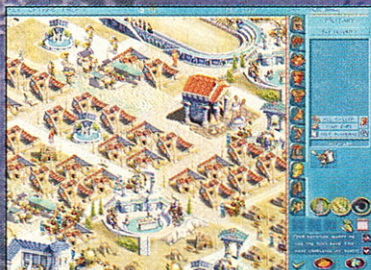
Magyarországon
forgalomba hozza:

N-TEC

N-Tec Kft

Tel.: 261-1219

www.ntec.hu



A hét nagyszabású küldetés az ókori Görögországba repít, ahol az Istenek még az utcákon sétálnak a halandók között



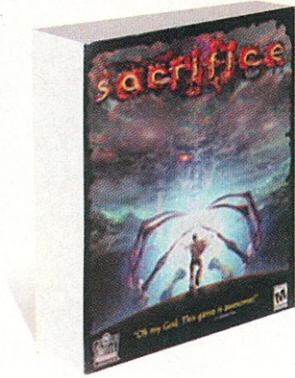
Kormányozd egész Görögországot gyarmataival, szövetségeseivel és a szomszédos, rivalizáló városokkal együtt

SIERRA™



Shiny Entertainment

DEUS EX MACHINA



Steni közbeavatkozás. Az ókori görög drámákban ez a fordulat volt az, amikor az istenek a történet hőseinek segítségére siettek a legszorogatottabb pillanatban. A Sacrifice-ban most mi magunk lehetünk öt főistenség kinyújtott karja, hogy a veszélyben lévő emberiséget mágusként megmentjük – vagy épp ellenkezőleg: egy gonosz urat választva elpusztítsuk. Ez így elsősorban talán még sablonosnak is tűnhet, de a nagy botrányt kavart, bizzar Messiah-t készítő Shiny-t ismerve, már előre sejthetjük, hogy a Sacrifice az a játék, amelytől a „sablonos” jelző áll a legtávolabb.

Manapság annyira kötődtek a különféle játékkategóriák és alkategóriák, sőt a készítőik is annyira klónozzák egymás termékeit, hogy az ember tényleg gondban van, amikor egy igazán eredeti programot osztályoznia kell. Talán még gonosz elégedettséget is érezhetett a Shiny csapata, amikor kiötlötték a Sacrifice-t: „na újságírók... ezt határozottan meg!” A különös játékot talán leginkább a Bullfrog Dungeon Keeper-jéhez lehetne hasonlítani – némi Tomb Raider-féle külső nézetes akcióval megspékelve. Talán jobb, ha pontosan elmagyarázom, miről is van szó.

Isten jobbkeze

A játék során egy rejtélyes mágus irányítunk, aki népe totális kipusztulása után egy másik szférába kerül. Itt különféle rivális istenségekkel találkozunk, akik tárt karokkal fogadják – csak harcoljon hősrünk az ő oldalukon. Varázslókkal, akit a külső nézetes akciójátékokhoz hasonlóan kívülről látunk, egyre nehezedő küldetésekkel kell végrehajtanunk, amelyek során „főnökünk” vetélytársainak hozzánk hasonló alvezéreit kell a másvilágra küldenünk, vagy különféle építményeit megsemmisítenünk. Mágusunk tarsolyában is található pár egyszerűbb támadó varázslatot, sokkal jelentősebb erőt képviselnek azonban azok a változatos lények, amelyeket megidézhetünk. Szörnyek vagy brutális erejüket vetik be az ellenséggel szemben, vagy ijájjal, esetleg szintén mágikus támadással sorozzák messziről őket.

A támadáson kívül katonáinknak sokféle más parancsot is kiadhatunk: becses személyünk védelmezésétől kezdve, egy épület oltalmazásán vagy lerombolásán keresztül a legváltozatosabb harci fortélyokat alkalmazhatjuk velük.

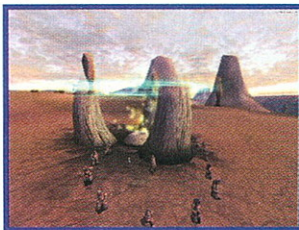


Mennyei mana

Akik sokat nyomultak Populous, vagy Dungeon Keeper különböző részeivel, gondolom, sejtik, honnan is eredhet, és hogy hívják azt a varázserőt, amely a lények megidézéséhez és az összes varázslatunkhoz szükséges: megint az istenüktől származó „manáról” van szó. A Shiny-s fiúk szerencsére egy kicsit bonyolították a Bullfrog játékaikhoz képest: ezúttal nem csak úgy „magától jön”, vagy lényeink számából ered ez az isteni mágikus energia, hanem a földből előtörő „nyersanyagra” kell kutakat felhúznunk, hogy a kitermelt mana fokozatosan a saját készletünkhöz adódjon. Külön érdekesség még, hogy a harctéren bolyongva mágusunkkal, szükségünk lesz pár manahurcoló manócskára („manahoars”), különben a kúttól távol eső helyeken a varázserő iszonyú lassan fog feltöltődni. A Sacrifice-ban pedig egy varázserő nélküli varázsló a halott varázslóval egyenlő.

Sose halunk meg?

Ha már itt tartunk: ebben a játékban a halál nem feltétlen „végzetes”: ha a saját szörnyeink otthagyják a fogukat egy keményebb küzdelem során, nincs más dolgunk, mint villámgyorsan odasprintelni a kimúlt delikvens teteméhez és beszíppantani még felette lebegő kék lelkét. No, nem azért muszáj sietnünk, nehogy a túlvilágra illanjon a megboldogult szörny szelleme. Azt kell megakadályoznunk, hogy egy rivális varázsló elcsenje előlünk jogos jussunkat. Ha szemfülesek vagyunk, ezt a gonosz trükköt szerencsére mi magunk is megtehetjük az ellenfél lelkeivel: egy „Sac(rifice) doktort” kell megidéznünk, aki hatalmas injekciós tűvel kiszíppantja a piros szellemet, majd visszatér az oltárunkhoz, ahol egy elképesztően szép animáció kíséretében megtisztítja, feláldozza, majd a saját „lélektárunkhoz” adja. Útközben persze az igen agresszív ellenség megtámadhatja igyekvő doktorunkat, aki éppolyan halan-



SACRIFICE

dó, mint bármelyik másik lényünk. Ráadásul az „áldozathozatal” is elég időigényes művelet, úgyhogy az utánpótlás nem lesz könnyű feladat.

Oltári!

Ha már az oltárnál járunk... Emlékeztek még a „kazamatánk szívére” a Dungeon Keeperből? Nos, az oltár hasonló szerepet tölt be a Sacrifice-ban. Védelme még az életünkénél is fontosabb: ha mi meghalunk, akkor elegendő mana feltöltődésével újjáéledhetünk, de ha ez a létfontosságú építmény elvész, akkor lóttak a pályának – kezdetjük előlről. A mi oldalunkról nézve ez persze azt jelenti, hogy ezzel le tudjuk győzni az ellenfelet is: egyszerűen le kell rombolnunk az oltárát. Hogy azért ne legyen olyan könnyű a helyzet, az oltárt nem lehet csak úgy szétverni, mint szívet a Keeperben: igen hosszú, „megszentségtelenítési” rituáléra van szükség, amelyet a lélektisztításhoz hasonlóan szintén dokijainknak kell elvégezniük. Ehhez megint áldozatra lesz szükség: az egyik feleslegesnek ítélt lényünket kell kijelölnünk hozzá.

Isten Inc.

Már említettem, de még nem fejtettem ki az istenek szerepét. A játék „funny” (furcsa és vicces) hangulatához híven az öt isten még csak véletlenül sem hasonlít valóságos valóságok ábrázolására: James például a Shiny kabalafiguráját, Earthworm Jim-et idézi (még az is lehet, hogy magával az idióta kukacal van dolgunk!) Stratos, a levegő istenének feje pedig egy felfújható lufi... (Hát... az idióta MDK után a készítőik megint kitétek magukért... ©) Hősünket mindegyik istenség a saját oldalára próbálja állítani mézes-mázos rábeszéléssel, vagy ha pedig ez nem megy, durva fenyegetésekkel. Amikor először tesszük le a voksunkat valamelyikük mellett, akkor a

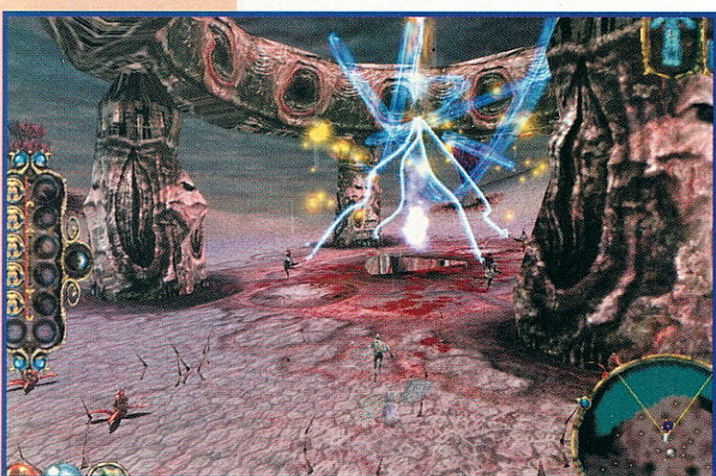
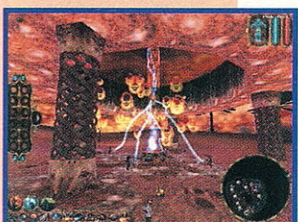
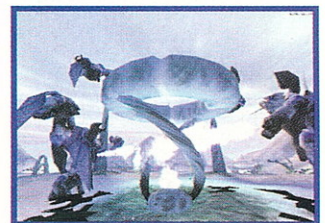
következő küldetésnél nyugodtan istent válthatunk! A Sacrifice zseniális újítása ugyanis, hogy nem kell a hagyományos stratégiai játékok hadjárataiban a már megszokott és kicsit unalmas módon végigvinnünk játékot, előbb a jó, majd a rossz oldalon: a missziók előtt bármelyik másik „főnököt” választhatjuk! Így, ha újra végigjártuk a játékot, akkor az egyébként igen összetett és érdekes történet újabb és újabb változatait ismerhetjük meg! Ezen a téren (is) le a kalappal a készítők előtt!

Videokártyánk a pokolban, mi meg a mennyekben érezzük magunkat!

A másik gratulációt a grafika terén érdemlik a készítőik, amelyet egyetlen szóval lehetne a legjobban jellemezni: mennyei! A játék 3D-s világától le fog esni az állunk: a túlvilági hangulatot árasztó elképesztő színek, fények, a varázslatok során látható effektek messze túlszárnyalják még a Myth-ben, vagy a Dungeon Keeper 2-ben felállított etalont is! A szörnyetegek elképesztően szurreális külseje nagyon aprólékosan kidolgozott: némelyiktől a hideg borsódzott a hátamon, másokon viszont jókat vigyorogtam. Az egész képi világ egy szurreális festményt idézi – még azt is megkockáztatom, hogy ez grafika már az igazi művészet határát súrolja.

Bullfrog feláldozva?

További oldalakon keresztül esetelhetném a Sacrifice szabályait, erényeit és zseniális ötleteit. Ennek ellenére sem érzem tökéletesnek a Sacrifice-t; minden zsenialitása és szebb grafikája ellenére sem hagyja le a Dungeon Keeper 2-öt. A legnagyobb bajom a nem igazán kiforrott és kiegyensúlyozott játékmennel van: a küldetések hol annyira könnyűek, hogy egy-két perc alatt végezhünk velük, hol olyan piszkosul nehézek, hogy órákig szétszórjuk, mire végre átszenvedünk rajtuk. A kicsit rossz kamerakezelésnek és egységeink önfejű viselkedésének felróhatóan pedig a harcok időnként fejetlen megszálással fájulnak. Mégis, mit tehetünk, amíg a Dungeon Keeper Horny-ja egyelőre csak zabot hegyez, nem a kaszáját (sajnos leállította a Dungeon Keeper 3 fejlesztését a Bullfrog), a Black and White pedig még csak jó sokára készül el? Minden hasonlórú játék rajongóinak azt ajánlom, a szabadidejüket áldozzák fel csak nyugodtan a Sacrifice oltárán – nem fognak csalódní!



SACRIFICE



Pro:

- zseniális ötletek
- elképesztően szép grafika
- groteszk istenek és lények tömkelege (aki bírja az ilyet)

Kontra:

- kiforratlan játékmennet
- fejetlen harcok

Hardver:

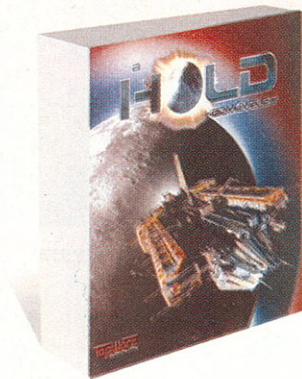
- Pentium 233 MHz
- 32 MB RAM
- 4X CD ROM

Hasonló:

- Dungeon Keeper 1-2
- Populous 1-3

Topware

ÉGITESTEK KÜZEDELMÉ



Mi történne, ha a Föld és a Hold, dühükben egymásnak esnének? Egyértelműen a Föld lenne a nyertő pozícióban, hiszen jóval nehezebb súlycsoportba tartozik. Bár előfordul néha, hogy a Dávidok győznek a Góliátok ellen... Mivel azonban az égitestek nem szoktak egymással ilyen konfliktusba kerülni, marad rajtuk élő lakosság – harcoljanak ők egymással. S hogy ki lesz a győztes? Lehet, hogy a nevető harmadik!

A nevető harmadik természetesen ismét az orosz birodalom, (*Krisztusom! Nem volt elég a Red Alertekben?! – Bad Sector*) vagy ahogyan 2150-ben nevezik: Eurázsiai Dinasztia (ED). Igaz ők is a Föld nevű bolygón kénytelenek osztozni az UCS-sel, mely a United Civilized States-t, vagyis a 2150-es USA-t takarja. Más kérdés, hogy ezen a kispusztított, tönkretett pusztasággá vált területen már nincs sok minden összeveszni. Ugyanis az ED és az UCS közt folyó világméretű háborúnak az igazi vesztese maga a bolygó és a rajta élő emberek. Győztesekről nincs információ – talán még ezért dúlnak azóta is az összecsapások.

Történt azonban egy apró malőr a küzdelem folyamán: miután az ED csapatai kiszorultak Észak-Amerikából, a Dinasztia katonái vezetői a helyzet megmentése érdekében bevetették a nukleáris fegyvereket. Az Északi-sark közelében bekövetkezett nukleáris robbanások ereje akkora volt, hogy eltérítette a Földet eredeti pályájáról. Hamarosan kiderült, hogy néhány éven belül a Föld és vele együtt a Hold is megsemmisül – vagyis a Hold eddig

békében élő lakói (Lunar Corporation – LC) sem úszhatták meg a földi háború hatásait. Egyetlen lehetőség maradt: idejében más bolygóra költözni. Ehhez azonban rengeteg nyersanyag kell. Mivel egyik fél sem rendelkezik kellő mennyiséggel, az összefogás helyett még nagyobb lendülettel folytatódik a háború – most már a harmadik fél, a Lunar Corporation részvételével is. A tét már nem a győzelem, hanem a túlélés!

Szabad választás

A Topware játéka ezt a konfliktust egy valósidejű 3D-s stratégia keretében próbálja kezelni, de a Westwood – játékokhoz hasonlóan nem áll egyik oldal pártjára sem – bármelyiket választhatjuk. Természetesen a hadviselő felek eltérő fegyverzettel, épületekkel és egységekkel rendelkeznek, de a különbség nem olyan óriási, mint mondjuk a Protosok és a Zergék (Starcraft) között. Végül is mindannyian az emberi fajhoz tartoznak... Az Eurázsiai Dinasztia a hagyományos és éppen ezért kipróbált, bejáratott haditechnikára esküszik, ezért csapatai ágyúval, rakétákkal, nukleáris fegyverekkel harcolnak, lánctalpakon, vagy légcsavarak segítségével közlekedve. Az UCS a 20. században megkezdett hagyományt folytatva óvja az emberei életét, ezért harci járművei egyrészt gépi irányításúak, másrészt agyonpáncélozottak.

A Hold lakói eredetileg semmilyen fegyverzettel nem rendelkeztek (végül is a harcok miatt hagyták ott a Földet), de mikor a konfliktus kiszélesedett, kénytelenek voltak sűrűn lépéseket tenni a fegyverfejlesztés terén: tudósaik rengeteg új harci technológiát fedeztek fel, aminek segítségével már fel tudták venni a versenyt (és a harcot) az ellenséggel. Fegyverzetükben megtalálhatók a szonikus és elektromos ágyúk is, járműveik antigravitációs generátorok segítségével közlekednek. Bár minden oldal egységei funkcióban megegyeznek, mindenkinek vannak specialitásai: ilyen például az időjárás-sza-



HOLD HADMŰVELET

bályzó központ (mely nem a strandolók felhőtlen üdülését szolgálja ☺), a már említett nukleáris rakéta, vagy a Plazma Védelmi Rendszer.

Háttérpar

A valós idejű stratégiák hagyományaihoz híven természetesen nem csak harccal kell foglalkoznunk, hanem a gyártással és bányászattal is. Ez utóbbit szerencsére nem bonyolították túl: egyféle ércléőhely van, amellyel, ha bányát, finomítót és néhány szállítójárművet gyártunk, nem lesz sok gondunk. A gyártás is teljesen korrekt: megrendelhetjük a legyártandó mennyiséget, és foglalkozhatunk mással.

Szerepet kapott a játékban a kutatás is, de senki se számítson Imperium Galactica-féle bonyolultabb típusúra; mindössze különböző egységeket, illetve azok részegységeit fejleszthetjük ki. Mindenesetre lehet specializálódni – aki az erősen védett egységeket szereti, az azt fejleszti, míg az ultramegabrutál fegyverek barátai a fegyverfejlesztésre helyezik a hangsúlyt. Egységeink kellően intelligensek: ha meglátják az ellent, azonnal megtámadják, illetve üldözik, de természetesen kiadhatunk nekik állandó parancsokat is, melyek az állás tartásától a járőrözésen át, a konvoj-kíséretig tartanak. Javítja a realizmust, hogy nem rendelkezünk végtelen municióval: ezek termeléséhez is szükségünk lesz gyárrakra. Ugyanakkor, hogy ne kelljen állandóan a lőszer utánpótlással vacakolni, ha egyszer már kiépítettük az ellátó épületet és legyártottuk az ellátó-egységeket, már nem kell foglalkoznunk a témával – hacsak meg nem semmisítette az ellen az utánpótlást hurcoló csapatainkat! Újdonságként, hogy a hagyományos valós idejű stratégiákkal ellentétben különválasztották az ún. hadműveleti területet és a bázis térségét. Míg a bázis épületei gondosan kiépítettek és a védőtornyoknak köszönhe-



tően általában nyugalomban van, addig a hadműveleti területen csak leszállópályát találunk – ide szállíthatjuk a bázisról légi úton csapatainkat.

Kezelés, látvány

Mindhárom nagyhatalom oldalán beszállhatunk a küzdelembe, és szerencsére nem kell egyiket sem végigjátszani ahhoz, hogy a másiknak nekikezdjünk. Több, mint 100 küldetés vár ránk – más kérdés, hogy emiatt nem is annyira kidolgozottak, mintha mondjuk csak 50 lenne, de panasza azért nincs ok – elég változatosak ahhoz, hogy kedvünk legyen teljesíteni őket.

A grafika első osztályú – a programozók a fél-izometrikus és ál-3D-s látványvilág helyett valódi térben készítették el a Föld, illetve a Hold tájait. Folyók, hegycsúcsok, köd és változó időjárás is jellemzi a játékot, és megemléztető a napszakok változása, ami egészen fenomenálissá varázsolja a tájat.

Ilyenkor a járművek és az épületek is bekapcsolják a világítást, amit persze ki is iktathatunk, de akkor nem fogunk sokat látni. Mellbevágók az olyan részletek is, mint a lövésektől elszenesedő és kidőlő fák, vagy a kiégő, majd ott maradó járműroncsok, melyeken, ha átmeignyünk, megsemmisülnek.

A nyersanyagszállítók sem egyszerűen elviszik az ércet, hanem a bányából kijön egy futószalagon a konténer, a jármű háttal odafarol, áttemeli erőkarjával a konténert a raktérbe, majd elszállítja a finomítóba, ahol hasonlóan szabadul meg terhével. A robbanások is jól sikerültek, egyedül a földi egységek és az épületek némelyikével nem vagyok kibékülve: a többihez képest nem annyira kidolgozottak.

Az igazi problémám a hangulattal, a stílussal volt – bár időnként láthatunk mozikat, de általában a küldetést csak egy rövid szövegből tudjuk meg, amelyben persze vannak mókás és hangulatos elemek (például az orosz parancsnok zsákmányigénye a női foglyokra), de azért hiányzik a látványvilág. Legalább olyan apró megoldásokat alkalmazhattak volna a készítők, mint amikor a szereplők kommunikáltak egymással a Starcraft-ban, vagy az aprócska videók a Red Alert 2-ben. Pedig még a történet is kellően fordulatos.

Hiányoltam a változatos, többjátékos módokat is; az elődök ennél jóval szélesebb választékot tudtak felvonultatni. Nagy előnye a játéknak, tökéletesen kommunikál magyarul: nemcsak a menük, hanem a mozik és az egységek bejelentkezései is magyarok! Szóval nem kell angolul tudnunk ahhoz, hogy az orosz hadüzenetet megértsük...



HOLD HADMŰVELET



Pro:

- teljesen magyar verzió
- látványos grafika
- sok küldetés

Kontra:

- eleinte gyenge történet
- a hangulat kicsit lapos

Hardver:

- Pentium 233 MHz
- 32 MB RAM
- 3D-s videokártya

Hasonló:

- Dark Reign 2
- Red Alert

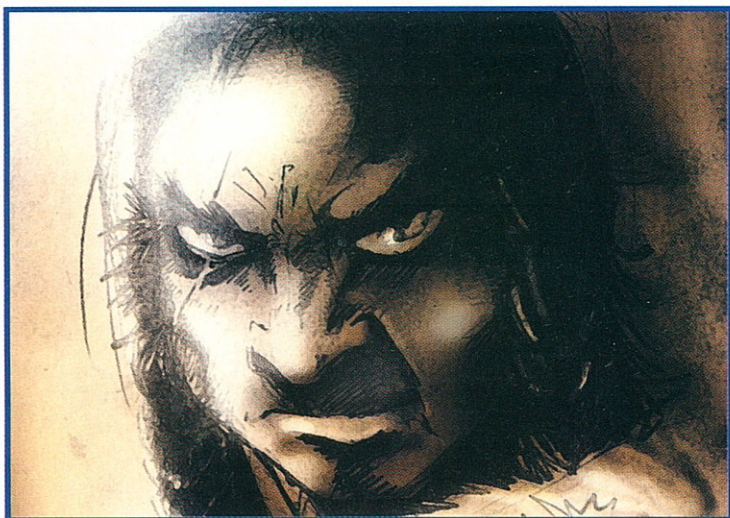
online játék

ŐSMAGYAR KALANDOZÁSOK

Ez internet szinte a játékra teremt. Arra, hogy az emberiség történelmének legnagyobb társasjátékait lehessen megrendezni, több tucat, több száz vagy akár több ezer játékosal egy időben. A valós életben mindez lehetetlen lenne. S külön haszon, hogy egy nép rég elfeledett mítoszai is újraélednek.

A Kalandor nem olyan stratégiai játék, mint a többi. Mert: vannak ugyan az interneten is játszható stratégiai játékok, ezzel szemben a Kalandort csak az interneten lehet játszani. Léteznek úgynevezett körökre osztott stratégiai játékok, ám a Kalandor ciklusokban frissül. Más stratégiában a hadvezérek egymás ellen küzdenek, esetleg szövetségben teszik ezt, azonban ebben a játékban a szövetséges játékosok más játékosok rovására gyarapodhatnak.

A program kész, a grafikai munka dettó. A játék értékeinek „hangolása” ezekben a percekben is folyik, hogy a karácsonyi ünnepekre már készen várja az tesztelni vágyókat a www.kalandor.hu és www.kalandor.com címeken (mire ezek a sorok napvilágot látnak, a tesztelés már gőzerővel folyik). 2001 első negyedében várható a kliensprogramok végleges verziói és az „éles” játék beindulása. A februárig tartó időszakban a tesztelő játékosok számára széleskörű alkotói szabadságot adnak a készítőik. Azt állítják, hogy sem a szabályokat, sem a lehetséges tevékenységeket nem vették kőbe, azokat az aktív játékosokkal közösen kívánják véglegesíteni. Ha azonban a véglegesítés közmegelegedésre befejeződött, többé nem nyúlnak hozzá. A to-



vábbjutó játékosok egy másik, már egy koraközépkori, bár még mindig misztikus és még mindig magyar világban fogják magukat találni.

Kalandozás a Kalandorban

Első ránézésre tehát olyan játék születésénél bábáskodhatunk, amely kevés újat nyújt a vajtegerűeknek. Alaposabb vizsgálódás után rájövünk, hogy ezt a játékot olyanok tervezték, akik már rengeteg országban, klánban, birodalomban, sőt a világűrben is harcoltak. Esszenciának ugyan nem nevezném a Kalandort, de végre egy olyan játék, amely ötvözi a hiteles logikai láncot és az egyszerű játszhatóságot.

Például a népességnövekedés attól függ, mekkora a marhák szaporulata (*hmm... ez tényleg tipikusan magyar játék... Bad Sector*), milyen szellemtevékenységek hatnak a tartományra, stb. A jószág szaporodása függ a népesség számától és más tényezőktől is: maximális létszámukat többek között a rendelkezésre álló legelő mérete is meghatározza. De nem kell a játékosnak egy amúgy jól működő tartományt átszerveznie valamely rendkívüli esemény miatt, az egész szaporodás-fogyás procedúrát a beállítások menüben egyetlen érték megadásával lehet szabályozni.

Senki sem fog meglepődni, ha meglátja, itt egy alapállapotban lévő tartomány igazgatása és természetesen mennyiségi-minőségi növelése a feladat. Azon már inkább lehet csodálkozni, hogy nem létezik első és utolsó helyezett. Tíz különböző kategóriában pontozzák a játékos teljesítményét, és dicsőségpont jár a földterület növeléséért valamint a nagytömegű információ megszerzéséért is.

A játék ezekért a dicsőségpontokért és az utánuk automatikusan járó rangokért folyik. A dicsőségpontokat pedig ugyanolyan eséllyel szerezheti meg az, aki a békés fejlődés útját választja, mint az, aki hadakozni szeret; az, aki a titkos tevékenységekben éli ki ösztöneit és még az is, aki csak atom- (no jó: nyúlveszsző-) biztos védelem mögött érzi jól magát.



KALANDOR

A grafikai munka, a design elsőrendű. A Geek, Alien9 és Max nevekkel fémjelzett képek egységes és – ha lehet illet mondani egy 1500 évvel ezelőtti játszódó játékról – korszerű környezettel kényeztetik el a játékosokat.

A játékban a hadra fogható egységek (burját, hanti, vogul, megszállott), a szellemvilágot segítségül hívni tudó személyek (táltosok, tanoncok és kísértetek), rendvédelmi és diverzánsegységek (onogurok) vesznek részt. Sokak számára ismerősen csengő szavak ezek. *(Mint az közismert, Mr. Teufel, az „onogur” szóból származik az „Ungarn”, „Hongrie”, „Hungary”. Pedig ők csak a már Európában portyázó magyarok török eredetű sleppje voltak. Hiába, aki keveredik, korpás lesz... – czy)*

Magyar (sőt magyaros ízű) elnevezések dominálnak a játékban mindenhol, ilyenek például a felfogadható tisztek nevei, a felfedezhető területek elnevezése és az egyes karaktertípusok is. A játékos persze nevezheti tartományát Land of Terror-nak is, de lássuk be, ide jobban illik a Rémföld elnevezés, ha mindenáron ijesztgetés a szándékunk. Sok hasonló játékkal szemben itt nem a játékos által vezetett tartomány neve a végleges, hanem a játékosé. Ha valaki egyszer Warknight néven jegyezte magát, az mindörökre az marad (no persze a későbbiekben, már mint okos Warknight, vitéz Warknight, fényes Warknight, nemes Warknight és dicső Warknight aposztrofálják) – hacsak nem indít másik tartományt.

Egy játékos azonban egyszerre csak egy tartományt vezethet. A szerver-kliens architektúrájú rendszer nagy biztonsággal garantálja, hogy ezt a szabályt ne lehessen (de legalábbis ne legyen érdemes) áthágni. Bár a klientsprogram alkalmas több tartomány fut-



tatására is, az egy kliensen lévő országok nemigen tudnak értelmes együttműködést folytatni. Ha valaki otthonról és a munkahelyéről egyaránt szeretne játszani, azt is megteheti, mert tartományát mindkét helyről kormányozhatja, ugyanis egy tartomány több kliensen is futhat.

A számítógép-ellenes házastársaknál dülő lelki sérülések kivédésére áll rendelkezésre az ünnep funkció. Minden tartomány 12 naponként egyszer 2 napig köteles népeknek engedélyezni, hogy békés körülmények között ünnepeljen. Ekkor a provinciát nem érheti külső támadás, igaz, ő sem támadhat másokat. Azok a játékosok, akik már nagyon szorongatott helyzetben vannak a külső támadásoktól, ha nem is egyszerűen, de előidézhetik, hogy az ellenséges tartomány népe önfeledt ünnepségekben törjön ki, és ezzel két napig kiiktathatja az illetőt.

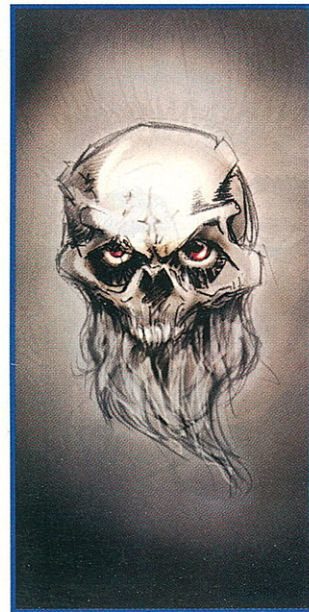
Kétféle klientsprogram közül választhat a játékos. Az egyik határozottan funkcionális külsővel és egyszerű menürendszerrel azoknak kíván szolgálni, akik mindig mindent a szemük előtt szeretnek tartani. A másik egy sokkal igényesebb grafikai kialakítású rendszer, amely a játszható tevékenységeket azok központi figurái (vezér, táltos, számadó, stb) alá helyezi. Az alkotók további kinézetek (skinek, avagy stílszerűen kacagányok) tervezését is fontolgatják, előbb azonban ki kívánják kérni a játékosok véleményét is.

Képregény egészíti ki a játékot, mely a kapcsolódó weblapon naponta újabb képpel viszi előre a cselekményt. Későbbi fejlesztés lesz a táborfűz, a játék menetét nem fogja befolyásolni majd, mellette az ifjak (és persze a játékosok) hallgathatják majd az ósok történeteit, legendáit.

Vér, víz, fű

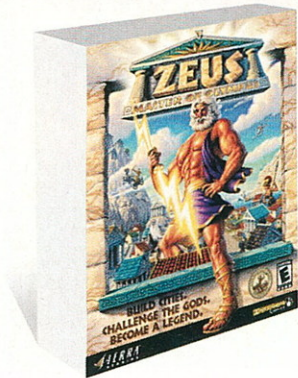
Azt viszont egy pillanatig se feledjük el, hogy ennél 'magyarabb' játék talán még nem is létezett. A készítőik nem szégyelltek felvállalni, hogy magyarok, és képzeletükkel az ősi magyar legendák morzsáit felhasználva hozták létre a Kalandor világát. Furcsa elegye ez a régi meséknek és a fantáziának, ugyanis az ősi magyar mondák igen töredékesek, szinte újra létre kellett hozni a magyar őstörténelmet. Külön érdekesség, hogy a program más nyelveken is képes kommunikálni velünk. Aki például németül játszik majd velem, az a rá vonatkozó üzeneteket németül kapja majd a programtól. Ez talán hozzájárulhat majd ahhoz, hogy a magyarságnak ez az igen apró szelete elterjedjen az interneten.

Dragon „Kalandor” György



Sierra

ZEUSZ, HAZA, CSALÁD



ZMaxis Sim City-jének és a Sims-nek köszönhetően már behatóan ismerhetjük a hatalom birtokosai és „elviselői” oldaláról is, hogyan működne egy ideális, modern társadalom. De ahhoz az Impressions csapata kellett, hogy a városépítés régi receptjével az ókor varázslatos világában találkozzunk ismét. A római világban játszódó csodás Ceasarsorozat három része után a Pharaoh-ban az egyiptomi uralkodó szerepében tetszeleghettünk, most a Zeus segítségével pedig a görög poliszok irányításába csöppenhetünk bele.

Általában nem kedvelem a sikeres játékok szintiszta klónjait. A SimCity nyomán készült Impressions-féle Caesar és Pharaoh sorozat nemcsak szolgálai lemásolja az eredetit, hanem tényleg új, eredeti ötleteket visz a rég bejáratott sémákba. Az első igazán átütő sikert a Caesar 2 aratta annak ellenére, hogy igen sokat merített a Maxis játékokból. Ezért azonban bőségesen kárpótolt az ókori római környezet és a kiforrottabb, élvezetesebb játékmenet. A lovagkor világát feldolgozó, kicsit gyengusra sikerült Lords of the Realms II után a '98-ban megjelent, fantasztikusan kidolgozott Caesar 3-mal az Impression csapata megint az élvonalba került. Nagyon jól tett nekik, hogy a céget időközben felvásárolta a Sierra: a (feltehetően) jobb fizetéseknek köszönhetően sokat javult és szépült is a játék az előző részhez képest.

Zeus a babérokon üldögél

Úgy látszik, az Impressions is nagyon elégedett lehet magával, mert a Caesar 3 óta a színhelyet leszámítva gyakorlatilag semmilyen jelentősebb átalakulás sem érte a sorozatot. Most is a semmiből kell virágzó biro-



dalmat varázsolnunk, a lassacskán beáramló lakosság számára lakóhelyet, és megfelelő életkörülményeket kell biztosítanunk. A legfontosabb természetesen, hogy legyen mit enniük: a szabad mezőkön különféle gabonafarmokat, olívaáfat telepíthetünk, juhokat, birkákat tenyészethetünk. Ezután építsünk piacokat, ahova a hordárok a kitermelt élelmiszert hurcolják. Újdonság, hogy ezúttal nemcsak egy, hanem többféle piac is van: háromfelét telepíthetünk belőlük a felhúzott piacra. A mezőgazdaság kiépítése nemcsak ételmezt jelent a lakosságnak, hanem munkalehetőséget is, de vigyázzunk, ennyi nem elég a munkanélküliség megoldására! A legtöbb bajunk egyébként ezzel lesz: vagy túlságosan alacsony a dolgozó-kapacitás, vagy túl magas. Ha munkaerőhiány van, akkor egyenlő elosztás esetén a parasztok nem termelnek eleget, és a közigazgatás sem működik.

Szegény görög drachmával álmodik

Mint mindig, most is az a legjobb megoldás, ha éhínség esetén mindenkit a mezőgazdasági szektorba küldünk: a városőrség, az egészségügyi, az oktató és a szórakoztató intézmények hiánya kisebb tragédia, mint ha mindenki éhen hal.

Persze mindenhez pénzre (jelen esetben drachmára) lesz szükségünk. Eleinte a legfőbb bevételi forrásunk az adó lesz, amit azért nem árt normális – sőt, ha van elég pénz, alacsony – szinten tartani, hogy a bevándorlás minél magasabb legyen. Később, ha már normalizálódik a helyzet, és parasztjaink felesleget termelnek, akkor ezt a kereskedelmi pontok ügyes kiépítésével más városoknak eladhatjuk. Ahogy leraktuk az egyik városhoz tartozó raktárépületet, már meg is érkeznek a szamarakon ücsörgő kalmárok, vagy kikötőkbe a vitorlások. Figyeljünk rá, hogy legyen felesleg is a szükséges árucikkből: ha van elég pénzünk, rakjunk le még néhányat a termeléséhez szükséges épületből.



ZEUS: MASTER OF OLYMPUS

Isteni szín(ü) játék?

Az egyik legfontosabb változtatással a játékot betöltve találkozunk először: ezúttal nem a hasonszórú játékok „hadjárataival” találkozunk, hanem ún. „kalandokkal”. Ezek több epizódból állnak, amelyeket a Caesar 3-ból és a Pharaoh-ból ismert módon kell teljesítenünk. Ami azonban nagy változás az elődökhöz képest, az görög mitológiából jól ismert istenségek szereplése. Bár már a Caesar 3-ban, és a Pharaoh-ban is szerepeltek istenek, de a szerepük arra korlátozódott, hogy jól megszívatták azt a pimasz és felelőtlen polgármestert, aki nem emelt templomot számukra, hogy a jámbor nép imádjá őket.

A Zeusban szerencsére az égi urak viselkedése kicsit összetettebb. Egyrészt a templomépítésért az istenekhez kötődő jutalmakat kapunk: Hádész például az ezüsbányák termelését növeli, míg Démétér a farmokét. Ugyanakkor jó lesz előszedni a görög mitológiáról szóló könyveket: az istenek közül sokan nem kedvelik egymást, és jól megsérthetjük az egyiket, ha a másikkal szövetekezünk! Ha például Artemisznek kedvezünk, akkor Apolló haragszik meg, és a nyakunkra küldi a Medúzát, hogy szétverjen mindent a városban. Mind a tizenkét istennek van saját csapása... Szerencsére küldetésenként hőseink is lesznek, akik szembeszállnak a bestiákkal.

Az előző részekkel ellentétben a küldetések megoldása nem korlátozódik olyan száraz részfeladatokra, mint a megfelelő lélekszám elérése, vagyon gyűjtése, vagy az uralkodó megbecsülésének elérése. Az első küldetés ugyan a hagyományos célokkal kezdődik, de ahogy átlépünk a másodikra, végre nem kell mindent előről kezdenünk, hanem ismét a régi pályán találjuk magunkat. Az egyedüli különbség az, hogy ezúttal a nyolcféjű Hydra kószál a város mellett. Szerencsére Héraklész éppen nálunk lakik, csak rá kell vennünk, hogy elintézzé a dögöt. Ehhez azonban rengeteg részfeladatnak kell megfelelnünk: lakosság lélekszámának növelése, a kulturáltság általános szintjének emelése, sőt, még óhósiassága szentélye mellett is el kell helyezni a pár kulturális intézményt. A legnehezebben teljesíthető feladat a 32 amfora bor beszerzése lesz...

Ne bízz a görögökben, ha ajándékot hoznak is

Sajnos itt érkeztem el a Zeus negatív tulajdonságaihoz. Még a Pharaoh-nál írtam, hogy mennyire bosszantó, amikor virágzó városunkkal azért nem tudunk továbblépni a következő pályára, mert valamilyen lényegtelen terméket nem lehet beszerezni. Hát persze, hogy a kedves Impressionsfiúk most

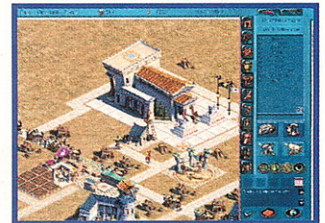


sem javítottak ezen! Bort nem tudok termelni (Botrány, hogy a görög földművelők e tudás nélkül születnek!), venni megint csak nem tudok, mert a szomszéd városok közül pont azzal az egyetlennel vagyok rosszban, ahol számolatlanul verik csapra a boroshordókat! Persze megtámadhatnám, földbe döngölhetném a pofátlanokat, de ebben a küldetésben még nem lehet támadó hadsereget felállítani! Grrrr...

Ha már a háborúknál tartok: a görögök éppen hadi fortélyaikról és trükkjeikről híresek! Szégyenletes, hogy a csaták programozásában eddig sem domborító Impressions most még rosszabb irányítással átkozta el legfrissebb játékát. A hadseregek irányítása egész egyszerűen tragikomikus. Lényegében kisebb-nagyobb bandákat irányítunk, amelyeknek már a kijelölése is kinszenvedés (nem semmi eredmény a szórakoztató számítástechnika mai állásakor), nemhogy az irányításuk! Saját városomat kellett megvédenem, többszörös túlerőben voltam, mégis embereim java otthagya a fogát, mert egyszerűen képtelenség volt normálisan rendezni-irányítani a hadsereget, a „taktikázásról” már nem is beszélve! No persze rá is bízhatod a csatát a számítógépre. (Inkább ne...) Poén: e győztes csata után városom lakosságának *kétharmada* fogta a batyuját és *lelépett!* Ezen a ponton önuralmamat vesztes Vesta-papnőnek tituláltam a készítők szüleit. *(Bizonyos feltételek esetén szexuális szolgáltatásokat nyújtottak a betérőknek. - czy)*

Egyik szemem sír, a másik nevet!

Sajnos ez a két utóbbi ostobaság igencsak lerontja az egyébként nagyszerű játék érneit. Pedig az aktívabb istenek és hősök bevezetése nagy ötlet, a grafika (ha nem is sokat javult, de) még mindig megfelelő, és a jól kiforrott játékmenet is a helyén van. Sebaj, talán a következő Impressions-társadalom már fejlettebb lesz.



ZEUS: MASTER OF OLYMPUS



Pro:

- kiforrott játékmenet
- isetek és hősök

Kontra:

- időnként ostoba nehezítések
- Lemmings-intelligenciájú katonák és harc

Hardver:

- Celeron 300 A
- 64 MB RAM

Hasonló:

- Caesar 2-3
- Pharaoh/Cleopatra

Microprose

A JÁTÉKIPAR TÖRETLEN FEJLŐDÉSE



Végeérhetetlen hentes, egysíki küldetések, tápolás a félisteni szintig, fantáziátlan pályaszerkesztés... Nem, még nem örülhetnek a rajongók, nem jelent meg a Diablo III, csak a Starship Troopers.

1981-ben megjelent egy szöveges képernyőn játszható kalandjáték, a Moria. Ennek 1997-es feldolgozása a gyönyörű grafikájú Diablo. Nos, a sor nem állt meg, a Starship Troopers teljesen hasonló elemekből építkezik. Hogy még többen megvegyék a programot, a hasonló című Verhoeven film szolgáltatja a háttörténetet.

A játék nem igényel túl nagy szellemi erőfeszítést. A mesterséges intelligenciakutatás mai színvonalán természetes, hogy egy számítógép elleni játék inkább az ügyességünket és a memóriánkat teszi próbára, mint a kreativitásunkat. Persze ügyes trükkökkel a programozók összehozhatnak többé-kevésbé élőként reagáló rendszereket (mint pl. Thief, Outcast). Azonban a Starship Troopers annyira monoton, hogy az már a játék élvezetének kárára megy.

A programban mindig ugyanazon a pályán játszunk. Ez minden játékkal így van, de amelyiken jó designerek dolgoznak, ott a játékos megkapja azt az illúziót, hogy amit a monitoron lát, az csak egy része egy hatalmas virtuális világnak.

Ezzel szemben a Starship Troopers-ben hasonló külszíni terepet látunk mindenhol, hasonló lankák, hasonló épületek tűnnek elő. Időnként vannak ugyan barlangbeli küldetések is, de ezek annyiban különböznek a töb-



bitől, hogy rajzolt felhők helyett feketeség van az égen (amiből nekünk egy hatalmas, sötétbe vesző barlangrendszerben kellene éreznünk magunkat). Az pedig az illúziórombolás csúcса, amikor egy sziget szélén állva látjuk a kocka sarkát, ami a pálya szélét jelöli. Az élmény hasonló a Truman show vitorlásjelenetéhez.

A harci helyzetek esetében szinte felesleges a többes számot használni, mivel csak kétféle van. Mindenre elszánt csapatunkkal közel merészkedünk a bogarakhoz, és ők egyesével (kezdő pályák) vagy csapatosan (a játék vége felé) ránk rontanak. Ha valami nagyobbat veszünk észre (bogárluk, plazmabogár, rhino), akkor pedig kijelöljük a rakétásokat, és távolról sorozzuk meg. Mindez egy küldetésben ötven-hatvanszor, 15 küldetésen át. Érdekes, izgalmas. Itt aztán tényleg Napóleont megszegyenítő stratégiai érzékre van szükség.

Most akkor ez ez a küldetés, vagy már a következő?

Szerencsére a készítő gondoskodtak róla, hogy változatosak legyenek a küldetések. Ahogy haladunk előre a játékban, úgy rugaszkodunk el a filmbeli eseményektől és helyszínektől (az utolsó pályák egyikén már maha mágiával is találkozhatunk). Ez azért probléma, mivel a programot eleve a film hangulata vitte el a hátán, de amikor már abból sem marad semmi, akkor már tényleg fájdalmasan érdektelen az egész.

A változás együtt halad a csapatpáncélok felöltésével. A filmben nem volt semmi ezekhez hasonló (bár a könyvben igen), és ahogy egyre több emberünk visel az ottani UCF egyenruhától eltérő, az Aliens-beli rakodórobothoz hasonló páncélt, úgy sikkad el a hangulat is, és válik értelmetlen henteslété a játék. Persze Diablo-kedvelőknek ez is jó lesz. A készítőket nem kellett féltetni, már az első pályák is hihetetlenül unalmasak, csak azért gondolja jónak őket az ember, mert azt hiszi, hogy később jobb, vagy más lesz. (Ender itt egy érdekes pszichológiai megállapítást tálat



STARSHIP TROOPERS

elénk...J Bad Setor) Hát nem. Minden küldetés (az utolsó kivételével) a „menj ide-menj oda” elven alapszik. Ez nem is lenne akkora baj, csak hogy olyan kicsik a pályák, hogy nem előre haladunk rajtuk. El kell mennünk egyik végéből a másikba, majd vissza, mert otthon felejtettük a slusszkulcsot, aztán megint a másik végébe, és még mindezt pályánként átlagosan háromszor. A játék stratégiai vonulata persze arra nem terjed ki, hogy egy kicsit is optimalizáljuk a hihetetlenül kacskaringós útvonalat, mivel az érintendő pontokat a parancsnokság jelöli ki rádión, és mindig csak a következőt. Nekünk pedig oda kell mennünk, ha tetszik ha nem, mert különben nem jelölik ki az azután következő útvonalpontot. Azt pedig végképp nem értem, hogy miért kell a „mozgásszerűt főhős” elvhez ragaszkodni. Rettenthetetlen katonáinkkal ugyanis képtelenek vagyunk egy meredekebb kaptatót megmászni (biztos asztmás mindenki), és ezért hatalmas kerülőket kell tennünk. Az ilyen kerülők alkalomával természetesen annyi bogarat kell kiirtanunk, aminek proteinmennyisége fedezi a Föld összes lakosának éves tápanyagszükségletét, (látom, időnként te is menzakosztón élsz... ☺ – Bad Sector) egy kisebb ólombánya termelésének megfelelő löszert kell elhasználnunk, és csapatunk fele elhalálozik. De inkább ez, mint hogy erőfokozó csatapáncélban megmásszunk egy tíz méter magas dombot, nem? Ez a pályaszervezési elv már szerepelt a Doomban is, igaz, az 1993-ban jelent meg, és ez a dolog már akkor sem tetszett. Ebből is látszik, hogy töretlenül fejlődik a játékipar.

„Ne arra menj, Géza! Géza! ...Most ki fog beszélni az özvegyével?”

A program megejtő szépsége a tökéletes irányíthatatlanságban is rejlik. Embereink önálló személyiségek, nem törte még meg őket a diktatúra. Ez abból látszik a leginkább, hogy ha támadás parancsot adunk ki, akkor teljesen önállóan döntenek arról, hogy ők most tényleg szétlövik azt az undorító, savat nyáladzó kétméteres bogarat, vagy pedig közel mennek hozzá, és megpróbálják megbeszélni vele a problémát. Annyit elárulok, hogy az utóbbi megoldás hatékonysági foka meglehetősen alacsony. Ez persze nem tántorítja el beosztottainkat attól, hogy legközelebb ismét megpróbálkozzanak vele. Hasonló problémákat okoz embereinknek egy utánpótlásdoboz kikerülése, átlagban két-három katona nem találja meg az utat a doboz túloldalára. Igen, ez mondjuk tényleg kihívás, még szerencse, hogy tisztába tenni nem nekünk kell őket.

Ide nagy sándori képességek kellenek

A játék elvileg, a készítőik szándéka szerint, stratégia. Tényleg, legalább annyira, mint



a Super Mario. Mert ilyen eszközök állnak a rendelkezésünkre:

Alakzatba rendezhetjük az embereinket. De minek, mikor két lépés után felbomlik az általunk kiválasztott csoportelrendezés, és embereink átváltaknak a katonai főiskolákon ún. „bámészködő japán turistacsoport”-nak nevezett alakzatba. Ha mégis megállunk egy helyen (aminek semmi értelme, hiszen minden küldetés folyamatos rohángálásból áll) akkor sincs benne sok köszönet, hiszen nem tudjuk meghatározni, hogy ki hova álljon az alakzatban belül. Ennek következménye, hogy egy támadó ék élén konzekvensen az elkísérendő fotóriporterek, politikai tisztek illetve harctéri orvosok állnak. Persze dicséretes ez a bátorság, de a don kanyar-beli példa mutatja, hogy nem feltétlenül kifizetődő. Alcsapatokat alakíthatunk, hogy csapdába csaljuk ellenfeleinket, és megfelelő taktikával győzedelmeskedjen az emberi intelligencia az átkozott bogarak felett. Na persze, meg még mit nem. Amint szétbontjuk akár csak két részre is a csapatunkat, azonnal végünk, mert szétszéledve biztos, hogy végeznek velünk a bogarak. Mindig egy csordában kell mozognunk, a csapatválogatás kimerül a bogárlukak elleni harcban, amikor az egység közepén békésen beszélgető rakétásainak nagy nehezen előreverekszik magukat (mondjuk a mesterséges intelligenciának ez is elég nagy feladat, csodálom, hogy nem kevés neki a Pentium III). Ekkor eleresztenek egy-egy rakétát, majd visszamennek az alakzat közepére megdumálni, hogy mi volt legutóbb a Jóbarátokban. Tehát, stratégiánk kimerül abban, hogy ha bogarat látunk közeledni, mindenki veszítettül elkezd nyomogatni a tűzgombot, mint rángógőrcsős Iván '43-ban Sztálingrádnál.

Van benne jó is

Azért a grafika szép, meg egy darabig el lehet lenni vele. Egyszer végig lehet játszani, hiszen a film tényleg nagyon jó volt, de többre ne számítson senki.



STARSHIP TROOPERS



Pro:

- szép
- kezdetben hangulatos
- lehet tápolni

Kontra:

- irányíthatatlan
- unalmas
- nem stratégia

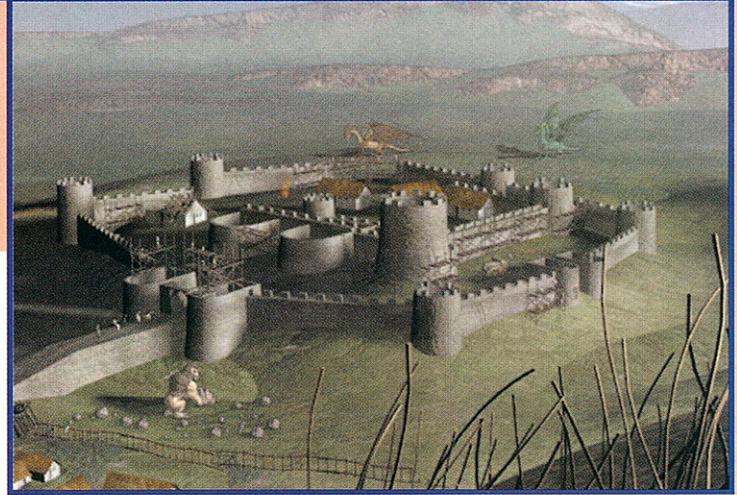
Hardver:

- Pentium II 450 MHz
- 128 MB RAM
- 3D-s kártya



3DO

NEKED MÉG NINCS HERŐ-TOD?

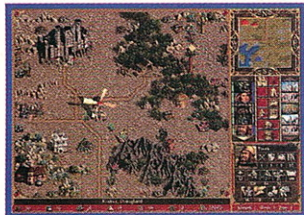


E Heroes of Might and Magic az a fajta játék volt, amivel még az ultradestruktív, vérvív, Doommal fertőzött egyedek is el tudtak szórakozni. A Panzer sorozathoz hasonlóan, a HMM is három epizódot ért meg, s mivel a trilógiák mágikus hatalmát ózdkodnak megtörni a kiadók, a fanatikusok ezután már csak kiegészítő lemezekkel csillapíthatták elvonási tüneteiket. Az ünnepekre viszont valóságos kiegészítő-lavinát indított el a 3DO csapata, nem kevesebb, mint négy (!) koronggal célozva meg a rajongók becses pénztárcáját.

Azon kevesek számára, akiknek semmit sem jelent a Heroes of Might and Magic, tartanék egy rövid gyorstalpalót. A HMM egy fantasy környezetbe ültetett, körökre osztott stratégiai játék, némi szerepjáték elemmel vegyítve. Célunk, hogy hőseinket minél magasabb tapasztalati szintre juttatva, megfelelő rendű és rangú egységgel ellátva, pépessé zúzzuk aktuális ősellenségünk agyalapi mirigyét. No persze ennél jóval többről szól a játék, de a lényeg talán jól tükrözi a fenti mondatcska. Ideje hát, hogy a cikk főszereplőiről is ejtsünk egy-két keresetlen szót!

Négy a nyerő?

Négy kiegészítővel (majdnem) egyszerre megjelenni a piacon, bizony nagy bátorságra vall. A kiadó mindenestre annyival könnyítette meg saját helyzetét, hogy laza történeti szálra tűzte fel heroikus saslikját. Így valamivel könnyebb fogyasztani a korongokat, de a karácsonyi bejglit azért nem übereli a cucc. ☺ A történetek központi figurája Tarnum a bar-



bár, az élőholt, a varázsló, az erdőjáró. Nagyjából ebben a sorrendben. A Warlords of the Wasteland tulajdonképpen a HMM3 sztorija előtt játszódik, amolyan előjáték jelleggel. Itt azt követhetjük nyomon, hogy Tarnum miként szerezte meg a barbár nép trónját, s hogyan rázta le a zsarnok varázslók béklyóját. Ez a Tarnum természetesen megegyezik azzal a barbár barbárral, akit – a nemeslelkű Rion Gryphonheart bőrébe bújva – volt szerencsénk felkoncolni a trilógia folyamán. A részletekre fogékony olvasók közül most bizonyára sokan összeráncolták a homlokukat, hiszen logikus a kérdés: ha meghalt, hogy lehet három további történet főszereplője ez a derék izomagy? A válasz roppant egyszerű: élőhalottként!

Tarnumot a Conquest of the Underworld történetének kezdetén felettes szervei (lásd még: istenek) feladattal látják el. Vissza kell hoznia egy, a paradicsomból elrabolt lelket a pokol mélyéről. Magában ez nem is lenne oly' nagy feladat egy élőhalott barbárlegendának, ám a megmentendő személy nem más, mint egykori gyilkosa, Gryphonheart! Hiába, az isteneknek is van humorérzékük. (Huh, ez még a Xéna-sorozatnál is súlyosabb... ☺ Bad Sector)

További két különálló kampányt küzdhetünk végig a fokozatosan a jó oldalra álló Tarnummal. Az egyikben (Masters of the Elements) a rakoncátlankodó őselemeket kell megreguláznunk, míg a negyedik epizód (Clash of the Dragons) egy nyomozódsi. Ki kell derítenünk, miért hiányoztak igazolatlanul az idei tavaszköszöntő ünnepről az eledig mindig pedáns óshüllők. Talán elfelejtették bekarikázni a naptárban? Talán...

Nekik nyolc!

Korongonként egy-egy kampányt harcolhatunk végig, mindegyik nyolc, egymásra épülő küldetésből áll. A folytonosságot az biztosítja, hogy Tarnumot és két legtapasztaltabb kapitányát magunkkal visszük a következő pá-



HEROES CHRONICLES

lyára. Az első néhány feladatnál bosszantó lesz a szintkorlátozás intézménye, ami gátat szab a határtalan tápolás mennyei élvezetnek. Később már nem lesz ez probléma, mert a magasabb szintlépésekhez olyan horribilis tapasztaltpont mennyiség szükséges, hogy patak vért fakasztva sem tudjuk megközelíteni a felső limitet. Amit viszont érdemes igénybe venni, az a pályákon elszórva található tápoló helyek szolgáltatásai. Ezeket felkeresve csekély ellenszolgáltatásért, gyakran ingyen jutunk bonusz tulajdonságpontokhoz, netán szintlépéshez is. És ezek azok a dolgok, amit már nemigen tudnak elvenni tőlünk.

A pályák egyébként két jól elkülöníthető típusra bonthatók. Egyik csoportot a neveségesen rövid, míg a másikat az idegesítően hosszú küldetések alkotják. Előbbiekkel az a baj, hogy 15-20 perc alatt kivégzi őket az ember, és máris végzett a játék tetemes részével. A rétestésza jellegű feladatok pedig nem állnak másból, minthogy fel, s alá kell rohanganunk a térképen, hogy idióta vénemberek kívánságait teljesítve végre megkapjuk a küldetés továbbviteléhez feltétlenül fontos infót, tárgyat, akármit. Hányattatásunk csak fokozódik, amikor nemcsak egyetlen terepen kell bolyonganunk, hanem – átjárókon keresztül – még szintek között is caplathatunk. Ehhez kapcsolódik a játékkal kapcsolatos egyik legnagyobb élményem. Történt ugyanis, hogy hipererős Tarnum bárátomat vezetgetve átléptem egy átjárón. Igen ám, de a másik oldalon egy lépést se tudtam tenni, mert valamelyik szörnyből kellett volna „leperkálnom” pár darabot a továbbhaladás érdekében. Na jó, akkor visszamegyek, és hozok nektek néhány rusnyaságot. – gondoltam magamban, felettébb optimistán. Ahhoz ugyanis, hogy visszamenjek az átjárón, előbb ki kellett volna lépnem a kapujából, amit ugyebár nem tudtam megtenni az őrtorony miatt. Még jó, hogy az automatikus mentés be volt kapcsolva!



Heroes of Esmeralda

Játék közben időről-időre előtűnik egy szöveges üzenet, ami kicsit továbbszövi a kiinduló szituációt. A vizuálisan nem túl megkapó mesemondásból kiderülnek olyan dolgok, amik ugyan semmiben nem segítik kampányunk előbbre vitelét, de legalább némi életet lehelnek a monoton öldöklésbe. Egetverő thrillerre azért ne számítsunk, mert a dél-amerikai sorozatok elcsépelet kliséitől hemzsegő történetek mindennek nevezhetők, csak eredetinek nem. Gondolom, ti sem kaptok a szívetekhez, ha kiderül, hogy az, akit annak ismertetek, akinek, az tulajdonképpen nem is az, hiszen a szülei nem azok, akiket ti annak gondoltok, hanem... inkább abbahagyom!

A kiegészítő szűrkeségét továbbfokozza az az érthetetlen koncepció, hogy kampányonként csak egyfajta településsel játszhatunk. Az ellenfelek várait elfoglalva, némi szint vihetünk az életünkbe, de a bevethető típusok száma még ezekkel sem haladja meg a hármat! Bizony elég unalmas, amikor már hetszerezre kell a nulláról felépítenünk ugyanazokat az épületeket, fejlesztéseket.

Nem tudom, hogy minek nézi a játékosokat a kiadó, de hogy egyenrangú partnernek nem, az tuti. Ennyire keveset, ennyire színvonalalant nyújtani még egy kisebb cégnek is nagy blamázs. Az pedig, hogy nem egy korongra tették rá az egész Chronicles sorozatot, hanem négyre, nem más, mint pófátlanság! Kizárólag azoknak ajánlom a kiegészítő megvásárlását, akik transzba esnek, ha meglátják a Heroes of Might and Magic betűkombinációt. Megkockáztatom, talán még szórakozni is fognak a végigjátszás során, de egy biztos, újrajátszásra még ők sem vetemednek!



HEROES CHRONICLES



Pro:

- önállóan is játszható akármelyik kiegészítő

Kontra:

- kevés pálya
- semmi újdonság
- öregedő engine

Hardver:

- Pentium 133 MHz
- 32 MB RAM

Hasonló:

- Heroes of Might and Magic 1/2/3/köbuki ©

SSI

A HATÁR A CSILLAGOS ÉG



Talán akad köztetek olyan, aki nem az első Reach for the Stars dobozát nyitja ki... No nem üzleti eladókra, vagy olyanokra gondolok, akik karácsonyra egy másikat is vesznek valakinek. Inkább azokra a „dinoszauruszokra”, akik már jócskán túl vannak a második X-en, és felidézve C-64-es, esetleg Amigás korszakukat, beugrik egy azonos nevű játék. Ezek a veteránok nem tévednek, hiszen az előd mára majdnem nagykorúvá érett, azaz közelít a 18. (!) életéhez. A patinás háttér tehát adott volt, s csak remélhettünk, hogy a program méltó lesz „rég nagy híréhez”.

A birodalomépítő játékok családjának jókora részét foglalják el az úr meghódítását célzó alkotások. Nem tudom, ennek a dömpingnek mi az oka, de egyben biztos vagyok: az éles verseny nekünk, fogyasztóknak jön a legjobban. Kiváló programok egész sorával szórakozhattunk (Master of Orion, Imperium Galactica, stb.), de mintha most kicsit elapadt volna az áradat. Ebben az apályos időszakba robbant be a Reach for the Stars.

Gyenge kezdés után...

Nem szokásom a bevezető képsorokról említést tenni, hiszen még a legjobbakat sem nézi meg az ember háromnál többször – ezúttal azonban kivételt kell, hogy tegyek. A bevezető annyira siralmas, hogy az már egyenesen mulatságos. Az ember csak ámul és bámul, hogy képes egy komoly cég a nevé adni ehhez a burleszkhez? Ilyen esetekben lép életbe a zsigeri reakció, ami kiváltja a Ctrl+F4 bil-



lentyűkombináció lenyomását. Azért megnéztem magát a programot is, és hatalmas meglepetés ért: az RfT5 igen kellemes űrstratégia. Ám ne szaladjunk ennyire előre, vizsgáljuk meg egy kicsit közelebbről a pácienset, mielőtt a látélelet kiállítanánk!

Mindenekelőtt fontos megérteni, hogy milyen stílusú játékot álmodtak meg a szerzők, s ebből a nézőpontból szemlélni az egyes területek hiányosságait. Itt van például a szegényes grafika, ami alatt a 3D-s kártyák kihasználhatatlanságát és az egyszerű formákat értem. Nincs ezzel semmi baj, ha szem előtt tartjuk, hogy az RfT5 körökre osztott stratégiai program, ráadásul azok közül is a nagyobb léptékben gondolkodtatók közül való. Nem kell apró részletekig megrajzolni egy hajót, hiszen egyes csatákban százával fognak hemzsegni.

De miről is szól az SSI legújabb dobása? A felállítás nem túl eredeti, viszont általában bevállal. Egy fajt kell gondjainkba vennünk, legyen az a Homo sapiens, vagy egy sok csáppal rendelkező, harcias, kocsonyás massa, és folyamatosan kolonizálva a környező rendszereket, szépen meg kell szerezniünk a Világ Ura besztást. Mint ahogy már sok játékban megszokhattuk, minden teremtmény rendelkezik előnyökkel, s sújtják hátrányok az össznépi átlaghoz képest. A fejlesztések és a harcmodor is nagyban fajfüggő. A vérszomjas lények itt tényleg nyomulni fognak ezerrel, míg a kutatásba mélyedők inkább csúcstechnó cuccikkal fognak elkápráztatni minket.

Földiekkel játszó égi tünemény

A korongon helyet kapott számtalan jobbnál jobb küldetés, egy kiváló, nagyon összetett pályaszerkesztő, én mégis az egyetlen kampányt emelném ki. Más játékokkal ellentétben, az RfT5 hadjárata nem csak annyiban tér el egy normális küldetéstől, hogy nagyobb a térkép és több az ellenfél, hanem egy laza történeti szálon végigfutó küldetéssorozatból áll. (hmm... azért szerintem ez sok más stra-

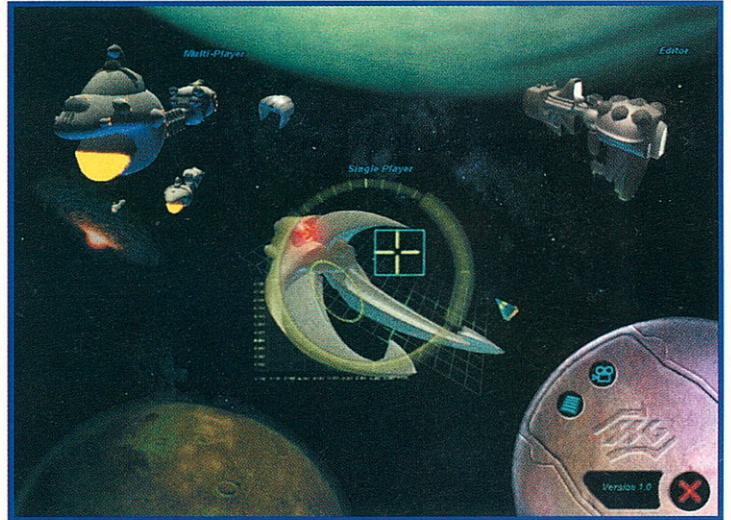


REACH FOR THE STARS

tégiai játékra igaz... *Bad Sector*) A sztori a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető eredetinek, mégis az űrstratégiai programok között újnak hat ez a megoldás. Ha nyerni akarunk, sok, jól felszerelt hajóra lesz szükségünk. Ehhez több, gondosan kiépített épületet kell felhúznunk, amihez persze ideális körülmények között élő kolóniára van szükség. Szóval a legalapvetőbb dolog, hogy sokasodjunk, méghozzá fajunknak megfelelő terepen. Bizony, ami az emberek számára csak egy lávafolyamokban gazdag, metánnal telített légkörű, használhatatlan bolygó, az esetleg egy másik életforma számára ideális lakóhely. Ezért nagyon fontos minden építéstet védeni, hacsak nem akarunk kellemetlen szomszédokkal bajlódni egy-egy naprendszeren belül.

Letelepedett népünk számára azonnal érdemes meghatározni az infrastrukturális fejlesztések sorrendjét. Ezekből nincs túl sok, használatuk pedig magától értetődik. Ráadásul a lustábbak lekérhetnek egy sémát, ami automatikusan beállít egy előre meghatározott ütemtervet. Ha csak néhány pontján szeretnénk változtatni, mondjuk a hajógyártási kapacitást szeretnénk elsődlegesen fejleszteni, akkor azt néhány kattintással megoldhatjuk. Nagyon hasznos ez az opció, mert amikor már a negyvenedik bolygót vesszük birtokba, akkor mindent akarunk, csak azt nem, hogy „Alsógöncölrettenetes” építkezési menetnek minden fázisát egyesével kelljen kijelölgetnünk.

A fejlesztéseknél szintén sorrendet kell felállítanunk, itt azonban érdemes jobban elidőznünk, mert könnyen lehet, hogy az ezen a területen hozott döntéseinken múlik a győzelem. A lehetséges innovációk közötti választásnál ne a nevekre, sokkal inkább a játéktechnikai adatokra koncentráljunk. Hiszen stratégia legyen a talpán, aki kapásból megmondja, hogy az Ionizált Bizgentyűágyú vagy a Katalitikus Neutronsugár fog nagyobb szolgálatára válni!


Shippendale show

Űrhajóink megalkotása legfontosabb teendőnk lesz. A dizájn-centerben (szépen, jól, magyarul) kedvünkre kiélhetjük alkotói vágyunkat. A hajótest nagyságától függően több-kevesebb felszerelést kell telepítenünk a prototípusra, amely alapján a sorozatgyártás beindulhat. Ne bánkódjunk azon, hogy valamelyik fejlesztésünk még a tervezőasztalon hever, később néhány mozdulattal felturbózzhatjuk a kiöregedő konstrukciót. Ugyan némi diplomáciai motívumot is felfedezhetünk az RftS-ben, a lényeg viszont itt is a fegyveres összecsapásokon van. Roppant egyszerű elemekből építkeznek a nem túl szép csatarendszerek, ezért nem is tudunk finom taktikai húzásokkal operálni. Mindössze két döntést kell hoznunk a kör elején: milyen távolságból akarunk megküzdeni az ellenféllel, s milyen alakzatban? Előbbi azért érdekes, mert a fegyverek különböző hatókörrel, hatékonysággal bírnak. Az alakzat kérdése szintén erősségeink kidomborítását hivatott szolgálni, de ez a rész inkább egy kő-papír-olló játékra hasonlít. Mivel minden formációnak megvan az ellenszere, ezért az a lényeg, hogy eltaláljuk, ellenfelünk milyen hadrendet fog választani. Na ez az, ami legtöbbször nem szokott sikerülni! Nagyon gyánús, hogy ezért a részért egy véletlenszám-generáló kód a felelős.

A harcnál ugyan nem, de a program többi területén erősen érezhető, hogy jól megírt mesterséges intelligenciával állunk szemben. A számítógép kegyetlenül kihasználja gyenge pontjainkat, s népeivel villámgyorsan terjeszkedik. Igencsak fel kell kötnünk az űrbugyit, ha a „Congratulations!” kezdetű szöveget szeretnénk látni a monitorunkon. Persze nem (csak) a győzelem a fontos, hanem a részvétel. Aki szereti az ilyen típusú játékokat, s nem próbálja ki az RftS-t, annak meg részvétem!


REACH FOR THE STARS

Pro:

- egyszerű bolygómenedzsmet
- kemény kihívás
- kiegyensúlyozott fajok

Kontra:

- egyszerű grafikai megoldások
- kezelőfelület nehezen szokható meg

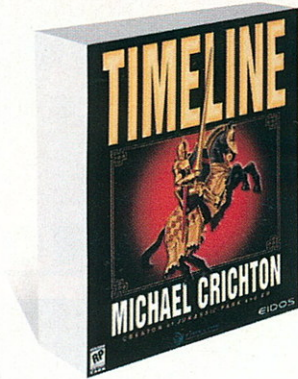
Hardver:

- Pentium 266 MHz
- 32 MB RAM
- 4X CD ROM



Hasbro

IDŐUTAZÁS A SEMMIBE



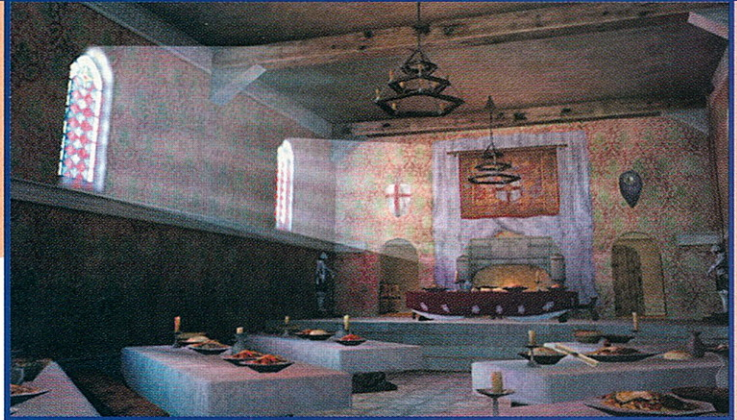
Chrichton 1999-ben alapított cége most debütált első játékával. A nagy titkolódzással fejlesztett Timeline keretében időutazást tehetünk a múltba, és pár óra alatt megismerhetjük mindazt, ami tönkretesz egy számítógépes játékot.

A sokoldalú Michael Crichtonról valószínűleg kevesen tudják, hogy a bestseller regény és forgatókönyvíró valamint rendező annak idején számítógépes játékok készítésében is jeleskedett: a nyolcvanas évek közepén ugyanis remekbeszabott szöveges kalandjátékokat írt saját műveiből. Crichton úgy tűnik, mostanában nosztalgikus hangulatban van, mert majd másfél évized elteltével újból játékkészítésre adta a fejét: megalapította saját cégét, a Timeline Corporationt, és a minap a piacra dobta Timeline című sikerkönyvének digitális adaptációját.

A Timeline története sajnos hihetetlenül klisészerű és ostoba, és a játékmenet is hasonlószerű. A naiv olvasót, illetőleg játékost persze könnyen megtévesztheti Crichton neve, valamint az a számtalan ígéret, ami a játékdobozon és a Timeline honlapon szerepel. Sajnos így jártam én is, ezért most szégyenkezéssel vegyes felháborodással kell leírnom: a Timeline valószínűleg a 2000-es év játék-készítésének mélypontja, ennél lejjebb úgy gondolom, már lehetetlen süllyedni. Ez a program egyszerűen oly mértékben igénytelen, olyannyira botrányos, hogy a bennem dúló düh megbabolázása végett kénytelen vagyok pontokba szedni mondandómat, mert csak így leszek képes racionalizálni gondolataimat.

Ki beszél itt interaktivitásról?

A Timeline készítői elsősorban játékok interaktivitására büszkék: a program állítólag az utóbbi évek egyik leginteraktívabb játéka. Nos, azt hiszem Crichtonnak fel kéne lapoznia a cyber-szótárt, és meg kéne néznie, mit jelent az a szó, hogy „interaktív”, ez ugyanis félreértések elkerülése végett nem azt jelöli, ha valamivel az ég adta világon semmit sem tudunk kezdeni, hanem épp ellenkezőleg azt, ha egy tárggyal, személlyel, vagy a környezet bármelyik elemével dinamikus kapcsolatba tudunk lépni. Crichton definíciójában az interaktivitás azonban új értelmet nyer: a játékban felbukkanó szereplőkkel egyetlen



Néhol azért meglepően szép a grafika...

mondatot sem tudunk váltani, ugyanis csak franciául, és csakis egymással hajlandóak beszélni; az épületekbe nem tudunk bemenni, mert az ajtók-ablakok kivétel nélkül mind zárva vannak; a tárgyakat nemhogy nem vizsgálhatjuk meg, de még fel sem vehetjük egyikét kivételtől eltekintve.

A Timeline kb. annyira interaktív, mint egy óvodásoknak szánt multimédia program: a játékosnak összesen annyi választási lehetőség adatik meg, hogy felváltva nyomkodja a mouse gombokat, aztán székében hátradőlve figyelje a program válaszreakcióit, és az elétároló, véget érni nem akaró unalmas átvezető animációkat. Ha valamilyen csoda folytán véletlenül mégis egy-egy hihetetlenül kreatív puzzle elé kerülünk (pl. hogyan kell kinyitni a zárat egy kulccsal?) akkor Crichton azon nyomban gondoskodik arról, nehogy álmatlan éjszakákat okozzon a számunkra ez az enigmatikus feladvány, és hölgy kísérőnk szájába adja a megoldást: Katherine a legrosszabb fajta mozi nézőhöz (vagy filmkritikushoz... © Bad Sector) hasonlóan jó előre lelővi az összes valamire való poént. Katherine tökéletes megtévesztője annak a nőtípusnak, amelyik minden férfi rémálma: krónikus szómenésben szenved, mindenhez van valami hozzáfűznivalója, egy pillanatra sem áll be a szája. Ha a játék nem létező interaktivitása lehetőséget adott volna arra, hogy megfojtsam őt, valószínűleg pár másodperc elteltével megteszem.

Eljátszott játszhatóság??

A Timeline voltaképp nem egyéb, mint fozlodozó, kopott akció és kalandelemekből összevarrt játék-kollázs, amely igazándiból egyik játékkategória kedvelőit sem tudja kielégíteni. Bár akadnak ötletes és hangulatos megoldások is a programban, a játékosnak végig az az érzése, hogy mindent a szájába adnak, hogy egy előre kitaposott ösvényen vezetnek.

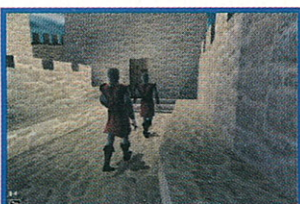
Akárcsak az időutazásos sztori, a sovány játékmenet sem tartalmaz túl sok eredeti ötletet: a „lopódz az őr háta mögé, és üsd le” elemek



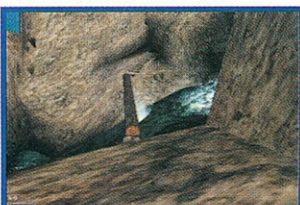
Castlegardban igen sajátosan értelmezik a vendégszeretetet



Mint ismeretes a fej méretű piros alma a középkori fogadók jellegzetes étke volt



Útban a castlegardi meleg klub felé...



Egy kis hardcore sziklapornó



A Zöld Polygonmassza barlangja

TIMELINE

meglehetősen lebutított *Thief*-klón érzetét keltik, a „csússzal le a hegyoldalban úgy, hogy közben szedd fel az utadba kerülő almákat” epizódok a legostobább ügyességi játékokat juttatják az eszembe (ld. az előbb említett *Dragon's Lair*). A *Timeline* leglátványosabb része, a lovagi torna pedig voltaképp nem egyéb, mint a *Defender of the Crown* híres tornajelenetének utánzata, azzal a különbséggel, hogy a Cinemaware 15 évvel ezelőtt sokkal szebben és hangulatosabban csinálta meg ugyanezt. A csaták elképesztően primitívek, ugyanis csak pár fegyvert használhatunk, és ezekkel is csak néhány alapmozdulatra vagyunk képesek. Az egyetlen valamirevaló ötlet a harcok során az, hogy ellenfeleink megadják magunkat, ha veszésre állnak: ilyenkor letérdelnek elénk, így lovagias módon megkímélhetjük az életüket.

A tartalom és a forma egysége????

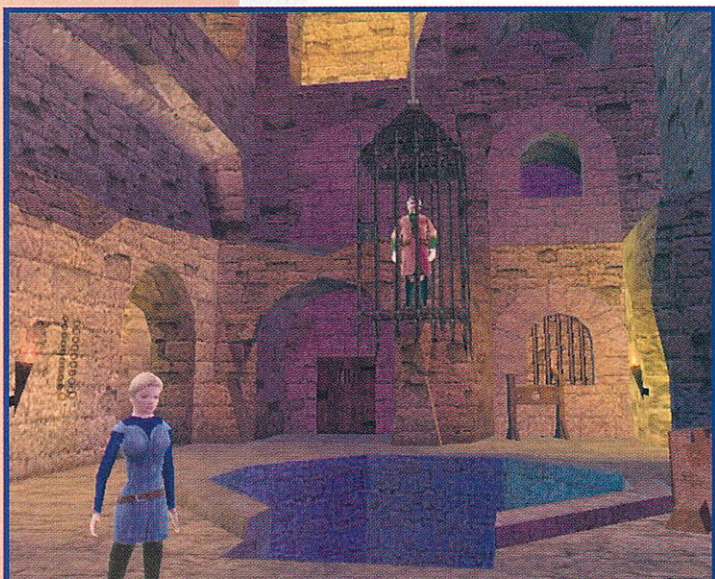
Folytatván a *Timeline* tiszteletére írt dicsőhimnuszomat, most a játék újabb nagy eredményéről, a grafikáról kell szólnom. Chrichtonék dicséretére legyen mondva, valóban tökéletes időutazást tettek, ugyanis nem csak a történet, hanem a vizuális megvalósítás szintjén is visszamentek a múltba: a program kb. az 5-6 évvel ezelőtti játékokat idézi. Az épületek belül néha ugyan nagyon szépek, kívülről azonban hihetetlen unalmasak, és annyira leegyszerűsítettek, hogy Picasso kései kubista műveit idézik. A karakterek úgy néznek ki, mintha kifejlés előtt álló ember-bábok lennének, amelyeken lehet már látni a leendő humanoid körvonalakat, de még igencsak elnagyoltan: unottan vonszolják hordótestüket, ujjai összetapadtak, arcukból teljes kifejezéstelenség sugárzik, ruházatuk textúrája kb. annyira részletes, mint *Custo* kapitány gumiöltözéké.



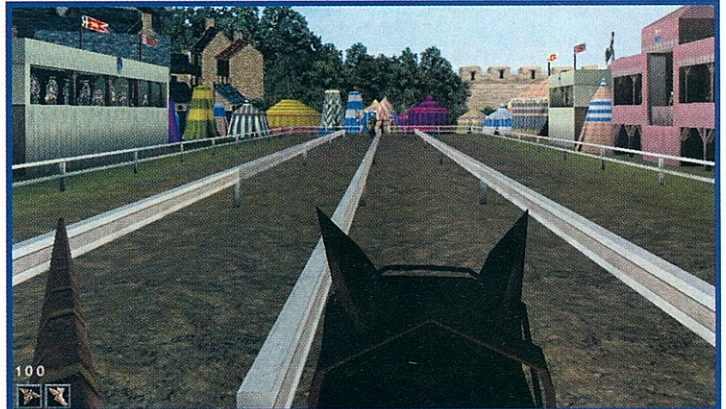
A rajzokból ítélve még akár szép is lehetett volna a játék...



Az időutazó bázison a játékos még nem is sejtí, miféle borzalmak várják



Tessék, így bízzon meg az ember a nőben...



Nem ismerős ez a kép valahonnan?

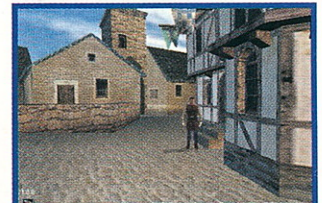
A játék külön érdekessége, hogy a szabadban sem vagyunk szabadban: gyengébb videokártyákkal ugyanis jól láthatóak azok a függőleges, vízszintes és átlós vonalak, amelyekre perspektivikusan rövidülő táj, illetve ég textúráját ráfeszítették, emiatt úgy érezzük, mintha mindvégig egy dobozban mászkálnánk.

A *Timeline* túl van zsúfolva animációkkal: ez nem is lenne gond, hiszen pl. a *Dracula Resurrection* nagy részét is átvezető movie-k tették ki, itt azonban teljesen semmitmondóak, és egy ponton túl már úgy érezzük, nem is a movie-k egészítik ki a játékot, hanem fordítva, a játék az átvezetőket.

A játék egyetlen előnye a nagyszerű muzsika: a Gabriel Knight gyönyörű kezdőzenéje óta nem hallottam ilyen hangulatos játék dallamot. Szomorú, hogy ehhez a nagyszerű zenéhez ilyen siralmas játék tartozik... Az egésze számomra az tette fel a koronát, amikor végre kezdtem volna beleélni magamat a programba – pontosabban beletörődni abba, hogy játszom vele – egyszer csak vége lett a történetnek: a játék gratulált a küldetés sikeres végigviteléhez. A *Timeline* minden kétséget kizáróan az utóbb évek legrövidebb játéka, alig hosszabb, mint egy valamire való program tutorial része: a tiszta játékidő becsléseim szerint nem több 3 óránál, bár az öt évesnél fiatalabbak, és az értelmi fogyatékosok talán 4-5 órát is elpiszomoghatnak vele. Elkészerítő, hogy egy egykor ennyire tehetős játékkészítő ilyen mélyre süllyedt, és az még elkészerítőbb, hogy ez nem is annyira az ő hibája, mint a korszaké, mert úgy tűnik, ma már elég egy működőképes 3D-s engine és egy eladható név egy program piacra dobásához.

A magam részéről valószínűleg már holnap letöltöm a netről a legelső freeware játékkészítő programot, Chrichton úrnak viszont csak egy valamit tanácsolhatok:

Mester, ha azt akarja, hogy az utókor szeretettel emlékezzék önre, maradjon inkább a regényírásnál.



Castlegard kocsmája arról nevezetes, hogy az egyetlen épület, amelyet belülről is megnézhetünk

TIMELINE



Pro:

- gyorsan végig lehet játszani, még gyorsabban le lehet installálni

Kontra:

- minden

Hardver:

- ?

Hasonlító:

- nézz bele a szemetesbe.

Eidos

ZONGORAHÚR ÉS KÖTÉLIDEGEK



E hidegvérű bérgyilkos szerepében már számtalan sztárt láthattunk: Alain Delont, Charles Bronsont, Antonio Banderas-t, Sylvester Stallon-ét, vagy Anne Parillaud-t és Bridget Fondát a női vonalon. A Codename: Hitman 47 készítőinek nehéz dolguk lehetett abban, hogy a játék főszereplője lehetőleg egyikükre se hasonlítson, de ha végigmérjük ezt a kopasz, hallgató, sovány, fickót vonalkódos tetkóval a fején, akkor megállapíthatjuk, hogy tényleg jó munkát végeztek.

A Codemane: Hitman 47-ben egy nemzetközi bérgyilkos szerepében, különböző országokban vállalhatunk el küldetéseket. A hősünket alkalmazó rejtélyes szervezet laptopja segítségével veszi fel velünk a kapcsolatot, és ezen olvashatjuk el a célponttal kapcsolatos legfontosabb információkat, sőt, még egy titkos felvételt is láthatunk rólauk. (A készítőket alaposan megihlette a Stallone-Banderas-féle „Bérgyilkosok”...) Bár csak öt fő helyszínen járhatunk, ezek igen változatosak (igaz, nincs túl sok pálya): Hongkong, Kolumbia, Rotterdam, sőt...

Egy gyilkos a Gellért fürdőben

Nem akármilyen magyar vonatkozása van a játéknak: az egyik helyszín ugyanis Budapest, a Gellért szálló! Mivel mindig arra szoktam hazafelé villamosozni, nagyon érdekelt, hogy mennyire hitelesen ábrázolják az illusztris szállónk külső és belső részzeit. Rádadásul ritkán látja az ember szűk pátriájának részleteit egy 3D-s akciójáték grafikus motorján keresztül...

Nos, a szállóépület egyébként szép és részletes képének pont annyi köze van a valósághoz, mint a játékbeli nevének, amely valami rejtélyes okból Gallárd-ra sikerült. A fürdő belseje (3D modell) és a rakparti látkép (beillesztett fénykép) viszont tökéletes. A környéken lévő virágbolt cégérét is helyesen ábrázolták. Ellenben szerintünk a Gellért szálló vezetősége nem örült volna túlságosan, ha – akár csak virtuálisan is – halomra lövik a vendégeket... A dolognak mindenesetre utána fogunk járni, és ha új információra lelünk, akkor a következő számunkban megírjuk!

Gyilkolni csak halkan, szépen...

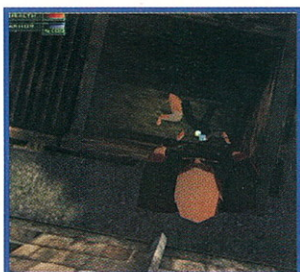
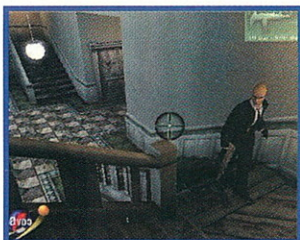
A játék menete kicsit olyan, mintha keresztették volna az Eidos két sikerjátékát, a má-



sodik világháborús akció-stratégiát, a Commandos-t, és a „tolvaj-szimulátor” Thief-et. Itt is alaposan meg kell terveznünk minden lépésünket, mire akcióba lépünk, és itt is gyakran lopakodva kell megközelítenünk szerencsétlen áldozatainkat. A célpontokat egyébként a legtöbbször egész kis hadsereg veszi körül, így a Hitman sokkal nehezebb, mint az illusztris elődök: elég egy rossz mozdulat, rossz ritmusban előrántott fegyver, és máris mind a nyakunkon vannak! Mondanom sem kell, hogy a legtöbbször esélyünk sincs a ránk össztüzet nyitó ellenséggel szemben. Arra is nagyon vigyázzunk, hogy ne hagyjunk hullát magunk után, mert – bár a gengszterfajzat nem túl kollegiális társaság – attól azért nagyon idegesek lesznek, ha az egyik bajtársuk vérben fagyva a földön hever. Azzal sem érdemes bosszantani őket, hogy fegyverrel a kezünkben rohanguzunk. Remek ötlet, hogy áldozataink egyenruháját magunkra ránthatjuk, így észrevétlenül juthatunk be a rázósabb helyekre. Az viszont kissé időtlen, hogy például egy kínainak nem tűnik fel, hogy az egyik, hagyományos pizsamában rohanguzó társának európaiak az arcvonásai. A játék mesterséges intelligenciáját (az MI-t) viszont dicséri, hogy a járőrelők is figyelnek gyanús viselkedésünkre, és riadóztathatják a rosszfiúkat.

A kés pengéjén megcsillan a napfény...

A Gellért-szálló részletességéhez hasonlóan a többi pálya és a szereplők grafikájára sem lehet panasz: a játék új (nem Quake 3-as, vagy Unreal-féle) motorja nagyon jól vizsgázott. Akár a pagodaszerű kínai szállódat, akár a környék utcáinak, piszkos, félig leszagdagott hirdetéseivel borított falait nézzük, a grafikusok igazán remekeltek! Külön dicséretet érdemelnek a vécékben, vagy más helyeken található tükrök megvalósítása miatt: végre teljesen élethűek, és nem csak egy masszát láthatunk, mint más akciójátékokban, vagy nem rontották el úgy, mint a No One Lives Foreverben, ahol a tükröképünk nem követte rendesen a főszereplő mozgását.



CODENAME: HITMAN 47

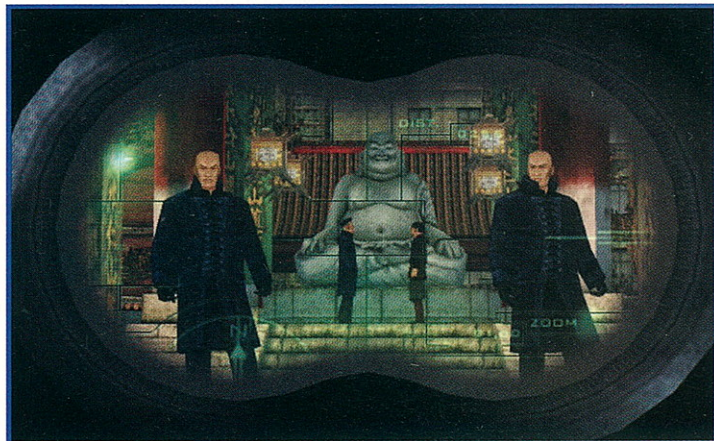
A szereplők 3D-s modellje is igazán impozáns: arcvonásaik aprólékosan megrajzoltak és változatosak, és mozgásuk hitelességére sem lehet panasz. A készítőik az apró részletekre is ügyeltek. Ha főhősünk elfordítja fejét, akkor a nyakára tetovált vonalkód is begyűrődik, de a legjobban azon a jeleneten dobtam el magam, amikor egy kínai prosti megcsókolja a főhőst, az elfintorítja magát: ilyen arcmimikát eddig még nem nagyon láttam. Ezek voltak a pozitívumok.

Fedőneve: „Bukás”

Sajnos a grafikát taglalva el is érkeztem a játék negatív tulajdonságaihoz.

Az első dolog, ami rögtön szemet szúrt, az a holttestek végtagjainak hihetetlenül igénytelen mozgása, ahogy a földön húzzuk őket: körülbelül olyan, mintha egy rosszul összefűzött drótbábút rángatnánk. Nem világos előttem, hogy egy-egy gyilkosság után miért kell a földön rángatni a szerencsétlen hullákat, mint Róbert Gidának Micimackót?! Eközben zseniális és mozgékony bérgyilkosnak elég egy túl gyorsan vett kanyar, és egyszerűen otthagya a testet földön. Ez persze mindig akkor fordult elő, amikor különösen sietnem kellett volna, mert közeledett az ellenség. Az egészre a „koronát” az tette fel, amikor be akartam hajítani a hullát a csatornába, és – természetesen – ehhez az egyszerű művelethez hajszálpontosan kell a testet a lyukba juttatnom, viszont csak menetiránynak háttal húzhattam, így óhatatlanul saját magam zakóztam bele a kanálisba...

Az is érdekes volt, amikor a csatornából a hulla mellé kimászva csak egy hümmögő rendőrrel találkoztam, aki máskor már attól is óbégatva tüzet nyit rám, ha a pisztolyom kabátom alatti kidomborodását meglátja! Ez az abszolút logikátlan MI később még tragikusabb lesz: annál a küldetésnél, ahol a kínai maffia vezért kell az éttermében elintéz-



nünk, a katonái időnként arra se reagálnak, ha Kalasnyikovval lövöm szét a társukat a közelben, máskor meg csak úgy heccből elkezdtek ordibálni és lövöldözni rám. Mindezt a remek hangulat miatt még csak-csak elnézné az ember, ha vissza lehetne tölteni az előzőleg kimentett állást, de a küldetések során nem engedélyezték a kimentést! Ez azt jelenti, hogy az esetenként fél óráig tartó, igen nehéz missziókat kezdetjük előlőről, mert – gyakran a program hibájából – valamit elrontottunk és vagy szitává lőnek, vagy esélytelenné válik teljesítésük! Elhalálozás esetén még kétszer „feléledhetünk”, de ilyenkor általában már teljesen esélytelenné válunk a golyóálló mellény nélkül (azt nem kapjuk vissza, csak az életerőnket) a feldühödött gengszterek maradékával szemben. Legjobban azonban mestergyilkosunk kritikán aluli irányítása bosszantott fel. Ha csak rohanunk előre, akkor még aránylag megfelelően tudjuk vezetgetni, de ha oldalról vagy hátulról támadnak, akkor gyakran azért hagytam ott végül a fogamat, mert minduntalan beragadtam valamilyen tárgyba vagy egyszerűen csak az előttem lévő falba! Sajnos a fentebb említett hibák miatt a Codename: Hitman 47-et egy olyan bérgyilkoshoz lehetne hasonlítani, aki lekaszáll mindenkit, aki él és mozog, de a célpontot az istennek sem képes eltalálni.

Bad Sector

(Hozzá tartozik az igazsághoz, hogy a játék, eddigelé egyedülállóan, ütközésvizsgálatos 3D modellezést tartalmaz: számos tereptárgy „reagál” a főhős elhaladására: növények levelei, függönyök félrehajlanak, stb. A hullák végtagjai vonszolás közben az ízületek mozgáslehetőségeinek megfelelően hajlanak – inverz kinematika –, ami szintén nem volt szokásos eddig. Mindezen luxuskörülmények között előadódik néhány szokásos 3D-s hiba, és irányítási nehézség. Én inkább azt mondanám, hogy a Hitman modellezése példamutatóan részletes, és hihetetlenül valószerű, néhány közepesen bosszantó hibával. – czy)



TIMELINE



Pro:

- Zseniális alapötlet
- Remek hangulat

Kontra:

- Tengernyi programhiba!

Hardver:

- Pentium Cel 300 A
- 3D-s gyorsító kártya (minimum)

Hasonló:

- Thief
- No One Lives Forever

Novalogic

VOXEL KAPITÁNY, JELENTKEZZEN!



Emikor a Novalogic bejelentette az első Delta Force kommandós játékát, három dolgot ígértek meg: nem lesz benne Chuck Norris, szép és realiztikus lesz. Nos, Chuck Norris tényleg nem szerepelt a játékban... A mostani harmadik részben viszont végre javítottak a híresen „pixelpeti” Voxeles grafikán: ezúttal derék amerikai kommandósaink és környezetük is teljes 3D-ben pompázik. A Land Warrior bevetéseiben ismét tűzokat szabadíthatunk ki, terroristákat likvidálhatunk, fegyverraktárakat szabotálhatunk a Föld legváltozatosabb pontjain. „Isten óvja Amerikát!”

Ha a Rainbow Six-féle reális kommandós játékokkal, vagy a Quake III-féle lövöldözősekkel kellene összehasonlítani a Delta Force sorozatot, akkor nagyjából a kettő közé kerülne. Ez sokak számára ideális kompromisszumnak tűnhetett volna, de a csúnya és lassú, Voxel típusú grafika rengeteg játékost kiábrándított. A Novalogic végre – valahára belátta ezt, és ha nem is hajította a szemébe az eredeti technológiát, de nagy nehezen kompatibilissé varázsolt a 3D-s kártyákkal, amelytől nemcsak szebb, de sokkal gyorsabb is lett. A Voxel-technika megőrzésének köszönhetően többek között továbbra is jó messziről megláthatjuk az ellenséget, amitől – ha kihasználjuk – sokkal taktikusabbá válhat a játék.

A jó gyalog kommandósna...

A játék elején kiválaszthatjuk, hogy milyen speciális képességekkel rendelkező fickó (mesterlövész, orvos, géppuskás), vagy nő szerepében nyomjuk végig a küldetéseket. Én a mesterlövész Longbow (hosszú íj... ☺) mellett tettem le voksomat, mert leginkább távcsöves puskával, szép kényelmesen szerettem kiirtani a gyanútlan ellenséget. (Öregszel BS! – czy) Másik előnye a fazonnak, hogy sokkal gyorsabban tud hason kúszni, mint társai, ami nem utolsó dolog akkor, ha éppen kiszúrtak minket, és a futás egyenlő lenne a biztos halállal.

Ha hadjáratot választunk, tizenkilenc küldetésben vehetünk részt. A missziókat valamilyen meglehetősen unalmas és sablonos sztóri is összeköti, amit ráadásul az amerikai Matáv géphangja olvas fel, úgyhogy egy laza mozdulattal rá is tenyereltem minden alkalommal az Escape billentyűre.

Amikor akcióba léptem, rögtön a kedvenc



fegyveremmé vált a Barrett .50, amellyel távolról, folyamatos szórással bárkit le tudtam szedni, anélkül, hogy állandóan újra kellett volna töltenem, mint a Soldier of Fortune, a No One Lives Forever, vagy a Codename Hitman-ben található hagyományos távcsöves puskákban. Igaz ugyan, hogy utóbbiak csendesek, a Barrett .50-nek van hangja rendszeresen, de mivel az ellen általában úgyis tömegesen kóricál, ilyenkor pedig a legtöbbször úgyis nekünk esnek, ha csendes a fegyverünk, ha nem (feltéve, ha elég jó a mesterséges intelligencia...).

Közelharcban szinte bármilyen fegyver jó, de én a Pancor Jackhammer pisztolyt részesítettem előnyben, mert egyetlen lövéssel el tudtam vele intézni mindenkit.

Meg kell még említenem a rendkívül „felhasználóbarát” bazookát is (ennek a pontos nevére most nem emlékszem) amellyel a legtöbbször egyetlen lövéssel le tudtam teríteni egy harci helikoptert!

...jól vagy-on-e a dolga?

Gondolom, az „egyetlen lövéssel” határozó ismétlődéséből is látszik, hogy a Land Warrior egy hangyányit könnyűre sikeredett: nem vagyok híve a frusztrálóan nehéz játékoknak, de azért ez itt túlzás. Ehhez még társul az ellenség hihetetlenül buta mesterséges intelligenciája: még sohasem láttam ennyi rakás szerencsétlent. Nem elég, hogy nem tudnak egyenesen lőni, de a reakcióidejük majdnem egy gigantosauruszéval ér fel – tudjátok, azéval, aki fél óra múlva (sem) veszi észre, hogy levágták a farka végét. Így az egyjátékos hadjáratok küldetései leginkább kacsalóvészetté válnak. Ha már itt tartunk, az ellenfél időnként annyira láma volt, hogy az egyik küldetésnél unalmamban már tényleg lepuftottam a levegőben köröző keselyűket is. (És annak mér' nem örültél, hogy ez egyáltalán lehetséges?! – czy)

Egyébként nem remekelnek bajtársaink sem: míg az első küldetésekben, elég inaktívak, és nekünk kell a munka nagy részét elvégeznünk, a későbbiekben a legtöbbször előrero-



DELTA FORCE: LAND WARRIOR

hannak és megöletik magukat. Szerencsére halálukért nem jár büntetéspont, úgyhogy végül is mindegy. A csúcs pedig az volt, amikor az adóvévőmön figyelmeztettek, hogy jön valamilyen harci helikopter, hogy elintézzem, és amikor tényleg szép komótosan felém szálldogált, akkor egy amolyan Indiana Jones-os mozdulattal egyszerűen a vállamra raktam a már említett bazookámat, és egyetlen lövéssel a földre robbantottam. Csúcs király érzés, mikor igazi Joe-nak érzi magát az ember, de van egy sanda gyanúm, hogy ez a valóságban nem igazán így történik. (Melyik valóságban? Egy jobb játékban, vagy például Boszniában? – czy)

„Ó istenem! Valaki lelőtte Józsit! A szemetek!”

Igazi értékeit nem is az unalmas egyjátékos módban, hanem a Novaworld-ön, vagy helyi hálózaton játszható több résztvevős partik során tárja föl a Land Warrior. Bár elsőre elég furcsa lehet, mert semmi köze a Quake-féle gyilkospartikhoz (deathmatchek-hez), ahol megafegyverekkel és páncélokkel kell harcolnunk. A Quake-nyomokat fel is fogja bosszantani alaposan, hogy hiába rohangálnak egyfolytában, ebben a játékban távolról is le tudják szedni őket.

Háromfajta többjátékos móddal próbálkozhatunk: a szokásos társas öldöklésnél itt sokkal érdekesebbek a csapatjátékok (team) és a free-for-all, amelyben a fejlődésért és készségekért plusz pontot kapunk. Érdemes még kipróbálni a search and destroy (keress-és-rombolj) módot is, amelyben úgy nyerhetünk, ha az ellenfél térfelén speciális célpontokat semmisítünk meg. A legjobb azonban a „king of the hill” (= a hegy királya): az a győztes, aki egy adott idő alatt meg tudja tartani a megszabott legkényesebb zónákat. Mivel összesen négy csapat és 50 (!) játékos nyomulhat egy pályán,



a Land Warrior-partik igazi kis Netes háborúvá válhatnak.

Sivatagi show?

Egész biztosan nem fognak a konkurens programozók álmatlan éjszakákat tölteni a Land Warrior grafikus motorja miatt, de azért meg kell hagyni, hogy a Novalogic grafikusai ezúttal egész tisztességes munkát végeztek. A külső világ aránylag részletes és elég nagy is, anélkül, hogy egy sima TNT-esen (!) ne tudnánk élvezni. Ugyan a földfelszín még mindig magukon viselik a Voxel technológia kissé leegyszerűsített formáit, de a 3D-s kártya lehetőségeinek köszönhetően végre tükörsima felszínekkel és szép effektekkel találkozunk. Egyedül a víz megjelenítése volt kritikán aluli: amikor beleugrottam, nemhogy nem fodrozódott, de még csak meg sem moccant, és egyébként is nagyon csúf volt.

A Tomb Raider fanatikusok számára van külső nézet is, de így sokkal nehezebb kommandó-sunkat irányítani, ráadásul még a puska távcsövét sem használhatjuk, úgyhogy nincs sok értelme.

A hanghatások terén viszont igazán remekeltek a készítőik: külön megfigyelhetjük, ahogy a sivatag homokjába, vagy a pálmafákba fúródik a golyó, vagy ahogy lepattan az olajpattint vasáról. Mindent összevéve nem rossz kis játék a Novalogic legújabb üdvöskéje – feltéve, ha inkább a többjátékos módra koncentrálnak.

Bár a katonai iskolákban biztosan nem ezt a játékot választják majd hadászati szimulációnak, de aki csak egy kis alkalmi terroristavadászatra vágynak, és nem zavarja a betegesen túlhajtott realizmus teljes hiánya, az a hibák ellenére is jól fog szórakozni a Land Warriortal.



TIMELINE



Pro:

- Javított Voxel grafika
- Profi többjátékos mód

Kontra:

- Magas fokú mesterséges unelligencia
- Emiatt unalmas egyjátékos mód

Hardver:

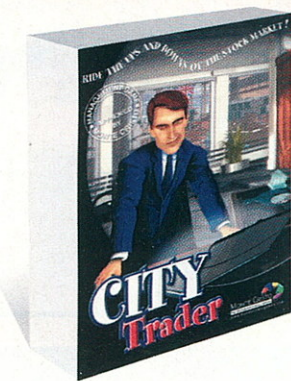
- Pentium 233
- 64 MB RAM
- 3D-s kártya

Hasonló:

- Operation Stealth
- KGB

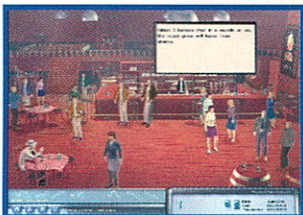
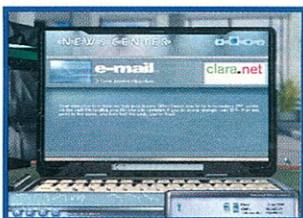
Montparnasse Entertainment

MI VAGYOK ÉN, TŐZSDECÁPA?



Collár, jen, font – a pénznek nincs szaga, nem számít, hogy honnan van, milyen úton szereztük, csak az a lényeg, hogy nálunk legyen és lehetőleg készpénzben. Ha valaki hasonlóképpen gondolkodik, no és persze szereti időről-időre a tőzsdén kockáztatni vagyonát, akkor az kezdheti is az installálást.

A City Trader sem tartozik azokhoz a játékokhoz, amelyek kiadói már a megjelenés előtt 1 évvel mindenféle információval és reklámmal próbálnak vevőtáborot toborozni a megjelenés idejére. Ennek megfelelően szépen csendben, már-már fű alatt érkezett meg hozzánk ez a kis program, alkotói pedig nem mondhatóak kezdőknek, hiszen az előző GameStarban mutattam be a szintén tőlük származó Airline Tycoon-t. Nagyjából tudjuk tehát, hogy mire számíthatunk, ami önmagában nem is nagy gond, hiszen a fentebb említett program nem okozott csalódást, a mai napig rabolja értékes időmet ☺. Nem ok nélkül számítottam rá, hogy ez a játék is sokáig fent lesz gépemen, és az eseménytelen órák átvészelésére tökéletesen alkalmas lesz. Ez sajnos nem teljesen így történt – több oka is van annak, hogy a City Trader nem tartozik a kedvenceim közé...



Adok-veszek

Kicsit mellbevágó volt, hogy a fejlesztő magusok egy fia intrót sem raktak fel a korongra – a hirtelen bejelentkező főmenü nem éppen anno domini 2000-et idézi, még ha stratégiai játékról van is szó.

Ugyan a gyanútlan játékos az átvezető film-betétekből rájöhet, hogy mi lesz a feladata,

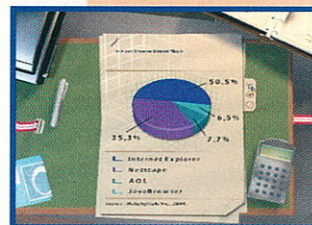


de ezek nem valami Oscar-díjas alkotások, hogy csökkentsék egy jó kis intró iránti hiányérzetemet. Miután túltettem magam ezen a kérdésen, a következő sokk a zene terén ért: eléggé megrázó hasonlóságokat találunk e játék és az Airline Tycoon muzsikája között. A Montparnasse Entertainment repülőteremenedzserének remek dallamai még szinte a fülemben csengtek, amikor a City Tradert betöltve döbbsentem rá, hogy a készítőik nem nagyon vették a fáradságot egy új talpaláva-ló komponálására... A főmenü közben szóló zene alapjai például egy az egyben a másik játékból származnak, de az effekteteket is lelkiismeret-furdalás nélkül újra felhasználták. Ez ugyan a játszhatóságon és a hangulaton nem feltétlen ront – kivéve, ha az Airline doboza is ott figyel a City Trader-é mellett! Nem sokat foglalkoztam a tanító (tutorial) móddal, hanem úgy döntöttem, rögtön belekapok egy küldetésbe. Rá fogunk jönni, hogy ugyan a játékban nem kell sok funkciót ismernünk, mégis, mire azt a keveset megismerjük, simán lemegeg a nap, mert a nagyon sok kezelési hiba ront a játszhatóságon.

A küldetésekből nem sok van, de legalább izgalmassak a feladatok. A lényegük mindig állandó: van egy kis pénzmagunk, mellyel belátásunk szerint kereskedhetünk az adott küldetésen belül: fordíthatjuk tranzakciókra, vagy alkalmazhatunk újabb munkatársakat is. Egy a lényeg: nem mehetünk le bizonyos veszteség fölé és ráadásul az idő is ellenünk dolgozik. S hogy milyen piacokra oszlanak a küldetések? Az egyikben az autópálya cégeit adhatjuk-vehetjük, másokban sportszergyártó cégek között kell jól egyensúlyoznunk, de nem maradhattak ki a szoftvergyártó (rendszer) cégek sem, valamint a nagyobb internetes cégek közötti piaci harcból is hasznot húzhatunk.

Baljós árnyak

Ezek és a többi küldetés is mind-mind nagyon-nagyon jó területek, de sajnos ez a já-



CITY TRADER

ték egyik gyengesége is: kár volt felosztani a területeket. Egy-egy ilyen küldetésben általában 4-5 nagy cég van, melyek részvényeit adhatjuk-vehetjük. Amikor a tőzsdeterembe bekukkantunk a játék folyamán, nagy nyüzsgést láthatunk, mindenki fejtellenül ad-vesz, sőt, a konkurencia sem alszik. Mi pedig mindössze az adott terület 4-5 ismeretlenebb cégének papírjaira uszíthatjuk brókerünköt. Ha ez mindössze csak a küldetésekben szerepelne így, akkor még el is fogadtam volna, hiszen miért is ne lehetne ezzel bonyolítani egy feladatot, hogy kevés vállalatra fókuszálva kelljen megadott profitot hozni. De sajnos küldetésen kívüli játékban is ugyanazok a területek szerepelnek, ugyanaz a hét lehetőség, ami alaposan szétszabdálja a játékot. A grafikai megjelenítésről csak jót tudok mondani: az a kevés dolog (dolgozósoba, tőzsdeterem, épületrész, bár), ami helyet kapott a játékban, az mind nagyon szép munka. De roppant kevés! Igaz, egy tőzsdecépa nem mozog, amikor dolgozik, és kevés helyre koncentrálni, de a játékos jelen esetben úgy érezheti, hogy itt nincs menekvés: vagy tőzsdézik, vagy tőzsdézik. Nincsenek tárgyalások, nem lehet külön gyűjteni a vagyont, vásárolni a profitból, egyszerűen nincs semmi, ami egy kicsit is eltávolítana a pénzügyűjtés szürke hétköznapjaitól. Tehát, ha valaki megveszi a játékot, akkor az utána is egyfolytában ad-vesz majd – igaz, itt már csak a virtuális zsetonjainktól kell megszabadulnunk.

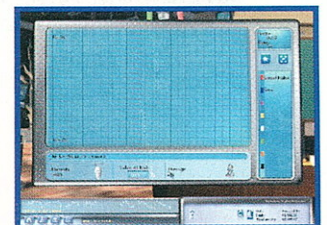
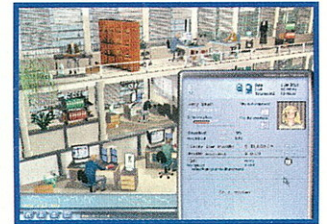
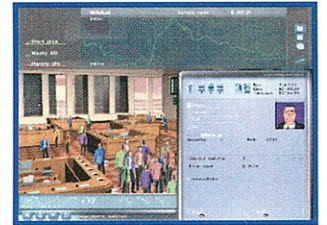
Személyzet

Egyetlen dolog van a kereskedésen kívül, amivel még foglalkozhatunk, és amire ki kell még térnem: saját stábunk felépítése, megszervezése. Alapállapotban csak egyetlen bróker teljesít nálunk szolgálatot. Ő éppen az amerikai asztalnál ül, azaz ő csak a New York-i tőzsdén kereskedhet. Később azonban a másik két üres asztalhoz is érdemes lesz

majd újabb megbízható embereket felvennünk, a londoni és tokiói ügyletekhez. Felvehetünk majd egy analízis-készítőt is, aki rövid-, közép-, és hosszútávú trendeket, piaci elemzéseket készít és tanácsokat tud adni – persze sosem szentírás, amit mond. A két legfontosabb pozíció azonban még hátra van: szükségünk lesz egy PR igazgatóra és egy ügyvédre. Előbbinek mindig szólni kell, hogy melyik céget akarjuk jó színben feltüntetni, melyikről terjesszen mindenféle pozitív gondolatokat és nyilatkozatokat oly módon, hogy azt a média teljes mértékben el is higgye, legalábbis egy rövid ideig. (hmmm... milyen ismerős a situ... ☺ *Bad Sector*) Pontosan annyi ideig, amennyi idő alatt mi – a jó hírektől megemelkedett árfolyamon – megválhatunk részvényeinktől. Az ügyvéd pedig pontosan fordítva hoz hasznot nekünk: nézzünk egy jó kis céget, melynek árfolyama éppen lent van, vagy átlagos. Szóljunk ügyvéd barátunknak, hogy kezdje el a céget mindenféle vádak alapján beperelni, megtámadni, felszólításokat küldeni és a további első részvényárakon kezdjünk el óvatosan vásárolni. Majd, amikor kiderül, hogy ügyvédünknek nincs igaza, akkor megugranak a részvényárfolyamok, ami ugye már nekünk is hasznunkra válik.... ☺

Tőzsdeszimulátor ?

Alapvetően egyszerű játék a City Trader. Tőzsdéi úton kell kereskednünk ismert cégek részvényeivel, de meghatározott piaci szegmenseken belül, nem egy nyílt, egyterű tőzsdéi világban. Vannak benne egyes húzások, nézhetjük a világ friss híreit TV-ben, saját laptopunkon is, kapunk e-maileket tanácsadó cégektől is, sőt, akár még a bárba is elmehetünk, ahol a kereskedéstől megfáradt brókerek 2-3 pohár alkohollal a gyomrukban már sokkal közlékenyebbek, és bizony néha jó kis infókat tudhatunk meg. Sajnos a City Trader mégis túlságosan korlátozott, a szónak abban az értelmében, hogy mekkora a mozgásterünk a játék folyamán. Minden színteret látni fogunk 5 perc játék után, nem is lesz semmi újabb meglepetés vagy újabb lehetőség. Talán a játék legjellemzőbb mozzanata az volt, amikor alkalmaztam a PR asztalhoz egy szóke hajú fiatal lányt (nem volt olcsó ☺), és amikor felvettem, ott ült egy öltönyös, 35 körüli fickó, csaknem olyan, mint a többi asztalnál. (*Hát ez tényleg pofátlanság!* ☺ *Bad Sector*). Ugyanis összesen 3 féle figurát rajzoltak a játékhoz, hiába látunk a munkára várók kartonján akár 100 féle arcot is... Talán ez az iValahogy ez a hasonlat jól illik a játékra is, – nagyon kár érte, mert jóval több volt benne.



CITY TRADER



Pro:

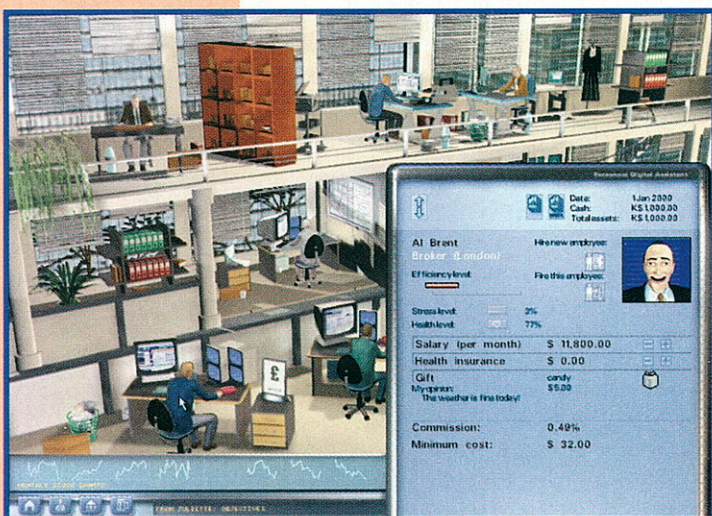
- szép grafika
- multiplayer opció

Kontra:

- rossz, logikátlan kezelhetőség
- szelektív tőzsdéi kereskedés
- behatároltság érzése

Hardver:

- Pentium 166 MHz
- 32 MB RAM
- 400 MB HD



EIDOS

CSÚCSFORMÁBAN



Ugy tűnik, a Championship Manager sorozatot nem lehet legőzöni a focimenedzserek pályáján. Már idejét sem lehet tudni, mióta csúcsul ez a puritán program azon a képzeletbeli trónuson. S mivel a versenytársak nem képesek komoly kihívást támasztani, ezért csak egyetlen esély van a trófosztásra, ha saját magát játrogatja le a CM. Miként tudná ezt megtenni? Például egy gyatra kiegészítő anyaggal...

Mint az a játék címéből kiderül, nem új fejlesztés került a polcokra, „mindössze” egy frissítésről beszélhetünk, ami a legutóbbi szezon adatait feldolgozva naprakészen várja, hogy átvegyük az irányítást a világ szinte bármelyik csapatánál. Az utolsó néhány szó fontos, hiszen a Season 00/01-ben nem kevesebb, mint huszonhat (!) nemzet küzdelmébe szállhatunk be. Ugyanakkor remélem, hogy nem a túlzott nacionalizmus hiteti el velem, hogy a lengyel, pláne a máltai bajnokság nincs magasabb nívón a mienknél, s ezért nem jogtalan a kérdés: miért nincs NB1? A mellettem lelkesen sutyorgó kisördög szerint a lengyelek nagy lélekszámukkal, Málta pedig angolokkal közös múltja miatt érdemelte ki a kitüntetett figyelmet. Igaza lehet?

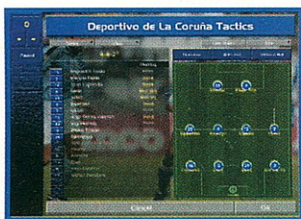
A Sturm Graz teszt

Egy-két számmal ezelőtt az EA Sports focimenedzsereinek adatbázisát azzal ellenőriztem, hogy megnéztem a nemzetközi porondon most már rendszeresen szereplő Sturm Graz összeállítását. Úgy gondoltam, ezt a procedúrát ezennel hagyománnyá teszem, s megadom a lehetőséget a bizonyításra a CM3-nak is. Bár ne tettem volna! Az oszt-

Hungary			Italy		
1	Gábor Király	6	1	Francesco Toldi	7
2	Zoltán Molnár	7	2	Massimo Carrera	7
3	Balázsar Bodor	6	3	Paolo Kaidini (c)	8
4	Gyula Hajos	7	4	Fabio Cannavaro	6
5	Gábor Hingler	6	5	Mario Tulland	sub 61
6	Krisztián Lisztes	5	6	Denizito Albertini	sub 56
7	Tamas Zimmerman	sub 61	7	Francesco Totti	6
8	György Véber (c)	6	8	Stefano Fiore	7
9	Attila Tököl	6	9	Filippo Inzaghi	8
10	Thomas Sowunmi	7	10	Roberto Baggio	8
11	Pál Dardai	6	11	Johatan Birotto	sub 70
12	Attila Pál	6	12	Nicola Ventola	6
13	Balázs Ráthóczi	6	13	Angelo Peruzzi	6
14	Attila Tóth	on 61	14	Moreno Torricelli	on 61
15	István Sipki	5	15	Gianluca Zambrotta	on 70
16	Barász Molnár	6	16	Dario Hubner	6
17	Krisztián Varga	6	17	Antonio Conte	on 56
18	Daniel Meszaros	6	18	Vincenzo Montella	5

rák csapatnál ugyanis egy szem Korszós Györgyöt, de még egy árva Szabics Imrét sem találunk. Ezek után, csak a mazochizmus miatt, megnéztem a hazai csapatokat is. Mit mondjak, borzalom! Ízelítőül, néhány név a válogatottból: Hajszán Gyula, Szabados József, Major László... No comment! Ami a pénzesebb klubokat illeti, ott nem érheti szó a ház elejét. Oliver Kahnt például négyökrös szekérrel sem lehet elvontatni a Bayern kapujából. Ajánlhatunk neki bármekkora összeget, ő csak azt fogja hajtogatni, hogy a bajor klub az élete, ezért a világ minden kincseért nem menne el onnan. Ezt kifejezendő, a játékos adatai között megtaláljuk az erre vonatkozó emocionális töltetű megjegyzéseket.

A játékosok vásárlását kicsit modernizálták. Ez annyit tesz, hogy sokkal több az összetett szerződés, például részletfizetéssel, továbbigazoláskor fizetendő részesedéssel fűszerezik meg az aranylábú csodacsatár kontraktusát. Szintén életszerűbbé vált a média közreműködése is. Most már külön szekciót kapott a legújabb híreket és az átigazolási szerződéseket tartalmazó rész. Sokkal több információt csavartak ki magukból a szerzők, hiszen jó néhány paraméterrel bővült a statisztikák rovata. Elég csak bekukkantanunk a következő ellenfelünket kivesező menüpontba. Itt szépen egy csoportba gyűjtik azokat az infókat, amik hasznosak lehetnek a taktikánk megválasztásakor (ki sérült, ki játszik először a csapatban stb.). Arról már nem is beszélve, hogy akár fizioterápiás szakvéleményt is igényelhetünk, annak eldöntésére, hogy szervi bajok vagy a lustaság miatt játszik mostanában oly halványan a csapat megasztárja. Apropó sztárok, ha jól emlékszem valamelyik előző CM epizódban már felbukkantak a kis csillagocskák egy-egy játékos neve mellett, utalván kimagasló talentumára. Most ismét ilyen módon jelölik meg azokat a csapatagókat, akiknek a teljesítménye kihat az egész csapat hozzáállására.



19. Adrian Ilie (Valencia)											
Profile		Injuries & Bars		Contract		Transfer		History			
View											
Playing Career											
Year	Club	Apps	Goals	Assists	MoM	Pass	Tck	Dirb	Sh Tar	Avg R	
2000/1	Valencia	6	1	1	0	58%	0.0	2.2	38%	7.50	
1999/0	Valencia	22	5								
1998/9	Valencia	24	11								
1997/8	Valencia	17	12								
1997/8	Galatasaray	12	6								
1996/7	Galatasaray	18	6								
1996/7	Steaua	10	1								
1995/6	Steaua	24	13								
1994/5	Steaua	28	11								
2000/1	Valencia	6	1	1	0	58%	0.0	2.2	38%	7.50	
Non Competitive											
League		3	1	1	0	71%	0.0	0.7	37%	8.00	
Cup		3	0	0	0	67%	0.0	3.6		7.00	
Continental		1	0	0	0					8.00	
International		1	0	0	0					8.00	
Senior Club		6	1	1	0	68%	0.0	2.2	38%	7.50	

Attacking Midfielder/Forward (Right/Centre)

CHAMPIONSHIP MANAGER 3 SEASON 00/01

A taktika és tudás játéka

A program lelkét hordozó, a meccsek lebonyolításáért felelős rész sem maradt érintetlen. Lehetőségeink e tekintetben is kiszélesedtek. Kijelölhetünk játékmestert (Csak Tottit egyszer el tudnám csábítani a Rómától!), aki összefogja és irányítja csapatunkat, hogy fiaink a lehető legjobban ültessék át a pályára azt, amit mi a taktikai térképen megálmodtunk. Új elem, hogy az együttes játéktípusát is beállíthatjuk, úgymint: normális, támadó-, illetve védekező szellemű. Így már olyan bonyolult rendszerek is kiölthetők, mint például a letámadásos védekezés. Ez első hangzásra olyan ellentétet hordoz magában, mint az értelmiségi rendőr, de ellentétben az utóbbival, az említett taktikára valódi példát is találunk. Elég, ha az EB ezüstérmes olaszok stílusára gondolunk.

Sajnos, (vagy inkább szerencsére) a kibővített arzenált az AI is előszeretettel alkalmazza. A program igényességét bemutató, hogy osszam meg veletek az egyik legnagyobb élményemet. A Valenciát irányítva a Rangers-szel kerültem össze a BL utolsó selejtezőkörében. Odahaza 1-1 volt az eredmény, ezért kint mindenképpen gólt kellett elérnem. Tudta ezt a számítógép is, és kezdetben abszolút védekező taktikát követett. Szerencsére már az első félidőben sikerült megszereznem a vezetést, mire



Negyedik típusú találkozások

Lassan csordognak az információk a menedzser programok királyának legújabb generációjáról. Annyit biztosan lehet tudni, hogy készült, s talán már a 2001/2002-es szezon kezdőrugását is megtehetjük vele. Az egész programot darabjaira bontják, és újra összerakják, azaz gyakorlatilag egy teljesen új rendszert kapunk. A nagy kérdés, hogy a játék végre kilép-e a meccsek szöveges lebonyolításából adódó szűkös keretből, előlőni látszik. Több verzió felmerült, de a legvalószínűbbnek egy kétdimenziós, amolyan taktikai térkép tűnik. Ennek segítségével végre átfogóbb képet alkothatunk majd a pályán zajló eseményekről. Mit lehet ehhez hozzáfűzni? Már alig várjuk!



azonnal felhagyott a bunkerharccal, s normális stílusba váltva kívánta feltörni a védelmemet. Mivel a második félidő közepére sem tudott egyenlíteni, lecserélte két gyenge napot kifogó támadót, és mindent egy lapra feltéve elkezdett roharni. Az utolsó percekben még a védelem soraiból is feljebb tolt az embereit, hátha sikerül egy árva gólt találni. Nem sikerült, de annyi biztos, hogy a gép mindent megtett a továbbjutásért.



Szemüveget a bírónak!

A CM3 Season 00/01-ben már olyan élvezetes dolgokat is megtehetünk, mint a bíró tevékenységének megkérdőjelezése. Ha történetesen úgy érezzük, hogy a kedves spori ellenünk sípolt a rangadón, akkor nyugodtan panaszt tehetünk a szövetség-nél. Igaz, nekem még nem sikerült változtatást elérnem az eredményen, de azért próbálkozni lehet. Persze ne túl sűrűn, mert egy idő után – jó hírünk mellett – a játékvezetők rokonszenvét is könnyen elveszthetjük. A másik igényesség a mérkőzések halasztását célzó kérelem. Túl sűrű program esetén, esetleg méltányolhatják kérésünk a hatalmasságok, s engedélyezhetik a kérdéses találkozó későbbre halasztását. Nagyon fontos nemzetközi meccsek előtt mindenképpen érdemes ilyenrel próbálkozni, hiszen a frissiséget semmi mással nem lehet pótolni.

Nyilvánvalóan kimaradt egy-két apróság az újdonságok közül, de ahhoz ez a néhány hasáb is elég volt, hogy mindenkit meggyőzzön arról, ez a program nem egy futószalagon érkező frissítés. A CM3 Season 00/01 mögött kemény munka húzódik, amit értékelni lehet, és kell is – csak az a fránya Sturm Graz teszt ne sikerült volna ilyen gyatrán...

CHAMPIONSHIP MANAGER 3 SEASON 00/01



Pro:

- Championship Manager rendszer
- rengeteg apró újítás
- sok liga
- alacsony gépigeny

Kontra:

- túlságosan is „nyugati adatbázis”
- puritán grafika (pontosabban semmilyen)

Hardver:

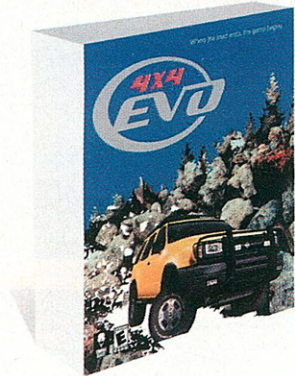
- Pentium 133 MHz
- 16 MB RAM
- 1MB VRAM

Hasonló:

- Tactical Manager 2

Godgames

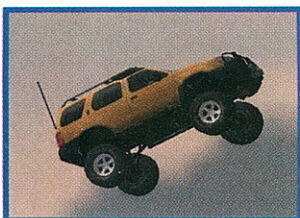
FÉL LÁBBAL A PARADICSOMBAN



Ett a soha vissza nem térő alkalom! Végre akcióban meveheted, életfogytiglani részletre, életed legjobb autóját! Csupán 4 millió forintot kell lepengetned az asztalra, és már teljesülhet is az álmod! Ne habozz, mert még a végén lemaradsz róla.

Nos, valószínűleg nem mindenki élvezheti az efféle „mindennapos” autóvásárlásokat, sokan életük végéig sem ülnek négy kerék meghajtású autójukban. A 4x4 Evolution-ben viszont fix alaptökhét kapsz, az autód is te választod, és tuti, hogy ezen nem bukhatasz semmit. Még a verdát is összetörheted a szokásos katasztrófális következmények nélkül. Hát mi ez, ha nem kész csoda?

Már oly régóta vágytam arra, hogy a Need for Speed, vagy a Test Drive, vagy bármely más autós játék szó szerinti korlátjait áttörjem, és végre a magam útját járhassam a terepen, dacolva a terület adta lehetőségekkel, és nem törődve a következményekkel. És most nemcsak a 4x4 Evolution-ban van erre lehetőség, hanem a kb. egy időben megjelent Insane is alkalmat ad rá. Ja, és persze nem szabad megfelekedni egy másik, igen ígéretes magyar fejlesztésről sem, mely a Screamer 4x4 nevet kapta – már az is elkészült. A Terminal Reality csapata (akiktől többek között a Monster Truck Madness játékok is származnak) most készített valami olyat, ami részben többet nyújt, mint az eddigi hasonló stílusú „versenyársak”. Ezek a játékok teljesen új szint visznek a hétköznapi autózásokba (már mint a monitor előttiébe), mivel nemcsak egy „csőben” kell lavírozni a kedves megszállottak között, hanem arra megyünk, amerre akarunk. Ha jól emlékszem (bár lehet, hogy tévedek), az első játék, amelyben ezt megvalósították a Motocross Madness volt, de az mégsem lett átütő siker.



Kaja, pia,... 😊, 4x4

Először is muszáj volt túltennem magam egy igen rosszul megszerkesztett menürendszeren, ugyanis túl sokáig kell keresni az egyes pontokat, alig lehet eligazodni. Emiatt még nem dobtam félre a játékot azzal, hogy rossz, hanem elkezdtem versenyezni (már elég régen játszottam a programmal, amikor még mindig nem tudtam elfogadni az igen „összetett” menüt). Akarom mondani, kezdtem volna, de előtte rengeteg volt még a tennivalóm, ugyanis Career módot választottam, és itt nemcsak a 4 kerék meghajtású vasat kell megvásárolni, hanem minden egyes alkatrész is, amelyekkel tuningolni akarjuk járművünket. Nagyon tetszett a játékban, hogy rengeteg időt el lehet tölteni a finomításokkal, a javítgatásokkal. Leginkább a Need for Speed-hez tudnám hasonlítani ezt a módot, hiszen ott is meg kellett venni az egyes autókat, alkatrészeket. Van még néhány játékmód, de az biztos, hogy a 4x4 Evolution nem ezek miatt fog befutni. Miután minden klapolt, gondoltam szerencsét próbálok a pályák valamelyikén. Ez részben sikerült, részben pedig nem.

Kissé extrém világba kerültem

Az egyes pályákra olykor túl sok, néha pedig nagyon kevés tárgy jut (itt pl. ládákra, táblákra, növényekre, megymásra gondolok). Megjelennek külön életet élő járművek is, ilyen a buldózer, vagy a vonat. Ezek elég hülyén viselkednek, nem törődnek a versenyzőkkel. Természetesen minden ilyen járgány többnyire a gépi ellenfeleket segíti, és míg én küszködöm, hogy kiszabaduljak fogságukból, az alatt az ellen hetedhét határon is túl jár. A programban legalább az megadatott, hogy a létező legtöbb szemszögből szemlélhetjük az olykor-olykor számunkra igazságtalan eseményeket. Vannak nézetek, melyek ugyan játék közben használhatatlanok, de segítségével mindenképpen feledhetetlen fotókat készíthetünk.

A játékban egyébként 16 pályán, nem kevesebb, mint 50 autóval (Toyota, Nissan, Lexus,



4X4 EVOLUTION

és még sorolhatnám) tehetjük próbára magunkat. Érdekesnek tartottam, hogy egyes helyszínek (ahol ugyebár a mindenkori „csaták” zajlanak) nem szokványos helyeken lettek kialakítva. Számomra az egyik legmegdöbbentőbb az a pálya, amelyik egy titkos katonai repülő bázison játszódik, ahol helikopterek és bombázók repkednek. Kicsit furcsállottam a dolgot, de egyáltalán nem vettem rossz néven. (Mondtam *ZeroCool*-nak, hogy ne éjszaka, *Red Alert*-ezés után nézze meg a 4X4-et, de sohasem hallgat rám... © Bad Sector) Már csak ET hiányzott! Tán a következő epizódban...

Számomra egyik legmeghökkenőbb tulajdonsága a játéknak, hogy nem csak PC-s ellenfeleket lehet választani. Nem tudtam kipróbálni („sajna” nekem csak PC-m van), de ha minden igaz, akkor Interneten keresztül akár Mac-es vagy konzolos (DreamCast) emberkékkel is lehet játszani, ami azért tényleg forradalmi teljesítmény. Ez szerintem óriási előrelépés, bár nem biztos, hogy mindenki ki is használja majd ezt a lehetőséget. Nagyon érdekelne, hogy vajon az Xbox, vagy a PS2 tervezői foglalkoznak e hasonló irányú fejlesztésekkel, vagy sem.

Mit csinálsz, tán krumplit vezetsz?

Lehet, hogy csak nekem volt furcsa, de az ellenfeleim csak ostoba gépeknek tűntek, mintha a letűnt idők játékaiból csöppentek volna ide. Vagyis egyáltalán nem gondolkodnak, csak az a fontos, hogy a kijelölt úton haladjanak, és ha lehet, soha se hibázzanak. Bizony kiábrándító volt ilyen ellenfelekkel versenyezni. Sokszor az is idegeimre ment, hogy tisztelt „társaim” igyekeztek a legrövidebb utakon megtenni a pályát, amit azért megpróbáltam én is követni. Csak az volt a gondom, hogy a többiek az új pályákon is rögtön alkalmazták az egyes levágásokat, nem kíméltek senkit és semmit. Ha véletlenül az útjukba kerültem még véletlenül sem próbáltak kikerülni, csak mentek a maguk



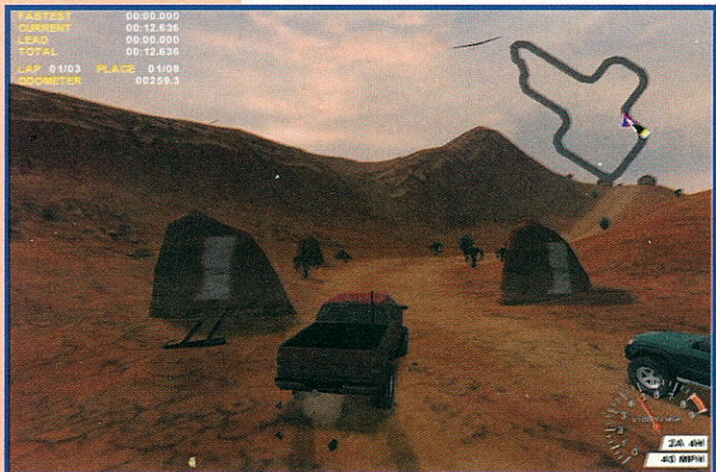
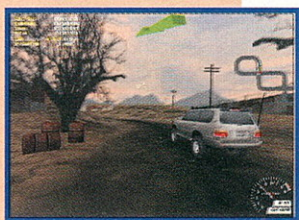
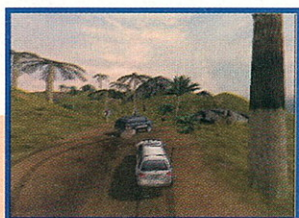
feje után. Sokszor megesett, hogy autóm tejetén landolt egy járgány, és én kicsúsztam a pályáról, ő meg vígan vette az akadályt, mintha mi sem történt volna. Azt talán nem is kell mondanom, hogy felborulni egyszerűen lehetetlen volt, bármennyire is próbálkoztam az ember (egyesek szerint jó, mások azonban gyűlölik – nézőpont kérdése).

A billentyűzetes irányítással voltak némi gondok, és nem hittem volna, hogy ezt valaha kimondom: ehhez a játékhoz kormány kell. A különbség egyszerűen fenomenális. (Mindig száraz marad, és észre sem veszed – hopp, kicsit eltévedtem ☺). Amennyire bonyolult a billentyűzettel való vezérlés (ámbar néhány óras gyakorlással megtanulható), olyannyira simul az ember kezébe a kormány. Senki se értse félre, mindkét módon lehet játszani, csak szerintem jobb egy „célszerszámmal”.

Dacára a rengeteg lehetőségnak, az összességében elfogadható kidolgozásnak, mégsem érzem, hogy forradalmi játékot kaptam. Ismét egy lépés, egy remek próbálkozás a tökéletesedés felé, de sajnos ez még mindig kevés.

A játékkészítő cégek világszerte (igaz, ebből két csapat magyar!) beleestek abba a hibába, hogy három remek játékot gyakorlatilag egy időben adnak ki. A Screamer 4x4 teljes verziójával még nem volt módom játszani, de biztos vagyok benne, hogy abban is lesz több olyan dolog, ami a másik két programból hiányzik. Szerintem ez a helyzet a 4x4 Evolution és az Insane esetében is. Tudom, semmi sem lehet tökéletes, még egy játék sem, de azt azért elvárhatnám, hogy ne egy időbe kelljen eldöntennem, melyiket választom. Komolyan úgy érzem magam, mintha már „fél lábbal a paradicsomban” lennék, de mivel néhány dolog hiányzik, örömem, mégsem lehet teljes.

Aki pedig nem ért egyet velem, az vessen egy pillantást a játék demó verziójára, amely a GameStar 2000 decemberi CD mellékletén található meg.



4X4 EVOLUTION



Pro:

- sok autó
- elfogadható grafika

Kontra:

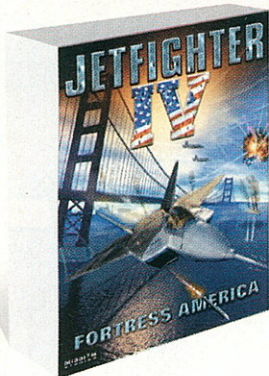
- gyenge zene
 - furcsa fizika
- ### Hardver:
- Pentium II 450 MHz
 - 128 MB RAM
 - 3D-s videokártya

Hasonló:

- Insane
- Screamer 4X4

Mission Studios

EGY GYORS REPÜLÉS ÉS MÁ S SEMMI

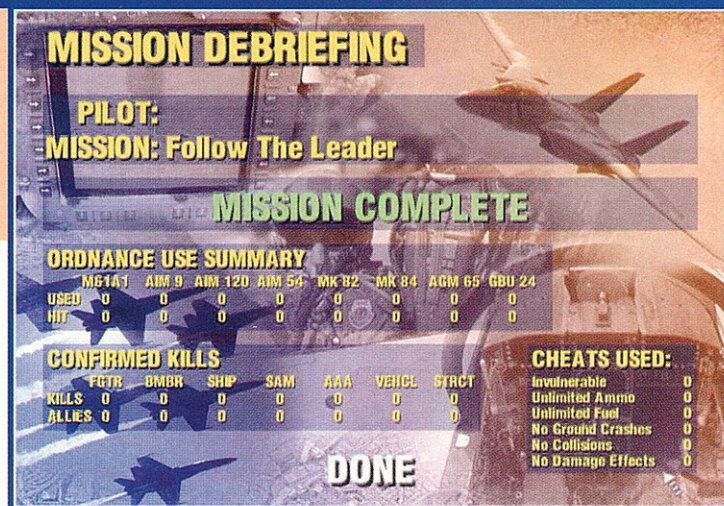


Szép, de nem realiztikus! Ez volt a véleményem, amikor legelőször találkoztam a Jetfighter sorozat egyik tagjával. Természetesen

a realizmus a PC szimulátorok világában sajnos igen korlátozott volt és maradt napjainkra is, hiszen amíg az összerelhető, force-feed-back-es kabin nem rázkódik körülöttünk, vagy a repülő sérülésekor a mesterséges légörvény nem szippant minket a szobánk ajtajára, a fanatikuskok nem lesznek igazán elégedettek.

A most bemutatásra kerülő Jetfighter IV-ről már előre sejtettem, hogy semmiképpen sem sorolható a szűken vett repülőgépszimulátorok csoportjába, inkább egy ARCADE típusú játék és talán ennek is köszönhető, hogy nem ért kellemetlen meglepetés.

A program elindításakor ismerős menüpontokat találtam az első oldalon: Instant Action, Campaign, Multiplayer, Option. A játék egy jövőbeli 2012-es háborúban visz el bennünket, ahol amerikai színekben küzdhetünk az orosz, kínai és észak-koreai egyesített csapatok ellen. A játék során repülhető gépek (F14, F18, F22) repülési tulajdonságai között nem tapasztaltam különbséget, csupán a műszerfal egyes elemei különböztek. Kívülről a gépek nem túl szépek és a hajtómű után égetője is kissé neveltségnek tűnt. Az azon-



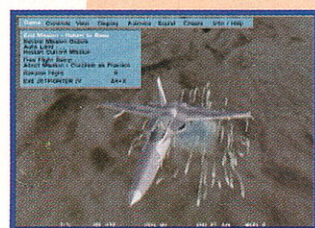
ban tény, hogy a program nem igényelt rendkívüli HW kapacitást és lehet, hogy ez volt a cél. Repülés közben a táj kissé sivár, a városok fölél érve csak néhány épület emelkedik ki a 2 dimenziós világból. Nagyon szépek viszont a felhők és érdemes rajtuk áthaladni, csakúgy mint éjszakai repülés során a csillagos eget böngészni.

Amennyiben valaki rögtön egy Campaign-ba kíván kezdeni, elsőként tréningeznie kell, hogy elsajátítsa a repülés tudományát. Aki ezt a részt át kívánja ugrani, megteheti, de a tényleges bevetések előtt számot kell adnia tudásáról, ami gyakorlás nélkül bizony nehéz. Ha azonban nem sikerül a vizsga, a program nem enged éles bevetésre indulni.

Többszöri sikertelenség esetén javaslom, hogy inkább az Instant Actionban kezdjük meg az ellen irtását. (Lehet, hogy a program készítői is szándékosan bővítették ki ezt a menüpontot alkalmat adva a renitens nem-gyakorlóknak a játékra) Itt lehetőségünk van véletlenszerűen, vagy általunk elkészített akciók végrehajtására. A Single Mission választása esetén gyakorlatilag a campaign (hadjárat) összes küldetését végig lehet játszani a küldetések között válogatva. Rövid ismeretében megismerhetjük a feladatot, majd kiválaszthatjuk gépünket és fegyverzetünket (sajnos csak előre meghatározott variációkban) és jöhet a repülés.

Azt hiszem a gép irányításában a legbonyolultabb feladat a rendkívül érzékeny botkormány kezelése és a furcsa, átfedésekben gazdag billentyűzetkiosztás megtanulása volt. Repülés közben gyakorlatilag művészet lezuhanni: a gép viselkedésének nem sok köze van a valósághoz.

Teljes sebességnél is úgy fordul, emelkedik mintha kötélén húznák. A pontos precíz bombázás, vagy leszállást éppen ez a hihetetlen érzékenység gátolja, és ezen az sem segít, ha a botkormány beállításán változtatunk. A fentiekből következik, hogy billentyűzettel még jobban meg fogunk szenvedni...



JETFIGHTER IV

Ellenséges gép érkezésekor esélyünk sincs az elbújásra, a föld közelében, hegyek között, is észrevesznek (a radart nem lehet ki-kapcsolni), és az összecsapáskor az elhárítók (C-Chaff, F-Flair) kiszórása és a rakétakilövések elindítása között jár villám gyorsan a kezünk. Menet közben némi rádiózást is hallhatunk bár ez és a hatásosan nyomasztó zene nem feledtette velem azt, hogy csak egy lövődözös játékot játszom. A rakéták elhárítása egyébként nem túl nehéz, ha tudjuk melyik ellen „mit kell bevetni”. Ha azonban az ellenséges gép a közvetlen közelünkbe került, egy véget nem érő fogócskázás kezdődik, melynek általában vesztes résztvevői leszünk. Támadásra azonban nem csak felül-ről számíthatunk, mert a földi légvédelem is lelkesen küldi ránk Sam-jeit, gépágyúgolyóit és a jól ismert légvédelmi útegeit. A radar hatósugarát állítsuk automatára, mert (bár ennek folyamatos változása kissé idegesítő), a gyors akciók közben úgysem lesz időnk ezt manuálisan intézni. A radar megjelenítése a hud-on nem sikerült túl szerencsésre, mert szinte alig lehet látni rajta valamit, azt pedig, hogy melyik célt fogtuk be, végkép nem. Amennyiben a T gomb segítségével befogtuk célunkat, még ne eresszük el rakétánkat, várjuk meg, míg a célt jelölő négyzet és



a benne található trapéz közepén egy piros X is megjelenik és csak ekkor lőjük, mert különben rakétánk nem találja el célpontját. Földi cél esetén az MK84 bombát vagy az AGM64 levegő-föld rakétát használjuk, mert ezek a leghatékonyabbak és kezelésük is egyszerű. A légi célpontok esetén a már jól ismert sidewinder (közeli célpontra) és amraam (távoli célpontok) a legbiztosabbak.



Meglepően szép a műholdfelvételek segítségével készült térkép, melyet repülés közben az M benyomásával tekinthetünk meg, de vigyázzunk, mert miközben a térképet nézzük gépünk tovább halad!

A feladat elvégzésekor a program felkínálja az automatikus leszállást is mely elfogadása a már említett irányítási problémák miatt erősen javallott. A fel és leszállás egyébként egyaránt történhet anyahajóra és reptéri kifutóra az akciótól függően. Előbbi esetén ne felejtjük el a hook-t (kampót) kiengedni különben esélyünk sincs a sikeres landolásra. Az akció végén egy kissé átláthatatlan táblázatban értékeli ki a teljesítményünket. A játék egyes paramétereit menet közben is megváltoztathatók az Esc-gomb megnyomásával felbukkanó menü segítségével. Ennyi mélyelemzés után egy kis értékelés következik. A grafikai megjelenítés a talajhoz közel érve kissé sivár, de magasról nézve mégis rendkívül szép, élvezetes és gyors. Engem személy szerint nagyon zavart a túl érzékeny kezelhetőség, amely ennek ellenére még sem túl nehéz, mert a fizika törvényei igencsak „vázlatosan” szerepelnek a programban. Talán jobb lett volna pont fordítva... A kipróbálás során kicsit olyan érzésem volt, mint a játéktérmi gépeknél, ahol nem a játék végigjátszása a cél (mert ez sokszor lehetetlen), hanem a rövid, ámde tömör élvezet. Aki könnyed gondolkodás és taktikázás nélküli repülésre vágyik, az pattanjon be a Jetfighter IV gépei pilótafülkébe...

JETFIGHTER IV



Pro:

- kezdőknek, vagy kocarepülőknél könnyű, gyors élvezet
- a grafika távolról szép...

Kontra:

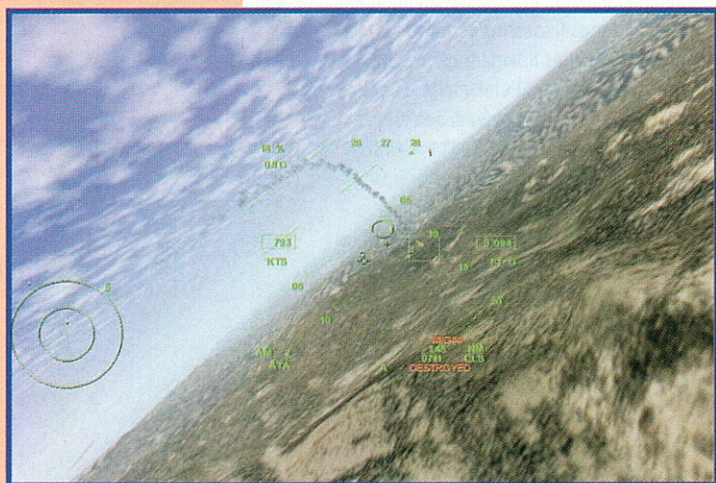
- ... de közelről csúf
- túl érzékeny a kezelhetőség
- nem túl valóságos fizika

Hardver:

- Celeron 300A
- 64 MB RAM
- 8MB-os 3D-s kártya

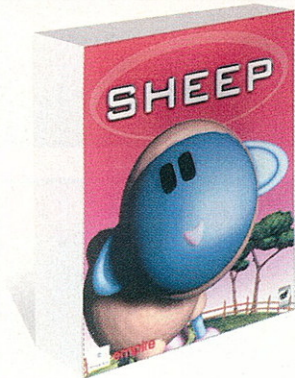
Hasonló:

- Combat Flight Simulator 1-2



Empire Interactive

SOSE BECSÜLD ALÁ A BÁRÁNYOK BUTASÁGÁT

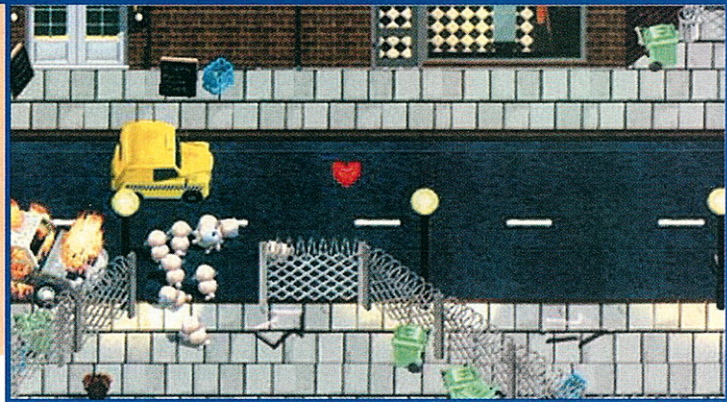


Ia nem voltál még osztályfőnök egy iskolai kiránduláson, ha nincs néhány irányíthatatlanul csellen-gő beosztott lapzárta előtt vagy netán népes családod egy színházlátogatásra, akkor talán nem is ismered azt az élet adta örömet, amikor mindenki teljes létszámban hazaérkezik a nyugalmas otthonba – magatok mögött tudva egy kalandos túrát, sikeres projektet vagy más tartalmas élményt. De ha még van is gyakorlatod a terelgetésben, próbáld ki készségedet a barikon is! Meglepő tanulságokkal szolgálhat.

Az Empire kiadónál a sok aprólékosan kidolgozott szimulációs, a magával ragadó stratégiai és az izgalmas sportjátékok után valami teljesen új született, valami, ami igazán könnyed és aranyos stílusú szórakozást nyújt. Ez lett a Sheep! (bárányok). A butaságukkal a világegyetemben élen járó báránykák ugyan a történet szerint több csillagrendszer is kolonizáltak, azt azonban elfelejtették, hogy mit is keresnek a Földön. Emiatt nyilvánvalóan vezetőre van szükségük, hogy végigjárva 16 helyszínt elérjék a Muflon-hegyet.

„A bárányok hallgatnak?” – frászt!

Nos, a jószágok jámbor arccsúkjait láttán kedvemmel vettem magam a tréningbe. A feltűnően elhízott, malacfejű kiképzőtisztek üvöltözésével kísérve begyakorolhattam a pásztormesterség alapfogásait: Fontos döntésemet, a terelő személyének megválasztását is ez alapján korrigáltam. Korábban a 4 választható nyájfőnök közül nekem a jóarcú kutya tetszett meg, de vele a terelés a nehezen fékezhető

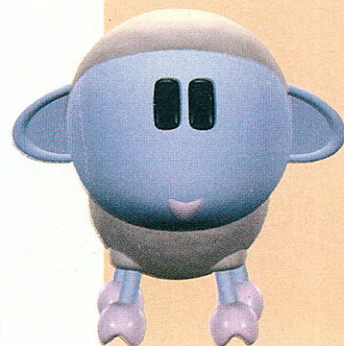
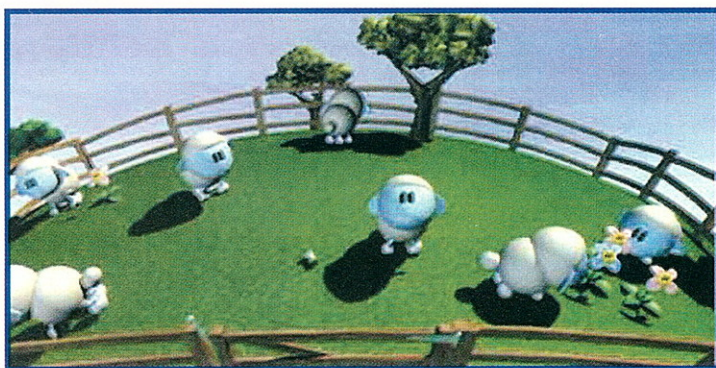
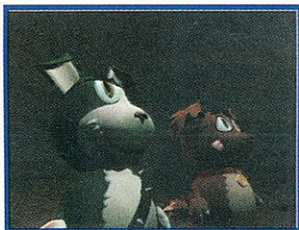


iramodásai miatt nem ment, folyton túlmozgattam a nyáját. Talán ha jó eredményekkel lefutom a tanyák közti gyakorló terelgetéseket, akkor újra kiprobálom a derék félszemű eb képességeit – egyelőre azonban a nem túl szimpatikus, de sokkal kezelhetőbb pásztoralányt választottam.

Mindenesetre kedves emlék marad a kutya szép hangja (ugatása): velem tanultam meg, hogy futkosás nélkül, (némi távolságból, de fontos, hogy jó irányba állva!) ugatással is legalább annyira rávehető birkáinkra az a híres „nyájszellem”, akik egyébként a legtöbb-ször csak legelésznek és néznek bele bután a világba, időnként keserves felhangokkal bégetve. A szókincsük nem túl választékos, az biztos.

Birkatürelem

Sok más felfedezésem is ered a tanpályáról. A nyájszellem megnyilvánulásának véltem, amikor amőbaként mozog a jól terelt népesség. Például, ha néhányuk végre nekirusgaskodik a cölöpsor-akadálynak, akkor sérülések és lemaradás nélkül áramlik utána a nyáj, pláne ha fegyelmezetlenül nem loholok bele a végébe. Sajnos a félszemű kutjival ez gyakran megtörtént, ezért 1-1 jámbor leszakadt, és akkor jött a becserkészés sziszifuszi művelete. Ez a funkció Microsoft gamepadom B gombjára állította be magát és lassításnál, akciónál és minden manuális tevékenykedésnél is ezt kell használni. A kiszemelt áldozatot lassan poroszkálva kell megközelítenünk, és ha odaérünk, fejünk fölé kapva hajtsuk a többiek mellé. (Bár ilyenkor fáj egy kicsit a szívem a kétségbeesetten bégető állat iránt). Az egyedül maradt barit szerintem felesleges erőfeszítés terelgetni, pláne, hogy semmiben nem akadályoz a fuvarozás (külön gomb nélkül fenntartható a „tetőcsomagtartón”). Figyeljünk, hogy eltévelyedett bárányunkat lehetőleg ne a nyáj közepébe dobjuk, hanem némi követési távolságból melléjük, így megmarad a nyáj kohéziója, ami létszükséglet a játék szempontjából – halvány párhuzamot látok a vezetői fegyelmezés lehetőségeinek építésében, de lehet, hogy csak délibáb...☺



SHEEP

„Ha rossz leszel, gyros lesz belőled!”

Az első, nem gyakorló pályát választva a legnehezebben a szalalomozva terelésbe jöttem bele. Ugyanis a kereszteződéseknel rendre félre szaladtak páran, velük küszködve pedig veszélyesen lelassultam és a végén persze nem értünk időre a szállítóautóhoz. Amikor már reflexeim javultak, ügyesedtem, szép volt nézni a jámbor népet, ahogy tömött sorokban szalad... csak a politikusok oktatásába be ne kerüljön ez a program! ☺

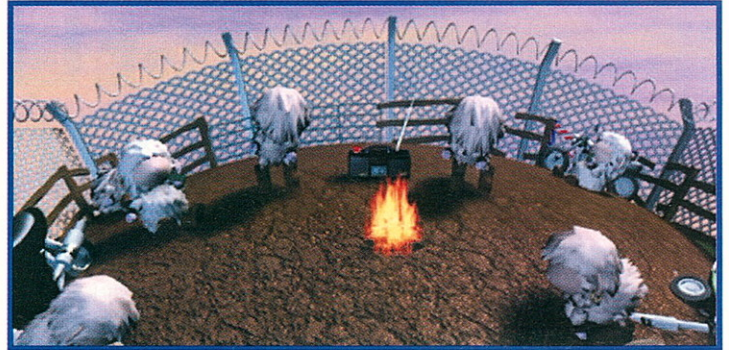
Amit viszont sokkal nehezebben viseltem el, az a barihalál: szívszorító volt látni, ahogy a szegény jószág gyrossá sül az elektromos kerítésen, vagy az olyan eseteknél, amikor a minitankban ülő bárányok (mert olyanok is lesznek) eleinte zeneszóra vonultak utánam a körlet felé, és a magnóban található elem kimerülésekor a buta állatok vezető nélkül hirtelen az aknák közé szaladtak, és a csúnya barna aknatölcsérben lelték halálukat.

Érdemes megemlíteni a négyféle „legénységget” is. A küldetések során szigorú a hierarchia, ezért csak a Pastoral alfajjal kezdetünk, aztán jönnek a nagyon gyapjasok (TV nézés közben gombolyítják róluk a gyapjút), akik talán egy hangyányit fürgébbek az első garnitúránál. A nagy loboncú, hobós-metálos szépségek, alias LongWool társaság következik, akik amennyire büszkék teltebb hangjukra, annyira nehezen tarthatók irányítás alatt. Kevesbé lázadók, de kevésbé összetartók is az „intellektuálisaknak” elkeresztelt példányok, akik szabad idejükben élvezik, sőt használják az elektronika minden vívmányát, és a bevetésre is célszerű hi-tech öltözékkel készültek.

Előre birkák: rendületlenül!

Talán már rájöttetek, de azért pontosítom a játék célját is: pásztorként az a feladatunk, hogy végigterelgessük a birkanyáját a célig, lehetőleg a limitált minimum feletti lélekszámmal és az időkorlátok között. Így a Sheep legjobban az ősrégi, de klasszikus Lemmings-re hasonlít.

A játékszintek felépítése nagyon fontos volt a készítőknél: saját állításuk szerint ők maguk is végigjátszották és újratervezték, hogy igazán jó móka legyen.



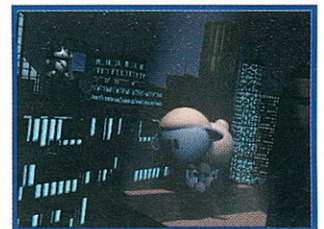
A Sheep!-ben 6 világ van (Polygon Farm, Village Fete, Mr Whoppys, Jurassic Playground, Clubnation, Lost in Space, Mount Mouflon) és mindegyik négy szintből áll, melyeket a különböző náciohoz tartozó juhokat terelgetve kell teljesítenünk, hogy továbbléphessünk a következőre. A szintek teljesítése után egy kisebb játékkal találkozunk, melyen bónuszpontokat lehet gyűjteni. A Polygon Farm világban a bónusz a Sheep Conga, a mobiltelefonokon megismert kígyós játék variációja, itt a pásztor mögött a bónuszoktól szaporodó birkák sora kanyarog a falnak ütközésig. De ennél agresszívabb jutalomjátékokra is számíthatunk, például dodzsemezve kell a gonosz bárányt belelökni egy lyukba. Az egyes világok pályáinak teljesítésekor mókás átvezető animációk láthatók. A játék elején és végén a pásztorfajták meg a barifajták videóihoz hasonló vicces jelenetek szerepelnek.

A készítőik úgy döntöttek, hogy nem adnak egyéni képességeket sem a pásztoroknak, sem a bárányoknak. Könnyíthetjük helyzetünket a pályákon, ha felvesszük a felkínált eszközöket, vagy ötletesen reagálunk a helyzetekre. Például a láncon tartott ördögöcskéket rövidebb pórázra csévélhetjük, ha ráveszünk egy saját bárányt, hogy az épp pihenőnapját töltő szakbari helyett meghajtsa a fogaskerekeket. A fásztó sepregető manőverek után üdítően hat, ha pásztorunk megszerez egy magnót, vagy cukorkát hint, mert a bárányok ilyenkor önként követik.

Értékelés

A Sheep az előzetesekhez képest sokkal szebb és aranyosabb lett. Igazi ügyességi játék, de némi taktikázás is elkel: gyakorlatból tudom, hogy a térképet tanulmányozni sem haszontalan - nem mindig a legrövidebb út a leggyorsabb...

Kimaradt a PC-verzióból a többjátékos mód és késett is a megjelenés. Viszont tényleg nagyon jópofa játék, nem is gondoltam volna, hogy ilyen szórakozató tud lenni egy rakás bárány elterelgetése a célig. Karácsonyra kérek szépen egy olyan hi-tech munkaruhás kabalabarit is.



SHEEP



Pro:

- jópofa alapötlet kiforrott megvalósítása
- a lemming-ek után az első élvezhető alternatíva az ilyen típusú játékoknál
- aranyos

Kontra:

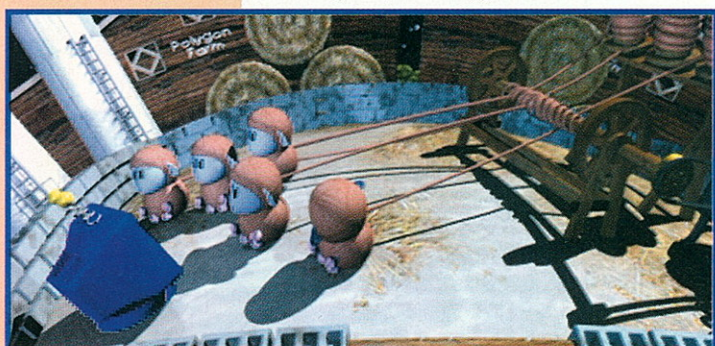
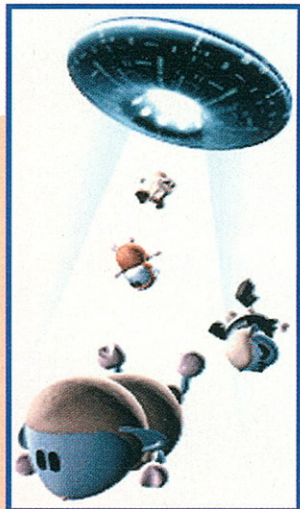
- néha pokolian nehéz

Hardver:

- Pentium 200 MHz
- 32 MB RAM

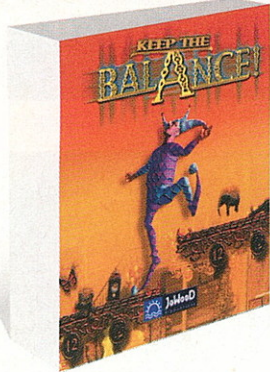
Hasonló:

- Lemmings



Joo Wood

MÉRLEGELJ OKOSAN!



E Keep the Balance! c. játék meg-hökkentően egyszerűnek tűnik: szépen sorjázó cirkuszi állatok és edeleik, illetve a produkcióknál felhasznált tárgyak közül kell a mérleg serpenyőire kell pakolásznunk úgy, hogy az összeadódó számértékek egyenlők legyenek. Hiszen ez rutin munka, mi ebben a feladat?

A Joo Wood logikai játékának főszereplője – rajtunk kívül – a kártyajátékokból jól ismert Joker, aki az intróban elképesztően pazar részletgazdagsággal körítve jelenik meg. Kissé pocakos ugyan, talán rosszcárúnak is mondhatnánk, de fenséges tartása (pl. ahogyan megrázza sikkját csengettyűt) és tekintete sántáni hatalmat és méltóságot kölcsönöz neki... És még nem is beszéltem a rombusz mintás selymes fényű textil fényjátékáról, melybe kis testét burkolták a sikkjától a cipellőig. Billegetti a mives ötvösmunkával készült mérleget, majd egy üveggömbbe bámul, ahol felderengenek a játékterek. Kedvtelve nézegeti, majd 2 dimenzióssá lapítja a testét és beugrik a gömbbe. Egy meghatározhatatlan korban, egy meglehetősen eklektikus építésű városban találjuk magunkat. Joker speciális, kissé szurreális (talán egy „alternatív” 1900-as évek eleji? ☺ – Bad Sector) járgányával száguldozik, majd egy céltudatos kormányrándítással ráfordul a Cirkuszátorhoz futó útra...

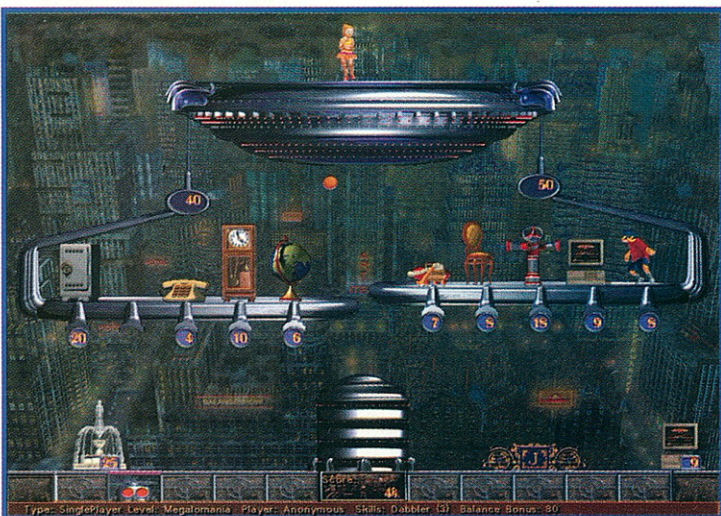
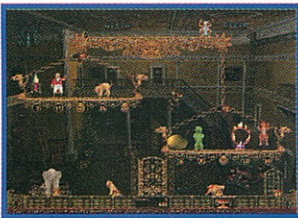
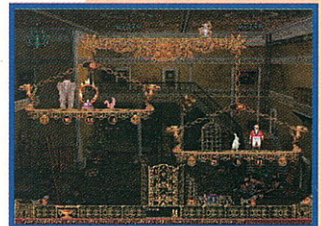
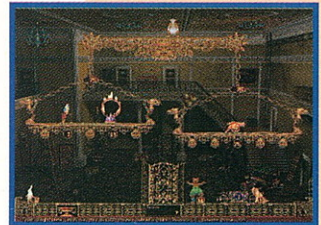
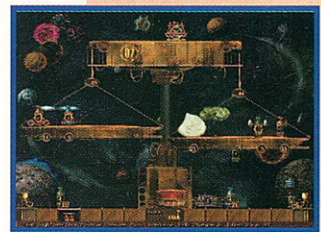
Amikor az intró után betöltődött maga a játék, a helyszínek és az irányítófelületeket látva majd leesett az állam: annyira díszesek, hogy már-már túl soknak éreztem. Azonban ez



a dús esztétikai élmény nagyban hozzájárul, hogy órákig játszottam, Joker gonosz kacajai ellenére. Ő ugyanis állandó kísérője a játéknak. Ha nem hajtok fel elég gyorsan az üres tányérra valamit, akkor ő ugrik fel, és ezzel rögtön megnehezíti az egyensúly kialakítását – ezt az ugrálós szokását pedig mindvégig megtartja. A mozgó választék sorai mögött furikázik autóján és szinte lesi, hogy mikor közelítek végre az egyensúlyi állapothoz, és akkor ugrik. Lelőkdösi a nagyobb értéket képviselő vízilovat, vagy kicseréli egy pirinyó 3 pontos nyuszikára, aminek hatására a másik oldal értéke pánikszerűen megemelkedik. Ilyen helyzetben nehéz jól válogatni, csereberélni, és persze a legyengült oldalon éppen a kicsi értékű teremtmények ajánlkoznak.

A mérleg lassan, de biztosan halad a kibillenés felé. Ha a majmocska leesik a lánvezető rúdról, akkor már biztosan elvesztettem ezt a partit is.

Nehéz megszabadulni ettől a pasastól. (Hát igen, Galiba, van ez így az ember lányával... ☺ – Bad Sector) Az első pálya egy angol úriház fogadó terére emlékeztet. Az emeletre vivő lépcsők és cirádás belső erkélyek háttérül szolgáltak a díszes aranymérleg felállításához. A lépcsők lábánál a lágy fényben szerkesztő játékok, és egy karácsonyfa varázsol kellemes hangulatot. A tágas háttérben egy pufók Nap-arccal ékített vasos vízszintes tengelyen két oldalt aranyszínű fogaskerekekről lánccal tekeredik. Lassan, de folyamatosan mozog, az értékek nagy különbsége esetén is alig gyorsul fel a halk nyekergés, csak a tengelyen ugránczó szoknyás majmocska élénkül fel és sodródik a veszélyesen emelkedő oldal felé. Amint romlik a helyzet, egyre többet fogja a fejét, hadonászik, gesztikulál, és ha a serpenyő felért, leugrik. Minket pedig kipenderítenek a teljesítmény-jelző tábla elé, a káromkodni készülő játékost a szintén szép vörös háttér és választékos keret szelídíti meg. Az oszlopok fejlécére kattintva még pontérték, név vagy minősítés szerint is ren-



KEEP THE BALANCE

dez. Gonddal megrajzoltak a beállítások ikonjai is, még az egérrel is fickándozó nyíl-vesszőt mintáz. A táblázat keretének alsó és felső díszítésén klikkelve lapozgathatunk az eredmények listájában.

Az Options/Game Setting -ben beállítható a súly érték kijelzés (Weight Preview), amit ajánlok bekapcsolni, hogy ne csak ránézésre ítélgessük meg a jámbor állatok, vagy egyéb tárgyak súlyát -könnyebb a számokkal gazdálkodni. A Fixed Skill Level bekapcsolását, amely állandóan kijelzi, hogy hol tartunk, én nem nagyon szerettem - ki akarja állandóan a képébe kapni a pillanatnyi rutintalanságát?!

Rádásul folyamatosabb a játék, ha ez be van kapcsolva - ilyenkor nem lép ki annyiszor kudarc esetén a táblázathoz.

A hét helyszínen összesen 10-10 szintet kell teljesíteni. A Naughty Beast szintjein eleinte sok a könnyítés: -3 pontot érő lufival könnyebb manőverezni, mint a vonuló karakterek értékeinek kivonogatásával közelíteni az egyenlőhöz. Joker is ritkán tűnik fel. A Circusbeli 5. szint már komoly feladat elé állít. Nincsenek mínusz értékek a pillékönnyű (1 értékű) lepke is ritkább vendég. Joker pedig nagyon fürge. Váltogatva hajigál fel állatkákat, vagy lökdösi le őket. Ez különösen akkor veszélyes, ha már nagy számokat mutatnak a serpenyőkjelzők. Egy 30-as elefánt lerugdosását az egyik oldalon, kemény idegmunka a másik oldalon kiegyenlíteni, pláne ha nem vagyunk fejszámoló-zsonglőrök. Figyelni kell a csereberélhetőségre is: a tüzes karikán többen kedvtelve átugranak, tehát ne lökjünk helyére macskaféléket és medvét.

A társasági szokásokat is hasznos figyelembe venni.

Ugyan ezek idomított állatok, de enni még mindig nagyon szeretnek. Az elefánt a banánt, a tigris a nyulacskát fogyasztja kedvtelve és mondjuk az eredetileg 3 pontos nyúlból csak 1 pontos lesz a nagymacska bendőjében. A mó-

kus és a papagáj, ha van helye, szerencsére odébb ugrik az oroszlán mancsa elől.

A Jokerrel való küzdelmek során gyakran előfordult, hogy a helyzet állóháborúvá változik: csak 1-2 pont hiányzik az egyensúlyhoz, és az udvari bolond sem tud nagy bajba sodorni, hogy kiköccsen. Az állóháború aztán igazi idegháborúvá válik - gyakorlatilag az nyer, aki tovább bírja figyelemmel.

Ilyenkor előfordul, hogy csak a vak szerencse segít hozzá a Balance! felirat ujjongással kísért megjelenéséhez.

A Balance igazi kihívás a logikai-ügyességi játékok szerelmeseinek - alaposan megszenvedtem én is, mire a student minősítésről az „Apprentice”-é (=kisinas) avanszáltam. Amikor már nagyon eluntam a sikertelen küzdelmet Joker fondorlataival szemben, megpróbáltam a Hellel. Sok okítás van a szereplők egymásra hatásáról, megtudtam, hogy a krokodil a legmohóbb állat és benne a megévett nyuszikák jobban, több ponttal hasznosulnak. Az idomár jelenlétére is eltérően reagálnak az állatok. Nagyjából a hetedik alpályán jelent meg a porond ura, sőt a ketrecek is. Nagyobb gond, hogy Joker is hajigálja a kalitkákat, és nem csak plusz teherként vagy csereként löki a serpenyőbe. A ketrec 21-e a bezárt állatok tömegével összeadódik!

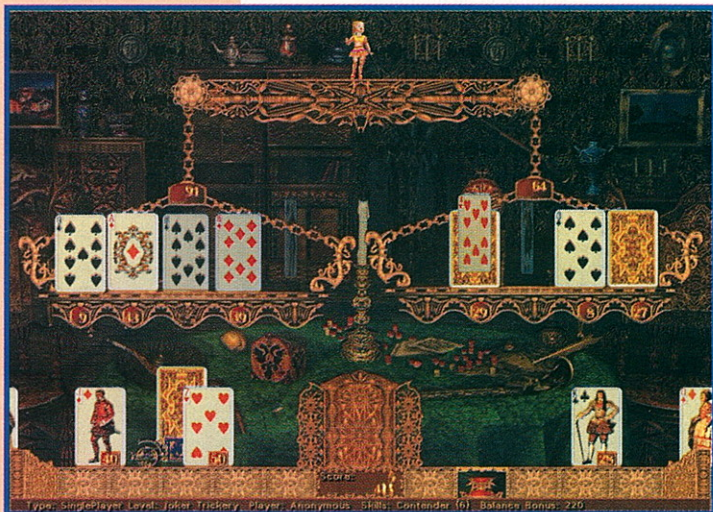
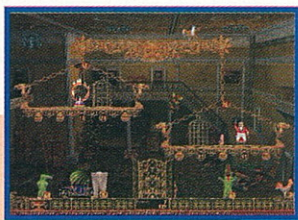
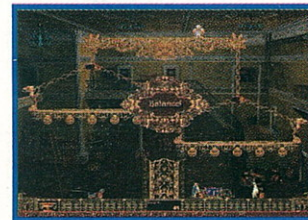
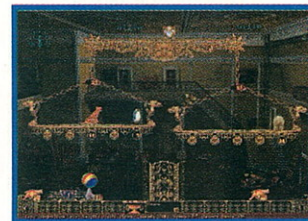
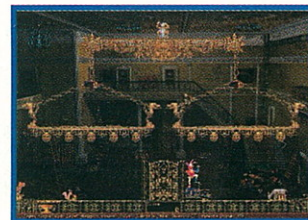
Egyébként is nehezedik az egyensúlyozás: a kínálat egyre gyorsabban mozog és a nagyobb értékek gyakrabban fordulnak elő - „mérlegelő” legyen a talpán, aki elég gyorsan egyensúlyoz!

A kijelzőket is a nagy számok uralják és a majom alatt gyorsabban fut a mérleg lánc. Szegényke alig győz mutogatni és kapaszkodni is ijedtében. A nehezebb pályáknál már bizony bele kell jönni a nagyobb súlyokkal való „zsonglőrködésbe” és taktikus kivonást is sürűbben kell használni.

Körülnéztem, hogy lehet átjutni más világokba, ahhoz képest, hogy úgy hallottam, van rá lehetőség, csak gúnyos kacajjal és szemtelen megjegyzésekkel kísérve ismertetések löktek az orrom elé.

Bizony, talány túl keményre sikeredett ez a játék...

Többször úgy éreztem, hogy csak a vak véletlen vagy a zsigeri rutin tud tovább léptetni egy új pályára, ahol még ravaszabb helyzetek várnak rám. Belegondolva, bizonyára megtanulható az állatok, tárgyak egymásra hatása és akkor valószínűleg kevesebb vereséggel is lehet haladni, de a rutin akkor is szükséges. Nagyon szép és eredeti a Keep the Balance, de az az érzésem vele kapcsolatban, mintha ugyan készítették volna állítható nehézségi szintet, de aztán valahogy mégis kimaradt volna... És persze a legnehezebb szintre állítva felejtették!



KEEP THE BALANCE



Pro:

- jópofa alapötlet
- jól kidolgozott játékmélet
- gyönyörű

Kontra:

- piszkosul nehéz

Hardver:

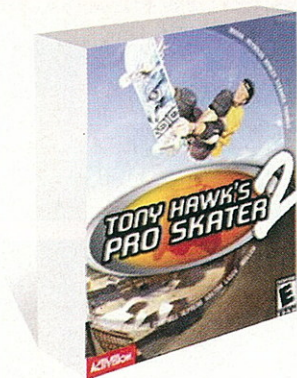
- Celeron 300A
- 32 MB RAM
- 2MB VRAM

Hasonló:

- az ősrégi C64-es verzió ©
- Incredible Machine 1-2

Activision

FLASZTERKIRÁLYOK AZ ERESZ ALATT



már megint zuhog az eső... nem meglepő így télvíz idején. A lakótelepi patika forgalma hirtelen megugrott a ronggyá ázott és igen csak megfázott, Coldrexet vásárló helyi gördeszkás flaszterkirályok miatt. Pokol a tél a skatereknek, hisz az értelmesebbje azért egynél többször nem áztatja magát hülyére a grundon. De szerencsére két megoldás is kapóra jön: az első a téli álom, de a tudomány mai állása szerint mi, homo sapiensek erre nem vagyunk képesek, tehát marad zümögő masina a szoba sarkában. Akkor pedig lássuk a Tony Hawk Pro Skater második kiadását!

Heressüligedés, avagy mennyire is legyünk lazák

Mit tesz a gördeszkás, mielőtt elmegy trükközni? Hát felöltözik az egyetlenem. Tegyük ezt mi is, hisz itt pénzkidadás nélkül tudjuk a gondosan összeválogatott, lazábbnál lazább deszkás cuccainkat az első ugráshál szétszaggatni. Mutter sem zörög, hogy már megint stoppolnia kell a huszonezer forintos szerkónkat.

Turkáljunk! Sok pólóból, gatyából, sapiból és egyéb kiegészítőkből válogathatunk, színre, bőségre és stílusra való tekintettel. Ha már a megfelelő mértékben lóg a gatyánk s..., izé, ülepe a térdünk közelében és a sapi is a megfelelő irányban díszel a búránkon, akkor vár ránk még egy kevésbé lényeges dolog is. Válasszuk ki a lapot és állítsuk be a felfüggőket. Szerény véleményem szerint nem igazán érezhető a kemény vagy puha beállítás közti különbség.

Mielőtt elkezdenénk versenyezni, gyakoroljunk egy kicsit magányosan, ahol senki nem lát, nehogy a nézők szeme láttára zúzzuk szét arccsontunkat egy elbaltázott tail grab (tail: fark, grab: elkapni) után. A Free Skate opció választásával mehetünk trenírozni. Egyébként nem egyszerű ráérezni a játék csínjára, elég sok gyakorlást igényel, hogy tizből egyszer legalább az történjen, amit mi akarunk. Itt és a verseny alatt is kiépített pályákon megyünk. Van itt minden, mi szem szájnak ingere, félcső, kis rámpa, nagy rámpa, piknik pad, korlát, lépcső, helikopter, úszómedence, gonosan száguldó golfautó, New York-i taxi meg mindenféle cuki kis akadály, melyek a kivitellezhető trükkök végtelen számosságát hivatottak biztosítani. Mintegy 30 különböző

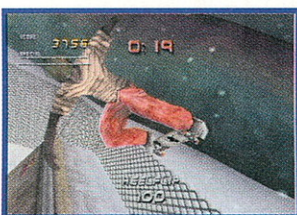
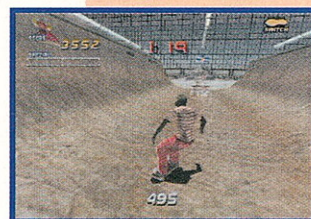


figura van, melyek kombinálásával elképesztő dolgokra leszünk képesek, ráadásul kifogyhatatlan a trükkár.

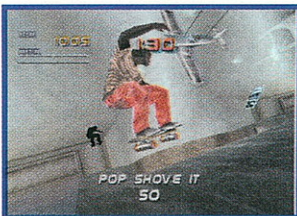
Boarder slide + tail grab+ flip Varial... miii?!

Lássuk is, hogy mivel tudunk a későbbiekben operálni a bajnokságban. Háromféle alaptrükk létezik, ezek: flip, slide, grab. Nos, nyájas olvasó, ha esetleg nem laza deszkás srác vagy, akkor kezdj, próbálj hozzászokni e kifejezésekhez. A *flip* mindenképpen, a deszka ugrás közbeni forgását, pörgését takarja. *Slide*, amikor valamiféle korláton, szegélyen, padon csúszol végig. Amikor nem a deszka lapjával, hanem a felfüggéssel karcolsz, na, azt hívják grindnek (örlés, angolul). A *grab* a deszka megmarkolására utal, lényeges, hisz nincs a patárhoz ragasztva a lap, tehát repülés közben hasznos és látványos, ha mancsoddal valahogy fixárod a deszkát. A trükköket gombokkal csalogd elő, ezeket a gombokat át lehet állítani ízlés szerint.

Alap még az *ollie*, ez egyszerűen ugrást jelent, melyet gurulás közben hajtunk végre. Minden trükk, minden kombináció ezzel indul, ugrás, aztán a figura billentyű kombinációja. Szóköz-zel ugrunk, mégpedig akkor, amikor elengedjük, mert mennél hosszabban nyomjuk, annál nagyobbat ugrunk. Nézzük a trükkök billentyűit. A C jelű szürke csonka gúlánkkal hajtunk végre flippet, de nem elég püfölni a gombot, irányt is kell adnunk neki, így keletkezik a front flip, vagy flip varial vagy valami másfajta pörgetés. Tehát vadul hajtunk a rámpa felé, az alján nyomjuk meg a szóközt, majd az ív elhagyása előtti pillanatban engedjük el (egyébként látszik is, ahogy pajtásunk a képernyőn lendületet vesz), majd egy laza C és felnyíl kombinációval végrehajtunk egy tetszetős flippet. Nem egyszerű... Hasonló módszerrel állíthatjuk elő a többi figurát is, annyi különbséggel, hogy slideoláshoz a V jelű bogyeszt, grabekhez pedig



A „légmunka” kifizetődő a Tony Hawk Pro Skaterben



TONY HAWK PRO SKATER 2

a B feliratút kell ütögetni serényen. Egyébként megtalálhatjuk a trükkök billentyű-kombinációinak (angol...) leírását. A deszka hajtásával nem nekünk kell foglalkoznunk, az megy magától.

A játék

Nos, akkor pénteken indulhat is az első izadtságszagú, fogmosás nélküli, non-stop Tony Hawk vikend. Lehet próbálkozni... a gép pontos. Az első öt perc után fülíg erő vigyorral konstatáljuk, hogy már 1300-at is kapunk egy remekbe szabott figurára. Huh, egész jó vagyunk! Később kiderül, hogy a játéknak csak akkor kezd értelme lenni, ha már 140 és 180 ezer pont környékén kapunk egy-egy jobb kombinációra... ☺

Sok pálya van, ám nem válogathatunk kedvünkre, mert csak akkor válthatunk, ha az adott játszótér követelményeit teljesítettük. Mindenféle betűket, logókat, érmeket, meg hasonló dolgokat kell összegyűjtenünk, melyekért kapunk zsét, és csak bizonyos összeg felett mehetünk új pályára. Pénzünkért egyébként vehetünk magunknak új trükköket, pénztért javíthatunk képességeinken is (sebesség, ugrás, stb.), mindamellett, hogy szerkónkat is „agrédelhetjük”.

Egy menet (run) 2 perc, ez alatt kell teljesítenünk egy feladatot, melyért pénzt kapunk. Sok feladat van egy pályán, és ezeket nem lehet egy futam alatt megcsinálni, ezért többször is neki veselkedhetünk, mire mindre sor kerül. Érdemes öcsénket, hűgunkat, a kutyát, ezek hiányában egy jókora bokszsásakat telepíteni a helyiségbe az indulatok ergonomikus levezetése céljából.

Igencsak frusztráló, mikor már 193-szorra is csak egy centivel húzunk el az uccsó cucc mellett, melyet a következő pályára lépés előtt még össze kell szednünk. (Egy billentyűzetembe került a második pálya. Úgy-

hogy nyugalomra intenék mindenkit). De ezzel még nem merült ki a játék. A továbblépéshez szükséges pénzt nem csak az ismert és jelölt szajré megszerzésével hajthatjuk fel. Vannak ugyanis a pályáknak titkosított részei is, melyek csak akkor tárulnak fel előttünk, ha egy bizonyos figurát a jó helyen és időben hajtunk végre. Ilyen például, ha az első pályán (egy hangár) gyönyörűen végig slide-olunk a helikopter rotorján. Így bukkanunk rá rengeteg szagos, bónusz zöldhasúra, melyekkel bukcsánkat vastagítjuk.

Így szépen, fokozatosan hatolunk végig a pályákon. Menet közben kaphatunk meglepetésszerű verseny meghívásokat is. Ezek, amellet, hogy rettentő kihívások, még rengeteg dellához juttathatnak minket, ha előkelőbb helyen végzünk. Sőt, bizonyos pályákhoz csak akkor juthatunk hozzá, ha már rendelkezünk egy-két medallionnal is. A versenyen csak a trükkökért kapott pontok számítanak, ilyenkor nincsen manna, természetesen, ha elesünk, akkor az adott trükkre kapott pont törlődik.

2. Tony Hawk Vikend, Szombat du. 16:54

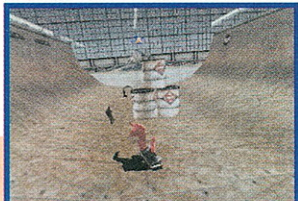
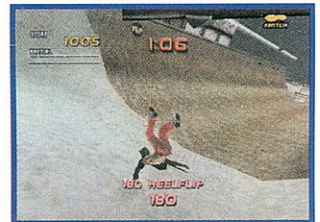
Mostanra elértünk oda, hogy meguntuk a harmadik pálya után, de nem akarjuk abahagyni, mert azért elég jó kis játék ez. Nos, nyájás olvasó, ilyen eshetőségre áll rendelkezésre a *pályaépítő*. Huh, ez nagyon frankó dolog. Nagyon sokféle lerakható pályaelem van raktáron, és háromféle környezetből válogathatunk. Csak és kizárólag fantáziánk szabhat határt az új pályáknak. Ha elég lámák vagyunk ahhoz, hogy nem tudunk egy helyen továbbjutni, és unjunk is, de akarunk még élvezkedni, akkor nosza, ragadjunk ásót, flexet, egyebet, és rittyentsünk az izlésünknek és tehetségünknek megfelelő játszótérre.

Egyébként...

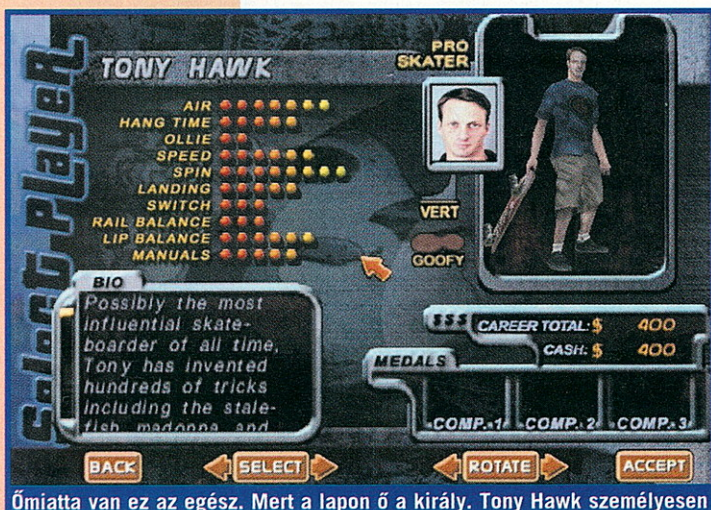
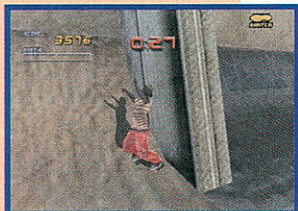
A játék jó, kifejezetten élvezetes vele játszani, leköti az embert. A grafika túrhető. A textúrák lehetnének igényesebbek is, de a fickó mozgása nem sokkal lehetne jobb, mint amilyen, szerintem tökéletes. Ezen-kívül a trükkök teljesen valószerűek, nem lehet olyat csinálni, amit egyébként a valóságban ne lehetne (kivétele persze a 30 méteres zuhanások túlélését). A kezelés is viszonylag egyszerű, megszokás kérdése. A menük közti barangolás kicsit körülményes. Tavasszal azért vissza természetbe, de téli-re nagyon is megteszi ez a remek kis Activision darab... Lapra magyar!



Üzemi balesetek. Igen tanulságosak a képről lefolyó, kocsonyás, piros betűk



Itt a pénz, ott az árnyék, de hol a csávó? Majd csak „felépül” előbb-utóbb



Ómiatta van ez az egész. Mert a lapon ő a király. Tony Hawk személyesen

TONY HAWK PRO SKATER 2

★ ★ ★ ★ ★

Pro:

- felsőfokú játszhatóság, élvezet
- jó a figura mozgása
- való- és korszerű trükkök
- realitásérzet

Kontra:

- kicsit gyengécske grafika, apróbb hibákkal!

Hardver:

- Pentium II 266 MHz
- 32 MB RAM
- 3D-s videokártya

Disney Interactive

SZÜNIDEI MATINÉ



Hár már vége a karácsonynak, de gyermekkori emlékeim alapján a január eleji időszak volt az, amikor a sulis helyett a legtöbbet lazáltam és a karácsonyi ajándékaimmel játszottam, vagy a „szünidei matiné” rajzfilmjeit néztem. Az itt következő négy játék leginkább fiatalabb olvasóinknak szól, és a legnépszerűbb Disney és Hanna-Barbera karakterek kalandjait dolgozza fel.

102 kiskutya?!

Bizonyára ismerős a mozifilm, amely 101 elrabolt kiskutya megmentéséről szól. A Disney saját adaptációjában, a 102 Dalmatians-ban ezt a történetet játszhatjuk le, igaz, kicsit átírva. Ugyanis Szörnyella Dö Frász most nem szőrmebundát akar csináltatni kis barátainkból, hanem csőd fenyegeti, és a derék kis foltos ebeket akarja játékszerként eladni, hogy pénzhez jusson. Sikerül is ellopnia a kolyókutyákat, kettő kivételével. Ők elindulnak, hogy megkeressék és kiszabadítsák társaikat. Sokféle pályán küzdhetjük át magunkat, és szerencsére mindegyik elején találkozunk egy segítővel, aki elmondja, mit, merre és hogyan csináljunk.

A pályákon ellenséges játékszerekkel kell megküzdenünk - ezeket harsány ugatással semmisíthetjük meg. Ugyanezt kell tennünk a különféle dobozokkal is, ahova a gonoszlelkű Szörnyella kutyatestvéreinket zárva tárolja. Persze Cate Archer kalandjaihoz hasonlóan ebben a játékban sem élünk örökké, úgyhogy vigyázzunk négy kisebb és három nagyobb életerőnkre (a kicsiket hússal pótolhatjuk).

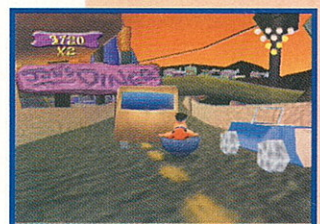
Ahogy meglátjuk a ránk vadászó embert, kapjuk a nyakunkba mind a négy lábunkat és futás! Őt ugyanis sehogyan sem tudjuk legyőzni



(magyarul: ugathatunk neki, amennyit akarunk!), és addig követ minket, ameddig csak lehet, hacsak be nem ugrunk a következő pályába. Egyes helyszíneken egy jó fej papagájjal találkozunk, akinél kimenthetjük állásunkat. Egy függőlegesen álló tappancs jelzi a pálya végét: ezzel jutunk egyre előrébb és előrébb a játékban.

Az aranyos 3D-s grafikával meg voltam elégedve, de ez sem volt azért tökéletes. Volt úgy, hogy a „ravasz” kamerának köszönhetően a föld alól láttam a kék eget, de a virágokon egyszerűen keresztülgyalogoltam. Szerencsére a Tapsi Hapsival ellentétben a kamerával nem kellett sokat nyúlgódnom, nyugodtan beállíthattam kedvem szerint jobb oldal és bal oldal felé forgatva is. Ez a kisebbeknek szóló játék sajnos nem tartozik abba a kategóriába, amelyet az idősebbek is élveznek. Én nem találtam eszeveszettül izgalmasnak.

Gita Potter



„Vilma! Engedj be!”

Ma már nemigen látom egyik kedvenc rajzfilm-sorozatokat, melyben a réges-régen élt jóbarátok, Frédi és Béni a főhősök (vagy főhősködők). A két kőkorszaki szakai együtt mászkál mindenfelé és jó kis balhékat rendez, miközben feleségeik, Vilma és Irma ott-hon ülve „mindent” kipletyőznak egymással. Háztartási eszközeik dinókból és mára kipusztult állatokból állnak - egy részükkel találkozhatunk a játékban is.

A Bedrock Bowling története ott kezdődik, hogy Frédit ki akarják rúgni munkájából. Ekkor jön egy zöld lény (általános szókinccse: dumdum), aki felajánlja segítségét, és egy pályát épít nekünk. Feladatunk ezen a ...hogyan is nevezzem...kivájt szikladarabban végig siklani, és mindenféle dolgokat összegyűjteni (sirályok, gyémántok, stb) - lehetőleg mindenből az összeset, mert a teljes készletért cserébe bonusz pontokat kapunk. Indulás



SZÜNIDEI MATINÉ

előtt több szereplő közül is választhatunk (Frédi, Béni és csemetéik) – de sajnos ez az egyedüli változatosság az egyébként elég egysíkú játékban. Emellett sajnos azt kellett tapasztalnom, hogy a játék túl egyszerű és rövid – szomorúan vettem tudomásul, hogy fél óra alatt lejátsszom az egészet. Kevés az ellenség és egyszerűek az akadályok is. A grafikában azonban semmi kivétivaló sincs, kivéve az intróban, ahol Frédi és Béni arca egy kicsit torzra sikeredett. A játék támogatja 3D-s kártyánkat, de olyan alapszinten, hogy egy 4 MB-os Voodoo 1 is megbirkózik vele. Szerencsére a kameránézeteket most nem rontották el, így ezúttal nem kaptam nyakfájást az állandó tekergetése miatt.

Gita Potter

Buzz kalandjai

Már két részünk is van a teljesen számítógéppel alkotott animációs filmből, a Toy Story-ből. A Disney már két játékverzióval is boldogította/fárasztotta a filmek rajongóit, ebben a változatban pedig Buzz Lightyear-t, a nagyképű játék-cowboy-t irányíthatjuk. Az azonos című Buzz Lightyear sajnos távolról sem adja vissza híven a film hihetetlenül precíz kidolgozású 3D-s világát, de akik leginkább Buzzt kedvelték, azok belemélyedhetnek Buzz rajzfilmbéli életébe, amiről elég keveset tudhattunk meg a filmekből. Buzz-zal különféle bolygókon kell helytállnunk, embert próbáló küldetéseket hajtva végre. A bolygók elég szögletesek – ezeket biztos gömb alakúnak szánták, csak nem jött össze igazán... Sebaj, a cselekményeket összekötő jelenetek legalább tényleg rajzfilmszerűek, és a párbeszéd is eléggé élvezhető. Maga a játék viszont sajnos nem az igazi... Minden pálya időre megy, és ez rendkívül bosszantó, ugyanis még a leggyorsabb tem-



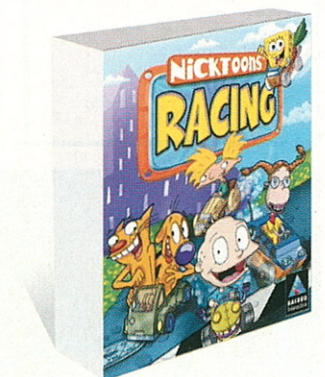
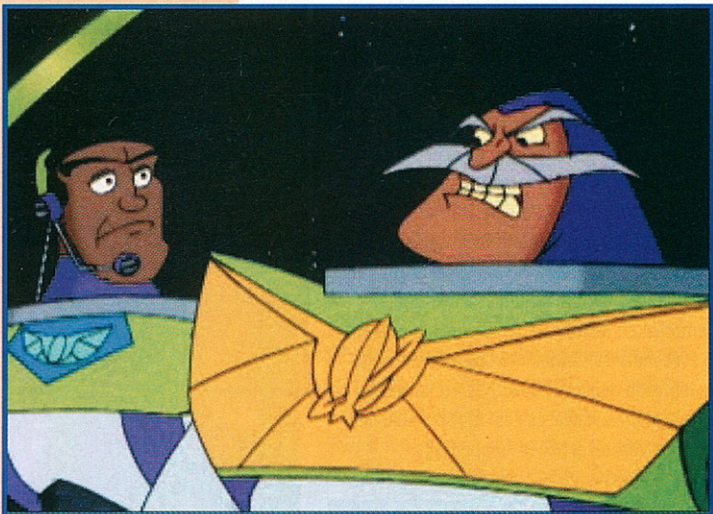
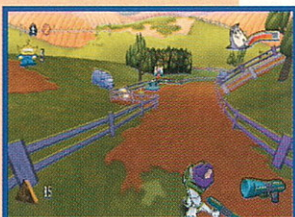
póban is elég nehéz utolérni főellenségünket. Ha nem kapjuk el időben, oda a pálya, ráadásul ezek egyre nehezebbek is lesznek. Egyébként az akadályok nem lennének leküzdhetetlenek, csak az idővel állunk majd folyton hadilábon. (Akárcsak az életben, de ezt most hagyjuk...). A 3D-s grafika elég illúziórombolóan szögletes, és még csak nyomaiban sem hasonlít az animációs filmekre. A kezelés nem akadály, mert szerencsére nem ficánkol a kamera. A Buzz Lightyear leginkább csak a Toy Story és Buzz elszánt rajongóinak tudnám ajánlani.

Mimóza

Hé, Arnold!

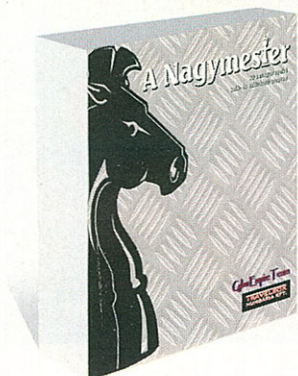
Ahogy özönlének a piacra a jobbnál-jobb Disney játékok különböző régi, gyerekkori ismerőseinkkel, a játékkészítők nem hagyják figyelmen kívül a Nickelodeon híres sorozatait sem, mint a Fecsegő Tipegők, vagy éppen a Hé, Arnold! Ebben az autós játékban a rajzfilm szereplőivel versenyezhetünk – kupára, időre, „szórakozásból”, vagy csapatversenyben. Sötét alagutakon suhanunk át, hepehupás pályákon vezet át utunk, de akár egy vidámparkban is száguldozhatunk kedvünk szerint. (Jobb, ha előre tudjuk: ha az utolsó helyre futunk be, szereplőnk sírva fakad, s ez annyira idegesítő tud lenni, hogy már csak ennek elkerülése érdekében is próbáljuk meg a lehető legjobbat kihozni magunkból! ☺). Érdemes a földre festett nyilakra hajtani, ezek egy kis időre felgyorsítanak minket. A grafika lehetne jobb is: a hibás textúrának felróhatóan gyakran találtam magam a sziklában, és Helga haja sem volt valóságos (mintha zsírban tocsogott volna, brr!), és még arra sem ügyeltek a készítő, hogy az arca meg egyezzen az eredeti rajzfilm szereplőjével.

Gita Potter



Cyber Empire

HUSZÁR C8!



e világ legősibb és leghíresebb szellemi sportága, a sakk már rengeteg számítógépes feldolgozást megért, de magyar sakkprogram eddig nem készült. Végre adott a lehetőség, hogy magyar nyelvű feldolgozásban játszhas-suk a királyok sportját.

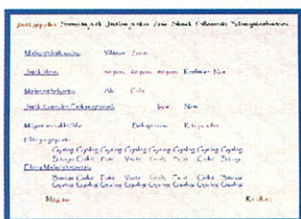
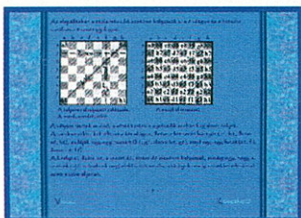
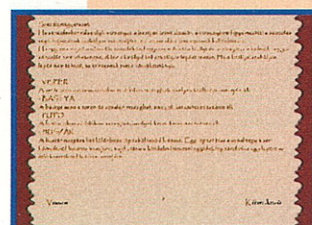
A sakk története nagyon hosszú időre nyúlik vissza. Sikere, kedveltsége azonban az idők folyamán mit sem változott, kedvelőinek száma pedig – ha lehet – még tovább nőtt. Sokan nőttünk fel olyan kiemelkedő sakknagy-mesterek játékaival, mint Fischer, Kaszparov, de említhetnék akár magyar versenyzőket is. Akik számítógépén is – magyarul – szeretnék élvezni a sakk által nyújtott izgalmakat, taktikát és harcot, azoknak most eljött az idejük. Éppen most került a boltokba A Nagymester, mely nem pusztán egy szimpla sakkprogram, hanem sok-sok plusz került még bele, amely tovább növeli a játék értékét. Természetesen először magát a játékmenetet teszteltük. Belépéskor kér egy játékosnevet a program, melyeket folyamatosan nyilvántart – így tudja nyomon követni a statisztikát, hogy ki mennyi partit játszott és milyen eredmé-nyekkel. Ezután szint választhatunk magunk-nak, hogy a világgossal, vagy a sötéttel bá-bukkal kívánunk játszani. Kérhetünk fort, azaz előnyt is a géptől, de akár adhatunk is neki, ha nagyon profinak éreznénk magunkat.

Pár óra gyakorlás után azonban rá kell jön-nünk: nagyon alapos, megfontolt játékra van szükség, ha nyerni szeretnénk – igazi kihívásra leltünk.

Öt nehézségi szint közül tudunk választani, könnyű fokozatban könnyebb megnyerni egy partit. A verhetetlen fokozat viszont már egy olyan szintet képvisel mely még a legrango-sabb sakkozók is komoly gondolkodásra készíteti és – a készítők szerint – a gép szinte



tényleg verhetetlen. Négy különböző sakktabla (skin) közül választhatunk, mindegyik nagyon tetszetős, nem is beszélve a hozzájuk tartozó bábukról. A hagyományos tábla talán az egyik legszebb, de a többi is sokat használtuk. Nagyon jó ötlet volt a programozóktól, hogy elké-szítették Kempelen sakkgépét is (*magát a „ta-lálékony” mestert is gépének gyomrába pro-gramozták?* © Bad Sector), pazar hangulat a turbános török kinézetű játékgép ellen játszani. Igaz, jó lett volna, ha a bábu kezei mozgatóják a bábukat, de ez nem von le szinte semmit abból az érzésből, amikor leülünk a sakkgép elé. Aki a háromdimenziós sakktablát nem tudja megszokni, az kérhet mellé két dimenziós sakktablát is, amelyen jobban áttekinthető az állás. További plusz, hogy lehet játszani szimultán meccset is: egyszerre akár 8 gép ellen is próbára tehetjük tudásunkat. Érdeemes megemlítenünk még a játék zenéjét is, amely nagyon jól passzol a játék képi világához. Aki pedig szeretne régen játszott hatalmas, méltán híres partikat felidézni, nos, nekik is sza-bad a pálya. Szpasszkij, Botvinnik, Kaszparov és Fischer legnagyobb játszmái fellelhetőek a játék adatbázisában és megnézhetjük a régi hatalmas játszmákat. Ez egy remek dolog, jó látni, hogy ki hogyan gondolkodott játék köz-ben, melyek voltak az esetleges döntő mo-mentumok a játék során. Megtalálhatjuk a programban a FIDE nemzetközi sakkszövetség hivatalos játékszabályzatát valamint Magyar Sakkszövetség hivatalos játékszabályzatát is. Sok-sok hosszúra nyúlt parti után elmondhatom, hogy a most megjelent A Nagymester nagy úrt tölt be: végre kapható kis hazánkban egy telje-sen magyar nyelvű sakkprogram. A menü felira-tozásai kissé egyszerűnek tűnnek ugyan, de szerencsére ez minden, amit meg lehet említeni negatívumként. Nem tartalmaz konkrét játék-elemzéseket, adatbázisában is elmarad az immár 16 éves múltra visszatekintő Chessmaster sorozat legújabb tagjához képest, de ezt kedvező árával, pozitívumaival és nem utolsó sorban ma-gyar nyelvezetével bőven kompenzálja.



A NAGYMESTER



Pro:

- öt nehézségi szint
- szép 3D-2D nézet
- szimultán játéklehetőség
- híres játszmák újrátöltése

Kontra:

- egyszerű feliratok

Hardver:

- Pentium 133 MHz
- 16 MB RAM
- 400 MB HDD

Cyber Empire

HOGYAN KÉSZÜLT A NAGYMESTER ?



indig nagy érdeklődéssel várjuk egy-egy hazai alkotás megjele-
nését. Nem volt ez másképpen
akkor sem, amikor eljutott hoz-
zánk a hír: megjelent az első hazai fejlesztésű-
készítésű sakkprogram, amely nemcsak oktat,
de akár komoly ellenfélle is válhat. Megpró-
báltunk mindennek a nyomába szegődni, sok-
sok kérdést feltenni, személyesen a készítők-
nek, akik közül Zelei István sikerült faggat-
nunk.

**GS: Honnan jött az ötlet, hogy nekiálljatok
hárman egy program készítésének és miért
pont a sakkra esett a választás?**

ZI: Már korábban is írtunk kisebb felhasználó-
programokat, amelyek elsősorban saját
életünket könnyítették meg, ezek után na-
gyobb kihívásra vágytunk és a sakkjáték erre
alkalmasnak tűnt, hiszen jóval összetettebb,
mint az általunk eddig elkészített programok.
Először egy kicsit megijedtünk a feladat
nagyágától, ugyanis nem voltunk benne
biztosak, hogy a program gondolkodó része
megfelelő színvonalon fog működni. Aztán
mégis egyfajta kihívássá vált: be tudjuk-e
fejteni azt, amibe belekezdünk? Végül is
nehéz feladat volt, de most, a végére érve
jóleső érzés, hogy sikerült az, amit eltervez-
tünk, hiszen szinte mindent meg is valósítot-
tunk abból, amit már az elején elképzeltünk.

**GS: Mennyi időt vett igénybe, miről kellett le-
mondanotok a programozás miatt?**

ZI: Hát ezt elég nehéz lenne pontosan meg-
mondani, ugyanis már másfél évvel ezelőtt
elkezdődött a program gondolkodó részének
fejlesztése, ami másfél hónap után leállt, és
csak fél évvel ezelőtt kezdtük újra. Az igazán
aktív programozás az utolsó 3-4 hónapban
volt. Ez idő alatt több dologról is lemond-
tunk: kicsit el kellett hanyagolnunk a tanu-
lást, nem tudtunk annyit foglalkozni az ott-
thoni dolgokkal és nem jutott idő a szórako-
zásra, amit a program végeztével szeretnénk
bepótolni. Nagyon sok időt töltöttünk a mo-
nitorok előtt, jóval többet, mint azt az elején
számítottuk és néha nagyon-nagyon kis dol-
gok miatt kellett nagyon sokáig gondolko-
dani, - de sosem állt a munka, mindig dolgoz-
tunk valamely részén a játéknak.

GS: Milyen programnyelveket használtatok?

ZI: Több fejlesztőkörnyezetet is használtunk,
a sakk gondolkodó része (az MI) Borland
Pascal 7.0 -ban és Assembly-ben lett írva. A
program váza, (fő része) pedig Delphi 4.0-
ban, de sok egyéb programot is felhasznál-



tunk, elsősorban a grafikai elemek megvaló-
sítására. Aztán ezeket a részeket mindig
megpróbáltuk eggyé gyúrni, ami nem mindig
volt egyszerű feladat, de sikerült megoldani.

**GS: Ti magatok szoktatok-e játszani, ha igen,
akkor milyen játékkal és mennyi időt?**

ZI: Az utóbbi időben nem igen volt időnk ját-
szani, de természetesen mi is - mint minden
programozó szerintünk - szoktunk játszani,
elsősorban hálózatban. Kedvenc játékaink:
Unreal Tournament, Age of Empire II., Por-
sche Unleashed, SOF.

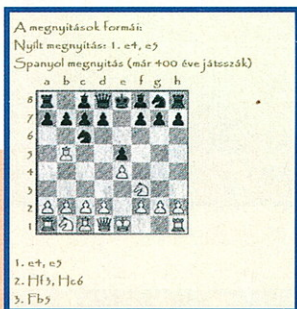
GS: Milyen gépen/gépeken fejlesztettetek?

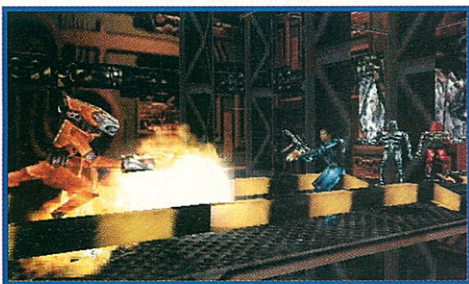
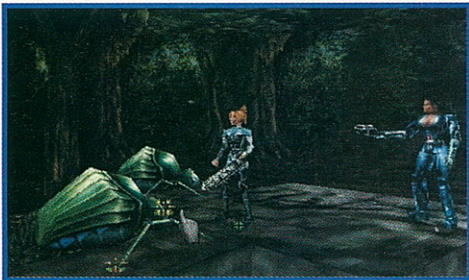
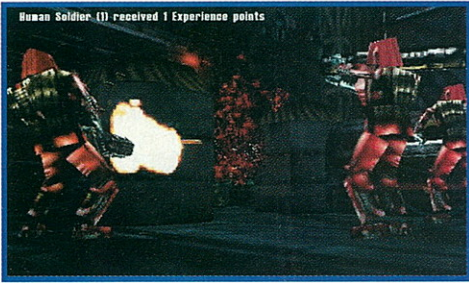
ZI: Először is azt tudni kell, hogy hármunk
közül csak kettőnknek volt saját számítógé-
pe. A két fő fejlesztő gép közül az egyik egy
Pentium II. Celeron 500 MHz, 128 Mb RAM és
15 Gb HDD volt, a másik Pentium II. Celeron
300 MHz, 64 Mb RAM és 8,4 Gb merevlemez.
A harmadik gép, amin a Mesterséges Intelli-
gencia lett fejlesztve, az egy Pentium I 200
MHz-es gép volt. Bár furcsán hangzik, de na-
gyon jó szolgálatot tett ez a gép is. Nem kap-
kodta ugyan el a számítási feladatokat, de
egy biztos pont volt, lehetett rá számítani.

GS: Vannak-e tervek a jövőre vonatkozólag?

**Milyen programot szeretnétek igazán készíte-
ni, milyen stílus áll hozzátok a legközelebb?**

ZI: Terveink természetesen vannak, de ta-
vaszig pihenni szeretnénk. Nagyon csábít
bennünket egy-egy újabb feladat, kihívás,
egy kis pihenés után neki is rugaszkodunk
majd újult erővel. Két új játék is van amin
dolgozni fogunk, de ezekről a projektekről
egyelőre többet most még nem árulhatok el
semmit. Talán jó egy év múlva - ha lesz
elég szabadidőnk - folytathatjuk a Nagy-
mestert is, egy esetleges második kiadás-
sal. Nagyon szeretjük a stratégiai játéko-
kat, pár év múlva szeretnénk egy ilyen stí-
lusú játék fejlesztésébe belefogni, de eh-
hez még bővíteni kell a Cyber Empire Team
nevű csapatunkat, amely egyelőre három
fővel büszkélkedhet.





Blue Byte

INCUBATION

Annak idején a Battle Isle sorozat nagy sikert aratott a stratégák körében. Ezt a sikert elsősorban a meglepően jó mesterséges intelligenciának köszönhetjük. Három részt ért meg a sorozat (most készül a negyedik), és egy kiegészítő játékot – az Incubation-t. Nem túl híres ugyan a Battle Isle sorozat alapfilmje, magyarul „Az utolsó csillagharcos” címen futott, de azért érdemes megnézni újra, hiszen jobban hangulatba hoz, mint bármilyen csili-vili bevezető. Meglepően hasonlít a program a Starship Troopers-re, annak hibái nélkül, viszont előnyeit megtartva. Egy idegen bolygón lévő hatalmas iparvárosban irhatjuk a gonosz (?), alien-szerű szörnyeket. Mindezt nem a Doom, de nem is a ma divatos valósídejű stratégiák, hanem egy igazi, körökre osztott stratégia keretében. A játék elve egyszerű: egy kommandós csapatot irányítunk, minden emberünknek körönként meghatározott akciópontja van, ebből gazdálkodhat (lőhet, futhat, tárat cserélhet, stb.). Ha az akciópontok elfogytak, akkor a szörnyek jönnek, majd megint mi, egészen addig, amíg valamelyik oldal el nem bukik. A játék elve hasonlít a Laser Squad című programra. Ez-

után felszerelést vásárolhatunk, szintet léphetünk, és jöhet a következő küldetés. Sajnos az idegenek nem használják a sorozat előző részeinek legendás mesterséges intelligenciáját, mivel problémát inkább a számmal okoznak. Ennek ellenére, vagy éppen ezért, nem kis stratégiai érzék kell a játék végigviteléhez. 1997-ben jelent meg a program, de a grafikára ma sem lehet panasz. Teljesen 3D-s, az egyik első program volt, amelyik már használt 3D kártyát, viszont a gépigénye mégis alacsony. A hangok és a zene pedig igazán elsőrangúak, „nagyszerű atmoszférát kölcsönöznek a játéknak”.

Ajánlom mindenkinek, hiszen ilyen stílusú program viszonylag ritkán jelenik meg (talán az UFO kommandós részei voltak hasonlóak), és aki egy kicsit is szereti a stratégiákat, nagyon élvezni fogja.

Ára: 990 Ft

A játékot a Westend Multimédia biyosította.

Telefonszámuk: 238-70-75

ender

Blue Byte

SETTLERS

A német illetőségű Blue Byte későbbi sikerét méltán alapozta meg ez a remekbeszabott kis stratégiai-menedzser játék. Különböző mezőgazdasági-, bányász- és egyéb épületeket kell felhúznunk, hogy egy békés, erdős-mezős vidékből virágzó városkát alapítsunk. A Settlers azzal is újdonságnak számított, hogy más gazdasági-stratégiai játékokkal ellentétben sokkal összetettebb gazdasági összefüggéseket kellett kialakítani. Ezt szerencsére rendkívül mókás köntösbe sikerült burkolni: például a disznópásztor kitenyészette a rőfögő malacokat, amelyeket a hentes levágott, és sonka formájában már szállították is keményen dolgozó bányászainknak. Kellott is a koleszterinszintet növelő eledel, mert az éhes munkás nem dolgozik, és leáll a termelés.

Mivel részben háborús játékról is van szó, igen hamar összeakasztjuk a bajuszt a szomszédos népekkel. A harcok azonban a szigorú német médiatörvények alapján kifejezetten erőszak- és vérmentesek: a két nép katonái egyenként találkoznak, majd a lovagiaság szabályai szerint megívznak, végül az áldozat szárnyas lelke rögtön a mennyországba távozik. Ez

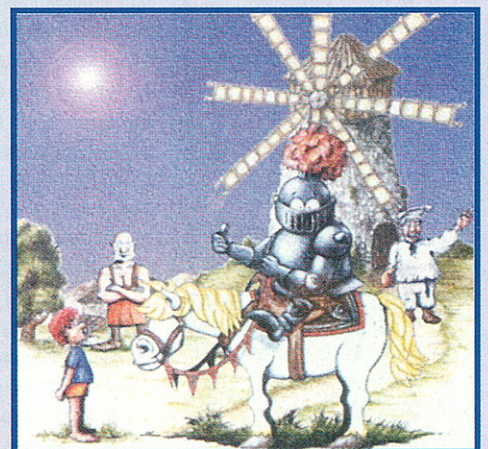
még nem is lenne nagy baj, hiszen a játék alaphangulatához nem illik a Conan a barbár-féle vérengzősdi. Az viszont tényleg bosszantó, hogy a párbajok kimenetelét nem feltétlenül az erőviszonyok, hanem a vak szerencse alapján, méghozzá elég rapszodikusán dönti el a gép.

A káprázatos SVGA grafika, mely 1993-ban még ritkaságszámba ment, mai szemmel nézve is meglepően szépnek mondható. Akinek pedig még mindig egy Gravis Ultrasound zizeg a gépében, annak páratlan zenéi élményben lesz része!

A Settlers első részének eredeti CD-s verziója ma már csak egy ezresbe kerül, nagyon szép, igényesen kidolgozott, klasszikus stratégia, ráadásul még 386-oson is tökéletesen fut. Nem szabad kihagyni!

A játékot a Westend Multimédia biyosította.

Telefonszámuk: 238-70-75



Bad Sector

Interplay

FORGOTTEN REALMS ADVENTURES

COLLECTION THREE

A több részből álló Forgotten Realms Collection-nek ezúttal a harmadik részét tartom a kezemben. A 3 CD-ből és egy 400 oldalas gyönyörű kézikönyvből álló kiadvány három játékot és a Baldur's Gate demóját tartalmazza. A súlyos kötetben egyébként nemcsak a játékok, hanem sok klasszikus SSI szerepjáték (Pool of Radiance stb.) kézikönyve is benne van, hangulatos naplók formájában. Ezek valószínűleg részben az ősrégi SSI játékok kézikönyveinek hasonló kiadványai, gratulálnunk is kell az Interplay-nek, hogy ennyire igényesen kidolgozták. (Igazi rajongóknak már csak ez a kézikönyv megéri a 2000 Ft-ot.) Persze, maguk a játékok sem rosszak. Sajnos mára az SSI nem nagyon törődik egykori sikerszíriájával, ezért az Interplay vásárolta fel a régi játékok kiadási jogát.

Az első, a **Dungeon Hack** neve magáért beszél: kőkemény, Eye of the Beholder-féle hack'n'slash (akció-) szerepjátékról van szó. A VGA grafika sem nem jobb, sem nem rosszabb a Beholder-eknél, a kezelőfelület viszont meglepően barátságos. Egyedül azon lepődtem

meg, hogy egy kicsit könnyen tudtam lenyomni az elengedő szörnyek tömkelegét – ráadásul mindjárt az elején. A Beholderekben azért ennél sokkal keményebben kellett harcolnom. Mindent összevéve a Dungeon Hack kellemes Beholder-klónocskának számít.

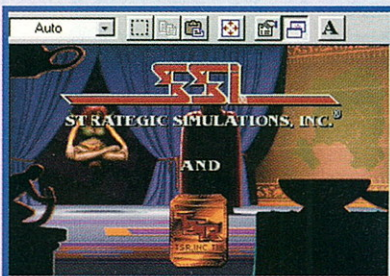
A **MenzobeRanzan** a harmadik generációs, Ravenloft-szerű folyamatos mozgású, saját nézetű akció-szerepjátékok közé tartozik. Abból az időszakból való, amikor még az SSI meg volt győződve arról, hogy az jelent majd üzleti sikert, ha a Doom játékmotort erőltetik a játékokban. Ez persze szigorúan VGA grafikát és állandó öldöklést jelent. Ennek ellenére a MenzobeRanzan nem rossz játék – a gyengécske Ravenloft után akkora kedvezőbb kritikákat kapott.

Végül a **Blood and Magic** egy a Warcraft-ra erősen hasonlító valós idejű stratégiai háborús játék fantasy környezettel és ennek megfelelően mágia-centrikus játékmoterral. Sajnos, ennek játéknak grafikája már tényleg nagyon elavultnak tűnik mai szemmel nézve. Mindenesetre, ha egy igazi D&D-fanatikusnak örömet akarsz szerezni, akkor a már a kézikönyv miatt is remek ajándék ez a rendkívül igényes, három játékot tartalmazó kiadvány.

A játékot a Westend Multimédia biyosította.

Telefonszámuk: 238-70-75

Bad Sector



TOTALLY UNREAL

Nem is oly régen a játékbizottság egy igen nagy port kavarázó játékkal bővült. Ez volt az Unreal, amely kidolgozásával jócskán lehagyta a kortársakat. Remek hangulata volt, és teljesen egyedül színt vitt a saját nézetű akció stílus képviselői közé. Ebben csak egyjátékos mód volt, ezért a készítőknél lépniük kellett.

Valamivel később felbukkant a játék többjátékos változata, azóta is remek helyezéseket ér el az eladási listákon. Talán azért olyan híres a program, mert az évekig trónkövetelő Quake sorozat első igazi ellenfele néven bizonyult. Igaz, még most is folytonos harc dúl a két tábor képviselői között, az egyszer biztos, hogy méltó ellenfélre talált az ID Software hasonlóan nagy port kavarázó játéka.

A játék a napokban két teljesen új kiadásban is megjelent. Az egyik a **Totally Unreal**, mely egy csomagban nyújtja az eredeti Unreal-t, az ahhoz készített egyetlen hivatalos kiegészítőt a Return to Na Pali-t, valamint a még ennél is nagyobb sikerű Unreal Tournamentet is.

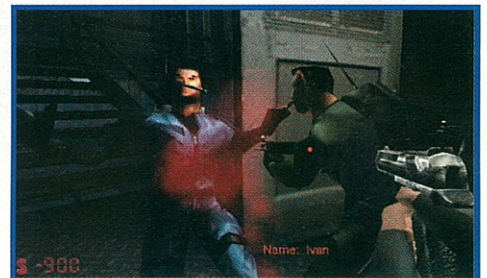
A másik most megjelent „plusz”-nak találó az **Unreal GOTY** (Game of the Year Edition) alcímet adták. Ebben megtalálható természetesen az összes pálya és

játékmód, amivel az eredeti UT dicsekedhetett, és ha valakinek ez nem volna elég, akkor most kapaszkodjon meg: nem kevesebb, mint *ötven* pálya és *két teljesen új játékmód* is helyet kapott a CD-ken. Ez még nem feltétlenül lenne olyan nagy dobás, de mivel az egyik kiegészítő a talán már sokak által ismert ChaosUT, ez további fegyvereket és játék közbeni kiegészítéseket jelent. Ebben a kardtól, a nyílpuskán át, egészen a lövegteroronyig minden fegyver megtalálható.

A legérdekesebb újítás a lövegterorony. A pálya bármely pontjára letehetjük, és automatikusan irtani fogja a nemkívánatos személyiségeket. Teljesen új mód a Rocket Arena, melyet kifejezetten a profiknak találtak ki, és ahol csak a pusztítás a lényeg, mindenféle stratégia, taktika nélkül.

Mindkét csomag 9900 Ft-ba kerül ugyan, de annyi plusz található bennük, hogy szerintem megéri a befektetést.

Epic



ZeroCool



Lucasarts sztori

A MESEBIRODALOM KEZDŐ LÉPÉSEI

ajon miféle tervek járhattak a Lucasfilm játékkészítőinek fejében, amikor Guybrush Threepwoodról még álmodozni sem mertek, s a kalandjátékok is épphogy születő félben voltak?

George Lucas fejében már a nyolcvanas évek elején megszületett az a gondolat, hogy vállalatán, a Lucasfilmen belül alapít egy részleget, amely kizárólag számítógépes játékok fejlesztésével foglalkozik: elvégre a Csillagok háborúja is nagyon sokat köszönhet számítógépeknek, miért ne használná hát ki a cég a számítógépek kínálta újfajta szórakoztatási lehetőségeket? A Lucasfilm e célból vette fel Peter Langston-t, aki az Atari céggel már több játék tervéről tárgyalt. Ezekből a programokból az Atari visszalépése miatt ugyan semmi sem lett, Langston azonban összekovácsolt néhány lelkes munkatársból (David Fox, Charlie Kellner, Noah Falstein és David Levine) egy nagyszerű stábot.

Noha a Lucasfilm – Game Division Ltd. névre keresztelt cég programozói nem George Lucas filmjeit akarták adaptálni, mégis valami hasonlót próbáltak létrehozni a számítógépes játékok műfaján belül, mint Lucas a filmjeiben. David Fox, a Rescue on Fractalus című első Lucasfilm játék készítője erről így nyilatkozott:

„Úgy gondolom, annak, hogy itt kötöttünk ki (mármint a Lucasfilmnél) az az oka, hogy mindannyiunkban nagyon erős nyomot hagyott az a látásmód, ami George Lucas filmjeit áthatja: mi is egyfajta filmes érzést akarunk



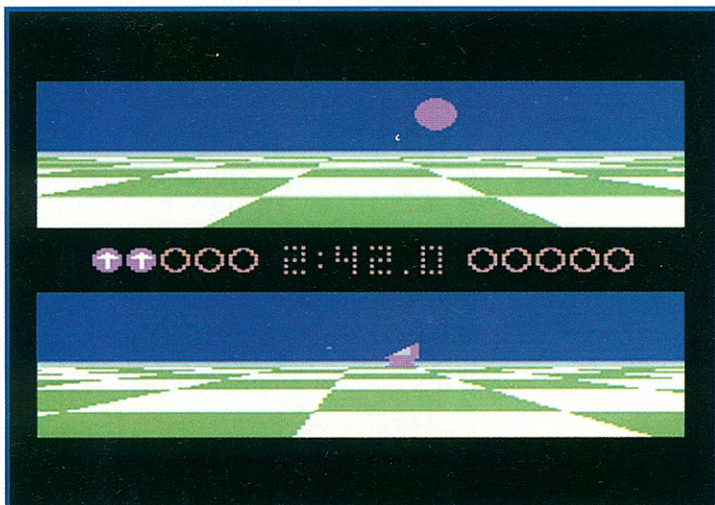
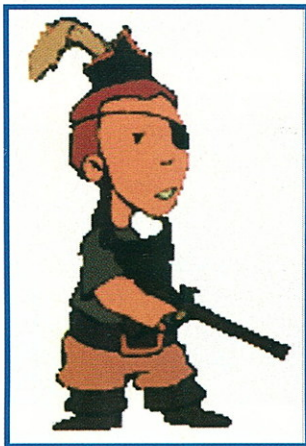
kelteni a játékainkban.”

A Rescue on Fractalus, akárcsak a következő Lucasfilm program, a Koronis Rift voltaképp afféle stratégiai-akció program volt: különös újrjárgányokkal kellett bolyonganunk ismeretlen bolygók felszínén, és azok felfedezése közben kellett megküzdenünk ellenfeleinkkel. A két játékot – bár konkrétan semmi köze sincs Lucas filmjeihez – erősen áthatja a Csillagok háborúja „feeling”: úgy érezzük, mintha valamelyik különös, elhagyatott bolygón bolyonganánk valamelyik filmbéli űrsiklóval, vagy űrhajóval. David Fox így beszélt erről:

„Amikor egy játékot tervezünk voltaképp a felfedezés élményét akarjuk megteremteni.... azt szeretnénk, ha a játékos úgy érezné, hogy egy új univerzumban van. Ennek az új világnak a felfedeztetése az elsődleges célunk... valami hasonló történi George Lucas filmjeiben is: úgy érzed, mintha egy egészen más világba csöppennél... azt kívánom, bárcsak lenne szélesvásznú képernyők, sztereo hangfalaink, meg ehhez hasonlatos cuccaink. De hát nincs mit tenni, kénytelenek vagyunk a gépek szabta technikai lehetőségek korlátain belül maradni.”

Maga George Lucas egyébként személyesen nem szólt bele a játéktervezésbe: csak „felülről koordinálta” az itt folyó tevékenységeket, azaz bizonyos időközönként konzultált a készítőikkel. A Lucasfilm Games programozói Unix rendszerben dolgoztak, ezután alakították át a játékokat Commodore 64-re, illetve Atarira: a nyolcbites gépek azonban igencsak szűkösnek bizonyultak a hatalmas univerzumokhoz, és olyan kitűnő programozókra volt szükség, mint pl. a Koronis Riftet „C64-esítő” Ron Gilbert, hogy sikerüljön kihozni a maximumot a játékokból. A programozók büszkén beszéltek arról, hogy egy-egy programon alkalomadtán akár négy ember (!) is dolgozik (© ez bizony tényleg nagy szám volt akkoriban, amikor a játékok nagy részét még egy, vagy két ember írta!)

A Lucasfilm játékok bonyolult fraktál grafikát használtak: a táj elemeinek körvonalait általában egyetlen szín (pl. barna, kék, vagy zöld) töltötte ki, s ez előtt a homogén háttér



JÁTÉKMŰZEUM 13. RÉSZ

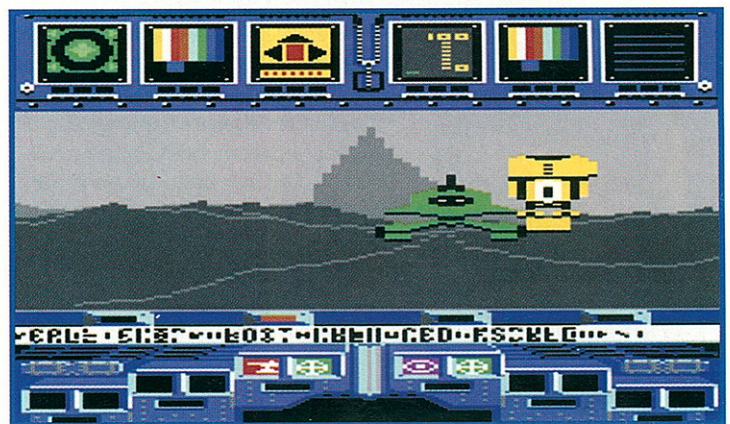
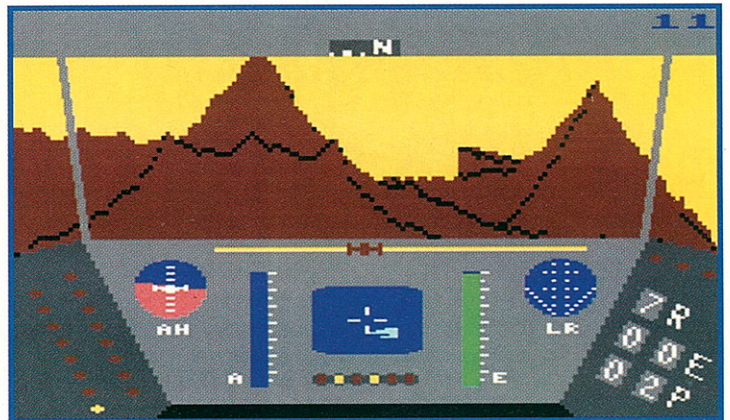
előtt jelentek meg az animált, színes sprite-ok. Ilyen grafikát alkalmazott a Lucasfilm sorrendben harmadik játéka, az Eidolon is, amelyben egy különös, szakfanderszerű gépbe bújva kellett hatalmas, labirintusszerű barlanghálózatban bolyonganunk sárkányokra vadászva. A játék „rajzfilmes” grafikájáról büszkén nyilatkozta tervezője, Charlie Kellner, hogy bár a 8 bites gépek kis memóriája miatt fel kellett adniuk azt a tervet, hogy egyszerre több figurát mozgassanak a képernyőn, szörnyeik így is hihetetlenül részletesen animáltak, ugyanis egyszerre hat (!) testrészüket tudják mozgatni egymástól függetlenül.

A Lucasarts Ballblazer című játéka elődeitől eltérően már nem fraktál grafikát alkalmazott. A meglehetősen bonyolult sikeredett logikai-akciójátékban, amely voltaképp „bonyolult környezet szimuláció” akart lenni különböző labdákat kellett irányítanunk különböző fizikai erők, pl. a mágneses mező, gravitáció figyelembevételével.

A Lucasfilm Games programozó csapatának korabeli célkitűzései ma már nevetségesnek hatnak, a nyolcvanas évek elején azonban mégis igen jelentősek voltak, hiszen, elsősorban a tér kínálta lehetőségek kihasználásával összetett, „életszagú” játékelményt akartak teremteni. Mint oly sok korabeli cég, ők is a filmes és a játékelményt ötvöztetésére törekedtek, egy olyan médiumot akartak kifejleszteni, amely kombinálja a mozit és a játékot.

„Nos, bár általánosságban távolodni szeretnénk a számítógépes játékoktól, a játékokat valójában egy sokkal interaktívabb technológia részévé akarjuk tenni. Olyan élményt szeretnénk nyújtani, amely inkább filmes természetű... de játékhöz hasonló aspektusokkal rendelkezik” – nyilatkozta Charlie Kellner. Ezek a nagyszabású tervek talán még a mai napig sem valósultak meg, és a Lucasfilm játékrészlege, korábbi projektjeiket feladva hamarosan átnyergelt a kalandprogramok írására. Ezt azonban, gondolom, ma már senki sem bánja.

Berr



game2000 master

- Counterstrike 7.1, Quake III, Age of Empires II, Half Life,
- 8x Voodoo III, Celeron 500, 64 Mb RAM, 17"-os monitor !
- Internet

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

Game One

HOGYAN KÉSZÜLT A METAL GEAR SOLID?

E Metal Gear Solid első része, a Playstation-ön elért hatalmas sikerét követően hamarosan PC változatban is megjelenik, miközben a saga második részét már készítik Playstation 2-re. Mivel nem csak kőkemény akciójátékról van szó, a stratégiai és taktikai játékok rajongói már türelmetlenül várják megjelenését. A Game One a Metal Gear Solid készítőjével, Hideo Kojima úrral beszélgetett a Metal Gear világ titkairól és az új játékban várható újdonságokról. Bár a Metal Gear Solid Playstation 2-re készített változata még távolról sincs befejezve, a Konami cég már sajtótájékoztatót tartott a jövőbeni sikerjátékról. Ennek persze a SONY is nagyon örül, hisz az új konzoljának a hírnevét is öregbíteni fogja a számos újdonságot ígérő játék.

Kojima: A Metal Gear Solidot minden tekintetben az előző epizód folytatásaként jellemezhetjük. A két játék világa teljesen megegyező, csakúgy, mint szereplői. Újra találkozhatunk Snake-vel, Otakonnal és az első rész többi karakterével.

Az akció terén újítás, hogy Snake mozgásrepertoárja jelentősen növekedett: ugrik, úszik, mászik. Kifejezetten az akció-oldal fejlesztésére összpontosítottunk.

A sztori a klasszikus thrillereket idézi: rejtőzködnünk kell az ellenség elől, miközben az árnyékunk ugyanúgy elárulhat, mint egy kinyitott fiók zaja.

Nagyon kidolgoztak a menekülési szituációk is. Mindent elkövettünk azért, hogy a játékos valós érzéseket éljen át játék közben.

Solid Snake most már tud sétálni, ugrani vagy futni. Az analóg gombok révén ezentúl a „ki-



gyó” mozgásának sebességét is irányíthatjuk. Ezenkívül képes körbenézni maga körül, akár van nála fegyver, akár nincs, mozgás közben vagy egy helyben állva.

A készülő játékban Solid Snake sokkal több tevékenységet képes végezni: ezzel az akció és taktikai rész is életszerűbb lesz.

A játék szereplőinek figuráit már előre gondosan megtervezem: kitalálom, hogy mikor születtek, milyen életmódot folytattak, és egyéb rájuk vonatkozó apróbb részleteket. Amikor készen vagyok, az összes adatot átadom a karakter-tervezőmnek.

Ő ezt követően a saját ízlése szerint kiegészíti a szereplőket és lerajzolja őket – már meg is születtek a karaktereim!

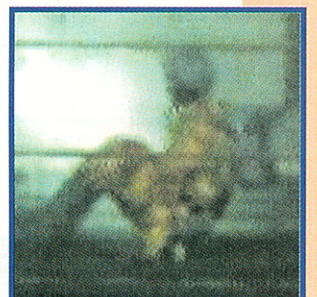
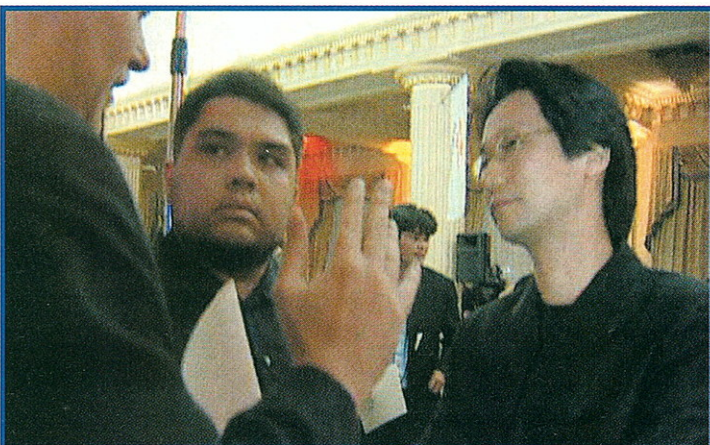
Ezt követően kigondolom, hogyan lehet a legjobban bevezetni a szereplőket a történetbe. Lassanként az összes főszereplő sorsa összefonódik, és addig csiszoljuk őket, amíg teljesen élethűvé nem válnak.

Külön érdekesség, hogy külső nézőpontból irányítva a karaktert, ezentúl lehet egyszerre lőni és haladni – de ha sétálunk, nem tudunk túl pontosan célozni. Azonban ha az ellenség egy bizonyos testrészét akarjuk megcélolni – például a lábát vagy a fejét –, akkor át kell váltani a karakter nézőpontjába. Ilyenkor viszont nem tudunk mozogni, vagyis meg kell győződni arról, hogy biztonságos helyen vagyunk. A Metal Gear Solid 2-ben számos olyan fegyverrel találkozhatunk, amelyeket manapság használ a katona-ság. Vannak olyan fegyverek is, amelyek fejlesztés alatt álló, vagy jelenleg még nem létező technológián alapulnak, de persze a mi fantáziánk szüleményei is szerepelnek a játékban.

G1: Mesélne nekünk valamit a főellenségekről?

Kojima: Ezek a sztori szerves részét képezik, úgyhogy kilétüket egyelőre fedje jótékony homály...

G1: a Minimax után naponta este 8-tól hajnalig





Kellene egy fej az e-Business megoldáshoz?



Lépjen kapcsolatba a FEFO Kft.-vel, az Ön Intel® Premier Providerével.

Érez egy kis hiányosságot az e-Business üzletágában. Szüksége lenne szakértői tanácsadásra és egy megbízható végponttól-végpontig tartó megoldásra, mely az Ön versenyképességét valóban az elsők közé emeli. Ez az amiért az Intel® Premier Provider program létrejött, mely azonosítja és minősíti az egyes vállalatokat, szakembereket. Ezek azok a vállalatok, akiket az Intel cég megoldás-szakértőként preferál és akik biztosan tudnak Önnek segíteni a legmegfelelőbb informatikai rendszer kialakításában. Tehát, ha informatikai fejlesztés, e-Business megoldás jár a fejében, Intel Premier Provider vállalatokat tegyen a listája elejére.

Az Ön legközelebbi Intel Premier Providere: www.intel.com/findpremier; www.fefo.hu



1073 Budapest, Barcsay u. 6. Üzlet: 352-8870, 461-8080, Fax: 352-1620, e-mail: barcsay@fefo.hu;
7621 Pécs, Munkácsy M. u. 9. Tel: (72) 516-316, Tel.+Fax: (72) 516-317, e-mail: pecs@fefo.hu;
6722 Szeged, Gogol u. 4. Tel.: (62) 424-719, Tel.+Fax: (62) 422-386, e-mail: szeged@fefo.hu;
9022 Győr, Stelczér. u. 3. Tel.: (96) 335-116, Fax: (96) 311-725, e-mail: gyor@fefo.hu





Axel Rudi Pell The Wizards Chosen Few

(A varázslók választottjai)

Ez a lemez nem más, mint a mai idők legjobb hard rock bandájának válogatás-albuma. A zenekar a gitáros, Axel Rudi Pell nevét viseli, akinek kötődése a régi hősökhöz szemmel látható és füllel is hallható: a dupla lemezen több koncertfelvétel is helyet kapott: Burn illetve Mistreated (Deep Purple), vagy a Purple Haze (Hendricks). Emellett a Still I'm Sad (Rainbow) is szerepel, amely eredetileg nem is ARP lemezen, hanem egy Dio Tribute albumon jelent meg. Érdekesség még a Total Eclipse, amely azelőtt a Magic című album bónusz dalaként jelent meg a japán kiadásban, míg a Hear You Calling Me a banda bemutatkozó lemezén szerepelt eredetileg, de ezt a dalt újakeverték. Szerencsére két új dal is szerepel az albumon (ahogy ez manapság divat a válogatásoknál), ezek a dalok a Broken Dreams és a Ghosthunter.

Nagyon kedvelem ezt a társaságot: egyrészt, mert őrzik a hard rock hagyományos értékeit, s ezeket még tovább is fejlesztik, másrészt, mert nem állnak feldolgozni klasszikusokat (A The Ballads című dupla lemezükön csodás ballada-feldolgozások is szerepeltek), s merik vállalni a nagy elődöket, miközben maguk ennek a stílusnak a legnagyobbjai jelenleg. Még a koncertfelvételeknek is igazi "pörpülős" hangulata van, sok tréfával, mókával és beszólással... Ajánlom tehát ezt a lemezt azoknak, akik Deep Purple, Rainbow, Axel Rudi Pell vagy egyszerűen csak hard rock rajongók. Nem fognak csalódní.



Devin Townsend Physicist

(Belgyógyász)

Elég érdekes egy lemez. Ez az úriember Steve Vai mellett edződött (aki az egyik leginkább kísérletező rockgitáros, akit valaha lemezközelbe engedtek), és tanulta az ipart. Most pedig úgy döntött, hogy a világ nem nekül legújabb lemezétől.

Hallgatom, hallgatom, első hallásra roppant kaotikusan szól, agyontorzítottan, nyúlósan, mint a kulimász. Ennek ellenére ez valami új. Keresem a kliséket, a megszokásokat és nemigen hallom. Az ének inkább praktikus, mint csodásan, magasan, gyönyörűen kiénekel, többször Grunge-szerű csuklásba folyik. A power-es, speed-es, death-es elemek masszája fantasztikus dobolást takar.

Egy nagyon kedves ismerősöm azt mondta erről a lemezről, hogy ehhez bizony hangulat kell. Szerintem is, méghozzá minimum egy kisebb világvége, vagy valami hasonló kozmikus esemény (bolygók lezuhanása, szupernova-robbanás, ilyesmi). Ezért is elmentmondásos a lemez, mert a dallamos rock összes elmélet tartalmazza: kórusok, billentyűk és nagy ívű témák. De mindez bugyborékolva hullad bele a káosz-ködbe.

Azért hadd ajánljak innen is egy nótát: Az Irish Maiden nagyon jópofa, fúziós-metálos, különösen hangszerelt mókás darab. Egyébként ez igaz az egész lemezre: Devin Townsend valami újat akart létrehozni, ami tán egyéni vagy új szint jelent a metál-, illetve rock életben. Hát ez sikerült neki, de nem vagyok meggyőződve arról, hogy maradéktalanul elégedett lehetne. Akik újfajta rockzenére vágnak, hallgassák meg.



Marcel Cirrus Maximus

(Óriási felhő)

Hihetetlen, milyen kincsekre bukkanhat az ember, ha jobban körülnéz a hazai lemezkínálatban! Persze, a mindenhonnan ömlő, a rádiók, tévék által ezerral nyomatott dolgokra mindenki felfigyel, ami nem nagy teljesítmény. Mindemellett azonban rengeteg más album is megjelenik, néha olyanok is, amelyek felvállalják az instrumentális zenét, azt a típusú dalt, amelyben nem énekelnek, s ahol magának a zenének kell végig ébren tartani az érdeklődést. Talán néhányan ismerik a német Tangerine Dream zenekart, amely az elektronikus, instrumentális zene legnagyobbja mind a mai napig (erre persze a Kraftwerk rajongók szisszenhetnek fel :-)) ...)

Marcel szerencsénkre magyar. A 80-as évek hangzásvilágát magában hordozó elektronikus, instrumentális, kísérletező, szokatlan hangzású lemeze valahol itt készült Budapesten. Mindezen dicséreteim ellenére nem túl ismert, sajnos. Szokatlan egy ilyen album magyar beszédet hallani: külföldi művészek ezt angol, vagy valamilyen egzotikus nyelven oldják meg. Ha információim nem csalnak, Marcel nagypapája mondta fel azokat a részeket, amelyek elhangoznak a lemezen. Nagyon hangulatosak. Külön dicséret illeti a stúdiófelvételt, szokatlanul jól szól ahhoz képest, hogy magyar albumról van szó. Kiknek is lehetne ezt a lemezt ajánlani? Azoknak, akik szeretik az instrumentális, elektronikus zenét (Tangerine Dream, Kraftwerk, Marcel, stb...) modern hangzásvilággal.



Miraque I Myro Eden Zoo

(A Paradicsom állatkertje)

Szokatlan borító dizájn vezetett be ennek az albumnak a lelkivilágába: két gyermek felett egyből a listára bukkanok. Majd hiába lapoztam a könyvecske oldalai között, csak nonfiguratív hangulati elemeket találtam: szomorú barnákat, felnőtt-gyermekeseket. Elfakult, elbarnult fotók fájdalomát, régi, elmúlt vidám napok nosztalgikus keserérzetét. Ez a CD lényege is: az elektronikus zenét felhasználva, igazi hangulatalbumot alkottak a készítőik. Nem óhajtanak senkire rábeszélni semmit, mindenki érezze azt, amit akar. Mankóként ott a borító. Itt senki sem fogja a hallgató kezét, nincsenek dalszövegek, amelyek fals érzéseket közvetítenének. Csak szaggatott bánat, az elmúlt napok íze és az elfakult fotók feletti nosztalgia marad.

Furcsa maradt a szájjem ezt a lemezt végighallgatva: valahogy úgy éreztem, hogy ezt a típusú zenét intellektuális befogadónak készítették. Rengeteget kell gondolkodni rajta, nagyon oda kell figyelni, miről is van szó. Sehol egy könnyen emészthető ritmus, lazán vehető fordulat: minden mozgásban van, szokatlan lüktetéssel. Rengeteg balkáni ritmus köszen vissza: ismét egy kelet-európai ízelet és érzet közlő lemezzel találkozunk. Vigyázzunk: ez is instrumentális zene, elég nehezen fogyasztható, szaggatott, szokatlan és felkavaró. Csak az szerezte be, aki már egyszer belehallgatott és az album megtetszett neki.



Mob Rules Temple of Two Suns

(A Két Nap temploma)

Mielőtt belehallgattam volna a lemezbe, belelapoztam a kis kísérő könyvecskébe. Anélkül, hogy elolvastam volna, megállapítottam, igazi, veretes német zenekarról van szó. Ezek az arcok... ☺ Node nem ez a lényeg, hanem a zene! Németország egyik legigényesebb rockzenei kiadójától érkezett ez az anyag, amely érdekes fanfár témával kezdődik (amolyan igazi fantasys felütéssel). Amikor a második nótába csapnak a fiúk, a Pilot of Earth-ről kiderül, hogy egy igazi lendületes hard rock nóta (csak a Hammond hiányzik kicsit). A Celebration Day pedig nem más, mint egy igen dallamos rockhymusz, fordulatokkal, kemény riffekkel, lírával, csodás zongorákkal. Egyébként a stúdióban a Heaven's Gate több tagja is segítette a munkát. Nagyon érdekesek a nóták középkorias, fantasys bevezető részei. Ezekhez jól kapcsolódik Eric Phillipe borítója, amely eleve meghatározza a hangulatot (a művész festi például a Rhapsody borítóit is). Ahogy az ilyen típusú zenekaroknál lenni szokott, a szívzaggatóan szép lírai ballada (Hold On) sem maradhat le. Külön érdekessége a lemeznek, hogy a teltebb hangzás érdekében a dobokat és a gitárokat analóg szalagra rögzítették, s ezekre került az ének, a billentyűk és a kórusok. A zenekart a Melodic Power Metal kategóriába sorolják, ennek ellenére nem olyan nagyon kemény, de nagyon dallamos. Rockzenét és a szép ívű dallamokat kedvelők ki ne hagyják!



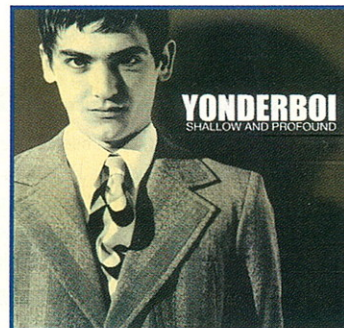
Amorf Ördögök Betyár a holdon

No ez aztán az igazi móka, kacagás, elektronikus zenei tréfa! A bizarr név, az ehhez kiválóan illeszkedő, hasonlóan meglepő borító. S ez mind nem elég: ez egy igazi, magyar album. Furcsa volt elsőre meghallgatni, mert amolyan Pál Utcai Fiúk-hangulatot támadt, amellet, hogy zeneileg teljesen másról van szó: a harmonikák, dobok és egyéb népi hangszerek tökéletesen illeszkednek az elektronikus zene elemeihez, a dob- és egyéb szintetizátorokhoz. Sokan szokták emlegetni bizonyos művészeti ágakra, hogy elgondolkodtatók. Nagyon igaz ez az Ördögökre: akik még a legegyszerűbb slágert is képesek cizellálni furcsa effektusokkal. Ilyen a Vedd fel a legjobb ruhád című dal is. Ahogy mondani szokták, meg lehetett volna ezt oldani sokkal egyszerűbben. De az Ördögök elég sokat gondolkozhattak, amíg egy egyszerűnek tűnő dallamot „felöltöztettek” ezekkel az érdekes magyaros, népies, balkános motívumokkal. Néhol klasszikusnak tűnő sanzonok köszönnek vissza, a 80-100 évvel ezelőtti hangulatot kombinálva mai adalékanyagokkal, szellemiséggel, ideákkal és hangzással. Milyen lemez is ez a „Betyár a holdon?” Valami igazán magyaros, kelet-európai hangzás, amelyben rengeteg stílus keveredik mókás összevisszóságban egy teljesen egyedi és félreismerhetetlen eleggyé. Ahogy ők jellemezték magukat: operett-tangó-pop-hop-szobadiszkó. Na igen.



Rhapsody Dawn of Victory (A győzelem hajnala)

Na végre, na végre! Már olyan régóta vártam, hogy a szimfonikus hősi metál zászlóvivője újabb lemezt adjon ki. Az olasz rockhérosok egy maxi után (Holy Thunderforce) végre a teljes albumot is megjelentették. Már a Lux Triumphans nagy ívű, szárnyaló kórusa, barokk hangulata is jelzi, hogy túl sok változás nem lesz, érdemes leülni és végighallgatni a hősi történeteket, a hihetetlen fantasy csaták meséit. A banda tagjai változatlanul nagyon kedvelik a hollywoodi filmek zeneszerzőit, s ez a monumentális szimfonikus szerzemények iránti rajongásuk több alkalommal is megmutatkozik a lemezen. Jellemző a hangzásra, hogy igazi fuvolás és hegedűs, illetve a Halmstadti Kamarakórus munkája is segíti a zenészeket. Furcsaság és egyben érdekesség, a Trolls in the Dark (lidércek a sötétben). Ártatlan gyermeki dallal kezdődik, majd barokk-középkori instrumentális történetbe csap át, amelyben Luca Turilli jól megtekeri a gitárt. A lemez legkiemelkedőbb szerzeménye mégis a Holy Thunderforce, himnuszának szánt, monumentális, erőt sugárzó rock-költemény ez, kórusokkal, magasan szárnyaló énekkel, súlyos riffekkel, klasszikus zenekari elemekkel. Utolsóként hadd ajánljam a The Mighty Ride of the Firelords (A Tűz urinak hatalmas lovaglása) című dalt, amely méltó befejezése ennek a hősi-fantasy zenei kirándulásnak, avagy történetnek. Akik eddig is ismerték a zenekart, most ismerjék meg kicsit jobban: akik nem, de szeretik a fantasyt, azoknak különösen ajánlatos.



Yonderboi Shallow And Profound

(Sekély és mélységes)

Furcsa. Amikor először hallottam erről a srácról, máris kiderült, hogy külföldön jóval nagyobb sztár, mint itthon. Hip-hop, jazz elemekkel tűzdelt egyéni zenéjének legmegfelelőbb jelzője az a fotó, amely a borító belsején található: egy PC látható rajta, amely körül szétdobált eszközök láthatók. Az Emir Kusturicát és William Gibsont igen kedvelő szerző, hangszerelő, producer, Fogarasi László Jr. munkásságát jó néhány valós hangszer (gitár, basszus, vibráfon, harmonika, billentyűk) és egy tehetséges énekesnő, Kutzora Edina is segítette. Végig az volt a sejtésem, hogy ezek a dalok egy sosem készült Kusturica film betétdalai lesznek vagy voltak. Azt a hangulatot sugározzák. Érdekességek: a Cantaloupe Island feldolgozása (Herbie Hancock örök érvényű remeke), vagy az Ohne Chanteuse 30-as évekbeli recsegős lidje, A Doors klasszikusainak (Riders on the Storm/Pink Solidism) elektronizált feldolgozásai. Természetesen ne felejtsük meg Yonderboi saját szerzeményeiről sem, amelyek hasonlóan jólfésültek, mint amilyen a borító. Ajánlatom: akik szeretik a modern elektronikus zenét ÉS a jazzt, azonnal szerezzék be. Akik vagy ezt, vagy azt kedvelik, hallgassanak bele. Akik imádják Kusturicát, azoknak kötelező.

Dragon (instrumentális) György

A SEBEZHETETLEN UNBREAKABLE

A két vonat 15.15-kor ütközött össze. Az első, utasokat szállító vasútkocsi kettévált és két külön irányba folytatta útját. A második vagon teljesen összepréselődve még több mint száz métert haladt. A roncsok másfél kilométeres körzetben szóródtak szét. A tehervonaton hatan teljesítettek szolgálatot. A személyvonaton száz-tizenkilenc utas és hétfőnyi személyzet utazott. A szerencsétlenséget mindössze egyetlen ember élte túl. A Hatodik érzék c. filmért Oscarra jelölt forgatókönyv-

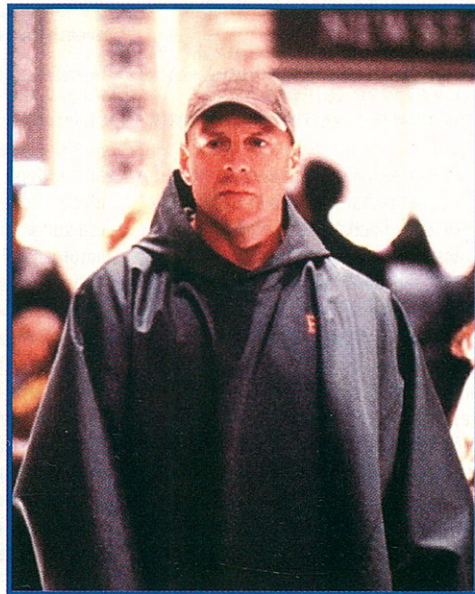


író-rendező, M. Night Shyamalan ezúttal egy háborzongató thrillerrel rukkolt elő. A film főszerepét most is Bruce Willis játssza, partnere Samuel L. Jackson. Willis alakítja David Dunn-t, a tragikus vonatbaleset egyetlen túlélőjét, Jackson pedig a titokzatos Elijah Price-ként tűnik föl a vásznon, aki bizarr magyarázatot ad arra, miként úszhatta meg David egyetlen karcolás nélkül az összes többi ember életét követelő, végzetes balesetet. Okfejtése gyökeresen megváltoztatja és fenekestül felforgatja David és családja addigi életét. "Ahogy a Hatodik érzék sem egyszerűen horrorfilm, úgy A SEBEZHETETLEN is több, mint egy szokványos thriller – állítja Shyamalan – Természetesen dominálnak benne a borzongást kiváltó hatáselemek. Gyakran a sci-fi műfajból is kölcsönöztünk. A film alaphangulata meglehetősen sötét és háborzongató. Ugyanakkor a figurák nagyon is valóságosak, problémáik és érzelmi életük teljesen hétköznapiak mondható. Hogyan viszonyulj a feleségedhez, miként viselkedj apaként, mit várnak el tőled a többiek? Hallgatsz-e valamiféle belső hangra, amely megmondja, mit kell tenned az életben? Ugye, mindannyiunk számára ismerős kérdések? Mindössze annyi történt, hogy ezeket izgalmas keretértéketbe ágyasztuk."

BLÖFF SNATCH

A gyémántokra specializálódott, minden hájjal megkent tolvaj, Franky Four Fingers (Benicio Del Toro), miután teljesítette legfrissebb megbízatását, s eltulajdonított egy hatalmas drágakövet jogos tulajdonosától, New Yorkba indul, hogy szállítsa az árut főnökének, Avinek (Dennis Farina). Útközben azonban egy szusszanásnyira megáll Londonban, ahol apróbb brilliket kell kézbesítenie Avi unokatestvérének és más ékszerkereskedőknek. Amikor itt találkozik Penge Boris-

Felbérel a legendás Bullet Tooth Tonyt (Vinnie Jones) Franky és a gyémánt előkerítésére. Hamarosan fény derül a gyémánttolvaj szerencsétlen kalandjára, s megindul az eszeveszett hajsza az eltűnt kő után. Az pedig fel-feltűnik, majd újra alámerül a számtalan egymást keresztező érdek, tengernyi blöff, hazugság és gáncs forgatagában. A bandák valamennyi ténykedése illegális, néhány közülük komédiába illő, s legtöbbször arra ítélhetett, hogy véres megtorlással végződjön. Ahogy a szálak összekuszálódnak, kuttyák, gyémántok, cigánykaravánok, nehézfűk és fegyverek kavarnak egy zűrzavaros csetepatéban.



szal (Rade Sherbedgia), még nem sejtji, hogy küldetésének befellegzett... Borisz ráveszi Frankyt, hogy fogadjon egy illegális bokszmeccsen: a szélhámos orosz célja, hogy – szövetkezve két helybéli zálogház-tulajdonossal, Vinnyvel (Robbie Gee) és Sollal (Lennie James), valamint szökésben lévő sofőrjükkal, Tyrone-nal (Ade) – kirabolja a férfit.

A Török (Jason Statham) és társa, Tommy (Stephen Graham) a tiltott boksz újdonsült „menedzserei”. A körzet rettegett bandavezére, a disznófarm-tulajdonos Brick Top (Alan Ford) maga is érdekelt a boksz-bizniszben, sőt estelepen egymást váltják az ember-és kutyaavadalok. A Török és Tommy elérkezettnek látja az időt, hogy szembeszálljon Brick Toppal: egy olyan versenyzőt szerződttetnek, aki, úgy vélik, legyőzhetetlen. A meccsen azonban megjelenik egy új fiú, Mickey O'Neil (Brad Pitt), az ír roma, aki könnyedén kiüti emberüket. Megpróbálják becserkészni a tehetséges bunyóst, hogy rávegyék, engedje magát legyőzni a következő fordulóban, Mickey azonban nem adja be a derekát, s a kelekótya páros terve kútba esik. Brick Topnak imponál a roma fiú rátermettsége és harcmóddora. Mickey-nek újra ringbe kell hát szállnia: muszáj győznie, mert Brick Top nem riad vissza a brutális eszközöktől és vérontástól sem, ha az érdekeiről van szó. Eközben Avi, aki értesül arról, hogy Frankyt feltartóztatták, egy emberével New Yorkból Londonba repül.

JÉG ÉS FÖLD KÖZÖTT THE VERTICAL LIMIT

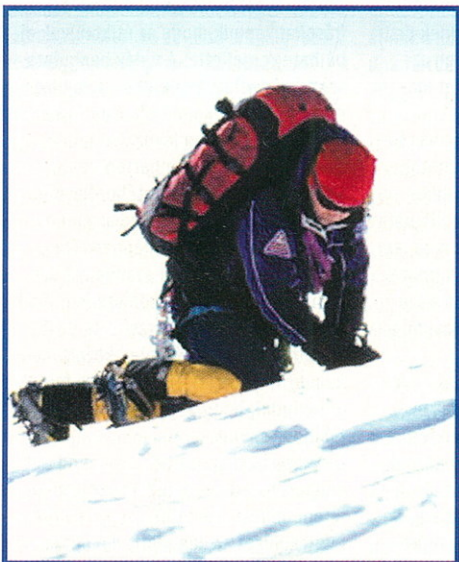
Peter Garrett és húga, Annie életét egy tragikus kimenetelű hegymászó-baleset árnyékolja be. A fiúnak egy szempillantás alatt kellett döntenie: vagy elvágja apja kötelét, megmentve ezzel húga és saját életét, vagy mindhárman odavesznek. Peter az előbbi választotta – bár ne tette volna... Élete azóta egy hajtífát sem ér, egy pillanatra sem képes szabadulni rettenetes terhétől. Annie pedig hajthatatlan: képtelen megbocsátani bátyja tettét. A fiú a fájdalmas emlékek elől a vadonba menekül,

ott, ahol az emberi test hosszú időn át képtelen életben maradni... Újra Peteré a választás: ha sikerül megmásznia a világ legveszedelmesebb hegycsúcsát, a K2-t, nemcsak húga életét, de talán a sajátját is megválthatja. Ám ha nem sikerül...

A *The Vertical Limit*, ez a rendkívül érzelmes és kalandokkal teli film egy fiatal hegymászó lebilincselően izgalmas történetét meséli el (a Golden Globe-díjra jelölt Chris O'Donnell alakításában) – Peter Garrettét, akinek emberfeletti erőfeszítések árán fel kell jutnia a K2-re, a világ második legmagasabb hegycsúcsára, hogy megmentse húgát (Robin Tunney, Itéletnap) és társait az idővel és az elemekkel folytatott, már-már reménytelen küzdelemben.

Amikor New Yorkba utaznak Pam húgának esküvőjére, Greg úgy érzi, ez a megfelelő alkalom, hogy megkérje Pam kezét. Csakhogy minden balul üt ki, ami csak balul üthet ki.

Amikor megérkeznek a szülők festői otthonába, Greget egy látszólag tökéletes család üdvözlö: szerető férj és feleség, szüleikért rajongó fiú és két lány, valamint egy imádott macska. De Greg, aki a feszült helyzetekben a száraz humorhoz folyamodik, nem talál célba Jacknél, aki nyugdíjas műkertész... és tekintélyt parancsoló figura. Senki nem elég jó Jack elsőszülött lányának, és az a tény, hogy Greg egy macskagyűlölő



A *The Vertical Limit* megkapó, drámai története a testvéri szeretet hihetetlen erejéről, az eltökéltségről, a bátorságról és a természet féktelen erői felett diadalmaskodó emberi akaratról – a félelmetes, egyszerűsmind lenyűgöző szépségű K2 valódi díszletei között. A szereplőgárdát olyan neves színészek alkotják, mint a tehetsős vállalkozót, Elliot Vaughn-t alakító Bill Paxton; Nicholas Lea, aki a hegymászók nagy öregjét, Tom McLaren hegyi vezetőt játssza, valamint Scott Glen, aki a világtól elvonult, különc hegymászó, Montgomery Wick szerepében nyújt felejthetetlen alakítást. Monique-ot, a szépséges francia-kanadai hegymászt Izabella Scorupco alakítja, az ausztrál Bench fivérek szerepében pedig Ben Mendelsohn és Steve Le Marquand tűnik fel a vásznon..

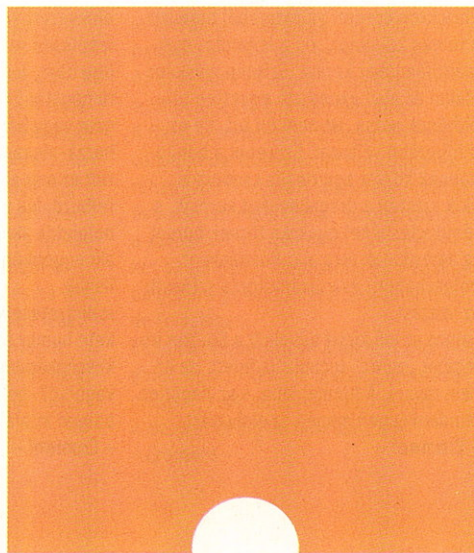
kórházi ápoló vulgárisan hangzó vezetéknevvel, egyáltalán nem segít a dolgon.

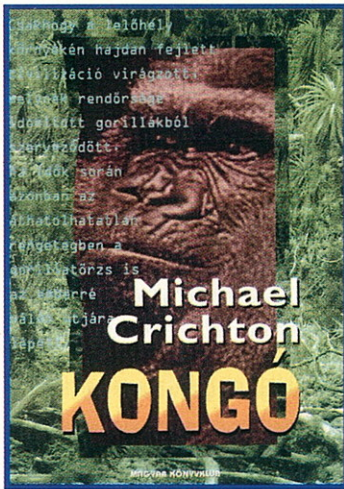
Bár Greg összetöri magát, hogy jó benyomást keltsen, a hétvégéje azzal kezdődik, hogy elvesztik a csomagját a reptéren, és innen az egyik hajmeresztő katasztrófa a másikat követi.

APÁDRA ÜTÖK MEET THE PARENTS

Greg Beckur (Ben Stiller) fülig szerelmes barátnőjébe, Pambe (Teri Polo), és kész rá, hogy feltegye a nagy kérdést. Amikor a lánykérést félbeszakítja egy telefon Pam húgától – aki közli, hogy férjhez megy –, Greg rájön, hogy az út Pamela kezéhez apján, a félelmetes Jack Byrneson (Robert De Niro) át vezet.

ahol természetfotókat készít. A lány pedig, minden kapcsolatot megszakítva bátyjával, egyetlen célnak szenteli életét: a világ legmagasabb hegycsúcsainak meghódításával meg akarja valósítani apja álmát. A katasztrófa azonban újra bekövetkezik: Annie 8000 méter magasban, a jég és a hó fogságában, fizikai és lelki teljesítőképessége legvégső határáig vergődik –



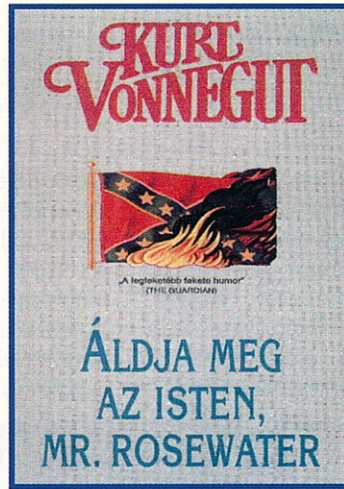


Michael Crichton: Kongó

Megjelent az angol nyelvű kiadás alapján a Magyar Könyvklub gondozásában, Dezsényi Katalin fordításában, 2000-ben.

A nyolcvanas évek elején egy antikváriumban láttam először ezt a könyvet (angolul persze), s rögtön megtesztet, mert érdekes volt a borítója. Kezdetleges angoltudásommal persze nem mertem nekivágni. Aztán jött a film okozta csalódás. Már csak abban bíztam, hogy az eredeti sztori – szokás szerint – most is jobb. Annyit kell tudni róla (ha valaki nem látta volna a tévében), hogy egy bizonyos kék gyémánt szükséges a számítógépek régóta várt generációs lépésének megtételéhez. Egy lelőhely ismeretes csupán a világon – Kongó esőerdőkkel borított hegyei között. Ide küldenek egy kutatócsoportot, mérjék fel a gyémántmezőt. Crichton eredeti változatából hiányzik a román kalandor, aki a legendás gyémántbányákat keresi. Szintén másként alakul az első expedíció egyetlen túlélőjének sorsa. Itt nem éli túl, de ez a hihetőbb változat. Szerepel a bonyodalmak között egy rivális csoport is, akik szintén a drágaköveket keresik, s ténykedésükkel gyakran törnek borsot az amerikaiak orra alá. Ráadásként polgárháború és vulkánkitörés színesíti az utazást. Sajnos az idő kicsit túlhaladt a 80-ban írt regény „csúcs”-technikája felett, de ez nem zavaró. A filmnél jobb, s az alapötlet mindenképpen megéri az elolvasást.

– Cromwel –

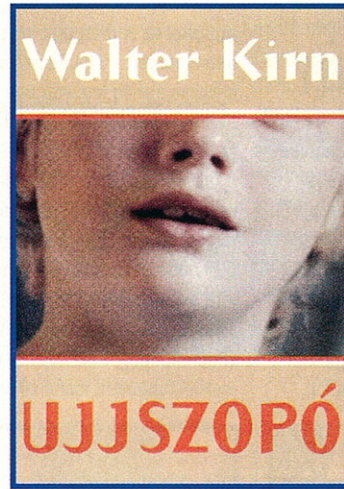


Kurt Vonnegut: Aldja meg az isten, Mr. Rosewater

Megjelent az angol nyelvű kiadás alapján a Maecenas Könyvkiadó gondozásában, Szilágyi Tibor fordításában, 2000-ben.

Amennyire meg tudom ítélni, egy konföderációs zászló ég a borító közepén. Ennek ellenére a könyv nem észak és dél ellentétéről szól, inkább az önkéntes tűzoltók körülményeihez van köze. Bár ez is csak futó kapcsolat. Vonnegut könyvének főszereplője Eliot Rosewater (mellékesen önkéntes tűzoltó), egy második világháborút megjárt veterán, aki különként él. Megteheti, hiszen jókora vagyon birtokosa, így pénzre nincs gondja. Am ő ahelyett, hogy élvezné a jólétet, s támogatná a tudományt és a művészetet, egészen más módját találta ki a pénzköltésnek. Visszamegy a családjáról elnevezett városba, ahol a hanyatló településen rengeteg rászoruló vegetál. Úgy dönt, legjobb tudása szerint fogja támogatni őket, legyen az pénz, lelki vigasz vagy bármi egyéb. A város lassan hozzá- és rászokik a jötevőre. Apja szerint ez már elmebeteg hozzáállás. Ezen felbuzdulva egy fiatal ügyvéd valóban bolonddá akarja nyilváníttatni hősünket, aki egyébként nem tartja magát normálisnak. Jellegzetesen vonneguti hangvétel, fekete humor és rózsaszín előzéki! Érdekességképpen felbukkan „Az ötös számú vágóhíd”-ből megismert Tralfamadore bolygó kitalálója, Kilgore Trout is.

– Cromwel –

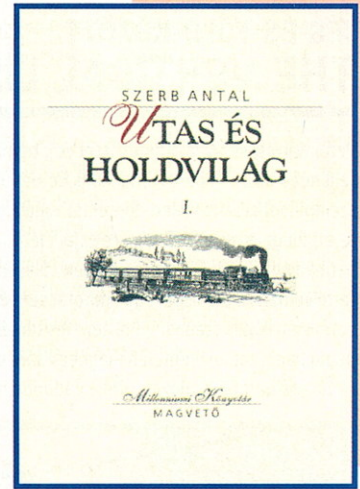


Walter Kirn: Ujjszopó

Megjelent az angol nyelvű kiadás alapján az Athenaeum 2000 Kiadó gondozásában, Hazai Attila és Berta Ádám fordításában, 2000-ben.

Ti is úgy gondoljátok, hogy elég ciki, ha valaki 14 évesen még szopja az ujját? Az okosok ebből arra következtetnek, hogy az illetővel valami nincs rendben. És milyen igazuk van! Justin (ő az a srác, akiről ez az egész könyv szól) elég furcsa családban nőtt fel. Apja, Mike elvárja tőle, hogy ne szólítsa apának, mert attól öregnek érzi magát. Sőt, azt sem engedi, hogy az anyját „anyu”-nak szólítsa, ezért maradt az Audrey. A kívülállók szemszögéből normális család, valamint az ismerősök és barátok azon igyekeznek, hogy Justin abbahagyja végre ezt a korához nem illő pótcselekvést. Aztán a családi fogorvos, az egyébként hippis Perry Lyman hipnózis segítségével megszünteti ugyan a szokást, de ekkor még senki nem számol a következményekkel. Drog, alkohol, kábítószer. Ezek követik Justin életében az „elvesztett” hüvelykujját. Aztán amikor már minden a feje tetejére áll, megjelennek az ajtóban a mormon hittérítők, akik az akkor éppen fogékony családot a saját egyházuk kötelékébe vezetik. Ez az az intézmény, ahol ifjú hősünk végre úgy érzi, hogy nincs egyedül. A remek humorról megírt könyv egy fiatal amerikai írónak köszönhető, akitől remélem, a későbbiekben még olvashatunk valamit.

– Cromwel –

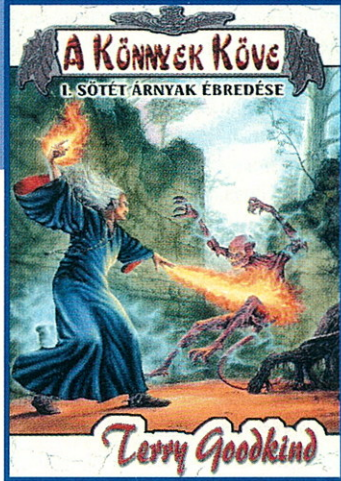


Szerb Antal: Utas és holdvilág I-II.

Megjelent a Magvető Könyvkiadó gondozásában, 2000-ben.

Nem tehetek róla, egyszerűen nem bírtam ellenállni, amikor megláttam Szerb Antal könyvét. Az eddigi művei alapján felébredt bennem a kíváncsiság, és már el is veszttem. Aztán olvasás közben egyre jobban mosolyogtam, és csak bámultam. Az utazás, amire a cím is utal, Olaszországba vezet bennünket, s olyan tájleírásokat kapunk, hogy az útikönyvek elbújhatnak mellette. A vidék hangulata, az ottaniak életszemlélete – az a bizonyos mediterrán gondtalanság –, viszonyulása a hatalmon lévőkhez, nos mind ez ott lapul a történet háttérében. Mihály az utas – aki Dantéhoz hasonlóan, túl az ifjúságán eltéved az élet erdejében – nászúton van éppen. Ebben az örömteli állapotban azonban felidézódik ifjúsága, az a lázadó szellem, ami éppen a polgáriságot utasította el. Az ellentmondás múlt és jelen között menekülésre készteti. Hátrahagyva feleségét elindul, hogy az olasz ég alatt megtalálja valamit. De hiába bukkannak fel furcsamód a fiatalkori barátai, a helyzet csak reménytelenebb lesz. Félt attól, hogy felvállalja menekülését a világ előtt, de már nincs ereje arra, hogy tovább menjen a múlt emlékei után. Van kiút egyáltalán ebből a helyzetből? Szerettem Szerb Antal líráját. Eje van, s gondolatai egyetemesnek, még most is időszerűnek tűnnek.

– Cromwel –



Terry Goodkind: Sötét árnyak ébredése

Megjelent az angol nyelvű kiadás alapján az Excalibur Könyvkiadó gondozásában, Ottóháal Andrea fordításában, 2000-ben.

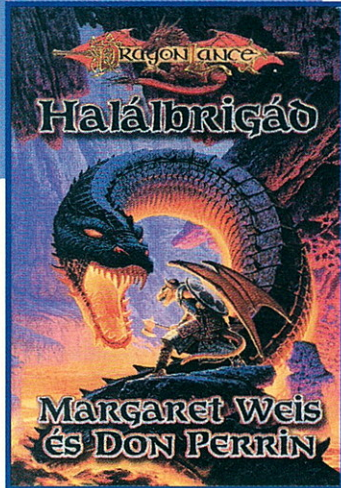
Lassan felbukkannak a karácsonyi meglepetések. Ilyen ez a kötet is, amit csak jövőre ígértek, ezért idei megjelenése váratlanul ért. Amikor belevágtam az olvasásba, rá kellett jönnöm, mennyire hiányosan emlékszem az előzményekre. Ezért hát elővettem az „Első szabály” két kötetét, és hamarjában felfrissítettem tudásomat. Van ugye az Igazság Keresője (Richard), aki most mentette meg a világot apjától, az alvilágba űzve őt. Mindenki boldog, és örvendezik vala.

A győztesek csoportja szétválak, s mindenki megy a saját útján. A búcsúzás után nem sokkal kiderül, az előbb leírtak nem a záró-, hanem csupán a kezdő lépései egy nagyobb harcnak.

Az Alvilág ura – akit Őrzőként emlegetnek – az élők és holtak világát elválasztó Fátyol szakadását kihasználva megpróbálja kiterjeszteni hatalmát. Szolgái és evilági segítői mindent megtesznek sikere érdekében. A jók hamarjában azt sem tudják, merre induljanak, hiszen nagyon keveset tudnak az ellenségről.

Kíváncsi leszek, a sokat ígérő kezdés után miként szövi tovább a cselekményt Goodkind. Remélem, vigyázni fog szimpatikus hőseire, mert már egészen megkedveltem őket. Egyszer gondolom, a sorozatcím (Könyvek Köve) miéértjére is fény derül.

– Cromwel –

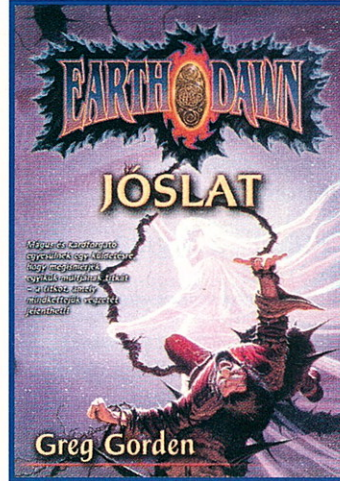


Margaret Weis és Don Perrin: Halálbrigád

Megjelent az angol nyelvű kiadás alapján a Delta Vision Kft. gondozásában, Horváth Norbert fordításában, 2000-ben

A Dárdaháború korszaka elmúlt. A Dragonlance világában viszonylagos béke honol. A nagy háborúskodást sokan túléltek, többek között egy nagy csapat sárkányfattyú, akik valahol a Kharolis-hegységben élnek egy saját maguk által épített faluban. Állandó csatározásban állnak a közelben lakó törpékkel. Majd újra feltűnnek a sötét erők seregei, s a világot elborítja a háború újra. Azonban a sárkányfattyúk ki fognak halni, hisz a varázslók nem hoztak létre nöstényeket. A közeli törpék azonban hihetetlen kincsre fedeznek fel, amelyben nöstény sárkányfattyú tojások is megtalálhatóak. Megindul a verseny a kincserért a törpék és a sárkányfattyúk között. S közben kiderül, hogy a világot egy minden eddigénél nagyobb erő óhajtja eltörölni, így a jók és a rosszak vállt vállhoz vetve küzdenek. Hihetetlenül jó regény ez. A gonosz, aljas sárkányfattyúk szimpatikus, érzékeny lényekként jelennek meg, ahogy a törpék is nagyon 'emberszerűek'. A gonosz lovagok is szervezettek és fegyelmezettek, szigorú kódex szerint élnek. Ebből is látszik, mennyit változott a világ. Az eddig megismert Dragonlance a fekete-fehér film világa volt: most minden kiszíneseedett és szélesvásznú lett! Imádtam ezt a könyvet, s kíváncsi leszek a nem hivatalos folytatásra is (ami nem illik a sorozatba, hiszen azt más író folytatja majd).

Gyu

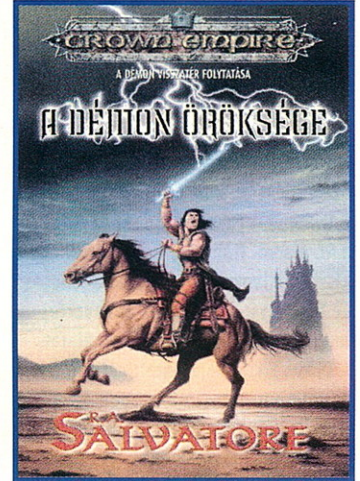


Greg Gorden: Jóslat

Megjelent az angol nyelvű kiadás alapján a Beholder Kiadó gondozásában, Hatvágner Attila fordításában, 2000-ben.

Igazi példatár ez a könyv. Hogyan lesz valaki egyszerű szélhámosból világot megmentő mester, a mágia tudora, aki kis piti hétköznapi alakként tanulja az életet, s akit saját merészsége és szerencséje emel a lehető legmagasabbra. Ebben az Earthdawn regényben ez történik Cymric-vel a varázslóval. Faluról falura járva tartja el magát, majd egy 'sikerese' akciója után (melybe majdnem belehal) befogadja őt egy csinos kardművész, akinek jó szokás szerint küldetése van. Természetesen ahogy telik-múlik az idő, kiderül, hogy ez a küldetés eléggé veszélyes, mondhatni nagyon is veszélyes, még akkor is, ha néha bányákat kell csak megmenteni. A regény remek. Kiválóan megírt, a világot, a mágiarendszert nagyon jól ábrázoló mű igen kellemes szórakozást ígér, önmagában is végigolvasható és élvezhető. Ajánlható azoknak, akik szeretnek szerepjátékokkal játszani (leginkább varázslóként), hiszen nagyon szemléletesen írja egy varázsló működését. Külön érdekességként említhető, hogy az író felvállalta a történet bejezését: ebből a sztoriból nem lesz folytatás és ha lesz is, akkor is teljesen másmilyen lesz: a főhősök megmentették a világot, igazi 'sztárok' lettek, elismert hősök. Sok ilyen pozitív sugárzású történet kéne még...

Gyu



R. A. Salvatore: A démon öröksége

Megjelent az angol nyelvű kiadás alapján a Szukits Könyvkiadó gondozásában, Hoppán Eszter fordításában, 2000-ben.

Előjáróban le kell szögezmem, nem azért írok a könyvről, mert a fordító Gyu ismerőse. Nem, ennél sokkal fontosabb oka soraimnak az, hogy a korábban megismert és megkedvelt hősökkel folytatódik Salvatore saját világának (Crown Empire) története.

Nem tudom, mennyire figyelték meg, de a fantasy regényekben általában sokkal könnyebb dolga van a gonoszoknak, mint a jóknak.

A démon által irányított főpapát, túljutva a sikerélményen, amit ellenfelének máglyára küldése okozott, tovább szövögeti terveit. Már nem elégszik meg az egyház korlátlan vezetésével, világi hatalomra is vágyik. Erre remek alkalmat kínál Palmaris báróinak „természetes” halála, s a király befolyásolhatósága.

Az újonnan kinevezett püspök sajátos módon igyekszik rendet teremteni. A fiatal szerelmespár, Elbryan és Pony, valamint barátai viszont nem győznek rohangálni feladataik után: felépíteni az északon lerombolt falut, megtisztítani a környéket a goblinoktól, szerzeteseket pátyolgatni, kipuhatolni és megakadályozni a gonosz terveit. Sorolhatnám, de felesleges.

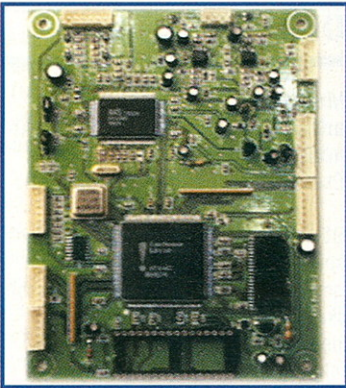
Ebben a részben kicsit átmeneti a hangulat: nem történne igazán fontos események, csak mindenki helyezkedik. A helyzet pedig lassan fokozódik.

– Cromwel –

Star DVD

Egyapkás DVD

Szerződést írt alá a Cirrus Logic és a LuxSonor. Eszerint utóbbi az előbbi, a PC piacról finoman, de egyértelműen kiszoruló lapkagyártó számára lehetővé teszi DVD hardver- és szoftverfejlesztési eredményeinek használatát. A Cirrus Logic bejelentett célja az egyetlen processzorban egyesített, DVD és VCD kép- és hangrendszerkezelő eszköz piaca dobása. Az együttműködés eredményeképpen kifejlesztett processzort kompakt, DVD kezelésére alkalmas audio-videó rendszerekbe, asztali DVD-kbe, digitális dekóderekbe szánja. Az asztali DVD-k



területén a két gyártó is internethasználati lehetőséggel teljesebbé tett iDVD megoldásban gondolkodik.

Mozi az égből

Korábban már szó volt több kísérletről, amelyek az igazi, „nagy” mozifilmek digitális továbbítását célozták. Rövid reklámfilmek, beharangozók után már teljes filmmel is próbára tették a technológiát. Az Egyesült Államokban és Japánban néhány kiválasztott mozi látogatói nem celluloidszalag képét, hanem műholdról érkező, digitális jelfolyamból dekódolt filmet láthattak a vásznon. Az igazi forradalmat természetesen nem a digitális jelek használata és az analóggá visszaalakított kép kivetítése jelenti, hiszen arra már több példa volt, hogy digitális adathordozón vitték a világ számos pontján lévő, megfelelően felszerelt filmszínházakba a műsort. Itt a jelek műholdhálózaton keresztül jutnak a digitális vetítő-

gépig, ami hosszú távon a költséges kópiasokszorosítás és végső soron talán a földrajzi elhelyezkedésen alapuló „várakozó lista” megszűnését jelentheti. Az utóbbihoz azonban még jócskán át kell gondolni a feliratozási és szinkronizálási megoldásokat.

„Puhul” a Sigma Designs

A cégnévről valószínűleg sokaknak azonnal beugrik a RealMagic kártya neve. A hazánkban is méltán népszerű hardver DVD-dekóder gyártó a COMDEX-en szakított a „vassal”. Még béta állapotban leledző PlayWare DVD elnevezésű szoftvermegoldásának alapjait a HollyWood kártyák fejlesztési tapasztalatai jelentik: a fejlesztőcsapat azonos a hardveres megoldáson dolgozó



teammel. Kellemes meglepetés lehet, hogy a bemutatóban nem csak Windows98 alatt, de Linux operációs rendszeren is futtatták a programot. A kezelőfelületében a megszokott, RealMagic kivitelle hajazó PlayWare DVD MPEG-2 és MPEG-1 lejátszásra egyaránt képes, így nemcsak a DVD-Video lemezek, de VCD mozik megtekintését is lehetővé teszi, megfelelően erőteljes konfiguráción, mindenféle célhardver nélkül. A program önállóan egyelőre nem szerezhető be, bár a cég rövid távú terveit között ez a lehetőség is szerepel. A Sigma Designs nem áll teljesen a hardvergyártással, erre példa a NetStream 2000 PCI kártya, amely az MPEG dekódolás mellett TV vételt is lehetővé tesz, és elsősorban a számítógépes hálózatokon sugárzott műsorok lejátszására hivatott, természetesen a RealMagic termékektől megszokott minőségben és formában.

Elmaradhatatlan Pioneer

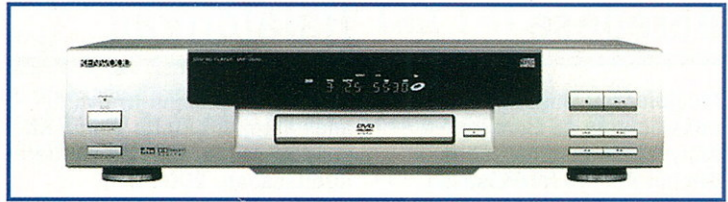
Szokatlan lenne, ha pont karácsony előtt nem jelentene be olyan készülé-

ket a Pioneer, amelyet ők dobnak elsőként a piacra. Ebben a hónapban a hájtek kütyü kategóriában egy CD-DVD íróval domborítanak, ami ugyan nem akkora durranás, mint a DVD-R és -RW író, de mindenképpen figyelemre méltó. Végére is két igen eltérő jellemzővel rendelkező média kezelésére képes párhuzamosan a készülék. Attól viszont nem kell tartani, hogy a PS2-höz hasonlitos hiánygazdálkodással kell szembenéznük a vásárolni szándékozóknak. Erősen kétséges, hogy a forintban milliós árú berendezésért kígyózó sorok keletkeznének a boltok bejárata előtt. Az éltebbek azonban emlékezhetnek, hogy valaha a CD-írók is ebből az ár-kategóriából indultak...

nemcsak a készüléken közvetlenül lehetséges, hanem PC-n vagy Macintoshon is, ahol a szerkesztőprogram talán még több lehetőséget nyújt, akár zeneszerkesztésről legyen szó, akár hat önálló teremmel üzemelő klubmoziról. Ilyen hangrendszerigényeket is el tudna látni termenként egy-egy System 6000, a megfelelő erősítővel és hangfalakkal megtámogatva.

Kenwood DVF-3530

Új versenyző állt csatasorba a hazai DVDfronton, s ráadásul nem is egyszerű akciókkal nyitotta a hazai forgalmazást a Kenwood. Az eddig hazánkban leginkább autó-hifiben és otthoni audiorendszerekben brillírozó gyártó egész tisztas választékot kínál DVD-



DD 5.1 Stúdió

Nem aprózta el az otthon elérhető szolgáltatók körét a TC Electronics. System 6000 névre hallgató rendszerük igen széles tárházát kínálja a hatszörös hangfeldolgozás és szabályozás eszközeinek. A futurisztikus kinézetű főelemként hatalmas érintőképernyőt használó pult képes arra, hogy hat különálló csatorna jeleit hangtani függvények alkalmazásával tökéletesen a helyiség és burkolatok jellemzőihez igazítsa. Ugyanakkor kiterjedt memóriájának köszönhetően 500 előre meghatározott, és 100, a felhasználó által megadott „szobaminta” eltárolására is képes, s ráadásképpen hagyományos, 1,44-es hajlékonylemezre lehet menteni a benne tárolt adatokat. Képes még kimenetként sztereo jellel alakítani a hat, pontosabban az öt teljes értékű csatorna jelét, természetesen a megfelelő késléteztést és térbelivé tevő hatások alkalmazva. A vezérlés pedig

eszközökből, melyek közül a címbeli típusjelzésű asztali lejátszójukra vetünk egy hosszabb pillantást. A DVD-Video, VideoCD és CD-Audio lejátszási képességekkel rendelkező eszköz a Kenwood kínálatának alsó szélén foglal helyet, ennek ellenére az összesített DVD mezőnyt tekintve a középkategóriába sorolandó. Az eltérő lemeztípusok zökkenőmentes lejátszása érdekében természetesen kettős optikát kapott, az MPEG mozgókép dekódolásáért, mint a jobb lejátszóknál, itt is 10 bites lapka felel, a hangjeleket pedig 24 bites átalakító változtatja analóg hullámokká. Bekötési szempontból igen könnyedén hozzákapható a legtöbb házi rendszerhez, egyszerre rendelkezik kompozit-, S-video- és SCART kimenettel, utóbbiból kettő van rajta, így lehetséges a VHS magnó „vonatozós” bekötése is. Hangjait sztereo analóg kimeneten vagy a lemeztől és a készülék beállításától függően PCM, DD5.1 vagy DTS jelsorozatban optikai vagy coax ká-

belen juttatja el az erősítőbe. Nagy és informatív kijelzője mellett a TV-n megjeleníthető grafikus felhasználói felületen végezhető el a beállítások, szülői kód bevitel, a TV képarányának meghatározása, valamint a menü nyelve. Amely akkora feneketlen készletből választható, hogy akár urduul is szólhat hozzánk a lejátszó... (Tájékoztató: a nyelv kódja 8582, de benne van a részletes és magyar nyelven is mellékelt kezelési útmutatóban.)

Home Theater Master MX-1000

E néven dobta piacra új termékét az Universal Remote Control. A termék skáláját nevében is hirdető cég azt a nem egyszerű feladatot valósítja meg

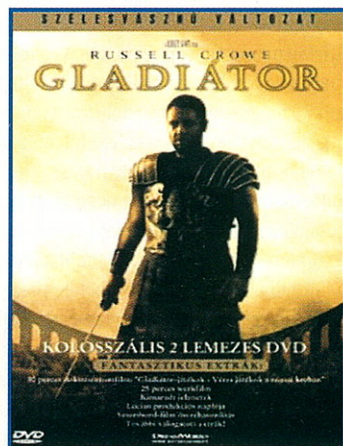


egészen újszerű formában, amivel már többen is hosszasan kísérleteztek. Több probléma adódik ugyanis, ha minden szórakoztatóelektronikai eszközt egyetlen távszabályzóról kívánunk vezérelni: vagy az eszköz lesz túl méretes a számtalan - gyakran is ki sem használt - funkcióhoz rendelt gomb miatt, vagy a váltókapcsolók és billentyűkombinációk garmadája miatt csak mestervizsgálva lehet nekilátni a nyomkodásnak. Az MX-1000 esetében ezt igen hárszárosan egy LCD segítségével próbálják megkerülni. A háttérvilágításos érintőképernyőn a különféle eszközök (erősítő, TV, DVD) vezérlőbillentyűi akár a használó egyedei igényeihez igazított csoportosításban is megjeleníthetők. Egyszerre 50 képernyőt képes megjegyezni, és 12 eszközt irányítani, amelyeket vagy az előre rögzített adatbázisból kódokkal választhatunk ki, vagy direkt módon az adott küttyű saját

távírányítóját használva programozhatunk be. A dolog egyetlen szépséghibája a 299 dolláros ár, amennyiért akár DVD-t is lehet venni - igaz, külön távirányítóval...

Júra kori díszdoboz

Sokan vártuk izgalommal telve a Jurassic Park és Az elveszett világ lemezeket tartalmazó Spielberg-díszdobozt. Nem is kellett csalódnia a várakozásunkban. Abba most ne menjünk bele, hogy a meseszöveg, dialógusok és egyéb esztétikai szempontokból a filmművészet csúcsait mennyire közelíti meg e két alkotás, viszont tipikusan gyűjtőknek való darabok, már csak azért is, mert a digitális mozitechnológia mérföldköveiként is jellemezhetők. Melles-



leg a csillogó korongok olyan mennyiségű extrát rejtenek, hogy teljesen jogos a borítékon elhelyezett gyűjtői kiadás szalagcím. A szinte kötelezőnek mondható „így készült”, alkotói filmográfia és egyéb mellett igazi csemege lehet a forgatókönyvek végigkövetése és egyes kiemelt trükkfázisok, illetve a trükkök világának átfogó leleplezése.

Maffiózó jégtörő

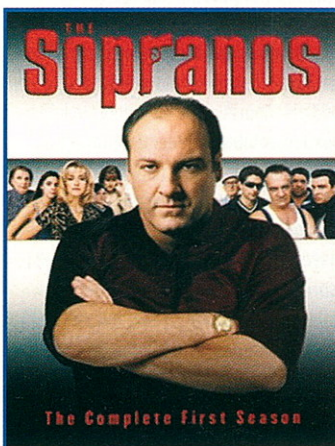
Tőlünk pár száz kilométerrel nyugatabbra igen nagy keletje van a jobb sorozatok DVD-kiadásának, az eddigi fagyos hazai ellenállás jegét viszont csak most sikerül áttörni a „The Sopranos”, a hazai kereskedelmi csatornáink egyike által Maffia név alatt vetített első évfolymának. A brazil nyálmányoktól igen messze álló, életszagú, erős szakos, egyszóval korhatára érdemes sorozat

nem kevés televíziós díjat zsebelt be a tengeren túl. A történet alapját egy, az idegösszeroppanás határmezsgyéjén álló, impotenciával küszködő „kisfőnök” mindennapjai képezik, de módunk nyílik betekinteni az egész „család” életébe.

A hat lemezen - ennek megfelelő áron... -érkező 13 rész mellett egy werkfilm kapott helyet soványka extra tartalomként. (Az azonos történetű, humoros Robert DeNiro film volt előbb, vagy a szoprános... - czy)

Gladiátor

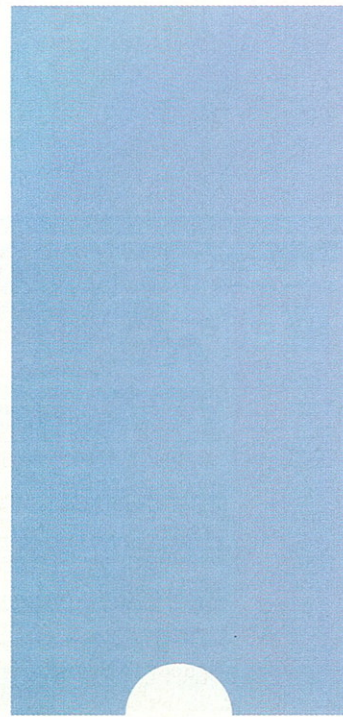
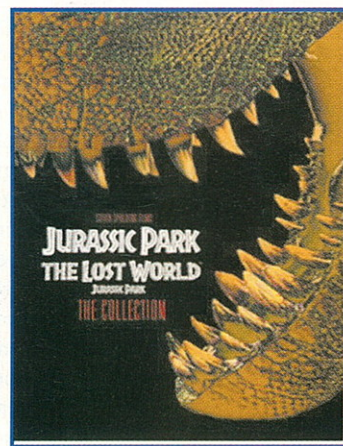
Nem maradhatott ki a mozifilmként roppant emlékezetesnek bizonyult alkotás a DVD-k sorából, s az igazat megvallva, minőségében ritka jól sikerült



megragadni a mozihatást és átvinni a nappali szobák sokkal személyesebb terébe. Persze a valódi élményhez igen fontos a minőségi hangrendszer és egy éles képet jó színhűséggel visszaadni képes TV-készülék, mert a lemezen roppant gondosan kivitelezett anyag kapott helyet. A különálló „extrás lemez” és a DTS és DD5.1 hangú verzió is erre mutat, hogy mindenki az otthoni technikának valóban megfelelő lemezt választhassa, és ne kelljen a terjedelem miatt minőségi kompromisszumokat kötni a gyártás során. Extrák tekintetében is az élbolyba sorolható a lemez, az animált menük első másodpercétől lerí róla, hogy a készítő komolyan foglalkoztak a DVD nyújtotta többlet lehetőségek kihasználásával. A film igaz barátainak utolérhetetlen csemegét kínál a kimaradt jelenetek megismerésének lehetősége, de a forgatás kulisszái mögé tett látogatás, több szereplő személyes élményeinek

megismerése is csábító lehet. Hosszan lehetne még sorolni, hogy mi minden került még a kísérőlemeze, de az igazi DVD-gyűjtők úgyis „testközelből” fognak megismerkedni ezzel a hazai DVD történelem szempontjából is jelentős lemezzel.

Schuerue

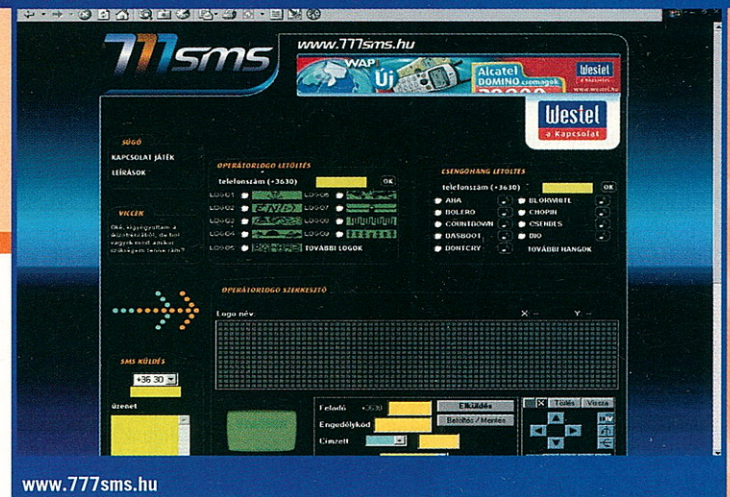
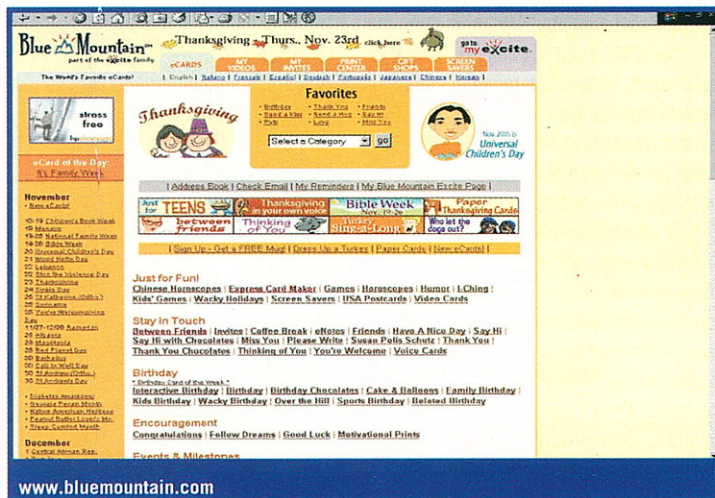


Netböngésző

A XXI. SZÁZAD ELSŐ NETBÖNGÉSZŐJE

Emikor ezeket a sorokat írom, még sehol sincs a karácsony. Mire ezeket a sorokat olvasod, addigra már bizony ott liheg a nyakunkban, sőt már lehet, hogy heveny bejgli mérgezésből kúrálod magad, miközben a cikket olvasgatod. Mindenesetre a meg-növekedett szabadidőt ki kell használni, szóval irány a háló! Persze most ajánlhatnék mindenféle karácsonyi honlapot, de azokat találgatok meg magatoktól!

Az ünnepek környékén bizony igen nagy a levelek és üzenetek küldésének igénye (kényszerűség? ☺). Érdemes tehát megkeresni azokat a pontokat, ahonnan mindenféle levélszerűséget lehet küldeni a világ minden irányába. Elsőként hadd ajánljam régi kedvencemet, a képeslapküldők legjobbát, a Blue Mountain-t (<http://www.bluemountain.com>). Nemcsak a képeslapok hatalmas választéka, a témák szinte kifogyhatatlan változatai, hanem a figyelmesség is nagyon fontos eleme ennek a honlapnak. Majd minden ország nemzeti ünnepeire, a fontos nemzetközi eseményekre (Anyák napja, Nők napja ilyesmi) emlékeztet, s persze ilyenkor is lehet képeslapokat küldeni. Nagyon jópofa télapós (ez nálunk december eleje, szemben a nyugati népekkel, akiknél az ajándékot hozza a szakállas öreg) és karácsonyos képeslapok özöne található itt. Emellett ne feledjük a rengeteg bájos szerelmi, vagy akár csak üdvözlőlapot. Amióta ezt az oldalt megismertem, csak innen küldök képeslapot! (Huhh, ennek a mondatnak nagyon reklámíze lett!)

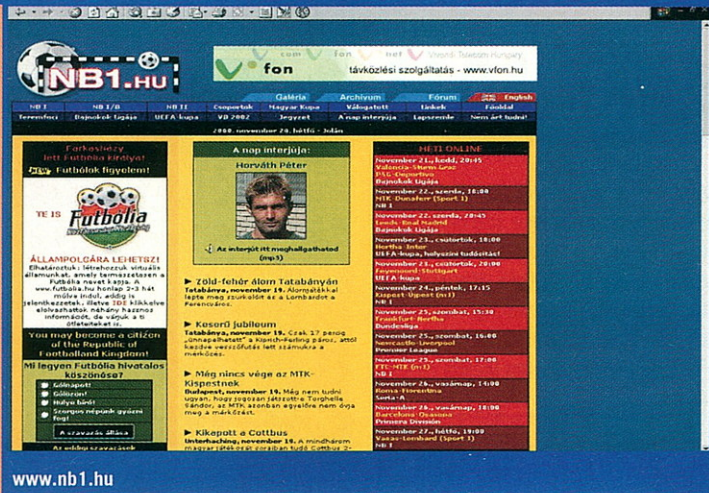


Sokunknak okoz gondot egy jó SMS megírása. Kinek azért, mert drága, ha tömegével küld SMS-eket, kinek pedig azért, mert nem szereti a mobsitelcsi (ááááá... – RP) billentyűzetét (én például így vagyok vele.). Mindemellert sokan vannak köztetek is, akik Nokia gyártmányú készüléket használnak, ahol az operátorlogók és a csengőhangok is változtathatóak. Nos, mindezen dolgokért rajongóknak a jövőben érdemes lesz felkeresniük a 777sms oldalát (<http://www.777sms.hu>). Egyrészt nagyon gyors, s mindegyik magyar mobilhálózatra küldhető innen üzenet. Másrészt nincs korlátozás (ahogy több, külföldi SMS küldőn), annyi üzenetet küldhetünk, amennyit csak akarunk. Harmadrészt készíthetünk saját operátorlogót, amelyet persze bárkinek elküldhetünk ezután. S mások által készített logókat is megszerezhetünk. Ha regisztráljuk magunkat, még több szolgáltatást vehetünk igénybe, a gond csak az, hogy akiknek a mobilszáma nem 06-30-cal kezdődik, azok sajna nem regisztrálhatják magukat. Mindenesetre az SMS küldés bárkitől bárhová mehet ☺.

Ha ez a lehetőség sem elég, akkor érdemes ellátogatni az Inixus oldalára (<http://www.inixus.com>). Innen ugyanis letölthető egy nagyon érdekes kis programcska, egy amolyan házi üzenő rendszer. Ennek segítségével a Windows Asztaláról küldhetünk SMS-eket vagy e-maileket anélkül, hogy más programot vagy akár egy böngészőt be kellene tölteni. Kicsit puritán a megvalósítás, de a funkcionalitás legalább jó.

Talán már sokan tudjátok, hogy nagyon nagy sportrajongó vagyok. S bár az NHL minden változatáról én szoktam írni, a FIFA XXXX-et is imádom, magyarul a foci sem hagy hidegen. Sajnos vagyok olyan mazochista, hogy a magyar futball is érdekel, s nemcsak azért, mert a nemzeti válogatott javulni kezdett, hanem azért is, mert érzésem szerint a (most már) 12 csapatos NB1 színvonal is





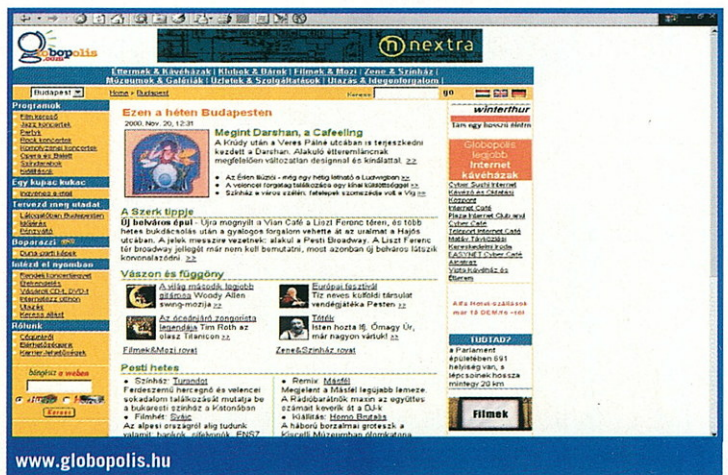
emelkedik. Ezért is fedeztem fel nagy örömmel azt a honlapot, amely a magyar focival foglalkozik, s szerencsére nagyon profi szinten (<http://www.nb1.hu>). Persze a fontosabb külföldi bajnokságokkal is foglalkoznak, ám nagyon jók a helyszíni tudósítások. Sosem fogom elfelejteni a macedón-magyar meccs beszámolójának egy sorát: „XX. perc. Bicskei balra néz, biztosan mit támadunk...” Ha nem emlékeznétek, ez a mérkőzés ködbe veszett... A beszámoló mellett mindig találhatók itt interjúk (amikor ezeket a sorokat írom, épp Horváth Péter, a Fradi csapatkapitánya nyilatkozott, s ez volt letölthető mp3-ban), friss hírek, góltató, lapszemle és linkek. Azonban egy érdekes kezdeményezés nagyon megtetszett: az oldal készítői ugyanis létrehozták Futbóliát, a virtuális Köztársaság Királyságát. A hírek szerint a népszerű író-humorista, Farkasházy Tivadar lett az állam királya, valószínűleg I. Teddy néven. A Demokratikus szavazáson épp hogy megelőzte Király Gábort és Gálvölgyi Jánost. Futbólia honlapja: <http://www.futbolia.hu>.

Játék? Vagy komoly tán? A világon mindenfelé virágoznak az árverések. Hol gyűjtő szenvedélyből, hol karitatív okokból, de mindennap tárgyak százait (ezreit?) árverezik el. Az internet maga a paradicsom az árverezésnek. Hihetetlen sokan vehetnek rajta részt, és szinte mindent érdemes árverezni, hiszen a világ bármely tájáról jöhetnek az érdeklődők. Szerencsére most már Magyarországon is található egy olyan oldal, ahol lehet versenyezni másokkal, lehet figyelni, hol tart a licit, s akár magunk is elindíthatunk egy ilyen árverést. Az összes esemény rovatokba tömörül: Számítástechnika, Szórakoztató elektronika, Kommunikáció, Könyv-Zene-Film, Háztartási gépek, Sport-Hobbi, Antikvitás, Ékszerek, Jármű, Bútor, Egyebek. A választék nagyon nagy, szintetizátor ugyanúgy van itt, mint digitális fényképezőgép, PowerMAC, ISA hang-

kártyák vagy bármi más. Játéknak sem rossz, de néha igen érdekes dolgokhoz lehet hozzájutni aránylag olcsón (ha persze nem fut versenyt velünk valaki). Szerencsére a rendszer üzenetet küld, ha ránk licitáltak, így nem maradhatunk le, ha elég figyelmesek vagyunk. Csak egyre érdemes figyelni: a számok igen gyorsan nőnek, és egy jó verseny végén vagyonokat fizethetünk valamiért, ami nem is ér annyit... Az aukciós lap címe: <http://www.netakcio.hu>.

Sokszor előfordul, hogy halvány lila dunsztunk sincs arról, mit csináljunk egy adott nap vagy este. Ilyenkor jön jól egy programajánló magazin, amely nemcsak megmondja, hova érdemes menni, hanem jó esetben el is árulja, milyen az a hely, film vagy zene, amely minket mindennél jobban érdekel. Eleddig semmi újdonság nincs is ebben a honlapban, azonban mi történik akkor, ha kis hazánk valamely szegény polgára épp valamely európai nagyvárosban mutatja idejét, és ott kíváncsi ehhez hasonló információkra? Mondjuk, lehet ez a hely Bécs, Berlin, Krakkó vagy akár Zágráb is (és persze sokan mások). Persze külföldön nem magyarul, hanem angolul szól hozzánk az oldal, azonban igen hasznos információkat árul el helyi eseményekről, éttermeiről, szállásról, turisztikai célpontokról. Esetleg Apocalyptica koncertre akarunk menni Prágában? Semmi gond, csak klattyintok, és máris megvan a jegy. Érdekelnek a krakkói klubok és bárók? Ez sem probléma, bár én ilyen helyekre nem járok. Azonban azt tudom, mennyire elveszett tud lenni az ember külföldön, ahol nincs például Bécsi Est! ☺ Ha tehát programok kellenek Európa több nagyvárosában (amelyben Budapest is benne foglaltatik), akkor máris szőrfőzünk a következő háló-gyöngyszemre: <http://www.globopolis.hu>

Gyu

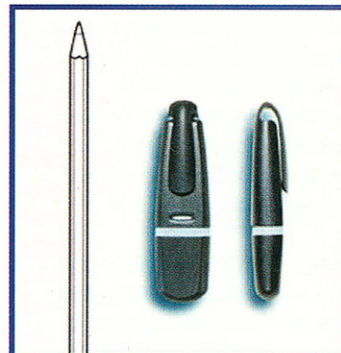
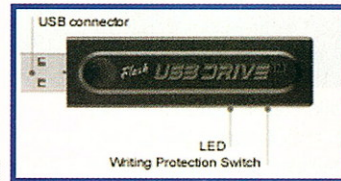


NAGYON MOBIL HÁTTÉRTÁRAK

Az idei COMDEX egyik érdekességének mondható a mini háttértárak széles kínálata. A felvonultatott megoldások közül csak egy nevezhető külső merevlemeznek, a FlipDisk névre hallgató, első-sorban modemekhez kínált eszköz. Belső valójában egy 2,5 hüvelykes merevlemez kapott helyet az iMac-jellegű, áttetsző műanyag házban. A 20 megabájtos merevlemez két módon kapcsolható a felhasználó a komputeréhez, a kihajt-

ható – innen a flip elnevezés – PC Card csatlakozóval, illetve USB kábelen. Jóval kisebbek a csak USB-n beköthető eszközök, melyek nem merevlemez, hanem flash memóriát használnak az adattárolásra. Az M-Systems Disc-on-Key eszköze 8, 16 és 32 megabájtos verziókban kerül forgalomba. A Q-Tech jóval magasabbra tette mércét, a Flash USB Drive névre hallgató eszközét 16 MB-tól egészen fél GB kapacitással

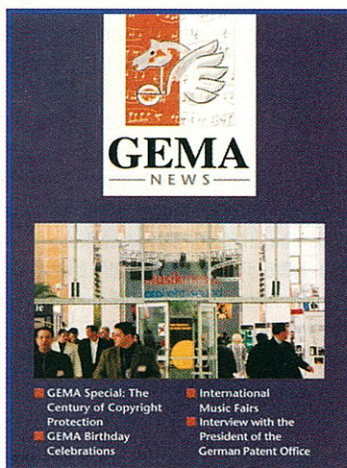
gyártja. Közös jellemzője az eszközöknek, hogy közvetlenül az USB csatló, vagy USB hub csatlakozójába passzolnak, nem egy kábel végén fityegnek. Ez egy „asztalba épített” konfiguráció esetén azért okozhat némi nehézséget, a noteszgépeknél viszont ideális.



VÉDETT A NÉMET JOG

Nem valószínű, hogy örömmámorban úszna a Hewlett-Packard németországi képviselője, hiszen a helyi szerzői jogvédő hivatal, a GEMA elérte, hogy automatikusan reprográfiai díjat kelljen fizetni minden egyes, az országban eladott, CD-íróval felszerelt HP PC után. Ráadásul mindezt visszamenőleg, egészen az 1998-ban eladott gépekig. Az indoklás igen egyszerű: a CD-írók képesek zenei lemezek másolatainak elkészítésére, vagyis védett anyagok reprodukálására. Ezért az eddig csak magánok, kazetták és szalagok esetében érvényes kötelező díjat erre a termék-körre is kiterjesztették. A hivatal természetesen nem akar megállni a HP-nál, minden Németországban eladott CD-író után szeretnék bezsebelni a maguk 12 márkáját. Az elképzelés, pontosabban az indoklás több szempontból is vitatható, de kétségtelenül ésszerűbb, mint más országok jogvédő szervezetei

által foganatosított intézkedések, például a telefonközpontok időkitöltő dalamközvetítése után megkövetelt díj. (Ami Magyarországon már életbe lépett. Jelenleg még folyik a harc, hogy a mobiltelefonok csengetéséért kell-e fizetniük a gyártóknak vagy sem.)



Nintendo

A Nintendo nyereséges pénzügyi évet tudhat maga mögött, annak ellenére, hogy új generációs konzolját utolsóként jelentette be a hagyományosan játékgépgyártóknak számító cégek közül. Ráadásul a nyereségek még értéküket tekintve is növekedtek a tavalyi évhez viszonyítva. A siker persze most nem az asztali gépek számlájára írható, hiszen az N64-nél jóval nagyobb tudású gépek sok vásárlót el-

szípkáztak a Nintendo orra elől, a GameCube pedig csak 2001 júniusában várható. A bevételek fő forrása a kézi játékgépek és a hozzájuk való szoftverek piaca volt, ahol egyértelműen vezető szerepet tölt be a GameBoy illetve a GameBoy color. Természetesen ebből a készülékből is várható egy újabb modell GameBoy Advanced néven, márciusban.



RÉV ÉS VÁM A SONY PS2 SZÁMÁRA

Komoly gondba került a Sony Computer Entertainment Europe, vagyis a Sony PlayStation2 európai forgalmazását intéző vállalat. Az angliai központú cég a helyi vámosokkal került nézeteltérésbe. A hatóság jeles képviselői a konzolt egyszerű videójátéknak minősítették, ami így vámköteles termék, szemben a számítástechnikai eszközökkel, amelyek után nem kell fizetni. A hatósági sápvizsgálata már csak azért is fájó lehet, mert egész Európa ellátása az angol központ feladata. Reméljük, hogy a határozat megváltoztatására tett törekvések eredménnyel járnak, mert addig esélyünk nincs a hazai hatóságok előtt ugyanezt eljátszani, amíg angol kollégáik nem nyilvánítják számítógépnek a készüléket, márpedig a magyar vámosok százaléka is igen erősen eltérnek a két kategóriában.

Többször sajnálkoztunk hangosan, hogy hivatalosan nem fognak PS2 gépek érkezni az országba 2001 második negyedéve előtt, ehhez képest már 2000 decemberében befutott az első 300 darab, ami ugyan nem sok, a valódi igények kielégítéséhez talán még kevés is, de talán az első fecskék mehozzák a nyarat. A gépek behozatala ugyanis egyben a szoftverbeáramlás és szervizszolgáltatás megindítását is jelenti. Egyetlen apró kellemetlenség merül még fel a hazai készülékek kapcsán, mégpedig, hogy áruk itthon is az angol színvonalon mozog, megfelelően a forgalmi adóval, mintegy 169 900 Ft kiadást jelentve. Uhh.

HÁLÓMÁSOLÓ

Az internet -friziderek és mosógépek tengerében a COMDEX-en felbukkant egy nem teljesen eszemert ötlet is. A Hitachi által bemutatott fénymásoló-család internetkapcsolati lehetőségeiben más, és talán valamivel jobban kihasználható lehetőségek rejlenek, mint a hálólámpa krumplirendelő szolgáltatása. A bemutatott két másoló lelke megegyezik, legalábbis ami az internetes képességeikért felel. Az iDoc 400 névre hallgató egység RISC alapon működik és 10/100 Base T Ethernet csatlakozással és TCP/IP kommunikációs képességgel rendelkezik. A Hitachi szakemberi nem csak nagy irodák egyetlen nyomtatójaként és távolról szervizelhető, beállítható fénymásolója-

ként látják az iDOC kiegészítéssel szerelt eszközök jövődó felhasználási területeit. Elképzeléseik között a fax kiváltása és távszámlázási megoldások is szerepelnek. A TCP/IP protokollnak köszönhetően a készüléket oly módon is be lehet állítani, hogy a világ bármely pontjáról elérhető legyen, s ezt alaposan megtámogatták szoftveroldaról is. Sajnos internetképességekkel felruházott fénymásoló megjelenése egyes „hozzáértő”, az internet megreformálását hatalmi szóval tervező személyek szerint arra indít, hogy az emberek lemásolják maguknak az egész Világhálót, hogy ne csak CD-n legyen meg otthon az a sok szexkép.



TERÜLJ-TERÜLJ BILLENTYŰM

Hazánkban is egyre népszerűbbek, az anyagilag valamivel jobban elerestett országokban azonban a futótűzest meghazudtoló sebességgel terjednek a PDA-k, avagy zsebszámítógépek. A legkülönbözőbb gyártók által kínált számtalan modell között szép számmal található olyan készülékek, melyek érintőképernyővel fogadják az adatokat, saját billentyűzetük csak virtuális formában a képernyőre hívható. Ezek mindaddig igen jól funkcionálnak, amíg egy név és cím, vagy egy találkozó gyors bejegyzésére kell használni őket, hosszabb lélegzetű jegyzetek bevitele azonban kicsit fárasztó, akár a felismerő rutin által elfogadott „rovásírás”, akár a virtuális klaviatúrát választja a felhasználó.

A mobil számítógépekhez számos perifériát és kiegészítést kínál a Targus speciális billentyűzete roppant érdekes megoldást kínál a problémára. Egyelőre a HP Jornada és Handspring Visor PDA-khoz kapcsolható verzióban beszerezhető Stowaway billentyűzet leginkább a megboldogult camping biciklikre emlékeztet. Szétnyitva egy jól használható numerikus felület nélküli (86 gombos) billentyűzet, összehajtogatva pedig alig na-

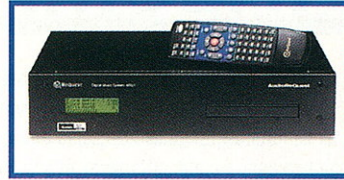
gyobb, mint a PDA. Más kérdés, hogy néz ki a serpenyőnyi billentyűzet csatlakozójába állított kis PDA, de ugyanúgy lehet rajta gépelni, mint az asztali PC, vagy noteszgép billentyűzetén. A tervezők még a PDA-k néhány alapvető programjának funkciógombjait is elhelyezték a cikk-cakkban nyíló-záródó klaviatúrán. (A Palmhoz is kapható hasonló, 19999 Ft-ért.)



AUDIOREQUEST

Nem akármilyen képességű CD- és digitális zenelejátszóval gazdagodott az amúgy is napról napra szélesedő kínálat. Az AudioRequest készülékét nemcsak egyszerűséggel MP3 szervertként definiálják és végigtekintve a szolgáltatások, kapcsolati lehetőségek során és tárolókapacitásán, jogosnak tűnik a megnevezés. A puritán egyszerűséggel megtervezett dobozban 20 gigabájtos merevlemez forog, rajta igen tette-mes mennyiségű tömörített zenei anyag foglalhat helyet. Lejátszani nemcsak MP3 állományokat, és normál zenei CD-eket képes, nem okoz gondot a WMA formátum lekezelése sem. Köz-

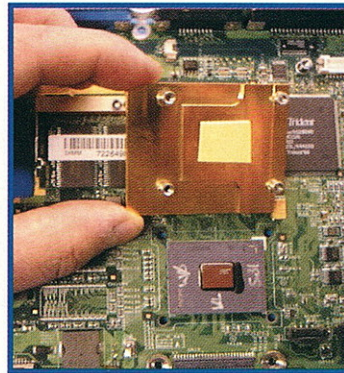
vetlenül PC-hez kapcsolható párhuzamos és USB csatlakozójának köszönhetően, amelyeken mellesleg néhány hordozható lejátszót is képes elérni. Ennél azonban sokkal izgalmasabb lehetőségeket rejtget a csavart érpáras Ethernet csatlakozás, azaz helyi hálózaton vagy az Interneten keresztül önállóan elérhető a zeneszerver. Az internetcsatlakozás már csak azért is hasznos, mert a behelyezett CD-ről minden különösebb cím nélkül MP3 előállítására képes készülék a lemez adataira rákeres a CDDB adatbázisában. Kapcsolat hiányában PC-ről lehet beírogatni az adatokat.



TRANSMETA ÉS A JAPÁNOK

Az IBM-mel és Compaq-kal való együttműködési tervek meghiúsulása után a szépreményű Crusoe processzorok fejlesztője, a Transmeta ügyvezető szemei, de gyártósorainak kimeneti oldala mindenképpen Japán felé fordultak. A COMDEX kiállításon olyan márkák noteszgépeiben dobogott Crusoe-szív, mint a Sony, NEC és Fujitsu. A gyártó ugyanis a hordozható számítógépekben látja forradalmian új központi egysége életterét.

Az Intel és a vele versengő gyártók processzoraitól gyökeresen eltérő elképzelésen alapul a Crusoe. Nem hardver szinten, hanem egy Code Morphing nevezetű szoftveren keresztül értelmezi a bármilyen egyéb processzorra írt bináris programok utasításait. Fejlesztésük mindenesetre töretlenül folyik, 2001 első negyedévére ígérik a 700 MHz-es és egy még nem meghatározott sebességű, de már 0,13 mikronos technológiával készülő típus megjelenését.



Robotkutyá V2.0

A Sonynek nagyon bejött az AIBO nevezetű gépkutya. Novemberben már a továbbfejlesztett változatot is piacra, elsősorban e-piacra dobták. Sajnálatos módon a rendelési lehetőség hazánkra nem terjed ki, bár az árát nézve nem kell attól tartani a nálunk „európaiabb” országokban sem, hogy az ebtenyésztők eltűnését okozza.

Aibo2, a szervetlen alapú négylábú élőlény, szimulátorképességei messze meghaladják az elődjébe épített lehetőségeket. Nemcsak sajátos látószögű képeket készít orrkamerájával, de színesen csillámló tekintetével, rafinált farok-sóválásával és fülmozgatásával hat megkülönböztetett érzelem kifejezésére képes. Mindezek mellett mintegy 40 szavas szó-, pontosabb hanghulámtár várja a gazdik parancsait. A fejlesztők ígéretei szerint pedig hamarosan jóval többre lesz képes, mint ugatásra. Sokoldalú hangrendszere segítségével akár beszédként is értelmezhető válaszokat kapcsolhat parancsokhoz vagy tevékenységekhez. Érdekes, és egyben kissé bizarr megoldás, hogy a vezérlő program egy MemoryStick kártyán kapott helyet, s így cserélhető.

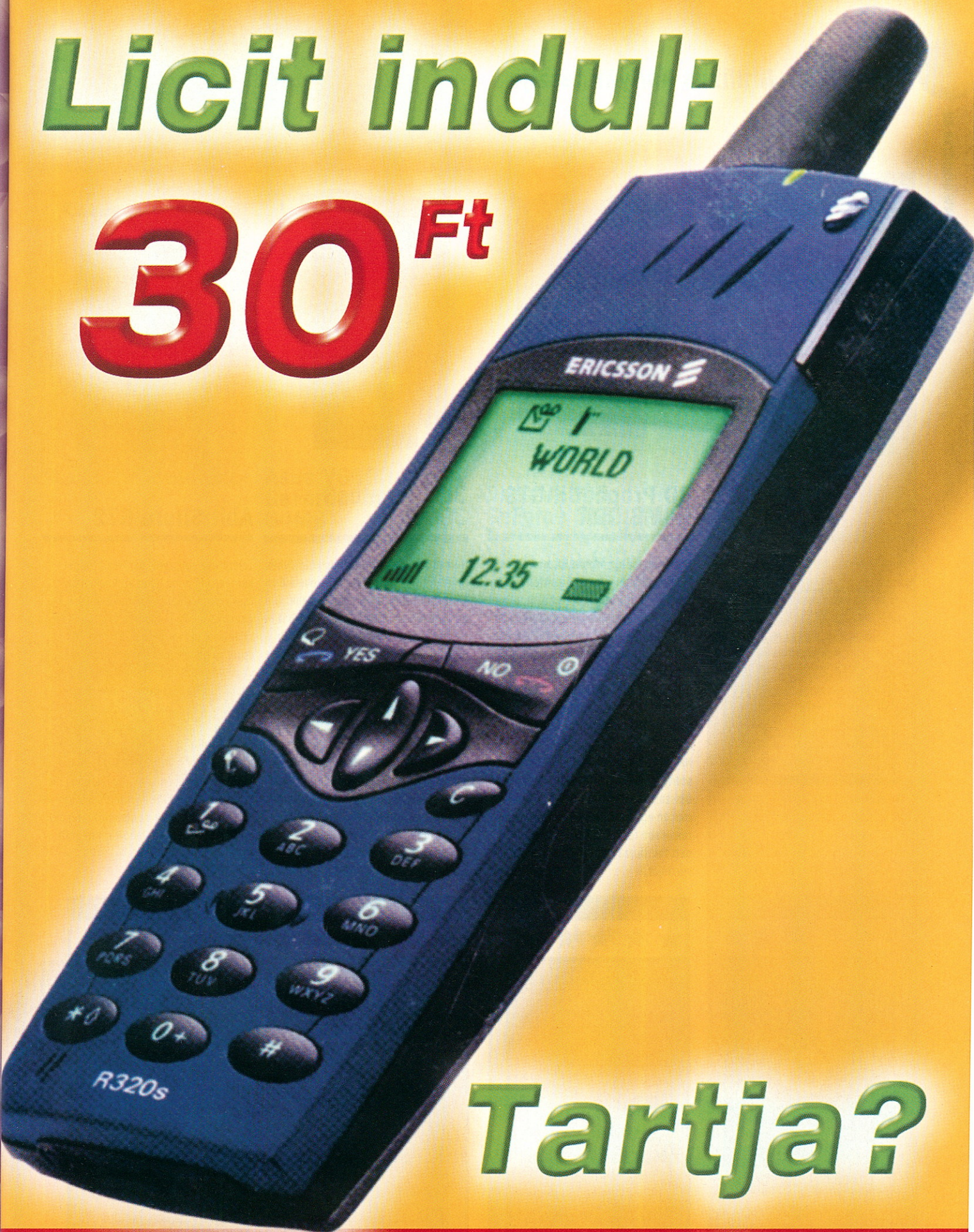
Terv szinte pedig már ott tartanak a fanatizmusra is hajlamos japán kollégák, hogy intelligens csevelyre és speciális feladatok elvégzésre alkalmas jószágokban gondolkodnak. Szerencsére arra még az igazi megszállottak sem gondoltak, hogy a hibára hajlamos, szoftvermeghajtású ebekkel helyettesítsék a vakvezető kutyákat, netán Mancsot és barátait.

Összeállította: Schuerue



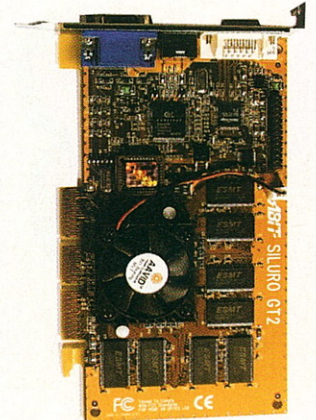
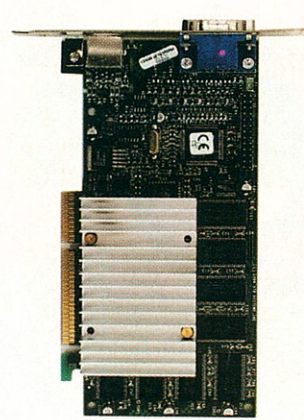
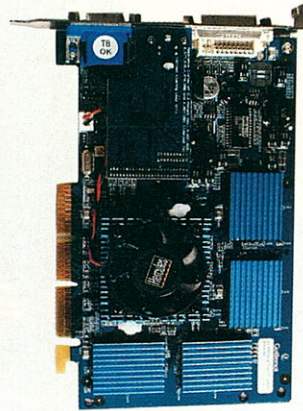
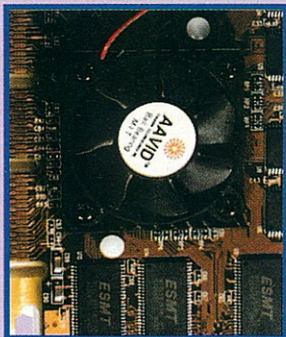
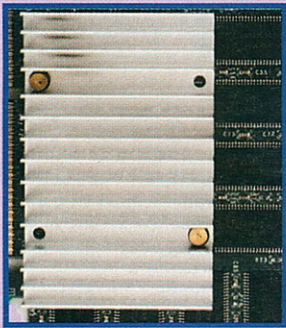
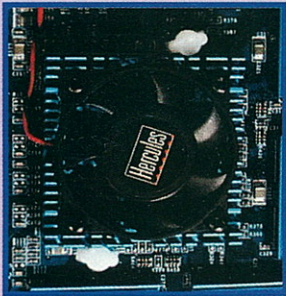
Licit indul:

30 Ft



Tartja?

www.netaukcio.hu



3D Prophet II GTS 64MB DDR

Hosszabb ideig tartott a kártya beszerelése, mint a telepítése. Egyetlen tesztprogramban sem okozott hibákat, és már jó néhány napot játszottunk a Quake 3 TA-val és az is remekül ment vele. Ehhez, gondolom, nagymértékben hozzájárult a 64 megabájt DDR memória. Egyébként elég szép eredményeket ért el, és az is igaz, hogy nagyon nehéz megakasztani a képet (persze semmi sem lehetetlen egy rossz játékkal). Nagyon jól alakították ki a bordarendszert. A legfontosabb helyeket (a processzort és a memóriát) remekül lehűti csupán egy ventilátor, így a kártya huzamosabb felhasználással sem melegedett fel. Hozzá adják a Power DVD teljes verzióját.

3dfx Voodoo3 3000

Nem is olyan régen még nagy hírnévnek örvendett a 3dfx. Utolsó trónkövetelő kártyája esetleg a Voodoo3-as lehet, bár a 16 MB-os kártyák ideje lassan lejár. Telepítője az általam ismert egyik legegyszerűbb, legátláthatóbb. Valóban csak a legfontosabb kérdések jelennek meg a felhasználó előtt, és azokra is csak igen - nem jellegű válaszokat kell adnunk. Némelyik játéknál hibásak voltak a textúrák, és még a legújabb meghajtóprogramok sem segítettek ezen a problémán. Úgy gondolom, indokolt lenne rá a ventilátor is, nem csupán egy igen méretes hűtőborda. Néhányszor le is fagyott a tesztek alatt, ami akár az igen erős melegedésének is betudható.

Abit Siluro GT2

Telepítése egyszerű, bár kicsit többet kérdez, ami gond lehet azoknak, akik csak egy picit tudnak angolul. A kártya egyébként csöppet melegszik, de egyáltalán nem vészes, annak ellenére, hogy csupán egy közepes minőségű borda és ventilátor van rajta. Teljes programként adják hozzá a Test Drive 5-öt valamint a Shogo Mobile Armor Division-t (utóbbival ugye minden igazi GameStar-olvasó rendelkezik ☺). Ami még fontos, hogy megtalálható rajta a TV és a Digital Out is. Sajnos azonban nem hiszem, hogy ma erre kellene befektetni, mert a mai (illetve a mostanában megjelenő) játékok már akadoznak rajta, hiába az integrált 32MB memória.



Telepíthetőség: 2.5

Méret: 2

Melegedés: 2.5

Extra: 1

Ár:

155.000 Ft+ÁFA

Cég:

CHS Hungary
451-36-20



Telepíthetőség: 2.5

Méret: 2

Melegedés: 1.5

Extra: 1

Ár:

-

Cég:

-



Telepíthetőség: 2.5

Méret: 2

Melegedés: 1.5

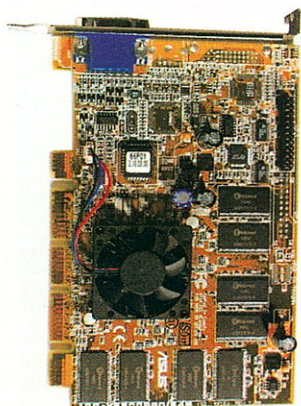
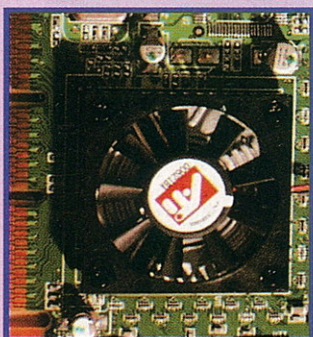
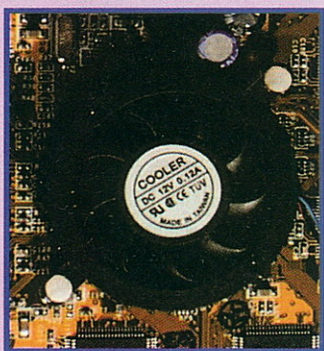
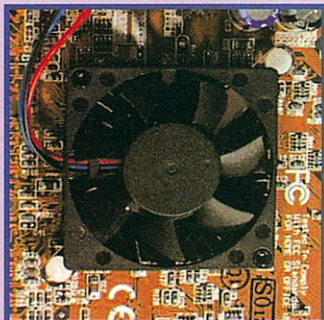
Extra: 2

Ár:

-

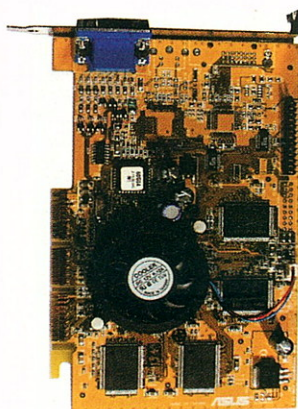
Cég:

-



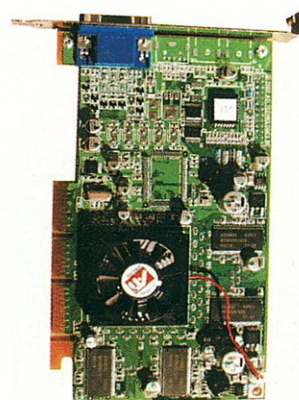
Asus V6600 Pro64 GeForce 256 64MB

Múltkor már elárultam, hogy nagyon kedvelem az Asus grafikus kártyákat, legyen az GeForce 2, vagy nem, legyen rajta 32 vagy 64MB memória. Ezen a kártyán – ahogy a nevében is jól látható – 64MB memória van, amit egyelőre a mai játékok nem igazán használnak ki. A V6600-as remek képet állított elő, minden élés volt, a színek remekül hozták a szokásos Asus minőséget. A telepítés simán lezajlott, megegyezett az eddigi hasonló kártyákéval. Mérete is átlagos, mintegy 16,5 cm. A mérések alatt kategóriájához képest jó eredményeket ért el, de vannak nála jóval gyorsabbak is.



Asus V6800 GeForce 256 DDR

A másik tesztelt Asus kártyán ugyan csak 32MB memória volt (ejj, a megboldogult cga idők ☹), de mivel ez DDR-es volt, több hasznát vették a programok, mintha kétszer ennyi lett volna. Egyszer előfordult egy csöppnyi textúrahiba, de megnyugodtam, mikor újraindítás után megoldódott a dolog (többet nem is jelentkezett a hiba). Telepítése egyszerű volt, és szokás szerint adtak hozzá 5 CD-t – két teljes játék, program, miegymás – egyébként így volt a 6600-asnál is. Mérete hasonló a testvéréhez, így szinte minden gépházba belefér.



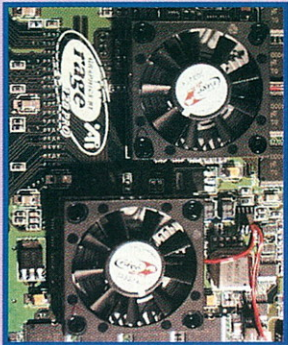
ATi Radeon 64MB DDR

Életemben először próbáltam ki Radeon grafikus kártyát. Akik már használták, azt mondták, hogy remekül „szakít”, szép képet ad – az árához képest viszont már nem olyan kecses. Először az 500-as processzorral teszteltem, azon tényleg jól ment. Aztán gépet cseréltem (a 866-os másik alaplapban volt), legnagyobb sajnálatomra nem akart működni. Ahogy felraktam a kártya meghajtóját, a rendszer többet nem akart működni. Ez valószínűleg azért történt így, mert a tesztelésre kapott alaplap és az ATi kártya nem tud együttműködni. Így sajnos nem tudtam kipróbálni a gyorsabb gépen. Több programban is textúrahibát okozott, de nem volt vészes. Adtak hozzá ATi DVD lejátszót CD-n. Mérete 16,5 cm.

★★★★★	
Telepíthetőség:	2.5
Méret:	2
Melegedés:	2
Extra:	2.5
Ár:	57.100 Ft+ÁFA
Cég:	Enternet 2001 Kft. 412-20-01

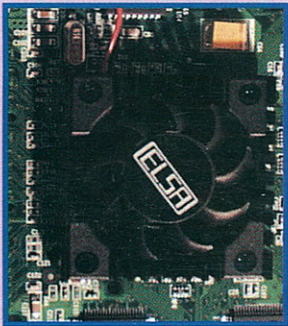
★★★★★	
Telepíthetőség:	2.5
Méret:	2
Melegedés:	2
Extra:	2.5
Ár:	55.700 Ft+ÁFA
Cég:	Enternet 2001 Kft. 412-20-01

★★★★★	
Telepíthetőség:	1.5
Méret:	2
Melegedés:	2.5
Extra:	1
Ár:	85.400 Ft+ÁFA
Cég:	Ready Computers 331-05-18



ATI Rage Fury Maxx 64MB

A másik tesztelt Ati kártyán 64 MB memória volt, de ez nem tudott olyan retek értékeket elérni. Ez sem volt hajlandó a gyorsabb gépen elindulni. A másik tesztgépre ugyan sikerült feltelepíteni, de nem volt kis kaland. Többszöri újraindításra is csupán új hardvert talált a gép, soha nem akarta elhinni, hogy már feltettem a meghajtókat. A textúrahibák itt is jelentkeztek, de sajnos sokkal durvábban, mint a testvérmél. A rajta elhelyezett két ventilátor jól hűti a grafikus lapkákat, bár nem is olyan gyors, hogy felforrósodjon. Ehhez is csak egy DVD lejátszót adtak, mást nem. Mérete kb. 16,5cm.

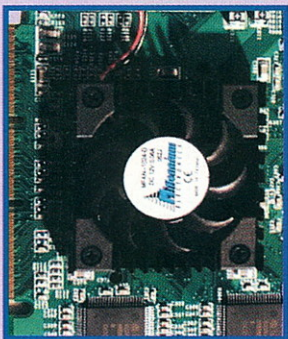


Elsa Erasor X2 32MB DDR

Mikor a tesztet elkezdtem, nem is jutott eszembe, hogy Elsa kártyákat is teszteljünk. Korántsem azért, mert valaki rossz híreket keltette, hanem mert egyszerűen nincsen annyira szem előtt. Nagy meglepetésemre komoly ellenfélnek bizonyult, nagyon megtetszett. 32 MB memóriájával igen jó eredményeket ért el, retek képet állított elő, a színek soha sem voltak tompák. Telepíteni nagyon egyszerű volt, nem kérdez semmi feleslegeset. A dobozában csak néhány régi demó és meghajtó található, amelyeknek manapság már nem nagyon lehet hasznát venni. A kártya S-Video Out-tal is rendelkezik! Hamar felmelegszik egy bizonyos hőfokra, de onnan nem megy feljebb. Mérete 16,5cm.

Elsa Gladiac GeForce2 GTS 32MB

A másik retek Elsa kártya a Gladiac GeForce 2-es volt. Ez is nagyon tetszett, hozta az előzőleg tapasztalt kiváló minőséget. Bár az is hozzátartozik az igazsághoz, hogy GeForce 2 létére azért nem volt olyan elképesztően gyors. Senki ne értsen félre, nem akadtak rajta a programok, de azért a számoknak mindenki jobban hisz. Telepítése is egyszerű volt, de sajnos ehhez sem volt semmi extra. Még jobban tetszett volna, mondjuk egy TV-out-tal, de hát semmi sem lehet tökéletes. Kevésbé bekapcsolása után eléri az üzemi hőmérsékletet, azután már nem melegszik, bármit is csinálunk vele (azért nem kell lávába dobni ☺). Mérete 16,5 cm, így retekül belefér az átlag gépházakba.



Telepíthetőség: 1.5

Méret: 1.5

Melegedés: 2

Extra: 1

Ár:
34.000 Ft+ÁFA

Cég:
Ready Computers
331-05-18



Telepíthetőség: 2.5

Méret: 2

Melegedés: 2

Extra: 0.5

Ár:
57.500 Ft+ÁFA

Cég:
Lord Computer
469-60-00



Telepíthetőség: 2.5

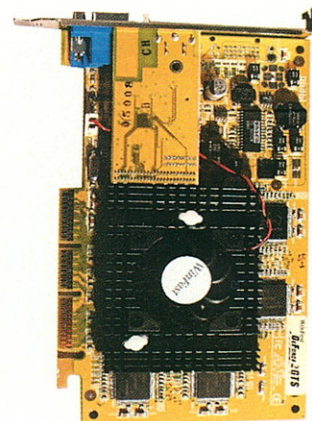
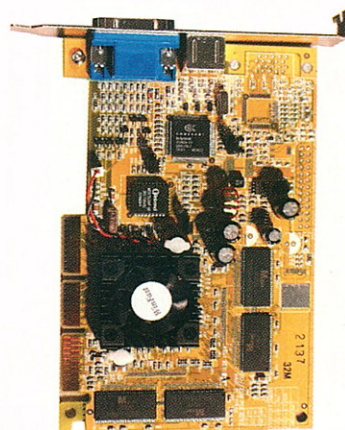
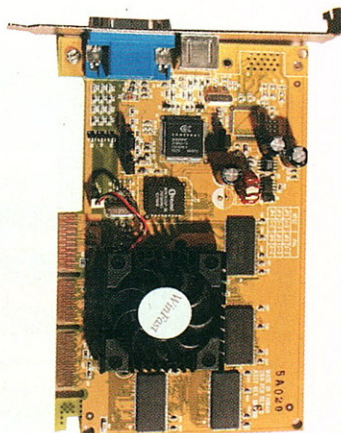
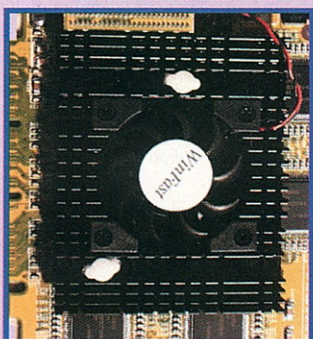
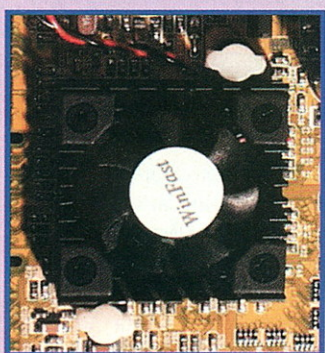
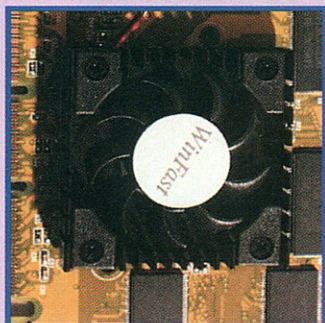
Méret: 2

Melegedés: 2

Extra: 0.5

Ár:
69.900 Ft+ÁFA

Cég:
Lord Computer
469-60-00



Leadtek WinFast 3D S320II

Az első Leadtek grafikus kártya, amit szerencsém volt tesztelni. Azért kezdtem a gyengébbel, hogy láthassam, mennyivel jobb az a kártyák, amelyeket manapság gyártanak. Egyébként ahhoz képest, hogy nem mai kártyáról van szó, egész jó eredményeket ért el (bár ez manapság már igencsak kevésnek számít). A közepes minőségű ventilátor és borda jól le tudja hűteni a kártyatestet. Először azt hittem, hogy csak ezen a kártyán van TV-out, aztán kiderült, hogy majdnem minden Leadtek kártya rendelkezik vele. A tesztek alatt egyszerűen textúrahibákat okozott, de valószínűleg ez javítható bizonyos meghajtókkal. A kártya egyébként 32 MB-os.

Leadtek WinFast 3D S325

Telepítése gyors és érthető, mindazonáltal elég sokszor textúrahibát okozott. Ahol nem hibázott, ott viszont elég lassan pakolgatta az egyes képeket a falakra. A különféle Leadtek kártyák közül ez szerepelt a leggyengébben. Ezt igazából csak azoknak ajánlanám, akik nem feltétlenül a jövőben megjelenő játékokkal akarnak játszani, hanem mondjuk a Quake 1, 2-vel, vagy hasonló kaliberűekkel. Azok jól elfutnak rajta, főképp azért, mert ezen a kártyán is megtalálható a 32 MB memória. Alig melegszik (az igen apró ventilátor a jelek szerint jól funkcionál), és mérete is remek (15 cm). A TV Out-ot erről sem spórolták le, és persze a DVD lejátszó program sem hiányozhat a dobozából.

Leadtek WinFast GeForce 2 GTS

A telepítése szokás szerint egyszerű volt. Véleményem szerint, annak ellenére, hogy egész jó eredményeket ért el, GeForce 2 létére gyorsabb is lehetne. Legalább a ráintegrált 32 MB memória DDR-es. A TV Out-ot talán nem is kell említenem. Nagyon tetszett rajta a természetes hűtőborda (és rajta a ventilátor), ennek ellenére sem tudott jól hűlni a kártya. Ez a legmelegebb nyári napokon gond lehet (volt már olyan kártyája ismerősömnek, melyet napközben nem lehetett működtetni bírni, kivéve, ha további ventilátorral hűtöttük). Mérete szintén átlagos, 16,5 cm, és ehhez is csupán a DVD Magic programot adják.



Telepíthetőség: 2.5

Méret: 2.5

Melegedés: 2.0

Extra: 1

Ár:
33.925 Ft+ÁFA

Cég:
Linear Stage Bt
311-54-56



Telepíthetőség: 2.5

Méret: 2.5

Melegedés: 2

Extra: 1

Ár:
26.740 Ft+ÁFA

Cég:
Linear Stage Bt
311-54-56



Telepíthetőség: 2.5

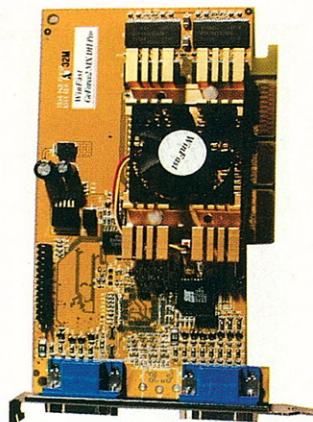
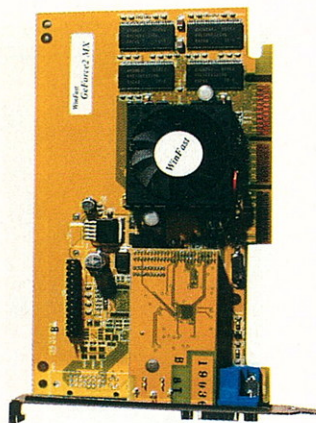
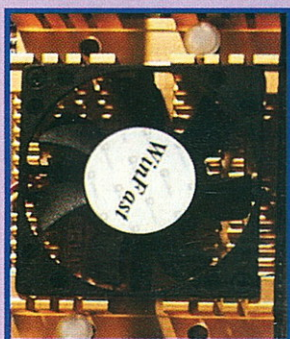
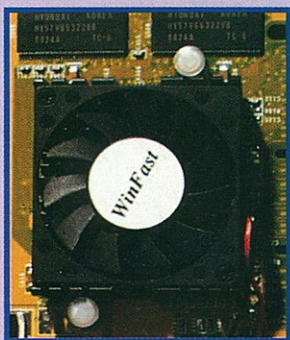
Méret: 2.5

Melegedés: 1

Extra: 1

Ár:
68.890 Ft+ÁFA

Cég:
Linear Stage Bt
311-54-56



Leadtek WinFast GeForce 2 MX

Az utolsó előtti tesztelt Leadtek kártya volt. Telepítése simán lezajlott, és alig lehetett hozzá újabb meghajtót találni, ami vagy azt jelenti, hogy alig frissítik, vagy azt, hogy igen új csomagolást kaptunk. Érdekes volt, hogy a Dualhead-es kártyához képest mennyivel lassabb volt. Gondoltam, azt a sebességet legalább hoznia kell, de a jelek szerint tévedtem. Csupán egy DVD lejátszó programot adtak hozzá. Ahogy a legtöbb Leadtek kártyán, ezen is van TV-Out, így bármikor nézhetünk például filmeket nagyobb képernyőn, vagy akár azt is, hogy játszunk. A kártya mérete nem éri el a 17 cm-t, tehát simán belefér a gépházakba. Hasonlóan melegszi, mint az Abit Siluro.



Telepíthetőség: 2.5

Méret: 2

Melegedés: 1.5

Extra: 1

Ár:
44.735 Ft+ÁFA

Cég:
Linear Stage Bt
311-54-56

Leadtek WinFast GeForce 2 MX DualHead

Sajnos az egész kártyatesztelési periódus alatt csak két olyan grafikus kártyát tudtam kipróbálni, melyek dual head-esek (két monitor kimenettel rendelkezők) voltak. Az egyik az előző hónapban bemutatott G400DH, a másik pedig ez a Leadtek. Azért az látszik, hogy a G400-as régebben jelent meg a piacon, és teljesen más technológiára épül. Az idő múlásával elérik a kártyák az ilyen és ehhez hasonló sebességeket. Ahhoz képest, hogy ez a GeForce „csak” MX (vagyis némileg butított a valódi GF2-eshez képest), remek eredményeket ért el, és a képe is szép volt. Az igen nagyméretű borda- és ventilátor-kombináció sem tudta tökéletesen lehűteni a kártyát. Mérete kb 16,5 cm.



Telepíthetőség: 2.5

Méret: 2

Melegedés: 1.5

Extra: 1

Ár:
24.600 Ft+ÁFA

Cég:
Linear Stage Bt
311-54-56

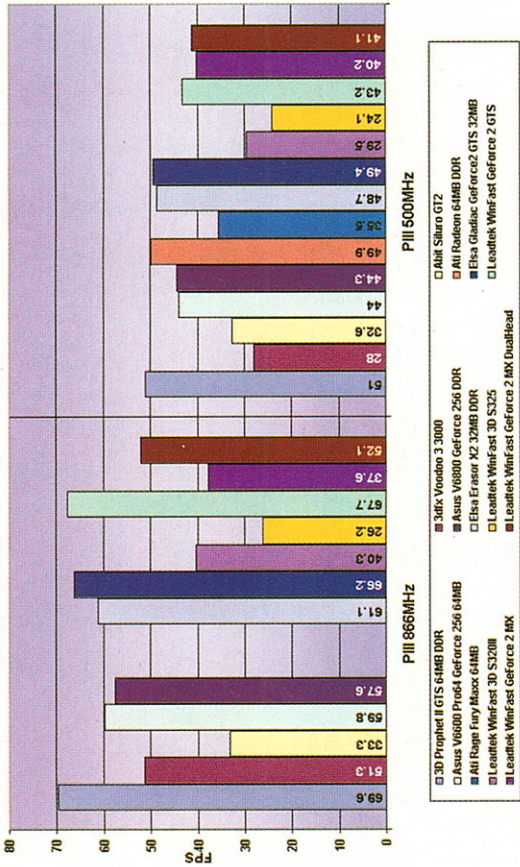
Zárszavak

Mostanra már biztosan sokan rájöttek, hogy a bőség zavara miatt elég sok kártyát nem tudunk tesztelni. Kezdetben nem tudtuk, mivel fogjuk megtölteni a kétrészes tesztet, most meg alig látnak ki a kártyadobozok közül. Megpróbáltunk azért mindenkinek segíteni valamiben, legalább azt tudjátok, hogy ezek a kártyák biztosan kaphatók. Most pedig még egyszer leszögezem, hogy a tesztben felsorolt árak csupán tájékoztatás jellegűek, bármikor változhatnak. A két tesztalapot a Herta Számítástechnikától és a CHS Hungarytól, a 866MHz-es processzort pedig az INTEL Magyarországi képviselőjétől kaptuk.

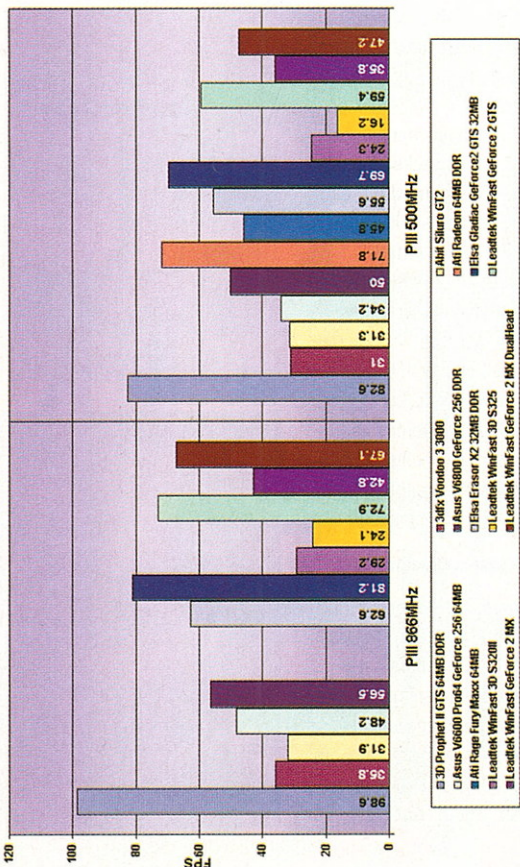
Ha esetleg lenne valami kívánságotok, amit szeretnétek látni a tesztek között, akkor azt gyorsan írjátok meg nekünk. Legvégül: az én véleményem, hogy aki teheti, az Asus v7700-ast, vagy Creative SI 3D Annihilator GeForce 2 GTS-t vegyen! Ezek voltak a legjobbak. Ha valamivel kevesebb tőkével rendelkezél, akkor pedig ajánlatom az Asus v7100-as vagy a Guillemot GeForce 2 Prophet II MX.

ZeroCool, Gyu

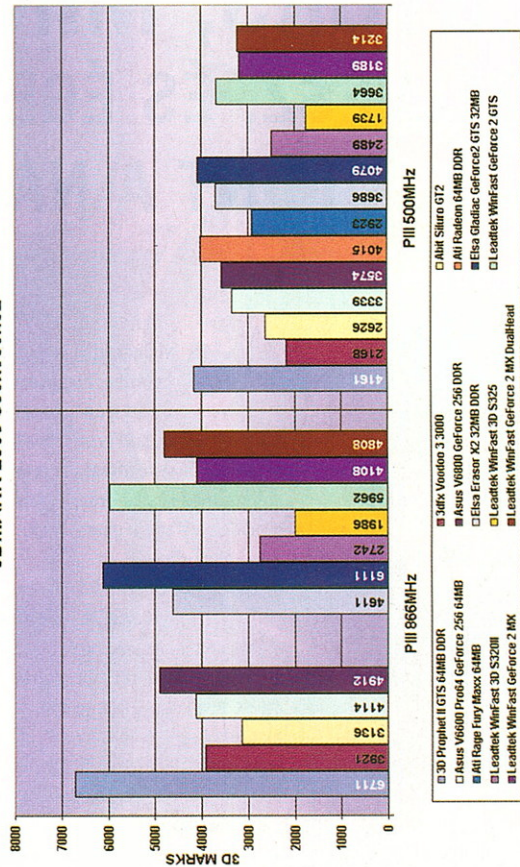
Dagoth Moor Zoological Gardens 800x600x32



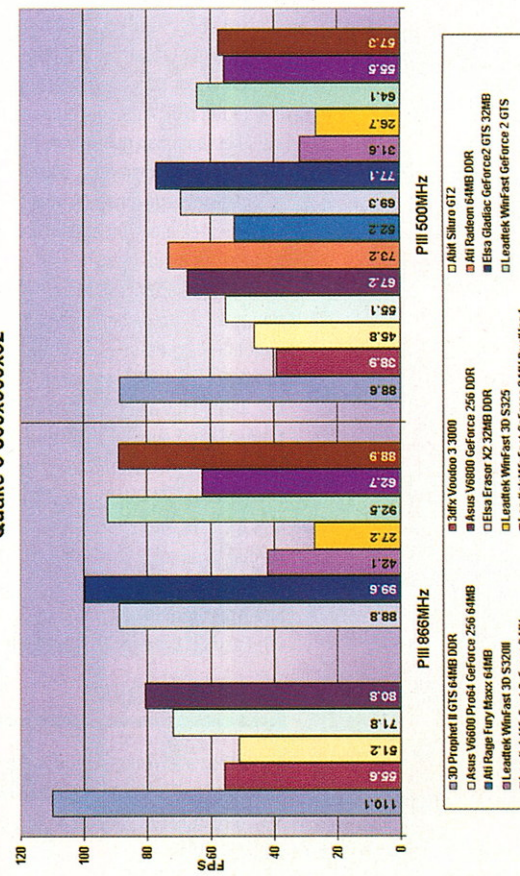
Quake 3 1024x768x32



3DMARK 2000 800x600x32



Quake 3 800x600x32



A Voodoo 3 értékei 16 bites mérésre vonatkoznak, mivel az nem tud 32 bites módot!

GYORS, MINT A SZÉLVÉSZ, ÉS ÉGET, MINT A NAP!



E digitális információáradat világában ma már elengedhetetlen, hogy adatainkat biztos módon lementhessük.

S aki esetleg másról is szeretne biztonsági másolatokat készíteni, ne tétovázzon, szerezzen be egy CD-írórt! Ugyanis egyre olcsóbbak és egyre gyorsabbak.

A TEAC új, 12-szeresen író, 10-szeresen újíróról és 32-szeresen olvasó készüléke még azelőtt került hozzánk, hogy Magyarországon a boltokba került volna, így bátran állíthatom, hogy tesztje egy igazi premier. Kinézete teljesen konzervatív, előlapja fejhallgató csatlakozót, hangerőszabályzót, két LED-et – első a CD-ROM műveletekre, második a CD írást jelzi – tálcanyitógombot, (középen, a tálca alatt!) nyitólukát tartalmaz. Kézbe véve, a súlya alapján robusztus belső felépítésre következtethetünk. Másfélszer olyan nehéz, mint egy SONY CDU311 – rendre 1200g – 800g –, következtetés: valószínűleg fémből van az, aminek abból kell lennie, s emiatt tán nem kopik oly gyorsan. A készüléket Japánban gyártották, ma már ez a minőség egyik ismérve, hiszen nem koreai, tajvani vagy kínai. (A vonatkozó követelések reklamációját egyenesen Gyuhoz továbbítjuk majd. – czy)

Doboza meglehetősen igényes kivitelű: benne a CD-író, valamint egy dobozka Zubehör - Accessories felirattal tartalma: IDE kábel, csavarok, hangkábel, kézikönyv az összes, 20 millió fölötti népszerűségű európai nyelven (értsd: magyar nincs). További tárgyak: 1- 1 db 12x CD-R és CD-RW lemez (TEAC), NERO 5.0.2.4 OEM, InCD 1.6.1, Nero MediaPlayer programok. A kézikönyv szerint a szerkezet az összes közkézen járó íróprogrammal kompatibilis (Win on CD, Easy CD Creator, Nero, stb)

Az írórt beépítjük!

A teszthez a következő konfigurációt használtam: SOYO K7AIA alaplap, Athlon 650, 128 MB RAM, Quantum 20 GB lct

HDD, Matrox G400 32 MB DualHead, YMF724 hangkártya, Windows 98
A CD-írórt a másodlagos IDE csatornára fűztem be, a MASTER helyre, mögötte egy TEAC CD-540E 40x CD-olvasó volt. A számítógép indulásakor a BIOS egyből felismerte, a Windows mint CD-ROM-ot azonnal használni tudta. Az íróhoz adott NERO telepítése után használatba vette. Próbaképpen először egy hang-CD (CDA) másolását kértem 12x írással, röptében („on the fly”, átmeneti fájlok nélkül, amikor a CD-olvasóról az adatok egyből a CD-íróra kerülnek). Mivel első alkalom volt, ezért szimulációval együtt végezte el a feladatot.

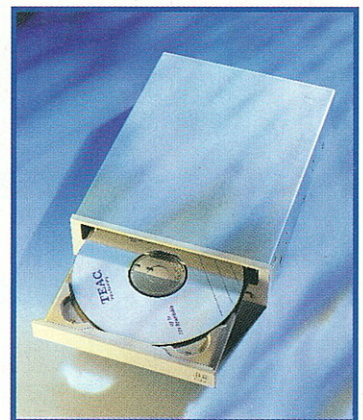
Nem volt időm megebédelni, máris végzett a feladattal (620 MB adat, szimulációval együtt 15 perc). A végeredményt az otthonomban található összes Hi-Fi torony, hordozható CD-lejátszó elfogadta, felismerte, probléma nélkül lejátszotta. Hibát, azaz nyávgóást, ugrást, nem tapasztaltam egyiknél sem. Természetesen nem okozott problémát a több menetes (multisession) lemez írása sem. Itt a visszaolvasásokat csak TEAC CD-vel tudtam elvégezni, lévén csak ez van itthon (a SONY CDU311 nem tud ilyet olvasni, bár az első menetet még látta a lezárt CD-n, utána sajnos semmi mást).

Folyamatos üzemben 4-szeres írással teszteltem. 7 példányt írtam vele, semmi problémája nem volt, csak NERO szólt cca. 20 percenként, cseréljem már ki a lemezt. Ezt követően folyamatos üzemben 10 db 12-szeresen írható CD-vel is kipróbáltam, így jóval rövidebb intervallumokban kellett cserélni a lemezeket. Ennyi idő alatt egy hibás CD-t sem állított elő. Hasonlóan problémamentes volt az újírás is – miután az InCD (packet writer, Adaptecül: DirectCD) 1.6.7 változatot letöltöttem a Nero webhelyéről. Addig nem... Felismeri a lemez sebességét, mert a 4x Philips RW-nél átállt 4x írásra (most éppen ezt formáztam vele) Idő: fizikai 22 perc, logikai 4 perc. Mellesleg a Nero-ról letölthető az UDFread program, mellyel a multi-read CD-olvasók elolvassák a CD-RW-eket.

Értékelés

Nagyon megbízható, hihetetlen gyors, robusztus készülék. Érdemes az összes általunk használt CD-író program legújabb változatait megkeresni hozzá az interneten, mert a régebbiek verziók (CloneCD például) nem ismerik fel. Bolti ára körülbelül 58 000 forint körül várható.

Dragon „égető” György



ProgWorld: programozási rovat a CD-n

+ 36 oldal

TIPPEK ÉS TANÁCSOK
MELLÉKLET

PC WORLD

10. ÉVFOLYAM 1. SZÁM 2001. JANUÁR ÁRA: 992 FT ELŐFIZETÉSSEL: 800 FT

Pentium 4



Microsoft
Internet Explorer 5.5
Magyar

Netscape 6

MGI
VideoWave III
Trial

Cyberlink
PowerDVD 3 Trial

Baldur's
Gate 2
Patch

Battle of
Britain demo

Windows 2000
Magyar és angol nyelvű
Red javítócsomagok
Alert 2 Patch

TESZT

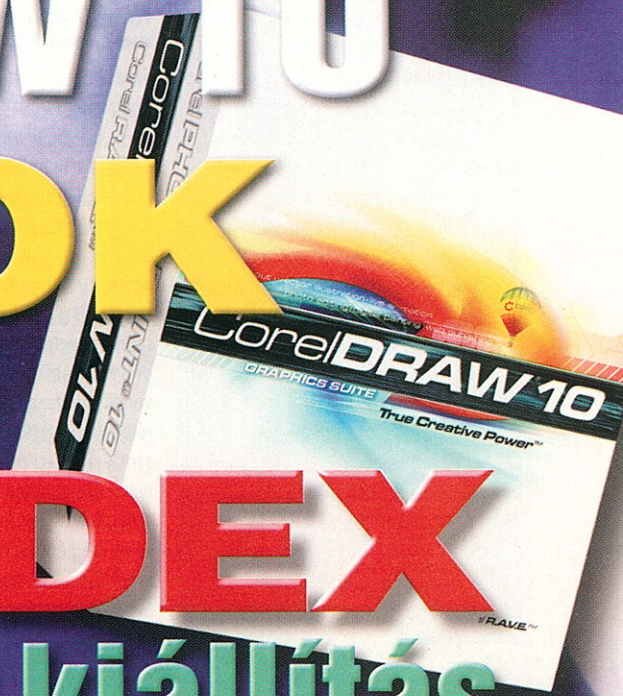
CorelDRAW 10

VÍRUSOK

Új generáció

COMDEX

2000 kiállítás



Sun StarOffice 5.2

AJÁNDÉK LÓ ÉP FOGAZATTAL



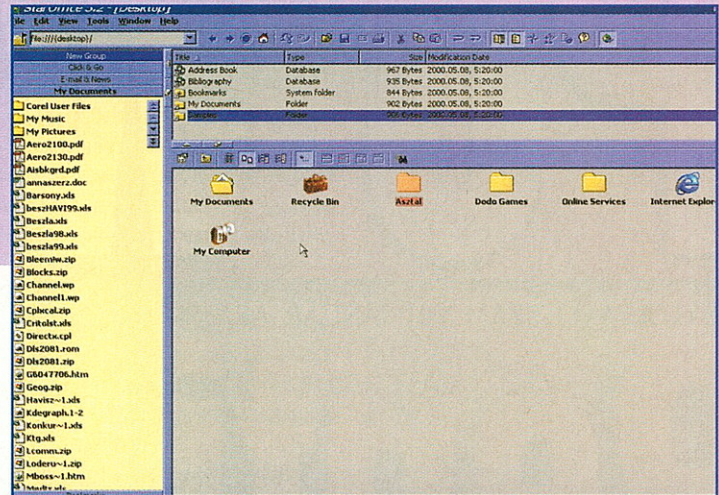
GET IT NOW:
StarOffice™ 5.2
SOFTWARE

néha nem árt, ha az alapokhoz visszanyúlunk. Minek is a rövidítése a PC? Personal Computer, azaz személyi számítógép. És mi az, hogy számítógép? A klasszikus meghatározás szerint „a számítógép a szellemi rutinmunka gépesítésének eszköze”. Ha pedig ezt az állítást megfordíthatóan vesszük, akkor, ha valami nem a szellemi, nem a rutin avagy nem a munka eszköze, akkor az nem számítógép!

Márpedig a személyi számítógépet igenis az ismétlődő irodai feladatok automatikus, esetenként programozott elvégzésére találták ki. Hitvita folyik arról, hogy a számológépek, vagy a szövegszerkesztő volt-e az az alapfunkció, amely a PC létrehozásához vezetett. (Hogy mi a szövegszerkesztő és a számológép, arról alább még lesz szó.) Satnya emlékezetem szerint inkább a számológép lehetett, de nem ellenkezem, ha valaki azt állítja, hogy az IBM a 70-es években egy univerzális, egyszemélyi használatú irodai eszköz létrehozására kapott megbízást, amit 1981-ben az IBM PC világra hozásával teljesített is.

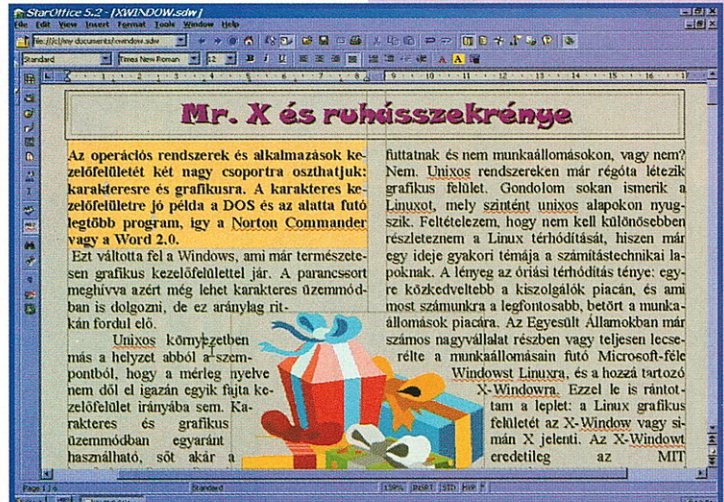
Némi háttér

További szócséplés helyett leszögezzük, hogy az integrált irodai alkalmazáscsomagok a kódbe vesző kezdetek óta a PC-s alapszoftverek közé tartoznak. Az is kötelességünk az esetleg idáig eljutó olvasó tudomására hozni, hogy jelenleg ugyan a világon üzemelő háromszázhatalányos PC több mint négyötödén Microsoft gyártmányú operációs rendszer, valamint több mint háromnegyedén Microsoft gyártmányú irodai szoftver fut, de ez nem jelenti azt, hogy kizárólag Microsoft gyártmányú PC-s irodai szoftverek léteznének. Jelenleg a legismertebb, nem Microsoft operációs rendszer a Linux, és majdnem ennyire ismertek a még éppen létező, nem Microsoft eredetű irodai csomagok: a Lotus (IBM) SmartSuite, a Corel WordPerfect Office 2000 - és cikkünk tárgya, a Sun



Írdítóménük, különféle listák és a munkafüzet található a Sun StarOffice „asztalán”

StarOffice 5.2. (A Corel WordPerfect csomag és a Corel Linux op. rendszer sorsa meglehetősen kétes, lévén, hogy nemrégiben a Microsoft mintegy 124 millió dollárral „besegített” a csőd szélén egyensúlyozó cégnek. Furcsa lenne, ha ebből nem következne egy s más...) (Linuxos stratégiájukat már "át is gondolták" azóta... – ender) Amitől a StarOffice igazán különleges, hogy ingyenes. Nemcsak magánhasználatra, nemcsak valamely csonkított, bemutató-változata, hanem a teljes csomag akárhány példányának használata bármely szervezet vagy személy számára térítésmentes. Ahogy ezt a jelenlegi jogtulajdonos, a Sun Microsystems (nagy teljesítményű, nem Intel processzoros kiszolgálógépeiről és munkaállomásairól világszerte közismert amerikai cég) a StarDivision 1999 végén történt

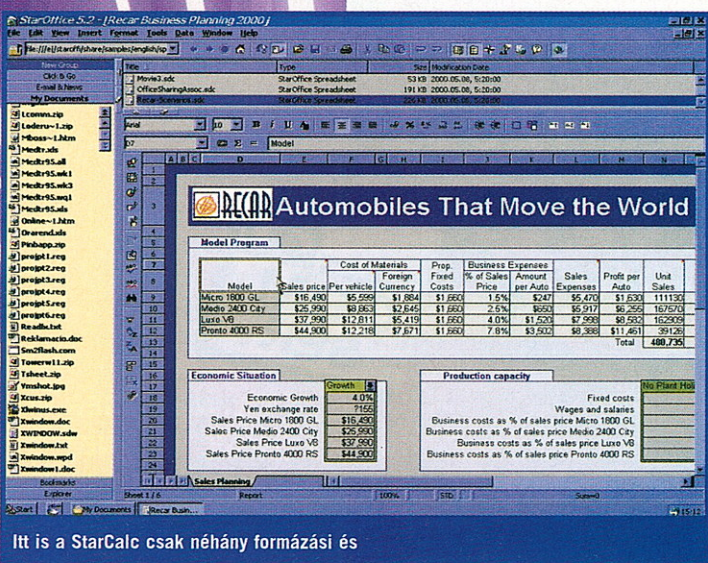
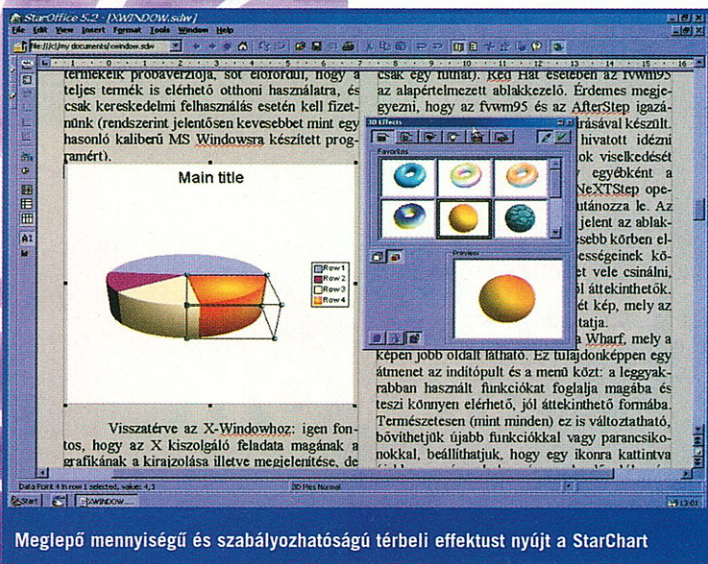


Vegyük észre a színes bekezdéshatert, a két hasábot, a teljes sorkizárást automatikus és magyar elválasztással, valamint a szabálytalan körvonalú illusztráció körülírtját. Mindezt ingyen!

felvásárlásakor kijelentette, és be is tartja. Még fejlesztgetnek is rajta valamennyit, legutóbb megszületett a magyar szóellenőrző és elválasztó modul. Praktikus információ, hogy a StarOffice „hivatalos”, CD-s, licencszerződéssel kísért példányához a hordozó és a postaköltség árán, mintegy 25-30 dollárért (7-10 ezer forintért) lehet hozzájutni. Talán a cikk legfontosabb mondanivalója, amit a cím is sejtet

a StarOffice teljes értékű, teljes szolgáltatáskészletű, 32 bites, korszerű szoftver.

Egyenértékű a konkurens termékek egy-egy korábbi verzióival (bár ki versenyezhet egy ingyenes termékkel?), leginkább és jellemzően a Microsoft Office 97-tel.



A csomag

Minden irodai alkalmazáscsomag kötelező komponense a szövegszerkesztő, a számológéptábla és a bemutató-készítő. Bár utóbbi helyett ésszerűbb lenne valamilyen adatkezelő, de hát a hagyomány az hagyomány, az adatkezelő csak a „Pro”, vagy „Advanced” kiadásokba kerül bele. A Software AG Adabas nevű adatkezelőjének egy korlátozott, és csak személyes használatra engedélyezett változata azért beletartozik az ingyenes StarOffice 5.2-be.

Azért integrálták az irodai csomagok, mert több módon összefüggnek a komponensek. Például a kezelőfelület a lehetőségek végső határáig egységes. E mögött általában közös szoftvermodulok is rejtőznek, azaz a számológéptábla és a bemutató-készítő szöveges mezőinek szerkesztésekor a szövegszerkesztő „motorja” dolgozik, beleértve a helyesírás-ellenőrzőt, illetve az összes formázási lehetőséget. Fordítva is így van: amikor illusztrációt illesztünk a dokumentumba, ugyanaz a rajzoló modul „indul be”, mint amellyel a bemutató-készítő diáit lehet csinosítani, vagy kialakítani.

A StarOffice-re különösen jellemző, hogy a befogadó környezettől függetlenül, teljes kezelőfelületet nyújt a számítógéphez. Windowsban ez főlegesennek tűnik, de a StarOffice döbbenetesen azonos módon és küllemmel működik Linux és Sun Solaris operációs rendszerek nem Intel processzoros változatai alatt is, amelyekben ez a teljesség, grafikuság, egyszerűség, könnyedség és tanulhatóság egyedülálló érték.

Szövegszerkesztő

Mint minden közhasznú fogalom, ez sem pontos, mert amióta beépült a köztudatba, az általa jelölt dolog megváltozott. Messze nem csak szöveget lehet előállítani a StarWriterrel se, a pontos szó: „összetett dokumentum-szerkesztő”. Hosszú könyveket lehet írni, amelyek tartalom-, formázás-, ábra- és hivatkozási jegyzékeiket automatikusan el lehet készíteni. Rajzokat, képeket, grafikákat, lényegében bármilyen illusztrációt ágyazhatunk a Windowsban megszokottan gazdagon formázható szövegtörzsbe. Betűtípusok, -méretek, -színek, bekezdések tagolása, behúzások, színes vagy mintás keretek, háttérminták, minden, amiről a hagyományos kiadványtervezők, nyomdászok annak idején csak álmodhattak. (Az utóbbi 12 évben viszont kötelező volt megtanulniuk, egyébként

elvesztették a megélhetésüket.) További 1000 betű helyett beszéljenek az ábrák.

Számológéptábla

Leggyakrabban táblázatkezelőnek nevezik ezt a szoftvertípust, üdítő kis zavart kelteve a szövegszerkesztők táblázatkezelési szolgáltatásainak megnevezése és a számológéptábla-programok körül. Az angolul „spreadsheet”-nek nevezett programok ugyanis olyan táblázatokat kezelnek, amelyek automatikusan kiszámolják a táblázat celláinak értékét a felhasználó által megadott képletek alapján. Döntse el az olvasó, melyik a jobb név!

A lényeg: a számológéptábla magától számol. Aki sokat foglalkozik táblázatos számításokkal, annak ez ugyanolyan forradalmi újítás és felszabadító eszköz (volt, anno), mint a PC az írógép helyett. Ezen túlmenően számológéptábla adatokat is lehet kezelni, keresni lehet megadott értéktartományba eső cellákat (rubrikákat), azaz leválogatásokat is lehet kérni. Jogos kérdés: mi szükség adatkezelőre, ha van számológéptábla? Nos, a számológéptábla adatkezelő képessége korlátozott, az adatkezelőé nem. Például a StarCalc maximum 256 oszlopot és 32000 sort képes „csak” kezelni, ami 32000 adatkezelőként jelent. Az Adabas fent említett, csönkített, személyes változata maximum 100 megabájtos adatállományokkal dolgozhat, amelyek több ezerszer nagyobbak lehetnek, mint a teljes képességű StarCalc maximális kapacitása.

Ettől még a StarCalc ugyanolyan jó példának PC-konfigurációk összehasonlítására, grafikonok készítésére, költségrészletek számítására, gazdasági, tudományos és műszaki számítások elvégzésére, mint bármely más számológéptábla. A StarImpress nevű bemutató-készítő (diavetítő...) programot nem fogom ehelyett elemezni. Lehet benne rajzolni, sokféle konyhakész mintát tartalmaz, a képsorozatot kézi vagy automatikus léptetéssel letéti. Viszont megosztom az Olvasóval azt a megdöbbentő felfedezést, amelyet a licencszerződés részletes végigolvasása során tettem (ez volt az első eset életemben):

A StarOffice-t eszerint tilos repülőgép és bármilyen nukleáris eszköz tervezése, gyártása vagy karbantartása során használni! (Feltehetően azért, mert ezekben az esetekben az eszköz gyártója nem térhet ki a következményes károk miatti felelősség elől...)

**Megnyitottuk
negyedik,**

**Online
üzletünket!**

- **Egyszerű regisztráció**
- **Könnyű kezelhetőség**
- **Naprakész árukészlet**
- **Ingyenes házhozszállítás**

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: 289-9074

WESTEND CITY CENTER, Bethlen Gábor sétány 3.
Telefon: 238-7278

shop.lord.hu



9958614-6

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

MÁR A HP IS



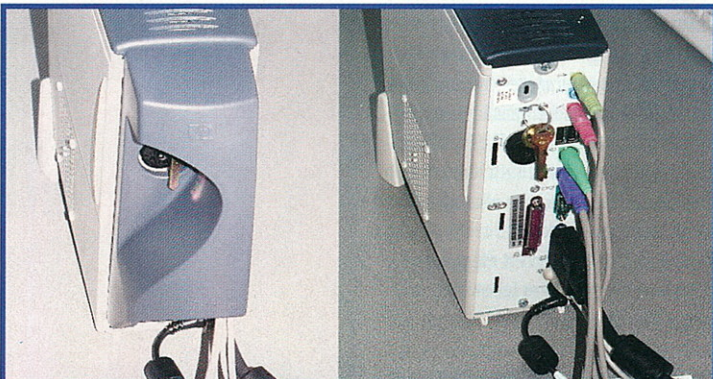
Harcra készen a HP e-PCC S-10. A kis fekete doboz jobbra egy külső, de teljesen csendes tápegység



A meghajtó közepe tartja a lemezt, hogy kinyitáskor le ne essen



Szerszám nélkül kivethető a merevlemez



Az e-PC háta amikor szép – és amikor nem...

Most már határozottan látszik, hogy a PC-gyártók között divattá (na jó: irányzattá) vált a kisméretű, korlátozott bővíthetőségű, kifejezetten irodai és kommunikációs (tehát nem játék) célra szánt PC piacra bocsátása. Nemrég mutattuk be a Compaq iPAQ-ot, ezúttal a Hewlett-Packard e-PC S-10 típusú kerül sorra.

A készülék létezéséről a HP december 5-i, évzáró sajtótájékoztatóján értesültünk, megtudva, hogy ez a PC lesz az alapja a Díjbeszedő Rt. és a HP közös, lakossági internet-PC akciójának. Az 5000 forint fölötti havi „fogyasztású” ügyfelek a HP Ügyfélszolgálatán jelezhetik igényüket. 3 éves részletre, 40000 forint kezdő befizetés, és havi 8500 forint részlet fejében az alábbiakban részletezett konfiguráció birtokába juthatunk. (Fejlesztés: ebben a konstrukcióban a teljes befizetés 346 000 bruttó forint lesz...) Sok lehetőség van, mert léteznek Pentium III-as gép, többféle op-

cionális tartozék közül lehet választani, és a részlet időhatára is lehet rövidebb. A konstrukciónak része még egy internet-előfizetés (az e-PC-ben veleszületett modem is található).

Lényeg, ami lényeg, az e-PC egy *minta-példányát* gyakorlatilag *kitéptük* a HP keze közül, hogy minél előbb bemutat-hassuk. Nos, a mintapéldányság sok hasznos tapasztalattal gyarapította amúgy is hatalmas tudásunkat ☺. Nagyon fontos: az ebből fakadó hiányosságok a mi agresszív viselkedésünk következményei, nem a termék tulajdonságai. Mindenesetre tapasztalatainkat megosztjuk Olvasóinkkal.

Röviden a természetes jellemzők: Intel Celeron 633 processzor (66 MHz-es rendszerbusz), 64 megabájt RAM, Intel 810E lapkakészlet integrált, belső AGP csatlakozással (a rendszer RAM-ból foglalja a videó-memóriát...), 10 GB merevlemez, 24-szeres CD-olvasó, 15 hüvelykes monitor, HP multimédia billentyűzet, HP görgetőkerekes egér, 2 USB port, hangszóró-csatlakozó és hangerőszabályzó a billentyűzeten.

Az akcióban szereplő gép ingyenes Linux operációs rendszerrel, StarOffice 5.2 integrált irodai csomaggal, Netscape böngészővel és levelezővel kerül majd a felhasználóhoz – a mi HP mintapéldányunkon mindössze egy IBM (!) PC DOS 7 árvalkodott, amely *nem látta* az adott e-PC egyetlen, cserélhető lemezes tárolóját, a CD-t. (Az USB-s hajlékonylemez opcionális.)

Tesztkérdés: milyen lehetőségeink vannak ebben a helyzetben, ha már kimérgeződünk magunkat?

Válaszok:

1. (amit majd az ügyfél is tehet) Betszeli a géppel kapott, indítható Linux telepítő CD-t, újraindítja a gépet, és ha a BIOS SETUP-ban nincs engedélyezve a CD-ről való indítás, akkor engedélyezi, majd

követi az automatikus telepítőprogram utasításait. (Ha az ügyfél nem tudja, mi az a BIOS SETUP, mi az, hogy indító CD, mi az, hogy Linux stb, akkor majd felhívja a HP ügyfélszolgálatát, ahol részletes instrukciókat kap. Legalábbis ezt ígérte a HP képviselője a sajtótájékoztatón. ☺)

2. Miután a mintapéldányhoz még nem volt indító CD, mi rezenéstelen arccal *kivettük* a gépből a kifejezetten könnyen szerelhetőre kiképzett (lásd a képeket) merevlemez, beletettük egy másik PC-be és rámásoltuk a szükséges meghajtó-programokat. Majd visszatettük, megfelelően átszerkesztettük a konfigurációs állományokat (a config.sys-t, az autoexec.bat-ot, áldott legyen a DOS neve!) és a következő újraindítás után már boldogan telepíthettük is a Windows 98 SE-t.

Mindezek után már csak a videó-, hálózati- és hangrendszer-meghajtókat kellett az internetről letölteni (mintegy 12 megabájt ☺), mert a mintapéldányból az e-PC-hez egyébként kötelező HP-Assist CD is hiányzott. (Úgy kell nekünk, miért voltunk ilyen türelmetlenek?)

Eredményül egy fürge, kezes, használható kis jószágot kaptunk, amelyre (már csak a Linux-örökség miatt is) felraktuk a StarOffice 5.2-öt, és előállt A MUNKA-GÉP. Nem tudok róla rosszat mondani, még múltkori teljes játékunk, a Midnight Racing is kifogástalanul futott rajta. (Bonyolultabbakért már nem kezkeskednénk.)

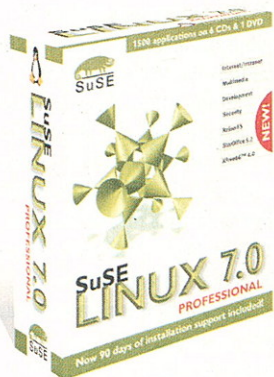
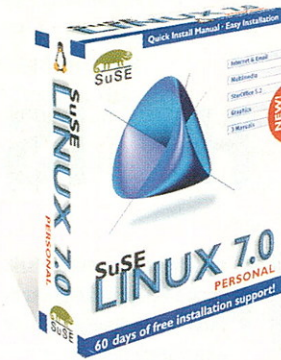
Csak drukkolni tudunk a HP-nak és a Díjbeszedő Rt.-nek, hogy az új internet-PC-akciójuk sikeresebb legyen, mint az eddigiek. NEM a gép technikai paraméterein fog múlni.

czy



Beviteli eszközök. A billentyűzet kis szürke gombjai szabadon programozhatók

A SUSE LINUX 7.0 MEGJELENÉSE KAPCSÁN



G perációs rendszert általában *számítógépekkel* kapcsolatban szokás emlegetni.

(A sz.g. meghatározását lásd a StarOffice-cikkben.) Az újságunkban emlegetett digitális látvány- és élménycentrumok – DLÉC-ek – a klasszikus értelemben nem számítógépek. Váncsa István tanár úr szerint PC az, ami lefagy, és ebben sok igazság van, lévén, hogy a „rendes” digitális eszközök, ú.m. CD-, DVD-lejátszók, digitális videó- és állókép-kamerák, sőt, az átkos konkurenciát jelentő játékkonzolok nem szoktak lefagyni. (Nem beszélve az ipari és katonai digitális eszközökről).

Operációs rendszer azon szoftverek csoportja és-vagy összefüggő, együttműködő rendszere, amelyek az adott digitális eszköz részei közötti, valamint az eszköz és a külvilág közötti kapcsolatot létrehozzák.

Alapvető tudnivaló, hogy *bármely* működő számítógépen (látszólag) *egyidejűleg* csaknem *mindig több program fut*. Azért látszólag, mert valójában egy processzor egyszerre csak egy programot tud végrehajtani, de olyan gyorsan váltogat a programok között, hogy a felhasználó egyidejűnek érzékeli a végrehajtást.

Erre való emlékeztetésképpen a memóriába beolvasott, végrehajtásra előkészített, és futónak érzékelt programot inkább „aktívnak” nevezzük. Szóval, minden számítógép normális üzemállapota, hogy egyszerre több (sok, adott esetben több száz!) program aktív. Még a nem többfeladatos DOS-ban vagy Windows 3.1x operációs rendszerekben is 5-6 program (volt) aktív egyidejűleg.

E programok közös használatú memóriaterületek segítségével tartanak kapcsolatot egymással. Viszonyukat az 1. kép mutatja, amelyen megpróbáltam fölvezetni, hogyan képzelem el a PC hardverelemeinek és szoftverrétegeinek *logikai* elhelyezkedését – Windows 9x és ME operációs rendszerekben. Windowsos játékok a DirectX szoftvercsatorlón át *elkerülnek* az operációs rendszert, és közvetlenebb kapcsolatban állnak a hardverelemek egy részével. Windows NT, 2000, Linux, és számos más, „rendes”, számítógépes (!) operációs rendszerben ez *nincs így*. Nincs „joguk” a szoftvereknek arra, hogy közvetlenül „beszéljenek” a hardverrel, mert előbbiek hibája esetén lebéníthatják az adott hardverelemet, amely a vezérlősínen át az egész számítógépet lefagyaszthatja. Márpedig a közmondás szerint *minden* programban van legalább egy változó, egy ciklus – és egy hiba...

A szoftverréteg összetettsége és a hardverrel való közvetlen kapcsolat az egyik *elvi* oka annak, hogy a Windows / PC rendszerek igen alacsony megbízhatóságúak. A többi ok inkább gyakorlati: mind a hardver-, mind a szoftverelemek *versenyipari tömegtermékek*, gyártóiknak nem érdeke a hibamentesség és a megbízhatóság, hanem a minél bővebb szolgáltatáskészlet, és a lehető legrövidebb piacra kerülési idő. (Nem elhanyagolható megbízhatóság-csökkenéstől tényszerző maga a felhasználó, aki nem ért eléggé a gépéhez – ami egyébként lehetetlen is – mégis állandóan „piszkálja.” De hát ezért szeretjük a DLÉC-ot, nem igaz?) Ha már itt tartunk, a tisztánlátás érdekében meg kell különböztetni az operációsrendszer-szoftvert és az operációs-



rendszer-terméket. Utóbbiban foglaltak egy op.rendszer *szoftver*, és a gyártó-kibocsátó piaci szándékai, képességei szerinti mennyiségű és minőségű *segédprogram* valamint felhasználói *alkalmazás*.

Többfeladatos egy operációs rendszer, ha kifejezetten arra tervezték, hogy – látszólag – egyidejűleg több (sok!) *felhasználói program* futtatására legyen alkalmas. Pedig azokat a szoftvereket nevezik 32 bitesnek, amelyek kihasználják az Intel és egyéb processzorok ama képességét, hogy egy „szó” segítségével 4 gigabájtnyi memóriaterület tudnak megcímezni. (Ha a házszám 2 számjegyű, legföljebb 100, különböző házszámú épület lehet az utcában. Ha 5 számjegyű, akkor már 100 000. Nos, a 32 bites rendszerekben a „házszám” 32 számjegyű, ami 4 *milliárdnyi* házszámot tesz lehetővé...)

A Linux, mint olyan

Nevezett objektum egy 32 bites, többfeladatos, jellemzően, de nem kizárólag Intel és azzal kompatibilis (AMD, Cyrix stb) processzoros *számítógépen* (!!) futó operációs rendszer.

A Linux legfőbb jellemzője, hogy a világban elosztottan több tízezer fejlesztik, minek következtében stabil, igen kevés hibát tartalmaz, viszont gyakorlatilag *nem létezik „hivatalos”, „gyári”, azaz számon kérhető működésű* változat. Mivel minden hivatásos (!) üzemeltetője kisebb-nagyobb komponenseket saját maga ír (hozzáprogramoz, -fűz) az operációs rendszerhez, nincs *két egyforma* hivatásos *Linux*.

Az alaprendszer ingyenesen letölthető és korlátozás nélkül használható. Beletartozik a kernel (az op. rendszer erőforrás-elosztó része), rengetegféle hardverelem meghajtószoftvere, az XFree86 grafikus kezelőfelület egy változata, ennek futtatására számos elterjedt videokártya meghajtóprogramja és legalább egy ablakkezelő. Továbbá kötelelességszerűen legalább egyféle C++ fejlesztőrendszer (fordító, összerűző, stb.) ingyen.

Disztribúciónak nevezik a Linux márkánévvel illetett, használatra előkészített, adathordozóra rögzített, telepítő szoftverrel ellátott *kiszereleseit*, amelyek nem ingyenesek, de a hasonló képességű termékekhez képest igen-igen olcsók. Példának okáért cikkünk kiváltója, a SuSE Linux 7.0 Personal a SuSE első, hivatalos hazai disztribútoránál,

a SoftWareStationnél 12800 (+áfa) forintba kerül, ugyanitt a Professional 16800 (+áfa). Összehasonlításképpen a Windows 98SE 40000-nél olcsóbban (külön) nem kapható, és egy Windows 2000 Advanced (kiszolgálószoftver!), 10 felhasználóra már vagy 200000 forint – a SuSE felhasználószáma nincs korlátozva...

Azóta ível fölfelé a Linux karrierje, amióta (mintegy 2 éve) egy internetes felmérés kapcsán meglepetésszerűen kiderült: a világban működő webkiszolgálók mintegy 15 százaléka linuxos, ami akkor mintegy 1 millió hivatásszerűen működő példányt jelentett. Erre beindultak a megfelelő marketing- és befektetői gépezetek, eredményül az összes olyan PC- és szervergyártó, amely nem függ véresen komolyan a Microsoft jóindulatától, elkezdte támogatni a Linuxot.

A mozgalmat az IBM nevű cég vezeti, minden számítógépén futtatható a Linux, a legfelségebb nagygéptől a 350000 forintos belépő szintű, intel PC szerverig. Még az Intel is befektetett a Red Hat nevű disztribúció gyártójának támogatásába. Négy disztribúció elfogadott e nagy cégek körében: a Red Hat, a SuSE, a Caldera OpenLinux, és Turbolinux. Ezekon kívül még sok létezik, itthon szélesebb körben használatos a Debian és a Mandrake nevű.

Használat szempontjából a Linux meglehetősen *kétarcú*. Vagy (web-, védőgát-, kiegészítő- proxy – és-vagy e-mail-) kiszolgálók operációs rendszereként használják a hozzáértők, vagy ismerkednek és próbálkoznak vele a Windows kiváltása céljából a laikusok.

Tapasztalatom szerint a Linux hatékony használatának abszolút feltétele, hogy *mélyen érteni kell hozzá*. Ellenkező esetben nem úgy működik, mint ahogy kellene, és akkor már a Windows-okat sokkal könnyebb kezelni.

Itt kezdődik a termékismertetés

Mint már említettük, a SuSE Linux 7.0 a német eredetű SuSE disztribúció legújabb változata. Kétféle összeállításban jelent meg, a Personal jelűt inkább az egyes felhasználóknak, míg a Professional jelűt kiszolgálógépek üzemeltetésére szánták.

Mindkettőnek része a StarOffice irodai csomag 5.2-es (jelenlegi) változata, MP3 és RealPlayer lejátszók, a Netscape 4.7.3, az XFree86 4.0 valamint felfoghatatlan mennyiségű szabad-, shareware- és béta állapotú segéd- és játékprogram. A Professional összeállítást ezen felül számos, a kiszolgáló szerepkört támogató kiegészítés és alkalmazás gazdagítja. Ilyen például a több gép szoros, szabályozott együttműködését biztosító fürtözés (clustering) támogatása, igen kiterjedt fejlesztőeszköz-készlet, videókonferencia-alkalmazás – és egy meglehetősen részletes technikai kézikönyv. (Papíron! Nyomatva!) A Personal kiadás 3 CD, a Professional 6 (hat) – meg még az egész egy DVD-n.

Számomra a SuSE Linux legértékesebb részei a felfogható telepítő, a YaST rendszerkonfiguráló és a grafikus kezelőfelület beállítására szolgáló SaX programok. (Ilyen láma stuffokat a hivatások nem használnak. Ők fejből tudják, hogy a rendszer működését befolyásoló 20-30 szövegállományba mit, hol, hogyan kell beírni...) Ezek segítségével több alkalommal sikerült működő rendszert varázsolnom – külső segítség nélkül.

cz

LS COMPUTER

A NYUGATINÁL ÉS ÚJPESTEN

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

AKCIÓ!

Minden **Canon** nyomtató
10% kedvezményrel!

Canon BJC 1000 15630 Ft + ÁFA
Canon BJC2100 + F1 játék 13640 Ft + ÁFA

MONITOR, NYOMTATÓ, NOTEBOOK ÉS EGYÉB ALKATRÉSZ SZERVÍZ

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

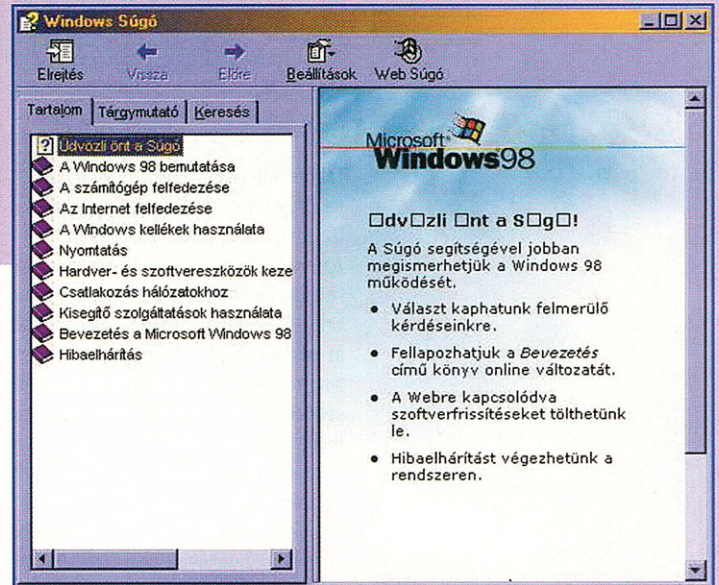
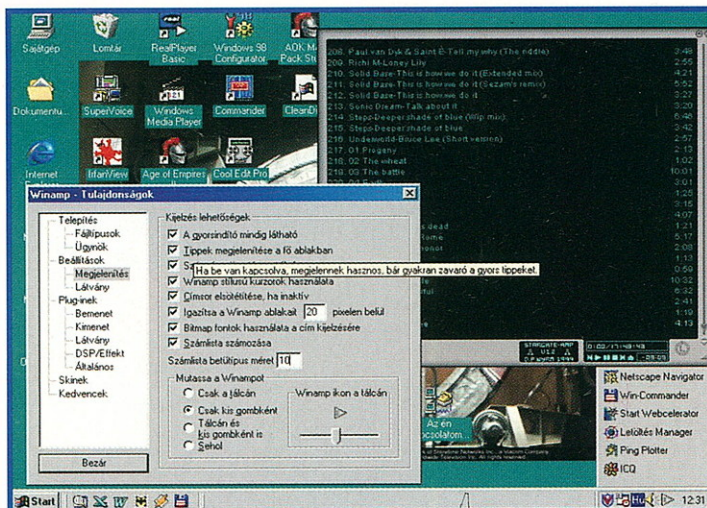
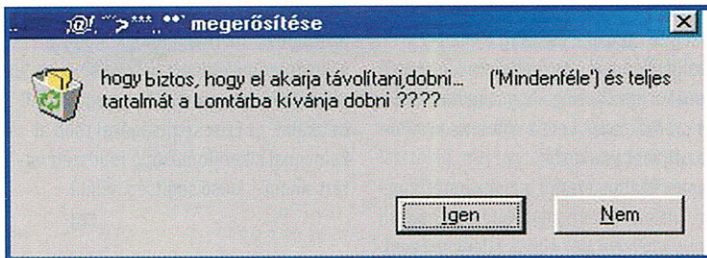
WWW.LSCOMPUTER.HU Rendeljen most!

Windows hibák

SZÉP MAGYAR HELYESSÉGEK

E hónapban ismét az általatok küldött képekből válogattam ki néhányat. Ismét fel kell hívnom mindenki figyelmét, hogy mivel a képek születésénél nem bábáskodtam, nem biztosíthatok senkit arról, hogy ezek valódi képek. Az is igaz, hogy nem is ennek bizonyítására jött létre ez a két oldal, hanem azért, hogy ismét jót nevehessünk a mindennap használt programokon.

Az elmúlt hetekben, hónapokban (és persze években ☺) elég sokat szidalmazták szegény „kis” Microsoftot, mert egyre több és több hibát és kivétlenül találnak termékeikben. Ami szerintem várható volt, mert ha bárki más ennyire nagyra nőne, akkor valószínűleg hasonlóképpen támadnák, folyton a figyelem középpontjában lenne. Azért mi (mármost ti olvasók és én) kitartunk a nevetés mellett, nem támadunk, hanem bemutatunk olyat, amit néhányan még nem láttak.

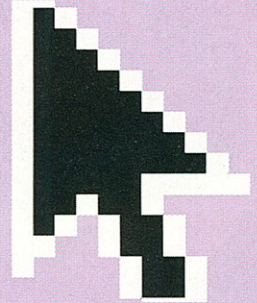


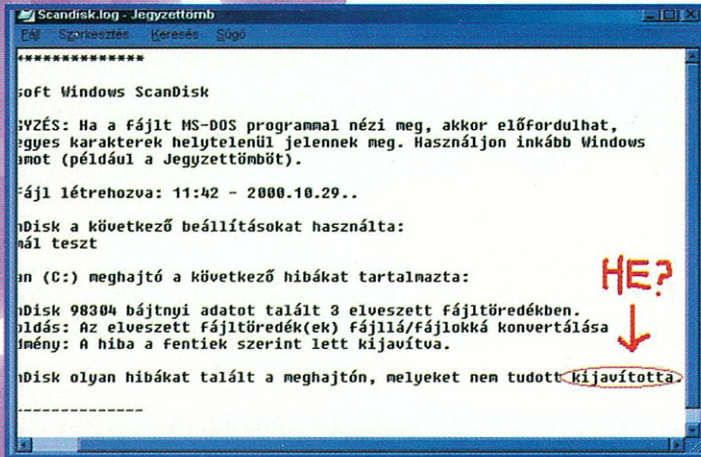
A szemét kíván kerülni be? ☺

Nem is gondolnánk, hogy talán a legtöbbit használt Windows alkalmazás a szemetes, avagy Recycle Bin. Igaz, sokan már az operációs rendszer telepítésekor kikapcsolják, hogy még véletlenül se kerüljön bele semmi (én is hasonlóképpen szoktam tenni). Ezáltal ugyan folyamatosan annak a veszélynek vagyunk kitéve, hogy ha véletlenül kitörölünk valamit, akkor hiába is keresnénk a kukában. Én csak azért nem szeretem, mert ha helyet akarok csinálni, akkor nekem ne dobálja bele egy másik könyvtárba, amit valóban törölni akarok. Ilyenkor lehetne ugyebár használni a Shift+Del kombinációt (amivel valóban törölődik a fájl), de kinek van erre ideje? Na mindegy, a lényeg, hogy rengetegszer használják a mindennapokban. Egy igen kedves olvasó küldte nekem ezt a remek képet, azóta is bármikor képes vagyok nevetni rajta. Ez egyébként valószínűleg gyártott kép (ha nem, akkor már most elnézést kérek), de attól még hihetetlenül mulatságos.

Előkerülve a semmiből

E havi összeállításunk második képe ékes magyarságról tesz tanúbizonyságot. A háttérben a népszerű zenelejátszó, a Winamp szedi újabb „áldozatait” – főszerepben a program beállításai. Az Asztalon pedig, ha minden igaz, egy nemes Csillagkapus háttér honol. A mindezek felett megjelenő kis üzenet azért is érdekes, mert fogalmam sincs róla, hogy hasonlóan mikor kellene megjelennie. Mármost nem ekkora badarságnak, hanem valami értelmes kijelentés-





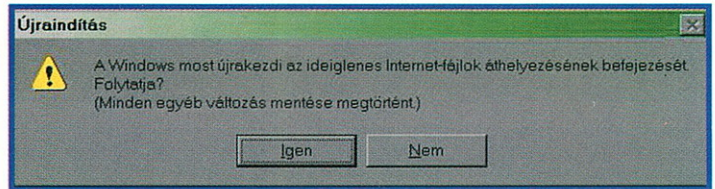
nek. Érdekes, hogy egyes honosított programokban milyen „szép” mondatokat lehet találni – tisztelet a kivételnek. Nem mentesség a több MB a lefordítandó szöveg sem, elvégre magyar anyanyelvűek honosítanak (vagy nem?!). Egy ilyen „szerény” kis programot nem biztos, hogy el kellett rontani. Nagy gond nincs, valószínűleg ugyanúgy le lehet játszani minden zenét, mint eddig, és nem is hiányzik egy funkció sem.

Segít a Windows, ha baj van!

Eddigi számítógépes életemben csak véletlenül hívtam elő a Windows Sűgó rendszerét, soha nem hiányzott, és ha mégis, akkor is más úton jutottam el a célomig. Sokan azt mondják egyébként – akik ugyebár használják – hogy remekül alakították ki. Egyetértek ezzel is, csak mindent annyira részletesen akar elmondani, hogy az már kissé idegesítő. A harmadik képen jól látható, hogy a kedves olvasó valamit meg akart keresni, és lám, kedvesen üdvözlí is a program. Ez nemcsak udvarias gesztus, de biztos, hogy kissé hitelet veszti is. Ugyan ettől még lehet minden tanács és utasítás használható, de azért legalább a kezdőképernyő lehetne egy kicsit „élethűbb”. Szerintem egyébként ezt csupán valami kódolaphiba okozhatta, rengetegszer találkozom illyesmivel a honlap készítése folyamán, vagy, ha például Word 2000-ből másolok valamit át HTML szerkesztőbe. Ilyenkor is megjelennek ezek a kis kockák, amelyek helyett „ő” illetve „ű” betűknek kellene lenni.

Múlt – jelen – jövő: Az Átmenet!

Gondolom, sokan használják – esetleg minden héten, vagy nap – a Scandisk névre keresztelt sokszor igen hasznos



segédprogramot. Ha mondjuk áramszünet volt és a gép önkéntelenül is kikcsolódni kényszerült, előfordulhat, hogy nem kívánt dolgok jelennek meg a me-revlemezen, olykor még hibás szektorokat is eredményezhet ez a kis akció. Ilyenkor a Windows automatikusan elindítja ezt a kis programot, átnézi a me-revlemezt, hogy történt-e valami károsodás, vagy sem. Az esetek szerencsés többségében persze nem talál semmit, de azért jobb a békesség. Amint végigért az igen bonyolult műveletsoron, elhelyez a gépünkre egy úgynevezett „log” (jegyzőkönyv) fájlt, melyben leírja mindazt, amit végzett vagy netán hibát talált, sikerült-e kijavítani, meg ilyenek. Rögtön le szoktam törölni, mert ha valami oltári nagy gond van, akkor úgylis mindent megtesz a Windows, hogy tudatosuljon bennem. A jelek szerint valaki mégiscsak átnézte, és lám – megérte.

Ez már nekem is sok!

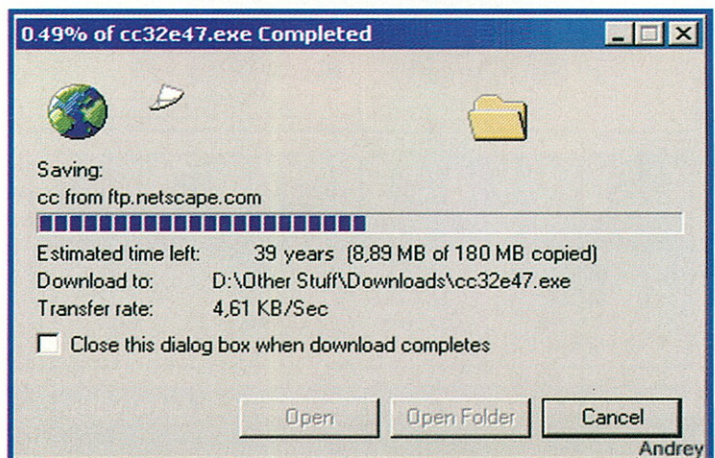
E havi összeállításunk utolsó előtti képéhez nem is nagyon tudok kommentárt fűzni. Az biztos, hogy rengeteget tudtam, és még mindig tudok nevetni rajta. Csak azt sajnálom, hogy nem tudom, hogyan lehet előhozni ezt a szép mondatot. Ha erre módomban lenne, első dolgom lenne mindenkiel tudatni, mert ezt valóban látnia kell a világnak (mármint azon tisztességes részének, amely tud magyarul).

Az utolsó kép ugyan nem a hibás fordításokhoz tartozik, de olyannyira megtetszett, hogy nem hagyhattam ki! Azzal valószínűleg mindenki tisztában van, hogy kis hazánk még nem villoghat mindenhol villámgyors internet-hozzáféréssel. Ezt persze nemcsak mi, hanem más országok is elmondhatják magukról, de nem ez a fontos. Ezen a képen a lassúság szó szerint szemmel látható. De azért ez már egy kicsit túlzás. Vajha, miért kell illet kiírnia a Windowsnak, mármint azt, hogy ennyi-meg-ennyi év van hátra valamiből? Miért nem azt írja, hogy nem tudja megtippelni az időt a kapcsolat lassúsága miatt? Egyébként több mint valószínű, hogy akkor meg azon nevetgélénék, de szerintem két rossz megoldás közül az lett volna a jobbik. Arra egyébként felhívom mindenki figyelmét, hogy érdemes az ilyen méretes fájlokhoz inkább egy letöltés-kezelővel hozzájutni, mert azzal jobb esetben folytathatjuk, ha esetleg a kapcsolat megszakadna, de a mellékelt ábrán látható letöltési módnál ez nem áll rendelkezésünkre.

ZeroCool

Köszönet a képekért:
Gergő alias (Shalafy)McNeill
JOHNNY
Kaszás Péter
Szőke Gábor
Z@zu

Microsoft Years '98

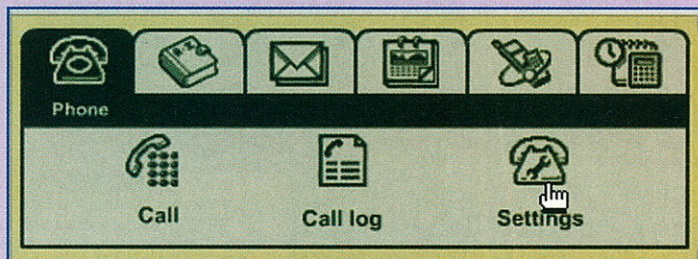


Mobil

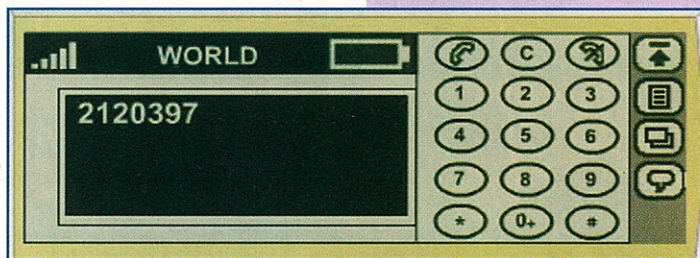
MOBILTELEFONOK A JÖVŐBŐL

Két mobiltelefonnal egybeépített személyi információkezelőt mutatunk be. A szokásosnál nagyobb terjedelmet az indokolja, hogy sejtésünk szerint az Ericsson R380 és a Nokia 9110i irányzatalakító termékek: szerintünk ilyenek vagy nagyon hasonlók lesznek a kommunikátor-adattároló kézikészülékek. Jobb, ha minél előbb hozzájuk szokunk.

Meglátni és megszeretni egy pillanat volt, a kijózanodás egy hétig tartott. Ami egyáltalán nem azt jelenti, hogy az Ericsson R380 PDA és mobiltelefon bármilyen szempontból rossz lenne, csak most már képes vagyok elfogulatlanul nyilatkozni róla. Megismerkedésünk története egyébként valóban romantikus: pénteken reggel láttam meg a képét valamely színes, nyugati újságban, délelőtt áradoztam róla ZeroCool kollégámnak, aki már a lel-



Ezt a menüt kapjuk, akárhányszor csak lenyitjük az R380 billentyűzetét. (Az összes képernyőkép a www.ericsson.com/r380 weblapról nyíló interaktív, működő bemutató oldalról származik...)



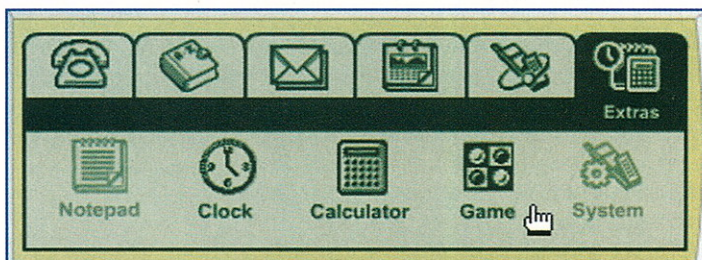
Ilyen, amikor kinyitott állapotból szeretnénk telefonálni. Tárcsázás után azért célserű becsukni a készüléket

kes körmondatok alatt kapcsolatba lépett az Ericsson Magyarországgal. Az illetékes hölgy (leány?) meglepetve válaszolt, hogy honnan tudunk a készülékről? Hiszen éppen hogy csak megjelent (november 11-én jelentették be a kereskedelmi szállítást, bár, mint később kiderült, a CeBIT-en már tavasszal bemutatták), itthon nem reklámozták, nincs még itteni ára sem – de egy tesztkészülékük már van, amit eddig senki nem kért. Hát mi bizony elkértük, és a csoda hétfőn délelőtt elegáns kék szatyorban be is libeggett a szerkesztőségbe.

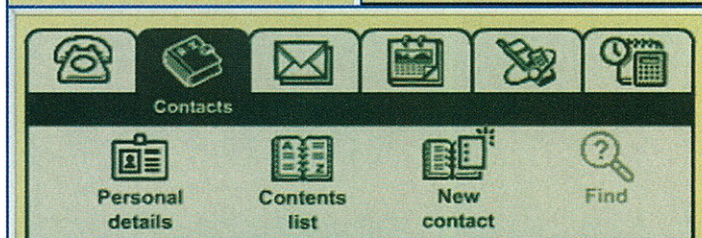
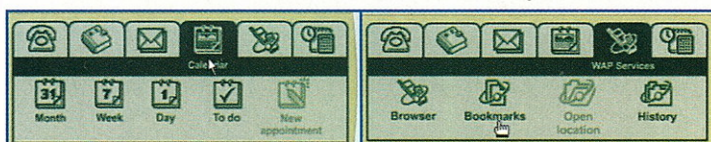
Azért szerettem bele, mert pontosan úgy néz ki, ahogy az integrált PDA-mobiltelefont előre elképzelttem (nem nagy ötlet, kézenfekvő): a PDA érintőképernyőjén lehet tárcsázni. (Lásd a képeket.) Erre az Ericsson mérnökei még azt tették hozzá, hogy nem ujjal, hanem egy fel-le hajtható billentyűzettel. (Aminek hatására képernyő oda-vissza kapcsol a spártai telefon-menürol egy fekvő jellegű PDA-menüre)

Kellően technológia-őrültek a saját fantáziájuk és tudásuk alapján meglehetősen pontosan elképzeltetik, mit tudhat az Ericsson R380. Minden igaz, ami csak eszükbe juthat!

Olyan hosszú a szolgáltatáslista, mint egy ősmagyar családfa. Adatkapcsolat, fax, WAP, e-mail szinkronizálás mindennel, kivéve a Netscape Messengert (konkrétan: Outlook, Schedule+, Lotus Notes és Organizer, ami sajnos egyáltalán nem minden, de azért elegendő);



Természetesen játék is van a „gépben”, ezúttal egy Reversi



Minden, a PDA-kban megszokott alkalmazás rendelkezésre áll: címlista-kezelő, határidőnapló, feljegyzéskészítő és az internet-kapcsolat

hangtechnológia (beleértve 2 percnyi digitális felvételt, üzenetrögzítést, beszédre tárcsázást és vezérlést), infravörös kapcsolódás, elegendő memória, stb. stb. Két érdekesség: a SIM-kártya behelyezése után automatikusan áttölti a fogadott üzeneteket az Inboxba, és a kártyáról meg lelkesen letöri. A sajátos csengetési dallamokat viszont a képernyőre rajzolt zongorabillentyűzettel lehet szerkeszteni. (Csak az Artisjus meg ne tudja... Nyilvánosság előtt megszólaló zongora egy mobtelóban, micsoda bevételi forrás!)

És most vagy belekezek az R380 részletes ismertetésébe, vagy nagyrészt az Olvasó képzeletére és a képekre bízom, milyen is lehet az Ericsson csúcskészüléke. Terjedelmi okokból az utóbbit választom, de nem állom meg, hogy néhány általános megjegyzést ne tegyek. Először is, meg lehet nyugodni, mint minden PDA-hoz, az R380-hoz is jár olyan szerkezet, amelyen keresztül a PC-hez lehet csatlakoztatni, valamint az erre való szoftver (egy CD-n. Sőt, kapcsolós fülhallgató, és természetesen hálózati adapter-töltő is jár hozzá). Abban is biztosak lehetünk, hogy az Ericsson-kiegészítők az R380-nal is működni fognak. Meg abban, hogy a PDA szekcióban minden van, ami szem-szájnak ingere, például kézírás-felismerés. Másodsor az Ericsson és Magyarország között fennálló bensőséges kapcsolat eredményeképpen a még meglevő új készülék ismeri az összes magyar betűt, még az ő-t és ú-t is (!!). (Más gyártmányú készülékekre küldött, onnan fogadott SMS-ekre azért ne legyünk nagyon kényesek...)

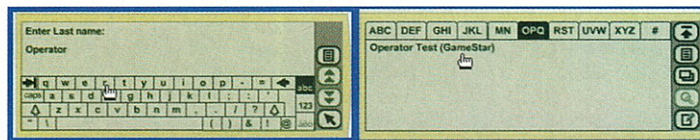
Harmadszor pedig tessék természetesen venni, hogy a PDA-val integrált mobiltelefonok mindig nagyobbak, mint a „normális” készülékek, mert valahova



Ez az az oldala a Nokia 9110-nek, amelyet főleg az arcunkhoz szorítani. Viszont ez a szebb



A Nokia Communicator 1999-ben született. A mellette levő kézi PC 1993-ban. Előbbiben 8, utóbbiban 1 megabájt memória van, és telefonálni sem lehet vele, mégis nagyobb...



Közvetlen adatbevitelre a PDA-k „bökődős” billentyűzetét használhatjuk. Örüljünk a füles (magyarul: regiszteres) telefonkönyvnek is (a Palmba épített nem ilyen...)

el kell rakni a nagyobb (ezúttal 640 x 240 képpontos, igen finom rajzolatú) képernyőt. Cserébe az R380-ossal épelméjű módon lehet WAP-olni, valamint 39000 karakteres SMS üzeneteket lehet küldeni és fogadni.

Végül negyedszer és ötödször: a „vele” töltött idő alatt a normál méretű Li-ion akkumulátor az istennek sem akart kimerülni, pedig becsszó, elég sokat piszkáltam és beszéltem – viszont a készülék minden helyzetben valahogy olyan „méltóságteljesen” viselkedett. Magyarul: lassú a szentem. Érzékeny, mint minden Ericsson (rossz térorben is működik), de bizony lassú. Az áráról meg inkább ne is beszéljünk...

Arcnak háttal

Van története a Nokia 9110i-nek is. Megérkezett a szerkesztőségbe, kicsomagoltam, belevarázsoltam a SIM-kártyámat (nem nagyon könnyű, de lehetséges), összecsuksztam, mire megszólalt. Fölvettem, megnyomtam a zöld gombot, és elkezdtem beszélni. Két dologra lettem figyelmes. Nagyon gyengén hallottam a partnert, és a körülöttem állók nevetni kezdtek. Pontosabban, mivel a környezetet kamaszkorból alig kinőtt huszoneves hím egyedekből állt, harsányan nyihogtak, csukladoztak és hörögtek. Következésképpen egyre hangsúlyosabban kellett kiabálnom, a partnert még rosszabbul hallottam, viszont a törvénytelen röhögés ennek hatására tovább hangsodott.

A megoldás: minden mobiltelefont a gombos-LCD-s oldalával kell a pofásonthoz szorítani – kivéve a Nokia 9110 Communicator. Ezt a többiek tudták, én nem.

Szóval, ennek a készüléknek a hátoldalán van a hangszórója (kis mélyedésben található lyukcsoportja) és a mikrofonja (??, semmi nem látszik belőle). Miután megfordítottam, a világ rendje helyreállt, sőt, kiderült, hogy a Nokia 9110i-nek kiemelkedően jó a hangminősége. Általában jellemző volt a Nokia 9110i-re, hogy a fő funkciói igen jók. Érzékeny: olyan helyeken is lehet vele telefonálni, ahol köztudottan gyengék a vételi viszo-

nyok („gödörök”) a budai hegyekben, egyes városzéli bevásárlóközpontok belsejében stb.). A telefonnal kapcsolatos menüüveletek feltűnően gyorsan hajthatók végre. Gyorsan éled föl, hamar „elalszik”, általában úgy működik, ahogy kell. (Manapság ez egy szolgáltatás – vagy inkább hiba?) Arról nem is szólva, hogy a csütörtökön teljesen petyhüdt állapotban megkaptam, de fesszre feltöltött készülék állandó használat, és éjjelre való kikapcsolás elfelejtése mellett a következő szerdán még vidáman működött. Pedig két LCD-je van, egy kicsi, meg egy nagy, mind a kettőre be volt kapcsolva a háttérvilágítás, pittyegtek a gombok, 8 megabájtos, SD kártyának látszó tárgy (Nokia Memory Card) is igényli benne a tápot. Amint a képeken látszik, a Nokia a menedzserkalkulátor oldaláról közelítette meg az integrált memóriapótlék-telefon feladat megoldását – és jó két évvel korábban kezdett hozzá, mint az Ericsson. Aminek van egy-két hátrányos következménye. Legfőképpen az, hogy azóta a mobiltelefon piacon szinte befejeződött a miniatürizálódás. Emiatt a Nokia 9110i megpillantásakor, kézbe-vevésekora a szabvány reakció: „hú, de nagy – és milyen nehéz!” De ez is csak azért van így, mert az összes többi telefon túl kicsi és könnyű... Kezelhetőségét tekintve szintén mintaszzerű a Nokia 9110i. Nem kellett elővennem a kézikönyvet egy funkciójának előcsalogatásához sem. (A „Menü – csillag” Nokia-hagyományú billentyűzárólást nyihogó kollégáim a használat negyedik napján kegyesen megsúgták...) Gyorsgombokra jönnek elő az internet-, SMS-, határidőnapló-, címlista- rendszerbeállítás- és extra szolgáltatások (balról jobbra haladva). A menedzserkalkulátor magától bekapcsol, ha felnyitjuk a készüléket. A már említett 8 megabájt memória több mint elegendő – persze, ha valaki számos ismerősének digitalizált fényképeit is a zsebében szeretné hordani (lehetőséges!), ahhoz esetleg nagyobb kártyát kell vásárolnia.

A Nokia 9110i áráról lehet beszélni (mintegy 200000 forint), de minek?

ÖTLET: FUTAKI ATTILA
 RAJZ: ÁBRAI BARNABÁS (GEEK)
 JÁKÓI DÁVID

MEXIKÓ!

A TÉLAPÓTÓL KAPOTT JEGYKKEL A FIÚK
 MEXIKÓBA REPÜLTÉK. DE JELENLEG
 NEM ELÉGEDETTÉK A KIRENDÉLT HELYI
 KALAUZZAL...

EY CARRAMBA!
 TUDOD TE, HOGZ
 HOVÁ MÉSZ?

DOS DEDS
 MIS AMIGOS!*

*MINDEN KIRÁLY!

SENOR POR
 FAVOR?

HABLO
 ESPANOL?

NON HABLA SEMMI,
 TE LÚZER HOMBRE!
 KIFELE!

ÖRÜLJ NEKI, HOGY NEM
 ERESZTENÉK A
 BRÜDEREIM GOLYÓT A
 VALAGADBA!

ELVESZNI A
 SIVATAGBAN!
 PHA!

Helladorado

Bp. 14. SZOKM

MI LESZ
 MÁR?

ÉHESEK VAGYUNK ZOLEE!

NO A NI
 MOLESTAS!*

*NE PISZKÁL!

VÉGRE...

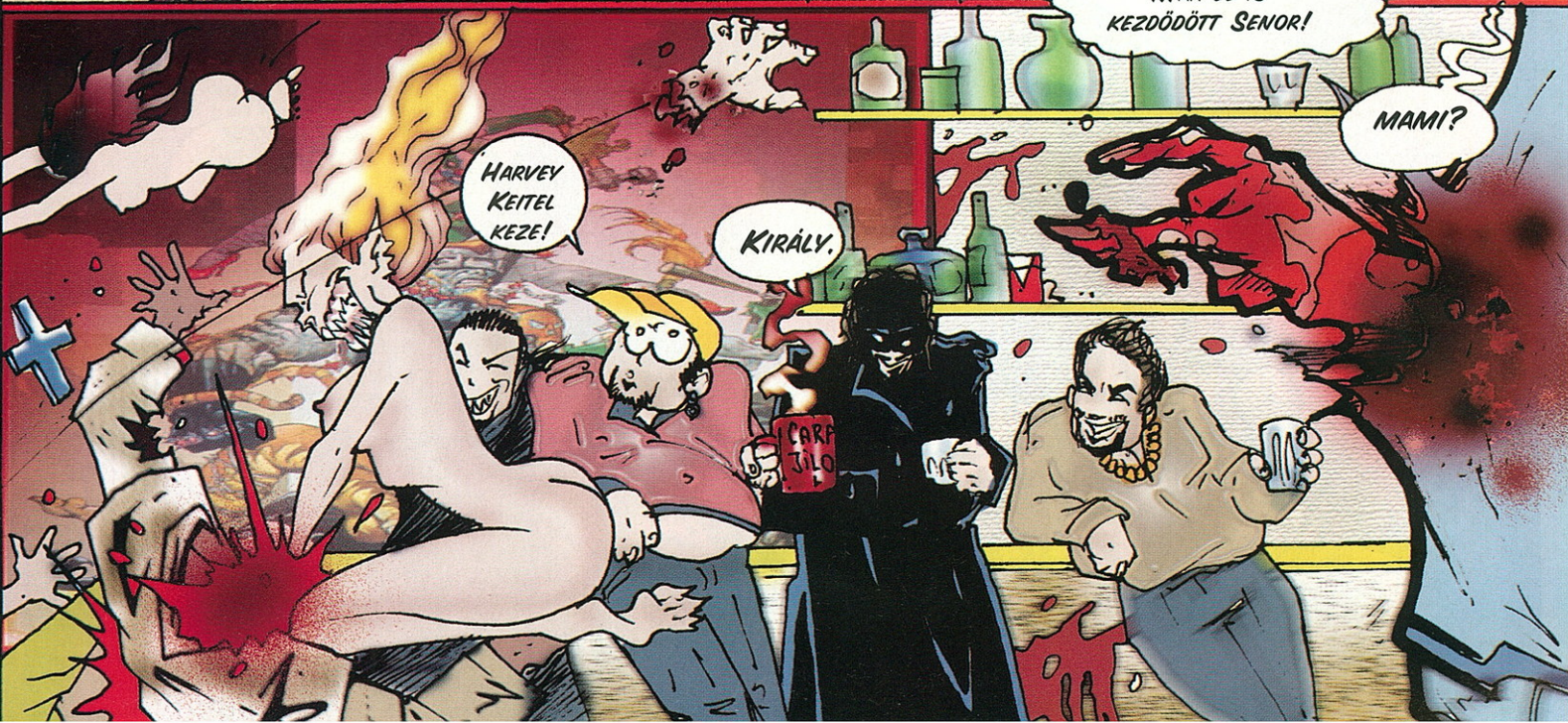
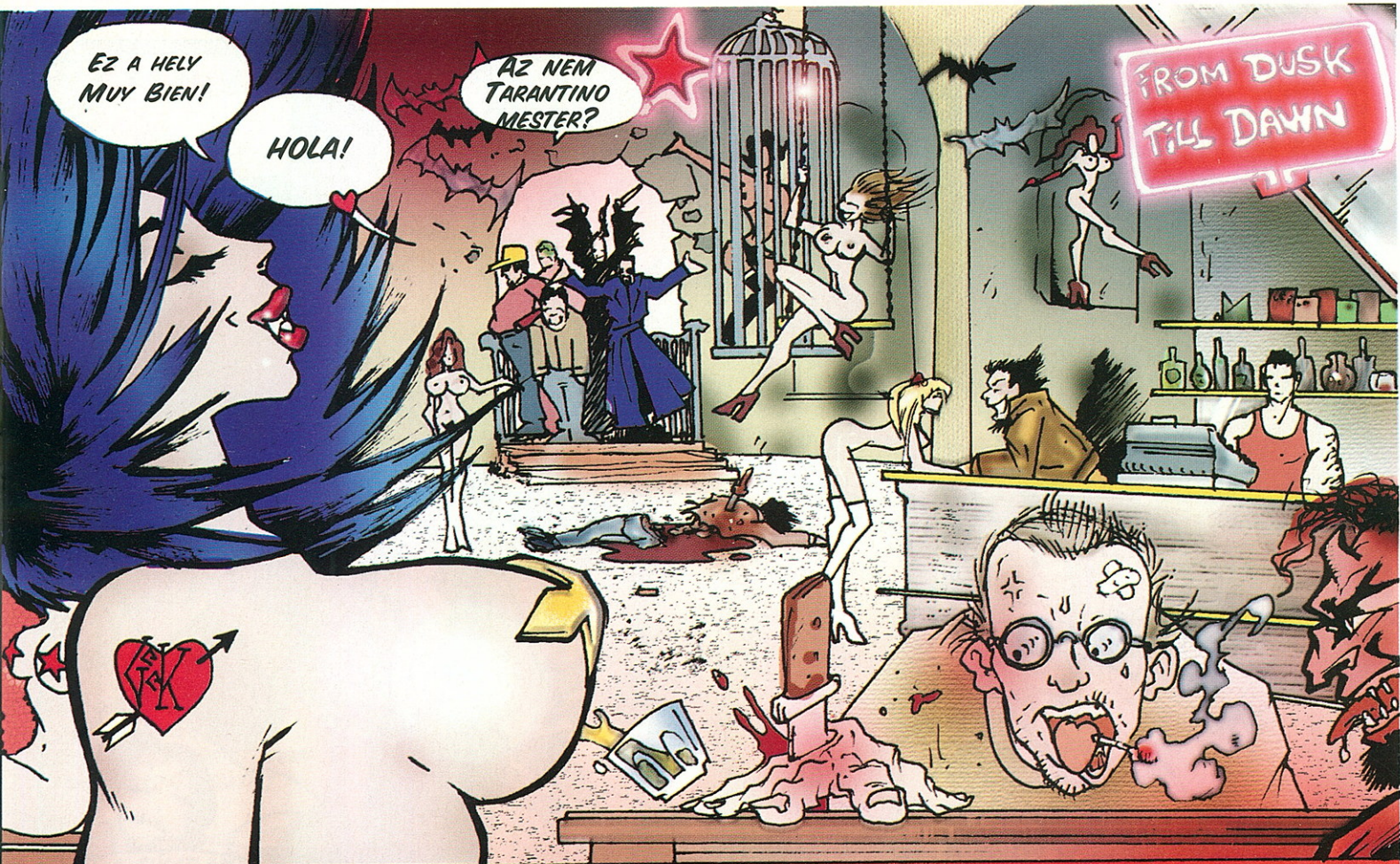
KAJAVASZTÁS

CSUMICSÁ
 IDE!

ASZ'SZEM ITTHON
 VAGYUNK! HÖÖ!!!
 KIRRÁLY!

HAZAI
 PÁLYA!

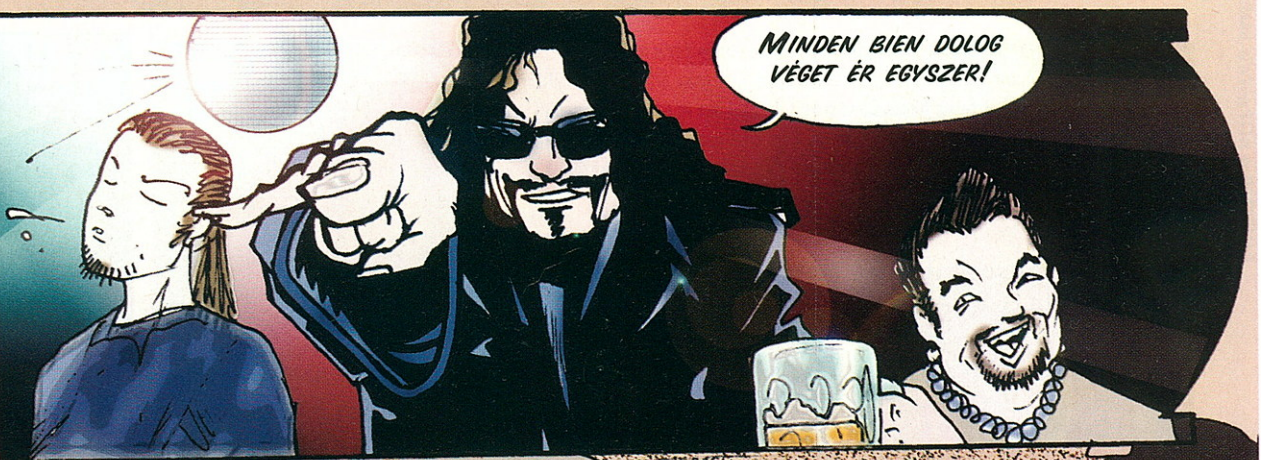
welcome
 SFOR
 soldiers







EZ A BULI IS
KIDÖGLÖTT APÁM!



MINDEN BIEN DOLOG
VÉGET ÉR EGYSZER!

NŰ SKACOK! IDEJE,
HOGY, MENJÜNK!
HOZZATOK MINDENT, AMI
MÉG HASZNÁLHATÓ!

AZT A BULÁT MÉG
TUDNÁM HASZNÁLNI!

ÉN LÁTTAM
MÉG ELŐSZÖR!

MAJD TESTVÉRIESEN
OSZTOZKODUNK, JÓ?

JA ÉS NE FELEDJÜK A
JÖVŐ HÓNAP PIMASZ
REKLÁMOZÁSÁT!

KLÓN-O MATIC

8 OKTÁV

HEUREKA!

ÉL! ÉNEKEL!
ÉS JIMMY!

ISTEN ÖVJON MINDNYÁJUNKAT!

Aréna – Mélyen tisztelt olvasóközönség!

Amikor ezeket a sorokat olvassátok, már mindenki bőszen beépítette a gépébe a Jézuskától kapott új hardvereket és vadul játszik a szintén Jézuska által szponzorált új játékokkal. A Karácsony biztosan békés és szép volt, ez alól tán az Aréna az egyedüli kivétel, ahol mindig történik valami izgalmas ☺. Természetesen a leveleket ezúttal is eredeti helyesírásukkal (szöveghűen), de bizonyos esetekben kivonatolva közöljük.

**FROM: MAX
SUBJECT: RED ALERT II**

Csőváz!

Csak azt akarom kérdezni, hogy nektek milyen Red Alert 2 verziókat van, mert nekem is megvan és szerintem nektek sokkal jobban néz ki, pedig föl-patcheltem meg minden!!

Hajháló!

Kellemeset derültünk ezen a levélen, ami tényleg igazi gyöngyszem. A képek a Red Alert 2 boltokban is kapható változatából származnak. Elképzelni sem tudjuk, mitől nézhet ki a miénk jobban, tán a nyomdagépek felbontása jobb, mint a monitorodé? Nem tudom. Mindenesetre, talán kéne egy új monitort venni. Esetleg az többet segít bármilyen patchnél ☺

**FROM: STARBOY
SUBJECT: GRAND PRIX 3**

Hello Gamestar!

Az újság király az új design egyszerűen zseniális! De mint ti is gondoljátok nem ezért íródott ez a levél hanem Mr.Chaos Grand Prix3-as cikke miatt! Szerintem nincs igaza a grafikát illetően: Lehet, hogy pixeles mint az öreganyám segge de legalább minden egyes dolgot "alaposan" kidolgoztak és nem kenték le "vajkrémmelel" (filterezés). És az elkerülhetetlen szidalom az új értékelő doboz egy emésztési végtermék, hogy szépen fejezzem ki magam! A régebbi sokkal jobb volt. Mára ennyit maradok továbbra is híu olvasotok!

Helló Starboy!

Köszönjük a hosszászólást. Higgyünk Mr. Chaosnak, hiszen ősidők óta az autók és a Forma 1 körül forgolódnak. Hihető, hogy a bumszlis, pixeles ábrázolás már kiment a divatból. Azonban fogadjuk el, hogy 2000-ben járunk és ma már ezt nem illik. Még akkor sem, ha a kidolgozottság zseniális. Az értékelő dobozról pedig jövő hónapban olvashatsz/láthatsz többet, amikor a pályázatra beérkezett számtalan jelentkezőt is bemutatjuk majd ☺.

**FROM: ÖKRÖS DÁNIEL
SUBJECT: TIPP**

Hello!

Elég sokat dobna a honlapon, ha lenne online GameStar (és PC-X) CD-tartalomböngésző, amiben rá lehet keresni a kívánt cuccra, és esetleg le is lehet tölteni, vagy pl. ott van egy link, ilyesmi... Nagyon nagy gond lenne? '94 szeptembere óta veszem (megrendelem) az újságot, de ha jól emlékszem, csak '98 elején volt ilyen az egyik PC-X CD-n, aminek igenis nagy hasznát vettem, és gondolom, ezzel sokan így vannak. Gyártathatnátok 24 db.-os CD-tartót, mert a 12 kevés, és hosszú távon nem éri meg mindig azt venni.

Jó munkát kívánok!

Üdvözlettel:
Ökrös Dániel

Helló Dániel!

Hmmm, jó kis munkát akarsz a nyakunkba varrni, bár az is igaz, hogy jogos a kérés. Ez az ötlet eddig sokszor felmerült, de eddig valahogy mindig elmaradt a megvalósítása (hol idő, hol erőforrás hiánya miatt). Mindenesetre ez a történet akár Happy End-del is véget érhet, s remélem előbb-utóbb lesz ilyen kereső.

A CD tartó gyártása nem rajtunk múlik, az ilyen 'merchandise' kellékek forgalmazása és készítése nem a mi feladatunk. Kérésedet mindenesetre továbbítottam.

**FROM: VAN
SUBJECT: ARÉNA**

Sziasztok!

Ez az első alkalom, hogy billentyűzetet ragadok és megosztom Veletek véleményemet a lapról. Szerintem ötletes az értékelődoboz, ezért én is ezen séma szerint véleményezem a lapot: -A csillagok számát illetően azt hiszem 4 db illeti a Gamestart.

-Pro:

- Jó minőségű, igényes külsejű lap.
- Cseppet sem unalmas, érthető cikkek. (Ez nálam nagyon fontos, mert születés-

sem óta "feltűnő lustaságban" szenvedek és nem szívesen olvasok olyan cikkeket, amiben nincs egy kis poén. Ezért külön GRATULA Nektek!)

- A Mélyvízbe még nem "fulladtam" bele, pedig úgy úszok, mint a fejsze nyél nélkül.

- Örülök, hogy egyre nagyobb területeket hódítatok meg a fehér részekből.

- Én sem hiányolom a végigjátzásokat. Ha elakadtok, forduljatok e-mailben a játék tesztelőjéhez és ha felkeltitek érdeklődését szerintem segíteni fog. (Ez még általam nem próbált "verzió".)

- Minden más, amit a Kontrában nem írtam.

-Kontra:

- Sajnos még mindig vannak "szűz" területek.

- A Mélyvízben hiányolom az összehasonlító teszteket.

- Mondjuk egy "Piaci körkép" és egy "Csitt!, jön a Cheat" rovat jól jönne.

- Én is szeretném, ha az értékelésnél szerepelne az ajánlott gépigény.

-Van másik:

- Vannak hasonló lapok, de ILYEN?!

-Hardware:

- Sajnálom, hogy ezt is meg kell említenem, de min. 100-as IQ és 32 MB szóismeret. (Persze ezek csak hasamra ütött értékek, de szerintem értitek a célzást.) A véleményem teljesen szubjektív, semmiféle felelősséget nem vállalok érte! :-)

Ne felejtsetek: Nincs más hátra, mint ELŐRE!

Üdvözlettel: VaN

Kedves VaN!

5 csillagos értékelés Neked!

- Pro:

Eredeti ötlet

Kiváló megvalósítás

Jó nyelvezet

Kreativitás

- Kontra:

Nem írsz gyakrabban

Van másik:

- Vannak hasonló e-mailek, de ILYEN?!

- Hardver

- Több, mint 100-as IQ, min. 64MB

szókészlet

Az én véleményem is szubjektív, mint általában...☺

**FROM: COVUS
SUBJECT: --**

Szevasztok STAR-ok, kik a GAMESTAR-t írjátok!

Na, mitszoltok? Rávettem magam, hogy

írjak nektek! Természetesen PC-X-es olvasótok vagyunk Délvidéken (Vajdaságban), sőt még az első szám is megvan!

Külön üdvözöljük RP-t, ki lehetővé tette számunkra a GAMESTAR kiadói példányának biztosítását a jugoszláviai Lazarus Szeretetszolgálat által (Bacsulin István). Jól van, hadjuk ahivatalos dumát és térjünk át a lényegre (kritikára :-): Eggyes számú bölcsesség: Értékelődoboz:

ügyes,ügyes... De odairhatnátok pl: hány CD található abban a nyomorúságos origi dobozban, mert nálunk divatba jött a kalóz CD (de nem is megy ki a divatból egyhama), ami úgy kb. 80%-al olcsóbb... ((he-he-he, ez csak vicc inkább 90%-al olcsóbb) de jobb ha nem, gondolva a magyar kalózokra).

Kettes számú bölcsesség: Rólatok? Semmi? Azt sem tudom kik csinálják az újságot persze a neveteken kívül. Csinálhatnátok egy szerkesztői oldalt, ahol egy kérdőívet tenétek fel magatoknak és szép sorban mindenki válaszol rá.

Hármas számú bölcsesség: A lapok hátterei. Borzalmasnak „még” nem mondható. Könörgök valami halvány képet ha betennétek sokat dobna az amúgy is KIRÁLY küllemű és „bellemű” lapon. No, tőlem eleget hallottatok, legalábbis mára! Nagy rajongótok: Covus.

Szeva Covus!

Első bölcsesség: nagy kár, hogy nálatok divatba jöttek a kalóz-változatok! Miféle szép lassan, de biztosan most mennek ki a divatból. Tudom, hogy ott délen nem könnyű az élet, de remélhetőleg ezek az új szelek hamarosan arra felétek is fújnak majd.

Második bölcsesség: ezen már régóta vitatkozunk. Sokak szerint belőlünk már így is sok, mások egyenesen egy poszterre álmódják a készítőket. Szerintem sem lenne haszontalan egy bemutatkozó sorozatot elindítani arról, hogy ki kicsoda. Havi egy hasábot megérne talán a dolog. Amennyiben ez más is érdekel, kéretik levelekkel bombázni engem az ügy érdekében.

Harmadik bölcsesség: az új design háttér nélkül készült. Ezt utólag beépíteni nagyon nehéz vállalkozás lenne, s a lap tervezője többször kapna emiatt szivrohamot. Ezt ugye szerinted sem kockáztathatjuk meg?

(Néha azért előfordul, hogy kiemelt cikkek alá egy-egy homogén szint teszünk, amely így külön hangsúlyt ad a témának a lap többi részéhez képest. A szöveg olvashatóságát azonban nem hagyhatjuk figyelmen kívül – RP)

FROM: POLSKI
SUBJECT: 'EZ EGY IGAZI BORÍTÉKBAN ÉRKEZETT LEVÉL VOLT ÁM!'

Üdv GameStar (Gyu)!
Egy kicsit csalódtam bennetek. You've guessed it right (Jól gondoltátok – Gyu): a képregény miatt. Most, hogy igazán kezdtek „nagymenők” lenni (...) és teljes erőbedobással készül a lap, beraktok egy, hülyén fogalmazva, oda-nem-illő képregényt. Szerintem maga a Comic király, meg mindenm-e ez a ti alakuló imázsotokat és népszerűségeket súlyosan lerontja. Ráadásul eléggé botrányos témájú dolgot raktatok be. Utoljára ilyen télapós témát a HUSTLER (porno) magazinban volt. Abból is olyan botrány lett, hogy idáig elhallatszott! Visszatérve my pointhoz: van egy 6 és fél éves tesóm, aki már egész jól tud olvasni (ráadásul a kedvence Ti vagytok!) és mindig odaadom neki a lapot, de most sajnos kitéptem azt a lapot, amin ez a cucc van, mert nem akarom, hogy szép új szavakat tanuljon és hogy lássa, ahogy két rap-ster szétveri a számára létező Santa Claust. Kitéptem, emiatt, és azért, mert ez nem GS anyag, nem ti vagytok benne és semmi köze a számtech-hez, meg ami illik a GS-be (pucér csajok, violence – erőszak, káromkodás) (...) Guys, én szeretem, bírom a Ganxstáékat, de nem ókért fizettem be 15 rugót, hanem hogy végre tudjak v.mi jól olvasni ebben a countryban, Túl új a lap ahhoz, hogy ilyen merész kísérleteket hajtsatok végre rajta. Én szeretem a munkátokat, csakis azt, és én nem szeretném, hogy ilyenekkel elrontsátok ezt az érzést. Tudjátok meg – nemcsak az olvassa a lapot, aki veszi. Szerintem ezzel sokaknak elmegy a kedvük attól, hogy továbbra is vegyék olvassák a lapot és ez csak ártana nektek. Sokkal nagyobb kár lesz ebből, mint siker. (...) Anyós, ezt elmondtam. Meg a magamét. Ezért zárom soraimat.
Polski

Üdv Polski!
Köszönjük elgondolkodtató leveledet, de ebben a helyzetben csak annyit tudok válaszolni rá: több olvasónk nemtetszését fejezte ki a képregény miatt, ezzel a véleményeddel nem vagy egyedül. Különben, ahogy egy tömegmédiánál (©) szokás, a képregénynek sokan örültek is. Íme két rajongó levele:

FROM:
SUBJECT:

Halió GamesTárok!
Először is nekem nagyon tetszett a képregény. Végre valami új!
Remélem, hogy ez nem csak egyszeri hab lesz a tortán, mivel szerintem egy ilyen simán elfér a lapban. (...) Örök hódolótok:
Darjue

Hi! Ma kaptam meg a decemberi számot. Iszonyatra tetszik a "Ganksztás" képregény. Nagyon jó. A többi része még mindig jó az újságnak. Csak így tovább.
Gergő

FROM: TYRAEL ARCHANGEL
SUBJECT: EGY KIS KRITIKA A LEGJOBBÁKNAK

Egy kis könnyed hangvétellű kritikát szeretnék írni az újságról, ha van rá mód: (...)
ad 1. Design. A borítófedélről szeretnék szólni. Az a véleményem, és ezt már egy ideje tapasztalom, hogy a borító túl sivár. Ez a 2.0 dolog nem tett túl jól neki (mondjuk minden másnak igen). Szerintem nem a megfelelő felállítás az egyszínű kép + nagy fehér betűk. Egy kis élet, meg találékonyság biz jót tenne neki: (...)
ad 2. Értékelődoboz. Szerintem a versenyt is felesleges volt elindítani, TELJESEN MINDEGY, MILYEN LESZ AZ ÚJ ÉRTÉKELŐ! Akkor majd ugye téma híján úgysis azt fogják macerálni, ennek soha nem lesz vége! (...) Úgy jó, ahogyan van, ha valakinek nem tetszik, akkor (mivel úgysis olyan nagyon sok fölös energiája van) rajzolgasson magának és ragassza be!
ad 3. Aréna. (...) És most az olvasói levelekre utalok: azt irtad, kedves Gyu, hogy annyi sok frankó levél van, sajnálod, hogy nem rakhatod be az újságba. Szerintem nem ártana! Ahogy hónapról hónapra rendes előfizető módjára olvasom az Arénát, azt vettem észre, hogy egy-egy alkalommal csak egy vagy két olyan levél van, amire azt mondom: igényes. Csak meg kell nézni: jellemetlen, stílustalan, értelmetlen gány-olmányok tömkelege (...) A másik dolog itt a szöveghűség. Hmm :) Nem is tudom, mennyire kéne ezt erőltetni. Való igaz, hogy az ilyen írásokkal az olvasók járatták le magukat, de ha az újságnak ilyen olvasói vannak. (...)

ad 4. Na jó, nem szidlak tovább titeket, eddig sem ez volt a célom, igyekeztem smiley-kat rakni :) Ide csak egy olyan ötletféleség jöjjön. Régebben a ZED-ben (mert én azt is olvastam áááám) volt egy olyan rovat, hogy gondolatébresztő. Nagyon tetszett, szerintem szükség volna valami hasonlóra, nekem pl. vadul megmozgatta a fantáziámat. :) Lehetne ebben mindenféle olvasói hozzászólás, egyebek. Na persze, csak ha van nálatok olyan igazi tököcs csávó, aki elvállalja egy ilyesmi szerkesztését, mert ilyen fickó nem sok akad széles e világban! :) Ha nincs ilyen világmegváltó, akkor elvállalom éjbérért:))) (...)
Kellems ünnepeket, boldog újévet és előfizetőben gazdag következő idényt kívánok nektek és mindenkinek!
Arch-Angel

Helló Arch-Angel!

Akkor pontokra szedem:

1. A borító az egyik legérzékenyebb téma: ez olyan, mint az a nő, aki kifesti magát, hogy dögösebb legyen. Bizonyos embereknek jobban fog tetszeni, másoknak kevésbé, sőt, az is meglehet, hogy egyeseknek egyenesen undorító lesz. A borítót egy igazi művész-lélekkel megállított, érzékeny grafikus tervezi, ha én tenném ezt, teljesen más módon lenne, s bár művészlelem még csak-csak van, a grafikai érzésem bizony nulla. Így marad ő.
2. Az értékelődoboz-vita a vége felé közelít. Meghallgattuk az érveket és az ellenérveket, a következő lapszámban pedig két oldalon át mutatjuk be a pályázatra beérkezett legjobb munkákat. Nagyon érdekes látni, hogy egy ilyen apró részlet ennyire fontos: melegséggel töltötte el a szívemet, hogy ennyien 'pályáztak'.
3. Nos teljesen igazad van. A decemberi Aréna válasz részében több elgépelés szerepelt. Ez így van. Ennek a legfőbb oka az, hogy a korrekció kihagyta ezúttal ezt az oldalt, magam pedig hajlamos vagyok slendriánul gépelni. Mea culpa, mea maxima culpa! Ugye megbocsátotok szegény fejemnek? ☺ Ennek ellenére úgy gondolom, a hitelesség a legfontosabb, így marad az eddig bevált módszer.
4. Az ötlet tetszik. Kérlek, bombázz ötletekkel, hogy nemcsak Neked, de másoknak is meglódljon az agya!
Köszönjük a kliséket (nem is voltak olyan rosszak), és így utólag Neked is hasonlókat (bár amikor ezt írom, még jócskán 2000-t írunk)

FROM: BÁLINT
SUBJECT: AZ ÚJSÁGRÓL ÁLTALÁBAN

Sziasztok!
Először is Gyu egyik arénás írását szeretném értékelni, ami így (valahogy) szólt: "az Arénában nekünk van egy rendelkezésre álló helyünk, amin kívül nem írha-". Vagy valami ilyesmi na mindegy. Szóval azt észrevettük, hogy ez így van, de én látni véltem ott még egy kis pár centis fehér csíkot ezután a mondat után. Na mind1. Egyébként az újság ULTRABRUTÁL, KIRÁLY, meg minden. (...) Na, csak ennyit aartam írni, bocs ha esetleg kicsit hosszúra nyúlt, de már rég akartam valmit írni, de sajnos nem sikeredett.
Jó éjszakát kívánok: Bálint

Szia Bálint!

Úgy látszik ez alkalommal az aréna fő témája én vagyok. Milyen jó is ez!
Azonban ezúttal a nyomda ördöge tréfált meg minket. Az a sor, ami lemaradt: Ezt kéri csatlólni a múlt havi GameStarhoz. Csak emlékeztetőül a mondat eleje: „ez persze minden olvasónkra vonatko-„Mindemellett egy túlélőkészlet sorlemeradások esetére: A következő végződések csatlóthatók: -ás, -zik, -ból, -tól, -tok, -dett, -tis, -ves, -ra Végződések 2.0 a következő számban ☺ (Gyunak ezt a módszerét szabadalmaztatni kellene. Megvalósította a meg el nem követett hibák megelőző korrekcióját. Talán más lapoknak is hasznos lenne... – RP)

FROM: LALO
SUBJECT: KÉRDÉS

Sziasztok!
Azt szeretném megkérdezni hogy a Toy Story 2-ben a kuka főellenséget hogy lehet megölni. Tudjátok egy sikk-torban játszódik a harc és ez a szemetesvödör zöld trutyikat dobál rám meg ugrabugrál.
Lalo

Szia!

Jó hír! Amennyiben a jövőben segítségére (cheate, stb...) lenne szükséged, akkor újonnan nyílt cheat-rovatunknak küldj e-mailt. Cím: cheat@gamestar.hu
Erről jut eszembe. Ti nem akarnátok hosszabb Arénát? ☺ Már megint sok jó levelet ki kellett hagynom...
Gyu

Az IDG ügyfélszolgálatának megújult kínálata 2001-re

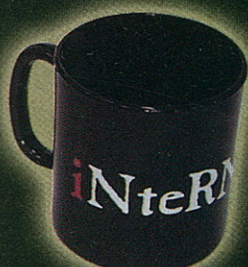
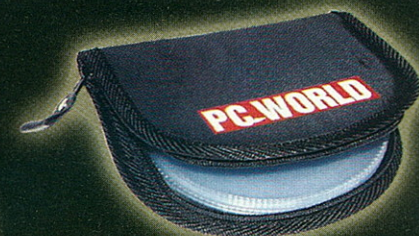
Ajándéktárgyak, előfizetések

	Ára
CW-Számítástechnika baseball sapka	660
CW-Számítástechnika bögre	780
CW-Számítástechnika előfizetés 1 évre	12 000
CW-Számítástechnika előfizetés 1/2 évre	6 000
CW-Számítástechnika előfizetés 1/4 évre	3 000
CW-Számítástechnika magazin	230
CW-Számítástechnika övtáska (fehér)	890
CW-Számítástechnika póló	1 290
CW-Számítástechnika toll	62
GameStar baseball sapka	1 390
GameStar bögre	780
GameStar CD-tartó	780
GameStar CD-tartó (hordozható)	1 300
GameStar előfizetés 1 évre	11 940
GameStar előfizetés 1/2 évre	5 970
GameStar előfizetés 1/4 évre	2 985
GameStar jójó	380
GameStar kulcstartó (lámpás)	380
GameStar kulcstartó (hátizsák)	380
GameStar napellenző	740
GameStar övtáska (kék)	890
GameStar póló	680
GameStar tolltartó	490
GameStar vászon kalap	590
Halassy: I-II. kötet	2 240
HP Hivatalos CD író kézikönyv	4 990
IDG-s @ kulcstartó	1 290
IDG-s esernyő	1 140
IDG-s mobiltelefon tartó	890
IDG-s póló	2 290
Internetto baseball sapka	1 390
Internetto bögre	780
Internetto övtáska (fehér)	890
Internetto póló (fehér)	1 290
Internetto póló (fekete)	1 290
Internetto vászon bevásárló szatyor	390
Linux hátizsák (15l)	3 875
Linux pingvin kicsi	2 000
Linux pingvin nagy	3 500
Linux pingvin óriás	14 700
Linux póló	990
Linux zseblámpa	590
PC World baseball sapka	890
PC World billentyűkefe	380
PC World bögre	780
PC World CD-tartó	780

PC World CD-tartó (hordozható)	1 300
PC World előfizetés 1 évre	9 600
PC World előfizetés 1/2 évre	4 800
PC World előfizetés 1/4 évre	2 400
PC World övtáska (piros)	890
PC World övtáska (fehér)	890
PC World piqüé póló	2 000
PC World póló	1 290
PC World Tipp füzetartó	780
PC-Tuning	2 900
speditőr naptár 2001-re	499

Könyvek

Mechanical Desktop Power Pack	5 900
Mit kell tudni a PC-ről?	1 497
AutoCAD 2000	2 990
CorelDraw 9	2 900
Excel 2000 (CD-vel)	2 990
Excel függvényei A-tól Z-ig	3 779
Windows 98 felhasználóknak	3 395
Programozzunk Delphi 5 nyelven (CD-vel)	2 999
Internetről mindenkinek	1 999
Tömörítés 2000	2 600
Office 2000	2 990
Vállalati irányítási rendszer II.	3 490
Vállalati irányítási rendszerek Magyarországon	3 700
World 2000 kezdőknek és haladóknak	2 600
World 2000 II. kötet	3 499
Gazdasági Informatika	
– Excel táblázatkezelő a gyakorlatban	1 200
Gazdasági Informatika	
– Visual Basic + Excel programozás	1 900
Adobe Illustrator	2 764
Adobe Premiere	2 464
Adobe Photoshop 5.0, 5.5	2 464
Programozzunk Turbo Pascal nyelven (lemezzel)	1 990
AutoCAD tankönyv I. – Síkbeli	1 680
AutoCAD tankönyv II. – Térbeli	1 680
Programozzunk C nyelven (lemezzel)	1 799
Turbo C, C++ feladatok és algoritmusok (lemezzel)	1 998
Hangkártya programozása (átdolgozott kiadás)	2 900
Kriptográfia az informatika biztonság alapjai	2 990
Világháló lehetőségei	2 990
QuarkXpress 4	2 340
Perifériák programozása (lemezzel)	2 450



Megvásárolhatók személyesen ügyfélszolgálatunkon (1012 Budapest, Márvány u. 17)
 Nyitva tartás szerdán 10-18-ig, más munkanapokon 8-16-ig.
 Megrendelhetők telefonon a 356-0691/335-ös számon, az ugyfelszolgalat@idg.hu e-mail címen,
 vagy a 1537 Budapest, Postafiók 386 levélcímen

Horde

– The Northern Wind

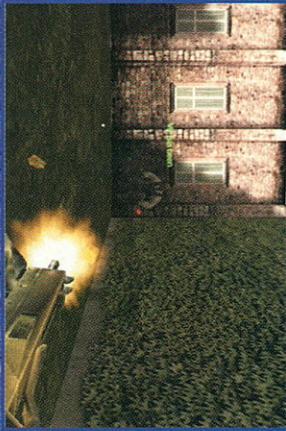
A helyszín: Valahol az ősi Oroszországban, legendák és nagy csaták emlékei között, nagy folyók és mágikus helyek közelében. A szereplők: orosz katonák és parasztok Oleg, Igor és Eric vezetése alatt. Az ellenfél: Tatárok minden mennyiségben s mindemellett mágikus lények, fantomok, gonosz varázslók és sárkányok. A feladat: Legyőzni ellenfeleinket és az ősi Oroszország területén erős, hatalmas országot létrehozni. S mindezt hogyan? Egy valós idejű stratégiai játék segítségével, amely a Warcraft stílusú játékok rajongóinak nagyon kellemes pillanatokat fog okozni. Csata, mágia, erőforrás-menedzselés minden mennyiségben, ahogy ez a stílus ezt megköveteli.



GameStar 2001. január

CS 1.0

Ha valaki unja má, hogy buta gépi ellenfelek ellen, hihetetlen képességű gigahosszal, zsebatombomnával kell küzdenie egyes egyedül egy álombeli környezetben, akkor itt van számára az igazi játék. Egy csak halozaton játszható program, amiben XX. századi környezetben, létező fegyverek másolatával irihajjuk ellenfeleinket. Két csapat közül választhatunk, az egyik oldalon a terroristák, a másik oldalon a kommandósok küzdenek. És indulhat a világ egyik legrealisztikusabb játéka!



Melviz – StarOffice 5.2

Lassan-lassan közismertté váltik, hogy ha valaki nem akar vagy nem tud „hivatatos”, „gyári” rodai szoftvert vásárolni, akkor is van tervényes lehetőség a funkció ellátására: ez a Sun StarOffice. Egy ingyenesen elérhető, teljes fegyverzetű integrált szoftver. Amelynek windowsos, 5.2-es változata most felkerült a CD-re. Tessék bátran kísérletezni vele (130 MB hely, 32 MB memória, Win9x, NT, Win2k), kiadványszerkesztő, számológépha, pixeles és vektoros grafika, HTML-editor, webhőngésző, egyszerű kezelőfelület, magyar helyesírás-ellenőrző és -elválasztó – ingyen! Miellesleg a cikkben szokás szerint egy elméleti a számítógépről, az operációsrendszeréről meg ílyesmi.



GameStar

MAGYAR FELÜLETŰ PATCH A TACTICAL MANAGER 2-HÖZ



2001. január

GameStar 2001. január

Az első CD Tartalma:	Desktop:	vi.02, Star Trek Voyager
Játéklemelek:	Boss/Key v2.0	Elite Force v1.1, Starship Troopers v1.1, Sudden Strike, Tiger Woods PGA Tour 2000 v1.3, Unreal Tournament v436,
Egység:	Security:	Venom, Wizard's & Warriors
BigFix v1.2.3.5, Britney Spears Winamp Plugin, aduptime v1.1, Media Player Bonus Pack, NoteCard+, pCloner v1.0.0.37, Regio v3.0, WinRAR v2.80 beta 1	Tömörítő:	Extra:
File Manager:	WinRAR v2.80 beta 1	Sun StarOffice 5.2, Counter Strike 1.0
Far v1.70 beta 1	Vírusirtó:	Animációk:
Grafika:	F-Prot, McAfee, NAV	Conflict Desert Storm, Mech Commander 2, Neverwinter Nights, Om, Quake 3 Team Arena, Settlers 4
Hypersnap-DX v4.01.03	Patch:	+szokásos Olvassok
Internet:	Baldur's Gate II Shadows of Amn, Battle Isle The Androsia War, Crimson Skies v1.02, Deep Space Nine The Fallen, Delta Force Land Warrior, Deus Ex, Escape from Monkey Island, Flanker 2 v2.03, Fur Fighters v1.2, Giants Red Blood Patch, Ground Control v1011, JetFighter IV, Middtown Madness 2, No One Lives Forever, Sacrifice, Sea Dogs	+Barát vagy ellenség
Opera 5.0, Netscape 6, NeoPlanet 5.2 Build 1590, The Bat! v1.48 beta 8, DHTML Menu Builder v2.7, ICQ 2000b, SmartSMS v3.0	Lejátszó:	+Cheat
Audio:	Magic Player v1.4, Windows Media Player 7.0	
Sonique v1.808, WinAMP v2.7		
CD-író:		
CDRWin v3.8d, Nero v5.0 Demo		



Jelen számunk hirdetői:

ComSer	98. oldal
FEFO	73. oldal
Gyenis Számítástechnika	67. oldal
HandH '92 Kft.	116. oldal
Herta	2. oldal
IDG Ügyfélszolgálat	112. oldal
Lord Computer	98. oldal
LS Computer	101. oldal
MAAS Multimédia	71. oldal
Microsoft	115. oldal
Netaukcio	87. oldal
N-TEC Kft.	29. oldal
PC World	95. oldal
WestEnd Multimédia	27. oldal

Használjon számítógépet

munkahelyén

vagy

otthon

mindig a legmegfelelőbb rendszeret választhatja.

Otthon és munkahely. Életünk két legfontosabb színtere. Más-más elvárások, feladatok, a lényeg mégis ugyanaz: a minőségi megoldás. A céges munkában nélkülözhetetlen a számítógép, „háztartási” alkalmazása napjainkban egyre nagyobb teret hódít magának. A „hazavitt munkán” túlmenő, otthoni, főként szórakoztató célú alkalmazás azonban eltérő szoftverigényeket támaszt a rendszerekkel szemben. Ezért ajánljuk otthoni, szórakoztató célú felhasználásra a Microsoft Windows Millennium Edition operációs rendszert.

A Microsoft szeretné, ha ügyfelei céges és magánjellegű munka esetén egyaránt otthonosan éreznék magukat számítógépük használatakor! Ezért fektet nagy hangsúlyt operációs rendszereinek felhasználásspecifikus értékesítésére. Üzleti célra a leginkább ajánlott operációs rendszer az NT alapokra épülő Microsoft Windows 2000 Professional! Válasszon olyan rendszert, akár munkahelyi, akár otthoni alkalmazáshoz, amelyik az Ön igényeinek leginkább megfelel, legyen szó meglévő rendszere frissítéséről vagy új gép vásárlásáról.

Érdeklődjön viszonteladóinknál vagy ügyfélszolgálatunknál, további információért keresse fel weboldalunkat!



A Windows 98 utódja
Kulcs a digitális világhoz

otthon



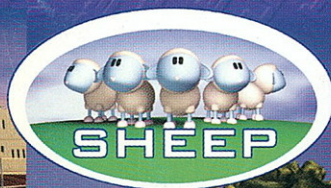
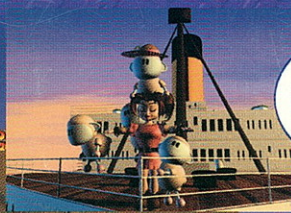
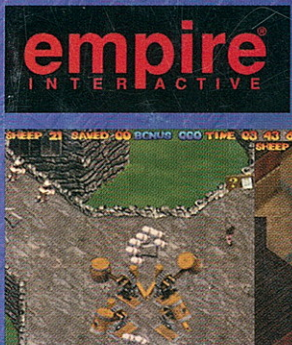
Windows NT alapokon
Nagy teljesítményű üzleti operációs rendszer

munkahelyén



Minden idők legnépszerűbb stratégiai játékanak folytatása.
Gazdasági szimuláció és stratégia egyben.

TELJES MAGYAR NYELVŰ VERZIÓ!

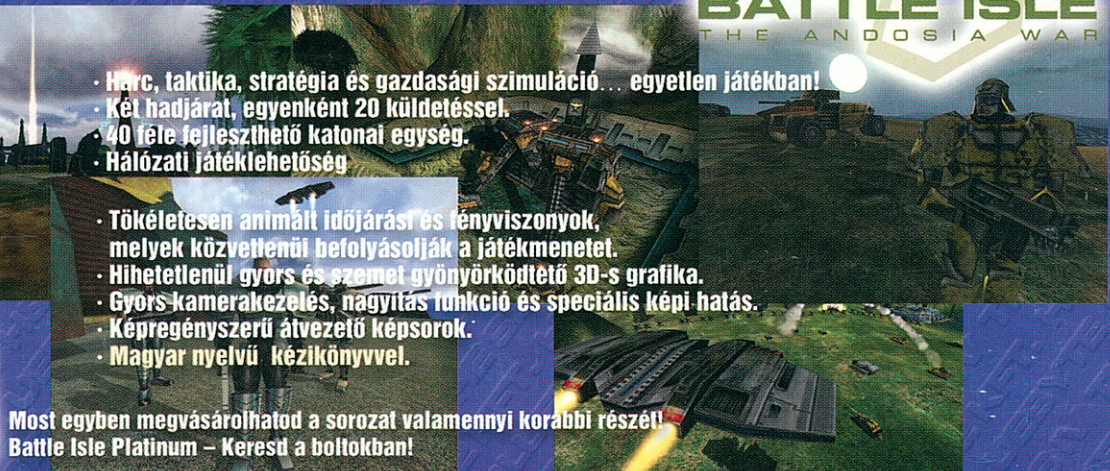


Ezeket a birkákat nem lehet megenni,
se megnyírni, és amellett, hogy hasznontalanok,
még rendkívül ostobák is.

Segíts nekik épségben eljutni
Szent Muflon hegyére!

MAGYAR NYELVŰ KÉZIKÖNYVVEL!

A VALÓSIDEJŰ ÉS A KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIA TÖKÉLETES KOMBINÁCIÓJA!



- Harc, taktika, stratégia és gazdasági szimuláció... egyetlen játékban!
- Két hadjárat, egyenként 20 küldetéssel.
- 40 féle fejleszhető katonai egység.
- Hálózati játéklehetőség
- Tökéletesen animált időjárás és fényviszonyok, melyek közvetlenül befolyásolják a játékmenetet.
- Hihetetlenül gyors és szemet gyönyörködtető 3D-s grafika.
- Gyors kamerakezelés, nagyítás funkció és speciális képi hatás.
- Képregényszerű átvézelő képsorok.
- Magyar nyelvű kézikönyvvel.

Most egyben megvásárolhatod a sorozat valamennyi korábbi részét!
Battle Isle Platinum – Keressd a boltokban!

A BlueByte és az Empire programok kizárólagos magyarországi importőre és forgalmazója:
A H&H '92 Ipari és Kereskedelmi Kft. 1149 Bp. Kövér Lajos u. 52. Tel.: 223-1560 Fax: 223-1501 E-mail: software@handh92.hu
© 2000 a BlueByte, Empire és H&H logók tulajdonosaik bejegyzett védjegyei, melyek használatát törvény védi

A játékprogramokat megvásárolhatja a CD-ROM szakboltokban és a nagyáruházakban.