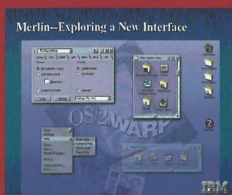
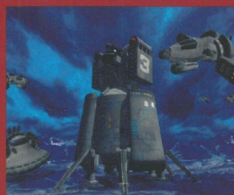


other side

ER S' \$ OTHER SIDE \$ OTHER SIDE \$ OTHER SIDE \$ OTHER SIDE \$ OTHER SIDE



- 3D
- JÁTÉK
- INTERNET
- SOFTWARE
- HARDWARE
- MULTIMÉDIA

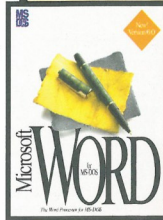
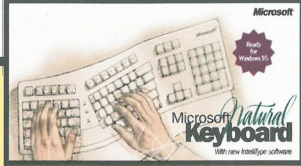


válaszd te is a másik oldalt!

Microsoft ajándékkacsió

Az 500 (!!!) előfizető a következő ajándékokat nyerheti meg a Microsoft mousepad-on kívül

- 1 db. Word 6.0 szoftvercsomag
 - 2 db. Ergonomikus Microsoft billentyűzet
 - 5 db. Access 2.0 szoftvercsomag
 - 50 db. Microsoft Sample (demo) CD
a legújabb termékek demóival
 - 15 db. Microsoft póló, illetve pulóver
- összesen: 573 db. Ajándék



Előfizetési akció !!!

- Minden előfizetőnk kedvezményesen jut a magazinhoz...
- A hat szám helyett csak ötöt kell kifizetned...
- A súlyos posta költséget is átvállaljuk...
- Az áremelkedés réme sem kísért legalább...
- Nem fogy el az orrod előtt, s ezért biztosan hozzájutsz kéthavonta...

De...

- Ha ez nem győzött volna meg vedd meg az első és dönts magad, arról hogy valóban ez az első igazi multimédiás lap CD melléklettel...
- Már az első számban tucattnyi játék, izgalmas nyereményekkel...

Ezenkívül...

- Az első 500 előfizetőnk mindegyike ajándékot kap!
- Egy mouse pad-ot a Microsoft-tól és egy INTERNET CD-t az ELENDER Computertől. Ehhez tulajdonképpen, csak egy teljes évi Other Side Magazin megrendeléssel kell rendelkezned.

Ez még nem minden...

- Az első 500 kivételezett kap egy bñt, amellyel ingyen kipróbálhatja milyen is egy igazi CyberCafe (Internet kávéház) az E-NET jóvoltából...

Sőt...

- Április 25-28 között az IBM Global Network az előfizetőknek ingyenes internet elérést biztosít...

Ha kérdésed van,
telefonálj,
küldj levelet,
Fax ot, E Mail t,
vagy postagalambot,
(levélbombát ne)...

Címünkre:
Other Side Magazin:
1077. Budapest
Wesselényi u. 57.
Postacímünk:
1399. Budapest
pf 701/113
Telefon:
141- 2495
Fax: 268-0079

• E-Mail: OTHERS@ENET.hu általános

• E-MAIL címünk.

• Shy@ENET.hu lap ügyben és mindenféle...

• Drag@ENET.hu managment ügyek ...

• Flash@ENET.hu program és CD ügyben ...

Az előfizetés módja.

• Rózsaszín (új típusú) postautalvány segítségével azonnal a postafiókunkra beküldheted az összegget.

(Ez a leggyorsabb.)

• Megrendelőlap kitöltés és visszaküldés után megérkezett csekken való befizetés. (Lassabb, mert több oda-vissza út is van benne + bank stb.)

• Személyes befizetés a szerkesztőségben a CINEMA kereskedelmi osztályán 1077. Budapest Wesselényi u. 57. II. Emelet (a legesleggyorsabb)

• Kérj megrendelőlapot a számítástechnikai boltokban.

Meghívó

Szeretettel meghívjuk valamennyi kedves Olvasónkat, az 1996. Április 25-én 16.00-19.00 között tartandó első nyílt szerkesztőségi délutánra, amelyet ezután minden második csütörtökön megtartunk a **Fél 10 Jazz klub** és az **E-NET CyberCaféjában** (Budapest, 1088 Baross utca 30.). Mi ott leszünk. Nagyon jó a Pizza, a zene... és a 64kbps-os Internet elérés...

IBM akció

Az IBM Hungary a következő nyereményeket ajánlotta fel:

- 1 db. Lotus SmartSuite for OS/2 szoftvercsomag
- 16 db. Teljes OS/2 WARP v.3 szoftvercsomag
- 10 db. OS/2 Warp szuperkönyv
- 15 db. OS/2 Warp mousepad
- 10 db. OS/2 Warp plakát

összesen: 52 db. ajándék

Other Side

Multimédia PC MAGAZIN

Megjelenik kéthavonta a
MIDI MUSIC KFT.
kiadásában.

A szerkesztőség és Kiadó címe
1077 Budapest, Wesselényi utca 57.
Telefon: 141-2495
FAX: 268-0079
E-mail: Others@ENET.hu

Felelős Kiadó:
Riesz Gábor

Főszerkesztő:
Turcsán Tamás Péter (Shy)
Shy@ENET.hu

Főszerkesztő-helyettes, Lapmanager
Dragon György (Gyu)
Drag@ENET.hu

CD Felelős szerkesztő
Grób Attila (Flash)
Flash@ENET.hu

Médiafelelős
Ruszina Rita

Grafika:
AlmaJam/Ország Péter

Nyomdai előkészítés:
GraphiSET Kft.

Nyomda:
Goldprint Kft.

Terjesztés és marketing:
Nagy Andrea, Csernus László
Telefon: 342-8579

Elfizethető a 342-8579 telefon
vagy a kiadó címén Kövesi Juditnál.

Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi RT.
és a regionális részvényszolgálatok:
a Budapesti Hírlapkereskedelmi RT.
a Kiadói Lapterjesztő RT,
az alternatív terjesztők és a Kiadó.

A lap ára CD-vel: 990,- Ft

ISSN 1219-9362

Tartalomjegyzék

- | | | |
|----|------------------------|--|
| 4 | A SZÁMÍTÓGÉP ÉS SCI-FI | Flash és Shy a jövőt kémleli... |
| 6 | DOUBLE-TROUBLE | Kalandra fell! |
| 7 | ELFELEDETT BIRODALMAK | Hol vannak a régi jó RPG játékok? |
| 8 | ADRENALIN FAKTOR | Akció indul... |
| 9 | CSILLOGÓ JÖVŐ - PSX | Lenyűgözően gyors, és veszélyesen terjed... |
| 10 | ARZENÁL | Szimulátor Trauma, a CD-n extra adagban... |
| 11 | HARCÁLLÁSPONT | Alfa 1 a bázisnak: Nyugaton a helyzet fokozódik... |
| 12 | SEBESSÉG-LÁZ | Sosem veszünk Ferrarit, de azért álmodozni szabad... |
| 14 | HARDWARE TANÁCSOK | Gépromból szakosztály, igeneknek tilos a bemenet... |
| 16 | 3D GALÉRIA | Vigyázz, itt semmi sem valódi... |
| 18 | BBS | Köszönjük, jól vagyunk... |
| 19 | OTHER SITE | Divatba jöttünk, yahoo! |
| 20 | MS-HOME | Otthon, együtt, családiasan ... |
| 22 | HELYESEBBEN... | Morfoldók-e a Morphologic... |
| 23 | OS/2 WARP | A választás szabadsága ... |
| 24 | TOY STORY | Az álmok valóra váltak... |
| 25 | PIERROT JÁTÉKA | Kik ezek az ősi istenek? |
| 26 | SPORTHÍREK | PC-sport plusz... |

KEDVES OLVASÓNK!

Egy kicsit megilletődve írom le ezeket a sorokat, mert úgy tűnik, hogy újabb lappal gazdagodott a PC-s magazinok palettája. Ez azonban mégis valahogy más mint az eddigiék. A szerkesztőség tagjai sokat próbált, - és tegyük hozzá - már sokszor bizonyított játék, hardware és egyéb specialisták. De ilyen csapat-összeállításban még soha sem dolgoztak. A játékos profikkal kezdeném, Rainbird és Trau, a kaland és szimulátor rovatot vezeti. A hardware szekciót Decor és Topi kormányozza. A BBS fronton Munchausen a főnök. A 3D szekció Büte Miki birodalma. A sportoldalt pedig Ugly Kid G. tölti meg kéthavonta. Internet rovatunkat és leendő home page-ünket Mucsi koordinálja. A CD-n található demo rovat WaRD alkotása. Univerzális tesztér és kloplop specialistánk Christian. A lap belső munkatársai is meglehetősen régóta nyomulnak a számítógépek világában. A fiatalabbak, Reptile a CD-nk programozója, és Flash aki a CD felelős-szerkesztői és akció-specialista tesztér posztját tölti be. A külkapcsolatainkat és a jó néhány rovatot Dragon György (Gyu) tart kezében. Az egészet pedig, jómagam (Shy) teregetem, szerveztem olyan formába, hogy az bármikor elétek kerülhessen.

Hát bemutatkozásként ennyi, lapozgass inkább.

Shy és az Other Side legénysége

a számítógép és a science-fiction

A science-fiction irodalom a kezdeti óta foglalkozik a számítógépek fejlődésével. A korai regényekben a gép az ember szolgálatába állított élettelen, önálló cselekvésre képtelen szerkezet volt. Adatokat szolgáltatott, röppályát számított, űrhajót vezérelt. Nem volt több mint egy 'jólképzett írógép'. Később, talán Asimov műveiben első ízben jelentek meg, gondolkodó számítógépek humanoid fém testbe zárva. Dolgoztak, ember számára veszélyes munkákat végeztek, s saját feladatuk hatáskörén belül döntéseket is hozhattak. Három alaptörvényük szellemében azonban ezek a szerkezetek sem fordulhattak ember ellen. Saját szempontjaik, mindig az emberi élet védelme alá voltak rendelve. A 70-as évek új szint hozott ebbe a világba. A gépek immár emberre támadtak, s ez a situáció az írók kedvelt témájává vált. A 2001 űrodüsszeijában az okos számítógép első ízben szegte meg a filmvásznon, az Asimov által felállított 1. alaptörvényt. Az irodalom kitermelte magából az új ellenséget, a gépet. A tökéletes katona immár nem ember, hanem gyilkolásra tervezett tökéletes számítógép. Jó példa erre az irányzatra a mára klasszikussá vált Terminátor.

Az embert segítő gép mítoszát a Csillagok Háborúja kedves robotpárosa állította vissza. A fejlődésképes, okos számítógép ismét szerethetővé, és emberközelivé vált. George Lucas a gépeket esendőnek, emberinek ábrázolta. Ki ne emlékezne a szószátyár tolmácsrobotra, C-3PO-ra, vagy a csetlő-botló önféjű R2-D2-re. Klasszikus komikus párost alkotva, egy kis humort vittek, a feszült, izgalmas hősi eposzba.

A számítógép, ha még csak az irodalomban is, de emberi szintű intelligenciát nyert. Nemlétező univerzumok teljes értékű polgáraként mára már kitörölhetetlenül bevonult a science-fiction szerteágazó világába.

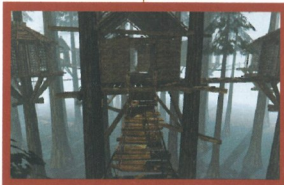


Hatás azonban nem létezhet ellenhatás nélkül, s ha a számítástechnika jelenlegi fejlettsége nem is éri el az irodalomban ábrázolt méreteket, azért alkalmas, izgalmas platform a sci-fi számára. Az otthoni számítógépek megjelenésével egidőben születtek az első próbálkozások a kedvelt műfaj megjelenésére. Tudomásom szerint az első alkotás egy Csillagok Háborúja 'adaptáció' volt ZX81-re. Egy 'A' formájú X-szárnyúval kellett likvidálni egy 'I-O-I' típusú Tie-fighert. A csodát egy pár soros BASIC program vezérelte, amit szorgos egyetemisták szinte minden géprópusra elkészítettek. Mai szemmel nézve ez a lelkesedés talán értelmetlennek, neveléségesnek tűnik, de akkor ez volt a maximum.

Számtalan sci-fi játékot, megannyi a játékos által alakított történetet követhettünk végig a házi számítógépek rövid történelme során. A 8bit-es (ZX Spectrum, C64) korszakban a műfajt a shoot-em-up-ok látványos lövöldözős irányzata, vagy egy ismert film egyszerűbb kalandosabb konverziója képviselte. A szoftverkészítők kezeibe ke-

rülő egyre fejlettebb hardware (Amiga, később PC), egyre filmközelibb adaptációkat szült, s a csak számítógépen megjelenő alkotások is egyre színvonalasabbá váltak.

Napjainkban természetes, hogy a monitorunk képernyőjén megelevenedő történet szinte teljes értékű filmként pereg előttünk. S amikor Steven Spielberg legújabb ötletét interaktív számítógépes formában valósítja meg (DIG), akkor már nem kérdőjelezhető meg a számítógép teljes értékű médiasága. A Wing Commander III-al indult el a lavina, s profi színészek szerepeltetése, a film vagy éppen rajzfilm-szerűség lassan alapkövetelménnyé válik. Talán egyszer a legjobb interaktív Sci-Fi filmben nyújtott alakításért is osztanak majd Oscar-t, és a média úgy forr egybe, hogy a filmek mellett feltüntetik, hogy interaktív, vagy egyszerűen csak nézhető...



Flash



**Double Trouble
Kalandorok kéméljenek**

Ez most eléggé úgy hangzik, mint egy teljesen átlagos news rovat, de talán mégis akad majd valami, amivel szívesebbé tehetem.
Tehát: csapó!

SEX, DRUGS és ROCK'N'ROLL

Kezdeném először is a Time Warner egyik alkotásával, melynek főként a címe ragadott meg: Sex, drugs & Rock'n'roll. A program készítői egy point-and-click kalandot ígérnek, nagyszerű hanghatásokkal, brutális zenével, és iszonyatosan sok renderelt animációval. Célunk pedig egy együres feljuttatása lesz - bármilyen eszközökkel - a könnyűzene legmagasabb berkeibe. Külön figyelemre érdemes egy kis "csak 18 éven felülieknek" felirat.

.....Hmm.

TÖRÖTT KARD

De térjünk vissza az "igazi" játékokhoz. Az egyik legmegbízhatóbb jából én a Virgint tartom. A Broken sword című alkotásukban nagy gondot fordítanak a grafikára is. Olyan filmek animátorait dolgoztatják, mint pl. az All dogs go to heaven, vagy a Tank girl. A játék egy középkori lovagtörténet, amihez a zene is tökéletesen illeszkedik.

LESEKEDŐ 2

Ha már a "mókásabb" játéktílusnál tartunk, meg kell említenem a Voyeur 2-t is. Az első rész bizony az izgalmas alapötlet ellenére igencsak pocskára sikerült (egész egyszerűen szemétnek is lehet nevezni). Most állítólag több beleszólásunk lesz az történésekbe, és valamivel több erotikus jelenet is várható. (Mondjuk ezt nem lehet túl nehéz betartani.) Nos, hiszem ha látom. (Bár valószínűleg akkor sem.)

THE DAME WAS LOADED

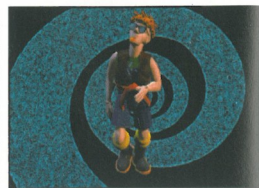


filmrészleteket, ez által biztosították, hogy igazi kalandjátékot alkossanak. Egyébként nem biztos, hogy gyors végigjátszásra kell számítani, mivel a forgatókönyv alig 600 oldalasra sikeredett, és a játékmenet sem egyszerű fuss-végig-rajt-oszt-örülj stílusúnak tűnik.

A TOLTÉKOK KOPONYÁI

A végére hagytam a Three skulls of the Toltecs című programot, mert... nem is tudom miért, de valahogy megragadott, hogy a történet nem a középkorban, a jelenben, vagy a fantázia világában, hanem az 1800-as évek végi vadnyugaton játszódik. Ez az a kor, amit valamilyen okból nem nagyon kultiválnak a cégek, pedig érdekes dolgokat lehet belőle kihozni. Gondoljunk csak az Alone 3-ra. (És felejtjük el a Mad Dog sorozatot.) A hangulatról a profi színészek hangja, az atmoszférikus zene és az SVGA grafika gondoskodik, mely a Batman rajzfilmsorozat és a Flintstones animátorainak köszönhető.

Created by DL Rainbird



ABNORMALITY és GABRIEL LOVAG

A CD-n is olvashattok a kalandokról. A Normality és Gabriel Knight 2 volt a két kedvenc, amely kicsit többet érdemelt pársoros hírnél. Ezért ezeket kissé részletesebben megtalálhatod ott.



SÁTÁNI GONDOK

Volt már rock, kukkolás, mozi, de horrorról még nem esett szó. A második negyedévből ennek a műfajnak a szerelmesei is eltölthetnek egy kis időt agytekervényeik dolgoztatásával, ugyanis a Gremlin, akkor akarja megjelentetni a Realms of the haunting című játékukat. A történetről talán elég ha annyit elárulok, hogy a főszereplő egy olyan eseménysorba bonyolódik, melynek célja magának a Sátánnak a földre szabadítása. Hmm, érdekes. A mozgatás elég szokatlan a kalandjátékok között, mivel DOOM szerű.

otherside CD info

ELFELEDETT BIRODALMAK

Nem kényeztetnek el mostanában bennünket a software kiadók és fejlesztők. Sajnos nem is emlékszem, hogy mikor is játszottam utoljára egy igazán kellemes RPG-vel. Mindenki csak ígéretet és késik.

WIZARDRY HÍREK

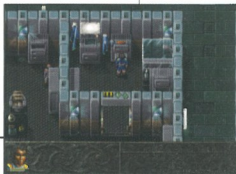
A februárra ígért, SVGA átirat talán megjelenik addigra, mire a lapunk a kezembe kerül. Bár ez is inkább csak remény, hiszen a Sir-Tech eddig sem arról volt híres, hogy napra pontosan a bejelentett időre adta volna ki a programjait. Nem baj, megvárjuk. Egy kis nosztalgia soha sem árt.

A Wizardry témánál maradvra továbbra is csak szállongó, meg nem erősített pletyka a nyolcadik rész, illetve a Sir-Tech bejelentett egy "Nemesis" címet viselő Wizardry-jellegű szerepjátékot, amit nem a sorozat következő részeként deklaráltak. Bradley az eredeti sorozat alkotója nem nyilatkozott a várva várt programmal kapcsolatban.



ALBION

A német fejlesztők sem télenkednek. A Blue Byte Albion című újdonságának hamarosan a polcokra kellene kerülnie. Már láttunk belőle egy kellemes demo verziót, amelyben a 2D világ remekül keveredett a Doom engine adta 3D lehetőségekkel. Sajnos a korábbi részek is túlzottan forgatókönyvszerűen készültek, ezért nem várok átütő sikert.



DEUS EX MACHINA

Régi, de már majdnem elfeledett ismerős, a Silmarils. A francia software kiadó áprilisra tervezi az Ishar sorozat legújabb folytatását. Szép, de igen nehéz kalandra számíthatunk. A hírek szerint mindent átterveztek, csak a renkívül nagy mozgásteret és a speciális stílusjegyeket tartották meg.

TRIAL BY MAGIC

Majdnem kifelejtettem a Merit új játékát. Tulajdonképpen szerepjáték, de az izometrikus felületi világban csavarogva megfordult a fejemből az is, hogy inkább csak egy silány akció-kaland. A grafika gyengécske, a lehetőségek korlátozottak, s a történet primitív.

Ha problémád akadna CD elindításával, feltétlenül olvasd el ezt a cikket!!

A lemezűjság indítása az "OTS2" parancssal történik.

Ha a képernyő töredezett, vagy hibás, próbáld meg újra az "OTS2VESA" utasítással. A program megkísérli automatikusan beállítani a gépedben lévő hangkártyát. Amennyiben ez nem sikerül, a "Sound Effects disabled!" felirat jelenik meg.

Előfordulhat néhány hangkártyánál, hogy a program ugyan elindul, de nemokára leáll a működése. Ekkor jobban teszed, ha kikapcsolod a főcímenet, vagy ha még úgy sem tökéletes, akkor az egész hangrendszert, az indítóprogramok paraméterezésével.

A lehetséges paraméterek:

OTS2 nosound: minden hang kikapcsol.

OTS2 nomusic: főcímeze kikapcsolva

OTS2 forchesb: csak Sound Blaster

OTS2 forcegs: csak Gravis Ultrasound

Pld.: OTS2 NOMUSIC, ekkor a program főcímeze nélkül indul el.

A Gravis UltraSound kizárólag 1-3 DMA-ig hajlandó együttműködni a rendszerrel!!!!

A program memóriaigénye 3.2 Mb XMS, de csak abban az esetben, ha a főcímeze engedélyezve van. Ha nincs elég XMS memória, a program elindul, de zene nélkül. A konvencionális memóriából kb. 150Kb-ot veszel el a lemezűjság.

A külső install programok elindítása, azok inkorrekttsége miatt, néha bizonytalan visszatérést okozhat! Ha bármilyen zavart tapasztalsz, indítsd újra a rendszert! Ha a felület alól indítanál demót, akkor célszerű ezt zene nélkül tenni, mert így több memória marad.

FIGYELEM! A PROGRAM INDÍTÁSÁKOR SEMMIFÉLE EMS DRIVER NEM ENGEDÉLYEZETT! A QEMM, és az EMM 386 nem használható!

Pár szó a kezelésről

A program teljes egészében egérvérelt. Ahol csinálhatunk valamit (amin, zene lejátszás, lapozás, demo v. slide indítás, ott a kurzor alakja megváltozik. Érdemes keresgélni a felületen, mert itt ott elhelyeztünk rejtett kapcsolatokat. Jó kalandozás!

As Other Side szerkesztősége

Adrenalin Faktor

Szemet szemért...

A verekedős játékok készítőit is megérintették real-time 3D-ben rejlé lehetőségek, az akciójátékok világában folytatódik az FX Fighter által megkezdett sorozat. Az egyre szebb 3D-s játékok mellett, megjelennek 2D-s programok is, bár várhatóan kisebb számban, mint korábban. Lehet, hogy ki is ennek lassan a divatból.



RISE OF THE ROBOTS 2 - RESURRECTION

A Mirage e cikk készítésének időpontjában jelenteti meg a Rise of the Robots második részét. A készítőik ebben az epizódban, úgy tűnik semmit sem bíznak a véletlenre. 28 választható robot, s mindegyik 300 fázisban animált. A Mortal Kombat szintű kezelhetőségnek és összetettségnek köszönhetően nyoma sincs az első részre jellemző 'bezárt' érzésnek. A grafika a régi, hihetetlenül gyors, renderelt SVGA.

INTO THE SHADOWS

Scavenger nemrég megjelentette Fantasy verekedős anyagát. Into the Shadow címmel. A program félelmetes minőségű real-time texture-mapped vektoros rendszert használ a karakterek, és a helyszín megjelenítésére.

TOSHINDEN



A nagyszerű, PSX-en etalonnak számító Toshinden hamarosan PC-n is megjelenik. A csodálatos 3D-s gourand, és texture-mapping technológiával készülő verekedős anyag az FX Fighter méltó ellenfele lehet a kínálatban.

A csodálatos grafikai kivitelű platform játékok mellett, a következő hónapokra a Doom-klónok jellemzőek. A Quake megjelenése előtt, még mindenki szeretné egyszer-kétszer eladni a saját engine-ét, hisz utána aligha sikerülne a dolog.

QUAKE [vagy valami egészen más?]

A GTI a nyár folyamán jelenteti meg a várva várt Doom utódot. Információink szerint az új engine teljes texture-mapped vektor-rendszer, 320x400 és 360x480-az felbontásban akár 24bit-es színmélységű palettából építi fel a fantasy környezetet, és a szintén vektoros szereplőket.



DUKE NUKEM 3D

Nemsokára a boltokba kerül a 3D Realms által fejlesztett Duke Nukem 3D. Valószínűleg ez lesz az a program, ami megmutatja mit lehet még



kihozni a korosodó doom engine-ből. Több választható felbontás, tükrök, víz alatti pályák, működő biliárd asztal, és minden eddiginél több vér jellemzi az új trónkövetelőt.



BLAM! MACHINEHEAD

Ez a címe a Core új akciójátékának. A story szerint egy nano-technológiai kísérlet nyomán, a földet valamiféle vörös élő nyálka önti el, s a mi feladatunk, hogy megmentsük a világot a teljes pusztulástól. Tehetjük ezt egy Descent jellegű lövöldözős program keretében, amiben az olyan finom grafikai effektek is helyet kaptak, mint a fény becsillanása az üvegen, vagy a robbanások nyomán keletkező füst. Az akciót, szépen kivitelezett renderelt átvezetőfilmek tagolják. A megjelenés időpontja, a project félkész állapota miatt még ismeretlen.

SHOCK WAVE ASSAULT 2

Az első rész viszonylag sikertelen megjelenése után, hamarosan megjelenik a Shock Wave Assault 2. A texture-mapped technológiával készülő "úr-akcióban" a fejlesztők gyorsabb vektorrendszert, több küldetést, és jobb játszhatóságot ígérnek. A program Windows'95 alatt működik, ami nem tudom szerencsés-e.

WORMS 2

Hamarosan megjelenik a hangos sikerű Worms folytatása. A Team 17 rengeteg pályával, fegyverrel bővíti az "új" programot. Igazán új ötleteket várunk a programtól, de lehet hogy csak egy szimpla második rész lesz belőle. A kucakoc harcait feldolgozó eposzt az OCEAN jelenteti meg a napokban.

Csillogó jövő Playstation

Igen jól látod, ez egy valódi, hamisítatlan Playstation rovat, az Other Side-ban. Hogy miért is született meg a gondolat, az hosszú történet, annyit azonban elárulhatok, hogy nem akartunk maradniak látszani.

Mivel jelenleg ez a világ legjobb játékkonzolja, fontos feladatunknak tekintettük, hogy mint High-tech masina helyet kapjon a lapban. Aki sok-sok pénzt kidob a játékkermekben, az inkább gyűjtösn, és vigye haza a játékkermet, aki pedig már unja, hogy kedvenc gépét nap, mint nap berhelni kell, gondolja el milyen jó is az, ha minden egy dobozban van, és sosem kell hozzányúlni.

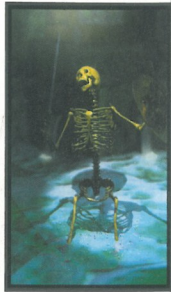
Elsőként egy jó hír minden PSX rajongónak: legkedveltebb konzoljuk eladásai immáron meghaladják a 3 millió darabot. 1995 szeptemberi megjelenése óta Amerikában 800.000, Európában 600.000 darabot adtak el. Ehhez adódik még, az a bagatell 2 millió darab, amelyet Japánban adtak el 1995 eleje óta. Ezzel a PlayStation minden idők legsikeresebben piacra dobott játékkonzoljává vált.

A Sony nagy durranásnak ígérkező akció-kalandjátékát, a Chronicles Of The Sword. Minden különösebb kommentár nélkül szerepeljen itt róla egy kép. Azt hiszem, meggyőző!

Amint azt bizonyára nagyon sokan tudjátok, a Myst lett minden idők legmisztikusabb s egyben legnagyobb példányszámában eladott PC CD-ROM játéka, hamarosan PSX-en is beszerezhető.



van. A játék zenéjét Joe Satriani, Steve Vai és az Overdrive készítette, s az igazi versenyzalmakat a Dolby Surround és Q-sound hangtechnika használata garantálja.



Firestorm - Thunderhawk 2.

A PSX valóban egy 3D-állat! Ez nemcsak az előbbieken emlegetett akciójátékokból derül ki, hanem a Firestorm-ból is. Bármilyen hihetetlen, ez egy helikopterszimulátor (legalábbis valami olyasmi)! A Core szerencsére úgy gondolta, hogy egy ilyen hi-tech konzolon egy helikopteres játék siker lesz. Ebben leginkább reménykedni lehet, de egy dolog biztos: ez végre PAL! A CD akció-játék rovatában bővebben olvashattok erről az anyagról. (PSX, 1 CD, PAL, 83%)



Actua Soccer

PC-n már nagy vihart kavart ez a fociprogram, ugyanis egynémely játékosok nem találták megfelelőnek az irányítást, illetve az ellenfél intelligenciáját.



Én úgy vélem, ez a játék mégis kiemelkedő. Egyrészt a benne használt forradalmian új motion-capture technológia, másrészt a hihetetlen hangulat, és az egymás ellen vívott meccsek élvezete miatt (PSX, 1 CD, PAL, 81%)

Formula One

Szinte hihetetlen! Megszületni látszik 1996 legjobb autóversenyprogramja, a Formula One. A Sony Computer Entertainment, mint FOCA license tulajdonos igazán nagyot alkotott, hiszen a 95-ös szezon összes pályája és pilótája (még Mansell is) jelen

PO'ed

Természetesen a Doom klónok PSX-en is hódítanak. Vegyük például a PO'ed című anyagot, amelyben minden idők legvéresebb kezű (fegyverű) szakácsát alakítva kell lepuffogatni mindenféle rondaságokat. Bár lehet, hogy csak attól váltak ilyen rondává, amit jól felszerelt szakács barátunk főzött nekik.



Aliens

Aki eddig is kedvelte az Alien mondakör különböző megjelenési formáit (könyv, film, szerepjáték stb.) az most kiválasztottnak érezheti magát. Az Acclaim gondolt rá, és kiadta az Alien Trilogy-t, amelyben Ripley szerepét vállalva kell 18 szinten keresztül halommal lőni a különböző kedves Alien-eket. A játék természetesen a filmtrilógián alapul, s motion-capture technika használatával teszi lehetővé a majdnem élethű csühi-puht.

Mennydörgés és Csúcs Fegyver

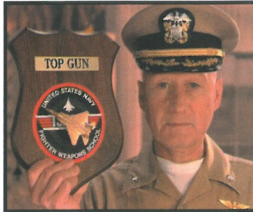
Üdvözlök Mindenkit a fedélzeten! Remélem, kellemes utazást fogunk tenni, és senkit nem kap el a „légibetegség”.

A játékok teljes leírása a CD-n lesz megtalálható, itt csak ízelítőt szeretnék adni. Laponként egy-egy fegyvert vagy harceszközt is bemutatnék részletesen. Az eszközök ismerete nélkül szerintem nehéz eldönteni, hogy a szimulátoroknak sikerült-e elérni a céljukat. Jó lenne, ha megírnátok, milyen haditechnikát szeretnétek közelebbről megismerni.

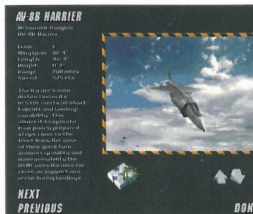
Az ehavi legnagyobb durranás kétség kívül a Top Gun.

Top Gun... dereng valami? Igen, az a jó kis film a Tom Cruise-al, azt a „MIG-28-ast” (szerintem ez a film legnagyobb hülyesége) felvonultató sztorival. Nagyon látványos felvételeivel, sokak első „repülő élménye” volt. Hallgatva az idő szavára, a Spectrum Holobyte kiadta a mozifilm játék változatát. Nem igazán szimulátor, mert olyan dolgok vannak benne, amely egy szimulátorban szarvashiba-számba megy. Szeretném én azt a jak-38-ast látni, amelyek egy AB5-ös (maximális utánégo) fokozaton lévő Tomcat-et utolér! Érdekes módifikáció lehet. A MIG-27-es sem igazán tudna kekeckedni Tomcat-ekkel, mivelhogy földi célpontok ellen van kialakítva. A radar kezelése is elég egyszerűre sikerült. Szóval nem igazán szimulátor, mert erős arcade-os beütése vannak. Amik szintén érdekes, hogy semmiféle rádióforgalmazást nem tudok bonyolítani saját szájam íze szerint. Ezáltal szintén semmi ráhatásom sincs a társaim viselkedésére. Ez elég szomorú. Viszont meglehetősen valóságosan működik a repülőgép (átesés, fegyver célbajutattása, Vulcan gépágyú pontossága). Tehát nem is igazi arcade. Érdekes

keverék, de szerintem egész jól sikerült. Ez persze izlés kérdése, aki jobban szereti a bonyolult, sokbillentyűs szimulátorokat, az az első találkozáskor fanyalogni fog. De az első csatlódás után várja egy izgalmas játék, amely még a magamfajta „haditech” mániás embert is képes elvinni a felhők fölé. Rengeteg benne a bedigizett videórészlet, ami feldobja az átvetéteket. Élvezetes a repülés közbeni fecsej is, fantasztikus „dumákat” képesek levágni a legvadabb manőverező légi harc közepette.



keverék, de szerintem egész jól sikerült. Ez persze izlés kérdése, aki jobban szereti a bonyolult, sokbillentyűs szimulátorokat, az az első találkozáskor fanyalogni fog. De az első csatlódás után várja egy izgalmas játék, amely még a magamfajta „haditech” mániás embert is képes elvinni a felhők fölé. Rengeteg benne a bedigizett videórészlet, ami feldobja az átvetéteket. Élvezetes a repülés közbeni fecsej is, fantasztikus „dumákat” képesek levágni a legvadabb manőverező légi harc közepette.



TRAU

DONE

ARZENÁL

Az A-10-es története a vietnami háború elejéig nyúlik vissza. A háború során kiderült, hogy a rendelkezésekre álló repülőgépek nem alkalmasak a földi csapatok hatékony támogatására. Egyrészt sebességük nagysága miatt (pl. F-4D, F-105) másrészt aránylag gyenge fegyverzetük és sebezhetőségük (pl. A-1) miatt. A harvas évek második felében a tapasztaltak miatt kezdtek hozzá egy, kifejezetten a földi csapatok támogatására szolgáló speciális repülőgép kifejlesztésére. Alapvető tulajdonságai voltak az alacsony repülési magasságon való kiváló manőverező képesség, erős fegyverzet, tábori üzemeltetésre való alkalmasság, nagy túlélési képesség. Két repülőgépgyártó cég, a Fairchild Republic és a Northrop kapott megbízást a Pentagontól, a tervek és a prototípusok elkészítésére. Mind a két gyár 1972-re készítette el prototípusait. A kedvező berepülési tapasztalatok után 1975-ben vették át az USAF képviselői az első Northrop által megalkotott A-10A csaterepülőgépet, majd több mint 750 példányban gyártották és gyártják ma is.

Maga a repülőgép szerkezeti kialakítása a speciális feladatnak van alárendelve. Legfőbb szempont a túlélés volt. Ezt szolgálja a két TF-34GE-100-as nagy kétáramú fokozatú gázturbinás hajtómű furcsa elhelyezése a törzs hátsó részének két oldalán. Ez az elhelyezés biztosítja a maximális védelmet a légvédelmi tüzellel szemben, és radikálisan csökkenti az infravörös kisugárzást. A pilótafülke páncélozott, oldalról 12,7mm és alulról 37,5 mm titánötvözetű páncél védi. Természetesen a kabinterő is golyóálló műanyagból készült. A repgép két teljesen független hidraulikus rendszerrel rendelkezik, és az elektromos vezetékek is kettős kialakításúak. Nem túlságosan gazdag műszerkészlettel rendelkezik.



természetesen ellátták besugárzásjelzővel és beépített zavarberendezéssel is. A fegyverzet kialakítása egyértelműen a földi célpontok ellen irányul, bár a Sivatagi Vihar hadműveletben az A-10-esek többször is eredményesek voltak iraki helikopterek ellen a légi harcban. A mereven beépített GAU-8/A 30mm-es gépágyú hétsővű, nagy tűzerejű fegyver. A fegyver teljes hossza 6,3 méter, teljes tömege lőszerrel együtt 1856 kg. Ezen kívül 11 ponton függeszthetőek irányított és nem irányított levegő-föld rakéták, hagyományos és lézervezélésű bombák, gépágyúkonténerek, AIM-9 Sidewinder légi harcra rakéta, zavaró-berendezések, póttartályok, 7250 kg-ig.

Adatok:

Hossza: 16,26 méter
Fesztáv: 17,53 méter
Magassága: 4,47 méter
Szárnyfelülete: 47 m²
Legnagyobb felszálló tömege: 21500 kg
Legnagyobb sebessége (tengerszinten): 830 km/h
Hatósugár: 450-1000 km (feladattól függően)
Hajtómű: két TF-34GE-100 gázturбина, egyenként 40 kN-os tolóerővel

Irodalom:

Top Gun magazin
Bill Gunston: Korszerű vadász- és csapásmerő repülőgépek
Repülési Lexikon (Akadémiai Kiadó)
Jane's Defence Aircraft
Bill Gunston: Modern légi erők

Harcálláspon

CONQUEST OF THE NEW WORLD

Az Interplay kitett magáért és egy remek stratégiai játékot dobott piacra a Microprose Civilization 2-je előtt. Gyakorlatilag az alapfoglat nem új, hiszen már korábban is készült hasonló - Columbus, Vespucci, DeGama tetteit feldolgozó - program, s a Colonization is ebben a témakörben aratott rendkívül nagy sikert. (www.interplay.com)

Fantasy General

Az SSI a Panzer General és az Allied General sikere után piacra dobja az első fantasy környezetben játszódó stratégiai játékát. A CD-n találhatsz egy kellemes játszható verziót is, amely megtekintése után te is megállapíthatod, hogy szerencsére a speciális szerkesztővel készített program nagyon igényes, mind grafikai, mind stratégiai vonatkozásait tekintve. A trollok, orkok, elfek lakta világ rengeteg titkot rejt a stílus rajongói számára.



Kingdom at War

A GuildSoft kiadta, mi pedig megszereztük. Hát nem mondom, hogy nagy volumenű, azt sem, hogy a legjobb, de időtöltésnek megteszi. Az Amigás kinézetű középkor szimulátor első nekifutásra nem is olyan rossz.

De nem is olyan jó, hogy miatta több szót lenne érdemes áldozni.



Napoleon - Európa és a birodalom

Az Infogrames megjelentetett egy borzalmas multimédia enciklopédiát.

A kivitelezés nagyon gyenge, az információ tartalma alacsony, és a design is lehangoló. Nem merném senkinek sem tiszta szívekből ajánlani. Még ellenségeimnek sem. Kár érte, mert ez a történelmi időkak kedvenceim közé tartozik. Napoleon nem ezt érdemelte volna...



Conqueror A.D. 1096

Tudom, hogy nem tegnap jelent meg, azt is hogy már mindenki írt róla. Nem baj. Szeretem. Nem nem egyébként, mármint az, hogy beleszeressen az ember. Nem kell hozzá csak egy kis C-64 nosztalgia, és egy átlagos PC. Kicsit az volt az érzésem, hogy 1996-ban valaki feltétlenül Defender Of The Crown-t szerett volna kiadni, és így született a Conqueror. Szinte semmiben sem különbözik a nagy előd alapkonceptiójától, de sokkal szebb. Csupa csillogás, rendering, Doom-engine meg ilyenek... S nem is értelmetlen, hiszen a hölgyek szívét elnyerve különböző tárgy jutalmakat kaphatunk, amelyek később a sárkány őlkitt összeállításában csúcsozhatnak ki. Szép a zenéje, jók az effektek, gyönyörű a grafika. Csúcs!

Ancient Empires

A Sierra stratégiája a régi korokat idézi, friss stílusú grafikával és Windows '95-ös felülettel. Hát majd meglátjuk, milyen lesz!



Outpost 2

Nem kellene erőltetni a - félig készen kiadott és - bukott első rész után. Még olyan hatalmas cégnek sem, mint a Sierra. Ezt a party-t már eljárt szották akkor, amikor beigérték az évszázad űrstratégiáját, s kiadtak egy meglehetősen félkész programot, tucatnyi update-el. Soha sem lett teljes, csak a keletkezett lyukakat tömöggette be, majd nem történt semmi... Nem volt eleje, vége és a közepe is meglehetősen üresnek bizonyult. Nem várom, mert nem szeretem, ha ájtejenek.

X-COM: APOCALYPSE

Megjörték az első hírek az UFO harmadik folytatásáról. Remélhetőleg változtatnak rajta végre valamicskét, mert ha nem, akkor azt gondolom még egyszer nem esszük meg ugyanazt a programot. Hát a második nem volt rosszabb ugyan az elsőnél, de jobb sem, (leginkább egyáltalán nem különbözött tőle) ezért is bizakodom, hogy harmadszorra már nem a korábbi rókáról szeretnének bőrt nyúzni. Megjelenése az év vége felé várható.

(www.Microprose.com)

Shy

SEBESSÉG MÁNIA

A tavalyi évben debütáltak PC-n az első texture mapped technológiával készült versenyjátékok. Az egyre erősödő hardware-ek lehetőségei miatt, ez a tendencia idén is folytatódott. A programok minősége egyre közelebb kerül a játéktermi gépekéhez, s a szolgáltatások bősége sok esetben felülmúlja az ARCADE masinákat. Szinte minden cég megpróbálkozik hasítani a még telítetlen piacról. Lássuk milyen sikerrel...

F1 GP2



A Microprose nemrég megjelentette a hatalmas sikert aratott Formula One második, továbbfejlesztett részét. A program a 94-es idény adatbázisára épül. A pilóták nevei, az autók formája és festése, a reklámok, a sisakok, a pályák minden apró részletükben megegyeznek az eredetivel. A játék villámgyors texture-mapped grafikát, és gourand "fényütszámítást" használ. Az egyetlen tényező, ami az előző részből megmaradt a tökéletes játszhatóság.

A Microprose Formula One 2 minden szempontból telitalálat, s egy időre ismét meghatározza a forma 1-es szimulációk színvonalát.

(www.microprose.com)

RIDGE RACER

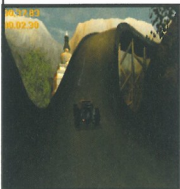
A Sony, a PlayStation platformon már jól ismert Ridge Racer konvertálásába fogott. A Screamerhez hasonló texture-mapped autóverseny képei rendkívül felzaklatták a szerkesztőség sebesség lózbán élő tagjait. Gépigénye, és a megjelenési időpont egyenlőre még előttünk is ismeretlen.

(www.sony.com)

MEGARACE II

A Cryo sikerjátéka a MegaRace sem kerülhette el a modernizálást.

Az év második negyedében megjelenik a Megarace 2, a Mindscape gondozásában. A verseny az első részben bemutatott technológiát követve, előre letárolt (ray-tracelt) pályákon zajlik, de a folytatásban a járművek vektorosak lesznek. Az ígéretek szerint jelentősen javítanak a vezethetőségen, és a folytatásban végre a verseny kerül előtérbe, az öldöklés helyett.



XCAR: EXPERIMENTAL RACING

Az US Gold égisze alatt jelenik meg az év első negyedében a Bethesda új autóversenye, az XCAR. Mint a cím is mutatja, ezúttal a kísérleti verseny-

kocsik között megrendezett bajnokságokban vehetünk részt. A program változatosságát a 18 pálya (8 létező, és 10 kitalált), valamint a változó időjárás, és a járművek precíziós állíthatósága szavatolja. A gyors mozgásról a cég Xngine nevű rendszere gondoskodik.

EXCESSIVE SPEED

Az Epic Megagames hamarosan megjelentet egy LOTUS jellegű arcade autóversenyt, melynek különlegessége a 65 000 színű „hicolor” üzemmód lesz. A program támogatja az összes hálózati, és modemes játékmódot.

(www.epicgames.com/games.htm)

SPEED HASTE

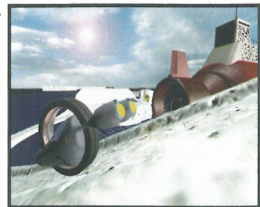
Gyors vektor-rendszer, kitűnő hangulat, izgalmas verseny. Mindez egy shareware terjesztésű anyagban. Ez a Speed Haste. A spanyol fejlesztésű versenyőrület az Electronic Arts gondozásában jelenik meg.

(www.ea.com)



MAXIMUM ROADRACE

A Gametek műhelyében készült valami. A hozzánk titozatos körülmények között megérkező képek, egy MegaRace jellegű csodát sejtetnek. Majd meglátjuk...



WORLD RALLY FEVER 2

Az Ocean egy nosztalgikus hangulatú autóverseny fejlesztésébe kezdett. A jelenleg alpha fázisban leledző program képei az Amigás és C64-es OutRun-ra emlékeztetnek.



ELENDER

INTERNET

Nagyfelhasználók részére nem kapcsolt vonalon, nagy sávsebességgel működő kapcsolatot ajánlunk bérlet vonalon, V-SAT-on, ISDN-en keresztül. Az ehhez szükséges eszközökről és aktuális árainkról kérje részletes tájékoztatónkat!

ALAP DÍJCSOMAG



A díjcsomag havi előfizetés és a kapcsolat óránkénti díjszabása mellett optimálisan kiszolgálja a kisfelhasználókat.

Havi előfiz.: 2.000 Ft.+Áfa További kapcsolat díja: 250 Ft.+Áfa

KOMBINÁLT DÍJCSOMAG



A díjcsomag havi előfizetés, mely 20 óra ingyenes kapcsolatot tartalmaz, és a plusz óránkénti kapcsolat díjszabása mellett optimálisan kiszolgálja a nagyobb felhasználókat.

Havi előfiz.: 5.000 Ft.+Áfa További kapcsolat díja: 250 Ft.+Áfa

EXTRA DÍJCSOMAG



A nagyfelhasználók igényeit kielégítő díjcsomag, mely havi előfizetés mellett korlátlan időtartamú kapcsolatot biztosít.

Havi előfiz.: 15.000 Ft.+Áfa

DIÁK DÍJCSOMAG



Csak igazoltan diák felhasználók részére igénybevehető díjcsomag, melynek kedvezményes havi előfizetési díja 6 óra ingyenes kapcsolatot tartalmaz.

Havi előfiz.: 2.000 Ft.+Áfa További kapcsolat díja: 250 Ft.+Áfa

SHELL DÍJCSOMAG



Az Internet grafikus szolgáltatásai nem elérhetők a díjcsomagot használók részére. Kedvező havi előfizetési díja 2 óra ingyenes kapcsolatot tartalmaz.

Havi előfiz.: 1.000 Ft.+Áfa További kapcsolat díja: 250 Ft.+Áfa

Teljes Internet SLIP/PPP (grafikus) - hozzáférést (WWW, Gopher, FTP, Telnet, News, E-mail) valamint szerverünkön 5 MB tárhelykapacitást ajánlunk.

Egy

KLICK

a trikk!



ELENDER®
COMPUTER

Budapest: VIII. Hungária krt. 8. Tel.: 210-3044. Fax: 133-4347 * XI. Ferenc krt. 16. Tel./Fax: 218-2858 * XIII. Csángó u. 13. Tel./Fax: 270-3097

DEBRECEN * SZEGED * VESZPRÉM * SZOMBATELY * PÉCS * NYÍREGYHÁZA * MISKOLC *

CD tartalomjegyzék

Válaszd te is a másik oldalt

Other Side Magazin:

1077. Budapest Wesselényi u. 57.

Postacímünk: 1399. Budapest pf 701/113

Telefon: 141-2495 Fax: 268-0079

1. E-Mail: OTHERS@ENET.hu általános E-MAIL címünk.
2. Shy@ENET.hu lap ügyben és mindenféle...
3. Drag@ENET.hu management ügyek ...
4. Flash@ENET.hu program és CD ügyben ...

Játékdemók:

Star Rangers, FireStorm, Toshinden, Dungeon Keeper, Caesar 2, Fantasy General, FrontLines, Harpoon, Syndicate Wars, Absolute Zero, Blam! Machinehead, Descent 2, Greed, RayMan, Renegade 2, Into the Shadow, Big Red Racing

Slide Show-k

Trial by Magic, Screamer, Maximum RoadRace, Ancient Empires, Conqueror, Rebel Assault 2, Wing Commander 4, Super StarDust, Gabriel Knight 2, Normality Inc., Ripper

Shareware game

Extreme Pinball, Laser Light, Mystic Tower, Radix, Seek & Destroy, Speed Haste, Tempest, XataX

Multimédia

3D Movie Maker, Dogs, Ferrari Interactive, Frank Lloyd Wright és az amerikai építészet...

Shareware util-ok, Demók, All Time Game Guide 100 játék értékelésével, Disk Magazinok, Interaktív Zene, Mozi, Könyv, Exkluzív bemutatók, OS2, BBS, Internet, hírek minden mennyiségben.

Monitor

A számítástechnika rohamos fejlődésének köszönhetően egy átlag amatőr felhasználónál jönnek-mennek az alaplapok, processzorok, stb. Viszont van néhány hardware-elem, ami azért nem cserélődik ilyen

HARDWARE TANÁCSOK KEZDŐKNEK

gyakran. Ilyen például a monitor. Éppen ezért ha monitort vásárolunk, érdemes körültekintően választani. De hogy mire is érdemes odafigyelni, amikor monitort vásárolunk? Az egyik legfontosabb a képernyő mérete. Arra érdemes odafigyelni, hogy néhány 15"-os monitoron az aktív képterület nem lehet "kifizetési" a képernyőre, így esetleg még akkora aktív képterületünk sem lesz, mint egyes jobb 14"-os monitorok esetében, ahol az aktív képterület a teljes képernyőre kifizethető. Vannak olyan 15"-es monitorok is, ahol a kép kifizethető ugyan a teljes képernyőre, de ekkor eltorzul. Fontos még megtudnunk a monitor maximális képfrekvenciáját. Ez minél nagyobb, annál jobb, annál simább lesz a kép. A remegésmentes képhez fontos még, hogy a monitor tudjon nem váltottoros (NI) módban működni. Mostanában gyakorlatilag kétféle monitorral találkozhatunk a boltokban: az egyik fajtának két vagy több működési tartománya van, ezeket általában az előlapon elhelyezkedő Mode1 és Mode2 LED-ről, vagy a több színű Power LED-ről lehet megismerni, ahol a két frekvenciatartományt más szín jelzi (Pl.: Hor. Freq Mode1 31.5 KHz, Mode2 35 KHz). A monitorok másik fajtája a mostanában egyre elterjedtebb Multisync monitorok. Ezek képesek a kép és sorfrekvenciát egy elég széles skálán fogadni. Mindenképp érdemes egy Multisync monitor mellett döntőnünk, különösen ha tervezzük a videokártyánk cseréjét, aminek elég nagy a valószínűsége, ha a videokártyák rohamos fejlődését nézzük.

Ezek után nézzük meg, mennyire stabil a monitor képmérete. A monitorokra jellemző, hogy a kép mérete megváltozik a képvilágosság függvényében. Minél kisebb ez a változás, annál jobb. Hogy ezt megnézzük, rajzoljunk egy 1 pixel széles zöld keretet a képernyő szélére, majd a képernyő színét változtatjuk periodikusan feketére, majd fehérré. Amikor fekete a képernyő, jelöljük meg, hol helyezkedik el a keret, majd nézzük meg mennyit távolodott, mikor a kép fehérré vált. Minél kisebb ez a távolság, annál jobb. Sajnos a monitorokra eléggé jellemző a konvergenciahiba. Ez leginkább a kép sarkain figyelhető meg. Nagy felbontásban rajzoljunk egy 1 pixel széles ritka fehér rácsot a képernyőre úgy, hogy a képernyő négy sarkában legyen rácspontra. A fehér vonalak mentén, a képernyő szélein de leginkább a sarkokban általában elszíneződés látható. Minél kisebb ez az elszíneződés, annál jobb. Most vessünk egy pillantást a teljes képernyőre, hogy megláthassuk a monitorok másik ősi betegségét, a torzítást. A torzítást leginkább egy teljesen fehér képernyőn vehetjük észre. Ha nincs torzítás, akkor a kép széleinek derékszöget kell bezárniuk. Általában a torzítást korrigálni lehet egy szabályozóval a monitoron, sajnos nem mindig sikeresen. A torzításnál jóval kellemetlenebb hiba, ha a kép helyzete és/vagy mérete frekvenciánként változik. A legrosszabb esetben egy 640X480-as felbontásnál (tehát egy adott frekvencián) beállított kép átkapcsolva 800X600-as felbontásra jelentősen eltolódik és a képmérete jelentősen megváltozik. Ilyenkor kézzel, a monitor potméterével kell a képet "visszahoznunk". Ennél egy fokkal jobb, ha a monitor maga igyekszik ezt kompenzálni, így az elmozdítás nem olyan jelentős. A digitális vezérlésű monitoroknál az egyes frekvenciákhoz tartozó képméret és képhelyzet beállításokat memorizálja, és a korábban beállított értékeket használja az üzemmód észlelésekor. Ezeknél a kép mindig ott lesz, ahová állítottuk. Ezeknél a monitoroknál az lehet esetleg zavaró, hogy a frekvenciák közötti váltás ugrálással jár, viszont ezért a kis kellemetlenségért bőven kárpótol az, hogy a digitális monitoroknál a kép minden üzemmódban kifizethető a teljes képernyőre. És végül nem árt tájékozódni arról, hogy a monitornak van-e energiatakarékos üzemmódja. Ennek mindig ki kell derülnie a monitor könyvből. Az energiatakarékos üzemmód lényege nagyon egyszerű: ha a monitorba nem jut szinkronjel, akkor átvált energiatakarékos üzemmódba. Ilyenkor kikapcsol néhány nagyobb fogyasztású belső áramkört, minek következtében a fogyasztása jelentősen lecsökken, ilyenkor persze nincs kép. Ha videójelet sem kap a monitor, akkor további áramköröket kikapcsolva a fogyasztását akár 5W-ig is képes levinni. Hogy az energiatakarékos üzemmódot kihasználjuk szükséges, hogy a VGA kártyánk is támogassa az energiatakarékos üzemmódot. Ha esetleg a monitorunk nem, csak a VGA kártyánk támogatja az energiatakarékos üzemmódot, akkor nem javasolt a használata, mert lehet hogy az erre nem felkészített monitor nem fogja értékelni, ha a VGA kártya egyszer csak elveszi a szinkronjelet. Röviden ennyi az, amit egy új monitor vásárlásakor érdemes szem előtt tartanunk. Szerencsére a legtöbb helyen van rá lehetőség, hogy a monitort kipróbáljuk megvétel előtt. Ezzel a tudással felvértezve már bátran neki lehet vágni a monitor megvételének.



Egy számítógép teljesítményét többnyire a processzor teljesítménye határozza meg. Fontos lehet vásárlásnál, hogy milyen választunk. Lássuk mi is az a Pentium Overdrive és miért jó nekünk. A Pentium Overdrive, egy belső felépítésében 64 bites processzor, mely kifejelt 32 bites, 486-os foglalatba illeszthető be.

Előnye, hogy olcsóbb, mint egy Pentium (kivéve Intel Overdrive) és nem kell alaplapot is cserélni. Hátránya, hogy a koprocesszor része és a memóriakezelése lassabb (ugyanolyan, mint egy DX4-esé).

Most kimondottan az AMD termékéről lesz szó. Szerintem ez adja a legkedvezőbb ár/tejesítmény/kompatibilitás viszonyt. Szeretném leszögezni ez az én véleményem és tapasztalatom, de az eddigi visszajelzések alapján a többség osztja az én véleményemet.

Technikai adatai:

16K write-back belső Cache

3X és 4X órajelszorzó

Power Management

normál SMM és órajel szabályzó

0.35 mikronos gyártástechnológia

kis teljesítmény (kevesebb, mint egy P75, vagy iDX4-100 processzoré)

33Mhz Busz sebesség

3.45V

Itthon két típus kapható kereskedelmi forgalomban; ADW és ADZ. Az ADW (555C) ennek hűtőbordát és ventilátort, az ADZ (855C) nem. de én ennek ellenére ajánlom a felszerelését.

Szeretnék még szólni a processzor tuningolásáról. Sok furcsa dolgot hallottam ebben a témában és szeretném leszögezni, hogy egyes híresztelésekkel ellentétben, a magasabb feszültség hamar tönkreteszti a processzort! Más variáció is létezik a teljesítmény fokozására. Ezekhez a manipulációkhoz inkább az ADZ-t ajánlom, hűtőbordával és ventilátorral, mivel a magasabb órajelen való járatás több hőt is termel. Szóval a lényeg az, hogy a buszsebességet 40MHz-re állítva, négyeszeresével 160MHz-el járátható, így a teljesítménye 89.7 mips. A P90 és a P100 Pentium teljesítménye között ingadozik alaplap-típustól függően. Eddig nekem az összes tesztelt darab működött 160-on. Olyan alaplapokban, amely még nem támogatja a Amd5x86-ost a következőket lehet megpróbálni.

Egyik esetben háromszoros: az AMD háromszorozóra van állítva, vagy nincs ilyen jumper. Ilyenkor meg lehet próbálni 50MHz-es buszsebességet is, ha a bios képes lekezelni, ha problémás akkor az összes időzítést a bios-ban állítsuk a lehető legnagyobbra. Ha nem, akkor vegyük vissza az órajelet 40MHz-re.

A másik esetben az AMD kétszerezőre van állítva (itt négyeszer). A bios-ban az időzítéseket a lehető legnagyobb értékre kell állítani, a wait state-eket pl. 2-re, ami nem minden alaplapban állítható be (0,1). Az órajelet először 33MHz-re állítsuk, és ha elindul és 5 percen belül nem fagy ki, akkor meg lehet próbálni a 40 MHz-et (ehhez a write-backet nem támogató alaplapokban, 3 waitstate szükséges).

AM5X86-133-P75 PENTIUM OVERDRIVE PROCESSZOR

Mindkét esetben az alábbi processzor-típusokon próbálható ki a beállítás: P24T, P24D, AMD SV8B.

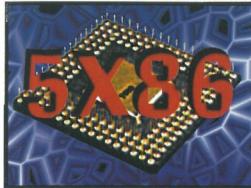
És végül nézzük a kompatibilitást. Eddig egyedül az Autodesk Animator player-e (aaplay.exe) nem indult el, viszont több olyan old game program futott rajta, amelyek Pentiumon nem akartak. (Összehasonlításként a Cyrix M1-120-on a 3D Studio nem indult el, csak ha 100-on járatom és a teljesítménye 79 mips volt.)

Összefoglalásként, akinek az alaplapja támogatja az AMD-120 SV8B processzort, annak inkább ezt ajánlom, mert csak egy ezressel (no meg azzal a fránya áfával) kerül többbe. Na bum, hacsak 120-asként megy csak annak is van előnye. Egyrészt, kb. 3%-al gyorsabb, másrészt a processzor terhelhetősége nagyobb (ahol a 120-as 65-ről 51 mips-re esett vissza pl.: Windows-ban futatott nagy program, mellett nyitottam egy DOS taskot Norton Commander-rel, ott

az 5x86-os még mindig 65 mips-el ketyegett.

Az Am5x86-133 (Prompt Service Plus Bt.) kerekedelmi ára március idusán 12.000.-ÁFA.

TOPI



Mennyi is az a 4x CD-ROM IDE ATAPI CD-ROM-ok tesztje

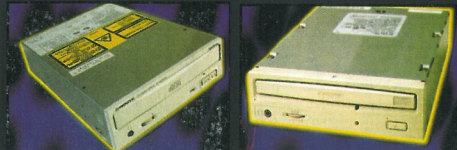
Mára eljutottunk oda, hogy a 4x-es CD-ROM-ok ára annyira lecsökkent (10-12.000 Ft - ÁFA), hogy egy számítógép alaptartozékává váltak. 2x-est már nem is lehet igazán kapni, ill. ha van is, alig 1000-2000 Ft-al olcsóbbak. Azt hiszem, hogy az alábbi táblázat önmagáért beszél.

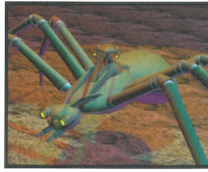
Gyártó	verzió	folytonos átvitel	Általános átvitel	Maximális elérési idő	Általános elérési idő
		KB-corel test	KB- config 7.33	ms - config 7.33	
Toshiba	XM 5422B	536	556-580	247	159
Hitachi	CD-R 7730	546	583-606	----	----
	CDU-76E	552	347-612	412	203-211
Sony		574	606-625	14-42	5-15
Sanyo	CRD-254P	574	606-625	212	126
Mitsumi	CRMC-FX400E	566	395	414-418	187-217
Pioneer	DR-UA124X	580	-----	212	212
Panasonic	5748	470	454	400	212
Panasonic	5818	568	590-610	340	198
NEC	CDR-273	370	370	400-800	270
Samsung	SCR-631 CD-MASTER 4E574	619	619	363-379	177

Tesztgyőztesek: Sanyo és Panasonic 5818 - minden lemez elolvastak és a leggyorsabbak. (ide kerülhetne még a Pioneer is de Windows 95 alatt nem megy, csak ha a DOS-os driver be van installálva)

Antigyőztesek: NEC 2.4 szeres ill. Panasonic 5748 3-szoros átviteli produktált. A Mitsumi olvasók a nagyon teleirt CD-ROM-ok külső track-jait bizonylatlanul olvastak.

TOPI





Ez rovat, elsősorban az alkotó kedvű, szárnyaló fantáziájú emberkéeknek szól, de nem titkolt szándékunk, hogy a számítógépes 3d-s grafikától eddig idegenkedők is találjanak benne szép és hasznos dolgokat.

Harmadik típusú DIMENZIÓK

A lapba inkább galéria jellegű oldalt terveztünk, ezzel szemben a CD-n a tanulni vágyók találhatnak hasznos példákat, rendelési tanácsokat. Mivel elég nagy teret kap manapság a 3D a szórakoztatás minden ágában, úgy éreztük fontos hogy a ti igényeiteknek, tanácsaitoknak megfelelő szinten állítsuk össze a rovatot. Lehetőség az is, hogy szétválasszjuk a kezdő és a haladó szekciót.

Ezért írjátok meg ötleteiteket, problémáitokat. Mi igyekszünk segíteni.

Miki



FantasztiKus Akció!

GA-5486 alaplap 256K Pipeline Burst Cache, AM-5X86-133-P75 (160-P95 lásd. az AMD OVERDRIVE cikket!) processzor, hűtő-ventilátor, 15" MONITOR LR,NI, 8MB RAM, 1.3 GB QUANTUM HDD (MOD 4, 11MB/s burst, 6MB/s standard), MICROSOFT SERIAL MOUSE 2, MINITORONY, BILLENTYŰZET, S3 TRIO 32 (1MB DRAM), 4X SANYO CD-ROM, ACTION 1668 16-bites HANGKÁRTYA, CPP 668 AKTIV HANGFAL

mind ez most csak 172 000 + ÁFA
OTHER SIDE előfizetőknek (-2.5 %) 167 500 + ÁFA

FELÁRAK

S3868 11.000 Ft + ÁFA
+1M VIDEO RAM 8.000 Ft + ÁFA
PENTIUM 100 30.000 Ft + ÁFA
17" MONITOR 40.000 Ft + ÁFA
16 MB RAM 18.500 Ft + ÁFA

A közölt árak az 1996 március 12. állapotot tükrözik. NAPI ÁRAK!
Gépkonfiguráció, alkatrészek napi áron a legkedvezőbbben, kizárólag személyes megbeszélés és egyeztetés alapján!

PROMPT SERVICE PLUS BT.

06-20/354-843

PIXEL

Gravis termékek:

Ultrasound ACE	13 900 Ft
Ultrasound OEM	14 900 Ft
Ultrasound P'n'P	23 900 Ft
Ultrasound P'n'P Pro	29 900 Ft
Y kábel	1 900 Ft
Gamepad	3 500 Ft
Analog Joy	3 900 Ft
Analog Pro Joy	5 900 Ft
Analog Pro Joy Clear	5 900 Ft
Thunderbird Joy	8 900 Ft
Firebird Joy	11 900 Ft
Phoenix Joy	17 900 Ft
MIDI adaptor	6 900 Ft

Aktív hangfalak:

JP-888 Dózer	11 900 Ft
JP-415 Gettőblaszter	9 900 Ft
Altec ACS 500	66 900 Ft
Altec ACS300.1	44 900 Ft
Altec ACS 52	21 900 Ft

Supra

faxmodemek:

SupraFax külső	44 900 Ft
SupraFax belső	39 900 Ft
SupraExpress külső	36 900 Ft
SupraExpress belső	32 900 Ft

Diamond termékek:

Stealth 64 DRAM	23 900 Ft
Stealth 64 Video 2121	29 900 Ft
Stealth 64 Video VRAM	54 900 Ft
Edge 3D 1 MB DRAM	49 900 Ft
Edge 3D 2 MB VRAM	74 900 Ft
Új Spea grafikus kártyák	17 900 Ft-tól!

Áralként a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák!

Pixel Multimédia Kft.
1088 Bp., Rákóczi út 13.
Tel.: 266-6059, 118-1595

Virtual World PC CD Shop

Újlaki üzletház 1036 III. Bécsi út 34-36 I. em.
(a Kolosy téren, a buszvégállomásnál)

Tel.: 250-5200/122 FAX: 250-5200

- Széles választék játék, oktató, ismeretterjesztő és erotikus programokból
- klubtagoknak kedvezmények (7 nappal hazaviheted a kiválasztott CD-t, 10% árengedmény stb.)
- ingyenes tájékoztatót küldünk, ha megadod a címed!

A Kossuth Könyvkiadó Multimédia-fejlesztő pályázata amatőrök részére

- A Kossuth Könyvkiadó pályázatot ír ki fiatal és amatőr multimédia fejlesztők számára, két kategóriában: 18 éven aluliak és 18-26 évesek
- A pályázaton egyénileg és csoportosan lehet indulni. Kizárólag amatőr pályázók jelentkezését fogadjuk el, azokét, akiknek munkaköre (vállalkozói tevékenységükre) nem multimédia fejlesztő.
- Egy pályázó (vagy csoport) több pályázattal is résztvehet. A pályázat jelégis, minden pályázatot más-más jellegével kell elátni.
- A pályázat: működő multimédia program, CD-ROM-on.
A program ismeretterjesztő (oktató, felvilágosító, készség felmérő-fejlesztő stb.) jellegű legyen - akár játékos formában is.
- Nyelve: magyar, vagy többnyelvű (köztük magyar).
- A program összetevetei: minimálisan : szöveg, képekkel illusztrálva opcionálisan: szöveg, hang, kép, video
- A programnak vírusztizánok kell lennie, esetleges vírusfertőzők, a pályázatból való azonnali kizárás jeltent.
- Szövegfeldolgozás: Hipertext rendszerrel

9. Kezelés : Grafikus felület (nem parancs-soros), egérrrel kezelhetően.

10. A program méretének minimuma: megismerése, legalább feljórát vegyen igénybe.

11. Adathordozó: CD-ROM, szoftvervédelem lehetséges, de hardverkulcs nélkül.

12. Konfiguráció: 486DX2/66 Mhz, 4MB RAM, 1MB monitorkártya, kétszeres CD-ROM-meghajtó, hangkártya, egér, Max helyigény: 10MB a HDD-n.

13. Operációs rendszer: minimálisan DOS 5.0 és Windows 3.1. A program fusson Windows'95-on is.

14. A pályázatra benyújtott programokat változtatás nélkül és kitöltött jelégis pályázati űrlap alapján értékeljük.

15. Jogok: A Kossuth Könyvkiadó jogosult a nyilvános bemutatásra.

A pályázat keretében benyújtott programokra a Kossuth Kiadónak elővételi joga van.

16. Díjak: mindkét kategória első három helyezetteje díjat nyer. A nyerteseményeket az augusztus végén megjelenő 1996/2. katalógusunkban ismertetjük.

17. Leadási határidő: 1996. szeptember 20. Eredményhirdetés: 1996. december.

18. Pályázati űrlapokat és további tájékoztatót a következő címen lehet kérni:

KOSSUTH KÖNYVKIADÓ ÉS KERESKEDELMELI KFT. Multimédia Csoport
1325 Budapest Pf. 244. Tel.: 370 0610 / 213

1978-ban Randy Sueess és Ward Christenson megírta az első BBS programot. Mindezt a kemény chicagói tél miatt tették, később Ward megírta az Xmodem protokollt, amit nagylelkűen szabadon terjeszthető és módosítható programként tett közzé, tehát elsőként megoldotta a file (állomány) átvitelét is. Hogy Andrew Millnert mi készítette a Remote Access BBS program megírására, arról nem szól a fáma, de köszönjük meg neki. Régebben sokat szenvedtem mindenféle nehezen bekonfigurálható BBS programokkal, az RA azonban egészen más...

Felkinál számodra egy teljes képernyős menüs konfigurációs panelt, ahol kis túlzással még azt is beállíthatod, hogy mit tegyen a program, ha pl. az egyik usered-nek szálla ment a wincszeszterébe. A program sokat ad a biztonságra is 65535



Az egyik nap bejelentkeztem egy új BBS-re. Ismeretlen kérdést láttam a képernyőn. „Akarsz Rip grafikát?” Igennel válaszoltam rá. A jól megszokott menü helyett a képernyőn össze-

RIPTERM 1.54

viszaság jelent meg. Ezek után bontottam a vonalat, majd még 4-5-ször próbálkoztam újra, de hiába. Gondoltam valami hiba lehet és a SysOp (System Operátor, azaz rendszergazda) nemsokára kijavítja. Egy pár nappal később újra próbálkoztam, de ugyanaz volt az eredmény.

Sikerült megtudnom, hogy a RIP (Remote Image Protocol) egy EGA 16 színű grafikát takar. Ahhoz, hogy ezt a grafikát láthatóvá tudjuk tenni a RIPTERM nevű terminál software szükséges. Erről következik egy rövid tájékoztató.

A program indításkor automatikusan felismeri a modemünket. A képernyő alján megjelenik a rendszerinformáció, amely tartalmazza, hogy milyen beállítások vannak jelenleg. Az F10-et megnyomva egy kis menühöz jutunk, amelyben a következők szerepelnek.

Project:

- About Ripterm: a program info...stb.
- System Info: rendszerinformációk.
- Open log file: ez a menüpont menti a tevékenységeinket.
- Jump to Dos: a program futása alatt bármikor Dos shell-t hívhatunk ezzel a menüponttal.

Options:

- Button Hot-keys: itt be tudjuk állítani, hogy akarunk-e hot keys-t a programban.
- Doorway mode: a program Doorway módba vált.
- Printer log: printerünkre menti az aktuális oldalakat.
- Clear graphics window: képernyőtörölés.

különböző biztonsági szintet állíthat be, s ha ez nem lenne elég 255 felhasználói csoportot is definiálhatsz, de kieroszakolhatod a minden 10. hívás utáni kötelező jelszócsereit is. Csinálhatsz megfelelő méretű háttértár esetén akár 65535 file területet is, ahol minden egyes területnek megszabhatod a saját karakterisztikáját. File-ok átviteléhez támogatja a népszerűbb protokollokat, ha másat akarsz, akkor 15 bármilyen külső protokollt is installálhatsz alá, beleértve a kétirányú (bi-directional) protokollokat is. Az RA legalább ennyire rugalmas a levelezés kezelésében is. Teljes hálózatos levelezés támogatással két adatbázis formátumot (JAM, Hudson) szabadon keverve használhatsz. Minden egyes levél területhez saját origin line-t és címet adhatsz. Megengedheted a user-jeidnek, hogy a levelükhöz file-t is mellékelhessenek. Az idegen nyelvű felhasználókkal sem lesz gondod, mivel a program hatékonyan támogatja a többnyelvűséget. Ezzel a lehetőséggel szimulálhatod például bármelyik más BBS program megszokott menürendszerét. A programhoz rengeteg hasznos utility-t is találsz, számos Front-End és Mailer is ismeri.

--Munchausen--

-View scrollbar: megnézhetjük, amit eddig csináltunk.
-Keystroke macros: Itt definiálhatsz több billentyűkombinációt. Pl.: ALT + I-re azt definiáljuk, hogy írja ki a nevünket.

Modem:

- Dialing directory: saját telefonkönyv.
- Hangup modem: megszakítja a kapcsolatot.
- Modem Auto-Answer: a modem-et automata hívásfogadásra állítja.
- Serial interrupts: a kommunikációs port kiválasztása, amelyre a modem csatlakozik.
- Serial address: a kommunikációs port címe.

Data:

- Create variable: változókat definiálhatunk.
- Show variables: a már definiált változókat nézhetjük meg.
- Built-in variables: a program változóit írja ki a képernyőre.

Setup:

- Modem settings: modem beállítások
- General settings: rendszerbeállítások

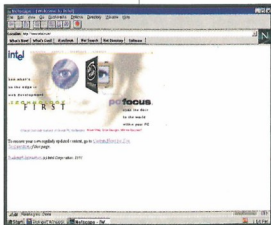
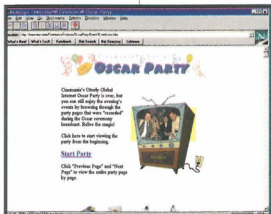
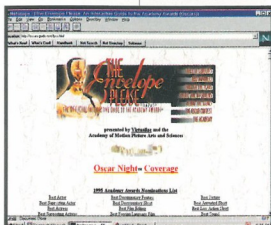
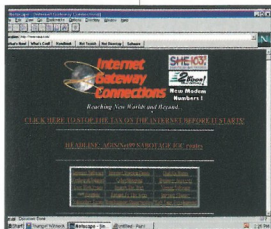
External:

- Edit applications: külső programokat rakhatunk be, amelyeket később indíthatunk is.
- Run application: egy külső programot indíthatunk, ha már az előbbi menüpontban beállítottuk.

Könnyű kezelhetőség, hibátlanul működő protokollok, gyors feltöltés, letöltés jellemzi. Negatívumot nem sikerült találnom. A következő számban a Terminate 3.0-ról adunk részletes leírást.

A világ felbolydult, a statisztikák az ég felé törnek, a szolgáltatók gomba-módra szaporodnak. A számítógépes társadalom óriás léptekkel halad a határtalan szabadság és a maximális cyber demokrácia felé. Sokan úgy érzik, a NET elszabadult, saját szabályok szerint kezd működni. Képmutatás és hozzá nem értés szülte tiltások és cenzúra kísérletek szegélyezik a teljes információs szabadsághoz vezető információs szuperstrádat. 5 000 000 egymással kapcsolatban álló gépet nem lehet cenzurálni. Szerencsére.

Internet



Az Internet, olyan mint maga a világ. Sokféle, színes, nem fehér és nem fekete, érdekes, vagy unalmas attól függően, hogy éppen mire használjuk.

Dolgozhatunk vele? Igen, sőt szerintem sokkal nagyobb hatékonysággal, mint korábban bármikor. Csak egy példa, az eddig megjelent összes James Bond film zenéjével kapcsolatban megjelent teljes sajtóanyagot, dalcímekkel, előadókcal, kiadókkal, kritikákkal együtt mindössze 23 perc alatt sikerült letölteni.

Szórakozhatunk vele? Igen, bár mindenkinek mást jelent a szórakozás. Filmet, demót, játékot, zenét, könyvet, újságot és hasonló anyagot sehol sem találunk ilyen töménységben. Szinte az összes kiadó megjelent a Net-en.

A legjobb és leginteraktívabb reklám-lehetőséget kihasználva lecsökkentek a távolságok. Egyesek szerint hamarosan megalakul a "virtual cash" a hálózat belső "pénz"-neme. Szabadon rendelhetünk jelenleg is pizzát, CD-t, játékprogramot, magazinokat.

A dolog komolyságát jelenti, hogy mindenki belépett a rendszerbe. A CIA és az FBI ugyanúgy megtalálható a Net-en, mint a Magyar Köztársaság Miniszterelnöki hivatala. A CNN naponta többször frissített site-járól szinte percenként gördülnek le a hírek. A kaliforniai rendőrség pedig az aznapi gyorsajtók listáját közli, nem kis bírság kíséretében. Itt van a világ.

Egy perc alatt roghatsz be a Sony-hoz a legújabb lemezek miatt, vagy üzenhetsz Madonnának, közvetlen E-Mailen keresztül. Film társaságok és kiállítások, konferenciák anyagában tallózhatsz, pontosan ugyanúgy, mint egy nagy könyvtárban. Tudományos disszertációk anyagát vizsgálhatod át, a washingtoni egyetem politológiai tanszékén, vagy Shakespeare összes műveit töltheted le egy modulattal saját számítógépedre.

Nem tudok olyat, amit nem lehet megelni, csak keresni kell. Elég volt a homály gerjesztő újság cikkekből, nincs az Internetben semmi misztikus. Használata pofonegyszerű, bárki számára. Nem szükséges hozzá tanfolyam, képzettség, diploma, elit anyagi színvonal. Egy közepes számítógép, egy modem, egy telefonvonal és egy elérés szükséges hozzá, meg némi kíváncsiság.

Ma már nem nehéz olyan helyet találni, ahol ki lehet próbálni. Említhetnénk pl. az E-NET és a Fél 10 Jazz cybercafé-ját, ahol azok is megismerkedhetnek az Internettel, akik korábban soha nem találkoztak a hálózattal. Az ott tartózkodó személyzet nem csak segít eligazodni, a Net világában, de hasznos és kellemes tippel is szolgál ahhoz, hogy mindenki megtalálhassa a neki legjobban tetsző témakört.

Kalandozásunkból kimaradt, tucatnyi olyan érdekesség, amely a 14 millió site valamelyikén rejtezik, de azt gondolom a valós világról sem lehet mindent megtudni anélkül, hogy kimennénk az utcára. Képzeli azt, hogy eddig a szobánkban üldögéltünk, s ezt most felcserélhetjük a nagyvilágban való utazgatásra. Szerintem egyértelmű a választás.

Ha valaki szeretné megismerni ezt a varázslatos világot, ne rettegjen előre a bonyolultságától, az áttekinthetlenségétől, próbálja ki és döntse el maga, hogy számára hasznos vagy érdekes-e a Net.

CSALÁDI MULTIMÉDIA

Egyre több számítógép tulajdonos rendelkezik CD-ROM drive-al, ez az oka a világon kialakult multimédia dömpingnek. A Microsoft Home termékei általában kimagasló minőségükkel és érdekes témákkal vezetik az élményt. Ezekből tallózzunk most is.

AutoRoute Express Europe

Hogyan juthatnék München érintésével Párizsba? Hány kilométer lesz és hol lehet majd tankolni. Nem nagy ügy csak egy jó atlaszra lesz szükség, és a terv néhány óra alatt kész is lesz. Most erre ajánlunk jobb megoldást a Microsoft legújabb terméké, amelyet kifejezetten útvonal tervezéshez ajánlanak. Grafikailag ugyan nem kiemelkedő termék, de mivel adatai frissek, sokaknak hasznos program lehet. Léteznek speciális verziói is, úgy mint a UK & Ireland, USA stb.

3D Movie Maker

Itt van a Microsoft nagy bevérsárlásának első eredménye. A Softimage segítségével elkészült a home-sorozat legprofibb darabja, a 3D Movie Maker. Gyerekjáték ezután az animáció tervezés, illetve a program keretein belül akár egy öt éves is pillanatok alatt elsajáthíthatja az animáció készítés alapjait. A kellemes kezelőfelület és a hozzáadott előredefiniált háttérképek nagy segítséget jelentenek a próbálkozóknak.

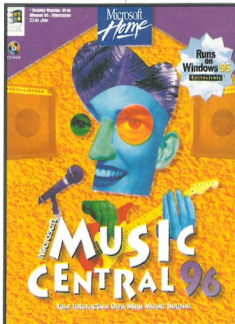
Komplett 3D kalandjátékok is készülhetnek a program keretrendszer alatt, így nem csak gyerekeknek ajánlhatom. Végre egy home termék, amellyel az egész család egyszerre foglalkozhat.

Encarta'96 - World Atlas

Titkos források szerint, különválasztották az encyclopedia bizonyos részeit, így jelent most meg a World Atlas.

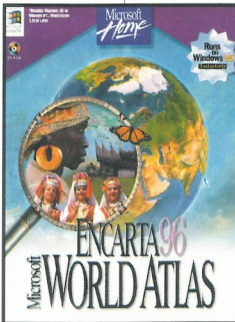
A sorozat ezen része ismét nagyon értékes, hiszen egy komplett világatlasz kerülhet a programgyűjtők asztalára. Az almanach jellegű kiadvány megismerteti a világ országaival, kulturális és etnikai morzsákkal gazdagítva ismereteinket.

A részletes térképeken kívül, műhold felvételeken is csodálhatjuk a kiszemelt országot. Információ özőnét, kellemes design egészíti ki.



MS Dogs

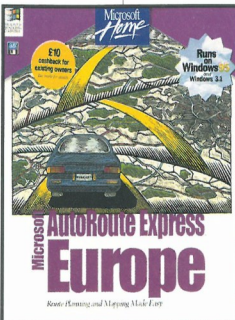
Kutyául érzem magam, amikor ennyi aranyos eb mosolyog rám egy borítóról. Gyerek, kutya, vagy valami hasonló aranyos kell hogy benne legyen ahhoz, hogy sokan megvegyék. Hát ebben van kutya, mégpedig dögvél. Sokféle fajtáról szerezt az kutya- kedvelő nagyon hasznos információkat, amellelt, hogy azok nem a profi kutyászoknak készültek. Ne várjon senki részletes anatómiai és biológiai áttekintést, mert a program ezt nem vállalja fel. Akik viszont egy érdekes multimédia kalandozásra indulnának a kutyák világában azonnal gyömöszöljék CD meghajtójukba a Microsoft eme termékét.



Frank Lloyd Wright és az építészet

A Microsoft különleges CD kiadvánnyal lepte meg az építészet rajongóit.

A híres építész munkáin keresztül próbálja bemutatni a mai amerikai építészet irányvonalait. A program rendkívül igényes kivitelezése, gondos tervezésre utal. Ritka, hogy ilyen kiváló minőségű multimédia termék kerül a polcokra. Ajánlom mindazoknak, akik érdeklődnek az építészet szépségei iránt. Sajnos az európai építészet nem dicsekedhet hasonló CD kiadvánnyal, pedig minden bizonnyal lenne miről elkészíteni egy ilyet.



Music Central 96

A Cinemania mintájára elkészült a Microsoft könnyűzenei albumokat feldolgozó adattára. Rendkívül széles spektrumú válogatás, amely nem korlátozódik, a szigorúan vett sztárokra. Természetesen a CD-n discográfiai, információk, video részletek, hang és kép illusztrációk helyezkednek el, megadva nekünk azt a lehetőséget, hogy kedvenceinkről többet tudhassunk meg. A professzionális kivitelezés mellett, praktikus kereső funkció és egyszerűen használható multimédia felület kápráztatja el a felhasználókat.

SIDEWINDER PRO

Régóta küzdünk már a PC enyhén szólva is csak silánynak nevezhető GamePort-jával. A segítség, vagy egy jó gameport, ami egy ideig kiegyenlíti a különbségeket, vagy egy igazán jó joystick. A Microsoft ez utóbbira adott használható megoldást.

Ami először feltűnik a SideWinder Pro-ban az a kellemes design. Az egész olyan, mintha pár perccel ezelőtt szerelték volna ki a BATMOBIL-ból.

A formának természetesen a szépségen kívül más szerepe is van. A kar tökéletesen simul az ember kezébe. Még az én vékony tenyereimnek is komfort-érzést adott. A gombok könnyen, és meglehetősen kényelmesen elérhetőek. A 3. gomb, ami a legtöbb akciójátékban a célpontbefogás, szinte már a puszta gondolatunkra is reagál, sok-sok értékes tízperccel növelve az esélyeinket.

A SideWinder Pro rendelkezik 4 hagyományos tűz-



gombbal, egy 'hat' nevű 4 irányú kapcsolóval, egy tolóerő szabályzóval, négy eddig kipróbálhatatlan nyomógombbal a talp részen, továbbá a kar elfordításával a ThrustMaster, és a CH Flightstick Pro rendszerek pedáljait is emulálhatjuk.

Az újdonságot mégsem a külső jelenti. Az igazi technikai érdekesség, az eszköz belsejében található.

A SideWinder ugyanis optikai hangolású, így hagyományos potméterek helyett 'fotocellák' találhatóak benne.

Ez a megoldás kiszűri az ún. 'deadzone' jelenséget, tehát a kurzor nem 'imbolyog a képernyőn. Ugyanennek a megoldásnak köszönhetően a vezérlés hihetetlenül precíz, még egy mezei gameport-ról is. Nincs többé sebességprobléma.

Támogatott rendszerek: ThrustMaster CH FlightStick Pro standard analog joystick

Windows alól speciális, rendkívül alacsony reakcióidejű digitális rendszerű, de dőlés érzékeny kezelés biztosított. Mindent összevetve én nagyon elégedett voltam a SideWinder-rel, s hosszú áradások helyett csak egy mondatot írok: Én beszereztem egyet.

Flash

Microsoft hírek

A Microsoft bejelentette, hogy több vezető multimédiás céggel köröltve működnek együtt a Microsoft ActiveMovie Streaming Format (.asf vagy ASF) nyílt tesztjében. Az ASF egy új adat-független formátum, amely multimédia tartalmat közvetít az Interneten, vagy más hálózaton keresztül. Emellett a Microsoft bejelentette az ActiveMovie Add-ont, amely közvetített médiák átvitelére szolgál, így a fejlesztők real-time audio és videó felhasználásokat építhetnek be saját projectjeikbe. Rengeteg igazi nagymenő cég jelentette be, hogy támogatja az ASF-et és az ActiveMovie-t. Ilyenek például a Chase Manhattan Bank, a Cisco Systems, NBC desktop video, VDONet Corp., Penzoil Co. Ebből a kis felsorolásból is látszik, hogy a multimédia mennyire kinőtte a számítástechnika adta kereteit.

A rendszer tesztjét olyan "ismeretlen cégecskék" végzik, mint a Compaq, a Dell, az NTT, a NEC, a Samsung, vagy a US West Communication Services.

Biztos már többen hallottatok a CD Enhanced formátumról. Természetesen a Microsoft ennek a technológiának a fejlesztésében is élenjáró, olyannyira, hogy elkészítették első CD-Extra mintájukat, amelyet március 14.-én mutattak be Austinban. A Toy Story komponistája játszott előben.

A sajtótájékoztatón hangsúlyozták, hogy a Windows 95 teljes körűen támogatja a CD-Extra szabványt, így a felhasználók tökéletesen

élvezhetik az új standard nyújtotta lehetőségeket. A Microsoft Music Sampler for Windows 95 olyan széles zenei palettáról tallózik, amely magában közül említést érdemel: Soundgarden, John Coltrane, Szergej Prokofjev, Mary Chapin Carpenter, Pat Metheny Group és Randy Newman. Ez a minta bemutatja azt a kreatív erőt, amelyet ez a formátum képvisel. Lehetőségei, többek között olyan érdekességekből állnak, mint a szimultán zenehallgatás és a multimédiázás, vagy a direct Internet elérés. A mintán természetesen a zene mellett találhatóak klippek, beszélgetések, régi képanyagok is, összesen 178 fotó, 115 hang-klip, 11 videó és 82 albumborító. A CD-ről lehetőség nyílik sok érdekes Internet site meglátogatására is: kiadók, művészek site-ja, illetve a Microsoft új Music Central site-ja (www.musiccentral.msn.com). Ez utóbbi helyen nemcsak nézelődni, hanem on-line dumcsizni, esetleg még vásárolni is lehet!

Az Oscar-díj sem tudta megúszni a Cyber világ támadását, és itt is természetesen a Microsoft volt a fő közreműködő. A cég ugyanis, megrendezte az első Cinemania Virtual Academy Awards Partyt. Mindez március 8.-án történt, amikor is létrejött minden idők legnagyobb Academy Awards partijja, amit csak a Cybervilág valaha is látott. Az igazi Oscar-átadással szemben, itt bárki meglátogathatta az gálaest Cyber megfelelőjét, amely a Cinemania Online-n található, amely az Internet egyik legsűrűbben látogatott site-jává vált kevéssel megnyitása után. Annak ellenére, hogy mostanában nem lesz Oscar átadás, azért érdemes még benézni.

Shy

Helyesebben a Morphologic-al

Melyikünk ne szeretné, hogy a szakdolgozatát nem kellene mindenféle unott arcú emberrel lektoráltatnia, és mégis hibátlan helyesírású lenne? Ki az a felhívó, aki szeretne felesleges hibákat rakni egy fontos levélbe, szerződésbe, vagy más dokumentumba? Én személy szerint nem ismerem ilyet. De mi a megoldás?

Egyszerűen, gyorsan kiszűrhetjük a helyesírási problémák nagy részét, ha valamilyen helyesírás ellenőrzőt használunk. A World beépített programja sajnos nem igazán váltja be a reményeinket. Túl keveset talál meg, még az egyszerűbb elütésekkel is bajban van. Hiába, az csak egy általános ellenőrző program.

Magyarországon a Morphologic készíti és forgalmaz, olyan szoftvereket amelyek megoldhatják a problémáinkat.

A cég, mint a nyelvészeti szoftverek specialistája, arra törekszik, mindennapos munkánkban használható, egyszerű nyelvi és nyelvtani programokkal gazdagítsa eszköztárunkat. Programjait PC és Mac platformra készíti el, az adott típus vezető kiadvány-, és szövegszerkesztő programjai alá. PC-n leginkább a World, és a QuarkXPress a támogatott program, de az Excel, a Corel Ventura, és a Works alatt is van fejlesztésük.

A Morphologic a legteljesebb körű helyesírás-ellenőrző rendszert ajánlja a felhasználónak. Nézzük a kínálatot.

Helyes-e?

A "Helyes-e?" egy jól használható helyesírás-ellenőrző és elválasztó program. Mi jelenleg a Windows 95 alá írt verziót alkalmazzuk, és nagyon jó véleményünk vagyunk róla. A Microsoft World alatt akár automatikus ellenőrzést is indíthatunk. Természetesen szávankénti ellenőrzést is indíthatunk, ilyenkor a program javaslatokat tesz a szó kijavítására. Kérhetünk továbbá szókizárásokat, és az összes azonos szó lejavítását is.

Azt leszögezhetjük, hogy a nyelvtani programok csodákra nem képesek, de általában jól használható eszközei a korrekt dokumentumok elkészítésének.

"Helyette"

Ez a termék egy szinonima szótár. Jól kiegészíti a "Helyes-e?" lehetőségeit. Akár toldalékos szavakra is képes szinonimákat találni. Használata nélkülözhetetlen olyan esetekben, amikor egy szövegben sok az ismétlődő kifejezés.

"Helyesebb"

A cég egyik legújabb terméke. Olyan helyesírás ellenőrző, ami átlépi a szóhatárt. Mint mondat szintű helyesírás ellenőrző program javaslatokat tesz a

mondat szerkezeti és nyelvtani hibák esetén. Segíti az egybeírás-különírás eldöntését. A mondat szintű helyesírás-ellenőrzés kemény dió. A magyar nyelv bonyolultsága nehezen algoritmizálható. A rendszer természetesen nem nyújt 100%-os eredményt, de ha nem is tud javaslatot tenni, a legtöbb esetben akkor is megtalálja a hibát. Legtöbbször itt is nekünk kell eldönteni, hogy a javítás szükséges-e.

Morphologic. Ez a név ma Magyarországon sajnos nem sokat mond, egy átlagos számítógépesnek. Egy nyelvésznek persze annál többet, de egy játékokat futtató, iskolai tanulmányait végező embernek szinte semmit sem. E cikk célja, hogy egy kicsit közelebb vigyük ehhez a réteghez azokat a termékeket, amiket valóban jól használnának a mindennapi életben, és a tanulásban.

hűnk, a javítás szükségességét. Helyesírás-ellenőrzőt persze bármilyen területen érdemes alkalmazni. Azt hiszem egyikünknek sem árt meg egy kis burkoltnyelvtanóra két Doom party között.

A cég másik speciális területe, a szótárprogramok fejlesztése. Ebben a témában is több kiadványuk jelent meg.

MoBiDic

A mostanában eléggé megszorított szótár kínálatban, szinte fel sem tűnik egy floppys anyag. Ma már minden szótár beszél, és CD-n található. Sajnos már régen nem az a kérdés, hogy szakmai szempontból milyen, vagy hogy mennyire használható. A felhasználó kellő tájékoztatás hiányában legtöbb esetben nem a megfelelő terméket választja. Nem biztos, hogy az a legjobb megoldás ha a szótár, elfoglalja a CD-ROM drive-ot. A Morphologic programjának más a filozófiája. Egy jól felépített modulrendszer hoztak létre, ami valóban nem igényli a CD-t. A MoBiDic egy bővíthető program, így a felhasználónak csak a számára szükséges szakszótárakat kell megvásárolnia. Rengeteg modul kapható a felülethez, s jelenleg is több áll fejlesztés alatt. Mód van arra is, hogy a felhasználó is létrehozzon saját szótárt speciális szakterülethez, esetleg hobbiáéhoz. Nem veszélyes az ára, és csak annyit kell belőle megvenni, amennyire feltétlenül szükség van.

Néhány szótár modul a MoBiDic-hez:

Magyar-angol, angol-magyar alapszótár

A Morphologic saját fejlesztésű terméke. Mintegy 35 000 magyar szót és kifejezést, illetve 20 000 angol szót tartalmaz. Ez a program alapja. Elég szép adatbázis így egymagában is.

Magyar-angol, angol-magyar kifejezéstár

Az alapszótár kiegészítése, mintegy 20 000 magyar kifejezést, illetve ezek angol megfelelőit tartalmazza.

Speciálisan a kifejezések fordítására alkalmas, s valóban nem sokszor hibázott az általam keresett kifejezések esetében.

Magyar-angol, angol-magyar informatikai szótár

A Jodál Endre által ajánlott, a Cédrus kiadó gondozásában megjelentetett szótár. Azoknak az ajánlott, akik szinte minden nap találkoznak a szakzókincs problémáival.

Azt hiszem az általunk bemutatott programok sok iskolás könyvespolcára felkerülhetnének a Wing Commander 4, vagy a Conqueror doboza mellé, hisz használatuk több mint oktató jellegű. Jó lenne, ha ezeket az alkalmazásokat akár a World-el együtt is megvásárolhatnánk.

Flash

Beindult az OS/2!

Az IBM hivatalos információi szerint decemberben 1 millió Warp fogyott, ami rekordeladásnak számít az OS/2 szempontjából. Ezzel az összes eladott OS/2 száma 12 millióra, az 1995-ös eladások pedig 5 millióra módosultak.

Az OS/2 eladási folyamatosan növekedtek október óta, amire az IBM szakértői számítottak is. Nem hivatalos források szerint, decemberben ezzel az eredménnyel, a legjobban fogyó 32 bites operációs rendszer volt a Warp. További eredményekről nincsen információnk.

Hamarosan megjelenik az OS/2 következő verziójának béta változata, a "Merlin". A leglátványosabb fejlesztés, az új grafikus felület lesz, amely szemet gyönyörködtető, és olyan extrákkal rendelkezik, mint az átlátszó ablakok, a bitmappékkel színezhető gombok és dialógusablakok (az ablakok már eddig is ilyenek voltak), valamint az OpenDoc szabványon keresztül a nem téglalap alakú ablakok támogatása.

A meglévő DIVE (direkt video-hozzáférés) csatló mellé újabbakat fejlesztenek, hogy a nagy sikerű OS/2-es játékok tábora tovább növekedjen, ilyen a BRender, vagy az OpenGL támogatás, a DART (audio-interface) és még jó néhány, programozókat segítő API.

A Merlin béta valójában 5000 FT körül lesz (német márkában), és április végén szállítják.

Ígéretéhez híven az IBM beépíti a beszédfelismerést az OS/2 következő Hátránya azonban ennek a megoldásnak, hogy erősen igénybeveszi a processzort. Így könnyen lehet, hogy Pentium alatt nem lesz érdemes foglalkozni vele.

Itt van a Warp Update Kit! Az IBM külön, az Internetről letölthető csomagot adott ki, amely néhány komolyabb fejlesztést tartalmaz:

A DAPIE (Developer API Extensions- DAX) egy API készlet, amely kb. 700 WIN32 függvényt tartalmaz. A DAX segítségével könnyedén lehet keresztplatformos fejlesztéseket végezni, mivel az elkészített Windowsos (vagy OS/2-es) programot kb. 80 százalékban át lehet vinni OS/2 alá úgy, hogy semmit nem kell módosítani a forráson!

A további 20% általában rendszer-specifikus hiányosságokat tartalmaz, azonban a OneUp cég SMART eszközével, akár újabb 10-15%-kal csökkenthetjük a valódi munkát. Az IBM várakozásai szerint, ezzel megnövelik majd az OS/2-es platformra átvitt Windows programok számát.

(Jelenleg a DAPIE támogatása Windows95, Windows NT és természetesen OS/2 alatt érhető el.)

OS/2 SES, az OS/2 biztonsági funkciókkal való kiegészítése, amely azonban csak az azt kihasználó alkalmazásokkal válik teljesse. Olyan, az egyszerűbb OS/2 változatokból hiányzó funkcionalitást valósít meg, mint a hozzáférési jogok, a tevékenységek naplózása, valamint egyéb adminisztrációs eszközök.

FixPack 17, a legújabb javítókiadás, amely fontos fejlesztéseket tartalmaz. Megtalálható többek között a SIQ fix, amely architektúrális probléma okozta azt, hogy a rendszer hibásabb programok esetén

"elbóbiskolt". (Ez az a jelenség, amikor, bár nem fagy le a rendszer, de pár percig nem tudnánk használni a grafikus felületet. Ilyenkor segít

a Ctrl-Esc, vagy az Alt-Esc néhányszori megnyomása, ami után, 3-7 másodpercen belül kilöthetjük a hibás alkalmazást, mivel az OS/2 megtalálja a lefagyott programokat. Amennyiben várunk, általában a rendszer maga jelzi a hibás működést, de így felgyorsíthatjuk a folyamatot.) A javításnak köszönhetően az OS/2 önmállóan eltávolítja az üzenetsorból a lefagyott (vagy pillanatnyilag működésképtelen) program üzeneteit, aminek köszönhetően egyből használhatjuk a grafikus felületet, szinte várakozás nélkül. (Az OS/2 a keret megváltoztatásával jelzi egy-egy program hibás működését.)

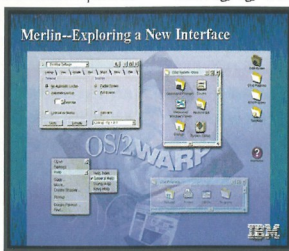
A FixPack 17 telepítése nélkül semelyik Update komponens nem használható!

Januárban indították útjára az IBM a Just Add-On Warp online reklámkampányt. A látogatott Internetes központokban elhelyezett kis felirétek egy-egy Windows 95-ös problémát céloznak meg.

A képeken az áll a szövegek alatt: "Click for help", rajtuk kattintva pedig az IBM Just Add-On Warp oldalára kerülünk, ahol letölthetjük a JAOW csomagot. A csomag egy OS/2 demó és leírásokat tartalmaz, valamint egy tanácsadó programot, amellyel megvizsgálhatjuk a gépünket, és tanácsokat kapunk esetleges fejlesztésére.

Hamarosan kiadja az IBM az Interneten igen népszerű, Java nyelvet ismerő WebExplorer változatot, valamint a hozzátartozó fejlesztőkészletet.

A magyar és az osztrák Team OS/2 nemzetközi WebExplorer animációs versenyt indított. A versenyben 50*50-es GIF, vagy OS/2 BMP formátumú 2-50 kockából álló animációkkal lehet nevezni. Nem kell mást tenni, mint az animációk elkészítése után azt eljuttatni a magyar Team OS/2-höz. Az animációkat bármilyen rajzoló, vagy animátorprogrammal el lehet készíteni, majd Internet hozzáférés nélkül WebExplorerrel tesztelni.



Ambly /Team OS/2

A magyar Team OS/2 elérése az Interneten:

<http://xenia.sote.hu/os2/teamos2>

teamos2-news@eik.bme.hu

(hamarosan teamos2@lists.bme.hu

telefonon: 2210019 (Ambrózy Gábor).)



A TOY STORY

A Toy Story az első teljes egészében renderelt egészestés rajzfilm. A Disney-től eddig sem volt idegen a computer alkalmazás a filmvésznön, de most az Aladdin, és a Lion King után valami teljesen egyedi készült. Azonnal ki is javítom magam, mert a filmet nem kifejezetten a Disney készítette, hanem az animációs körökben közismert Pixar szakemberei alkották.

Már a nyitó képsoroknál, a közönség reakciójából le lehetett mérni a sikert. A tökéletesen tracelt környezet, a számítógéppel életre keltett figurák játéka valami döbbenetes élmény. A virtuális világba minden szereplő pontosan beleillik, nincs egyetlen kilógó sem közöttük. Hogyan is van ez egy olyan filmben, ahol semmi sem valódi?

A válasz egyszerű. A Toy Story-ban minden, az utolsó csavarig, rozsdafoltig ray-tracelt. A szereplők az egész kaland alatt folyamatosan „amortizálódnak”, kopnak, szennyeződnek. Külön figyelemreméltó a Buzz sisakjára kenődött légy effektusa. Tehát egészen olyan, mint a valóságos filmekben.

A legnagyobb döbbenetet a tárgyakon levő magyar feliratok okozták. Ez azt jelenti, hogy minden ilyen részt külön elkészítettek, a megvásárló országok részére. Nem látnuk még ilyet...

Néhány adat a készítők megszállottságáról...

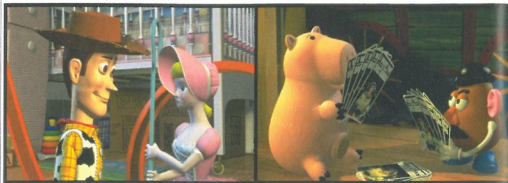
A filmkészítéséhez 110 064 képkockát számoltattak ki, hetente átlagosan 3,5 perc animáció készült el és a felhasznált modellek száma több mint 400 volt.

A rendereléshez 110 számítógép szolgáltatta a hardware háteret, napi 24 órás munkaidőben. Egyetlen képkocka elkészítése 45 perc és 20 óra között ingadozott. Csak Andy hajának elkészítése kilenc hónapig tartott. A Pixar a Renderman című szoftvert használta, amely a Terminátor 2 és a Jurassic Park emlékezetes jeleneteiben már bizonyított fantasztikus képességeit. A filmhez 2000, jórészt kézzel rajzolt texturát használtak. Ebből 450-et kizárólag Buzz szülődásához és kopásához alkalmaztak. Egy snitthez maximálisan 32 különböző fényforrást definiáltak.

A film összes anyagának tároláshoz 1 Terabyte kapacitásra volt szükség.



Nemrég hatalmas tömeg gyülekezett egy mozi előtt, ahol a Toy Story díszbemutatóját rendezték. Szinte mindenki ott volt, akir ebben a számítógépes világban ismerni érdemes. A szemekben az izgalom, és a várakozás fénye csillogott.



A végtelenbe és tovább - avagy mit tartogat a jövő

„Ez a film megmutatja, mi mindent tartogat még az animációs film műfaja - teszi hozzá Ralp Guggenheim producer. - Sokan azt hiszik, hogy a komputer feleslegessé fogja tenni a klasszikus animációs módszereket. Ez azonban tévedés.

A gyurma-, homok-, és báb-animáció igenis használatban marad; a komputer csak szélesíti a választékot. A számítógépes műfajban az az érdekes, hogy míg a többi technika korlátait már ismerjük, a komputeres munka lehetőségei egyelőre beláthatatlannak tűnnek. Itt ülünk egy hatalmas homokozóban, tudjuk, hogy nemsokára nagyon szép várakat építhetünk, de egyelőre még csak óvatosan kapirgáljuk a homok tetejét.”

A Toy Story története egy gyerekzsoba játékaíróról szól. A játékok saját szabályaik szerint élnek életüket. A vezérük Woody, a beszélőgéppel ellátott cowboy rongybabba, Andy kedvenc játéka. Békésen élnek mindennapjaikat, amíg egy szerencsétlen születésnap party következtében új vendég érkezik...

Buzz Lightyear a belső fényforrásokkal, kinyitható szárnyal, beszéd-szintetizátorral felszerelt ultramodern űrhajósbabú. Minden gyermek álma. Woody pozíciója hamarosan meginog, s nem elég, hogy Andy mindig Buzz-al játszik, még a játékok is inkább a „zúrlányt” követik. Elkeseredésében szörnyű tette szánja el

TOY STORY JÁTÉK

A BMG-vel és az InterCommal, zeneíró versenyt hirdetünk.

Olyan nem-techno modulokat várunk, amelyeket a film, illetve filmzene ihletett. Beküldési határidő 1996. május 15. Nyeremények Toy Story ajándéktárgyak a BMG-től és az InterComtól

magát, kilöki a lökött szuperhőst az ablakon. Tettéért kemény árat fizet, és hamarosan mindkettőjüknek - elveszett játékként - az életben maradásért kell küzdeniük.

A történet végére minden rendeződik, s Woody, és Buzz között életre szóló barátság szövődik.

Flash, aki már odafigyel a játékokra...

Az ősi istenek játéka

OTS: Kedves Pierrot, színházi emberként még nem ismertünk eddig, pedig egy felvonást már magad mögött tudsz. Hány várható még a jövőben?

P: Az élet

nagy színjátékának kimenetelét egyik halandó sem ismerheti. Vannak egy, két, sőt többfelvonásos darabok is. Remélem, nekem ezen utóbbiak közül kell egyben közreműködnöm.

OTS: Azért a színpalok mögött azt suttogják, vadul dolgozol különös projekteken (lásd OTS CD Outside rovat). Mondanál néhány szót ezekről is?

P: Igen. Azt már talán megszokhattad, hogy az én produceri munkáim nem korlátozódnak arra a stílusra, amelynek előadója is vagyok. Remixeket készítettem, valamint megmártóztam az ambient trance és a népzene világában.

OTS: Tudom, hogy Howard Jones a legkedvencebb előadód, olyannyira, hogy több dalát is feldolgozását tervezed. Honnan ez a nagy rajongás?

P: Tudod, amikor az ember ifjú, mondjuk tizenkét éves, és rácsodálkozik a pop világra, valamilyen módon szelektál. Biztos az tetszett Howard Jonesba a 80-as évek elején, hogy amolyan egyszemélyes zenekar volt, csupa korszerű szintetizátorral, lángvörös vagy platinaszöke hajkoronával. Micsoda példakép egy születendő muzikusnak! De több előadóval is voltam így, azonban idővel kiderült, hogy melyekkel érdemes foglalkoznom, és melyek azok, amelyek újságok által feljűjt színes szenzációk voltak csupán.

OTS: Szintetizátorokról beszélve meg kell jegyznem, hogy neked is kellemes szinti-halom áll a szoba sarkában. Nem félsz azonban attól, hogy az egyre fejlődő szintetizátorok, virtuális hangmodellezések megölik majd az élő előadást, a tiszta hangot?

P: Egyáltalán nem félek, már csak azért sem, mert a technika fejlődése most éppen az akusztikus hangszerek hangjának tökéletes újragyártásának irányába halad. Ráadásul akármilyen elektronikus hangszerről is legyen szó, azzal jó dal csak jó zenés készíthet, vagy - megköcköztatom - jó ízlésű zenész.

OTS: Mégis sokan vannak, akik azt hiszik, hogy zuhogós lábdobból és cimből álló zenével sikert lehet elérni. Ennek mi lehet az oka?

P: Manapság kedvező áron már mindenféle elektronikus műtűrökhöz is hozzájuthatunk. Minden műfaj - így a legegyszerűbbnek tűnő is - gyökerekből táplálkozik, vagy ő maga teremtett egy kulturális hátteret. Ezek azok a dolgok, amelyeket nem adnak az olcsó műtűrök mellé, mint tartozék.

OTS: A Toys Of Ancient Gods is ilyen típusú gyökerekből táplálkozik.

Azért az mégis érdekelne, honnan van benned ez a nagy-nagy érdeklődés a régi mítoszok és legendák iránt?

P: A Toys Of Ancient Gods születését három dolog idézte elő. Érdeklődésem a népzene, a régi mítoszok és a dance-floor zenék iránt. Az elsőt egy hangszerekkel foglalkozó tévésorozat készítése közben szereztem, a másodikat rengeteg Erich von Däniken könyv olvasása révén, a harmadik pedig megint csak sokat emlegetett játékszenvedélyem. Tulajdonképpen a



Däniken-féle „világnézet” volt az, ami mindhármat összekötötte, és ösztönzött arra, hogy egyenértékű elemekként használjam föl egy új típusú World Musicban.

OTS: Játékszenvedélyre visszatérve jól tudom, hogy fanatikus számítógépes kalandozó vagy. Milyen típusú játékokat kedvelsz leginkább?

P: Kizárólag a kalandjátékokat. Azon belül olyanokat, amelyek szép 3D-s valóságghú környezetben játszódnak, nincsenek benne szereplők, vagy maximum digitalizált alakok játszanak benne, nem kell reszketnem az „életémért”, minden részletre kiterjed a kidolgozás, hogy ezáltal új, hihető világok jöjjenek létre, és szellemes agytornával kell megoldanom a feladatokat. Egy ilyen játékkal sokszor hetekig bibelődöm, így a befejezésnél sokszor úgy érzem, hogy a dolgok valóban megtörténtek velem.

OTS: Nemrégiben új világcsoda költözött az életedbe. Milyen lehetőségeket látsz az Internetben?

P: Nemcsak a kommunikáció, hanem a promóció jövőjét is. Nem titok, hogy az érdekel, miként lehet a nemzetközi piacra kijuttatni arra érdemes produkciókat. (A Toys Of Ancient Gods homepage a www.human-soft.com/toys.html címen érhető el, Pierrot-nak pedig a pierrot@enet.hu címre írhattok E-Mailt)

OTS: Csak legközelebbi rajongóid tudják, hogy néha titokban koncertezel. Mesélnél erről valamit?

P: Igen, visszavonulásom bejelentésekor azt is elmondtam, hogy egyetlen lehetőséget hagytam meg a velem találkozni vágyóknak, és ez az immáron öt éve működő Pierrot klub. A klub a Crazy Café-ban található (VI. Jókai utca 30.). 1996-tól minden hónap első vasárnapján 16.00-tól 23.00-ig, minden harmadik vasárnapon 20.00-tól 23.00-ig. Valamennyi alkalommal teljes élő műsort adunk elő "kicsiny társulatommal" Éry Balázssal, Jamie Winchesterrel, Szendi Gáborral és Lengyelfi Miklóssal.

OTS: Sajnos közben a lap aljára értünk, így már csak egy üzenetre marad hely.

P: „mosoly”

Lejegyezte Gyu

NBA LIVE '96

1996 első felében újra nem lesz hiány sporttémájú játékokból, íme a kínálat:

Az Electronic Arts sport-szekciója megint fantasztikusakat alkotott. A kitűnő kosárlabda program minden eleme professzionális. A játék három különböző felbontás játszható. Bár továbbra sincs benne, pl. Michael Jordan és azok, akik az előzőből is kimaradtak. Akad azonban két új csapat a Vancouver Grizzlies és a Toronto Raptors



gyönyörű hátterekkel és jópofa emblémákkal. A meccset íé! kameraállásból követhetjük nyomon. A pálya most már valóban fa burkolatú és a játékosok tükröződnek rajta. (www.ea.com)

VIRTUAL SNOOKER

Az Interplay imádja a zöld posztót. Most éppen Steve Davis-t a híres snooker bajnokot vették rá, hogy a neve alatt játék program jelenhessen meg. Az amerikában igen kedvelt sport, ma már itthon is igen közkedvelt, s a számítógépesek most az Interplay jóvoltából egy nagyon igényes PC-s szimulációhoz juthatnak. (www.interplay.com)

SAMPRAS EXTREME
(CODEMASTERS)

A MegaDrive mega teniszsikerük után a pihenést nem ismerő kódmaster fiúk újra fába vágták a fejszét. A Sampras-móka teljes 3D-nek ígérkezik és ha a kezelhetőség is marad egyszerű, akkor robogjunk A boltokba. az első felévben...

BRIAN LARA CRICKET
(CODEMASTERS)

Mint látjuk a fentebb már említett alkotói stábnak a világhíres, patinásan csengő Brian Lara név használatára is joguk van! Nem lehetnek akármik! No, de félre a tréfát, hogy mi a krikett, azt a játékból kiderül amúgy is. Ide csak annyit, ha jól sikerül, világgá fogjuk kürtölni, ami arra lesz jó, hogy az érdeklődő kedvűbbek inkább innen ismerjék meg a krikettet, mint a TV-ből, mert ott szörnyű.

ACTUA GOLF
(GREMLIN)

Részemről a szerencse! Ezt az epizódot meglehetősen várom a kezembe, pedig nem is rajongok a golfért. Sokakkal ellentétben ugyanis továbbra is oda-meg vissza vagyok az Actua Soccerből. Ha a golf-dolog is sikerül, bőven verheti a PGA96-ot. Ha jól sejtem az egész kép együtt fog mozogni a játékkal és az nem babapiskóta! JÖN: a második negyedév



A 10 ES MEZ Wayne Gretzky

Bár újságunk mikor megjelenik, a téma már kicsit régi lesz, mégsem mehetünk el szó nélkül a világ leghíresebb jégkorongozója, Wayne Gretzky átigazolási híre mellett.

Gretzky 17 évesen, gyerekefajjal kezdte profi pályafutását az Edmonton Oilers csapatában, ahol 10 évet húzott le, miközben Stanley Kupa győzelmeket és MVP (Most Valuable Person) díjak tömkelegét zsákolta be. Az évtized letelével váltott. Los Angelesbe tette át székhelyét, a Kingshez. Itt már nem mosolygott rá a szerencse olyan sokszor, ottléte 8 éve alatt a Kings meglehetősen gyér teljesítményt nyújtott vele is, csak egyszer. 1993-ban jutottak a Stanley Kupa döntőjébe, de ott alulmaradtak a Montreal Canadiens-el szemben. Valószínűleg nem Gretzky hibájából. Az idei szezonban a LA Kings színeiben 62 meccsen 15 gólt ütött és 66 asszisztot adott, ezekkel együtt 829 gólt és 1758 gólpaszt jegyez az NHL-ben. Mondanunk sem kell, az örökranglistán toronymagasan vezet eme versenyszámokban és persze a legtöbb ezeken kívüli NHL-rekordot is ő birtokolja.

Gretzky 1996. február 29-én mutatkozik be (amikor a cikket írom, ez még jövő idő) új csapatában, a St. Louis Bluesban, ahol a kiváló edző, Mike Keenan és a szintén legendás hírű veterán hokis, Brett Hull segítségével talán még egyszer utoljára képes lesz arra, hogy ifjúkori formáját visszahozva a Stanley Kupa-győzelemre vezérleje csapatát.

Sok sikert, Wayne

AZ ISMERETEK ENCIKLOPÉDIÁJA



A „Révai” a legnagyobb terjedelmű általános célú enciklopédia, amely elsőként jelent meg CD-ROM-on.

A több mint 230.000 címszóból álló, 16,5 millió szót tartalmazó lexikon mindenki számára hasznos információkat

hordoz. Ajánljuk mindenkinek, aki egész élete során szeretné gyarapítani ismereteit, bővíteni tudását.

A CD-ROM segítségével sokkal gyorsabban juthat információhoz, könnyen és kényelmesen keresgélhet a hatalmas adatmennyiségben.



ENTERTAINMENT
CD-ROM Fejlesztő és Kiadó Kft.

Tel.: 06 (30) 529-237

IFABO '96
B pavilon 1/D

Libri

Libri Kft. - Központ

1081 Budapest, Köztársaság tér 3.

Tel.: 210-0150, Fax: 113-9643



Automex Amerikai-Magyar Kft.

1077 Budapest, Wesselényi u. 21.

Tel.: 268-0885, Fax: 267-8546

SAMSUNG

SAMSUNG ELECTRONICS
1039 Bp. Csillaghegy, Lehel u. 15-17.

Tel.: 188-7925, Fax: 168-9453

Nyelvoktató Multimedia CD-ROM

NYELVÉSZ

Angol és Német kezdőknek

- Színes képek és animációk
- Hangszedhető hangok
- Hangos szöveg
- Interaktív képek
- Hangos példa és leírás

6.500,- Ft

19.900,- Ft

KRESZ OKTATÓ CD

HÍ ÚTON

3.990,- Ft

E-NET LIAS Microsoft

FÉL 10 JAZZ KLUB

Az E-NET Hungary megnyitotta Kelet-Európa első 64 kbps-os, bérelt vonalas Internet kávézóját Budapesten, a Fél 10 Jazz Klubban (1088 Budapest, Baross u. 30.), a Zenith Data Systems, a LIAS Kommunikációs Rendszerek és a Microsoft támogatásával. Tel.: 214 3074 <http://www.enet.hu/cybercafe>

„8 óra munka, 8 óra pihenés, 8 óra CINEMA”

cinema bolt

Igazi cinematikus hírünk van!
Megnyílt a CINEMA bolt.
Minden megtalálható itt, amire egy
cinemás csak vágyhat!

Megvásárolható az összes hazai kiadású home video, ráadásul
olcsóbban mint máshol!

Egyre bővülő kínálatunk:
filmekhez kapcsolódó CD-lemezek,
CD-ROM-ok, könyvek, szaklapok, képeslapok és
reklámműtűrök.

Itt keresheted a CINEMA régebbi számait,
a CINEMA-pólókat,
és -ajándékokat, valamint plakátjainkat.
Természetesen valamennyi cucc megrendelhető
telefonon, faxon vagy levélben.

Minden filmőrült otthonra talál a Wesselényi utca és az Almássy
tér sarkán található CINEMA boltban.

CINEMA BOLT
1077. Budapest,
Wesselényi utca 57.
Telefon/Telefax: 267-9391
Nyitvatartás:
hétköznap 11-19h