

198 Ft

Nr. 7. 1997/1 február

# Other Side

## MAGAZIN

MÁSİK OLDAL  
JÁTÉK  
MULTIMÉDIA  
HARDWARE  
SCENE

650 Mb program a CD-n!

Alien Trilogy, Terminator SkyNet,  
Tomb Raider, X-Wing vs. Tie-Fighter,  
Darkening, Destruction Derby 2,  
Scorcher, Fifa'97, Daytona USA,  
Diablo, Mechwarrior 2 Mercenaries,  
Sonic, Sega Rally, Virtua Cop,  
és még sok egyéb újdonság.

A legújabb vírusellenőrzők,  
segédprogramok, 3D grafika,  
és az elmaradhatatlan demó rovat....



A CD külön  
megrendelhető  
a kiadónál  
650 Ft-ért!

Cím: 1077 Budapest,  
Wesselényi u. 57.  
Tel.: 267-9390



Az újság CD-vel 990 Ft-ért megvásárolható a nagyobb számítástechnikai boltokban.



# AUT♥MEX

Automex CD Center 1077 Bp., Wesselényi u. 21. Tel: 268-0885, Fax: 267-8546

Automex CD Shop 1072 Bp., Rákóczi út 46. Tel: 351-5015, Fax: 322-3817

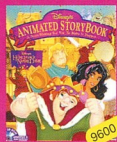
Póstaí utánvél: 110 Budapest, Pf. 185. Tel: 266-3480

Naprakész információk: a Teletext 375. oldalon

e-mail: info@automex.com www.automex.com



Timon & Pumbaa  
9800 Ft



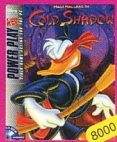
Hunchback  
Notre Dame  
9600 Ft



Aladdin  
6400 Ft



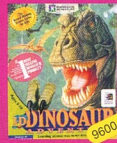
Hunchback  
Notre Dame  
9600 Ft



Cold Shadow  
8000 Ft



Art Studio  
9600 Ft



Dinosaur  
9600 Ft



Pocahontas  
9600 Ft



Alice  
Csodaszágban  
4000 Ft



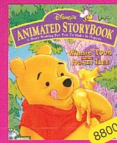
Toy Story  
9600 Ft



Lion King  
9600 Ft



Barbie  
10400 Ft



Winnie Poch  
8800 Ft

interaktív gyerekvilág

Nettó árak

INTERNET MARKETING

E-NÉT

214-3074



## Other Side

Multimédia PC MAGAZIN

Megjelenik kéthavonta a  
MIDI MUSIC Kft.  
kiadásában.

A szerkesztőség és Kiadó  
1077 Budapest, Wesselényi 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:  
Dragon György (Gyu)  
Drag@ENET.hu

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

Lapmanager:  
Kiss Balázs (WaRD)

Szerkesztőségi asszisztens:  
Grób Krisztián

Médiafelelős:  
Ruszina Rita

Grafika:  
AlmaJam

Nyomdai előkészítés:  
Graphiset Kft.

Nyomda:  
VESZPRÉMI NYOMDA RT.

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

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

Terjeszti 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 címén,  
vagy a Cinema Shopban  
1077. Wesselényi u. 57

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

ISSN 1219-9362

- 4-5 CD szabványok, vegyes CD-k, CD-extra...  
*Teljes a káosz. Szeretnénk végre tudni mi bukk és mi marad...*
- 6-7 Karácsony után - békés pillanatok  
*Flash ismét temerül az agresszív bugyraiba...*
- 8-9 Hihetetlen kalandok, hosszútávú előrejelzés  
*Pierrot számunkra is ismeretlen programokkal lép meg az olvasókat.*
- 10-11 Jaj nekünk! Elöntötte a szerkesztőséget a stratégia...  
*Warcraft klónok, egy úr az úrból és egyebek...*
- 12-13 Miért van most ilyen szimulátor hiány?  
*Homályos jövőkép, kevés program. meg a Káosz.*
- 14-15 Jó volt a karácsony, meglódult a szekér...  
*Itthon is hódít a csodamasina...*
- 16-17 Last Minute - Other Side : DHL 2:2 döntetlen  
*Megjöttek, de csak betűtőre. Még pont megnézhetük...*
- 18-19 Golden Wings, ebben a szamban ketto is:  
Heroes of Might & Magic és a Darkening...  
*Aki nem tudná, ez díj csak a legjobbak jutalma...*
- 20-21 Flipperek, avagy teljesen begolyóztunk...  
*Magyarok? A Cyberstone megtöri a jeget?*
- 22 Nostalgia vonat...  
*Igényes, ámde kevés az aktuális régiség választék...*
- 23 Mi jelent meg az előző CD-inken?  
*Válogass közöztük és rendeld meg, ha leszik.*
- 24-25 Multimédiális túlsordulás  
*A Kossuth kiadta meg a jövő hetet is...*
- 26-27 CD tartalom, avagy ehavi 650 Megabyte-unk  
*Megváltozott, jobb és szebb lett...*
- 28 Mi is az Inventory, és miért jó ez nekünk...  
*Bemutatkozik az első kaland home-page tulajdonos...*
- 29 Nyerj Easy Call személyhívót, internet eléréssel...  
*Ne teróvazz, mert lemaradsz és sosem lesz ilyen bulis csipogód...*
- 30 HardWare tallózgatás  
*A titokzatos MMX...*
- 31 Help-Line. Olvasói levelek...  
*CD indítási zavarok: Olvasd el az olvass el!*
- 32 Rendhagyó könyv-rovat  
*Sci-Fi, Fantasy és egyéb érdekes lapozgatni valók...*
- 34 Végtelen történet avagy a Java rovat folytatódik...  
*Objektumok és egyéb hasznos adalékok...*
- 36-37 Mik a hírek a még szebb, még jobb OS/2-vel...  
*Ambíciózus jelenítés a fronton...*
- 38-39 Microsoft: A multimédiától a fejlesztő eszközökig...  
*Vizual J-, Whoopi Goldberg, MS gamepad, de itt nincs káosz...*
- 40 Rage '97 a party  
*Júliusban minden menő scene member ott lesz...*
- 42-43 Dániai kalandok, Party riport a helyszíni  
tudósítónktól...  
*Legközelebb újra megpróbáljuk...*
- 44-45 Camelot újdonságok  
*Kártya különlegességek, tablásjátékok...*
- 46 Cinema beharangozó  
Újdonságok, érdekességek a filmek világából
- 48-49 Zenei ajánlatok és berzenkedések...  
*Jönnék még a picikék. Inkább ne...*
- 50 Tömegsport  
*Davis Kupa a monitoron...*







nikai boltokba, 3. Rengeteg képi, szöveges vagy hang információt tartalmazhat arról a művészről vagy együttesről, akinek a lemezen található.

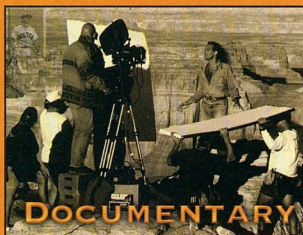
Egy dolgot azonban figyelembe kell venni, ez pedig a CD tárolókapacitása. Durva becsléssel élve egy perc zene körülbelül 9-10 Megabyte helyet foglal, ami azt jelenti, hogy 55 perc zene mellett mintegy 100-150 megabyte hely marad csak a számítógépes programoknak, animációknak, hangoknak. Ha figye-

lembe vesszük, hogy egy videóklip .AVI-ja 30-40 perc, illetve egy jól megtermett .WAV is zabálja a helyet (a képekről nem is beszélve) ez az üres hely mennyiség nem is olyan sok.

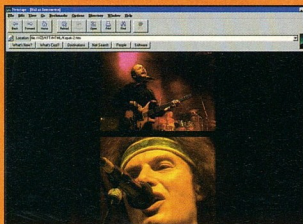
Ennek ellenére (sőt talán pont ezért) a Sony Music úgy döntött, hogy majd minden kiadványa tartalmazni fog ezentúl multimédiás prezentációt. Hála Istennek a Sony Music Hungary is azonnal reagált erre a lépésre, így nemrég megszületett az első magyar CD -Extra kiadvány, a KFT Bál az Interneten című koncertlemeze. Amint talán többen tudjátok, a koncert alatt Wahorn András Amerikából On-Line rajzolt, illetve a Microsoft képregény-interaktív-on-line beszélgetése folyt. A végeredmény megnézhető és elolvasható. Mindemellett nem hanyagolható el az a tény sem, hogy egy magyar nyelvű Internet Explorer 3.0 is segítségünkre siet abban, hogy utólag is rekonstruálhassuk az eseményeket.

Ez ugyan az első ilyen magyar kiadvány, azonban az első, igazán, teljesen multimédiás magyar CD-Extra csak februárban látja majd meg a napvilágot. lemeze, a Cargo Cult, amely teljesen exkluzív számítógépes track-et tartalmaz. Régi és igen kedves barátom, Mucsi készítette a programot, amelynek grafikája talán még felül is múlja majd a nyugati színvonalat. Tartalmaz egy videoklipet (első teljesen ray-trace-elt magyar klip), rengeteg információt és egy ősi egyiptomi játék számítógépes adaptációját. Bővebb beszámoló majd a megjelenést követően.

Természetesen a külföldi kiadványok nagyobb számban vannak jelen a kínálati palettán: általánosan jellemző rájuk az a tény, hogy multimédia-szerkesztő programokkal készülnek, általában Macromedia Director-al.



speciális karácsonyi,



nagyon jópófa Comic Chat

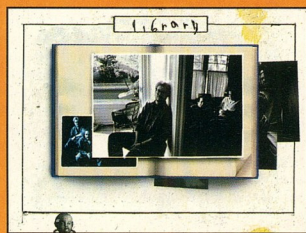
furcsa nevű Toad the Wet Sprocket, amely igazi művészieskedő prezentációt készített.

Nekünk annyira nem tetszett, bár az igaz, hogy a zene kellemes és a grafikai illetve hang-világa igen egyéni. Itt minden dalszöveg megtalálható, s közben gépünk a nótát is lejátszza. A képet egy fénykép gyűjtemény és egy diszkográfia teszi teljessé, amely mellett még egyéb furcsa dokumentációk is találhatóak.

Michael Jackson is szerepel rovatunkban They Don't Care About Us című single CD-je, amelyen a címadó dal interaktív szövege illetve az Earth Song videója látható.

Utolsoként essen szó egy olyan kiadványról, amelyet nem a Sony Music, hanem a BMG munkásságát dicséri. Ez azért is aktuális, mert nemcsak a lakosság számára is megvásárolható lesz a minden szempontból forradalmi Toy Story, amely a legeslegjobb számítógépesített film az egész Föld-kerekségen. A filmzenét tartalmazó album mindemellett hemzseg az érdekességektől, hiszen a film készítéséről, a zene komponistáiról láthatunk klippeket, illetve (bélyegméretben ugyan) megtekinthetjük a film néhány fontos és érdekes jelenetét. Én mindenesetre azt tanácsolom, hogy mindenki nézze meg. A filmet, a videokazettát, a multimédiát és hallgassa meg a zenét.

Összefoglalásképpen elmondhatom, hogy a CD-Extra lassan-lassan kinővi a teenager kor beilleszkedési problémáit, eléri a felnőtt kort, és még sok-sok kellemes percet szerez majd nekünk.



Ez a Toys of Ancient Gods új





# TERMINÁTOROK, GLADIÁTOROK ÉS TÁRSAIK...

Az év első pár hónapja minden évben a lazítás időszaka a szoftverházaknál. Most sincs ez másképp, alig pár játék lóg a levegőben 97-nek ebben a negyedében. Nekem úgy tűnik ezek is inkább elkésett „karácsonyi maradékok”. A karácsonyi örület után, így inkább a már megjelent anyagokat próbálom értékelni, valamint beszámolok még pár friss információról a LucasArts háza tájáról.

## DARK FORCES 2 – JEDI KNIGHT

- LUCASARTS/VIRGIN

George Lucas egyszer azt nyilatkozta, hogy szerinte a multimédia a jövő oktatási módszere, s amit mondott, azt komolyan is gondolta. Azért éreztem szükségesnek ezt a bevezetőt, mert az „örege varázsló” ismét lefújta a Dark Forces 2 tervezett megjelenését. Nekem úgy tűnik komolyan veszi a computeres piac játékosabb oldalát is. Emlékezetem szerint az első rész is a harmadik időpont módosítás után került a boltokba, nem kevés változtatás után. A siker persze annak idején sem maradt el. Még ma is emlékszem rá, mikor a Csillagromboló hangárjában eldübörgött mellett egy Tie-fighter. Az új epizód, a Jedi Knight egyszerűen a konkurencia miatt

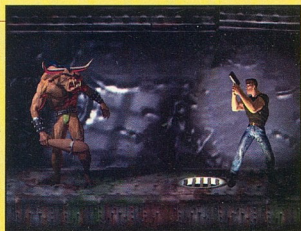
késik. Mr. Lucas látva a saját nevével fémjelzett majdnem kész programot, ismételt változtatásokat írt elő a 3D engine-ben. Aggodalomra semmi ok, csak azt szeretné amit mindig: Azt, hogy az övé legyen a legjobb! Emellett hál istennek elvetették a 3D-s gyorsító-kártyákat mint alapkövetelményt. Ezzel szépen vissza is kanyarodtak a LucasArts eredeti irányvonalaéhoz. Mindenki számára elérhető, könnyen kezelhető csúcsmínőségű terméket akarnak megjelentetni május magasságában.



## ASSASIN

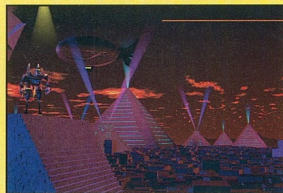
- WARNER INTERACTIVE - 45%

A Warner egy újjal szaporította a nagyon gyenge akciójátékok népes táborát. Az Assassin a sajtóanyagok alapján csodálatos, hihetetlenül jó játék. A világosság azonban kiábrándító. Egyedül az intróval nem volt semmi bajom. A többi egyszerűen roham. A program egy kültérszentrikus Doom clone. Ez még nem lenne baj, sőt az ötlet, hogy emberünket rádión keresztül folyamatosan informálják, és irányítják még jó is. A probléma a megvalósításban rejlik. Az első döbönen akkor következik be amikor kiderül, hogy a játék „szélesvásznú”. A játéktér a képernyő középső 1/3 részére korlátozódik, körülötte semmi! Emellett a grafika egyszerűen ronda, és az irányításra is a korlátozott jelző a legmegfelelőbb. A készítő, nyilván úgy gondolták, hogy a kihívást a széles mozgásterület jelentse. Nem vicc! Az Assassin azért nem jó játék, mert egyszerűen képtelenek vagyunk kilépni a tűzvonalba. Ha valaki ránk emel egy fegyvert akkor már legyőzhetjük neki a tálatot. Itt valami nagyon el lett szúrva. Persze lehet, hogy a Warner-es flúk kicsit elnézték a naplartár...



## CYBER GLADIÁTOROS

- SIERRA - 78%



A Sierra ez év végéig nem rendelkezett Virtual Fighter clone-al. Ezt a „tarthatatlan” állapotot oldotta fel Cyber Gladiators című rendkívül fémes játékkal. A feladat természetesen itt is az ellenfelek löntényesése, de ezúttal ezt a pályára „bepotyogó” fegyverek segítségével is megtehetjük. A karakterek szépen mozognak, a cég állítása szerint a motion-capture technikának köszönhetően. 8 különböző harcos, helyzetfüggő mozdulatok, 3D-ben mozgó kamera, tanulékony ellenfelek és rengeteg rejtett kombó jellemzi az új csihí-puht. A dobozot épp most olvassom, hogy a ha ügyesek vagyunk, akár a fejeket is lerugdoshatunk...nem baj. Tizenkettő egy tuca. (Akár a memória igényeli!)

## HUNTER HUNTED

- SIERRA - 91%

Végre megszűnt a téma. Már nagyon régen vártam egy ehhez hasonló játékra. A Flashback megjelenésének idején kezdtem először gondolkodni egy osztott képernyőn játszható multi-player platformjátékon. A jó ötleteknek persze megvan az a rossz tulajdonsága, hogy előbb-utóbb másnak is eszébe jutnak, de ez esetben nem bántam a dolgot. A Sierra jó munkát végzett, s ezzel megszületett a Doom kétidmetziós, valahogy kicsit élvezhetőbb változata. Persze a tervezők hamar rádöbbennek, hogy egy igazi egymás elleni harchoz jól megtervezett változatot, és sokszor bizony bonyolult terep szükséges. Ezt a problémát úgy hidalták át, hogy egymás mögé több két dimenziós „teret” illesztettek és biztosították közöttük a közlekedést, és az átláthatóságot. („Z plane movement”) Ha azt is leírom, hogy

az egész SVGA, és villámgyorsan, gördül alattunk a térnek megfelelően minden réteg eltérő sebességgel (parallax), akkor hamar előbukkan a dolog szépségiháiba. Két egymástól függetlenül mozgó parallax háttérgrgetés Windows alatt csak igen kemény hardware-en valósítható meg! 16MB RAM-ot, és Pentium 75-öt jelöl meg a kiadó mint minimális konfigurációt. Emiatt nálunk nem igazán lesz annyira sikeres, mint a Doom. Szerintem pedig megérdemelné. A grafika hátborzongató, a zene fergetes Rock, a küldetések az egyjátékosos „keresd meg és nyird ki!”-től az egymást segítő kooperatív módon át az egymás elleni deathmatch-ig terjednek. Nincs megállás ebben a kökemény, halálos vetélkedésben ember és a szörny között... (Játszható demó: Other Side CD #5)



## CRUSADER NO REGRET

- ORIGIN/ELECTRONIC ARTS - 90%

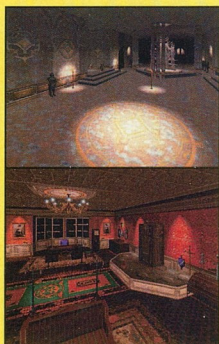
Érdekes. Ahogy a SkyNet-nél hibának érzem a második bőr típusú kiadást, úgy enél a játéknál mégsem gondolom ugyanezt. A Crusader No Regret a No Remorse folytatása. Az első részben a Silencer szerencsésen elmentekül. A hosszú útutazás során azonban némi baleset történik, így hősünk kalapúll egy mentőokabinban. Az apró lélekvesztő a roncsok között kutató hatalmas őrülomás dolgozó, szerencsésen kihorgásszák. Szándékuk persze nem igazán baráti, így a piros ruhás harcoknak

ismét menekülnie kell. Hiába a származás néha igen kellemetlen helyzetbe sodorja az embert. Az „apró incidensről” persze azonnal értesülnek barátunk régi ellenségei, így minden együtt van egy jó kis leszámolóhoz. Minden eddigimé több vér, több mint két tucajt új küldetés, új ellenfelek, és fegyverek jellemzik a folytatást. Az Origin mindent felkocozott az új játékban: Nagyobbak a robbanások, a pályák, jobbák a videó-bejártások. A No Regret hatalmas kihívás. Rettentő nehéz, és brutálisan jó!



## REALMS OF THE HAUNTING

- GREMLIN INTERACTIVE - 85%



Akcio-kaland. Ez az a stílus amit nagyon kevesen szeretünk. A kalandoroknak a túl sok lövöldözéssel van bajuk, a tárforgatók pedig a strapás logikai feladatokkat hagyják ki az egészből. Én igazából nem ragadok le egy stílusról, de ennek ellenére egy pár percre felinstalláltam a Realms of the Haunting-ot. Egy álló hétig képtelen voltam megszabadulni tőle! Shy kicsit sajnálkozza szemlélt amit felalá járkálva próbálok rádobogni, hogy mit is kezdjek két elfőő színű madártóllal egy katolikus templomban, ahol minden ajtó zárva... Középszerű Doom jellegű környezet, erőltet zene, túrhét hangok, és zajos videók jellemzik a Gremlin legújabb moziát. De mégis! A zene néha magára talál, a környezet itt-ott olyan gyönyörű, hogy az államat keresgéltem a látványtól,

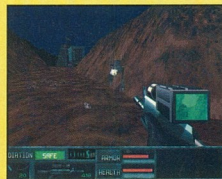
a filmek pedig kis idő után olyan atmoszférát teremtenek, hogy ember legyen a talpán aki éjjel táján heves szivdobogás nélkül tud vele játszani. A titok a hangulatban rejlik. Az egész produkció középszerű klisék vendikül ügyes egyvelege, egy olyan sztorival összegyúrva, ami akár valóság is lehetne. Döbbenetes és elgondolkodtató. Másrészt a Realms of the Haunting egyszerre mozgatja meg az szürkeállomágyunkat, és a reflexeinket. Ebben a világban a célzásra emelt fegyverünk mellett a megfigyelő képességünkre, a logikánkra, és klasszikus horror ismereteinkre is szükségünk lesz. Minden hely egy újabb csapda, minden csapda egy újabb rejtvény, minden rejtvény új kihívás... Én bezártam a kaput! Te is képes vagy rá?

## TERMINATOR: SKYNET

- VIRGIN - 75%

Nemrég meglehetősen szerény keretek között megjelent a boltok polcain a Terminator Future Shock folytatása SkyNet címen. A játék tulajdonképpen amolyan kiegészítője a tavaly piacra dobott anyagnak. 8 új valóban változatos küldetés tartalmaz, melyeket ezúttal a dívtanok megfelelő középszerű, bár hangulatos mozi jelenetek kötnék össze. (A repülő eszköz természetesen még mindig közepesen irányíthatatlan, és a jeep is éppoly hajlamos felakadni a sziklákra, korlátdarabokra, mint eddig.) Az újdonságok listája persze még koránt sem ért véget. Kicsit megkésve bár, de végre ez a program is tud SVGA-t, és ha akarjuk a már felinstallált Future Shock-ot is fel tudjuk készíteni a nagy-felbontásra!

A kérdés persze, hogy akarjuk-e. Ez a mód ugyanis nem túl fúrge, egy 166-os Pentiumon kezd használhatóan futni. Gondolom sokakat érdekel, hogy a SkyNet képes hálózatban akár 4 játékos idegeit egyszerre szolgátni. Nem rossz lehetőség, bár néha azt gondolom, hogy ezt igazán az újságíróknak, és a munkahelyi játszadózóknak szánják. Esetleg fizet érte a telefonszáraság, vagy az Internet szolgáltató. Bocs az apró cinizmusról, de valahogy nem szeretem he egy játékot két darabban, természetesen dupla áron értékesítenek. Egyáltalán nem azt állítom, hogy rossz program a SkyNet, de már egyszer megjelent más címen, és ezen az újonnan tervezett doboz sem tud változtatni!



## TUNNEL B1

- UCERN - 78%

Teljesen új technikai megvalósítás! Állt a büszke kijelentés a Tunnel B1 sajtónyagában. Aztán csak késett (kb. 1 évvel!), és amikor végre megjelent, akkor egy szimpla hi-color vektorgrafikájú lövöldözés játékot kaptunk nulla történettel. Kicsit csalódtam ebben az anyagban. Brutális hardware igény, unalmas játék. Egyedül a zene ami igazán jó benne. Dübörgő, lendületes, adrenalinhajszoló, klasszikusra apríthatjuk az ellent. De minek? Nem érzek túl sok motivációt arra, hogy jó 30 vendikül hasonló alagútban rommá lövöldözzek 2-300 engem rommá lövöldöző teljesen rosszindulatú gonosz valamit. Lehet, hogy bennem van a hiba? A Tunnel B1 szép, a fények kifejezetten jók, a játszhatóságra sem lehet semmi panasz, a zene csodálatos. Mi hiányozhat még? Valami, ami lekötí a játékost, valami egyedi, valami új ötlet, valami lélek...

## X-WING VS. TIE FIGHTER

- LUCASARTS/VIRGIN

Már nagyon régen várjuk, de jó ha március magasságában megjelenik. A LucasArts semmit sem bír a véletlenre. A Star Wars univerzum úrjeleneteit felelevenítő hálózati játék nem elég hogy a karácsony lecsúszta, de úgy tűnik újabb késedelmet szenved. A gond pont a kurrens hálózatkezeléssel van. A kicsit hosszúra nyúlt beta teszt alatt a cég újabb sajtófontokkal kívánja ébren tartani az érdeklődést, bár szerintem egy ilyen kaliberű programnál ez csak amolyan nyálcsorgató. A végleges játékban, a keveseknek elérhető hálózati „kéjmámor” mellett természetesen szóló hadjáratokat is futhatunk majd, mindkét oldalon.



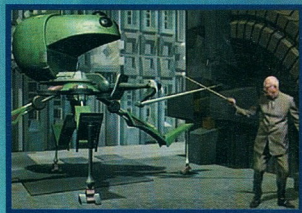
Flash



## RAMA Sierra Entertainment

Arthur C. Clarke neve ismerősen csenghet mindenkinél. Minden idők egyik legjobb sci-fi írója, a tudományos-fantasztikus iródoma nagy tiszteltetben álló személyisége. Ő alkotta meg a Rama-t, ami ez esetben nem margarín és nem is a híres indiai eposz hőse, hanem egy űrben szülődozó gigantikus cső, egy hatalmas űrjármű, amelyben egy komplett világ utazik, keresve a neki tetsző helyet az univerzumban. A Rama egy sci-fi regénysorozat is egyben. A szóban forgó kalandjáték alaptörténete az első kötet nyomán született. Az óriási, henger alakú űrhajó kíváncsivá teszi az emberiséget, és az asztronauta személyében követeket küld a belsejébe. A sors furcsa szeszélye folytán az expedíció vezetője meghal, így helyettesítésre van szükség. Ezt a szerepet mi alakítjuk. A játék során több idegen fajjal is találkozunk, így pl. az Avian-ekkel (ösmadárszerű ember-denevérek) vagy az Octo-

pider-ekkel (fekete műanyag-polipok a szárazföldön). A játék prezentációja nagyon hírhedő filmes elemekre épül: amint megérkezel az űrhajóra egy videó-konferencia keretében mutatnak be elővendő kollégáidnak. Mindannyian "álarcot viselnek": igazi indíttatásai és céljai csak a játék folyamán derülnek ki. Feladatunk tehát sokrétű: a hajó felfedezésén kívül saját kollégáink után is nyomozunk kell. A játék grafikája hangulatos, bár nem káprázatosan szép vagy élethű, de a fel-táru-ló világ valóban fantasztikus, mint maga a regény. A fejtorók meglehetősen nehezek, igen nagy kihívást jelentenek még a legkeményebb kalandjátékosnak is. A megoldásokhoz gondosan tanulmányozni kell az idegen fajokat, tüzetesen át kell vizsgálni a környezetet, elő kell vennünk iskolai matematikai tanulmányainkból a 3-as, 8-as és 16-os számrendszerekről tanultakat és meg kell



ismernünk a furcsa Rama-i szokásokat. A Rama 3000 számítógéppel rendelt képből áll, amelyben digitalizált szereplők is megjelennek - így feltűnik benne személyesen maga Arthur C. Clarke is. Minden együtt van tehát, hogy a Sierra vadonatúj produkciója esélyesként induljon az "Év kalandjátéka" címért induló versenyben.



## THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES - CASE OF THE ROSE TATTOO Electronic Arts

Gyilkosság és borzalom uralkodik el a viktoriánus London utcáin és az elkövető ezúttal nagyon érzékeny pontot érint. Valaki ugyanis felrobbantja a Diogenes klubot, ahol súlyosan megsemmisül Sherlock Holmes testvére, Mycroft... Lestrade felügyelő és a Scotland Yard azt állítja, hogy csak véletlen bal-

eset volt, mikor egy szikra berobbantotta a szivárgó gázt. Ezzel még Sherlock Holmes is egyetért, ami nem mindennapi eset szül, hiszen a legtöbb korábbi történetben Lestrade és Holmes sosem ért egyet! Kíváncsi Dr. Watson gyanakvósnak köszönhetően nem is marad ez így sokáig. Egymaga indul el bizonyítékkereső útjára, majd az eredményeket a szuperdetektív elé teszi. Holmes elgondolkodik: otthona magányában szívní kezdű pipáját és közben szülődozóknak gondolatai. Persze, hogy sző sincs balesetről! Itt kezdődik a róza-tetűválas esete, amely aztán egyre érdekesebbé és bonyolultabbá válik. Biztosan sokan emlékeznek a sorozat első részére, amelynek méltó folytatása az új, amely inkább párbeszédre, mint klasszikus fejto-

rőkre épül. Ez nem azt jelenti, hogy nem lehet tárgyakat felvenni, megvizsgálni vagy elemással kombinálni, hiszen pl. Holmes asztala itt is rendelkezésre áll és laboratóriumában komolyabb vizsgálat alá is vehetjük a gyanús tárgyakat. Azonban ennek ellenére a figyelem, a párbeszéd pontos megértése fontosabb, mint a kombinatorikai készség. A játék irányítása nagyon könnyű, a klasszikus point and click elvét követi. Ez sokban egyszerűsíti a játékos dolgát, de egyben be is határolja a történet bonyolításának lehetőségeit azzal, hogy egyszerűségével megkötözött. Az önféjű ám zseniális magándetektív a dolgokat mindig ellenőrzése alatt tartja - és ez így is van rendjén!

## MILO Crystal Vision Software

A modern multimédia sok mindenre képessé tette az embert. Manapság egy CD-nyi adathordozó nem csak hangokat hallat és írást közöl, hanem filmrészletet és grafikus animációt is lejátszhat, sőt, bizonyos programok segítségével mindent összehozhatjuk és interaktív módon kezelhetjük. Létrehozhatunk csak a számítógépen megvalósuló ún. virtuális világokat és személyeket és még sok másra jó. Azonban ha mindezen van példa egy játékszoftveren, az még közel sem jelenti azt, hogy jó, sőt, elegendő az, amit tettünk. Nos, erre az egyik legjobb példa a Crystal Vision "Milo" c. produkciója. A történet még csak-csak elmege: egy bolygón, annak is egy szigetén landolunk, amelyet már jóideje nem lakik senki. Egy furcsa idegen népcsoport addig tartózkodott itt, míg a "kozmosz kulcsának" nyomára nem bukkant, ezzel megteremtve hazautazásuk lehetőségét. A birodalom azonban maga után hagyott egy központi mesterséges intelligenciát, egy számítógépet

(Milo), amely rendet kell tartson következő visszajövetelükig. Érkezésünkkor azonban már fogynak az energia s nekünk kell megmentenünk a majdnem emberi gondolkodású "életformát". Mindez persze nagyon nehéz, hiszen fejtorók állják utunkat és egy egy kicsit több időt igényel az előretűrés. A puzzlek minősége is jó - egy szót sem szólhatok. Valamint ez igaz a háttérzenéjére és effektereire is. Erdemtelennél kerültek a játék környezetébe ezek a dalok. A szerző és kellemes nem age-zeneje egészen kiváló. Viszont relatíve unalmas, statikus és csak nagyon kevésbé 3-D-s a játék. A térerzetünk csekély, az interaktivitásunk hasonlóan, a sokadszorra is bejárt szót filmeskémnek sok hibájuk van. A design is a jobbabb közé tartozik... tehát voltak segítőtársak, volt egy jó ötlet és talán vannak emberek, akiknek a Milo pont megfelelő. Azonban sokunknak a Myst az etalon (manapság már a minimum feltétel is egyben), és annak rájuk mért hatását a fejlesztők



sem tagadhatják. Egy biztos: csak azoknak ajánlom a játékot, akik puzzle-game örültek, vagy úgy döntöttek, hogy a viszonylag szűk hazai piacon nincs túl nagy választék, így friss játékokhoz egyszerű hozzáférni - hát próbáljunk ki mindent. A multimédia lényegesen többre képes és többre is teszi képessé az embert. De hangsúlyozom: Egy jó MULTIMÉDIA



## THE CRYSTAL SKULL

### Maxis



A cselekmény Közép-Amerikában, a történelmi azték birodalomban játszódik, a spanyol hódítók érkezésének idején. A Te szereped Quetzal the Bird Keeper, az azték császár bizalmas embere, és ami még fontosabb, te vagy a Youth with Feather on his Breast, azaz a „Tollas Ember”. Ugyanis a császár egy napon álmod lát egy különös, tollakkal ékesített emberről, egy kristálykoponyával és Te leszel megbízva az álom beteljesítésével, és a Kristálykoponya megkeresésével, amelyen a birodalom sorsa múlik. A küldetés során sámánokkal, főpapokkal, azték harcosokkal találkozol, néha keresztetik is utadat. Mindemellett furcsa, fehér bőrű, szakállas idegekkel teli hajókról szóló hírek érkeznek, amely igencsak megzavarják a harmónikus összképet. Küldetésed a számtalan feladvány mellett nehezíti egy átlud, Snake Skirt tevékenysége is. Praktikus megoldásnak tűnik, hogy egyes rejtvények egyszerűen kihagyhatók, ha nincs kedved hozzájuk. A játéknak alkalmasint jó szolgálatot tehet a Sámán, ugyanis utalásai megkímélnék az órákig tartó

céltalan keresgéléstől, így nem kell mindenre rákértened és várni, mi történik. De: a Sámán szokásai tippel igen összetettek, úgymond „egybe vannak csomagolva”, tehát ha túl sokszor veszed igénybe a segítséget, leléhető a poént olyan feladatoknál is, amelyekhez még el sem érkeztél a játékban. A Crystal Skull esetenként figyelmen kívül hagyja a kalandjátékok arany szabályait. Például előfordulhat, hogy halálos veszedelemben kerülsz, anélkül, hogy előzetesen sejténéd, és nincs menekülés. Ezenkívül számos helyszínt csak egy adott tárgy vagy nyom megjelése triggerrel, tehát nélkül nem is juthatsz oda. Ami nagyban meghatározza a Crystal Skull jellegét, az egyik nagy értéke is egyben: az ismeretterjesztés, azaz egy tömör enciklopédia a közép-amerikai kultúráról. A játék összes helyszínéhez tartozik egy rövid, referenciákkal ellátott szöveged az ősi kultúra megfelelő részéről. Ha pl. ősi kőfaragásokra vagy templomromra lélsz, mindről olvashatsz benne. A helyszíntől függően ez lehet tényszerű leírás, rövid történet, vagy akár egy ősi mítosz

újragélegése. Az ismeretterjesztés okán ajánlható a fiatalabb korosztálynak is, bár a számtalan halálközeli élmény - noha nincs hangsúlyozva a pataközeli vér és a halálsikoly - néha ellenszenves. Azoknál a játékoknál, ahol a videó dominál, a játék nagy részében az ember türelmesen ül az ernyő előtt, és nézi a képen át mozgó szereplőket. Szerencsére a Crystal Skull esetében ez nem igaz, vagy legalábbis nem jelenti feltétlenül a szemekegyesedéséig tartó unatkozást. A környezet ugye érdekes, a színesi játék jó (Edward James Olmos-sal a címlista élén, a Miami Vice-ből). De ha nincs türelmed, vagy kicsit sem érdekel az azték történelem, elképzelhető, hogy hamar meg fogod unni.



## EASTERN MIND

### Sony Imagesoft

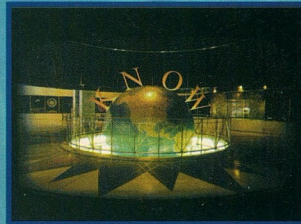
Az Eastern Mind alapötlete a keleti vallások reinkarnációs hitére épül, s ezáltal arra a szükségszerűsége, miszerint mindenkinek sokszor kell újjászületnie ahhoz, hogy egy magasabb régióba kerülhessen. A főhőst, Rin-t alakítjuk, aki egy napon arra ebred, hogy elvesztette a lelkét. A lélekraablásért elég egyértelműen Tong Nou, az élő zöld sziget vonható felelősségre, aki szintén „lélekvesztett” és komoly problémákkal küzd. Rin - mi mást is tehetne így lelkétlenül - útrakt Tong Nou belsejébe, hogy kilenc

inkarnáció alatt visszazerezze elrabolt kincsét. Igen, ebben a játékban nem kell félni a haláltól. Sőt, kilencszer kell meghalunk a siker érdekében a felfedezőző öt belső világban. Ezek a helyek pedig a kopasz-zöld-féj Tong Nou föléi, szeméi és orra - belülről, amelyek az Álom, a Vágy, az Idő, a Lélek és a Föld nevet kapták. Itt különböző rejtvényekkel és csodás karakterekkel találkozhatunk, amelyek nem mindennapi feladatok elé állítanak bennünket (az egyikben például egy jéghegybe zárva kell erősen gondolkodnunk a semmisség fogalmán, miközben odakinn az örök változás palotáját építi egy teremtmény). Semmi sem olyan, mint ahogy megszokhatuk, egy nyugati gondolkodású embernek több, mint bizzar. A Sony Imagesoft pályázatára érkezett díjnyertes munkát az az Osamu Satu készítette, aki

igen híres szurrealista képzőművészeti munkáiról és ambient-techno stílusú zenéjéről. Természetesen így az angolnyelvű változat is rákérült egy kicsiny galéria műveiből, valamint a Transmigration c. audio track. A zöld sziget-arcoi is maga Osamu Satu személyesíti meg, a lények közlekedése az ő száján át történik. Nem csoda hát, hogy az Eastern Mind - Tong Nou címmel - hatalmas karriert futott be Japánban, ahol - kicsoda találatlanság! - a keleti Myst-nek is nevezik a játékot. Ez talán túlzás, de mindenesetre egészen különleges élmény megmártózni a kissé műanyag, szurreális világban, ahol egy picit mindenki magába mélyed és több önmagá személyiségéről és intelligenciájáról szerzett tapasztalattal távozik - Tong Nou száján át...

## TREASURE QUEST

### Sirius Publishing



1 millió dollár! Pont ennyi a jutalma annak, aki ezt a játékot először végigjátssa, és megírja a megoldást a játék kiadóinak. Azonban ez nem könnyű feladat, mert a legtapasztaltabb kalandjátékosok bicskájá is bele-beletört ebbe az agy-facsaróan nehéz kalandjátékba. A helyszínek nem túl változatosak, hiszen a játék lényege a fejtorók megoldása, nem pedig a játéktér bebarangolása. Mindent precízen meg kell nézni, mindenre rá kell kattintani, ami már önmagában is hosszú idő. Tíz darab idézet kell megtalálni szavanként, majd mondatonként, de ehhez mindenféle fejtorók kell megoldani, amelyben

Terry Farrell (Star Trek: Deep Space Nine) siet segítségünkre tanácsaival, amelyek hol használhatók, hol nem. Persze a történet központjában lévő ház elhalmozott ura sem rest tanácsokat osztogatni, amelyek egyszer hasznosak, máskor félrevezetőek. Szóval a helyzet elég bonyolult, nem véletlen, hogy tudomásunk szerint eddig még senki sem nyerte meg az egymilliót díjat. A játék elég nehéz azoknak, akik nem tudnak jól angolul, mert a mondatrészek szanaszét hevernek a helyszíneken, és néha bizony nehéz kiválogatni melyik hova is tartozik. Emellett nagyon kis részletek kerülhetnek napvilágra, ha ráklikke-

lünk egy tárgyra. Ez azt jelenti, hogy a játékot kiadó Sirius Publishing-nek igaza lehet, mikor azt állítja, hogy a feladatok megoldása akár hetek-hónapok is igénybe vehet. Na de ilyen kihívás?



# Jaj nekünk!

Stratégák a végkimerülés határán...

Nem is tudom mi lesz, szinte minden nap jön egy új stratégiai program, már lassan kevesebbet látom a kedvesemet, mint a különböző harcterek és ütközetek grafikáját. Most éppen mindenki ontja a jobb esetleg rosszabb programokat, s majd tavasszal meg itt fogunk áhítózni valami hasonlóra.

Nem hiszem, hogy ezen a piacon még valaki elérne, lehet az bármilyen szép vagy jó... Lássuk mit rejteget a bőség szaruja...

## Age of Sail - Empire

Manapság, az elejétől végéig filmezett, vagy race-trace-It játékok korában is igaz, hogy nem kell feltétlenül csillogó, villogó, 6 CD-s játék ahhoz, hogy az ember egy jót tombolhasson. A vitorláscsata szimulátorok terén ez a program mindenképpen a legjobb eddig, hiszen nem mindennapi élvezettel csatározunk a végeláthatatlan kék tengeren sok-sok legendás hajó ellen. Azt hiszem gyermekkorom regényei jó

alapot adtak ahhoz, hogy tudjam, miképpen kell manőverezni egy tengeri csatában, amikor még a kapitány tudása számított és nem a technika. Az élvezet ellenére hiányozhat, hogy nem lehetett sziget körül csatázni, mindig csak a tengeren. Ezenkívül nem ártott volna egy kicsit bővebb történelmi háttér áttekintése, egy kis multimédia sem.

## Command & Conquer Red Alert - Virgin



Kétségtelenül megszületett a Dune II klónok legjobbjika, a háborús stratégiák fejedelme, a C&C Red Alert. Megdöbbentő szám, de csak Németországban 400.000 darabot adtak el belőle, pedig ott Alamstufje Rot-nak hívják. Sokan és sok helyen dicsérik az egckbe, ezer helyen közölték tippeket, végigjátszást, sőt olyan esetről is tudok, amikor szinte az egész kézikönyvet leközölték. Ez azért érdekes, mert nekünk már nem maradt több dicséző szó, hiszen az egész világ erről a játékról áradozik. Szerintem azonban van egy-két

gyenge pontja, amely nem kerülte el figyelmemet. Én magam elég neveltségnek tartom, hogy két pisztollyal felszerelt hősom, Tanya két orvos segítségével pisztolyaival legyőz egy szovjet tankot, amely hiába lő rá, mégsem robbantja cefatokra egy lövéssel. Másik hibája az, hogy ha agyúzni kezdek egy épületet, akkor a mellette ácsorgó örök fekvővadászokat végeznek és turkálják az orrukat miközben én szétlövök mindent. Játészhatóságban, zenében és hangban azonban verhetetlen.

## Robert E. Lee: Civil War General - Sierra

„Olyan realiztikus, hogy érezni a puszkapor szagát!” – állítja a borítón található szlogen a Sierra valóban kitűnő stratégiai játékáról. Észak és Dél küzdelme elevenedik meg a programban, teljes történelmi hűséggel. Készült már ilyen játék, de a profik szakértelme ismét bebizonyította, hogy érdemes filmet forgatni, multimédia enciklopédiát szerkeszteni egy ilyen diósodósg történelmi időszakhoz. A Civil War General valódi csatákat dolgoz fel, amelyek kimenetelét ettől

kezdvé a játékos ügyessége és taktikai érzéke dönti el. Az összecsapások forró hangulatát rengeteg statisztát megmozgató, látványos filmrészletek teszik valóstívűvé. A karácstüz a gyalogosok rohama hihetetlen hangulatot kölcsönöz a Sierra termékének. A kezelhetősége szinte pofonyegyszerű, a hanghatásai professzionálisak és a grafikájaja briliáns. Szerintem sokan lesznek rajongói ennek a nagyszerű stratégiának.

## Deadlock - Warner



Planetáris hódítás alcímmel jelentette meg a Warner Interactive legújabb űrstratégiáját. Hát meg kell jegyezmem, hogy nem ez a világ legjobb és legszébb ilyen programja. Az ötlet régi, a megvalósítás közepszerű, a csata neveltség. Mindezeket valahogy még elviselné az ember, ha legalább valami lenne benne, „mitudomén” hangulatos zene, vagy nagyszerű történet, de semmi ilyennek még csak nyomát sem lélttük a Deadlock-ban.

Mindent tud, de valahogy mégsem. Lehet hálozatban is játszani, de az sem az igazi. Egyszóval jól beharangozott, szép csomagba dobított közepszerűség, amelyet csak a megszállott gyűjtőknek mernék ajánlani. A dolog csak Windows alatt hajlandó tevékenykedni, s olyan picike grafikájával, hogy a 17"-es monitoron bolháának tűntek a karakterek. A tesztpéldányt az Ecóbit biztosította számunkra.

## Fragile Allegiance - Gremlin

Rengeteg kimagaslo stratégiai játékot készítenek manapság, ami nagyon jó hír. Ami ennél is jobb, hogy a telepítés-és-fejlesztés típusúak mindinkább előtérbe kerülnek. Ezek közül talán az egyik legjobb a Gremlin aszteroida-meghódító játéka lett, amely teljesen új taktikai elemeket tartalmaz. Építhetünk bármekkora flottát, állíthatunk rakétát, egy jól irányozott szabotázstól egy pillanattal összeomolhat minden. Ugyanez igaz miránk is: ne sajnáljuk a pénzt olyan ügynökök-től, akik az ellenség létesítményeit tönkreteszik. Nagyon fontos, hogy a frontvonalban található bolygóinkat felügyelő vedesse, legyen rajta sok-sok raké-

ta-elhárító rendszer és 4-5 rakétalesz telis-tele minél erősebb pukkantókkal. Külön ajánlot a sztázis-rakéta bevetése, amellyel nagy sikereket érhetünk el (persze mi is bekapunk majd egy-két ilyen). Szerencsére a kisbolygó-hajtoművekkel az ellenség közelébe szállíthatjuk aszteroidáinkat és ezek után már közel a győzelem. Ne felejtjük el az ore teleportert és a rakétaelhárító tornyot elsők között megvenni a SCI-TEK-től, és tartsuk fejben, hogy egy transporter arra is jó, hogy rakétákat fáróljunk rajta (amennyiben egy ellenséges ügynök megsemmisítené silóinkat).







## Harpoon Classic 97

- Interactive Magic

Ismét egy stratégia amely egyben szimuláció, mi több háborús játék. Az igazi - elméleti - háború tökéletesen kidolgozott változata. A régi idők nagy pillanatait eleveníti fel, amikor még csupán repülőgépek anyahajók küzdöttek egymással a tenger leigázásáért. Ezekről a pillanatokról szól a Harpoon klasszikus kiadása. Minden idők legjobb stratégia játékaiként tartották számon pár évvel ezelőtt, de sajnos azóta

már kissé eljárt felette az idő, már éppen ideje volt felújítani és megszüpíteni. Ne várjon senki csodálatos ray-trace grafikát, viszont minden elérhető adat és technikai információ megtalálható, ami a tengeri hadviseléshez szükséges. 50 új misztéri, SVGA grafika, 250 scenario, a háború teljes arzenálja, amely Win'95 verzióban fut. A program csak a profiaknak ajánlott, de nekik viszont kötelezően.

## Lords of the Realm 2

- Sierra

A változatosság gyönyörködött. Vagy mégse. Elégé csomór állapotban érkezett meg az Sierra/Impressions stratégia. Mindezek ellenére sokat vívtam a dologgal. Nagyon kellemes időtöltés. A régi szép ólomkatonák elevenednek meg ebben a játékban. A Defender of the Crown mai feldolgozása igen jól sikerült. Hadaink nem csak Anglia tájait uralhatják, hanem átvonulhatnak a középkori Európán is jelentősen megváltoztatva annak arculatát. Ostromolhatunk ellenséges várakat, építhetünk bástyákat, súlyos felvonóhidakat és keskeny gyilokjöröket. Hihetetlen élethű gyalogosro-

hamoknak lehetünk tanúi. A XIII. Században azonban nemcsak háborúztak a népek. Fontos szerepet kapott életükben a földművelés és a kereskedelem is. Ezen feladatokat is reánk hárulnak a kitűnő programban. A hab a tortán pedig a hálózati opció. Barátainkkal is csepehetjük egymást ebben a furcsa világban. Szinzipos program, amely alap esetben is megfelelő intelligenciával harcol ellenünk. A program végén jól demonstrálja hogy a stratégiai játékok magas szintű megvalósítása mennyire befolyásolja a játék élvezhetőségét. Minden igazi stratégának ajánlom beszerzését.



## Master of Orion II

- Microprose



Nagyon nagyon vártuk már a híres, sok-sok díjat nyert program folytatását, amely minden pozitív hatása mellett enige csalódást okozott, ugyanis sokkal inkább hasonlít a Master of Magic-re, mint a Master of Orion első részére. Tulajdonképpen úgy is lehetne jellemezni, hogy ez a program inkább egy Master of Magic in Space. Természetesen azért ez nem jelent rosszat, hiszen annak idején ezzel az utóbbi emlegetett programmal is meg lehetesen sokat játszottunk. Azonban en úgy látom, hogy az átalakított fejlesztési struktúra nem tett jót, ugyanis a Pylon fajjal játszóknak esélyeit növelte csak meg. En amikor teszteltem a MOO II-t, a Pylon-okkal kezdtem. Lazán és könnyedén nyertem. További kísérleteim más fajokkal már sokkal

nehézebbé tették a dolgomat olyannyira, hogy igazán nem láttam előnyét annak, hogy a Meklar-ok jobban termelnek, mint a többiek, arról nem is beszélve. ha rossz irányban fejleszték, soha nem tudok bolygókat megrohanni bulrathli harcossal, hiszen sosem találjuk fel a transportot. Ami nagyon fontos az az információ-csere, a minél gyorsabb meg nem támadási szerződés és a kémelhárítás. Egyébként a diplomácia az első részben jobb volt, itt pillanatok alatt kitor a háború, és nagyon gyorsan eltűnik a fél csillagrendszer, pillanatok alatt leírják a bolygókat. Summa summa nem a legszerencsésebb folytatás, főleg nem ilyen ezesment stratégia dömpingben.

## Star General

- Mindscape

Panzer General, Fantasy General, Star General... Nem lesz ez egy kicsit sok? Nekem ugyan tetszik a dolog, de az a helyzet, hogy az SSI mindig valahogy túlzásokba esik. Erről a rókaról nem kellene már több tört leírásigálni. Tessék valami újat kitalálni. Az új mellett a bolygókon is hódíthatunk, földi és légi egységeket fejleszthetünk és heves űrszázakat vívhatunk... so féle renderelt űrhajó,

száznál több földi egység, 7 különböző faj és minimum 100 óra játékidő, hálózati opciók. A stratégiai játékok ezen generációja ugyan közkedvel, de nem kellene lejárni azzal, hogy agyonfragozzuk. Kellemes játékmenet, megszokott jól kezelhető felület és igényes trace. Mégis ugyanaz sokadszor. Talán majd legközelebb...



## Wages of War

- New World Computing

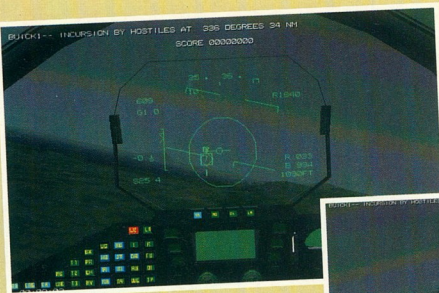
Hihetetlen végre egy játék, ami nem az űrben, a jövőben vagy a múltban játszódik. A Wages of War a kommandósok világába kalauzolja a játékosokat. A Jagged Alliance óta először akciózhatunk korunk szolidosainak szerepkörében. Tovább gyűjtögethetjük az experience pontokat, amelyek ismét a képességeinket fejlesztik. (Ezen képességek egyébként 5 különböző szintet érhetnek el.) Csatapunktak számos fegyverrel elláthatjuk, ame-

lyek persze hatékonyságukat is erősen meghátározzák. SVGA felbontás, igényes grafika, 50 különböző karakter és több mint 40 fegyver jellemzi a játékot. A program egyébként igényel némi gazdasági érzéket is mivel, nem csak fegyvereket ereje, de anyagi helyzetünk is fontos szempont a programban. s mint tudjuk „pénz beszél, kutya ugat”...

Gyu, Shy



# EF2000 TACTCOM & SUPER EF2000



követe a földnek ütközött. Hogy ne csak mi tizedeljük meg a légvédelem földi állásait, saját bajtársaink is cipelnek magukkal ALARM és egyéb radargyilkos levegő-föld rakétát. Kifejezetten légvédelem elleni, Wild Weasel bevetésekre is



Nem mai csirke az EF2000, ezért a DID úgy gondolta, ideje a frissítésnek. Én maradok, mert a jó öreg DOS alatt legalább kétszer olyan gyors. A jelenlegi tesztkonfiguráció (P-100, 16MB RAM, S3V+) alatt a SUPER EF2000 csak kisebbített ablakban volt hajlandó egyáltalán szóbaállni velem. Ez nem szép dolog, főleg úgy, hogy a DOS-os villámgyorsan pörög. Ejnye-bejnye...

Visszatérve az első „műtéthez”, a TACTCOM kiegészítés tényleg jól sült el, rengeteg újítást és javítást tartalmaz. Ha valaki eddig még nem próbálta, ideje elkezdni a kedves ismerősök lerobantását a széles égboltozatról. Ezt modemen, és sorosan kötött géppel is lehetséges. Ismerve a MATÁV jelenlegi teljesítményét és ariait, az utóbbi a javasolt. Hálózaton egyszerre nyolcan is nyomulhatnak. Ha valamely okok miatt ezek nem lehetségesek, ne csüggedj. Inkább tervezz neki (vagy magadnak) olyan bevetést, hogy alig tudjon felállni a székéből! Most már ezt is megtehető, sokkal részletesebben tervezheted meg a feladatot. Itt egy kis MIG-29, ott néhány SA-állás... Lehet fokozni. Hogy a „sima” bevetések is kissé izgalmasak legyenek, jelentősen feltuningolták az ellenséges gépeket irányító AI-t. A wingman-ed és a többi gép sokkal kevésbé lesz hajlandó odavenni magát a földhöz, fordulóharc közben, mint eddig. Kijavították az ILS rendszer hibáit is. Mit mondanék, tényleg roppant idegesítő volt, mikor a fáradt pilóta, feladatának tökéletes elvégzése után, a szurokfekete éjszakában, az ILS utasításait

indulnak, ami később a mi feladatunkat is egyszerűsítheti. A tenger közepén ringatózó hajók is felkerültek a célpontlistákra. Sea Eagle rakétánk van, mire vártunk eddig??? Wingman-ünk sokkal inkább hajlandó követni utasításainkat magassága tárgyában, azaz akár 150 lábra is le mer menni, ha ezt parancsoljuk.

Ha mégis eltalált minket, az nagy baj, mert a légharhító ágyúk (Flak) sokkal nagyobbakat sebeznek. Egy szerencsés sorozat akár le is szedheti az óvatlan behatólót. Igaz, szálltam már le egy fél jobbszármállyal, aminek külső feléből jórómán már csak a megszengszedett fótartók voltak meg. Jobban modellezzik a sérülések hatásait is. Ugyanez érvényes a rakétákra is. Egy új elhelyezett AA-8-as végzetes lehet ránk néze. Szomorú. Sérüléseinket jól szemügyre tudjuk venni a külső nézetekben. Vigasztaljon a tudat, hogy a Sea Eagle is sokkal hatásosabb lett, nem kell egy árva tankhápra duplán löni. A hajókkal bánjunk ugyanakkor óvatosan, mert meg vannak pakolva SAM állásokkal, és nincs hová bújni. Valamit babráltak a programozók a sima bombákkal is, mindenesetre hivatásosan sokkal realisztikusabbak lettek. Nem tudom, nem igazán használok ilyesmit.

Javították a fedélzeti gépágyú hatásfokán és célzási módjain is. Kiseb gyakorlattal valóban halálós fegyvert kovácsolhatunk ágyúnkból közelharc esetén. Ha eltaláljuk, és a szerencsétlen elfelejtette póttartályai elejtését, darabokra robban. A földi célok elleni támadásoknál sorozatunk csak úgy porzik a földön.

Belepiszkáltak a TIALD képernyő működésébe is, nem fagy ki az utolsó bomba kioldása után. Nem veszted el a földi célpontodat sem, ha légvédelmi fegyverre kapszolsz át. Ez szép dolog, a köbor MIG-ek miatt... Javították az infravörös érzékelési rakéták modelljét is. A hátulról indítások sokkal eredményesebbek, ezért igyekezzünk mindig az ellenfél háta mögé kerülni, és onnan löni. Ez egyébként gépágyúnál is tanácsos.

Megváltozott a JTIDS színskódrendszere is, néhány új szimbólummal gazdagodott a kinélet.

Nem lesz vényomásofokozó hatással ránk többet, hogy 1 Mach környékén gépünk áteshet. Ez tényleg furcsa volt. A fűgessztemyek viszont hatással lesznek gépünk teljesítményére, ami megint csak a realisztikus elemek közé tartozik. Határozottan feloldja a játékot, ha a bombák kioldása után vad csikóként tudunk a felhők között cikázni.

A cikázás közepette jobban ügyeljünk az országhatárookra, ne járjunk úgy, mint én, akit két Gripen Svédország felett figyelmeztetés nélkül leszedett. A semleges országok nem igazán tolerálják fegyverrel dugig pakolt gépünket légterükben, és ezt a tudomásunkra is hozzák. Ugyanakkor a semlegeség a campaign közben változhat, és csatlakozhatnak hozzánk. Ez kelleme újítás. Ha ellenséges helikoptert találnak, azonnal löni, mert előretolt irányító központként is funkcionálnak. A földi csapatok nagyon halásak lesznek, ha nem követi a fránya kopter minden modzultukat.

Nagyobb szerepet kaptak a hadjáratokban a hosszú távú CAP-ok. Sokkal többször próbálkozik az ellenséges gépek légicsapást mérni. Vigyázzunk, szinte mindig vadászkisérrel érkeznek. Ha ezt meg akarjuk előzni, és légicsapást mérünk a repertükre, először mindig a kifutópályát tegyük tönkre, mert hajlamosak azonnal ránk küldeni néhány gépet. Aztán a légvédelem, és végül az egy helyben álló gépek szétlövése gépágyúval. Mindez persze csak optimális esetben zajlik így...

A SUPER EF2000 tehát mégsem más, mint a TACTCOM Win95 alatt.

## SIMCOPTER:- MAXIS 80%



Az utóbbi időben megjelent jó néhány harci-helikopter szimulátor, amit elég nehéz überelni, azonban a polgári repülést eléggé mostohán kezelték. A Maxis ezek után megmutatta új játékával hogy nem csak az jellelhet izgalmat ha szétlövöm az Oroszok / Amerikaiak / szomszéd Pistike hadiszörnyetegeit. A SimCopter - mindenféle dolgok történnek odalent. Például: felborult vitorlásról kell kimenteni valakit, baleset esetén emberkéket, vagy éppen csúnya rossz gonosztevé bűncsapat eljóni a rendőrség segítségével. Nagy előnye szerencsétlenül városalakod. Nincs is annál szebb dolog mikor városépítésünk gyümölcsében repkedhetünk mindegyféle szabadon! Természetesen az elvégzett munkáért azonnal csengetik a pénzt, amit a gépünkre fordítunk: felszerelhetjük vizágyúval, köthélgéscsővel, stb. Kijavíthatjuk a sérüléseket vagy vehetünk egy jobb gépet. Aranyos, jól játszható helikopter játékok, jó hangulátú néhol poénos játékmennetel.









## BEINDULT...

Szerencsére a mindent elszóró világsiker nálunk is érezteti hatását lassan, hiszen a karácsonyt megelőző tombolásban nálunk is ezres nagyságrendben keltek el PlayStation-ök és több ezresben játékok programok. Ez teljesen biztató jel, hiszen a világ körül eladások (a gépe) már jócskán túllépték a 8 (nyolc) milliárd, a játékok pedig szinte felmérhetetlen mennyiségben fogynak. Nyugodtan állíthatjuk tehát hogy kedvenc szürke gépünk elérte a Number one pozíciót a világban. Ahhoz, hogy ezt ismét demonstrálhassam, álljon itt néhány új játékprogram értékelése.



A játékkonzolok világa hemzseg az autós játékoktól, hiszen a 3D-s játékok legáltalásabb témája a versenyautózás. Idáig a nagyveremű pályaverseny kategóriában láthatott nagybecsű műveket, de a Gremlin most elkalauzol minket a 4-kerek meghajtású nagykerékű terepjárók birodalmába, amely versenygépek útatlan utakon, jégen, sivatagban, hegyen és völgyön versenyeznek egymással. A játék design része igen látványos, a menük animálódó 3D-s ikonjai mutatják, merre is halad a korszerű akció-játék fejlesztés. Természetesen hatféle autó közül válogathatunk, azonban egy szempontból szinte mindegy, melyik mellett döntünk, hiszen



Ha azért kedveljük a kosárlabdázást, mert imádjuk a látványos zsákolásokat, a fantasztikus három-pontosokat, az NBA labdaművészeknek trükkjeit, akkor ez a program nekünk való. Ugyanis itt nem kell taktikázni, cserélni, átalakítani a csapatot, itt egyszerűen csak több pontot kell dobni, és kész. Természetesen fontos szabály (hiszen ez mégiscsak egy arcade játék) hogy itt nincsenek személyi hibák sem, sőt az egyik legjobb labda-szerzési módszer az nem más, mint jói előlki ellenfelünket. Az első NBA

Régóta abban a meggyőződésben élek, hogy a számítógépes játékok kiválóan szolgálnak a bennünk felgyülemlett agresszivitás levezetésére. Erre kiváló példa a Reloaded, amely engem leginkább a C-64-en klasszikussá vált Commando-ra emlékeztetett hangulatában, ugyanis iszonyú módon lehet benne a csúnya flúkat irtani. Én magam alapvetően elég természetű vagyok, ennek ellenére maximális beelégedéssel és „megdöglés, te mocskol!” felkiáltásokkal lötem az ellent, a vérnyomásom 100-ra nőtt és az ujjaim belekékültek a kontroller nyomogatásába. Ami-

## Reloaded 95%

kor befejeztem egy szintet, hangos örömkriálással tudtattam ezt a házban lakókkal, s mivel ezt eifel táiban tettem, így nem volt valami nagy sikere. Pedig a játék nagyon jó, szép 3D-s megoldások, klassz fény-effektek és robbanások jellemzik. Ami nekem hiányzott az a változatoság, hiszen amíg én eljutottam addig grafikailag igen hasonló pályákat találtam, illetve a főhős lépésének zaja, amelyre azt hittem, hogy túscok-ciripelés. A zene meglehetősen jól követi a játékot, így biztos állítható, hogy megint érdemes néhány gonosz bácsit lepufogtatni.

## Hardcore 4x4

Gremlin

a program fő hibája az, hogy meg kell tanulni a pályát. Azért rossz ez, mert először-másodszor játszva csak az góstonneink segítenek abban, hogy vajon merre mehet az út, illetve magunk elé kell engedni valakit, hogy lássuk merre is kanyarodik az ösvény. Ez a tulajdonság egyben éretnye is, hiszen így fel lehet fedezni titkos átjárókat és egyéb trükköket, amelyekkel versenytársaink elé kerülhetünk, de ehhez kitartás és felkesedés kell. A program zenéje kellemesen harmonizál a stílussal, a felkísítő bekiáltások is fokozzák a hangulatot, de a legjobb hang mégis a bőgő motore és a nyikorgó rugózásé...



## Complete Davis Cup Tennis

Telstar

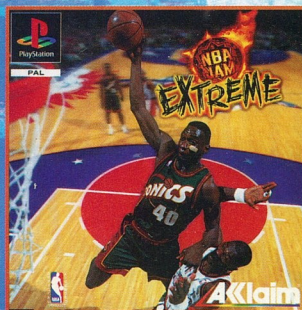
Kicsit jobb, mint PC-n, hiszen az irányítás sokkal, de sokkal egyszerűbb mindamellelt, hogy a program maga ugyanaz maradt. A PlayStation briliáns tulajdonságainak köszönhetően jobban is néz ki TV-n, mint monitoron visszaadva az igazi közvetítések hangulatát. En azért egy dolgot nagyon sajnállok, hiszen a kézikönyvben még szerepel a magyar csapat illetve helyszín, de a játékban nem találtam meg. Persze az is igaz, hogy nem mertem Davis kupa meccset játszani, mert attól tartottam, hogy cipóra vernek. Jó opció a játékban a páros, csak kissé sokáig tart, mert elég nehéz elútni a gép két játékosá

mellett, ez az územőd inkább akkor élvezetes, amikor ketten játszunk a gép ellen. Ez igaz arra az esetre is amikor ketten játszunk egymás ellen, hiszen a játék igazi élvezete ebből adódik. Szimulátornak igazán nem nevezném, mert az úgynevezett legyőzés teniszek közé tartozik (addig legezzi az ütőt kezében játékosunk, amíg el nem találja a labdát). Ha valaki játszott annak idején C-64-en a Matchpoint című teniszszel, akkor ebben a programban ráismer a nagy öreg felturbózott verziójára. A játékhöz jó nagy mennyiségű audio-track is tartozik, amely igazán dögös és élvezetes.

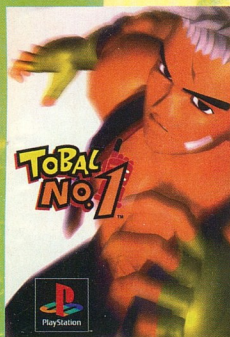
## NBA Jam Extreme

Acclaim

Jam és az NBA Jam TE óta tulajdonképpen sokat nem változott a dolog, azonban elég látványos és egyben bosszantó, amikor ellenfeleink nekifutnak „harlemezni” a saját palánkjuk előtt. Ezt persze leginkább olyankor teszik amikor ök vezetnek és még van idő, így még talán tudnánk egyenlőtlení. A zsákolások, dobások és hangok még mindig nagyon izgalmasak, így minden kosárlabda-rajongónak ajánlom ezt a jó kis arcade tombolást.







## Tobal No. 1

Sony Computer Entertainment

A PlayStation létezésének egyetlen értelme WaRD szerint nem más, mint a verekedős játékok igen nagy választéka. Ugyan hamar megcáfoltuk ezt a kijelentését, azonban az kétségtelenül igaz, hogy nagyon sokan használják gépüket erre a célra. A játék külön érdekessége az az, hogy az ismert és elismert Nintendo fejlesztő SquareSoft készítette, aki ezzel a programmal bizonyította be, hogy érdemes volt átállnia PlayStation fejlesztésre. Első játékuk, a Tobal No. 1 egyből a csúcsra repítette őket, hiszen nemcsak egy egyszerű verekedős csihi-puhi, hanem a SquareSoft RPG fejlesztő hagyományaihoz mérten ebben a játékban is ta-

lálhatunk RPG elemeket, egy 30 dungeonból álló küldetésen is átverekedhetjük magunkat (szó szerint) ha már megtuntuk egymás nyüstölését. Mindezenre ha a készítő cég ez évre ígért zo játéka is megjelenik majd, és azok is ilyen jók lesznek (hol vagy már Final Fantasy VII?), akkor lehet, hogy a Square lesz a Number One fejlesztő PlayStation-on is. (ha már az volt egyszer Nintendo-n) Segítségképpen csak annyit: a karaktereket Akira Toriyama (Dragon Ball) tervezte, a játékot pedig az idők programozták, akik közreműködtek a Tekken és a Virtua Fighter elkészítésénél is. Nem rossz, mi?

## Batman Forever

Acclaim

Néha még a legnagyobb, legirősebb programok is csalódot okozhatnak a jó öreg teszternek, hiszen Batman neve csabítóan hangzott, az Arcade Version felirat pedig azt jelezte, hogy lesz itt csihi-puhi böven. Utésváltás valóban nagyon sűrűn megtalálható ebben a játékban, azonban az egész dolog hihetetlen módon kaotikus. Átláthatatlan, irányíthatatlan, kideríthetetlen. A program legnagyobb hibája az,

hogy még egygel szaporítja a rosszul sikerült filmkonverziók egyébként is hosszú sorát. Aki azonban arra vágyik hogy agyatlan módon csépelhessen ellenfeleket s közben nem érdeklí őt az, hogy a dolgok, a pálya és a főszereplő néha előzetes értesítés nélkül átalakulnak, annak feltétlenül ajánlható. Egyébként még az is lehet, hogy az én agyi kapacitásommal van csak baj...



## Tiki Pinball

Virgin

Flipper-flipper-flipper! Ütöm, csorgatem, forgatom, lököm, nyomom, fógamat csikorgatom és közben izgulok, hogy a golyóm még néhányszor körbemenjen, kigyújton néhány lámpát, beguruljon az alagútba, tingli-tanglizzon és közben ne szaladjon le az ütők között. Tulajdonképpen ennek a játéknak ez a legfőbb lényege: az élvezet. Ugyanis végre újra találokzat a régi, jól ismert Amiga-feeling-el, amit annak idején a Pinball

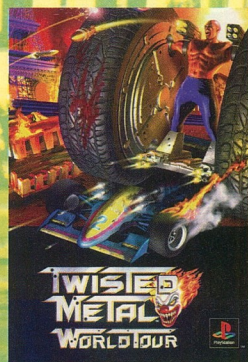
Dreams megjelenésekor már igazán megéreztem, és ami miatt sok-sok Amiga billentyűzetét pocskékká verték. A PC rajongói valószínűleg már ismerik ezt a programot, de a PlayStation verzió lekörözi nagy testvérét, ugyanis a scroll itt folyamatos, élvezetes, a hangeffektek és a zenék nagyon jók, a kontroll pedig pofonegyszerű. A PlayStation kontrollere pedig igazán bírja a gyűrődést, hiszen erre találták ki.

## Twisted Metal 2 World Tour

Sony Computer Entertainment

A TM létezik azóta, amióta a PlayStation. Ez egy techno verseny játék, amely tulajdonképpen egy autóversennyel egybeépített párba: tulajdonképpen nagyon hasonlít az első részre, amelynek következtében a régi szereplők mind-mind visszatérnek, illetve csatlakozott hozzájuk még néhány új versenyző. 8 szinten keresztülmenve jutunk el a boss-hoz (gy. k. főellenség), és az ő legyőzésével nyerhetünk. Ami újdonság a játékban az az, hogy új speciális mozgások (special moves) jelentek meg, amik eddig a verekedős játékokban voltak divatban. Olyan mozdulatokat és taktikákat használhatunk, amelyek teljesen ismeretlenek voltak

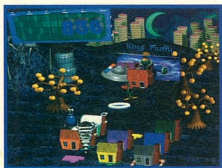
eddig ebben a játéktípusban, így a fantasztikusan gazdag képi világú játék egyben abbagyhatatlan, fantasztikus akcióőrülettel válik. Természetesen nem szabad elfelejteni, hogy a különböző kocsi más és más tulajdonságokkal rendelkeznek, így még akkor is megéri újratekdeni, ha fáradságos munkával egyszer már eljutottunk a végére. Egy dolog biztosan tény, első nekifutása nem tudtam felfedezni benne lényeges hibát. Amiben tuti biztosan világbajnok ez a program az nem más, mint a robbanások: borzasztóan színesek és látványosak, hangosak és dübörgőek. Aki kihagyja, az magára vessen.



Gyu



# Nagy dobások az utolsó pillanatban



## Flip Out GameTek

A GameTek hamarosan egy a szokottnál időtelenebb logikai játékkal lép meg a piacot. A Flip Out lényege elsősorban kicsit nehezen értelmezhető, másodikkra azonban a helyzet még kaotikusabbá válik. Adott egy kezdetben 3x3-os terület, amin színes lapocskák fekszenek. Ebben eddig semmi nehézség nincs, de a takonyok királya úgy dönt, hogy behajít egy új, általában oda nem illő színű lapocskát. A játékos feladata, hogy egy előre meghatározott minta szerint rendezze be a játéktérletet. Nem rossz, és ráadásul időre megy a feladat. Egyre vadabb minták, nagyobb játékterek követik egymást. Pár óra játék után én már mindenhol színes repkedő lapocskákat láttam...

## SWIV 3D SGI

Az egyszerű shoot-em-up-ok kora úgy tűnik végérvényesen leáldozott. Ma már minden 3D, vektoros, textúrát tartalmazó. A játszhatóság viszont úgy tűnik egyre inkább csak másodlagos szempont. A SWIV 3D esetében ez szerencsére nem így történt. Többféle járművel nyomulhatunk egy 3D tájon, és apríthatjuk az ellent. A zenet aláfesztésről olyan nevek gondoskodnak mint Bach, Wagner és hasonló páncserek. A hangulat kiváló, bár huzamosabb ideig még nem volt alkalmam foglalkozni vele.



## Down in the Dumps Philips

Mi van akkor, ha egy idegen űrhajó száll le a földön?! Szenzáció! Szentáció. Mi van akkor ha az egész szerkezet mérete mindössze pár milliméter? A válasz egyszerű: semmi. Mit tesz egy apró aránybéli eltérés... Hőseink is ebbe a szituációba cseppeznek a Philips Extra-Kreten kalandjátékában. A három CD három történetet, rajzfilmet takar, borzalmasan elvont, bájos humorral fűszerezve. A Down in the Dumps tulajdonképpen egy kisebb gyermekek számára készült kalandjáték, bár számunkra is kellemes szórakozást nyújtott. Nyilván elég debilek vagyunk hozzá. Apró szereplőink célja, hogy újra működőképes állapotba hozzák űrhajójukat, és elhagyják a Föld nevű bolygót, ami számukra egy szeméttelp formájában nyilvánul meg. Bingó!

## Diablo Blizzard

Vannak olyan játékok, amik minőségükkel, játék-élményükkel a szerkesztőségünk minden tagját rabul ejtik. Ilyen a nemrég megjelent Diablo. Engem leginkább az Amigás korszakban népszerű Hero Quest-re emlékeztet, kicsit akciódúsabb kiadásban. Ami leginkább meglepett, az igényes grafikai kivitelezés ellenére is gyors képernyőkezelés. Az egyes szintek kellően akciódúsak, nem egyszer igen jól meggondolt stratégiára van szükségünk ahhoz, hogy a borzasztó túlerőben is nyereséssel kerüljünk ki, hiszen ha a gókk-bekák körülvesznek minket, akkor nekünk reszeltek. Előzetesen máris megígértük ennek a programnak a következő Other Side Golden Wings-et majd valamikor áprilisban. Mellesleg pedig a zenéje világbajnok!

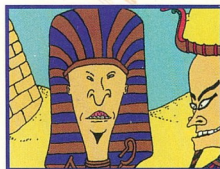


## M.A.X. Interplay

Ebben a számban túltéves volt tapasztalható stratégiai játékokból, hiszen szinte nap mint nap érkezett egy. A hatalmas választékban kiemelkedett néhány fantasztikus darab, amelyekről a stratégiai rovatban olvashattok. A M.A.X. azonban az utolsó pillanatban érkezett így nem tudta elfoglalni méltó helyét a rovatban. Pedig mindenféleképpen dicserhető: kellemes hangulátú zene, jó hangok és bazi nehéz küldetések. Tulajdonképpen az egész játék arról szól, ami várható: nagyon nehéz lesz az emberiségnek meghódítania a világegyetemet, s ehhez még saját testét is fel kell áldoznia, hiszen a harcoló gépezetekben emberi agyak irányítanak. Itt is építeni s bányászni kell, tehát bátran nevezhetjük ezt is Dune II klónnak, illetve Warcraft másolatnak. Úgy néz ki ez a stílus létjogosultságot nyert mindnyájunk nagy-nagy öröme.

## Beavis & Butt-Head Viacom/Virgin 78%

Kicsit turkáltam az orromban, majd felinstalláltam a Viacom (Virgin) legújabb programjait. Ez azt jelenti, hogy azonnal 3 különböző íz jelent meg ebben a témában. A „Calling all Dorks” egy bunyip utility a megszállottaknak. A „Wiener Takes all” egy kérdezz-felelek vetélkedő a két undorka főszereplésével. Végül, de remélhetőleg utoljára a „Little things” mini-akció játékok gyűjteménye. Igazán nagy karriert futtatok be a fickók, ha úgy nézzük. Sajnos már a moziban sem szabadulhatunk tőlük. Az egész estés rémálom szorított minket sem kerül el. Annak azonban, aki kedveli, egészségére. Hó-hó...







## LIGHTHOUSE Sierra

A Sierra által megjelentett programok palettáján -hűen az eddig követett trendhez- ismét egy kalandjáték bővíttette az eddig sem szűköz választékok. Talán az sem meglepő, hogy egy minőségi programmal ajándékoztak meg minket, ami külön öröm, hiszen a mostanában megjelent hasonló stílusú játékok nem igazán kényeztettek el minket e téren. A Lighthouse egy háborzongató történet középsébe rejt el a képzeletünk (és a számítógépünk) segítségével, ahol is egy világítótoronyban végzett rejtélyes kísérletek során megnyílik egy átjáró egy párhuzamos világ felé. Innen sikerül néhány rendkívül intelligens és pechünkre rendkívül rosszulindultú idegen lényt átmozdítani a mi világunkba. Természetesen ránk hárul a feladat: felderíteni az idegenek különös világát, megismerni fejlett technológiájukat, s megakadályozni gonosz tervük végrehajtását. A játék grafikája nagyon szép, szinte életszerű, sokat ront azonban a hatáson az egyes helyszíneken való továbbhaladáskor hányzik a folyamatos mozgás, mindig csak állóképek követik egymást, holott manapság ez már szinte kötelező elvárásnak mondható. Az irányításhoz az egéren kívül semmi másra nincs szükségünk, s a klasszikus játékokhoz hasonlóan nem segít a kurzor a szín-, vagy alakváltozással, hogy melyik tárggyal érdemes próbálkozni. A történet során számtalan bizonyult fejtető teszt próbára képességeinket, epp ezért meglehetősen nehéznek bizonyult helyenként a játék. Némi gondot jelenthet az is még, hogy az egyes helyszíneken a földön is érdemes körülnézni, csak ennek a lehetőségét nem mindig lehet észre venni. Például amikor a letelepedéshez kell a kulcsa. Negatívumként mást nem is tudok felhozni, hiszen a program hangulata annyira magával ragadó, hogy ezeken hamar túlteszi magát az ember. Összességében nagyon kellemes benyomásokat szereztem a Lighthouse-al kapcsolatban, igazi kihívást jelent még egy vérbeli kalandjátékos számára is jó lenne, ha ebben az évben több hasonlóan jó színvonalú kalandjáték jelenne meg.

## Magic The Gathering - The Battlemage Acclaim

Talán olvastátok a Magic the Gathering - Aréna című kötetét, ott megismerkedhettünk a játék fantasztikus világával. Az Acclaim ennek a hangulatát igyekszik megteremtetni legújabb programjában. Valahol, valami nagy szakértő azt találta írni, hogy akciójáték, amelyben halféle „mannából” nyerhetjük varázslataink erejét. Jót röhögünk. Javaslatom, vegyen a kezébe néhány lapot, vagy kérdezzen meg valakit aki könyvit a dologhoz. Hátha ráébred a lényegre. A megidézett karakterek ugyan elég kicsik, de mégis elég jól visszaadják a varázsló párbaj hangulatát. A párbaj teljesen a „Magic” szabályai szerint folyik, szerencsére itt nem a Káosz uralkodik...

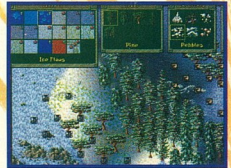


## Magic The Gathering - The Duel Microprose

Nagyon megörültem amikor megjelent az első használható demo ebből a várva-várt játékból. Most már valóban elhiszem, hogy lesz valami a sokat késlekedő kártya adaptációból. Rengeteg lap és tucatnyi játéklehetőség lesz a végleges verzióban. Az általunk tesztelt demo még természetesen limitált lehetőségekkel rendelkezik, de már ebből is látszik a lényeg. Korrekt adatbázis, igényes grafika és erőteljes mesterséges intelligencia programozás teszi érdekessé a Magic Microprose-os feldolgozását. A mostanában gyengyelledő cég még nem veszette el a rajongóit, egy sikeres programmal visszakerülhet még az élvonalba.

## Settlers Mission CD Blue Byte

Az utolsó pillanat után jött, de mi imádjuk, azt gondoltuk Ti is. Ha 300.000 ember megvette, csak érdekelt valakit. A most megjelenő CD 7 új kontinentst, 9 új térképet és egy könnyen kezelhető térkép szerkesztőt is tartalmaz. Az ígéretek között szerepel egy téli küldetés és tucatnyi újítás... A Blue Byte kihívása ismét felkelcsítette kis csapatunkat ezért legközelebb kicsit többet foglalkozunk vele. Addig is sok sikert az új telepéseknek és hódítóknak.



## Blood & Magic Interplay

Majdnem kifejeztük az Interplay fantasy alapú stratégiai játékát ezért került a last minute-be. Valószínűleg azonban sokat veszt az aki nem próbálja ki a kellemes grafikai és erősen Amigás hangulatú programot. A harcok, stone-golemek, gargoyle-ok és varázslók világa újabb gyöngyszemmel gyarapodott. Az egyedi tervezésű Blood & Magic-ben az építgetés és fejlesztés mellett nagy szerepet kap a harc és a stratégiai is. Irányítása egyszerű, mégis ez a játék azonban inkább a gyakorlott játékosoknak ajánlott, mert missziói lényegesen nehezebbek mint hagyományos társale.

## AMD kapcsolatok

Nagy örömmel nyitottuk ki azt a borítékot, amely a közelmúltban érkezett az AMD-től. Örömmün azért is volt teljes, mert egyrészt magam is AMD processzort használok, másrészt pedig azért, mert úgy érzem az AMD termékei képviselik jelenleg a legjobb ár/teljesítmény viszonyt. A hírek között örömmel olvastunk az új AMD-K5 PR166 processzorral, amely a sajtóanyag alapján sőt némely esetekben jobb teljesítményt nyújt mint a konkurens gyártók i66Mhz-es processzorai. Reméljük hamarosan tesztelhetjük is majd a chipet. Mindemellett érdekes hír, hogy érkezéfében van az új AMD processzorcsalád, amely a K6 fantázianevet viseli. Fő tulajdonsága, hogy kompatibilis az Intel MMX technológiájával. Várhatóan az első negyedévben elkezdik a termelést és a második negyedévben a második a boltokba is kerül majd.



Flash, Gyu, Joker, Shy





Ez utóbbi történeti szálát meséli el a film, melyben olyan profi színészek játszanak mint Clive Owen, Brian Blessed, John Hurt, Mathilda May, Jurgen Prochnow, Christopher Walken és egy epizódszerepben David McCallum is felbukkan. A sztori meglepő módon nem szokványos elvesztett személyiség történet. Egy teherhajó éppen dokkolni készül a Cryus nevű kórházáról nevezetes planétára, amikor két jelzés nélküli vadászgép tűnik fel a semiből. A monstnum épp ekkor lép át a légkörhatárt, és a támadás hatására irányíthatatlanná válik. A milícia hiába próbál kézbeavatkozni, a találat végetes. A hatalmas gép zuhanni kezd, és a legénység emberfeletti küzdelme ellenére hamarosan belesapadik egy nagyváros egyik felhőkörkölőjába. A „baleset” 3000 ember életét követeli. A hajón csak egy ember marad életben Lev Arris (Clive Owen), de szerencsétlenségére elveszti az emlékezetét. Arris természetesen mindent megteszt annak érdekében, hogy visszanyerje régi önmagát, de kórházi kezelését durván felbeszárkítták. Két ismeretlen próbálja meg elrabolni, s ezúrl romba döntik a fél kórházat. Az akciót két újabb ügymök feltűnése akadályozza meg. Főszereplőnk végül is egy előreprogramozott hajó fedélzetén landol, ami a Hermes rendszer felé tart. Itt kapcsolódnunk be a történetbe.

Maga a játék igen szerteágazó. Az első időkben az ember többnyire kereskedelemmel foglalkozik, hogy egy megfelelő hajót építsen, ír különböző tudású gép körül választhat, és rengeteg kiegészítőt agghathat rá. Később, egy jobb hajó birtokában (pl. Heretic), már bátran vállalhat küldetéseket, ebből a program mintegy 150 különbözőt ajánl fel. Ezek között az „őrült gyerekrabló mondja” típusútól a katonai kísérlet biztosításán át, a korozott büncözök elfogásáig minden megtalálható. Soha nem láttam ennyifele, ilyen gazdagon megtervezett missziót. A program ezen része akár külön játéknak is értékelhető. A nyomozós-díba csak egy igen jól felszerelt hajóval illik belefogni. A történet itt-ott nem mentes a csapadéktól, így egy gyengébb géppel nem sok sanszuk marad az életben maradásra. Ha kibogozzuk a sztorit, még természetesen folytathatjuk a játékot, hisz a 150 küldetés közül akár az összeset is megcsinálhatjuk. A repülési modell becsületre legyen mondván, még a legjobb hajó pilótájaküljében sem érezhetjük magunkat teljes biztonságban, így a kihívás az utolsó pillanatig megmarad.

## Wing Commander a la Elite Privateer 2 - The Darkening Privateer 2 - The Darkening

Az Other Side Golden Wings címmel azokat a játékokat tüntetjük ki, amelyek szerkesztőségünk különböző érdeklődési tagjainak egyaránt felkeltik az érdeklődését. Az elmúlt két hónapban nagyon szoros volt a verseny. Karácsonyra kijött a Tomb Raider, a Lords of the Realm 2, a Heroes of Might & Magic 2 és nem utolsó sorban a Darkening. A szavazáskor azonban még ilyen szoros mezőnyben is egyhangúan az Origin/Electronic Arts szuperjátékára voksoltunk.

### A jó öreg nosztalgia

Valamikor, úgy a nyolcvanas évek közepén a C64-es Spectrums világban létezett egy játék. Egy olyan program amely köré klubok alakultak, és néha hajlamosak voltunk kicsit komolyabban venni mint az egyszerű komputeres játékokat. A neve azóta már fogalomvá vált. Az ELITE vonzerjét az a hihetetlen szabadság jelentette, amit addig sohasem bírtokolhatunk. Az a csodálatos lehetőség, hogy a számítógépes játékok történetében első ízben szabadon bolyonghattunk egy kitalált univerzumban. Han Solo-hoz hasonlóan csempészhettünk, kalózkodhattunk, és a profiból szépen fejleszthettük űrhajóinkat. A grafika ugyan má szummel nézve kissé primitívnek mondható, de akkor ez nem igazán számított. Aki esetleg olyan fiatal, hogy nem tudja miről beszélnek, az feltétlenül szerezze be az ELITE PC-s változatát, vagy a most tárgyalt Darkening-et.

### Egy kis történelem

Természetesen nincs olyan sikerjáték amit nem próbálnak meg folytatni, vagy lemásolni. Az ELITE sem kerülhette el a sorsát, és ugyan kicsit megkésve, de megjelent a FRONTIER, és később a FIRST ENCOUNTER. Sajnos vajmi kevés sikerrel. Mindkét játék a kor színvonalának nem megfelelő bonyolult grafikával, és egy használhatatlan új irányítási rendszerrel teljes kudarcnak bizonyult. Az űreszakt élvezhetetlenek, és ráadásul meglehetősen rondák voltak. Az a tény, hogy ez az új vezérlés realizitkusabb volt, és jobban megfelelt a fizikai törvényszerűeknek senkit sem vigasztalt. A kiváló ötlet persze nem vesztet el, és mivel egy annyire egzakt valamit nem lehet levédni, az Origin szépen elkészítette saját Elite clone-ját, a Privateer-t. Egyszerűen fogta a nagy öreg szabad kereskedelmi rendszert, és beépítette saját, akkor már létező Wing Commander világába. Az eredmény egy nem túl újszerű, de technikailag elég kellemes kaland, az Origin-től megszokott hatalmas hardware igényvel. A Privateer nagyon jó játék volt, és most karácsonyra az Electronic Arts megjelentette a felújított változatot Darkening címmel.

### Az új szabvány

A Privateer 2 - The Darkening minden szempontból új szintet állított fel az űrkereskedős kategóriában. A történetet ezúttal egy Wing Commander IV szintű filmből ismerhetjük meg, a kezelőfelület pedig a legjobb multimédia termékeket is megsegyényíti. Az űrharc is új külsőt kapott, melyet az X-Wing harcrendszerét tanulmányozva fejlesztettek, és egy módosított B-Render-rel módosították meg. Az eredmény önmagáért beszél. Ebben az univerzumban lehetőségünk szinte korlátlanok. Lehetünk egyszerű kereskedők vagy csempészek. Vállalhatunk katonai vagy fejedélszad küldetéseket, esetleg kutathatunk saját elvesztett személyiségünk után.

Mit lehet írni egy ilyen ismertető végére? A Darkening az elmúlt év legjobb játéka. Régen nem született ehhez hasonló kaliberű űrhajós akció PC-n. Az Origin ismét magásra állította a mércét, s most kivételosen a hardware igény is elviselhető.

Flash

### Shy Megjegyzése

Amak idején rendkívül sok időt töltöttem az Elite bővületeiben, nem tudtam betelni a végtelennek tűnő világegyetem felfedezésének örömeivel. A grafikai környezet akkor még a nem jellemző kategóriában mozgott. Mára mintha újjáéledt volna a program csak szebb, jobb, és okosabb mint bármikor...





# Heroes of Might & Magic

## Heroes of Might & Magic

Az év utolsó napjaiban és január első heteiben nagyon nehéz dolgnak vötte. Az a legkevesebb, hogy a szerkesztőséget elöntötte a stratégiai játékok özne. De ráadásul folyamatosan bosszantottuk magunkat a számítógépes lapok cikkein, hogy ilyen jó, meg olyan jó a Heroes. Egy szép napon kibővíztünk a készítőik e-mail címét és kétségbeesett levelet küldtem nekik. A levelem szerencsére jó kezembe került, mivel ma már a polcomkon üdül a hires program eredeti verziója. Hihetetlen hogy mások nem vették észre a nagyszériás animációkat, de minden zenéket, vajon miért...

Pedig kellemes dologról marad le aki a kiherélt verzió után szeretne teljes képet alkotni a teljes programról. 44 perc audio és tucatnyi smacker animáció, és a pálya-szerkesztő nem mondanám, hogy felesleges cafrang. Az előző oldalon már olvashattok a Darkening-ról no hát arról is hallottunk, hogy ez a remek játék is áldozatul esett a rövidítő és ártó szándékoknak. Itt a történet esett áldozatul, s inentől számítva maga a játék célja és értelme is. Hát ennyit az értelmetlen kalóverzók kármól. Már akkor is jobban jártok, ha többen összeálltok és megvársátok egyet...

Na ennyit a háborgásról. Jöjjenek a pozitív gondolatok.

Aki azt állítja, hogy a Red Alert az év játéka, az egyrészt téved, másrészt nem látta a Heroes-t.

Mert aki látta egy pillanattal sem vitakozna szerény csapatommal, ugyanis hihetetlen de nálunk teljes az egyetérés ebben a kérdésben. Még Flash is - pedig még soha sem láttam stratégiáit - hosszú órákat ült a képernyő előtt, sárkányokat és hasonló lényeket generálva.

Miért is olyan jó ez a játék. Egyrészt mert a klasszikus ötletet a C 64-es Kings Bounty óta a New World Computing minden géptípusra elkészítette. Soha sem kellett ötletet lopnia másól, s a program mind szöve és okosabb verziókat élt meg. Tulajdonképpen egy sajátos jelenség a stratégia örültek részéről, hogy imádnak fejleszteni, pontokat gyűjtögetni, csatázni és felfedezni a fantázia birodalmában. Jól felépített világ, ahol mágusokkal, bölcs remetéikkel, boszorkányokkal találkozhat és kommunikálhat a tapasztaltabb játékos. Szörnyek halálos csapdájába eshet a tapasztalatlanabb, esetleg titokzatos mágius tárgyakkal találhat a tehetségesebb kalandozó. Stratégia, amely megoldásait tekintve számtalan variációt rejtget a kategória szerelmeinek. Lehetsz mágus, barbár, lovag, esetleg necromanta. A cél mindenképpen az ellenfelek felkutatása és legyőzése. Ebben a haderők

helyes megválasztása is fontos szerepet kaphat. A játék fejlett mesterséges intelligenciával is dicsérekelt, amely bizonyos esetekben az ember agyára is mehet. Nem egyszer dühöngtem, hogy már megint megvert...

A single player opció mellett hálózati, és mód és hot seat (egy gépen többen is dilizhetnek) módot is választhatunk. Az már nem kellenetlen kínálat. Nekem ennyi is elegendő lenne, de a cég nem érte be ennyivel. A grafika jelentősen javult, nem mintha az első részében a tekintetben gyenge lett volna, de megis rá lehetett licitálni. Nem csak szövebes fájlokkal tölthetjük fel hadainkat, de választék is kibővült. A várak csodásák, főleg ha beépítettünk minden extrát. A hősök pedig nem csak zintet lépnek, de különböző képességeket is elsajáthatnak. Fejlesztésük a hadaink erejére is jelentős kihatással lehetnek. Varázslataink palettája is változatosabb lett. Nem beszélve arról, hogy nem mindenki képes minden varázslat elsajátítására. Jó buli, a már felépített kastélyaink épületeinek tovább fejlesztése, amely keményebb szörnyek megalkotására ad lehetőséget. Ha ez még nem győzött volna meg kedves olvasóm, tudd meg a hadjárat mód (campaign) nem egyetlen módon játszható végig. Elágazások és teljes pályafordulások szegélyezik az utunkat. Lehetünk a jó esetleg a gonosz oldal követői...

Néhány számadat: 65 hős, 66 fele szomorvetűt, tucatnyi új képesség, 65 varázslat... Nem semmi...

Jut eszembe, a CD-n található tucatnyi előre megtervezett pályát és hogy sem senki se panaszokdohoson megalkothatjuk saját szörvets pályáinkat az editor segítségével.

Mit is hiányolhatnánk belőle, szerintem semmit. Megalkották ebben a kategóriában a legjobbát. Mi jöhet még?

A Heroes Might & Magic 3...

- Tippnek**
- 1 Vedd meg. (Igen ez rád is vonatkozik.)
  - 2 Légy kitartó, módszeres és fáradhatatlan...
  - 3 Építs, fejlessz...
  - 4 Derítsd fel a környéket...
  - 5 Kockázzás, ha nem jött össze töltsd vissza...
  - 6 Menis gyakran...
  - 7 Tartsd tisztelteleben a sárkányokat...
  - 8 Sereged megfelelő tárgyakkal, vagy hatalmas számmal hatékonyabb...
  - 9 Varázsolj...
  - 10 A Warlock képes sárkánytornyot építeni...
  - 11 A "bone dragon" kivételével minden sárkány rezisztens a varázslatokkal szemben...
  - 12 Az "Armageddon" igen hatékony varázslat...
  - 13 A temető nem embernek való helyek...
  - 14 A tengeren is lehetnek kincsek, tárgyak...

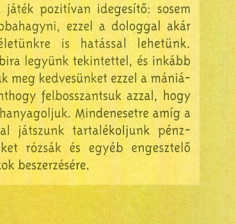
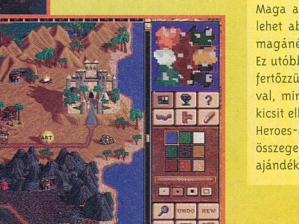
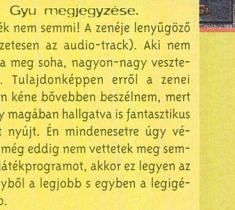
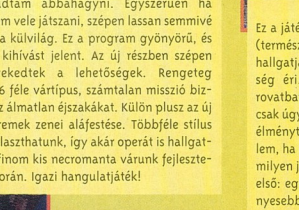
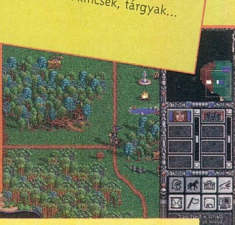
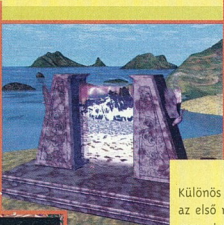
### Flash szavazata

Különös játék a Heroes of Might & Magic 2. Már az első résznek is meg volt az a hibája, hogy nem tudtam abbahagyni. Egyszerűen ha elkezdtem vele játszani, szépen lassan semmivé fozlott a külvilág. Ez a program gyönyörű, és állandó kihívást jelent. Az új részben szépen megnövekedtek a lehetőségek. Rengeteg szörny, 6 féle vártípus, számtalan miszió biztosítja az álmatlan éjszakákat. Külön plusz az új epizód remek zenei aláfestése. Többféle stílus közül választhatunk, így akár operát is hallgathatunk finom kis necromanta várunk fejlesztése során. Igazi hangulatjáték!

### Gyu megjegyzése.

Ez a játék nem semmi! A zenéje lenyűgöző (természetesen az audio-track). Aki nem hallgatja meg soha, nagyon-nagy veszteség éri. Tulajdonképpen arról a zenei rovatban kincse bővebben beszéltem, mert csak úgy magában hallgatta is fantasztikus élményt nyújt. Én mindenesetre úgy vélem, ha még eddig nem vettek meg semmilyen játékprogramot, akkor ez legyen az első: egyből a legjobb s egyben a legigényesebb.

Maga a játék pozitívan idegesítő: sosem lehet abbahagyni, ezzel a dologgal akár magánéletünkre is hatással lehetünk. Ez utóbira legúny tekintettel, és inkább fertőzünk meg kedvesünket ezzel a mániával, minthogy felbosszantsuk azzal, hogy kicsit elhanyagoljuk. Mindenesetre amíg a Heroes-al játszunk tartalékoljunk pénzösszegeket rózsák és egyéb engesztelő ajándékok beszerzésére.





# FLIPPEROLÓGIAI LÁTLELET



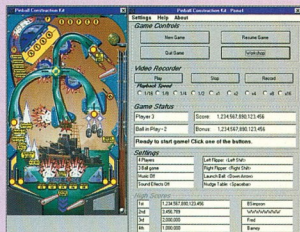
## ABSOLUTE PINBALL

21th Century Entertainment

Az előző számunk CD mellékletén már közöltünk egy rövid lélegzetű ismertetőt erről a programról, de hát jó borkak is kell a cégér alapon most is megemlítem. Az Absolute Pinball kiválóan illeszkedik az eddig megjelent 21. Századi flipperrek sorába. Igényesen kivitelezett grafikai csodáihatunk meg 4 pályán keresztül, mindezek háttérében pedig kellemes hangulat-teremtő zene szól audio-trackek formájában. Külön érdekességként megemlíthető, hogy a játék 6 különböző videomódban játszható. Ki-ki ízlése szerint játszhat teljes képernyőn, vagy scrollozó pályán, esetleg az egészét oldalra döntve. Ez utóbbi funkcióknak nem láttam túl sok hasznát, mivel ekkor a monitort is az oldalára kell állítani, ami elég macerás. Főleg 17" felett.

Szerencsére a nagy softwaregyártó cégek egyre inkább elkényeztetik a flipperek iránt rajongókat. Ezek között is a zászlóvivő a 21th Century Entertainment, akik az utóbbi időben három igényes flipperet küldtek el a számunkra. Emellett lehetőségünk nyílt tesztelni a Sierrá-ék különleges flipperét, a 3D Ultra Pinball második részét.

De nézzük csak sorjában:



## PINBALL CONSTRUCTION KIT

21th Century Entertainment

Első pillantásra azt hinné az ember, hogy a 21th Century-ék levették az aranytojást tojó tyúkot, amikor kiadták egy flipper szerkesztőt, amellyel mindenki szuper pályákat tervezhet. Sajnos (szerencsére) azonban ez nincs így. Igaz, hogy egy flipper editorral állunk szemben, de itt a lehetőségek tárháza korántsem végtelen. A pályákat előre letöltött semák alapján készíthetjük el. Meg van határozva az ütők, a bumperek, és főleg a rámpák helye. Ez utóbbi a leginkább, hiszen az alig öt-tíz adott rámpavariáció kivül újjak készítésére nincsen lehetőségünk. Szerencsére ezzel szemben saját grafikáinkat háttérképként beilleszthetjük, és saját készítésű hangmintákat felhasználhatjuk. Az így elkészült asztal ezután elmenthető, és az editortól függetlenül is elindítható, de egy Windows-ra mindenképpen szükség van hozzá. Nem rossz kiadvány, de a titkokat megint megtartották maguknak a fejlesztők.

## SLAM TILT

21th Century Entertainment

A 21th Century Entertainment jó lóra tett amikor a Liquid Design által fejlesztett Slam Tilt című flipper megjelentette. Egy igazán színvonalas alkotással állunk szemben, melynek fő jellegzetessége a nagyon szép fémes grafika. Négy különböző pályán keresztül gyűjthetjük a pontokat, és eközben megszámlálhatatlanul sok videójátékban is részünk lehet. Természetesen, mint az már a többi hasonló flippernél megszokhattuk, audio trackek sora járul hozzá az élvezethez. Mindezek ellenére az intrója - mert van neki valami ilyesmije is -, de főleg a menüje volt az ami maximálisan magával ragadott. Még egyetlen flippernél nem láttam ilyen design-os kezdést, ezért bátran ajánlom minden igényes flipperhívőnek, akik nem riaszt el a Windows 95 miatt szükséges „operációs” rendszer. A techno-világok flipperre, amely ugyan semmi újdonságot sem hozott, mégis valahogy tetszett nekünk.



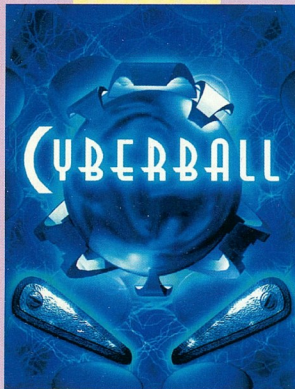
## 3D ULTRA PINBALL Creep Night Sierra



A flipperket tartalmazó csomagba ezúttal egy 3D pályákat felvonultató játék is bekerült a Sierra jóvoltából. A Sierra most sem hibázott. Persze nem szokott ilyet, mert profi programozói mellett hihetetlen képességű grafikusokat is felvonultat. Három nagyon szép táblát találunk az esztétikusan csomagolt dobozban, melyek jellegzetessége a hármas-fagoltság. Tehát egy főpályáról kiindulva, különböző animált szörnyeket, szellemeket átvergődve magunkat, két kisebb pályára juthatunk.

A grafikusok minden dicséretet megérdemelnek, mert a nagyon szép, precíz kidolgozottság mellett néhol animált pályarészekre is elvédegethünk. Golyóknk néha látványosan belepottyan egy medencébe, megtanul repülni, vagy pófátlanul egy szellem enivalójává válik. Mindig találhatunk valami érdekeseget, újat, vagy humorosat a játék során, ezért csak nehezen unható meg. Valószínűleg ezért tekintem a legjobbnak az itt felsorolt flipperek között.





## CYBER BALL

Cyberstone

A Cyberstone hazánk első és méltán a legismertebb játék és multimédia szoftverfejlesztő csapata. Hírnevüket olyan átfogó jellegű kiadványok jellemzik, mint a Révai nagylexikon, a Világörténelem, vagy a Tolnai Nagylexikon. Hazánkban elsőként vállalkoztak arra, hogy játékprogramokat is megjelentessenek. A hazai játékszoftver fejlesztések eddig kivétel nélkül nagy külföldi cégek szárnyai alatt láttak napvilágot. Ezen kíván változtatni a Cyberstone első játékszoftwaré-vel a CyberBall-al. A játék érdekessége, hogy elszakad a megszokott (és talán már megunt) függőleges scrolloitól, és ezúttal a pálya a golyót követve a szélrózsa minden irányába elmozdul. Ez annyit jelent, hogy nem csak a lefelé csapódó golyót követi a scroll, hanem oldara is elkalandozhatunk. Mindezt természetesen öt különféle felbontásban, hi-color (65 000) színmélységben tudja megvalósítani. Elsőként szembesülhetünk azzal az újítással, hogy immár a pályáknak és az

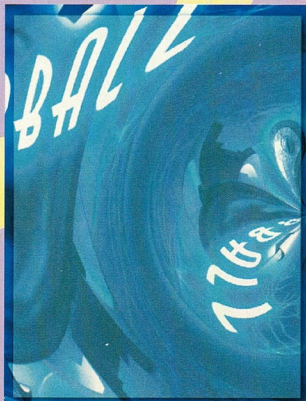
# FLIPPERRE MAGYAR...

egész flippernek története van. A golyót bizonyos helyekre terelve a pályán titkos kapukat nyithatunk meg, amelyek egy teljesen más dimenzióba, különleges és érdekes pályákhoz vezetnek. Ezek a részek néhol teljesen szakítva a hagyományokkal akár felbontó teniszre is hasonlíthatnak. Nyolc csodálatos, és minden részletében különleges pályát ígérnek a fejlesztők. Az első rendelkezésünkre bocsátott asztal a Doom és a Duke Nukem kereszteléséből született Dooke néven. Keresztzüleink tulajdonságait erősen magán hordozza, hiszen a játékban célunk minél több frag gyűjtése, melyek segítségével a secret part-on is kipróbálhatjuk tehetségünket. A golyó mellett az egész tábla mozgásban van. Dinamitok robbannak hatalmas robajjal az egyik sarokban, míg más-hol egy szörny készül elkapni labdáinkat. Rop-pant látványos, hogy a golyó a 2D megjelenítés ellenére 3D hatást kelt. Mindez köszönhető annak, hogy néha - bizonyos rámpákon elhaladva - közelebb jön a kamera felé, és ilyenkor természetesen a mérete is megnő. A játék második pályája Enlightenment címen a fények, a villanások cyber világába terel minket, olyan „apróságokkal”, mint világító, üstököszerű golyó, amely bevilágítja maga körül a teret, meggyújtja a falat amerre elhalad. Remélhetőleg sikerül majd a kívánt hatást visszaadni vele, és akkor valóban egyedüllő lesz a maga nemében. Az előzetes tervek között szerepel még egy lenge öltözötű hölgyeket felvonultató pálya éppúgy mint a temetők sötétjéből felbukkanó élőhalottak megidézése. Az újdonságok kifogyhatatlan sorában kell még megemlítenem, hogy mivel minden pályának külön története van, így csak azoknak a teljesítése után nyílik lehetőségünk a következő asztalt is kipróbálni. Ezek után a csodálatos, festmény-



szzerű grafika és technikai újítások minden biz-zonnyal ösztönöznék a játékosokat, hogy egyre több asztalon tudják rátermettségüket bizonyítani. A CyberBall természetesen DOS alatt fut, és mindezt észbontó sebességben teszi még hi-color színmélységben is. A hangulatot ezután már csak tetézni tudja a CD-ről audio-track formájában felcsendülő atmoszférikus zene, és az effektek tömege. A hazai arcade szoftverfejlesztések között a palmát mindenképpen a CyberBall fogja elvinni és így remélhetőleg a Cyberstone megalapozza a nevét a játékszoftver fejlesztése köreiben, s megmutatja, hogy hazánkból is kikerülhetnek igazán színvonalas, újításokban bővelkedő programok. Az Other Side májusi CD-jén az év legjobb magyar flipperének exclusive share-ware verzióját tudod majd kipróbálni. Ne szalaszd el a lehetőséget, hiszen akkor még egy nyereményjátékon is részt vehetsz. A Cyberball végső verziójának várható megjelenése: április-május Feltehetőleg ez a pár kép kellőképpen felkelti a hazai játék megszállottak érdeklődését.

WaRD



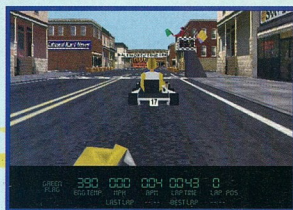


# Golden Oldies

## King's Quest VII Sierra Originals

Jobbára a fiatalabb korosztály nagy érdeklődéssel szokta figyelni a vasárnap du. 4-kr kezdődő Walt Disney összeállításokat. Azt gondolom, hogy a lenyűgöző grafikai kivitelezésnek és a bájos szereplőknek köszönhetően a sikerüket ezek a műsorok. Valami hasonló népszerűséget könyvelhet el magának a King's Quest sorozatis. Gyönyörűen kidolgozott hátterek előtt nagyon szépen animált, maximálisan rajzfilmstílusú szereplők mozognak. A történetek jobbára mesebeli királyfikról és csinos hercegnőkről szólnak, aki különféle kalandokba keverednek, hogy aztán a happy end-el megoldott végső csatában elkerülgessék a főgonosz!

Az egészet átszövi egy maximálisan lebilincselő báj, amitől még az idősebb korosztály is fiatalabbnak érzi magát. Azért szeretjük ezeket a programokat, mert egy kicsit mi is játszhatunk vele, bár inkább gyerekeknek tervezték őket. Minden kalandjáték hívének tehát bátran ajánlhatom eme gyöngyszemet.



## Virtual Karts Microprose Powerplus

A Microprose két évvel ezelőtt megjelentett egy igazi gokart-szimulációt, amelyet az akkoriban a Superkarts konkurenseként emlegettek. Szerintem semmi közül egymáshoz, mert az egyik szimulátor, a másik nem. A Virtual Karts egy nagyon szépen kidolgozott, gyors SVGA vektorstílusú készült program. Ahol természetesen különböző versenyosztyályokban indulhatunk.

Járműveinken mindent beállíthatunk, még a színét is. San Francisco, Baltimore és New York híres versenypályáin versenyezhetünk. Indulhatunk bajnokságon, egy különálló versenyeken vagy gyakorolhatunk is. Sok kameraállásból nehezítjük tevékenységünket és akár 8-an is játszhatunk hálózaton keresztül. Az egyetlen nagyobb negatívuma, hogy nem irányítható billentyűzettel, és a joystick irányítás is csak kevéssé konfigurálható.

Azonban annak aki rendelkezik kormánnyal, annak remek szórakozást jelenthet ez a szép kivetítű gokart-szimuláció.

Shy és Ward

## Colonization Microprose Powerplus

Sjd Meier egyedülálló stratégiai játéka hosszú időig a monitorok képernyője elé szögezte a megszállottakat. Ugyanez a veszély fenyegeti most is a stratégia hívőket, mivel a Microprose PowerPlus csomagjában újra kiadta ezt a játékot sokak öröme. Az új világ meghódítása a célunk lehetőség szerint az őslakosok és a természet megkímélésével, majd pedig a kereskedelem kialakításával. Columbus és követői ebben a környezetben okoztak megdöbbentő és visszafordíthatatlan változásokat, lássuk Te mire lettél volna képes, ha akkor és ott élhettél volna. Hődítés, kereskedelem és diplomácia... Egyszóval egy olyan program, amely annak idején az etalon szolgáltatatta az öt követő játékok számára.



## Railroad Tycoon Deluxe Microsoft Powerplus

Shy karácsonyi ajándékáról kell most néhány szót ejtenem. Ez olyan régi program, hogy akkor még nem voltak igazi multimédia PC-k és legtöbbször még Amigákkal nyúzták ezt a klasszikust. Nem avult el. Sőt, a sok egyforma úrvacak mellett valahogy most is aktuálisnak látszik. Mindannyian szeretünk vasútmodellekkel, teraszpalokkal és effélékkel játszadogni gyermekkorunkban, hát ennek a nosztalgiainak a hatásától nem lehet szabadulni ebben a játékban. Megszervezni Amerika, Európa vasúthálózatát, küzdeni a konkurens társaságok ellen, ez ám a kihívás. Azoknak tehát akik szerettek ezzel a játékkal játszani, most ajánlhatjuk az olcsó árkategóriában nyerő Powerplus programok sokaságát. Bár a múlt nagy klasszikusai, mégis valahogy ma is aktuálisak. Nem hinném, hogy csak a hihetetlen 4 CD-s ray-trace programok uralhatják ezt a piacot, helyük lehet még a zseniális régiségeknek is.



## A Microprose emlékei...

Kalandoztunk egy kicsit a múltban, és ismét kiderült, hogy valahogy régen jobban megbecsültük a játékokat, mondjuk az is igaz, hogy nem adtak ki ennyit egy évben, de valamelyest jobbak is voltak azok a programok, s tovább emlékszünk mondjuk egy Bard's Tale-re, vagy egy X-Wing-re, mint manapság ezekre a tömegtermelésben gyártott átlagprogramokra, amelyek hiába érik meg a második, harmadik részt, mindenképpen csak klónokként rögzülnek agyunk titkos szegletében.



# Oldies

## Hogyan rendeljem meg... CD - AKCIÓN!

Azoknak, akik eddig csak lassan tudták beszerezni CD mellékletünket, jó hírem van... A lapban található postautalvány segítségével azonnal (egy héten belül) megszerezheted a CD-t.

- Az előfizetés is leegyszerűsödött, ugyan ezen laposca segítségével...
- Nem maradt más hátra mint kiszámolni az összeget és feladni a szerkesztőség címére...
- Other Side Magazin  
1077. Budapest Wesselényi u. 57.

• A postautalványra a következőknek kell rákerülni:

1. a pontos neved és címed!
2. az hogy mit szeretnél megrendelni!
3. a pontos összegnek!

• Ha ez O.K., akkor minden rendben és hamarosan a tiéd lehet az áhított CD!

• A CD-k továbbra is 650 Ft-ba kerülnek viszont a biztonságos elküldésük miatt 100 Ft postaköltséggel kell számolnunk. Viszont ha többet rendelsz akkor is csak 100 Ft a postaköltség!

• Példa.

Megrendelem az 1. CD-t ...650 Ft...  
a 2. CD-t ...650 Ft...  
és az 5. CD-t ...650 Ft...  
összesen: ...1950 Ft...  
+ posta kftg. ...100 Ft...  
**2050 Ft**



Most lássuk mit is rendelhetek meg! A teljesség igénye nélkül összeszedtük a fontosabb programokat a korábbi CD-inkről. Természetesen ennél jóval több dolgot találasz a CD-ken, de ahhoz, hogy teljes tartalomjegyzékét készíthessünk nem lett volna elegendő a teljes lap sem. Az elmúlt évben kiadott CD-ink tartalmából:



1.CD (lap nélkül jelent meg ára: 650Ft)

Abuse, Apache, FIFA demo, Mortal Kombat3, Need For Speed, Mechwarrior, The Dig, Tekwar, Witchaven, Wing Commander4, Virtual Pool, Worms, Druid, Fatal Racing, Screamer, Tyrian, valamint bőséges segédprogram kínálat.  
Ez volt a legelső Other Side CD, most rendeld meg mert már nagyon kevés van belőle...



2.CD (Piros lap + CD 850 Ft, csak CD 650 Ft)

Descenzit, Rayman, Fantasy General, Toshinden, Into the Shadow, Caesar, Star Rangers, Frontlines, Big Red Racing, Renegadez... plusz óriási shareware gyűjtemény, interaktív zene, film és könyvrovat. Vírus írtók, tesztprogramok... 650 Megabyte-nyi program áradat

3.CD (Narancs lap + CD 850 Ft, csak CD 650 Ft)

EarthSiege2, Abuse2, Pinball Illusions, Urban Runner, World Rally Fever, Track Attack, Afterlife, Settlers, A lo Silent Thunder, Fighting Duel... Interaktív sci-fi novella, rengeteg shareware játék és utility, multimédia örültségek, Internet, Scene... 647 Megabyte-nyi program halom. Információ és demo 70 játékprogramról...

4.CD (Sárga lap + CD 850 Ft, csak CD 650 Ft)

Doom '95, Hive, Power Slave, Praz for Death, Quake, Starball, The Incredible Machine3, Total Mania, Bad Mojo, I have No Mouth And I Must Scream, Megarace2, Gearheads, Jane's ATF, MiA2 Abrams... Interaktív novella folytatás, RealVision bemutatón (Ray Trace Animációk), Organic Arts. Scene rovat és Hydrophóbia. 651 Megabyte-nyi érdekesség.

5.CD (Zöld lap + CD 850 Ft, csak CD 650 Ft)

Cyber Gladiators, Fire Fight, Hellbender, Hunter Hunted, 3D Ultra Pinball2, Shattered Steel, SWIV 3D, Monster Truck Madness, Screamer2, Chaos Overlord, Cyberstorm, Lords of the Realms2, Hind... Muppet Treasure Island multimédia, 3D grafika a World Builderrel, rengeteg shareware, scene, Microsoft és Internet. Jóval több mint 650 Megabyte-nyi programválaszték. Több, mint 50 játékprogram előzetese és demoja.



6.CD (Kék lap + CD 850 Ft, csak CD 650 Ft)

The Cashm, Scorched Planet, Syndicate Wars, Toonstruck, Neverhood, Death Rally, Roadrash, Deadlock, Star General, Jagged Alliance: Deadly Games játszható demók, Magic the Gathering desktop themes, Virtuális Internet, 3D sorozat Imagine és Bryce2... Homepage editor, 60 perc Real audio rádióműsor...  
640 Mega full program...

Ha valamin nem találasz a CD tallózáunkban, még nem biztos, hogy nincs a CD-inken. Hívd a szerkesztőséget a 267-9390-en.





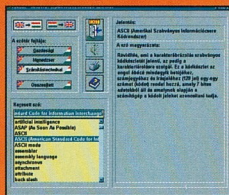
# ALFATÓL AZ OMEGAIG

Multimédia rovatunkban ezúttal néhány igen érdekes kiadvánnyal foglalkoztunk. Sajnos most nem a földigiliszták szaporodásával, vagy a Jupiter 12. holdjának 2. csillagával bibelődünk. Annál inkább a külkereskedelmi levelezéssel, a Bibliával, és természetesen a az emberi anatómiával.

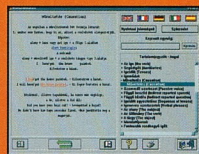
## ANGOL-MAGYAR MENEDZSERSZÓTÁR - KOSSUTH MULTIMÉDIA

## MULTIGRAMMATIKA - KOSSUTH MULTIMÉDIA

A Kossuth Könyvkiadó által megjelentetett Angol-magyar menedzserszótár első kellemes meglepetése, hogy minden hosszas installálási procedúra nélkül azonnal használható. Választhatunk, hogy az üzleti élet vagy a gazdaság, a számítástechnika, illetve mindhárom fogalomkör leggyakrabban használt kifejezéseit kívánjuk megismerni. A mintegy 2500 kinyomtatható szócikk helyes angol kiejtését is meghallgathatjuk, valamint további kellemes meglepetésként az egyes közgazdasági ill. Internet-es kifejezésekhez világos, rövid magyarázatot is kapunk, így nem kell még egy értelmező szótár lapozgatásával is bajlódnunk.



Szintén e kiadó terméke a MULTIGRAMMATIKA angol német francia olasz spanyol nyelvtani összefoglaló. A készítő utalásai szerint a program az öt világvilág összefüggéseit és nyelvtani szabályait hivatalot bemutatni. Véleményem szerint erre alkalmas is, azonban ha valaki egy nyelv rejtelmeiben kíván elmélyülni, annak sokkal részletesebben kellene megismernie a nyelvtani szabályokat. A magyarázó szövegrészekben szerencsésebb lenne egységes kifejezéseket alkalmazni, vagy csak angolul, vagy csak magyarul pl. az igeidőknél. Kifejezetten azoknak ajánlható, akik az öt nyelvet egymáshoz viszonyítva próbálják tanulmányozni.



## AD&D CD-ROM CORE RULES

Ma amikor szinte mindenből multimédia CD-ROM-ot készítenek, nem meglepő, hogy az AD&D második kiadása sem kerülhette el ezt a sorsot. A legmeglepőbb, hogy a különböző multimédiás nézegető-programok helyett itt a Windows Help-jét használták a programozók... Természetesen ugyanazek a könyvek ott vannak a szövegszerkesztők által közvetlenül használható RTF formátumban. Persze minden file megtalálható külön Windows 3.1X-hez és Windows 95-höz is. Az adat és képfájlok is.) A CD-n animációt csak a Wizard nevet viselő help funkciónál láttam, BMP fájlok-ból összerakva! A teljes verzió arányai is hasonlóak. Hogy miért? Talán azért, mert ekkora adatmennyiséget nehezebb lemásolni. Ezután a pusztán technikai probléma után kicsit kritikusabban vizsgáltam. A CD-re írt szabálykönyvekben ugyan várhatóan könnyebb megkeresni egy szabályt, de elég nehéz megoldani, hogy a játék helyszínére is magával vigye az ember a számítógépet, így játék közben marad a hagyományos könyv. Amikor otthon akar az ember felkészülni, akkor meg egyszerre akar

több könyvből több oldalt elolvasni. Általában előkerül olyan könyv is ami nincs a CD-n és géppel és könyvekkel nehéz egyszerre dolgozni. Itt tehát nem volt túl sok értelme a multimédiásításnak. Nem baj majd a segédprogramok a Table Roll és a Dice Roll azt hiszem említést sem érdemel, a Handout Generator egy eléggé leegyszerűsített szövegszerkesztő, de képes képeket háttérként kezelni, ennyivel tud többet a Windows Write-jánál. Igazi csodálóds volt számomra a karaktergenerátor, bár lehet, hogy csak azért mert láttam már sok jobb programot ebben a kategóriában. Semmilyen kiegészítőt nem támogat, és kevés olyan játékos ismerek akik ne használnának legalább egy Complete Handbookot, ha AD&D-t játszanak. Nagyon jól hangzó ötlet az automatikus szörny és Encounter tábla készítés. A szörnygenerátorral való szörnytervezés eredménye, hogy egy igazán új szörny helyett új változatot alkothattunk, ami ugyanolyan, mint egy már meglejt szörny, csak egy adatát megváltoztattuk... Marad hát a csomag legjobbnak tűnő darabja a térképészítő. Renge-

teg előnye van az így készített térképeknek, a kérdés csak az, hogy ez a valóban jól sikerült rész ér-e annyit, hogy megvegyük érte az egész csomagot? Természetesen a csomagban van még egy apró előnye a könyvekhez képest: olcsóbb. Melleleg a dobozban a CD-n kívül nem sok mindent találhatok, de azért legalább nem csak egy CD-tokban adják. Várom a következő ilyen CD-t, hátha azon a karaktergenerátor is fejlesztik és technikai javulás is történik. Nem ártana...

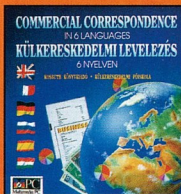


## ENGLISH FOR BUSINESS - PHILIPS

## KÜLKERESKEDelmi LEVELEZÉS (ANGOL NYELVEN) - KOSSUTH MULTIMÉDIA



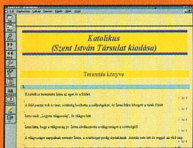
Na végre! Itt volt az ideje, hogy a szórakoztató elektronika egyik óriása is megmutassa, mire képes! Hiszen itt nem a mindenki által ismert Philips Media, hanem maga a Philips anyavállalat készítette el (a wolverhamptoni egyetem közreműködésével) ezt az üzleti angol könnyen, de mégis hatásosan oktató programot. Természetesen itt is jelen vannak videó-bejuttatások, feladatmegoldások, de az egész megismerés az üzleti életben előforduló szituációkra koncentrály annyira, hogy a filmekben igazi cégek igazi munkatársai beszélnek tevékenységükről, termékeikről stb. A sorozat hat részből áll, amelyek felölelik majdnem az egész üzleti palettát, hiszen a feldolgozott témák nem mások, mint a vállaltvezetés minősége, a nemzetközi marketing, a tárgyalás, egy cég bemutatása, az átszervezés és a nemzetközi adások. Jó lenne, ha azok a magyar cégek, amelyek angol nyelvű partnerekkel dolgoznak tanulnának ebből a kiváló kiadványból.



Magyarul, angolul, franciául, németül, oroszul, és spanyolul nyílik lehetőségünk különböző üzleti témájú levelek megfogalmazására a program segítségével. Különös hangsúlyt fektet az összeállítás a keresztovegyes feldolgozására, ki alakítására. Így segítséget kaphatunk az amúgy meggyejezhetetlen - országonként eltérő - levelezési szokásokról, megszólításokról, búcsúformulákról. Alapvető fontosságú tehát a program minden külkereskedelemmel foglalkozó szakember és főleg a titkárnők számára



Nem mondhatom, hogy túl nagy élvezettel faltam a svédasztal finomságait a Repetitio Anatomiae CD-t bemutató sajtótájékoztatón, ugyanis emnyi szétdarabolt ember látványában még nem volt részem. Ha gyakorló orvos vagy orvosnagyhatalmó lennék valószínűleg két kézzel kapnék a kiadvány után, hiszen végre módomban állna teljes részletességgel – rengeteg képen keresztül – megismerlni az ember külvilágtól elzárt részzeit. Sajnos (szerecsnre) nem vagyok orvos, de azt minden fenntartás nélkül elismerem, hogy a figyelemreméltó, hatalmas adatbázissal rendelkező kiadvánnyal állok szemben, ami nem hiányozhat egyetlen doktorandusz polcáról sem.



BIBLIA VER.3.0

- ARCANUM DATABASES

A Károly, a Katolikus és a King James féle bibliafordítás vaskos kótetéit tarthatjuk a kezünkben e CD segítségével. Lehetőségünk nyílik összevetni a fordításokat egymással, betekinthetünk a párhuzamokba éppúgy mint az esetleges ellentétekbe. Intelligens keresőrendszer segítségével gyors és pontos választ kaphatunk kérdéseinkre. Adatbázisnak tehát tökéletesen használható, de vallási lelkiültű olvasóinknak nem tudom melegen ajánlani, hiszen, hogy Gyu szavaival éljek: „A számfűgő nehezen vehető be a templomba”. Alkalom adtam én is szívesebben nyúlok dédapám poros, megviselt, sárguló lapú Bibliájához.

déseinkre. Adatbázisnak tehát tökéletesen használható, de vallási lelkiültű olvasóinknak nem tudom melegen ajánlani, hiszen, hogy Gyu szavaival éljek: „A számfűgő nehezen vehető be a templomba”. Alkalom adtam én is szívesebben nyúlok dédapám poros, megviselt, sárguló lapú Bibliájához.

BEPFLÜGELT KASTÉLY

MARCATO MULTIMÉDIA



A Repülő kastély a magyar népmese Compfair díjas multimedia átírata. Főhőse Almafi aki elindul szerencsét próbálni. Útja során találkozik egy repülő kastéllyal, melynek ablakában megpillant egy gyönyörű királylányt. Beleszeret, s nyomban keresésére indul. Persze sok-sok kalandot és megpróbáltatást kell átélnie a sárkányok és tündérek birodalmában, míg eléri célját. Ebben persze a játékosnak is segítenie kell. A kezzel festett animált mesekönyv zenéjét Tolcsy László szerezte. Kellemes környezetbarát kiadvány.

ADIBOÓ

- SIERRA

Az ADI sorozatot annak idején igen nagy példányszámban adták el Európában, így az amerikaiak is felfigyeltek a sikerre. Ennek az eredmény lett ADIBOÓ, aki most már a tenger túlón is hódít, hiszen nagyon aranyos, kedves és igen jópofa. Az általunk tesztelt kiadvány az I Can Read, I Can Count (Tudok írni és olvasni) alcímet viseli, amelyből azonnal kiderül, hogy 6-7 éveseknek szülő olvasást és számolást oktató programról van szó. Lebilincselő kedvessége nemzetközi, minden nyelvű és bármilyen oktatási rendszert használó olvasónak illetve nézőnek nagyon kellemes órákat, gyermekünknek pedig felhőtlen szórakozást és tanulási lehetőséget nyújt.



THE MAGICIAN

- TELSTAR



A Telstar magát a mágiait küldte nekünk első küldeményében! Keith Fields a híres buvész vezeti be a kezdő varázsló tanoncokat a mesterség fortélyaiába. 50 klasszikus trükköt tanulhatunk meg lépésről lépésre. A program azt ígéri, hogy már néhány perc alatt elsajátíthatunk kártya-

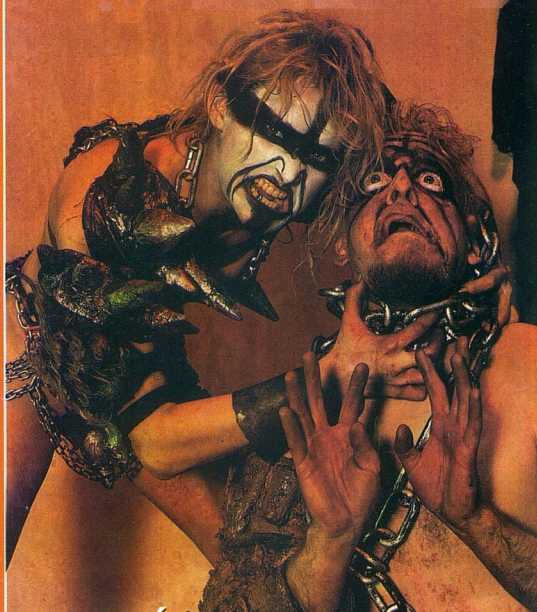
kötél-, vagy pénz trükköket. Nem hiszem, hogy most azonnal kiállnék a színpadra a fíriszen szerzett tudással, de határozottan érdekes a Telstar próbálkozása.

Anonymus, Flash, Gabriel, Gyu, Shy, WaRD

666 SZÖRNY KÖZÜ  
666 EZT OLVASSA!

METAL  
HAMMER

A FEBRUÁRI SZÁM  
MÁR AZ  
ÚJÁGOSKONÁL!



A FEBRUÁRI  
SZÁM SZÖRNYEI:  
SEPULTURA  
MARILYN MANSON  
OZZY OSBOURNE  
DANZIG  
PRODIGY  
ACTION  
TOOL  
ANATHEMA  
BLACK-OUT



A LEHANGOSABB  
ROCKMAGAZIN!!!

\*A Szörnyek, földönkívüliek és egyéb bizzar teremtmények szövetségének felmérése a



# Az Other Side CD

Nem volt a borítón CD? Hát ez baj, mert ez azt jelenti, hogy neked még nincs Other Side CD-d. Nem probléma mindössze egy telefon a szerkesztőségbe (267-93-90), vagy 10 perc sorbaállítás a postán a kitöltött postautalvánnyal.

Más...

1997 első megjelenése sok meglepetést tartogat azok számára akik kedvelik CD-inket. Már karácsonykor is működött a megszokott DOS felület mellett a Win'95-ös installer. Ennek is tökéletesítettük az autorun részét. Továbbra is nagyon sok Win'95 anyag érkezik, s ezért sokan kérték, hogy ezen rendszer alá is készítsünk installert.

Fontos!

A DOS felület csak DOS alól futtatható - NEM Windows DOS ablakban !!!

A Win'95 installer pedig csak Win'95 alatt.

Ha nem boldogulsz valamivel hívj bennünket bátran...

## Other Side CD #7 teljes tartalomjegyzék

### Játékok

#### Demók a DOS-os felület alatt

Alien Trilogy játszható demó, Terminator SkyNet játszható demó, StrikePoint játszható demó, Tomb Raider (új!) játszható demó, X-Wing vs. Tie-Fighter slide, Darkening mozi, Dark Colony slide, KKnD játszható demó, FlipOut slide, Destruction Derby játszható demó, Scorcher játszható demó, Fifa'97 játszható demó, The Quering slide.

#### Shareware játékok

Awale, Centiped'em, Fatal Fumes, Jack Flash, Ring of the Magi, Star Gunner, WarDiary

#### Játszható demók Windows alatt

Daytona USA játszható demó, Diablo játszható demó, Fallen Haven játszható demó, Fifa'97 játszható demó, Gex játszható demó, Helicopters játszható demó, Mechwarrior 2 Mercenaries játszható demó, Sonic játszható demó, Sega Rally játszható demó, Virtua Cop játszható demó.

#### Multimédia oldalak

The Magician demó, Modem Idők rádióműsor Real audio formátumban, Sierra Diving Adventure

#### Shareware-segédprogramok

#### DOS alatt

#### Teszték

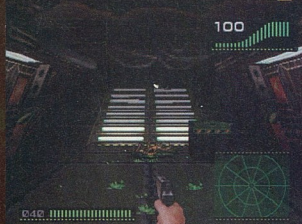
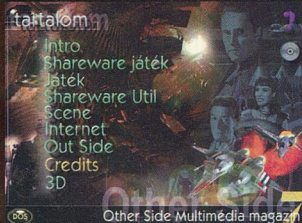
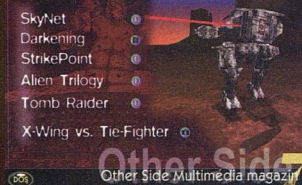
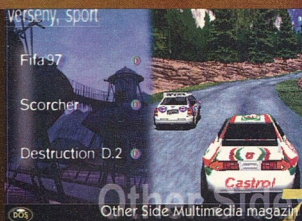
Coretest, Dr Hardware Sysinfo 3.10e, PC-Config v8.21, VGA Benchmark.

#### Segédprogramok

CD Tools, COMDIC, DirSize v2.6, SciTech Display Doctor v5.3, Game Wizard 32 v3.0, PCXDUMP v9.30.

#### Virusirtók

F-Prot 2.25, Scan 2.5.2.





# Rajongók figyelem!

Továbbra is tart az akció, még mindig 650 Ft-ért rendelheted meg a CD-ket.

A minőség állandó, viszont a megrendelés rendszerén változtattunk...

Sokkal gyorsabban megkapod a CD-t, mint eddig, ha a lapban található postautalványt megfelelően kitöltöd...

A CD is megváltozott, még szebb, még jobb lett...

65 ezer színű lett a felület! Reméljük immáron minden

platformon tökéletesen működő Other Side CD-t rendelheted meg

(Ha mégis valami gondot akadna, hívd a szerkesztőséget: 267-9390)

A legújabb CD-n most hihetetlen mennyiségű játszható demót találhatsz!

Nem is beszélve az új hi-color megjelenítésről.

Jó szórakozást kívánunk 97-ben is!

Exkluzív, csak nálunk japán írásjel oktató program!

Bonus Kanji oktató program

Szerkesztőségünk hosszas munkával

megszerezte a jogot a nagyon érdekes program bemutatására.

## Windows alatt

### Audio

Audiobase, CD-Quick v2.01, CD SpectrumPro v3.0,

GoldWave 3.22, RealAudio encoder, és SDK.

### Grafix

ACDSee 95, Animagic GIF vo.92, Hysnap, MorphMan, ShotGun, Street Graphics.

### System

Scitech Display Doctor v5.3, QuickTime'95, Win32s, WinG, Indeo R4.1.

### Tömörítők

WinZip'95 v6.2

### Szegédprogramok

Clean Sweep, Norton CrashGuard, Phonebook'95, Turbo browser,

Windows Commander 3.0

### Vírusirtók

Scan'95

Ezen kívül a szokásos SCENE, 3D, és a fergeteges

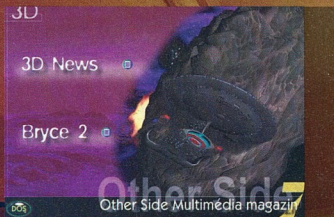
Bodyline rovat oldalai között tallózhatsz.

Lemezőjság rovatunkban Hydrophobia CD edition!

A Hydrophobia lemezőjság legújabb száma csak nálunk extra kiadásban!

Megrendeltesd már?

Flash





# INVENTORY

## KALANDJÁTÉK-MAGAZIN AZ INTERNETEN

<http://www.privatemoon.com/inventory.html>

Az Internet, mint népszerű információforrás még nem érte el Magyarországon azt a szintet, hogy olyan komoly méretű és minőségű publikációk jelenjenek meg hálózaton, mint azt a hagyományos sajtóformátumoktól megszokhattuk. Mindemellatt az is elmondhatjuk, hogy a Nagy Játéklap nem éppen legkelendőbb darabjai a kalandjátéknak nevezett kategóriába tartozók. Méretük (néha több CD-t is elfoglalnak) miatt kevésbé terjedtek el a másolós kalózok között és kevesebben tudják bemutatni demóikat a szokásos CD-melléklettel rendelkező szakiapok. Valamint típusuknál fogva igen kevés akciót tartalmaznak, ezáltal sok türelmetlen játékosnak legfőbbjük unalmasnak tűnik, végigjártásuk viszonylag sok időt és kemény agymunkát vesz igénybe, ezért nem mindenki próbálja ki, megkockáztatva a sorozatos kudarcélményt, még akkor sem, ha az alapsztori általában lényegesen vonzóbbak, mint a más zsánerei játékoknál. Mégis itt egy új kezdeményezés, amely egy kalandjátékokkal foglalkozó ún. on-line magazin, a vadonatúj Private Moon website-on. Az ilyesmire csak örültek vállalkoznak, vagy szemeltnél előrelátó emberek. A Private Moon Productions - illetve már Private Moon Interactive(!) - vezetője a régi kedves ismerős, Pierrot:

■ Igen, örültség, pontosabban valamilyen megszállottság kellett az ötlet megszületéséhez, a megvalósításához azonban az előremutató vállalkozószellem is adta a hajtóerőt. A kicsiny stáb és jómagam is kalandjáték-megszállottak vagyunk, akik sohasem voltunk elégedettek a műfajról szóló, hazánkban megjelent információk olvasván. A legnagyobb problémát abban látom, hogy a szaklapok újságírói egytől-egyig mindenevűk, így önkentelenül is zsánertől függetlenül értékelnek játékokat, játékmegoldásokat, ötleteket. Ebből következően ritkán esnek hanyatt egy új puzzle-game láttán és a legtöbb szinte azonnal megkaptja az „unalmas” jelzőt. A tengerentúli lapokban sokkal inkább rétegződnek ezek a dolgok és így az új kaland-programokról mindig ugyanaz a 2-3 újságíró nyilatkozik - a műfaj megszállottai, akinek széves-benben adok a véleményére.

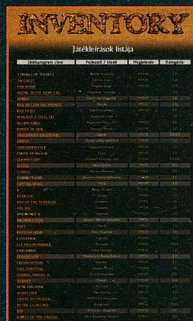
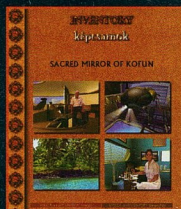
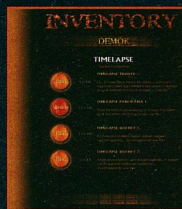
- **Véleményed szerint kik játszanak kalandjátékokkal, kinek szól az Inventory?**
- **Ezt nagyon nehéz meghatározni. Talán nehezebb, mint más műfajoknál. Egy biztos: a játékosok zöme a 12-22 éves korúak közül kerül ki és egyértelműen csak a stratégiai és a kalandjátékoknak sikerült ez a szigorú határt jóval átlépnie: ezen játékok vásárlói 12-52 éves korúak, tehát azt is mondhatnám, hogy az Inventory szélesebb rétegnek szól, mint ahogy az elsőre tűnhet.**
- **Mit kínál az Inventory?**
- **Mindent, ami egy kalandjátéknál eszedbe juthat. Egyrészt rövidebb ismereteket, amelyek nagyon frissek - a legtöbb információ „első kézből”, az**

az az új játékok fejlesztőitől származik - és rengeteg olyan programról tudósítanak, amely még meg sem jelent, vagy épp csak Magyarországon nem beszerezhető. Az összes játék esetében megtekinthetjük a „Képcarnakot”, ahol néhány jó minőségű képkocka látható a leglátványosabb vagy legjellemzőbb jelenetekből. Nagyon sok letölthető demóval is rendelkezik az Inventory - ezek között van jónéhány játszható verzió is (bár ezek általában nagy méretűek), de ezek mellett több filmrészlet és a helyszíneket bemutató Quicktime VR-formátumú „interaktív kép”, sőt, néhány hang-file is helyet kapott. A wallpaper-ektől a Windows themes-eken át a kijavított .exe file-okig mindenféle csemegét kínálunk a „Csemegék” címszó alatt, az „Interjú” rovatban pedig játékkészítők szólnak meg, egy másik szemszögből bemutatva legfrissebb programjukat. Azt hiszem az Inventory legnagyobb értéke mégis a gazdagon illusztrált végigjártás-gyűjtemény, amely még korántsem teljes, de folyamatosan bővül. Ezek közül ugyan sok fordítás, hiszen igyekszünk itt is a lehető legfrissebb lenni, de a saját bőrműn tapasztalatam, hogy egy jószándékú, de talán itt-ott hibás segítség milyen nagy kincs tud lenni a teljesen elvesztett helyzetekben. Mindenesetre saját ellenőrzésünk és olvasói levelek hatására természetesen mindent kijavítottunk.

- **Miért pont az Internet?**
- **Az Internet nagyon klassz és fejlődöképés dolog. Rengeteg hátránnyal rendelkezik még, amit - bízom benne -**

hamar kinő, viszont már most számtalan előnye van. Részt vettem már több „igazi” újság készítésében is, így igazán tudom értékelni az „azonnali publikálás” lehetőségét, ami nem köfődik megjelenési és nyomdai határidőkhöz. Ha valami eszembe jut - egy perc és már mindenki olvashatja. Az információ csak így tud igazán friss maradni. Nincs végleg otthagadt sajtóhiba és nincsenek elvesztett régi számok - az Inventory minden eddigi és további cikke olvasható lesz mindenkor, ennek maximum a tárolók kapacitása szabhat majd határt, de ettől sokáig nem kell tartani. Ráadásul ilyen formában sikerült a magazint „nyitva tartani”, azaz némiképp interaktívvá tenni az olvasók számára. Az Inventory-ban a bárki által írt más véleményű játékleírásoknak teret biztosítottuk, sőt, az igyekvőbbek értékes nyermereimre is szert tehetnek - akit érdekel, olvassa el a feltételeket az újság oldalain!

- **További tervek, ötletek?**
- **Ezer van! Többek között egy speciális CD tavasszal, amely az eddigi teljes anyagot tartalmazza demóstól, végigjártásoktól és néhány extra, még eddig nem látott bemutatót. De nem akarok telőni további poénokat! Néha ért vissza hozzánk! A cím: <http://www.privatemoon.com/inventory.html>**





## Jó hírünk van – INTERNET a zsebben

1. Az EasyCall személyhívó készüléket használó ügyfelek kaphatnak-e az Internetről elektronikus levelet?  
a) Igen  
b) Nem
2. Az EasyCall személyhívó készüléket már az 1000 fő országában is használhatja. Melyik ez az ország?  
a) Dánia  
b) Norvégia  
c) Finnország
3. Hagyhat-e üzenetet számítógépen keresztül közvetlen EasyCall személyhívó készülékre?  
a) Igen  
b) Nem

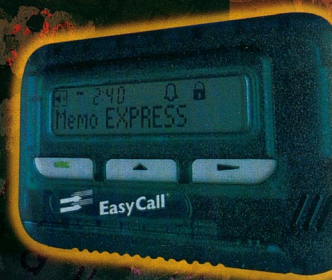
### N y e r e m é n y e k :

I. díj: 1 db MemoEXPRESS személyhívó készülék + bekapcsolási díj + 1 havi előfizetés + Internet hozzáférés.

II. + III. díj: EasyCall ajándéktárgy.

A megfjtéseket a következ címbre küldjétek be:  
1134 Budapest, Váci út 19.  
Jelszó: EasyMail

Bemutatóterem és ügyfélszolgálat:  
1134 Budapest, Váci út 19.  
Telefon: 467-5565, Fax: 467-5560  
[www.easycall.hu](http://www.easycall.hu)





# A winchesterek jövője

77500000 bit/cm2 avagy sok jó bit kis helyen is elfér

Az IBM kutatói 1989-ben elérték a winchestereknél az 1 gigabit/inch2 adatsűrűséget, majd 1995-ben a 3 gigabit/inch2-et. A fejlődő technika, az egyre korszerűbb gyártási technikák és alapanyagoknak köszönhetően

1996 végére az IBM kutatóinak sikerült elérni az 5 gigabit/inch2 adatsűrűséget (775 millió bit / négyzetcentiméter). Ez az adatsűrűség azt jelenti, hogy a biteket egymás után egy sorba „fűzve” 1000 bit fér el egy emberi hajszál keresztmetszetén, tehát ha elképzelünk egy biteket, és „megmérjük” annak hosszát, akkor azt kapjuk, hogy 1.2 bit fér el 0.1 milliommód méteren! Az adatokat egy négy összetevőből álló mágneses réteggel bevont alumínium lemezen tárolják. Ennek és a különböző technikai megoldásoknak köszönhetően ezek az új winchesterek igen megbízhatóak, mérések szerint 1 billió bitből 1 hibásodik meg, amit a hibajavító kódolás kijavít.



Ez az 5 gigabit/inch2 érték háromszorosa a mai IBM által árusított legfejlettebb winchester által használt sűrűségnek (1.44 GB/inch2). Az IBM egyelőre nem tervezi az 5 gigabit/inch2 winchesterek árusítását, előbb a 3 gigabit/inch2 modelleket kívánják forgalomba hozni, és majd csak ezután, 1-2 év múlva kerülnek forgalomba az 5 gigabit/inch2 winchesterek. Az IBM szakemberei szerint az ezredfordulóra elérik a 10 gigabit/inch2 adatsűrűséget.

Valószínűleg az IBM új winchestereinek megjelenése leszorítja a winchesterárakat, melyek folyamatosan fognak egyre lejjebb menni, ahogy egyre újabb és korszerűbb winchesterek jelennek meg a piacon. Az IBM elképzeléseit a winchesterek fejlődéséről a mellékelt ábra mutatja. DECOR (decor@freeseide.elte.hu)

## Intel MMX

Az év elején az Intel bejelentette új MMX multimédiás processzorcsaládját. Az új processzorcsaládot a nagyobb PC gyártók (pl. IBM, Compaq, Sony) új modelleiben is felfedezhetjük hamarosan. Sajnos az új gépek elterjedésére még egy picit várni kell majd, hisz a kép és hangminőség terén a televíziót is felülmúló MMX-es gépek ára egyelőre 3000 dollár felett lesz, de ez a jóslatok szerint rövid időn belül jelentősen csökkenni fog.

Az Intel 1997-ben 30-45 millió MMX processzor értékesítésére számít, amely a teljes forgalomnak csaknem a felét jelentené. Mivel az MMX processzorok képesek átvenni a modem és a videokártya szerepét, valószínűleg az MMX technológia elterjedésével a gyártók csökkenteni fogják árakat. Egyes források szerint az MMX ipari szabvánnyá fog válni. Ezt látszik alátámasztani az is, hogy az Intel ennek érdekében megosztotta az MMX technika technológiai leírását a konkurens Advanced Micro Devices (AMD) és Cyrix processzorgyártókkal. Így az is várható, hogy az AMD és a Cyrix hamarosan kihozza a saját MMX technológiával készült processzorait, bár valószínűleg nem ilyen néven, mivel az Intel bejelentette, hogy az multimédia chip-jei forgalmazásának megkezdésével egy időben védjegyezti az MMX nevet, így az AMD és a Cyrix nem bocsáthat ki processzort ilyen néven. Bár az AMD szóvivője szerint az MMX nem lehet érvényes védjegy, mivel ez egy technológiát leíró terminus, és szeretnék felhasználni reklámkampányukban. Az Intel szerint viszont az AMD csak a technológia licenzét vásárolta meg tőlük, a névhasználati jogot nem. Minden esetre az AMD szeretné a dolgot barátságosan megoldani az Intel-el, most meg a huzavona, majd meglátjuk mire jutnak egymással.

Az MMX processzorok valójában felfoghatók kibővített Pentium processzorokként is. A Pentium processzorokhoz képest újdonság az 57 új utasítás, amelyek kifejezetten a video, audio és grafikai feladatok elvégzését segítik. A mai multimédiás alkalmazások sokszor ugyanazon algoritmust egymás után sokszor, ismételve használják, pl. ugyan azt a tömörítő algoritmust használják egy kép minden sorára. Az Intel mérési adatai emiatt a multimédiás alkalmazások futási idejék 90%-ában csak az algoritmus futtatják újra és újra, magának az algoritmusnak a futási ideje (a tényleges munka ideje) mindössze a program futásának 10%-a. Ennek a „pazarlásnak” a csökkentésére felhasználják a Single Instruction Multiple Data (SIMD) eljárást, amely lehetővé teszi egy feladat végrehajtását sok adaton. Így a nem a számítás eredményétől függő ciklusok jelentősen csökkenthetők, és ilyen ciklusok nagy számban vannak video, audio, grafikai és animációs alkalmazásokban. A további gyorsítás érdekében az Intel megduplázta a belső cache méterét, így már 32K cache van a processzorba integrálva, tovább csökkentve a „lassú” memória használatát. Az MMX processzorok 0.35 mikronos CMOS technológiával készülnek, és 4,5 millió tranzisztort tartalmaznak.



Az MMX technológiával készült processzorok az Intel állítása szerint teljesen kompatibilisek a jelenlegi Intel processzoros PC-kkel, a jelenleg használt operációs rendszerekkel és programokkal, de az MMX processzorokat igazán csak a kibővített utasításokat használó programok tudják kihasználni. Az Intel-nek igen sok software gyártót sikerült az új MMX technológia mögé felsorakoztatnia, ezek licenzelik az MMX felirattal kibővített Pentium logót, és ezzel a logóval megjelenő termékek kihasználják az MMX technológia lehetőségeit. Az Intel mérési adatai szerint egy MMX technológiával készült processzor multimédiás alkalmazások esetén 60%-al nagyobb teljesítményre képes, mint az azonos órajelű Pentium processzor. Egyéb (a kibővített utasításokat nem használó) felhasználásokat nézve a gyorsulás 10-20% az azonos órajelű Pentium processzorhoz képest.



## Fejlődik a Pentium Pro

Igaznak bizonyulnak azok a jóslatok, mely szerint a Pentium Pro processzorok sokáig megmaradnak a piacon. Úgy néz ki, hogy az MMX technológia dacára továbbra sem kell félténi az Intel a Pentium Pro processzorait, mivel ezekhez kifejlesztett egy új 100 MHz-es GTL+ „fedőnevet” belső buszt, amellyel a processzor akár a 400 MHz-es sebességre is elérhető. Am ez a határ az idén valószínűleg még nem lesz elérve, viszont még az idei évben megjelennek a 300 MHz-es GTL+ busszal szerelt Pentium Pro processzorok. Ugyanakkor a jelenlegi 66 MHz-es belső busszal szerelt processzorokról fejlesztéséről sem mond le az Intel, ígéretük szerint néhány hónapon belül a piacon lesznek a 233 és 266 MHz-es Pentium Pro processzorok.

DECOR (decor@freeseide.elte.hu)







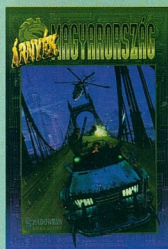
# Komolytalan könyvrovat

E havi könyvrovatunk teljességgel rendhagyó lett. Egyetlen számítógépes témájú könyvet sem ajánlunk most a figyelmetekbe, inkább kitekintünk a világba, az egyéb szórakoztató kiadványok felé.



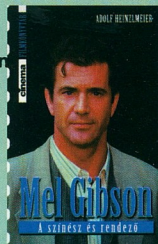
## David Frost: Angyal ha Lángol (Armageddon 2092 - Mars)

Kedvenc kiadványaim közé tartoznak Stephen King novelláskötetei. Imádom a rövid, csattanós, horrorisztikus történeteket. Egy ilyenhez van szerencsénk ez alkalommal is. Néhány történet csupán kedvcsinálónak: A Kraftwerk Gesellschaft katonájával közlik, hogy a következő akció érdekében megvakítják. Egy munkás eladja gyermekei belső szerveit, hogy jobban fizető állásba kerüljön. Inkább sötét sci-fi utópia, mint optimista jövőkép...



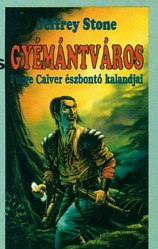
## Árnyék Magyarország

Az előbbi ajánlás a következő kötetünkre is fennáll, mely a Shadowrun szerepjáték világába kalauzol minket. A Beholder Bt. gondozásában megjelent Árnyék Magyarország egy Shadowrun kiegészítő, de önálló olvasmányként is kiválóan megállja a helyét. Segítségével kiismerhetjük magunkat ennek a szövevényes világnak az útvesztőjében. Magyarország Cyber jövője hihetetlen pontossággal körvonalazódik a kötetben. Minden Shadowrun szerepjátékosnak tehát alapvető fontosságú a beszerzése.



## Mel Gibson

Kezdjük talán a sort egy Mel Gibson-ról szóló Cinema kiadvánnyal. Nem hiszem, hogy bárkinek is be kellene mutatnom Hollywood egyik legközkedveltebb színész-rendezőjét. Játszott a híres Mad Max sorozatban éppúgy mint a Halálos fegyverben, vagy a Maverickben, ő rendezte a később Oscar díjat nyert Braveheart-ot (Rettenhetetlen) is, melynek a főszereplője is volt egyben. Életútját, filmjeiben nyújtott alakításait ismerhetjük meg e könyv által. A könyvet meg is rendelheted a 342-8579 telefonszámon.



## Gyémántváros

Egy fantasy kisregény is belekeveredett az e havi könyvajánlatba. Jeffrey Stone: Gyémántváros című alkotása. Fürgé Calver kalandjait kísérhetjük nyomon, tanulni lehetünk, hogy miként sodorja állandó veszélybe heves vére és megdolgoztatlansága. Szerencsére Calver elég agyafúrt és fondorlatos ahhoz, hogy minden bajból kivágja magát. Roppant szórakoztató és lebilincselő olvasmány, tehát ez az a könyv melyet minden ifjú szerepjáték és fantasy rajongónak bátran ajánlok.

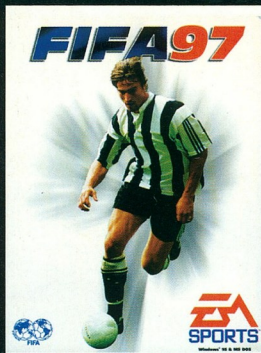
## VIRTUAL WORLD PC CD SHOP

Ábra is az ország egyik legnagyobb választékával várunk Budapest főpontján.

1. Átrium Mozi  
Bp. Margit Krt. 55.  
tel.: 316-01 86
2. Újpesti Centrum Áruház  
tel.: 169-51 55/ 61 mellék
3. Újlaki Üzletház  
1036 Bp. Bécsi út 34-36 1.em.  
tel.: 250-52 00/122

## olgáltatásaink:

- Vidékre csomagküldő szolgálat
- A kiválasztott CD-t 7 napra hazaviheted kipróbálni!
- Ingyenes tájékoztatót, részletes árlistát küldünk, ha megadod a címed.
- A még meg nem jelent játékokra 15% kedvezménytel előrendelést veszünk fel!



1067 Budapest, Teréz krt. 13.  
Tel/Fax.: 3220-654; 3220-425/170,176.

hogy legyen mit be- és kikapcsolni!

## Jó minőség és kedvező árak!

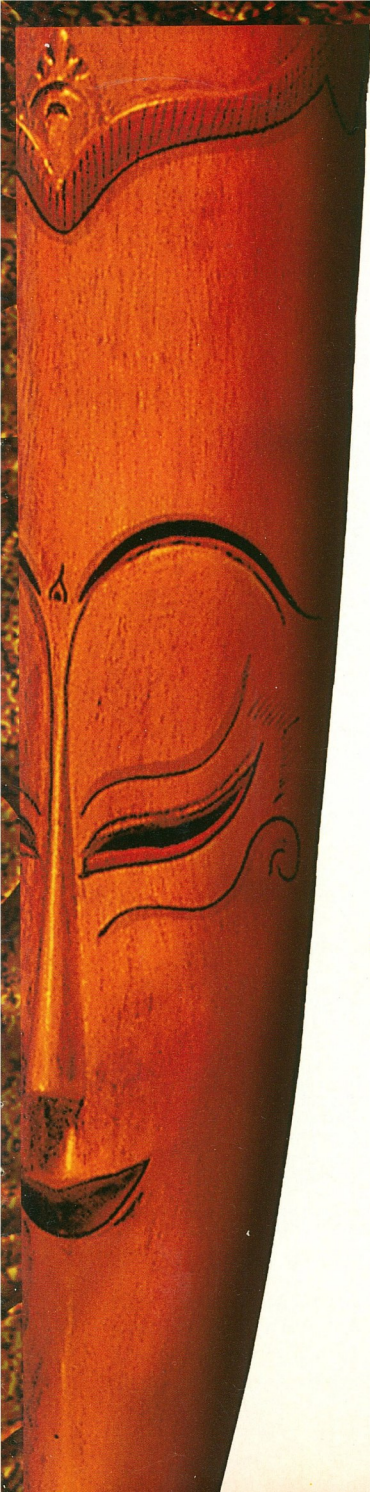
Válasszon komplett gépeink és alkatrészeink kínálata közül.  
Egy kis ízelítő:

Trió 64 V+ 1/2MB GRAFIKUS KÁRTYA  
TSENG ET6000 4MB GRAFIKUS KÁRTYA  
CIRRUS LOGIC 1MB GRAFIKUS KÁRTYA  
14" COLOR DIGITÁLIS MONITOR  
15" COLOR DIGITÁLIS MONITOR  
8X SEBESSÉGŰ CDROM DRIVE  
10X SEBESSÉGŰ CDROM DRIVE  
12X SEBESSÉGŰ CDROM DRIVE  
SB. KOMP. HANGKÁRTYA.

AMD DX4-100  
PENTIUM 100  
PENTIUM 133  
PENTIUM 166  
AMD K5-100  
4/8 MB 32Bit RAM  
8/16 MB EDO RAM  
1.6 GB AT WINCHESTER

Minden nap új akció! Most kerssen fel minket!





ԹՔՅԻ ԲԲ ԸՆՇԻՆՈՒ ԳԲԲԻ



ՇԸՐԳԾ ԸԼԻԻ

ԸԸ: ԷՔԷ 486721 2 ՄԸ: ԷՔԷ 486721 4



ԹՔՅԻ ԲԲ ԸՆՇԻՆՈՒ ԳԲԲԻ ՎՄԱՆԱ ՈՒ

ԸԸ ՏԻՆԳԼ: ԷՔԷ 664971 2 ՎՄԻՆԻ ՏԻՆԳԼ: ԷՔԷ 664971 6

# ԹՔՅԻ ԲԲ ԸՆՇԻՆՈՒ ԳԲԲԻ ՇԸՐԳԾ ԸԼԻԻ



PRIVATE MOON PRODUCTION

Sony Music





# Java objektumok létrehozása és kezelése 2

## 3.4/2 Objektumok

Amint azt korábban írtam, osztályokat úgy is létrehozhatunk, hogy öröklünk már meglévő osztályokból. Ilyenkor a meglévő osztályt „beemeljük” az újba, majd elkezdjük az új osztály új tulajdonságainak leírását. Példának okáért létre akarhatunk hozni egy TouristClass nevű osztályt, ami nem csak egyenként, de kötéssel is növelheti az „a” változót. Ezt a FirstClass bővítésével egyszerűbben is megoldhatjuk.

```
class TouristClass extends FirstClass {
    void Incavar() {
        a += 2;
    }
}
```

Kényelmes. Egyebet sem kellett tennünk, mint beemelni a FirstClass osztályt és definiálni az új metódust. Ennél még ravaszabban is tehetünk: a régi osztály metódusait felüldefiniálhatjuk. Például azt szeretnénk, hogy az „a” változót ne lehessen lóe fölé növelni, ilyenkor álljon vissza o-ra. Ehhez így kell definiálni az ilyen tulajdonságok rendelkezéssel BusinessClass osztályt:

```
class BusinessClass extends FirstClass {
    void Incavar() {
        **a;
        if (a >= 100)
            a = 0;
    }
}
```

Szegény Incavar-t a FirstClass-ból egyszerűen felüldefiniáltuk. Azért ha nagyon akarjuk, elérhető marad. Azaz a telhetetlen BusinessClass metódusok, amelyek korlátlan „a” lehetőségeit szeretnénk az életől, mondhatjuk:

```
FirstClass Incavar() {
    vagy
    super.Incavar();
}
```

Ez utóbbi a szülőosztályra hivatkozik. Egy osztály saját magára is hívható az új operátorral, ez az operátor saját osztályára ad vissza egy referenciát. Főleg akkor használjuk, ha saját osztályunk egy egységét szeretnénk odaadni valakinek.

Ha valaki kívülről egy BusinessClass típusú referenciával-ton keresztül szeretné elérni az első osztályt korlátlan Incavar lehetőségeit, át kell alakítani a referenciát FirstClass típusúvá. Mi sem egyszerűbb ennél. Tegyük fel, hogy valaha az objektumot a következő utasítással hoztuk létre:

```
BusinessClass bc = new BusinessClass();
```

ekkor a bc-n keresztül a következőképpen hívhatjuk meg a FirstClass Incavar metódusát:

```
(FirstClass)bc.Incavar();
```

Jávbánban nem lehet referenciákat derüre-borúra átalakítani egyémba, mint C++-ban. Egy osztály referenciát csak a szülőosztály referenciájává lehet átalakítani, mássá nem. A Java fordító egyrészt már fordításidőben megpróbálja kiszűrni az efféle illegális műveleteket, másrészt a Java interpreter is ellenőriz minden konverziót. Minthogy futásidőben is van ellenőrzés, a gyerekosztályok felé konverziós nem feltétlenül tilos. Vegyük a következő példát:

```
BusinessClass bc = new BusinessClass();
FirstClass fc = (FirstClass)bc;
BusinessClass bcz = (BusinessClass)fc;
```

A harmadik utasítás helyes, mert fc igazából BusinessClass osztályra hivatkozik, így visszakonvertálható annak ellenére, hogy a „feljeli” konverzió elvileg tilos. A következő részlet azonban hibás:

```
FirstClass fc = new FirstClass();
BusinessClass bc = (BusinessClass)fc;
```

A második sort a Java fordító illegális konverzió üzenettel vissza fogja utasítani.

Úgy dönthetünk, objektumunk belsejébe nem engedünk bepillantást. Ennek több oka lehet. Mindenekelőtt, mert olvastunk elegáns programozásról szóló könyveket, ahol elmagyarázzák nekünk, hogy egy jól megírt programrészt pontosan leírni felülettel kell rendelkeznie a program többi része felé, a magányúit pedig rejtjenie kell. Biztonsági okokból is akarhatunk dolgokat rejtetni, például objektumunk valami belső, alacsony szintű metódusa hibásan használva tönkretelheti a program más részeit, ezért a felhasználónak nem akarunk hozzáférést engedni. Ha ránkön az üldözési mániá, használjuk bátran metódusaink és változóink előtt a hozzáférési módosítókat. Azt mondhatjuk például, hogy FirstClass objektumunk „a” változóhoz közvetlen senki ne férhessen hozzá, csak metódusokon keresztül. Ekkor ezt írjuk:

```
private int a;
```

Ha egy metódus vagy változó előtt a private módosító áll, azt a változót vagy metódust csak a saját objektumából lehet elérni. Olyan óhajunk lehet, hogy FirstClass-t, csak olyan objektumokból lehessen létrehozni, amelyek a FirstClass-ból származott le. Ehhez meg kell védjük a két konstruktort:

```
protected FirstClass() { ...
protected FirstClass( int av ) { ...
```

Fordítási hiba, ha new operátorral olyan objektumot akarunk létrehozni, amelyeknek konstruktora nem elérhető. Végül az egész világnak meg akarjuk engedni, hogy az „a” változót növelgesse.

```
public Incavar() { ...
```

Ha semmilyen módosítót nem írunk, az alapértelmezés protected.

Mezei változók és metódusok az objektumhoz tartoznak, minden, adott osztályból létrehozott objektumhoz külön kellehet. Normálisan ez remek dolog, mivel éppen ez teszi lehetővé, hogy az objektumokból tetszőszerint mennyiséget hozunk létre. Különleges esetekben azonban változók az osztályhoz és nem az objektumhoz tartoznak, ez jelzi a statikus kulcszó. Statikus változó nem foglalódik úgy, amikor új objektumegységet hozunk létre, csak egy példány van belőle és az az osztályhoz tartozik. A következő példában az „objcount” változó megmondja, hány SlaveClass objektumot hoztunk eddig létre.

```
class SlaveClass {
    static int objcount = 0;
    public SlaveClass() {
        **objcount;
    }
}
```

Lehet egy metódus vagy akár egy osztály is statikus. Statikus metódus csak statikus változókön végezhet műveleteket, statikus osztály pedig csak statikus változókat és metódusokat tartalmazhat. Miért jó ez? Mert statikus osztályból nem kell (nem is lehet) egységet létrehozni ahhoz, hogy használhassuk. A Java objektumkonvnyárt számos fontos statikus osztályt tartalmaz, ilyen például a matematikai könyvtár is.

Ennyi talán elég is az objektumokból. Nem említettem néhány csinglingint például a final és az abstract módosítót, de ezek nem túl fontosak. Majd feljött a nyelvi referenciát, ha szükséges van rájuk.

## 3.5. Felületek

Miféle felületek? kérdezhetné kíváncsian. Természetesen objektum hozzáférési felületekről lesz szó, miről másról. Annak idején diadalmasan kijelenttem, hogy a jávbán nincsen olyan kusza és homályos dolog, mint többszörös öröklődés. Csakhogy a többszörös öröklődést nem óvatosan programozók megviccelésére alkották bele a C++-ba, ha nem azért, mert sokszor szükség van rá. Szükség lehet ar-

ra, hogy egy objektum nem csak egy szülőobjektum jellegzetességeit viselje, hanem többét is. Vegyük csak egy példát a Java objektumkonvnyártól (részletelés később), bármely objektum kerülhet olyan helyzetbe, hogy más objektumokkal párhuzamosan akarjuk végrehajtani. Ilyenkor ennek az objektumnak fő feladatát kívül rendelkeznie kell egy végrehajtási (százelés később) rendelkezéssel is.

A fenti problémát a Java egy Objective C-ből (egy másik objektumorientált C változat) vett szerkezettel, az interface-szel oldja meg. Az interfész formailag egy osztálydefiniáció, egyetlen bökkenő vele az, hogy a definíció mögött nincsen tartalom. Egy interfész csupán azt írja le, hogy az őt megvalósító osztálynak milyen változókat és metódusokat kell tartalmaznia. Az osztály ezen felül tartalmazhat más is, de az interfész által előírtakat mindenképpen kell neki. Ha barátait és kevésbé barátait előtt fel akaraz vágni a számítógépes dzsemborin, azt is mondhatod, hogy az interfész egy absztrakt osztály. Ha a fentieket teljesen értelmeletlenek találod (a dzsemborival vagy anélkül), egyből megvilágosodsz majd egy egyszerű 6 találó példa kapcsán. Mondjuk turista- és egyéb osztályainkhoz egy interfészt akarunk alkottani.

```
interface VoyageClass {
    int a;
    void Incavar();
}
```

Ezzel azt mondtuk, hogy mindenki, aki a VoyageClass szerinti nézi ki, tartalmaz egy egész típusú „a” nevű változót és egy paraméterek és visszatérési érték nélküli Incavar nevű metódust. Ezt egyből fel is használhatjuk gyűjteményes osztályaink definiálásakor:

```
class FirstClass implements VoyageClass { ...
class BusinessClass extends FirstClass implements
VoyageClass { ...
class TouristClass extends FirstClass implements
VoyageClass { ...
```

Ez mind szép és jó, de mit nyertünk ezzel? Azt, hogy ezentúl bármelyik osztályból származó egységet létrehozhatunk BusinessClass típusú referenciával! Így fogunk van egy metódusunk, ami kap egy utasítást és adminisztrálja, mennyire telt be a pohár ezzel az utazással oly módon, hogy meghívja Incavar metódusát. Ezt megtehetjük a következőképpen:

```
m
void ClassFill( VoyageClass travel ) {
    travel.Incavar();
}
```

Interfészek segítségével teljesen eltérő leszármazási meneti osztályokat foghatunk egy csokorba azáltal, hogy megmondjuk, mi bennük a közös. BusinessClass és TouristClass típusú referenciák meg a mi primi kis példánkban sem alakíthatók át egyémba, mert egyik sem őse a másiknak. Minthogy azonban mindkettőt VoyageClass, mindkettőnek kell legyen Incavar metódusa és ez elég is. Mégegy bönusz: egy osztály akárhany interfészt megvalósíthat. Mondhatja:

```
class TrashClass implements PaperTrash, MetalTrash,
KitchenTrash { ... }
```

Igy aztán semmilyen szemét nem marad kezeletlen és ezt a számítástechnikai áttörést Java nélkül semmilyen módon nem valószínűsíthetjük volna meg.

Hát mára ennyi, legközelebb folytatjuk...

Dr Paller Gábor





# A hangadó **Sound Blaster** legújabb generációja: **AWE64**



## GRAFI X SHS



MILLER &amp; BAKO

**Sound Blaster AWE64.** Zenekari szintű 64 hangos poliifónia Advanced WaveEffects szintézissel. Az új AWE64 egy különleges több pontos algoritmust használ, ezáltal szinte tökéletes az audió jelek visszaadása. Számos ismert program mellett a népszerű Vienna SoundFont Studio új, 32 bites változatát is tartalmazza a csomag.

A GrafixSHS Kft. a Creative termékek hivatalos magyarországi disztribútora. A legközelebbi határidőn belül, a legkedvezőbb feltételekkel szállítja a teljes Creative termékcsaládot. Viszonteladóknak Budapesten ingyenes házhozszállítást. Angol nyelvű szoftver- és termékleírás a GrafixSHStól.



A Creative termékeit keresse az alábbi dealereknél:

GRAFI X SHS  
Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

**Dealers:** Digitálshál Kft. 1137 Bp., László Mari tér 5. • Lap-Stúdió Kft. 1063 Bp., Zsely J. u. 3. • Mikropro Computer 1065 Bp., Nagymező u. 51. • Nádor Rendszertér 1141 Bp., Kőszeg u. 41. • PC World Kft. 1108 Bp., Venyige u. 3. • Query Kft. 1114 Bp., Barák B. út 14. • Signal Computer 1135 Bp., Béke u. 11. • SZŰV Rt. 1145 Bp., Szugló u. 9-45. • FullKomp Kft. 1112 Bp., Menyeske u. 9. • Parasz Kft. Bp., Pálos Center • Komel Kft. 1118 Bp., Csiky hegyek u. 12. • Számprog Kft. 5600 Békéscsaba, Szabadság tér 12-14. • Enter2000 Kft. Debrecen, Csepő u. 25. • ProfessionálMiskolc Kft. 3525 Miskolc, Kislundány u. 32. • PC Box Kft. 6722 Szeged, Mérei u. 12. • Lancer Kft. 9700 Szombathely, Szell K. u. 11.



# ROYALCOMP®

## SZÁMÍTÁSTECHNIKA - BIZTONSÁGTECHNIKA

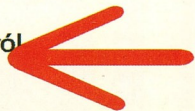
1085 Budapest, József krt. 22-24. Tel/Fax: 210-1062, 210-3712

8900 Zalaegerszeg, Balatoni út 2. Tel/Fax: (92) 315-826 Mobil: 06 (20) 266-686

HOTLINE: Számítástechnika: 06 (20) 377-155 Biztonságtechnika: 06 (20) 377-166

WEB: [HTTP://WWW.ROYALCOMP.HU](http://www.royalcomp.hu) E-mail: [royal@royalcomp.hu](mailto:royal@royalcomp.hu)

Komplett számítógépek igény szerinti összeállításban  
Multimédia termékek, CD-írás bármilyen adathordozóról  
Modemek 2 hét ingyenes internet előfizetéssel  
Számítógépek bővítése, felújítása rövid határidővel



Lakás, üzlet, irodai riasztóberendezések  
Felmérés, tervezés, kivitelezés, karbantartás  
Alkatrészek, szerelési anyagok

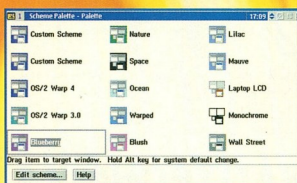
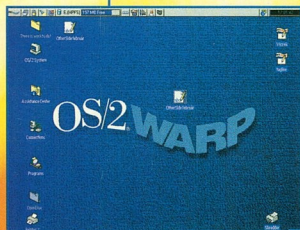




# OS/2

## A KEZDET

(avagy egy új kor hajnalán...)



Általában (és ez az OS/2-re is igaz) a legtöbb új operációs rendszer megismerését egy dolog tudja nagyon akadályozni: ha nem tudjuk feltéplíteni. A DOS és a grafikus keretrendszerek (Windows X.x) esetében ez még egészen egyszerűen ment, mivel akár kézzel is könnyedén megsejthetjük a telepítést. A 32 bites operációs rendszerek esetében (OS/2 2.x, OS/2 Warp 3, OS/2 Warp 4, Windows NT, Linux) már azonban a felhasználó tudása kevés ahhoz, hogy csak úgy „megbuharálja” a telepítést.

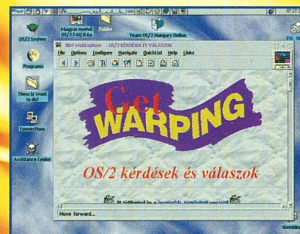
A következőkben hasznos tanácsokat találtak arra nézve, hogyan érdemes telepíteni az OS/2-t, vagy más operációs rendszereket. Általános tanács, hogy a dokumentáció (ha nincs, akkor legalább a readme) elolvasása minden esetben kifizetődő. [Az Interneten egyszerűen csak RTFM (Read The F\*\*\*\*\* Manual) a válasz olyan kérdésekre, amelyek a dokumentációban is megtalálhatók.] Nemcsak művelődünk, és jobban megértjük új operációs rendszerünk szerkezetét és filozófiáját (ez nagyon sokat számít!), de hosszú órák kinkeserves munkáját is elkerülhetjük. Az OS/2 telepítések legfontosabb eldönteni azt, hogy mit akarunk vele kezdeni. Ha csak futóláger szeretnénk kipróbálni, és nem akarjuk átrendezni a particióinkat (amihez el kell menni adatainkat), akkor legjobban, ha a felkínált Easy Install lehetőséget választjuk. Ez több dolgot is tud: egyrészt viszonylag békésen egyesíti egy particiót a DOS-t (Windowst, Windows 95-öt) és az OS/2-t, valamint a legtöbb kérdésre maga válaszol. Ha így telepítjük, akkor elég egy C partició, amin FAT fájlrendszer van. A későbbiekben több dolgot tehetünk így:



- a boot /dos és boot /os2 paranccsal választjuk ki az operációs rendszerünket, ami a gép újraindítása után be is töltődik,
- az OS/2 futtatása közben, megfelelő körülmények között elindíthatjuk a natív DOS/Windows, vagy a Windows 95 grafikus rendszerek valamelyikét,
- minden oprendszerből minden adatot elérhetünk. Emellett azonban több hátránya is van ennek a megoldásnak:
- Ha a Windows 95, vagy a DOS/Windows környezetet valamilyen galibát csinál, maga után rántja az OS/2-t is, hiszen ugyanazon a partición vannak,
- kénytelenek leszünk az OS/2 saját fájlrendszerét (HPFS) mellőzni, amivel egyik nagy előnyét veszti el az OS/2,
- számos korlátozást kell majd elszednünk, és jó néhány egyszerű dolgot mellőznünk a DOS/Windows környezet korlátai miatt. Érdemes inkább venni a fáradságot, és külön particiókra osztani a merevlemez. Ezzel elkerüljük a jól ismert FAT méretproblémát, és egy gyorsabb fájlrendszerrel, elkülönítve használhatjuk az OS/2-t.

Ezt kétféleképpen csinálhatjuk meg:

- Letöröljük az eddigi particióinkat (ha csak C: volt), és két új particiót rakunk fel.
- Használjuk a PowerQuest Partition Magic nevezetű programját. (Jó hír azoknak, akiknek még nincs OS/2-jük, hogy az OS/2-es verzióban benne van a DOS/Windows változat is.) Ennek segítségével egyszerűen átméretezzük a régi particióinkat, helyet teremtve az új OS/2 rendszernek. (A Partition Magic új verziójáról a következők számban beszámolok.) Ha ilyen módon előkészítettük a terepet, akkor már nincs sok





hátra: csak el kell indítani a telepítést. Az OS/2 Warp 4 három darab lemezről indul. Ennek megvan az az előnye, hogyha netán valamiféle egzotikus hardvert használnánk, akkor könnyedén felkészíthetjük erre a telepítőprogramot, egyszerűen a lemezen lévő fájlok szerkesztésével. Érdemes megnézni, hogy az OS/2 támogatja-e különböző hardvereket, mert az OS/2 Warp 4 mellett egy teljes CD-n csak meghajtok vannak! Ennek segítségével valószínűleg mindent elérünk majd. Amennyiben sikeresen lefutott a telepítés első szakasza, grafikus képernyőn dolgozhatunk tovább. Kiválaszthatjuk a megfelelő rendszerelemeket, amelyeket telepíteni akarunk, beállíthatjuk a hálózatos részek telepítését és adatait (a tudomány mai állása szerint, ha PC-s hálózati kliens kell, akkor a Linux és az OS/2 Warp 4, (vagy Warp 3 Connect) a két igazi operációs rendszer), majd magára hagyjuk a rendszert. Gép és CD sebességtől függően elszámoltól egy ideig, újrindítja a gépet, majd hamarosan (30-50 perc) meggyugodva élénk tárja a kész képernyőt. Érdemes végigcsinálni az OS/2 Warp Tutorialt, mert az OS/2 legtöbb előnyét megtanulhatjuk itt. (Az OS/2 nagyon szabadon konfigurálható, ez az egyik nagy előnye más rendszerekkel szemben. Minden gyűjtőnek (dossziének) saját háttérképet adhatok meg, szabadon színezhetek minden ablakot, és még sok egyéb, ami a rendszer jobban kidolgozott alapjából következik.) Ha eleget szórakoztunk, ideje módoszeren áttekinteni a kezelőfelületet, hogy az ismerkedés végén nemcsak egy új operációs rendszer ismeretével, hanem egy teljesen új, és sokkal hatékonyabb számítógépes használati stílust sajátítsunk el. (Jó néhány dolog ismerős lehet, hiszen az OS/2 Warp után megjelent Windows 95 sok megoldást átvett.)

## ((Cluster-táblázat!))

Hajdanán a FAT-et floppy lemezekhez fejlesztették ki, nem alkalmas merevlemezek megfelelő kezelésére. Sajnálatos módon azonban volt, akinek érdeke maradt sokáig fenntartani ezt a fájlrendszert, így most mindenki, aki DOS-t, vagy Windows, Windows 95 grafikus környezetet használ, az megszerendvén ennek átkát. Nem elég hogy lassú, de a fájlok töredezetek lesznek (OS/2 alatt kb. 5 évente történik ilyen), és elveszik egy csomó helyünk is. A FAT clusterre osztja fel a partíciót. A clusterek maximális száma 65000 körül van, így a 120 MB-os partíció egy cluster mérete 2 KB. Ugyanez 1.2 GB-os partíció már 32 KB. Az egyetlen bájtból álló fájl is 32 KB-ot foglal el a merevlemezről. (A fájl valódi mérete mindig a clusterméret többszöröse. Amelyik fájl 33 KB, az 64 KB-ot foglal el, stb.) Egy tipikus AUTOEXEC.BAT csak 500 bájtos méretű, ennek ellenére 32\*64 plusz bájtot elpazarol! És mindez csak egyetlen fájl miatt! Ha egy programunk (pl. a Windows 95) nagyon sok fájlból áll, akkor annyival nagyobb a veszteség. A Warcraft 2 megközelítőleg 128 fájlból áll, így a

Software Package	Requirements
Back Agent/2	10 MB
Object Desktop	10 MB
Windows 95	10 MB
Windows 3.11	10 MB
Windows 3.11 (386)	10 MB
Windows 3.11 (486)	10 MB
Windows 3.11 (586)	10 MB
Windows 3.11 (686)	10 MB
Windows 3.11 (80486)	10 MB
Windows 3.11 (95)	10 MB
Windows 3.11 (95) (386)	10 MB
Windows 3.11 (95) (486)	10 MB
Windows 3.11 (95) (586)	10 MB
Windows 3.11 (95) (686)	10 MB
Windows 3.11 (95) (80486)	10 MB
Windows 3.11 (95) (95)	10 MB
Windows 3.11 (95) (95) (386)	10 MB
Windows 3.11 (95) (95) (486)	10 MB
Windows 3.11 (95) (95) (586)	10 MB
Windows 3.11 (95) (95) (686)	10 MB
Windows 3.11 (95) (95) (80486)	10 MB
Windows 3.11 (95) (95) (95)	10 MB

vesztésig elérhetné a 4 MB-ot is. Szerencsére ez nem mindig ilyen drámai, de az átlagos érték kiolvasható a következő táblázatból:

Partíció mérete	cluster méret	Elvesztett terület
16-127 MB	2 KB	2% (327 KB - 2.5 MB)
128-255 MB	4 KB	4% (5.12 MB - 10.2 MB)
256-511 MB	8 KB	10% (25.6 MB - 51.1 MB)
512-1023 MB	16 KB	25% (128 MB - 256 MB)
1024-2048 MB	32 KB	40% (409 MB - 819 MB)

Az elvesztetteget területek méretét csökkenthetjük úgy, hogy nagy fájlokat tárolunk (ZIP), vagy felosztjuk kisebb partíciókra a merevlemez. A legjobb megoldás persze egy olyan fájlrendszer (HPFS az OS/2-ben) amelykinél a clusterméret köttött. Az én 248 MB-os FAT partíciómon, annak ellenére, hogy minden ZIP-fájlnak van, még mindig 3.5% (8.5 MB) a veszteség. Azt pedig, hogy kinek mekkora a saját vesztesége, azt legkönnyebben a Norton, vagy a Volkov Commander Info ablakából tudhatja meg. A teljes területből kivonva a szabad területet megkapjuk a gyakorlati foglaltságot, a könyvtárak és a fájlok méretét összeadva (Alt-F6, majd szürke +) pedig az elméleti foglaltságot. A kettő közötti különbség a veszteségünk. ((vége))

## Sémák

Ezek a színösszeállítások már ismerősök lehetnek sok helyről. Céljuk ugyanaz: egy adott színösszeállítás lehet egy-egy ablakhoz megadni. Más rendszerekkel ellentétben nincs korlátja annak, hogy hányféle színösszeállítás használunk EGYSZERRE a rendszerben. Minden ablak különböző színű lehet, saját háttérrel, vagy hangsmával együtt. A négy hangsmága (Ocean, Space, Garden, Default) különböző hangokkal jelzi egy-egy ablak kinyitását, az üzeneteket, rossz műveleteket, szóval bármit. Ezzel a módszerrel szabjuk át a rendszer képét egy kicsit!

A különböző ikonokat tartalmazó gyűjtőket szépen átsszinezük, hogy könnyebben elkülöníthessük a többiekétől őket. (Tévedés ne essék, a lényeg nem a játék, hanem az OS/2 különleges munkastílusával történő barátkozás.) Érezhetően könnyű ez, hiszen elég csak ráhúzni a sémát a kiválasztott ablakra (vagy az Alt gomb lenyomása mellett az egész rendszerre) és máris megváltozik a beállítás. Lépjünk egyet tovább, a Mixed Color Palette-re. Itt színeket találunk, amelyeket a már ismert drag'n'dropkos módszerrel elég ráhúzni valamire (gomb, ablakkeret, menü, és még ezer másik dolog). Ugyanígy ismerkedjünk meg a Font Palette-vel, majd barátságunk a rendszerben próbálkozva, hogy hova lehet dobni a különböző ikonokat (program, ikon, adatfájl, színek, betűk).

## Néhány tipp ehhez:

Ha a jobb egérgombra megjelenő menüben kiválasztjuk a Properties pontot, majd a megjelenő beállításablakban a Menü fület, akkor az alsó Actions on menü listába egyszerűen dobhatunk bármilyen programot, ami aztán meg is jelenik az eredeti objektum menüjében. Az objektum ikonját egyszerűen megváltoztathatjuk, ha a Properties tömbben az Icon oldalra dobjuk az új ikont. Ugyanígy kezelhetjük a háttérképet is (OS/2 alatt minden ablaknak saját beállításai, és háttérképe lehet, nem úgy mint más rendszerekben), egyszerűen rádobjuk az újat, és máris megváltozik a háttér. A legegyszerűbben drag'n'droppal tudunk új adatfájlt, vagy programot felvenni a Munkaasztalra is. Kinyitjuk a Templates gyűjtőt, és az ott található Data File „comagrol” lelhazunk egy újat. Az ikont elengedve létrejön egy új Data File. Ami a legjobb ebben, az az, hogy a Templates (Minták) gyűjtőbe mi is felvehetünk új mintákat, illetve a megjelölt módosításhoz. Így elérhetjük azt, hogy egy adatfájl létrehozásakor eleve tartalmazon valamilyen szöveget, más ikonja legyen, vagy másik szövegszerkesztőbe jöjjön be. Így elkerülhető az, hogy először a szövegszerkesztőt kelljen megnyitni, majd utána megkeresni a fájlok között a megfelelőt és behívni. Ugyancsak egyszerű megoldani azt, hogy a munkafájloink először csak tépett papírként (még nincs befejezve), majd egy gombnyomás után befejezett, kipipált dokumentumként jelenjenek meg. Legközelebb a Templates gyűjtő bővítésével, az utolsó példa megvalósításával, a Properties ablakkal, és az OS/2 végletlen beállítási lehetőségeivel ismerkedünk meg...

Amby



## Microsoft programok játékoktól a fejlesztésig...

### Microsoft Plus! For Kids

A Microsoft bejelentette a Microsoft Plus! for Kids-t, a Windows 950 operációs rendszerhez készült kiegészítést, amellyel a szülők egy központi helyen szabhatják meg azt, hogy a gyerekek mely programokat és fájlokat érhetnek el a számítógépen, illetve azt is, hogy a PC-vel milyen típusú Internet tartalomhoz kapcsolódhatnak. Ezzel egyidejűleg lehetővé teszi, hogy a gyerekek saját igényeik szerint alakítsák ki a munkasztát felületét, és miközben a gyerekeknek készült kreativitást fejlesztő alkalmazásokat használják, a kis felhasználók megismerkednek a Windows 95 operációs rendszerrel. A Protect It!-ben a szülők a számítógépen azt is megadhatják, hogy a gyerekek milyen stílusú Web

helyszíneket látogathatnak. A beállításokhoz az Internet Content Selection (PICS) felület technológiát és a Recreational Software Advisory Council (RSAC) által készített besorolást használják. A szülők így biztosak lehetnek abban, hogy a gyerekek csak olyan Internet tartalomhoz férnek hozzá, amely a szülők által megválasztott besorolásoknak megfelel. A Microsoft Plus! For Kids-ben található érdekességek a Talk It!, a Play It! és a Paint It! A Talk It! olyan szöveget beszédre alakító eszköz, amely bármely begépelést szót kimond - még azokat is, amelyeket a gyerekek maguktól találtak ki. Ez az alkalmazás zo különböző mókás és meglepő hangot használ. A Talk It! angolul és spanyolul működik.

A Play It! szintetizátor alkalmazás saját zenedarabok felvételére. A 108 hangot felhasználó zeneszerzéshez a billentyűzetre és az egerre van szükség. A gyerekek 10 fele zenei stílus közül választhatnak, melyek között a mókás Hip Hop, a komolyabb Jazz és a Reggae is szerepel.

A Paint It! több tucatnyi kiváló rajzoló és festő eszközt, hangszekert, színezőpalettát és különleges hatást használ. Ezek között található a Blender, amely mindig valamilyen meglepő módon alakítja át a képeket - néha összetöri őket, máskor megolvasztja őket. A Paint It!-tel a gyerekek már az eger egyetlen kattintásával elkészíthetik saját munkasztauk tapétáját.

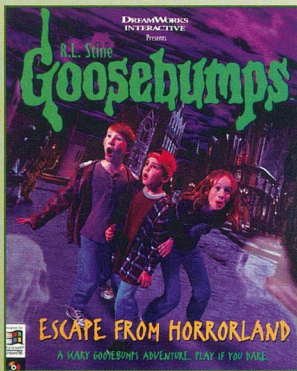
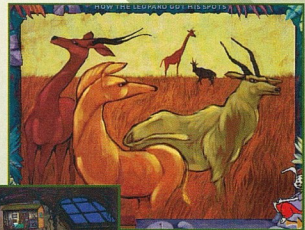
### Pj-s Reading adventure

A Microsoft fiatalokhoz szóló kiadványában három olyan mesével ismerkedhetünk meg, amelyen nem fog az idő vasgöze. A gyerekeknek ismert színészek Whoopi Goldberg, Danny Glover (Halálós fegyver) és Jonathan Winters (?) tolmácsolják a történeteket.

A mesék mellett kicsiny játékok is bővítik a képességfejlesztő CD kinalatát.

A Koi és a Koala zenéjét a híres Herbie Hancock készítette.

A Hogyan kapta a leopárd a foltjait pedig kifejezetten world music/afrika beütésű kellemes ritmusokat vonultat fel. A kiadvány igényessége miatt nem csak a gyerekeknek ajánlott.



### Goosebumps

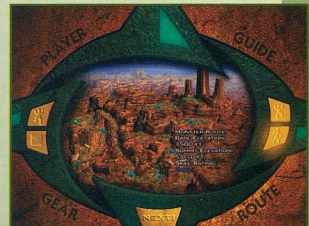
Líbabörös lettem, amikor megtudtam, hogy nekem kell tesztelni ezt a horror story-t.

Jeff Goldblum és Izabella Rosellini ellenére nem valami nagy durranás a Dreamwork Interactive kalandprogramja. Dracula ügyben alkottak már sokkal jobbat is. Higgycétek el nem titkolnám, ha jó lenne. A karácsonyi kiadatban bizony ez legfeljebb a közepes jelző érdemelte meg.

Totál ray-trace, de mégsem az igazi.

### Ultimate Climb

Talán ti is gondoltokt már arra, hogy jó lenne elmenni hegyet mászni, nagy kalandokat átélni a természetben találkozá kigyókkal, medvékkel vagy farkasokkal, csak visszatarított benneteket az az egyszerű tény, hogy a hegyről bizony meredeken le lehet potyogni kéz és lábtöréssel. Azonban most, a Microsoft gyermek-hegymászó programjával átélhetjük, milyen is a kaland íze, ha hegyet mászunk anélkül, hogy ki kéne mozdulnunk kényelmes PC-nk elől. Elsődleges célunk az, hogy megfelelően felszereljük két fős hegymászó különítményünket, amellyel a csodás amerikai hegyvilág szimulált terepén kell teljesítenünk különleges, bár nem túl nehéz küldetéseket. Persze a gondos tervezés nagyon fontos, nehogy elfogyjanak készleteink, mielőtt minden kalandot átélünk volna. Igazán gyerekeknek ajánlható ez a versenytárs nélküli álló program, amely csak távrolról emlékeztet az igazi hegymászásra, de oktató programnak kiváló.









# RAGE '97 PARTY!



Immáron második alkalommal kerül megrendezésre ez a közkedvelt számítástechnikai és szerepjáték találkozó.

Az idei rendezvény különleges célt tűzött maga elé. Nem csupán öncélú, demós rendezvény szeretne lenni, hanem segít szándékú, nagy tömegeket megmozgató, jó hangulatú számítástechnikai összejövetel. A Rage '97 olyan célokat tűzött maga elé, amelyek először vetődnek fel hazai számítógépes körökben.

A júliusban megrendezésre kerülő Rage bevételének és a szponzori díjainak jelentős részét a Pető Intézet mozgásérzést jeleireknek javára felajánlott multimédia számítógép(ek)re fordítja a rendezőség.

A támogatók között már most is olyan neves cégeket találunk, mint a az Almássy téri szabadidőközpont, az AudioBox (Aíwa képviselet), a Microsoft Magyarország, az IBM Magyarország, a Népszabadság, az Automex Kft., a Modern Media Service Kft. (az Acclaim kizárólagos forgalmazója), a Mixim Kft., a Pixel Multimédia, a Grafix SHS, a iM Computerbontó, a Roland márkabolt, az Other Side Magazin, a Cinema, Camelot Stratégia, Társas- és kártyajáték szaküzlet, a Wanted, a Free magazin, a Harmadik Szem magazin és még sokan mások...

A szervezők további szponzorokat is keresnek, akiknek felajánlásait a 267-9390-es információs telefonszámon Kiss Balázs várja.

**RAGE'97 Party helye:**  
Almássy téri Szabadidőközpont  
Budapest VII ker. Almássy tér 1.  
Időpont: 1997. július 4-6. (Péntek 16h-tól vasárnap reggel 10h-ig.)

Néhány szó a scene vonatkozású dolgokról: A RAGE'97 Party az ENLIGHTENMENT csapat felügyelete alatt kerül megrendezésre. Segítőink között van az Axioma, Amigás részről a United Force, valamint a Camelot kártya és kalandjáték szaküzlet. E nem ismeretlen nevek valószínűleg meggyőznek arról, hogy egy tökéletes szervezésű, magas színvonalú rendezvény lesz. Szeretnénk összehozni a magyar, de nemzetközi hírnevű partyt, mely

külföldön is elismerést arathat, s erre szerencsére minden lehetőségünk adott. Adva van hazánk egyik legnagyobb művelődési háza, az Almássy téri szabadidő központ, valamint egy tökéletes időpont, amikor minden PC-s csak azt várja, hogy hol tudná a nyár fáradalmait és főleg a vízgaidózásokat kiheverni.

A RAGE'97 party idén is megpróbál a hagyományos rendezvények mellett megpróbál rengeteg új ötletet is megvalósítani. Természetesen a tavalyi év Rage party-ján bevált ötleteket sem vetjük el. Ezért kiépítjük az on-line hálózatot, valamint szavazás az Internet segítségével történik, hiszen ez a Dán "The Partyn" is nagy sikert ért el.

Arról nem is beszélve, hogy így mindenki szemmel tarthatja majd a részeredményeket is.



Az alábbi versenyek megrendezését tervezzük a Rage'97 Számítástechnikai Találkozón:

PC 64K Intro  
PC 4K Intro  
Amiga Demo  
Amiga 48K Intro  
Graphics  
Multi Channel Music  
Lamer compo  
PC Demo compo

Flipper compo  
Fun-Brutal Compo  
Mortal Komat compo  
Ray Trace  
4 Channel Music  
4K Music  
Wild compo  
Quake compo

Természetesen a compók közötti idők hasznos eltöltésére egyéb szórakoztató rendezvényeket tervezünk. Lesznek videofilm vetítések az aktuális újdonságokból, érdekes előadások multimédiáról, az új CD-ROM szabványokról, a DVD-ről.

Több ezer színben pompázó party pólokhoz és egyéb relikviákhoz, jóval ár alatt juthatnak hozzá az érdeklődők. A Party területén éjjel-nappal nyitvatartó büfé üzemel. De mivel Budapest belvárosa alig pár száz méterre található, így mindenki gazdagon válogathat egyéb programok között is.

Az Other Side magazin jóvoltából a party-n induló csapatok nagyobb popularitásba részesülnek. Minden csapatot felhívunk ezért, hogy munkáival árasssa el a party szervezőit. Ennek elősegítése érdekében mi igyekszünk az eddig megszokottnál jóval bőkezűbb díjazást kialakítani. (Emek tervezett összege is túllépi a félmillió forintot.)

Mivel a rendezvény kártya és szerepjáték találkozó is egyben, ezért számukra is rengeteg újdonsággal szolgálunk. Lesz például szerepjáték verseny, Magic The Gathering compo számítógépes és



asztalon egyaránt. Valamint megismerkedhet a legújabb gyűjtögetős kártyajátékokkal is.

Bővebb Információt a következő címenek kapszhat:

Albitz Gábor  
Albino/ENLIGHTENMENT  
albino@automex.com  
T: 220 3696

Kiss Balázs  
WARD/ENLIGHTENMENT  
t\_mort@ludens.elte.hu  
ward@automex.com  
T: 06 28 471 167

Rage'97 Party Homepage:  
[www.automex.com/rage97](http://www.automex.com/rage97)

Other Side szerkesztőség:  
1399 Budapest,  
Pf.: 701/113  
others@enet.hu  
T: 267 93 90  
Levelcim: 2143 Kistarcsa,  
Zrínyi M. u. 2.

Amennyiben helyet szeretnél foglalni a rendezvényre, esetleg bámi problémád, kérdésed van, akkor érdeklődj a fenti elérési útvonalakon. A végleges, és teljes invitáció április végére várható.





# ROLAND DANCE GEAR

House, Trance, Hip-Hop, Ambient, Rave, Trip-Hop, Jungle, Dub...  
A Roland készen áll az új örületekre... sőt,  
"we design the future"!

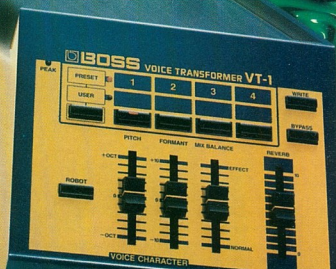


## MS-1

A sampler tíz éve még csoda volt. Mára azonban minden korszerű muzsika legalapvetőbb eleme. Az MS-1 olyan kicsi, hiteles elemek segítségével akár rapperek és DJ-k is használhatják élő performanszokhoz, de olyan jó minőségű, hogy komoly stúdiófelvételeknél is alkalmazható. Próbáld ki az újonnan nyitott lehetőségeket a dobozában található sampling CD segítségével!

## MC-303

A groovebox! A legendás TB-303, a TR-909 és a TR-808 és még sokkal több! Arpeggiator, Realtime Sound Modification, RPS-funkció, beépített sequencer, és effektprocesszor, közel ötszáz hangszín és pattern, Low Boost... Csak egy jó ötlet hiányzik és mehet a buli!

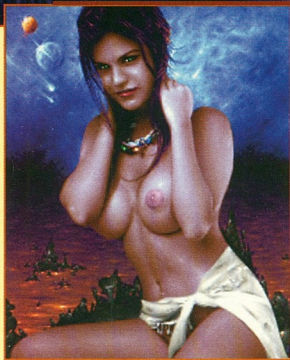


## VT-1

Az emberi hang totális átalakulása. Mindössze egy mikrofon kell és máris használható a világ egyik legizgalmasabb effektgépét. DJ-knek és producereknek egyaránt!



# SCENE



Új év, újra egy scene rovat. Ismét szerencsésen sikerült folytatnom a rovat terjeszkedésére vonatkozó műveletimet, hiszen ha figyelembe vesszük az előző oldalon található RAGE 97 party invitáció scene vonatkozását is, akkor látható, hogy immár három oldali scene van ebben az Other Side-ban. Ennek öröme bele is fognék az egyik legfontosabb témába, melynek címe: The Party '96. Mint azt már rengeteg helyen írtam, egy kis csapat magyarral a fedélzetén tavaly december 26.-án elindult egy busz a Dániai Aars-ba, hogy megmutassa a világ scene - javának, hogy mire is vagyunk mi képesek majd a Boom-re a scene fellegváraitól (Észak Európától). Utunkat sajnos a vártnál kevesebb siker koronázta. A magyar scene valahogy nem igazán tett ki magáért. Hiányoztak a nagy volumentű alkotások, hiszen csupán csak egyetlen darab demót indítottunk és a többi kategóriában sem halmoztuk el a danokat. De ne vágjunk a dolgok középebe. Kezdjük talán inkább az elején. Dec. 27.-én megnyitotta kapu el a rendezvény melyre majd 3000 scene rajongó özönlött el a világ minden tájáról. Alig tett el fél nap és a majdnem io focipálya méretű hangár már roskadásig tele volt emberekkel. Akadtak természetesen Quake-zók, vad C&C-zók szép számmal, de emellett ott tollongott a scene soke nagy öregje. Azok akiket csak névről ismerünk, s munkáikon szoktunk nyagokat ámulni. Black Lotus, Pulse, Orange (brrrr...), sorolhatnám még itt a neveket. Mindenki áhíttattal várta a compó kezdetét, melyben jócskán családunk kellett. A multichannel és a 4 channel versenye a C64-es compókkal együtt jobbra hibátlanul lefutottak, ám ugyanez nem mondható el a grafikáról. A szervezők képtelenek voltak a képeket a megfelelő jel-

bontásban megjeleníteni, s a legstörnyűbb az, hogy erre csak úgy a 70. kép környékén jötték rá. Igen jól olvastad, több mint 70, egészen pontosan iii kép indult, melyek java része nagyon színvalos alkotás. Szakértő grafikus barátaim szerint még nem volt ilyen szoros, és nivós gfx compó külföldi partyon. Ez az eredményen is meglátszik. Az igazán nagy nevek most leszorultak a dobogósról (Lazur, Lowlife, Destop is csak a 30. hely környékéig jutott.) Az egyik legnagyobb sikert viszont szerencsére a gfx compóban könyvelhetjük el, ugyanis Rendall, az Impulse és az Astroidea grafikus a 4. Lett. Magyar viszonylatban a második lett Ward az Enlightenmentből a 12. helyével. Mielőtt megismételték volna a gfx compó, a szervezők sort kerítették a 4K és a 64K introkra. 4K-ban semmilyen említésre méltó mű nem indult. Leginkább egy kudarcnak tűnt az egész próbálkozás. 64K introban viszont annál inkább láthatunk szép alkotásokat. Három magyar munka is indult: A Shock! A 7. Helyet szerezte meg Jade című intróval, míg a Urinate 8. lett a Daze-val, és az Exhumers pedig a 9. Unknown c. művel. A demók versenyében kicsit hátrébb végeztünk, Faculty Levitations c. demója ugyanis a 17. lett. A sors jintora sajnos itt is kitölti velünk. A Faculty demója sokkal jobb helyen végeztet volna, ha mondiuk nem azután indítják el amikor már a nézőközönség leve eltávozott a projector elől. Történt ugyanis, hogy megjelent a kilárs, hogy a demo compó 20 perc múlva folytatódik, ehhez képest pedig io perc múlva elkezdtek leadni a Levitationst. Erre természetesen mindenki visszazalagta a projector elé viszont a demó sorozdámál már sikeresen lemaradtak. Ezután meg ha akartak volna, sem tudtak volna rá szavazni. A többi demóról pedig jobb egy szót sem ejteni. A danók szerencsésen összekevertek a lamer compót a demo compóval, és annyira kritikán aluli munkákat neveltek amelyek nem elég, hogy pocsköb voltak, még nevetni sem lehetett rajtuk. Az Orange demói egyenesen kritikán állulak, de még így is a 2. helyen végeztek. Azt tudnám, hogy miért... Szerencsére a nyertes demó (Alto Knalno - Free Electric Band) azért megúti a színvonalat, de csak nagyon alulról. A gfx compó mellett a party másik említésre méltó versenye a wild compó volt. Itt sajnos koppanunk kellett. Azt hitük, hogy a magyar lamer demók majd befelének ebbe a kategóriába, de sajnos nem volt így. Dániában wild című silencilcon renderelt 20 perces „terminator” animációkat, hogy komplett mozifilmnek bellő videóanimációkat neveztek be az emberkék. Némelyik láttán az állom igen nagy veszélybe került, hogy megúti magát a poros tájon. A magas színvonal ellenére a Renegades benvezte

X-Rated c. demóját (Ez nyerte meg a Scenesta lamer compóját.), valamint a United Force egy nagyon poénos trace animációt is készített egy földjigliszta halászáról. Hetedik és a nyolcadik helyet sikerült megszépíniük ezzel. Egy kicsit bosszantó momentum jutott eszembe a gfx és a wild compó kapcsán. Nem tartom túl etikus dolganak olyan munkákat benevezi egy partyra, amelyek már egy partyt indultak, főleg ha már eredményt is értek el. A Shock! Pofátlatlan benvezte Das Cache'96-ot megnyert képét, s a fényt azon egyszerű mondattal kommentálták, hogy hát a Cache ugyan egyszerűen túl nagy party. Hát, no comment... Összességében egy nagyon jó hangulátú, bár viszonylag gyenge party volt a The Party '96. A compók lebonyolításában rengeteg kívánivalót hagytak maguk után a szervezők, de ennek ellenére én maximálisan jól éreztem magam. Egyetlen kis szépséghibája volt az útnak, hogy az eredményhirdetés előtt két órával kénytelenek voltak hazaindulni drága buszvezetőknek köszönhetően. Ez kicsit rányomta a bélyegét az útra, de ennek ellenére én jövőre is el fogok menni a The Party-ra, már ha lesz egyáltalán. Evezünk más vizekre. Hazánkban is rengeteg party várható a 97-es év folyamán. Kezddők a sor a Cache-el tavasszal, mely remélhetőleg nem marad el, noha nagyon csiripelik a madarak. Majd a Scenest követik a tavaszi szünetben, ezt egy Other nevű party követi Szombathelyen, majd a Rage-n a sor. Talán lesz Antig is útra, hiszen ez egy nagyon jó kis party volt Pécsset. Előre láthatóan tehát nem fogunk unatkozni. Addig is bönögészetek szorgalmasan a CD-t amelye tele van jobbnál jobb The Party'96-os anyagokkal, különös tekintettel a magyar alkotásokra.

WARD/ENLIGHTENMENT  
t\_morta@ludens.elte.hu/enlightenment@mail.datanet.hu





## TOPLISTA

## Demo:

- 1 Vivid Experience / Doomsday
- 2 Rebel? / Complex
- 3 Contact / Pulse
- 4 Alto Knallo / Free Electric Band
- 5 Contrast / Oxigene

## Demo Hungarianian:

- 1 Mutha / Astroidea
- 2 Haze / Shock!
- 3 Levitations / Faculty
- 4 ON:YX / Shock!
- 5 Flash / Majic 12

## Intro Hungarianian:

- 1 Jade / Shock!
- 2 Daze / Urinate
- 3 Unknown / Exhumers

## GFX Artist:

- 1 Danny
- 2 Made
- 3 Lazur

## GFX Artist Hungarianian:

- 1 Rendall
- 2 Kal
- 3 WaRD

## Music:

- 1 Experiment I. - Wode / DSD
- 2 Close to god - Croacker / Halcyon
- 3 Dope music - Jugi / Complex

## A The Party'96-on elért hazai eredmények:

Compó:	Helyezés:	Gim:	Csapat:	Pontszám:
PC Demo	17	Levitations	Faculty	83
C64 Demo	3	Daze	Resource	504
Wild Demo	7	X-Rated	Renegades	333
	8	Road Movie	United Force	305
PC Intro	7	Jade	Shock!	353
	8	Daze	Urinate	320
	9	Unknown	Exhumers	308
Graphics	4	Sweetheart	Rendall/Impulse	300
	12	Dragonlove	WaRD/Enlightenment	147
	23	SpaceShip	Beast & Lord/Impulse	109
	36	Santa Claus	Coolhand/Axioma	70
	58	Live	Unreal/Faculty	35
	89	LogVsafe	EdoUno/Axioma	4
Multic. Music	22	Happyman	Kvazaar/Euthanasia	25
	24	Juliet is tearing	Paco/Dynasty	24
	26	Titanic Digital	Pain/Dynasty	20
C64 Cfx:	1	Fear	Tyrant/Therapy	378
	8	Artise	Zsarnok/Therapy	177
	12	Cybereye	Splash/Resource	70



# The SCENE's Other Side III.

A Brainsucked Crew is képviselte magát Dániában. Tölük őszintén szölvá még nem láttam figyelmre méltó alkotást. Különös ismertető jegyük a hosszú, csikos és bojtos végű sapka amit minden party alatt viselnek. (Meg gondolom egyébként is.)

A Capanna következik a sorban, akiket nem hiszem, hogy be kellene mutatni a lelkes scene hívőknek. Lacoste vezetésevel ök azok akik jobbára minden lamer compót megnyernek hazánkban. (Még ha nem indulnak akkor is. :-)) Sajnálatos módon a TheParty szervezerei nem értékelték annyira a munkájukat, hogy bemutatták volna, pedig a magyar tábor a hasát fogta a röhgéstől a nemzetközi - nem csak magyar vonatkozású - poénokon. Remélhetőleg megtalálják a CD mellékleten a SCENE alkönyvtárban. A Controlled Dreams vezetője TomCatz is

részt vett a kis kirándulásunkon sokkal nagy öröme. De legalább szórakoztató beszélő-sokat hallhattunk ennek kapcsán. A Controlled Dreams szintén jobbára a lamer demókön tünik fel. A CCPC és az in memoriam CCPC példáiul határozottan humoros munkájuk.

Ha követjük az ABC sorrendet, akkor itt most az Enlightenmentnek kell következnie. Csapatunk 2-3. scene szinten aktív tagból áll. Coderünk Exosworm, újabban Egzo, a vonatok és a barlangászat megszállója. (Különös tekintettel a cseppkövekre.) Véleményem szerint hazánk egyik legjobb codere, de hát minden szentnek ... Aktív tagok közé lehet még sorolni Albinót is, aki hardware buherátor és contact tevékenységeket lát el. (Az Öts-ben is szorai majd az Internetet.) Végére hagytam magam mint egyszerű grafikusot. A cikkiem alapján már úgyis van némi fogalmad rólam, tehát lépünk tovább.

Firgl! Némelyeknek csak homályba burkolózik a név, vannak akik sejtik miről is van szó, de a pontos ismerőt csak kevesen vannak. Ez tulajdonképpen egy olyan titkos társulás melynek tagjai más nagyobb csapatokban is benne vannak, természetesen más néven. A Firgl! repertoárjába főleg a poénos, másokon élcelődő munkák tartoznak, ezért érthető, hogy nem mindenki körében arat osztatlan sikert. Többen próbálják a csapatot utánozni, vagy nevében firdemőket kiadni, de ezek általában nem járnak különösebben elismeréssel.

Hely hiányában a Hoolligans Crew, Orion Design, Unicorn, a United Force, és a Urinate a következők száma marad. Igyekszem majd kitérni még a TheParty nem jart csapatokra is, valamint szeretnék egy hatalmas, és mostanában nagyon népszerű témába belevágni, ez pedig a gombamód szaporodó lemezzáságok összehasonlítására.

## WARD/ENLIGHTENMENT



Az előző számunkban azt ígértem, hogy rátérek az akkor hely hiányában kimaradt scene-n előforduló csapatok rövid bemutatására. Igyekszem először jobbára azokkal foglalkozni, akik végigszenvetkedtek az utat Dániába.

Névsorban haladva az Astroideáról már esett szó, így áttérhetünk egy fiatal csapat, az Axioma bemutatására. Régen mint Bit Hunters tevékenykedtek és jobbára lamer demók írásával foglalkoztak, ám nem is olyan régen nevet és arculatot váltottak. Lamer demóikat most NikoTeam néven adják ki, míg a komolyabb lélegzetű műveket (demók, introk, gfx.) már axioma zászló alatt.





# FANTASY KÁRTYAJÁTÉKOK

## ARCADIA

A Földön szerzetés emberek alszanak ebben a percben. Csodás, színes, vagy éppen nyomasztó sötét álmokat álmodva, folyamatosan táplálva egy tóvoli és csodálatos világot. Ez a világ az emberek álmaiból meríti energiáit, bár létezése sokkal régebbi annál, minthogy az emberek először valami maradódtól alkották volna, vagy csak éppen segítségül hívták a tűz szellemét. Ez a világ, melynek sziklás meredélyeket tarkító hősapkáin csillan a tündökölő napfény, melynek zöld erdeiben, kék tengerein nem található semmi olyan szennyezés, amely a Földön az ember

gyengék hozzáadásával. Ezzel tették a készítőik még valószínűbbé, egyénibbé a játékot, hogy mindenki saját karaktereket alkothasson magának legjobb belátása szerint. Felszerelhetjük kedvencünket akár indulásnál, akár a történet folyamán talált fegyverekkel, tárgyakkal, értékekkel. Nagyon humánus vonása a játéknak, az hogy hősünk nem halhat bele a játék során a harcokba, vagy más egyéb kudarcokba, csak nagy mértékben hátrálthatatják küldetésre elérésében. Itt lép be a játékba a történetcsomag, ugyanis az eddig leírtak csupán a karaktercsomagban található

lapok alapján készültek. Játékunk célja a történetcsomagban található küldetés sikeres végrehajtása, melyet a másik játékkal egyszerre kezdve kell teljesíteni. A játékban találkozhatsz ellenfelekkel, miközben küldetésre végrehajtásán fáradozik, párbajra hívhatjuk őt saját feltételeink szerint, ezzel hátrálta őt. (Ez viszont nem mindig jó ötlet, mert másnap esetleg visszatér és akkor ha ő határozza meg a próba feltételeit, nem biztos, hogy a mi erősségünk lesz a mérvadó.) Ezen kívül

játszhatunk még ellene különböző helyszínekhez kötött hátrálható lapokat (sajnos ő is ezt teszi majd velünk), ezek a lapok a különböző szörnyekkel való találkozástól az eltévedésig, a sziklaomlásig bármilyenek lehetnek. Ezekben a lehetőségekben kívül más beelőzésünk nem lesz az ő eredményeibe. A játék célja tehát jó stratégiával, hamarabb győzni. A különböző csomagokban található sorszámmal ellátott küldetések egy teljes történetet adnak ki, ezeket lehet sorrendben, de akár külön-külön játszani.

Évekkel ezelőtt Ardlanth a Nagy Király, Arcadia ura hegyi várában mégvisz udvarával áldozatúal esett egy borzasztó sötét átnak: mindannyian pályánszobroká váltak hirtelen. Néhány hónappal ezelőtt Lord Gamine, Ardenmore ura útnak indult,



lassan nálunk is kapható lesz. A játék érdekesen kombinálja a szerepjáték és a kártyajáték előnyeit. Elkészéséhez csupán egy karakter és egy történet csomag szükséges, ezekkel a játék már játszható. A karaktercsomagban egy talpas figura található, melyen fel vannak tüntetve az értékek, melyek az adott karakter jellemzői. A játék készítői gondosan ügyeltek arra, hogy a játszható fajok között helyet kapjanak mindkét nem képviselői. Ezen fajok közé tartoznak a Tolkien által ismert tett nemes tündék, az itt igaz szívű és nemes lelkű, hatalmas erejű trollok, a minden technikához értő „Knocker”-ek, ógörög, vagy tündérek praktikái során ide került emberek. Játszhatunk akár gonosz és mindenne elszánt, megátalkodott „Redcap”-et is, akik két részre osztják csupán a világ dolgait: olyana, amit szét tudnak tépni, és olyana, amit nem. Néhány fajnál meg van határozva, hogy képviselőik csak nők, vagy csak gonoszok lehetnek, ámde a többi fajba tartozó karakterek világméretűt a játékos dönti el előnyök, képességek, tulajdonságok,



hogy kiderítse a királyt ért átok titkát. Azóta sem tért vissza... Távollétében Bernard Assjack, a félelber öszvér Lord Gamine tanácsadója uralkodik régensként. Bernard összehívta a hősöket, és megbízta őket, hogy keressék meg és hozzák vissza Lord Gamine-t Ardenmore-ba. A játékosok öt-öt területkártyából összefüggő földet alkotnak a játék elején. Minden területkártya hátoldalán fel van tüntetve, hogy az adott területen (egyébent minden területnek van saját neve, erdőknek, kastélyoknak, mocsaraknak) milyen felhasználni előnyöket lehet pihenéssel visszanyerni, milyen nehézségekkel lehet találkozni, milyen próbát kell tenni a be és kilépéshez (például egy sziklás hely megmásítása). A játék során a küldetés kiválasztásakor az ellenfél kiválogatja a mi küldetésünk ismeretében az akadályozó lapokat (Mi is kiválogatjuk azokat, amelyekkel őt kívánjuk hátráltatni.) mi viszont a varázstárgyakat nevezhetjük meg, amelyeket megtalálni szeretnénk a játék folyamán, mivel a küldetések ezek a lehetőségek számszerűen vannak meghatározva. A játék akár egyedül is játszható, az akadálykártyák véletlenszerű előre elhelyezésével. A lapok illusztrációi megadva a játék szépségét, valami furcsa földöntúli hangulatot árasztanak. Ezek a kártyák egyébként a Changeling szerepjáték varázslatrendszerhez is jól alkalmazhatóak, de akár a játékot is remekül illusztrálhatják. Személyes véleményem szerint a játék mind a szerepjáték és kalandjáték-, mind a kártyás játék kedvelőinek kellemes örököt szerezhet, és feltétlenül érdemes próbát tenni azzal az egy-egy karakter és történetcsomaggal.

Axe



# A II. Világháború légitűségei másképp.

## MUSTANG

A II. Világháborúban játszódtak le a történelem legnagyobb légi csatái. A légi erők elleni meglepetésszerű támadástól a háború első napján a japán elleni atombomba-támadásig, ami a konfliktus végét jelentette, a II. Világháború győzelmei mindig egyértelműen a légi uraló oldalhoz tartoztak. A légi uralma egyet jelent azzal, hogy a felderítő repülőgépek észlelik az ellenség szárazföldi és tengeri mozgásait, a teherszállító gépek zavartalanul tudnak légitűségi egységeket vinni az ellenség vonalai mögé, a bombázók létfontosságú ipartelepeket semmisítenek meg, elvágják az utánpótlási vonalakat, közvetlenül támogatják a felszíni erőket, miközben ugyanezek a lehetőségek az ellenség számára nem állnak fenn. A légi uralmat annak minden előnyével együtt csak úgy lehet megvalósítani, ha a vadászgépek le tudják győzni az ellenséges vadászgépeket. Ha a vadászatok már legyőztek vagy semlegesítettek, akkor lehet az ellenséges bombázó, szállító és felderítő gépeket is megtámadni és megsemmisíteni. A háborús országok által bevett roppant erőforrások dacára senkinek sem sikerült teljes légi fölényt szereznie, legfeljebb korlátozott területeken vagy rövidebb időszakokra. Ha a légi fölény teljes, van rá lehetőség, hogy a vadászatok megtöltsék bombákkal, hogy vadászbombázóként



lehessen használni őket. A II. Világháború alatt a vadászgépeket szinte mindig lefoglalta a légi harc. Az 1944-45-ös időszakban, amit a Mustang bemutat, a II. Világháború legdramább légi ütközetei játszódtak le.

A légitűségi harc közepébe keverednek a játékosok egy-egy vadászgép vagy géppár pilótájának szerepébe. A választható 14 géptípus magában foglalja a szövetségesek és a tengelyhatalmak legismertebb géptípusait. Olyan gépekkel lehet harcba szállni, mint a: Me 109G-6, FW-190 D-9, P-38 Lightning, P-47 Thunderbolt, P-51D Mustang, a japán Zéró, vagy a németek első sugárhajtású vadászgépe a Me 262. Az egyes géptípusok ugyan eltérő fegyverzettel, manőverező-képességgel, esetleg páncélzattal rendelkeznek, de mégis mind egy célt szolgálnak: kivívni a győzelmet az ellenfél vadászgépei felett. Önmagában azonban egyetlen technikai eszköz sem jelent biztos győzelmet, ugyanilyen fontos szerepe van az alkalmazott légi harc taktikának és a pilóták képzettségének is. A sebesség, a magasság, a különböző manőverek és a géppárok összehangolt taktikája mind-mind a győzelmű kulcsa. Az összetett szabályrendszer egy kezdő változattól fokozatosan kiindulva egyre több opcionális szabály bevezetésével vezet be a játékosokat a légi harc rejtelmeibe.

A különböző küldetések és a pontrendszer lehetőséget nyújt az egyszerű géppár-géppár elleni összecsapástól a különböző, akár egyenlőtlen feltételek mellett megvívott légi harcok szimulálására, illetve akár egész hadjáratok lefolytatására is.

A technika fejlődését követve az Avalon Hill a Mustang után kijött a

## FLIGHT LEADER,

ami a jet korszak légitűségeit emeli fel a kezdetektől egészen napjainkig. Külön érdekessége a több mint 200 típust felvonultató játéknak a korszerűsített szabályrendszer mellett a megtörtént eseteket felsoroló küldetésrendszer, ahol a koreai háborútól Vietnamban és a közeli légi harcokon keresztül egészen a falklandi csatáig kísérhetjük végig a vadászgépek csatározásait. A széles típuskínálat és a rugalmas szabályrendszer pedig lehetőséget ad akár milyen a napjainkban játszódo valós vagy vélt konfliktushelyzet rekonstruálására. Egy-egy ilyen küldetés kidolgozásához szükséges adatok összegyűjtése (az adott országban szolgálatba álló géptípusok, a pilóták képzettsége, stb.) persze külön kutatómunkát igényel. Mindkét játékot a repülés szerelmeseinek ajánlom, akik a repülőgépszimulátor programok mellett a csoportos légi harc taktikáit is szeretnék megismerni.

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





# cinema

A januári és februári filmhónap jónéhány olyan mozival lep meg, amelyet már rég óta várt minden CINEMA-bolond. De mindenek előtt, ha NEKED lennénk, sürgősen fellapoznánk a CINEMA februári számát, mert egész évi filmajánlattal ajándékoz meg rengeteg színes képpel



start 2. 13.

Ray Liotta *Felejthetetlen* élményekkel lesz gazdagabb, amidőn felesége meg néhány holt lélek agyvizét feskendezi ereibe. (Ezzel a megoldással azért házilag nem kísérletezünk, tudományosan még nem bizonyított.)

A borgok már megint nem fének a bőrükbe: a *Kapcsolatfelvétel* című legfrissebb Star Trek-epizódban az időben visszautazva akarják megakadályozni, hogy az emberiség felvegye a kapcsolatot a világegyetem többi értelmes lényével. Picard kapitány (Patrick Stewart) azonban résen van.

Bár már túléstünk január első heteinek filmbemutatóim, azért megemlítiük, hogy megy már Jason Patrickkel az August King utazása, ami a rabszolgatartó Amerikába repít vissza. Az *Ostályi, vigyázz!* David Zucker tollából, amely bevalottan a Vesztélyes kölykök paródiájának készült. Peter Greenaway újabb bizarrja is bejutott, az emberbőrből varrott Párnakönyv. Robert Altman dzsesszenészei is húzzák már a talpalávalót a *Kansas Cityben*, és Steven Seagal is szorgoskedik a *Tisztítótűzben*. Új magyar film, Az asszony mesél az ötvenes évekről, és Kevin Costner golyfogat a *Fejfel* a *falnak* című gyöngécske komédiájában. Val Kilmer és Michael Douglasa oroszánra vadászik a *Ragadozóknak*, Janeane Garofalo viszont háziállatkálat pátyolgat a *Vonzások és állatságok*-ban. Két testvért félcelnek össze egygyé az orvosok a filozófikus *Varratban*, s szintűgy két testvér bogozgatja gyermekkori traumáját a holland *Hugicám*-ban. A bátor Mel Gibson súlyos *Válságdíjat* fizet gyermekeért, Denzel Washington ellenben saját árnyéka elől menekül tettenhetetlen háborús hősként a *Bátrak igazságában*. Marlon Brando pedig egy újabb Wells-feldolgozásban alakítja dr. Moreau-t a róla elnevezett szigeten: *Dr. Moreau szigete*.

start 2. 6.

Februárban aztán *Alkonyattól pirkadatig* a moziban ülhet az ember. Ha az újabb Tarantino-filmre szottyan kedved, melegen ajánljuk a CINEMA februári Tarantino-dossziéját. Ebből aztán mindent megtudhatsz a rendező-röpcés-forgatókönyvíró-kultszár mozi múltjáról és jövőjéről. Aztán jöhet a véres kezű Gecko testvérek (Quentin Tarantino és George Clooney) vámpiros kalandja. Apropó George Clooney. A Vészhelyzetből ismerős hideg szivrablórol szintén olvashatsz az új CINEMA-ban.

Al Pacino október óta lohol Richárd nyomában, s most végre utól is érete. Pár havi hálógatás után végre feltűnik a vásznon az általa rendezett és játszott rendhagyó Shakespeare-adaptáció.

Michael Jordan bajban van. A *Space Jam - Zűr az űrben* című animációval gazdagított produkcióban meg kell mentenie a Földet az idegenektől. Még szerencse, hogy egy csomó rajzfilmsztár - élükön Tapsi Hapsival - a segítségére siet. Ivan Reitman producer (Szellemirtók) szerint egy kosármeccsen is megfordulhat az emberiség sorsa.



Két új magyar alkotás is megjelenik: a *Csinibaba*, Timár Péter vigjátéka a hatvanas évek Ki mit tud?-lázáról. A *Szökésben* pedig Gyarmathy Livia emlékezik a recki időkre.

start 2. 27.



Az *Elvált nők klubja* akkora port vert fel Amerikában, hogy máris egész klubhálózat működik a film mintájára. A téma elevenbe vágó: fiatalabbra cserélt feleségek bosszúja kapuzárós férjükön. A klub alapítójai: Bette Midler, Goldie Hawn és Diane Keaton. Az úgy tehát, mint láthatjuk, véresen komoly.

A Gyöntatószékben Hitchcockkal találkozhatunk filmforgatás közben, aztán két féltestvér anya után kutat.

Jean-Claude Van Damme pedig egyszemélyben alakít ikerpárt a *Mindhalál*igban. Igaz, hogy egyiküket még az elején kinyírják.



A hónap legjobb filmje a Coen testvérek kezéből került ki: a *Fargo* állapotos rendőrije egy amerikai kisváros kettős gyilkosságát nyomozza. Bernardo Bertolucci szenvedélyes filmje, a *Lo-pott szépség* Toscanában játszódik. Liv Tyler elveszti anyját, de megtalálja apját.



Terry George Félix-díjat kapott az *Őt is* *anya szülte* című filmjéért, amelyben ismét az irkérés foglalkoztatja éhségstrájkoló folyók édesanyjának szemszögéből.



A hónap végének soros komédiája a *Szép napunk* van. Michelle Pfeiffer és George Clooney borzasztóan elfoglalt. Mit tegyenek, ha nincs bébiszitter, ám karrierjük legnagyobb lehetősége áll előttük. Veszekednek, és egymásba szeretnek. Világos.

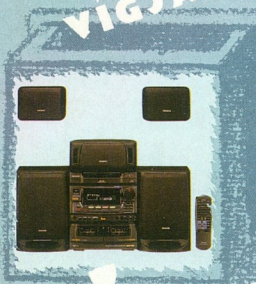


DOLBY SURROUND  
PRO • LOGIC

MŰVÉSZFILMEK  
Videofilmekek, filmes könyvek, plakátok és filmzenei CD-k

mellett az **aiwa** termékek teljes hazai választékát

kínálja a **CINEMA-BOX**.



VIGJÁTEKOK  
TÉMÉSZETI MEK  
Örömhír a **cinema** klubtagoknak, hogy kedvezményrend-  
szerük kiterjed az AIWA termékekre is. A kedvezmény mérté-  
ke „arany” klubtagok részére 6%, „ezüst” klubtagoknak 3%.

Azok, akik 50–100 000 Ft értékben vásárolnak, ajándékba

HÁZIMOZI  
OTTHONÁBAN IS ELVEZETHETŐ



AKCIOFILMEK

THRILLEREK

kapnak egy ezüst klubkártyát vagy ingyen választhatnak egy

videofilmet. A 100 000 Ft fölött vásárlók ingyen juthatnak

MESEFILMEK

arany klubtagsághoz vagy 2 általuk választott videofilmhez.



CINEMA BOX  
AIWA MINTABOLT  
1077 Budapest, Wesselényi utca 57.  
Tel: 06-1-529-976 / 529-4529

aiwa márkaképviselet: **audiobox**



# ZENE

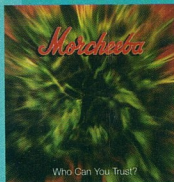
## Fine Young Cannibals - The Finest



Egy roppant tehetséges társaság, amely sajnos rövid tündöklés után elhűt, mást nem hagyva ránk, mint egy korszak életrészét. Az ő igazi korszakuk 1985 és 1988 közé esett, amikor az angol pop talán legmarkánsabb, meghatározó egyéni

ségei voltak. Sajnos nagyon jellemző a világra, hogy sok-sok igazán kiemelkedően tehetséges, korszakot alkotó és formáló zenekar tűnik el hamar a stílusvesztésben. Ez köszönhető a divat alakulásának is, de köszönhető annak is, hogy néhányan nem tudnak megújulni és a frissebb csapatok egyszerűen lesöprik őket a pályáról. Mindenesetre a Fine Young Cannibals-ról elmondható, hogy lenyomtatott hagyott ezen a világon, hiszen manapság is jászárók őket a rádiókban, slágereik elhangznak a tévében, és lassan-lassan feltűnik a Best of 80's válogatásokon is, ahol szinte kihagyhatatlának.

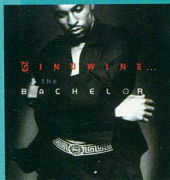
## Morcheeba - Who Can You Trust



Érdekes túrsulat a Morcheeba, ugyanis végigváltam a sajtó-angyaltól, végig hallgattam az albumot és még mindig bizonytalan vagyok milyen zene is ez. Talán az akusztikus trip-hop a legjobb megnevezés, amelyből hiányoznak a nagyon zuhogós láb-

dobok, de azért jelen van a scratch. Dalaikban rengeteg hang-effekt van jelen: erősen torzítottak és erősen erő típusúak. Talán ebből a rövid kis beszámolómból is kiderül, hogy ez az új angol csapat erősen skizoid albumot alkotott, amely magán viseli a dub elemét éppúgy, mint a 60-as éveket, hiszen a a Godfrey testvérek ebből a forrásból is merítkeznek dalálkhoz. Az külön érdekesség, hogy a csapat énekesnője, Skye a divatszakma helyett választotta az éneklést. Azért ebből is látszik, hogy megéri sokoldalúnak lenni.

## Ginuwine - The Bachelor



A zenei világ egy nagyon érdekes szervezete, ugyanis nem mindennapi gyorsasággal tűnnek fel és el sztarok. Ginuwine is rakétagyorsasággal szánkózott fel a zenei világot, hiszen először lépett színpadra úgy vélik ő lehet az, aki népszerűsége

ben akár Michael Jacksonst is lekörözheti. Én mindenesetre elég szkeptikus vagyok a kérdésben, mert albuma nem győzött meg igazán. Nagyon feszes és korszerű a hangzás, de valahogy hiányzik belőle az igen apró plusz, ami megkülönbözteti a zsenit a nagy tehetségtől. Én pedig úgy érzem, hogy Ginuwine kétségtelenül tehetséges, de majd talán második lemeze majd is meggyőz meg. Mindenesetre Amerikában már meglehetősen népszerű.

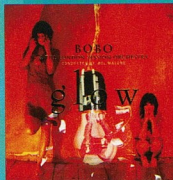
## Rod Stewart - If We Fall In Love Tonight



Vannak előadók, akiknek elég csak a nevét leírni, hogy egyből képben legyen mindenki. Tulajdonképpen én úgy terveztem, hogy leírom sokszor egymás után, hogy megjelent Rod Stewart új lemeze! Azonban ez a rövid beszámoló meglehe-

tősen monoton lett volna attól, ha nem mondom el, milyen is az album: meglehetősen érzelmi, romantikus, ugyanis Rod legjobb szerelmes dalainak gyűjteményéről van szó ebben az esetben. Csak a felsorolás kedvéért néhány igazán felejthetetlen sláger, amelyek ezen az ezüst korongon is megtalálhatóak: All For Love, Sailing, When I Need You, Forever Young, Broken Arrow és a You're in My Heart. Akiben manapság maradt egy kis szépezzék, kérem hallgassa meg feltétlenül.

## BOBO & The London Session Orchestra - Glow



Megtévesztő a név, de gyorsan el is szólatom a félreértést: Bobo egy Bobolina nevű hűtővel takar, aki még stílusában is jelentősen eltér Európára szerte igen populáris névokronától. Albuma, a Glow nagyon érdekes zenei kísérlettel kezdődik,

ami nem más, mint a Soundgarden Black Hole Sun című modern metal-himnuszának szimfonikus kísérettel ellátott feldolgozása. Érdekes a dolog, Ami viszont emellett érdekesebb az az, hogy a szimfonikus zenekar egy része vesz ezen az albumon, amelyen olyan gyöngyszemek is szerepelnek, mint a How Inesentive (Antonio Carlos Jobim dala), vagy a Forbiddén Colours, amelyet Ryuchi Sakamoto írt. Természetesen Bobolina saját szerzeményeit is meghallgathatjuk ezen a nagyon különös szimfonikus lemezen, amely megnyugtatót: lehet modern zseni készíteni lábdob nélkül.

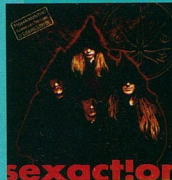
## Enigma - Le Roi Est Mort, Vive Le Roi



Fantasztikus művel és gyakorlatilag vagyok, ugyanis először fordítottam a lemez címét: Meghalt a király, éljen a király! Másrészt pedig már másodszer írom ezt a cikket, ugyanis a nagy áramszünet-isten közbejött... Mindig nagyon borzongva hallgattam

és néztem az Enigma zenéjét, hiszen misztikus borzongató, gregorián elemekkel, templomi kórusokkal és egyéb egzotikus hangszerekkel tündélt zenéjük mindig is közel állt hozzám, videó-klippek pedig nagyon köztelenek ahhoz, ahogy én elképzelem a populáris, audió-vizuális művészetet. Új albumuk nem annyira gregorián típusú, mint előző két CD-jük volt, inkább nagyon kellemesen bügö, hitelesen énekel pop csoda, amely bizonyos szempontokból közelíti a progresszív világához. Erre kiváló példa a Why!..., amely minden slágeressége ellenére nagyon hatásos kérdés. Egyébként a lemez a dalok címei jellemzik legjobban: Morphing Thru Time, Beyond The Invisible, Shadows In Silence, Almost Full Moon, Prism Of Life, Odyssey Of The Mind. Nincs erőszak, csak egy csodálatos világ, amelyben élünk.

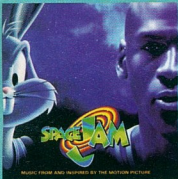
## Action Sexaction



Hmm.... gondolkodom mindenki tudja, hogy ez a kökényes magyar csapat nem attól lett ismert, hogy káltozó magasságokat ostromolnak dalainak szövegei. Ez ezúttal méginkább így van, ezért úgy döntöttem, hogy az extrém módon szökőmódó szövegeket tartalmazó albumot úgy hallgatom majd, mintha nem tudnék magyarul. Ugyanis én nagyon jól megértem, hogy ilyen típusú zenére szükség van, így el is fogadom. Ez azonban nem jelenti azt, hogy a zenéket tetszenek. Más azonban a helyzet a zenével, ami az új gitáros érzékével sokkal színvoalassal lett a stílus határain belül perze. Azt hiszem ezért az albummal nem kell szegényeznünk a hasonló típusú zenéket játszó külföldi csapatokkal szemben.



## Space Jam



Nos, nem űr-lekvárról szól ez az igen szórakoztató-kacagató film, amely a kosárlabdázó-bábvány Michael Jordan első főszerepe a filmvásznon. Partnerei nem mások, mint Bugs Bunny, Duffy Duck és társai. A történet roppant egyszerű: a rajzfilmek legkedvesebb hőseit elrabolják aljas űrszörnyek, akik a meglehetősen mélyénvő társaság megszabadulását egy feltételhez kötik: vívni kell velük egy kosárlabda meccset. Azonban a szörnyek nem elég hogy nagyobbak és jobban értenek ehhez a sporthoz mindemellett csalnak, ahogys csak bímak. De Bugs Bunny-ékat sem kell félténi, ugyanis gyors igazolással maguk mellé állítják Air Jordant. A filmből az is kiderül, hogy még ez sem elég tökéletes, így az NBA más világsztárai is feltűnnek a vásznon (szerencsére Sir Charles Barkley sem hiányzik). A film zenei albuma borzasztó nagy sikerű, hanem azért is, mert hitelesen adja vissza a videójátékból (check Sportvato) készült örület hangulatát. A közreműködők között pedig olyan nagyságokat találunk, mint Coolio, R.Kelly, Salt-N-Pepa, All-4-One, Spin Doctors vagy Barry White.

## Whitney Houston - The Preacher's Wife



Ez az album tulajdonképpen filmzene, ugyanis a The Preacher's Wife egy olyan mozifilmet takar, aminek főszereplője nem más, mint Denzel Washington (persze Whitney Houston mellett). Azonban mégis érdemes a lemezről a 10 albumként kezelni, ugyanis egy kivétellel minden dal Whitney Houston énekeli. A korong azonban sokkal-sokkal érdekesebb, mint egy „egyszerű”, kommerz album, ugyanis szinte az egész valóságot, úgynevezett spirituálék feldolgozásából áll, ami Whitney számára nem lehetett ismeretlen, hiszen az albumon is közreműködő édesanyja mellett már apró gyermekkorában is énekel templomban. Külön szimpatikus, hogy egy ekkora világsztár képes volt visszatérni gyökerehez és méltóképpen tolmácsolni ezeket a felemelő, pozitív sugárzással teli dalokat. Aki ezt a lemezt hallgatja és kibírja azt, hogy valamilyen testrésze ne kezdjen ritmusosan mozogni, az sürgősen látogasson meg egy pszichológust...

## Chris Rea La Passione



A Mester, akinek még az Action zenészei is küldtek üdvözlőt lemezükben új kísérletbe kezdett. Megalkotott egy film-forgatókönyvet, amely egy álom megvalósulásáról szól, a gyönyörű és gyors város sportkocsiról, amely életcélul is szolgálhat. Természetesen egy Ferrari az, amiről ebben a történetben szó esik, ahogy láthatunk hőseket, szétszakadó újraegyesülő családokat, sikert és hagyományt. A film története mindenestre nagyon érdekes, így most már a második alkalommal is megemelem Chris Rea előtt, hiszen első alkalommal már megemelem végighallgatva az albumot. Aki a megszokott Chris Rea-t várja az egy ici-pici becsületost lesz, de néhány másodperc múlva rabul ejtik majd az album zenei víziói, amelyek végigkötetik húszéket az egész filmben. Ez bizony egy magasztos, szimfonikus lemez, amely új mérföldök lehet az egyre inkább ellábadósodó és ellaposodó világban. Én pedig biztos vagyok abban, hogy az ilyen zene segíteni tud azoknak is, akik most a mindent elsöpörő dübörgéssel mossák tisztára agyukat.

## Best of Synthesizer



Eről az albumról már írtam az előző Other Side-ban, azonban most ismét megemlítem. Ami miatt ez megtörténik, az az, amit nagyon hangsúlyozni akarok: meghallgatva sok-sok magyar scene modult úgy vélem, van még a magyar scene zenészeknek mit tanulniuk. Ez a mozgalom abból indult, amit annak idején a nagyok megalkottak színtérfőzatorikon, hiszen Mike Oldfield, Tangerine Dream, Jan Hammer igen nagy hatású volt, Az Art Of Noise-ról és Vangelis-ról illetve Tomita-ról nem is beszélve. Ahogy annak idején voltak kötelező olvasmányok a suliban, így most én előírom kötelező hallgatványnak ezt az albumot mindenkinek, aki hobbiból zenélni szeretne.

## KFT Bál az Interneten



Szó volt már jó néhány oldalal elézlett a KFT új koncertalbumáról, amellyel ismét bizonyították, mennyire innovatív és miért nagyon sajnálatos, hogy nem készítenek új albumokat. A velük együtt lélegző közönség évtől után láthatta őket újra, és reméljük a következő koncertre nem kell majd újabb öt évet várni. Mit is írjak magáról a lemezről? Szuperlatívuszok nélkül meg sem merék szólalni, mást pedig nemigen lehetne leírni. A dalok (Elizabet, A jódrás, Bál az Operában, Afrika, Balaton nyár és egyéb felejthetetlen slágerek) még mindig aktuálisak, a zenészek egy cseppet sem felejtettek tudásukból, sajnálni maximum csak azt lehet, hogy manapság nem tűnnek fel ilyen sikrázó tehetségű csapatok a magyar zenei palettán, mint amilyenek annak idején a KFT volt. Korszakot teremtettek zenéjükkel, most pedig CD-jük új korszakot nyitott a magyar hangrögzítésben is.

## Emerson, Lake &amp; Palmer Brain Salad Surgery



Helló magyarok! Nincs valakinek véletlenül egy eladó csillogkajtája? Eselleg ha nem eladó, akkor nem lehetne kölcsön kérni? Vagy netalántán valaki fel tud ajánlani egy lakatlan szigetet, amelyet bátran elfoglalhatunk? Mindezek természetesen akkor, ha a kivándorlásra kijelölt területen minél alacsonyabb létszámban (lehetőleg egy se legyen) találhatók meglehetősen alacsony növést, a kék háttér előtt magukat tökéletesen látszó fehér seprák lényecské, akik első látásra borzasztó aranyosak, azonban abban a pillanatban, amikor énekelni kezdenek vetelednek még Odüsszeusz sztrijeivel, csak ellenkezéssel állással. Ugyanis a szírnék csabító hangja megváltozott az arra utazókra, a mélyenvő népek felgyorsított cincogása pedig azonnali menekülésre kszétet. En mindenesetre úgy vélem elég különös az, hogy valakik a nép búrítása árán érnek el kimagasló rekordokat. Egy azonban tény: amióta a világ-világ, ez mindig így volt, nem szabad csodálkozni rajta. Csak azokat sajnálom, akik nem veszik észre, hogy szépen, aranyos külöbök csomagolt igénytelenséget kapnak. Ez pedig elszomorító és elgondolkodtató, én én akkor sem hagyom kiveszni magamból a Don Quijote-i gondolatokat, így amikor meghallattam mennyi példány fogyott a híres termékéből (új magyar csúcs) első felindultságomban elrohantam a lemezboltba, és vettem egy Emerson, Lake & Palmer lemezt, amelynek címe Brain Salad Surgery, s melynek borítóját H.R. Giger tervezte. Azóta is ezt az 1973-ban készült albumot hallgatom és ez nyújt nekem vigaszt. Ugyanis kiszámoltam 24 év múlva hányan fognak meg emlékezni a kék énekes albumára, és rájöttem, hogy a szám erősen konvergál a nullához. Ez pedig azért jó érzéssel töltött el. A baj sajnos az, hogy jönnek még a kicsiké... En magam két készült albumról hallottam. Lehet, hogy mégiscsak kéne az az úrhajó? Azért a bátrabbak kedvéért leközöljük a Brain Salad Surgery borítóját. Ime!

## Ganxta Zolee és a Kartel - Fehér Hó



Az albuma ugyan meg várn kell, de az EP már itt van. A képekkel fennálló kiváló kapcsolataink azonban arra kértettek, hogy kivételt tegyek, ugyanis maxikről és EP-kről nem szoktam írni ebben a rovatban és ez a szokásomat ezúttan sem szeretném megváltoztatni. Ez az album azonban nagyon jónak tűnik, hiszen Píerrot ezúttal egysenes világszínvonalú nótákat alkotott, amelyek Zolee népszerűségét még magasabbra lövik majd. A szövegkönyvezet azonban nem változott, akinek szól, azok biztosan kiválóan értik az üzenetet, nekem sajnos idegen ez a világ. A zene azonban nagyon klassz, szóval örüljünk Zolee új lemeznék.



# Galaktikus szörnyek vs. NBA allstars



## Indycar Racing 2

Az Indycar Racing 2 érdekes módon került kiadásra mostanság. Egy CD-n található a DOS-os, a Wings-ös és a Power Pc változat. Aki nem ismeri az első részt annak elárulom, hogy ez egy indycar autóverseny-szimulátor, és azok közül a legjobb. Mint a legtöbb program ez is már SVGA-ban fut, meghozza villámgyorsan. Ennek van a leggyorsabb vektorúrija az autóversenyek közül. Járműünket nagyon aprólékosan beállíthatjuk, sőt szükséges is a jó eredmény elérése érdekében. Szerencsére elég jó setup-okat kapunk a program mellé. Sajnos túl élethűen viselkedik az autó és ez jelentősen megnehezíti dolgunkat. A versenyautók szépen kidolgozottak, élethűek. Ejját magunk is átfesthetjük gépünket a mellékelt segédprogrammal. A játék Wings alatt sem lassul le, olyan a sebessége, mint DOS-ban.

## Grand Prix Manager 2

Már rengetegszer tapasztalhattuk, hogy nem könnyű a Forma-1-es pilóták élete, ugyanis rengeteg olyan játék létezik, amelyben vezethetjük kedvenc autóinkat. Azonban most már azt is megtapasztalhatjuk milyen nehéz a csapatot irányító manager dolga, akin nagyon sok múlik, hiszen egy jó szárny beállításon, feken, rugózáson akár tízed, vagy egész másodperceket is lehet nyerni. Természetesen az sem mindegy kik és mennyire szponzorálják a csapatot, mert ugye kopnak az alkatrészek és a sok-sok közreműködőt meg kell fizetni. Mindemellett nem árt egy jó taktikát összeállítani és tréningeztetni a keréksere csapatot, hiszen ezen is sok-sok másodpercet nyerhetünk. Mindent összefoglalva nem túl látványos, de mélyen átgondolt szimulációval van dolgunk ebben az esetben.



## Ultimate Soccer Manager 2



Már az USA első része is kimagasló volt a maga nemében, de a folytatás egyszerűen lenyűgöző! Igazi taktikushoz méltóan minden beállíthatunk, és szerencsénkre ez nem kötelező. Akkurátusabb edző-jelöltek minden egyes játékosnak egyéni utasításokat adhatnak, kidolgozhatják a csapat egyéni taktikáját, de akár használhatják az alapbeállításokat is. Külön érdekes figyelembe venni a következőket: újonnan igazolt játékosunk jobban játszik túl csapata ellen, a legizoláltabbnál a sérült illetve eltiltott játékosok jóval pletcsobak valódi árúknál, néha megvehetünk nagyon jó képpesű labdarúgókat, akik egy-két éven belül tervezik visszavonulásukat, és szívesen játszanak még egy alacsonyabb osztályú csapatban. Természetesen a játék kezdetekor akár az első liga legjobbjait is választathatjuk, de az igazi kihívás egy harmad-, vagy negyedosztályú csapattal illetve 50.000 font indulótevével kezdeni, és a Bajnokok Ligáját megnyerni néhány éven belül. Majd elfelejtettem: a játék indításakor lehetőségünk nyílik arra, hogy átalakíthassuk kiválasztott csapatunkat, amiből létrehozhatjuk a világ legjobb csapatát kis idő és energia ráfordítással. Egy dolgot azonban sose felejtünk el: játékosaink nem lesznek túl boldogok, ha sokáig nem tesszük be őket a csapatba. Kezdenek ezek a focik hasonlítani a Valódihoz, nem csak realitásukban, de anyagikban is.

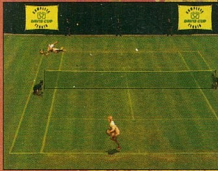
## Space Jam



Ez egy film alapján készült program, amelyben egy kosárlabdapályán van Michael Jordan, Tapsi Hapsi, Dodó Kacska, Taz és még sokan mások. Sajnos az ellenfelek nagydarab bugyuta szörnyek, akik felugrás nélkül zsákolnak, és baromi rondák. A játék elég élvezetes, főleg egymás ellen (bár ez elmondható minden hasárlabda-programról). Ezt a játékot nem úgy kell kezelni, mint egy kosárlabda-szimulációt, hanem mint egy akciójátékot és akkor remek szórakozást nyújt.



## Complete Davis Cup Tennis



A dobozon nagy betűkkel hirdetik, hogy a legrealisztikusabb tenisz PC-n ez. Ez igaz is, mert eddig nem volt másik. Egyetlen egy téniszre emlékszem, de az már nagyon régen volt. Az tény, hogy rengeteg opció közül választhatunk. Lássuk mik is ezek. A Davis kupát játszhatjuk végig, vagy gyakorolhatunk is, többféle talajon. A hangok olyanok, mint-ha egy igazi meccsre csöppennénk. Páros, egyénit vagy vegyes párost is játszhatunk. Nagyon élvezetes pártikat játszhatunk, akár négyen is. Pillanatszerűen nincs is rivális!

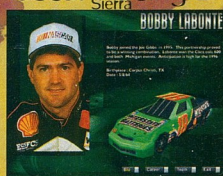
## Fifa 97

Electronic Arts

Már hónapok óta minden sport rovatban megemlíttem ezt a programot. Most végre úgy tudok róla írni, hogy kipróbáltam, sőt nagyon sokat játszottam vele. A várakozásoknak eleget tett, nagyon jól sikerült. A hangok nagyon jók, most már két kommentátor kíséri az eseményeket. A kapus mozgása lehetne jobb is, de azért így sem rossz. A teremfociban elég könnyű a gólvész és a pályáról nem lehet kirúgni a boggyót, ezért fordulatok, gyors és gölökben gazdag a mérkőzés. A fűves pályák mérete is különbözött (a magyaroknak csak egy kis pálya jutott). A legjobbnak a ketten egy csapatban való játékot találtam, de még többen gyanítom még jobb lehet. Mindenképpen ez a legjobb foci program PC-n, amely valaha is megjelent.

Volt már olyan élményben részesed amikor egy 700 lóerős motorral 320 Km/h-ás sebességgel száduldozol egy betonarenán, és a motorod 8000-et pörög percenként. Ha eddig nem volt, szerezd be a Nascar Racing 2-t. Ez egy nagyon szépen kivitelezett, élethű autószimulátor, amely tényleg a száguldás élményét adja. Tartalmazza az eredeti versenyzők fényképeit és adatait. Az autók kidolgozottságán sokat javítottak, most már szinte fotorealisztikus lett. Támogatja a Modem-es játékokat és az összes látező joystick-et. Természetesen itt is átfesthetjük autóinkat. A program külön érdekessége, hogy támogatja a Rendition Chipset-es 3D gyorsító kártyákat (így már semmi sem különbözteti meg a valós versenytől).

## Nascar Racing 2





# aiwa



А nagy vásárló

aiwa márkaképviselet: 

1077 Budapest, Wesselényi utca 57. Telefon: 351-6040 Fax: 351-03



kÉRÜNK téged,  
hallgass meg minket!



 **Roland**



**MIDI-MUSIC ZENECENTRUM**

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