

# MEGAZIN

LETNIK 3, ŠTEVILKA 2

FEBRUAR 1995, CENA 250 TOLARJEV



9 771318 204015

## MORTAL KOMBAT 2

DESCENT  
WINGS OF GLORY  
BIG RED ADVENTURE  
KINGS OF XENTAR

OBISKALI SMO LOGITECH  
ISAAC ASIMOV'S ULTIMATE ROBOT  
MEGATEST: DOSTOPNI POGONI CD-ROM

## Ustanovitelj in založnik

Pasadena d.o.o.

## Direktor

Andrej Klemenc

## Glavni in odgovorni urednik

Boštjan Troha

## Urednik za igre

Andrej Bohinc

## Člani uredništva

Karmen Čokl  
Dalibor M. Jovanović  
Rok Kočar  
Aleš Petrič  
Primož Škerl  
Andrej Troha  
Miha Amon

## Oblikovna zasnova revije

Marko Pentek (Medija Desktop Design)

## Naslovnica

Andrej Troha (Medija Desktop Design)

## AD in oblikovalec

## Marketing

Aleš Petrič  
tel.: (061) 133 51 21  
Tomaž Zajc  
tel.: (061) 131 44 00

## Naročnine in prodaja

Maša Pentek  
tel.: (061) 133 23 23

## Naslov uredništva

### MEGAZIN

Celovška cesta 43  
p.p. 354  
61101 Ljubljana  
tel.: (061) 133 51 21  
faks: (061) 132 62 12  
BBS: (061) 133 23 14

## Tisk

Delo Tiskarna d.o.o.

Na podlagi mnenja Urada vlade RS za informiranje z dne 13.9.1993, št. 23/229-93, je Megazin uvrščen med proizvode informativnega značaja iz 13. točke tarifne številke zakona o prometnem davku, za katere se plačuje davek od prometa proizvodov po stopnji 5%.

Poštnina za naročnike plačana pri pošti  
61102 Ljubljana

ISSN 1318-2048



# KVAZAVLO

## STALNE RUBRIKE IN ZANIMIVOSTI

Kratke napovedi .....	3
Cheat motel .....	17
Lestvica .....	33
Nagradna igra .....	33
Predstavitve založnika: Psygnosis .....	5
SOS register .....	17

## I G R A M E S E C A

Mortal Kombat II .....	6
------------------------	---

Panem et circenses (kruha in iger): Zakaj Mortal Kombat 2? Prejšnji mesec smo za igro meseca proglasili Wing Commander III, tehnično neverjetno igro na 4 CD-jih, z noro grafiko, ki pa po mojem mnenju nikoli ne bo prišla na Megazinovo lestvico. Tokrat smo izbrali igro, ki jo bo igrala množica. Vsak namreč nima denarja kot smeti in Pentiuma. MK2 je igra, ki navduši. Boj na smrt ali smrt, brez pravil, morilski udarci. Kri in trupla, to je šport preprostih ljudi.



## O P I S I I G E R

Alone in the Dark 3 .....	26
Air Havoc Controler .....	13
Big Red Adventure .....	10
Bureau 13 .....	22
Descent .....	11
Hammer of the Gods .....	12
Hell .....	18
Knights of Xentar .....	23
Oldtimer .....	8
Premier Manager 3 .....	16
Probotector 2 .....	30
Rally Championship .....	14
Roadkill .....	13
Skeleton Krew .....	15
Warioblast .....	30
Wings of Glory .....	19
Zero Tolerance .....	31
Znephyr .....	9

## R E Š I T V E

Death Gate .....	24
King's Quest VII (1.del) .....	20
Legend of Kyrandia 3: Malcom's Revenge .....	21
Little Big Adventure .....	29
Star Trail (2.del) .....	2824

## R E S N I D E L

Binarna deponija .....	47
CDE #03 .....	46
Cinemanja 95 .....	39
Hočem svoj BBS .....	45
Kako deluje .....	48
Megatest pogonov CD-ROM .....	36
MS Asimov's Ultimate Robot .....	43
Novice .....	34
OS/2 Warp .....	41
Pisma bralcev .....	47
Šola BBS .....	44
Šola OS/2 .....	40

# N A P O V E D I

Pripravili: Andrej Bohinc, Dalibor M. Jovanović in Primož Škerl

## Witchwood

Veliko lastnikov PC-jev se nenehno pritožuje nad kroničnim pomankanjem obsežnih frpjev kot sta Ultima ali Wizardry, večina njih pa ne ve, da tudi na konzolah obstajajo podobne domišljajske pustolovščine. Legendo o Zeldi kot eno najbolj znanih bodo z malce predelano zgodbo in spremen-



jenim naslovom Team 17-ovci predelali tudi za osebne računalnike! Kar se tiče igralnosti (malo teksta, pogled iz ptičje perspektive), bo ostala nespremenjena, k nekaj obrobim popravkov na zgodbi pa bo dodan še digitiliziran govor za CD-ROM izvedbo, ki bo nared oktobra. Po zagotovilih avtorjev, ki so še vedno zagrizeni amigaši, Witchwood ne bo izostal tudi za amigo 1200.

## Action Soccer

Pomlad je najboljši čas za rojevanje novih nogometnih zvezd, med katere se tokrat želi vmešati Ubi Soft s



svojim Action Soccerjem - nogometno simulacijo v dveh perspektivah (izometrični in stranski), gobčnimi komentatorji, veliki liki igralcev in skupaj 6.000 sličicami animacije ter naprednimi opcijami za bolj zahtevne igralce. Igro nameravajo Francozi izdati le za PC CD-ROM marca letos.

## Apache

Dolgo so morali helikopterski navdušenci čakati na kakšno igro, ki bi prekosila Gunship 2000. Zdaj

## Lemmings 3D

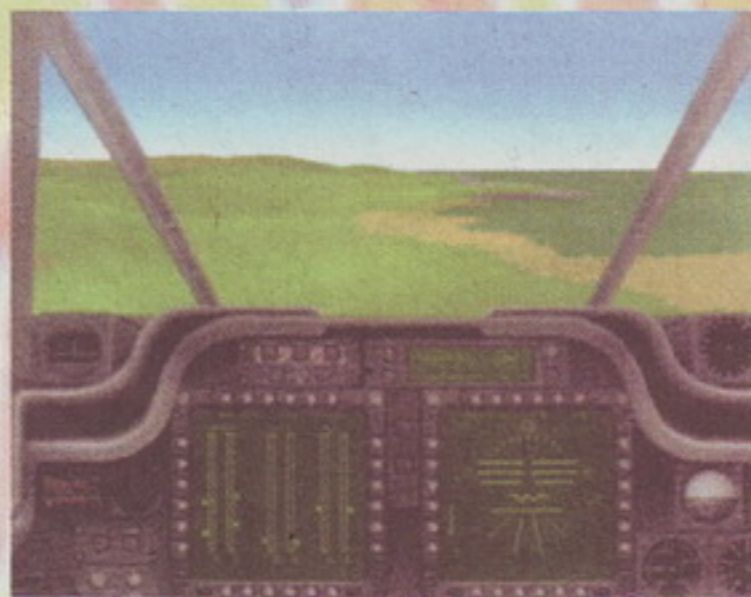
Z igro All new World of Lemmings Psygnosis sage o malih zelenih bitjih s samomorilskimi nagnjenji še zdaleč ni zaključil. Nova ekipa liverpoolskih programerjev zdaj pripravlja še spektakularno 3D varianto klasika, ki naj bi na plano pogledala meseca maja.

Lemingi nam že skoraj štiri leta ne dajo miru. Najprej smo se z njimi zabavali na amigah, nato na PC-jih, pa še v drugem delu in na vseh čisto novih svetovih - toda vedno le v dveh dimenzijah. Ker je taki grafični podobi igre rok trajanja že zdavnaj potekel, so se pri Psygnosisu odločili, da bodo male čupavce četrtič servirali kar v treh dimenzijah. Občutek za prostor bo tako bolj poudarjen, cilj in princip reševanja pa bo ostal več ali manj isti. Pogled na mehko premikajoče se leminge boste lahko gladko rotirali (do 180 stopinj) in ga po želji zoomirali. Bistvena razlika med Lemmings 3D in predhodniki bo tudi v tem, da boste lahko zdaj vsakega zelenca uporabili za več različnih nalog zapovrstjo.

Čeprav Psygnosis k igri ne namerava prilagati posebnih 3D očal, se kljub temu zdi, da bo reševanje lemingov v treh dimenzijah nekaj, na kar je bilo vredno čakati.



se lahko veselijo, kajti medtem ko Origin ustvarja High-End simulacije, za katere potrebujete pošastno hitre PC stroje, se bivši microprosevec Andy Hollis skupaj z angleškimi letalskimi profiji Digital Integration ukvarja z novo SVGA helikoptersko simulacijo. Po nadvse komercialno uspešnem Tornadu bo Apache še ena "simulacija iz učbenika" znanega ameriškega vojnega helikopterja McDonnell Douglas AH-64D Apache Longbow. Drugače kot pri



predhodniku, bo izvedeno pristajanje, ki bo še bolj realistično. Po zaslugi CD-ROMa pričakujemo obilico detajlov iz 3D pokrajin in nekaj filmskih vložkov iz 60 misij v srednji Evropi, Perzijskem zalivu in vzhodni Aziji. Na Apache boste morali počakati do konca prvega kvartala letošnjega leta.

**DITEM  
& PLES**  
**Govorica teles**  
**URŠKA**  
več kot plesna šola  
NA GOSPODARSKEM RAZSTAVIŠČU  
OD 9. DO 20. URE - TEL.: 131 02 11

**Monitor**

## Boo!

Dobili bomo še eno igro po risanki, in to od založnika, ki si je ugled ustvaril s številnimi simulacijami in strategijami. Govorim seveda o MicroProsu. Od igre Boo! lahko pričakujemo vse, kar velja za tipično ploščadno arka-



do: stupidoidno zgodbo, nekaj big bossov in celo kanček pustolovščine. Igrali bomo vlogo majhnega duhca, ki so mu mali zeleni stopili na žulj, on pa jim milo za drago vrača na 7 navadnih in 3 time trail nivojih. V igri se bodo kot častni gostje od časa do časa pojavljali tudi drugi liki iz risank: Frankenstein, Fish Man, Dracula in Wolf Man. Igra bo narejena samo za amigo.

## Total Distortion

Softverske firme rastejo v Ameriki kot gobe po dežju. V Kaliforniji je tako nastala firma Pop Rocket, ki se ukvarja z izdajanjem multimedijskih iger in aplikacij, njen najnovejši dosežek pa je "hard rock video pustolovščina" (prepisano iz demo verzije), v kateri se boste kot yapijevski manager glasbenih skupin v želji

**Letno se pojavi nekaj več kot 3600 iger, le okrog 600 izmed njih pa si pridobi mednarodno distribucijo in sloves.**

za dobičkom podali celo na druge nivoje obstoja (smrt ipd.). Tam morate odkriti skrite talente, jih posneti in material poslati na Zemljo, kjer boste za dobro opravljeno delo prejeli plačilo. 3D pustolovščina v stilu Mysta bo polna miselnih ugank, 3D animacij, atmosfero pa bo ustvarjalo 60 rockovskih komadov. Vse ostalo bo jasno po izidu, za katerega pa nikjer ni bilo zapisanega datuma, pričakujemo pa ga na pomlad letos.

## Iron Seed

V 35. stoletju je Zemlja izropana, življenje pa se je preselilo na Mars, kjer avtokratsko vlada peterica duhovnikov. Kot kolovodja upornikov jih poizkusite strmoglaviti... in ne uspete, saj se po zadnjem snu na svoji vesoljski ladji zbudite kakšnih 1000 let prepozno.

Tako se bo začela nova igra skupine Channel 7, za katero na uredništvu še nismo slišali. Ideja je nekoliko podobna stari Star Control, le da bo igra zapletenejša. Treba bo združiti svobodne svetove v novo Alianso, ki bi se lahko postavila po robu drugim cesarstvom. Z ladjo boste morali trgovati, iskati nove rase, graditi

ladje, se bojevati in seveda "pogumno iti tja, kamor še nihče ni šel...". Iron Seed je bil v pripravi štiri leta, osnutek pa je obsegal 250 strani. Če je bilo to dovolj za kvalitetno igro, bomo videli pomladi.

## Theme Hospital

Bullfrogove šefe je očitno prijetno presenetil velik uspeh, ki ga je požel Theme Park, zato so se odločili, da bodo železo kovali dokler je še naprej zelo vroče. Za



letos napovedujejo najmanj pet novih projektov, prvi pa bo trgovine ugledal Theme Hospital, kjer se bo bojišče iz luna parka preselilo v - bolnišnico na koncu mesta. Sliši se zelo privlačno.

## Novi simulatorji letenja

Poleg FS 5.1 in novih scenarijev, Flight Unlimited in Falcona 4.0, ljubitelji PC letalstva nestrpno pričakujemo še nekaj novih naslovov. Prvi bo po informacijah iz Oceana konec četrtertletja priletel TFX 2. Eu-



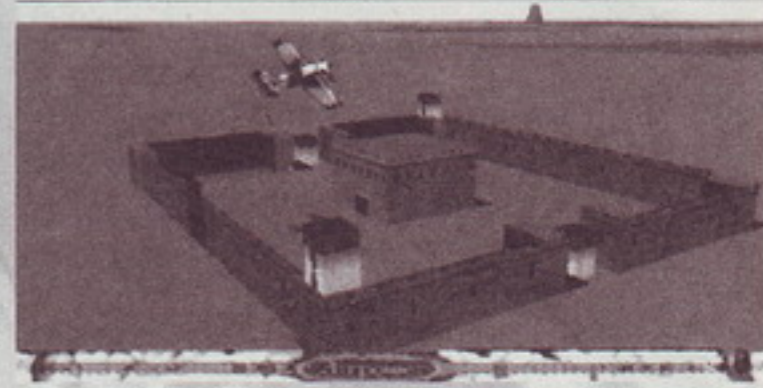
rofighter bo zopet na nebu, glavni aduti pa bodo lepa, zanimiva in relativno realistična pokrajina, ki bo (upamo) hitro brzela pod letali, izboljšane eksplozije in Wingman.

Manija mornariškega letalstva se nadaljuje. V bitko se je vključil tudi Rowan Software (Dawn Patrol, Overlord) s svojim Navy Strike. Kot pilot palubnega lovca



boste prestrezali vojaška in sumljiva civilna letala ter napadali cilje po Bližnjem Vzhodu, in to že letos spomladi.

Čisto drugačni cilji pa vas bodo vodili v drugem simulatorju, ki raste pri Rowanu. Ime mu bo Air Power in v njem bomo leteli v nadvse nenavadnih letaln-



ih strojih. Nekateri med njimi bodo čisto pravi prototipi. Zgodba bo v družini simulatorjev prava in osvežujoča novost: v izmišljenem ruskem cesarstvu se bomo štirje bogati plemiči medsebojno ravnsali za cesarsko krono. Igra bo mešanica letenja in strategije, kar že diši po uspehu.

Tudi Psygnosis jaha po nebu. V Combat Air Patrol, ki je pred časom že izšel za amige, bomo mešali štrene komu drugemu kot samemu Sadamu H. iz Iraka. Nad vroči arabski pesek bomo poleteli z F-14 in F-18 v začetku marca. Za letošnjo sezono se torej obeta tako vroče letenje, da so mi na uredništvu obljubili Thrustmasterjev F16 Flight Control System (FLCS) - kopijo prave pilotske palice z F-16, poseben ergonomičen kavč in na hektolitre osvežilne pijače.

## Nintendo Virtual Boy

Časi dragih čelad za navidezno resničnost so mimo. Tako vsaj mislijo v deželi vzhajajočega sonca, kjer je korenine pognala korporacija Nintendo. Nintendaši so pred kratkim predstavili nov dosežek, ki naj bi izpodrinil starosto igralnih konzol, Game Boya. Virtual Boy, kot je novincu ime, je pol kilograma težka, 32-bitna konzola, sestavljena iz dveh delov, ki sta postavljena na skupni podstavek: zaslon in krmiljenje. Zaslon je v bistvu sestavljen iz dveh manjših zaslončkov, ki dajeta občutek tridimenzionalnosti in sta pa po stari nintendovski navadi enobarvna - rdeči! Korak naprej je naredila krmilna konzola, na kateri se sedaj nahajata dva kontrolna križa, eden za prostorsko in drugi za ravninsko premikanje, ter dva gumba. Na spodnji strani zaslona je odprtina, v katero se bo vstavljalo igralne module. Očitno je Virtual Boy namenjen samostojni uporabi in ne povezavi z drugimi računalniki. Vsa mašinerija naj bi se po ideji proizvajalca postavila na mizo, na kateri naj bi slonel igralec in buljil v zaslon. Ker to očitno ni najboljša ideja, je v razvoju tudi nosilec, ki bi si ga igralec lahko oprtal na rame in s katerim bi se lahko nemoteno gibal. Poleg železnine same so bili predstavljeni prototipi klasičnih iger, kot sta Mario Bros in Space Pinball. Prodaja naj bi se začela čez kakšen mesec na Japonskem, odvisno od uspeha pa bi se Virtual Boy lahko pojavil tudi na ameriškem in pozneje evropskem tržišču. Okvirna cena na bi bila 25.000 tolarjev, vsaka igra pa še dodatnih 7.000 SIT.

Kljub navdušenju, ki so ga pokazali avtorji, bo boj za tržišče težak, saj Virtual Boy kot mlinski kamen okrog vratu visi ena sama barva prikazovalnika.

# PSYGNOSIS

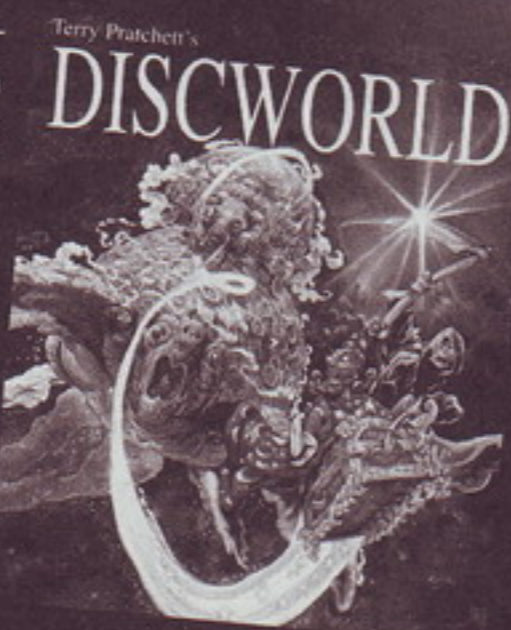
## KORAK PRED OSTALIMI



Prejšnje leto je minilo deset let, kar sta dva zanesenjaka, Jonathan Ellis in Ian Hertherington, v Liverpoolu ustanovila Psygnosis. Svojo malo popoldansko obrt sta obilno zalivala in Psygnosis je rasel in rasel pod nebo. Danes prehranjuje prek 200 žena in mož v Združenih Državah, Veliki Britaniji in Evropi. Svoj

asortiman so v devetdesetih razširili še na Nintendove, Segine in 3DO konzole, PC CD-ROM in celo na muzejske Commodore C64 (kdor je rojen po letu 1975 naj konsultira strokovno literaturo in se spozna s takratnimi hišnimi računalniki).

Psygnosisovi šefi so relativno zgodaj zaslužili možnosti velikega zaslužka na področju računalniške zabave, saj so takoj po rojstvu Atarija ST in Commodore Amige, objavili kar nekaj iger, med njimi Brattacas, Obitus in legendarno triologijo Shadow of the Beast, ki je lastnike omenjenih računalnikov razveseljevala z dobro grafiko, zvokom in igralnostjo. Sredi zime 1991, natančneje 14. februarja, je računalniški svet najprej pretrese no zazijal, v tišini, ki je nastala, je neka muha rodila trojčke (eden od njih je danes že predsednik večje politične stranke, za drugima dvema pa se je, na žalost, vsaka sled izgubila), potem pa se je razleglo neznansko navdušenje. Na disketah so se namreč pojavili - Lemmingsi. Vse računalničarje, razen tistih, ki so še danes igromrzneži, so mali Lemmingsi za vedno začarali. Le komu se niso priljubili s svojim patološkim veseljem za neskončnim korakanjem. Ko sem enemu od malih cepetavčkov ukazal samorazstrelitev, je



hčer mojega prijatelja, ki je budno spremljala dogajanje na ekranu - bruhnila v neustavljiv jok....

Lemmingov so prodali v ogromnih količinah, izdali še dve nadaljevanji in Psygnosis je poletel proti zvezdam. Njihov uspeh je bil spomladi 1993 kronan s Nagrado za izvozne dosežke (Queen's Award for Export Achievement), ki jo podelil ministrski predsednik John Major. Do takrat te nagrade še ni dobila nobena družba, ki se ukvarja z industrijo zabave. Maja istega leta si je japonski gigant Sony zaželel odrezati svoj kos pogače na tržišču računalniških iger. Za svojega partnerja si je izbral, koga drugega kot - našega Psygnosisa. Ustanovitelja, Ian in Jonathan sta postala direktorja novo nastale družbe Sony Electronic Publishing Ltd., Europe. Poroka med Psygnosisem in Sonyem (je) bo prinesla nekaj fenomenalnih iger za PC CD-ROM in PlayStation konzolo. Od združitvenega kongresa dalje je Psygnosis trdo delal in ustanovil skupino za posebne naloge - 13 programerjev, ki ne počne ničesar drugega, kot da ustvarja igre za CD format. Seveda je takšno početje že pustilo prve sledove - Microcosm in njegov mnogo uspešnejši brat - Novastorm (delovni naslov Scavenger 4). Verzija za ultra neverjetno konzolo PlayStation je po besedah očividcev in ušesaslišcev - tako dobra, da se mora človek kar odpočiti od navdušenja. Psygnosis si je izbral dobrega konja, ga pridno osedlal in počasi jaha proti prihodnosti. Napovedi za letošnjo igralno sezono so več kot ugodne: pustolovščina Discworld, She Queen - Death Machine, Combat Air Patrol za PC, Damocles, Pyro, Tirnanog in (Doom 2 za Okna, pazi se!) Lemmings for Windows. Pa še na mnoga leta!



## NAGRADNA IGRA

Draga deca! Rešite te tri peresno lahke naloge in sivino tihega zimskega popoldneva bodo trem srečnežem obarvale naslednje CD plošče za PC, darilo Psygnosisa:

megašpil *Novastorm*, krvava srhljivka *Ecstatica* in nesmrtni *All new Worlds of Lemmings!*

1. Psygnosis so spočeli v nekem zakotnem angleškem mestu. Prepričani smo, da zanj sploh še niste slišali, ne samo to, ali ta kraj sploh obstaja? In če obstaja, mora imeti kako ime. Tu imate nekaj predlogov, pa se odločite sami, saj ste pismeni... Torej, Psygnosisovo domače mesto je:

- Bačka Palačinka
- Kuzladorf
- Liverpool

2. Prvi hit iz tovarne Psygnosis je:

- Kwakallapapa, vendar o tem še tečejo obširne razprave, saj je dotični špil bil napisan že davnega leta 1985 za hišni kalkulator Texas Instruments TX-30
- Širijo se nepreverjene govornice, da so to Lemmingi. Je to res?
- Mislite, Tisti hit Iz nove gorice, Ma Oštja Ste Se Spet Spravli Na Nas Primorce? (ma zakej pišeš szi velikimi začetnicami?)

3. Psygnosis se je pred dvema letoma prilično zredil. Pobratili so se z eno večjih občin na Japonskem, ki je znana tudi po Hodičloveku in trinitron televiziji in ce-dejih in še celem kupu zabavne elektronike. No, kako je ime tej velikorporaciji (in ne občini, kot se nam je zapisalo)?

- Nishizava Korokuchi Corporation
- Suzuki Suzimoto Games Intl.
- Sony in nič drugače.

# MORTAL KOMBAT

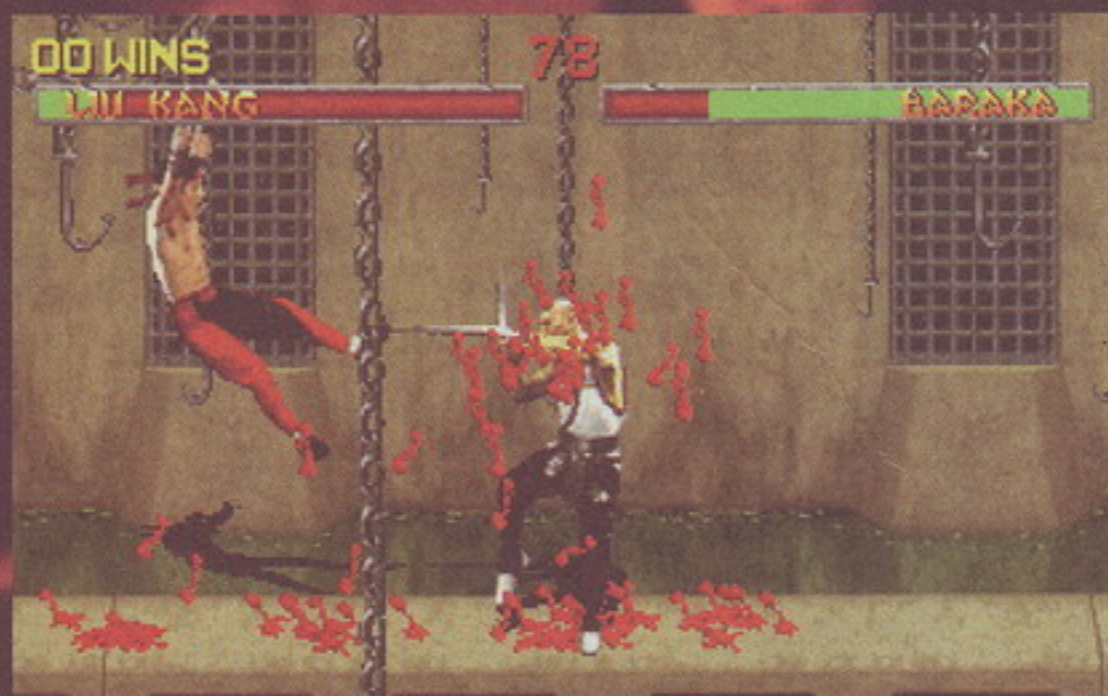
## Zakaj vsi nad njim izgubljajo glavo?

Pri pisanju tekstov se nam, ubogim avtorjem često zastavlja neizbežno vprašanje: kako za vruga začeti z opisom? O.K. opravljeno, gremo naprej... (Ne, ne, tako zlahka se pa ne boš izmazal. Od zdaj boš pomival diskete! - op.ur.) PC še do nedavnega skoraj ni imel pametnih borilnih iger, kakršne smo lahko že od vekomaj igrali na amigi. Potem so prišli neki Street Fighterji, pa Street Fighterji II, Turbo, Super, Diesel, Neosvinčeni in podobni. Toda šele Mortal Kombat je zares napravil revolucijo. Mulci so lahko z njim praktično preizkusili vse domišljjske prijeme, preden so jih izvedli na učiteljih, mozoljavih sošolcih ali hišnih ljubljencih. Puristi in ostareli starši so se sicer nekaj vsajali nad obveznim tiganjem glave in hrbtnice ali izsekanjem srca. Toda kaj pa oni vedo. Nimajo pojma!

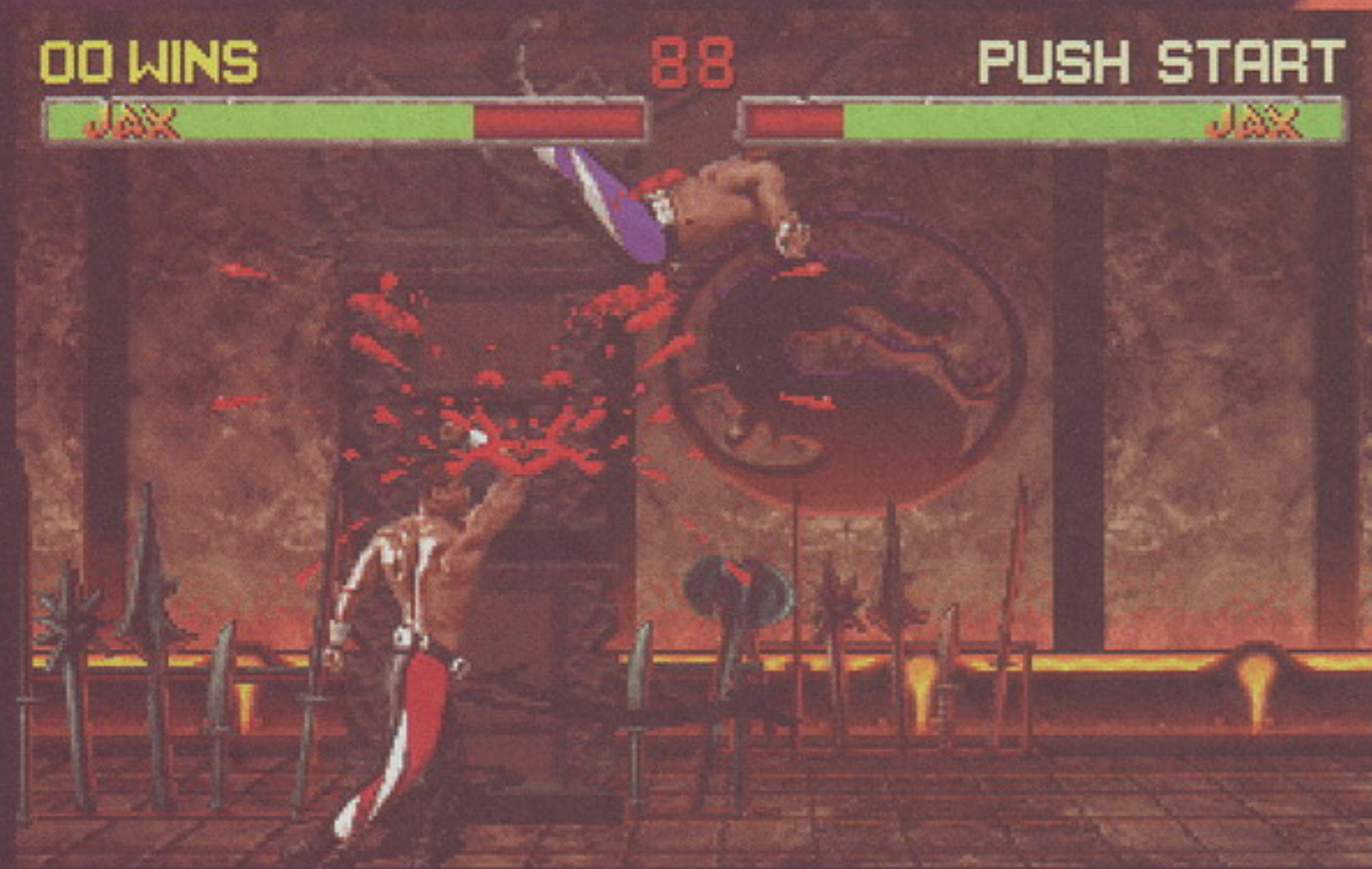
bilo: Prebrisan plan zlikovca Shao Khana je po zaslugi dobrega Liu Kanga propadel kot Jugoslavija. Shang

su padel v nemilost. Toda ker je šlo ravno za nadaljevanje MK2, je Shao Khan dal Shang Cunji še eno priložnost. Tokrat naj bi turnir potekal na oni strani v tako imenovanem Outworldu, kjer naj bi zmagovalc v boju s samim Shao Khanom srečal gotovo smrt. Dobro, tole o scenariju smo napisali le, da fantje iz Acclaima ne bi potegnili surle in ker pač nimamo drugega početi kot moriti naše bralce.

Zdaj pa akcija! MK2 v disketni verziji zasede 20 MB trdega diska, namestitev pa poteka z os-



Baraka izvaja poseben udarec blade fury.

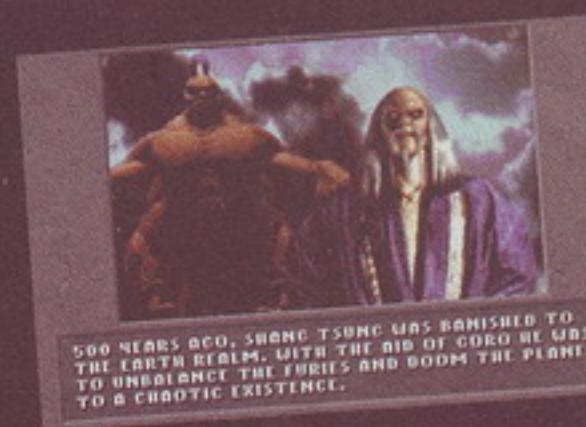


Desni aperkat.

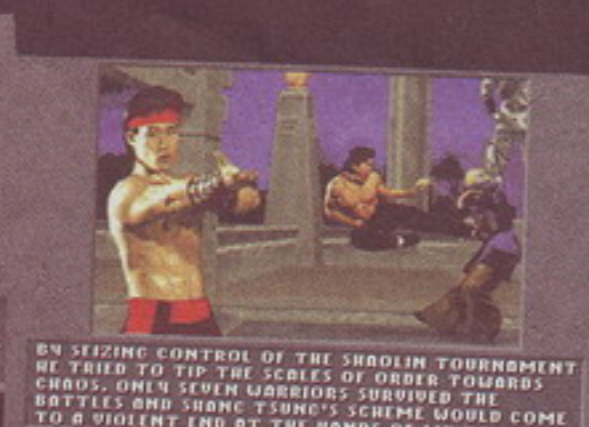
Sedaj je prišel MK2 in po igranju boste s tipkovnice in prstov zopet morali brisati kri. Scenarija sicer nihče ne potrebuje, saj gre za klasiko "kdo bo komu odtrgal glavo", toda avtorji so ga vseeno napisali. Takole je

Tsung in Goro (štiri roke, grd kot smrtni greh z možgani velikosti lešnika) naj bi po planu velikega bossa na Zemlji pripravila Shaolin turnir. Potem ko je na turnirju zmagal napačen človek in mimogrede polomil še vse pajdaše Shang Tsunga, je slednji pri big bos-

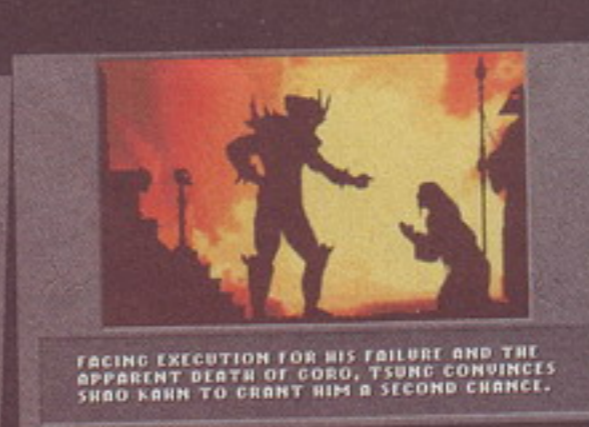
mih disket. Pred začetkom igre lahko zopet nastavite parametre zvočne kartice ter si določite primerne tipke, ki jih je tudi tokrat "le" devet. Namesto enega samega gumba za strel imamo opraviti z visokim in nizkim udarcem z nogo ter visokim in nizkim udarcem z roko. Vsaj na začetku je zelo priporočljiva tudi nastavitve težavnosti, drugače se boste kmalu vozili naokoli v invalidskem vozičku. V nastavitveni menu se lahko vedno vrnete s tipko F10, mi pa ga želimo zapustiti, zato pritisnite F1 za enega ali F2 za dva igralca. Zopet sledi izbira enega izmed dvanajst odpisanih, med katerimi so nekateri borci dobri in drugi (večina) seveda hudobni. Osebnostno se najraje borim z Liu Kanom, menihom in mojstrom Shaolin stila, dasiravno je njegov stav identičen Sankukaiu. Med bojem zavija kot Bruce Lee, spušča fireball in ima odlični udarec z nogo v letu (tobi mae geri). Večina je starih znancev, kot naprimer Shang Tsung, ki lahko spreminja obliko v podobo kateregakoli borca in s tem pridobi tudi njegove posebne udarce. Sestri dvojčici, ki sploh nista dvojčici, ampak je ena klon druge (katera katere sem pozabil) imata odlične udarce z letečo



500 let nazaj, SHANG TSUNG JE BANISAN NA ZEMLJO, KER JE NEUSPEŠNO POSKUSIL URAVNATELJEVATI SILE NEBE IN ZEMELJE. Z NARUŠENJEM RAVNAVESE, JE VZROČIL NEURAVNAVESE IN NEUSPEŠNO POSKUSIL URAVNATELJEVATI SILE NEBE IN ZEMELJE.



PO ZEMELJSKI ZMAGI LIU KANGA, SHANG TSUNG JE ZAVELIKO NEUSPEŠNO POSKUSIL URAVNATELJEVATI SILE NEBE IN ZEMELJE. Z NARUŠENJEM RAVNAVESE, JE VZROČIL NEURAVNAVESE IN NEUSPEŠNO POSKUSIL URAVNATELJEVATI SILE NEBE IN ZEMELJE.



PO ZEMELJSKI ZMAGI LIU KANGA, SHANG TSUNG JE ZAVELIKO NEUSPEŠNO POSKUSIL URAVNATELJEVATI SILE NEBE IN ZEMELJE. Z NARUŠENJEM RAVNAVESE, JE VZROČIL NEURAVNAVESE IN NEUSPEŠNO POSKUSIL URAVNATELJEVATI SILE NEBE IN ZEMELJE.



SHANG TSUNG JE ZAVELIKO NEUSPEŠNO POSKUSIL URAVNATELJEVATI SILE NEBE IN ZEMELJE. Z NARUŠENJEM RAVNAVESE, JE VZROČIL NEURAVNAVESE IN NEUSPEŠNO POSKUSIL URAVNATELJEVATI SILE NEBE IN ZEMELJE.

pahljačo, ki človeku v sekundi neprevidnosti izvleče cel prebavni trakt. Pošteno nadležen je tudi Škorpion



Rayden s svojim električnim prijemom.

s smrtonosno harpuno, po kateri bi vsak pameten človek takoj izpustil dušo. Kot v prvem delu, imajo vsi liki tudi svoje posebno projektilno orožje, s katerim nato sovražnike kurijo, zamrzujejo, priklaplajo na električno in ostalo. Nihče torej nima



mani: eni pljuvajo kislino, drugi mečejo klobuke-britvice, spet tretji nekakšno plazmo, pa strelo, mobilne telefone, ogenj, električno, meče, skratka kar jim pride pod roke ali pade na pamet. Zaključni udarci so si od prizorišča do prizorišča različni. Tako vas nasprotnik v dead poolu zabriše v kislino, v kombat tombu pa vas nabije na špice, ki visijo s stropa. Obvezni so tudi friendship in babality udarci, vsak lik pa ima poleg vseh naštetih še najmanj tri do štiri posebne udarce, s katerimi sovražnika do-  
dobra polomi. Čisto naravno je praženje in razrezanje nasprotnika na pol, ali pa le oddrobljenje glave ter odtrganje rok. Tovrstni udarci se popolnoma različni pri vsakem liku, klasični repertoar "pravih" udarcev pa je pri vseh enak. Pravih zato, ker gre za običajne udarce, ki posnemajo prave borilne veščine zlasti karate, kung-fu, pri metih judo in mestoma celo tae kwon do.



## Udarec ni le kmečki kroše

Računalniški nasprotniki pogosto uporabljajo tsuki dčodan ali čudan (udarec z roko v glavo ali pleksus), ki ga je treba takoj blokirati, če ne želite izgubiti vseh zob. Izredno učinkoviti so udarci z noge, posebej urav-

ageri in uramawashigeri (z ного v glavo z obratom in brez) rušenje (age barai) pa pobere

izredno malo energije in je zato tu bolj za šalo. Hiter je direkten udarec z ного v glavo (jokogeri), kateremu lahko v kombinaciji dodate še leteči tobi maegeri ali katera od projektilov, ki jih meče vaš lik. Udarec iz počepa v k...c (ni kozarec) sicer ni športen, vendar doseže namen. Zelo močan je uppercut iz počepa, vendar vas lahko nasprotnik iz takega položaja odlično prime in zabije po tleh. Obstaja tudi vrsta udarcev, ki so zopet različni od lika do lika, izvedljivi pa so le iz neposredne bližine. Mednje spadata



Tobi maegeri.

naprimer udarec s kolenom v genitalije (kingeri) in preprosto morilski empi uchi (s komolcem po bradi in goflji), ki dobesedno skenklja možgane. Iz bližine se izvajajo tudi vsi meti, ter seveda moj najljubši udarec, ki ga izvaja Rayden. S high kickom bo iz neposredne bližine izvedel uramawashi (v loku s stopalom v stran glave), ki deluje skoraj tako kot megaklofuta.



Balet ob polni luni za višanje inteligenčnega količnika.

Turnir in vsa pravila (jih ni) tekmovanj gotovo že poznate iz MK1, zato vam s tem ne bom najedal. Gre za standardni dve zmagi, preden pa se dokopljete do vrha, morate opraviti z vsemi dvanajstimi nasprotniki vključno s samim sabo (?). Kriteriji borbe se na vrhu gore, ki predstavlja turnir in po kateri se vzpenjate, radikalno zaostrijo. Ne glede na to kako ste nalomili prvih dvanajst, vas bo kolega s štirimi rokami stebel kot smetano. Ko sem naprimer že mislil, da sem najmanj car, ker sem polomil vse s štiriindvajsetimi zmagami, me je v roke dobil debeli buhtelj. Metal me je po areni, da je bobnelo in skakal po meni kot bi bil polpet. V dvajsetih sekundah sem bil tako mrtev, kot je bolelo.

Poleg dvanajstih običajnih nasprotnikov so v MK2 tudi trije skriti liki, do katerih se lahko dokopljete le



Jokogeri dčodan.

po posebni proceduri. Smoke je tisti dečko, ki na stopnji s portalom med bojem tu in tam pokuka izza vogala desno spodaj. Takoj ko se prikaže potegnite dol in stran. Noob Saibot (ime avtorjev z desne proti levi) je skoraj neviden lik, zato je boj z njim prava pokora. Da bi sploh spoznali, morate najprej zmagati v petindvajsetih borbah zapored, s tem da je zadnja nasproti drugemu igralcu. Preprosto kajne? Recept za boj z Jadeom (tisti vprašaj pod vrhom gore) je še preprostejši. Najprej se morate prebiti do enajstega borca, torej tistega pod vprašajem. V eni rundi ga morate premagati izključno z uporabo enega samega udarca. Nato se boste na skriti stopnji spopadli z Jadeom.



Igranje Mortal Kombat 2 je zares nekaj posebnega. Enako zabavno se je pretepati v dvoje ali pa demolirati računalniške nasprotnike. Animacija gibanja je mehka, vsi udarci pa so jasni in tehnično odlični. Za vzdušje skrbi tudi kup temačnih stopenj in orientalska glasbena podlaga, ki jo neprestano prekinjajo kriki agonije. Krvi je spet kot v klavnici in okrutnost je rutina. Realnost je sicer malce nategnjena, saj v resničnem življenju tsuki v glavo, porine nos v lobanjo in takoj povzroči smrt. Toda koga pa brigajo malenkosti, tudi samuraji so na turnirjih umirali.

Format	PC, PC CD-ROM (386, 4 MB), Amiga, konz.	
Zvrst	borilna igra	
Deložnik	Acclaim	
<b>SKUPAJ 92</b>		
85	87	92

# Oldtimer

Stoenska d.o.o. (Rja, ljubezen moja)

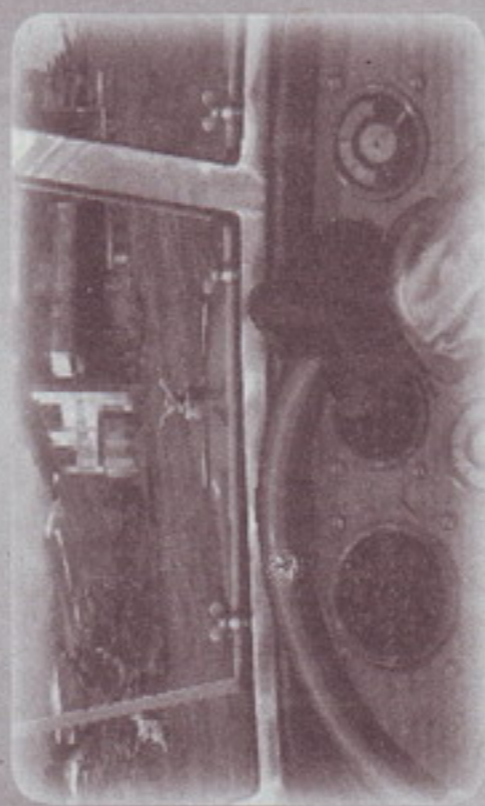
V sak avtomobilistični zanesenjak prisega na področju proizvodnje avtomobilov na določeno državo. Nekaterim so všeč "italijani", drugim "francozi", tretjim "japonci". Verjetno pa bi se našli tudi takšni, ki prisegajo na "nemce". To nas ne preseneča: VW in Opel sta po količini prodanih vozil v svetovnem vrhu. Mercedes je pojem za luksuz, BMW za kvaliteto, Porsche za

Naslednja stvar, ki je zelo pomembna, je klik na zemljevid. Seveda ne klik sam po sebi, ampak vse, kar vam je dostopno po njem. Preko zemljevida lahko svoje proizvode uvrščate v prodajni program in določate njih ceno. Prodajo lahko širite v druga mesta in druge države. Priporočljivo je odpreti kakšno podružnico že kar na začetku. Na zemljevidu lahko zbršete meje in že je pred vami združena Evropa! Vaši avtomobili se seveda ne prodajajo sami od sebe, zato je potrebna oglaševanje v časopisih, udeležba na sejmih ali pa kakšen plakat na bližnji burekžinici. Da bodo kupci še bolj prepričani v ugodnost nakupa, jim ponudite kakšen popust. Sicer težko verjamem, da boste to storili, saj od začetka ne morete kriti niti stroškov proizvodnje. Ni namreč nujno, da bodo vaši odjemalci odkupovali avtomobile po ceni, ki ste jo postavili vi. To velja predvsem za tiste, ki odkupujejo na veliko.

Stroški so torej tisti, ki bolj ali manj zaznamujejo celotno igro. Kako jih ukrotiti? Najlažje je znižati plače zaposlenim. To zniževanje ima svojo mejo, saj delavci ne bodo delali za piškav dolar po 60 ur na teden. Tudi dobavitelji predstavljajo breme, saj radi zamujajo in tako vam lahko kakšen lep posel splava po vodi. Potrebno je torej investiranje v dodatno proizvodnjo sestavnih delov, novih modelov itd.. Zato pa morate zgraditi nove objekte, poiskati nove kupce, povečati reklamo itd.. Pa še nekaj: odjemalci slej ko prej pričnejo sitnari zaradi predolghih dobavnih rokov. Potrebno se bo torej povezati preko železnice. Zato morate zgraditi postajo, kjer avtomobile nakladate na vlak. Padete torej v začarani krog histeričnega klikanja po celotnem ekranu in prestrašenega gledanja na številko, ki prikazuje stanje v vaši blagajni. Tako sploh ne boste opazili, da ste kljub vsemu postali velik proizvajalec z bogatim ponudbo avtomobilov.

Že bežen pogled na igro pove, da prihaja iz Maxovih logov, saj je grafika pravzaprav ista kot tista iz 1869 (to pomeni

ov, saj je grafika pravzaprav ista kot tista iz 1869 (to pomeni



hitrost. Audi pa s svojim aluminijastim A8 pobira nagrade za naj-inovacijo. Avstrijski programerji iz ekipe Max Design so se zato oprjeli znamenitega reka našega velikega poeta (slava mu) "le čevlje sodi naj kopitar" ter lansirali na trg strateško igro, v kateri si morate odrezati svoj kos potice na neizprosni avtomobilističnem trgu.

Svojo kariero lahko pričnete v Franciji, Nemčiji, Angliji, Italiji ali Avstriji. Vsota denarja, s katero začnete, ni takšna, da bi jokali od sreče, zato je sprehod do bankirja slej kot prej nujno potreben. Kdaj to storiti, pa je precej nejasno. Če namreč jame kredit že na samem začetku, morate potem brez potrebe nekaj mesecev odplačevali obresti (ki so vse prej kot ugodne), če beračite pred linico s samo nekaj dolarji v žepu, pa ne morete dobiti dovolj denarja za vaše potrebe, pa še obresti so višje.

Popolnoma vseeno je, če se vaše podjetje imenuje Romunija express V12 ali pa Polonez & Co d.n.o., saj ne morete

PRIMOŽ

ŠKERL

# ZEPHYR

## Kruha in navidezne resničnosti!

Statistika je splošno priznana veda za obdelavo velikih in manj velikih količin podatkov na način, ki ni povsem jasen niti tistim, ki so si ga izmislili. Tipičen primer: en dan jemo meso, drug dan omako, statistično pa oba dneva golaž. Enaka pravila veljajo za računalniške igre: nekaj je dobrih, mnogo slabih, v povprečju pa so prebavljive. Tega pa ne bi mogli trditi za Zephyr, novorojenca v hiši New World Computing, ki naj bi bil celo po navedbah avtorjev "nekaj posebnega". Le-ti seveda ne omenjajo, v kakšnem smislu "posebno"...

Ni kaj, začetek je impresiven. Čudovite animacije borb med bladerunnerjevskimi nebotačniki, pod morsk gladino in v asteroidnem pasu priključijo človeku v usta okus po pečenki, ki pa ga po prvih trenutkih igre

nadomesti okus zažganega mesa in postane Radenske. Igra je milo rečeno nevredna plastike za izdelavo CD-ja. Da pa ne bom neutemeljeno pljuval vsevpred, je treba začeti na začetku. Ideja je stara: v letu 2xxx vladajo



vesolju korporacije, ki bi dale vse za nove planete, na katerih bi lahko kopale rudo ali prodajale svoje proizvode. Da pa energije ne bi tratili z nepotrebnimi vojnami, so si giganti omislili nov način premagovanja konkurence: z dirkanjem. Na planet, kjer se podeljuje koncesija, vsaka korporacija pošlje svoj tank, ki je do zob oborožen z raketami, oklepom, motorjem in energijo. Cilj je seveda onesposobiti čimveč nasprotnikov in v danem času preleteti (tank namreč leti...) največ krogov. Na hitro je zadeva podobna Doomu, vendar premikanje tanka izda mnogo manj detajlov in zeeeloo počasno izvedbo. S tankom se je treba voziti (oz. leteti) po nekakšnih labirintih (48 jih je, šest na vsakem od osmih planetov, so zapisali v navodilih), kjer so razmeščeni lebdeči prometni znaki, mine, do-





# THE BIG RED ★ ADVENTURE

## PUSTOLOVŠČINA PO GNILEM KAPI-SOLIZMU

V decembrskem Megazinu smo veliko rdečo pustolovščino že omenili, vendar pa o njej takrat še nismo vedeli prav veliko. Tokrat je zadeva malček drugačna, saj smo v uredništvo prejeli ducat vakumsko pakiranih disket, pobarvanih s kričečo rdečo barvo in za nameček začinjnih še z rdečo zvezdo. Poleg navodil za inštalacijo in reklame za CD-ROM verzijo taiste igre, pa je ponosnim lastnikom v poklon ponujen tudi beležnica v obliki partijske izkaznice.



Spominki s poti po svetu: Ajflov stolp, piramida iz Gaze, snete indijanske sekire, kletka iz Albanije, ...



Prebrali ste prav. Disketna verzija je na 12 disketah, na disku zasede skoraj šestdeset (!!!) megabajtov in se namešča (na 486/66/DX2) več kot dve uri. Ampak navdušeni pustolovci bodo očistili z diska vso nesnago ali kupili malo srebrno ploščo in nato odigrali lično izdelano zadevico. Ne boste verjeli, ampak igro so napisali in narisali naši zahodni sosede, ki sicer slovijo predvsem po odlični kuhinji (testenine, sladolei,...) in medsebojnem pobijanju na nogometnih tekmah. Glede na to, da so zahodnjaki svoj dolg svetu iger odplačali, prav tako Madžari (Reunion) in Hrvati (Football Glory), čakamo zdaj samo še na Avstrijce. In Slovence!

Druga (skromnejša) prejemnica uredništva revije Megazin.



Zgodba se odigra v Rusiji, takoj po propadu velike komunistične trdnjave torej Sovjetske zveze. V Rusiji se dogajajo reči, o katerih se ljudem prej še sanjalo ni. Kapitalizem grobo vdira v dosedaj praktično nedolžno socialistično gospodarstvo in posega v vsakdanje življenje kučmarjev. Na Rdečem trgu nastopajo Rolling Soviets, navdušene množice se nacejajo vodka-cole, Tolstojev War & Pacemaker je spet v ponatisu. McRomanov ponuja najslajše sendviče, najboljša pa sta seveda Czar Burger in Jurassic Pork.

"Kakšno življenje pa je to?" se sprašujejo pristaši komunizma, si popravljajo čine na rokavih olivno zelenih uniform in čisto slučajno preslišijo odgovor množice "Odlično!". Treba bo torej nekaj ukreniti (za začetek sprogramirajo Intro) in ne le posedati za mizami. Orožje v roke in v bran svoje države, edino poštene ureditve, svojega najljubšega predsednika in dobre plače.

Medtem ameriški turisti tacaajo po moskovskih najrazkošnejših muzejih in vodiča morijo s katastrofalno neumnimi vprašanji. Doug (pre-



Mr. Dino Fagoli se odpravlja vložiti svoj certifikat v družbo Anus.

poznate ga po črki D v imenu in na majici) bo igro začel v hotelski sobi. Potem seveda, ko se vrne iz prej omenjenega muzeja. Zaenkrat ne boste zvedeli ali je fantič le tako zelo radoveden ali pa je tako nezno zelo pohlepen, v vsakem primeru pa se hoče dokopati do zlate krone, ki leži v vitrini zdaj že dvakrat omenjenega muzeja. Doug Nuts je mojster tehnike, svoje sposobnosti pa včasih izkorišča v kriminalne namene, kar v uredništvu seveda ostro obsojamo. Ker vam ne nameravam izdati niti delčka rešitve (to ne izvira iz moje vskladiščene hudobije, ampak iz... hmm... aaa... iz... no.... nekje... kh, kh... zraven!) je to vse kar vam bo povedal o dotični osebi in njenih namelih. Ampak to sploh ni edina oseba v igri. Na vaši dolgi poti vas bo v težave spravljala tudi deklica po imenu Donna (pre-

poznate jo po črki D v imenu in velikih Dojkah pod majico). Donna Fattale je izredno spremenljiva osebnost, ki večno preskuša svoje spretnosti v prekrivanju svoje mladosti, slednje pa pravzaprav nima nobene veze z njenim značajem, ki se spreminja nekako z vremenom. Bodybilder Dino Fagoli je zadnji član prikupnega tria (prepoznate ga po črki D v imenu in majici



brez rokavov). Po poreklu Italijan, sicer pa bivši bokser, po čemer lahko sodimo o njegovem inteligenčnem količniku. Ravno zaradi problemov pri seštevanju enomestnih števil, se vedno znova lovi v pasti prevarantov. Na vas je torej, da jih s pomočjo petih ikon (pokličete jih z desnim gumbom na miši) pripeljete skozi pet epizod in tako končate nekaj za kar ste odšteli določeno vsoto denarja in se kliče igra.

Poleg več kot petdeset karakterjev in nekaj čez 100 ročno narisanih lokacij v najvišji resoluciji, vas čaka tudi zajeten kup zvočnih efektov in ure in ure zabave

ob humornih dialogih. Moteč je edino zvok, ki ni prav dodelan, hkrati pa si lahko v setupu izberete le AdLib in SoundBlaster zvočni kartice, medtem ko program spozna več grafičnih kart kot so jih sploh naredili. Ko stopate naokoli, se nove lokacije nalagajo zanemarljivo malo časa, kar pa sploh ni več zanemarljivo, ampak pohvalno. Igra je visoko oceno za igralnost dobila zaradi obilice humorja v tekstu in prikupno narisanih lokacij. Prav zaradi teh kvalitiet pa lahko mirno rečemo, da je veliki Larry Laffer končno dobil konkurenco.



FUPURAT	PC, CD-ROM (386, 4 MB)	
Zvrst	pustolovščina	
Založnik	Core Design	
<b>SKUPAJ 83</b>		
81	61	85

# FORMULA DOOM

# DESCENT

Zgodba, ki je scenarij za Descent, je taka, kot bi jo krava žvečila. Vsa zmečkana, neštokrat prebavljena in ravno tolikokrat reciklirana in obujena v ponovno življenje. Uf: zaloge rudnin na rodni Zemlji so že zdavnaj pošle. Zemljani pa smo neuničljiva rasa, zato smo malo skočili do Plutona in ga prevrtali skoz in počez. Ker pa to ni eden tistih prijaznih planetov, so lastniki rudnikov "zaposlili" celo gručo robotov. Na Plutonu so svoje vsakdanje strojno olje tako služili: banda kopačev, luknjačev, dvigačev, težkih nakladačev, minopolagačev in še nekaj podobnih kovinskih zadev, za abrambo pa naj bi skrbela mala vojska (robotska, jasno). Ampak

(pazite, na tem mestu sledi dramatični zaplet), na Plutonu se dogaja nekaj čudnega. Neznana sila je prevzela kontrolo nad poslušno robotsko rajo, jo oborožila in nahujkala proti gospodarjem. Ker šefi na Zemlji nimajo posluha za revolucije, še posebej robotske - pokličejo koga? Čičolino? Nou. Švarcenegerja? Ma kaki, ta je na porodniškem dopustu. Alexandra dr. Hropota? A se hecate, on popravlja Okna, potem ko mi jih je uspelo pahnti na rob živčnega zloma. Urednika za igre? Niti slučajno, ta je zaposlen s cenzuriranjem člankov. Prišepnil vam bom, koga, čeprav tvegam da mi bo na glavo padel klavir ravno ko bom zapuščal uredništvo, ali pa da me bo zamaskirani neznanec nehote povozil v kaki temni uličici: **tebe hočejo!** Izraelci (ti imajo izkušnje) dobavijo predelano protipožarno lebdilo (mešanec med letalom in lokomotivo), na katerega lahko montiraš cele grozde najstrašnejših sredstev za derobotizacijo rudnikov: laserji vseh vrst - od oranžnih do modrih, od dvostrelnih do kvadrostrelnih, mine, težko strojnico, rakete in podobne edukativne pripomočke. Rezervne dele, energijo, ščite in take reči je možno po mili volji (dokler je na barki kaj prostora) nabirati kar po rudniških jaških. Ko si enkrat noter, svoje lebdilo krmiliš po vseh oseh, tudi po nagibu. Lahko se tudi izmikaš vstran, da ne pokasiraš ravno vseh udarcev. Jaški so nadvse domiselno narejeni: potekajo v vse smeri, včasih se kakšen odcepi tako, da izgubi občutek kje je zgoraj, kje pa spodaj, dokler ne trčiš ob nekaj, za kar si pripravljen priseči da so tla, v resnici pa je strop. Hodniki so bolj poredkoma navadni, večinoma so nenormalnih oblik in se občasno razširijo v večje sobane.

Tvoj cilj je enostaven: prešnofati je treba cel rudnik, skuriti vse upornike, rešiti lepe princeske (v resnici je to par telebanov v modrih oblekah, ki čepijo v celicah, ma-

hajo z rokami kot opice in se izdajajo za talce), demolirati reaktor in pobegniti skozi edini izhod, ki pa je na srečo čisto blizu dotičnega reaktorja. Ko sesuješ ta isti reaktor (ki je, mimogrede, samoobrambno nastrojen in bruha vate rdeče kroglice, ki so slabe za počutje in nevarne za zdravje), imaš samo petinštirideset zelenih slonov, pardon, sekund, časa, da jo popihaš skozi izhod, kajti če ti to ne uspe - baj, baj, bejbi. Med določenimi prekati so vrata treh barv (jojmene, kako izvorno!), ki jih lahko odpreš le z magnetskim ključem iste barve (na tem mestu sem padel v nezavest, kajti česa takega pa še nismo videli). Pri demolanju sovražnih robotov naj te vodi ostro oko in dejstvo, da večji kupi skupaj zašvasane kovine zahtevajo močnejše udarce,

ne žgečkaj torej največjega med njimi s švohotnimi laserskimi žarki ki so dobri kvečjemu za kak CD-ROM, udari po njem z raketami, topovi in bogme tudi s psovkami, brcami in, če to ne pomaga, zrecitiraj kak solzav sonet Največjega med Pesniki.

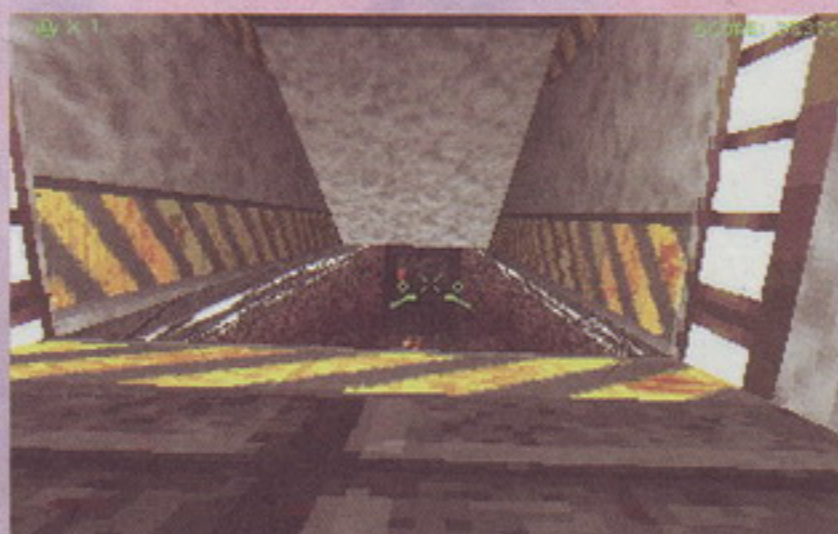
Descent (spust) se ponaša s podobno igralnostjo kot Doom in dobro glasbeno podlago techno tipa. Po rudniških prostorih divjate kot Šumaher. Zvočna podoba bi lahko bila malo bogatejša, razen pijuuu, pijuuu laserjev in "trtrtrtrtr trtrtrtr" hitrostrelnih topov, "grrrr wgrhouuooo" krikov degeneriranih robotov in "boing, boing" udarcev ob steno, ni slišati kakih drugih presunljivih zvokov. Na srečo pa je glasba res dobra (če imaš 1000W zvočnike, si največja faca v ulici). V veliko pomoč je odlični 3D zemljevid, ki ga lahko po mili volji rotiraš in si ogledaš kam neki vodijo vsi ti jaški. Za rešene talce in sesute robote dobiš FIS točke in če si res dober, lahko poleg svojega rezultata pušiš sporočilo drugim igralcem (Descent se da pusti premamiti tudi na mrežo), na primer: jast sem najbltabolši, ali pa: Mici, ljubim te, ali pa: jast sem Antačbl. Priporočam.



... konzerva graha ...



... kvadratura kroga ...



... mala dadaistična pesem ...

- Dalibor M. Jovanović

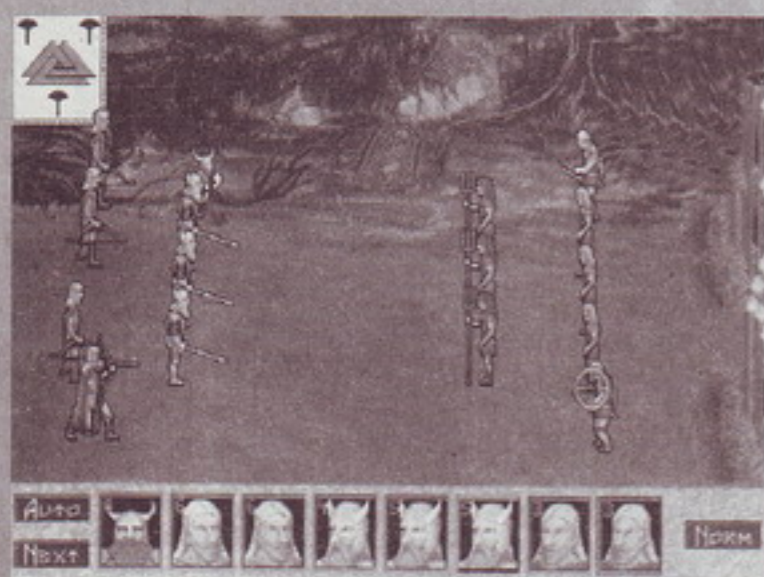
Format	PC, PC CD-ROM (386, 4 MB)	
Vrsta	akcijska simulacija	
Založnik	Interplay	
<b>SKUPAJ 85</b>		
80	78	89

# HAMMER OF THE GODS

## KLADIVO PO BOŽJE

Zakaj ne bi končno enkrat spravili v promet tudi kakšne domače legende? (Ej, Damjan?) Kaj menite o strateški igri z naslovom "Kekec in teta Pehta proti hordam Bedancev" ali pa pretepaška igra "Golden Kij&Mesarica III - Martin Krpan and his mighty morphin' kobilica", kaj pa pustolovščina "Deseti brat in pojoča kranjska klobasa"? Če lahko Skandinavcem vsaj na vsake pol leta uprizorijo kakšno legendo in to na CD-ROMu... - Hočem klobaso in teto Pehto!

Kakorkoli že, zaenkrat bomo morali še naprej prežvekovati uvožene zgodbe, bodisi skandinavske, ameriške, kitajske, marsovske, afriške... who gives a... In zdaj si, dragi bralec, poglej to kladivo božje. Nič drugega kot še ena skandinAVUUUUUUUUU! Na nogo mi je padu!



Noži proti sulicam ... kje so žilice?

A veste, da so nekje v Skandinaviji, a že zelo dolgo tega, nekoč pred davnimi, davnimi časi živeli ljudje, ki so si na glave tlačili čelade, na te čelade pa so tlačili roge, na rogeh pa so, kot kažejo najnovejša arheološka odkritja, sušili nogavice iz čiste runske volne? Imenovali so se Vikingi. Med drugim so imeli tudi zelo razgibano religiozno življenje, goro bogov in boginj, ki kar niso vedeli, kaj vse bi radi. Ne morete si predstavljati, koliko truda je bilo potrebnega, da so si pridobili naklonjenost vse te božje sodrge z bogom vseh bogov Odinom na čelu.

Opraviti Odinovo preizkušnjo in postati

njegova desna roka - kladivo božje - Hammer of the Gods. To je cilj vsakega poštenega Vikinga, a zaenkrat nedosežen. Torej, postani pošten Viking in z opravljanjem raznih nalog zadovoljij svoje nenasitne bogove!



Prava italijanska pozza v povečanem merilu.

Naloge so zelo različne. Odvisno od boga, ki ga dovoljujemo. Nekateri hočejo denar, drugi kri in razparane trebuhe, tretji spet kakšne brezvezne politične cilje, nekateri pa se zadovoljijo že kar s kakšno izmed naših brhkih hčera. Glavno je, da tak način igranja s postopnim doseganjem vmesnih ciljev pričara v sicer dokaj povprečni strateški igri pestro in napeto vzdušje, še posebej, če jo igramo proti človeškemu nasprotniku preko modema ali mreže. Vedno se bojujejo štiri vikinška plemena: Ljudje, Škratje, Trolji in Palčki. Če ni človeških nasprotnikov, ostale tri pač upravlja računalnik. Zmaga tisti, ki porazi ostale ali pa prvi postane božje kladivo.

Hammer of the Gods je v bistvu zelo klasična strategija osvajanja ozemelj: pogled od zgoraj, več vojaških enot, ki tepejo sovražnike, postavljanje trdnjav... vendar ne smemo pozabiti mnogih osvežilnih izboljšav, ki jih premore Kladivo božje. Poleg osvajanja ozemlja moramo poskrbeti še za mesta, naselja, vasi... na osvojenih ozemljih, graditi ceste, razporejati statično vojsko za obrambo osvojenega, širiti ofenzivne vojaške enote, načrtovati ekspedicije z ladjami po Severnem ledenem morju... in vmes neprestano misliti na to, kako bomo ugodili izbranemu bogu ali boginji. Škoda, da ne moremo hkrati opravljati več nalog. Da pa vse skupaj ne bi bilo prelahko, nas pri igranju omejujeta čas in denar. Čas teče po obratih, oziroma po korakih. V vsakem obratu

imajo vojaške enote določeno število premikov. Denar pa kar teče in teče... Velik pomen v igri ima politika med štirimi rivali. Hinavska, grda in umazana, a dokler je po volji bogov, kar lepo pozabite na moralo. To je politika preživetja! Ko recimo napovemo ultimat trolski vojski in z grozljivimi podobami smrti na sto načinov v mislih živčno pričakujemo njihovo reakcijo... Prav ta politični razdelek igre se je HDI-jevcem še posebej posrečil.

Verjetno veste, da so Vikingi pripluli v Ameriko pred Kolumbom. Gotovo pa ne veste, da so ti rogati čudaki takrat že poznali E-mail, ker so si morali njihovi vojskovodje ob koncu vsakega obrata pač pošiljati grozilna pismena ipd. Sploh ne veste, kakšen je užitek pred jurišom, ko nemočnega sovražnika pošteno preplašimo s takim pismom! Še posebej, če igrate prek modema. Ko se grožnje končno uresničijo in se zgodi spopad, se spet znajdemo pred klasično sceno s sovražnikom na desni in našo vojsko na levi. Pokoljemo se lahko načrtno po korakih, ali pa stvar prepustimo usodi in računalniku ter bitko nemočno opazujemo. Ko opravimo določeno božjo nalogo, nas dotični bog ponavadi bogato obdaruje. Najboljša darila pa so magični uroki, s katerimi ubijanje dobi čisto nov smisel.

Hammer of The Gods je zelo privlačna strateška igra, a ne morem in ne morem razumeti, čemu CD-ROM, ko pa ni nobenih krvavih animiranih scen, nobenih zelo posebnih zvočnih efektov, skratka, za CD-ROMovska merila je igra pusta. Ni čudno, da zavzema samo okoli 1/10 (60Mb) CD diska. Še sreča, da se med igro vsake toliko časa pojavi kakšna resnično lepo narisana slika v vikinškem slogu in visoki ločljivosti!

Format	PC CD-ROM (386, 4MB)	
vrsta	strateška igra	
izdajatelj	New World Computing / HDI	
<b>SKUPAJ 78</b>		
73	70	83

# Air Havoc Controller

Mogoče se še kdo spomni Tracona, simulatorja radarske kontrole letenja. Igra je zahtevala osnovna znanja kontrolorske frazeologije in procedur za vodenje letal po zračnem prostoru. Na srečo Tracon ni šel v prekomplicirane vode in vsak smrtnik, ki je prebral navodila, se je lahko poigral z letali na radarskem ekranu. Osnovni ekran, koncept in cilj igre so v Air Havoc Controllerju na vso moč podobni tistim v Traconu.

"Tako torej, o tebi se širijo nepreverjene govorice da si radarski kontrolor letenja. Mhm, vsedi se za radar in mi pokaži kaj znaš!" Potem lahko izbiraš med zahtevnostnimi stopnjami, ki imajo nadvse zanimive naslove: od poletnega uživanja do kontrolorske nočne more (ugrabitve, na desetine letal v zraku....). Takoj za tem, pravzaprav že v naslednjem trenutku se znajdeš pred radarskim ekranom. Letala vzletajo z domačega letališča, želijo na istem prista-



ti ali pa se le kot nadležne muhe potikajo po tvojem sektorju in se vlačijo med navigacijskimi sredstvi. Nikar ne pozabi da je minimalna višinska razlika med dvema letalom 1000 čevljev, to je približno 300 metrov, drugače se temu reče "bližnje srečanje dveh zračnih plovil" in "ogrožanje varnosti", kar ti lahko prinese le strog opomin, dokazovanje strokovnosti pred komisijo, ali pa, bog ne daj, kratko polemiko z javnim tožilcem. Air Havoc Controller se od Tracona loči predvsem po animiranih sekvencah, ki jih je za dobre pol ure. Animatorji ki svoj kruh služijo pri Trimarku so se resnično potrudili. Vse animacije so izdelane v visoki ločljivosti in dokaj natančne; posebej so grozljive sekvence trčenj v zraku in tragičnih težav letal pri pristajanju (počene gume, polomljena podvozja, eksplozije na stezi...joj, joj!). Nekaj slik in vse animacije si lahko ogledate s pomočjo videoplayerja, kot poslastica je dodan kar dolg filmček v kateri glavno vlogo igra vesoljski čolniček, ki beži od sovragov. Vaja dela mojstra, vsaj tako pravijo. Ti kot mladi kontrolor se kališ kot jeklo vsak dan in se pripravljša na tisto soparno poletno popoldne, ko je še v senci +40 stopinj, v zraku je cela norišnica (eno trčenje, dve skoraj trčenji, ena ugrabitev, šest prisilnih pristankov in ducat počenih gum), konec izmene pa je še tako daleč.....

Postanite kontrolor letenja in umrite od čira na želodcu!

P.S. Za neposvečene romantike priporočam roman Letališče.



Igro nam je posodil Mantis, tel: 061 34 47 44

Format	PC CD-ROM (Windows, 486/33, 8MB)	
Zvrst	neresna simulacija	
Založnik	Trimark	
<b>SKUPAJ 74</b>		
✂ 89	🎵 75	🏐 70

# ROAD KILL

Pozabite, da ste kdajkoli slišali za besedi "fair play" in se udeležite dirke z enim od šestih futurističnih bolidov na progi nekje visoko med oblaki. Prijavnic na žalost še ne zbiramo na našem uredništvu, pač pa se lahko na tako dirko odpravite v igri Roadkill.

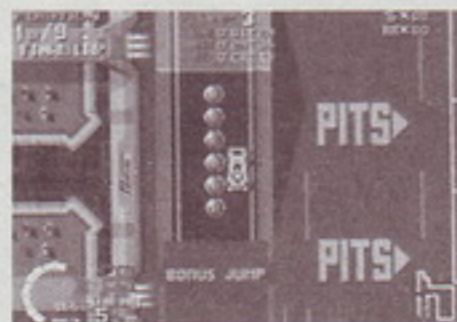
Pri softverski hiši Acid Software so očitno spoznali, da njihov Skidmarks in najnovejša super različica te igre v primerjavi z legendarnim Nitrom enostavno ne ponujata dovolj. Zato so se odločili izdelati še eno enostavno igro po preizkušenem receptu, z dobro igralnostjo, vzdušjem in kančkom brutalnosti. Polomili so ga le pri grafiki, ki je sicer zelo dobra v uvodu, med igro pa na račun ločenega igralnega polja (double play field) nekako ne pride do izraza. Enostavno ne zadošča potrebam igralcev današnjega časa. Nekoliko

razočarani bodo tudi privrženci brutalnosti, saj je le-te res komaj za vzorec.

Dirk se boste lahko naužili na dvanajstih različnih progah, ki si sledijo glede na stopnjo težavnosti in potekajo v štirih različnih okoliših. Proge so sicer zanimivo konstruirane, saj vsebujejo vrsto bližnjic in alternativnih odsekov, vendar pa igralec kaj kmalu dobi občutek, da se risarji niso preveč trudili z raznoliko grafiko, saj so si proge vizualno od prve do zadnje povsem identične. Kot v pravih simulacijah, lahko svoj bolid opremite s 6-stopenjskim ročnim ali avtomatskim menjalnikom, pri čemer prvi definitivno ne sodi v koncept enostavne igre, saj je akcije na zaslonu preveč, da bi se lahko igralec ukvarjal še z nenehnim prestavljanjem. Vašim sposobnostim bo zadoščeno s tremi težavnostnimi stopnjami, zelo priporočljivi pa so tudi treningi pred vsako driko. V igri se

prepleta množica zvočnih efektov, ki sprva zvenijo odlično, sčasoma pa postanejo prav nadležni, saj so namreč precej glasnejši od zvoka motorja. V primeru denarne stiske si poleg ubijanja tekmecev denarne bonuse lahko prislužite tudi z vratolomnimi vožnjami ali pa sodelujete v lovu na razmetane predmete po progi.

Roadkill bo nedvomno prevzel vse fanatične privržence avtomobilskih arkadnih simulacij, zmernejšim igralcem po duši pa verjetno ne bo ravno prirasel k srcu.



Format	Amiga 1200, CD 32	
Zvrst	arkadna simulacija	
Založnik	Acid Software	
<b>SKUPAJ 78</b>		
✂ 65	🎵 85	🏐 85

# CHAMPIONSHIP

## Speed is all we need!

Rally kot nacionalni šport neke države ne obstaja. Lahko bi ga sicer množično prakticali Eskimi s svojimi pasjimi vpregami in flying horse pingvini, toda od česa bi potem živeli? Tako rally ostaja privilegij izbranih španskih matadorjev in napol pijanih Fincev, ki se vsak dan v službo vozijo preko zaledenelih jezer. Poskusi v stiju dirkalnih slalomov po avtocestah z izgovori tipa "mudi se mi na pogreb" in pa "jutri bo deževalo, jaz pa nimam dežnih gum" so v kali zatrti s strani mož v modrem brez kravata in se ponavadi končajo z odvzemom vozniškega dovoljenja ali pa z nekaj tisočaki manj v žepu.

Z malo logične presoje lahko torej ugotovite, da je za navadne smrtnike izbira voznika rallya kot življenjskega poklica vse prej kot preprosta in enostavna. Tu kot zadnja uteha neuresničenih želja in iluzij kot že ničkolikokrat priskoči na pomoč računalnik. Na njem lahko sprostite vso odvečno energijo, se razbijete na cesti kot krava in obležite v zadnjem jarku brez večjih vidnih posledic.



Kako so se pa te črke znašle na sredi ceste?

Na področju dirkalnih simulacij se je tako na amigi kot na PC-ju nabralo že kar nekaj naslovov, ki so vredni oglada. Rally simulatorji se tradicionalno delijo na dva tabora: na tiste s prikazom iz voznikove kabine (Test Drive, RAC Rally, Toyota Celica) in na tiste s pogledom iz ptičje perspektive (Power Drive, Micro Machines). Ta tabor se je Flairovim Rally Championshipom še dodatno okrepil.

Rally Championship ni sicer nič drugega kot tipičen rally s še bolj tipičnim naslovom, toda preklemsko dober v stvari, ki jo simulira. V verziji za amigo ga dobite na 7 disketah, ki so se voljne namestiti tudi na trdi disk. Preko glavnega menuja, ki omogoča vnos imena vaše malenkosti ter izbiro med vajo, posameznim rallyem in svetovnim prvenstvom, se preselite v podmenu Options, kjer si za kon-

trole lahko izberete ročne ali avtomatske prestave ter joystick ali igralno palico z enim ali dvema gumboma. Nato se znajdete direktno v garaži vašega sponzorja, kjer je na ogled šestih dirkalnih konjičkov. Kruta realnost je, da si svojo prvo plačo lahko privoščite le ubogi Peugeot 205 (ki je v bistvu ful dober avto - Miha), za vse ostale dirkalnike pa morate prej še pošteno garati, da dobite v zameno kak boljši avto, po možnosti s pogonom na vsa štiri kolesa. Tukaj so na izbiro med Opel Calibra, Lancia Delta (takšno ima naš odgovorni urednik, zato je pač najboljša), Ford Escort, Toyota Celica ali Porsche RS. Pred startom sledi še obvezen opis proge, pri katerem bodite najbolj pozorni na podatek o vremenskih razmerah. Če bo deževalo ali snežilo, potem na servisu zamenjajte navadne gume z dežnimi ali snežnimi, sicer vas bo na progi zanašalo kot zebro med kenguriji.



Toliko bencina pokurim, da sem si odprl kar lastno črpalko.

Za dober rezultat potrebujete dobrega voznika (kot sem jaz), še boljši avto in najboljšega navigatorja, ki si ga lahko z dano žepnino privoščite. S sovozniki pa v Rally Championshipu res ni šale. Ko ste še bolj revni, ne morete najeti kaj boljšega od mentalnega invalida, ki bodisi ne loči desnih ovinkov od levih, oziroma jih z refleksi dinosavra registrira prepozno ali pa sploh ne. Mogoče je že res, kar pravijo: "Motiti se je človeško!", toda ne za 2000 funtov, dragi moji! Za tak denar si raje kupim trideset suznjev in 35 let delovne dobe. Pa še ena cvetka v zvezi z navigatorji: med njimi šestimi, ki stanejo od 2.000 do 19.500 funtov, je tudi ena seksi plavalaska, ki sem jo z zanimanjem najel naivno misleč, da mi bo z nežnim ženskim glasom v uho šepetala: levo, desno, gor, dol, počasi, hitro... in po možnosti kdaj zamenjala prestavno ročico, da bi na koncu razočaran ugotovil, da govori z enako trdim moškim glasom kot vsi ostali...

OK, pa gremo dirkat! Na cesto se podajate v sila pestrih vremenskih razmerah: po snegu, dežju in v megli (prvič sem mislil, da gre za hrošča, kajti barve so tako zafakedrane da to ni res). Vozite ponoči (luči in navigator sta vaše edino upanje), po puščavah, med sloni in bantu črnci, po gozdnih cestah in mestnih ulicah (pravi test refleksov). Vaš avto se na cesti obnaša dokaj realistično, ne sicer tako ekstremno realno kot v Power Drivu, ampak čisto v redu. Za seboj puščate celo vidne sledove gum. Zvok je odličan (motor kar rjove, avto pa cvili med zaviranjem in v ovinkih) in pravo veselje za ušesa. Pri ovirah na progi sem našel oljne madeže, razne znake in še poslastico - skakalnice. Z njimi je tudi pravi štos.

Če pripeljete na napravo s premajhno ali preveliko hitrostjo (pa naj bo to le dobrih 5 km/h ali celih 130 km/h), vas bo vrglo in obračalo po zraku dobrih 20 metrov, nato pa boste nadaljevali dirko, kot da se ni nič zgodilo. Si predstavljate, kako bi se taka zgodba končala v realnosti? Najbrž tragično. No, pa pustimo to v nemar, saj v resnici na cestah tudi ne ležijo bonusi v obliki denarja, goriva, časa ali popravila škode, ki jih je v RC zelo priporočljivo pobirati, še posebej zato, ker imate potem manj stroškov na servisu.

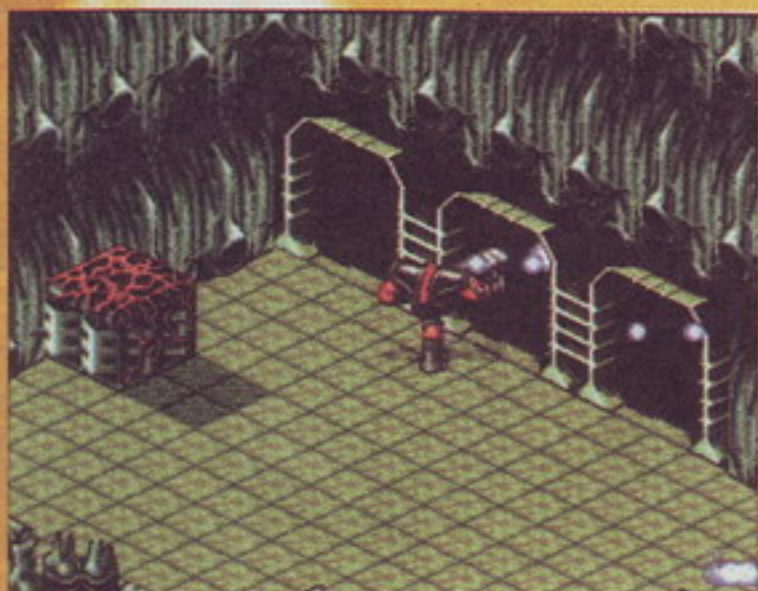
Igra se lahko konča na štiri načine: a) če vam zmanjka goriva; b) če je škoda na avtu 100%; c) če vam zmanjka časa; žlj) če vam v sobo vdre mama in ugasne računalnik. Glavna pomanjkljivost igre je, da se rezultati vrednotijo zgolj po doseženih časih, ne pa tudi po razvrstitvah s tekmeči. Škoda je tudi, da ni možnost igranja večjih igralcev naenkrat. Kljub temu pa je RC zaenkrat najboljši rally na Amigi doslej in vprašanje je, kdaj ga bo uspel kdo prehiteti. Vsekakor priporočam. Pa srečno vožnjo!



Format	PC, PC CD-ROM (386, 4 MB), Amiga 1200	
Žvrst	simulacija rallyja	
Založnik	Flair	
<b>SKUPAJ 82</b>		
78	79	83

**H**al Zaplet, notorična ahilova peta vseh akcijskih iger. Današnji za plet gre nekako takole: Spine, Rib and Joint emerge, emerge, emerge (v raperskem ritmu)... To bi bilo to. Ker je nadaljevanje zapleta tako bruroidno, da je že kar od sile, smo si na uredništvu vzeli malce "licencie poetice" in sestavili lasten zaplet.

Za predpripravo si lahko v bornem meniju izberete igro z enim ali dvema igralcema ali pa se odpravite v meni options. Sicer sem se zaklel, da v člankih ne bom nikoli več omenjal menijev, toda tokrat gre za ekstremen primer. Meni options je namreč najkrajši (ima le eno opcijo) in najbolj nepotreben meni kar sem jih kdaj videl. Omogoča spremembo načina kontrole z igralno palico (o tem več pozneje), kar pa lahko delate tudi direktno iz igre. Ni kaj, iskriv prikaz intelekta fan-tov Core Designa.



Kot deset let stara igra s C-64.

Pred igro si izberete še svojega bojevnika med že omenjenimi gospodom Hrbtenjačo (Spine), gospodično Zarebernico (Rib) ter tovarišem Zadetkom oziroma Kostnim sklepom (Joint? Hvala, ne kadim). Vsak ima svoje pritikline, zato je Rib hitra in okretna, dobro teče in se izogiba izstrelkom ter je zaradi majhnosti tudi težja tarča. Žal je iz istega razloga šibkejše tudi njeno orožje, pa tudi energijo izgublja hitreje. Spine je v vseh karakteristikah zgolj zlata sredina med obema drugima



## Trije raperji

likoma, zato bo idealen za ziheraše, ki ne vedo koga izbrati. Joint je seveda diametralno nasprotje Zarebernice, saj je okoren, prevelik, hodi in obrača se počasi, zato pa veliko prenese in ima močan top. Kogarsibodi boste že izbrali, igra je enaka za vse. Na vsaki stopnji se morate dokopati do konca, preko iz nič nastajajočih sovražnikov, ki jih lahko večinoma celo ignorirate. Ko pridete do konca, vas vedno čakajo kakšna vrata in za njimi x novih stopenj. Spotoma pobirate nekakšen denar, ki vam povečuje točke in z bombami uničujete generatorje, ki blokirajo pot naprej. Bombe (orožje menjate s tipko Enter) so idealne tudi za vse statične prepreke ter za podvodne sovražnike, ki se skrivajo pod gladino.



Igra ima čez sto prednosti pred konkurenčnimi izdelki, vendar se prav zdaj ne spomnem niti enega.

Edina omembe vredna zanimivost, ki jo v igrah nismo videli že vsaj milijonkrat, je način premikanja. S tipkami od F1 do F4 lahko spremenite na kakšen

način bo vaš kolega mitraljiral po zaslonu. S F1 bo orožje ostalo zaklenjeno v izbrano smer, ne glede na smer, v katero trenutno hodite. F2 poskrbi za tipično sledenje cevi orožja vaši smeri premikanja, kar pa za Skeleton Krew morda ni ravno najbolje. Uporabnejši je naslednji (F3) način, kjer lahko hodite gor, dol ter po diagonalah, z levo-desno pa za 360 stopinj obračate svoj kanon. Kadar pa vas prime besnilo, lahko s F4 razstrelite vse po spisku, saj se bo vaš lik začel vrteti okoli svoje osi s konstantno kotno hitrostjo.

Kaj je torej novega? Pravzaprav nič. Scroll je kot vsak scroll na amigi, grafika pa bi v današnjih časih le lahko bila malo boljša. Vse je narejeno v 3D izometrični perspektivi, z obilo kvadratov in včasih neposrečenimi barvnimi kombinacijami stopenj. Vsake kvatre kakšni snajperji, neki raketometi, ponorele ribe, enoceličarji z globinskimi minami in tu in tam kakšen Big Boss. Nato malo gor-dol, tamo-amo, potem spet neke čebele, mutanti brez nog, leteči možgani, morske gliste in še kaj bi se našlo. Med sovragi dokaj pestro. Zamera leti na spodrslijaj, ki igro, ko je na zaslonu čreda metkov, občutno upočasni. Živahnejša bi lahko bila tudi glasba, vseeno pa tisti rap na začetku kar ugaja.

Format	Amiga 1200				
Zvrst	arkadna igra				
Založnik	Core Design				
<b>SKUPAJ 50</b>					
✂️	60	🎵	58	🏐	48

miro CTX SICOS Roland miro CTX SICOS Roland

**miro** **CTX** **SICOS** **Roland**

Grafični vmesniki Monitorji Skenerji Glasbeni inštrumenti

**KO RAČUNALNIK POSTANE UŽITEK**

distributer **p b m** ljubljana d.d.

RAZSTAVNI SALON  
Kotnikova 5, Ljubljana  
☎ 061/133-1243

**ProNota**

# Premier Manager



# 3



## Sensible Soccer in Bundesliga Manager ostajata najboljša

**Ž**e tja od Bundesliga managerja dalje nismo videli dobrega managerskega programa. Premier Manager je s svojim tretjim delom razkril nekaj pomanjkljivosti nemškega programa, vendar pa se po kvaliteti igranja z njim še vedno ne more kosati.

Gremlin je Premier Manager 3 (trojka na koncu imena nam da vedeti, da smo dve nadaljevanji že videli/zamudili) spravil na dve disketi, ki se potem veličastno odpakirata na trdi disk. Z igranjem lahko začnemo takoj po opravljenih formalnostih v nastavitvah, kjer boste določili zvočno in grafično kartico oziroma jezik, ki ga najbolje obvladate (kitajščine žal ni zraven) in v katerem boste s programom komunicirali. To poteka večinoma preko glodalca, tipkovnica pa postane koristna predvsem ob denarnih poslih, kjer svoje želje hitreje izrazite z odtipkanjem številke.



Spreminjanje razporeditve igralcev pri izvajanju avtov in prodorih po levem krilu.

Tako je. Vodili boste vse, kar je pri nogometnem moštvu voditi mogoče. Po igrišču boste morali razporediti enajst igralcev (izbirate kdo bo izvajal enajstmetrovke, proste strele, kote in avte, pa tudi kapetana bo treba izbrati), pri delu z moštvom pa vam bodo pomagali pomočnik glavnega trenerja, posamezni trenerji za različne spretnosti (npr. trener za vratarja, kondicijski trener,...), skavti, ki bodo oprezali za okrepitevami, ter seveda nepogrešljivi člen vsake ekipe - zdravnik. Razlike v kvaliteti zdravnikov se kažejo v številu igralcev, ki jih lahko hkrati uspešno zdravijo. Igralce s težjimi poškodbami pošljite raje na zdravljenje v bolnišnico ali v toplice.

Kvalitete vseh članov ekipe (igralcev in strokovnega dela moštva) so izražene tako v raznih številkah (od 0 do 100 - višja številka pomeni večjo kakovost),

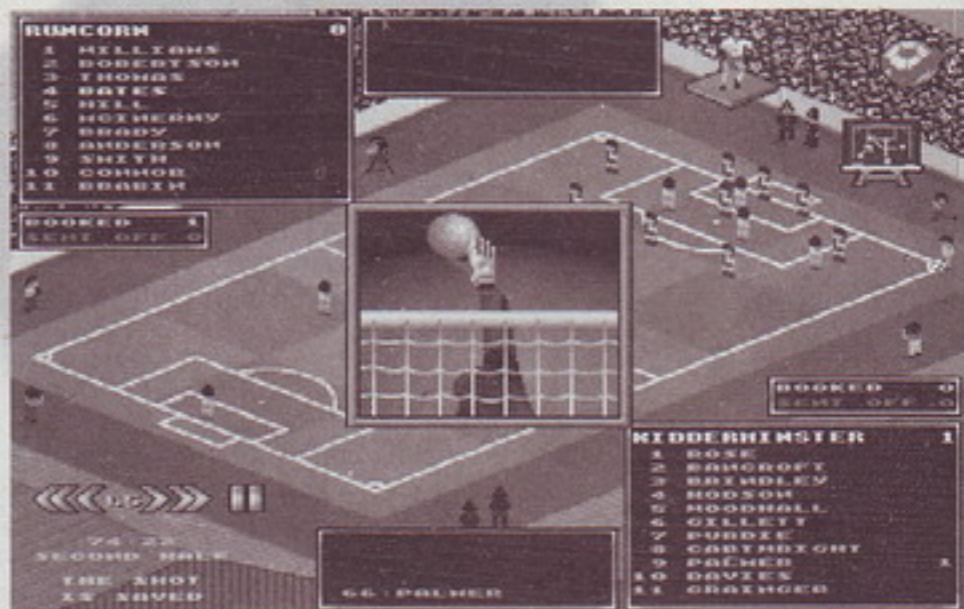
kot tudi v denarjih - višini plače. Vsakega od njih lahko kadarkoli naženete, ponudite v prodajo ali pa ga pokličete po telefonu in mu v podpis ponudite novo pogodbo ali denarno vzpodbudo (bonus). Za okrepitevami lahko gledate tudi po drugih prvenstvih, npr. našemu. Najcenejše igralce boste našli v vzhodnih državah, res pa je da večini teh igralcev kvaliteta močno niha.

Moštvo boste vodili tudi na sami tekmi, seveda le s klopi, torej lahko na igro vaših varovancev vplivate le z dvema menjavama in morebitno spremembo taktike med polčasom, vendar pa se to večinoma ne obnese. Pred tekmo si lahko včasih (če imate dobre vohune) ogledate največje kvalitete vaših nasprotnikov, pozorni pa bodite tudi na sodnika. Če je znan po ostrem kriteriju, potem groba igra pač odpade, saj se bodo drugače igralci kmalu znašli v garderobi. Hitrost igranja lahko spreminjate med tekmo samo, prav tako pa tudi pogled na igrišče. Igralce lahko predstavljajo sicer lično izrisane figurice ali pa le njihove številke. Oba načina sta izredno nepregledna in za gledalca strahotno dolgočasna. Bundesliga Pro Manager je imel pogled na igrišče krasno urejen, način ki ga uporablja PM3 pa je slabši kot tisti iz prastarega švabskega Managerja, ko ste videli le črto, ki je predstavljala igrišče in žogo, ki se je kotalila sem ter tja. Tudi semaforja ni, tako da lahko rezultat spremljate le na seznamih obeh ekip. Tu pa so številke tako nepregledno zapisane, da včasih raje počakate do konca tekme.

Poleg vodenja tekem vas čaka tudi opremljanje stadiona in okolice. Vedeti je treba, da na lepo urejen stadion s klubskimi prostori za navijače in plastičnimi sedeži na tribunah pride precej več ljudi. Če imate streho, pa bodo tribune polne tudi ob dežju. Seveda če imate dobro moštvo. Do dobrega moštva pa lahko pridete le s pametnim delom z ekipo (izrednega pomena je mladinsko moštvo, iz katerega črpate igralce, zato mladincem poiščite dobrega trenerja) in veliko denarja. Denar prispevajo tudi sponzorji, ki oglašujejo po ograjah ob igrišču, ko povečate stadion, pa s tem dobite tudi več prostora za reklamne panoje. Seveda

boste za oglase iztržili več z dobro igro, še posebej pa so proizvajalci navdušeni ob propagiranju v evropskih pokalih.

In kaj me najbolj moti? Predvsem zvok (navijačev praktično ni slišati) in način pogleda na igrišče (nikoli ne veste kje je obtičala žoga). Precej natančni so podatki tudi za našo ligo, le stadione so nam nekoliko povečali, saj na tekme Olimpije in Maribora redno



Odličen strel in... to je vse, kar boste videli od strelav na gol.

hodi okoli 40.000 ljudi. Kar se tiče statističnih podatkov, je Sensible Soccer še vedno car vseh carjev, saj premore popolne podatke čisto vseh moštev v vseh evropskih ligah.

PM3 lahko igrate individualno, lahko pa tudi s partnerjem/ico, učiteljem/ico, Bohincem/ko, psom/mačko. Večinoma se ljudje odločajo za samostojne vzpone in padce, če pa za računalnikom vendarle sedita dva nadobudneža hkrati, lahko kadarkoli med igro zamenjata vloži s pritiskom na najdaljšo tipko.

Format	PC (386, 4MB)	
Tip	managerska simulacija	
Proizvajalnik	Gremlin Interactive	
SKUPAJ	77	
75	63	79



### Heretic (PC)

Če ste pri Hereticu poskušali goljufati s starimi Doom II kodami, ste se najbrž pošteno opekli. Tukaj so vse uradne in 100% delujoče cheat kode:

RAMBO	All weapons
PONCE	Health
SKEL	Keys
GIMME	Artifacts
(A prstan nevidnosti, B maska, C zdravilni napitek, D?, E črna knjiga, F - baklja, G časovna bomba, H morfing jaje, I krila, J?, koliko komadov 1-9)	
SHAZAM	Power up
QUICKEN	God mode
MASSACRE	Kill all monsters
ENGAGE	Level Warp (episode/level, npr. ENGAGE19)
COCKADOODLEDOO	Chicken mode
RAVMAP	Map
KITTY	Clipping mode
TICKER	Ticker

### Alien Breed Tower Assault (Amiga)

Kode so:	
Security Level 3:	FCDBMDEASDCAADM
Security Level 3:	FCCELDAAHDCAAEEK
Engineering Level 1:	FKBDMDEAFDCAAEEB
Science Level 3:	JGCJNDEAPDCAAACS
Military Level 3:	EPAEMDEBBDCAAEEA
Military Level 3:	IPCBSDADSDCAAACI
Main Tower Level 2:	LAAPJDAISDCAAACM
Main Tower Level 2:	LACJPDADSDCAAACS
Main Tower Level 4:	HCAPIJADSDCAAADD
Main Tower Level 4:	HCBPSLADSDCAAACB
Stores Level 3:	EJDCPDAAASDCAAADG
Civilian Level 3:	EEHBNDAAASDCAAADK
Posebne kode:	
FKASMCEABDCAAADI, JGAFICEABDCAAEE, FKANLCEABDCAAADP	

### Primer Manager 3 (Amiga/PC)

Uradni telefonski številki za goljufe: 400040 da vsem igralcem visoko moralo in fizično pripravljenost, 343343 pa pomeni dodaten denar.

### Rise of the Robots (Amiga/PC)

Najprej igrate z military droidom in izgubite. Potem nastavite opcije: dif-

faculty hard, timer off, 7 bouts, cinematics on, shadows on in screen shake on. Izberite igro za dva igralca in na handicap zaslonu pritisnite levo, tako da se rdeča črta premakne za približno četrtino na stran prvega igralca in nazaj približno šestkrat, dokler se zaslon ne pobliska. Ko se to zgodi, pojedite skozi listo nasprotnikov in za sentry droidom boste ugledali Njo. Drugi igralec zdaj lahko igra z njo (specialke: dol, naprej in gor za mutacijo ali dol, nazaj in gor hitro za stopljenje in reformacijo).

### Zeewolf (Amiga)

Nekaj kod: IMAGO (misija 5), TIBURON (misija 9), ARGUS (misija 13), MARTEN (misija 17), SOCKIN (misija 21), GANNPAU (misija 25). Po 32. misiji dobite kodo FRAMPAGE, ki vam omogoči, da misijo odigrate še enkrat, tokrat s Kestrel letalom.

### Marvin's M.A. (Amiga)

Tukaj so kode za vsak peti nivo te ljubke ploščade: HEART OF GLASS, BIG BANG SYSEX, DOING THE DO, ZERO PLUS ONE, SPIKELS, MOTORCYCLE, SO ALIVE, TWIN PEAKS, FALLING, APHEX TWIN, ELASTICA, MAX GOLDT.

### Roadkill (Amiga)

Nekaj kod: LQPONTCONF, HQPOOTCMJM in POPOPGSPRT.

### Ruff and Tumble (Amiga)

Kode so: 6581, 3178 in 8302.

### Transport Tycoon (PC)

Če imate pri ladijskih transportih težave, ker ležita začetno (1) in ciljno (2) pristanišče predaleč narazen, lahko storite naslednje: med 1 in 2 zgradite neke na poloviti še pristanišče 3 ter ladji dopoveste, naj pluje od 1 do 2 z vmesno postajo 3. Nato 3 zbršite, ladje pa bodo še vedno plule od 1 do 2 brez ugovora.

### Quarantine (PC)

Včasih nastanejo težave, ker vam po dobljeni nalogi nikakor ne uspe najti cilja. Zato naložite prejšnji posneti položaj in se takoj odpravite v ciljni okoliš. Tako je tarča, ko se pojavi, v neposredni bližini, naloga pa lažja. Še nekaj šifer:

stopnja	šifra
Chemo Park	98645782
Old Chemo	89962254
Project District	54185654
Port	92146125
Exit	33289642

### Pacific Strike (PC)

Za potapljanje nasprotnikovih letalonosilk ni več potrebno izvajati torpednih napadov v strahu, da vas bodo sesuli japonski lovci, v bistvu sploh ne potrebujete več torpeda. Treba je le z dokaj visoko hitrostjo in s spuženimi kolesi prileteti do letalonosilke ter poizkusiti na njej pristati, brez da bi se ustavili. Ko letalo odskoči od krova, ga zopet prisilite k pristanku. Po dveh do treh dotikih se bo letalonosilka začela počasi potapljati. Na prosto torpedo pa že čakajo rušilci.

### Blackthrone (PC)

Kode so:			
stopnja	šifra	stopnja	šifra
1	FBWC	2	QP7R
3	WJTV	4	RRYB
5	ZS9P	6	XJSN
7	CGDM	8	TJ1F
9	GSG3	10	BMHS
11	Y4DJ	12	HCKD
13	NRLF	14	J6BZ
15	MJXG	16	K3CH

### Mystic Towers (PC)

Po začetku igre vpišite "baldric" in s SHIFT+L vklopite cheat modus. S SHIFT+W dobite 30 primerkov vsega razpoložljivega orožja in pripomočkov, SHIFT+K vam priskrbi vse kjuče, s SHIFT+C dobite deset kovancev, Shift+H pa vam obnovi energijo, vodo in hrano.

### Desert Strike (PC)

Med igro pritisnite ESCAPE, vpišite WATERFALL in ponovno udarite po tej tipki. Naenkrat imate vsega v neomejenih količinah. S tipko T si podvojite hitrost, F12 pa odklopi cheat modus.

### One Must Fall 2097 (PC)

Ponavadi je premalo novcev za nakup robota po merah svojih želja, čemur bo sledeča taktika napravila bridki konec. Najprej se poizkusite prebiti čim višje na lestvici. To storite tako, da premagate šibke nasprotnike, ko pa vas napade močnejši, boj predate ali pa izgubite. Za močnejšim je na vrsti zopet šibkejši, ki ga morate premagati. S to taktiko nadaljujete in kmalu bo dovolj denarja za nakup boljšega robota.

Obupani bralec nas sprašuje kako naj pokonča svojega nasprotnika v igri Mortal Kombat? O tem smo že pisali v prejšnjih številkah Megazina... V Hand of Fate pri čričkih ne pride naprej - kakšno je pravilno zaporedje barv?

**Marko (062) 631-500** sprašuje kako pri MK2 postaviš joystick za zaključni udarec? Vsi udarci za MK2 so opisani v št. 17.

**Bilbija Jovica (063-33-911) in Gartner Uroš (063-33-645)** sprašujeta kakšni so končni udarci za Lui Kanga pri Mortal Kombat? Če sedaj to bereš, si že dobil odgovor na svoje vprašanje (Mao Ze Dong).

**Mitja iz Ostrožnega** bi rad prišel v drugo stopnjo igre Quarantine in kje lahko odtipka kodo, ki smo jo objavili v 16. številki? Rad bi vedel tudi kako izumiš ali najdeš nova orožja?

**Matic (812-356)** ne ve kaj s sestavinami v Ečstatič! Zmeči jih vendar v kotel, da se spremeniš v podlastico. Rožo najdeš na poti v samostan, petešilček je zraven kotla, lutka pa leži v cerkvi na tleh.

**Miho** zanima kdaj bo prišla igra Star Trek: The Next Generation (tudi nas, verjemi!), Lands of Lore 2 in The Dig? Josie pravi, da "bo The Dig hmau prišel na polic od trgovina z igrami..." Ne deluje mu tudi cheat pri Pinball Fantasies. Ko se ekran pomika gor in dol vtipka EXTRA BALLS (in jih tudi dobi), vendar pa se po izgubljeni peti žogici igra vseeno zaključí. To je vse, kar lahko pričakuješ od tega cheata!

**Iztok Červ (1590-731)** sprašuje kako dobiti denar za nakup ladje v Monkey Island I.

**Pregelj Jur (065-53-531)** bi rad dobil driver za CD-ROM (MCI) CD AUDIO, da bi lahko poslušal tudi glasbo.

**Aljoša Jukič (065-81-041)** nas sprašuje kdaj bo izšla Formula 2 Grand Prix, ki je bila v 6. številki Megazina objavljena v napovedih? MicroProse se zelo trudi, da bi bil drugi del te simulacije še bolj popoln kot prvi, zato so vanj vnašali prava imena dirkačev in moštev, ter do milimetra natančno izrisali vsak decimeter dirkališč širom po svetu. Kaj se je letos dogajalo v formuli ena ti je znano, večino dirkališč pa morajo prireditelji zaradi večje varnosti popraviti, pa tudi izdelovalci avtomobilov, bodo morali prilagoditi svoje konjičke varnostnim ukrepom FIA-e. S tem pa je v vodo padel Microprose-ov načrt o realističnosti igre in vse bo treba izdelati še enkrat. Mimogrede, tudi Maxis je Sim Rainforest napovedal za zimo 1994, pa ga po novih napovedih verjetno pred letošnjim Božičem še ne bomo ugledali. Ali pač. Pustimo se presenetiti, medtem pa igraymo ostale igre.

**Dejan iz Vrhnike (755-087)** pravi, da je naša revija full dobra in sprašuje zakaj ne objavljamo več iger za Amigo? (večino najboljših iger za prijateljico smo opisali, vedeti pa moraš, da ima večina bralcev PC-je, torej se moramo bolj podrežati njim.) Zanima ga tudi, če na A1200 tudi obstaja kakšna zvižaja za MK2 in kakšni so končni udarci?

Pri igri The Settlers ne zna razposlati škavtov, ki raziščejo teren za rudnike. (Ruda se nahaja le na rjavem, torej goratem, terenu. Do tja zgradiš cesto in nanjo postaviš čimveč zastavic. Potem z obema gumboma na miški klikneš na zastavico in odpre se nova ikona. K vsaki zastavici lahko pošlješ toliko bradačev, kolikor jih imaš v gradu (v gradu jih je toliko kot jih potrebuješ, pojavljajo se pa dokler ne zmanjka kladiv, ki jih moraš potem spet narediti, itn.). Če raziskovalec ni našel rude, bo postavil prazno tablo, rumena pika pomeni zlato, bela kamen, rdeča železo in črna premog. Večja pika pomeni, da se bo rudnik izpraznil kasneje. Najpomembnejše pa je to, da rudnik postaviš točno tako, da bo se bo spodnji del prekril z zastavo.)

Ali obstaja kakšna zvižaja, da bi pri Theme Parku dobil več denarja? (Mi je ne poznamo, morda ti bodo pomagali bralci, smo se pa o tem velecenjenem parku razpisali v noveberski številki in z upoštevanjem teh nasvetov ne bi smel biti nikoli lačen in reven.)

**Mitja Gros** sporoča, da pri igri One Must Fall hkrati stisnete vse štiri številke 2097 in jih v menuju Game Play spustite. Pojavi se Advanced Options Menu.

Vse, ki nam odgovore in vprašanja govorite po telefonu, pozivamo, da jih (če je le mogoče) raje napišete (čitljivo!) na papir in jih pošljete na naš naslov, seveda s pripisom za SOS Register. Hvala.

# DIS

Kumerdejeva 18, 64260 Bled

Tel.: 064/78 170

Faks: 064/76 525

PC - CD ROM (500 naslovov):

5+ONE GAMES/20 različnih kompletov	2.400,00
5 FOOT 10 PACK vol.1	6.990,00
5 FOOT 10 PACK vol.2	6.990,00
7th GUEST	3.990,00
CINEMANIA '95	12.900,00
CYBERIA	9.490,00
DOOM 2	9.490,00
KINGS QUEST 7	8.490,00
LEGEND OF KYRANDIA 3	7.890,00
LITTLE BIG ADVENTURE	9.590,00
MEGA RACE	3.990,00
MS ENCARTA '95	12.600,00
MYST	10.990,00
NHL HOCKEY '95	8.900,00
REBEL ASSAULT	5.790,00
THEME PARK	7.900,00
UNDER A KILLING MOON	11.790,00
WING COMMANDER 3	9.900,00

Navedene cene so brez 5% TPD.

MULTIMEDIA, CD-ROM enote, ZVOČNIKI,  
RAČUNALNIŠKA IN PROGRAMSKA OPREMA  
NAROČITE BREZPLAČNI CENIK I

# Monitor



5 Foot 10 Pack VOL.2	7.400
7th Guest	3.500
All New World of Lemming	8.500
Alone in the Dark 3	8.500
Armored First	10.000
Colonization	8.500
Commander Blood	9.500
Creature Shock	11.500
Crime Patrol	8.500
Cyberia	10.300
Cyclemania	7.700
Dawn Patrol	8.600
Desert Strike	7.200
Doom2	10.600
Dragon Lore	9.500
Estatica	9.600
Falcon Gold	7.900
Gabriel Knight	3.300
Inferno	11.100
King Quest 7	7.900
Lawnmower Man	4.000
Legend Of Kyrandia 3	8.000
Little Big Adventure	9.800
Mad Dog McCree 2	4.900
Magic Carpet	9.800
Mega Pack 11 CD	7.800
Megarace	4.000
Microcosm	3.200
MS Art Gallery	7.500
MS Cinemania 94	7.200
MS Encarta 95	10.700
MS Musical Instruments	6.000
Myst	11.500
NHL Hockey 95	9.200
Novastorm	9.600
Outpost	3.900
Pizza Tycoon	7.900
Police Quest 4	4.400
Power Drive	7.200
Quarantine	7.500
Rebell Assault	4.700
Reunion	5.200
Sharware 6 CD pack	4.500
So Much Publishing	4.800
Strike Commander	9.800
System Shock	10.200
T.F.X.	9.200
The Horde	9.200
Transport Tycoon	7.900
US Navy Fighter	9.800
Under A Killing Moon	12.700
Voyeur	8.500
Wing Commander 3	10.900
Wings of Glory	8.200
Woodruff	6.400

Obiščite nas v naši novi trgovini  
**"Mr. CD-ROM"**  
 na Vodnikovi 187  
 (tržnica Koseze)

Tel.: 061/159 75 11

**Ugodni pogoji za  
 nadaljno prodajo!**

Na zalogi tudi Nintendo igre, ki si jih  
 lahko izposodite.

**COLBY d.o.o.**

Stanežiče 3a, Ljubljana

Tel./Fax.: 061/50-113

Vse cene so v SIT brez 5% PD

# HELL

## K vragu z vragom!

Leta 2095 je Pekel zastrašujoče blizu. Vladajoča politična stranka v Washingtonu je sekta "Božje roke" in njena voditeljica Solene Solux uresničuje svoje predvolilne obljube ter pošilja vse kršilce zakona naravnost v čisto ta pravi Pekel.

Represivni vladni režim prepove razvoj nove računalniške tehnologije, raziskovanje cyberspaca, umetne inteligence, robotike, cyber-zabavo ter pravico govora, tiska, alkohol, droge in kockanje. Skrivajoč v podzemlju se oblikujejo uporniška gibanja. Toda opozicija nima dovolj moči, saj ljudje živijo v nenehnem strahu pred temnimi stranmi Pekla. Živi mrtveci, ki so bili Tam in nazaj, nazorno pričajo o vseh grozotah Pekla.



Rachel Braque in Gideon Eshanti sta mlad par, ki bo šele izkusil kruto realnost, s katero se srečava večina ljudi v Združenih državah. Do včeraj sta bila agenta za ARC (Artificial Reality Containment), podajšana roka vlade za izkoreninjanje crybertehnologije. Verjela sta v delo, ki sta ga opravljala in v stvar, za katero sta mislila, da vlada služi... dokler njuno stanovanje ni postalo tarča napada oboroženega voda atentatorjev, ki so ju prisilili v beg skozi podzemni svet izobčencev in ilegale. Tukaj njuno vlogo prevzamete vi. Odkriti morate, kdo se skriva izza atentata in zakaj, sicer boste ostanek življenja preživeli v Peklu ali pa čakajoč, da vas Božja roka ujame in dokonča že prej začeti posel.

Po izbiri karakterja (ki ni bistvena), se seznanite s tipično pustolovskim vmesnikom. Klikanje na osebe v bližini sproži animirano sceno z govorom in računalniško animacijo. Vsi karakterji so renderirani živi igralci, skupaj z gestami in FMV odlomki. Po uvodnih stavkih pogovora imate večkrat priložnost postavljati tudi specifična vprašanja s kratkega seznama.

Za izdelavo zgodbe in dialoge je šel Take 2 v Hollywood. Eksotični in ukazajoči imperatorki Solene Solux je glas posodila enako eksotična Grace Jones, supermodel Stephanie Seymour je priskrbela postavo Cynni Stone, strokovnjakinji za eksplozive, glavna pojava v igri pa je nedvomno Dennis Hopper, ki je poskrbel za retorično

porcijo Mr. Beatifula, požrešnega demona, ki pospremi naša junaka v Pekel.

Ponavadi mi gredo na živce pustolovščine, ki niso namenile dovolj časa razdelavi zgodbe; tokrat gre za diem-tralno nasprotje... Zgodba je močna in na prvi pogled zelo privlačna, toda svojo moč izgubi v dolgovernih pogovorih. Nihče ne govori, kot da bi se pretirano zanimal za situacijo, večina pogovorov pa traja najmanj po pet minut, čeprav so v njih bistvene le tri besede. Kot če bi nekoga na cesti vprašal za informacijo, npr. koliko je ura, on pa bi mi serviral desetminutno razpravo o zgodovini ure. In tukaj pogovora ne morete kar preprosto preskočiti. Če ga, ostanete brez potrebnega znanja in informacij.

Razočaran sem bil tudi nad nastopom nekaterih "zvezd": če grem v kino gledat Dennisa Hopperja, pričakujem da bo plesal naokoli, bodisi vizualno ali verbalno, kot zamaknjeni manijak. V Hellu je brezemocionalna kolekcija pikslov, ki stoječ na mestu izgovarja točno predvidene besede.

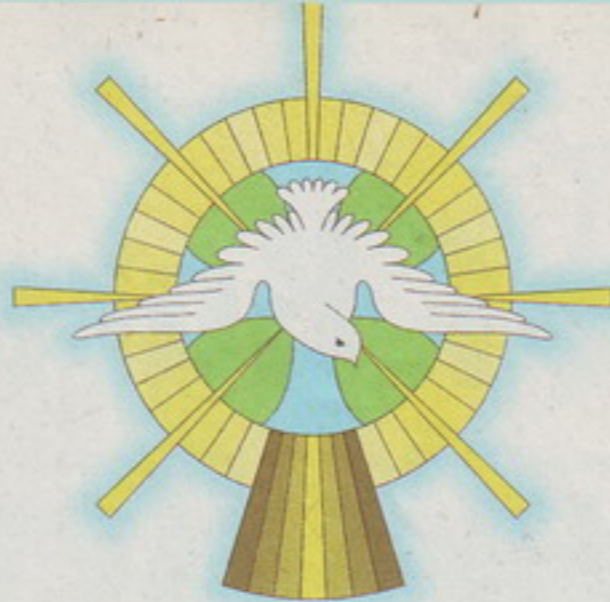


Hell ima sicer dobro idejo, toda (pre)slabo izvedeno. Zagotovo pa bo všeč tistim, ki se nadvušujejo nad iskanjem igel v kopicah sena in igrami s tematiko cyberpunkovske prihodnosti (Rise of the Dragon, Bloodneta in podobnih). Sicer pa brez skrbi - Pekel ni nič groznega. Le malce vroče je v njem, če klimatske naprave ne delujejo.

Igro smo si sposodili v trgovini Mr. CD-ROM na Vodnikovi 187 (tel: 061/159-7511).

Format	PC CD-ROM (386, 4 MB)	
Zvrst	cyberpunkovska pustolovščina	
Založnik	Take 2 / Gametek	
<b>SKUPAJ 78</b>		
81	76	72

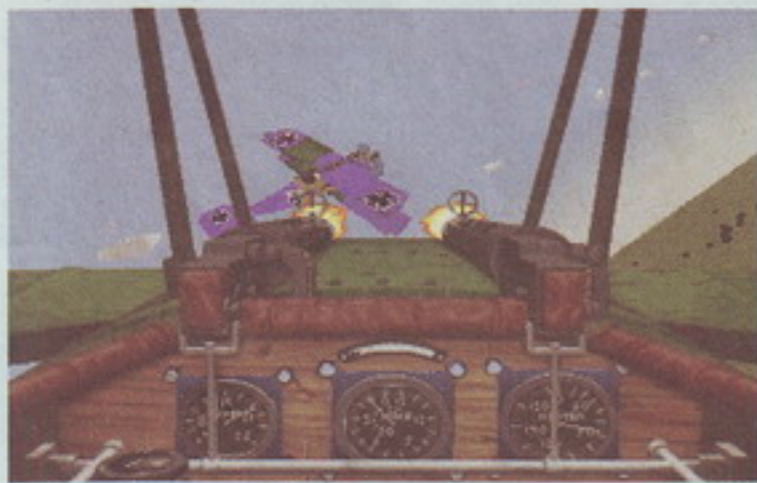
# Nimajo samo



# angleški kril

## WINGS OF GLORY

Tudi ti jih lahko dobiš, pa niti umreti ti še ni treba. Vse kar potrebuješ je le nekaj dobre volje, željo po avanturah in divjem letenju. Origin očitno namerava nadaljevati v stilu Strike Commanderja do nezavesti. Ali nameravajo izdati tudi simulator za čarovnice, odpadle drevesne liste in leteče pajke? Najverjetneje bodo vsi po vrsti kot McDonaldsovi hamburgerji (fuj!) - povsod enaki in prepoznavni. Takole pa gre zgodba v Wings of Glory: tvoja neznansko privlačna in seksi malenkost (monitor računalni-ka, na katerem sem



Ej, greva potem na eno pivo?

testiral Wings of Glory, je bil ves prekrit s Sanjino šminko), se prostovoljno prijavi za pilota. Kraj: Thetford, England. Čas: Oktober 1916. Najbrž se sprašujete, kako prostovoljec za božjo voljo, v Prvi svetovni vojni ni bilo prostovoljcev! Jeah, ne pozabite da je Origin doma v Junajted Stejts of Amerika, ki je vojno do takrat opazovala le od daleč. Torej; brez posebnih ceremonij vas dodelijo v letalsko enoto, ki jo vodi major Daniel McBride, nepopustljiv in strog, a hkrati ljubeč do svojih pilotov (šmrc!). Tokrat nisi wing commander (polkovnik letalske enote), ampak čisto navadni podporočnik. Na srečo si tako dragocen za nadaljni uspeh zaveznikov na bojišču, da ti dodelijo wingmana, ki zvesto posluša tvoje ukaze. Naloge so raznovrstne: dawn patrol (patroliranje ob zori), napad na cepeline, opazovalne balone, kolone tovornjakov... Vizuelna podoba ni od časov dobrega starega Strike Commanderja skoraj nič napredovala, dodali so nekaj presunljivih detaljev kot so: ablaki, ki izgledajo skoraj tako kot tapravi ablaki, drevesa (pazi nanje, ko se poganjaš za kakim Švabom nizko nad zemljo!), plapolajoč rdeč šal okrog tvojega vratu in še par takih hec-nih reči.

Na tleh je bolj malo zgradb, zato pa pokrajino vztrajno poživlja modra reka. Kar se avionov tiče: veliko jih je, od Sopwith Pupov do Pflanzov, vendar je Originov sistem (leplenje tekstur na objekte) pomankljiv, ker so letala motna in ne omogočajo bogatstva detaljev, kot jih podarja recimo, Dawn Patrol. Zvočna oprema je dobra, med bitko lahko poslušáš prijetno glasbo, strojnica reglja kot prava, kadar mimo tvojega lovca privrši drugo letalo ga je tudi slišati (fenomenalno!), če pa še streljajo nate, lahko po zvoku odkriješ od kod (mega!), najbolj zabaven zvok v Wings of Glory pa je ječanje platna kadar je avion preobremenjen. Tudi motor lepo gode in če v nebesnih prostranstvih jadraš, je slišati le pesem žic, ki se upirajo vetru. Sedaj pa k eni važnejših reči pri simulatorju: softverski motor, ki poganja tvoje letalo po umetnem nebu. V Wings of Glory Origin predstavlja svojo vizijo gibanja lovskega letala I. svetovne vojne: okretnost majskega hrošča v turbulentnem pomladnem popoldnevu, potem ko je padel v sod šljivovice in si vbrizgal dozo tretjerazrednega heroína. Mogoče je temu kriv gravitacijski pospešek na Soncu, kdo ve. Letala iz tistih časov so bila zloglasna kot zelo nestabil-



Posipanje z DDT-jem? Nak! Motor v plamenih. Samo za tebe, draga Klementina, en nizek prelet.

na in zato prave mučilne naprave za svoje gospodarje. V Wings of Glory pa moraš dobro premisliti kam boš odklonil krmila, saj je inercija simulirana kot da letiš B-747, ne pa čebelico, prekrito s platnom. Ko pa sem odletel že lepo število misij, pa se mi je zazdelo, da avion na moje komande reagira malo hitreje. Mogoče je vse skupaj psihološka prevara, mogoče sem spil že preveč Kokakole, ali pa...menda ni res? Ali je res mogoče, da s prakso bolje upravljaš z letalom!? Prelital sem celotna navodila, pa nisem nikjer zasledil niti besede o tem. Čeprav na začetku zrak mešaš s Sopwith Pup-om, ki menda ni bil ravno najboljši avion, so Švabi skoraj vedno obsojeni na poraz ko se jim enkrat

zalepiš za rep. Merjenje je sila preprosto: Nemca približno naciljaš in besomučno streljaš po njegovem letalu. Pozor! Strojnice iz Prve vojne so bljuvale malo krogel na sekundo, domet pa je bil tako majhen, da so krogle preluknjale sovražnikovo letalo šele takrat, ko sta se pilota tako približala, da bi lahko pljunila eden na drugega. Napad na



Oj! Protiletalska danes dobro meri. Mogoče pa danes - umrem.

Zeppeline in opazovalne balone zahteva drugačen pristop. Letalo je namreč oboroženo z raketami ki grejo svojo pot, potem ko jih lansiraš. Na Zeppeline jih je moraš pognati iz varne razdalje, kajti ko so zadeti, se spremenijo v ognjeno kroglo, ki lahko v večnost potegne tudi tvoje letalo. Logika in strategija sta za Originov simulator presenetljivo dobro izdelani - pravi užitek je opazovati letala kako se razpršijo po nebu, ko dve sovražni eskadrilji naletita ena na drugo, še posebej če trčite ob znani Richthoffnov leteči cirkus. Letala iz tega polka so bila namreč nadvse živo pobarvana, ker so njihovi piloti naravnost hrepeneli po zračnih bitkah.... Soap zaplet je že nadležen in upam, da si bo Origin kmalu izmislil kaj boljšega. Kdor ima rad stare avione in spopade iz neposredne bližine, naj pohiti v trgovino ITA PLUS, Trubarjeva 14, Ljubljana, kjer so nam Wings of Glory tudi posodili.

Format	PC CD-ROM (486, 8MB)	
Zvrst	soap letalska simulacija	
Založnik	Origin	
<b>SKUPAJ 79</b>		
78	83	76

# Legend of Kyrandia 3: Malcom's Revenge

Rešitev, ki jo bom opisal, je samo ena izmed mnogih poti, ki vodijo do konca te odlične avanture. Skoraj vse se da rešiti na več načinov, kar je predvsem odvisno od vas. Če radi zbirate točke, poskušajte določeno akcijo izpeljati na več načinov.

## Preoblačenje brez naporov

Prvi problem je, da ste v svojih starih cunjah v Kyrandiji zelo prepoznavni. Posledice tega hitro občutite, saj vam je šerif kmalu za petami. Vaša prva naloga je, da si priskrbite druga oblačila. Najbolj enostavno bo, če zamenjate norčevsko kapo s kakim drugim pokrivalom. Za primerno stvar se bo iskazala veverica, ki prebiva na deblu pri vaši hiši. V svoji sobi odprite skrinjo in vzemite ven vrstico, na katero je privezan želod. Pod posteljo boste našli norčovo palico, v sobi pa se nahaja tudi družinski album. Ko ga prelistate, z zadnjih strani ugotovite, da je Malcolm član kraljevske družine.

Sedaj se odpravite ven in uporabite igračo iz Malcolmovega otroštva na veverici. Veverica je pod vašo komando (hipnotizirana) in se zasidra na vaši glavi kot pokrivalo. Sedaj vas ne bo nobeden več prepoznal - no, skoraj nobeden. Vaša stara nasprotnica Zanthia vas bo prepoznala in bo na vas naščuvala šerifa. Ko se boste zopet znašli za zapahi, poslušajte nasvet Rowene in začnite vse še enkrat od začetka. Čas je, da si zopet priskrbite novo, neprepoznavno preobleko.

Odpravite se v pristanišče, ulovite s pomočjo žeblja na vrvi jeguljo ter jo vržite pantomimičarju v kapuco. Ker mu začne smrdeti, po zelo hitrem postopku zavije v kopaljšče. Pojdite za njim in s pomočjo jegulje in želodoma na vrvi razbijte škatlo pred vhomom v kopaljšče. Ker vas Vince zaradi vašega veveričjega pokrivala ne bo prepoznal, pobrskajte malo po napravi za reguliranje temperature na roži. Vrela voda bo sprožila pravo malo paniko in v tem splošnem neredu ne bo na vas nobeden obračal pozornosti, zato sunite kostim, ki se nahaja na oknu kopaljšča.

## Kako priti ven iz Kyrandije ?

Obstaja vsaj šest načinov, kako izginiti iz Kyrandije in priti na mačji otok. Sestavite iz koščka lesa in stroja za igrače lesenega konjička in vržite tega v Zanthijin kotel. Sedaj premaknite čarobno skrinjo in na njeno mesto postavite rastlinsko bombo, ki jo sestavljajo jegulja in sezam uporabljeno z vodo. Z dobljenim napitkom, ki ga nalijete v prazno steklenico, lahko pobegnete z letečim konjem. Ali pa sunite čarobni napitek iz katakomb pod kletjo. Da bi vstopili v katakombe, morate odpreti opečni zid, ki zapira pot. Zopet uporabite rastlinsko bombo. Da bi popili Portal napitek, morate stati na odtisu noge, ki se nahaja v areni. Naslednja možnost: naberite tri žoge, ki jih dobite od veverice (na vaši glavi) in stroja za igračke. Pojdite do pristanišča in nalažite psa, kako dober žongler je, nakar vam ta dovoli vstopiti v cirkuški šotor. Na podoben način boste vplivali tudi notri, ko vas zagledajo v pantomimičarjevi preobleki. Potrebujete še sendvič z ribjim namazom, ki je sestavljen iz jegulje, sezama in smetane. Da bi prišli do pripravljalnega stroja, morate z hipnotizirano veverico isprazniti salon. Smetano dobite, če napolnete korito za hrano z umitimi sezamovimi kalčki in če zabijete z žebljem držalo za smetano.

## Pobeg

Na mačji otok pridete šele, ko štirikrat uidete iz "zapora". Prvič vas zaprejo v tovarno (prva aretacija). Iz tovarne uidete s pretihotapljenim žebljem in s tem odprete stroj. Nadležen trol vam bo vedno znova, ko stopite na pedalo, naredi voz na vrvi, zato ga enostavno zabodite s škarjami. Zopet vam bo zelo v pomoč botanična bomba, da se boste izmuznili iz kamnoloma (druga aretacija). Uporabite sezam z znojem in premaknite deblo z brega. Če Malcolma zadržijo druge osebe, mora Rowena hitro ukrepati in steci mimo, tako da ji bo sledila straža. Medtem, ko stražarji ne gledajo, rešite Malcolma. Četrtrič uporabite žebelj in že pristanete direktno na mačji otok.

Druga varianta: V kleti tovarne igrač postavite Malcolma na preprogo, pritisnite na zeleni in rdeči simbol; prispeli boste v črevesje zmaja. Dvakrat kliknite na simbol jegulje in na glas zavpijete "želim na mačji otok..." (seveda v angleščini).

## Na mačjem otoku

Ko pride Malcolm na mačji otok, bo naletel na velik problem: na njegove roke bodo padle kače, kar je smrtonosno. Zato preklopite na "Net" modus in vzpostavite zvezo s psom v sezam-transporterju ter ga prosite, če vas vzame s sabo. Ko prispete v pasjo trdnjavo, najdete mačeto, ki vam zelo koristi proti kačam. Znova se pojavil nov problem; v gradu vlada epidemija bolh. Malcolm to zelo hitro ugotovi (t.j. začne se praskati). Ko vas napade deset bolh, je z vami konec. Komur se ne da stalno puliti mrčes, naj gre enostavno v blatno lužo, ki se nahaja na tleh pragozda. Pri vašem sprehajanju po pokrajini boste naleteli na mačjo Rebel Fluffy, ki hoče končati vladavino psov. Zlažite se ji, da ji boste pomagali, za kar dobite usnjeno miš. Če greste z Malcolmom eklat desno od trdnjave, boste v spodnjem desnem delu slike opazili luknjo, skozi katero lahko vidite v sobo z hieroglifi. Če uporabite usnjenega glodalca, bo v sobi nastala prava mala panika. Če kliknete na kip, boste videli, s katerim naravnim elementom je katera mačka povezana. Povezave med kipi, elementi in dragimi kamni so opisane na koncu rešitve.

## Kolosalni mački

Desno od plaže odkrijete šest mačjih kipov, pred katere morate postaviti določene dragocene kamne. Le te najdete v pasji trdnjavi, če darujete štiriinosem kosti. Ko naberete vse kamne, se vrnite nazaj do kipov in pravilno razvrstite drage kamne. Če kliknete z usnjeno miš na mišji kip ali na stekleno kroglo, se mačji kolos prebudi. Sedaj postavite drage kamne z leve na desno. Če to naredite pravilno, dobite kristalno miš. Poleg tega bo mačkam uspela tudi revolucija proti psom. Da bi zapustili otok, ki je povrh vsega še poln bolh, morate najti piratsko ladjo ter prepričati domišljavega kapitana, da imate magične sposobnosti. Uporabite kristalno miš na Louiju in ga spremenite v glodalca. Pirati bodo malo bolj zaupljivi in bodo ponudili Kollaka, da vas pospremi na konec sveta.

## Na koncu sveta

Oba soda, ki se nahajata pod slapom, veselo poskakujeta in vabita na vožnjo. Toda preden greste probati, naj Malcolm kupi z enim od treh kovancev zavarovalno polico na levem stroju. Le ta vam bo po vsakem padcu na čer prinesla še dva nova kovanca.

Ker lahko to sceno vedno znova ponavljate, obstaja več možnosti kako preživeti na koncu sveta. Za najbolj nepotrpežljive bom opisal najbolj optimalno pot. Da bi preživeli na koncu sveta, morate obiskati tri čudežne odprtine. Da bi vstopili v prvo, potrebujete več stvari. Kot prvo, kupite dežnik na desnem avtomatu. Nato kliknite z njim na slap in že boste začeli padati navzdol. Če ste si priskrbeli tudi pumpo, jo uporabite na rastlini, ki se nahaja na čeri in nato uporabite rastlino nad breznom. Znašli ste se v prvi odprtini. Z račko se zopet spustite navzdol. Ko zagledate v slapu kljuko, kliknite nanjo z dežnikom. Ko se držite, vzemite dežnik v roke in kliknite na skale spodaj. Prišli ste do druge odprtine. Ponovno kliknite na skale in prispeli boste do tretje odprtine in s tem tudi do ribjega sveta.

## Obisk pri Fish Macu

Ko se zbudite, izveste, da ste bili več kot dve leti nezavestni in da vas je ribja kraljica privedla v svoje prostore. Poskušati morate najti prehod v spodnji svet, čeprav vam kraljica, zasvojena z Tic-Tac-Toe ne bo pustila zelo veliko manevrirnega prostora. Šele ko bo na zabavi

kraljica odtrnila ribje koščice in hrbtno plavut, je čas, da se odstranite. Dragocen čas, ki ste ga dobili morate sedaj zelo dobro izkoristiti. Hitro smuknite spodaj na desno in nagovorite slepo ribo v lažnivem modusu, da ste novi krmilar. Dobili boste tri kovance, ki jih uporabite zato, da podkupite človeka ribo pri kraljici. Odigrajte partijo Tic-Tac-Toeja z njim in izdal vam bo, da se kraljica boji Malcolmovega pokojnega očeta. Ponovite trik s slepo ribo, da dobite pet kovance. Pojdite do stolpnih rib in jih nahranite s črvi, ki jih lahko dobite na smetišču ali pa vzamete ribjem učitelju jabolko, v katerem se nahaja črv.

Ko se boste znašli v podzemlju, vprašajte Beamtina, kako bi lahko priklicali ribjega kralja nazaj. Za to kraljevsko seanso boste potrebovali nekaj, kar vidi v preteklost (star čaopis, ki ga najdete na smetišču), sliko preminulega (kovanec s portretom kralja) in vsaj sedem smrtnikov v sedanosti, ki želijo, da se kralj vrne. Da bo lahko kraljica videla vašega očeta, naredite seanso pri njej. Ker je vsaj pet ribjih ljudi pri partiji Tic-Tac-Toeja, položite časopis in kovanec na tla. Sedaj tudi on in ribji človeki štejeta za smrtnika in trik bo funkcioniral.

Sedaj se mora Malcolm znova vrniti nazaj v podzemlje in jih ogovorite z prijazno besedo. Če to ne bo zadostovalo, uporabite kovanec, ki ga vržete v kot.

## Spet doma

Malcolm bo zopet pristal v Kyrandiji in sedaj se boste morali odločiti med vašo dobro in slabo vest. Med Stewartom in med Gunterjem. Na poti navzgor boste naleteli na kamen, pod katerim se nahaja vaša dobra vest, Stewart. Od tega, kako se boste odločili, je odvisna tudi vaša nadaljna pot. Med drugim boste tudi odkrili, da Kyrandiji ne gre ravno najbolje. Pirati so s pomočjo mišje čarovnije spremenili vse prebivalce Kyrandije v miši. V pogovoru z novim kraljem Jean Claudom boste izvedeli, da jim morate prinesiti drage kamne z mačjega otoka.

Da bi lahko prišli nazaj na mačji otok, rešite miš Zanthijo in Vinca ter Duana, ki se nahajajo v vaši hiši. Z njihovo pomočjo boste zopet zmešali Pegasus napitek in poletite nazaj na mačji otok. Ko pridete na otok, poberite mačeto in poiščite Fluffy, ki pooblasti Malcolma, da naj mu prinesete deset kosti. Ko ste zbrali kosti in jih prinesli Fluffy, vam bo ta v zahvalo podaril stroj za izdelovanje siru. Uporabite ga, naredite sir in uporabite sir na mačjih kipih. Kipi se bodo zrušili in vi boste lahko pobrali drage kamne. Če se hočete vrniti nazaj v Kyrandijo, morate znova poiskati Fluffyja, ki vam bo podaril mačjo hrano, katere močan vonj vas bo vrnil nazaj v Kyrandijo. Izročite Jean Claudu drage kamne in nato še magičen ovratnik kraljice. Komaj bo začel Jean Claud uporabljati ovratnico, že bo poklican s čarovnijo na partijo Tic-Tac-Toeja. Med pirati bo nastala panika in bodo pobegnili iz gradu. Zdaj ima Malcolm končno čas, da lahko dokaže svojo nedolžnost. Dokazati morate skulpturi v mestni veži, da lahko prisežete pri duhu mrtvega kralja. Poglejte pod posteljo in našli boste sliko, katero uporabite na magični skrinji poleg skulpture.

Naslednja naloga vas čaka v salonu. Mašina za pripravljanje ribjih sendvičev je pokvarjena (delo žprijaznih' piratov). Popravite jo sami z berglo, ki jo lahko kupite pri Hermanu. Lahko pa tudi spremenite Duana nazaj v človeka in le ta bo po kratkem času, ki ga mu odmerite, popravil stroj.

## Sodna obravnava

Malcolm mora vsem prebivalcem Kyrandije dokazati svojo nedolžnost. Najboljši prostor za to je salon, kjer so sedaj ponovna voljo tudi sendviči. Preden začnete, kupite tudi sezam pri Hermanu. Ko ste zbrali vse ljudi v salonu, uporabite skulpturo in magično skrinjo, da lahko začnete z novo seanso in končate veliki finale.

P.S. Povezave med kipi, elementi in dragimi kamni:

Št. kipa	Element	Kamen
1	mesečina	beli diamant
2	sončna svet.	rumeni topaz
3	dež	škrlatni ametist
4	veter	zeleni emerald
5	strela	moder safir
6	ogelj	rdeči rubin

## MRAK COMPUTER

Viška 4, 61111 Ljubljana  
☎ 061/267-748 ☎ 061/271-798

**HITRO - KVALITETNO - UGODNO**

PRODAJA, IZDELAVA, RAZVOJ  
RAČUNALNIŠKE OPREME OD PRVE TIPKE  
DO KOMPLETNIH VELIKIH SISTEMOV  
STROJNE IN PROGRAMSKE OPREME

V primeru, da imate ugodnejšo ponudbo od naše, pridite, naredili vam bomo ugodnejšo!

<b>DISKETE</b> 5.25" 2D . . . .40SIT 5.25" HD . . . .80SIT 3.5" 2D . . . .89SIT 3.5" 2HD . . . .99SIT	<b>MULTIMEDIA</b> CD - ROM GLASBENE KARTICE VIDEO KARTICE ZVOČNIKI
---	--

# King's Quest 7

## THE PRINCESS BRIDE, 1. del

Pustolovščina je razdeljena na 6 poglavij, zato se bomo sprehodili po vsakem posebej. Naj vas ne zmede način igranja, saj boste nekatera poglavja igrali v vlogi princeze Roselle, v drugih pa je glavna oseba njena mati kraljična Valanice. Snemanje pozicij je priporočljivo, vendar v najhujših primerih (primerih smrti brez zavarovanja) ponavadi v poštev pride tudi opcija UNDO, ki vas vrne potezo v preteklost, ko neumnosti še niste storili. Zdaj pa zares:

### 1. poglavje:

Vas oziroma kraljico Valanice bo štrasanski vrtinec zabrisal v pesek v nekakšni oazi v puščavi. Na kaktusu se je ujel kos vaše obleke, ki ga vzamete in greste na sever. Na skrajni desni strani je nekakšna skala z vhodom. Nad vhodom si dobro oglejte sličico. Pojdite v votlino in se na mizi dotaknite vrčev. Prvi trije se vedno razbijejo, četrtega pa lahko vzamete s seboj. Na levi strani vzemite s police škatlico. Poglejte škatlico (s škatlico kliknete na oko spodaj desno) in jo odprite. Predmete lahko med ogledom tudi vrtite. Zavrtite odprto škatlico in ugledali boste seme. Seme vzemite iz škatlice in zapustite votlino. Ob vhodu v votlino (na levi strani) kaplja na pesek voda. Seme, ki ste ga našli v škatlici zatlačite v razmočen pesek in zrasla bo koruzi podobna rastlina. Vzemi plod rastline in seme na levi strani na tleh, nato pa poiščite vodnjak. Na spodnji strani vodnjaka vzemite kristale soli, na zgornji pa palico. Z vrčom zajemite slano vodo. Na podnožju kipa si oglejte nekakšne hieroglif. Kip v rokah drži veliko skledo. Vanjo zlijte vodo, ki ste jo zajeli iz vodnjaka. Stopite levo od kipove posode in se obrnite v desno smer. Glavnik uporabite na sebi, da se zbudete. Valanice bo zajokala in solze bodo padle naravnost v skledo (če vam ne uspe prvič, poskusite večkrat, nujno pa morajo solze steči v skledo). V drugo roko kipa zatlačite koruzo in voda v vodnjaku bo v tem trenutku postala sladka. Zajemite jo spet z vrčem. Oglejte si kipovo bisero ogrlico in vse bisere premaknite na tretjo pozicijo. Glavo kipa zasukajte tako, da se namesto las na glavi pojavijo sončni žarki. Sedaj morate kip samo še prijeti za desno roko in vodnjak se bo končno izpraznil. Pojdite desno in s kaktusa (s pomočjo palice) zbijte rdečo hruško. Poberite hruško.

Pojdite dvakrat proti jugu. Sredi puščave boste ugledali vrtinec, pod njim pa v pesku leži lovski rog. Pazljivo poberite rog in pojdite nazaj na startno lokacijo, nato pa desno in proti severu. Potrkajte na vrata upokojenega podgankota in se z njim pogovorite. Potožil bo, da so mu ukradli očala in da brez njih nič ne vidi. Medtem vam nagaja zlobni zajec, ki mu za kazen z rogom zatrobite v luknjo v tleh. Zajec bo skočil v zrak in pri skoku izgubil očala in nekaj krzna. Krzno staknite s kaktusa, očala pa poberite iz peska in jih dajte pritlikavcu. V menjavo mu ponudite seme, ki ste ga našli pred votlino in prejeli boste turkizno kroglico.

Vrnite se do vodnjaka in se po stopnicah spustite vanj. Poglejte na pladenj, ki ga drži kipec. Če iz pladnja karkoli vzamete, bo vodnjak zalila voda (Indiana Jones stil), zato najprej nanj položite turkizno kroglico, nato pa kojci sunite kamen v obliki črke V. Če greste dvakrat desno od startne lokacije, se boste znašli v škorpionovem templju. Cunjo (kos vaše obleke) zatakните na palico in z njo usekajte po škorpionu. Stopite do oltarja na katerem boste ugledali cel kup sličic. Zasukajte sliko kaplje (morda je pa

kij?) in pojavili se bodo trije kamenčki. V dvignjeno roko kipca položite rumen kamen, v drugo roko modrega, rdečega pa na oltar, desno od kipca. Dobili boste še en turkizni kamen, ki ga z drugim kosom sestavite v puščico. Zapustite tempelj in pojdite levo, gor in levo. Sestavljeno turkizno puščico vstavite v glavo kipa in pot v votlino je prosta. Stopite v votlino in začelo se bo drugo poglavje.

### 2. poglavje:

Drugo poglavje boste preigrali v vlogi princeske Roselle, ki pa se je spremenila v grdega trola. Znajdete se v spalnici. Pojdite ven in se v veliki dvorani pogovorite z zajetno Matildo. Pravi, da vas bo s pomočjo čudežne juhice spremenila nazaj v človeka, vendar potrebuje posebne sestavine. Pa jih poiščimo.

Na zadnji (severni) steni, levo od prestola, visi na steni ščit. Vzemi ščit in si ga oglejte, ter iz njega vzemite špico. Mimoidoča jezna deklica bo na tla vrgla miško. Poberite jo in pojdite desno v kuhinjo. Če vas kuhar zagleda, vas bo zabrisal iz kuhinje. Navijte miško, ki nekajkrat obvozi kuharja, nato pa se skupaj zapodita v shrambo, vrata pa se nesrečno zapahnejo. Izkoristite priložnost in iz predala za kotlom vzemite zlato skledo, s police pa pečene hrošče. Medtem se miška veselo vrne. Zapustite kuhinjo in pojdite levo gor h kovaču. Pogovorite se najprej s kovačem, nato pa še z draguljarjem v istem prostoru. Na sredini prostora so stopnice po katerih se spustite v votlino. Z zlato skledo zajemite smaragdno vodo, iz tal pa poberite svetilko. Pojdite na levo stran k lavi. Stopite na rob in iz njega skočite na srednji kamen, iz srednjega pa na polico skrajno levo. Tu s stene postrgajte nekaj fosforja in se vrnite v kuhinjo. Fosfor zabrišite v ogenj in kovač bo zgorel. Na steni visijo klešče s katerimi zagrabite rjavo škatlo in jo spustite v lavor z vodo na spodnji strani kovačije. Na ognjišču prižgite lanterno in pojdite na zahod do trolskega mostu. Trol vas noče spustiti čezenj, vi pa pojdite po klančku levo do vozička. Dobro si oglejte voz in na prednjem kolesu uporabite ščit. Ščit pritrđite na os s pomočjo špice in se z delujočim vozom zapeljite čez trola, ki zgrmi v lavo.

Pojdite po poti naprej in naleteli boste na žalostnega zmaja, ki mu je ugasnil ogenj. Dajte mu ogenj iz lanterne in ves srečen vam bo dal dragulj. Dragulj nesite draguljarju in dobili boste orodje. Vrnite se do zmaja in z orodjem nekajkrat usekajte po njem. Polastite se njegovih luskin, zatem pa se vrnite do Matilde. Dajte ji zlato posodo s smaragdno vodo, srebrno žlico, pečene hrošče in zmajevo luskino. Zmešala bo napoj, ki vam bo povrnil podobo človeka. Slej ko prej.

Prejeli boste srebrno kroglo, hkrati pa se spremenite v Rosello. Pa sreča ni večna, ker vas ujame hudobna čarovnica Malicita in vas zapre v spalnico. Nočno omaričo, stol in blazine naložite pod sliko in jo odmaknite. Splazite se skozi tunel in pojdite na lokacijo, kjer je Matilda. Našli boste zmajsko žabo, pojdite do prestola in pojavila se bo Matilda. Dajte ji žabo in naredila vam bo čudežno vrv. Pred vhodom v votlino proti trolskemu mostu vas počaka Malicita. Proti njej spustite miš in prestrašena ženska se bo pognala v dir. Pojdite do dvigala pri mostu in na dvigalu uporabite vrv, saj je obstoječi štrik prešibak. Splezajte v dvigalo in se potegnite navzgor.

### 3. poglavje:

V predoru vam pot zapre orjaški kuščar. Zverinici ponu-

dite rdečo hruško in vsa srečna bo zapustila prizorišče. Pojdite na sever do dveh kipov. Na sebi uporabite glavnik. Pojdite eno lokacijo levo, kjer je drevo. Pogovorite se z jelenom, ki čuva drevo. To drevo je pravzaprav začarana gospa. Obljubite ji, da ji boste pomagali po svojih močeh. Pojdite naprej na vzhod in nato na sever. Po kamnih preskočite reko in znašli se boste pred gradim pajkom. Na njemu uporabite škatlo, ki ste jo na samem začetku našli v votlini in zaprti pajek se bo končno umiril. Iz njegove mreže rešite ujetega ptička. Pojdite skozi predor in znašli se boste pred mestnim obzidjem.

Na obzidju so dvoja vrata. Stopite skozi mala vrata na desni strani in se pogovorite z jeznim psom. Spet uporabite glavnik na sebi in pes se bo po vašem do srca segajočem joku omehčal in vas spustil naprej. Pojdite v trgovino s kitajskim porcelanom in se pogovorite z bikcem Ferdinandom, ki vam pove, da so mu ukradli njegov zaklad neprecenljive vrednosti. Na steni opazite masko. Tudi tu lahko uporabite glavnik, da boste dobili nekaj informacij o hčeri. Zapustite trgovino in pojdite desno. Ob vozu je pokrita kletka, ki jo odkrijete in iz nje vzamete kitajskega ptiča. Ker je letalček last goveda Ferdija mu ga pač vrnite, v zameno pa prejmete masko.

Pojdite v mestno hišo in se udeležite zabave v maskah (masko uporabite na sebi, ko pridete do vrat mestne hiše). V mestni hiši je sicer žur, ampak bolj slab. Skozi pisana vrata stopite na stopnišče. Po desni strani se spustite navzdol in se po stopnicah spuščajte dokler ne pridete v nekakšno sobo za lepoticenje. Na steni pogledite v tretje ogledalo in skozi njega boste prišli v pisarno. Iz predala v mizi vzemite kipec, nato pa se po stopnicah vrnite na zabavo. Zapustite hišo in pojdite desno do bazena. Iz gnezda (na veji drevesa) vzemite lesen kovanec. Po vodi plava hlebec sira. Pojejte slane kristale in pojdite v trgovino na severni strani. Želvi dajte lesen kovanec in masko, dobili pa boste knjigo in gumijasto kokoš. Skozi predor se vrnite v puščavo do domovanja podgane in ji v menjavo ponudite knjigo. Dala vam bo ukrivljeno pastirsko palico.

Skozi predor se spet vrnite do dveh kipov ter si oglejte rdeče tulipane. Naenkrat vam (kot nalašč) na pomoč priskoči (oziroma prileti) ptič, ki nektar izsesa iz cvetov in ga natoči v vrč. Pojdite spet do bazena ob mestni hiši in s palico vzemite hlebec sira. Našle vas bodo jezne živali in vas obtožile hudega zločina. Sledi aretacija in četrto poglavje.

PAVLIN d.o.o.

TONER SERVIS  
TEL.: (061) 263 297

7%  
CENEJE

**MI SMO CENEJŠI  
OD KONKURENCE!**

Za laserske tiskalnike in telefakse,  
tiskalnike na črnilo, fotokopirne stroje,  
veš **ORIGINALNI** potrošni material:  
**KARTUŠE, KASETE, TONERJI: 7% CENEJE,  
RECIKLIRANI: 40% CENEJE.**  
**GARANCIJA 12 MESECEV!** Dostava brezplačna.

**UGODNI POPUSTI ZA NADALJNO PRODAJO!**

hp HEWLETT PACKARD Canon RICOH EPSON

# bureau

## biro zmešnjav

Če smo poštene, so v zadnjem času igre, ki niso kloni Doooma ali pustolovščine, že prava redko st. Bureau 13 je sicer tudi pustolovščina, a vendarle ne čisto običajna. Z njo so v programerski hiši "vzemi dva" potrdili svojo udeležbo v igričarski industriji in svoje ime zapisali v mnoge časopise širom po svetu. Upravičeno! Naredili so nekaj drugačnega.

Pustolovščine so namenjene razbijanju glav kupcev takšnih iger. Poznamo dve vrsti klasičnih pustolovščin, pri katerih je potrebno z uporabo pravih ukazov ob pravem času npr. ubiti slona. Ali odpreti tista velika zelena vrata. Pri normalnih avanturah se vrata odpro s pomočjo ključa, ki ga poprej najdemo, dobimo v dar ali odkupimo, če glavni programer slučajno spi z računovodkinjo. Pri "butastih" avanturah se pred vrati znajdete popolnoma goli in bos, v nahrbtniku imate tri sedemmetrske vezalke uvožene iz neke otoške dežele desno na zemljevidu sveta, nato pa iz prepada potegnete princesko, ki na pomoč pokliče galeba pismonošo, ta pa znese zlato jajce, na katerega trikrat potkate in izvali se prestrašeni Gargamel. Ko čarovnika povprašate kje so Smrkci, se začne cmeriti in vrata se od same ganjenosti odprejo. No, sedaj poznate glavni trik za reševanje takšnih iger.



"Prišel sem si ogledat te mamljive prazne predale!"

Bureau 13 neumnih zank k sreči ne vsebuje. Vsaj ne prav veliko. So pa avtorji vseeno poskrbeli za dovolj komplicirane situacije, kar so storili na prav poseben način, podoben tistemu, ki smo ga pred kratkim srečali v igri Innocent Until Caught II. V končni fazi boste težave kot vedno reševali oprti le na lastno fantazijo in izkušnje, ter se tako prebili iz vseh zagat do konca igre.

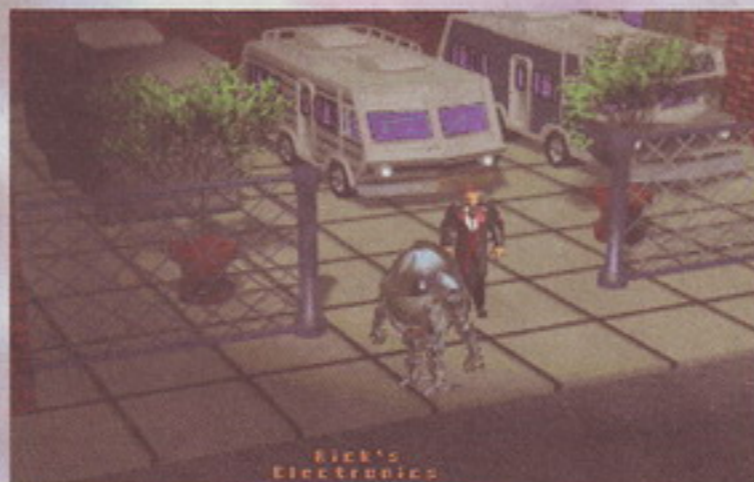
Zaplet ni popolnoma klasičen. Postali boste član nekakšne organizacije, ki naj bi v bližnji prihodnosti skrbelo za odkrivanje in eliminiranje paranormalnih in nenormalnih bitij oz. pojavov. In potek igre?

Pustolovščina je razdeljena v več misij, s tem pa tudi v več zgodb. Na vsako lahko vzamete maksimalno dva od šestih članov ekipe, selekcijo pa delate le na začetku vsake misije. Napačnih igralcev ne morete izbrati, čeprav izgledajo določene situacije z nekaterimi osebami popolnoma nerešljive. Pa niso, kajti po vsakem izboru oseb, program spremeni potek posamezne zgodbe.



"...dvesto mark? A si čist zmešana? Za ta denar dobim tri..."

Na voljo vam je torej pol ducata likov. Še najbolj sta si podobna čarovnik in duhovnik, saj oba razpolagata z znanjem čarovništva, še posebej svečenik je koristen v spopadih, ki se občasno pojavljajo in še dodatno popestrijo celo igro. Računalniški mojster obvlada računalnike in ostalo tehniko, s katero pa se ukvarja tudi ženska-robot. Prav ona si lasti edinstveno opcijo "razbij", s katero lahko mnogokrat ugotovite, kaj za vruga se nahaja na drugi strani težkih vrat. Lahko pa to ugotovite tudi na bolj fin način, naprimer z vlomilcem, ki takšne in drugačne ključavnice odpira na elegantnejši način. Še posebej zanimiv je 200 let star vampir, ki se lahko spremeni v meglo in včasih na takšen način ponagaja sovragom.



"To je le zaradi neke kreme za hujšanje. Zdravnik pravi, da je moja koža tako zelo občutljiva, celo preobčutljiva za to kremo."

Ko po ekranu švigate s kurzorjem v obliki tarče, le ta občasno zamenja barvo. To pomeni, da ste našli nek predmet, lahko pa tudi osebo. Ob menjavi ikon (desni

gumb na miški) boste ugotovili kaj vse lahko z najdenim objektom počnete. Če si ogledujete npr. vrata se bo verjetno pojavila tudi ikona za odpiranje/zapiranje, na kozarcu z vodo ali psu pa gotovo ne. Z osebami se lahko pogovarjate, vsak od vaših karakterjev pa ima svojevrsten pristop in svoje odgovore. Tu so predvsem pomembne informacije, ki ste jih zbrali do tega trenutka, saj ne morete nekoga povprašati o crknjeni mački na ulici, če je pač še niste našli.



"Saj meni je čisto vseeno, le šef ne vidi rad, če je požar."

Pravzaprav je splošen vtis krepko boljši od prvega. Ozračje se mi je dolgo časa zdelo precej premračno in nekako me ni in ni vleklo k igranju. Ko dojamete vse čare igre, vam postane še kako všeč. Edino moteče je sprehajanje oseb skozi mize ali omare, kar kaže na površnost programerjev. Tudi njih pa razumemo, saj so očitno mislili na dve stvari hkrati (obenem so izdelovali tudi igro Hell) in zato nekaj reči naredili zelo polovičarsko, čeprav to ni opravičilo za malomarnost. Tudi pri posnetem govoru oseb bi se lahko malo bolj potrudili, saj je nežen glas, komentatorki dogajanja v obeh igrah, posodila ena in ista oseba. Napake so predrobne, pa tudi premalo jih je, da bi igri zato nižali oceno. Sicer pa poskusite jo sami. Gotovo vam ne bo žal.

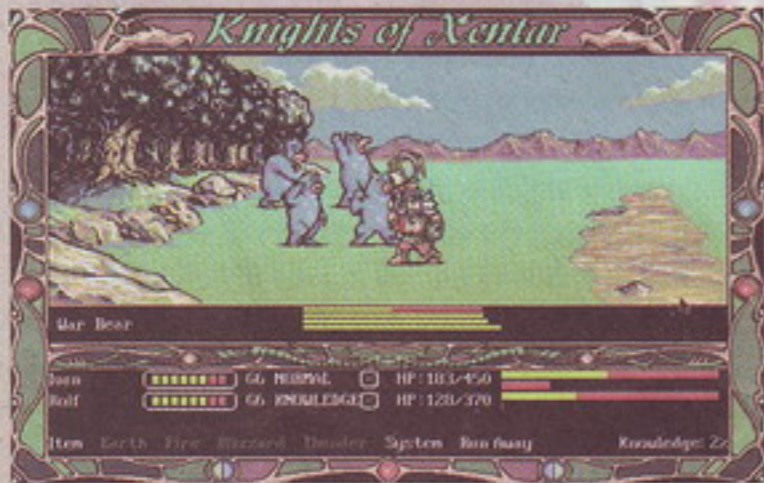
Format	PC CD-ROM (386, 4 MB)	
Vrsti založnik	FRP / pustolovščina	
	Take 2 / Gametek	
<b>SKUPAJ 82</b>		
80	75	85

KO Z UŽITKOM REČEŠ ŠE

KNIGHTS of  
XENTAR

Prav dobro se še spominjam časov, ko so se sošolci in sošolke pred šolskimi spisi tresli od strahu, češ kako težko je sploh začeti s pisanjem spisa, kaj šele napisati nekaj pametnega. Pri Megazinu z uvodi v tekst ni nikakršnih težav (razen slovničnih!). Poveš pač kar ti leži na duši in se potem v neskončnost sekiraš, ker nisi začel drugače. Oh, ko bi to foro povedal že prej... Zdaj pa zares.

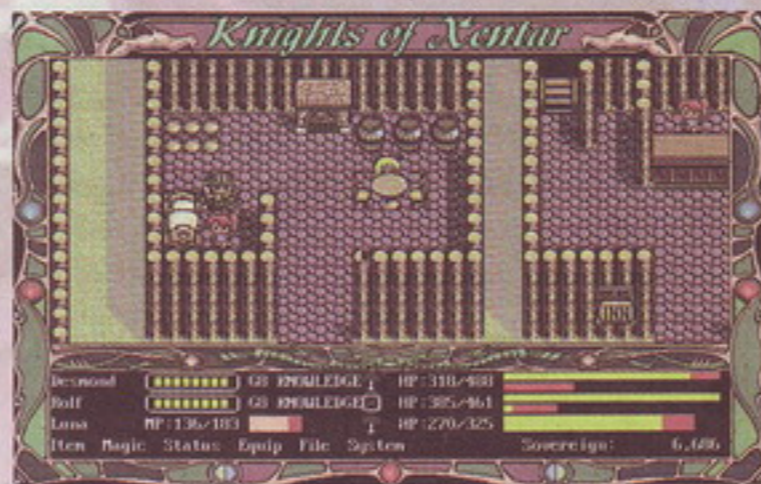
Se spominjate opisa igre Cobra Mission iz šeste (6., VI., bla bla) številke Megazina? Čeprav sem prepričan, da se bo našel kdo, ki mi bo solil pamet in govoril, da KOX niti slučajno ni nadaljevanje slavne predhodnice, bom vseeno napisal naslednji stavek. Knights of Xentar JE(!!!) nadaljevanje Cobra Mission! Ali pa vendarle ne. Sploh pa, kako se lahko nadaljevanje igre dogaja nekaj deset (še raje nekaj sto) let prej? In kako, da v tem delu nastopajo popolnoma novi igralci? Nimam pojma.



Hudobni medvedi obvladajo sumo.

KOX po izgledu rahlo spominja na Little Big Adventure. Vendarle pa obstajajo mnoge razlike. Tu lahko pogled na teren spreminjate iz 2D v 3D in obratno. Noben pogled nima bistvene prednosti pred drugim, razlika je le ta, da se pri 3D zgradbe rahlo zapacajo. Morda pa so si programerji tako zamislili sence. Ali pa si niso sploh nič zamislili in je to razlog, da sta oba pogleda popolnoma brezvezna.

Spet se bomo pretepali. Boji so narisani v nekakšni čudni 3D tehniki, s pogledom s strani. Tako lahko svoje like in nasprotnike gledate v bok, na potek dvoboja pa vplivate na več načinov. Najpomembnejše je seveda orožje, ki ga vlačite s seboj in ste ga še pred začetkom



"Čudno, pod posteljo ni nič prahu!"

spopada določili za uporabo. Točke (predstavljajo zdravje oseb - hit points) se ob vsakem uspešnem udarcu odštejejo v stilu FRP-jev. Med in pred spopadi se lahko odločite za menjavanje taktik, tako, da najprej napadete najšibkejšega ali pa se boste morda namesto za napadalno odločili za bolj obrambno varijanto.

Sama zgodba je tako butasta kot vaše ime. Desmond se imenujete, sicer pa lahko vpišete tudi svoje ime. Že prva scena (pred mestnimi vrati vas prebuda šest nadobudnežov) vam da vedeti, da so časi zelo hudi, saj vam poleg meča in ščita vzamejo tudi obleko. K zavesti vas spravi nek stavec, vi pa se napotite v gostilno, kjer boste pričali dogodku, ki bo lepo pokazal, zakaj se v megamtru (med drugimi) nahaja tudi beseda erotična. V baru skupinica fantičev poskuša posiliti lastnikovo hčer. Ker ste s fantiči v slabih odnosih jim pač odstranite zobe in njen oče vam vaš trud poplača v zlatu. Izpoljevanje naloge se bo začelo takoj ko boste prišli do svoje obleke. Po scenariju sodeč bo potrebno

poiskati in iztrebiti viteze Xentarja, o čemer vas deloma obvesti naslov igre, deloma pa moja malenkost.

Po mojem mnenju bo igra mnogokoga zadržala pred ekranom in tipkovnico le zaradi obile nasilja in nekaj erotičnih prizorov. In od kod izvirajo ti prizori? Množica, večinoma še ne polnoletnih deklic, se ob vašem neskončno nabildanem telesu neskončno vznemiri. Vseh ne boste potešili, sploh pa je večina prizorov cenzuriranih, tako da boste o dogajanju lahko le brali. Mimogrede, avtorji so na trg razposlali na pol cenzurirano verzijo igre, ki je primerna za mladino nad trinajstimi leti. Za slajše prizore boste morali doplačati in prodajalcu pod nos potisniti osebno izkaznico. Seveda je dobro vedeti tudi to, da se polnoletnost v različnih državah različno obravnava.

Ker je zgodba zanimiva, način igranja pa tudi, se vam ni treba bati dolgočasje pred ekranom. S pomočjo spretno skritih menujev na dnu ekrana lahko igro preddefinirate po svojih željah in potrebah, nakar bo igranje še prijetnejše. Sam način igranja bo predvsem navdušil ljubitelje iger FRP, ljubitelji akcijskih iger pa bodo morali svojo dušo sprostiti ob Mortal Kombatu 2.

Igro smo si sposodili pri podjetju Mantis - tel: (061) 344-744

Format	PC CD-ROM (386, 4 MB), PC	
Žvrsti žoložnik	erotična pustolovščina/FRP	
	MegaTech Software	
<b>SKUPAJ 80</b>		
77	81	79



# Death Gate

Sartani so torej bojda svet razbili na pet celin in raso Patrynov, (katere pripadnik ste tudi vi, prečastiti Haplo) zaprli v labirint. Izhod so našli le redki, rešiti pa bo treba tudi vse ostale, zato kar brž na pot.

Za mizo pred vami sedi Lord Xar, vaš oče. Čeprav bere knjigo, ki bi vam še kako koristila, (podariti vam jo noče, češ da je prestara in se bo raztrgala) ga zmotite in se pogovorite z njim. Odgovoril vam bo na vseh vaših 126 vprašanj. Vaša naloga bo poiskati pet pečatov, z njimi pa boste lahko zopet sestavili razbiti svet. Preden se od njega poslovite, vas mora naučiti štirih urokov, podaril pa vam bo tudi zaznamovalca (marker), katerega pomen boste kmalu izvedeli. Podaril vam bo tudi ladjo, ki jo boste uporabljali na svoji dolgi in težki poti. Preden zapustite sobo vzemite s stene še luč (glowlamp), nato pa pojdite levo in na ladjo. Luč haplo uporabi sam, vi pa uporabite magijo (ikona skrajno levo spodaj) na zaznamovalcu in z urokom za prenos run (rune transfer) prenesite znak na krmilni kamen (steering stone). Uporabite (use) krmilni kamen in se odpeljite v svet zraka.

## Arianus - svet zraka in pritlikavcev

Iz ladje se napotite v votline. Pritlikavec (dwarf) Jarre vas spozna za velikana. Povejte mu, da niste nikakršen velikan, ampak da je pač on tako neznosno majhen. Ko ga prepričate ga povprašajte po bogovih. Povedal vam bo, da se svetijo in to je dovolj. Z mize na desni mu vzemite marmelado in kos kruha. Pri vhodu na levi strani visi bela majica. Ko se je polastite zagledate v steni vodovodno cev. Vzemite še cev in pojdite desno.

Pisarja Limbecka povprašajte o godrnjaču Grawple Rockdiggerju in zvedeli boste, da ga ni priporočljivo žaliti. Ker je Limbeck lačen mu namažite kruh z marmelado. Če ga namažete le enkrat je presuh, dvakrat je ravno prav, vi pa mu ga namažite trikrat. Ker je marmelade občutno preveč, bo po nesreči popacal zemljevid, ki ga ravno riše in zabrisal ga bo po tleh. Poberite zemljevid. Na desni strani je na kupu papirjev ogromna posoda s črnim. Odprete jo lahko z urokom za povečanje temperature (heat) in zamašek vam bo priletel naravnost v naročje, ali pa zamašek enostavno izvelečete z roko. Belo majico potopite v črnilo. Lahko jo pokažete pisarju, ki bo rekel da je zelo lepa in da ima on ravno takšno vendar belo. No, sedaj je nima več.

Napotite se naprej in v levi tunel, kjer srečate tisočletje starega Grawpla. Zelo se spleča poslušati njegovo mamlanje, saj je prav neverjetno zabaven. In praktično gluhi. Žal vam noče pomagati vse dokler ne preženete svetlečih bogov in dokler velikanski stroj ni popravljen. Vprašajte ga kaj si tišči v uho in mu recite, da mu cev ne bo pomagala pri poslušanju. Dal vam bo cev, vzemite pa še tretji kos, ki je na tleh v škatli.

Skozi srednji tunel pridete do sobe s kontrolno ploščo, pod njo pa spi stražar. Svetleči bog vam blokira prehod, opaziti pa vas ne sme. Uporabite čarovnijo za temperaturo na senzorju in oglasil se bo alarm. Medtem ko bog popravlja mašino, se odpravite naprej v galejo. Spodaj se pogovorite s sužnji. Vojvoda Andrew vas prosi, da o njegovem ujetništvu obvestite njegovega strica kralja Stephena, ki ga bo gotovo rešil. Dal vam bo svoj prstan, s katerim boste lahko dokazali, da res govorite v njegovem imenu. Pojdite po stopnicah na vrh ladje, kjer smrči čarovnik. Zraven postelje ima bokal vina, ki ga vzamete, mimogrede pa si ogledate svetleče figure na mizi (uporabite urok za identifikacijo -identify). Ugotovili boste, da figure ne svetijo zaradi bogov, ampak je ravno obratno, torej zaradi njihove energije svetijo tudi t.i. bogovi. Po poti prihoda, se vrnite nazaj na svojo ladjo. Če vam medtem bog zapre prehod, spet uporabite urok za vročino na senzorju. Na svoji ladji upo-

rabite ladijsko krmilo (ne kamen!) in se odpeljite do gradu kralja Stephena.

Stražarjema pokažite prstan in znašli se boste pred kraljem. Povejte mu za ujetništvo njegovega nečaka in predlagajte da na pomoč pošlje svoje vojake. Žal se njegovemu veličanstvu zdi bolje če ladjo z ujetniki pripeljete kar do njega. Iz gradu stopite na levo lokacijo in izpod grma potegnite polovico škarij za obrezovanje rastlin. Na levem robu okna boste opazili majhen zapah oziroma zapahek. S pomočjo škarij ga dvignete in odprete polokno. Oglejte si prizor v sobi in naučili se boste uroka za ustvarjanje navideznega sveta (create reality pocket) splezajte skozi okno v sobo. Iz mize poberite svečnik, s police pa knjigo. Na sliki uporabite urok, ki ste se ga ravno naučili in stopite skozi sliko k zaporniku. Zapornik je eden od čarovnikov, z vami pa se bo hotel pogovarjati šele, ko mu boste dali bokal vina. Pravi, da v ječi niti ni tako hudo, motijo pa ga edino luči zaradi katerih težko spi. Zato za boljši spanec vsako noč uporabi urok za zatemnitev. Povprašajte ga za urok, nato pa se z ladjo vrnite v Drevlin.

Stopite spet do pisarja Limbecka. Podarite mu svečnik in lahko boste vzeli kos pipe, v katero je imel do nedavnega zatlačeno svečo. Pojdite spet naprej in zopet uporabite urok za segrevanje na senzorju. Stopite na vrh ladje, kjer spi čarovnik. Na črni majici uporabite urok za zatemnitev in z njo prekrijte svetleče figurice na mizi. Lažnivi pritlikavci ne svetijo več in začno bežati proti ladji. Če vas ujamejo bo po vas, zato se spustite k sužnjem in skrili vas bodo v skladišče.

Odprite desni zaboj in dobili boste boste čudno svetilko (zinger), ki se napaja z energijo iz strele. Poberite jo in aktivirajte. Vrnili se boste do gradu kralja Stephena, ki vam pove da je vsa dokumentacija velikega stroja v mestu Skurwash. Odpravite se v mesto.

Na ulici se mulc igra z lutko. Hodeča lutka mu nekako uide v temno ulico, seveda mu priskočite na pomoč in ujame vas v mrežo. Na njem uporabite urok za zamenjavo (swap) in presenečen pobalin se bo znašel v mreži, vi pa ste prosti. Pogovorite se z njim in obljubil vam bo pomoč. Potegnite mrežo z njega in pojdite za njim do njegovega domovanja. Vzemite mu palico s katero vas je usekal (v desnem kotu je naslonjena na steno). Pogovarjajte se toliko časa, da vam bo povedal kako priti v stolp bratovščine in na koga se morate prej obrniti.

Vrnite se v ladjo in s palico razbijte ključavnico na drugi skrinji v skladišču. Odprite skrinjo in iz nje vzemite vrečko draguljev in peti kos cevi. Vrnite se v mesto in stopite v gostilno. Natakarkarju pokažite dragulje in mu jih prodajte za toliko kolikor vam ponudi. Vaš bogat plen opazi vodja roparjev in vas povabi k sodelovanju. Vaše sposobnosti ste dokazali, sedaj morate še lojalnost in ubiti morate mestnega trgovca. Kot dokaz morate prinesiti trgovčev amulet, ki ga nikomur ne da. Pojdite spet k smrkavcu. Dajte mu denar in počakajte (ikona wait). Prinesel vam bo orodje za vlamljanje (lockpick) in nekaj koristnih informacij. Pojdite na jugozahod do trgovčeve hiše in vlomite v hišo z lockpickom.

Vsako od treh možnosti, ki se pojavijo na levi strani, lahko uporabite le enkrat. Najprej jo potisnite (push), potem jo stresite (jiggle) in na koncu zasukajte (turn). Pomembni so zvoki, ki se ob vašem delu sprožijo in sicer: clack, tick in thunk.

V hiši s kamina vzemite knjigo in jo natančno preberite, da boste znali odpreti sef. Če ga še vedno ne znate je tule v ta namen rešitev. Poglejte v uro pod sliko in v tem zaporedju pritisnite na: winetime, toilitime, darktime. Sef se odpre, v njem pa najdete dnevnik. Preberite še dnevnik. Na portretu uporabite urok (create reality pocket) in se pogov-

orite s trgovcem, ki bojda pozira slikarju. Ker slikarja seveda ni nikjer, mu najprej recite, da si vzame odmor. Izmislite si, da ste glasnik od njegove kao-žene, ki bi rada dobila njegov amulet. Ker vam ne verjame, da vas je res poslala ona, mu morate odgovoriti na tri vprašanja, ki bodo pokazala da njegovo ženo zares dobro poznate. Pravilni odgovori so zapisani med tekstom v dnevniku, ki ste ga našli. In seveda tule v rešitvi. Prvi odgovor so skakajoči fižolčki (Bouncing Beans), drugi je pet (five), na vprašanje, kaj ji je rekel, ko jo je videl prvič, pa odgovorite z koliko (How much?). Amulet odnesite lopovu v gostilno in odpeljal vas bo v stolp.

V stolpu vam lopov pravi, da ga počakajte v sobici. Ne izgublajte časa, ampak mizo potisnite do stene in odprite okence. Poglejte skozi okno in si zapišite ime lebdečega kontinenta, ki prileti mimo (vsakič prileti drug). Stopite na hodnik in odprite desna vrata z vlomilskim orodjem. S tremi potezami se morajo vrata odpreti, glasovi ki se pri delu širijo, pa morajo biti takšni kot so bili pri trgovčevih vratih (dva odstavka nazaj). V sobi je kip, vendar se ga ne morete dotakniti, ker ga ščiti neko sevanje. Se spominjate lutke, ki je hodila po mestnih ulicah in vas skorajda ujela v past? Sama se je premikala zato, ker je začarana z urokom za premikanje (motion). Poglejte v lutko, da se boste tudi sami naučili tega uroka in ga takoj nato uporabite na kipu. Skulptura se nespretno prevrne in ker ni več v območju žarka, ji lahko z vratu vzamete ogrlico. Vrnite se na glavni hodnik, kjer so vrata z raznobarnimi rokami. Odpirajo pa se takole:

Poglejte na list, ki vam ga je prinesel pobalin. Na njem je napisanih pet kontinentov in nad vsakim ena beseda. Vsaka roka na vratih ima svoje ime, pri imenih rok, pa se prve črke med seboj razlikujejo. Če je bila beseda nad kontinentom, ki ste ga opazili npr. their, pritisnite roke v takšnem zaporedju, da boste sestavili to besedo (npr. R (ruby hand) za zadnjo črko v besedi their). Pomemben je pravi vrstni red. Stopite skozi vrata. Na podstavku položite ogrlico in pojavil se bo cel kup predmetov. Vzemite kristalni globus in obe knjigi (book of Pryan in Handbook). Lopov Hugh in grajski stražar vas ujmeta, vendar pa le vi stojite na čarobnem podstavku. Polastite se spet ogrlice in skupaj z vsemi predmeti, ki niso na podstavku bosta izginita tudi hudobneža. Z ladjo se vrnite v mesto Drevlin. Pojdite k starcu in mu popravite pipo. Pojavila se bo nekakšna sestavljanka (z desnim gumbom na miški like obračate). Del v obliki črke T pride v horizontalnem položaju na skrajno desno stran, nadaljujte z zavojem na spodnjo stran, na sredini je ravna cev, zadnji dve pa potem ne bo težko pritrčiti. Zapustite ekran s sestavljanko. Še nismo končali. Voda bo pri delu T lila iz cevi, zato ga bo potrebno z zamaškom iz steklenice s črnim zamašiti. Sedaj odprite ventil na desni strani in izpolnili ste tudi drugi del obljube. Starec vam bo sedaj odgovarjal na vsa vaša vprašanja, vendar pa ne bo povedal nič pametnega. Pokažite mu zemljevid in pokazal vam bo kje je našel kos rude, ki ga ima pri sebi. Vzemite mu rudo in jo nesite v desni tunel, kjer stoji strojček za kopanje. Odprite predalček (compartment) na stroju in vanj vrzite rudo. Strojček začne z iskanjem, hkrati pa vam skoplje pot v steno. Stopite za njim in znašli se boste pred kipom, ki ga obkroža cel kup krst. Kipu v roke porinite kristalno kroglo in vse krste se bodo odprle. Hkrati se pred kipom dvigne podstavek na katerem je prvi od iskanih pečatov. Oglejte si ljudi v krstah in ugotovili boste, da so notri ravno tisti Sartani, ki ste jih dolžili za uničenje sveta. Morda pa le niso krivi.

Vrnite se spet v svojo ladjo, uporabite krmilni kamen in se odpeljite k očetu. Povejte mu kaj ste odkrili, potem pa spet v ladjo. Na krmilni kamen vžgite simbol iz knjige Book of Pryan in odletite v naslednji svet.



### **Pryan - svet zemlje in čarovnika Zifnaba**

Po pristanku boste pred ladjo zagledali roza rožo. Poberite rožo in poiščite opici-veverici podobno žival. Na tleh pod njo poberite lupino oreha, na levi strani pa še cel oreh. Spet v ladjo in iz Citadele v Treecity. Stopite do drevesa z vrati in vzemite vrh. Skozi vrata vstopite v domovanje debelušne gospodinje, s katero se pogovorite in povedala vam bo za sitne insekte, ki venomer oprezajo za sladkimi zadevami. Pogovorjajte se še z deklico, ki se igra z lutko. Ker je lutka pokvarjena, ji dajte svojo leseno. Iz kuhinje pojdite nazaj na pot in še enkrat desno, kjer se igrajo otroci. Eden od njih (mladi princ - ne Prince, pardon Symbol) je štrbunknil v prepad iz katerega ne zna priti. Z vrvo ga potegnite navzgor in povedal vam bo, da se zvečer otroci zbirajo ob ognju, kjer jim čarovnik Zifnab kaže razne trike.

Pojdite s kraljevičem (jugovzhodno) in čakajte (tipka wait) in čakajte (še vedno wait),... Končno se prikaže dobrodušni čarovnik Zifnab, ki vas nauči uroka za prestavljanje (transportation). Uporabite urok na belem disku, ki leži na tleh in transportiral vas bo naravnost v čarovnikovo domovanje. Čarovnik bo med pogovorom naredil pravo zmešnjavo z imeni, vi pa mu vzemite črn disk. Sicer bo najprej ugovarjal, nato pa bo rekel da ga itak ne potrebuje, saj se naokoli vozi z zmajem. Disk uporablja le kadar zmaj spi.

Vrv privežite na vejo, nato pa se po stopnicah spustite spet na tla. Vzemi rumene in modre rože. Po vrvi se zagugajte na drugo stran in stopite do prepada iz katerega ste rešili kraljeviča. V prepad zabrišite črn disk in stopite do ognja. S pomočjo orehove lupine poberite žerjavico s tal. Urok za transport uporabite na belem disku in znašli se boste na črnem disku, torej v prepadu. Tu domuje velikanski pajek. Z žerjavico zažgite panj (hive) in insekti bodo ponoreli. Kozarec z marmelado, ki ste ga vzeli Jarru skoraj na začetku vrzite v pajka. Insekti zletijo na sladko marmelado, pajek se sicer brani, vendar pa v težkem boju insekti do smrti popikajo pajka. Tik pred seboj boste na tleh opazili truplo (ne pajkovo!). Odrinite truplo in našli boste gobe in puščico. S kosom škarij prerežite pajkovo mrežo in vzemite zlato palico. Na črnem disku uporabite še enkrat urok za transportacijo in že ste spet pri ognju. Pogovarjajte se s kraljevičem dokler vam ne pove svojih težav. Dajte mu zlato palico, modre vrtnice in knjigo pesmi. Obljubi vam pomoč, zato se vam pridruži. Za pomoč prosite še princeso in vsi trije se odpravite do Citadele.

Poiščite drevo na katerega je z lijano privezan škrat. Če boste pridni in pozorni, boste v ozadju zagledali Smrc... dva Titana, ki sta ubogega škrate zvezala. Ker so Titani zelo nežna, občutljiva in strahotno velikanska in zlobna bitja, poprosite princeso da zaigra na piščal. Titana se za trenutek uspavata, vi pa s škarijami prerežete lijano in osvobodite škrate. Povedal vam bo kaj potrebujete za vstop v Citadelo, nato pa ga pošljite po zlato kladivo. Kmalu se vrne, zadihan kot da ne bi bila samo igra in vam pove, da je kladivo v skrinji, ki pa se odpre le v primeru vojne. Pogovarjajte se z njim dokler ne opazi, da je princesa bolna. Povedal vam bo sestavine zdravila. Prosite ga še za zelišča in se odpravite na lokacijo s čudno živaljo. Ena od sestavin je tudi jedro oreha. Sami ga razbiti ne morete, če ga date živali, pa ga bo pojedla. Zdrobite rumene rože in njihov prah zatlačite v oreh. Oreh ponudite opici-veverici, ker pa ji smrdi ga zabriše na tla, pri čemer se odpre in sedaj lahko vzamete jedro. Princesi dajte zelišča, orehovo jedrce, roza rožo in gobe. Pozdravila se bo in nehala kašljati. Vrnite se spet do Titanov in škrate. Princesi pokažite note iz knjige Pryanov in jo prosite, da zaigra na piščal. Pot naprej bo prosta, saj so Titani za trenutek zadremali. Na belem drevesu boste zagledali bele kristale. Prosite kraljeviča, da spleza ponje, nato pa urno zbežite. Titani se takoj prebudijo in stečejo za vami. Na lokaciji kjer ste rešili škrate odprite štor in vanj zabrišite kristal. Jezni Titani so preveliki, da bi se lahko sprehajali po poteh malih škratov, zato začno kopati jamo, s tem pa sprožijo tudi vojno. V hipu se bo spet pojavil škratek in vam prinesel zlato kladivo. Vrata v Citadelo so odprta.

V Citadeli boste srečali čarovnica Zifnaba, ki vam bo dal kamen. Ko bo kamen začutil močno magijo, bo zasvetil

zeleno. Če ga zdrobite se boste rešili iz težav. Na srednjem stebru boste ugledali pečat sveta ognja. Vzemi pečat in se z ladjo vrnite k očetu. Ko se z njim pogovorite, se vrnite v ladjo in v krmilni kamen vžgite kristal. Odpeljite se v naslednji svet.

### **Abarrach - svet ognja, puščave in mrličev**

Na ekranu desno od ladje boste zagledali mrtvega delavca. Pogovorite se z njim, (to je pač igra) povprašajte ga kaj počne in ga prosite za vedro. Pojdite v votlino s kačo in iz tal poberite kamenčke. Odpravite se proti zvoniku, vstopite in v vedro vrzite kamne. Obesite vedro na kljuko in se napotite v levo hišo. Strežaj vam bo povedal, da vsak dan ob štirih odnese čaj gospodarju v delovno sobo. Vzpnite se po stopnicah v sobo, kjer varuška prebira pravljice. Na nočni omarici je čajni komplet, ki ga odnesete strežniku. Pojdite spet v stolp in po vrvi splezajte do urnega mehanizma. Z vitlom navijte utež in prestavite kazalec za dve poziciji v levo. Sprostite vzvod (release lever) na desni in tecite do strežaja, ter smuknite v delovno sobo na desni. Če ste prepoznali se lahko vrnite in urb spet prestavite na četrto. Iz stojala v sobi vzemite knjigo in jo preberite. Naučili ste se še dveh novih urokov. Vrnite se v ladjo in odjadrajte v Kleitus' Palace.

V gradu vas pozdravi Kleitus XIV., ki vas najprej nauči novega uroka, nato pa vas zastrupi in vrže v ječo. Prebudili se boste v zaporu pod gradom. Na psu uporabite urok za lakoto (hunger). Pes se bo zbudil, vi pa mu vrzite zrezek. Na psu uporabite še urok za posest telese (possession) in spremenili se boste vanj. V štirinožni obliki se odpravite v jedilnico, kjer vzamete drugo steklenico z leve strani. Nesite jo v zapor in položite pred Hapla. Iz žeblička snemite ključe in jih prav tako položite pred Hapla. S pritiskom na Hapla dobite spet človeško podobo. Poberite steklenico in jo ponudite sojetniku Edmondu. Polovico bo spil, drugo polovico pa spijte sami. Vzemi ključe in se odklenite. Isto storite z Edmondom. Poberite še spono (vise), ki leži na mizi in Edmonda povabite s seboj. Povedal vam bo kje je izhod in vas odpeljal v votlino, kjer se skrivajo njegovi prijatelji.

Ko se boste pogovorili z igralci, vam bodo dali štiri rune. Balthazar pravi, da preučuje iluzijo. Spremenite se v psa in na desni strani boste v steni videli predor, ki ga sicer ni opaziti. Svoje videnje zaupajte Balthazarju, ki zadevo pojasni s čarovnijo, ki sicer deluje na vsem svetu, vendar pa na živali ne učinkuje. Poskusil se bo dotakniti stene in dobili boste še en urok. Stopite skozi prehod v votlino. Poberite knjigo in jo preberite. Vzemi še ogrinjalo in zvedeli boste kaj se je točno zgodilo, hkrati pa boste dobili še en urok. Z ladjo se odpeljite v Telestie.

Stopite v stolp z uro in po vrvi splezajte do njenega mehanizma. Na desni strani je kip, ki mu s spenjalom najprej stisnete orožje, nato pa spenjalo sprostite in na tla bo padel kos kipa. Vzemi ga, saj je manjkajoči del runa. V levi hiši obiščite varuško in ji vzemite knjigo. Knjigo odprite na strani, kjer je pravljica o kači z naslovom Get that Snake. Pogovorite se z žensko in jo prepričajte, da gre z vami. S seboj povabite še mrtvega delavca, ki vam je prej dal vedro. Ko pridete do kače, dajte varuški knjigo in prebrala bo pravljico. Delavec bo dobil idejo kako ujeti kačo in zgrabil jo bo za vrat. Oblecite ogrinjalo in odprite vrata v grobnico. Vrata se odprejo šele potem, ko vse puščice obrnete navzdol in se pogovorite še z mrtvim škratom. Tudi on bo šel z vami. Z ladjo se odpeljite do palače Kleitus' in stopite do vhoda v katakombe. Škrat bo pobegnul, med vrati pa ostane kos njegove obleke. Vzemi kosček obleke in ga dajte povohat psu, ki bo sledil škratu po labirintu. Sledite psu do konca in poberite pečat. Nad lavo se nahaja runa. Na njej uporabite urok za odkrivanje iluzij (unravel illusions). Čeprav runa izgleda cela, pa ji vseeno manjka en del. V luknjo vložite kos kipa iz urinega stolpa. Princ vam bo v zahvalo podaril svojo ogrlico s zaznamovalci vseh petih svetov. Z ladjo se vrnite do očeta in mu daste tudi ta sestavljeni pečat. Na krmilni kamen v ladji vžgite prinčevo ogrlico in se odpeljite naprej.

### **Chelestra - svet mraza, ledu in pošasti**

S steklenico zajemite vodo v jezeru in pojdite levo. Uporabite magijo za prenos run (rune transfer) na drugem runu iz leve strani (štiri nosite s seboj, podarili so vam jih kockarji) in jo prenesite na mestna vrata (city gate). Zmaj vam bo vzel kamen in ga vrgel na kup drugih kamnov, kjer ga ne morete videti, saj se je pomešal med njih. Takoj se s pomočjo čarovnije spremenite v psa in zbežite v mesto. Tu se srečate s Sartanom Samahom, ki vas nauči nove čarovnije. Med pogovorom pa se je v vaši podobi zmaj prithotopil v sobo in ukradel pečat, ter se odpeljal z vašo ladjo. Sartani vam bodo podarili drugo. Na preprogi uporabite urok za odstranjevanje vode (null water), nato pa na preprogo porinete kamen. Na preprogi uporabite urok create reality pocket, nato pa jo vzemite s seboj.

Na lokaciji tik pred ladjo spijte nekaj vode iz steklenice in se odpravite v votlino. Pred mestnimi vrati pograbite zmajevе luske in jih zalučajte na kup kamnov. Ker je zmaj čarovnik, so tudi luske magične. Vaš kamen bo magijo zaznal, spremenil bo barvo in ne bo vam ga težko poiskati. Pojdite na novo ladjo in v njej na steno obesite preprogo. Uporabite urok create reality pocket in stopite vanjo. Kamen, ki ste ga pred očmi Sartanov zvalili v preprogo, sedaj izrinete ven in uporabili ga boste za krmilo. Nanj vžgite runo in lahko se boste vrnili do očeta. Z mize mu vzemite knjigo in pojdite do labirinta. Vrata vanj so sedaj odprta.

### **Labirint**

Vstopite v labirint. Skozi ovijalke ne morete kar tako, saj vas z veseljem ubijejo. Vanje vrzite zinger in na njem uporabite urok za mraz (cold) s katerim jih zamrznete. Na naslednji lokaciji so vam v napoto tigri. Vrnite se do ovijalk, tigri pa vam bodo sledili. Urok za povečanje temperature (heat) bo segrel ovijalke, ki bodo ujele tigre. Rastline spet zamrznete in pojdite do vhoda v votlino. Poberite lobanjo in pojdite v žrtvovalno jamo. Vzemi kost in poglejte sliko na steni. Pojdite na severozahod. Na ogrinjalu uporabite zinger in lobanjo, nato pa zinger aktivirajte.

Sledniku dajte skodelico in se pogovorite z vodjo vasi. Na tleh poberite vrh in jo uporabite na kosti, da naredite lok. Prosite vodnika, da vam poišče očeta in zmaja, ki se naokoli sprehaja v vaši podobi. Pripeljal vas bo do vhoda v jamo, ki ga čuva bogomoljka po imenu Chaodin. Uporabite lok in puščico in ubijte hudobnico. Preden stopite v jamo, spijte še nekaj vode.

V jami se vašega obiska veseli zmaj Sang-Drax. Ker ste v brezupnem položaju zdrobite kamen. Na pomoč bo priletel čarovnik Zifnab in s svojim zmajem pregnal hudobneža. Spotoma vas bo še nahlulil in se poskusil opravičiti, ker je hudobni zmaj ušel. Potem vas bo odpeljal do stopnic, ki vodijo na playajoči otok, kjer se je zgodba začela in svet razbil.

Pojdite po stopnicah in srečali boste svojega dvojnika. Na sebi uporabite urok self-immolation, vendar uporabite zrcalno sliko uroka (levo in desno runo zamenjajte). Preiščite ostanke trupla in poberite vse predmete. Večino predmetov imate sedaj dvakrat. Iz dveh polovic škarij sestavite delujoče in na naslednjem ekranu z njimi toliko časa režite lovke (tentacles), da je pot prosta.

In že smo na podstavku, kjer vas čaka oče. Iznenada prileti zmaj in vašega očeta z enim izdihom ognja ubije. Hitro vložite pečat iz sveta vode (water seal peace) v steber (water spire), premaknite focus na runo s katero ste začeli igro (nahaja se nekje bolj zgoraj levo v obliki črke J). Pečat iz sveta zemlje (stone seal peace) vložite zemeljski steber in uporabite urok za oživetev (resurrection) na očetu. Pečat iz sveta zraka (air seal peace) vložite v zračni steber in se pogovorite z očetom. Sedaj položite še nexus na focus in zmaj zgrmi v brezno. Svet je sestavljen in rešen, Sartani pa očitno sploh niso bili krivi, saj je vso zadevo izpeljal zmaj. Srečni?

Če ste se držali rešitve, ste zbrali vseh 1500 možnih točk, če pa se vam je kje zataknilo si jo preberite še enkrat. Snemanje pozicij pa vam kljub navodilom toplo priporočam, saj nikoli ne veste kaj vas čaka za naslednjim voglom.

# ALONE IN THE

## Kako so policaji spoznali, da se svetl

**E**dward Carnby, računalniški nadomestek legendarnega stripovskega detektiva nemogočega Martyja Misterije, je že tretjič zabredel v težave. Tokrat je sprejel skrivnostni primer, katerega scenarij je postavljen v dvajseta leta divjega zahoda, v čas zlate mrzlice. Med snemanjem vesterna "The Last Ranger" v mestu duhov imenovanem Slaughter Gulch je izgnila celotna filmska ekipa. V ekipi je bila tudi Emily Hartwood, Carnbyeva prijateljica, zadosten razlog za vtaknitev glave v osje gnezdo. Edward se tako odpravi v ukleto mesto na robu puščave Mojave, nevedoč, da tam nanj preži čreda grdobcev brez primere.

Alone 3 je kljub bleščeči oceni 95% revije PC ZONE le še eno nadaljevanje nekoč zares dobre igre. Prvi Alone je pred časom odprl novo zvrst iger in z domiselnimi pogledi kamere ter takrat odlično grafiko in zvokom postavil čisto nove standarde. Bil je izviren in napet, uporaba predmetov je sledila zakonom logike. Zaradi kombinacije klasične grafike, ki je izredno upodobila statično ozadje ter vektorskega načina, ki je dinamičnim likom ohranil hitrost, je igra delovala prav fantastično. Vse naštetu velja tudi za Alone 3, edina smola zanj pa

no prepíše na trdi disk. Vendar uvodne kritike ne gre razumeti napak. Igra nikakor ni slaba, le pretirano dobra ni.

Nadaljevanje zopet prinaša igranje v vlogi detektiva Carnbya, ki se kasneje z magijo Indijancev Navajo spremeni v pumo, nato pa postane pravi šerif s klobukom, zvezdo in obveznimi špičaki. Vse lepo in prav, toda že v obeh predhodnikih ste lahko igrali kot moški ali ženska, prevzeli vlogo majhne punčke ali se preoblekli v Dedka Mraza. Enak ostaja tudi menu, v katerem izbirate, uporabljate in pregledujete predmete zbrane med preiskovanjem. Zopet vidite 3D sliko vektorskega predmeta, poleg pa so vedno navedeni tudi vsi načini uporabe. Še vedno lahko izbirate med štirimi načini premikanja, pač glede na trenutne okoliščine. Lahko se bojujete golih rok ali z orožjem, preiskujete okolico ali odpirate vrata, porivate predmete ali skačete naokoli. Tokrat so se programerji z orožji zares potrudili, saj vam je na razpolago prava mala orožarna. Kramp, bič, sablja, winchester puška, šibrovka, revolver, kolt in mitraljez Gatling je le nekaj pripomočkov, s katerimi boste izprašili hlače zombi-revolverašem. Žal vam tudi sovragi ne ostanejo dolžni, kajti smrt je v Slaughter Gulchu vsakdanja kakor pohan sir s tatarsko v Zlati ladjici. Igra je kljub možnosti nastavitve težavnosti na tri stopnje celo na najlažji dokaj težavna. Streliva vam venomer zmanjkuje, sovragi se pojavljajo

iz nič, merjenje s puško je še vedno prepuščeno goli sreči, kar pa za nasprotnike seveda ne velja. Večkrat se še zaveste ne, pa že končate s petimi metki med rebri, medtem ko vaš kolt še niti ni prišel do besede.



Ja ti bik, no! Kaj si pa ušpičil?! Kdo bo pa zdaj pobrisal?



Zdaj se moram pa res nehati ličiti! To ne vodi nikamor, boše kdo kaj misli...

je, da tokrat pišemo leto 1995. Grobi vektorji naenkrat niso več v modi in nihče ni navdušen nad dejstvom, da se igra, ki na CD-ju zavzame (glede na medij) borih 35 MB, ne le namesti, temveč dobesed-

no prepíše na trdi disk. Vendar uvodne kritike ne gre razumeti napak. Igra nikakor ni slaba, le pretirano dobra ni. Nadaljevanje zopet prinaša igranje v vlogi detektiva Carnbya, ki se kasneje z magijo Indijancev Navajo spremeni v pumo, nato pa postane pravi šerif s klobukom, zvezdo in obveznimi špičaki. Vse lepo in prav, toda že v obeh predhodnikih ste lahko igrali kot moški ali ženska, prevzeli vlogo majhne punčke ali se preoblekli v Dedka Mraza. Enak ostaja tudi menu, v katerem izbirate, uporabljate in pregledujete predmete zbrane med preiskovanjem. Zopet vidite 3D sliko vektorskega predmeta, poleg pa so vedno navedeni tudi vsi načini uporabe. Še vedno lahko izbirate med štirimi načini premikanja, pač glede na trenutne okoliščine. Lahko se bojujete golih rok ali z orožjem, preiskujete okolico ali odpirate vrata, porivate predmete ali skačete naokoli. Tokrat so se programerji z orožji zares potrudili, saj vam je na razpolago prava mala orožarna. Kramp, bič, sablja, winchester puška, šibrovka, revolver, kolt in mitraljez Gatling je le nekaj pripomočkov, s katerimi boste izprašili hlače zombi-revolverašem. Žal vam tudi sovragi ne ostanejo dolžni, kajti smrt je v Slaughter Gulchu vsakdanja kakor pohan sir s tatarsko v Zlati ladjici. Igra je kljub možnosti nastavitve težavnosti na tri stopnje celo na najlažji dokaj težavna. Streliva vam venomer zmanjkuje, sovragi se pojavljajo

Edina obramba proti težavnosti igre je nenehno shranjevanje pozicije, ki je razdeljeno na štiri področja, vsako s po desetimi praznimi mesti. Tako lahko shranite do 40 pozicij, kar bo gotovo zadostovalo. Avtorji so ljubeznivo dodali 10 že shranjenih pozicij, ki prikazujejo del razpleta igre in predmete ter orožja, na katere boste pozneje naleteli. Gre skratka za to, da bi igralcu ohranili zanimanje do igre in ga vzpodbudili naj se lastnoročno dokoplje tako daleč.

V igro je po besedah programerjev kljub majhnosti mesteca vključenih 270 ozadij in 60 različnih likov, med katerimi bodo le redki na vaši strani. V pomoč vam je tudi zemljevid, ki se kakor v Doomu prikaže s pritiskom na tipko TAB. Kljub navidez klavstofobično majhnem mestecu, je igralna površina, na kateri poteka igra zaradi izkoriščenosti hišnih nadstropij, pokopališča, jam in tunelov, presenetljivo velika. Ugaja dejstvo, da se stalna glasbena podlaga predvaja neposredno s CD-ja, tematsko pa je odlično prirojena. Z legendarno kavbojsko brenkalico (pojoči glavnik), kakršno je uporabljal že Terence Hill v filmu "My name is Nobody", vam v ušesih res pričara vzdušje divjega zahoda.

# DARK 3

## loba skriva v hladilniku?

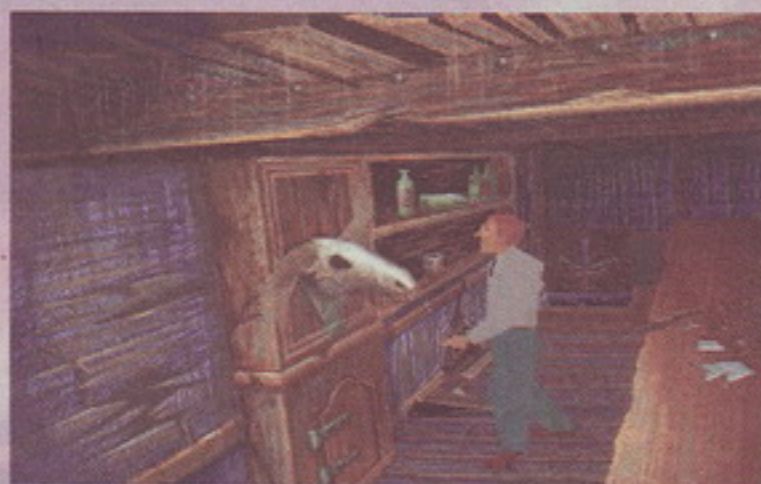


Grrr... Najprej reče naj nesem v tisti kot, nato nazaj v klet, pa spet gor... Kdo je to dolžan prenašati?

scene, saj je mesto skrbno in strašljivo izrisano, zgodba pa se razvija napeto in brez neumnih logičnih luknj. Uporaba predmetov za reševanje ugank je ostala kot v prvih dveh delih preprosta in napol očitna, smola pa je, da jih je zopet preveč.

Vmesne sekvence, namenjene poviševanju adrenalina in pojasnjevanju zapleta, bi lahko izpušile prevelike vektorske like, branje oziroma poslušanje vsebine najdenih dokumentov pa je že zgodba zase. Vsi dokumenti so kot govori posneti na CD, bere pa jih več različnih glasov ali bolje naglasov. Vsi so prijetni ali vsaj spodobni, razen enega. Glas norega inženirja ima namreč ogaben nemškutarski naglas, ki para živce in ušesa, zapovrhu pa govori še same neumnosti. Igra ponuja tudi nekaj dodatnih zanimivosti, kot je naprimer možnost namestitve v Okenskem okolju ali popoldansko branje priloženega "časopisa", v katerem boste našli nekaj namigov in pojasnil k zgodbi. Alone in the Dark 3 bo gotovo ustrezal navdušencem, ki so "obrnili" prvi nadaljevanji ali pa tovrstnega tipa iger še niso igrali. Mnogim drugim pa bo kljub pravšnji ceni prinesel preprosto premalo novega.

Igro smo si sposodili v trgovini Mr. CD-ROM na Vodnikovi 187, tel.: 061 159 7511.



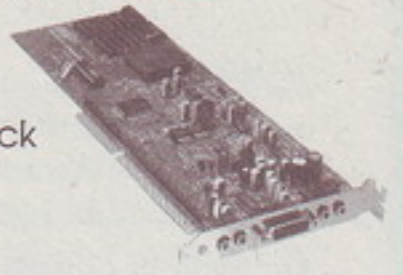
Ej, Lisa, ti gotovo veš, čemu tak podnaslov!

Format	PC CD-ROM (386, 4 MB)	
Tip	arkadna pustolovščina	
Založnik	Infogrames	
<b>SKUPAJ 70</b>		
66	81	76

## Advanced GRAVIS

PC zvočne kartice, igralne palice

- UltraSound
- UltraSound MAX
- ACE
- Analog in ProJoystick
- PHOENIX
- GamePad
- MIDI Adaptor

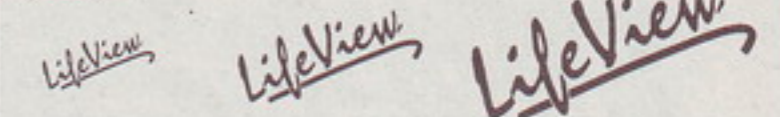


**Audio Card Enhancer ACE** (512Kb razširljiv na 1Mb)  
**Valovna sinteza na vseh FM zvočnih karticah**  
 32 glasna prava valovna sinteza, 16 bitno 44.1KHz predvajanje, General MIDI set, DDSP, bonus CD-ROM z več kot 100Mb programov

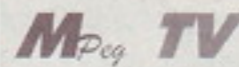
**PHOENIX** (Igralna palica za simulacije)

**Najboljša igralna palica za letalske simulacije**

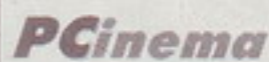
Z eno samo napravo lahko nadzirate višino, zakrilca, hitrost, krmilo, letalske kontrole in kontrole za nadzor orožja



(zajem videa, tuner, teletext, zvok, JPEG in MPEG 1 format, kompresija in dekompresija v realnem času)



(sprejem TV na PCju, MPEG 1 predvajanje filmov, zvočna kartica, daljinski upravljalac)



(MPEG 1 predvajanje filmov, zvok, daljinsko upravljanje)

**Encoder II** - profesionalna izvedba Encoderja I (640x480 do 16,7 milijona, 800x600 do 65536 barv, 6 stopenjski predpomnilnik, izhodi: kompozitni video, S-VHS video, SCART RGB)

**Encoder I** (PC VGA slika na TV, video rekorderju)

**Video I, Video II** (obdelava video slike na PCju)

**Tuner I, Tuner II** (TV tuner na PCju)

**PC TV card** (omogoča gledanje TV na vašem PCju)

## GALLANT zvočne kartice, zvočniki, CD-ROM enote

**SC-60** • 16 bit stereo, združljiva s Sound Blaster, AdLib, MSS, MPU-401, MIDI, MPC level 2, Multi-CD

**SC-6000** • SC-60, pasivna zvočnika, mikrofoni

**GSP-330** • 40W aktivni zvočniki

**GSP-1000** • 80W aktivni zvočniki

**CD-ROM enote**

- Wearnes • Sony
- Mitsumi ...



## Steinberg

programi in strojni dodatki za PC, ATARI in MAC

- Cubase Lite
- Cubase Compact
- Cubase 2.5
- Cubase Score
- Cubase Audio
- Music Starter Pac
- Music Station
- Wave Player Plus
- Digital Studio Kit
- X-DMC digital music card



**Posebne promocijske cene**

- Music Station (sekvencer s stilom)
- Wave Player Plus

**Oprema za hard disk recording**

- ATARI Falcon 030 (razširljen na 16Mb)
- SCSI zunanji trdi diski (1Gb - 2Gb)
- Cubase Audio 16+ za ATARI Falcon
- FDI (Falcon Digital Interface) in FA-8



ŠUMI Electronics d.o.o.

Ješetova 14/g, 64103 KRANJ

Tel/fax/modem: 064/311-043, mobitel: 0609/628-861

# STAR TRAIL

## MOČVIRJE

Ko prispete v močvirje, na jugovzhodu najdete skrinjo, v kateri je poleg ostalega tudi mreža in dokument, ki ga dobro preučite. Na sredini močvirja naletite na prebivalce močvirja, ki vam obljubijo, da vam bodo pomagali, če boste tudi vi njim. Ubijte pošast in za nagrado boste dobili odgovor, ki vam pomaga v vašem iskanju Agdana. Pri iskanju Star Traila boste morate najprej obdarovati Phex duhovnika, nato pa še predati orožje. Videli boste Agdana, vendar morate iti najprej še do stare ženske na jugozahodu močvirja. V bližini njene kočje najdete zel in še nekaj uporabnih predmetov v cizi. Starka vam za vaše znanje podari stekleno kroglo čarovnikov na severu močvirja in odpre čarobna vrata v grad. Ker že poznate pot, se odpravite do čarovnika, pri katerem morate pravilno izbrati besede (odgovori so: Love, Life in Faith). Pri čarovnikovih ostankih najdete kristalno kroglo in zelo zanimiv pergament. Pokončati morate tudi starko, ker vam poskuša streči po življenju. Preiščite preostanek močvirja in na severu najdete poleg potoka nahrbtnik, v katerem se nahaja zlati prstan. Nahrbtnik dobite s pomočjo mreže. Pojdite na zahod in našli boste zel, ki je omenjena na pergamentu. Oseba, ki nosi nahrbtnik, naj vzame zel številka 18 in naj jo uporabi na inventarju. Sedaj pojdite nazaj v Lowangen in vstopite v mesto skozi skriti vhod in izročite Agdana. Za nagrado od mojstra Eolana dobite ključ za skrivni vhod.

V Phex templju uporabite podkupnino in vprašajte o Star Trailu in izvedeli boste, kam morate iti. Zapustite Lowangen skozi skrivna vrata. Ko pridete ven, naletite na izredno močne čarovnike, ki hočejo imeti vaš življenski kamen. Izročite jim ga. Toda čarovniki se pritožujejo, da ni pravi. Odpravite se brez kamna v Lowangen in obiščite Ailana. Pojdite v njegovo bivališče in vzemite pravi Salamander Stone in končno zapustite Lowangen ter se odpravite v Blood Peaks.

### BLOOD PEAKS LEVEL 1

V prvi etaži odkrijete tri velikanska skladišča, v katerih staknite vse, kar vam srce poželi. V skrinji boste našli dva ključa, v naslednji poleg roke na desni pa še bronasto ploščo, ki jo prav tako vzemite. Ostale skrinje vsebujejo zdravilne napitke, denar, itd.. Vzemite kar potrebujete in se odpravite eno etažo nižje.

### BLOOD PEAKS LEVEL 2

Poleg novih skladišč, odkrijete tudi celice. V eni izmed njih (na levi), kjer najdete mrtvega čarovnika, vzemite lažni Salamander Stone. Od drugih oseb v celicah, je edini zanimiv Thurazz, ki se vam pridruži, dokler ne zapustite Blood Peaksa. Ob dvoboju in v skrinji najdete ključa. Zanimiv je tudi čarobni prstan, ki se nahaja na severu etaže in epruveta v skrinji.

Potem ko se odžejate z vodo, se odpravite naprej in v neki sobi boste našli stensko omaro, katero lahko s pomočjo kopja odprete. Vstopite skozi omaro. Naletite na leglo pajkov in mrežo, ki jo uničite z svojim mečem. Najdete tudi okostnjaka, kateremu vzemite čarobno orožje. Če greste naprej na sever, naletite na gnezdo, polno pajkovih mladičev. Pojdite eno polje nazaj in naj eden iz vaše družine pije iz epruvete. Pošljite tega člana samega naprej. Član bo uničil vse mladiče in tudi veliko pajovko, ki mu zaradi napitka ne more storiti ničesar. Združite družino in južno od gnezda najdete vdolbino v steni, kjer so dragulji in ključ. Sedaj se odpravite v naslednjo etažo navzdol.

### BLOOD PEAKS LEVEL 3

Tu ni razen raznih orožjih, hrane, napitkov in rastlin, nič posebej pomembnega. Po tatvini bodala in potem ko "odpustite" Thurazza, se odpravite ven iz temnic, ne da bi našli Ingrammoscha. Preden se odpravite v Tjolmar, da bi našli Ingrammoscha, zavijte še v mesto Tiefhusen.

## TIEFHUSEN

Na severu mesta naletite na Hensgerja, ki se bo pogovarjal z vami samo če imate priporočilo kake druge osebe. Ob iskanju take osebe, pridete do gostilne "Healthy World". Po seljenju od mize do mize, končno naletite na Janderja, ki pove nekaj o Star Trailu in poskrbi za Hensgerja. Odpravite se sedaj nazaj do Hensgerja, se z njim ponovno pogovorite in ga prosite za pomoč pri Star Trailu in se dogovorite, da se boste zopet srečali ob sončnem zahodu. Čez nekaj časa, ga ponovno srečate in vas bo vodil v klet, toda Hensger vam ne bo sledil noter, ampak vas bo preprosto zaklenil. Znašli ste se v Phex templju.

## PHEX-TEMPELJ

Iz kletne sobe uidete ven skozi skrivni vhod v steni. Najdete se v prostoru, od kamor greste na levo, kjer se nahaja skrinja, v kateri najdete sekuro. Če greste na desno, najdete v skrinji Phex čelado in Phex ščit. Ko se vrnete iz sobe na desni, vam pot zapre čarovnik "Poltergeist", katerega odpravite s čarovnijo za pobijanje duhov.

Zahodno od teh sob se nahaja kamnita plošča, kjer se vam, če pravilno odgovorite na vprašanje ("Night"), odprejo skrivna vrata. Vstopite skozi novo nastali vhod in naletite še na drugo kamnito ploščo, kjer morate pravilno razporediti tri karte. Ko to storite, se vam ponovno odprejo nova vrata. Če zmagate v spopadu, dobite moder ključ. Naprej na vzhodu odkrijete recept. Ko ga poberete, se za vami zaprejo vrata na zahodu, pojavi se nova vdolbina v steni, kjer se pojavi še en recept, ki povzroči vdolbino na jugu. Ko poberete še tega, je pot na zahod ponovno prosta.

Na vzhodu najdete žrtevno skodelo, v katero položite nekaj kovancev. Nato uporabite skodelo in le-ta vas prenese na jugovzhod. Ponovno se vrnite nazaj in odkrijete še ena skrivna vrata, skozi katera lahko pozneje zapustite temnico. Na severovzhodu naletite na Hensgerja, ki vam razloži, da je iskanje za Star Trailom nesmislen in da je vse bila samo šala. Sedaj zapustite temnice in Tiefhusen ter se odpravite v Tjolmar.

## TJOLMAR

V Tjolmarju obiščite gostilno 'Red Lotus', kjer izveste, da živi Ingrammosch v hiši na zahodu mesta. V Rahja templju izveste, da je bil Ingrammosch v mestu in da ga že nekaj časa ni nihče videl. Odpravite se do njegove hiše. Salamander Stone bo začel utripati. Palček bo prišel iz hiše, vendar to na žalost ni Ingrammosch. Opravite z njim na hitro in vstopite v hišo.

### INGRAMMOSCHOVA HIŠA LEVEL 1

V hiši najdete listič (2 levo, 4 desno, 4 levo). Če stečete od vhoda mimo dveh delov zidu na levi, zaslišite značilen zvok. Nazaj do vhoda in tokrat storite isto, le z štirimi zidovi. Obrnite se na levo in se dotaknite zidu ter s tem odprite pot na zahod. Vstopite skozi novo odprino in nadaljujte naprej. Vrata za vami se zaprejo, znajdete se se v sobi z drevesi. Preiščite drevesa in našli boste ključ ter zdravilne rastline, s katerimi obnovite vaše moči. Preiščite tudi dva lističa, ki jih najdete zahodno od dreves. Da bi prišli ven, morate ločiti vašo družino in uporabiti ročico na mehanizmu hkrati s tem, da nekdo dvigne pregrado. Nadaljujte pot po hiši in na severozahodu boste odkrili dva pomembna predmeta. Naprej na jugu srečate "bojevnico na debelu". Če jo hočete rešiti iz ledenega plašča, uporabite čarovnijo "Snow melt". Punca vam za nagrado podari ključ. Ponudite ji tudi mesto v vaši družini. Naprej na zahodu odprite z obema ključema najprej vrata, nato pa še skrinjo. Dobite zelo pomemben predmet, ki ga potrebujete za končni dvoboj.

Kip, ki ga najdete na vzhodu, vzemite ravno tako s sabo in končno pojdite do stopnic, ki naj bi vodile navzdol, toda izkaže se, da to niso prave stopnice (posledice so zelo opazne). Zato pojdite še naprej na sever, kjer naletite na zid, ki je samo navidezen. Pod njim se nahajajo stopnice, ki zares vodijo en nivo nižje.

### INGRAMMOSCHOVA HIŠA LEVEL 2

Najprej na severu temeljito preiščite skrinje, v katerih se nahajajo ključni za ključavnice na zidovih. Na drugem koncu hodnikov najdete zdravilni napitek in recept na mizi. Končno naletite tudi na prehod, kjer vas obstreljujejo puščice. Pošljite svojega čarovnika naprej, zaščitene z maksimalno možnimi zaščitami. Ko pride do konca poti, naj z urokom teleportira preostalo družino. Skozi navidezni zid, na katerega naletite, prispete v veliko sobo, kjer najdete mnogo skrinj z zdravilnimi napitki in denarjem. S ključem odprite ključavnico na vzhodnem zidu in odpre se vam prehod v labirint, kjer po štirih dvobojih dobite štiri dele amuleta. Hitro se odpravite z vsemi štirimi deli amuleta na jugovzhod (Amulet Wall), kjer s pomočjo amuleta odpravite ta zid. Povzpnete se po stopnicah, ki se pojavijo in zapustite Ingrammoschovo hišo.

## TEMPELJ BREZIMENIH

Po kratkem dvoboju kmalu na začetku na zahodu, dobite dokument, s pomočjo katerega lahko odprete vrata na vzhodu (prava beseda je "Kult", kombinacija pa 1945). Vrata se odprejo in znašli se boste na poti, polni teleportov. Prebiti se morate do sobe s stebri, ki se nahaja na zahodu.

Odgovor na vprašanje stebra je "Arkandor". To vam omogoči pot na jug, kjer najdete čelado in zmajev čekan, s katerim lahko odprete zmajeva vrata. Najdete se pred težkim bojem, kjer morate uporabiti vse moči, da iz njega pridete živi in zdravi. V sobi spodaj najdete Ingrammoscha, ki ga po boju z zmaji rešite. Od Arkandora dobite nazaj Salamander Stone; sedaj zapustite tempelj skozi novo nastali izhod na severu.

Igre je končno konec, vidimo se (mogoče) v tretjem delu sage Realms of Arkania.

P.S. Igral sem nemško verzijo igre "Sternenschweif", zato nisem prepričan če so imena mest, prostorov in oseb pravilno prevedena v angleščino, rešitev sama pa je enaka v obeh verzijah.

# Little Big Adventure

## Najprej par nasvetov:

- vse plakate, napise,... lahko berete. V "NORMAL MODE" pritisnite preslednico. Tako lahko preiščete tudi vse omarice, kante za smeti,... kjer najdete energijo, ključ, denar in pozneje čarovnijo.
- za novo življenje potrebujete škatlico za deteljico, le-to pa zapolnite z deteljico. Obojih je v igri zelo malo.
- vseskozi se veliko pogovarjate z vsemi liki, kadar je le mogoče.
- ne približujte se belo kloniranim slonom!
- s F1-F4 menjate oblike obnašanja.
- s F6 si na opcijah dajte agresivnost na ročno izbiro: lažje se je tepsti.

## CITADEL ISLAND

Pustolovščino začnete v zelo majhni, tesni celici. Presedlajte na "AGRESIVE MODE". Po majhni telovadbi vas pride paznik miriti. Pokončajte ga in se poslužite dvigala, ki vas pripelje do naslednjih dveh paznikov. Obema pokažite svoje pretepaške sposobnosti. Zadnji vam zapusti ključ, s katerim odprete bližnja vrata. V naslednjem prostoru pazite, da pazniku prekrizate pot do alarma. V prostoru nad tem v omari najdete vašo osebno kartico (Id card) in zemljevid (Hololmap). Za špansko steno se preoblečite v zdravniško uniformo. Po stopnicah odkorakajte v prostor nad vami. Tam morate biti v "NORMAL MODE". Pazniki vas ne opazijo, ker mislijo, da ste eden od njih. Tistemu ob gumbu se hinavsko splazite za hrbet in mu preštejte kosti. Z naslednjim opravite enako. Od slednjega dobite ključ za vrata. Po prstih se v "DISCREET MODE" splazite za hišo vojaka in na odlagališču za smeti pritisnite Space. Pobere vas smetarski avto in vas mimo vseh vojakov popelje do končne postaje. V hiši dobite lepo vsotico denarja. Na novi lokaciji se čez rešetko spustite v kanalizacijo. Poberite škatlico za deteljico, ki sedaj že čaka, da se zapolni. Ena je skrita pri izhodu iz bolnice. Malo naprej so vrata v lekarno. Vstopite, notri pokončajte prodajalca in mu sunite visoko koncentriran sirup. Medtem se vam pridruži klonirani slon. Ker vam njegova družba ni všeč, mu pobeginite. Strategijo prepuščam vam (predlog: tek). Naslednjo lokacijo pretečete, na naslednji pa vaš čaka vaša draga. Z njo greste v hišo in se začnete pogovarjati. Po pogovoru hitro stecite v dnevno dobo in se skrijte za kavč (v DISCREET MODE pritisnite preslednik). Medtem prideta dva kloniranca in odpeljata vašo drago. Razglejte se po hiši. V spalnici dobite nekaj energije, katere vam zagotovo primankuje. V delovni sobi najdete svojo obleko in čarobno kroglo, katera bo v nadaljnih vaših najučinkovitejših orožjih. V kuhinji najdete ključ, ki odpira vrata v klet. Tam je skrivni prehod za sodom, ki vam bo služil pozneje. Uporabite dimnik za izhod na prosto. Na prejšnji lokaciji stecite mimo vojaka, ki straži vhod v pristanišče. Pred pristaniščem na klonirancu uporabite vašo novo pridobitev, čarobno kroglo. Slon vam pusti ključ, katerega uporabite na vratih. Sedaj potrebujete samo še karto za trajekt. To vam da slonček, ki čaka na rešitelja, da mu naredi red v skladišču. Tu uporabite vašo sokobansko žilico. S karto, dobljeno po po dobro opravljenem delu, imate dostop do naslednjega otoka.

## PRINCIPAL ISLAND

Prispeli ste v pristanišče. Na poti na drugo lokacijo (sever) si vzemite čas za dva kloniranca in vojačka. Pri zaporu se pogovorite s kuncem, katerega okno od celice gleda na jarek, v katerega se morate vtihotapiti. Le tako lahko pozneje dobite rdečo kartico. Pojdite v knjižnico, kjer se pogovorite z vsemi liki. Tip, ki nenehno pije vodo, izrazi željo, da bi zelo rad pil vodo z drugačnim okusom. Na lokaciji levo in dol pokončajte kloniranega kunca. S tem si pridobite zaupanje meščanov. Dva kunca, ki se pogovarjata na spodnjem delu lokacije, vam pokažeta skrivni predor do ključavničarja. Ta vam da ključ, s katerim odprete vrata zraven njegove hiše. Sedaj imate dostop do novih prostorov. Tu se pazite dveh siper klonov. V trgovini si dopolnite inventarij z bencinom. Zunaj trgovine vam bo lokalna cipa ponudila pomoč: brezposledičen prehod mimo stražarja, ki čuva vhod v hišo.

Le kaj je notri? Vanjo se vtihotapite skozi streho. Človek notri nekaj blebete o legendi in vam pove za človeka, ki vas bo odpeljal z otoka. Pojdite na lokacijo južno. Tam je nekakšen mobil. Iz njega izstopi vojaček in steče na malo potrebo. Med opravljanjem te male potrebe ga prebutajte. Vzemite avto in se odpeljite do zbiralnika vode zunaj mesta. V zbiralnik vode zamešajte rdeč sirup. Odpeljite se nazaj v mesto. Pojdite v knjižnico. Tam vam tip ob vodnjaku pokaže dokumentacijo o legendi. Izveste, da se še več nahaja v templju, ki je v puščavi. Odpravite se v vojaško taborišče, kjer si sposodite avto, ki vas odpelje v pristanišče št.2 na tem otoku. Ribič vas odpelje v prej omenjeno puščavo. Na končni postaji preko čeri priskakajte do obale. Tam se prebijete preko topov in vojakov do vhoda v tempelj. Modrec, ki modruje pred vhodom, vam še nekaj sila pametnega pove. Tempelj je nekakšen arkadni del igre, zato ga prepuščam vam. Na koncu templja najdete čarobno knjigo. Vrnite se na Principal Island. Na 1.lokaciji je sedaj naprodaj čoln. Kupite ga. Z njim imate dostop do vseh otokov na tej polobli, vključno s Hamalajo. Odplujte na Proxima Island.

## PROXIMA ISLAND

Od prodajalca sesalcev kupite sesalec. V hiši za ograjo dobite od slončka digitalno ploščico. Sesalec dajte mestnemu izumitelju, ki je lokacijo levo. Naredil vam prototip nahrbtnne rakete. Hišo zraven njega straži klon. Ključ, ki vam ga zapusti, odpira vrata v hišo. V hiši živi kunec, katerega brat je v zaporu. Ker vam kunec zaupa, vam da rdečo kartico. Na prejšnji lokaciji pojdite v muzej. Skozi rešetko se spustite v podzemlje. Čez naslednjo rešetko se dvignite zopet na površje. Sedaj ste v zaporu. Premlatite paznika. Premaknite ročico in zopet pojdite v muzej, tokrat skozi podzemlje. Tu vključite nahrbtnno raketo in poletite po hodniku. Pazite, da ne stopite na lesena tla, ker se vključijo senzori. Zato ne prestando letite. Spustite se pri gusarski zastavi in jo vzemite. Odletite naprej. V drugi dvorani se spustite pri zakladu. Najdete zlat ključ, ki odpira vrata v skrivni sobi za sodom v kleti vaše hiše. Odletite iz muzeja po isti poti kot ste prišli vanj. Pojdite na Citadel Island. V skrivni sobi odprite vrata. Tam najdete zelo potrebna predmeta. Na znaku v tej sobi uporabite dobljeni rog. Našli boste 5 deteljic. Rog lahko uporabite na vsakem takem simbolu. Pojdite nazaj na Proxima Island. Tam najdete dve prevozni sredstvi. Obe vas popeljeta do dveh kamnov. Ko vam en kamen pove geslo za drugega, pojdite do drugega. Tisti vam pove geslo za prejšnjega. Ko aktivirate oba kamna, se odpravite do svojega čolna in naj obesite gusarsko zastavo ter se tako opremljeni odpravite na Rebellion Island.

## REBELLION ISLAND

Pojdite v šotor, kjer vam vojak pove kje je njegov nadrejeni. S hroščkom se odpeljite tja. Govorite s polkovnikom, ki vas napoti nazaj v pristanišče. V čolnarni vas že čaka do zob z vojaki oboroženo plovilo. Odpeljite se v Hamalaje novim akcijam naproti.

## HAMALAYAS MOUTAINS

Ko se izkrcate, na isti lokaciji najdete oddajnik in ga uničite. Pojdite 2x gor in pot nadaljujte v tanku. Ko pot končate, se prebijte do vrat, ki jih straži kunec. Ko pridete notri, se prebijte do ječe z zaprtim generalom. Rešite ga in pot nadaljujte gor po prostoru. Prišli boste do line, ki vodi na drugo stran Hamalaj. Znajdte se sredi SP v slalomu za snowboardarje. Odsmučanje 1. tek. Na lokaciji levo, vas v zasedi pričakajo bogomolkam podobne živali. Ste sredi vasi kunccev. Poskusite vaško juho. Iz šotor pridrvita dva kunca in začneta protestirati. Zahvalita se za pomoč. Eden vam odpre predor do zapuščenega pristanišča. Prebijte se v skladišče. Tam iz celice rešite elfa. Da vam tri deteljice. Z nekakšno podzemsko železnico se prepeljite do tovarne. Tam uničite jajca, iz katerih bi se razvile gigantske bogomolke. Z avtom se vrnite v vas. Še enkrat poskusite vaško juho. Eden še vedno ni zadovoljen z vašim obnašanjem. Seveda je vesel, ker ste se znebili bogomolk, zato vam odpre skrivni predor skozi sveti koren. Tam pojdite na levo, kjer se prebijte skozi

vojaško utrdbo. Seveda se znebite vsega živega. Ko pridete do pomola, kjer je zasidrano nekakšno plovilo, pojdite levo. Tam zaigrajte na zlato piščal. Led se začne topiti. Dobite stekleničko čiste vode. Pojdite nazaj v puščavo (white leaf desert). Modrec, ki modruje pred vhodom v tempelj, vam v zameno za piščal da kitaro. Naslednja postaja je Principal Island. Če hočete še eno škatlo za deteljico, pojdite na lokacijo, kjer ste vojačku med opravljenem male potrebe sunili avto. Na obali (nad. višina mora biti nujno ista kot gladina vode) poletite z nahrbtnno raketo. Na otočku najdete škatlico. Še na istem otoku se prebijte na streho zopora. Pojdite do vrat z modro ključavnico. Tam z varne razdalje obstreljajte, sedaj z zlatimi krogli, super klona. V utrdbi se dokopljite do blagajne. Notri najdete meč in pismo, ki vas vodi na Citadel Island. Pogovorite se z vašim sosedom, ki vas povabi v hišo in mu izmaknite osebno kartico z mize. Pojdite nazaj na Hamalajo in se prebijte do čolnička, ki čaka na vas. Od tu imate dostop do novih otokov, sedaj na severni polobli. Izberite Brundle Island.

## BRUNDLE ISLAND

Čuvaju pokažite ukradeno osebno kartico. Na desni prebutajte klona. Dobite tri deteljice. Na levi na strehi odprite vrata v zidu s pomočjo roga. V stavbi najprej posvetite čas pazniku v celici, potem pa še klonu na ploščadi. Dobite ključ, ki odpira bližnja vrata. Tu pridete v lase s kuncem. Toda ne navadnim. Kakšen napredek, kakšen zavirljiv domet njegovih šiber! Ko ga pokončate, pot nadaljute. Ključ za naslednja vrata najdete v sodu pred njimi. Iz naslednje sobe so upravljani vsi kloni na tem planetu, zato ne boste imeli lahkega dela. Najprej ubijte paznika, ki lahko aktivira gumb za seboj. Potem uničite še glavni računalnik in seveda vse živo v sobi in vse gube, s katerimi so aktivirani kloni. Po opravljenem delu skočite čez zid na spodnjem desnem kotu te lokacije. Pojdite ven iz stavbe. S čolničkom se odpeljite na Tipett Island.

## TIPETT ISLAND

Prostor levo je špecerija. Naponite si kante s bencinom. Ribič vam ulovi ključ za vrata, ki vodijo do drugih lokacije. Pridete do Twinsun kluba. Ker redarjem nočete dati denarja, se razjezijo. Seveda jim jezo povrnemo z mečem. V baru atraktivni skupini dajte kitaro. Lastnik lokala vam, ker občinstvo postavite na noge, pokaže skrivni prehod. Čez vodo pridete tako, da skočite na velikansko rakovico. Prehodite še malo lokacij in prišli boste na površje. Tam vas čaka leteči dinosaverček. Zajahajte ga in odletite na Fortress Island.

## FORTRESS ISLAND

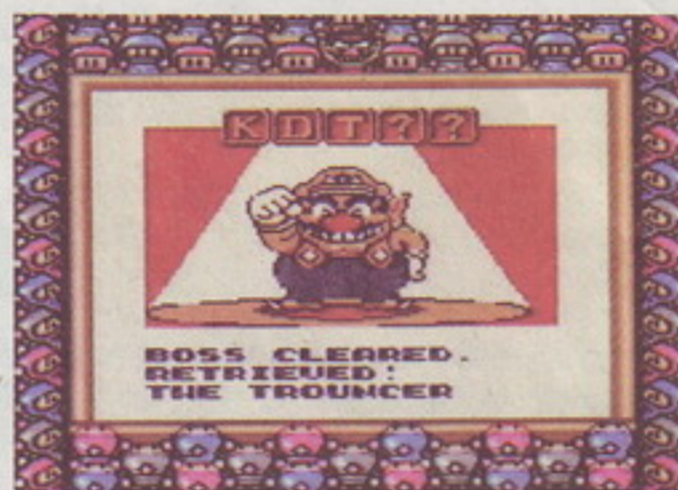
Zajec vam pomaga skopati skrivni rov, če eliminirate vse čuvaje in oklepno vozilo. V podzemlju se srečate z novimi prototipi klonov. Ko prečkate bazen, ki ste mu prej zaprli dotok vode, pridete do celice, kjer je zaprta vaša draga. Toda to je ponaredek vaše drage: rezultat novih poskusov smešnega doktorja. Zvabila vas bo v past. Seveda se ji ne morete upreti. To plačate s pristankom v celici. Začetek je enako zrisan kot zapor v psihiatrični bolnici. Uuu, kje je že to! Ponovite postopek, ki ste ga nakazali paznikom na začetku igre. V naslednjem prostoru srečate klon vaše drage. Odolžite se ji za prejšnjo zvijačo. V naslednjem prostoru se na zidu prikazuje že znani simbol. Aktivirajte ga z rogom. Tu najdete zadnji, tretji kamen. Polijete ga s čisto vodo. Toda iz strani, ki gleda na vhod (desno). Do tal ste zrušili obzidje. Sedaj, ko ni več zidu, je na zgornjem delu lokacije dostop do novih prostorov. Prišli ste do umetnega nasipa, mostu ki ga doktor gradi za hitrejši dostop do središča otoka. Ta "nasip" pretečete. Samo na eni lokaciji vam neki slon da ključ za bager. Priti morate do nekakšne zelene utrdbe. Tam so napol vidne stopnice, ki vodijo do vrha. Na vrhu se srečate s doktorjem. Ker ste spretnejši, ga porinete v morje. Rešite vašo drago. Odprite še en simbol (z rogom). Pojdite še nadstropje nižje, kjer vas, prej v morje porinjeni doktor, izzove na zadnji dvoboj. Še enkrat si vzamete čas in mu pokažete nekaj zamahov s sabljo. Vrata se odpro in... in igre je konec.



## Vaje za mlade pirotehnike

**K**er je Game Boy tako usodno zapisan platformskim poskočnicam, nas vsaka igra, ki ne spada v omenjeni žanr neizmerno vradosti, če gre ob tem za žepno priredbo sicer popolnoma enostavnega klasika, pa še toliko bolj. Da, Warioblast je to, kar igralci prepoznamo tudi pod imenom Bomberman ali Dynablast.

Igra je ostala kar se da zvesta originalnemu konceptu: Dva možica - tokrat Bomberman in Wario - si nastavljata bombe in se umikata njihovim eksplozijam za neprebojne zidove. Napetost igre se stopnjuje z večanjem obsega eksplozij, števila bomb in stopenjsko z naraščanjem števila sovragov ter spremembami labirinta. Trem rundam sledi obračun s stvarjo, ki se ji pravi pošastnokoncustopnje in ji zaleže šele več pravilno nastavljenih bomb. Vsak izmed zbombandiranih direktorjev nam zapusti neko večščino, ki jo poslej uporabljaj-



mo - najprej znanje branja bomb, nato hitreje odmikanje itd., poleg tega pa labirinti na zahtevnejših nivojih vsebujejo razne vrste posebnih polj, kot so teleporti ali usmerniki za "potujoče" bombe.

Tistim, ki so kadarkoli okusili igranje Bombermana v paru ali v skupini, bo odveč pojasnjevati, kako neizmerno nalezljiva je ta strast. Tudi Warioblast vam teh užitkov ne bo prihranil.

In še nekaj zelo resnega: Igra se je pojavila ravno v času, ko nas televizija obvešča o šokantni trgovini s pravimi bombami med srednješolci. Bombe v Warioblastu so tiste okrogle, s pecljem, in ne takšne kot vam jih utegne ponuditi šolski preprodajalec. Četudi so cenejše od povprečne igre za Game Boy, raje ostanite pri Warioblastu, če bi karkoli vedeli o preprodaji, pa to nemudoma sporočite policiji.



Format	(Super) Gameboy
Vrst	arkadna igra
Založnik	Nintendo
<b>SKUPAJ</b>	<b>87</b>

# PROBOTECTOR

**N**ekoč je bilo mesto, potem pa je prišlo Ono in ga kratkoma demoloralo (detalje pojasnjuje uvodna scena - ampak samo za tiste z dobrimi živci). Nekaj trenutkov za tem se je pojavil napis "maščevanje" in ob njem legendarni kiberheroj Probotector, postaven in samozavestno hladen kot vedno. Človeku, ki ti pri nespretnem manevriranju z avtom položi ograjo, še nekako odpustiš, prikazni, ki upepeli središče v katerem je tvoja najljubša ribarnica, pa malce težje. No, na tej zameri temelji vse kar se zgodi kasneje.

Za tistih 0,0001 promila populacije, ki bo igro takšnega tipa videla prvič, na hitro pojasnimo način igranja: S Probotom, ki nam nekaj časa kaže svoj profil, nato pa ga opazujemo iz ptičje perspektive, hodimo, skačemo in streljamo. Kaj? Sovražnikove vojske in mehanizacijo. S čim? S krogli, ki včasih celo poletijo na več strani hkrati, ali pa kar same od sebe poiščejo cilj. Za kritične situacije imamo pri roki tudi priprave, ki dezintegrirojo celotno občestvo trenutnega zaslona, vendar - varčno. In na koncu nivoja? Pomik zaslona se ustavi in pride upravnik rajo-

na, ki od nas zahteva nekoliko pozornejšo obravnavo.

Utružene noge si lahko za nekaj trenutkov odpočijemo med vožnjo v tanku. Šele tedaj opazimo, da se vojska alienov po inteligenci lahko meri le z enoceličarji (pa še to



primerjavo bi nam slednji po možnosti zamerili). Kot je menda vsakemu jasno, je skok pod tankovske gosenice precej smrtnosna masaža. Ampak ob tem je prvi pogoj, da se postavimo pred tank, no, v P2 pa nesrečniki staknejo večni pokoj tudi takrat, ko nas dohitijo odzadaj. Kako jim to uspe, ostaja uganka tudi najsodobnejši znanosti.

Canon  
**professional**  
 computers  
**GRAVIS**  
 ULTRASOUND MAX  
 Stegne 21c, Ljubljana  
 Tel: 061 1592-804, 575-963  
 Fax: 061 1592-804

Format	(Super) Gameboy
Vrst	arkadna ploščadna igra
Založnik	Konami
<b>SKUPAJ</b>	<b>69</b>

# ZERO TOLERANCE

## Pišem o Segi, v srcu mi poje Doom

Prejšnji mesec sem na tem mestu omenjal 32X in Doom (gl. Sonic & Knuckles: ježki se množijo). Medtem se mi je v neposredno bližino infiltriral izvod konkurENčne (velike črke gor ali dol), v kateri sem zgrožen prebral opis Jaguarja (okej, toleriram; tip ga je pač dobil v roke pred mano) in 32X. 32X??? 32X!!!!!! Odkod so dobili 32X, če pa so mi vsi božji prodajalci v Sloveniji zagotovili, da zadeve nimajo, ker je še preveč nova in zaenkrat predraga, da bi jo dali na police? Pa še piše, da jo lahko kupiš v Mladinski knjigi...



Urednikov dnevnik, zvezdni čas 8723/9, dodatni vpis: OČI so mu osteklenele. Brez besed je vstal, oblekel bel plašč in segel v svojo šolsko torbo. Zgroženo smo opazovali, kako je iz nje privlekel brizgo in dolgo, tanko iglo. V njegovih rokah se je čudežno prikazala steklenička, na kateri je pisalo T 61. Brizga se je polnila z rumenorjavo tekočino, njegovega pogleda nismo mogli več prenašati. Naenkrat je izginitil...

Besen kot le kaj sem odvijal v MK in vsem prisotnim obljubil evtanazijo, če mi v roku petih sekund ne dostavijo 32X in kupa iger, vključno Doom. Seveda je vmes posegla mirovna misija EU in komaj so mi dopovedali, da oni sploh nimajo te zadeve, da oni (oni drugi, ne MK) lažejo, da naj si zamislím zelen travnik, poln rožic.... (sledi tritedenska šok terapija v Polju)

Miren sem in sproščen... ljubim vse ljudi... ne bom več poskušal evtanazirati nikogar... ne bom, "Ej, Hropot!!" Petričev glas uniči še tako močno postavljeno psihološko bariero. "Tole so dali v MK zate, ko boš zdrav." Ni Doom, je pa Zero tolerance, igra, ki jo preživiš.

Prvi pogled: Doomov klon. Drugi pogled: Doomov klon. Tretji pogled (pripomba iz ozadja: "A te še niso zrihtal?")... Kva pa nej družga napišem (lublanščina - menda četrta lekcija), de bo dva kilo? Odgovor: "Izmisli si nekaj," kot ponavadi. Jah, če še do sedaj niste ugotovili, igra je Doomov klon. Zato se bom omejil samo na pluse in kikse. Plusi: vseskozi prisoten del karte, dobra orožja, pet tipov na izbiro (ekvivalentno petim življenjem), pardon, štirje tipi in ženska, različna pomagala, enakomerno naraščanje težavnosti, vračanje na že rešene nivoje po priboljške in strelivo, velika izbira omenjenega. Minusi: malo premajhen ekran z dogajanjem (pa mam doma TV z diagonalo cca 80 cm), sovražniki se pojavijo iz nič ali pa morda iz parasinklastičnega infundibula, pa relativno počasno je vse skup. Če ne bi videl Dooma, bi bila ocena mnogo, mnogo višja. Resnici na ljubo pa moramo priznati, da Mega drive po procesorski moči pač ni niti do kolen PC-ju, ker pa si verjetno še ne boste kupili 32X, da bi igrali Doom, lahko mirne duše kupite Zero tolerance. Pa še Accoladu lahko pišete za null modem kabel (for free!) in tako povežete med seboj dva Mega drive in se lotite pobijanja v dvoje (žal pa morate za to veselje imeti dve kasetki z ZT).

Do izida revije so pri MK dobili 32X. Test bo v eni naslednjih številkih.



Format	Mega Drive
Zvrst	klon Dooma
Založnik	Accolade
<b>SKUPAJ 79</b>	

# Sound BLASTER™

CREATIVE LABS

SoundBlaster PRO Value	11.700,00 SIT
SoundBlaster 16 Value	14.990,00 SIT
SoundBlaster 16MCD	19.600,00 SIT
SoundBlaster 16MCD+CSP	25.700,00 SIT
SoundBlaster 32AWE	38.400,00 SIT
Wave Blaster II	22.900,00 SIT

KOMPLETNI PRODAJNI PROGRAM, UGODNE CENE

### Discovery CD16 Creative Labs

- 680Mb CD-ROM enota Double Speed (300K/s), Multisession Photo CD, XA-Ready
- SoundBlaster 16 (16bit,44kHz,Stereo)
- Mikrofon
- Stereo zvočniki
- Vsa navodila in kabli

Vsebuje še naslednje: HSC Digital Morph, Kai's Power Tools, Aldus Gallery Effects, Altamira Composer, Lemmings, Children Screen singer, Aldus Photostyler V2.0 SE, The New Grolier Multimedia Encyclopedia, Microprose Bonus Pack...

47.800,00 SIT

### Game Blaster CD16 Creative Labs

Enako kot Discovery CD16 razen grafičnih programov in še naslednje: Joystick, Rebel Assault (Lucas Arts), Return to Zork(Activision), Iron Helix (Spectrum Holobyte), Sim City 2000, Lemmings, The New Grolier Multimedia Encyclopedia, Civilization, SilentService, F117A, Railroad Tycoon...

54.800,00 SIT

# CD ROM

MS Cinemania	5.900 SIT
KING'S QUEST VII	9.990 SIT
CREATURE SHOCK	9.800 SIT
WING COMMANDER III	11.400 SIT

1500 CD NASLOVOV  
UGODNE CENE

# RAČUNALNIKI

VELIKA MOČ DOSTOPNA CENA

486DX2 80MHz	143.000 SIT
486DX2 66MHz	139.900 SIT
PENTIUM 90Mhz	229.900 SIT

KONFIGURACIJE PO  
VAŠI ŽELJI

TEL (063) 851 624  
TEL/FAX (063) 856 134

# KFM d.o.o.

COMPUTERS

Cesta VIII/1, 63320 VELENJE, TEL/FAX 063 856 134

MEGAZINOVIH	VROČIH PETNAJST			
	1.	(1)	DOOM 2	id Software
	2.	(14)	Warcraft	Blizzard Entertainment
	3.	(2)	UFO	MicroProse
	4.	(3)	Mortal Kombat	Virgin
	5.	(6)	SimCity 2000	Maxis
	6.	(9)	One Must Fall 2097	Epic Megagames
	7.	(4)	Theme Park	Bullfrog
	8.	(7)	DOOM	id Software
	9.	(5)	Dune 2	Virgin
	10.	(-)	Aladdin	Virgin
	11.	(8)	Colonization	MicroProse
	12.	(-)	Wing Commander 3	Origin
	13.	(-)	Lion King	Virgin
	14.	(-)	Transport Tycoon	MicroProse
	15.	(-)	Magic Carpet	Bullfrog

#### NAGRAJENCI IZ 17. ŠTEVILKE

Turbo srečneži ki so jih izžrebale tri naše dame iz uredništva: 1. Resnično megalomanski poster Lemmings (Psygnosis U.K.) si bo v svoji sobi lahko nalepil (če ima dovolj velik zid) **Matej Gregorčič, Krožna cesta 12, 66000 Koper.** Z igro Alone in the Dark 2 (Infogrames, Francija) se bo besomučno zabaval **Mirko Modic, Bena Zupančiča 21 61108 Ljubljana.** Baseballska čepica (Psygnosis U.K.) bo pokrivala glavo temu gospodiču **Martin Gorjan, Vojkova 5a 65220 Tolmin.**

#### NAGRADE ZA TOKRATNE IZŽREBANCE BODO:

1. Dodatni nivoji za Lemmings
2. Majice OS/2 Warp (IBM Slovenija)
3. PC Tools 7.1 (Medija)

#### POMEMBNO OBVESTILO:

Na uredništvo naj pokliče Simon Pečovnik, ki je zadel nagrado, vendar ni napisal celega naslova!



Cankarjeva 4,  
61000 Ljubljana,  
Slovenija  
tel.: 061 1258 213  
fax.: 061 221 838

#### Ceneni Bralec!

Če do 15. marca ne ugotovite gde so junaki in junakine na treh (3h) spodnjih slikah, naslednja št. Megazina nebo išla! Prosim te, da se opozorila držiš 100 procentno!

### OH, GROZA!

Po tem, ko smo v prejšnji številki objavili članek o Gmhungu, ki je, kot smo ugotovili kasneje, res žalil njegov lik in delo, je naš psihotični sodelavec ugrabil like iz treh priljubljenih iger, nam pa poslal grozilno pismo. Napisal je, da bo izmalil vse like, če naslednje številke Megazina ne posvetimo opravičevanju Gmhungu. Kasneje pa je ves preplašen telefoniral, da je pozabil iz katerih iger so liki, ki jih je ugrabil. Kaj hitro je ugotovil, da lahko kljub temu izsiljuje in ukazal uredniku, da naj pozabi pismo, ki mu ga je poslal. Naslednji dan smo dobili novo pismo. Gmhung torej grozi, da naslednja številka ne bo izšla, če mu ne povemo, iz katerih iger so liki, ki jih je ugrabil. Rešite Megazin in na glasovnico napišite imena teh treh iger in zadanete lahko čudovite nagrade: **po en programski paket X Tree Gold, FoxBase + in PC Tools 7.1!**



## Servus!

Upam, da vas slovenščina, kot jo obvlada moja sestrična Josie, ni preveč motila. Prejšnji četrtek je odpotovala nazaj v ZDA, še prej pa se je ustavila v Londonu, kjer je Virginu dostavila zadnje novosti iz tovarne LucasArts. Na žalost nam niti o Full Throtle niti o The Dig ni smela povedati kaj več kot drugim, sam George Lucas je vsem svojim testerjem prepovedal dajanje kakršnihkoli informacije o novih igrah. Ker sta se z Bohijem lepo razumela, mu je za slovo vseeno zaupala, da sta obe igri skoraj končani in da sta res super. Josie smo popeljali tudi k babici na Kras; da bi vi videli kako je bila navdušena nad preprostimi kmetijami, pršutom, domačim kruhom in teranom! Obljubila mi je, da bo naslednjič s seboj pripeljala nekaj svojih prijateljev. Američani sploh ne poznajo takih dobrot kot jih imamo mi. Pravi da smo pravi srečneži ker imamo zanič telefonijo (ti usai noben ne teži non stop), slabe ceste (lahkou woziš bol pučas in uživaš u wonderful pokrajina), majhne plače (wam ni treba mnogou zapraulat) in malo računalnikov (wech ludi se zbere oukroug one computer, se prau se več trušiš s sfoj prijatu). Josie pa po svetu hodi z laptopom FX 5 (ja, ja, Pentium) - multimedialno mašino za 8900 \$ + satelitski modem in najnovjše igre. Pravi da lahko zdrži brez dobre hrane, brez orenk špila kot je Doom2, SimCity 2000 ali Warcraft, pa ne.

Dragi moji, zamislite se....

Vaša Sanja



Tvoj, Gmhung.

### NAGRAJENCI

1. Double Speed CD-ROM (Eurocom 2000) bo osrečil: **Tomaž Oblak, Mokrice 3 61360 Vrhnika**
2. Igra Microcosm (KFM) bo lepšala dneve tebi, **Luka Kajzer, Dom in Vrt 8 61420 Trbovlje**
3. Joystick Super Warrior (Byte Inside) v rokah držal: **Andrej Železnik, Ulica ključavničarja Kožuha 3 63000 Celje**

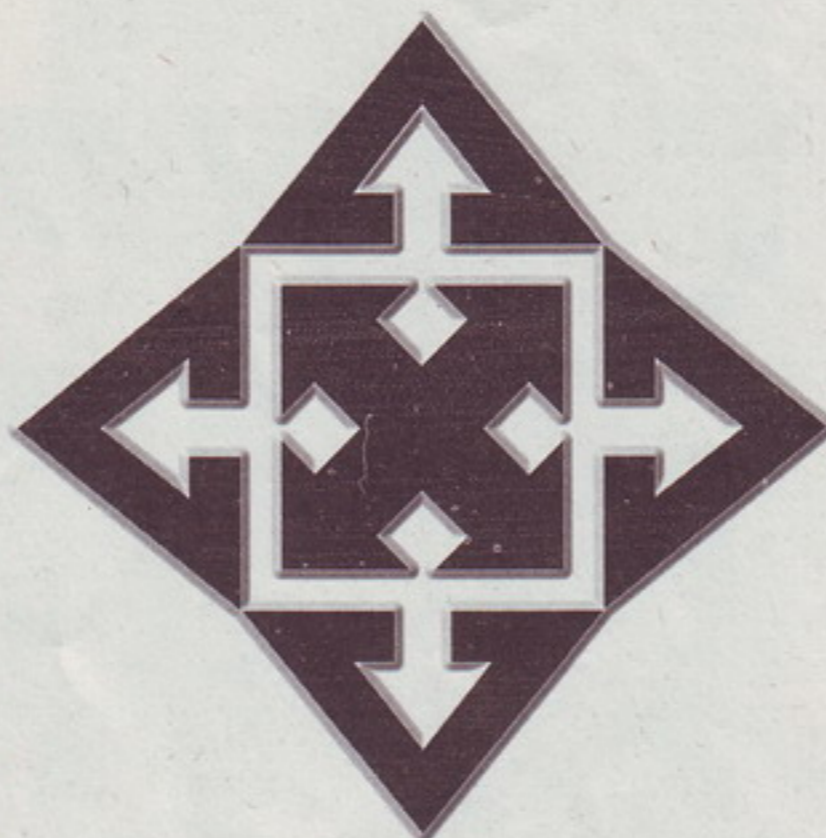


# Nominacije za nagrado

## MEGA GAME

# 1994

Tudi letos je prišla na vrsto podelitev nagrad za najboljše dosežke na področju programiranja v zabavni računalniški industriji, ali po domače, tudi letos nam boste zaupali svoje najljubše igre. Lani smo za dosežke podelili dvanajst nagrad, letos pa bomo še tri več, vendar smo nekatere kategorije izpustili in jih nadomestili s časom bolj primernimi. Moramo priznati, da je bilo kar zahtevno nominirati posamezne igre, saj mnoge spadajo v več kategorij. Nekateri sko-



rajda v vse. Poleg osmih posameznih kategorij, je na voljo tudi pet posebnih nagrad, nagradili pa bomo tudi založnika, ki je bil v preteklem letu najbolj priden. V vsaki kategoriji lahko glasujete le za eno igro, v kategorijah najboljši založnik in najboljša igra pa izberite najboljše tri. Uredniški odbor in programerji po celem svetu bodo vaših glasov neskončno veseli, hkrati pa bomo nekaj izžrebanih glasovalcev tudi nagradili.

Uredništvo

### Najboljši založnik

**Bullfrog** (za igre Magic Carpet in Theme Park)  
**ID Software** (za igre Doom 2 in Heretic)  
**Interplay** (za igre Cyberia in WarCraft)  
**Microprose** (za igre 1942, Colonization, F14, Master of Magic, UFO in Transport Tycoon)  
**Origin** (za igre Pacific Strike, System Shock, Ultima 8 in Wing Commander 3)  
**Psygnosis** (za igre Ecstatica, Lemmings 3 in Novastorm)

### Najboljša igra FRP

Menzoberranzan (SSI)  
 Robinzon's Requiem (Silmarils)  
 Star Trail (SSI)  
 Ultima VIII (Origin)

### Najboljša pustolovščina

King's Quest VII (Sierra)  
 Myst (Broderbund)  
 SuperHero League of Hoboken (Legend)  
 Under the Killing Moon (Access)

### Najboljša akcijska pustolovščina

Alladin (Virgin)  
 Ecstatica (Psygnosis)  
 Lion King (Virgin)  
 Little Big Adventure (Adeline Software)

### Najboljša akcijska igra

Cyberia (Interplay)  
 Doom 2 (Id Software)  
 Magic Carpet (Bullfrog)  
 System Shock (Origin)

### Najboljša športna igra

Fifa Inter. Soccer (Electronic Arts)  
 Football Glory (Black Legend)  
 Kick off 3 (Anco)  
 NHL 95 (Electronic Arts)

### Najboljša igra

Cyberia (Interplay)  
 Doom 2: Hell on Earth (ID Software)  
 UFO: Enemy Unknown (Microprose)  
 Ultima VIII: Pagan (Origin)  
 Wing Commander 3 (Origin)

### Simulacije

#### Najboljša akcijska simulacija

Inferno (Ocean)  
 TIE Fighter (LucasArts)  
 Wing Commander 3 (Origin)

#### Najboljša vojna simulacija

1942 (Microprose)  
 Aces of the Deep (Dynamix)  
 US Navy Fighters (Electronic Arts)

#### Najboljša dirkalna simulacija

Cyclemania (Accolade)  
 Megarace (Software Toolworks)  
 Nascar Racing (Papyrus)

### Najboljša strateška igra

Colonization (Microprose)  
 Theme Park (Bullfrog)  
 UFO (Microprose)  
 Warcraft (Interplay)

### Najboljša grafika

Cyberia (Interplay)  
 Little Big Adventure (Adeline)  
 Myst (Broderbund)  
 Wing Commander 3 (Origin)

### Najboljša glasba in zvočni efekti

Cyberia (Interplay)  
 Heretic (ID Software)  
 King's Quest 7 (Sierra)  
 Wing Commander 3 (Origin)

### Najboljša nova ideja

Coaster (Disney)  
 The Incredible Crash Dummies (Virgin)  
 UFO (Microprose)  
 Wolf (Sanctuary Woods)

### Najbolj originalen scenarij

Death Gate (Legend)  
 King's Quest VII (Sierra)  
 Robinzon's Requiem (Silmarils)  
 Ultima VIII (Origin)

**Glasovnice pošljite do  
15. marca 1995**

# NOVICE

Vabimo vsa slovenska podjetja, da nam pravočasno pošiljajo novice o dogajanju na domačem trgu za domače in končne uporabnike osebnih računalnikov!

## OS/2 Warp

V svetu računalnikov PC skorajda ni operacijskega sistema, ki bi zmožni omajati monopol Microsoftovih Oken. Ta so sedaj resda zgolj grafično okolje in še zdaleč ne pravi samostojni operacijski sistem, s prihodom Oken 95 pa se bo spremenilo tudi to. Edini možni konkurent je že dobro znani OS/2 Warp, prvi (če izvezemo Workbench, Deskview, Linux...) večopravilni operacijski sistem

World's most popular  
32-bit PC operating system

IBM

New!  
PLUS  
BonusPak  
INTERNET, FAX,  
WORD WORKS,  
MULTIMEDIA & MORE

## OS/2 Warp

Version 3 Enhances Your Existing DOS and Windows

za osebne računalnike. IBM je že prodal milijonti OS/2 Warp, tako da se je s tem številu uporabnikov sistema OS/2 skupaj z uporabniki dosedanjih verzij povzpelo na sedem milijonov.

OS/2 Warp postaja popularen tudi v Sloveniji o čemer priča tudi 500 prodanih verzij na sejmu Infos ter vse glasnejše zahteve bralcev, naj šolo OS/2 v Megazinu nadaljujemo v šolo OS/2 Warp. Temu smo z veseljem ugodili, tako da boste lahko že od te številke naprej spremljali novo šolo.

Z dodatnimi vprašanji se obrnite na IBM Slovenija, Trg republike 3, 61000 Ljubljana, Tel.: 061/152-154.

## Nova trgovina Hobbit

V rubriki novice postaja že tradicija, da vedno znova predstavljamo nove računalniške trgovine, ki rastejo kakor gobe po dežju. Pomembno je, da gre za

prave multimedijske trgovine z igrami za PC-je in ne nekakšne ropotarnice, ki bi prodajale izključno tajvanske komponente ali računalnike C64.

ni, zabavni in multimedijski CD-ji so kar naenkrat postali prodajni hit, pri tem pa smo na disketne verzije kar pozabili.



Tokrat vas obveščamo o odprtju trgovine Hobbit na Gornjem trgu 24 v Ljubljani. Njihov telefon je 061/1259-235, če pa bi jih radi obiskali, jih boste našli na pol poti med šentjakobskim mostom in



tunelom pod ljubljanskim gradom. Hobbit je prva trgovina podjetja C.S.C., ki je usmerjeno predvsem v prodajo CD-ROM iger za PC. Trgovina ponuja vse nove in malo manj nove uspešnice po ugodnih cenah, v njej pa lahko kupite tudi več slovenskih računalniških revij od Megazina, Monitorja, Jokerja do Mojega Mikra.

## CD-ROM Katalog

Slovensko računalniško tržišče je v zadnjem letu doživelo pravi razcvet prodaje CD-ROMov. Res-

Tako se je na CD-je orientiralo tudi podjetje Mantis, ki mesečno izdaja katalog novosti na tržišču CD-jev. V katalogu formata A5 boste našli vodnik ter vse novosti o tovrstni programski opre- mi. Lahko se včlanite v klub in s tem pridobite dodatne ugodnosti pri nakupih CD-jev, med drugim tudi 20% popust. Omogočajo tudi možnost preizkušanja CD-ROMov pred dejanskim nakupom, le da vam v primeru nenakupa odbijejo 700 SIT zaradi stroškov obrabe. Zanimive diske si tako lahko sposodite in jih, če vam ugajajo, tudi kupite.

Ne manjkata niti rubriki CD-ROMi meseca ter po tipih razvrščene CD novosti. Glavni del kataloga sestavlja cenik diskov, katerih število presega 1000. Diske iz zaloge dobite takoj, naročene po v roku sedem dni.

Vsi, ki imate CD-ROM ali pa ga želite kupiti torej pokličite na telefon 061/344-744.

## Informatika 95

Po zimskem, novosti polnem Infosu '94, v Ljubljano zopet prihaja računalniški sejem. Marca se bo namreč na Gospodarskem razstavišču spet zgodila Informatika. Sejem bo trajal od ponedeljka 27. marca do četrtega 30. marca, udeležili pa se ga bodo vsi proizvajalci, zastopniki in prodajalci, ki v Sloveniji kaj veljajo. Tam bo seveda tudi Megazin, ki tako ali tako niko-

li ne manjka. Od ustanovitve smo bili prisotni že na sejnih kot so: Informatika, Infos, Učila pa tudi Veseli december ni minil brez nas. Tokrat bomo gostovali v hali A tik ob vhodu na razstavnem prostoru velikem **115 kvadratnih metrov**. Predstavili vam bomo prihodnost resne in zabavne multimedije, postavili majhno kinodvorano, v naši igralnici pa se boste lahko naigrali na **devetih multimedijskih računalnikih!** Tisti, ki si tega ne morete privoščiti, boste lahko lastnoročno preizkusili igralne palice WingMan, WingMan Extreme in Gravis Phoenix, poganjali boste CD-ROMe, preizkušali novi Logitechov TrackMan Vista ter po želji uporabljali multimedijske PC-je 486 DX2/66. Manjkalo ne bo niti nagrad za nove naročnike, zanimivih pogovorov ter seveda kupa novih še svežih iger in izobraževalnih programov, ki jih boste lahko po mili volji preizkušali.

Verjemite, zares nimate pametnega izgovora, da bi ostali doma.

## Megazin izboljšuje podobo

Vsako računalniško revijo ocenjujejo v prvi vrsti bralci, ki pa ne gledajo le na vsebino, ceno in ažurnost temveč jim je pomembnega še marsikaj drugega. Ker želimo tudi pri Megazinu ustreči bralcem, smo se odločili, da bomo že z naslednjo marčevsko številko, ki bo izšla v času Informatike, razširili obseg ter izboljšali kvaliteto papirja. Megazin bo odslej štel **60 strani**, imel bo več opisov iger, več resnega dela, nove rubrike in seveda **starceno**. Stari 65 gramski papir bomo zamenjali s snežno belim **90 gramskim** umetniškim papirjem na kakršnem je tiskana tudi naša bratska revija **Monitor**. Za ta korak smo se odločili, da bi izboljšali kvaliteto slik, ozadij in barv na splošno pa tudi **Megazin** bo tako debelejši. Za vse izboljšave se imamo seveda zahvaliti vam dragi bralci, saj nas z nešteti pismi, telefonskimi klici in nenazadnje venomer rastočo prodajo, podpirate tako moralno kot tudi finančno.

Dobrodošle so vse nove ideje in predlogi ter za vsako konstruktivna kritika, zato nam še naprej pišite ali pa nas pokličite po telefonu.

## Računalniki na ljubljanskem gradu

Podjetje Altech je v torek 14. februarja na ljubljanskem gradu pripravilo zares zanimivo predstavitev. Prikazali so računalnike PC svetovno znanega ameriškega proizvajalca Packard Bell. Poleg teh računalnikov so predstavili tudi celotno ponudbo tiskalnikov Epson ter nove projektne rešitve samega podjetja Altech.

V uvodnem nagovoru prireditelja je g. Janez Bregar, pomočnik direktorja, predstavil podjetje Altech, ki je bilo v zadnjih treh letih (leta 1994 promet 7.7 milijona DEM) po letnem prihodu vedno med prvimi štirimi računalniškimi podjetji v Slov-

eniji. V podjetju s štiriindvajsetimi zaposlenimi so v zadnjem letu prodali prek 2500 računalnikov, postali pa so dobavitelji tudi za slovensko šolstvo, SDK, ministrstvo za pravosodje, finance, fakulteto za elektrotehniko in računalništvo ter celo slovenski parlament. Prednosti podjetja so zlasti v visoki kval-

iteti računalnikov z znamko Packard Bell, takojšnji dobavi iz zaloge, vzdrževanju po izteku garancijske dobe ter hitrih odzivnih časih pri servisiranju (Ljubljana 4 ure in Slovenija 8 ur!).

Zastopane multimedijske računalnike Packard Bell smo si ogledali tudi v živo, saj so na njih ne-

prestano tekle igre, Okna in izobraževalni programi. Videli smo tudi program Navigator, ki ga Packard Bell prilaga za kar najlažjo uporabo svojih računalnikov. Zanimivo je, da je to podjetje na slovenskem trgu še skoraj neznano, medtem ko je imelo leta 1993 v ZDA 37 odstotni delež v celotni prodaji PC-jev! Za primerjavo naj omenimo le IBM-ov 21.5 odstotni delež in 11.8 odstotni delež podjetja Apple. V letu 1992 so prodali prek 700.000 računalnikov, v letu 1993 že prek milijon, njihovo bazo delujočih računalnikov pa trenutno ocenjujejo na tri milijone enot.

Da bi bralcem podrobneje predstavili multimedijske PC-je, bomo v eni izmed prihodnjih številčk Packard Bellove računalnike Legend tudi testirali.

Za dodatne informacije o računalnikih Packard Bell in tiskalnikih Epson se obrnite neposredno na Altech, Dunajska 106, Ljubljana, Tel.: 061/347-961.



## PRO line d.o.o. stegne 11 61 101 ljubljana slovenija Tel.: 386 61 159 74 71, fax.: 386 61 159 74 55

### RAČUNALNIKI ZA VAŠO PRIHODNOST

MB 486DLC/40 MHz 128 KB CACHE  
HD 275 MB MAXTOR; 4 MB RAM;  
FD 3,5" 1,44 MB; SVGA CARD 512 KB;  
FD/HD CONTROLLER IDE ISA + I/O;  
TIPKOVNICA CHICONY SLD - 102 TIPKI;  
MONITOR BARVNI, 14", LR, 1024x768;  
OHISJE DESKTOP ALI MINI TOWER.



PROLINE 486dlc/40 - COLOR 14"

\* miška gratis

MAT. KOPROCESOR 487/40 MHz

MB 486DX/40 MHz 128 KB CACHE VLB  
HD 420 MB MAXTOR; 4 MB RAM; FD 3,5" 1,44 MB;  
SVGA CARD 1 MB VLB CIRRUS; FD/HD  
CONTROLLER IDE + I/O;  
TIPKOVNICA CHICONY SLD - 102 TIPKI;  
MONITOR BARVNI, 14", LR, 1024x768;  
OHISJE DESKTOP ALI MINI TOWER.



PROLINE 486dx40 / VLB - COLOR 14"

\* miška gratis

CD ROM MITSUMI DUBBLE SPEED

#### TISKALNIKI:

FUJITSU LASER VM4 (A4, 300x900 dpi)  
EPSON LQ 100 .....(24 igl, A4, 200 cps)  
EPSON STYLUS 400 (INKJET, A4, 180cps)  
EPSON STYLUS COLOR

#### NAČIN PLAČILA:

- \* možnost obročnega odplačila
- \* bančni kredit 11% letna obrestna mera
- \* leasing

NUDIMO VAM:

- \* svetovanje pri nakupu
- \* nakup staro za novo
- \* instalacije programske opreme po želji

GARANCIJA:

- \* 12 mes., 24 mes. za diske

Brez CD-ja si danes ne moremo več predstavljati solidne igre ali programa: kateri pogoni so pod 35.000 SIT?

Tako, kot je trdi disk že davno postal nepogrešljivi del računalnika, postaja tudi CD-ROM obvezna oprema vsakega multimedijaša. Imaginaren pogovor na tržnici, ki bi lahko bil tudi resničen.

"Multimedia, multimedia!! Kupite, kupite!!!"

"Dajte mi kilo soundblasterjev. A so frišni?"

"Ja, guspa, dans zjutri smo jih zvaril. Ka pa kak CD-ROM, so tud lihkar iz preše?"

"No ja, prvzaprav pa res loh kupm neki še za otroke. Dejte mi jih kakih šest. Ampak sam, če so od dons."

Približno tako so se CD-ROMi pritihotapili v naša življenja. Ja kam jih bomo pa dali? Kojci stecite nazaj na tržnico, po par pogonov CD-ROM, pa bo. Še ne tako dolgo nazaj so jih poznali samo zagrizeni audiofili, ko pa so računalnikarji ugotovili, da je zapis na CD-ju digitalen, so njihovi hipertrofirani možgani takoj postavili kompaktno ploščo na prestol kot skoraj idealni pomnilniški medij. Skoraj pač zato, ker iz CD-ja lahko samo beremo, ne moremo pa nanj pisati (laževa!). Zato tudi ime CD-ROM, kar naj bi pomenilo Compact Disc Read Only Memory, po naše: bralni pomnilnik na kompaktni (ali če hočete, laserski) plošči. Vendar pa vas verjetno ne zanima suhoparno naštevanje dejstev, protokolov in standardov (jih je skoraj že za celo barvno skalo), ampak hočete vedeti, kateri pogon kupiti, da boste večji frajer od soseda, da se bo lepše slišalo nabijanje Metallice, da bo Wing Commander III tekel brez problemov, v glavnem, da boste *in*. Podobna ideja je plavala našemu uredniku po možganih in iskala mesto, kjer bi se zasidrala. Ker pa so uredniki plačani po številu zasidranih misli, naju je naslednji dan na uredništvu čakal kup škatel in pripis: "Dajta tole testirati za naslednjo številko." In tako je pred vami Megazinov test pogonov CD-ROM cenejših kot 35.000 SIT. Aja, kogar zanimajo protokoli, standardi in ostala strokovna šara, naj prebere posebno izdajo naše stalne rubrike "Kako deluje?", ki je nekje v neposredni bližini. Ostalim ni treba, ker je tekst neverjetno dolgočasen.

## Porodne težave

Pograbila sva škatle in jih srečno pritovorila do domačega računalnika. Vzhičeno sva najprej segla po najhitrejšemu, quad speed Mitsumiju, a veselje je bilo kratko, ker je instalacijski program prisilil sistemski disk k brezpogojni kapitulaciji (avt.No.1 pravi da po njegovi krivdi). Tako sva se znašla na uredništvu. Testiranje sva nadaljevala na redakcijskem računalniku ob splošnem negodovanju ostalega osebja. Rezultati mukotrpnega dela so tule, še prej pa nekaj znanja.

# Multimedija zdaj!

## Kako deluje CD-ROM

CD-ROM je v bistvu gramofonska plošča, na kateri so podatki (lahko gre za glasbo ali programsko kodo) zapisani v digitalni obliki. Zakaj gramofonska plošča? Za razliko od diskete ali trdega diska, kjer so podatki spravljani v sektorje, ki so razporejeni v koncentrične kroge, so na CD-ROMu podatki zapisani v spirali. Na plošči so v spirali vdolbine ali izbokline, ki laserski žarek razpršijo, kar po sistemu leč in ojačevalnikov senzorji pretvorijo v logično zaporedje ničel in enic. Spirala je blazno tanka, saj je razdalja med sosednjima sledema 1660 nm, izbokline ali vdolbine pa so široke 400 nm. Celotna dolžina spirale je nekaj čez 5 km. Gramofonsko ploščo bere igla, ki mehanske tresljaje spremeni v električne impulze, medtem ko lasersko ploščo (očitno) bere laserski žarek. Pa še ena bistvena razlika obstaja med magnetnimi mediji in CD-ROMi: magnetni medij se vrti s konstantno hitrostjo, kar pomeni, da so na zunanjem obodu diska (diskete) podatki redkeje zapisani kot na notranjem. Pri CD-ROMu pa slišimo drugačno melodijo. Le-ta se vrti s konstantno kotno hitrostjo in sektorji so enako dolgi. Seveda zato trpi pogon, ker mora število obratov prilagajati oddaljenosti sledi od zunanjega oboda. To nam tudi razloži relativno visok dostopeni čas do določenega podatka.

Odkar so se pojavili prvi audio CD-ji v začetku osemdesetih, so bili proizvajalci (pravzaprav gre le za

dva proizvajalca: Philips in Sony) enotni, da je treba zapis na novem mediju standardizirati. Standard so poimenovali **rdeča knjiga** (*red book*) in natančno določa način zapisovanja podatkov na CD. Gre predvsem za preprečevanje napak v zapisih. Biti so na ploščo precej namečkani, zato jih je treba urediti in zapisati, po kakšnem vrstnem redu jih prebirati. Rdeča knjiga določa, da so podatki razdeljeni v okvirje po 588 bitov po ključu: 24 sinhronizacijskih, 14 bitov za vsak byte podatkov pa še 3 (brez)vezni. Vezne naj bi potrebovali, da izbokline ali luknje niso krajše od treh in daljše od 11 bitov. Če nebi imeli veznih, sinhronizacijskih bitov in pa modulacije 14 bitov za byte bi lahko na ploščo spravili dober giga podatkov, ki pa bi bili brez kakršne koli kontrole. Bog ve, kdo bi to kolobocijo uspel prebrati (torej prej omenjeni le niso brezvezni). Ker pa morajo računalnikarji biti nekaj posebnega so se dogovorili za nov standard zapisovanja ne-audio podatkov, ki so ga poimenovali **rumena knjiga** (*yellow book*) in je modifikacija rdeče knjige. Po tem standardu je na CD lahko zapisana tako glasba kot programska koda, vendar ju pogon ne more brati hkrati. Tukaj pa je spet vskočil Philips, s svojim CD-i načinom zapisovanja, ki meša audio in programski zapis, vendar za prepoznavanje tega zapisa potrebujemo močan hardver in inteligenten softver. Standard so poimenovali **zelena knjiga** (*green book*), a se ni prijel (razen na philipsovi izobraževalni konzoli). Obstajata še oranžna (za nasnemljive CD-je)

## Tole se spleča vedeti

**mscdex:** program (seveda Microsoftov) ki DOS-u po nekaj čudnih fintah omogoči prepoznati pogon CD-ROM.

Verzija naj bo 2.21 ali višja.

**dostopni čas:** Koliko časa porabi pogon, da ugotovi, kam na disk so v založbi odtisnili podatke, za katere se v danem trenutku kdo ve, zakaj, zanima tista črna zadeva z ventilatorjem na hrbtu (procesor-op.avt.No.1)

**čas inicializacije:** čas, ki ga potrebuje pogon, da ugotovi, kaj smo dali vanj in kaj naj z vstavljenim onem sploh počne

**avt. No.1:** avtor številka 1 (ena)

**MTBF:** neumna kratica, ki pomeni čas med dvema hudima napakama in so si jo izmislili za reklamo. "Majhne" napake se tako ali tako kar naprej pojavljajo in jih mirno zanemarimo

**MPC:** pravijo, da je to nekakšen standard za PC, ki naj bi predpisoval minimalne zahteve za zagon multimedijских aplikacij, je pa ravno tako reklamna poteza kot prej omenjen MTBF

Induktivni efekt: glej: +I,-I

**Photo-CD:** so pogruntali pri Kodaku, ker računajo na to, da bomo imeli slike žene, otrok in psa kar na cedaju in jih kazali na peceju, foto albume pa zmetali v reciklažo

**DMJ:** Dalibor M. Jovanović

povprečna hitrost prenosa: koliko kilobytov podatkov je enota sposobna prebrati z diska v sekundi. Standardna je 150 kbytov/s. Takemu pogonu pravimo single speed.

single, double, triple, quad speed: 1x, 2x, 3x ali 4x standardnahitrost prenosa (torej 150, 300, 450 ali 600 kbytov/s, če ne znate poštevanka)

**CD-R:** razlog, da sva se prej zlagala. Nanj lahko tudi pišeš, ampak pogon, ki je tega sposoben, je svinjsko drag. +I,-I: glej: induktivni efekt

in bela za digitalni video, a vas najbrž to niti ne zanima (opozoril sem vas, da je zadeva dolgočasna). Če pa sem komu zbudil živo zanimanje za organizacijo podatkov na CD-ROMu mu priporočam v branje članke Primoža Gabrijelčiča v Monitorju (Programiranje CD-ROMov III/7, 1x, 2x, 3x 4x V/1) po katerih je to poglavje tudi povzet in za dovoljenje se avtorju najlepše zahvaljujem.

## Sony C0U55E - 2x par excellence

Tipičen pogon z dvojno hitrostjo, ki pa nama je bil simpatičen na prvi pogled. Sicer res ni vrhunski oblikovalski dosežek, vendar... Instalacija poteka brez naj-



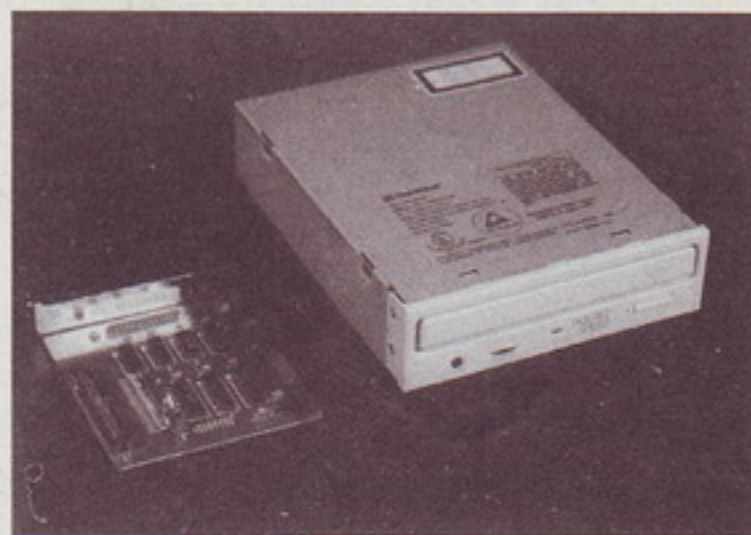
manjših težav, kakor se za IDE krmilnik tudi spodobi, ampak največje presenečenje je bil inicializacijski čas, ki traja bore štiri sekunde. Ravno tako impresiven je povprečni dostopni čas (samo 270 ms), pri prenosu pa se pogon ni tako zelo izkazal. Povprečni prenos je res znašal 300.5 kilobytov na sekundo, vendar je CDBench pokazal odstopanje od povprečja  $\pm 9.5$  kB/sek. Česa takega si eden pionirjev na CD sceni ne bi smel privoščiti. Je pa zato eden najtišjih in ušesa so si hvaležno od-dahnili od Mitsumijevega čivkanja. Črno piko je popolnoma izbrisala naravnost izjemna softverska kontrola pogona. Nič ne de, če pozabite zapreti vratca, nobenega jamranja o napaki, vratca zapre namesto nas računalnik, pa še zaklene jih, če se mu zazdi da nimamo kaj brskati po pogonu. Če doma nimate laserskega gramofona (imate pa ojačevalnik in zvočnike), je Sony zagotovo ena najboljših izbir, pogrešam le tipko za predvajanje glasbenih CD-jev brez vednosti računalnika. Ah, kaj, nihče ni popoln.... a Sony je le Sony.

Pogon je posodilo podjetje Infobia, Dunajska 120, Ljubljana, tel.: 061 342 829.

## Družina Goldstar - R320B in R420B

Najprej nisva vedela, kakšen naslov bi dala temu podpoglavju, nazadnje je prevladalo mnenje, da sta si pogona enaka kot jajce jajcu. Z eno bistveno razliko: R420B ima nestandardni krmilnik, R320B pa SCSI. IN razlika je očitna! Ariel pere bolj čisto!..ups, kar primerjajte: inicializacija: R320B 5 sekund, R420B 5.2 sekunde. To je tudi edina podobnost (razen fizične), od tu naprej pa gre z nestandardnim GoldStarom samo še navzdol. Povprečni prenos  $243.9 \pm 1.9$  kilobytov na sekundo, mu res ne more biti v ponos, še manj pa do-

stopni čas, ki ga je CDBench nameril celih 362 ms. Potem naju je šokiral SCSI dvojček prej omenjenega. Dostopni čas pod 300 ms (natančno 296 ms, ampak tisto "pod 300" se tako kul sliši), pravi tuš pa šele pride:



$300.5 \pm 0.2$  kilobyta na sekundo! Marsikdo bo rekel, da je to pač čisto običajna dvojna hitrost, ampak vrednosti prenosa, ki variirajo v območju 400 bytov, so pri CD-ROM pogonih redke kot minute, ko se naš računalnik odloči, da ne bo crknil. Oba pa sta popolnoma odpovedala pri softverskem krmiljenju vrat. Razlog je čisto tehnične narave, oba pogona imata električno mehanska vratca, ki se znajo samo odpirati: pravzaprav še najbolj spominjajo na predal (pripomba mimooidočega: "K'r plune jih v'n."). Kot prvi star rek, kvaliteta pade na račun cenenosti. Ravno tako uboga sta bila pri audio testu, kjer je SCSI celo izjavil da z diskom nima kaj početi ker ni v formatu High Sierra (nima nobene zvezice z Larryjem & Co., to je prvi standard za podatkovni CD, predhodnik sedanjega standarda ISO 9660)!! Valjda, revež, audio CD se drži standarda Red book (glej "Kako deluje", ki je nekje v bližini). In ne samo audio CD, vsak božji CD na tem svetu je zapisan v tem standardu, ne glede na podatke, posnete nanj.

In vsak pogon podpira Red book! Svašta.

R320B nam je posodilo podjetje Xenia, Tržaška 2, Ljubljana, tel.: 061 1251 332

R420B nam je posodilo podjetje Infobia, Dunajska 120, tel.: 061 342 829.

## NEC Multispin 2Xi - aristokrat

NEC se očitno drži preverjenega koncepta tudi pri oblikovanju. Posebnost njegovih pogonov je loputa pred vratci, ki izvira še iz časa "caddyjev". Prav ta loputa mu da nekolikanj aristokratski videz, značilen za



vso široko proizvodno paleto te firme. Multispin je bil eden prvih pogonov z dvojno hitrostjo in temu primer-no drag. Na ohišju ima celo posebno lučko, ki neukega uporabnika opozarja, kdaj pogon podvoji svoje obrate.

Zdaj so ga hitrejši pogoni potisnili proti dnu cenovne lestvice, vendar še vedno ostaja proizvod na visoki ravni. Preidimo od besed k testom: inicializira se v petih sekundah, povprečno prenese  $300.4 \pm 3.5$  kilobytov na sekundo, povprečni dostopni čas pa je prav starčevskih 340 ms. Tudi softversko manipuliranje je odlično pre-stal, da o audio sposobnostih sploh ne govorimo. Aja, pa krmilnik je SCSI.

NEC Multispin2Xi nam je posodilo podjetje Infobia, Dunajska 120, Ljubljana, tel.: 061 342 829.

## Philipsova dvojčka - CM207/01, CM207/10

Se še spominjate Philipsovega pogona CM206? Naj omenim, da je bil to eden boljših dvohitrostnih pogonov, za ceno dostopno tudi navadnim smrtnikom. Mlajša brata sta oba oborožena s krmilnikom IDE, razlikujeta, pa se tudi po zunanosti. Predvsem je oblika postala nevpadljiva, potenciometer za nastavlja glasno-



sti, sta zamenji stikali, ki omogočata tudi predvajanje glasbe neposredno brez pomoči računalnika. Sami testi so malce razočarali. Zataknilo se je najprej z instalacijo gonilnikov z diskete. Inštalacijskega programa nam ni uspelo prepečati, da je naš mali disketnik "drive b:". Na polovici inštalacije se je preprosto odločil, da bo nadaljeval z "a:-ja". Zalegla je šele DOSovska zvi-jača "subst b: a:". Torej še en dokaz več, zakaj je dobro



imeti mali disketnik prijavljen kot enota a:. Inštalacija je končno za nami. Naj mimogrede omenim da sva vse testirane enote poganjala brez nastavljenega predpomnilnika. Prav pri tem pogonu, pa naju je presenilo kako okoren je brez njega. Za dostop do podatkov je v povprečju potreboval celih 400 ms. Odločila sva se za vsak primer nastaviti še predpomnilnik in zadeva je pokazala zobe. Dostopni čas se je kojci spustil pod 300ms. Povprečni prenos se je ustalil pri  $300.3$  kilobytov/s. Privezan na zvočno kartico, je uspešno pre-stal vse audio teste. Modelu CM207/01 je dodana še IDE kartica z standardnim avdio izhodom, če slučajno ne

# EUROCOM 2000

TEL. 061-159-1084

FAX: 061-159-2028

## MULTIMEDIA

101 ONLY THE BEST GAMES #1

101 ONLY THE BEST GAMES #2

5TH FLEET

7TH GUEST

AEGIS: GUARDIAN OF THE FLEET

ARMORED FIST

ARTHUR'S TEACHER TROUBLE

ASIA ALIVE

CARMEN SAN DIEGO

CHESSMASTER 4000

CRITICAL PATH

CYBERIA

DOUBLE ENTRY (XXX MOVIE)

DRACULA UNLEASHED

DUNE

EDUCATION PLATINUM

EUROPE ALIVE

F15 STRIKE EAGLE III

GABRIEL KNIGHT

GAME PACK 3

GREAT CITIES 1&2

GROLIERS ENCYCLOPEDIA V6.0

INCA 2

INDIANA JONES FATE OF AT.

INFERNO

IRON HELIX

JUST GRANDMA...

KINGS QUEST VII

LEGEND OF KYRANDIA

MAD DOG MC\_CREE

MAD DOG MC\_CREE 2

MARIO IS MISSING DLX.

MAYO FAMILY HEALTH CLINIC

MEGARACE

MS ENCARTA 95

MS GOLF

MYST

NEURODANCER (XXX INT.MOVIE)

OCEANS BELOW

OUTPOST

POLICE QUEST 4: OPEN SEASON

QUANTUM GATE: THE SAGA BEGINS

RETURN TO ZORK

STW DELUXE 4-PACK

SUPER GAMES FOR DOS

SUPER GAMES FOR WIN

U.S. NAVY FIGHTERS

UNDER A KILLING MOON

WHO SHOT JOHNNY ROCK?

WING COMMANDER III

WORLD CIRCUIT GRAND PRIX

WORLD OF COMMUNICATION

POKLIČITE IN VPRAŠAJTE PO KATERIKOLI

NASLOVU IZ ZBIRKE 1400-TIH.

VSE NA ENEM MESTU ZA MULTIMEDIJO

(CD-POGONI, ZVOČNEKARTICE, ZVOČNIKI, ITD).

ZELO UGODNI POGOJI ZA PREPRODAJALCE.

POKLIČITE NAS NA

TEL. 061-159-1084

FAX: 061-159-2028

ZA PLAČILO SPREJEMAMO TUDI EUROCARD IN

KARTICO LBI

posedujete zvočne kartice. Sicer pa si model 207 v vseh pogledih zasluži sloves starejšega brata.

Oba CD-ROMa je posodilo podjetje PC Hand, Dobrave 2, Trzin, tel.: 061 722 211.

## Wearnes CDD 120-A

Prvi šok, ki sva ga doživela s tem pogonom, so bili sistemski pogoji navedeni v navodilih. Potrjubete nič manj kot 40 Mbytov prostega prostora na trdem disku. "Kaj zaočeta, je to en gonilnik?", sva se spogledala. V trenutkih vstavljanja inštalacijske diskete naju je stiskala tesnoba. ENTER. Par trenutkov kasneje neumno buljiva v ekran, kjer naju pozdravlja vprašanje kje se

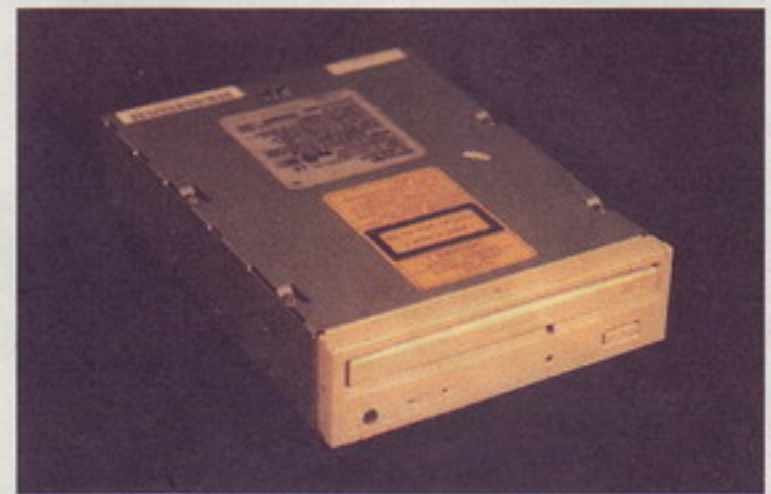


skriva direktorij windows. Pet minut kasneje nama potegne in Sašo s trepetajočimi rokami dahne na tipkovnico "c:/windows. Tu je bilo naših težav konec. Zopet sva se prepustila brezdelju, saj je krmilnik, med inicializacijo sam preveri, če so vratca odprta in jih zaprl. Z audio CD-ji in krmiljenjem audio izhodov ni imel težav. Da nebi vedno šarili po računalniku za posušanje CD-plošč, pa je na prednji strani enote tipka play. Žal se je slabše odrezal na testu hitrosti. Povprečni dostopni čas je okroglih 359 ms. Naj vas potolaživa. Tistih 40 Mbytov trdega diska v navodilih lahko mirno preskočite. Pogon bo ravno tako dobro deloval, okna pa tako ali tako imate. Simpatični dvohitrostnik zna zadovoljiti povprečnega uporabnika. Za vse, ki jim je hitrost življenjskega pomena, naj pa le nadaljuje z branjem.

CD-ROM je posodilo podjetje Byte Inside, Slovenska c. 15, Ljubljana, tel.: 061 1253 413.

## Mitsumi CRMC FX300 in FX400

Nekako sva se že sprijaznila z usodo, da so v tem cenovnem razredu le dvohitrostniki. Toda usodi je tokrat spodletelo (še se bo morala učiti). FX300 prenaša podatke s trojno, FX400 pa kar s štirikratno hitrostjo. Razumljivo je da sva prav od teh pogonov pričakovala največ. Z navdušenjem sva opazoval stokanje "triplspida", ko je opravljal domačo nalogo. Rezultatom je zadovoljiv. Povprečni prenos 450,9 kbytov/s je za tovrstne naprave standard. Dostopni čas 301 ms ni ravno dobro, čas inicializacije, je pa pri vseh Mitsumijevih pogonih zaviljivo počasen. Tokrat sva obe naprave uspela inicializirati v 6.6 s. Močnejši brat se je pri hitrosti odrezal obratom primerno. podatke je prenašal prav tako dobro, kot upokojeni trdi diski, v povprečju sva namerila 600.1 kilobyts/s. Dostopni čas je malo krajši kot pri trihitrostniku. Glede discipline je trihitrostnik absolutni favorit. Vse torture je uspešno opravil, medtem ko šitrihitrostnika nekajkrat kar



težko pripravila k sodelovanju. Resda je to eden prvih tovrstnih pogonov in morda prav to pove zakaj ni tako zanesljiv kot ostali pogoni iz te japonske družine.

FX300 nam je posodilo podjetje Infobia, Dunajska 120, Ljubljana, tel.: 061 342 829.

FX400 nam je posodilo podjetje PCX, Stegne 21, Ljubljana, tel.: 061 1598 057

### Informacije o testiranih pogonih CD-ROM

	1	2	3	4	5	6
Sony CDU55E	300,5	270	2x	IDE	22.500	Infobia
Goldstar R420B	243,9	362	2x	nestand.	22.985	Infobia
Goldstar R320B	300,7	296	2x	SCSI	23.990	Xenya
NEC Multispin 2xi	300,4	340	2x	SCSI	37.000	Infobia
Philips CM207/10	300,3	400	2x	IDE	24.020	PC Hand
Wearnes CDD120A	300,3	359	2x	IDE	19.090	Byte Inside
Mitsumi FX300	450,9	301	3x	IDE	29.400	Infobia
Mitsumi FX400	601,0	295	4x	IDE	30.900	PCX

Cene so z vštetim 5% davkom.

Legenda:

1: Hitrost prenosa podatkov (kilobytov/s)

2: Dostopni čas (ms)

3: Hitrost

4: Tip vmesnika

5: Cena

6: Posodili

# Rosebud...

Nemara najznamenitejša zadnja beseda v filmski zgodovini, ki jo je ves deliričen dahnil Orson Welles v filmu Državljan Kane, je kar primeren naslov članka o CD-ju, ki s kopicami informacij o filmu zasipava uporabnika dokler se mu ne zmeša. Microsoftovci so na CD zbasali 19.667 filmov, ki datirajo od leta 1914 do 1994, 4124 biografij, cel kup slik iz filmov, portretov igralcev in igralcev (pa še tu in tam kakšen portret režiserja) in nekaj odlomkov iz najznamenitejših umetnin, ki seveda tečejo v velikosti priložnostne (torej malo večje) poštno znamke ter obilico filmskih pojmov. Dodatek in dopolnilo k Cinemanimi pa je še CD-ROM Microsoft Scenes Hollywood, kjer je nekaj cel kup varčevalnikov zaslona s hollywoodskimi tihožitji in ga prodajajo posebej.

Obupna amerikanizacija kinematografije (tudi slovenski filmi niso več Cvetje v jeseni ali pa Kekec, ampak spolzke in primitivne kopije ameriških B kriminalk, katerih režiserji klofutajo ministre, namesto, da bi slovenski kinematografiji dali identiteto - sploh pa, kdaj ste si nazadnje ogledali neameriški film v naših kinih?) je očitna tudi pri Cinemanimi. Poleg tega, da ni filmov kalibra Don Camillo s Fernandelom in da se je omembe vrednih indijskih filmov v osemdesetih letih nabralo vsega 16 (čeprav jih vsako leto posnamejo okrog tristo), ni med filmskimi nagradami nobene razen Oskarja. Na evropske filmske festivale in nagrade, kot so tisti v Cannesu (je le omenjen), Berlinu in Benetkah so vrli američani kar pozabili. Če film ne prinese obilnega dobička, pač ni dober. Kljub vsemu pa američane lahko pohvalimo, ker so se potrudili z vsemi tujimi (torej neangleškimi) črkami, tudi s šumniki. To pa utegne biti vse, kar bo evropskemu cinefilu všeč.

## Kaj pa Cinemania?

Cela zadeva se začne s pompozno džinglom in nas pripelje pred štiri možnosti: da se poženemo z glavo naprej v svet filma, si ogledamo odlomke in slike ter poslušamo dialoge in glasbo, sestavimo spisek najljubših filmov ali pa se prepustimo Microsoftovcem, da nam svetu-

jejo kateri film se spleča pogledati. Sicer pa je Cinemania razdeljena na tri glavne dele: ocene filmov z zasedbo in avtorji (tekstovni del), odlomki, slike, glasba in dialogi (multimedijski del) ter leksikon filmskih pojmov, filmskih področij, biografij in zgodovino filma (enciklopedični del).

Filmi so predstavljeni z ocenami Leonarda Maltina (iz Movie and Video Guide 1995), ki z nekaj stavki opravi s še tako kompleksnim celuloidom, Rogerja Eberta (iz Video Companion 1995), kjer zveemo o filmu skoraj vse in historičnimi predstavami igralcev in igralcev ter vsebine filma Pauline Kael (iz 5001 Nights at the Movies). Vsak film je opremljen še s podatki o trajanju, klasifikaciji primernosti, morebitnih oskarjih, formatu filma za izposajo (video, CD) ter o tem ali je film barven ali črnobel. Najboljši filmi imajo tudi celoten sinopsis (Cine Books) z zakulisjem nastanka filma (izbira zasedbe, režiserja, scene, glasbe, prve projekcije...), spisek igralcev z vlogami in avtorjev filma. Vsi pojmi, ki so razloženi v enciklopedičnem delu, igralci z biografijami in ocenjeni filmi so obarvani in jih lahko s klikom nanje takoj poiščemo. To omogoča noro in izobraževalno surfanje po Cinemanimi.

Multimedijski del je precej boren. Nekateri filmi, za katere bi dal roko v ogenj, da bodo imeli vsaj sliko (Jurassic Park, Tootsie...), nimajo niti tega, niti odlomka, niti dialoga, niti glasbe. Inserte lahko občudujemo le pri najbolj klasičnih filmih, ki so jih dali za primer (montaža pri Točno opoldne, akcija pri Ben Huru, dialog pri Becketu, glasbena oprema pri Odiseji 2001, igra pri Let nad kuka- vičjim gnezdom...). Slike iz filmov so pogostejše, pa tudi večje in čistejše kot odlomki, poleg pa je tudi spremno besedilo z razlago scene. Dialogi in glasba so izbrani precej skrbno in predstavljajo ključne dele filma (recimo "Play it Sam.... play As Time Goes By" iz Casablance, "I never drink ... wine" iz Dracule in "The Force will be with you ... always" iz Vojne zvezd, glasbo pa predstavljajo klasike, kot na primer The Shower Scene iz Psyche, Mancinijev Pink Panther ali pa Duelling Banjos iz filma Deliverance).

Tretji, enciklopedični del je dostopen preko iskalnika, kjer izbiramo med biografijami (od Maxa Schrecka iz pravega filma Nosferatu: simfonija groze, prek Ronalda Reagana, ki je nazadnje igral predsednika ZDA, do mlade zvezdice Marise Tomei), zgodovino filma, filmskimi studiji, snemanjem filma, filmskimi serijami, zvrstmi filma in filmskimi poklici. Iskalniku enostavno določamo filtre po zvrsti, glavnih in stranskih vlogah, režiserjih, nagradah, avtorjev recenzije filmov v Cinemanimi, klasifikaciji primernosti, državi in oceni filma.

Za poslastico pa je še Cinemania Suggestions, kjer vam program sam svetuje katere filme si ogledati, če ste za jokavo, srhljivo, družinsko in še kakšno zabavo.

Najobsežnejša filmska enciklopedija, bibliografija in tonski ter filmski arhiv na CD-ROMu: Cinemania '95.



V celoti je Cinemania epski izdelek, vljuđen do uporabnika in nuja za vsakega, ki ima doma CD-ROM in ga film vsaj malo zanima.

## Cinemania '95

Računalnik: IBM PC

Minimalna konfiguracija: 386SX, 2 MB RAM, 5 MB diska, pogon CD-ROM in Windows 3.1

Posodili: Infobia, Dunajska 120, 061 342 829

## CHIPY

Po Vaši želji Vam sestavimo hitre računalnike z dobrim razmerjem:

**KVALITETA • CENA • HITROST • TEHNIČNA POMOČ • SERVIS**

Nudimo Vam PCje od osnovnih konfiguracij do hitrih grafičnih postaj z odličnimi **MAG** ali vrhunskimi **NOKIA** monitorji.

*P.S. Ne hvalimo se, da smo 1. raje smo 2. Ko prvi odpovedo nas kadarkoli pokličite na:*

Tel./Faks: (061) 213-927,  
Pager: 0601 103-652



Dunajska 120, Ljubljana

# INFOBIA

IGRE!

cd-rom  
MULTIMEDIA

cd-romi, igre,  
multimedija,  
shareware...

tel. (061) 342-829

OS/2 za začetnike (4)

Samo Kraker

Še zadnje nadaljevanje šole OS/2, kjer si bomo ogledali programsko opremo, ki pripada temu operacijskemu sistemu

Bil je še en petek, vračal sem se z vlakom domov iz vojašnice in spotoma bral poslednje računalniške novice. Windowsi 95 (96?) bodo zamudili še dva meseca in bodo zunaj šele septembra, oktobra. Bolj me boli da IBM še vedno ni izdelal osebnega računalnika s PPC procesorjem. Sic transit gloria mundi! Ne bi me čudilo, če bi se končalo tako, da bi Microsoft kar kupil IBM in na Warp nalepil ime Windows. Novi Windowsi prinašajo namreč točno tisto kar Warp že ima in bolj ko bodo Windowsi zamujali, dalj bo Warp kraljeval in bolj bo IBM služil. Warp je bil res pravi izdelek ob pravem času. Rad bi to lahko napisal tudi za računalnike PPC (sic).

Če sem koga navdušil za OS/2, si ga je že instaliral, v njem naredil prve korake, ga priredil po svojem okusu in v splošni euforiji, ki ga je navdala, prav gotovo ni čakal na to številko Megazina, da bi jaz napisal kaj se skriva za ikonami priloženih programov. In vendar bom danes storil prav to, za milijone tistih, ki berejo ta članek iz radovednosti kaj je OS/2.

## Prilika o priloženih programih

Kot vsak operacijski sistem ima OS/2 priloženih nekaj programov ki uporabniku bodisi olajšajo delo, ga razvedrijo (igre), prikazujejo zmogljivosti sistema ali pa so tam nekako po nesreči. V originalnih nastavitvah OS/2 so spravljani v naslednjih skupinah: OS/2 system, games, productivity, minimized icon viewer, master help in informacije o priključenih enotah (npr. tiskalnik).



OS/2 system je pomembna skupina s programčki, ki jih boste redno uporabljali. Tu je podskupina command prompts z emulacijo DOSa, Windowsov, oknom za delo z OS/2 s tipkovnico in že opisanim dualbootom. Če so programi za okna stalni gostje na vašem ekranu, svetujem uporabo Windows full screen, ker deluje zelo zanesljivo (bolj kot če uvozite progman.exe,

# Čao, OS/2

kjer se mi je sesul npr. Paintbrush). Spoznali smo že podskupino system setup, ki služi predvsem lepotnim nastavitvam in podskupino drives za delo z dobrimi starimi direktoriji. Potem je tu še start here za informacije (angleško govorečemu) začetniku, information in druge, obskurne zadeve.

Priložene igre so, ajd, bolj tako. Pasjansa, reversi, sestavi-številke-po-vrsti in šah. Za sive ljudi v pisarnah.

S productivity sem imel več zabave. Tu je nekaj urevalnikov besedil, baza podatkov, preglednica, risalnik ikon, kalkulator, koledar, alarm (zanimivo, da je ura v system setup), planerji in merilec zasedenosti procesorja. Krepko bom pljunil na picture viewer, ki ne bere nobenega standardnega formata ampak neke OS/2 metafiles in je nasploh zelo beden. Osebnost bi raje imel manj takih programčkov, ki pa bi bili vsaj malce nad ravni preizkusnih programov, kar za te ne morem napisati. Par stvari sploh nisem omenil, ker ne vem kaj naj si o njih mislim. Beda.

Minimized icon viewer ni skupina, ampak okno, kjer so prikazane ikone sicer odprtih, toda skritih programov - podobno kot ikone na ozadju Windowsov. Vseeno pa je bolj priročen pritisk obeh gumbov na miški hkrati s podobno posledico.

Master help je glomazna pomoč (vsaka čast), kjer je res skoraj vse kar morate vedeti in tudi iskalni vmesnik je res OK. Pomoč je tudi v menuju skoraj vsakega programa in nas tedaj takoj napoti k pomoči za določen program.

Napopani menu, ki ga priključimo z desnim gumbom miške, vsebuje uporabne stvari, včasih pa je tudi bližnjica do drugih programov (system setup, help,...). Poleg tega so tu že standardni open (z raznimi nastavitvami), refresh (osvežitev ekrana), shut down (še pomnite? Vedno preden izklopite 220 V!), close, copy, select, sort, move... Od manj standardnih opozarjam na lockup now, ki "zaklene" računalnik s šifro, žal pa ga lahko obidete s preprostim resetiranjem. Zelo uporabna je tudi opcija find, ki po disku išče datoteko, ki ji veste le ime ali del imena. Opcija deluje v ozadju in po končanem delu na ekranu nariše skupino find results, ki vsebuje najdene stvari.

## Razumeti OS/2

OS/2 je operacijski sistem. In to lep. Odločitev ni Windows 3.1 ali OS/2. Odločitev je MS DOS, Windows 95, Next, UNIX,... ali OS/2. Ne le za podjetja z zahtevami po stabilnosti omrežja, ampak tudi za uporabnike, kot smo jaz in ti, je OS/2 odlična izbira, ker je enakopraven partner močnega hardvera. Ali pač počakajte na Godota, ups, nove Windowse. Skrivi (Warp) ena, poveljnik Data!



# Warp?

Ste videli napis na ljubljanski stolpnici nasproti parlamenta? +07.0 - 13:01 - TR/3 - IBM - OS/2 - +07.0 - 13:02 ... Očitno se je IBM vrgel v reklamo, če na lastni stolpnici oglašuje svoj operacijski sistem. Kakšni gumpci!

OS/2 Warp je naenkrat postal tema dneva - o njem govorijo vsi (kao) računalnikarji in vsem se zdi, da je kar "kul". Vedeti je treba, da Bill Gates dobi po obrazu gnojne ture, samo da se mu omeni OS/2 - in ravno zato so računalnikarji tako navdušeni nad njim.

V resnici je človek kar pošteno presenečen, ko v škatli (ki stane dobrih 100 DEM) dobi ne samo operacijskega sistema, ampak še kar nekaj uporabnih programov in priključek na Internet. Saj veste, tisto veliko omrežje, o katerem tudi vsi govorijo (takrat, ko se nehajo pogovarjati o OS/2).

Warp. Fino. Warp. Balo butasto ime, kajne? Warp. Kaj pa to sploh pomeni? Warp. Se niso mogli spomniti kaj še bolj nezgravžnega? Zanimivo je, da niti večina IBM-ovcev ne ve, kaj ta beseda zares pomeni. Kaj narediti? Priključimo se na Internet, kjer nam povedo (poleg tega, da smo debili in da smo po vrsti 1270 spraševalec tega vprašanja) da je Warp enota za svetlobno hitrost in da jo uporabljajo v tisti kretenski science-fiction seriji Star Trek. Saj veste, ko tisti klingon Worf (tisti, ki ima na čelo pripopani goveji drek) nekaj momlja in potem plešasti Picard vzneseno vzklinke "Warp 5". Da mozoljasti fantje gledajo Star Trek že razumem, ampak IBM-ovci?

Zakaj se torej toliko govori o tem kretenskem sistemu OS/2? Očitno je, da ima Microsoft velike probleme pri izdelavi svojega normalnega operacijskega sistema, ki ima zaenkrat delovno ime Windows95. Očitno je tudi, da so WindowsNT tako peklensko dragi, da o njih slišimo samo v legendah in bajkah. Če slučajno poznate koga, ki ima NT-je, ga pobarajte o ceni. Stemnilo se vam bo pred očmi. Na koncu pa je očitno tudi to, da so vsi operacijski sistemi razen DOS+Windows sposobni prave večopravnosti - kar poglejte uporabnike Amig, Atarijev ali Macintoshov, kako se na vsa usta režijo bednikom, ki uporabljajo Windowse.

OS/2 Warp je torej mesija. Odrešenik. Popeljal nas bo v sveto deželi Israel in tam bomo živeli v soju gospodove luči in vojn ne bo več. Aleluja. OS/2 Warp je luč. OS/2 Warp je prihodnost. Spokorite se, razsvetlite se, o jagnjeta božja. OS/2 Warp vas bo popeljal k razsvetlitvi in čistosti. Ex IBM lux! Amen.

Sicer je jasno, da ob borih sedmih milijonih prodanih kopij OS/2 nima niti najmanjših šans v primerjavi z resnično religioznim gigantom Microsoftom, ki ima po svetu približno 60 mio kopij MS Windows.

Zanimivo razmišljanje o vedno bolj priljubljenemu operacijskemu sistemu, ki je hkrati zaključek šole OS/2.

Ampak vseeno - OS/2 je preživel judežev udarec, ko se je Microsoft odločil ta projekt zapustiti (kaj niste vedeli, da je OS/2 na začetku delal Microsoft?) in zdaj vrača z dvojno silo. Nič čudnega, da Bill vsak dan zažiga voodoo kadila in mantra proti OS/2. V Microsoftovih laboratorijih že sam sum, da nekomu OS/2 slučajno ni odvraten, pomeni odpustitev. Microsoftov moto leta: očistimo svet te IBM-ovske golazni.

V resnici je zgodba preprosta. Ko so se pojavili novi procesorji in novi časi, je Microsoft pozabil slediti napredku. Mogoče ni bil sposoben, ali pa se mu ni dalo. Konec koncev ni važen razlog, saj so posledice dovolj grozovite: uporabniki s 64-bitnim hardverom poganjajo 16-bitni operacijski sistem, preko katerega naložijo čudovito Windows šminko. Nič čudnega, da vse tako počasi dela oziroma sploh ne dela. Nič čudnega, da uporabniki Macintoshov kar rigajo od smeha, ko jim nekdo reče, da z doma Windowsi postavlja svoj časopis oziroma piše glasbo.

Potem pa za 100 DEM naložite na svoj računalnik OS/2 Warp. Efekt najbolj spominja na črnice, ki so jim po dolgih letih životarjenja sneli okove. Zakaj programi OS/2 tečejo tako presneto hitro? Zakaj se sistem ne sesuje, kot smo vajeni (pri tem uporabniki običajno tekmujejo, kdo je na ekran dobil bolj obskurno sporočilo o napaki)?

Jasno je, da je Microsoftu tesno. In zato zganja anti-propagando. Kdor ni z nami, je proti nam. Verjemite, da bomo boljši, lepši, hitrejši, enostavnejši za uporabo, cenejši in karkoli drugega, samo ne glejte OS/2! OS/2 je fuji! Kak! Roke stran! Počakajte, da naredimo Windows95! Boste videli, kako bo tisto šele letelo! Windows95! Windows95! Ljubite nas, ostanite z nami!

Kaj pa uporabniki, ki so vseeno odšli iz krdela? Nekaj časa poskušajo prepričati druge slepe ovce, naj gredo tudi same po njihovi poti, potem pa počasi odnehajo. Zakaj bi nekomu vsiljevali nekaj, česar ne mara? Pustite ljudi na miru, nikar jim ne vsiljujte svojega mnenja. OS/2, Windows95, WindowsNT, LINUX, TOS, Workbench... Vse je v redu, samo da niso Windowsi.

Do naslednjic, ko bomo pogledali OS/2 skozi oči Interneta, pa se odločite: ali boste zaradi tega članka revijo sežgali in se odpovedali vsem naslednjim številkam Megazina (nikar ne upajte, da bo v kateri manjkal članek o OS/2), ali pa boste stopili v vrste mudžahidov, ki bijejo sveti djihad proti Microsoftu. Srednje poti očitno ni.

Pa ne zato, ker bi bili uporabniki preveč neumni. Preveč nas podpihujeta giganta: Microsoft na eni strani, IBM pa na drugi. Mi smo pa figure, ki se (brezplačno) borijo.

IZPOD PRERESA  
**DOUGLASA  
ADAMSA**  
AVTORJA  
**ŠTOPARKEGA VODNIKA PO GALAKSIJI**

Kaj imajo skupnega crknjen maček, računalniški genij, Električni Menih, ki meni, da je svet rožnat, kvantna mehanika, prek 200 (dvesto) let star kronolog, Samuel Taylor Coleridge (pesnik) ter pizza?



**Če bi radi izvedeli, preberite knjigo (oziroma kupite jo in šele nato preberite) – ali pa se oglašite v Holistični detektivski pisarni Dirka Gentlyja.**

TO STRAHOVITO DOBRO DETEKTIVSKO-KRIMINALNO SRHLI-VO ČASOVNO-POTOVALNO-ROMANTIČNO-GLASBENO EPSKO VESELOIGRO SI LAHKO PRIVOŠČITE ZA 2100 SIT

**IQ**  
TEST  
FOR WINDOWS

Bi si radi izmerili inteligenčni kvocient? Nič lažjega!

Program IQ za Okna vam bo zastavil naloge, preveril vaše odgovore in izračunal vaš inteligenčni kvocient. Navodila in program so v slovenščini!

Žepni priročnik  
**Turbo Pascal 7.0**



Žepni priročnik z jednatim opisom Borlandovega Turbo Pascala.

Poglavja: \* Splošni pojmi \* Zgradba programa \* Podatkovni tipi \* Konstante \* Operatorji \* Krmilni stavki \* Procedure in funkcije \* Realni in zaščiteni način delovanja \* Vhod in izhod \* Knjižnice \* DLL knjižnice \* Opis vseh ukazov \* Napake \* Ukazi prevajalniku \*

2195<sup>00</sup> SIT

Avtorja: Lorencon, Gray. 275 Strani.

maya

Tolminskih puntarjev 2  
65000 Nova Gorica  
Tel. (065) 22 397

Firma Logitech je postala slavna s sicer neuspešno igralno palico Cyberman, vendar so kljub temu polni novih projektov

Švicarsko podjetje **Logitech**, je ime ki ga v svetu mišk, slednih kroglic in ročnih skenerjev, gotovo ni potrebno posebej predstavljati. Na svetovnem tržišču slednih naprav za računalnike PC ima Logitech 45 odstotni, na trgu ročnih skenerjev pa kar 55 odstotni delež.

Bralci Megazina in ostali lastniki PC-jev imajo verjetno skoraj vsi tudi miško, s kopičenjem letalskih simulatorjev in vesoljskih iger pa se je široko odprl še trg igralnih palic. Zavedajoč se tega, smo se skupaj s slovenskim predstavnikom Logitecha, podjetjem Bavant, odpravili v majhno avstrijsko mesto Tamsweg, kjer smo zares imeli kaj slišati.

G. Max Rossberg, generalni direktor Logitecha za Avstrijo in vzhodno Evropo nas je najprej povabil na marčevski **CeBit**, kjer bo Logitech razstavljal v hali 9. Tam bodo prikazali popolnoma nov digitalni fotoaparati **PhotoMan Pixtura**, ki je naslednik črnobelega PhotoMana. Pixtura bo v barvah zmogla impresivno ločljivost 768x512 (35 mm), v spomin, ki je zamenjal

filmski trak, pa bo lahko naenkrat spravila do 44 fotografij. Z akumulatorjem, vgrajeno bliskavico, možnostjo brisanja slik in neposredno povezavo na PC, bo takšen način fotografiranja gotovo pritegnil pozornost. Na CeBitu bodo predstavili tudi **digitalno kamero**, ki jo bodo lahko vgrajevali v monitorje, primerna pa bo za video konference prihodnosti, skeniranje besedil, ali pa le za snemanje samega sebe. Poleg visoke ločljivosti in estetske oblike jo bo odlikovala tudi zelo ugodna cena.

Kot revija za multimedijo in igre se nismo mogli izogniti vprašanju, kako jim gre prodaja palice **WingMan** in kaj na tem področju še pripravljajo. Max nam je moral priznati majhno napako. Povpraševanje po njihovih palicah je, samo v Avstriji, celo do petkrat večje od ponudbe. Premajhne kapacitete proizvodnje so krive tudi za slovensko pomanjkanje **WingMana** in **WingMana Extrem**. Toda pri Logitechu že razmišljajo o prihodnosti. Ker vedo, da jim je Gravis in zdaj celo Microsoft tesno za petami, že razvijajo novo generacijo igralnih palic, ki bodo s senzorji zaznali temperaturo igralčeve dlani in mu v primeru potenja igro še dodatno otežili. Pripravljajo tudi popolno Plug-and-play kompatibilnost, igralne palice in igre pa naj bi se, na svoj način, tudi sporazumevale (feedback). Tako ne bo vseeno ali z letalom zavijate pri Machu 1 ali Machu 3, saj bo v slednjem primeru igralno palico dosti težje odkloniti.

Izredno zadovoljni so tudi s prodajo mišk družine **Sensa**, o katerih smo v 16. številki že pisali. Modela

Deep Wood in Silver Pearl se prodajata dobesedno za med, Logitechu pa so zaradi odličnega designa že ponudili sodelovanje v tekstilni industriji. Že na CeBitu boste lahko videli kravate, srajce in polo majice v barvah mišk te družine.

Nove ideje uvajajo tudi v izdelavo slednih kroglic. Preizkusili smo njihov najnovejši model **TrackMan Vista**. Gre za ergonomično oblikovan "trackball", ki za nizko ceno ponuja kup posebnega softvera, opciji "drag-lock" in "double-click" ter visoko natančnost. Druga verzija, ki bo namesto mehanske tehnologije uporabljala laser, pa bo predvidoma razvita še pred prihodom osnovne, ki bo na trg postavljena letošnjega marca.

Ponosni so tudi na njihov izreden izdelek **TrackMan Live**, prenosno sledno kroglico, s katerim lahko računalnik upravljate kar iz žepa iz oddaljenosti 10 metrov, ne motijo pa ga niti betonske stene. Za



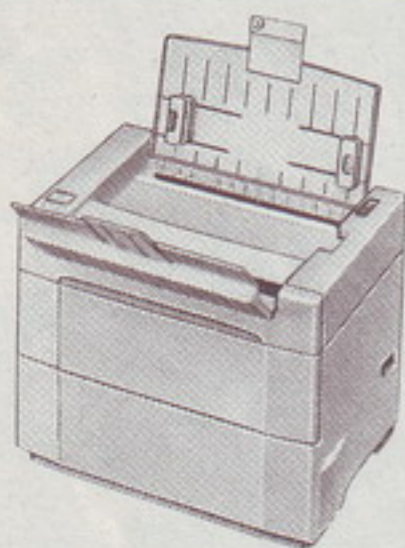
letošnje poletje pripravljajo tudi naslednika revolucionarnega CyberMana. **CyberMan II** bo miška, ki jo bo treba upravljati z obema rokama, imela pa bo kup dodatnih gumbov in senzorje za premike v vseh treh razsežnostih.

Za delo v pravi trirazsežnosti so izdelali posebno miško Logitech 3D Mouse, ki je kot nalašč za uporabnike CAD/CAM programov ter prihajajočo navidežno resničnost.

Govorili smo tudi o VR čeladah, za katere je tehnologija že pripravljena, tako da jih njihova tovarna v Kanadi lahko takoj začne proizvajati. Razlog zaradi čigar čelade še niso v prodaji, so le pravni zapleti, ki so v Ameriki, vsaj glede na sojenje O.J. Simpsonu, prava ročna zavora.

Povedali bi lahko še marsikaj zanimivega, toda končajmo z napovedjo testa TrackMan Viste v naslednji številki ter zahvalo Maxu Rossbergu, Katharini Droscher in Petru Kremžarju, ki so nam postregli z vsemi željenimi informacijami. Predstavitev nekaterih Logitechovih izdelkov boste lahko videli tudi na sejmu Informatika 95 na Megazinovem razstavnem prostoru.

AC  
**AC•GLOB•TEC**  
tel. (061) 16-84-228



**Laserski tiskalnik**  
**Star WinType 4000 81.000 SIT**

Mehansko hitrost 4 str./min. mu povečuje tehnologija GDI. Uporablja poseben postopek za glajenje robov (EET), s katerim dosega izpis kakovostnega razreda 600 dpi. Namenjen je okolju Windows. Uporaba tiskalnika je zelo enostavna in uporabniku prijazna, saj komunicira z uporabnikom preko monitorja. Z enim tonerjem izpiše do 8000 listov.

**stair**  
MICRONICS



# Asimov's Robot

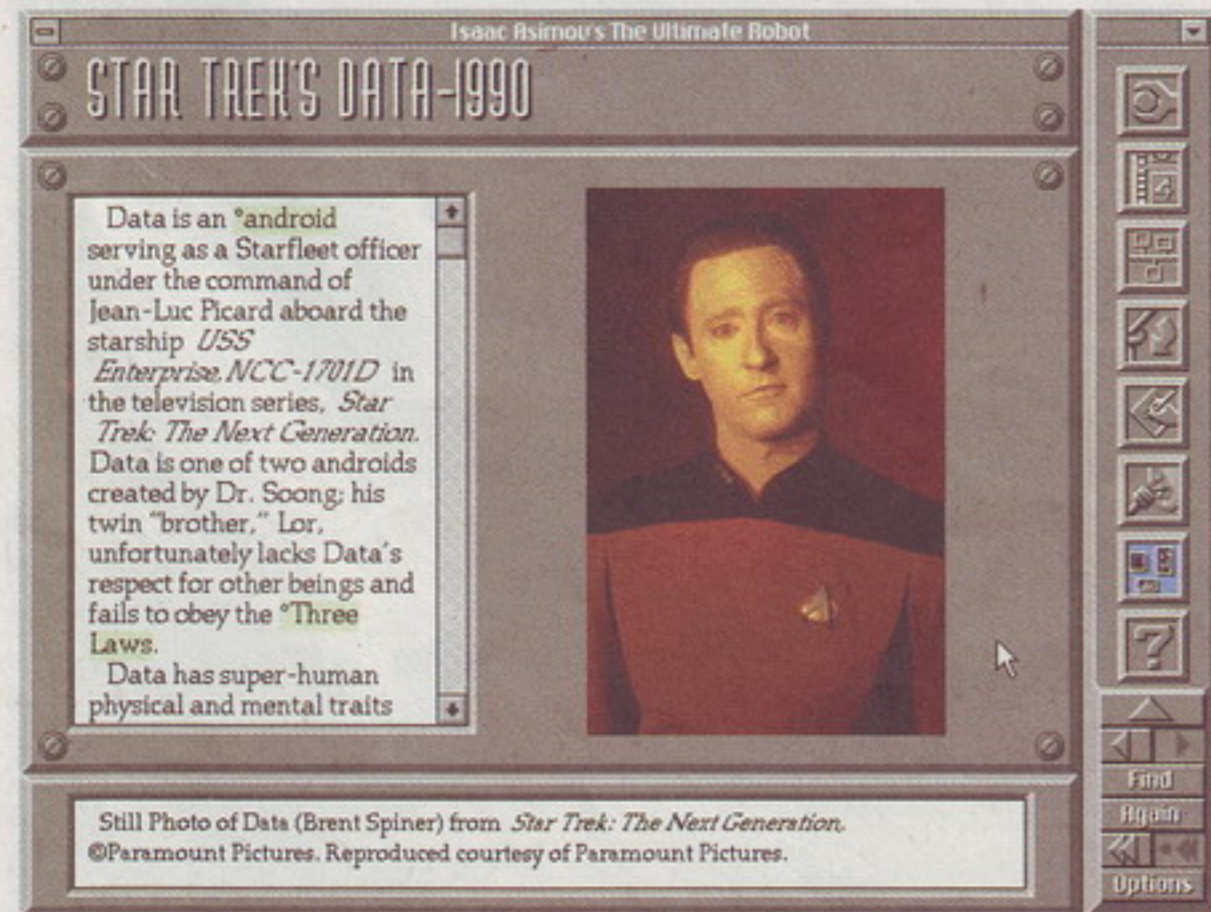
Isaac Asimov je najznamenitejši avtor znanstvene fantastike na svetu, ki na tem CD-ju predstavlja robote

Predstavljajte si idealnega hišnega robota; Vedno ubogljivega, nikdar tečnega in utrujenega, nad naravno marljivega, po možnosti ženskega spola... Plavalasa lepotica, ki te po napornem dnevu sezuje, zmasira podplate in se ob mrliških vonjavah iz prepotenih čevljev samo veselo nasmehne. Umetne oči, polne najglobljega binarnega razumevanja in brezpogojne vdanosti te gledajo in veš, da nisi sam... Uaaa, nora prihodnost nas čaka! Ampak, čemu pa nam bodo potem sploh še služile ženske? In še petkrat huje: Čemu bodo ženskam sploh služili moški?! Brrr, srhljivo! Podobno kot mnogi drugi umotvori sodobne tehnologije, nam bodo tudi roboti bržkone močno spremenili naša bedna življenja v naslednjih stoletjih.

Tega se je pred več kot petdesetimi leti, ko so se sodobni roboti šele rojevali, že zelo dobro zavedal ameriški pisatelj ruskega rodu Isaac Asimov. Velja za enega najboljših piscev znanstvene fantastike dvajsetega stoletja. Večkrat je bil nagrajen z najuglednejšimi priznanji na tem področju - Hugo Award in Nebula Award. Asimov je bil človek, ki je dobro vedel, da bo jutri drugače kot danes. Videl je svet, oziroma galaksijo, kjer smo ljudje in Zemlja le majhna zvezdica na neskončnem nebu. Videl je mnoga nezemeljska humanoidna bitja in tudi bitja, ki sploh niso bila iz krvi in mesa, temveč plastična in kovinska, a vseeno inteligentna in zmožna prav pametnega klepeteta. Videl je robote, ki so postali nepogrešljiv del vsakdanjega življenja, podobno, kot meni instant blondinka v prejšnjem odstavku.

Roboti na tisoč in en način so tema številnih asimovih novel in mnogih romanov. Asimove novele o

**Mr. Data iz StarTreka - filmski robot-droid, ki smo ga gledali kar 7 let!**



robotih so nekakšno bistvo novega Microsoft - Byron Preissovega multimedijskega paketa The Ultimate Robot. Asimovi roboti delujejo v okolju Windows in so hvalaBilu zelo nezahtevni (386SX, 4Mb RAM, CD-ROM z enojno hitrostjo). Na enem samem CDju je zbranih čez petdeset najbolj znanih robotskih znanstveno fantastičnih novel, esejev o robotih in videoposnetkov govorov, kjer pisatelj razkriva svoje daljnovidne vizije o prihodnosti ter pomenu moderne znanosti in potovanja po vesolju, umetni inteligenci in, jasno da, o robotih. Še posebej zanimiva je (59 stranska!) uvodna razprava, ki se začne z vprašanjem: "Kaj sploh je robot?" in kasneje odgovarja še na mnoga druga robotska vprašanja z najrazličnejših vidikov. Že v podnaslovu tega sestavka ste prebrali, da je ta multimedijski paket res namenjen domačemu uporabniku. Zato je za vsako



Isaac Asimov na desni med prejemanjem nagrade Hugo.

neznano ali nerazumno tehnico besedo, ki jih v Asimovih tekstih kar mrgoli, ponujena poljudna in nazorna razlaga.

Okoli bistva, torej asimovih novel, pa so avtorji tega robotskega paketa zbrali še goro raznih multimedijskih dodatkov in tako iz navadne elektronske zbirke novel naredili mnogo več: Pravo robotsko enciklopedijo.

Največji robotomani se bodo lahko na pamet naučili kronološki razvoj tehnike, ki je omogočila razvoj robotike vse od 360 000 000 let nazaj, ko so se razvi-

jali prvi žužki, do današnjih dni - dobe robotov. Tisti malo manj fanatični, a vseeno zelo zagreti za robotke in druge robotvove, bodo prebavili vso teorijo robotike od osnovnih fizikalnih zakonov statike in dinamike, do strojniškega doktorata in računalniške profesure, umetne inteligence in posebne teorije relativnosti. Mogoče bo kakemu megalomancu celo uspelo sestaviti čisto svojo robotvaritev, pa nam lahko fotografijo pošlje na uredništvo.

Še posebej zanimivo poglavje v tej "enciklopediji" je zbirka videoposnetkov najrazličnejših robotov, med drugim tudi svetovno najbolj znanih filmskih robozvezd R2D2 in C3PO iz filma Star Wars, pa filmi Aliens, 2001: The Space Odyssey, Metropolis... Ne pozabite si zavrteti posnetke računalniško animiranih (na žalost preveč oblečenih) seksi robolepotic, robotskih vozil in čudakov, ki z rokavicami na rokah mahajo po zraku in igrajo neko nadvse čudno igro. Imenujejo jo navidezna resničnost ali nekaj takega.

V robotski galeriji, kamor lahko brkljalec (beri bralec in gledalec tega paketa) zavije v primeru nevarnega zvišanja krvnega pritiska v roboumetniški žilici, so razstavljeni portreti Isaaca Asimova, naslovne strani njegovih knjig in ZF revij. Razstava slik popolnoma nove, skrajno radikalne, super moderne umetniške smeri, ki so jih narisali kar roboti sami, izraža velikanški čustveni naboj globoke extramultisenzualizozmiiluminoznolirične izpovedi, ki kaže na probleme v zgodnjem otroštvu. Med slikami znanih robotov pa visijo tudi portreti filmskih zvezd, kot je Data iz StarTreka.

Če vam po vsem tem še niso popokale vse robožilice in če še niste totalno naveščani robotov, robotike in robokarkolisigaže, si lahko v robodelavnici sestavite čisto svojega domačega ljubljence - robotka, oblikovanega po smernicah Ralpa McQuarria, oblikovalca robotov iz filma StarWars. Lahko si ga boste zmagoslavno nabili na steno! In če celo to še ne zadošča vašim velikim robopsihotičnim potrebam, se lahko spravite reševati svoj ubogi, vseh umazanij vajen, ekran s prvovrstnimi okenskimi roboreševalci ekranov (beri screen saverji).

**Isaac Asimov's  
The Ultimate Robot**

Računalnik: IBM PC

Minimalna konfiguracija: 386SX, 4 MB RAM, 3 MB MB trdega diska, pogon CD-ROM, zvočna kartica z zvočniki in grafična kartica z 256 barvami, miška in Windows 3.1

Posodili: Infobia, Dunajska 120, 061 342 829

Spoznajmo ukaze modemu,  
modemaško slovnico in še  
kakšno pomembno informacijo!

# Modemi!

Bili so časi, ko je bil človek lahko ponosen, če je imel vsaj kakšnega sužnja, da mu je lahko ukazoval. Če drugega ne, pa vsaj tu in tam kak ukazek za zabavo in prestiž... Danes je vse drugače. Sužnjelastniki niso več to kar so bili, kaj šele sužnji! Moderni sužnjelastnik, se pravi srečni lastnik modema, ki bi strašno rad izpolnjeval gospodarjeve ukaze, je ponavadi tako strašansko len, da se mu še sužnjevega jezika ne ljubi naučiti, kaj šele ukazovati.

Saj sem vam vedno govoril, da so bili največji inovatorji in izumitelji lenuhi! In tako je najverjetneje eden teh od preležanin gnijočih genialcev nekega kodrlajsastega dne pač izumil, da bi lahko naredili sužnja, ki bi namesto nas ukazoval sužnju. Posledica teh naprednih misli je močno odjeknila v tedanji sužnjelastniški hierarhiji, kajti nastal je nov družbeni razred - iz terminalnega softvera, ki je omogočal le mučno ukazovanje modemu, so razvili pravi moderni komunikacijski program. Z njim je ukazovanje spet pridobilo tisti stoletja izgubljeni šarm in postalo resnični užitek! Podobne zadeve še danes namesto uporabnikov ukazujejo vsem modemom po svetu!

K praksi... Če ste prejšnič slučajno poslušali dovolj pozorno, ste verjetno dojeli, da je komunikacijski program v osnovi program za dostop do modema preko serijskega vmesnika. V osnovnem (terminalnem načinu lahko torej modemu sami neposredno ukazujemo). Bljak! Tega se dragi domači uporabnik izogibaj, ker obstajajo precej lepši načini s komunikacijskim programom! Če pa te stvar slučajno zamika, si preberi priložo.

Pojdimo po vrsti in pogledimo, kaj vse lahko pričakujemo od svojega komunikacijskega programa.

V telefonski imenik, ki ga premore skoraj vsak pošten program, si bomo vpisali čimveč telefonskih števil. V takem imeniku je priročno imeti zapisane tudi številke, kjer na drugi strani žice ni modema, saj lahko tako opremljen računalnik vrti telefonske številke namesto nas. Mučno vrtenje in klicanje, še posebej, če je na oni strani nakladač, ki ima non-stop zasedeno, v tem primeru odgarajo sužnji namesto nas. Ko je imenik napolnjen, se moramo odločiti, koga poklicati... Če kličemo "nemodemska" številko počakamo, da se oseba na drugi oglasi, dvignemo telefonsko slušalko in nato še prekinemo linijo modemu. V tem primeru, ko se naš modem ni povezal z drugim modemom, lahko ponavadi prekinemo samo s pritiskom na katero koli tipko. Če bo številka, ki jo kličete zasedena, bo suženj avtomatično zavrtel še enkrat (sicer odvisno od nastavitve programa). Zdaj pa pokličimo še kakšno modemska številko. Tu so stvari bolj zanimive. Ko bo

modem na drugi strani dvignil, zaslišite cviljenje, ki ga boste morali trpeti približno 20 sekund. Potem se bosta modema najverjetneje sporazumela in povezala ter začela nakladati. Včasih se to tudi ne zgodi. V tem primeru poskus ponovite. Linijo lahko prekinete na dva načina. Če ste poklicali BBS, je zelo zaželeno in vljudno, da se iz sistema odjavite z dogovorjenim ukazom (ponavadi je to "G"). Več o tem naslednjič. Linijo lahko tudi grobo prekinete z ukazom v vaše programu. Precej programov je naučenih prekinjati na tipki "ALT+H". Nekje programu boste našli še zapis (zgodovino vsega, kar je bilo na ekranu). Uporabno, kadar

se izpiše ogromno teksta, ki bi ga morali prebrati, pa vam je ušel, ali pa ne želite zapravljeti impulzov z branjem "on-line". Programi, ki podpirajo miško, imajo še prijetno izboljšavico. Imenuje se "Quoting". Ko z miško in pritisnjenim gumbom na njej potegnemo čez kateri koli tekst na ekranu, se vam bo ta izpisal ob kurzorju. Uporabno za ponavljanje dolgih ukazov.

Tako obogateni z nekaj osnovnimi napotki za delo z vašim najljubšim komunikacijskim programom, boste zlahka odkrili še ostale ugodnosti. Naslednjič pa si preberite več o prenosu podatkov med dvema modemoma.

## Slovar in slovnica modemske ukazne govorice

Kot ste zagotovo že spoznali, je svet krut in neizprosen, življenje pa skrajno kočljiva zadeva. Zato sledi krajši tečaj modemske ukazne govorice in preživetja brez kom. programa. Začetnikom svetujem, da zaradi boljše izgovorjave in predvsem naglaševanja ukazov ta tečaj opravijo šele na koncu. Vem, da to ni stvar, ki bi se jo dalo kar tako naučiti, a vseeno verjamem, da boste ujeli bistvo. Drugače pa si nabavite tisto amežing diskaveri, kot mi je svetovala naša Josie: EasySleep® - paket za čudežno učenje jezikov v spanju. Lahko noč! Good night! Gute Nacht! ATH0#9%KLOZ! Bonne nuit! Buona notte! Buenas noches!

### Slovnica

Najprej razložimo osnovo dela z modemom. Modem namreč deluje v dveh načinih - ukaznem in komunikacijskem. Na začetku ob vklopu je avtomatično v ukaznem načinu. Tu modem posluša in izvaja naše ukaze. Priznati pa moramo, da je modem precej čuden suženj, saj, ko se poveže z drugim modemom, svojega gospodarja enostavno ignorira in vse, kar gospodar natipka, pošlje drugemu modemu. Neposlušneža obudimo, ko v malo manj kot sekundnih presledkih natipkamo "+ + +". Zdaj so vse naše tipkarije spet namenjene kot ukazi našemu modemu. Ob ukazu "+ + +" se linija ne prekine in zato se spet lahko vrnemo v komunikacijski način z "ATO". Komunikacijski način je mogoč samo, če obstaja povezava med modemoma.

Še o slovnici... Osnovna oblika ukazne vrstice je "AT XXn", kjer je XX ukaz dolg en ali dva znaka, n pa številka (ni obvezna pri vseh ukazih). V eni vrstici lahko napišemo več ukazov, celo brez presledka. Ko na koncu vrstice pritisnemo enter, se ukazi izvršijo. Na začetku vsake ukazne vrstice mora stati "AT".

### Besedišče

Ukazi, ki jih je praktično obdržati v spominu:

AT - osnovni ukaz, ki mora stati na začetku vsake ukazne vrstice. Izpiše "OK", če je modem pripravljen za delo.

DP ali DT nnn-nnnn - vrtenje telefonskih števil. DT - tonsko, DP - pulzno.

DL - ponovno zavrti telefonsko številko (redial).

A - modem sprejme klic - dvigne linijo in se poskusi povezati z drugim modemom.

S0=n - modem avtomatsko dvigne po n zvonjenjih. (n je številka) ATSO=0 - modem ne dviguje avtomatsko.

H - prekine telefonsko linijo.

+ + + - preklopi iz komunikacijskega v ukazni način. Ne potrebuje AT.

O - vrne v komunikacijski način.

A/ - ponovi prejšnjo ukazno vrstico. AT lahko izpustimo.

Z - reset modema

&F - priključite tovarniško nastavljene (default) nastavitve.

Ln - glasnost modema. (n je številka)

Več o tem lahko preberete v navodilih vsakega poštenega modema.

Zdaj imam pa dovolj! Že dva sosedata sta si naredila svoj privatni BBS, jaz pa očitno še tavam v kameni dobi komunikacij. Baje se da z BBS-om cele noči zabavati, spoznaš blazno enih ljudi in prijateljev, pa še kakšen tolar ti lahko kane v žep. To je biznis zame! Hočem svoj BBS.

## Korak 1

Modem že imam, saj sem z njim enkrat klical k nekemu prijatelju. Pa klical sem na nek UEK sistem (mi je prijatelj dal številko), ampak nisem nič razumel, ker je baje za akademike. Nobene grafike in živi dolgočas. Ne, na BBS-e pa še nisem klical. A tako da se začne?

## Korak 2

Sem našel številko od enega BBS-a, ki pa očitno dela samo ponoči. Čudno se mi zdi, da čez dan zaslišim glas, ki reče "halo", ponoči pa piska modem. Jaz bi raje klical čez dan. Ponoči pač spim. Pa tudi sam BBS (kadar ga prikličem) je blazno dolgočasen, saj ima samo 20 uporabnikov in se nenehno kvari. Bog ve, kateri kripelj skrbi zanj. Moj bo absolutno boljši.

Aha, izvedel sem telefon enega drugega BBS-a, ki je baje profesionalen. Hm, zakaj ima pa potem namesto imena neko nerazumljivo kratico? Mogoče bom tam izvedel, kaj BBS sploh pomeni. Bomo videli.

## Korak 3

Totalna beda. Tisti tipi so hoteli od mene denar! Da bi jim plačal, ker sem jih poklical! Pa saj že pošti plačam telefonski račun, kaj bi še hoteli od mene? In sploh se grejo neke profesionalce - Jaz sem nekam napisal eno sporočilo (se mi zdi da ravno, ko sem bral vice), pa sem dobil nazaj odgovor, da je en tip moderator in da nečesa ne smem početi v neki konferenci. Konfe-kaj? In kaj je to QWK in off-line readerji, ki bi jih baje moral uporabljati?

## Korak 4

Zmodem sreča psa Fidota UL Chata in QWK-nila sta jo preko bulletina domov. Tiste BBS-arji imajo cel kup kul izrazov, ki jih potem na široko razlagam naokoli. Zdaj vem, da sem zadnjič eno sporočilo pisal v napačno področje s sporočili in da sem dobil opomin. Odkril sem tudi, kaj je to QWK. Tisti BBS je bil en velik birokratski monstrum. Zato zdaj kličem na en drug BBS, ki spet dela samo ponoči, ampak ima zelo prijaznega sysopa. Zdaj samo še pakiram sporočila. Vsak dan mu napišem kakšno sporočilo z vprašanjem o BBS-ih in mi on razloži. (včasih se sprašujem, od kod jemlje toliko časa zame...). Pa datoteke prenašam! s protokolom ZModem UL in DL, karkoli že to je! Mi je sysop razložil. Jaz bom tudi tak sysop kot on. Zanima me, kako to, da ima on sporočila od uporabnikov iz drugih BBS-ov. Jih krade?

## Korak 5

To je vse ena velika mreža! Če eden piše sporočilo na BBS v Kopru, ga vidi tudi tisti uporabnik, ki kliče na BBS v Mariboru! Ali pa v Ameriki! A ni to kul? Tudi privat jim lahko pišeš. In izvedel sem, da je cel kup različnih programov za BBS-e, da pa jih je treba kupiti. Eni so sicer zastoj, ampak so se eni sysopi zmrdovali nad njimi. Jasno, tisti BBS-arski gigant ki hoče za svoje usluge denar, prodaja en svoj (blazno drag) paket za BBS. Bom raje poskusil s tistimi, ki so zastoj. V Sloveniji je blazno veliko BBS-ov. In vsak ima svoj elektronski naslov. Moj elektronski naslov je: 2-dvopičje-380-deljeno-208-pika-0. Kako prisuknjeno! OK, bomo videli, kako bo, ko bom imel jaz svoj BBS. Bog ve, kako se dobi tak naslov?

## Korak 6

Kaj je to FOSSIL? In kje naj stiskam 300 strani dokumentacije? Kaj je to Squish in Mecca? Tale program za BBS je mogoče res zastoj, je pa malce prekompliciran zame. Mogoče sem pa jaz preneumen za postavitev BBS-a? Pa ta program sploh ni dovolj! Rabim še nek mailer ali tosser in podobno, da se lahko vključim v to elektronsko mrežo. Kje se ti ljudje vsega tega naučijo? A je kje kakšen tečaj? Tisti prijazni sysop sploh ni več tako prijazen, saj mi vse bolj pogosto odgovori z eno kratico: RTFM. Sem odkril, da to pomeni "read the fucking manual" in ga zdaj ne bom več klical. Prasec! Če bo on klical na moj BBS (za katerega nisem več prepričan, da bo kmalu nastal), ga bom zaklenil ven! Zajebaval ga bom do nezavesti! Sploh pa imam doma

težave, ker sem v preteklem mesecu porabil več telefona, kot ima oče plače. Khm...

## Korak 7

En prijazen tip mi je poslal zazipano svojo konfiguracijo za point. In zdaj sem point. To je nekaj več kot če kličeš na BBS. Moja adresa se zdaj ne konča z 0, ampak imam pomembno številko 587. En drug tip, ki niti ni sysop, ima doma sistem samo za nas, pointe. Dela samo od 23:00 do jutra. Taka posebna družina, ki se imenujejo leteči sloni (ali nekaj podobnega). So mi fantje razložili, kaj je to FrontDoor - to je en program, ki čaka na klic, ali pa ob določeni uri kliče en drug BBS. Toss-er je pa tisti program, ki prežveči prispela ali oddana sporočila. Jaz sem poskusil z nekim džemom, zdaj imam pa Squish. Eni ga hvalijo, drugi pljuvajo. Jaz pa nimam pojma. Samo da dela. Dobil sem tudi nek Remote Access, en drug program za BBS, ki je baje bolj enostaven kot tisti prejšnji. In pri očetu v službi sem se zmenil, da bi jim mogoče jaz postavil službeni BBS - tam bom lahko imel svojo telefonsko linijo 24 ur na dan.

## Korak 8

Nenehno se sesuva, pa ne vem, zakaj. Pa meniji ne delajo tako, kot bi morali. Cele noči garam, da bi naredil en sam znosen meni. Toss-er vsak drugi dan ponori. Nič čudnega, saj ga je pisal en Slovenec. Potem me pa kličejo iz enega drugega BBS-a, da jim pošiljam nekakšne duplikate. Jaz res nisem kriv. Pa FrontDoor me zajebava. Vse gre narobe. A sem jaz tako neumen, ali je tale zadeva tako komplicirana? Kdo mi bo narisal uvodno sliko za BBS? Mimogrede sem odkril, da je treba za BBS uporabljati še celo vrsto dodatnih programov. In en manjak je hotel že postati point na mojem BBS-u! A mislijo, da sem profesionalec, ali kaj? Če bo šlo tako naprej, ne bom več dolgo zdržal... Sovražim BBS-e.

## Korak 9

Odločil sem se, da se bo moj BBS specializiral. Baje tako dobiš več uporabnikov. Precej zoprno se mi zdi, da razen šestih vztrajnežev nihče več ne kliče na moj BBS. Pa še tisti so bolj svojeglavi friki. Ampak zdaj končno dela vse tako, kot bi moralo, celo nekaj datotek imam na voljo, da jih lahko uporabniki DL (down load, jemanje datotek iz BBS-a). Pov-ezan sem v slovensko omrežje FidoNet, redno prenašam nekatere konference in sploh se mi zdi vse skupaj otročje lahko. Enemu uporabniku dajem celo lekcije, kako narediti svoj BBS. On vpraša, jaz odgovorim. Do napak v delovanju sistema prihaja zdaj vse bolj poredko, tako da bi lahko rekel, da je moj BBS postal stabilen sistem. Zakaj potem množično ne kličejo nanj? Mogoče ne vedo, da BBS obstoja? Kako bi jim pa to povedal? Kljub temu, da vse dela, vsak dan porabim vsaj tri ure za vzdrževanje sistema. Zdaj, ko se bom specializiral za multimedije, bo verjetno bolje. Več uporabnikov in več zabave. Mogoče bi pričel klicati kakšen BBS v tujino in od tam prenašati datoteke? Ampak to stane...

## Korak 10

Nimam prav veliko časa. Sedma linija je včeraj ob polnoči zablokirala. Še dobro, da je ostalih devet delovalo brez težav. In skoraj se je sesula baza z uporabniki. Si predstavljate, da bi šla po gobe baza z 2500 user-ji? Na srečo delam vsak dan reden backup. Pod OS/2, seveda, saj DOS ni sposoben poganjati več kot treh ali štirih linij naenkrat. Pa štirinajst ljudi mi je včeraj plačalo naročnino za naslednjega pol leta. Pol leta! Zakaj ne za celo leto, tako kot vsi ostali? Nek mulo mi vsak dan piše sporočila, kako naj naredi svoj BBS. Imajo polno neumnih vprašanj, jaz pa nimam časa zanj. Že parkrat sem mu napisal RTFM, pa očitno ne zaleže. Ga bom kar ignoriral. Ali pa ga bom odklopil s sistema. Naj joka kje drugje. In mednarodni prenosi nekaj serjejo. Razmišljam, da bi si poiskal drug uplink. Mogoče kakšen BBS v Avstraliji? Presneti uporabniki, nenehno mi UL datoteke, ki jih že imam. Ali pa me sprašujejo, če imam to-in-ono na voljo za DL. Kako naj vem, saj imam zdaj že 5 Gb datotek! Poiščite si datoteko v spisku! Ali pa vprašajte katerega izmed mojih co-sysopov. Zakaj jih pa plačujem!? Študij? Mislite *moj* študij? Nimam časa! Moram rihtat BBS, pa finance podjetja, ki sem ga ustanovil (podjetje se ukvarja z BBS-ingom in prodajo softvera za BBS-e). Prejšnji mesec sem z BBS-om toliko zaslužil, da si grem jutri kupit nov avto. Čao.

Tik pred izidom četrtega CD-ja slovenskega podjetja CDE, vam predstavljamo tretjega.

# CDE #03

Podjetje CDE je že v prvem letu delovanja samostojno založilo tri slovenske CD-ROMe s preizkusnimi programi. Prvi (CDE #01) je izšel predlanskega februarja, drugi (CDE #02) predlanskega marca, tretji (CDE #03) pa novembra 1994, ravno med lanskoletnim sejmom Infos v Cankarjevem domu. Poleg tega so za založbo Mladinska knjiga na CD spravili tudi evropski slovar z več kot 7000 pojmi v šestih evropskih jezikih, za druga, tudi tuja podjetja, pa izdelali še več specializiranih CD-jev. Toda posvetimo se najnovejši zbirki preizkusnih programčkov.



Pojme shareware, freeware, cardware in itdware smo v preteklih številkah Megazina že večkrat pojasnjevali, zato o njih zgolj na kratko: navadno vsebujejo vse datoteke, ko jih odpakirate tudi sporočilno datoteko (npr. `read.me`) v kateri je zapisano vse kar morate vedeti o pravkar odpakiranem programu. Poleg informacij o namestitvi, zagonu in uporabi programa, so tam tudi navodila za plačilo in registriranje ter pogoji pod katerimi lahko program brezplačno preizkušate. Preizkusni programi (shareware) so namreč tako privlačni ravno zaradi testnega obdobja. V tem obdobju (npr. en mesec) lahko program brezplačno uporabljate na lastnem računalniku in se nato odločite če vam je videno všeč, ali ga zares potrebujete in predvsem ali je program res vreden svojega denarja. Če so ti trije odgovori negativni sledi le kratek ukaz `delete` in vse posledice uporabe bodo izbrisane skupaj s programom. V nasprotnem pa lahko program plačate in registrirate ter si s tem zagotovite tudi tehnično podporo, neredko celo nove opcije ter obvestila o novih izdelkih.

## Kaj pa vsebina?

CD-ROM nam po vstavitvi v pogon in ukazu `dir/s` javi, da obsega celotna količina podatkov natanko 453.199.198 milijonov bajtov. Seveda gre za kapaciteto zapakiranih programov (zip), tako da je dejanska količina podatkov na plošči bistveno večja. Vsi

CD-ji s preizkusnimi programi uporabljajo enak način: vsak CD je opremljen z lastnim pregledovalnikom, s katerim se nato prebijate med megabajti in iščete vam zanimive programčke. Tem CD-jem je skupna še dokaj nizka cena, ki se na slovenskem trgu giblje nekako med 1500 in 4000 tolarjev ter seveda bolj ali manj podobna tematika.

Vsebina CD-ja je razdeljena na 15 poglavij, ki poskušajo kar najbolj pokriti splošne potrebe najširše množice uporabnikov, kateri je CDE #3 namenjen. Tako boste našli malo goro programov za arhiviranje tako pod DOSom kot pod Okni, programe za dostop do vse bolj popularnega svetovnega omrežja Internet, ter druge komunikacijske pakete, mnogo demov ter (meni osebno najljubših) priročnih programčkov za DOS. Tu so še kratki urejevalniki besedil, patchi (popravki za te ali one večje programe) in makri za velike aplikacije (WinWord 6.0), igre in njihove demo verzije ter celoten direktorij namenjen izključno datotekam povezanim z igro Doom. Gre za omembe vreden dosežek, saj lahko igralci Doooma tod dobijo čisto vse kar zmora človeška domišljija. Morje dodatnih stopenj, novi zvoki, popolnoma spremenjene glasbene podlage, grafika, novo oblikovani sovragi, laser targeter, editorji stopenj in še in še. Zares huronsko smešno; ko proti vam tekajo spake in se izmenično derejo "Wayne's World, Wayne's World" ter "Party on, Excellent!"

Na svoj račun bodo prišli tudi ljubitelji glasbe z množico demo skladb, pomožnih programov pod DOSom in Okni ter gonilniki za glasbene kartice. Enako je poskrbljeno še za grafične programe, aplikacije za OS/2 ter navdušence nad programiranjem ali raytracingom. Dodane so tudi tone branja iz mnogih svetovnih elektronskih revij, ki pokrivajo teme od slabih vicev na račun strička Billa, prek mnogoterih press materialov in update-ov podjetij pa vse do člankov o informacijski avtocesti. Na voljo so tudi vsemogoči gonilniki za tiskalnike ter specializirani programi za Windows, ki delujejo le v omenjenem grafičnem okolju.

Mnogo uporabnikov se bo ob tako velikem številu programov gotovo pričelo spraševati ali vse to zares potrebujejo. Pravi odgovor je več kot na dlani. Nel Nikogaršnje znanje računalništva namreč ne pokriva tako široko zastavljenega področja in nihče ne bo v svojem življenju uporabljal toliko programov, kolikor jih ponujajo današnji shareware CD-ji. Vendar pa bo večina med množico programov gotovo našla lep

kupček takšnih, ki jim bodo zares koristili. Bistvena prednost CD medija je tudi v dejstvu, da z vsem tem programjem ni potrebno obremenjevati vašega trdega diska, saj vam v tem primeru tudi 1000 megabajtov ne bi bilo dovolj. Namesto tega imate lahko na polici nekaj CD-jev, ki jih kadar potrebujete specifičen program, nov font ali kakšno sliko, le prebrskate in nato spet spravite na polico.

Za konec pa si oglejmo še neizbirčno pritiklino vsakega shareware CD-ja, pregledovalnik. Slednji sicer še zdaleč ni najpomembnejši del CD-ja, saj je bistvena vendarle vsebina, ker pa ob vsakdanjem delu vedno naletimo prav nanj ga gotovo ne gre prezreti.

Pregledovalni program deluje v DOS okolju, kjer se lahko s preprostim označevanjem in kopiranjem programov s CD-ja na trdi disk, dokopljemo do željenega. Izbira nam je olajšana z nastavitvami nekaterih osnovnih parametrov, barv, številu linij na zaslonu (CGA, EGA) ter predvsem s kratkimi opisi programov, brez katerih bi bili popolnoma izgubljeni. Tako lahko s pomočjo opomb najprej pregledamo nekaj celotnih imenikov ter izberemo programe, ki bi jih utegnili potrebovati. Nato sledi le še odpakiranje in čimbolj uspešna uporaba v praksi.



O uporabnosti programov res ni vredno izgubljati besed, saj bi za test vseh do zadnjega zagotovo porabili najmanj tri mesece. Že sam pregled kratkega kataloga kaj določeni programi počno je delo dveh ali treh dni. Toda že prvi dan sem izbrskal kopico uporabnih stvari, ki zagotovo opravičujejo prisotnost share CD-jev v moji zbirki. Pa naj gre tu le za patch k PC Toolsom, Smartdrv 5.2, Word 6.0 fax program, goro Okenskih tapet, adaptecove gonilnike ali novi 4DOS 5.5. Kakorkoli že, CD je gotovo vreden svojega denarja.

## CDE #3

Računalnik: IBM PC  
Minimalna konfiguracija: 386SX, 4 MB RAM, pogon CD-ROM  
Založnik: CDE nove tehnologije, Cesta v Kleče 12, tel.: 061 1590 571

Londonski poslovnež nalaga Warp v svoj računalnik.  
Že čez nekaj trenutkov bo lahko tiskal svoja poslovna poročila,  
bral elektronsko pošto in faksiral poslovne dopise. Vse hkrati!

Frankfurtski borzni posrednik  
je uspešno preživel sesutje računalnika.  
Ker si je pravočasno priskrbel Warp.

Študentka astronomije v Parizu  
s pomočjo Warpa deska po Internetu.  
In odkriva popolnoma nov svet.

Dunajska intelektualka se je z Warpom lotila  
svojih oken. Končno bo windowse spravila v red ...

V Zürichu je osiveli podjetnik pravkar spoznal,  
da je nalaganje Warpa tako enostavno, da pri tem  
sploh ne potrebuje pomoči enajstletnega sina.

Računalniški navdušenec v Ljubljani presenečeno strmi.  
Pravkar so mu povedali, da lahko dobi svoj Warp  
za manj kot 14.500 tolarjev!

Mlada mamica iz Rima s pomočjo Warpa  
pošilja fotografije svojega dojenčka prijateljici v Milano.

OS/2 **WARP**

Predstavljamo vam:  
**OS/2 WARP**

Nov 32-bitni,  
večopravilni,  
multimedialni način  
uporabe vašega  
računalnika. Povezan  
z Internetom, zaščiten  
pred sesutjem  
programske opreme,  
prijazen do oken.  
In tako preprost pri  
instaliranju!

Za manj kot  
14.500 tolarjev.

IBM-ov OS/2 WARP  
lahko kupite pri  
pooblaščenih IBM-ovih  
prodajalcih:

Noema Cooperating,  
tel. 061 131 30 75  
Intertrade ITS,  
tel. 061 320 689  
EMG, tel. 063 715 820  
Askpro,  
tel. 061 168 53 88  
Marand,  
tel. 061 123 23 22  
Zelinka & sinovi,  
tel. 061 302 949  
Mikrocenter,  
tel. 062 304 559  
Nibble, tel. 064 242 210  
Infotrade,  
tel. 064 331 683  
ICDelta, tel. 065 23 812

**IBM**

Slovenija

OS/2 logo je blagovna znamka, IBM Operating System/2 in OS/2 pa sta zaščiteni blagovni znamki  
International Business Machines Corporation. Windows je blagovna znamka Microsoft Corporation. © 1994 IBM Corp.

# Marec: čas pomladi in sejmov

Tisti (ne)srečneži, ki gredo na CeBIT, prav zdaj pripravljajo še zadnje malenkosti in dodajajo še drobne nepotrebosti v že tako prenapolnjeno potovalko. Na dalnjem severu jih čaka folklorno deževno-snežno-vetrovno marčevsko vreme, kolone na cestah, policijske zapore in štiriindvajset ogromnih dvoran, polnih najnovije elektrone, ki so jih postavili na poljano, kjer je med drugo svetovno vojno brstela ena največjih evropskih tovarnic municije. V Hannover bo tudi letos odpotovalo ogromno obiskovalcev iz Slovenije (večinoma vodilni delavci iz podjetij ali računalniški novinarji in prav katastrofalno bi bilo, če bi se zrušilo letalo s "smetano" slovenske računalniške industrije), tistih, ki bi pa tam razstavljali pa ne bo niti za dvomestno število. Smo pač narod računalniških preprodajalcev in nespodbujanje slovenske računalniške industrije je večna tema nešteti razprav in uvodnikov (razen tega). Kakorkoli že, nekaj dni po

koncu največjega med največjimi sejmi, se bo v Ljubljani začela Informatika '95 in hkrati vsakoletno negodovanje o časovnih terminih sejmov. Nas, torej Magazin, CeBIT ne zanima pretirano. Bistveno bolj natančno se bomo posvetili Informatiki, saj menimo, da je odgajanje na domačem trgu precej pomembnejše (ali pa vsaj enako pomembno), kot tisto v belem svetu. Seveda bomo objavili zanimivosti in novice s CeBITa, vendar smo prepričani, da naše bralce bolj zanima kdaj, kje in po koliko se da kupiti najnovjšo računalniško opremo v naši vasi ali našem mestu.

Na sejmu pa bomo imeli tudi rekordno velik razstavn prostor (115 kvadratnih metrov), kjer bomo predstavljali izobraževalne in zabavne CD-je, multimedijo, obdelavo grafike, videa in zvoka. Več o tem si lahko preberete v Novicah na strani 34, v imenu uredništva pa vas vabim k obisku!

P.S.:

Pozdrav vsem carinikom, ki berejo Magazin!

Ac.Glob.Tec (Allendejeva 5, Lj., 061 1683 032)	42
C.S.C. (Rimska c. 35, Brezovica, 061 653 184)	9
Chipy (Podrožniška 3, Lj. 061 213 927)	39
Colby (Stanežiče 3a, Lj. 061 50 113)	18
Eurocom 2000 (061 1591 084)	38
Gekko (Stegne 25, Lj., 061 1599 650)	pl. 4
IBM Slovenija (Trg republike 3, 061 152 154)	pl. 2
Infobia (Dunajska 120, Lj., 061 342 829)	40
Kfm (Cesta VIII/1, Velenje, 063 856 134)	31
Maya (Tolminskih puntarjev 2, Nova Gorica, 065 22 397)	41
MK Trg. (Miklošičeva 40, Lj., 061 311-150)	pl. 3
Mrak (Viška 4, Lj., 061 267 748)	20
Pavlin (061 263 297)	21
PBM (Pražakova 6, Lj., 061 313 191)	15
Pis Bled (Kumerdejeva 18, Bled, 064 78 170)	17
Profesional (Stegne 19, Lj., 061 1592 804)	30
Proline (Stegne 11, 061 1597 471)	35
Radio Student	1
Ros (Slovenska 38, 061 216 678)	vloženska
Šumi (Ješetova 14G, 064 311 043)	27
Urška (061 1310 211)	3

Hardver    Softver    Oboje    Razno

## KONDICIJA

15CD4 HEX  
1976C kHz

RADIO  
STUDENT  
LJUBLJANA

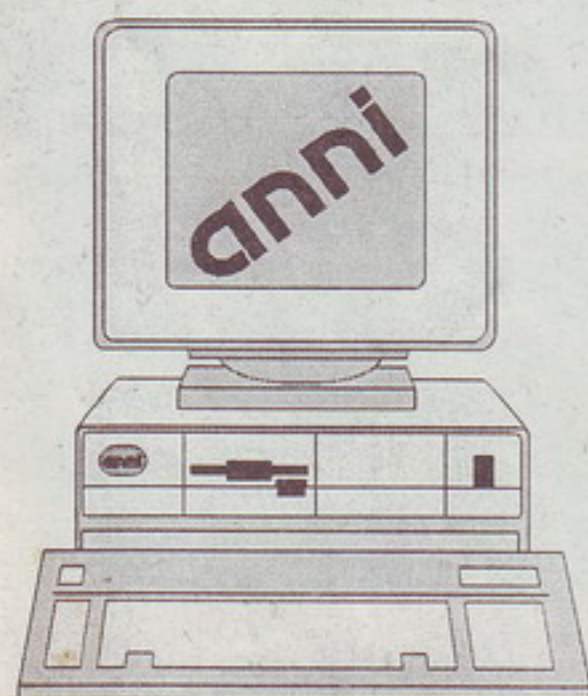
## DVOJIŠKEGA

89.3 IN 104.3 MHz

## SISTEMA

VSAK  
TOREK  
TOČNO  
OPOLDNE

# anni



Posebna ponudba: Mitsumi CD-ROM -double 18.900,-  
-triple 25.900,-  
-quadro 34.900,-  
SB 16CSP 25.900,-  
SB 16 Value 15.900,-  
SB Value 8.900,-  
HP LJ 4L 103.900,-  
HP DJ 520 48.900,-

NB 486SX-33 do DX2-66  
Prenosnik Bondwell

Spomin 4 do 8 MB,  
Trdi disk 170 do 340 MB,  
PCMCIA  
Usnjena torbica

Teža le 2,8 kg,  
Dim: 218x297x45 mm

od 227.772,-

486DLC-40

Matična plošča, 128k,  
Spomin 4MB,  
Trdi disk 285 MB,  
Disketna enota 3,5" 1,44MB,  
Super IDE kontroler 2S-1P-1G,  
Grafična kartica VGA S2K,  
Monitor VGA color 1024x768 IR,  
Čitilje MI,  
Tipkovnica Cherry G83,  
Miška Genius,  
MS-DOS 6.22

le 129.960,-

486DX-40 / 486DX2-66

Matična plošča, 256k, VIB,  
Spomin 4MB,  
Trdi disk 420MB,  
Disketna enota 3,5" 1,44MB,  
EIDE kontroler 2S-1P-1G VIB,  
Gr. kartica S3 1MB, VIB,  
Monitor VGA color 1024x768 IR,  
Čitilje MI,  
Tipkovnica Cherry G83,  
Miška Genius,  
MS-DOS 6.22

486DX-40: le 149.990,-  
486DX2-66 le 155.420,-

486DX2-66 / 486DX4-100

Matična plošča, 256k, VIB,  
Spomin 4MB,  
Trdi disk 420MB,  
Disketna enota 3,5" 1,44MB,  
EIDE kontroler 2S-1P-1G VIB,  
Gr. kartica S3 1MB, VIB,  
Monitor VGA color 1024x768 IR,  
Čitilje MI,  
Tipkovnica Cherry G83,  
Miška Genius,  
MS-DOS 6.22

486DX2-80: le 159.990,-  
486DX4-100 le 172.900,-

Po ugodnih cenah vam nudimo:

- osebne računalnike v konfiguracijah po vaši želji
- sestavne dele za osebne računalnike
- prenosne 'notebook' računalnike Bondwell
- Epson, Star in HP matične ter laserske tiskalnike
- CD-ROMe, Sound kartice, miške, diskete in ostalo

Garancija 24 mesecev.

Dobava iz zaloge takoj.

Možnost plačila na 2, 3, 4 ali 6 obrokov.

Cene so v SIT, brez 5% prometnega davka.