

MULTIMÉDIA  PC MAGAZIN

Other Side

DE \$ OTHER SIDE \$ OTHER SIDE \$ OTHER SIDE \$ OTHER SIDE \$ OTHER SIDE \$ OTHER SIDE \$ OTHER SIDE \$ OTHER SIDE \$



film

zene

játék

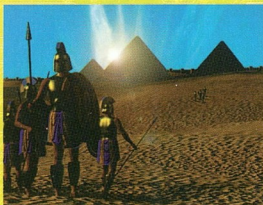
internet

software

hardware

multimédia

Golden Oldies



40 JÁTÉK A CD-n!

I HAVE NO MOUTH
AND I MUST SCREAM
THE GENE MACHINE
POWER SLAVE
MEGARACE 2
WARCRAFT 2
GEARHEADS
BAD MOJO
AFTERLIFE
EURO '96
QUAKE
ATF



Válaszd Te is a másik oldalt!

Microsoft ajándéka

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

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: 351-0308

* 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 beküldhető az
összeget.

(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 Tel.: 342-8579
(a legesleggyorsabb)

* Kérj megrendelőlapot a számítástechnikai
boltokban.

Előfizetési akció !!!

- * Minden előfizetőnk kedvezményesen
jut a magazinhoz...
- * A hat szám helyett csak ötöt kell kifizetned...
- * A súlyos postaköltséget 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...
- * Tucatnyi játék, izgalmas nyereményekkel...

Ezenkívül...

- * Az első 500 előfizetőnk mindegyike ajándékot kap!
- * Egy mouse pad-et 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 kivételzett kap egy bont, amellyel ingyen
kipróbálhatja milyen is egy igazi CyberCafe (Internet
kávéház) az E-NET jövőtáblából...

Sőt...

- * Te is lehetsz szerkesztő... Töltsd ki a vélemény-lapot, és
küld el a szerkesztőségbe ötleteidet...

Meghívó

Látogass el a szerkesztőség virtuális
munkahelyére... Szeretettel meghívjuk az Internet ra-
jongókat az Other Side-ra. A WWW.ENET.hu földaláról
azonnal beléphetés hozzánk... Írd meg mit szeretnél
látni itt havonta... Várjuk az E-mail hegyeket, s ígér-
jük, hogy mindenkinek válaszolunk.

IBM akció

Az IBM Hungary a következő
nyereményeket ajánlotta fel:

- 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
1077 Budapest, Wesselenyi 57.
Postacím: 1399. Bp. Pf. 701/113
Telefon: 141-2495
Fax: 268-0079
E-mail: Otherside@net.hu

Felélő: Kiadó:
Briesz Gábor

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

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

CD Felélő szerkesztő:
Grób Attila (Flash)
Flash@ENET.hu

Médiafelelős:
Ruzsina Rita

Grafika:
Almajum/Elekes Réka
Szóke Szabolcs

Nyomdai előkészítés:
Graphisnet Kft.

Nyomda:
STOFFEL & TSAL

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

Előfizethető a 342-8579 telefonon
vagy a kiadó címen Kövesi Juditnál

Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi RT,
és a regionális részvénytársaságok,
a Budapesti Hírlapkereskedelmi RT,
a Kiadói Lapterjesztő RT.
Az alternatív terjesztők és a Kiadó.

A régebbi számok és a CD külön is
megvásárolható a szerkesztőség
címen, vagy a Cinema Shopban
1077. Wesselenyi u. 57

A lap ára CD nélkül 198 Ft
A lap ára CD-vel számítástechnikai
boltokban: 990Ft.

ISSN 1219-9362

Speed 4-5
Égett gumik, turbó hangok, izzadó programfejlesztők...

6-7 Adrenalin Faktor
Elkészült! Vigyázz! Tűz! Quake boom!

Adven-tour 8-9
Rainbird és Pierrot lemerült a totális káoszba...

10-11 A harcálláspont
főhadiszállása alakul
A szerkesztőség tagjai egymás ellen fordultak, igaz csak a monitorokon...

Arzenál 12-13
Shy beleliti az orrát Trau dolgába, mert neki más a véleménye...

14-15 Sebesség-láz
Flgp2! Amikor a pentium is lassú!, Sehaj itt a MegaRace2 és a Speed Haste...

Csillogó jövő - Sony PSX 16-17
Nincs menekvés, Magyarországon is megindult Sony nyomulása...

19 Levélváltás...
Tehenek, oroszlanok és dél-amerikaiak nélkül...

Golden Oldies 20-21
Kezdem azt gondolni, hogy nosztalgiaim nem alaptalan...

22-24 Other Side
Golden Wings - Warcraft2
Orkok vs. szerkesztők és egyéb kalendok...

CD tartalom 26-27
Mi a manó? lehet egy nyári CD-re összehalmozni...

29 Other Side Help
Christian bemutatja, mit kellene tudni ahhoz, hogy elkezdhesd...

Hardware tanácsok
nyomtatókhoz 30-31
Matrixok, lezerek, tintaköpködők...

32 Hardware tesztek...
Csiszolatlan gyémant, Processzor habóra... AMD Pentium 75...

Könyvespolc 33
Internet, Java, Animáció...

34 Java-programozás
Home page... Hol is kezdjük?

Zene a dobozból... 35
Trackerek, szimfóniázók, szekvenszerek...

36-37 Multimédia
A Gyalog-galoppól az Organikus művészetig

MS-home? MS games?? 38-39
Profil átalakítás, vagy divathullám?

40-41 OS/2 Warp
Annyit lapot indít, misszio egy nemes célért...

Demo rovat 42
Nálunk is lett, mert Ward nem hagyott élni...

43 Mi van veled öreg haver?
Nexusó profi animátor brigádja...

Camelot kapui 44
Tablasjáték? Karttyajatek?

45 45 Comix
Ki olvas ma kepregényt?.....? Miért nem?

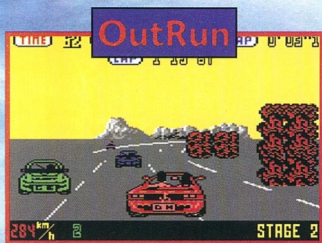
Film, video 46
A Cinema ebben a hónapban is megnezte az összes jó és rossz filmet...

48-49 Zene a la Other Side
Többet, máshogy, mindenkinek...

Sport hírek 50
Ugly Kid G. Olimpiai híradó...

Sebesség... A száguldás vágya egyidős az emberrel. Valahogy lényünkől fakad ez az örület. E hónap témája az autóverseny, s mióta számítógépes játékokról beszélhetünk azóta léteznek jobb, rosszabb szimulációk. Mi itt csak a PC-s anyagokat vizsgáljuk meg, egy-egy pillantást vetve az új technológiák, eljárások felhasználására, a minél jobb játék elkészítésének érdekében.

A számítógépes autóversenyeknek alapvetően három ágát tudjuk megkülönböztetni. A pálya, közúti, és a sci-fi versenyek. PC-n mindhárom kategória bő anyaggal rendelkezik. Nézzük hogyan is kezdődött...



A **TEST DRIVE**-nak is elkészült az első valóban PC-re fejlesztett változata TD3 címmel. Első ízben mozgathattunk szabadon egy elég nagy vektoros 3D-s tájban, és belekóstolhattunk az „Ágyúgolyó futam”, „rázd le a medvét” hangulatába.

Az első igazán nagy dobás persze a Microprose nevéhez fűződik. Címe: Microprose **FORMULA ONE GRAND PRIX**, népszerűbb nevén FIGP. Akkor hihetetlen élethű vezetési modell jó játszhatósággal párosult. A vektorgrafikában megjelent egy új elem, a texture-mapping. Most sokan

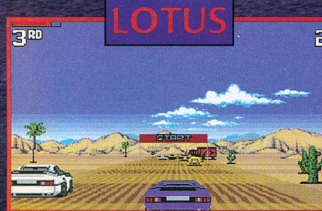


felszisszennek. Hogyan? Pedig így van. Ha játék alatt leütjük a „T” billentyűt, akkor az út textúra borítást kap. Persze ekkor már mindenkinek 386-osra volt 4MB RAM-al felvértezve, ami kicsit nyögve, de elviselte az új eljárást. Nem ez volt az első eset, hogy ez a cég valami újat mutatott a piacnak.

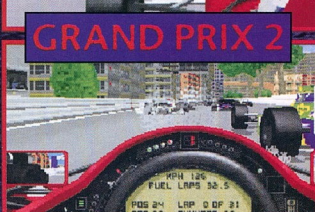
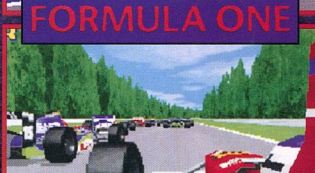
Az ötlet hamarabb talált felhasználásra, mint-hogy kiagyalója felfedezhette volna a benne rejlő lehetőségeket. Az új korszakot a Papyrus nyitotta meg **INDYCAR RACING** című programjával. Ez

S P E E D

Az első ilyen jellegű játék amivel találkoztam a **PIT STOP** volt, anno C64-en. Nagyon jó volt elmerülni a Fi cirkuszában, s ketten játszva nem mindennapi élményt nyújtott. Tankolások, kerékcserék, a másik játékos legyőzésének mámorító érzése. Később követte az **OutRun**, és a **TEST DRIVE** sorozat, amiket már PC-re is elkészítettek, persze meg sem közelítve a nagy öreg színvonalát.



Természetesen az idő, és a technika kitermelte a jó PC-s változatokat is. Emlékezzünk csak a VGA-val felszerelt IMB-os memóriájú 16Mhz-es 286-osokra. Mai szemmel nézve nem tűnnek éppen játékkonzolnak, de ezekre a gépekre jelent meg a szenzációs **STUNTS**, amivel akár pályát is tervezhettünk, vagy a **LOTUS** Amiga konverziója osztott képernyős móddal. Ebben az anyagban visszatér a „**PIT STOP**”-érzés

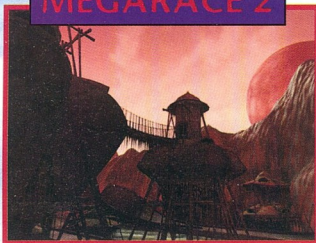


volt az első olyan anyag, ahol mindent textúra borított. Sajnos akkoriban még a legtöbb háztartásban 386-os keyettgyeget, ehhez a játékhoz pedig vitán felül 486-ra volt szükség. A technika éppen csak felzárkózott, mire megérkezett a **NASCAR RACING**, ami már képes volt 640x480-as felbontásra. Akkoriban nem volt olyan gép amin elfogadhatóan futott a játék! Persze a kisebb felbontáshoz azért elég volt a 486-os 8MB RAM-al. Mindkét program hibája a játszhatóságban rejtett. Hiába volt gyönyörű az **INDYCAR**, ha normális ember képtelen volt vele megnyerni a bajnokságot. Kicsit túl élethűre sikerült. A fanatikusoknak azóta megjelent az **INDYCAR 2**, ami már SVGA-t is tud. De ne rohanjunk a dolgok elébe. Ennek az időszaknak a terméke volt még, az első értékelhető Rally szimulátor, a **NETWORK Q RAC RALLY**. Textúra-textúra hátán, némi sprite-os támogatással. Az eredmény egy kicsit könnyű, bár kétség kívül látványos játék, csak 486-osokon.

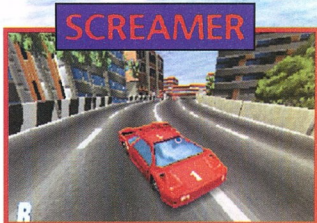
Az ezt követő pár évben hatalmasat változott a piac. Megjelentek az első CD-ROM-ok, s vele együtt az első CD-s autóverseny a **MEGARACE** is. A sokat vitatott játék, a Rebel Assault-ban megismert technikára épült. Előre letárolt rendőrelt pályákon folyt a lövöldözés. Kicsit flipper beütésű futam. S bár a **MEGARACE**-inkább volt akciójáték, mint autóverseny, nagyban hozzájárult a CD-ROM technológia népszerűsítéséhez.



MEGARACE 2



Talán a piac telítődése, talán az újabb technikai áttörések késése miatt ezek után sokáig nem született értékelhető produkció. A változást a 486DX4-100-as procik széles körű elterjedése hozta. Már léteztek Pentium-ok, de az áruk még a csillagos eget súrolta amikor megjelent a **NEED FOR SPEED**. A program soha nem látott szépségű vegyes grafikai engine-re épült, és egy népszerű 3D0 játék konverziója volt. Az alkotók annyira **TEST DRIVE**-ot akartak csinálni, hogy az autók adatai, és multimédiás filmjei mellett, a régi „rendőr lerázós” játékmódot is elkészítették. A „közúti sebességmánia” nagyon népszerű lett, s szinte minden létező játékközpontba megjelent. Teljesen más stílust képviselt a kicsit később megjelent **SCREAMER**. Ez a program a játéktérmet próbálta becsémpészni az otthonokba. Kicsit túlcicsizált, emelthető autók, dübörgő, hajszólo zene, csodálatos tájak. A nem titkoltnan **DAYTONA** koppintás, a mai napig megállja a helyét, főleg egy izmosabb Pentium-on. E korszak terméke a semmilyen technikai áttörést nem hozó, de jól játszható **SUPERKARTS** is. Ez a játék az első „Doom-engine”-t alkalmazó autóverseny.



bontásban elég egy Pentium 133-as. Érdekes, hogy mennyire rajbai vagyunk egy-egy régebbi alkotásnak. Most a nemrég megjelent World Rally Fever-re gondolok. Az anyag úgy néz ki, és úgy van felépítve mint a C-64-es **OutRun**. Kevesé újítás, vegyes grafikai rendszer, örült képdöntések, dübörgő rock. Az eredmény bombásiker.

S hogy mit hoz a jövő? Csak egy biztosat tudok. Szeptemberben megjelenik a **MEGARACE 2**. Soha nem született szebb grafikaijú PC-s autóverseny. (Bővebben a CD-n olvashatsz róla.)

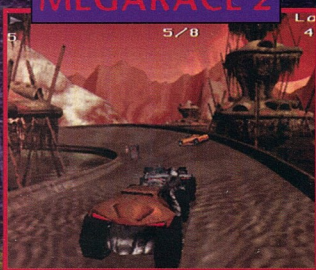


S talán ezzel el is érkeztünk a CD-ROM korszak végére. Jön a DVD. Egy év, és minden megváltozik. Igérik a fejlesztők. A másik oldalán a Pentium Pro-ról, és valami új technikáról beszélnek. Ki tudja mi lesz az új szabvány? A sajtóanyagokat nézve még megüti a szemem valami. Készül a **McLAREN AT LE MANS** az Electronic Arts műhelyében. Majd meglatjuk...

Flash



MEGARACE 2



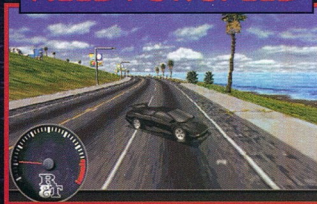
INDYCAR RACING



S bár sokan a mai napig nem képesek belátni, de elérkeztünk a Pentium-ok korába. Ma már egy 100-as szinte alapnak tűnik, s az ára sem vesztes. Egy 100-120Mips körül teljesítő gép hihetetlen effektusokra képes. Kezdjük mindjárt a Microprose egyik kevésbé piacos alkotásával a **TRACK ATTACK**-al. A kellemes, jövőben játszódó autóverseny egyetlen piaci gátja, pont a hardware igénye. Az egész játék olyan mint egy real-time MEGARACE, de egy 100-as Pentium szükséges a speciális fény effektek megjelenítésére. Szintén Microprose alkotás, a szenzációs **GRAND PRIX 2**. Ez a program tökéletes ellenpéldája az előzőnek. Hatalmas gépigénye mellett is rövid idő alatt a toplisták élére küzdötte fel magát. Az ok nyilvánvaló. Az első rész stílussteremtő volt a PC-s játékok rövid történelmében, a folytatás pedig nagyban hasonlít rá. A gyönyörű vektoros grafika mozgatóására kisebb fel-



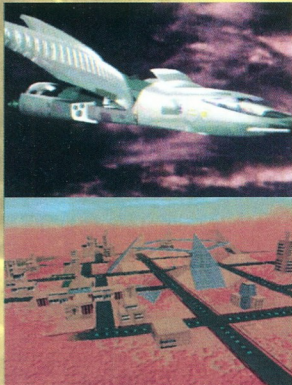
NEED FOR SPEED



AMIRE VÁRUNK...

Szeptember az angolok szerint a harmadik negyedév vége. Ez kétségtől így van, bár a „QUARTER 3”-ra ígért anyagok szép hányadára még karácsonyig várhatunk. Érthetetlen ez az örület, novemberben nem fogunk beférni a szaküzletekbe. Ezért nem kell megijedni, hisz az iskolakezdésre időzített programok között is van egy két nagy dobás. Nézzük miért fogunk beteget jelenteni a suliban, rögtön tanév elején...

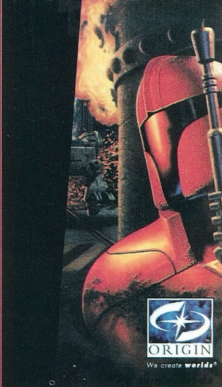
SAND WARRIORS



A Gremlin elég ritka vendég az Other Side oldalain. Ez a tendencia úgy tűnik most meg fog változni, ugyanis két új játékkal is előrukkolnak a közeljövőben. Az Első a SAND WARRIORS címet viseli, és rendkívül újszerű „Dune-clone” történettel rendelkezik. Valahol az univerzum legtávolabbi sarkában, ahová a napfény sajnos igen sűrűn ellátogat, létezik egy planéta. Az apró koszfészek legnagyobb nevezetessége, hogy az itt élő klánokon kívül, a világon senkit sem érdekel. A sivatagos bolygón mégis élethalálharc folyik az uralom megszerzéséért. A játékos egy elit „buckalakó pilótát” alakít (Bocs George...), aki mint minden épp elméjű férfi a klánjában, harcba száll az ellenséges csapatok ellen. Hurrá! Elnézést az apró szarkazmusért, de azt hiszem nem a sztori fogja eladni a játékot. A SAND WARRIORS tulajdonképpen egy nagyon látványos, masszív küldetés-rendszerrel felszerelt akciójáték. Korunk színvonalához mérhető texture-mapped vektorgrafikával. Ha a sebessége is elfogadható lesz, azt hiszem még olvashattok róla lapunk hasábján.

A megjelenés szeptember magasságában várható.

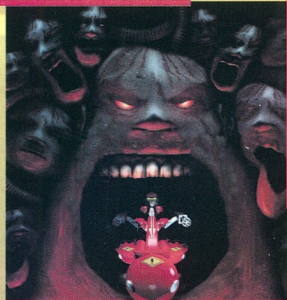
CRUSADER - NO REGRET



Az Origin hamarosan megjelenteti a nagyszerű CRUSADER folytatását NO REGRET címmel. Mint kiderül, emberünk nem bánta meg az első részben elkövetett átokfutását, így újabb küldetésekre számíthatunk. A cég io teljesen új környezetben játszódo vértől csöpögő akciót ígér a stílus szerelmeseinek, az új ellenségekről, és fegyverekről nem is beszélve. S hogy mikor bújhatunk ismét bele a vörös páncélba? Az Origin szerint még faállítás előtt ...

BLAM! MACHINEHEAD

Az Other Side második számában már közöltünk anyagot a Core új akciójátékáról a BLAM!-ról. Azóta gazdagabbak lettünk egy SoundTrack CD-vel, és egy megjelenési időponttal. A zene elég közepes, kissé monoton techno elemekből áll, persze ettől még akár jól is jöhet a játék hangulatának megteremtésében. A kész program szeptemberben kerül a szaküzletek polcaira.

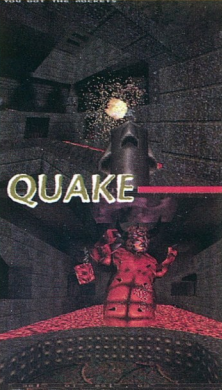


HARDWAR



A másik „szörnyecske” játék csak később, úgy november körül kerül a boltokba, de ha már itt van, akkor érdemes vele egy kicsit foglalkozni. A HARDWAR ugyanarra az új 3D engine-re épül, mint a SAND WARRIORS, de működési területünk ezúttal nem a sivatag, hanem a sűrűn lakott nagyváros. A helyszíneként szolgáló bolygó neve ismerősen fog csengeni a csillagász beállítottóságú játékok körében, hisz a földről van szó. A történet ugyan még nem egészen tisztázott, de az már biztos, hogy a jövőben fog játszódni, és kulcsszerep jut benne a kereskedelemlnek. Rengetegféle különböző járművel repülhetünk, a csodálatosan kivitelezett futurisztikus tájon. Ha minden jól megy akkor ez az anyag lesz a Gremlin egyik karácsonyi adója, legalábbis a fejlesztők nagyon büszkék rá. Csak ott ne ragadjunk abban a virtuális városban...

Lassan kiérünk a nyárból, és a horizonton fel-felbukkan egy új szimbólum. Furcsa misztikus jel, amiből különös erő árad. Olyan erő, amitől még a legbátrabbak is elveszítik a magukba vetett hitüket. Olyan erő ami klausztrófiás félelmét kelt minden halandóban... Igen! Lassan megérkezik a QUAKE. A GT Interactive kiadási naptárá szerint nagy végére megjelenik a várva várt játék. A jelenleg hozzáférhető shareware verzió alapján joggal kijelenthetem, új etalon született. Ez a rémálom túlmeleg minden elképzelhető határon. A tökéletes fényhatások, ötletes csapdák láttán, az ember hajlamos elfelejteni, hogy csak egy modernizált DOOM-al játszunk. Ha több információt szeretnél az anyagról, akkor nézd meg a CD-t. Meglepetés!!!



MIND-WARP

A Maxis nemrég bejelentette, hogy a sokak által várt akció, és logikai MIND-WARP-ot, csak jövő év elején jelenteti meg. A csúszás oka ismeretlen, de rossznyelvek szerint csak el akarják kerülni a karácsonyi játékdömpinget, a lehetőségen közepes anyaggal. Lehet, de ítéletet csak a szoftver megjelenése után érdemes mondani. Az „agycsavarásra” tehát még egy kicsit várnunk kell.



WING COMMANDER THE KILRATHI SAGA

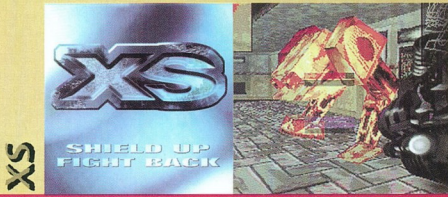
Különös vonalalom fűz ehhez az univerzumhoz. Rajtam a mánia ugyan csak a III. epizódnál lett úrrá, de ettől még kíváncsi vagyok erre a kiadványra is. Hogy mit is takar a hangzatos cím? Huh! Az Origin/Electronic Arts karácsonyra megjelenteti az első három Wing Commander Windows '95 alá optimalizált változatát. Ez körülbelül annyit jelent, hogy végre Pentium-on is játszhatunk az első két epizóddal. Akinék ez sem elég (a Privateer - The Darkening mellett,) az a CD-n talál egy interaktív novellát, természetesen a saját tollamból. Jó szórakozást!



COMMANCHE 3

Ez a program amit Trau ugyanúgy vár mint én. Hogy mikor lesz kész? A NovaLogic még nem közzétette hivatalos információt róla. Egy biztos a VOXEL SPACE 2 már működik, és gőzerővel dolgoznak vele a fiúk. Az új rendszer többszörösen jobb felbontású mint elődje, annak ellenére, hogy a megjelenített tereptárgyak egytől-egyet vektorosak. A sebességéről még nincsenek információk, bár az ECTS-en elég szépen futott egy nagyobb Pentium-on. Persze az csak az üres táj volt. Furcsa az az infó is, hogy a COMMANCHE 3, és az ARMORED FIST 2 mellett, egy autóverseny is megjelenik ezzel a technikával. Nagyon várjuk az eredményeket. A NovaLogic nem szokott csalódsást okozni. Addig is közlünk egy képet a program főszereplőjéről.

A Sales Curve Interactive a GENDER WARS után, egy újabb akciójátékkal rukkolt elő a közeljövőben. Az XS névre keresztelt újdonság egy hatalmas vektoros arénában játszódik. A játékosok egyfajta modern gladiátorharcot vívnak az életbemaradásért. A sajtóanyag azt sugallja, hogy ez a játék nem a szülő harcosok kedvence lesz. Az XS egy kimondottan hálózatra tervezett anyag, annak viszont szanciós.



ÉS AMI MÁR MEGJELENT, AMÜGY CÍMSZAVAKBAN...

GENDER WARS - 88%



A SCI-nel sikerült új szintet hozni az akciójátékok „eldomósodó” piacára. A „Nemek Háborúja” egy rendkívül elfajzott történet mesteri „megjátékosítása”. A játék mottója: „A hőlygyeket illik előreengedni, egy aknamezőn pedig egyetlen kötelező!” Bővebb véleményemet, és egy kicsit többet a CD-n olvashattok, némi némi szarkazmussal közzé.

CYBERIA 2 - 88%

Minden idők egyik leglátványosabb akciójátéka a Xatrix/Virgin párosától. Csúcs rendezés, tökéletes „operatóri munka”, az eredmény egy játszható akciófilm. A CD-n bővebb ismertetőt olvashattok Zak második életéről.

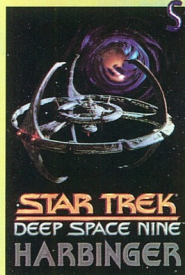


HERETIC - SHADOW OF THE SERPENT RAIDERS - 70%



Egy élőháltról elég nehéz újabb bőrt lehúzni. A GT Interactive-nak azonban mégis sikerült. Két új pályágyönyörtön csomagolva, természetesen egy új program árért. Leírás a CD-n.

Flash



Star Trek - CIC/Viacom

A CIC teljesen elborult. Láthatólag nagy hatással volt a fejlesztőire a Star Trek sorozat, mivel egyre-másra adja ki a témával foglalkozó játékokat, meg egymást. A miegymás szót azokra a CD-kre értem, amiket nem tudok hová sorolni, csak az érdekesség kategóriába nem. Mert minek nevezze egy gondolkodó emberi lény egy Klingon nevezetű anyagot, ami egy idegen faj nyelvést és életmódját, szokásait mutatja be? Vagy ott van pl. a U.S.S. Enterprise űrhajó részletes technikai leírása, amiben minden egyes kis kapcsoló, gépezet, és egyéb műtűr megtalálható, ami a forgatások során használatos volt, és ezeknek működését ki is próbálhatjuk. Na meg az Episode Guides nevezetű űrlet, ami a sorozat 177 részéből mutat be különféle izgalmas részleteket és ennek „kiegészítője” az Omnipedia, ami szintén különféle bejátszásokat tartalmaz. És itt van még a Deep Space Nine, ami nemrégiben jelent meg, illetve a Borg nevű csoda. Huh! Azért ez már durva egy kicsit.

Volna ebben a hónapban is teljes áttekintést adni a mostanában napvilágot látó programokról, de mire a feléig jutottunk elfogyott a hely, így most is találhattok a CD-n kalandosabb dolgokat is...

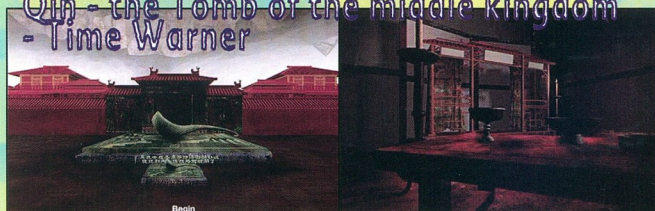
Time Lapse - Philips

Egy kissé hasonló, de több jóval kevesebb játék lát napvilágot a Philips jövőtől. A Time Lapse című játékból az ősi civilizációk titkait kell felderíteni. Ellátogathatunk az egyiptomi, a máya, és az anaszi kultúrák születési helyére. Mindezt pedig egész szépen renderelt, részletesen kidolgozott világban tehetjük, teljesen szabad mozgástérrel, atmoszférikus hangeffektokkal, meg mindennel, mi szem-szájnak ingere, és természetesen szintén Windows-al. Viva Bill Gates!

Discworld2 - Psygnosis

Amelyik cég viszont tényleg sok jóval kevesebbet, az a Psygnosis. Mindenek előtt a legnagyobb durranásukat emlegetném meg, ami a Discworld 2 címet viseli! YES!!! A király visszazár, ráadásul nem is akárhogyan. Ebben a részben ugyanis elég különös dolgunk lesz, mivel a Halál úgy döntött, hogy nem érdeklődik tovább a folytonos gürzés és elutazik egy svéd sakkversenyre, vagy hová. Ez persze rengeteg gondot okoz Ankh Morpork lakosainak, így hát minket bíznak meg, hogy helyettesítsük kaszás barátunkat. Képzeltetik, mi lesz ebből. Egyébként az eddigiek alapján minden okunk meg van rá, hogy feltételezzük, ez sem lesz rosszabb, mint az első rész. Ami pedig nagyon-nagyon jó.

Qin - the Tomb of the middle kingdom - Time Warner



Szintén Kína a témája a Time Warner Electronic Publishing 'QIN - THE TOMB OF THE MIDDLE KINGDOM' c. kalandjátékának. Film készült már az utolsó kínai császárról, most ilyen formában az első retteggető uralkodóról és koráról szerezhetünk benyomást. Az i. e. 300 évvel élt császár és a hatalmas alapterületű, lefelé építkező gigantikus sírreléke máig rengeteg titkot rejtget. A többféle befejezésű igéző játékkészítők a misztikus történekek egy új aranybányájára lettek, amelyet - saját bevallásuk szerint - a Miyst-nél életszerűbb, bár ahhoz hasonló környezetábrázolással kellettek életre. A QIN (ejtsd: Csinn) helyszínein körös-körül és fel-le is nézhetünk, folyamatos mozgással és ami a legjobban feligatott: mindez a háromdimenziós mozgást - fejjalgonat át hallgatva - követik a hanghatások is, sőt, néhány megoldást és helyes irányt ki-fejezeten a hangok irányából tudunk megállapítani. Ugyan csak poscsek real-audio formában, de sikerült belehallgatnom a fantasztikus kísérőzenébe is, amelyek eredeti kínai hangszerek megszólaltatásával készültek, legtöbbször követte a császár dinasztia korának zenei megoldásait. A QIN már kapható, de mi egyelőre csak álmodhatunk róla. Illetve a telefonbetyárok kipróbálhatják az Interneten lévő interaktív Qin-demót is, amelynek a címét most megadom:

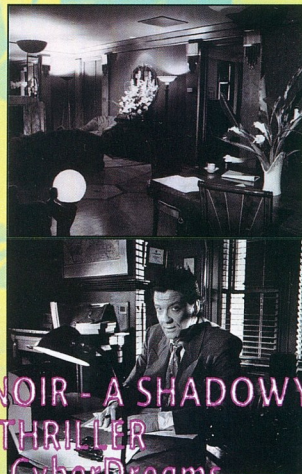
<http://www.pathfinder.com/twep/products/qin/>

PHANTASMAGORIA 2 - A PUZZLE OF FLESH' - Sierra

Sokkal kisebb várakozással tekintek elé, mint annak idején az első részre. A preview képek tanúsága szerint inkább amolyan interactive movie-ra számíthatunk - ami persze nem baj, csak tudnunk kell előre, nem úgy, mint a Phantasmagoria 1 esetében - kevésbé érdekes környezetben, ám jóval kibogozhatóbb történettel. Az új sztori egy labilis idegzetű férfit helyez a középpontba, aki hiába akar nyugodt életet, valami mégsem sztimel, furcsa dolgok történnek körülötte. Meggyűlik a baja a számítógépével, a tulajdon barátjánéval, feltűnnek véres fotók, beszélő patkányok, szadista elmeorvosok és persze furcsa gyilkosságok. Mindez - a Sierra ígérete szerint - 1996 őszén.



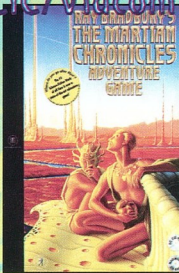
NOIR - A SHADOWY THRILLER - CyberDreams



Nagyon várok egy teljesen más hangulatú kalandjátékot is. A CyberDreams fejlesztésében valamikor kora ősszel lesz a boltokban a 'NOIR - A SHADOWY THRILLER'. Egy hatalmas ötlet áll a game középpontjában: minden fekete-fehér, mint az 1940-es évek filmjein. Ugyanis ez idő tájt alakítjuk a főhőst, a magányos nyomozót, aki megpróbál fényt deríteni egy kollegája gyilkosságának hátterére, az e mögött meghúzódó összefonódásokra, családokra, büntényekre. Mindez a korabeli dohányfüstös hangulatban utcalányok, pribékek és hivatalnokok között is fő helyszínen, 1600 fotóval, 75 filmrészlettel és egy abszolút korhű zenei háttérrel. Nagyon nagy ötlet. Furdal a kíváncsiság.

Martian Chronicles - CIC/Viacom

Ha már a CIC-nél tartunk (Imádom ezt a szót! Főleg a becézett alakját...), meg kell említenem a Ray Bradbury's a Martian Chronicles című alkotásukat. Ebben a kalandban a Marsra látogatunk, hogy ki tudja hányadszor is megmentsük a földet a pusztulástól. A látott képek alapján nem várok túl sokat az anyagtól. Bár nagy felbontású renderelt grafikákat tartalmaz, ami akár még szépek is nevezhető, ha valakinek tetszik ez a stílus, de mindezt Windows alatt fogja produkálni. És ez alá a szörnyűség alá írt (főként renderelt) kalandokról mindig is megvolt a véleményem. Talán nem nehéz kitalálni, hogy nem épp a legpozitívabb.



PIERROT JÁTÉKAJÁNLATA Csak kalandoroknak!

OTS: *Igaz, hogy szenvedélyes kalandjátékos vagy?*

P: De mennyire! Szinte ez az egyetlen kikapcsolódási forma, amely teljesen felüdít, hiszen a zenétől igen távol esik. Szeretem azt, amit csinálok, a munkám sokszor szórakozás is, mégis szívesen veszem, ha egy játék elrabol tőlem némi időt... no meg némi pénzt is.

OTS: *Sok játékot vásárolsz?*

P: Azt hiszem, igen. Nézd, én csak a kalandjátékokat gyűjtöm, annak is csak azon fajtáját, amiben végképp nincs semmi akció, gyönyörű renderelt környezetben mozoghatok, vagy esetleg egy digitalizált szereplő helyettem. A műanyag-embereket már nem szeretem. Ilyen formán kezd szűkülni a kör időben és mennyiségben is, hiszen a '7th Guest' megjelenése környékén indult el ennek a játéktípusnak a fejlesztése, tehát talán nem számít emberfeletti teljesítménynek az, hogy tudtommal az összes megjelent sem engem érdeklő játék CD-ROM a birtokomban van. Ez már a gyűjtőszendevély, ami - mint sokan tudjuk - nem kíméli a pénztárcát.

OTS: *Akkor bizonyosan össze tudnál állítani egy játék-slágerlistát kedvenceidből.*

P: Egy kicsit is kell gondolkoznom, bár egyértelmű az első hely, ez a 'Myst'-é. A továbbiakat a Toplista rovatban olvashatjátok.

OTS: *A 'Zork Nemesis' található a 10. helyen?*

P: Igen. A játék minden olyan lehetséges birtokában van, amítől akár a második helyre is pályázhatna, de engem pontosan az az egyondicsért új mozgáslehetőség zavar, amítől szétesnek az egyébként gyönyörű állóképek és ezáltal minden bizonytalanná válik. Számomra inkább rontott, mint javított az új technika az életszerűség illúzióján.

OTS: *Mi volt a legutóbbi játék, amit vásároltál és mi lesz a következő?*

P: Legutóbb a 'Blown Away' nevűt kerítettem a hálomba, sajnos most először nagy doboz nélkül, várni pedig rengeteg mindenre várok. Például az állatokat is beharangozott 'Lighthouse'-t vagy a 'Bad Mojo'-t... Az Internet hírei szerint pedig még sok-sok nekem való újdonság érkezik ebben az évben, bár a Myst II - '97-ig várat magára.

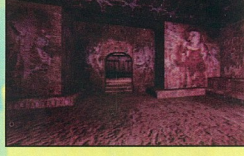
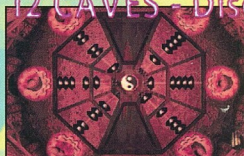


RAMA - Sierra

Ősszel jelenik meg a játék, amelyről csak szuperlatívuszokban beszélnek. Ami igaz, az igaz, az alkotói gárda igen komoly garanciát jelent. A világon 18 nyelvre fordították Arthur C. Clarke és Gentry Lee híres science-fiction sorozatát, a Rama-t. Most ezek adaptálásával és a szerzők közreműködésével - többek között személyes, digitalizált közreműködésével - készült el a kalandjáték-verzió, amely esemény minden sci-fi rajongónak és az alkotók szerint mérföldkő a multimédia történetében. Majd meglátjuk. Ízelítőnek álljon itt négy kép, az elsőn maga Arthur C. Clarke.

KARMA - THE CURSE OF 12 CAVES - Discis

Allíftólag szintén a piacon van már (bár sem Párizsban sem Londonban nem sikerült beszerezniem) a Discis cég új siker-várományosa, a 'KARMA - THE CURSE OF 12 CAVES'. Egy igazán impozáns puzzle-játékról van szó, amely a díjnyertes Jewels of the Oracle nyomdokain halad. Az új alapsztori a mesés Kínába kalauzol, ahol a legendás Se-lyem út mentén fekszik egy Don-Huang nevű település szobrokkal, faragásokkal, kincsekkel és legendákkal teli barlangrendszerével. Az egyik legenda egy életet adó forrásról beszél, amelyet egy gonosz démon kerített hatalmába. A megoldást persze csak a mi érkezésünk jelentheti, hiszen a kegyetlen ám - ezek szerint - igen játékos szörnyel mindenféle fejtrórk által kell megmérkőznünk. Mindehhez csak a buzdhiista kegyelem-isten, Kuan-Yin segítségével számíthatunk. (A 'Karma' homepage-e egy letölthető videót és demót is kínál, de többszöri próbálkozásomra sem sikerült a valószínűleg hibásan tömörített programokat elindítani, így csak a fotókkal szolgálhatok.)



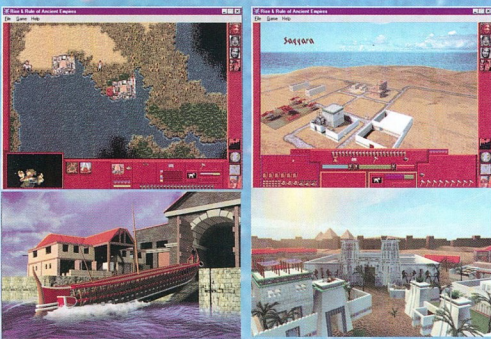
The Pandora Directive - Access

Ha minden igaz, már kapható odakünn - így lassan nálunk is talán - az Under a Killing Moon folytatásának aposztrófált 'THE PANDORA DIRECTIVE'. Úgy tűnik a divat az interactive movie-k irányába halad, hiszen ez esetben is egy hasonlóról van szó, bár Tex Murphy újabb kalandjánál jó néhány újítást is kínál az Access Software. A neves alkotói gárda (Adrian Carr, Barry Corbin, Tanya Roberts, Kevin McCarthy) mellett fokozott izgalmakat és csavaros játékmegoldásokat ígér. Allíftólag a kalandozás két különböző nehézségi szinten folytatható: a könnyebbikben elérhető egy hint-raktár, a másikban nem, illetve más, nehezebb puzzle-okkal is találkozhatunk. Az egész történet három különböző úton járható végig és minden egyes történetzálnak 7 lehetséges megoldása létezik. Mindegyik tartalmaz egy-két csak azon az úton elérhető helyzetet és rejtvényt. Mindez egy élethű háromdimenziós térben, amelyben teljesen szabadon mozoghatunk - igéri az Access Software.



Hát első körben emmi. A többi a következő Other Side-ban mesélem el...

Rise & Rule Of The Ancient Empires Sierra - 84%



Ha nem lett volna a Civilization II, talán magasabb osztályzatot kap ez az Isten szimulátor. Grafikailag nem rossz, hiszen a sikeres Caesar II fejlesztői készítették. A lényeg itt is ugyanaz: fejleszteni, utat építeni, várost építeni, kereskedni, termelni, hadsereget toborozni és lerohanni mindenkit. Persze lehet kereskedni és vannak diplomáciai opciók is, amelyek igen hasznosak. De minden külföldi értékelés is így kezdődik: ha nem lett volna Civilization II... Ennek ellenére egész kellemes, csak itt az elején nagyon gyorsan éhen hal az egész lakosság. Ennek a megakadályozása nem nehéz, csak elsőre nem elég evidens. Mindenesetre itt is meg kell őrizni a megfelelő egyensúlyt a hadsereg és a gazdaság között.

Afterlife Virgin-91%



Kétségtelenül szenzációs ez a program. Nem csak azért, mert egy igazi SimHeaven és SimHell (magyarán nagyon hasonlít a SimCity 2000-re), hanem azért, mert zseniális párbeszédekkel évődik-kedveskedik két segítők, akik egy cherub illetve egy ördög. Első látásra elég furcsa maga a küldetés, hiszen a pokolba került lelkeket kizozni kell a mennybe kerültek pedig mennyi boldogsághoz kell juttatni. Természetesen itt is van közlekedés, áramellátás, szórakozás, bankok stb., de a legeslegfantasztikusabb két tanácsadónk, illetve a nem mindennapi zenei aláfestés, ami meglehetősen atmoszférikus. Mindenesetre ez a buli is pénzre megy, hiszen ez az első számú cél. Sose felejtjük el tanácsadóink megjegyzéseit meghallgatni, sokban segíthetnek a játékban történő haladásunk során. Az pedig külön dicséretére szól, hogy sehol egy unalmas Ray-Trace animáció, csak kellemes és szellemes poérok. Talán egyszer ez a tudás is jól jön majd.



Warcraft II Expansion Set Beyond The Dark Portal Blizzard - 91%

Újabb küldetések (12 emberi és 12 ork), 50 új térkép, új grafika (Orkföld, ahol a fák helyett szép nagy gombák nőnek), szuperhősök, akik már létező egységek továbbtuningolt változatai és elég nagy kihívás. Ugyanis ez a dolog nem túl könnyű. Igencsak meg kell gondolni kit hova küldjünk, mit hova építsünk, mert az orkok saját házjukban meglehetősen erősek. Emellett sűrűn alkalmazzuk a SAVE opciót, hiszen amikor sokfelől hull az áldás

néha jobb visszatölteni a játékállást. Az Orkok mindenütt előnyben vannak, így csak jó taktikával lehet legyőzni őket. Az 50 új térkép gondosan megtervezett "irtsuk ki a többieket" típusú kihívás, javasolt egymás ellen is kipróbálni mindet. Mi ketten (Shy és én) késő estig nyúló csatákat vívtunk, de 3 CD-vel akár 8 gépen játszhatunk, ha van hálózatunk is. Szerintem érdemes kipróbálni. Emellett külön érdekesség az a CD, amely a

More War címre hallgat és az Automexnél leltünk rá. Ugyanis ez az összeállítás tapasztalt Warcraft pályatervezők 102 remekművét tartalmazza. Én csak néhányat próbáltam ki, de van köztük jó is és rossz is.

Egyébként nekem ebből a Warcraft II dologból változatlanul egyvalami azért hiányzik: az, hogy küldetéseket nem lehet tervezni. Pedig milyen izgalmas lenne...



Close Combat Microsoft - 93%



Majdnem tökéletes. Életszerű, igényesen intelligens, csak kicsit csúnyácska. Bár körülbelül 5-10 perc játék után már fel sem tűnik, hogy ez a program csúf kiskacsa. A hanghatások zseniálisak, a katonák szinte élnek, együtt lélegeznek a csapatával, a taktikai feladat végrehajtásához pedig

igazi hadvezérei zsenialitás kell. A legjobb az, hogy a tűzerek, aknavetők igazi szórással lönek, amit mindenféle dolog befolyásolnak. Harckocsijainkra azonban nagyon kell ügyelnünk, mert a németek egyre jobb páncéltoró egységekkel rendelkeznek majd. Mindemellett emberek

fejlődnek, így megéri óvatosan banni velük, hiszen egy jó, tapasztalt katona sokkal többre képes, mint sok lelkes újonc, aki pánikba esik az első robbanástól. Igazi stratégiák helyogy ki-hagyják!

Gearheads Philips - 81%

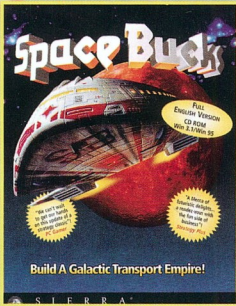


A nemzetközi sajtó nem dicsérte túl ezt a jófajta programot. Mindezek ellenére egy nagyon kellemes stratégiai (logikai-táblás) játék, hiszen nem mindegy hogyan küzdjük, milyen taktikával variáljuk bábunkat a pályán.

Az sem mellékes szempont, hogy a karaktereink milyen pályán nyomulnak, mert a svábbogár pl. a göröngyös talajon igen hamar hanyattesik, de a dömpér meg itt érzi magát elemében. A gép ellen nem túl élvezetes a küzdelem, de egymás ellen szeniális. Tomboló örület tört ki rajtunk, amikor a szerkesztőségünk tagjai egymásnak estek wrestling mikulásokkal, dömperekkel, kengurukkal, bombákkal és vad üvöltözés mellett meccseltünk egymással újra és újra. Tervezzük egy bajnokság megvalósítását a Compfair-en, ahol saját bajnokságot állítjuk ki a bátor vállalkozókkal szemben. Elárulhatom azt is, hogy nagyon kifinomult módszereink alakultak ki, de természetesen ez a játék sem tudja felülmúlni minden idők legszuperebb multi-user játékát a Dynablastert, de azért már közelített hozzá. Talán majd a Gearheads 2, ha valaha is megcsinálják.



Space Bucks Sierra - 61%



veszítünk egy hajót az átláthatatlan flottánkban. A kalózok pedig olyan keveset kérnek, hogy inkább megéri kifizetni őket. Ha jól becsülöm kb 2-3 órát játszottunk vele, majd feltöltük a polcra. Ennyit egy rendkívül jó ötlet középszerű megvalósításáról. No majd az Imperium Galactica...

Nagyon vártuk, de csalódot okozott. Körülbelül húsz percig izgalmas, amíg megnézzük milyen filmbéjétszások, animációk láthatóak a játékban, azután kellemesen unalmasnak válik ez a 2D-s űrkereskedő játék.

A játék irányítása rendkívül körülményes, mondhatni nehézkes. Iszonyú hibája, hogy új technológiák feltalálásakor egyesével tudjuk korszerűsíteni hajóinkat. Egy idő után magunktól is rájövünk, hogy nem érdemes. Vannak kalózok is, de nem töltönek be jelentős funkciókat, mivel ha harcra bocsátkozunk velük bizonytal

Hírek és újdonságok

The Complete Great Naval Battles: The Final Fury - Mindscape

A Great Naval Battles eddigi négy részét illetve egy bónusz CD-t tartalmazó a csomag, amely azoknak szól, akik szeretnének ellentengernaggyá válni egy olyan országban, melynek nincs is tengere.

Age Of Rifles - Mindscape

Erre a névre hallgat a Wargame Construction Set III, amely szépen lassan megérkezik a mi polcainkra is. Jól megszokott hatszögletű térképen készíthetjük el álmaink csatáit, térképeit, egységeit. Megváltoztathatjuk a történelmet, kipróbálhatjuk magunkat milyen jó is lehet játékesztőnek lenni. Természetesen játszható scenariók is járnak a játék mellé, amelyben a múlt század 40-es évetől 90-es évekig terjedő legendás csatákon mérhetjük majd le tehetségünket hamarosan.

Star Trader

A jövő mindenki kegyetlennek, vadállatiasnak képzeli el. Ilyennek gondolják a jövő kereskedelmét, amelyben nem elég csak kereskedni, hanem háborúzni, taktikázni is kell. Természetesen itt is a vad fejlesztés a cél, hogy minél nagyobb erőforrásainkkal illetve fejlett technikáinkkal legyőzhessük ellenfeleinket és mi hődit-hassuk meg először a galaxist. Ez a játék, amiben az óvatos taktika brutális háborúvá változhat. Jó hír, hogy már nem kell rá sokáig várni!

Besieged - Grolier

Végre előjött az idő, amikor az ostromlóból ostromlott lett. A Grolier gondoskodott arról, hogy meg tudjuk magunkat védeni abban az esetben, ha a várunkat aljas ellen támadja. Természetesen tervezőmérnökök segítik munkánkat, ahol be kell osztanunk a vár kőzetleit, el kell döntönnünk, kit melyik falra vezényelünk. Mindenesetre érdekesnek hangzik a dolog.

SimPark - Maxis

A címből minden kiderül, ugyanis a Maxis készített gyermekkorú rajongóinak egy park-szimulációt, amelyben egy igazi Észak-amerikai természet-parkot kell igazgatni és felépíteni. Természetesen itt is el kell helyezni egy-két hot-dog standot, mert az üzlet az mégiscsak üzlet.

Steel Panthers 2 - Modern Battles

Egy továbbfejlesztett Steel Panthers, amelyben igazi vívőfelvételek és fotótesztik teljessé az élvezetet. Lehetünk a NATO vagy akár a Varsói Szerződés színeiben is, harcolhatunk akár Koreában, a Közel-Keleten vagy Európában is. Harcokcsira fell

Warwind - Mindscape

Valós idejű biomechanikus stratégiai játék. Egy régi birodalom nyugalmát megzavarva négy faj csap össze azért, hogy valamelyikük uralma alatt újra egyesüljön a Galaxis. Természetesen fontos a diplomácia, gazdaság, varázslat és a technika is. Nagyon-nagyon várjuk.

Gene Wars - Bullfrog

Életemben már sokszor játszottam azzal a gondolattal, mi lenne akkor, ha az emberiség örült szarnokainak kezéből kivinnék a fegyvereket, és arra kényszerítenék őket, hogy békében éljenek örök ellenségeikkel. A Bullfrog új játéka is ebből a gondolattal indul ki, ahol is nem használhatunk semmilyen fegyvert, de a velünk rivális három másik fajt mégis el kell pusztítanunk, miközben újratereljük csillagrendszerünk bolygóit. A megoldás egyszerű: segítségül kell hívni a génmanipulációt, és egy egyszerű nyusziból máris halálos fegyver lesz. Megjelenés várhatóan ősszel nagy élvezetet okozva azoknak, akik szeretik istennek érezni magukat.

Battle of the Ironclads - Grolier

Az amerikai történelem egyik legendás pillanata volt, amikor az északi és déli csücsétechnika harcba került egymással. A Monitor illetve a Merrimac tengeri csatája döntő pillanata volt az amerikai polgárháborúnak. Ezért is gondolta úgy a Grolier Interactive, hogy ezt a neves eseményt is illesse már feldolgozni. Természetesen tanácsadók is segítik munkánkat, hogy vaszörmötyegünk víz alá kerülhesse ellenfelét. Ez várhatóan szeptemberben következik be.

X-COM Apocalypse - Microprose

Hihetetlen, de újabb X-COM rész, amely első látásra igencsak hasonló, mint az előzők, így nem hiszem, hogy sok újdonságot leírjak erről a sorozatról.

Imperium Galactica - GT Interactive

Magyar fejlesztés, a Reunion folytatása. Úgynevezett lineáris stratégiai játék, ami ettől még lehet hogy jó lesz. Nekem a Reunion tetszett, csak az volt a baj, hogy újra nem lehet vele játszani. Remélem a fejlesztők kevésbé lineárisra terveztek meg az új story-line-t.

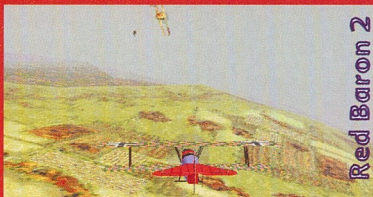
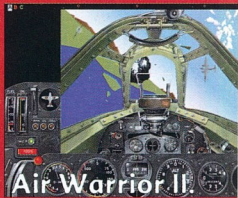
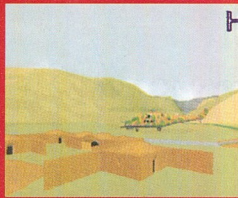
ARZENÁL

M1A2 Abrams - Interactive Magic

Most egy kicsit szálljunk le a földre. A következő „alany” csak akkor repül, ha aknára mászik. Esetleg ha felpakolják egy C-5-re. Az M1A2-es határozottan földi harcokra lett kalibrálva, viszont a maga kategóriájában a legjobbnak mondható. Hogy nem csak mondható, ennek a tanúja az iraki harckocsizók voltak. Voltak. Mert meghaltak. A feladatunk: egy négyfős harckocsizószakast kell irányítanunk a vízvártarokon keresztül. Természetesen nem csak harckocsik, hanem egyéb egységek (tűzérség, helikopterek, stb.) is a parancsnokságunk alá kerülhet. A térség: Balkán, Perzsa-öböl és Ukrajna/Oroszország. A játék érdekessége még, hogy az először az M1A2-es változatban beépített „digitális csatamező” is modellezésre került. Ez a játék is elkészülhetne már...A CD-n demót is találsz...

Air Warrior 2 - Interactive Magic

Vissza a levegőbe. Egyes angol cégek szerint megérett az Internet arra, hogy az örült jet-zsokák elárasszák a hálót és véres harcot vívjának egymással. Ezzel némely magyar szőrözők talán nem értenek egyet, de az Interactive Magic szándéka szerint az Air Warrior II. nevű játékok meghódítja majd ezt a piacot is. Az Internetes opció kecsesetlenebb hangozhat. Főleg tőlünk nyugatabbra. De se baj, a játék persze egyedül is játszható. 1024x768-as felbontás, 25 különböző repülőgép az első világháborútól Koreáig, több mint 100 bevetés és egy komplex oktatócsomag jellemzi. Allítlag kifejezetten gonosz AI került beprogramozásra. A megjelenés időpontja még nem tudható pontosan.



AH-64D Logbow - Electronic Arts - 91%

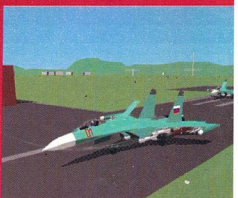
Pár napja az Electronic Art kiadott egy Apache szimulátort. A progit természetesen az Origin-os fiúk készítették, és szerencsére erősen megoszlik róla a véleményünk. Trau a Digital Integration régebbi Apache Longbow-ját tartja jobbnak, bár az AH-64D intrója után az állat úgy kellett összesöpörni a földről. Én az új anyagot részesítem előnyben, amit játszhatóságának és kitűnő oktató rendszerének köszönhet. Egyedüli szépség hibája csupán a gigantikus hardware igény. Kicsit bővebb leírás a CD-n!

Flash

Hind - Digital Integration

Ha meguntad, hogy állandóan a szerencsétlen oroszokon vered el a port, próbáld ki a másik oldalt. Erre nemcsak lesz lehetőség, hiszen a Digital Integration szeptemberre igéri a Hind megjelenését. Harcolhatunk természetesen Afganisztánban, illetve két fantázia-hadszíntéren: Kazahsztánban és Észak-Koreában is. A sajtóanyag csupa jó dolgot ígér. Például irányítható kísérőt, Gouraud shaded és texture mapped 3D-s grafikát, az eredetire maximálisan megegyező irányítást, 16 szereplős network játékot, összezereshetőséget az Apache Longbow-val (hmmmm, ki kellene próbálni...), kifejezetten a Hind helikopáterre szabott feladatokat. Nos, majd meglátjuk össze!

F-22 Lightning 2



F-22 Lightning II. - Nova Logic

Állítólag még a Comanche 3-at és az Armored F1st2-t is magasan verni fogja az F-22 Lightning II. A Nova Logic az év durranására készült új szimulátorokkal. Az eredeti gép is vadonatújnak számít (az „őreg” F-15-ös és F-16-os vadászgépeket váltják le velük), és a játék is még csak most készül. A hírek szerint eddig soha nem látott minőségű kép és hang jellemzi majd. Természetesen videobetétek is színesítik a játékmenetet. A hálózati játék szerelmesei is örülhetnek, mert ez a lehetőség is adott, feltéve, hogy mindenkinek van egy CD-je. Megjelenés várható időpontja: 1996. Szeptember.

Red Baron II. - Sierra

És végül az első világháborús „varrógépek” szerelmeseinek egy jó hír: a Sierra már készíti a Red Baron II-t. SVGA grafika, texture mapped grafika, intelligens ellenfelek. Várható megjelenés: 1996 tele.

Trau

Arsenál - Mig-29 Fulcrum

A két amerikai harcászok után illendőnek gondolom egy orosz (volt szovjet) repülőgépet ismertetését is. Választásom az egyik legmodernebb, és a magyar légierőben is szolgálatban álló vadászipülőgépre, a MIG-29 Fulcrum-ra esett.

A vietnami légiharcokból nem csak az amerikaiak, hanem a szovjetek is levonták a megfelelő következtetéseket. A hetvenes évek elején kezdtek meg az új vadászipülőgépek tervezését a CAGI-ban. Sikerült megalkotniuk egy jó sárkányformát, majd mondhatni két méretarányban (MIG-29, Szu-27) alakították ki vadászipülőgépet.

A Mig-29 kifejezetten fordulóharcokra lett tervezve. Aerodinamikailag a világ egyik legjobb repülőgépe. A kiváló test két, igen nagy toleeréjú utánégővel ellátott gázturbinával van ellátva. A hajtóművek levegőellátását a szárny felső részén elhelyezett „kopolyúkkal” oldják meg, az idegen tárgyak bekerülésének megakadályozása végett. Ha az orrfutóra nyomás nehezedik, a normál beomlányilások bezárulnak, és nyílnak a felső beomlók. Ez főleg a gondozatlan orosz és a tábori repülőterek miatt fontos.

A nagyméretű trapézszárnyak u25-os hátránylázással rendelkeznek. A tervezők dicsérik, hogy nem csak a szárnyak, hanem a szárnytövek és maga a test is felhaj-

tóórót termel. A hajtóműveket szintén a géppel együtt tervezték. Az addigi hajtóművekhez képest kisebb a teljesítménye, és persze méret- és tömegadatai is kisebbek. Ugyanakkor gazdaságosabb üzemű, így nagyobb a hatótávolsága, és olcsóbb az üzemeltetése is.

Fegyverzeteit és elektronikáját természetesen az elfogó vadászipg feladataira optimalizálták. Nagyteljesítményű impulzusdoppler radarjával a talaj közelében repülő gépeket is képes elfogni és leküzdeni. Nem csak radarral, hanem infravörös és lézeres célkereső és követő berendezésekkel is rendelkezik. A pilóta sisakcélzó készülékkel is rendelkezik, azaz a rakéta célkereső feje is rendelkezik. A pilóta a radarra is támaszkodhat. Természetesen fedélzeti számítógép segít a pilótának az irányításban.

Fegyverzeteit tekintve egyértelmű a gép feladata, a légiharc. Beépített csöves tüzfegyverre egy kétsövű, 30 mm-es gépágyú, 2500 lövés/perc tűzgyorsasággal. A lösz-

készlet 150 db-os. Összesen 6 pilonon szállít légiharcrakétákat. A két legfelsőre AA-10 Alamo (R-60) közepes hatótávolságú légiharcrakéta függeszthető. A négy külső helyre AA-8 Aphid (R-72R) vagy a modernebb AA-11 Archer (R-73A) kerülhet. A törzs aló póttartály kerülhet.

Eddigi harci szereplése nem túl eredményes. A Sivtagi Vihar hadművelet alatt az amerikai F-15-ösök több iraki Mig-29-est löttek le, míg az irakiak nem tudtak győzelmet elérni. A balkáni válság alatti esetleges bevetésekről és veszteségekről pontos adatok egyelőre még nincsenek.

A magyar légierő legmodernebb gépe ez. Nagy valószínűség szerint az öregebb típusok (MIG-21, -23) leselejtezése után ezen gépek feladata lesz a magyar légierő védelme. Ki tudja, meddig...

Az adatok:

Hossza: 19,4 m

Árnyékvastagság: 10,8 m

Magassága: 3,3 m

Szárnycélterület: 33,1 m²

Legnagyobb felszálló tömeg: 18000 kg

Legnagyobb sebesség: 2455 km/h

Maximális: 1750 km

Maximális: 2 db. Tömegközéppont: R-33D

AH-64D Longbow



Mig-29 Fulcrum



World of Flight

Jetfighter III. - U.S. Gold

Jetfighter, Jetfighter, Jetfighter...Hiába, a jó dolgokat ismételni kell. Így tett az U.S. Gold is, tehát előbb-utóbb felbukkan a Jetfighter III. Természetesen a „szokásos” három géppel, az F-22-essel, az F-14D-vel és az F/A-18C-vel repkedhetünk. Az előzetes hírek itt is esztábiók: a táj teljesen texturálva borított, virtuális pilótáfülke, több szalon futó eseménysor, többféle befejezési lehetőség, dinamikus időjárás hatások, „kihagyezett” árnyék- és füsteffektek, 2 millió négyzetmérföldes területen, és intelligens kísérő. A hírek szerint az AI-t is felpszikálták, és sokkal többre lesz képes. Érdeklődve várom.

Su-27 Head-to-head - Mindscape

A sikeres Su-27 után megjelent a piacon ennek head-to-head változata is. Végre nem csak a számítógépes egységeit kúldhetjük át az örök légi vadászműzökre, hanem kedves barátainkat is megfűstölhetjük egy jól elhelyezett AA-10-essel. Hiába, érzelmeknek nincs helye a légiharcokban. De ha inkább a gépet akarjátok porig alázni, hát fogjatok össze, és cooperative módban irány a Krim-félsziget légtere 300 láb magasságban.

World of Flight - Microsoft

A repülés vágya ugyan egyidős az emberiséggel, de megvalósítani csak a közeljövőben sikerült. Azóta azonban a fejlődés töretlen, és a jövőjét sejtjeni is alig lehet. A Microsoft mindenesetre egy összegzést készített, és ezt nyomokban ki is adta World of Flight címmel. Azonban ez a CD nem igazán a lexikális tudásanyagával szándékszik meghódítani a felhasználót, inkább a multimédiás dolgokra helyezték a hangsúlyt. Ez szintén nem lenne baj, de az anyag meglehetősen szelektíven kezeli az eseményeket. Például Asbóth Oszkár, a helikopter feltalálója nem fér a programba... Könnyed hangvételével, valóban szép multimédiás részeivel azonban kellemes szórakozást jelenthet mindenkinek, aki a repülőgépek világában szeretne kikapcsolódni.

Másik oldal vélemény

Trau

Fontos, hogy készüljön ilyen CD is, mert nem csak a megszálottak szeretnek a repüléssel foglalkozni. Az egyszerű rájogó is viszonylag széles információs állományhoz juthat a multimédia eszközein keresztül.

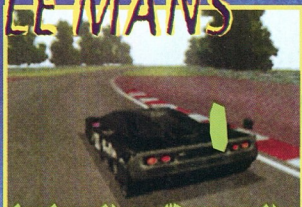
Történelmi képszoökönyv, népszerű tudományi irodalom és rengeteg animáció. Kellemes és könnyed szórakozás azoknak, akik szeretik a látványos multimédia programokat.

Shy

ARZENÁL

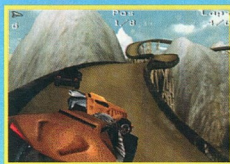
McLAREN AT LE MANS

Készült egyáltalán PC-re valaha is prototípus sportkocsikat bemutató játék? Azt hiszem nem. Ezen a sanyarú tényen próbált változtatni az Electronic Arts, amikor belekezdett a McLAREN AT LE MANS fejlesztésébe. Sokat sajnós még nekünk sem árultak el az anyagról, de az biztos, hogy egy texture-mapped vektorgrafikával felszerelt vérbeli szimulátorról lesz szó. A cég előző autós játékát, a NEED FOR SPEED-et elnézve, ebben nem is kételkedhetünk.

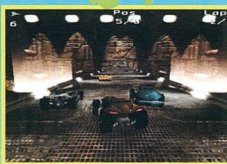


MÁR MINDEN MEGJELENT.

Nekem úgy tűnik, hogy a nyár az autóversenyek évszaka volt az idén. A cégek szinte minden ilyen jellegű anyagot piacra dobtak. Megjelent a Microprose Grand Prix 2, a World Rally Fever, s a Need for Speed bővített SE verziója is. Kevés az új hír, bár azok elég bombasztikusak. Nézzük mire számíthatunk mostanában.

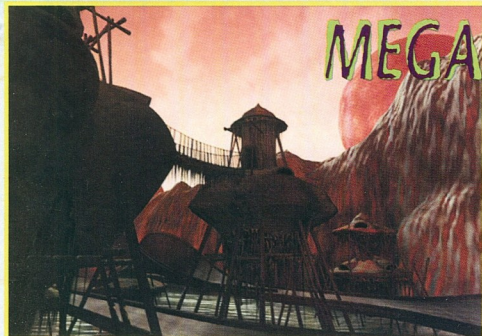


tunknak ezúttal van egy nő segítőtje is, aki a különböző nyeremények bemutatása mellett, többször öltözik, át mint ahány jelenése van. Ettől eltekintve elég közepeske...bocs. A játék egyébként nem rossz, sőt jó. Ugyan kutya nehéz, de a fáradozást mindenképpen megéri. Soha nem láttam szebb renderelt tájakat, mint ebben a high-tech űrletben.



Ahogy azt már lapunktól megszokhattatok ismét egy exclusive hír következik. Pár nappal lapzárta előtt megérkezett szerkesztőségünkbe, a csak szeptemberben megjelenő, teljes MEGARACE 2. Wow! Mondhatja erre bárki, aki ismeri az előző részt. A folytatás „természetesen” mindenben felülmúlja a CD-ROM-os technika úttörőjeként számon tartott MEGARACE-t. Mit is kapunk a pénzünkért? Hát először is két CD-t, amin összesen 6, minden eddiginél szebb összetettebb pályát találunk, noná, hogy SVGA felbontásban. Aztán egy tucat különböző texture-mapped vektorgrafikával felvértezett, betegre fegyverezhető száguldó szímyeteket. Minden eddiginél jobb játszhatóságot, és minden eddiginél több lance Boyle-t. Ja, hogy ez az utóbbi inkább negatívum? Sebalj, kopasz barát-

Az ember gyakran beleesik abba a hibába, hogy az első köröket bámészkodással tölti, utána pedig nem győz kapaszkodni. A játékmenet is drasztikus módosításon ment keresztül. A kevesebb helyszín miatt, minden verseny három futamból áll. Az elsőből a legjobb 6, aztán már csak a legjobb 4 jut tovább. A döntő futamon nincsenek fegyverek, és a körök száma is kevesebb. Itt tényleg csak a vezetési tudás számít. Elég a 3. hely, de ha nem nyerünk, előbb utóbb kifogyunk a fegyverekből, és a páncéltatból, ami az ellenfelek etikettéről alkotott fogalmát ismerve, több mint életveszélyes. Az itt leírtaknál némileg többet találhatok a CD-n, s ha minden igaz egy játszható demó is felfért az ezüst korongra...



MEGARACE 2 - 94%



WORLD RALLY FEVER - 82%

Nostalgia, OutRun feeling. Ez a WORLD RALLY FEVER. A vegyes grafikai rendszerrel készült játék, a nemzetközi sajtóban igen tarka kritikát kapott. Nekem ennek ellenére tetszik, bár az igazat megvallva kicsit talán nehéz a második bajnokságotl. Az a bizonyos hawaii pálya. Eméll egy kicsit bővebben a CD-n boncolgatom a kérdést.



SPEED HASTE - 70%



Talán emlékeztek még az Other Side második számán megjelent Speed Haste shareware-re. Akkor csupa szépekért írtunk róla, mert nagyon játszható egyszerű kis anyagnak tűnt. Ezek a paraméterek azóta sem változtak, de a megjelent teljes anyag többünket ziven ütött. Az egész prógy 7MB, ami nem probléma, de a szépen csomagolt anyaghoz kemény fizezéért lehet hozzájutni. Nem tudom, hogy Angliában, vagy Amerikában mennyire taksálják, de gyanítom nem ennyire. Persze aki türelmesen vár, az pár hónap múlva úgyis mélyen leszállított áron juthat hozzá, ehhez a kellemes „multi-player” játékhöz.

INTERSTATE'76

A magyar sajtó meglehetősen agyonhallgatja az Activision INTERSTATE'76 című programját. Ez számomra érthetetlen, hisz igazán nagy dobás van készülöben. A teljesen textúrákkal borított vektorgrafika a fotorealizmus határait súrolja. A játék sztorija Kicsit Mad Max-es, de sebal. A jövőben járunk, ahol a közúti rendőrség már képtelen betartatni a törvényt. Az államok közötti hosszú, sokszor poros sivatagos utakon szerencsevadászok ölik egymást, állig (bocszánat karosszériái) jelfegyverzett autókban. Természetesen a játékos is egy ilyen „szimpatikus” fickót alakít, s hogy mi sül ki a kicsit hézagos történetből, azt októberben fogjuk megtudni.



Hölgyeim és uraim, van szerencsém bejelenteni a Forma 1-es szimulátorok új éltalóját, az új császárát a Grand Prix 2-t. Végre megjelent, sőhajthat fel járék, bár amint megveszi és felinstallálja, azt hiszem nem csak sőhajtozhat fog. A Microprose elkészítette minden idők legjobb Forma 1-es szimulációját, csak éppen hardware-t nem mellékelte hozzá. Igen. Bekövetkezett az amitől sokan tartottunk. Ehhez a programhoz a Pentium 100, csak épphogy elég a VGA felbontásban. Egy ilyen „apró” gépen jobb, a a tüköröket egyszerűen kikapcsolni. Ja, hogy így nem tudni ki jőn mögöttünk? Sebal úgyis mi vagyunk a gyorsabbak. Féretéve a tréfát. A játék VGA-ban tökéletesen fut egy Pentium 150-en. Szakason is játszható, de ott azért kicsit savanyú a szőlő. Tölem merőben szokatlan, hogy egy program hardware igényével foglalkozom, de azért ez kicsit túlzás. A magyar viszonyokat ismerve sokunknak tehát még várni kell a színes cikrusza. De sajnálkozás helyett vizsgáljuk meg, mi zabolja így a MIPS-eket.

...Állók a rajtnál. Bőgetem a motort. Hirtelen, de teljesen várhatóan kigyuladnak a lámpák, és a lovak közé csapok, majd levegőért kezdek kapkodni, hogy úton tartsam a járművet. Forog körülöttem a világ, felfutok az előttem menő autók kerekére, egy elegáns ugratás, és rések két másik kocsira. MI történik? A visszajátszásból kiderül. Az autók kerekai egyszerűen kitérőttek, és gyantom a szárnyak állása sem volt kielégítő. Minden esetre szép jelenet volt, így kívül-

GRAND PRIX 2 - 96%

ről. Másodjára már rutinosabban próbálkoztam, és még nyerni is tudtam. Ez a szimulátor nem semmi. Aki egyszer kipróbálja, az kezdi sejtteni miért kell hozzá ilyen erőmű. Nem elég, hogy az autók viselkedése tökéletesen realizstikus, és emellett még játszható is, de a grafika is döbberetes. Mindezt textúra borít, amit az eredeti épületekről, hegyoldalokról, kőfalakról digitalizáltak. Az autókön tökéletesen olvashatóak a reklámok, és a fény úgy játszik a karosszéria fvelt elemein, mintha ez a világ legtermészetesebb dolga volna. A gépi versenyzők intelligenciája odáig terjed, hogy a lekörözötték szépen elengednek, ahol tudnak lehúzódnak. A profik természetesen szinte legyőzhetetleneek. Ha járművönket sérülés éri, akkor annak megfelelően viselkedik. Egy szó illik ide: Tökéletes. Eméll egy kicsit bővebben a CD-n olvashattok róla.

Flash



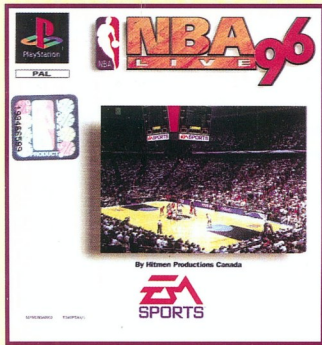
Vidd haza a játéktermet...

Jó hírral kezdem legfrissebb beszámolómat, amely a Sony PlayStation világhódító útjáról szól. Magyarország is csatlakozott azon országok egyre növekvő táborához, ahol létezik hivatalos PlayStation disztribútor. Hazánkban ezt a feladatot a Sony Hungária látja el amely garantálni látszik azt, hogy végre egy játékkonzol is sikeres lehet a magyar piacon. Mindenesetre megkérdeztük a Sony Hungária képviselőjét arról, hogy is vannak a dolgok. Ezt a mini interjút is olvashatjátok majd alább. Először azonban beszéljünk arról, mennyire bő volt a szoftver-termés az utóbbi időben.

NBA Live 96

(91%) vs Total NBA '96 (85%)

Első az Electronic Arts, második a Sony Computer Entertainment (SCE) terméke. Ugyanaz a téma, jó megvalósítás mindkét esetben. Ennek ellenére rengeteg különbséget felfedezhetünk a két játék között. Aki a látványt, a motion capture figurákat, hatalmas windmill zsákolásokat, alley oop-okat, a csillogást és a villogást kedveli az NBA-ben, az inkább a Total NBA '96-ot válassza. Itt a műsorvezető minden zsákolás után beszóltja a játékos nevét, a látványos mozdulatot azonnali visszajátékra követi. Baromi jó az egész! Maga a irányítás is külön gombot használ a zsákolásra és másikat a dobásra. Sajnos irreálisan rengeteg a támadó fault, az eladott labda, nagyon nehéz hosszú, gyors indításokkal operálni. Inkább a statikus, NBA stílusú „passzolunk, passzolgatunk, és aki üresen áll az zsákoló” játék jellemző. Nagyon nagy hiányossága a statisztika hiánya. Nem lehet tudni, melyik játékosnak milyen a dobószázaléka stb. Emellett nehézkes a büntető-

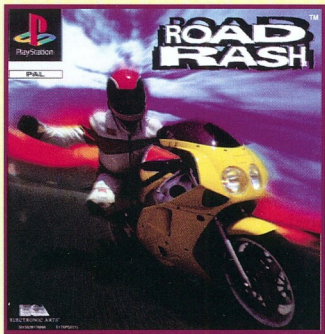


dobás is. Ez utóbbi két dolog nagyon elegáns az NBA Live 96-ban. Nem annyira csillogó-villogó, de sokkal játszhatóbb, tele statisztikákkal, lehet tudni, ki hány pontot dobott a meccsen, ki mennyi általai van a szeszomban. Én nagyon élveztem a sok-sok adatot, a könnyű játszhatóságot, az izgalmas meccseket...és azt, hogy mindig van betüző illetve villogó játékos a csapatban. Én mindenesetre a Boston Celtics gardájával masírozok a play-off felé, amit remélhetőleg meg is nyerek majd. Itt egyébként bármikor, bármilyen jelenetet visszajátszhatunk, ami igen dicséretes.

Összességben NBA Live 96 sokkal játszhatóbb, több statisztikával. A Total NBA '96 nagyon látványos, csillogó, harsogó és ezt multi-tap adapterrel akár nyolcan is lehet játszani. Én mindkettőt csak ajánlani tudom.

ESPN Extreme Games

(SCE - 82%) vs. Road Rash (Electronic Arts - 80%)



Talán furcsa első látásra, hogy ezt a két játékot egy kalap alá vettem, de van bennük valami, amitől a következtetem, hogy egy tőrl fakadnak. Ez pedig az, hogy ugyanúgy országúton kell versenyezni, a mellettünk haladótt kézzel lábbal, ütésekel, rúgásokkal lehet (kell) rábírn arra, hogy ne előzőn meg minket. Egyébként mindkét játék hangulata, grafikája, irányítása hasonló. A különbségek csak járműveink között vannak: az elsőben rollerblade, utcai szánkó, górdeszka vagy mountain bike között választhatunk, a másodikban „csak” motorunk van. Egy dolog a tanulság: bármilyikkel rendelkezünk, érdemes megtekinteni a másikat is.

Wipeout

(SCE - 92%)

Talán a legsikeresebb verseny típusú játék Európában, az a szoftver, amely vezeti az eladási listákat. Ennek több oka van: a látvány, a hangulat (jövőbeli űrhajó-szerű versenycsodákkal körözünk hi-tech pályákon), a dübörgő techno zene, könnyű játszhatóság és irányítás. Nekem mindenesetre azonnal játéktérmi hangulatom támadt, bár szerencsére senki nem barmult bele a képmbe, ahogy kezdetben bémáskodtam...Aki arcade játék kedvelő az máris potenciális WipeOut tulajdonosnak érezheti magát.

Destruction Derby

(SCE - 83%)

Azt hiszem ez a játék sokaknak ismerős, hiszen PC-n is meglegelősen sikeres volt. Lényege: autónkat minél kevésbé összetörnie kell zárt pályán haladva minél jobb eredményt elérni. Az ütközések nagyon életszerűek. Az autók és a sofőrök nem kimélik

egymást. Érdemes kipróbálni a régi indianaopolis trükköt - elindulni szemben a mezőnnyel - frenetikus! Iszonytatóan klassz ütközések dobják fel ezt a játékot igazán. Az irányítás nem az igazi, és szerintem elég nehéz (Egyedül robogok az élen, amikor két összetört autó torlódik élem és máris 13. vagyok), lehet, hogy direkt ez a jó benne. Nekem egyébként hiányzott a pilóta-fülke nézet.

3D Lemmings

(SCE - 65%)

Nem akarok túl sokat írni erről a játékról. Egy kis sé lejárt ötlet attól nem lett jobb, hogy 3D-s lett. Arról nem is beszélve, hogy a néha zavaró, hogy nem látom az egész pályát, illetve olyan szögben álok, ahonnan bizonyos dolgokat nem látni. Csak fanatikus Lemmings rajongóknak ajánlott igazán.

Jumping Flash

(SCE - 70%)

Minden idők legelső 3D-s platform játéka. Amely feltétlenül újdonság volt a maga idejében, de nem eléggé kidolgozott. Nekem tetszett, hogy benne vagyok a pályában, de valahogy mégsem kapott el a játék hangulata igazán. Talán attól, hogy hiányoznak a klasszikus platform játékokból megszokott jópofa animációk, hiszen ez a fillezett vektorvilág nem teszi lehetővé a megszokott grafikai megoldásokat. Egyébként aranyos és kedves...

Air Combat

(SCE - 78%)

Jó kis arcade repülő szimulátor. Trau bácsi bizonyan fanyalgogna a dologtól, hiszen nincs túlbonyolítva, nem kell felszállni meg leszállni, a gépek kekekes sincs, a pilótafülke jelzészűrő stb... de kellemezen lehet benne légiharcolni anélkül, hogy a dolog túl bonyolult lenne. Csak be kell foggni az elleneséges gépet, aztán adni neki a rakétákkal. Nem túl bonyolult, nem túl látványos, de élvezetes. Inkább arcade rajongóknak való, mint szimulátor-megszállottaknak.

Battle Arena Toshinden

(SCE - 81%)

A PlayStation-höz fejlesztett legelső játékok közül való, amelyet nem titkoltan a Sega Virtua Fighter-ének ellenfelül szántak. Motion capture vektorfigurák mindenféle érdekes fegyverzetekkel ütnek-veik egymást. Ahogy ezt mondani szokták: alapmű azoknak, akik a verekedős játékokat kedvelik, leginkább 2 játékos módban élvezhető igazán.

Magic Carpet

(Electronic Arts - 89%)



Hoppá! Stratégiai játék PlayStation-ön! Nem mindennapi dolog, bár igaz, hogy egy az egyben meg-
egyedik a PC-s verzióval (legalábbis addig, amíg én eljutottam). Annak idején ez az anyag rengeteg jó kritikát kapott és én is csak dicsérimi tudom. Bár már eleve az egy nagy dicséret, hogy stratégiai játék létezik egy hi-tech konzolon...

Pete Sampras Extreme Tennis

(Codemasters - 84%)

Ez egyelőre még csak preview, mindenesetre a motion capture technológia előretörésének újabb fényes példáját mutatja be. Amint a címből is kiderült egy kellemes teniszról van szó. Amely a realitásra való törekvés jegyében bizony néha jó becsapja az embert. Hiszen a gép már hozzá van szokva ehhez a játéktílushoz, nekem pedig szokatlan volt. Mindenesetre jók a hangok és a mozgások, ígértes az anyag.

Mortal Kombat 3

(SCE - 89%)



Ez az a veredékos program, amelyet sokan a stílus királyának tartanak. Hiszen önálló stílusú vált a (motion capture technika mellett) a digitalizált animációkat tartalmazó csíhí-puhi. Ez pedig igen jól si-

került, és gondolom előbb-utóbb majd az is kiderül, hogyan lehet ellenfeleinket a lehető legvéresebben kivégezni.

Ezt a stuffot is inkább azoknak ajánlom, akiknek van két jópud-juk, és van valaki, akivel péppé verhetik egymást.

Érkezőfélben levő anyagok:

Simcity 2000 (Maxis)

Hurrá! Végre építhetek várost kedvenc szürke masinámon! Nem mindennapi dolog lesz elővenni a jó kis PlayStation egeret és nyomolni. Kíváncsi vagyok hogyan oldják meg a felbontás okozta korlátokat. (Ugyanis én PC-n SVGA-ban játszottam ezt). Mindenesetre egy újdonsággal találkozhatunk majd. Jólonyonghatunk a városban 3D-ben. COOL!

Olympic Games -

Olympic Soccer (US Gold)

Azt hiszem a címeket leírva nem is kell tovább kommentálni, miről is van szó. Az elsőben úszás, atlétika, nehézatletika, kerékpár, vívás stb., a másodikban a jól ismert labdarúgás a főszereplő. Reméljük hamar tesztelődnék majd, mert izgat a dolog erősen.

Starfighter 3000 (Telstar)

Nagyon kellemes úrhajós anyag, amely máris jó fogadtatást kapott az angol sajtótól. Természetesen „mi vagyunk a magányos hősök a csodaúrhajóknak!” típusú piff-puff bimm-bumm lézerhang...

On Side Soccer (Telstar)

Hihetetlen! Még egy focit! Azt hiszem, ez érdekes lesz, hiszen: 1. Bombabébi reklámozzak, 2. Állítólag végtelen számú kameraállásból figyelhetjük a küzdelmeket, 3. A cég azt mondja, ez lesz a legjobb. Bár ez utóbbi nem újdonság.

Offensive (Ocean)

Ismét stratégiai stuff, ami alapvetően jó hír. Ez egy második világháborús téma, és igen kellemes utcai harcokba lehet bonyolódni benne. Szerencsére az egér itt is jól használható.

NHL Powerplay 96 (Virgin)

Kellemes nyári jégohki party természetesen motion capture technikával. Amikor a lakásban negyven fok van, kimondottan hűsítő...

Hardware:

Két új dolog jutott a kezembe az elmúlt időkben: 1. Sony egér és a memória-kártya. Ez utóbbi elengedhetetlen, mert játékkállásokat csak erre tudunk menteni. És játékkállás nélkül ma már nem élet az élet. Az egér pedig elengedhetetlen tartozék nem egy stratégiai vagy kalandjátékban. Nagyon ajánlottak, avagy highly recommended!

SONY HUNGÁRIA INTERJÚ

Néhány napja, amikor megkaptuk a hírt, hogy a Sony Hungária lesz majd a PlayStation hivatalos disztribútóra, azonnal elrohantuk az Egry utcra, és megkerestük, ki az illetékes a kérdésben. Nos ez az ember Vida László, aki a PlayStation-ért felel Magyarországon:

OTS: Nagy örömmel hallottuk, hogy a Sony Hungária hivatalos disztribútorként fogja bevezetni a PlayStation-t a magyar piacra. Mikorra várható, hogy a gépek kaphatóak lesznek?

Vida László (V.L.): A játékgép és a szoftverek már egy-két helyen megtalálhatóak, de az igazi bevezetés szeptember elején, iskolakezdetkor várható.

OTS: Jónéhány Sony shop található az országban. A gép ezekben is kapható lesz?

V.L.: A gépet természetesen a Sony márkabolt hálózatban megtalálhatjátok. Ezen kívül tervezzük a speciális számítógép-játék üzleteken keresztül értékesítést is.

OTS: Milyen marketing tevékenységet tervez a Sony Hungária annak érdekében, hogy kedvenc játékgépünk minél többekhez eljusson?

V.L.: Tárgyalásokat folytatunk egy TV sorsozattal, melynek közönsége, azt hiszem megegyezik a Sony PlayStation célközönségével.

OTS: Milyen hardware és szoftver eszközök kerülnek majd a boltokba?

V.L.: A gépen kívül különböző kiegészítőket forgalmazunk a memória kártyától az RFU kábelig, amely lehetővé teszi a Sony PlayStation csatlakoztatását a legegyszerűbb TV készülékekhez is. A szoftverrel kapcsolatban csak annyit, hogy közvetlen kapcsolatban állunk a Sony Computer Entertainment londoni központjával és igyekszünk az új szoftvereket a nyugati piacokra történő bevezetésével egyidőben a magyar piacra dobni.

OTS: Tudom, hogy ez nehéz kérdés, de körülbelül milyen árfekvésben lesznek elérhetőek a szoftverek, illetve maga a Sony PlayStation?

V.L.: A Sony PlayStation bolti ára kb 55.000 Ft., míg a szoftverek 10-12 ezer Ft-os áron kerülnek forgalomba.

OTS: Mennyire lesz biztosítva a folyamatos szoftverellátás?

V.L.: Mint már említettem folyamatos kapcsolatban állunk az SCEE londoni központjával, így a szoftvereket is töltik kapjuk. A szoftverellátással nem lesz probléma.

OTS: Lesz-e olyan állandó bemutatóterem vagy kiállítás, ahol a PlayStation iránt rajongók bármikor megtekinthetik és kipróbálhatják a gépet?

V.L.: A Sony PlayStation bemutató állvány segítségével lesz kiállítva a Sony Aranyboltokban, Szalonnokban, nagybö márkaboltokban és a számítógép-játék szaküzletekben. Ezekben a helyeken az érdeklődők ki is próbálhatják a gépet és a különböző játékokat.

Kik is állnak a másik oldalon?

Ebben a hónapban végre megérkeztek a levél tömegek. Határozottan úgy éreztük olyan levezetési rovatot kell indítanunk, ami inkább hasznos mint humoros hangvételű... Várjuk kérdéseiteket.

Sokan kérdezték, hogy kik készítik a lapot?...

Kíváncságra álljon itt egy kis bemutatkozó.

A lap belső csapata és külső munkatársai mindannyian profi, sokat próbált számítógépesek.

Kezdiük a CD Team legénységével...

A programot Flash és Shy tervei alapján Reptile készíti...

Reptile-ről elmondható, hogy nem ma kezdte a szakmát. Jelenleg is az AstroideA csapatát erősíti coderként, de szabadidejében szívesen zenél... őt kell tehát szídni, ha nem indul, nem fut, nem szól... de ilyen nem nagyon fordulhat elő...

Nem játékos alkat, bár Mortal Kombatt specialista... Flash, mint a CD felélős szerkesztője, nem csak az anyagok minőségéről felel, de a grafikai arculatot is jelentősen befolyásolja.

Ugyanakkor kell fordulni, ha speciális kérések lennének, esetleg valamilyen hiánytöltök a válogatásból. Egyébként sokat ír a lapban is, Star Wars megszállott és amatőr novellista. Sokáig dolgozott egy számítógépes cégnél, s így könyvt a hardware-hez is egy kicsit. Kutya mániás és akciójátékos...

Dragon már inkább csak a lapban domborít, mivel a főszerkesztő helyettes státuszt is bírkojka. Öreg motoros a szakmában, dolgozott a Guru, a PC-X és a Z-Magazin zenei rovatán. Játékfejlesztő, designer, zenész, s mind-egyikét profi szinten. Mindenkit ismer aki számít a film és a zene világában. Őnőjő lexikon, aki nem melleskéen az Other Side külkapcsolatait is rendbentartja. Feladata a

külföldiek folyamatos ízelgetése, hogy a lap folyamatosan tudósíthasson az újdonságokról. Ős-Armág és Playstation megszállott. Stratégia, RPG rajongó...

Majdnem kimaradt Krisztián, aki univerzális lény a szerkesztőség berkein belül. Mellekesen Flash öccse, de abszolút nem hasonlítanak. Nagy gépmanipulátor és program szonglőr. Ha ő nem tud képet lopni valamiből, az már nincs is. Első számú help line, akizhez bármilyen hardware kérdéssel fordulhattok...

Shy maradt a végére. Végül de nem utolsó sorban főszerkesztőnek is kell lenni egy magazinnál. Évi ószahajzál termelése egyenesen arányos a lap késésének napban adott értékével. Korábban Guru, PC-Guru, PC-X, CD-X alapító tag. Elég hosszú előélet és némi tapasztalat a lap-késésben. Nem teljesen számítógépes egy, akinek az a rögzesimje, hogy süt a nap és szépek a lányok...

Stratégia és RPG örült, aki nem riad vissza az egyéb típusú írogatótól sem (érsd. novella, vers). Kijezített mániája a tánczácház látogatása és az távoli tájakra utazgatás...

Fura a csapat tagjai egyáltalán nem dohánogyos, alkoht minimálissal fogyasztanak, a drogotok pedig teljes mértékben elutasítják. Mi maradt akkor ..., hát a csajok persze.

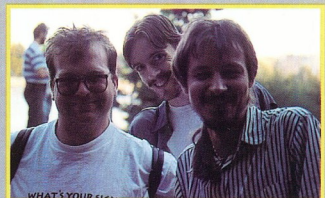
Némsőiseink a kőkemény profi kategóriába tartoznak... Nem rettennek meg még egy 6 CD-s játéktól sem...

Hol is kezdjem. Talán az egyetlen lánnyal. Bogi havonta örültebbnél örültebb cikkekel halmaz el bennünk a homokiselőstől a gyümölcsözketniáig... Legközelebb fényképet is közlünk róla, mert bizony igencsak csinos...

Kevésbé csinos, áme igen aktív csapat urajla a kalandro-

vatot, Rainbird zászlaja alá felsorakoztak még olyanok is, mint a szenvedélyes kalandjátékos híreben élő Pierrot és a kevés zavú, de hegyes tollú Joker... A szimulátor rovatnak Trau a gazdája, nyomtatja is rendesen az agyunkat, ha valaki nem pontosan fejezi ki magát a repülő csodák birodalmában... A sportrovatban Ugly Kid G. ropogtja humorait, Krisztián hatékony közreműködésével. A BBS híreket a veterán Münchusen és társa Fire Bird szolgáltatják. A frissen indult, de maratonira tervezett JAVA programok rovatunkat - az immáron JAVA pályázat nyertes - Dr. Paller Gábor vezeti. Az OS/2 vizein Ambly navigálja a tévelygőket, míg a hardware fronton Decor és Topi oktatgatják a kíváncsiakat. A 3D oldalakat és a példa programokat Büté Miki prezentálja. A csodálatos demó gyűjtemény pedig Ward állítja össze. (A legfinomabb meggyes sütit meg Anette mamája készíttette.)

Életünk azonban nem lenne teljes a DHL helikopter csapata nélkül. Hogy miért, azt nem áruolom el, de mi azért nagyon „imádjuk” őket...



Dragon már inkább csak a lapban domborít, mivel a főszerkesztő helyettes státuszt is bírkojka. Öreg motoros a szakmában, dolgozott a Guru, a PC-X és a Z-Magazin zenei rovatán. Játékfejlesztő, designer, zenész, s mind-egyikét profi szinten. Mindenkit ismer aki számít a film és a zene világában. Őnőjő lexikon, aki nem melleskéen az Other Side külkapcsolatait is rendbentartja. Feladata a

külföldiek folyamatos ízelgetése, hogy a lap folyamatosan tudósíthasson az újdonságokról. Ős-Armág és Playstation megszállott. Stratégia, RPG rajongó... Majdnem kimaradt Krisztián, aki univerzális lény a szerkesztőség berkein belül. Mellekesen Flash öccse, de abszolút nem hasonlítanak. Nagy gépmanipulátor és program szonglőr. Ha ő nem tud képet lopni valamiből, az már nincs is. Első számú help line, akizhez bármilyen hardware kérdéssel fordulhattok... Shy maradt a végére. Végül de nem utolsó sorban főszerkesztőnek is kell lenni egy magazinnál. Évi ószahajzál termelése egyenesen arányos a lap késésének napban adott értékével. Korábban Guru, PC-Guru, PC-X, CD-X alapító tag. Elég hosszú előélet és némi tapasztalat a lap-késésben. Nem teljesen számítógépes egy, akinek az a rögzesimje, hogy süt a nap és szépek a lányok... Stratégia és RPG örült, aki nem riad vissza az egyéb típusú írogatótól sem (érsd. novella, vers). Kijezített mániája a tánczácház látogatása és az távoli tájakra utazgatás... Fura a csapat tagjai egyáltalán nem dohánogyos, alkoht minimálissal fogyasztanak, a drogotok pedig teljes mértékben elutasítják. Mi maradt akkor ..., hát a csajok persze. Némsőiseink a kőkemény profi kategóriába tartoznak... Nem rettennek meg még egy 6 CD-s játéktól sem... Hol is kezdjem. Talán az egyetlen lánnyal. Bogi havonta örültebbnél örültebb cikkekel halmaz el bennünk a homokiselőstől a gyümölcsözketniáig... Legközelebb fényképet is közlünk róla, mert bizony igencsak csinos... Kevésbé csinos, áme igen aktív csapat urajla a kalandro-

Révai Nagy Lexikona

Tolnai Világtörténelem

JÓN: Tolnai Világlexikona

Képes Krónika

Tolnai VILÁGTÖRTÉNELEM

Magyarország első beszélő hypertextes nagylexikona – bővített kiadás

A magyar közönség széles rétegeiben élénk érdeklődés él az emberiség története iránt és örömmel nyúlja oda kezét annak, aki hozzáértéssel tudja végigkalkulálni az emberiség történetének nagyszerű, látványos palotáiban.

Kiváló tudósok gárdája írta meg ezt a nagy, eredetileg 10 hatalmas kötetből álló világtörténelmet. A nagyközönség érdeklődéssel fogadta a munkát és miután megismerte, szeretettel fogadta. Ekkor szülő bizonyítéka ennek az, hogy tizennyegyszer kellett új kiadást készíteni "Tolnai Világtörténelem"-ből. A tízenegy kiadás teljesen elfogyott. Ez a megérőnyszer siker megértő bennünket arról, hogy nincs igazaz az örökke keltezőknek, a síctien lőitőknek.

- 20 kötet teljes anyagá CD-ROM-on
- Hypertextes kezelőrendszer
- Kereszthivatkozásos kezelőrendszer
- A teljes anyag felolvasása
- Időrendi kigyűjtés
- Esemény szerinti csoportosítás
- Több ezer kép és ábra
- Külön előhívható képgyűjcs
- Szíveszervezcsőbe illeszthető
- Kinyomatható szöveganagy
- 32 bites, gyors kezelőprogram

FORGALMAZAZ:

SAMSUNG ELECTRONICS
1039 Bp. Csillaghegy, Lehel u. 15-17.
Tel.: 188-7925, Fax: 168-9453

AUTOMEX KFT.
1077 Budapest, Wessclényi u. 21.
Tel.: 268-0885, Fax: 267-8546

BNV'96 D pavilon 301-302

BNV'96 D pavilon 2021
COMPAIR'96 A pavilon 203

JÓN: CyberBall

Alice Csodaszázigban

Ebiciklopédia

Úton



NYELVÉSZ
Kézelt angol és német

NYELVÉSZ
Középhaladó angol és német

KIADAZ:

CYBERSTONE ENTERTAINMENT
1066 Budapest, Teréz krt. 36.
Tel.: 06 (30) 529-237
Fax: 131-9795

Megjelenés: 1996. szeptember 20.

bruttó ár: 15.990,- Ft

CSAK A 100. BNV ideje alatt:

bruttó 8.790,- Ft

1996. szeptember 20-én, ig csak anyag egy a készlet tart.

Keresse a BNV kiállításon, a számítástechnikai üzletekben, könyvesboltokban.

NE BÍZZA A VÉLETLENRE, RENDELJE MEG MÁR MOST!
Működő demót találhat az OTHER SIDE CD mellékletén.

KEDVES OTHER SIDE!

Other Side Magazin Szerkesztősége!

Levél minta

Végre valahára megérkezett a kiadványotok, aminek nagyon megörültem, s elnézést kérek a sok zaklatásért, amit elszenvedtetek az utóbbi két hónapban, mind telefonon, mind faxon.

Az újság nagyon tetszik, a tartalmára semmi kifogásom sem lehet. Az újság terjedelme egy kicsit ugyan szerény, de ez gondolom még ki fogja nézni magát.

Szerencsére a CD tartalma némiképp kárpótol. Miért nem? Azért, mert sajnos a keretprogram futása nálam: o Ugyanis egyáltalán nem jut az általam használt gépen.

PCI alaplap
5x86 133 MHz proci
8 mega RAM

4x Sony CD
53 Trio 64 grafikus kártya
Soundblaster 16 (Vibra)

BTC billentyűzet és taiwani eger
800x600 14" color monitor

Az Alaplapban szeregő keretprogram sem futott nálam valamiért...

Ha lehetne olyan sorozatot indítani, ami az ilyen hardware konfliktusokat és kompatibilitási problémákat tárgyalná annak nagyon tudnék örülni.

Saját gépem egyelőre nincs, emiatt is jó lenne egy ilyen sorozat, hogy ne olyan csuccot válogassak össze ami nem működik. Ehhez kérek tőletek tanácsot...

A CD különben jó, csak sok helyen csak GUS-al működik, s így nem igazán lehet mindent kiévezni belőle.

Üdvözzel: **Kökényesi László**

Debrecen

Kedves Laci!

Hol is kezdjem. Igen az előző száma tényleg kicsit vándor kellett, de sajnos a nyomda öröge csúnya tréfát üzött velünk s valóban kissé késvé postázhattak a kedvenc lapodat... Ezeket a problémákat a későbbiekben igyekszünk elkerülni.

Mint láthatod az új szám jelentősen megváltozott, az oldalszámot több mint duplájára emeltük és emellett a magyar lapok közül elsőként a mágius 200 Ft alá csökkentettük az árat, s a lapot mostantól mezel újságosnál is beszerezheted... Sokan szerettek volna CD nélküli lapot, mondván nincs CD-ROM a gépükben.

Ez azonban nem jelenti azt, hogy a CD verzió háttérbe szorult volna, sőt...

A CD most jobb, mint valaha. Nagy meglepetés volt júliusban számunkra is, hogy egyik CD-s leaptársunk az Other Side design-jához igen hasonló CD mellékletet jelentett meg, bár aki december óta veszi lapunkat, velünk együtt örülhetett annak, hogy a hazai kínálat ezáltal is fejlődött. Nem nagyképekűsödés a részünkről, hogy mi kb. fél évvel előztük meg megjelenésük pillanatában leaptársainkat CD design szempontjából, s ezt a vezető szerepünket tartani is szeretnénk...

Miért nem fut a CD a gépeden...

A leirt konfigurációnak két gyenge pontja is akadhat így a távolból...A Vibra chipset-es SB16 sajnos nem minden esetben kompatibilis a többi sound Blasterrel. A tajvani eger önmagában még nem probléma, ha a DOS 6.22-ben található MOUSE.COM-ot használod hozzá. Ez ugyan csak két gombot kezel, de mindennel jól együttműködik. Ennyit a helpline-ről...

Találsz majd havonta egy help rovatot is a lapban, ahol aktuális problémákra szeretnénk választ adni.

A GUS és a Wings dolgokat nem tudjuk igazán tudniok kezelni, hiszen mi leginkább a külföldi újságok tudunk hagyatkozni.

Shy és csapata

Kedves Other Side!

Már régóta készülök megírni nektek ezt a levelet, de valahogy soha sem készült el. Most viszont rendkívül (jó / örült / elvarázsolot) ötletnek tartom, hogy kész levelet küldhettek nektek. A lapot először egy (barátomnál / számitástechnikai boltban / kiállításon) láttam. Meg kell mondjam már először olvasva is nagyon (kellemes / ellenszenves / unalmas) volt. Ez főleg a benne talált általam (kedvelt / utált) ...és ...rovatnak köszönhető.

Szerintem nagyon jó lenne, ha (minden lap ennyire igényes és sokoldalú lenne / azonnal abbahagynátok az egészét és elmennétek kapálni). A Design (megacool / elmegy / vacak), s a borító is meglehetősen (tetszetős / átlagos / béna). A témák (érdekesek / álmósítók). A lapban található játékok is (érdekesek / bányuák / feleslegesek), más magazinoknál szinte (mindig / sohasem) nyertem, de az Other Side-al valahogy (több / kevesebb) a szerencsém.

A lap ára (kibírhatalanul magas / átlagos / kibírható).

Korábban ugyan a (PC GURU-t / PC-X-et / Chip Magazint / PC World-öt / PC Ultrát) vettem, de mivel a tit lapotok (jobb / rosszabb / pont olyan mint a többi) ezért úgy döntöttem, hogy ezután (az Other Side-ot is megveszem / soha többé nem adok pénzt, ilyen vacakért).

Nagyon (örülök neki / felháborít), hogy újságárosoknál is lehet kapni, bár a mi környékünkön (mindenhol jól / egyáltalán nem) észrevehető helyre pakolták ki.

Néhány szó a CD-ről. Nekem (minimális / kevés / rengeteg) bajom volt vele, de a barátom 286-os sx-én 2 Mega RAM-os gépén (nem nagyon / is remekül) futott a program. Én mindenképpen (több / kevesebb / pontosan ennyi) játékdemót és talán egy kicsit (még több / még kevesebb) hasznos segédprogramot tennék a CD-re. A multimédiás vonatkozások, hangok, AVI-k (remekül szerkesztett egységge olvadnak / csak a helyet fogtáják és teljesen feleslegesek) a CD-n. Azt is (feleslegesnek / jó ötletnek) tartom, hogy külön is megvásárolhatom a CD-t. Lehet, hogy (a jövő héten / csak valamikor a hónap végén / soha sem) megyek be / a Wesselényi utcai Cinema boltba, mert szerintem a 650 Ft-os CD ár (rendkívül kedvező / rablás / még éppen kibírható) az Other Side ezüst-korongjáért.

Összegebben a lap és a CD (jobb / rosszabb / pontosan olyan), mint a hasonló lapok. A régi lapszámokat pedig (hamarosan / egyáltalán nem) szeretném megrendelni, mivel több olyan dolog is van rajta ami (nagyon / kifejezetten nem) érdekel.

Remélem a lap színvonala (jobb / ennél rosszabb nem / állandó) lesz, s a CD-n a későbbiekben találok (régébbi / újabb / érdekesebb) anyagokat is. Ha ez (így marad / megváltozik), akkor (azonnal / hamarosan / talán / nem örültem meg hogy) előfizetek a lapra. Az új PlayStation akció (nagyon buli / bűnáscka), mert a PC-m mellé (elfér még / teljesen értelmetlen) egy ilyen (baromni jó / vacak / értelmetlen) játékonczi. Az pedig, hogy az előfizetőinknek 2X és 3X nyeresi esélye van az egyszerűen (szemlális / átverés / marhaság).

(További jó munkát! / Ne pazaroljátok az esőerdőket az irományaitokkal!)



Üi.: X
 X
 X
 X

Dizájn meg Kopiraját: Szabocs meg Sáj 1996 ©AlmaDzsem + Másik Ódal.





Előző számunkban a KIXX logo alatt megjelentett régi, de felejthetetlen anyagokból tallóztunk. Most folytatjuk a sorozat ismertetését, az Other Side szerkesztőinek személyes kedvenceivel megtűzdelve.

FLASHBACK 99%

Barna bőrdzseki, piros póló, kék farmer, fehér tomacipő. Az eredmény egy nagyon eltalált figura, Conrad Hearth. Ki ő valójában? Többek között erről szól ez a cikk.

Sokan kíváncsiak vagytok rá, honnan kaptuk, néha kicsit furcsa, vagy éppen találó beceneveinket. FLASH. Olvashatjátok számos cikk alatt, de hogy kit takar, arról csak találgatások keringenek. Egyesek szerint örült képregény rajongó vagyok, aki a DC Comix villámgyors szuperhőséről kapta a nevét. Sokan állítolag látni vélték, amint vörös szerelésben futva beelőzök egy Porsche-t az M7-esen. Mások Flash Gordon-ra, világunk megmentőjére asszociálnak, s bár szeretem a Queen-t, de sajnos ez sem nyerő. Az igazság sokkal prózaibb. Középsiskolába jártam, amikor megjelent a FLASHBACK. Ez az egyszerű, de nagyon játszható anyag mindannyiunk kedvencévé vált, s a „számtech” órák állandó résztvevőjévé nőtte ki magát. Megindult a verseny, ki viszi végig a leghamarabb.

Volt egy nap az óradünknben, amikor két tornaórát, két számítástechnikai gyakorlat követett. Természetesen a „tesitánár” éppen valamelyik vendéglátó ipari egység, kihelyezett italmérését látogatta, így nem volt alkalma beengedni minket a tornaterembe. Mit volt mit tenni, beültünk a „számtech” laborba. Itt éppen nem tartózkodott senki, így hamar előkerülték a programok, és megindult a játék. Kb. a

második óra végén, már az egész osztály mögöttem szurkolt, és kezdett bizonyossá válni, hogy látni fogjuk az End sequence-t. Az utolsó szinteken, már a fél tanári kar is mögöttem tusakodott, hatalmukat arra használva, hogy ülőhelyet találjanak maguknak. (Valahogy akkoriban egy jó program mozgató erőnek számítotti...) Én persze semmit sem tudtam az egészből, mert teljesen lekötött a morph-ok és a hős, szünni nem akaró harca. A negyedik óra fele körül járhatott az idő, amikor felálltam a helyemről, és kicsit görnyedten, hunyorogva konstaltam, hogy mindenki engem néz. A csendett egy barátom tapsa törte meg, amit buliból mindenki követett, és a végén egy össznépi ovációban teljesedett ki. Valamelyik „okos” tanárom rögtön kifejtette, hogy ez bizony EASY szint volt, és így egy féllábú hangya is végigcsinálja. Nagyon nézett amikor diadalittasan megmutattam neki a Konfigurációs menüt. Igen. A legkeményebb HARD szinten volt. (Megértette, ő is játszott a FLASHBACK-el. Akkoriban mindenki játszott vele...) Ez a nap életem egyik fordulópontjává vált. A játék, olyan népszerűséget teremtett a környezetemben, hogy el sem akartam hinni. Ekkor kezdtek (kicsit félreértelmezve a játék címét,) Flash-nek szólítani. Egy darabig küzdöttem ellene, aztán belenyugodtam. Végül is nem volt rossz legendává válni, és a Conrad elég idétlenül hangzik. (Bocs) Azóta rövid a hajam (Ha éppen nem akaszt ki valaki...), barna bőrdzsekit hordok, és háttal állva is végigviszem a második részt, a FADE TO BLACK-et...

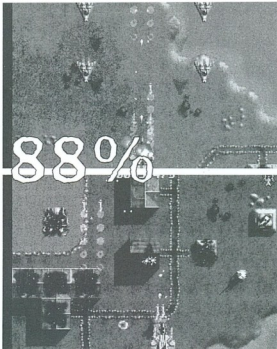
Flash



RAPTOR - 88%

Emlékezzünk azokra az időkre, amikor még nem voltak igazi PC-s shoot'em'up-ok. Csorgattuk a nyálunkat az Amigás stuffok után, de sokáig nem történt változás. A hardware rohamos fejlődése (Ezalatt a 386-ost kell érteni.), lassacskán megteremtette a lehetőséget, de valahogy ezt sokáig egy kiadó sem vette észre. Az első fecske, ami valóban nyarat csinált, a RAPTOR volt. Ez a program még ma is kellemes szórakozást jelent a stílus szerelmeseinek. A jelenlegi mezőnyből is sajnos csak a TYRIAN mérhető hozzá. Nézzük miről is van szó. Egy gonosz idegen civilizáció, a hírhedt Vökrörök hatalmas erőikkel leigázták a földet. A megmaradt emberiség vezetőinek már csak egy reménye maradt, a Játékos. Az ember, aki természetesen egy prototípus szuperúrhajó, a RAPTOR pilótája. A rettenthetetlen játékos feladata tehát, a föld megtisztítása az idegen kreatúráktól, s mivel hős, így meg is teszi... Szó szerint ez, vagy valami teljesen más a játék kerettörténete. Ennél a stílusnál valahogy többet nyom a latba a vásztható fegyverek száma, mint az egész „handabanda”. Nincs ez másképp a RAPTOR-ban sem. Feladatunk szektorról-szektorra haladva, a legkülönfélébb fegyverek felhasználásával kiirtani mindent, ami él és mozog. A pályák végén természetesen, egy a megszokottnál is nagyobb, és szívósabb legyilkolándó izé állja utunkat, az esetek többségében nem sok sikerrel. Mi ebben a jó? Akiben ez a kérdés felmerül, az soha nem fogja megérteni. A RAPTOR mindenesetre az egyik legjobban játszható PC-s shoot'em'up. Szép, gyors, csak ne ismétlődne mindig újra az utolsó pálya után...

Flash



RED BARON - 83%

Volt idő, amikor a lovagok vásznonból, és fából épített repülő szerkezetekre szálltak. Volt idő, amikor a RED BARON az Első Világháborús szimulátorok királya volt. Nem volt rossz időszak. Jól játszható, izgalmas játékok készültek akkoriban. A KIXX, egy kis csavarral újra kiadta a Sierra régi siker programját, és valjukk be ösztönten, jól tette. Aki eddig nem vásárolta meg, az most jeláron mindenképpen meg kell hogy vegye, a nagy öreget. Nézzük miről is volt szó? A RED BARON egy küldetés alapú repülőgépes szimulátor. Harcaink az ismertebb Első Világháborús hadszínterek felett zajlanak, német vagy szövetségi oldalon. Sikra szállhatunk a nagy ászok ellen is, de arra senki ne számítson, hogy elsőre levadássza a Vörös Bárót. Kellemes játék, s ha a Sierra megemberelei magát, karácsonykor már játszhatunk a felújított, RED BARON 2-vel is.

Flash

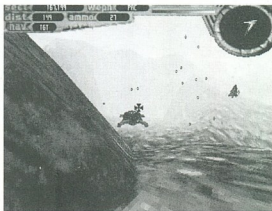
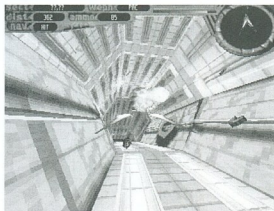
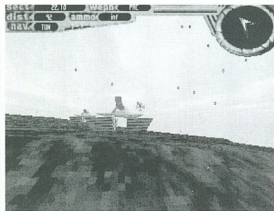


TERMINAL VELOCITY - 89%

Mintha a RAPTOR 3D-s megvalósítása lenne a TERMINAL VELOCITY. Emlékszem amikor az első shareware változat a kezeim közé került, eléggé le voltam döbbenve. Akkoriban ebben a játékban lehetett a legszebb 3D landscape-et látni. A leghihetlenebb az volt, hogy egy jobb 386-os szépen mozgatta a havas táj fölött suhanó űrhajókat. A lényeg itt is a terület megtisztítása volt, de ezúttal szabadon bolyonghattunk a célbölgő felett, s egy radar segítségével kereshettük az ellent. (A játék kerettörténete megtalálható a RAPTOR címszó alatt, ugyanebben a cikkben.) Egy kis ráadás-

ként földalatti üregekbe, barlangokba is berepülhetünk, itt folytatva tovább, a felszínen megkezdett tevékenységet... Nemrég újra elővettem a játékot, és megnéztem SVGA-ban. A látvány egy Pentium-on megdöbbentő. Érdemes kipróbálni, főleg ha a gépben 16MB, vagy több RAM van. Szerintem ha ez a játék csak most jelenne meg, akkor is megállná a helyét a piacon. Hány programról mondható el ugyanez?

Flash





Warcraft 2

Valahogyan minden mese elkezdődik...

Tak városának kocsmája üresen tátongott. A csapos szomorúan törölte a poharakat, és közben megállás nélkül káromkodott.

- Az az átkozott portall! - Szúrta a fogai közt. Mióta a külvilágtól elzárt települést az Orkok fosztogatják, nem sok munkája akadt. A sötét dimenziókapun keresztül úgy özönlöttek a démoni teremtmények, hogy a legbátrabbak is kénytelenek voltak elhagyni a várost. A polgármester természetesen megpróbálkozott a kiűzésükkel, teljesen hasztalan persze. Ő a harmadik elf fiájs zsoldos sereg iszonyú tűzhalálakor vesztette életét. Ennek a helynek befellegzett, szúrta le a tanulságot emberünk, majd az asztalra csapta a törökendőt, és már éppen készült bezárni a boltot, amikor egy magas idegen bukkant fel az ajtóban.

- Hová, hová? Hát így fogadják itt a vendéget?

- Elnézést uram, de... ez a hely nem a legalkalmasabb az italozásra!

- Miért nem? - Értetlenkedett a jövevény, és lassan belépett a hűvös, hegyoldalba járt kocsmába.

- A levegő kellemes, és egy megfáradt vándor miért ne öblíthetné le a torkát, egy pohár jó borocskával?

- Az Orkok uram! - Tört ki az idegesség a magyarázkodásba megfáradt emberből.

- Orkok?! Ugyan barátom. Azok csupán undorító disznófejű acsarkodó teremtmények. Vezető nélkül még vizelni sem képesek önállóan. Ezekről fél? Én jómagam több ilyen ótvart küldtem a pokol sötét bugyrai-

ba, mint ahány súlyegységet maga nyom. Ne nevetessen, inkább hozza azt a borocskát!

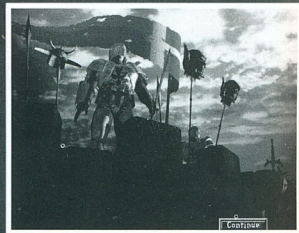
- De, nagy jó uram. Ön nem tudja mi történt itt. - Erősödött a csapos. - Valami titkos vezető állt a hordájuk élére, és városokat fosztogatnak, területeket foglalnak el tőlünk becsületes emberektől. Ön Elf, a felszereléséből ítélve harcos, hát tudja meg, hogy a maga fajtájából nemrégiben 300-an veszték oda egy tűzvarázslatban. Nem biztonságos ez a hely se önnek, sem pedig nekem.

- Könyörögve kérem nagy jó uram, hagyjon, elmenni, és ha rám hallgat maga is tegye ezt. - Az Elf a fölé telhető legbambább képet vágta, majd amikor a paraszt a monddókája végére ért, megszólalt. - Kedves barátom, köszönöm, hogy aggódik a testi épségem miatt, de azt hiszem nem tudja ki vagyok. Én vagyok az a hős, akit csak a „Vezér” néven emlegetnek. A nagy isten Blizzard, amikor látta, hogy alkotását, elhatározta hogy hőseket küld az elpusztításukra. Talán emlékszik, nemrégiben, még azért kellett küzdenünk, hogy megmentsük tőlük a világunkat. Most mikor már alig maradt erejük, ilyen portall-okon keresztül próbálják visszavenni ami szerintük őket illeti. Varázslók mindig voltak, és miként a káosz, így ők is örökké szeretnének élni. Ez a kapu az utolsó, s hamarosan megérkezik a seregem, hogy átéljük rajta. Itt mi vagyunk főlönyben, így a saját lakhelyükre is kiűzzük őket. Odaát ők lesznek előnyben, de a jó fog

gyözedelmeskedni! Ezek után megkaphatom végre azt a vörösloó nedűt, vagy magam kezdjek szülőtermelésbe?! - Okvetetlenkedett, a fennkölt gondolatoktól megrészegült harcos. A csapos úgy állt ott, mint akit leforráztak.

- Elnézést uram, nem tudtam, hogy ön... - Zavarában elmulasztotta befejezni a mondatot, de ez a tény csöppet sem zavarta. Már tudta, hogy hamarosan hatalmas csatára kell számítania, és az veszélyt, de sok-sok csengő árnyat is jelenthet. Furcsállotta, hogy így bízik a jövevény szavaiban, de nem úgy nézett ki mint aki viccel. Időközben elérte a pince legalján lévő hordót, és telesurgatott egy kancsót a legjobb borából. Az ital színe a csataterék vértől áztatott talaját jutatta eszébe. Ismét megérintette a félelem, de tudta, hogy már nincs visszaút...

Flash



Warcraft 2



Ezután a rövid művészi ábrázolás után következtek egy igazi hadijelentés, amely hőstünk sikereinek nyomán készült.

Újra kiújultak a villongások orkok és emberek között

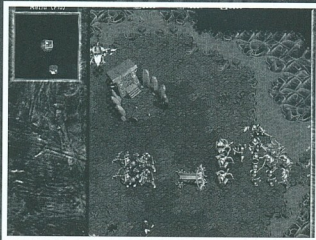
(helyszíni tudósítónktól)

Hat évvel a nagy háborút követő újabb háborúskodás után újra kiújultak a harcok emberek és orkok között. Elemzők úgy vélik, az Azerothba vezető misztikus kapu nem az egyetlen útja volt annak, hogy ork hordák ismét háborút indíthassanak az emberek ellen. Egyelőre nem lehet tudni, vajon az ork csapatok újabb támadása, vagy az emberek megelőző csapása ez a hadművelet, de annyi bizonyos hogy legendás hősök is csatlakoztak az akcióhoz.

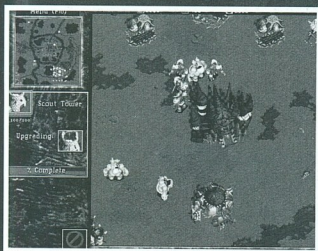
jártak. Ahogy már ehhez eddig is hozzászokhattunk az aranybányák termelése mindig alatta marad a szükségesnek arról nem is beszélve hogy az orkok világában lábukat megvető csapataink valamilyen különös ok folytán hidfőállásaik közelében nagyon kevés, néha semennyi bányászható aranyat nem találnak. Ilyenkor nincs más megoldás csak az, hogy minden biztonsági előírást félredobva megrohanjuk a legközelebbi ork falut, amelyben biztosan találunk majd egy kellemes aranybányát. Persze igazi biztonságban akkor leszünk, ha sok jó torony védi falunkat, és hamar lekaszaboljuk a minket támadó sárkányokat, az állandóan tornádókat varázsoló halott lovagokat, és egyébként is lekaszabolunk mindenkit, aki csak arra jár. Ha ügyesen védekezünk ellenfeleink kifogy-



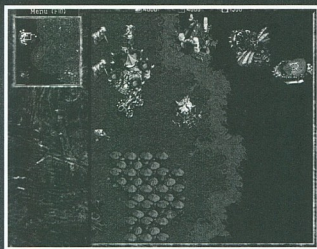
amelyekben lehetőleg (hajónkén) három lovag, két íjász és egy katapult legyen. Ez a kombináció biztosítani fogja azt, hogy rugalmasan reagálhassunk minden minket érő támadásra. Természetesen nem árt, ha ilyen hajóból többet is küldünk, és akkor harci erőnk könnyed legyőzi az orkokat. Természetesen ezt a fázist elérni nem könnyű dolog, hiszen az orkokat is kiváló hadvezérek irányítják, aki kiképzésük során kiválóan megtanulták, hogyan idegesítsék, zaklassák halálra ellenfeleiket, hogyan gyilkolják le védtelen parasztjaikat és hogyan robbantsák fel őrtornyokaikat. Ha azonban néhány lovag, íjász is védi a tornyokat, akkor jó eséllyel megvédehetjük magunkat. Egyébként mindig törekedjünk a túlerőre, hiszen egy ellenfelet így sokkal hamarabb legyőzhetünk, ha ketten-hárman megyünk rá. Egyébiránt nem árt, ha kiképzünk néhány öngyilkos varázsló-kommandót is. Láthatatlanul odalopózza ellenfeleinkhez, és ott hőfórgeteget varázsolva (Blizzard) igencsak nagyot kaszabolhatunk ellenségeink soraiban. Természetesen nem árt, ha megvédjük varázslóinkat, mert egyébként elég gyengék, de az sem baj, ha elveszítünk néhány mágust, csak hulljon az ellenfél!



nak erőforrásaikból, és akkor már könnyebben nyerhetünk. Ez ugyanígy igaz ez dicső hadiflottánkra is, amely tucatszám küldi majd a tenger fenekére ellenfeleink szegényes bárkáit, de csak akkor, ha a támadó haderőt megfelelően állítjuk össze. Hiszen rombolónk képes földi, légi és víz alatti célok ellen is küzdeni, tengeralattjáróink halálos csapást mérhetnek az ellenfél Juggernaught típusú csatahajóira, vagy part menti építményeire a mi csatahajóink viszont mindent felülmúló tüzerejűnkkel akár két lövéssel is elintézhetik az ellenfél legféltettebb lövegtoronyait is. De jaj nekünk, ha csatahajóink magányosan kóricálnak! A tenger mélyén rejtőző ellenséges teknőc-hajók könnyedén víz alá küldik védekezni képtelen hajónkat. Természetesen nem egyszer előfordult az, hogy kénytelenek voltunk inváziós erőket küldeni ellenségeinkre. Ebben az esetben nem árt, ha hadihajóink fedezete mellett szállítjuk partra legyőzhetetlen csapatainkat,

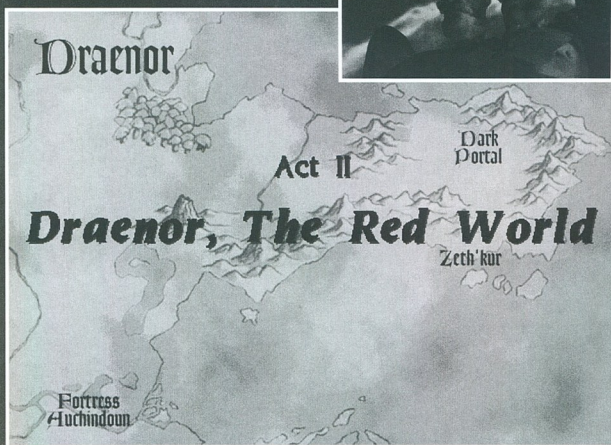


Egy dolog azonban teljesen biztos: a feladat nem lett könnyebb, inkább úgy tűnik, a lehetetlen határain mozog. Csapataink ugyanis majd mindenütt erős túlerőbe ütözködtek, és csak parancsnokaink éles elméjének köszönhetjük, hogy az orkok földjén folytatott hadműveleteink eddig sikerrel



így ha meg akarjuk védeni csapatainkat varázslattal, ezt tegyük meg előre. Például, ha lovagjainkat flame-shield védelme alatt dobjuk támadásba, akkor az ütközet helyére érkezésük ELŐTT helyezzzük el rajtuk a varázslatot. Lehet, hogy ezek a dolgok evidensen hangzanak, de sok-sok értékes emberanyagot megspórolhatunk, ha okosan, gondosan készítünk elő egy támadást. Nem árt, ha földi csapataink mozgását légierőnk is kíséri, mert így elvonhatjuk az ellenfél baltadobálóinak figyelmét, és griffonjaink támadásai több ellenséget is megsebezhetnek egyszerre.

Azoknak, akik helyszíni tudósítónk jelentése után sem képesek rájönni, hogyan győzhessék le ellenségeiket szerepeljen itt egy kis segítség, néhány mágikus kód, melyek segítségével megváltoztathatjuk a történelmet: Megnyomva az ENTER-t a játék során egy message feliratú sor tűnik elő, amelybe be kell gépelni a kódot majd újra ENTER-t nyomva a segítség máris elérhető lesz



GLITTERING PRIZES

Megnöveli az arany és fa forrásokat, ami igazán hasznos lehet, ha már fogyóban vannak.

VALDEZ

Csúnya katasztrófára emlékeztető kód, amelytől a kitermelhető olaj mennyisége növekszik.

DECK ME OUT

Az összes épp használt technológiát fejleszti tovább azonnal.

EVERY THING SHE DOES

A mágiát és a varázslatokat fejleszti tovább.

HATCHET

Igazi favágó kód, ugyanis parasztjaink vagy peonjaink favágási sebességét növeli drasztikusan.

ON SCREEN

Megmutatja az egész térképet, s ezek után ellenfeleink minden mozdulatát szemmel követhetjük.

MAKE IT SO

Felgyorsítja a fejlesztéseket.

IT IS A GOOD DAY TO DIE

Minden csapatunk sérthetlenné válik. Ez alól csak a katapultok támadásai jelentenek kivételt.

UNITE THE CLANS

Azonnal nyerünk. (Úgy 5-10 másodperc múlva)

YOU PITIFUL WORM

Piti kis kukacként azonnal veszítünk. Igazán nem tudom, mire jó, de így azonnal ki tudunk kapni (Hurrá!!)

THERE CAN BE ONLY ONE

Megmutatja a játék megnyerésekor látható filmeket. Egész jók, így egyszer legalább érdemes kipróbálni.

NEVER A WINNER

Ezt az opciót használva a party sosem ér véget, mert nem győz soha senki.

Egyébként a pálya végi minősítéskor ilyenkor mindig megkapjuk a cheater! (csaló) jelzőt. Sebaj...

ALOHA 2000 Kft.

1088 Bp., József krt. 11. I/2.

Tel./Fax: 11-31-950

Tel.: (20)-350-503, (20)-33-11-33

Intel Triton 256K alaplap	17.000Ft	540MB HDD	22.400Ft
486 3PCi-3ISA 256K	11.600Ft	850MB HDD	23.650Ft
i486SX/33MHz	1.500Ft	1.3GB HDD	28.800Ft
Cyrix 486 DX2/80MHz	3.500Ft	2GB SCSI	56.000Ft
AMD DX4/100MHz	5.500Ft	minitorony	5.900Ft
AMD 5x86/133MHz	7.700Ft	101g US/HU keyb.	2.800Ft
AMD Pentium 75MHz	9.900Ft	105g US/HU Win95	2.800Ft
Cyrix 6x86-100MHz-P120	20.500Ft	mouse 3 gombos	1.200Ft
Pentium 100MHz	20.600Ft	mouse Logitech	2.800Ft
Pentium 133MHz	38.700Ft	SB komp soundcard	5.600Ft
4MB RAM	4.500Ft	2*10W aktív hangsz.	2.000Ft
8MB RAM	9.500Ft	HP DJ505K színes nyomtató	36.000Ft
16MB RAM	19.900Ft		
S3 TRIO64 MPEG 2MB	10.950Ft		
1.44FDD	3.200Ft		
6*CD-ROM	10.000Ft		
14" LR,NI monitor	32.500Ft		
14" MAG LR,NI	39.900Ft		
15" LR,NI,MPR II	40.250Ft		

Az árak ÁFA-t!

A felsoroltakon kívül, HP és EPSON nyomtatók, notebookok, PCMCIA eszközök, LOTUS, NOVELL, Microsoft, BORLAND, COREL, AutoDesk szoftverek, APC, SMC, Compaq, Intel, IBM termékek, valamint bármilyen elképzelhető számítástechnikai eszköz beszerzését vállaljuk, rövid határidővel, kedvező áron.

Megnyílt!!! ÚJPESTEN a Virtual World új PC CD Shopja

Az Újpesti Centrum Áruház II. emeletén

(a 3-as metró végállomásánál)

Tel: 169-5155/61

A régi bolt címe továbbra is:
Újlaki Üzletház 1036 Bécsi út 34-36. I. em.

(a Kolossy téren, a buszvégállomásnál)

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

- Vidékre csomagküldő szolgálat
- Ingyenes tájékoztató, részletes árlistát küldünk ha megadod a címed
- A kiválasztott CD-t 7 napra hazaviheted kipróbálni



Hagyomány és üzlet!



COMPFair 96

9. Nemzetközi Számítástechnikai és Telekommunikációs Szakkiállítás és Vásár

1996. október 22-26.

Budapesti Vásárcsopont

Témacsoportok:

hardver, szoftver, hálózatok, nemzetközi adatbázisok, telekommunikáció, kiegészítők, computer design, multimédia, szórakoztató elektronika, állam- és közigazgatási informatika, nyílt rendszerek, automatikus azonosítás, oktatás, irodatechnika, irodabútorok, szakkiadványok, kereskedelem.

INTERNET FALU és OPEN SHOW

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI, IRODATECHNIKAI ÉS
SZÓRAKOZTATÓ ELEKTRONIKAI TERMÉKEK

VÁSÁRA A **COMPFair** ÁRUHÁZBAN

Rendező:

COMPEXPO Számítástechnikai,

Rendezvényszervező és

Kereskedelmi Kft.



1053 Budapest, Kálvin tér 5.

Telefon: 117-6760, 117-1933

Fax: 117-0436

Quake



FIGP2



Szimulátor



Shareware



MEGARACE 2



40 Játék



Other Side/Multimédia/CD magazin

AKCIOOO! AKCIOOO! 650,-Ft LE

Először is gratulálunk, hogy megvásároltad a lapunkat!
Ez azt jelenti, hogy jelen pillanatban, a legolcsóbb multimédiás lapot olvasgatod... Most már csak egy kérdés maradt...
Volt-e rajta CD?
a., igen (Ha igen, akkor jó tallózást!)
b., nem (Ez bizony azt jelenti hogy utólag kell megrendelned!)
Miért is érdemes megrendelned? Álljon itt a tartalomjegyzék azoknak akik szeretnék tudni mit is tartalmaz a csillogó korongocskáink...

Játék

Sport

PGA European Tour cikk, Euro'96 cikk, Kick Off'96 cikk.

Akció

Gender Wars cikk & mozi, Doom'95 játszható demó, Hive játszható demó, Power Slave játszható demó, Pray for Death játszható demó, Quake játszható demó (shareware verzió), StarBall játszható Demó, The Incredible Machine3 játszható demó, Tomb Raider vektorfilm, Total Mania játszható demó, Absolute Pinball slide, Cyberia 2 cikk, Heretic 2 cikk.

Kaland

Bad Mojo játszható demó, Indiana Jones Desktop Adventures játszható demó & cikk, I Have No Mouth And I Must Scream játszható demó, Dame was Loaded cikk,

Verseny

MegaRace 2 játszható demó & Exclusive cikk, World Rally Fever cikk & zene, Grand Prix 2 cikk.

Stratégia

Imperium Galactica Exclusive cikk & slide, Civil War mozi, Lords of the Realm 2 mozi, Gearheads játszható demó, Dungeon Keeper slide.

Szimulátor

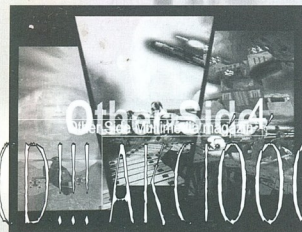
Jane's ATF játszható demó, MIA2 Abrams játszható demó, Air Warriors II slide, Jane's AH-64D Longbow cikk, Silent Thunder cikk.

OutSide

Kalandozás a Jazz, a Videó, a könyvek, és a Sci-fi világába. Folytatódik a Kalózvilág interaktív novella, és kicsit közelebről megismerhetitek az újságban bemutatott RealVision munkáját(Animációk, és egy képriport formájában.)
A BodyLine rovatban a Gyümölcskozmetikáról, és a Sandboard nevű örült sportágról találhatsz érdekes információkat.

Bodyline

A világ legörültebb sportja SandBoard, gyümölcs-kozmetika



CD!!! AKCIÓÓÓ! AKCIÓÓÓ!

Ne feledd, ha lefénymásolod a megrendelőlapot és kitöltve visszaküldöd, esetleg visszacipelod a szerkesztőségbe vagy a Cínema boltba (Bp. Wesselényi u.57.) spórolsz egy csomó zsetont, hiszen ekkor csak 650 (+postaköltség) Ft kerül a CD!!!

Multimédia

Oxford Multimédia kiadványok, és az Organic Arts demója.

3D grafika

Fractal Design Poser és 3D Studio Max ismertető, és persze az elmaradhatatlan 3D studio tanfolyam.

Shareware-ek

Shareware játékok

Ancients, Ant Hill, BatFish, Bats, Beyond 12, Bloks, Diamond, Escapade, Inner Space, Space Invaders, Super Tank.

Shareware util-ok

DOS alatt futó

CD tools 1.15, Scan v 2.5.1.

Windows alatt futó

AutoCD 1.7.4, Awave 2.5, Duke Nukem screen saver, NeoSoft icon Editor, Installguard v2.0f, Mode4Win v2.30, Now!, Perfekt Screens'95 v1.1, Snappy v2.0, Spermium screen saver(Exclusive Other Side anyag...), Start Clean v1.1, NeoSoft Viewer, Windows Commander 2.02 NT/95/3.1.

Zenei shareware-ek

Cakewalk Pro Audio, Jazz Guitarist, MicroLogic 1.6, WaveCraft.

Patch-ek, és Cheat-ek

Absolute Zero, Civilization 2, Conquest of the New World, Need for Speed, Ripper, Theme Park, Terminal Velocity Cheat.

Scene

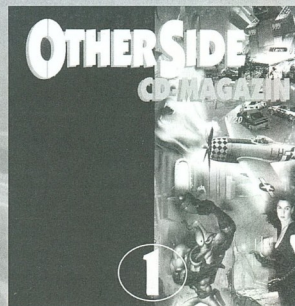
Ward a legutóbbi partyk anyagából tallózik.

InterNet

Eudora Light, Netscape Navigator 2.02 32bit, Netscape 3.0 Gold Beta, Trumpet Winsock.

Lemezűjság

a legújabb Hydrophobia



Mik a hírek Other Side?

Nagyon sok fontos hírünk in ebben a hónapban is...

Kezdjük talán az elején...Az ugye látható, hogy megjelentünk, s talán kicsit pontosabbak voltunk mint korábban. Az ár és a koncepció némileg változott, s ezentúl kéthavonta a kedvenc újságársodnál is megtalálható a lapot. Természetesen a lap+CD verzió továbbra is a számítástechnikai bolt polcain diszeleg majd, viszont nem szeretők volna kizárni a CD-vel nem rendelkező olvasóinkat a lap olvasói táborából. A lap nagyobb példányszáma és ára reményeink szerint növelheti az olvasótáborunkat.

Speciális konstrukciót ajánlunk a lap vásárlói számára. A szerkesztőség a legolcsóbb és legjobb minőségű PC-s lapot szeretné a kedvezőbb adni kéthavonta. A CD ára is változott. A lap szerkesztésétől lerendeled közvetlenül akkor mindössze 650 Ft + posta kgt. Ha még ennél is olcsóbban szeretnél hozzájutni gyere el a Cinema Shopba, hzd el a megrendelő lapodat, s vidd haza a CD-t. Itt egyébként kedvezményesen juthatsz egyes régebbi számokhoz is.

Az előfizetőknek speciális kedvezmény... Előfizethetsz a 6 számra akkor is, ha nincs CD-d. Ekkor mindössze 990 Ft+ postakgt. terheli költségvetésed. A lapban pedig megtalálható a CD tartalomjegyzéket, s ha akard utólag is megrendelheted.

Óriási akció mindenkinek...
A Sony Hungária felajánlott egy Sony Playstation játékkonzolt lapunk nyeremény-játékára.

A szeptemberi és októberi számunk Sony kérdésekre kell válaszolnod, s máris lehetsz nyertes!

Öröletes esélyek... A játékban ugyan bárki részt vehet, de az előfizetőink mindenképpen nagyobb eséllyel indulnak. Az ő megfizéseiket is a közös kalapba tesszük, de attól függően, hogy milyen előfizetésük van bonusz szorzóval jutalmazzuk őket. A csak lap előfizetők (990 Ft/év) 2x, a CD+lap előfizetők (5000 Ft/év) 3x eséllyel indulnak. Megéri tehát előfizetni, mert a karácsonyi sorsoláson nem mindegy kinek hányszor szerepel a neve a kalapban... A megfizéseiteket 1996. november 25-ig várjuk! A bonusz szorzó az új előfizetőkre is vonatkozik. Tehát nyerj Te is 5000 vagy 990 Ft-ért egy Playstation-t és vidd haza a játéktermet...

Olvasói vélemény + megfajtesék

A beküldött megfajtesékek véleményekkel együtt érkeznek

Hogyan tetszik a CD?
(nem tudom, 0 - borzalmas, 1 - gyenge, 2 - élvezhető, 3 - egész jó, 4 - elégedett vagyok, 5 - nagyon tetszik)

Hogyan tetszik az új lap?
(nem tudom, 0 - borzalmas, 1 - gyenge, 2 - élvezhető, 3 - egész jó, 4 - elégedett vagyok, 5 - nagyon tetszik)

Design:
Tartalom:
Sokszínűség:
Oldalszám:
Borító:
Ár:

Megváltoztattam:.....

Hogy tetszik az új terjesztési forma (alcso lap az újságossal, olcsóbb CD a kiadótól).....

Hogyan tetszik a CD?
(nem tudom, 0 - borzalmas, 1 - gyenge, 2 - élvezhető, 3 - egész jó, 4 - elégedett vagyok, 5 - nagyon tetszik)

Design:
Tartalom:
Aktualitás:
Tartalom:
Terjedelm:
Kezélőfelület:
Kompatibilitás:

Megváltoztattam:.....

Milyen egyéb lapokat olvasol?
(Nem csak számítástechnika)

Kedvenc könyved?

Kedvenc filmed?

Milyen típusú zenét szeretsz?

Érdekelnek az UFO-k?

Érdekel-e Sci-Fi és a fantasy?

Milyen géped van?

Processzor:
286/386/486/Pentium/egyéb
memória: 4/8/16/32/64bb.
CD-ROM: mncs/2x/4x/6x.....

VGA kártyád pontos típusa:.....

Egér típusod:.....
Hangkártyád típusa:.....
Wincseser méretd:.....

Milyen operációs rendszert hasznelsz?

Dos / Windows3.1 / Win 95 /
Windows NT / OS/2
Voll-e valamilyen gondod az
Other Side CD-vel?
Nem / Igen

Előfizető vagy-e?

Igen / nem / hamisítan

Előnével-e havonta kétszer Other Side nyílt napra, ahol elbeszélgethetnél a szerkesztőkkel?

Van egy ötletem, de még soha, senki nem csinált ilyet számítástechnikai lapban:.....

Nyergő-szelvény a 47. oldalhoz

1. Microsoft
2. Intercom
3. Interactive Magic
4. Cinema
5. E.C.T.S.
6. BMG
7. Warner
8. Kiskapu
9. Sony
10. Vision-X
11. Comelot
12. Comix
13. Other Side
13+1. SONY Playstation

Megrendelő

Kedves szerkesztőség! Sok álmatlan éjszaka után, elhatároztam hogy nem kinzom tovább magam és szülem. Megírném továbbá a könyvünkön található számtástechnikai bolt szemlézetet arról, hogy kéthavonta hallá idegesítem őket türelmetlenségemmel. Döntésem előtt küldjétek nekem csekket....

Az Other Side 1 éves (6 db lap) előfizetéshez 990 Ft + postakgt.
 Az Other Side 1/2 éves (3 db lap) előfizetéséhez 550 Ft + postakgt.
 Az Other Side 1 éves (6 db lap+CD) előfizetéséhez 5000 Ft
 Az Other Side 1/2 éves (3 db lap+CD) előfizetéséhez 2500 Ft + postakgt.

Volentim kedvezményes áron

megrendelem a legújabb Other Side (4.)

CD-t a lthetetlen 650 Ft-os dron+pkfg
A további Other Side kiadványok még

hínyoznak a gyűjteményből, s ezt is szeretném pótolni: a decemberi Other Side 1, CD-t 900 Ft az aprilisi Other Side 2.(piros) lap+CD 990 Ft

a júniusi Other Side 3. (narancssárga) 990 Ft. Ezekhez is szeretnék csekket....

Dos Helpline - Memória fajták

A PC-s korszak kezdetén, még csak 640kb memóriával rendelkeztek a gépek és akkor azt hitték, ez mindenre elég lesz. Most már tudjuk, hogy tévedtek. A mai napig is ennek a levét isszuk, ezért van alsó memória (640kb) és felső memória külön. Az alsó vagy 'conventional' memóriával nem sokat lehet tenni, viszont a felső vagy 'extended' memóriát kedvünkre bővíthetjük.

Expanded memória (EMS)

Kezdetben jó megoldásnak tűnt, a 640kb feletti rész kezelésére. Több program is született, ennek a készítésére.

-386MAX - ezt nem igazán használtam, mert sok mindennél nem működött együtt rendszeren. Nem nagyon terjedt talán éppen ez miatt.

-EMM386 - ez jelentette talán a legjobb megoldást. Több okból is ez volt a leginkább használható. Elsősorban ez volt a legolcsóbb, mert a DOS-al együtt megkapjuk ezt is. Minden program amely EMS-t használ ehhez volt optimalizálva, mondván ez mindenkinek megvan.

Nem utolsó szempont az sem, hogy ez volt a legegyszerűbben konfigurálható.

A CONFIG.SYS-be be kell írni a következő sort:

```
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE AUTO RAM
és ha nem volt ilyen sorunk, akkor még ezt is:
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
```

Ez a maximum két sort bármelyik átlagos felhasználó begépelhet.

-QEMM386 - ez sem tűnt rossz megoldásnak. Kicsit drága volt beszerezni. Gyorsabb memória kezelést ígérték, de ez nem nagyon valósult meg. Korábbi változatnál sűrűn kiakadtak a programok futása közben, az újabb verziók nagyon jól működtek és nagyon egyszerűen telepíthetők voltak bármely rendszerre. Egyszerűen el kellett indítani az INSTALL.EXE file-ot és utána szinte hozzá sem kellett nyúlni.

Ezen memória manager-ek használatakor több alsó memóriát tudunk használni. Ez úgy lehetséges, hogy úgynevezett upper memóriát készítenek, amelyet az alsó 640kb meghosszabbításaként használhatunk. Alkalmazása (EMM386 esetén):

A CONFIG.SYS-ben a DEVICE szokat ki kell cserélni DEVICHIGH-ra az AUTOEXEC.BAT-ban az egér maghajtó, mscdex és egyéb olyan sorokba, amikor valamit betölt írjuk a sor elejére azt, hogy LH.

Ezt azt amelyben valamt töl a rendszer, arról lehet felismerni, hogy körülbelül ilyen a felépítése: C:\DOS\MOUSE.COM /s90

Természetesen nemcsak ez lehet az útonvaló, hanem bármilyen a MOUSE.COM sem törvényszerű lehet tetszőleges EXE vagy COM kiterjesztésű file. Ezt erre kell bővíteni:

```
LH C:\DOS\MOUSE.COM /s90.
```

Az EMS végén az jelentette, hogy lassú volt. A most készülő programok szinte egyike sem használja sőt felszólított, hogy távolítsd el a hasonló jellegű manager-eket, mert ő a sajátjával dolgozik. A Windows '95 elterjedésével lassan teljesen feleslegessé válnak az itt leírtak, de még túl sok a DOS alá készülő program és most ezeknek a futtatásához szeretnék most tanácsot adni.

Már korábban írtam a Multi-Config-ról, de most összegzem az előzőekben leírtakat. A legegyszerűbb megoldásnak azt láttam, hogy lekezőlöm a saját CONFIG.SYS és AUTOEXEC.BAT file-aimat és soronként megmárvázom. A sorok közé from kis betűkkel a megjegyzéseket, a beírandó sorok mindig NAGY betűsek.

CONFIG.SYS

[COMMON]

Az ide irtak minden indításnál végrehajdtának, általában a files és a buffers sorai (ésd lejjebb) szoktak ide kerülni. En a Win '95 miatt nem raktam ide.

[MENU]

```
SUBMENU=DOS7,DOS 7.00
ezzel a dos7 egy almenüt hívunk meg a DOS7 nevet
MENUITEM=WIN95,WINDOWS '95
itt a WIN95 címkét hívja
MENUDEFAULT=DOS7.2
ezeket a menüpontokat ajánljam fel, ha az elején a DOS7 pontot választottuk
```

[DOS7]

```
MENUITEM=EMM,EMM 386 (EMS)
MENUITEM=STANDARD,HIMEM
MENUITEM=EMMCD,EMM(EMS) *CD
MENUITEM=STANDARD,HIMEM *CD
MENUDEFAULT=STANDCD.2
ezeket a menüpontokat ajánljam fel, ha az elején a DOS7 pontot választottuk
```

[WIN95]

```
SHELL=C:\COMMAND.COM C:\E:\i024 /P
ide a WIN95 választásuk ugrik, ez a sor csak a /E:\i024 miatt fontos. Ez a paraméter a environment space-t nö-
```

veli meg, ami akkor fontos ha sok a környezeti változónk (pl.: az autoexec.bat-ban a SET-el kezdődő sorok állítják be ezeket).

[STANDARD]

```
FILES=40
BUFFERS=30,0
DOS=HIGH,UMB,AUTO
DEVICEHIGH=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS /TESTMEM=OFF
DEVICEHIGH=C:\SBI6\DRV\VBIRA16.SYS /UNIT=0 /BLASTER=A:220 1:5 D:1 H:5 P:330
DEVICEHIGH=C:\SBI6\DRV\CTMMSYS.SYS az előző két sorban a Sound Blaster 16-om programjait tölti be, ezek nem fontosak nektek, de a példa kedvéért benne hagytam. Ha valakinek esetleg SBI6-ja van az látsja legalább, hogy hova kell beírni azt.
SHELL=C:\COMMAND.COM C:\E:\i024 /P
ez a STANDARD egy teljesen szokványos indítás, a HIMEM.SYS csak azért kell, hogy kevesebb dolog legyen az alsó memóriában.
```

[EMM]

```
FILES=40
BUFFERS=30,0
DOS=HIGH,UMB,AUTO
DEVICEHIGH=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS /TESTMEM=OFF
DEVICEHIGH=C:\WINDOWS\EMM386.EXE AUTO RAM
itt az EMS-el való indításra láthatok példát, a többi rész megegyezik az előzővel.
DEVICEHIGH=C:\SBI6\DRV\VBIRA16.SYS /UNIT=0 /BLASTER=A:220 1:5 D:1 H:5 P:330
DEVICEHIGH=C:\SBI6\DRV\CTMMSYS.SYS
SHELL=C:\COMMAND.COM C:\E:\i024 /P
```

[EMMCD]

```
FILES=40
BUFFERS=30,0
DOS=HIGH,UMB,AUTO
DEVICEHIGH=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS /TESTMEM=OFF
DEVICEHIGH=C:\WINDOWS\EMM386.EXE AUTO RAM
DEVICEHIGH= UTIL ATAPI_CD.SYS /D:\SONY_000 /I/0
ebben a sorban tölti be a CD-t működő programot. Ezt a CD-hez adott lemezen lévő program mindig rossz helyre szokta bepakolni.
DEVICEHIGH=C:\SBI6\DRV\VBIRA16.SYS /UNIT=0 /BLASTER=A:220 1:5 D:1 H:5 P:330
DEVICEHIGH=C:\SBI6\DRV\CTMMSYS.SYS
SHELL=C:\COMMAND.COM C:\E:\i024 /P
a CD kivételével teljesen megegyezik az előző (EMM) indítással.
```

[STANDCD]

```
FILES=40
BUFFERS=30,0
DOS=HIGH,UMB,AUTO
DEVICEHIGH=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS /TESTMEM=OFF
DEVICEHIGH= UTIL ATAPI_CD.SYS /D:\SONY_000 /I/0
DEVICEHIGH=C:\SBI6\DRV\VBIRA16.SYS /UNIT=0 /BLASTER=A:220 1:5 D:1 H:5 P:330
DEVICEHIGH=C:\SBI6\DRV\CTMMSYS.SYS
SHELL=C:\COMMAND.COM C:\E:\i024 /P
ez a STANDARD indítással egyezik meg, itt is benne van a CD meghajtó program. Ez a config.sys vége.
```

AUTOEXEC.BAT

```
echo OFF
kikapcsolja a kiírásokat
SET SOUND=C:\SBI6
SET BLASTER=A:220 1:5 D:1 H:5 P:330 16
SET MIDI=SYNTH:1 MAP:PC
C:\SBI6\MIXERSET /P/Q
az előző 4 sor az SBI6-nak fontos
REM ===== GRAVIS INITIALIZATION
(I/O) =====
SET ULTRASND=210 3 3 7 7
SET ULTRADIR=C:\ULTRASND
C:\ULTRASND\ULTRINR.EXE -DJ
REM ===== GRAVIS INITIALIZATION ENDS
=====
```

a REM után megjegyzések vannak, a köztük 3 sor az Ultrasound Ace-nak fontos

SETBNC= UTIL DN
a Dos Navigator helyét határozza meg ez a környezeti változó
PATH=C:\WINDOWS\C;\ULTRASND\C;\DOS;C;\UTIL\C; UTIL DNC;\UTIL NUC;\SBI6\C; UTIL S64P\C; UTIL SCAN\C; UTIL S64D S64MODE MONITOR
az előző néhány sort természetesen egy sorba kell írni, de egy ilyen hosszú sor valószínűleg nem fér egy darabban az újságba. Az itt meghatározott könyvtárak tartalma bárholnnan elérhető lesz.
C:\%CONFIC%
innen ugrik a config.sys-ben meghatározott indításra

[STANDARD]

```
LH C:\DOS\MOUSE.COM /s90
GOTO END
a STANDARD-nál csak egy egér meghajtót tölt be
:EMM
LH C:\DOS\MOUSE.COM /s90
GOTO END
az EMM-nél is csak egy egér meghajtót tölt be
```

[EMMCD]

```
LH C:\DOS\MOUSE.COM /s90
LH C:\DOS\MSCDEX.EXE /D:\SONY_000 /L/E
GOTO END
az msdcdx a CD működéséhez kell és itt a jól megszokott egér meghajtó programunk is
```

[STANDCD]

```
LH C:\DOS\MOUSE.COM /s90
LH C:\DOS\MSCDEX.EXE /D:\SONY_000 /L/E
GOTO END
ugyan az, mint az előző
```

[WIN95]

```
WIN95
GOTO END
a Windows '95-nek nem kell semmi megér meghajtó sem
```

:END

vége
Itt a vége fuss el véle.

Akinek kérdése van, vagy valamit nem ért, az írjon nekünk. Ha jó ötletek van a következő HELPLINE témájára vonatkozóan, azt is szívesen fogadjuk. Cim az impresszumban.

Christian



A NYOMTATÓK

SZEMÉLYI SZÁMÍTÓGÉPEKHEZ HÁROMFELE FŐ NYOMTATÓTÍPUS TERJEDT EL MŰKÖDÉSI MÓDJUK SZERINT:

- mátrixnyomtatók,
- tintasugaras nyomtatók,
- lézernyomtatók.

MÁTRIXNYOMTATÓK

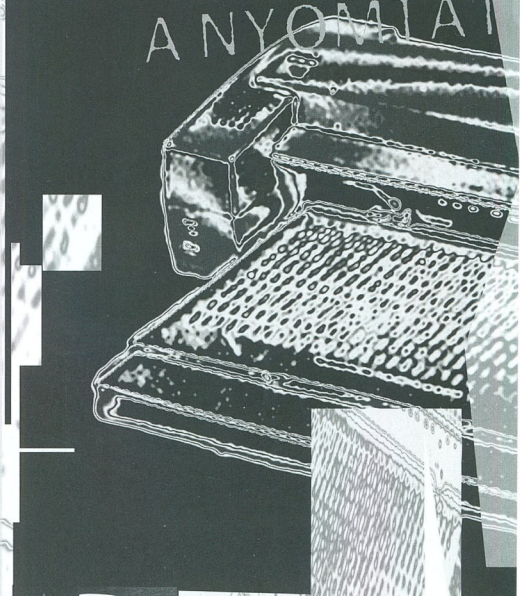
Működésük viszonylag egyszerű: a nyomtatófejben általában 9 vagy 24 "tű" van egymás alatt, egy vagy két sorban (ebben az esetben a második sor függőlegesen kissé eltolva helyezkedik el). A tűk átmérője 0,2-0,3 mm, minden egyes tű külön mozgatható, mozgatusukat a hozzájuk tartozó elektromágnes végzi. A kinyomtatandó karakterek és ábrák pontmátrixból épülnek fel, a pontmátrix egyes pontjai jelképezik a printer tüit. Ahol a pontmátrix telített, a nyomtató elektronikája a neki megfelelő tüvel "üt" egyet, a tű nekinyomja egy kis ponton a festékszalagot a papírnak, minek hatására egy apró pont marad a papíron. A képeket, karaktereket ilyen apró pontok építik fel a pontmátrix alapján. Az ilyen nyomtatók előnye, hogy a viszonylag egyszerű nyomtatási technika miatt az áruk igen kedvező, kezelésük, karbantartásuk nem igényel különösebb szakértelmet. Másik nagy előnye, hogy csak ez a nyomtatótípus alkalmas több példányos (önindigós) papírra való nyomtatásra, mivel csak ennél a nyomtatótípusnál van az írófej és a papír között mechanikus kapcsolat. Hátrányuk, hogy minőségi nyomtatásra nem alkalmasak. Egyes típusaik tudnak közönséges A₄-es papírra nyomtatni, de általában speciális leporello papír szükséges a nyomtatáshoz. A nyomtatáshoz szükséges festéket festékszalagban tárolva helyezik a nyomtatóba. A festékszalag gyakorlatilag egy végtelenített íróegység. Ennek előnye hogy fokozatosan fogy ki, egyre halványabbban nyomtatva, így nem érhet kellemetlen meglepetés a hirtelen kifogyás miatt, viszont hátránya hogy viszonylag kevés festéket bír magába fogadni, ezért nagyobb igénybevétel esetén hamar kimerül. Ha épp nincs kéznél új festékszalag, és a régi már nagyon kifogyott, akkor házilag újra tintázhatjuk. Itt arra kell figyelni, hogy olyan tintát használjunk, ami nem szárad be, elméletileg a bélyegzőtíntál ilyenek, gyakorlatilag a magyar gyártmányúakkal 2-3 napot lehet elnyomtatni, utána keményre szárad a festékszalag, viszont a nagy írószergyártó cégek tintái nagyon jól megfelelnek. Egy átlagos festékszalagot fél óra alatt be lehet festékezni, csak vigyázni kell hogy ne vigyük túlzásba a tintázást, mert igencsak véges a festékszalag befogadóképessége.

TINTASUGARAS NYOMTATÓK

Nyomtatási elvük annyiban hasonlít a mátrixnyomtatókéhoz, hogy a kinyomtatandó információkat itt is pontokból építik fel, de egy jel kirajzolásához több pontot használnak, mint a mátrixnyomtatók, ezért jobb az írásminőségük. A nyomtató írófejében apró fúvókák helyezkednek el, melyek piciny (0,028mm átmérőjű) tintacseppeket lönek a papírra nagyon nagy sebességgel. A papírra kerülő tinta a nagy sebességű bekapcsolás következtében szétlapul, egy pont átmérője így 0,15mm lesz.

HASZNÁLATÁR

A NYOMTATÓ



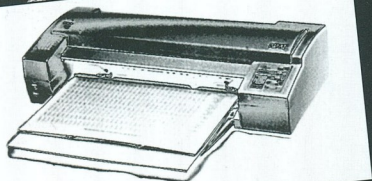
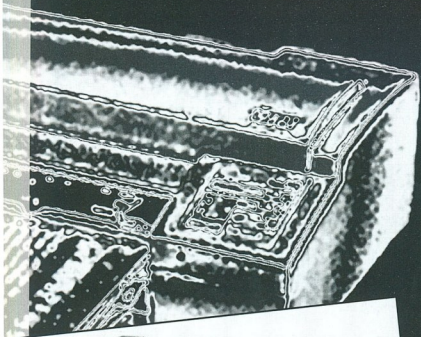
A nyomtató másodpercenként 4000-6000 tintacseppet lö ki a papírra. A nyomtatóba speciális festéket tartalmazó tintapatront kell tenni. Ennek a különleges tintának nem szabad beleszáradnia a fúvókákba, sem eltönni azokat, valamint normál papíron sem szabad szétfolynia, ezért a kiürült patronnt nem szabad hagyományos tintával újratöltve felhasználni, mivel ez az írófej véget jelentené! A nyomtatásra használható papírnak kezdetben különleges nedvszívó papírnak kellett lennie, hogy a tinta ne folyjon el, de az új korszerűbb tinták kifejlesztésével megfelelnek a közönséges fénymásolópapírok.

TINTASUGARAS NYOMT

LÉZERNYOMTATÓK

Működési elvük hasonlít a fénymásolóéhoz. Egy homogénen feltöltött dobra lézersugár felírja a kinyomtatandó információkat. Ahol a lézersugár megvilágítja a dobot, ott kiséti a töltéseket. A festéket is feltöltik a dob töltésével azonos töltéssel, így a dob taszítani fogja a festékszemeket, kivéve azokat a részeket ahol a lézer kiséti a töltést, oda ugyanis az ellentétes töltések miatt megtapadnak a festékszemek, amelyek a papírra kerülnek, melyre ráégetik. Ezeknek a nyomtatóknak

OLASZNÁLATÁRÓL



előnye hogy csendesek és nyomdai minőségben képesek nyomtatni, hátrányuk viszont a magas áruk és az, hogy bekapcsolás után nem lehet rögtön nyomtatni velük, mert előbb el kell érniük üzemi hőmérsékletüket. A nyomtatóba igazából az összes Magyarországon kereskedelmi forgalomban kapható 80-90 grammos fénymásolópapír megfelel, viszont borítékok tekintetében szigorú a specifikáció, pár milliméter eltérés is számít. Fejléces papírra történő nyomtatásnál valamint űrlapok kitöltésénél vigyázni kell arra, hogy a tintának amivel a fejléccet vagy a rovatokat nyomtatták az űrlapra, ki kell bírnia a 200 C felmelegítést! Ezekben a nyomtatókban a festéket un. toner tartalmazza. A toner áll a por állagú festéket tartalmazó tartályból, valamint a dobból. Mivel a dob élettartama általában jóval hosszabb, mint a tonerben lévő festék elhasználódásának ideje, ezért megéri a kifogyott tonereket félretenni és újratölteni, ezzel több cég is foglalkozik, és így elégt sok pénz megtspórolhatunk. Egyes nyomtatók bizonyos példányszám kinyomta-

tása esetén kiírják hogy a toner kifogyott, ki kell cserélni, holott lehet hogy csak űrlapok kitöltésére használtuk a nyomtatót, ami alig fogyasztott tintát. Ezeknél a nyomtatóknál olyan a toner kialakítása, hogy valahol el van helyezve egy biztosíték benne, amit a nyomtató bizonyos példányszám elérése után kiséti, innét tudja hogy az adott toner már kiszolgálta az előírt oldalszámot. Ha ügyesek vagyunk, akkor megtalálhatjuk ezt a biztosítékot, amit kicsérelve újra használhatjuk a tonert. Ha a nyomtató nem használ ilyen drasztikus módszereket, akkor használhatjuk a tonereket tovább is, egészen ameddig a kinyomtatandó oldalon egy kisebb-nagyobb szélességű sávban csak fehér csík jelenik meg, és ez általában valami fontos és sürgős nyomtatónál közepén történik meg. Ilyenkor ki kell venni a tonert, és visszintezes tartva meg kell rázni, hogy a maradék festékpó egyenletesen elosztódjon benne, ezek után már újra rendszeren fog nyomtatni, de ez már a toner kifogyásának első jele, hamarosan a rázogatózás sem segít már, tehát ideje egy újat beszerezni. A lézernyomtatók nyomtatásra a beépített karakterkészleteket használják, így lehetnek kellemetlenségek ha ékezetes dokumentumokat szeretnénk nyomtatni egy nem ékezetes kódtáblán. Legtöbbször a nyomtató vezérlőpanéljén kiválaszthatjuk a használni kívánt karakterkészletet, amit a nyomtató elraktároz, és a választott karakterkészlet lesz a bekapcsolás utáni alapértelmezése. Néhány nyomtatótípus viszont kikapcsolás után elfelejti a beállításokat, ilyenek pl. a HP cég LaserJet 4L/4ML és 5L nyomtatói. A fenti nyomtatóknál az alábbi PJL parancsokkal lehet az alapértelmezett kódlapot PC852-re állítani:

```
ESC%-12345X@PJL COMMENT *852-es kódtábla*
@PJL DEFAULT LPARAM:PCL SYMSET=PC852
@PJL DEFAULT LPARAM:PCL FONTNUMBER=1
ESC%-12345X
```

A fenti parancsokba az ESC helyére az iBH kódú Escape karaktert kell írni, a parancsoknál a szóköz, új sor, kis/nagybetű számítás, azokat pontosan kell beírni. Az Escape karaktert MS-DOS editorából a CTRL+P után lenyomott ESC billentyűvel, Norton Commander editorából a CTRL+Q után leütött ESC billentyűvel lehet elérni, a jele egy bárra mutató nyíl. A FONTNUMBER utáni számmal a nyomtató beépített fontjai közül válogathatunk. A fenti parancsokat mentjük el egy file-ba, majd a nyomtatónak a copy /b fileenév.lpt

parancsral küldjük el, vagy AUTOEXEC.BAT-ból az echo [parancsok soronként] /lpt parancsral.

Diamond Stealth 3D 2000, a csiszolatlan gyémánt

Német, és angol szaklapokban egyre többször olvashatunk egy új chip-ről. Az S3 Virge DX, egy 3D-s grafikai támogatással felruházott 53-as, annak minden jó tulajdonságával együtt. Miről is van szó. A Diamond termékek gyártója, az EDGE mellett egy olcsóbb, de nagy teljesítményű kártyát kívánt piacra dobni. A fejlesztés fő irányvonala, hogy a 3D csak plusz, és a kétdimenziós ábrázolás támogatása mellett kell működni. Ehhez jó alapot bizonyult a mindenki által ismert S3 chip. A Virge támogatja az összes 3D-s gyorsító funkciót, és olcsó ára miatt egyre több kártyagyártó vásárolja meg termékéhez (pl. Virgite 3D). Az új módon felduzzadt mézőnyben a Diamond is előrukkolt a saját údvőskéjével Stealth 3D 2000 néven.

Gyári adatok:

64 bites PCI-os kivitel, 2MB EDO RAM (bővíthető 4MB-ig), Hardware-es 3D gyorsítás, Maximum 1280x1024/65k felbontás, 120 Hz-es képfirésztés

Windows'95 és DirectX API támogatás, Teljes képernyős videó és MPEG lejátszás software-ből, Bővíthető: TV tuner, hardware-es MPEG.

Magyarországban a PIXEL forgalmazza, két kivételben. Az OEM verzió csak a kártyát, és egy CD-t tartalmaz. Netto ára 29900. A dobozos változatban találmunk még egy Descent 2 shareware-t, és egy teljes Destruction Derby-t is. Netto ára 39900.

A teszt

Az Other Side az OEM verziót tesztelte, mert ennek ára jobban illeszkedik a magyar vásárlóközönség pénztárcájához, a fent említett bonus játékokkal pedig természetesen rendelkezik.

Elő megtelepítés, hogy a dokumentáció semmilyen műszaki paramétert, vagy adatot nem tartalmaz, csak és kizárólag az installálással foglalkozik. CD az CD, mondja erre bármely olvasó, nyilván azon taláható a teljes doki is. Hát nem. Sőt! Ez ember beépíti új szerzeményét a gépbe, felinstallálja a CD-ről a Win'95 drivert, meg egy MPEG lejátszó és aztán pont. Ennyi! A korong nem tartalmaz semmilyen demonstrációt, ami legalább illusztrálná a hardware lehetőségeit, de ez a legkisebb gond. A nagyobb az, hogy egy szál DOS drivert sem kapunk hozzá! Lemondhatunk a szokásos AUTODESK driverokról is, ennek az amatőr grafikusok nyilván örülnek. További kellemetlenség, hogy a képfirésztésre vonatkozó frekvenciákat is csak Windows alól állíthatjuk. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy akinek 14, vagy régebbi analóg 15" s-ös monitorja van, az minden felbontás váltásánál újra állíthatja be a kép helyzetét, és méretét. Hurrá! Ezt a problémát csak úgy orvosolhatjuk ha rendelkezikünk a Diamond Stealth 64 DOS-os beállító programjával, de ez a hardware különbségek miatt kicsit bizonytalanul működik.

Kompatibilitás szempontjából is akadnak kellemetlenségek. Furcsán hangzik, de az általam kipróbált játékok nem igazán ismerték fel a kártyát

S3-asnak, vagy bármí másnak. Ha ezeken a problémákon túljutunk, rendelkezünk egy 17"-os digitális monitorral, és a kívánt program is hajlandó együttműködni, (Nekem csak a "the 11th Hour" videója szemetelt...) akkor egy jól használható, az előző Diamond Stealth 64-nél kb. másfélszer gyorsabb videó kártyát kapunk, kellemes MPEG lejátszási képességgel.

Az összehatós

Kicsit vegyes érzések kavargognak bennem a kártyával kapcsolatban. A hardware nagyon jó, és gyors, de ez csak az egyik oldal, a programtámogatás pedig a nullával egyenlő. A már említett Victory, ami szintén S3 Virge chip-el készült természetesen számos demonstrációval, és DOS-os drivert csomaggal is rendelkezik, csak éppen nálunk nem forgalmazták. Miért?!

AMD Pentium

avagy miért lesz olcsóbb az Intel?

Sok várakozás (és egy év késés) után megérkezett az AMD teljes Pentium és Windows 95 kompatibilis processzora. A kompatibilitásról csak annyit, hogy külön jumperelést nem igényel, bármilyen alaplapon az Intel beállításban kell a foglalatba helyezni. Pillanatszerűleg 75 MHz és 90 MHz-es változatban kapható, ebből is a 75-össel ismerkedtem meg behatóbban. Az eljárás a következő volt: beraktam egy Intel Pentium 75-öst az alaplapba, megmértem az eredményeit, majd a gép kikapcsolása után kicseréltem a processzort (hangsúlyozom, semmilyen beállítást nem változtattam meg).

A mért eredmények alapján azt tapasztaltam, hogy az AMD Pentium kb. 25%-al gyorsabb rivalisánál, és itt említenem meg, hogy az ára viszont 30%-al olcsóbb (Windows 95 alatt is). Az a nemzetközi kedvező fogadtatás után, bejelentette, hogy csökkenti árait, nem lesz érdekes AMD-t venni, mert az árszint egyforma lesz. Na ez még nem következett be, pedig az AMD processzorai már javában árusítják. És ha az árszint ugyanaz lenne is, akkor sem feledkezhetünk meg a teljesítményről, mely még mindig az AMD javára billent az ár/teljesítmény viszony. Ezzel már odáig jutottunk, hogy aki új gépet vásárol, már ugyanannyiért rak össze egy pentiumos gépet, mint egy 486-ost. Ezúttal azt hiszem a 486-ostól a búcsú már véglegesen mondható. További várakozással tekintek a nagyobb órajelű AMD Pentiumok elé, melyekről majd olvasóinkat is szívesen tájékoztatom.

A Diamond Stealth 3D 2000-et azoknak tudom ajánlani, aki nem akar mást, csak egy gyors, sok extra képességgel felszerelt olcsó videó kártyát, "természetesen" Windows'95 alá.

A Diamond termékek megvásárolhatók a Pixel Multimédia Kft-nél. 1088 Budapest Rákóczi út 13. Telefon: 266-6059, 118-1595.

Flash

ZQ-Link V. 2.01

Sokan hordoznak a zsebünkben manager kalkulátort, s néha szívesen arhíválnák adataikat is. Ezt a problémát oldja meg egy remek magyar termék a ZQ-Link Software, amely az 1995-ös év elején jött létre a SHARP ZQ készülékek és az IBM PC/AT kompatibilis személyi számítógépek közötti kapcsolat megteremtésére, színtézőgépén SHARP ZQ Electronic Organizer környezet kialakítására.



Képességei:

- A hibátlan adatátvitelt a SHARP ZQ készülék és a személyi számítógépe között a teljes ZQ karakterkészlet használatával, megtartásával.
- Lehetőse adódik a két gép állományának egyeztetésére (szinkronizálására), a teljes adatállomány "backup" biztonsági lementésére.
- Adatbázisunkat tárolhatjuk winchesteren, floppy lemezen és más egyéb meghajtón.
- Az adatfile szerkezete szövegfile, bármilyen ASCII szövegszerkesztővel szerkeszthető.
- A titkos adatok jelszóval ellátott titkosított formában is elmenthetők.
- Kinyomthatjuk állományunk saját beállított formátumai szerint, printerre vagy akár file-ba is. Közvetlen nyomtatás a PrinterKódok begépelésével.
- 15 kész színösszeállítás közül válogathatunk beleértve az LCD, Monochrom, VGA Monochrom típusú képernyők speciális színezését is.
- Korszerű, magyar nyelvű, egyszerű kezelhető menürendszer miatt gyerekjáték a program kezelése. Vezérlőbillentyűi megegyeznek az elterjedtebb szövegszerkesztők, adatbáziskezelők konzoljával.
- ON LINE helprendszer azonnal rendelkezésünkre áll bármikor, ha elakadunk a munkában.

A rendkívül praktikus kiegészítő nélkülözhetetlen egy manager kalkulátor tulajdonosára. Casio tulajdonosok megnyugtatóra készüljük, hogy a termék kapható azon típusokhoz is... Az árktérogóriáját tekintve pedig kb. fele annak.

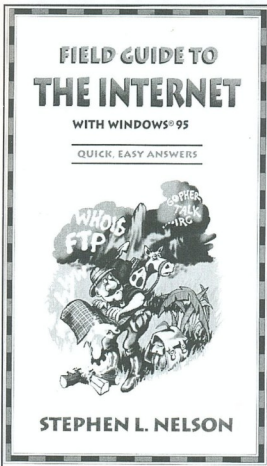
TOPI

(x)

Ebben a hónapban is találtunk érdekes kiadványokat a könyvespolcon, most ezekből ajánlunk néhányat...

Microsoft Press könyvek

Field Guide to the Internet with Windows 95
Windows 95-ös Internet szótár - Mindig tudni szeretted volna, de sosem merted megkérdezni, hogy egyes kifejezések mi is a jelentése, mivel félél, hogy felteszik a kérdést: még ezt sem tudod? Mindezen problémák ill. fogalmak tisztázásában



nyújt határozott segítséget eme könyvecské, mely A-tól Z-ig ABC sorrendben igyekszik minél tömörebben, közérthetőbben sőt lehetőleg a legegyszerűbben megfogalmazni az összes lehetséges kérdésre a választ a hétköznapi ember számára, aki az Internet világában kalandozik a Windows 95 segítségével.

Introducing Microsoft Frontpage
Mindazoknak kíván határozott segítséget nyújtani, akik először állnak neki annak, hogy Web oldalt készítsenek, majd azt kihelyezni az információs sztrádára. Az Explorer a Web site-on elhelyezkedő Web oldalak felépítési struktúrájába nyújt betekintést, megkönnyítve a megfelelő oldal kiválasztását. Az Editor az ezen oldal megtekintését, szerkesztését teszi lehetővé. A Personal Web server pedig ezen oldalak megjelenítését végzi el az internet világában. A WebBot segítségével az alapfunkciókat automatikusan elhelyezkedő az oldaladon külön szerkesztés igénye nélkül.



Internet Directory

A Microsoft Bookshelf sorozatában látott napvilágot eme terjedelmes kiadvány, mely az internet világának címeit, postafiókjait próbálja meg felölelni téma szerinti bontásban. Szinte az élet minden területéről, tudományról találunk benne elérést, mely alatt rövid magyarázat található a cégről, a site-ról... Ezután egy rövid kereszthivatkozás található arról, hogy milyen című alatt érdemes utánanézni még.
A CD mellékleten is megtalálható a címek, melyeknél Windows 95 alatt egy egyszerű kettős kattintással a kívánt site-ra juthatsz. Az internet eléréséhez szükséges Internet explorer-t megtalálható rajta.

Learn Visual C++ Now

Ha már érted az egyszerű C alapjait, itt az ideje hogy megtanulj programozni Windows alatt a Microsoft Visual C++ nyelvén. Ebben kíván hasznos segítséget nyújtani a könyv, melynek CD mellékletén a tanult kipróbálásához és a jobb megértés segítéséhez, nem is szólva a gyakorlásról egy teljesen működő Visual C++ fordítót (1.0 -ás verzió) is megtalálhatsz a könyvben szereplő példaprogramok forráslistája mellett (00 sor fordít). Na mire vársz még, vágj bele!

Programmer's Guide to Microsoft Windows 95
A Windows 95 felépítésének elcsúsztatásában szeretne segítséget nyújtani eme kiadvány, csak felsorolás szinten, hogy mikkel is foglalkozik. Nagy program készítése, Win32 megszorítások Windows 95 alatt, Windows 95-ös eszközök használata, Microsoft MS-DOS kiterjesztés használata, hosszú fájlnevek használata, registry bejegyzés, megszakításkezelés és sok más ami szükséges ahhoz, hogy egyáltalán programot lehessen írni. Mindezeket a Windows 95 fejlesztői csoportja tárja elénk (ők már csak jól tudják).

Magyar kiadványok

Egyszerűen Internet (kezdő és középhaladó)

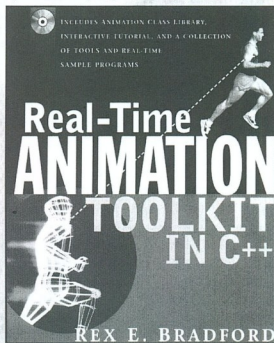
A két kiadvány egészen az alapoknál kezdni általánosan, hogy mi is az internet, mire lehet használni, hogyan született, milyen a felépítése, mi a hálózati etikett szabályai (Netikett) végül eljut a világháló felhasználásáig. A hétköznapi életben leggyakrabban használt tevékenységek elvégzésében is útmutatást ad: elektronikus levelezés (E-Mail), Usenet (hirdetőtábla), Mi is az a Gopher, hogyan működik, Telnet kapcsolatok, az FTP világa, WAIS: indexek és adatbázisok és a legáltalánosabb a World Wide Web világa. Mindezek kezelése: lentöltés, keresés, feltöltés, hirdetés... Egyszerű minden ahhoz, hogy első utadat megtedd ebben a külön világban.

Unix felhasználói ismeretek

A könyv az MTA SZTAKI Unix Oktatóközpontja tananyagaira támaszkodva készült. Kiter olyan részek ismertetésére is, melyek eddig még magyarul nem voltak hozzáférhetőek (vi és sed editor, C és Korn shell). Külön fejezet foglalkozik az egyszerű felhasználó mindennapi tevékenységével (mentés, nyomtatás, kommunikáció...). Egy ötletes fordított index is található a könyvben, mely azt igyekszik megkönnyíteni, hogy a kezdők a cél ismeretében eligazodjanak benne. Gazdag feladatgyűjtemény színesíti a száraz tananyagot.

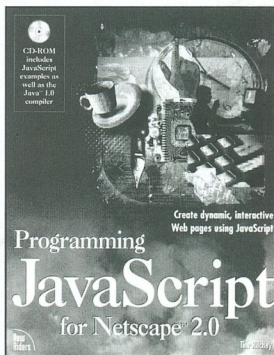
Bevezetés a computer grafikába
A szerző végigvezet a grafikus megjelenítő eszközök típusain és elvi felépítésén, technológiájuk alapjain. A különböző transzformációkkal, 3D modellezéssel vizuális hatásokkal, árnyékolással, Ray-Trace-el és még sok minden mással ami e témában szerepel. Mindezt kiegészíti a matematikai modellek programozásának bemutatásával. A könyvet a könnyebb megértés érdekében rengeteg illusztráció színesíti.

Real-Time Animation Toolkit in C++
Kezdő és középhaladó animációkészítő programozóknak ajánjuk ezt a könyvet. Egészen alapoktól (grafikus formátumok, bitmap kompresszió, SVGA grafika...) a professzionális animáció készítéséig végigvezet mindezek felépítésén és programozási fogásain egészen



a 3D animáció készítéséig, bár ez utóbbit csak érintőlegesen ismertetni. A legalaposabban azonban a 2D animációkészítéssel foglalkozik. A CD mellékleten megtalálhatók a példaprogramok forrásai ill. azok elkészítéséhez szükséges C++ könyvtárgyújtemény.

Programming Java Script for Netscape 2.0
Bemutató a Java nyelv felépítését, az objektumok létrehozását, beépített objektumok felhasználását, egyszerűval mindazt amit egy programnyelvről tudni kell annak professzionális felhasználásához. Valamint mindezek kapcsolódását a World Wide Web-hez és ezen



bél is a Netscape Navigator böngészővel való együttműködés keretében. Támogatásul a mellékelt CD-n megtalálhatók a példaprogramok ill a Java 1.0-ás fordítóprogramja.

Köszönjük a Kiskapu Kft. (1061 Bp., Népszínház utca 29.) és a Software Station (Bp., st. ker., Karinty u. 25.) támogatását.

Java - programozzuk az Internetet!

1. A Java-őrület

A hálózat a számítógép - mondja egy neves számítástechnikai cég reklámszövege. Hogy ez a jövőben teljesebben lesz-e vagy ez részszálogen. Nem tudni még ma, de egy biztos: az Internet-robbanással még azok is nagy hálózat-hívek lettek, akik korábban hallani sem akarták erről a PC-n. Ha a hálózat a számítógép, akkor a számítógépprogramozás hálózatprogramozást jelent, ugye? Ugyanakkor kell egy környezet, egyfajta "operációs rendszer", amit a felhasználók szeretnek és értenek ezeknek a "hálózati programoknak" keretül. Jelenleg egyetlen ilyen környezet van az Internetre kötött sokféle rendszeren: a World-Wide Web böngésző (browser). A WWW önmagában is felőss az Internet-nél hiteltelene sikeréért, hiszen könnyű kezelhetőségével megnyitotta az utat a felhasználók tömegei előtt az Internet használatához. Sokan más Internet-programot nem is használnak, csak WWW-böngészőt. Logikus tehát, hogy a böngészőt bővítsük ki egy olyan nyelvi környezettel, ami lehetővé teszi, hogy felhasználói programok fussanak benne.

Ezt a bővítést egyszerűbb kimondani, mint megcsinálni. Hízen arról van szó, hogy a böngészőprogram a Web-oldal betöltése közben berántja a hálózatról a hozzátartozó programokat is. Ha egy kicsit is elmorfondórozunk ennek következményein, rögtön felviláglik két kardinális probléma, mégpedig:

1. Az Interneten számos számítógéptípusok és operációs rendszerek elkepesztő kavalkádjá léteznek és ez így is marad a jövőben. A kulcsszó tehát többplatformúság. Ezért nincs mit kezdeni, azok a cégek, amelyek nem képesek alkalmazkodni ehhez a világhoz, el fognak tűnni a sülyesztőben. A böngészőbe berántott programnak futnia kell akármilyen processzoron, akármilyen operációs rendszeren. Mindezt úgy, hogy a program a ma már elvárt ablakos-menus kezelő felületet nyújtsa elfogadható futási sebesség mellett.

2. A másik kritikus kérdés a biztonság. Gondoljuk csak meg, miről is van szó: barangolunk a Hálón és rákattintunk egy hivatkozásra, anélkül, hogy tudnánk, pontosan mi is az. Betöltődik a Web-oldal, közben behívja a hozzá tartozó programokat is. Automatikus. Eddig csak akkor volt meg a vírusfertőzés veszélye, ha nem megbízható helyről hoztuk el a programokat, ezután akkor is, ha egyszerűen barangolunk a Hálón.

A Web-programozásnál az ördög tehát a részletekben lakozik. Több kísérlet után a munkalétszámairól nevezett Sun Microsystems állt elő 1995 decemberében egy olyan megoldással, ami a fent említett problémákat megoldja, az a Java. A Jávát egyszerre három platformra, a Sun Solaris nevű Unix-változatra, Windows 95-re és a Windows NT-re implementálták, ma már a Macintosh 7.5.0 operációs rendszerén is fut. A Sun tanult a korábbi kudarcokból és vakmerő lépésre határozta el magát: a rendszert a forrászövegeikkel együtt ingyenesen hozzáférhetővé tette az Interneten, párhuzamosan igen nagy hírerést csapott körülötte. Számos világcég azonnal bejelentette a Java licenstulajdonos, köztük fogcsikorgatva a Microsoft is. A kibocsátásáig szinte egy időben a Netscape bejelentette a Navigator böngészőprogram 2.0-ás változatát, amely már tartalmazza a Java-technológiát. Az Internet-közösség értékelte, hogy a Sun alkalmazkodott az Internet szokásaira és befogadta az ötletet. Azonban megindult egy teljesen szabad fejlesztésű Java-rendszer fejlesztése (az eredeti nagyon enyhe szerzői jogi feltételek ellenére a Sun tulajdonában van) és a Jávát gyorsan átvittek az Internet üd-

vőkéjére, a Linux operációs rendszerre. Java-programcskák ezrei népesítették be a Web-et. A Sun nagyszabású nemzetközi versenyt is hirdetett ilyen programcskák írására, amelyről azt remélik, hogy a technológiát széles körben ismertté teszi és programbázist teremt a Jávának. Az ügyesen felszított érdeklődés eredményeképpen a független szoftvergártók egyre-másra jelentek meg az eredetinel jóval kényelmesebb ablakos-menus fejlesztőkörnyezeteket, a Jávát integrálták a Borland és a Symantec legújabb termékeibe. A Corel azt tervezte, hogy WordPerfect alkalmazásgyűjteményét újírja Jávában, több cég bejelentette, hogy a Jávát beépítik az operációs rendszerükbe, hogy minden egyégy bővítés nélkül lehessen Java-programokat futtatni. Míg a nagy cégek a bejelentésnél tartanak, a Linux-csapat ezt már meg is csinálta. Tömegeivel jelentetik meg az újabb és újabb könyvtárakat, adatbáziskezelőket, titkosítókat, grafikus készleteket könyvitik meg a programozók életét.

Mi lesz a Java sorsa? Igen bátornak kell lenni annak, aki erre most válaszolni tud. Egy biztos: a Java kiforrott, igen jól használható rendszer, ami képes lehet arra, amit sokan remélnek: egységes alapot adni az Internet-programoknak, szétosztani őket a hálózaton platformtól függetlenül, esetleg a mai nagy szoftvercsomagokat hálózati alapúvá tenni. Egyelőre mind az Internet, mind a Java elég messze van ettől, de a lehetőség fennáll és már maga a lehetőség is megremíti azokat a szoftvereket, amelyeknek alkalmazásai szigorúan egy platformhoz kötődnek. A Java elterjedését egyelőre gátolja, hogy jelenlegi implementáció nem működnek néhány népszerű PC-s felhasználói környezetben (nincs Windows 3.1-es implementáció, bár a Netscape a nyár végére igére a Navigator 3.0 olyan Windows 3.1-es változatát, amiben van Java) továbbá a jelenlegi Netscape Navigator Java-alrendszere számos "Jurascsagot" tartalmaz (különösen sok "Jurascsag" van a Windows 95-ös változatban, bár a szerző magánvéleménye szerint erről nem a Netscape és a Java tehet...). Véleményem szerint a Jávának minden esélye megvan arra, hogy tényleg az Internet programozási nyelvélé váljon és általánosan elterjedését a személyi számítógépről. Érdemes tehát megismereni egy kicsit.

2. Túl az örületen

Ha tehát elhatároztad, hogy velünk tartasz és megismered, hogyan kell egyszerű programcskákat írni Jávában, mindjárt el kell felejtés egy reklámszöveget: elentéteben az az, amit hallhattál, a Java nem egyszerű. Alapszinten nem is túl bonyolult, habár. A Java-programozás alapszinten két dolgot ismeretét tételezi fel:

1. Meg kell tanulnod magát a Java nyelvet. Ez nem lesz nehéz, ha van C vagy C++ tapasztalatod. A Java ugyanis egészen egyszerűen egy kissé lecsupaszított és átalakított C++. Ha esetleg azt hallottad volna, hogy a C++ milyen rettenetesen bonyolult és mekkora programozóknak kell lenni annak, aki ilyesmiben dolgozik, megnyugtatlak: a Jávából hiányoznak a C++ zörbőbb ügyletei és egyébként a C++ sem olyan vérszenes nehéz, mint amilyenek mondják. A Java szigorúan objektumorientált nyelv, de nem kell megjegyezni ettől a büszövtől. Ha nem tudod, mi az, a nyelv bemutatásakor elmagyarázom és továbbá azaz fogjs, milyen egyszerű és hasznos dologt takar.

2. Meg kell ismerned a Jávához tartozó objektumkönyvtárat. Ezt a könyvtárat építik bele a böngészőprogramba és ez az egyetlen mód, hogy a gép erőforrásait elérj.

Ugyan a Java más nyelven írt könyvtárakat is tud használni, de nagyon veszélyes, mert az ilyen külső "plug-in"-t minden platformra implementálni kell, amin használni akarják a programodat. Amely lehet, legjobb a beépített könyvtárat használni és ez tényleg nem nagy korlátozás, mert igen sokoldalú, ügyesen kitölti gyűjteménye. A Sun azt állítja, hogy a Jávában nincsenek "titkos szolgáltatások", az igaz is a nyelvre, ami teljesen dokumentált, de az objektumkönyvtár dokumentációja enyhén szólva szegényes és egyes platformokon néhány funkció hajlamos egy-két "Jurascsagra". Erről is beszélünk később.

És most rögtön metetegetésre kényszerülök. Ennek a cikksorozatnak a kerete egyszerűen alkalmatlanok arra, hogy egészében bemutatam a Java rendszert, erre egy könyv is kevés lenne. Amennyit tudok tenni, hogy elvezetlek egyszerűbb Java programcskák írásáig, amivel felfedhatod a Web-oldaladat. Hogy ez kielégítő-e kíváncsi leszel, vagy továbbmész, de már rajtad múlik.

Mire lesz szükségöd, ha ki akarod próbálni az itt leírtakat? Először is kell a Java-fejlesztő és annak dokumentációja. A Java elsődleges forrása az Interneten a <http://www.java-soft.com>. Ez ugyan messze van és eléggé foglalt szokott lenni, de gyakran még gyorsabban, mint a magyar tükör, ez a <http://sunsite.math.klte.hu>. Ha mindez megvan, fog kellene még a Netscape Navigator 2.0, ha nincs ilyenünk, keressük fel a <http://www.netscape.com> címet és töltsük le.

A Java-fejlesztést számos platformon üzhetyük. Szóbagyóld PC-s környezetek a Windows NT, Windows 95, a Solaris PC-s változata, és Linux. Jömagam Linux-ot használok, ezért a cikk például mindig Linux-ra fogom vonatkozni. Ennek nem szabad mindezt okoznia, mert a Java-fejlesztő, a JDK ugyanúgy kell működjön minden platformon.

A Java installálása Linux-on kicsit problémásabb, mert a jelenlegi disztribúciók még nem tartalmazzák Java csomagot, így annak részét nekünk kell összeszednünk. Mindeketől kapjuk le a JDK-t magától a <http://sun-site.mff.cuni.cz/Languages/java/linux> címről. Mint minden Linux anyag, a Java csomag is gyors ütemben fejlődik, jelenleg a JDK 1.0.1.3 változat a legújabb, de mire a cikk megjelenik, addigra biztos lesz legalább öt javítás. A csomag két részből áll, ezek a `linux.jdk-1.0.1-try.com.tar.gz` és a `linux.jdk-1.0.1-try.static-motif.tar.gz`. Mindkettőt töltsük le, csomagoljuk ki, adjuk a PATH-ünkhöz a `/usr/java/bin` könyvtárat (az `/etc/profile`-ban kell módosítani). Szükségünk lesz az on-line dokumentációra, ezt formátumban a cseh gép `java/docs` könyvtárból szedhetjük le `JDK-1.0_2-apidocs.tar.gz` néven. Ezt is pakoljuk ki egy kellemes helyre, például a `/usr/java/docs` könyvtárba. Sajnos ezzel még valószínűleg nem végeztünk, mert a legelterjedtebb disztribúció, a Slackware 3.0 könyvtárai nem elég új ahhoz, hogy a Java fusszon velük. Töltsük le a `libc.5.2.18.tar.gz` fájlt az `ftp.u-bordeaux.fr` gép `linux/packages/C/C` könyvtárból, csomagoljuk ki a `/lib` könyvtárba majd mondjuk gyors egymásutánban (mint root) `cd /lib ; mv libc.so.5 ; ln -s libc.so.5.2 libc.so.5`

Ezek után rántsuk le az `ld.so.1.7.14.tar.gz` fájlt az `ftp.dso.com` gép `pub/linux` könyvtárból, csomagoljuk ki a `/tmp` könyvtárba, futassuk le az `ldsoinst` script-et, majd indítsuk újra a rendszert. Ezt a loader/DLL kombinációt több hónapja használom problémák nélkül Slackware 3.0 alapú Linux-omon, ajánlom nekünk.

Legközelebb folytatjuk...

Dr. Paller Gábor imáron java-bajnok...

Zene-gép??

TOUR MIX

"Nem többé zenei tudás, előképzettség, magas szintű muzikáltság, csak egy számítógép és megfelelő programok" - hallottam egy techno-megszállottól a napokban... Természetesen azonnal vitába szálltam vele, de hamarosan rádöbbentem, hogy az ő általa hallgatott műfajhoz tényleg nem kell sokkal több...

Tulajdonképpen vitaindítónak is számom ez a pár sor, a zenei kultúránk megmentése érdekében...

Nyugodtan írjátok meg tapasztalataitokat, profi vagy amatőr zenészmélményeiteket, a közhasznúakat a következő számtól leközelíjük. Így szinte bárki bekapcsolódhat a rovat szerkesztésébe. Természetesen bemutatunk különféle shareware verziójú zeneszerkesztő és manipuláló programokat is, hogy mindenki megismerhesse őket, de tervezzük hírek zenészmegszállottasát a számítógépek mellett, vagy ellen...

A CD-n is elhelyezzük a programok kipróbálható verzióját, s így mindenki maga választhatja ki a neki tetszőzenemanipulálót...

Természetesen a zenei világ nem trackerekből, 8 csatornás zeneszerkesztőkből, .MOD-okból áll, hanem effektekkel, limiter-ekből, kompresszorokból, igazi sample-ekből, hangmodulokból, keverőköl, hard disk recorderokból és egyéb kutyiközlőből. Ez persze nem azt jelenti, hogy az egyszerű PC-s barkácsolás nem adhat jó eredményt, de aki zenélni akar (legyen az techno, vagy akár szimfonikus) annak hamar tisztában kell lennie azzal, hogy a PC nemcsak tracker-ezésre való, hanem stúdióként is használható. (Ez is a kategória neve - Home Studio). Az otthoni stúdiózás azonban már erősen szoftverfüggő, hiszen a PC képességeit igazán csak egy jó program tudja kihasználni. Mivel rengeteg gyártó készít MIDI kompatibilis manapság, így nehéz a döntés. Ezért konzultáltunk Pierrrot-val, aki talán az egyik legismertebb magyar MIDI mágus, és közösen úgy döntöttünk, meglepünk benneteket néhány jó kis zene shareware anyaggal, amelyek igazi profi szoftverek butított verziói. A Cakewalk Professional már létezésének kezdete óta az egyik legjobb szelvszerver program, amivel kiválóan irányíthatjuk szintetizátorparkunkat (amennyiben van). Emellett ez a szoftver nyomtatja a legeszebb kottákat is. A Jazz Guitarist mesterfogásokat tanít a gitározást tanulóknak, ha egyszer Al DiMeola vagy Babos Gyula nyomdokain szeretnének járni. A WaveCraft nem egy újabb Blizzard játék, hanem egy igen jó analóg szintemulátor. Az analóg dolog úgyis olyan divatos manapság, az összes techno, dance, rave, industrial, hip hop, trip hop és hasonló irányzat tele van vele, így jól használható a kísérletezni vágyóknak. Természetesen közlünk .MID példákat is, amiből ismét csak tanulni lehet. Mert tanulni sosem szégyen, főleg a meglehetősen gyorsan változó zenei világban.

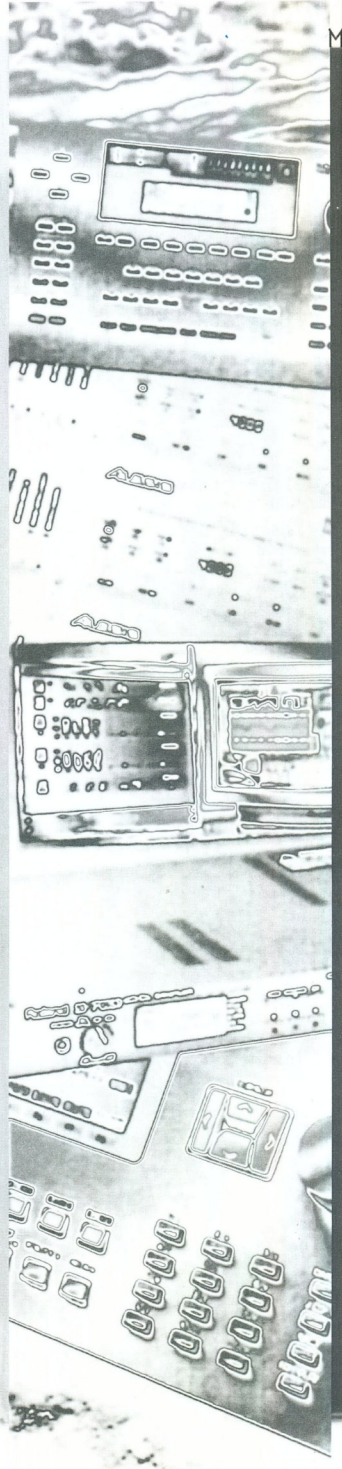
Június 20-án szokatlanul nagy nyüzsgés látszott a közismert narancssárga Wesselenyi utcai ház környékén.

(Ha valaki nem tudná a szerkesztőség is félig-meddig itt alakította ki főhadiszállását, szeptembertől pedig abszolút értelemben is csak itt lehet majd megtalálni bennünket...) Csak azok kedvéért, akik még sohasem voltak erre egy kis ismertető: A narancssárga (Roland színi) utca házfőntján találs egy Roland Márka-boltot, ahol még az is elcsodálkozik, aki soha sem értett a hangszerekhez... Ki is próbálhatja a jobbnál jobb cuccokat, s fájdíthatja a szívét egy-egy jobb darab hangján...Ha még sosem voltál itt, akkor sokat veszítesz, ha legalább egyszer nem próbálsz ki egy igazi Roland szintit...

Továbbhaladva a narancssárga jelzés mellett megtalálható a Cinema rajongók kedvenc boltját, a Cinema shop-ot, ahol a kíváncsiak kedvéért eláruljuk, hogy nem csak video filmeket vehetsz, hanem a filmzenék éspakátok széles választéka is elkápráztat. Arról pedig ne is beszéljünk, hogy az Other Side hamarosan benyomul az egyik sarokba játékokprogramokkal és újságokkal képviseltetve magát... Mire a cikket olvasod terveink szerint egy Playstation is kipróbálható lesz errefele, s az országban itt vásárolható meg legolcsóbban lapunkat is... Visszatérve az utcára, a két nagy-szerű bolt között találs immáron egy harmadikat is, hát ez a TOUR/MIX...

Június végén nyitotta meg kapuját a nagy-közönség előtt a szinte egyedülálló bolt, amely ötvené a klasszikus bemutatóterem és a barátságos hangszerbolt hangulatát. Gitárak, dobok, cinek, mikrofonok, keverők garmada. Minden, ami egy jó bulihoz kell. S kicsit még több is, hiszen az eladók maguk is profi muzsikusok, akik mindenki-nek teste szabott felszerelést kínálnak. Nem is csoda, hogy már a megnyitón megjelent a hazai zenei élet színe-java. Természetesen ha a látogató-nak szerencséje van, a boltban tallózózat zenészek élő előadással szórakoztatják, ami igen kellemes élmény, főleg ha Megyeri Laci beáll a mikrofon elé basszusgitárral és máris indul a blues. Egyébként a VG-8 (Roland gitárszíni) segítségével én is Carlos Santana-nak képzelhettem magam legalább néhány másodpercig. Arról nem is beszélve, hogy néhány gombbal odébb én voltam Eddy Van Halen. WOW! Shy pedig kipróbálta a dobszerkót. Fantasztikus élmény volt. Neki legalábbis. Nekünk nem annyira (He-he-he). Magyarán tui hely a Tour/Mix, csak túl rövid ideig van nyitva ahhoz, hogy az ember kelően kiélvezkedje magát. Ugyanis már este hétkor hazazavarják az embert, pedig este lehet a legjobban zenélni. De aztán másnap reggel 11-től újra lehet bulizni. Ez a legjobb az égen!

Dragon és Shy



A repülő tehén..

CATZ - 84%

Mi ez a nyávoágás? Macska?! A képernyőn? Meg kene etetni? Valami bávány? Ezek voltak az első reakcióim, amikor megláttam a Mindscape legújabb programját a CATZ-ot. Az ember csak ül a gépe előtt, békesen írja a multimédia cíket az Other Side 4-be, és a World ablaka alatt épp most máské kereszttül egy macska. Sicel Hagyj! dolgozni! Ne nyávojj már! Jó megettetlek. Bocs, de shy macskája kicsit kevesebb szeretetet kap, mióta átfestettem pirosra. Persze csak azért jobban lárszoni! A végén még valaki rápokol egy ablakot, és akkor volt macska, nincs macska. Én jól elvagyok ezzel a cícével, de nem ártana leírni miről is van szó. Nemrég megjelent a KUTYA! Nem, nem pármillió éve, csak kb 5 hónapja. Nem az igazán! Én a CD-ROM-os desktop kutyáról beszélek. A napokban kijött a MACSKA is, mint folytatás. Az egész arra alapul, hogy a programok írta egy egyszerűbb mesterséges intelligencia programot, amit kutyák, és macskák viselkedésének szimulálására lehet használni, majd esatlak hozzá egy poligonos megjelenítérendszert. Az eredmény kicsit bizarr. Az állat olyan mintha élne. Egy biztos, a tervezőnek volt kutyája. Macskája nem, mert a cica és elég kutyásan vakarózik. S mire jó mindez? Nekünk okozott egy kis derűtséget, de azon kívül, hogy screen saver, nem sokra. Hihetetlen élhető, de azért én magmaradok a saját analóg „kutyantömélő”, ő legalább felkelt minden reggel, és örül ha hazatér. A konzerv bármennyire is jófőja nem pótolhatja a valódit.

Flush

Képes Krónika - 73%

Egy szempontból nagyon jó ez a kiadvány. Az eredeti Képes Krónikát nem olvashatjuk meg, reprint kiadásra már elfogyott. Sajnos az oldalakról készült képek elég kicsik, így sok látványos részlet válik használhatatlanná. Emellett viszont pozitív, hogy hat óra narrátorszóveg segítségével ismerkedhetünk távoli korok krónikáival, olvashatjuk az eredetileg latin oldalak magyar fordításait és végre hypertextes keresőrendszerrel használja bogarászhatunk. Azoknak, akik angolul, vagy németül beszélnek, a kódex szövege ezen a két nyelven is olvasható.

Gyu

THE FISH WHO COULD WISH - 86%



Hallatlant! Hol a hal? Mi ez a halandzsza? Halni, vagy nem hallani? Ez itt a kérdés. Bocs. Az Oxford University az előző Other Side-ban ismertetett Dragons! sikerein felbuzdulva megjelenette a HALBAT.

Különös mennyi állatságot hordok össze ebben a számban. Mindegy. A The Fish Who Could Wish, egy szokásos interaktív multimédia mesekönyv. Sok vicces beszélőssal, és dalbetéttel. Ahoá kattintok hal terem. Minden mozog, él és jópofizik ebben a kedves kiadványban. Ajánlom minden horgászknak, és állatvédőnek, aki még nem hallott eleget a halakról, és aki arról álmodik, hogy néha lehetne egy igazán vakmerőt kívánni.

Flush

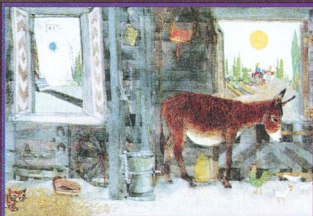
Az Other Side előző számában a természettudomány és a multimédia kapcsolatáról elmélkedtem. Az azóta megjelent kiadványok sokszínűsége ismét bebizonyította, hogy a jól használható, igényes kiadványokra a felhasználó változatlanul ki van éhezve.

A multimédia művészet, aki kételkedik ebben, az nézze meg az Organic Arts című mesterművet, vagy ha kicsit debilebb szórakozásra vágyik, installálja fel a Holy Grail-t. S mi van e két kiadvány között? Például egy „desktopmacska”, egy „éneklo hall”, vagy egy kis karácsonyi történet. Majdnem minden belefer a kinalatba, akárcsak ebbe a cikkbe.

CHRISTMAS STORY - 80%

Nem vagyok egy igazán vallásorientált típus, de a Christmas Story-t igényes kiadványként tartom számon. A kicsit komolyabb interaktív mesekönyv, a három királyok történetét eleveníti fel a multimédia eszközeivel. A kiadvány jól kiegészíti az Oxford University Press termékek választékát, s olyan területre merészedik, amivel eddig nem nagyon foglalkoztak a fejlesztők. Ugyan még eléggé a nyárban írom a cikket, de azt hiszem szép karácsonyi ajándék lehet vallásosabb családban.

Flush



WHERE'S WALLY AT THE CIRCUS - 70%

A gyerekeknek szóló multimédia kiadványokat, akárcsak a gyermekmeséket az emberek többsége hajlamos lenézve szemlélni. Ez természetesen helytelen, hisz ezen a téren is fontos a minőség. Egy igényesebb anyag a gyermeklelkületű felnőtteket is odáitetheti a képernyő elé, s nincs is annál szebb, amikor apuci a flacsájával versenyezve, több-kevesebb sikerrel bitorolhatja a gépet. Ilyenkor mindig kiderül, hogy az ember minél öregebb, annál...hmm...tapasztaltabb.

A Where's Wally at Circus, egy Angliában népszerű rajzfilm multimédiás megvalósítása, némi oktató céllal körítve. A program matematikai, és logika készségfejlesztő betéteket tartalmaz a 4-9 éves korosztály számára. Az ötlet nem rossz, a cseperedő emberke észre sem veszi, hogy éppen az agyát tőráthatja a gépet. Ilyenkor mindig a suliban végig sem gondolna. Ennek a programnak csupán egy szépségihája van. Mégpedig, hogy nem a hazai piacra szánták. A szereplők ékes angolszággal szólnak meg, és egy 4-9 éves magyar gyerek aligha beszél ilyen szinten, bármilyen idegen nyelven. A tisztelt kivételnek persze csak ajánlani tudom, ezt a remek programot.

Flush

A repülő tehén...

Nyelvész 2. - 86%

Elsősr is hád szögeztem le, szerintem mindenkinek külföldön, nyelvi környezetben kéne elsajátítania idegen nyelveket, sajnos jól tudom, hogy a legjobb módszer egyben a legdrágább is. Azonban ha felhasználjuk multimédia számítógépünket, akkor máris könnyebb helyzetben vagyunk, hiszen a száraz, sok szövegből álló tananyagot látványos, képszerű grafika kíséri. Számítógépünk felolvassa az adott lecke anyagát lassan, érthetően, jó kiejtéssel. Mindemellett frappáns példamondatokkal oktat az angol illetve német nyelv nyelvtani szabályaira. Ez persze még mind nem elég, hiszen tesztekkel tölthetünk ki, kiejtés alapján szavakat írhatnak le, sőt saját hangunkat is rögzíthetjük, hogy ellenőrizni tudjuk a helyes kiejtést. Szóval nem rossz, de azért egy magántanár mégis jobb. Legalábbis az nagyon kedves angoltanárnő, akit én ismerek.

Gyu

Budapest CD - 78%

A Budapest CD fővárosunk történetéről, és nevezetességeiről szól.

1000 fénykép, 40 perc film, 6 óra hanganyag, 250 oldal szöveg. Hirdeti magáról a kiadvány igényes, képeslap-szerű borítója. A tekintélyt parancsoló számok, egy Windows alatt futó multimédiás enciklopédiát takarnak. A korongon a készítőket két nagyobb témát vezettek el.

Az első rész Budapest történelmével foglalkozik, külön tárgyalva a nagyobb városrészeket, épületeket. Lehetőségünk van a nagy részben archiv fotók megtekintésére mellett, az írott információk egy narrátor előadásában meghallgatni, akár négy nyelven is.

A második, tán még nagyobb témakör Budapest 100 nevezetességét mutatja be. A készítő itt egy kicsit látványosabb formában, színes fénykép és videó felvételeken keresztül ismerteti meg a turista lelkelűtő felhasználót a Halászbástya, vagy az Országház építésének történetével, funkciójával. Kutak, köztéri szobrok, épületek, melyek mellett minden nap elmegyünk úgy, hogy tán nem is tudjuk, életünk néma szereplője valójában miemlék. Erdemes egy pár órácskát szentelni lassan megkopó tudásunk felrészítésére. A CD Multimédia Szoftverház terméke...

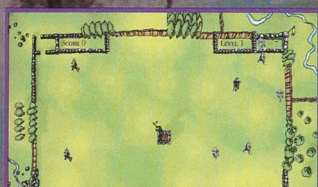
Flash és Gyu

ORGANIC ARTS - 95%

A bevezetőben már említettem, hogy szerintem a multimédia is művészet, már ha megfelelő szinten űzi az ember. A napokban került a kezembe az Organic Arts, ami végképp meggyőz minden kételkedőt. A program egy érdekes matematika képlet-gyűjteményre épül, ami a demókól jól ismert effekteket, vagy talán egy picit többet is produkál. A lényeg, hogy saját magunk definiálhatunk tetszőleges formájú, és számú testet, majd ezeket textúrákkal boríthatjuk, és mozgásukat is szabályozhatjuk. A kész animáció alá zenét is választhatunk a CD-ről, vagy saját gyűjteményünkökből. Ez kicsit bonyolultan hangzik, különösen akkor, ha leírom, hogy a testek fizikai tulajdonságait is szabadon állíthatjuk. A program kezelése ennek ellenére meglehetősen egyszerű.

Persze nem születtek mindenki művésznék. A látvány és a zene összhangja, nagyon fontos eleme egy-egy ilyen komputeres alkotásnak. Természetesen annak sem kell elkeseredni, aki nem tud a demókhoz hasonló minőségű klippeket készíteni, hisz a CD-n több száz áll rendelkezésére. S hogy mire jó mindez? Háttérnek, screen saver-nek vagy egyszerűen csak azért mert szép. Művészet a művészetért!

Flash

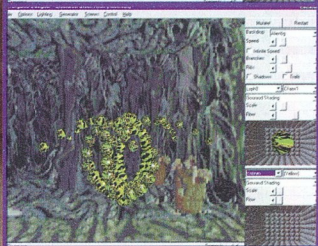
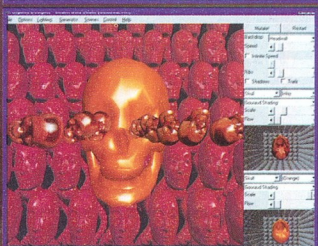
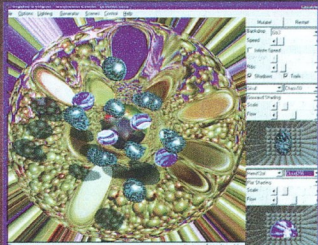


MONTY PYTHON: THE QUEST FOR THE HOLY GRAIL - 99%



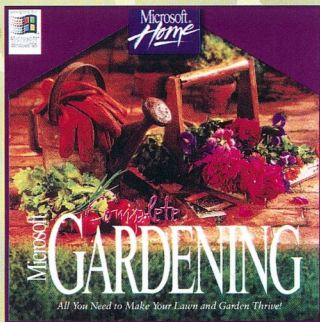
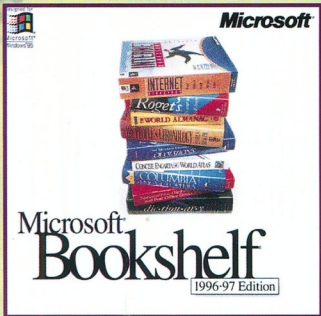
Gyalog galopp. Van köztünk olyan aki nem látta ezt a korszakalkotó produkciót? Ha igen, akkor azonnal nézze meg valahol, mert ez az élmény maradandóan deformálja az ember jellemét. Hogy milyen irányba? Egyenesen a „Hülye Járások Minisztériuma” felé. Nem baj, lényeg az, hogy alapmű. Ha még mindig olvasod ezt a bekezdést, akkor te nyilván szereted az angol abszurd humort. S mire is olyan ember vagy, aki nem kérdezi meg, hogy mi a Complete Waste Of Time, akkor ez a program neked szól. A Holy Grail, az imént említett film „komputerizált” változata, kicsit kalandos felfogásban. A játék lényege természetesen nem egészen tiszta. Minden helyszínen tárgyakat gyűjthetünk, de a történetben valahogy nincsen rájuk szükség... Sebaj lényeg az, hogy olyan klasszikus játékokban vehetünk részt, mint a „Vetődj el a tehén elől”, vagy a szenzációs „Paskold a szüzet”. Azt hiszem kicsit elhülyült a cikk, úgyhogy inkább abbahagyom... Az anyag egyébként az időszámításunk szerinti 932-es év legjobb CD-ROM-ja megítéselő címet nyerte el saját alkotóitól... és most, valami egészen más... (Skót ember lovni!)

Flash



Microsoft Bookshelf 1996-97 Edition.

A Microsoft könyvespolca több érdekes és informatív lexikon tartalmat, többek között a Columbia Encyclopedia, National Five Digit Zip Code and Post Office Directory, The Peoples Chronology, The Columbia Dictionary Quotations (nagy emberek nagy mondásai), World Almanac, Roget's Thesaurus (Szónima-szótár), Concise Encarta 96 World Atlas, Internet Directory és végül, de nem utolsósorban a diction-ary, amely egy jól használható értelmező szótár. Magyarán sok-sok használható amerikai lexikon és szótár egy CD-n.

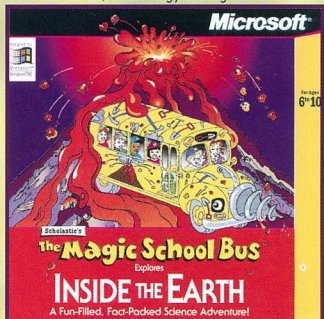


Microsoft Complete Gardening

Érdekes kiadvány több szempontból is, ugyanis csak Amerikában helyezhetjük el kertünket, amely kissé nehézkes teszi a kiadvány használatát Magyarországon. Ennek ellenére nagyon kellemes virágenciklopédia, amely kb. 4000 kultúrnövény adatait, képeit tartalmazza, tartásukhoz szükséges útmutatóval. A baj itt is csak az, hogy elég nehézkes a PC-t állandóan kicipelni a kertbe...

The Magic School Bus - Explores Inside the Earth

Hat különböző táj-típust fedezhetünk fel a 6-10 éves gyerekeknek szóló kedves oktató-kiadványban, járhatunk egy Canyonban, Egy földi illetve egy víz alatti vulkánban, egy mély barlangban, illetve egy kristály belsejében. Természetesen a jól megszokott narrátorzóvæg, a jól müködő help, 8 játék, 4 kísérlet és 6 beszámoló is teljesebb teszi a Földben tett utazásunkat. Magyarán aki már ismeri az előzöket, ki ne hagyja, aki pedig most ismerkedik a sorozattal, elsöre nagyon megkedveli.



A Microsoft lehetőségei gyerekeknek a felfedezés, az alkotás és a tanulás területén

A Microsoft folyamatosan bővülő, gyerekeknek készülő multimédia szoftvercsaládja egyszerű, ugyanakkor hatékony eszközökkel és hasznos tudással segíti a gyerekeket nem mindennapi dolgok megalkotásában. Az egyedülállóan valóságú háromdimenziós grafikával a személyi számítógép egyenlenszempillantás alatt képes tengeralattjáróvá, időgéppé, vagy vadállatok lakta sziklafelületé változni (mindenki saját felelősségére másson!). Minden környezet közül ez a legbiztonságosabb ahhoz, hogy a jövő generációjának kis tagjai próbára tegyék izmaikat, teszteljék döntéshozó képességüket, és a valóságban is létrehozzák mindazt, ami képzeletükben megszületik.

A kilenc éves és idősebb gyerekek számára készült Ultimate Climb egyedülállóan valóságú háromdimenziós hegyi felszínével izgalmas sziklamászó kalandot jelent, melyet élő video tesz még érdekesebbé. A siker nem csak a hegycsúcs meghódításából áll. Az Ultimate Climb valóságú, kihívást jelentő feladatai során a gyerekek megtanulnak felelősségteljes döntéseket hozni, miközben a reflexeik is fejlődnek. A valódi expedíciókhoz hasonlóan a hegy-mászó szimuláció esetében is nagy jelentősége van az előzetes tervezésnek, hegy-mászás közben érnék és az élelmiszerek megfelelő beosztásának, ezen kívül nélkülözhetetlen a megfontoltság ahhoz, hogy túléljük a rémisztő veszélyeket, melyek során vad medvék, kígyók, skorpiók és pumák támadnak meg. Bár hegy-mászó szakkönyvek segítik a vállalkozó kedvű játékosokat, a játék során mégis a gyerekek irányítják a történéseket, ök döntik el, mikor és hol táboroznak le, mennyit pihennek, hol, mikor és mennyit másznak. A játék minden alkalommal más

és más. Sokféle hegycsúccsal és mindig változó domborzattal az Ultimate Climb többszöri kihívást jelent, új legyőzendő hegycsúcsok és magaslatok várnak, melyek leküzdéséhez fejelemel és önbizalom szükséges.

A Creative Writer 2 a Microsoft 8 éves, illetve annál idősebb gyerekeknek készített, díjnyertes író és munkaasztali kiadványkészítő programjának legújabb változata. A program felvonultatja a szövegszerkesztő eszközök teljes skáláját, CD és online kreativitást elősegítő alkalmazásaival és teljes körű festő eszközeivel a gyerekek számára minden eszköz adott - és minden kifejezeten nélkül készült. A Creative Writer 2 komoly szórakozás. A gyerekek megtanulják, hogyan fejezhetik ki magukat és elajátítják mindazt, amire elképzeléseik megtervezésével azok kivitelezésig szükségük van. A Creative Writer 2 tartalmazza azokat az eszközöket melyek nélkülözhetetlenek egy-egy eredeti ötlet és írott mű elkészítéséhez: tartalomban gazdag multimédia képkönyvtár, betűtípusok, keretek, továbbá aláfestő zenei anyag áll a felhasználó gyerekek rendelkezésére. Fejlett, közvetlen nyomtatásra kész lehetőségével a gyerekek üdvözlőlapokat, plakátokat, vagy akár kutyasétáltatók szolgáltatókat hirdető szórólapokat nyomtathatnak, elkészíthetik házi feladataikat, melyhez sokféle betűtípust és illusztrációt is használhatnak. Az Internet-et is használó gyerekeknek a Creative Writer 2 megtanítja az e-mail üzenetek küldését, és saját web oldalak kialakításának módját is.

A Microsoft Magic School Bus sorozata az év végére már hat felfedező kalanddal büszkélkedhet. Ezek a 6-10 éves gyerekeknek készült multimédia tu-

dományos kalandok a Scholastic népszerű könyvsorozatára és egy amerikai tv műsorra épülnek. A szeszélyes és humoros kalandok során a gyerekek távoli és egzotikus helyszínekre utaznak a kedves Frittle kisasszony és a segítőtársaiak, például Liz és Arnold társaságában. A gyerekek fantasztikus utazáson vehetnek részt, megismerve az emberi test felépítését, a naprendszert, az óceánok mélyét, és a Föld belsejét. A Magic School Bus sorozat legújabb tagja a dinoszauruszok korába kalauzolja a gyerekeket. A sorozat hatodik, öszel megelén tagjával Földünk eserdeiben indulhatunk kalandra.

A Microsoft gyerekeknek készült, kreativitást ösztönző termékeinek harmadik, egyben legújabb tagja a 3D Movie Maker és a Nick 3D Movie Maker virtuális filmstúdió, különleges hatások tárháza, valamint moztérmet egyetlen szuper programban. A Microsoft a Jurassic Park, a Maszk és a Jumanji filmekből ismert sokrétű „feljött” háromdimenziós grafikus eszközök alapján alakította ki a 8 éves és idősebb gyerekeknek készült változatot. A 3D Movie Maker és a Nick 3D Movie Maker segítségével a kreatív és rendezői feladatokkal megismerkedve a gyerekek saját háromdimenziós animációs filmeket készíthetnek. A Talent Book karakterei közül ök választják ki a színészeket, ök választják meg a kosztümöket és a kellékeket, a film helyszíneit, továbbá a felvételeket is ök irányítják. A 3D Movie Maker és a Nick 3D Movie Maker segítségével a kis animátorok kipróbálhatják a különböző speciális hatásokat, például az arcok és alakok torzítását, eltűntetését. A kreatív kísérletezés és elajátítás során a gyerekek sok-sok órányi örömet és művészi szórakozásban részesülnek.

Komolyabb vizekre evezve:

A Microsoft 1996 végén megjelenő referenciatermek között található a Microsoft Encarta '97, a világ (digitális és nyomtatott formában kapható enciklopédiái között egyaránt) leginkább keresett enciklopédiájának legújabb változata, mely most új, két CD-ből álló bővített változatban is kapható; az Autopam Streets Plus, mely fejlett és teljes körű utcai és tépér program PC-re; az Észak-Amerika területét feldolgozó Autopam Trip Planner elektronikus út és vakáció tervező program; az autókval kapcsolatos naprakész információval szolgáló egyedülálló online szolgáltatás, a CarPoint; valamint a Cinemania '97, a népszerű interaktív filmkatalógus új, online lehetőségekkel bővített változata.

Ezek közül azokról beszélünk, amely minket is érdekelhet:

Az Encarta 97 egy 29 kötetes nyomtatott enciklopédia teljes anyagát tartalmazza egyetlen CD-n, melyhez egy szótár, egy világtalasz és több, mint 300 000 témák alapján megadott kapcsolódási pont tartozik, a lemezen most minden eddignél több kép, video, animáció és hanganyag található. Az Encarta 97 a web-en megjelenő cikkek segítségével képes naprakész frissítésekkel és a legújabb web kapcsolatokkal jelentkezni. Csak az Encarta rendelkezik lehetőségekkel a tartalom frissítésére, a letölthető új cikkek közvetlenül beépülnek az enciklopédia tartalmába, és az Encarta az egyetlen

olyan termék, melyel a különféle online szolgáltatásokhoz tartozó felhasználók a web-en keresztül megkaphatják a frissítéseket.

A legújabb és a klasszikus filmek egyaránt megtalálhatóak a Microsoft® Cinemania® 97 közzétett naprakész és szórakoztató multimédia filmkatalógusban, mely tartalmazza a filmek és a filmes szakemberek adatait. Az 1997 évi kiadásban minden eddiginél több szórakoztató elem van, például filmkritikák, videoklippek, beszámolók és híres emberek életrajzai. A filmes világ jobb megismerése érdekében a Cinemania 97 most integrált kapcsolatok tartalmaz az Internet-hez és a terméket kiegészítő, a legújabb filmes témakörökről tudósító és a hollywood-i színészekkel foglalkozó web magazinhoz.

Az új 1997-es változattal gyorsan és könnyen hozzáférhetővé válik 25 000 film kritikája. A kívánt filmekre kulcsszavak alapján, például a kedvenc színész, rendező, vagy más filmes figura nevére, vagy filmkategóriák alapján kereshetünk. A Cinemania a legújabb filmekről is beszámol, a kritikát elismert kritikusok, Roger Ebert, Leonard Maltin és Pauline Kael írták. A termék új jellemzője a hírességek közelebből is bemutató túrák, melyekkel a kedvencek hangját, meglátásait és szórakoztatását varázsolhatjuk személyi számítógépünkre.

A Microsoft-tal játék az élet!

Tengerek mélyéről a szárazföldre, ott pedig a kosárlabda pálya kellős közepére érkezünk a Microsoft NBA Full Court Press interaktív kosárlabda játékaival. A tetszetős és igazi versenyt jelentő játéknak köszönhetően az NBA-stílusú kosárlabda iránt érdeklődő rajongók most személyi számítógépükön is hódolhatnak kedvenc sportjuknak. A kihívás még nagyobb, ha modern keresztül hálózaton összekapcsolódva, valós időben játszunk kosárlabdameccsüket más rajongók ellen. Ez esetben egyszerre két, három, vagy négy játékos versenyezhet egymás ellen, a játékosok mindegyike öt főből álló csapatot irányít. Ezen kívül lehetőség nyílik csak egy-egy meccs lejátszására, az egész idény végigjátszására, versenyes szervezésére és versenyen kívüli gyakorlásra is. Az intenzívebb, valószínűleg hasonlóan előremutató eredmények érdekében a játékok mesterséges intelligenciával látták el, mely több, mint 100 valós NBA játék adata alapján működik.

Amennyiben megelégtünk a földhözragadt játékokat itt az idő, hogy új magasságokba emelkedjünk a Microsoft Flight Simulator for Windows 95 polgári repülést szimuláló termékével. A Flight Simulator for Windows 95 az évek óta nagy sikerű személyi számítógépre készült szórakoztató termék legújabb változata, mely valószínű repülészsimulációval, gazdag grafikával, nagyszerű látvánnyal, a va-

A Paramount Pictures és a Microsoft bemutatja a STAR TREK: CONTINUUM interaktív Web-helyszínt

A Paramount Digital Entertainment (PDE) és a Microsoft bejelentette, hogy megkezdte STAR TREK: CONTINUUM szolgáltatását a Microsoft Internet online szolgáltatásán, a Microsoft® Network-on (MSN™). A STAR TREK: CONTINUUM a „Star Trek” sorozatot és résztvevőit felvonultató hivatalos interaktív Web helyszín. A STAR TREK: CONTINUUM a „Star Trek” sorozat részletes archívumát és a sorozatokhoz kapcsolódó játékokat, feladatokat tartalmaz. A helyszínt úgy alakították ki, hogy mindenki kedvére felfedezhesse az itt elérhető idegen világokat és az online lehetőségeken keresztül új életformákkal ismerkedhesse. Az online információforrások közül a STAR TREK: CONTINUUM tartalmazza a legtöbb információt a „Star Trek”-kel kapcsolatban. A nyílt Internet szabványoknak megfelelő szolgáltatást a Microsoft Network előfizetői a <http://StarTrek.msn.com/> címen érhetik el.

A STAR TREK: CONTINUUM helyszínt teljes képernyős grafikus menük, audio- és videoklippek, animációk, háromdimenziós navigálható terek és testre szabott háttérzene teszik még izgalmasabbá.

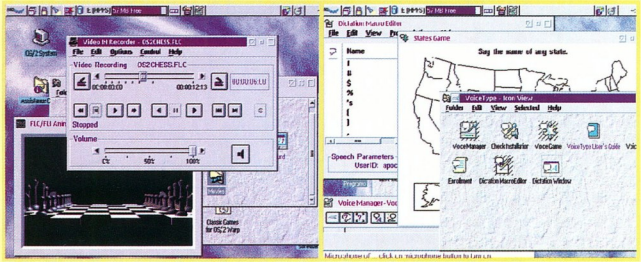
lódíval megegyező pilótáfülkével és műszerfalal várja a repülésre kész játékosokat.

A repülés terén szerzett tapasztalat jól kamatoztatható a Microsoft új, intenzív lövöldözős sci-fi akciójátékában, a Hellbender-ben is. Az érdekes, non-stop kalandozásra csábító játék egyaránt sokféle lehetőséget tartogat a megrögzött és alkalmi játékosoknak. A Geof Miller (előzőleg a „DeepStar VI” történetéről ismert) írta csavaros alaptörténetet az „X-akták” sorozatból jól ismert Gillian Anderson elmondásában hallhatjuk. A játék stratégiai elemei által élvezetes kalandot ígér.

Vissza a valóságba – bár az óriás tehertűk nagy port kavaro verseny egyáltalán nem a szürke mindennapokat varázsolja számítógépünk képernyőjére. A repülészsimulátoról már jól ismert Microsoft most ismét leszáll a földre. A Monster Truck Madness az első PC-re készült óriás tehertűk verseny. A Monster Truck fő érdekessége az adja, hogy a világ legnagyobb teljesítményű gépeivel versenyezhetünk. A program egyedülálló kihívást jelent, hiszen sok az ütközés, a pályán a gépek súlya alatt szétfűrészcsen a sár és a bukkánokban bővelkedő terepen nem adják könnyen a győzelmet. A játék a többi autóverseny-játekotól eltérő, izgalmas terepverseny sokféle pályával, többféle versenyzési móddal.

Computer, wake up, please!

Ezekkel a kedves szavakkal ébresztem bekapcsoláskor a számítógépet. Nem azért mert elértem szenilitásom teljét (addig még van egy-két évem), hanem mert felraktam az OS/2 Warp következő változatának bétáját: a Merlint, amely több más piacvezető technológia mellett egyedülálló módon tartalmazza a beszédfelismerést! A kiadott parancsokat egyből teljesíti, ide-oda mászkálok az ablakokban; az egér szokás szerint három-négy könyv és újság alatt fekszik, de most jó ideig ott is marad...



Computer, wo Computer

Aki hallott már a VoiceType Dictation technológiájáról, az tudja, hogy erős hardver, és speciális bővítőártya kell hozzá, valamint ezek ellenértéke, ami szoftverrel együtt minimum 900 dollár. Nos, a Windows lemmegeknek valóban. Mostantól (már mint hivatalosan késő ősztől) azonban minden új OS/2 felhasználónak ingyenes. Kérdés persze, hogy mekkora hardver kell hozzá. A jó hír az, hogy egy játék és multimédia géppel már jól működik. Ez számomra Pentium procit, 16 MB RAM-ot és 16 bites hangkártyát jelent. (Lehet 32 bites is használni, ha valaki az AWE 32-t annak gondolja...) A kritikus ebből a processzor, főleg annak lebegőpontos számítási sebessége, én ezért Pentium 100-as-t használok. Persze, nem árt egy kis memória bele. Míg a navigálás 12 MB körül is jól fut, addig a diktálásához minél több memória hasznos, a mai árak mellett azonban megéri a befektetést (32000 FT*árféért már bőven megvan a 32 MB is, az ismerőseimnek meg már 64 MB EDO RAM-uk van).

A beszédfelismerést majdnem 6 nyelven lehet használni, ezek közül én egy US bétát kaptam (Ezek az amerikaiak milyen hülyén ejtik a szavakat!), de itt Magyarországon mindenképpen a UK verziót érdemes használni, ugyanis mindenki olyan kiejtéssel tanulja meg az angolt. Ez főleg azért érdekes, mert a program alapesetben -betanítás nélkül is képes felismerni a parancsokat, amennyiben azt helyesen ejtjük. Egy további megfigyelés: a jó mikrofon kulcsfontosságú. Az előzetes példák szerint lesz a Merlin dobozban mikrofon is, de ha nem, akkor érdemes beszerezni egy nagyon jó minőségű, uni-directional, aktív mikrofont. Az AWE 32-höz adott mikrofon a leggyengébbek közé tartozik...! Akár 95% fölé is elmehetünk a felismerésben, ha jó mikrofont használunk, és betanítjuk a szoftvert a saját -errefelé úgymond speci-

ális hanghullis kiejtésünkre. Utána már tömör gyönyör :-), főleg hogyha jövőre már megjelennek azok a programok is, amelyek még jobban kihasználják ezt a technológiát (készülő játékokról már tudok, ez egy olyan lehetőség, amit nem fognak kihagyni).

Nos, nem lenne OS/2, ha csak ennyi újdonság lenne benne. (Igaz, a beszédfelismerés lesz a következő évek forradalma, de miért kéne itt megállni? Több készül itt egyszerű technológiaváltásnál.) Hatalmas divat ma az Internet, WWW és a Java. Nos, ezen a téren is újat hoz az OS/2. A használat könnyebbé tétele mellett az OS/2-be épített Java támogatást tartalmaz. Mint ismeretes jelenleg a Java programok futtatását a Web böngészőnk segítségével tudjuk végrehajtani. Ez a dolog már azonban a múlté, mert az OS/2 simán egy virtuális gépen futtatja a Java programokat, amivel az AIX és a Linux társaságában egy különleges kategóriát képvisel. (Irom mindent akkor, amikor az Internet Explorer 3.0 Beta 1 még egyszerű Java támogatást sem tartalmaz, nemhogy operációs rendszerbe integrált!) Természetesen fejleszthetünk Java programokat is, amehé az SDK-t meg is kapjuk, szintén az operációs rendszer részeként!

Még egy apró pletyka...Előfordulhat, hogy a Netscape piacvezető böngészőjét is mellékelik az OS/2-höz. Sajnos még nem tudni, hogy mennyire kacska, de mindenesetre, ha így van, akkor megintcsak az OS/2 lesz az első oprendszer, amelyikhez mellékelik...

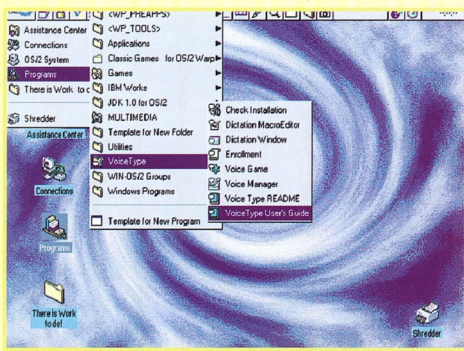
Természetesen, engem, nem új, OS/2-es felhasználót az is izgat, hogy mi van még az oprendszerben, a mellett, hogy két területen ismét forradalmi újításra készül az IBM? Nos, számos új, nyílt technológia került be az OS/2-be. Elsősorban a direkt API-k tömege (ez ráfér), amelyek segítségével felgyorsult a hanginicializálás és a videolejt-

szás. Kulcsfontosságú az OpenGL támogatás, ami eddig nagygépekről (grafikus munkállomásokról, Silicon Graphics) lehetett ismerős. Nos, a 3D-s kvázi szabványának számító leírnyelvet is támogatja az OS/2. De ne álljunk meg örülni. Az OS/2 beépített OpenDoc technológiával rendelkezik, ami rengeteg lehetőséget rejt magában. Először is képes dokumentumok között objektumokat cserélni és beágyazni. Ez olyasmi, mint az OLE, csak hogy az OpenDoc képes mindenre, amire az OLE, és akkor még csak a felét mondtam el a funkcióinak. Többek között kisebb a memóriai igénye, támogatja a mozgó tartományok beillesztését, a nem téglalap alakú ablakok kezelését (lehetne lekerekített szélű ablak is mindenhol, vagy a gyűjtők háttere lehetne átlátszó, a beil-

sokat fejlődött a Warp 3.0 óta. Nemcsak bővebb információkat kapunk, de egy új edzőt (tanácsadót), aki, ha kell, felbukkan, és segít megoldani egy-egy feladatot. Ez a WarpGuide szabadon konfigurálható saját ismereti szintünkőhöz, és néha igen jól jön. Emellett rengeteg tanácsadó adatbázist kapunk, ami segítségével akár magunk is meg tudjuk keresni egy-egy hibajelenség okát, és a megoldást is, Interneten, telefonon, vagy akármilyen más szálon keresztül.

Végére hagyam az egyik leglátványosabb dolgot, a grafikus felület megváltozását. Szép, csicsás, új, csillog-villog, ennyi. Eddig is az egyik leghasználatóbb felület volt, de sokan sírdogáltak, hogy nem elég szép. Nos, aki a szépséget helyezi a funkcionalitás elé, annak ügyis mindegy...Nem baj, most itt van az új felület, amit, mint kiderült, ugyanaz a cég tervezett, mint a Windows 95-ét...sajnos hasonlít is egy kissé. Nem baj, a Windows 95 felülete meg az OS/2-re és a Macintoshra hasonlított. Szóval mindenki látja, szép, új izék, no comment. Vagyis mégis: a félreértések elkerülése végett a képernyő tetején látható WarpCenter nem a TaskBar alapján készült (nem is úgy működik), hanem a Lotus SmartCenterét rakták át OS/2-re!

ke up, please!



lesztett objektumot pedig körbefolyóná a szöveg), és kisebb a memóriai igénye, amit úgy ér, hogy az alkalmazásnak mindig csak azt a részét hívja be, amire szüksége van. Ez nemcsak praktikus, hanem előre-mutató is. Könnyen lehet, hogy már soha többé nem fogunk alkalmazásokat venni, csak komponenseket. Bemegyek a boltba: „Kérek egy kis szövegszerkesztő-objektumot, egy nyomtató-objektumot és egy fenyoillatú helyesírás-ellenőrzőt.” Hogyha ezek a komponensek mind OpenDoc szabványúak (mert az OpenDoc szabvány, ellentétben az OLE-val), akkor ők tudni fogják, hogyan csatlakozzanak egymáshoz, és én szabadon választhatom minden komponensből a legjobbat. (Anélkül, hogy olyan funkciókért adnék ki pénzt, amit soha nem használok: lásd a különféle office, suite, meg mindenféle csomagokat.)

Mindig kérdés, hogyan tudom használni az operációs rendszeremet, miután megvettem? Kellenek hozzá programok, ugye...meg egy jó segítőrendszer. Az OS/2-ben mind a kettő megvan. Az alkalmazásokról a BonusPak gondoskodik, többek között tartalmaz modemező programot, faxprogramot, egy Word/Excel kompatibilis komplett irodai csomagot, és még néhány extrát. A funkcionalitás kb. mint a Works-é, ez azonban ingyen van. A másik tényező, a segítség, igen

Annál is inkább érdekes ez, hogy a SmartCenter már a Windows 95 megjelenése előtt is piacon volt...

A direkt APIknak, és sok egyéb fejlesztésnek köszönhetően a Multi-média támogatás még jobb lett, nem beszélve itt olyan dolgokról, mint a komplett házi videó és hang vágó rendszer, az AVI animáció-készítő, szinkronizáló...szóval sok extra dolog.

Még sok mindenről lehetne szólni, hogy még mit rakhatsz bele az utolsó pillanatban, mi mindenem változtattak, de ezt majd később, legyen annyi elég: itt valami készül...

Go to sleep...

Amby
amby@eik.bme.hu

Where do you want to Warp today?

Új és ez idő szerint egyedülálló kezdeményezésről szeretnénk hírt adni: megalakult az első hazai OS/2 folyóirat, az OS/2 Times. A lap kéthavonta jelenik meg, és a legfrissebb OS/2 hírek mellett igyekszik széleskörű áttekintést adni a számítástechnikai világ más fontos eseményeiről is. Az első szám szeptember első hetében jelenik meg, ára 296 Ft. Terjesztését a számítástechnikai szaküzletek, többek között a Telelogic Kft. (1119 Budapest, Fehérvári út 83. 3. emelet) végzi.

Scene rovat!

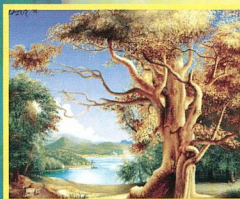
Gyú látszik több szempontból is különleges ez az OS. Ezeket a szempontokat már több vonalon hangoztatták Shy-ék így én csak a számomra legényesebbet közlöm. Mostantól az újság lapjaira is beverekítte magát a scene rovat! Ruléz. Persze itt most ne a már jól megszokott scene

Pontos cím és időpont:
1996. Augusztus 30.
(15h) - Szept. 1.
Apoczai Csere János
Nevelési Központ 7632 Pécs,
Apáczei Cs. J. krt. 1.
1997. Tel:+36-72-441-907

Remélem azért fanatikus scene hívek, nem felejtkeztek el az ősz derekán Kecskeméten - lassan ha jól számolom 8-adszorra - megrendezésre kerülő nagy hagyományokra visszatérítő Cache partyról. Mindez az Unicornnak köszönhető, s a színvonalra mi sem jellemzőbb mint hogy ez az egyetlen party amit még Gyú is



rovatra számláltak, hanem valami egészen másra. Pontosán mire azt még nehéz lenne előre megmondani. Az biztos, hogy itt nem lesznek demóelemzések, lamer stork, sőt még demóprogramozás sem. Ezeket inkább a CD szektorain keresd. (Programozás valószínűleg csak a következő számtól indul Exosworm/ENLIGHTENMENT tollából.) Viszont lesz mindenféle érde-



visszasír. (Gyú/Muffbusters aki ma ezen újság egyik főszerkesztője Dragon György álnév alatt.)

Azon gondolkoztam, hogy bevonnak titeket az az újság szerkesztésébe. (Ne örülj meg Shy.) Ugyanis ezeket a cikkeket a legszebb PCS grafikákkal szeretném díszíteni, s erre várok ötleteket. Küldjétek be a szerkeszték legzebb képeket mondjuk az újságban megjelenő többi rejtvény megfejtésé-



kesség a scene életével kapcsolatban, megpróbálom majd a figyelmet felhívni az éppen aktuális partikra, rendezvényekre. Valamint különböző pályázatokat és egyéb versenyeket is szervezünk az újság hasábjain, de erről részletesebben majd akkor olvashattok ha már körvonalazódtak a szabályok.

Sajnos az újság nyomdába kerülése és a megjelenése között nagyon hosszú idő telik el (Kb. 1 hónap), így felesleges lenne felhívni a figyelméket az aug. 25-én megrendezésre kerülő FIRGERING '96 partira. De azért ne csüggedjétek, mivel nemsokára - egész pontosan aug. 30-án - a Dynasty és a D-eyes rendez egy nagy scenevonalasnak ígérkező AntiQ '96 partit. Sajnos kicsit messze esik a partyplace a fővárostól, mivel Pécssett tartják, de remélem ennek ellenére sok látogatót vonz majd.



vel együtt s azok közül a legjobb bekerül majd a lapba. Természetesen nem szükségszerű, hogy a képet Te készítsd hiszen ez nem egy GFX compó, (Olyan is lesz idővel! Lehet készülni.) meg nem tudhat mindenki profi szinten rajzolni. Szeretnék még ezen kívül egy TOP listát összeállítani amelyre várom a szavazataitokat. Mivel ilyet még nem írhattatok (hiszen nem tudtatok róla), ezért az e havi TOP

lista a saját véleményemet fogja tükrözni. Szeretnék majd a CD vagy az újság hasábjain bemutatni tehetségés, nagy múltra visszatérítő, vagy esetleg még csak nem is alakult scene csapatokat. Ezzel mintegy reklámot szeretnék csinálni az újfi tehetségeknek, valamint természetesen az olvasó is tájékozottabb a scene fejlődéséről, Várom ezért a group-ok jelentkezését, természetesen nemi saját készítésű anyaggal együtt.



Felhívnam a figyelmeteket arra, hogy nemsokára újtára indítunk egy demó, intró, GFX, animáció és zene versenyt színvonalas nyeményekért. Annnyit elárulhatok előre, hogy nem egy szokványos versenyről lesz szó, hanem megpróbálunk rengeteg újdonságot belecsempészni, szokatlan kritériumokat felállítani. Gondolok itt arra, hogy meg lesz határozva a demó témája, hogy pl.: discóitse évezredelig az Other Side-ot vagy valami hasonló. Az újság elé intró írása viszont tényleg várható. Lehet előkeresni az assemblereket, trackereket, rajzprogiakat!

Végezetül duzzognék egy kicsit: Egyik előző Other Side-ban már írtam, hogy a scene nagy öröme kezdtek feltűnni a lányok is a magyar partikon. Leginkább az Exe'95 és a SceneSt'96 volt élenjáró ebben a tekintetben. Feltűnésükkel emelték a party színvonalát OS legalább a Doomozástól vagy a codeolástól elcsigázott emberek is megpihentethették tekintetüket „valamin” aminek csak messziről volt köze a számítástechnikához. Tálán ezért is iratlan szabály az organizerek körében, hogy a scenepartyk mindig ingyenesek a hölgyek számára. Így van ez a nagy külföldi partykon (ASM, TheParty), és természetesen a magyar scene legjobb party-ain (Rage, SceneSt, Cache) is. Ezért gondolhatjátok mekkora meglepetéséért a hír amikor megtudtam, hogy az 1. hónapja lezajlott Flag '96 partyn teljes árú belépőt fizet-

tettek a lányokkal is. Nem hiszem, hogy szerencsés dolog, ha a szervezők ennyire a profitra hajtanak ahelyett, hogy inkább a partyjuk színvonalát emelnek. Így sajnos nagyon könnyen el lehet venni a lányok kedvét, lekedésed a számítástechnika iránt, arról nem is beszélve, hogy így a scene életében bizos, hogy nem fognak részt venni. (Tudna nekem vki mondani magyar coder vagy zenész lányokat? Ismerteket, és nem pl. a számték tanár nénit.) Arról nem is beszélve, hogy kis kivételtől eltekintve a partykat látogató lányok csak a dekoráció célját szolgálják, mert legtöbbszor völknek a barátinól, s nem különösebben vonzódnak a téma iránt. Szerencsére az elkövetkező partyk ebben a tekintetben színvonalasabbnak ígérkeznek, hiszen mind a Firgeringen mind az AntiQ-on ingyenes lesz a belépő a lányoknak.



Ezzel zárnám is soraimat, mert Shy'tól csak 4 kb-t kaptam a cikkre és már túl is léptem. Várom leveleiteket, Top -Listákat, véleményeiteket meg mindent.

WARD/ENLIGHTENMENT

E-Mail: t_mort@ludens.elte.hu
enlightenment@mail.datanet.hu

TopListas:

Demo:

1. Contrast / Oxigene
2. Reanim8r / Rage PC
3. Inside / Cncd
4. Dope / Complex
5. Second Reality / Future Crew

Intró:

1. Cyboman 2 / Complex
2. Fluid Motion / Valhalla
3. Billy G Force / Complex

GFX artists:

1. Lazur
2. Visualize
3. Rendall

Music:

1. Dope music - Jugl / Complex
2. The 2nd Reality - Skaven / Future Crew
3. Partime - Woland / Exumers



„Mivanhaver”

„Mivanhaver”

Noszalgiam van mostanában...

Nem is tudom magában tartani a dolgot, többek között ezért készül ez a rovat, amellyel arra szeretnék rávilágítani, hogy a számítógépek mindenképpen rendelkeznek olyan képességekkel, amelyek későbbi életük folyamán nagyon fontos szerepet kaphatnak...

Azt szeretném bebizonyítani, hogy a vágyainkat sok munkával, türelemmel és kitartással ki-sebbs nagyobb kiterők után megvalósíthatjuk. Így jutottunk el azokhoz az emberekhez, akik szerintünk mára elég sok mindent megvalósítottak álmaikból. Nem példabeszéd szeretne lenni ez a sorozat, csak úgy éreztük, hogy manapság kicsit kevesebb a kreatív számítógépes, kissé túl sok a csak játékba felejtkezett géptulajdonos... Nem jelenti ez a DOOM rajongók szapulását, vagy a fantasy megszállottak lenészetét, csak azt, hogy a géppel alkotni, dolgozni nem szűzény, s ez régen sokkal nagyobb szerepet kapott mint manapság...

Sok kecskeméti party attrakciója volt a zene, grafika és demo compo, amire az emberek már hónapoknál korábban megkezdték a felkészülést. Demo csapatok alakultak, zenészek, grafikusok, coderek egymással versengve értek el mind jobb eredményeket. Mások játékprogramok fejlesztésében próbálgatták tudásukat.

Egyszóval mindig történt valami. Ma ez a szellem nem létezik. Mintha a gépek rohamos fejlődése megszüntette volna az egyenlő esélyeket, akinek gyorsabb-nagyobb gépe van, az a nyerő... Mindazonáltal én azt gondolom ennek nem így kellene lenni. A windows-t szapulók tömegei helyett, szívesen látnék magyar produkciókat, a ray-tracelt nyavaják helyett tehetséges pixel-mestereket, a techno bim-bumm helyett hallgatható dallamokat...

AKAD AZÉRT OLYAN IS, AKI MIATT ÉRDEMES BELEVÁGNI A SZOROZATBA...

Forrai Gáborral kaptuk először telefon-végre, s majd folytattuk a többiekkel is...

Nexus 6, ahogyan a régi Amigások emlékezhetnek rá, ma már nem hatalmas testméretével (ugyanis léfogyott), hanem munkájával nyűgözi le a számítógépesek népes tábortát.

Ots.: *Hogy is vezetett ez az út, s milyen fontosabb állomások voltak életedben a profi szint eléréséig?...*

N6.: Immáron 12 éve foglalkozom számítógépekkel, bár nem PC-vel kezdtem, inkább az Amiga adta ez első lendületet. Akkor minden egészen más volt, party-ra jártunk, s a csapatok tagjai akár az országot

mégis csak jó volt, hogy még közelebb kerüljek a számítógépes világhoz anélkül, hogy beszűkült szakbarbár vált volna belőlem. Tanulni pedig rengeteget tanultunk egymástól, mert ugye akkor még a számítástechnikai oktatás itthon még igencsak gyerekipőben járt.

Ots.: *Hol alkalmaztad ezután tapasztalataidat?*

N6.: 93 és 96 között körzeti televíziók képiúság szolgáltatásait tervezgettük, ebben is felhasználva demos múltunkat, végül a TOP TV teletext főszerkesztője is voltam.

Ots.: *Mikor indult az animációs mánia?*

N6.: Már a képúságaimba is bépítettünk ilyen elemeket, de 96-an megalakítottunk barátaimmal egy valódi animációs céget Real Vision Computer Graphics néven. Ennek a felépítése is inkább egy jó csapatra emlékeztet, hiszen most is együtt nyaralunk bulizunk...

Ots.: *Milyen munkákat vállaltok el?*

N6.: Főcímeikkel kezdtük, később ehhez jöttek a TV-spotok, reklám és kereskedelmi animációk, s mára

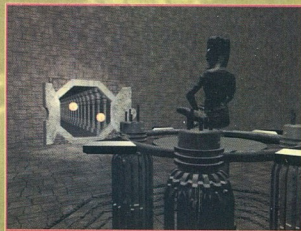
ilyen volt például az Exotron videoklipp és legutóbbi munkánk a Toys of Ancient Gods - Daniken ihlette Vímána klipje, amelyből az illusztrációk is származnak. Ezt tartjuk eddigi munkánk csúcspontjának, s reméljük hamarosan a televíziós premiere is megtörténik...

Ots.: *Mennyit dolgoztatok ezzel a munkával...*

N6.: Három teljes hónapot áldoztunk rá úgy, hogy a 4 per 22 másodperces animáció gyakorlatilag 6500-et tartalmaz. 7 gépünk (PC) számlolta szinte folyamatosan. Melléktermékekkel együtt kb. 25 CD arhiváltunk az anyagról.

Ots.: *Hányan dolgoztatok rajta, milyen programokkal...*

N6.: A Real Vision Computer Graphics magját 4 ember alkotja, de a cég teljes létszáma 10-12. Ezen a munkán egy profi animátor, két 3D grafikus és három-négy 2D grafikus dolgozott. Nem számítottam hozzá a designer feladatokat és egyéb kiegészítő tevékenységeket ellátó nem kevésbé fontos legénységget. Pentiumjainkon LightWave segítségével rendeztünk, korábban Caligary True Space-ben magunk tervezte objekték segítségével. Használtunk Ima-



gine-t is, de inkább csak kisebb részfeladatok elvégzésére. Egy kis izelítő a CD-n is találhatóan olvasóitok a Lightwave és a kis csapatunk közös sikeréről...

Ots.: *Használtak-e 3D Studio-t?*

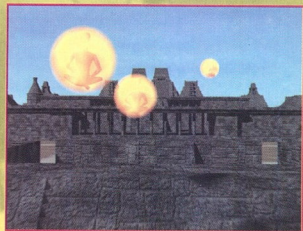
N6.: Egyáltalán nem alkalmaztunk, ugyanis továbbra sem érezzük, hogy a fejlesztői igazi animáció készítésére teretvétek volna. Az általunk használt programok pedig lényegesen kéreállobbak, kezelhetőségük minden szinten jobb mint a 3D-Studio bármelyik verziójának. Azt nem tagadjuk, hogy lehet vele szép dolgokat készíteni, de a világ egyre inkább a természetesebb hatásokat - nem a műanyag érzetet - igényli.

Ots.: *További terveitek?*

N6.: Szeretnénk egy budapesti képviseletet, mert immen Veszprémből kissé nehezebb menedzselni a munkánkat. Ez a szakma pedig láthatóan hatalmas versenyfutásban van. Nem szabad lemaradnunk... Vannak nemzetközi terveink is, de ez még a jövő zenéje... Szeretnénk ezzel a kis csapattal minél jobb munkákat elkészíteni...

Ots.: *Sok sikert hozzá.*

N6.: Köszönjük.



különböző részében is lakhattak, mégis együtt tudtunk dolgozni... 1992-ig a 23C Crew tagjaként vetettük bele magunkat a hazai scene vizébe... Demókat készítettünk, majd egy játékprogramon is kipróbáltuk képességeinket. Ezt annak idején a Thalamus Europe Sub címmel meg is jelentette Amigás és PC-s verzióban. Sajnos az anyagi siker elmaradt, de tapasztalat szerzésre, fejlődésre nagyon jó volt.

Ots.: *Hogyan alakult tovább a scene pályafutásod?*

N6.: 92 után külföldi csapatokban kalandoztam, de ennek is csak barát- kapcsolat- és tapasztalatszerző jelentősége volt. Utólag végig gondolva arra azért



már túl vagyunk egy-két video klippen is. Szeretjük a változatos, technikai és szellemileg kihívó munkákat.



„Adni még egy lehetőséget a történelemnek. Kérlelhetetlenséget és kegyet gyakorolni az ellenfeleken. Logikát és memóriát csiszolni játékosan, de véresen komolyan. Ez a stratégia játéka.”

És most valami egészen más...

Ugyanis történt valami Budapesten, ami egy „kicsit” megváltoztatja a társasjátékokról kialakult nézetet.

Camelot megnyitotta kapuit!

Így most ezen az oldalon kivételesen nem a számítógépes játékokról írunk, hanem a társasjátékok egy olyan

olyan ismert játékokra bukkantunk mint pl.: CIVILIZATION, BLACK BEARD, KINGMAKER, stb. Nem véletlenül, hiszen a DIPLOMACY sikere óta az Avalon Hill a társasjátékaival vezető pozíciót vívott ki Amerikában és így érthető az, hogy leggyakrabban az ő stratégiai játékaiknak adaptációi kerültek át számítógépre.

Az igazi különbség a számítógépes és a táblás stratégiai játékok között az, hogy míg a számítógépes játékok előre beépített sémák alapján játszanak ellenük, addig a táblás változatuk esetén mindig a másik játékos(ok) ellen kell játszaniuk, akik valjuk be az MI-k megjelenéséig keményebb ellenfelek lehetnek, mint a számítógép. Másrészt a csaták kimenetele sem a számítógép véletlengenerátóra van bízva, hanem kockadobással, kártya kijátszásával, vagy egyszerűen diplomáciával dönt-het el és a szabályok ismeretével mindig tisztában lehet a nyeresi esélyekkel (ellenfeleiddel is).

Ugyanakkor a szabálykönyvek (amiket minden stratégiai játékhoz magyarul is mellékelünk) az adott játék történelmi hátterét is kisebb-nagyobb részletességgel taglalják.

Álljon itt példának néhány cím, amelyekről a következők számban fogunk részletesebben írni: Battle of the Bulge, Britannia, Republic of Rome, Geronimo, Midway, War & Peace, Wizard's Quest, Third Reich, Baseball Strategy, stb.

Richard Garfeld volt a szülőatyja a gyűjtögetős kártyajátékoknak amiből a legelső 1993 augusztus végén adta ki Amerikában Magic the Gathering névvel. Az alapkonceptió, hogy egy alap pakliban 60 db, a 3-400 db induló kártyákészletből véletlenszerűen kiválasztott lap van, plusz egy szabálykönyv, ami csak az alapszabályokat tartalmazza, mert minden egyes kártyán is lehetnek szabályok amik megváltozathatják a játék menétét. A számos kártyából (jelenleg kb. 2000 különféle lap) végtelen számú játszópaklit lehet összeállítani és a játék így már eleve három részre osztozik. Az első a lapok gyűjtése, cserével vagy új paklik vásárlásával. A második a pakli összeállítása, a harmadik maga a játék.

A három év alatt már túljutottak a 1 milliomodik kártyalap eladásán és menetközben egy lavinát indítottak el a játékiparban, ami sorra hozta ki a gyűjtögetős kártyajátékok sokaságát. Ezek különböző témakörö-

ket világitanak meg, mint pld.: Vampire, Star Trek, Star Wars, Spellfire, Mythos, Kult, Gridiron, Mortal Kombat,



Killer Instinct, Middle Earth, Owerpower, Netrunner, két magyar készítésű a Mitosz, a Hatalom Kártyái. Végül, de nem utolsó sorban a legszébb a GUARDIANS.

A most induló sorozatunkban igyekszünk bemutatni a táblás stratégiai és gyűjtögetős kártyajátékokat. Azért, hogy ne legyünk teljesen elfogultak az Other Side szerkesztői is bevonjuk a játékok tesztelésébe így az ő tollukból is napvilágot fog látni egy-egy játék leírása.

Abban az esetben ha valami közvetlen kérdések lennének, a következő telefonszámon állunk rendelkezésükre: 215-9035, vagy személyesen várunk Camelotban (Budapest 1094 Ferenc körút 33.) hétfőtől péntekig 11-19-ig és szombaton 10-14-ig.



csoportjáról, amelyek a mai napig is alapjául szolgálnak a számítógépes stratégiai játékoknak. Valamint egy másik játékról, amelyik 3 évvel ezelőtt kezdte meg világhódító útját, az idén pedig már megjelent az első számítógépes implementációja is.

De mi köze van mindennek Camelothoz teheted fel joggal a kérdést. Egész egyszerűen annyi, hogy a Camelot az első üzlet Budapesten, amelyik stratégiai táblás és gyűjtögetős kártyajátékokat is forgalmaz.

Talán meglepődsz, de a táblás játékok között is



A kilencedik művészet Comix



A képregény, vagy comics. Mindannyian tudunk róla: Superman, Batman, a Pókember vagy éppenséggel az X-Men. Ismerősen cseng mindenkinek New Yorktól Pekingig, ám annál kevesebben ismerik mit is jelent a képregény, mint képzőművészeti ág. Az ember törekvése, hogy történetet képekben meséljen el, a pattintott kövel egyidős. A művészet ezen formája az altimáral barlangfestményektől a görög frizeken keresztül a katedrálisok freskóin át a számítógépen megjelenő vizuális világig mindvégig együttélt az ember kultúrájával.



Sajna, a szocialista realizmus diktatúrája közellenségét csinált a modern képregényből (amely melleleg idén ünnepli századik - évfordulóját) és csak csökevényes formában hagyta létezni. Ezért nem

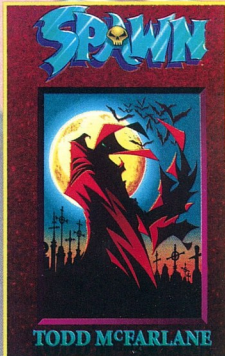
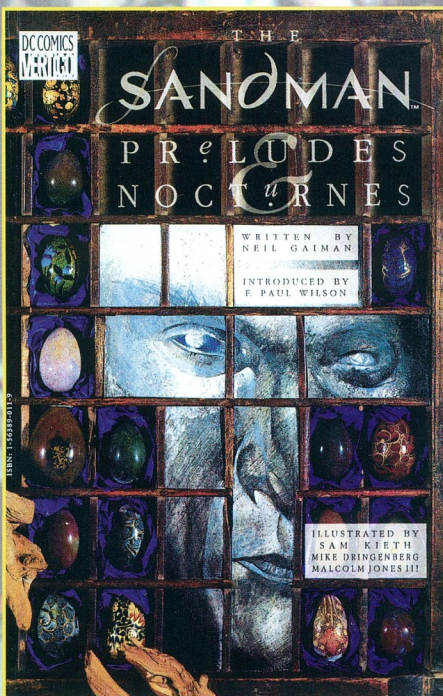
csoda, hogy a mai napig a köztudatban nagyon rossz színen tűnik fel, az emberek idegenkednek tőle, vagy nem veszik komolyan.

Pedig a képregény önálló művészeti ág, saját eszközeivel, közvetlenségével és hordozó-rejével a művészi kifejezés teljes egészét képes felölelni. Ezek ismeretében bátran kijelenthetjük, hogy a képregény valóban a kilencedik művészet.

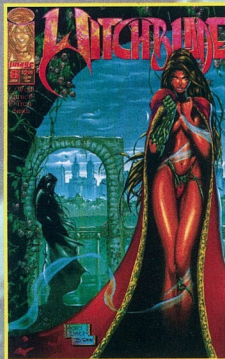
A populárisabb és nem sokra tartott műfajt ennek ellenére mindneki ismeri és szereti. A mozi világában gyakoribbak a képregényből filme adaptált történetek, mint a „megképregényített” filmek. Judge Dredd, A Maszk, Rocketeer, Dick Tracy, Tini Títán Teknőcök, Tank Girl, A Holló mind nagyon régi és dicsőséges múlttal büszkélkedhet, közös tulajdonságuk, hogy a Dick Tracy és a Rocketeer kivételével mindet csapnivalóan adaptálták filme. A történetek rengeteget vesztettek hangulatukból, mondani-

valójukból és jellegzetességeikből. Az Idegen, a Ragadozó és a Csillagok háborúja képregényben több folytatással büszkélkedhet, mint filmbeli eredetijük. Az Idegenek a Ragadozók ellen, valamint a Star Wars olyan mellékvágányai mint a Zsivány osztag vagy a Droidok aranykorukat élik.

A köztudat bosszantó ignoranciája és tudatlanságán alapuló ellenszerve miatt eleve kudarcra ítéltetett néhány próbálkozás. A Pulitzer-díjas Maus; a World Fantasy díjas Sandman (az egyetlen képregény, ami valaha irodalmi díjat nyert saját kategóriáján kívül); Manara, Serpieri és társaik erotikus vagy éppen szexuális víziói; Frank Miller a mainstream képregény egyik nagymoguljának Sin City című fekete-fehér remekművei tartalmukkal, előadómódjukkal pillanatok alatt képesek beindítani kis hazánk köztudatának szuperkonzervatív védekezőmechanizmusait. Persze, a hiba, ahogy mondani szokás, nem az ön készülékében van. A képregénynek is ötven év lemaradást kell behoznia a nyugathoz képest.



Itt vannak emellett az európai nagyok is. Jólal kevesebben ismerik őket, mint az amerikai kicsiket, kevesen vannak, elérhetőségük még rosszabb, mint a szuperhősöké. Schuiten, Peeters, Hergé, és még ki tudja hányan... A sors fintora, hogy a ma ismert képregény Európából már több mint száz esztendeje elindult, s aztán, mint valami emigráns, meglepettedt, leginkább Amerikában és ott lett belőle kultusz. A Yellow Kid az első képregény, amit számon tart a világ, ami a New York Timesban jelent meg. Azóta odakint komoly iparág, ideát finom kifejezőeszköz lett a kilencedik művészet. Tisztára, mint az Oscar-díj...



A Comix képregényből azt vállalta fel, hogy ezt a vizuális világot elérhetővé és megismerhetővé tegye itt, Magyarországon.

Cím: 1094, Ferenc krt 33
Telefon: 215-90-35

cinema

Kezdjük talán az őszi magyar mozicsemegével! **Bujtor István** *A három testőr Afrikában* címmel forgatott filmet Rejtő Jenő izgalmas-mulatságos légiósregényéből. A színész-rendező ezúttal a forgatókönyvet is maga írta, s a producer feladatokból is kivette a részét. A stáb eredeti helyszíneket keresve a Szaharában táborozott le: ott készültek a történet külső felvételei.

start: 9. 26.

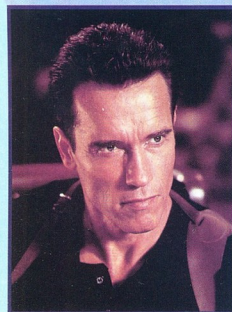
A békebeli kalandfilm után időzünk még kicsit a múltban. A Magyar Televízió négy éve vetített kéttucat epizódot *Szupercsoport* címen az egyik legsikeresebb amerikai tévésorozatról. Innen talán sokan ismerős



lesz **Tom Cruise** legújabb kémthrillere, a *Mission: Impossible*. Brian De Palma rendezésében a szuperkém Cruise játszik pókembert a CIA-központban. A film külön érdekessége, hogy a roppant veszélyes, ám látványos étermi robbantásos jelenetet Cruise kaszkadőr nélkül maga csinálta.

start: 9. 12.

Arnold Schwarzenegger immár nem próbál kitörni a szentvelen akcióhős zord páncéljából. Nagy élvezettel és szédületes költségvetéssel készítette a *Végképp eltörőlni* című produkciót. Szerpe szerint veszélyben lévő koronatanúkat véd,



Vége a nyárnak, kezdődik az új moziszezon. A filmtermést szemlélve a szeptember olyan színesnek ígérkezik, mint az őszi tőz. Tom Cruise akcioparádájától a brit kultihistórián át az új-zélandi csodái drámáig megannyi nézhető film várja, hogy másfél-két órát szánjunk rá.

A **CINEMA** filmmagazin arra vállalkozik, hogy ezentúl segítséget nyújt a válogatásban az *Other Side* olvasóinak

mint különleges FBI-ügynök. Természetesen nincsen jobb nála a szakmában, ezért nyilván nem is kell olyan sokat izgulnunk pártfogoltáért. Persze nem is ez a fontos: a lényeg az, hogy fantasztikus lézerfegyverével minden rossz embert szitává lőjön.

start: 8. 15.

A *Strip-tíz* című filmben valóban az történik, amit ígér. Némi intellektuális sztori keretében **Demi Moore** leveleszi, amit csak lehet. Ami persze

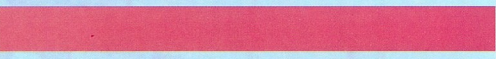


nem baj, mert szép. 12,5 milliós gázsijával egyébként a népszerű színésznő újabb rekordot döntött, tehát neki már mindenképp megérite.

start: 9. 5.

Volt egyszer egy szenzációsan jó film - amit egyébként augusztusban a Magyar Televízió is ismét levetített -, a címe: Az elnök emberei. **Robert Redford** az egyik Watergate-ügyben nyomozó újságírójt alakította benne. Abból a filmből a műfaj klasszikusa lett. Nyomába senkinek *A hírek szerelmesei* című szintén médiatörténetű mozit. Redford kicsit megőregedett az évek során, s korosodó média-ásvát immár jobban érdekel a szerelem, mint a világmegváltás.

start: 9. 19.



Lee Tamahori új-zélandi rendező. Még nem ismerjük, de most mőziba kerülő névjegye alapján alig várjuk a folytatást. *Egykoron harcosok voltak* című filmje egy maori család drámáit dolgozza fel. Messziről érkezett történet, ám Auckland nyomorregyében legalább olyan sötét és kilátástalannak látszó az élet, mint az ezredvég felé közeledő világ akármelyik gettósódó nagyvárosában. Tamahori minden számunkra egzotikusnak tűnő vonása ellenére olyan filmet készített, amely az emberi méltóság győzelméről mesél.

start: 8. 5.

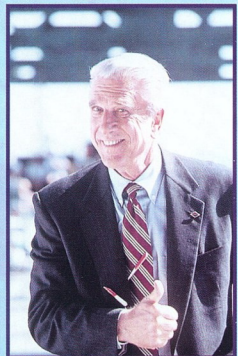
A szeptember kihagyhatatlan filmje a *Trainspotting*. A Csalogút másik oldalán már kultfilmként emlegetik **Danny Boyle** kegyetlenül őszinte kábszerfilmjét. Ne gondoljunk afféle hepiendes, „na jó, alaposan eltevelyedtel, de mi majd segítünk”-féle könnyfakasztó sztorira. Boyle a dzsumbuj közepéből néz kifelé, miránk, akik beilleszkedtünk, és ezt a világot választottuk. Ők ott viszont valamért az álomvilágot választották, s ezzel az életformát, amely a társadalmon kívül rekeszti őket. Boyle nem minősít, csak megmutat valamit, amiről semmit sem tudunk. Mindezt az Iggy Pop, a New Order, Lou Reed, az Underworld, Georges Bizet és Johann Sebastian Bach (az orgonánál lehetka Gábor) zenei aláfestésével.

start: 9. 26.

A briteknél maradvá már megszokhattuk, hogy szinte nincs hónap **Emma Thompson** nélkül. Ezúttal a század elejei festőnő, Dora Carrington bőrébe bújít, aki homoszexuális (a szó szoros értelmében vett) élettársával, az író Lytton Stracheyvel korának nem kevés szellemi izgalmat okozott. *A festőnő szerelmel* - Carrington egyfelől megható szerelmi históriá, másfelől izgalmas kultúrtörténelmi visszatekintés.

start: 9. 12.

A végére hagytuk a mókát. **Leslie Nielsen** a *Drágám, add az életed!*-ben (start: 8. 29.), **Jim Carrey** pedig a *Köbelbarót*-ban (start: 9. 26.) vihákol. Nielsen a film hiányosságai következtében sajnos nem hozza a legjobb formáját, de rajongói biztos elnézik majd neki. Annozt elárulhatunk, hogy a változottság kedvéért szigorúan titkos ügy-



nökként nyomoz. Aki mindeközben a forgalomban lévő szuperprodukciók paródiáit vélné felismerni, az higgyen nyugodtan a szemének.

Jim Carrey viszont magabiztosan hozza a rosszindulatú idéten hülyét. Kábeltevé-szerelőként ferkőzik be bátoran áldozata életébe. Kábelbarátságot köt vele, ami úgy tűnik, elszakíthatatlan.

A hónap legfrissebb film- és videomegjelenéseiről bővebben a havonta 86 színes oldalon megjelenő **CINEMA** hasábjain olvashat minden érdeklődő. Kritikáinkat, filmismertetőinket a világ filmközpontjaiban jelen lévő munkatársaink által készített exkluzív szótárinterjúk, az alkotókról közzétett portrék egészítik ki. Állandó rovataink mellett film- és filmzenejétekek, ajándék mozi- és videójege, valamint ingyenes premiermeghívó vár a cinemásokra. A cinemánaknak a **CINEMA KLUB**-ot ajánljuk. Klubtagjaink a műsoros videókazettákat, CD-ket, filmes témájú könyveket 15 százalékos árengedménnyel vásárolhatják meg a **CINEMA BOLT**-ban, ahol egyébként minden betérő kedvére csemegézhet és költekezhet.

CINEMA BOLT:

1077 Budapest, Wesselényi utca 57.

Telefon: 267-9376, Fax: 267-9399

Other Side 13+1

1. Az első három kérdé-sünket a nemrégiben megjelent Microsoft Music Central 96 enciklopédiából válogattuk. A kiadvány a zene szerelmeseinek szól. Ha helyes megoldásokat küldesz be, Microsoft Home programot és egyéb finomságokat nyerhetsz.

1/1. A nemrégiben elhunyt amerikai jazz énekesnő, Ella Fitzgerald kb. hány lemezt készített?

- a, 30
b, 60
c, 150

1/2. Melyik filmnek a zenéjét játszotta a Magyar Állami Operaház Zenekara:

- a, Rambo III
b, Zongoralecke
c, Férfias játékok

1/3. Melyik együttesben játszott Gordon Sumner – és milyen művésznéven vált ismertté?

- a, Police, Sting
b, Guns N' Roses, Axl Rose
c, Spiders, Alice Cooper

2. Intercom játék amelyben a nyertesek között 50 db. Die Hard pótlót sorsolunk...

A három Die Hard film milyen hosszú összesen?

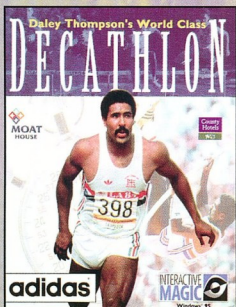
- a, 346 perc
b, 412 perc
c, 388 perc



3. Cinema játék, amely kapcsán Cinema pótlókat és filmplakátokat nyerhetsz...

Mi a neve a Cinema által évente kiosztott Arany szobrocskának?

- a, Oscar
b, Golden Globe
c, Jupiter



4. Interactive Magic játék, amiben Daley Thomson Decathlon játékok szerepelnek díjként...

Mi lesz a címe a cég új startegiai játékának?

- a, Magic Gates,
b, Destiny
c, Magic the Gathering

5. E.C.T.S. játék, Demo CD-kért. Mikor rendezik évente a kiállítást?

- a, nyáron
b, télen
c, tavasszal és ősszel



6. BMG játék, ahol Toni Braxton kazettákért küzdhetnek

Milyen stílusú zenét játszik az énekes?

- a, Soul
b, Trance
c, Hip-hop

7. Warner játék, a zenei inyenckek, népzenei válogatásokért

Milyen nemzetiségű az Anúna énekegyüttes?

- a, walesi
b, skót
c, ír

8. Kiskapu játék, könyvajándék díjkért
Milyen számítástechnikai könyveket forgalmaz a Kiskapu leginkább?

- a, Watson Herbert Press
b, Microsoft press
c, Vogel Publishing

9. Ameon játék, amivel vadonatúj Budapest multimédia CD-kkel gyarapíthatod gyűjteményed

Milyen típusú hangkártyákat forgalmaz a cég?

- a, Soundblaster
b, Gravis
c, Turtle Beach

10. Juventus Rádió játék, Juventus ajándékokért (mouse-pad, póló)

A felsorolt művészek közül ki nem szerepel a Juventus Olimpiai albumán?

- a, Ákos
b, St. Martin
c, Halász Judit



11. Camelot játék, azoknak akik imádják a kártyajátékokat (Vampire pack+kiegészítők)

Hány féle Avalon Hill játékot lehet kapni a Camelotban?.....15.....

12. A Comix játék nyereményei, Marwell OverPower pakli és Szuper képregények

Mi Venom igazi neve?

- a, Günter Smith
b, John Hurt
c, Eddie Brock

13. Other Side játék, féléves előfizetés és demo CD-k lesznek nyerteseké

Hány lemezes Other Side jelent meg összesen?

- a, 5
b, 6
c, 7

13+1 SONY játék, egy SONY PLAYSTATION fődíjjal és többszörös nyerési eséllyel...

13/1 Milyen processzor a lelke a PlayStation-nek?

- a, 32 bites RISC
b, 16 bites Motorola
c, 32 bites Intel

13/2 Mennyi memóriája van a gépnek

- a, 1 MB
b, 2 MB
c, 4 MB

13/3 Hány polgont jelenít meg a gép egy másodperc alatt?

- a, 240.000
b, 320.000
c, 360.000

13/4 Hány csatornás a PlayStation hanggenerátora?

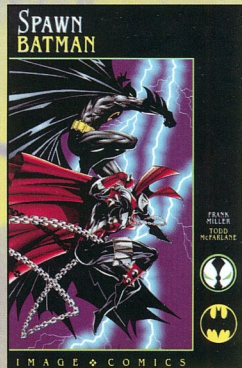
- a, 16
b, 24
c, 32

A megoldásokat az olvasói véleménylapon küldjétek vissza.

Címünk továbbra is

1077 Bp. Wesselényi u. 57.
Vagy
1399 Bp. Postafiók 701/113.

A Sony Hungary PlayStation játéka kétfordulós, tehát ha karácsonyra meg szeretnéd nyerni a superkonzolt, figyeld az Other Side októberi számát is. Küldd be a helyes megfejtéseket és reménykedj. Arról se felejtkezz meg, hogy az előfizetők 2x, vagy 3x eséllyel indulnak.



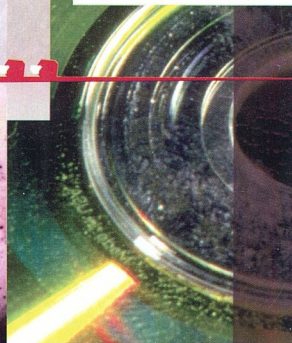
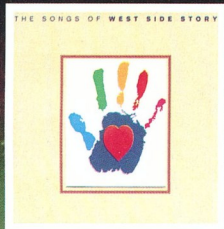
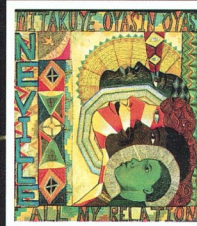
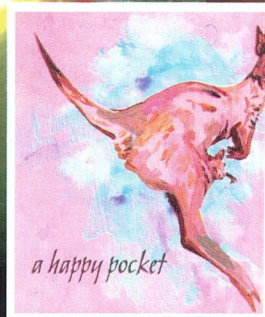
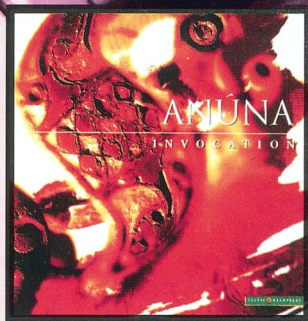
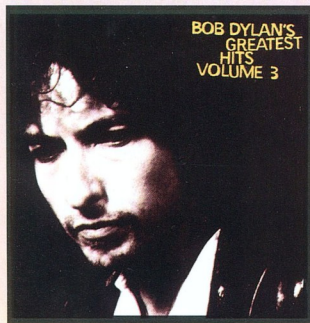
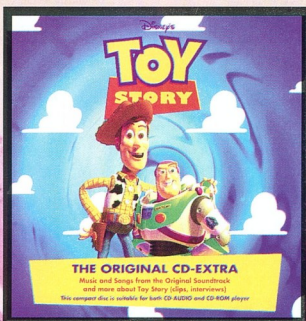
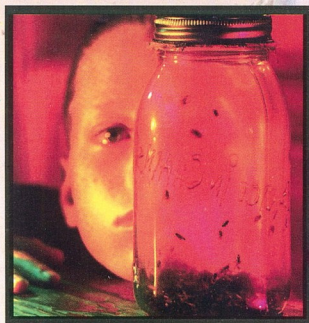
Talán már többen hallottatok erről a formátumról, amely kisebb földindulást indított el zenei körökben. Ugyanis eddig, ha egy CD-n számítógépes track volt, akkor behelyezve az ezüstkorongot lejátszónkba jobb esetben az első szám helyett nem hallottunk semmit, rosszabb esetben pedig iszonyú számítógépes zaj tört elő a hangfalakból. Szerencsére az újabb CD-lejátszók már felismerték a számítógépes trackről volt szó, így hallgathattunk egy csomó csöndet. Klassz, mi? Nos, okos bácsik (Sony, Philips, Microsoft) kitalálták a CD-Extrát, amelyen ugyanúgy van számítógépes rész is, de nem a korong elején, hanem a végén olyannyira, hogy sima CD-lejátszó meg sem találja a számítógépes track-et. Ez eleddig teljesen jól hangzik. Természetesen figyelembe kell venni azt a tény,

hogy a lemez jó részét zene tölti ki, így a számítógépes részre nem jut annyi hely. Ennek ellenére elég érdekes dolgokat lehet ilyen helyre összehúszni. Például dalszövegek, érdekességek, képek az előadókól zenekarokról stb., részletek, videóklippek, néha még egyszerű játékok is beleférnek a dologba. Én mindaddig négy ilyen kiadványt láttam (Bob Dylan - Greatest Hits Volume 3, Alice In Chains Jar of Flies, Toy Story) Amelyek közül a Sony Music kiadványokhoz (első kettő) jár egy Corel Driver CD is, ami nélkül például az én ósdi CD-ROM meghajtóm nem ismerte fel a CD-Extrát. Miután felinstalláltam a meghajtókat,

már nem volt gond. A BMG-s Toy Story gond nélkül elindult még a Corel-driver nélküli gépen is, ami azt jelenti, hogy ez a formátum is felnőtté vált időközben. A negyedik albumot futólag láttam Pierrot-nál, amin remixelni lehetett a egy zenekar egyes nótáinak részleteit. Mindenesetre egy dolog tény: jó ez az új formátum, de enyhén megdrgítja a CD-t, és igazán még nem úgy készülnek az albumok, hogy a multimédia rész jól ki legyen találva. Talán egy-két éven belül már eleve úgy kezd a zenekar hozzá a lemezhez, hogy a zenevel együtt kitalálják a multimédiát is és így az teljesen szervesen illeszkedik az egészhez. Igazság szerint azonban 3-4 évnél többet nem jósolok a CD-Extrának, mert akkor majd jön a DVD és jaj lesz mindenkinek!

Gyu

A CD-EXTRA...



MEGVALAMI máS

Ebben a rovatban mindig olyan lemezeket mutatok be, melyek valamilyen okból kilógnak a lemezkiállításból. Talán azért, mert nem olyan populáris irányzatokból származnak, talán azért, mert igényesebbek, mint a többi album...

Kezdjük a Celtic Heartbeat sorozat két új tagjával, amelyek a Warner Music-től érkeztek. Ha valaki még nem tudná, ez a sorozat kelta-ír zenét játszó előadók, zenekarok munkásságának legjobbját helyezi el polcunkon. Jelenleg két új kiadvánnyal rendelkezik, melyek: Thomas Loeffe - Norland Wind és

lom az Anúna új korongját, amely talán még szebb, de egyben még nehezebben érthető. A kelta-szkót százenét éneklő-játszó együttes ugyanis szinte semmilyen kategóri-



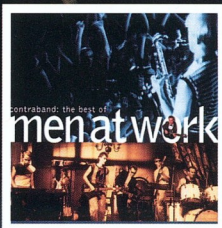
ába nem sorolható be, nem kategorizálható. Ők egyszerűen csak az Anúna. Ha van egy csöndes óránk, amelyet szeretnék elbőltetni, akkor ne tévovázzunk, hallgassuk meg az Invocation-t.

Akkor ahogy ígértem, most következzen valami egészen más: A PolyGramnak köszönhetően jutott a kezembe a The Neville Brothers Mitakuye Oyasin Oyasin - All My Relations című korongja. Gyermekkoromból már emlékeztem erre a zenekarra, hiszen soul és funky témában verhetetlenek voltak a hetvenes években. Kissé megöregedtek, de ez hangszeres tudásukat csak növelte, így el tudtak készíteni egy izig-veig fekete lemezt, amelynek (szerencsére) semmi köze a mostanában fekete zeneként aposztrofált rap-hoz. Egy szóval: ezek az öreg srácok manapság is verhetetlenek. Sok-sok fekete "zenész" még a táskájukat sem vihethné...

Csak azért, hogy újra stílust váltahassak, maradok ugyanannál a kiadóznál, amely megjelentette a jópofa nevű The Trash Can Sinatra lemezt, melynek címe: A Happy Pocket. A skót csapat albuma azonnal kellemes meglepetéssel szolgált, hiszen mostanában az a divat, hogy a slágervárományos dalt rakják első helyre a CD-n, ok azonban a lemez egyetlen instrumentális dalával in-

dítanak, ami nagyon meglepett, ugyanis régi, nagy progresszív előadók szelleme hallatszott az Outside című dalból. Én úgy éreztem, mintha egy Genesis rajongó banda így állított volna emléket kedvec csapatának. A lemez egyébként a mostanában divatos brit alternatív rock képviselője, ebből is azok közé tartozik, amelyek frissek és ötletesek. Nem szabad kihagyni...

Az újdonság után valami, ami nem annyira friss, de szép, tiszta és

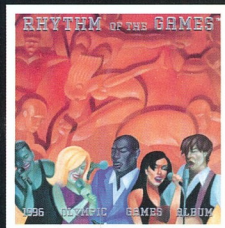


elgondolkodtató. Ez Katona Klári Fekete Gyöngye. Miért is imádni való? Azért, mert zenéjének jó részét a zenei Szakcsi írta, a dalok másik felét egy szintén ismert és elismert előadó: Katona Klári. Érzékeny, elgondolkodtató zene, hiteles tolmácsolásban. Ha már a Sony Music-nál járunk, nem hagyhatom ki a Men at Work válogatásalbumát, a Contraband-öt. Meghallgattam a Men at Work egy régi albumát, a Cargo-t s rájöttem miért kedvelem a New Wave egyik legjobb bandáját, a Men at Work-öt. Mert ez egy piszkó jó banda, és Colin Hay hangja korszakalkotó. A legjobb nótákat gyűjtötték össze, amely mellé a borítóból kiváló átkéntés kapunk a zenekarról. A végére még csak annyit: az album producere Bruce Dickinson.

Világostárok gyűltek össze azért, hogy elénekeljék Leonard Bernstein, a zenésziális karmester és zeneszerző talán legismertebb művének dalait. A West Side Story-ról van szó, amit (remélem) nem kell bemutatni senkinek. Nagyon jók a feldolgozások,

amelyeket a következő nevek jegyznek: All 4 One, a korán elhunyt, nagy tehetségű Selena, Kenny Loggins, Bruce Hornsby, Aretha Franklin, Natalie Cole, Little Richard, Tevin Campbell, Trisha Yearwood, Chick Corea, Steve Vai, Phil Collins és persze még sokan mások. Megdöbbentően hiteles és zseniális feldolgozás a BMG kiadásában. Szívesen megnézném színpadon is ezzel a szereplőgárdával.

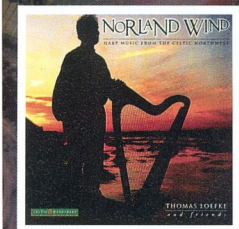
Szintén BMG és szintén egy változás. Ugyan már elvesztette aktualitását, de zenei szempontból mindenféleképpen érdekes a Rhythm of the Games című kiadvány, amely az



Olimpia tiszteletére készült. Az előadók: Tevin Campbell, Kenny C, Gloria Estefan, Mary J. Blige (brilláns!), Tony Rich, Jordan Hill... A legérdekesebb azonban a Boyz II Men, amely kissé fel-, vagy átdolgozta az amerikai himnuszt.

Végül egy olyan album, amely szintén érdemes arra, hogy megemlítsem. A Dream Theater - A Change of Season című albumát, amely kiakasztott. Én azt hittem, a progresszív zene, lassan kiveszülvebb van. Ez a csapat pedig igazán ilyen zenét játszik, mégpedig a metal oldalról, ami elsőre furcsán hangzik, de az albumot hallgatva érthető lesz. 23 perces(!) kompozícióval indul, amelyet feldolgozások követnek olyan zenekaroktól, mint Kansas, Queen, Genesis, Journey, Led Zeppelin, Deep Purple. Azt hiszem erre a lemezre egy kifejezés illik igazán: ez jól hangzik!

Dragon



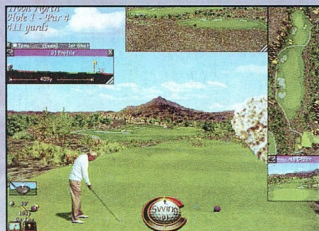
Anúna - Invocation. Talán az elsőről könnyebb beszélni, ugyanis elég könnyen behatárolható, milyen zenéről van szó. A kelta észak-nyugat hárfazenéje az a téma amelyből Thomas Loeffe és barátai, akik szintén ismert kelta előadók, merítették az album részére. Thomas Loeffe története azonban megéri, hogy megemlítsen. Ugyanis nem kelta, hanem német, aki eljuttott Dublinba, ahol tanulmányai végzése közben kiváló mesterektől tanult hárfázni. Ennek hatására komponálni kezdett, majd különböző fesztiválók megnyerése után egy skót gitárossal és egy másik zenészsel turnézni indultak. Azóta szinte csak kelta zenét játszik olyannyira, hogy 1994 óta Clannad tagokkal is együtt koncertezik. Új lemeze nagyon kellemes, pihentető zene, amelyet a szépségét értékelni tudók nagyon szeretni fognak, hiszen gyönyörű, tiszta hárfá-muzsika. Akiket ez az album megérintett, azoknak aján-

HÁJRA MAGYAROK !!!!!!!!!

(Még tart az olimpia, amíg a cikkeket írjuk...)

LINKS LS

Az Interactive gondozásában, az Access csapat munkája nyomán meríthetünk nemcsak a virtuális golfzás mánnájából... A LINKS LS (habár még a legjobb értesültek sem tudják, vajon mi a fenét is jelenthet eme cím) valószínűleg a legényesebbeket is ki elégíti majd. Bár az EA Sports PGA 486-ja a mérce újra, az Arnold Palmer főszereplésével játszó LINKS kemény ellenfélnek ígérkezik. Tésztelen szimulált időjárás viszonyok (fő sürű, angolos köd, avagy verő napsütés, ami kell), szép technikai megoldások (a homokcsapdában landoló labda is nagy port ver fel...) - és rendkívüli felhasználó-barátságot az éreinyei. 1280x1024-es felbontásnál jobbat azért ne akarjunk tőle...



Kellemesnek ígérkezik, hogy a hagyományokhoz hűen ezúttal is az összes számunkra unszimpatikus dolgon kedvünk szerint változtathatunk illetve jó pár, tetszésünk szerinti ablakot (térképkepek stb.) is rakhattunk a képernyőre a játék mellé.

Hogy a finomságokról is szó essék... az ütés előtt még golfozónk lábratartását is megszabhatjuk... éljen a demokrácia!

SAMPRAS EXTREME

Rachel, may you be happy ever after. A Codemasters lassacskán befejezi a SAMPRAS EXTREME utómunkálatait is. Kedvenc teniszözőjüket (és mellette még 21 más játékost) mintegy 100 féle helyzetben kapták "motion capture" -végre és feltehetőleg meglehetősen realisztikus szimulációk képekéből kihozni, ahogy őket ismerjük. 8 különböző stadion és az összes létező pályaborítás szerepel a repertoárban természetesen. Ahogy ígérük az ellenfél mesterséges intelligenciája olyan fókú lesz, hogy egy idő után kitanulja a trükkjeinket, feltérképezi erős és gyenge oldalainkat is. Nem hangzik könnyű győzelemnek... Remélhetőleg jó kommentárok és hangeffektek is szórakoztatnak majd minket, 50 mondat és 50 Mb-nyi egyéb hang tartozik a játékhoz. Csak az érdekesség kedvéért jegezzük meg, hogy a verseny helyszínétől függően 8 különböző nyelven lesz elérhető a meccsünk! Nálam 15-semmi már megjelenés előtt a SAMPRAS EXTREME javára.

ONSIDE SOCCER

A Telstar adta ki Elite-ék művét, az ONSIDE SOCCER-t, ami még nem is lenne baj, de sajnos hiába minden, a zajos hívrés (és mellesleg az a négy bombabábi a hirdetésekben...) és a kezdeti jó benyomások, amik sajnos a játék közben hamar elmúlnak, sajnos újra felmerül a kérdés - miért nincs jó 3D focijáték még mindig ??? Ennek a KICK OFF 96 - ANCO Games) apropóján kell, hogy a fociról is szót ejtsünk sajnos. Hiába nagyszerű, hogy menedzser és játékos is lehet az ember és egyre szebb és szebb pályákon játszhat, egyre nagyobb adatbázisokkal dolgozhat, stb. stb. Ha darabos is néha a mozgás az sem baj. De ha rájön az ember, hogyan csalogathatja ki a kapust és legerősebb szinten is péppé veri a számítógépet, hol az az öröm, amit a nehezen elvégzett munka nyújt? Fajshylos lehetne az ONSIDE SOCCER de túl könnyű. És miért nem lehet a játékosokat a nyilakkal irányítani, miért kell három kéz és esteinai ajya ahhoz, hogy egy nyamvadót gólt berámoljunk a mezőny leggyengébb csapatának? És miért hagyja el a labdát aranylábu kedvencünk minden fordulónál? Szép és jó a KICK OFF 96, de túl nehéz...lassan érthetővé válik, miért maradhat versenyben a piacon egy olyan játék, mint a ...

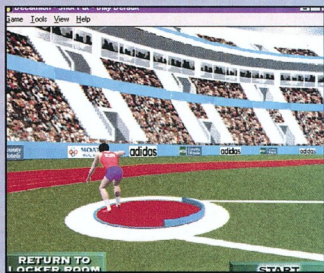
SENSIBLE WORLD OF SOCCER EUROPEAN CHAMPIONSHIP EDITION

A Sensible Software-től. Nem hiszem, hogy bárkinek be kellene mutatnom régi Amigás barátunkat (Sensible Soccer volt az első neve). A SWOSECE szerencsére avagy sajnos (vérmérséklettől függően) még a 90-es évek végén is megállja a helyét a piacon. Elképesztő, hogy a PC Gamer szavaival élve „a legrndább játék, ami kapható” még mindig eladható és népszerű. Vagyuk csak példaképpé Gyu bácsit, aki továbbra is a Sensible focira esküszik. Semmi grafika, gyengécske hanghatás, semmi extra - és mégis. Van hangulata. A menedzseri funkció is létezik benne és szintén rendkívül nehéz jól játszani vele. Nem kevés gyakorlás kell hozzá, bevallhatom. Van adat bőven, kommentár is (ez azonban bár ne lenne... az érdes hangú Jonathan Pierce némileg visszatartoztató) és minden ami a focihöz hozzátartozik.

Nem bonyolítják túl a dolgot a program alkotói és sajnos egyelőre nekik van igazuk. Egyszóval a jelenlegi körülmények figyelembevételével a kevésbé igényes focibarátoknak ajánlanám a SWOSECE-t.

A foci-témahez is némi hozzáfűzés: Az Ocean-tól szintén egy manager-játék érkezése várható PC CD ROM-ra, címe Euro Manager 96 lesz. Egyelőre ez minden információ róla, bővebbet később.

71% DALEY THOMPSON'S WORLD CLASS DECATHLON - 71%



Az Interactive Magic legújabb terméke. PC-re még senki sem készített tizpróbát, ez az első ilyen jellegű próbálkozás.

Daley Thompson híres dekatlonista adta a nevéét hozzá, aki többször is megszólal a játék alatt. Természetesen az emberek a motion-capture technológia segítségével kelnek életre. A grafika SVGA és teljes egészében Lightwave-el készült. A végére még egy jó(?) hír, hogy Windows '95 alatt fut a program. Már megjelent.

92% EURO '96 - 92%

A Gremlin meglejtette az Actua Soccer újabb változatát. Az EB meccseit játszhatjuk végig, de természetesen módunkban áll egymás ellen is nyomolni. A kommentátor most is Barry Davies. Kevésbé bosszantó hibával és még élvezetesebb játékmennel, már megjelent. Bővebben a CD-n olvashatsz róla.

Ugly Kid G & Christian



TOP SCORERS

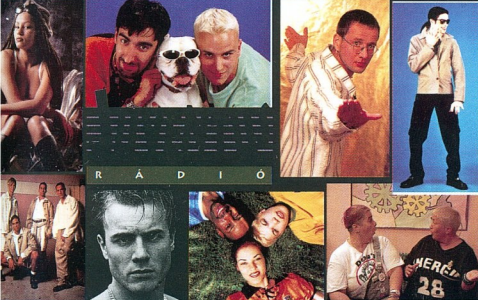
EUROPEAN CHAMPIONSHIP TOP SCORERS

PLAYER	COUNTRY	CLS	PENS	TOT
B. Satter	FRANCE	2	-	2
M. Hader	FRANCE	2	-	2
K.H. Rodin	GERMANY	2	-	2
C. Beres	FRANCE	2	-	2
D. Shearer	SCOTLAND	2	-	2
J. A. Pizzi	SPAIN	2	-	2
J. A. Papisochon	FRANCE	2	-	2
S. Birt	CANADA	2	-	2
R. Leo	ENGLAND	1	-	1
S. Hutchinson	ENGLAND	1	-	1
J. Kinnear	GERMANY	1	-	1
D. Bergkamp	HOLLAND	1	-	1

DONE

POSZTER- MAGAZIN XL

1. szám 1996. szeptember Ár: 245,- Ft



BACKSTREET BOYS • DÉS & GESZTI • FANNY • KOZMIX • MICHAEL JACKSON • MR. PRESIDENT • EROS RAMAZZOTTI • SIPOS F. TAMÁS • BRYAN ADAMS • GARY BARLOW • PA-DŐ-DŐ • REEL 2 REAL • SYMBOL •

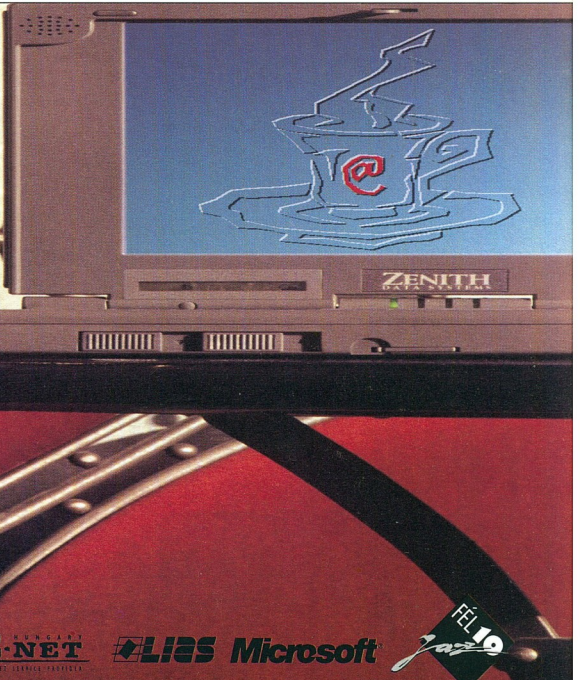
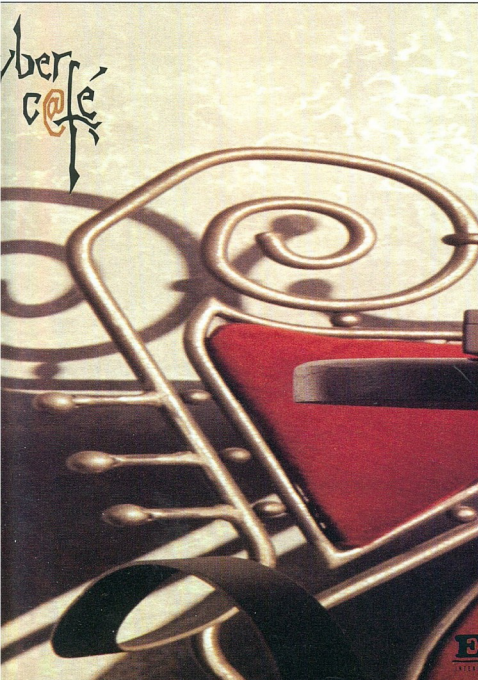


MEGJELENT

**LEGNAGYOBB
SZTÁROK
LEGNAGYOBB
POSZTEREI**

**VÉGRE EGY LAP,
AHOL A KÉPEKÉ
A SZÓ!**

Keress az újságárusoknál!



E-NET **LIAS** **Microsoft** **FÉL 10 Jazz**

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

Sony PlayStation Számjáték!

Magyarország
legolcsóbb
multimédia
magazinja és a
Sony Hungária
közös játékot
hirdet!



SONY

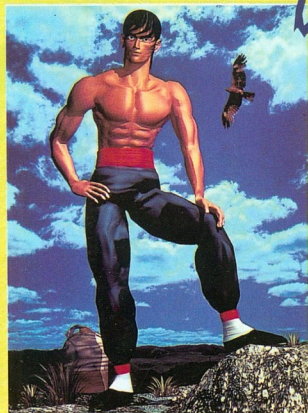
PlayStation.

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT™

Az Other Side azon
olvasói között, akik a
szeptemberi és októberi
szám kérdéseire a
helyes megfejtést
szerkesztőségünkbe
eljuttatják
(november 20-ig) egy
SONY PLAYSTATION
szuper játékkonzolt
sorsolunk ki.



Óriási Árzuhanás!

Minden újságárusnál,
mostantól 198,- Ft egy szám!
990,- Ft egy év!

Egy évre már 990,- Ft-ért előfizethetsz!

A CD-t is kedvezményesen veheted meg
mindössze 650,- Ft-ért
csökkenő ár, növekvő nyerési esély

Ha megvetted a lapot egy valódi
PlayStation-t nyerhetsz
1X nyerési esély

Ha egy évre előfizetsz
CD nélkül 990,- Ft-ért nyerési esélyed megduplázzuk!
2x nyerési esély

Ha egy évre előfizetsz CD-vel 5000,- Ft-ért
nyerési esélyed megtriplázzuk!
3x nyerési esély