

198 Ft

Nr. 8. 1997/2 május-június

Other Side MAGAZIN

**MÁSİK OLDAL
JÁTÉK
MULTIMÉDIA
HARDWARE
SCENE**

650 Mb program a CD-n!

Exkluzív Red Baron teljes változat!

MDK, Air Warrior, Magic the Gathering, Ecstasies 2, Yoda stories, Lost Vikings 2, Privateer 2 Darkening, Hexen 2, Quake Mission Pack 1&2, Imperium Galactica, Dark Earth, Death Trap Dungeon, Test Drive Offroad, Jedi Knight, Rebellion, X-Wing vs. Tie Fighters és még sok egyéb újdonság.

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



Az újság CD-vel 990 Ft-ért megvásárolható a nagyobb számítástechnikai boltokban és az IFABO ideje alatt a B I/A standjan

Automex®



Újdonságok!
Csevegés & Számítás

Expert-sorozat 1990 Ft



Hontoglás 5990 Ft

Athen-Atlanta 11990 Ft

Játékgyűjtemények 1590 Ft



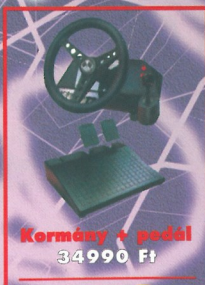
HP, Canon és Epson nyomtatókhoz is van válaszlehetőségünk: Automex CD Shop 1072 Bp., Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5016, Fax: 322-0817

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

Postai utánvét: 1410 Budapest, Pf. 185. Tel.: 266-3480

Naprakész információk: a Telelext 682. oldalán E-mail: info@automex.com www.automex.com

Visszérteladók jelentkezését várjuk kedvezményes árkonstrukciókkal... A CD-ROM áraink az Áfa-t tartalmazzák!



Kormány + pedál 34990 Ft



Gáz és fékkar a kormányon 29990 Ft



4990 Ft
Megjelenik az IFABO-n 1996 május 6-10. B pavilon 104 stand

Az első magyar elektronikus interaktív CD-ROM

Számos készségfejlesztő, ügyességi, memória, logikai és nyelvtani feladat megoldása révén szabadidőre is ideális program. Külön szórakozást ígér az egész család számára.

Újra megszólalnak a rajzfilmből megdöbbent hangok. Közreműködik: Sinkovits Imre, Haumann Péter, Szokolai Péter, Póti István, Cseke Péter és Málnai Zsuzsa.

Már a megjelenés előtt megrendelheti 1000 Ft kedvezménnyel.

AKCIÓ!

Fatar MIDI billentyűzetek:

ST 490Plusz 36.000 Ft+Áfa, ST 610 42.320 Ft+Áfa

MIDI szoftverek nagy választékban.

YAMAHA szintetizátorok teljes skálája.

Automex Media Store, 1072 Bp., Rákóczi út 4-6.

Telefon: 351-5016, Tel./fax: 351-5017

Ugyanitt másoros videokazetták, audio CD-k és más kiegészítők kaphatók.

INTERNET MARKETING

E-NET

214-3074

Other Side

Multimédia PC MAGAZIN

Megjelenik kéthavonta a
MIDI MUSIC Kft.
kiadásában.

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

Szerkesztői asszisztens:
Grób Krisztián

Grafika:
AlmaJam

Borító fotó: Commanche 3 Novalogie

Nyomdai előkészítés:
Graphiset Kft.

Nyomda:
GraphiPress Kft.

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

Előfizethető a 267-9390 telefonon
vagy a kiadó címen.

Az előfizetés díja egy évre 5000,- Ft.

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 címen,
vagy a Cinema Shopban
1077 Wesselenyi u. 57.

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

ISSN 1219-9362

4-5 Magic minden mennyiségben...

Magia Mánia Acclaim versus Microprose ...

Májusi becsapódások

Flash adrenalin mérgezésben fetreng... 6-7

8-9 Kalandozás a jövőben...

Pierrot meglepő módon háborog...

A Hasbro támadásba lendült... 10-11

Battleship, Risk, Monopoly és társai...

12-13 Végre jött valami Traunak is...

Kétfedelűek és sugárhajtásúak...

14-15 Software ózon és PlayStation scene...

A Sony csodamasinát lehet még ragozni?...

A realitás határai... 16

Tavaszi száguldás...

17 Megígért Golden Wings

Miért is szereti mindenki a Diablo-t?

18-19 Golden Eldies, ebben a szamban tetőzött...

Aki a régit nem szereti az az újat nem érdemli...

Multimédia és CD-extra... 20-21

Magyarok? Itt is?

22-23 Nostalgia ajánlat...

A régi CD-k tartalma...

24-25 Last Minute, befutóra

Piacon az Imperium Galactica magyarul is!

CD tartalom, avagy e havi 650 Megabyte-unk

Olvasd és rendeld meg... 26-27

Nyerj Easy Call személyhívót, internet eléréssel...

Ne tévogy, mert lemaradsz és sosem lesz ilyen bulis csipogód... 29

30-31 HardWare tallóztatás

A Philips felfedte titkait ...

Help-Line, Olvasói levelek... 32

Aktuális tippeink · Olvasd el az olvas.e!t!

34 végtelen történet

avagy a Java rovat folytatódik...
A CD-n a teljes eddigi cikksorozat...

Mik a hírek OS/2... 36-37

Továbbra is lelkes fejlesztések...

38 Wing Commander by Microsoft?...

Robertsék beolvadtak, ná ebből mi lesz?...

40 Rage '97 Independence Days a party

Július 4-6 minden menő scene member ott lesz...

Scene Report... 42-43

Aktuális dolgok a CD-n...

44-45 Camelot újdonságok

Kártya különlegességek, táblásjátékok...

Cinema beharangozó

Újdonságok, érdekességek a filmek világából 46

48-49 Zenei ajánlatok...

Aerosmith, Akos, INXS, U2, Vollenweider...

Sport

Riot? Hát ez meg miféle szerzet?... 50

Mágia mánia

Egy igazi újségíró örülni szokott annak, ha a hónap témájának egy részét neki kell megírnia. Kellemes kihívást szokott ez jelenteni, hiszen ez mindig transzparens, kellemes, általában kedvelt téma. Azonban most nehéz helyzetben vagyok, ugyanis kellemetlen feladat jutott osztályrészemül.

A történet persze messzebbre nyúlik vissza, hiszen a Magic the Gathering mánia nálam úgy szeptemberben kezdődött és manapság már vagyonkora költünk boosterekre és lapokra. Magam cirka 600-700 lappal rendelkezem, ami nem kevés, ahhoz viszont

a The Battlemage koncepciója. Két varázsló küzd benne, akik valóban materializálják a varázslatokat. Ha egy lény lejön a játékba, akkor ugyanúgy kell irányítanunk, mint a Warcraftban. Lehetőleg meg kell támadnunk vele ellenfelünket, vagy csak ki kell venedülni csapásait, amelyek nagyobbrészt szintén lények. A Duel szekcióban szabadon összeállíthatjuk paklinkat, amelybe így még a legutósebb lapokat is beletehetjük. A Campaign mód pedig elvileg lehetőséget nyújt arra, hogy egyre több csatát át minél több lapot és tapasztalatot szerezzünk. Ezt úgy oldották meg, hogy egy térképen, stratégiai játékszertől kell meghódítanunk területeket,

Amennyiben a lapjainkból akarunk játszani, letakarják a játékeret. Ha a csapatainkat, lényeinket akarjuk irányítani, nem látjuk a lapjainkat. Hatalmas hiba az is, hogy a maximum hét kezünkben tartott lapból az épp levarázsolandót mindig legfőülre kell scrollozni, nem elég csak rákattintani kétszer.

Nem lehet tudni, éppen milyen fázisban járunk, és a mana elosztása is katasztrófális. Ugyanis elolvastam a tutorialt és rájöttem, hogy lehet billentyűzettel is játszani. Így egyből kellemesebb lett, de amint olyasmit akartam letolni, amihez mana kellett, elő kellett vennem az eget. Ez pedig kissé bennácska... Lényeink irányítása nagyon frusztráló



elég, hogy mindenféle paklinkat összeállíthassak. Kedvencem egyébként a kék szín. Hogy miért mondtam ezt el? Csak azért, hogy a következőben leírandó nem túl kedvező észrevételeimet nehogy amatőrségemnek, illetve hozzá nem értésémnek higgye a kedves olvasó. Amiről most szó lesz az nem más, mint az Acclaim: Magic the Gathering - The Battlemage című játékprogramja. Előljáróban azonban hadd említek meg egy könyvet, melynek Aréna a címe. Ez tulajdonképpen az első magyar nyelvű Magic the Gathering könyv, és egész más világba vezet minket, mint amit mi tapasztalunk az asztal mellett ülve. Az Aréna ugyanis azt ábrázolja, hogyan is nézhetne ki valójában a két mágus csatája, hiszen minden varázslat valóban materializálódik és megtámadja az ellenfelet, a villámok tényleg gyorsan formálódó felhőkből csapnak le, a kőd varázslat valóban beteríti az egész játékeret, és az előidézett lények tényleg megtámadják egymást és vadul csatáznak, hogy előidéző mesterüknek minél nagyobb dicsőséget szerezzenek. Egyszóval ez egy nagyon kellemes fantasy kötet, amely még azoknak is tetszeni fog, akik sosem játszottak Magic-el. Azok pedig, akik kipróbálták, örömmel fogják a jól (illetve kevésbé) ismert lapokat felismerni. Ezt a történetet azért meséltem, hogy mindenki el tudja képzelni, milyen is



hogy végülis miénk legyen az egész térkép. Eközben minden egyes támadási kísérletünkönél beszélgetnünk kell ellenfeleinkkel, és attól függően változnak az események, hogy hogyan kommunikálunk. A csata persze olyan, mint a Duel módban. Elvileg jó. Miért írtam le kétszer is, hogy elvileg? Azért, mert a the battlemage alapkonceptióját nagyon jól találom. Igen jól esne olyan Magic játékkal játszani, amelyben Warcraft szerű körülmények között lehetne az ellenféllel csatázni (legyen az egy másik gép a hálózatban, vagy akár a számítógép). Megjelennek a kártyalapok, élre te kelnek, s ez igen kellemes. Azonban (itt jön a feketeleves) a játék totálisan kaotikus és irányíthatatlan.

és nehéz feladat, ugyanis néha önálló-síthatjuk magukat. Mindemellett nem sikerült olyan üzemmódot találnom, amelyben a kijelölt lényem megtámadta volna azt a másik lényt, amire rámuattam. Ment csak tovább egyenesen, mintha a körötn korozna. Ellenfelünk pedig egymás után hatalmas mennyiségben rántja elő a lényeket, és nekünk hamar végünk.

Hiányzik mindemellett a gyakorlás lehetősége, vagy legalábbis az, hogy a csata sebességét állítani lehessen. Csak hangban kapunk visszajelzést arról, hogy varázslatunk sikerült-e. Nekem csak a kártyák elrakása után derült ki, hogy valahonnan sikerül

lerakom egy Shivan Dragon-t. Hogy csináltam, máig sem tudom, ugyanis ehhez a lényhez hat mana kell, és szerintem nekem még nem volt annyi. Mit is mondjak még? A játék grafikája nagyon kellemes, a játéktér kicsit egyszerű, de jól felismerhetőek rajta a lények, azonban a játszhatósága a nulla felé közelít. Én sajnos nem ismerek olyan embert Magyarországon, akinek sikerült volna érdemben játszania ezzel a sokat ígérő, ámde keveset teljesítő programmal. Bár lehet, hogy csak mi magyarok vagyunk ilyen nagyon békák, de ezt az is előfordulhat, hogy ha sosem játszottam volna Magic-ot, még tetszene is a The Battlemage, amit inkább nevezhetnénk The Fumblemage-nek...

A mesterséges intelligencia programozás sajnos itt sem bizonyította be számomra a felsőbbrendű mivoltát. A gép időnként akkorákat hibázik, hogy csak csodálkozom. Belekalkulálták volna azt is, hogy hibázhatna is néha. (A Magic-ben gyakran) A Magic-ben mégis sokan megtalálhatják az első kártya élményüket, s ez valószínűleg ismét divatba hozza, s egyben ki is emeli a rengeteg hasonló gyűjtőgetős örület közül.

érdekesebb kihívást jelent. Jelennek meg számítógépes adaptációk is, mint az itt említett kettő (eddig csak ez a kettő jelent meg), de ezek nem adják vissza azt az érzést és hangulatot, amelyet egy másik ember ellen vívhat. A legszebb az amikor valaki beállít egy 600 Forintos lappal és egy 5 Forintosnál véleg kivonja a játékból (ezért is jobb személy ellen játszani, a gép nem szívja a fogát egy vagyont érő lap leszerelésénél sem,



Magic másképp a'la Microprose

A programról rendkívül vegyes a véleményünk. Bizony sokat vártunk rá, ahhoz képest nem lett tökéletes. Szerintem hamarosan tucatnyi patch jelenik meg hozzá, amelyek a számos hibát javítgatják. A gyanúink szerint elképzelhető, hogy Macromédia alapú fejlesztő rendszeren készült. Egy biztos amennyire nem gyors, legalább annyira nem is okos. Hát eddig ugye nem dicsértem agyon, de mégis csak van benne valami ami vonzza a megszállott játékosokat is. Itt jön a pozitív kritika. A játék tulajdonképpen két különböző részre osztható. Az egyik egy sima kártyázgató, ami sajnos viszonylag kevés lapot (400 körül) tartalmaz a hagyományos kártyához viszonyítva, ami ugye kb. 3200 félet vonultat fel. Nem rossz, de bizonyos lapszám után olyan lassú mint ólommadár az iszapban. Jaj... A jobb buli a „Shandalar”, ami nem más, mint a Magic világában való kalandozás. Ez egy érdekesebb időöltés, misziók, csaták – természetesen kártyákkal – cserebere. Ebben már több a fantázia, de ez is kicsit lassú. Minimum 16 mega RAM igénye kissé túlzásnak tűnik, de ha nekem kellene választanom mindenképpen ezt választanám. Hát az a helyzet, hogy a Microprosenak nem tett jót Sid Meyer távozása.

Magic a kártyajáték...

Magyarországon és a világon egyre többen Magic-eknek, sőt Európa-bajnokságot is rendeznek belőle. A versenyzőknek az a fontos, hogy minél több bajnokságot, versenyt vagy éppen lapokat nyerjenek. Mi nem azért játszunk, hogy elszedjük egymástól a lapokat, hanem azért, hogy jól szórakozzunk, hogy együtt legyünk barátokkal és jól érezzük magunkat. Remek társaság gyűlik össze hetente egyszer-kétszer, amikor nagy csaták közepette megbeszéljük az elmúlt napok eseményeit és egyszerűen jól elvagyunk, mint a befőtt (csak a befőtt nem tud Magic-ezni). Nagyon jókat játszunk, van aki komolyabban veszti és komoly át-szervezéseket hajt végre a pakliján és kész vagyonokat költ rá egy-egy vereség után, de általában csak egy jót nevetünk és visszavágót követelünk. A visszavágó néha ugyanúgy végződik, mint az első parti, de az ellenfelemből hamar szövetségese lehet szegény négyesemélyes meccsen, amely még

csak lehoz helyette két ugyanolyat). Igazán egy kártyaasztal és egy pár jó barát jelenti a Magic The Gathering-et, nem egy a számítógép monitorját bámuló ember.

Összefoglalva miért is jó Magic-ezni: azért, mert a legjobb barátomat is megszívathatom, a legnagyobb ellenségemet porig alázhatom és bárkivel, bármikor csatázhatok together. Ugyanis a paklim kis helyet foglal, és mindig nálam van. Én pedig nem félek a kihívástól...

A múlt

Tavasszal ismét jó kis dopping lesz akciójatekokból. Megpróbálom nem ismételni onnan, így itt nem csak szó a napokban megjelenő X-Wing vs. Tie-Fighter-ről, vagy a júniusra től Dark Forces 2-ről. A CD-n ugyanis nagy mennyű anyagot találhatok. Nezzük inkább miással próbálják a kiadók eszökenteni rendezőink számát ebben a kiszámíthatatlan, bolond évszázban.

Igazi különlegesség a kissé elszürkült kategóriában. Az „Other Side borítóként” sikert aratott, remélhetőleg már nálunk is kapható program sajátos keveréke a platform, és akció-kaland játékoknak. A különlegesen szép, kissé bizarr grafikai környezet, zseniálisan gazdag, változatos játékmennyel párosul. Főszereplőnk egy genetikailag módosított szuper-katona, aki egyedül képes elbánni egy egész hadsereggel. A történet nem túl eredeti, és az akciónak megfelelően innen mozdul el: kiváló ötlet a mesterlövész funkció. A sikerküldetés épített fegyversíves fegyver segítségével a legtávolabbi cél is „bezoomolható”, és precízen kivégezhetjük. Néha repülő „sztréke” is felkapaszkodhatunk, a bombázgatás nemcsak célja érdekében. A rejtvényekkel gazdagon megtervezett játék, az első negyedév legnagyobb durranása lehet.

MDK - Interplay



Steel Legions EIDOS

A Mechwarrior után szabadon az EIDOS is megjelentet egy „lepegető-szimulátort”. A texture-mapped technológiát alkalmazó, küldetés bázisú játékban egy hatalmas robot-hadsereget irányíthatunk. A történetet, és a küldetéseket célját az akcióit összekötő rendkívül látványos videókból ismerhetjük meg. A megjelenésére azonban a második negyedévig várnunk kell.

és a jövő

DeathTrap Dungeon EIDOS

A Ian Livingstone történetén alapuló DeathTrap Dungeon hamarosan elérni a felmért korszakot, azaz végre megjelenik. Az első igazi „fighting-fantasy”, ahogy a kiadó elmegejt, leginkább a Tomb Raider, és valamilyen szerepjáték keresztjezésére hasonlít. A party ugyan csak egy személyes, de emberünk a Diablo-hoz hasonlóan fejlődik, és így többféle képességre tehet szert. A texture-mapped dungeon rengeteg csapdát, feladványt, és természetesen monster-t rejt, de hogy vissza tudja-e adni az eredeti fighting-fantasy könyvek (lapozgatós könyvek) vészjósló, kicsit sötét hangulatát, azt csak a megjelenés után tudom megmondani.



Dark Earth - Kalisto

A Dark Earth keretében a Mindscape legérdekesebb projektje, és a tavaly őszi ECTS legnagyobb szemécskéje volt. Mi is rengeteg hírt, képet közlunk a fejlesztés különböző stádiumairól. A mostani cikk mellett azonban egy másik cég neve áll. A Kalisto-t a Mindscape-ből kivált francia fejlesztők alapították, és természetesen magukkal vitték a fejlesztésüket is. Ez a kis atakulás úgy tűnik: jól tett a Dark Earth-nek, mert ha minden igaz tavasszal végre megjelenik.

FallOut - Interplay

Ritkán készül PC-re igazán jó izometrikus akció-kaland. Az Interplay most ezzel próbálkozik, és azt hiszem nem is eredménytelenül. A Fallout jövőben játszódó, kissé utópiztikus történet kiváló jémes grafikával. Főszereplőnk egy hadseregnél is elegenítő fegyvereszenal fölött rendelkező, ennek ellenére nem egy buta puff-puffról van szó. Azt csak úgy néztesse a játéknak az ígéretnél fogó véretni. A Fallout-ban rengeteg a kalandelem. Előre haladásunkat sok apró küldetés segíti, s az előrelátó tervezés ebben a világban az életet jelenti. Ilyen sötét lenne az emberiség jövője?



harcai...



HeavyGear Activision

A FASA nem hosszabbította meg az Activision BattleTech licenct. Az indoklás szerint ezentúlők szeretnék birtokolni a computeres megvalósítás jogát is. Hmm. Kedvenc cégem persze nem esett kétségbe, és rögtön vásárolt magának egy hasonló HeavyGear nevű licenct. Hogy mikor készül el az első ilyen játék, azt egyelőre nem közölte, de a képek alapján grafikai majdnem teljesen ugyanazt kapjuk majd mint a Mechwarrior sorozatban.

Lost Vikings2 - Interplay

Ugye emlékszünk még az első részre: Három időtű viking illetőségű urat etrabol egy idogen úrhajó. Ezeket a fickókat azonban kemény fából faragták, így egymás szögbe törnek bontott a „vikingablak” orra alá. A kellemes logikai játéknak most itt a folytatása. A figurák ugyan most a konnak megfelelően Ray-trace-ettek, és új kunsztokat is tudnak, de a lényeg mit sem változott. Debi humor, fogós színtek, kellemes grafika és zene. Szeretem az ilyen folytatásokat.





Hexen 2 - Activision

Az id hamarosan meglepeteni a Hexen Quake-engine-nel felújított folytatását. A grafika bámulatos, és a fejlesztők most még több szerepjáték-elemet ígérnek, bár ez alighanem csak ott mutatkozik meg, hogy hány tüzlabda kell az ellenfélnek magúsnak képzettségé szennet. Ebben a játékban is választhatunk, hogy harcos, varázsló, vagy pap bőrére kívánunk bújni, és az eldöhdhöz hasonlóan az akciót itt-ott megszakítja majd egy-egy profasabb logikai rejtvény. (Persze csak úgy Hexen módra). Megjelenés júniusban, az Activision szárnyai alatt.

Outlaws - LucasArts / Virgin

A LucasArts sem nyugszik a bőrében. Nem elég, hogy mostanság Lucas 5 különböző Star Wars kiadvánnyal áraszta fel a piacot, de még egy újabb akció-kaland-ot is meglepetenét áprilisban. (Rettenő népszerű mostanában ez a műfaj.) Az Outlaws olyan, a mintha, de Full Throttle-t kereszteték volna a Duke Nukem-el. Az akció 3D-ben saját perspektívából látható, de a szereplők egy jobb rajzfilmben is megállnák a helyüket. Tevékenységünket profi rajzfilmbetétek kísérik, eszméletlen kreatív stílusban. Az új színterületek látva legalább annyira lázba hozott, mint annak idején a Full Throttle. Jó kis vadnyugati stílus, divatos, bár kissé kevert (nem félrázott!) találasban.



és ami mögött már nincs dátum...

GridRun - Virgin - 88%



Vigyázz, jön a gyilk. Vigyázz jobbra, jaj! - Tudom, nyugit! - De ott van! Elkaptok! Kapd már el! Harapd meg! Néki már csak egy kell! - Mocsok határ! Na kezdjük csak elől... Nem tudom mennyire placos mostanában egy ilyen egyszerű, akár ketten is játszható kis akciójáték, de mintha ott feltárgatt. Ott ordítalnunk a játékos mögött, és átkoztuk a „szánalom gerjesztő” lassúságát. (Shy is próbálkozott vele, nem mervadó...) Igaz, ami igaz a dolog, a véde felismeréses holtza, így még ringem is megizsaszott! Ezek a bizonyosásmi, de még nem bocsidtom semmit a játéknál. A feladat nem egyszerű. Adott egy kicsit döntve-falúróli látható játéktér. Ezen két játékos küzd a zászlóért. Az egyik feladta, hogy mindegyiket átfeje a saját színté, a másiké pedig, hogy elkapja az első, és ezzel forduljon a helyzet. Amióyik játékos először megszerzi a megadott számú zászlót az nyer. Ha gép ellen játszunk akkor egyre nehezebb szintekre jutunk, egyre rondább ellenfelek ellen küzdhetünk, és egyre inkább fejtelmük a kézikönyv első oldalán virító „Epilepsy Warning!” felirat. Egymás ellen persze a másik szídalmaszása a játék melletti fétevényiség, bar osztott képen kicsit apró a játéktér. A végére maradt a jó kérdés: Miért jó? Fogalmam sincs, próbáld ki és megeredte...



DeathDrome - Virgin - 77%



Egyre több cég fejleszt igazából csak hálózaton élvezhető programokat. A DeathDrome-al is ez a probléma. Korrekt gyors SVGA grafika, atmoszférikus techno CD audio, de az ember 3 pályva alatt megugra az esztét. Több hűtlen játékos esetén persze teljesen más a helyzet. Egymást kergetni a hatalmas arénákban mindjárt kellemesebb érzés. Az ötletet a programozók ugyan a Tron-ból lopták, de ennek ellenére ügyes, hogy motornak képes falat húzni maga után. A probléma az, hogy a primitív gépi intelligenciá az gyors 90 fokos kanyarokat mindig megszerzi. Egy-pár rakéta, egy-két gyors kanyar, és nincsenek ellenfeleink. Ha valaki teheti az próbálja ki hálózaton, lehetőleg két-három barátja ellen. Úgy tényleg nem semmi, de ismérve a magyar géphelyzetet, nem hiszem, hogy nálunk igazán népszerű játék lesz a DeathDrome.



Quake MissionPack 1&2 - Scourge of Armagon & Dissolution of Eternity - Activision - 86%

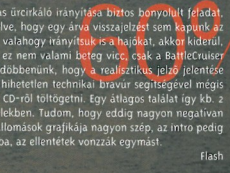
Quake. Sokan rájonganak érte, sokan nem értik mi a jó benne... Az id minden bizonyly elégegett az első csoport merénetével, mert nemeg két küldetés-CD-t is piacra dobott a „barna” játékhöz. Az Activision egész alatt megletenet korongok a végletekig feszítik az engine határait. Az új ellenfelek, és fegyverek mellett, egy teljes CD-nyíl úje is a játék része, ami ezúttal kissé könnyebben emészhető, populárisabb rock mint a Quake esetében. Az amúgy korrekt kiadványban csak egy dolog zavart. Kicsit „elfatormosodott” a Lost Mine nevű pálya példáiul tele van Tomb Raider-el és elemekkel. Ez persze nem baj, csak kicsit feltűnő. Aki azonban túlélteti magát ezen az apróságán, és szeretne az eredj játékot, az elégedett lesz. A Scourge of Armagonban minden eddiginél szebb 3D-s kastélyokat, templomokat láthat, míg a Dissolution of Eternity telis-tele van ókori egyiptomi elemekkel. Szép.



BattleCruiser 3000AD - GameTek - 60%

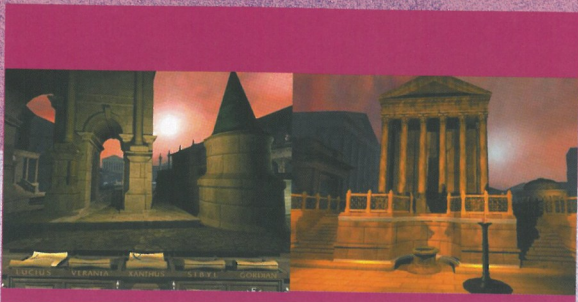


A BattleCruiser 3000AD megmutatta, hogyan lehet egy jó ötletet teljesen elrontani. Egy hatalmas úrcirkáló irányítása biztos bonyolult feladat, de talán nem kéne a játékos, ronda szürke legördülő menüekkel bosszantani. Arról nem is beszélve, hogy egy árva visszajelzést sem kapunk az utasításainkról. Ha végre parancsot adunk a vadászok kiküldésére, és megtaláljuk a módot, hogy valahogy irányítsuk is a hajókat, akkor kiderül, hogy nem látunk ki a műszerfalról, a legfontosabb 3D radar pedig a hátunk mögött van. Nem, ez nem valami beteg vicc, csak a BattleCruiser 3000AD. Amennyiben kikapcsoljuk a műszerfalat (radar „rádár”) és megpróbálunk harcolni rádórbólunk, hogy a realisztikusabb jelentése nyilván irányítatlan, hisz egyszerűen lehetetlen normálisan belőgni az elléglőt. Ha valami hihetően technikai bravúr segítségével megis elfaljuk, akkor a maximális 180° MB-os install esetén is, a program szépen komotusan elkezd CD-ROM-t feltölteni. Egy állagap találat így kb. 2 percig látszik a képen. Nyilván azért, hogy a pilóta gyönyörködhesen a burkolatból leváló pixelekben. Tudom, hogy eddig nagyon negatívan álltam a kérdéshez, így most lássuk miért kapott mégis ilyen magas százalékot. A hajók és az űrállomások grafikája nagyon szép, az intro pedig kifejezetten jó. Persze a valódi ok, az a helyes szöke lány akivel ezt a borzalmat reklámozzák. Hiába, az ellentétek vonzzák egymást.



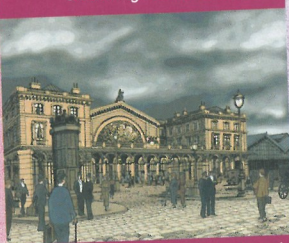
Flash

S.P.Q.R.

- vagy
a kalandjátékok
védelmében

Nem szeretem, ha valaki hosszasan ír vagy beszél valamilyen téma apropóján és a lenyegből a végére szinte semmi nem marad. Általában ezek a dolgok időhuzásnak tűnnek - és bizony sokszor valóban nincs is másról szó. Azonban egyszerűen nem állhatom meg, hogy ne beszéljek egy olyan dologról, ami már régóta zavar és ráadásul pont az S.P.Q.R. nevű játék kapcsán merült fel ismét az elmúlt hetekben. A kalandjátékok általános megítéléséről és a kritikákról van szó. Az INVENTORY magazin illetve saját szenvedélyem miatt rengeteg PC-s játékról szóló magazint olvasok, külföldieket és hazaiakat, nem beszélve az Interneten jelenlévőkről. Mindemellett egyetlen németországi lap képes csak elkövetni ugyanazt a hibát, ami véleményem szerint a legtöbb magyar újság jellemzője - tisztelet a kivételnek -, azaz ugyan esetleg rovatokra osztja a játékok programok bírálásának szentelt oldalakat, de azokat olyanok írják, akik zsurnektól függetlenül, egyszerűen feladatokat kapják a tesztelésre. Az eredmény - hiteltelenség. A főként amerikai származású szakirodalom megkülönbözteti a stratégiai-, akció-, sport és verseny-, kaland-, RPG- és egyéb kategóriák stábjait, akik munkájuk során kiárolog az ezen csoportokba tartozó játékokat tesztelik, megtartva a reális viszonyfűrészt, árnyakat és a programok készítői iránti tiszteletet. Persze rendszeren unom már a Myst-hez és a Kyandia-részekhez való állandó hasonlítottatást, de mint tudjuk, a méréshez muszáj alapot találni. Viszont semmiképpen nem lehet etalon egy kalandjáték bírálásánál a Quake, de a Red Alert sem, hiszen az akciójátékok és a stratégiai játékok paramétereit egyszerűen nem keresendők egy Shivers-ben, vagy egy Lighthouse-ban. Mint ahogy e neves programok is komoly hiányt mutatnának, ha a kalandjátékok leltszám vizsgálatán bennük. Mind-egyik külön szempontok alapján értékelendő, hiszen más-más „járgéngébből” tartozik a körhöz illetve ellenkező esetben azokat is félfélményfő, akik bele-beleokólnak a különböző műfajokba. Az ismeretlen korban megforduló kalandjátékokkal egyetemen islegens élvesszük, ha gyönyörű (álló)képek előtt ülhetünk órák hosszat és szinte minden cselekmény nélkül torbajuk a fejünket valamin, ami egészen más, „pírhett” probléma és felelettel a napi gondok. Azaz remélek szorakozunk. Rengeteg kalandjátékot ismerünk és ezáltal van viszonyfűrészt alapunk. Tudjuk, hogy vannak jobban és rosszabb megcsinált programok, színpokozó és agyonismételt ötletek, oktató és butító információk. Viszont semmiképpen nem követeljük a programtól, hogy emelje az adrenalin-szintet, hogy képtényvédő módjára szorakoztasson akkor is, ha nyitni nyúlunk az egérhez vagy rövidebb-hosszabb idő alatt heroikus küzdelemben letaroljunk egy teljes hadsereget. Mindez persze nem minősít semmit, csupán jellemz egy műfajt és a műfaj láborát. Hát akkor tessék nekem úgy információkat adni, hogy azok hasznosak legyenek a számmal! Ha meg nem megy és a kedves kolléga tíz perc 7th Guest után elbalszik, ne írjon

ról, ne beszéljen róla, maximum ismerje el, hogy ő inkább Doom-ozni szeret, nem érdekli a szép grafika, a hiperrealisztikus környezet, a nehéz fejtörők és a színészek játéka. Minden szöveg állfőrt fejtörők: hosszú ideje már csak az amerikai magazinok véleményére adok. Az egész a GT Interactive S.P.Q.R. nevű játéka kapcsán bukkott most ki belőlem, hiszen az említett magazinok kellemes kritika után elolvastam egy hazai (III. egy német) értekezést, amely egyikeztet földbedugóim a programot, márteddig az S.P.Q.R. egy jó kalandjáték. A sztori az ősi Róma digitálisan rekonstruált világában játszódik; a 205. évben. A neves tudós és fellátó Cornelius legkedvesebb tanítványainak kerülünk a történetbe, szerepünk persze nem kevesebb, mint a császár (épp Septimus Severus) és a város megmentése. Egy titokzatos Calamitus nevű illető a veszély forrása, tehát a rendelkezésünkre álló játékbéli egy év alatt fel kell fednünk kiletét és meg kell akadályoznunk, hogy véghez vigye szörnyű tetteit. Cornelius utó gyánúsítottat is megveze, akinek naplóját mindjárt a játék elején meg kell szereznünk. Az idő múlásával ugyanis eseményekről, tárgyakról a különböző beállítottságú illetőknek „mondandóink támad” és ezt mi előlvashatjuk, ezáltal fontos információkat gyűjthetünk. De nem csak ez az őt néha kiduguló papírvezeték a segítségünk: van térképünk, tervrajzaink, iránytűnk, napfóránk, sőt, „történelemkönyvünk” is. Ez utóbbi egy igen jelentős méretű média információcs anyag formájában; nem triválva a fejlesztőket debütáló Cyberstics cég hosszútávú játsva tanulj” törekvéseit. A szinte tokeletes élethelyzetek szemek elé táruló gyönyörű városban tulajdonképpen teljesen magányosan járunk, mintha valami varázslat elfűtötte volna a lakosokat. Ez az alapvezeték - amely sokban a Mystt elnépelenedtet szígeitnél tapasztalhatók emlékeztet - folyamatos feszültséget teremt és fokozza a felfedezés izgalmát. Mindennek kulcsa az idő múlása. A nehezen megfjethető napló rendszer és a különböző időpontokra való utasítás parótlásával kerülnek elénk az ötletek, ám nem túl nehéz fejtörők és nyilván az újabb lehetőségek, ajtók, kapuk. Sokéves történelmi kutatás után fogtak hozzá a készítéséhez, biztosan az eredeti helyszínek és életkörülmények hí visszaadását. Ez a tudományos munka azonban nemcsak a játék hangulatának tett jót, hanem ezáltal komoly ismeretterjesztő segédanyaghoz is hozzájuthatunk. Teljesebb képet kaphatunk a játékok programok által eddig valaséért mellőzött; ám annál színesebb korszakról és vidékről. Részletes, új szemszögből vizsgált információkat találhatunk az ókori Rómáról, a korabeli építészetéről és más művészetekről, a fontos történelmi személyekről. Izgalmas, türelmet és gondolkodást igénylő felék az S.P.Q.R., amelynek atmoszférája van - igazai kalandjáték. A GT Interactive és a Cyberstics a technika segítségével újra életre keltette az akkor világát hogy majd kétezer év elteltével az emberek ismét bejárhassák a világ egyike legcsodálatosabb városát. Rómat.

LAST EXPRESS
Smoking Car/Broderbund

Smoking Car/Broderbund

1914. júliusában Nagy-Britannia, Franciaország, Oroszország, Belgium, Olaszország, Japán és az Egyesült Államok állnak a színpad jobb oldalán; Németország, az Osztrák-Magyar Monarchia, Törökország és Bulgária a bal oldalon. Egy gyorsvonat száguld Párizsból a háborús hangulattal mérgezett kontinensen át. Mindeközben kocsiban rejtett üzenet, minden ülésen báljós idegen, minden állomáson életveszély. Ha érdekel a történelem és szeretnéd azt hinni, hogy a múlt eseményei megváltoztathatók, ez a game nekem szól. Robert Cath, egy amerikai fiatalember érkezik barátja, Tyler Whitney sürgős hívására a francia fővárosba, hogy útitársra legyen a Konstantinápolyba tartó vonaton. Robert már csak a brutálisan meggyilkolt barátot találja a Gare d'Est-n, és a gyilkos kiletének jeldritését célú tűzbe maga elé belescoznak egy kalandos, románokkal szellített és politikai intrikákkal terhes világba. Robert szerepében nem csak arra kell fényltened, ki és miért ölte meg Tytert, hanem fel kell tárnod és teljesítened a néhai barát küldetését is. A

kor hangulatát idéző szecessziós stílusban megrajzolt környezet gazdag és részletes virtuális valóságba vezet a történelmileg hiteles politikai hátterben mozgó, több mint 30 karakter interakciója kapcsán. Nem vagy lineárisan egy másra következő helyszínekhez költve, de az események sorrendje megszabott abból a szempontból, hogy a vonat megállítatlannal robban a célállomás felé. Osszefüggő puzzle-sorozatok nyújtanak információkat a sztori szálainak kibogozásához. Akár az idő folyását is megfordíthatod, ha vissza akarsz játszani egy korábbi eseményt. A perspektíva első személyből harmadik személyre vált és vissza, ha a történet menete úgy kívánja a Broderbund ismét egy cartoon-alapú játékkal jelenítkezik tehát, gyorsan, mielőtt onnan reklámmarketingtárat tenné, a rövidesen megjelenő Myst II. (Riven) hírvessé. Bizony kár lenne érte, ugyanis borzasztóan szimpatikus, hogy az elsősorban gyermekeknek szülő szövefejtőre híres kiadó ismét komolyan veszi magát - és produkcióját.

90%

Risk - Hasbro Interactive

A stratégiai táblás játékok legnépszerűsőbb képviselője a Risk (magyarul is kapható Riskó néven) nagyon kellemes szórakozás 3-6 fős társaságoknak, és igen kiváló példázata annak, hogy egy egyszerű táblás játék folyamán is milyen gyorsan változnak a szövetségi viszonyok.

A Hasbro Interactive azonban úgy gondolta, hogy számítógépesíteni fogja a klasszikus játékot megőrizve úgy, hogy a Risk új, csak számítógépen létező verzióit is megvalósították.

Ezt Ultimate Risk-nek hívják, és négy új térséget (Európa, Ázsia, Amerika és világ) tartalmaz. Emellett felvehettük a tábornokokat, építhetünk erődöket, véletlenszerű természeti katasztrófák irányának és egyéb effekteknek tizedelik csapatainkat arról nem is beszélve, hogy a térképen gyorsan lezárások ütök fel a fejüket és a lezárdék saivájdalom nélkül átvezik a határai. Értelmezhetően nagyon terjedelmű. Ez pedig problémákat okozhat, hiszen az egy körben a pályára lerakható egységek számát itt is abból számolja a gép, hogy hány területünk van.

Természetesen a Classic Risk az ugyanaz, mint a táblás játék.

Igazán nagy élvezetet természetesen az jelent, ha hálózatot át kezdünk játszani emberi ellenfeleinkkel. A játék legnagyobb újdonsága azonban a 3D-s animációk jelenléte, amelyek nagyon jó hangulatot adnak azoknak a csatáknak, amelyek erőd ellen vagy nagy seregek között zajlanak.



83%

Age of Rifles + campaign CD Mindscape/SSI

Bizony aki szereti a heva alapú maffiakat, most aztán dögve készíthet magának ilyeneket. Sajnos a program színvonala nem éri el a Civil War General által okozott élményszintet, de mindezek mellett egy jól fejletett programot kap a vásárló a pénzéért. Csalogást nem okoz, hiszen az alaplemezzel és a misszió lemez együtt annyi szöveget tartalmaz, hogy az meglehetősen sokáig elfoglaltságot ad a batesínált generálisoknak. Korrekt, de igencsak átlagos kivitelezésű program került a színpadra, amelyeknek ebben a dompingben semmilyen esélye sincs.



81%

Monopoly - Hasbro Interactive

Azt hiszem az 1930-as években született társasjáték talán minden idők legnépszerűsőbb társasjátéka. Azóta sok-sok nemzedék nőtt fel, amely az üzleti élet legalapvetőbb tapasztalatait szerezte meg azzal, hogy barátaitval illetve feljöltekkel Monopoly-zott.

En először életben a Monopoly magyarított verziójának, a Capital-nak eredeti verziójával játszottam, ami még édesapámé volt. Már akkor is (is úgy is évek) nagyon kedvelték az egész családomat át tartó csatákat, így egyfelváltó volt, hogy én teszteltem majd a Monopoly számítógépesített verzióját.

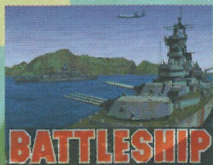
A játék interaktív verziója nem változott az eredetivel képest, hiszen a szabályok ugyanazok maradtak. A hangulat és minden egyéb ugyanígy megkapó, hiszen a játék elején az ember utálja a börtönt, a vege felé pedig egyenesen rohan oda. Ami új, azok a jópofa animációk, ahogy a bábunk halad a pályán, illetve a telkek illetve a közelművek megjelenítése, hiszen más és más animációk láthatók akkor, ha már elkelt az adott hely és mások, ha még szabadon megvehetőék. Természetesen ez is játszható hálózatot és interneten keresztül is.

82%

Jagged Alliance - Deadly Games - Virgin/Sirtech

Nagy viást váltott ki a Deadly Games, mert aki soha sem játszott vele az lehet, hogy 10 percet ad neki és annyit. A megállítottak viszont miadák majd a kommandós program halálát stratégiai.

A két CD ugyan lehetőséget ad agresszióknak levezetésére is, de még jobban megoldható a stratégiai érzékeléket, hiszen a golválló kommandósokat még nem találták fel. A Sirtech nem kezdő ebben a témában.



93%

Battleship - Hasbro Interactive

Egy mezei torpedó, ugyan de hogy. Akkor mire lenne jó, hogy CD-ROM-on terjeszszük... Először az ősi ECTS-en láttuk a programot, és már akkor ott álltógatunk előtte jó fél órád. Pedig sok mindenünk volt, csak éppen időnk nem. Ez a torpedó ugyanis nem az a torpedó, bár a klasszikus változat is szerepel a repertoárban, mintegy gyakorló küldetésként. A Battleship leginkább egy szép stratégiai játék. Rengetegféle egységet mozgathatunk vírtőlts tengerünkön, és első látásra inkább tűnik valamiféle multimédiás csatahajó-szimulátornak mint torpedóknak. Ha azonban közeledünk egy elemleges egységhez, rögtön előtűnik az ősi játék. Minél közelebb kerülünk az áldozathoz annál többet látunk belőle. Egységünk között szerepelnek az AWACS felismerők, a harciórákól fölemelkedő F/A-18-asok, atom-tengeralattjárók, helikopterek és egyéb nyálánkságok. Sérüléseinket szigeteken javíthatjuk, és ugyanígy feltehetjük fel löszerkészleteinket is. Nem esett meg szó a találatról. Az egész csata káprázatos filmeken jelenik meg közvetlen a játéker alatt. A találatokat szinte a gomyumunkban érezzük, és egy-egy hosszabb csata után jó ha keresünk magunknak valami nyugodtabb játékot, amivel szépen levezethetjük a feljelpumpált adrenalint. Talált sülyedtet!

Teztanyag: Hasbro Magyarország



Schatten über Riva (Shadow over Riva) - Attic

Hát mégis megtört a jég? Szerepjátékosok figyelem! A német Attic magyarrá fordított RPG forgalmazói keres a sikeres Hät Schwarze Auge sorozat terjesztésére. A probléma csak az, hogy a számunkra küldött verzió egyes német nyelven kommunikál, s ez azért kicsit csökkent az amúgy elég kellemes RPG élvezhetőségét. A kiadó mellesleg készített angol nyelvű verziót is, így nem maradnak le a rajongók nyelvi problémáik miatt a kalandról. A sorozat egyébként harmadik folytatásában is megtartotta hagyományait: szép grafika, bonyolult képesség rendszer, és továbbra is kissé kusza játékmenet. Mindezek ellenére ezekben a szerepjáték hiányos időkben jól jön ez is. A program egyébként elég hosszú, így leginkább azoknak merném ajánlani, aki időmüllösök, vagy nagyon a téma megszállotta.

80%



Bling - 21st Century Entertainment

Egyszer régen, amikor még az Amigák repültek a maguk útján, egy német fejlesztő csapat - a Magic Byte - készített egy zseniális szexi kórház-szimulátort, ékes német nyelven, s természetesen egy a kutya sem foglalkozott a dologgal. Hamarosan azonban élvezhetjük a programot angol verzióban is. A képi világ tanulsága szerint érdemes lesz beszerezni a Bling-et. Ha lehet némi az előzeteseknek a meglehetősen pikáns program nem csak a fantáziát, de az agyseiteket is megmozgatja majd.



Varok a hadszíntéren....

Settlers II Mission Disk - Blue Byte

Természetesen nagy várákossal tekintettünk a Settlers II küldetésmezere, amit már az ECTS óta vártunk. Miután végigküzdöttem magam a Settlers II-n nekiláttam, hogy a missziókat is végignyomjam. Európából kiindulva kell a hét kontinenst elfoglalnunk, ami első látásra kevésnek tűnik, de a hatalmas nagy térképeket megoldani igazán profi Settlers játékosnak való feladat. Emellett újdonság az Unlimited game opció, amelyben régi, új és saját magunk által készített térképeken is játszhatunk. Ez utóbbi pedig a játék talán legesélyesebb újdonsága, hiszen eddig még nem adódott meg számunkra az a lehetőség, hogy magunk is elkészíthessük álmaink pályáit. Azonban aki azt hiszi, hogy ez egy könnyű feladat, az csalódni fog. A nagyon látványos pályaszerkesztő kezelése könnyű, de egy jó térkép megtervezése igen nagy áttekintést, ismeretet és tapasztalatot igénylő feladat. Mindemellett nagyon fontos, hogy körülbelül sejtünk, mire képes a számítógép, kitaláljuk, hogy milyen taktikával játszhat ellenfelünk. Sajnos változatlanul nem játszható hádzátonk illetve két gépen modemmel, ami nagy hátránya. Még egy dolog ami nem tetszett az az, hogy az idő múlása csak kétszeresére fokozható, ami a játék bizonyos momentumaiban azt jelenti, hogy elmehetek vacsorázni, tévét nézni meg ilyesmik. Én azt is jó megoldásnak tekintem, ha a játék multi-lasok lenne, mert akkor mást is tehetnék, amíg lassan-lassan történnek az események.



88%



Command & Conquer Windows'95 - Virgin

A Virgin a Red Alert sikeren felbuzdulva ismét "roka nyuzásba" kezdett, amikor másodszer is megjelentette a Command & Conquer-t. Persze a "piros logós" cég nem lenne a világ egyik legnagyobb kiadója, ha nem értené a tálaláshoz, így ezt az "új" verziót a Red Alert Windows '95-ös futtatási rendszereivel látta el. Beépítették egy új hálózati játékelérőket is, és persze minden nagyon SVGA-vá változott. Egy kis tuning itt, egy kis sztriptíz ott, és íme kész a csodás új játék. Lehet újra eladni! Bees a szarkazmusért, de nem szeretem ezt a módszert. Ettől függetlenül a C&C még mindig az egyik legjobb real-time stratégia játék a piacon. Mindegy, hogy Red Alert-nek, vagy Command & Conquer Windows '95-nek csomagolják, a lényeg ugyanaz.

83%



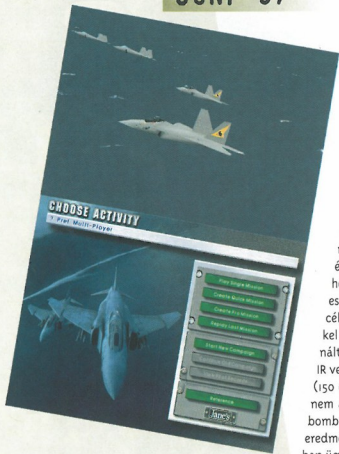
Imperium Galactica (magyarul is) - GT Interactive

Kévszolyan stratégiai játék van, amit egy pár óras bemutató után ennyire megkedveltek. Masell a magyar fejlesztő csoport vezetője személyesen jött el hozzánk, hogy bemutassa az Imperium Galactica-t. Természetesen jól ledöbentünk, amikor a csodálatos rendelési próbában az élő színesek magyarul szóltak hozzánk, és minden kapcsolódó, menü, vagy közlemény szép anyanyelvünkön került tállalásra. Ugyan eddig is tudtuk, hogy a dolognak lesz hazai verziója, de a hatás elképesztő. Akárcsak a minőség. Az űr-harc jelenetek néhai a Wing Commander videó betéteinek is megszépényiték. A játékban a Reunion-hoz hasonlóan szintén egy "story-line" mentén haladhatunk, de persze jóval nagyobb szabadságokkal. Az Imperium Galactica-ban minden benne van, ami az utóbbi években a jó űr-stratégia jellemzője. Új ötletként jelenik meg, hogy az amúgy valós idejű harcokat bármikor megállíthatjuk, és ebben a "befagyaszított" állapotban oaszthatunk utasításokat az egységeinknek. Itt most csak pár apróságot ígylektem kitagadni a játékbeli, de kedvesülönök azt hiszem elegendő. A 2CD-n fészülő játék az űrság megjelenésének pillanatában már kapható, és tudom nagyon nagy keres, de hiszletjük meg a magyar fejlesztőket azaz, hogy kéteves munkájuk nagyszerű eredményt nem arany-színű korongokon szereznek be! Ez annál is inkább közös érdekünk, hogy sok hasonló színvonalú magyar program jelenhessen meg az üzletkező polcain.

95%

SZIMULÁTOR

USNF '97



Hmm, hmm... Az emberben mindenféle kellemes emlékek tolnak fel, ugye? Nos, ezek egy része be is igazoldódik, másik része pedig nem. Ráfért a frissítés, azonban nem igazán értem a Win '95-os környezetet. Haladunk a korrál, ugye... Az installáció nem volt egy nagy kihívás, és simát feljiccent a dolog. A kezelőfelület a jól bevált, különösebb nehézséget nem okozhat. A kezdőbb pilótáknak ajánlatos körbenézgetni a Reference menüpont alatt. Igen érdekes és kimerítő ismereteket kaphatunk az adott fegyverről és/vagy repülőgépről. Valószínűleg minden érdeklődő tud régélni az F/A-18 Hornet-ről, de szerintem aránylag kevesebben ismerik kimerítően az F-8 Crusadert különböző változatait. Ez pedig a vietnami hadjárat miatt nem árt. Azon kívül igazán hasznos klisemni az ellenfél, ez esetben az észak-vietnami légierő típusait és harczerájsáit. Vietnam, igen. Összesen négy új repülőgéppel repülhetünk. Az F-4 Phantom II. Két változatát (B és J) is repülhetjük. Eltérés csak a hajtóművek teljesítményében véltém feljedezni. A készítőik átültették az alkalmazott fegyverzetet is, a hatásfokkal együtt. Ez a rakéták esetében több, mint kiábrándító. Nem ritka azon eset, mikor egy-egy jürgén fordulók MIG-17-es akár három-négy légiharcrakétát is elkerül. Ilyenkor jön jól a gép hasa alá függesztett SUU-23-as gépgyágyú-konténer, a maga 1200 löszérével. A konténerben egyébként a jó öreg M-61 Vulcan foglal helyet. A gépgyágyú a tervezés folyamán direkt hagyták ki, mert a McDonnell Douglas a szovjet bombázók elleni távolsági légiharcra tervezték. Sajnos, ez a filozófia Vietnam párs égen csújos kudarcot vallott. Jogosan érdemelte ki a „The Last Gunfighter” nevet a Vought cég F-8 Crusadere, hiszen négy 20 mm-es Colt gépgyágyúval rendelkezett. Az általunk repült F-8E változatot ezen felül négy AIM-9B Sidewinder rakétával levetelt felszerélni. A rakéták nem túl hatásosak, és csak az ellenség mögött lehet indítani. A négy gépgyágyú viszont hatásos, és a Phantommal sokkal jobban manőverezhető, ezáltal a cikázó MIG-17-esek nagyobb eséllyel szedhetők lefele. A vietnami legsikeresebb repülőgépe a MIG-17-es volt. Sokkal jobban manőverezhető, mint fiatalabb testvére, és erős gépgyágyúja, ha célba talált, ott is marasztalta a célját. Sajnos, a célzókészüléke elég primitív, így nem igazán követi az elhajlást. A lényeg: tanuljunk meg célozni. Ezekkel a gépekkel a vietnami pilóták a közelharcot erőltették, nem úgy, mint a MIG-21-essel. A 21-es kifejezetten sokat használt taktikája az „Üsd és fúss” volt. Nagy sebességgel, hátulról közelítették meg az amerikai gépeket, majd az AA-2 Atoll IR vezérlésű rakétákat a maximális távolságról kilőve, tüzelték. Gsh-23 mm-es gépgyágyúja nem volt elég hatékony, a kevés (50 db.) löszer miatt. Fedélzeti radarberendezése pedig csak távolságmérésre alkalmas, radarirányítású légiharcrakétát nem alkalmaztak. Ugyanakkor kiváló gyorsulással és emelkedőképességgel rendelkezett. Fontos volt az irányított bomba (GBU-10 laser) megjelenése az F-4-esek fegyvertárában. A Linebacker I. és II. hadműveletek után sokkal nagyobb eredményességgel támadhattak földi célokat. Természetesen nekünk is rendelkezésünkre áll a széles fegyverválaszték. Azonban ügyeljünk a maximális súlyra is, mert különben a katapult nem bírja felgyorsítási a gépet! A légvédelem is aktív, mindendől lönek. Tanul meg lázni az SA-2 Guideline légvédelmi rakétát! A közeli gyors mozgást nem nagyon tudja követni. A csöves légvédelem pedig igazán csak alacsony magasságon veszélyes.

FLYING CORPS

Az első világháborúval nem túl sok szimulátor foglalkozik. Talán azért, mer meglehetősen egyszerű gépekkel vívták a csatákat, és a gépek sebessége is maximum 200 km/h volt. A fegyverzet csupán egy-két, meglehetősen gyakraen elakadó géppuska. Az építőanyag pedig vízson és fa, esetleg egy kis acélcső. Szerencsére az Empire Interactive kített magáért, és a kor hangulatát, fegyvereit, csatáit csaknem tökéletesen élethűen visszaadó programot alkottak. A program főmenüjében a bátrák válasszák a Scramble pontot, ez azonnal a harcok sűrűjébe vezet. A megfontoltabb (és nagyobb túlélési eséllyel rendelkezők) inkább a Campaign menüt válasszák, hiszen a hadjáratokat is itt lehet elkezdeni. A Preferences alatt lehet a hangkártyákat, illetve a joystick-okat beállítani. Egy jól konfigurált „joy” nagyban növeli a játék élvezetét. Ha sok gépetek van, és unatkozok, nosza irány a Multiplayer, és lödözétek egymást halomra. A Preferences alatt lehet a hangkártyákat, illetve a joystick-okat beállítani. Egy jól konfigurált „joy” nagyban növeli a játék élvezetét. Ha sok gépetek van, és unatkozok, nosza irány a Multiplayer, és lödözétek egymást halomra. Összesen négy hadjárat játszható. A Flying Circus esetén a játékos Lothar von Richthofen alakítja. Feladata nem más, mint a sebesült bátyus (na igen, valami Manfred, vagy Kicsoda...) felépülési ideje alatt 52 légyögyelem-el kerüljön fel gépe oldalára, és átvegye a század parancsnokságát. A kezdésnél csak 16 légyögyémeled van, de ez már feljogosít arra, hogy a kotelékedet Te állítsd össze, és saját belátásod szerint váltooghatsz a pilótákat. Általában vadászfeladatokat kell megoldanod, szabad vadszát, elfogás, kíséret, ilyesmi. A brit 56-os század kifejezetten anti-Richthofen alakulatnak szánják, és jobb, ha óvatosan közeledsz. Ez a hadjárat kifejezetten ajánlott a kezdőknek, megtanulni az alapokat. A The Battle of Cambrai egy Flequiesdesben állomásozó német pilóta bórbe bújtat. A britek meglepetésszerű támadása miatt Neked kell fedezned a szerelők visszavonulását. A brit tankokat a légibombák és az agyúk képesek megsemmisíteni, ezeknek védelme azonban a pilótákra hárul. A Spring Offensive hadjáratban az 54-es századhoz érkező, teljesen kezdő angol pilótát alakítunk, célunk egyrészt a túlélés, másrészt a századparancsnoki poszt elfoglalása. Ez elég kemény hadjárat, nehéz teljesíteni. A Hat in the Ring is igen érdekes, lévén, hogy egy amerikai pilótát 26 gégyögyémeleddel kell aratni, és átvenni a századparancsnokságot, az 56.-ik „Hat in the Ring” századnál. Első ellenfelel bizonyulhatnak a német Fokker DVII-esek. Persze minden repülőgép más-más tulajdonsággal bír, amit repülés közben kitapaszthatatsz. Nagyon sokszor hiányzott egy utánégő, miközben lógtam a légcsonvaron. Az egy, esetleg két géppuska is igen gyér fegyverzet. Nincs rakéta, uraim! Óvatosan bándj, a zuhanással is, mert leszakadhat a szárnya. Ha lőnek, a program igen szépen mutatja szétesésedet, igen látványos. Röviden az egyik legjobbban sikerült első világháborús szimulátorral ülhet szemben a kedves vásárló.



Trau

F-14 TOMCAT

Az egyik legismertebb és legnépszerűbb amerikai katonai repülőgép, a Top Gun című kultuszfilm egyik főszereplője a Grumman cég legiskeresebb hajófeljélelti elfogó-vadászgépe az F-14 Tomcat. A hozsanzáztalán fűlzőnak érezheti a kedves Olvasó, de tény, amí feny, ók a legjobbak.

Padig a történet meglehetősen nyögvenyelősen indult. A szovjetek által kifejlesztett MiG-25 Foxbat 3 Mach sebességre képes vadászrepülőgép hírére az USA-ban meglehetősen „bepanikoltak”. Akkor úgy gondolták, hogy ezenül a légitasákat hasonló monstnum vadászgépek nagyhatóvávolságú légiharckrakkétákkal fogják megvívni. Ezután tervezte meg a Hughes az AIM-54A Phoenix nagy hatóvávolságú légiharckrakkétát. Ezt a fegyvert a haditengerészet az F-111-es B Jeli hajófeljélelti vadászgépre szándékozta telepíteni. Miután a rövidiorú Aardwark túl nehéz volt, és nem igazán felelt meg a követelményeknek. Ezek után a TRX programban résztvevő G-303-as modell. A Grumman tervezőmérnökei nem kisebb feladatra vállalkoztak, mint az igen sikeres és népszerű F-4 Phantom II. utódját megalkotni. Ma már elmondható, hogy teljes sikerrel megoldották feladatukat. Az alaptervet 1967-ben vetették papírra. Ennek legfőbb pontjai az állítható nyílászású szárnyak („variaszárny”), az AIM-54A légiharckrakkéta és az ezt vezérlő AWG-9 tűzvezetőrendszer. A hajótömvek PEW TF-30-P-1 típusúak voltak. A tervezetet a NAVY 1968-ban fogadta el, majd az első tesztpéldány 1970.12.21.-én szállt fel. A második repülésnél hidraulikahiba miatt le is zuhan, annak rendje és módja szerint. A pilóták sikeresen kikapultáltak. További 12 prototípust készítettek, melyekkel sikeres berepülési programot hajtottak végre. Végül aMDDF-15N verziójával szemben megnyerte a pályázatot, és rendszeresítették a NAVY-nél. Ellenben a MARINES az F/A-18-as vállotta le az öreg F-4B/J Phantomjait, míg az AIR FORCE az F-15 Eagle-t választotta. A Haditengerészet első két, F-14A-val felszerelt százada (VF-1 Wolfpack, VF-2 Bounty Hunters) 1972. októberében alakult meg az USS Enterprise felhártonban. A nagy nyilvánosság elé 1973. júniusában, Párizsban lépett, és meg is nyerték a Harmad-díjat műrepülésben. A fent említett két szátdat 1974. szeptember 17.-én állt hadrendbe. Külföldre egyedül Iránba került, mely a sah uralkodása alatt 80 darabot vettek belőle.

A repülőgé gyakonlatilag az AIM-54A Phoenix köré szervezték. Ebből összesen 6 darabot tudott hordozni, de csak szárazföldről indítva. A rakétákat az AWG-9 tűzvezető rendszer irányítja célra, amely csaknem 300 km-es távolságra is képes felderíteni a nagyméretű légi célokat. Egy időben 24 célt képes befogni, és hatra dolgozza ki a lélelmeket a Phoenixek számára. Az antenna 914mm-es, és 10,2 kW-os a kimenő teljesítménye. A radar alá kerültek a különböző infravörös érzékelőket, TV-kamerát. Természetesen a pilóta rendelkezik HUD-dal. A fegyverzetet még a beépített M-61AI 20 mm-es gépágyú 675 löszerezal, az AIM-9L/M IR önvédezésül illetve az AIM-7F/M radarvezérelésű légiharckrakkéták. A fejlesztett Tomcat-ek hordozhatják az AIM-120 AMRAAM új, középhatóvávolságú légiharckrakkétát. Érdemes felszerelése lehet a gépnek a TARPS felderítő konténer, melyet a hátsó törzstartókra lehet szerelni. Ebben elől két KS-87B kamera van, középen egy KA-99A kamera, illetve hátul egy AAD-5A infravörös kamera. A szándékok szerint az összes gépre fel lehet majd szerelni a konténer. A gép a standard NAVY hajóközonytámolás rendszerrel utántölthető, teljes belső lézemenyagkészlete 7348 kg JP-7-es kerozin. A szívócsatornák alá két, egyenként 1106 literes póttartály függeszthető. Több változata is repöl jelenleg. Az alap F-14A változatot rendszeresítette Irán és a NAVY is. A Tomcat 21 kísérleti változat volt, melyen többféle levegő-föld fegyverzetet szereltek fel. Nagyobb mennyiségben alkalmaztak kompozit anyagokat is. Az F-14Aplus új, General Electric F110-GE-400 hajótömveket kapott, ezekkel utánégő nélkül fel tud szállni az anyahajóról. Új tűzvezető rendszer (AWG-15) és besugárzásjelzőt (ALR-67) kapott. Összesen 38 darabot építettek. A legutolsó és legmodernebb változat az F-14D Super Tomcat. 1987. novemberében kezdte fejleszteni. Digitális rendszereket kapott, új radart (AN/APG-71) kapott, amivel képes minden magasságban befogni 24 célt. A kikapatlulés Martin-Baker Mk. 14-es, mely rövidbeidő alatt képes kimenteni a baiba jutott személyzetet. Az első Super Tomcat 1990. márciusában szállt fel. A Tomcat-ek több konfliktusban is részt vettek. A NAVY gépei a Sidrai-öböl felett 1981. augusztus 9.-én két líbiai Szu 22-est ignoráltak, védekező légiharckorban. 1989. január 4.-én két MiG-23-as líbiai vadászgép támadta meg a VF-32 század két örjárátozó F-14-est. Hiba volt, mert meghaltak. Az irak-iráni háború ideje alatt három iráni Tomcat-et löttek le. Egyet MiG-21-essel (!!!!), kettőt Mirage F-1-el. Moind a három alkalommal a francia Matra Magic légiharckrakkéták voltak eredményesek. Az öböl-háború alatt egy NAVY F-14-est löttek le, amely TARPS konténerrel felderítést hajtott végre. A győztes fegyver optikai vezérlésű SA-2-es légvédelmi rakéta volt.



Egy F-14 Tomcat repülőgép az USS Enterprise felhártonban. A gép az AIM-54A Phoenix nagy hatóvávolságú légiharckrakkétákkal rendelkezik. A fegyverzetet a fegyvervezérlő AWG-9 rendszer irányítja.



Az F-14 Tomcat repülőgép az USS Enterprise felhártonban. A gép az AIM-54A Phoenix nagy hatóvávolságú légiharckrakkétákkal rendelkezik. A fegyverzetet a fegyvervezérlő AWG-9 rendszer irányítja.



Az F-14 Tomcat repülőgép az USS Enterprise felhártonban. A gép az AIM-54A Phoenix nagy hatóvávolságú légiharckrakkétákkal rendelkezik. A fegyverzetet a fegyvervezérlő AWG-9 rendszer irányítja.



Az F-14 Tomcat repülőgép az USS Enterprise felhártonban. A gép az AIM-54A Phoenix nagy hatóvávolságú légiharckrakkétákkal rendelkezik. A fegyverzetet a fegyvervezérlő AWG-9 rendszer irányítja.

Adatok:

Hossza: 19,1 m.
Fesztáv: 11,63 m - 19,54 m
Magassága: 4,88 m
Szárnnyfelülete: 27,4 m²

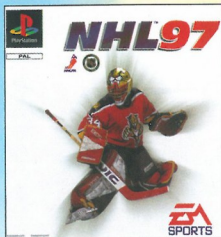
Legnagyobb sebessége: 2,4 M
Hatósugár: 3200 km
(póttartályokkal)
Hajtómű: 2 db. PEW TF-30-A41A

HALVASZÜLETETT

PLAYSTATION

Megjelent Európában a Nintendo 64! Ez a hír önmagában nem dobogtatta meg a szívemet, de a Sony reakciója igen, hiszen világszerte drasztikusan csökkentették a PlayStation árást. Külön örömeim szolgálg, hogy a Sony Hungária nem maradt adós az árváltoztatással hiszen kerekén tízezer forinttal kerül ma kevesebbe a közkedvelt (és egyre népszerűbb) szürke játékkonzol. Ez pedig, figyelembe véve azt, hogy a PlayStation zenei CD-k halgatására is kiváló, nagyon jó hír. Köszí Nintendo...

Következő szennzáción pedig nem más, mint a PlayStation scene megszületésének hírel WaRD ezentúl kissé szívesebben fogja nézni a másinát, amint várhatóan a nyári party-kon debütál majd (reméljük a RAGE-re is jut majd egy). A spéci, fekete PlayStation neve Yaroze. legfőbb tulajdonsága pedig az, hogy ezzel akár otthon mi is írhatunk demókat, lemezzűzásokat, játékokat is. Hátrányai: 1. kell hozzá egy PC, amin a fordító fut. 2. A futatható program mérete korlátozva van, ugyanis elkerülendő a kalózkodást a Yaroze csak olyan programokat futtat, amelyek egyszerre betölthetőek a memóriába. 3. Újra meg kell verni. Előnyei: 1. Szabadon programozható, rengeteg segédprogram, három vastag dokumentáció és két (egy PC-s illetve PSX-es) CD-ROM jár hozzá. 2. Futnak rajta a gyári játékok programok. 3. A régi, szürke masinánkat eladhatjuk és csak a fejlesztésre koncentrálnhatunk. Minde mellett azonban nem javaslom kezdő kódereknek, vagy hobbitáknak, de a menő scene kódereknek kimondottan ajánlott. Arról nem is beszélve, hogy a Sony valószínűleg felfedezi majd a nagyon tehetséges programozókat. Szóval Yaroze-ra fell!



NHL 97 - ELECTRONIC ARTS

Sajnos mi magyarok nem tartozunk a hokivilág élvonalába, hiszen a C-csoportos világbajnokságok is éppohgy hatodikak lettünk (nyolcból). Én magam borzasztóan sajnálom ezt, hiszen a XXI. Század sportja, a leghehebb igen látványos, izgalmas és gyors játék. (Ami-óta az okos amerikaiak feltalálták a kondenzcskót fűző korongot, azóta a tévén keresztül is tökéletesen lehet követni az eseményeket).

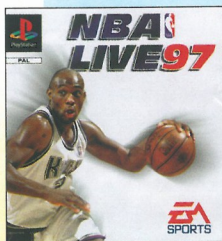
Mit is mondhatnék az NHL legújabb változatáról. Látványában, technikájában, megjelenésében nagyon hasonlítos testvéreivel. Talán csak kissé nehezebb, mint a FIFA, vagy az NBA. Igazság szerint elég nehéz kitalálni a kapuról és pontos technikáját, így azokat, akik nem elég kitartóak, elég hamar frusztráció érheti. Azonban ha már sikerült rájónunk, hogyan bombázzuk a korongot a kapura, akkor már tutti.

FIFA 97 - ELECTRONIC ARTS



Sok újságot nem tudok erről a kiváló fociprogramról írni. Talán legnagyobb érdekessége, hogy erről a témáról még a Nemzeti Sport is írt cikket (ami Magyarországot ismerve igazán nem semmi), s persze nem hagyhatjuk ki azt a tény sem, hogy a magyar válogatott tagjai is felfedezhetők a résztvevők között. Sajnos a dolgot realit, hiszen hazánk nemzeti tízenegye a nagyon gyenge csapatok közé tartozik. Egyébként nagyon szép a játék, könnyű az irányítás, de a Sega focija, amit a Segaworld-ben lát-tam, azért még mindig jobb...

NBA LIVE 97 - ELECTRONIC ARTS



Az EA Sports sorozat bármely tagja elismerten a legjobb sportszimuláció, amely egy-egy adott csapatsportban (foci, hoki, kosárlabda, golf, Amerikai foci) jelenleg létezik. A 97-es sorozat legjobb tagja a kosárlabda, amely (a többiekhez hasonlóan) új köntöst kapott. A Motion capture itt is főszereplővé vált, amelytől a játék sokkal látványosabb lett. Megváltozott a gép intelligenciája, hiszen ha nem figyelünk, igen látványos alley-oop-okat hajt végre a gép, és akkor még nem beszéltem arról, amikor az ellenfél a lepattanót egyből szákolja.

Aki a 96-hoz volt szokva (mint például én) meg kell tanulja, hogy itt nem olyan könnyű egy-egyben betörni és kosarat dobni, és itt sokkal nagyobb szerepet kap az a gomb, amivel extra sebességre ösztökéljük játékosunkat (sajnos ettől jobban is marad).

Új elem az illegál defence, ami olyankor fordulhat elő, ha nem állunk rá arra az emberre, akit fogunk kéne. Nagyon hangulatosak a hangok, amelyek minden játékos nevé tartalmaznak több módon is: igen meggyőző. A filmek szokásosan jó minőségűek, a zene is a hangulat verhetetlen.



SOUL BLADE - SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Hoppá-hoppá! Shy és Gyu önfeláldan harcolnak egy veredős játékkal? A válasz az esetek 99% százalékában NEM lenne, de a Soul Blade az maga a KIVÉTEL! Aki már látott játéktérben Soul Edge-t, az el tudja képzelni, mi is az a Soul Blade: a leglátványosabb, legfantasztikusabb, legelégzetelállítóbb veredős játék, ami 32 bites konzolra valaha is megjelent. Könyveden utasítja maga mögé akár a Tekken-t, a Dshinden-t vagy a Virtua Fighter (bármelyiknek bármely részét). Sajnos Nintendo 64-en még nem láttam bunyós játékot, de úgy sejtem, hogy a Soul Blade-t látva még a legkeményebb Nintendo rajongók is csak csikorgatni tudják a fogukat. Perfekt textúrák, tökéletes mozgások, szellemesen és ügyesen kidolgozott, egyáltalán nem uniformizált figurák jellemzik. A harc látványa már már a filmes világot idézi, csodás és néhez utolérhető. Azt hiszem ez egy olyan program, amely még magasabb fokozatba kapcsolja majd a világban a PlayStation el-adásait, és ami miatt feltétlenül érdemes egy ilyen gépet beszerezni.

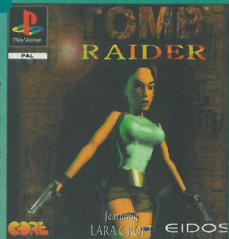
KONKURENCIA...



SLAMSCOPE - VIRGIN

Nehéz az egyszerű teszter élete, hiszen néha a kezébe kerülnek olyan játékok is, amelyekről először második látásra sem derül ki semmi különös. Sehol egy intro, sehol egy bevezető sztori, csak egy 3D-s terep, ahol egy ugráló képes futásra hajoval lavírozunk, és a célövöldébből jól lelének minzt. Úgy döntöttem tehát, hogy jellemezem a kézi könyvet: a sztori szerint egy alternatív világban veszünk részt egy versenyen, amelynek neve SlamScope. Ennél sokkal több története nincs is a játéknak, amelynek látványvilágát nem zavarják felesleges kezelőelemek, radarok, gombok stb., hiszen csak az energiaszint-jelzőnk látszik. A történetelenség mellett azonban a játék nagyon-nagyon látványos, minden Doom, Quake, Duke Nukem járófogó szájában összefut majd a nyál elnevezve a robbanásokat és a fényhatásokat, a zenéje pedig igen dögös... Még egy érdekesség: a fejlesztő nem más, mint az MTV Interactive.

TOMB RAIDER - EIDOS



DRAGONHEART - ACCLAIM

A film alapján nagyon sokat vártunk a játék PC-s verziójától, de sajnos igen nagyon csalódtunk benne. Már akkor is azt vártuk (hiszen azt sejtettük) hogy a PlayStation konverzió sokkal jobb lesz. Nos szerencsére ez be is következett, hiszen az, ami PC-n nehezen irányítható, rossz felbontású és nehezes volt az a szürke (fekete) gépen könnyen kontrollálható, szép, és könnyen játszható. Ennek valószínűleg az az oka, hogy eredetileg konzol-ra találgatták ki ezt a játékot, s azt foltogatták át PC-re. De hagyjuk a rosszabb verziót, beszéljünk inkább a jobbórr. Tulajdonképpen ez egy borzostól egyszerű ügyvezetett side-scrolling akciójáték, amelyben csak kardunkban és ügyességünkben bízhatunk, illetve azokban az extráknak, amelyek segítségével mindenkit miszlikbe vágathatunk.



SWAGMAN - EIDOS

Már a múlt tavaszi ECTS-en is megragadta a figyelmünket ez a jópofa kis másméretű kalandjáték, amivel Swift legalább fél órát játszott, amíg én a Sony standján tárgyaltam. A történet nagyon egyszerű: a főszereplő kisfiú álmalma igen csúf (ámde nagyon bájos) lényecskék veszik hatalmukba a házat. Az egyetlen, aki ki tudja szabadítani testvérét a kalitkából, el tudja a gonosz Swagman-t pusztítani, az nem más, mint rettenthetetlen hosunk, aki turbo elemiállmával és bombaival irtja az ellent. A játék nagyon kedves grafikájú, igen jól kidolgozott, főleg az a különlegesen jó benne, amikor a vektoros tárgyak mozognak a rajzolt háttérben (biliarádkók, felrobbantott kanapé stb.) Szerencsére végleg nemigen lehet megmenni, ha pedig megtaláljuk szüleink hálózóját (akik, mint átlagosan ignoráns felnőttek, még a világ végét is végjeludnak), akkor jólyan horkolásából mindig felolthatjuk fogycsók álomenergia készletünket. Utána pedig nincs más feladatunk, mint mindent összegyűjteni, és megmenteni a világot. Semmi az egész...

KING OF FIGHTERS 95 - SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

71%

Általában Sony kiadványokban ritkán szoktam csalódni, de most úgy érzem, sikerült. Egyrészt talán azért, mert ez a verekedős játék egy 95-ös SNK játékméretű játék konverziója, másrészt talán azért, mert úgy érzem, a sprite-os (Street Fighter, Mortal Kombat stb.) csipihupik kora már lejárt. Ez a program sajnos elavultnak, réginek, ósádnak tűnik, túl egyszerű és snassz. Amolyan „volt már ilyen több tucat” típusú. Sajnálom...

SPOT GOES TO HOLLYWOOD - VIRGIN

Ez nekem való, Gyú - mondta Flash, miután látta, hogy önfeléd örömmel ugrándozom a képernyőn a 7UP pöttyeként világhírt szerzet Spot-tal (kis piros pont, amelynek keze és lába van). Nos kedves szerkesztőköllégám tökéletesen eltálla ez, hiszen mindig is kedvenceim voltak a platform-játékok, amelyek sajnos mostanában szépen-lassan kimennek a divatból. A Spot pedig nem más mint egy vérbéli platformjáték, amely már nem a megszokott oldalszűzben, hanem izometrikusan meséli el nekünk egy piros pötty kalandjait (egyébként ezen mindig elgondolkodom, ki lehetett olyan epéműjű, hogy pont egy piros pöttyből akart világsztárt faragni). Szerencsére a Spot nem az a játék, amelyben az idő lejárta miatt kéne izgulnunk, a készítőfő filozófijája inkább az volt, hogy a játékos szépen kényelmesen játssza végig, így talán előbb több sikerül is neki. Van itt egyébként minden, mi szemnek s szájának ingere: kalózhajó, vadnyugat, sci-fi, horror, dinoszauruszok stb. még elveszett templom is. Tiszta Hollywood...



SOVIET STRIKE - ELECTRONIC ARTS

Aki már látott valaha Desert Strike, illetve Jungle Strike című játékot, az máris tudhatja, miről van szó ebben a nagyon nehéz arcade játékban. Egy száll helikopterünkkel kell megszabadítanunk a világot a sok-sok csúnya szovjet repülőtől, tanktól, bázistól, atomerőműtől, tengeralfajárótól, anyahajótól stb., miközben per sze tankolnunk kell és löszert kell felszednünk, illetve tüzokat és/vagy ritkos ügynököket kell kiszabadítanunk. Ez így leírva sem hangzik túl könnyűnek, a játék maga pedig kimondottan nagyon nehéz. Természetesen a PlayStation hardware adta lehetőségeket messzemenőkig kihasználja a program, amelynek pályája felett repülve képet kaphatunk abból, hogy fognak majd kinézni a repülő-szmulatórok egy-két éven belül. Egy dolgot azonban remélek, hogy ezen kijelentésem alapján senki sem gondolja majd, hogy ennek a programnak bármely szimulátorhoz köze lenne, hiszen ez csak egy látványos arcade játék, azonban az Electronic Arts már kitalálta a technikát, kíváncsi vagyok, valaki használja-e majd valamikor.

Dragon

DOBOZOLT LŐÉRŐK

A februári számban egyszerűen elmaradt a verseny rovat, illetve részlegesen beköltözött a sport-programok mellé. Egyszerűen nem érkezett megfelelő mennyiségű anyag. Most így áprilisban azonban újabb hullám készül lecsapni a gyanútlan sebességmániásokra.

Míg az Electronic Arts The Need for Speed 2-je mellett bábáskodik, addig a többiek is egy-egy igazán nagy durranásra készülnek...

Axelerator 1st Century Entertainment



Nem flipper? De nem ám! A „21. Kentaur Szörökotzatók” (hát ez meghibbant! Shy) kivételesen elrugaszkodtak a trükkös asztalokon patthogó acélgolyóktól, és egy tőlük merőben szokatlan műfajjal próbálkoznak. Mi más is lehetne ez, ha nem egy teljesen új ötletként ható autóverseny. Az Axelerator-t a német Magic Bytes programozói készítették, s a képeket élmény nem is végeznék rossz munkát. A texture-mappvekter-grafikát használó játékban 24 pályán mérhetjük össze tudásunkat gépi, és human ellenfelekkel. Járművünket állig feljegyezhetjük, s egy-egy jobb kanyarbevétel ügyes aknaszörással kombinálhatunk Viva MegaRace!

HardCore 4x4 - Gaminfi



Az „első feccse”, a Microsoft Monster Truck Madness után, valahogy minden nagyobb cég az „autósörnyek” felé fordult. A Gremlin a PlayStation-on már korábban sikert aratott HardCore 4x4-et konvertálta, hogy a napokban kedvenc platformunkra. Hogy hogyan sikerül azt egyelőre nem lehet tudni, de a képek nagyon biztatóak.

Interstate 76 Activision



Csúszol kedves Interstate? Már szinte hagyomány, hogy minden második Other Side-ban legalább megemlítem ezt a programot. A legutóbbi megjelenési dátum '97 március 28 volt, de ezt attól tartok lecsúszta. Az Activision közben igyenesen újabb és újabb bombasztikusnál-bombasztikusabb képeket küldözget róla, a szerencsétlen játékos pedig csak sorgorítja a nyálát. Nem akarom megtörni ezt a finoman cizellált reklámpolitikát, ezért továbbadom a képeket az olvasónak...

Test Drive offroad Eidos



Egy „nem egészen új”, ám jól kidolgozott ötletet egy legendás névvel lehet igazán eladni. A Test Drive sorozatot nemhiszem, hogy bárkinek is be kéne mutatnunk. Ez a program annak idején az elsők között indította meg C64-en a máig is tartó komputeres autóvezetgetés mániáját. Több éves szünet után most ismét egy „TD”-vel taposhatjuk a virtuális utakat. A divatnak megfelelően ezúttal terepjárók menettulajdonosáit mérhetjük össze, a sorozattól elterőn pályaversenyek keretében. Olyan gépeket igyekszhetünk kordában tartani, mint az amerikai katonai témájú filmekből ismert hatalmas, Lamborghini motorral hajtott Hummer, vagy a legendás Jeep Wrangler. Móduknban áll természetesen a Land Rover, a Ford, és a Chevrolet aktuális modelljeit is tesztelgetni, de az első két márka után ezek már meglehetősen kommersznek hatnak. A napokban megjelenő program kellemes színteljes lehet a tavaszi kínálatnak.

Formula 1 - Psgnosis



A Psgnosis bizalmat szavazott a 3D gyorsító-kártyákra. Legújabb verseny-játékuk a Formula 1, legalábbis ezt bizonyítja. A csak Voodoo3D FX-en

működő játék, a jobb játéktérmi gépek grafikai világitást is megszégyeníti. A Microprose Formula One-hoz hasonlóan ez a program is az 1994-es évad adatait tartalmazza, és közelebb áll a szimulátorokhoz, mint az Arcade játékokhoz. Ha minden igaz, már kapható.

Már a polcokon...

Power F1 - Eidos



A Microprose Formula One után, jó pár cég fogott Formá-t is szimulációk fejlesztésébe. Ezek közül számomra legkedvesebb a Power F1. Végre egy olyan program, amiben anélkül élvezhetjük a sebesség mámorát, hogy hetekig néve pályákat tanuljunk. Az egész Forma-1-es cirkus egy jobb kiállítású gamepad-dal kézben tartható, és a teljesen valószínű környezetben, eredeti pályákon, valós nevek ellen vetjük fel a küzdelmet. Kitűnő grafika, kellemes CD audio zene jellemzi márciusban megjelent programot.

Rally Ba:nekés Eurogress / W Multimedia Softverház



A két Other Side-ban már írtam erről a remek rally programról. Azóta megérkezett a magyar nyelvű változat, és elégedetten vehettük tudomásul, hogy remekül sikerült. Nemcsak a kiírások, vagy a menük kerültek fordításra, de még a „mitfjager” is magyarul szól hozzánk.

A játékban semmi nem maradt angol, mindössze talán csak a kalapos betűk hagynak némi kíváncsiságot maguk után.

Aki rally-mániásuk mindenképpen kellemes autózással töltheti idejét. Mindezek mellett a magyar nyelv és a 8000 Ft körüli ár csak hab a tortán.

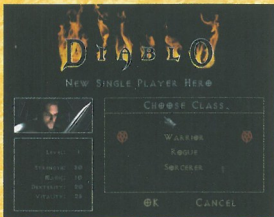
Rám maradt a hálátlan feladat, hogy megindokoljam, miért is imádjuk a Blizzard új ömlesztett, a Diablo-t. A kérdés nem egyszerű.

Az első gondolatra egy Amígás emlék vetődött fel bennünk, s ez csak egy szempont. A másodikra megérintett a hangulat, ami megmagyarázhatatlan, mert néha vizuálisan profi dolgok sem váltják ki ezt, leginkább ezt nevezzük hitetlen megváltásnak. Itt valahogy ez más. A játék egy pillanatra sem veszti el ritmussát, labilincselő... A harmadik szempont a zenék és az effektek hatása, amelyek maximáltra fokozzák az amúgy is lüktető adrenalin szintünket. Nem érthető.

Itt minden működik, jászottunk harcossal, varázslóval, jászsal, s valahogy mégsem volt unalmas. Sokat vártunk rá, de szerintem igazán megerte...

Diablo Flash-féle „hozzáduma”

Keves olyan játékot ismerek, amit egyébként békés barát társaságunk a maga nemes egyszerűségében egészen kezéből tépkedne ki. Ez a program azonban kihozza belőlünk a jó öreg birtoklási ösztont. Ennek persze az lett a vége, hogy én jászottam végig első ízben (vanília). Domináns helyzetemből adódóan aztán ingyektem furmányos tanácsokkal ellátott cselő-bólo címőrámat. Aki ismeri a programot, az tudja, hogy nem sikerült. Az ember akár-hányszor jászta végig mindig újabb kihívásokkal kénytelen szembenézni. A Diablo nem csak a labirintus alaprajzát változtatta meg, de a monsterek, és tárgyak tulajdonságait is variálja. A Finoman cizellált, változatos játékmenet, és háttörzongató hangulat teszi ezt a programot minden idők egyik legjobb akció-kaland-rpg, meg ilyesmi játékává.

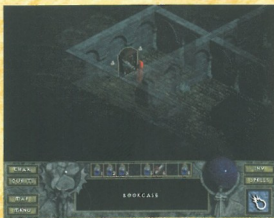


Gyu is sok időt bibelődött vele...
Én régves régi motoros vagyok a játékszakmában. 1987-ben, amikor először léptem át a 16 bites világ kuszójában az első igazán meghatározó játékkélnyem a Fairy Tale Adventure volt, amelyben három testvérrel kellett a világot megmenteni. Az egyik harcos volt, a másik varázsló, a harmadik pedig egy jász-ranger.

Az egész egy db 880 KB-os floppy-n eflert és ugyan-úgy tépkedtt ki egymás kezéből, mint most is a Diablo-t. Ennek talán az volt az oka, ami most is igen fontos szempont volt: egy olyan játék, amelyet

mindenki végig tud játszani úgy, hogy más és más technikák használ, amely közben az egyre nehezebb feladat elég kihívást ad neki több napra.

Ez a Diablo-nál halványozottan jelenik meg, hiszen



a program minden alkalommal újra generálja a küldetéseket és a labirintusokat, amelyek köszönhetően a játék mindig újabb és újabb kihívásokkal lát el minket.

Természetesen kiemelkedő a kétfajékos üzemmód, amelyben shy és én jászottunk. Ő egy varázsló én pedig egy ranger-rel. A baj csak az volt, hogy shy mindig előrohant, hogy a gyenge kis mágusával lecsapoljon mindenkit. Én mindenesetre élveztem a dolgot.

Egyszóval a Diablo maga a tökéletesség: egyetlen hibája talán csak az, hogy a folytatás még nincs kész...

Krisztián, aki mindhárom karakterrel végigvitte...

Nem tudom miért szenvedtem vele ennyit, mert én nem is szeretem az ilyen játékokat. Ennek hangulata van, nem lehet abbahagyni. Csak néztem azt a sok „barmot” akik a szerkesztőségünk órákig jászottak vele. Miután mindenki végigvitte, akkor jöttem én, és én is „barommá” váltam. Kezdetben a warriorral indultam neki, de aztán az ördög kiférszenc véréől vérszemem kapva, nekivágtam a többiekkel. A rogue-ál volt talán a legkönnyebb, mire a végére értem minden tulajdonsága 100 körül volt.

A grafika kifogástalan, a karakterünk egy-egy jobb cucc megszerzése után teljesen megváltozik. A legjobb példa erre a harcos, aki az elején úgy néz ki, mint a Lúdas Matyi karddal a kezében, a végére viszont igazi harcosá vált. A furdokötönsben induló varázslót is említhetném. A hangulatot a egyszerű aláfestözene teszi teljessé. A Blizzard most is egy nagyon jó programot hozott össze amelyet mindenkinnek nagyon ajánlok.

Tipppek

Legyenek módszerek - ne hagyjunk semmit ekek harmadciájára...

Jó pap holtig tanul - mindazonáltal ne erőltessük a halálos veszélybe nyieszlett varázslókat...

A kovács hazudik, nem mindig, de legelőbbszor, miután már te is tudod (az elder segítségével Identify-oltad) juramód tízszerez árat is kaphatunk a tárgyért...

Nem célvezető Bud Spencer módra kicsi a rakást játszani, mert az embert igen hamar lenyomják... A varázslónál érdemes minél több pontot nyomni a magic mellett az erőre is, mert másképpen nagyon hamar elhasználódik.

A harcosnak természetesen az erejét érdemes a leginkább fejüni, mert akkor sokkal nagyobbat csap. A rogue-nál a dexterity és a magic nagyon fontos, mert a vége felé sok nagyon baró ijat lehet találni. A küldetéseket mindig csináljuk meg, mert pompás varázstárgyakat kapunk érte.

Első, és egyben legfontosabb tanács itt a végén, hogy mindig eddigi tanács érvénytelen. Ez nem vici! Szerintem minden csak a stratégiánktól függ. Egyszerűen annyiféle módszer létezik a meggyereésre, hogy nem igazán lehet értékes segítséget nyújtani. Ez ember vagy kidolgoz egy taktikát, vagy egyszerűen elvazik. Gyu módszerének fedőneve: Guardians, az enyém pedig: ManShield volt. Persze azt, hogy mit jelenenek ezek a mágius szavak, és hogy milyen karakterhez tartoznak, azt majd a kedves olvasó kitalálja (Flash)

Valamelyik dűngőn-ban találkozni fogunk egy selypítő idiotával, aki egy mágius jelet jog köve-



telni rajtuk. Ez a jel nem más, mint a kocsmárol ellopott céger. Eszünkbe ne jusson odaadni a kis gyilkogárnak a táblát (egy-két szobával odébb orzi néhány nagyon durva fickó), inkább vigyük vissza a kocsmárosnak és ő garántáltnan hálás lesz. Főleg akkor, ha a karakterünk tud varázsolni, ugyanis az a sapka, amit tőle kapunk, minden varázslatunk szintjét kettővel emeli!

Egyébiránt pedig érdemes mindent felharcolni a labirintusokból és későbbi hasznosítás céljából kisebb raktárbaáztis létrehozni a városka főterén. Ez többek közt arra is jó, hogy fegyverzetet, vagy páncélt cserélhessünk, ha a szituáció úgy kívánja. Mindemellett pedig a jó kis mágius cuccokból sok-sok pénz (ami persze sosem elég) lehet csinálni.

Utolsó, ámde legfontosabb tanácsunk: mentsünk sűrűn...



Golden Oldies

Battle Isle 3 - Blue Byte

1995 meghozta a Battle Isle eddigi legújabb változatát, a Shadow of the Emperor-t, amely lényeges változásokat tartalmazott az előző részhez képest:

1. Windows-os lett. 2. Hálózatot át is játszható. 3. Plug and Play tulajdonságokkal rendelkezik. 4. Sokkal több és látványosabb lett benne a raytrace (rendeltet a vezető animáció). 5. Támogatta a multi-taskingot. Minde mellett teljesen olyan maradt, mint a Battle Isle sorozat eddigi tagjai, egy kis térképablakon egészen apró egységek csatározhatnak egymással, amíg elgőzölgő zavaró, hiszen nehézkes megkülönböztetni az egységeket. Az igaz, hogy a program nagyon részletes és látványos információt ad az egységekről, de ezáltal a játékmenetet és zavarja a stratégiai tervezést. Azért dicséretként hadd említsem meg a jó hangulatot, az egymás elleni csaták pezsgő adrenalin-szint-növekedését és a jó animációkat.



Historical - Blue Byte

Nagyon közeli rokona a Battle Isle legelső részének, hiszen nagyon hasonló irányítást és képernyő-felelőst használ, csak a történet nem a jövőben, hanem a múltban, az első világháború idején játszódik. Két oldal közül választhatunk, hiszen vagy a szövetségesek vagy a közönséges hadsereg színeiben harcolhatunk és próbálhatjuk megfordítani a háború menetét. Ez természetesen azt jelenti, hogy a háború elején meg a nemetek (és szövetségesek) vannak emberi és technikai előnyben, de ahogy egyre jobban előrehaladunk, az angol-francia (és szövetséges) csapatok kerülnek anyagi, technikai és emberi fölénybe. A csata megoldása az itt is hasonló mint a Battle Isle-ben: külön animáció láthatjuk a csata végkimenetét. Külön dicsérendő az, hogy a játék történelmi áttekintést ad arról a korról, amiben a az első világháború játszódott. Megtudhatjuk mi, mikor és hogyan zajlott, kellemes és hangulatos grafikai és zenéi korlátozás. Külön élvezet a dolgot kétfelől, egymás ellen játszani, hiszen a gép elég erős, emberi ellenfélünk pedig készíthet nekünk váratlan meglepetéseket is.



Nosztalgiainkat az tetézte igazán, hogy a játék a floppy-n érkezett, ami már régóta nem divat, de nagyon jólesett látni a régi idők visszatérését néhány percig.

Outpost - Sierra



Nevezhetjük volna talán ígéretesnek a programot, amely megalapozta annakidején a úrstratégiai mai irányvonalát, ha végül elkészült volna. De a program a nagy versenyben mintha félbemaradt volna, s mind a mai napig nem érkezett meg a beharangozott kiadás sem. A program egyébként szép lenne, de mivel céltalan, nincs annyi szórakoztatónak a játékosok. Mi sem tartottuk szerencsésnek a Sierra ötletét, hogy a teljes kategóriájú játékot a kiadja. Mindazonáltal miért is készült ez a kis cikk? Természetesen csak a szórakoztatás megkímélése volt. Megszokhattuk, hogy csak akkor írunk róluk programot, ha mindenképpen meg szeretnénk övni benneteket a családostól. Vegyetek inkább mást...

King's Quest 7 - Sierra

Meglepo módon megint eltelt egy csomó idő a King's Quest első megjelenése óta, s ennek köszönhető, hogy újra napvilágot látott a Sierra Originals sorozatban. Mindig is kedveltem az igényes nagy gondolat-elkészített grafikai, ezért egyből beleszerettem a King's Quest-ek legújabb részébe.



Összevetve a mostanában a mászkáló kalandjáték-praon felbukkant alkotásokkal, kijelenthetem, hogy bőven megállja a helyét. A Sierra ezzel a munkájával már évekkel ezelőtt feladta a labdát a kalandortételek készítőnek, és ezt a mai napig nem sokan csapták le.

Dawn Patrol Head-to-Head - Empire



Most, amikor éppen csak megjelent a Flying Corps, érdemes újra megnézgetni a jó öreg Dawn Patrol-t. Hamar rájöhettünk, hogy a két játék szinte teljesen megegyezik. Ugyan az Empire

rengetegét dolgozott az új változatot, de ez szinte csak a grafika, és ezzel párhuzamosan a hardware igényeit mutatnak meg. Azon viszont nagyon. Aki azonban nem rendelkezik a megfelelő géppel, és nem igazán akar a 3D-s világot nézni, az is jó kiadó. Aki azonban nem rendelkezik a megfelelő géppel, és nem igazán akar a 3D-s világot nézni, az is jó kiadó. Aki azonban nem rendelkezik a megfelelő géppel, és nem igazán akar a 3D-s világot nézni, az is jó kiadó. Aki azonban nem rendelkezik a megfelelő géppel, és nem igazán akar a 3D-s világot nézni, az is jó kiadó.

Battle Isle 2 Blue Byte

Nagy-nagy örömmel fedeztem fel a Blue Byte sajtóanyagában, hogy régi játékok újra megjelennek majd budget verzióban. Először lekedésemben azonnal felhívtam őket, hogy nosztalgizálhassunk egy jót. Nem sokkal ezt követően megérkezett egy nagy-nagy csomag, amelyből szinte önfenntartó az egykor Amiga-ról is ismert sikerjátékok.



Elsőként a Battle Isle sorozat második részéről eszem szót, amely szinte azonnal spontán szabvánnyá vált a jövőben játszódó, turn-based stratégiai játékok között. Ami miatt nagyon király volt ez a program az az, hogy lehetett benne csapatokat gyártani, hidakat és utakat építeni, illetve csapataink terjedését fapasztalára feltek szert és ettől nagyon bekeményedtek.

Ahogy a történet előrehaladt, egyre tavasabb és jobb csapatok jelennek meg, ami azt is jelenti, hogy a taktikánkon időnként változtatni kell. Ugyanez persze igaz ellenfelünkre is, ami hirtelen meglepetést jelenthet a játék során.

Egyszóval újdonsága a ray-trace erős használata volt, ami 1994-ben még nem számított annyira általánosnak mint most, emellett a Battle Isle 1-hez képest változást jelentett a vektoros csatlajelenetek megjelenése.

The Settlers Blue Byte

Élelkszem, annak idején 1993-ban én voltam az első az országban, aki Amigán végigjátsozta a The Settlers-t. Forradalmian új stratégiai játék volt, amely hosszú hetekig a számítógéphez kötött, és általában hajnali hetig játszótam vele. Amikor aludni tértem kis apró emberkékkel álmodtam, akik a valukon mindenféle cuccot cipeltek, házakat építettek és csatáztak. Akik pedig nyert leégették az ellenfél házáit.



PC-n kissé más lenne a történet, hiszen az Amiga verzióhoz képest nagyobb felbontást kapott a játék, hiszen ez már az EVEA üzemmódot is támogatja, ami azt jelenti, hogy sokkal nagyobb képernyőn jobban átláthatjuk, hogy mi történik.

Az egész játék a maga idejében a lehető legaranyosabb, legkedvesebb, legbajosabb és legeredetibb stratégiai játék volt, amit meg manapság is érdemes elővenni, hiszen még mindig friss és kellemes és új. Illyen jót azóta sem csinált senki és én még mindig úgy gondolom, hogy Volker Wertich az adu ász. Kár, hogy mostanában keveset hallani róla.



Az Inca 2-ről az embernek két dolog jut eszébe. Az első egy jobbfejta "akció-puzzle kaland" játék, a másik pedig a hihetetlenül esodálatos, ősi, és mindezenfelett "tisztá" zene. A Sierra valószínűleg ezt mindenképp jobban tudja, így most Sierra Originals sorozatában újra megjelentette a legendás programot. Az emberben akaratlannul is felmerül a kérdés: E-e a CD-s audio szandrák kb. 5000F-t. Ez csak meggyőződés kérdése. Fogjuk fel az egészert úgy, mint egy kicsit drága CD-extrát. Természetesen én most direkt előlterbe helyeztem a kísérőzetet, de elég nehéz elszakadni tőle. Érdemes újra elővenni a Jó öreg Inca 2-t.

Space Quest 6 Sierra

Roger Wilco újra nyomol. Természetesen a fika már megint megvárta. Most sem hagyják pihenni, hiszen a Sierra újra kezdte az első kalandjában Wilco kalandját aki még nem is tudja milyen az igazán kalandor élet. Neki leginkább problémás. Nekünk meg csak faj a hasiz-munk a rohögéstől. Paranormális, interstellers, meganuk-laris klasszikus a legjavából.



Black Market Virtual Pool

A legjobb PC-s Pool program ismét megjelent, ezúttal a Black Market sorozatban. Aki szereti ezt a sportot, az most feljaron juthat asztal közlebe, anélkül hogy felszakítana a feleses posztot. Igazából a Virtual Pool újra is alkalmas, hogy az ember elaltond mire megtanulja a szabályokat és trükkjeit nagyon a szabályokban. Kicsit könnyebb így tanulni, mint valahol a helyes pool-billard-szalokban. Ha többet vagyunk a gép közelébe, akár egymás ellen is kiállunk, és így mindenképpen olcsóbban jövünk ki, mintha vásárolnánk egy valódi asztalt. Ami nem is beszélve, hogy a szoftvert sokkal könnyebb pontosan beviszintezni.



Frankenstein Black Market

Tim Curry tudomásom szerinti első számítógépes alakítása volt, ez az eredetileg interplay logó alatt megjelent kaland. En retentív változatát a játék a kalandjáték történetjei óta nem is láttem túl sok idővel ennek a programnak. Nem igazán az én műfajom, de ötlet érdekes ugyan - de a megvalósítás elég közepes. A megjelenésének pillanatában a Windows-os programokon még eléggé csuklottak a gépek, és így ez az anyag sem lett világsiker. Most már elég tisztességesen fut. Lehet, hogy újra elő kéne venni?



Leisure Suit Larry 6 Sierra



A Sierra Originals ezen eleme par hónappal a nagyszerű folytatás, a Larry 7 előtt jelent meg, megdobogtatva ezzel férfijársaim szívét. Ismét átélnhetjük az állásos, pocakos, nagyorrú Larry 6 történetét, megvárhatjuk, hogyan esik ki a gyönyörű és gyönyörű nővel a szívet. Ez utóbbi mindig is meglepő volt a számomra, hogy vajon mit esznek rajta, mindenesetre a játék során megfélepon sokszor keveredik vízszintes helyzetbe valamely éppen a közelben található pamplagon. A játékhöz végeztek csak jó szórakozást tudok kívánni.

CD-EXTRA - zenei multimédia

Félreértés ne essék, ez nem a zenei oldal meghosszabbítása, csak egy érdekes új tendencia eredménye. Egyre több zenész készít multimédiás CD-ket. A Sony CD-Extra szabvány lehetővé teszi, hogy egészen jó anyagok kerüljenek az ezüst-korongokra. Az ember csak beteszi a CD-t és máris ráköszen az együttes története, a dalok szövegkönyve, vagy egy-egy jópofa játék. Én kedvelem az e-fajta bonus-t. Erről szól ez a cikk.



Nine Lives - Aerosmith

Az Aerosmith azon együttesek egyike ami viszonylag korán megjelentetett különálló multimédia kiadványokat is, így nem meglepő, hogy legújabb korongjukon egy igen ügyes, és kimondottan jól megkomponált komputer sáv kapott helyett. A dalok szövege mellett szép keleties jellegű keret-rendszerben módunk van feljatszni egy plusz sávot a kész dalokra. Persze a hangszer kiválasztása után nekünk már csak az útemre kell figyelniünk, és vadul püfölhetjük a kiszerelt gombot szégyén billentyűzetem.

Az eredmény néha meglepően jó. Ezzel a metodikával több játékban vehetünk részt. Az elsőben egy festményt nagytíthatunk, a másodikban pedig memória-játékot játszhatunk az együttes kepeivel díszített kártyákkal. Persze eredményt csak akkor érhetünk el, ha jól játszunk, és ugyan szót a program, hogy hol kell létni a billentyűt, de őszintén szólva néha még az én igen jó arcade skill-em is felmondta a szöveget. Egy jó kis tombolást mindenképp megér!

Toys of Ancient Gods - Senet

Nagyon örülünk ennek a kiadványnak több szempontból is. Elsőként talán azért, mert volt valaki olyan bátor, hogy mert időt, energiát és pénzt szánni egy magyar produkcióban arra, hogy világszínvonalú multimédiás prezentáció is szerepeljen a színvonalas muzsika mellett. Másodsorú pedig azért, mert a szándékot valóban világszínvonalú megvalósítás követte.

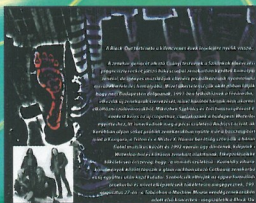
Ezt lehetővé tette például az, hogy ezt a multimédiás prezentációt nem multimédia-szerkesztő programmal készítették, hanem egy igen tapasztalt PC-s játékprogramozó műve, így teljesen egyéni lehet és a sebességére sem lehet panasz.

Tulajdonképpen egyszerű dologról van szó, ugyanis megnézhetjük a Vímara II teljesen számítógéppel készült videoklipjét, rálephetünk a Toys of Ancient Gods Homepage-re (bővebb információért www.privatemoon.com) és játszhatunk egy óri játékkal, a Senet-tel, amit annak idején egyiptomi fáraók játszhattak.

A játék szabályait tökéletesen elmagyarázza a program, bár van egy kis hiba ezzel a dologgal, ugyanis ha elapozunk a szabályok végére ahhoz, hogy kiléphessünk a szabálymagyarázatról vissza kell lépniük egyesével az első oldalra. Az egyébként nagyon szép táblás játék másik hibája (ami lehet, hogy abból fakad, hogy eleve azt akarták a készítő,



hogy mindig a számítógép ellen kelljen játszani) az az, hogy nem lehet kettén egy más ellen játszani. Ez pedig azért hiba, mert egyébként nem könnyű egy Senet táblához hozzájutni, és kipróbálni barátainkkal, milyen is ez.



Blackout - Ezüstkötet

Három markás szekcióra osztható a prezentáció: az elsőben a zenekar eddigi történelméről ismerkedhetünk meg, amelyet a stúdióban készített fotók illusztrálnak. Ebből kiderül, hogy ki honnan és mikor érkezett a zenekarhoz, ki mikor lépett fel és hol, illetve kinek milyen a zenei hívtalása.

A második szekció minden eddigi megjelent Blackout albumról (három darab volt ezidáig) meghallgathatunk zenei részleteket. Én úgy vettem észre, hogy minden dalból, hiszen mindenféle címekre klikkelve újabb zenei motívumok hangoztak el. A legújabb album dalainak szövege is megjelenik a képernyőn, ami könnybeszédű azok azoknak, akik nehezen olvassák a bostó kézzel-írott soraikat.

Harmadik fő része a programnak maga a tiszta művészet, ugyanis egy rövid sétát tehetünk egy olyan képzeletbeli

galériában, ahol Kowalsky meglepően jó festményei kerültek kiállításra.

A multimédiás track-en akad egy-két hiányosság, ami feltűnt. Elsőként megemlíteném, hogy kissé nehézkes a kilépés (a festmények nézegetése közben ki kellett lőnom az egész taskot Wings alá, mert nem találtam más módszert arra, hogy abbaahagyhassam a képnézegetést), illetve a program néha kicsit lassuska. Ez valószínűleg annak köszönhető, hogy CD-ről fut, ami alapvetően lassítást szokott.

A másik tisztán szépségzeti hozzászólás, a zenekart bemutató részben némely oldalak között megváltozik a sorsoltásvé mértéke, ami azt jelenti, hogy kissé zsetesik a látvány. Ez persze nem jelenti azt, hogy a mondanivaló hiteltelen, vagy érdektelen lenne, de erre lehetett volna figyelni, ez csak egy-két oldallal növelte volna meg ezt a részt. Egyébként tetszett, ugyanúgy, mint az album.

Azt hiszem itt volt az ideje, hogy az igényes zenét játszó magyar zenekarok megmutassák egyéb irányú tehetségüket is. Ezek közül is elsőként kell, hogy megemlítsenem a Blackout-ot, amelynek legújabb albumán már számítógépes track is található, amelynek legeslegnagyobb pozitívuma kétségkívül az, hogy nem installál semmit, azonnal fut a CD-ről.

Beavis & Butt-head in screen wreckers

iszonyat és borzalmot, de ezek ismét nyomulnak. Az előző számban kivégeztünk három

különböző Beavis & Butt-head rettetnetet, két napra rá megérkezett a negyedik. Nem is reméltem, hogy jobb lesz, mint az elődei. S valóban ezek a fickók olyan taplók computeren is, hogy nem is várhatunk semmi jót, ha a nevüket halljuk. A mostani borzalmuk a desktop-unkat fátámdja meg és teszi világrádvá.

Megtörténhet, hogy mindössze némi "grafitti" jelenik meg, de megtörténhet, hogy lényegesen borzalmasabb effekték rotnának rá a munkaasztalunkra. Ja és, hogy mire

jő ez a program, szerintem találgassa az akinek hét anyja van. Szóval, ha nincs vírusunk, nem fagy a gépünk és minden remekül működik óvakodjunk a sárgahajú orturrakások rémíteteitől. A Viacom most már kiadhatna valami értelmeset is, mert én már meglehetősen unom ezeket az időtájakat. A közvélemény-kutatások adatai szerint, mindezek mellett nem zárhatjuk ki azt, hogy vannak olyan eszemert alakok, akiknek tetszenek ezek rendkívül beteg programok, s mindezek mellett a szerkesztőség testületét kijelenti, hogy ez nem bűn. Átmeneti, talán kinéhető probléma, amely nem igényel orvosi segítséget.





Azt hiszem nem meglepő, hogy az idegenforgalmi cégek érzékenyen és szinte azonnal reagáltak a multimédia adta

Worldwide Hotelguide

új lehetőségekre, hiszen akinek számítógépe van, és nyitott a világ új dolgaira, az potenciálisan turistajelölt. Ezek a népek pedig szeretik tudni mikor és hol szállhatnak meg, ugyanis nem mindegy milyen szolgáltatások és milyen áron érhetők el azokon a területeken, ahova pénz és energiát nem kímélve ellátogatnak.

Magyarán a Worldwide Hotelguide nem más, mint egy egész világot átfogó hoteftalálgató, amelyben országokra

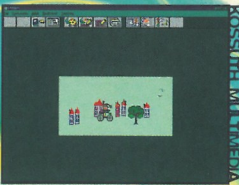
és városokra lebontva találhatunk izlésünknek, kívánalmainknak és pénztárcánknak megfelelő.

Természetesen mindent megtudhatunk: hány szoba van, milyen extrákat vehetünk igénybe, mi a hotel telefonszáma stb., sőt néha még fotókat is megnézhetünk a kiválasztott hotelekről. Sajnos ez a lista sosem lesz teljes, hiszen kedvenc világvárosom Bogota (Kolumbia) egyetlen hotellel képviselteti magát, ami nem igazán fedezi a valóságot.

Comenius Logo 3.0

Megjelent teljes verzió. Korábban már tudósítottunk a Logo készítésének kezdeti fázisáról, de most már a kész verzió is megtalálható a boltokban. A gyerekeknek szóló program, a multimédia fejlesztés rejtelmeibe, az objektum orientált programozás gyakorlatába vezeti az érdeklődőket. Nem csak a gyakorlatot szerezhethjük meg a Logo segítségével, hanem a programozás szemléltetvel is megismerkedhetünk.

Talán igazán a kicsiknek, a programozással most ismerkedő gyerekeknek való ez a program igazán, hiszen a Logo alapelveite is erre épül. Ha valaki nem látta volna még akkor elmondom, hogy ez a programozási nyelv tulajdonképpen teknősbéka-grafikák hoz létre, hiszen leprogramozhatjuk, hogyan mozogjon teknősnünk a képernyőn és mit csináljon. Ezzel persze meg lehet tanulni az alapvető programozási és grafikai ismereteket.



Utazás a naprendszerben

Érdekes új kiadvány láttam napvilágot nemrégiben a Kossuth kiadó gondozásában. A téma magyar nyelven eddig valahogy elkerült a „megmultimédiásítást”. Ez a dolog számomra érthetetlen, hisz angol nyelven több hasonló kiadvány is fel tudnék sorolni ami a naprendszerrel foglalkozik. Az Utazás a naprendszerben 400 színes fotón, és tucatnyi

filmen mutatja be az űrkutatás eredményeit. Űrszondák nyomába szegődve vizsgálhatjuk bolygónk közeli és távolabbi szomszédjait, információkat nyerhetünk pályájukról, felszínükről, és holdjaikról. A hangulatos zenevel kísért prezentációt a kiadó a középiskolások fizika-csillagászat tananyagának kiegészítésére ajánlja.

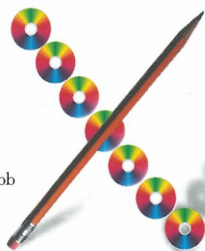
Flash, Gyu, shy

Készítse el saját CD-jét, legyen CREATIVE !

/Viszonteladónak: 85500 Ft. + áfa./

MILLIE & BAKO

CD-Recorder CDR4210. A GrafixSHS Kft. legújabb terméke a Creative CDR4210-es CD írójá, mely 2-szeres író és 4-szeres olvasó egységből áll. A hozzáférési idő kevesebb, mint 300 ms. A CDR4210 1 MB adat bufferrel rendelkezik. A csomagban a CD-RAssist és CD-RMelody programok és két üres CD is található. Új szolgáltatásként a GrafixSHS Kft. CD írást is vállal.



A GrafixSHS Kft. a Creative termékek hivatalos magyarországi disztribútora. A legrovidebb határidőn belül, a legkedvezőbb feltételekkel szállítja a teljes Creative termékskálát. Viszonteladónak Budapesten ingyenes házhozszállítás. Angol nyelvű szoftver- és termékleírás a GrafixSHS-től.



A Creative terméket keresse az alábbi dealereknél:

GRAFI X SHS
Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

Dealerek: Digitmodul Kft. 1137 Bp., Jászai Mari tér 5. • Lap Stúdió Kft. 1063 Bp., Zichy J. u. 3. • Mikropro Computer 1065 Bp., Nagymező u. 51. • Nádor Rendszerház 1141 Bp., Kőszeg u. 41. • PC World Kft. 1108 Bp., Venyige u. 3. • Qwerty Kft. 1114 Bp., Barók B. dt. 14. • Signal Computer 1135 Bp., Béke u. 11. • SZÜV Rt. 1145 Bp., Szugló u. 9-15. • FullKomp Kft. 1112 Bp., Menyecske u. 9. • Parasya Kft. Bp., Polus Center • Komel Kft. 1118 Bp., Csiky hegyek u. 12. • Számpro Kft. 5600 Békéscsaba, Szabadság tér 12-14. • Enter2000 Kft. Debrecen, Csapó u. 25. • Professionál-Miskolc Kft. 3525 Miskolc, Kishunyad u. 32. • PC Box Kft. 6722 Szeged, Mérei u. 12. • Lancer Kft. 9700 Szombathely, Szelet K. u. 11.

ANGOL NYELVŰ SZOFTVER- ÉS TERMÉKLEÍRÁS

INGYENES BUDAPESTI HÁZHOZZÁLLÍTÁS





CD-AKTÓ HOGYAN RENDELJEM MEG...



Nem lett drágább a lap! Továbbra is 198 Ft. A CD pedig olcsóbb lett... 650 Ft/db. Ez annyit jelent, hogy 1 Ft / Megabyte (6 liter Cola). Azoknak, akik eddig csak lassan tudták beszerezni CD mellékletünket, jó híreim vannak... Minden postán ingyen beszerezhető rózsaszín postautalvány segítségével azonnal (egy héten belül) megszerezhető a CD-kelet.

Lásd illusztráció!!!

Az előfizetés is leegyszerűsödött, ugyanezen laposka segítségével...

Nem maradt más hátra mint go to posta + kiszámlálni 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 összeg!

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

Ha az összes eddigi Other Side Magazin megrendeleddel akkor 7 db. megjelent számmal kell számolnod kedvezményes áron 850 Ft/db. Természetesen bármelyiket megveheted... Ha csak a CD mellékleteket szeretnéd akkor 650 Ft/db. Csak lap: 198 Ft/db. + 100 Ft postaköltség.

Előfizetés

Az egyéves megrendelés 5000 Ft, ez hat számot jelent CD melléklettel, kéthavonta + azokat az extrákat amelyeket csak azoknak csomagolunk akik megtisztelnak bennünket bizalmukkal. Most lássuk mit is rendelhetek meg! A teljes igényem nélkül összeszedtük a fontosabb programokat a korábbi CD-inkről. Természetesen ennél jóval több dolgot találsz a CD-ken, de ahhoz, hogy teljes tartalomjegyzék készíthessünk nem lett volna elegendő a egész lap sem.

Az elmúlt évben kiadott CD-ink tartalmából: Other Side 1.

(lap nélkül jelent meg ára: 650Ft)
Abuse, Apache, FIFA demo, Mortal Kombat3, Need For Speed, Mechwarrior2, The Dig, Tekwar, Witchaven, Wing Commander, Virtual Pool, Worms, Druid, Fatal Racing, Screamer, Tyrion, valamint bőséges segédprogram kínálat.

Ez volt a legelső Other Side CD, most rendel meg mert már nagyon kevés van belőle...

Other Side 2.

(Piros lap + CD 850 Ft, csak CD 650 Ft)
Descent2, Rayman, Fantasy General, Toshinden, Into the Shadow, Caesar2, Star Rangers, Frontlines, Big Red Racing, Ringed... plusz óriási shareware gyűjtemény, interaktív zene, film és könyvrovat. Vírusirtók, tesztprogramok... 650 Megabyte-nyi programáradat

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

EarthSiege, Abuse2, Pinball Illusions, Urban Runner, World Rally Fever, Track Attack, Afterlife, Settlers2, A 10 Silent Thunder, Fighting Duel... Interaktív sci-fi novella, rengeteg shareware játék és utility, multimedia programok, Internet, Scene... 647 Megabyte-nyi program halom. Információ és demo 70 játékprogramról...

Other Side 4

(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 bemutató (Ray Trace Animációk), Organic Arts, Scene rovat és Hydrophobia. 651 Érdekbyte-nyi érdekesség.

Other Side 5

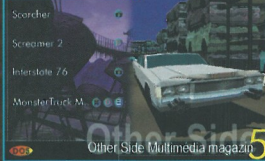
(Zöld lap + CD 850 Ft, csak CD 650 Ft)
Cyber Gladiators, Fire Fight, Hellbender, Hunter Hunted, 3D Ultra Pinball, Shattered Steel, SWIV 3D, Monster Truck Madness, Screamerz, Chaos Overlord, Cyberstorm, Lords of the Realm3, Hind... Muppet Treasure Island multimedia, 3D grafika a World Builderrel, rengeteg shareware, scene, Microsoft és Internet. Jóval több mint 650 Megabyte-nyi programválaszték. Több, mint 50 játékprogram előzetese és demója.

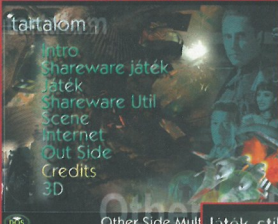
Other Side CD 6

(Kék lap + CD 850 Ft, csak CD 650 Ft)
The Cashm, Scorched Planet, Syndicate Wars, ToonStreet, Neverhood, Death Rally, Roadrash, Deadlock, Star General, Jagged Alliance: Deadly Games játszható demók, Magic the Gathering desktop themes, Virtuális Internet, 3D sorozat Imagine és Bryce... Homepage editor, 60 perc Real audio rádióműsor... 640 Mega full program...

Other Side CD 7

(lap + CD 850 Ft, csak CD 650 Ft)
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, K&ND játszható demó, FlipOut slide, Destruction Derby játszható demó, Scorchler játszható demó, Fjfa '97 játszható demó, The Quering slide, Awale, Centiped'em, Fatal Fumes, Jack Flash, Ring of





the Magi, Star Gunner, WarDiary, Daytona USA játszható demó, Diablo játszható demó, Fallen Haven játszható demó, Fifa '97 játszható demó, Gex játszható demó, Helicops játszható demó, Mechwarrior 2 Mercenaries játszható demó, Sonic játszható demó, Sega Rally játszható demó, Virtua Cop játszható demó, CD Tools, COMDIC, DirSize v2.6, SciTech Display Doctor v5.3, Game Wizard 32 v3.0, PCXDUMP v9.30.

Ezen kívül a szokásos SCENE, 3D, és a fergeteseg Bodyline rovat oldalai között találózhatsz. Lemezságú rovatalunkban Hydrophobia CD edition! A listában nem tüntettük fel a shareware segédprogramokat, vírus ellenőrzőket, tomoritőket és ezek aktuális verzióit természetesen mindegyik CD-n megtalálhatod...

Megrendeltesd már? Ha valamit nem találsz a CD tallózásunkban, még nem biztos, hogy nincs a CD-inken. Hívd a szerkesztőséget a 267-9390-en.

Összegzőként álljon itt az Other Side vásárlók kézikönyve

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

- Postán, telefonon, faxon, E-mailon, levélben vagy személyesen, esetleg más módon... A címünk változatlan 1399. Bp. Pf. 701/ 113 és a szerkesztőség a 1077 Bp. Wessellényi u. 57 III em. 4.
- A telefonunk 267-9390 alkalmas a szerkesztőség elérésére, ezen a számon továbbra is kérdezősködhetsz.
- Az előfizetés a lapra továbbra is 5000 Ft/év egy evre.
- A lap + CD sem változott 5000 Ft/ év maradt.
- Egy CD megrendelése 650 Ft+ 100 Ft postaköltség, ha a lapot újságosnál vetted CD nélkül.
- Kedvezményeink minden előfizetőre vonatkoznak. Egy éves előfizetés esetén 5 lapot fizetsz és legkevesebb hatot kapsz, s ez a szám csak felfelé változhat. Bizonyos esetekben csak az előfizetők kapnak ajándék CD-ket. Természetesen ingyen...
- Ha budapesti vagy, malacod van, mert csak beszélés a Wessellényi u. 57-be a Cinema

boltba, és megúszta a postaköltséget. A CD csak 650 Ft (ami ugye nem semmi...)

- Ha feltétlen CD-s számot szeretnél, ámde vidéki vagy és nem fizetsz elő valamilyen előmög (inkább fizess elő mégis), koccogj el a közeli legnagyobb számítástechnikai boltba és keresd a lapot, ha nincs nekik csak CD-Mikkakk esetleg PC-Kutykurutti akkor értesd meg velük, hogy milyen pontos nekik az Other Side, esetleg ird meg nekünk a bolt nevét és címét, esetleg telefonszámát, hogy küldhessünk neki.
- Ha van vedd meg, mert másnap már nem biztos hogy lesz...



Other Side akciók az IFABO Bi/a standján májusban! Természetesen ott is teljes Other Side kínálattal várunk!

Nem kívágni, fénymásolni!

Véleménylap!

Végül segítsd a munkánkat a véleményeddel (fénymásold ki és küld be nekünk) A beküldők között demo CD-eket sorsolunk ki!!

Név: cím: életkorom:

Véleménylap

- Hányast adnál a lapra? 1, 2, 3, 4, 5
- Ha sorrendet kellene felállítani a lapok között, hova sorolnád? 3. Tetszik-e az új design
1. 2. 3.
4. 5.
- Kedvenc filmed?
- Naponta mennyi időt töltesz a gép mellett?
- Ha Windows 95 alapú lenne az Other Side megvennéd-e?
- Mi nem tetszik a lapban
- Mi tetszik a lapban
- Élgedett vagy a CD-vel?
- Kedvenc Other Side íród, kedvenc rovatod?

- a, igen.
 b, nem.
 c, bombajó
 d, a régi jobb volt



Ifabó előtti L



MechWarrior 2 Playstation - Activision

Lapzártá magasságában érkezett meg szerkesztőségünkbe a MechWarrior 2 Playstation változata. Én mint nagy "mechszállott" rögtön nekifeszültem a problémának. A harcrobot szimulátor generáció ezen tagja ismét meggyőzött arról, hogy nem feltétlenül kell több százezer forintot költeni PC-nk fejlesztésére, akkor amikor egy Playstation mindössze 30-40 ezerbe kerül.

Bevallom kezdetben kicsit furcsa volt a jó öreg Sidewinder-em helyett egy ilyen apróska szürke miccsodával irányítani az óriási masinákat, de a grafikai kidolgozás nagyszerűsége hamar feledtetett az aggályomat. Aki szereti a PC-s verziót, az feltétlenül nézzen rá a kis szürke konztra, ha teheti. Ez a változat szebb, és gyorsabb, mint nagy hírű testvére, minden másban természetesen megegyeznek. A Jade Falcon, és a Wolf Clan történetét immár egy kicsit könnyebben elérhető feltételek mellett is élvezhetjük.

zenejét újrakeverték, sőt, olyan dallamok is hallhatóak, amelyeket az eredetiben nem élvezhettünk.

Aki pedig még sosem szánta rá magát arra, hogy ennek a filmtrilógiának a zenéjét külön is meghallgassa, úgy, mint egy szimfonikus művet, annak eljött az igazi pillanata!

A BMC játékonny munkálkodásának köszönhetően ugyanis megjelent a magyar lemezboltokban is a The Star Wars Trilogy Special Edition teljes zenei kísérete. A Csillagok háborúja például hét új dallal gazdagodott, a Birodalom visszavág pedig tizenegy szimfonikus szereménnyel lett több.

Magyarán azt hiszem a sokkal dinamikusabban szóló filmzene újra lehetőséget ad arra nekünk, hogy megbarátkozunk a szimfonikus zenével, ha még eddig ezt nem tettük meg.

Larry 7 - Sierra

Meglehetősen jópofa ötlet, hogy Shy rámosztotta a Larry 7 egyfelkes ismétlését. Ugyan bolondulok a lányokért, na de az előnytelen külső rám nem igazán jellemző... Ez az a program amiről már szinte mindent leírtak. Megjelentek jobb-rosszabb "végjátézsások", rengeteg vélemény. Talán az Other Side volt az egyetlen hazai lap amiben nem volt még szó róla. Az ok egyszerű. Mi csak olyan programokról vagyunk hajlandóak írni, amik szépen megérkeznek a kiadótól. Nem igazán volt kedvünk elhozni valamely magyar cégtől, amikor meglehetősen jó viszonyba vagyunk a Sierrával. (A Londoni Rama-party kóteljének izét még ma is a számban érzem, pedig nem vagyok egy alkoholiista típus.) Szó, ami szó a 7. epizód a szokásosnál is kretenebbre sikerült. Egész egyszerűen a szerkesztőségünk kollektívan végigrohogta az egészet. Be kell ismerni, az öreg Larry csábító-technikája sokat finomodott az utóbbi időben. Elsősorban az öltözködése, különösen a fürdőruhája tetszett. Az állati motívumok (pl. elefánt) alkalmazása egyszerű és elegáns célzás, a szexibb nem fajfenntartó ösztönének felébresztése.



Höszünk persze ismét jól bánk a pénz, ha a játék vége felé már kifogy a "vonzeróból", és a technika találmányok sem billentik ki hihetetlen lelki nyugalmából, még ha egy ló nemesebbik felében kell is nyúlkálnia (Azok az effektek...) Merőben új ötletként merül fel, hogy egy nő a 120 C-fokos víz is könnyedén felfűz, főleg ha a zuhanyrózsából indul meg az áldás. Sorolhatnám még a kretenebbnél kretenebb ötleteket, de elég hamar betelik egy flekk, így a végére már csak egy jó tanács marad. Meg ne szagold a CyberSniff-en az 5-os és 8-as szagokat!!! Broaf.

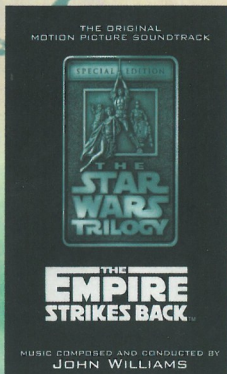
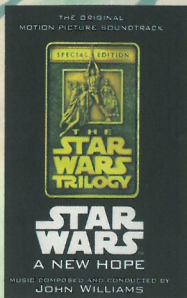
Tempest X3 - Interplay

Talán vannak köztünk olyanok, akik emlékeznek a régi szép klasszikus 8bit-es konzolokon hódító Tempest-re. Furcsa egy játék annyi szent, de az ötlet meglehetősen egyedi. Ez a játék egyike azon kevés programoknak ami minden létező géptípusra megjelent. A legújabb változat Playstation-re készült el, és ennek megfelelően talán a legszebb is. A játék lényege tulajdonképpen egyszerű. Adott egy hatalmas alagút, amiben folyamatosan haladunk előre, géppúkkal a falon körbe-körbe tudunk mozogni. Velünk szemben mindenféle gonosz izék vonulnak fel, amiknek nem igazán szabad elérniük a cső peremét. A feladat innen már egyértelmű, löhetjük őket ahol érjük. Az egész leginkább egy cső alakúra hajtott Space Invaders-re hasonlít, így aki kedveli az egyszerű, de szépen kidolgozott játékokat, annak érdemes megnéznie az X3-at.



StarWars

Ismét bemutat-ták a Csillagok háborúja trilógiát a mozikban. Azt azonban már valószínűleg kevesen vehették észre, hogy a film



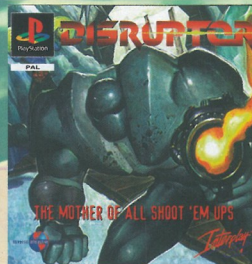
ast minute ©...



Lomax - Psygnosis

Pár napja sikerült megnyitnunk a Psygnosis csapatát. Azóta hatalmas mennyiségű esomogot zúdított rájuk. Ezek között volt a Lomax is. A Lemmingekről azt hittem már minden bőrt lenyűztak, szegények már szinte közhelyessé váltak, így júrca színlóként hatott a Lomax. Ez a program egy platform játéka, és leginkább az Amiga Super Frog-ra emlékeztet. Jófoja új ötlet, hogy a főszereplő lemming megőrizte extra tulajdonságait, így képes pl. hidat építeni, vagy ásní. Ezeken felül Taz-hoz hasonlóan be tud porogni, és ilyenkor szinte nincs is ellenfele. A program Win '95 alatt fut hi-color-ban, és ténykedésünket remek CD-audio kíséri. A hangulatra se lehet semmi panaszunk, a grafika kedves, kézzel rajzolt, és szépen animált. Új színlőt (Legalábbis PC-n.), hogy hősünk képes térben is mozogni. Előre-hátra begyalogol a háttérbe, és ott folytatja a kötekedést. Jófoja kis prógy a Lomax, bár elég nehéz. Igazán beletemetkezni csak a "platform-megszállottak" fognak.

Disruptor - Interplay - (PlayStation)



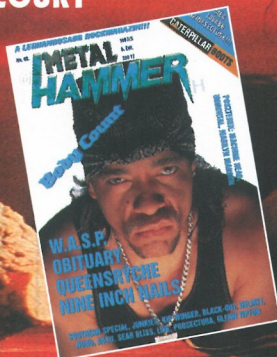
Azt hiszem most az egyszer hihetünk a propagandának, ugyanis a Disruptor borítóján a következő szerény felirat olvasható: The father of all shooting games. Általában unálommal vegyes undorral szoktam az ilyen játékokat félrelökni, mindig úgy érzem, hogy a fellengzős szövegekkel a játéka hiányosságait takargatják. Azonban a Disruptor jól rácsófol erre. Én, aki mindig ellene voltam a Doom típusú játékoknak, most önfeledten nyomogattam a kontrollert és vadul lelővöldöztem mindenkit, aki csak arra jart. Még kell, hogy mondjam, ez nagy-nagy élvezetet okozott nekem és már alig várom, hogy megjelenjen a lap, hazahozhassam a Disruptort és végigjátszhassam. Egyébként, ha még nem derült ki, ez egy szokásos (texturátoros) Doom-klón, amiben ugyanúgy fegyvereket, municiót és egészséget találunk, rengeteg különböző lényecséket kell kiirtanunk stb. Magyarán új ötlet nemigen van benne. Azonban a játszhatóság és a megvalósítás alapján valóban igaz a propagandaszöveg. Koszi az élményt Interplay...

Flash, Gyu, Shy...

METAL HAMMER

Májusi exkluzív sztorik:

NINE INCH NAILS
BODY COUNT
NUNO BETTENCOURT
HELMET
QUEENSRYCHE
VÁGTÁZÓ
HALOTTKÉMET
PROSECTURA
WINGER
W.A.S.P.
OBITUARY



A MÁJUSI SZÁM
 MÁR AZ
 ÚJSÁGOSOKNÁL!

A LEGHANGOSABB ROCKMAGAZIN!!!

Mit találhatsz az O Hello!

Nem volt CD a lapod borítóján? Ne hagyd ki a mostani számot se, mert a legnagyobb bulikról maradsz le. Ha veyódsz egy szuper CD mellékre híd a szerkesztőséget (267-9390) vagy robogj a postára és dobj be egy rózsaszín utalványon 650 Ft-ot (+100 Ft postaköltségre), esetleg látogasd meg kedvenc szerkesztőidet a Wesselenyi u. 57 III. 4.-ben. Várunk szeretettel. Ugyanígy rendelheted meg a korábbi számokat, de vigyázz már nagyon fogy a készletünk.

Most még minden CD 650 Ft + postaköltség. A 7. korábban megjelent CD-nk együtt most csak 4550 + 100 Ft postaköltség

Előfizetnél?

Egy teljes évre 5000 Ft!
6 szám CD melléklettel + ajándékok minden második hónapban! Tuti nincs áremelkedés.
Döntöttél? Igen? Erre a célra is használd a rózsaszín postautalványt! Címünk 1077. Budapest Wesselenyi u. 57. III. 4.

Játékok

A magyar fejlesztésű Imperium Galactica exkluzív demonstrációja magyarul! Nézd és csodálkozz!

Demók a DOS-os felület alatt

Lost Vikings játszható demó, MDK játszható demó, Privateer 2 Darkening játszható demó, FallOut slide, Heavy Gear slide, Hexenz slide, Quake MissionPack i82 slide, Dominion mozi, Imperium Galactica exkluzív filmrészlet, Settlers Mission CD játszható demó, Conquest Earth slide, Dark Earth slide, DeathTrap Dungeon slide, TestDrive Offroad játszható demó, Axelerator slide, Formula 1 slide, HardCore 4x4 slide, Jedi Knight slide, X-Wing vs. Tie-Fighter slide, Rebellion slide, Yoda stories slide.

Shareware játékok

The Dungeon of Grimlor, Conquest, Dungeon of Death, G-Stones III, Invaders, Transland, Yabog, Best 3D Mahjongg, Albion térkép.

Játszható demók Windows alatt

DeathDrome játszható demó, G-Nome játszható demó, MDK játszható demó, Scarab játszható demó, SlamTilt játszható demó, Sonic 3 játszható demó, Air Warrior játszható demó, The Great Battles of Alexander játszható demó, Magic the Gathering játszható demó, Stars játszható demó, Ecstática 2 játszható demó, Koala Lumpur játszható demó, Yoda Stories játszható demó.

Multimédia oldalak

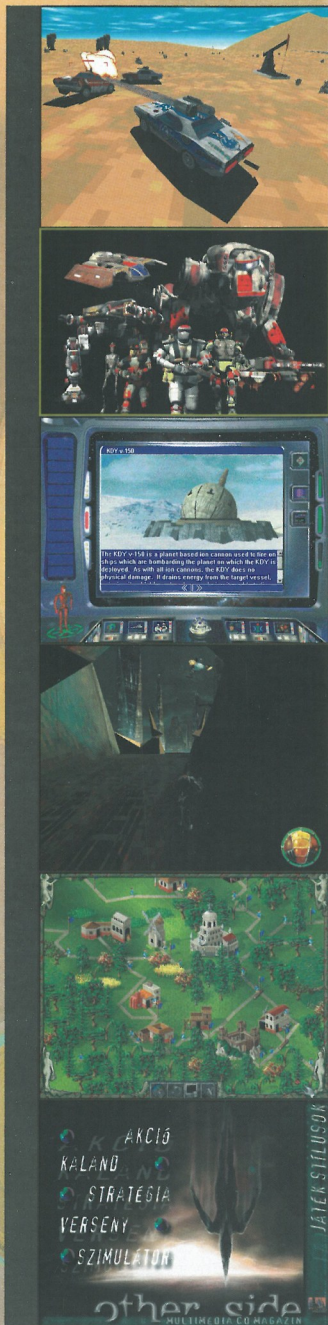
Modem idők rádióműsor, IQ-Test, Comenius Logos3.0

Lemezújságok

A Hydrophobia legutóbbi száma CD-s változatban is!

InterNet

Az eddig megjelent Java tanfolyam teljes anyaga DOC formátumban.



Other Side CD #8-on.

Az IFABO alkalmából kiadott számunk immáron a nyolcadik, reméljük már mindegyik CD-nket megismerték és sok kellemes órát töltöttek el a rajta található programok segítségével. Most is a tavaszi program özőn legjavát kínáljuk.

Fontos a CD továbbra is külön DOS és Windows 95 platformmal rendelkezik! Mindezt azért, hogy mindenki tudja próbálni a neki tetsző programokat. Ha nem boldogulsz valamivel hívj!

NAGYON FONTOS!

A CD-n első alkalommal találsz **TELJES JÁTÉKOT!!!**

A Sierra engedélyvel feltettük a **RED BARON** teljes játszható verzióját (1990-es kiadású. 16 színű verzió) Lehet tehát hasítani a határtalan eget és irtani a kétfedelüket.

ShareWare segítségék DOS-os programok:

COMputer DICTIONary - Angol - Magyar Számítástechnikai Szótár
(c) KreaSoft Stúdió - Péteri László. 1991 - 1996 - 2.60 v.

F-Prot legújabb változata Windows programok:

MagicSuite - Magic the Gathering Adatbázis.
DirectX 3 - A nélkülözhetetlen Windows-os futtatórendszer legújabb változata.
Executive Desk '97 - Jópoja határidőnapló.
Hard Disk Led 1.1 - Hard disk ledek a faskbar-on.
Hex Workshop - Hex Editor és számológép.
ICE VIEW 95 V1.1 - 30 formátumot ismerő képkukkoló, és képlőpó program. Képes a DirectX-es programokból is képet kiszedni.
LView Pro 1.D2 - Kép manipuláló program sok funkcióval.
Magix Music Studio Demo - Zeneszerkesztő program.
Digital Organiser - Szép, jól használható határidőnapló.
QuickTime 16 és 32 bites változata - Videólejátszó és driver MOV formátumhoz, legújabb kiadású.
Scitech Display Doctor 5.3a - Jó kis Windows-os "vezérlő".
Time & Chaos - jól használható határidőnapló és telefonregiszter.

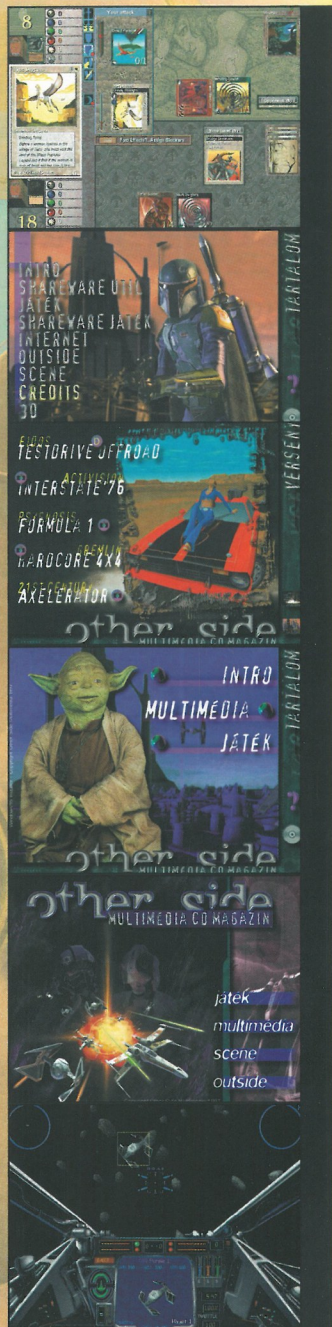
VirusScan for Windows 95 by McAfee - Version 3.0.0 (3000) 02-20-97
A legújabb Windows '95-os Scan.
WinHacker '95 2.0 beta - Windows beállító program.
Winzip 95 - Zip Windows '95 alá.

Scenest 97 party report

Ezenkívül a szokásos OutSide, Scene, és 3D rovatok, valamint némi információ a Sky-Dunk-ról.
Videó és Zene ajánlat a legjobbakból...

CinemaBox Videófilm katalógus 2000 filmmel, árakkal (ha valami tetszik telefonálj!)

Megrendeltesd már?



ROYALCOM P®

SZÁMÍTÁSTECHNIKA - BIZTONSÁGTECHNIKA

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

HOTLINE: Számítástechnika: 06 (20) 377-155 Biztonságtechnika: 06 (20) 377-166
Aktuális árlistánkat Web-oldalunkon olvashatja, ahol a kiválasztott terméket meg is rendelheti.

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

Atlantis Entertainment

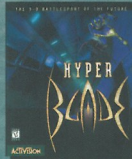
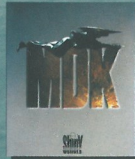
Hardware, Software, Netgame

1078 Budapest, Nefelejcs u. 51. Tel.: 06-20 277-705

E-mail: atlantis3d@hotmail.com

- A legmagasabb igényeket is kielégítő multimédiás PC-k kivánság szerinti összeállítása
- Micronics alaplapok, STB, Orchid grafikuskártyák
- ViewSonic, Eizo monitorok
- Számítógép-hálózatok kiépítése
- 3D-s VR alkalmazások, Multimédiás kiegészítők
- Klubtagoknak 5-10 % kedvezmény
- PC, Mac játék és felhasználói programok nagy választékban
- THX, Dolby Surround térhatású házi mozi rendszerek
- Rendelésre képlemezek (Laserdisc, DVD) beszerzése
- Kérésre ingyenes árlistát, tájékoztatót küldünk
- Bizományi értékesítés, vidékre csomagküldő szolgálat

Nálunk 4 gépen non-stop hálózati játékokat játszhat (Orchid 3D-s kártyákkal felszerelt Pentium PC-ken)



Jó hírünk van – INTERNET a zsebben

1. Melyik mobil kommunikációs eszközt illetve szolgáltatást értékesebb az EasyCall?
2. Véleménye(d) szerint az elmúlt év végéig a Földön hányan használtak személyhívó készüléket?
 - a) 30 millió
 - b) 60 millió
 - c) 95 millió
3. Hogyan jelzi az EasyCall személyhívó készülék, hogy üzenete érkezett?
 - a) hangtalan rezgéssel
 - b) hangos csipogással
 - c) mindkét módon jelzi

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 következő címre 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



HA

AZ INTEL PERLI AZ AMD-T ÉS A CYRIX-ET

Az Intel Corporation pert indít az Advanced Micro Devices Inc. és a Cyrix Corporation ellen a Pentium multi-média chip-ek MMX védjegyének megsértése miatt. Az AMD szövíője szerint az MMX nem lehet érvényes védjegy, mivel ez egy technológiát leíró terminus, és szeretnék reklámkampányukban ezt felhasználni. Az Intel szerint viszont az AMD és a Cyrix csak a technológia licens-ét vásárolta meg tőlük, a névhasználati jogot nem.

RD

SMARTCARD-OT OLVAS A FLOPPY DRIVE

A Fisher International Systems olyan perifériát kínál 60 dollárért, amelyet a floppy-meghajtóba helyezve Smart Card olvasására teszik azt alkalmassá. A SmartCard olyan új típusú hitelkártya, mellyel elektronikus pénzügyi tranzakciókat lehet lebonyolítani.

WA

INTERNET ELÉRÉS KABELTÉVÉ HÁLÓZATON

Az US Robotics hamarosan megkezdí a kábeltévé hálózaton keresztül Internet hozzáférésre alkalmas modem tesztelését. A cég 1998 elejére tervezi az új modemek piacra hozatalát.

RE

600 MHz-ES INTEL PROCESSZOR

Az Intel elkezdte a Merced (P7) kódnevű 600 MHz sebességű processzorának fejlesztését, és egy év múlva tervezik a 1 GHz sebesség elérését. Ez a processzor az Intel első 64 bites processzora, és a maga 600 Mhz sebességével túlszárnyalja majd a jelenlegi leggyorsabb, 500 Mhz-es processzort, amelyet a Digital gyárt. A processzor egyszerre nyolc utasítást lesz képes feldolgozni (a Pentium Pro „mindössze” három utasítást képes egyidejűleg feldolgozni). A processzor gyártását várhatóan 1999 elején kezdik majd meg.

PENTIUM II

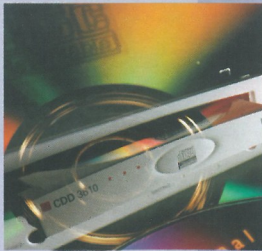
Az Intel hivatalosan bejelentette, hogy a Klamath kódnevű, MMX kiegészítéssel felszerelt Pentium Pro processzor neve Pentium II lesz. A Pentium II meg ebben a félévben piacra kerül, várhatóan 233 Mhz-es változatban. Ezzel a processzorral az Intel elsősorban a vállalatokat célozza meg, otthoni felhasználásra az MMX Pentium-ot szánják. A Computer Intelligence piackutató cég adatai szerint az USA-ban januárban eladott személyi számítógépek 27%-a tartalmazta az Intel MMX multimédia Pentium chip-jét.

AZ AMD ELKEZDI GYÁRTANI MMX-ES PROCESSZORAIT

Az AMD április elejére tervezi K6 kódnevű processzorainak bemutatását, melyeknek tömeggyártása már beindult. Az új MMX technológiával készült processzor az Intel Klamath processzorával fog versenyezni. A K6 egyelőre 200 Mhz-es változatban kerül forgalomba, és nagy előnye az Intel processzoraival szemben, hogy a 16 bites utasításokat gyorsabban hajtja végre azoknál, így DOS, Windows 3.1 és Windows 95 operációs rendszerek mellett jobb eredményeket produkál, mint az Intel processzorai.

A 3COM MEGVESZI A U.S. ROBOTICS-T

A 3Com hálózati elemekkel foglalkozó cég megvásárolta a U.S. Robotics modemgyártó vállalatot 6,6 milliárd dollárért. A létrejövő 3Com nevű 12000 alkalmazottat foglalkoztató óriásvállalat éves bevétele 5,5 milliárd dollár lesz, így csak a Cisco előzi majd meg 6 milliárd dolláros bevételével. A 3Com a hálózati kártyák gyártói között, a U.S. Robotics a modemgyártók között volt a legnagyobb. A vásárlás hírére azonban mindkét cég részvényei estek a tőzsdén, mivel szakértők szerint az U.S. Robotics 7 milliárd dollárnál is többet érne. Az viszont biztos, hogy a hálózati ágazatban ezentúl két nagy rivális fog versengeni egymással: a 3Com és a Cisco Systems.



MNP 56

A Microcom és a Rockwell szövetséget kötött az 56 KB/s modemszabványok megalkotása érdekében. A Microcom jelenleg az MNP 56 kommunikációs protokollon dolgozik, a Rockwell pedig beépíti az MNP 56-ot saját technológiájába, és más nagyobb gyártókat is erre ösztönöz. Jelenleg két 56 KB/s protokoll vetélkedik a piacon, a Rockwell és a Lucent K56flex, valamint az U.R. Robotics X2 technológiája. A kompatibilitás megőrzése érdekében a riválisok minél előbb el akarják dönteni, hogy melyik protokoll legyen a szabvány, persze a maguk javára. A harc eléggé éles, erre utal az is, hogy a Motorola elállt attól a szabadalmi pertől, amelyet a Rockwell ellen indított, és szövetségre lépett vele az 56 KB/s modemszabványok kidolgozására. A bejelentést követően azonban pert indított az U.S. Robotics ellen, ugyancsak szabadalomértés miatt. Minden esetre érdekes, hogy amint a Motorola szövetségre lép a Rockwell-el, rögtön beperelte a rivális 56 KB/s szabványt kínáló vállalatot. Hát igen, élesben megy a harc, és aki megnyeri annak sokat hoz majd a konyhára.



20-SZOROS SEBESSEGŰ CD-ROM A HITACHI-TŐL

A Hitachi megkezdte új, 20-szoros sebességű CD-ROM meghajtója gyártását. A CD-2000 névre keresztelt meghajtó a CD-ROM lemezeket 3000 KB/s sebességgel játssza le, hozzáférési ideje pedig 100 milliszekundum. A meghajtóba dupla lensét és dupla lézer lejtőfójelet szereltek, valamint 265 KB bufferrel rendelkezik, az ára pedig az egekben (a gyártók számára készült mintadarabok ára 90000 yen, a lézer lejtőfójelet pedig 30000 yen-ért adja a Hitachi).

DECOR



AZ ÚJ ERICSSON GF 780

Mostanáig nem foglalkoztunk a mobil kommunikációval, de az Ericsson legújabb csodasimája s az ezt bemutató sajtótájékoztató kapcsán meg szeretnénk osztani veletek azt a nagy-nagy élményt, amely minket ért. Ugyanis kipróbáltuk az egészen apró gépet, melyek súlya 135 g, méretei (105 mm x 49 mm x 24 mm). Rendkívüli sima felületi kialakításának köszönhetően tökéletesen illeszkedik a tenyerébe, és zsebben is könnyen hordható. Beszélgetési és készenléti ideje 3, illetve 60 óra. Külön érdekessége az, hogy a készülék tulajdonosa is komponálhat dal-mokat a csöngetés egyénivé tételére. Mindent összefoglalva az apró telefon igen nagy tudású, de sajnos egyelőre nem túl olcsó. Gondolom egy év múlva ez már nem így lesz.

PHILIPS ÚJONSÁGOK

A Philips, amely talán a világ leginnovatívabb cége a CeBit-en sok-sok érdekes új izgalmas újdonsággal jelentkezett. Ezek közül is kiemelkedik Shy nagy-nagy kedvence, a Velo i, amely az első Handheld PC-je a holland gyárnak. Windows CE operációs rendszert használ, amely a Windows 9x csakkettelt verziója. A beépített szoftverek között Microsoft Pocket Word, Microsoft Pocket Excel és Microsoft Pocket Internet Explorer is található, amelynek segítségével a zsebkönyben hordható masinával bárhol internetezhetünk, illetve bárhol szerkeszthetünk szöveget vagy készíthetünk táblázatokat, melyeket azután áttölthetünk PC-nkbe azonnal használhatóvá válnak adataink. Következő szenciáció a többször újraindító CD, melyhez spéci drive, a CDD3610 kell, amelyen ugyanúgy írhatjuk és törlhetjük adatainkat, mintha egy floppy lenne. Persze a sima CD-R nem megfelelő hozzá, hanem CD-RW-re van szükségünk, amelyet a Philips szintén gyárt és forgalmaz. Most már csak az a kérdés, mennyire fog kerülni. Harmadik szenciációnk a Brilliance 4500AX monitor, amely egy 14,5 hüvelykes LCD monitor. 1024x768-as módban akár 75Hz-el is meghajtható! Ezt 256000 színnel is meg tudja tenni. Én már előre látom a sorsunkat: már csak néhány év és a számítógép asztalunkon felszabadul majd egy csomó hely, és nem megy majd a szemünk tönkre a katódsugárcsőves monitoroktól.

Gyu



DOS Helpline 8

Sokaknál a DOS-t, mint operációs rendszert a Norton Commander jelenti, és ha megszérül vagy tönkremegy, akkor a gépet teljesen használhatatlannak minősíti a felhasználó. Ebben próbálom meg segíteni néhány hasznos DOS utasítás leírásával. A végén közlök néhány hasznos tanácsot Windows 95-felhasználóknak. Levelek most kisebb számban érkeztek, úgy látszik a legújabb számmal nem volt probléma, vagy mindenki elolvasta az olvass.el nevű file-ot.

Lássuk a DOS-t...

Nem fogom teljesen az alapoknál kezdeni, mert aki használ már valamilyen commander-t az tudja, hogy mi hogyan épül fel. Ha rendszerlemezről indítjuk a gépet és a winchester teljesen új, akkor mindegyikét létre kell rajta hoznunk egy particiót. Ez a művelet az FDISK nevű programmal végezhető el. Betöltése után válasszuk az 1-es pontot, majd újra. Ezek után mindenre yes-t kell válaszolni. Figyelem ezt csak akkor csináljuk így, ha csak egy winchesterünk van a gépben és még teljesen új. Ellenkező esetben adataink elveszhetnek. Mivel enél a winchester-ről bootolni szeretnénk, ezért még a 3. Pontot is válasszuk ki (set active dos partition). Ezek után a gépet indítsuk újra (továbbra is a rendszerlemezről). Most már csak le kell formálni, aztán már bármit másolhatunk rá. Nem árt így formálni: FORMAT C: /S /A 5 paraméter arra szolgál, hogy a rendszer file-okait is a C meghajtóra másolja, hogy a rendszer file-okait is a C meghajtóra másolja. Ezt később a SYS C: utasítással tehetjük meg. Nem elég ha simán felmásoljuk a szükséges állományokat! Ez persze egy leegyszerűsített változata az egésznek. Lehet több particiót is létrehozni és még sok mindent mást is megtehetünk itt, de erre most nem térek ki részletesebben. Ha ezt sikeresen megtettük telepíthetjük az operációs rendszert. Jelen esetben DOS lesz ez, melynek legalapvetőbb utasításait ismertettem most a teljesség igénye nélkül.

File-ok létrehozása, törlése, és másolása

File-ot másolni a COPY paranccsal lehet: COPY "forrás file" "cél file" a forrás és a cél file-nez nem árt útvonalat is megadni, és ha más nevet adunk meg nekik, akkor át is nevezi. Nem fontos megadni a cél file-ot, elég csak az útvonalat: COPY A: *.* C: X

ezzel az X könyvtárba másolja az a meghajtóban lévő lemez tartalmát. Ha megadjuk a /Y paramétert akkor automatán felülírja. Létre is hozhatunk file-ot a COPY-val. Például írhatunk vele batch file-ot: COPY CN AUTOEXEC.BAT eme parancs kiadása után szépen soronként írhatjuk be amit csak akarunk, ha befejeztük nyomjuk meg az F6-ot vagy a CTRL-Z-t, aztán ENTER. Ugyanígy lehet file-okat mozgatni is csak a COPY paranccsal helyettesítjük be a MOVE-al (azt hiszem az s.o DOS óta létezik). File-okat természetesen törölni is tudunk, a DEL paranccsal (régben létezett az era v. erase parancs, de mostanában, ha ezt beírom a gépem csúnya hibázukeneteket küldözget vissza). Megadni nagyon egyszerű DEL "file név", ha több file-ot akarunk törölni egy listát, akkor még egyszerűbb, hogy biztos-e, de egyébként ennyi az egész.

Könyvtárak létrehozása és törlése

Könyvtár létrehozása az MD paranccsal történik, amely a „make directory” rövidítése, a következőképpen: MD „könyvtárnév” a könyvtár neve 8+3 karakterből állhat. Ha ez sikerült, nem árt ha is tudunk lépni ebbe a könyvtárba, ezt a CD paranccsal tehetjük meg: CD „könyvtárnév”. Visszalépni a főkönyvtárba többféleképpen lehet. Az egyik, amellyel bárhonnan a megtehetjük ezt CD ebből a főkönyvtárat jelöli. A másik mód, amellyel egyet lehet visszafelé haladni a struktúrában az: CD .. a .. jelöli a visszalépést. Természetesen ezt lehet kombinálni is, például így: CD .. windows system color ebben az esetben egy könyvtárat visszalepve szépen belepédünk a Windows egyik alkönyvtárába. A jel csak akkor jelent főkönyvtárába lépést, ha rögtön a CD után áll, itt csak elválasztó szerepet tölt be. Törölhetjük is a könyv-

tárakat ehhez nyújt némi segítséget az RD parancs amely a következő módon működik: RD „könyvtárnév” csak akkor működik, ha nem éppen benne állva próbáljuk magunk alatt vágni a fát. A másik kikötés, hogy teljesen urennek kell lennie a törölni kívánt könyvtárnak. Ez kicsit nehézkes, főleg ha például egy játékprogramot akarunk megszüntetni, akkor lehet alkalmazni az MS-DOS 6.0 óta bevezetett DELTREE paranccsal, amely nem csak üres könyvtárat tud törölni: DELTREE „könyvtárnév” még egy utolsó megerősítés után már csak a múlté a könyvtár.

A DIR parancs szolgál arra, hogy megtudjunk mit rejt a lemezünk, a szintaktikája nagyon egyszerű. Ha azt a lemezt szeretnénk megnézni, ahol éppen állunk, akkor egyszerűen írjuk be DIR. Amennyiben másik meghajtóról kívánunk listát kérni, akkor megtehetjük így: DIR C: ez csak egy példa, természetesen bármely meghajtóra vonatkoztatva kiadhatjuk ezt a parancsot. Többféle paraméter adhatunk meg itt is. A /P-vel csak egy képmegjelenítési listát ad egyszerűen bármely billyentyű megnyomásával folytatja. A /W paraméterrel egymás mellé több oszlopban írja ki a kelt információkat, amely ebben az esetben csak a file-nevekre korlátozódik. A /A-val látni lehet a rejtett file-okait is.

Azt hiszem a fontosabbakat összeszedtem, de ha megismem, akkor írjatok.

Most lássunk egy-ekét WIN'95 tippet.

Sokan kétségbe vonják az Auroron értelmet, szerintem jó ötlet, hogy teljesen automatán indul el a behelyezett CD-ről a program, vagy audio CD-ről a CD-player. A legegyszerűbb megoldás a SHIFT nyomvatartása 3-4. másodpercig egy egy lemez beakasszák. A második megoldás az erre szolgáló kapcsoló átállítása. Eléggé elrejtették a készítőik. Control Panel System Device Manager CD-ROM Settings, ha mind ezt megtaláltuk, akkor szedjük le a jelet az „auto insert notification” mellől. A másik tippetem úgy hívják CleanSweep, ez egy nagyon jól használható WIN'95 tisztán tartó. A leg-több program, még az uninstall-osok is mindenféle file-okat hagynak a system és a Windows könyvtárában, de a CleanSweep mindent ki tud irtani, még a registry-ből is kiszedi a hivatkozásokat.

Christian

NYERTESEK

Előjertőink közül a legszerencsésebb az OTHER SIDE és a SONY Hungária közös nyereményjátékában a földjait egy SONY PLAYSTATION-t nyert:

Déri Norbert (Szombathely)

Az EasyCall játéknak helyes megfejtői közül a MemoEXPRESSION személyi hívót

Ifj. Straub György (Érd) nyerte!!

Az EasyCall ajándékoka:

Csordás Gábor (Székesfehérvár) és
Varga Róbert (Dunakeszi) kapja.

A játéknak folytatódik tehát érdemes bönögszni a lapban az EasyCall kérdéseket...

Az Other Side - Ecobit Red Alert játéknak az eredményeit is itt közöljük, Akik a RED ALERT akción nyertek!

A Red Alert teljes verziót, magyar nyelvű kézikönyvvel:

Frics Zoltán

2310 Lakhegy, Gát utca 7.
nyerte

Shareware CD-t nyert:

Mező Viktor
5130 Jászapáti, Ivancs út 4.

Havasi Roland
2800 Tatabánya, Sárberki ltp. 310 2/6

Ivánkai Tibor
3432 Emőd, Veres Péter út 1/a

Other Side ajándékokat nyertek:

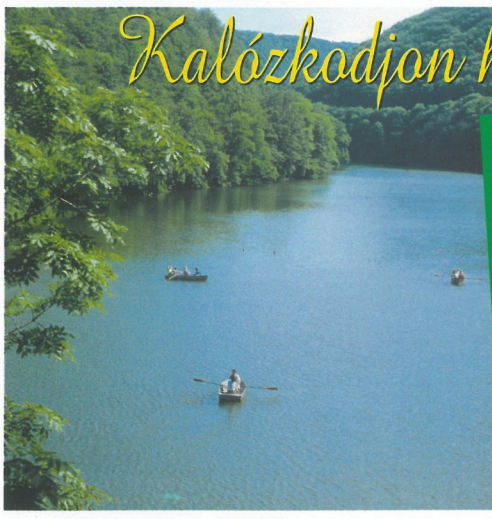
Arvai Imre
5420 Túrkeve, Széles u. 19/a.

Pfandler Zoltán
9400 Sopron, Szedes u. 4.

Tóth Lóránt
5000 Szolnok, Sas út 24.

A nyerteseknek gratulálunk, nyereményeiket postán küldjük...

Kalózkadjon hazai vizeken!



Aki a vizet csak a csapból és a túlszűfolt strandokról ismeri, számtalan gyönyörűségről marad le. Minden víz másfajta örömforrás: a tisztavízi patakok partja a kirándulóké és a pancsoló gyerekeké. A folyópart a vízitúrázó, a pecsók paradicsoma, és a bográcsban rotyogó balászlévek birodalma. A Balaton a családi kikapcsolódásé, a kempingezőké, a vízisportoké és a tóparti andalgásoké. Gyógyító vizeinkhez nem csak a sajátó ízületűek, hanem az épülni, szépiülni, felüdülni vágyók is zárandóknak. Szálljon vízre, mártózzon meg, hajózza be, fedezze fel Magyarország vizeit, és lubickoljon bennük.

Információ: **TOURINFORM**
Budapest, V. Sütő u. 2. Tel: 117 9800



Kiránduljon, üdüljön Magyarországon! Itthon otthon van!

BÚTOR

eg011 **Hémvásas számítógépszal, fekete fémváz, fekete asztal** ár: 12 990

A monitor és a billentyűzet tartókapja egymástól függetlenül különböző magasságokra szerelhető. Az alapítványi kiegészítéssel a csatlakoztatásról és a számítógépről. A monitor és a kiegészítő billentyűzet lámpái tartólapjának mérete: 650x400 mm, alacslap 300x400 mm.

eg012 **csereztanya asztal** ár: 12 990
eg013 **bükk asztal** ár: 12 990
eg014 **antracit asztal** ár: 12 990
eg015 **világos szürke asztal** ár: 2 190
eg016 **kiegészítő oldallap** ár: 2 090
eg017 **számítógéptartó**



MÁGNESLEMEZEK

ad002 **Verbatim DataLife Plus, felfonos formátú 3.5" DSHD** ár: 1 090
ad017 **3.5" DSHD formátú (no-name)** ár: 690
ad018 **3.5" DSHD formátú 25 db-os csomag** ár: 1 290

LEMEZTÁROLÓK

1006 **Floppy tartó doboz 100 darabos** ár: 790
1007 **Floppy tartó doboz 50 darabos** ár: 590
1011 **CD ROM Cube** ár: 1 990



SKENNEREK

gr002 **Primax Color Hand Scanner** ár: 18 890
A színes skanнер karakterfelismerő és képfeldolgozó szoftverrel is tartalmaz. 800 dpi felbontás.
gr003 **Primax Color Mobile Direct** ár: 27 900
Az új színes képi skanнер saját motorja gurítja a papírt felőlről, ezért széles a papírt és a betéti. 24 színes True Color képek, intelligens karakterfelismerés.
gr004 **Primax Compact 4800** ár: 49 900
4800 dpi-s színes skanнер, SCSI interfész, teljes szoftvercsomag.



NYOMTATÓK

ny002 **EPSON Stylus COLOR 400** ár: 55 900
720 dpi színes normálpapíron alapképletben. Új gyorsan száradó tinta, csillagzó színek. 100 lapos lapigazoló. Terjedelmes software-csomag, Creative Design Pack 97 CD.
ny014 **DeskJet 400C** ár: 34 900
Tintaugazgatás nyomtató, 600x300 dpi fekete-fehér, 300 dpi színes felbontás.

MODEMEK

ha001 **Best Data 33.6 F belső Data Fax Modem** ár: 27 900
ha002 **2834 FLX Külső Best Data 28800 Fax Modem** ár: 29 900
ha003 **2834 VLX Best Data Külső 28800 Fax Modem Voice Mail** ár: 34 900

COMPUTER DIRECT

Ma minden perc számít
Tel: (061) 270-9255 Fax: (061) 270-9287
Csongrád, Duci ut. 138 Budapest 62 Pf. 597 E-Mail: info@computerdirect.com

Válasszon katalógusunkból.

Adja le rendelését faxon, postán, E-Mail-en vagy telefonon.

Áprilisi akció: most 8 napon belül az ország egész területére ingyenesen házhozszállítunk 20 000 Ft rendelési érték felett!

Garanciális idő 1 év. Az árú átvételét követő 8 napon belül a rendelt terméket kívánáságra visszatesszük (új szerű állapotban, eredeti csomagolásban).

Az árak nem tartalmazzák az ÁFA-t

Kérje több mint hetezsá terméket tartalmazó katalógusunkat



JÁTÉKOK

ja001 **NHL 97** ár: 8 290
ja002 **FIFA 97** ár: 7 990
Ezben a játékban a sportág rajongói már nem csak a TV előtt, hanem a számítógép segítségével is élvezhetik a futball szépségeit.
ja003 **NBA 97** ár: 10 390
ja005 **Discworld II** ár: 9 590
ja006 **Hind** ár: 7 990
ja007 **Tunnel B1** ár: 7 990
ja010 **Virtua Fighter PC** ár: 8 790
ja011 **Syndicate Wars** ár: 8 790
ja012 **Flagle Alliance** ár: 7 990



JÁTÉK VEZÉRLŐK

ja025 **Primax Joystick** ár: 2 290
ja026 **Primax Gamepad, vezetékes Joystick** ár: 2 290
Kényelmes új formájú joystick, melyet élvezhet a számítógéppel játszó, ni nem csak a kézi játékok, akár be is lehet oldani a kanyarban.
ja027 **Primax Gamepad Infra Joystick 1 játékosnak** ár: 5 690
ja028 **Primax Gamepad Infra Joystick 2 játékosnak** ár: 7 590
ja029 **A4Tech Joystick** ár: 1 990



MULTIMÉDIA

ja035 **Sound Blaster 32 PnP** ár: 24 900
A vezetők hangkártyagyártó egyik legnépszerűbb terméke. Ideális a legújabb játékok, megalkotásához valamint professzionális célra is.
ja013 **Pro-Multimedia hangkártya** ár: 21 900
Audió vezérlő kártya új generációs csippekkel. Kompatibilis minden ismert PC-s hangkártyával. Full duplex beszélgetés modern kábelekkel, az Internet Phone szoftverrel. Internet Voice szoftver, amelyvel megszerkeszthetik a videóklórá színt hanganyagok.
ja015 **Sound Blaster 16 Value PnP hangkártya** ár: 19 290
ja016 **Sound Blaster AWE 64** ár: 33 900
ja017 **Video Blaster RT300** ár: 56 900
ja018 **Video Blaster SE100** ár: 45 900
ja019 **VideoHighway TR200** ár: 39 900
Digitális televízió. A szerelőlapokon munka közben is nézhető a felvett vagy halgatható a rádiót. Egyzene akár 16 csatorlában. 16 csatorlában is nézhető a programokat az adás időtartama. A képek közvetlenül vagy más videó forrásból is elmenthetők.



ja022 **Primax SoundStream 60 Watt hangfal** ár: 5 990
ja031 **Office Data mikrofon standard** ár: 2 690



3.6. Kivételek

A végére hozzácsaptam néhány apróságot, ami máshova nem fér be. Kezdjük mindjárt a kivételekkel. Programod futása közben hibák léphetnek fel, melyeket le bugznó lekezelni ohajtanál. Tegyük fel, hogy éppen SlaveClass osztályon történt egy újabb utazás, ezért meghívjuk Incavar metódusát. A metódus valahol a közepén észreveszi, hogy ez más sok volt az utazónak. Mit tehet? Szokásos megoldás szerint visszaad egy hibakódot a hívó programnak, ami ezt észreveszi (vagy nem) és megfelelően eljár. Sok baj van ezzel. Mindenekelőtt állandó baj és bosszúság a hibakódokat visszaadogatni felsőbb szintre. Aztán a kivételes eseményt jelző hibakódot összekeveredik a függvény valódi visszatérési értékével, mindenféle trükköket kell elkövetni, hogy mind a kettőt vissza tudjuk adni. Harmadrészt pedig a fenti kényelmetlenségek miatt a programozók hajlamosak figyelmen kívül hagyni a hibakódot, ami általában ritkán okoz kárt, de akkor annál nagyobbat. Szóval nem jó ez így sehogy.

A Javába bekerült egy ugyancsak jó ideje használt fogalom, a kivétel. Az ötlet eredetije a proceszervezésből származik, kivétel minden olyan programmegszakítás, amit a program maga okoz azzal, hogy valami nem egészen köser dolgot csinál. Nulla-val oszt például vagy végrehajl egy nem létező utasítást. A kivételkezelés programból ugyanazt jelenti: a program kijelenti, hogy kivételes esemény történt és a futás megszakad, a vezérlés a kivételkezelőre kerül. Hogy ez milyen kényelmes dolog, tekintünk meg SlaveClass osztályunk Incavar metódusát, ami a kivételes helyzetet most kivételes kivétellel jelzi.

```
class SlaveClass extends FirstClass {
...
void Incavar() throws RuntimeException {
    ++ 5;
    if( a == 100 )
        throw new RuntimeException();
}
}
```

Jó, jó egy kis magyarázatot is mellékelek! Incavar metódusfejelemben kijelentettem, hogy ez a metódus RuntimeException kivételt generálhat. A RuntimeException egy beépített kivétel a Javában, ha akarunk, saját kivételeket is kiralhatunk az Exception osztály bővítésével. A metódus természetesen a kritikus helyen létrehozhat egy új RuntimeException objektumot majd odaadtam a throw utasításnak. Ebben a pillanatban az Incavar futása megszakad, a vezérlés visszaadódik a hívó metódusnak. A hívó metódus két dolgot tehet hívott metódusok által generált kivételekkel. Először is továbbterjesztheti. Ehhez ő magának is ki kell jelentenie a metódusfejelemben, hogy ilyen kivételt dob.

```
void Incaller() throws RuntimeException {
...
SlaveClass sc = new SlaveClass();
...
sc.Incavar();
}
```

Ilyenkor probléma nincs is, ha Incavar kivétellel jön vissza, Incaller futása is megszakad és a kivétel az Incaller-t hívó metódushoz kerül. Ez így megy addig, amíg valaki egy kivételkezelőt nem csinál. Ezt így teheti:

```
try {
...
sc.Incavar();
...
} catch( RuntimeException ex ) { ... };
```

A try egy utasításblokkot kap. Ha ebben a blokkban bekövetkezik egy olyan kizárás, amit a try-hoz tartozó catch kezel, a blokk futása megszakad és a catch után következő blokk hajtódik végre. Ezután a vezérlés a try-catch szerkezetet követő utasításon folytatódik. catch blokkból több is írható.

```
try {
...
} catch( Exception1 ex1 ) { ... }
catch( Exception2 ex2 ) { ... }
```

Kivételeket tehát vagy továbbterjesztünk, vagy elkápunk. Harmadik (negyedik ...) eset nincs. Ha meghívunk egy metódust, ami valamilyen kivételt generál, de nem terjesztjük tovább és nem kapjuk el, erre a Jáva fordító a maga nyers, de határozott módján figyelmeztet minket, a programunkat meg nem fordítja le. Tulajdonképpen ezért is ítam le a kivételeket, mert a Jáva objektumkönyvtár nagyon sok metódusa generalilyeneket, így ezt alapszinten is tudni kell.

3.7. Csomagok

Ha bármit is akarsz írni Javában, meg kell ismerkedni a fordítási csomagok fogalmával. Fordítási csomag egyszerűen egy halom osztály, amit valami okból egybetartozónak minősítettek. A csomag neve kissé trükkösen áll elő. Ha az első betűcsoport csupa nagybetű, akkor ez egy hálózaton elérhető csomagot jelöl. PL-HU.bme.evt.PALLER.javapacks.examples. Ezzel azt mondtam, hogy van egy objektumcsomagom az evt.bme.hu gépen, mint PALLER felhasználó a javapacks/examples könyvtárban. A másik formában az első betűcsoport kisbetűt is tartalmaz. Pl.: javapacks.examples. Ez a helyi gépen elérhető csomagot jelent. A csomag nevéből könyvtárnév lesz, esetünkben javapacks/examples.

Mire jó mindez? Egy csomagot egy az egyben beemlhetünk az import direktívával. Pl.:

```
import java.lang.io;
```

Ekkor a Jáva-futtatórendszer rájön, honnan kell berántania a csomagot. Minthogy itt az első betűcsoport kisbetűből áll, ez egy helyi csomag. Minthogy az első betűcsoport pont java, ez a Jáva-rendszer egyik saját objektumkönyvtára, amit jó helyen tárol, nem vonalkoznak rá az általános elnevezési szabályok. Egyébként ezt is mondhatnánk:

```
import javapacks.examples.exe;
```

Ekkor a Jáva-rendszer végignézné a CLASS-PATH környezeti változóban felsorolt könyvtárakat, hozzáillesztené a javapacks/examples könyvtárnévet és ha az így képzett könyvtár létezik, a benne lévő exe osztályt betöltene. Egy csomagban sok osztály lehet, ilyenkor lustán írhatjuk azt, hogy

```
import javapacks.examples.*;
```

```
java
```

```
import java.awt.*;
```

Az utóbbi direktíva elérhetővé teszi az AWT (Abstract Window Toolkit, ablakkezelő könyvtár) összes osztályát. Szinte minden Jáva-programban szerepel ez a sor.

Egyelőre nem fontos tudnod, hogyan készíthetsz magad is csomagokat, ezt majd elve, ha akkor olvasod el a referenciában, amikor az Új Kor szuperprogramját írod. A Jáva saját csomagjait azonban ismerned kell. Ez következők most.

4. A Jáva objektumkönyvtár

Gondolom most már a hőcipőd is tele van a Jáva nyelvi létezőivel, ideje valamit motivációt adni. A motiváció pedig egy sorozat program lesz. Végig fogjuk követni egy WWW-lapba foglialható grafikus programcska fejlesztését a szerény kezdetektől egészen a világhír kuszobéig. Ekközben megismerkedünk a Jáva objektumkönyvtárral valamilyen.

Azért itt a "valamelyest" szócákt kihangsúlyoznám. A Jáva objektumkönyvtár NAGY. NAGYON NAGY. Még annak a néhány osztálynak is csak egy-két metódusával fogunk megismerkedni, amit használni fogunk. Ekközben is részletes leírást a könyvtár dokumentációjához foglak küldeni (emlékszel még az apidocs tar.gz fajra az elejen?) Ez van ...

Kezdjük is mindjárt egy kotelező lánccal.

Erre azonban már csak a következő számban kerül sor...

Azok kedvéért, akik nem követték sorozatunkat, elárulhatjuk, hogy a kezdetek óta kéthavonta mind beljebb jutunk a Jáva rejtelmeibe. A túrelmetlenek kedvéért az összes eddigi Jáva cikkünk megtalálható a CD-n az Internet alkönyvtárban (a mérete elég jelentős 37 879 byte). Word formátumban olvasgathatók és tanulmányozhatók. A kérdéseket továbbra is várjuk a szerkesztőség címére, illetve e-mail címünkön (others@zenet.hu)

Dr. Paller Gábor

tour

MIX

KONCERT ÉS STÚDIÓ

TOUR/MIX KLUBTÁGOKNAK KENDŐKÍVÜLI ÁRKEDVEZHÉNYEI



HIDI-MUSIC ZENECENTRUM BUDAPEST TOUR/MIX HANGSZERBOLT

1077 Budapest, Wesselényi utca 57. Telefon: 2679376

AriaProII AUDIX CELESTION D'Addario HOHNER MACKIE SONOR Zildjian TRACE

OS/2 Warp: A kezdés

Az előző számban már beharangoztam, hogy mekkora előnyt jelent a mindennapok esetében az OS/2 konfigurálhatósága, amely az objektum-orientált felépítéséből származik. Most kicsit jobban belemeredünk ebbe a témába.

(Figyelem! A mellékelt képek mindegyike OS/2 alatt készült! Sok közülük Nagy Tamás barátom munkája. Ha nem sikerül elsőre felismerni, az azért van, mert az OS/2 emnyire alakítható!)

Sokaknak, akik szeretnek játszani, vagy megvan a régi, jól megszokott programjaik DOS, vagy Windows alá, értékelni fogják az OS/2 azon képességét, hogy minden DOS/Windows programhoz képest külön CONFIG.SYS-t, illetve AUTOEXEC.BAT-ot rendeljen. Ráadásul nem igazán korlátoz bennünket a futtatott DOS/Windows programok számát illetően sem, hiszen a 255-ös bővítés szám itt az elméleti határt jelöli (csak bírjuk memóriával!). Lássuk hát, mit kezdhetünk egy-egy DOS programmal!

A fontosabb DOS paraméterek jelentése minden programnál más lehet:

- AUDIO_ADAPTER_SHARING – használhassa-e a hangkártyát
- DOS_AUTOEXEC – a program indítása előtt végrehajtott BAT fájl neve
- DOS_BACKGROUND_EXECUTION – fusson-e a program, amikor éppen más programban dolgozunk
- DOS_DEVICE – milyen meghajtókat töltsön be (mint régen a CONFIG.SYS-ben)
- DOS_HIGH – a DOS kernel az 1 MB fölötti (!!!) területre töltsse (így több a szabad memória)
- DOS_RMSIZE – csökkenthetjük a 640 KB-os memóriaméretet (programozóknak hasznos, illetve takarékos megoldás)
- DOS_SHELL – COMMAND.COM, vagy más parancsértelmező is megadható
- DOS_STARTUP_DRIVE – lemeztől, vagy imageből bármilyen DOS verziót bootolhatunk (!)
- DOS_UMB – a felső memóriablokk használata
- DPML_DOS_API – a DOS API fordítás használata DPML alkalmazások esetében
- DPML_MEMORY_LIMIT – akár 512 MB memóriát is adhatunk egy DPML programnak
- EMS_MEMORY_LIMIT – az EMS memória mérete, akár 32 MB méretig
- HW_NOSOUND – nem tud kiadni hangot az alkalmazás
- HW_TIMER – közvetlen időzítő hozzáférés (megszűnik a szakadozott programfutás)
- SESSION_PRIORITY – a programsekcio prioritása ("fontossága")
- XMS_MEMORY_LIMIT – az XMS memória mérete, 16 MB-ig

A fenti beállítások természetesen csak töredékét adják az összes lehetőségeknek, részletesen beállít

ható még a különböző videó- és memórialapok helye és kiterjedése, különböző emulációk kibekapcsolása, valamint sok program képes is bővíteni ezeket (soros-port gyorsítók, rendszerprogramok), így aprólékos fímonfangolásnak vehetjük alá minden programunkat, ideális futási környezetet biztosítva neki. (Az, hogy a temérék beállítás mit jelent, és mikor érdemes használni, megtudhatjuk a segítségéből is.) Kényelmeseznek emellett elegendő használni az "Add programs" rendszert, amin keresztül számos programot eleve a legideálisabb beállításokkal vehetünk fel. Ez az adatbázis folyamatosan frissül, az Internetről számos új játék és alkalmazói program ideális környezete letölthető és egyszerűen berakható a fájlba, sőt, mi magunk is bővíthetjük ezt, lévén nem több, mint egy textfájl.

(Ezeknek a beállítási lehetőségeknek köszönhető egyébként az, hogy míg például a GP2 dokkjában határozottan javasolják Wings felhasználóknak, hogy natív (eredeti) DOS alól futtassák a játékokat, addig OS/2 Warp alatt mindenféle trükk nélkül egyből fut, ugyanúgy mint a Quake, a Warcraft, a Tomb Raider és még sok másik játék.)

Lépjünk tovább a beállítások terén. Érdemes közelebbről megismerkedni az OS/2 Properties (Vagy Settings) noteszével, a különböző programok, objektumok, és még sok egyéb dolog beállítási ezen keresztül érhető el.

Mint látszik, számos színes fül övezi ezt a noteszt (Warp 3 alatt még oldalt voltak a szűrke fűlek), amelyek téma szerint csoportosítják a különböző beállításokat. Az ötlet régi, mint ahogyan az OS/2 is régi szereplője a számítástechnikának (nemrégien ünnepelte tizedik születésnapját!), a színes fűlek azonban újak, és a Lotus cég ötlete alapján készülték (a Lotus és az IBM egy ideje szoros házasságban élnek). A kizárte nem érdemes sok szót vesztgetni, mindenkiféle a felépítést. Egy gyűjtő beállítá-



sait vegyük közelebbről szemügyre. Az első oldalon az Icon található, itt adhatjuk meg az ikon kiemelését, az ikon alálítását, illetve két fontos dolgot. Az egyik a Template (Minta), amelynek segítségével a beállított objektumtulajdonságokat etalonnak fogadjuk el, és sokszorosítható tesszük (pl. a Create another-ral). A másik a Lock position, aminek köszönhetően az ikon nem mozdul el a helyéről, sőt elvonatni sem tudjuk, ameddig ki nem kapcsoljuk ezt a beállítást. (Ennek a fűlnek a második oldalán a gyűjtő ikonjának második fázisát láthatjuk, amikor megnyitottuk az ablakot, a gyűjtő nyitva lesz.)

A második fűl a Window, ahol beállíthatjuk, hogy kicsinyítő (ekkor vagy az alsó részbe, vagy egy külön gyűjtőbe kerül az ikon), vagy elrejtő gomb legyen az ablak jobb felső sarkában. Erre a fűltre is jutott fontos beállítás: a gyűjtő, vagy program megnyitásokor (az ikonjára kattintva) a már megnyitott ablak előtérbe kerül, vagy pedig újabb példány indul. Ez igen fontos valódi többfeladatos környezetben, hiszen ha egy File Commanderen (a Norton Commander szareware megfelelője) éppen keresést csinálunk, akkor szükségem lehet újabbra. A DOS/Windows programok ráadásul nem is képesek többszálú programfutásra, így amíg be nem fejezik a dolgukat nem dolgozhatnak velük, ilyenkor szinten hasznos, hogy egyszerűen újat indíthatunk.

A második oldalon beállíthatjuk, hogy a gyűjtő becsukódjon-e, amikor újabb gyűjtőt, vagy programot nyitunk meg belőle. (A szülő-ablak mindig egyetlen modulattal kinyitható.)

A Warp 4 óta minden objektum-beállításhoz tartozik egy Speech fűl is, ahol a különböző hangmakrókat, illetve a gyorsabb elérésre szolgáló "jump to" kulcsszavakat adhatjuk meg. Ezt



OS/2 operációs rendszer



Go Beyond
the
Basics!



a Warp 4-ben ingyenesen benne lévő VoiceType beszédfelismerő technológia használja.

Az egyik legfontosabb újul a File. Ennek három oldalán minden jellemzőbb fájlzintű tulajdonságot megadhatunk.

Minden fájlhoz Subjectet, különböző megjegyzéseket, kulcsszavakat, illetve History-t fűzhetünk, ami a fájljal együtt kerül tárolásra és másolások közepette is megőrződik. Ugyanitt állíthatunk be egy különleges viselkedési formát, a WorkArea bejelölésével a gyűjtők a benne lévő objektumokat egységesen kezeli, a főgyűjtő bezárásakor bezárja őket, kicsinyítéskor elrejtli a belőle nyitott programokat és ablakokat, megnyitáskor pedig kinyitja azokat, amelyek lezáráskor nyitva voltak. Ennek köszönhetően könnyedén lehet összegyűjteni egy-egy témához tartozó programokat/fájlokat, és a munkát egységesen kezelni.

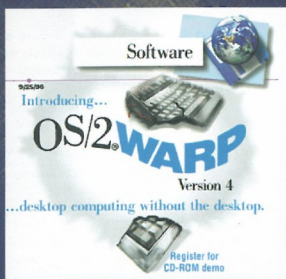
A Menu oldalon a jobb egérgombra előbukkanó menüben megtalálható listát módosíthatjuk (OS/2 alatt más rendszerrel ellentétben azok a menüpontok, amik nem aktívak (szürkék), azok fel sem tűnnek az előbukkanó menüben), akár saját programokkal is. Ehhez nem kell többet tennünk annál, hogy az ikonját rávonjuk az "Actions on menu" mezőre.

Ugyanezen a fülön kikapcsolhatjuk a gyűjtők menüt, hogy csak a jobb egérgombra bukkanjon elő (ott mindig van), illetve beállíthatjuk, hogy rövid menüt jelenítsen meg.

A következő Background, View, Sort, Include fülükön a gyűjtőben megjelenő objektumok kinézetét, rendezését állíthatjuk be. Ezek alapján teljesen a mi ízlésünkre szabhatjuk a gyűjtőt, természetesen mindegyiket másra is.

Hogy ne csak az egészsonglörök szórakozhassanak, mellékelek egy rövid REXX programot, ami egyszerűen (nem pedig valami több tonnás WhatYouSee-IsWhatYouNeverGet HTML bűvészprogram segítségével)

segít átalkítani szövegeinket HTML elkészítésé, kedvcsinálónak az OS/2 programozásához. (A legtöbb feladatot ilyen scriptekkel automatizálni lehet, és rengeteg időt megtakarítani.) Az OS/2 Warp 4 egyébként három darab beépített, ingyenes programnyelvel és fejlesztőkörnyezettel rendelkezik: REXX (egyszerű parancsnyelv, de elérhető az OS/2 sok funkciója és beállítása, ráadásul sok platformon megvan: DOS, Windows, OS/2, nagygépek...), ObjectREXX (továbbfejlesztett, objektumorientált REXX, amivel grafikus programokat is lehet fejleszteni!), Java (Virtual Machine, SDK, minden ami a fejlesztéshez kell, először PC-s operációs rendszerben és nem csak a böngészőben!).



íme a program:

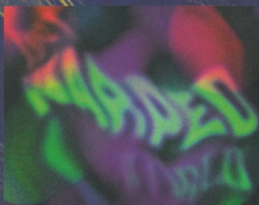
```
/*Buildhttp.cmd*/
/*Ambrózy Gábor, 1997*/
/*Egy 852 kódalappal készült sima text-fájlt átalakít HTML-szerinti ékezetesbe.*/
```

```
/*Az argumentumként megadott fájlt beolvassa.
A MODE paramétert még nem használjuk.*/
Parse Arg filename mode
```

```
/*Ideiglenesen egy .http kiterjesztéssel látjuk el./
newfile=filename .http"
```

```
/*Ékezet átalakítás*/
char=charin(filename)
DO WHILE char(filename)=""
SELECT
WHEN char="á"
THEN char="aaacute;"
WHEN char="é"
THEN char="eaacute;"
WHEN char="í"
THEN char="iaacute;"
WHEN char="ó"
THEN char="oacute;"
WHEN char="ö"
THEN char="oetilde;"
WHEN char="ü"
THEN char="uacute;"
WHEN char="ő"
THEN char="ouacute;"
WHEN char="ő"
THEN char="ouuml;"
```

```
WHEN char="ü"
THEN char="uuuml;"
WHEN char="ő"
THEN char="oacute;"
WHEN char="ü"
THEN char="uacute;"
WHEN char="ü"
THEN char="uacute;"
WHEN char="á"
THEN char="aacute;"
WHEN char="é"
THEN char="eaacute;"
WHEN char="í"
THEN char="iaacute;"
WHEN char="é"
THEN char="eotilde;"
WHEN char="ü"
THEN char="uuacute;"
WHEN char="ö"
THEN char="ouml;"
WHEN char="ü"
THEN char="uuuml;"
WHEN char="ü"
THEN char="uacute;"
WHEN char="ü"
THEN char="uacute;"
OTHERWISE
NOP
END
ok=charout(newfile,char)
char=charin(filename)
END
ok=charout(newfile,char)
ok=LineOut(filename)
```



```
ok=LineOut(newfile)
```

```
/*A romok eltávolítása*/
%del filename
ren newfile filename
```

```
Amby
amby@eik.bme.hu
```


MESÉS LEHETŐSÉG Diákoknak a Legalizálásra

Microsoft®
Student Licence Program

SLP



Windows NT 4.0 HU

MS Mastering Access 7.0

Visual J++ 1.0 Pro

5.592,-Ft
(bruttó 6.990,-)

Windows 95 HU

MS Mastering
Visual Basic 4.0

Visual Studio Pro 97

Office 7.0 Pro HU

Visual Basic 4.0 Pro

12.560,-Ft
(bruttó 15.700,-)

MS Mastering
C++ 4.0

Visual C++ 4.2

Windows NT 4.0 HU

vagy Windows 95 HU

és

Office 97 Pro HU

vagy Office 4.3 Pro HU

a programcsomag ára:

19.920,-Ft
(bruttó 24.900,-)

A CD a döngőre való raklappal
az összes installációs anyagot
tartalmazza!

A **Microsoft SLP**-vel kapcsolatban érdeklődhetsz a dékáni hivatalban
vagy az iskolaigazgatónál, és

R

AZ OPTIMÁLIS
SZÁMÍTÁSTECHNIKA

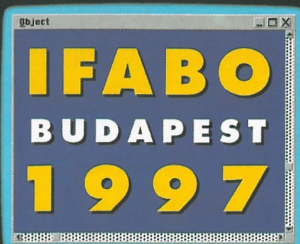
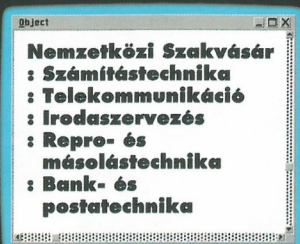
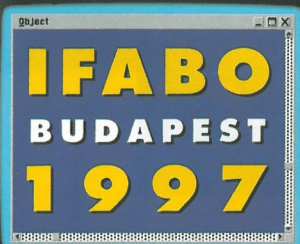
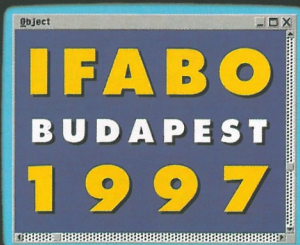
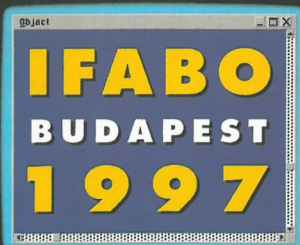
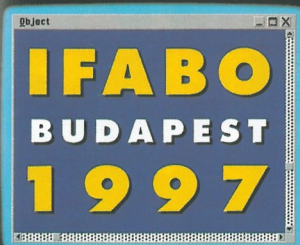
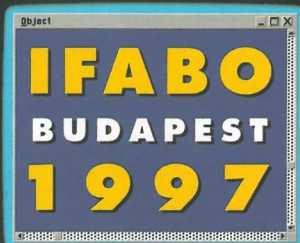
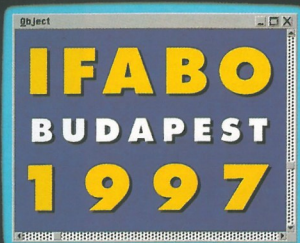
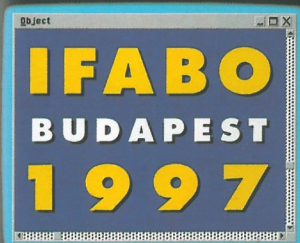
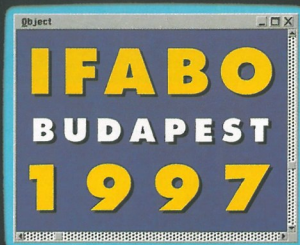
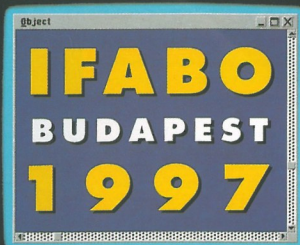
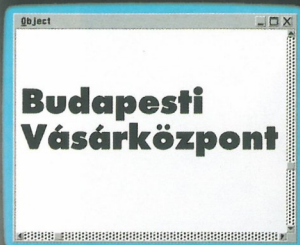
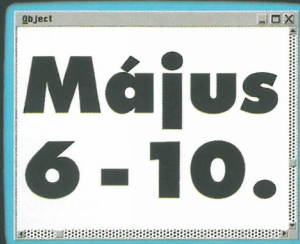
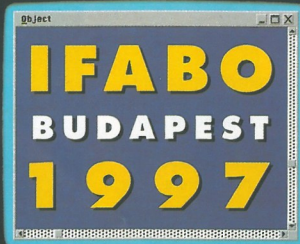
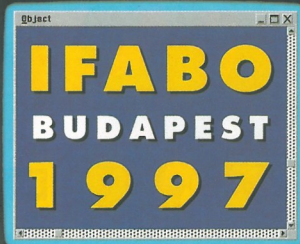
a **Rufusz Computer** -nél

Cím: **1117 Budapest, Bogdánffy u. 3.**

Telefon: **(36 1) 209 47 43**

Fax: **(36 1) 209 47 50**

E-mail: **slp@rufusz.zene.hu**



Előszóként felhívnam a kedves scene figyelmét arra tényre, miszerint idegen tollakkal ékeskedni nem illendő dolog, még Dániában sem. Erre a megjegyzésemre Rendall barátunk „Sweetheart” c. képe adott okot, ugyanis ez a kép a Bates Saatchi & Saatchi reklámügynökség kizárólagos tulajdona, s emiatt lemosolása semmilyen módon nem engedélyezett! Kérek minden magyar grafiktól, ha egy kicsit is ad a hírnevére a jövőben kerüljön mindenféle másolat.

Köszönettel: Shy

Az év második scene rovatát egy szomorú hírrel kell kezdenem, már megint lapzártá van. Ez nem is lenne olyan nagy baj, ha nem i hittel a Scenestés előtt jarna az idő. Ennek köszönhetően viszont sajnos hazánk egyik legnagyobb partyjáról nem tudok írni semmit. Az már fölösleges lenne, hogy menjétek el, hiszen a lap ügysem jelenik meg addig, az eredményeket pedig inkább nem írnám leelőre, mert nagyon bűnda szaga lenne a dolognak. Az viszont biztos, hogy a CD mellékleten rengeteg anyagot találhattok a rendezvényről, mivel a CD lapzártája kicsit még edőbb van. Szerzed be a CD-t is ha érdekel.

Kezdjük talán a cikket az év első party-jának rövid összefoglalójával. A Panic System rendezésére Március 7-én zajlott le a Kernal'97 party. Hát a szervezők taláiban választottak nevet maguknak, mert amit a rendezvény ideje alatt műveltek, arra a pánik nagyon rányomta a bélyegét. 1995-ben a LiQid partyo azt hittem, hogy azt a rendezvényt nem lehet semmilyen tekintetben alulmúlni, de hát ez „szerencsére”, most sikerült. Nem árulok el nagy titkot azaf, hogy a party előtt két nappal még nem rendelkezték a szervezők elegendő számú támogatóval, és ez erősen fenyegette a rendezvény életét. A Pánicban lévő emberek végső elkészeredésükben próbálták a szervezésben kicsit járatosabb embereket felkutatni, hogy hozzáértésükkel segítsék a rendezvényt. Így sikerült beszerveznük Kuncit az Orion Designből és BigFoot-ot, akiknek így egy minden tekintetben felejtethetlen hétvégében lehetett részük. A végén még minket is felkérték, hogy segítsünk előteremtési a megfelelő számú támogatót.

Vegyük sorra, miért is volt kudarc a Kernal'97. A látogatók száma nem nagyon hiszem, hogy meghaladta volna a 200-at. Igaz, ettől még lehetne színvonalas rendezvényt összehozni, csak ahhoz jóval szervezettebb csapat kell. Persze azért voltak szép pillanatai is a partynek. A Fun compo például kifejezetten szórakoztatóra sikerült. A nagy felzettség közepette rá kellett jönnöm, hogy a scene egészen jól szórakoztatja magát, ha éppen nincsenek a szervezők a helyzet magaslátán. Így tömegével rupilltek ki a fénymasolók a négyemeletes épület tetejéről, amelyet a scene marconabb emberei azután tovább amorfizáltak. (Megjegyzem, ez mintha a RAGE '96-ról már ismerős momentum lenne.)

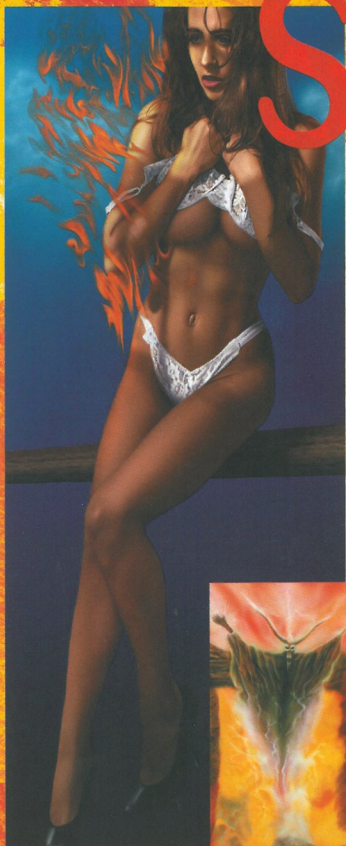
A compók lebonyolítása is hagyott kívánnyalot maga után, az erősítés nagyon gyenge volt, de szerencsére volt két projector. A dema compot megint, papírforma szerint, a Shock! nyerte AngelDust című demóikkal. 64k introban az Axioma jeleskedett, míg a gfx compo első helyét megint sikerült megszerezniem Prophecy of the Future című képpemmel.

Volt egy másik igen nagy tanulsága a Kernal'97 partynek. Ez pedig a már olyan sok vonalon hangoztatott, és sokak által elfelejt eszeledet, a lopás. A magyar scene egyre inkább elharapózik az a nézet, hogy a compok idején elhagyott gépeket szabadon lehet dezsmálni, különös tekintettel a támogatóktól kölcsönzött gépekre. Ezek után már megkérdőjeletem, hogy a Kernal támogató szponzorok valaha is beteszik a lábukat scene rendezvényekre. Tanulságot volt látni, hogy akad olyan party organizer is hazánkban aki szintén nem veti meg ezt a fajta hardver beszerzési lehetőséget. Tény ugyanis, hogy egy egyébként közismert fickó a Kernal'97 forgatagában egy is colos monitorral lett gazdagabb, melyet azután lakásán az oda elítogató rendőrök meg is találtak és természetesen le is foglalták. Már csak arra lennék kíváncsi, hogy ki merné elvinni ezek után a a gépet egy olyan partyra, melynek megrendezéséért szintén ezen fiatalember lenne a felelős. De szerencsére ez a party elmarad.

A jövőt illetően a mellékelt táblázatból kimézhethetik, hogy milyen rendezvények elé nőttek. Ezzel kapcsolatban van egy érdekesség: június 20-22-én kerül megszervezésre az Other Motion nevű rendezvény. A sors jótörő, hogy két csapat az ország két végében pont egy időben szeretné megrendezni a partyját. De mivel ebből kisebb problémák adódnának ezért a két rendezvényt elméleti síkon összevonták. Az Other Motion party Other része Szombathelyen lesz az Exceed szervezésében, míg a Motion része Szigeden az Exact részja alatt. Pár soral elelőtt említettem, hogy elmarad a Flág '97 party. Több helyről hallottam már, hogy a RAGE '97-et okolják azért, hogy ez bekövetkezett. Ehhez csak annyit fuznek hozzá, hogy egy színvonalas rendezvény megszervezéséhez roppant sok követ kell megmozgatni. Akad akiknek ez nem sikerül, sőt esetleges hozzá nem értésük, mások megfalgalmazásával palástolják. A RAGE '97 partyt mindenképpen meg szeretnék rendezni, és azért, hogy egy minden szempontból kiemelkedő és izg-veg scene rendezvényvé váljon, ennek érdekében minden erőnket be fogjuk vetni.

Addig is járjatok szorgalmasan az alábbi partykra, kódoljatok, rajzoljatok, zenéljétek és ne felejtsetek el elm!

WARD/ENGHTENMENT
t_mort@ludens.elte.hu
ward@automex.com



S O

Topli

Demo:

- Ballance
- Vivid Experi
- moomsday
- Nitro Knallo
- Electric Ba
- Contact / B
- Contrast /

Demo Hungar

- Haze / Shock
- Prostate/vis
- Mutha/Astro
- AngelDust /
- Flash / Waj

Intro Hungar

- Jade / Shap
- Jaze / Urth
- Unknown / E

Név	Idő
SCEnast'97	4pti
Dach'97	Náju
Other Motion	Júni
Exact	Júni
RAGE'97	Júli
AntiU'97	Augus
Pol'Son'97	Szept
Edge'97	Jacet

ENE

ta:

ulse
ence /
/ Free
d.
ise
igéne

an:

oides
nea
ock1
c.12

ian:

d.
e
húnes

GFX Artist:

- 1 Made
- 2 Lazar
- 3 Danny

GFX Artist Hun-
garian:

- 1 Rendall
- 2 Kai
- 3 Weri

Music:

- 1 Experiment 1. -
Code / 953
- 2 Close to god -
Dropper / Halcyon
- 3 Jopa music -
Jugi / Complex



The SCENE's Other Side IV.

A scene történetéről, csapatáról, egyéni érdekességeiről szóló sorozatom immár a negyedik részéhez ért. Nem terveztem, hogy ilyen hosszú lesz, de mindig akad valami, amit meg szeretnék mondani, valamint a scene rovat helyét mindig a helyei ezélték a soroktól.

Ha jól emlékszem a Hooligans Crewvel hagytam abba azon csapatok ismertetését akik a TheParty '96 örökségei lettek. Eddig jobbra csak lamer demókkal hozták őket a fűk, de a kerrel jövőtől már megírtak első demóikat is, melyek az előkelő második helyet szereztek meg...

Az Orion Design-ról feykevényességük alapján sok mindent nem lehet elmondani, mivel aszinten szóval én szinte semmit nem láttam tőlük. Figyelemre méltó viszont – nem is tudom milyen beosztásban lévő emberük – vanál csalelede, aki amellett, hogy egyik baráti lapársunk szerkesztőjei gárdáját gyarapítja, még több magyar party organizere is egyben.

Az Unicorn-t a fanatikus scene hívőknek nem nagyon kell bemutatnom, hiszert eddig sok demóval a nagysikerű kecskeméti partykat. Segít-ségükkel érte meg a scene a nyolcadik „évfordulóját”. Remélhetőleg a szótart nem fog megakadni, bár most a rendezőkkel kapcsolatban problémák adódnak.

United force. A csapatnak egyaránt van PC-s és Amigás részlege is. Szinte minden temában otthon vannak, láthatunk már tőlük sok szép demót, poénos lamer demót is. Talán ennek is köszönhető, hogy nevük nem ismeretlen a hazai scenek körében. Remélhetőleg a Rage'97 party fokélessé tételében is aktívan résztvesznek majd.

Terjünk át a mostanában gomba módra szaporodó lemezűságok ismertetésére. Aki még nem látott ilyet annak csak annyit, hogy majdnem úgy néz ki mint az Ős CD melléklete, csak mivel a lemezűságok terjedése jóval rovidebb (1-2db 1.44-es floppy), így ez meglátszik a minőségükön is. Tehát a true color változatos hátterek nem jellemzőek, de így is találkozhatunk nagyon szépen kivitelezett diskmagokkal. A PC „őskorában” a legjelentősebb diskmagok a Scanner és a nagyon Amigás beütésű Post Office, a Run Time és a Free Style voltak. Ez utóbbi két mag, köszönhetően annak, hogy Amigások fejlesztették, magasan verte társait a design terén. Először itt találkozhattunk a szövegbe beillesztett képekkel is.

Az utóbbi idők magasan legismertebb diskmagja a Terror News, mely a 75. számanál jár éppen. Persze a számozás kicsit csalóka, de az biztos, hogy vagy 50 napvilágot látott már.

A Criminal Gang párfogásában megjelenő magazin szinte mindennel foglalkozik ami a fiatalok érdekelheti, és különös hangsúlyt fektet a scene-re is. Rengesz csapat akad, aki próbálja elhódítani a TN sikerét, több-kevesebb sikerrel. A próbálkozások között sajnos szép számmal akad igen gyenge alkotás is, mivel kevesen tudják, hogy egy színvonalas diskmag elkészítéséhez nem árt magas fokú programozói tudás, és a jó grafikus sem hátrány. Említsünk meg viszont néhány nagyon figyelemreméltó alkotást is. Ilyen például az Exhumers PullOver-e, mely remek designról tesz tanúbizonyságot. Remélem sikerül megérem a második számát is, mert elég lassan készül.

Az Unicorn gondozásában jelent meg a The Guide, melynek eddig 4. számát élvezhettük végig. Az átlag diskmagokhoz képest egy kicsit nagyobb volumenű alkotás, esodálatos grafika és design jellemzi.

Végezetül ejtünk még pár szót a külföldi diskmagok legismertebbjéről. Az Impobia csapat csopnyini egoizmusának köszönhetően 3 évvel ezelőtől kiadtott egy saját magyaró impobianak keresztelt lemezűságot, mely mostanra az igényes scenekévénc lapjává vált. Nagy előnye, hogy nem kötődik országhatárokhöz, s ezért nemzetiségre való tekintet nélkül szinte minden partyról és csapatról találunk benne írásokat.

A következő számunkban szeretnék egy kisebb értekezést írni a magyar és nemzetközi scene grafikusairól. Mind a true color mind a pixelze témakörben.

WARD/ENLIGHTENMENT

Az 1997-es év partyjai:

ont
s 7-9.
2-4.
20-22
20-22
4-6.
tus 21-24
nber 25-28
er 15-21

Hely

Budapest
Kecskemét
Szeged
Szombathely
Budapest
Pécs
Hódmezővásárhely
Budapest

Szervező

Astroidea
Ex-Unicorn,Thitanium
Exceed
Enlightenment
Dynasty, 3-Eyes, Fing
Energy
Orion Design



"Három gyűrű tagyogjon a tündekirálok kezén,
Hét a nemes torpók jussa, kilenc háza cifra kő,
Kilencet halandó ember újján csillanson a fény,
Egyet hordan Sötét Úr, szolganyájak terelő,
Mondor elfekete földjén, sáru árnyak mezején,
Egy Gyűrű mind fölött, Egy Gyűrű kegyetlen,
Egy a sötéte sár, bilics az egyellen,
Mondor elfekete földjén, sáru árnyak mezején."

Ez az a vers, ami sokat megcsinált, de semmit sem árul el az a Középföldét mozgató erők titkairól.

A Tolkien által megírt mű az első, és minden más fantasy regénynek alapja és mércéje is egyben.

Egy műkritikus írta egyszer a regényről: "Az emberiség két részre osztható: Azokra, akik már olvasták Tolkien A Gyűrűk ura című könyvét, és azokra akik el fogják majd olvasni a regényt."

Azt hiszem ennél pontosabb bevezetést nem is tudnék nyújtani a regényről én sem.

Réges régen, mikor a halhatatlan tündék is még sokkal fiatalabbak voltak, Szauron, a sötét úr, törbe csalta a jók erőinek nagy részét, és az egész Kontinens fölé uralma lett. Erőinek nagy részét a versben említett gonosz Egy Gyűrűbe kovácsoltatta. A Szabad Népek seregei borzalmas veszteségek árán legyőzték a gonoszt, ámde elpusztításához nem volt elég hatalmuk. Egy Isildur nevű uralkodó elvette az Egy gyűrűt, ámde nem volt benne sok oreme, mert az gonoszsággal volt átitatva, és kisvártatva új gazdájának vesztet okozta, majd eltűnt a halandók és a tündék szeme elől. Most azonban a homály újra terjeszkedik, a Sötét Úr a gyűrűje után tapogatózik, minden idők legnagyobb gonosz serege készülődik, hogy a kontinenset onkol sötétségbe taszítsa. A felsőbb hatalmak ezt nagy tudású mágusok küldtek középföldre, ezeket alkítják a játékosok. Ők versenyeznek egymással, hogy melyikük tud előbb elég befolyást szerezni ahhoz, hogy vezethesse a Szauron elleni küzdelmet. A Sötét Úr azonban erős és hatalmas, az ő ereje az élőlényekben rejtőző Árnycsókban és a gonoszágban gyökerezik. A varázslók egyedül nem tudnak legyőzni ekkora ellenfelet, eltérő módszerek közül pedig csak egy lehet sikeres. Ezért (általános befolyásuk zo pontjából, illetve személyes befolyásuk io pontjából) segítők, hősöket gyűjtének csapataikba (company), hogy kikovácsolják azt a szövetséget, amely a Szabad Farsácc (a játék hagyományos vég) előtt megmérteitük. Mivel a varázslók nem lehetnek a kezdő csapat tagjai, csak később kerülhetnek játékba, a hősök utazgatnak (karakterek) középfölde helyszínei (site) között. Eközben megküzdnek Szauron szolgáljaival, a természet veszélyeivel, és saját gyengéikkel. Az erőfejlesztéseinket segítő lapok kerete aranyszínű, és forrás lapoknak (resource) nevezték el őket. A veszélyeket megjelenítő lapok fekete keretűek, összefoglaló nevük: nyuvasztás (hazard). A karakterek két keretbe foglalhatk, illetve a varázslók sajátos, minden említett színtől eltérő keretbe kaptak. A főbb lapcsoportok közül először a lapvektor tárgyaljuk, ezek utazás és földterítés közben támadják hőseinket, és mindig valamilyen jellemző helyen fordulnak elő. Ez lehet helyszín vagy régió. Utóbbi nagyobb terület, aminek típusa lehet árnyék, felárnyék, vadon, határvidék, vagy naposföld. Ez a veszélyességi sorrend is, ugyanis ez jelzi

Középföldémeséi

Imperium Galactica

Az első teljesen magyar nyelvű űr-stratégiai játék

Ahhoz,
hogy Tiéd legyen
a világegyetem,
másoknak is lesz
egy-két szavuk.



Formátum: IBM PC-CD ROM * Megjelenik: Áprilisban

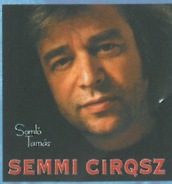
Lisa Stansfield



Nagyon különleges személy Lisa, hiszen elég ha visszaemlékezünk arra a fellépésre, amikor tehetségét a Freddy Mercury emlékére rendezett koncerten kamatoztatta. Tehetséges, és annak ellenére, hogy igényes, tiszta

hangzását nem váltotta aprópenzre, mégis sikeres. Új, funky-s albumát hallgatni kellemes örömet jelent nekem. Örülök neki több szempontból is, hiszen újabb példáját adja a funky zene előretörésének és újra bebizonyítja, hogy lehet népszerű, mindenkinek szülő albumát készíteni anélkül, hogy a stúdióban alákeveremnek egy kis „tuc-tuc-tuc” kísérettel. Ez utóbbi az, amelyről (köztudomásán) fel szokott állni a hátamon a szőr, hiszen én a '92-ben hiszek és nem igazán a régi ritmusban, a fúlszagot dűbörgőben. Szerencsére Lisa Stansfield nem Klisé-szerűen készítette el új albumát, hanem kellemes, ritmusos hangzásokkal búvóli el rajongóit.

Somló Tamás Semmi Cirqsz



Előfordulhat, hogy él ebben az országban olyan ember, aki ne tudná, hogy Somló Tamás valaha circusművészként (a.k.a. artista) tevékenykedett? Amikor sielni indultunk, a rádióban egész nap Somló Tamás hallhattam, akít a riportert kelkesen kérdezett arról, hogy „Ugye igaz, hogy artista voltál?”. Közben én lettem a lejtő ördöge, s hazafele jövet a határon beállítottam magamnak egy másik magyar rádióadót, ahol épp azt kérdezték Somló Tamásról, hogy „Ugye igaz, hogy artista voltál?”. En megértem, hogy a promóciós kampány keretén belül szükség van arra, hogy az előadót valamilyen jéppózasárról, vagy a lemez tihető valamilyen témáról beszéljék, de akkor a műsorvezetők vehették volna a fáradságot arra, hogy kissé variálják a dolgot. Ja, hogy az albumról nem beszéltem? Azt hiszem nem is nagyon kell, hiszen szinte biztos aranylemezt-jelölt, kiváló, lüktető, és elég csak megemlíteni azokat, akik a dalokat írták: Bornai Tibor, Presser Gábor, Sztévanovity Dusan, Demjen Ferenc, Závodi Gábor, Orszácki Jackie Miklós. Ennél a névsorral jobb ajánló úgy sem kell.

INXS - Elegantly Wasted



Annak idején, immáron 10-11 éve tűnt fel az ismeretlenségéből egy ausztrál banda, amely egyéni rock-stílusával azonnal meghódította a világot. Ez akkorjait történt, amikor a Men At Work is divatos volt. Ez pedig akkor az „aussie” könnyű-

zene fénykorát jelentette, amely manapság kissé megkopott. Ez pedig nem az INXS csapataán miútt, hiszen ők minden egyes lemezükkel a jól megszokott stílusú zenéjüket nyomják minden különösebb változtatás nélkül. A lemez második dala a Blake The Tree egyenesen a mindent learató Suicide Blonde egyes ágj leszármazottjának tekinthető, ami igen pozitív, hiszen az a dal és az a videoklip annak idején forradalmasította a zenei világot (arról nem is beszélve, hogy mindig arról álmodtam, hátha a fekete, illetve fehérruhás lányok egyike egyszer csak valóban szemben jön velem) Summa summarum az INXS új albuma nagyon kellemes, igazi INXS zenét tartalmazó korong.

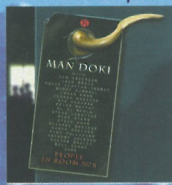
Wet Wet Wet - 10



A dallamos slágerzene világhírű képviselői legújabb lemeze igazán illik a design-hoz, hiszen a színek változása a stílusok hirtelen változását is takarja. A jól megszokott slágerek mellett hallhatunk néhány igazi meglepetést, amely inkább a bárzene, mint a slágerzene világába tartozik. Ezek közül is kiemelkedik a Beyond the Sea, amely a swing zene illetve a könnyű jazz mindmáig élő örökzöldje, s amely nagyon kellemes meglepetésre ihletett tolmácsolásban hallható az ezüst korongon. A sok slágerlista-jelölt dal mellett szintén nagyon kellemes és különös a Them From Ten, amely egy hangulatos instrumentális szerzemény. Mindenesetre úgy néz ki '97-ben is jó nagyon nevének lenni.

TASZTÁRA

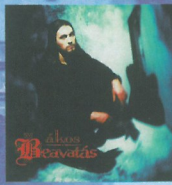
Man Doki - People In Room No 8



Nos a Man Doki nem más mint az a csapat, amelyet Leslie Mandoki (lásd: Mandoki) létszó egykor volt árszékdiszkósok és közéleti személynéző) szervezett egy igen kellemes és fűdühagyó lemez elkészítéséhez

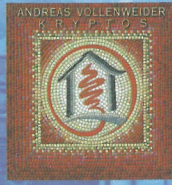
Azt hiszem mindent elmond, ha írom, kik működnek közre, hiszen a nevek onmagukért beszélnek: Anderson, Jack Bruce, David Clayton-Thomas, Bobby Kimball, Chaka Khan, Joshua Kadison, Nik Kershaw, Peter Majffy, Al Di Meola, Steve Lukather, Mike Stern, Steve Khan, Michael Brecker, Randy Brecker, Pino Palladino, Anthony Jackson, Victor Bailey, Bill Evans... Nagyon sok lemezről írtam már életemben, de ekkora sztárparádét még nemigen láttam.

Akos - Beavatás



Elkészült Akos ötödik szülőalbuma, ez már hagyományosan meglehetősen nagy forgalmú dugat okozott a Ferenc körúton március 17-én. Igen a rajongók Beavatást vennének. A megjelenés alkalmából megtartott sajtótájékoztatón egyébként a BMG bejelentette a már megszokott május végi BS koncertet is. A lemez érdekében, hogy Akos saját stúdiójában készítette a CD nagy részét. A zenei anyagon hallatszák, hogy sokat dolgoztak vele az alkotók. A hangzás kissé eltér a megszokottól, s már szinte semmi sem emlékeztet a Bonanás hangzásokra, sokat jónomodott a szólo karriert választó zenész eszöktözés. A sámanikus világért továbbra is profi zenesztársak segítségével realizálódik a Beavatásban.

Andreas Vollenweider - Kryptos



Ezzel a svájci előadóval bajban vagyok, ugyanis bármikor, amikor kellessem ímeslélem valakinek, mennivre teszik új albuma, az őt nem ismerők arómal megkérdézik, milyen stílusú zenét játszik. Látva tanácsatlanságotam

ekkor a következő kérdés az, hogy akkor mondjam meg, mire hasonlít. Nos, ez a zene Vollenweider stílusú és Vollenweider-re hasonlít. Ezt most jól megmondtam mi? Tulajdonképpen ez a fajta zene igazi világlezen, hiszen ezen az albumon arabos motívumok és hangszerek ugyanúgy hallhatóak, mint kínaiak, nek, vagy latinak. Természetesen azért a hárfát a fűszere, hiszen a svájci előadó azért leginkább ezen a hangszeren végzett tevékenysége miatt lett világhírű. Nagyon tetszett nekem az album borítóján található mozaik, és maga a zene is elbűvölő.

Aerosmith - Nine Lives



Késztelenen a hónap egyik legnagyobb durranása az az album, amely jelenleg a CD-játszóban forog. A legkövetség csapata ugyanis mostanára talán a legnagyobb, legismertebb és legnépszerűbb rock-bandák egyikének nőtte

ki magát. Az album stílusa szerencsére nemigen változott, amit azonban új elemként üdvözölhetünk, az a keleties, arabos beütés, amit a maskáca utaló cím magával hozott. Közismert ugyanis az a tény, hogy a maskáca kilenc életről szóló legenda valahol India tájairól származik és magunk is tudjuk mennyire fontos volt a ma már háztáricszá zsidúit maskáca szerepe az emberek életében már az ókori Egyiptomban is. A zenéről igazán nem szeretnék beszélni, hiszen a banda a lehető legmeghatóbban hozza a jól ismert, kimagasló minőségű, igazi tigris-vörös rockdalokat. Ez pedig azért igen kellemes, mert az ember nem veszt szakhamacsáktól, ha azt az albumot megszerzi. Ugyanis „szokás szerinti” ez egy kicsit más megint jobb, mint az előző volt.

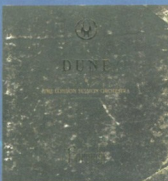
Blur - Blur



Mostanában nagy dítást váltani, erre jó példa a Blur albuma. Emellett nagy nagy divat „becsúsm” a szegény hallgatót, aki meghallgatja az első nótát, s egyből azt hiszi, ez is egy olyan album, mint az előzőek voltak,

aztán jön a meglepetés, ugyanis a második daltól változik a stílus, az előadómű. Ami egyébként kellemes meglepetés, mert az új brit rock egyik igazi zászlósvője új, sokkal kevésbé populáris, de jóval érdekesebb egyben érettebb oldaláról mutatkozik be. Tulajdonképpen bátran állíthatjuk, hogy feljött-bébet zenét produkálnak, amely saját életrökönt figyelembe véve is érthető, hiszen lassan-lassan elhagyják a límezser kört, és most már magvasabb gondolatok foglalkoztatják a fűkelt. Ajánlatom tehát az „ régi” Beetlebum, Country Sad Ballad Man, Essex Dogs, Chinese Bombs, Look Inside America és a Theme From Retro.

Dune - Forever



Különös stílusú borító, egészen különös zenei megvalósítás jellemzi ezt az egészen atmoszférikus könnyedebb albumot, melyet az egyébként techno típusú zenét játszó Dune készített. A zenei project másik résztvevője nem más,

mint a The London Session Orchestra, amely igazi szimfonikus zeneti alapokat játszik, és sehol egy „tuc-tuc-tuc”! Ez pedig nem semmi! Az album jó néhány feldolgozást is tartalmaz, illetve új nótákat, melyeket Dune szerzett és a karmester Wil Malone „zenekarosított”. A most már mindörökké halhatatlanságra ítélt dalok pedig: Who Wants to Live Forever (Queen), The Power of Love (Holy Johnson), Hide and Seek (Howard Jones), Against All Odds (Genesis), Nothing Compares 2 U (Sinéad O'Connor) és még persze sokan mások. Nekem az album nagyon-nagyon kellemes meglepetést okozott, igen kellemes, csöndes, hangulatos és zsonglító zenei élmény.

BlackOut - Ezüstkötet



Talán kevesen tudják, de zenei újságírói pályafutásom alatt ez a zenekar volt az, amelyel a leghevesebb érzelmeiket váltottam ki olvasóimtól. Történet ez azért, mert meg merem írni a véleményemmel egy korábbi lemezükről,

és nem estem totalisan hanyatt a BlackOut akkori teljesítményéről. Kaptam hideget, is meletet is szépen. De ez akkor volt, most pedig már 1997 van, és bátran állíthatom, hogy a BlackOut szenzációs albumot alkotott, hiszen ebben a műfajban teljesen szokatlan módon a fiúk előben játszottak fel a stúdióalbumot. Magyarán nincs benne semmi vágás, manipuláció, vagy ilyesmi; ha valaki elrontotta, kezdtek az egész nótát élni. Kimagasló dalok: Levél és kereszt, Ezüstkötet, Álomk. Barát. Azt hiszem, ez a CD igazán új, fontos és bravuros merőfölköve a magyar rock-zenének.

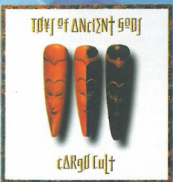
U2 - Pop



A rockzene koronázatlan királyai őrök. Nem mások ők, mint az U2 tagjai, akik évek óta mindig meglepik a világot valami különlegességgel, olyan albumokkal, amelyek a rockzene mefájdok-köveiként maradnak majd nagy örökre.

Legújabb CD-jük első két nótája (ez a discot-heque) groteszk tiltakozás a mindent elöntő kultúr- szeny ellen. Felkavaró, nagyon nehezen hallgatható dalok ezek, amelyekről senki se várja, hogy világsztáregerek legyenek. A későbbiekben azonban úgy hangzik, az U2 tagjai jól kitombolták magukat a lemez elején, az If God Will Send His Angels és a Staring at the Sun kimondottan nagyon kellemes, igen közvetlen és barátságos dalok. Az album erőseége azonban (jó szokás szerint a nagyon jó zene mellett) a dalszövegekben rejlik. Akí tud angolul, az nehegy kihagyja! Késztelen jelölt az év lemeze címre.

Toys of Ancient Gods - Cargo Cult



Pierrot új albuma sok-sok viszontagság után örvendezettett meg minket, hiszen a Toys első lemeze soha sem jelenhetett meg, és a második is jócskán késétt ahhoz képest, amikor már készen voltak. Ez az ethno-dub world music

típusú album azonban végül is elkészült, ami már önmagában is nagy élmény, arról nem is beszélve, hogy jó néhány kategóriában az első Magyarországon: ehhez a lemezhez készült elsőként teljesen ray-trace videóklip, ennek a lemeznek illő zeneinek első közzét volt homepage-én az országban (www.privatemoon.com) és ez az az album, ami az első igaz magyar CD-extra track-et tartalmazza. A zene érdekes, atmoszférikus és divatos világzene, amelyet Erich von Däniken misztikumja inspirált. A dalok témája is mind-mind ilyen nehezen megmagyarázható és igen rejtélyes témák körül mozognak, amelyeknek egy a lényege: nem vagyunk egyedül az univerzumban.

ER - Vészhelyzet!



Mondok egy nevet: James Newton Howard. Mond ez valakinek valamit? Ha nem, akkor érdemes a Vészhelyzet nevű sorozat stáblistáját végigböngészni, ugyanis ez az új nem más, mint aki a kezdőképkei igazi más zenéjét írta, amelyről azonnal tudjuk, mi is megy a tévben. A CD-n hallható egyéb szerzemények is felülnek a sorozat különböző részeknek fontos momentumában, hiszen a dalok címei is innen származnak. Tökéletesen azonosíthatók, hiszen a sorozat egyes részeknek angol címei szerepelnek a dalok mellett.

A zene maga nehezen besorolható, hiszen legjobban úgy jellemezhető, atmoszférikus, progresszív kórház szintetizátor album. Aki kedveli Vangelist, Vollenweidert vagy ehhez hasonló zenéket, az ne hagyja ki. Aki pedig rajong a sorozatért, annak kötelezően felírnom, mint titkos gyógyító eszközt.

Fontos!!!

Nyerj és vidd el a barátodét Akos koncertre május 24-én a BS-ben.

Hány teit házias koncertet adott eddig Akos a BS-ben?

a: 2
b: 3
c: 4

Azok között akik időben válaszolnak a kérdéssünkre z ingyenes koncertje- gyé sorsolunk a májusi nagy buli- ra...

Téhat igyekezz!

Links LS

EIDOS interactive

Divatossá vált mostanában, hogy egy híres sportoló adja a nevet valamely már észszerű feldolgozott témának. Nagyon sok kiadást élt meg a Links sorozat, még 286-osra írták az elsőt, amely akkoriban egyedülállóan szép, ugyanakkor elég lassú grafikájával tűnt ki hasonló társai közül. Később megjelent kiadásában is mindent megtejték, hogy ez legyen a legszebb golfprogram PC-n. A Links LS grafikai látványát tovább már nem lehet fokozni. A programban három létező pályán ütogethetünk ezek közül az egyik Arnold Palmer saját golfpályája a Latrobe Country Club. Ezekben kívül egy multimedia barátságosan is részt vehetünk pont ezen a pályán és

grafikai látványát tovább már nem lehet fokozni. A programban három létező pályán ütogethetünk ezek közül az egyik Arnold Palmer saját golfpályája a Latrobe Country Club. Ezekben kívül egy multimedia barátságosan is részt vehetünk pont ezen a pályán és



Río

Ez egy nem igazán valós sportot feldolgozó program. A leginkább az amerikai focira emlékeztet, de sokkal brutálisabb és a szabályok is mások, tehát egészen más. Kicsit még talán a kosárlabda szabályaiból is merítettek a készítőik, mert itt is van 1,2 és 3 pontos gól is. Mi is ez valójában? A szabályok a következők: Először az ellenfél (vagy inkább ellenség??) arovara mögé kerülve fel kell tölteni az bőgyöt, aztán bejutni a pálya közepén lévő „kapuba”. Ez, gyakorlatilag egy kerek valami a játéker felett, amelybe csak akkor tudjuk bedobni a „labdát”, ha az éppen a mi színünkön világít. A mozgás nagyon profin kivitelezett, és a grafika többi része sem rossz. A hangok jól, beleértve a közvetítést is. A program DOS és Windows 95 (DirectX) alatt egyaránt fut és nem árt hozzá egy Pentium processzorral felszerelt gép.

Christian

UEFA Champions League 1996/97

Valószínűleg a címbeől mindenki rájött, hogy ez egy foci program. A készítőik szerint ez az eddigi legrealistikusabb szimuláció ebben a témakörben. Egyből a 16-os döntőből indulva nyomulhatunk; de ha nem tetszik egyik sem ebből a 16 csapatból, akkor még ott van 32 bonus csapat vagy a szerkesztő. A szerkesztőben bármilyen tetszőleges csapatot összeállíthatok. A játékosokról statisztikákat, fényképeket kaphatunk. A játék hangulata minden eddiggit felülmúl és a hangjai is nagyon élethűek. Ott előre definiált kameraállásból vagy egy általunk teljesen szabadon beállítottól fociizhatjuk a meccset. A mozgás teljes egészében motion capture. A játékosok animációja rendkívül folyamatos, és 120 különböző mozdulatsort képes végrehajtani, amely valószínűleg elég még a legantikusabb focira-jongomnak is. Ha ezek melle még megfelelő játszhatóság is társul, akkor lehet, hogy fedotti-történetről a FIFA '97-et. Engem a képek nem igazán győztek meg, de azért még minden előfordulhat. Mire ezeket a sorokat olvassátok már minden bizomnyal megjelent.



MANCHESTER UNITED		SUNDERLAND	
1 SCHMEICHEL	11	1 SCHMEICHEL	11
2 NEVILLE	12	2 NEVILLE	12
3 PALLISTER	13	3 PALLISTER	13
4 BARN	14	4 BARN	14
5 NEVILLE	15	5 NEVILLE	15
6 MCCLAIR	16	6 MCCLAIR	16
7 BIRT	17	7 BIRT	17
8 BECKHAM	18	8 BECKHAM	18
9 CANTONA	19	9 CANTONA	19
10 GIBBS	20	10 GIBBS	20
11 PEARCE	21	11 PEARCE	21
12 BIRCH	22	12 BIRCH	22
13 GIBBS	23	13 GIBBS	23
14 GIBBS	24	14 GIBBS	24
15 GIBBS	25	15 GIBBS	25
16 GIBBS	26	16 GIBBS	26
17 GIBBS	27	17 GIBBS	27
18 GIBBS	28	18 GIBBS	28
19 GIBBS	29	19 GIBBS	29
20 GIBBS	30	20 GIBBS	30
21 GIBBS	31	21 GIBBS	31
22 GIBBS	32	22 GIBBS	32
23 GIBBS	33	23 GIBBS	33
24 GIBBS	34	24 GIBBS	34
25 GIBBS	35	25 GIBBS	35
26 GIBBS	36	26 GIBBS	36
27 GIBBS	37	27 GIBBS	37
28 GIBBS	38	28 GIBBS	38
29 GIBBS	39	29 GIBBS	39
30 GIBBS	40	30 GIBBS	40
31 GIBBS	41	31 GIBBS	41
32 GIBBS	42	32 GIBBS	42

Síelnek-e a sárkányok?

Réges-régi legendák terengnek a világban azokról a nemes, okos és hatalmas lényekről, akiket a néphit (feleértéssel fakadón) gonosz sárkányoknak nevez.

Természetesen én, mint igazi sárkány jól tudom, hogy ezek a lények általában jók, okosak és szépek. Ez a rövid megjegyzés persze nem rólam szól, de szerénytelenség nélkül állíthatom, hogy rám is igaz. De miért is kezdem elméleti ezt a történetet? Azért, mert az ősi, legendás sárkányok nem tudtak síelni. Repülésben és langfutásban igen-igen felülmúltak engem, ámde síelésben én vagyok a jobb. Történt ugyanis, hogy hosszú-hosszú évek ellenállása után úgy döntöttem: magam is létez kötek és lavinaként hompolygók majd felele a léletem.

Elhatározásomat természetesen tett követte, hiszen 1997. március 15-én elindultam a fávóli Radstadt-ba (Ausztria) ahol minden pályára csak arra várt, hogy meghódítsam. Kis baráti társaságunk természetesen elméletileg felkészített arra, hogy milyen borzalmak várhatnak rám a pályán. Beszéltek nyitit törésekről, ficamokról, zúzódasokról, sőt még azt is megtudtam, hogy a szerencsés balesetet szenvedett síelőt jobb esetben helikopterrel, tépsiben viszik el.

Klassz kilátások - gondoltam én, majd másnap máris raugrottam Atomic típusú léceimre és egyből rájöttem, miért is jó a síelés: azért, mert azonnal rájön az ember, mennyivel kellemesebb hóba esni, mint mondjuk betonra.



Nem akarom feleslegesen dicsegni magam, de az első napon minden testhelyzetben kipróbáltam, hogyan lehet landolni a havon. Haladási sebességemről inkább nem beszéljünk, hiszen 5 km/óra alatt már nehezen mérhető. A legnagyobb gondom mindezek mellett az volt, hogy ha elesetem (ami sűrűn előfordult) nagyon nehezezen álltam fel.

Azokban ezek a gondok harmadik nap elmúltak. Siktatóm ugyanis közölte, ha még egyszer elesem, megmutatja, hogyan kell felállni. Nos ettől kezdve még egy kisebb lavina sem tudott lelőni léceimről, olyan szilárdan álltam rajtuk. Ez rengeteg bátorságot adott, és dacolta az ómló hová, és az erős széllel szinte el nem fogtam felkeszdelni róttam a köröket a pályán. Meg kell, hogy mondjam azonban, hogy ez a dolgot nem volt olyan egyszerű, hiszen a ködnek pont olyan zombi van, mint a pályának, magyarul egy nagyon ködös pályán síelni olyan, mint fejest ugrani egy nagy adag tejfőbe. Ez pedig igen kellemetlen, én pedig többször is átesettem ezen a dolgon. Néhol letarotlam ugyan egy-két gyönyörű síelőt, illetve sískiolát, de egyre jobban begyorsultam. Neha már-már úgy éreztem a mellettem elúszható elmosódó vonalakká válik, de sajnos a rólam készült videofelvételek csak csajgalassú hőképek mutatót. Biztos csak a kamerát!

Utolsó nap azért mégis erőt a élmények, ugyanis sikerült leghajnyom nálam tapasztaltabb és gyakorlottabb síelőket is, és biztonságosan ki tudtam kerülni mindenét. Ez pedig azt jelentette, hogy tényleg megtanultam síelni. Ez pedig máris megvalósulón a címben feltett kérdést: most már tudnak a sárkányok síelni. Legalábbis egy...

Dragon

"THE GREAT GOD BROWN IS BACK"
THE WORLD TOUR 1997

James Brown

'97.07.15.

JUVENTUS
RÁDIÓ

Petőfi Csarnok szabadter Este 8 óra

PESTI ÉS I

Magyarország

LEMEZPÁRZA

METROSCOPE

Jegyek kaphatók a **TICKET EXPRESS** jegyirodáknban a Nyugatnál (VI. Jókai u. 40. T.:153-0692)
a Körút-Baross u. sarkán (VIII. József krt. 50. T.:334-0369), valamint a helyszínen.

aiwa

A fülorvosok is ezt ajánlják!



aiwa márkaképviselet:  1077 Budapest, Wesselényi utca 57. Telefon: 351-6040 Fax: 351-0307