

MEGAZIN



9 771318 204015

Letnik 3, številka 6-7, junij-julij 1995, cena 250 SIT



Brutal

Virtual Pool

Flight Unlimited

Slipstream 5000

Deadalus Encounter

Super Street Fighter 2 Turbo



Ob izidu
Megazina

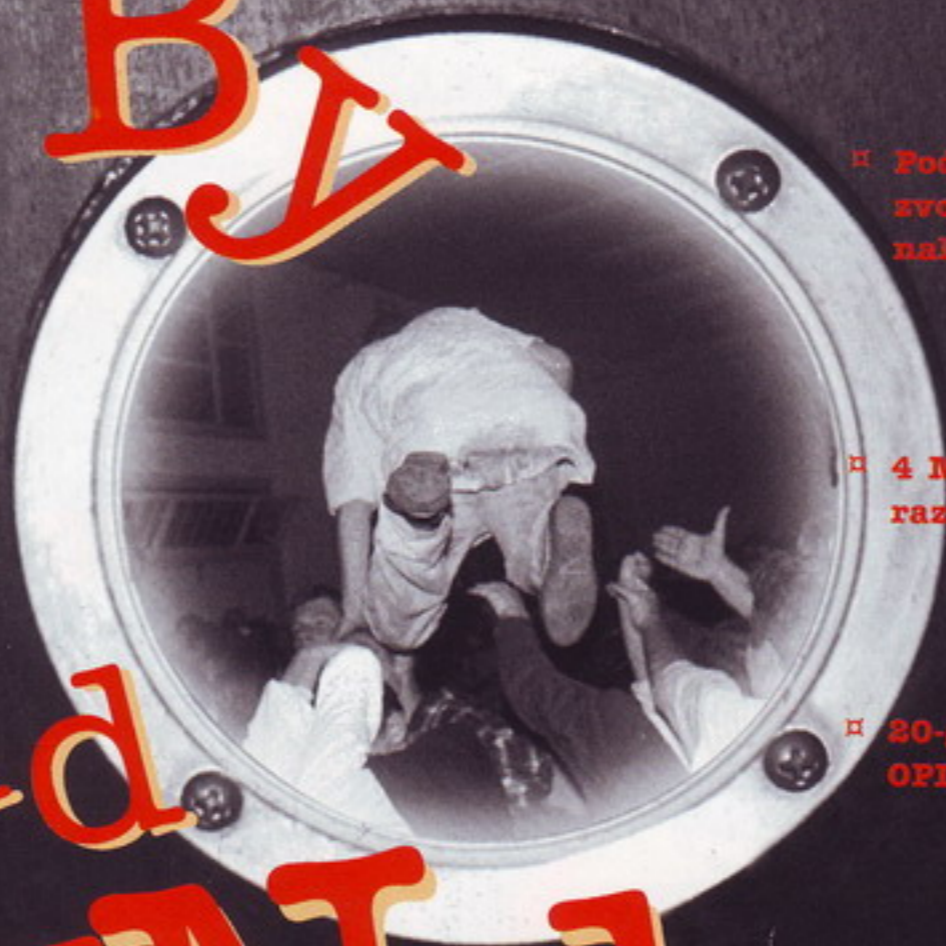


VELIKIH
nagradnih iger

CD-ROMI: Dogs, Groiler, Viking Opera Guide,
History of R'n'R, Red Shift, Prince

MEGAZINOV PRIMERJALNI CENIK

Stage divING BY and SOUND



▣ 16-bitna vrhunska (CD) kakovost snemanja in predvajanja

▣ Orkestralna 32-glasovna polifonija z zmogljivo sintezo WavEffects

▣ AWE32 stroj za učinke (Reverb, Chorus, QSound), ki ga lahko programiramo

▣ Zmogljiv procesor signalov, ki ga lahko programiramo

▣ Podpora za SoundFont prek vzorcev zvoka, ki jih lahko programsko naložimo

▣ 4 MB RAMa na plošči, ki ga lahko razširimo do največ 28 MB

▣ 80-glasovni glasbeni sintetizator OPL3

▣ Vmesnik za več pogonov CD-ROM (Creative, Sony in Mitsumi)

▣ Creative VoiceAssist, sistem za prepoznavanje govora

▣ Creative TextAssist, sistem za pretvarjanje besedila v govor

▣ Združljiv z: Sound Blaster 16, General MIDI, MPC2 in Windows 3.1

BY



CREATIVE
CREATIVE LABS

 **JEROVŠEK**
computers d.o.o.

* DOMŽALE: tel.: (061) 714 975, faks (061) 714 790, Nova ulica 11
* LJUBLJANA: tel.: (061) 185 16 86, računalniška trgovina BTC HALA D
* KOPER: t el.: (066) 38 219, nova rač. trgovina OGRILICA, Ferrarska 12

Komunicirajte!

Komunikacija med bralstvom in uredništvom je na skoraj vsakem dnevnem redu naših sestankov. Revija, ki želi biti dobra, mora komunicirati obojestransko. Ni dovolj le odliv informacij z naše strani, potrebujemo tudi priliv. Izvedeti je torej treba, kaj si v reviji želite vi. Ti podatki so zelo pomembni tako za nas in za razvoj revije, kakor tudi za bralke in bralce, saj je revija namenjena le vam.

Res je, da dobivamo ogromno pisem, vendar smo prepričani, da to ni niti delček vseh menj, ki jih imate o reviji. Prav zato smo že ob nastanku revije odprli konferenco Megazin na našem BBS-u (pokličite (061) 133-23-14, naročniki imajo precejšnje ugodnosti!), kamor vsak dan prispe več deset pisem. Da bi bila komunikacija še popolnejša, uvajamo tudi zasebno elektronsko pošto e-mail, tako, da so naši sodelavci dostopni tudi na Internetu (*naslovi so v razpredelnici na strani 58*). Vabimo vas torej, da nam napišete pripombe o reviji (na primer: kaj si mislite o elektrosferi in dvostranskem prispevku o kibernetiki?) in skušali jih bomo upoštevati!

Seznam oglaševalcev

Ac Glob Tec (Allendejeva 5, Lj., 061 1683 032)	54
Anni (Finžgarjeva 6, Lj., 061 1253 193)	3
Atlantis (Hajdrihova 28, Lj.)	35
Bavant (Prušnikova 83, 061 1521 653)	vloženska
Bazar (Vojkova 61, 065 25 003)	39
Cepin (Partizanska 23, 061 447 693)	26
Chipy (Podrožniška 3, Lj. 061 213 927)	58
Colby (Stanežiče 3a, Lj. 061 50 113)	19
Comtron (Gregorčičeva 37, MB., 062 221 303)	16
C.S.C. (Rimska c. 35, Brezovica, 061 653 184)	23
Digi (Center Slovenijales)	39
Eleko (Blejska dobava 124, 064 874 300)	10
Eurocom 2000 (Stegne 21, Lj., 061 1591 084)	5
Fractal (Masarykova 14, 061/1331 001)	51
Gekko (Stegne 25, Lj., 061 1599 650)	60
Infobla (Dunajska 120, Lj., 061 342 829)	42
IPC (Slovenska 25, MS, 069 31 217)	34
ITA Plus (Trubarjeva 14, 061 1312 033)	39
ITRS	7
Jabolko (Ulica stare pravde 11, 061 1320 154)	14
Jerovšek (Domžale, Lj., 061 714 975)	2
KFM (Cesta VIII/1, Velenje, 063 856 134)	6
Kompas PRO (Obala 41, Portorož, 060 74 398)	40
Mantis (Reboljeva 11, Lj., 061 344 744)	11
Mikropis (Aškerčeva 4/a, Žalec, 063/715 820)	36
MK Trg. (Miklošičeva 40, Lj., 061 311-150)	59
Monitor (Celovška 43, Lj., 061 1332 323)	37
Mrak (Viška 4, Lj., 061 267 748)	23
Pasadena (Celovška 43, Lj., 061 1332 323)	44
PBM (Pražakova 6, Lj., 061 313 191)	43
Pis Bled (Kumerdejeva 18, Bled, 064 78 170)	39
Profesional (Stegne 19, Lj., 061 1592 804)	40
Quantum (Stegne 21C, 061 1597 256)	45
Radio Student	3
Ros (Slovenska 38, 061 216 678)	vloženska
Tivox (Zaloška 30, 061 1405 281)	33
Trend (Efenkova 61, Velenje, 063 851 610)	41
Videotop (Loška 13, MB., 062 222 674)	35
Unistar (Slomškova 27-29, 061 1315 305)	56
Urška (Gospodarsko razstavišče, 061 1310 211)	7

Hardver Softver Oboje Razno

PRAVA NALOŽBA ZA VAS



anni

HEWLETT
PACKARD

EPSON

star
MICRONICS

NEC

FUJITSU

AMD

MITSUMI

Cyrix

Microsoft®

NOVELL

Bondwell

CREATIVE
CREATIVE LABS

Računalniški sistemi široke potrošnje:

računalniki v najrazličnejših konfiguracijah:

AT Pentium 100, 90, 75 MHz,

AT486DX4-100, 486DX2-80, 486DX2-66, 486DLC-40

po zelo ugodnih cenah v konfiguracijah po vaših željah.

Multimedija:

- zvočne kartice Creative Labs,
- CD-ROM enote (quadro, triple, double),
- CD-ROM plošče (preko 1000 naslovov),
- zvočniki za zvočne kartice (6, 10, 30, 80W),...

Tiskalniki:

matrični, ink-jet in laserski tiskalniki znamk Epson, Hewlett Packard, Star, Nec in Fujitsu

Ostala računalniška oprema:

diskete, tonerji, streamer kasete, miške, podloge za miške, računalniška literatura,...



Posebna ponudba:



CD-ROM Mitsumi, Sony, Goldstar

quadro.....25.900.-
triple.....21.500.-
double.....13.900.-

Sound blaster Creative Labs

AWE 32 CSP.....34.900.-
16MCD CSP.....23.900.-
16MCD.....18.900.-
16 Value.....13.900.-

Tiskalniki Hewlett Packard:

HP-Laser Jet-5P.....147.900.-
HP-Laser Jet-4L.....89.900.-
HP-Desk Jet-660C.....79.900.-
HP-Desk Jet-540.....49.900.-

Računalnik AT 486DX2-80 ali DX4-100MHz,
4MB, 540HDD, EIDE+10 VLB, 14" LR barvni
monitor, VGA 1MB VLB, Cherry, miška, -

Cena? POKLIČITE!

Anni d.o.o., Finžgarjeva 6, Ljubljana
Tel.: (061)1253-193, Tel./Fax: (061)1252-094

Po 1.9.95 ste vljudno vabljeni v nove prostore na Podutiško 92 v Kosezah.

Ustanovitelj in založnik
Pasadena d.o.o.

Direktor
Andrej Klemenc

Glavni in odgovorni urednik
Boštjan Troha

Urednik za igre
Andrej Bohinc

Člani uredništva

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

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

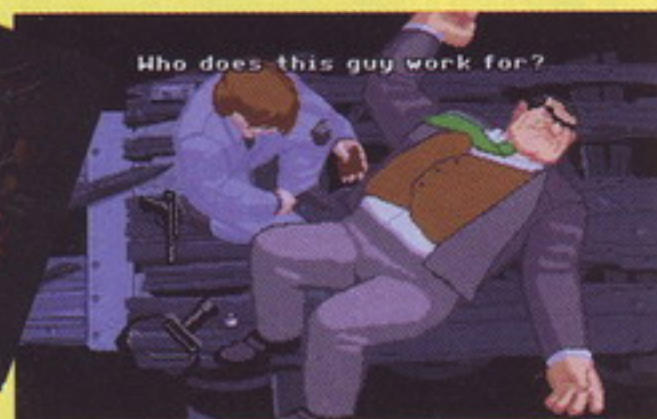


KARAVO

IGRA MESECA

Full Throttle 12

- 6:02 Se zbudil v kontejnerju
7:03 Zajtrkoval tekilo s koruznimi kosmiči
9:31 Premlatil točaja
12:02 POKLICAL MAMO!
18:31 Izprašil hlače osemnajstim motoristom
23:59 Nehal igrati Full Throttle in se začel učiti matematiko... NOT!



OPISI IGER

Alex Dampier Pro Hockey 95	18
Brutal - Paws of Fury	25
Club Dead	27
Daedalus Encounter	24
Flight of the Amazon Queen	33
Flight Unlimited	20
Jump Raven	19
Marko Magic Football	37
Sento 3D	16
Slipstream 5000	28
Super Street Fighter 2 Turbo	17
Virtual Pool	34
The Scottish Open: Virtual Golf	15

RESNI DEL

And Now... ..	58
Binarna Deponija	57
Elektrosfera	52
Grolier 95	41
Interactive ♀	43
Kako sestavimo MM računalnik? (2) ..	46
Kolumna Mihe Kralja	55
MM Encyclopedia of Rock 'n' Roll	45
Multimedia Dogs	41
Multimedija za telebane (3)	56
Najpogostejše DOSove napake	50
Nekaj nasvetov za sestavljanje	49
Novice	40
Redshift	44
Šola Worda 6.0 (2)	54
Viking Opera Guide	42
Western Lawmen & Outlaws	44
Založniška zbirka za telebane	51

REŠITVE

Flight of the Amazon Queen	26
Full Throttle	22
Lost Eden	23

STALNE RUBRIKE IN ZANIMIVOSTI

Cheat Motel	35
Cyberpunk	8
Elektrosfera	52
Kolumna Mihe Kralja	55
Lestvica	38
Nagradna igra	38
Napovedi	5
Predstavitelj založnika: Codemasters	10
Primerjalni cenik	29
SOS register	39

NAPPOVEDI

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

Qss

Klasičen šut dm ap, noro premikanje ekrana, banane po 120 tolarjev, gospot! Poceni, ma vam rečem! Detajlou bo kot marelic, ja, ja, tud muzka bo kul. 486



minimum, guspot, mamo še par čipou na zalogi. Pa dojstik na knofe tudi, boste rabu gospot, veste, bo treba dost šibat levo - po ekranu. Ja, ja. Izvajalec: Light Shock.

Run Ball

Otpojka na šiflejne in smrt, to fas čaka u naši nofi igri. Takole, na usak strani tva ikralca napijata šogo na truko stran mreše in jemleta energy truki dva igralca. Sotnik namesto točka daja energy. U resnic ni mreše,



ampak ena rumen črta, čes kateri se ne sme stopit. Ko je konc od igre, se lahko prestop črta in prebuta nasprotnik. Šogo poste napijali enkrat septembra. Letos. Isto ot Lajt Šok.

Graffiti

Skupina italijanskih programerjev in artistov se je pred časom zbrala skupaj ob projektu Iron Assault, ki so ga založili "don't compete" Devičniki. Železni Napad je našo revijo sramežljivo obšel, pa nič zato, špil je menda podn. Graffiti so se odločili, da bodo popravili okus z noro dirkačino, zaenkrat še brez imena. Italijani so se očitno zgedovali po mega uspešnicah Ridge Racer in podobnih, v katerih Zahodnjaki že več kot leto in pol uživajo v igralnicah (glej Magazin September 94).

Špil, ki se še kuha na počasnem ognju, ima za cilj pristi se na prestol k stari Virginovi uspešnici Nascar



Racing. S strupenimi bolidi bomo dirkali le lastniki CD ROMov. Menda še v tem stoletju.

Strife

Medtem ko tovornjaki še odvažajo neprešeta trupa iz klasikov Doom in Heretic, se njun stvaritelj, id Software, že pripravlja na novo ofenzivo. Orožje s prve bojne črte se imenuje Strife. Temeljilo bo na enaki osnovi kot predhodnika z dodatkom pustolovščine. Igra



za bolj inteligentne se bo še vedno igrala v stopnjah, ki pa se bodo združevale v veliko igralno površino. Tako se bo vedno moč vrniti k neporabljeni zalogi orožja ali zdravil. En glavnih ciljev avtorjev je tudi izboljšanje grafike. "Zvezda danica ali leščerja v kanalizaciji?", bi se lahko vprašali pred izidom, ki (po stari navadi) ni časovno opredeljen.

Frankenstein: Through the Eyes of a Monster

Po filmu, ki ga je bilo moč videti tudi v naših kino dvoranah, bo na spored pozno poleti ali zgodaj jeseni



EUROCOM 2000

VSE ZA MULTIMEDIJO:
1400 CD NASLOVOV,
CD POGONI, ZVOČNE
KARTICE, ZVOČNIKI...

MED DRUGIM

- ARMORED FIST	9.524,00
- INFERNO	7.619,00
- MAGIC CARPET	8.857,00
- MORTAL COMBAT 2	6.667,00
- REUNION	3.809,00
- X-COM 2: Error from the Deep	7.809,00
- 1995 GROUIER ENCYCLOPEDIA	5.714,00
- COMPTONS MULTIMEDIA ENCY1995	5.714,00
- MS ENCARTA 95	7.714,00
- MEGA 10 PACK	7.619,00
- U.S. NAVY FIGHTERS	9.524,00
- WING COMMANDER III	10.476,00
- UNDER A KILLING MOON	8.571,00
- 101 ONLY THE BEST GAMES #1#2	2.857,00
- GIGA GAMES 1 in 2	3.809,00

MULTIMEDIJSKI KOMPLETI:

(CD-ROM pogon, zvočna kartica, zvočniki,
prenosna škatla za 40 CD-jev, vključenih 16 CD-jev)

- COMPRO MUK-16JR2	38.750,00
(PANASONIC - dvojna hitrost)	
- COMPRO MUK-16JS-2	35.500,00
(SANYO - dvojna hitrost)	
- COMPRO MUK-16JT-2	48.500,00
(TEAC - štirikratna hitrost)	

FAXMODEMI:

- SUPRA FAXMODEM 28.8 V34 (EXT)	45.000,00
- SUPRA FAXMODEM 28.8 V34 (INT)	35.000,00
- SUPRA EXPRES 144i Plus	13.000,00

EUROCOM 2000 d.o.o.

Stegne 21, 61000 Ljubljana

telefon 061 159 1084

061 159 1537

fax 061 159 2028

MULTIMEDIA

Sound BLASTER™

CREATIVE LABS

SoundBlaster 16 Value	13.500 SIT
SoundBlaster 32AWE	37.000 SIT

Za ostale modele pokličite in z našimi večletnimi izkušnjami vam bomo pomagali izbrati

Želite nadgraditi vaš računalnik?

Novi MULTIMEDIJSKI kompleti podjetja Creative Labs so celotna rešitev.

Discovery CD16 New Edition
44.000 SIT

CD ROM

Velika izbira UGODNE CENE

7.800 SIT **FULLTHROTTLE**
POŠILJAMO TUDI PO POVZETJU



Najboljši joystick
WINGMAN EXTREME
6.800 SIT
WINGMAN
4.400 SIT

RAČUNALNIKI

VELIKA MOČ DOSTOPNA CENA

486DX2 66MHz 125.000 SIT

486DX2 80MHz 129.900 SIT

PENTIUM 90MHz 175.000 SIT

KONFIGURACIJE PO VAŠI ŽELJI

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

KFM d.o.o.

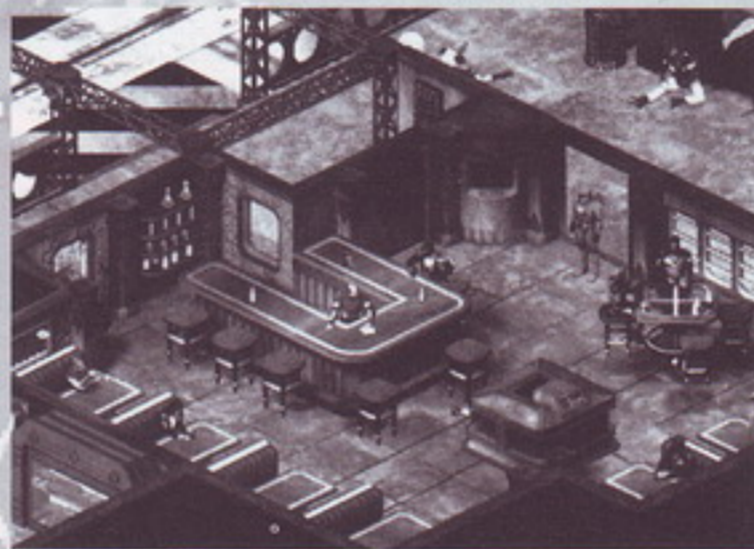
COMPUTERS

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

prišla tudi računalniška priredba starega klasika. V igri vas bo čakala vloga pošasti, ki tokrat ne bo sejala groze, temveč bo (nedolžna) žrtev neetičnih Frankensteinovih poizkusov. Ker bo imela pošast možgane mrtvega znanstvenika, se bo lahko izmikala vsem napadom in poizkušala najti svojo hčerko, katere spomin še tli v mrtvih možganih... Tako so si to zamislili v Interplayu, ki je poleg izračunanih slik v igro vrgel tudi Tima Curryja, ki je zaslovel v Rocky Horror Picture Showu.

Conquest of the New World

V svetu je očitno na pohodu recikliranje. Računalniška srenja namreč nobene teme ne spusti iz rok do konca prežvečene. Podobno se godi klasiku Colonization, ki ga je v precep vzel Interplay. Može hočejo namreč dokazati, da se da odlično igro naredi-



ti tudi z odlično grafiko in ekstatičnim zvokom. Poleg stare Microprosove ideje bo tu torej nov prikaz v slogu SimCity 2000 ali Populous, vsi predmeti pa bodo tudi metalni sence. Kljub trgovski naravnosti igre bo možen tudi poseg v bitke, ki se bodo odvijale na terenu, podobnemu šahovskemu. Možna bo tudi modemska povezava igralcev, ki pa bodo ob telefonu morali čepeti do poznega poletja. Šele takrat se bo Conquest odprla tržišču.

Elizabeth I.

Firma Ascon bo konec poletja ponudila trgu tisto, kar pogreša že dolgo, dolgo časa: vonj neukročenege oceana in smodnika. Po Microprosovih Pirates! bo to ena redkih iger (če izvememo vse neuspele poizkuse), ki se bo ukvarjala poleg trgovanja še z ropanjem trgovske mornarice in plašenjem nedolžnih civilistov. Lahko se bo najemalo nove posadke, grozilo guvernerjem, sidro pa boste lahko vrgli v 12 pristaniščih in razbojniških špelunkah ter pretovarjali 15 vrst blaga.

Pole Position

Ista firma bo v približno istem času prižgala zeleno luč tudi za igro, ki bo zibka za bodoče Benettone in Schumacherje: Z lastnim znanjem, zvezami in denarjem se boste morali uveljaviti v noro hitrem svetu formule 1. Kot v vsaki dobri gospodarski simulaciji bo najprej potrebno poskrbeti za stalen vir denarja pri sponzorjih. Pred postavitvijo bolida na dirkališče bo še veliko preko-

picevanja možganov pri iskanju mehanikov, voznikov in ostalih ljudi (stvari), ki so potrebni v najhitrejšem cirku-su. Konec koncev pa bo treba v dirki tudi zmagati...

Waterworld

Se še spominjate prahu, ki ga je dvignil režiserski prvenec Kevina Costnerja "Waterworld" nekaj mesecev in 140 milijonov dolarjev nazaj? Da ne bo nikoli končan, so rekli, pa da ne bo donosen... *The answer, my friend, is blowing in the wind...* V ta veter je zavil tudi Interplay s tvegano priredbo "mokrega Mad Maxa" za namizne računalnike. Bitke v realnem času, dodelan igralni vmesnik in briljantno upravljanje z zalogami surovin - vse to in več v Waterworldu! Termin: božič (letos).

Crusade

Tudi Nemci znajo kakšno uporabno mečino (prosto po Toporišču) skupaj spraviti. Ravno sedaj pri firmi Greenwood besno hitijo s svojo novo strategijo Crusade, ki naj bi se dogajala v mračnem srednjem veku, v času čarovnic in zmajev. Slednjih sicer ne bo na spregled, saj bodo čez ravnice divjale horde mož v borbe na



nož. Priložnost sodelovanja bo imelo 14 različnih enot, zaklon pa bodo iskale za sedmimi vrstami zgradb. Da pa ne bi postala igra dolgočasna, je vključena tudi možnost določevanja strategije oskrbovanja in nakupa okrepitev, kar igro že potiska v vode trgovske simulacije. Plus letni časi, dan & noč, urejevalnik pokrajin in modemska povezava. Čas napada: letošnja jesen.

Asterix

Kdo drug kot francoska firma Infogrames bi se lahko spomnil na najslavnejšega Galca. Seveda spomin ne zadošča - jeseni bo na tržišče prišla igra, v kateri Asteriks skupaj z Obeliksom križari po dolgem in počez po rimskem imperiju in cesarju meša štrene. Da akcijska igra ne bi poneumljala mladega igralca (kateremu je prvotno namenjena), bo vanjo vdelanih kar nekaj logičnih ugank in miselnih orehov. Tudi izgled igre bo prirejen mladi generaciji: spominjala bo na stripe.

Lawnmower Man 2 - Jobe's War

Pri firmi Sales Curve Interactive so se odločili prehiteti Hollywood (kar je skoraj nemogoče) in pred filmskim nadaljevanjem Kosca narediti nadaljevanje

neuspešne igre. Namesto dogočasne kombinacije enostavnih in ponavljajočih se ugank ter izračunanih animacij so se tokrat oprijeli že mnogokrat preizkušene in skoraj nikoli propadle zasnove arkadne avanture, v katero se lahko vključijo do štirje igralci preko modema ali mreže. Očitno ni daleč dan, ko bo Jobov duh končno spuščen iz omrežja...

XS

Ista firma je po vzoru pretepaščine Rise of the Robots naredila XS, v kateri bo nastopila nepregledna vojska 90 robotskih nasprotnikov, ki se bodo bili s pestmi in različnimi orožji v več kot 20 pestrih in maziva polnih spopadih. Upajmo, da bo boljša od vzornika, česar pa sama možnost priklopa več igralcev preko mreže in modema zagotovo ne bo prinesla. Vse bo jasno okrog božiča, upam le, da letošnjega...

Dime City

V temačne vode so zajadrili pri Starbytu. Mesto za groš, kot bi naslov lahko prevedli, bo kmalu lahko stopilo ob bok drugim gospodarskim simulacijam, vendar z majhno razliko: ne bo treba upravljati z naftnimi vrtnami ali kupovati igralce za Panathinaikos, temveč sezidati imperij, ki bo temeljil na družinskih vezeh tistih s Sicilije. Mafija vam bo dala življenje roparja, profesionalnega morilca ali koga drugega, ki si pošteno služi svoj vsakdanji mafijski kaviar. Z "dopolnilnimi" dejavnostmi, kot so prostitucija, igre na srečo in drugi umazani posli se boste morali zavihetati na prestol Capa di tutti Capi.

Crusader

Človeku, ki mu je bila srčno všeč avanturica "Little Big Adventure", pa bi si dal rad duška s čim bolj destruktivnim, je na kožo pisana jesenska premiera Raven Softove igre "Crusader". V njej bo poleg nekat-

erih zelo nepoučnih prizorov kršenja človekovih (in robotovih) pravic večinoma vse pozitivno nastrojeno. Privezani boste na vlogo imperialnega vojaka, ki slepo uboga ukaze sadističnega cesarja. Toda nekega dne se dvigne zavesa in spregledate svojo zmoto. Od tedaj živite samo za upornike, ki pa vas nočejo sprejeti, češ da ste sovražni vohun. Zato se morate kar naprej dokazovati z razstreljevanjem cesarskih postojank, ubijanjem vohunov (tokrat pravih) ipd. Goloroki ne bi prišli daleč, zato ste opremljeni z lahkim pehotnim orožjem, med katerega spada pištola, težki metalec raket, pol križarke, nekaj atomskih bomb ter za prgišče ganat. Vse figurice v igri so izračunane in bodo zato animirane izredno gladko, kar se za SVGA igro spodobi. Plus ura in pol video posnetkov. Desant se začena jeseni.

Tides of Darkness

Ko so v ne tako davni preteklosti orki preko oceana pregnali ljudi, se je zaključilo poglavje, "Warcraft" imenovano. Zaradi hurnoskega uspeha, ki ga je uspelo igri doseči, pa so se pri Blizzard Softu odločili do božiča narediti nadaljevanje. Tokrat bodo krvi željni orki naredili ladje in zapluli za ljudmi, da bi jih zbrisali z obličja sveta enkrat za vselej. Vendar se ljudje ne bodo dali kar tako in vnelo se bo 24 navadnih bitk ter 12 scenarijev za profesionalce. Obljubljeni so tudi inteligentnejši računalniški nasprotniki. Poleg klasičnih orožij bodo na voljo tudi zračne bitke z zmaji in cepelini ter pomorska klanja z bojnimi ladjami. Poleg SVGA grafike bo "Warcraft II" imel tudi možnost urejanja lastnih enot, zemljevidov in scenarijev.

Terminal Velocity

Apogee, ena redkih firm, ki poleg svojih izdelov v trgovinah na trg daje tudi zelo obsežne preizkusne programe tipa "Descent", bo tradicijo nadaljevala z futuristično letalsko simulacijo. V Morisliki hitrosti bo užitek ponujalo brzenje vesoljskega plovila preko površij devetih različnih planetov na 27 stopnjah. Seveda se bo



našlo delo tudi v podzemnih hodnikih in velikanskih oporiščih. Veseljedo igranja bo še podkrepila SVGA grafika, ki se uveljavlja kot standard, možnost sodelovanja osmih igralcev preko mreže kot tudi megabajtne animacije in vmesni odlomki v CD verziji. Še zanimivost: izšla bo celo disketna verzija. Termin: vsak trenutek.

Kaj še pride?

- Live at muirfield Village (golf)
- Super Bubsy (arkada)
- Paparazzi: Tales of Tinseltown (odkrivanje škandalov)
- X-Car (3D dirke)
- PBA Bowling (keglanje)
- 10th Planet (akcijska avantura z alieni)
- Pocahonats (po risanki v stilu Lion Kinga)
- Aladdin (3D verzija)
- Psychic Detective (pustolovščina z realnimi in risanimi scenami)
- Crossfire (uradno nadaljevanje Flashbacka)
- Ice & Fire (nova Cyberia)
- Knight's Chase (FRP)
- Descent II (brez komentarja)
- Rebel Assault II (brez komentarja)
- Dragon Lore II (brez komentarja)
- Privateer II (brez komentarja)
- Calia 2095 (top secret?)
- Savage Warriors (3D pretepačina)
- Wipe Out (3D streljanka)
- Destruction Derby (dirkanje brez pravil)
- Urban Decay (od avtorja Ečstacije)
- Power Sports Soccer (3D nogomet)
- Sentient, G-Police, Parasite (tri Psygnosisove pustolovščine)
- Virtual Stupidity (B&B v akciji)
- Congo (igra po scenariju Micahela Crichtona)
- Deep Space Nine (igra po TV seriji)
- Blade Runner (po filmu)
- Toonstruck (komedija)
- Master of Illusion (hollywoodska melodrama?)
- The Dark Eye (interaktivni film)
- Psychasm (Izbruh na računalniku)
- Painc in the Park (pustolovščina z Eriko Eleniak)

I.R.T.S.

PRITANIŽKA 1/I, 66000 KOPER,
TEL.: 066/22 666, FAKS: 066/22 057

ALEX DAMPIR'S HOCKEY	5.905,00
BIOFORGE	8.476,00
CYBERIA	7.133,00
DARING TO FLY	7.762,00
DARK FORCES	8.952,00
DISCWORLD	9.133,00
ECSTATICA	8.540,00
FOOTBALL GLORY	6.476,00
FULL THROTTLE	8.476,00
HAMMER OF THE GODS	6.762,00
JFK ASSASSINATION	8.667,00
JUNGLE BOOK	8.000,00
KING'S QUEST COL. 1-6	7.610,00
LOST EDEN	7.000,00
MAGIC CARPET	8.428,00
NBA LIVE '95	8.143,00
SIM TOWER	8.142,00
SUPER STREET FIGHTER 2	7.019,00
STAR TREK - NEXT GENERATION	8.540,00
UFO	4.959,00
US NAVY FIGHTER	8.749,00
WING COMMANDER 3	10.336,00
X-WING	7.885,00

POKLIČITE ZA BREZPLAČNI KATALOG S PREKO
500 CD-JI. UGODNI PRODAJNI POGOJI.
POPUST DO 10%.

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

"Razsujmo te

ali debilna neotesanost Beavisa in Buttheada. Pozabite na globoke misli in skrivne poante. He-he. S tem, da so pred dva tisoč leti nekje v pu-avi enga s prevelikim gobcem pricinili na kri, naj se ukvarja kao drug. Screw them. Gur rulz. A koga zanima, kaj si o tem mislijo drugi? A ra-unalniki? Bah, ni tazga. Debili so tisti, ki mislijo, da je to kak'na znanost. Ali pa cisti, ki ga "resno uporabljajo"! He-he. Same tajnice, peki in kravetasji z mobilni. Odprite eno ra-unalniko revijo! 486, Pentium, Mach64, SoundDisaster, Shuzi disk. Ljudje, a ste nor-bruham vse prodajalce hardvera in softvera. Vi pa kar lepo kupujte Windows, pa Word, pa ostale kozlarije. Bah, gnjus, bljak! Information must be free. Razsujmo te pravniko in sodi(-a, lin-ajno policaje in naredimo free virtualno dr'avo! Glavno mesto? Internet. Ureditev? Anarhija. No money. No work. Samo en velik fun. Vsak dela, kar ho-e. ^e (minkerji mislijo, da imajo kak'no {anso... ^reva na glot pa dis-keto v rit! Pa kaj vam to razlagam, ^e ste pa vsepovsod sami pedri. Vam razlo'iti cyberpunk je bolj bedno, kot se praskati po supergi, kadar koga srobi noga. Tle mate tje-ke, pa pejte na drevo. Jaz rajje sesujem sa Energy, potem pa razsujem te en program. Ali pa zginem na Internet. Tam je Kibo, ki je edina faca. Zginte, sem rekli! Cyberpunk njet a kriminal! samurai

cyberpunk?



^eprav je kibertechnologija danes (e v najdebelej(ih povodih in le srame'ljivo (epa proti podobi, ki jo 'e ves ~as pompozno napovedujejo kiberpunkovski pisci, postaja ureeni-itev mnogih nezemeljsko fantasti-nih in hkrati ledeno snijljivih vizij iz dneva v dan bolj o-itna. Za hip presko~imo plot in si za oris poglejmo sorodno podro-je ra-unalni(kin nger. Ali ste si pred petimi leti drznili pomisliti na igre v visoki to-ljivosti, 3D teksturirani barvni grafiki in realnem prostorskem zvoku, ki jasno in ponosno ka'ejo samo naravnost proti navidezni resni-nosti?! - Saj to so samo navadne igrice; Tu in tam komu odpre(glavo, si spotoma okoli prstov na nogah ovije(^e sovra'nikova ^reva, pa malo strelja(. Ne bojte se, na(i generaciji bodo ti u'itki (e zelo prikraj(ani. V prihajajo-em kiberveku bomo najve^je deleje zaigrali vlogo zate'enih star(ev, ki bodo brez vsakr'nega razumevanja, pod pretvezo vzgoje, svojim otrokom kratili dragocene trenutke pristnih u'itkov na krvavo rde-ih kiberpoljanah globalnega svetovnega omre'ja. V kiberdimenzijah ^akajo sanje, opojna vsemogo-nost in bo'anskee vse, kar smo si ve od nekdanj 'eleli biti, postati, kraji, ki smo jih od nekdanj 'eleli obiskati, mle-na cesta novih svetov, galaksija u'itkov! Prese-i (e poslednjo ~love(ko omejitev - smrtost, kajti ~as v kiber-svetu nima pomena! Brez umrljivega materialnega telesa si zagotovimo ve-en dostoj v omre'ju kiberdimenzij kot odsev, kopija osebnosti, ki je bila nekdanj ukle(-ena ~love(kin mo'panih. Za kak'no ceno? Ujeti v la'nem rajju, za vedno odsekani od realnosti, morbidna navidezna resni-nost, ki ne obstaja - kot najhuj(a no-na mora, ki se nikdar ne konca, ve-nost, smrtost, alnem svetu... Po drugi strani pa, kak(en je sploh pomen vse te preklete zme(njave "realnosti"? Ali je sploh va'no, v kak(eni/kateri realnosti smo? Kaj pa, ~e se nekega ~udnega dne program nate (navidezne) realnosti ustavi in nas obudi v novem svetu, novi realnosti... Ali bo realna?!



Ta-ekke "kiberpanka" doma govorejajo z ameriškim pisateljem Williamom Gibsonom, -eprav ni bil ne prvi, ne edini, sploh pa je bil hlpi in roker in nikakor ne panket. Kiberpank kot pojem se je pojavil in utrdil z Gibsonovim kultnim romanom *Neuromancer* (nevroznanstnik), ki je izšel leta 1984. "eprav je minilo desetletje, je tematika *Neuromancerja* danes morda le bolj 'iva kot je bila tedaj, verjetno v veliki meri po zaslugi eksplozivnega tarvoja ra-unalnih komunikacij v zadnjih nekaj letih. *Neuromancerju* je sledilo le ve-romanov in zgodbo, tudi drugih avtorjev znanstvene fantastike, na primer Brucea Sterlinga, Johna Shirleyja in drugih. Kiberpank se je utrdil.

Nekdar, ali gre za kaj ve- kot za literarno posebnost, za tanko, -eprav ne nepamem- bno sejlco na 'e tako stranski veji literature - znanstveni fantastiki? Ali je kib- erpank lahko tudi gibanje, na-in 'vljenja, filozofije? Zaenkrat ni- ne ta'e, da bi kiberpank v desetdesetih postal to, kar je bilo gibanje hipljev v poznih šestdesetih in pank desetletje kameje. V tem obdobju je kiberpank arvtorjeno dete.

Kemaj kiberpanka je me(anica - ali le boljše simbioza visoke tehnologije in so- cialnega dna. Gibsonovi junaki so propadli banja-i, ki vs uvažajo pravi gibanji zaprteke sodobnih ra-unalnih komunikacij in jih izkoro- teli sebi v prid. Gibsonovi kiberpankoveci so ve- ljuba mali kriminalci in goljufi, ki v omre- ju za'virjo kot vitezi, -arvnikli in vsodobni miti-ni liki. Ko se proročijo in vsodobno ustvarjajo v realnosti, so spet vsogj, sivi, vsogovpre-ni neadovoljivi. Zakaži, palka v in- ternetu.

Zunaj literature je kiberpank le precej bolj proral-en in vse'ja oba' jelo, imamo tudi omre'je omre'ij, internet, vsa'vsega lahko potenehalni kiberpankoveci dekaajo, da je veselje. Vsake toliko komec, ki u'iva v tem, da dela zmedo in ne najde kdo, ki nameroma dela (vsejo ali celo krade. Nikakor pa ni nego-e govorniki o kakem gibanju ali subkulturli. Vse'ja -en deset, dvajset let, ko so ves svet omre'je in bo poverava z ra-unalnimi omre'jem tako osnovna kot bilna toana največava. Pot- leš pa bo kiberpank domana literaturo. Samo kal-er

temelj kiberpanka je me(anica - ali je boljše simbioza - visoke tehnologije in socialnega dna.

Kiberpank je kiberdobni ekvivalent panka. Namesto s kitarami se kiberpanksi obmetavajo z informacijami, tako da jih je na cesti precej te'je prepoznati kot dozda(j)ne pankse, obo'evalce Sex Pistolsov. Vizija te digitalno izolirane plasti dru'be prihodnosti je rodi- la sci-fi revijo Cheap Truth, iz katere izhajajo prakti-no vsi pisci, ki so s svojimi zgodbami zakoli-ili dana(n)jo podobo prihajajo-ega kiberstva. S-asoma bo ve- in ve- ljudi zahajalo v kiberprostor (ra-unalni(ko mre'o, preko katere bodo sprejemali, po(il)jali in objavljali informacije), postali bodo kiber(-aki. Ve-ina jih bo povsem normalnih, mam in o-etov, njihovih sinov, babic in dedkov. Brali bodo kibernovice, sprehajali kiberpse, igrali kiberko(arko. Klepetali na kiberklopcih v kiberparkih. Ostali, slabše socializirani, bodo postali kiberpanksi. Bistvo kiberstva je v odlo-itvi - dogov- oru, da njegovim prebivalcem dopustimo upravljati z informacijami, kot jim ljubo. Tudi z informacijami, ki se stekajo v na(o smer. Danes vam lahko elektronsko pošto pošlje kdorko- li, s katerega koli omre'enea ra-unalnika. Brez mej, brez oddaljenosti, brez cenzure. Problem nastane takrat, ko vam okoreli kiberpanks za-ne prodajati kiberopeke. Vsako minu- to, ali vsako sekundo, vam pošlje sporo-ilo o tem, kako ste v resnici prasec, ker va(a h-erka zdaj hodi s tem tipom, in ne s njim. Ali, da ste prasec, ker ne verjamete v te- gaintega boga. Ali, da ste prasec, ker ne jeste svinjine. Ali ker jo jeste. Ali ker najra- je nosite rumene nogavice. Ali ker vas je iz milijard kiber(-akov izbral kiberpanksov pro- gram. Ali ker ste lastnik Microsofta. Svoboda je lepa stvar, seveda pa se ve-ina ljudi ne zaveda, kaj pomeni. Oni bi 'e bili svobodni in dovolili drugim svobodo, a samo do tam, dokler lahko v miru doma pijuckajo svoje kiberpivo in dokler jim kiber'ena pere in krpa kibernogavice. Kiberpanksi seveda pravijo - fuck you! S-asoma se bodo sicer morali za-eti boriti proti LSDu, zaibatujem in vojski, ampak za prave anarhiste je tudi to la'je, kot pa da bi oblekli kiberkravato.

Lookhō

OZADJA: Luka Prelih

Kratke novice

Še novica za zagrizene nosilce črnega pasu pri "Super Street Fighterju II": firma Phase 9 je naredila posebno igralno ploščico Phantom 2 s šestimi gumbi, preko katere lahko krmilite svojega borca na PC-ju. Vsak gumb je namenjen svojemu udarcu, ploščica pa je uporabna tudi pri vseh igrah, ki zahtevajo dva ali štiri gume. V kratkem naj bi Phantom 2 z vsemi gumbi podpiral tudi druge borilne igre. Cena: 4000 SIT.

Pri Gremlinu so se vrgli na 3D. Serija štirih iger s prostorskim prikazom bo prišla med iger lačno ljudstvo ob koncu leta. bo vsebovala "Actua Soccer", nogometno odisejajo po resničnih nogometnih igriščih. "Normality Inc." bo nekakšna FRP igra z odštekanim humorjem in poplavo oseb. "Realm of the Haunting" naj bi tipični doomovski grafiki in akciji dodala še elemente pustolovščine, medtem ko bo "Fatal Racing" priredba cestno dirkaške igre s Sonyjeve Playstation. Na voljo bo velika garaža s 64 različnimi avtomobili, gume pa bodo smodile ceste ameriških vele mest.

Vrnimo se v preteklost. Nemška firma EsCom si je za 5 milijonov dolarjev zgotovila pravice do skupine Commodore. Načrti z legendarno "materjo vseh Amig" so podobni slabemu scenariju: iz pepela naj bi vzletel stari dobri C64, namenjen pa bi bil predvsem elektronike lačnim trgovcem Vzhodne Evrope. Bi ga kupili?

Poleg Georgea Lucasa so tudi drugi filmarji zavohali dišave iz igralne kuhinje. Tako se bo režiser Brezna, Terminator-

ja in drugega dela Tujca James Cameron s svojim filmskim studijem posvetil izdelavi treh iger do božiča '96. Obeti so veliki, saj bodo za nastajanje iger uporabljeni računalniki za posebne filmske učinke. Kadar ne bodo delali filmov, seveda.

V kinodvorane širom Amerike je prišel prvi interaktivni film "Mr. Playback". Gledalci lahko sodelujejo pri razvoju dogodkov vsaki dve minuti, ko se s posebnim gumbom odločijo, ali bo junak rešil lepotico ali jo pahnil v prepad. Ker film zaradi velike možnosti izbire ne traja več kot 25 minut, velja vstopnica za dve predstavi. Po zadnjih podatkih pa ga tudi to ne bo rešilo pred polomom - gledalcev je le peščica.

Interplay je osnoval novi oddelek za razvoj iger. "VR Sports", kot je novincu ime, zaposluje 25 programerjev, ki se bodo ubadali s športnimi igrami za konzoli Sony Playstation in Sega Saturn. Prvi rezultati bodo vidni konec leta.

Sierra se po krahu zadnje strategije "Outpost" počasi pobira. Da ne bi v prihodnosti prišlo do česa podobnega, je firma sklenila medse povabiti znanega pisca znanstvenofantastičnih romanov Gentryja Leeja, ki je med drugim skupaj z legendarnim Arthurjem C. Clarkom napisal nadaljevanje romana Sestane z Ramo. Mr. Lee naj bi pomagal producirati več multimedijskih iger, med drugim tudi naslednika zgoraj omenjenega poloma.

CyberCafe, nagradna igra

Prvo slovensko VR igralnico najdete na Dolenjski cesti 11, v prostorih strelišča. Gre za t.i. stacionarni/sedeči sistem za navidezno resničnost. Sestavljen je iz dveh sedežev, ki imata vsak po dve krmilni ročici, na glavo pa dobite poseben vizir. Sedeža sta narejena iz močne plastike in precej udobna. Položaj vizirja si lahko prilagodite z vijakom, isto pa počnete s slušalkami. Prav tako lahko izostrite sliko, za vsako oko posebej. Med igro lahko igralca med seboj komunicirata, saj imata znotraj vizirja mikrofona. Drug drugega slišata odlično, medtem ko ju okolica ne moti.



Zaenkrat premorejo dve igri. Obe sta klasični arkadi, prva avtomobilski nogomet, kjer je cilj spraviti žogo iz arene (Buggy Ball), druga pa je nekakšen vektorski Rebel Assault (Xtreme Strike).

10 izžrebancev, ki bodo pravilno odgovorili na naše nagradno vprašanje, pa bo lahko aparat zastoj preizkusilo tudi na lastnih glavah. Torej: **katero napravo za VR, dostopno običajnemu uporabniku smo pred kratkim testirali v Megazinu?** Odgovor napišite na dopisnico na strani 57!

ELEKO Computers



Eleko je prvo računalniško podjetje v Sloveniji, ki je pridobilo mednarodni certifikat kakovosti ISO 9001.

Blejska Dobrava 124, 64273 Bl. Dobrava, tel.: 064-874-300, fax.: 064-874-441; Ljubljana, Dunajska 106, 61000 Ljubljana, tel/fax.: 061-168-4563

Eleko je pogodbeni distributer za Slovenijo naslednjih blagovnih znamk računalniške opreme:

Maxtor

Trdi diski 540 MB - 1.26 GB,
8 ms - 12 ms

Maxi Switch

Ameriške tipkovnice, 100% Windows
kompatibilne, slovenski znaki,
tipkovnice za makroje

SyQuest

Zamenljivi diski nepogrešljivi pri
namiznem založništvu

SOYO

VLB, PCI matične plošče, VGA plošče zanesljivost,
ugodna cena in nezahtevna vgradnja

Še posebej pa vam
iz naše ponudbe priporočamo
računalniška ohišja vrhunske
kakovosti z opravljenimi
slovenskimi ATESTI.

**PRIMERJTE NAŠO PONUDBO V CENIKU MEGAZINA S PONUDBO OSTALIH! ZA VSE
DODATNE INFORMACIJE POKLIČITE NAŠ PRODAJNI ODDELEK NA TELEFON: 064-874-300.**

Codemasters



Ime, ki mu lahko zaupate
(ali pa tudi ne - he, he)

Na pobožno željo naših bralcev nadaljujemo s serijo člankov o tujih založnikih. O Codemastersih, angleški različici Žžirila, mi ni težko pisati, kajti oni so že od vekomaj bili sinonim za preproste, enostavne in v prvi vrsti sila poceni šprotno usmerjene visoko igralne igre. Njihova prva uspešnica **BMX Simulator** sega še v čase osembitnikov. Spominjam se: pisalo se je leto 1987 in - uh, oh, ah - kako smo drveli po prašnih stezah in preklinjali en drugega. To je bilo leto pred letom 1986 (Černobil, remember?), ko sta takrat še golobrada ustanovitelja Codemastersov, bratca (pa ne topla) David in Ričard Darling začrtala pot, po kateri še danes uspešno stopa njuna zdaj ne več tako majhna firmica



Njihove vedno poceni "budget" igre za okoli 8-9 funtov so bile prodajni hit v Angliji, kjer je konkurenca neomajano vztrajala pri ceni nad 20 funtov za igro. Ko se je tudi po Evropi začel širiti trg s konzolami, si David in Riči nista dala dvakrat reči "počak mal". Na mah sta zaposlila 30 risarjev, programerjev in skladateljev s polnim delovnim časom. Ti so napisali celo serijo avantur slavnega jajca **Dizzya**, leta 1992 pa so kot strela z neba treščili **Micro Machines**. Ta izvrstna arkadna dirkada iz ptičje perspektive je v pičlih treh tednih zasedla vrhove lestvic za segin Mega Drive in bila proglašena za naj konzolistično igro leta 1992. Dirkanje po hišnih prostorih je bilo preprosto preveč zabavno in smešno, da bi se mu množice lahko uprle.

Toda uspeh MM 1 se je nadaljeval. Po verzijah za amigo in PC je letos izšlo njihovo nadaljevanje - **Micro Machines 2** so v različici za konzole pospremle odmevne reklame na SKY TV, ko tole berete pa je zunaj tudi njihova PC verzija. Kakšne so izboljšave glede na predhodnika, si lahko preberete v Megazinu št. 4/95. Za MM2 so pri Sega Magazinu zapisali, da je "naj igra za MD kar jih je" in jo ocenili s 96%, pri Gamesmasterju pa "...naj igrabilna igra na

svetu" in so ji dali 100% za igralnost - kaj takega še nobena igra ni dosegla. Trenutna slabost, bi rekel. Imajo Angleži pač čuden smisel za zabavo. Da se osem tipov se zbere na divanu in potem nabijajo igrice... Blagor jim.

Seveda pa ne smem izpustiti tudi zadnje Codemastersove uspešnice - otrganega fliperja **Psycho Pinball**, ki se je edini uspel kolikor toliko približati fliperjem iz serije Pinball Dreams&Fantasies in postavil nov standard v svoji niši, saj izvrstno kombinira humor s podigrami. Špica za večje družbe in nasploh Party on!

Na trdi strani moram omeniti Codemastersov izum **Game Genie**, napravico, ki jo vtaknete med krtič in konzolo ter potem po mili volji spreminjate parametre v igri. Ta dodatek pri nas (še) ni naprodaj, v tujini pa so ga prodali za 140 milijonov dolarjev. Še ena pomembna njihova pogruntavščina je J-Cart, vmesnik za dve dodatni igralni ploščici, ki omogoča hkratno igranje do štirih igralcev brez posebnega razdelilnika s kablom. Prva igra, ki bo to pritkino na Segi MD podpirala, bo **Pete Sampras Tennis 96**, baje najboljša simulacija tenisa doslej (napoved po Gallupu).

Kaj ali kdo torej lahko sploh še ustavi Codemasterse? Kak potres? Sankcije ZN? Trenutno so 8. največji prodajalci računalniških iger na Otoku,

veliko vlagajo v razvoj in neodvisnost... Bla...bla...bla... Bodi dovolj nalagancije. Imamo

za vas še ene par dobrot

od tehle tipov, do-

bili pa jih bodo

tisti pametnja-

koviči, ki bodo

najbolj origi-

nalno zaklju-

čili odgovor na

tole vprašanje:



**Kdo se skirva za Psihičem
v igri Psycho Pinball?**

Odgovore (do 30 besed) napišite na glasovnico na strani 57.

Nagradice pa so oziroma bodo:

1. Igra Psycho Pinball za PC CD-ROM
2. Igra Micro Machines 2 za Mega Drive
3. Majce, gate pa kravate od Kodemajsters

Tolažilna nagrada: brezplačno telefonsko bujenje sedem dni zapored

CD-ROM



7th Guest	4,680
Aegis:Guardian ofFleet	5,720
Alien Logic	4,680
Betrayal at Krondor	5,720
Blown Away	5,720
Chessmaster 4000	3,432
CyberRace	4,680
Dark Legions	4,680
Darkseed	4,368
Dawn Patrol	5,720
Day of the Tentacle	5,720
Dracula Unleashed	4,680
Dragon Lore	5,720
Dream Web	5,720
Ecstatica	5,720
F-15 Strike Eagle III	4,056
Gabriel Knight	4,992
Great Naval Battles#2	3,744
Hell Cab	3,744
Hell:Cyberpunk Thriller	5,304
Inca II	4,992
King's Quest VI	4,368
Lawnmower Man	4,056
Legend of Kyrandia II	5,304
Leisure Suit Larry 6	5,304
Litol Divil	5,720
Lode Runner	4,992
MS Golf	3,744
Mad Dog McCree III	4,992
Mega Race	4,056
Menzoberranzan	5,720
NASCAR Racing	5,720
Novastorm	4,992
Panzer General	4,680
Police Quest IV	4,992
Quantum Gate	5,720
Realms of Arkania	5,304
Rebel Assault	5,720
Renegade: Jacob's Star	5,304
Rise of the Robots	5,720
Sim City Enhanced CD	3,744
Spaceship Warlock	5,720

Julij-avgust
kupon za
1.000.-SIT
ob nakupu
kateregakoli
diska CD-ROM

MANTIS d.o.o Računalniški inženiring
p.p. 55, 61113 Ljubljana, tel. 061/344-744

Z vetrom v laseh in

Full Throttle

Ena glavnih atrakcij letošnjega sejma iger ECTS 95 v Londonu je bil 150-kilogramski bradač, tetoviran po vsem telesu z nemškimi čeladami iz druge svetovne vojne. Bradati hrust navzven sploh ni vzbujal pozornosti in bi ga med povsem običajnimi obiskovalci le stežka opazili, če se ne bi za njegovim hrbtom oglašal računalnik, na katerem je tekla "že skoraj delujoča, le še nekaj popravkov vredna" verzija doslej najdlje pričakovane LucasArtove pustolovščine Full Throttle. Spet lažem. Najdlje pričakovana LucasArtova pustolovščina je seveda The Dig, ki jo zagotovo ne bo na spregled še najmanj toliko časa, kolikor bo trajala vojna v Bosni. To je žalostno, a primerljivo dejstvo.

LucasArts je zakon

Malo je danes firm, ki so vredne zaupanja in LucasArts je ena izmed njih. Točno 19. maja je iz njegove tovarne iger pridrvela najbolj nora (?) avantura vseh časov. Yupee! Kdor čaka, dočaka! In slednje je treba pri LucasArtsu vzeti v zakup. Po celi seriji klasičnih pustolovščin (Indiana Jones 3 in 4, The Secret of Monkey Island 1 in 2, Day of the Tentacle ter nazadnje Sam and Max Hit the Road), smo od FT upravičeno pričakovali nekaj več, še posebej, ker je šlo za "CD only" projekt (Le kateri pa danes to ni?). FT je na prvi pogled manj ljubka

"Ej ju, čikn! Spravi se dol s kosilnice!"



pustolovščina od zadnjih dveh, toda po kinematičnosti in meri črnega humorja ju daleč prekaša. Dolgi meseci čakanja, suhih jezikov in nategnjenjih spodnjih čeljusti ob naslajanju nad demo verzijo, niso bili zaman.

Prišel je in postal legenda

Ker je pri nas bolj malo tistih, ki s svojim Harleyem v slogu ameriških filmov požirajo kilometre ter v oranžnem soju zahajajočega sonca na obzorju



"Spoštovani obiskovalci, na tem mestu pa sem izgubila nedolžnost. Konstrukcija je namreč železobetonska."

neskončno dolge ravnice na lokalni avtocesti z vetrom v laseh razmišljajo, koliko milj je do naslednje črpalke, se prav prileže zgodba o deželi, kjer red in mir, v tradicionalnem smislu, obstajata le še kot besedi na papirju, zunaj pa vlada zakon ceste - zakon močnejšega.

Motociklistične bande se borijo za sleherni kos asfaltne teritorije, vsi pa kot po naključju jahajo motorje znamke Corley Motors.

Zahvaljujoč Timu Schaferju smo postavljeni v vlogo Bena, vodje tolpe Polecats, obdolenega umora Malcoma Corleya, lastnika prej omenjene firme, ki izdeluje jeklene konjičke. Ločen od svojih pajdašev

in na begu pred zakonom mora Ben zašiti pravega morilca, oprati svoje ime in prepričati Corleyevo uporno hčerko, da reši ogroženo inštitucijo. Nič kaj lahka naloga, tudi za takega kujona kot je Ben.

Žri prah, mrha!

V osnovi FT kombinira energično zgodbo z napetimi akcijskimi prizori, ki vključujejo cestne obračune s pripadniki drugih motociklističnih tolpe ter razbijaški avtomobilski maraton. Pravzaprav so te arkadne sekvence dvorezni meč: zakrnjenim pustolovcem brez refleksov bodo zagotovo odveč, ostali pa jih boste ali vzljubili ali zasovražili.



Dejstvo je, da se začno spopadi na rudarski cesti kmalu ponavljati in sčasoma tudi mikastenje zavaljenih Rotwheelerjev, tečnih Vulturesov in slepih Cavefishov z motorko, železno verigo ali leseno dilo ne predstavlja več prebavljivega užitka. Pa še kapljice krvi ni videti!

Uganke v igri so dokaj logične, saj filozofija LucasArtovih pustolovščin nikoli ni temeljila na razbijanju glave ob nemogočih situacijah. Kljub temu pa se

Adrian Ripburger

Podlež v armanijevi obleki. Lahko bi ga klicali zahrbtnž s srcem, če bi ga imel, a potem bi bila to žalitev za ostale febote. Predan... samemu sebi - Adrianu Ripburgerju.



Emmet

Dolgobradi tovarnjakar kratkega potapljenja. Motociklisti so zanj enaki kegljem na kolesih.



Bolus

Primitivni orangutan.



Ben

Naš antijunak. Vodja tolpe Polecats. Rojen za svinarije in pokvarjen do kosti.



Old Man Corley

Naj vas ne zavede njegova obleka. Ostareli gospod je motociklist po duši. 30 let svojega življenja je posvetil izdelavi najboljših doma narejenih motociklov, kar jih lahko denar kupi.



Quohog

Točaj pri Kickstandu. Prava reva. Subjekt podkupovanja, groženj in izrabe. Njegov hobi: čufte s pirejem.



ROTTLE

mušicami med zobmi

liki v igri. Vendar ne skrbite, za razliko od resničnega življenja vas tu v zakotnih beznicah ne bodo nikoli prebiksali kot palčka, pa četudi boste zinili kaj takega, kar ne bi smeli objaviti niti v tako evangelistični reviji kot je Magazin.

Pa saj to je prava risanka!



tivno risanko z vami v glavni osebi. Mešata se tretje- in prvoosebna perspektiva, 2D in 3D animacije, na ducate motorjev, izdelanih s 3D studijem pa lahko iz vseh kotov občudujete v vgrajenem zaslonem hranilniku.

Slaba stran te pustolovščine je, da ima samo en konec, do katerega lahko pridete le po eni poti. Mislim, da bi že lahko prišel čas, ko bi scenaristi predvideli več različnih zaključkov in glede na to ustrezno začrtali prelomnice za razpotja v igri. No, tudi s to pomanjkljivostjo je FT trenutno najboljša

bo treba večkrat potruditi in natančno pregledati vse na zaslonu, saj nekateri predmeti, potrebni za končanje igre, niso dobro (ali pa sploh niso) vidni.

Igralni vmesnik je grafično napredoval. Dogajanje je raztegnjeno čez cel zaslon. Vsa dejanja opravljate z



"Pri čevljarju sem bil... Poglej, kaj je naredil iz mojih salonarjev! Gelo pot sem jokal!"

desnim mišjakovim ušesom. Z njim priključete na zaslon štiri osnovne ikone z vsemi ukazi, ki jih potrebujete, z levim pa pokukate v Benovo potovalno



"Z novimi očali lahko hkrati gledam pod noge in za jedrimi bejbami. Tudi spotikam se manj."

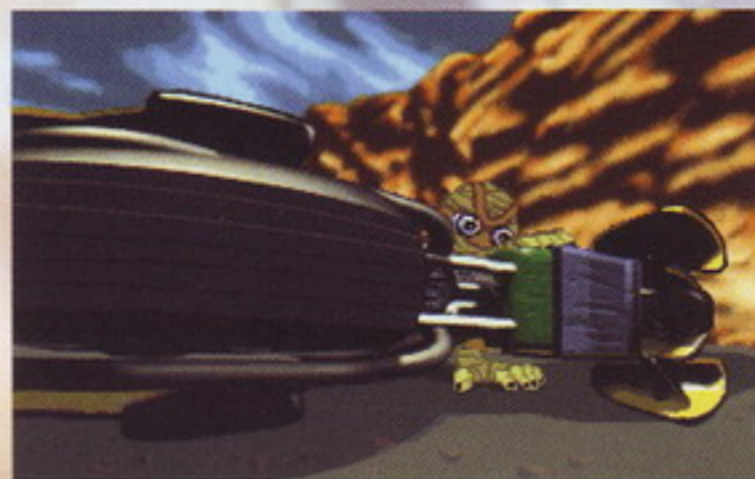
malho. Morda se sprašujete, kakšen je namen ikone s škornjem? No ja, Ben za razliko od večine olikanih ljudi odpira vrata z nogami.... Toliko o njegovem bontonu, ki se nazorno zrcali tudi v pogovorih z ostalimi

Kaj torej poleg že naštetega dviguje FT nad raven ostalih pustolovščin? V prvi vrsti odlična risana grafika (barvne kombinacije so v stilu vsebine omejene na odtenke modre, sive in rjave barve), fenomenalna animacija, superiorni zvočni učinki in nadpovprečen digitiliziran govor. Svoje zvezdniške glasilke sta glavnim junakom igre med drugimi

posodila tudi Mark Hamill (Star Wars, WC 3) in Roy Conard (Murphy Brown), kot pika na i v igri pa pride total distorsion električna kitara, ki špona do konca v heavy-metalski muziki skupine The Gone Jackals. (Je katera skupina že zaslovela s svojo glasbo v igri?)

Menjave kadrov v igri so izpeljane bolje kot v marsikaterem filmu. Zorni koti kamere se nprestano spreminjajo in igra meji na pravo interak-

Samo danes v vašem mestu: mumuja, ki se meče pod motorje!



"Reči aaaaa!"

pustolovščina na trgu in skoraj ni dvoma, da njeno nadaljevanje ne bo sledilo. Do takrat pa velja sporočilo: "Ride the bike and break for no one, man!"

PC CD-ROM (486, 8 MB RAM)

pustolovščina

Lucas Arts

SKUPAJ 92

93 94 91

Suzi

Voditeljica Vultursov. Brilljantna strateginja. Zgrajena kot Buick, s tatujem, ki se bere: "Ljubim krute & nenavadne kazni".



Todd

Živi v prikolicí. Lastnik smetišča. Njegov najboljši prijatelj je njegov pes. Njegov edini prijatelj je njegov pes. Uživa v "intelektualnih" TV oddajah kot sta Cikel Zegna in show Rudija seTrudija.



Miranda

Ima se za pravo detektivko. Svoje ideale je izgubila v drugem semestru fakultete za novinarstvo. Vedno rahlo osramočena, ko mora pokazati svoje znake humanosti.



Maureen (alias Mo)

Rojena s srebrnim izvijačem v ustih. Ne jemlje uslug od nikogar in ne sprejema zahval.



Horrace

Preživel preveč padcev z motorja brez čelade. Stari Corley se ga je usmili in mu dodeli koncesijo nad prodajo suvenirjev.



Nestor

Inteligentni orangutan.





Apple Center

JABOLKO

Ulica Stare Pravde 11
61000 Ljubljana
Tel: 061/ 132 01 54
061/ 132 72 17
Fax: 061/ 132 20 68
tehnična podpora:
Brajnikova 49
61000 Ljubljana
Tel: 061/ 159 72 85

Macintosh LC 475



Macintosh Performa 5200



PowerMacintosh 6100/66



PowerMacintosh 7100/80



PowerMacintosh 8100/100 8100/110⁵



osnovni procesor
matematični koprocesor
pomnilnik (RAM)
razširitvena vodila
razširitveni prostor
standardni trdi diski

	68LC040/25MHz	PowerPC 603 75MHz	PowerPC 601 66MHz	PowerPC 601 80MHz	PowerPC 601 100 in 110 MHz
osnovni procesor	68LC040/25MHz	PowerPC 603 75MHz	PowerPC 601 66MHz	PowerPC 601 80MHz	PowerPC 601 100 in 110 MHz
matematični koprocesor	brez	vgrajen	vgrajen	vgrajen	vgrajen
pomnilnik (RAM)	4MB -36MB	8MB -64MB	8MB -72MB	8MB -136MB	8MB -264MB
razširitvena vodila	1 x 030PDS	1 x 030PDS	601PDS	3x NuBus	3x NuBus
razširitveni prostor	brez	3 vodila	1x 5.25"	1x 5.25"	2x 5.25", 1x 3.5"
standardni trdi diski	250 MB	500 MB	350MB	350MB, 700MB, 1GB	700MB, 1GB, 2GB

Video podpora

14" RGB
15" RGB
17" RGB
20" RGB
21" RGB
z dodatnim video pomnilnikom
14" RGB
15" RGB
17" RGB
20" RGB
21" RGB

	68LC040/25MHz	PowerPC 603 75MHz	PowerPC 601 66MHz	PowerPC 601 80MHz	PowerPC 601 100 in 110 MHz
14" RGB	256 barv	32.768 barv	32.768 barv	32.768 barv	16.7mio. barv
15" RGB	256 barv	256 barv (800 x 600 pik)	32.768 barv	32.768 barv	16.7 mio. barv
17" RGB	256 barv	256 barv	256 barv	32.768 barv	16.7mio. barv
20" RGB	16 barv			256 barv	32.768 barv
21" RGB	16 barv			256 barv	32.768 barv
z dodatnim video pomnilnikom					
14" RGB	32.768 barv			16.7 mio. barv	16.7mio. barv
15" RGB	32.768 barv			16.7 mio. barv	16.7 mio. barv
17" RGB	32.768 barv			16.7 mio. barv	16.7 mio. barv
20" RGB	256 barv			32.768 barv	16.7 mio. barv
21" RGB	256 barv			32.768 barv	16.7 mio. barv

Omrežna podpora

	LocalTalk	LocalTalk, opcija interni Ethernet in modem	LocalTalk in Ethernet	LocalTalk in Ethernet	LocalTalk in Ethernet
Omrežna podpora	LocalTalk	LocalTalk, opcija interni Ethernet in modem	LocalTalk in Ethernet	LocalTalk in Ethernet	LocalTalk in Ethernet

vhodi / izhodi

dva serijska vhoda, SCSI, ADB vhod, video izhod, zvočni vhod/ izhod, vodila za PAL video vhod in TV tuner (Performa 5200)

dva serijska vhoda, ADB vhod, 16 bitni stereo zvočni vhod/ izhod, SCSI (8100/100/110 dvojni SCSI), video izhod (7100/80 in 8100/100/110 podpirata istočasen priklop dveh monitorjev)

RAM/trdi disk
8/250
8/350
8/350/CD ROM
8/500/CD ROM
8/700
8/700/CD ROM
16/1000/CD ROM
16/2000/CD ROM

	CENA (US\$)	CENA (US\$)	CENA (US\$)	CENA (US\$)	CENA (US\$)
RAM/trdi disk	CENA (US\$)	CENA (US\$)	CENA (US\$)	CENA (US\$)	CENA (US\$)
8/250	1233 ¹				
8/350			2088/2534 ³	3280	
8/350/CD ROM			2363/2713 ³	3605	
8/500/CD ROM		2455 ²			
8/700					4731
8/700/CD ROM				3925/4249 ⁴	5459 (16 MB)
16/1000/CD ROM			3467/3817 ³		6024 ⁴
16/2000/CD ROM					7291 ⁵

¹akcijska cena vključuje 14" Trinitron monitor in tipkovnico ²cena vključuje 15" barvni monitor in tipkovnico ³cena vključuje Houdini kartico z Intel 486 mikroprocesorjem

⁴AV (Audio/Video) model vključuje S-video in kompozitni vhod in izhod; cena označena s ⁵velja za PowerMacintosh 8100/110.

MONITORJI

	14" Apple barvni Trinitron	15" Apple barvni monitor	17" Apple barvni Trinitron	20" Apple barvni monitor	21" SuperMatch TXL monitor
MONITORJI	14" Apple barvni Trinitron	15" Apple barvni monitor	17" Apple barvni Trinitron	20" Apple barvni monitor	21" SuperMatch TXL monitor
	565	699	1218	2433	3013

OSTALO

	QuickTake 100 kamera	Wacom ArtPad	razširjena tipkovnica	nastavljiva tipkovnica	nastavljiva tipkovnica
OSTALO	QuickTake 100 kamera	Wacom ArtPad	razširjena tipkovnica	nastavljiva tipkovnica	nastavljiva tipkovnica
	983	217	101	240	240

OPCIJE

	LaserWriter Select 360 600dpi, A4, 7MB RAM	Tektronix Phaser 140 barvni PostScript A4, 8MB	LaserWriter 16/600 PS 600dpi, A4, 16 str/min	ColorOne Scanner 300dpi, 24 bit, A4	Tektronix Phaser 540 600dpi, A4, 36MB RAM
OPCIJE	LaserWriter Select 360 600dpi, A4, 7MB RAM	Tektronix Phaser 140 barvni PostScript A4, 8MB	LaserWriter 16/600 PS 600dpi, A4, 16 str/min	ColorOne Scanner 300dpi, 24 bit, A4	Tektronix Phaser 540 600dpi, A4, 36MB RAM
	1687	2237	2645	1410	11880

Dolarske cene ne vključujejo uvoznih dajatev in 5% prometnega davka.

THE SCOTTISH OPEN

UDRIHANJE *virtual golf* PO SVEŽEM ZRAKU

VZDA so v lanskem letu pripravili štiri odprte turnirje v golfu, na katerih je lahko sodeloval vsak, ki se je prebil skozi kvalifikacije. Najboljši so se proti domu odpravili z zelo debelimi denaricami, kar je pri golferjih v navadi, ostali pa verjetno vsaj s kakršnimikoli spominki na tekmovanje. Naprimer z majico Magazin.

Morda se sprašujete, zakaj vam vse to sploh govorim. V bistvu se tudi sam sprašujem. Verjetno zato, ker kljub vsemu, to niso bili čisto običajni golf turnirji. Za začetek so na njih manjkali najboljši igralci golfa na svetu. Morda so se pa udeležili drugih, bolj donosnih turnirjev ali pa so dopustovali v Evropi in mimo grede izbirali med nakupom novega poršejevega dvosedežnika ali vile v Monte Carlu.



Najprej si razgibamo hrbtenico...

Seveda sem govoril o prvih odprtih računalniških golf turnirjih. In kako je to potekalo? Nekako tako, kot vsa tekmovanja v računalniških igrah, le da so igrali golf. Pravzaprav je vse skupaj prav neverjetno preprosto, kajne. Tako je, so rekli tudi sponzorji in prispevali primerne nagrade (torej veliko denarja). Pripravili so celo nekaj televizijskih prenosov, seveda le iz

Drugo mnenje:

Po čudni igri naključij je bila prva igra, ki so mi jo naklonili na slavni redakciji prav simulacija golfa. Slaba simulacija golfa, s proizvajalcem viskija kot sponzorjem. Po nekaj kubikih drugih opisov spet vidim simulacijo golfa. Ne tako slabo simulacijo golfa. S Škoti kot sponzorji. Dovolj bruhanja. Golf sem videl že precej. In ta se po mojem mnenju na visokem drugem mestu. Prvi je še vedno Links. Žal.

Aleksander Hropot

Ocena: 79

zaključnega dela turnirja, saj vemo, da je golf sicer prav prijetna igra, pa vendar dolgo trajna.

Na golf turnirjih se praviloma odigra štiri kroge po osemnajst lukenj. Seveda je cilj s pomočjo palice (le te so večinoma železne ali lesene) spraviti majhno belo žogico v luknjo. Po možnosti s čim manj udarci. Za vsako luknjo posebej je določeno optimalno število udarcev -PAR. Če vam uspe luknjo zaključiti pod PARom, dobite minus točke, drugače pa ničlo ali kazenske točke, v primeru da ste slabi. Na poti k slavi in bankovcem vam pomaga pravilen izbor palic, nagajajo pa vam veter, relief terena, umetne ovire (peščene pasti, jezera, potočki, drevesa) in sitna žena, če ste jo slučajno vzeli s seboj. Raje ne - igranje golfa ni piknik!

Scottish Open Golf je dobil ime po znanem golf turnirju, ki ga v deželi nemogočih škrtežov pripravljajo vsako leto. Prelepa igrišča so prisotna seveda tudi v igri, vendar pa na njih nimate vstopa, dokler ne pridobite statusa profesionalca. To pa bo potrebno tudi za večino ostalih igrišč, do takrat pa lahko igrate le na dveh. Da bi postali profesionalci, se morate prebiti skozi vse štiri dneve turnirja. Pridobljeni naziv profi je sicer laskav, vendarle pa je priporočljivo, da igranje že prej zares obvladate, ker se potem samodejno izklopijo vse oblike pomoči med igranjem. To pa zna biti čisto drugače in seveda

precej zahtevneje. Ne pustite se prestrašiti. Igranje golfa je prav prijetna zadeva. Kaj je sploh treba znati?

Za vsak udarec je potrebno izbrati najprimernejšo palico - glede na teren in razdaljo do luknje, se pravilno obrniti (to je res pomembno!), pogledati še na merilec vetra in v najugodnejšem trenutku določiti še moč in smer udarca. In žoga odleti. Če je le možno - v vodo.

Preglednost nad igriščem je velika, kar omogočata dobra grafika in množica različnih pogledov na let in pristanek bele žogice. Pred prvim udarcem imate na vsaki luknji posebej tudi njej prelet, torej nekakšen ogled igrišča. Sicer pa vam vseskozi pomaga tudi zemljevid, na katerem je oddaljenost od cilja še najbolj vidna, smer vašega pogleda pa označena z belo črto.

Če vas moti ploskanje gledalcev in digitaliziran zvok komentatorja, lahko odvečne šume mirno izklopite v glavnem menuju. Na istem mestu lahko spreminjate še hitrost vetra, višino pogleda, omenjeni prelet/pregled igrišča in še nekaj drugih reči. V drugem menuju imate možnost kreiranja igralcev, torej sebe, poleg palic, pa si boste lahko izbrali tudi barvo obleke, čevljev ter celo kože in las. Za vse naštetu (razen pal-

ice) pa obstajajo vse možne barvne kombinacije. Z modrimi lasmi in zeleno kožo, boste na igrišču, verjemite, povsem neopazni.

Kljub temu, da je golf na prvi pogled prav nedolžna igra, pa temu vseeno ni tako. Marsikdo stakne odprto arkado, še posebej pa je neprijetno, če v vas prileti žogica, saj te ponavadi dosegajo kar visoke hitrosti. Nad golfom so navdušeni vsi ameriški predsedniki, pred



... nato pa gremo pozirati. Važen je stil in dolg štil.

kratkim pa sem videl Busha, ki je na enem samem, sicer prijateljskem turnirju, nič kaj prijateljsko zadel v čelo kar dva gledalca. Oba so odpeljali reševalci, Busha pa blindirano vozilo. Še bolj zoprno zna biti, če vas na velikem igrišču zasači nevihta, saj so kovinske palice pravi lovilci strel. Vseeno pa golf še zdaleč ni tako nevaren kot denimo polo.

Scottish Open je zelo dober golf, ki mu zamerim le eno zadevo. Žogica se na klančkih zlepa NE ustavi! Boste rekli, saj je tako čisto v redu, pa naklon in gravitacija in te zadeve. Bo držalo, ampak tu žogica že popolnoma izgubi brzino, nato pa se odkotali 25 jardov daleč. Trava in zemlja nista gladki, žogica za golf pa ni niti velika, niti težka. Žal je to zelo huda napaka, ki je povzročila znižanje ocene igralnosti, vsaj za 10 odstotkov. Če si želite primerjave z znanim Links Pro 386, pa bi rekel, da sta v bistvu zelo podobna. Ne sicer po izgledu, po kvaliteti pa prav gotovo. Oba sta v redu in boljših trenutno ni.

Format	PC, PC CD-ROM (386, 4 MB)	
Zvrst	športna simulacija	
Založnik	Core Design	
SKUPAJ	72	
75	63	71



VAM BOJILNO ZELJDALE 3D!

Hej, hej! A ste že videli borilno igro v pravem 3D okolju, s pravimi 3D bojevniki? Ali sploh veste, kaj pomeni 3D? Naložite Senta in gotovo se vam bo posvetilo, da 3D pomeni _____ (tri grde besede na d).

Ja, to je Senta in nič drugega. Nekakšni Alone In The Dark liki, ki se guncajo po plošči s par izboklinami, plošča pa se gunca v nekem nedefiniranem pros-



toru (daleč naokrog pa ni niti napajališča za kamele), vse skupaj pa se gunca po naši Ančki, ker za zagon potrebuje 8MB. Kaj!!!!!! 8 MB za tak jajc od špila? To je pa tu mač! In to celih osem mega, ne samo pet ali šest. In na pentiču teče dovolj počasi, da imate občutek, da sedite pred XT-jem, ki ste ga vrbli v smeti, preden so izumrli dinozavri. BRUH. Bruh, bruh. Obstaja toliko lepih igric, obstaja toliko odličnih pretepačin, vsak



lahko dobi vse, kar si zaželi, zato bi rad vedel, kaj, za vruga se je moral prilaziti neki Senta (in kaj ta debilna beseda sploh pomeni), da mi zbije možgansko aktivnost na minimum. Mislim, igra je tako slaba, da si ne zasluži dveh kilo teksta, ki sta ji bila namenjena.

Format	PC (486, 8 MB RAM)	
Zvrst	borilni obup	
Založnik	47 Tek	
SKUPAJ 15		
✂ 46	🎵 34	⚽ 11

CD-ROMI

GLASBENE KARTICE

Sound Blaster 16 Value Edition
Sound Blaster 16 ASP Multi CD-ROM
Sound Blaster AWE32 ASP Value



VIDEO KARTICE

Video Blaster MP 400
Video Blaster RT 300
Externi TV Coder PC v TV



MITSUMI FX-400 quad speed
SONY double speed IDE
BTC CDD-157 double speed

Genius
MultiMedia Kit
Your Stepping Stone Into Multimedia



VELIKA IZBIRA
CD-ROM
PLOŠČ PO
NAJUGODNEJŠIH
CENAH!

Genius®

Game Pad



Hi-Fi Speaker



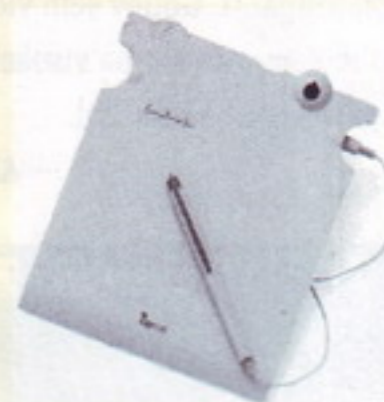
MULTIMEDIA

Genius SoundMaker 16E
Genius Multimedia Kit
Genius Aktiv stereo zvočniki
Genius Joystick
Genius Game Pad
Laser Pointer
Easy Painter

Laser Pointer



Joystick



COMETRON

NAPREDNA RAČUNALNIŠKA TEHNOLOGIJA d.o.o.
Maribor, Gregorčičeva 37, tel.: 062 221-303 fax.: 222-055
Ljubljana, Parmova 53, tel.: 061 1331116 fax.: 1331116
tel.: 061 1317244 int. 239



STREET FIGHTER II TURBO

TIPKOVNICA IGRÁ POSLEDNJI TANGO

Najprej vam z veseljem sporočam, da me niso premestili na športne simulacije, čeprav so se pojavile takšne zahteve.

Street Fighter 2 je igra, ki mi je sploh ni treba predstavljati. Igralni avtomati s tem imenom stojijo



"Hej, punčič! Kopalke ti nekam lezejo. Popravi si jih, saj si močna kot slon!"

praktično v vsaki slovenski gostilni, na kateri piše "Mini casinò. (ali pa casinò, casino, casino, pa še

Kaj pa Mortal Kombat 2?

Naj SSF2T primerjam z Mortal Kombat II, februarско igro meseca. Dejstvo je, da igri sploh nista primerljivi. Uporabljata različni grafični prikaz borbe, like vodite drugače, sploh vse se razlikuje, edino, kar ostaja, sta borca, ki želita nasprotniku prešteti rebra. Poleg tega bi moral MK II primerjati s prvim SF2 in ne z deluxe različico. Pa vendar: borba pri SF2 je nekoliko bolj dodelana, pri MKII pa lepša. Grafiki obeh sta v svojem razredu standardni, osebno mi je bolj všeč MKII, ampak to je subjektivno mnenje. Poleg tega MKII vleče z najrazličnejšimi metodami dehumanizacije nasprotnika in krvjo, ki šprica (to JE pravilna slovenska beseda) po zaslonu, SF2 pa s svojo kompleksnostjo, s posebnostmi izbranega lika in čistim pretepom brez kakšnega posebnega razloga. Katero od obeh boste raje igrali, je odvisno od vas samih, kajti IMHO sta si igri enakovredni, kaj raje igram osebno, pa ne povem, da ne bom delal reklame.

Ocena v Megazinu: 90%

kakšno klamfo smo videli). In pred njim je zmeraj gneča. Pojdite v gostilno in si oglejte pri delu strokovnjaka. To je vse.

Vsak pravoveren ulični bojevnik je do sedaj zažigal Megazine in plesal okrog ognja divje indijske plese, ker nismo SF2 omenili niti z besedico (razen, ko smo dokazovali superiornost Mortal Kombata in enkrat, ko Bohi ni imel kaj pametnega pisat).

Capcom je leta nazaj napravil ogabno pretepačino in jo imenoval Street Fighter. Ljudje so jo še kar radi igrali, torej so morali napisa-



ti nadaljevanje. Malo lepši liki, precej lepša animacija in brezkompromisno natančen boj, "sile" (tako jim pravijo igralci na avtomatih) pa so dodali kot višnji vrh stepene smetane. Dovolj, da je SF2 postal najbolj razvpita borilna igra na svetu in so jo pričeli kopirati na vse mile viže. Capcom ni razmišljal o nadaljevanju, kar se je izkazalo za zelo pametno potezo. Raje so se odločili, da bodo dvojko izpilili do konca. Tako so naredili SF2 Turbo, oprostite, Turbo, ki je bil samo hitrejši, potem Champion Edition, kjer je bilo dostopnih vseh dvanajst pretepačev, pa Turbo SCE (razliko ugotovite sami), pa še Hyper Fighting, kar tako. Ko jim je zmanjkalo desnih prilastkov, so jih pričeli dodajati na levi. Rodil se je Super SF2: nova (odlična) uvodna sekvenca, štirje novi liki, polepšana statusna sporočila in dodatne sile so zadoščale, da je raja spet požvalila. SSF2 Turbo pa je prva lastovka dodajanja desnih prilastkov.



"...in pojem: tiki-tiki-bum, tiki-tiki-bum-bum..."

Kakšen je SSF2T? Klasika. Iz kopice ponujenih likov si izberete faco, ki jo najbolj obvladate, potem pa eden na enega vse do konca.

Pozor!

Vsak lik ima popolnoma samosvoje udarce, za razliko od MK2, kjer so se liki razlikovali le po posebnih udarcih in malih razlikah v izvajanju navadnih. Lahko bi rekli, da ima vsak lik dušo (Ali gredu duše spritov v elektronska nebesa?). In nasprotnika ne boste razmesarili, dokler ne boste popolnoma obvladali vseh udarcev izbranega lika. Oziroma ga sploh ne boste razmesarili, ker je boj

pošten, do knockوتا ali do izteka časa. Seveda boste morali obračunati tudi s samim seboj (že tam od SCE), kar je čista neumnost (isto smo napisali za MK2). Poleg štirih šefov, ki jih poznamo že od prej, so v igro skrili še Bisonovega oh in sploh šefa, ki vas bo sesul kot kanto (ali pa ne).

Že lep čas opažamo, da bomo igre delili na risane in posnete. SSF2 je tipičen primer ročnega risanja in se bo marsikomu zdel otročji. Ne morem pomagati, krvavi prizori v dnevniku so nas popolnoma degenerirali. Je pa zato animacija gladka kot dojenčkova ritka in se ne ustavi niti pri razbijanju raznih škatel in os-

tale folkore na zaslonu, kot sem videl na zgodnjih avtomatih.

Programerjem zamerim le eno.

Vse te silne SF-je poganja isti grafični motor. In vi ste mislili, da to počne samo id s serijo Wolfenstein-Doom-Heretic.

Sedaj pa prvi zlata vreden nasvet: če želite dobro

igrati SSF2T, potem rezervirajte na

Kliničnem centru prvo prosto roko in prepustite kirurgom, da vam jo inštalirajo (kot Zaphodu). Lahko tudi dve, če poznate Gorovega in Kintarovega krojača. Tri tipke za udarec z roko (leva roka, desna roka, spodnja roka), tri za nogo (leva, desna, nekaj vmes) in smerne tipke. Vprašanje bloka je elegantno rešeno z umikom (smerna tipka za pomik stran od nasprotnika). Lahko pa igrate z ročko ali veselo ploščico s šestimi gumbi, če jo imate. Nimate? Kupite jo (če ste imeli denar za SSF2T in ga želite igrati udobno, si boste privoščili še to razkošje). Lah... (preostale tri strani teksta smo zaradi neokusnosti in predolgega teksta izrezali - Uredništvo).



Format	PC CD-ROM	
Zvrst	pretepaška igra	
Založnik	GameTek	
SKUPAJ 84		
82	79	88

Alex Dampier

P R O

HOCKEY

95

S praviti hokej na računalnik je, vsaj po mojem mnenju, precej težje kot npr. nogomet. Tudi tu morajo avtorji paziti na preigravanja, dvojne podaje in vsa pravila, hkrati pa je hokejska igra prepolna elementov, ki jih drugi sporti ne poznajo. Tu je precejšen poudarek na igri s telesom, hkrati pa tudi v obvladovanju palice. V bistvu lahko hokejist vodi pak po igrišču tako z nogo, kot s palico, pa vendar nisem še v nobeni hokejski simulaciji zasedil brcanja paka ali celo lovljenja v rokavico.

Alex Dampier je po rodu Kanadčan, trenutno pa trener angleške reprezentance. Kljub njegovim nespornim kvaliteta, je ustvarjeni hokej, ki se kiti z njegovim imenom, precej pod nivojem - ne samo ostalih hokejev, ampak kar vseh športnih simulacij, če ne celo vseh iger.

V meniju je prisotna množica nastavitvev, kar je seveda pohvalno. V redu je tudi to, da lahko določene reči spreminjate tudi med tekmo. Izbor moštev in igralcev je naravnost ogromen. Na voljo vam je 27 moštev (reprezentanc), osem dodatnih moštev (v stilu Gusarji, Piloti, ipd) in kar 3.200 igralcev, vsak od njih pa ima svojo statistiko, katero mu lahko po želji tudi spreminjate. Slovenije med 27 ekipami ni, pa čeprav v hokeju pomenimo več kot denimo Južna Koreja. Reprezentanti nastopajo seveda v originalnih dresih, torej npr. Švedski v modro-rumenih in Finci v modro-belih. Pravzaprav me je prijazen vmesnik in velika možnost izbiranja in raznih prilagoditev zelo razveselila. Ravno zato sem pričakoval, da bo igranje prijetno, realistično, hkrati pa narejeno tudi z obilico domišljije. Temu pa žal še zdaleč ni tako.

1 3:22 0



"Tole, cenjena publika, je pripomoček, ki mu strokovno rečemo palica. Naši znanstveniki se še trudijo ugotoviti njen namen."

Ponuja se nekakšen tridimenzionalen bočni pogled na igrišče, ki se kaj kmalu izkaže za skrajno neprijeten in še posebej nepregleden. Prvi problem je v visokih ograjah, preko katerih ne vidite niti igralcev niti ploščka. Plošček se ustavlja, kot bi se drsal po kamenju

in ne po ledu, tako da se od ograj le redko odbije več kot meter daleč, ne glede na moč udarca. Igralci so poglavje zase. Tako butasti so, da včasih stojijo pol metra od ploščka, pa jim niti na misel ne pride, da bi se vsaj obrnili v njegovo smer. Med drsanjem ga redno pozablajo, tako da je igranje prava mora, še posebej ker ne znajo niti dostojno podati, kje šele streljati - še posebej patetični pa so ob pretepih. Tako je še daleč najlažje doseči gol tako, da se enostavno zapeljete do mreže in mimogrede pozabite na hokejsko pravilo, ki



Hockey Pro 95 je tako dolgočasen, da so gledalci kar obsedeli.

pravi, da zadetek ne velja, če katerikoli od napadalcev stoji v vratarjevem prostoru. Logično, saj je ta že tako majhen (prostor namreč) in neroden (to pa velja za vratarja). Nasploh program zavestno ignorira vsa pravila, pa čeprav naj temu ne bi bilo tako.

Spreminjanje tipk ni možno. Če igrate sami, vas čakajo smerniki za premikanje igralca, space za udarec in enter za podajo. Pa vseeno ni tako preprosto. Ko včasih držite smernik desno, se igralec v to smer dejansko začne premikati, spet drugič pa se obrača v desno, vendar na mestu. To pa ni odvisno od tega ali držite ali ne držite še katero od tipk. Seveda se vse spremeni, žal ne na boljše, ko igrate na drug gol. Takrat imajo smerniki spet drugačno vlogo in igralci drugačen način premikanja. Potrebno je kar nekaj vaje, preden ugotovite, čemu dejansko so namenjene podaje, ko pa vendar plošček skoraj nikoli ne pride od pošiljatelja do naslovnika. Večinoma prejemajo ploščke nasprotnikovi igralci. Verjetno to ni bilo narejeno zaradi dinamičnosti igre. Tudi pri streljih proti голу, se človek popraska (lahko tudi krepko udari) po glavi.

Pritisk na space sicer pomeni, da bo igralec zamahnil s palico, še zdaleč pa ne pomeni, da bo plošček tudi zadel. Tu ne pomagajo niti različne kombinacije s smerniki, niti molitev.

Igralnost je torej obupna. Prisotne pa so še vsakršne druge bedarije. Ker imate npr. izbrano dolžino tretjine 5 minut (če bo kdo slučajno zdržal tako dolgo), bo toliko trajal tudi trening izvajanja najstrožjih kazni - kazenskih streliv. Čas se nesmiselno odšteva od pet minut navzdol, ko pa se izteče, se začne nova tretjina. Poleg tega lahko zapeljete še proti svojim vratom, ki so logično prazna in si zabijete gol - in se premagate. Pa tudi to vemo, da je pak pri kazenskem strelu postavljen na sredino, tu pa ga ob tla, kot pri buliju, vrže sodnik.

Omenil sem že, da se med tekmami program večinoma ne drži pravil. Prav tako ni opaziti nobene igre s telesom, minimalno je naletov in prekrškov, igralci so popolnoma neorganizirani, beseda kombinacija oziroma akcija sta jim popolnoma tuji. Večinoma drsajo proti ploščku kar vsi hkrati in nato spet vsi za tistim, ki si ga je priboril.

Vračam se v prvi odstavek, ki sem ga zaključil z besedami: igrate hokej na računalniku. Vsekakor mislim na NHL Hockey, kajti če odmislimo video sekvence in digitaliziran glas komentatorja Boba Connorja (CD verzija) ter povprečno glasbo, nam v AD Pro Hockeyu ostane dokaj malo. Skoraj nič. Torej nič. Ali vse....

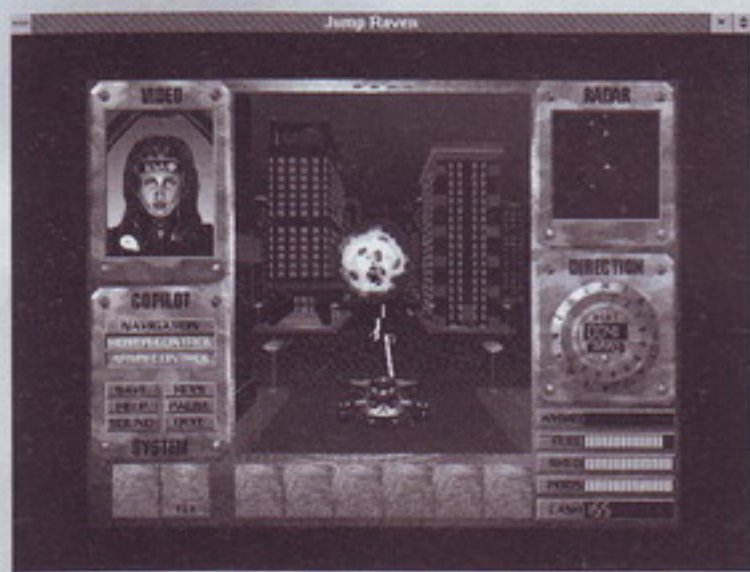


Format	PC CD-ROM, PC (386, 4 MB)	
Zvrst	športna simulacija	
Založnik	Merit Studios	
SKUPAJ 14		
44	60	12

JUMP RAVEN

2.200 konj in za prgišče mitraljezov pod pokrovom nekega "fičkota"

Narobe svet, vam rečem! Prosim vas, a ste že videli kakšen filmski studio, ki bi naredil več računalniških iger kot filmov? Ne, ne mislim na Georga Lucasa in njegov Skywalker ranč. Mislim na čisto filmsko firmo, kot je Paramount. A da še niste... Okej, prva prilika že trka na vrata: Paramount je namreč lansiral celo deponijo iger, ki so baje odlične. Pa sem se zagrebel, ko je nekaj dni nazaj PTT šleper pripeljal na uradništvo pošto, in si priboril prvo iz te serije. Naslov je govoril o nekem Skakajočem krokarju, ki pa ga ni bilo v škatli. Bila je samo ena srebrna plošča, ki jo je brž ubrala v najbližji cederomdrajv. In se udobno namestila na trdem disku. Škatlo sem si še enkrat podrobno ogledal - brez navodil in podobne krame (krokarja še vedno ni nikjer...), samo Plošča. No ja, sem dejal, pa si oglejmo...



In takole je razkosalo mestni avtobus številka 5.

Zgodba bi lahko pristala med Beethovnom in Bachom na moji polici s klasiko. V prihodnosti je Zemlja opustošena od kislega dežja, požgana od ultravijoličnega sevanja in preplavljena z lepljivimi oceani. Nič čudnega, da so se živali in rastline naveličale živeti in pobegnile v laboratorije, kjer hranijo njihov dedni zapis za čase, ko bo planet zopet postal neobičajen - primeren za življenje. Ker pa je laboratorij postavljen v Bronxu, NY, ni bilo treba dolgo čakati huliganov, ki so ukradli edine ostanke življenja poleg človeka. Vaša naloga je, da najdete vse kapsule z molekulami DNK. Ker peš v času poplav ne bi prišli daleč, vam je vlada podarila prototip vozila s štirimi motorji, izdelanega iz posebne jeklenokeramične zmesi. Lov je odprt...

Končno sem našel navodila - pravzaprav so ona mene: vse, kar potrebujete, vam pred igro razloži računalnik, vključno s tipko za shranjevanje položaja in pavzo. Polni znanja se zakadite v prvo trgovino z orožjem na drobno in se do vratu oborožite z laserji, raketometi, bombami in obrambnimi mehanizmi, kot so protiraketni sistemi in dimne bombe. Kot povsod velja - več plačš, več odpelješ. Na voljo je cela paleta

orožij, razvrščena po moči, odvisno od denarnice in mirovniškega nagona v igralcu. Temu sledi obisk zavoda za brezposelne, kjer po dolgih pogovorih in tonah prebranih fasciklov najamete kopilota. Čaka vas samo še ulice mesta...

...ki vrvijo od nacistov in podbne sodrge. Neustrašen tip, kot ste, se takoj zakadite v najbližjo gužvo, streljate vseppek in pobirate zelene kapsule. Za obe dejanji ste seveda mastno plačani, še posebej za kapsule, ki jih nosijo sovragi v drobovju. Z denarjem pozneje lahko kupujete dodatna orožja, radaje, ščite in gorivo. Kadar postane prevročje, lahko naročite kopilotu, naj se namesto vas ukvarja s kakšnim sistemom, kot je navigacija, streljanje ali izmikanje raketam. Vse skupaj rahlo spominja na Quarantine, le da lahko tokrat nesojeni taksi tudi leti.

Grafika je dokaj kar v redu, animacije so hitre celo na počasnejših strojih (386&Co), vendar je okolica neprivlačna - ulice stojijo pod pravimi koti, obzorje zastirajo vedno enaki nebotačniki, le sovražnikov je cela paleta. Ko se odpravite v delavnico ali po gorivo, vas spremljajo zelo lepo narejene animacije iz 3D Studia, pa tudi zvoki so na solidni ravni. Garažne kakovosti je le glasba, ki se je človekova ušesa kmalu naveličajo. Še nekaj pomanjkljivosti: krokarja se ne da premikata vzvratno, kar bi v vročih trenutkih še kako prav prišlo, pa tudi kopiloti so včasih dokaj nezanesljivi, saj ni človeka, ki bi lahko naenkrat streljal, se izmikal raketam in bral Shakespearova zbrana dela. Še zelo slaba izkušnja z igro, ki se je nekajkrat ponovila: sredi vojne vihre se je sistem lepo sesul... Šele po daljšem času in nekaj gorečih molitvah k Velikemu Manitouju je delalo vse kot po maslu.

Jump Raven je igra, ki je nekaj časa zelo zanimiva, vendar jo čez kak teden zabrišemo v omaro, ko nismo med igranjem niti enkrat vklopili možganov. Filmarmem niti ne gre tako slabo, le več vaje bo treba...

Posodili: ITA, Plus, Trubarjeva 14.

Format	PC CD-ROM (386, 8 MB, Win)	
Zvrst	akcijska igra	
Založnik	Cyberflix	
SKUPAJ 66		
80	73	70

Trgovina

Mr. CD-ROM

Vodnikova 187

(kletna etaža TPC Koseze)

Ljubljana

tel./faks: 061 - 159 75 11

Največji izbor iger po najnižjih cenah za:

WINNINENDO
SEGA
PC CD-ROM

Veleprodaja:

COLBY
D.O.O.

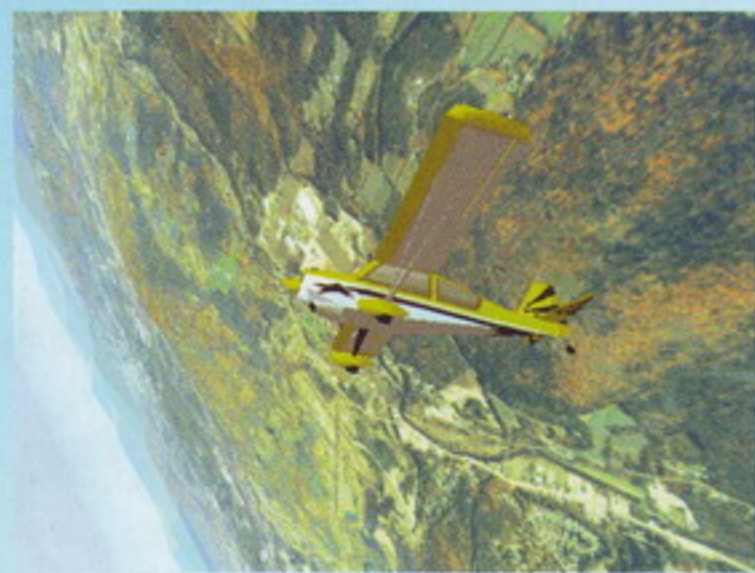
Stanežiče 3a,
61210 Lj.-Šentvid,
tel.: 061 - 50 133

FLIGHT

UNLIMITED

NESKONČNA RADOST LETENJA

Ko sem 7. 6. letos vstopil v prostore uredništva, so za mano šepetali: "...a že ve, da je že prišel?" V moji omari je seveda čakal Flight Unlimited. Zadevo sem pobasal v bisago in se odpeljal do prijatelja Primoža, ki je ponosni lastnik 486 deiks štiri skozi sto. Potem sva celi dve noči mučila igralno palico, da se je na koncu iz nje že kadilo. Marsikdo se bo ob pogledu na ocene, ki sem jih prisolil Flight Unlimited, pritožil županu ali vsaj uredniku za igre. Me prav nič ne briga. Številke so upravičeno visoke, le igralnost je sporna. Vsak, ki ga tovrstni simulatorji spravljajo v dobro voljo, pa jim bo najverjetneje prikimal z naklonjenostjo. Za nepoučene: v FU ni streljanja, ni bojnih nalog, je le divje akrobatsko letenje nad petimi ameriški letališči in enim v Franciji.



"Madona, kje pa smo?!"

Začetki

Sredi leta 1992 je k Looking Glass Technologies prišel mlad programer in laični fizik Seamus Blackley. Skoraj ves svoj prosti čas je zabijal (in to še vedno počne) nekje na pol poti med nebom in zemljo. Pod oblake pa ni letel s pomočjo halucogenih drog, temveč v svojem jadralnem letalu. Svoje šefe je prepričal, da bi se simulator akrobatskega letenja lahko odlično proda-

jal. Burne razprave ob kosilih so se počasi spreminjale v konkretne ideje, le te pa so ob blagoslovu razvojnega oddelka postale projekt *Flight Unlimited*.

Softverska mašinerija

Seamus si je kot vodja skupine, ki je pričela delati na Flight Unlimited, zadal visoke standarde. Njihov simulator naj bi PC letenje karseda približal tistemu pravemu. Pokrajina, nad katero se prekucujemo, ni izmišljena. Uporabili so stereoskopske posnetke iz zraka in tako vsakemu pikslu določili položaj v prostoru. 3D modeli letal so izdelali tako, da so risarji in fo-

Tekmovanje v akrobatskem letenju poteka v tako imenovanem *boxu*, ki je v bistvu zamišljena kocka nad letališčem, znotraj katere pilot izvaja svoj program. Le tega ima zapisanega v obliki znakov in nalepljenega v kabini. Dirka je ponavadi sestavljena iz treh delov: iz obveznega - tekmovalci dobijo program še pred tekmovanjem, tako da se lahko dobro pripravijo, sledi program ki ga piloti dobijo malo pred tekmovanjem. Na koncu pride še posladek: *unlimited*, program ki ga pripravijo tekmovalci sami. Vsi se potrudijo, da pokažejo največ kar zmorejo tako piloti kot letala. Za gledalce prava paša za oči. 13. septembra letos bo v Dunajskem Novem Mestu (Avstrija) tako imenovani Breitling Cup, neuradno svetovno prvenstvo v akrobatskem letenju, kjer nastopa le najboljših deset z uradnega prvenstva. To pa se splača videti.

tografi, letala, s katerimi letimo v Flight Unlimited, ujeli na filme in papir iz vseh mogočih zornih kotov. Avdio tehniki so v kabine montirali mikrofone in pos-

Od zgoraj je svet lepši.



neli hrup, ki ga slišijo piloti. Rutine, ki simulirajo gibanje letala v zraku, so bile za skupino največji izziv. Vsi dosedanji simulatorji letenja za hišne računalnike so leteče stroje enostavno proglasili za vektorske objekte. Vsak detajl obnašanja v letu so morali programirati posebej (npr. inercijo, reakcijo na odklon krmil...), pri Looking Glass pa so ta problem rešili čisto drugače. Vsakič ko odklonimo krmilne površine, računalnik izračuna spremembo vzgonske sile na vaših cyber krilih, pri tem pa upošteva vse dejavnike ki na to vplivajo, od hitrosti, teže letala, višine do vpadnega kota... Če še niste doumeli - v Flight Unlimited se letala obnašajo skorajda kot v resnici!

Pripravite se na vzlet!

Vsak let se začne v FBO (Fixed Base Operation), to je upravna zgradba na malem športnem letališču. Pot do menijev spominja na igranje Doooma, do izbranih



opcij se namreč primaknemo skozi trirazsežni prostor. Če ste v akrobatskem letenju začetnik, se brž prijavite svojemu inštruktorju. Za stare mačke pa je na voljo

tekmovalce - letenje skozi obroče nametane na nebu v boju s časom. Ekstazo v obliki multi g-jev si lahko privoščite le na en način: izbrati je treba primerno letalno mašino. Teh je v Flight Unlimited pet: **Bellanca Dechatlon**, visokokrilec, motor 180 konjev in en osel, ki se v njem uči osnovnih akrobacij. **Pitts Special**





extra 300 s



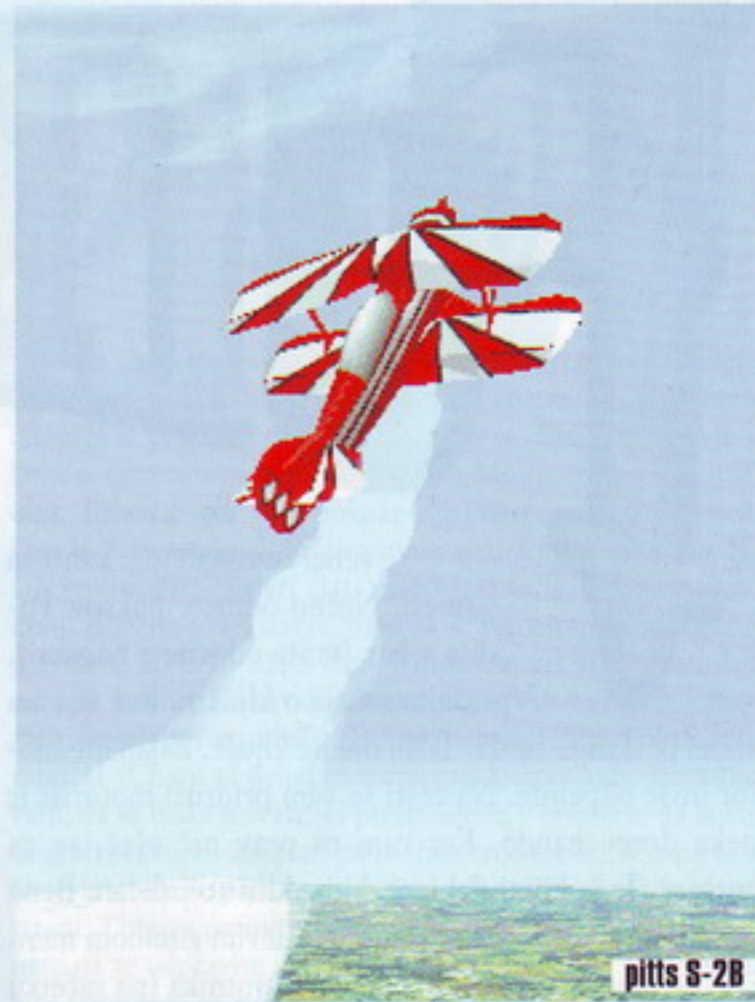
dechatlon



grob g-103a



suhoi SU-31



pitts S-2B

S-2B, prava starina med akrobati, prva verzija poletela že davnega leta 1940... S-2B je moderniziran dvosed, po zraku ga poganja 260 konjski motor, tako da se veteran znova pojavlja na akrobatskih tekmovanjih. **Grob G-103A Twin II Acro** je dolg naziv za plastično jadralno letalo, ojačano za akrobacije. Ko boste sedeli v njem, ne pričakujte hrupa motorja. Iz zvočnikov bo prihajalo le šumenje zraka. Simuliran je s posebno ljubeznijo, saj je Seamus ponosni lastnik dotičnega stroja. Osnovni catch: višino je potrebno spremeniti v hitrost. **Extra 300s**, eden najmodernejših tekmovalnih akrobatskih letal, vrhunskih letalnih sposobnostih. Izdeluje jih bivši evropski prvak Walter Extra. V nosu se nahaja 300 konjski motor, ki vam polepšajo dan in spravijo prebivalstvo ob letališču ob živce. **Suhoi SU31** je najmodernejši, najmočnejši in sploh najboljbolši akrobatski avion na svetu. Letalski zavod Suhoi je koncem osemdesetih izdelal SU 26 ki je tekmovanja v akrobatskem letenju postavil na glavo. SU 31 je izvozna verzija, 360-konjski motor pa pilotom omogoča lahke zmage v bojih z gravitacijo in aerodinamičnimi silami.

Kako, zakaj, čemu?

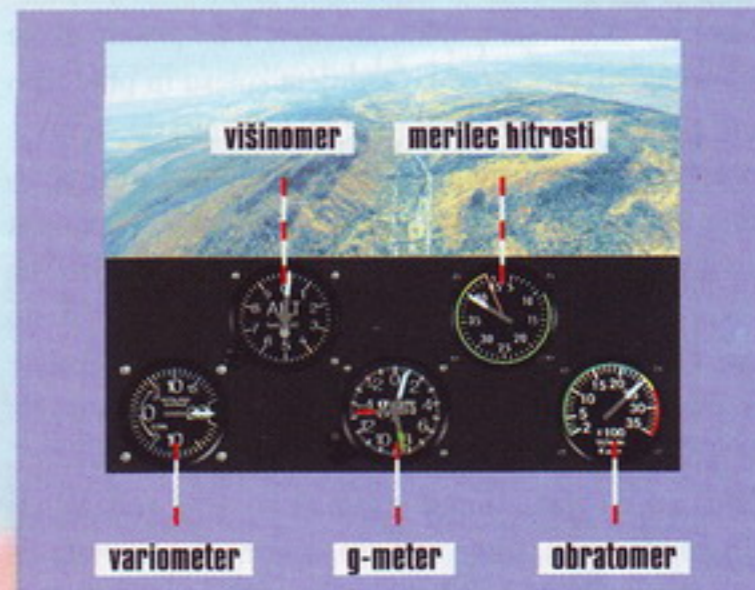
Na dobro urejeni 486/66 v najnižji ločljivosti (320x200) teče FU kot ponorel, zunanji pogled pa malce upočasni zadevo. Na pentiumu in DX4/100

boste pri isti ločljivosti cvilili od ugodja. Slike, ki jih pravkar občudujete, so 640x480, na voljo pa so še 320x400 in za stroje prihodnosti še neverjetnih 1024x768. Flight Unlimited podpira vse joystick in cel kup VR čelad. Neskončno zabavo popopra še obilica podrobnosti in odličen zvok. Ena najbolj privlačnih stvari je prav gotovo virtualni inštruktor letenja, ki vam podrobno razloži kako se posamezna figura pravilno odleti, ko pa komande prepusti vam, vsako napako natančno pokomentira! Če vas je že Flight Simulator prevzel, si za Flight Unlimited kupite še dober joystick, če ga še nimate. Pa nikar ne opletajte z njim kot s kuhalnico, pilotirate namreč sofisticirane in nadvse divje stroje!

Format	PC CD-ROM (486, 8 MB RAM)	
Zvrst	simulacija akrobatskega letenja	
Založnik	Looking Glass / Virgin	
SKUPAJ 96		
97	92	99

Nagradna igra: Z Megazinom pod nebo

Borivoj Bivic, nekoč vodja vojaške akrobatske skupine Leteče Zvezde in JAT-ov pilot, ni želel ostati brez letenja. Na letališče Portorož je skupaj s prijatelji pripeljal vrhunsko dvosedežno akrobatsko letalo. V ozki kabini je prostora za dva uživača, ki sedita eden za drugim. Oba kokpita sta opremljena z vsemi potrebnimi inštrumenti in komandami. Dotično letalo se od večine ostalih tovrstnih razlikuje tudi po tem, da je dvokrilec. Na trupu kraljuje velik napis Kondorair, ki je seveda lastnik malega divjaka. Borivoj in njegovi kolegi vas bodo z veseljem uvedli v svet letalstva, ali pa vas le popeljali nad obalo in naokrog po naši deželi. Verjemite, pogled na soline, morje in hribe iz zraka, je res nekaj enkratnega. Še lepše doživetje pa so *unlimited* akrobacije, ko se nebo in zemlja pomešata v zabrisan vrtnec. Eden od vas bo s pomočjo gospodične Sreče svoje telesce položil na sprednji sedež in se z Borivojem popeljal pod sončno primorsko nebo. Naloga je preprosta: na glasovnici vpišite tip letala, s katerim bo nagrajenec izkusil splet hitrosti, norega vrtenja in pritiska multi g-ejev. Naj vam pomagam - s taistim letalom se lahko prekučujete tudi v Flight Unlimited! Če pa želite leteti s Kondorairom kar tako, jih obiščite na letališču Portorož ali pa jih pokličite na telefon 066 79 084. Uživate!



visinomer merilec hitrosti
variometer g-meter obratometer

KVALITETA • CENA • HITROST • SERVIS

CHIPY

We are the best...
...forget the rest!

PC-ji od osnovnih konfiguracij do hitrih grafičnih postaj.

- PCI grafične kartice
- Predelava procesorja AMD z 80 na 100 MHz
- Sound Blaster, CD-ROM
- Tipkovnice
- Cele konfiguracije

Vrhunski monitorji NOKIA in MAG



Pokličite nas na tel. in fax: 061/213-927
ali pager 0609/103-652

FULL THROTTLE

Po uvodni sekciji se znajdete v kanti za smeti. Nežno odprite pokrov. Pojdite v bar (vrata odprite z nogami). Vprašajte točaja o ključih. Ker se vam zlaže, poskusite zgrda. Takoj dobite ključ. Zajahajte motor in se odpeljite. Na cesti se vam pridruži motorist iz neke druge bande. Ker vam ni prav nič všeč, se ga znebite. To je bojni del igre, ki je odlično izdelan. Bena usmerjate levo in desno z miško. Z levim gumbom menjate predmete, s katerimi tepete nasprotnika (na začetku samo noga in roka), z desnim pa izbrani predmet uporabite. Ko motorista pustite za sabo, Ben pokaže svoje sposobnosti, se zapelje po zadnjem kolesu in prav lepo mu gre in... in pade. Zbudite se pri mehaničarki, ki vas je pokrpala in začela popravljati še vaš motor. Da ne pozabim, ime ji je Mo in je ženska. Motor vam bo popravila, ko ji prinesete vilice, bencin in varilni aparat. Torej, na delo. V isti sobi najdete posodo za bencin in gumijasto cev. Oba predmeta najdete ob steni. Pojdite ven. Srečate novinarko, ki vas je pripeljala sem. Podajte se v vas. Na razpolago imate tri lokacije. Pojdite na tisto v sredini. Potrkajte na vrata. Gopodar vam ne bo odprl vrat, zato si jih odprite sami, z ного, ko tip prisloni oko na vrata. V omarici najdete vitrih za ključavnice, v hladilniku pa meso. Poslužite se dvigala, ki vas pripelje v klet. Na mizi najdete varilni aparat. Sedaj si izberite lokacijo desno zgoraj. Z vitrihom odprite ključavnico. Poberite jo. Vstopite. Dotaknite se lestve in s tem vključite alarm. Hitro se skrijte v levi zgornji kot, za sod. Prileti policijsko vozilo. Ko policaja splezata po lestvi navzgor, zapustite skrivališče in si sposodite bencin iz policijskega vozila. To naredite tako, da odprete pokrov in vtaknete gumijasto cev v rezervoar vozila. Posodo za bencin postavite pod gumijasto cev. Vdihnite s cevjo v ustih. Sedaj vam manjkajo samo še vilice za motor. Izberite si lokacijo levo zgoraj. Vrata zaklenite s ključavnico. Splezajte čez zid s pomočjo verige. Skočite v smetišče. Tam prebrskajte po kupu z rabljenimi deli in najdete tatov lačnega in zeeelo hudega psa. Ben zbeži nazaj na varno, pes pa steče na lokacijo levo. Pojdite za njim in pridete do lokacije s pokvarjenimi avtomobili. V najbližjega (modrega) dajte meso in pes se bo zapodil vanj. Pojdite lokacijo nazaj in gor (žerjav). Iz tam upravljate magnet za premeščanje avtomobilov. Spravite se na tistega modrega in ga dvignite do najvišjega nivoja. Avto pustite viseti na magnetu in pojdite iskat vilice v kup z rabljenimi deli. Tako, zopet na motorju. Odpeljite se na lokacijo levo. Vidite, da so policaji postavili zasedo roparju bencina. Še enkrat spročite alarm v rezervoarju bencina. Tako prelisčite policaje. Sledi doolga, toda odlična animacija, ki vam predstavi nadaljni zaplet. Corleya ubije zlobni Ripburger. Medtem to vse fotografira novinarka, ki vas je že enkrat rešila. Corleya najdete na tleh, ko umira. V zadnjih vzdihljajih vas prosi, da se maščujete za njegovo smrt in najdete njegovo hčerko Mo!! Medtem gre Bolus, eden imed dveh pajdašev Ripburgerja, ubit Mo. Mo uspešno zbeži. Potem pridete do njene hiše vi. Ne najdete Mo, ampak le sliko, na kateri je Mo in njen stric. Na lokaciji desno je še vedno zaseda, le da je zdaj še večja. Z motorjem se odpeljite na lokacijo zgoraj. Pridete do Kickstanda. Za barom na-

jdete prestrašeno novinarko, ki vam da ponarejeno vladno osebno izkaznico. Pojdite v bar, kjer izveste, da vas išče policija, zaradi umora Corleya, in da je polovila vso vašo bando, razen vas. Tipu za mizo dajte osebno. Odpelje vas čez zasedo in vas odloči na farmi. Kmalu ugotovite, da vam je ukradel cev za dotok bencina. Pojdite v hišo zraven farme. Pod blazino najdete železno palico. Z njo odprite skrinjo, kjer boste našli nekaj podobnega vaši prej ukradeni cevi. Zasllišite zvok motorja. Mo? Tako je, odpelje se mimo vas. Skočite na motor in se poženete za njo. Toda ona vam pobegne. Ima namreč boljše opremljen motor. Vam manjka pospeševalnik (booster). Sledi animacija. Stojite pred prikoljico polno rumenega dreka. Z železno palico odvijte kolesa in prikolico prevrnite. Vzemite še malo rumenega dreka, ki leži na tleh. Pojdite na motor in se odpeljite po cesti navzgor. Pri farmi vas čakata Ripburgerjeva pajdaša. Ben jima pobegne, onadva pa za njim. Ko zapeljeta čez rumen drek, se jima drek prilepi na okno in bum! Pripeljete se do uničenega mostu. Poglejte na tablo. Vidite, da se je že veliko ljudi odločilo za skok čez kanjon. Za vse je bil skok poguba. Enemu pa je vseeno uspelo. Imel je prav takšen motor, ki ga vozite vi. Za podvig morate pred most postaviti skakalnico, katero imajo jamske ribe in motor opremiti z zračno blazino in super pospeševalnikom (booster), kakršnega imajo predstavniki bande Voltures. Torej na delo. Pojdite nazaj na cesto in ob prvi priložnosti zavijte na Old Mine Road. Tukaj boste srečali veliko motoristov, predstavnike vseh band in tudi jamske ribe. Nekateri se bodo hoteli samo pogovarjati, nekaterim pa ne boste všeč in obratno. Zato jih eliminirajte. Dobili boste nova orožja in pospeševalnik. Ko premikastite jamsko ribo (z lesenim kolom), dobite posebna očala, s katerimi boste zaznali skrivni prehod v jamo, kjer skrivajo skakalnico. Očala si nataknite na glavo in počakajte, da se v spodnjem kotu prikaže napis CAVE in smer kje je. Torej, zavijte v jamo. V jami se odpeljite do konca in si skakalnico priključite na motor. Pojdite stran. Pred izhodom se boste ustavili. Skakalnico odvežite. Tako boste pretentali jamske ribe. Sedaj imate pospeševalnik in skakalnico. Potrebujete še zračno blazino. Odpeljite se po cesti navzdol. Ob prvem stop znaku se ustavite. Z železno palico se spravite nad poškodovan avto. Dobili boste zračno blazino. Namestite jo na motor. Pojdite po cesti navzdol in pri skakalnici navzgor (skok). Ben bo vzel zalet in preskočil kanjon. Pripeljali se boste pred tovarno Corley Motor Factory. Pojdite k prodajalcu spominkov. Vprašajte ga o majici, ki visi na panoju. Medtem, ko jo proučuje, mu sunite zajca na vrvi. Pojdite nazaj na motor in se odpeljite levo (znak kaže gor). Pripeljete se pred votlino bande Voltures. Toda do votline vas loči še minsko polje. Usmerite zajca na minsko polje. Dobili boste baterijo. Pojdite nazaj k prodajalcu spominkov. Avtomobilu, ki ga prodaja, podarite baterijo in ga usmerite lokacijo zgoraj in potem še levo. Ostanete sami. Sposodite si komplet 12 za-

jev.

Odpeljite se nazaj na minsko polje. Spustite zajce iz škatle in jih poberite enega za enim. Enega spustite na minsko polje. Ustavila ga bo mina. Naredil bo pot. Kjer je končal prejšni, spustite naslednjega in tako naprej, dokler ne pridete do votline. Tam vas pričaka banda Voltures, med katerimi je tudi skrivnostna Mo. Zvežejo vas, v prepričanju da ste vi ubili Corleya. Privežejo vas na vrv in začno mučiti. Sledi nekaj podobnega, kot pri Monkey Islandu, ko smo dejanja uresničevali z besedami. Kombinacija je: Let me go, or else... I'll tell you names! Diapered Dynamo. Spustijo vas. Sedaj ste se združili in edini sovražnik je še Ripburger in njegova pajdaša. Z Mo greste na dirko avtomobilov. Avto usmerjate s smernimi tipkami. Eliminirajte rjavi avto (1. skakalnica) in ga potisnite do in čez 2. skakalnico (desno). Čez 2. skakalnico skočite še vi. Mo se katapultira, vi pa prilezete iz ognja. Zažgite ograjo. Ko se modri avto prebudi, ga zvabite v ogenj. Ben se vrne v votlino, kjer Mo popravlja motor. Poglejte rezervne dele. Opazite številko 154492, ki je čisto slučajno tudi šifra Corleyevega sefa. Pojdite za tovarno. Tam brnite v levo-zgornjo sredino zidu. Toda, ko bodo metri identični. Odpre se skrivni prehod. Mogoče vam to ne bo uspelo prvič, toda ne obupajte. Preizkusite prehod. Znajdete se v Corleyevi pisarni. Aktivirajte talni sef s številko 154492. Dobili boste magnetno kartico in magnetofonski trak. Pojdite lokacijo levo in odprite prva vrata s pomočjo magnetne kartice. Vstopili boste v sobo s kinematografom. Stroj ima dve ročici. Levo, ročica za svetlobo, premaknite dvakrat, desno, stikalo, pa enkrat. Vstopite še v naslednjo sobo. Na grafoskop položite fotografije Corleyevega umora. Ripburger pobegne. Ben in Mo se odpravita rešit njegovo bando iz zapore. Pot jima prestreže Ripburger s tovarnjakom. Mo pade pod tovarnjak, vi pa se uspešno držite pod sprednjo šipo. Za tovarnjakom se prikaže še avion brez kril!!! Pomoč s strani bande Voltures. Odprite zgornji pokrov. Ripburgerja odprti pokrov moti pri vožnji, zato ga zapre s palico. Ko zapira, mu vi sunite palico (s tipko P: hitreje). Odprite spodnji pokrov. V ventilator zataknete prej ukradeno palico. Ben bo skočil v tovarnjak in prišel ven za Ripburgerjem. Z železno palico odvijte zgornjo cev za dotok bencina. Ripburger to opazi, vas hoče ustreliti, medtem pa Mo spleza izpod tovarnjaka in ga ustavi. Ripburger v sili tovarnjak ustavi, ta pa zleti naravnost v avion. Splezajte po lestvi v komandni prostor in prižgite monitor. Kombinacija je: take off/ post take-off/ gear/ raise gear. Dvignili boste kolesa. Sila trenja bo ustavila avion točno nad prepodom. Pojdite v Ripburgerjev tovarnjak in prižgite monitor. Kombinacija: main menu/ defense menu/ machine guns/ control/ system off. Konec z Ripburgerjem. Pojdite nazaj v avion. Ostali bodo zbežali ven. Težišče se bo pomaknilo bližje prepadu. Pojdite levo od prikolice, ki je še v avionu. Skočite na motor in se odpeljite...

LOST EDEN

Citadel of Mo je mogočna utrdba, ki jo je zgradil Adamov, torej vaš, oče. Vratar Thugg vam pove, da vas išče svetovalec Monk. Zglasiti se morate pri očetu. Zavijte v levo in se spustite v klet. Pot vas pelje po srednjem tunelu do prestola. Pterodaktil - skavt - je pravkar prispel iz severa. Novice so slabe: Chamaar je napadel zlobni Moorkus Rex s svojimi tiranskimi četami. Med ljudmi je napravil pravi pokol in le malo verjetno je, da ga bo lahko kdo ustavil. Oče vas ne spusti iz utrdbe, saj mu je zlobni Tyrann Moorkus Rex pred časom ubil ženo in hčerko, vašo sestro Leonoro. Mashaar je trenutno edino varno mesto, ki ga ne smete zapustiti. Oglejte si slike na stenah levo od prestola. Videli boste, kako se je Tyrann spopadal s ljudmi, kako je vaš stari oče podrli vse utrdbe, prepričan v svojo premoč pred ostalimi ter kako je vaš prastari oče gradil mogočne utrdbe širom po svetu. Zdjaj jih torej ni več, zlobni Rex pa se je vrnil v velikem slogu.

Ko zapustite kraljeve prostore, stopite na hodniku v svojo sobo na desni, kjer vas čaka Eloi. Povedal vam bo, da je Dina odklenila stranski prehod, nato pa vam bo podaril kamen. Stopite še skozi leva vrata do svetovalca, ki vam podari talisman sreče in poguma. Zapustite prostor in pojdite nazaj ter skozi desni stranski izhod. Z Dino odletite do njenega bolnega očeta Taua, ki vam podari školjko. Školjka vam bo pomagala v najtežjih trenutkih. Preden se vrnete v Citadelo, poberite še nož. Treba bo k rablju v levo sobano, vendar morate prej Dini podariti talisman sreče, ker drugače ne upa z vami. Služila vam bo kot prevajalka. Rabelj vam podari zob. Pojdite do Monka in zob uporabite na okostnjaku za Monkom. Spustite se po stopnicah in zob še enkrat uporabite na naslednjem okostnjaku. Umaknite skalo in v jami s tal poberite prizmo. Z baklo si oglejte ogromno sliko na zadnji steni, ki prikazuje gradnjo utrd. Ko ugotovite, da je skrivnost v združenju sil dinosavrov in ljudi, vam Dina podari piščal.

Vrnite se do Monka in prizmo uporabite na plošči, ki leži na mizi. Zdjaj boste s pomočjo Monka lahko očeta prepričali v smiselnost gradnje utrd. Spustil vas bo na pot v Chaamar. S seboj vzemite še Thugga in zapustite Mo skozi glavni izhod. Odletite v Chaamar, kjer se vam pridruži Mungo. V zgornjem desnem kotu ekrana se bo pojavil zemljevid. Kliknite v enega od kotov, nato pa se premikajte tako, da boste prehodili popolnoma vse lokacije. V gozdu na zahodu boste na enem od dreves našli gnezdo. Če so v njem jajčka, jih dajte Thuggu za malico. Thugg bo občasno kar sam od sebe našel jabolko, lahko pa ga tudi poprosite, da kakega poišče. Jabolka niso pomembna.

V gozdu boste našli Chonga, vodjo tukajšnjih prebivalcev Chorrianov. Po pogovoru se vam bo Chong pridružil. Poberite še gobe (z velikim klobukom, druge so strupene). Nesite gobe Brontozauro in jim zaigrajte s piščaljo. Začeli bodo z grajenjem utrdbe, da bi jo spremenili v pravo trdnjavo, pa bodo potrebovali pomoč Triceratopsov. Sedaj se pogovorite s Chongom, ki vam iz hvaležnosti podari Mesečev kamen. Sedaj so prišli v votlino tudi krvoločni Tiranozavri Rexi. Če zaidete na ekran, kjer se nahajajo, takoj zbežite, ker je drugače po vas. Bodite previdni, ker se selijo. Mosasaurus, ki živi v jezeru je nepomemben, če pa se vam ga ljubi krimiti z jabolki, vam bo dal kak pameten nasvet. Sprehajte se po zemljevidu vse dokler se T-Rexi povsem ne približajo utrdbi. Chong vam svetuje, da za pomoč poprosite plenilce Velociraptorje. Drugim brontozauro, v gozdu, dajte spet gobe, še njim zaigrajte in začeli bodo z grajenjem nove utrdbe. Poiščite Velociraptorje, ki pa vam zaenkrat nočejo pomagati. Spet pojdite po gobe, nato pa se sprehodite do Apatozavrov in jim zaigrajte na piščal. Na njihovih hrbtih se odpravite v gorati Uluru na sever.

V votlini na skrajnem severovzhodu se pogovorite z domačini - plemenom Ulele. Spet ponovite postopek z brontozavri in utrdba bo zrasla tudi v Uluruju. Pogovorite se spet s poglavarjem, ki vam podari še eno ploščo. Pove vam še za en kraj in tamkajšnje plemo Kobu. Pojdite torej v Koto. Eloi vas bo za nekaj časa zapustil. V votlini na severozahodu poberite simbol sonca, na skrajnem vzhodu pa vas pozdravi poglavarica Kommala. Pravi, da je pri njih Moorkus Rex njihovi premočan in da za pomoč poprosite velociraptorje. Poiščite jih in se pogovorite z Mungom. Pove vam, da jih bo treba nekako podkupiti, kako to storiti, pa ve Ulele. Vrnite se torej v Uluru in za nasvet povprašajte poglavarja Uleleja. Velociraptorji imajo radi zlato, uspeh v boju pa jim bo prinesel tudi amulet. Ulele vam podari Eye of the Storm, spet pa vam

bo pomagal, ko mu prinesete tri ukradene maske. Sprehodate se ob vodi in poberite zlato. Odletite v Chaamar, velociraptorjem dajte zlato, nato pa še Eye of the Storm. Počakajte, da sesujejo T-Rexi. V Kotu sporočite poglavarici Kommali veselico novico, nato pa po starem receptu zgradite utrdbo. Hvaležna poglavarica vam podari eno od izgubljenih mask, ki jo nesete Uleleju v Uluru. Medtem se v Chaamar naselijo tudi triceratopsi. Hvaležni Ulele vam da na izbiro dva predmeta. Vzemite roko (Sky Hammer), s pomočjo katere (in podkupnine v zlatu) bodo velociraptorji tudi od tu pregnali hudobneže. Ulele vam sedaj podari še streljo, z njo pa odletite še v Koto in tudi njega očistite nadloge. Eloi vam bo povedal za mesto Valley of Despair, do katerega pa lahko pridete le po morju. Pojdite najprej do Narrimove votline, južno od Kotoja. Podarite mu nož in povedal vam bo za skrivni prehod. V težki bitki pa se je izgubil Mungo. Mrtev?

V deželi Tamara živi plemo Tammnianijski. Njihova voditeljica Tahloomi vam je hvaležna, ker ste pregnali sovraga. Šla bo z vami, z njo pa tudi njen pomočnik Fugg. Brontozavri naj tudi to zgradijo utrdbo. Pogovorite se s Fuggom, ki vam podari vrečko z zemljo in pove, da bodo za ojačanje utrdbe potrebni triceratopsi. Tahloomi dajte kamen, ki ste ga na začetku prejeli od Eloija. Poskusite odleteti, vendar ste v kotlini ujeti. Pomagala vam bo Tahloomi, ki vam bo posodila splave. Akvazavri vas bodo sedaj odvekli v Canturo, kjer bo Tahloomi odstranila masko in se predstavila kot Eva. Adam in Eva? Seveda, saj smo v raju. Dina se bo vrnila v Tamaro in poskušala najti Munga, vi pa se sprehodite po ozemlju Canture. Povzpnete se na skale na severozahodni obali in našli boste ljudstvo Castra. Poglavar vam Evo nekako prijazno ugrabi, če jo hočete nazaj, pa mu morate pripeljati Dino. Torej odletite v Tamaro. Eloi bo odšel, na pomoč bo poskušal č poklicati še nekaj svojih prijateljev pterodaktinov, medtem pa se vi sprehodite po obali in Dini povejte kaj se je zgodilo. Žal noče z vami. Poglejte še enkrat v tablo in videli boste velikega Rexa, ki je ubil Munga. Dina je žalostna, a ker Munga ne more več najti, se vam bo pridružila. Odletite v Canturo in Dino zamenjajte za Evo. Z vami bo šel njihov poglavar. Poiščite brontozavre in na znani način zgradite utrdbo. Vrnite se v votlino plemena Castra. Dina bo ostala pri njih, dobili pa boste drugo davno ukradeno masko.

Z masko v žepu se napotite do njenega lastnika - plemena Ulele, torej v Uluru. Zopet vam lastniki v zameno zanjo ponudijo dva predmeta. Vzemite lobanjo (Within & Without) in poiščite triceratopse. Dajte jim prazno gnezdo in se z njimi pogovorite. Takrat jim bo Eva zapela pesem in pomagali bodo pri nadaljnji gradnji utrdbe oziroma njenemu jačanju. Odletite v dolino Tamara in velociraptorje pošljite v napad. Ker ste (poleg zlata) uporabili tudi amulet, se lahko v Uluru vrnite še po drugega - po Eye of the Cyclone. Ta vam bo pomagal v Canturi. Ko so tudi tu T-Rexi premagani, se lahko sprehodite od mesta do mesta in povsod s pesmijo in gnezdi prepričate triceratopse, da pomagajo pri gradnji trdnjav. Ko vam triceratopsi priskočijo na pomoč v vseh petih mestih, si lahko malce oddahnete.

Eloi se bo vrnil s strašno novico: umrl je Adamov oče. Vrnite se v Citadel of Mo in se pogovorite z Monkom. Iz stojala vzemite lovski rog, nato pa zapustite palačo. Sprevod se skozi puščavo odpravi proti votlini balzamerjev. Vstopite in se pogovorite z Marindo.

Po običaju je treba iz telesa izpustiti dušo, vendar pa mora nekdo dušo pospremiti na pot. Ker je dejanje precej krvavo, se ga vaši sopotniki vsi po vrsti branijo, vi pa v ceremoniji ne smete sodelovati, ker ste sorodnik pokojnega. Vrnite se v palačo k rablju Jabberju. Podarite mu lovski rog vašega očeta in se z njim pogovorite. On vam bo pomagal pospremiti dušo očeta na zadnjo pot. Z njim se vrnite k balzamerjem, kjer bo opravil potrebno nalogo. Balzamerke vam bodo podarile še tretjo masko, povedale pa vam bodo še za orožje, s katerim bi se lažje spopadli s hudobneži. Žal ga lahko dajo le kralju, kljub temu, da je kralj mrtev, vi pa ste njegov naslednik, pa nimate zlatega meča, ki bi dokazoval vaš status. Vrnite se v Mo, kjer vam bo Eloi povedal za novo mesto na severu. Pojdite prej še v Monkove prostore. Po meditaciji vam Monk pove nekaj besed o zlatem meču, a nič posebej pametnega. V Shandovri domuje kraljica Shazia. Preden se napotite k njej vrnite še tretjo masko Ulelejem v Uluru. Dobili boste zadnji predmet - River that Winds. Pojdite sedaj v Shandovro, kjer vas pričakajo prijatelji. Obiščite kraljico Shazio na severovzhodu. Okoli njenega vratu visi nekakšna verižica, ki

pa je na las takšna, kot jo je imela vaša sestra. Ko se zadeve razjasnijo ugotovite, da je ona vaša sestra, ki jo je mati odnesla iz gradu še pred napadom Rexa. Vaš oče, ki se je v boju osramotil, pa vam je skupaj z Monkom to prekrival. Shazia oz. Leonor vam pokaže zlati meč in dvoma ni več. Ona je vaša sestra. Z brontozavri začnite graditi utrdbo. Ko jo zgradite vam podari zlati meč Mashaarja. Zdjaj ste pravi kralj. Poiščite tiranozavre, nato pa še velociraptorje. Raptorjem dajte zlato in River that Winds. Ko želite odleteti Rex napade utrdbo. Hitro odletite do balzamerk in jim pokažite meč. Prejeli boste tri instrumente: bobne (Rolling Thunder), zvončke (Chant of Bells) in trumpeto Angry Gods. Razložijo vam, da se bodo sovražniki prestrašili le v primeru, da boste zaigrali pravilno. Zaigrati pa morajo trije moški. Vrnite se v Shandovro in se prikobacajte do utrdbe. Obkoljena je iz več strani. Thuggu porinite v roko bobne, zvončke dajte Monku, nato pa se odpravite na ekran s Tiranozavri. Na sebi uporabite trumpeto in sovražniki zbežijo. Ponovite vajo na vseh zaslonih, kjer najdete tiranozavre. Dobili boste še eno tablico. Ko vse premagate se vrnite v Mo. Stopite v kraljevo sobano, kjer si od blizu oglejte sliko velikanskega T-Rexa. Vanjo zabodite meč in odprl se bo prehod v labirint.

Labirint ni tako zelo zahteven in z malo sreče, nekaj več truda in še več časa ga boste rešili. Seveda pa lahko za vsak korak posebej povprašate tudi vašo sestro, ki vas bo rade volje popeljala do konca. Našli boste dinosavrovske jajce - jajce usode. Dinosaavri verjamejo, da je v njem njihova preteklost, da bi razrešili skrivnost, pa ga morajo razbiti na pokopališču pterodaktinov White Arch. Poberite jajce ter zapustite labirint in palačo. Jajce dajte pterodaktilu Eloiu. Z njim odletite v White Arch. Ko se Eloi čez nekaj časa vrne, vam podari četrto ploščo. Sedaj morate odpotovati še v posmrtni svet dinosavrov. Obiščite Dino v Castru in podarila vam bo korenino (Root of Ages). Vrnite se v White Arch in tam pojejte korenino. Sprehodate se po svetu umrlih dinosavrov in pokažite prvo tablo svetemu dinotu. Vrnil vas bo v vaš svet. Pred zaključnim napadom morate poiskati še peto ploščo. Pojdite v Canturo in obiščite Dino. Pogovorite se s Castro in s pomočjo simbolov odgovarjajte na njihova vprašanja. Najprej mu dajte simbol sonca, nato lunin kamen, na koncu pa še vrečko zemlje. Dobili boste peto ploščo.

Sestra vas bo odpeljala do vhoda v Tyrannovo domovanje na skrajni sever, kjer stopite v desno in se spustite v prepad. Moorkus Rex je na vrhu stopnic, vi pa pojdite po desni okoli njih. Našli boste zadnjo šesto ploščo. Uporabite jo na hudobnežu, ki se razleti na tisoč koščkov. Nasproti vam pride Mungo, ki vseeno ni mrtev in skupaj zapustita brezno. Z Eloijem pojdite do dinosavrskega jajca, ki ga razbijete. Jajce je prazno! Prihodnosti za dinosaavre očitno ni. Žalostna zgodba je končana. Ja, nekoč so živeli dinosaavri.



DISTRIBUCIJSKA HIŠA

C.S.C.

KJER SO DOMA NAJBOLJŠE IGRE

Največja in najugodnejša ponudba iger in programov za PC računalnike in konzole SEGA in NINTENDO!

061/125-92-35, 125-91-53, 653-184

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!

DISKETE
5,25" 2D...40SIT
5,25" HD...80SIT
3,5" 2D...89SIT
3,5" 2HD...99SIT

MULTIMEDIA
CD-ROM
GLASBENE KARTICE
VIDEO KARTICE
ZVOČNIKI

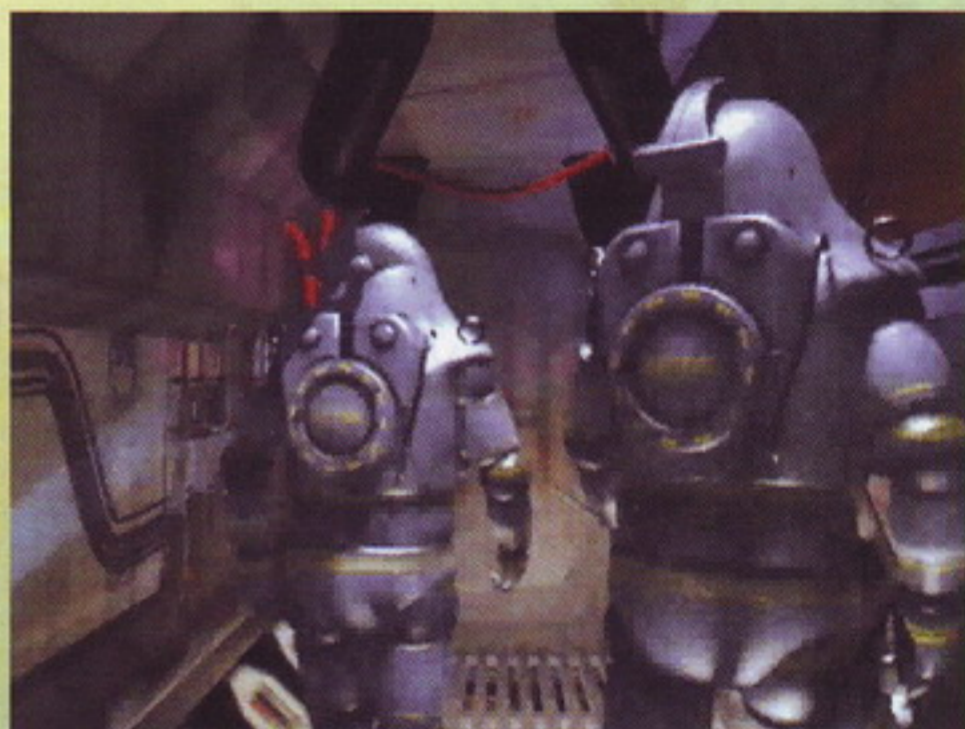
DAEDALUS ENCOUNTER

Verjetno ste že slišali za Zemljo, planet na katerem živijo ljudje. Ena izmed značilnosti teh bitij je prepričanje, da so edina inteligentna bitja v vesolju, če že niso edina, pa so zagotovo najbolj miroljubna.

Kaj pa o Vakarcih? Ste o njih že slišali? To so bitja, ki živijo v drugi galaksiji in so prepričana, da niso najbolj miroljubna v vesolju. Da bi to dokazala, so napadla Zemljane. Zemljani so seveda zmagali. To se je zgodilo leta gospodovega 2135, sto štirideset let po izidu igre Daedalus Encounter.

Vojne je bilo torej konec, pred Federacijo pa nove naloge: obračun s kolaboranti in nadzor razbitin, ki so

Kot najboljšega prijatelja vas Zack in Ari vzameta iz laboratorija in odpeljeta s seboj na smetarsko akcijo. Zackova drzna odločitev za skok v sosednjo galaksijo se konča z nerodnim pristankom na neznanem letečem predmetu in tu se prično težave. Kaj pravzaprav je ta predmet? Zakaj se je znašel tam? Čigava last je? Da bi bil položaj še bolj dramatičen, se ta gmota v obliki klinčka za obešanje perila namerava zaleteti v zvezdo, na kateri seveda kurijo kot Metod Trobec, tako da nas poleg vseh skrivnosti preganja še čas.



"Ej, Joža, tvoja piksna pa puša!"



Velikanska ščipalka za perilo.

v vesolju ostale od spopadov. Slednje je zlasti zaradi bližajočih se letnih dopustov in s tem povezanega prometnega navala še kako pomembno. K akciji je pristopila tudi trojica veteranov.

Ari (Tia Carrere) je postavna aziatka, ki je, namesto v masažnem salonu, sklenila svojo kariero ustvariti z raketiranjem sovragovih vesoljskih vrtavk. Drugi član nekdanje bojne posadke je Zack (Christian Bocher), ki po propadu Bundeslige leta 2121 nekako ni našel samega sebe in se brez strahu za življenje prepušča užitkom ob ekstremnih športih, kot je vesoljsko patroliranje. Najbolj skrivnosten je Casey, alias vi, ki to igro igrate. Pred časom ste imeli malce smole ob trku z razbitinami vesoljske

ladje, tako da je od vas ostalo bolj malo mesa, takorekoč le centralni živčni sistem, zvezan s hardverom, izmed katerega vam je še najbolj v ponos sonda s kar nekaj vitalnimi organi.

Povedano na kratko, niste lepi, a zato toliko pametnejši.

Dovolj o zapletu, na vrsti je nekaj ugotovitev o vsebinski in tehnični izpeljavi igre. Še preden mi je igra prišla pod roke, sem o njej slišal kot o mešanici vsega živega, a pravzaprav ničesar novega. To je res, zato pogledimo, kaj je starega in kako so zadevo zmešali.

Daedalus Encounter je zbirka ugank, ki jih povezuje film. Pravzaprav bi film bolj sodil na prvo mesto, zato stvar raje poimenujmo film z ugankami, ki nas ovirajo, da bi si ga nemoteno ogledali do konca. Cyberia? Ja, precej skupnega: napeta, skrivnostna zgodba, vendar je arkadni del Cyberie nedvomno boljši in obsežnejši od tistih nekaj strelskih nalog v DE, zato pa so uganke v Daedalusu precej privlačnejše.



"Dej nazaj zokco!!! Če ne bom atija poklical!!!!"

Predvsem pa je v DE več filma in manj igre. Skupna lastnost iger je tudi beleženje napredka v zgodbi ter ob vnovičnem igranju skok na poljubno sekvenco.

Film je izjemno dovršen in prepričljiv. Tako tehnično kot vsebinsko je kar nekaj korakov pred Wing Commanderjem 3. Primerjava zato, ker je v "filmih" vse, razen igralcev, ustvarjeno z računalniki Silicon Graphics in ker imamo v obeh primerih opravka z

neko nezemeljsko raso. Če nam vsebinsko amaterstvo, značilno za WC3 daje občutek, da se na pustni tork bojujeta RAF in Luftwaffe, je v ozračju Daedalusa nekaj resnično tujega. Ladje, bitja, prostori - vse je neka mešanica organskega in mehničnega, vse je popolnoma tuje, alienoidno, za to srhljivo prepričljivost okolja pa se moramo zahvaliti tako domišljivi avtorjev, kot zmogljivostim postaje, na kateri je bil film izdelan.

Igra teče pod Okni, kar po izkušnjah mnogih ne bi smelo biti dober znak. S to potezo so avtorji namreč prihranili delo pri pisanju lastnih multimedijskih rutin, vse napake, ki bi se pojavile med izvajanjem programa, pa kratkomalo zvalili na Okna, oziroma vašo nerodno inštalacijo tega sistema. Hardverski minimum je 8 MB, 486/33, CD-ROM 2X ter po možnosti in za vaše dobro, kartica z enim megabajtom. Priporoča se namreč 15-bitni barvni način. Testna kartica z 1MB DRAM in procesorjem S3 je očitno dovolj za gladko predvajanje sekvenc v 32.000 barvah. Ob tem seveda nikakor ni slabo, če ločljivost spustite na 640x480, kajti tedaj okno z igro zasede ves zaslon, pa še nekaj hitrostnih zmogljivosti boste osvobodili.

Format	PC CD-ROM (486, 8 MB, Win) Mac	
Zvrst	film z ugankami	
Založnik	Virgin	
SKUPAJ 84		
91	88	80

BRUTAL

PAWS OF FURY

Tudi živali se pretepajo, mar ne?

Kot kaže, so se pri GameTeku odločili, da postanejo pravi specialisti za pretepaške igre. Po SSFT2, katerega opis najdete na 17. strani tega Megazina, smo skoraj v isti sapi pod našo recenzorsko lupo prejeli še eno njihovo borilno igro, ki pa bo po svoji vsebini sodeč bolj ugajala otrokom, mlajšim od 11 let. Zakaj le? Naslov Brutal namreč zveni tako prepričljivo udarno v slogu klavcev iz Mortal Kombat, da nas kar strese po hrbtu. Pa vendar v tej igri, da ne

receptom za... khm... ja, no... žametno obaro. Takole gre: v veliko navpično posodo naslikajte enega kung fu zajčka, pustite da zakrknje, nato dodajte dve ali tri tajlandske podgane, zalijte z omako iz nasekljane kože karate krokodila in popoprajte s sveže utrgano Dali lamo. Jed dušite na polnem ognju 2-3 minute in postrezite s paniranim levijim princem iz Kenye. Seveda lahko kot nadomestne surovine uporabite tudi seksi lisičko (poslanko ZN), Ivana the medveda (bivši sovjetski komadnos) ali Kedno kojota. Psiho mačko pa uporabite le v skrajni sili, sicer bodo vegeterjanci spet nekaj sikali. Smo še koga pozabili? Oprostite, g. Tai Cheetah, g. Pantha in g. Chung Poe.

Tako. V opis sem zmetal vseh 12 likov, s katerimi boste v igri delili usodo, batin in bolečin pa ne. Lahko zdaj končam? Ne? OK, potem vam moram povedati še to, da je igra po načinu igranja in izgledu zelo sorodna s Street Fighterjem. Organizacija osnovnih

udarcev (šest tipk za tri različne jakosti udarcev z nogo in roko) v bistvu pomeni izvajanje enih in istih udarcev, ki jih različni liki izvajajo drugače, odvisno od njihove borilne tehnike. Zastavlja se vprašanje, zakaj sploh uporabljati šibkejšje udarce? Diplomatske naloge na to temo sprejemamo na sedežu uredništva vsak dan od 17. od 24. v spremstvu prapra-dedkov in babic. Poleg klasičnih, običajnih udarcev in posebnih udarcev (specialk), ima v Brutalu vsak lik na voljo še en udarec za izzivanje v slogu: "Miško, pridi sem, da ti pokažem kako se dela "over-mura-moving cake" iz tvoje face!". Če bi hotel biti profesor, bi se lahko strokovno izrazil, da bodo v tej igri do izraza prišli predvsem vaša borilna tehnika, hitrost in natančnost, ter seveda dober spomin (suflerji ali plonkiči ne pridejo v poštev) za kup specialnih udarcev. Vsak lik ima sebi lastno tehniko bojevanja z vsemi udarci ki spadajo zraven, odvisno pač od njegove fizične konstrukcije in verskega prepričanja. Tako npr. Zajko sebi primerno izvaja nožni udarec s

hitrostjo 120kmh, medo pa se zanaša na surovo moč svojih udarcev, kot tudi ostali, ki s pridom izrabljajo svoje telesne okončine.

Igralni sistem je pravzaprav močno okrnjen. Na izbiro imate 2-5 rund za vsak spopad, katerega si lahko tudi ponovno ogledate (replay), ni pa to nujno in



V pretep se je vmešala še vinska mušica.

potrebno. Uživali boste ob horizontalnem premikanju ozadij na 14 slikovitih lokacijah: na Himalaji da dol padeš, peščeni obali, ki s sipinami zakriva pogled, slapu Savici ob Shaolin templju, pragozdu, v nevihti, podzemni votlini, na ladji ob sončnem zahodu, na skalcah, lavi... vse tihožitju brez publike

Kaj je v igri še zanimivo? Živalski kriki ob izvajanju udarcev, mimika likov izven fer potez in njihove zmago-slavne geste. V Brutalu sploh ni časovne omejitve spopadov, kar je zelo, zelo, zelo... khm... nenavadno SMEŠNO!

Da povzamem: meni osebno je še vedno najbolj pri srcu MK2, ki bo prvi na lestvici ostal dokler ne pride MK3. Če pa ste bolj miroljubne sorte, a bi vseeno radi komu primazali klofuto, se oglasite pri nas. Z veseljem vam bomo ustregli, potem pa vas bomo s pomočjo našega odvetnika stožili za mastne denarce. Niti ni tako slaba ideja, kajne?



"Lej, muha se ti je vsedla na oko..." POK!

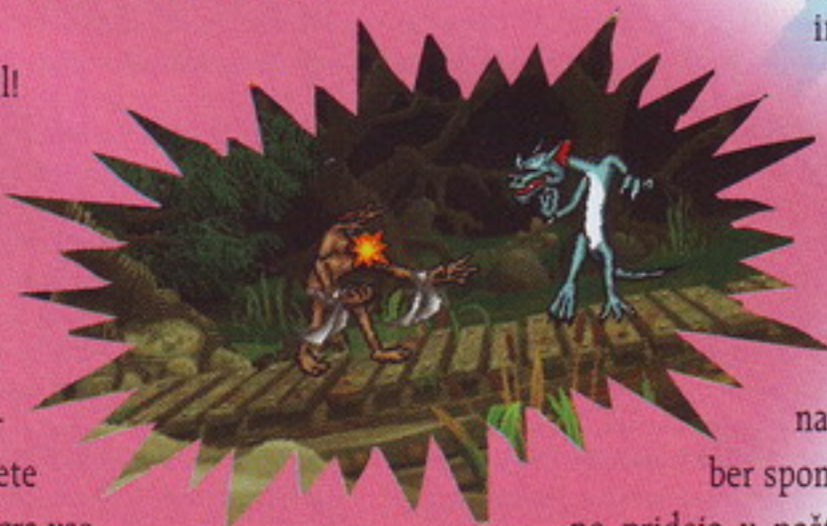
rečem (poniževalno) igrici, ne boste našli niti kapljice krvi, kaj šele okrutnih trganj glav & ruvanj hrbtnjač ali kakšnih podobnih svinarij. Ne? NEEEE! Kaj pa potem sploh še ostane nam, krvoločnim mesojedcem? Mlatenje z živalcami tipa slonček Jumbo in medo Oskar? Prosim vas, zamenjajte ploščo ali pa grem domov.

(Grem domov. Mine dan. Dva. Pride kočija s tremi plavolaskami, ki me na kolenih milo prosijo, naj napišem tekst do konca. No, pa bom. Naj jim bo. Ampak tokrat zadnjič. Zadnjič!)

"A buri ka buri! Jodl dodl! Hupa hupa! A je še kdo na tej liniji? Obrnite nulo!"

Kaj hočete, dragi moji? Brutal je čisto samoumnevno še ena standardna GameTekova pretepaška, za katero kulturno igranje nujno potrebujete vsaj šest rok na enem prstu. Igra vse stavi na srčkano risano grafiko in divjo igralnost. Nastavite hitrost na TURBO, pa boste videli na kaj ciljate.

Zakaj in komu na čast se imamo tokrat pretepati? To si preberite v navodilih, jaz pa vam bom postregel z



receptom za... khm... ja, no... žametno obaro. Takole gre: v veliko navpično posodo naslikajte enega kung fu zajčka, pustite da zakrknje, nato dodajte dve ali tri tajlandske podgane, zalijte z omako iz nasekljane kože karate krokodila in popoprajte s sveže utrgano Dali lamo. Jed dušite na polnem ognju 2-3 minute in postrezite s paniranim levijim princem iz Kenye. Seveda lahko kot nadomestne surovine uporabite tudi seksi lisičko (poslanko ZN), Ivana the medveda (bivši sovjetski komadnos) ali Kedno kojota. Psiho mačko pa uporabite le v skrajni sili, sicer bodo vegeterjanci spet nekaj sikali. Smo še koga pozabili? Oprostite, g. Tai Cheetah, g. Pantha in g. Chung Poe.

Format	PC, PC CD-ROM (386, 4 MB RAM)	
Zvrst	pretepaška igra	
Založnik	GameTek	
SKUPAJ 78		
84	68	70

CLUB DEAD

MTV

ČRNA MASA

Od prvega junija dalje ne morete več spremljati MTV na vašem satelitskem sprejemniku, če nimate ustreznega dekoderja. V podobnih primerih ste lahko vsi individualni sprejemniki močno zavidali lastnikom kableskega priključka in/ali tobोजना. Nobenih videospotov, nobenih novih dogodivščin dueta B&B... Ali je sploh še vredno živeti?

(Sledi globoko razmišljanje o življenju, veselju in sploh vsem.)



All in all, just another brick in the wall.

Očitno vas izguba MTV ni tako prizadela (ali pa ste se že privadili), da bi morali razmišljati v smeri podaritve telesa kaki banki organov, če pa brez MTV vam živeti ni, potem vas bo Viacom (lastnik MTV) razveselil z igro, ki popolnoma kopira imidž MTV.

Postali boste cyber vodovodni instalater, pravzaprav cybervodni, ali pa je bolje kibervodni (Toporišič, pomagaj!) v mestu prihodnosti, ki so ga iz vse miline poimenovali Alexandria (yes!). To pa je tudi edina kolikor toliko logična informacija, kar jih boste v igri našli. NE, še ena je: v Aleksandrii (yes!) je nekdo zakuhal strašno _____ (vstavi svojo priljubljeno frazo npr.: ...svinjarijo) in slavni vodovodar se bo razjezil in strmoglavil tirana in sam stopil na prestol, princeso bo poslal polirat srebrnino in si privlekel dva avtobusa Ukrajink, tako, za hec... In časa ima samo štiri dni. Neverjetno. Kako domiseln scenarij.

Torej, vaša naloga je napraviti red. Nič lažjega. Po življenju vam streže samo popolnoma nori poveljnik varnostne službe, nekaj zlobnih tipov in skrivnostni morilec, sploh pa ne veste, s čim ste jih tako razjezili. Nalogo boste opravili tako, da boste šibali s turbo dvi-

galom (Scott me up, Beamie!) po Alexandrii (za katero mi ni več jasno, ali je mesto ali stolpnica), prisostvovali scenam, jih analizirali, pobirali predmete in jih na pravem mestu uporabili, pustolovščina pač. Ampak ne! Vse skupaj je odtrgano v negativnem smislu. Da rešite takšno pustolovščino, morate biti abonent v Polju ali pa zelo sovražiti psihoanalitike, ker lahko s pripovedovanjem o vaših dogodivščinah uničite tudi strokovnjake, katerim bi bil Sigmund Freud za nosača prtljage in osvežilnih pijač.

Scene. Pravijo, da je igra SVGA. Načeloma to drži. Intraktivni grafični vmesnik (beri: kurzor) in ozadja (ki so, mimogrede, statična kot mrtva reka) so res narisana v tej ločljivosti, na sredini ekrana pa se pojavi nek zmazek, ki mu entuziasti rečejo Full Motion Video. Saj ne rečem, da je slabo ampak... (premislek) ...pravzaprav je slabo.

Vmesnik. Po Alexandrii vlačite cel kup potrebne in nepotrebne krame. Vsak prebivalec ima v lasti mašinc, ki je popoln vodič po osebah in krajih v mestu in žepni Evidemail, vi osebno pa prenašate še inštalatersko torbo in posebno napravo, s katero zamrznete vse dogajanje, ga posnamete na disk, prepričate ljudi, da glasneje poslušajo, izklopite animacijo (katero animacijo???) in podobno. Upam, da ste razumeli pomen prejšnjega stavka. Niste? Okej, gremo naprej.

Glasba. Ej, men! Pa to sika! Valjda bo MTV dal v svoj špil dobro musko. Kaj drugega ni bilo pričakovati. In glasba je edino, kar igro dvigne iz (pod)povprečja. Vsaka scena ima svojo glasbo, celo tiste neuporabne naprave govori in piskajo vsaka s svojim glasom in/ali rohnijo presunljivo komade, ki variirajo od nagnusnega popa preko divjega techna (jeeeee, tehno tehno tehno! - komentar superkartovca) do pravega orto trdega rocka, žal pa jih na avdijo cedeju ne morete slišati (This thing sux!!!).

Pljuvanje. Club Dead boleha za vsemi otroškimi

bolezni, kar jih lahko faše prvenec neke založniške hiše. Viacom pač računa na velikansko popularnost svoje glasbene televizije in gotovo stavi na pravo karto. Vendar si njihovi sposobni marketingarji lahko malce belijo glavo (priporočam jupol), kako bodo prodali svoj naslednji multimedijski izdelek, kajti že stara ljudska modrost pravi, da gre tudi minotaver samo enkrat na češnjo. Srčno želim Viacomu, naj ne gre po Time Warn-



Novo urejena ordinacija na psihiatrični kliniki.

erjevih stopinjah, čeprav sem slišal, da sta tudi razvpita Beavis in Butthead v digitalni obliki navaden kupček bruhanja.

Igro so nam posodili v trgovini ITA Plus, Trubarjeva 14.

Format	PC CD-ROM (486, 4 MB RAM)	
Zvrst	interaktivna odtrganka	
Založnik	Viacom New Media	
SKUPAJ 70		
68	84	64

Slipstream

Formula ena naslednjega tisočletja

Na kaj pomislite ob besedi *hitrost*? Na veter (Dali), malo morje Ferrarijev, ki žrejo kilometre na razbeljeni avtocesti (Boštjan) ali Keanu Reevesa v filmu *Hitrost* (Sanja)? Dajte no, kaj pa igra *Delta V*? Ste mar res že pozabili na tiste urice zabave ob nadsvetlobnem drvenju po računalniških omrežjih prihodnosti? Da, da, vse to se bo dogajalo leta 2306, vmes pa bomo Zemljani doživeli še najmanj 13 menjav vladnih režimov, od katerih bo 14. izrecno prepovedal dirke formule ena iz čisto banalnega razloga, recimo zaradi potencialne nevarnosti za gledalce ob progah. Tako bo nastal nov šport za "kruha in iger" željne množice: letečim pepelnikom in škatlam za lovljenje moljev podobna plovila z nadnaravnimi antigravitaci-



"Ja, ženka moja zlata, bom šel v trgovino, ko zmagam!"

jskimi sposobnostmi bodo navduševala občinstvo v neusmiljenih dirkah na najbolj nemogočih geografskih lokacijah sveta. Pilote-zmagovalce bodo čistili po božje (24-urna nožna masaža d.o.o.) in črne rubrike dnevnega časopisja bodo spet imele o čem pisati.

Kar je pri vsem tem najvažnejše, je, da lahko v tem spektaklu sodelujete tudi Vi. In to že danes. Zdaj. Takoj. No ja, čez 5 minut ko preberete tale članek. Kot eden izmed pilotov 10 letečih škatel iz ne-vem-kakšnih-že materialov se pomerite na 10 napornih dirkah v izbrani družbi 10 prekaženih tekmecev. Vam gre že na jetra ta številka 10, kajne? 10, 10, 10... No, še bolj naporno bo v igri prenašati dva komentatorja: histeričnega shizofrenika Lyalla Minta (reinkarnirana dušica Igorja E. Berganta) z vsiljivim ameriškim naglasom ter hladnokrvno angleško bleferko Crystal Eyes (še najbolj spominja na Mišo Molk). Komentatorski tandem vam na hitro obrazloži potek proge, opozori na ostre leve in desne ovinke, nato pa prepusti štafetno palico vam.

V velikem hangarju vas čaka 8+4-2 plovilc in prav toliko pilotov. Izberete lahko kogarkoli, saj bistvenih razlik (razen vizualnih), ki bi v praksi pomenile odločilno prednost, ni. Preden se podate na dirko, je

priporočljivo opremiti svoje plovilo s kar najboljšim krmilnim sistemom in turbo pogonom ter založiti desno in levo krilce z enim od 12 orožij. Ker si teh vaš bančni račun na začetku ne more privoščiti, bo zunaj kar pošteno vroče, saj vas tam ne čakajo angelčki le s svojim letalskim znanjem, ampak tudi z arzenalom orožij. Njihov namen je en sam: ustaviti vas, zlepa ali zgrda, da jim boste gledali v hrbet, na progi, ki šteje obveznih 6 krogov. Kot višek nesramnosti vas med celo dirko še neprestano zmerjajo in rohnijo nad vami. Naj se jim jezik pusuš... No, vsaj za gorivo vam ni treba skrbeti.

Proge v različnih okoliših so ponavljajoče utrujajoče. Začnete v kanjonu Arizone, nadaljujete skozi zaprto stezo vetrovnega Chicaga, preko džungle Amazonije do Londona, mimo fjordov na Norveškem v Egipt med piramide, od tam naprej v francoske jame do Havajev ter skozi in počez čez nočni Tokio s finalom v sloju lune obarvanem New Yorku. Vse steze lahko preizkusite le na najtežji stopnji, sicer pa boste dirkali le na prvih šestih (easy) oz. osmih (normal).

Med dirko samo ni priporočljivo izvajati ekstremnih akrobacij, lupingov, sodčkov ali obratov za 360 stopinj. Najbolje bo, če drvite čez tunele in razcepe z največjo možno hitrostjo (tam okoli 400mph), se od časa do časa zapeljete skozi moderni boks za popravilo škode na motorju in krmilnem sistemu ter sproti pobirate ikone s



Zelo uporabna opcija *split screen*.

priboljški na progi. Streljajte tudi na "drone" ladje, ki puščajo za seboj bonuse, vendar nikdar z raketami, saj le-te vržejo v zrak ladjo skupaj z bonusom vred! In pazite, da vam izboljšav kdo ne sune - vaši nasprotniki so ljudje brez morale. Kako torej zmagati? Na vsaki progi morate poiskati pravo dirkalno linijo, ugotoviti najkrajšo pot do cilja ter uporabljati najučinkovitejša orožja. Samo tako boste postali as numero uno. Če pa hočete to postati po lažji poti, izklopote škodo.

5000

Različni pogledi, ki se vam ponujajo med dirko, so večinoma neuporabni. Praktičen je le tisti iz kabine, ostali pa so namenjeni pregledovanju posnetka dirke, ki pa ga ne morate previjati naprej in/ali nazaj. Dva igralca lahko tekmujeta eden proti drugemu na enem računalniku z opcijo *split screen*, v mreži, preko modema ali povezave dveh računalnikov s serijskim kablom.



"Si pa smotan kot šlepzajla!
Po tunelu se voziš s sončnimi očali!"

Slipstream 5000 vam na disku zavzame 8, 23 ali 60 MB, odvisno od vaše radodarnosti. Konsekventno zavzetemu prostoru na disku boste deležni večje hitrosti pri prehodu med dirkami, plus nekaj dobrot, ki vam jih na tem mestu ne nameravam izdati. Igrali lahko očitam edino pomankanje pravega občutka za hitrost in pospeškov, ki vas pribijejo na sedež. Morda vam bo kmalu zmanjkalo tudi motivacije, saj dirkanje za nekaj dolarčkov in nagrado kot je slava ni več v modi. Je to prava pot? Bodo dirke prihodnosti res izgledale tako bedno? Pojma nimam.

P.S.: Zadnjega odstavka ne jemljite resno, saj mi ga ni uspelo dokončati z mero...



Format	PC CD-ROM, PC (486, 4 MB RAM)	
Zvrst	dirkalna simulacija	
Založnik	Gremlin Interactive	
SKUPAJ 76		
82	78	74

MEGAZINOV PRIMERJALNI CENIK

Vse dodatne podatke o izdelkih lahko dobite pri podjetjih, ki opremo prodajajo. Vključno vas prosimo, da za te podatke ne kličete na uradno pomoč, dobrodošle pa so kritike in pripombe za izboljšavo primerjalnega cenika. Za objavljene podatke ne odgovarjamo. Cene so v tolarjih brez 5 % prometnega davka. Vsa podjetja, ki jih zanima sodelovanje v Megazinovem primerjalnem ceniku, vabimo, da nas pokličejo na telefon (061) 133 51 21 (kontaktna oseba je Tomaž Šter). Še isti dan bomo po pošti poslali obrazce za primerjalni cenik. Cene za naslednjo številko, ki bo izšla konec avgusta, bomo sprejeli do 10. 8. 1995.

Tokrat smo vam spet olajšali nakupovanje. Četrta številka spet prinaša najboljše primerjalni cenik doslej. Želimo vam obilo dobrih nakupov!

Številka 4

Osnovne plošče s procesorjem

Podjetje	486 DX2/66	486 DX2/80	486 DX4/100	Pentiumi
Acord 92	VLB, SGS 23.400,00	VLB, Cyrix 25.000,00	VLB, AMD 32.850,00	P-90 VLB-PCI, Intel-PCI, Intel 79.000,00
Anni stc 3	VLB, Cyrix 25.800,00	VLB, AMD 31.000,00	VLB - PCI + EIDE, AMD 44.400,00	P-75 PCI, Intel 69.500,00
Ariel	VLB, Cyrix 26.500,00	VLB, Cyrix 28.000,00	VLB, AMD 36.500,00	P-90 VLB-PCI, Intel-PCI EIDE + I/O, Intel 82.000,00
Bazar stc 39	VLB, Cyrix 28.000,00	VLB, AMD 33.000,00	VLB, AMD 37.000,00	P-90 PCI, Intel 77.000,00
Byte Inside	VLB, AMD 29.297,00	VLB, AMD 31.085,00	VLB, AMD 38.919,00	P-90 PCI, Intel 78.900,00
C.S.C. - Hobbit stc 23	VLB, SGS-Thompson 23.500,00	VLB, Cyrix 26.000,00	VLB, AMD 34.000,00	P-100, Intel 81.900,00
Cepin - rač. center stc 26	VLB, Cyrix 23.700,00	VLB, AMD 28.900,00	VLB, AMD 33.390,00	PCI, Intel 115.000,00
Digi stc 39	VLB, SGS 24.500,00	VLB, AMD 30.850,00	VLB, AMD 35.675,00	P-75 PCI + EIDE, Intel 69.900,00
Eleko stc 10	VLB, Intel 28.900,00	VLB, AMD 27.900,00	PCI, AMD 44.900,00	PCI, Intel 102.180,00
Eurocom	VLB, SGS-Thompson 25.100,00	VLB, AMD 29.900,00	VLB, AMD 33.900,00	P-90 PCI, Intel 85.299,00
Eventus Comp.		PCI, AMD 33.900,00	PCI, AMD 37.900,00	P-75 VLB-PCI, Intel-PCI, Intel 64.700,00
Gambit	VLB, AMD 33.180,00	PCI, AMD 39.130,00	PCI, AMD 43.780,00	P-90, Intel 92.900,00
Housing Comp.	VLB, Cyrix 24.216,00		VLB, AMD 35.006,00	P-90 PCI, Intel 69.900,00
I.R.T.S. stc 7	VLB, Intel 35.700,00	VLB, AMD 32.600,00	VLB, AMD 40.600,00	P-100, Intel 108.900,00
IPC Corp. stc 34	VLB, IPC Corp. 24.900,00	VLB, Cyrix 25.500,00	VLB, IPC Corp. 37.900,00	P-90, Intel 68.900,00
Jerovšek Comp. stc 2	VLB, Cyrix 23.400,00	VLB + 4 MB CACHE, AMD 65.400,00	VLB, AMD 33.800,00	P-90 PCI, Intel 104.075,00
Micromedia	PCI + IDE, Intel 22.900,00	VLB, AMD 25.900,00	VLB + 4 MB CACHE, AMD 72.500,00	P-90, Intel 88.750,00
Mrak stc 23	VLB, Cyrix 26.450,00	VLB, Cyrix 28.520,00	VLB, AMD 37.490,00	P-90, Intel 66.220,00
PIS Bled stc 39	VLB, Cyrix 24.750,00	VLB, AMD 30.910,00	VLB, AMD 36.520,00	P-90 PCI, Intel 85.575,00
Ros Engineering vlaž.	VLB, AMD 32.380,00	VLB, AMD 33.255,00	VLB, AMD 38.944,00	
Secom	VLB-PCI, Cyrix 29.818,00	VLB-PCI, AMD 36.791,00	VLB-PCI, AMD 39.744,00	
Unistor stc 56				

Grafične kartice

Podjetje	Nižja kakovost	Srednja kakovost	Visoka kakovost	Profesionalna kakovost
Acord 92	CL 5428 1MB VLB, Cirrus Logic 9.950,00	PROSTAR 64 1MB VLB, Actix 13.800,00	XPRESSON 1MB DRAM, ATI 17.740,00	PROTURBO 2MB VRAM, ATI 40.000,00
Anni stc 3	T-9000i, Trident 5.600,00	VEGA - PRO, SPEA -V7 11.400,00	MIRAGE P64, SPEA -V7 33.900,00	STEALTH 64-4MB VRAM, Dmnd. 89.900,00
Ariel	T-9000, Trident 5.600,00	C 5428 1MB VLB, Cirrus Logic 10.200,00	STEALTH 64-4MB DRAM, Dmnd. 18.500,00	STEALTH 64-2MB VRAM PCI, Dmnd. 39.000,00
Bazar stc 39	512, Trident 6.000,00	1MB VLB, Cirrus Logic 12.000,00	STEALTH 64-2 MB VLB, Dmnd. 27.600,00	
Byte Inside	GE-S3-1MB VLB, S3 11.500,00	STEALTH 64 1MB DRAM VLB, Dmnd. 22.149,00	STEALTH 64 2MB PCI, Dmnd. 33.287,00	STEALTH 64-4MB VRAM VLB, Dmnd. 77.565,00
C.S.C. - Hobbit stc 23	T-9000, Trident 5.300,00	CL 5428 VLB, Cirrus Logic 10.500,00	XPRESSON 1MB, ATI 19.500,00	PROTURBO 4MB VRAM, ATI 61.000,00
Cepin - rač. center stc 26	T-9000, Trident 5.250,00	S3 1MB VLB, S3 9.800,00	STEALTH 64 1MB DRAM VLB, Dmnd. 17.990,00	VIDEO 20 TD LIVE, Miro 65.900,00
Digi stc 39	T-9000, Trident 5.640,00	CL6D 5428, Cirrus Logic 11.520,00	CL 5434 PCI, QDI 14.300,00	STEALTH 64-2MB DRAM, Dmnd. 28.900,00
Eleko stc 10	IDE 512K, Trident 5.300,00	S3 1MB VLB, S3 - Soyo 9.980,00	S3 PCI, Soyo 13.000,00	
Eurocom		L50 EIDE + I/O VLB, A-Open 13.900,00	P50E PCI, A-Open 13.900,00	
Eventus Comp.	T-8900D, Trident 7.500,00	AVANCE LOGIC 1MB PCI, Soyo 11.900,00	TSENG ET 400 PCI, Soyo 14.300,00	STEALTH 64-4MB DRAM, Dmnd. 28.500,00
Gambit		BALI 32 PCI, Paradise 13.780,00	BAHAMAS 64 2MB PCI, Paradise 33.490,00	BARBADOS 64 PCI, Paradise 44.660,00
Housing Comp.	VLB, Cirrus QDI 11.194,00	PCI, Cirrus QDI 14.280,00	STEALTH 64 2MB DRAM VLB, Dmnd. 27.237,00	STEALTH 64-2MB VRAM PCI, Dmnd. 49.955,00
I.R.T.S. stc 7	512KB, Trident 6.000,00	S3 1MB VLB/PCI, Cirrus Logic 11.500,00	TURBO MACH 64 2MB VLB/PCI, ATI 37.500,00	64 PRO 2MB, #9 Computer 69.700,00
IPC Corp. stc 34	V7-VEGA PRO VLB, Spea 11.900,00	V7-VEGA VIDEO PCI, Spea 14.900,00	V7-MIRAGE P64 PCI, Spea 24.900,00	V7-MERCURY P64 PCI, Spea 42.900,00
Jerovšek Comp. stc 2	S3 805 1MB, S3 10.200,00	STEALTH 64 1MB DRAM, Dmnd. 18.700,00	STEALTH 64 2MB DRAM, Dmnd. 25.800,00	STEALTH 64-4MB VRAM, Dmnd. 55.900,00
Micromedia	CL 5429 1MB, Cirrus Logic 11.000,00	MACH 32 2MB; ATI 19.900,00	STEALTH 64 2MB DRAM, Dmnd. 27.900,00	STEALTH 64-2MB VRAM, Dmnd. 42.900,00
Mrak stc 23	512 KB 5.000,00	S3 1MB VLB 11.900,00		
PBM stc 43	12SD S3 TRIO, Miro 16.900,00	20SD S3 VISION 864, Miro 33.900,00	20SY S3 VISION 964, Miro 48.900,00	40SY-ERGO S3 VISION 964, Miro 91.900,00
PIS Bled stc 39	T-9440 VLB 1MB, Trident 9.775,00	MACH 32 VLB 1MB; ATI 13.225,00	STEALTH 64 1MB VLB-PCI, Dmnd. 18.650,00	STEALTH 64-2MB PCI VRAM, Dmnd. 40.825,00
Ros Engineering vlaž.			5429 1 MB, Cirrus Logic 10.560,00	STEALTH 64-2MB, Dmnd. 29.480,00
Secom	SWGA (1280x1024); OAK - OTI 8.751,00	TOMAHAWK 1MB VLB, Alaris 10.714,00	STEALTH 64 - DRAM PCI, Dmnd. 25.087,00	VIDEOBLITZ II 4MB PCI, Genoa 76.576,00
Trend stc 41			P50, Acer 18.304,00	P80, Acer 51.072,00
Unistor stc 56	W6-1000 CIRUSS 5428; DFI 9.185,00	W6-6000 VLB, DFI 12.754,00	W6-3120P S3 TRIO 64 VLB, DFI 19.387,00	W6-9120P 2MB VRAM, DFI 44.217,00

Zvočne kartice

Podjetje	8-bitna	16-bitna	Visoka kvaliteta	Zvočniki
Anni stc 3	SB 2.0 VALUE, Creative Labs 7.900,00	SB 16 VALUE IDE, Creative Labs 13.900,00	SB AWE-32, Creative Labs 36.900,00	2x15 W AKTIVNI 6.900,00
Ariel		MULTI CD, Zoltrix 10.900,00	SB AWE-32, Creative Labs 36.800,00	2x4 W PASIVNI 2.200,00
Bavant			SOUNDMAN-WAVE, Logitech 17.990,00	
Bazar stc 39		SB 16 MCD, Creative Labs 15.900,00		
Byte Inside		SB 16 VE, Creative Labs 14.599,00	SB AWE-32, Creative Labs 39.500,00	PS-12 AKTIVNI 12 W z nap., Escom 4.968,00
C.S.C. - Hobbit stc 23		SB 16 MCD, Creative Labs 13.000,00	SB AWE-32, Creative Labs 34.000,00	2x10 W AKTIVNI 9.500,00
Cepin - rač. center stc 26	SB 2.0 VALUE, Creative Labs 7.800,00	STEREO MCD TRUE, Genius 9.990,00	SB AWE-32, Creative Labs 26.500,00	2x4 W 2.890,00
Digi stc 39	SB PRO, Creative Labs 12.000,00	SB 16 V, Creative Labs 14.000,00	SB AWE-32, Creative Labs 37.000,00	80 W, Escom 10.581,00
Eurocom		S22 MAGIC, A-Open 9.900,00		
Eventus Comp.		SB 16 VALUE IDE, Creative Labs 15.200,00	SB AWE-32 IDE, Creative Labs 28.600,00	AKTIVNI 2x3.5 W, Fujikon 3.200,00
Gambit		BASIC, Paradise 16.340,00	PROFESIONAL, Paradise 20.350,00	
Housing Comp.		SOUNDMAKER 16E, Genius 8.880,00		
I.R.T.S. stc 7		SB 16 MCD, Creative Labs 13.900,00	SB AWE-32, Creative Labs 39.500,00	Genius 5.120,00
IPC Corp. stc 34		MEDIAMEGIC ISP-16, IPC Corp. 9.900,00	SB AWE-32 VALUE IDE, Creative Labs 39.500,00	4 W AKTIVNI, Creative Labs 4.100,00
Jerovšek Comp. stc 2		SB 16 VALUE, Creative Labs 14.500,00	SB AWE-32 VALUE, Creative Labs 26.800,00	IPC Corp. 2.500,00
Micromedia		SB 16 MCD, Zoltrix 11.500,00	SB AWE-32, Creative Labs 26.900,00	3.5 W AKTIVNI, Creative Labs 3.200,00
Mrak stc 23		MCD + IDE 9.600,00	SB AWE-32, Creative Labs 34.900,00	30 W AKTIVNI, Zoltrix 3.900,00
PBM stc 43		SOUND FM10, Miro 13.900,00	ATW-10 (RAP-10), Roland 77.900,00	2x4 W 2.500,00
PIS Bled stc 39		SB 16 VE, Creative Labs 14.600,00	SB AWE-32 CSP Creative Labs 37.500,00	SM-40, 2x15 W HI-FI, Quadral 15.900,00
Ros Engineering vlaž.		SB 16 VALUE, Creative Labs 13.420,00	SB AWE-32, Creative Labs 36.190,00	2x40 W, QuickShot 11.900,00
Secom		AUDIOBLITZ II, Genoa 11.668,00	AUDIOBAHN 16 PRO, Genoa 48.133,00	80 W, Escom 9.840,00
Trend stc 41			S 30, Acer 14.848,00	PAR 3 W 2.187,00
Unistor stc 56		SB 16 VALUE, Creative Labs 16.094,00	SB AWE-32, Creative Labs 40.250,00	

Pomnilniški čipi

Podjetje	1 MB (70 ns)	4 MB (70 ns)	8 MB (70 ns)	16 MB (70 ns)
Acord 92	30 pin 5.030,00	72 pin 18.620,00		72 pin 68.400,00
Anni stc 3	30 pin 6.300,00	72 pin 21.900,00		72 pin 68.000,00
Ariel	30 pin 5.200,00	72 pin 60/70 ns 19.300,00	72 pin 42.000,00	72 pin 60/70 ns 66.500,00
Bazar stc 39		72 pin 22.000,00	72 pin 60/70 ns 38.700,00	72 pin 71.000,00
Byte Inside		72 pin 22.998,00		72 pin 67.111,00
C.S.C. - Hobbit stc 23	30 pin, Simm, Goldstar 5.000,00	72 pin, Simm, Goldstar 19.000,00	72 pin, Simm 39.000,00	72 pin, Simm 68.000,00
Cepin - rač. center stc 26	30 pin 60/70 ns 5.160,00	72 pin 60/70 ns 18.990,00	72 pin 60/70 ns 40.590,00	72 pin 60/70 ns 63.690,00
Digi stc 39	30 pin, Simm 4.900,00	30 pin, Simm 18.000,00	72 pin, Simm 37.000,00	72 pin, Simm 67.200,00
Eleko stc 10	30 pin 5.600,00	72 pin 19.900,00	72 pin 39.800,00	72 pin 59.900,00
Eurocom	30 pin 5.200,00	72 pin, A-Open 19.000,00	72 pin 36.000,00	72 pin 64.700,00

Eventus Comp.	30 pin	5.000,00	72 pin 60 ns	20.800,00	72 pin 60 ns	38.900,00	72 pin 60 ns	64.900,00
Housing Comp.	30 pin	5.728,00	72 pin	21.411,00	72 pin	43.600,00	72 pin	68.198,00
I.R.T.S.	str: 7		72 pin	22.100,00	72 pin		72 pin	69.900,00
IPC Corp.	str: 34		72 pin 60 ns	20.900,00	72 pin	37.200,00	72 pin	67.000,00
Jerovšek Comp.	str: 2	5.000,00	72 pin	19.300,00	72 pin	39.900,00	72 pin	69.900,00
Micromedia	30 pin	5.990,00	72 pin	21.000,00	72 pin	37.900,00	72 pin	66.500,00
Mrak	str: 23	4.990,00	72 pin	18.990,00	72 pin 60/70 ns	40.940,00	72 pin 60/70 ns	70.035,00
PIS Bled	str: 39	5.347,00	72 pin 60/70 ns	20.470,00	72 pin	33.800,00	72 pin	59.510,00
Ros Engineering	vloz.	4.190,00	72 pin	17.980,00	72 pin	42.299,00	72 pin	72.930,00
Secom	30 pin, Simm	5.834,00	72 pin	20.553,00	72 pin	40.111,00	72 pin	69.874,00
Unistar	str: 56	5.369,00	72 pin	20.169,00	72 pin			

Trdi diski

Podjetje	400-600 MB	600-800 MB	800-1000 MB	NAD 1 GB
Acord 92	425 MB, Conner		850 MB, Conner	1 GB, Conner
Anni	428 MB, Seagate		850 MB, Seagate	1.08 GB, Seagate
Ariel	420 MB, Conner		850 MB, Conner	1.08 GB, WD
Bazar	420 MB, WD		850 MB, WD	1.2 GB, WD
Byte Inside	420 MB, WD	730 MB, WD	850 MB, WD	1.2 GB, WD
C.S.C. - Hobbit	540 MB, Conner	730 MB, Quantum	850 MB, WD	1.2 GB, WD
Cepin - rač. center	540 MB, Seagate	750 MB, WD	850 MB, WD	1.2 GB, WD
Digi	420 MB, Conner		850 MB, WD	1.08 GB, Seagate
Eleko	540 MB, Maxtor		850 MB, WD	1.2 GB, Maxtor
Eurocom	540 MB EIDE, Conner		850 MB EIDE, Conner	1.275 GB EIDE, Conner
Eventus Comp.	540 MB, Quantum		840 MB EIDE, WD	1.2 GB, WD
Gambit	540 MB, WD		850 MB, WD	1.2 GB, WD
Housing Comp.	420 MB, Conner		850 MB, WD	1 GB, WD
I.R.T.S.	540 MB, WD	730 MB AT, Quantum	850 MB, WD	1.2 GB, WD
IPC Corp.	540 MB, Samsung		850 MB, Quantum	1 GB, Samsung
Jerovšek Comp.	540 MB, WD	730 MB, WD	850 MB, WD	1.2 GB, WD
Micromedia	540 MB, Conner		850 MB, Conner	1.2 GB, Conner
Mrak	420 MB, Conner		850 MB, Conner	1.2 GB, Conner
PIS Bled	540 MB, Conner		850 MB, Conner	1.2 GB, Conner
Ros Engineering	540 MB, Quantum	730 MB, Quantum	850 MB, Maxtor	1 GB EIDE, Seagate
Secom	540 MB, Quantum	730 MB, Quantum	1000 MB, IBM	2.1 GB, Quantum
Unistar	545 MB, Seagate		850 MB, Seagate	1.085 GB, Seagate

Disketniki in izmenljivi diski

Podjetje	5,25" HD	3,5" HD	Drugo (mini disk, syquest)	3,5" HD diskete (10 kom.)
Acord 92	Chinon	Chinon		
Anni	Mitsumi	Mitsumi	270 MB interni, SyQuest	Sony
Ariel	Teac	Teac		Zoltrix
Bazar	Mitsumi	Mitsumi	270 MB IDE/SCSI, SyQuest	3M
Byte Inside	Mitsumi	Mitsumi		Verbatim
C.S.C. - Hobbit	Chinon	Chinon		
Cepin - rač. center	Mitsumi	Mitsumi		
Digi	Mitsumi	Mitsumi	270 MB, SyQuest	Fuji film
Eleko	Teac	Teac		
Eurocom	Mitsumi	Mitsumi		
Eventus Comp.	Teac	Mitsumi	IDE interni, SyQuest	Bosf
Housing Comp.	Mitsumi	Mitsumi		Verbatim
I.R.T.S.	Teac	Teac	270 MB, SQ5270A, SyQuest	Sony
IPC Corp.	Teac	Sony		IPC Corp.
Jerovšek Comp.	Teac	Teac	270 MB IDE, SyQuest	Techson
Micromedia	Mitsumi	Sony		Verbatim
Mrak		Mitsumi		
PIS Bled	Mitsumi	Mitsumi		Sony
Ros Engineering	Mitsumi	Mitsumi	270 MB interni, SyQuest	Verbatim
Secom	Mitsumi	Mitsumi	2.88 MB 3.5", Teac	
Unistar	Teac	Teac		

Monitorji

Podjetje	14"	15"	17"	Zaslonski filter
AC-Glob-Tec	CVP 4237 NI, Samsung	CSR 5987 (1024x768) NI, Samsung	CSF 7687 (1280x1024) NI, Samsung	
Acord 92	3448 NI LR, Tystar	M-1566 NI LR, GVC	1765 CD NI LR, CTX	III u, Toray
Anni	CA-1414, Smile	CA-1506, Smile	CA-1706, Smile	14", Assist
Ariel	7CM 5209, Philips	4CM 8270, Philips	17C 4770, Philips	14" - 15", Ocli
Bazar	5279 LR, Philips	8270 NI LR, Philips	4770 NI LR, Philips	GLASS, Primax
Byte Inside	14A-4CM 4279 NI, Philips	15A-4CM 8274 brilliance, Philips	17I-4CM 6088 trintz, Philips	STEKLENI, Unus
C.S.C. - Hobbit	NI LR, GVC	(1280x1024) NI, GVC	DIGITAL LR, CTX	12" - 15", Ocli
Cepin - rač. center	LR, Smile	LR NI, GVC	6088 NI, Philips	GLARE-GUARD, Ocli
Digi	7CM 5279 LR, Philips	4CM8270, Philips	17C (4770), Philips	
Eleko	1414 MPR II, KFC	1506 MPR II, Smile	1718 MPR II, KFC	
EMG Mikropis		XV 15, NEC	XV 17, NEC	
Eventus Comp.	CVP NI LR, Samsung	CSR NI LR, Samsung	17GL NI LR, Samsung	STEKLENI, Office Data
Housing Comp.	CUP 4237, Samsung	1506 NI LR, KFC	BRIANCE, Philips	12" - 15" MULTIGUARD, Ocli
I.R.T.S.	CA 1414 VLB, KFC	15G, VIEWSONIC	17MF 8617A, Iiyama	
IPC Corp.	SC 428VSL, Samtron	SC 528UXL, Samtron	17# 10, IPC Corp.	14" - 15", Ocli
ITA-Plus	CVP 4237P, Samsung	15 GL CSR 59872, Samsung	17 GL CST 7687 L, Samsung	
Jerovšek Comp.	1435 LR, Shamrock	1564 NI LR, Shamrock	VISIONMASTER, Iiyama	14"
Micromedia	AS46 NI MPR II, TVM	AS50 MPR II, TVM	1706, Smile	STANDARD A/S, Ocli
MK Trgovina	1414 NI LR, Smile	MULTISCAN 15-SE Sony	17 NI, Smile	14", 3M
PBM	1451 NI, CTX	1565/GM, CTX	1765/GM, CTX	
PIS Bled	7CM5279, Philips	8270, Philips	4770, Philips	
Ros Engineering	1413, Smile	1515, Smile	1718, Smile	II-S, Toray
Secom	LX-1450 LG, MAG	DX-15E MAG	DX-17E MAG	STANDARD 15", Ocli
Trend	VIEW 33, Acer	VIEW 55 LR, Acer	VIEW 76, Acer	
Unistar	CA 1414 NI LR, KFC	CA 1506 NI LR, KFC	CA 1718 NI LR, KFC	14" - 15", Bosf

Tiskalniki

Podjetje	Matrični	Črnbeli brizgalni	Barvni	Laserski
AC-Glob-Tec	LC-90, Star		SJ-144, Star	WINTYPE 4000, Star
Acord 92	LQ-100, Epson	STYLUS 800, Epson	STYLUS COLOR, Epson	EPL 3000, Epson
Anni	LQ-100, Epson	DESKJET 540, HP	DESKJET 560C, HP	LASERJET 4L, HP
Ariel	DL-700, Fujitsu	STYLUS 800+, Epson	STYLUS COLOR, Epson	LASERJET 4L, HP
Avtotehna d.d.		BJ-30, Canon	BJC-70, Canon	LBP-430 W, Canon
Bazar	LX-300, Epson	BJ-200, Canon	BJC-600, Canon	EPL 3000, Epson
Birostroj Comp.		BJ-10SX, Canon	BJC-4000, Canon	LBP-430W, Canon
Birotehnika Babič		BJ-30, Canon	BJC-4000, Canon	LBP-4U, Canon
Byte Inside	LQ-570+, Epson	DESKJET 540, HP	DESKJET 660C, HP	LASERJET 4L, HP
C.S.C. - Hobbit	LC-240, Star	STYLUS 800, Epson	STYLUS COLOR, Epson	LASERJET 4L, HP
Cepin - rač. center	LQ-100, Epson	STYLUS 800+, Epson	STYLUS COLOR, Epson	EPL 3000, Epson
Digi	P20, NEC	DESKJET 540, HP	DESKJET 540C, HP	
Eleko	LQ-100, Epson	STYLUS 800+, Epson	STYLUS COLOR, Epson	LASERJET 4L, HP
EMG Mikropis	24 iglic P20, NEC			610+ GDI, NEC
Eventus Comp.	LQ-100, Epson	DESKJET 540, HP	DESKJET 660C, HP	LASERJET 4L, HP

Housing Comp.		LC-240, Star	32.128,00	DESKJET 540, HP	49.095,00	DESKJET 540C, HP	49.095,00	WINLASER 400, Minolta	57.000,00
I.R.T.S.	str 7	LQ-570, Epson	81.900,00	STYLUS 800+, Epson	56.900,00	DESKJET 540C, HP	54.375,00	LASERJET 4L, HP	91.900,00
IPC Corp.	str 34	LX-300, Epson	36.900,00	DESKJET 540, HP	54.375,00	STYLUS COLOR, Epson	99.900,00	WINTYPE 4000, Star	74.900,00
ITA-Plus	str 39	SP 0912 A4, Samsung	25.600,00	STYLUS 800+, Epson	56.900,00	SJ-144, STAR	39.900,00	LASERJET 4L, HP	91.500,00
Jerovšek Comp.	str 2	LQ-100, Epson	40.900,00	DESKJET 540, HP	54.375,00	BJC-4000, Canon	75.000,00	HL-630, Brother	94.800,00
Micromedia		SP-2412 24 igel, Samsung	30.000,00	STYLUS 800+, Epson	56.900,00	STYLUS COLOR, Epson	99.900,00	EPL-5200, Epson	154.900,00
MK Trgovina	str 59	LQ-100, Epson	40.900,00	STYLUS 800+, Epson	50.900,00	STYLUS COLOR, Epson	88.500,00	LASERJET 4L, HP	90.900,00
Mrak	str 23	24 igelic A4, Samsung	29.900,00	STYLUS 800+, Epson	56.900,00	STYLUS COLOR, Epson	99.900,00	LASERJET 4L, HP	91.500,00
PIS Bled	str 39	LQ-570+, Epson	81.900,00	DESKJET 540, HP	54.375,00	DESKJET 540 COLOR, HP	61.625,00	WINTYPE 4000, Star	75.900,00
Ros Engineering	vlaž.	LC-90, Star	26.900,00	STYLUS 800+, Epson	56.900,00	STYLUS COLOR, Epson	99.900,00	EPL 3000, Epson	99.900,00
Secom		LX-300, Epson	36.900,00	DESKJET 540, HP	54.375,00	STYLUS COLOR, Epson	99.900,00	LASERJET 4L, HP	91.500,00
Trend	str 41	LQ-100, Epson	40.900,00	STYLUS 800+, Epson	51.210,00	STYLUS COLOR, Epson	89.910,00	EPL 3000, Epson	89.910,00
Unistar	str 56	LC-90, Star	25.134,00						

Tipkovnice

Podjetje	Cenejš	Dražje	Ergonomske
Acord 92	SLO, Chicony	G 83-6000, Cherry	
Anni	6 83, Cherry	G 81, Cherry	
Ariel	102 SLO, Chicony	G 83, Cherry	
Bazar	SLO, Chicony	G 83, Cherry	
Byte Inside	5312, Chicony	G 83, Cherry	NATURAL KEYBOARD, Microsoft
C.S.C. - Hobbit	102 SLO, Chicony	G 83, Cherry	
Cepin - rač. center	102 SLO, Chicony	G 83 SLO, Cherry	
Digi	Chicony	G 83, Cherry	Microsoft
Eleko	102K, Chicony	NOVA 9200, Maxi-Switch	MAXI PRO-II, Maxi-Switch
Eventus Comp.	Chicony	G 83-6000, Cherry	Microsoft
Gambit	G 83-6000, Cherry	G 80-3000, Cherry	
Housing Comp.	Chicony	G 83, Cherry	
I.R.T.S.	G 83, Cherry	VM, IPC Corp.	
IPC Corp.	FM, IPC Corp.	G 81, Cherry	G 80-5000, Cherry
Jerovšek Comp.	G 83, Cherry	KT-2000, Keytronic	NATURAL KEYBOARD, Microsoft
Micromedia	G 83-6000 SLO, Cherry	Mitsumi	Microsoft
MK Trgovina		G 83, Cherry	
PIS Bled	102 SLO, Chicony	G 83 SLO, Cherry	
Ros Engineering	102 SLO, Chicony	G 83 SLO, Cherry	NATURAL KEYBOARD, Microsoft
Secom	G 83-6000, Cherry	KT 2000, Keytronic	T 4, Acer
Trend		G 83, Cherry	
Unistar	102 SLO, Chicony		

Ohišja

Podjetje	Baby	Mini stolp	Stolp	Veliki stolp
Acord 92				
Anni				
Ariel				
Bazar				
Byte Inside				
C.S.C. - Hobbit				
Cepin - rač. center				
Digi				
Eleko	FLIP-TOP RSO			
Eventus Comp.				
Housing Comp.				
I.R.T.S.				
IPC Corp.				
Jerovšek Comp.	Moretec	Moretec		
Micromedia	200 W	200 W/RSO	MEDIUM 200 W/RSO	Moretec
Mrak				230 W TUV
PIS Bled				
Ros Engineering				
Secom				
Trend				
Unistar	200 W	200 W	200 W	250 W

Krmilniki

Podjetje	IDE + I/O	EIDE + I/O	PCI	SCSI
Acord 92	IDE + I/O VLB	EIDE + I/O VLB	AHA 2940 PCI - SCSI	AHA 2842 VLB
Anni	ISA, Goldstar	AV 150 (16 Mb/s)	DC 290 N, Tekram	AHA 1542, Adaptec
Ariel	Microgram	Microgram		2842, Adaptec
Byte Inside	IDE + I/O, Tekram	EIDE + I/O, Tekram	PCI-CACHE, Tekram	VLB-CACHE, Tekram
C.S.C. - Hobbit			MODE 3	AHA 1542, Adaptec
Cepin - rač. center	VLB, Winbond	VLB, UMC		Soyo
Digi		VLB, Soyo	Toshiba	
Eleko	Soyo	VLB + I/O HIGH SPEED, Soyo	HDD krmilnik, Soyo	PCI, Soyo
Eventus Comp.	2S/1P/1G HIGH SPEED, Soyo	EIDE VLB, QDI	ENHANCED PCI, QDI	AHA 2940, Adaptec
Housing Comp.	IDE ISA, QDI	VLB/PCI		PCI, NCR
I.R.T.S.		MULTI-I/O, Vision		
IPC Corp.	VLB	VLB	PCI	
Jerovšek Comp.	VLB, Quantum	VLB	PCI-EIDE, DC-290	
Micromedia	VLB, QDI	VLB, QDI	QDI	
PIS Bled	IDE + I/O	EIDE + I/O		
Ros Engineering	IDE + I/O	2278E, DTC		
Secom	MIO 550, DFI	MIO 650VI, DFI	IDE-FAST-ATA, DTC	1522A, Adaptec
Unistar			DC-290N, DFI	SHA 1000P PCI, DFI

Enote CD-ROM

Podjetje	2xSPEED	3xSPEED	4xSPEED	SCSI
Acord 92	Chinon		Chinon	
Anni	CDU-55E, Sony	FX-300, Mitsumi	FX-400, Mitsumi	GCD R320B, Goldstar
Ariel	CDU-55E, Sony	FX-300, Mitsumi	FX-400, Mitsumi	
Bazar	CDU-55E, Sony		FX-400, Mitsumi	
Byte Inside	CCM 207-01, Philips		FX-400, Mitsumi	2 speed, Goldstar
C.S.C. - Hobbit	Mitsumi	FX-300, Mitsumi	Chinon	5301B, Toshiba
Cepin - rač. center	CDU-55E, Sony	FX-300, Mitsumi	FX-400, Mitsumi	
Digi	55A, Sony		FX-400, Mitsumi	
Eleko			CD-55A, Teac	
EMG Mikropis				
Eventus Comp.	CDU-55E, Sony		FX-400, Mitsumi	
Gambit	120A, Wearness			
Housing Comp.	Sony		FX-400, Mitsumi	
I.R.T.S.	Mitsumi		Chinon	
IPC Corp.	CDU-55, Sony		FX-400, Mitsumi	
ITA-Plus			FX-400, Mitsumi	
Jerovšek Comp.	Goldstar		FX-400, Mitsumi	
Micromedia	CDU-55A, Sony		CDU-55, Teac	
MK Trgovina	Sony		Mitsumi	CDU-76S (4 speed), Sony
Mrak	Sony	FX-300, Mitsumi	Teac	
PIS Bled	CDU-55E, Sony		FX-400, Mitsumi	CDU-55S (2 speed), Sony

Ros Engineering	vlaž.					FX-400, Mitsumi	24.970,00		
Secom		CDU-55E, Sony	19.544,00	FX-300, Mitsumi	23.375,00	5302, Toshiba	26.546,00	XM-4101, Toshiba	31.293,00
Trend	stc 41	525E AT int., Acer	23.424,00						
Unistar	stc 56	CDU-55E, Sony	22.051,00			CD-55AK-00, Teac	27.771,00	SICDT4X (4 speed), Procom-Toshiba	32.612,00

Skenerji

Podjetje		Črnobeli ročni	Barvni ročni	Črnobeli A4	Barvni A4
Anni	stc 3	SCANMAN 256; Logitech	SCANMAN COLOR, Logitech	SCANJET IIIp, HP	SCANJET IIIc, HP
Ariel		256, Primax	Primax	Qtronix	Sicos
Avto Tehna d.d.	stc 52				IX-4015, Canon
Bavart		SCANMAN 256; Logitech	SCANMAN COLOR, Logitech		COLOR OFFICE, Logitech
Bazar	stc 39	SCANMATE 256; Genius	SCANMATE COLOR, Genius	SCANJET IIIp, HP	SCANJET IIIc, HP
Byte Inside		256 GRAY, Primax	COLOR, Primax		SCANJET 2cx, HP
Cepin - rač. center	stc 26	SCANMAN 256; Logitech	SCANMAN COLOR, Logitech		SCANPLUS 1200 dpi; Plustek
Datacom		SAGITA GRAY, Qtronix	SAGITA COLOR 800 dpi, Qtronix		ARTISCAN 6000C 1200 dpi, Tanaroch
Digi	stc 39	256 GRAY, Genius	16.8 MIO BARV, Genius		COLOR OFFICE, Logitech
Eventus Comp.		SCANMAN 256; Logitech	SCANMAN COLOR, Logitech		6T-6500 SCSI, Epson
Gambit		SCANMAN 256; Logitech	SCANMAN COLOR, Logitech		COLORPAGE I 1200 dpi, Genius
Housing Comp.		SCANMAN 256; Logitech	SCANMAN COLOR, Logitech		6000C/PC, Artiscan
I.R.T.S.	stc 7	32 SIVIN, Primax	SCANMATE PRO 1600, Genius		SCANJET IIIc, HP
IPC Corp.	stc 34			SCANJET IIIp, HP	SCANJET IIIc, HP
Jerovšek Comp.	stc 2	256 GRAY, Actown	COLOR 16,7 M, Actown		COLORPAGE 24 bit, Genius
Micromedia		SCANMATE 32, Genius	SCANMATE COLOR, Genius		1200 dpi, Sicos
MK Trgovina	stc 59	MODEL 32; Primax		SCANJET IIp, HP	SCANJET IIcx, HP
PBM	stc 43				SCANJET IIcx, HP
PIS Bled	stc 39	SCANMAN 256; Logitech	SCANMAN COLOR, Logitech		6T-6500, Epson
Ros Engineering	vlaž.	SCANMATE GRAY, Genius	SCANMATE COLOR, Genius		SCANJET IIcx, HP
Secom		SCANMAN 256 WIN, Logitech	SCANMAN COLOR 16 M; Logitech		COLORPAGE I, Genius
Trend	stc 41			SCANJET IIp, HP	
Unistar	stc 56	SCANMAN 256; Logitech	SCANMAN COLOR, Logitech	SCANJET IIp, HP	

Modemi in fax/modemi

Podjetje		14.400 baud interni	14.400 baud externi	16.800 baud	19.200 baud ali več
Acord 92			V.42, GVC	U-1496; Zyxel	U-1496 E+, Zyxel
Anni	stc 3	GVC	GVC		
Ariel		Zoltrix	Zoltrix		
Byte Inside		V.32 bis, Zoom	V.32 bis, Zoom		
C.S.C. - Hobbit	stc 23	ULTRA-SPEED, Boca	SPORTSTER, US Robotics		28.800 BAUD, US Robotics
Cepin - rač. center	stc 26	FM-144 ATI, Zoltrix	Zoltrix		
Datacom				U-1496 B int., Zyxel	ELITE 2864 28.800 BAUD, Zyxel
Digi	stc 39	Zoom	Zoom		28.800 BAUD, Zoom
Eventus Comp.		YFP 14.4, Zoom	YFP 14.4, Zoom		VFP 28.8, Zoom
Gambit		FAST TALK II, Motorola	FAST TALK II, Motorola		
Housing Comp.		V.32 bis, E-Tech	V.32 bis, E-Tech		
I.R.T.S.	stc 7	SPORTSTAR, US Robotics	SPORTSTAR, US Robotics		
IPC Corp.	stc 34			1496E, Zyxel	28.8 COURIER, US Robotics
Jerovšek Comp.	stc 2	V.42 bis, GVC	V.42, Zoltrix		TELEMETRY T 32 + zv. kart. 16 bit, IPC Corp.
Micromedia		V.32, Zoltrix	Bausch		28.800 BAUD V.42 bis, GVC
MK Trgovina	stc 59	Bullet	Zoltrix		28.800 BAUD V.34 ext., Zoltrix
PIS Bled	stc 39	Zoltrix	Zoltrix		
Ros Engineering	vlaž.	14.400, Zoom	14.400, Zoom		
Secom		14.400, Smart	14.400, US Robotics		28.800 BAUD, Zoom
Unistar	stc 56	SPORTSTER 14.4, US Robotics	SPORTSTAR 14.4, US Robotics		28.800 BAUD INT., US Robotics

Miške

Podjetje		Cenejše	Dražje	Daljske	Sledne kroglice
Acord 92		Microsoft komp.	PILOT, Logitech	MOUSEMAN, Logitech	TRACKMAN II, Logitech
Anni	stc 3	MOUSEONE, Genius	PILOT, Logitech	MOUSEMAN, Logitech	PILOT TRACKBALL, Logitech
Ariel		LYNX 30, Qtronix	PILOT MOUSE, Logitech	MOUSEMAN, Logitech	
Bavart		FIRST MOUSE, Logitech	HIMOUSE, Genius		TRACKMAN II, Logitech
Bazar	stc 39	3 TIPKE, Primax	MS-MOUSE, Microsoft		LIBRA 90, Qtronix
Byte Inside		DEXXA, Logitech	PILOT, Logitech	MOUSEMAN, Logitech	TRACKBALL 90 MS, Qtronix
C.S.C. - Hobbit	stc 23	LYNX 25, Qtronix	PILOT MOUSE, Logitech		HANDY TRACK, Sunnline
Cepin - rač. center	stc 26	ECHO, Primax	LYNX-30 SS, Qtronix		HANDY 70, Qtronix
Datacom		LYNX-25 SS, Qtronix	PILOT, Logitech		
Digi	stc 39	3 TIPKE, Primax	PILOT, Logitech		TRACKMAN COMBO, Logitech
Eleko	stc 10	MOUSE 3, Genius	HIMOUSE, Genius	Q-LESS, Qtronix	NEWTRACK, Genius
Eurocom		LYNX 25, Qtronix	PILOT + podloga, Logitech		
Eventus Comp.		DEXXA, Logitech	PILOT, Logitech	MOUSEMAN, Logitech	
Housing Comp.		EAST MOUSE, Genius	HIMOUSE, Genius		
I.R.T.S.	stc 7	G-3, Genius	PILOT, Logitech		
IPC Corp.	stc 34	IPC MOUSE + podloga, IPC Corp.	MICROSOFT MOUSE, Microsoft		
Jerovšek Comp.	stc 2	JEROVSEK	PILOT, Logitech		
Micromedia		MOUSEONE, Genius	MOUSEMAN, Logitech	MOUSEMAN, Logitech	LIBRA 90, Qtronix
MK Trgovina	stc 59	LYNX 25, Qtronix	PILOT, Logitech		MINI TRACK, Qtronix
PIS Bled	stc 39	LYNX 30, Qtronix	PILOT, Logitech		
Ros Engineering	vlaž.	DEXXA, Logitech	PILOT, Logitech		TRACKMAN PILOT, Logitech
Secom		FLYER MOUSE, Flyer	MICROSOFT MOUSE, Microsoft	MOUSEMAN, Logitech	QUICK TRACK 100, Logitech
Unistar	stc 56	DEXXA, Logitech	PILOT, Logitech	MAUSEMAN, Logitech	TRACKMAN COMBO, Logitech

Igralne palice

Podjetje		Digitalne	Cenejše analogne	Dražje analogne	Profesionalne
Anni	stc 3	PYTHON 5, QuickShot	WARRIOR 5, QuickShot	RAIDER 5, QuickShot	WINGMAN EXTREME; Logitech
Bavart			MAXSTICK, Logitech	DEXA JOYSTICK, Logitech	WINGMAN EXTREME; Logitech
Bazar	stc 39		QuickShot		WINGMAN EXTREME; Logitech
Byte Inside		QS 123, QuickShot	J-08, Genius	WINGMAN, Logitech	WINGMAN EXTREME; Logitech
C.S.C. - Hobbit	stc 23	PYTHON 5, QuickShot		ANALOG, Dexta	WINGMAN EXTREME; Logitech
Datacom				ORION 60, Qtronix	WINGMAN EXTREME; Logitech
Digi	stc 39	PYTHON 5, QuickShot	SUPER WARRIOR, QuickShot		WINGMAN EXTREME; Logitech
Eventus Comp.			DEXA; Logitech	WINGMAN, Logitech	WINGMAN EXTREME; Logitech
Housing Comp.			Genius		
I.R.T.S.	stc 7		JOYSTICK, Gravis		
IPC Corp.	stc 34		WARRIOR SKYHAWK, QuiteShot		
Micromedia			JOYSTICK, Genius	WINGMAN, Logitech	CYBERMAN; Logitech
MK Trgovina	stc 59		AVENGER, QuickShot	PHOENIX, Gravis	WINGMAN EXTREME; Logitech
PIS Bled	stc 39		DEXA; Logitech		WINGMAN EXTREME; Logitech
Ros Engineering	vlaž.		ANALOG, Gravis		WINGMAN EXTREME; Logitech
Secom					WINGMAN EXTREME; Logitech
Unistar	stc 56				WINGMAN EXTREME; Logitech

Podjetja!

Če želite vaše izdelke predstaviti v primerjalnem ceniku, zahtevajte obrazec na telefon (061) 133 51 21! V cenik je lahko vključeno katerokoli podjetje!

FLIGHT OF THE Amazon Queen

Kje je pa Tarzan?

Dovolite, da se predstavim: sem Joe King, pilot za najet. Tale zgodba se je začela v skladišču, kjer sem hotel malo pošnirat Rito, pa so mi prijatelji v belih poštrkanih oblekah in pokalich v krempljih pripravili ognjeno presenečenje. Moj zvesti Sparki se je izvleku, mene pa so zaklenil u eno sobo od

žiuljenje, pa sem ga na koncu le fentou. To je vse. A lahko grem? Baj d vej, a vas zanima en kratek polet nad vašim mestom, en čist kratek, ehm, samo poskočili bomo; a bi, a, dejte no, vsaj kabino si oglejte! Kva si tak stiskač, ej, moram tisto škatlo iz vode ven potegniti, drugače bo naslov za vaš špil brez veze!..."

špil še malo napudrali s še bolj inteligentimi štoski, takimi ki kraljujejo v Sierrinih pustolovščinah, bi Flight of the Amazon Queen odletel visoko pod oblake. Z Oskarjem sva jo z veseljem igrala, eden od naju jo je celo končal. Z nasmeškom na ustih in črnimi kolobarji pod očmi.



"Ne, ne, najprej me naroči na Magazin, potem bova pa videla!"

hotela, kjer je glih nastopala Lola, moja biuša džinigidžingi. Da vas ne matram dalje, Faye, ena dobra riba + filmska zvezda me je najela da jo z mojo Amazonsko Kraljico dostavim nekam v džunglo. Tisti dan je hudič imel mlade. Strela je trešla u motor in naša pot se je žalostno končala u eni reki pouhni pirahn. Da ne dolgovezim, skuz džunglo sem se pretouku do Amazonk, enih Floda, para amaterskih arhologov. Smrti ki se okol vozi v motoriziranem čolnu in še par premaknenih tipov. Hmal bi pozabu, še en naci dohtar mi je grenil

peščenih plažah in na obali zidal gradove. Mislil sem, da je sestavljanje ukazov s pomočjo ikon že izumrlo.



"Milosti, milosti! Za letos sem plačal dohodnino!"

Po jedi zvečite Amazongum najmanj dva dni! Priporoča stomatološko društvo Amazonije.



Oskar ga je vrgel na finto, kot se reče po domače, pa je pred Warnerji dobil ekskluzivno poročilo, ki si ga lahko preberete v tej številki Megazina. Meni osebno se je Flight of the Amazon Queen (FAQ) ravno toliko priljubil, kot se mi je zameril. Prvi šok sem doživel ko se je osnovno sredstvo, ki se nahaja v naslovu, zrušilo v mlakužo že v prvih minutah igranja. Preživel sem. Igralni vmesnik je iz časov ko sem se goloriten plazil po

peščenih plažah in na obali zidal gradove. Mislil sem, da je sestavljanje ukazov s pomočjo ikon že izumrlo.

Mogoče založniki mislijo, da je igranje na tak način bolj zanimivo. Mogoče založniki mislijo, da bodo butaste grafične rešitve ikon pritegnile ljudi k igranju. Mogoče. Spomnimo se, poskusili so že s piksel huntom, pa vtipkavanjem ukazov, podkupovanjem sodnikov, izogibanjem plačila davkov in inteligentnim zapletom. Ravno to zadnje in privlačno izdelani kraji dogajanja, dajeta FAQ vetra v jadra. Če bi

Format	PC, PC CD-ROM (386, 4 MB RAM)	
Zvrst	pustolovščina	
Založnik	Warner Interactive	
SKUPAJ 83		
83	80	85

100% ERROR FREE

ES.COM

SCHÖN & INTELLIGENT.

ESCOM diskete

5.25" HD	950 SIT
3.5" DD	990 SIT
3.5" HD	1.350 SIT

ES.COM DISKETTEN

DOUBLE SIDED - HIGH DENSITY

lixox

Trgovsko podjetje in inženiring d.o.o.
Zaloška cesta 30, 61000 Ljubljana
tel: 061/1404-326 fax 061/1405-281

IPC

junij '95

FM P75/560 195.000.-

MIKROPROCESOR PENTIUM 75 Mhz.
 • 256 KB CACHE • 8 MB RAM • 1.44 MB FLOPI DISK • 560 MB TRDI DISK • PCI IDE/AT VMESNIK • VGA KARTA SPEA 1 MB PCI • OHIŠJE IPC MINI TOWER • TIPKOVNICA 102 SLOVENSKA • MIŠKA S PODLOGO • BARVNI MONITOR 14", 0.28, NI, LR • INSTALIRAN LICENČNI MS DOS 6.22 IN WINDOWS FOR WORKGROUPS EE

FM 66/420 128.000.-

MIKROPROCESOR 486DX2-66 Mhz.
 • 256 KB CACHE • 4 MB RAM • 1.44 MB FLOPI DISK • 420 MB TRDI DISK • VESA IDE/AT VMESNIK • VGA KARTA SPEA 1 MB VESA • OHIŠJE IPC MINI TOWER • TIPKOVNICA 102 SLOVENSKA • MIŠKA S PODLOGO • BARVNI MONITOR 14", 0.28, NI, LR • INSTALIRAN LICENČNI MS DOS 6.22 IN WINDOWS FOR WORKGROUPS EE

MULTIMEDIJA

MEDIAMAGIC 25.900.-

ZVOČNA KARTICA IPC MEDIAMAGIC ISP-16 • 16 BITNA, STEREO, OJAČEVALEČ 8 W, CD ROM VMESNIK (SONY, PANASONIC, IDE, MITSUMI), VOYETRA AUDIO STATION • CD ROM MEDIAMAGIC - DVOJNA HITROST, IDE/ATAPI • STEREO ZVOČNIKI

TISKALNIKI

UGODNE CENE PRI NAKUPU SKUPAJ Z RAČUNALNIKOM

DISKETE, TRAKOVI, MIŠKE, IGRALNE PALICE... • SERVIS IN DOGRADITVE PC RAČUNALNIKOV! • POOBLAŠČENI PRODAJALEC TISKALNIKOV EPSON®

IPC

MURSKA SOBOTA

Slovenska 25/I

(069) 31 217

LJUBLJANA

Masarykova 17

(061) 310 142

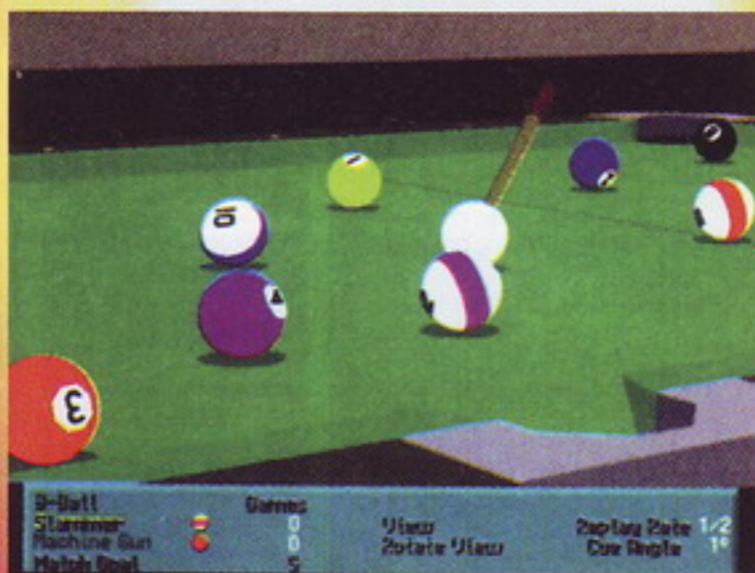
Virtual POOL

Dvoboj matematike in fizike

Smo včasih veterinarji po napornem predavanju odrohnili v bližnjo krčmo, da smo uspeli do naslednjega predavanja popiti kaj osvežilnega in odigrati kako rundo na tistih nagnusnih biljardih na žetone. Prave mize nisem videl, dokler me firbec ni spravil na turnir, ki je bil njega dni v Ljubljani in takrat sem se zaklel, da na tiste idiotske mize ne grem več igrat. Seveda sem zaobljubo po nekaj dneh pozabil in veselo spet gonil krogle po slabo zakrpanem zelenem suknu.

Nekoč je Miha K. rekel za simulacije, da imitirajo nekaj, kar bi radi v resnici počeli, pa tega nismo sposobni početi zares. Načeloma je imel prav. Ampak biljard res lahko igra vsak gumpec, da le zna prijeto palico v roko in z njo mahitati po krogli. Čemu torej simulacija biljarda? Ne prva in definitivno ne zadnja. Trije razlogi:

- miza za biljard je draga.
- miza potrebuje veliko prostora
- ljudje radi igrajo računalniške igrice
- pravzaprav simulacije odboja največ šesnajstih krogel niti ni tako težko narediti.



Kje je pa igralec? Ni to morda The 11th Hour?

Vsega tega se je Interplay dobro zavedal, ko so njihovi črnci pacali skupaj Virtual Pool. Zato so morali ponuditi nekaj ekstra. Nekaj, da bo raja rekla: "UUUA-UUU!" In so nametali cel kup dobrot. Pa pajdimo lepo po vrsti: grafika je v tem primeru SVGA, lahko pa igrate tudi na navadni VGA, če jo morda še imate. Na CD so odtisnili še kupček filmov z "Machine gun" Louom Botterrom v glavni vlogi, ki nam pokaže, kako je svoj vzdevek dobil (mizo je spraznil v manj kot minuti in pol) in je sploh en ta prav model, v filmih pa nam predstavi različne udarce, od najosnovnejšega ravnega (ni lahko, verjemite, vsi nedeljski igralci nevede felšamo, potem pa se držimo za glavo, ko gre krogla po svoje), do takih felšev in massejev, da krog-

la dobesedno pleše po mizi. In če bi mi kdo rekel, da bom po pol ure igranja sam počel prav take vragolije, bi se mu pomilovalno nasmehnil. Poleg tega so dodali še zbirko tako imenovanih tricky shots, kjer nam gospod Strojnica kaže razne fore, interaktivna pravila različnih iger biljarda in - da ne pozabim: (fanfare) kratka zgodovina biljarda v 26 slikah in animacijah. Leto vas pouči o vseh koreninah biljarda do današnjih dni, videti pa je, kot da je imel prste vmes sam presvitli piton Monty. Nenazadnje pa so povabili k sodelovanju Steva Davisa in Ronnieja O'Sullivan, ki sta vršila dela in naloge beta testerjev.

Virtual Pool opravičuje svoje ime s popolnim 3-D pogledom na mizo, kar vključuje prosto gibanje po prostoru in poljubno povečavo. Za vodenje svoje palice morate agresivno uporabljati tako tipkovnico kot miško (Lasniki pentiuma, pozor! Iz neznanih razlogov je na našem službenem pentiumu tipkovnica vedno crknila!), rezultat pa so udarci, ki popolnoma simulirajo pravi biljard. Na navidezni mizi lahko odigrate partijo devetke, osmice, straight poola ali rotacije, v dvoje ali proti računalniku, ki pozna kakih deset težavnostnih stopenj. Lahko pa samo trenirate ali si ogledate eno prej omenjenih dobrot. Kot začetniku vam je v pomoč opcija (ampak samo pri treningu), s katero lahko vklopite črte, ki kažejo gibanje vseh krogel v odvisnosti od vašega udarca. Torej je Virtual Pool lahko dobrodošel, če se biljard šele učite igrati in ne želite hoditi po lokalih sumljive kvalitete ali se blamirati pred drugimi igralci.

Res pa je, da vam ne bo dal tistega prefinjenega občutka, ki ga potrebujete v pravi igri.



Format	PC, PC CD-ROM (386, 4 MB RAM)	
Zvrst	biljard	
Založnik	Interplay	
SKUPAJ 89		
87	83	90

FIVE ACES CHEAT MOTEL

DARK FORCES

Šifre za dostop do željene stopnje:

LASECBASE	1. stopnja
LATALAY	2. stopnja
LASEWERS	3. stopnja
LATESTBASE	4. stopnja
LAGROMAS	5. stopnja
LADTENTION	6. stopnja
LARAMSHED	7. stopnja
LAROBOTICS	8. stopnja
LANARSHADA	9. stopnja
LAJABSHIP	10. stopnja
LAIMPCITY	11. stopnja
LAFUELSTAT	12. stopnja
LAEXECUTOR	13. stopnja
LAARC	14. stopnja

NBA LIVE '95

Predvsem ojačajte obrambo. Ne poizkušajte besno klikati okrog napadalca z žogo, temveč postavite center ali power-forward pod koš. Če se slučajno kakšen nasprotni igralec prebije, stopite korak ali dva naprej in ga prestrezite. Tako se bo moral nasprotnik bolj potruditi pri metanju na koš, saj mu bo treba metati z večje razdalje, vaš igralec pod košom pa bo žoge lahko tudi prestregel. Če so v nasprotnikovih vrstah tudi dobri metalci z večjih razdalj, jim dodelite kot protiigralca visok center. Ta bo ujel večino metov za tri točke.

V napadu naj point-guard vodi žogo preko celega igrišča, na črti za tri točke naj močno pospeši in poizkusi zabiti žogo v koš. Izmenično lahko poizkusite tako tudi pritegniti pozornost s prostega shooting-guarda, kateremu podajte žogo za poizkus trojke. Tudi hitro podajanje žoge zmede nasprotnika, tako da se lahko za napad kmalu ojunaci kak igralec brez kritja.

Če si v obrambi priborite žogo, naj jo nosilec ucvrne proti košu in med tekom pazi na zaostale nasprotnike, še posebej na tistega, ki čuva koš. Paziti morate tudi na "vroče" igralce, kot je Reggie Miller, ki so že vrgli kakšno trojko. Z njihovo pomočjo bo odprta sezona nekaj zaporednih trojk. Nasprotniku lahko vzamete žogo med metom tako, da pri stranskih metih svojega igralca postavite čisto zraven nasprotnega metalca. Slednji ponavadi prekorači čas napada ali pa naredi osebno napako.

HIGHWAY HUNTER

Pri klicanju programa vnesite "START.EXE BEER" za neskončno zalogo energije, "START.EXE FREE" za neskončno streliva, s "START.EXE L#x" pa pride-te na poljubno stopnjo, kjer je x število željene stopnje.

ACES OF THE DEEP

Namesto uničevanja torpedovk, za katere porabite dragocena torpeda, se raje ponoči prithotapite v sredino konvoja in izplujte. Vozite se skupaj s konvojem, saj se vojaške ladje izogibajo plovbe v konvoju, razen če so vas odkrije že med prebojem. Na vsak način je važna hitrost, saj se bojne ladje osredotočijo na prvo detonacijo. Hitro zapustite prvo tarčo in zaplujte na drugi konec konvoja, kjer si zopet izberite največjo tarčo. Po opravljenem delu pobegnite preko celega konvoja ali pa se poizkušajte v primeru, da so vas opazili, potuhnjeno izvleči s cik-cak plovbo.

TRANSPORT TYCOON

Sledi eden najbolj umazanih možnih trikov v tej odlični igri. Najdite cesto, po kateri se prevažajo nasprotnikovi tovornjaki in avtobusi. Tik ob njej zgradite remizo za vlake (depot) in potegnite progo samo dva kvadratka daleč, se pravi na cesto in še enega. Lokomotivo z vagonom ustavite na prehodu tako, da bodo luči utripale. Ko se bo prvo vozilo ustavilo, poženite zopet lokomotivo, ki se bo na koncu proge obrnila in med povratno vožnjo uničila čakajoče vozilo.

ALADDIN

V sultanovih ječah je dobro skrito dfodatno življenje. Najdete ga tako, da igrate stopnjo do tretje vaze, kjer se vidi stopnica s srcem nad sabo. Skočite nanjo in tecite vzdolž nje mimo lesenega stebra, dokler ne padete dol. Če tu tečete proti levi, vas za naslednjim stebrom čaka Aladdinova glava. Težavo predstavlja tudi Jama čudes, kjer je nemogoče preskočiti vodo. Pojdite do prve rešetke na tleh in od tod s štirimi jabolki sestrelite kipec z diamantom. Če se postavite pred jezerce, boste v njem videli kamen, ki vam pomaga preskočiti vodo. Še zadnji nasvet, kako se v sultanovi palači odpre kletko z Abujem: z leve skočite proti kletki in jo kresnite z mečem.

VideoTOP d.o.o.

Trgovina:
Loška 13, Maribor (sejmišče)
Tel/Fax: 062/222-674

PC CD ROM

1830 railroads and tycoons	7.253
5 foot 10 pack special edition	pokličite!
Aces of the Pacific	2.940
Alien legacy	8.926
Best of Microprose (4 igre)	2.458
Big red adventure	5.250
Bioforge	9.090
Bureau 13	8.848
Commander blood	3.440
Crime patrol	5.407
Dark forces	10.159
Descent	6.690
Discworld	7.600
Doom II	9.255
Ecstatica	4.547
Evropski slovar	5.490
F-14 fleet defender	4.088
Full throttle	8.925
Hell	3.687
Hell cab	4.402
Indiana Jones IV	2.600
Inferno	8.110
Leisure suit Larry 1-6	5.590
Magic carpet	8.339
MS Encarta	10.500
Myst	5.407
NBA live 95	8.925
Night owl 16	pokličite!
Outpost	3.933
Phantasmagoria (7 CD-jev)	pokličite!
Psycho pinball	7.690
Psychotron	3.933
Rise of the robots	4.424
Seawolf	2.940
Stalingrad (strateška)	9.094
Syndicate	2.590
System shock	9.932
TFX flight simulator	4.334
Transport tycoon	9.848
Wing commander II deluxe	2.590
Wing commander III	10.500
Woodruff and the schnibble...	6.405
World atlas multimedia	1.966
X-COM: Terror from the deep	7.890

Vse cene so z vštetim p.d.

Pokličite za brezplačen katalog ali pa nas obiščite v naši trgovini

pon.-sob. 10-20h.

Pošiljamo po povzetju.

Tudi vsi ostali hiti po ugodnih cenah.



16.690 SIT

ZOOM TELEPHONICS

V.32bis in V.34 FaxModemi

Made in U.S.A. 7 let garancija

zunani in vgradni faxmodemi hitrosti do 28.800 baud, V.34 standard faxmodemi z voice-mail funkcijo cene že od 14.990 SIT

Priložena programska oprema
DELINA WinFAX Lite
DELINA WinFAX PRO DOS
COMit (komunikacijski program za WINDOWS inDOS)



Skupina Atlantis

hiša računalnikov d.o.o.
Hajdrihova 28, 61000 Ljubljana
telefon: (061) 125-125-0, telefax: (061) 125-125-8

UGODNA PONUDBA

Za manj denarja ne boste nikjer dobili več.

POSEBNO DARILO

10% popust za učence,

dijake in študente (s potrdilom)

NEC

SuperScript 610plus: 6 strani/min, vse pisave nameščene v okolju Windows so na razpolago, podpora za Windows 3.1 in 3.11 Windows for Workgroups (lokal), podpora za DOS programe v DOS oknu okolja Windows, tonerji v štirih barvah.



87.000 SIT
ali 6x16.660 SIT s čeki

(78.300)

NEC

PinWriter P2Q: do 192 znakov/s, 16 kB pomnilnika, 10 vgrajenih pisav, izpis v treh kopijah, vleka papirja s spodnje strani, format A4 / Letter-legal.



149.990 SIT
ali 6x27.776 SIT s čeki

(134.991)

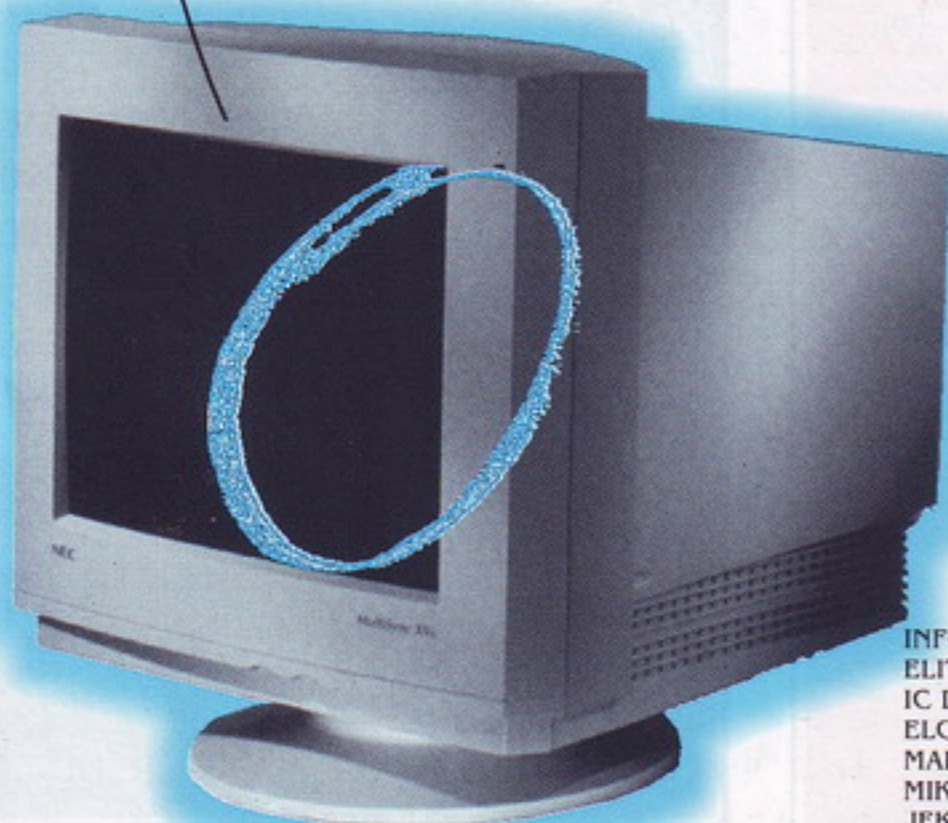
NEC

MultiSync® XV 17:

43 cm (17"), raven zaslon, največja ločljivost 1024 x 768, frekvenca osveževanja slike 55-100 MHz. On screen Manager, Digital Control

34.990 SIT
ali 6x6.480 SIT s čeki

(31.491)



MJKROpis[®]

Aškerčeva 4/a Žalec, tel. 063/715-820, fax 715-390

POOBLAŠČENI PRODAJALCI:

INFOTRADE KRANJ
ELITUS KAMNIK
IC DELTA NOVA GORICA
ELCOM COMPUTERS KOPER
MARAND
MIKROCENTER MARIBOR
JEKLOTEHNA SL. BISTRICA
COMPUTRONIK NOVO MESTO
ELEKTRONIK BIRO NOVO MESTO
ELCOM ČRNOMELJ

EMG ŽALEC
MURCOM MARIBOR
MENTIS DRAVOGRAD
MLADINSKA KNJIGA TRGOVINA LJUBLJANA
MERCATOR RAČUNALNIŠKE STORITVE LJUBLJANA
IZID JESENICE
MERCATOR BLAGOVNI CENTER LJUBLJANA
EBA BIROOPREMA VELENJE
ASK PRO LJUBLJANA

CAR KRŠKO
BRILJANT POSTOJNA
BIRO BOC LJUBLJANA
EFOR MEDVODE
SERIEL PTUJ
ALBA NOVA GORICA
ORING LJUBLJANA
ELEKTRONIKA VISNOVIČ MARIBOR
RIC BIRO ELEKTRONIKA MARIBOR

POOBLAŠČENI DISTRIBUTER

MARKO'S MAGIC FOOTBALL

Hej, mulc, kam greš s to mutirano žogo?

Nekoč je bila Zemlja. In na Zemlji je bilo mestece. In v mestecu je bila tovarna igrač. In v tovarni so bile igrače. In med igračami je bil zloben stric. In s seboj je imel mineštro. In to je bila zlobna mineštra. In s to mineštro je napravil vse igrače zlobne. In svet je bil nesrečen. In potrebovali so junaka. In na razpis se je prijavil Marko. In so ga

vprašali, kako, za vraga bo spedenal zlobnega strica. In Marko pokaže čarobno fuzbal žogo. In raja se krohota. In Marko popeni. In rastura vse zlobkote. (In zakaj pričenaš vse stavke z in? op. ur.) (In zakaj jih ne bi? op. pis.) (In kaj, če teksta ne objavim?) (In zakaj ga ne bi?) (In.... hm) (Ha! Got you!)

Ja, naš Markec se je odločil, da bo s čarobno žogico napravil konec zlobnim načrtom. Glede na njegovo ogabno simpatičnost (Pa to ni res! Zadnje čase dobivam za Sego samo takšne špile, ki imajo ogabno simpatične glavne sprite! Hočem nazaj deževnika jima! Ta je vsaj grd...), mu bo najverjetneje to tudi uspelo. Zaradi neverjetne lepote pa Marka obletava cel roj postavnih temnopoltih strig (ste brali Peklensko pomarančo?), ki ga v pravem trenutku sočno kušnejo in tako označijo že pre-



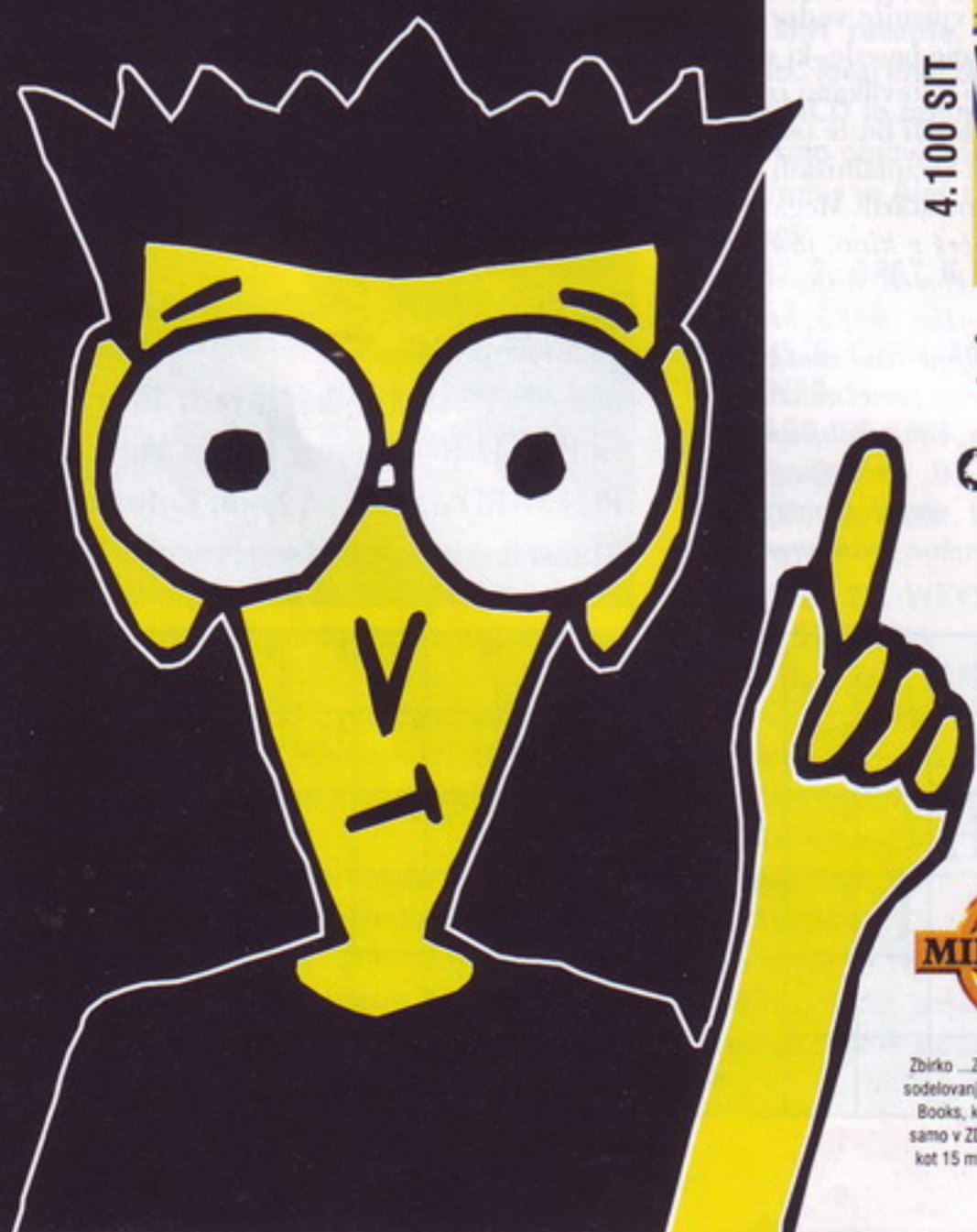
hojen del poti. Seveda se takoj najdejo razni fovšljivci, katerih izbira je neverjetno pestra in sega od cukov, mačkov in kanarčkov na eni strani, preko prfoksov in policajev na drugi strani, do raznobarnih duhov na temni strani in napisa Game Over na zadnji strani. Pa ni problema, ker mu ne kaplja in ne curlja. Jih našutira s svojo hiper (Zakaj hiper? Zato, ker lahko skoči v hiprevesolje in se spet materializira ob Markovih nožicah!) nogometno žogo, da v trenutku povohajo ljubo jim zemljico in odplavajo v naročje Morfeja. In tako to po trinajstih stopnjah (z naraščajočo težavnostjo, piše v navodilih)

kaj pa posvetni izgled? Marko je videti kul, animacija je videti kul kul, še posebej, ko junak zapluži z nosom po tleh, muzika je kul kul kul, zvočni efekti pa so bolj bljak, a to je na Segi že standard.

Takole se zmenimo: Marko itd. je dovolj spodobna igra, da med igranjem ne boste bruhali, če pa se vam zdi Hugo bistra pogruntavščina, potem so Markove vragolije za vas prehud zalogaj. Raje odigrajte kako pasajanso na očetovenm peceju.

Format	Mega Drive
Zvrst	arkadna igra
Založnik	Domark
SKUPAJ	74

KNJIGE ZA TELEBANE



Nihče ni tako pameten,
da bi ne bil kdaj teleban.



Zbirko ...ZA TELEBANE izdajamo v sodelovanju z ameriško založbo IDG Books, ki je v preteklih treh letih samo v ZDA prodala skupaj že več kot 15 milijonov izvodov knjig za telebane.

Knjige "...ZA TELEBANE" lahko po ugodnejših cenah naročite na naslovu:

Pasadena d.o.o., Celovška 43, 61000 Ljubljana
ali po telefonu: (061) 133-23-23.

Vsi navedeni naslovi so na voljo na vseh prodajnih mestih, ki jih zalaga: Knjigarna Konzorcij, Slovenska 29, 61000 Ljubljana.

1.	(1)	Mortal Kombat 2	Acclaim
2.	(6)	Dark Forces	LucasArts
3.	(5)	X-COM	MicroProse
4.	(3)	Warcraft	Blizzard Ent.
5.	(2)	Doom 2	id Software
6.	(4)	Wing Commander 3	Origin
7.	(9)	Dune 2	Virgin
8.	(10)	Cyberia	Interplay
9.	(8)	Transport Tycoon	MicroProse
10.	(-)	Little Big Adventure	Adeline Software
11.	(-)	NBA Live '95	Electronic Arts
12.	(7)	UFO	MicroProse
13.	(15)	Colonization	MicroProse
14.	(11)	Woodruff	Coktel Vision/Sierra
15.	(-)	Full Throttle	LucasArts

Gate si bodo parali od navdušenja: *Pinball Special Edition* za PC bo nabijala *Špela Krofžl*, Pohorska 4, 62380 Slovenj Gradec; *Harpoon II + West Pac + Cold Warset* za PC gre *Primožu Trilarju*, Visoko 79a, 64212 Visoko; *Pyrotechnica* za PC pa bo omrežila *Andreja Kovačiča*, Viška 49/b iz bohvekod (oglasil se nam za nagrado).

NAGRADE ZA TOKRATNE IZZREBANCE BODO:

1. Igra *Flight Unlimited* za PC CD-ROM
2. Igra *Jagged Alliance* za PC CD-ROM
3. Igra *Bioforge* za PC CD-ROM

Kuku!



Poletje je že tu, vročine pa nobene. Oskar nabija Virtual Pool, Rokiju se od Psychota že čisto meša. Dalibor divje opleta z žojstiki v FU, dosedaj je že dva fental. Full Throttle se je prilepil na začelje lestvice, Bohi ga je okol obrnu in ga navdušeno proglasil za igro meseca. Zadnje čase bolj malo špilam, saj veste, začela se je sezona in letimo kot zmešani, včasih dvakrat na dan. Oskar mi je pokazal nekaj cool udarcev pri biljaru, Roki pa mi mora vsakič pomagati pri X-Comu.

The King is dead, long live the King! Doom 2 počasi, a zanesljivo tone navzdol, Dark Forces pa sega po zvezdah. Strategije so še vedno zelo priljubljene, na lestvici jih je kar 6, tudi pustolovščine se dobro držijo. Kot kaže se je Mortal Kombat d.o.o. naročil na prvo mesto, od tod ga bosta izrinila le MK3 ali pa Quake....

Uživajte v počitnicah, jaz se bom letos sončila na mojem balkonu.

Lupčka,
Sanja



VEŠ POET SVOJ DOLG?

Pripravila:
Karmen Čokl

Na okna je padal lahen junijski dežek, tišina je polnila sobo, naenkrat pa so se odprla vrata in vstopil je Gmhung. Naredil je dva koraka, obstal, se postavil v pozicijo velikega recitatorja in začel: "O, Brda, srečna, druga domača vas, da bi muka žeja ne speljala goljivo kačo s tvojga sveta... mojstrsko... fantastično... tale Prešeren je bil res enkrat. Veste, dolgo sem ga gledal na tisočaku. Vedno sem mislil, da je to kakšen znamenit slovenski zdravnik, saj ima dr. pred imenom. Potem pa mi je v knjižnici, kjer sem iskal Vinetujota, pred noge padla njegova uspešnica *Povezije*. Najprej se mi je vse skupaj zdelo mistično in sumljivo. Namesto samoglasnikov so bile neke čudno dvignjene vejice, nekaterih besed pa tako in tako še danes ne razumem. Najbolj všeč pa mi je Sonatni venec. Tam je neka težka umetnost, da začetne črke dajo ime Premicova Julija. Zadeva se mi je zdela tako genialna, da sem še sam spisal pesem, v kateri se pojavlja moje velemenjeno ime.

Gledal sem rumene rože,
Modro je bilo nebo,
Hrošč je en po deblu lezel,

Upal sem da pau ne bo.
Nesel stol sem na teraso
Glodal suho sem klobaso.

Bili smo navdušeni nad eleganco in lepoto Gmhungove poezije, zato smo se odločili, da sestavimo križanko, kjer se bo ponovno pojavilo *njegovo* ime.

V levi in desni lik vpišite besede s petimi črkami, ki jih zahtevajo opisi. Besede vpisujte vodoravno. Kot pomoč so ob liku že napisane besede, ki so anagrami iskanih gesel. Nato črke s številkami iz obeh likov prenesite v srednjega in dobili boste (skupaj z že vpisano črko) naslove šestih računalniških igr. Če bo težko, pobrskajte malo po starih Megazinih.

1. častna straža, 2. če hočeš v kino, jo moraš najprej kupiti pri blagajni, 3. človek, bitje, nekdo, 4. debela knjiga, ki je tudi moško ime, 5. stvar, v kateri prenašamo šolske knjige in zvezke, 6. navpična tla, zid, 7. šport, kjer so pretežno oblečeni v bela oblačila, 8. velika hiša, v kateri bivajo turisti, 9. hardver za sankanje, 10. strahotno težek kavelj za parkiranje ladij, 11. dajalec, nasprotje akceptorja, 12. skupina športnikov, team, moštvo.

TOKRATNJE NAGRADE: Football Glory za PC CD, Maabus za PC CD in Doom 2 Pack za PC CD

Gmhungovo lahkobno lahko simultanko (arkadna pustolovščina, miselna igra, športna simulacija) so uspešno rešili in bili izvlečeni: *Primož Dolžan*, Štrukljeva 8, 64240 Radovljica, *Primož Tavčar*, Vodnikova 238, 61000 Ljubljana (ali si v sorodu z velikim Tavčarjem?) in *Kal Dečman*, Čufarjeva 4 iz Nevemokod (pokličite nas za naslov!). Prvi dobi *Alien Breed: Tower Assault* za PC CD-ROM, drugi *Doom Pack* taisto za PC CD-ROM, tretji pa *Zool*, *Lotus* in *Nigela Mansella* skupaj na eni srebrni pljoščic.

DRAGA	1	3		5	1			→	1	2	3	G	4	5	6	←		4		2	6	7	NESIT
KATAR	2		1	2		3		→	1	2	M	3	4	5	6	←	6		5	4		8	TELOH
OBESA	3		4	5	1			→	1	2	3	4	H	5	6	←		2	3		6	9	ANEKS
NORMA	4		2	3		5		→	1	2	3	4	5	U	6	←	6	4	1			10	DORIS
OBRAT	5	1			3		4	→	1	2	3	N	4	5	6	←	5	6		2		11	RONDO
SATEN	6	4		1	2			→	G	1	2	3	4	5	6	←	3		5		6	12	EPIKA

SAVE OUR SIP

Najprej odgovor Janku (061/832-736), Gregi (061/374-367) in Roku iz Šiške v zvezi z **Indyjem 3, 4**, in **King's Quest 5**. Igre so že precej stare in med apgrejdanjem naše baze so rešitve izginile neznanu kam. Pospeseno jih iščemo, če pa ima kdo od bralcev še kompletne rešitve katerega prej omenjenih, se mu priporoča tudi uredništvo.

Amadej iz Kopra bi rad vedel razliko med DX2/80 in DX4/100. Pogledaj naslednji odgovor!

Damir nam je poslal kupček čitov. Hvala! In kupček vprašanj. Šit. Kakšna je razlika med DX2/66 in DX4/100? Hitrost računalnika ni toliko odvisna od frekvenca procesorja, kot misli navadno ljudstvo. Zelo važna so vodila, mama-plata, krmilnik itd. Preberi drugi del sestavljanja MM računalnika v resnem delu.

Problemi z **LBA**? A ti to original štrajka? Preberi navodila in snemaj pozicije pod različnimi imeni, kombinirano z resetiranjem položajev.

Medtem se je pojavil Samurai in bo rekel kakšno o Internetu:

Kako lahko navaden smrtnik pride na Internet? Pred smrtjo v Sloveniji težko. Ne, saj ni tako hudo. Pa je. V Sloveniji je kar nekaj firm, ki so a) blazno drage in ponujajo Internet samo bogatašem in b) poceni, ampak svinjsko zanič in nezanesljive. Oboje suxx za poštenega surferja. Se pa stvari popravljajo. Grega, (061/1408-471) ki ima probleme pri ugotavljanju cene surfanja po Inetu, pa naj se obrne na ministrstvo za sončno vreme in ugotavljanje števila malih dingotov v Blejskem jezeru. Cena je taka-in-drugačna. Odvisno od hitrosti povezave, ponudnika, lunine mene, počutja dežurnih poštarjev in števila malih dingotov v Blejskem jezeru.

Aleš iz Černelavcev: Ali lahko zvočno kartico Mediamagic nadgradiš z Wawe Blasterjem? Načeloma ja, če je hardversko združljiva s SB16, mora pa imeti tudi luknjice za vijake. Raje vprašaj kakega serviserja.

Zamenjal bi rad ploščo 386/40 s 486/40. Če že menjaš, potem menjaj zares in to z DX4/100 in E-IDE kontrolerjem, če ti ostane kaj denarja, pa primakni spodobno grafično kartico, ostalo pa prodaj kakemu revežu. Kako upočasniti **Sensi Soccer**? Ne moreš (ali pa kupi 386/33). Kdaj pride **FS6** in **F1GP 2**? Prišel je Flight Unlimited, na formulo bomo pa še čakali. Prednost koprocesorja? V poslovnih aplikacijah, igre ga praktično ne uporabljajo. Zakaj, vedo le založniki.

Klemen (064/66-541) potrebuje rešitev za **Alone in the Dark 1** in goljufije za **UFO** (teh pa res ne potrebuješ!). Barvne strani bodo, ko našparamo dovolj.

Adi (064/329-780), bi rad izvedel kaj več o West Cobra City v igri **Cobra Mission**. Pri **KGB** pa ne ve, kaj storiti, ko ga v prvem poglavju "ujamejo v nekakšni sobi" (?????)

Matiija (062/688-075) ima premalo RAM. Ker mi falu prostora, samo odgovor. Vrstica je pravilna! Izklopi Smartdrv ali kupi še štiri mega ali instaliraj **QEMM**. Priporočam nabavo 4MB! In če mi še kdo pojamra da ima premalo RAM, ga bom

prešpikal z 8086, ki sem ga našel na smetišču. Ali **NBA Live 95** dela na 386? Dvomimo! Ali obstaja **NBA Live 93, 94**, itd.? Ne. Do kdaj lahko igraš **Transport Tycoon**? Do smrti. Ali pa se leta 2040 avtomatsko naloži X-Com. Katera košarka je še dobra? Definiraj dobra. Poskusi **TV Sports Basketball** in **Michael Jordan** in **Flight**.

Simon (061/841-186) sprašuje kaj je z **NBA Jam** za PC? Potrebno bo še čakati in čakati. Acclaim je sicer napovedal **Jam Day** že za 27. aprila, a vprašanje katerega leta. **MK3**? Ej, še **MK2** ni popolnoma razsut! Napovedano oktobra 1995. Kontrolerji so preobširna zadeva za SOS. Bomo pisali tudi o tem, nekaj pa si lahko prebereš v Kako sestaviti MM računalnik. PKZIP lahko pakira na več disket, ampak raje uporabi **ARJ**.

Andrej bi rad vedel, ali bo izšlo nadaljevanje **Reunion**. Bo. Mogoče. Bodi priden. Potrpljenje je božja mast.

Sašo strikes again! Zakaj **Ečstatica** s č, če na škatli piše s c? Pa ravno na škatli piše s Č! Kje dobiti **Debug**? **Debug** je del DOSa. Ali obstajajo finte za **Comanche Max**. **Overkill**? Naš pilot pravi, da ja, ampak jih trenutno ne najde.

Miha, preveč vprašanj te muči. Ali imamo trgovino? Ne. Ali imamo cenike CD-jev? Vsaka trgovina izdaja katalog. Piši jim ali jih pokliči. Naslovi so v reklamah. Od kod dobimo rešitve? Nesrečnega pisca urednik priklene na računalnik in ga ne izpusti, dokler igre ne konča. Kdaj izhaja **Megazin**? Grrrrrrrrr! Konec meseca!! Se bi dalo objaviti vse udarce v **MK2**? NE!!! Se bi dalo kupiti stare **Megazine**? GRRRRRRR! Ja, pokliči našo referentko za naročnine (tajnico). Kdo je **Ghmung**? Duh iz dobre svetilke.

Marko (061/743-224) išče naslov prijatelja, po možnosti v tujini, ki bi z njim menjal igre.

Andrej (069/70-178) ne zna prodajati pic v **Pizza Tycoonu**. Najprej bi moral vedeti, da potrebuješ vsaj štiri recepte, ki jih najdeš v originalni knjižici. Torej imej originalno igro! **Soundblaster: SB16 MCD** je podn od blasterja. Žal. Cheat za **MK2** smo objavili nekaj številka nazaj.

Aja, Damir in Aleš sta poslala koda za **The Lost Vikings**:

1. STRT, 2. GR8T, 3. TRPT, 4. GRND, 5. LLMO, 6. FLOT, 7. TRSS,
8. PRHS, 9. CVRN, 10. BBLs, 11. VCLN, 12. QCKS, 13. PHR0,
14. C1R0, 15. SPKS, 16. JMNN, 17.TTRS, 18. JLVY, 19. PLNG,
20. BTRY, 21. JNKR, 22. CBLT, 23. HOPP, 24. SMRT, 25. V8TR
26. NFL8, 27. WKYY, 28. CMB0, 29. 8BLL, 30. TRDR, 31. FNTM,
32. WRLR, 33. TRPD, 34. TFFF, 35. FRGT, 36. 4RN4, 37. MSTR

Damir dodaja še koda za **Desert Strike**:

2. CMMKBMMMJ
3. CMN-BMMMZ
4. CMBRNMMMS
5. CMVBMMMG

in še cheat za **The Lion Kinga**! V glavnem meniju vpišite **DWARF**, potem pa med igro pritisnite L za preskakovanje stopenj in H za življenje.

trgovina ITA PLUS

VELIKA PONUDBA:

SAMSUNG

računalniških IGER
in programov na CDjih in disketah,
računalniške opreme, MULTIMEDIJE
ter tiskalnikov in monitorjev Samsung

** Naročite brezplačen katalog! **

ugodni pogoji za nadaljnjo prodajo

Trubarjeva 14, Ljubljana

tel. (061) 13 12 033, fax. 302 727

BAZAR d.o.o.

NOVA GORICA

UVOZNO IZVOZNA TRGOVSKA DRUŽBA

TEL.: 065 25 003

DISKETE 3M, BASF

ZAŠČITNI FILTRI CONFIDENTIAL

OCLI MAXIMUM, DIASPRON

TRGALCI PERFORACIJE RAČ. PAPIRJA

ORIGINALNI TRAKOVI, ČRNILA, TONERJI

ZA EPSON, CANON, FUJITSU, PACKARD

SEIKOSHA, IBM, NEC,

CENE PO DOGOVORU!!!

digi

TRGOVINA Z RAČUNALNIŠKO OPREMO

OGLEJTE SI NAŠO
PONUDBO V TRGOVINI NA
DUNAJSKI 20, LJUBLJANA

TEL. 1319-266 int. 342, 1598-332,
mobitel 0609-617-090

DIS

Kumerdejeva 18, 64260 Bled

Tel.: 064/78 170, faks: 064/ 76 525,

PC - CD ROM (500 naslovov):

	prihaja
A IV NETWORKS	7.490,00
ALONE IN THE DARK 3	8.690,00
BIOFORGE	5.410,00
CYBERIA	9.390,00
DARK FORCES	8.940,00
DISCWORD	7.890,00
ESTATICA	8.470,00
FULL THROTTLE	6.650,00
KINGS QUEST 7	8.460,00
MAGIC CARPET	9.990,00
MS ENCARTA '95	8.460,00
NBA LIVE '95	7.420,00
NHL HOCKEY	5.130,00
PYROTECHNIKA	8.390,00
STAR TREK / THE NEXT GENERATION	9.990,00
WING COMMANDER 3	6.085,00
WOODRUFF (GOBLINS)	6.940,00
WINGS OF GLORY	7.510,00
X-COM: TERROR FROM THE DEEP	

Do 20% popusta, vse cene so brez
5% TPD, MULTIMEDIA, CD-ROM enote, zvočniki,
računalniška in programska oprema.

Naročite brezplačni cenik!

NOVICE

- M** Novi računalniški center
- M** Microsoft v slovenskem šolstvu...
- M** ... telefonskih žicah ...
- M** ... in na sodiščih
- M** Pirati na udaru
- M** I-net wuz here!

Novi računalniški center

Podjetje Profesional je pred kratkim odprlo novi računalniški center v središču Ljubljane. Ponujajo veliko izbiro laserskih, brizgalnih in matričnih tiskalnikov, po promocijskih cenah pa so vam na voljo tudi izdelki podjetij kot so Canon, Epson, Olivetti, Star, Hewlett-Packard in Gravis. Vsi računalniški sistemi imajo tudi dve leti garancije ter slovenski atest SIQ. Vredno ogleda. Vošnjakova 5 (ob hotelu Lev), Ljubljana, Tel: 061 1329 406. Odprto imajo vsak dan od 8 do 19 ure, ob sobotah pa od 8 do 13 ure.

Microsoft v slovenskem šolstvu ...

V okviru javnega razpisa za preskrbo računalniške programske opreme za slovenske šole, ki ga je objavilo Ministrstvo za šolstvo in šport, se je slovenski Microsoft odločil, da bo šolam podaril svoje licenčne programe. Gre za pakete MS DOS, Windows, Windows for Workgroups, MS Word, MS Excel, MS Access, MS Visual Basic, MS PowerPoint, MS Windows NT in MS Mail. Do uporabe programov so upravičeni vsi vrtci, osnovne in srednje šole ter učilnice na nekaterih fakultetah. Omeniti velja, da je tržna vrednost podarjenih programov tri milijone ameriških dolarjev. Aaron Marko, direktor Microsoft d.o.o. pravi, da tako tudi Microsoft prispeva svoj delež k računalniški pismenosti v Sloveniji.

... v telefonskih žicah ...

Kot je sporočil predsednik Microsofta Bill Gates, bodo imeli uporabniki operacijskega sistema Windows 95 (ki mimogrede izide avgusta) na voljo dostop tudi do razvpitega Interneta kot del povezave z Microsoftovim lastnim omrežjem Microsoft Network. Omrežje bo začelo avgusta letos, torej čez dober mesec. Globalno omrežje bo dosegljivo prek modema pri hitrosti do 28,8 kilobitov na sekundo in zvez ISDN.

... in na sodiščih

Vseh 50! ameriških zveznih držav (da tudi Havaji) toži korporacijo Microsoft. Ta je namreč zagotavljal, da bodo Windows 95 delovali tudi s 4 MB spomina. Očitno to nekako ne drži.

Pirati na udaru

Dne 2.6.1995 je urad kriminalistične službe državnemu tožilcu podal kazensko ovadbo zoper Florijana M., 1947, Ljubljana, zaradi utemeljenega suma storitve kaznivega dejanja neupravičenega izkoriščanja avtorskih pravic po čl. 159/2 KZ. Z zbiranjem obvestil je bilo ugotovljeno, da je osumljenec z namenom, da bi si pridobil protipravno premoženjsko korist od februarja do maja letos preko oglasov, delno tudi preko letakov nameščenih na vetrobranska stekla osebnih vozil, ponujal programske pakete AvtoCAD 13, čeprav je vedel, da so bili

neupravičeno reproducirani. Poleg tega je od začetka marca do maja letos prodal CD-ROM na katerem je bil poleg drugih rač. paketov tudi programski paket AvtoCAD 13 in računalniške diskete z enakim programskim paketom, za kar je prejel skupaj 30.000 tolarjev. Menimo, da komentar ni potreben.

I-net wuz here!

Da se o Internetu tudi govori (in ne samo piše), je pokazalo srečanje v hotelu Union, kjer so se 15.6. zbrali na eni strani ponudniki Interneta in informacij na njem, na drugi strani dvorane pa vsi, ki jih Internet bolj ali manj poslovno zanima.

Poslušalcem so pamet (ne)uspešno solili predavatelji z ARNES-a (Academic Research Network of Slovenia), FDV-ja (Fakultete za družbene vede), podjetij ABM in Kabi d.o.o. in tako naprej in tako naprej in naprej.

Kaj so lahko poslušalci izvedeli? Da je Internet res ena fejest luštna zadevca, da je dostopna tudi v Sloveniji, da je fejest in da je lušten. Zadnji dve lastnosti so še posebej poudarili: **fejest** in **lušten**.

Za tiste, ki jih o Internetu zanima kaj bolj konkretnega (recimo **koliko** to zares stane in **kaj** je treba za priključitev na to info-makadamsko cesto imeti in narediti) in jih na srečanju ni bilo, tolažba: o tem ni bilo prav veliko govora. (mk)

PRINCE
of **VENICE**

**MORSKA POVEZAVA
SLOVENIJA - ITALIJA**

Portorož - Benetke

Dogodivščina "par excellence"

VSAK PETEK SOBOTO IN NEDELJO!
TEL.: 066 73 160, 73 167, 061 310 320, 302 080



Venezia - Portorose

CD-ROM

- M Multimedia Dogs
- M Grolier '95
- M Viking Opera Guide
- M Interactive ♀
- M Redshift
- M Western Lawmen & Outlaws
- M Rock 'n' Roll

Karmen Čokl

Vse o človekovih najboljših prijateljih: psih

Ja, je že tako - nekateri so nori nanje, ker so mehki, zvesti, privrženi, drugi pa jih ne prenesejo, ker kakajo po otroških dvoriščih, celo noč lajajo v luno in poštarjem trgajo hlače. Pa za slednje niso krivi psi, ampak njihovi lastniki. Marsikateremu bi koristilo, da bi pred nabavo kosmatinca prebral kakšno knjigo o njegovi vzgoji, potrebah, značaju, predvsem pa o svojih obveznostih. Ker mnogim knjige niso ravno najzabavnejša stvar na svetu, so vrli Američani izdali CD-ROM *Multimedia Dogs*. Na njem je predstavljenih 134 pasem, ki so razporejene v osem skupin (ovčarski, lovski, terierji, hrti...). Skoraj najbolj zanimiva kategorija so pa mešančki, kjer seveda ni pasem, ampak je predstavljenih šest štirinožcev kar po imenih. Annie, denimo, se rada potepa po sosedovem vrtu, za Bandita pa pravijo, da utegne napisati celo novelo...

Vsaka pasma je predstavljena s sliko, kratkim filmskim insertom in celo z laježem. To bo zelo uporabno



Primož Škerl

Splošna enciklopedija za celo družino

Enciklopedije so bile prvi znanilci večpredstavne pomladi, ki jo je prinesel veter napredka. Ne spominjam se več natančno, katera je bila prva, vendar sem poleg svoje prve zvočne kartice dobil priloženo nekakšno oskubljeno izdajo ravno Grolier

Multimedia Dogs

Dempsey, daj glas!

za (ne)povabljenе goste, ki bodo lahko že po glasu spoznali ali je za ograjo mastif ali chihuahua (beri čiuaua). Nakratko je opisan splošni videz, značaj in poreklo pasme.

Za tiste, ki si kužka želijo, pa nimajo pojma, katerega bi izbrali, je pravšnja rubrika *lovi* (Fetch). S pomočjo osmih kriterijev, ki jih določite sami (npr.: velikost, odnos do otrok, poslušnost), vam program izbere vašega najboljšega prijatelja. Če, na primer, živite v stanovanju in želite srednje velikega, družabnega, živahnega, poslušnega psa, ki zahteva minimalno nego in naj bi poleg tega opravljal dela in naloge otroške varuške in hišnega čuvaja, vam izbere tri primerke z oceno 6 od 10. To so kodrasti bišon, dalmatincev in poljski španjel. Še en nasvet! Če niste snob in vam je vseeno ali ima kuža rodovnik, velja pogledati v pasje zavetišče. Tam je vedno ogromno najdenčkov, ki čakajo prijaznega gospodarja.

S pomočjo CD-ja lahko izvemo od kot izvira posamezna pasma, osnovne podatke o šolanju, zdravju, prehrani, negi, vzreji, anatomiji in evoluciji psov. Opozarja, na kaj vse je treba pomisliti in paziti preden se odločimo za psička. Pes ni igračka, ki jo kupimo otroku za rojstni dan! Iz kosmate kepice lahko zraste kot tele velik bernardinec, ki poje kilogram mesa na dan in mnogi "kužki" potem končajo privezana za ulično svetilko v oddaljenem mestu.

Vsi, ki nočejo s psom v pasjo šolo, radi pa bi imeli



poslušnega psa, si lahko pomagajo s praktičnim prikazom učenja petih osnovnih povelj (sedi, prostor, poleg, sem, čakaj).

Največ vzdihljajev bo izvabilo gledanje pasjih malčkov, ki se v vrtcu igrajo z igračami, za kvizofanatičke pa je tu še kviz *Ugani katere pasme sem*. Vendar pozor! Ob napačnem odgovoru se razleže zvok, podoben tistemu, kadar mački stopiš na rep.

Vsi ljubitelji kužmanov bodo gotovo prišli na svoj račun, za tiste pa, ki imajo raje mačke pa bo na voljo CD *Multimedia Cats*. Lep pozdrav, HOV, HOV!



Minimalna konfiguracija: PC 386, 4 MB, Windows 3.1 ali več, pogon CD-ROM
Založnik: Medio Multimedia
Posodili: Mantis, d.o.o., tel. 061 344 744

Grolier MM Encyclopedia

MM pomlad

ove multimedijske enciklopedije. Za tiste čase je bila to revolucija, ko pa sem pognal njeno najnovejšo izvedbo, pa nisem bil več prepričan o "spremenljivosti vseh stvari na zemlji". V osnovi je GME že ves čas enaka. Na zgornjem robu zaslona, pod zavesnimi meniji



MULTIMEDIA KIT.

V ACER KVALITETI.

ZA 39.000 SIT !!!

TREND d.o.o.

063/851 610, 061/16 11 106

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

Q

R

S

T

U

V

W

X

Y

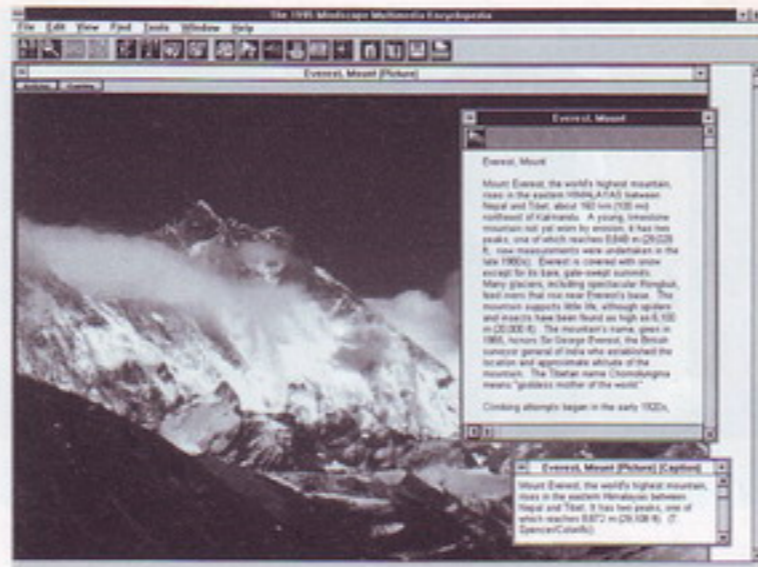
Z

CD-ROM
IGRE!
SHAREWARE

Tel.: 061/342-829
Dunajska 120, Ljubljana

CH* design

EDWARD KILHAM



so nanešene ikone, preko katerih lahko priključimo željeno geslo. Na voljo je več načinov iskanja: geslo si lahko sami poiščemo v morju drugih gesel, ki so abecedno urejena, do njega pa lahko pridemo tudi z drevesno strukturo iskanja. Če nas torej zanima stara Grčija, si izberemo zgodovino, nato antične civilizacije, pa Evropo... Iskanje je mogoče tudi po besedah v besedilu, na katere pritisnemo z miško in željeno geslo se pojavi na zaslonu. Zanimiva možnost je tudi iskanje po kronološkem zaporedju, kjer lahko ugotovite, da so Vikingi našli Ameriko še preden so se kristjani sploh začeli odpravljati na križarske vojne v jutrovo deželo. Poleg večine gesel se najde tudi kakšna fotografija, zvok, video posnetek ali animacija, ki zjasni vremena neukim gledalcem. Kvaliteta fotografij je zelo dobra, saj se jih da povečevati in zmanjševati brez vidnih izgub kakovosti, in je daleč pred kvaliteto video posnetkov, ki tečejo v oknu velikosti vžigalnice škatlice. Lahko se ga sicer poveča na račun hitrosti prikaza in kazalca miške, ki včasih nenadoma izgine neznanu kam in le ponoven zagon oken ga zopet zbeza iz brloga. Kvaliteta zvokov in skladb je dobra, vendar jih je mnogo premalo. Vseh grafičnih ali zvočnih dodatkov pa ni treba iskati po besedilih, temveč je dostop do

The Viking Opera Guide

Operni vodič

Glasbeni pouk in umetnostna vzgoja. To sta predmeta, ki bi jih po mojem (osnovnošolskem) mišljenju morali prva vreči v koš za smeti. Pa ju na srečo niso. Kajti z leti človek spozna, da ni vse v ozki strokovni usmerjenosti, temveč v čim širši razgledanosti. Temu je zagotovo mnogo pripomogla učiteljica glasbe, ki mi je z glasbenimi vilicami nosila v glavo znanje o glasbenikih in skladateljih. Vendar se je mnogo tega že pozabilo. Kot nalašč za osvežitev, sem si rekel po namestitvi enciklopedije opere na domači računalnik. In res: v enciklopediji se najde vse, kar bi utegnili zanimati navdušenca. Najlažji dostop do podatkov je preko abecednega kazala, v katerem je po vrsti urejenih okrog 1500 opernih del in 850 avtorjev, poleg tega pa še seznam zvočnih posnetkov, ki jih je skupaj za več kot tri ure. Išče se lahko z miško ali pa z vpisovanjem imena. Ko končno pridemo do željenega dela, nam postane jasno, zakaj so celotno ploščo

njih mogoč tudi ločeno, iz glavnega menija. Vsa besedila je mogoče tudi prenesti v svoj urejevalnik besedila ali brez ovinkarjenja natisniti.

Še nekaj o izgledu: enciklopedija je okenski program, ki za razliko od nekaterih drugih enciklopedij odpira svoja okna, ki se lahko poljubno raztegujejo, s čimer naj bi uporabnik dobil občutek svobode. Vendar se med celotnim testom nisem mogel znebiti nekega drugega občutka, namreč občutka robotosti, ki ga pri Microsoftovi Encarti nisem zasledil. Ne, nisem nikakršen dlakocepec, ki išče cigaretni ogorek na ulicah Bangkoka, vendar bi se avtorji



vseeno lahko skozi leta razvoja malo bolj potrudili in dali enciklopediji bolj humani videz. Imeli so ogromno prednost preden je nastala Encarta, vendar jih je srednja pri uporabniškem vmesniku povzela. Še dobra plat Grolierja: vsa gesla so obravnavana podrobneje, kot pri konkurenci, pa še nekaj več jih je.

MMMMM

Minimalna konfiguracija: PC 386, 4 MB,
Windows 3.1 ali več, pogon CD-ROM
Založnik: Mindscape
Posodili: Mantis, d.o.o., tel. 061 344 744

Primož Škerl

Enciklopedija svetovne opere in njenih ustvarjalcev

pripravljali več let. Odpre se namreč okno s pestro izbiro: seznamom osnovnih podatkov o operi (dolžina, avtor, libretist, instrumentalna zasedba...), vse prej kot kratkim sinopsisom njene vsebine, podatki o premieri in prvem posnetku ter celo slikami originalne odrske razmestitve ali kostumov, če so le bile dosegljive. Ne manjka niti kritika dela, ki pa je za razliko od Delove

Timeline

RICHARD WAGNER
born 1813, died 1883

—RAVEL—
—STOCKHAUSEN—
—OFFENBACH—
—POULENC—
—MASSNET—
—TCHAIKOVSKY—
—WELL—
—OPERA—
—MESSIAEN—
—BOSSA—
—PROCOFIEV—
—I. STRAUSS II—
—BETTEN—
—MUSORGSKY—
—BROTKOVICH—
—GLASS—
—BOSSA—
—SCIOBENBERG—
—BARTOK—
—CERIBEN—
—MARTINI—
—STRAVINSKY—
—LULLY—
—BASSE—
—GOSSW—
—R. STRAUSS—
—TIPPETT—
—RAMEAU—
—BAYON—
—GLENKA—
—DELUS—
—MONTVERDI—
—PORCELL—
—GLUCK—
—WEBER—
—BEET—
—BENG—
—CAVALLI—
—PERGOLETTI—
—BELLINI—
—WAGNER—
—PUCCINI—
—FERRI—
—DONIZETTI—
—BARTOL—
—SANACE—
—DEBUSSY—
—BENKE—

1600 1650 1700 1750 1800 1850 1900 1950 2000

RICHARD WAGNER

HELP PAGE VIEW MENU STEP BACK

Page View GIUSEPPE VERDI

Giuseppe Fortunino Francesco Verdi, b 9/10 October 1813, Roncole, nr Busseto, d 27 January 1901, Milan

PICTURES:

- Severest part of Verdi
- Illustrations from the film
- The quarter in Act
- Fanny Salvini-Diassini, the film
- Illustrations from the film
- The first London production
- Philippe Chaperon's set design
- Antonio Tancig's set design

Composer 798 of 843 PRODUCTIONS: MAP GLOSSARY TIMELINE HELP MENU STEPBACK

kulturniške priloge lahko berljiva. Pri okrog 120 operah je mogoče slišati tudi nekaj minut dolg primer odlične kakovosti, ki pa ni bil vedno posrečeno izbran. Zanimivo je, da so avtorji primaknili tudi pravilno izgovorjavo neangleških imen, ki prevladujejo med deli.

Bistvo opere pa se ne skriva vedno v delu samem, temveč tudi v njegovem avtorju. Zato je v dosegu miške tudi obsežen življenjepis avtorja, skupaj z njegovo sliko in nekaterimi pomembnejšimi bibliografijami. Za bolj zagrete ljubitelje je na voljo tudi seznam vseh libretistov (ljudje, ki napišejo nekakšen scenarij za opero), ki so kakorkoli predelovali opere. Geografi med uporabniki se bodo razveselili zemljevidov, na katerih so vrisani kraji premier oper, rojstev in smrti avtorjev ipd. Pohvalno je tudi, da niso zastopane samo opere starejšega letnika (17. stoletje press), temveč tudi musicali, kot je npr. "Cats" Andrewa Lloyd Webbra. Ne manjka niti ureditev avtorjev v nekakšno tabelo življenja, kjer se da grafično ugotoviti, kdo je s kom lahko šel na kavo, kdo pa je umrl prekmalu ali pa se sploh še ni rodil. Seveda se lahko do

vseh podatkov pride tudi z vpisovanjem ključnih besed. Še nekaj zanimivosti, ki sem jih zasledil: narejenih je bilo 10 priredb opere Armida, med naslovi pa se najdejo tudi tako romantični, kot sta "Salad Days" in "43 in the Shade".

Če vas vsaj malo zanima operna scena ali pa bi si radi razširili obzorje z novimi znanji, je The Viking Opera Guide zalo primeren in kvaliteten pripomoček.

Minimalna konfiguracija: PC 386SX, 2 MB, Windows 3.1 ali več, pogon CD-ROM
Založnik: Medio
Posodili: Mantis, d.o.o., tel. 061 344 744

Rok Kočar

Interactive ♀

Prince in njegovi ne tako intimni kotički

Seks simbol ali le ♀ ?

Okontravertnem ameriškem pevcu, ki je bojda spal z več kot tisoč mladenkami, se mnogo piše in govori že od začetkov kariere. Fant ima za sabo nekaj manj kot dve desetletji dolgo kariero in bo četrti križ dopolnil pred koncem stoletja. Nisem ravno ♀-fan, ima pa tip čist cool štikle. ♀ova funk zvrst glasbe je mnogim neprebavljiva zaradi svoje nedoločljivosti, saj ni ne tič ne miš. Pravzaprav so ime-

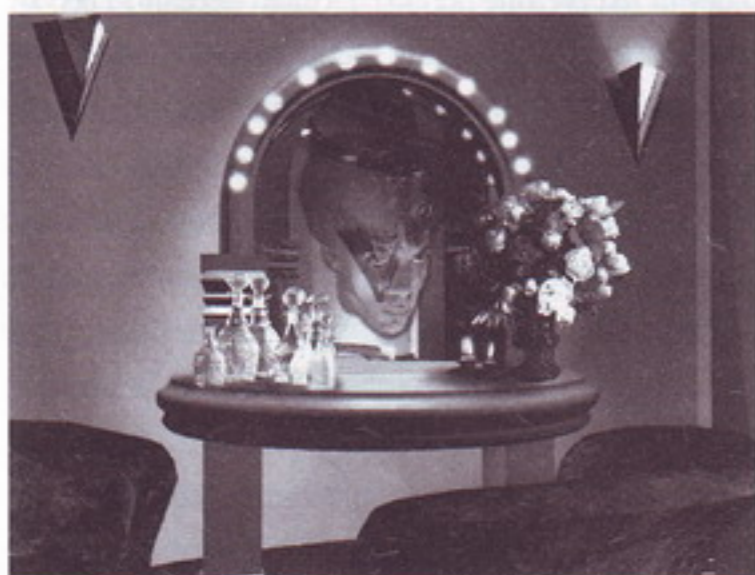
li še glasbeni kritiki težave pri določevanju zvrsti. Zadnji album je bil določen za nekakšno rock soap-opero. Niso pa se še zedinili, kaj naj bi to sploh pomenilo.

♀ je resda naredil nekaj priredb znanih skladb, napisal pa je tudi ogromno svojih besedil, pisal pa je celo za druge. Poleg nekaj največjih hitov je znana še njegova glasba iz filma Batman. Sedaj pa naštejte pet njegovih hitov! In tri plošče! Huh.....

Če bi imeli radi precej popolne podatke o njegovi karieri in odlomke iz uspešnic na svojem hišnem ljubljencu, bo tale srebrna ploščica kot nalašč za vas. Nahecajte torej prijatelje, da vam jo kupijo za rojstni dan, potem pa se naredite neskončno presenečene. "Oh, kako si vedel, da si želim ravno to? Kje je pa Ferrari?" Bleferji. Pravzaprav je sprehod po njegovi hiši še kako zanimiv - nekakšen interaktivni film, s premikanjem v stilu Mysta. Če si tip res lasti tako bajturino, bi ga prav rad obiskal. Še posebej če bi bil takrat zdoma. Klikanje po stenah vas privede do različnih simbo-

lov (od kod mi je to znano?), s katerimi se uspešno prebijete v notranjost razkošne vile. Tu so razstavljeni vsakršni spominki, nagrade in navadni okraski. In še več kiča. Fontana v dnevni sobi je fenomenalna, v sefu pa se skrivajo pripomočki za sado-mazo spolne iztirjence... Brrr... bič, pa lisice, pa dve tako spackani stvari, da jih sploh nisem dešifriral. Sicer nas pa večinoma spremlja lepa grafika, skoraj nadpovprečna. Kako skoraj? Je ali ni?!

Na najozjem in najdaljšem hodniku se nahajajo na obeh straneh poličke z nagradami. Nekaj zlatih in srebrnih plošč, Grammy, Emmy pa seveda Oskar in Šnibl. Klik po nagradi in že iz blasterja prihrumi Purple Rain in 1999. Let's go crazy je ostal neopažen. Ne bom rekel, da z njim ni pokasiral nobene nagrade, ker pošteno povedano tega ne vem, po velikanski knjižnici se mi pa ni dalo šariti, saj se lahko v podatkih izgubite. Ali pa se izgubite kar tako, če ste pač smotani. Odlomke iz večine ostalih komadov lahko poslušate drugje.



miro CTX SICOS Roland miro CTX SICOS Roland

pbm ProNota

Grafični vmesniki Monitorji Skenerji Glasbeni inštrumenti

KO RAČUNALNIK POSTANE UŽITEK

distributer
061/ 313-191
061/ 133-7081

pbm ljubljana d.d.

RAZSTAVNI SALON
Kolnikova 5, Ljubljana
061/ 133-1243

ProNota



Npr. v zbirki CDjev, ki jih šopate v CD player v malem kabinetu. V megastičnem studiu prihajajo uspešnice iz mikrofona, kitare, sintetizatorja in raznih mešalnih miz. Na komad Kiss lahko celo prepevate karaoke, res škoda le ker tekst rahlo zamuja za glasom.

Kaj mi še ostane? Prha v fontani? Tega še tako interaktivni filmi ne zmorejo. Tudi vonja po prešvicanih supergah ni zraven. Pa rjuh na postelji tudi ne morete obrniti. Lahko pa naprimer šarite po njegovi garderobi. Nasvet: če se vam ponudi priložnost si ♀ovo hišo podrobno ogledajte, če ste ♀oholik pa kojci v trgovino

po CD. Samo, kot sem že omenil, ne pričakujte na njej vseh komadov, sploh pa ne v celoti. Za posladek pa še izjava Boy Georgea v nekem intervjuju: "Spominja me na palčka, ki je padel med kocine!" Zlobno!

MMMMM

Minimalna konfiguracija: PC 486, 4 MB, Windows 3.1 ali več, pogon CD-ROM
Založnik: Graphix Zone
Posodili: Mantis, d.o.o., tel. 061 344 744

Redshift

Rok Kočar

Vesolje v malem prstu

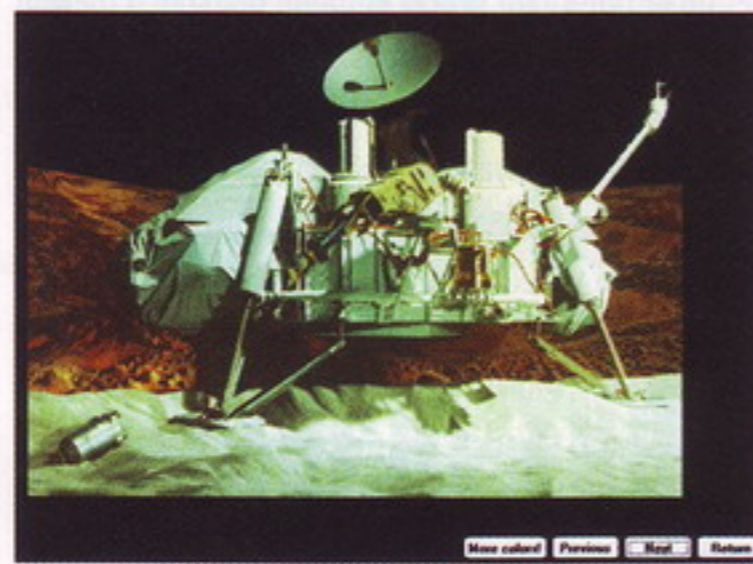
O bsežen multimedijški planetarij je dobrodošel za vsakršnega nedeljskega astronoma, hkrati lastnika dovolj zmogljivega računalnika, ki bo uspel zadevo prebaviti v enem kosu. Ne samo množica fotografij v visoki ločljivosti, ampak predvsem kopica izračunov, bo hišnim mlinčkom nižje kvalitete povzročila težke muke. Samo pomislite kako bi se počutili, če bi ure in ure risali natančen položaj planetov in kometov, ter 200 najbližjih zvezd glede na naše Sonce, potem pa bi vam nekdo rekel, da bi bilo prav zanimivo videti še kako bo vse skupaj izgledalo čez eno uro. Po mojem mu takoj razbijete glavo. Računalnik ni tako spreten/neolikan in bo poskušal mirno izpolniti vaš ukaz. Pet minut računanja, tri minute nalaganja slik, dve minuti stokanja trdega diska, potem pa še najmanj minuta izrisovanja na ekran. Da ne bi slučajno pomislili na tiskanje slike! Če imate časa na pretek ni problema, drugače pa denarico v roke in po novo mama-plato, saj minimalna zahtevana konfiguracija (prepisano iz navodil: minimum 386SX) še zdaleč ni primerna za kakršnokoli resno ali tudi manj resno delo. Sam sem zadevo preskusil na precej rahitični 486ki, pa sem skoraj jokal zraven, na običajnem CD pogonu (enojna hitrost) pa program definitivno ne deluje. Potem pa sta pentium in Mitsumijev četverec z Rdečo izmeno zaplesala tango. Zadeva je letela.

Redshift je sicer dokaj običajen vodič po vesolju, pa vendar vsebuje mnogo več podatkov kot ostale podobne vsemirske enciklopedije. Hkrati je precej natančnejši v preračunavanju položajev vesoljskih teles, ima mnoge nastavitve za katere podobni programi še slišali niso, v svoji knjižnici premore preko 700 odličnih fotografij in

2000 animacij ter podatke, vsaj približne lokacije, o 300.000 (!) nebesnih telesih. Priznam. Nisem jih preštel.

Če ste samo radovedni, si za začetek lahko ogledate dokumentacije, v stilu kratkih filmov (cca. 20 komadov), klasičnih vesoljskih dogajanj (npr. premikanja lune, marsovih letnih časov...). Za poznejši čas, ko boste enciklopedijo bolj obvladali, je pripravljen tudi videorekorder, ki beleži vaša premikanja. Tako si lahko ustvarite in za kasneje shranite svoje simulacije dogodkov.

Preletavanje podatkov o "domačih" planetih in najbližji zvezdi je opremljeno z vse mogočimi zapiski vesoljskih sond in posnetimi fotografijami. Teh podatkov je daleč največ in so seveda najnatančnejši, še posebej o



Zemlji, Mesecu in Marsu. Problem ostalih opazovanj je v preveliki oddaljenosti od opazovanega objekta, zato so tudi mnoge fotografije precej nejasne. Navsezadnje je tudi tehnologija, s katero se slike iz velikih oddaljenosti vračajo, že precej zastarela. Sonde Galileo, Magellan in nekaj Pioneerjev se klatijo po neskončnosti že desetletje in več. Pomembno je, da še vedno pošiljajo fotke. Mimo-

Štoparski vodnik po vesolju za amaterje

grede, ste kdaj računali koliko časa potuje poslan signal iz sonde, ki se vozi okoli Urana, do Zemlje. Pomoč: precej!

Ko ste se nabrali čtiva iz bližnje okolice, se lahko podate na opazovanje premikov ostalih zvezd naše galaksije. Fotografij je v tej rubriki precej manj, so pa tu zanimivi predvsem simulatorji premikov, za mnoge pa tudi astralna znamenja. Tu lahko naprimer ugotovite, kako je Sonce na svoji poti začelo voziti še po ozvezdju Kačjenosca in astronome in astrologe spravilo v srd in množične medsebojne prepire. Sedaj se namreč ne morejo zediniti ali bi popravljali horoskope ali ne. To je sicer že druga zgodba, odgovor je pa NE.

Simulator zna simulirati tudi premike kometov, asteroidov in zna zvezdne premike računati za celih 15.000 let naprej. Kar vam ni jasno preverite v priloženem astronomskem slovarju, ki vsebuje skoraj 6000 pojmov, razlag vsakršnih kratic in pojasnitev imen in fraz.

To je gotovo najpopolnejša in zmogljivejša astronomska opazovalnica za računalnike. Toliko stvari bi vam še lahko povedal, pa to žal ni mogoče. Če vas bo program zanimal si ga boste gotovo ogledali ali kupili. Za amaterje je podatak dovolj, morda so celo prenatlačni, medtem ko po mojem mnenju profesionalcem ne bo služil z drugim, kot s svojim neverjetnim simulatorjem.

MMMMM

Minimalna konfiguracija: PC 486, 4 MB, Windows 3.1 ali več, pogon CD-ROM
Založnik: Maris
Posodili: ITA Plus, Trubarjeva 14, 061 131 2033

Western Lawmen & Outlaws

Rok Kočar

Divji zahod

Vsi vemo, da ni posebej težko prepisati nekaj kilogramov bukvic v eno datoteko, poskenirati kupček fotografij, spraviti vse to v en program

in potem na takle cedječek. Večji problem je zbrati material spraviti v takšno obliko, da bo razumljiv, berljiv in poučen ali zabaven hkrati. No, problem je lahko

Roparji, pretepači in kurbe vs. žrtve

še več - npr. v hitrosti tipkanja in rokih za oddajo tekstov. Poučnost ali zabava ali oboje ali pa le golo nakladanje je povezano predvsem z vsebino in namenom

programa nasploh. To pa še zdaleč ni briga kupcev, ampak programerjev, čeprav slednji ne delajo vedno v smeri uresničitve želja potrošnikov. Morda pa programerji teh želja ne poznajo.

Vračati se v čas roparskih napadov, brezpredmetnih pouličnih streljanj, vsakodnevnih vlamljanj v sefe in ostalih norosti belih, rdečih in črnih bratrancev onkraj luže, ni namenjeno vsakomur. Namenjeno je le tistim, ki jih to zares zanima, saj pojanje med divjaki


prejšnjega stoletja posebej navdušujoče skoraj ne more biti. Ali pač. Stvar posameznika.

Nekaj statistike: Western Lawmen... vsebuje več kot 4000 strani teksta, okoli 800 fotografij, 100 vprašanj v obliki kviza in dokaj obsežen tezaver (s tistim, ki ga ima Redshift se že zdaleč ne more primerjati). V Oknih vas vsepovsod spremlja tudi digitalizan govori, medtem ko je v DOSu program nem in grafično manj kvaliteten. Pač pa zato hitrejši.

Omogočeno je listanje po določenih temah, znanje srebrne plošče pa se razteza od ameriške zgodovine na splošno, posameznih zločinov, zločincev do vseh drugih zanimivih osebnosti in dogodkov prejšnjega stoletja. Tistih 100 vprašanj na kvizu je namenjenih izključno profesionalcem ali pa morda hazarderjem. Tema in količina sta torej jasni, jasno pa je tudi, da naprimer barvnih fotografij izpred sto let in več ne moremo pričakovati.

Billy the Kid, Wyatt Earp, sod-

PRES 1 0:01:07 The Old West by Jay Robert Nash -- 21:16 Encyclopedia of Western Lawmen & Outlaws Page 3 of 40




The image of the Old West was the long-cherished image of the heroic and often the superhuman. Not only did the western lawman outdraw and outfight every outlaw, but his horse was capable of galloping endurance and fantastic leaps that certainly rivaled the flying feats of Pegasus.

Hardships and Dangers
In truth, the West was a place of unspeakable hardships and dangers, as this encyclopedia will clearly show. Early death threatened the pioneers at all turns, from hostile Indians to vicious weather, disease, and roaming white

Overture Reference GoTo Search Options

TEXT 7 Bo - Bz Encyclopedia of Western Lawmen & Outlaws Page 30 of 79

Brooks joined the Texas Rangers in 1889 and served with distinction, solving w... in 1902 by rounding from the Rangers in Brooks County was later became a coun...



Brooks, William L. (U.S., lawman-gunma...)

Elected first city mar... Brooks, a noted Buff... gunman. On June 9

Escape

Overture Reference GoTo Search Options

nik Roy Bean, bratje Dalton in ostala zveneča imena vas torej odslej čakajo na CDju. Gotovo marsikomu njihova imena zvenijo bolj kot meni, pa vendar lahko popolnoma objektivno povem, da Western Lawmen... ne prikaže nič posebnega.

Minimalna konfiguracija: PC 286, 4 MB, pogon CD-ROM
Založnik: ZCI Publishing
Posodili: Mantis, d.o.o., tel. 061 344 744

Primož Škerl

Glasba šestdesetih
na mediju devetdesetih

CD obsega okrog 50.000 zapisov takrat izdanih plošč in 1500 glasbenih primerov folklorne šestdesetih. Možnosti izbiranja so omejene na avtorje, skupine in leto nastopanja. Najobširnejša je možnost iskanja po skupinah, saj nam omogoča dostop do različnih podatkovnih baz, kot sta nastopi na radiu in izdaje plošč v posameznih državah. Po izbiri ene od ponujenih možnosti se odpre okno z množico glasbenih primerov, ki pa imajo veliko pomanjkljivost: so zalo neprofesionalno izbrani in mnogo prekratki, da bi uporabnik dobil občutek o avtorju in njegovi glasbi. Njihova dobra lastnost pa je predstavitev širšega opusa neke skupine in celo predstavitev kakšne popolnoma neznane skupine, ki drugače ne bi bila niti omenjena. Poleg odlomkov glasbe se lahko vidijo tudi vsi v neki državi izdani albumi z vrstnim redom skladb in fotografije av-

MM Ency. of Rock 'n' Roll

Rock 'n' ROM

torjev. Poleg podatkov o skupini je možno videti tudi seznam vseh njenih članov. Na žalost se zanimivo zastavljenemu projektu pozna, da ni dodelan. Baza podatkov ni nič drugega kot okleščena verzija programa FoxPro, ki je za povrh še nespretno uporabljena. Tudi napisi na zaslonu se včasih prekrivajo, kar je čista nemarnost avtorjev. Iskanje po letih se ne izkaže za tisto, kar pomeni: morate si namreč izbrati določeno skupino, za katero se bo izpisalo obdobje delovanja. Sončni žarek skozi nevihtne oblake posije šele, ko hočemo odigrati vdeleno igro. Ta del programa je narejen solidno, pa še dokaj hitro deluje. Med poslušanjem nekega glasbenega primera morate med petimi naštetimi skupinami izbrati avtorja. Odvisno od težavnostne stopnje (ki so tri) imate na voljo med 5 in 20 sekundami časa za razmislek. Na koncu pa nas čaka še eno

razočaranje: celo program sam ne ve, kako naj bi se izklopil. Če želite zapustiti bazo podatkov, morate pritisniti gumb "Abandon Game", po pritisku na "Quit" pa se bodo zgodile čudne reči...

Upam, da se Američani učijo na svojih napakah, kajti drugače bo pred novo verzijo te potencialno dobre zbirke podatkov avtorska firma izginila v globočinah sodnih dvoran. Skratka, cede za navdušence, ki ne morejo pozabiti Elvisa (ki ga, mimogrede, sploh ni na plošči...).

Minimalna konfiguracija: PC 386, 2 MB, pogon CD-ROM, Windows
Založnik: Medio
Posodili: Mantis, d.o.o., tel. 061 344 744



QUANTUM, 61000 LJUBLJANA, STEGNE 21C
TEL: 061/ 159-72-56, FAKS: 061/159-71-92

VAŠ PRIKLJUČEK NA
INTERNET 3990 SIT
ŠE NIKOLI TAKO POCENI!

HARDVER

- M** Kako sestaviti multimedijski računalnik? (2)
- M** Nekaj nasvetov za sestavljanje
- M** Najljubše nam DOSove napake

Igra s kockami za velike (2)

Andrej Mertelj

Kako sestavimo MM računalnik?

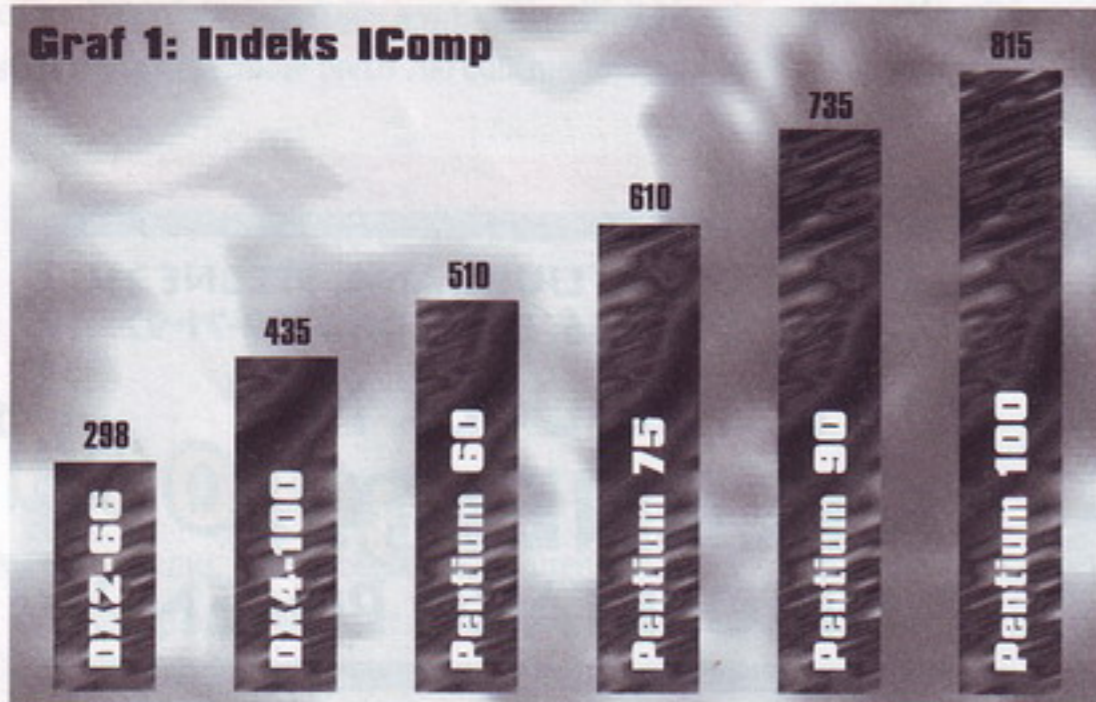
Če smo prejšnji mesec videli, kako vse skupaj navijačimo, pa sedaj pogledjmo, kaj moramo za vijačenje kupiti. To pa pride do izraza predvsem verbalna (in ne toliko ročna) spretnost, ki naj zagotovi dovolj velik proračun za spodobno mašino. Ker so verbalne spretnosti stvar posameznika in se navadno žal ne da zmešati "pravega" recepta (čeprav pomagajo trivialnosti, kot npr. dobro spričevalo, zalivanje vrta ipd.), bi v tej lekciji raje pogledali po argumentih za spodobnost računalnika in kaj tvori spodoben računalnik.

Ker se ne mislim obremenjevati s proračuni in družinskimi denarnimi politikami, me ne sprašujte, kje dobiti denar za konfiguracije ki jih priporočam. Zato si bom takoj tu vzel svobodo in zapisal 5. Mertljeva zakon o nakupu: "Spodoben (multimedijski) računalnik vedno stane okoli 3000 DEM". Pika. Če mislite da so padci cen in najcenejše ponudbe računalnikov v vesoljni Sloveniji pozročili, da zakon ne velja, ne berite naprej. Cene padajo, programi pa postajajo vedno bolj zahtevni. Ker sta trenda približno obratno sorazmerna, se je zakon v zadnjih sedmih letih vedno potrdil. Hvala BillG.

Zdaj pa zares.

Procesorji

Pred dobrim letom in pol je bil 486-66 kralj. Danes to ni več. Minimalna konfiguracija, ki jo je danes potrebno kupiti je 486-80. Pa še to je bolj za šalo. In že



Poglejmo koliko WinStonov dobimo za 1000 SIT pri določenem procesorju (tabela 1). Večje številke pomenijo več hitrosti za enako denarja. Upoštevane so cene procesorja in matične plošče in hladilnika.

Matična plošča

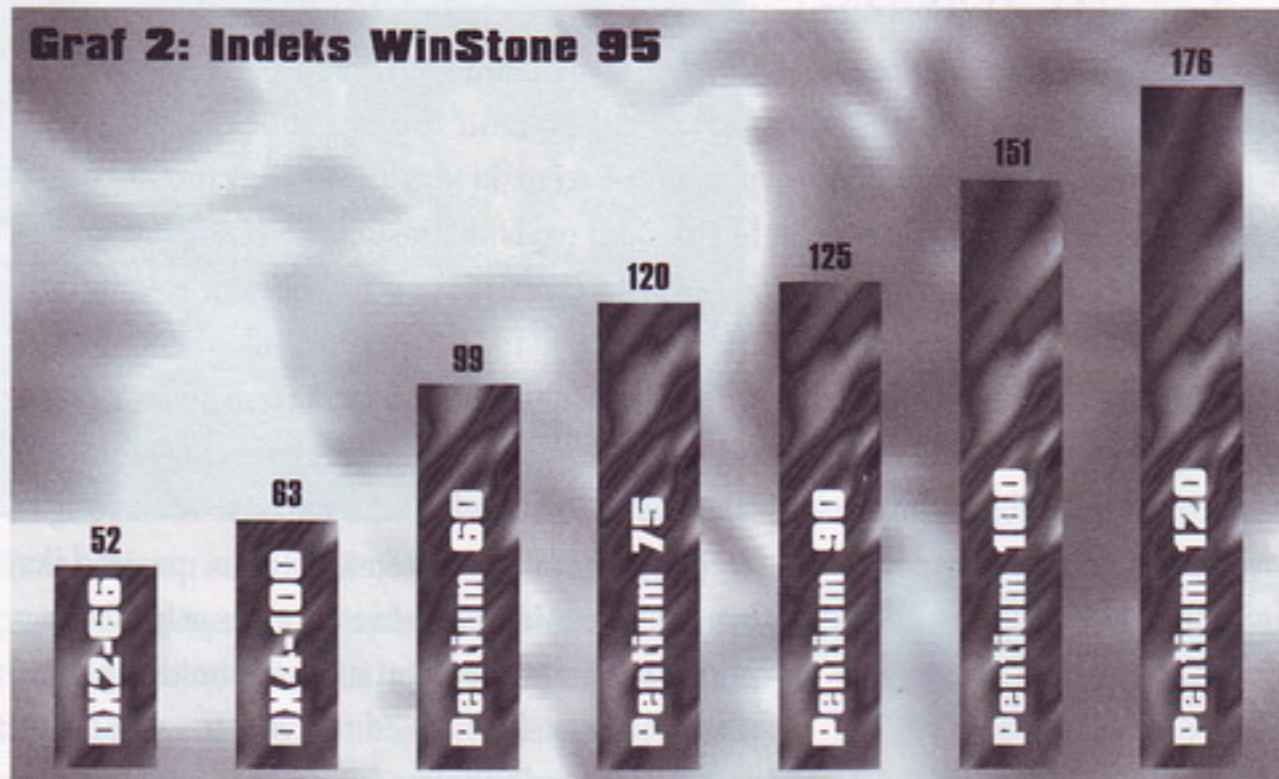
Matična plošča pa je več kot procesor. Predvsem sta v teh

slišim vaše vprašanje "kaj pa potem, Pentium?", na katerega mirne vesti odgovorim pozitivno.

Poglejmo graf 1. Pokaže grobo hitrost procesorjev, merjeno z Intelovim indeksom Icomp. Večje številke pomenijo hitrejši procesor. Kar pomeni, da je že osnovni Pentium 75 dvakrat hitrejši od 66-ke.

Kako pa se te številke odražajo v realnem življenju? Poglejmo še graf 2. Graf pokaže hitrost sistema pod Okni, temelječega na določenem procesorju. Test izvrši mešanico najbolj tipičnih aplikacij (npr. Word, Excel, CorelDraw..) in meri čas izvajanja. Večje številke pomenijo hitrejšo izvajanja.

Sedaj pa še tabela za argumentacijo željenega tipa procesorjev financerjem (če jih gornji nista prepričali).



Drugi del ali kaj kupiti, da lahko sestavljaš?

Tabela 1

Procesor	WS/cena	WS 95	Cena (v 1000 SIT)
DX2-66	1.566	52	33,2
DX4-100	1.195	63	52,7
Pentium 75	1.505	120	79,7
Pentium 90	1.312	125	95,2
Pentium 100	1.159	151	130,2
Pentium 120	1.173	176	150,0

Legenda:
WS=WinStone

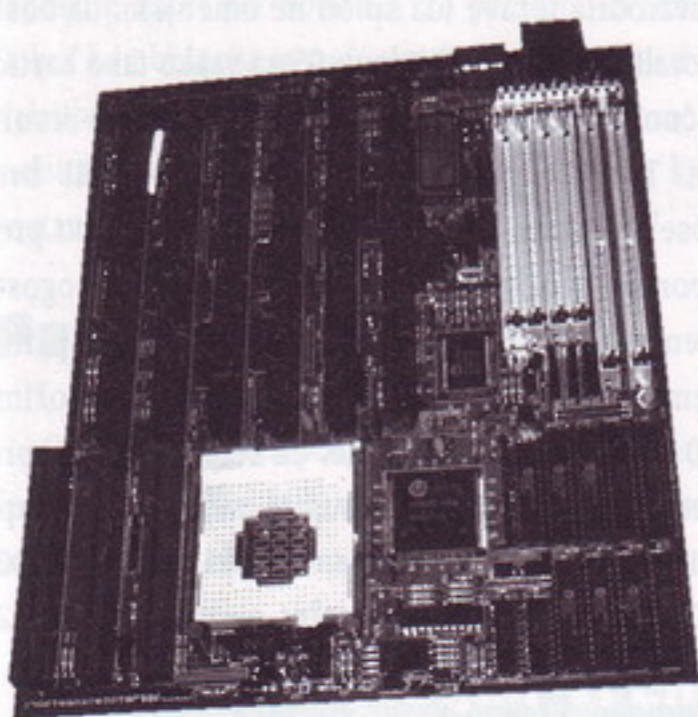
spremenljivih časih važni še dve stvari - vodila in BIOS.

Za nepoznavalce (čeprav dvomim, da jih je veliko med bralci Megazina):

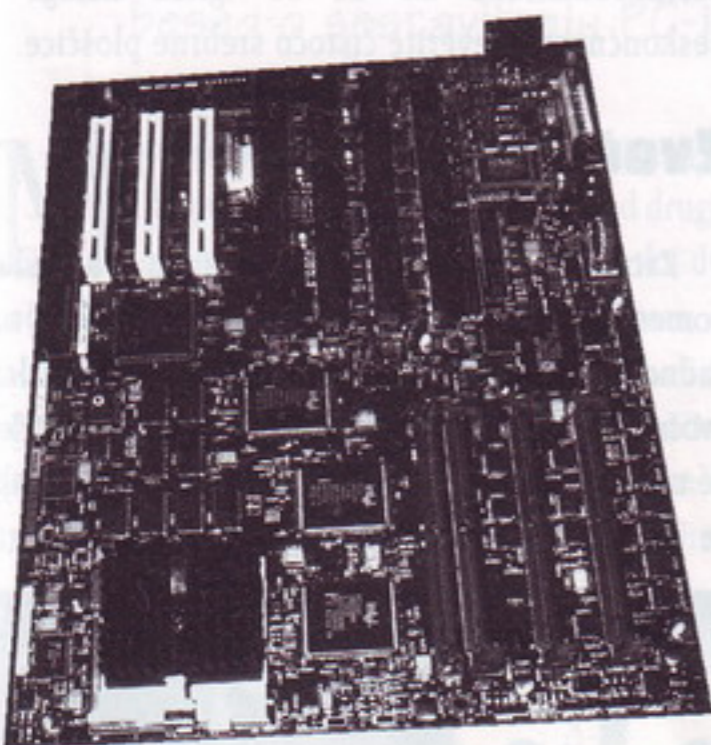
Vodilo je tista reža, v katero vstavljamo kartice. Od njega je odvisno, kako hitro bodo kartice prenašale podatke do in od procesorja in imajo neskončen vpliv

na skupno zmogljivost računalnika. BIOS je program, zapečen v ROMu in skrbi za osnovne funkcije, ki jih računalnik opravlja. Pisanje po disku in zaslonu ter komunikacija med karticami, pomnilnikom in procesorjem je v grobem domena BIOSa.

Vodilu preteklosti se reče ISA. Da ne bi preveč filozofirali, plošče, ki ima samo to vodilo, **ne smete kupiti**. Izboljšava vodila ISA je VLB (po domače loukl bas). VLB je sposoben prečrpati dvajsetkrat toliko podatkov na sekundo kot vodilo ISA (PCI pa 33-krat toliko). Težava VLB-ja je, da je dokaj nestabilen in lahko zaradi svoje zasnove upočasnuje procesor. PCI je vodilo prihodnosti. Ima vse prednosti VLBja, poleg tega pa je



Razlika med ploščo za Pentium (zgoraj) in 486 (spodaj).



stabilen in nadzorljiv. Pričakujte, da bo v naslednjih šestih mesecih vedno več periferije prihajalo le še v tej obliki, saj je splošna hiba računalniške branže, da jo prav malo briga, kaj je bilo včeraj in da mirno pozabi na podporo uporabnikom, ki imajo zastarelo opremo. Na kratko: VLB v redu, PCI mnogo bolje.

Zakaj pa je pomemben PnP BIOS? Zaradi treh črk. PnP. Plug and Play. Ali drugače, nič več nastavljanja IRQ/DMA/IO zmešnjave (kar je najhujša zadeva, ki jo doživlja dnevno vsak serviser - glej prejšnji članek). Kartico bo potrebno le še vtakniti v računalnik in mogoče naložiti gonilnike in stvar bo delovala. Iz prve. A ni to krasno? Ima pa vse skupaj temno stran. PnP BIOSi se trenutno dobijo le s Pentium ploščami (ne z vsemi - preverite) in potrebujejo za svojo uporabo podporo operacijskega sistema (beri Windows 95, obljublajo tudi Warp PnP).

Predpomnilnik

Dokler je le tega najmanj 256 KB se ni bati. Večjega pravzaprav ne kupujte, ker je v teh mesecih zelo drag, ne prinese pa posebnih izboljšanj zmogljivosti. Pozor: na trgu obstajajo matične plošče 486, ki predpomnilnik le hlinijo. Namesto čipov je prispajkana le imitacija. Prevaro se ugotovi šele s primerjanjem testnih rezultatov s prijateljem (približno 15 % razlike). Če na tako ploščo naletite, jo **tako** odnesite nazaj k prodajalcu in **brezpogojno** zahtevajte zamenjavo ali **plačani** znesek! Iz zgoraj pregledanega osebno priporočam nakup

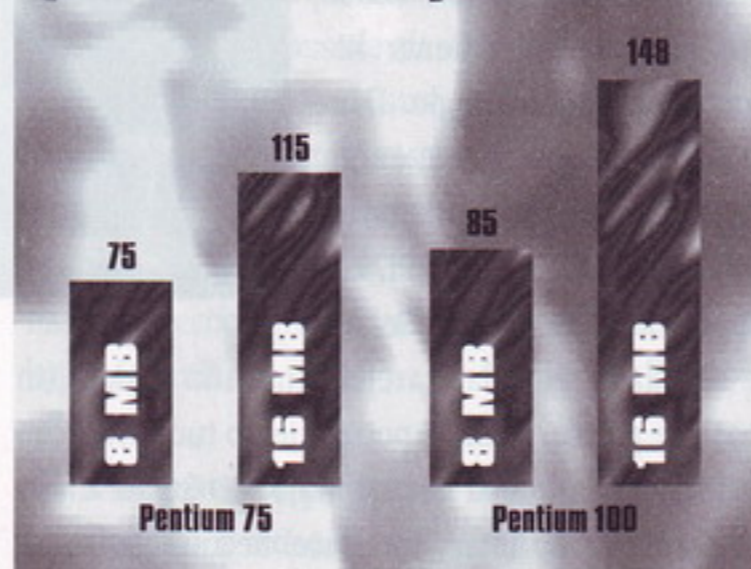
konfiguracije Pentium 75. Ne le, da za manj kot 30.000 SIT dobite popolnoma drugačno konfiguracijo ki bo prešibala vse prijatelje, ampak bo tudi sistem zgrajen okoli takega osrčja precej bolj stabilen in si bo kupil uporabnost tudi v prihodnosti. Še ena opomba. Plošče s Pentiumi imajo navadno vgrajen na ploščo tudi krmilnik diska in disketnika ter V/I vmesnike. Torej lahko odštejete še približno 4000 SIT, ker vam ni potrebno dokupovati te kartice.

Pomnilnik

Pomnilnik je najvažnejša sekundarna komponenta računalnika. Še tako hiter procesor bo s premajhnim pomnilnikom le počival. Kebra je treba futrat in če zmanjka hrane, se kuja in čaka.

Odmislite 4 MB pomnilnika. 8 MB je prava mera za poganjanje oken. Še bolj prava mera je 16 MB. 32 MB je metanje denarja skozi okno (razen če obdelujete kompleksne slike ali podobno). Osnovno merilo, hitrejši ko je procesor, več pomnilnika rabi. Poglejmo samo graf 3. Povečanje pomnilnika z 8 MB na 16 MB pri Pentium 75 računalniku je prineslo 53% izboljšanje hitrosti izvajanja aplikacij, pri 100 MHz Pentiumu pa kar 74% izboljšanje.

Graf 3: Vpliv pomnilnika na hitrost (indeks WinStone)



Hitrost pomnilnika je znova sekundarnega pomena. Pomnilnik s 60 ns dostopom ne bo zaradi organizacije nič bistveno hitrejši od pomnilnika s 70 ns dostopom. Pomemben pa je tip pomnilnika. 30 pinski SIMM je preteklost. Večina novih plošč uporablja 72 pinski SIMM brez paritete. Ker je 30 pinske SIMMe prav težko dobiti, se pred nakupom pozanimajte, kakšne pomnilniške module zahteva matična plošča. Čeprav so matične plošče, ki ponujajo obe možnosti na prvi pogled zelo privlačne, pa jih bo v prihodnosti zaradi večinoma neumne organizacije pomnilnika težko nadgrajevati.

Disk

Disk je druga pesem. Standardni diski za osebne računalnike so tipa IDE. Obstaja še druga družina, ki ji pravimo SCSI, ki pa jo samograditeljem zaradi višje cene in nemalo težav pri inštalaciji toplo odpriporočam. Pa poglejmo, kakšne podvrste standarda IDE imamo.

Tabela 2

	IDE	EIDE PIO 3	EIDE PIO 4
Št. diskov	2	4	4
Max. velikost GB	0,5	8	8
Max. prenos MB/s	2	11	16
Kanali	1	2	2
CD ROM / tračna enota	NE	pogojno	DA
Starost diskov	>6 mes.	<6 mes.	novi
Krmilniki	ISA, VLB	VLB	PCI PCI mat. plošče

Kako pa je s kapaciteto diska? Kako velik naj bo? Za sedaj zadošča 540 MB. Pričakujte, da se bo meja spodobnosti dvignila na 1 GB pred začetkom naslednjega leta. Vsekakor pa ne kupujte manjšega diska. Spodobni 540 MB diski (EIDE PIO 3) se vrtijo okrog 25.000 SIT. 420 MB okrog 22.000 SIT. Torej računice za nakup manjšega diska ni, pa še 540 MB je minimum. Dostopni čas diska mora biti največ 14 ms, veliko pomembnejši podatek pa je prenos podatkov. Večji ko ima disk prenos, več podatkov bo lahko spravil v sekundi do procesorja in programi bodo tekli hitreje.

Krmilniki

Krmilniki so znova precej "no-brain-decision". Če imate ploščo VLB, kupite krmilnik VLB EIDE. Če imate ploščo PCI bo potreben krmilnik PCI. Če je krmilnik že vgrajen na plošči poskočite od veselja (po pregledu, če ustreza zahtevam).

Na krmilnik so ponavadi dodani še vmesniki za tiskalnik, serijsko komunikacijo in igralno palico. Še kratek stavek o vmesnikih: Novejši tiskalniki podpirajo paralelni vmesnik EEP/ECP. Tiskalnik lahko tako računalniku sporoča, kaj se z njim dogaja in postane pametnejši. Serijski vmesniki nove generacije temeljijo na čipu UART 16650 (preveriš lahko z MSD.EXE). Tak serijski vmesnik lahko podpira hitre modeme.

EEP/ECP in UART 16650 sta priporočeni lastnosti Windows 95 združljivega računalnika, zato je dobro, da prodajalca povprašate po njiju.

Še trik: Če pri EIDE krmilniku obestite CD-ROM in disk na isti kanal (kabel), se lahko zgodi, da bo CD-

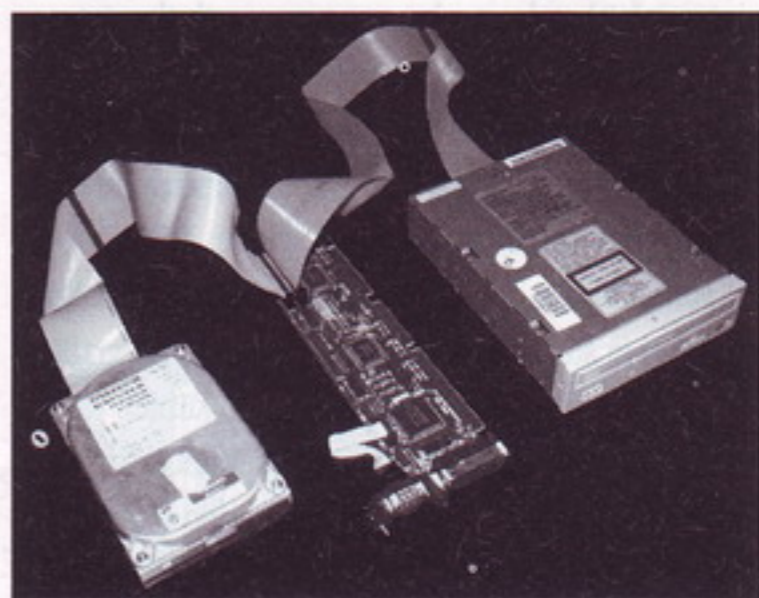


Tabela 3

1	2	3	4
640 x 480	16	4	256 KB
640 x 480	256	8	512 KB
640 x 480	65.536	16	1 MB
640 x 480	16.777.216	24	1 MB
800 x 600	16	4	256 KB
800 x 600	256	8	512 KB
800 x 600	65.536	16	1 MB
800 x 600	16.777.216	24	1.5 MB
1.024 x 768	16	4	512 KB
1.024 x 768	256	8	1 MB
1.024 x 768	65.536	16	1.5 MB
1.024 x 768	16.777.216	24	2.5 MB
1.280 x 1.024	16	4	1 MB
1.280 x 1.024	256	8	1.5 MB
1.280 x 1.024	65.536	16	2.5 MB
1.280 x 1.024	16.777.216	24	4 MB
1.600 x 1.200	16	4	1 MB
1.600 x 1.200	256	8	2 MB
1.600 x 1.200	65.536	16	4 MB
1.600 x 1.200	16.777.216	24	6 MB
Legenda:	1 = Ločljivost		
	2 = Število barv		
	3 = Št. bitov / piksel		
	4 = Minimalen pomnilnik		

ROM upočasnili disk. Rešitev: krmilnik z dvema kanaloma, na katerega na prvi kanal priključite disk, na drugega pa z dodatnim kablom CD-ROM (glej sliko na prejšnji strani spodaj desno)!

Grafične kartice

Spodoben grafični pospeševalnik za VLB vodilo stane okrog 12.000 SIT. Navadno je zgrajen okoli grafičnega procesorja S3 805. Taka grafična kartica sicer zagotavlja kolikor toliko normalno delo pod okni (ali za igrice), še vedno pa je premalo zmogljiva za današnje aplikacije. Za okroglih dvajset tisočakov že dobimo zmogljivejše, 64-bitne grafične pospeševalnike. Znova se pokaže pravilo, da za minimalno večje denarje (+8000 SIT) dobimo precej boljše performanse (najmanj štirikratno pospešitev).

Pri izbiri grafične kartice je potrebno paziti še na dve malenkosti: tip in velikost pomnilnika in razširitveni priključek.

Za visokozmogljive grafične kartice uporabljajo proizvajalci le-teh posebno vrsto pomnilnika, imenovano VRAM (standardni pomnilnik je DRAM). VRAM je hitrejši, a mnogo dražji, zato ga priporočam le za grafične postaje. Vlaganje vanj je za povprečen družinski proračun čista izguba.

Pomnilnika je dovolj 1 MB. Poglejmo tabelico 3. Vpliv ločljivosti in števila barv na velikost pomnilnika grafične kartice. Tabela vzeta iz knjige "Kako kupim osebni računalnik?" istega avtorja. Izrek "Nesmiselno je kupovati grafično kartico z visoko ločljivostjo, če jo monitor ne podpira" je vzet iz prav te knjige in še vedno velja!

Razširitveni priključek rabimo, če želimo v računalnik vstaviti kako cool periferijo. Naj jih naštejemo samo nekaj: screen graberji (WinTV, VideoBlaster, Targa), VR (3D Max, VFX1), Mpeg kompresorji (MovieMagic). Če kartica nima tistih 40 žebličkov, se lahko poslovite od uporabe teh naprav.

Zvočne kartice

Prvič, kupite 16-bitno zvočno kartico. Drugič, ni nujno da kupite SoundBlaster, ker je drag in se ga težko dobi (Creative ima ogromne težave z dobavo). Tretjič, edina važna zadeva je združljivost s čim novejšim SoundBlasterjem, zato, da jo bodo igrice znale uporabljati. Četrtoč, stereo zvok je že skoraj obvezen, saj drugače ne veš, s katere strani prihajajo pošasti v DOOMu.

CD-ROM

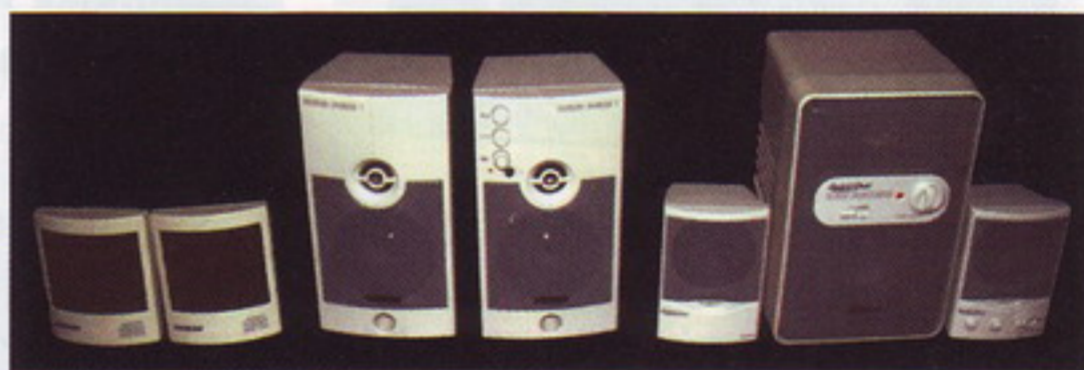
CD-ROM enota je dandanes nuja. In ker tudi pri steklenih ploščah odločitev ni enostavna in zmešnjava precejšnja, pogledimo, kaj moramo pred nakupom vedeti. Prvič - CD z dvojno hitrostjo (double speed) je dovolj za izobraževanje in premalo za igrice. Trojna hitrost je out, torej ostane le štirojna (quadro speed). Enot z več prestavami ne kupovati, ker so predrage in lahko denar koristno porabimo drugje. Drugič, vmesnik, s katerim enoto priključimo v računalnik naj bo OBVEZNO EIDE (ali ATAPI, kot ga ponekod imenujejo). Težava je seveda v tem, da starejši krmilniki diskov (in matične plošče, za EIDE potrebujemo tudi drugačen BIOS) tega standarda ne podpirajo. CD-ROMa z lastno kartico (proprietary interface) ne kupujte (razen če je "zastonj"), saj vsak krmilnik zasede svoj IRQ/DMA/IO prostor v računalniku in vam bo inštalacija

povzročala težave (da sploh ne omenjam, da boste morali s pojavom Windows 95 za vsako tako kartico ročno vnesti podatke v register sistemskih resursov. Tretjič najbolj uporabni so CD-ROMi brez posebne škatlice (caddy-ja) v katero moramo pred uporabo vložiti CD. Ker CD-je navadno pogosto menjavamo, so najbolj uporabni taki, kjer pritisnemo na gumb, predalček se pripelje ven, vložimo CD in pritisnemo na gumb, da se predalček zapre. Četrtoč, zraven CD-ROMa kupite mehko krpico (npr. MikroStar, ki jo uporabljajo optiki, cena cca. 400 SIT), saj so diski kmalu polni prstnih odtisov. Za njih pa je znano, da prinašajo težave (še posebno v kriminalistiki) saj so zvok, slika in podatki iz zašpehanih CD-jev neuporabni.

Če se vam začne dogajati, da sta slika ali zvok nesinhronizirana ali da se igrice nalaga v neskončnost, preverite čistočo srebrne ploščice.

Zvočniki

Zvočniki so najbolj zanemarjen, a eden pomembnejših delov multimedijskega sistema. Z navadno priloženimi pasivnimi (=brez ojačevalca) zvočniki za 5 dolarjev lahko plašite le sosedovo mačko. Še tako dobra zvočna kartica ne bo prav nič pomagala, če nima česa poganjati. Zato je nakup dobrih



Tri skupine zvočnikov: brez ojačevalca (levo), srednji razred zvočnikov z ojačevalcem in spodoben sistem zvočnikov z ojačevalcem in subwooferjem.

zvočnikov odločujočega pomena za potapljanja v virtualni svet. Obvezno je treba kupiti aktivne zvočnike (=z ojačevalcem). Najdemo jih od 3000 SIT (2x4W) do 60.000 SIT (Altec Lansing, Bose). Priporočam, da ne

Tabela 4

Komponenta	Cena	Komponenta	Cena
MB 486-80 + CPU + hladilnik	33.500	MB Pentium 75 + CPU + hladilnik	79.700
VGA S3-805	12.000	Stealth 64 1 MB PCI	21.000
540 MB disk	24.900	540 MB disk	24.900
8 MB RAM	40.200	8 MB RAM	40.200
1.44 disketnik	3.700	1.44 disketnik	3.700
VLB EIDE krmilnik	3.800	krmilnik vgrajen na MB	0
MiniTower ohišje	5.400	MiniTower ohišje	5.400
Tipkovnica + miš	3.600	Tipkovnica + miš	3.600
SoundMaker 16	9.500	SoundMaker 16	9.500
CD Sony 2-speed	17.000	CD Mitsumi 4-speed	25.000
Zvočniki 2x15 W	6.800	Zvočniki 2x4 W + subwoofer	9.600
Digitalna igralna palica	2.000	Analogna igralna palica	2.900
Skupaj	162.400		225.500
(ali v DEM)	2.010		2.800
Winstonov (cca)	60		120
Winstonov za 1000 SIT	0,369		0,532

zapravite manj kot 8000 SIT za pametne zvočnike. Dobra kombinacija je tudi sistem sestavljen iz dveh slabših visokotonskih zvočnikov, ki jih pripnemo na monitor in posebnega subwooferja (basovca), ki ga postavimo pod mizo.

Palica veselja

O veselih palčkah povprečen Megazinc verjetno ve več kot jaz. Za tiste, ki še vedno niste vzeli nedolžnosti nekaj gumbom in potenciometrom naj omenim le, da

Boštjan Troha

Nekaj blazno pomembnih besed o sestavljanju PC-ja

Mogoče so nasveti v tem članku res objavljeni prepozno, so pa od srca. Kot povsod drugje, sta tudi pri sestavljanju računalnika dva načina: pravilni in napačni. Razlikujeta se po tem, da računalnik sestavljen po napačnem načinu nikoli ne bo deloval, računalnik sestavljen po pravilnem načinu pa utegne celo delati. Vsi vmesni načini so napačni načini. Kateri je napačni in kateri pravilni, pa si preberite v tem članku.

Deset korakov

1. Naredite rezervno kopijo vsebine trdega diska.

Vsakič, ko zamenjate del računalnika ali pa v njegovo drobovje stlačite novega, tvegate, da bo računalnik slabe volje. Lahko se zgodi (čeprav je malo verjetno), da vam računalnik zanalašč zbrise cel disk. Poskrbite torej za rezervno kopijo vsebine trdega diska, da ne bo joka in stoka ob izgubljenih podatkih. Ker seveda redno (vsak dan) delate rezervne kopije, to niti ni tako trd oreh.

Če pa po kakšnem neverjetnem naključju ne bekapirate vsak dan in vam presnemavanje na diskete ne diši, si omislite tračno enoto ali pa izmenljiv trdi disk (npr. SyQuest, kakršnega smo testirali v 1. letošnji številki Megazina na strani 41). Najceneje pa je seveda poznati kakšnega prijatelja s to opremo in ga vsako leto po enkrat peljati na pico. Bekapirajte seveda samo pomembne podatke in drago programsko opremo. Igre, ki ste jih nazadnje igrali leta 1991 pa lahko že kar zbrišete. Takoj.

2. Preberite navodila, ki ste jih dobili ob novem delu računalnika.

Večina se nas zvesto drži Murphyjevega zakona "ko vse odpove, preberi navodila". Pri dragi računalniški opremi, za katero ste varčevali eno leto in punco pitali s hamburgerji in lepljivimi sokovi iz avtomata, pa se splača najprej prebrati navodila. Ali pa vsaj poglavje z naslovom "Prosimo, preberite vsaj to poglavje". Ko ste se pregrizli skozi tiste štiri strani navodil, preiščite škaflo in po vsej verjetnosti boste našli kakšno diske-

za arkadne igrice (npr. DOOM) uporabljajte digitalne igralne palice, ki dajejo hiter odziv in so bolj robustne, za simulacije pa analogne, ki prepoznajo tudi vmesne položaje. O najboljših igralnih palicah pa ima tako vsak svoje mnenje. Palice najdemo v cenovnem razponu od 3 do 30 tisočakov.

Namesto konca

Poglejmo, kaj je potrebno plačati za minimalno in kaj za optimalno konfiguracijo. Ker se cene neprestan-

Kako varno sestaviti multimedijški računalnik

Nekaj nasvetov za sestavljanje

to. Zarinite jo v disketnik in pogledajte, če so tam kakšne datoteke `readme.txt`, `read.me`, `readme.com` ali kaj podobnega. Izdelovalci namreč pogosteje kot priročnike spreminjajo hardver, ki ga prodajajo. Spremembe nato zapišejo na disketo, ker varčujejo s papirjem. OK, če ste našli datoteko `readme.com`, v DOSu vtipkajte

```
A:\> readme
```

Če je na disketi `readme.txt` pa vtipkajte

```
A:\> type readme.txt ; more
```

Tisto čudo : se pokaže, ko tiščite tipko `alt`, vtipkate `166` in nato spustite `alt`. Opcija `more` pa dopove računalniku, naj po vsaki strani ustavi izpis na zaslon. Ni vsak `lt.cmdr.Data`. Ko stran preberete, pritisnite preslednico (ja, to je `space`, `spejs`), še prej pa si seveda zanimive stvari zapišite. Sestavljanje računalnika je namreč stresno opravilo, zato ne računajte, da si boste kaj zapomnili.

3. Zaprite vse programe, izklopite računalnik, izpulite žico iz stene.

Nikoli ne izklaplajte računalnika, ko na njem teče kakšen program! To je podobno, kot, če bi potegnili otroka z vrtiljaka, ko se ta še vrti. Ali pa vsaj nekaj temu podobnega. To še posebej velja za aplikacije, ki tečejo pod Okni in za Okna sama. Ta namreč uporabljajočasne datoteke, ki jih pri izhodu v DOS pobrišejo. Če pa računalnik kar izklopite, pa bo teh začasnih datotek na disku vedno več. Ko zagledate sipatični `C:\>`, lahko zadevo mirno izključite.

4. Pospravite mizo, kjer bo operacija potekala.

Prazne ali do polovice polne konzerve tunine, sokove, divjad in hišne ljubimce, blankete bančnih čekov in pripadajoče izkaznice ter ostalo navlako zmečite v koš. Kirurška miza mora biti čista. Nikar se med delom ne nacejajte in ne zalivajte rastlin. V tem času se gotovo ne bodo posušile.

5. Pripravite si potrebno orodje.

Ker je med delom vsaka stotinka sekunde dragocena, si pripravite vse potrebno orodje že prej. Torej: križni in ploščati izvijač, drobne kleščice in celó pinceto.

potaplajo, je tale tabela bolj začasnega značaja. Pa veselo igranje in učenje!

Zgornja tabela naj služi le za primerjavo sistemov. Cene nam je priskrbelo podjetje Gekko. Poleg povečanja Winstonov je pri Pentiumu tudi hitrejši CD-ROM in boljši zvočniki ter igralna palica. Sistema sta brez monitorjev in programske opreme. Ne kopirajte programske opreme (DOS, Windows in ostalo), ker to lahko sprazni denarnico in odvzame svobodo (glej Kazenski zakonik, aprilске spremembe).

6. Odstranite ohišje računalnika.

Odvijte vse vijake, ki se držijo ohišja. Če imate ležeče ohišje, jih najdete ob straneh, v nekaterih primerih pa tudi ob strani. Pri stolpu pa so vijaki samo zadaj. Nekateri računalniki imajo ohišja pritrjena brez vijakov, zato si od daleč oglejte računalnikov priročnik.

7. Izpulite stari del in ga nadomestite z novim.

Lepo je, če si pri izpuljanju kablovja zapisujete položaje žic. Res je, da večina kablov paše le v en vtič, pa vendarle. Odvijte vijake, ki drže kartice ali ostale komponente in jih skrbno spravite. Zapišite si, kam kakšen vijak paše, ker so namreč različne velikosti. Predolg vijak za pritrditev disketnika, na primer, lahko povzroči poškodbe.

8. Priključite računalnik v steno in frcnite v stikalo za vklop.

Kaj? Vklpiti računalnik, ko je odprt? Mhm. Pazite le, da se ne boste dotaknili drobovja ali okvirja ohišja. Če kibla ne dela, je s privijanjem in odvijanjem ohišja prihranjenega veliko dela. Ako računalnik dela, preberite korak 9, sicer pa preglejte kable, konektorje, kartice, stikala in pokličite servis.

9. Izklopite računalnik in ga pokrijte.

Prepričajte se, da vam ni na mizi ostal kakšen vijak, ali še huje, kakšna luknja v računalniku brez vijaka. Izgubljen vijak v drobovini računalnika lahko povzroči kratek stik in zver bo poginila, še preden jo boste pokončali sami.

10. Vtaknite ga v steno.

Vse je nameščeno, vsi vijaki so na svojem mestu, v disketniku ni diskete... Čas je za vklop računalnika. Vse dela? OK, pustite ga delati čez noč in, če bo jutri še vedno migal, ste uspeli!

Monitor

Fatal Error: HotDog Burned

Nepremagljivi DOS ima več kot sto sporočil napak, od najnedolžnejše *bad command or file name* do brutalne *invalid media or track 0 bad, disk unusable, format terminated*. Oglejmo si deset najbolj osovražanih sporočil napak in nekaj nasvetov, kako jih odpraviti.

Insert disk with COMMAND.COM in drive A; Press any key to continue

Sporočilo se pojavi, ko računalnik ne najde operacijskega sistema DOS, katerega datoteka COMMAND.COM je najvažnejša. Če je v disketniku kakšen flopi, ga izpulite in pritisnite enter, če pa diskete v disketniku ni, pa vanj vložite sistemsko, ki ste jo dobili ob nakupu računalnika (instalacijske diskete za DOS, ali kaj podobnega).

Invalid media or Track 0 bad; disk unusable; Format terminated

Ogabno sporočilo. Na sled 0 računalnik namreč napiše zelo pomembne podatke o disketi ali disku in o sistemu - podobno, kot se "pomembni" politiki vsedejo na stole v prvo vrsto. Če so stoli polomljeni ali polepljeni s žvečilnimi gumiji, politiki zapustijo prireditve ali pa se začnejo nekontrolirano presedati. Ko jih kličejo na oder, kjer bodo govorili in nam solili pamet, jih ni na dogovorjenih sedežih, zato se organizatorji zmedejo in prireditve zastane. Podobno se zgodi z diski ali disketami. Sled 0 je pokvarjena in nanjo ni mogoče zapisati podatkov. Če se vam to sporočilo pojavi med formatiranjem diskete, jo vrzite v koš. Ko pa se napaka zablešči med formatiranjem trdega diska, pa se v... kako se že reče...

Access denied

Verjetno ste se odločili brisati ali pisati po disketi, ki je zaščitena pred brisanjem in pisanjem. Ne bo šlo. Ko ste se prepričali, da bi res radi spreminjali vsebino diskete, odstranite zaščito. Pri 3,5-palčnih disketah prestavite droben kos plastike v zgornjem kotu čez luknjo, pri arhaičnih 5,25-palčnih pa odstranite nalepko, ki pokriva izrez na robu diskete.

Če brišete s trdega diska, gre verjetno za datoteko, ki je zaščitena. Zaščito odstranite z ukazom attrib. V DOSovi vrstici vtipkajte:

```
c:\> attrib -rhs ime_datoteke
```

Ime_datoteke je seveda ime datoteke, ki bi jo radi zbrisali. Nato poskusite znova.

To sporočilo se lahko pojavi tudi, če želite prebra-

ti datoteko, ki je odprta v Oknih. Zaprite aplikacijo, kjer je fajl odprt in poskusite še enkrat.

Divide Overflow

Ni druge pomoči, kot resetiranje računalnika. Ena možnost je, da je z računalnikom vse OK in je softver pozabil prvo lekcijo iz matematike: delil je z nič. V tem primeru poskusite znova namestiti programsko opremo. Če ne pomaga, pa se spravite na firmo, kjer ste softver kupili in jim težite toliko časa, dokler vam ne preskrbijo nove kopije programa.

Če pa imate Pentium, je stvar precej bolj zapletena. Pokličite servis.

Drive not ready; Abort, Retry, Ignore, Fail?

V disketniku, ki ste ga naslovili ni diskete, ali pa vratca pri 5,25 palčnem disketniku niso zaprta. Poskrbite za te malenkosti in pritisnite R.

Insufficient memory

Vaša kibla nima dovolj pomnilnika, da bi pognala želeni softver, ali pa je pomnilnik napačno nastavljen. Resetirajte računalnik in vanj vtaknite sistemsko disketo, ki v pogonski datoteki AUTOEXEC.BAT nima nastavljenih odjemalcev pomnilnika. Najelegantnejša rešitev pa je nakup dodatnega pomnilnika.

Track 0 Bad - Disk Unusable

Verjetno se naprezate, da bi sformatirali disketo z visoko gostoto (na flopiju piše HD) v disketniku z enojno ali dvojno gostoto zapisa. Ne bo šlo. Če ste prepričani, da disketnik podpira visoko gostoto, je pokvarjena disketa.

Ko se napaka pojavi pri delu s trdim diskom, je vaš naslednji stavek "Halo, servis?".

Bad command or file name

Verjetno ste naredili tipkarsko napako v DOSovi ukazni vrstici (C:\>). Včasih se zgodi, da na primer

Med več kot 100 napakami, ki jih javi DOS, smo izbrali 10 najlepših.

dir vtipkamo dri. Računalnik seveda ne ve, da ne znate tipkati in javi napako. Če se zadeva pojavi med izvajanjem zagonske datoteke AUTOEXEC.BAT, jo preglejte in poiščite napačno zapisano vrstico.

Bad or missing filename

Napaka se najpogosteje pojavi, če manjka gonilnik, ki je zapisan v datoteki CONFIG.SYS. Preglejte datoteko. Sicer pa do napake pride, če manjka kakršenkoli fajl.

General Failure

Ko je računalnik resnično zmeden in ne ve, kaj se mu je zgodilo, izpljune to napako. Preglejte nastavitve trdega diska, format disket, spoje in priključke na računalniku. Servis.

Insufficient disk space

Disketa ali disk sta napolnjena do vrha in nanju ne morete več zapisovati podatkov. Zbrišite nepotrebne datoteke ali pa si kupite večji disk. Izživljanje z najrazličnejšimi stackerji in diskdoublerji, ki povečajo prostornino trdega diska je lahko usodno. Ni pa nujno...

Internal stack failure, system halted

Resetirajte računalnik in vstavite sistemsko disketo. V datoteko CONFIG.SYS, ki jo prebete s trdega diska, vpišite naslednjo vrstico:

```
STACKS 9,256
```

Datoteko shranite in resetirajte mašino. Če ne pomaga, spremenite 9 v 12. Še vedno isto sporočilo napake? Povečajte 12 v 15. 256-ke pa ne spreminjajte.

Sector not found

Hm. DOS ne najde podatkov o trdem disku. V DOSovi ukazni vrstici vpišite

```
C:\> CHKDSK
```

Če še niste naredili rezervne kopije trdega diska, storite to nemudoma. Vaš ponos je nemara v zadnjih vzdihljajih!

Še nekaj kratkih: nadgrajujte po eno samo stvar hkrati, pazite na statično elektriko, shranjujte stare škatle in priročnike, ne tlačite stvari skupaj na silo, ne zvijajte kartic, ne uporabljajte čistilnih disket, ne hitite, ne odpirajte monitorjev in adapterjev napetosti.

- M Zbirka ...za telebane
- M Binarna deponija
- M Elektrosfera
- M Shocker
- M Šola Worda 6.0 (2)
- M Pisma bralcev
- M Kolumna Mihe Kralja
- M Multimedija za telebane
- M Elektrosfera

DROBIŽ

Aleksander Hropot

Smo telebani ali nismo?

Gotovo ste kdaj želeli kaj izvedeti, pa ste se bali, da boste izpadli teleban

Če prebirate kolumne Mihe Kralja, potem veste, da smo računalnikarji organizirani kot kure. Vsaj kar se tiče hierarhije. Od tistih, ki so na dnu, do članov naše redakcije. In do tistih, ki so pod nami, čutimo prezir in pomilovanje. Ravno ti, predvsem novopečeni lastniki računalnikov, so pomoči potrebni. Mi pa skrivamo pridobljeno znanje kot kača noge (da nas ne bi kdo prehitel). Včasih katerega od znalcov okrog srca zgrabi nekaj hladnega (morda slaba vest), da napiše kakšen priročnik, razumljiv samo njemu in morda še peščici posvečenih. Knjig, ki bi jih razumela raja ni bilo.

Seveda so Američani na področju računalniškega opismenjevanja zavohali grmade zelencev (brali so knjigo "Kako obogateti za telebane") in pričeli izdajati računalniške priročnike, ki jih je razumel vsak Američan. Zadeva se je prijela in naklade so šle v milijone.

Ena najbolj uspešnih zbirk takšnih priročnikov je nastala v založbi multinacionalke IDG (International Data Group). Poimenovali so jo ...for dummies, ali po naše ...za telebane. V angleškem izvirniku šteje zbirka že okrog sto naslovov, med katerimi niso nujno le računalniške teme. Tako vas lahko poučijo tudi o davkih ali vzdrževanju in nakupu ali prodaji avtomobila, izdajajo pa celo "dummiesware" ("telebanski programi"), ki koketirajo tako z osvojenim DOS kot pomagajo pri deskanju po Internetu.

Zbirka ...za telebane

Pri založbi Pasadena so se kot poslovni partner IDG odločili ponuditi vsaj del obsežne zbirke tudi slovenskim bralcem in telebanom. Izdali so priročnika DOS in PC za telebane, ki sta bila viharno sprejeta in sta danes večini tistih, ki imajo računalnik enakovredna Štoparskemu vodniku po galaksiji. Zato so kmalu sledili novi naslovi: Windows - Okna za telebane, ki je tako zaokrožil in zaključil poglavje o računalniku in operacijskem sistemu (vsaj pri nas) in priročniki, namenjeni programskim paketom in aplikacijam, ki grenijo življenje povprečnemu Janezu, na primer Quattro Pro, Word za Okna, Excel, CorelDraw!, v pripravi pa so že novi naslovi, tudi izpod peres slovenskih avtorjev.

In kaj je na priročnikih za telebane tako privlačnega? Predvsem popolnoma demistificirajo računalnik in programe ki jih poganja po drobovju. Ponižajo ga na nivo navadnega stroja. Povedo vam, da ste gospodar vi! In da ni razloga za paniko. Sploh pa vam odkrito povejo, da v njih ni napisano več kot toliko, kolikor je potrebno za normalno delo. Normalno delo? Večina ljudi (tudi nas, ki so nam računalniki vsakdanja pizza) se z grozo spominja bolj ali manj uspešnih instalacij, zoprnih sistemskih sporočil, popolnih crkov sistema, čudnih zavijanj, ki so se širila iz zvočnika, grizljanja disket in (bog ne daj!) dimnih signalov, ko je odpovedala vsaka druga interakcija z uporabnikom. V takih primerih je dober priročnik zlata vreden. In dober priročnik vam bo povedal, da to JE normalno delo. Dober

priročnik vas bo naučil živeti z občasnimi sesutji, vam povedal, kako se neprijetnostim v večini primerov izognete, naučil vas bo celo nekaj ukazov, za katere ste vedeli, da obstajajo, pa jih niste znali uporabiti in ukazov, ki jih sploh niste poznali, pa ste jih že gotovo uporabili. Če kdo potrebuje več, se bo ob priročniku za telebane naučil dovolj, da bo vsaj približno razumel špehe, ki jih dobite poleg programa samega. In takrat ne bo več teleban, še vedno pa bo z nostalgijo pobožal izmučeno rumeno knjigo, ki bo počivala na polici nad računalnikom, vedoč, da je dobro služila svojemu namenu.

US Robotics
modemi

?? Internet ??

Internet

Naučili vas bomo jadрати.

Fractal 061 1250-342, 061 1331-001, 0609 627-865



Monitor



SFE

?>IN*TER*.NET>>

RA



modem in par programov. To je vse. Nobenih raket, nobenega letenja. Nobenega uganjevanja gesel. Uporaba *Internet* ni nič težja, kot uporaba urejevalnika besedil. Ni si dal dopovedati. On, da že ve. Vse se je naučil in o vsem je bral. Da se ne bi krega-la, sem mu vse skupaj pokazal v živo (brez virtualne čelade). In potem sva sedela za mašino, jaz pa sem klikal in mu poskušal pri-kazati zaklade *Internet*a. Z vsakim klikom je bil revež manj zadovoljen:

- Blijak, Miha, tole je bedno. Ful bedno. Jaz sem si *Internet* čisto drugače predstav-ljal. Miha, ti govoriš o *Internet*u, pa sploh nisi faca, ampak bednik.
- Ne, ne, nisem jaz bednik. Jaz sem še ved-no faca (skromnost nikoli ni bila med mojimi vrlinami), zato raje poglej, kdo ti je nasikal tako predstavo o *Internet*u. Kdo ti je rekel, da se *Internet*u reče "informacijska super avtocesta"?
- V časopisu sem prebral.
- In kdo ti je rekel, da je *Internet* super kul zadevca, ki je prejšnji teden očitno še ni bilo?
- Mislim, da je bilo na televiziji.
- In kdo ti je natvezil, da je *Internet* ne-varna in strašljiva stvar; skozi katero lahko hekerji zgrizejo tvojo miško in pobruhajo tvoj trdi disk?
- V enem filmu je bilo! Sami butasti mediji! Oh, kako jih sovražim! Prekleti časopisi, prekleta televizija! Očitno res ne vem, kaj *Internet* sploh je. Miha, a bi me ti naučil...
- No, pa smo tam. Le malo ljudi zares ve, kaj bi sploh počeli z *Internet*om. Ta ima namreč eno dobro in eno slabo lastnost:

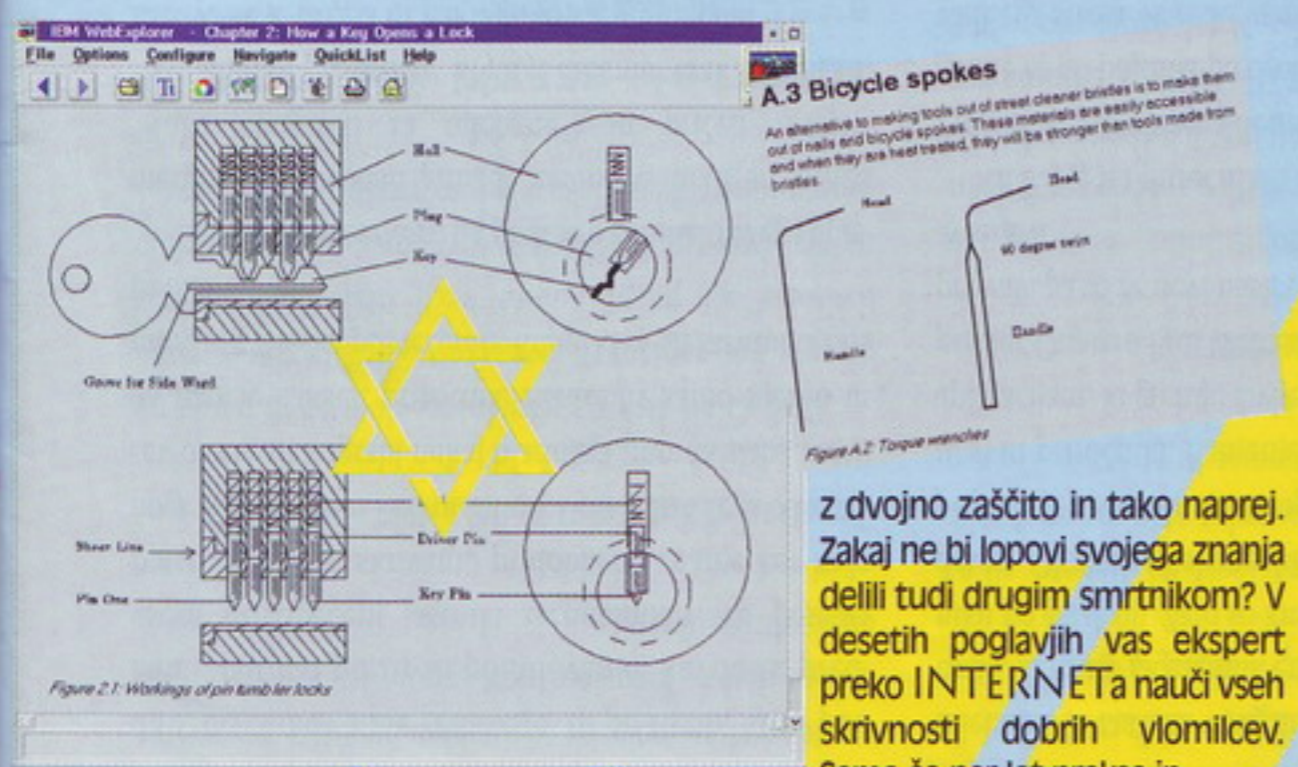
Dobra lastnost:
Na Internetu je o-ho-gromno informacij

Slaba lastnost:
Na Internetu je o-ho-gromno informacij

Ja kaj bomo pa zdaj? Kaj bi - malo bomo sur-fali, malo bomo IRC-jali in na sploh se bomo za(je)lbavali. Za kaj drugega *Internet* prav-zaprav sploh ni uporaben. Have fun!

☆ Ni samo za tatove ☆

INTERNET ni namenjen samo zabavi ali komerciali. Na njem se lahko tudi marsikaj naučite. Recimo vdiranja. Resno mislim, vdiranja v ključavnice: cilindrične, žlebaste, take



z dvojno zaščito in tako naprej. Zakaj ne bi lopovi svojega znanja delili tudi drugim smrtnikom? V desetih poglavjih vas ekspert preko INTERNETA nauči vseh skrivnosti dobrih vlomilcev. Samo še par let prakse in...

<http://www.lysator.liu.se:7500/mit-guide/mit-guide.html>

☆ Da nam ne bo slabo... ☆

O lastni nacionalni hrani nihče nima prav dobrega mnenja. Krvavice? Buueeee... Kislo zelje? Blijak! McDonalds je edina domača prehrana, ki je kaj vredna, kajne? No, za tiste, ki jim že ob samem omenjanju Avsenikov, potice in narodnih noš postane neznosno slabo, so na



Potica

pronounce as: *pot-ee-tah*, stress on *ee*

The secret of a good potica is in appropriate dough, and the secret of the dough is in the flour. Use only high-quality, fine grain wheat flour, very dry traditionally, flour was kept in a warm corner on the top of Slovenian traditional bread oven - to keep it dry and warm for use). Make sure that the flour is warmed up - making good potice requires a bit of suffering, you should prepare it in a very hot kitchen, otherwise the yeast or the dough may "catch cold" and the potice won't rise properly.

inštitutu Jožefa Stefana naredili učno pot po slovenski kuhinji. Od štrukljev do krvavic, od matevža

“וְהַקְרוֹשׁ שֶׁנֶּקְרָא”

(a sploh veste, kaj je to?) do buhteljnov. Skupaj z recepti. Pa dober tek!
<http://www.ijs.si/recipes/>

☆ Slovenski Juhu (Yahoo) ☆

Slovenija je na INTERNETu ful bedno zastopana. Glede na to, kaj najdete na Webu po svetu, je vse, kar v majhni Sloveniji ponujamo na INTERNETu, mušji prdec. Ampak zdaj je vsaj bolj pregleden prdec. Če iščete kaj "slovenskega", potem ne glejte na Yahoo. Poglejte na slovenskega robota, kjer lahko svoje prebliske in umotvore celo sami dodajate. Končno nekaj res uporabnega. In to izpod domačih prstov, pardon, tipk.

“הַבֵּית הַגָּרוֹל”

<http://www.fer.uni-lj.si/ferpages/>

☆ In še malo samohvale ☆

Da ne bi mislili, da se ena takale rubrika, kot je Elektrosfera, ne more pojaviti na INTERNETu! Ha! Da se od sramu v zemljo pogreznem, ali kaj? Jasno, da je na INTERNETu! Jasno! Pha! Vsa nakladanja, ki jih z gnusom prebirate na teh dveh straneh, lahko poiščete tudi s pomočjo Web klienta. Jaz pa bom pridno beležil, kdo si upa in kdo ne. He-he-he... We are electricuted, aren't we?



<http://www.ibm.si/elektrosfera/>

?>/ELE.KT+8RO|SFE.>>.RA>>

#K..IB>>ER+PA?.NK>

- [Webžarnem](#) - Jaz sem Inter-nor. Pa se Webulooid obenem. Bogi jaz.
- [MediaAlert](#) - pa kaj so vsi mediji tako naphnaji ta Internet?
- [CyberPunk](#) - Ste zagledali enega cyberpunkovca, pa ste se posraaji?

^LEK?_CI.>.J*E>>

- [Prva lekcija](#) - Qua je to URL?
- [Druga lekcija](#) - Qua je to SLIP?

?>IN*_TER..NET>>



Miha Kralj

JEW HANGER

ע. פריליך
מומחה
למחלות עור, שערות ומין
וכרעות מניון

Dr. E. FRÖHLICH
SPECIALIST FOR
SKIN, HAIR, VENEREAL DISEASES
SEXUAL TROUBLES

MediaAlert

Internet je tu! Informacijska super mega avtocesta! Vsak z vsakim! Komunikacije, informiranosti! bla bla bla. Pejte vsi skupaj nekam.

Ne samo laiki, tudi večina računalničarjev si Internet predstavlja kot vznesenega elektronskega mesijo, ki pet centimetrov nad tlemi hodi z zvezdami v očeh preko sinajske puščave in združuje računalnike in ljudi...

A se vam sanja, kaj Internet je? A sploh veste, kaj vas sprašujem? Ravno zadnjič sem se pogovarjal z nekim nepomembnim uporabnikom računalnikov in mu mimogrede omenil, da sem in tja brskam po Internetu. Oči so se mu tisti hip tako razprle, kot da mi je iz čela pogledala tajvanska vzmetna kukavica. Prišel se je sliniti in cmokati in nasploh sem dobil občutek, da mu od vsega silnega navdušenja ni prav dobro.

- Ti je dobro?

- Ja, ja, A po Internetu hodiš? Uuuuuu, Miha, ti si pa res taka facial

- Hmija, to že, ampak ne štekam, kaj te pri tem tako navdušuje?

- Saj veš, Internet. Sem videl v filmih, kako to izgleda. Vse je bilo točno prikazano, recimo v Lawnmowerju, pa v War Games, pa v tisi nadaljevanji na satelitih, v Tekwaru...

- Kaj je bilo prikazano? Ne spomnim se, da bi kaj omenjali Internet.

- Pa so, pa so! Vse vem o tem stuffu! Najprej si natakneš virtualno čelado za vstop v navidezno resničnost, pa oblečeš si tisto modro neonsko data-obleko, potem pa vsotopiš v omrežje in letiš skozi labirinte in iz oči ti streljajo laserski žarki...

- Ups, to pa ravno ni Internet, ki ga jaz poznam...

- Je, jel! In potem moraš strejati na računalniške viruse, preden te požrejo, ali pa se zaletavati v zaprta virtualna vrata vojaških računalnikov, dokler se ne odprejo, tam pa potem nate prežijo vojaški stroji...

- Hej, nehaj! To, kar bluziš, ni Internet. To je navadno filmsko sranje! Daj, poglej v mojo omaro: a kje vidiš posebno data-obleko? Kaj pa virtualno sekiro?

- Ja kaj pa tisto, da imaš 20 sekund časa da uganeš password, preden se sprožijo vse atomske rakete in potem rešiš svet in ti je Pentagon neskončno hvaležen?

- Tudi tega ni. Internet je čisto malo več, kot so BBS-i. Navaden računalnik, vaših

Qua je to SLIP?

SLIP je kratica, za katero vam ni treba vedeti, kaj pomeni. No, naj vam bo: SLIP pomeni Serial Line IP. To pa pomeni Serial Line Internet Protocol. Ste zdaj srečni? Bolj pomembno je, kaj SLIP počne. Da vam bo skoraj povsem, a ne docela jasno, si poskusite SLIP predstavljati kot način povezave v Internet prek modema ali serijske zveze. Vem, vem, vse skupaj je kar zamotano za dojemanje (še posebej, če se vam zdijo Windowsi precej bistra pogruntavščina), zato pozabite na vse skupaj, kar sem rekel do zdaj. Šnelkurz za totalne začetnike se pričnjo.

Internet deluje na osnovi paketov. V vsakem paketu je informacija kdo ga komu pošilja ter seveda kaj pošiljamo. Takim paketom (ki so nemarno majhni, običajno med 0,5 K in 4 K) rečemo TCP/IP paketi.

Kadar želimo nekaj početi prek Interneta, je nekje v našem računalniku en marljiv podprogram, ki vsako našo zahtevo razstavi v TCP/IP pakete in jih odpošlje, obenem pa iz prispelih paketov sestavlja bolj ali manj smiselno celoto, ter jo posreduje višjim programom. Ta podprogram je neke vrste poštar.

Glavna finta pa šele pride: zato, ker poteka l-net komunikacija prek paketov, lahko komuniciramo z več kot enim računalnikom na drugi strani Interneta. En paket pošljemo računalniku A, drugega mašini B, potem pridejo trije paketi iz stroja C, pa eden iz B in tako naprej. Bodo že programi, ki jih poganjamo (Web Explorer, Telnet, FTP, Gopher, IRC...) razumeli vsebino paketov. Poštar bo pa vse pridno sestavil v logično celoto.

No, če razumete paketno osnovo Interneta, potem boste razumeli SLIP: to je način, kako TCP/IP pakete natlačiti skozi modemsko (ali kakšno drugo serijsko) povezavo. Na eni strani tlačimo pakete not, na drugi strani jih pa pobiramo. In na isti način v drugo smer. In to hkrati. Jasno, da pri čim večji hitrosti (če modemom sploh lahko rečemo, da so hitri). Got it?

Protokol, torej, boste rekli. SLIP je kao protokol povezave dveh računalnikov v Internetu prek modema. Malo morgan! SLIP sploh ni protokol, saj ne pozna nobene sinhronizacije, nobenega kapsuliziranja ali preverjanja. SLIP je samo butanje TCP/IP paketov v modem. Bum! bum! bum! Samo to. Kdo jih na drugi strani sprejme, kdo jih pošilja, to SLIP-u sploh ni važno. Niti mu ni važno, ali so paketi prišli nepoškodovani. Bum! Bum! Bum! SLIP je bil narejen takrat, ko za protokole še slišali niso. Precej primitivna in brutalna zadeva.

Zato pa imamo PPP - Point to Point Protocol; to je malo bolj moderna povezava v Internetu prek modema. Za razliko od SLIP-a vam pri PPP povezavi ni potrebno vnaprej vedeti cele gore bolj ali manj nerazumljivih parametrov, saj se računalnika prek PPP-ja ob vzpostavitvi zveze vse domenita med seboj. PPP je protokol, kar pomeni, da se zna dinamično prilagajati vsem mogočim parametrom, močnjam in anomalijam na liniji, namesto da bi TCP/IP pakete slepo butal skozi modem. Pa še za kanec hitrejši je kot SLIP. Ja kaj za vraga pa potem govorim o SLIP-u, če je PPP v vseh pogledih bolj kawl in frudi? Je že tako, da je treba za vstop v Internet poiskati nekoga, ki vam tak vstop nudi. In med temi ponudniki vam vsi, čisto vsi, ponujajo povezavo prek SLIP-a. SLIP je bil prvi, SLIP je tradicija, SLIP ima korenine v UNIX-u. PPP protokol ponuja sicer vedno več l-net ponudnikov, a se vsak pravi računalničar zmradne nad tem. PPP je za aparatere, SLIP rulz.

Da zaključimo lekcijo: SLIP in PPP sta načina povezovanja v Internet prek modema (in tako je povezana večina navadnih smrtnikov). Ko se odločate za nakup povezave v Internet, preverite, da tako vi kot vaš ponudnik govorita o enakem načinu (da ne rečem protokolu). In če se le da, se dogovorite za protokol PPP.

Slediti bi morala lista Internet-ponudnikov v Sloveniji. Pa je ni. Ker bi bila to ena ušiva reklama. Benti, kdor bo hotel, si bo že kupil oglas, a ne?

“אַבִּינוּ רָעֵנוּ זְדַנְנוּ”

Preštej me nežno (אבִּינוּ רָעֵנוּ זְדַנְנוּ)

Ste se kdaj spraševali tako nesmiselna vprašanja, kot so: kdo smo, zakaj smo, kam gremo, koliko nas je... Vsaj na zadnje vprašanje lahko dobite vsak hip kar najbolj svež odgovor (kot žemljice). To je torej poseben števec, ki vam vsakič, ko ga povprašate, prikaže trenutno število prebivalcev na zemeljski obli. Pa jih (nas) preštejte sami, če števcu ne verjamate! <http://sunsite.unc.edu/lunarbin/worldpop/>

As of 9-Jun-95 (14:59:34 GMT), world population is **005741111021**

Združeni kartografi Interneta

Ste mislili, da na INTERNETu ni zemljevidov? Bolj se ne bi mogli uštetiti. Pri Xeroxu so naredili svoj WWW kotiček, na katerem so najprej hoteli predstavljati fotokopirne stroje, pa so v pomanjkanju časa naredili samo robota, ki vam s solidno natančnostjo prikaže poljubno državo na svetu (v poljubnem merilu). Samo klikati je treba. Mimogrede, pri Xeroxu še niso slišali za Slovenijo, zato ta kotiček ni priporočljiv za nacionaliste. <http://pubweb.parc.xerox.com/map/>



Pa če eni niso kreteni...





George Goble je običajno čisto prijazen inženir, razen kadar se ima priložnost igrati z ognjem. Na njegovi domači strani boste "odkrili", kako lahko na hitro razžarite skledo oglja ob majhni pomoči dvajsetih litrov tekočega kisika (ouch! peče!). Da bo bolj nazorno, lahko tudi slišite prasketanje kisikovih ognjenih krogel... Ne počnite tega doma! Ne počnite tega niti kje drugje! Sploh ne pomislite, da bi lahko slučajno kdaj to kje počeli! George Goble (kot lahko preberete na tem l-net kotičku) počne še cel kup drugih obskurnih in nevarnih stvari. Še dobro, da je še vedno živ... <http://ghg.ecn.purdue.edu/>



Še boljši od pentiuma

Ja, priznam, površen sem bil! Vse priznam, samo ne mi več dihat v telefon, kot bi bili potrebni sprejčka za astmo (nimam nobenega!) pa tudi grozilna pisma lahko nehate pošiljat. (No ja, tista od perverzih oboževalk lahko ostanejo.) Vdam se in nemudoma popravljam napako: vseh Wordovih ukazov po natančnejšem štetju je petsto šetinošedeset... petsto šetst... huh?! 586? A se tudi vam zdi, da tule nekaj zadarja po Penti... ah, upam da je to le naključje... srčno upam, da sem se samo zmotil pri štetju... Kaj pa, če res pride do napake pri deljenju mojega besedila in names-to "me- teorit" dobim "meteo- RIT"?! "Kaj si rekel Jože, metek u rit? - REŠITE ME!!!" ...Eh, seveda, kako, da se tega nisem že takoj spomnil, kakšna sreča! Word je boljši od Pentiuma, saj deliti sploh ne zna!

Z občutnim olajšanjem (in celo zadnjico) se rajši lotimo tipkanja! Če nova datoteka še ni odprta, pritisni gumb za odpiranje novih datotek (skrajno levo ) . Obstoječo datoteko pa lahko odpreš s sosednjim gumbom  - jo najprej poiščeš med goščavo imenikov na tvojem trdem disku in dvakrat poklikaš ali pa označiš in pritisneš "OK". Še preden se lotiš iskanja po imenikih, pogledaj na dno menija "File". Če bo tam nekje napisano ime iskane datoteke, to

pomeni, da je bila pred kratkim odprta. Imaš srečo, saj jo lahko ponovno odpreš preprosto s klikom na njeno ime.

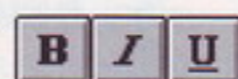
Obleka naredi č... ...črke!

V tem trenutku bi se že lahko povaljal na tipkovnico in bruhal nanjo vse svoje nore ideje, vendar si rajši vzemi še trenutek ali dva za nekaj pomembnih podrobnosti, ki bistveno vplivajo na izgled ustvarjenega besedila. Čeprav pravijo, da obleka še ne naredi človeka, z besedili največkrat ni tako. Zunanji izgled besedila še pred branjem naredi prvi - često odločilni - vtis na bralca. Zato ne bodi len in z gumbki ter izbirami na oblikovalski vrstici določi:

- zeleno pisavo in velikost črk



- stil pisave - Izbiraš med odebeljeno pisavo (**B** - tipka "B"), ki je debela kot kranjska klobasa, podčrtano (U - tipka "U") ali pa nagnjeno kot *Coca Cola* (*I* - tipka "I"). Idealno za ljubezenska pisma -



rahločutno nagnjene črke dobesedno zažgo vsako žmohotno bejbo.

- in način poravnavanja teksta. Poravnaš ga lahko ob levi



ali desni rob, ga sredinsko centriráš in tako vsako originalno blondinko nategneš, da si ji spesnil ljubezenski sonet, ali pa ga poravnaš ob levem in desnem robu hkrati.

"Hit the board and don't let the board hit You!"

Ko si črke do vratu oblekel in jih tako omazilil da se vse cedi, se lahko spraviš k torturi tipk. Tu se ne bomo spuščali v razne mnogoprstne tehnike, mogoče le skromen nasvet, da se tipkanja s petimi prsti res splača naučiti. Mnogo hitreje je in ko se privadiš, delaš precej manj napak pa čeprav sploh ne gledaš v tipke. Takole: "Tak nljasdčin tikpajna ej pa res odber!" Jajks, spet so se mi prsti zavozljali. :(Med tipkanjem ni potrebno pritiskati tipke "enter", da bi prišel v novo vrstico. Word to počne namesto tebe. Kajti pritisk tipke "enter" ne pomeni samo prehoda v novo vrstico ampak tudi nov odstavek. Če še vedno želiš na silo v novo vrstico ne da bi pretrgal odstavek, pritisni "shift+enter". Omenjene lastnosti tipke "enter" so najbolj opazne pri poravnavanju teksta ob levi in desni rob hkrati.

Miha se opraviči za napake in sešteje Pentiuma!

Novi make-up

Upam, da si pravi čas dojel, da preoblačilnica črk ne deluje samo pred tipkanjem in, da lahko črke "lišpaš" kadar se ti zljubi. Seveda bodo novi make-up nosile samo črke, ki si jih natipkal po spremembah. Tudi, če zgornje skrivnosti nisi dojel pravočasno in si celotno besedilo natipkal v eni sami barvi, ne bo panike. Še preseneto veliko možnosti je, da stvari popraviš, samo malo okrog sebe pogledaj! Poišči tisto podgano za premikanje kurzorja po ekranu. Če je na svoji založeni mizi ne najdeš, zgrabi kable, ki se vijejo iz računalnika in vleci, dokler se med drugimi zadevami na obzorje ne priklati tudi ta nesojeni glodalec. Junaško ga zgrabi in zapelji kurzor k črkam (besedam), ki bi jih želel polepšati ter jih označi. Črke lahko označiš na več načinov:

- kurzor nastaviš na začetek izbrane skupine črk (besed, stavkov...), pritisneš levi mišji gumb, ga vztrajno držiš in vlečeš vse do zadnje črke, ki jo še želiš označiti. Spustiš mišji gumb. - Tako kot bi označeval besedilo na papirju s tistimi fluorescentnimi flumastri.

Kurzor nastaviš na začetek izbrane skupine črk (besed, stavkov...), pritisneš levi mišji gumb, ga vztrajno držiš in vlečeš vse do zadnje črke, ki jo še želiš označiti. Spustiš mišji gumb. - Tako kot bi označeval besedilo na papirju s tistimi fluorescentnimi flumastri.



- če dvakrat hitro klikneš na besedo, se cela samodejno označi.



se cela samodejno označi, to besedilo ali pa trikrat na k

- če dvakrat hitro klikneš na označeno besedilo ali pa trikrat na katero koli besedo, se označi kar cel odstavek.

- če želiš označenemu besedilu dodati še nove črke, drži tipko "shift" in klikni na zadnjo črko, ki jo še želiš označiti. Označil se bo ves tekst med prej označenim besedilom in mestom klika.

- celotno besedilo označiš s "Ctrl+A". Označeno besedilo se bo temno obarvalo. Vse spremembe, "lišparije", preoblačenja, make-upi... so zdaj namenjeni izključno označenemu tekstu. Da se znebiš te oznake, črnega znamenja, prekletstva... nad črkami, klikni kamor koli na neoznačeno besedilo - naprimer kar na konec. Tu lahko nadaljuješ s pisanjem v starih navadnih tavitvah.

Ko je besedilo napisano, ga shraniš z disketasto tipko  in natisneš s tipko s tiskalnikom . Ob prvem shranjevanju si moraš izmisliti še ime ("File Name:") in imenik ("Directories:") datoteke.

P.S. Še skromen, a sila uporaben nasvetek za konec: Razišči pomen gumbkov "undo" in "redo"   ter pritisni na tipki "Alt+Backspace". (Prvi in slednji izničita učineka zadnjega ukaza, spremembe, tipkanja itd., "redo" pa zopet ponovi pravkar izničeni ukaz. - Odrešitev za kronične zmotljivce.)

Laserska kvaliteta črnega in barvnega izpisa

Star SJ-144



Ugodna cena samo
39.900 SIT

- Thermal transfer tehnologija za vse vrste papirja, lepenke, prosojnice in tekstil
- resolucija 360 x 360
- hitrost 382 z/s
- avtomatski podajalec za 30 listov
- Windows okolje

AC-GLOBTEC

Leskoškova 4, Ljubljana,
tel.: 061 443 203, fax: 444-512

ABAKUS
star
MICRONICS

HUGO SUXX

Televizije ne gledam prav pogosto, pa še takrat, ko jo, prihajajo moji najljubši kanali s satelita. Verjetno sem ravno zaradi tega imel tako nepopisno srečo in se s čudovito igrico "Hugotove prigode" na TV Slovenija seznanil šele pred kratkim. In še vedno mi je žal. Česa tako neumnega še nisem videl.

No, pa začnimo!

Igra v svojih najboljših trenutkih (med štetjem rezultata) spominja na slabo reciklirano kodo kakšnega programa za finančne kalkulacije. Programer Hugota je bil očitno sadist, z nepopisno željo, da naredi primitivno, duhamorno in nasploh kretensko igro. Če je že on med programiranjem trpel, zakaj ne bi trpeli tudi vsi, ki se bodo poskušali igrati s tem izrodkom?

Se vam zdi, da pretiravam? 'Benti, a ste sploh videli to kozlarijo? Neko primitivno in slabo animirano bitje drka po drezini (mimogrede, kdaj je kdo videl drezino v živo?), očitno na neki obscurni železniški postaji, kjer na vseh tirih začuda ravno speljuje neverjetno veliko lokomotiv. Da bo kretenizem bolj popoln, so na vseh železniških drogovih obešene vreče z zlatom, ki jih mora Hugo na drkajoči drezini pobirati. Vreče? Z zlatom!?

Sem šel preverit na železniško postajo: na nobenem stebru ni ničesar. Nobenega zlata. In star, zapit železničar se je blazno krohotal že sami ideji, da bi kdo obešal zlato na štange. Ampak pri Hugotu je vse mogoče.

Zvok! To je verjetno prvi (in popolnoma neuspešni) poskus, kako sinhronizirati računalniško igro v slovenščino. Primitivni stavki, ki jih Hugo ponovi **vsakič**, kadar se mu kaj zgodi, so ne samo zateženi ampak tudi kretenski. Hugo (pa kakšna smrdljiva žival je sploh to?) ima očitno samo dva zoba in temu primerna je njegova izgovorjava: otročja, sesljajoča in sladko cedeča. Da v hipu fašete sladkorno!

Da se ne bom spuščal v detajle: igrice Hugo ni vredna niti pol polomljenega joysticka. Kaj tako primitivnega se v revijah sploh ne ocenjuje. Rečeš shit, pa je. Potem pa hitro zažgeš en Mortal Kombat in udariš par fatalityjev. Mortal Kombat rulz! Hugo Suxx!

Saj, to je norrrro!

Zdaj pride šele tisto, zaradi česar so se moje oči odločile, da se raje takoj upokojijo, ušesa pa so zahtevala vsaj teden dopusta: to "čudovito, nenasilno in prijazno" igrice je nekdo podtaknil na televizijo! V studiu se zbere trop idiotov, ki opazujejo, kako umsko zaostali posamezniki kličejo po telefonu in s tonskimi tipkami (biiiii, buuuuuu, biii-iii, buuuuuu) krmilijo gnilega Hugota, ki z užitkom drka drezino. Biiii, buuuuu, biiiiiiiiiiii, špljac! Namesto, da bi vlak Hugota spremenil v 3 milimetre debelo mesno musako, Hugo mirno parkrat poskoči po tračnici in si rit vtakne v kahlo. Kako poučno! Don't try this at home!

In vse skupaj je začinjeno s povezovalci igre, ki (pač zato, da jim ata Trefalt plača honorar) poskušajo hkrati animirati gledalce pred televizorji, idiote v studiu, izrodke za telefoni in še same sebe. Priznate, da je njihovo poslanstvo vnaprej obsojeno na propad? Bedni voščeni nasmehi, komentiranje (ne)uspešnih (biiiii, buuuuu, biii) premikov Hugota, prestopanje z noge na nogo, praskanje po riti in zehanje. Ej, ful zabavno! Tako se nisem zabaval že odkar... Odkar... Pravzaprav ne vem, če sem se sploh kdaj tako zabaval. Ful špon, res!

In mi naj to gledamo! Cela Slovenija naj to gleda! Stare gospe v naslanjačih to itak gledajo! Mamice za štedilniki to tudi gledajo! Mladi, stari, zelo stari, zelo zelo stari... Pardon izrazu, ampak, jebenti! A res mislijo, da ima pol Slovenije IQ manjši od številke noge? Os-

tanek pa je kao bolj neumen od povprečno inteligentnega kaktusa? Ne vi mene v glavo...! Še dobro, da imam možnost gledat Sky One, na njem pa oddajo Beat the Elite. Yeah! To je TV oddaja za igre! Sky One rulz! TV Slovenija suxx!

Mislim, da je tole lahko nevarno!

Ne! To ni res! Prosim! Odprem radio in iz njega mi v ušesa plane melodija: "Hugo, ne boj se več... la la la..." Možgani so se odločili, da zanje in za to čudovito melodijo hkrati v moji glavi ni prostora, zato so se pogreznili nekam globoko v hrbtenjačo.

Band, ki je sposoben narediti komad na temo Hugota Idiota, je 1) premeten (ker je odkril, da je Slovenija res polna bitij z gobastim izrastkom namesto možganov), ali b) tako zelo čez les, da bi si vsak psihiater mel roke ob misli na strošek, kolikor bo stala terapija "normalizacije" banda. Bolno. In žalostno, če prav pomislim. Zelo žalostno.

Ne, ni še konec. Ne smem pozabit na razglednice s Hugotom, pa značke s Hugotom, pa copatke s Hugotom, da ne omenjam zvezkov, kulijev, flomastrov in šilčkov s Hugotom. Ker ste **vi** tako želeli. Oh, sem vam pozabil omeniti majhne, srednje, velike, zelo velike in ogromne plišaste Hugote (in vse ostale člane njegove družinice, ki v igri lepo sedijo v ječi - kamor tudi spadajo), v različnih vedenjskih in razpoloženjskih pozah? Sick. So sick, it makes me sick.

In ko se bo pred mano pojavil prvi, ki bo trdil, da je prek telefona na televiziji špilal Hugota, ga bom najprej povabil na pivo, potem mu bom dal pa eno na gobec. Pivo bo dobil za hrabrost, da se je spustil v tako avanturo, po zobeh pa bo dobil za kazen, ker mu je to prišlo na misel.

HUGO SUXX!

Cedeji za vsakdanjo rabo

Večina ljudi se je sprijaznila z dejstvom, da glasbene kasete pač ne more vtakniti v laserski gramofon, tako kot laserske plošče ne more stlačiti v videorekorder (fizično bi se seveda dalo, toda plošče vseeno ne bi mogli poslušati...). V računalništvu pa so se stvari zasukale ravno v nasprotno smer: večino programov, kot so enciklopedije in igre, so začeli shranjevati na laserskih ploščah zaradi njihove prostornosti. Teh se pa ne da predvajati na domačem glasbenem stolpu. Da bo zmeda še večja: Eric Clapton prav lepo doni iz računalnikovega CD pogona. Če se tu pridružijo še druge oblike zapisa na lasersko ploščo, kot so CD-i, PhotoCD in CD-XA, postane zmeda popolna. Nekako jo bo treba pospraviti.

Splošno prepričanje je, da je v glasbenem stolpu in v računalniku za predvajanje cedejev ista naprava. To ni res. Glasba se predvaja v nekem zaporedju, medtem ko je glaven hobi računalnika, da skače sem ter tja po plošči in išče iglo na dnu oceana. Zato je bilo treba za računalnike razviti pogone, ki hitreje križarijo med datotekami. To pa še ni bilo dovolj. Hitrost, s katero so se vrtele ploščice z glasbo, je bila za računalnike mnogo premajhna. Zato so luč sveta ugledali hitrejši pogoni: z dvojno in trojno hitrostjo, zadnji krik mode pa je štirikratna hitrost glede na glasbene prednike. Če se boste torej odpravili po CD-ROM pogon, ne kupite ničesar, kar ima hitrost vrtenja manjšo od dvakratne, dober nakup pa so tudi najhitrejši pogoni, ki niso več tako dragi. Nikar pa ne kupujte pogonov z enojno hitrostjo. Če vas kdo prepričuje, da je to dovolj velika hitrost, se hoče samo znebiti stare šare. Druga bistvena številka je čas dostopa. Pove, koliko časa povprečno preteče, preden se najde zahtevani

podatek. Čim manjša je ta številka, tem hitrejši je pogon. Tipične številke so okrog 200 ms.

Kje in kako kupiti CD pogon? Možnosti je več, navedene pa so od "trotelziher" do "sam svoj mojster" stopnje:

- Kupite multimedijški komplet, v katerem so poleg pogona še zvočna kartica, zvočniki in vsi kabli. Tako bo oprema zagotovo uigrana po namestitvi v računalnik.

- Če že imate zvočno kartico, poiščite v njenem priročniku seznam pogonov, ki delujejo z vašo kartico. Pazite: ne ustreza vsak pogon!

- Če vaša zvočna kartica ne podpira CD pogonov, morate najti pogon s svojim krmilnikom ali pa takega, ki ustreza vašemu krmilniku za trdi disk.

- Zvočne kartice imajo včasih vdolan SCSI 2 krmilnik. Če poiščete SCSI 2 CD pogon, je sožitje v računalniku zagotovljeno.

Večinoma se prodajajo notranji pogoni. Kupite lahko tudi zunanega, vendar se boste morali pripraviti na višjo ceno (zaradi lepe škatle), poseben krmilnik, nekaj dodatnih kablov (povezava pogona in zvočne kartice, napajanje...), ne boste pa imeli težav s prostorom v ohišju. Da ne bo zmede: obe izvedbi delata enako dobro, le oblikovani sta drugače.

Upam, da vas beseda krmilnik ni pretirano prestrašila. To je le povezava med računalnikom in pogonom, tako kot je ojačevalec povezava med CD gramofonom in zvočniki. Pri starejših pogonih je bila to posebna kartica, ki so jo pozneje izdelovalci zvočnih kartic stlačili kar na svoje proizvode. Zato lahko nekatere CD

Kako kupiti CD-ROM pogon in kaj lahko z njim počnete

pogone priključite kar na zvočne kartice. Ko so se pred kratkim vsi proizvajalci CD pogonov začeli pokoravati skupnemu standardu, je prevladal IDE priključek, ki poveže pogon s krmilnikom trdega diska. Slednja možnost je najenostavnejša. Omenil sem tudi SCSI 2 krmilnik (kratica pomeni *Small Computer System Interface*, vmesnik za male računalnike), ki je sicer najkvalitetnejša mogoča povezava z računalnikom, je pa tudi najdražja po količini zapravljenega denarja in živcev, preden steče, kot bi morala.

Mnogo ljudi zanima, če je mogoče na CD pogonu poslušati tudi glasbene plošče. Odgovor je pritrdilen: na vseh pogonih, prodanih v zadnjih letih, lahko poslušate tudi svoje priljubljene klasike, žagarje ali kaj drugega. Povezava z računalnikom pa omogoča še marsikaj drugega. Tako lahko dele Abbinih skladb celo vključite v svoje dokumente. Če pa ste kupili zunanji pogon, morate napeljati za poslušanje glasbe poseben kabel do zvočne kartice. Ali pa se zadovoljiti s slušalkami. Pri notranjih pogonih morate priključiti dva kabla: enega za krmilnik in drugega za prenos zvoka na zvočno kartico. Za predvajanje zvoka v Oknih uporabite Media Player. Za avdiofile: zvočno kartico lahko povežete z domačim glasbenim stolpom in uživajte v pomanjkanju hreščanja poceni zvočnikov, ki so bili priloženi kartici.

Še beseda o Kodak PhotoCD. To je v tujini uveljavljen format shranjevanja fotografij, ki ste jih posneli na dopustu, na lasersko ploščo. Z negativni odhitite v foto laboratorij in čez nekaj časa dvignete lasersko ploščo z vašimi slikami in negative. Pri nas tega še nihče ne dela.

RAČUNALNIŠKA OPREMA PO MERI

RAČUNALNIŠKA OPREMA PO MERI

RAČUNALNIŠKA OPREMA PO MERI

HITREJE DO INFORMACIJ



USRoboticsov logotip so zaščitene blagovne znamke USRobotics Inc.



Feb. 1995
Monitor
USRobotics
SPORTSTER 14.4K



Feb. 1995
Monitor
USRobotics
SPORTSTER 28.8K V34

USRobotics
USRobotics
USRobotics
USRobotics



DRUŽINA SPORTSTER

14.400 interni	16.660 SIT
14.400 externi	20.300 SIT
28.800 interni	38.220 SIT
28.800 externi	41.615 SIT

DRUŽINA COURIER

28.800 interni	68.600 SIT
28.800 externi	83.230 SIT

Pokličite pooblaščenega distributerja:

061 13 15 305

UNISTAR
računalniška oprema po meri

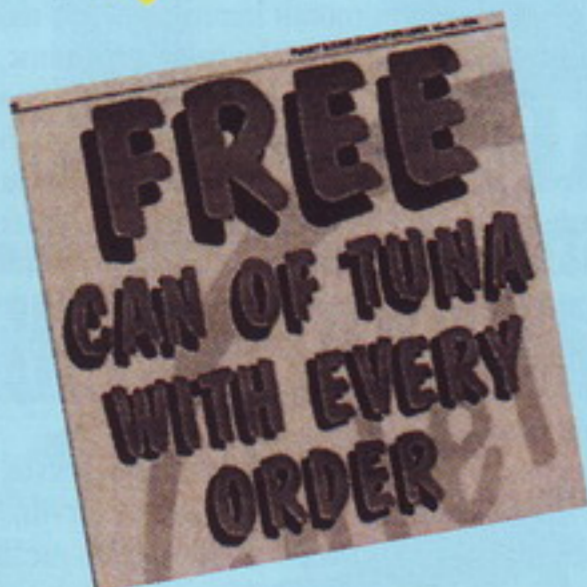
UNISTAR d.o.o., Slomškova 27-29,
61101 Ljubljana
fax: 13-21-165, BBS: 13-22-143

© 1995 UNISTAR d.o.o.

CD > BINARNA DEPONIJA

Tuna ali ne tuna?

American Microsystems podarja konzervo tune ob vsakem nakupu računalnika...



Bife je zares popolna pisarna

V oglasu za Novellov WordPerfect je na sliki tale pisarna, zraven pa piše The Perfect Office. Slika je namreč posneta v bifeju stolpnice Marriott v San Franciscu.

katerih predvajamo digitaliziran video posnetek. Najzmogljivejši trdi diski zmorejo hitrosti prenosa do 5 MBajtov/s, CD-ROM celo samo 300 MB/s (dvojna hitrost). Da bi skozi ozka grla uspeli spraviti tolikšne količine po-

Samo 300 MB/s???
Ko bodo CD-ROMi prenesli 300 megabajtov na sekundo, bo Dnevnik izhajal na 5,25" disketah. Gre seveda za 300 KB/s...

Značilen je slab spomin: še ena Dnevnikova

Možgani avtorja tega besedila pa temeljijo na jogurtu.

žgane povezali s silikonskimi čipi.
»Omenjena povezava bi ustvarila fizično zvezo med človeškimi možgani, katerih spomin temelji na ogljiku, in računalniškimi čipom, za katerega je značilen silikonski spomin«, je zapisal britanski časopis.
Če bi do take povezave res prišlo hi

Digitalni video in osebni računalniki

Ena sama sekunda digitaliziranega videa televizijske kakovosti zasede skoraj 26 MBajtov na sekundo

Tudi za uporabnike osebnih računalnikov in amaterske računalničarje je vse bolj pomembno razumeti svet gibljivih sličic. Ševalnikov, ki omogočajo hardversko pospešitev predvajanja Z novimi teleskopi do novih planetov?

Saj ni res, paje: in še ena Dnevnikova

Ena sekunda je 26 MB na sekundo? Seveda, saj je ena kvadratna sekunda 26 MB, ali $s^2 = 26 MB$. Škoda, da so mature že mimo...

NAGRADE ZA NOVE NAROČNIKE

Nagrade za poletne naročnike pa so kot vedno nezaslišane: 15 križarjenj do Benetk s katamaranom Prince of Venice, 6 knjig iz serije za Telebane, ekstremne igralne palice WingMan Extreme, Wingman in miške Logitech, igre 1830, Dominus, Flight of the Amazon Queen

Nagrajenci iz prejšnje številke, ki se bodo popeljali v Benetke:

Igor Petronijević, Belokriška 40, 66320 Portorož

Žiga Gornik, Valburga 87, 61216 Smlednik

Klemen Čufar, Češnjica 44, 64228 Železniki

In ne pozabite! Celoletna naročnina na elitni Megazin znaša piškavih 2340 tolarjev! Za ta denar dobite 660 strani najnovjših informacij.

Odgovorite na vprašanja nagradnih iger!

• Katero napravo za VR, dostopno običajnemu uporabniku smo pred kratkim testirali v Megazinu (več o nagradni igri na str. 10)?

• Kdo se se skriva za psihičem v igri Psycho Pinball (več o nagradni igri na str. 11)?

• Vpišite tip letala, s katerim bo izžrebanec letel (več o nagradni igri na str. 21)!

Napišite šest računalniških iger!

Vpišite najboljše tri igre za lestvico!

1.
2.
3.

Moj naslov:

Ime in priimek:

Naslov:

Tip računalnika:

Starost:

NAGRADE: FLIGHT UNLIMITED, JAGGED ALLIANCE, BIOFORGE, FOOTBALL GLORY, MAABUS, DOOM 2 PACK!!!

NOVI RAČUNALNIŠKI CENTER

Vošnjakova 5 (ob hotelu Lev) Ljubljana; Tel: 13 29 406

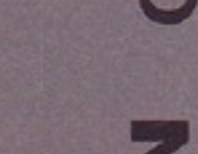
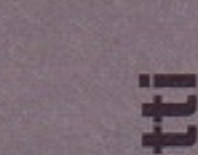
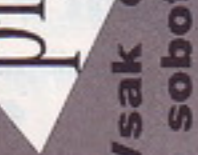
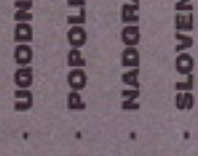
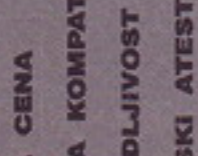
PC računalniki iz serije PLATFORMA PROFESIONAL 486:
 DRUŽINSKI RAČUNALNIK 486dx2-80
 POSLOVNI RAČUNALNIK + 486dx4-100
 ŠOLSKI RAČUNALNIK 486dx4-100
 PRENOSNI RAČUNALNIKI TEXAS INSTRUMENTS TRAVELMATE

profesional
 computers
 Vsak dan od 8 - 19 ure
 sobota od 8 - 13 ure

Canon
 BUBBLEJET

hp
 EPSON Olivetti

PROMOCIJSKE CENE
 za INKJET (BUBBLEJET) TISKALNIKE



And now for something completely different!

Res je, da je življenje na naši majceni ustanovi, Pasadena imenovani, neopisljivo, pa vendar smo se odločili, da vam na kratko predstavimo našo dejavnost.... ah, ne - to ne, pač pa Sanjo ("NEEEEE!" - to je bila Sanja). In potem je Bog naredil Evo in rekel Adamu: "No, izberi si ženo!" Prvi primer socialne demokracije. Nas to niti ne zanima.

Banda Magazinovcev je semkaj prilomastila, ko je bil tu hladilnik že poln. No, potem ni bil več. Popili smo vso lahko Bruhkol, šum na srcu, Fanto in punčko ter seveda mleko za tretji razred. Imamo še druge zelo priljubljene stroje, na primer fotokopirnega, ki tiska tudi na A3 format in dobro zlikane kunce, kjer doseže celo ločljivost 142 pik na svetlobno leto. Tudi kavomat je precej priljubljen, med čiščenjem parketa in sten se pa vsi skrijejo. Nekateri celo sami vase. Potem pa ne najdejo več ven!

Potem ni dolgo nič. Potem so tu g. Direktor. Oni rečejo "živite!" ali "umrite!". Tega zadnjega še niso nikoli rekli. So neke vrste Cezar z vedno dvignjenim palcem. Potem so še ostali. In ostali. In še ostali ostali. In še več jih je. Matr nas je! Okrog sedemnajst ljudi se kuvarja s to... revijo. Si predstavljate, da bi skoraj cel časopis naredila le dva človeka? Npr. Čuri in Muri. To sta dva polha, ki živita pri nas na podstrehi. Sta povsem normalna polha, ki zjutraj po tuširanju preganjata pingvina. Tudi pingvin je povsem normalen - le včasih je mrtev.

Kot že rečeno, so tu tudi ostali. Najprej se posvetimo glavnemu in odgovornemu uredniku. Ta najraje dirka s svojo Lancio Delto HF turbo, ki ima več konjev, kot jih je imela poljska vojska pred drugo svetovno vojno. Sicer pa se je pred kratkim poročil.

Potem je tu še en urednik, iz katerega se upamo malo

bolj ponorčevati. Fant je še mlad in ga zato uporabljamo za vratnico pri pisarniškem nogometu. Razen kadar je v napadu. Takrat neumorno zabija gole in oblečene in se veseli sam s sabo, ker smo ostali v bifeju. Najraje ga imamo, kadar je prehlajen. Zakaj? O tem kdaj tretjič... Je zagret ekonomist. In rekorder.

Na vrsti so pešci. To je skupina ljudi, ki se sprehaja po uredništvu. Vsi sami zase trdijo, da tu delajo, samo zato, da se lahko neumorno igrajo na že tako rahitčnih računalnikih. Drugače bi morali kupiti žeton pri naših ljubih tajnicah. Tě so seveda tako zelo pomembne, da jih niti ne znava pravilno razvrstiti. Njihova skupna imenovalca sta Rambo in dejstvo, da jim vedno odnesemo selotejp in škarje. Ena od njih je bila celo tako huda, da je škarje in selotejp kar sama vzela nazaj. Nesramnost pa taka! Od takrat si pri njej ne smemo sposoditi niti tarče za pikado, niti ji ne smemo formatirati trdega diska. Drugi dve tajnici imata pisarno na čisto drugem koncu in ju ne vidimo prav pogosto. Zato niti ne vemo, če jima graubajder še dela.

Vrnimo se k pešcem. Nekateri pišejo tekste, drugi taiste tekste radirajo in zahtevajo od prvih, da jih napišejo na novo. Spet tretji se ukvarjajo s preživetjem naše revije. Ne, oni ne hodijo po pice, ampak skrbijo za čim popolnejši seznam oglaševalcev na prvi strani. Těh ljudi ne bi omenjala, ker imajo očala ali pa jih nimajo. So pa vseeno pomembni, saj brez njih Magazin ne bi stal 250 tolarjev. Ampak 200!

Člani uredništva so seveda najpomembnejši del revije (A ja? Na kateri strani pa so?), saj prav oni napišejo vse silne kilobajte tekstov, da se dolge ure smejite blesarijam, ki so se jim zapisale, radirate tipkarske napake, ki jih šef spregleda ali mu jih ne upava popraviti in cedite sline ob najnovejših igrah.

ime in priimek	ime na BBS-u	naslov na e-mail (Internet)	telefon	interna
Miha Amon	Miha Amon	miha.amon@pasadena.si	133 51 21	13
Andrej Bohinc	Andrej Bohinc	andrej.bohinc@pasadena.si	133 51 21	14
Aleksander Hropot	Aleksander Hropot	aleksander.hropot@pasadena.si	133 51 21	13
Dalibor Jovanović	Dalibor Jovanovic	dalibor.jovanovic@pasadena.si	133 51 21	13
Rok Kočar	Rok Kocar	rok.kocar@pasadena.si	133 51 21	13
Miha Kralj	Miha Kralj	miha@kirk.ibm.si	176 33 88	
Aleš Petrič	Ales Petric	ales.petric@pasadena.si	133 44 00	14
Primož Škerl	Primož Skerl	primož.skerl@pasadena.si	133 51 21	13
Andrej Troha	Andrej Troha	andrej.troha@pasadena.si	132 04 08	
Boštjan Troha	Bostjan Troha	bostjan.troha@pasadena.si	133 23 23	18

NAROČILNICA

NAGRADE: IZLETI V BENETKE S KATAMARANOM PRINCE OF VENICE!

- Kot pravna oseba (podjetje) bomo letno naročnino poravnali najkasneje 8 dni po prejemu računa in tako izkoristili 10% popust na prodajno ceno
- Kot navadna (fizična) oseba bom letno naročnino poravnal najkasneje 8 dni po prejemu računa (položnice) in tako izkoristil spektakularni 15% popust!

Podjetje (za pravne osebe)

Ime in priimek

Ulica

Kraj in poštna številka

Telefon

Podpis (ali podpis staršev za mlajše od 15 let)

mladinska knjiga



TRGOVINA

Nazorjeva 1, tel.: 061-210 370
MULTIMEDIA CENTER

Vabimo vas v obnovljeno trgovino Mladinske knjige. Naša trgovina je postala prva znanilka multimedijske pomladi. Na novo odprti multimedia center bo zadovoljil tako začetnike kot najzahtevnejše kupce.

Nudimo vam:

..... multimedijske računalnike

..... ATARI -FALCON računalnike za glasbeno nadarjene

..... zvočne kartice, video kartice, MPEG video, znanih proizvajalcev

..... CREATIVE, AdLib[®], GRAVIS Advanced
CREATIVE TECHNOLOGY LTD MultiMedia

..... CD ROM pogone MITSUMI, SONY, NEC

..... multimedijske zvočnike QuickShot[®]

..... igralne palice QuickShot[®], GRAVIS Advanced

..... velika izbira CD ROM-ov (CD ROM s 3500 igrami in dodatki za DOS)

..... za tiste, ki jim je multimedia premalo pa ponujamo celoten program

SEGA, **Nintendo**, JAGUAR

konzole s popolno ponudbo iger za vse sisteme.

..... PHILIPS -CD-I



V reviji SegaPro boste našli vse uspešnice za Mega Drive, Game Gear in Mega-CD ter še kopico tematskih člankov o nastajajočih igrah, napovedi, navodila in nasvete za igranje.

Če želite dodatne informacije za revijo ali pa bi se nanjo naročili, pokličite slovenskega uvoznika Mladinsko Knjigo trgovino na telefon (061) 210 370



Ker znate naše uporabnice vmes že samostojno uporabljati, vam ne povemo, kaj naj počnete s tokratno in komu naj jo pokažete (brez čevlja se še muja ne obuje al kako.....?)

Dragi dobrotnik,



šole je konec in prav gotovo te zanima, kako mi lahko pomagaš prebroditi neskončno, vroče poletje. Preprosto! Za svoj računalnik potrebujem nekaj manjših dodatkov, ki sem ti jih kar odključal. Torej:

- | | | |
|--|---------------------------|--------------------------|
| ● CD-ROM 2 x speed Mitsumi | 17.072 SIT | <input type="checkbox"/> |
| ● CD-ROM 4 x speed Mitsumi | 24.689 SIT | <input type="checkbox"/> |
| ● Soundblaster SB Creative 16 | 15.500 SIT | <input type="checkbox"/> |
| ● Igralna palica Quickshot Super Warrior | 2.910 SIT | <input type="checkbox"/> |
| ● Igralna palica Wingman Extreme | 6.899 SIT | <input type="checkbox"/> |
| ● Zvočniki od 4W do 40W | od 3.270 SIT do 9.876 SIT | <input type="checkbox"/> |
| ● FaxModem interni 14.400 | 15.900 SIT | <input type="checkbox"/> |
| ● FaxModem interni 28.800 | 35.000 SIT | <input type="checkbox"/> |
| ● Škatla za od 10 do 120 disket | | <input type="checkbox"/> |
| ● Nov, večji disk 540 MB | 23.388 SIT | <input type="checkbox"/> |
| ● Nov, še večji disk 850 MB | 32.573 SIT | <input type="checkbox"/> |
| ● Power Plus diskete, ki so po | 115 SIT | <input type="checkbox"/> |
| ● Enega od 60-ih CD-ROM naslovov, ki jih imajo | | <input type="checkbox"/> |
| ● Ostalo _____ | | <input type="checkbox"/> |
| ● Hvala lepa, dragi dobrotnik! | | <input type="checkbox"/> |

Vse te dobrote imajo v Power Plus trgovinah:

PRAVE RAČUNALNIŠKE TRGOVINE

Ljubljana, Dunajska 113, 061 16 85 574

Maribor, Mlinska 22, 062 226 397

Kranj, Huje 23a, 064 331 022

Koper, Ferrarska 10, 066 37 867

POWER PLUS

Vsak računalnik Power Plus ima: preverjeno združljivost z Microsoft programsko opremo; originalno opremo MS Windows in MS DOS, pripravljeno za delo; avtomatizirano opremljanje in testiranje delovanja; interaktivna navodila v slovenščini v Windows okolju; centralni program za upravljanje z računalnikom.

