

MULTIMÉDIA PC MAGAZIN

Other Side

R SIDE \$ OTHER SIDE \$ OTHER SIDE \$ OTHER SIDE \$ OTHER SIDE \$ OTHER SIDE \$ OTHER SIDE \$ OTHER SIDE \$



film

zene

játék

OS/2

scene

internet

hardware

multimédia

Golden Oldies



Ónási nyaralványakció!
Nyelj SONY PLAYSTATION!

50 játék a CD-n!

MONSTER TRUCK MADNESS

LORDS OF THE REALM 2

CYBER GLADIATORS

CHAOS OVERLORD

HUNTER HUNTED

CYBERSTORM

DARK EARTH

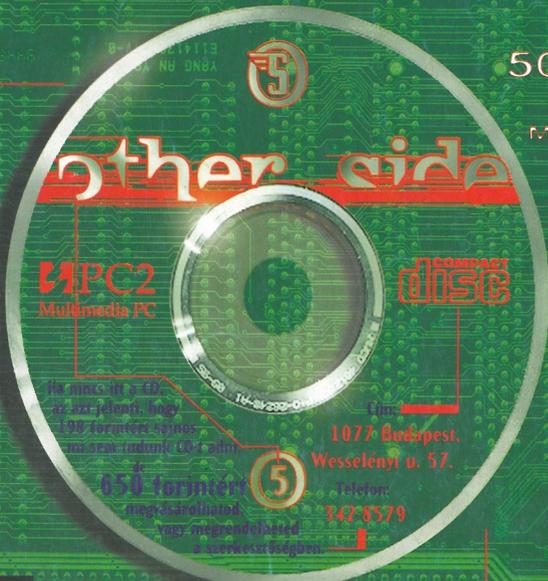
SCREAMER 2

DARKENING

ROADRASH

FIRE FIGHT

SWIV 3D



PC2
Multimedia PC

COMBAT
disc

Ha más is érdekel,
szívesen fogadjuk
100 forintért
és csak további CD-vel!

950 forintért
megvásárolható
vagy megrendelhető
a szerkesztőségben!

Élénk
1077 Budapest,
Wesselényi u. 57.

Telefon:
142 8579



AlmaJam

Stúdió

6 hetes intenzív Macintosh-tanfolyamok

Egész napos géphasználati lehetőség
Macintosh és PC környezetben

- Operációs rendszer
- QuarkXPress
- Photoshop
- Illustrator
- Freehand

Tanfolyamok délelőtt és délután is!

Magyar hanggal, magyar szinkronnal

Bád Tákker
**DUPLA
BAJBAN**

A gyengébbek kedvéért:
Bud Tucker in Double
Trouble magyar változata.
Ragyogó grafikus
szellemes, „pihent agyú”
jódmájú kalandjáték.

**RENDKIVÜLI
ÁRENGEDMÉNYEK**

**COMPFAIR '96
A pavilon 203**

COMPFAIR '96 ELŐZETES:
MICROSOFT HOME AKCIÓ!!!

35.990 + 9.990 = ~~45.980~~

CSAK A COMPFAIR IDEJÉN S TERTLETEN:



+



=34.990

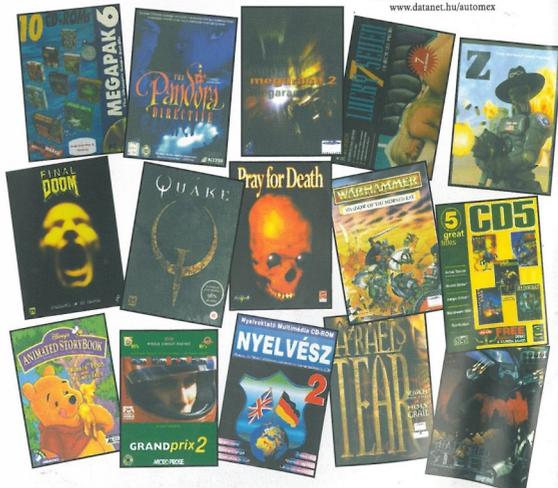
(bruttó)

AUTOMEX

**VISZONTELADÓK
JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK ÚJ
KEDVEZMÉNYES
ÁRKONSTRUKCIÓKKAL ÉS
BIZOMÁNYOSI RENDSZERREL.**



1077 Budapest, Wesselényi u. 21.
Tel.: 268-0885, Fax: 267-8546
e-mail: automex@mail.datanet.hu
www.datanet.hu/automex



Other Side

Multimedia PC MAGAZIN

Megjelenik kéthavonta a
MIDI MUSIC Kft.
kiadásában.

A szerkesztőség és Kiadó
1077 Budapest, Wesselenyi 57.
Postacím: 1399. Ép. Pf. 701/113

Telefon: 342-8579
Fax:268-0079
Email: Others@EneT.hu

Felölös: Kiadó:
Riesz Gabor

Főszerkesztő:
Turesan Tamás Peter (Shy)
Shy@EneT.hu

Főszerkesztő-helyettes, Lapmanager:
Dragai György (Gyú)
Dragi@EneT.hu

CD Felölös, szerkesztő:
Grob Attila (Flash)
Flash@EneT.hu

Lapmanager:
Kiss Bialás (WaRD)

Mediafelelős:
Rusznai Rita

Grafika:
Almajum
Nyomda: előkészítés:
Graphisoft Kft.

Nyomda:
Veszpremi Nyomda

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

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

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

A régióiban 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
számabesztéchnikai
boltokban: 930Ft.

ISSN 1219-9362

4-5 Space War Cimlapsztori
Attila kilötte magát az űrbe...

Ud, vágd, nem anyád
Az ECTS az agresszió tükrében...

8-6 Quest-o-fóbia
Kalandor csere, Rainbird ment, Pierrot jött...

Ostrom alatt földön, vízen, levegőben...
Yes sir, as you wish...

12-13 Hangár...
Repülünk! Vagy mégsem?

Rajtnisztoló és Celzászló
Megérkeztek az első versenyzők...

16-17 PlayStation detonáció
Ha egy dözer beindul...

Levél hullás
Nem panaszkodhatunk...

20-21 Golden Oldies
Mi is az a White Label?

Multimédia levél
kedves szülők...

24 Egyszerűen csak Profi
Mit főztek a bajai konderban

CD tartalomjegyzék
Miért is venném meg, ha nem emiatt?

29 Helpline + Hihetetlen hírek
Most milyen alaplapot vegyek?

Hardware CPU
Ha már itt tartunk, mit dugjak az alaplapba...

32 Think Pad 560 az IBM-től
a legtűtőbb Pentiumos laptop

Olyasóterem
Hálózunk, multimédiázunk, programozunk...

3 Itt a Java
folytatjuk...

OS/2 Merlin tippek
Amby továbbra is hisz benne...

38-39 Microsoft sajtó-özön
Meglepetések a Dreamworks SKG-től...

ECTS London
Elhagyták két tekerés filmemet (Shy)...

42-43 Scene
Hát kellett ez nekünk?...

Camelot
Jaj, ne! Minket is behülyfítettek...

FilmRovat? Nem...
A Comix megállapítja, hogy minden a képregénytől származik...

46 Cinema
Filmelőzetes...

48-49 Zene
Kalandozás a harmóniák világában...

Sport hírek
Fradi : Honvéd 3:3 - x

Ne hagyj ki a Compair-t október 22-26 között!
Keress az Other Side-ot a 217/7-es standjant!

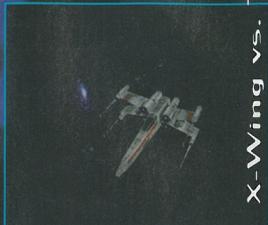
Megváltozott a telefonszámunk
Mostantól a 342-8579 számot tárcsázd!

1977.

Ebben az évben jelent meg a mozik műsorán az a film, ami megváltoztatta a **SCI-FI**-ről alkotott képünket. A Csillagok Háborúját 8 Oscar díjjal tüntették ki, ami azóta is példátlan ebben a műfajban. Sajnos a Star Wars trilógia óta nem született igazán hozzá mérhető alkotás. Sok mai giga költségvetésű rémület a köztük lévő korkülönbség ellenére sem tudta megközelíteni George Lucas filmjeinek hangulatát.



X-Wing vs. Tie-Fighter



SPACE

Vajon vannak-e ilyen klasszikusok a számítógépes Sci-fi világában? Természetesen. Sőt! Annyi játék született ebben a műfajban, hogy nem is lehet őket egyszerre tárgyalni. Ez a cikk a bennülős, ún. „űrhajószimulátorokról” szól, a teljesség igénye nélkül.

Frontier



Elite az ELITE?

Az első számítógépes űrjáték még nem a Star Wars univerzumban játszódott, de azért mégis csak itt kötöltünk bele az új játéktílusba. Sokunknak ma már nosztalgikus kedvence lett az ELITE. A klasszikus darab már ZX-Spectrum-on is létezett. Ez a program volt az első olyan űrharc-szimulátor, ahol szabadon bolyonghattunk egy hatalmas kiterjedésű galaxisban, és kereskedelemről, fejedászatból, kalózkodásból, vagy csempészetből tarthattuk fenn magunkat. A program igazi szabadságot engedett a különböző megélhetési formák között, és csak az ELITE szint elérésekor hozakodott elő a valódi történettel. Ez az anyag ma is toplistás a szememben. Kár, hogy a folytatások, a FRONTIER, és a FIRST ENCOUNTER, már korántsem sikerültek ilyen jól. Ez ok egyszerű. A program új, elethűbb harcrendszerrel kapott, amitől teljesen játszhatatlanná vált. Emellett a grafikai korszerűsítés sem sikerült igazán. A hajókat borító texturák úgy néztek ki, mintha zirkatrával készülték volna, a mozgás pedig egy, mai Pentiumon kezd normális sebességet ölteni. Így múlik el lassan a múlt dicsősége.



Wing Commander Armada



Star Wars kezdetek és folytatások...

Másodikként, de nem másodsorban, a Star Wars programok érdemelnek néhány szót. Ez az Univerzum, a filmek, könyvek, modellek, és különböző játékgúrák mellett, természetesen a számítógépek világába is kitorolhatetlenül beírta a nevét. Ki ne emlékezne a felejthetetlen X-WING-re? Ez volt az a játék, amivel mindenki játszott, függetlenül attól, hogy valójában milyen stílusú kedvelt. Rainbird éppúgy nyomult vele, mint Trau, vagy én. A program sikerét a grafikai kivitele mellett, a hihetetlen játszhatóságának köszönhetjük. Küldetési, reflexeink mellett, az agyunkat is megtornáztatták. Alig három botkormányval később megjelent a színen a sötét oldal. A TIE-FIGHTER, ha lehet még elődjénél is nagyobb sikert aratott. A játék grafikáját gouraud-ármylekolással turbózták fel, és minden ismert birodalmi hajó repülhetővé vált, beleértve a legendás Tie-

Tie-Fighter



X-Wing vs. Tie-Fighter

Defender-t is. Később mindkét programhoz számos küldetéslemez jelent meg, aztán a CD-ROM korszak elején napvilágot láttak a Collector's Edition nevet viselő kiadások. Az X-WING esetében

Feltűnik egy új Origin...

Egy másik, egyelőre csak komputeren létező Univerzum, az Electronic Arts/Origin gyermeke. Chris Roberts Wing Commander sorozatára gondolok. Az első és a második rész, a WING COMMANDER I, II, az X-WING-el közel egyidős, bár alapjaiban különbözik tőle. Ebben az akciójátékban fordult elő elsőként a történelemben, hogy a küldetések között egy mozgó képregényből ismerhettük meg a történetet. Az ötlet folytatásának fogható fel a III. epizód, a HEART OF THE TIGER. Ebben már a rajzokat felváltotta a film, a harcrendszer sprite-jait pedig a texture-mapped vektorgrafika. A Mark Hamill főszereplésével forgatott multimédia-mozi hatalmas sikert aratott, bár sokan az X-WING játszhatóságát hiányolták belőle. Természetesen a történet nem érhetet véget a Kilrathi faj közel teljes kipusztításával, ezért a szereplők ismét felbukkantak képernyőinken a PRICE OF FREEDOM díszletai között. Az Origin másodsor is bebizonyította, hogy képes elkészíteni egy ilyen szuperprodukciót. Ebben a részben Chris Roberts az író, egy kicsit mélyebb, bonyolultabb, és szomorkásabb történet mesél el a háború utáni évekről. Természetesen a szokásosnál is jobb minőségű hi-color mozival, és csata szimulációval. A film látványvilága csak a Csillagok háborújával mérhető össze. A hardware igénye pedig, egy atomerőmű teljes kapacitásával vetekszik. (Pentium 150-en már egész szépen megy...)



ez azt jelentette, hogy megkapta a TIE-FIGHTER grafikai rendszerét, és az összes megjelent küldetéslemez rápakolták. Ezen felül minden elgázítás és rádiózenet megszólalt. Szerintem ezek a változtatások, csak javítottak az amúgy is kitűnő játékon, de a magyar szaksajtó, vagy meg sem említette a megjelenést, vagy azon nyavalygott, hogy minak állítható a nehézségi szint. Egyébként erről csak annyit, hogy a Normal szint felel meg az eredeti játéknak, az Easy és a Hard, a gyengébb, illetve a nagyobb kihívásra vágyó játékosoknak készült. No comment... Természetesen a TIE-FIGHTER sem kerülhette el a kibővítést, így tavalyi karácsony magasságában napvilágot látott a TIE FIGHTER Collector's Edition. Az X-WING CD-hez hasonló kiegészítések kiűl, a játék gyors SVGA harcrendszert kapott, az elgázításokra, és rádiózenetekre pedig jellemző, hogy a korong 400MB-nyi beszédet tartalmaz. Telitalálatt! Mit hoz a jövő? Az ECTS-en láttam az X-WING VS. TIE-FIGHTER-t. Gyönyörű SVGA texture-mapped grafika, hatalmas csillagrombolók, rengeteg küldetés, és hálózati játék. Novemberben, tehát várjuk a szép új világot...

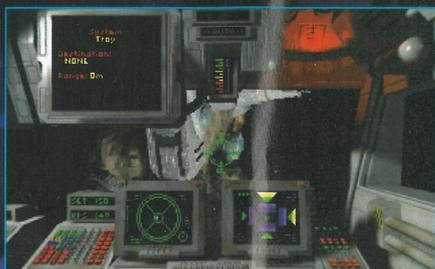
A történetek fő vonala, ami az emberiség harcát mutatja be először egy idegen faj, majd saját arculó ellen, nem elégtette ki az író, így sorra születtek a különböző mellékágak. A WING COMMANDER ACADEMY egy dogfight szimulátor a Wing Commander Univerzumban, míg a WING COMMANDER ARMADA, egy ketten is játszható, stratégiai elemekkel megfűzött vektoros űr-akciójáték. Igazi sikert sohasem arattak. Hiányzott belőlük a sztori, ami Chris Roberts játékaiknak fő vonzereje a mai napig. Merőben más azonban a helyzet a WING COMMANDER PRIVATEER-rel. Ebben a részben visszatért az „ELITE érzés”, és a történet is érdekes. Nem véletlen kedveltük ezt a játékot, mely stílusában inkább a kereskedős-fejlesztős irányba mutatott. Hogyan tovább? Vetheti fel a kérdést minden olvasónk. Vajon túlszármalygató e a PRICE OF FREEDOM sikere. Egyértelműen igen. Az ECTS-en volt szerencsém látni a WING COMMANDER DARKENING-et, a PRIVATEER folytatását. Azóta is a hatása alatt vagyok. A felújított „Han Solo szimulátor, teljesen átterveztek. Megkapta a sorozat videó-lejátszóját, így egy minden eddiginél szebb film meséli el a történetet. A játék a HEART OF THE TIGER univerzumban játszódik, több mint 190 féle űrhajó társaságában, olyan színesek kozmikusodásával, mint Clive Owen, John Hurt, Mathilda May és Jurgen Prochnow.



Wing Commander III. The Heart of the Tiger

A történetnek itt egyelőre vége szakad. Talán egy Star Wars környezetben játszódó Privateer-t, talán valami egészen mást. Csak egy dolog biztos. A közeljövőben megjelenő anyagok nagyon szépek, és technikailag tökéletesen csomagoltak...

Flash



Wing Commander Privateer

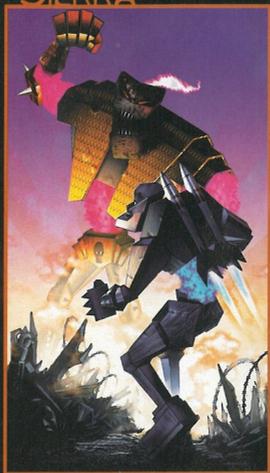
Akció

Az ECTS tapasztalataiból kiindulva novemberben nem sokat fogunk aludni. Egyszerűen nem lesz rá idő. Hogy miért? Csak akciójátékból, kb. 100(!) jelenik meg az ünnepekre. Ha az ember csak végignézi őket, már arra is ráegy legalább egy hónapja. Mondanom sem kell, hogy az új anyagok 80 százaléka, a Windows'95 DirectX 2 előnyeit igyekszik kihasználni, és nem lesz ritka a hi-color megjelenítés sem. Egyébként majdnem minden 3D-s vektoros „szuperfényűtszámítós” csoda támogat valamilyen 3D-s gyorsító-kártyát. Ideje lassan pénzt investálni egy ilyenbe...

CYBER GLADIATORS™

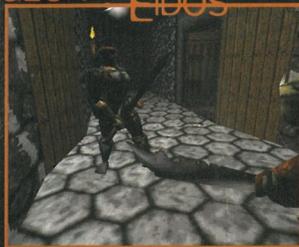
SIERRA

A Sierra hamarosan egy tőle merőben szokatlan stílusú programot jelent meg, Cyber Gladiators címmel. A Windows'95 alá tervezett bunyós játék a Virtua Fighter báberjaira törekszik. A csodálatos stílusú texture-mapped vektorgrafikát, színes, és nagyon valódínak látszó mozgó fényekkel fészkel plastikusá. 8 arénában küzdhetünk 4 különböző bolygón, 8 választható karakterrel. (A Sierra úgy látszik kedveli a 4-el osztható számokat...) A program támogatja a nagyfelbontású megjelenítést is, amit egy 100-as Pentiumon már érdemes kihasználni. A Sierra az egyetlen aki eddig nem okozott csalódást a Windows'95 alá fejlesztett játékaival. Hiába a profik úgy tűnik minden operációs rendszeren képesek kellemes és használható programokat alkotni. A Cyber Gladiators játszható demóját megtalálhatod az aktuális CD melléklet!



DEATHTRAP DUNGEON

EIDOS



Ian Livingstone fighting fantasy könyveit mindig is kedveltem. Volt egy sajátos atmoszférájuk, amit sok játék azóta is sikertelenül próbál visszaadni. A legújabb versenyző a Deathtrap Dungeon nevet viseli, és grafikaiag leginkább, egy olyan Quake-re emlékeztet, ahol kívülről látjuk a karakterünket. Az Eidos speciális fényhatásokat, és io összetett, orkokkal, sárkányokkal, és ki tudja még mivel megtűzdelt küldetést ígér, a magányos harcosoknak. „Ne feledd olvasó, a játék főhőse te vagy!”

MECHWARRIOR 2 MERCENARIES - ACTIVISION



Mire ezeket a sorokat olvasod, már megjelent a robotos játékok királyának, a MechWarrior 2-nek új küldetéselemeze, a Mercenaries. Az új kaland természetesen Windows'95 felől közelíthető meg, és rengeteg újítást tartalmaz. A grafikai tuningon felül, ebben az epizódban, már nem a klánunk dicsőségéért harcolunk. Fontos szerepet kap a programban a pénz, hisz itt valójában csak ez a fét! Ebből tarthatjuk fenn gépünket, és saját magunkat is. Aki úgy gondolja, hogy egy alkalmas Mech nyergében zsoldosnak áll, az nem árt ha már most beszerzi az eredeti MechWarrior 2 CD-t, mert anélkül nehezen fog boldogulni.

3D HELICOPTER SHOOT-EM-UP

Még meg sem jelent az Archimedean Dynasty, de a Blue Byte, egy másik játékban is felhasználja az engine-jét. A programnak egyelőre még címe sincs (Mi a Flying Dragon-t javasoltuk), de egy soha nem látott szépségű helikopteres akciójátékra számíthatunk a jövő év elején.



BLUE BYTE

ARCHYMEDEAN DYNASTY

BLUE BYTE



A Blue Byte apró csapata ezen a kiállításon két olyan játékot állított ki, ami messze maga mögé utasította a konkurenciát. Az első, a szenzációs Archimedean Dynasty, ami egy vízalatti világban játszódó nyomozós, fegyverkezős akciójáték. A program különlegessége a nagyfelbontású 65 ezer színű texture-mapped vektorgrafika. A történetre jellemző, hogy 60 küldetésben vehetünk részt, és ekközben 100 különböző szereplővel elegendhetünk szóba, 60 különböző helyszínen.

Az utópszittikus sztori első mondata:

„Humanity ends, where the deep begins!”

HUNTER HUNTED - SIERRA



Eljött az idő, amikor a vadászra is vadásznak. Legalábbis a Sierra szerint. November végén kerül a boltokba a Hunter Hunted. A játék alapötlete teljesen újszerű. Adott egy 50 szintből álló labirintus, ahol a játékosnak ellenfelére kell vadászni. Ez így egyszerűen hangzik, de az emberrel szemben egy átlagon felüli képességű hegyi Minotaurusz áll. A megjelenítés leginkább a Flashback-re hasonlít, attól eltérően, hogy minden, még a főszereplő is texture-mapped poligonokból épül fel. A kamera látványosan zoomol, és nyit az akciónak megfelelően, és az osztott képernyős deathmach mód, már csak hab a tortán. Játsható demó a CD-n!

WING COMMANDER NEWS - ORIGIN/ELECTRONIC ARTS

Pár forró hír kedvenc komputeres univerzumunkból:

- Készül a Wing Commander rajzfilm! Nem tövévés, Chris Roberts világa hamarosan a tévében is látható lesz, mégpedig az eredeti színészek hangjaival. Kíváncsi vagyok mikor merik lefogatni az első mozifilmet...
- Várható volt, de mégis örömteli hír, hogy az Origin megvette az első lépéseket a Wing Commander V elkészítésére. További részletek még tisztázatlanok.
- Mást! Megjelent a WING COMMANDER kártyajáték! A Star Wars mintájára készült gyűjtögetős örületben a Kilrathi, és az emberi oldal mérheti össze erejét, és pénzlárcáját...
- Egy magánvontakozású hír. Két határidőmódosítás után, végre elkészült a Kalózvilág. A Wing Commander Univerzumban játszódó interaktív novella megtalálható az Other Side CD-n. A történet 5 különböző eredményű befejezéséig, két főbb szálon, és rengeteg kalandon keresztül juthatunk el. Derítsük fel együtt, a Révész 3 legendáját!
- Az utolsó és egyben legforróbb információ. November második hetében megjelenik a Darkening. A nagysikerű Privateer második része a Wing Commander III ideje alatt játszódik, tehát számíthatunk, szörös mancsú barátainkra is.

A történetet ezúttal, egy 3 órás film meséli el, olyan színészek közreműködésével mint, Clive Owen, Mathilda May, John Hurt, és Jurgen Prochnow. Ebben az univerzumban 190 különféle úrmárművel találkozhatunk, amiből 19-et meg is vásárolhatunk saját állás céljainkra. A harcrendszer is teljesen új külsőt kapott, amit egy módosított B-Render engine felügyel. A grafika természetesen texture-mapped poligonokból áll, de ez kiegészül egy kellemes fényűt-számítással, és egy teljesen új lens-flare effekkel. A sajtóanyag tanulsága szerint a program játszhatóságát, a legendás X-WING tanulmányozásával, a lehető legmagasabb szintre fejlesztették. Csendben megjegyzem, hogyha a program csak fele olyan jó lesz, mint az ECTS-re kihozott verzió, már akkor is biztos végigcsinálom az ígért 50 óra tisztá játékidőt.

SHATTERED STEEL INTERPLAY



Nem tudom miért, de nagyon szeretem a robot-szimulátorokat. Az Interplay novemberre megjeleníti a saját változatát, Shattered Steel címmel. Természetesen ez a program is vektoros rendszerű, és rengeteg küldetést tartalmaz majd. Ami viszont rögtön megragadja az embert, az a minden eddiginél jobb játszhatóság. Hogy pontosan mire gondolok, azt kiderítheted a CD-n található játszható demóbol.

Kedves kalandorok!

Az Other Side felkérésére ebben a számban én ajánlok nektek néhány játékot. Folytatva a múltkor megkezdett tematikát, jónéhány előrejelzéssel fogok szolgálni, de olvashattok majd más országokban (pl. az Egyesült Államokban) már megjelent játékokról is, amelyekre nekünk, európaiaknak még várniuk kell, valamint értékeltem néhány általam végigjátszott kalandot. Itt ragadom meg az alkalmat, hogy egy pletykát súgjak a fületekbe: a műfaj megszálottjainak rövidesen érdemes lesz sűrűn konnektálniuk a Nagy Hálózatra, mert jön egy újság, ami csak nekik szól - on-line! Az „Inventory” elérhetőségéről majd a legközelebb...

Most kezdjük a tallózást



SECRETS OF THE LUXOR

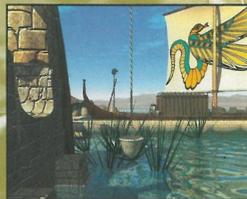
Ha lúd, legyen kövér! Íme, begyűjtöttem még egy egyiptomi sztorit a közeljövő újdonságaiból. (Ráadásul még kettő érkezik ebben az évben, ezekről azonban nagyon kevés az információ!) A Secrets of the Luxor-ban ismét egy jónévű régész-professzor bőrébe bújunk, aki Luxor-ba érkezik, hogy felderítse, melyek azok a furcsaságok, amelyeket a helybeliek tapasztaltak. A titkok és rejtélyek pedig egyre szaporodnak. Nehéztéképp megjelenik esküdt ellen-ségünk, Dr. Ostris (egy kicsit komolytalan nev. nemdeházt?), aki további akadályokat gördít elénk. Feladatunk tehát, hogy a rejtélyes szálak bogozása közben megőrjünk a piramis és kincsei épségét, hogy azok a korrupt doktor által rossz kezébe kerüljenek.

A produkció az eddig ismeretlen Mojave Games termeke, akik annak idején Strata Interactive néven dolgoztak s most, leszakadva a híres grafikai fejlesztőcégről, szeretnék megmutatni, milyen a tökéletesen valószínű virtuális világ. A képek tényleg gyönyörűek, a játékról pedig azt nyilatkozta Robin Miller - aki testvérével a Myst megalkotója -, hogy a Secrets of the Luxor a leginkább Myst-szerű projekt amivel eddig találkozott és ajánlja mindenkinek mint időtöltést, - amíg nem jön a Myst második része...

TIME LAPSE - Ancient Civilization's

A GTE Entertainment előállította a csodát. Tavasz óta kering a hír egy fantasztikus játékról, amely átfogja az időt és a teret, valamint merészen válaszol néhány történelmi kérdésre, rámutatva néhány ún. missing link-re.

A TimeLapse történetében egy Alexander Nichols nevű régész professzort kell követnünk, aki egész életét a titokzatos nagy ősi kultúrák (az egyiptomi, a húsvét-szigeti, a maya, valamint az anaszi civilizációk) közötti összefüggések feltárására és a még titokzatosabb Atlantisz birodalom felfedezésére szentelte. A professzor az egyik húsvét-szigeti kutatása közben sorsdöntő felfedezést tesz: megismerkedvén egy óreg mai sámánnal elkerül egy eddig ismeretlen barlangba, furcsa kőtáblákat talál és végül - idős barátja halála előtt közvetlenül - rábukkan az „Idő-Kapu”-ra. Ezen keresztül felkeresheti az ősi birodalmakat és eljuthat Atlantiszra is, ahol beigazoldódik elmélete: mindannyiunk ősei messi csillagrendszerből érkeztek és segítségükkel építtek fel az említt nagy kultúrák... Aki lelkes Erich von Daniken olvasó - ugyanazt a borzongást élheti át e sorok olvasán, mint én akkor, mikor először olvastam a TimeLapse-ról. Azóta képeket és animáció-részleteket láttam a játékból, játszottam a demo-változatával és mondhatom: a Myst pozíciója veszélyben...



MUMMY Tomb of the Pharaoh



Úgy tűnik, napjaink játékesztítői kiszemelték maguknak az ókori egyiptomiakat, hiszen jónéhány kaland a piramisokban és királysírokban zajlik. Való igaz, Egyiptom kultúrája sok megmagyarázhatatlan elemmel rendelkezik, így kiváló háttérrel szolgálhat egy izgalmas játéknak. Hasonlót ígér az Interplay is az ősz folyamán érkező Mummy-val kapcsolatban. Akinek tetszett a Frankenstein - Through the Eyes of the Monster, ebben a játékban sem fog csalódni. A stáb ugyanaz és ismét van egy sztárszereplő, Malcolm McDowell, aki úgy tűnik, vonzódik az ilyesfajta multimédia-szerepléshez, hiszen láthatuk őt pl. az egyik Wing Commander-ben. A játék bűvös száma az 50, ugyanis 50 különböző helyszínt, 50 megfejthető puzzle-t és 50 órást játékidőt ígér a Mortal Kombat c. film hangfelelt-gyártóinak hathatós közreműködésével - az Interplay.



ISIS

A Snow Lion és a Panasonic közös gyermeke az Isis. Igen, ismét Egyiptom és ismét egy piramis belseje, ahol most maga Isis istennő vár minket epekedve. Bennünk látja ugyanis utolsó esélyét a menekülésre, a Földtől való elszakadásra, hiszen bonyolult működésű űrhajója, amely evrezdekkel ezeltől landolt e helyen - egyszerűen nem képes elindulni. Mi, amilyen jólképzett „űrhajószerelők” megígérjük, hogy beszeresszük a beindításhoz szükséges három alapelemet, a földet, a szelét és a tüzet - angolul: earth, wind & fire. Nem véletlenül, ugyanis - azt hiszem, nem lövök le vele komoly pont - a játék végén egy igen hosszú koncertfelvétel láthatunk az Earth, Wind and Fire nevű ós-funky csapatotól. A játékban ez a leggyengébb pont. A képernyő kicsiny mérete is az lenne, ha cserebe nem élvezném a szépen rendezett környezetben történő ugyanolyan tökéletes, folyamatos mozgást, amit kevés esetben tapasztaltam. Az Isis nem túl nagy falat, de állítom, - minden reklám-kötelezettség nélkül - szükség van a hasonlókra, hiszen nem mindig esik jól a nehéz pórkölt galuskával... Értékelésem: 80%

THE DARK EYE



Nem új a játék, kapható is már egy ideje nálunk, mégis igen mostohán bánt vele eddig a szaksajtó. Pedig igen érdekes produkció ez a Mindscape stúdiójából. A Bad Mojo-ról szokták azt írni, hogy lehet róla rossz véleményed, de azt nem tagadhatod, hogy valami egészen újat láttál. Nos, ez a véleményem a The Dark Eye-ről is. A hangulat meglehetősen angol. A csoszogó, „nemtörténelkugyesszemem” attitűd belengi a történet központjában lévő család villát, amelybe rokoni látogatásra érkezünk. E ház falai között ismerkedünk meg saját érnök erőszakos tudatalattijával, amely mint gonosz rémálom tör ránk, szinte függetlenül a család belső tragédiájától. Edgar Allan Poe ihlette a sztorit, amelyben ugyanazt a rémtettet muszáj megélnünk mind az elkövető, mind az áldozat szemzöngéből. Bizarr és ijesztő. Minden szimpatikus, stop-motion technikával mozgatott, szájmogás nélküli bábfigurákkal népesülnek be a színhelyek és ez mit sem csökkent a horrorba hajló történekes izgalmain, sőt! Hátrorogatók és bizarr. Valamint szép is: a William S. Burroughs által előadott művészi illusztrált két valódi Poe novella - a „The Masque of Red Death” és az „Annabel Lee” - egy multimédia anyag becsüslére is válhatna. A zene nem különösen feltűnő, bár azt hiszem ennek így kell lennie. Mindenesetre a hangosztály összetétele is figyelemre méltó. Thomas Dolby és a Headspace.

Egy kis Mindscape tekintés. . .

URBAN RUNNER - SIERRA - 73%

Az Urban Runner a Cocktail Vision/Sierra új filmes kalandjátéka. A történet eléggé vegyes, de a kissé elvont logikai feladványok jól megmunkáltak az ember agytekervényeit. Csak azt a botrányos befejezést tudnám feleldni... Részletes ismertető a CD-n olvashatsz a nemrég megjelent játékrol.

AZRAEL'S TEAR - MINDSCAPE - 73%

Kicsit Myst szerű, de valószínűleg mozgásra épülő felfedező-kalandjátékot jelentett meg a napokban a Mindscape. A játék hátrorogató hangulatát, csak a hardware igénye árnyékolja be egy kicsit. Pentium 150-en még nem az igazil

GENE MACHINE - VIRGIN - 90%

A Gene Machine Verne varázslatos világába kalauzolja a játékos, szokatlanul Igényes kézzel festett grafikájával. A Viktoriánus Angliában bűzhatáruk ki a szövevényes történet szálait. Részletes leírás a CD-n olvasható. Már megjelent.

Tesztanyag: EcoBit

ELK MOON MURDER - ACTIVISION - 85%

Az Elk Moon Murder egy szinte tökéletesen eltalált élethű nyomozós játék, mely egyszerűen rábuzítja a játékosra a kalandos lelkületű játékosra. A CD-n részletesebben olvashatsz róla. Már megjelent.

VOYEUR II - PHILIPS - 60%

Érdekes ötletre épül a Philips új „kalandjátéka” a Voyeur II. Az ember alapösztonere ható kukkolás szimulátorral, a CD-n egy hosszabb értekezést is olvashatsz. Már megjelent.

Flash

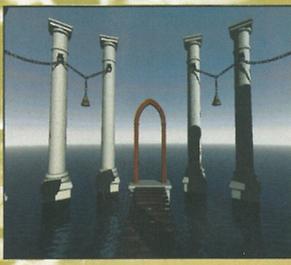
THE PANDORA DIRECTIVE - VIRGIN - 89%

A nagyszerű Under a Killing Moon után a Virgin kiadta a játék folytatását Pandora Directive címen. Újra Tex Murphy oldalán indulhatunk harcba ebben a sci-fi beütéssel rendelkező nyomozós kalandjátékban. Mindzett tökéletes filmeszerű körítésben távala és valódi ideg-zérveztávlatokat támogatva. Könnyen hozzáfuthatsz bármelyik Mixim üzletben.

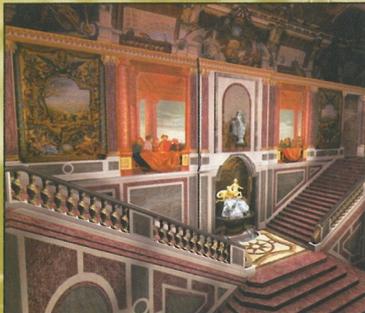
WARD

EVOCATION Beyond the dream

Egy már megjelent játék, ami nem került el hozzánk. Furcsa, hogy nálunk az interaktív kalandjátékok piaca kivételesen nem a német mintát követi. Hiszen - bár a játék eredetileg az olasz Mondadori cég fejlesztése és először olasz nyelven beszél - tavasszal már lehetett kapni Németországban, németül. Én magam is a „Zwischen Traum und Wirklichkeit” alcímű változattal játszottam. Nálunk meg sehol. Talán most, hogy a Rocket Science az angol nyelvű változat fejlesztését felvállalta... Aki a Myst-rajongók közül az elmúlt hónapokban beérett hozzám, mind az Evocation dobozát kapta le először a polcra. Valóban, a környezet, a hangulat nagyon emlékeztet az etalon-játékra. A CD-füzetben leírt alapsztori pedig igyekszik igen nagy fenéket keríteni a dolgoknak, valahogy úgy, mint a Mystnél. A zene, a grafika, a kissé nyomasztó egyzemesély felfedezőzók, a lakatlan épületek, kihalt tájak mind-mind ismerős atmoszférát sugallnak. Csak talán a rejtvények, a puzzle-megoldások nem olyan blökkjángosak, következtetések. Rövid is a játék egy kicsit, bár magával ragadó. Valahogy félek a sikerétől. Mintha kicsit elavult lenne a mai szípkörkázhoz képest. Rádásul az olaszoknál már kész az Evocation II...
Értékelésem: 75%



VERSAILLES 1685



Kaland ismét egy régebbi brodalomban, de valamivel közelebb a mi idónkhoz: XIV Lajos korában, a világ egyik legszebb épületében, a versailles-i kastélyban. A jelentős részben ismeretterjesztő multimedia-kiadvány természetesen a franciák műve, a Cryo Interactive Entertainment műhelyében készült. Márpedig amit a Cryo csinál, az mindig gyönyörű. S ez most a zástólshajók. A játék által meghívót kapunk vissza a múltba, hogy körülnézzünk a 300 évvel ezelőtti palotában, megtapasztaljuk a festészet és a zene és a királyi protokoll virágzását a barokk időkben. A lélegzeteláztítóan élethű környezetben megvizsgálhatunk minden sarokt és szegletet,

fidókat és szobát, a festményeket és a tengernyi díszítést, valamint találkozhatunk személyesen történelmi figurákkal. Ugyanis a Cryo a helyszínek tökéletes reprodukálásán túl - először a kalandjátékok történetében - a cselekmény szereplőit is előállításra az eredetihű hű mivoltukban. A 3-D-ben lemodellezett figurák - mint valami panoptikum-ban - egyfolytós korabeli festmények alapján alapján készült, élethűen visszaadva ruházatukat, hajviseléseket és arcvonásaikat(!). Több mint 200 festmény és freskó „került vissza az eredeti helyére” és ma már nem létező épületek és újra bejáratott. Kalandjátékrol lévén szó - legalább 25 órával elfoglaltságot jelent - több, mint 40 percnyi eredeti francia barokk muzikaszó mellett - majd megfejteni a kastély titkait és megmennteni egy gonosz összeesküvés pusztításától. Ahogy a CD-dobozon olvasható a jelmondat: Isten ölja a királyt - te pedig a palotát!

Pierrat

STRATEGIA

Birthright - Sierra

A születésség egy aránylag új ADEB világ, melynek jogait a Sierra szerezte meg, s melyből egy érdekes elegyet készített.

Ugyanis a Birthrightban A klasszikus szerepjáték, valós ideű csata és a fantasy stratégia elemei keverednek. Természetesen nagyon szép és atmoszférikus, játszható modemen vagy hálózatban, választunk sok-sok varázslót, küldetés és egyéb extrák között. Előre láthatólag valamikor télen érkezik.



Warwind - Mindscape

Nos, bármennyire is rosszul hangzik, ez inkább dicséret: a Mindscape is úgy döntött, hogy kiad egy Warcraft klónt. Grafikájában, megjelenésében igen hasonlatos, bár a történet és a fegyverek illetve eszközök természetesen különbözőek, négy különböző fajtaval kell egymást nyűstolni, kereskedni, termelni, egységeket építeni stb. Amennyit eddig láttunk, az tetszett, s ismerve a kiadót, a végeredmény is megfelelő lesz bizonyosan.

z - Warner 90%

Nagyon hosszú ideig vártunk a Bitmap Brothers játékára. Viszont megérte. Nagyobb örület, mint az utóbbi félév bármelyik Dune típusú stratégiája. Jól kidolgozott és igen változatos játék, amely nagy kihívást jelent a játékosnak. A program még egy érdekességgel válhat vonzóvá a műfaj magyar megszálottjainak, az Ecobit jövőtől magyar kézikönyv segítségével az eligazodásunkat. Határozottan kellemes hogy végre ilyenl is egyre gyakrabban találkozhatunk.



AD&D Blood & Magic - Interplay

Annak idején, amikor a Warcraft első része (vagy akár beszélhetnénk a Dune II-ről is) megjelent, lehetett érezni, hogy megpezsdül a levegő. A fantasy stratégia kedvelői rávetették magukat gépeikre, és minden létező variációban végigjátszották az összes küldetést. A Warcraft II pedig előző számunkban Golden Wings kitüntetést kapott, ami jelzi, hogy ez a stílus feljött korbá ért. Ennek újabb bizonyítéka az Interplay első AD&D adaptációja, amely azonnal megdobogatta a szívemet, amint megláttam az ECTS-en. Előre fel kell készülnöm. Az október hoz néhány álmatlan éjszakát.

M.A.X. - Interplay

Flash barátom hördült fel e hír hallatán, ugyanis hatalmas Csillagok háborúja rajongása mellett neves Mech kedvelő és szakértő is. Ez a „turn-based” stratégiai játék pedig direkt azoknak szól, akik a jövőt robotok háborúinak segítségével képzelik el. A kissé banális történet alapján, a természeti katasztrófát szenvedett Föld lakói nyolc klánra bomlanak, és persze utálják egymást, amennyire csak lehet. Nos új bolygókat felfedezve és új kolóniákat fejlesztve kell lenyomni a többieket. Novemberben kiderül, hogy olyan jó-e, mint ahogy kinéz.



Mutant Penguins - Gametek 81%

Mit is mondjak a Gametek legújabb akció-stratégiájáról: elég nehéz elképzelnem kedves aranyos pingvineket, amint vérszomjas mutánsként harcba kelnek. Bár ahogy ezt a dolgot elmézem, ez a játék inkább poén, mint komolyan vehető stratégia, s a grafikája is kissé másmilyen. A játék maga inkább mosolygató, mint nehezes, hiszen az egésznek borzasztóan konzol-szerű hangulata van, kedves grafikával, bár (lehet, hogy én vagyok béna) a gremlinek nem mindig sikerül elkapni, és gremlinek nélkül semmi nem megy. A harc is kellemesen megoldott, hiszen emberünk nem sérül, de meg kell akadályoznunk, hogy a mutánsok célba érjenek. És ilyenkor derül ki, mennyire egyedül vagyunk, és mennyire nehéz ez a kis kedves?

Demonworld - Ikarion



Véletlenül botlottunk bele az ECTS forgatagában ebbe a kicsi, de szimpatikus német cégbe, ahol jópofa terepasztalon tekinthetünk meg, mi is az a Demonworld. Tulajdonképpen egy fantasztikus farsásjáték adaptációja, amely az asztalon játszható stratégiát helyezi át PC-nkbe, hihetetlen realizmussal 3D-s stratégiái játékok létrehozva ezáltal. Igéretesnek tűnik a téma, de erre még decemberig várni kell.

STRATÉGIA

Lords Of The

Bátran kijelenthetjük: jót tett az angol Impressions cégnek az, hogy a Sierra felvásárolta. Ezt azért merem állítani, mert sokkal szebbek lettek az Impressions új játéka, amely nem hátrányos a mai világban. Szerencsére a Lords of the Realm is átessett a szűrésen, s sok gyönyörű animációt, mélyebb gazdasági szimulációt, valós idejű várostromot és kellemes atmoszférikus grafikát és zenét kapott. Emellett persze hálózatot (négyen) és egymás ellen soros kábelben (ketten) játszani. Reszkekessz!)

Realm II - Sierra



Star General -



Mindscape

A 5-Szár sorozat 4. tagja a régi kedvenc Panzer General engine továbbfejlesztett verzióját tartalmazza, amely két szintű harcot tesz lehetővé: egyrészt űrhajóink csatáznak a bolygókon kívül, emellett földi csapataink harcolnak a bolygók felszínén, ahol természetesen a erőforrás-gazdálkodás a siker kulcsa. Megfelelő termelés, fejlesztés, városépítés máris garantálja a sikert. A baj csak az, hogy az egész nem lesz olyan könnyű, mint amilyennek látszik.

Deadlock -

Állítólag szeptember 23.-án megjelent ez a játék, amelyet már mi is emlegettünk. (Én 26.-án írtam ezt a cikket és még sehol sem láttam). A lényeg az, hogy ez is egy újabb kutatunk, fejlesztünk, bányászunk, irányítunk, építünk, új bolygókat hódítunk meg és harcolunk típusú stratégia, amit én annyira kedvelek. Várom is sok-sok szeretettel.

Warner



Totális Uralom

Az ECTS tapasztalatai szerint mindenki hatalomra szeretne jutni, a régi hatalmasságok mellett megjelennek a trónkövetelők. Mi pedig végre játszhatunk kedvünkre.

Project AIROS Ocean

A század végén szegény kínai tömegek ráébrednek, hogy elégük van mindenből, így semmilyen veszéllyel nem törődve felkelést robbantanak k. Azonban az állami vezetés nukleáris eszközöket vet be, hogy megállítsa a lázadókat. Ennek a konfliktusnak az az eredménye, hogy az új Kínai köztársaságot már egy nukleáris szemétdombon kiáltják ki, ahol mérhetetlen káosz uralkodik. Természetesen az ENSZ segít, és a helyszínre küldött csapatoknak TÉ vagy a parancsnoka. A Warcraft, Dune II és a Command & Conquer nyomdokain haladva készül az a játék, amelyben terjeszteni, fejleszteni és háborúskodni kell.

Imperium Galactica G1 Interactive

Írtunk már erről a magyar fejlesztésről korábban, így már csak két megjegyzés erejéig emlegetném: 1. már nagyon várjuk. 2. az ECTS-en kiállított játékok közt talán az egyik legszebb volt, ami nem semmi!

Steel Panthers 2 Modern Battles Mindscape

Ez bizony a régóta várt taktikai harcokész szimulátor, amelyben nem egy, hanem egy darab, hanem egy egész századnyi tankot kell irányítani Európában, Koreában vagy a közel-keleten 1950 és 1999 között. Sajnos képeket még nem láttam a játékról, így halvány lila elképzelésem sincs hogy fog kinézni, de az biztos, hogy a készítőik modern videó-felvételekkel turbózták fel ezt a hexagonális alapú ún. „turn based”, avagy nem valós idejű stratégiai játékot.

Chaos Overlords EIDOS 86%

Már megint jó volt a szaglászásom. Rengeteget nyúztam a Dragont, hogy szerezzé már be mert ez tuti bulli. Igazam lett. Teljes az örület. Egy sima táblás játék, amely abbaahagyhatalan. Tucatnyi különös karakter, rengeteg fegyver és páncél, minimális grafikaiak és nagyon egyszerű kezelőrendszerrel számítógepesítéskká gyúrva. Cyber világba helyezve. Ne számítlson senki ray-trace filmekre, kegyetlen méretű animációkra, ilyenek ugyanis nincsenek benne. Kellemes, kiegyensúlyozott verbális stratégia.

CyberJudas - Empire 57%

Az Empire nagyon bonyolult termék dobott piacra. A Merit fejlesztői egy komplett világuralmi programot készítettek. Sajnos kezelhetetlen, túlbonyolított és agyonrendelert. Nem mondanám, hogy megnyerte volna a tetszésünket. Ideje lenne már valami jobbat tesztelni.

Albion - Blue Byte 92%

Nagyon régen nem jelent meg RPG a piacon, s ilyen jó meg aztán főleg nem. A német fejlesztők igazán kitétek magukért. Kitűnő szórakozást kínál azoknak akik szeretik a műfajt. Igazi csemege az is, hogy az Ecobit ezt is magyar nyelvű kézikönyvvel kínálja. Remek történet, nagyszerű grafika és atmoszférikus zene jellemzi a programot. Good Work Dino!

Az ECTS a szimulátorok tükrében

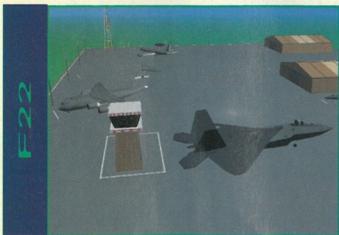


Itt fekszik előttem kb. 6 mázsa prospektus, dosszié, CD, és az ECTS-ről. Csupa-csupa szimulátorokról szóló hír, előzetes, screenshot, demo. Most nem az lesz a gondom, hogy miről írjak, hanem hogy miként fogok elférni. Na, nem is szaporítom tovább a szót, belevágok a közepébe.

Kis szívem egyik kedvenc kiadója a Digital Integration. Természetesen ők sem ténlenkedtek, hanem buzgón munkálkodtak a Hind befejezésén. A hírek szerint gyakorlatilag készen van a játék, és egyik fő terméke lesz a cégnek a Nagy Karácsonyi örület idején. Nem állnak csak egy lábán a fiúk, a jól bevált („Simulation of the Year” PC Gamer USA) Apache Longbow-t is megspécizték, átkódolták, megrágták, optimalizálták. Ma már Wings alatt is lehet kavarni a felhőket. De ne csak a PC-sek „örömködjének, mert a Power Macintosh-verzió is készen lett. Szeptember óta mindkettő kapható, valószínűleg népszerűek lesznek. Rögton a DI után nálam az Ocean helyezkedik el. Igen, a DID-el közösen elkészített TFX, majd az EF2000 alaposan fejlebbre toltta a mércét a többieknek. A 97-es igényeknek megfelelően itt az utód is, teljes harci díszben: TFX: F22. Azonnal feltűnhet, hogy most nem az európaiak kissárkányát, az EF-2000-et vették alapul, hanem az USAF leendő üdvöskéjét, az F-22-est „szerették” meg (ezzel nincsenek egyedül, mostanság eléggé népszerű az a vadászgép). A sajtóanyagok káprázatos, és a screenshot-ok láttán erősen gondolkodóba estem, keseregven az átlagos magyar játékos lehetőségei és a nyugati technikai színvonal közötti több fényéves távolságon. A 800x600-as felbontás, 16 millió szímmel, 25 frame/sec.-al azért mond valamit a jelenlegi szintről. Az idősebbik bátyót sem felejtették el, jött egy data disk EF2000 TACTCOM névvel, illetve a Wings-ös változat is megjelent Super EF2000 néven. Jó az öreg is a háznál, nem igaz? Ha már a Wings került szóba, a DirectX 2 erősen izgatja Flash kollegám fantáziáját. Szerinte ennek segítségével DOS-os sebesség érhető majd el.

Majd meglássuk. A Microsoft a "Flight Simulator 6.0 for Windows 95" nevű játékkal (vajh ki nem ismeri a FlightSim sorozatot?) jelenik meg október végén. Akár egy Boeing B-737-est is vezethetünk (ha tudunk persze...), új repgépék, új pályák, mi szem-szájának ingere. On-line help, multimédia betétek, 8 scenario. Majd jön a többi is, gondolom én.

Az Interactive Magic is foglalkozott az F-22-essel, az ő verziójuk az iF22 Lightning II névre hallgat. Ez sem semmi, lehet megszámlálni a hullámokat a tengerparton ca. 3000 méter magasból. Komolyan! Bizonyos Demon-1 rendszer segítségével állításuk szerint szinte foto-realistikus látjakat varázsolnak



a játékos repgőbe alá. Nem mondanak valótlánt, tényleg gyönyörű a táj, persze ennek ára (P-166?) van. Készülget az IMA2 Abrams is, amiről már beszámoltam. Ion az Air Warrior II, remélhetőleg nagyobb sikere lesz, mint elődjének.

A Microprose a Falcon 4.0-val igyekszik versenyben maradni, a képek láttán valószínűleg sikerrel. Bár az előzőekben ismertett szimulátoroknál talán némileg gyengébb grafikával rendelkezik (hol van a törözárnnyév a Sidewinderekkel, fiúk?), de pl. 10(!!) HUD-üzem móddal jelentkezik, ami azért nem sámi. A megjelenés várható időpontja 1997 február.

Electronic Arts, na meg a Jane's. Igen sikeres hűzások bizonyult a párosítás, és nagy jövő várhat az együttműködésre. Itt a AH-64D Longbow Data Disk, Flash Point Korea címmel. Természetesen Korea az új hadszíntér, új fegyverek, pilótáik, és sok minden más. ATF Data Disk is készült, NATO Fighters címmel, 4 új géppel (pl. F-16 és EF-2000). Az ATF Gold pedig Wings alá készült, a data disket is tartalmazza már. Az igazi nagy hűzás az U.S. Navy Fighters '97. Az USNF upgrade-jaként működik, Wings alatt is eldöcög, és a srácok a vietnami időkre koncentráltak.

Végül az Empier-t említeném meg, a MiG Alley és a Flying Corps űrügén. A MiG Alley az 50-es évekbe kalauzol el minket, a koreai égen lóvöldölhetünk kedvünkre. Igyekeztek teljesen kihasználni a landscape adte lehetőségeket a készítő. A Flying Corps-ot a hírek szerint teljesen újrírják, a kor követelményeinek jobban megfelelő grafikával. Ki tudja, mikor lesz Kész?

Ennyi lenne, a folytatást a boltok polcain szeretném már látni.

Trau

TFX: F22

You're not just flying. You're commanding the

Digital Image Design and World Air Power Journal. In PC simulation and aviation publishing.



Arszenál

Hét tenger Fantomja...

Mostani számunkban egy igazán legendás repülőgépet mutatok be. Legendás, és hosszú élete, hiszen első példány 1958 május 27-én szállt fel, és a mai napig sok ország légiereje hadrendben tartja. Ez a gép a McDonnell F-4 Phantom II. A legendás „légyvedelmi diesel”, több háborús sikeres résztvevője. Talán egyetlen más gépnek sem volt ennyiféle modifikációja, mint a Phantomnak. Még ma is feljlesztik Izraelben (Phantom 2000).

Az US Navy igényei alapján 1954-ben kezdődött egy rakétákkal felfegyverezett egylüléses szuperzonikus haditengerészeti vadászrepülőgép tervezése. A tervek átértékelése után 1955-ben indult meg igazán a munka Herman Barkley vezetésével. Ekkorra már két emberrel tervezték a pilótájkéket. Az összehasonlító tesztek után a sorozatgyártás 1961-ben indult meg. Első megrendelők természetesen az US Navy volt, 375 példánnyal. Ez volt az F-4B alapváltozat, vadászbombázó és atomfegyver-hordozó szerepben. Az US Air Force kölcsönként két F-4B-t, 120 napos tesztelésre. Miután az akkor rendszerben álló F-106 Delta Dagger-mal sokkal jobbnak bizonyult, újabb megrendelés érkezett a gépre. Az F-4C változat a standard merevszöves USAF utántöltő rendszerrel rendelkezett, nagyobb volt a főfutókereke, továbbfejlesztett radarkezeléssel látták el, és a hátul ülő radaroperátor is vezethette a gépet. Ezek után megindult a külföldi megrendelések „áradata”. Összesen mintegy 1457 db-ot készítettek Angliától Japánig. Természetesen az USAF és az US Navy volt a legnagyobb felhasználó, 2597 és 1264 repülőgéppel. Ezekkel a számokkal a második legnagyobb számban gyártott szuperzonikus vadászrepülőgép lett a MiG-21 után. Amilyen nagy számban gyártották, olyan sokféle változata létezett és létezik szinte a világon. Kezdjük szövegen sorban.

F-4A: 47 darab prototípus és nullszéria-gép. Más volt a lakótára, az orrszéje és a szivócsatornája.

F-4B: 649 darab széria-repülőgép az US Navy számára. Vadászbombázó és atomfegyver-hordozó szerep körrel rendelkeztek.

F-4C: 1963-tól 583 darabot gyártottak az US Air Force részére. Más az utántöltő-rendszer, továbbfejlesztett a lokátor és az operátor is vezethette a gépet. Szélesebbek a főfutó-kerekek is.

RF-4B: Az US Marine felderítőgépe, az RF-1C kamerával. RF-4C. Az US Air Force taktikai felderítője, 505 darab készült belőle 1964-től. Optikai és radar-felderítésre volt alkalmas, csak atomfegyvert hordozhatott.

F-4D: Továbbfejlesztett változat. Új, APQ-109 radart kapott, és a hátsó indokátorerőnyőt TV-ként használva elektrooptikai bombákat is hordozhatott. 825 darabot gyártottak 1965-től.

F-4E: A legfontosabb változat, 1967-től 1389 darabot gyártottak. Erősebb hajtómű és réselt orrszegecsármány jellemzők. Az orr alá egy M-61-es gépágyút építettek be.

F-4EJ: 1971 után Japánban 138 gép készült. Kizárólag elfogóvadász feladatra és felszerelése van. Utántöltővel nem rendelkezik.

RF-4E: Az F-4E sárkányába az RF-1C felszerelését építettek be, 1970 óta 16 darab készült.

F-4F: A német Luftwaffe által igényelt gép. Egyszerűsített elektronikája van, nem hordozott radarvezérlésű rakétát. 1973-tól 175 darabot építettek, 110 darabot a közelmúltban APG-65-os lokátorral és egyéb elektronikai alkatrészekkel korszerűsítettek.

F-4G: A „Wild Weasel”, 116 darab átalakított F-4E. Kifejezetten a földi légyvedelem ellen „kikegyezett” változat.

F-4J: 1966-tól 52 darab épült az US Navy részére. AWG-10 lokátor és infravörös felderítő-rendszer jellemzi.

F-4K,M: Angol változatok, Spey hajtóművekkel, a Royal Navy és a RAF részére.

F-4N: 228 darab modernizált F-4B, 1972 után lettek átalakítva.

F-4S: Az F-4J modernizált változata, 245 darab üzemelt a Navy és a Marines állományában.

Phantom 2000: Az IDF által modernizált és átalakított változat. Csúciszintű elektronika, átalakított vezérlés jellemzi.

Adatok (F-4E):

- Hossza:** 19,2 m
- Fesztáv:** 11,68 m
- Magassága:** 4,95 m
- Szárnyfelülete:** 56,5 m²
- Legnagyobb felszálló tömege:** 20 750 kg
- Legnagyobb sebessége:** M 2.2
- Hatósugár:** 2820 km
- Hajtómű:** 2 db. General Electric 179-17

Irodalom:

- Top Gun magazin
- Bill Gunston: Korszerű vadász- és csapásmérő repülőgépek
- Repülés Lexikon
- Jane's Defence Aircraft
- Bill Gunston: Modern légierők



Az előző szám jelmondata, miszerint „Már minden megjelent”, nem igazolódott be.

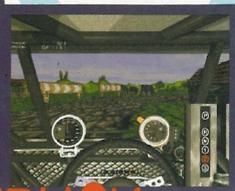
Az őszi ECTS-re a cégek annyi anyagot hoztak ki, hogy alig győztük feldolgozni.

Egy dolog azonban mindegyikben közös.

Még a legegyszerűbb versenyjáték is texture-mapped poligonokból építkezik, és a 90%-ukat nagyfelbontásban is használhatjuk.

A hardware igények persze a Pentium 100-nál kezdődnek.

Nézzük mit pakolhatnak a fa alá ez év végén a szerencsésebb sebességmániások...



MONSTER TRUCK MADNESS - MICROSOFT

Elkészült! Hamarosan napvilágot lát a Microsoft első versenyjátéka a Monster Truck Madness. Az általunk is beharangozott program, minden várakozásunkat felülmúlta. Gyors, nagyfelbontású texture-mapped vektorgrafika, élethű rugózás, 3-féle játékmód. A Windows'95 alatt száguldó korongon egy szép multimédia enciklopédiát is találunk az „autószörnyekről”. A kettő természetesen kiegészíti egymást, így könnyű lesz azonosítani azt a járművet, ami egy vonat felett átvagatva éppen porig alá bennünket. Bővebb leírás, és demó a CD-n!

SCREAMER 2 - VIRGIN

Még karácsony előtt a boltokba kerül a Virgin új autóversenye a Screamer 2. Az előző rész sikerén felbuzdulva a cég most valami teljesen mást készített. Míg az első epizód leginkább egy PC-s Daytona USA-nek fogható fel, addig a folytatás leginkább a Sega Rally-ra hasonlít. Az autók viselkedése, útfekvése ennek megfelelően teljesen megváltozott. A kipróbált demó alapján megkockáztatom a realisztikus jelzőt. Természetesen az új „aszfaltdőngető” is támogatja a több-játékos üzemmódot, akár osztott képernyőn is! A Screamer 2 igazi különlegessége azonban a gyors hi-color megjelenítés. Erről magad is meggyőződhetsz, ha kipróbálsz a játszható demót a CD-n!

CARMAGEDDON - SCI

Ezzel a jó hangzású címmel mutatta be az Sci, tudomásom szerint első autóversenyét... Nem tudom igazán milyen kategóriába soroljak egy olyan játékot, ahol a feladat az ellenfelek, és a nézőközönség teljes kiirtása. A Carmageddon-ban nem a verseny megnyerésén van a hangsúly. Ezt látszik alátámasztani az a tény is, hogy az egyik pálya egy futball stadion, ahol épp egy „barátságos” mérkőzés zajlik. No comment... Technikailag egyébként egy texture-mapped vektorgrafikájú szimulációval gazdagodhatunk, sajnos csak karácsony után.

POD - UBISOFT

A Ubisoft nem igazán arról híres, hogy nagyon kedvelné Kelet-Európát, de ennek ellenére említésre érdemes legújabb POD nevű ötletük. A játék leginkább a MegaRace 2-re hasonlít, de itt minden real-time. Az autók, és a háttérgrafika egyaránt texture-mapped poligonokból áll. A gyönyörű nagyfelbontású megjelenítés ára természetesen a hardware oldalán mutatkozik meg. A cég minimumnak egy Pentium 120-ast jelöl meg, 16MB memóriával felvértezve. A verseny egyébiránt 12 csodálatos helyszínen zajlik, 8 futurisztikus autó segédletével, 4 óra filmes prezentációval körítve. Kár, hogy nálunk nem forgalmazzák...



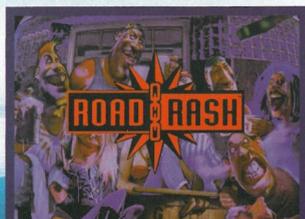
INTERSTATE 76 - ACTIVISION

Kedvenc kiadóm, éppen a születésnapomra jelenteti meg aktuális nagy durranását az Interstate 76-ot. Az Október végén bemutatkozó program, a nem is olyan távoli jövőbe kalauzolja a játékost. Magából kifordult világ ez, ahol az észérvek helyett, a nagyobb kaliberű fegyver, és az erősebb motor a döntő. Az Activision programjának különlegessége, hogy minden, beleértve az élő szereplőket is, texture-

mapped poligonokból épül fel. A nyomasztó atmoszférájú utópiában, egy masszív küldetés-csomagon keresztül ismerhetjük meg a történetet. A befolyt pénzekből gazdálkodva juthatunk egyre erősebb fegyverekhez, vagy éppen jobb autókhoz. A játék élethűségére jellemző, hogy az elszenvedett lövésnyomokat, még több küldetéssel a károsodás után is felfedezhetjük járművünk dukkózásán.

SCORCHER - GT INTERACTIVE

Igazi különlegesség van készülében a GT háza táján. A Scorcher egy futurisztikus motor-szimulátor, amiben a gyönyörű texture-mapped vektorgrafikát életszerű fényhatásokkal teszik plasztikussá. A fiatal Scavenger fejlesztőcsapat, „élethű” fizikai modellt, gyors mozgatót, és CD-s techno SoundTrack-et ígér, a még ősszel megjelenő örült száguldás!



ROAD RASH - ELECTRONIC ARTS

Szerintem már mindenkinek ismerősen cseng ez a név. Gyú a PlayStation rovatban már beszámolt erről a motoros bunyóról, s íme novemberben PC-n is alázhatjuk versenytársainkat. A grafika leginkább a Need for Speed-re emlékeztet, azzal az apró eltéréssel, hogy a megjelenített járművek nagyfelbontású 3D-s sprite-ok. A kellemes összehatású program igazi különlegessége azonban a kökemény Rock SoundTrack, amiről magad is meggyőződhetsz, ha felinstalláld a CD-n található játszható demót.

NETWORK O RAC RALLY CHAMPIONSHIP - EURO PRESS



A Multimédia fejlesztéseiről ismert EuroPress, nem arról nevezetes, hogy havonta megjelentet egy játékot. Legutolsó nagyobb dobása, a közel 2 éves Rac Rally, ami a maga idejében a legjobb Rally szimulátornak számított. Az ősi ECTS-re kihozták a program felújított változatát, Rac Rally Championship néven. Az újításokat azt hiszem minden olvasó magától is kitalálja...Nyert! Ez a játék is texture-mapped poligonokból épül fel, és a szép látványhoz a cég minden eddiginél élethűbb vezetésményint ígér. Majd meglátjuk.

Flash



COMMAND & CONQUER (VIRGIN)

Neves angol laptársunk felmérése alapján a C&C volt az utóbbi év legnépszerűbb PC-s játéka Nagy-Britanniában, megelőzve a Civilization II-t, a Doom-ot és mindent. Bár az én értékelésem szerint nem ez a program lett volna a nyertes, de azt elismerem, hogy kiváló stratégiai játékról van szó. Ez pedig borzasztó jó hír egy olyan stratégiának, mint én, 2 CD-n, 35 misszióban bizonyíthatjuk rátermettségünket nemcsakára.

FORMULA 1 (PSYGNOSIS)

Véget ért az irigykedés. Ugyanis nyálcsgorgatva figyeltem Pentiumos kollégáim örömkialtásait, amint a Microprose FGP z-vel bögtették gépeiket, és átszellemült arccal szágládoztak. Most már nekünk sincs szégyenkeznivalónk, ugyanis megérkezett a PlayStation versenytárs, melyet a Bizarre Creations fejlesztett. Mit is mondhatnék róla? Talán annyit, hogy nagyon hangulatos, bár a demoverzióban én többet voltam a kavicságyon, mint a pályán, de ez az én hibám volt. Sok-sok kameranézet, az előző szezon bármely csapata ill. pilótja választható természetesen, s mindemellett még esős verseny is becsúszhat a programba.

BROKEN SWORD (SCE)

Gyönyörű grafikájú, mozi minőségű hanggal rendelkező ún. „point & click adventure”, amely hűen követi azt a játéktílust, amelyet a LucasArts dolgozott ki (emlékezzünk csak gyorsan a Monkey Island első részére). A nagy tanító minden mozdulatát elvessze a Revolution Software programozói kiváló munkát végeztek, hiszen ígértük szerint 100 óra játékidő kell ahhoz, hogy a kaland végigjátszható legyen. Ez pedig köszönhető többek között a karakterek grafikai és személyiségi kidolgozottságának, a megoldandó fejtörők szellemességének és a PlayStation kalandjátékok között egyedülálló hangulatának.

Amint biztosan többen tapasztaltátok, a PlayStation-ök megjelentek a magyar boltokban is, ami önmagában egy nagyon pozitív dolog. Ennél azért örömtelőbb az, hogy az ECTS-en iszonytató mennyiségű új anyagról kaptunk hírt, amely még hatalmasabbá teszi a már eddig is széles játékválasztékot. Itt érdemes megemlíteni a Sony Computer Entertainment (SCE) Europe katalógusát, amelyben 138 játék található. Emellett persze ott vannak a többiek is: Virgin (jövő év közepéig 27 új PlayStation játékkal), Electronic Arts, Mindscape, Acclaim, Konami, Eidos és sok-sok kiesel. Tehát bejött, amit gondoltunk: a Sony nagyon keményen nyomul, olyannyira, hogy Londonban sok-sok bolt árengedménnyel árulja a gépet azoknak, akik megunt SNES, Sega Megadrive vagy Sega Saturn (!) típusú konzoljukat leadják. Ez pedig motiváló erő. A rengeteg program pedig szinte lenyűgöző. A teljesség igénye nélkül hadd hívjam fel kedves olvasóm figyelmét néhány nagyon durranásra, amelyek a közeli jövőben várhatóak.



CRASH BANDICOOT (SCE)

Megszületett a PlayStation nagy hőse, olyan léptékké személyiség, mint Nintendo-n Mario, vagy Sega-n Sonic. Egészen lenyűgöző platformjátékok készítették az Universal japán programozói, akiknek művét a nemzetközi sajtó máris a Mario 64, méltó vetélytársának tekintti. Én csak annyit mondhatok, a demó próbálgatása közben sűrűn kellett fehéreműt cserélnem, illetve megkeresgelnem az államat, amely mindig elgurult, amikor leesett.

MARVEL COMICS 2099 (MINDSCAPE)

Életünk lassan-lassan már elképzelhetlenné válik köpregények nélkül, hiszen a művészet ezen formája egyre jobban előretör az élet minden területén. A 2099-es sorozat hazánkban még nem túl ismert, ennek ellenére szereplői mind-mind azok: Spider-Man, Hulk, Dare Devil, Punisher, Fantastic Four, X-Men és társai nem szorulnak bemutatásra. A 2099-ben játszódó történetben azonban kissé mások, mint ahogy mi ismerjük őket. Csak a cél ugyanaz. Egy buta, gonosz zseni már megint azt hiszi, hogy ő győzhet...

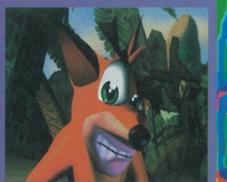
MYST (PSYGNOSIS)

Egy játék, amely a maga békességében is lenyűgöző ezzel is bizonyítva a PlayStation életképességét. Ugyanis sokan elkönnyelték már ezt a gépet is egy újabb arcade konzolnak, amin csak platform, csihé-puhi és gyilkolgotós játékok lesznek sikeresek. Most pedig itt az ellenpélda, a békés, ámde gyönyörű agytekervény-nyújtózató kalandjáték. Erre még Pierrot is csak azt mondta: nem semmi!

DARK FORCES (VIRGIN)



Azt hiszem ennek a játéknak a nevével leírva máris mindenki tudja, miről van szó. Ez bizony a jól ismert Csillagok Háborúja-féle halomra gyilkolás, amelyhez azonban gögyi is kell, nem csak reflexek.



WARHAMMER - SHADOW OF THE HORNERD RAT (MINDSCAPE)

Éljen! Örömem megalapozott, ugyanis a PC-s verziót jelentősen ártírták, amelynek köszönhetően PlayStation-ön jelentősen gyorsabb (!), mint egy P133-on (!) ami ismét a Sony masina életképességét dicséri (vagy csak elmarasztaló jelző a PC-s verzió programozói fele). Mindenesetre a forradalmian új megjelenítési technikát használó stratégiai játék rengeteg dicsőséget szerzett már kiadójának PC-n, és most készen áll, hogy learassa a babérokat egy „buta” konzolon is.

HERC'S ADVENTURES (VIRGIN)

Bizony, kedves olvasóm, a LucasArts jóvoltából végre eljött az igazság pillanata. Az a perc, amikor mindenféle kitalált, rajzolt hősöcskék csak sápadtan irigykedhetnek mindnyájuk ősapjára, Herkulesre, a görög mondavilág mindmáig élő legendájára, aki eljött, hogy megmentse a Földet egynémely istentektől, mitológiai szörnyektől és egyéb borzalmarktól. A történet szerint Hádész elfogta Perszephonét, a természetiség istennőjét, akinek távollétében nem köszönt be a tavasz a földre, és az élet lassan-lassan elműlik. Azonban Zeus észleli, hogy baj van, így egy halandó hőst küld (aki lehet Herkules, Atlanta a leggyorsabb görög nő, vagy Jason, aki főbbek között az aranycipőjűt megszerezte) akinek el kell nyernie az istenek kegyét ahhoz, hogy szembeszállhasson Hádészsal, és pokolra küldhesse. Én nagyon izgatottan várom ezt az anyagot. Mindig is vonzódtam a görög mitológiához...



JUMPINGFLASH! 2 (SCE)

Az előző játék miatt Flash, emiatt pedig Shy tervezgeti egy PlayStation-mielőbbi beszerzését, ez ugyanis a világszerte sikeres JumpingFlash! (OTS 96/3 70%) nagyon kedves és jópofa folytatása, ami főszereplőnként már a tavaszi ECTS-en is rabul ejtette, mint ahogy most is. Mire ezeket a sorokat olvassátok, addigra már a boltokban lesz.



RAGING SKIES (SCE)

CASPER (INTERPLAY)

Ez a film 130 millió dollár bevételt hozott világszerte, így tagadhatatlanul sikeres volt, ami magával vonta azt is, hogy játékprogram készüljön belőle. Természetesen viszontláthatjuk a kedves Caspert, három gonoszodó, de szerintem igen jópofa nagybátyját. A játék érdekessége az a tény, hogy Casper szellem, így mindenféle dologba átmorpholódhat, különböző egénységébe bújhát át. Ez napokon belül be is következik.

TEKKEN 2 (SCE)

Condolom, már mindenki reménykedett, hogy nem beszélék már a régóta várt Tekken folytatásról, amely egyszerűen fantasztikusan játszható, gyönyörű grafikájú veredős játék, amely még a Virtua Fighter 2-t is lenyomva áll fel újabb mérőföldkövet a házi bunyó kategóriájában. Azt hiszem ebben a pillanatban nincs versenytársa semmilyen létező platformon, persze ez csak addig fog tartani, amíg meg nem jelenik a Soul Edge...



COMPLETE DAVIS CUP (TELSTAR)

ANDRETTI RACING (ELECTRONIC ARTS)

Természetesen az Electronic Arts sem hagyhatta, hogy bárki akár csak közelébe juthasson annak, hogy megtépezhassa a sport-, ill., versenypogramokban szerzett babérait. Világhíresség nevével választva taphatjuk a gázt (illetve az X gombot) megint, amelyben Indy, illetve Stock car kategóriában is versenyezhetünk. A megjelenítés gyönyörű, és ismerve az EOA igényességét a kontroll is az lesz, arról nem is beszélve, hogy két gépet összekötve akár négyen is játszhatunk egyszerre.

Egyik titkos kedvencem ez a nagyon szimpatikus cég, amely az egyetlen volt az ECTS-en amelynek standján minden játék tetszett. Így volt ez ezzel a tenisszel is, amely szerintem méltó versenytársa lesz a Sampras Extreme Tennis-nek (Codemasters) illetve a Namco Tennis Smash Court-nak (SCE). Én mindenesetre erősen szurkolok (ha már az oroszok így elverték minket az igazi Davis kupában, talán itt vissza lehet majd vágni)

4-4-2 SOCCER (VIRGIN)

Mivel napok óta egy Spectrum emulátorral tombolok, amellyel minden időkhöz talán legelőször a Football Manager-et nyújtódom, így biztos állíthatom, hogy kedvelem a focit, sőt a Virgin csapat menedzselését, irányítását is. A Virgin jóvoltából már a szürke csodamasinán is lehet csapatfőnököt játszani, sőt a mérkőzéseken saját kezünkbe ragadhatjuk a kezémenyézést és döntően befolyásolhatjuk az eredményt, sőt játszhatunk valogatott meccsekkel is. Nem túl szép, de nagyon ígéretes anyag.

Dragon

Ebben a hónapban csak 16 játék fért be, és így kb. Csak 40-50 újdonság maradt ki. Nem rossz, mi?

MIXIM

RM COMPUTER **AT 486** PCI

Alapkonfiguráció: alaplap, 2 PCI, 4 ISA bus bővítési lehetőség, SIS chipset, AWARD Plug and Play BIOS, 256kB cache memória, 4 MB RAM (max. 64 MB), desktop vagy mini toronyház, 200 W green tápegység, 1.44 MB floppy meghajtó, EIDE vezérlő, 2 soros (16550 UART), 1 párhuzamos (EPP/SPP) kimenet, PCI SVGA vezérlő, Windows gyorsító, true color, 101 gombos billentyűzet

Konfiguráció:	540 MB	850 MB	1.2 GB	1.7 GB
RM AT 486 DX4-100 MHz	65 700 Ft	67 520 Ft	72 500 Ft	79 500 Ft
RM AT 5x86-133 MHz	66 000 Ft	67 820 Ft	72 800 Ft	79 800 Ft

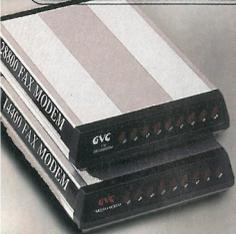
Ram bővítések:
 8 MB esetén +3 680 Ft
 16 MB esetén: +13 120 Ft

RM COMPUTER **AT 586** PCI

Alapkonfiguráció: alaplap, 3 PCI, 4 ISA bus bővítési lehetőség, Intel 62430VX chipset, AWARD Plug and Play BIOS, 256kB burst cache memória, 8 MB RAM (max. 128 MB), desktop vagy mini toronyház, 200 W green tápegység, 1.44 MB floppy meghajtó, EIDE vezérlő, 2 soros (16550 UART), 1 párhuzamos (EPP/SPP) kimenet, PCI SVGA vezérlő, Windows gyorsító, true color, 101 gombos billentyűzet

Konfiguráció:	540 MB	850 MB	1.2 GB	1.7 GB
RM 5k86-100 MHz	84 330 Ft	86 230 Ft	91 230 Ft	98 230 Ft
RM Pentium 100 MHz	92 150 Ft	94 050 Ft	99 050 Ft	106 050 Ft
RM Pentium 120 MHz	95 250 Ft	97 150 Ft	102 150 Ft	109 150 Ft
RM Pentium 133 MHz	105 250 Ft	107 150 Ft	112 150 Ft	119 150 Ft
RM Pentium 166 MHz	137 250 Ft	139 150 Ft	144 150 Ft	151 150 Ft

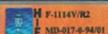
Ram bővítések:
 8 MB esetén +3 680 Ft
 16 MB esetén: +13 120 Ft



GVC faxmodemek:

GVC 1114 (14400 bps), belső	12 800 Ft
GVC 1114 (14400 bps), külső	15 900 Ft
GVC 1128 (28800 bps), belső	26 900 Ft
GVC 1128 (28800 bps), külső	29 900 Ft

Minden készülék postai HIF-engedélyes!



Monitorok

14" monochrome SVGA	13 300 Ft
GVC 14" color SVGA NI, LR	37 250 Ft
GVC 15" color SVGA NI, LR	52 800 Ft
GVC 17" color SVGA NI, LR	92 900 Ft



Termékeinkre 1+2 éves (1 év teljeskörű, 2 év ingyenes javítás) telephelyeinken érvényesíthető garanciát adunk!
 Ezenkívül Microsoft termékek, valamint HP- és Star-nyomtatók teljes választékával állunk minden kedves vásárlónk rendelkezésére!

Keressen fel bennünket 1996. október 22-26. között a Comfair Áruház 13-as standján!



GOLDEN OLDIES VIRGIN WHITE LABEL

Az Other Side előző két számában

a US Gold (Ma már EIDOS) KIXX termékekkel foglalkoztunk, de természetesen más cégek is kiadják régebbi játékaikat olcsó kategóriában.

Ilyen a Sierra Originals,

az Ocean Hit Squad,

az Electronic Arts Classic,

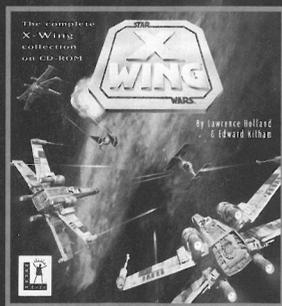
vagy a Virgin White Label.

Most a kiadó-óriás Virgin

szepetemberi és októberi

„fehér címkés” kínálatában

tallóztatunk.



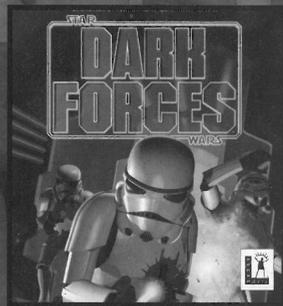
X-WING COLLECTOR'S EDITION CD-ROM - 96%

X-Wing. Szerintem nincs a világon olyan PC tulajdonos, aki legalább ne hallott volna erről a programról. A Lawrence Holland, és Edward Kilham nevével fémjelzett anyag, azóta is az űrhajós akciójátékok etalonja. Ez annyira igaz, hogy az Origin a Darkening fejlesztésénél, az X-Wing

harcrendszerét elemezve építette fel az új szuperjáték szimulációs részeit. Mi a hatalmas siker oka? Sokak szerint ez a program a StarWars univerzum miatt már tuti befutó. Lehet, de itt nem erről van szó. A LucasArts azon kevés fejlesztőcsapatok egyike, ami elsődlegesen a játszhatóságot tartja szem előtt. Az X-Wing-ben sikerült felállítaniuk egy olyan technikai modellt, ami George Lucas univerzumában tökéletesen reális, de emellett jól játszható is. Az X-Wing Collector's CD-ROM az alapjáték grafikailag továbbfejlesztett, kibővített változata. A készítő az összes Mission Disk-et, beleértve a B-Wing-et is, felpakolták a korongra, a küldetések komplett beszédanyagával együtt. A játékban repülő hajók a Tie-Fighter-hez hasonló gouraud árnyékolást kaptak. Ez a program igazi klasszikus, így nem hiányozhat egy valamirevaló akciójátékos polcáról sem. Külön öröm, hogy mostantól könnyebben megfizethető áron is hozzájuthatunk.

White Label sorozatban megjelent: szeptember 20.-án.

Flash



DARK FORCES - 85%

Amikor a Dark Forces első képei megjelentek a szaksajtóban, mindenki kíváncsian várta, hogy milyen „Doom-clone”-t készít a LucasArts. Egy dolog azonban már a megjelenés előtt világossá vált. A játék, csak grafikailag hasonlít a stílust megalapozó ID-s anyaghoz. A többi StarWars játékhoz hasonlóan, ezt a történetet is látványos átvezető animációk teszik összefüggő egésszé. A Doom-al ellentétben, itt nem a szintek megítisztítása a feladat. Ebben a világban küldetéseket kellett végrehajtunk. Ilyen például a Halálcsillag terveinek ellopása, vagy a Dark Trooper prototípusának likvidálása. Ez a játék a mai napig kiérdemli a legátgondoltabb „Doom-clone” címet. StarWars megszálottaknak pedig egyenest kötelező.

White Label sorozatban megjelenik: október 25.-én.

Flash

Other Side vélemény by Shy...

Szerintem soha sem készült ilyen ötletes Doom „klón”. Valószínűleg a program olcsó verziója is nagy sikert arat, hiszen mostanában lettek a gépeink elég gyorsak hozzá.



FULL THROTTLE - 80%

A LucasArts „rokker-szimulátora” nemrég megjelent a White Label kategóriában. A történet szerint, a világ utolsó motorgyárosát Malcolm Corley-t meggyilkolják. A bünténnyel természetesen a főszereplőt, Ben-t vádolják. Feladatunk, hogy kiderítsük a valódi tettes kilétét, ezzel tisztázza magunkat a vádak alól. Kalandjainkat kökemény rock zene kíséri, ami tökéletesen kiegészíti az utópisztikus, kicsit a jövőbe tolt „Easy Rider” világ hangulatát. A Full Throttle volt az első olyan kalandjáték PC-n amivel szívesen játszottam. A „csak én és az aszfalt” atmoszféra minden szabad lelkű embert magával ragad.

White Label sorozatban megjelent: szeptember 20.-án.

Flash



TILT - 72%

A körülöttünk rohanó világban egyre kevesebb idő jut elmenni játéklarangok enyhítő hűvösebe, kipróbálni a legújabb flipper-automatákat. Ebben kíván segítségünkre lenni a Virgin kiadásában megjelent Tilt. Több játégyártó cég árszította már el a piacot ilyen témájú termékeivel, ám ez mégis magasan túlszárnyalja a többit. Ezt leginkább egyedülálló hangulatának és a nagy újtásnak: a 3D-ben

scrollozódó pályának köszönheti. Természetesen azért a 2D üzemmódot is beleépítették, de aki egyszer kipróbálja a 3D-t, az biztos nem tud elszakadni tőle. Mindezeket közel 6 pályán keresztül élvezhetjük. A gengszterekről kezdve a szörnyeken át az űrbe is kilátogathatunk. A játéknak a Space a legszebb táblája, és emellett még ez adja a legtöbb pontot is. Valahogy a barátom Anette is mindig ezzel játszik, ezért bátran ajánlom mindenkinek. Amennyiben viszont önfeláldozásban szeretnél szórakozni kedveseddel, akkor ne sűrűn mutogasd neki...

White Label sorozatban megjelent: szeptember 20.-án.

WaRD



11th HOUR - 78%

A nagyszerű 11th Hour-t a napokban adják ki White Label kategóriában. Így bizonyára mindenki hozzájuthat sokkal alacsonyabb áron. A játék, ha valaki még nem hallott volna róla a 7th Guest folytatása. Egy gyönyörű kísértetkastélyban kell különböző logikai feladványokat megoldanunk. Néha a legegyszerűbbnek tűnő feladványok megoldása közben jövünk rá, hogy nem is olyan egyszerű. Az angol szövejtvények miatt a nyelvet jól beszélőknek ajánlom ezt a nyomasztó hangulatú logikai játékot.

White Label sorozatban megjelent: október 25.-én.

Christian

Száz szónak is egy a vége, attól hogy valami nem egy hete jelent meg a polcokon még nyugodtan lehet nagyon jó... Valahogy így van ez a White Label termékekkel is.

TIE-FIGHTER COLLECTOR'S CD-ROM - 94%

A Tie Fighter, az X-Wing ellenpárja. Furcsa, hogy az erő sötét oldala, még a világonnál is többeket vonz, de ez a program talán még elődjénél is népszerűbb. Ez valószínűleg a nagyobb hajóválasztéknak, és a játszhatóságot tovább növelő apróságoknak köszönhető. Persze lehet, hogy csak az emberben bujkáló örök gonoszság a valódi ok. Az X-Wing-hez hasonlóan, tavaly karácsonykor a boltokba került a Tie-Fighter CD-s változata is. Természetesen több hadjáratban vehettünk részt mint eddig, és vagy 400MB-nyi hanganyaggal is gazdagították a programot. A valódi minőségi ugrást azonban a gyors SVGA grafika hozta a játékba. A sötét oldal CD-je ezzel, csábítóbb lett, mint az egy évvel korábban megjelent világos. Dart Vader nagyúrral kötelékben repülni több mint felkavaró. A sötét lovag pilóta skill-je az eget veredi. Láttam már valaki egyáltalán olyat, hogy csak megérintette volna egy lövedék a hajója pajzsát?! Mindezek ellenére, én még mindig az X-Wing-et kedvelem jobban. Talán a hangulata miatt, amit a Tie-Fighter kép telen volt túlszárnyalni.

White Label sorozatban megjelent: október 11.-én.

Flash

Kedves Anyukák és Apukák!

Amint már Önök is bizonyosan értesültek róla lapunk felvállalta olyan oktatóprogramok bemutatását, melyek használatával gyermekük játékos módon elsajátíthat egyszerű, de számára nélkülözhetetlen tudást száraz, unalmas tankönyvek nélkül. Mindemellett dicséretesen fejlődhet angol nyelvi tudása is, hiszen ezek az oktató programok jól érthető angolsággal szólnak gyermekekhez. Ez utóbbi tudás szinte pótolhatatlan, ugyanis manapság az angol az üzleti kommunikáció, a nemzetközi levelezés és érintkezés legfőbb nyelve. Amint azt már Önök is tapasztalhatták, az angol nyelvi tudás pallérozása Önöknek, szülőknak is ajánlott, arról nem is beszélve, hogy gyermekükkel közösen megszerzett tudás s együtt átélt élmények hatására mindnyájuknak sokkal könnyebb megjegyezniük a frissen szerzett ismeretanyagot.

A lehető legtitteletteljesebben kérjük Önöket, hogy olvassák el levelünk mellékletét, melyben a Philips Media két, illetve a Broderbund egy kiváló termékére hívjuk fel figyelmüket, s melyet mi magunk is nagyon élveztünk.

Köszönjük kitüntető figyelmüket, és reméljük, valamely oktatóprogram használata megkönnyíti majd nemcsak a Önök illetve gyermekük oktatási folyamatát is.

Tisztelettel,
Dragon György
Other Side Magazin
Főszerkesztő-helyettes

Melléklet I.

Lamb Chop Loves Music (Philips)

A zene nemzetközi. Nem ismer határokat, nyelveket, kontinenset, bolygót. A zene a lehető leguniverzálisabb kommunikációs nyelv, amely egyenesen legmélyebb érzéseinkre hat. Mi, magyarok, a Kodály módszernek köszönhetően a világ sok országához képest zenéileg jóval műveltebbek vagyunk, amelyre én büszkén gondolok, bár véleményem szerint a zenei oktatás így sem elég markáns. Gondolok arra, hogy még ma is kevés amatőr zenész nevelnek az iskolák, hiszen az oktatás iránya az élvonal, nem a hobby zenélés. Így sokan lemaradnak, és talán el is felejtik milyen szívesen zenéltek volna.

A Philips Media terméke azonban nagyon jó alapot ad arra, hogy gyermekünk ne vesszen el a hangzás és a zene birodalmában, hiszen nagyon szép és jópofa, kellemes interaktív rajzfilm segítségével mutatja be a brémai muzsikuskok történetét, amely modernizált változatában sok frappáns animációval gazdagítja a telitalálát. A program későbbi részében hangfelismerést, hangszerfelismerést és memóriát fejlesztő játékok mellett komplett hangszerbemutatót találunk, amelyben több mint 50 hangszerről tanulhatjuk meg a legfontosabbakat. Az egész program szellemes és szinte kicsordul belőle a sok-sok zene. Csak az a kár, hogy nem magyar nyelvű, de jól érthető, tisztán ejtett angolsága nem okozhat különösebb problémát senkinek. Bár 3-7 éves korig ajánlott, én azért ajánlom minden kezdekedvelőnek.



Darby the Dragon (Broderbund) - 94%

Gyönyörű!!! Végre egy kaland-program gyermekeknek, multimédia elemekkel. Elfogultság nélkül állíthatom, hogy ez a dolog nagyon szép, borzasztó igényes, telis-tele van ötletekkel, mind képi, mind hangyi gyönyörűséggel bombáz minket. Úgy érzem, hogy a fejlesztők manapság a szellemiséget a gyerekeknek szóló programokra tartogatják, mert a felhőttebbek csak agresszivitásra vágyanak, vagy nagyobbbrést csak azt kapnak. Valahogy úgy érzem, a mai gyerekek sokkal igényesebb termékeket kapnak, mint az idősebbek, így én maradok ezeknél a csodáknál, a rombolást meghagyom másnak. A Darby pedig korszakalkotó, szellemes és tündéri.

The Crayon Factory (Philips) 86%



Az előbb a zene, most pedig a színek világa a témája a Philips Media termékének, amely egy színes-ceruzagyárba kalauzol bennünket, ahol (ez ma már elképzelhetetlen) megjelenik a gonosz Toltótoló úr, hogy ezentúl ő gyártsa a mesze földön híres ceruzákat. De logikátlan, pöffeszkedő spórolásával, gonosz terveivel tönkretesz mindent... Persze a gyerekek megakadályozhatják ebben is. Emellett a program kiváló színfelismerő, színkeverő, formazonosító gyakorlatokat tartalmaz, amelyből egy még engem is eléggé megzisztasztott, ugyanis a gyártás során a négy alapszín (kék, piros, sárga, zöld) közé idegen színű ceruzák kerülnek, melyeket ki kell válogatni, és ez gyakorlati arcade játékosoknak való feladat. Lehet, hogy ha én is 4-7 éves lennék, akkor kevesebb gondom lett volna. Mindenesetre a program jól tanítja a szem és kéz közötti koordinációt, formák és színek felismerését, így kiválóan ajánlítható, kedves oktató eszköz lehet.



Tone Land - 7th Level - 82%

Utóirat
Lapzártá után érkezett a 7th Level legújabb gyermekoktató programja. Az aranyos rajzfilmes kiadvány a multimédia eszközeivel tanítja énekelni a vállalkozó lelkületű porontot. A dolog egyetlen szépségéből, hogy mindezt angol vagy német nyelven teszi. Legközelebb bővebben írunk róla.

Más!

Origins of Mankind (Maris) - 91%

Hihetetlen, ebben a számban csupa csoda került tesztelésre. A Maris terméke is ezek közé tartozik.

Az emberiség eredete ismert fejlesztők munkája, a Cryo nevét ugyanis minden játékos ismeri. Ha nem csak a szépséget tekintjük, akkor pedig azt láthatjuk, hogy a Maris orosz professzora ismét a helyzet magaslatán állnak. Szórakoztató, színes ismeretterjesztő művek segítségével megismerhetjük őseink fejlődési folyamatát, evolúciós zsákutcáit... A CD kétségkívül egyedülálló élményt nyújt a számítógépes felhasználónak, akár oktató, akár szimpla ismeretszerző céllal helyezi a CD- meghajtójába. A program erőssége a 3D animáció és a fantasztikus modellezés.



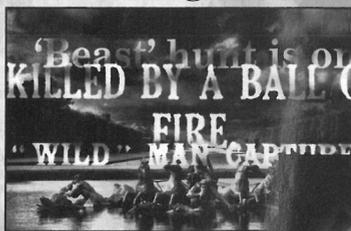
Tehát valami egészen más

Mindenki számára élvezhető termékek a multimédia világából.

The Unexplained (Flagtower) - 98%

Nem helyes egy híretekű cikket rögtön szubjektív véleménnyel indítani, de nem tudom nem leírni, hogy a FLAGTOWER a kedvenc multimédia-fejlesztőm. Ezt elsősorban kiadványai grafikai kivitelzésének köszönheti. Mesterei a "wired" stílusnak. Képtelenség, hogy egy egyszerű kilépést milyen remekül képesek megtervezni. Azt hiszem ettől a cégtől sokat tanulhatunk még a jövőben. Legújabb kiadványuk a THE UNEXPLAINED, a manapság "divatos" megmagyarázhatatlan jelenségekkel foglalkozik. Ez a multimédia dokumentum az X-Akták láz árnyékában jelent meg, és mindennel foglalkozik, amivel a népszerű filmsorozat FBI ügynökei, UFO-k, szellemvilág, szörnyek, élőhalottak, parajelenségek, spontán égés, gabona körök ősi civilizációk titkai szerepelnek a kínálatban. A gazdagon illusztrált témakörök anyagait előszóban hallhatjuk, és hangulatos aláfestő zene segítségével mélyedhetünk el a megmagyarázhatatlan jelenségek világában. A kiadvány legfőbb erénye, hogy nem próbál válaszokat adni, ehelyett rekonstruált képekkel, számítógépes animációval igyekszik bemutatni, a szemtanuk által látott, sokszor bizarr, hihetetlen dolgokat. Akit érdekel ez a témakör, az egy igényes kivitelű, hangulatos, gondolatébresztő kiadványt tehet a polcára. A THE UNEXPLAINED már megjelent.

Tesztanyag: FlagTower



Tolnai Világtörténelem (Cyberstone) - 92%

Nagyon megörültem amikor a kezembe került az előző Other Side-on szereplő, Tolnai Világtörténelem teljes változata. A nemrég megjelent multimédia lexikon, amely szerintem a legjobb a hazai kínálatban. A 20 kötetből álló történelmi anyagot, egy nagyon igényes felületen keresztül érhetjük el, kereshetünk benne, megnézhetjük az illusztrációkat, és fel is olvashatjuk a szöveget. E kifutó kiadvány egyetlen apró szépséghibája, hogy még egy 4x-es CD-ROM-on is elég lassan tölt. Persze ez a grafikai kivitel figyelembe véve reális, de én a menüket inkább fellelőpítem volna a winchesterre. A CyberStone termékét ajánlom minden történelmmel foglalkozó embernek, és azoknak, akik egyszerűen csak a műveltségüket kívánják növelni, vagy egész egyszerűen szeretik az igaz meséket, az óskortól napjainkig.

Tesztanyag: CyberStone

Flash

Hogyan rendeljek Other Side-ot!

Kézikönyv azoknak, akik rendszeresen telefonálnak, mert már nem kaptak Other Side-ot.

1. Postán, telefonon, faxon,

E-mailon, levélben vagy személyesen, esetleg más módon...

A címünk változatlan

1399. Bp. Pf. 701/113

A telefonunk félig megváltozott, mert a 14-2495 már nem alkalmas a szerkesztőség elérésére.

Félig maradt, mert a 342-8579-on továbbra is kérdezősködhetsz.

2. Az előfizetés a lapra továbbra

is 990 Ft egy évre (+postaktg).

3. A lap + 6 CD sem változott 5000 Ft/év maradt.

4. Egy CD megrendelése 650 Ft+ postaktg., ha a lapot újságosnál vetted CD nélkül.

5. Kedvezményeink minden előfizetőre vonatkoznak. Egy éves előfizetés esetén 5 lapot fizetsz és legkevesebb hatot kapsz, s ez a szám csak felfelé változhat. Bizonyos esetekben csak az előfizetők kapnak ajándék CD-ket. Természetesen ingyen...

6. Ha budapesti vagy, malacod van, mert csak beszélász a Wesselényi u. 57-be a Cinema boltba, és megúsztatd a posta költséget. A CD csak 650 Ft (ami ugye nem semmi...)

7. Ha feltétlen CD-s számot szeretnél, ámde vidéki vagy és nem fizetsz elő valamilyen okból (inkább fizess elő mégis), kocogj el a közeli legnyugatibb számítástechnikai boltba és keresd a lapot, ha nincs nekik csak CD-Mikmakk esetleg

PC-Kutykurutty akkor értesd meg velük, hogy milyen fontos nekik az Other Side, esetleg írd meg nekünk a bolt nevét és címét, esetleg telefonszámát, hogy küldhessünk neki.

8. Ha van vedd meg, mert másnap már nem biztos hogy lesz...

Ha ezt mind elolvastad, a szerkesztőség tanúsítja, hogy minimum középfokú Other Side olvasóvá léptél elő.

Other Side Communication Society

innenlőtl lefele fénymanósd le!!!

MEGRENDÉLŐ LAP

Nyilatkozat!

Miután elsajátítottam az Other Side rendelés fortélyait, tudásomat kamatoztatva azonnal megpróbálok életem első Other Side megrendelést elküldeni

Összegezve

küldjétek Nekem csekket!!!

- A legfrissebb Other Side 5. CD-hez, kedvezményvel650 Ft+ postaktg.
- Az előző Other Side 4. CD-hez, kedvezményvel650 Ft+ postaktg.
- Az Other Side 1 éves előfizetéséhez (6 szám csak lap)990 Ft+ postaktg.
- Az Other Side 1/2 éves előfizetéséhez (3 szám csak lap)550 Ft+ postaktg.
- Az Other Side 1/2 éves előfizetéséhez (3 szám lap + CD)2500 Ft+ postaktg.
- Az Other Side 1 éves előfizetéséhez (6 szám lap + CD)5000 Ft

Mindezek mellett megrendelem a korábbi számok közül:

- a decembri első csak CD-s Other Side-ot, amely most csak850 Ft+ postaktg.
 - az áprilisi (piros borító) kettés, már 28 oldalas újsággal ellátott második számot CD-vel850 Ft+ postaktg.
 - a júniusi harmadik (narancssárga) hármas számot CD-vel850 Ft+ postaktg.
 - az augusztusi negyedik (sárga) négyes számot CD-vel990 Ft+ postaktg.
 - az aktuális ötödik (zöld) számot CD-vel990 Ft+ postaktg.
- Mára ennyi a többit legközelebb...

Vélemény lap

1. Hányast adnál a lapra?
1, 2, 3, 4, 5
2. Ha sorrendet kellene felállítani a lapok között, hova sorolnád?
1.....
2.....
3.....
4.....
5.....
3. Ha vidéken élsz és nálatok még nem lehet kapni a környéken írd meg a legközelebbi számítástechnikai bolt címét.
.....
.....
4. Ki a legszexisebb nő a világon?
.....
5. Naponta mennyi időt töltesz a gép mellett?
.....
6. Ha Windows 95 alapú lenne az Other Side megvinnéd-e?
igen, nem, talán
7. Szerinted érdemes-e a PC mellett egy PlayStation-t tartani?
igen, nem, talán
8. A lap címével elégedett vagy-e?
igen, nagyon, egyéb

Név:

cím:

Tel:

életkorom:

Nyeremény szelvény

1. Microsoft játék

- 1/1. a, b, c,
- 1/2. a, b, c,
- 1/3. a, b, c,

2. Intercom játék

- a, b, c,

3. Cinema játék

- a, b, c,

4. Magic játék a Camelot-tól

- a, b, c,

5. E.C.T.S. játék

- a, b, c,

6. BMC játék

- a, b, c,

7. Warner játék

- a, b, c,

8. Park Kiadó játék

- a, b, c,

9. Polygram játék

- a, b, c,

10. Juventus Rádió játék

- a, b, c,

11. EMI Quint játék

- a, b, c,

12. A Comix játék

- a, b, c,

13. Other Side játék

- a, b, c,

13+1 SONY játék

- 13/1 a, b, c,

- 13/2 a, b, c,

- 13/3 a, b, c,

Címünk továbbra is

1077. Bp. Wesselényi u. 57.

Vagy

1399. Bp. Postafiók 701/113.

Other Side Multimédia CD magazin

AKCIOÓÓ! AKCIOÓÓ! 650,-FT LETT A CD!

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 tallozást!)

b, nem (Ez bizony azt jelenti hogy utólag kell megrendeled!)

Miert is érdemes megrendeled? Álljon itt a tartalomjegyzék azoknak akik
szeretnék tudni mit is tartalmaz a csillogó korongjcsánk...

JÁTÉK

AKCÍÓ

Cyber Gladiators játszható demó, Fire Fight játszható demó, HellBender
játszható demó, Hunter Hunted játszható demó, 3D Ultra Pinball 2 játszható
demó, Pinball Construction Kit építhető demó, Shattered Steel játszható demó,
SWIV 3D játszható demó, Archimedean Dynasty slide, Bedlam slide, Dark Earth
slide, DeathTrap Dungeon slide, Into the Shadow slide, Mechwarrior 2 -
Mercenaries slide, 3D Helicopter shoot-em-up slide, Surface Tension cikk,
Total Mania cikk.

Kaland

Light House slide, Lands of Lore 2 slide, Outlaws slide,
Phantasmagoria 2 slide, StarTrek Generations slide, Urban Runner cikk,
Voyeur 2 cikk, Elk Moon Murder cikk, Gene Machine cikk.

Verseny

Monster Truck Madness játszható demó+cikk, RoadRash játszható demó,
Screamer 2 játszható demó, Interstate 76 slide, Scorcher slide.

Stratégia

Chaos OverLord játszható demó, Cyberstorm játszható demó, Lords of the
Realm 2 játszható demó, Agents of Justice slide, Master of Orion 2 slide,
XCom Apocalypse slide, Theme Hospital videó.

Szimulátor

Hind játszható demó, Apache(EIDOS) slide, Armored Fist 2 slide, Comanche
3 slide, F22 slide, Falcon 4.0 slide, ProPilot slide, Red Baron 2 slide.

OUTSIDE

Kalandozás a zene, a videó, és a könyvek világában. A sci-fi kedvelők,
a Kalózvilág interaktív novella teljes(!) változatát olvashatják az ezüst korong
színes oldalain. A BodyLine rovatban a szokásos örültségek között tallózhatsz.

Dark Earth

Interstate 76

Rama

Truck...

THINKPAD

Screamer2



AKCIÓÓÓ! AKCIÓÓÓ!

Ne feledd, ha lefénymasolod a megrendelőlapot és kitöltve visszaküldöd, esetleg visszacipeléd a szerkesztőségbe vagy a Cinema boltba (Bp.Wesselenyi u.57.) sporzolsz egy csomó zsetont, hiszen ekkor csak 650 (+postaköltség) Ft kerül a CD-ra!

MULTIMÉDIA

A Muppet Treasure Island játszható demója mellett, alkalmaid nyílik lakásod megtervezésére a Costume Home 3D segítségével, és a technika és társadalom történelmében kalandozhatsz az Exposures című NEWS Multimedia kiadvánnyal.

3D grafika

Miki ismét hasznos trükköket mutat be a 3D Studio-val, és olvashatsz az orosz fejlesztésű World Builder-ről is.

Shareware Játékok

Bananoid, CHAMP Kong, CHAMP Galaxia, Gravit, CHAMP Ms PAC-em, CHAMP PAC-em.

SCENE

WARD a legutóbbi party anyagából válogat.

HELP-LINE

Válogatás az aktuális shareware segédprogramokból

Microsoft

Internet böklásközök és egyébek...

Nagyjából ezeket találod meg a CD-n, ha valamit nem lelnél, az mégsem fért fel...

tartalom

3D	Shareware Util.	Help
Credits	InterNet	Intro
Játék	Shareware játék	Scene
OutSide	BodyLine	
Multimédia	Demók e CD-n	BBS



A még hiányzó számokat most kezezményesen szerezheted be a szerkesztőség címén, a Cinema boltban, esetleg a Compair 213/7-es Other Side standján...

Te még nem nálunk rendelted meg a gépedet?

(Diákoknak kedvezmény!)

Gépbeszerzés,
hálózat építés, CD-re archiválás
a legolcsóbban!

ALOHA 2000 Kft.

Tel: 06-20 350-503, 06-20 331 133

Egy hívást biztosan megérünk!

ÖN DÖNT: HALAD VAGY LEMARAD!

Régi számítógépek
felújítása
alkatrészeinek
beszámításával.

Látogasson el hozzánk
a COMFAIR '96 kiállításon!
Kedvezményes árakkal várjuk
az A pavilon 201/10 standján!



- alaplapok
- processzorok
- memóriák
- videovezérlők
- CD-ROMok
- nyomtatók
- kiegészítők

széles választékban!

- Profeszionális,
Intel Pentium PRO® alapú
és multimédiás gépek igény szerint.
- számítógépek szervizelése,
alkatrészjavítás
- viszonteladókat is kiszolgálunk.

Pentium 100 Mhz konfiguráció
AMD 100 Mhz CPU, 8 MB RAM,
850 MB HDD, mini torony ház,
1,44 MB FDD, 1 MB PCI
VGA-kártya, billentyűzet

69.900.-+ÁFA



1111 Budapest, Irinyi J. u. 39.

Tel./fax: 267-6025

Hagyomány és üzlet!



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 **COMFAIR** ÁRUHÁZBAN

Rendező:

COMPEXPO Számítástechnikai,
Rendezvényszervező és
Kereskedelmi Kft.



1053 Budapest, Kálvin tér 5.

Telefon: 117-6760, 117-1933

Fax: 117-0436

DOS Helpline.

Tippek, tanácsok.

Először is elnézést szeretnénk kérni, mert előző számunkban kimaradtak a „ ” jelek és ezek nélkül nem igazán működnek a leírtak. A CD-n rajta lesz a teljes cikk hibátlan formában.

CD driver & mscdex

Hogyan installálhatjuk a CD-t, ha nincs meg a gyári lemeze? Bizonyára nektek is volt már ilyen jellegű problémátok. Mindenképpen szükséges hozzá az eredeti driver, ez egy szíves kiterjesztésű file. Eredetileg ez is a CD meghajtóhoz adott lemezen van, tehát ez egy kis szépséghiba. Ha viszont már egyszer működött a CD, esetleg megsérülték vagy eltűntek a rendszer file-ok akkor reprodukálni tudjuk azt. A legelterjedtebb az ATAPI_CD.SYS, amelyet általában a Sony vagy más IDE buszos meghajtóhoz is adnak.

A CONFIG.SYS-ben lenni kell egy ilyen sornak:

```
Device=C:\UTIL\ATAPI_CD.SYS\Dsonyi
Ebben az esetben az Util könyvtárban található a meghajtó program. A paraméternél a „/d:” után gyakorlatilag bármit be lehet írni, de ne legyen túl hosszú. Az AUTOEXEC.BAT-ban szerepelnie kell az MSCDEX.EXE-nek. A következő felépítésben:
```

```
C: DOS MSCDEX.EXE /D:sonyi
Itt ugyanúgy bármit lehet írni a „sonyi” helyére, de meg kell egyeznie a CONFIG.SYS-ben írtakkal.
```

Az msdexe néhány fontosabb paramétere.

```
/L:X - az X a meghajtó betűjele. Ezt akkor érdemes használni, ha változik a winchesterek száma és így állandósíthatjuk a CD betűjelet.
/M:X - a buffer méretét lehet szabályozni. Alapban 4 vagy 7-es DOS-nál 6.
/V - indításnál kiírja az aktuális beállításokat.
```

Windows 95 trükkök.

A Windows-höz adnak egy teljes DOS 7-re. A DOS kiegészítő file-ait a windows-on belül egy „command” alkönyvtárban tárolja. Különböző beállításokat az MSDOS.SYS file-ban változtathatunk. BootGui=X Ha o akkor a gép 7-o DOS-szal indul, ha i akkor Win95-tel BootMulti=X Ha i akkor indításnál F5-el az előző DOS-t indíthatjuk, ha o akkor nem.

BootDelay=X Az X helyére kerülő szám mp-ben értenőd és a „Starting Windows 95” felirat alatti várakozás hosszát határozza meg. Ennek az értelme annyi, hogy több időnk van ha esetleg nem akarjuk egyből a Win95-öt tölteni. Logo=0 Nem tölti be a Wings felhős kezdőképet.(ha i akkor betölti). Ha Win95-ös rendszerben DOS-szal indítjuk a gépet, akkor ugyanúgy indíthatjuk a Win95-öt, mint az előzőleg a Win 3.1-et. Ha a windows könyvtárból töröljük a Logos.sys és a Logosw.sys-t akkor a „Shut down computer”-nél kilép DOS-ba.



Windows Commander

Egy Norton Commander klón csak Win95 alá. Kinézete, az ablakok elrendezése szinte teljesen megegyezik, ezért könnyű megszokni. Nagyon használható és tökéletesen illeszkedik a Win95-höz. Természetesen kezeli a hosszú file-neveket. Minden megtalálható benne ami szükséges lehet. Ennek a segítségével már nem kell mindig DOS prompt-ot kérni, ha különböző file műveleteket el akarunk végezni. A program shareware változata megtalálható a nyegydi(kisárga) Other Side CD-n.

Törölt programok-ARJ

Sokan nem tudják kezelni a töröltöket, pedig nagyon hasznosak és néha elkerülhetetlen, hogy használjuk.

A legegyszerűbb az ha bemásoljuk egy olyan könyvtárba, amelyet bárholnán el lehet érni (vagyis benne van az „AUTOEXEC.BAT” file „path” sorában. Az ARJ-vel kezdem mivel talán ez az elterjedtebb. Töröltetés:

1. Be kell lépni abba a könyvtárba, amelyikben a törölni kívánt file-ok vannak.
 2. ARJ A TÖMÖR /R az A jelöli azt, hogy betömörítünk a TÖMÖR az ARJ-file neve lesz amelyet éppen most fogunk elkészíteni a /R akkor szükséges ha az alkönyvtárakat is be akarjuk csomagolni.
- ARJ M TÖMÖR /R /T ebben az esetben töröltetés után a forrás file-okat le is törli, de mielőtt

Mi a jövő a hardverpiacon?

Sokan felteszik manapság nekünk ezt a nagyon nehéz kérdést, hiszen a PC annyira gyorsan fejlődik-változik, hogy azt követni lehetetlen. Mi úgy gondoltuk, ehhez a kérdéshez keresünk egy igazi illetékest, aki nem más, mint Kovács Péter, az Intel magyarországi irodájának vezetője. Kellemes és beszélgetés kezdetek, melyből megtudtam, merre is halad a világ. Az Intel ugyanis az elmúlt időszakban haterom, lényegesen több szabványt dolgozott ki, melyvel életünk megkönyvítésén munkálkodnak. Ezek közül a legelső, amely már kapható hardvereszközökben is megtalálható, az az ATX. Ez tulajdonképpen egy új szabvány, mely szabályozza az alaplap pontos méretét, elrendezését, a processzort a táp mellé helyezi, s a memóriát a proci mellé. Ez arra jó, hogy az egész PC sokkal könnyebben szerelhető legyen, és az összes bővíthető helyre teljes hosszú kártyákat lehessen dugni. Az integrált soros, párhuzamos portoknak, illetve egyéb kiegészítéseknek (audió, videó, mikrofon, TV, USB) is fix helye van. Egyébként ez egy ajánlás csak, amely nyilvánvalóan letehető, így a jövőben egy peták lefizetése nélkül is gyárthat bárki ATX alaplapot. Maga az Intel is már csak ilyen alaplapokat gyárt. Ugyanilyen myított szabvány az USB (Universal Serial Bus), amelynek lényege az, hogy a felhasználók bármilyen előképzettség nélkül is csatlakoztatni tudják új hardvereszközöket gépükhöz, megvalósítva ezzel az igazi Plug'n'Playt, amely ha a mai eszközökben jól működne, nagyon kényelmes lehetne. Az USB eszközök egymás után sorosan köthetőek, így ugyanazon az egy porton akár 127 eszköz (Scanner, joystick, midi, mosógép, vagy bármi) lóghat, és nem kell kártyákat cserélni, csavarruházót használni, csak be kell dugni és kész. Természetesen az Intel nem alkalmaz nyomást a szoftver ill. a hardver gyártók irányába, hiszen az USB is csak egy ajánlott szabvány, ilyen nem zárja ki azt a lehetőséget, hogy bárki, bármi legyen alternatív kártyát fejlesszen ki. Mindenesetre az USB valószínűleg hozzájárul majd ahhoz, hogy a nagy bőnhönc PC mérete kisebbre zsugorodjon a jövőben.

Maradt még egy harmadik újdonság tarsolyukban a mágius MMX (MultiMedia extension); melyről majd legközelebb számolunk be.

Christian

Gyu

Mostanában igencsak megindult a processzorok fejlesztése, a nagyobb fejlesztők előálltak saját típusaikkal, egyre nehezebb kiigazodni a hatalmas kínálatban.

Ebben próbálok meg segíteni. Kezdhethénk az elejéről: kezdetben volt az XT...

No de hát XT-ket

manapság már szinte csak

múzeumokban látni, a 286,

386-os gépek felett is eljárt az idő, lassan a 486-os

gépek is elavultak lesznek. Tehát vágjunk a közepébe,

kezdjük a 486-os processzorokkal, azoknál is az

újabb típusokkal. A könnyebb áttekinthetőség

kedvéért gyártók szerint csoportosítva

nézzük végig a kínálatot...

Processzor „út



AMD

Am486DX4

Az Amd négyféle 486DX4-es processzort gyárt jelenleg: kettő SQFP tokozású notebook-okba és kettő PGA tokozással hagyományos desktop gépekbe. Itt egy kicsit kiterőt teszünk, mert nem árt beszélni egy kicsit a tokozásokról. A QFP (Quad Flat Package) tokozású processzorok négyzet alakúak, és a négyzet oldalai mentén vannak a „lábai” elhelyezve, egész pontosan 208 darab. Ilyen tokozást használnak a hordozható gépekben általában. A PGA (Pin Grid Array) tokozású processzorok ugyanúgy négyzet alapúak, de itt a processzor egész alján vannak „lábak”, úgy néz ki a processzor mint egy kis sündisznó. Visszatérve az Amd processzoraihoz, az alábbi 486-os processzorokat gyártja 1995-től az Amd:

Am486DX4-75

SQFP

Am486DX4-100 /

Am486DX4-100

PGA

Am486DX4-120 /

A processzorok jelölésénél a DX4 jelzi, hogy a processzor órajel háromszorozó, a DX2 jelezne hogy órajel duplázó. Az Am486DX4-120 pl. órajel háromszorozó, tehát a 120 MHz-es sebesség 3*40MHz-ből áll össze. Amikor alaplapot veszünk, a hozzá adott leírásból ki kell derülnie, hogy az alaplapon melyik jumperrel lehet az órajelet, melyikkel a szorzót állítani. A fenti processzorok mindegyike 8Kb write-back cache-t tartalmaz. A write-back (WB) cache egy alternatíva a write-through (WT) cache-re, ami a régebbi 486-os processzorokban volt. A WT cache-nél az adatok mind a cache-be, mind a memóriába (DRAM) kiírásra kerültek. Ez csökkentette a cache hatékonyságát, mivel a cache-nél jóval lassabb DRAM-ba való írás sok időt igényelt. A WB cache létrehozásakor az volt a cél, hogy minimálisra csökkentsék a DRAM-ba való írások számát. Két ugyanolyan gép közül a WB cache-t tartalmazó átlagosan 15%-kal gyorsabb, mint a WT cache-sel rendelkező. Ezeknek a fejlesztéseknek köszönhetően az Am486DX4-100 8K WB processzora 51%-kal gyorsabb egy 486DX2-66-nál

Am5x86

Az Amd 5x86 processzora egy 133MHz-es (4*44), 16Kb WB cache-sel ellátott processzor. Tokozása megegyezik a 486-os processzorok tokozásával, 168-pin PGA és 208-pin SQFP tokozással kapható. 1996 első negyedévében kezdték meg árulni, és hamar nagy népszerűsége telt szert. Népszerűségének oka az alacsony ára, a 33MHz-es külső buszsebesség, ami ideális a PCI rendszerekhez, a 32 bites felépítés és hogy vetekszik a Pentium-75 teljesítményével, de annál kevésbé melegszik és kedvezőbb az ára. De nézzük mit tud az Am5x86:

Benchmark	Am5x86	Pentium-75
Winstone 95	133	126
WinBench 96 (6 bit)	155	146
WinBench 96 (32 bit)	161	148

AMD-K5

Az Amd legújabb fejlesztése. Tokozása Pentium kompatibilis. Egy órajel alatt 4 utasítást hajt végre egyszerre. Háromféle típusban gyártják:

Benchmark	CX-5x86/120	Intel P90
Winstone 96	47,1	45,2

Benchmark	CX-5x86/120	Gateway P90	D e l l
Winstone 95	150,4	133,2	139,3

Benchmark	CX-5x86/120	Gateway P90	D e l l
P90			
Norton SI 8.0	316,8	284,6	285,8
Power Meter 1.8 MIPS	47,4	45,9	45,9
Ziff-Davis CPUmark16	154,3	158,5	187,9

És hogy a CX-5x86/100 se maradjon ki:

Benchmark	CX-5x86/100	75MHz Pentium
Winstone 95	127	117
Norton SI ver. 8.0	264	238,2
Landmark v 2.0	460,1	433
PM 1.8 MIPS	40,6	39
CPUmark16	133	159

150 MHz Pentium	77,6	101,5	108,1	29,8
6x86-Pi33*	76,6	102,4	101,7	32,2
133 MHz Pentium	76,6	102,3	109,3	29,2

DOS alatt:

	Norton SI 8.0	PM MIPS 1.7	Landmark 2.0
6x86-P200*	1020,4	139,2	1813,9
200 MHz Pentium	632	139,2	1151,2
6x86-Pi66*	907	125,7	1612,5
166 MHz Pentium	525,8	114,6	957,7
6x86-Pi50*	816,3	111,4	1451,1
150 MHz Pentium	475,4	102,6	865,9
6x86-Pi33*	749,7	102,6	1337,6
133 MHz Pentium	420,6	92,8	766,2

ikalausz''

AMD-K5+PR75
AMD-K5+PR90
AMD-K5+PR100

A jelölésük kicsit szokatlan, az Amd által kidolgozott P-Rating (PR) / Performance Rating rendszer szerint vannak jelölve. A jelölések nagyon egyszerűek, a PR75 egy 75 MHz-es Pentium teljesítményével rendelkezik, esetenként túl is szárnyalja azokat, a PR90 egy Pentium 90-nel egyenértékű.

Cyrix

CX-486DX2/DX4

Az Cyrix az alábbi 486-os processzorokat gyártja:

CX-486DX2-50
CX-486DX2-66
CX-486DX2-80
CX-486DX4-75
CX-486DX4-80
CX-486DX4-100

A DX2-es sorozatból van 5 és 3 Voltos verzió, Az 5 Voltos változat a régebbi alaplapokba való, a 3V-os verziót laptopokba készítik. A DX4-es sorozatból csak 3V-os verzió készül. Mindegyik 486-os processzor 8Kb WB cache-t tartalmaz, 32 bites külső adatbusszal, 32 bites belső adatbusszal és 32 bites címusszal rendelkeznek.

CX-5x86

A Cyrix 5x86-os processzora 16Kb cache-t tartalmaz 100 és 120 MHz-es változatokban kapható. 64 bites belső adatbusszal, valamint 32 bites címusszal és külső adatbusszal rendelkezik. A 100 MHz-es változat egy Pentium-75, a 120 MHz-es egy Pentium-90 processzorral nyújt közel azonos teljesítményt. De nézzük mit tud a CX-5x86/120:

CX-6x86

Ez egy tokozását tekintve Pentium kompatibilis processzor, 3.3V fogyasztással, 64 bites adatbusszal és 32 bites címusszal. 16KB cache-t tartalmaz, valamint ezen kívül még 256 byte utasítás cache va a processzorban. A processzorok jelölése az Amd által használt Performance rating szerint történik, az alábbi típusokat gyártja a Cyrix:

Processor Part No.	Performance rating	Bus/Clock Speed
6x86-P200*GP	P200*	75 / 150 MHz
6x86-Pi66*CP	Pi66*	66 / 133 MHz
6x86-Pi50*CP	Pi50*	60 / 120 MHz
6x86-Pi33*CP	Pi33*	55 / 110 MHz
6x86-Pi20*CP	Pi20*	50 / 100 MHz

Felépítésben leginkább a Pentium Pro processzorhoz hasonlít, de erről is van egy táblázat, amiből részletesen kiderülnek a hasonlóságok, különbségek:

	6x86	Pentium Pro	Pentium
Full x86 Instruction Set Optimization	X		
Superscalar	X	X	X
Supernipelined	X	X	
Register Renaming	X	X	
Data Dependency Removal	X	X	
Multi-Branch Prediction	X	X	
Speculative Execution	X	X	
Out-of-Order Completion	X	X	
80-bit FPU	X	X	X
16K Primary Cache	X	X	X

Összehasonlítva „azonos” Pentium processzorokkal:

	Winstone 96		
Windows 95	Winstone 32		
Windows 95	Winstone 96		
Windows NT	WinBench		
Windows 95			
6x86-P200*	91,6	120,6	129,3
200 MHz Pentium	89	114,8	124,9
6x86-Pi66*	86,7	114,8	117,9
166 MHz Pentium	82,7	109,3	116,5
6x86-Pi50*	81,9	107,3	109,5

Intel

i486

Processor	iCOMP Index	SPECint92	SPECfp92
Intel DX4 100 MHz	435	54,59	26,91
Intel DX4 75 MHz	319	41,40	20,10
Intel DX2 66 MHz	297	39,59	18,80
Intel 486 DX 50 MHz	249	33,40	14,20
Intel DX2 50 MHz	231	29,91	14,52
Intel 486 DX 33 MHz	166	22,39	9,88
Intel 486 DX 25 MHz	122	16,80	7,10
Intel 486 SX 33 MHz	136	15,86	n/a
Intel 486 SX 25 MHz	100	12,00	n/a
Intel 386 DX 33 MHz	68	9,40	n/a
Intel 386 SX 25 MHz	39	4,55	n/a

Pentium

A kezdeti botlások után mostnara már egy igen megbízható processzor, 3.3V fogyasztással, 64 bites adatbusszal. Pentium processzorból nyolcféle került forgalomba:

Pentium Processor(MHz)	iCOMP index 2.0	Bus Freq (MHz)
200	142	66
166	127	66
150	114	60
133	111	66
120	100	60
100	90	66
90	81	60
75	67	50

Pentium PRO processzorból három típus került forgalomba:

iCOMP Index 2.0	168	197	220
Pentium Pro(MHz)	150	180	200

Reméltem ezek után valamivel könnyebb kiigazodni a processzorok között, és a táblázatokat átnézve mindenki ki tudja választani a neki megfelelő típust.

DECOR

IBM ThinkPad 560

Új divat kezd hódítani a notebook-ok piacán: megjelennek az igen vékony, „pehelykönnyű” gépek hatalmas kijelzőkkel. Az elsők között van az IBM cég ThinkPad 560 gépe, de lássuk miért is olyan egyszerű ez a gép. Először is a méretei egyedülállóak: mindössze 31 mm magas összecsukva, súlya 1.87kg. Három típusban lehet megvásárolni a ThinkPad 560-ast, 100, 120 vagy 133 MHz-es Intel Pentium processzorral szerelve, nekem a 120MHz-es változatot volt szerencsém tesztelni, az adatok erre vonatkoznak. A gépek alapban BMB EDO RAM-mal kerülnek forgalomba, de a gép alján található JEDEC 144 pin EDO RAM modul befogadására képes socket segítségével 16, 24 vagy 40 MB-ra bővíthető. A billentyűzet 85 gombos teljes billentyűzet, ezen kívül tartalmaz egy Fn gombot, amellyel a ThinkPad 6 speciális szolgáltatását érhetjük el, valamint a NumLock gombbal leválasztható belőle egy teljes numerikus billentyűzet is. A billentyűzetben kapott helyet egy kellemes kis eszköz, a TrackPoint. Ez egy kitűnő eszköz, amely kiváltja az egeret vagy a trackball-t. Egyszerűen ráhelyezem a mutatóujjamat a TrackPoint-ra, és valamilyen irányba finoman megnyomom, már el is indul az egérkurzor. A TrackPoint annyira érzékeny eszköz, hogy a nyomás erősségétől függően több mint 20 sebességi fokozatot tud megkülönböztetni, és az egérkurzort ennek megfelelő gyorsasággal vezérelni. A billentyűzet előtt kapott helyet az egér jobb és bal gombját helyettesítő billentyű, valamint a billentyűzet használatát nagyon kényelmessé tevő kéztámasz. Ez a piciny Notebook egy valódi multimédiás gép. Legszembetűnőbb a gépen az egyedülállóan nagy, 12.1"-es TFT SVGA color kijelző. Ez egy aktív mátrixos kijelző, tehát az LCD kijelzőknél sokkal nagyobb szögben látható a képe. A gépbe integrált Trident1 CYBER 9382/64bit 1MB-os videokártyával a displayt max. 800x600/65536 módban használhatjuk, a külső kimenetre kötött monitort

viszont 1024x768/256 módban használhatjuk. A ThinkPad tartalmaz még egy kis 0.5W-os sztereó hangszórópárt, valamint beépített mikrofont, és ennek kezelésére egy SoundBlaster PRO kompatibilis hangkártyát az alaplapra integrálva. A hangerő mind software-esen, mind a gép oldalán lévő potméterrel szabályozható, valamint megtalálhatóak a külső mikrofon- és hangszórócsatlakozók is. A gépbe egy 810MB-os DMA MODE 2/PIO MODE 4 winchestert építettek, tehát van elég sok helyünk adatok tárolására, de multimédiás célokra is kiváló. A Notebook energiaforrása egy Lithium Ion Intelligent Battery, ez egy 10,8V, 2,2AH akkumulátor. Ezzel minimum 1:51 percet tud működni a Notebook, ez a maximális használat esetén értendő, tehát folyamatosan dolgozik a winchester, a gép éppen számolgat, miközben egy SVGA grafikai rajzot. Életszerű helyzetben 3 órát bír ki a notebook. Ha valakinek ez kevés lenne, akkor vigyen magával még néhány tartalék akkumulátort, hisz mindössze 0.30kg a súlya, és adatvesztés nélkül, egyszerűen ki lehet cserélni, mindössze egy kibiztosító gombot kell megnyomunk a gép alján, és már ki is húzhatjuk a kimerült akkumulátort, betehetjük az újat, így elméletileg 24 órát folyamatosan használhatjuk.

A gép tartalmaz még egy IrDA 1.0 kompatibilis infravörös portot, amely max. 115 KBps sebességű adatátvitelt tesz lehetővé két ThinkPad, vagy ThinkPad és más külső infra egység között. Lassan itt a lap alja, és még annyi minden kimaradt, amiről szerettem volna írni. De sebjaj, a legközelebbi Other Side CD-n majd lesz egy ennél jóval nagyobb és teljesebb bemutató rengeteg képpel. A végére még annyit, hogy ez a legideálisabb gép egy sokat utazó üzletembernek, de tudni kell azért hogy ezt a gépet első sorban üzletembernek szánja az IBM, és ez azért az árban is látszik. Viszont ha valaki sokat utazgat, munkájához kell a számítógép, akkor a ThinkPad-nál nehezen találhat jobbat.

DECOR (DECOR@freieside.ete.hu)

IBM
ThinkPad
560



Ebben a számunkban három alapvető témával foglalkozó könyv kerül teretkre. Az első az Internet világába kalauzol, a második korunk nagy témáját a multimédiát boncolgatja, míg a harmadik egy software-fejlesztési segédkönyv, amely a programozókat segíti.



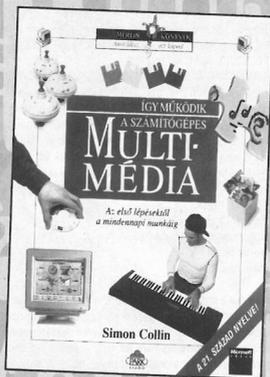
Build Your Own WEB Site

A Microsoft jövőtől ismét betekinthetünk az Internet világába. Kiadványukkal ismét egy igen széles olvasóréteget kívánnak lefölelni. Mindenki Internet lábán ég kis hazánkban és külföldön egyaránt. Nemcsak passzív érdeklődőkkel találkozhatunk a világ-hálón, hanem akadnak olyanok is akik behatóbb érdeklődést tanúsítanak a web háttér tevékenység iránt. Mindez abban nyilvánul meg, hogy tekintélyes számú Web site keletkezik világszerte szinte másodpercenként. Ha egy megszűnik akkor rövid időn belül három másik jelentkező áll a helyére és gőzerővel site-ot készít. Ebben az elég tekintélyes munkában segít nekünk a Microsoft legújabb könyvével a Build Your Own Web Site-al. Home Paget szeretnél, amely szől a világon bármiről, amit mindenki olvas, amin keresztül mindenki megismerheti a véleményed, gondolataidat? Csinálj magadnak egyet! Vedd meg a könyvet, installálj fel egy Windows NT-t, és már kezdődhet is a show. Szerencsére gondoltak arra, hogy a könyv kényezhető, és könnyen emészthető legyen. Használatával könnyen emészthető a "világ részese" válhatsz, home paged becsúzik minden internetező képernyőjére. Remélem a magasszintű angol tudás, mely a könyv elolvasásához kell nem riaszt vissza senkit attól, hogy belevágjon és sikerrel forogassa. A web server-ek megszállott rajongói ne szalasszák el.

LAPÓZGATÓ

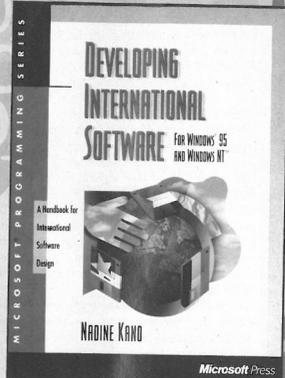
Igy működik a számítógépes Multimédia.

Mi sem természetesebb mint, hogy nagy súlyt fektetünk a Multimédiára. Korunk nagy csodája ez a „műfaj”, hiszen bárhol találkozhatunk vele. A TV, a rádió és természetesen a számítástechnika is tele van vele. Számunkra ez utóbbi tűnik fontosabbnak, hiszen újságunk profilja is szorosan kapcsolódik a témához. Ezért nagy örömmel mutatom be a Park kiadó gondozásában megjelent multimédia-kalauzt. Az előző könyvtől eltérően ez már magyar nyelvű, így talán populárisabb lesz hazánkban. Egyformán szól a fiatalokhoz és a műfajban már elmélyült felhasználókhöz. Lépésről lépésre mutatja be, hogyan működik és mi mindenre használható



ez az új és izgalmas technika. Kifejti hogy mi mindenre lenne szükség, ha korszerű és a céljaidnak legmegfelelőbb multimédia-másinát szeretnél összeállítani. Hogyan készíthetsz saját multimédia összeállításokat szórakozásod céljából, vagy munkádat megkönnyítendő. Így használhatják üzletemberek is, akik most ismerkednek a témával és cégük profiljának megfelelő módon tudják majd hasznosítani, esetleg új távlatokat nyit számukra a marketing és a reklám területén. Végül megismerhetsz sok-sok tippet és trükköt is, amelyek mind élvezetesebbé és zökkenőmentesebbé tehetik a számítógépes munkádat. Nagy segítség lehet iskolák, egyéb oktatási intézmények számára, mert az alapokról indít és a tökéletességre törekszik. Még hardware termékek installálásához is hasznos lehet.

Jobbára azért ez a kiadvány a fiatalokhoz szól. Mind stílusában, mind megjelenésében tükrözi ezt és emellett rengeteg képpel és illusztrációval is színesítették. Hüen illeszkedik a Merlin könyvek sorozatába, ami már a Word és az Excel világába is bevezetett minket. Most egy átfogóbb témát mutat be, a Multimédiát. A jelent és minden bizonylan a jövőt is. Hiszen mi másra is építhetünk, mint a technika és ezáltal a multimédia fejlődésére.



Developing International Software

Fejlesztünk nemzetközi szoftvereket Windows 95 és Windows NT alá, hirdeti a könyv borítójára nagy betűkkel. Úgy látszik a Microsoftnál előszeretettel támogatják a kezdő, de lelkes softwarefejlesztőket, akik a következő generációs operációs rendszert létesítik előnyben és tevékenyen részt kívánnak venni fejlesztésében és programjaik nemzetközivé tételében. Ezért a könyv majdnem 800 oldala a világ minden tájára ellátogat és hasznos tanácsokat ad a programozóknak. A rengeteg ábrával illusztrált kiadvány tartalmazza a legfontosabb karakterkészleteket éppúgy mint az égtájaként különböző billentyűzetkiosztásokat. Remélem hasonló segítséget nyújt a hazai programozóknak is a Windows alá írt szoftverek magyarításában, vagy színvonalas új fejlesztések kialakításában.

Övek bekötvte, háttámlák beállítva... Indulhatunk?

3. A Jáva nyelv

3.1. Egy új nyelv - és akkor mi van?

Miért kellett egyáltalán új nyelvet létrehozni? A Jáva alkotói valamilyen nyelvet akartak, ami rugalmas, hatékony és ismert. Kezdetben a C++-sz próbálkoztak, de számos problémába ütköztek. Ahoz, hogy megértsük, miért kellett a C++-t módosítani, elmesélem, hogyan működik a Jáva belül.

A Jáva fordított nyelv, ez kell ahoz, hogy elég gyorsan futthasson. Ugyanakkor nem lehet elengedni egy gépi kódra fordított programot a bönögésöz belül, ami akármit is csinálhat. A Jáva egy régi ötletet használ fel újra, a programot egy közbűlö kódra, Jáva-terminológiával bajtkódra fordítja és ezt a kódot egy kis interpreter hajtja végre nagy sebességgel. Ezzel két legyet ütünk egy csapásra. Egyrészt a bajtkód platformfüggetlen, csak az interpretert kell újraindítani minden platformra. Másrészt az interpreter ellenőrizheti a program minden tevékenységét futás közben. A Jávában még egy plusz védelem is van, miután a program betöltődött a Jáva virtuális gépbe, de még mielőtt egy bajt is végrehajtaná belőle, programvizsgálataknak vetik alá. Ennek során megvizsgálják, a mutatókkal a megfelelő típusokat érik-e el, nem módosítja-e a kód saját magát.

Ahoz, hogy a programvizsgálat biztosan eldönthesse, elereszthető-e a program, a C++-ból ki kellett gyomlálni mindazt, ami akadályozza a biztonságosság eldöntését. A következő dolgokat nyírták ki.

1. Kiszedték a mutatókat és a mutatókkal végzett műveleteket. A Jáva programnak esélye sincs, hogy öszzé-viszsa kösszáljon a memóriában.
2. Kiszedték a statikus változókat és függvényeket, vagyis mindent, ami nem egy objektumtól belül van. Ez azért kell, mert a statikus elemek állandó biztonsági veszélyt jelentenek. Nem vonatkozik rájuk ugyanis az objektumok elérési-jogsultság ellenőrzése.
3. Nincs több a többszörös öröklődés vagyis egy objektumnak csak egy szűlője lehet. Majd később meglátjuk, mi jelent ez. Többszörös öröklődéssel igen bonyolult leszármazási szövedéket lehet létrehozni, így nagyon nehézé válna annak ellenőrzése, hogy egy mutatóval a megfelelő típusú objektumot éri-e el.
4. A C-guruk nagy bánáratra kiszedték a makrózásis lehetőségeket. A nyelv megalkotói úgy vélték, a makrókkal nagyobb zűrvárt lehet okozni, mint amennyi hasznolt hajtának.

A Jávát még ezenkívül számos új elemmel bővítették a C++-hoz képest, ezek egy részéről később beszélünk.

3.2. Alap adattípusok és amit csinálhatunk velük

Akármielyen hipermérod objektumorientált is lenyünk, az alapműveletek itt sem nélkülözhetők. A Jáva semmiely meglepetés nem tartogat a C-ben jártasaknak. A teljesség kedvéért azért gyorsan átfutunk az adattípusokon és kifejezéseken.

Típus	Méret	Tartomány
byte	8 bit, előjeles	-128 - 127
short	16 bit, előjeles	-32768 - 32767
int	32 bit, előjeles	~1/2 milliárd
long	64 bit, előjeles	~1/1016
float	32 bit, lebegőpontos	~1/1038
double	64 bit, lebegőpontos	~1/10307
char	16 bit	Unicode karakterek
boolean	1 bit	true, false

Kifejezésekben a szokásos műveleteket használhatjuk fel, a négy alapműveletet (+, -, *, /), maradékképzést (%) logikai műveleteket (&, |, ^, ~), logikai VAGY, ÉS, BITKES szerinti negációt, ! - logikai negációt. Ezen felül logikai kifejezésekben használhatjuk az ismert összehasonlító operátorokat (<, >, <=, >=, ==, !=) és a „róvidítésás” ÉS-VAGY műveleteket (&&, ||). É Utóbbiakban nem érteklék ki második operandusukat, ha az elsőtől már megállapítható a művelet értéke (opti && opt2 = 0, ha opt1 = 0 opt2-fő függetlenül, opti

opt2 = 1, ha opt1 = 1 opt2-fő függetlenül). Új elem a C-hez képest, hogy a logikai és egész kifejezések szigorúan megkülönböztettek. C-ben a logikai kifejezések int eredményt adnak, Jávában boolean-t.
A ++ és -- operátorok ugyanúgy működnek, mint C-ben. Ha tehát az i változó értéke 0, akkor k = ++i végrehajtása után k = 1, i = 1; k = j++ végrehajtása után k = 0, i = 1; k = --i után k = -1, i = -1; k = i-- után k = 0, i = -1.
Változókat ugyanúgy kell használni, mint C-ben. Két alapvető változófajta létezik: egyszerű változó és referenciaváltozó. Utóbbiról az objektumokról beszélünk. Változót mindig deklarálni kell használat előtt, a deklaráció kezdő-értékadás is tartalmazhat. Példa:
boolean b;
int i, k = 0, j = 1;
Változó értéket értékadó utasítással állíthatjuk be:
b = true; k = k + 1;
Jávában nincs automatikus típuskonverzió. Ha egy adott típusú értéket egy másik típusú kifejezést igénylő környezetben próbálunk használni, az fordítási hiba még akkor is, ha a két típus "hasznól", pl. float és double. A típuskonverzió művelet pont olyan, mint C-ben, tehát double d;
float f;
d = (double)f;

3.3. Utasítások és programszerkezet

A Jáva nyelv szerkezete nagyon hasonlít a C nyelvhez. Ebben a fejezetben azokon a nyelvi elemeken futunk végig, amelyek zökösek a C-vel. Néhány speciális szerkezetről a 3.5 szakaszban lesz szó.
A Jávában a C-hez hasonlóan minden elemi utasítás után pontosvetzőt kell írni. Utasítások blokkokba szervezhetők, egy blokk egy utasítások veselkedik. Jávában nincsenek függvények, csak metódusok, ez azt jelenti, hogy függvénydefinió csak egy objektum törzsében lehet, egy objektumok csomagolt függvényeket hívjuk az objektum metódusainak. Az objektumokról a 3.4.-es szakaszban lesz szó. Egy metódust pont úgy kell leírni, mint a függvényeket C-ben. Példa.

```
// Négyzetreemelő függvény
double square(double x) {
    double result = x * x;
    return result;
}
```

A metódus a metódusfejjel kezdődik. A metódusfej a metódus visszatérési értékének megadásával kezdődik, ez esetben ez double. C-től eltérően kötelező valamely visszatérési értéket megadni, ha a metódus nem ad vissza semmit, void-t kell írni. Ezután jön a metódus neve, majd a paraméterei vesszővel elválasztva. Itt csak egyetlen double típusú paramétert kap metódusunk. Ezek után egy blokk következik, a metódus törzse. Ennek első sora egy deklaráció, a result nevű változó kezdőértékadásával. A C korában szokásos volt minden változódeklarációt a függvényfejbe pakolni, a C++ óta közvetlenül a felhasználás előtt is lehet deklarálni, ez programozási stílus kérdése. Fontos megjegyezni, hogy minden változó csak abban a programblokkban él, amelyben deklarálják, valamint egynek a blokknak minden beágoztott blokkjában. Ha pl. egy for ciklus belsejében deklarálunk valamit, az nem látszik a cikluson kívül. Végül a return utasítással visszatérünk a hívóhoz visszaadva a result értéket.

Jávában rendezőeseré állnak a C közkedvelt programvezérlő szerkezetei - néhány próbó módosítással. A goto-nem gto huzakódós újabb eseménye, hogy a Jáva most éppen nem goto - a goto-t törölték a nyelvből. A következők viszont megmaradtak.
if (exp) blokk else blokk
Ha exp boolean kifejezés igaz, végrehajtja blokk utasításblokkot, ha nem, block-t. Az else-gy perze elhagyható. Külön kihangsúlyozandó, hogy exp kifejezés logikai,

tehát nem használhatók az olyasféle C-trükkök, mint int i;
if(i == 1) ...
Ez Jávában fordítási hiba.
switch (exp) {
case const1:
utasítások ...
break;
case const2:
utasítások ...
break;
default:
utasítások ...
}
Külrétekl exp egész kifejezést, megkeresi azt a címéket, amelyek const konstansa megegyezik a kifejezés értékével és odaugrik. Ugyanúgy, mint C-ben, a case tag csak címeket veselkedik, ha egy case-blokkot be akarnak fejezni azt konkrétan meg kell mondanunk egy break utasítással, különben átszaladunk egy másik blokkba. A default speciális címére akkor kerül a vezérlés, ha egyetlen case-blokk sem végrehajtható.
while (exp) blokk
Ha exp logikai kifejezés igaz értékű, kiértékeli a blokk utasításblokkban levő utasításokat. Ezután mindezt addig ismétli, amíg exp hamis értékűvé nem válik.
do block while (exp)

Az előző hurok hátultesztelő változata. A block utasításblokk legalább egyszer végrehajtható és csak utána következik a teszt.
for(ost; const; istat) blokk
Hurokutasítás. Első lépésként végrehajtja az ostat utasítást, ezzel a hurokváltozót szokás inicializálni. Ezek után kiértékeli a stat kifejezést, aminek boolean visszatérési értéket kell adnia. Ha a true, végrehajtja az iblock utasításblokkot majd az istat utasítást, az istat-tal a hurokváltozót szokás növelni. Ezek után a hurok végrehajtása a feltételekértékeléssel folytatódik és addig tart, amíg stat hamis értékét nem ad vissza.

Bármely hurokban használhatjuk a break és continue utasításokat. A break megszakítja azt a hurokot, amelyben kiadták, a continue pedig azonnal a hurok feltételekértékelő utasítására küldi a vezérlést. A Jávában a break és continue utasítást bővítették a C-hez képest, hogy a goto hiányát valamelyest enyhítsék. Akármit is állítanak ugyanis a strukturalt programozásban hívók, akinek már kellett elhagyni egy hibagöngy egy hármoszorszan beszkalázott ciklust, az értéket a goto-t. A Jáva „újrhasználja” a C-ben gto-tó használt címeket a saját strukturalt vezérlésátdó szerkezetéhez. Legjobb ezt egy példán megmutatni.

```
c1: while( i == 0 ) {
...
while( n == 0 )
{
...
if( error )
break c1;
}
}
```

Amint azt a kód mutatja, a c1 címét adtuk a ciklusutasításnak, majd egy beágoztott ciklusban a break-et erre a ciklusutasításra alkalmaztuk. Ennek hatására a vezérlés a külső ciklus utáni első utasításra kerül. Ez a trükk alkalmazható continue-ra is valamint bármely for, while, switch utasításra, amelyben a break vagy a continue kiadható.

Legkezelebb az objektumokkal folytatjuk...

aiwa

AZ ÚJ MINI HI-FI CSALÁD MAGYARORSZÁGON



audiobox
aiwa márkahépuisélet

H-1077 BUDAPEST,
WESSELÉNYI U.57
TELEFON: (36 1) 351 6090
FAX: (36 1) 351 0307

FRONT 180° BBE MULTI COLOR KEY RDS LON KARAOKE DSP MP3 CD3



INGYENES BUDAPESTI HÁZHOZZÁLLÍTÁS

ANGOL NYELVŰ SZOFTVER- ÉS TERMÉKLEÍRÁS



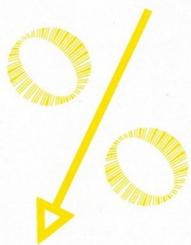
INGYENES BUDAPESTI HÁZHOZZÁLLÍTÁS

Creative árendemény COMPAIR '96, „A” pavilon 305. stand

/Sound Blaster, Video Blaster nagyker áron/

MELLÉK BAKO

GRAFI



SHS

A **COMPAIR 96** kiállítás ideje alatt a GrafixSHS Kft. a végfelhasználóknak is viszonteladói áron kínálja a Creative valamennyi termékét. A Sound Blaster 16 és 32-es hangkártyákat, Video Blaster videokártyákat, CD meghajtókat, CD-ROM-okat, sztereo hangfalakat, midi billentyűzetet. Látogasson meg bennünket az „A” pavilon 305. standján.

A GrafixSHS Kft. a Creative termékek hivatalos magyarországi disztribútora. A legrövidebb határidőn belül, a legkedvezőbb feltételekkel szállítja a teljes Creative termékskálát. Viszonteladóknak Budapesten ingyenes házhozszállítást. Angol nyelvű szoftver- és termék-leírás a  GrafixSHS-től. 



GRAFI X SHS
Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

Budapest X., Jászberényi út 72. ♦ 1388 Budapest, Pf. 96/100 ♦ Telefon/Telefax: 262-5243

Kérje aktuális árlistánkat a FaxBankból! Fax: 180-8611 (1490#)

CSAK VISZONTELAĐÓKNÁK ÁRUSÍTUNK



Let the games begin!

Itt az idő, hogy rovatom is csatlakozzon itt a bőséges játékleírásokhoz. Mivelhogy a köziedelemmel ellentétben nemhogy az OS/2 a legtöbb grafikusprogramot képes ma futtatni, mint a vetélytársak, de még játékok is írnak rá. (Becsszóra...) Lehet, hogy nem az a játéktáplálék, mint a Windows95, de ahogy a mondas szó: „Windows is for fun, OS/2 is for getting things done.”

Itt nem vesztettem az időt az Entertainment Pack szintű csomagokra, a számtalan pasziánsz, amőba, és egyéb aprósággal, nézzük inkább az eggyel nagyobb kategóriát, amelyik már elfogadható minőségű grafikával rendelkezik. Az első, és legsikeresebb most a **Toyland** nevű shareware játék, amely bekerült az előkelő tízbe az Internet Download Chart-on (magyarul: melyik shareware-t tölts le leggyakrabban bármilyen platformra). Az alap emlékeztet a „Soko-ban”-ra (Khm. Van, aki túl fiatal ehhez?), a klasszikus ládatolgotós játéokra. Néhány fanatikus azonban levelezési listát alapított, és most tömegével gyártják az újabb szinte-

BEM: It Crawled from the Net. Ez a másképlő-olvöldözős játék képviseli a következő - még mindig alacsony szintet. A 3D világban mindenkit el kell tenni láb alá, ami igen egyszerűvé teszi a stratégiát. Ami annál érdekesebb, az a hálózatos funkció. Eddig elég ritkán talákoztam ilyennel, de meg lehet oldani, hogy az Interneten/hálózaton, mozdemen és persze összekötve két gépet is lehessen játszani, ezeket akár kombinálva is. (Magyarul: a másik szobából áthozzuk a gépet, a házban a többiekkel LAN-on keresztül csatlakozunk,

16.7 millió szín...) és persze használja a videogyorsító kártyákat is. Egyelőre még igen szűkszavúan nyilatkozik a gyártó magáról a programról, de már a leírás is biztató. A jelenlegi hardverkövetelmény 486DX2/66, 8 MB RAM, 1 MB-os videokártya, OS/2 Warp 3, vagy jobb. (Említettem már a tehenekeket?)

Galactic Civilizations I-II. Egyszerűen a legnépszerűbb OS/2 játék. Az év játéka 1995-ben az Interneten (olyan ellenfeleket előzve meg, mint a Myst, Doom stb.), az egyik legjobb strate-

Let the games begin!



ket, amelyeken mind egyedül, mind Cooperative, és Competitive (magyarul: DeathMatch) módban lehet küzdeni. Bár a történet főhőse egy játékbábu, mégis már az első néhány pálya komoly gondolkodást igényel, amely messze nem a gyerekjáték kategóriába tartozik. A zene fenomenálisan igénytelen :), de aki az ilyen típusú kedvel, csak akkor fogja abbahagyni, ha már végigjátszotta, regisztráltatta, és gyártott vagy 20 pályát még. Ráadásul míg az első szinten (HOBBES, a híres OS/2 archívumot tartalmazó Internet sítenve alapján) csak labdákat kell tologatnunk, addig a **CHESS** szinten már mozgóellenfelek is nehezítik dolgunkat (királyok), és a bábukat csak megfelelő szabályok szerint tolhatja el. A harmadik **CPU** nevű szinten különböző logikai feladványokat is meg kell oldanunk: a megfelelő gombok lenyomásával elhárulnak az akadályok előlünk. Ez utóbbi két szint (mindegyik szint 13 pályával) csak a regisztrált verzióban található meg, de már az első szinttel is jól lehet szórakodni. És akkor jönnek az újabb szintek...

és még a haver felhív modemen. Vagy a LAN-on és a kábelen csatlakozva hozzám a többiek elérik az Internetes játékosok tömegeit.) Hamarosan érkezik az újabb rész is, a **Bug Eyed Monsters from Outer Space...** Egy kis klasszikus: Sim...A Maxis igazán komolyan gondolja a játékfejlesztést OS/2-re. A **SimCity 2000** és a **SimTower** mellett most ártira OS/2-re a **Widget Workshop**-ot is. A Sim Játékokat nem hiszem, hogy bárkinek is be kellene mutatnom, a Widget Workshop is leírható pár szóval: a gyerekeknek szánt program leginkább az Incredible Machine-ra hasonlít. **RoadKill:** A RoadKill című játék igen egyszerű elven alapul, löjj le mindent, ami mozog, és minden, ami nem. Ez az első natív OS/2-es akció-szimulátor. Amit jó ideig senki nem fog az OS/2 után csinálni: többszálú programfutás (ez azt jelenti, hogy előre tud dolgozni a program, miközben játszol, töltsd az új helyszíneket stb.), valamint kötelező jelleggel 24 bites grafika (igen

gial játék. És annak ellenére került eléjük, hogy csak OS/2 alatt fut... A játék alapja egyszerű: meg kell hűdítani a világegyetemet, vagy úgy, hogy mindenkit legyőzünk, vagy úgy, hogy egyetlen nagy szövetségbe kövesszük a népet. Ez utóbbi persze nem túl izgalmas, tehát marad a leigázás. Bolygórol-bolygóra haladva hűdítjük meg a világot, miközben újabb és újabb fegyvereket, technológiákat állítunk elő. A bolygók persze gyártnak hajókat is, mivel egy idő után óhatatlanul szembekerülünk más kolóniákkal, és nem hátrány, ha ők kényeszerűnek kitozásra. Ezen kívül számtalanszor diplomáciai érzékünkre kell hagyatkoznunk, amikor felkeresnek minket idegen élőlények. Vigyázat, az ellenfelek értelmesek!

A felett AI-vel rendelkező program élőlényei akkor is gondolkodnak, amikor nem rajtuk van a sor, amíg mi még csak tervezünk egy lépést, addig ők már azt számolják, hogy melyik lépésünkre mi lesz a válaszuk...Nemskókára ismét feljuttatják ezt a vonalat, és kihasználva a Merlin képességeit, már hanggal irányíthatjuk majd hajókat és az egész játékok. A játék valószínűleg csak azoknak tetszik majd, akik azt szeretik, mert a grafika egyes helyeken még mindig igénytelen.

Avarice: The Final Saga. Végül elérkeztünk ahhoz a játékhoz, ami könnyen más platformon futó játékok elé is kerülhet minőségben. Truecolor grafika, AI, többszálú programfutás, objektum-orientált játék 600 MB adat a CD-n... Két éves fejlesztés eredményeként jött létre a legnagyobb OS/2-es játékprojekt, amely a legfejlettebb technológiákat folyamatosan ötvözte egyetlen termékbe, így nem kell csodálkoznunk, hogy kitűnő játszhatóság, és

pácsot, és tedd meg, amihez kedved van. Hogy nem szeretted a brutális játékokat? Pedig, ha felveszed a biliárdteremben a golyókat, akkor el is égetheted őket, vagy nekivághatod bárminek, úgy, hogy darabokra esik szét. És ezt mind látod is! Ha pedig valami olyat találsz ki, amire még a fejlesztők sem gondoltak, akkor sem kell aggodni, a legtöbb dolog megtörténik, és az objektumok megváltoznak - csak nem látod az eredményt, mindössze „olvashatsz róla”. Minden objektumnak megvan a saját művelet-, és tulajdonság-készlete, olyan extrákkal, mint hőmérséklet...

Ja, és ebben a játékban el fogsz veszni, hi csak véletlenszerűen kattintgatsz, hogy rájössz, mi a használható. Itt mindent megérinthetsz, megnézhetsz, így nem történik meg az, hogy minden amit felveszel, az „számit”. Lehet, hogy tele van a zsebed, de semmi értelmesre nem tudod használni őket. No igen, ez egy komoly játék.

Ha egy „másik” játékban találsz egy mézes-csuprot, akkor egyből kapszolsz: „A játékban vannak méhek, tehát ezzel valamit a méhek körül kell csinálni...mivel ez az egyetlen dolog, amit lehet használni.” Vegyed föl az összes biliárd-golyót, tartsd meg a narancs héját, égesd szét a villát egy lánggal, mégis lehet, hogy sehova se jutsz vele.

Ami pedig a legfontosabb a mai „átsétalós” világban: sehol egy villogó jel, ami kiszűrné a szemet, mindent egyedül kell megoldani, úgy, ahogy a valódi világban és, egyáltalán nem könnyű feladat, hosszú ideig elfoglala a stílus rajongóit. Ha még nem említettém volna a hangot, akkor elég annyi róla, hogy teljes, digitálisan zene szől a játék közben, hangulati váltásokkal, attól függően, hogy milyen szituációban vagyunk!

A béta tesztelők máris ráragasztották a „Myst killer” jelzőt... bár én úgy hiszem, ez igen lealacsonyító jelző lehet egy ilyen játék számára. Jellemzők: akár 1600x1200x24bit felbontás és színmélység, 600 MB a CD-n, 9 MB a merevlemezben. Teljes multimédia támogatás (hang, zene, minden). Többszálú mesterséges-intelligencia mag, többszálú dinamikus-világ mag (itt minden változik). Követelmények: OS/2 Warp 3, vagy újabb verzió. Minimum SVGA 256 szímet, dupla sebességű CD-ROM, egér. És ami most jön, azt is se lehet hinni: 486DX, és 8 MB RAM (erre kíványs! leszek)! A végére már csak eszemégen hagytam, nem tudom ugyanis, hányan Internetnek: hamarosan megjelenik a Netscape Navigator OS/2 alá is. Három különleges dolog van benne: az első a beszéd-felismerés („Jump to Other Side homepage”), második az, hogy ez az egyetlen a 16 platform közül, amelyik nem átírás, hanem újratítás, a harmadik pedig, hogy az egyetlen platform az OS/2, amelyiket ingyenesen kapják meg a felhasználók (Windows-ra 49 dollár).



nagyszerű grafika jellemzi. Ki ne ismerné a Myst-et, vagy a 7th Guest-et... itt az OS/2 válsza rá. A máskézős-nyomozós játékokban eltűnt nagybácsikán után kell kutatni. A történet maga, ebből következően, nem egyedülálló ötlet, de remélhetőleg ez nem ront számottevően a minőségen. Az OS/2 hagyományos objektum-orientált felépítését talán ezen a játékon lehet legjobban demonstrálni: szinte mindent meg lehet mozdítani, meg lehet nézni, a könyvtárban több száz könyvet ELJÉLTŐL-VÉCÉLO elolvashatunk, a narancsot pedig meghámozhatjuk, félbe, majd gerezedekre szedhetjük - és persze meg is ehetjük. (Nem beszélve a narancsléről...) Ha egy asztalra leraksz egy objektumot (legyen az egy narancsgerezd), akkor azt teljes nagyságában látod. Ha viszont ávolabb mész az asztaltól, akkor továbbra is ott marad az asztal - természetesen olyan arányosan kicsinyítve a távolság szerint. Hogy ez manapság nem szokás? Mondtam már, hogy ez a számítástechnikának egy MÁSIK OLDAL-a? De ne álljunk meg itt: valaha is bosszantott a standard üzenet: „You can't do this.”? Fogj meg egy kala-

Mi történik egy játékban, ha ki kell vened egy téglát a falból? Fogsz egy csavarhúzó (érdekes módon az egyetlen dolog a szobában, amit felvehetsz), és kiváod. Az Avarice-ben a szoba tele van mindenféle dobozokkal, gyenge csavarhúzókkal, kis ágyúkkal... És persze a csavarhúzó nem csak a falhoz jó, hanem kiszűrhető vele a narancsot is.

A 24 bites színmélység, szép színterek, amelyek betöltését a többszálú programozásnak köszönhetően a háttérben végzi a program (magyarul: nincs szünet két szintér között), ugyanúgy, ahogy az egész játékban szereplő karakterek irányítását is végző AI (mesterséges intelligencia) is a háttérben gondolkodik, egy változatos játékhoz létre. Természetesen nem vagyunk egyedül ebben a világban. Számos más szereplővel beszélgethetünk - valódi párbeszéddekl(1)-, a szereplők pedig egymással is beszélgetnek, és az, hogy hogyan szólnak valahike, nagyban befolyásolja a párbeszéd kimenetelét. Megkerdezhetsz őket másokról, vagy megkerhetsz őket, hogy segítsenek eligazodni a házban.

Említettem, hogy az OS/2-ben komplett házi stúdió van? Video, audio, MIDI: azt hiszem ez messze alapkövetelmény már mindenhol. Az hogy audio, MIDI szerkesztő van benne, szintén nem nagy újdonság. A CD player természetesen tud mindent, amit kell neki, meghadhatja a számk címét, és lejátsszák, vagy a tartalomjegyzékben kirja azt is, nemcsak a CD címét. Ha pedig miközben megy a lejátsszás, kilépjünk a Warp-ból, akkor legközelebb rendszerintáskor ugyanannál a számnál, ugyanott - ugyanabban a másodpercben és taktusban folytatja, ahol abbahagyta! Természetesen vágthatjuk, szinkronizálhatjuk a videóinkat is (AVI, FLI/FLC stb.). de ami a legjobb, saját magunk, extra program nélkül.

létrehozhattunk AVI-kat! Egyetlen feladtunk van: elkészíteni az animációt egyforma méretű képből. Ha ez kész van, akkor behívja az avfu.exe-t a Multimédia könyvtárból, a képeket összefűzhetjük, és rendelkezünk hozzá egy hangfájllal is. Ezután már csak össze kell csomagolnunk a kettőt (merge), és kimenteni az alkotást. Természetesen bonyolíthatjuk az életünket, különböző csúsztatásokat, várakozásokat iktathatunk be, meghatározhatjuk a lejátszás sebességét (1-30 frames ps), valamint a kész AVI-ből (úgy értem, mások kész AVI-jából) is könnyen hozzájuthatunk a hanghoz.

Amby
amby@eik.ibm.hu

Ne feledjétek, hogy megjelent az OS/2 Times, az OS/2 maniakusok hivatalos lapja...

Let the games begin!

Itt most egy szokványos ECTS rovat következik (természetesen ez egy maximálisan Other Side stílusú információ volt - azaz vicceltem). Hol is kezdjem, talán ott, hogy egész nyáron tengett-tengett az összes teszterünk (nem annyira vicces dolog ez akkor,

Ismét volt egy-ECTS Londonban

amikor ugye az embernek lapzártája van és őrjong a főszerkesztő a háta mögött). Már nagyon vártuk az őst, remélve, hogy megszűnik végre a software-pangás.

Nagy lelkesedéssel indult kicsiny csapatunk szeptember 7-én a rendelkezésre álló legelső British Airways géppel a távoli és kódos Albion meghódítására. Több hetes előkészületek után magunk cipeltük a csomagjainkat, s így minden nehézség nélkül eljutottunk a hatalmas gépmadár kényelmes belsejébe.

Itt tucatnyi stewardess leste szinte főkeletesre gyakorolt - Please, give me a Coke! felkiáltásunkat. Flash ugyan elfelejtett az utolsó nap elmenni a tetováló szalonba, de acélos izmai így is jól mutattak a 40 kg-os bördőn cipelés után. Dragon csendesen átadta magát a megszokott szunyókálásnak - ez tulajdonképpen nagy utazási rutinjának köszönhetően automatikusan a repülőre lépéskor aktiválódó szokása. (Kicsit nehezen is vontat-tuk a helyére). Szerény személyem (napbarmintott test, jólszabott farmernadrág és kockás ing) azonnal a londoni napilapokat kereste, de csak egy félig lyukas hányózacskót rejtgettet az erre szolgáló rekesz. Gondosan bekötöttük magunkat, és huss máris a levegőben voltunk. Hát igen mindenki bámulta a videót, whisky-t vedelt és lazacot zabált (az első osztályon), nálunk ennek csak az illatát lehetett érezni, illetve némi szikzádt szendvicset is kihozott egy korábban modellként dolgozó stewardess (Mi azt találgattuk mikor lehetett az - mármint modell - 50-es, vagy a 60-as években).

Nemsokára megérkeztünk, s legnagyobb meglepetésünkre a kódos Albionban lényegesen jobb idő fogadott mint amilyen otthon uralkodott elutasításon reggelén. Néhány udvariasság kérdése a bevándorlási hivatal alkalmazottjától, s máris a csomagjaink keresésére indulhattunk. A Heathrow repülőtéren ez igazán csekélység,

hiszen alig nagyobb egy kicsivel a hetedik kerületnél. Lakosainak száma pedig alig kétszerese.

Újabb félórás gyalogséta után megtaláltuk a zúzdát már megjárt poggyászatunkat. Dragon fülei leszakadva, kissé szomorkásan csüngtek a pépésre puhított táskája mellett. Attila pedig - azt ugye mondtam, hogy bombát is kellett volna hozni - című szlogenjét ismételtgette. Ennek az előzménye egy általa elvégzett valószínűségi számítás feladat, miszerint az esélye annak, hogy egy repülőn két bomba van szinte egyenlő a nullával. Így ha egy már van nála akkor még egy ugye nem nagyon valószínű.

Most már mindegy - csak a fülem bánta - szólt a Dragon. Neked még egy nagyobb szakadást sem ejtettek a holmidon. Tehát ebből levonhatjátok a következtetést, miszerint szerencsénem megérkeztünk.

Elindultunk a Royal Hilton szálloda felé, ugyanis erre felé félúton szoktunk abban a kis magánházban megszállni ahol Vitéz Bánáthy Imre nyugdíjas szakács szokott szives vendég szeretéren részesíteni bennünket. A tágas szobákból nyíló londoni panoráma valószínűleg azoknak jutott akik már a repülőn is az első osztályon utaztak...

Nekünk a szerény, ámde otthonosan meleg privát szobák jutottak. Flash egy kisebbet kapott, Dragon egy nagyobb szobát oszthatott meg velem. Azonnal a környék legjobb étel-miszer-áruházába siettünk, ahol csupa gazdag indiai vásárol, illetve árusít. Fehér embernek nyomát nem láttuk...

Bizonyal nem az ő tárcájuknak megfelelő a hely. Mi mindenesetre bevásároltunk és nagyszerű lakomát csaptunk. Már az első estét munkával kezdtük. A bevárosban a Piccadilly-n beszélünk meg egy randevút a GT interactive fejlesztőivel, akik az Imperium Galaktika műhely-titkaiba engedtek betekintést. S mivel mindannyian remekül beszélünk anyanyelvüket, pillanatok alatt elmélyült szakmai konzultáció alakult ki, aztán elemeket szórni. Mi pedig a londoni forgatagba vetettük magunkat, Trocadero, Soho, Oxford Street, Bond Street, Marble Arch, White City, North Acton... és még sorolhatnám, ha nem értünk volna közbe hazá.

Mindenki új élményekkel és rettenetes fejfájással tért nyugovóra. Másnap - nem abban a bizonyos érelemben -

indult a kiállítás, ahol helyt kellett állni, minden cégnél, marketinges lány nál (a marketinges szó eredete bizonyítottan nem azonos a marketálynos szó eredetével.) A Pierre Cardin által tervezett egyéni kialakítású öltönyök mindenki legjobb formáját mutatták. Persze a mi Kovács Józsi bácsi által elkészített ruhadarabjaink is álltak a versenyen a magyar nemzetközi mezőnyben. Mindenki megfelelt az európai normáknak. Bizony voltak a kiállításon piros zoknis, fehér tornacipős fiúk is, de idén szerencsére nem a magyar színeket égették. A lap nagy sikerrel szerepelt, s mint a világ első vizualtan magazinja mindenkinék elnyerte a tetszést. Bár kicsit hiányolták a borítóroló a híres embereket, de koncepciókat megértve, partnereink ismert példákön bemutatva hamar belátták, hogy miért is nem vállalkoztunk mindaddig erre. Látható volt, hogy mindenki komolyan, felelősséggel teljesíti végzi munkáját. S bár néha kerültünk néha szorult helyzetekbe, legtöbbször azért kivágtuk valahogy magunkat. A marketinges járkáló sárkár-



nyok, orkok és egyéb szerzetek sem zavarták meg a rendezvény hangulatát. A egyszerű szervezés következteben, szinte semmilyen késlekedés sem okozott a reggeli bejutás és az esti hazaindulás. A szervezők erre az időszakra még metrójáratokat is biztosítottak a látogató elszállításhoz, majd minden órában érkezett egy szerelvény amely segítségével két megállónyel közelbe juthattunk a megérdemelt esti pihenőnköz. Innen további két átszállással és másfélórás zötyögéssel elértük a szállásunkhoz vezető utat, s 15 perc séta után a barátságos meleg szobáinkban pihentük ki a nap fáradalmait. Valahogy az éjszaka jóval rövidebbnek tűnt, mint egyébként. Új nap, új élmények,

gondoltuk. S valóban a munka maradt, de a személyek lecserelődtek (hát persze, mert ugye semmi értelme nem lett volna ugyanazokkal fargyalni). Tudtuk ez a nap még hosszabb lesz, mert este az "Emporium"-ba voltunk hivatalosak egy nagy Sierra partyra. A nap elrepült, bár néha úgy tűnt mintha ezt ólomszárnyakon tette volna. A lábainkra szerelt kilométer-számláló estére kétszer átfordult, s csendesen kihellette a lelket. Az élmények azonban átláthatatlan tömegben zsongtak agyunkban. Este kissé lestrapáltan, de megszokott - menő - szerkonkba ugrottunk, felkentünk

egy csepp „Szívrabló” márkájú kölnit és máris a party-n természetünk. Hamar rádobbantunk, hogy a jelenlevők nagy része ismer már bennünket. Olyan híres személyekkel ülhettünk egy asztalnál, mint a közismert Mr. Aprily, Bogárné Ákos, Dell és nagyon csinos partner Kili (mint utóbb megtudtuk róla neveztek el a híres hegyet a Kili-Mandszáró-t). A felszolgált királyi étkek tekintetében ugyan megszokottak a vélemények, de a közös nemzeti-disco tánc mindenkit jókedvre derített. Barátságos hangulatú este volt melynek véget mindannyian hazaindulunk. Lehet ezt így is!

A harmadik nap már mindenki nagyon fáradt volt, s ebben jelentős szerep jutott a szervezetűkből még nem kiürült alkohol származékoknak is. A szervezőség tagjainak azonban ezzel a problémával nem kellett megküzdnie, hiszen a mértékletes életmód most is meghozta jutalmát.

A fennmaradt kiállítókat, hármasával tekintettük meg. Délután négykor pedig szomorú szívvel tettünk búcsút a kiállítástól. Lejárt a munka, következhett a szórakozás. Néhányunk a Segaworld felderítésére indult, mint kiderült csak a felét sikerült bejárnunk, ezért elhatároztuk, hogy egyesül erővel vágnak neki egy kedvezőbb alkalommal. A pihenés megint csak néhány órára korlátozódott.

A negyedik napunkat London megismerésére áldoztuk. A Tower és Tower Bridge megtekintése után a középkorból, századunk negyvenes éveibe látogattunk HMS Belfast meglátogatásával. Aki erre jár, ne szalassza el a rendkívül nyomasztó élményt. Flash nem vállalna semmilyen matróz állást, a rombolón tett sétát két kisebb fejszerűssel megszűta. (Kelltet neki ekkorra nőni.) Az utolsó előtti napunkat némi Oxford Street-megtekintés, szörnyű Virgin MegaStore-borzongás és esti SegaWorld-látogatás jellemezte. A SegaWorld a világ legnagyobb szórakoztató központja. Nem, emel kissé több. A borsos (12 Font) beugró után egy félelmetes hat emeletes játéktérben találtuk magunkat, ahol minden játékgépp free-play opcióra volt állítva. Flash pörgött-forgott, lött két pistollyal, az angolok legnagyobb csodálatára. Igazán jól álltnek. Jomagam a monitoron jétrengő vakondok agyonverésével, Dragon pedig a Virtual Basketball csapataival vesződt. Hihetetlen, hat teljes órát töltöttünk ott, úgy dobtak ki záráskor.

Nem csak játékgépek voltak. Attrakcióként Michael Jackson-os Cybercity, Virtual Reality Space Mission, 3D mozi Aqua Planet és Ghost Hunter tette felejthetlenné az estét.

Az ólmos fáradtság és a csodálatos British Múzeum maradt utolsó londoni napunkra. Végig vonszoltuk magunkat a hihetetlen gyűjteményen és elhatároztuk, hogy ellopjuk szerkesztőségi dekorációnak az Akropolisz-t. Ezen kívül csak a piramisokat hagyták a helyükön a lelkes angol kollégák. A hazautó olyan volt mint az oda, csak visszafelé. Megérkezünk. Viszlát ECTS, hallo lapzárta...

(A keland levegő, hogy a főtínkat elhagyta a "ACME FOTO" elhagyó vállalkozás.)

Shy



**Immár 4. alkalommal köszön-
tem a Scene megszállottjait mind a
CD-n, mind pedig az újság oldalain.**

**Remélem, hogy a Compfair forga-
tagában jut egy kis időd
a scene rovat átböngészésére is.**

**Perseze aki nem a vásáron vette meg
a lapot arra ez nem vonatkozik.**

**Lássuk mik történtek az előző szám
megjelenése óta:**

Beharangoztam az AntIQ'96 partyt, melyet Pécssett rendezett a Dynasty. Odamentünk, megnéztük és győztünk is. Kicsit bővebben: A party minden várakozásomat felülmúlta. Nem számítottam arra, hogy túl színvonalas alkotásokat láthatok, hogy alig találok hibákat a szervezésben. De szerencsére ez nem így történt. Hatalmas csapatok versenye volt Pécssett. Az AstroideA és a Shock! mérkőzött meg egymással a demo compón. (Ha érdekel az eredmény akkor gyorsan helyezed az Ots CD5-öt a CD ROM-odba.) Személyes sikereket is elkönyvelhettünk, hiszen csapatunk ahol indul ott első helyen végezt. Így volt ez a 4K intro kategóriában (Desert by Exosworm) és a GFX kategóriában is. (Pain by WaRD) A szervezésről sem lehet különösebb negatívumokat mondani. Igaz nem voltak túl sokan a partyn, így a főmegek koordinálása nem okozhatott gondot, de minden ilyen rendezvény legkényesebb része a compók lebonyolítása rendszerben folyt. Sajnáltam, hogy a GFX compot a két music compo közé rakták és így lemaradtam róla. Viszont a nagyon szép demők kárpótoltak mindenért. Amígás vonalon is láthattunk egy fantasztikus demőt az Impulse-tól.

Evezünk külföldi vizekre, egész pontosan a skandináv országok jeges szelektől elborzasztó tájaira. Finnország tekinthető az európai scene fellegvárának. Rengeteg híres scene-face és csapat (pl:FC) lakhelye ez a vidék és itt rendezik meg évente a világ legnagyobb partyját az ASSEMBLY-t. Idén is voltak vállalkozó kedvű magyarok akik kilátogattak a rendezvényre, sőt akadtak hazánk

fjai akik meg el is indultak a versenyeken. Jelentős sikereket könyvelhettünk így el kis hazánknak. Részletes riportot találsz a CD-n Melan/AstroideA tollából, de hogy ne csigázzam a kedélyeket elárulhatom, hogy a 4K intro kategóriában van egy ötödik egy harmadik és egy második helyünk. Rendall a gfx compón kilencedik lett Beast pedig a harmadik. Kezd felélnékülni a magyar scene és egyre nagyobb sikereket elérni nemzetközi vonalon is.

Az előző témához kapcsolódik az a fantasztikus hír is, hogy lassan tanúi lehetünk egy összefogásnak amely a Dániában megrendezendő The Party '96 elnevezéssel. Arról lenne szó ugyanis, hogy Melan gőzerővel szervez egy közel 50 fős buszt erre a hatalmas partyra. A helyek lassan betelnek, s a magyar scene színéjára így el tudja árszítani produkcióival ezt a rendezvényt. Mindenki hatalmas energiákkal kezdett a demók, grafikák fejlesztésébe, remélhetőleg a siker nem marad majd el. Eről tudósítást már csak a '97-ben megjelendő első Ots-ben láthatás, mert a The Party '96 december végén lesz. Akkor viszont hatalmas terjedelmű szentelünk a dolgoknak, már csak azért is, mert az újság teljes scene rovattal foglalkozó csapata (vagyis én) is kilátogat a rendezvényre.

Hazánkban mostanában nagyon elszaporodtak a számítástechnikai rendezvények. Minden csapat és csapaton kívüli partyk szervez. Kicsit vegyes érzéssel viszonyulok ehhez, hiszen így igazán nagy partyk nem lehetnek, de azért örülök is neki, hogy az unalmas hétköznapiok megtöri végre valami amiért érdemes lelkesedni. Ilyen partyknak ígérkezik a Pie Slice is. Sajnos a szervezői nem tartoznak semmilyen csapathoz, így nem lehet következtetéseket előre levonni, hacsak azt nem, hogy hogyan tud valaki akkor partyt szervezni, ha még csak nem is vett részt tevékenyen a scene életében. Nem igazult soha egy saját produkció elbírálásáért, nem éle át az eredményhirdetés izgalma. De ne legyünk pesszimisták, menjünk el minél többben az október elején, a SceneSt helyén megrendezésre kerülő partyra.

Élterjedt az info egy másik hazai partyról amit a PCI-team rendezne Brutal címen, de erről nem tudok semmi biztatót írni. Már csak azért sem mert az invitációs textje teljes

egészében a RAGE'96-ének felel meg. Valamint csak nagyon ködsítetett az egész. Még a pontos időpontot sem lehet tudni, de azért lehet reménykedni.

Remélem senki sem feledkezett meg a nemsokára útjára induló Other Side demo, gfx, music comporól! Fantasztikus nyerevények várhatóak, tehát lehet készülni. Egy témát elárulnék előljáróban. Gondolkozhatsz minden csapat azon, hogy mit tudna elképzelni az OtsCD-n levő lemezújás introjának. Látványos, és rövid (döbön) alkotásokra gondolunk, amelyek jól illeszkednek a lap arculatához és színvonalához. Több észrevételt hallottam a TopListával kapcsolatban is. Igyekszem változókat eszközölni rajta, és megfogadni azt a javaslatot, hogy legyen magyar scene Top is. Ez egyelőre még mindig az én véleményemet tükrözi, mert ezúgyben nem érkeztek levelek. Ne tartsátok vissza magotokat, írjatok nyugodtan. Várom csapatok jelentkezését, akik szeretnének bemutatkozni a nagyvilágnak. Ha elég scenevonalas dolgokat küldenek akkor felkerülhetnek a Cd-re. A következő számban valószínűleg az AstroideA és az ENLIGHTENMENT bemutatkozását olvashatjátok. Várom leveleiteket mindmelen kapcsolatban:.

WaRD/ENLIGHTENMENT
E-Mail: t_mort@duens.elte.hu
enlightenment@mail.datanet.hu

TOPLISTA:

- DEMO:**
1. Contrast / OXigene
 2. Vivid Experience / Doomsday
 3. Inside / Cncd
 4. Reanim8r / Rage PC
 5. Disgust / Camorra

DEMO HUNGARIAN:

1. Flash / Majic 12
2. Prostate 666 / AstroideA
3. Haze / Shock!
4. Max / AstroideA
5. Mindphaser / ENLIGHTENMENT

INTRO:

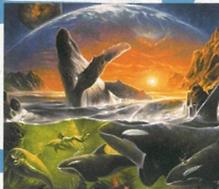
1. Wego / Complex
2. Fluid Motion / Valhalla
3. Complex

GFX Arist: GFX Arist Hungarian:

1. Lazur
2. Rendall
3. Visualize
2. Beast
3. Made
3. Kal

MUSIC:

1. Dope music - Jugi / Complex
2. Experiment 11 - Wode / DSD
3. Dag of Tricks - Crux / DC



The Scene's Other Side!

Mit is jelent ez a „furcsa” cím? Hát azt, hogy már megint ünnepeleink egyrészt ez az újság ötödik száma, másrészt ami majdnem ilyen fontos: két oldalas lett a scene rovat. Még leírni is gyönyörűség. Úgy látszik „aknamunkám” megtette a hatását és így szép lassan átveszi a scene a hatalmat az újság felett. (Shy! Ki ne lektoráld!) Hűen a címhez, meg az újsághoz, meg a koncepcióhoz, stb. ezen az oldalon (ami a scene rovat más(ö)k oldala) egy olyan témát szeretnék feszegetni amely felett ezidáig átsiklottam. Természetesen vettem, hogy mindenki tisztában van vele mit is jelent a Scene, mi a jelentősége a jelenben és milyen kilátásokkal tekint a jövő felé. Szeretném magyarázni mindezeket azoknak, akik még csak most kóstolnak be ebbe a „műfajba”, most érzik át először az alkotás örömeit, egy party szabad forgatagát, hangulatát. Szeretnék viszont azok számára is újat mondani, akik már tevékenyen részt vesznek a magyar scene életében. Jobbára számukra a következő számban lesznek érdekesek, de erről részletesebben majd később...

Ki ne hallott volna a számítástechnika nagy öregjéről a Commodore 64-esről. Pillanatok alatt elárastott az egész világot s így nem is csoda, hogy az első democapatok erre a géptípusra alapoztak. Voltak ugyan törekvések más hasonló kaliberű gépeken is, gondolkodt itt pl.: a Spectrum-ra, vagy az Enterprise-ra, de versenyeket nem szerveztek ezekre a típusokra. Ezekkel ellentétben viszont a C64-es hódított, olyannyira, hogy mára már történelmet csinált. A jelen kor nagy számítástechnikai partijai sem lehetnek meg a nagy öregre kiírt versenyek nélkül. Bár az is igaz, hogy most már kétkedéssel figyelni a közönség a szervezők ezirányú próbálkozásait. A PC-k előretörésével valahogy leértékelődik az iMHz-es

masinákon nyújtott teljesítmény. Arról nem is beszélve, hogy általában valamely PC-s vagy Amigás konverziókat láthatunk csupán. (Ld: C64, Gfx compok). Talán ezért is van, hogy a partykon ezeknek a gépeknek a versenyével nyitnak bemelegítésül, s azon is igyekeznek minél előbb túlesni. Remélem senkinek sem tapostam a lelkivilágába. Nem volt szándékomban, de be kell látni, hogy ez a helyzet és főlélesleges szépíteni.

Térjünk inkább át arra a személyi számítógépre, amelyen kialakult a valódi scene élet. Hát ez nem a PC, mint ahogy azt sokan gondolnák, hanem a Commodore cég másik üdvöskéje az Amiga. Soha annyi jó grafikus és zenész nem született, mint az Amiga fénykorában. (Magánvéleményem, hogy az igazan jó pixel-grafikusok még mindig az amigás körökből kerülnek ki.) Sorra rendezték a nagy összeveteleket, melyek messze földről híresek voltak és ahol mai szemmel is nagyon szép alkotások születtek. Pedig ha jól tudom egy amiga csupán 7.14 Mhz, mégis amikor láttam életem első megademóját (Phenomena megademo) teljesen a padlón voltam. Nem csak a zene bővült el (Music linjen - FirefoxéTíP), hanem a tökéletesen egyenletes vektorfilm és egy csodaszép ray-trace kigyóanimáció. Mindezekre viszont lassan fájtol borul. Igaz, hogy születnek még szép amigás demok, külföldön nagy hagyományai vannak az amigacompoknak, de kis hazánkban alig egy két művet ídítanak a partykon. Helye sokáig megalapozott ugyan még a scene életében, de már érezhető erőteljes visszahúzódása. (Ennek ellentmond az AntlQ'96-on bemutatott Impulse demo, mert ez egy igazi gyongyszemnek számít.) Nem akarok konfliktusokat belőle, de ez lehet az oka annak, hogy az amigás scene-facék általában (tisztelőt a kivételnek

amiga-pc ellentétet szítanak. Csak egy pár példa itthonról és külföldről. El kis hazánkban egy pár amigó, akik sok borsot törnek a party organizerek és egyéb emberek orra alá. Amikor megérkeznek ugyanis a partyplace-ra azonnal beizzítják erősítőiket és több ezer Watt borzalmasabbnál-borzalmasabb zenével fásztják a látogatókat. Persze, ha ezt valaki szóvá teszi, akkor jön a ... A másik dolog pedig a The Party '95-on történt, ahol egy olyan film-animáció nyerte meg a Wild compo-t, amiben csakánnyal szétzúznak egy pentiumot, aztán felgyújtják. A sors fintora, hogy ezért a produkciójukért egy hasonló pentiumot nyertek. Mindezek ellenére remélem az amiga csak nagyon sokára jut a scene peremére, mert személy szerint nekem nagy élvezetet jelent az amigás produkciók megcsodálása, elbírálása.

Megérkezünk a PC-k és PC-sek táborába, akik egyre nagyobb szálettel próbálnak leszállítani a scenetérből. Céljuk hasonló színvonalú témyérés, mint azt az amigások tették korábban. Próbálkozásukat lassan siker koronázza, hiszen pár kivételől eltekintve egyre színvonalasabb produkciók születtek mind hazánkban, mind pedig külföldön. Törekeveiket az anyagias váló világ gátolja leginkább. Közel io évvel ezelőtől elképzelni sem merte volna bárki, hogy egy demoverseny pályyereménye több ezer dollár lesz. Akkor meg a dicsőség volt a fontosabb, a hírnév, a tekintély azóta sokat változott a világ... nem biztos, hogy előnyére.

Ki tartozhat a scenebe? Bárki aki a saját kedvelésére programozik, zenél, vagy rajzol esztétik bármí más císnál amivel demostérlni tudja képességeit a számítástechnikai rendezvényeken. (Neked sem késő elkezdened, csak szerezz be egy assemblert vagy trackert, valamint grafoprogramot és csinálj valamit) de ha nem megy akkor sem kell csüggedned. Vannak egyéb érdekes „foglalkozások” is ebben a világban. Lehet sz például sysop (system operator) bár ekkor szükséged van egy modmre, írhatst lemezzűságot is, vagy abba cikkeket

esetleg baráti körödet bővítheted esetleg elvegyűlhetst a többi alkotó között. Egyet viszont el ne felejtst: gyere számítógépes partykra. Itt saját bűrödön tapasztalhatod meg az egész varázst, ismerhetst meg nagytudású embereket mint pl.: ... Na erről majd a következő számban olvashatsz. Szeretnék majd átfogó képet nyújtani a magyar scene csapatairól, jelentősebb személyeiről, valamint belekóstolni a külföldiek teremtett scene-világba.

Téhat ha sleted van, hogy kiról olvasnál szivesen az újság hasábjain, vagy a CD-n. Esetleg egy nagy jövő elé néző csapat tagja vagy és szükségletek lenne némi biztatásra, publikációra akkor írjatok a szerkesztőség címére, vagy jelentkeztek mail-en. Addig is Scenevonalas életet kívánok:

WARD / ENLIGHTENMENT



ÉS MOST VALAMI EGÉSZEN MÁS...

Az előző szám bevezető cikkét követően kissé tanácstalanok voltunk hogy melyik játék bemutatásával folytassuk sorozatunkat. De miután az éterből egy rég ismerős dallam csendült fel, amit csak az legyere erősebben átborgó űrhajó hajtomatvinnék zaja és kóvilóné csigabódo zúg és vörös lézersugarak hangja nyomott el, már nem volt kérdéses a választás.

STAR WARS

Valóban a felejthetetlen filmsorozatóból nem csak könyvek, képregények és komputeres játékok sorozata, hanem a DECIPHER cég jóvoltából gyűjtögetős kártyajáték is született.

A játéknak a sötét illetve a világos oldalt megismélyesítve harcolhatunk a másik oldal ellen. A kártyák a film jelenetét (mint akciót), helyszínét (űr és felszín), szereplőit, űrhajóit és felszereléseit ábrázolják. A játék elkezdéséhez mindkét játékosnak szüksége van 60 lapra, amit az általa összegyűjtött lapokból (jelenleg több mint 500-féle lap) válogathat össze.

Az elején mindkét játékos felvesz 8-8 lapot. A sötét oldal játékos kezdheti meg első körét, majd a világos oldal köre következik, így váltakozva a játék végéig. A cél a másik erőtartóknak (lapjainak) teljes elfogyasztása vagy a világos oldalon a halálcsillag elpusztítása, illetve a sötét oldalról a bolygók megsemmisítése. Az egyes játékosok köréi hat-hat fázisra vannak felosztva, amelyek a sorrendben a következők:

- 1. Aktíválás:** Minden játékos annyi erőt aktíválhat, ahány erő ikon látható a helyszín kártyájának első oldalán, plusz egyet.
- 2. Kontroll:** Ha ebben a fázisban van olyan jelenet a játéknak, ahol csak az egyik fél van jelen (űrhajó vagy karakter), akkor az csökkent a másik oldal erejét, mégpedig annyival, amennyi erőt aktíválhatott volna a területről, ha lett volna jelenléte.
- 3. Telepítés:** Az első körben egy terület kirakásán kezdődik a játék. A terület típusától függően a későbbiekben telepíthetsz le űrhajókat (bolygókhöz), vagy a szereplőket (felszíni területre vagy űrhajók belsejébe). A karakterekhez és lármukhoz pedig felszerelési tárgyakat (például egy ledízhé vagy elengedhetetlen fényszabályt, vagy egy Y-száműrá egy ion agyút).
- 4. Csata:** Az ugyanazon területen lévő csapatok között csatákat kezdeményezhetsz,

amelyek akár az űrben, akár a bolygófelszínen folyhatnak, a kezdetben lévő akció lapok kijátszásával módosítható a saját javadra.

5. Mozgás: Ebben a fázisban mozgathatod át egységeidet az egyik területről a másikra.

6. Húzás: Az 1. fázisban aktivizált és még fel nem használt lapjaidat tetszésed szerint felhúzhatod a kezzedbe, illetve visszarakhatod az erőpaklid aljára, ugyanúgy mint a körben felhasznált erőket. A játékból a 2. és 4. fázis alatt kiesett lapok már nem kerülnek vissza, így előbb utóbb valakinek elfogy az ereje. Ez az erő kiforgatása.

Persze most csak röviden mutattuk be a játék menetét és még az egyes lapokon szereplő értékek feltértelezésre se térünk ki, amit részletesen a közel 40 oldalas szabálykönyv tartalmaz. Fontos még megemlíteni, hogy az alap szabályokon kívül, mint minden más gyűjtögetős kártyajátéknál is az egyes kártyákon is lehetnek kiegészítő szabályok. Sőt ha valamelyik lapon lévő szabály ellentmond a játékszabálynak, akkor a kártyán lévő szabály az érvényes (persze csak addig, amíg játékban van). Most már nem is maradt hátra más, minthogy ti is összegyűjtsetek a saját szeregetek, amivel képesek vagytok megszerezni a hatalmat az erő sötét vagy világos oldala felett.

AZ ERŐ LEGYEN VELETEK!

1942 június 4-e Csendes óceán 10:24

A Zéró vadászgépek jól végezték a feladatukat, az utolsó amerikai torpedóvető gépet is a tenger fenekére küldték, az öngyilkos bevetésről csak kevés amerikai tér vissza ezen a napon. Ugyanakkor 1000-lab magasságban megjelentek a zuhanóbombázók és az álcásonyan repülő Zéróknak már nincs esélyük megállítani a pusztító támadást, ami egy perc leforgása alatt lángtengeré változtatja a japán flottát három anyahajóját, fedelzetükön az épp átfegyverzést alatt álló repülőgépekkel egyetemben.

A Csendes óceán ellenőrzéséhez kulcsfontosságú Midway szigetért folytatott csata volt a fordulópontja az amerikai-japán konfliktusnak.



US5 RECIPIENT LINK

Az eddig verhetetlennek hitt japán flottát szétzúrtá a mindössze három anyahajóval, de kitűnő stratégiaival és a szűk-séges hadiszerecsével rendelkező amerikai flotta. A MIDWAY című stratégiai társasjáték ezt az űrtözeget eleveníti fel.

Az alapvetően kétszemélyes játéknak az egyik fél a japán, míg a másik fél az amerikai flottát vezetheti. A küzdelem három térképen folyik. Egy-egy térképen vezetheti az amerikai és a japán játékos a flotta egységei és a repülőgép-köteleknek mozgását valamint a felderítő gépeket. Ezek a térképek rejtve maradnak a másik játékos előtt, és csak a felderítési adatokat kell a másik játékoskal közölni. Miután sikeresen felderítette a játékos az ellenséget, támadó köteleivel megtámadhatja ellenfelét. Ekkor kerül játékba a harmadik térkép, ahol már az egyes hadihajók és repülő kötelekkel vívják meg sorsdöntő csatájukat. A szabálykönyv az egyszerű alapjátéka építve opcionális szabályok alkalmazásával igyekszik teljesen hiteltelése és a részletekbe menően szimulálható tenni a különböző harc helyzeteket. Mindkét flotta összes nagyobb hadihajója név szerint és a történelmi adatoknak megfelelő értékekkel (sebesség, légvezeték, légvédelem) rendelkezik. A repülőgép-egységek képessége nem csak a típusától, hanem a repülőgépség pilótáinak képzettségétől is függnek. De az igazi értékeiket csak egy valódi harc helyzetben fedezheted fel és olyan kérdésekre is választ kaphatsz: Vajon ki lehetett volna-e használni a japán csatahajó-főlönyt? Te vajon képes lenné-e nyerni a kisebb számú amerikai flottával is? Itt a nagyszemű amerikai, hogy próbáld meg magad és barátod!

A 215-9035-ös telefonszámon, vagy személyesen a Camelot-ban (Bp. 1094, Ferenc körút 33.) a továbbiakban is szívesen állunk rendelkezésedre.



Use 3 Force to deploy on table. All opponents start or nav computer icon and

Filmrovat...?



Hollywood ötletgyárasai meglepően hamar képesek kifutni az ötleteikből.

A filmgyártás száz éve alatt az amerikai filmpiar több igen komoly gazdasági és intellektuális válságot megért, ami legalább figyelemreméltó, tekintve, hogy a többi más művészeti ág évszázadok óta képes a megújulásra jelentősebb válságok nélkül.

Az első nagy ötletszegénység a grandiózus, kosztümös, két-három órás történelmi filmeknél jelentkezett, mely bár meghozta a várt eredményt, mégsem volt más, mint híres irodalmi művek, vagy helyzetek ábrázolása. A francia filmek amerikai változatának elkészítése az utóbbi tíz évben lett trend: A True Lies (eredeti: Tirkolt titkos ügynök), a Bergvilkosnó (Nikita), az Apám a hős (Hantapalinta) vagy a legújabb, az Ördög háromszöge (Az Ördög háromszöge) színvonala mind nagyságrendeket zuhan az eredetihez képest. Az egyetlen „eredeti” kóppintás Hollywood részéről saját kultúrájuk jobb-rosszabb színvonalát képviselő képregényei, melyek többé-kevésbé egyidősek a filmmel.

A Maszk

1982 óta garázdálkodik a képregényvilágban, általában ismert formáját, allig tíz éve érte el (Tudnillik bizonyos ciklusonként megújítják a figurákat, vagy új rajzoló teremt friss imagot a szereplőnek), a Maszk esetében szerencsésen sült el a moziváltozat, hála Lucas trükkgyárának és a végtelen lehetőségeknek, amit Loki maszkja nyújtani képes. Mégis, ez a Maszk nem ugyanaz a Maszk. Az Arcudi-Mahke duó által felújított változatban valóban szerepel Stanley Ipkiss, aki valóban balfej és tökéletlen ám ugyanakkor pocskel jellem, visszatartó figura, aki barátjé (Szöke szépség) a történet felénél drasztikus módon hátbalvöl. ... It érkeztünk el az eredeti Maszk mentalitásához, a „mature readers”, azaz felnöttek olvasóknak címkezésű történetek hihetetlen erőszakosak és vérgőzölök, szinte nem telik el olyan időn, ahol a Maszk név gázolna térdig a vérben - ami persze sokkal közelebb áll Lohkohoz, mint a felhígított limonádéváltozat, amit a gumilacra Jim Carrey főszereplésével láthatunk.

A Holló

története talán a legizgalmasabb eredetiség és hangulat szempontjából, hiszen bármily halovány is volt, mégis komoly kultuszra nőtt ki magát J. O. Barr, a Holló alkotója barátjánője tragikus halála felett érzett tebeltyű fájdalomtól dolgozta föl magában ezzel a szinten tisztes történettel, ami nagy valószínűséggel sikerült neki, bár kérdéses, hogy onszó módon szükséges-e megosztani és átvetíteni ezt az érzést másokra, csak azért, hogy az írót ezt feleltdi tudja. Persze az effajta görkös történeteknek kétségtelenül ez az egyik céljuk, de ehhez nemcsak grafikai készség kell (ami Barr esetében meg van), hanem megfelelő előadóművészi is. A Holló önmagában kiváló képregény, hangulata, képi világa egyedülálló és megkapó, csupán nem szabad tovább foglalkozni vele a kellenél. A videoklipszerű, olcsó hatásadású eszközök felsorakoztató rendezést csak a zene és a főszereplő tragikus halála tudta megmenteni. Sajnos megállapíthatatlan, hogy mekkora sikere lett volna a filmnek, ha Brandon Lee túléli a forgatóaszt. A nagyvászonra adaptált történet mindazonáltal közel áll az eredetihez. Holló-rajongóknak érde-mes beszélni a két háromrészes folytatást amelyek a „Dead Time”, illetve a FleshBlood címet viselik.

Batman

legnépszerűbb képregényben és filmvásznon egyaránt. Népszerűségének titka széles olvasórétegre, mivel története és hangulata egyaránt élvezetes felnötteknek és fiatalok számára egyaránt - ellentmondásos mozikarrierjét az üzleti érdekek és a gyatra történetek sajátos találkozásának köszönheti. A sajátos fekete humoráról és még sötétebb látványairól híres Tim Burton rendező (Ölőkezu Edward, Karacsönyi lidércnyomás) csufos kudarcot vallott az első kérrszéll, ám ennek ellenére elkészült a folytatás amely képtelen volt tanulni az elődök hibáiból. A holló film közös vonása, hogy mindegyik kéliképpen ábrázolta Gotham városának görkös épületszörnnyeteit és mindent megtett az alaphangulat megteremtéséhez, de Bruce Wayne alakját és kapcsolatát Batmanhez egyiküknek sem sikerült megtalálnia. Wayne, az árva milliósmopajáná, leginkább egy háromtíz sekreNyre emlékeztet, szögletes állal, aki ennek ellenére vonzó is tud lenni. Nos Val Kilmer valóban vonzó, de Bruce Waynek igen vékonyka, míg Michael Keaton meglehetősen robusztus, ám hiányzik belőle a charme. A harmadik Batman, George Clooney talán a legjobb választás, bár a szerzők kezdenek kifutni a méltó ellenfelekből, szívszite tehát a külsőségeknek remekül eleget tett mindhárom film (a Batman visszatér fényképezése egyenesen lenyűgöző volt), ám a többit valahogy nem sikerül elkápiuk.

Hasonló sorsra jutott a **Tini Titán Teknőcöknek** is, amelyet egykoron, a nyolcvanas évek elején fekete-fehérben olvashattak a rajongók, ám ezek a történetek inkább hasonlítottak egy cyberpunk rémalomra, mint arra a jó szándékú, ám debilre tervezett rajtfilmre és az abból készült mozifilmre. A szereplőkön kívül a teknőcök pizza zabálás mániáját és a COWABUNG!!! csatakiáltást tartották meg, ám a szorongással teli Klausztofob és meglehetősen véres alapelemek Igencsak elkorcsosultak. Ezeket a teknőcöket már a 9-15 éves generációnak készítették, akik jól szórakoztak rajta, ám nem lettek gazdagabbak egy maradandó élménnyel.

Legközelebb: **Az Árnyék, a Dick Tracey, Judge Dredd** és **Frank Gray**, valamint **Lideregnek és Ragadozók**

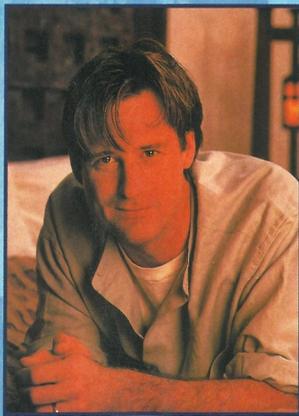


cinema hírek

Kevin Costner ugyan kopaszodik, Keanu Reeves meg csapot-papot hátrahagyva grunge-együttesével turnézik, de azért Hollywoodban meg minden a régi kerékvágásban. A nyár nagy operencián túl slágerei októberre hozzánk is eljutnak: a mozokban puszító útjára indul a Twister, és A függetlenség napjával beköszönt minden idők legvérszomjasabb idegenjének inváziója.



Bill Pullmannak – betöltve a negyedik ikset – elege lett abból, hogy mindig övele játszatják a dögunalmas nyárspolgárt. A függetlenség napjában végre megkapta az álomszerepet, ő alakítja az Amerikai Egyesült Államok elnökét. Igaz, hogy a világ leghatalmasabb orszagából csupán néhány útszoms rom marad az idegenek támadása után, ám ő igaz hazafias lelkesedéssel vezeti ki a világot a szörnyű katasztrófából. Az elnök mellett persze



kiváló szakértőcsoporthoz áll, ám ahogy az lenni szokott, ők rendre lebögnék. Így aztán a lelkes amatőrökre, a számítógépszeni Jeff Goldblumra és a berepülő pilóta Will Smithre vár az emberiség megmentése.

szár 10. 24.

Mostantól tehát Roland Emmerich rendező megtanít minket félni az idegenektől, pedig a mi kis barátságos Földünk is ad elég okot a rettegésre. Jan de Bont filmjében például a forgószél is iszonyatos karatszrófát okoz. Ezért kutatja természetét Jo (Helen Hunt), aki annak szenteli életét, hogy megismerve a hihetetlen erejű szél "működését", biztonságos előre jelző rendszert tudjon felállítani. Amnyit azért elárulhatunk még, hogy a Twister forgatókönyvét A Jurassic Park szerzője, Michael Crichton írta, ami legalábbis az izgalomra garancia.

szár 10. 10.

Oscaros filmet is láthatunk. Susan Sarandon a **Ments meg, Uram!** című filmben nyújtott színeszi alakításáért nyerte el a férje (a film rendezője,

Tim Robbins) és az amerikai filmakadémia tetszését. A megtörtént eseményt feldolgozó produkció nem kis vihart kavart, mivel egy apácáról szól, aki a halálösztét végrehajtása előtt álló által brutális gyilkos lelket ápolgatta az utolsó percekig.

szár 10. 17.

Al Pacino már megengedheti magának, hogy szívének kedves filmeket forgasson. Azt találta ki, hogy barátaival eljátssza Shakespeare III. **Richardját**. A rendhagyó film a próbák alkotómunkáját, és a darabbal kapcsolatos gondolatokat közvetíti. A Richard nyomában sok nagy sztárnak, jó színésznek ad lehetőséget arra, hogy egy kicsit másként mutakozzon be a nézők előtt. Szerepet kap Winona Ryder, Aidan Quinn, Kevin Spacey, Kenneth Branagh, Kevin Kline...

szár 10. 17.

Izgalmas krimi forgatott a vietnami Tran Anh Hung. A velencei nagydíjas alkotás, **A rikksás fiú** kor- és körkép az elmaradt és távolkeleti országáról. Cyclo, a rikksás elvesztő fiú életéért küzdve egyre mélyebben merül a bűn mocsarába, míg végül tragikus választásra kényszerül.

szár 10. 3.

Divatosan thrillerként említhetjük a legújabb Sharon Stone-filmet, **Az ördög háromszögét**. A történet nem nevezhető eredetinek, mivel annak idején Henri-Georges Cluzot kultifilm forgatott belőle. A másolat nem sikerült túl jól a nagy nevek (Chazz Palminteri, Isabelle Adjani) ellenére sem. Az undok vidéki iskolaigazgatót szeretője és felesége elteszi láb alól, ám a nyughatatlan lélek visszajár, és így módon alaposan megkeseríti hozzájáruló életét.

szár 10. 3.

Paul Mazursky azonban reméljük megbirkóztott egy szülynkrimis témával **A hűtlenség** ára című produkciójában. A férj bérgyilkossal akarja feleségét

a túlvilágra tessékelni, hogy hozzájusson vagyonához. A furcsa fickó azonban pszichológusa és a feleség (Cher) rábeszélésére eláll tervétől.

szár 10. 3.

Az október Párizsban lehet esős, akkor is szép. Eric Rohmer szokásos témáját nyagattja a **Párizsi randevűk**. A három epizódból álló film találkozásokról szól, villanásokról, amelyek hősei életének fordulópontjait mutatják be.

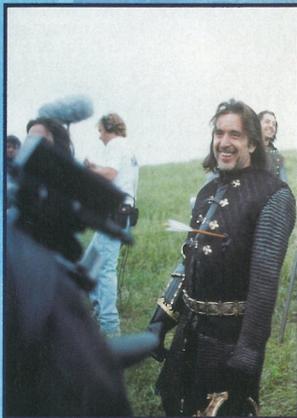
szár 10. 31.

A **Bolse Vita** elnevezésű rockkocsmája 1989-ben Budapesten a helykeresők találkapontja. A diktatúrának vége, s a keletről meg nyugatról szabadon érkezők egyszerűen csak jól érzik magukat a felszabadult hangulatban. Fekete Ibolya filmjében oroszok, amerikaiak, angolok adnak egymásnak randevűt.

szár 10. 10.

Gus Van Sant (Otthonom Idaho) a televíziósokat pécezte ki magának. Remek kis szatirájában Nicole Kidman olyan gyilkos ambíciókat táplál a képernyőre kerüléssel kapcsolatban, hogy Majd' megdöglik érte. Még férjét (Matt Dillon) is képes elletetni láb alól, csakhogy ne legyen útban.

szár 10. 17.



A hónap legfrissebb film- és videomegjelenéséről a havonta 86 színes oldalon megjelenő CINEMA hasábjain olvashat minden érdeklődő. Kritikáinkat, filmismertetőinket a világ filmközpontjaiban jelen lévő munkatársaink által készített exkluzív szűrterjűk, az alkotókól közölt portrék egészítik ki. Állandó rovatunk mellett film- és filmzenejatekok, ajándék mozi- és videójege, valamint ingyenes premiernemhívő vár a cinemásokra. A cinemáonkban a **CINEMA KLUB**-ot ajánljuk. Klubtagjaink a műsoros videokazettákat, CD-eket, filmes témájú könyveket is szívesen árengedménnyel vásárolhatják meg a **CINEMA BOLT**-ban, ahol egyébként minden betérő kedvere csemegézhet és költekezhet.

CINEMA BOLT

1077 Budapest, Wesselenyi utca 57.

Telefon: 267-9376

Other Side 13+1

Hihetelen mennyiségben érkeztek a múltkor megfejtések. Ne adjátok fel, mi bírjuk kérdésekkel és nyereményekkel egyaránt.

Azért nem mindegy, hogy kedvenc lapod mellé meg itt-ott leessik egy CD vagy egyéb nyálánság...

Továbbra is várjuk játékosainkat...

1/1. Melyik termék nem Microsoft kiadvány?

- a, Encarta
- b, Cinemania
- c, Origins of Mankind

1/2. Melyik korábbi kiadvány foglalkozik az ókori civilizációkkal?

- a, History of Animals
- b, Paleontology
- c, Ancient Empires

1/3. Mit jelent a Dreamworks SKG nevében az "SKG"?

- a, Silicon Knight Government
- b, Silk Kings Glows
- c, Spielberg Katzenberg Gates

Ha helyes megoldásokat küldesz be, Microsoft Home programot és egyéb finomságokat nyerhetsz.



2. Intercom játék amelyben a nyertesek között Pocahontas ajándékokat sorsolunk...

A Disney hányadik egész estés rajzfilmje a Pocahontas?

- a, 13 b, 14 c, 15

3. Cinema játék, amely kapcsán

Cinema pólokát és filmpalakókat nyerhetsz...

Mi a neve az amerikai Filmakadémia által évente kiosztott Arany szobrocskának?

- a, Oscar b, Golden Globe c, Jupiter

4. Magic játék a Camelot-tól,

amiben Magic the Gathering lapok szerepelnek díjként...

Melyik cég készíti a kártyajáték



számítógépes verzióját?

- a, Interactive Magic, b, Microprose c, Virgin
5. E.C.T.S. játék, Demo CD-kért.
Hány magyar fejlesztésű játék szerepelt a londoni show-n?



- a, 3 b, 5 c, 1

6. BMG játék, ahol Kenny G.

kazettákért küzdhettek
Mi a címe az énekes legújabb albumának?

- a, Soul to soul b, Gravity c, The Moments

7. Warner játék, a zenei inyenceknek....

Milyen nemzetiségű a The Corrs együttes?

- a, ír b, skót c, walesi

8. Park Kiadó játék, könyvajándékokért...

Melyik angliai kiadó sorozata az „Eyewitness”, a „Szemanu”?

- a, Mindscape
- b, DK Multimedia



- c, Anglia Publishing

9. Polygram játék Suzanne Vega kazettákért...

Előző lemezének címében milyen szám szerepelt?

- a, 99.9 b, 1995 c, 2010

10. Juventus Rádió játék,

Juventus ajándékokért (poló)

Melyik oldalakat frissítik naponta a Juventus Internet oldalán?

- (www.juventus.hu)
- a, Mozi rovat
- b, Divat oldal
- c, Hírek, időjárás, sport

11. EMI Quint játék, azoknak akik imádják

a Happy Gang-et...

Hányadik lemez jelent meg az együttesnek?

- A, 2 b, 3 c, 5

12. A Comix játék nyereményei,

Szuper kepregényekért...

A Pökember tagja-e az X-Man nevű szervezetnek?

- a, Igen b, nem c, már kilépett

13. Other Side játék, félèves előfizetés és

demo CD-k lesznek nyerteseinké
Hány oldalas volt az első Other Side?

- a, 52 b, 32 c, 28

13+1 SONY játék, egy SONY PLAYSTATION földijjal és többszörös nyerési esélyel...

13/1 Milyen színű a Playstation?

- a, barna b, fekete c, szürke

13/2 Maximum mennyien játszhatnak egyszerre egy gépen?

- a, 8 b, 5 c, 4

13/3 Melyik volt a legelső játék, ami megjelent rajta?

- a, Ridge Racer
- b, Jumping Flash!
- c, 3D Lemmings

A megoldásokat az olvasói véleménylapon küldjétek vissza.

Címünk továbbra is

1077. Bp. Wesselényi ú. 57.

Vagy 1399. Bp. Postafiók 701/113.

Nyerteseink !

Sok nyeremény talált gazdára ebben a hónapban is, hiszen az Other Side bőségszaru szinte kifogyhatatlan. Lássuk az aktuális nyertesek névsorát.

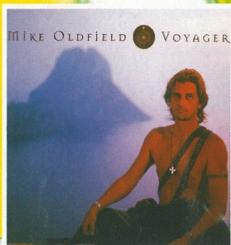
- **Bodnár Gábor** - Sátoralujhely • **Szekeres Tamás** - Veszprém • **Kárai István** - Püspökladány • **Gáspár Ferenc** - Nagykanizsa • **Takács Ferenc** - Hajdúszoboszló • **Gordás Ferenc** - Püspökladány • **Fazakas Balázs** - Putnok • **Glück Attila** - Balatonlelle • **Illés István** - Papa • **Horváth Péter** - Sopron • **Karakas Gábor** - Budapest • **Pető László** - Lábatlan • **Molnár András** - Szeged • **Szabó Tibor** - Tiszakécske • **Szalóky Bálint** - Budapest • **Kökenyessy László** - Debrecen • **Jurcsák Tibor** - Bácsalmás • **Arvai Imre** - Turkeve • **Benkő Viktor** - Budapest • **Német Bálint** - Ikervár

Gratulálunk, azoknak akiknek most kedvezett Fortuna, nyereményeiket postázzuk. **Reméljük legközelebb is velünk játszotok.**

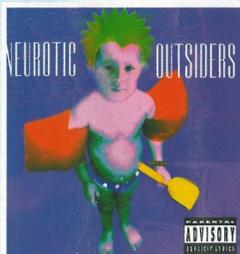
Az elmúlt időszak kellemes meglepetésekkel szolgált. Egyrészt azért, mert a zenei világ olyan irányba változik, amely nekem is szimpatikus (nem kell felháborodni és megbotránkozni, de a lábdob alapú zenék lassan-lassan tért veszítenek - hurrá!), másrészt pedig azért, mert ismert, kedvelt és nagyon jó előadók jelentkeznek új albumokkal.

Elsőként szerepeljen a legeslegfrissebb élmény, az Orchestral Maneuvers in the Dark (OMD), melyet kedves barátunknak, Klaudiának köszönhetően élőben láthattunk, amint exkluzív koncertet adtak néhány újságró, lelkes rajongó és bámszokdó előtt. Nem mindennapi élmény volt, ugyanis az a pop-zene, amelyet az OMD játszik talán a legigényesebb ebben a műfajban, amely két dolognak köszönhető: 1. Eleg régóta csinálják, így van benne tapasztalatuk, 2. Popzenekar ritkán rendelkezik ennyire karizmatikus énekessel. Legújabb lemezük címe Universal.

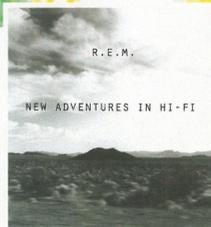
Ha már nagy nevékről van szó, következék egy legenda, aki Eddy aláéven vált ismertté. Eddy az Iron Maiden katalógusában, a sá vasszű legújabb lemezen újra a borítón láthatjuk. Ez a lemez ugyanis egy nagyon kedvező válogatás, amely a The Best of the Beast nevet viselve dörömböl dobhártyámon. Kár, hogy manapság már nem tudnak ilyen igényes metálenét játszani a heavy ismert zenekarai...



Újabb legenda, de nagyon is élő, aki már életében is halhatatlanná vált. Ő nem más, mint Mike Oldfield, aki ezúttal utazásra indult kelta és ír dallamokat keresve. Ez sikerült is neki, hiszen új lemeze öt népdalfeldolgozást tartalmaz, melyeket Mike hangszerelt újra. Természetesen szokás szerinti neves közreműködőket hívott: Londoni Szimfonikusok, Liam O'Flynn, Highland Pipers (nemrég jártak Magyarországon), Pat Walsh, Maire Bretnach és Davy Spillane is játszik a lemezen, amely inkább atmoszférikus, mint lendületes. Ennek ellenére irigylem Mike Oldfield-ot: mindig olyan lemezeket ír, amelyeket én is megírnék egyszer, ha megtehetném. Bár, ki tudja, egyszer lehet, hogy majd ő ír az én lemezéről. És akkor hirtelen felébredek...



Féltreteve az álmokat, maradjunk a kalandoknál, ugyanis az R.E.M. hosszú kalandra indult a Hi-Fi vilá-gába új lemezével, melynek címe New Adventures in Hi-Fi. Mindenféleképpen jelfogható a lemez kísérletnek is, hiszen a Monster harsogón torz hangjait eltűntek (nekem egyébként sem tetszett) és a Shiny Happy People giccsé sem sejkik fel többé (amit szintén nem kedveltem). Az R.E.M. egyébként a mai zenei paletta egyik legkonceptuozusabb zenekara, amely igencsak dicséretes, mostani kalandozásuk pedig igéretesnek látszik.



Neurotic Outsiders. Ez a név bizony új, és elég vérlázítóan hangzik, amint a zenekar névsora is elég érdekes, hiszen tagjai a Duran Duran, Guns'n'Roses és a Sex Pistols legénységéből l verbuválódtak. Ez pedig jelenthet jót is és persze rosszat is. Első hallásra nem könnyű ezt eldönteni, mert kissé túl tradicionális rockzenét játszanak, amelyben ki-kütköznek punk elemek is. Másodsorra meghallgatva ez egy szokimondó, szürke rock-lemez enyhe punk beütésekkel. Emi...

Tanita Tikaram eddigi pályafutásának legjobb dalait, legkellemesebb momentumait foglalja össze The Best of Tanita Tikaram címen. Ez a kellemes álhangú lány valahogy mindig egyéni volt. Értelmiségi zenéje, mely érzékeny és sosem veszett el a divat mocsarában, igazán szívhez szóló, bár legelső albumának sikerét sosem tudta felülmúlni. Ennek két dalát, a Twist in my Sobriety és a Cathedral Song talán a 80-as évek leges-legnagyobb slágerei klubjában büszke tagjai.

Ha már értelmiségi zene, akkor semmiféleképpen nem hagyható ki Suzanne Vega új albuma, a Nine Objects of Desire sem, amely ismét demonstrálja latin származású elő adónó érzékenységet, tiszta zenei elő adással, vers-szintű szövegekkel, elkerülve mindenféle uniformizálást, monotonitást és agresszivitást. Ezt pedig értékelni kell, hiszen az erő szakos zene csak visszafelől dést eredményez, Suzanne Vega-t hallgatni pedig igazi lelki felüdülést jelent.

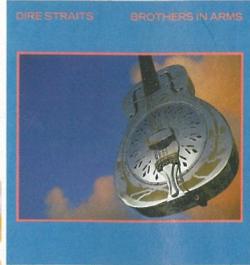


Másik ilyen gyöngyszem a Dire Straits - Brothers In Arms című korongja, amely már nagyon hiányzott gyűjteményemből. Ez az a legendás lemez, amely talán a 80-as évek egyik legkiemelkedőbb rocklemeze. A Money For Nothing című dal rock-himnusszá vált, arról nem is beszélve, hogy úttörő szerepet töltött be a dal klipje, hiszen örökké emlékeztet számítógép-animációkat tartalmaz, sőt, a híres refrént "I Want My MTV" nem kisebb személyiség énekli, mint Sting, aki épp a közelben nyaralt, és beugrott, hogy közreműködjön a stúdiófelvételben. Jó, mi?

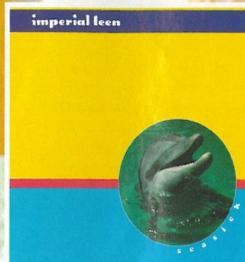
Következő áldozatom Sheryl Crow, aki már első lemezével világsikert aratott. Nagyon bájos, szimpatikus előadó, aki kiváló hangnnyal rendelkezik (a la Ki Mit Tud, ugyanis ezt a mondatot onnan loptam). Talán első lemezét nem sikerült felülmúlnia, de sokkal egységesebb, kiforrottabb, homogénebb anyag hallható az új korongon, amely emiatt nekem (totálisan szubjektív módon) jobban is tetszik mint a Tuesday Night Music Club. Talán a slágerlistákon nem fog olyan magasra kapaszkodni, de ez az egyszerű, sztárrólúróktól mentes lány nagyon szimpatikus lemezt készített.



Londonban, az ECTS után az utcákat jártuk, ahol betérve az HMV-be felfedeztük, hogy bombajól lemezeket árulnak s fontért! Shy és én rá is vetettük magunkat a pultra, de igazság szerint többhavi fizetésünk sem lett volna elég, így csak néhány kiemelkedő albumot hoztam el. Elsőként emlegetnék egy Santana nevű zenekart, melynek Abraxas című albuma 1970-ben jelent meg, de igazi korszakalkotó lemez lévén mind a mai napig nem merült feledésbe. Elég ritkán fordult elő a könnyűzene történelmében, hogy a zsenialitás ilyen töménységben legyen jelen egy rock-lemezen. Ugye elég, ha néhány címet leírok: Black Magic Woman, Oye Como Va, Samba Pa Ti, Se A Cabo. Totális alapmű mindenkinek, akinek CD lejátszója van. Olyannak is, akiknek nincs!

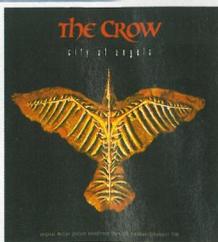


Foglalkozunk kicsit az "alternatívákkal" is, ugyanis a brit rock valami eszement mennyiségű alternatív rock-bandát fejleszt ki ugyanúgy, ahogy az amőba állabakat. Az Imperial Teen a már jól ismert brit alapokra épül (a la Portishead, Blur, Oasis stb.) friss, hallgatható, szóval igazán kellemes, de pont olyan, mint a többiek. A stílus rajongóinak ajánlom, de forradalmi újdonságot ne várjunk tőle.



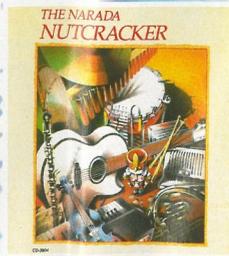
Itt az ideje, hogy újabb legendákkal bombázzam legkedvesebb olvasóimat. Egy válogatásról kell megemlékezni, amely a My Generation címet viseli, és a The Who legjobb, legismertebb dalait tartalmazza. Ez azért is szenzációs, mert a malomkező gitáros, Pete Townshend ennek a bandának volt tagja, s ez a csapat meghatározója volt a 60-as 70-es évek rockzenéjének, a mostanában újra felkapott Tommy rock-operáról nem is beszélve, amelyet szintén ő kovevett el. A legendákban most sem csaldótam...

A nagyon nagy durranás azonban most jön. Október 11-e volt a dátuma a gitárról fellépésének, melyen a világ talán három legfantasztikusabb jazz-gitárosa által alkotott csapat zenélt. Ők: Paco de Lucia, Al DiMeola és John McLaughlin. Akiknek ezek a nevek semmit sem mondanak, azok: 1. lemaradnak az emberi zenealkotás és zenei élet legcsodásabb alkotóival való találkozásról, 2. azonnal mélyen szégyelljék el magukat, mert ignorálják a zene fejlődésének ezt a nagyon fontos állomását 3. elszomorítanak engem, mert ennyire olyanok mint ezt a cikket, akik nemcsak a dübörgő ritmust érzik, hanem a harmónia szárnyalásában rejlő szépséget és a zene igazi mélységeit is.



Szintén alternatív, de sokkal markánsabb a The Crow - City of Angels, amely a híres képregény második filmadaptációja. Az első részt nagyon kedveltem lendületes klipp-szerű rendezése miatt, csak a fő szereplő, Bruce Lee fiának korai halálát sajnáltam nagyon. Az új film egy olyan képregény sorozat alapján készült, amely minden idő k talán leginkább zene által befolyásolt műve, így elsődleges szempont volt a megfelelő zenei kísérlet prezentálása. Az amerikai alternatívok legjobbjaival írtak egy-egy nótát a lemezre, amelyen a példa kedvéért a következők játszanak: White Zombie, P.J. Harvey, Bush, Seven Mary Three, Linda Perry, Iggy Pop, Toadies vagy a Tricky vs. The Gravediggaz.

Itt a cikk végén befejezve az újdonságokat hadd idézzek egy kicsit saját lemezgyűjteményem egy becses darabja körül. Hadd mutassam be a The Narada Nutcracker című albumot, amely a kiváló New Age kiadó klasszikus zenei feldolgozása Csajkovszkij eredetijéből. Ez maga a balett zenéje, nem pedig az ismertté vált szvit, amit csengő-bongó hangszerekkel, szimfonikus zenekar segítségével dolgozott fel David Arkenstone, a híres Narada muzsikus. Jegyezzük meg tehát a kiadót és a stílust, aki Narada művész, az nagyon speciális...



Dragon

Az Olimpia és társai

Nagyon sok sportprogram jelenik meg mostanában. Az ez évi NHL'97, FIFA'97 és az atlantai olimpia sem kerülheti el a számítógépes feldolgozást. A teljesség igénye nélkül most néhány közülük kerül terítékre.

Olympic Games EIDOS 79%



Természetesen az olimpián indulhatsz neki mind a 15 sportágnak. Sokféle játékmódban küzdhetsz 30 ország sportolói ellen. A grafika motion-captured, ezáltal embered mozgása nagyon élethű (ugyan, kicsit olyan mintha karót nyelt volna). Ilyen szögletes olimpiikonokat még nem láttam ezelőtt, és a talaj kidolgozása is lehetne kevésbé elnagyolt. A kameraállítások olyanok, mintha tévét néznél. Az irányításra kitalálhatnánk valami használhatóbb megoldást, mint az eszeveszett gombnyomkodást. Az egészért Alan Green (valami angol rádiós pacák) kommentálja kísérő, és akár négyen is játszhatunk vele (és egymás után még többen is). Mindent összevetve ez az eddigi legjobb ilyen jellegű sportjáték. Már megjelent!

Olympic Soccer EIDOS 82%



Én nem emlékszem, hogy láttam-e már olimpiai foci-szimulációt ezelőtt, ahol 32 csapat közül választhatod ki a neked legjobban tetszőt. Lehet gyakorolni, egy meccset játszhatni vagy akár az egész tornán végigverekedheted magad. A grafikára nem lehet panasz. A játékosok itt is motion-captured technikával modellezett vektorjűk.

A mozgásuk szép folyamatos. Sok, - szám szerint 18 - kameraállásból rúghatod a bőrt. Az irányítás nekem itt sem tetszik (ma ilyen napom van), ugyanis hat billentyű szükséges az irányokhoz. Akinek nincs 6-gombos joystickje (nekem sincs) az vegyen néhány zongoraleckét. Elég nehéz megszokni, hogy minden külön rúgásfajtaért máshová kell nyúlni, de ha mégis sikerül akkor egy jó játékkal leszel gazdagabb. Itt is kommentár kíséri minden megmozdulásodat, amelynél nagyon jó hangulatot kölcsönöz a játéknak.

Már megjelent!

NHL'97 Electronic Arts



Minden évben nagy sikert aratnak az EA Sports sorozatában megjelenő programok. Idén sem lesz máshogy a minden ígéretüket betartják. Teljesen újírták az egészet. A motion-captured úgy látszik alapfeltétel lesz minden sport szimulációnál. Gyors és élethű mozgás jellemzi, amely nagyszerű grafikával társul. Olyan apróságokat is figyelembe vettek, hogy néhány játékos máshogy üt, mozog, esetleg korszolylak. Érdekeséggé vált megemlítenem még, hogy nemcsak az NHL-ben szereplő csapatok, hanem a válogatottak is helyet kapnak a programban. Természetesen a már megszokott adatbázis sem hiányozhat az EOA októberben megjelenő győngyszeméből.



FIFA'97 Electronic Arts



Ez a sportjáték, amit a szintén nagyon várak (első az NHL'97). Technikailag ugyan azokat az eljárásokat tartalmazza, mint az NHL. Gyors, sima, élethű mozgás és fejlett mesterséges intelligencia jellemzi ezt a fantasztikus fociprogramot. Alig bírom kivárni a novemberi megjelenést.

The Golf Pro Empire



A számítógépes golf talán most éli fénykorát, ezt az is mutatja, hogy az év végéig közel 15(!) jelenik meg. Talán a legszebbnek ez az anyag ígérkezik. A mellékelt képen is látszik, hogy

tel-
je-
se-

fontorealisztikus környezetben üthetjük a bogtyót. A golfozónk digitalizált. A készítőök büszkék az általuk kidolgozott új ütési módszerre, amellyel sokkal finomabban és könnyebben lehet szabályozni az erősséget és az irányt. Ha elég profinak érezzük magunkat, akár Jack Nicklaus-al is összemérhetjük tudásunkat (szerintem nem emelek).

Hamarosan megjelenik!

Championship Manager ALLSTARS EIDOS

A Championship Manager sorozat legújabb tagja. Érdekesége, hogy tartalmazza jelenlegi játékosokon kívül az elmúlt 5 évtized legjobb focistáit. Olyan nagy nevekkel találkozhatunk benne, mint Pele, Eusebio, Cruyff, Beckenbauer, Baggio. Az adatbázisa összesen 2000 labdarúgót tartalmaz az ötvenes évektől napjainkig.



Championship Manager Season 96/97 EIDOS

Vannak programok amelyeket egy kis változtatással minden évben ki lehet adni nagy sikerrel. Így van ez a CM-el is. Hatalmas adatbázis, a kezelő felületen is újítottak. Akik szeretik a manager programokat azok bizonyára nagyon várják már. Hamarosan megjelenik.

Christian

AZ ELSŐ MAGYAR SZÁMÍTÁSTECHNIKAI LEXIKON

10 KÖTETBEN

A korszerű műveltséghez ma már szorosan hozzátartozik az informatikai tájékozottság, s a lexikonok között is ott a helye a számítástechnikai lexikonoknak. A tíz kötet igen rövid idő, két esztendő alatt elkészül. 1996. év végéig két kötet jelenik meg. A lexikonok magas színvonalát az ELTE tanárainak és a nemzetközileg is elvonalbeli szakembereknek tudása garantálja.

A lexikon kötetek ára: **2300 Ft.**

Előfizetőknek: **1900 Ft.**

1996 év végéig megjelenik:

- Az alapok
- Windows és hálózatai

1998 közepéig folyamatosan megjelenik:

- WinWord/Excel
- Operációs rendszerek
- Adatbázis-kezelők
- Programozási alapok
- Hardver
- Pascal nyelv
- C nyelv
- Grafikus rendszerek

Ha feladja megrendelését, és a kiadó által postázott csekken befizet 2000 Ft előleget, Ön máris előfizetője lehet a sorozatnak.

Az előleget az 1996-ban megjelenő két kötet kedvezményes vételárába számítjuk be.

Megrendelését feladhatja:

Levelelben: Kossuth Könyvkiadó, 1043 Budapest, Csányi László u. 36.

Telefonon: 370-0610 • Faxon: 370-0602



INTERNET MARKETING

E-NET

214-3074

Sony PlayStation Számjáték!

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

Az Other Side azon
olvasói között, akik a
szeptemberi és októberi
szám kérdéseire a
helyes megfejtést
szerkesztőseinkbe
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

IX 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 megtriplázuk!

3x nyerési esély