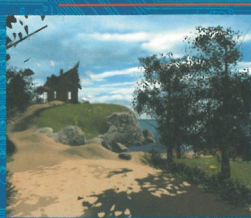
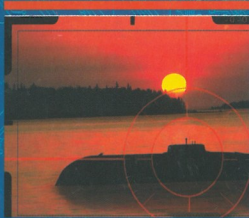


MULTIMÉDIA  PC MAGAZIN

other side

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

MASIK OLDAL



film

zene

játék

OS/2

scene

internet

hardware

multimédia

Golden Oldies



Óriási nyereményakció!

Nyerdj SONY PLAYSTATION-t!

40 játék a CD-n!

Deadly Games

Sand Warriors

Toonstruck

RoadRash

The Chasm

NeverHood

Deadlock

Death Rally

HardWar

Atlantis

Bryce 2



Ha nincs itt a CD,
az azt jelenti, hogy
198 forintért sajátos
mi sem tudunk CD-t adni.

650 forintért

megvásárolhatod,
vagy megrendelheted
a szerkesztőségben.

Cím:

1077 Budapest,

Wesselényi u. 57.

Telefon:

342.8579



Valaszd Te is a másik oldalt!

AlmaJam

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 grafikú
szellemes, „pihent agyú”
jó dumájú kalandjáték.

**RENDKIVÜLI
ÁRENGEDMÉNYEK**

**COMPFAIR '96
A pavilon 203**

COMPFAIR '96 ELŐZETES:
MICROSOFT HOME AKCIÓ!!!

35.990 + 9.990 = ~~45.980~~

CSAKA COMPFAIR IDEJÉN S T E R L E T N :



+



=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



Megjelenik kéthavonta a
MIDI MUSIC Kft.
kiadásában.

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

Telefon: 267-9390

Fax: 351-0308

E-mail: Others@ENET.hu

Felelős Kiadó:
Riesz Gábor

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

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

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

Lapmanager:
Kiss Balázs (WARD)

Szerkesztési asszisztens:
Grób Krisztián

Médiafelelős:
Ruzsina Rita

Grafika:
Almajam

Nyomdai előkészítés:
Graphiset Kft.

Nyomda:
Veszprémi Nyomda

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

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

Terjesztő a Nemzeti Hírlapkereskedelmi RT,
és a regionális részvénnytársaságok,
a Budapesti Hírlapkereskedelmi RT,
a Kiadói Lapterjesztő RT,
az alternatív terjesztők és a Kiadó.

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

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

ISSN 1219-9362

4-5 Műanyag valóság - Grafikus játékszerek
Megjött a Bryce2 és aztán ettől mindenki padlóra esett...

Karácsonyi üdvözlés - Akció rovat 6-7
Mindennapi vérturdonkék add meg nekünk...

8-9 Kalandoznék, kalandozom, kalandózis...
Alom, edes alom... - Pierrot a jövőbe tekint...

Warcraft hírnök és társaik. 10-11
Tragedia mennyi itt a stratégia...

12-13 Megjött az F-22
Szimulátor, ami hihetetlenül hihető...

Lena a kochás részle. 14-15
Jobb kanyart vettek az autoversenyek...

16-17 Playstation szüret...
Már a SZUV is beleszeretett...

Last Minute 18-19
Attila a várolistan (ettől aztán depressziós)...

20-21 Golden Oldies
Régi kedvencek, új csomagolásban...

Multimédia 22-23
Dúskáltunk, mint mindig...

26-27 CD tartalom
Ha még nem vettél meg a CD-t, olvasd el mit vesztesz...

28 Hatalom 29
Tomoritgetünk és megpróbáljuk a CD-t is elindítani...

30-31 Hardwáre - Módem dilemma...
Csatlakozzák az internetre?

Támaszózetes 32
Érdekes MicroSoft kiadványok...

33 Hangkártya és telefon...
SoundBlaster news...

34 Iva
Ami még hátra van...

36-37 OS/a a nyitott platform...
Amby már nem vívódik...

MicroSoft News 38-39
Hihetetlen program - kitűnő design - Other Side Golden Wings

41 Levél az olvasóhoz
Volt egyszer egy Compair...

42-43 Scene 42-43
Teljesen el vagyunk scene-sedve...

44-45 Camelot
Társasjáték rovatát bővítettük a kártya rovatot...

Cinema ajánlat 46
Dragonnak dobog a szíve a Dragonheart-ért...

47 12. Játék
Mindenki karácsonyi ajándékszerző bulija...

Zene 48-49
Nem révedtünk el a ma divatos stílusokban...

50 Sport
Hoki, foci, kosárlabda...

Komputergrafika. Lassan már nem tudjuk eldönteni, hogy a valóságot, vagy csak valami ügyes trükköt látunk. A világ abba az irányba mozog, hogy manapság sem foto, sem pedig film nem bizonyít semmit. Amikor a mozivászon dinoszauruszok rohangásznak



erős hardware-re, és jó szoftverre van szükség, s a munka minősége még így is megkérdőjelezhető, hiszen nem elég a gép, itt az alkotó személye sem mellékes. Hiába a jó gép, ha a készítők nem ismerik a téma mélységeit... (emberi anatómia, mozgás és efféle apróságok ismerete nélkül nehéz jól alkotni...) Gyakran e két terület keveredik egymással. Ilyen például, ha egy valós képbe

Műanyag valóság? Grafikus játékszerek?

(Jurassic Park), vagy embernek látszó teremtmények fémcsolyadékként valós tárgyakat alakítják felvéve

helyezzük egy olyan valós tárgy modelljét, ami valamilyen okból nem áll rendelkezésünkre. Sokszor láthatunk ilyesmit repülés szimulátorok esetében, amikor a megjelenített technika nem elérhető a fejlesztők számára. De ne rohanjunk a dolgok elé. Ez a cikk különböző képmánipulátor programokból nyújt egy kis ízelítőt, a teljesség igénye nélkül.

rejtőzködni (Terminator 2), akkor már nem hihetünk a tulajdon szemünknek sem. Csak azt fogadhatjuk el létezőnek amit közvetlen magunk előtt, mindenféle elektronikus közvetítő eszköz nélkül látunk. Vagy azt sem...

A számítógépes grafika alapvetően két irányba tart, s a központban mégis a kreatív ember áll. Az egyik amikor megpróbáljuk manipulálni a valós képet. Ehhez rengeteg

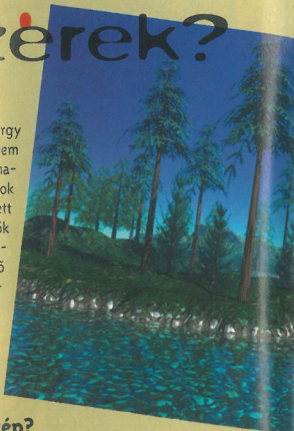
eszköz áll az amatőr valamint a profi felhasználók rendelkezésére, és ha állóképről van szó, akkor még félprofesszionális környezetben is készíthetünk minőségi dolgokat. Rajzoló programok, képreutasító szoftverek, effektek egész sora segíti a felhasználókat.

A másik lehetőség a valóság „másolása”, modellezése. Ez már keményebb feladat. Ha jó minőségű munkát szeretnénk készíteni, ahhoz nagyon

Nem tetszik a kép? Akkor változtasd meg!

A leggyakoribb számítógépes grafikai eljárás a képszerkesztés, képmánipuláció. Rengeteg ismert eszköz áll rendelkezésünkre a feladat elvégzéséhez. A ma már alapnak tekinthető Photoshop, PhotoStyler mellett rengeteg kiegészítőt használunk. Könnyen és gyorsan kreálhatunk egy gombot, kiemelést, árnyékot esetleg hátteret a KAI POWER TOOLS 3-al. A hasznos kiegészítő-csomag rengeteg szűrőt tartalmaz, egy csak a MetaTools-ra jellemző látványos könnyen kezelhető felületen. Természetesen rengeteg hasonló szoftver létezik, de valahogy ez a leghasználhatóbb. Ennek cégnek a legújabb terméke a KAI POWER GOO,

ami egy igen izmos morfoló, és torzító program. Segítségével megváltoztathatunk egy arcot, vagy akár kijavíthatjuk saját festményünk apróbb aránytalanságait. A program képes egy komplett átalakulási folyamat (metamorfózis) animációjának megtervezésére is. Elég meglepő, hogy a GOO mindent valós időben végez.



Nem jellemző rá a „Please wait... Rendering” kiírás. A szép kezelőfelület mögött igen kemény, jól megírt kód áll, s a felhasználások száma szinte végtelen.

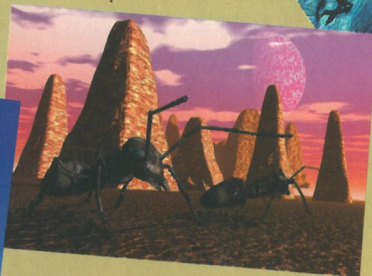
A világ amit teremthetünk...

A valóság modellezése a számítógép grafika kezdetei óta foglalkoztatja a fejlesztőket. Mára már képesek vagyunk ábrázolni egy tüzet fújó sárkányt (Dragonheart), vagy egy UFO-kkal harcoló F-18-as

tájegenerátor amit valaha láttam. A cégtől megszokott alternatív, és könnyen kezelhető felület egy nagyon erős programot rejt. A készített tájak a valóságnál is valóságosabbnak tűnnek.



© ArtEffect 1998



vadászgép kötelékét (Independence Day).

Az ilyesfajta trükköket legtöbbször a Softimage-el készítek a számítógépes grafika művészei. Igen művészei! A sok technikai csoda mellett hajlamosak vagyunk elfeledkezni arról, hogy az eszközöket emberek működtetik, s a szoftver címe mellett az alkotó nevét is érdemes megjegyezni. Természetesen PC-n is rengeteg jó képességű program áll a rendelkezésünkre ahhoz, hogy megteremtjük a magunk kis valóságát. Ilyen a 3D Studio, az újabb változat a Max, a Lightwave különböző verziói. Vannak kimondottan egy adott feladatkörre tervezett programok. Ilyenek például a természet modellezésére szánt tájegenerátorok. Érdekes, hogy PC-n az első próbálkozás orosz programozók nevéhez fűződik. Ez volt a Vista Pro. Az Amigáról konvertált program rengeteg hiányossággal rendelkezett, de egy jó darabig az egyetlen hozzáférhető lehetőség volt a grafikus kezében. Az első változatot hamarosan újabbak követték, és nemrég megjelent a World Builder, ami már inkább Ray-Tracer mint egyszerű tájképtervező. Hazánkban sajnos kevéssé ismert a MetaTools kiadásában megjelent BRYCE 2. A Macintosh-ról áthozott program ennek ellenére a legszebb, és legelőthűbb

A fotorealizmus, már szinte fáj, ha az ember egy jól megtervezett „mütengerpartot”, vagy egy „művészesét” szemlél. Elég nehéz megállapítani mi a valóság, és mi a BRYCE. A modellezés alapja itt is a egy 2D térkép, aminek árnyalatai jelzik a magasságkülönbségeket. Az újítást a többrétegű szerkesztés jelenti. Ebben a programban tudunk első ízben több térképet különböző magasságokban elhelyezve meglehetősen bonyolult sziklákat létrehozni. 3D-ben adhatjuk meg a fényeket, és módunk van más programokban létrehozott tárgyakat a képbe helyezni. A rendszer egyetlen hátránya a számítás sebessége. Egy 100-as Pentium alatt nem érdemes próbálkozni vele. Ezért némileg kárpótol a kész kép, vagy animáció. Nem is szaporítom tovább a szót, hagyok inkább helyet az illusztrációknak.

Flash

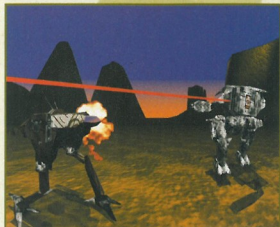


Kis Karácsony, nagy csapások...

A karácsonyi játékdömping végeláthatatlan, ezért képtelenség lenne teljes képet mutatni ezen a két oldalon. Megpróbálom nem ismételni önmagam, de valamiféle támpontot szeretnék nyújtani az ajándékozáshoz.

Ami még nem jelent meg, de az előzetések alapján is megvételre érdemesnek tartom, az az X-Wing vs. Tie-Fighter, és a Darkening, de ne rohanjunk rögtön decemberre, nézzük mi, és főleg mikor várható az ünnepek előtt.

Amit már biztos betehettek a fa alá...

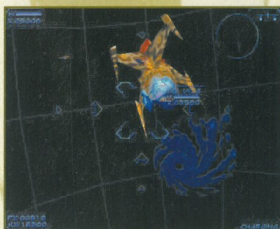


MechWarrior 2 Mercenaries (Activision)

Az előző számban már írtam róla, mostanra azonban már játszottam is a kész programmal. Az Activision új robotszimulátora a BattleTech univerzum brutális eddigi árnyékba húzó anyagias oldalát igyekszik bemutatni. Zsoldosként nemcsak a küldetéseket kell sikerre vinnünk, de az sem mindig, hogy melyiket vállaljuk el! A pénzünk gépek fejlesztésére fordíthatjuk, s ha okosan játszunk, előb-utóbb egész kis magánhadserg föltel rendelkezhetünk. Szabad, jól felépített világ ez, egyedüli szépség hibája, az új fényűi-számítások miatt drasztikusan megnövekedett hardware igény. (Ajánlott Pentium 100, vagy gyorsabb.) A DOS és Win '95 alatt egyaránt működő program már kapható.

Scorched Planet (Virgin)

Egy a száz közül. Jutott eszembe a jól ismert gondolat amikor kezembé akadt a Virgin új küldetés alapú shoot-em-up-ja. A Scorched Planet egy akciójáték amiben feladatunk az ellenfél, és az óshonos állatvilág kipusztítása, a miénk védelme, és persze a visszaférés. Ezzel nincs is probléma, de a program egyenlo pozitívuma, a kellemes grafika, ilyen mezőnyben már kevés. Legalább is nekem az. Valami ötlet kellett volna ehhez az engine-hez, és nem egy rakás alig ismert 3D gyorsítókartya támogatása. A kissé monoton játék, amely DOS és Windows alatt egyaránt használható, és már meg is jelent.



Nihilist (Philips)

Kicsit semmitmondó a Philips új akciójátékának címe. (Bocs, ez rossz poén volt.) A történet szerint, a jövő évezred harcosai valamiféle virtuális arénában küzdenek a pénzért, és a túlélésért. A szép „űiszterű” történethez egy hasonlóan „szellemes”, ám rendkívül játszható program társul. Feladatunk, egy hatalmas, kezdetben gömb alakú erőtér-arénában lelévődni az ellenfeleket. A nyert pánből saját járgányunkat fejleszthetjük, ami a későbbi szinteken az életünket jelentheti. Kellemes jól tervezett multi-player játék, magas szintű grafikai kivétel, dűbörgő techno.

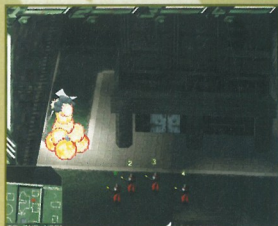
Már kapható, és ami lassan kuruizom, DOS alatt fut!

Necrodome (Mindscape)

Mostanság kissé elszaporodtak a különböző másodosztályú „Doom-clone-ok”. Ezek közös jellemzője az ötletelenséggel egyenes arányban növo vérmennyiség. Kezdetben a Necrodome is ilyenek mutatta magát, aztán véletlenül leütöttek egy billentyűt. Bevallom kissé meglepődtem amikor emberünk kiszállt a harcra edzett járművéből, és gyalogosan kezdett aprítani. Hogy ez nem új ötlet? Az viszont igen, hogy a pályákat váltva, gyalogosan, és a „tankban” ülve, kicsit stratégiázva lehet csak teljesíteni. Egy direkt a járműre kihelyezett lassú gyórsírony nem ellenfél a helyg tetején megbúvo gyorsmozgású mesterlövésznek. Egy nagyobb harc jármű leküzdése viszont keményen páncélozott tankot kíván. Ezen felül a szűk ösvényekre is csak gyalogosan léphetünk, így nem árt a térképet tanulmányozva előre megtervezni a küldetést. Kellemes ez az új stratégiai szimbenben a kategóriában, de a hardware igény kicsit túlzás. Egy 150-es Pentium csak a 320x200-ra elég. Nem semmi. Megjelenik December elején, Windows '95 alá.



Syndicate Wars (BullFrog)



Annak idején imádtuk az első és egyben eredeti játékot. Hangsúlyozom eredeti volt maga az ötlet is, s a kivitelezés is verte az akkor használt programozási technikát. Aggódtam is, mit lehet ebből még kihozni? A bemutatott anyagok, és demók alapján többször kicsit szkeptikusan nyilatkoztam a BullFrog feljuttított játékáról. Nos, szerencsére nem lett igazam. Az új program teljes egészében azt nyújtja amit az első rész, csak 96-os színvonalon. Küldetések, fejlesztés, rengeteg fegyver, gyors 3D grafika, ez a Syndicate Wars. Próbáljátok ki a játszható demót a CD-n. Már megjelent, DOS alatt működik.

HardLine (Virgin)

A Cryo új akciójátéka úgy indul mint egy film. Később kiderül, az is. Feladatunk többnyire a felbukkanó gonosz fickók, és járműveik kiirtása, az egér-kurzor segítségével. A háttérrel egy 65 ezer színi SVGA film szolgáltatója, és néha olyan bonyolult logikai feladok is megoldásra várnak, mint a kulccsal nyitló ajtók, és a gyógyító hatású elsősegély csomagok. Csodálatos pirotechnikai effektszok, tömény adrenalin, hihetesen játszódó színészek. Ezt nyújtja a Hardline minden akciójátékosnak, olyan kezelőfelülettel, amit a legtöbb multimédia fejlesztő megirigyelhetne. Azt hiszem a Cryo, lassan a minőség szó rokon értelmű párvává válik. Már kapható, DOS-os CD-ROM.



Gex (Microsoft) 87%

A Microsoft csak nemrégiben kezdett játékok kiadásába, de máris jelentős sikereket ért el. Jó példája ennek az előző számban boncolgatott Monster Truck Madness, vagy a nemskóra megjelenő Gex. A programban egy rátermett Ge(x)kköt alakítunk, akit egyszerűen beszippant a TV. Ebben a világban kell hősünknek helytállni a klasszikus platform játékok szabályai szerint. A Gex mindent tud amit a stílus megkövetel. Jól mozgó szimpatikus szereplő, gyors, parallax háttérorgotás, rengeteg pálya, kapcsoló, és ellenfél. Aki szeretné a Jaz Jack Rabbit-ot, vagy a RayMan-t az szimpatikus zöld gekkkókat is kedvelni fogja. Megjelenik karácsonyra, Windows'95 alá.

Blam! Machinehead (EIDOS) 47%

Hát végre megjelent! Bárcsak ne tette volna! Bevallom a Blam! nem lesz a kedvenc játékom, a grafika ronda, minden rítő vörös, a zene elviselhetetlen Rave formérvény, a játszhatóság a nullával egyenlő. Láttott már valaki olyan akciójátékok, amiben egy repülő valamit nem lehetett irányítani, egy nano-technológiájú trutyi felett, s a játékosnak több küldetésen keresztül kell bizonygatnia milyen bazi jól tud kavarni ebben a teljesen kidolgozatlan világban... Remélem lesz olyan isakinek más a véleménye erről a programról, de szerintem az egyetlen pozitívum a hangulatos Intro, az pedig édes kevés. Már megjelent, DOS alatt csinál valamit...



Ashes to Ashes (Core) 66%

A Core! nekünk európaiaknak újoncknak tűnik a játékgyártásban. Bevallom nem sokat veszítettünk vele. Az Ashes to Ashes egy teljesen átlagos Doom jellegű Windows-os akciójáték. Az egész mutatós, korrektt, de semmi új nincs benne, amiért egy hét múlva emlékezünk rá. Talán csak az idegenül csendő címe keltti fel a játékosok érdeklődését. Mégis azt kell mondanom nem gyakorolt ream túlzott hatást, s azt gondolom nektek sem ez lesz a jövő év nagy meglepetése. O.k. Core! Legközelebb jobb lesz, talán...

Amiről eddig kevés szó esett...

Terminator: SkyNet (Virgin)

A nagyszerű Future Shock után december elején megjelenik a Terminator: SkyNet. Rengeteg új pálya, nyomasztó hangulat jellemzi majd a folytatást. Sajnos tül sok újdonságról nem tudok beszámolni, s a nemrég még technikai-bravúként jegyzett XnGine, má már csak egy a sok közül. Kár, hogy ennyit halogatták. Akinek tetszett az első epizód, az azért ne hagyja ki a folytatást sem.



Sub Culture (Virgin)

Különös akciójáték van készülöben a Virgin háza táján. Még ki sem jött az Archimedean Dynasty, de már készül a nála potenciálisan "jobb" program. Lehet hogy a víz alatti téma még rejtette lehetőségeket? Kíváncsán várjuk. Mostanában divatos lett ez a vizes bathé. Az amok és a Archimedean Dynasty nagyon magasra állítja a mércét, s harmadiknak megjelenni nem biztos, hogy jó ömen...

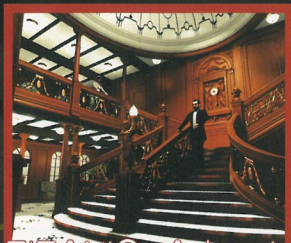
Tomb Raider (EIDOS) 94%

Szegény EIDOS, jól megkapta tőlem a BLAM! kapcsán. Persze nem kell őket féltani hamar kivevük. Ezt igyekeznek bizonyítani a Tomb Raider kész változatával. Azt hiszem ez a program lesz korunk Prince of Persia-ja. A karácsonyra megjelenő anyag jól játszható, néha gondolkodtató, látványos, a mozgás pedig olyan, mintha a szereplő élne. Csak egy apró példa. A víz alatt találtam egy hatalmas falból kiálló kapcsolókart. Meghúztam, erre a lány odaúszott hozzá, a lábával nekijeszült a falnak, és derekból megrántotta. Azt hittem rosszul látok... A fejlesztő Core-nál ugyan eskusznak rá, hogy nem motion-capture, de nekem valami nem stimmel ezzel az infóval... Ilyen hangulatos akció nagyon régen nem készült, bizony igen csak kösse fel a fejémeműjét, aki jobbat akar alkotni...



Flash

Hölgyek, urak! Megsúgom a titkot: az **INVENTORY** c. on-line kalandjáték magazin címe az Interneten: <http://www.privatemoon.com/inventory.htm>. A tervezett megjelenési, azaz indulási dátum december 1., de az is elképzelhető, hogy technikai okokból együtt kezdünk az új évvel - ez esetben Szilveszterkor installálunk. Az **Other Side** és az **Inventory** jó barátok. Ez majd „odafonn” is kiderül. Így természetes, hogy e lap kalandjáték-rovatának joga van felhasználni az e-zine komoly adatbázisát. A következőkben - és a továbbiakban is - néhány megjelenés előtt álló, néhány Magyarországon kevésbé ismert és néhány frissen megjelent program mutatok be - néhány szóban:



TITANIC: Adventure Out of Time (Cyberflix / GTE Entertainment)

1912-ben egy csendes csillagfényes éjszakan az elszállszíthetetlennek titulált hatalmas Titanic nevű luxusgőzös jéghegynek ütközött és kettőfor testét örökre elnyelve a jéghideg, fekete mélység. Vele pusztultak mit sem sejtő utasok és a személyzethez tartozók, akik már nem jertek el a mentőcsónakokban. Az emberiség egyik legmegretőbb katasztrófájának témájához nyúltak a Cyberflix fejlesztői. A felelősség őri-ási volt, hát nem bíztak semmit a véletlenre. A bemutatók alapján félve a játék a tökéletesség határát súrolja. Személyűn angol titkosúagnökként kerül az óceánjáróra és különféle fontos kizáratok után kell nyomozni. Ezek felkutatásához azonban fel kell fedeznünk a hajót és a személyzet emberei között. A játék első része - a dupla

9 (Tribeca Interactive / GT Interactive)

A digitális média izgalmas új formája egy történet elmesélésének - nyilatkozta a népszerű színész, Robert De Niro, hogy hogyan kerül ide pont az ő nyilatkozata? Nos, személyében a Tribeca Interactive nevű fejlesztőcég elnökét is tisztelhetjük, akik - e területen első ízben - egy fantaszilius új kalandjátékkal szórakoztatnak el bennünket. A 9, azaz a Nine azonban más sztárokat is felvonultat, igaz, grafikus játékról lévén szó, személyesen egyikkel sem találkoznunk. Halljuk azonban Cher, Christopher Reeve, James Belushi valamint Steven Tyler és Joe Perry (Aerosmith) hangját és megcsodálhatjuk az igen egyedi világú Mark Ryden grafikus világát, aki olyan előadók lemezborítói által szerzett nevet magának, mint Michael Jackson, a Red Hot Chili Peppers, a Screaming Trees vagy az Aerosmith. A játék fő animátora Joe Pasquale, aki korábban az Industrial Light and Magic technikai vezetője és rendezője volt.



A neves alkotói gárda első produkciója igazán figyelemreméltó. Soha nem látott, bizzar világot építettek fel, amelyben minden sarok egy-egy újabb rejtveny, játékot, meglepetést rejt. Az alapötletnek szerint elhunyt Last nevű nagybácsink vidéki kastélyát örököljük. Eddig a jó hír. Azonban gyorsan rájövünk, hogy az öreg igen furcsa, sőt, erősen dilis ember volt. A Last Resort állítólag művészek és egyéb kreatív tehetségek találkozóhelyeként működött, amely évtizedek óta csak szíva magába a furcsa váratlatok, bizzar fortitörő tudományait. Így szembe kell néznünk egy-két nehéz feladattal, mert az elhagyott, utótt-kopott ház bizzar teremtményei összejögnak, hogy megretfériják az új tulajdonost - ne legyen olyan könnyű a birtokbavétel. Próbátétel a javoból!

CD-ROM első kötetét - erről szól. A minden szempontból tökéletesen hiteles és életszerű hajó bebarangolása már önmagában is fejelemetes és ijesztő. Küldetésünk teljesítése közben kötött ismeretsegeink azonban egy másik - a miénktől távol eső - cél felé terelik figyelmünket. Nemzetek pusztulása a tét és mi éppen csak bogozni kezdjük a szálakat, amikor megtörtéink a katasztrófa. Innentől kezdve (és ez már a második CD) minden időre megy. Valós időben, az eredeti elsüllyedés időpontjait, azaz éjjel 2 óra zo perorg meg kell oldanunk a rejtejképeket, mert minden tragédiánál van nagyobb...

Az eredeti forték és leírások alapján készült, történelmi illusztrációkét is felhasználó játék a GTE Entertainment gondozásában kerül a piacra.



OBSIDIAN (Segasoft / Rocket Science Games)

Vannak játékok, amelyek ötletességükkel, kiváló forgatókönyvükkel nyerek meg a nagy piaci harcot, vannak, amelyek grafikai, képi megoldásaikkal aratnak, azonban csak nagyon keveséről mondható el, hogy mindkét területen igen erősek. (Éppen ezért nem is igen szokdunk el „alapjátékok” a toplisták első helyéről.) A Rocket Science Games Obsidian nevű kalandja azonban ilyennek ígerkezik. Közel sem beszélhetünk egy egyszerű Myst-klonról, sokkal inkább egy „grafikai halucinációról” - ahogy az alkotói nevezik.

A történet szerint mi a fizikus Lilah-T alakított, aki Max nevű társával együtt befejezte egy - a természet ökológiai egyensúlyát visszaállító, atmoszfé-ellenőrző - szuper nanotechnológiai számítógép-rendszer fejlesztését és miután a gépezet mint műhold, föld körüli pályára került, egy esőerdebe mennek kipihenni fáradalmainkat. Itt, szabadságunk alatt, egy napon, csak hűlt helyét találjuk Max-ünknek. Eltűnt s mi a keresésére indulunk. A nyomok egy meglehetősen furcsa sziklás, ill. sziklaegyvetteshez vezetnek, amely valószínűleg társunkat rejtegetti. Ez az Obsidian. Azonban ahogy egyre inkább közelebb, illetve beljebb kerülünk, észrevesszük, hogy a hely más fizikai törvények alapján van berendezve, a dolgok egészen máshogy működnek, mint a mi világunkban. Ami fal, az padló, ami mennyezet, az fal - és így tovább. Minden úgy történik, ahogyan sosem gondoltuk volna, hogy történhet.

A demó változattal volt szerencsém játszani az ECTS-en és bátran mondhatom, színes, izgalmas grafikaijával abszolút utóéletre a forgatókönyv színvonalát. Thomas Dolby (sokadik) zeneiszéri közreműködése pedig nem hiszem, hogy rontana az összképen. A fejtoroktet - amelyek mindenütt az útunkat állják - a bírálók egytől-egyig a „nehéz” kategóriába soroltak. A kihívás nagy: talpra kell esni egy fejreállított világban.



világgal kerül kapcsolatba, ahol azonban a sötét erő is működésbe lépnek, és ez bizony vezéres következményekkel jár... Lélegzetelállítón szép állóképek és animációk készültek a Sinkha-novellához. Bátran mondhatni, etalonnak számítanak, amit az is bizonyított, hogy a Strata StudioPro 1.5-ös 3-D-s grafikai szoftver (többek között ezzel készült a „játék”) legjobb bemutató- és reklámfilmje nem más, mint a Darcron úrhajó.

Az egyetlen CD-re meretették, ezáltal valószínűleg nem túl hosszú novella folytatást ígér, amellyel kapcsolatban a napokban megértesítést kaptam a szerkesztőség Escape from Thalassar címmel már folyó munkálataik...



SINKHA (Mojave Games)

Engedelmet kérek, hogy a kalandjátékok ismeretése közben bemutassam egy új műfaj előhírnökét, amely legfeljebb rokonságot vállalhat az ismert kategóriákkal. A Sinkha képeben ugyanis megszületett az első 3-D multimédia novella, vagy másképp: a huszonegyedik század képregenye. Itt nincs interaktív irányítás, nincs „point and click”, nincs eszközhaználát és még inventory sem. A billentyűzet négy kurzorjával lapozhatunk és változtathatjuk a kiserőzene és a hangeffektusok hangerejének szintjét - ennyi. Amiért megéssék érdemes foglalkozni vele, azt az illusztrációk tökéletes kidolgozottsága, a történet rokonosonai más science-fiction kalandjátékokkal és persze újdonság mivolta indokolja. Tény, hogy a bemutató-képek láttán társaim és jómagam csak ámulunk hosszú perceket át - nem beszélve a QuicktimeVR demók mozgatlásáról. Ime, a végleges CD-ROM esetében is ezt kell tennünk, auulni-bámulni.

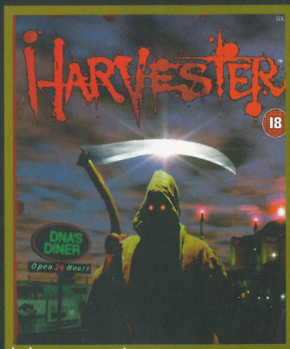
Az olasz Marco Patrizio Sinkha novellájának hangulata könnyően is fantaszilius léhet, azonban a hosszú évek óta készülő Mojave Games-adaptáció minden elképzelést felülmúl. Létréhoztak nekünk egy sárga, kenes kódfelbőbe burkolozott kietlen bolygót, egy vegetálenl ridéget, nedves és keserű világot, amelyet lakói képtelenek megváltoztatni és elhagyni is. Ez a Thalassar. Hősönk, az ifjú és szép Hyleyn mégis megpróbálkozik a sikkeléssel. Mindenáron az ún. Sinkha-k közé vagyók, akik feltennérű, titokzatos lények és a hatalmas Darcron nevű lebegő bázison laknak, a Thalassar legterében. A Sinkha-bírodalom megnyílásával a lány egy sodalatos virtuális

WELCOME TO THE FUTURE (Blue Sky Entertainment / Broderbund)



Egy ideje már megjelent, mégis ismeretlen nálunk a következő, nem igazán nagyszabású Broderbund-produkció. Mindössze egy hosszabb délutáni elfoglaltságot jelentett végigjátszani a Welcome to the Future-t. Továbbra is állítom, hogy szükség van az ilyen budget price-kategóriájú (talán nem sértő) játékokra, mert nagy bajban letünk volna kedves kalandor barátommal, ha több időt szeretett volna elrabolni tőlünk a CD. Így viszont, ugyan nem visongva az óriómtól, de kellemes élménnyel álltunk fel a gép elől. Ugyanis a játék

kitűnően szórakoztat. Animációk és filmbejátszások nélküli, a játékos perspektívájában mozgó labirintus-játék a Welcome to the Future. Igazi Myst-jellegű felfedezői élmény. Az eddigi legszebb fájábrázolás ebben a game-ben láttam. Itt nincs semmi futurisztikus, -mint ha a Borszonyben kirándulnánk. Nagyon jó ötlet az útvesztőt ilyen környezetbe helyezni. Szébb és nehezebb. Látszólag a kísérőzetet produkáló nevenincs együttes és a grafikus csapat promóciója is egyben a CD, hiszen néhány klikkelés jöcsekedetünkre multimédia-show-k keretében, hol az egyikre, hol a másra, hívják fel figyelmünket. Egészen addig, míg látszólag céltalan, gyűjtőgépe bolyongásunk egy földalatti világ lejáratahoz nem vezet. Itt meg mintha minden az ellenkezőjére fordulna át: egyetlen, tükrös-gépies labirintuselemek, fásrésztó science-fiction effektek következnek és az előrejutás elvezete fokozatosan csokken. Nade elértük a játék végére, ahol... nem történik semmi lényeges. Nem baj. Állítom, hogy kellene ezek az egyszerűbb játékok. Mit csináltunk volna aznap délután?



Harvester (Virgin)

A DigiFix gondozásában, közel két éves fejlesztés után, a napokban jelent meg a Harvester című program. Horrorisztikus elemekkel megtűzdelt kalandjátékkal állunk szemben, mely sajnos minden várakozást alulmúlt. A 4 CD-n elterpeszkedő videojelenetek gyen gécske dramaturgiájánál csak a ray tucelt hátrétek, és a főtós mozgása a rosszabb, aki leginkább egy púpos aggyastyánra emlékeztet, noha szerepe szerint egy húsz év körüli fiatalember. Mindenesetre akik rajonganak a műfajért, vehetnek rá egy pillantást, de Phantasmagónia szerz színvonalról senki ne is álmodjon.

WARĐ

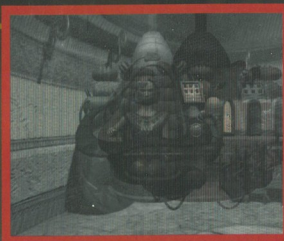
LIGHTHOUSE (Sierra)

Az Other Side már közölt egy előrejelzést Lighthouse-ügyben, de az mégiscsak egy előrejelzés... most meg itt van, megjelent, a jobb helyeken már kapható. Olyan regóta tudok már a játék érkezéséről, hogy már mindenféleképpen elképzeltem. Ez pedig hiba. Az előítéletek legtöbbször csalódást okoznak. Várjunk! Egy szóval sem mondtam, hogy szörnyen csalódtam a Lighthouse-ban, mindössze el kell ismernem, hogy egy rövid történeti ismertető és néhány kiragadott képkocka - ha nem figyeltünk - egészen megtévesztő tud lenni. A Sierra ráadásul már nem először okoz meglepetést.

A grafika gyönyörű, nem lehet beletélni. A játék első szakaszában életszerű (kandalló, auto, világítótorony stb.), a másodikban pedig éppen hogy messzire elrugaszkodik a valóságtól. Egy kézzel rajzolt színes mese-könyv (mint pl. az amerikai kiadás borítójának címlapja) háromdimenziós „kiterjesztése”, „kinyújtása” a környezet, amely megtartja a mese játékoságát, de szemét gyönyörködtető, viszonylag nagy teret biztosít, akár egy létező világban.

Ugyanis a játék kezdetekor jelenünkben, egy telefonvonal hatására belebonyolódunk egy világítótorony uralmától - aki a barátunk és fizikus - családi tragédiájára: egy másik dimenzióból érkezett furcsa lény elragadja Amanda nevű, alig egyéves kisányját és magával viszi birtokalmába. Követjük őt és innen minden ösztokuszálódik. A „tulóldalon” talált furcsa mesevilágban minden barátságosnak és mechanikusnak tűnik. Persze igazáridőből semmi sem megbízhatóan barátságos és a mechanikus dolgok egy része komplett élőlényként mozog a környezetben. Feladatunk: magunkévé tenni minden információt és szükséges tárgyat, megoldani minden fejtörőt, felhasználni minden használható masinát, felfedezni a környeket, hogy megtaláljuk a választ: ki ez a sötét lény (The Dark Being)? Hol van Amanda és hol a barátunk? Miért ez az egész gyerekrablás? Hol van ez a párhuzamos világ, van-e visszaút és kiesodák azok a furcsa mechanikus lények?

Igen nehéz és sokszor, bizony laza összefüggésű, logikátlan puzzle-jei miatt a Lighthouse-t elsősorban gyerekkort kalandoroknak ajánlom, bár biztos körülmű is sokan követnék a szüvik szavát és pl. a kisgyermek eltűnése után meg egy ideig működő dimenziókapun azonnal átlerpének, hogy hasznosat tegyenek, nem ludván, hogy ezzel elesnek jókora játékrészekről. Csügge! Előbb jól nezz körül a ház bejárható helyeigebövel!



Jövöre veletek ugyanitt!

PIERROT



Master of Dimensions (EIDOS)

Manapság a point and click kalandjátékok renosztrusukat élik. Azonban teljesen új, elvadult, jópóza történetet kitalálni nem könnyű. Ez a problémája az EIDOS új játékanak is, amelyben jó szokás szerint meg kell mentenünk a galaxist holmi dimenziókat fenyegető katasztrófától. Maga az alapszituáció jópóza: nagyapapíról, aki egy elég extrém figura volt, kiderül, honnan szedte össze ritka kockáimkaját: időutazásból. Mivel mi elszűjtük fel újra a gépeket, nekünk kell megmenteni az univerzumot, jópóza és hang (előg jó angol tudás kell hozzá), de közepes grafika jellemzi ezt a játékot, amely sajnos elég hamar érdektelenné válik.

Gyu

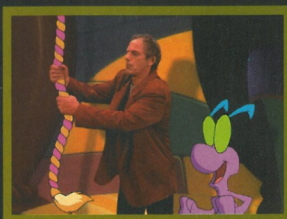


Toonstruck (Virgin)

A Virgin új terméke, a Toonstruck klasszikus, rajzolt point-and-click adventure tulajdonképpen egy inte- raktív rajzfilm. Ami mégis naggyá teszi, az a főszereplő, aki nem más, mint Christopher Lloyd (Viszsa a jövőbe), aki digitalizált személyiségként van jelen, aki beleesett a saját maga által kreált rajzfilmvilágba és csak egy- nényemely gonoszok legyőzése árán szabadulhat.

A játék kezelése rém egyszerű, a fejtörők nem bonyolultak, de szellemesek. Kellemesek a rajzfilmes illetve filmes betétek, melyeknek Roger Rabbit ize van (talán azért, mert az animátorok közül többen is dolgoztak a Roger Rabbiton). A szereplők végig beszélnek, énekelnek, táncolják a játékot, a zenei kísérlet pedig érekeny összehatás: felbukkannak benne Rossini, Csajkovszkij stb. műveinek részletei is. Külön jópóza például a játéktérmi Wacman játék, amiben nem is olyan nehéz legyőzni a polipot...

Gyu



A karácsonyi nagy roham

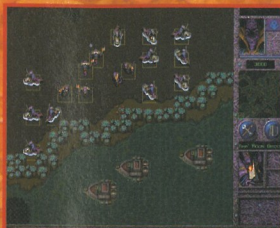
Szerintem mindenki decemberben akar meggazdagodni, rajtuk kívül. Borzalmas mennyiségű termék özönlík szinte minden irányból. Keletről kevesebb, nyugatról kicsit több. A pletykák szerint a Maxxis és angol színekben induló Imperium Galactica sajnos csak az ünnepek után kerül az érkezési oldalra. Lássuk inkább azokat a dolgokat amelyekkel valóban láthatunk is a boltok polcain.

Warwind (Mindscape)

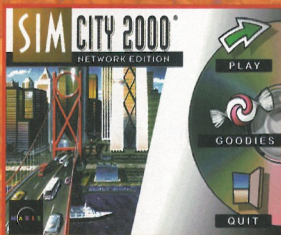
Nem is olyan régen Other Side Golden Wings oldalt kapott a sokak által kedvelt Warcraft... Azt gondoltuk nehéz lesz rálicitálni a Blizzard örökbecsű darabjára. Most azonban be kell jelentenem tévedtünk... Karácsonyra kerül a boltokba a Warwind, amely majdnem minden tekintetben kielégíti majd a Warcraft rajongók igényeit. Miért csak majd minden tekintetben? Mert nagyon vidám a különböző fajok között kalandozni, hiszen a játékban mindenféle furcsa szerzetekkel találkozhatunk, s ember még elvétve sincs benne... Söt orkok, elfek, dwarfok és gobliok sem...

Találunk azonban tucaatnyi egyebet. Majdnem tökéletes játékmenet, csak ugye ezekkel a real-time csatákkal akad némi bibi. A varázslóik ugye teljesen értelmetlen szerzetek, mert nem tudunk egyszerre öt helyen kattintani az egérrel... A fene a fantáziátlan játék designerekbe, miért nem definiálhatom be előre, hogy ki és mit tegyen ha... (if... then... goto). Mindemellett bosszankodásra ad okot az a tény is, hogy a közelharcban profi harcosaink távolról próbálják ellenfeleiket lepuffogtatni, így jelentősen megritkítva saját harcosállományunkat. Egy egyszerű példával ez pont olyan mint a géppuskás ninja.

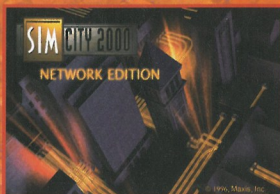
Jó-jó, de ebben a formában semmi értelme. Ha kicsit intelligensebbek lennének saját kreatúráink, akkor lényegesen egyszerűbb lenne a létezés. Majd nem tökéletes játék design, csak a nagyobb kihívásra szomjazókra nem gondoltak, mivel hálózati mód csak a postát támogtva lehetséges, illetve ha mindkét gépből fiteg egy módot. Nem szerencsés dolog. Mindezek mellett hosszú ideje ez a kis desszert nyújtotta a legidősebb időtöltést a stratégia világában.



STR



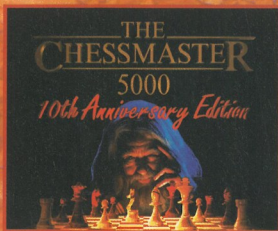
Sim City 2000 Network edition (Maxis)



Örjögtem, miért neveznek valamit „network edition”-nak, ha nem ismeri a soros és párhuzamos kábel adta lehetőségeket. Sajnos a Maxxis is bebizonyította, hogy egyszerű postai penzényelő rendszerre alakíthatjuk kedvenc számítógépünket. Nem! Jusst sem gazdagítom a világ távokzlési szervezeteit, épp elég az internetes verszívás. A kedvenc játékomat inkább játszom egyedül. Nem kell network edition!

Genewars (Bullfrog)

Nem is tudom, hogyan jutott eszébe a Bullfrognak kiadni egy ilyen „Amiga feeling” játékot. A sztori megszokott, bolygó-építés-győzti. Persze az egész dolog nem olyan egyszerű, mint amilyennek elsőre látszik, hiszen ezúttal újra kell telepitenünk az univerzumot, amelyet kisitűli háborúskodással sikerült kipusztítani. Azonban az Ethereals nevű faj elég békes, kultúrált és hatalmas ahhoz, hogy visszatelepíttesse az univerzumot. A négy faj, amely kipusztította a planétákat fegyverek és egyéb pusztítóeszközök nélkül, az ethereal-ok állandó felügyelete alatt marad. Nincs más eszköz tehát, mint a genetika. A szerencsétlen kis nyulainkból és oszvéreinkből fogunk előbb, utóbb atombombát fejleszteni. Jó, mi? Why problémája azonban az, hogy ilyen játék már kb. fél tucajt jelent meg eddig. Azonban ő hagyja azt az egyszerű ténnyt, hogy ez: 1. Bullfrog kiadvány, 2. Roppant igényes, 3. Élég furcsa zenéje van. Ez utóbbi nem tetszett, de mindegy. Összefoglalva: Nem rossz, bár néhány bug maradt a kódban: CSAK MÁR KELLENE EGY ÚJ ÖTLET!!!



Chessmaster 5000 (Mindscape)

A Chessmaster sorozat egy élő klasszikus. Annak idején úgy 6-8 éve indult a sikersorozat, amely manapság az ötödik részén tart. Sokban változtak a dolgok az előző részhez képest, ugyanis új Wings-ös felületet kapott, korszerű 32-bites sakk-aggal szerelték fel, hűs oktató-modelltel találunk benne. A 27.000 játsz mából álló adatbázis egyenesen lenyűgöző, a 60-megnyitási könyvről, 30 különböző sakkzó személyiségéről nem is beszélve. Magam nem vagyok egy Kaszparov, magyarán a gép úgy elver, ahogy csak akar. Ennek ellenére élvezem, mert szép, okos és jó hangjai vannak.

Mission Force Cyberstorm (Sierra)

Mission Force Cyberstorm Tudom mindenki leírta róla, hogy fujj Win95, meg ilyen baromságok, de mégis az év legjobb „turn-based” azaz körökre osztott stratégiai akció játéka. Hihetetlen ügyességel tervezett játék-imáge és futurisztikus grafika jellemzi a Sierra „Earthsiege” univerzumában játszódó eposzt. Hatalmas robotok pilótáiként szállunk szembe a minden felől özönlő ellenséges cybridek hadával. A robotok természetesen fejleszthetők, s a békés, vagy legalább békésnek látszó bányász küldetéseink alkalmával begyűjtögetél tőkenket hamarosan páncélra, fegyverre és egyéb kiegészítőkre cserélhetjük. Mindemellett nem árt tisztában lenni épp milyen küldetésre, és hova megyünk, mert egy nagyon hideg planetán például leszerelhetjük a hűtőrendszert robotunkról, vagy nagy nehézkedéssel rendelkező bolygókön nem tudunk ballisztikus fegyvereket használni stb.

Hihetetlen bölcsességgel a cég azonnal gondolt a hálózati játékosokra is, mert egyrészt adott egy CD lemezt pluszba, amivel barátunkat is bevonhatjuk a hihetetlen kalandba, másrészt ismerve a kábelén való kommunikáció adta lehetőségeket nem kell feltétlenül interneten, vagy egyéb postai úton.

Nahát ezért zseniális a Sierra.

Fantasztikus, hogy ha valaki kitalálja a már régen egyértelmű dolgokat akkor már zseniális...

Izgalmas játék, amelyet én is csak az end, congratulation feliratok után tudtam kivonszolni a CD meghajtómból.



STRATÉGIA

COREL CHESS (Corel)



A Corel céget eddig inkább grafikus alkalmazásain keresztül ismerhette meg az ember, de most kijötték a Corel CD HOME sorozattal, amely széles választékának egyike a Corel CHESS.

SAKK. Csak így, egyszerűen, csupa nagybetűvel. Amit tud: 32 bites program, 24 bites True Color grafika, Renderelt, forgatható, kicsinyíthető / nagyítható 3D-s sakkfigurák renderelt figurákkal, animált mozgásokkal, modemen, vagy INTERNET-en keresztül játszható, egyszerű akárhány partit játszhatunk, hatféle sakktabla és figurakészlet, 4000 klasszikus játszma teljes menétet megnézhetjük, lejátszhatjuk, 5 nehézségi szint a kezdőtől a nagymesterig... Jobb mint a valóság. Aki szeret sakkozni, annak látni kell ezt a programot.

Battleground Shiloh (Empire)

1862 április 6. -a. A hajnali napsugár könnyed, meleg hullámai ébresztgetik Shiloh mezejének vadjait, madarait. A patakok frissen csörgedeznek, telve a tovatűnő télből olvadó hó utolsó csordogáló emlékeivel. Minden békés és nyugodt. Még Grant tábornok tábora is csak egy rutin-feladatokkal teli napra készül, amikor Albert Sidney Johnston hada váratlanul rajtuk üt. Két napig ömlik a vér az amerikai polgárháború legnagyobb csatájában, melyben több, mint százezer ember vett részt és borzasztóan nyüstöltek egymást életre s halálra. Johnston stratégiája nagyon egyszerű. Ha győz, megfordul a háború teljes menet! Grant-nek egy esélye van csak: kitartani, amíg csak lehet, és megvárni az erősítést. Az erősítés segítségével pedig meg lehet fordítani a csata menetét.

A Battleground Construction Kit legújabb darabja nem sokban különbözik az előzőektől. Mindössze csak annyiban, hogy ez már megint egy újabb csata, újabb térkép, és újabb hosszú, álmatlan éjszakák sorozata. Nekem egyébként az az érzésem, hogy már megint palira vesznek bennünket, mert ezt a programot társaival egyetemben megjelentethette volna az Empire egyszerre is, de hát ugye a róka és annak a bőre n-x-3 egyenlettel írható le. MI meg persze megesszük és megvesszük karácsonyra esetleg a folytatást hűvetkor...

A rovatot ezúttal Shy, Gyu és Decor gondozgatta



A jelek szerint ma csak kizárólag az amerikaiak üdvöskéje, az F-22 Lightning II-es méltó arra, hogy valami egzotikus. Például hol van egy igazi F-111-es vagy B-1B szimcsi? Esetleg végre a Flying Corps is pluszban, úgyhogy jaj a mudzsahedeknek, ha Balázs Balazsovics eltárs arra kavar, és tarol! Szóval a helyzet még nem annyira elkeserítő, de egyre fokozódik.

...Ellenség kiténc Óránál...

F-22 Lightning II.

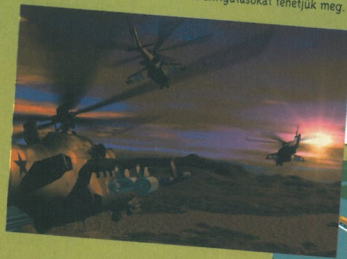
- Novalogic

A cikk eleji morgást feleltdeti a Novalogic-féle F-22 Lightning II. című szimulátor. Hogy melyik gép a főszereplő, találja ki mindenki magának. Nem lesz nehéz. A játék maga kifejezetten a légiharcra alkották, az egészet körbelengi a „lődd-le-és-húzzál-haza” érzése. Na jó, időnként egy-egy házat, hidat vagy más apróságot is ki kell gyomlálni, de ezt a GPS-vezérlésű (tudjátok, az a 1/5 cm-es pontosságú) bombákkal nem igazán nagy feladat. A légiharc sem túl bonyolult, kiválasztod a kettő közül (AIM-9X Sidewinder és AIM-120C AMRAAM) az aivalmasabbik hake-tát, majd elküldesz egyet (az „igazi” F-22-esre azért ennél jóval több féle fegyvert szerelnék rendszeresen). Az esetek 90%-ban ennyi elég. Ha elfogyott a rakétád, a gépágyú kergetősz azért izgalmasabb, főleg a későbbi, nehezebb küldetéseknben. Az ellenfél repülőparkja is meglehetősen vegyesnek mondható. Gyakorlatilag a már-már múzeumi kort megérett MIG-21-esek-től egészen a legmodernebb Szu-27-ig mindenféle típusal találkozhatsz. Néha nem egészen értemet, miért kellett azt a szegény MIG-21-es rájt ellenem küldeni, hiszen szegényke egy kifejezetten földi célok ellen támadó változat. Ha esetleg nem sikerült a bevetés, újra lehet próbálkozni, Comanche-módra. Semmi zavaróberendezés, egy üzemmódú lokátor, kis számú fegyvert. Látszik a progn, hogy igazából a légiharc a fő értelme, de ezt a játékot inkább azoknak ajánlom, akik most kezdenek el ismerkedni a repülés világával. Könnyű, jól játszható, gyönyörű grafikájú szimulátor. Aprópó, grafika. Ez a program talán legjobbban sikerült része. Fantasztikusan szépek az alatt eltsuhanó tájegysek, a gépünk a lehető legegységesebb „matricázással” készült. Bár néha nem igazán értemet, mikor milyen alacsonyban vagyok. Nagyon látványosak a közeli robbanások képei is. A gépigény is ennek megfelelő, bár VGA módban egy izmosabb 486-oson is zökkenők nélkül fut. Végeredményképp csak annyit, hogy a kezdőbb ászpilóták ismét egy ideális „tanuló” szimulátort kaptak. Annak viszont tökéletes.



HIND Digital Integration

Talán nem véletlenül az egyik kedvenc szoftvergyártó cégem a Digital Integration. Ha valamit kitalálnak, azt addig próbálgatják, míg majdnem tökéletes nem lesz. Az Apache Longbow után jónak látták a másik oldalt is harcba hívni, így született meg a Hind. A szimuláció a Hind-E variánsan alapul, ennek fegyverzetét használja. Ha elkezdünk játszani, a beiratkozás után választhatunk a három helyszínt: Korea, Afganisztán és Kazahsztán között, feltéve, hogy sára is mód van. Aki akar, gyakorolhat is, bár a legjobb tanítómester szerintem egy mudzsahed SA-7 rakétét. Aki tüleli a leckéjét, az rendszeren tanul. Természetesen a három helyszínen merőben más más fegyverrendszerek és feladatok várnak. Kazahsztánban saját típusú harci eszközökkel találja szembe magát a pilóta. Koreában az amerikai haditechnika az uralkodó. Afganisztán pedig magáért beszél, sajátos, sajátos taktikájával. Itt főleg mobilabb és kisebb fegyvereket használnak ellenünk, a Briefing-et mindig gondosan olvassuk el, hiszen létfonosságú információkat közöl. A Mission Planner-ben gyakorlatilag a bevetéssel kapcsolatos összes tényszót megváltoztathatjuk. A fegyverzetre ajánlatos odafigyelni. Majd irány a pilótájulke.



Trau

Az előző (zöld) Other Side-ban már jórészt eldurrogattam az érdekesebb híreket. A mostani rovat, így egyfajta folytatása az ott megkezdett karácsonyi ajánlatnak, pár hosszabb ismertetővel kiegészítve. Lássuk...

Ami még hátra van...

InterState 76 - Activision

Apró hír, a szenzációsan ígérkező anyagról. Késik! Az októberre időzített megjelenést alaposan lecsúszta kedvenc kiadóm. Az ok ismert, az ECTS-en bemutatott változat még elég sűrűn fagyott, s a fejlesztők ezeket bugokat javítgatják. A Mercenaries-ben bemutatott Dos-os, és Windows-os futtató rendszer elég megbízható, talán ezt implantálják, az eredetileg csak Windows alá tervezett anyagba. Várható megjelenés november vége, december eleje.



Wreckin Crew - Telstar

Ez volt az a program, ami nekem legjobban tetszett a TelStar standján. A Wreckin Crew egy világot átszelő autóverseny az „American Graffiti” stílusában. Feltuningolt autók mellett száguldozhatunk a végtelennek látszó utakon. A renderelt 3D, kicsit rajzfilmes beütésű járművek természetesen vektoros háttér előtt döngöttek, és néha 360 fokban megpördülve tiltakoznak az erős kormánymozdulatok ellen. Igaz ami igaz, én kissé túlkormányoztognak éreztem az amúgy nagyon élvezetes játékot. A december első felében megjelenő program, valószínűleg ismerté, és kedvelté teszi az apró kiadó nevét, felénk Kelet-Európában is.

Speed Rage - Telstar

A TelStar egy új, viszonylag ismeretlen kiadó, bár Gyu a szívébe zárta őket Siege című valóban szenzációs anyaguk miatt. Speed Rage fedőnevű játékuk leginkább a World Rally Fever-re hasonlít, de ha lehet még örültebb grafikai megoldásokkal fűszerezve. Kemény pályák, beteg tuningolt autók, hihetetlen sebesség. Ezt ígéri a fiatal kiadó, a fa alá szánt, bár meglehetősen jól titkolt aszfaltdöngőtőről. Mire leesik az első hó, addigra meglátjuk.



X Car - Virgin

A Bethesda gőzerővel dolgozik az X Car-on. A kísérleti versenykocsikat felvonultató játéknak már rég kint kéne lenni a boltokban. A késés oka ismeretlen, de állítólag december elején végre megjelenik. Ciki lenne lecsúszni a karácsonyt. A program grafikája a látottak alapján elég közepes, de az ígéretek szerint a játszhatóság, és a sebesség, majd ellensúlyozza ezt az apróságot. A Virgin azért úgy gondolom nem hibázza el ezt sem, hiszem nem csak a programozói profik, de még az adóssághoz is remek az orruk. A februári számban talán már bővebben írhatok róla...

Amit már ajánlhatunk...



Need for Speed SE • Electronic Arts • 80%

Direkt ezt a rövid hirt hagytam a végére. Egy ideje már kapható a szenzációs Need for Speed új kiadása az SE (Special Edition). Miben új ez a kiadvány? Elsősorban abban, hogy elméletileg nem forgalmazták Európában... Másodsorban pedig tartalmaz két új pályát, és támogatja a Windows 95-öt. Sajnos mindkét új helyszín korpálya, és az egyik kísértetiesen hasonlít az előző kiadás rejtett Lost Vegas-ára. Emellett persze a konkurenciához hasonlóan zenél a versenyek alatt (Minek?!). Elnézést az iróniáért, de én meglehetősen nagyot csalódtam ebben az újabb bőrben. Nem szoktam meg az EOA-tól, hogy kétszer próbálja eladni ugyanazt a terméket. Ezzel együtt természetesen a játék még mindig nagyon jó, de csak azoknak tudom ajánlani, akik nem vették meg az előző kiadást.

Testnyag: Mixim

Rally Championship • EuroPress • 93%

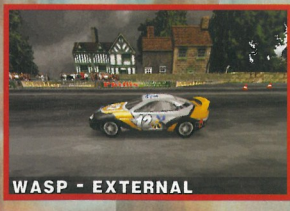
Magnetic Fields. Mond valakinek valamit ez a név? Nekem sem ugrott be elsőre, de „öSAmigás” Gyú barátom segített. Lotus. Az a játék fűződik a nevékhöz ami mellett annak idején heteket töltöttünk el. Amivel ház bajnokságokat rendeztünk. A titok a nagy sebesség melletti hihetetlen játszhatóság volt. Most 1996 végén megjelent a Rally Championship, és a dobozán a jól ismert logó díszel. Mit örökölt az utód a legendából?

A Rally Championship amellett, hogy ralli-szimulátornak titulálják, könnyebben játszható mint a Screamer 2, és jobban néz ki mint bármelyik hasonló rally program. Ez az egyetlen olyan játék ami megkapta a RAC Motorsport Division teljes körű támogatását, és használhatja a pályák, autók, reklámok, versenyzők eredeti neveit. Valójában minden a megvalósulásig hasonlít az eredetire.

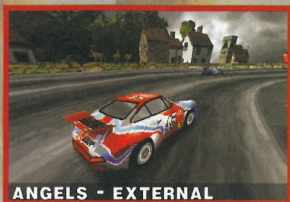
6 város, eltérő képességű versenyautó áll rendelkezésünkre. Subaru Impreza Turbo, Ford Escort Cosworth 4x4, Renault Maxi Megane, Proton Wira, VW Golf GTI 16v, Skoda Felicia. 28 különböző szakaszon tehetjük próbára vezetői tulajdonságunkat, és technikai érzékünket. A futamok között nekünk kell a javításokra megosztani a rendelkezésre álló időt. Különös érzés egy ilyen high-tech programban egy szakadt Skodával égetni a magyar színeket. Pedig, ha rosszul taktikázunk általában ez a vége. Megjegyzésre érdemes még az az apróság, hogy a Rally Championship az egyetlen olyan program amiben az autók koszolódnak. Nem tévedés! Egy hosszabb saras, esős szakasz után jó ha a rajtszámot le lehet olvasni a karosszériáról.

Tudomásom szerint a játék teljes magyar verziója hamarosan elkészül a EuroPress Hungary kiadásában.

Testnyag: Ecóbit



WASP - EXTERNAL



ANGELS - EXTERNAL

Screamer 2 • Virgin • 95%

Minden idők legjobb ARCADE autóversenye PC-n!

Aki megnézte az előző Other Side CD-n található demót, az valószínűleg egyet ért velem. A Graffiti miután áttervezte magát Milestone-ra nagyot alkotott. Míg előző munkájuk a Screamer, a Daytona PC-s adaptációjának fogható fel, addig a Screamer 2 leginkább a legendás Sega Rally-ra emlékeztet. Nem viccelek! Egy megfelelő gépen (Pentium 160) akár SVGA-ban 65 ezer színben pompázhat, ami minden konzolos autóversenymnél szebb, amit eddigi életemben láttam. Londonban az akkor nyíló SEGA WORLD-ben volt szerencsém kipróbálni az eredeti Sega Rally-t, és a Screamer 2-ből ezek után csak a kormányt hiányoltam. Persze a szerencsésebbek ezt is megvehetik hozzá, a program árának háromszorosáért. De ne kanyarodjunk el a témától.

Az 52 egy Rally-szimulátor, bár a játszhatóság itt ott kicsit az élethűség rovására ment. A kanyarokat ennek megfelelően legtöbbször oldalt csúsztatva fogjuk bevenni, látványos füst, vagy éppen homokfelhőt kreatíva magunk köré. Külön érdekessége a programnak, hogy autónk karcolódik, nagyobb koccanásoknál pedig szépen be is horpad. Az embernek nincs szíve összetörni kedvenc Porschéjét, inkább megpróbál normálisan vezetni. Ez persze nem könnyű, hisz ellenfeleink a sztoktonál is agresszívebbek.

A játék elején négy csapat közül választhatunk, ami meghatározza járgányunk festését. Négy valóban különböző menettulajdonosú autó áll rendelkezésre, amelyek mellé időközben még négyet nyerhetünk (Bonus). A Milestone úgy látszik szereti ezt a számot... Kezdetben 3 pályán indulhatunk, amiből időközben 6 lesz, bár még korántsem értem a játék végére. Versenyezhetünk saras erdei szakaszon, városban, zuhógó hóesésben, vagy akár Egyiptomban a piramisok árnyékában is.

Az igaz különlegesség azonban az osztott képernyős multi-player mód. Ez egy 100-as Pentiumon akár 65 ezer színben is élvezhető. Nem rossz, főleg annak figyelembevételével, hogy kevesen rendelkeznek otthonunkban több PC-vel. Végeztül én megszavazom ennek a programnak az év legjobb versenyjátéka címet!

Flash

Karácsony előtt a PlayStation piac is megpezsdült. Ez azért is érdekes, mert a Comfair-on nagyon sokan kérdeztek a gépről, képességeiről illetve arról, milyen játékok kaphatóak hozzá. Az ünnepek előtti forgatagban bizonyára mindenkinek segítségére lesz ez a rövid ajánlat, amelyet ezúttal Flash közreműködésével készítettem.

ANDRETTI RACING - ELECTRONIC ARTS



Léteznek dolgok a világban, amelyekről az Electronic Arts megújítható kiadó-óriások is lemaradhatnak. Ebben az esetben a Formula 1 az, amit más készíthetett el a szürke csodagépre, így az EOA épp lecsúszott róla. Úgy gondolták azonban, hogy az Indy és a Stock car versenyek kárpótolhatják majd őket, ezért megszerezték a legendás Andretti nevet autóversenyüknek. A játék azonban több hiányosságot is szenved: ha Stock car-ral versenyzünk, a karosszéria letakarja a térképet, amely ettől fogva inkább hátrány, mint előny. Második hibája akkor ütökzik ki, ha beülünk a fülkébe (3 különböző nézet közül választhatunk): fogalmunk sem lesz, merre is kanyarodik a pálya, így sűrűn találjuk majd magunkat a pályán kívül. Ellenfeleink egyébként szívjab nélkül lökdösnék minket odébb, és a mezőny legvégéről szinte lehetetlen nyerni.

A zavaró hibákat félretéve azonban izgalmas versenyélményt ad.

77%

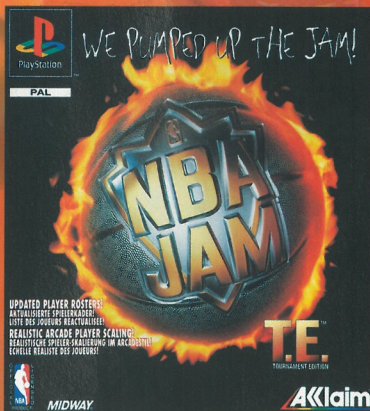
SUPERSONIC RACERS - MINDSCAPE

Ha már versenyzéről esett szó akkor be kell, hogy valljam: amikor a gyerekkoromban láttam a Flúgos Futam című rajzfilmsorozatot, azóta mindig arra vágytam, hogy én is kipróbálhassam ezt a jópofa versenyzési stílust. Kissé sokat kellett várni, de végül eljött a pillanat: a Supersonic Racers-ben ugyanis nyolc rajzfilmfigura versenyez egymással földön, havon, levegőben, vizen és víz alatt. A játék grafikaiag verhetetlen, a hangulat fantasztikus, a pályák szellemek (néhol szó szerint), a hangok hátrborgongatóan jök (én fejhallgatóval játszottam, s ez főleg a horror pályákon ijesztő), a játékelmény pedig bombázó. Egyetlen hátránya csak az, hogy néha abba kell hagyni. Előnyeik azonban olyan számosak, hogy felsorolni sem lehet. Mindenkinek melegen ajánlom, hogy nézze meg ezt az örületet mihamarabb.

90%

NBA JAM T.E.: - ACCLAIM

Zsákolni, három-pontost dobni, labdát szerezni, látványos passzokat adni minden kosárlabda-rajongó álma. A Midway úgy döntött több éve, hogy a kosárlabda legfontosabb alkotóelemait egy játékba sűriti. Így született meg az NBA JAM, amellyel rengetegé játszottunk 2-3 éve Megadrive-on. A sorozat azonban tovább folytatódott a T.E. megjelenésével, melynek címében a két varázslatos betű Tournament Edition-t jelent. Nagyobbak lettek a játékosok, jobb lett a grafika, több és jobb hang került a játékba, szuperszákolások és power-up-ok (tuningolások) jellemzik az eredeti kosárléjáték folytatását. Az idő azonban azóta is csak halad és halad: időközben kijött a Space Jam (Bugs Bunny-ék koszarának Duffy Duck ellen), amelyből film is készült bizonyos Michael Jordan-nal a főszerepben, illetve nemsokára itt a legújabb NBA JAM, amely az Extreme nevet viseli. Flash és én már örjöntünk vele egy jó londonban a Sega World-ben, most reménykedve várom, hogy PlayStation-on is lesz-e olyan jó.



BUST-A-MOVE 2 ARCADE EDITION - ACCLAIM

82%

Eredetileg ez a játék is játéktérmi változatban lett ismert, hiszen a Taito már egy-két éve rendszeresen előnti a termeket ezzel a fordított tetrisz-szerű dologgal. Az én véleményem szerint a Bust-a-move nem más, mint a Sega Dr. Robotnik Bean Machine-jának játéktérmi ellenfele, amely most már a házi konzolokon is hódít. A feladat roppant egyszerű: a képernyő aljáról kell a játéktépre juttatni kis gyémántokat, amelyek, ha megfelelő mennyiség gyűlik össze, akkor lepukkannak a képernyőről. Mennyire egyszerű, de megnéze roppant egyszerű, kedves fejreállított tetrisz klón (vagy valami ilyesmi).



KILLING ZONE - ACCLAIM

A Killing Zone egy teljesen átlagos bunyós játék, am akár PC-n is játszhatna. Az anyag mind grafikaiag, mind irányíthatóság szempontjából teljesen korrekt, de a közepesenél semmivel sem jobb. Nincs benne semmi újdonság, minden a jól ismert klisékre épül. A karakterek egy részét a mitológiából, másik felét pedig a klasszikus horrorból kölcsönözték. Eredeti... A talp-alávalót meglepő módon szintén teljesen átlagos techno zene szolgáltatja. Csak a műfaj szerelemeseinek ajánlom.

Flash

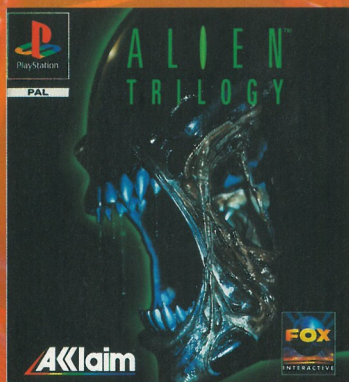


80%

BLAM! - MACHINEHEAD - EIDOS (CORE)

Gyu nem kevés célzatossággal nyomta a kezembe a Blam!-ot. A PC-s változatot ugyanis a padtőig lehúztam, azzal a felkiáltással, hogy ronda, és irányíthatatlan. A PlayStation-verzió természetesen ismét rácafoltt erre. Jól irányítható, gyors, és a robbanások minden eddigi látottnál szebbre sikerültek. A Core programozói úgy látszik kicsit több munkát fektettek a konzolos kiadásba. Aki szereti a sötét hangulatú kissé utópisztikus sztorikat, a techno-ra pergő akciót és a piros színt, az szerezzé be, érdemes.

Flash



ALIEN TRILOGY - ACCLAIM

Mindannyian emlékszünk a műfajt teremtő Alien (Nyolcadik utas a halál) című sci-fi horrorra. A későbbi trilógiáivá bővült filmnek az Acclaim készítette el a játékváltozatát. Ezzel megszületett minden idők leghangulatosabb, és legfélelmetesebb Doom-clone-ja. Már a profi módón elkészített intro is jelzi, a játék kiemelkedő hangulatát, de az igazi borzongás csak ez után következik. Minden irányból gonosz Alien-ek rontanak ránk, miközben kétségbeesetten próbáljuk teljesíteni, a majdnem lehetetlen küldetéseket. Az utóbbi idők legjobb PlayStation akciójátékát volt alkalmam tesztelni az Alien Trilogy személyében. A PC-n is hamarosan megjelenő programot ajánlom minden Alien kedvelőnek, és akciójátékosnak. Szép bio-mechanikus karácsonyi ajándék...

Flash



TIME COMMANDO - ELECTRONIC ARTS

A PlayStation-verzió valóahogy jobb... Nemrégiben volt alkalmam foglalkozni, a PC-s Time Commando-val, és teljesen kiábrándultam belőle. Szerintem az ilyen típusú játékok kora lejárt, még akkor is ha a háttér folyamatosan CD-ről töltögeti. Különbön sincs sok motiváción ahhoz, hogy a Neandervölgyi ősemberrel, a náci katonákon keresztül a komputer vírusig végigverjem a történelmi jeles képviselőit. Bármennyire szép is a játék, a sztori közhelyes, és lapos.

Furcsamód szürke barátommal azonban élvezet volt játszani. Ugyan a két változat majdnem teljesen megegyezik, mégis ez kicsit más. Emberünk ugyan olyan görcsös idétlenséggel mozog, de itt valahogy élvezetesebb a játék. Talán a Sony masinájából sugárik ez a hangulat, talán az irányító-pád jobb, nem tudom. Egy biztos: A PC-s változatban valami elveszett... Viva PlayStation!

Flash

LAST MINUTE

Notórius olvasóink, most valószínűleg értetlenül ülnek Last Minute című teljesen új rovatunk előtt. Ezen az oldalon ugyanis teljesen keverednek a különböző játéktípusok, és kiadók. A választ a rovat címe adja meg. Ezentúl itt olvashattok azokról az újdonságokról, amik a vám, vagy egyéb előre ki nem számítható okból lekésték a lapzártát, de híretekük miatt, mégis fontos, hogy foglalkozzunk velük.

Ironman - Acclaim

Az Acclaim eddigi PC-n megjelentésén keveset publikált, de úgy tűnik ez a helyzet most gyökeresen megváltozik. Talán feljöttek végre a PC-k arra a szintre, hogy konzolos játékokat lehet rájuk konvertálni, különösebb minőségromlás nélkül. E sorozat egyik előfutára az Ironman. A játék technikailag kifejezetten mutatós. A két-dimenziós szepen scroll-ozó háttér előtt, 3D épületekben bolyonghatunk. A játék gyenge pontja igazából a szereplőgárda. Addig még rendben lenne, hogy az egész egy Marvel képregényre épül, de azért nem ártana, ha az animációk nem 3-3 fázisból állnának mindkét irányba. Ettől eltekintve Ironman rajongók azért nézzék meg, hátha elér a véleményünk.

Batman Forever (Coin-Up) - Acclaim

A Batman Forever sem használta meg a megjelentéskor, így már mi is vigan kergethük Mr. Bridget-t, és kétarcú egy klasszikus bunyós játék díszletét között. A grafika hangulatos, mondhatni szép, a zene pedig egy az egyben a CD-ről szól, és teljes egészében a film dal-lamaira alapíthatjuk az ellent. A program legnagyobb pozitívuma, hogy ezt akár ketten is tehetjük egyszerre. Illyenkor a második játékos Robin-t személyesíti meg. Ha egy helyszínen vezetünk, akkor a kép tovább gör-díthető a következő épületre. A játékmenet teljes egészében a Cov-és Double Dragon másolata. Jó kis szar-akozás a stílus, és a Batman kedvelőknek, bár az animációk ennél a programnál is meg lehetnének darabos.

Alien Trilogy - Acclaim

A fengergé noname történetet feldolgozó Doom-clone között jó néha valami ismerőssel is játszani. Ilyen a Playstation-on már egy ideje megjelent Alien Trilogy. A 16 bites színmélységet is támogató program legfőbb jellemzője a félelmetes filmekből kölcsönzött hangulat. Soha nem tudhatjuk a sötétben ki, vagy mi, és főleg honnan támad ránk...



HellBender - Microsoft

A Fury 3 után a Microsoft nemrég egy újabb 3D-s ítbajós akciójátékot jelentetett meg HellBender címmel. A játék minden ismert 3D-s gyorsító-kártyát támogat a DirectX 2 segítségével. A szokványos kivétel anyag különlegessége, hogy a fedélzeti számítógép hangját Gillian Anderson, az X-akták nő főszereplője kölcsönözte. Kellemes hálózati "dog-fight" játék.



The Crow City of Angels - Acclaim

A Holló című film legtöbbjének a magikusan elhunyt Brandon Lee-t juttatja eszünkbe. Talán ez a szomorú momentum inspirálta az Acclaim fejlesztőgárdáját, hogy elkészítse a képregény szereplőjének változatát. A szarkasztikus hangulat mellett, még nem teljesen kész verzióiban egy álló hát-teres, 3D vektoros szereplővel manipuláló bunyós játék korvonalát rajzolódnak ki. Az egész kicsit emlékeztet az Alone in the Dark-ra, de kicsit kevésbé kalandos formában. A grafika kellemes, hangulatos, csak a szereplők nem nyerték el a tet-szemeset. Kisse robotikusak...



Archimedean Dynasty - Blue Byte

Az előző (old) Other Side-ban már volt szó a Blue Byte szenzációs újdonságáról, az Archimedean Dynasty-ról. Azóta megérkezett a béta teszt verzió, és biztáv állíthatom, hogy a Karácsonyi kímélet egyik gyöngyszemével volt alkalom játszódni. A gyors hi-color SVGA 3D grafikát alkalmazó akció-kalandjáték a Wing Commander sorozat tenger alatti változatának fogható fel, és örülnek neki ha a mostanában megjelenő Darkening is legalább így nézne ki...





Magic the Gathering Desktop Themes - Microprose

Pár hónapja minket is elért az örület. Igen, mi is nekiálltunk kártyákat gyűjteni. A Microprose a játék komputer változata előtt még megjelentette a lapokat bemutató Desktop Themes-t. Mit is lehetne mondani egy screen saver-ről. A program teljesen Magic-es hangulatot kölcsönöz kedvenc desktop-unknak. Kicsereéli a háttérrel, a kurzort, a színeket, és a hangokat is. Jópofa anyag, minden kártyásnak bátran ajánlhatom. Egy rövid demó található belőle a CD-n.

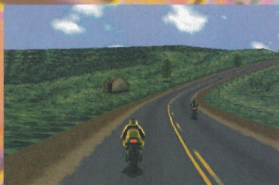
Space Hulk - Electronic Arts

Pár éve megjelent egy ismert táblás játék, a Space Hulk komputeres változata. A programban jól keveredtek az akció, és stratégiai elemek. Nemrég, kicsit megkevese hozzánk is megérkezett az új, immár Windows 95-os változat. A grafika kívül túl sok említhető változtatás nem történt. Kélemes vektoros környezetben apríthatjuk a csúnya idegengéket. A program legjobb vonzereje azonban még mindig a semmivel össze nem hasonlítható, borzongató hangulat.



Storm - Electronic Arts

Gyönyörű, csodálatos, eszméletlen. Ezek a jelzők, és némi adrenalin fűdül az agyamba, amikor a Storm-ról kell beszélnem. Ez a játék egy ügyes kis tengeralfutás shoot'em-up, amiben néha igen gondolkodtató pályák is előfordulnak. (Védeni a fókákat, irtani a cápákat. Búvárunkkal olyan helyekre is beúszhatunk, ahová a Vihar nem fér be.) A játék sztorija egyébként teljesen sokrétű. A játékos szuper-hajójával szabadidejében megmenti a világot. Mindezt parallax SVGA pályákon teszi, olyan tállásban, ami minden akciójátékos fantáziáját megragadja.



RoadRash - Electronic Arts

Let's Rock'n'Roll! A napokban jelent meg a híres 3DO és PlayStation játékc PC-s változata. A történet szerint egy olyan motorversenyben veszünk részt ahol minden megengedett. Száguldás közben kézzel, lábbal, fejverrel juttathatjuk magunkat minél előkelőbb pozícióba. A megvalósítás kellemes sikerült. A pályák vektorosak, és természetesen SVGA módban száguldanak atlutunk. A kis PC-s Super Hang-On. Ha minden igaz a CD-megtalálható a program játszható demoja.

Autós Iskola - Talma

Nemrégiben egy érdekes kiadvány került mohó teszter kezeim közé. A program természetesen egy olyan témakörrel foglalkozik amireh nem értek. Ez a vezetés tudománya. Kis szerkesztőségünk nekikültilteni egy komputer generálta kérdéssort, és lass csodát szépen meg is buktunk. Nem baj, jó hogy az Autós Iskola képes egy meglehetősen erős tesztet összeállítani, így jó eséllyel készít fel a vizsgára. Pozitív továbbá az a próbálkozás, hogy az egyes szituációkat 3D vektoros animációk is megjelenítik, így leve plasztikusá a problémát. További jó pont a magyar fejlesztésű anyagnak, hogy a koronon egy részletes Autós Atlaszt is találunk, továbbá könnyítve a jövőben mobilizálódó felhasználó életét. Ha egyszer részánom magam arra, hogy hihetetlen szűk időbeosztásomba egy ilyen jellegű vizsgát beiktassak, akkor valószínűleg újra leveszem a pociól ezt az eleven tankönyvet.



Flash

Golden Oldies

Az előző (zöld) Other Side-ban a Virgin White Label kiadványaival foglalkoztunk. Most kicsit színezebb a kép. Ennek oka, hogy egyre több kiadó jelent meg újraindított anyagokat... Karácsonyra ez fokozottan érvényes...

Frankenstein - Ocean Regenerator

A Frankenstein egy teljesen körkelt PC-s platformjáték. Amíg az utókkal, és hangokkal. Feladatunk a doktor pupákkal a jajaival összegezzük a teremtmény darabjait. De leginkább része mindenféle gúny próbák akadályozni, ha ügyesekek vagyunk sikertelenség. A játék helyszínei mind a klasszikus könyv alapján készültek. Kisérletes kastélyok, büdös csatornák, és eldugott falvak között vezet az út a beteljesedés felé. Az irányítás egyszerű, a játékhaláláig jó, az egész még most is megállja a helyét a mezőnyben. Ajánlom minden platformmegszállottnak, és azoknak, akik nem tudják elképzelni, hogy egy horror adaptáció bájos is lehet...



Monkey Island 1&2 - LucasArts/Virgin White Label



Nem tévedés, a két legendás játék most egy CD-n megvásárolható. Azlhiszem ez a karácsony legjobb vétele. Aki szereti a kalindjátékokat, annak egyszerűen kötelező. Tudomásom szerint az a másik másként már nem is juthatunk hozzá, de ezáltal nem ingem meglepett amikor CD-ről kezdtem zenélni. Ez a tulajdonság egyébirant tovább nő az a hangulat, ami így a tökéletesség határát súrolja. Vannak dolgok amiken nem fog az idő. Szép ajándék minden kalandornak!



Sam & Max Hit the Road - LucasArts/Virgin White Label

A napokban beszéltem Jokersel, és egyből ajánlotta a Sam & Max került stóba. Mint kiderült, ez barátunk egyik kedvenc játéka. Bennem is egyhónapra gyakorlattal hagyott maradandó információkat, míg ő a logikai bukásokat esztelte. Ez a játék egyszerűen bájos. Olyan képi, és nyelvi humor tartalmaz, ami valószínűleg örökéletű. Mára a főszereplő, és nyelvi parafas is nagy ötlet, különösen mert nyomozókról van szó. Egy nyúl mint nyomozó... Persze erre a zsenialitásákon könnyen megtaláljuk a magyarázatot, ha ránezünk a dobozon virító logóra. Igen, ez LucasArts kaland!



1944 Across the Rhine - Microprose Power Plus



Az Across the Rhine egy második világháborús, kicsit stratégiai beutazó tankos társasjáték. Mint az már az ilyen programokban lenni szokott, elvárhatjuk a történelem iránt sokat utazott szakértőt. A nagyfelbontású ablak-rendszerű képernyőre a hadműveleti térképhez, az ügykezelő által látott képig minden lekérhető. Csak a játékostól függ, hogy milyen szinten szűz bele a csatába. Különös ez az igazán el nem dőlött játérendszer. Talán ezért nem aratott kiróbató sikert sem a szimulátor, sem a stratégia játékosok körében. Persze lehet, hogy az erőteljesen magas hardware követelmény befolyásolta a vásárlást. Mára ez a probléma elmarult, s az alacsony ár talán meghozza a sikert ennek a remek háborúsnak.



OLDIES

Airborn Ranger - Ocean Regenerator - 74%

Van olyan akciójátékos aki nem találta ezt a címet? Valamikor régen C64-en, Spektrumon, meg "megyáson" létezett egy kommandós játék. Feladatuk engedély volt, a terepen előre elosztva az utánpótlás-csomagokat, kommandósunk segítségével végre kellett hajtani az akciót. Szépségben meg nem volt Save opció a játékokban, tehát akárhánszor elbuktunk, újra kellett kezdenünk az egészet. Ez jónéhánnyal az akkori játékosok skill-jét, na meg a káromkodási képességét. Sokan közülük most profi játékosok, vagy színművészek... Az Airborn Ranger PC-s kiadása az egykori C64-es anyag megújítottja. Egyetlen szépséghibája csupán a sebesség. Elég nehéz volt a 150-es Pentiummal olyan szintre süllyesztenem, hogy egyáltalán játszani lehessen vele. Erre azért oda kellett volna figyelni. Ettől függetlenül gyűjőknek kötelező.



MidWinter - Ocean Regenerator - 77%

Valamikor régen, a MidWinter megjelenésekor egy hazai lapban olvastam először róla. Tetszett az ötlet, hogy ilyen szabadon többféle jármű felhasználásával mozgathatunk a területen. A jó kis kempiszimulátor a napokban jelenik meg másodszer PC-re. Hat-vektor grafika, speeker hang, hihetetlen sebesség jellemzi a játékot (Pentiummal jobb lezárni a külső és belső chace-t.) A program azonban még mindig vonzó. Talán a szabadsága miatt, nem tudom. Jó néha egy kicsit visszatekinteni a múltba. Jó olyan dolgokkal foglalkozni ahol a tervezés jó szempontja a játszhatóság volt. Aki egy kicsit kékmedni akar egy Hideg Háború idején készült software-tel az vegye meg a Midwintert. Alig pár rubel...

Sokan kérdezték, hogy mennyibe kerülnek, és hol vásárolhatóak meg a White Label stuffok. Nem titok, az EcoBit-nél 3900Ft-ért juthatnak hozzájuk.

Flash

BLACK MARKET!

Olcson jót? Hát ez is ritkaság manapság. Megjegyzem, kissé aggodalmaskodva fogadtam a hírt miszerint egy általam nagyra becsült cég kijelentette, hogy hamarosan felvirágzik a "Black Market". Sajnos az már most is virágzik - gondoltam - s nem is nagyon foglalkoztam a gondolattal, egészen tegnapig, amikor is a szerkesztőségben is elharapódzott a dolog. Ahogy a világ számítógépesmagazin-szerkesztőinek asztalain megjelent a fekete kéz...

A Black Market nem más mint, az Interplay olcsó (budget) kategóriában kiadott játékaik fedőnéve. Itthon is az olcsó ár mellett voksoltak a kereskedők, így maximum 3900 Ft-ért lehet ezeket majd beszerezni. Lássuk a kínálatot...

WarCraft - Interplay - Black Market 88%

Nem is olyan nagy titok, hogy immár mérsékelten nagy siker volt az orkok és emberek összecsapásának első lépése.

A klasszikusnak tekinthető stratégia játék reméltem új kedvező ár miatt sokak polcára felkerül karácsonykor. Nem kell semmi a programot, helyezze a Command & Conquer világát, egy orkok sújtotta Fantasy környezetbe, a képlet végeredménye egy kifutó real-time stratégia lesz. Mindenkinek ajánlom...

Descent - Black Market 83%

Kedzetben volt a Doom, de ez sokaknak nem volt elegendő kihívás, ezért ácsoltak a sikeres engine köré egy sci-fi világot, támadó űrhajókkal és java technika labirintusokkal.

3D sisak támogatással... Hát ez volt a Descent. Az Interplay programja ma sem poros, mert mint a multkor is megállapítottuk a gépek manapság kezdenek ezen játékok szintjére emelkedni.

Dungeon Master II. - Black Market 80%

A legelső RPG évtizedben volt az, az 80. évek a Dungeon Master első epizódja. Emiatt azután tavaly nagyvívású a folytatás.

Sajnos mára kifelé meglapított ez a süllyes, bár az RPG gyűjőknek szinte kötelező ezt a projekt megvásárolni.

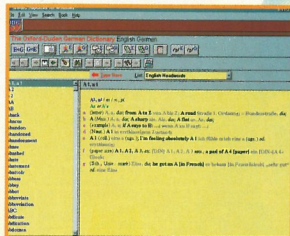
A játékkal szemben senkinek ne legyenek illúziók, nehéz, hosszú és fáradságos út vezet a végző győzelemig. Nevezhetjük a dolgot kihívásnak is...

Cyberia - Black Market 81%

Azt hiszem nem értékeltük előgge annak idején azt a rengeteg munkát amit a készítők ráldoztak erre a csodaszép programra. Senki sem gondolta volna, hogy ilyen véltézeres CD-rol ilyen grafikai minőség érhető el. Ez gyakorlatilag egy óvodai játék, amelyben mi alakítjuk Mr. Célkeresztet és így kell itani az ellent. Két lövöldözés között, hogy a történet is alakuljon. Kívülről nézve emberünket egy ray-trace-elt környezetben kell navigálnunk. Az egész egy gyönyörű akciójáték, amelyet még ma is csak kevesen tudnak felülmúlni.

Shy

Ebben a két hónapban ismét sok színes, és érdekes multimédia termék gyűlt össze a polcainkon. Most így az ünnepek előtt rengeteg kreatívfejlesztő-, és oktató-programból válogathatnak az érdeklődők. Tekintsék meg karácsonyi ajánlatunkat.



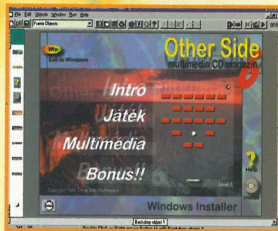
Oxford Duden German Dictionary - Oxford Electronic Publishing

Nagyon hasznos kiadványt jelentetett meg az Oxford Electronic Publishing azok számára, akik az angol és a német nyelv útvesztőiben tévelyegnek. A 260 000 szót és kifejezést tartalmazó szótár igazán remekmű. Bár felületre rendkívül egyszerű, használhatóságát messze felülmúlja a hasonló kategóriájú kiadványok színvonalát. A program lehetőséget ad a nyelvek országokként különböző finomságainak megismerésére is, hiszen angol részről nem csak a brit, de a szavak amerikai megfelelőit, német oldalán az osztrák és a svájci formáját is megtalálhatjuk.

Flash & Dragon

Click & Create - Corel

A Klik & Play sikerén felbuzdulva, a Europress elkészítette a komolyabb multimédia- és játéklejlesztő rendszerét a Click & Create-et. A sors, és az üzleti élet széleséjén folytán azonban a végleges változatot a Corel jeleltette meg. A Click & Create tulajdonképpen egy drag'n drop típusú multimédia-prezentáció készítő program, ami magában foglalja a Klik & Play lehetőségeit is. A program támogatja a DirectX-et, a WinG-t, és természetesen a kész termék fut Windows 3.1, Win 95, NT, valamint hamarosan Macintosh alatt is. A rendszer ára jelenleg 700 dollár körül mozog.

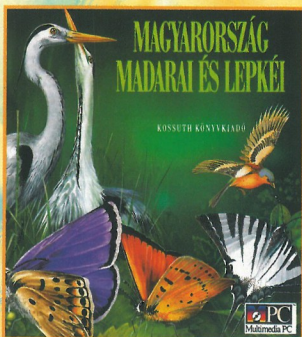
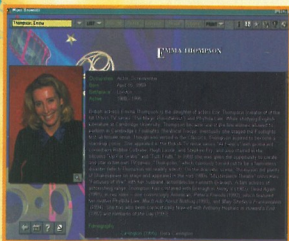


Multimédiát ajándék

89%

Corel All Movie Guide 2

Van valami lenyűgöző a tengeren. Hatalmas vízizom, amely önálló életet él. Álls a partján és csodálkozol, hogyan lehet ez ilyen beláthatatlan. Ez az érzés rohant meg akkor is, amikor a Corel mozi-enciklopédiáját böngésztém. Az adatok, színesek, filmek iszonytató tömegét találtam, amely hiteles forrásul szolgál filmrajongóknak, szakirónak, hobbitának egyaránt. Nem annyira hivalkodó, mint versenytársai, de adattömegiségben kétségtelesen verhetetlen. Sok-sok magyar, albán, üzbec, argentin stb. film és színész is megtalálható benne, amely biztosítja, hogy a dolog ne csak lenyűgöző, hanem globális is legyen.



75%

Magyarország Lepkéi és Madarai - Kossuth Multimédia

Hazánk bővelkedik a világon egyedülálló madarakban, a mi tájegységeinkre jellemző főrásban és faunában. Ezek szerves részét képezik a madarak és a lepkék is. Öszintén szölvé nem tudom, hogy miért pont ez a két faj került egymás mellé a CD-re, de szerencsére mindezzel egy nagyon igényes multimédia felületen ismerkedhetünk meg. Több mint 170 madár- és 828 lepkefajról találhatunk hosszabb-ridebb információit hozzáértő személyek előadásában, hiszen a CD elkészítésében Dr. Balogh János, az Eötvös Lóránd Tudományegyetem Állattudományi Tanszékének vezetője is szerepet játszott. Egyetlen negatívumot tudnék említeni, hogy a lepkékről nagyon kevés és gyengén retusált képeket láthatunk csupán, de mindez eltörpül amelltt az adatotéggel mellet amit a CD képvisel.

70%

Klik & Play - Europress

Nemrégiben érdekes kezdeményezés látott napvilágot. Megjelent magyarul a Europress díjnyertes terméke a Klik & Play. A hangzatos, kissé hatásvadász cím, egy könnyen kezelhető, meglepően jól használható játékszerkesztő takar. Most az olvasó valószínűleg valami primitív shoot-em-up gyártóra gondol, de nem erről van szó. A Klik & Play-el elég szalonképes dolgokat lehet kreálni, a kalandjátékoktól, a platform, ill. akciójátékokon keresztül egészen a kártyajátékokig. A végeredmény egy önállóan is futtatható(!) Windows-os program. Nem semmi. A rendszer egyetlen hátránya, hogy az olyan számításgépes dolgokat, mint a parallax scroll-ok nem igazán szereti. A 16-bit-es futatórendszer nem elég gyors hozzá. A Klik & Play egy kellemes, kreatív-fejlesztő multimédia játékszer, amivel nagyon rövid idő alatt lehet ügyes Windows-os alkalmazásokat készíteni. A program leggyorsabb előnyének mégis azt érzem, hogy végre magyarul is megjelennek ezek az eddig csak angol nyelven publikált termékek.

Magyar tesztianyag: CD Multimédia Szoftverház



Virtuális Internet - Panem McGraw-Hill



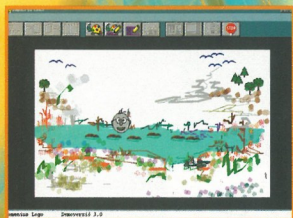
Bizony sokan panaszkodnak arról, hogy az Internet szó hallatára megijednek. Félnék attól, hogy nehezen fogják meg tanulni a hálózat kezelését, vagy előltek a mindenféle érthetetlen angol szöveg, sok furcsa ablak és elvesztek az információ tengerében. Ezeknek az embereknek a csúnya betűszavak (FTP, HTTP, PPP, login, username stb.) is csak további feszültséggel szolgálnak, így sajnos sok-sok potenciális érdeklődő nem meri kipróbálni a mindent behálózó világhálózatot a Panem McGraw-Hill kiadványa azonban segítők kezét nyújt, hiszen az Internetre sem kell feljelpenni ahhoz, hogy gyakorolhassuk. Nem kell telefonvonal, nem kell számlát fizetni, hiszen a program szimulálja az internetezés látható jelent. A számítógép úgy tesz, mintha valóban FTP-znénk vagy böngészznénk. Minden részletere kiterjedő, lépésre lebontott feladatok megoldásával tökéletesen elsajátható az Internet minden funkciójának használata (E-Mail, WWW, FTP, Gopher, IRC, Zelnet), illetve a szimulált programok minden egyes gombjáról megtudhatjuk, melyiknek mi a funkciója. Mindezt összefoglalva sokkal hasznosabb kiadvány, mint sok pénzért élvezelni egy érthetetlen Internetes tanfolyamot, amitől csak papírunk lesz, de tudásunk nem. Szerencsére a program mindezeket a hasznos dolgokat ékes magyar nyelven tárja elénk, így azok is hasznát vehetik, akik nehezen bírnak meg az angol nyelvvel.

Muppet Treasure Island - Activision

Szenzációs szellemes. Ugye mindannyian emlékszünk meg a Magyar Televízióban jó pár éve vetített Muppet Show-ra. Sajnos annál kevesebben vagyunk olyanok, akik látták a Muppets Treasure Island című filmet. Sajnos ez a produkció nem fordult meg kis hazánkban. Az ok számomra teljesen ismeretlen, a multimédiás változatot remélem jóval több emberhez juthat el. Annál is inkább, mert a karácsonyi kínálat egyik legszebb darabjáról van szó. A 7 éves kortól ajánlott játék az előző lapzárta adrenalin-gőzös hangulatában érkezett, és teljesen élvezette minden feszültségünket. A titok a kedves, és meglehetősen kretén képi, és szövegbeli humorban rejlik. A szereplők jellemkimuma már csak hah a hah. A feladat természetesen a KINC (!) megtalálása, amihez 3 extralátó CD-n keresztül vezet az út. A Monty Python anyaga ehhez képest komoly irodalmi alkotás.



oznénk karács Onyra...

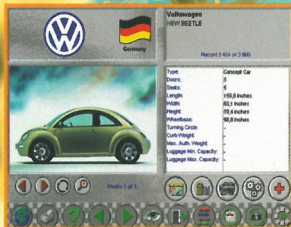


Komenius LOGO - Kossuth Multimédia

Novemberben jelentette be a Kossuth Kiadó egyik számunkra is nagyon érdekes termékét a Komenius Logo-t. A program megejtő verziója szerepel a CD mellékletünkön is. Lássuk mi is a LOGO? Programnyelv? Nem igazán, inkább csak szemlélet-fejlesztő segédeszköz azon gyerekek számára, akik szeretnek alkotni a számítógép segítségével. Ha a dolog megfelelő támogatást kaphatna a tantervezők részéről, nyugodt szívvel mondhatnám, korszakalkotó eszköz kerül az iskolai számítástechnika tanárok kezébe. A programozás szemléletét lehet segítségével elsajátítani, játékos módon. Eszközei elég fejlett multimédiás lehetőségeket is tartalmaznak, így nagyobb gyerekeknek is ajánlható.

Corel Worldwide Auto Guide

Első látásra kicsit nehézkes és kevés segítséget nyújtó termék, amelynek háttér-grafikája bizony nem utí meg a 60-as színvonalat. Ez azonban nem jelenti azt, hogy rossz termékéről van szó, hiszen egy adatbázis és képek(1)ből hembszögű autó-enciklopédiáról írok néhány kedvező sort. Sajnos néhány kis tévedést fellejtettem a katalógusban, de ez nem túl zavaró, inkább csak az elváltak gépkocsi-rangok berendezkedhet emiatt. Szénában gyártott autókön kívül megtalálhatóak benne kísérleti modellek, kisserás sportkocsik, behelcökék extra-modelleji is minden elérhető adattal (méretek, tengelytávok, ürméretek, stb.) jöjének a hangok is körülbelül 10-15 percig aztán ügyis kapcsoljuk. Autófronton a legjobb multimédia kiadvány, ami csak létezik.



Aranykulcs - Intermundium



Gyakorló nagybetsű vagyok imádom 7 éve. Ebben a funkciómban világszép unokahúgom sűrűn készlet mesélésre, amely egyrészt kiváló alkalom, hogy mesémondó képességeimet kibontakoztassam, másrészt meg eszemint farszító tud lenni. Ez volt az egyik oka annak, hogy az Aranykulcs megjelenését örömmel fogadtam, hiszen a szép és klasszikus Grimm-mesék igényes tálalásban, grafikaiilag is gondosan kidolgozva hallgathatóak meg egy multimédia PC-n. A mesémondó pedig nem más, mint Temesi Hédi, aki már az én gyermekkoromban is híres mesémondó volt. A mesék nem eredeti formájukban hangzoznak el, de ez a számítógépesített változat is kínál eddigi lehetőségeket, ugyanis egy igaz mesékönyvvel sosem tudunk interaktív játékokat játszani, s ebben a formában nem is tudjuk gyermekünk vizuális és motorikus képességeit fejleszteni.

En azonban mindezen dicső szavak ellenére úgy vélem, a magyar gyermek-multimédia egyelőre még gyermek-cipőben jár, hiszen egy ilyen szép program még nincs tele azzal a mindent előlő ötletteradattal, ami manapság egy gyermeknekkel szülő-angol-amerikai programot jellemez, és amely miatt én ennyire kedvelem a multimédia ezen ágát. Természetesen az Aranykulcs kiválóan alkalmas arra, hogy gyermekünk meselhalgatási és nézési igényeit leköthessük vele, de azért emellett néha-néha meséljünk neki a hagyományos, megszokott módon is. Nagyon fontos mégis, hogy a karácsonyi kínálatban egy magyar-gyerek multimédia is napvilágot lájott.

aiwa

DIGITAL AUDIO & VIDEO

a tiszta hangzásért



NSX-AV 90 MINI HI-FI-BORONY

FRONT 180° DBE METEORCOLOR KEY CONTROL E.O.S. Karaoke DSP



CSD-ES 100 HORDOZHATÓ MAGNÓ ÉS CD JÁTSZÓ



NSX-V 900 MINI HI-FI-BORONY

FRONT 180° DBE METEORCOLOR KEY CONTROL E.O.S. Karaoke DSP



HS-PX 557 SÉTÁLÓMAGNÓ



aiwa MÁRKAKÉPÜSELET



XP-220 HORDOZHATÓ CD JÁTSZÓ

Mintabolt nyílt

Budapesten, a VII. ker. Wesselényi utca 57-ben!

H-1077 BUDAPEST, WESSELÉNYI U. 57.
TELEFON: (36 1) 351 6040; FAX: (36 1) 351 0307

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. 70/113

A telefonunk félig megváltozott, mert a 141-2495 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 vettél 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 beszélés a Wesselényi u. 57-be a Cinema boltba, és megúszad a posta költséget. A CD csak 650 Ft (ami ugye nem semmi...)

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

PC-Kutykurutty akkor értes 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 vásárlóvá léptél elő.

Other Side Communication Society

innenről lefelé fénymásold le!!!

MEGRENDELŐLAP

Nyilatkozat!

Miután elsajátítottam az Other Side rendelés feltételeit, tudásomat kamatoztatva azonnal megpróbálom életem első Other Side megrendelést elküldeni

Összegezve

küldjétek Nekem csekket!!!

Mind ezek mellett megrendelem a korábbi számok közül:

- * Az Other Side 1 éves előfizetéséhez (6 szám csak lap) 990 Ft + postaktg.
- * Az Other Side 1 éves előfizetéséhez (6 szám lap + CD) 5000 Ft
- * A legfrissebb Other Side 6. CD-hez, kedvezményrel 650 Ft+ postaktg.
- * Az előző Other Side 5 CD-hez, kedvezményrel 650 Ft + postaktg.
- * Az előző előtti Other Side 4 CD-hez, kedvezményrel 650 Ft + postaktg.
- * Az előző előtti megelőző Other Side 3 CD-hez, kedvezményrel 650 Ft + postaktg.
- * A mindezeket megelőző Other Side 2 CD-hez, kedvezményrel 650 Ft + postaktg.

- * a decemberi első csak CD-s Other Side-ot, amely most csak 850 Ft + postaktg.
 - * az áprilisi (piros borító) kettes, már 28 oldalas újsággal ellátott második számot CD-vel 850 Ft + postaktg.
 - * a júniusi harmadik (narancssárga) hármas számot CD-vel 850 Ft + postaktg.
 - * az augusztusi negyedik (sárga) négyes számot CD-vel 850 Ft + postaktg.
 - * az októberi ötödik (zöld) számot CD-vel 850 Ft + postaktg.
- Mára ennyi a többit legközelebb...

Vélemény lap

Kérünk segítsd munkánkat a véleményeddel!
Mai kérdésünk a rovatokra vonatkozik...
Hányast adnál nekik (1-5), ha osztályozni kellene minőség, tartalom és forma szerint...:

1. Téma:.....
2. Akció:.....
3. Kaland:.....
4. Stratégia:.....
5. Verseny:.....
6. Playstation:.....
7. Golden Oldies:.....
8. Multimédia:.....
9. DOS Helpline:.....
10. Hardware:.....
11. Könyv:.....
12. Java:.....
13. OS/2:.....
14. Microsoft:.....
15. Scene:.....
16. Camelot:.....
17. Cinema:.....
18. Zene:.....
19. Sport:.....
20. Last Minute:.....

Melyik a kedvenc Pizzáz?

Van Internet elérésed? igen, van nincs!

e-mail címed:.....

Játszottál már Magic the Gathering kártyajátékkal?

rendszeresen néha nem

Ki a kedvenc Other Side cikk író? Miért? (Ez itt a prémium alapja,,)

Kedvenc együttesed?

Boldog Újévet!

Igen nem talán

Név:.....

cím:.....

Tel:.....

életkorom:.....

Címünk továbbra is
1077. Bp. Wesselényi u. 57.
Vagy
1399. Bp. Postafiók 701/113.
tel: 267-9390

Other Side Multimédia CD magazin

AKCIÓÓÓÓ!

Ja igen (Ha igen, akkor jó töltsd le!)
 Na, nem (Ez bizony azt jelenti hogy utólag kell megrendelned)
 Miért is érdemes megrendelned?
 Álljon itt a tartalomjegyzék azoknak akik,
 szeretnék tudni mit is tartalmaz a csillogó korongjeseink...

AZ ARANYKULCS

Papa és mama pótló multimédia mesemondó szolgálat kipróbáló verziója.

VIRTUALIS INTERNET

Minden Internetes dolgot megismerhetsz anélkül, hogy modemed, telefonod, vagy internet elérsed lenne. A drága és teljesen felesleges Internet tanfolyamokat helyettesíti ez a rég várt kiadvány.

MAGIC THE GATHERING

Nem jó a paklid? Mindig veszítesz? Ott valami nem stimmel.
 Nálunk sem, ezért most megfertőzünk téged is ezzel az abbagyhatatlan játékkal.
 Most egy kis kupac segédprogramot lehetsz a CD-n.

MICROSOFT

DirectX3 - A Microsoft szuper grafikai és hangdriver- rendszere Win95 ala. Ha már van DirectX2-d azt is update-olhatod vele.

VILÁG ÚJDONSÁG

Modem idők rádióműsor legutóbbi adásai!
 60 perc rádióműsor, amely a Petőfi Radio
 Modem Idők számítástechnikai adásának CD-ROM verziója.

SHAREWARE JÁTÉKOK

Dublink; Dragon's Bane; Dr Riptade; Exile; Fuzzy's World;
 Good to Firm; Prince of Destruction.

MICROSOFT - INTERNET

FrontPage 97 Beta 2 lejárós verzióju Homepage editor; Gif Animator; Image Composer.

3D

Rovatunkban az Imagine-ről, és a Bryce 2-ről olvashatsz,
 és találhatsz egy rakás hasznos utility-t is az ezüst korongon.

SCENE - DEMO

Ward tovább böngészett a party-k világában...

Az Other Side kijelenti, hogy CD-jére csak jogtiszta, illetve szabadon terjeszhető,
 az ismert vírus detektorokkal leellenőrzött programok demoi is kipróbáló verzió kerülnek.
 Ha mindezek ellenére a programok vagy a kezelőprogram futásával problémád adódna,
 telefonon, vagy e-mail-en keresztül jelezd.



Other Side Multimédia magazin



szimulátor

Hind

Mig Alley

F22 Lightning II



005

Other Side Multimédia magazin

stratégia

Deadly Games

Red Alert

Siege



005

Other Side Multimédia magazin

tartalom

Intro
 Shareware Jatek
 Jatek
 Shareware Util
 Internet
 Scene
 Out Side
 3D

Credits
 Help

005

Other Side Multimédia magazin

shareware

Exile
 Dublink
 Dr. Riptade
 Fuzzy's World
 Good to Firm
 Dragons Bane
 Prince of Destruction

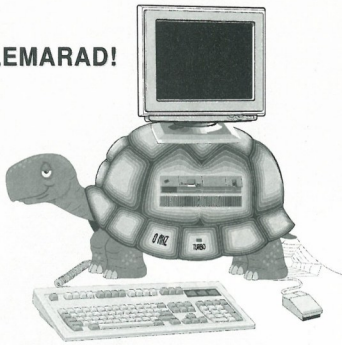


005

Other Side Multimédia magazin

ÖN DÖNT: HALAD VAGY LEMARAD!

Régi
számítógépek
felújítása
alkatrészeinek
beszámításával.



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

- Profesionális, 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

MULTIMÉDIA a MÓDUSZ-tól POSTAI UTÁNVÉTEL IS!

8X-os sebességű CD drive	16.992,-Ft
10X-es sebességű CD drive	17.992,-Ft
Hangszóró 2 x 100 W, adapterrel	4.920,-Ft
Sound Blaster 16IDE OEM	12.200,-Ft
MULTIMÉDIA Keyboard MAK-100	18.620,-Ft
VIDEO GALAXY GAMMA K-rtya (TV, Video input)	39.600,-Ft
GRAVIS Ultrasound kártya OEM	AKCIOS 10.920,-Ft
GRAVIS Analog Pro joystick	4.680,-Ft
GRAVIS Phoenix joystick	AKCIOS 11.900,-Ft

ÁJANLAT A LEGÚJABB CD-KBÓL

LOADSTAR.....	6.140,-Ft
D.....	7.740,-Ft
DUKE NUKEM 3D.....	6.240,-Ft
CYBERWAR.....	5.340,-Ft
SHELLSHOCK.....	7.800,-Ft
TERRANOVA.....	8.580,-Ft
WARCRAFT II.....	4.320,-Ft
GENDER WARS.....	7.020,-Ft
DESCENT II.....	7.440,-Ft
ZORK NEMESIS.....	9.060,-Ft
NHL 96'.....	7.740,-Ft
CYBERBIKES.....	3.460,-Ft

KOMPLETT SZÁMÍTÓGÉP ÉRTEKESÍTÉS ÉS
SZÁMÍTÓGÉP BŐVÍTÉS VÁLLALKUNG

ÁRAINK AZ ÁFA-T NEM TARTALMAZZÁK.

Értekesítés: 1089 Budapest, Golgota u. 6. Tel: 269-9033
1065 Budapest, Bajcsy-Zs. út 19/A. Tel/Fax: 332-0118
1073 Budapest, Erzsébet krt. 5. Tel/Fax: 351-3192



Idén is lesz Computer Karácsony!

A tavalyi év hatalmas forrágata immár megváltozott helyszínnel újra megrendezésre kerül. Most az Építők-Liget Kongresszusi Központ lesz az a hely, ahol a rengeteg számítógép rajongó egy önfelelt hétvégét tölthet el kedvenc újságjával, és természetesen az Internettel. Ennek oka pedig abban keresendő, hogy három nap alatt non-stop elérést biztosítanak minden látogatónak a szervezők. Emellett persze lesz minden amit már megszokhattatok tőlünk. Igyekszünk még a Compfairnél is nagyobb show-t összehozni nektek. Tehát lesz tombola hatalmas nyereményekkel, fődíjakkal és az elmaradhatatlan Playstation játék, amelynek keretében valakinek elrontjuk az éjszakáit egy eredeti Playstation konzollal. Gyertek minél többen, mert a sok nyeremény rátok vár.

December 13-án 17 órától - December 15.-én 19 óráig.
Építők Liget Kongresszusi Központ
Budapest VI. Dózsa Gy. u. 84/A.

Ha túlélted a fent nevezett rendezvényt, akkor itt az ideje annak, hogy elfelejtsd a számítógépeket egy estére. Hatalmas buli vár téged az Ezres Klubban december 21.-én szombaton este 9-től. Természetesen itt sem menekülsz meg tőlünk, hiszen a rendezvény fő támogatói között vagyunk, és egy csomó hatalmas nyereménnyel kívánunk majd elhalmozni. Szilveszteri előzets, sőt évvégi záróbuliról lévén szó, roppant színvonalas programok várnak. Csak egy párat említenünk a hely szűke miatt.: Dr. Bobo, Bionic, Animal Cannibals, 4-F Club, FLM, Tekknő, Kozmix.

A zenét D.J. Richie szolgáltatja majd, s segítségével kerül kisorsolásra egy hiper szuper sokváltós mountain bike kerékpár. Természetesen lesz még tombola, éjjelfelkor közepszökbontás, és egy csöppnyi erotika. Mindez csupán 600.Ft-os belépőért.

Az Ezres klub Budapesten a XI. ker. Irinyi J. u. 9-11. szám alatt várja az önfelelt szórakozásra vágyókat december 21.-én. Reméljük Te is ott leszel, mert mi mindenképp.

WaRD

Karácsonyig engedmény: **ALM** 4500 Ft. + áfa

AUTÓISKOLA

Multimédia oktató és vizsgázató program CD-n

A "B" kategória teljes anyaga bővített, új kiadásban.
Több multimédiás funkció, tesztek nyomtatása, saját tesztbank létrehozása!

1000 ábra, 200 animáció, filmrészletek

AUTÓATLASZ

Hogy a vizsga után is hasznáhabba, ráadás ajándék

Autós országterkép, megvetérekpek, 220 város térkép és autópálya-csomópontok térképei Magyarországról!

1000 településre kilométer-számlálás

Éjj/Éjj Egy CD-n két program. Megéri...
TalmiaMédia Kiadó * 6500 Baja, Partii u. 12 * Tel./fax: 79/326-355

Megjöttek a backslash-ek

Legutóbb a tömörítőket kezdem el boncolgatni, ezt fogom most folytatni. Ezeknek írok még a CD-s felület elindításához szükséges környezetéről.

Még egy kicsi helyreigazítás!

Legutóbbi számunkban sem voltak jelen a fordított per jelek. Minden kétspont után kell lennie egynek, és az útvonal megadásánál a könyvtár és a file-nevek között is.

Tömörítő programok - ARJ

Az ARJ-nek van egy olyan pozitív tulajdonsága, hogy egyszerűen lehet vele az archive állományokat lemezre darabolni. A legegyszerűbb megoldás, hogy magának darabolja akkorára amennyi hely van a lemezen.

ARJ A A:TÖMÖR /R /VA

A /VA gondoskodik az automata darabolásról, ilyenkor csak a lemezeket kell neki adagolni.

ARJ A A:TÖMÖR /R /VA1458k

A /VA1458k gondoskodik arról, hogy 1458kb-ra darabolva tömörítse be a kívánt állományokat. Természetesen ez a szám bármekkora lehet, jelen esetben pont egy 3,5-es lemezre vágja. A lemezre tömörítést fel lehet gyorsítani, úgy hogy először a winchester-en csomagoljuk össze, aztán másoljuk lemeze. Természetesen az ARJ-nem erre is van egy paramétere.

ARJ A A:TÖMÖR /R /VA /WC:

Kicsit furcsán néz ki a /WC: paraméter, ilyenkor a C meghajtón csomagolja össze és csak aztán másolja lemeze (ha a D meghajtón csomagoljuk össze, akkor nem néz ki ilyen félreérthetően). Amit be tömörítettünk, azt ki is tudjuk tömöríteni.

ARJ X A:TÖMÖR /V

A /V paraméter feléls azért, hogy kérje a következő lemezt. A leírak alapján szerintem senkinek nem jelenthet gondot az ARJ használata. Csak az alapokat írtam le, de ezeken kívül több száz egyéb paraméter, kapcsoló létezik.

Tömörítő programok - PKZIP

A ZIP-nek több verziója létezik. Van olyan változata, amelyről menüben lehet a kívánt paramétereket beállítani. Darabolni sajnos nem tud rendszer, de gyorsabb mint az ARJ, ezért elég sokan használják. Külön program végzi be- és kitömörítést. Betömörítésnél a PKZIP-et kell paraméterezni.

PKZIP -r -p TÖMÖR

ilyenkor könyvtárasan tömörít.

PKZIP -r -p -ex TÖMÖR

a -ex paraméterrel maximálisan tömörít, de lehet még -en normál illetve -es gyors módra állítani. Természetesen a gyorsabb módban kevésbé tömörít.

Kitömörítés a PKUNZIP programmal történik.

PKUNZIP -r TÖMÖR

ebben az esetben könyvtárasan csomagol ki.

Ennyit dióhéjban a tömörítő programokról. A RAR-ról azért nem írok, mert teljesen megegyeznek a fontosabb paramétereit az ARJ-vel és különben is saját menürendszer van.

Most pedig következzen egy visszatérő kérdés...
A CD-s felület indításának feltételei.

Nagyon sok fajta egér meghajtó program létezik. A legegyszerűbb

tebb a Microsoft mouse driver, amely minden programmal kompatibilis. Mi is ezt vettük alapul, és erre írta meg programozók a kódot. Ez nem azt jelenti, hogy más meghajtó programokkal nem működik együtt, de ezzel minden ilyen jellegű probléma kiküszöbölhető (más programokban is). A beszerzésé már nem ilyen egyszerű. Akinek 6-os vagy az előtti verziójú DOS-a van annak automatikusan megvan. Ezen kívül néhány játékprogram CD-jén is rajta van (pld.: GP2). A felület majdnem biztos, hogy NEM megy sys mouse meghajtókkal, de ezek már szinte teljesen kihaltak. A legtöbb Microsoft kompatibilis com egér meghajtót támogatja. (mouse.com általában jó.) A második tényező, amely problémát okozhat a grafikus kártya. Az újabbakban 1,2-es vagy 2,0-ás VESA BIOS van, amely teljesen más az újság tartásához. Néhány kártyánál azonban (pld:S3 Trio64V+) be kell tölteni előtte az UNIVBE nevű programot, amely szabványosítja a képernyőkezelést. A VESA szabványt nem szabad összetévesztetni a Vesa Local busz szabvánnyal. Lehet VESA kompatibilis egy Trident 8900-as grafikus kártya is, és ezen is tökéletesen fut az újság.

Memória problémák nem igazán merülhetnek fel, mert a felület futásához csupán 400kb alsó memóriára van szükség. Ezt a MEM parancssal ellenőrizhetjük (a conventional memory utáni számot kell figyelni). Nem probléma az sem ha EMS manager van a memóriában.

A hangkártya beállításai is okozhatnak problémát. A kód igazából az 1-es DMA-szereti, de fut más beállításokkal is. Teljesen automatikusan detektálja a beállításokat a Setup programban. Az animáció lejátszás bizonyos esetekben saját hangrendszer használn. Előfordulhat az is, hogy csak az animációk alatt szól a hang vagy fordítva csak az újságban. Biztos, hogy jól működik az alábbi hangkártyákkal: Creative Ultrasound (Classic, Max, Ace, PnP), az összes Sound Blaster kivéve bizonyos esetekben a Vibra chipset-eket.

A felület fut Windows'95 (MS-DOS Prompt) alól is, ekkor nem kell foglalkoznunk az egérmeghajtóval, viszont gondok lehetnek a hangkezeléssel. Néhány program demója nem szereti a Windows-t ezért azokat nem árt DOS alól telepíteni. A Windows'95-es programokat a mostani számtól kezdve külön felület alól lehet telepíteni, illetve indítani.

Érdekes nem csak a CD-n lévő demókat megnézni, hanem elindítani a felületet is, mert egy több mint 200(!) oldalas újságot rejt a korong sok-sok slide show-val együtt. Ezen az oldalon az elmúlt számokból közlünk néhány képet. Küljetelek leveleket és olvassátok az Other Side-ot.

Christian



Milyen modemet vegyek?

Most, hogy rohamos iramban elkezdett terjedni az Internet hazánkban, és mivel egyre alacsonyabb összegért lehet Internet elérésre szert tenni, igen sokan szeretnének bekapcsolódni az Internetbe. Ehhez nem kell mást tenni, mint egy szolgáltatóhoz elmenni, megkötni a szerződést, és felinstallálni a kapott programokat. No meg persze, egy modemet tenni a gépbe, és hozzákötni a telefonvonalhoz. Igen ám, de mégis milyen modemet célszerű vásárolni, amely nem túl drága, és lehet vele internetezni? Tudni kell, hogy az internet szolgáltatók általában 28.8-as és 38.4-es modemekkel vannak felszerelve, tehát bátran vehetünk gyors modemet. Viszonylag olcsón, 7-8 ezer Ft-ért lehet venni a boltokban 14.4-es belső modemet, általában Zoltrix vagy Nice-talk márkánvén. Ezek az olcsó koreai, taiwani modemek, picit drágábban léteznek belőlük 28.8-as típus is. Internetezéshez mindenképp legalább 28.8-as modemet érdemes venni, mer bár a 14.4-es modellnél drágább, de fele annyi idő alatt tud letölteni ugyanannyi adatot, így a telefonszámában elég hamar meg fog térülni az árkülönbséget. Az olcsó taiwani modemek eléggé el vannak terjedve nálunk, igazából ha nem egy hibás szériát fog ki az ember, akkor még megbízhatóan is működhetnek, de azért ez mégis zűrzavaros. Ismerek olyan embereket, akiknek már évek óta gond nélkül megy a 14.4-es Zoltrix modelljük, de nekem pl. az egyik modemem Zoltrix volt, és 5 hónap működés után felmondta a szolgáltató, nem volt hajlandó többé lemaszíni a vonalról, amint bedugtam a telefonnalba, rögtön „felmaszott” a vonalra, nem is lehetett megavítani, jött a csere. De hallottam már olyanról, hogy egy 28.8-as Zoltrix 7 hónap „hibátlan” működés után furcsa szagok kíséretében kiégett, ez meg úgy a környező kártyákat és az alaplapot is érzékenyen érintette. Tehát ha nagyon nincs pénz modemet, akkor azért még lehet kockázatos az egy taiwani modemet átmenetleg, de fontos tudni, hogy ezek a modemek nem rendelkeznek postal engedéllyel, és általában az USA szabvány szerint vannak beállítva, tehát nem ismerik fel a foglalt jelzést, mert az eltér magyarországi és az USA között. Ezt persze túl lehet élni, enélkül is használható a modem, csak ha a választott internet szolgáltató vonalai igencsak foglaltak szoktak lenni, akkor kicsit nehezebb lesz bejuttatni egy olyan modemet, amelyik nem ismeri a foglalt jelzést. Fontos még, hogy kerüljük az olyan 28.8-as modemeket, amelyek nem támogatják a V.34 szabványt, hanem „helyette” a VFC-t ismerik, mert ezekkel a modemekkel nem fogunk majd tudni 28800 bps-sel connectálni a szolgáltatóhoz, mivel a szolgáltatóknál általában márkás,



V.34-es modemek szoktak lenni. A VFC-s modemek egyébként is a protokoll hibájából általában egymással is csak 26400 vagy 24000 bps-sel tudnak csatlakozni, tehát jobb az ilyen modemeket elkerülni, ezek voltak a 28.8-as modemek első generációi, és még akkor nem volt tökéletesen kidolgozva a technika. Lassan kiszorulnak a 14.4-es modemek a piacról, bár a most meghirdetett WIN95-modem-internet előfizetési akciónak „hála” a 14.4-es modemek többségben maradnak még egy ideig, és egyre több ember fogja az internetet lassúnak találni, pedig lehet hogy egy gyorsabb modem sokat segítene a dolgokon. Tehát ha akad egy kis pénz moderre, akkor érdemes a márkásabb modemek között szétnézni. A legismertebb nevek a modemgyártók piacán az USRobotics, a ZyXEL és a Microcom. Az USRobotics legismertebb modemesaládját a Sportster, amelynek nemrég jött ki a legújabb tagja, az USR Sportster Voice 28.8. Az eddig is nagyon népszerű, a világon a legtöbb példányban eladott Sportster modemet kibővítették hang szolgáltatással, így a modemmel adott Quick-Link Message Center software segítségével a beérkező faxok és adatok fogadására mellett immár üzenetregisztrálként is működtethetjük gépünket. A modem 28800 bps adatátvitelt és 14400 bps faxolási sebességre képes, minőségéről még talán elég ha annyit mondom, hogy a gyártó 5 év garanciát vállal rá. A ZyXEL cég ugyan taiwani székhelyű, de nem szabad általánosítani, a ZyXEL cég modemjei tökéletes minőségű világhíres termékek, például a ZyXEL cég készítette az első hang (Voice)-szolgáltatásokkal is felszerelt modemet. A ZyXEL legutóbbi remeke a ZyXEL Elite sorozat volt. A ZyXEL Elite 2864 és 2861L modemjei 8 MByte-ig bővíthető memóriájuknak hála önállóan, kikapcsolt számítógép mellett is képesek fogadni és kezelni a beérkező hang- és faxüzeneteket (kb. max. 1 órányi) hangok vagy 150 oldal faxot képesek így tárolni). V.34-es 28.8-as modemek, melyek Flash-EPROMjuk lévén upgradelhetők, így a készülékek által nyújtott szolgáltatások tovább bővíthetők, nagy sebességű soros port csatlakozójuk révén pedig, képesek akár 230.4 Kbps sebességgel küldeni adatokat a számítógép felé.

A 2864 és 2861L típusok abban különböznek egymástól, hogy a 2864 ISDN upgradelhető, a 2861L pedig már gyárilag támogatja az ISDN-t. Mivel ezek a modemek nem éppen a legolcsóbbak, a ZyXEL kihozta az Omni 2885 modelljét, amely nem ISDN upgradelhető, valamint nem bővíthető memóriával, de képes 28.8 Kbps sebességre, valamint az Elite modemekkel megegyező voice szolgáltatásokat nyújtja. A fenti modemek külső modemek voltak, tehát a számítógép soros portjainak egyikére kell dugni őket, maga a modem külön házban van, saját táppal rendelkezik. A külső modem bár valamivel drágább, mint ugyanolyan típusú belső társa, mégis jobban megéri, mivel a rajta lévő diagnosztikai LED-ek vagy LCD kijelző segítségével mindig ellenőrizni tudjuk, mi történik éppen a telefonvonalon. Persze, ha külső modem mellett döntöttünk, akkor nem árt megnézni az I/O kártyát is a gépben, mivel a modem az adatátvitelére az I/O kártya egyik soros portját fogja használni, tehát nem árt, ha az I/O kártyánk rendelkezik legalább egy gyors soros porttal. Tehát ha tehetjük, akkor márkás modemet vásároljunk, de még itt is figyeljünk oda, igekezünk PTF engedélyes modemet vásárolni. Megesett már egyik ismerőssel, hogy külföldön járt, és hozott haza egy USR Sportster modemet. Otthon összekötötte a géppel, aztán a modem meg csak nem akart rendesen működni, barátom pedig csapkodhatta az asztalt, hogy nem megy rendesen az átkötött modem. Pedig a modem tökéletesen ment volna, ha nem itthon teszt be a gépbe, hanem az USA-ban, ahol vette. Hogy miért van ez? Az egyes országok változósi előírásainak megfelelően más-más beállítású modemek kellene az USR országokba, tehát más-más modemeket gyártanak a modemgyártó cégek ugyanazon a márkánévvel. Néhány modemnél nem olyan nagy a gond, mert be tudjuk benne állítani az országkódot, és így lehet használni ugyan azt a modemet több országban is, de ha fix beállításokkal dolgozik a modem, akkor csak a firmware, a modemet működtető software cseréje jelent megoldást. Mindenesetre az már eléggé gyanús, ha márkás modemet noV-os táppal fel áron akar valaki eladni nekünk.

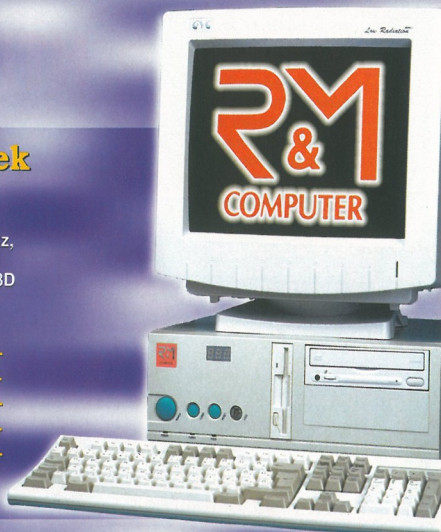
MIXIM

1092 Budapest, Erkel u. 13/A. Tel.: 217-8762, fax: 218-5099
 1085 Budapest, József krt. 36. Telefon/fax: 210-2800
 Internet-cím: <http://www.mixim.hu>
 Az árak a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák, az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

Kiváló minőségű R&M számítógépek igény szerinti kiépítésben!

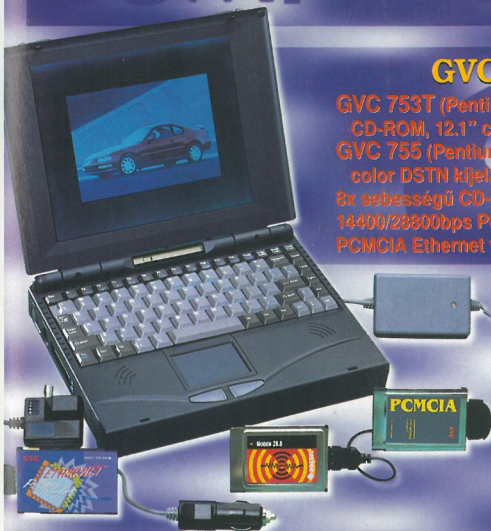
Alapkonfiguráció: alaplap, 8MB EDO RAM, mini torony vagy desktop ház, 1.44MB FDD, 2 csatornás EIDE vezérlő (4 egységhez), 2 soros és 1 párhuzamos kimenet, 128 bites PCI SVGA Windows Accelerator, direkt 3D meghajtó, 14" color SVGA monitor, 101 gombos billentyűzet

Konfiguráció:	640MB	850MB	1.2GB	1.7GB
R&M 5k86-100	115.940,-	119.120,-	123.940,-	128.540,-
R&M 5k86-133	124.940,-	128.120,-	132.940,-	137.540,-
R&M Pentium100	127.360,-	130.540,-	135.360,-	139.960,-
R&M Pentium133	139.360,-	142.540,-	147.360,-	151.900,-
R&M Pentium166	167.760,-	170.940,-	175.760,-	180.360,-
+8MB RAM:	+5.420,- Ft			
			MS Windows 95:	+14.800



GVC multimédia notebookok

GVC 753T (Pentium100, 8MB RAM, 1GB HDD, 4x sebességű CD-ROM, 12.1" color TFT kijelző, 16 bites hangkártya)	468.500,-
GVC 755 (Pentium100, 8MB RAM, 340MB HDD, 11.3" color DSTN kijelző, 16 bites hangkártya, lapos kivétel)	369.900,-
8x sebességű CD-ROM GVC 755-höz	38.900,-
14400/28800bps PCMCIA faxmodem	16.000,-/27.680,-
PCMCIA Ethernet vezérlő	15.840,-



HIF-engedélyes GVC faxmodemek

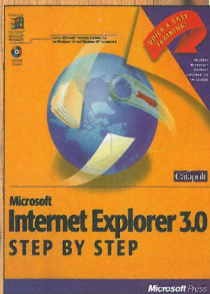
GVC 1114 (14400 bps), belső	9.200,-
GVC 1114 (14400 bps), külső	11.200,-
GVC 1128 (28800 bps), belső	19.200,-
GVC 1128 (28800 bps), külső	21.000,-
GVC 1133 (33600 bps), belső	21.000,-
GVC 1133 (33600 bps), külső	22.000,-
GVC 1133 (33600 bps), külső voice	24.800,-

Multimédia kiegészítők

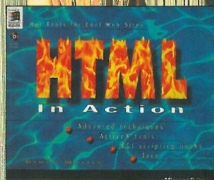


Sony 8x seb. CD-ROM drive	17.800,-
Acer 8x seb. CD-ROM drive	16.400,-
Acer 10x seb. CD-ROM drive	18.900,-
Acer 12x seb. CD-ROM drive	23.900,-
Acer 16 bites hangkártya	6.480,-
Acer 3D Sound 16 bites hangkártya	6.980,-
SoundBlaster 16 OEM	10.980,-
Soundblaster 32 OEM	19.980,-
Power Beat 2x5W hangdoboz	2.180,-
JAST 2x60W aktív hangdoboz	2.980,-
VIP-88 2x120W aktív hangdoboz	5.920,-
LAST 2x60W aktív hangdoboz	5.980,-

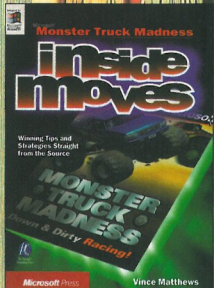
Ebben a hónapban ismét rengeteg újdonsággal árasztott el bennünket a Microsoft. Alapvetően két nagy csoportba osztható az előttem fekvő könyvhalm, a komolyabb elősorban az Internet-iránt érdeklődő felhasználókhöz szóló kiadványok mellett szép számmal kapunk játékosoknak szóló. Inside Moves sorozatból is. Ez a széria a Microsoft által kiadott játékosoftverekkel foglalkozik roppant behatóan. Kezd egyre inkább elérni azt a szokás, hogy a könyvekhez mellékelik egy CD-t csatolnak, ami legtöbbször a kiadvány alapjául szolgáló szoftvereket tartalmazza. Segítségével így a fussen megszerzett tudás a gyakorlatban is elsajátítható, kipróbálható. Arról nem is beszélve, hogy ezek a CD-k legtöbbször olyan segédleteket is tartalmaznak, amelyeknek bevezetése nagyon körülényes lenne. Itt elsősorban például az adott témához kapcsolódó forrásprogramokra gondolok. Most két ilyen jellegű kiadvánnyal is foglalkozunk.



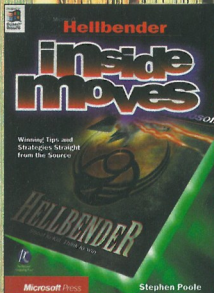
Kezddj talán a sort az Internet Explorer 3.0 Step by step című könyvvel. Mivel a neve is mutatja, az Explorer lépésről lépésre történő megismerésében nyújt hasznos segítséget. (Az Internet Explorer 3.0-as változata az Ots 5. száman is megtalálható.) A képekkel gazdagon illusztrált kiadvány eligazít a site-ok világában. Megmutatja, hogyan tölthetünk le adatokat a világ bármely pontjáról, hogyan használhatjuk korunk leggyorsabb postáját, az elektronikus mail-t. Milyen lehetőség áll előttünk ha feladatunk az Internet segítségével egyszemre több személy bevonásával szeretnénk elvitatni (NetMeeting). A könyvhöz mellékeltek egy CD-t is melyen természetesen az Explorer 3.0-as változata is megtalálható rengeteg egyéb hasznos segédesszel egyetemben.



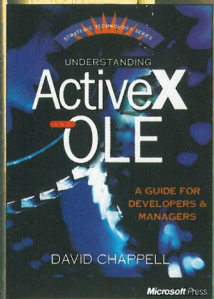
A harmadik könyv már egy jóval komolyabb alkotás. ActiveX és OLE címen egy segédkönyv szoftverfejlesztőknek és programozóknak. Tulajdonképpen egy szemléletes táj az olvasható, amely bemutatja a Windows alkalmazások, és az Internet határait, felépítését taglalja. Gyakran egy gyors átnézés adni azokra az információkakra, amelyek a szoftvertervezésben, az üzleti ügyek előkészítésében, és ezért szükségük van a legfontosabb és legfrissebb technológiák összehasonlító elemzésére. Mint előbb ídtük, így egy meglehetősen egyszerű, megfogható kiadvány, ezért nem is tudom ajánlani a felszabottabb írástípusra vagy a csúszkákra, nem úgy mint a következő sorozatból.



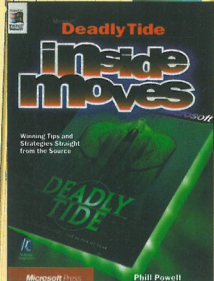
Végére hagyom a sorozat legújabb kötetét. Amikor megérkezett a Deadly Tide könyve, meg sem mertem gondolni, hogy nem gyakorlati a szerkesztősége. Pár nappal később ismét megérkezett a játék is. Megtekintettük és egyből padlót fogtunk. A játékról csak annyit, hogy az pedig került legsebb és legizgalmasabb Cyberia szaga lovólövöldözés stílusú. Iszonyatosan gyors sebességét még a Windows és a 640x480-es nagy colorgrafika sem tudja legyőzni. Ezután az érdeklődés roppant módos megváltozott, az Inside Moves ezen kötetét vártuk. Milyen kiváncsian érdegtük, hogy vajon hogyan csináltak azt a programot, akik ez minden különleges feladatokkal tartogattak meg számunkra. Mindezt a természetesen, hogy derül a könyvből, sőt ezenkívül még rengeteg más kérdés is. Mert bátran tudom ajánlani mind a játékot, mind pedig könyvet mindenkinek.



Másik könyv a HTML in Action is az Internet világával foglalkozik. Azon belül is a homepagek készítésével, felkutatásával. Cikorbba gyűjtve tartalmaz technikai trükköket, tippet, amelyek szükségesek a WWW érdekesebb site-jainak felépítéséhez, valamint ahhoz, hogy saját magunknak is készíthessünk ilyen mintá magasabb színvonalon. Ezt támogatandó a könyv foglalkozik az egyik mellett Java programozással is. A könyvhöz mellékeltek CD-n így található rengeteg forrásprogram, Internet Explorer, valamint HTML szerkesztő. Külön érdekességként True Type fontokkal is árasztanak minket, támogatva ezzel az egyéni megvalósításokat, a változatosabb homepagekat.



Valószínűleg sokan bajban lennének, ha egy autoversenyről vagy mondjuk egy lovólövöldözés shoot-em-up játékról kellene közel 200 oldalas könyvet összeállítani. Szerencsére erre a Microsoft nincs így. Hazretől napról hónapra jelenteti meg az Inside Moves sorozatába tartozó, főleg játékosoknak átfogó ismertetéséről szóló kiadványait. Ez a kezdeményezés Angliában már létező versenyeknek örvend, viszont hazánkban most kezdenek elterjedni az ilyen, komplett játékokkal foglalkozó kiadványok. Elsőként vessünk egy pillantást a Monster Truck Madness, kézikönyvre". A felírtan szép borító alatt tulajdonképpen a forrásprogramok kivételével minden megtalálható, amit taláha valaki erről a programról tudott. Nem csak olyan alapvető fontosági dolgok, mint hogy hogyan kell installálni, milyen problémák merülhetnek fel a futtatás során, hanem például fényképekkel illusztrált képeken kaphatunk információkat (többek között arról is, hogy merre érdemes a verseny közben egy-egy pályát elhagyni). Milyen szövegben közlhetünk meg egy emelkedőt, hogy ne legyen feltétlenül borulás a vége. Teszteredmények tanulmányozhatunk át azaz kapcsolatban, hogy milyen konfiguráción milyen sebességgel (frame rate) a program, milyen felbontás és textúrázottság az ideális. Megtekinthetjük, hogy milyen joystickot illesz be szerencsén, hogy valamely eredményt is sikerüljön elérni. Történelmi áttekintést is élénk témák a bigfoot versenyek múltjáról, jelenéről, hirtelen versenyzők nyilatkoznak a sport népszerűsítése érdekében.



Ugyanzen sorozatban kapunk kézzhez a Hellbender című program kézikönyvét. A játék tulajdonképpen egy 3D shoot-em-up klón, ahol texture mapped felszín felett repülve kell az ellenséges űrhajókat megsemmisíteni. Amellett, hogy pontos képekkel illusztrált táblázatban tudhatunk meg minden fontos információt az ellenséges űrhajók felépítéséről, megismerkedhetünk a játék keretfeltételeivel, különböző - a játék céljaira leginkább megfelelő - botkormányok, kiegészítők tesztjeivel.

Sound Blaster 32 PnP

avagy dumcsizzunk az InterNeten.

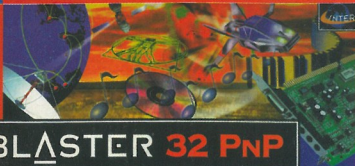
Azt hiszem mindenki ismeri a Creative Labs nevét. Ez az a cég, amely forradalmasította a PC-s világ hangjait, hiszen a rúd és néma kiskaszából zenélő-dobozt varázsolott. Réges-régen még kissé sistergett és kattogott a dolog, azonban a 8 bites világ lejárt, a 16 bites épp kimenőben van a divatból, így itt volt az ideje, hogy a hangkártyák piacán is a 32 bit legyen a domináns. A Sound Blaster család élen járt az innovációban AWE32 nevű hatalmas kártyájukkal, amely legyűrve a konkurenciát új szabványt hozott létre. Azonban időközben belépett a képhez az InterNet, amely érdekes új lehetőségeket nyitott azoknak, akik szeretnek távhívásokat bonyolítani sok-sok pénzért.

Miről is van szó? Arról, hogy InterNeten keresztül telefonálhatunk távoli jó barátainkkal egy helyi beszélgetés díjáért. Ez utóbbi nem megvetendő, hiszen mindenki tudja, mekkora vagyónokat lehet bájcsevegésre illetve a Magyar Királyi Távcseviző Vállalkozás finanszírozására fordítani, ha az ember belemelegszik a beszélgetésbe. Ez az az dolog, amiben a Sound Blaster 32 PnP nagy-

nagy erőssége rejlik. Ugyanis ez a készülék egy mikrofon segítségével tökéletesen emulálja az igazi telefonokat a WebPhone szoftver használatával. Ez azt jelenti, hogy ha szerencsésen van, jó a modemünk és a telefonvonal is megfelelő, akkor máris beszélgethetünk ismerőseinkkel Buenos Airesben, Alaskában, Vanuatu-n és akár Vlagyivosztokban is. Mindezt pedig annyit fizetünk, mintha a szomszéd utcában lakó barátunkat hívtuk volna fel. A rendszer képes üzenetrögzítéket működni, illetve tárcsázni valakit, akinek van E-mail címe. A WebPhone regisztrált változata képes még arra is, hogy egyszerre 4 szimultán beszélgetést bonyolítson le.

Mindemellett hallgathatunk Real-Audio hangokat, szűrőzhetünk a Weben az Internet Explorer segítségével, WAV-okat editálhatunk, szöveget olvastathatunk fel a géppel stb. A hangkártya pedig olyan, mint egy AWE32, csak fele akkora. Mellesleg pedig Plug'n'Play az egész. A rendszer felismeri, beinstallálja és használja automatikusan. Hihetetlen! Annnyira kitaró, hogy hiába irítottam ki a Creative IDE CD-ROM kontrollert a Wings erőforrásainak listájából, szorgalmasan minden indításnál automatikusan visszainstallálja. Szerencsére ez nem zavart meg semmit, így a kártya megbízhatóan működik, és sosem akad össze semmivel. Ezt pedig mindenféleképpen köszönjük meg a Creative Labs-nak (a kártyát) és a Graphix SHS-nek (a tesztelési lehetőséget).

Sound Blaster



BLASTER 32 PnP

Enhance Your PC Audio with Next Generation Wave-Table Synthesis

- Surf & Communicate with Sound Blaster™ INTERNet™ Audio
- Realistic & Unsurpassed True Instrument Sounds
- More CD-quality Stereo Recording & Playback
- 32 voices Wave Table Synthesis with 100% Temporal Coherability
- Optional Memory Upgrade For SoundBlaster 32 PnP (Additional Audio Support)

Dragon

COMFORT SZOLGÁLTATÓ, KERESKEDELMI ÉS FEJLESZTŐ KFT.

Iroda: 1182 Budapest, Hargita tér 14-15. I. emelet
Kommunikációs szaküzlet: 1095 Budapest, Mester u. 57.

Telefon: 294-2050 Telefax: 294-2051
Telefon: 216-0050 Telefax: 216-0051

Internet-bolt: <http://www.comfort.hu/> Rendeljen most kedvezményes áron

Adat/Faxmodemek

A Hírközlési Főfelügyelet engedélyével

Sportster



A világon a legnagyobb számban eladott modem

Külső és PC-kártyás modemek
5 év garanciával
V.32bis-14400 bps adat/fax/hang
V.3428800 bps adat/14400 bps faxátvitel
Most hangszolgáltatással is:
hangpostafiók
fax on demand • faxjárkudéls



Internet és Home Banking használatának ideális eszköze

Courier



2 év garanciával
V.34-28800/14400 adat/faxátvitel + Flash PROM
! Új V.34. PLUSZ Flash PROM (33600bps!)
Ingyenesen letölthető verzió!
Minden nemzetközi szabványnak megfelel.

INTERNET ROCK CAFE

US Robotics
The Intelligent Choice in Information Access

Java objektumok létrehozása és kezelése

3.4. Objektumok

Manapság nem lehet menő az, ami nem objektumorientált. Rutinos számítástechnikai cikkolvasó itt egy zavaros leírást vár arról, hogy a programok igazából olyanok, mint a való életben a bonnyolult dolgok, részegységekből épülnek fel, önálló objektumokból, meg hogy egy alma meg egy körte ugyanazal a felhasználói felülettel kell rendelkezzen a kéz számára és ez egy programtól is elváható. Én nem farszátalak ilyen mélyen tudományos szöveggel, az objektum adatok és rajtuk műveleteket végző függvények összecsomagolása egy egységé. Ez egy remek dolog. Az a baj ugyanis a nagy programokkal, hogy minél bonnyolultabbak, annál nehezebb követni, mi történik bennük, melyik alprogram melyik eljárása hogyan módosítja a globális változót. Objektumorientált nyelvben egy ügyesen kitálatított objektum bármivel összeköthető, mert az belügyeivel nem zavarja a többiek életét. Tapasztalt zűrkarváró persze objektumorientált nyelvem még nagyobb kuszaságot tud csinálni, de legalább a nyelv nehezebbé teszi az ilyen ügyeket.

Minden objektumegyed tartozik az objektumok egy csoportjához, az ilyen csoportokat osztályoknak nevezünk. Az osztály tehát leírja, hogyan néz ki egy objektum, ha a programban szükség van egy bizonyos típusú objektumra, létrehozunk egy egységet az osztályból. Objektumorientált nyelvben való programozás a szükséges osztályok definiálását, azokból megfelelő egységek létrehozását és egymással való összekötését jelenti.

Van az objektumosztálynak egy remek tulajdonsága: nem kell minden osztályt az alapokról összehozni, mert foghatsz egy kész osztályt, átveheted belőle, ami neked kell, a többit meg hozzáírod. Ezt hívják öröklődésnek.

A Java szigorúan objektumorientált nyelv, ez azt jelenti, hogy a program minden változója és függvénye valamelyik objektum része kell legyen.

Objektumosztályt létrehozni rem egyszerű.

Azt mondhatjuk például:

```
class FirstClass {
    int a;

    FirstClass() {
        a = 0;
    }

    void Incavar() {
        ++a;
    }
}
```

és már létre is hoztuk a FirstClass nevű osztályt, aminek egy változója és két metódusa van. Egy osztály omagában nem sokat ér, használni akkor lehet, ha létrehozunk belőle egy egységet.

A dolog látszólag egyszerű:

```
FirstClass fo;
fo = new FirstClass();
// amit persze írhatnát volna egy sorban is így:
FirstClass fo = new FirstClass();
```

Ezek után meghívhatunk enket az objektumnak az Incavar metódusát a következőképpen:

```
fo.Incavar();
```

Egyszerű, nem? Nem. Egy-két dolgot el kell magyarázzak, hogy pontosan megértsd, mi is történik itt. Mindenekelőtt, ha emiékészt, a változónknál emiítettem, hogy az egyszerű változók mellett vannak referencia típusú változók is. Barátunk, fo pont ilyen fajta. A referenciaváltozót úgy képzelheted el, mint egy dobozt, amelybe betolhatasz egy objektumot. Amíg az objektum a dobozban van, a dobozra történő hivatkozások a benne lévő objektumot érik el. Az objektumot kivehető a dobozból és beletelhetisz egy másik objektumot, ekkor a másik objektumra vonatkoznak a változón keresztül végzett hivatkozások. Ha te már nagy profinak érzed magad és duhít ez az óvodás magyarázat, akkor elképzelheted a referenciaváltozót egy mutatónként, mint ahogy valójában az is. Talán feljutt, hogy a cikk elején azt mondtam, a Jávában nincsenek mutató típusú változók, később mégis azt írtam, hogy a Java futás közben is ellenőrzi a mutatókkal végzett műveleteket. Ez azért van, mert a Jávabájtók szinten a referenciaváltozó egy mutató, de ezzel műveleteket végezni nem tudsz, nem növelgethatsz például, mint C-ben.

Mintthogy a referencia csak egy hivatkozás, ha egymásnak adod értékül őket, csak ugyanazt az objektumot csomagolod egy másik dobozba is. Ezt írhatnád például:

```
FirstClass so = fo;
// Válaszolj csak gyorsan a kérdésre, mi történik, ha az objektumot az so változón keresztül éred el? Na, na ??? Helyes válasz: ugyanaz, mintha az fo-n keresztül tennéd. A két referencia ugyanarra az objektumra hivatkozik.
// Mit pakoltunk a referenciaváltozó dobozába? Egy újonnan létrehozott FirstClass osztályú objektumot, a teremtés várlászatát rábírtuk a nem operátorra. Most persze azt várod, hogy mindjárt elkérül a deleite is, de nagyot tévedsz. A Jávában nem a hagyományos, C++-ban megszokott objektumkezelés van, hanem egy kicsit bonnyolultabb. Ha valaki küzdött már a rettenetes „memóriaszivárgás” (memory leak) ellen, akkor értekelni fogja az új rendszer. Magyarázatként nezzük a következő kis programrésztlet.
```

```
FirstClass fo;
while( true ) {
    fo = new FirstClass();
}
```

Érted már, mi a memóriaszivárgás? A fenti kis ciklus végtelen hurokban hoz létre újabb és újabb egységeket a FirstClass osztályból. Mintthogy minden egység valamennyi memóriát igényel (például az „a” változónak is), a fenti kis részlet C++-ban felzabolja a memóriát. Memóriaszivárgás tehát akkor van, ha létrehozunk egységeket, de elfelejtjük törölni őket. Meg fogsz lepődni, egy nagy programban milyen könnyű ilyen hibát elkövetni és milyen nehéz megtalálni.

Nos, Jávában a fenti programrésztlet nem eszi fel a memóriát. A módszer, amit alkalmaznak ennek elkerülésére olyan egyszerű, mint amilyen ösrégi: referenciarendszerbe integrált szemesebber időnként végignézi a memóriát eldobott objektumok után kutatva. Minden objektumot szigorúan eldobtattnak tekint, ami csak úgy ott hever a memóriában bedobozatlanul, vagyis nincsen rá hivatkozó referenciaváltozó. Az ilyen objektumokat szemégyűjtésre kijelöltnak tekinti és ha úgy találja jónak, törli őket és a helyüket szabadba nyilvánítja. A szemégyűjtésnek nem kell azonnal bevezetnie, ha egy objektumot kivesszek egy dobozból és nem teszik be egy másikba. Valamikor, később történhet meg, ha a rendszernek szüksége van helyre vagy éppen van ideje a megértést foglalozni. Hogyan is működik akkor a priori kis programunk? Az fo mindig az utolsóknál létrehozott objektumra jog hivatkozni. A new mindig létrehoz egy objektumot, berakja a hivatkozást az fo változóba, a korábbi hivatkozás az előző FirstClass egységre elvész. Ebben a pillanatban az előző egységre halálós veszélybe kerül mert már vadászik rá a szemesebber, mintthogy senki sem hivatkozik rá. Rövid idővel után a szemesebber elkajra a csellengő objektumot és felszabadítja a helyét. A memóriában csak néhány, sorsára váró eldobott FirstClass egység van és ök sem hűzhatják meg magukat sokáig. Mini Jáva-univerzumunkat már nem fenyegeti végveszélye, a kellő pillanatban megkerézik a szemesebber és megszabadít a gonoszról.

Szemégyűjtést már az ötvenes évek vége óta alkalmaznak. Lásd rendszerenélkül el sem képzelhető. A topbbé implementációk sajátja volt a szemégyűjtés alatti megmereredés, amikor a rendszer a memóriában kutakodott, semmi más nem ment. A Java ügyesebb, ő elosztott szemégyűjtést használ. A szemesebber folyton ott lapang a háttérben és itt-ott ellop egy kis időt, felszabadítja egy-két eldobott objektum helyét. Személyes tapasztalat alapján állíthatom, ezt nagyon ügyesen csinálja, mert én még soha nem vettem észre, mikor történik.

Gyorsan vissza ahhoz a bizonyos sorhoz, ahol létrehoztuk a FirstClass egységet és hozzárendeltük az fo változóhoz. Ha megfigyelted az osztály definícióját, láthatnád

egy FirstClass nevű metódust, aminek - horror, horror! - nem volt visszatérési értéke I Nem is szabad, hogy legyen, mert ez egy speciális metódus, az úgynevezett konstruktor. Az objektum életrekelésének két része van: az első, amikor a Java rendszer ténylegesen lefogalja a megfelelő területeket, ezzel nem kell sokat törődjünk, ez a Java belügye. A második rész azonban rák tartozik, mert a Java nem tudhatja, hogy kinek az objektumok belső változói, erőforrásait inicializálni, ezt csak mi tudhatjuk. A konstruktor tehát egy olyan metódus, ami akkor hívódik meg, amikor új egységet hoznak létre az osztályból és a Java rendszer már lefogalja az egyed helyét a memóriában. A mi esetünkben a kezdőértéket adtuk az „a” változónak. Éppen azt is írhattam volna:

```
int a = 0;
// akkor ez az egész konstruktorügylet nem jött volna elő, de akkor hogyan mutatom be a konstruktorokat? Remélem, egyetértessz velem ...
```

Milyen bonnyolult is lehet egy sor, ugye? És még bonnyolultabb is tehető. Hirtelen felindulásunkban a következő metódust írhatnánk be a FirstClass definíciójába:

```
FirstClass(int av) {
    a = av;
}
```

Hoppá, de hiszen már van konstruktorunk! De olyan kicsi, ami egyetlen int paramétert vár. Ezt a trükköt overloading-nak hívják, C++-ban és Jávában is csak az a metódus számít egyformának, ami névben és paraméterszámban-típusban is megegyezik. A két konstruktor tehát nem egyforma. Megjegyzendő, hogy sima, mezei metódusokra is alkalmazhatjuk ugyanezt a várlászatot, ami most maradjunk a konstruktoroknál. Új konstruktorunk csodálatos lehetőségeket nyit meg számunkra. Eddig csak azt mondhattuk:

```
FirstClass SomeName = new FirstClass();
```

és ekkor az a változó kezdőértéke o volt, ezután azt is mondhatjuk:

```
FirstClass OtherName = new FirstClass( 5 );
```

és az „a” változó ekkor 5-ről indul.

Legközelebb további objektum osztályokról emiélkedünk...

u.l.

Azok számára, akik a gyakorlatiail is szeretnék megismerkedni, találnak a CD-n egy kicsiny alkonyvtárt, ahol a Java versenyben első helyezést nyert Graffiti c. internet rajzoló programot és egy kicsi torpedó játékokat lelnék...

A Kossuth Könyvkiadó új CD-ROM-lemezei!

Külkereskedelmi levelezés 6 nyelven

A felhasználó 34 levélrípusból választva a hat nyelv (magyar, angol, német, francia, orosz, spanyol) bármelyikén összeállíthatja levelét a program által felajánlott „panelszövegekből”, amelyet a számítógép a fenti nyelvek bármelyikére lefordít. A menüszerekek a külkereskedelmi levelezést tanulóknak szánt programot a Külkereskedelmi Főiskola szaktanárai állították össze.

Ára: 10000 Ft helyett 8990 Ft

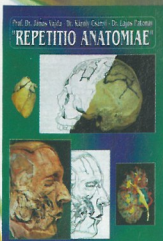


Repetito Anatomiae

Anatómiai atlasz 3 CD-ROM-on

A képes-hangos anatómiai atlasz drága és nehezen hozzáférhető szemléleteszközöket és segédanyagokat vált ki. Pótolhatatlan és egyedülálló eszközt kínál az orvosok, orvostanhallgatók, valamint a kapcsolódó szakterületek művelői és minden érdeklődő számára az anatómiai ismeretek megszerzéséhez és a tudás átismétléséhez. A magyar nyelvű lemez 1996. december 10-én jelenik meg.

Ára: 12900 Ft helyett 11900 Ft



Megrendelhető levelezőlapon a Kossuth Könyvkiadónál

1043 Budapest, Csányi László u. 36.
Telefonon: 370 0609, 370 0610 Faxon: 370 0602

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!

3,2,1... Itt a COMMAND & CONQUER

RED ALERT

Magyar kézikönyves RED ALERT-et,
izgalmas Shareware CD-ket,
Other Side ajándékokat
nyerhetsz, ha visszaküldöd
kítőltve a lapban található
ECOBIT kérdőívet...

Siess, nehogy lemaradj!

A sorsolás eredményét februári számunkban olvashatod!

Virtual World

PC CD ROM Shop

Decemberi Akció!

Újpesti üzletünkben a
klubtagsági ára dec. 31.-ig
6000 helyett **csak 4000 Ft.**

Virtual World üzletek:

Újpesti Centrum Áruház II. Emelet
Tel.: 169 51 55/61. Mellék

Újlaki Üzletház: 1036 Bp. Bécsi út 34-36. I. em.
(A Kolossy téren, a busz végállomásnál.)
Tel.: 250 52 00/122 mellék, Fax: 250 52 00

Átrium mozi Bp. Margit krt. 55.

10000 Ft helyett
10000 Ft
Ajándék

OS/2 - A NYITOTT PLATFORM

A számítástechnika világában vannak szereplők, akik zárt rendszerekben gondolkodnak. Csak a saját rendszerükre készült programokat támogatják (esetenként azt sem mindet...), csak egyéni felhasználókban, gyakran változó egyéni szabványokban, izolált munkaállomásokban gondolkodnak. Az OS/2 nyitott világ. Miközben teljes és általános hálózati kliens, integrált internet támogatást, és hálózati környezetben is használható, szabványos objektum-beágyazási eljárást (OpenDoc) tartalmaz, támogatja a régebbi platformokat (DOS, Win 3.1, OS/2 16bit), további fejlesztésekkel (OpenGL) még erőteljesebbé teszi a natív OS/2-

re készült alkalmazásokat, ugyanakkor előremutatóan magába integrálja a legújabb kor legújabb lehetőségeit (JAVA).

Az OS/2 valódi többfeladatos rendszer révén egyidőben képes futtatni több DOS alkalmazást - akár a legújabbakat is.

Ablakban futhat például az Xwing, az FI GP2, vagy a Quake is... (Természetesen akár egyszerűre is...a Te oprendszered ezt hogyan bírja?)

Valódi támogatást nyújt a régi 16 bites Windows-ra készült alkalmazások számára, melyeket külön memória területen képes futtatni, biztonságosan véde egymást és az operációs rendszert. Erre a Windows világból csak a WINNT

képes, aminek viszont köztudomásúan csapnivaló a 16 bites programokkal való kompatibilitása. (Sőt a gyakran változó win32 implementációk miatt jó néhány Win95-ös program sem fut rajta...) Java applikációk rendszer szinten, a rendszer védelme alatt futnak, nem kell erőforrás-zabáló böngésző, sőt még hálózatra sincs szükség.

A rendszer tökéletesen kompatibilis a régebbi 16 bites OS/2 alkalmazásokkal, és ennek több oka is van. Egyrészt az IBM nem dobja sutba, nem hagyja cserben a régi alkalmazásokat. Másrészt, a 32 bit nem mindig, és feltétlenül jobb! Néhány esetben a 16 bites kód tömörebb, gyorsabb mint



32 bites társa. A Microsoft álláspontja - miszerint ők továbbra csak 32 bites programokat fejlesztenek - alapvetően négy okra vezethető vissza. Először is, a Win95 csak a win32-t tudja biztonságosan futtatni ez tehát egy technológiai korlát. Másrészt így végre a WinNT-hez is készülnek fejlesztések ez pedig a cég jól felfogott üzleti érdeke. Arról már nem is beszélve, hogy újra eladhatóak a régi programok új kontösben. Végül az OS/2 nem futtatja a Win95-re írt alkalmazásokat. Ami azonban a lényeg: mi a helyzet a natív OS/2 32-bites alkalmazásokkal? Bár sokan nem tudnak róla, DUNÁT LEHET REKESZTENI VELÜK... (olyan emberkékről is hallottunk akiktől le is lehet

másolni őket, de hogy pontosan kik is azok és hol vannak arra most épp nem emlékszünk...) Először is a sokat emlegetett Shareware kategória. Körülbelül 15-20 EZER Shareware alkalmazás létezik OS/2-re. Ami azonban még fontosabb, hogy igen régi fejlesztések is akadnak köztük, amelyek immár a 30-40. verzió táján igen-igen sokat tudnak... Ami a kereskedelmi kategóriát illeti, régen nagy őr volt az irodai programsomagok, szövegszerkesztők terén, és az Office-t látva mindenki ezt emlegette fel. Nos mára ez a helyzet gyökeresen megváltozott. Mára talán erre a platformra lehet a legszélesebb szövegszerkesztő választékot találni. (Most történetesen tekintünk el a régi Windows-ra, és DOS-ra írt programokról, és csak a natív OS/2-esekre koncentrálnunk)

A szövegszerkesztők közül a legegyszerűbb, a Bonus Pakben az IBM Works részeként kapott szövegszerkesztő. Előnye a kis mérete, gyorsasága, integráltsága - Pl.: beszédfelismerés támogatása -, ugyanakkor ingyen kapjuk. Ettől a programtól azonban senki se várjon professzionális funkcionalitást. Aki többre vágyik az egyszerű mindennapi szerkesztési funkcióknál, az is igen gazdag kínálatból választhat. Az első, legkézenfekvőbbnek tűnő választás a Describe 5. Professzionális igényeket is ki tud elégíteni, kiforrott (az 5. verzió), Magyarországon is kapható, ráadásul még olcsó is. Szintén profijnak ajánlható a Lotus WordPro. Vállalati felhasználók számára munkacsoportos lehetőségeket is tartalmaz, támogatja a beszédfelismerést, könnyen kezelhető, és ha elkészül a komplett Smartsuit irodai csomag, annak részeként, egy nagyon erőteljes eszközzé válhat. Egy másik - internetes - megközelítésben a StarWrite lehet a nyerő választás. Szintén professzionális eszköz - Word teljes funkcionalitását tudja - ugyanakkor teljes internet támogatással rendelkezik. Egyszerre működhet szövegszerkesztőként, levelező programként, web böngészőként, vagy HTML szerkesztőként... És, ha már a szövegszerkesztőknél tartunk, említést érdemes a Corel Perfect Office for JAVA csomagja amely természetesen fut OS/2 alatt...

A komplett irodai csomagok terén sincs már hátrányban a Warp. Köszönhető mindez egy olyan csomagnak amely nemcsak, hogy felveszi a versenyt Windows-os társaival, de sok tekintetben fölüli is múlja azokat. A StarOffice tartalmaz egy szövegszerkesztőt - StarWrite - egy táblázat kezelőt - StarCalc - amelyek azonos tudásúak az Office '95 sok tekintetben - méltán - etalonnak számító, hasonló funkciójú társaival. Tartalmaz egy a StarCalc-al szorosan együttműködő grafikon készítő - StarGraph - egy képretsulót - StarImage - egy vektoros rajzoló, prezentáció készítő programot (tudja az alap CorelDraw funkciókat!) - StarDraw - és egy matematikai képlet készítő - StarMath. Levelező, és web böngésző csak azért nincs külön, mert benne van a szövegszerkesztőben. Mint ahogy az egész csomagra jellemző az internet

támogatás. Például a StarCalc-al behívja egy Excel állományt, az gond nélkül átalakítható HTML-es táblázattá... Aki pedig egy már bejárta névre, egy márkásabb, munkacsoportok számára is jól használható irodai csomagra vágyik, azok számára készül a Lotus Smartsuit, amelynek első darabja - Word Pro - már meg is tekinthető.

Fejlesztő eszközök terén is bőséges kínálatot találhatunk. A legtöbb, C fejlesztő eszközökből van. Csak példaként: EMX, Gmu C, vagy az igen sokoldalú, több platformra (pl.: Windows 16-32-NT-re is) fordítani képes Watcom C++. OS/2-re készült el először a PC-s fejlesztőeszközök eddigi talán legjobb darabja a Visual Age C++, amellyel akár egyetlen programor leírása nélkül is írhatunk programot, és amely ma a leggyorsabb, legtömörebb kódot generálja. Aki a BASIC-et kedveli, annak ajánlható a Visual Age Basic, és a Visual Age családban megtalálható a Smalltalk is. Aki pedig a Pascalt szereti, az választhat a Speed Pascal, és a Virtual Pascal között.

Az OS/2 egyik erőssége az integrált internet támogatás. A rendszerben mindenhol ahol valamilyen információ fellelhető, megtalálható egy URL is, amire duplán kattintva a web-böngésző már tölti is le a témával kapcsolatos legfrissebb híreket. Aprópó web-böngésző... Ma már abból sem csak egy van, hiszen az IBM Web Explorer c. programja mellett megtalálható a Netscape is. Csak egy érdekesség a Netscape-vel kapcsolatban. A jó néhány platform közül amelyre elkészült, az OS/2 az egyetlen amelyre nem csak portolták, hanem teljesen újra írták, hogy támogathassa az OS/2 képességeit (pl.: Drag & Drop, beszédfelismerés, stb...)

S ha már az internetnél tartunk, nem mehetünk el szó nélkül a levelező programok mellett. Az OS/2-ben beépítve kapott helyet az Ultimail, és a Lotus Mail Cliens, de nagyon hasznos lehet - ha valakit ezek nem elégítenek ki - a PMMail, és a StarWrite is használható levelezésre.

Lassan remélem érthetővé válik mindenki számára, hogy miért is lelkesedem annyira az OS/2 iránt... Minden friss technológia évekkel megelőzve társait beépítve, és ráadásul jóval működőképesebben megtalálható az OS/2-ben. Szerintem érdemes mindekinek a játék-operációsrendszer mellett egy komolyat tartani.

Aki nem hiszi, járjon utána!

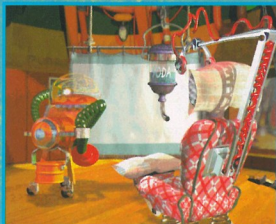
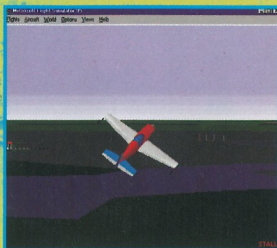
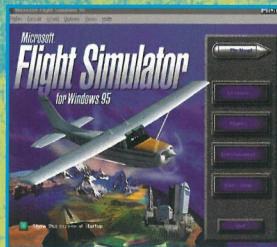


Microsoft Flight Simulator for Windows 95

Állók a kifutópálya végén, a Boeing 737-es turbinái lágyan duruzsolnak. A felszállás előtti ellenőrzés letudva, az időjárás kedvező, megkaptuk a felszállási engedélyt. Tökig nyomom a toborét a turbinák visitanak, lassan elérjük a szükséges sebességet az emelkedéshez. Felemelkedik a gép orra, majd a főfutók is elhagyják a betont. Irány London- Heathrow.

Manapság egy program sem kerülheti el, hogy ne készüljön el a Win95-os verziója, pláne ha a kiadója a Microsoft. Függetlenül a kiadótól, a Flight Sim. szeriát nagyon eltálatták, ez alól az új verzió sem kivétel. Egy pár dolog természetesen megváltozott, például bármikor lekérhetjük az igen terjedelmes online help-et, ami nemcsak eligazodni segít a program kezelésében és a repülőök vezetésében, hanem komplett polgári repülési szabályzatot, részletes repülőgépmertéket, pilótaképzést (sok helyen animációkkal tarkítva) is kapunk. Bővült a repülő kínálat két érdekes géppel, egy műrepülővel és egy B-737 -essel. Új, szebb hangmintákat használtak fel, igényesebb lett a műszerfal kivitelezése is.

Mindent összefoglalva egy nagyon elethű, szép és jól használható szimulátort készítettek a Microsoft programozói. Egyetlen hátránya talán csak a nagy helyigény, ugyanis max. 170 Mb -ot eszik meg a vincseszterről.



Nickelodeon 3D Movie Maker

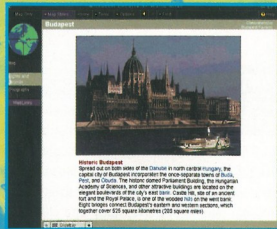
Nyúl a kanapében! Megnőnek a body-s kockafejek, harangoznak a kutyák és támadnak a zöld zselék! A fantasztikus filmek rajongói elkészíthetik álmaik alkotását, melyben az Amerikában népszerű Nickelodeon sztárjai működnek közre. Persze ez csak egy rajzfilm, de pont emiatt szinte végtelene a lehetőségek, hiszen mindenki szaladhat, táncolhat, megijedhet, brekegphet, harangozhat, beszélhet (akár magyarul is, hiszen a program WAV mintákat is fogad), különböző vadabbnál-vadabb helyszíneken a legkülönlegesebb kameraállásokból követhetjük az eseményeket, melyeknek menétét egy nagyon egyszerű editor segítségével befolyásolhatjuk. A program legvidámabb része, amely egyben hibája is, hogy a szereplők belefutnak a tárgyakba, vagy a falba, amitől móka és kacagás az élet, de kicsit csúnyácska. Ami nekem igazán hiányzik, az az igazi rajzfilmek dinamikája: talán a PC-nk a hibás (Proo 16MB) de az egész dolog kicsit lassúcska és ez zavaró, mert nem lehet vele igazán mozgalmas filmet készíteni. Másik hiányossága (persze lehet, hogy én nem fedeztem fel), hogy nem lehet benne folyamatosan scrollozóddó hátteret kreálni, ami előtt a szereplők futathatnának.

Egy biztos, ifjakkak, akiknek ez készül, nem okozhat gondot a kezelés és nagyon sok örömet lehetnek benne, amennyibe segítünk nekik megmutatni, milyen is egy rajzfilm.

Encarta 97 World Atlas

A bámulatos dolgokat, melyek lenyűgöznek, nagyon kedveljük. Jól esik, ha valami gondosan szerkesztétt, átfogó, érdekes izgalmas és szét, sőt még új tudashoz is juthatunk általa. Meghallgathatjuk különböző népek zenéit, megnézhetjük városaikát, olvashatunk kultúráikról és mindezt lenyűgözve, lelkesen bönögésze, könnyen érthető formában. A világ kitarul előttünk, forgathatjuk, pörgethetjük minden szegmensét, zoomolhatunk és meglátogathatjuk a nevezetes helyeit is.

Az áradózó jelzők sem képesek leírni, milyen nagyszerű ez a kiadvány. A világ teljes felfedezése a technika mai állása szerint Encarta nélkül nehezen elképzelhető, hiszen a lehető legpopulárisabb információkat hordozza a világ összes országáról, népeiről és kultúrájáról. Egyetlen egy hibája talán az, hogy nem lehet a valóságban is körbeutazni a világot vele.



Deadly Tide a Microsoft-tól

Az Other Side Golden Wings azoknak a programoknak jár, akik kategóriájuktól függetlenül az egész szerkesztőség elismerését kivívják. A második program ami elnyerte ezt a címet, egy akciójáték, a Deadly Tide.



**2445 január 10.
400 000 kilométerre a Földtől...**

A Holdra telepített védelmi előőrs több gyorsan mozgó hatalmas objektumot észlel. Egyenest a föld felé tartanak. A parancs egyértelmű: Meg kell állítani őket mielőtt belépnék a föld légkörébe. Százával emelkednek fel a védelem vadászai a hold-bázisról. Feladatuk, megsemmisíteni az ismeretlen inváziós erőket.

Az emberiség élete legfontosabb csatáját vívja meg... és veszít. Az idegenek bio-mechanikus gépeit minden ismert hátrító-pajzsnál erősebb energiamező védi. A föld legkiválóbb pilótáiból alakított flotta, kozmikus hulladékként sodródik az űr végtelen fekete posztója előtt. Nincs olyan erő, ami képes megállítani az inváziót. Vagy mégis?

Pár nappal később...

Az idegenek elérik a bolygót, de támadás helyett a tenger biztonságosnak hitt sötétjébe merülnek. 24,45-ben a Föld 88%-át víz borítja. Egy kutatás később kideríti, hogy az ismeretlen létforma életeleme a víz, és a mi bolygónkat az utóbbi időben megemelkedett tengerszint miatt választották.

2445. január 21.

A betolakodók megkezdik a tenger meghódítását. Sorra pusztítják el a kutató célú búvár-állomásokat. Hamarosan rálelnek a titkos kutatásokat folytató Earth Oceans Alliance bázisára. Ironikus, hogy a kormány által létesített hatalmas katonai kutató-központról, csak a lerombolásának napján értesül a közvélemény. A projekt fő célja egy víz alatti vadászgép, a Hydrofighter kifejlesztése, és tesztelése volt. A brutális mészárlást csak egy gép éli túl, amit az SS Hastings, kinemkíti a tűzviharból. Egy gép, egy tesztpilóta. Ennyi maradt az emberiség esélye, hogy leszámoljon

az idegenekkel. De még egy ilyen félelemmel teli időben is felmerül az emberekben a kérdés. Miért állomásozott egy hatalmas védelmi flotta a holdon? Miért pénzelt a kormány titokban egy víz alatti vadászgépet fejlesztő project-et? Talán az egészet előre tudták? Igazak voltak az Arizonában lezuhant UFO-ról szóló hírek? A kérdések nyitva maradtak. Ezt a harcot több ezer méterrel a tenger alatt vívják. S a közvélemény legközelebb a győzelem, vagy a vereség híréről értesülhet. Ha egyáltalán lesz miről, és kinek értesülnie...

**THE HEIGHT OF
BATTLE - THE
DEPTH OF FEAR**



A kicsit hosszúra nyúlt bevezetőből kiderült, hogy a sztori nyomokban az Independence Day-re emlékeztet. Ez az érzés az egész programot átjárja, a fényképezéstől, egészen a pergő szimfonikus zenéig. A 16 millió színű film a CD-n terpezkedik, ami a minőségét figyelembe véve nem tűnik soknak. A csillagok háborúja óta nem láttunk ilyen látványos harci jeleneteket, komputerünk képernyőjén pedig még hasonló sem! Hihetetlen, hogy mindez akár egy Pentium 75-ön, 8MB RAM-al és 4x-es CD-ROM-al elérhető.

A játékmenet egyszerű, tegerunk, vagy botkormánynunk segítségével, a Rebel Assault-hoz hasonlóan le kell lövöldöznünk az idegenekkel. Néha el kell döntetnünk merre haladunk tovább, egy adott helyszínen. Ezt a kettes tűzgombbal tehetjük meg, ha a kurzor nyílra változik. Vannek termek, ahol hajónk, vagy emberünk megáll egyhelyben. Ilyenkor teljesen körbeforoghatunk, mintha egy gömb belsejében lennénk. Hihetetlen érzés egy filmet 360-fokban látni, sőt részese lenni! Ha megöltük a terepet, a gép automatikusan tovább indul. Az Akció-15 csodálatos víz alatti helyszínen zajlik, a Hydrofighter-ben, vagy egy speciális víz alatti szkafiganderben. Az egyik pályán pedig kipróbálhatjuk az idegenek rendkívül jól tervezett, bio-mechanikus vadászgépét is. A történetet egy heroikus mese fogja össze, ahol úgy hullanak az emberek az idegenek keze nyomán, mint a legyek.



A filmre egyébként olyan dinamizmus jellemző, ami csak a legjobb akciófilmek sajátja. Megmozdulásainkat sztereo hanghatások, és csodálatos szimfonikus zene kíséri. Minden jelenetnek, szituációnak megvan a saját motívuma. Msképp szól a SoundTrack akkor ha egy lökeshullám elől menekülünk, hatalmas robbanásokkal körítve, mint amikor csendben lopakodunk, egy számkunra ismeretlen helyszínen. Azokon a helyeken, amikor szabatlan forogva apríthatjuk az ellent, csak akkor boldogulhatunk, ha szterében kiterőítve, vagy egy fejhallgató segítségével játszunk. Különbem nem halljuk, hogy mi, és főleg honnan támad ránk.

Nehéz szavakba önteni a látványt, éppen átkutat-tam egy, az UFO-k által kilőtt hatalmas tenger-alattjárót, és visszaültem a gépembe, amikor egy tekintélyt parancsoló méretű ellenséges flotta csapott rám. A kisebb gépekkel még csak-csak boldogultam, de a kisa-ból bukkant egy horozó. Esélyem sem volt, hogy komoly kárt tegyek benne, mignem feltűnt, hogy pont a roncsot tartó sziklaszirt alatt lebeg. A komputer szépen meg is jelölt nekem egy pontot közvetlen a kilőtt hajó alatt. Nekem se kellett több, tüzet nyitottam. A kiálló szikladarab leszakadt, és a fémmonstrum billegni kezdett. A Hydra lassan a roncs fölé kilőtt. Ekkor ismét rajtam volt a sor. Lőni kezdtem a kilőtt tengeralattjáró felső régiót. Az egyik körben elég szépen eltávolítottam valami reaktorfejét, mert a roncs egy hatalmas robbanás, és több kisebb másodlagos-robbanás kíséretében lebillent, és zuhanni kezdett egyenest az idegen horozó felé. Pár pillanat alatt úgy kente a sziklához a bio-mechanikus csodát, hogy fölötte haladva alig volt időm elmenekülni a becsapódást követő detonáció lökeshulláma elől. Nem minden napi látványosság!

Mindent összevetve a Deadly Tide jelenleg a legjobb ebben a kategóriában. Ez nem véletlen ha figyelembe vesszük, hogy az Amblin szakembereinek kivül, a Star Trek Generations, és a SeaQuest DSV filmsorozatok látványtervezői is dolgoztak rajta. Azt hiszem sokan lesznek akik emiatt a játék miatt takják fel a Windows 95-öt, és talán abban is segíteni fog, hogy ártékeljék magukban a kiadórol alkotott képeket. A Deadly Tide-ot a Microsoft jelenteti meg a karácsonyi örület kellős közepén.

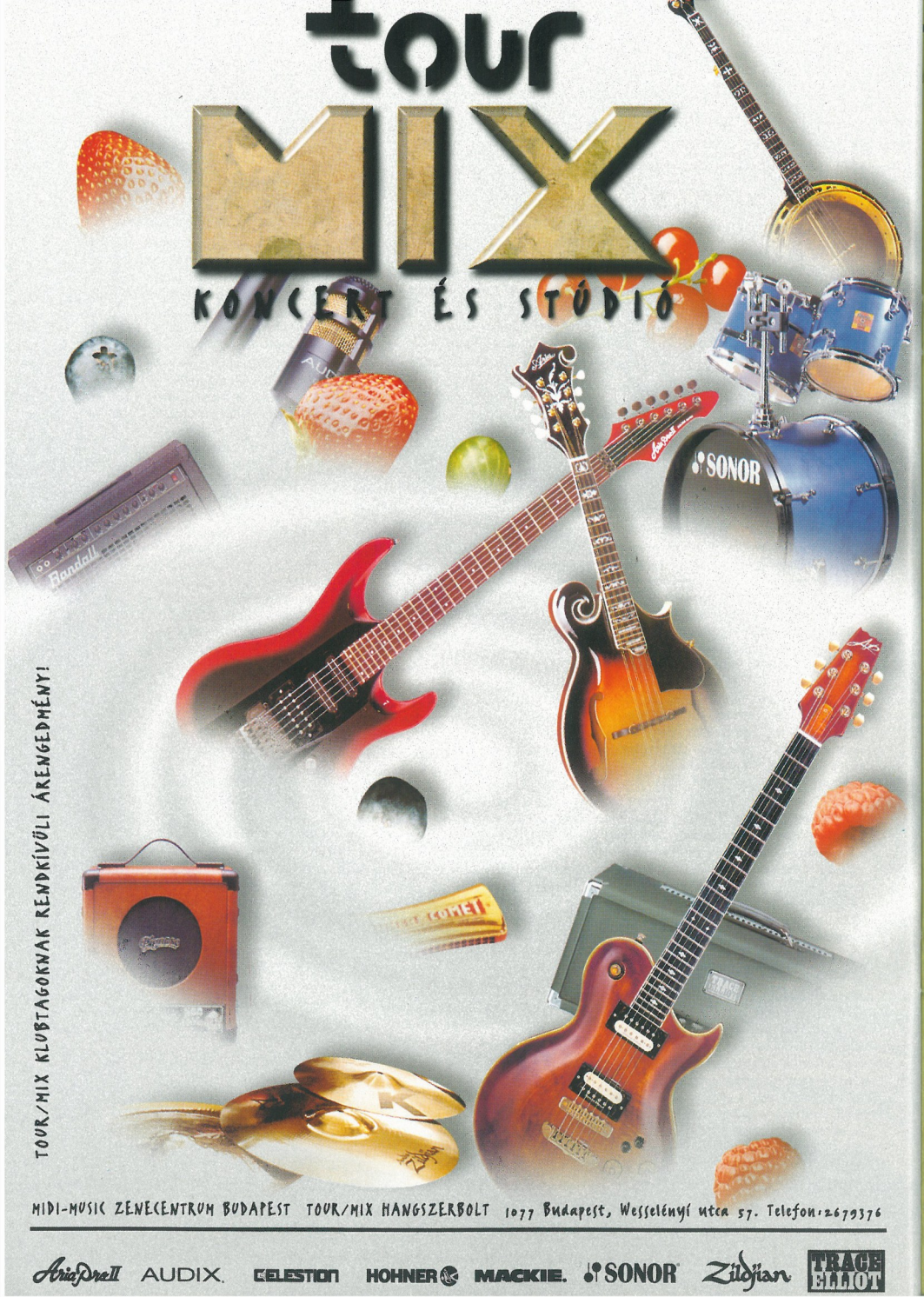
Flash



TOUR MIX

KONCERT ÉS STÚDIO

TOUR/MIX KLUBTAGOKNAK RENDKÍVÜLI ÁRENGEDMÉNY!



MIDI-MUSIC ZENECENTRUM BUDAPEST TOUR/MIX HANGSZERBOLT 1077 Budapest, Wesselényi utca 57. Telefon: 2679376

AriaDreII AUDIX. CELESTION HOHNER  MACKIE.  SONOR Zildjian 

Kedves Olvasók!

Elmesélem mi is történt az elmúlt hetekben velünk. Először is a szeptemberi levelezési láz továbbra is tart, szerencsére nincs közöttük egyetlen „anyázó” sem. Ki kell jelentenem, hogy minket megszerettek a népek.

Ez már nem semmi. Az első szülinapunk-alkalmából mi is szeretnénk mindenkit megajándékozni, ezért mostantól bejelenthetem, hogy minden CD-nk multiplatform verzióban működik. (WIN'95 és DOS verzió)

Tehát a CD Windows-os felület NEM támogatja a Windows 3.11 és egyéb korábbi verziókat. Ellenben WIN'95 alatt 65000 színmélységben csodálható a legújabb programokat. A DOS alatt futó programok továbbra is a DOS felület alól installálódnak. Tehát megszületett hazánk első igazi multiplatform multimédia CD-je.

Öröm számunkra az a tény is, hogy reggel nyolctól csörögnek a telefonok, van már előfizetőnk Szlovákiából és Jugoszláviából is, illetve befutott az első előfizető hölgy. Ezek a dolgok nagyon jók és nagyon kedveljük őket. Természetesen továbbra is várunk mindenkit sok-sok szeretettel a Cinema Bolt-ban, ahol a lelkes gyűjtők is beszerezhetik elmaradt Other Side példányait amelyek nélkül ugyebár nem élet az élet!

Egy hatalmas, mindent elszóró hírt is közlünk a végére: Party-t szervezünk! A konkrétum még csak most körvonalazódna, de az már biztos, hogy egy minden eddigig felülmúló találkozója lenne a számológép és a kártyajátékok kedvelőinek. Már most elkezdhetitek készíteni munkáitokat (demo, intro, gfx, music, wild, lamer) a 97-es év első magyar scene party-jára. Igyezzünk egyedi ötleteket is megvalósítani, így például lesz irányított grafika rajzolása. Ez bővebben azt jelenti, hogy külön lesz egy olyan grafikus verseny, ahol kalandjáték kártya lapokkal lehet nevezni. Természetesen saját és rajzolt képeket fogadunk el, lehetőleg fázisképekkel. Emellett természetesen kapunk nyitva áll az önfeledt szórakozásra ehes játékosok irányában is, akik a Playstationtól kezdve az összes létező konzolt kipróbálhatják éppúgy, mint a legfrissebb PC-s stuffokat. Szeretettel várjuk azon ifjakat is, akik szeretnének megismerkedni kis csapatunkkal, vagy új ötletekkel elárasztani minket. A szervezésben elszánt Magic the Gathering hívőkink is részt vesznek, tehát készítsd össze a légutóképesebb paklidat ellenünk! A The Magic Rage party-t a már sokak által ismert, nagyszerű RAGE'96 party második részeként is számon tarthatjátok. Tehát akik jól érezték magukat ott, vagy esetleg szeretnének egy önfeledt öröngésben részt venni, akkor tegyék magukat szabadbá február vége felé.

Compfair'96

Shy vitaindítója

A Compfair-al kapcsolatban sok kellemes és néhány nem annyira kellemes élményem adódott. Furcsamód sokan nem találták meg a standunkat, de ezek meg is érdemlik...

Negatív élmény volt az is, hogy sok nép mindenképpen hasonlítgatni akarta más lapokkal illetve CD-kkel, úgy hogy a mi kis termékeinket még sohasem próbálta ki. A meglepetés akkor érte őket, amikor Flash bemutatta a CD-t. Nem baj. Ezentúl majd figyel ránk is. A kellemes élményeket természetesen Te oktadad kedves olvasó, aki biztattál a további színvonalas munkára. A legjobb buli is azért jó, mert akik részt vesznek benne jól érzik magukat. Mi ezért éreztük ilyen remekül magunkat, de remélem Ti pontosan ugyanilyen remekül szórakoztatok. Ja és persze nekünk volt a legszebb hostessünk (puszi Kata)...

WaRD addendum

Idén ismét volt Compfair, melyet én személy szerint nagyon vártam. Kíváncsi voltam, vajon milyen lehet a másik oldalról (az Other Side-ről) szemlélni egy rendezvényt, immár mint termékbemutató és forgalmazó, és nem csupán látogató. Érdekes módon nekem az egész forgatag tetszett, bár az is igaz, hogy az egészről szinte semmit nem láttam a standunk körül sűrűgödülő lelkes Ots hívőkön kívül. Nagy élmény volt találkozni rengeteg scene emberrel és olyanokkal, akik passzív érdeklődők ennek a „műfajnak”. Sok új ifjú tehetség is megkeresett minket. Tanácsokat kértek scene orientált lemezsűságok elkészítésével kapcsolatban. A következő CD-n valószínűleg már be is tudjuk mutatni ezeket a fejlesztéseket.

Az örült hajtás ellenére, - amivel egy ilyen rendezvény jár - remélem még sok ilyenben lesz részem, sikerül sok olvasóval, és természetesen scene emberrel összefutni legközelebb a 97-es ifjában.

Dragon kiegészítése

A Compfair ebben az évben a csodát hozta. Egyrészt a mindent felülmúló látogatottság okán, másrészt azért, mert találkoztam valakivel, aki a híres költő szavait juttatta eszembe. Az idézet egy olyan jelenségről szól, amelynek létezését mind a mai napig tagadtam, és csak a költői szabadság megvalósulásának tekintetében.

Magyarán úgy gondoltam, ilyen nincs is és nem is lehet. Pedig létezik, és ki is tüntetett engem egy Best emlémlával. Ő pedig nem más, mint az „egiekkel játszó földi tünemény”, aki él, gyönyörű és magyar. Ez utóbbi pedig maga a csoda. Köszí mindezt, Compfair!

Flash hozzászólása

őszintén szólva én láttam a legkevesebbet a Compfair-ból. Az egész napom a CD bemutatásával ment el. Rengeteg volt az érdeklődő, az új olvasó, de jó volt viszontlátni a régi arcokat, barátokat is. Sokan csodálkoztak rá lapunk grafikai kivételére, s aki szánt rá pár percet, az hamarosan egy zöld lappal a hóna alatt távozott. Én jól éreztem magam a kiállításban. Fáradtságomat jelentősen kompenzálta a sok dicséret szó, lelkes észrevétel. Itt ragadnám meg az alkalmat, hogy megkérjem azokat az úrat, akik egy-egy lemezsűság demo-anyagát nyomták a kezembe, hogy keressenek meg, hívjanak fel, vagy eregessenek füst jelekkel! Nem vicc, mindkét floppy adathibás volt, az elérésüket pedig teljesen elgönglötték. Telephone please!

Végeztül kellemes nőknben, Other Side-ban, és Rock'n Roll-ban gazdag Karácsony, és Boldog Új Évet kívánunk mindenkinek!

Other Side Szerkesztőség

Compfair'96

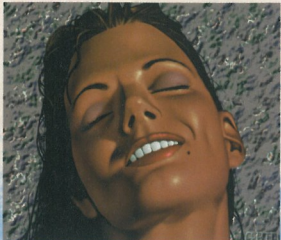
S

C

E

N

E



Beközöntött a tél, s vele együtt a karácsony is megérkezik. Remélem mindenkinek kerul a fája alá egy Other Side 6 és nagy boldogságában egyből a scene rovat olvasásába kezdett.

Kint dühöng a vad szél, sűrű hó lepi el a fájat, de bent, a jó melegben kiváló alkalom adódik egy kis code-olásra, rajzolgatásra, zenélésre s nem utolsósorban demó nézegetésre. Tekintsük hát át, hogy mivel tudjuk most műlálni az időt:

Az ősz kedvezett a partyknak. Egy fiatal rendezvény nőtt ki a semmből és emellett még a tradicionális Cache is megrendezésre került. A Pie Slice '96 lelkes amatőrök munkája volt, de távol álljon tőlem, hogy lenézzem emiatt. Az előző számban nagyon kételkedtem a rendezvény sikerével kapcsolatban, hiszen nem nagyon hittem abban, hogy sikerülhet bármiféle scene előélet nélkül partyt szervezni. Szerencsére csalódnom kellett. A Pie Slice jó és sikeres rendezvény lett. Igaz, hogy közben a szervezők erősen támaszkodtak a profi organizerek javaslataira, de ennek ellenére – sőt éppen ezért – alig tapasztaltunk problémákat. A compók lebonyolítása is jól sikerült. Scenevonalas programokban is része lehetett annak az alig 500 embernek aki ellátogatott oda. Egyetlen negatívumként azt a kevés intelligenciájú fiatalembert tudnám említeni aki kicsit erőszakos és jópofiskodó modorával próbálta a látogatókat szórakoztatni. Kevés sikerrel... Szokatlanul kevés demó, intro készült a partyra, viszont ezzel ellentétben rengeteg kép és zene indult. Szerencsére ismét sikerült elhódítanunk az első helyet a GFX kategóriában (Laying with the Brutality by WaRD). Viszont nagyobb lélegzetű alkotással most nem indultunk. A SHOCK! viszont utolsó demójával első lett. Igen jól olvastatok, elterjedt a pletyka, hogy a Shock! feloszlott. Hozzá nem érték szerint azért, mert nem bírták a másik

leg(eli)ismertebb demócsapat, az Astroidea nyomását. Bővebben ez azt akarta jelenteni, hogy az AI-neve segítségével lemossa a Shock!-ot a sceneről. Ez természetesen nem volt igaz. Csupán arról van szó, hogy Tsc megunt a code-olást és így átmenetileg a Shock! elesett egy kiváló programozótól. A hír hallatán sokan elkeseredtek, de emellett akadnak örvendőzők is hiszen így a kisebb csapatoknak nagyobb esélyük nyílt a versenyben.

Pár nappal ezelőtt zajlott le hazánk legpatinásabb partyja a Caché '96 őszi fordulója. A nagy öreg scene emberek (Oyu, Shy) áhírtáttal gondoltak vissza a régi szép Caché-s időkre, amelyek nyomai sajnos mára már teljesen eltűntek. A party színvonala egyre rosszabb. Az eddig megszokott kecskeméti partykat a Unicorn csapat szervezte, és eddig nem is mutatkozott különösebb probléma.

SCENE



A novemberi Cache szervezésében sajnos a Thitanium is szerepet játszott nagyon kevés sikerrel. Soha ilyen pocské compó lebonyolításhoz nem volt szerencsém. (Meg a flag-et is lepálta ilyen tekintetben.) A benevezett 7 demó közül három

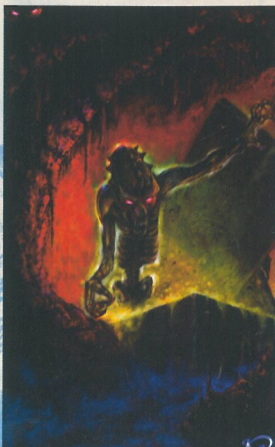
alig tudtak bemutatni, így hosszú percek teltek el várákózással egy-egy pályamű között. Ennek egyenes következménye volt a pocské hangulat. Néha a Thitaniumos szervezők azzal mentgettek magukat, hogy hibás a compógép, meg hogy nem tudnak a jelenlegi csapatok programozni. Néha egyszerűen csak azzal pedáloltak, hogy milyen nehéz dolog partyt szervezni. Érdekes, hogy amíg az Unicorn csak egyedül szervezte addig nem volt semmi probléma. Arról nem is beszélve, hogy kicsi, de fejlődőképes csapatok is tudtak már jó partyt szervezni. Gondolok itt a Dynasty és a D-Eyes AntiQ '96 rendezvényére.

Tekintsünk egy kicsit a jövőbe. Sajnos a tavalyi EV nagyszerű EXE '95 partyja idén nem kerül megrendezésre. Nem tudom az okát, min-

denesette mi nagyon vártuk mivel ez volt az első scene rendezvény ahol csapatunk tevékenyen részt vett. Gözörövel folyik viszont a The Party '96 előkészülete. Lassan összeáll az a közel 50 hazánk-fia aki képviselni fogja az országot Dániában. Készülnek a produkciók is szép számmal, nem csak a megszokott kategóriákban, hanem a Capama lamer demót is indít, ami majd nagy meglepetés lesz a külföldiek számára. A lamer demó ugyanis magyar találmány, másról még nem találkoztam vele.

Egy fontos info a cikk végére: Figyelmetekbe ajánlom a következő web oldalt: www.aotomex.com/enlightenment. Innen a csapatunk

összes release-t letölthettek. E kis onreklám után pár szó arról, hogy mennyire örömmel töltött el, hogy a Comfair-en egy csomó scene emberrel futhattam össze akik érdeklődést mutattak az Ots után. A fiatal csapatokról nem is beszélve, akik kezdődő számrpróbáigatásaikkal halmoztak el. Örömmel fogadunk minden ilyen próbálkozást, mely kellő scenevonalat meg minden a scenét érnő kérdéseketek.



eseten a CD-t is díszítheti. Ugyanígy várom a Toplistára érkező javaslatokat meg minden a scenét érnő kérdéseketek.

WaRD/ENLIGHTENMENT
 _l_mort@ludens.elte.hu
 enlightenment@mail.datanet.hu

ENE



Top lista:

Demo:

1. Vivid Experience / Doomsday
2. Rebel? / Complex
3. Contrast / Oxigene
4. Contact / Pulse
5. Inside / CNCD

Demo Hungarian:

1. Mútha / Astroidea
2. Haze / Shock!
3. Flash / Majic 12
4. ON:YX / Shock!
5. Max / Astroidea

Intro:

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

GFX Artist:

1. Lazur
2. Das
3. Visualize

GFX Artist Hungarian:

1. Beast
2. Rendall
3. Kal

Music:

1. Experiment I. - Wode / DSD
2. Catch the Goblin - Skaven - FC
3. Dope music - Jugi / Complex



The SCENE's Other Side II.

Előző számunkban szó esett arról, hogy mit is jelent a scene, milyen volt a C64-es majd az Amigás időkben, és hogyan vált a PC-sek scenerévé. Térjünk át most akkor a magyar sceneré. Kis hazánk igen előkelő helyet mondhat magának a világ palettáján. Ez köszönhető annak, hogy roppant jó elmékkel, programozókkal vagyunk felszerelve és ehhez még némi design érzék is párosul. Akadnak stílus-teremtő országok (Franciaország, Finnország) akik megelőznek ugyan, de a 4-5. hely mindenképpen minket illet. Visszatérve az időben, olyan nyolc évvel ezelőtt még az amiga uralta a scenét. Ekkor tündököltek azok az amigás csapatok akiknek a leszármazottai alapították a PC scenét. Itt elsősorban a Majic 12-re vagy az Abaddonra gondolok. Mindkét név mára fogalomná vált. Nagyon ritkán rázzák már meg magukat és adnak ki valamilyen munkát, mégis az egész scene ismeri őket mind itthon mind külföldön. Ily például erre a M12 Show című demója melyet a kor legjobb demóként tartottak számon megjelenése idején. (Természetesen a Hammering is megnyerte.) Pár hónappal ezelőtt pedig kihozták Flash c. demójukat ami a flag teljes mezőnyét utasította maga mögé. Másik fogalom az Abaddon, ahol Tomcat JK introi büvölül el a Assembly nézőit, arról nem is beszélve, hogy Ervin/Abaddon elismert szakértőként külföldi scene körökben. Az Imphobia diskmagazin is olvashatjuk publikációját a magyar partykról. (Egy kis előzetes: A következő számban sort kerítik egy kis összehasonlító elemzésre a magyar lemezűságotk téren. Lassan már gomba módra szaporodnak.)



A magyar scenét uráló csapatok elsősorban két részre oszthatók. (Lusták és kevésbé lusták...) Akadnak csak a poén kedvéért összeállt teamek -vagy- akik



magukból a demókat. Egy ilyen nagy öreg a Shock! is. Pár évvel ezelőtt mint Phantom Design voltak a PC scene egyik megteremtői. Mára az egyik legaktívabb csapatként tarthatjuk számon őket. Nem volt még party amire ne csináltak volna valamit. Legtöbbször természetesen demókat, melyek igen nagy sikernek szöktak orvendeni. Lassan már megszámlálhatatlan trófeát mondhatnak magukénak.

Emellett egy saját stílus is igyekeztek megteremtteni, sikerrel. A csapat codere TSC és Genesis, míg egyik organizere ATX elismert tagjai a magyar sceneknek itthon és külföldön egyaránt.

Hazánk másik jelentős demócsapata az Astroidea. Rájuk a megfontoltság lehet a legjellemzőbb. Ritkán csinálnak valamit, de ha igen akkor az utó alkalom. Magasfokú design, csodálatos grafika jellemzi műveiket. Mindez annak köszönhető, hogy Melan a csapat organizere módszeresen gyűjti maga köré az ország legjobb programozóit, grafikusait (Kal, Rendall, Beast). Nem elhanyagolható, hogy az Astroidea felségterületébe tartozik hazánk legnagyobb scene orientált BBS-e a SceneNet, és a legsikeresebb magyar party a SceneFest szervezése is.

Természetesen a magyar scene palettáján nem csak e két csapat található. Számítlan kisebb-nagyobb team képviselteti magát. Vannak akik partykat is szerveznek, vagy lemezűságotk innak, esetleg csak barátit társulásként vannak jelen. Mindezekről a következő számban szölok bővebben, hiszen ez egy nagy falat és erre a csekély helyre már nem férne el. Addig is szorítottak annak a pár embernek akik megpróbálják megostromolni a Dániában összegyűlt scene világ bevetetlen falast.

Ward/ENLIGHTENMENT

jobbára humoros alkotásokkal bombázzák a nagydémüt. Ilyen pl.: a Capanna aki a lamer demók királyának nevezhető, hiszen még nem volt olyan party ahol ne végeztek volna az első vagy második helyen. Hozzájuk hasonlóan a Mortal Compact és a Firg is jelentős rajongótáborral és hasonlóan scenevonalal demókkal büszkélkedhet. Ez utóbbi csapat érdekessége, hogy bárki tagja lehet, mivel ha készíti egy megfelelően „alacsony” színvonalú művet akkor rövid egyeztetés után kiadhatja Firg zászló alatt.

A másik csoportba a „komolyabb” csapatokat sorolhatjuk. Ők általában demó, intro compónok indulnak, hosszas tervezés, magasszintű programozás jellemzi műveiket. Ez persze hol több, hol kevesebb sikerrel mutatkozik meg. A kezdő csapatok törekednek a tökéletességre, míg a nagy öregek csak úgy ontják

Örömmel jelenthetjük, hogy ezúttal nem csak külföldi játékok tesztelésére volt alkalomunk, hanem bemutathatjuk az első teljesen hazai fejlesztésű gyűjtögetős stratégiai játékot a CHERUBION-t. A külföldiek közül két játék vezet a sikerlistáinkon: a kártyás-játékok közül a GUARDIANS, mint a legszebb eddig megjelent gyűjtögetős kártyajáték, valamint a politikai stratégiai játékok gyöngyszemét a Republic of Rome-t. Ezenkívül megtalálhatjátok a magazinon belül most induló csomagküldő szolgálatunkat is



Guardians

Belpöve az Igazi Múltba, ahol Elementálok, Halandó és a külső síkok erői csapnak össze hősiesség vagy niánszinyi csatákban. A Virkunok elfeledett történelmében, ahol a Középső Világok tántoríthatatlan mesterei léteztek. Múltán megismerték az őrök rúnáinak titkait melyeken keresztül részesei lehettek az őrök hatalma egy-egy darabkájaként. Fokozatosan egyre korruptabbá váltak, míg nem egymás ellen fordultak, hogy megszerezzék az uraimat a Középső világok felett.

Ha ki szeretné venni a részét a küzdelemből, nincs is más dolgot, mint megfelelő sereget összeállítani, a többi őrök ellen, akik vannak olyan vakmerők, hogy szembe szálljanak veled. Először az erődöt kell elhelyezned ahol az őrök lakik. Ezzel szemben fog állni ellenfeled erődítménye. A kettő közülről el a vitatott területet, melyeknek a megszerzéséért folyik a csata (i. ábra).

Számos út vezet a győzelemhez. - Az ellenfeled őrözeit időközben legyőzöd vagy - Elfoglalod mind a hat vitatott területet vagy pedig - öt időközben arasz teljes győzelmet (megszerzed az ellenfeled öt pajzsát). Kezdetben a lapot húzol fel a paklid tetejéről, majd ezután a következők fászik ismétlődnek újra meg újra, amíg az egyik diadall nem arat.

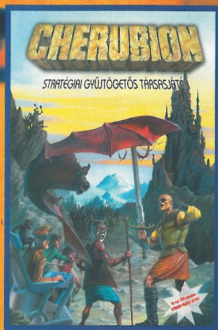
1. Húzás és Telepítés Az első kör után az őrök képességétől függ, hogy hány lapot húzhatsz fel körönként (általában 2-5). Az erődödben és kezdetben lévő lényekből új csapatokat szervezhetsz. Egy-egy csapat (az őrök akár mind a három részén egy) összeállításánál a következőket kell figyelembe vened. A csapat vitalitás értékének az összege nem haladhatja meg a 30-at, a lapokat arccal lefelé kell az erőre helyezned, egy csapat mellett maximum annyi varázstárgy helyezhető el, amennyi lény van benne. Ha a csapatra Pajzsot (általad kiválasztott címerkártya ami alatt a te sereged vonulnak) is tessz akkor az adott csapat képes mozogni és harcbasszálni a vitatott területekért, amelyik csapaton nincs Pajzs, az csak a váradat védheti. A telepítés-szervezés végéig maximum hét kártyád maradhat meg, a többi el kell dobni. Ezek általában varázslatok, varázstárgyak, területek, illetve olyan lények, akik már nem fértek el a várbán.

II. Mozgás és Harc A húzó pakli legelső lapját felültetik, a későbbiekben ez lesz a felültet lap (Up-Card). A lapon lévő vitalitás érték, illetve felültet szám sorrendjében léphetnek a játékosok. A soron következő játékos elfordít egyet a pajzsai közül, ezzel akciózhat. Általában léphet vele, de akár passzolhat is, vagy ha szükséges utánpótlást küldhet alá a várból. Ha megtette a lépést, akkor a következő játékoson a sor, majd így egészen addig míg az utolsó pajzs is el nem lett forgatva, ekkor vége a II. fászának. A pajzsok két mezőnyit haladhatnak, de meg kell állniuk a következő esetekben: ures vagy ellenséges vitatott területre léptek (nincs rajta saját terület kártyája), ellenséges csapatra vagy erőre léptek, saját csapatra nem léphet, viszont átléphet azon. Ha ellenséges csapatra léptek, akkor azonnal csata alakul ki közöttük.

Csata: Ekkor mindketten felveszitek a kezetebe az aktuális csapatot, majd egyszerűen kijelöltök egy-egy lényt, akit szembeállítotok egymással (match-up). A két lény közül az lesz a nyertes, akinek nagyobb a vitalitás értéke, hacsak a kártyán lévő valamilyen egyéb módosító meg nem változtatja ezt az értéket, pld.: a Ethernal Witch Lord(Vitality 17, Ethernal) szembekerül egy Sun Spirittel (Vitality 12, Elemental), de mivel a Sun Spirit externál (jélete kereszt) lények ellen kap +6-ot, így aktuálisan a Sun Spirit kerül ki győztesen a csatából, hacsak az Ethernal Witch Lord ki nem használja azt a képességet, hogy az őrök egy erőkő feláldozásával megnevelheti az erejét (az őrök CMP értékevel). Majd ha eldől a szembeállítás, akkor jön sorba a következő, egészen addig, amíg az egyik játékos ki nem fog a lényekből. Ha a másiknak még van lény a kezében, akkor azokkal, mint másodlagos támadókkal elintézheti a nála akár sokkal nagyobb lényeket is (Sok lúd disznót nyög elve alapján.) A csata végén a legyőzött lények a dobott lapok közé kerülnek, a győztes pedig az, akinek a maradék serege nagyobb a vitalitás-értékkel rendelkezik. A vesztes kénytelen kellenet visszavonulhat, persze ha van

még hova. Ha nincs lehetőség a visszavonulásra, vagy pedig már a harc során elbukott a teljes csapat, akkor az ellenfelet nyert a csapat pajzsát (öt pajzs egy győzelem). III. Terület Fázis Ez a leggyorsabb része a játéknak. Az ellenfél területkártyáit ki kell vened a csapatodból. Valamint minden olyan a vitatott területen állomásozó csapatod alá új területkártyát kell helyezned, amelyik alatt nincs. Ha nincs a tartalékban területkártyád, akkor két lehetőséged van, vagy egy lapot a kezedből arccal lefelé egy erőkört beraksz föld felé, vagy az adott csapat alá egy lényt kidobsz.

Természetesen itt csak egy rövid kivonati fejt el a szabálykönyvből és nem tudunk titonni olyan opcionális szabályokra, mint a négyes játék esetén a területen győzemi feltételek vagy pedig, hogy még egy félmeteres sarkány is kapva kap az alkalom, ha egy nő tűnik fel a láthatáron. A részletesebb leírást keressétek meg a CD mellékleten.



CHERUBION

Talán sokan nem ismeren cseng a név: CHERUBION. Igen az éj-trilógia felejthetetlen világától von szó, egy olyan világról amelyet féltelenek örökös ellenlété ott ketté, ahol a mágia harcol a technika ellen és az ostrom már nem csak mint kiváltság, hanem egy-egy féltelen szerepébe juthatunk el. Erre kínál felejthetetlen alkalom a legelső teljesen magyar fejlesztésű stratégiai gyűjtögetős társasjáték a CHERUBION. Az első olyan társasjáték, amely egyesíti magában a stratégiai játékok előnyeit a gyűjtögetős kártyajátékok pozitívumaival. Az alapjáték készlete ugyanis mindenképpen izgalmas megfigyelően fejlesztheti a kiegészítő kártyacsomagok segítségével. Ha számítógépes játékokhoz hasonlítanánk a Cherubiont, akkor a Chaos Overlord alá a legkezelebb hozzá, aminek a demóját a legutóbbi Other Side CD-n találhatjátok meg. Itt is karakterek megismerésével próbálhatunk szembeszállni ellenfeleinkkel, megismeríteni annak erőforrásait és bázisát. A kártyákon a különböző karakterek mellett varázslatok, képességeket, felszereléseket és speciális eseményeket tartalmaznak (kb. 350 különféle lap).

A játékok 2-5 játékos játszhatja a regényekkel már jól ismert öt féltelen alakítva. Melán a technokrata, Cholera a sötét láng ura, Sang az észlelő féltelen, Otoak az emberek főközdója illetve Romlin vagy a hieinek törzsfőnöke. Itt jegezzük meg, hogy a játékok nagyobb játszhatóság érdekében Otoakot és

THE REPUBLIC OF ROME

REPUBLIC OF ROME: AVALON HILL'S THIRDSOURCE FOR THE GAME OF POLITICAL STRATEGY IN THE ANCIENT WORLD



The Avalon Hill Game Company

Római várakat éppúgy félistenek tekintjük, mint Cholert. Melant vagy éppen Sangot!

A játék során minden csapat választ magának egy csapatot timentől ő irányítja valamelyik félistent, s annak híveit. A játék körre tagozódik. A kör elején minden játékos dobhat két hatoldalú kockával melynek összegét mint akciópontokat használhatja el a körben, újabb lap játékbajozásra, lapok hűzására, energiaforrások kiegészítésére vagy mozgására. A játéktér háromszögére van felosztva, ahol a karakterek az oldalakon keresztül mozoghatnak. Ha ellenséges karakterek találkoznak harcolhatnak egymással, de ha várások vagy lövések, akkor lehetőségek van távolról is rátámadni ellenfeleikre. A játék célja az ellenfelek elpusztítása, illetve az összes bázis megszerzése. A játékot nem a szerencse,

hanem a különböző karakterek képessége és a megfelelő taktika határozza meg. Az alapsomag a játéktérrel, karakterlapokkal, szabálykönyvet és 50 kártyalapot tartalmaz. Az igazán szórakoztató játékhöz azonban legalább 50-70 lapra van szükség játékosként, amit a kiegészítő játékcsoomagok megvásárlásával szerezhetünk be.

Az hiszem egyetlen stratégiája játékos polcáról sem hiányozhat majd a Cherubion.

REPUBLIC OF ROME

RÓMA KÖZTÁRSASÁGA politikai társasjáték

Ildőszámításunk előtt 509-ben egy kis, kunyhókból álló, civilizációtól távol eső városa lerázta magáról a gyenge kezű uralkodójának önkényuralmát, elkergette Tarquiniumot és a szabadság útjára lépett. Szalmafedeles agyagkunyhói, a barbárságból épp csak kilépett lakói, cserékeskedelmre és földművelésre épített gazdaságuk nem jósolt szép jövőt szülőiknek, a legendás Trója menekültjeinek. A nagy és fejlett görög demokráciák, az egyiptomi évezredes kultúra és Kárhágo gazdasága mellett eltörpültek lehetőségei, csak a túlélés lehetett az egyetlen cél... De ezt a kis városállamot tehetés, célratörő, hatalmas éhes nép lakta. Egy nép, kinek hitetlen oadaadái már előre sejtették egy hatalmas világbirodalom magasan

fejlét kultúráját, végtelen kilométereket átszelő úthálózatokat és tengereken futó bel- és külkereskedelmi, legyőzhetetlen hadseregeit és végtelenig leszabályozott államrendszerét. Mert már akkor büszkéek voltak az itt lakók arra, hogy ez, ahol ók élnek: ez Róma Köztársasága.

Egy működő, valódi köztársaság, melyről kitalált szavazási rend és az erre épülő szenátus irányított sikeresen, évszázadokon keresztül. Egy rendszer, mely lehetőséget adott felmunkedésre és dicsőítésre, mely meg tudott küzdeni belső konfliktusával és hatalmas területét veszélyeztető külső ellenségeivel. Egy rend, melyben az intrika, a pártoskodás, a hisztigés és árulás mindennapos volt. Egy államirányítás, ahol történelmi hiteles adatok szerint nagyobb volt a széthúzás, mint az összetartás. Egy rendszer, mely bizonyított a történelem forrásjában. Bukását önön törvényei és lakói okozták, túlságosan nagy hatalmat adva egy tehetséges hadvezér kezébe, a Rubicon folyó partján. Julius Caesar i.e. 44-ben Elétrezöld Konzulválasztották, mely a gyakorlatban a köztársaság haldokló hatalmának végét jelentette.

Ebbe az államrendszerbe, annak is egyik nagyhatalmi szenátusi frakciónak helyzetébe csoppan bele a játékos, az i.e. 280-as évekb. A játékos egyedül birtok

osa frakciója teljes hatalmának, döntésre kihatnak mind saját pártja, mind a hatalmas való Róma sorsára. Politikai, gazdasági és katonai vezetőként is helyt kell állnia, a történelem és a játékosítás által teremtet - nem könnyű - helyzetben. A játékosok nem csak egy más ellen, nem csak a frakciók, pártok és lázadók ellen harcolnak, hanem ellenfelek magá a nagybetűs Történelem. A győzelemhez tudni kell kihasználni az ellenfelek gyengeségeit, tudni kell kompromisszumot, vagy akár szövetséget kötni a leg-halálalósabb ellenségekkel, és tudni kell megállít parancsolni a vágynaknak, ha Róma érdekei úgy kívánják. Jövedelmeket és politikai hatalmat titztségek vállalásával és megszerzésével helyt elérni és növelni. Az összes fontosabb római politikai, gazdasági, katonai és jogi vezetői szerepek megjelennek a játékban. :

Diktátor, Római Konzul, Kiküldött Konzul, Cenzor, Lovak Mestere, Pontifex Maximus, Szenátor stb. A legkülönbözőbb rangok a legkülönbözőbb lehetőségeket adják a frakciók kezébe : mert a Konzulok végtelen hatalmát egy a Cenzor által benyújtott Hüllenségi Kiváltvány megszavazása a pusztulása

taszíthatja, és még örülhet az illető Szenátorok pártja, ha a feldühödött tömeg nem lisseli meg ' az állam ellenségeit '.

A Szenátorok az államvezetés számára fontos tulajdonságokkal rendelkeznek. Szónoklasi képesség, megbízhatóság, befolyás, hadvezéri képesség stb. más - más szerepkörre teszik alkalmassá a párt tagjait. E képességek egy része fejleszthető, rangok elfoglalásával növelhető. Természetesen egy elvesztett pár akár csökkenti egy szenátor megbecsülését, de bonyolultabb helyzetbe hozhatja, ha bizonyos gazdasági előnyökért, anyagi lehetőségeikért elismertséggel kell fizetnie. Különösen tehetséges Szenátorok mint Államférfiak is megjelenhetnek a játékban. Természetesen nem csak a Szenátorok befolyásolják a történetet. Az intrik része a történelem, része tehát a játékrészletnek is. Mindenki kezében ott a lehetőség megírni egy szövazást, beárulni egy Konzult, elárulni egy hadművelet, vagy lázadást szítani egy Provinciában. Koncessziók és szerződések megszerzésével anyagi háttérrel lehet biztosítani politikai küzdelmeinkhez. Ezekhez a küzdelmekhez pedig igencsak szükség van a biztos anyagi háttérre, mert többféle módja van a válozet megszerzésének. Meg lehet valakit győzni szép szavakkal, hősies tettekkel és... A politika eszközei lehetnek.

De amig a nyílt és titkos szerződések, oryilkosságok és törvények foglalkoztatják a tisztelt szenátus méltóságait, néha a történelem drasztikus kegyetlenségével mondja ki : mindig, mindenhol övé a végső szó. Egy jóldréngés, aszály, népességcsökkenés vagy megjöszött rossz Ömeri akár a tónk szélére sodorhatja a Köztársaságot, amikor is egy nagyobb rabszolgatáradás vagy kalozáció végzetes következményekkel járhat. A legnagyobb veszélyt mégis a többi nagyhatalom, a háborúk jelentik Róma számára. Mindenki tudja, milyen halálos veszedelem jelentett a II. Pun háború. És még nehezebbé válik a helyzet, ha Kárhágo hadait épp egy olyan szenális hadvezér irányítja, mint Hannibál.

Tudjuk, Róma bizonyított. Képes volt túltenni magat a válságokon, le tudta verni a felkeléseket és háborukat, győzni tudott az egész Földközi - medence feletti. Scipió, Flaminiusok, Juliusok névtel zengte szerte az egész kultúrál Európá. Most itt a lehetőség :

"Költők és krónikások, zengjétek hősi himnuszt, ódát és balladát

Bizonyítani tudt ujkor nemzedékek, hatalmas téve Rómát, a hazát."

A 195-9035-ös telefonszámon, vagy személyesen a Camelotban (Bp. 1094, Ferenc körút 33.) a továbbiakban is szívesen állunk rendelkezésükre.



Cinema

A karácsonyi ünnepek környékén még az elakció-sodott hollywoodi filmstúdiók is bedobnak valamit könnyfaszakasztó, valami szivbizsergetőt, lehetőleg családostul fogyaszthatót. Menetrend-ráijfilmjek zöld utat kapnak a mesék, majd minden film csupa móka és kacagás



Itt van mindjárt a mi kemény kötésű Arnie-nk is, aki illyentájt retenthetetlen Eraserből mindjárt szende nyusziakáá változik. Hull a pelyhes fehér hó, és Schwarzenegger nem semmi sem foglalkoztatja jobban, mint hogy fiacskájának megszerezze az idei karácsonyi gyermekjáték-szenzációját, a turbóemberbabát. Persze ő is azok közé az elfoglalt szilánk közé tartozik, akik az utolsó pillanatra hagyják a beavárlást, így aztán acélos izmok ide, átható tekintet oda, hoppon marad a gondatlan ánya. Azért azt sejtjük, hogy egy szószí gyermek, akinek Schwarzi az apukája, nem marad méltó ajándék nélkül.

start: 12. 12.



FOTÓK: CINEMA

Lesz még romantikus vigjáték is: a Francia csók Lawrence Kasdan keze alól kerül ki. A színhely a szerelmesek városa, Párizs. A két főszerelem pedig Meg Ryan, aki csélcscap volégenyét akarja visszaédesgetni, és Kevin Kline, aki érző lekü szélhámosként segíteni próbál neki.

start: 12. 26.



Legalább a Süsü, a sárkány óta mindenki tudja itt nálunk, hogy a sárkányok igazából jók. Sőt az ember legfőbb segítőitársai. Ez derül ki Rob Cohen Sárkányszív című meséjéből is, amelyben Draco, a sárkány (hangja Sean Connery) barátjával, Bowen lovaggal (Dennis Quaid) együtt kúzza a gonosz, népnéző király hatalmának megdöntéséért.

start: 12. 5.



A gyermekek világánál maradva Francis Ford Coppola vigjátékát ajánlhatjuk, aki Robin Williams bőrébe bújtatja Jack nevű hőst. Jack jóképű, középkorú férj, aki furcsa betegségben szenved. Igazából még csak tíz éves élt, ám teste fizikailag négyszeres sebességgel öregszik. A nagymama pótt gyermek a világtól elzárva éldéggel szerető szüjével, s mindeml jobban szeretne iskolába menni. Lassan búskomonyá válik, így szüjlei beleegyeznek, hogy beiratkozzon az ötödik osztályba. Hajaj, ekkor szembeesül vele, milyen nehéz is a belleszkedés a társak közé, ha valaki más, mint a többiek.

start: 12. 28.

Ha keményebb akciórka vágyunk, egy másik Rob. Cohen-filmre is beulltünk: a Daylightban Sylvester Stallone visz minket a föld alá. Alagutóitól jatszik ugyanis, aki egy szédületes alagútrobánás eleiben maradt áldozatait próbálja meg a napvilágra hozni.

start: 12. 19.

Mielőtt koncertturnéra Indult volna, Keanu Reeves még befejezte legújabb akcióját, a Láncreakciót. Az izgalmas menekülőfilmben (rendező: Andrew Davis) laboratóriumi technikusként részese a környezetbarát energiaforrás kifejlesztésének. A kísérlet vezetőjét azonban a laboratóriummal együtt a levegőbe repítik, s valamért az FBI úgy véli, hogy hősünk alá a merénylet hátterében.

start: 12. 5.

Azért a december is kínál komolyabb filmdrámákat. Itt van mindjárt Mike Leigh comes-i földjása, a Titkok és hazugságok, amely egy család személyesét mossa és tergeti ki.

start: 12. 12.

A Mulholland Falls Le Tamahori (Egykoron harcosok voltak) új filmje Nick Nolte-vel a főszerepben. Az ötvenes évek hidegháborús Amerikájában meggyilkolnak egy kis nőt. Egy-kettőre kiderül, hogy a Los Angeles-i főzsúra babája volt. A megdöbönt hekus nyomozásba kezd, s országos összeesküvés nyomaira bukkan.

start: 12. 19.

Rajzfilm is ígértünk, hát tessék! A Notre-dame-i toronyőr Victor Hugo klasszikusából került a rajzolók asztalára. Van ugyan némi eltérés a történetben, hisz nem élünk már a középkorban. A mesének pedig (legalábbis Disneyek szerint) jól kell végződnie. Quasimodo, a püpos toronyőr tehát (sütkésége dacára) gyakran dalra fakad, és végül boldogan él, amíg meg nem hal. Am nem vitás, hogy facsarodék a szív és szorul a torok.

start: 11. 28.

Magyar filmalkotás is kerül decemberbe. A honfoglalás eseményeivel ismerkedhetünk meg Koltay Gábor filmpozsából, amelynek sztárja Árpád szerepében Franco Nero.

start: 12. 12.

● Az új év is tartogat néhány cserejét. Januárban végre moziba kerül a Menekülés Los Angelesből, a Menekülés New Yorkból folytatása. A rendező pedig megint John Carpenter, s aki (meg)menekül, szegény Kurt Russell.

● Mel Gibson sem ült sokáig az Oscar-díjain, hanem elfogadta a Váltásáig főszerepét. Ron Howard (Apollo-13) filmjében New York-i üzletembert alakít, akinek elrabolják a gyermekeit.

● Greenaway rajongói a mester újabb opusának örülhetnek: a Páma-könyvből többek között: a könyv elsajátítható, hogy anjünk kalligrafikus japán írásjeleket egy szép meztelen hátra.

● Robert Altman a húszas évek Kansas Cityjébe vezet minket kétórás filmjével. Húszas évek és Amerika: hát persze hogy tömény dzsessz és gengszterbandák.

● Lesz még remek gimis komédia David Zucker forgatókönyvéből. Az Osztály, vigyázz! veszelges kölykeinek feje olyan sötét, mint az éjszaka.

● Steven Seagal ezúttal kivételesen nem főz, hanem nyomoz. A Tisztító-tűzben ugyanis sorozatgyilkost kell elkámpia.

● Kevin Costner viszont golfjátását bizonyítja a felmás rohana elindul a világ legnagyobb profi golfersejnyén, a US Openen.

A hónap legfrissebb film- és videomejelenéseiről bővebben a havonta 120 színes oldalon megjelenő CINEMA hasábjain olvashat mindent érdeklődő. Kritikáinkat, filmismertetőinket a világ filmközpontjaiban jelen lévő munkatársaink által készített exkluzív sztárinterjúk, az alkotókról közölt portrék egészítik ki. A magyar televízió műsorán át a multimédiáig minden filmes témát felölelő állandó rovataink mellett film-, video- és zenejátékok, ajándék mozi- és videógyűjtemelők, valamint nyelvek premiemhívó vár a cinemásokra. A cinemásoknak a CINEMA Klubot ajánljuk. Klubtagjaink nemcsak műsoros videokazettákat, CD-ket, filmes témájú könyveket vásárolhatnak a CINEMA boltban is: százalékos árengedménnyel, de számukra adjuk ki a CINEMA filmkönyvtár sztárportréit, amelyek keretében decemberben elsőként MEL GIBSON pályarajza kerülhet éjjeliszekrényükre.

CINEMA BOLT

249 Ft
1077 Budapest, Wesselényi utca 57.

Telefon: 267-9391

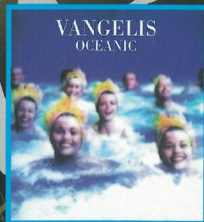
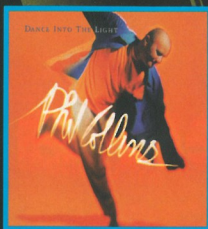


Cinema. Semmi más.

AZ OLVASÁS KÁROS AZ EGÉSZSÉGRE!

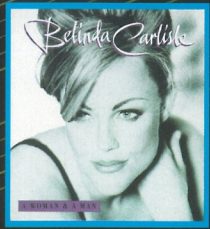
Ezekben a hónapokban is szomorúan láthattuk, hogy a világban nem ér véget a háborúskodás. Városok dőlnek romba, s tűnnek el a térképről és mi semmit sem tehetünk. Szerencsénkre azonban itt van a ZENE, amely legyőzhetetlen...

Megkért nagy-nagy kedvencem Phil Collins új albumáról írok. Kedvelem őt azért, mert egységis tud lenni ebben az egyre szürkülő világban, azért, mert színésznek is kiváló, dobosként pedig a legjobbakkal között jegyezhető. Dance Into The Light című albuma szakít a tőle megszokott hagyományokkal és felértéve a slágerek terekvészeként inkább úgy jellemezhető, mintha egy új Genesis album lenne. Erre legjobb példa három dal: Lorenzo, No Matter Who és a Bob Dylan-feldolgozás, melynek címe The Times They Are A-Changin'. Ebben az utolsó dalban Phil még skót-dudán is játszik.

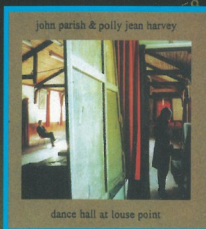


A cirkusból vándoroljunk az óceánok világába, ahová nem kisebb személyiség, mint Vangelis kalauzál minket. Új lemeze talán nem olyan lendületes, mint az 1992 volt, de sokkal sokkal atmoszferikusabb: zenei eszközeikkel ábrázolja az óceán minden mélységét, a vízpartokat s hullámokat, a tavasz-nyárlakokat, az aramlatokat s a tengerpartot, ahol a parti fővenyt valóságos óceán habos hullámai. Kiemelkedő részletek: Svanish Harbour és a Song Of The Seas. Ha én egy tengerelatti országban laknék ezt választanám himnuszunknak...

Újabb személy, akit valaha nagyon kedveltem: Belinda Carlisle. Kb. 10 év volt, amikor először láttam és hallottam őt. Részemről: pláfi, rajongás volt a reakció, amely nem annyira a zenének, hanem Belinda személynek szólt. Azóta a világ persze sokat változott, de Belinda zenéje ugyanolyan maradt. Kellemes, könnyen emészthető és megjegyezhető pop dalok, melyeket egy gyönyörű szemű kismama énekel.

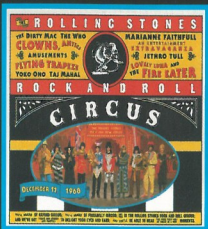


Ez a szám kétségtelenül a kedvenceké, ugyanis a rockzene nagy őregje, Joe Cocker is vadonatúj koronggal jelentkezett, melyet egyszerűen csak Organic-nak hívnak. A CD jól példázza azt, hogyan lehet valaki igen karmatikus előadó annak ellenére, hogy nincsen különösebben nagy hangja. A hísrő-zenekar és kórus együtt lélegez. Joe Cockerrel kellemes, lazító hangulatu rock-svinges-bliúzos lemezen. Kimagasló nofák: Bye Bye Blackbird, Delta Lady és Perse a You Are So Beautiful. Ja, majd elfelejtettem: A vilagsztárok csak úgy hemzsegnek ezen a nosztalgialemezen.

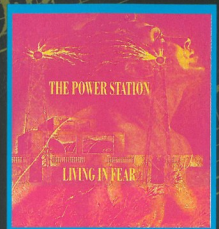


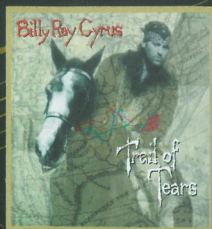
P.J. Harvey, nemigen-besorolható személyiség. Ennek zenéje, amely elég értelmiségre szól ahhoz, hogy egy szűzsrá sose tudjam meghallgatni egyik lemezét sem, igen egyén. Új albuma azonban még sokkal egyénibb, ugyanis partnere szertal nem más, mint John Parish, aki blues körökben ért el nagy ismertséget. Igazi józós zene ez, amelynek megérettéhez teljes koncentráció, odafigyelés és egy-nemely műveltség szintjén szükséges lehetik.

Ha már Joe Cocker kapcsán emlegettem vilagsztárokat, akkor nem hagyhatom ki a Rolling Stones legújabb korongját, amely bizony elég régi, hiszen 1968. december 11-én vettem fel a BBC egyik stúdiójában, de általam ismeretlen okok miatt akkoriját nem került adásba. Azonban napjainkban felfedezték ezt az igazi rockzenei ritkaságot, és szerencsére közleztették, így az én lemeztájszómban is foroghat hat réges-régi Stones nótá, illetve a The Who, Jethro Tull, Taj Mahal és Marianne Faithfull. Klassz kis rockcirkusz!



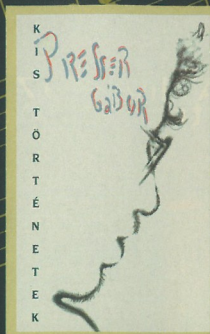
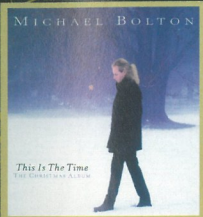
Robert Palmer, Andy Taylor, Bernard Edwards és Tony Thompson. ez a szuper alakulat nem más, mint az év egyik legjobb rock-lemezét elkészítő zenekar, a The Power Station. Ha a név keveset mondana valakinek, akkor nézzem utána ennek a dolognak rock-lexikonokban, nagyon sok köze van a Duran Duran-hoz. Sajnos Mr. Edwards nem érthette meg a lemez megjelenését, pedig nagyon buszke lehetné rá, hiszen ezáltal nemcsak producerként, hanem basszusgitárosként is közreműködött. Köszönjük Bernie hogy készítettetek egy ilyen jó lemezt! Az album címe egyébként Living In Fear.





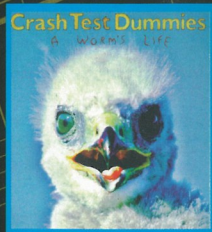
Egy kis stilusváltás: sajátos magyar lapok hasábjain nagyon ritkán esik szó country-albumokról, hiszen valahogy ezt nálunk senki sem mendedzeli igazán jól. En ügy gondolom, hogy ez a stílus sokkal többet érdemelne, mint amennyit kap, és amennyire nehezebbülük. Így en most nem kímélsem magamat, sem kedves olvasóimat, hogy kiérinthessem: a country-zene vidám, szórakoztató és felhőtlen. Tessék csak meghallgatni Billy Ray Cyrus legújabb albumát, melynek címe Trail Of Tears. Majd meghallgatva őt mindenki keppelje el, ebben a stílusban nem ez az igen kellemes előadó a legjobbb!

Nincs karácsony ünnepi hangulatú lemez nélkül! Szerencsére ebben az évben egyelőre még senki sem készült felbontalmas techno-kis-karácsonyt, de gyönyörű, kellemes, hangulatos, elmélgató, igaz karácsonyi hangulatot sugárzó albumot igen! Ezt a lemezt pedig nem kisebb nagyság neve jelenti, mint Michael Bolton-e, akinek szívhezszóbb előadó nagyon kevés hallható manapság. Klasszikus karácsonyi dalokat tartalmazó lemeze a meghatottság és az ünnep könnyeit varázsolja szemembe...

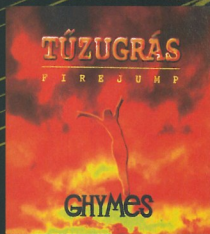


Ne felejtszünk el a hónap legeslegnagyobb magyar durranásáról! Prösser Gábor vadonatúj korongjáról, amely egyelőre csak kezdetét érkeztet hozánk, de híresek ígértes és méltán pályázik az év Magyar Hanglémeze címre. A címe kis titkolt. Nagyon kellemes sajtó-felkötésen mutatták be, ahol Pigi bebizonyította hogy a humora is olyan fantasztikus mint a zenéje. Legközelebb bővebben írunk róla.

Dragon



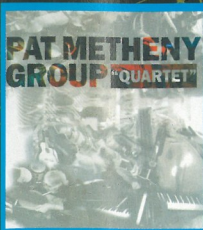
A Crash Test Dummies bátran menett el az általa választott úton, melyet ezúttal egy kocak diétát mutatják be extrán bugó-rock egyéniségükön keresztül. Zenejük könnyen felismerhető, enekejük, Brad Roberts kissé fátályos hangja pedig akár ezer közül is azonosítható. Aki manapság rock kedvelőnek tartja magát és nem ismeri el a kissé extravagáns zenéket, az semmiféleképpen ne hagyja ki!



Kivételesen jómagam is belefőfájlankodom Gyú zenejeiről, ebben ennek oka mindössze az, hogy megjelent egy olyan kiadvány, amely mindenkinek megdobogtatja a szívét kicsiny szerkesztőségünkben. Arról most nem nyitnék vitát, hogy népeze, worldmusic, vagy valami másra a Chymes együttes Tűzugrás című albuma, egy azonban bizonyos nagyon kellemes élmény, okoz a népzenei gyökereken alapuló plasztik korongoska. A magyar nyelv és kultúra szinte fanatikus sugárzásával kacsingat ránk a Webers Sándor, Ady Endre, József Attila versek feldolgozásából. Hihetetlen: A CD érdekessége, hogy két felvételen is közreműködik Hobo.

A Chymes a magyar zenei kultúra valódi gyöngyszeme, modern emberkezelő, határon túli tölméselőadásban.

Szárparadéknak legutolsó tagja a gitárosok gitárosa, zenészek zenésze Pat Metheny. Csapatának új albuma a Quartet nevet viseli, s mint ilyen hosszú utazásba invitál minket a jazz fogasztható és csodaszép világába, illetve a Föld messzei tájaira: Montevideoból, Océániába, egy gleccserre, a Mojave sivatagba, egy alvópiába, amely sötét világosul meg, kissé fűzős beütésekkel rendelkező igazi progresszív jazz eszmébe, ami meg az ilyen-zénet nem kedvelőket is meggyőzheti a ZENE nagyszerűségeiről.



Shy

Akkor most jöjjenek a válogatások: elsőként egy olyan zenekar, amelynek tulajdonképpen csak frontembere van, a többiek arctalanok és ismeretlenek. Ez a csapat azonban nemrégiben Budapesten járt és nagyon jó hangulatú koncertet adtak több ezer rajongó előtt. A banda pedig nem más mint a nagyszerű városi csapat, a Simply Red. A válogatáslemez is legnagyobb slágerek szerepel, köztük olyan örökzöldek, mint a Holding Back The Years, Stars, Fairground van az Angel. Kellemes karácsonyi meglepetés.

A másik válogatáslemez már kissé keményebb dallamokból áll, hiszen a Van Halen Best Of Volume 1 című albumáról van szó. Arról a csapatról, amely a kemény amerikai zenét igazán populárisra tette első (David Lee Roth-al) és második (Sammy Hagar-ral) felállásában is. A lemezen olyan bombanővők szerepelnek, mint a Dance The Night Away, Jump, Panama, Dreams, When It's Love, Wellesleg tudomásomra jutott, hogy lesz Volume 2 is. Másrészről...

Magyan gyártmányok következnek most: elsőként a Bravisimox 3, amely az év legnagyobb magyar slágereit hordozza, melynek előadói olyan nagyságok mint: Akos, Sipos F., Tamás, Happy Gang, Soho Party, Prösser Gábor, Alexa és Blód, Pa-Du-Do, Emberek stb. Kellemes és transzparens válogatás, amely szerencsére a minőségére teszi a hangsúlyt és nem a lábdobra (bár ebből is előfordul egy két zuhánítás).

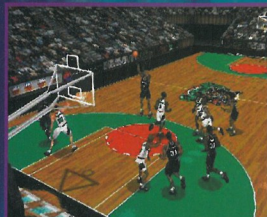
A másik lemez is nagyon érdekes, hiszen olyan szintiz-klasszikusok szerepelnek rajta, mint Vangelis, Mike Oldfield, Art of Tangeine, Tangerine Dream, U96, Koto vagy Jan Hammer. Ez pedig a Best of Synthesizer, amely méltán bizonyítja a korszerű hangzás csodáit és időszerűségét. Emellett önjelölt szakítmegépes zenészek sokat tanulhatunk a szintetikus hangzás legnagyobbjaitól.

Halmzene fronton két kiváló album fordult meg lejártszómban az elmúlt időszakban. Az első nem más, mint a Ványa Vári Erika, amelyet minden magyar átélt, s mely egy időben a csapból is folyt. Mostanra elkészült a film is, amelyben Madonna, Antonio Banderas, Jonathan Pryce és Jimmy Nall énekl a fő szerepek. A zene pedig nem más mint Andrew Lloyd Webber és Tim Rice vígjátka.

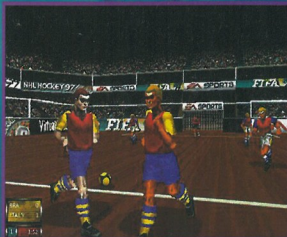
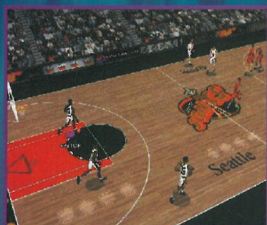
Másik filmünk főszereplője John Travolta, s címe Phenomenon (Lesdabogás). Olyan film ez, melyet sajnálunk alulértékelt a kritika, bár abban mindenképpen megegyezett egy film zenéje nagyon jó. Fő dalát Eric Clapton írta és adja elő. A nota címe: Change the World. Egyéb ismert közreműködők között találjuk a következő művészeket: Marvin Gaye, Peter Gabriel, Taj Mahal, Bryan Ferry, Aaron Neville és még sokan mások...

Mostanában nem készül sportprogram a motion-capture technológia nélkül, de mi is ez valójában. Ezen kívül kicsit bővebben kitérek az NHL 97-re, amely szinte tökéletes jégkorong-szimuláció. Mire ezeket a sorokat olvassátok már megjelent a Fifa 97, a Microsoft-tól is kijött egy foci és egy kosárlabda játék.

NBA live 97 - Electronic Arts



Már tudunk képeket közölni erről a játékról, amely minden bizonnyal ugyanazzal a technikával készült, mint az előző két győngyszeme az Electronic Arts-nak.



Fifa Soccer 97 - Electronic Arts

Jelentős újítás a már az NHL97-nél megemlítették kívül a teremfoci(!) lehetősége. Igazán újszerű ötlet és biztosan remek szórakozást nyújt majd. Hát igen az Electronic Arts még most is tud újat mutatni az unalmas focik között. Mikor ezeket a sorokat olvassátok már remélhetőleg megjelent.

NHL Hockey 97 - Electronic Arts



Igazán jó hókít csak az Electronic Arts készített eddig, a többiek csak a nyomában kullogtak. Ismét mérőföldké jellegű játék készült. Érzésem szerint kicsit magas a hardware igénye, de egy Pico-ason már szépen megy nagyfelbontásban. A játék teljesen vektoros, amelyre nagyon profi textúrákat feszítettek. A grafika aprólékoságát mi sem tükrözi jobban, mint az hogy a játékosok hátán nem csak a számuk, de a nevük is tökéletesen olvasható. Ezen kívül az emblémák, a kapus botján a felirat is jól látszik, a sisakjáról nem is beszélve. Gyönyörű a mozgás, teljesen mint az igazi, talán azért mert igazi. A San Jose Sharks egyik játékosának a mozgását „lopták” el, kiegészítve néhány extra csak bizonyos korongosokra jellemző mozdulattal. A közvétel (mert ilyen is van!) nagyon változatos, emberünk végig izgulja a meccset. Ilyet még nem hallottam számítógépes sportprogramban, esetleg a tévében.

Természetesen minden megtalálható benne, ami az eddigiekben. Lehet modern és hálózaton keresztül is játszani vele vagy egy gépen akár négyen is. Egy csapatban is lehetünk négyen vagy bármilyen más elosztásban. Ami új még az az, hogy bajnokság kezdésekor van néhány plusz játékos, akiket becserelehetünk jelenlegi csapatunk bármely tagja helyett. Az sem elhanyagolható, hogy hoki-sunk a koronggal együtt is be tudja gyűjtani az utánégetőt. Még megemlíték néhány apróságot, amelyek színesebbé teszik a játékot.

A kiállított korongosok szinte öröngenek a kispadon, aztán persze megnyugszanak. A fekvő embertársai átugorják. Kapusunk unalmas perceiben lepécs szűrőjével dobálja a korongot. Az ilyen és ehhez hasonló apróságok olyan pluszt adnak a programnak, amely jelentősen növeli a játékélményt. Ezzel mindenkinél játszani kell. Tesztanyag: Autotemx

Motion-captured játékok

Ez egy formai eljárás, amely szinte futóútként terjedt. PC-n először igazán feltűnő módon az Actua Soccer-ben szerepelt. Ezért volt olyan élethű a mozgások a játékosoknak. Az eljárászhoz mindenképpen kell egy, az adott sportágat űző ember, különböző előre meghatározott helyeken pontokat (pivot-pontok) raknak rá és azoknak a mozgását figyelik. A pontokból egy mozgó drótvázat kapnak és arra építik fel a játékost. Ez így mind nagyon egyszerűnek tűnik, de ez a valóságban persze sok tervezést és még több órai munkát jelent. Minden lehetséges mozgást végre kell hajtani, ami csak előfordulhat a jégkorongban, fociban vagy bármely egyéb sportágban. Bevallom elég nagy meló lehet. Mindegyik program amiről most írok ezt a technikát alkalmazza több-kevesebb sikerrel.



Microsoft Football & Microsoft Full Court Press

A sportprogramok terén is próbálgatja stábjait a Microsoft. Azért veszem egy kalap alá ezt a két stuffot, mert nagyon sok a hasonlóság közöttük. Nagyon jól játszhatóak, viszont grafikájuk nem túl szép. A menü szépen áttekinthetőek és természetesen megtalálható bennük minden lehetséges funkció (modern, network). Teljesen Win '95 alatt futnak. Nagyfelbontású gyors scroll és egészen szépen mozgó játékosok jellemzik. Természetesen játszhatunk bajnokságot, gyakorolhatunk és egy meccset is lebonyolíthatunk egy gépen akár négyen is. Az NBA-ben még közvetítés is van, nem is rossz. Mind a kettő nagyon szépen kivitelezett sportszimuláció. A Microsoftnak ezen a téren ez az első alkotása, de nagyon ígéretes. Hamarosan utólréthat az Electronic Arts-tól is.

Christian

A TV szilveszteri műsorát már a **monitorán** nézheti


/ VideoHighway TV-tuner kártya /

GRAFI



SHS

Videohighway TV. A GrafixSH Kft. megkezdte az AIMS Lab. által gyártott Videohighway TV-tuner kártya forgalmazását. A új TV-tuner kártya videó bemenettel is rendelkezik és a jelenleg kapható kártyák közül az egyik legolcsóbb.

Az AIMS termékei mellett a GrafixSHS Kft. a Creative termékek hivatalos magyarországi disztribútora. A  legrovidebb határidőn belül, a legkedvezőbb feltételekkel szállítja a teljes Creative termékskálát. Viszonteladóknak Budapesten ingyenes házhozszállítás.

GRAFI **X** SHS

Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

Dealers: Digitmodul Kft. 1137 Bp., Józsei Mari tér 5. • Lap Stúdió Kft. 1063 Bp., Zaly J. u. 3. • Mikropro Computer 1065 Bp., Nagymező u. 51. • Nádor Rendelőház 1141 Bp., Közege u. 41. • PC World Kft. 1108 Bp., Venyige u. 3. • Qwesty Kft. 1114 Bp., Barók B. út 14. • Signal Computer 1135 Bp., Béke u. 11. SZLV Rt. 1145 Bp., Szugló u. 9/13. • Sándorjog Kft. 5600 Békéscsaba, Szabadság tér 12-14. • Ezer2000 Kft. Debrecen, Csopói u. 25. • Intelsom Kft. 9028 Győr, Fehérvári u. 80. • Bálvány Rt. 2943 Bálvány, Mészáros u. 1. • Professzionál Miskolc Kft. 3525 Miskolc, Kishanyad u. 32. • PC Box Kft. 6722 Szeged, Mérei u. 12.

CSAK VISZONTELADÓKNAK ÁRUSÍTUNK

INTERNET MARKETING

E-NET

214-3074

kÉRÜNK téged,
HaLLgass meg minket!



 **Roland**



MIDI-MUSIC ZENECENTRUM

1077 Budapest, Wesszelemyi u. 57.
Telefon: 341-4735, telefon/fax: 268-0079