

Lidércfény

amatőr kulturális antológia

www.szentesinfo.hu/lidercfeny

I. évfolyam, 1. szám, 2007. január

Köszöntő

Megjelent az első papír alapú Lidércfény kiadvány! Már hosszabb ideje tervezzük Jimmyvel, hogy jó lenne valamilyen formában a neten kívül is megjelenni, de az ötlet megvalósítására csak most került sor. Az ötletet Fényhozó egyik közelmúltban megjelent hozzászólása adta, miszerint: „Néha-néha azon gondolkodám, de jó lenne ezeket könyv, vagy újság formájában is olvasni/nézni. Hajlandó lennék előfizetni is akár újság, akár könyv lenne.” Az igény tehát megvan, de jelenlegi anyagi és szervezeti lehetőségeink sajnos nem teszik lehetővé fizetős, papír alapú kiadványok elkészítését, ezért (hogy azért mégis kedvezzünk az olvasóknak) a PDF formátumú megjelenés mellett döntöttünk. A PDF állományt bárki letöltheti, Adobe Acrobat Reader programmal megnézheti, akár ki is nyomtathatja - az olvasók többségének (gondolom) van a környezetében valamilyen nyomtatási lehetősége. A nyomtatás és továbbadás nem tiltott, sőt, kimondottan kérünk benneteket, hogy nyomtassátok ki az újságot, és terjesszék az ismerőseitek között. A lap formátuma éppen ezért lett A4 méretű, ugyanis manapság ez a legkönnyebben elérhető nyomtatási méret. Az oldalak száma

egyelőre négyre korlátozódik - a jövőben ez reményeink szerint tovább bővül majd.

Mivel az első számot szerettük volna minél hamarabb elkészíteni, így közvetlen környezetünkben lévő, könnyen elérhető ismerőseinket kerestük meg személyesen, hogy hozzájárulnak-e műveik esetén formában történő megjelenítéséhez. Ezért van az, hogy főleg régebbi művek kerültek be a válogatásba. Persze ez a jövőben nem így lesz: ha szeretnétek bekerülni a papír-Lidércfénybe, akkor jelezzétek felénk a Lidércfény e-mail címén, vagy akár a témával kapcsolatos fórumban. A további számokat szeretnénk havi gyakorisággal kiadni, persze ez attól is függ, hogy mennyi időnk lesz az újság szerkesztésére. Terveink szerint olyan írásokat is közzé fogunk adni, amelyek az on-line verzióban még nem jelentek meg.

Ennyit a technikai dolgokról. Nem is maradt más hátra, mint hogy jó olvasgatást kívánjak kedves Olvasóinknak!

Kapitány

A hegyek, akik nem létező istenek

...a kristályvizű ér csendes zúgása anyagtalan
mint pusztá, halványuló emlékezés
a széljárta, vad bércek némák
a múltat álmodó, álomtalan óriások
holtak születtek, egy irdatlan présben
némán az égre merednek
az istenek lakhelyét bámulják
a szél zúg, füttyül a romsziklák közt
az elfelejtett hegylánc lelke sír
a szélben, mely követ görget, melyben
egy korokon át tartó agónia zúg
a labirintusokban nincs élet
az időt nem jelzi más,
csak a leomló kövek
a szabálytalan hegyek orma
bevehetetlen romerődök kuszasága
a hegyek egy messzi világon állnak
sosem látja őket szem
sosem érinti őket érző hús
lassan kopnak el a halódó Nap fényében
roppant üres tér övezi a hegyeket
sosem ébrednek
a nem létező istenek...

András

A küzdőtér

a homok érdes volt és puha
csikorgott keserűn a szájában
ahogy elzuhant oda
fejében hideg gondolat lobbant
- Fel! -
zilált, próbálta újra
visszahullt a porba
fájdalom borította el
agya jéggé fagyott hangon
sikoltotta: - Fel! -
tűz emésztette izmait
szemében bíbor lángok táncoltak
egy lábat látott maga előtt a porban
az aréna befelé görbült, pokolkatlan
a homok kék lett
ezüst vérét szürcsölvén
aztán súlyos fekete csend
átlépett a lét másik küzdőjében

András

Kiadja a Lidércfény Online Kulturális Magazin
Szerkesztik: Kapitány, Jimmy Cartwright
E-mail: lidercfeny@szentesinfo.hu
Megjelenik minden hónap közepén.

A játékelményről

Manapság rengeteg számítógépes játékfejlesztő cég próbál minket, játékosokat újabb és újabb fejlesztésekkel elkápráztatni, és rávenni arra, hogy alkotásaikért fizessünk. Az egyes projektek fejlesztését nagy létszámú csapatok végzik, és komoly összegeket fektetnek be a játékok elkészítésébe és reklámozásába. Kérdésem - a játékos szemszögéből -, hogy vajon szükséges-e a dollármilliók befektetése, és hogy ez vajon javít-e a számunkra nyújtott játékelményen.

Ha az ember hosszabb ideje rendszeresen olvassa az elérhető játékmagazinokat, akkor észrevehet egy feltűnő változást: régebben, (pl. a Commodore Világ c. újságban) inkább játékleírásokat, végigjátszásokat közöltek, térképeket és cheat kódokat jelentettek meg, míg manapság az újságokat és hozzájuk adott DVD-mellékleteket programismertető és a még meg sem jelent programok előzetesei töltik meg. Az olvasó arról tájékozódhat, hogy melyik programot lesz érdemes megszereznie a jövőben. Ki lehet próbálni a játékok demóit, meg lehet tekinteni a játék közben felvett videókat. Sok esetben hiába fektetnek a cégek rengeteg pénzt mind a fejlesztésbe, mind a reklámozásba, néhány perc játék (vagy inkább szenvedés) után törli az ember a programot, mert a játékkal kapcsolatos első benyomás negatív volt. Ezzel nem csak én vagyok így - állítólag a kiadott játékok elég kis hányada sikeres anyagi értelemben, igaz, ezek fedezik a kiadók számára a többi, sikertelen fejlesztés költségeit is.

Az embernek egy idő után elege lesz a futószalagon gyártott, nehezen kezelhető, többnyire egy régebbi ötletet másoló klónokból, és valami jobbra vágyik. Szerencsére azért lehet ilyenekkel is találkozni, mind a profi, mind az amatőr művek között, de sajnos ritkán van ekkora szerencsénk. Az egyik személyes kedvencem a Stormregion által fejlesztett Codename: Panzers, a másik pedig a JoWood programja, a Spellforce 2, Shadow Wars.

Az olcsón, kis költséggel előállított shareware programok között gyakran igazi gyöngyszemekre bukkanhat az ember. Eredeti

vagy a „nagyok” által már elhanyagolt játékok, ötletes megvalósítás: ez garancia lehet arra, hogy közönség játsszon a programmal, és esetleg még meg is vegye azt. Megemlíteném a CellFighter című programot, amely Conway életjátékát valósítja meg: bár a grafika csúnya, és nincsenek benne elképesztő hanghatások, mégis képes több órára vagy akár napokra is a monitor elé szegezni az embert.

A személyes véleményem az, hogy a játékelményt alapvetően nem a profi grafika vagy a hanghatások határozzák meg. Persze ezek is fontosak, de nem ez a legfontosabb. A lényeg az, hogy az adott játék szórakoztató és könnyen kezelhető legyen. Ezt a szórakozást biztosította évekkel ezelőtt a PacMan vagy az Invaders. Mai szemmel nézve nevetséges grafika, prütyögő hang jellemzi ezeket a programokat, de ha valaki most odaülne egy PacMan játékgép vagy -program elé, akkor is jól tudna vele szórakozni (láttam már ilyen esetet :-). Másik példa a táblás játékok kategóriája: a sakk kevésbé látványos, mint mondjuk egy FPS-program, de mégis évszázadok óta ugyanazt az élményt nyújtja a játékosoknak.

Összegzésképp azt gondolom, hogy a fejlesztőknek több figyelmet kellene fordítani a programok ötletességére, intelligenciájára és kezelhetőségére. Nem baj, ha egy játék nem teljesen eredeti ötleten alapszik, de nyújtson valami mást is, mint a már megjelent programok. A gépi ellenfelek ne legyenek teljesen gép-szerűek és könnyen kijátszhatók, ma már elég gyorsak a proceszorok ahhoz, hogy az MI-vel is lehessen foglalkozni. A kezelőfelület legyen könnyen kezelhető, mert egy olyan felület, amely átláthatatlan, nehezen használható, képes percek alatt elvenni az ember kedvét az egész játéktól. És még egy megfontolandó gondolat: nem feltétlenül kell rombolni! Egy olyan program is szórakoztató lehet, amelyben nem harcolni, robbantani, hanem mondjuk építkezni kell.

Kapitány

Kalandmester

Mikor kezdő kalandmester voltam, a klubban meséltem egy történetet, aminek az alapja egy békés jellegű kaland lett volna, Vadászat címmel. Sajnos rosszul választottam meg, hogy milyen erős karakterekkel lehet benne játszani, így a történet elején legyakták a vadászni való barnamedvémet.

Hogy mentsem a menthetőt, kitaláltam, hogy ez csak a bocs volt (2m magas), és az anyja begorombult, és letámadja a csapatot. Sajnos még most is annyira erősek voltak, hogy nagyon semmit nem tudott a medvémet kezdeni velük. Bemérgeltem magam, és kitaláltam, hogy ez egy különleges maci, a szemeiből lézersugár, a szájából lángnyelvek jönnek ki. Ez már annyira átlátszó volt, hogy az egyikük meg is jegyezte: „Hagyjátok, nem látjátok, hogy mindenkit ki akar nyírni!”. Persze a vége az lett, hogy senkit nem bírtam kicsinálni.)

Tapasztalat: sokkal körültekintőbben kell megírni a történetet, és megválogatni a kalandozók szintjét.

Samuraj

Miért indul el valaki kalandozni?

AD&D kalandot meséltem egy csapatnak: Csizma, Ida, Jimmy és Zoli alkották a kalandozótársulatot. Mivel elég gyakran találkoztak új, nem előre kitalált NJK-kal, ezért hogy a névadással ne legyen gond, generáltam egy névlistát. Amikor Jimmy beállt a csapatba, erről a listáról választott magának nevet: Tokdekarnek hívták, és Virliderből jött.

Bemutatkozott a csapatnak, majd mesélt a nekik egy rövid előtörténetet. Amikor befejezte, Ida megszólalt:

- Úgy tudom, arrafelé Virliderben sok a Tokdekar!

Mire Jimmy:

- Azért is jöttem el onnan!

Hát igen, milyen dolgok készíthetik az embert arra, hogy kalandozni induljon...

Kapitány

Mi az a szerepjáték?

Szerintem, aki ezt a cikket olvassa, az nagyjából tudja miről van szó, de ha mégsem, akkor itt van néhány mondatban, hogy mi is az a szerepjáték.

Nos a szerepjáték a valaha kitalált játékformák közül a legszórakoztatóbb. Kell hozzá legalább két ember, sok-sok fantázia, s még néhány más dolog. A játék a kívülről számunkra valahogy így néz ki:

Néhány ember egy asztal körül ül, előttük lapok, könyvek dobókockák, íróeszközök, s mindenfélét beszélnek. Az egyiket különösen hülyének lehet nézni, mert szinte az egyik pillanatról a másikra vált hangnemet, beszédstílust, modort, jellemet. Nos, ő az úgynevezett játékmester (kalandmester, DM, GM, KM), akinek az a szerepe a játékban, hogy elmesélje az általa kitalált történetet a körülötte ülőknek. Ez azonban nem egy egyszerű történet, hiszen a többiek beleszólhatnak, illetve egészen más irányba terelhetik a játék menetét. Nos, ők a játékosok, s mindegyikük egy ún. karaktert visz. Ez annyit jelent, hogy kialakítanak egy személyiséget, akivel azonosulnak a játék ideje alatt, s aki fergeteges kalandokat él át a játékban.

Hát igen. Úgy nagyjából-körülbelül ez látszik, amikor külső szemlélő nézi a csoportot.

Már hazánkban is sokan játszanak hasonlóképpen. De saját tapasztalatom szerint a magukat szerepjátékosnak mondók közül talán jó, ha negyede játszik valóban szerepet. A nagy többség csak „Gyak”, vagyis gyilkol, kaszabol, öl és pusztít, majd fosztogatnak, rabolnak, eltulajdonítanak, harácsolnak. Magyarul lealacsonyítják a szerepjátékot (a valódi szerepjátékot is) a társasjáték

szintjére. A szerepjátékos nem abból áll, hogy: „Odamegyek, leütöm, elszedem a kincseit, továbbmegyek és új célpontot keresek.” Ez nem szerepjáték. Pedig mennyien játszanak így. Persze ennek megvan a maga oka: a régi szerepjáték-rendszerek. Mert ott még kasztok vannak, meg szintek vannak, amiket gyakással igen jól lehet fejleszteni, mert a KM adja a TP-t, ami a szintlépéshez kell, a karakter meg egyre erősebb lesz. Viszont az új stílusú szerepjátékok már a rendszerüknél fogva jobban megkövetelik a szerepjátékoszt. Ezek az új rendszerek persze nem feltétlenül pozitívak, hiszen leginkább a horror stílus a legjellemzőbb rájuk. De én csak azt mondom, hogy bármilyen szerepjátékkal lehet szerepet játszani, ha akar az ember, de persze ehhez kell egy jó mesélő is, aki elvárja, megköveteli a szerepjátékoszt. A legrosszabb modul is jobban élvezhetővé válik, ha nem csak úgy „megyek, oszt legyacom, utána meg összeszedem a kincseket, a királylányt meg visszaviszem” stílusban folyik. A szörnyeket is jól ki kell játszani, mesélni kell, mi történik, mi van a karakter körül. Természetesen érthetően, nem hadarva, dadogva, de ne túl hosszan. Persze ez nem könnyű, s rögös az út idáig, de csak egy kicsit össze kell szednie magát az embernek. Ha pedig a játékos beleugat a mesélő szövegébe (ne dumálj már annyit, megyek és leütöm, majd utána körülnézek), s amiatt a többiek sem hallják, amit mond... nos az ilyen játékost rövid úton...

Hát ez a véleményem, a jelenlegi helyzetről szerepjáték téren. Tény, hogy nem valami pozitív, azonban mindenesetre érdemes rajta elgondolkozni. Akik pedig tényleg szerepjátékosok, azoknak gratulálok, s további kellemes játékot kívánok nekik.

Jimmy Cartwright

Farkasvallomás

Farkasoknak üvöltése visszhangzik az éjben,
Farkasoknak íny-vicsora fürdőzik a vérben,
Leguggolok, átváltozok, vonyítok a térben,
Halálsikoly, farkas-vigyor, vérgőz száll a szélben,
Nagy hatalom összpontosul ma éjjel e kézben,
Nem vagyok rém, ember vagyok,
bár igaz, hogy csak részben...

Anonymus Chynewa

Hollók tánca

Lelkek lebegnek
Szárnyak csapkodnak
Emberk meghalnak
Hollók szárnyalnak

Mi maradunk csak
Kettesben örökre
Szárnyalunk csak
Végtelen életre

WhiteRaven



Rémtörténet

A szobában félhomály uralkodott. A várakozó urak és hölgyek idegesen mocorogtak, fészkelődtek a helyükön. Türelmetlenül várták a hírt. A szoba sötéttségét mindössze néhány pislákoló gyertyaszál próbálta szétoszlatni, odakint a távolodó viharmorajlott. Ekkor váratlanul kinyílt az ajtó. Egy sápadt, harminc év körüli fiatalember lépett be rajta. Arcán különös félmosoly. Az urak és hölgyek lélegzetvisszafojtva vártak. A fiatalember töprengően végigmérte a társaságot, és megszólalt:

- Uraim! Hölgyeim! A gyilkos halott!

Mély, ünnepélyes csengésű hangjának visszhangjaként szakadt fel az összegyűltekből a megkönnyebbülés hangos sóhaja. A fiatalember kivárt néhány másodperces szünetet, majd ismét megszólalt:

- Mélyen tisztelt egybegyűltek! Tartozom önöknek egy vallomással: a gyilkos én vagyok!

András

NetEzÖk

Úgy tűnik, az Internet virágkorát éli, s éljük mi is vele. Emberek milliói használják immár naponta a Föld Elektronikus Ideghálóját információk után kutatva, kapcsolatot tartva egymással. Sokan Internet-függővé váltak, nem tudnak róla lemondani, rosszul érzik magukat, ha legalább egy fél órára nem ülnek le a gép elé, hogy szenvedélyüknek hódoljanak. De hogyan is juthat el az ember az Internet-függőségig? A válasz egyszerű: ugyanúgy, mint bármely más emberi tevékenység során. A válasz azonban ennél jóval bonyolultabb is. Komoly pszichológus szaktekintélyek vizsgálják világszerte ezt a jelenséget. A lényeg azonban nem változik. Mi, emberek az Internettől is függővé tudunk válni...

Ödön egy egyszerű, hétköznapi srác. Vékony testalkatú, szemüveges, pattanásos képű. Mint egy mai átlagos tizenéves „számítástechnikus”, „informatikus”, vagy nevezzük bárminek, aminek köze van a számítógépekhez. Ödönnek jelenleg állandó 24 órás elérésű, korlátlan Internet-hozzáférése van. Nem volt ez azonban mindig így...

Ödön az általános iskola 7. osztályában ismerkedett meg az Internet világával. Először csak az iskolai tanórák végén nézelődhetett, később a délutáni szakkörön is használhatta. Az érdeklődési körét (gépjárművek, filmek, zenék) rengeteg új információval tudta így bővíteni. Hamarosan eljutott odáig, hogy saját honlapot készítsen, persze nem profi szinten. Itt közzétette az öt érdeklődő dolgot, hivatkozásokat helyezett el kedvenc Internetes helyeire.

A ballagás után barátai, osztálytársai szétszéledtek, majdnem mindegyik más városba, más iskolába ment továbbtanulni. Ezért megosztották egymással e-mail címeiket. Ödön a szülővárosában maradt, s rábeszélte szüleit, hogy otthon fizessenek elő egy Internet-szolgáltatótál. Így esténként nyugodtan el tudta intézni a levelezést, de nem volt teljesen megelégedve a kapcsolt modemes hozzáféréssel. A középiskolában, ahol tanult, szintén volt lehetősége Internetezni, s itt rászokott az Online játékokra.

Az idő haladtával persze már nem érte be ennyivel. Egyrészt tanulmányai miatt szüksége volt arra, hogy bővebb információkat szerezzon szakmájáról. Másrészt az érdeklődési köréhez tartozó honlapokon megjelentek a fórumok, melyek arra ösztönözték, hogy kérdéseket tegyen fel, melyekre általában választ is kapott.

Tovább telt az idő, leérettségizett, s szüleitől ajándékba kapott ez alkalomból egy állandó, korlátlan Internet-hozzáférést. Ezáltal új lehetőségek nyíltak meg előtte. Rászokott az éjszakai online beszélgetésre: chatelni kezdett. Előbb webes felületű csevegőkkel, később már erre specializálódott szoftverek segítségével.

Régi szokásai azért megmaradtak, továbbra is figyelte kedvenc információs oldalait, részt vett a fórumokon, e-mailezett régi barát-

taival, s új ismerőseivel, s egyre érdekesebb online játékok kerültek a keze ügyébe.

Ödönt végképp behalózta így az Elektronikus Világ. Bár tudta, függővé vált, s bizonyos mértékig ezt képes volt kontrollálni, de rosszul esett neki, ha kimaradt akár csak egy nap is.

Ödön most egyetemre jár, így alig marad ideje függőségére. Bár az egyetem is szülővárosában van, így otthon bármikor hozzáférhetne a Hálózathoz, azonban tudja, a diploma megszerzése nagyságrendekkel fontosabb, mint a szórakozás. Bekorlátozta Netezési szokásait, de teljesen leszokni nem tudott. Napi kapcsolatban van internetes barátjaival a csevegőszobákban, s naponta e-mailezik is. Legalább heti rendszerességgel nézi meg a fontosnak tartott információs oldalakat és fórumokat. Játsszan ugyan már nem játszik a Neten, de figyelemmel kíséri az online játékok sorsát és piacát.

Azonban Ödön csak példa, s mi mindannyian, akik az Információs Szupersztráda utazói vagyunk, fellelhetünk a történetében olyan dolgokat, melyek ránk is jellemzőek. Ezen írásnak nem célja, hogy felhívja a figyelmet a veszélyre, de még az sem, hogy elriasszon. Csupán annyi célom volt vele, hogy a tisztelt olvasó gondolja át, valóban szüksége van-e oly mértékben a Hálózatra, mint amilyen szinten épp alkalmazza.

Következtetés: fentebb már említettem, hogy a témával pszichológusok, analitikusok, pszichiáterek is foglalkoznak. A baj azonban nem ott van, hogy valaki rászokik az Internetre. Az okát kell megkeresni, mint bármely más függőségnek. A dohányosok általában azért azok, mert a dohány megnyugtatja őket - legalábbis ezt vallják. Ott is inkább azt kellene megvizsgálni, mitől lesznek idegesek. Az Internettel is hasonló a helyzet. Valami hiányzik az életünkből, s az Internettel pótoljuk azt. Az Interneten beszélgetünk, ott olvassuk a napi sajtót, onnan informálódunk, azon játszunk, stb. Ez rendben is van, hisz ez hozzátartozik már a mindennapokhoz, a mennyiségen van azonban a lényeg. Elszigetelődünk egymástól, mégis közelebb kerülünk a másik emberhez. Vagy azt hisszük. Tegyük fel azonban a kérdést: nem jobb-e egy csendes kávézóban, egy vízparti sétányon beszélgetni, s látni és hallani is azt, akihez szólnunk, jobban érezni az apró rezdüléseit. Nem jobb-e összeülni egy hétfői délután egy közös beszélgetésre, társasjátékra, szerepjátékra, egy csésze tea mellett? Nem jobb-e kézbe venni egy könyvet, egy magazint, egy újságot, elvonulni egy nyugodt sarokba, és olvasni?

Gondolkodjon el ezen a kedves olvasó, aki elolvasta ezt a cikket!

Jimmy Cartwright

...midőn a józan ész
trónfosztása után
önkívületben száguld a banda
át az éjszakán
a mámor és az erőszak
szuperexpresszén
kifulladásig okádva, nyögve, röhögve
különös kegyetlenséggel és
leleményességgel
végrehajtott tervek
kitárulkozó, pucér testek
tömegében -
megfáradtan a hajnalok
különös orgiái után
fémperonok ezüstyilain

ÉJHARCOS

túl a reggeli szmog árnyékán
a sebhelyes arcú antihős
fáradt lépteit a valóságban.

Pedig ő is megszületett egyszer
sok-sok éve, burookban
a tehetség angyalszárnyaival
küldetése lett volna, egyszerű:
hogy a mesterséges, és egyszínű
légkört fáklyaként beragyogja
hogy legyen a lángész szilaj lovasa.

Ám szárnyait korán eltörték
meghalt a tehetség
maradt a kiszámított keménység:
vad kalandok örült hőse
az éj bálványozott szörnyetege
csörtet hidegen a nemléte
bukott angyal ő, nem remélve
titkolt versekben ujjászüetve
melyek hirdetik a szépet, s jót
(a könny íze, mint a véré, sós)
melyet nem adott meg neki a sors...

András