

MEGAZIN

Letnik 3, številka 4

April 1995, cena 250 tolarjev



Jagged Alliance

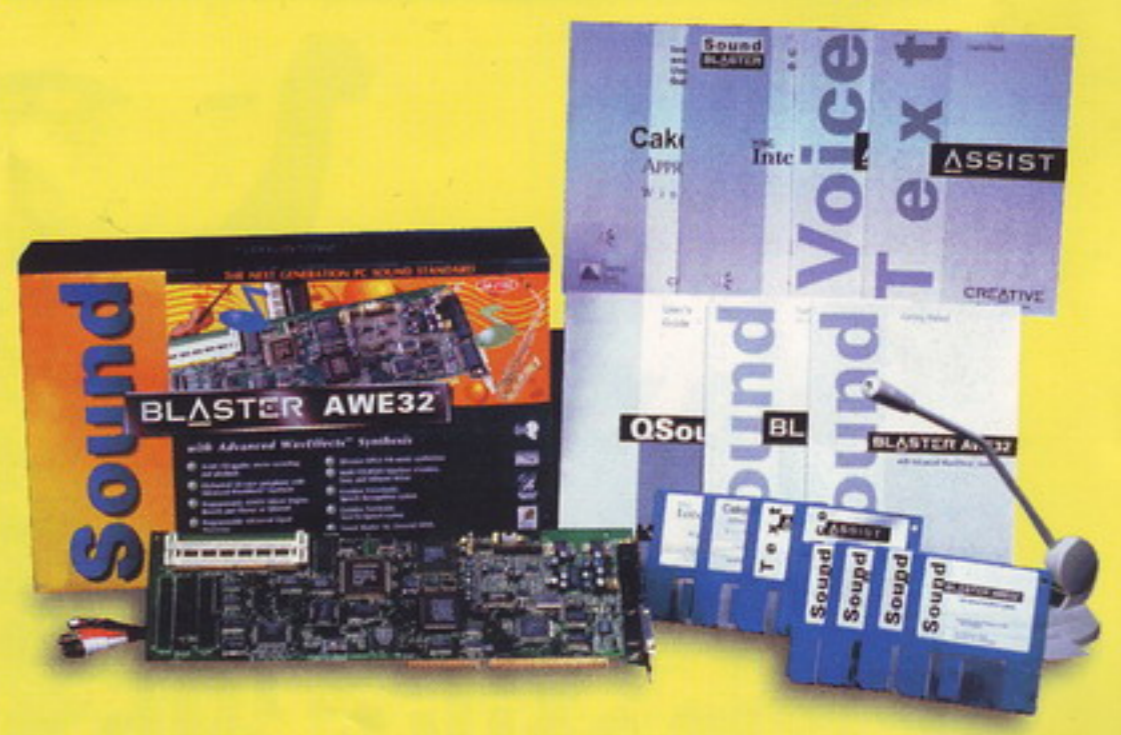
Bioforge
Discworld
Super Karts
First Encounters

3D-Max
Sega 32X
Informatika '95
Megatest: Zvočniki

LONDONSKA
95
ECTS



- ❑ 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
- ❑ 20-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



JEROVŠEK
computers d.o.o.

Tel.: (061) 714 975, faks (061) 714 790, Nova ulica 11, Domžale
Tel.: (061) 185 16 86, računalniška trgovina BTC HALA D, Ljubljana
Tel.: (066) 38 219, nova rač. trgovina OGRLICA, Ferrarska 12, Koper

CREATIVE
CREATIVE LABS

Vabljeni na razstavo računalniških umetnosti

Napori uredništva, da bi izboljšali kakovost revije so, vsaj upamo tako, očitni. Trudimo se, da bi bila revija tehnično in uredniško vedno boljša, naš motto "prva številka mora biti najboljša, ostale pa še boljše", pa je še vedno obešen nad posteljo slehernega Megazinovca. Del revije, ki je že od začetka na zelo visokem estetskem in kakovostnem nivoju, pa je naslovnica. Po raziskavi v prejšnji številki, so naslovke dobile večinoma desetke in devetke, le nekaj ocen je bilo nižjih.

Podobnega mnenja so očitno tudi v Mladinskem kulturnem centru Maribor, od koder so avtorja naslovnice Andreja Troha (ki se med drugim ukvarja tudi z računalniško animacijo, njegovi izdelki - predvsem špice za Studio City - pa so poželi že veliko pohval) povabili na razstavo Predstavitev slovenskih avtorjev računalniških umetnosti. Projekt je zasnovan kot štirinajstdnevna prireditev, ki bo potekala od 18. avgusta do 2. septembra v MKC

Maribor (Orožnova 2). Zbrani avtorji se bodo predstavili z deli s področja računalniške grafike, animacije, glasbe in kibernetičnih umetnosti (kibernetični prostor, robotika, interaktivna umetnost in navidezna resničnost).

Poleg razstavljenih naslovnice pa bomo pripravili tudi predavanje o na temo "računalniške igre, film, video, strip,... popkultura". Vse bralke in bralce seveda vljudno vabimo na Štajersko, kjer bomo tudi Megazinovci.

Na prvi odstavek - predvsem na uredniško izboljšavo - pa se nanaša tudi nova rubrika Shocker, ki jo v tej številki objavljamo prvič (stran 56). Tam boste našli šale na račun računalničarjev in računalnikov, tu in tam pa bo tudi kakšna dobra neračunalniška smešnica.

Ac.Glob.Tec (Allendejeva 5, Lj., 061 1683 032)	49
Altech (061 1682 398)	50
Anni (Finžgarjeva 6, Lj., 061 1253 193)	3
C.S.C. (Rimska c. 35, Brezovica, 061 653 184)	10
Chipy (Podrožniška 3, Lj. 061 213 927)	45
Colby (Stanežiče 3a, Lj. 061 50 113)	18
Digi (Center Slovenijales)	15
Eurocom 2000 (061 1591 084)	9
Fractal (Masarykova 14, 061/1331 001)	55
Gekko (Stegne 25, Lj., 061 1599 650)	14
IBM Slovenija (Trg republike 3, 061 152 154)	60
Infobia (Dunajska 120, Lj., 061 342 829)	43
Jerovšek (Domžale, Lj., 061 714 975)	2
Kfm (Cesta VIII/1, Velenje, 063 856 134)	6
Kompas PRO (Obala 41, Portorož, 066 74 398)	36
Mikropis (Aškerčeva 4/a, Žalec, 063/715 820)	25
MK Trg. (Miklošičeva 40, Lj., 061 311-150)	59
Mrak (Viška 4, Lj., 061 267 748)	22
Pasadena (Celovška 43, Lj. 061 1332 323)	19, 37
Pavlin (061 263 297)	23
PBM (Pražakova 6, Lj., 061 313 191)	47
Pis Bled (Kumerdejeva 18, Bled, 064 78 170)	49
Professional (Stegne 19, Lj., 061 1592 804)	35
Radio Študent	3
Ros (Slovenska 38, 061 216 678)	vloženska
Šumi (Ješetova 14G, 064 311 043)	51
Unicom Group (Friškovec 6, Lj., 061 1324 214)	11
Urška (061 1310 211)	7
Videotop (Loška 13, Mb., 062 222 674)	39

KONDICIJA

15CD4 HEX
1976C kHz

RADIO
STUDENT
LJUBLJANA

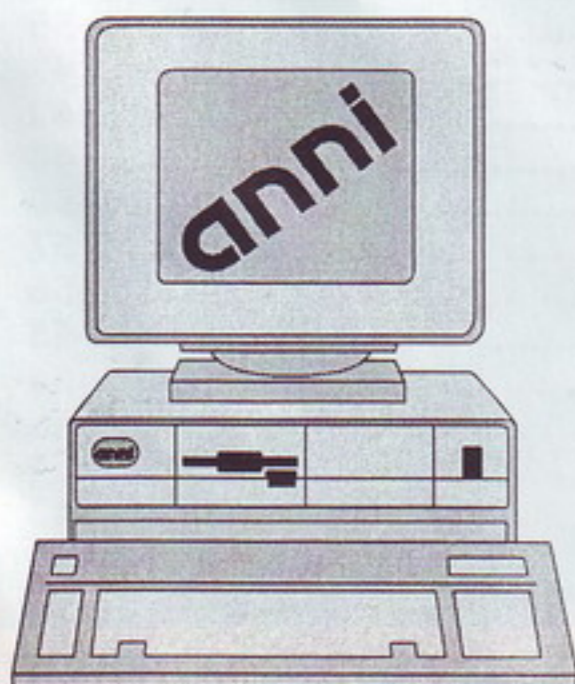
DVOJIŠKEGA

89.3 IN 104.3 MHz

SISTEMA

VSAK
TOREK
TOČNO
OPOLDNE

anni



Posebna ponudba: Mitsumi CD-ROM -double 18.200,-
-triple 25.500,-
-quadro 28.900,-
SB 16CSP 24.900,-
SB 16 Value 14.900,-
SB Value 7.900,-
HP LJ 4L 94.900,-
HP DJ 540 50.900,-

NB 486SX-33 do DX2-66
Prenosnik Bondwell

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

Teža le 2.8 kg,
Dim: 218x297x45 mm

od 227.772,-

486DLC-40

Matična plošča, 128kc,
Spomin 4MB,
Trdi disk 251MB,
Disketna enota 3.5" 1A4MB,
Super IDE kontroler 25-1P-1G,
Grafična kartica VGA 512k,
Monitor VGA color 1024x768 UR,
Ohišje MI,
Tipkovnica Cherry G83,
Miška Genius,
MS-DOS 6.22

le 124.960,-

486DX2-66 / 486DX2-80

Matična plošča, 256kc, VLB
Spomin 4MB,
Trdi disk 400MB,
Disketna enota 3.5" 1A4MB,
EIDE kontroler 25-1P-1G VLB,
Gr. kartica S3 1MB, VLB,
Monitor VGA color 1024x768 UR,
Ohišje MI,
Tipkovnica Cherry G83,
Miška Genius,
MS-DOS 6.22

486DX2-66: le 143.490,-
486DX2-66 le 151.290,-

486DX4-100

Matična plošča, 256kc, VLB
Spomin 4MB,
Trdi disk 540MB,
Disketna enota 3.5" 1A4MB,
EIDE kontroler 25-1P-1G VLB,
Gr. kartica S3 1MB, VLB,
Monitor VGA color 1024x768 UR,
Ohišje MI,
Tipkovnica Cherry G83,
Miška Genius,
MS-DOS 6.22

le 162.735,-

Po ugodnih cenah vam nudimo:

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

Garancija 24 mesecev.
Dobava iz zaloge takoj.
Možnost plačila na 2, 3, 4 ali 6 obrokov.
Cene so v SIT, brez 5% prometnega davka.

Ustanovitelj in založnik

Pasadena d.o.o.

Direktor

Andrej Klemenc

Glavni in odgovorni urednik

Boštjan Troha

Urednik za igre

Andrej Bohinc

Člani uredništva

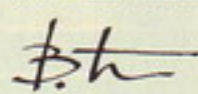
Miha Amon
Karmen Čokl
Aleksander S. Hropot
Dalibor M. Jovanović
Rok Kočar
Aleš Petrič
Primož Škerl
Andrej Troha

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%.

Poštšina za naročnike plačana pri pošti
61102 Ljubljana

ISSN 1318-2048

**STALNE RUBRIKE IN ZANIMIVOSTI**

Cheat Motel	35
ECTS 95	5
Lestvica	38
Nagradna igra	38
Novi projekti: Evolution	11
Primerjalni cenik	29
SOS register	39

I G R A M E S E C A

Jagged Alliance	12
-----------------------	----

Jagged Alliance je prva lastovka v jati novega žanra iger, ki združuje kompleksnost FRP iger skupaj z močnim strateškim elementom, lepo narejenimi kinematičnimi animacijam, živce parajočim scenarijem, ogromnim igralnim območjem in sila preprostimi uporabniškimi vmesnikom. Obilo napete akcije na otoku Metavira se ponuja v delikatni mešanici faznega taktičnega bojevanja in strateškega manevriranja v realnem času. JA je igra, ki se ne ponaša z napuhlo "interaktivnostjo" na štirih ali več CDjih, temveč ponese igralčevo domišljijo in njegove skrite igralne talente do skrajnih meja igralnih užitkov. Skratka, igra z osebnostjo in tedni nepretrganega igranja.

**O P I S I I G E R**

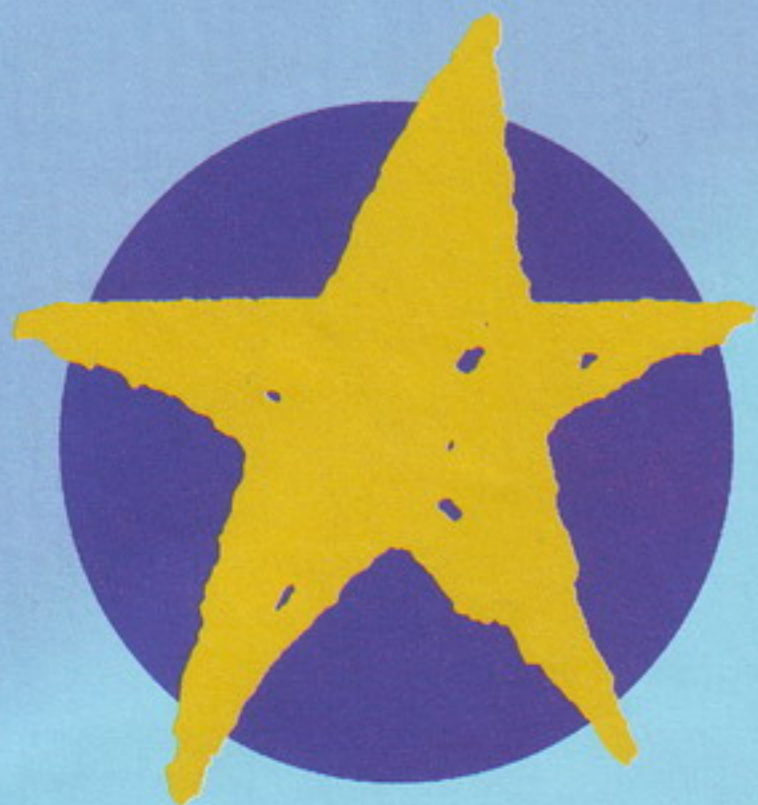
Bioforge	24
Discworld	21
Frontier: First Encounters	33
Front Lines	34
Hardball 4	19
High Seas Trader	15
Micro Machines 2	37
Pinball Mania	16
Pizza Tycoon	20
Pyrotechnica	18
Radical Rex	36
Renegade: Battle for Jacob's Star	27
The Secret of Mana	36
The Vortex - Quantum Gate II	17
X-COM: Terror from the Deep	28

R E Š I T V E

Guilty	26
Woodruff and the Schnibble of Azimuth	22

R E S N I D E L

3D Max	49
Beyond Planet Earth	45
Binarna deponija	57
Cannon BJC 70 Color	53
Extreme Sports	44
Gravis UltraSound ACE in MediaTriX AudioTriX Pro	52
Her Heritage	43
Informatika 95	41
Kolumna Mihe Kralja	55
Megatest: multimedijski zvočniki	47
MS Complete NBA Basketball	42
Novice	40
Packard Bell Multimedia	50
Pisma bralcev	57
Shocker	56
Stereoworld	45
Šola: Kaj je multimedija?	56
Šola: Kako deluje?	58
Šola: Komunikacije z modemom (5. del)	54
The Way Things Work	43
Whales & Dolphins	46



POMLADNI ECTS PRIHODNOST JE TU!

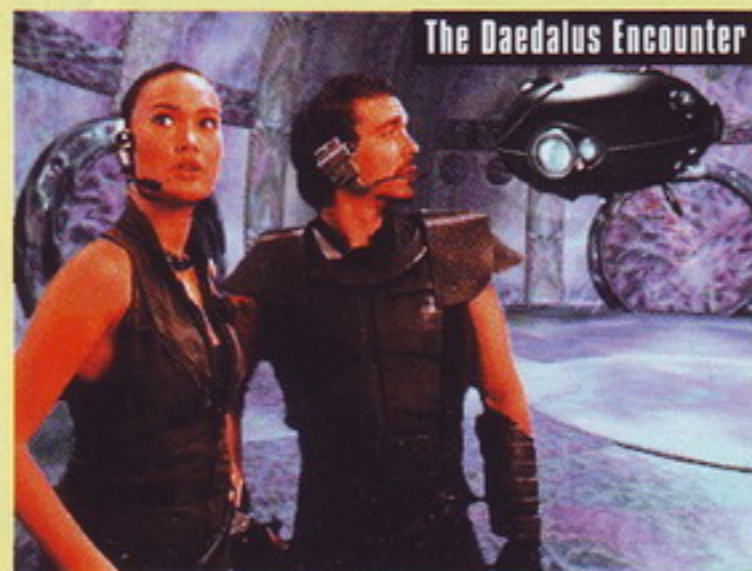
Letalo je iz Ljubljane poletelo pravočasno, niso nas ugrabili, let je bil miren in nadvse prijeten. Čez dve uri in pol smo že božali asfalt na Heathrowu... Združeno Kraljestvo nas je pozdravilo z lepim vremenom (sonček je in ti si skuštrana...). Turistične informacije o Londonu si lahko preberete v kakšni drugi reviji, tule pa je poročilo o sejmu ECTS 95, ki je v bistvu zelo resen sejem. Mladini, mlajši od 18 let je bil prepovedan vstop, saj bi le motili trumo poslovnih, ki so prišli sklepate velike posle. Industrija zabavnega softvera namreč prinaša vse večje dobičke, česar se dobro zavedajo tudi v Londonu, tako ECTS prirejajo dvakrat letno, pomladi in jeseni. Letošnji prvi krog je bil še posebej zanimiv, saj je prevladovalo vsesplošno prepričanje, da industrija zabave že grabi prihodnost za rep in jo prinaša v sedanost. To je bilo še najbolj očitno pri razstavljalcih, ki v razvoj in promocijo vlagajo velike denarje. Tipična predstavnik sta Sony in Virgin. Prvi na področju hardvera s svojo igralno konzolo tretje generacije PlayStation, drugi pa na področju softvera, oziroma razvoja novih tehnologij, ki iz železnine imenovane PC, izvelejo vedno bolj presentljive rezultate. Zveza med Nintendom in Silicon Graphicsom še ni rodila težko pričakovane super konzole Ultra 64, Sega pa na tržišče 32 in 64-bitnih konzol vstopa bolj sramežljivo.

Na ECTS je bilo kaj videti, saj so vse vodilne svetovne založniške hiše s seboj pripeljale najnovejše igre ali pa so nas dražile z novimi projekti, ki so bili vsi šele napol ali tričetrt končani. Novih iger je bilo veliko, nekaj jih je bilo opisanih že v prejšnji številki v poročilu iz CESa, ker pa je Evropa glavno tržišče za PC igre, je marsikateri založnik svoje najbolj skrivne projekte javnosti predstavil ravno na ECTS-u. Tako je, na primer

VIRGIN, ki je imel daleč najbolj utrigan razstavni prostor, pokazal nekaj odlomkov iz dolgo pričakovane grozljivke **The 11th Hour**, ki bo prav kmalu na policah



trgovin. Trylobyte je razvil novo rutino za komprimiranje video posnetkov, ki omogoča da se le ta odvija na celem ekranu v visoki ločljivosti, pri čemer so uspeli obržati veliko hitrost (30 slik na sekundo). **The Daedalus Encounter** uporablja podobno tehnologijo, zgodba



pa se odvija globoko v vesolju. Vživel se bomo v vlogi Ari in Zacka, borcev za svobodo v 22. stoletju. Naloga bo na videz preprosta: potrebno se bo prebiti do neznane vesoljske ladje, ki jo nosi proti ogromni binarni zvezdi. Vmes se bomo poigravali z ugankami in streljanjem, predvidoma že koncem aprila. Tudi **Lands of Lore II** so že v delu, fantastična grafika in mračno

vzdušje bosta naša srca vznemirjala šele oktobra. S **Tiltom** se je Virgin vrgel v boj na področju fliperjev.



kjer že nekaj časa kraljuje 21st Century. Demo me je hitro prepričal v težko borbo, saj bo **Tilt** mogoče igrati v 2D in 3D načinu. **Command and Conquer** bo na vol-



jo šele junija, na ECTS so nam zato kazali le skoraj končano verzijo, ki pa veliko obljublja. Največ časa sem seveda prebil v sobi, kjer so demonstrirali beta verzijo **Flight Unlimited**, katerega opis si boste lahko prebrali v naslednji številki Megazina. Koncem aprila se bomo vsi aviomanijski po nebu prekucovali z jadralnimi letali Grob103, Suhoj 31, Decathlon, Pitts Special in Extra 300s. Seamus Blackley, glavni programer Flight Unlim-

Londonsko razstavišče Olympia je od 26. do 28. marca gostilo največji sejem za računalniške igre na svetu.



Daliborjeva limuzina, ki jo je njegov osebni sofer in maser pustil na napačnem mestu. Do letališča sta nato morala s helikopterjem! (Prevoz do razstavnega prostora US Golda in Core Designa)



Takole, punce, napisala sem tozbo proti tovarni barvi za lase. Če bo šlo vse po načrtu, nam bodo dali še nekaj barve za trepalnice, ki nam pripada! (Vesoljska postaja Virgin)



Sound BLASTER™

CREATIVE LABS

SoundBlaster PRO Value	11.700,00 SIT
SoundBlaster 16 Value	14.450,00 SIT
SoundBlaster 16MCD	18.900,00 SIT
SoundBlaster 16MCD+CSP	23.250,00 SIT
SoundBlaster 32AWE	36.800,00 SIT
Wave Blaster II	22.900,00 SIT

**KOMPLETNI PRODAJNI
PROGRAM, UGODNE CENE**

Discovery CD16 Creative Labs

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

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

45.000,00 SIT

Game Blaster CD16 Creative Labs

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

49.000,00 SIT

CD ROM

MS Cinemania 5.900 SIT

KING'S QUEST VII 8.500 SIT

DRUG WARS 7.900 SIT

WING COMMANDER III 9.980 SIT

**1500 CD NASLOVOV
UGODNE CENE**

RAČUNALNIKI

VELIKA MOČ DOSTOPNA CENA

486DX2 80MHz 137.000 SIT

486DX2 66MHz 134.000 SIT

PENTIUM 90MHz 199.500 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

ited in v prostem času pilot, mi je v prisrčnem pogovoru zaupal, da so se še posebej ukvarjali z rutinami, ki simulirajo obnašanje letal v zraku, tako da so se kar najbolj približali resničnosti. Flight Simulator, crkni od zavidanja!

INTERPLAY ni dosti zaostajal, vsaj kar se novosti tiče. Najprej bo aprila izšel **Dungeon Master 2**, nadaljevanje svetovno znane FRPjke, sledil mu bo še **Virtual Pool**, daleč najboljši simulator biljarda, s prav prisrčno opcijo izračunavanja poti krogel. Ljubitelji arkadnih pustolovščin bodo prav gotovo toplo sprejeli **Kingdom - The Far Reaches**, ki bo poln animiranih sekvenc. Vsi, ki nestrpno pričakujete FRP **Stonekeep** (kdo pa ga ne?), oddahnite si. Zaradi velikih težav bo igra predvidoma končana šele jeseni. Interplay nas tako nateguje že več kot leto in pol. Upam, da bo končni izdelek vreden čakanja. Potem, ko sem si oglel demo, vam lahko zatrdim, da bo Stonekeep ena boljših iger sezone. Za zabavo je Interplay poskrbel tudi z navidezno resničnostjo - na glavo si poveznil čelado in se poganjal po rudniških jaških **Descenta**. Cool!

MICROPROSE, ki je svoje moči združil s Spectrum Holobytom (v resnici so jih slednji kar kupili), je za letošnje poletje pripravil kar zanimive projekte. **Navy Strike**, mešanica simulatorja letenja in strategije bo priletel v začetku maja. **Across the Rhine** očitno še trpi v procesu razhroščevanja, saj bo na CD-ROM ploščah na voljo šele junija, ravno takrat, ko bo Tom Cruise v **Top Gun** simulatorju mornariškega mešanja



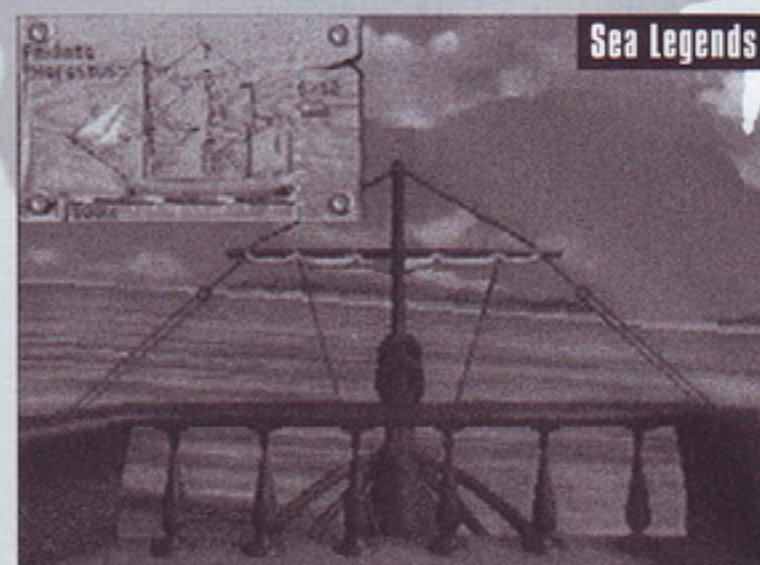
zraka privekal na srebrnih ploščicah. Preiskusil sem beta verzijo in upam, da prava le ne bo tako počasna in nezanimiva.

OCEAN se je v lanskem letu precej obogatil, tudi zaradi naravnost fantastičnega simulatorja T.F.X.. Zapali so mi, da je drugi del že precej napredoval in da bo še lepši in boljši od starejšega brata. **Eurofighter** bo s CD-ROMa poletel šele pozno jeseni, takrat ko se na

"Oh, - hkhm -, lepo pozdravljeni, lepi mladenič!"
"Ah, hihhi, dajte no, laskate mi! Se lahko kar tikava?"
(Soba, kjer so nam kazali Full Throttle)



nakupe podaja Božiček. Za dvig temperature med konzumenti PC in podobne zabave pa bodo letos poskrbeli še T.F.X. konverzija za Amigo 1200, prve tedne aprila pa **A4 Networks**, ki je v osnovni ideji primerljiva z Transport Tycoon, zgodba pa se začne precej bizarno - direktor največje svetovne korporacije izgine nekje nad Srbijo (le kaj pa je počel tam?). Ker ga je potrebno zamenjati, vas člani organizacije A4 preiskujejo s pomočjo simulatorja. V tem trenutku se začnete igrati...na žalost le za angleško tržišče...šmrc! Koncem leta nas bo zadela še ena akcijska avantura: **Sea Legends**,



za cede in diskete. Skupaj z njo bo zmrzoval **Iron Angel**, tako težko pričakovana simulacija letenja z vsemi mogočimi, bolj ali manj futurističnimi plovili. Kot pravi naslov, se v vlogi pilota kot angel z mečem v roki borite za svetovni mir. Drugo ime za UNPROFOR in podobne fore.

ELECTRONIC ARTS: Originov **Crusader: No Remorse** je 3D streljačina, v kateri se bomo morali v



inkarnaciji upornika čez tone prestreljenih sovragov prebiti do magičnih vrat, na katerih piše "Exit". Kdor pa je bolj šahovski tip, pa si vseeno želi malo akcije, bo **Cybermage** prava stvar. Po umetnem svetu se bomo v prvi osebi sprehajali, reševali uganke, pretepali itd...Vsi, ki ste radi igrali Flashback, veselite se, prihaja njegovo nadaljevanje: besna igralnost, nov 3D stroj za grafiko, 6 ogromnih nivojev, množica podiger in pod-

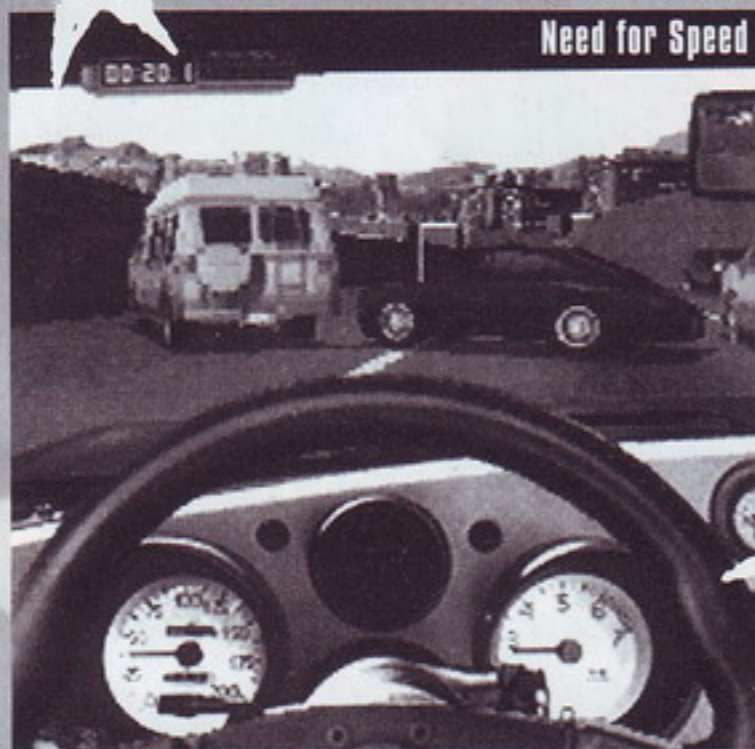
Dalibor Jovanović s spremljevalko,
ki je bila všteta v ceno hotela.





Cybermage

nivojev ter mnogo drugih dobrot nas bodo kmalu zabavali, vendar le na CD ROMu. **Need for Speed**,



Need for Speed

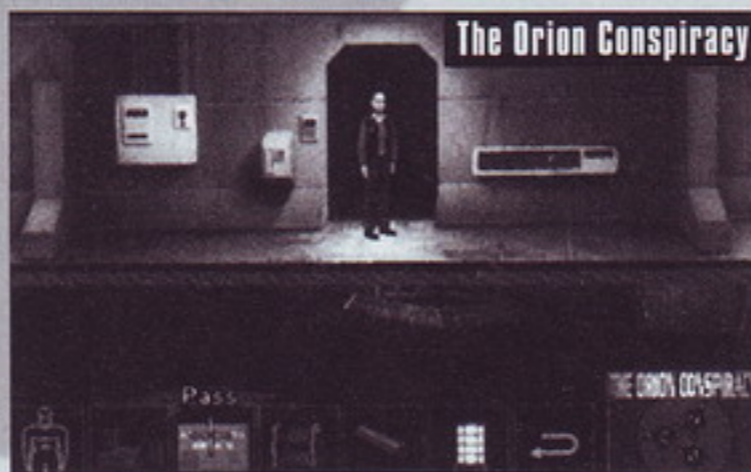
potreba za hitrostjo bo prav gotovo zasvojila vse tiste, ki radi dirkajo z noro hitrimi avtomobili. Kmalu na voljo. Ena boljnih simulacij vojaškega letenja, US Navy Fighters dobiva dodatek: **V.T.O.L.**, letala ki vzletajo in pristajajo vertikalno. V pričakovanju AV8B in JAK-38 še malo potrenirajte prestrezanje z F-14 in kompanijo, V.T.O.L. še ne bo tu tako kmalu (predvidoma poleti).

IMPRESSIONS so znani po svojih strategijah. Na sejmu sem se kar nekaj časa zadržal pri Impressions, čeprav strategij nimam preveč rad. Tudi letos imajo v ognju kar precej železja, začeni s najbolj vročim - **Power House**. Tako je, v obliki direktorja energetskega zavoda Elektro podjetje d.o.o. bomo bogateli in bogateli na račun lehtrike, saj bo v naslednjem tisočletju to ena najbolj iskanih dobrin. Na visokonapetostne vode se lahko priključite že ta mesec.

21ST CENTURY, najbolj znan proizvajalec računalniških fliperjev, za letos napoveduje razširitev svojega asortimaja na konzole, za PC in Amige pa prihajajo **Pinball Illusions** ter **Pinball World**, nore žogice,

še bolj nori fliperji, v katerih bo mnogo podiger in seveda obilo zabave. Fliperomani, cedite slino do jeseni, vmes pa bo 21st Century izdal celo vrsto de-luxe verzij že poznanih fliperjev.

DOMARK v novo igralno sezono prihaja dobro oborožen. Prvi bo na vrsti **Tank Commander**, simulacija tankovskih borb, s super hitro grafiko in bogatstvom podrobnosti bo navdušila vse nesojene generale že ta mesec. Cela vrsta dobrot bo igralnost nabijala do nebes: prelet bojišča s helikopterjem (le kdo bi se podal v boj brez informacij o nasprotniku?), zunanji pogledi, možnost igranja prek mreže, realistični zvočni efekti...Domark se je podal tudi na tržnico avantur, kjer je gneča že kar precejšnja in boj hud. **The Orion Conspiracy** so obesili dvoumen podnaslov: Trust no



The Orion Conspiracy

one... Zgodba: na vesoljski postaji se zgodi nesreča, vašega sina Dannyja odpihne v temno vesolje. V vlogi Devlina McCormacka se odpravite na dotično postajo, kajti anonimno sporočilo "Dannyeva smrt ni bila slučajna, bil je umorjen..." je dovolj, da raziščete skrivnost. Maja se bomo zopet igrali z **Lords of Midnight**. Vse okrog vas se bo dogajalo v realnem času, saj se bodo reči odvijale, pa če ste prisotni ali ne...

Fraktalno generirane pokrajine naj bi se pomikale nenormalno gladko, k boljšemu občutku pa bo prispeval še čudovit zvok in glasba.

MAXIS zopet udarja z nadaljevanjem SIM serije. Kmalu bomo zidali nebotičnike v **SimTower**, ki je zaenkrat na voljo le za Maca, v **SimIsle** je glavna naloga skrbeti za celo verigo otokov, poraščenih s pragozdovi. Uspeh **SimCity 2000** je prepričal ljudi v Maxisu, da izdajo še **Urban Renewal Kit**, orodje za vse, ki so si želeli izdelati svoje hiške, stolpnice in podobno urbano šaro za svoj **SimCity 2000**. Maxis skrbi tudi za otroke **SimTown** je mešanica igre in pouka. Fantastična grafika in morje podrobnosti bodo vpeljali otroke od 8. leta starosti navzgor (do kam?) v skrivnosti malega mesta, ki raste in raste in raste...

CODEMASTERS so se lansko leto zbudili iz dolgega spanca. Mega prodaja **Micro Machines** jim je

dala kril, tako da bo nadaljevanje že okoli Velike noči na voljo za konzole, junija pa še za PC CD-ROM. **Pete Sampras 96** je obnovljeni hit lanske sezone. Teniške copate bomo uničevali na travi, betonu, plastiki in še marsičem, loparje pa bomo vihteli tako na PC-jih kot na konzolah. Izboljšana grafika, prek 5000 sličic animacije gibanja, boljši zvok in rakursi kamere naj bi nas razveseljevali to poletje. Najbolj nestrpno pa pričakujemo noro zabavo na fliperjih, ki sliši na ime **Psycho Pinball**. Ogromne igralne površine, več kot 100 raznih ovir na vsakem fliperju, hitro premikanje in električna muzika, yeah! Kmalu v Megazinu!

EMPIRE tudi ne počiva le na lovorikah. Aprila bo v trgovine prihumel dodatek za Dawn Patrol, grafika bo pohitrena, inteligenca izboljšana, dodana bo možnost igranja v družbi (kablji, modemi itd.) in še nekaj podrobnosti, ki bodo že tako dober simulator naredile še boljšega. Strategij pripravite se, prihajata **The Civil War** in **Cyber Judas**. Fuzbalerji (Bohi že plazi jezik) pa bodo žogobralci v **World Soccer**.

TEAM 17 je pripravil nekaj spektakularnih novosti. Prva v vrsti je simulacija avtomobilskega norenja **Rollcage**, ki jo krasi obilica tekstur in napetih dirkanj.



Rollcage

Obljubljajo, da bo na Pentiumu hitrost celo 70 sličic na sekundo! Lastniki 386 mlinov bodo ostali brez tekstur, klub 486 in več pa bo užival v polni verziji. Oktobra, Novembra pa pride **Allegiance**, nekakšen turbo Doom, vendar z osupljivo grafiko (zasluga ultra rutin), po-

Seamus Blackley, glavni programer pri projektu Flight Unlimited nam je z veseljem demonstriral svojo mojstrovino.



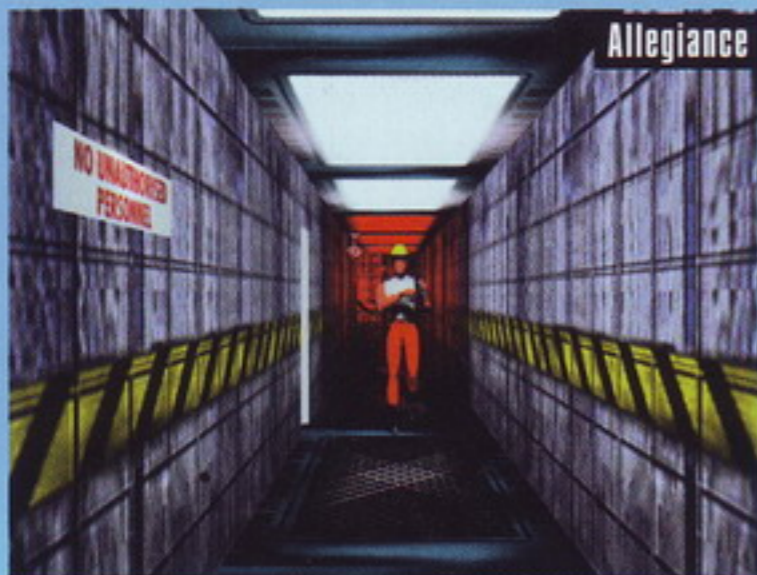
Pobesnena opica je zadnji dan sejma razdejala celotno razstavišče, ustavili pa so jo šele, ko je dobila svoje. Zaželeli so ji namreč vse najboljše za rojstni dan.



**PENTEM
& PLES
Govorica teles
URŠKA**

več kot plesna šola

NA GOSPODARSKEM RAZSTAVIŠČU
OD 9. DO 20. URE - TEL.: 131 02 11



Allegiance

tovanji po svetu in kar je seveda najvažnejše: ogromno orožij in še več streliva, ki ga je treba potrošiti... Podobna zadeva se bo iz delavnic Teama 17 priplazila okrog maja - **Alien Breed 3D**. Ogromno tekstur, gladko gibanje in stara slava so najmočnejša popotnica. Pa srečno! Septembra pa naj bi se poigrali še s črvi, to se pravi **Worms**, simpatično zadevico, v kateri velja tisti stari izrek, na katerega se večno izgovarjajo vsi vojaki: "kill or be killed!". Vojna med črvi, to pa je nekaj novega. Kolegi, ki pišejo za angleške računalniške igre in so videli beta verzije, so bili naravnost navdušeni.

NOVALOGIC kuje vroče železo. Comanchu se po robu postavi ruski nasprotnik in rodi se **Werewolf versus Comanche**. Po izboljšanjem voxel spaceu se



Werewolf versus Comanche

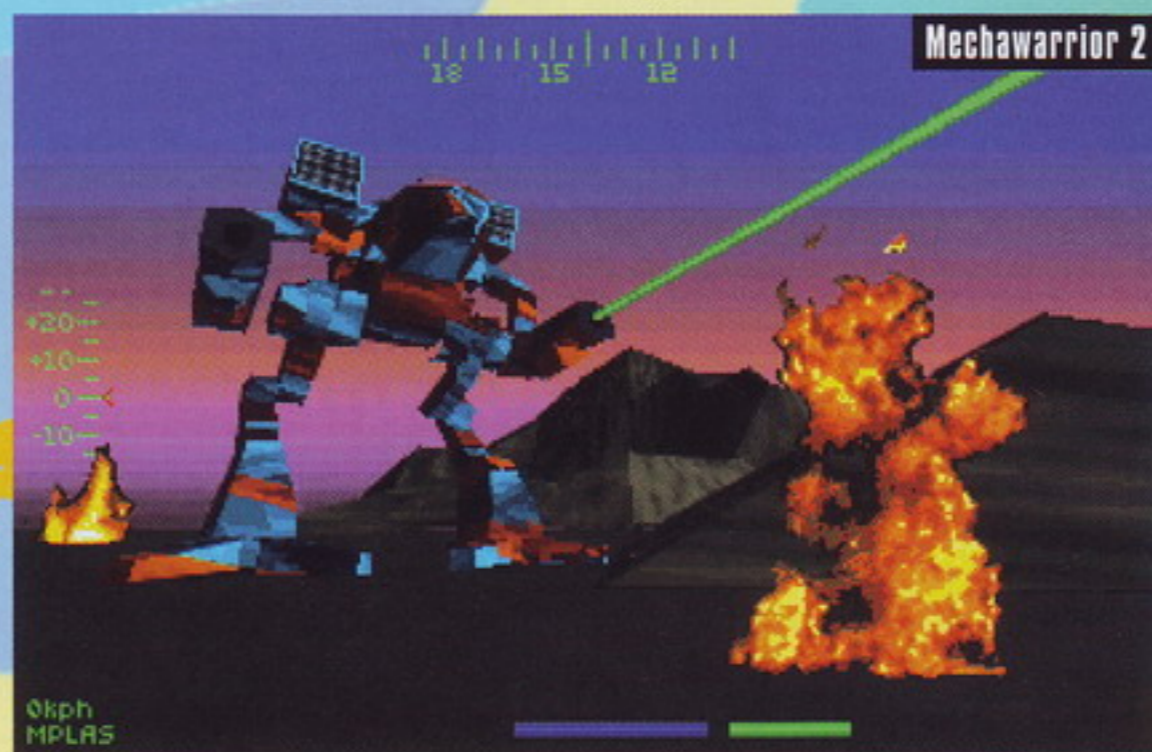
bomo poganjali s Komančem ali pa Verevulfom, eden proti drugemu ali vsi proti vsem. Od sedaj tudi na SNESu.

ACTIVISION je dolgo časa pripravljala **Mechawarrior 2**. Poleti se bomo končno lahko usedli v nove Herce in uživali v izboljšanih pokrajinah, spektakularnih eksplozijah in ušesa parajočih zvokih. Bodo morda predstavili poletje na kasnejši datum ali pa bo do raje izdali igro?

Activision se bo v prihodnosti veliko zabaval z novimi konzolami, tako bodo za Saturn, Jaguar in



Z



Mechawarrior 2

katerem bomo vodili trume robotov v spopade. Sestrska firma Time Warner Interactive pa ponuja še **Primal Rage**, pretepi dinozavrom podobnih pošasti, ki bodo na voljo na vseh formatih. Da se le ne bo ponovil Rise of the Robots... Podmorničarji, ki so raje na suhem, se bodo spet morali vrniti v temne globočine surovih in neizprosnih morij. **Fast Attack** je že skoraj zu-

PlayStation izdelali celo vrsto naslovov: **Pitfall**, **Shangai: Great Moments**, **Muppet Treasure Island** in še celo kopico zanimivih iger.

TIME WARNER namerava aprila končno izdati **The Chaos Engine** na CD-ju, za Amige bo na voljo že drugi del, maja pa še intrigantno avanturo **Flight of the Amazon Queen**, ki je že skoraj končana. Viruse bomo preganjali v **Virocopu** nekje v pozni pomladi, v rojevanju pa je še skrivnostni strateški akcionar **Z**, v

naj, samo za cedejaše.

US GOLD je pod svoj velik dežnik spravil veliko majhnih razvijalcev zabavnega softvera. Pa si jih oglejmo po vrsti: Velocity pripravlja **Jet Ski**, simulacijo istoimenskega pripomočka za rezanje valov in ustrahovanje nedolžnih plavalcev. Samo za Okna. Na PC-je se vrača tudi **Jet Fighter III**; svoje čase (ko je 386ka bila zakon) je navduševal na tisoče sobnih letalcev. *(nadaljevanje na strani 10)*

BULLFROG: Mala žabica živahno naskakuje lestvice

Jahanje na letečih preprogah je bilo lani tako popularno, da so se pri Bikovi žabici odločili izdati tudi njeno nadaljevanje s preprostim imenom **Magic Carpet 2**. Za končanje nivoja bo potrebno rešiti kar nekaj nalog, pa tudi brez hitrih refleksov ne bo šlo. Glavo vam bo poskušala odrobiti cela horda novih sovragov, proti katerim bo na voljo kup novih urokov. Na CD-ROMe bo magični tepih prilebdel enkrat septembra.

FRPjke v raznih jamah, rudnikih in podobnih zadevah so letos zelo popularne med programerji. **Dungeon Keeper** pa vendarle prinaša veliko novosti. Kot čuvaji zaklada se bomo igrali v prvi ali drugi osebi, revolucionarna (kolikokrat smo to že slišali) tehnologija (gladko premikanje d.d.), dihajemajoči svetlobni efekti in inteligentni nasprotniki (računalnik si bo zapomnil našo igralno tehniko in vzorce) naj bi prinesli novega vetra v tovrstne igre.



Biosphere



Creation

Iz temačnih jaškov se bomo v **Biosphere** odpravili med zvezde. Tokrat bomo v obliki varuha miru in promotorja miroljubnega sobivanja poskušali spraviti štiri skregane civilizacije. To nam bo seveda uspelo, vse orožje bo uničeno in nekaj časa bo med nekoč sprtimi vladala ljubezen. Vendar stare sile ne mirujejo. Ker so ostali brez orožja, uporabijo umazan trik - s pomočjo bioinžinerja kreirajo pošasti, ki jih boste videli šele septembra. V **Creation** pa se bomo strmoglavili v morske globočine. Osnovni zaplet je že tako stereotipen, da je že tridimenzionalen: vojna, mrtvi, radijacija, bla, bla, bla... Pred totalnim uničenjem je bilo prizanešeno le morjem. Preživele stanovce modrih prostranstev naselijo na oddaljen planet, pokrit s čudovitimi morji. V majhni podmornici nadzorujete ravnotežje med vodnimi prebivalci (kiti, delfini, ribe...). Toda (zaplet), v do takrat mirne vode zanese nekakše gobe, ki miroljubne morske sesalce spremenijo v psihotične narkomane. Bullfrog obljublja lepe podvodne pokrajine in karseda realistično gibanje morskih prebivalcev, saj so porabili več mesecev med preučevanjem živih primerkov.

Pod gladino torej enkrat poleti! **M.I.S.T.** (z Mystom nima veze) prihaja šele pozno jeseni. Najprej bomo izgradili sebe (superheroja ali superherojko), si določili lastnosti, se nadišavili in odpravili reševati mačke, pardon, svet. Igra bo uporabljala iste rutine kot Magic Carpet. Obeta se torej obilo zabave.



Magic Carpet 2



Dungeon Keeper



M.I.S.T.



C.S.C.

DISTRIBUCIJSKA HIŠA
KJER SO DOMA
NAJBOLJŠE IGRE

PC CD-ROM

NAROČITE NOVI BREZPLAČNI
KATALOG

POGLEJTE TE NORE CENE !!!

5 FOOT 10 PACK	7.499 SIT
7TH GUEST	3.499 SIT
ALONE IN THE DARK III	7.499 SIT
BIOFORGE	8.699 SIT
BUREAU 13	5.999 SIT
CYBERIA	8.999 SIT
DARK FORCES	9.399 SIT
DESCENT	7.899 SIT
DISCWORLD	8.999 SIT
ECSTASTICA	8.499 SIT
FIFA SOCCER	6.899 SIT
FORMULA ONE	6.499 SIT
FRONTIER 1ST ENCOUNTERS	6.999 SIT
HARPOON CLASSIC	6.299 SIT
KING'S QUEST VII	7.899 SIT
LITTLE BIG ADVENTURE	8.499 SIT
LODE RUNNER	7.299 SIT
MAGIC EYE	4.299 SIT
MEGARACE	3.899 SIT
MORTAL KOMBAT 2	6.699 SIT
MYST	9.299 SIT
NBA LIVE 95	8.499 SIT
NHL HOCKEY 95	7.399 SIT
NOVASTORM	6.999 SIT
PYROTECHNICA	5.399 SIT
QUARANTINE	4.999 SIT
RETRIBUTION	6.699 SIT
SHE QUEEN DEATH MACHINE	4.599 SIT
SIM CITY ENHANCED	4.499 SIT
SUPER STREET FIGHTER II	5.999 SIT
THE HORDE	5.999 SIT
WING COMMANDER III	9.999 SIT
WINGS OF GLORY	7.299 SIT

Navedene cene so v SIT, brez 5% prometnega

**naročila
od 9h do 19h**

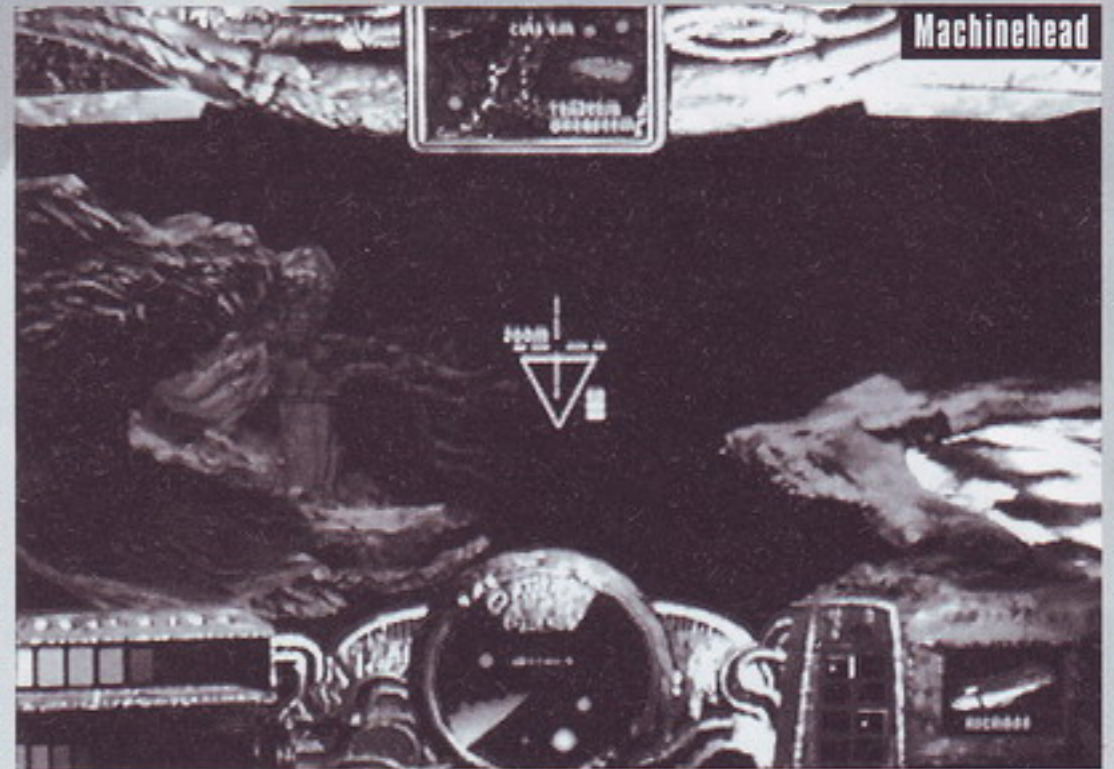
(061) 1336-278, 1337-138
(061) 1259-153, 1259-235
(061) 653-184

Rimska c. 35, 61351 Brezovica

ratek naj bi bil spektakularen, poln tekstur in zanimivih dvobojev. Ostanimo še malo v zraku - avgusta bo iz fabrike Apogee priletel **Terminal Velocity**, neresno zabaven simulator akrobatskega letenja, ki pa nima takih apetitov kot jih ima Flight Unlimited. Avtorji pravijo, da so želeli izdelati zabaven simulator letenja. Nič vzletov in pristankov, le norenje skozi tunele, prekučovanje po nebu, in ogrooomno objektov, mimo in okrog katerih bomo lahko frčali kot blazni. Jupiiiiii, mama glej me!

Apogee pa se ne bo ustavil le pri Terminal Velocity, uspeh Rise of the Triad jih je dobro pogrel, zato načrtujejo junija lansirati legendo s PCjev - **Duke Nukem 3D**, ki bo menda fenomenalna. Zadeti bomo še od nadeljevanja The Elder Scrolls, avanturo **The Riddle of Master Lu** (Kitajska 1936), še enim nadaljevanjem, tokrat **Buried in Time**, **Heroes of Might and Magic**, FRP **Witchaven**, platformska akcija **Zorro** (ljubezen naše mladosti - letniki 69 in

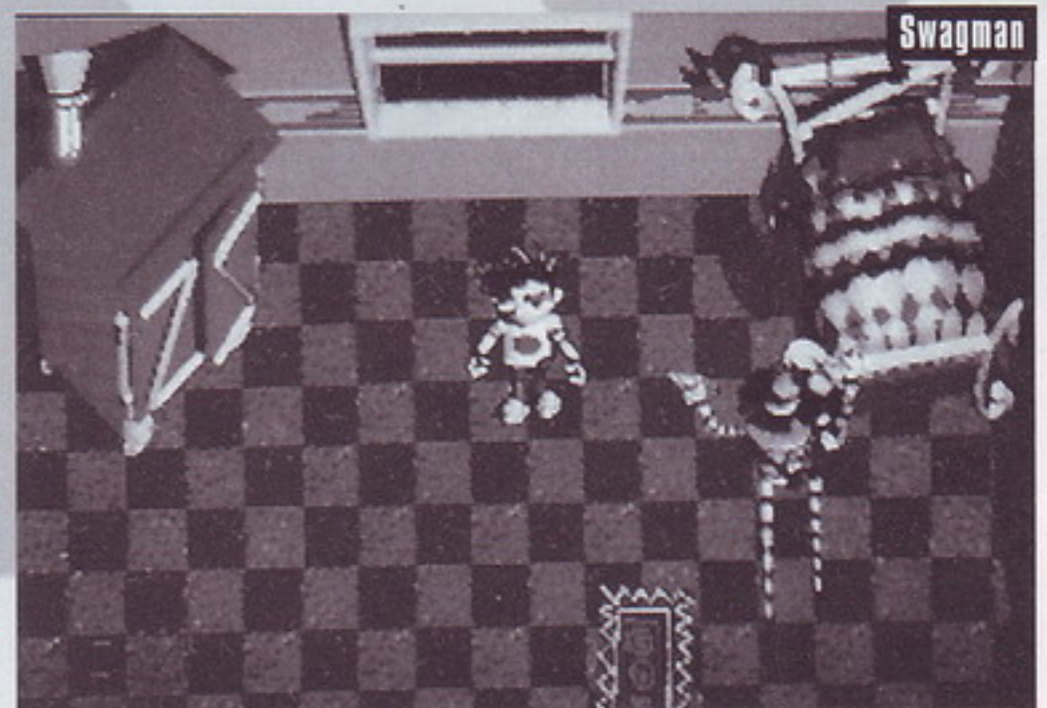
Core Designovcev čisto tapravi simulator tovrstne mehanizacije. Množica 3D pokrajin, super zvok, perspektiva v prvi osebi in krvave bitke naj bi nas očarale. Enkrat letos. **Thunderhawk 2** nas bo zopet posadil za krmila bojnega helikopterja, s pomočjo katerega bomo vzpostavljali red na fraktalno generiranih tride terenih. Sovragov bo seveda mrgolelo. Na stotine jih bo bilo, ne, na tisoče milijonov milijard. In vsi bodo imeli



nižje), po vzoru Cyberie pa U.S. Gold pripravlja še **Wetlands**, streljačino v prvi osebi, blazno grafiko bla, bla, bla...

CORE DESIGN tudi ne sedi križem rok. Za lastnike Mega Drajva so pripravili 3D izometrično streljanko **Skeleton Krew**. Golfisti bodo vihteli svoje palice na vseh mogočih sistemih (od PC, prek Mega Drive 32x do Plejštacija) v **The Scottish Open: Virtual Golf**. Pozor, pozor! To bo arkadni golf in ne simulator! **Soulstar-X** bo le za konzoliste, zgodba pa bo približno takšna. Čuj, ti moraš fse tote marsofce f prah spremeniti... Soulstar-x bo narejen na SGIju, 3D tereni pa bodo fraktalno generirani. Definitivno v boju za špil leta na konzolah. Če so lani bili v modi mornariški piloti (in to toliko let po Top Gunu!), so letos definitivno IN tanki. **ShellShock** je po trditvah

tvojo sliko zataknjeno na merilcu. Ha, pa jim ubeži če jim moreš! Pa čeprav je tvoj tata direktor in mama učiteljica matematike, mimo tega špila ne boš mogel. Za dekleta, ki so že po definiciji bolj miroljubna (ne seri klamf, op. Sanja), tole itak ni. Za konec še en "moški špil", **Machinehead**, šut dm ap, ali po domače: postreli jih vse kar jih vidiš in kar jih ne vidiš in kar jih samo slutiš ali ki se sploh še niso rodili. Zemlja je šla rakom švišgat, vse je v razsulu, igrač zleze v posebno varovalno obleko in se odpravi na lov. Ekstremno nasilno, igrali jo bodo lahko le starejši od 18 leti (Ha, he, ho! - Bohi.) Vrečko za bruhanje dobite ob nakupu, vse skupaj šele septembra. Šele naslednje leto pa bomo videli še **Swagman**, fenomenalno zastavljeno arkadno avanturo. Krasi jo sveža ideja in s SGI-jem



izdelano igralno okolje. Na prvi pogled podobno The Little Big Adventure. Vodili pa bomo malega dečka, ki se sprehaja med resničnostjo in sanjami, kjer kraljuje nočna mora - Swagman.

Evolution

Obrnjena je nova stran v zgodovini slovenskega programiranja

Domala vse razvite države, tako v Evropi, kot tudi v svetu, so že prebile led na področju industrije zabavnega softvera, bodisi s samim revolucionarnim razvojem panoge ali pod vplivom močnega svetovnega trenda. Mednje se presenetljivo uvršča tudi nekaj bližnjih vzhodnih sosed, kot so recimo Madžarska, Poljska in Hrvaška, kar je po mnenju članov naše skupine tehten razlog za izvedbo te ključne poteze tudi v Sloveniji.

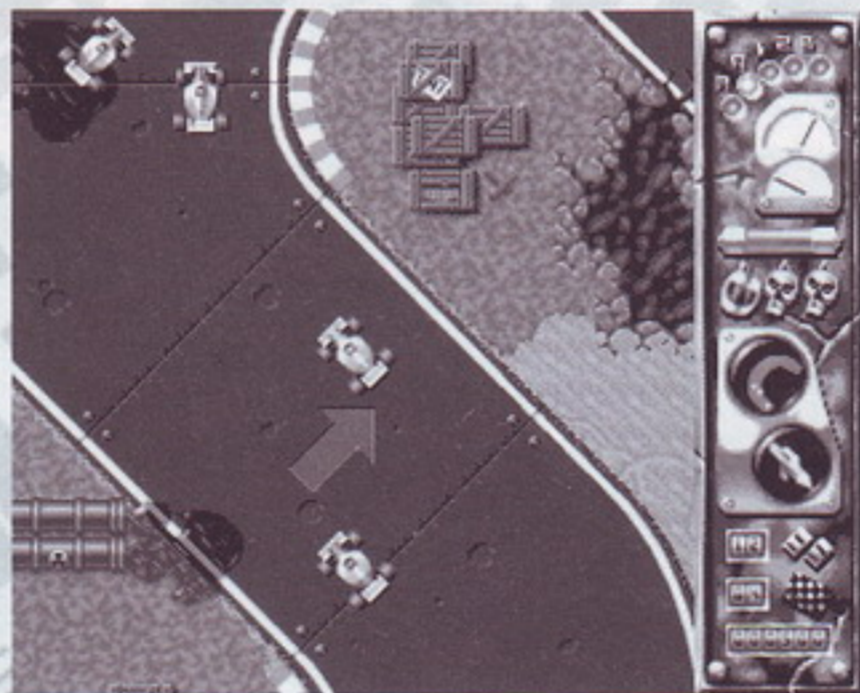
Skupina Evolution je bila v sedanji obliki formirana v začetku letošnjega leta na pobudo revije Megazin, naš jasen cilj pa je na osnovi lastnega znanja, sposobnosti in izkušenj razvijati, dokazati ter uveljaviti pristne visoko kakovostne izdelke na zahtevnem svetovnem trgu. Vse naše zadane ambicije temeljijo na visoki strokovni usposobljenosti, dobrih referencah, neposrednih izkušnjah in usklajenem skupinskem delu, s čimer se tveganje glede kvalitete izdelka bistveno zmanjša. Poslovno priložnost smo podrobno utemeljili z zbranimi in smiselno urejenimi podatki v obliki globalne študije, najrazličnejših analiz in poslovnega načrta. Zaradi sorodnosti in izredno dobrega dopolnjevanja na vseh ravneh že ves čas našega delovanja zelo uspešno sodelujemo z revijo Megazin, strokovno pomoč pa nam prijazno nudi tudi vodja Promocijsko podjetniškega centra mesta Ljubljane, Vanja



Rangus. Poslovne stike smo že navezali z dvema uglednima založnikoma iz Velike Britanije (Kompact Ltd. in Renegade Ltd.) ter nekaj podjetji v Sloveniji, k sodelovanju pa pozvali tudi sposobne, talentirane interese. Odzvalo se je večje število kandi-

datov iz cele Slovenije.

Del naše skupine trenutno intenzivno razvija igro, ki se uvršča med kvazi 3D arkadne avtomobilske simulacije. Prioritetno poteka delo na računalnikih PC, sočasno pa izdelujemo tudi verzijo za Amie z naborom čipov AGA. Igra za PC-je bo zahtevala procesor 386 in 4MB pomnilnika. Predvsem nameravamo poudariti elemente realnosti in arkade, tehnična izvedba pa bo vsebovala izboljšan



premik zaslona (grafike v ozadju), premik vozil in inteligentnejše računalniško vodene sotekmovalce. Vsa vozila konstruiramo s pomočjo 3D modeliranja in zanje snujemo fizikalne modele premika, ostalo grafiko pa izdelujemo v kombinaciji več metod bodisi 2D ali 3D. Veliko pozornosti smo poleg izdelave tako imenovanega "engina" namenili tudi popolni rutinerski realizaciji in v ta namen že napisali svoje razvojne programe z ustreznimi podpornimi orodji. Glede na trenutno stopnjo razvoja in izdelane terminske načrte, bo prototip igre kmalu ugledal luč sveta.

Drugi del skupine je pričel z vzporednim aktivnim razvojem ločenega projekta, ki je idejno že zasnovan. Ta igra bo strateška, njena izdelava pa bo nedvomno zelo zahtevna. Temu primerno smo že organizirali logistično strukturo ekipe. Sam koncept prinaša kar nekaj novosti v primerjavi z že izdanimi in celo napovedanimi igrami podobnega tipa, ki pa jih bomo predstavili kdaj drugič.

Vse, ki jih sodelovanje v naši ekipi zanima, naj nam pišejo na naslov: Megazin - Evolution, Celovška 43, 61000 Ljubljana.

Operating System
File Edit View Tools Help

ÚNICOM GROUP

POŠILJAMO PO POVZETJU

ENCARTA

DISCWORLD

guilty

MUSICAL INSTRUMENTS

FRISKOVEC 6
PREK 500 CD-jev
(061) 1324 090

3 objekti

JAGGED ALLIANCE

KO PUŠKE REČEJO NE, NABOJI BI PA ŠE

ZAKAJ SMO ŽE TU!

Le kdo ne pozna odličnih iger ameriškega založnika Sir-tech iz FRP serij Wizardry in Realms of Arkania? Ena roka v zadnji klopi? Odpeljite ga na strelišče!

Ne, res je, da pri Sir-techu že celo večnost (pol leta!) niso naredili nič pametnega oziroma sploh ničesar. Zato je bila njihova dolgo obljubljena in še težje pričakovana strategija FRP Jagged Alliance toliko bolj dobrodošlo darilo za našo Sanjo, ki se je počasi že naveličala izvajanja fatalitijev na vseh članih uredništva. "Če bo kdo hotel opisati to igro, bo do nje prišel samo prek mojega trupla", nam je zabičala, še preden jo je poštar Dali uspel zakleniti v omaro z imenom Dalibor. Petrič pa v jok in na drevo, pa vse igrače s sabo...

Se sprašujete, kaj je Sanjo pri igri Jagged Alliance tako pritegnilo? Ali pa vas morda zanima, kako sem jaz na koncu le prišel do opisa tokratne igre meseca? Odgovor na prvo vprašanje najdete v kazalu, slednje pa naj raje ostane dobro varovana skrivnost, saj utegne še kdaj prav priti.

JA je pravi koktel različnih iger, večinoma iz vrst strategij in FRPjev, ki izpolnjuje vse kakovostne standarde, ki se jih pri Sir-techu držijo kot pijanec plota. Gre za izredno natančno izdelano igro s prebavljivim scenarijem, izjemno igralnostjo, nelinearnim potekom, odličnim vzdušjem, velikim igralnim okoljem in komunikacijo med osebami, ki se obnašajo kot prave. Kot če bi vzeli MicroProseov X-COM, posrkali ven vesoljčke, vbrizgali svojim možem malce več osebnosti, nato pa stvar vrgli na zaraščen otok.

Uvodna zgodba, s katero vas JA pozdravi, zveni znano kot tista pripovedka o Bogati in ubogi sestri, s katero ne morete zgrešiti. Nekako takole gre: na majhnem otočku Metavira sredi južnega Atlantika po jedrskih poskusih v zgodnjih petdesetih letih začno poganjati drevesa s čudežnim zdravilnim izločkom. Na njih žal ne rastejo tudi VIP vstopnice za Dakoto DC-3, so pa ta drevesa nesadljiva



"Kaj pa ti po rusko sprahaš?! Saj smo vendar na Metaviriji, kjer je uradni jezik... hamm, kaj je že... metavrščina!"

ter težko obnovljiva in potemtakem neprecenljive vrednosti za medicino. Brenda Richards, mlada in vizualno zelo privlačna zelenooka raziskovalka, ter njen oče Jack, sta posvetila svoji življenji (kakšna škoda, vsaj za Brendo!) proučevanju problematike reprodukcije teh dreves, njun bivši družabnik in sodelavec Lucas Santino, pa je, voden s pohlepom po dobičku, s svojimi pajdaši zavzel dobršen del otoka in s tem tudi kontrole nad zalogo tega tako potrebnega zdravila. V uri obupa se Brenda in Jack obrmeta na Vas, kot človeka z bogatimi izkušnjami gverilskega boja (Vietnam, Bosna, Somalija) in dobrimi vezami z A.I.M. (Association of International Mercenaries). Vaša naloga je, da z izbrano skupino izurjenih plačancev ponovno prevzamete oblast nad otokom in rešite svet pred globalnim propadom.

Hja, če bi hotel biti siten, bi imel na tole zgodnico kar nekaj pripomb, toda naj bo scenaristom tokrat odpuščno. Namreč: ako bi šlo na otoku zares, bi tam

posredoval UNPROFOR, vi pa bi se lahko z bananinim olupkom pod nosom obrisali za svoj delež podkupnine (oh, seveda, UNPROFOR se je v Bosni že nekajkrat izkazal z učinkovitimi in nezprosnimi vojaškimi akcijami, ki jih lahko primerjamo le s pokanjem petrad za Novo leto - op. ur.). No, pa sem jo spet zabluzil. Klasika pač.

JUNAKI NOČNE KRONIKE

Najprej boste morali spraviti skupaj četo največ osmih poklicnih legionarjev. To opravite z natančnim pregledom kartotek šestdesetih vrlih mož in žena različnih ras in

prepričanj, ki se med seboj razlikujejo po osebnostnih značilnostih (zdravju, agilnosti, vzdržljivosti in inteligenci), strokovnih znanjih, bojni opremljeni, ki jo nosijo s seboj, ter seveda višini dnevne "najemnine". Najboljši prikaz vrednosti posameznika pa vendarle nudijo njegove izkušnje (t.i. *exp. class*), ki morajo biti pri nakupu vsaj 2 ali več.

Pravilna izbira tima je bistvenega pomena za nadaljni potek igre. V ekipi imate lahko zaradi mene zbrane tudi same ženske (saj nisem šovinist!), ven-

dar pa mora biti družina pisana. Vsebuje najmanj enega zdravnika, mehanika, strokovnjaka za eksplozive ter par dobrih strelcev. Nekateri legionarji na začetku niti slučajno ne bodo hoteli delati za vas, pa čeprav jim v za-



"Prav ti je! Zakaj si pa kupoval orožje od Modrega Janeza!"

meno ponujate pošteno plačilo, plus brezplačen burek s prebrancem brez fižola. Izkušenejši plačanci vas bodo gladko zavrnili, češ "you are not worthy to work with us", vendar si tega ne jemljite preveč k srcu, saj se vam bodo

kasneje, ko boste pokazali svoje znanje na terenu, rade volje pridružili.

Čeprav ne gre za kreacijo lastnih likov, se na svoje kamerade sčasoma tako čustveno navežete, da ob smrti koga od njih potočite solzo ali dve in na koncu dneva celo privolite v strošek 600\$ za prevoz posmrtnih ostankov, ki bi sicer končali kot ribja hrana v bližnjem oceanu.



"Le kam sem založil knjigo Preživetje za telebane? Mogoče jo je vzela stara mama, ko mi je pripravljala potico za na pot..."

IT'S KILLER TIME!

Ko je vaša družba (i)zbrana, vas helikopter odloži na obali Metavire. In znajdete se pred prvim problemom. Kdaj in kam udariti? Tu pridejo do izraza vaše sposobnosti strateškega planiranja in taktičnega manevriranja. Ozemlje osv(ob)ajate kos po kos, sektor za sektorjem, in to v najbolj klasični maniri partizanskega boja: pobij vse sovražnike in vasica je tvoja. Z eno samo izjemo - da tudi Santinovi pajdaši ne stojijo križem rok in poskušajo izgubljeno osvojiti nazaj. Zato morate na zavzeta ozemlja pošiljati stražarje (guards), da jih čuvajo pred ponovnimi vpadi sovražnikov.



"Kdo je pa tej kolibi snel streho? In kaj počneta tu dve protitočni raketi? Kaj pa Rožle?"

Preden krenete v akcijo, svoje ljudi otovorite z bojno opremo, ki si jo liki med seboj lahko tudi izmenjujejo. Med osnovni inventar vsakega člana vaše "družine" sodita radio za komunikacijo na daljavo in telovnik z dvema ali več žepi za hrambo večine ostalih predmetov. Dobro je vedeti, da lahko predmete iste vrste po pet skupaj stlačite v isti žep, ter da razni zaščitni jopiči, plinske maske in čelade v kombinaciji s kamuflažnim pokrivalom veliko pripomorejo k temu, da ste manj ranljivi in bolj skriti sovražnikovim očem. Na drugi strani pa vam sončna očala, prislušovalni stetoskopi in ostrostrelski daljnogledi omogočajo, da sovraga presenetite prej kot on vas.

Ko se vtihotapite v sovražni sektor, ne mine minuta in že naletite na Santinove Febote. Sledi napet in izredno zanimiv način faznega boja, ki omogoča natančno



načrtovanje sleherne vaše poteze (na žalost igra ne pozna opcije *undo*). Tu igrajo glavno vlogo akcijske točke (AP - action points, not Aleš Petrič) vaših junakov, ki ločijo okorne počasneže od gibčnih spretnežev. AP "kurite" s tremi načini premikanja (normalno hojo, prihuljeno hojo in umikom) in tremi načini streljanja na sovražnike (na slepo, merjeno in z dodatno natančnostjo). Nekatera slabša orožja se znajo kot zakleto zatakni v samem vrhuncu bitke in potem je hudič, če nimate pri sebi rezervne pištole. Poslužujete se lahko tudi uporabe hladnega orožja - nožev, kamnov in jeklenih palic, čeprav sta slednja bolj uporabna kot motilec nasprotnikov oz. sredstvo za odpiranje zaklenjenih vrat.

Zmagovalca spopadov v JA ne določa brutalna uporaba gole sile, temveč dobra mera kreativnosti v napadalni taktiki. To pomeni, da za različne situacije potrebujete različne pristope. Individualni izleti v slogu kamikaz se namreč kot po pravilu slabo končajo. (Saj niste Rambo, ki za predjed pobije cel bataljon Rusov, nato pa si s propelerjem sklatenega helikopterja še očisti zobe.) Na voljo imate dovolj različnih orožij (od 9mm Berette do pol-avtomatske puške M16 z 20 saržerji kalibra .223) in vojaških specialistov, da vsakemu določite pravo nalogo. Zdravnike npr. med spopadi puščajte v ozadju, prav tako mehanike z nizko stopnjo strelskega znanja. Najprej naj delo opravijo ostrostrelci, nato pa naj stručkoti za eksplozive preiščejo teren in odstranijo morebitne pasti.

Umetna inteligenca Santinovih mož, njihovo število in agresivnost je odvisna od nivoja težavnostne stopnje, ki ste ga izbrali na začetku. Ta se zrcali tudi v številu drugih ovir na poti. Poglavje zase v igri so prečkanja mostov, ki so ponavadi minirani, ter rek, v katerih kar mrgoli strupenih kač. Možne posledice plavanja (nekateri vaši plačanci še tega ne znajo, zato pazite, da se vam ne utopijo oz. da jim ne zmanjka sape) so lahko tudi okvare ali izgube predmetov, zato nož v desno roko, vse ostalo pa v žepe, da se kaj ne izgubi!

Ko enkrat osvojite določeno ozemlje, potek igre preide v realni čas, tako da si lahko v miru zacelite rane in brezskrbno preiščete teren vseh dobrot, ki so jih Santinove čete pustile za seboj. Tu pride zelo prav opcija *move all*, s katero prihranite veliko časa. Kajti ne sprenevedajte se - tudi v JA je čas denar. Več sektorjev osvojite v enem dnevu, več denarja prikaplja v vašo blagajno. Seveda pa morate zato prej opraviti še nekaj formalnosti, in sicer na osvojena ozemlja poslati t.i. *tapperje* (žolnarje), ki začno zbirati dragoceno drevesno tekočino, in jih ustrezno zaščititi s primernim številom stražarjev. Vse to spet nekaj stane, zato pazite na svoje finance.

Ob koncu delovnega dne preštejete svoje izgube, ugotovite kdo je napredoval v sposobnostih, določite kdo je preveč ranjen, naj počiva, se zdravi ali uri, seveda pa lahko kakšnega ničvredneža tudi odpustite. Bolj elegantno (in

ceneje) pa to storite tako, da slabiče pred koncem dneva prepustite sovražniku kot žrtvena jagnja.

TEKILA GVERILA

JA zahteva resnega igralca, ki je pripravljen žrtvovati ure in tedne svojega časa v zameno za neverjetne dogodivščine. Inštalacija igre pobere 15 oz. 39 MB diska, plus dodatnih 13MB za uvodni intro. Neverjetna količina digitaliziranega zvoka in prek 4.000 vrstic profesionalno posnetih duhovitih dialogov (samo v CD-ROM verziji) vdahneta vsakemu liku v igri dobro mero življenjskega individualizma. Pozornost, namenjena detajlom pri zasnovi slehernega od 60 plačancev spusti igralca v divji svet gverile, ki je poln absurdno realističnih situacij (poskusite se streljati med seboj ali pa otipavati drug drugega...). Natančni in verni zvočni učinki pa vam okolje džungle približajo na prag vaše dnevne sobe - čutite napetost, ki vlada v zraku in vsak strel, ki švigne skozi šavje. Svoje doda tudi napeta glasba, ki spreminja tempo glede razvoj situacije v igri. VGA grafika v ločljivosti 320x200 v 256 barvah sicer ne briljira, toda več kot zadostuje. V igri moti le malce čuden način shranjevanja, ki vam ne pusti shraniti položaja pred vsako potezo, ampak samo enkrat na sektor, kar je v bistvu tudi prav, saj bi igra drugače izgubila na realizmu.

JA je uspelo približati svetove iger FRP in strategij bližje kot katerikoli drugi igri kdajkoli poprej. To je očitno iz tudi sklenjenih kompromisov: junaki med igro sicer nikoli ne postanejo žejni ali lačni, pa vendar se obnašajo kot resnične osebe, pri katerih en zadetek še ne pomeni smrti. Ta povezava dvigne JA za stopničko višje nad ostale igre, ugajala pa bo tako strategom kot FRPjevcem. Večina iger s časom sicer izgublja na vrednosti, toda če me občutek ne vara, bo z JA ravno obratno. Kajti vedno boste našli kako stvar, ki bi jo lahko opravili bolje, hitreje ali pa samo drugače kot ste jo.

P.S.: V naslednji številki pa si preberite ekskluzivni priporočnik za preživetje v Metaviri, ki ga bo napisal moj dobri kolega ter fanatičen borec za pravice hrčkov&želv Aleš "Who dares wins" Petrič.

Format	PC CD-ROM, PC	
Žvrst	FRP / strategija	
Založnik	Sir-tech	
SKUPAJ 90		
86	88	94

čisto poseben računalnik

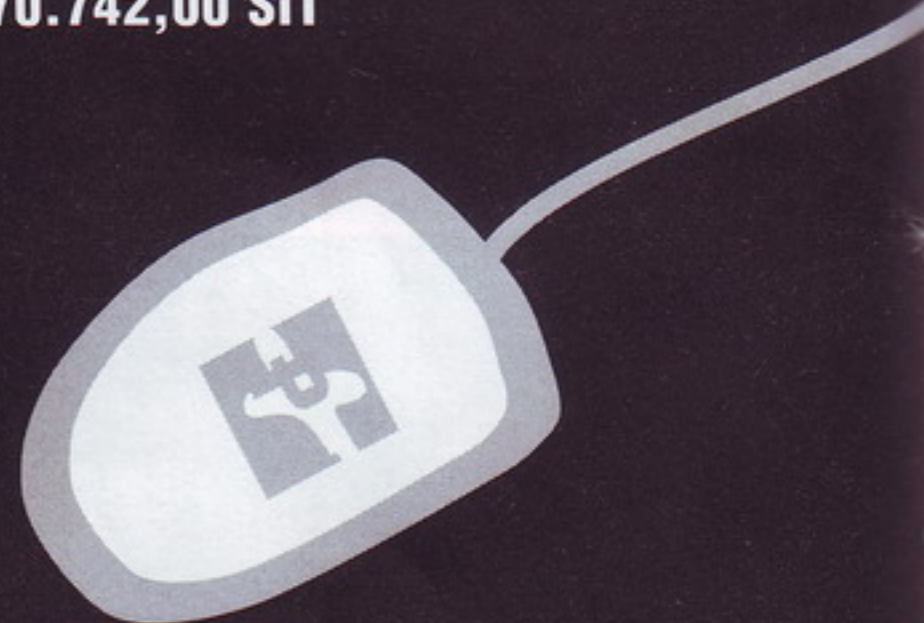
Nikoli ne verjemite odraslim, ki vas prepričujejo, da je svet lahko bel. Ali črn. Lahko je tudi črnobel. Kot tale stran. Ali sivkast. Kot mačka iz sosednje ulice. (kaj dela tu mačka - to je vendar oglas za računalnike!). Saj res. Računalnik. In to čisto poseben računalnik. Edini tak v Sloveniji. POWER PLUS RAČUNALNIK Z VGRAJENIM FAXMODEMOM, PROGRAMSKO OPREMO ZA KOMUNIKACIJE IN Z ENOMESEČNIM GOSTOVANJEM NA ABM BBS. Ja, to je tisti, ki je na Internetu. Sicer pa je FaxModem široko uporabna priprava, ki ti omogoča, da:

- brskaš po različnih konferencah BBS-a (npr. Jokes, Love, Games itd.), si izmenjuješ programe ali se pogovarjaš z novimi prijatelji
- oddajaš (ali sprejemaš) Fax sporočila od ljudi, ki še vedno vztrajajo pri pisalnem stroju in klasični Fax mašini (to bi mogoče zanimalo tvoje starše...)
- poiščeš knjigo in si jo rezerviraš (če si član knjižnice O.Ž.)
- zamotiš mamo z nekaj novimi recepti iz konference Kuhanje, nato pa s prijateljem odigraš DOOM - vse to, pa še mnogo, res mnogo več, ne da bi vstal od računalnika...

MANAGER 95 COMMPACK

- 486/DX2/80
- 4 MB pomnilnika
- 540 MB trdi disk
- 1.44 MB disketnik
- 1 MB VLB grafična kartica
- 14" barvni monitor
- miška in tipkovnica z slovenskimi znaki
- FaxModem ZOOM 14000 bps V. 32Telix -
- program za komuniciranje pod okni
- Enomesečna naročnina na ABM BBS z možnostjo nadgraditve na INTERNET
- MS DOS 6.22 & MS Windows 3.1 EE
- interaktivna navodila v slovenščini pod okni
- Power Plus centrala - program za upravljanje računalnika

170.742,00 SIT



PENTIUM KOLEKCIJA ZA POMLAD 1995

STANDARDNA OPREMA	ENERGIA 75	ENERGIA 90	ENERGIA 100
8 MB pomnilnik 1.44 MB disketnik Stealth D RAM 64 PCI 2MB tipkovnica s slov. znaki, miška MS DOS 6.22 in MS Windows 3.1 EE interaktivna navodila v slovenščini Power Plus centrala za upravljanje rač.	Pentium 75 MHz 545 MB trdi disk mini tower ohišje	Pentium 90 MHz 850 MB trdi disk big tower ohišje	Pentium 100 MHz 850 MB trdi disk mini tower ohišje
CENA	207.147,00	270.577,00	288.878,00

ELEA

POWER PLUS

PRAVE RAČUNALNIŠKE TRGOVINE

Ljubljana, Dunajska 113, 061 16 85 574

Sevnica, hotel Ajdovec, 0608 82 556

Maribor, Mlinska 22, 062 226 397

Kranj, Huje 23a, 064 331 022

KDAJ STE BILI NAZADNJE V PRAVI RAČUNALNIŠKI TRGOVINI?

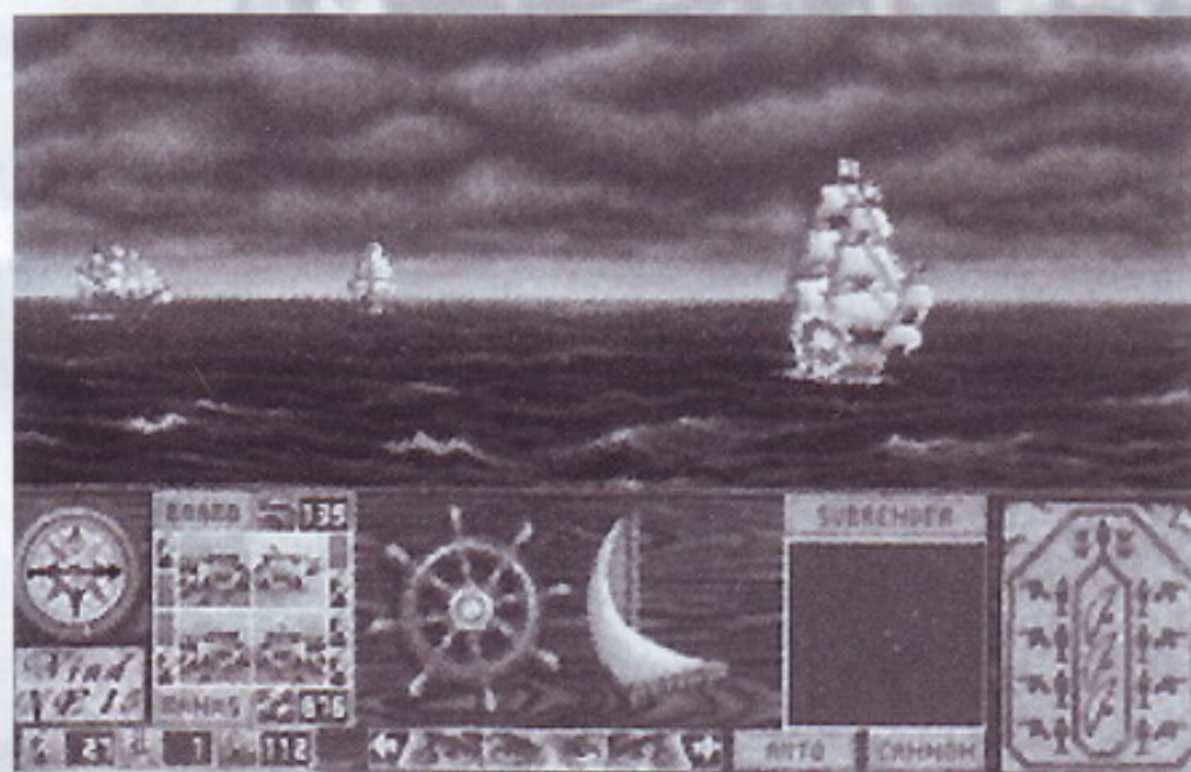
Vsak računalnik Power Plus ima: preverjeno združljivost z Microsoft programsko opremo; originalno opremo MS Windows in MS DOS, pripravljeno za delo; avtomatizirano opremljanje in testiranje delovanja; interaktivna navodila v slovenščini v Windows okolju; centralni program za upravljanje z računalnikom.

Elite med valovi, pirati in morskimi psi

Imate radi slano vodo? Dolga križarjenja? Pustolovščine? Spoznavanje krajev, ljudi & običajev? Bi radi obogateli? Želite postati junak neke prsate slovenske popevkarice? Če je odgovor da, ste človek za naš posel. Pomorska špedicija. Za vas barka, vreča denarja pa mirno morje in veliko sreče, kapitan.

Mednarodna trgovina je bila včasih vse kaj drugega kot pisarna, računalnik, telefon in hierarhija zaposlenih. Kapitan trgovske ladje je bil poslovnež, mornar in vojskovodja hkrati. Če bi radi okusili vse naloge tega izumrlega poklica, potem je High Seas Traders igra za vas.

Začetki so kot vselej težavni. Že vpis generalij, ki vključuje tudi ime ladje (priporočam "Helena B."), nakazuje zelo spoštljiv, če ne kar erotičen odnos lastnika do plovila, kakršnega so danes zmožni le največji avtomobilski zanesenjaki. Ladja je vaše vse. V to ni dvoma. Seveda pa nobena stvar ne pluje sama od sebe, zato ni vseeno, koga boste sprejeli v posadko in kako boste ohranjali njihovo moralo in zvestobo. Igra High Seas Traders to ve, kot ve tudi, da se vsakih toliko in toliko let politični, z njimi pa tudi ekonomski odnosi med državami obrnejo na glavo. HST ne pozablja na pirate, ki se, namesto da bi delali, nalivajo z rumom in priganjano poštene obrtnike. HST tudi trdi, da so nevihte obstajale že v času, ko je pra-pra-pra-pra-dedek ing. Trontlja nekje na Kranjskem sejal pšenico in prosil svetnike naj točo raje pošljejo nad Dunaj. Torej vam je jasno, kaj vse in ne le to, vpliva na pogoje za vaš vzpon.



Ali je kdo slučajno videl torpedo?

Vsako pristanišče ima svojo tržnico, banko, gostilno, ladjarno in geodetski zavod. Pojdimo po vrsti. Trguje se z vsem, po čemer se je v tistih časih povpraševalo: od kave, sladkorja, čaja, bombaža, volne, do tobaka in opija. Denar lahko, namesto da ga takoj zapravite, hranite v pristaniških hranilnicah in čakate na obresti. Krčma je središče družabnega življenja, v

HIGH SEAS Trader

njej lahko vzpostavimo stik z delovno silo, gostilničar pa vam včasih prišepne kako govorico, ki ji pogosto ni slabo nameniti kanček pozornosti. V pristanišču opravljajo tehnične preglede in servise, k čemur vas sicer ne priganja birokracija, toda le brezhibna ladja je



Pozdrav s prelepe Azurne obale.

varna ladja in le varna ladja je zagotovilo za varno pot do cilja. Pazite tudi na zaloge hrane in streliva. Posadki moramo poleg hrane omogočiti tudi zabavo, za kar poskrbijo gostilničarji in zvodniki. Če bodo posli vzcveteli, bo ladja kmalu pretesna, zato lahko kupimo večjo iz druge roke, ali pa v ladjedelnici pustimo naročilo za čolniček po naši želji. V trgovini z zemljevidi (charthouse) se oskrbujemo z nujnimi navigacijskimi pripomočki, ki nam odkrivajo poti do novih delov sveta.

Plovba je silno preprosta. Edini komandi sta obračanje krmila in dvig jader. Pot do željenega pristanišča lahko enostavno zarišemo na karti in že smo tam. Seveda obstaja kar nekaj verjetnosti, da vas bodo nadlegovali pirati. Po njih brez milosti, kajti na kako prizanašanje z druge strani ne računajte. Lepe manire tovrstnih spopadov vključujejo pozdravno obstreljevanje s topovi, ki se po možnosti sprevrže v mesarsko klanje po palubah obeh

ladij. V prvi fazi je uspeh lahko tudi posledica vaše spretnosti, medtem ko pri neposrednem spopadu obeh posadk odloča število in motiviranost najetih vojakov, ki vihtijo sablje in samokrese ter se gugajo po ladijskih vrveh.

High Seas Traders je stvaritev, ki se ji ljubitelji iger, kjer je bolj kot prsti, pomembna glava, ne bodo odrekli. Čeprav nobenemu od kriterijev, ki takšne igre ocenjujejo, ne moremo pripisati ne vem kakšnih superlativov, je vredna pozornosti.

Format	PC, PC CD-ROM, Amiga	
Zvrst	strateška pustolovščina	
Založnik	Impressions	
SKUPAJ	78	
73	71	80

Servis

digi

Trgovina

PC 486DX2/80 VLB
4MB RAM, 540MB HDD EIDE,
VLB VGA 1MB, COLOR 14"
159.000,00 SIT

Tiskalniki EPSON, FUJITSU, HP
Monitorji PHILIPS, SAMSUNG,
MAG, TYSTAR

Zvočne kartice, CD-Romi,
zvočniki od 4W do 80W

**NADGRADNJA VAŠEGA PC-ja
STARO ZA NOVO!**

NOVO!!! Bogata izbira arhivskih in prenosnih škatel za diskete - že od 120 Sit dalje!

Naši telefoni:
061/1319-266 int. 3945, 314-080
in mobitel 0609/617-090

TRGOVINA, DUNAJSKA 20 (PIH CENTER), Ljubljana
SERVIS, DUNAJSKA 47 (ASTRA / VID), Ljubljana

PINBALL MANIA

Nekoč sta živeli dve sestri, bogata in uboga. Bogata je imela velik mlin na štiri kamne, uboga sestra pa ni imela drugega kot dvanajst otrok. Lačni so bili od jutra do večera in še ponoči, saj mati ni imela ničesar, da bi jim dala jesti.

Nekoč je bogata rekla siromašni sestri, naj pride mlet k njej v mlin. Sestra je prišla in je ves dan mlela za bogato sestro. Zvečer pa jo je prosila za peščico moke. Bogata sestra jo je zavrnila, da ima dovolj moke na sebi. Ubožica je zajokala in šla domov. Ko je prišla domov k otrokom v izbo, je stresla moko s sebe in bolj ko jo je stresala, več jo je bilo. Revni sestri nikoli več ni zmanjkalo moke. Obogatela je in srečno požejala vse svoje otroke. Vsakemu je dala za doto vrečo bele moke in še prodajali so jo. Njena lakomna sestra pa je obubožala.

Kakšne so povezave med igro Pinball Mania in babičino pripovedko? Bodite pozorni na rabo besede nekoč in na ljudsko število 12. Nekoč so švedski vikingi iz 21st Centurya naredili fliper Pinball Dreams in z njim dosegli mednarodni uspeh. Plod iste firme sta bila tudi fliperja Pinball Fantasies in Pinball Illusions, potem pa so se fantje naveličali in izdelavo nadaljnjih fliperjev prepustili "pajkcem" iz Spidersofta. Ti so njihovo franšizo dobro zasužtrali, najprej s Pinball Dreams 2 (le blede kopija originala), zdaj pa še s Pinball Manio, ki jo ponujajo na srebrni plošči v kompletu s Pinball Fantasies.

Tako dobite na kupu kar osem klasičnih, tematsko obarvanih fliperjev: Partyland, Speed Devils, Billion Dollar Gameshow in Stone 'n Bones najbrž ni treba posebej predstavljati, Tarantula se ukvarja s smrtno nevarnimi kosmatimi pajki, Jailbreak premleva problematiko brezplačnih prenočevanj v hotelih ministrstva za notranje zadeve, Kick Off pogreva nogometno čorbo, Jackpot pa je namenjen vsem

hazarderjem in kockarjem. Slednjim štirim fliperjem manjka za korak naprej še nekaj ramp in lupingov po sredini miz, ter morda še kakšna sveža zamislica.

Grafika v igri je svetla in barvna, a preživeta, ker ni 3D. Grafični način resda lahko preklapljate med lo-res in hi-res, tako da vizualno vidite več zaslona, a bistvene razlike ni. Zakoni fizike na srebrno kroglico spet ne delujejo najbolje, saj ta včasih dobiva čisto nenormalne pospeške. Kaj naj rečem? "Spidersoftovci, nimate pojma!" Če so vaši predhodniki že izpopolnili gibanje kroglice po mizi do popolnosti, bi ga vi lahko vsaj skopirali. Uporaba "rukanja" tako tokrat reši marsikatero kroglico, ki je že na poti v brezno.

Nove funkcije v Pinball Manii so: opcija multiballs, ki pa smo jo praktično videli že v Pinball Illusions in po štirje odbijači na vsaki mizi. Toda zaradi mene jih je lahko tudi 6 ali več - to ni nobena revolucionarna novost. Mogoče pa vas bodo potolažile možnosti, ki se ponujajo v meniju pod tipko F5. Tam lahko nastavljanjate nagib miz, izbirate število kroglic (3 ali 5) ter samovoljno nastavljanje tipke.

Kakorkoli že, dejstvo je, da nam Skandinavci s skorajda nespremenjenim konceptom svoje fliperske serije, ki ima zdaj že občudovanja vrednih 19 miz, cuzajo pare že dobra tri leta. Koliko časa bodo to še počeli, pa je odvisno samo od nas, ki to prenašamo. Pinball Mania je igra na ravni ostalih fliperjev iz te serije, ni pa za "umret", če prav nje ne boste uvrstili v svojo zbirko fliperjev. Tu je namreč še odlični Psycho Pinball, prihajajo pa tudi 3D fliperji (glej poročilo iz Londona), tako da srebrne kroglice še dolgo časa ne bodo mirovale...

Bogata in uboga SESTRA



Format	PC CD-ROM	
Zvrst	fliper	
Založnik	21 st Century / Spidersoft	
SKUPAJ	73	
66	76	74

T H E V O R T E X QUANTUM GATE II

V VRTINCU BREZ CLARKA GABLA IN (SMRK!) VIVIEN LEIGH

Imate radi Myst? Vam Under a Killing Moon dviga krvni pritisk? Kupite vse, kar se baha s predznakom interaktivnosti? Imate svinjsko močno mašino in najhitrejši CD, kar si jih lahko privoščite? Potem bo Vortex vaš svet postal.



Perla-ment

Seveda vsak špil potrebuje bolj ali manj za lase privlečeno zgodbo. Evo: Leta 2057 (od kod programerjem te cifre?) znanstveniki napovejo Zemlji le še pet let življenja. Hvala Bogu je profesorica Kako-ji-je-že-ime iznašla kvantna vrata, ki vodijo v neko točko onstran znanega vesolja, na planet tri tisoč in še malo čez, kjer leži dragocena ruda iridijev trioksid. Prej omenjeni ima namreč sposobnost obnoviti Zemljino atmosfero. Problem 1: planet je pose-



Ahh, kako me zgečkaš s peresi po podplatih!

ljen z neverjetno neprijaznimi insekti in združeni narodi pošljejo modre čelade v čistilno akcijo. Problem 2: planetova atmosfera je za prebivalce Zemlje smrtno strupena. Torej ZN obleče svoje vojake v posebne obleke in jim na glave posadi VR čelade, zraven pa dodajo še lični avtomatski sistem za evtanazijo, če obleka slučajno počí. Prav to pa se zgodi glavnemu junaku Drewu (vam) med akcijo iskanja prej omenjene profesorice, katere vozilo je prisilno pristalo na planetu. V paničnem strahu potegneta čelado z glave in potegne vas v vrtinec....

Ko se vam približno vrne sposobnost dojemanja okolice, zagledate prekrasno pokrajino, pred vami pa stojita dve prekrasni krilati bitji. Angela? Nebesa???

Sem bil tako priden? Krajši pogovor vas pouči, da ste bili lep čas nezavestni in da ste na planetu Aleende, kate-

rega prebivalci se imenujejo Aleende in sploh vse je Aleende (razen vas: vam in žalujočim ostalim pravi-Deejani). In kako, za vraga, ste se znašli na tem Aleende? V glavi vam pričnejo zvoniti vsi razpoložljivi alarmi in zadnjih pet razsodnih možganskih celic po krajšem sestanku sklene: obstaja resna

možnost, da so bili insekti in strupeno ozračje samo utvara (mimogrede, za uspešnejše delovanje čelade so vas povrh vsega še drogirali) in ste v resnici pobijali nič hudega sluteče Aleende, ki od orožja niso poznali drugega kot meče. Meči so po njihovem izročilu padli z neba in jih je smela nositi samo peščica izbrancev. Sploh so Aleende zelo miroljubna bitja in ne morejo razumeti, zakaj jih Deejani (torej vi!!!) pobijajo. Medlo se vam dozdeva, da za vsem tem stoji skrivnostni polkovnik Saunders, ampak o tem niste prepričani. Odločitev je vaša. Ali boste lojalni Zemlji ali pa vas mika življenje na Aleende, kjer se je med vami in krilato Alyro pričelo nekaj plesti. Kakorkoli, kmalu boste vedeli, da so vam vsi lagali o vsem in da lahko zau-pate le sebi (in Alyri).

Igralni vmesnik je precej dodelan. Pametni kazalec je za igre podobnega žanra standarden, na zgornjem in spodnjem robu zaslona pa se občasno prikažejo posebne ikone, ki lahko vodijo (interaktivnost!) vaše aktivnosti in celo čustva! Igra se tako dejansko spreminja iz trenutka v trenutek, čeprav vseeno sledi nekim začrtanim smernicam in je ne morete mahati čisto po svoje. Saj niti ni potrebno, ker imate v vsakem kadru približno milijon različnih možnosti (med igranjem sem se počutil kot pes na zelo dolgi verigi, skoraj svoboden, ampak ne čisto svoboden). Shranjevanja pozicij ni. Igra je seorjgoakjergiuh??? "A je reku da se ne morm pusnet? Klinc pa tak špil!!!" Saj bom razložil, no. Igra je razdeljena na tri dneve, ki jih prebijate na Aleende. Aha, poglavja, boste rekli. Ne. Iz vsakega dneva so že vnaprej pripravljene ključne sekvence, tako da lah-

ko mirno počakate, da vam spet priklopijo štrom. Pravzaprav, zakaj govorim o igri, če je Vortex film? Film s pravimi igralci, posnet v naravi in studiu, brez pretresljivih posebnih efektov (vsaj jaz nisem videl nič takega, da bi izgubil spodnjo čeljust), zato pa z napeto zgodbo. Meni je bila vsa stvar tako simpatična, da sem jo končal nekako trikrat in bi jo še večkrat pa sem moral vse skupaj vrniti.



Če hočem, sem tudi zloben!

Tehnikaliije: Vortex prispe do vas na treh laserskih ploščah in vsaka predstavlja en dan v vašem življenju na Aleende. Vse skupaj teče pod Okni, najraje ima 16 milijonov barv na ekranu (le-ta naj bo čim večji), zahteva vsaj 8 MB in dovolj veliko pomnilniško datoteko (swap file), zvočno kartico pa tako ali tako imate. Aja, v navodilih piše: "Pentium strongly recommended", v odjavni špici pa stoji zahvala Intelu. Ali prihaja Intelware?

P.S. Tačas je v Slovenijo prirohnel film Stargate. Primerjava se mi ni ponudila, vsilila se mi je. Obstajajo sicer določene razlike, ampak zgodba je v bistvu enaka. Če vam je bil Stargate všeč, vam bo tudi Vortex. Govoril sem.

Igro nam je posodilo podjetje C. S. C.

Format	PC CD-ROM	
Zvrst	interaktivni film	
Založnik	Virtual Cinema	
SKUPAJ 83		
86	91	82

"NIHČE NE SME NITI POMISLITI, DA SO SOVRAŽNIKI TUDI LJUDJE, KER BI JIH POTEM PRENEHALI POBIJATI. POBIJANJE JE ZELO POMEMBNO. ZATO SOVRAŽNIKE SLIKAMO KOT POŠASTI."

J. HELLER, CATCH 22



PC CD-ROM

1942 Gold	7.900
3 foot 6 pak for kids	5.900
7th Guest	3.500
Alone in the Dark 3	8.500
Big Red Adventure	5.000
Bio Forge	9.500
Cyberia	7.000
Dark Forces	9.500
Descent	7.900
Discworld	9.900
Ecstatica	8.800
Falcon Gold	7.900
Gabriel Knight	3.000
Guilty	7.600
King's Quest 7	7.900
King's Quest Collection 1-6	7.900
Leisure Suit Larry Coll. 1-6	5.300
Little big Adventure	8.900
Mad Dog McCree 2	4.200
Magic Carpet	8.900
Megarace	3.500
Mortal Kombat 2	8.000
MS Art Gallery	7.500
MS Encarta 95	10.000
NBA Live 95	9.500
NHL Hockey 95	9.200
Novastorm	6.000
Outpost	3.900
Pinball Dream Deluxe CD	7.900
Pizza Tycoon	7.900
Police Quest 4	4.000
Rebell Assault	4.700
Shareware 6 CD pack	4.500
So Much Publishing s knjigo	4.800
Star Trek: The next Generation	prihaja
System Shock	9.500
Transport Tycoon	7.900
US Navy Fighter	9.500
Wing Commander 3	10.900
Wings of Glory	7.600
Woodruff	6.100
X-Wing Collectors CD-ROM	11.500
X-COM: Terrors from the Deep	7.900

SEGA:

Urban Strike	10.200
IMG International Tennis	10.200
Syndicate	11.760
Fifa Soccer 95	11.760

Super Nintendo, Nintendo, Gameboy

Obiscite nas v nasi trgovini
"Mr. CD-ROM" na Vodnikovi 187,
(trznica Koseze).

Tel 159 75 11

Ugodni pogoji za nadaljno
prodajo!

COLBY d.o.o.

Stanežiče 3a, Ljubljana

Tel./Fax.: 061/50-113

Vse cene so v SIT brez 5% PD.

PRIMOŽ ŠKERL

PYROTEHNICA

V OBJEMU PLAMENOV

Tokrat sem se zaklel, da ne bom napisal uvoda. Razlog: v elektronskih konferencah na BBS-jih večino bralcev motijo prav "za lase privlečeni frustrirajoči uvodi k sicer še kar užitnim člankom". Pri Megazinu pa smo in vedno bomo upoštevali bralce.

Piše se leto 2112. Po vseh pivnicah in beznicah še tako založenega planeta se šušlja o najnovejšem odkritju znanstvenikov, odkritju, ki bo spremenilo tok zgodovine: v jedrih mnogih ugaslih zvezd so bile najdene skrivnostne kapsule, ki jih je zapustila pred milijoni let izumrla civilizacija. V njih je shranjeno znanje tisočerih generacij. In vsakdo bi ga rad imel. Zato je bila ustanovljena Zemeljska Trdolahka Korporacija, ki pošilja svoje Tekače v najbolj skrite končke vesolja po še neodkritih kapsule. Korporaciji ni mar ne ljudi, ne denarja - zanimajo jo le kapsule...

...ki jih prinesete. Ste namreč en izmed Tekačev, plačancev, ki svoje življenje postavljajo na nitko za prgišče cvenka. Vaša domovina je hiter in okreten Pyrodactyl, s katerim se podajate v pošastno dolge in zavozlane hodnike v osrčju ex-zvezd. Sama po sebi zadeva ne bi bila omembe vredna, če vas ne bi ovirali Privrženci, bitja-stroji, ki branijo kapsule. Gole roke, pa čeprav močne in dela vajene, ne pomagajo mnogo, zato je vaša ladja opremljena z vsemi vrstami orožij. Grobo so ta razdeljena na primarna in sekundarna, vendar je delitev bolj akademskega značaja, saj so oboja enako uporabna. Med primarnimi

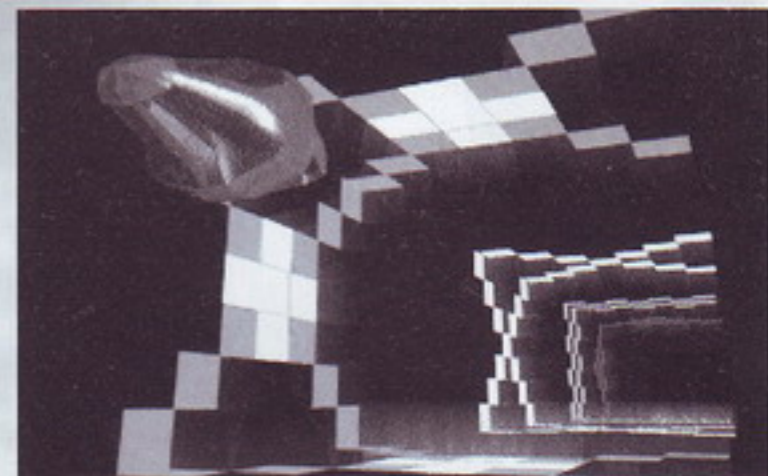


Spust v brezno brez vidnih posledic.

orožji se najdejo radarske in infra rdeče rakete, da o nevodnih raketah in granatah ne izgublamo besed. Lahki in težki laser, top in mine pa se uvrščajo med sekundarna orožja. Med seboj se orožja razlikujejo po moči, dometu in energiji, ki jo črpajo. Seveda so tudi nasprotniki oboroženi. Če bi radi še kdaj videli mamo in svoj bančni račun, bo potrebna temeljita uporaba protiraketnih sredstev in rušenje hitrostnih rekordov pred razjarjenimi (kakšna ironija...) Vsem izstrelkom pa ne boste mogli ubežati... Pred njimi vas sicer nekaj časa ščiti oklep, vendar ne dovolj dolgo. Potem so na vrsti motorji, pa orožja in ostali ladijski sistemi. Ko ne vozite več Pyrodactyla, temveč rešete, je skrajni čas za uporabo ubežnega plovila, ki pa je skromno oboroženo in špartansko opremljeno, tako da lahko na bitko kar pozabite. Ostane le še beg...

...po zanimivo izdelanih hodnikih. Zanimiva je edina beseda, ki lahko opiše izgled in občutke prehodov in dvo-

ran v zvezdah. Na hitro pogled in način igranja spominjata na Descent, vendar je izvedba močno drugačna. Avtorji so obudili splošno znano idejo optične prevare in jo udejani-li. To izgleda nekako tako, da namesto ogromnih barvnih sten in podobnega okrasja naredite le majhne kvadratke, ki jih naključno razporedite po črnih stenah, ob robovih in izhodih malo več, drugod skoraj nič. Na prvi pogled se tako početje zdi nesmiselno, vendar zajec tiči v drugem grmu: na črne stene računalniku sploh ni treba misliti, zato lahko igra postane zelo hitra. Vendar hitrost ni vse.



Postavljanje hitrostnega rekorda pri šviganju skozi tunele.

Po hodnikih se pleče še mnogo drugih stvari, ki naredijo igro zanimivejšo: najbolj opazni so sovražniki v obliki letal, topov, vrtečih dud in mehurjev, na drugem mestu so nekakšni prstani z bodicami, katerih prelet vam lahko prinese hitrejšo polnjenje orožij ali večjo hitrost plovila. Bonton narekuje tudi reševanje ujetih kolegov, ki iz hvaležnosti letijo pred vami in streljajo na vse živo. Celotna igra je razdeljena na stopnje, ki vključujejo vedno več soban in prehodov najbolj psihadeličnih oblik, med seboj spojenih pod različnimi nepravimi koti, tako da gre vaša orientacija kmalu rakom žvižgat. Sicer vam je v (teoretično) pomoč zemljevid, ki pa je neuporaben, če ne premorete izredne prostorske predstave. Da je življenje še težje, morate vsake toliko prebroditi še kak labirint. Če bi se zanašali na odmeve in ostalo glasbeno spremljavo, bi verjetno za vedno obtičali v njem. Zvok je nekaj povsem običajnega in niti približno ne pritegne pozornosti.

Zaključek pa mora biti: Pyrotechnica je enolončnica, v katero je namesto korenja padel Descent, Novastorm nadomešča fižol, meso pa je izpodrinil F16.

Igro smo si sposodili v trgovini Mr. CD-ROM

Format	PC CD-ROM, PC	
Zvrst	arkadna simulacija	
Založnik	Psygnosis	
SKUPAJ	69	
80	67	65

HARDBALL 4

POEZIJA Z GORJAČAMI

Accoladeove športne simulacije navdušujejo množice širom po svetu že mnogo let. V teh istih letih pa se je, na veselje običajnih smrtnikov, kvaliteta programske in strojne opreme dvignila za kar nekaj razredov. Tako smo legendarni Test Drive in Grand Prix Circuit igrali na počasnih 286-kah, medtem ko smo zadnji Test Drive (tretji del) igrali že na barvnih in hitrejših osebni prijateljih.



Seriya Hardballov se je začela še v tistih letih, ko pri nas izraz VGA ni pomenil več kot Sultan Paša XXVI. Tudi Okna so ljudem pomenila le nekaj, kar se umiva s cunjami in vodo. Seveda je prvi Hardball pomenil tudi prvo dodelano simulacijo, čez lužo tako zelo popularnega baseballa, ki ga je pred kratkim začel (in še bolj pred kratkim prenehal) igrati legendarni Michael Jordan.

Tokratni Hardball, že četrti iz serije, ponuja prav vse kar zmorejo dandanes priljubljeni namizni strojčki na ekranih prikazati. V najvišji ločljivosti teče celotna

baseballska igra, za nameček pa so programerji igralce v celoti digitalizirali, kar z drugimi besedami pomeni, da igralci in sodniki izgledajo neverjetno pristno. S tem pa je rešen tudi problem lesenosti likov, ki se v športnih simulatorjih tako veselo pojavlja.

Grafika je torej perfektna. Zvok sicer ni slab, res pa je, da kakšne nore glasbe in efektov pri takšnih igrah ni smiselno pričakovati,

saj svojo avtentičnost s tem v trenutku izgubijo. Je pa prisoten komentar, ki se pojavlja med odmori. Glas zanj je posodil kar Al Michaels, sicer že večkrat nagrajeni komentator ameriške televizije ABC.

Na voljo imate igranje v celotni sezoni, kar pomeni 162 tekem. V to pa sta všteti tudi tekma vseh zvezd (All-Star) in končnica prvenstva (playoff). Seveda

vam vseh tekem ni potrebno igrati. Mirno si jih lahko ogledate s klopi v vlogi trenerja in medtem srkate hladen jabolčni sok. Vseeno se pripravite v igranje investirati kar nekaj časa, saj traja običajno dolga tekma (torej 9 inningov) okoli eno uro.

Za vse, ki vam metanje, lovljenje ali udrihanje žogice povzroča kakšne težave, je na voljo tudi trening. Tu boste svoje sposobnosti razvili do željenih, saj tod ni nobenih časovnih ali drugačnih omejitev.

Standardna verzija Hardballa 4 sicer ne vsebuje pravih statistik ameriške lige, vendar pa jo lahko pri

založniku posebej naročite (cena 25 dolarjev). V paketu boste prejeli 700 igralcev, njihove statistike izdelane na podlagi lanske sezone (letošnje pač ni, ker igralci stavkajo) in njihove barvne digitalizirane fotografije.



Če si torej želite dobre športne simulacije in akcije si o mislite lastno verzijo Harballa 4. Verjemite mi, ne boste razočarani.

Format	PC, PC CD-ROM	
Zvrst	športna simulacija	
Založnik	Accolade	
SKUPAJ	81	
86	74	84

KNJIGE ZA TELEBANE

Nove knjige iz zbirke "...ZA TELEBANE" lahko po ugodnejših, prednaročniških cenah naročite s priloženo naročilnico na naslovu: Pasadena d.o.o., Celovška 43, 61000 Ljubljana ali po telefonu (061) 133-23-23. Vsi navedeni naslovi bodo po izidu na voljo na vseh prodajnih mestih, ki jih zalaga: Knjigarna Konzorcij, Slovenska 29, 61000 Ljubljana.



P I Z Z A

Ste lačni? Žejni? A, B, C?

Vas zanima kakšna igra je Pizza Tycoon? Mene je tudi, pa sem slišal in prebral toliko različnih napovedi, da si na koncu res nisem več znal predstavljati, kakšno spako bom dobil v roke. Vendar je bil na koncu le običajen srebrn CD. S slikico. Briga me slikica!

Ker moram sedaj nujno na službeno pot in nimam časa za pripravo podrobne recenzije igre, bom zadolžil svojo tajnico, da zbere vsa najzanimivejša vprašanja, ki jih množice nadobudnih strategov postavljajo že cel mesec. Na njih bodo odgovore postavili štirje največji strokovnjaki s področja računalništva, kuharstva, menedžerstva in norosti.

Tule so:

Na začetku imam na voljo izbiro med klasičnim igranjem in igranjem misij. Zanima me, ali je to morda zaščita proti kopiranju?

A) Ne, to je psiho test, ki ločuje bele miške od kopic sena. B) Nikakor! Menu je narejen le zato, da pred igranjem pri igralcu naraste napetost. C) Ja,

to je najnovejša zaščita proti piratom, ki ropajo

naše prekoceanske ladje. D) Pravzaprav je edina zaščita v igri le popolna receptura za 14 vrst pic, ki jo najdete v priloženi knjižici. Sicer pa se igranje misij od klasičnega, bistveno razlikuje le v časovnem obdobju, v katerem je potrebno nekaj doseči, kar je neke vrste težavnostna stopnja.

Nekatere slike v igri so prav zanimive in lepe. Moram reči, da me grafika na splošno še najbolj spominja na tisto igro, hm... no... Kako se ji je že reklo?

A) Space Quest 256. VGA B) Simcity 2000. C) Sim-kva? D) Grafika pa res ni nič posebnega. Lahko bi se malo bolj potrudili, ne pa da so barve tako medle.

Zakaj je zvok tako slab, ko pa moj blaster vendar tako lepo prepeva v ostalih igrarh?

A) Zamenjaj gonilnike! B) Ker je zvok "podn"! C) "Prodaj SB 16 ASP z bazenom in vtikačem za pralni stroj. Cena: Prava sitnica. Ponudbe pod šifro: Tko to tamo pjeva?" D) Ker Nemci nimajo posluha, Microproseu pa očitno nekaj dol visi.

Ko se odločim za bivanje v enem od velemest (mimogrede, možnosti ni prav veliko, šmrk) se nikakor ne znajdem v vseh menujih (še enkrat šmrk). Kaj naj storim?

A) Znajdi se vendar! B) Kako to? Saj so

vendar samo trije zeloobsežni menuji. Sicer si pa preberi originalna navodila (90 strani). C) Izklopi računalnik in meditiraj. D) Pa tako preprosto je.

Menu znotraj posameznih restavracij je namenjen kompletnemu upravljanju posamezne restavracije: nad zemljevidom mesta se nahaja menu, ki boljša preglednost nad objekti v mestu, sicer pa je glavnih 9 ikon na desni, s katerimi upravljaš praktično vse (od najema prostora do zavarovalnin)

Govoril sem s prijateljico, ki je tudi

kupila to igro. Pravi, da je na začetku najela lokal (za kaj več nima denarja), ga opremila (mize, stoli, preproga, sveče) in najela delavca (kuhar, natakar). Sedaj jo zanima, zakaj ljudje še vedno ne zahajajo v njen lokal!? Kajne, da je to zaradi ščurkov, ki jih ima sicer v sobi.

A) Ah, bejž, no bejž. Ščurki so pa ja fejst. B) Narobe je to, da nihče ne pozna njene picerije. Naj oglašuje v Megazinu, pa bo vse v najlepšem redu. C) Odgovora sicer ne poznam, me pa zanima če ima v petek zvečer kaj časa? D) Po kaj pa bodo hodili k njej? Saj ni pripravila nobene pice. Treba je nakupiti material (torej hrano), potem pa je treba kuharju napisati najmanj (!) tri recepte. No, potem pa lahko začne z delom.

Zgradila sem... no, zamesila sem piščančjo pico in to po receptu iz originalne knjižice in uporabila prave količine sestavin. Kljub temu so mi sodniki dodelili oceno 0. Kako naj se jim maščujem?

A) CD prelomi na kolenu! B) Oh, ne. Brez nasilja, prosim. Ostati moraš popolnoma mirna, nato pa jim v spanju prereži goltance. C) Katera žival na tri črke rije pod zemljo? Hm... D) Raje popravi svoje delo. Na pico ne smeš nametati kar celih kosov hrane, ampak jih moraš enkrat ali celo dvakrat spustiti skozi okroglo rezilo na spodnji levi strani.

V svojo restavracijo bi rad privabil velikanske množice ljudi. Kakšen slogan za reklamo mi priporočate?

A) Slogan: "Iz naše picerije boste odšli z neznosnim zadahom, saj se nam je pokvarila vsa hrana. Pridite, da ne bomo imeli izgube." B) Slogan: "Zakaj bi drugod kupovali drage pice, če lahko pri nas kupite cenejše po isti ceni?" C) Slogan: "V naši piceriji vas med čakanjem zabavajo dekleta iz vse Azije. S seboj prinesite gumico in copate!" D) Kakšne neumnosti pa so to? Saj sploh ne moreš kreirati lastnih reklam. Na začetku se odloči za razne letake in plakate, ki so poceni, pa še veliko jih je. Kasneje se je pametno odločati za oglaševanje v medijih, vendar le kadar na novo odpreš katero od picerij.

Zanima me, kaj je glavna prednost Pizza Tycoona pred ostalimi na las podobnimi igrami?

A) Predvsem v tem, da za igranje ne potrebuješ okolja Windows. B) Ne, ampak v tem, da za igranje ni potreben OS/2 Warp. C) ...ipd... D) Podobnih iger sploh ni! Ravno v inovativnosti je glavna prednost te igre. Kje še lahko hkrati kuhaš, kradeš, groziš konkurenci in oborožen do zob preganjaš njihove kupce? Nikjer. No!?

PS. Prosimo, da na uredništvo ne pošiljate pravih odgovorov D, niti vseh ostalih, ker imamo že svojih preveč. Hvala.

T Y C O O N



OK, kelnar, pizza je pač slaba. Zanima pa me solzava življenska zgodba tega mnogočlenkarja ob mojem krožniku.



Ah, spet nizke ocene! Kje je moj običajnih 99%?



V pizzerijo s takšno barvno kombinacijo talnih oblog ne grem, pa če mi plačajo za vsako margerito!

Format: PC CD-ROM, PC
 Vrsta: nasitna strategija
 Razvojni: Microprose
 SKUPAJ 80
 72 65 83

DISCWORLD

Chaplin pa v jok in na drevo, pa vse igrače s sabo

Kaj malo je iger, katerih scenarij bi bil prirejen po knjižni uspešnici. Res je, da vse kar skropucata Arnold ŠvarcNiger in Sly že naslednjega jutra priraca na PC-je, toda tem rečem pravimo filmi in igram ukrojenim po njih, neumnost. Skoraj takšna neumnost kot Arnoldov priimek, saj vsi vemo, da so nigri že apriori črni in je zato besedna zveza "črn črnc" nekaj takega kot "najbolj optimalno" ali "najhitrejšejše".

Tokrat se je v igro prelila kar celotna zbirka novel pod skupnim naslovom Discworld. Gre za huronsko smešne pripetljaje s sveta na hrbtu vesoljne želve A'Tuin, kjer je črnih barv osem, nadzor nad kriminalom pa vrši kar ceh roparjev, ki načrtuje in tudi izvaja letno stopnjo kraj ter za slednje tudi izdaja račune!



Rincewind na slepem zmenku preko Zmenkofona.

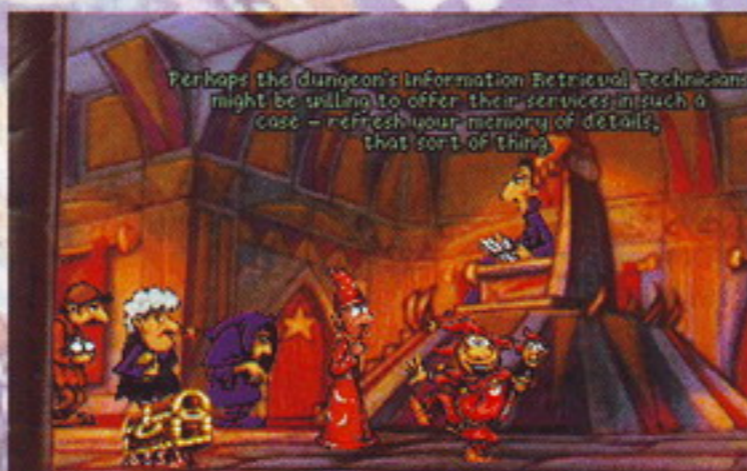
Avtor te "najbolj odlične" zbirke knjig ni nihče drug, kot na srečo še živeči, a že sedaj legendarni Terry Pratchett, svetovno znani angleški pisatelj.

Le kratek odstavek za primerjavo z dobro znanim Douglas Adamsom, avtorjem slovitega Štoparskega Vodnika po Galaksiji. Kljub temu, da Adams še zdaleč ni slab, bi v primeru, ko bi se Pratchett rodil pred njim, Ford Prefect še zdaj žrl prah in dvigoval palec v kaki zakotni vesoljski luknji.

Zagotovo so se vsega navedenega zavedali tudi pri Psygnosisu, ko so izbirali scenarij za svojo najnovejšo pustolovščino. Gre namreč za golo dejstvo, da jim je naslov igre, ki se v celoti glasi: **Terry Pratchett's Discworld**, že v prvih mesecih s prodajo in publiciteto razbil streho kljub temu, da imamo opravka zgolj s klasično pustolovščino.

Samo po sebi torej nič novega. Grafika teče v navadni ločljivosti VGA (320x200) z 256 barvami, premikanje zaslona (po domače scrolling) pa je milo rečeno kriminalno. Skozi mesto vseh mest Ankh Morpork (pravijo, da so edini napredek, na katerega prestolnica lahko računa, občani potresi in požari), vodite čaravnika vseh čarovnikov, razvpitega Rincewinda. Kdor je prebral prvi dve knjigi, gotovo ne bo dvomil v njegove sposobnosti (beri: pregovorno nesposobnost, neumnost, nenadarjenost, strahopetnost, vsesplošno grdoto in špičast klobuk). Potepanje ude-

janjate s čisto običajno miško, njen levi in desni gumb pa vam služita še za vse ostalo. Ikone "Use, open, read..." so torej v skladu s trendi odšle po gobe. Za vsakršno uporabo najdenih predmetov bo dovolj levi uhelj, desnega pa povlečete, kadar želite podroben opis kake stvari. Kup predmetov, ki jih najdete na poti, lahko tlačite v svojo večerno obleko (da, čaravniki nosijo krilo do tal!) ali osebno potovalno skrinjo. Celoten zaslon je zato rezerviran le za igralno površino. Edino, kar občasno zakrije pogled, sta okni z inventarjem skrinje in vaše obleke, ki jima lahko kakor v Oknih, spreminjate velikost in položaj na zaslonu.



Patrician je vedno znal biti prepričljiv.

Z junakom in njemu zvestim kurzorjem moramo pretakniti vsako luknjo, pobrati vse predmete in jih bolj ali bolj neuspešno uporabiti na vsem, kar na zaslonu ne spada v sceno. In ta je zares pisana. Vsi, ki smo z nenasitnim apetitom prebirali knjige, bomo zdaj na lastne oči ugledali, kakšen je videti znameniti "lokal" Broken Drum, kako kilava je mestna straža in kje zares poteka trening proga ceha morilcev. Uganke niso ravno lahke, a tudi ne pretežke, predvsem pa so na veliko olajšanje in za spremembo - logične. Tako tu ne bo kruha za stare trike: uporabi roza oslička na pohotnemu čarovniku v vozičku. In upaj na najboljše.

Sila enostavni so tudi ukazi preko tipkovnice, saj najdemo le dva. S tipko F1 priključimo obvezni menu za shranjevanje in nalaganje igre, izhod v DOS in ostalo kramo, tipka ESC pa služi za preklic začelih akcij. Koristna je zlasti pri prekinitvah ponovnih pogovorov, ki so neredko dokaj dolgi.

In še zaplet za vse tiste neizobražence, ki za Pratchetta še slišali niste (Sram vas bodi, ali vsaj veste po čem je znana Vrba? Ne, ne po pizzah!). Nad Ankh Morpork se je kot običajno zgrnila nesreča. Tokrat v obliki 700 tonske leteče pošasti, ki za zabavo kuri hiše in še raje ljudi, sliši pa na ime g. Zmaj. Ugnali ga boste seveda vi, Rincewind, čarovnik brez osnovne šole, ki obiskuje nevidno univerzo zgolj iz navade. Vaš sopotnik bo že znana hodeča skrinja na kopici majhnih nožic (legendarni "luggage"), katere hrambenemu prostoru ni videti konca. Skrinja ima tudi koristno

navado, da vam venomer in povsod sledi, ter od časa do časa brutalno pohrusta kakega razbojnika.

Resnici na ljubo je treba pridati, da Discworld dokaj liberalno povzema svet legendarnih novel. Marsikatero dejstvo iz knjig je namreč dodobra prirojeno. Tako je npr. "the luggage" v resnici pripadal štiriokemu g. Twoflowerju, prvemu turistu na Disku, medtem ko je bil Rincewind le njegov zvesti vodnik. Tudi zmaj, ki zdaj meša štrene nesposobnemu čarovniku, je v resnici nastopal le v knjigi Guards, Guards!, kjer o Rincewindu ni bilo ne duha ne sluha. Zato pa se le tam pojavlja mestna straža v sestavi štirih entuzijastov, ki dokaj neposrečno čuvajo milijonsko mesto. Tudi Smrti je namenjena čisto svoja knjiga, v igri pa reveža (v originalu gre za moško osebo, nedoločljive starosti), omenjajo le tu in tam, "ko je treba spregovoriti o usodi, življenju in Dibblerjevih nagnusnih klobasicah v štručkah".



Ja, ja, aretirano pivo se vedno prileže.

Kakorkoli že, pred nami je krohropota vreden izdelek. K temu še posebej pripomorejo komentarji likov, katerim so glasove posodili britanski Monty Pythonovci, najbolj nori komiki na tej strani sonca. Rincewind (Eric Idle) ima tako smešen glas in neredko tako dober komentar, da se človek začne občasno kar odkrito režati. Torej, da ne bomo še dlje dolgozeli: gotovo najsmešnejša pustolovščina za PC-je in gotovo dovolj veren posnetek stvaritve genialnega Terrya Pratchetta.

Igro smo si sposodili v trgovini Mr. CD-ROM

Format	PC CD-ROM, PC	
vrsta	pustolovščina	
izdajatelj	Psygnosis	
SKUPAJ 86		
81	89	88

WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH

Da z neverjetno nelogičnimi ugankami, ne boste imeli prevelikih težav; vam bomo tule (ja, točno tule) (in samo tule) postregli z nekaj neverjetno preprostimi nasveti. In namigi. In to samo tule.

Pred hišo svojega posvojenega očeta vam ni potrebno govoriti z naključnim opazovalcem (zato, ker vam bova midva vse povedala), prav tako vam še ni treba iti na levo, niti pokukati v hišo, ni vam potrebno raziskovati kanalov, sploh pa ne poskušajte brati, ker še ne znate. Sedaj pa bolj zares. Ali pa tudi ne. Gremo desno. Pa še enkrat. Dvignite lesen zaboj in se polastite matice. Najprej se morate (!) pogovoriti z beračem (naključnim opazovalcem?), nato pa mu zabrišete matice v glavo. ("Ej, Oskar. A je kakšna lepša slovenska beseda za matice?" "Me ne briga! Raje naj poberejo škorenj!") Levo, levo in s škornjem do škornja nad vrati od hiše. Pa še atovo sliko dobite. Ker pa tipa sploh ne poznate, pokažite sliko ženski, ki štrika na ekranu desno in v dar prejmete atov članek. Pozicijo desno lahko prečkate reko. Spet vzemite matice. Gremo pit. Ekran desno stopite v bar in se pogovorite s svojo profesorico (lastnico lokala). ("Ej, Oskar. Dej mal hitrej klikej!" "Ma ne gre. Noben noče govorit sam od sebe, na vse moram non-stop klikat, da se sploh pogovarjajo z mano!" "Boš dal za pivo?" "Ajde, greva!") Ko učiteljci pokažete članek, vas nauči branja. Pa še prvo črko abecede vam podari. Počakajte na bungee natakarja, kateremu iz žepa sunite odpirač. Preden se J.E. Sebastian za šankom nacedi do konca, ga poprosite za skodelico kave (Cankar rules!). Iz pogovora izveste kar nekaj koristnih reči. Na primer: najdete naslovni zaslon. ("Ej, Oskar! Zakaj je naslovni zaslon šele sedaj na vrsti?" "Zato, da najdeš penzl!" "Aaaa!" "Ja, pobereš ga pod naslovom, greš ven iz bara in ga namočiš v katran!" "OK, OK, daj že enkrat kavo kroniku." "Ja, samo perje še vzamem prej.") Kronik vam bo dal posebno vrsto ure - sploh ni ura - ki kaže vremensko napoved - sploh ni vremena. Pojdite še enkrat desno in brenite v konzervo. Poberite konzervo in fižol. Vrnite se levo k reki. Tokrat se čeznjo podajte po zgornji strani. Mutanta potrepčajte po ramenu in... oooops. Kam je pa šel? Na ekranu levo potisnite črko A v kamen (A?) in dobili boste tombonron... tombonzig... tombras... tabu? (Tbozon!). Na začetnem zaslonu poberite gumb. Uporabite lift. ("Napiše se dvigalo." "OK. Ha, sedaj ti pa nisem rekel Oskar in nihče ne bo vedel, kdo je kdo.") Pojdite levo od dvigala in stopite v trgovino Cui-Cui Ouah-Ouah. Piček... piček zija v bejbo. Brez milosti jo cenzurirajte s katranom! Pove vam sicer prav nič pametnega, v rep pa mu lahko montirate rezervna peresa. Nato naj se vam podgana... ne, hrček... ne, čivava, zasmili. Zategnite kolo z matice. Ventilator na sosednjem ekranu sedaj ne deluje več, zato je lastnik trgovine sladko zaspal. Sunite mu umetni prst, podgana pa bo medtem (in tudi kasneje) počivala. Nekje na desni so stikalo, flopper in glapper. Glapper nastavite na srednjo pozicijo, flopper tako kot imava midva in nato pa pritisnite stikalo. V umazani nos potisnite plastični prst in prehod je odprt. ("Uaaa. Greva gemblat." "Ne! Nimava keša!" "Uuuuh.")

Pojdite v rdečo cono (torej desno) in se pogovorite z edino prisotno osebo. Ne, to ni Sanja. Ste pa blizu. To je bivša kraljeva tajnica. ("Kdo, a Sanja?" "Lej, fliper!!!" "Pusti ga. Nimava časa. Slišiš!!!" "Jest ga bom kr sesu!!!!") Biiiiiiiiing!!!! (Megazin št. 3, letnik 95, stran 28.) Poberite strul in ga nadvse dobro vnovčite na enorokem Jacku. Še pomnite, tovariši! Save early, save often - Larry svetuje! Zaenkrat bo dovolj 5 strulov. Pojdite desno, potem pa še enkrat desno. ("Čakaj, čakaj. Saj ne moreš mimo skale." "Zakaj pa imamo Boga?" "Koga?" "Pozabi, klikni na skalo!") Sedaj pa res desno. Z dvigalom se odpeljite v BigWigovo območje. Oglejte si reklame, robotu vzemite srajco in v trgovini kupite očala in brado. ("Kaj pa packa?" "Oglej si jo od blizu!" "Auuuuu!") Vzemite še vrečo smeti.

Ker nama je zmanjkalo idej, bo to kar pravi čas za uporabo tobozona. Hi-aypa, hi-aypa tati. Vtipkajte številko kanala oddaje Heart to body in se kojci zaljubite v voditeljico. Vtipkajte še številko, ki jo prejmete (Heart to body No.) in se pogovarjajte. Malce počakajte, nekaj spijte in... Pospravite tobozon. In...spet ga uporabite. In...poklicali vas bodo nazaj. In...prejeli boste še eno številko. Hot line? Ne, ampak vseeno pokličite. Dvakrat. Pojdite k suhemu vodnjaku na zahod (Mimogrede še preverite svoje finančno stanje. Če ste slučajno na tesnem s struli jih podvojite - potrojite - you know! - na enorokem Đeku v rdeči coni.). Pri modreću (ima moder suknič) kupite klobuk in se z njim pogovorite. ("A s klobukom?" "Ne, z modreću!" "Yeah, modrci so cool!" "Change it!") Prejeli boste kodo njegovega stanovanja v templju. Pojdite desno k vhodu v tempelj. Stražar si neznanosko želi oreha. Eh, tega pa še nimate. Buuuuuu. Gremo v administrativni center (da ne bom non-stop pisal levo in desno). Tu se nahaja tip, ki orehe sicer prodaja, vendar so njegove zaloge ravno pošle. Ko se čoln odlepi od ladje uporabite masko in kremo proti sončenju, konzervo špinacije pa vrzite stran. ("Hej, hej, Rocky. Ustavi konje! To je rešitev Larryja 2." "Oops, pa res.") Uporabite tobozon in pokličite vremensko napoved. Pokličite tolikokrat, da vremenar napove padec koščkov meteorita. Pojdite na mesto, kjer so padavine napovedane in tam uporabite vremensko uro. Počakajte na vesoljsko nesnago, nato pa se polastite koščka meteorita. Pojdite do stolpa navidezne resničnosti. Meteorit dajte lastniku, ki vam ga zamenja za oreh. Nesite ga stražarju, a on bi rad razbitega. Ni blema. Pokličite spet vremenski kanal in poslušajte kam bo treščil veeeeeeelik meteorit, s katerim boste oreh v bližnji prihodnosti razbili. ("Glej ga, zlodja! Orh sploh ni za foro!" "Prilimej ga na tla s katranom!") Nekaj kasneje.... Še nekaj kasneje.... Mnoooooogo kasneje! (katran je namreč v prtiličju!) Ko meteorit končno razsuje oreh se lahko židane volje odpravite k vratarju. Vedeti pa morate, da v prvem poskusu meteorit ne bo uspešen. Oziroma bo. OK, uporabite vremensko uro še enkrat. Vratarju vrzite jedrec oreha in pot v tempelj je prosta. Preberite sporočilo časovnega modreća in privatizirajte pokrov smetnjaka. V drugem nivoju na vrata nadarjenega modreća vtipkajte kodo, ki vam jo je zaupal prodajalec klobukov. Pogovorite se z njegovo ženo in besednim modrećem. Pojdite v sejno sobo (vtipkaj kodo, ki jo je na vratih pustil časovni modreć); ko se odpre okno, odstranite zapah. Časovni modreć vam zaupa, da igra teče le pod Windowsi. Na tretjem nivoju boste našli še eno sporočilo (nabildanega modreća). V neposredni bližini je tudi stanovanje besednega modreća. Na vratih vtipkajte njegovo kodo in prikazala se bo nadvse luščna žvalca. Ker imajo žvalce rade papo, ji podarite fižolček. Zvedeli boste prvi syllable - nekakšno noto za ustvarjanje čarovnij. Stopite še do kraljevih soban. Kodo ste dobili pri kraljevi bivši tajnici. Preberite tablo na desni strani in se pogovorite z njegovo visokostjo in nabildanim modrećem. Kralj vam pove še en syllable (noto), vi pa mu podarite odpirač in posvetil vas bo v viteza. Prejeli boste obesek za ključce, s tal pa poberite še žvečilni gumi. Zraven modreća visi

list s čarovnijami. Seveda, vzemite ga! Kot lahko sami vidite (preberete) so čarovnije sestavljene iz raznih čarovnih not. S kombiniranjem prvih dveh not lahko ustvarite čarovnijo za spomin. Pojdite pred vrata templja in osnovno noto (basie syllable) uporabite na skleroznem besednem modreću. ("Rocky!" "A!" "Si ti tut kej sklerozen?" "Im... no, ne vem. Verjetno ne. Če bi bil, bi se zihr spomnu.") Besedni modreć vam pove še dve kodi za odpiranje vrat. Če vstopite v sobo modreća zdravja (ni veterinar!) izveste, da je šel popraviti VR avtomat. Poberite še kantico za gorivom in se odpravite v drugi nivo. Odprite vrata modreća plodnosti in žena vam pove, kje se njen možek nahaja. Če seveda ni v bifeju. Ker smo se templja in modrijanov že naveličali se gremo še malo sprehajat. V čivava trgovini bo potrebno popraviti vodno uro. Spet pokličite na vremenski kanal in se pozanimajte kje bo deževalo. Pojdite na napovedano lokacijo in uporabite vremensko uro. Na označenem mestu postavite klobuk v katerega se ujame deževnica. Pojdite do vodne ure in luknjo v cevi zamašite s čigunijem. Vodo iz klobuka vlijete v rezervoar in dobili boste časovno noto. Ker bo žvečilni še koristil, ga spet poberite. Sedaj lahko ustvarite časovno formulo. Pojdite v spodnje nadstropje in skrajno levo k spomeniku junaškega bojevnika. Na njem uporabite časovni urok in preselili se boste v čas, ko so človečnjaki neumorno iztrebljali buzuke. Medtem, ko vojak pozira umetniku (Michellangelu!), preiščite razsute domove in premaknite skalo. Iz čelade vzemite ribo in jo vtaknite vojaku za oklep. Sedaj lahko poberete koruzo (tudi prej jo lahko poberete!) in trizob (tega pa prej ne morete pobrati!). Pogovorite se z umirajočim Buzukom. Pokažite mu obesek za ključce, s katerim se identifikirate kot vitez. Povedal vam bo kodo trezorja v kraljevski sobani. ("Glej ga zlomka. Oskar, kdaj sva pa roga našla?" "Hm, no... ne vem. Eden mi ga je podturil." "No, ja. Bo že kje koristil." "No, potem pa kar zatrobi!" "OK!") Izpod skale se zasliši mili glasek. Odmaknite prvo skalo, pri drugih dveh pa si pomagajte s trizobom. Izpod tretje potegnite poškodovanega buzuka in z njim malce poklepčajte. Vrnite se v sedanost. Imate občutek, da je sedaj kip malce drugačen! Ah, ne. Iz oklepa potegnite ribice in spet ojala na pohod. ("Ti, Rocky zakaj si rekel ojala na pohod, če bi pa lahko rekel tudi gremo na pohod, ojala!?" "Kakšen podhod?" "Saj sem rekel na pohod." "No, saj jaz tudi." "???"") In že smo v najmodernejšem proizvodu mesteca Vlurx-trzbnaxl (Je kdo rekel Jdfiwjpmxekd!!!!) - stolpu navidezne resničnosti. Lastniku plačajte partijo Dooma in mimogrede boste naleteli na modreća zdravja. Dobili boste še en syllable. Naredite diagnostični urok. Prišel je čas, ko bo treba nekaj narediti. Odpravite se k tovarni, kjer preberite listek, ki leži na tleh. Usedite se na klopeco in se smilite samemu sebi. ("Saj jaz se že ves čas." "Ma ne. Klikni nekajkrat ne sebe!" "Kurzor noče iz ekrana." "Na Woodruffa, tepec!") Edina reč na katero lahko sedaj kliknete je zvonček (okej, gumb za zvonec) ne levi strani. Fantič vam prinese robček, ko kliknete (ne kihnete) drugič pa še sporočilo vašega ljubega ateka. Pojdite v kraljevo sobano v templju. S pomočjo kode odprite sef in izvedeli boste noto za moč. Takoj jo poveste nabildanemu modreću, ki je sedaj popolnoma dopingiran. Pojdite v sejno sobo in časovno noto povejte časovnemu modreću, ki vam pove še svetovno noto. ("Oskar, a se ti ne zdijo imena teh not rahlo butasta?" "A je sploh kaj pametnega v tej igri?") S pomočjo teh not lahko sedaj sestavite še urok za moč. Sprehodite se do zapora, kjer se pogovorite s Kitajčkom. Poberite poljšo hišico in kamnito roko. Nekaj korakev v levo se nahaja ribja skala. Vtaknite ribo v točno to skalo in prejeli boste (po najinem skromnem mnenju) najdragoenejšo napravo v igri - transportozon! Pojdite se solit... ups... slikat z brotoflatronom, ki je pred čivava trgovino. Seveda se morate poprej primerno opremiti (da ne boste zapravili preveč denarja za neuporabne slike). Najprej uporabite srajčko, potem si nataknite očala, nato pride na vrsto bradica, po njej si popravite pričesko (s

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
GLASSBENE KARTICE
VIDEO KARTICE
ZVOČNIKI

čopičem), za konec pa se še najlepše nasmehnite (v usta vtaknite koruzo). Vrzite strul v aparat in dobili boste sliko. Ko Woodruff vso opremo povrne v žepo, se slikajte še enkrat - tokrat brez okraskov! S tobazonom pokličite sončno upravo (recruitment center). Za zaposlitev potrebujete dihalni certifikat in sliko (to že imate). Pojdite v administrativni center in birokrata poprosite za dihalni certifikat. Tipček zahteva vzorec izdihanega zraka. In kje ga dobiti? ("In zakaj bi ga sploh iskala?" "Kako to misliš?" "No, saj sva vendar močnejša!" "Res je, saj sva dva.") Tipa s pomočjo uroka za moč malec tesneje poprimite in certifikat je vaš. Vložite ga na pravo mesto. Jasno, v tobazon. Potem v luknjo potisnite še svojo fotografijo (tisto perfektno) in delo je vaše. ("Kdaj bo pa dnevnik?" "Ob pol osmih.") Pojdite do Slammers dead end-a in skozi mrežo skočite v laboratorij, kjer doktor opravlja poskuse na modrecu plodnosti. Pojdite še en ekran v levo in v generator ventilatorja natočite bencin, nato pa ga vključite. Ker ne vemo, čemu je namenjen, vanj vtaknemo prst. In naučimo se leteti! Po pristanku pri cenzorjih se pogovorite s ptičkom, nato pa vrzite odpadke v žerjavico in pojdite k predsedniku. Tip je debel kot zelo debela lubenica, zato vedno znova izgublja hlače in kaže svoje erotično spodnje perilo. Pomudite mu gumb s katerim se zapne. Ko vas zapusti si oglejte videokasete na videorekorderju. Zvedeli boste še eno noto in sicer umetniško. Zmikajte novo formulo in naredite urok za srečo. Vrnite s k profesorju v laboratorij, ki ga zapustite skozi levi prehod. Znašli ste se v norišnici. Uporabite formulo za srečo na nesrečnemu norčku, ki sloni na oknu. Dobili ste zeleno noto. Sestranea, ki vam blokira vhod vtirate v orbito in potegnite za ročico (lever). Spet se vrnite v laboratorij. Sestavite še formulo za rast in zeleno noto povejte nesrečnemu poskusnemu zajčku-modrecu. Profesorja spravite v depresijo s pomočjo uroka za rast. Mimogrede poberite še seme v spodnjem desnem kotu. Pojdite pred administrativni center, kjer vas čaka kitajček, vendar morate pred pogovorom z njim prebrati še grafit. Tip pa bo spet spiz!!!

Pojdite do suhega vodnjaka in modrecu zavežite umetniško noto. Seme posadite v vodnjak in ga zalijte z vodo iz klobuka. Zrasel bo Jakčev čarobni fižol! No, tulipan... nareisa... rožica pač. Poberite evet in ga nesite kuharskemu modrecu. Ves vesel vam bo spekel bouzoulioli. Sedaj so v sejni sobi zbrani že vsi modreci, ki so vam neskončno hvaležni, ker ste jim povrnili njihove sposobnosti. Iz njihovega pogovora boste izvedeli, da si želijo še Špracnog(?). To je nekakšen smetnjak v katerega namečete zlo (to je tisto, kar so človečnjaki raztresli ob napadu na buzuke). Zadostovala jim bo kakršnakoli kovinska škatla, midva pa vam niti slučajno ne misli izdati, da jo že nekaj časa vlačite s seboj. Položite torej karte na mizo (se pravi konzervo), modreci pa jo bodo s svojimi nadnaravnimi sposobnostmi nemudoma spremenili v pravi Chprotznog ("Kdo je rekel špracnog?"). Poberite prej omenjeno zadevo, navsezadnje je bila konzerva že prej vaša. Pogovorite se še z vsemi pametnjakoviči, nato pa jih zapustite.

Pri vodnjaku se skozi vrata spustite v spodnje nadstropje. Uporabite javni tobazon in spet je na vrsti China-show! ("Rocky pa kaj sploh hoče ta Kitajec?" "Ne vem točno, ampak mislim da je malo bolan. Si videl kako rumen je? Gotovo ima zlatenico.") Skočite do tovarne, pred katero se sončijo člani Schniblove sekte. Vratarju pokažite nalog za zaposlitev in že ste v tovarni. Pogovorite se z delodajalcem, ki vam razloži vaše delo. Pozor! Naslednja sekvenca je strogo arkadna. Če pri pakiranju klubukov napravite eno samo sameato napačo, bo nadaljevanje igre popolnoma brezvezno, saj je ne morete nikakor več končati! Ko vam končno (po mnogih snemanjih pozicije) uspe, fizično obračunajte z delovodjo, kar pa vas privede naravnost na štrik. ("No, zdaj pa imava vraga." "Zakaj?" "Nikamor mi ne prime klik kot na Woodruffa!" "Potem pač klikaj po njem." "Do iznemoglosti?" "Čigave?" "A, lej, dol je padu!" "Reče se padel." "Saj nisem jaz nič rekel!" "Kdo pa je bil potem?" "Očitno je nekdo padel v linijo." "OK, odloži slušalko, poklič me po tobazonu!") **Za to prekinitve se vam niti slučajno ne opravičujemo!**

Ko se Woodruff zloži po tleh pobere kljuko, ki je idealna za trganje oblazinjenih sten. Izpulite vijak in z njim odklenite ključavnico. Obklečeni v oblačila po zadnji modi, se pogovorite z norčkom, ki ima na glavi lijak in izvedeli boste telefonsko številko SDK-ja. Mimogrede uporabite vijak na kljuki pri omari, ki jo lahko sedaj odprete. Žepe si spet napolnite s svojo kramo in po tobazonu pokličite SDK. Dajte si duška nad zlobnim davkarjem in zapustite dolino sreče. Se še spominjate prijatelja, ki vam je dal vremensko uro? Odpravite se k njemu

pred bar in požvončkljajte na stikalu s katerim ste se verjetno že poprej poigravali. ("Lej, spet Kitajec!" "Kaj pa hoče?" "Isto kot že prvič, drugič in tretjič!" "O, Jovanović - Dali si končno pripešalil!")

Pogovorite se še s kronikom in na njem uporabite spominsko formulo. Pokažite mu še svojo sliko, prejeli boste pravila za remi ("Je to tista igra s kartami?" "Zep." "Z si napisal namesto y") in informacijo, da v zaporu potrebujejo paznika. Stopite še ekran desno do trgovine z igračami in razbijte okno s pomočjo formule za moč. Polastite se zmaja. Pojdite do zavora. Pri stražarju se pozanimajte o delu in zvedeli boste, da potrebujete pravilno izpolnjen obrazec 2B75(b), ki ga dobite pri birokratu. Še prej pa morate na njem uporabiti formulo za vračanje spomina, ker ga je tip pač nekam založil. Z obrazcem se vrnite do zavora, ga pokažete stražarju in vstopite. S stražarji odigrajte partijo kart in jim povejte, da morate na stranišče. Skozi straniščno okno se napotite do slamnate strehe in poberite krpo. Ko vas pokličejo nazaj, se vrnite za mizo, nato pa s krpo obrišite okno. Ko na pomoč priključijo čistilnega robota mu inštalirajte pravila remija. Pot naprej je prosta. Pojdite skozi zgornja vrata do centralnega stolpa. Poslušajte vremensko napoved na tobazonu, dokler ne boste slišali, da bo v stolpu močno pihalo. Uporabite vremensko uro, nato pa na označbo položite zmaja. Potem, ko vas veter dvigne do zapornika, se z njim pogovorite. Pojdite še nadstropje višje, kjer ne poberite vrvi. Poskusite jo privezati na kamnito roko. Dobili boste ninja kljuko, s pomočjo katere se potegnute na okrasno pošast. Spet se pojavi Kitajec, ki vam podari še eno ikono. ("Pa kaj nam bodo vse te njegove ikone? Saj ni nobene koristi od njih!" "Tako je, vrziva jih v ventilator, naj jih odnese." "Najprej tisto s puščico, je najgrša." "Tako je, daj levitation med šprikle!" "In zakaj je sedaj odneslo naju?")

Po mehkem pristanku (se vidi, da je sedaj z nami kontrolor poletov) na bogataševi terasi, uporabite na kipovem ščitu polžjo hišico in prejeli boste še poslednjo noto, čeprav vi sploh še ne veste, da je poslednja. S tobazonom dvakrat zapored pokličite Coh Cott, ki vas povabi na zabavo. Za vstop pa potrebujete umetno oko. Seoprajte še zadnji urok, nato pa se odpravite v stolp navidezne resničnosti. Sumljivi možak, ki vas vabi na ugibanje skritega zaklada ima v svojih čarobnih lončkih eno oko odveč. Na njem uporabite maloprej seoprano formulo in oko bo odletelo mimo vas. ("Oskar, kam pa je odletelo oko?" "Pred trgovino z igračami." "Zakaj pa tega nisva napisala?" "Kar naj se še bralci malo matrajo!") Zdaj pojdite v zapor, na desnem okrasu uporabite ninja kljuko in na steni formulo za vpogled (insight formula). Prispeli ste k očku Azimuthu, ki vas bo v očetovskem pogovoru poučil, kako pridejo mali Woodruffi na svet in vam dal wiblefrotzer, ki mlade Woodruffe postara.

Kot ponosni lastnik očesa se odpravite nazaj na bogataševu terasu in na številčnici odtipkajte kodo, ki vam jo je povedala Coh Cott po tobazonu. Oko pokažite očesu na vratih in že smo na žuru, ki pa je precej mrtel. Seveda vas še kako zanima kaj se je zgodilo vaši ljubi Coh Cott, zato na njej uporabite diagnostično formulo. Pojdite v laboratorij in s pomočjo epruvet na levi zmešajte protistrup. Vrnite se na zabavo in protistrup vlijte v kozarec vaše drage. Potem z njo še malec poklepajte in ker vam ne zaupa, na njej uporabite formulo za srečo. Po uspešnem nastopu v kabareju se s prijateljico še enkrat pogovorite. Potem ko pobožate kužka, se odpravite do tovarne in se pogovorite z vodjo sekte. Zaupa vam mantró, s pomočjo katere lahko vstopite v prostore sekte, še prej pa se založite s struli (trije bodo kar dovolj). Na BigWigovem dvorišču bleknite mantró v mikrofon sekte in vstopite. ("Oskar." "Ja?" "Zakaj si tako tiho?" "A veš, da se v svetih prostorih ne govori?" "A veš zakaj sem jaz tako tiho?" "Ne!" "Pa te zanima?" "Ne!" "Khm.")

Pogovorite se z duhovnim vodjo, nato pa stopite na okrogli portal. Med predmeti poiščite mantró in jo uporabite (izgovorite) vsakič, ko ste na vrsti. Ko se krog zaključi trikrat jim pokažite svoje znanje letenja. Preiščite računalnik in v hranilnik potisnite en strul. Še enkrat potipkajte po računalniku, v hranilniku pa pustite še enega od strulov. Duhovnika povprašajte po sveti kodi. Sedaj imate končno dostop do Interneta, kjer izveste gongarski ritem, ki bo vse navzoče pahnil v hipnozo. Sedaj lahko poberete hipnotični cederom iz lobanjinega nosu. Niti slučajno ne pojdite v sobo za posvetitev na levi strani, razen če ste v Schnibblovi sekti našli smisel življenja! ("Ta Schnibble mi je pa nekam znan. Od kod že?" "To je nova humoristična serija v Čuku!") Vrnite se raje h Coh Cott. Na rastlinici v škatli uporabite formulo za rast in po njej odstop-

icajte do BigWiga.

Zadnja scena: Potrkajte po energetskem polju in spet se bo oglašil Kitajec. Na polju uporabite lebdenje (levitation) in pojdite do BigWiga. Na zlobnežu uporabite pokrov smetnjaka, nato pa v odprtino (slot) brž potisnite hipnotični cederom. BigWig je zaciklan! Viblefrotzer natakните BigWigu na ušesa (k njemu morate pristopiti s hrbtno strani) in spremeni se v pošast. Preiščite njegovo obleko, ki leži na stolu. Vzemite magnetno kartico, potem pa pritisnite na stikalo in dvignite se tri stopnice. Pojdite v zgornji nivo, kjer se pomenite s pošastjo. Ko se zlobno naseli v vas, jo izženite s pomočjo pikantnega Bouzouliolja. Schprotznog obesite na kljuko, luknjico pa zamašite z žvečilko. Poskusite odpreti ključavnico na levi strani, medtem pa vas pošast hipnotizira. Ko se pripravljate na ponovni skok v vas, hitro potegnite za vzvod in pošast potegnite v Schprotznog. Z magnetno kartico odklenite vrata. ("Ej, Oskar, a bova povedala kaj sledi?" "Kaj pa sploh sledi?" "Ja, drugi del rešitve v prihodnji številki!" "Ah, dejva jim kar sedaj vse povedat!" "OK, sledi KONEC!" "Matr, vedno moraš imeti zadnjo besedo!" "Yep.")

Za konec sva vam pripravila še nekaj nadvse pomembnih for, za katere je sedaj itak že prepozno, bi vam pa med igranjem še kako koristile:

Kako potekajo pogovori? Ker so nekatere osebe (vse!) skrajno zabite, klikajte po njih dokler ne začnejo odgovorov ponavljati oziroma dokler ne prejmete željenega predmeta.

Kako si zapomniti vse zahtevne kode raznih vrat, sefov in številnih TV kanalov? Sploh si jih ni potrebno, saj se vse kode samodejno shranijo na tobazonu.

Kako se pravilno nastavi flopper? Tako kot imava midva, vendar. Ne se preveč sekirajte, saj so možni položaji samo trije, pravilen pa celo samo eden.

Ali je za igranje nujno potreben quad-speed CD-ROM razvpitega Primoža G.? Da! Razen proti koncu, ko se lahko iz katerekoli lokacije preselite na katerokoli drugo s pomočjo transportozona. Ali pa z mesečno vozovnico.

Kako pravilno odigrati arkadno sekvenco v tovarni? Najprej primite za klobuk na tekočem traku. Uporabite ga na ogledalu. Če je običajne oblike pritisnite na stikalo na desni in spodaj se bo pojavila kartonska škatla. Škatlo položite na trak vanjo pa položite klobuk. Postavite se v oljno mlakužo na levi strani in sicer v njen svetlejši del. Ko škatle ne ujamete, mora pasti na vzmet, ki jo vrže k mehničnim rokam na vrhu ekrana. Sprehodite se do njih in jim s prstom pomagajte napraviti mašnico. Škart klobuki imajo trojni vrh in jih vržete v odpad. Če vam ne uspe v prvem (ali stotem) poskusu bodite brez skrbi, saj v resnici ni nobenih omejitev.

Kako iz not narediti uroke? Najprej si oglejte uroke na listu s čarobnimi formulami. Ker pa imate za marsovske pismenke verjetno bolj slab spomin, si boste morali kakšno prerisati na papir. Sicer pa so tule (v lepi angleščini) formule za:

- spomin: leading + basic + leading
- diagnozo: basic + healing + basic
- čas: time + basic + leading
- moč: energy + advice + basic
- srečo: artistic + basic + advice
- rast: basic + green + advice
- vpogled: intuitive + intuitive + basic

Kakšno je pravo zaporedje udarcev po obeh gongih pri Schnibblovi sekti? Pravi ritem je takšen: udarec po velikem gongu, velikem, malem, velikem, malem in še enkrat malem!

In to je vse! Da!

PAVLIN d.o.o.

TONER SERVIS
TEL.: (061) 263 297

7%
CENEJE

MI SMO CENEJŠI OD KONKURENCE!

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

UGODNI POPUSTI ZA NADALJNO PRODAJO!

hp HEWLETT PACKARD Canon RICOH EPSON

BIOFORGE

ALONE IN THE DARK 3 V KONZERVNI TUNINE SREDI VESOLJA

Vse je še vedno po starem. Ubogi človeški rod si kakor zakleto ne more prislužiti lepše prihodnosti. Tokrat se je nad nas spravil razvpiti Origin s svojimi WWW (World Wide War) scenariji. Daleč v prihodnosti se zopet najde klišejski norec, ki iz rokavov kar stresa intergalaktične zarote. Le Vi, presvitli bralci, imate znanje, oborožitev in priložnost, da mu stopite na pot (stavek je v počastitev sarkazma prepisan direktno z zadnje strani plastificirane svetleče se škatle).

Hudobci se tokrat imenujejo Monditi, prebivajo pa v nekem zakotnem brlogu na robu galaksije, ki ga zemeljska federacija nima niti vrisanega na zemljevidu. Toda ker zaplet mora biti, so si pri Originu izmislili malce daljši (beri: pol galaksije) svetlobni skok in hopla že ste ujetnik hudobnih Monditov. Ti vas za šalo predelajo v človeško konzervo ali strokovno Kiborga, bojda zato, da bi končno napravili perfektnega bojevnika. Vprašanje je le, zakaj me potem v koži takega dedca, kot gajbo nalomi že prvi Monditski robot.



"Dobro, poba, z mani ni varno zobe češnjati, greva mano a mano!"

Kaj bomo torej počeli s kovinskimi nogami, svetlečim trebuhom in plešo ter milijonom majhnih vijakcev? Ha! Nič lažjega. Ponovno bo treba odkriti našo identiteto (toda ne tiste: male, has PC, subscribed to Megazin magazine, cool & good lookin'), izvohljati načrte vaših nasprotnikov in si končno priboriti svobodo. Ha, preprosto kot kranjska klobasa!

Vaš kardinalni sovražnik je tokrat iz vrst usmiljene profesije: g. doktor Mastaba ali za prijatelje kar Mufasa Mufasa. Njegovo usmiljeno obličje spoznate že v uvodu, ko se vas na operacijski mizi loti kar s cirkularko. Operacija seveda uspe, pacientu (torej vam) pa začno poganjati metalni deli. Kojci zatem se znajdete v svoji celici. Zadeva ima premer kaka dva kvadratna metra, zato se kmalu odločite za pobeg. Tod pa se igra šele dobro prične.

BioForge zelo spominja na trilogijo Alone in the Dark,

katere zadnji del pa nekako ni uspel obdržati nivoja. Vsekakor ga BioForge prekaša v izvedbi, način igranja pa povečini ostaja zelo podoben. Z velikim likom se sprehajate po sobah, katerih grafika je poprej že izrisana, tako da se profesor procesor ukvarja le s kalkulacijami tekstur na vašem liku. Tod je tudi bistvena razlika z AITD 3, saj so v slednjem vsi premični liki zgolj vektorski skupki pijane geometrije. Tudi tu imate opravka s predmeti, ki jih shranjujete v svoj nevidni nahrbtnik in jih nato znova uporabljate, prebirate, pomalicate in podobno. Prav tako je že dolgo znano tudi pretepanje v realnem času (real time), le da je tokrat bera udarcev večja. S tipkama Alt (roke) in Ctrl (noge) ter numeričnim delom tipkovnice, boste nasprotnikom resnično navili ušesa. Na voljo so vam čelne, krošjeji, aperkati, lomljenja goleni, uramawashi in mawashi, salta nazaj ter vrsta blokov. Skratka dovolj, da komu prizadejate hudo telesno poškodbo. Kakor AITD 3, tudi BioForge izdatno izkorišča različne poglede

kamere in zvočne učinke, katerih slišnost se spreminja glede na oddaljenost. Tipk je tokrat cela vrsta, vse pa so pregledno in natančno razložene v priročniku. Ta je tudi sicer kvalitetno izdelan, zato se z njegovim prepisovanjem ne bomo ukvarjali. Preživetje vaše konzervice pa je odvisno še od marsičesa drugega. Tako imate v roko vgrajen majhen diagnostični monitor, ki spremlja vaše vitalne funkcije. Na njem tudi aktivirate rezervno baterijo ali preverite stanje notranje puške. Na drugem zaslončku lahko brkljate po vašem inventarju, spet tretji pa vam služi kakor rokovnik (saj veste, posel je posel).

Vsa opravila, ki se neposredno ne tičejo arkadnega dela igre, so izpeljana skozi vrsto menujev. Skoznje si utirate pot z vašo grozljivo triprstno roko, od katere bi zbežal še E.T. Pritiskanje množice gumbov in premikanje med njimi je žal izvedeno sila počasi in nenatančno, kar pa niti ni čudno, ko pa imate roko v obliki čevapčiča. Hitrost tudi sicer ni ravno blesteča in to navkljub dejstvu, da BioForge zahteva najmanj 486/50, 8 MB spomina, na disku pa je modro žrtvovati 55 MB za najdaljšo namestitev.

Samo igranje je tokrat v primeri z AITD 3 lažje, k temu pa pripomore zlasti miselni del igre. Naokoli vam ne bo treba vlačiti po petdeset predmetov, katerih namen bi bil skrit kot kačine noge. Ugank je manj, večina pa je dokaj prozornih, tako da ne ovirajo vašega napredovanja po

bazi, ki so jo programerji tako skrbno izrisali. Na začetku npr. vstanete in zbrcate nadležnega medicinskega robotka ter ga nato porinete v energetska vrata celice. Sledi buum, nato pa lahkih nog naokrog. Nato zavijemo v sosednjo celico, katere energetska vrata občasno popuščajo. V njej lomasti Caynan, bivši poveljnik straže, ki je po eksperimentu postal pravo govedo (dobesedno). Njegova smrt nas obogati za kuhinjsko vilico, s katero nato odpremo



"Počakaj, mali, da te zajaham!"

ploščo ob glavnih vratih. Kratka igrice z vezavo elektrike in vrata se odpro. Na monitorjih v kontrolni sobi izklopite še preostala vrata in iz celic poberete nove predmete. Preko monitorja na mizi oživite majhnega robotka, ki ga zdaj lahko ročno vodite. Z njim poberete odtrgano roko izpred Caynanove celice in jo pritisnete k plošči za identifikacijo. Zdj ko imate proste roke, se sprehodite k sosednjemu monitorju in vanj vnesete potrebno kodo, ki ste jo prebrali v enem izmed zapisnikov. Odpre se vam pot v hodnik, ki ga straži gigantski robot. Z malce teka se lahko prebijete bodisi k dvigalu, ki vas popelje na druge stopnje, lahko pa se odločite da boste iz večnega spanja odmrznili pobesnela kiborgozavra. Zares prikupno. Toliko bodi za začetek, na rešitev pa tako ne bo treba dolgo čakati.

Igro smo si sposodili v trgovini Mr. CD-ROM

Format	PC CD-ROM, PC	
Zvrst	arkadna pustolovščina	
Založnik	Origin	
SKUPAJ 80		
80	84	81

UGODNA PONUDBA

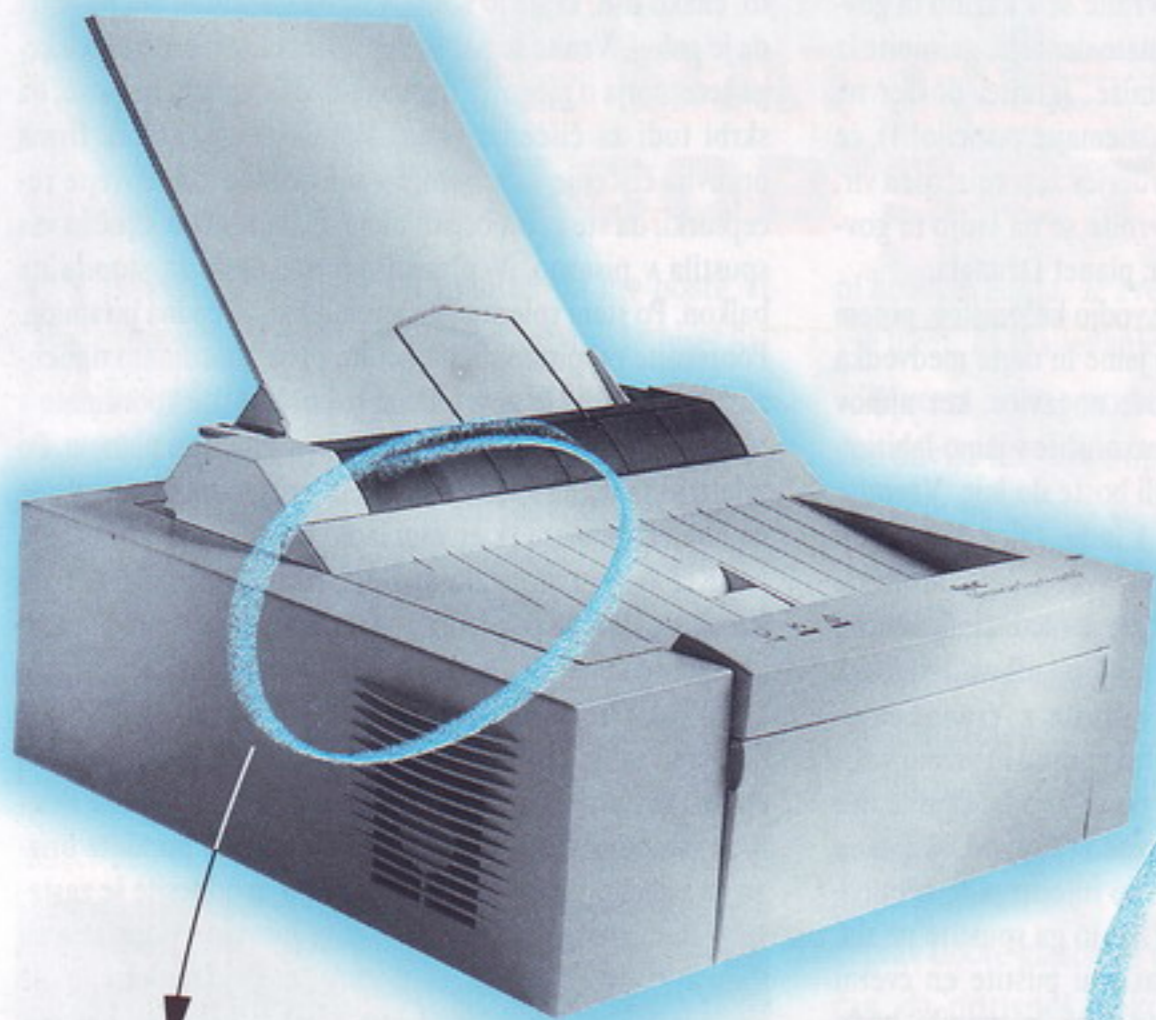
Za manj denarja ne boste nikjer dobili več.

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

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.

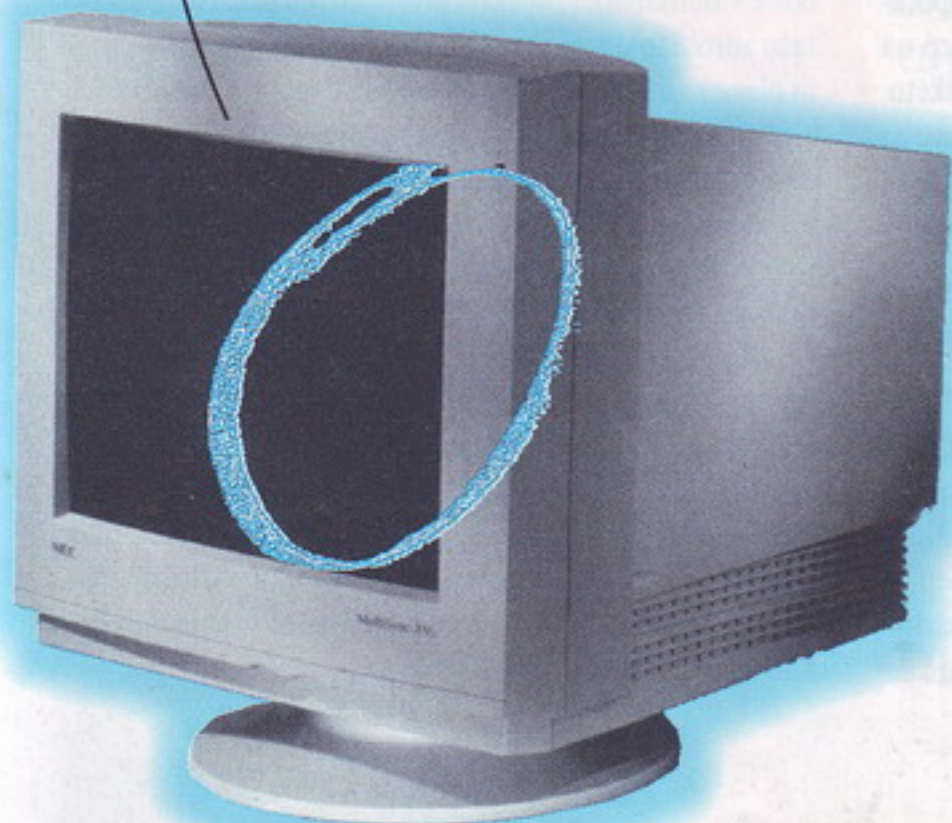


149.990 SIT
ali 6x27.776 SIT s čeki

34.990 SIT
ali 6x6.480 SIT s čeki

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



POOBlašČENI DISTRIBUTER

MJKROpis® & EMG

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

G U I L T Y

Na začetku izberite svoj priljubljeni lik, Jacka ali Ysanne, kar pomeni, da boste lahko igrali dve različni igri. Pa začnimo v Jackovem imenu (če boste igrali z Ysanne, preskočite tekst do prvega *the end*):

Sprva ste precej omejeni, saj ždite v celici. Pogovorite se z robotom in potem pokvarite stikalo (trikrat kliknite nanj z ikono Use). Spet govorite z robotom in odprl bo vrata. Poberite ratluk in lijak, ki visi na steni. Vaša naslednja naloga je pokvariti hiper pogon. Sprehodite se do reaktorja, poberite gasilni aparat in pošpricajte termostatični ščit. Medtem, ko Ysanne popravlja ščit, ji iz pilotske kabine izmaknite medvedka in kartico za odpiranje zračnih vrat.

Vrnite se k reaktorju in odmontirajte hiper pogon. Pojdite k zračnim vratom in pošljite pogon rakom žvižgat, mimogrede pa poberite obešalnik. Spregovorite nekaj lepih besed z Ysanne, poberite še jeklenko za plin in odidite na površino ledenega planeta.

Prva stvar, ki jo vidite, je snežni plug. Na plugu je škatla za orodje. Odprite jo in poberite izvijač. V zgradbi na steni visi cev. Poberite tudi to in se vrnite k plugu. Poberite kanto. Prežvečite ratluk in ga pripopajte na kanto, potem pa na kanti uporabite še lijak. S cevjo potegnite bencin iz pluga (kliknite s cevjo na plugov rezervoar). Pojdite nazaj v zgradbo v prostor z računalniki in raketo. Zgrabite izvijač z ikono Use in razstavite raketo. Deaktivirajte eksploziv in ga poberite. Vzemite še ključ, ki visi na steni in se z dvigalom peljite v podzemlje. Na levi je plaz zasul prehod, ampak mi imamo eksploziv. Položite ga na plaz in ga aktivirajte. Tako ste prišli do svedra. Natankajte ga in poženite s ključem in ne pozabite montirati jeklenke za plin na njeno mesto.

Ko se jeklenka napolni jo odnesite v ladjo in vrnite na njeno mesto. Za vami bo prišla Ysanne. Govorite z njo in odletela bosta na vojno območje.

Situacija se spet zaplete, ker vam vojaki zaplenijo žiroskop. Ysanne se spomni, da je Jack tat in mu naloži nalogo ukrasti prej omenjenega. Poberite ključ, ki leži na tleh in se razglejte naokrog. Pogovorite se s poveljnikom na levi in mimogrede odnesite vrv, ki drži latrino. Vrnite se k skuterju, ga poženite z obešalnikom (ki ga prej razmontirate, da dobite žico) in se odpeljite na sprehod. S ključem zrahljajte rešetko in nanjo privežite vrv. Drugi konec vrvi privežite na skuter in ga poženite. Pot je prosta. V notranjosti poberite žiroskop. Medtem je Ysanne ukradla tank. Hitro skočite nanj. Udarite po oknu in Ysanne vam ukaže usposobiti kontrolni strelni mehanizem na zadnjem delu tanka. Ko se tank ustavi, pojdite decno in pošarite po čudni piramidi (pravzaprav bo to storila Ysanne). Vrnite se na ladjo, spravite žiroskop na njegovo mesto in govorite z Ysanne. Odletela bosta na igralniški planet.

Ysanne vam kot okorelemu hazarderju ne dovoli zapustiti ladje in odide sama na površino planeta. Zato se pogovorite z ladijskim računalnikom in mu povejte, da je Ysanne v nevarnosti. To bo zadoščalo, da lahko zapustite ladjo. Druga ovira je androidna lepota, ki vas ne spusti skozi vrata. Govorite z njo, potem pa še s tipom ki vsake toliko časa uleti v sprejemnico. Ko bo odšel skozi vrata, mu hitro sledite. V igralnici se pogovorite z desnim krupjejem in zaigrali boste ladjo. Ker boste zaradi tega naredili cel halo, vas našenejo v kuhinjo. Govorite s šefom in si na glavo poveznite kapo. Skuhajte omako: najprej uporabite malo posodo, potem veliko in nazadnje začimbe. Dajte omako šefu in pojdite po rampi do vrha. Tam govorite s tajnico in spostila vas bo k lastniku. Govorite še z njim (vprašajte ga o ljubezenskem življenju). Govorite še z njegovo žensko in ko zapusti pisarno ji sledite. Prosite jo, naj pregovori lastnika, da vam vrne ladjo. Spet govorite s tajnico, da vas spus-

ti k lastniku in zahtevajte ladjo. Vrnite se v kazino in govorite z desnim krupjejem. Ker nimate denarja, ga sunite iz žepa hazarderju, ki stoji poleg mize. Igrajte, dokler ne zaslužite zahtevanih 40 kreditov (snemajte pozicijo!!!), če pa ostanete brez denarja, je hazarderjev žep neizčrpen vir. Potem odnesite denar lastniku, vrnite se na ladjo in govorite z Ysanne. Naslednja postaja: planet Džungla.

Ko zapustite ladjo, govorite z vodjo kolonistov, potem pa še z Narmom. Pojdite levo do jame in dajte medvedka tečnemu cucku. Poberite Narmove nogavice, ker njihov smrad odganja Ali Ene in hlabro zakoračite v jamo-labirint. Malo begajte po labirintu in prišli boste do jajc. Vzemite eno in se po najkrajši poti vrnite k ladji. Jajce dajte vodji kolonistov, za nadaljevanje glej konec prejšnjega odstavka.

Med poletom Ysanne ugotovi, da je računalnik okužen z virusom, zato pristaneta na planetu menihov. Pojdite k oltarju, ko vas menih našene. Govorite z Ysanne in jo prosite, naj vam pomaga. Privoščite si hrano in vržejo vas v ječo. Splezajte skozi okno in padli boste v vodo. Pojdite dva zaslona desno in poberite kvas. Vrzite kvas v sod. Vrnite se k vodi, poberite kuto, oblecite kuto in odtrgajte cvetico. Pojdite levo. Odrtgajte en cvetni list in ga spustite na tla. Pojdite do ječe in na vsakem zaslonu pustite en cvetni listek, zadnjega v ječi. Zapustite ječo in menihi bodo žrtvovali Ysanne. Vrnite se na ladjo in govorite z računalnikom. Odpeljali se boste na vesoljsko postajo.

Izstopite iz ladje in poiščite sobo s terminalom. Poberite imenik, preberite ga in uporabite terminal. Sprehodite se naokrog, govorite s P'pau'd'p'pauom in poiščite Ysanne. Govorite še z njo (povprašajte jo o transatronu) in poiščite Narma, ki vam da drugi del kristala. Pojdite k dimenzionalni anomaliji, poberite kristal, združite oba dela kristala in vrzite popravljen kristal v anomalijo. *The end*.

Torej boste igrali z Ysanne. Po dolgovzmem uvodu boste ugotovili, da je Jack pokvaril hiper pogon. Govorite z računalnikom, da vam pove za "prijazen" planet, kjer boste dobili gorivo. Vnesite koordinate v terminal in pristanite. Poberite škatlo s prvo pomočjo in škatlo za kosilo, spet govorite z računalnikom in dal vam bo diagnostično kartico. Pojdite na površino planeta. V zgradbi poiščite sobo z računalnikom, iz pogona vzemite disketo in jo vstavite v drugi pogon. Uporabite diagnostično kartico na računalniku in zamenjajte matični plošči glavnega in pomožnega računalnika. Pojdite v sobo z dvigalom in prosite Jacka, da se odpelje z dvigalom dol. Odprite škatlo za kosilo in vzemite nož. Prerežite vrv dvakrat, pokličite Jacka in stopite v dvigalo. Na zaslonu desno je kramp. Uporabite ga na vrvi, dobite priročno ninja kljuko. Dva zaslona levo uporabite kljuko na vrhu zaslona in se spomnite Tarzanovih časov. Pojdite levo in preiščite truplo, našli boste PCMMCCCLIXIA kartico. Vrnite se k računalniku, uporabite PCMMCCCLIXIA (kako dobra kratica!) kartico na PCMMCCCLIXIA slotu in posnemite dnevnik na disketo. Odnesite disketo ladijskemu računalniku in ta vam pove za invazijo tujih bitij. Zdaj stopite k terminalu in pritisnite zgornji gumb. Na karti se bosta pojavila dva nova planeta. Kliknite na zgornjega in poletite. Ponovno kliknite na planet in pristanite. Prispeli ste v kazino.

Govorite z receptorko in ji recite, da ste šefova žena. Pojdite do vrha in in prosite žensko v rdečem, da vas spusti k šefu v pisarno. Poprosite šefa, da vam dovoli hazardiranje, pojdite v kazino in govorite z levim hazarderjem. Prijavljal bo nesmiselne puhlice, vi pa mu (v nasprotju s svojim sovraštvom do nasprotnega spola) odgovorite "Keep on talking, big boy," in ga prosite za žetone. Odigrajte partijo ajnca in med igro izmaknite karto. Krupje vam bo dal kar-

to, enako tisti, ki ste jo vzeli. Nesite ju k šefu in mu povejte, da je goljuf. Vrnite se nadstropje niže, in sprašujte hotelskega receptorja o njegovih dolžnostih, dokler vam ne pove, da skrbi tudi za čiščenje oken. Vprašajte ga, katera firma opravlja čiščenje in se vrnite v šefovo pisarno. Povejte receptorki, da ste prišli očistiti okna. Dala vam bo ključ in vas spustila v pisarno. V pisarni odprite okno in stopite na balkon. Po steni splezajte na streho, kjer je čudna piramida. Pobrskajte po piramidi, da dobite prvo koordinato dimenzijske anomalije in se vrnite na ladjo. Vnesite koordinato v terminal (NE v ladijski računalnik) in odletite s planeta. Po vzletu kliknite na spodnji planet in pristanite. Znašli ste se na bojnem planetu (kjer vam ladjo rekvirirajo).

Ker vam tu niti malo ne prija, recite Jacku, naj ukrade žiroskop, vi pa se pogovorite s komandantom, in mu omenite, da bi radi stopili v vojsko. Medtem ko naklada, mu sunite očala (to je tista stvar na tabli z zemljevidi, ki se občasmo zablešči). Poleg latrine leži palica. Poberite jo, in en zaslon desno z njo sklatite sadež s palme. Odprite škatlo s prvo pomočjo in iz nje vzemite brizgo. Uporabite brizgo na sadežu. Vrnite se h komandantu in odnesite še zastavo. Pojdite zaslon levo in dol. Dajte zastavo v odprtimo na sodu in uporabite očala, da jo zažgete. Pojdite desno in ko ge stražar iskat vzrok eksplozije, uporabite brizgo na kavi, ki jo je odložil na tla. Stražar je uspavan, zato lahko ukradete tank. V tanku poglejte skozi okno in recite Jacku, naj vključi strelni mehanizem. Streljajte in ustavite tank. Ko se vam vojaki zahvalijo, pojdite desno in našli boste drugo (in zadnjo piramido). Ponovite postopek iz igralniškega planeta (tudi v ladji). Vaša naloga na tem planetu je končana, lahko odletite.

Med poletom prestrežete klic na pomoč iz džungelskega planeta. Pristanite in se pogovorite z vodjo kolonistov. Pove vam, da imajo probleme z Ali Eni, vi pa mu ponudite pomoč. Recite Jacku, naj poišče jajce, vi pa pred vhodom poberite puško in hajdi v votlino-labirint. Postrelite Ali Ene, ki vam zapirajo prehode in begajte po votlini, dokler ne naletite na matico. V pomoč vam je lahko slika sobe v spodnjem levem kotu, kjer so s puščico označeni že prehojeni izhodi. Matici odstrelite glavo, vrnite se k ladji, govorite z vodjo kolonistov in pot pod motorje. Med letom vam računalnik sporoči, da je okužen z virusom in crkne. Potrebno ga je izključiti, vendar lahko to storite samo od zunaj, računalnik pa kontrolira vsa vrata. Odprite škatlo za kosilo in vzemite vilice. Uporabite vilice na ključavnici zračnih vrat, da naredite kratek stik in odprete vrata. Oblecite skafander in se podajte v temine vesolja. Stikalna plošča je na sprednji strani ladje. Ko se vrnete v ladjo, boste pristali na najbližjem planetu, planetu menihov.

Ko pristanete, pojdite dva zaslona desno in na tleh boste videli rešetko preiščite jo zelo od blizu, da se pod vašo težo zdrobi in padete v votlino na meniha. To izkoristi Jack in plane na hrano, ki so jo menihi darovali na oltar. Seveda zločin ne ostane neopažen in oba pristaneta v ječi. Da me urednik ne bo gnal zaradi predolgega teksta: rešitev je enaka kot pri Jacku. Zlezite skozi okno... Ko Jack plača za svoje grehe, se vrnite na ladjo. Govorite z računalnikom in odletite na vesoljsko postajo.

Na postaji poberite vse kratke kable in jih povežite v enega dolgega. Govorite s P'pau'd'p'pauom, da vam pove za transatron. Poiščite Jacka, in se tudi pri njem pozanimajte za transatron. Pot do anomalije vam zapira kup železja. K sreči je v bližini magnet, žal pa ni priključen na elektriko. Uporabite kabel in pot je prosta. Pri anomaliji združite oba dela transatrona, vrzite popravljeni kristal v anomalijo in... konec, ende, basta, finito!

RENEGADE

THE BATTLE FOR JACOB'S STAR

A MISLITE, DA SEM JEST PLJUVALNIK AL' KAJ?!

SSIjevci, ne se hecat! A mislite, da me boste Vi non-stop pljuvali, jaz pa bom igral vaše igre? Saj drugače je Renegade čisto dobra akcija, samo če me ne bi tisti butoglati zelenoličnik, moj poveljnik, vsakič, ko mi uspe dobro zasmoditi sovražnike, nazival do dile in me zasul s kupom tamastnih, pomešanih z drobcami skurjenih glasilk. Drugega tako ne zna - leta kot orangutan, v privatnem življenju pa te nehote spomni na afriško zeleno opico. Sicer pa tudi drugi niso dosti boljše. V tej družbi bo še meni kmalu začelo kapljat od ust! Če se bom še dolgo stiskal s temi plešastimi žen-



"Srečko! Kdo ti je dovolil vzleteti brez mojega dovoljenja?!"
"Ti?"

skami in mesnatimi brazgoticni v tejle nepomembni uporniški bazi, mi bo koprocesor zaribal. Še malo, pa mi bo postalo žal za tisti manever... Uough! Kakšen užitek je bil... na prvi bojni liniji, v mojem Srečku - vesoljskem lovcu, ki sem ga vzljubil kot mamino dojko... Izgledati je moralo še bolj seksi kot Tom Cruise med preletom kontrolnega stolpa v Top Gunu! Zdaj so me pa za kazen prestavili sem, v to boguzaritno bazico med same primitivce. A bodo že še videli, da brez mojih pilotskih spretnosti uporniška legija Renegade nima šans v boju proti sovražnim silam TOG (Terran Overlord Government). Ja, ti fantje so res sovražnik in pol! Pošastno grdi, premeteni kot Jože Lopata in hudob-

Namig za novopečene pilote: Edina pametna taktika v igri je zasledovanje sovražnika in streljanje v hrbet. Med spopadom ne odmikaj prstov s tipk za nastavljanje hitrosti (in s tipke za streljanje, seveda). Hitrost dinamično prilagajaj sovražniku. Ko leti nasproti in švigne mimo, se ustavlja in obračaj za njim, ko beži, pospešuj. Vsi Renegadovi lovci imajo dobre pospeške. Pazi, da si ne uničiš motorjev s predolgim pospeševanjem izven območja varnega delovanja.

ni kot teta Pehta. Te zverine so kar naenkrat zaslužile vse ljudi... nadaljevanje zgodbe več kot očitno kaže, da SSIjevcem krizno primanjkuje domišljije, saj se naprej vse odvija kot upor Spartaka pri Rimljanih. Le helebarde in nabodalca so zamenjali laserji.

Že ob zagonu igre te šokira izredno dobra tehno glasba, a sploh ne pop-shit-tehno v stilu Stara baba rompomom, temveč stil, ki izžareva stari šarm nepozabnih introjev na osembitnikih. Poleg igre je na disku posnetih 12 skladb, ki se predvajajo med igranjem, lahko pa jih poslušaj tudi v CD-playerju. Škoda, da skladb ni več, kajti po deseti misiji ponavljanja iste, čeprav dobre glasbe, ti postane slabo. In takrat je pravi čas, da pritisneš tipko "Insert" ter brez težav med letom vstaviš glasbeni CD po svojem okusu. Za nameček te Renegade celo vpraša po željenem track-u. Ko igra spet potrebuje svoj disk, ti bo že povedala. Vendar je med letom to bolj redko. Edina bedasta pomankljivost pri tem načinu zapisa glasbe, ki si je SSI ne bi smel privoščiti je, da igra ne zna uporabljati mešalnega čipa na zvočni kartici. Zato se glasba pogosto grobo prekine. Lahko se ti zgodi, da poženeš igro in opaziš,



And another one bites the dust...

da ni glasbe. Po mučnem nategovanju možganske sivine ugotoviš, da si v DOS-u pozabil nastaviti glasnost CD glasbe na mešalnem čipu glasbene kartice.

Renegade je klasična vesoljska streljačina, v grobem na moč podobna Wing Commanderju. Kako le ne bi bila, ko pa je slednji zaslužil tako lepo vsoto cekinov, da so na ta račun še SSIjevci zaželeli vsaj košček zlate pogačice. Razumljivo je, da Renegade na mnogih področjih precej zaostaja za "štirikrat večjim" bratom, vendar so tudi svetle točke. Fenomenalno hitra 3D grafika v visoki ločljivosti vsekakor močno prekaša WC3. 3D objekti so sicer slabši, a vseeno teksturirani ali pa osenčeni v realnem času (po želji). Tudi izstrelki

orožij - glavna Chrisova brca v temo - so lepši. Kokpiti vesoljskih lovcev pa so prav žaljivo preprosti! Na razna taktiziranja z energijo, orožji ipd., kot jih poznamo pri WC-jih in X-Wingih kar lepo pozabi. Zato te zna Renegade prej zadolgočasiti, saj so spopadi sila poenostav-



"Poglej, Frane, tega norca! Pusti si malo varnostne razdalje, pa je že nekdo pred tabo..."

ljeni. Še ciljati ti ni treba znati. Dovolj je samo približno nameriti, potem pa se že laserji obrnejo proti sovražniku, podobno kot pri Excaliburju v WC3. Tarče se ne da zakleniti in tudi podatki o sovražniku ti niso na voljo. Tisti ekranček spodaj je čisto brez veze, saj komaj tekst prikaže, kaj šele, da bi ti narisal sovražnikovo ladjico in naluknjane ščite. Možna sta le dva načina streljanja, podobno kot pri Dark Forces, masovni rafal ali streljanje iz posameznih topov. Neinteligentnemu wingmanu pa lahko zadaš samo štiri različne ukaze. Edina naprava v kokpitu, ki si res zasluži, da ji tako sploh rečemo, je radar. Precej realnejši od WC-jevega otročjega radarja, tak, kot ga je poznal že Elite. Orientacija je precej težja, še posebej, ko je sovražnik zelo blizu. A taka je pač kruta realnost pravih radarjev. Ker v igri še vletov in pristankov ni, počasi podvomiš, ali Renegade sploh je (akcijska) simulacija. Med misijami ni veliko dogajanja, sicer pa od enega samega CD diska težko pričakujemo kaj več.

Format	PC CD-ROM, PC	
Tip	akcijska simulacija	
Založnik	SSI / Midnight Software Inc.	
SKUPAJ 70		
80	81	75

X-COM TERROR FROM THE DEEP

ZAKAJ IN KOMU SO SE TAKO ZAMERILI VESOLJČKI?

Da ne bomo razpredali že skoraj pozabljenih zgodbic o malih zelenih, ki so v zadnjem času dobile rahlo drugačen prizvok, si raje oglejmo resnično zgodovino bližnjih in ne tako bližnjih srečanj z neznanimi plovili in bitji.

Vse se seveda niti slučajno ni začelo šele v obdobju druge svetovne vojne, ko so se v ZDA opažanja vrstila kot po tekočem traku, ampak že mnogo prej - kot vemo danes, so takšna srečanja zapisana v najstarejših knjigah in narisana na stenah najglobljih votlin, le da jih do sedaj nekako nismo znali (hoteli?) razumeti. Skoraj polovica misterioznih dogodkov pa je (za vedno?) ostala nepojasnjenih. Obupani in prestrašeni raziskovalci ameriške obveščevalne službe (CIA) in vojaškega letalstva so celo opustili projekt Modra knji-

ulatorji (F14, F117a, Silent Service), sedaj pa podobno nadaljujejo z zgodbami o vesoljskih bitjih, ki bojda neznosno ogrožajo naš planet in jih je treba čimprej iztrebiti ter si jih podrediti. Microprose je šel celo tako daleč, da je v prvem delu uporabil mnoge razpoložljive podatke (večinoma tajne) o nezemljanih, natančno opisal različne rase, njihove namene na zemlji (ugrabitve, obdukcije...) in celo delovanje plovil. In seveda se prva zgodba, kot nalašč, konča na misterioznem marsovskem mestu Cydoni, ki ga je raziskovalna sonda Viking posnela že davnega leta 1976. Nečesa se pa v prvem delu le niso dotaknili. Oceanov in morij ob in v katerih so mnogokrat opazili čudna plovila.

Takšna opazovanja so precej pogostejša. Če ste si na to temo ogledali kak dokumentarec ali prebrali kakšno knjigo, ste verjetno opazili, da so ljudem ob stikih z nezemljani za nekaj časa zrasli rogovi. In če se povrnemo še v čase Michelangela - ko je izklesal Mojzesa, je imel le ta rogove, kar pa je bilo takoj po povratku z gore Sinaj, kjer je prejel navodila za življenje človeštva (10 zapovedi). Od koga vendar?

ko ima ta še čas za klečeči položaj. Ker nas vesoljčki napadajo iz vode, je potrebno tudi oporišča zgraditi na morju. Kopenske bitke se pojavljajo ob napadih na pristaniška mesta in otoke, sicer pa se bojujete globoko pod vodo. Morske scene so izrisane prekrasno,

tako da se lahko (seveda tudi vaši nasprotniki) v nedogled skrivate po koralnih grebenih, za skalami in celo v jamah. Težavnostna stopnja je nekaj višja na vseh nivojih, paziti pa boste morali tudi na uporabo orožij, saj nekatera orožja delujejo le pod vodo, nekatera pa le na kopnem. Sicer

pa so novosti večinoma le popravki, s tem pa bi lahko to verzijo igre mirno imenovali "update", "upgrade" ali pa le "mission disk". Še najboljši popravek je strelivo, ki tokrat ostane v puški, torej ne potrebujete novega saržerja za vsako bitko. Z nekaterimi orožji lahko odslej streljate tudi v loku, torej prek hribčkov, hišic... Ostale spremembe so neznatne, popolnoma iste so ostale cene orožij in plovil, seveda pa z drugimi imeni in slikami. Ker se programerji niso potrudili z vključitvijo kakršnekoli novosti, pa je X-COM za mojstre UFOja prava šala, tako da ga ni težko rešiti že v nekaj uricah.



Podvodno etnično čiščenje.

ga, v katerega so v prvih letih po drugi vojni zapisali na tisoče skrivnostnih primerov.

Neznane rase iz drugih planetov, ozvedij in galaksij (morda celo vesolij, prav daleč itak ne vidimo), so na našem planetu pustile mnoge očitne sledi, vendar pa marsikomu še kako ustreza, da bi naša življenja še naprej ostala tako kratka, bedna in z vseh strani omejena. Čemu naj bi bila torej ta igra (in njena slavna predhodnica UFO: Enemy Unknown) sploh namenjena?

Ko so nekaj let nazaj, pri takrat še ne tako zelo slavni firmi Microprose ugotovili, da konkurence na pošten način ne bodo mogli krotiti, so se lotili donosnega izpolnjevanja načrtov ameriške vojske. Ravno zato so masno pokasirali že s svojimi prvimi sim-



Ko vojska opravi s sovragom, pride na vrsto nakupovanje.

X-COM bodo z veseljem igrali tako ljubitelji strategij, kot tudi vsi zahrbtni morilci. Visoka uvrstitev UFOja na naši lestvici priča o tem, da je bila igra neverjetno popularna širom po naši deželi, torej se mlajšemu bratu za slavo sploh ni treba bati. Kaj je torej drugače?

Rahlo je sicer izboljšana grafika, vendar pa ne časa primerno. Glasba je na približno istem nivoju, precej boljši pa so zvočni efekti. Vmesnik je ostal isti, v boju pa je sedaj na voljo ikona, ki ustavi vojaka v trenutku,



Format	PC, PC CD-ROM	
Zvrst	strateška igra	
Založnik	Microprose	
SKUPAJ 88		
78	82	89

MEGAZINOV PRIMERJALNI CENIK

Vse dodatne podatke o izdelkih lahko dobite pri podjetjih, ki opremo prodajajo. Vljudo vas prosimo, da za te podatke ne kličete na uredništvo, 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). Če isti dan bomo po pošti poslali obrazce za primerjalni cenik. Cene za naslednjo številko, ki bo izšla konec maja, bomo sprejemali do 10. 5. 1995.

Prav tako kot v mesecu marcu, smo vam tudi v aprilski številki pripravili nekaj informacij o cenah računalniških komponent. Želimo vam obilo dobrih nakupov!

številka 2

Osnovne plošče s procesorjem

Podjetje	486 DX2/66	486 DX2/80	486 DX4/100	Pentiumi
Anni	str 3 VLB, Cyrix 28.180,00	VLB, AMD 36.300,00	VLB, AMD 46.200,00	VLB-PCI, Intel 134.800,00
ATR	ALARIS 26.140,00	AMD 43.184,00	AMD 49.184,00	P-75, Intel 77.530,00
Comtron	Cyrix 27.747,00	Cyrix 30.631,00	AMD 40.301,00	P-75, Intel 99.918,00
Digi	str 15 VLB, AMD 31.500,00	VLB, AMD 34.500,00	VLB, AMD 41.880,00	P-100 VLB-PCI, Intel 149.000,00
Eventus Comp.	VLB, AMD 30.900,00	VLB, AMD 33.600,00	PCI, AMD 40.900,00	P-90 PCI, Intel 103.200,00
IPC Corp.	VLB, IPC Corp. 32.900,00		VLB, 47.900,00	P-90 PCI, Intel 99.900,00
ITA-Plus	VLB, Intel 38.550,00			
Jerovšek Comp.	str 2	VLB, Soyo 26.900,00		P-90 PCI, Intel 105.100,00
KFM	str 6 VLB, AMD 32.000,00	VLB, AMD 34.000,00	VLB, AMD 39.000,00	P-90 VLB-PCI, Intel 110.000,00
Mrak	str 22 VLB, Cyrix 28.990,00	VLB, Cyrix 32.900,00	VLB, AMD 42.900,00	P-90 VLB-PCI, Intel 109.900,00
PCX	VLB, AMD 31.800,00	VLB, AMD 33.100,00	VLB, AMD 39.700,00	PCI, Intel 113.000,00
PIS Bled	str 49 VLB, Cyrix 27.480,00	VLB, Cyrix 32.040,00	VLB, AMD 39.480,00	P-90 VLB-PCI, Intel 122.160,00
Profesional	str 35 VLB, Cyrix 28.680,00		VLB, AMD 42.360,00	P-90 PCI-EIDE ON BOARD, Intel 140.200,00
Quantum	VLB, AMD 32.520,00	VLB, AMD 34.024,00	VLB, AMD 39.815,00	P-90 VLB-PCI, Intel 104.650,00
Ros Engineering	vlož. Cyrix 26.600,00	VLB, AMD 34.500,00	VLB, AMD 38.900,00	P-90 PCI, Intel 121.900,00
Secom	VLB, AMD 38.917,00	VLB, AMD 39.690,00	VLB, AMD 47.412,00	PCI, Intel 88.184,00

Grafične kartice

Podjetje	Nižja kakovost	Srednja kakovost	Visoka kakovost	Profesionalna kakovost
Anni	str 3 T9000i, Trident 5.600,00	S3 C805 VLB, S3 11.900,00	STEALTH 64-2MB VRAM, Dmnd. 52.900,00	STEALTH 64-4MB VRAM; Dmnd. 89.900,00
ATR	TOMAHAWK VLB, Alaris 11.330,00	STEALTH 64 1MB DRAM, Dmnd. 16.995,00	STEALTH 64-2MB DRAM VLB; Dmnd. 24.279,00	STEALTH 64-4MB VRAM; Dmnd. 63.756,00
Comtron	ISA T-9000 512, Trident 5.893,00	CL 5429 1MB, Cirrus Logic 11.957,00	ET 4000 2MB PCI, Cardex 25.623,00	MACH 64 2MB PCI, ATI 46.976,00
Digi	str 15 512, Trident 5.640,00	1MB VLB, Cirrus Logic 12.100,00	STEALTH 64-2MB DRAM; Dmnd. 29.800,00	STEALTH 64-4MB VRAM; Dmnd. 64.800,00
Eventus Comp.	VGA T-8900D 1MB, Express 8.500,00	S3 VLB, Soyo 11.900,00	TSENG ET 400 PCI, Soyo 16.300,00	
IPC Corp.		CL 5429, IPC Corp. 12.900,00	STEALTH 64-2MB DRAM VLB; Dmnd. 39.900,00	
Jerovšek Comp.	str 2 ISA, Trident 6.100,00	S3 C805 1MB VLB, Soyo 10.200,00	STEALTH 64-2MB DRAM PCI/VLB; Dmnd. 25.800,00	STEALTH 64-4MB VRAM; Dmnd. 55.900,00
KFM	str 6	5428, Cirrus Logic 11.600,00	XPRESSION MACH 64 2MB, ATI 33.000,00	PROTURBO-2MB, ATI 56.900,00
Mrak	str 22 T-9000, Trident 5.590,00	S3-805 VLB, S3 11.900,00	STEALTH 64-2MB DRAM; Dmnd. 29.500,00	
PCX	S3 805 1MB, S3 11.000,00	SS PROSE 1MB, Dmnd. 13.500,00	STEALTH 64-2MB DRAM; Dmnd. 26.150,00	STEALTH 64-2MB VRAM; Dmnd. 40.900,00
PIS Bled	str 49 T-9440 VLB, Trident 10.860,00	MACH-32 VLB, ATI 14.400,00	STEALTH 64-2MB DRAM VLB; Dmnd. 26.640,00	STEALTH 64-2MB VRAM PCI; Dmnd. 43.200,00
Profesional	str 35 T-9000, Trident 5.500,00	T-9440, Trident 11.800,00	MACH 64 2MB DRAM, ATI 38.000,00	STEALTH 64-2MB VRAM; Dmnd. 42.500,00
Quantum		S3-805 VLB 1MB, S3 11.232,00		STEALTH 64-2MB PCI, Dmnd. 24.850,00
Ros Engineering	vlož. T-9000, Trident 5.360,00	S3-C805 VLB, S3 10.820,00	STEALTH 64; Dmnd. 29.280,00	VIPER SE 2MB, Dmnd. 44.470,00
Secom	OTI 1MB ISA, OAK-OTI 9.266,00	TOMAHAWK 1MB VLB, Alaris 11.507,00	STEALTH 64-2MB DRAM VLB; Dmnd. 26.872,00	VIDEOBLITZ-II 4MB, Genoa 81.810,00
Trend			P80, Acer 51.072,00	

Zvočne kartice

Podjetje	8-bitna	16-bitna	Visoka kvaliteta	Zvočniki
Anni	str 3 SB 2.0 VALUE, Creative Labs 7.900,00	SB 16-VALUE, Creative Labs 14.900,00	SB AWE-32, Creative Labs 39.900,00	2x7 W, Aktivni 4.900,00
ATR		16 BIT STEREO-MCD, Zoltrix 13.195,00	SB AWE-32, Creative Labs 40.636,00	CSS 8100, Sony 17.261,00
Bavant			SOUNDMAN WAVE, Logitech 17.990,00	
Comtron	SM 12E, Genius 5.979,00	SB 16E, Genius 10.249,00	SB AWE-32 ASP Creative Labs 39.118,00	PC-ACTIVE 16 W, Genius 5.979,00
Digi	str 15 SB PRO, Creative Labs 12.480,00	SB 16; Creative Labs 15.500,00	SB AWE-32, Creative Labs 38.900,00	80 W 11.400,00
Eventus Comp.		SB 16-VE, Creative Labs 15.700,00	SB AWE-32 CSP Creative Labs 38.500,00	CP-18 AKTIVNI, Fujikon 3.400,00
IPC Corp.		MEDIAMEGIC ISP-16, IPC 9.900,00		IPC 2.500,00
ITA-Plus		SB 16-MCD, Creative Labs 16.019,00		
Jerovšek Comp.	str 2 SB, Creative Labs 7.800,00	SB 16; Creative Labs 14.300,00	SB AWE-32 VALUE, Creative Labs 26.900,00	2x3.5 W AKTIVNI, Creative Labs 3.200,00
KFM	str 6 SB VALUE, Creative Labs 7.600,00	SB 16-VALUE, Creative Labs 14.450,00	SB AWE-32, Creative Labs 36.000,00	CT-38, Creative Labs 3.200,00
Mrak	str 22	SB 16; Creative Labs 12.900,00	SB AWE-32, Creative Labs 34.900,00	2x4 W 2.900,00
PCX		SB 16-VE, Creative Labs 14.400,00	SB AWE-32, Creative Labs 34.400,00	4 W 3.500,00
PIS Bled	str 49	SB 16; Creative Labs 15.900,00	SB AWE-32, Creative Labs 37.400,00	2x40 W, QuickShot 12.900,00
Profesional	str 35	SB 16-MCD PRO OCEAN, Octek 11.500,00	ULTRASOUND MAX, Gravis 27.900,00	25 W STEREO AKTIVNI, Escom 8.850,00
Quantum		SB 16; Creative Labs 15.390,00		LABTEC 3.730,00
Ros Engineering	vlož.	SB 16 VALUE, Creative Labs 14.300,00	SB AWE-32, Creative Labs 38.000,00	2x25 W, Escom 5.140,00
Secom		AUDIOBLITZ A3320, Genoa 12.355,00	AUDIOBAHN 16 PRO, Genoa 50.965,00	3 W 2.405,00
Trend			ACER S30+ZVOČNIKI, Acer 21.120,00	2x8 W 8.990,00

Pomnilniški čipi

Podjetje	1 MB (70 ns)	4 MB (70 ns)	8 MB (70 ns)	16 MB (70 ns)
Anni	str 3 30 pin 6.300,00	72 pin 24.000,00	72 pin 42.000,00	72 pin 73.000,00
ATR	Simm 5.191,00	72 pin, Simm 20.000,00	72 pin, Simm 44.662,00	72 pin, Simm 63.756,00
Comtron	Simm 5.090,00	72 pin 21.936,00	72 pin 43.261,00	72 pin 66.164,00
Digi	str 15 30 pin 5.160,00	72 pin 21.600,00	72 pin 43.200,00	72 pin 67.200,00
Eventus Comp.		72 pin 22.000,00	72 pin 43.000,00	72 pin 67.900,00
IPC Corp.		72 pin 60 ns 22.600,00	72 pin 60 ns 45.900,00	72 pin 60 ns 92.900,00
Jerovšek Comp.	str 2 30 pin 5.000,00	72 pin 60 ns 19.700,00	72 pin 60 ns 39.400,00	72 pin 60 ns 64.800,00
KFM	str 6 72 pin 5.190,00	72 pin 20.000,00	72 pin 40.000,00	72 pin 80.000,00
Mrak	str 22 30 pin 60/70 ns 5.100,00	72 pin 60/70 ns 20.000,00	72 pin 60/70 ns 40.000,00	72 pin 60/70 ns 59.900,00
PCX	30 pin 5.500,00	72 pin 20.800,00		72 pin 65.500,00

PIS Bled	str 49	30 pin, Simm	5.640,00	72 pin 60/70 ns	21.840,00	72 pin 60/70 ns	43.680,00	32 MB-72 pin 60 ns	128.150,00
Profesional	str 35			72 pin	21.480,00			72 pin	67.430,00
Quantum		30 pin	4.725,00	72 pin	19.614,00	72 pin	39.961,00	72 pin	62.356,00
Ros Engineering	vlaž.	30 pin	4.990,00	72 pin	20.900,00	72 pin 60 ns	39.000,00	72 pin 60 ns	59.000,00
Secom			6.177,00	72 pin	24.555,00	72 pin	47.876,00	72 pin	78.764,00

Trdi diski

Podjetje	400-600 MB	600-800 MB	800-1000 MB	NAD 1 GB
Anni	544 MB, Seagate	730 MB, Quantum	850 MB EIDE, Seagate	1080 MB EIDE, Seagate
ATR	420 MB, Quantum	730 MB, Quantum	1.0 GB, IBM	2.0 GB SCSI, IBM
Comtron	420 MB, Conner		850 MB, Conner	1062 MB, Conner
Digi	540 MB, Conner	750 MB, Conner	850 MB, WD	1.2 GB, WD
Eventus Comp.	540 MB, Quantum	730 MB, Quantum	850 MB, WD	1.08 GB, Quantum
IPC Corp.	540 MB, Quantum	730 MB, Quantum	850 MB, Conner	
Jerovšek Comp.	540 MB, WD		850 MB, WD	1.2 GB, WD
KFM	540 MB, Quantum		850 MB, WD	
Mrak	420 MB, Conner		850 MB, Conner	1 GB, Seagate
PCX	540 MB EIDE, Conner		850 MB EIDE, Conner	1.2 GB, Conner
PIS Bled	540 MB, Conner	730 MB, WD	850 MB, Conner	1.08 GB, WD
Profesional	540 MB, Conner	730 MB, Quantum	850 MB, WD	
Quantum	540 MB, Conner		850 MB, WD	
Ros Engineering	428 MB, Seagate	730 MB EIDE, Quantum	850 MB EIDE, Seagate	1 GB SCSI II, Conner
Secom	420 MB, Quantum	730 MB, Quantum	1000 MB, IBM	1.08 GB SCSI, Quantum

Disketniki in izmenljivi diski

Podjetje	5,25" HD	3,5" HD	Drugo (mini disk, syquest)
Anni	Mitsumi	Mitsumi	270 MB interni, SyQuest
ATR	Teac	Sony	CD-RECORDABLE CDU-9205 SCSI, Sony
Comtron	Mitsumi	Mitsumi	270 MB SCSI, SyQuest
Digi	Mitsumi	Mitsumi	270 MB, SyQuest
Eventus Comp.	Teac	Teac	
IPC Corp.	Teac	Teac	270 MB, SQ5270A, SyQuest
Jerovšek Comp.	Teac	Teac	
PCX	Mitsumi	Mitsumi	270 MB interni, SyQuest
PIS Bled	Mitsumi	Mitsumi	
Profesional	Mitsumi	Mitsumi	
Quantum	Teac	Teac	
Ros Engineering	Mitsumi	Mitsumi	
Secom	Mitsumi	Mitsumi	

Monitorji

Podjetje	14"	15"	17"	Zaslonski filter
Anni	CA-1414 VLB (1024x768) NI, Smile	CA-1506 (1280x1024) NI, Smile	CA-1706 (1280x1024) NI, Smile	III u, Toray
ATR	CUP-1451; CTX	15 SE Sony	17 SE Sony	
Bazar				MAXIMUM, Ocli
Comtron	LR46, TVM	AS56, TVM	AS66, TVM	12"-15", Mahhattan
Digi	7CM0279 LP Philips	15A BRILLIANCE, Philips	4CM 4770 NI LR, Philips	14"-15", Ocli
Electra ST	V6-1490-LS, Gorenje	MS-1593, Gorenje	MS-1703, Gorenje	9"-21", Polaroid
Eventus Comp.	SVGA, Samsung	(1280x1024), Shamrock	17" (1280x1024), MAG	9.672,00
IPC Corp.	14#55, IPC Corp.	#15, IPC Corp.	17#10, IPC Corp.	STEKLENI MPR II A-test, Office Data
ITA-Plus	CVP Samsung		GL, Samsung	14-15", Ocli
Jerovšek Comp.	1435 LR, Shamrock	1564 NI LR, Shamrock	VISIONMASTER 17, Iiyama	
Mrak	COLOR LR, Tystar	(1280x1024) LR NI	LR NI, Philips	STEKLENI 14"-15"
PCX	14" NI, Tystar	5SLR, AOC	7HLR, AOC	
PIS Bled	5279 LR, Philips	8270, Philips	6088 (1280x1024) NI trinit, Philips	
Profesional	CA1414 (1024x768) NI, KFC	CA 1506 (1280x1024) NI, KFC	CAG (1280x1024) NI, MPR II, Gorenje	
Quantum	AS46, TVM	DX15E MAG	MX17S, MAG	
Ros Engineering	CA-1414 NI, Smile	CA-1506 NI, Smile	1706 NI, Smile	II-S, Toray
Secom	LX-1450 L6, MAG	DX-15E MAG	DX-17E MAG	STANDARD, Ocli
Trend	ACER VIEW 33DL, Acer	ACER VIEW 55L, Acer	ACER VIEW 761, Acer	

Tiskalniki

Podjetje	Matrični	Črnobeli brizgalni	Barvni brizgalni	Laserski
AC-Glob-Tec	LC-90; Star	DESKJET 540, HP	SJ-144; Star	WINTYPE 4000, Star
Anni	LQ-100, Epson	STYLUS-800, Epson	DESKJET 560C, HP	LASERJET 4L, HP
ATR	LQ-100, Epson	BJ-200EX, Canon	STYLUS COLOR, Epson	LASERJET 5P HP
Avtotehna d.d.	LX-300, Epson	STYLUS-800+, Epson	BJC-4000, Canon	LBP-4u; Canon
Comtron	NEC	5200, Fujitsu	STYLUS COLOR, Epson	EPL 3000, Epson
Digi	LQ-100, Epson	DESKJET 540, HP	DESKJET 540, HP	LASERJET 4L, HP
Eventus Comp.		DESKJET 540, HP	DESKJET 560C, HP	LASERJET 4L, HP
Hermes Plus d.d.		DESKJET 540, HP	DESKJET 660C, HP	LASERJET 4L, HP
ID-Infodesign	LQ-100, Epson	STYLUS-800, Epson	STYLUS COLOR, Epson	LASERJET 4L, HP
IPC Corp.	LX-300, Epson	STYLUS-800+, Epson	STYLUS COLOR, Epson	EPL 3000, Epson
ITA-Plus	SP 09R, Samsung	DESKJET 320, HP	STYLUS COLOR, Epson	LASERJET 4L, HP
Jerovšek Comp.	LQ-100, Epson	STYLUS-800+, Epson	STYLUS COLOR, Epson	LASERJET 4L, HP
KFM	LQ-100, Epson	STYLUS-800+, Epson	STYLUS COLOR, Epson	LASERJET 4L, HP
Mrak	24 igel A4; Samsung	STYLUS-800+, Epson	STYLUS COLOR, Epson	EPL-3000, Epson
PCX	LQ-100, Epson	STYLUS-800, Epson	STYLUS COLOR, Epson	EPL-5200, Epson
PIS Bled	LQ-570+, Epson	STYLUS-800+, Epson	STYLUS COLOR, Epson	LASERJET 4L, HP
Profesional	LQ-100, Epson	BJ-200EX, Canon	BJC-4000, Canon	WINTYPE 4000, Star
Quantum	LQ-570+, Epson	STYLUS-800+, Epson	STYLUS COLOR, Epson	LASERJET 4L, HP
Ros Engineering	KSP-2123; Panasonic	DESKJET 540, HP	DESKJET 540+, HP	WINTYPE 4000, Star
Secom	LX-300, Epson	STYLUS-800+, Epson	STYLUS COLOR, Epson	EPL 3000, Epson
Trend	LQ-100, Epson	STYLUS-800+, Epson	STYLUS COLOR, Epson	LASERJET 4L, HP

Tipkovnice

Podjetje	Cenejše	Dražje	Ergonomske
Anni str 3	G 83, Cherry 5.658,00	G 81, Cherry 8.364,00	
ATR	G 83-6000, Tipro 5.279,00	KT 2000, Keytronic 7.350,00	
Comtron	SLO, Mitsumi 2.733,00	G 83, Cherry 5.125,00	
Digi str 15	101 TIPKA, Chicony 2.900,00	102 TIPKE, Cherry 5.400,00	
Eventus Comp.	5213, Chicony 3.500,00	G 83-3000, Cherry 5.400,00	
IPC Corp.	FM, IPC Corp. 2.900,00	VM, IPC Corp. 3.900,00	
ITA-Plus	SLO, Chicony 2.850,00		
Jerovšek Comp. str 2	G 83-6000, Cherry 5.100,00	G 81, Cherry 7.200,00	ERGO, Cherry 39.900,00
PCX	5312, Chicony 2.300,00	G 83-6000, Cherry 5.300,00	
PIS Bled str 49	102 SLO, Chicony 3.358,00	G 83, Cherry 5.010,00	
Professional str 35	102 SLO, Chicony 2.900,00	G 83 102 SLO, Cherry 5.040,00	
Quantum		G 83, Cherry 5.280,00	
Ros Engineering vlož.	KB-5312, Chicony 2.760,00	G 83, Cherry 4.810,00	
Secom	G 83-6000, Cherry 4.988,00	KT 2000, Keytronic 6.177,00	NATURAL KEYBOARD, Microsoft 18.686,00
Trend			T 4; Acer 6.912,00

Ohišja

Podjetje	Baby	Mini stolp	Stolp	Veliki stolp
Anni str 3	9.400,00	7.400,00	11.900,00	17.900,00
ATR	10.845,00	6.240,00	15.215,00	
Comtron	6.320,00	5.295,00	9.908,00	12.128,00
Digi str 15		6.840,00	9.960,00	17.160,00
Eventus Comp.	7.900,00	7.900,00	12.000,00	15.900,00
ITA-Plus		5.980,00		
Jerovšek Comp. str 2	6.900,00	6.900,00		11.400,00
Mrak str 22	8.200,00	6.500,00	9.900,00	14.900,00
PCX	DESKTOP 7.400,00	5.500,00	9.700,00	11.100,00
PIS Bled str 49	6.890,00	6.600,00	11.900,00	
Professional str 35	DESKTOP 200 W 8.580,00	5.880,00	7.387,00	250 W 14.900,00
Quantum		5.511,00		
Ros Engineering vlož.		MS-1 6.730,00	MH-2 9.290,00	MH-3 14.100,00

Krmilniki

Podjetje	IDE + I/O	EIDE + I/O	SCSI	PCI - IDE
Anni str 3	VLB, Winbond 3.200,00	AV 150 (16,6 Mb/s) 8.400,00	A 1542-CF-kit, Adaptec 37.900,00	DC 290 N, Tekram 3.600,00
ATR	IDE K386 1.760,00	2278, DTC 2.765,00	2842 VLB, Adaptec 32.210,00	
Comtron	MULTI 19A, Goldstar 1.708,00	VLB MULTI, Vision 4.271,00	PCI-SCSI II, NCR 9.908,00	PCI-IDE 2.904,00
Digi str 15	ISA, UMC 2.200,00	VISION VLB, Vision 3.588,00	AHA 2940 PCI, Adaptec 34.900,00	VISION PCI, Vision 3.588,00
Eventus Comp.	VLB, Soyo 3.200,00	VLB, Soyo 5.400,00	PCI, Soyo 14.900,00	Soyo 3.400,00
IPC Corp.		MULTI-I/O, Vision 3.900,00		
Jerovšek Comp. str 2	VLB, Soyo 2.600,00	16500 VLB, Soyo 3.600,00	PCI, Soyo 5.700,00	
PCX	1.700,00	VISION, QDI 2.800,00	VLB, DTC 17.000,00	ODI 3.400,00
PIS Bled str 49	VLB, QDI 2.790,00	VLB, QDI 2.990,00	VLB 2842, Adaptec 44.150,00	PCI kontr. EIDE, QDI 3.480,00
Professional str 35	VLB 2S/1P/1G, Soyo 2.880,00	VLB ENH IDE 3.770,00	VLB NEXSTOR (5 Mb/s), Nexstor 27.100,00	HD-IDE-PCI 4.680,00
Quantum	ISA, Noname 1.973,00	VLB, DTC 3.240,00	2940 PCI OEM, Adaptec Aha 33.566,00	PCI-IDE 4.485,00
Ros Engineering vlož.	IDE VLB, Winbond 2.500,00	EIDE VLB, Tekram 3.280,00	A1542, Adaptec 24.400,00	
Secom	IDE + I/O 1.603,00		1522A, Adaptec 20.250,00	IDE FAST-ATA, DTC 3.207,00

Enote CD-ROM

Podjetje	2xSPEED	3xSPEED	4xSPEED	SCSI
Anni str 3	CDU-55E, Sony 18.200,00	FX-300, Mitsumi 25.500,00	FX-400, Mitsumi 28.900,00	GCD R320B, Goldstar 29.900,00
ATR	CDU-55D, Sony 18.025,00		CDU 76E, Sony 41.067,00	CDU-55S, Sony 31.558,00
Comtron	Sony 18.449,00	FX-300, Mitsumi 22.719,00	FX-400, Mitsumi 28.185,00	
Digi str 15	120A, Wearnas 18.900,00		FX-400, Mitsumi 28.750,00	NEC 39.900,00
Eventus Comp.	CDU-AT-bus, Panasonic 24.900,00		FX-400, Mitsumi 29.500,00	NEC-310 (3 speed); NEC 55.900,00
IPC Corp.	8001X, IPC Corp. 17.900,00		4X, Teac 31.900,00	
ITA-Plus			FX-400, Mitsumi 32.890,00	
Jerovšek Comp. str 2	EIDE 17.200,00		FX-400, Mitsumi 26.400,00	
KFM str 6	CD-55A, Sony 18.000,00	FX-300, Mitsumi 26.000,00	FX-400, Mitsumi 29.900,00	
Mrak str 22	CDU-55E, Sony 17.900,00	FX-300, Mitsumi 24.900,00	FX-400, Mitsumi 29.990,00	
PCX	CDU-55E, Sony 16.900,00		FX-400, Mitsumi 26.500,00	
PIS Bled str 49	CDU-55E, Sony 17.900,00		FX-400, Mitsumi 31.080,00	2*SPEED, Sony 31.625,00
Professional str 35	CDU 55E, Sony 17.800,00		FX-400, Mitsumi 28.700,00	
Quantum	CDU-55E, Sony 17.568,00	FX-300, Mitsumi 22.171,00	FX-400, Mitsumi 26.518,00	XM3501BI, Toshiba 48.384,00
Ros Engineering vlož.	CDU-55E, Sony 16.900,00		FX-400, Mitsumi 27.500,00	
Secom	CDU-55E, Sony 20.715,00	FX-300, Mitsumi 26.254,00	FX-400, Mitsumi 30.888,00	CDU-55S, Sony 30.818,00
Trend	525E AT int., Acer 22.400,00			

Skenerji

Podjetje	Črnobeli ročni	Barvni ročni	Črnobeli A4	Barvni A4
Anni str 3	SCANMATE 256, Genius 14.300,00	SCANMATE COLOR, Genius 34.900,00	SCANJET IIp, HP 101.500,00	COLORPAGE I, Genius 115.900,00
ATR	32 SIVIN, Primax 12.665,00	16.7MIO BARV, Primax 31.851,00		
Artotehna d.d. str 52		IX-4015, Canon 124.992,00		
Bavant	SCANMAN 256, Logitech 17.499,00	SCANMAN COLOR, Logitech 36.999,00		COLOR OFFICE, Logitech 49.999,00
Comtron	SCANMATE 256, Genius 14.208,00	SCANMATE COLOR, Genius 32.535,00		COLORPAGE I, Genius 94.723,00
Datacom	SAGITA GRAY 800 dpi, Qtronix 19.900,00	SAGITA COLOR 800 dpi, Qtronix 39.750,00		SCANPLUS 1200 dpi, Plustek 69.900,00
Digi str 15	256 GRAY, Genius 16.000,00	16.8 MIO BARV, Genius 28.680,00		COLOR 1200 dpi, Artiscan 89.900,00
Eventus Comp.	SCANMAN 256, Logitech 20.900,00	SCANMAN COLOR, Logitech 47.900,00		COLOR OFFICE, Dextra 66.900,00
Jerovšek Comp. str 2	256 GRAY, Actown 13.600,00	COLOR, Actown 29.800,00	SCANJET IIp, HP 90.875,00	SCANJET IIcx, HP 181.625,00
KFM str 6	SCANMAN 256, Logitech 18.900,00	SCANMAN-COLOR, Logitech 37.000,00		SCANJET IIcx, HP 206.000,00

Mrak	str 22	Genius	12.990,00	Genius	31.990,00		A4-1200 dpi	105.990,00
PCX		SAGITA, Otronix	13.900,00	SAGITA COLOR, Otronix	29.500,00		1600, Otronix	111.000,00
PIS Bled	str 49						GT-8000, Epson	346.900,00
Profesional	str 35	SCANMAN-256, Logitech	18.990,00	SCANMAN-COLOR, Logitech	38.990,00	SCANMAKER 2, Microtek	COLOR OFFICE, Dextra	51.650,00
Ros Engineering	vlaž.	SCANMAN-256, Logitech	18.800,00	SCANMAN-COLOR, Logitech	39.900,00	SICOS, Sicos	COLOR OFFICE, Logitech	52.900,00
Secom		SCANMAN, Logitech-Dextra	13.122,00				A4-1200dpi, Sicos	89.100,00
Trend						SCANJET IIp, HP	SCANJET IIc, HP	203.190,00

Modemi in fax/modemi

Podjetje	14.400 baud interni	14.400 baud externi	16.800 baud	19.200 baud ali več					
Anni	str 3	GVC	15.900,00	U-1496 B, Zyxel	43.900,00	U-1496 E+, Zyxel	58.900,00		
ATR		14.4k+ VOICE, Maxtech	9.377,00	U-1496 E, Zyxel	38.685,00				
Comtron		1414 VH, Aceex	19.949,00	1414 V, Aceex	22.669,00	1496 B int., Zyxel	39.897,00	1496 B+ int., Zyxel	48.965,00
Datacom				U-1496 B int., Zyxel	39.500,00	U-1496 B+ int., Zyxel	51.000,00		
Digi	str 15	PC 14.400, Zoom	13.400,00	PC 14.400, Zoom	17.800,00			28.800 BAUD int., Zoom	35.760,00
Fractal	str 55	SPORTSTER V.32 bis int., US Robotics	17.000,00			U-1496 B int., Zyxel	41.900,00	28.800 BAUD int., US Robotics	35.000,00
IPC Corp.								TELEMETRY-T 32 + zvoč. kartica, IPC Corp.	34.900,00
Jerovšek Comp.	str 2	V42 VOICE int., GVC	13.100,00					28.800 BAUD V42 VOICE int., GVC	26.500,00
Mrak	str 22		16.990,00						
PCX		14.4, US Robotics	17.300,00	14.4, US Robotics	19.900,00				
PIS Bled	str 49	Zoltrix	11.880,00	Zoltrix	15.480,00				
Profesional	str 35	14.400 HARD, Zoom	18.125,00	14.400 HARD, Zoom	26.700,00	1496 B int., Zyxel	47.155,00	1496 B+, Zyxel	58.820,00
Quantum		VFP Zoom	14.908,00	VFX, Zoom	19.040,00	1496 E, Zyxel	41.278,00	V 34X, Zoom	37.462,00
Ros Engineering	vlaž.	14.400, Zoltrix	16.390,00	14.400, Zoltrix	22.200,00				
Secom		14.400, Smart	11.065,00	14.400, US Robotics	21.831,00			28.800 BAUD, US Robotics	34.802,00

Miške

Podjetje	Cenejše	Dražje	Daljsinske	Sledne kroglice			
Anni	str 3	PILOT, Logitech	4.800,00	MOUSEMAN, Logitech	16.800,00	TRACKMAN II, Logitech	10.900,00
ATR		FIRST MOUSE, Logitech	3.965,00				
Bavant		PILOT MOUSE, Logitech	3.699,00	MOUSEMAN, Logitech	11.999,00	PILOT TRACKBALL, Logitech	4.790,00
Comtron		PILOT, Logitech	4.329,00	HIMOUSE, Genius	8.031,00	HI TRACK, Genius	5.148,00
Datacom		LYNX-30 SS, Otronix	2.100,00			TB 90 MS, Otronix	4.300,00
Digi	str 15	MIŠKA, Genius	1.600,00			HANDY, Sunnyline	6.571,00
Eventus Comp.		3 TIPKE, Dextra	1.800,00	MOUSEMAN II, Logitech	8.300,00	TRACKMAN II, Logitech	10.900,00
IPC Corp.		IPC MOUSE + podloga, IPC Corp.	2.800,00				
ITA-Plus		DEXXA	1.760,00				
Jerovšek Comp.	str 2	JEROVŠEK	1.200,00				
KFM	str 6	EASY MOUSE, Genius	1.500,00			TRACKMAN II, Logitech	10.500,00
Mrak	str 22		1.800,00				
PCX		LYNX 25, Otronix	1.300,00			LIBRA 90, Otronix	5.150,00
PIS Bled	str 49	LYNX 30, Otronix	2.250,00				
Profesional	str 35	2 TIPKI + PODLAGA, Escom	1.600,00	MOUSEMAN, Logitech	13.570,00	TRACKMAN-PILOT, Logitech	5.514,00
Quantum		Mitsumi	1.267,00				
Ros Engineering	vlaž.	QUICK MOUSE, Escom	1.450,00	MOUSEMAN, Logitech	14.434,00	QUICK TRACK 100, Logitech	3.118,00
Secom		SERIAL, Flyer	1.522,00				

Igralne palice

Podjetje	Digitalne	Cenejše analogne	Dražje analogne	Profesionalne				
Anni	str 3	PYTHON 5, QuickShot	2.590,00	RAIDER 5, QuickShot	3.360,00	WINGMAN EXTREME, Logitech	8.400,00	
Bavant		MAXSTICK, Logitech	1.890,00	DEXXA JOYSTICK, Logitech	2.490,00	WINGMAN EXTREME, Logitech	6.899,00	
Comtron		JOYSTICK, Genius	1.750,00					
Datacom				ORION 60, Otronix	2.790,00			
Digi	str 15	ERGOSTICK, Sunnyline	4.000,00			WINGMAN EXTREME, Logitech	7.500,00	
Eventus Comp.						WINGMAN EXTREME, Logitech	7.890,00	
IPC Corp.								
ITA-Plus						WINGMAN EXTREME, Logitech	9.800,00	
Jerovšek Comp.	str 2		TS 500	2.920,00	D 1221	3.170,00		
KFM	str 6	PYTHON 5, QuickShot	3.000,00	WARRIOR 5, QuiteShot	3.200,00		WINGMAN EXTREME, Logitech	6.800,00
PCX			ORION 60, Otronix	2.300,00				
Profesional	str 35		ANALOG, Gravis	4.700,00	ANALOG PRO FS, Gravis	5.700,00	PHOENIX, Gravis	16.900,00
Ros Engineering	vlaž.	SUPERWARE 5, QuickShot	3.000,00	PYTON 5, QuickShot	2.100,00		WINGMAN EXTREME, Logitech	7.550,00
Secom			ANALOG, Gravis	4.374,00				

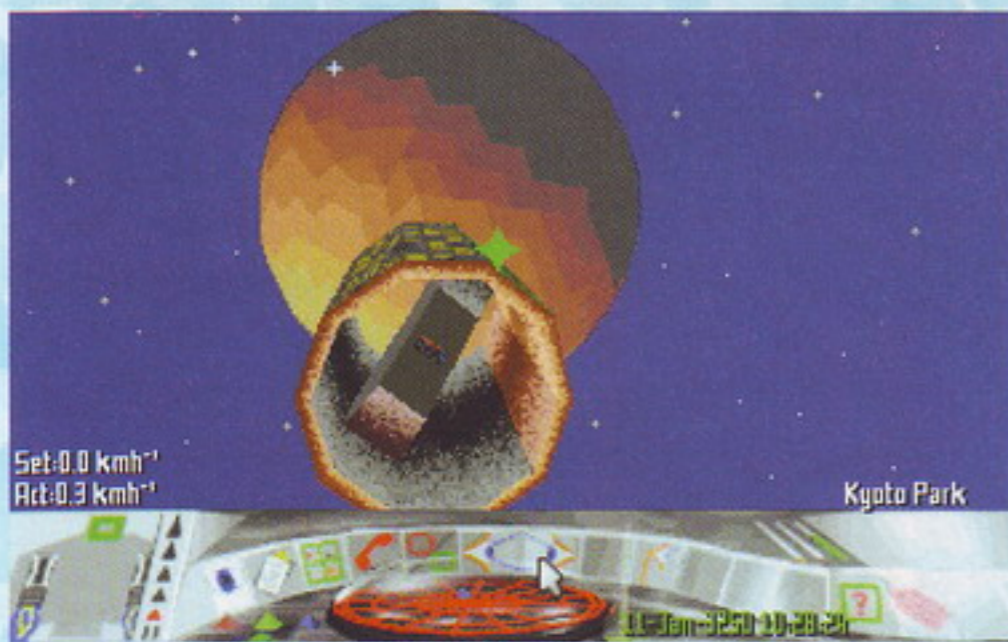
Diskete

Podjetje	Brezimne 5,25" HD (10 kos.)	Brezimne 3,5" HD (10 kos.)	5,25" HD (10 kos.)	3,5" HD (10 kos.)		
Anni	str 3		Verbatim	1.200,00	Verbatim	1.800,00
Avtotehna d.d.	str 52		M 2HD, TDK	1.349,00	MF 2HD, TDK	1.832,00
Bazar			Bast, 3M	1.170,00	Bast, 3M	1.500,00
Comtron		930,00	Sony	1.290,00	Sony	1.620,00
Digi	str 15	1.100,00	Maxell	1.200,00	Maxell, 3M	1.700,00
Eventus Comp.			Bast	1.200,00	Bast	1.900,00
IPC Corp.					+ plastična škatla, IPC Corp.	1.990,00
ITA-Plus		915,00				
Jerovšek Comp.	str 2		Fuji	1.100,00	Techson	800,00
KFM	str 6				Maxell	1.470,00
Mrak	str 22	700,00			Precision dysan	1.490,00
PCX		990,00			Bast	1.300,00
PIS Bled	str 49		Sentinel	1.399,00	Sony	1.950,00
Profesional	str 35				Escom	1.600,00
Ros Engineering	vlaž.		Sony	1.140,00	Sony	1.280,00
Secom			Verbatim	1.413,00	Verbatim	1.445,00
Tivox			Escom	900,00	Escom	1.400,00

FIRST ENCOUNTERS

Elite 2,5?

David Braben, programer, vizionar, ljubitelj Disneyevih risank (resnično), predvsem pa avtor vesoljskih pustolovčin z imenom Elite, ima v svetu računalništva skoraj tako kulturni status, kot si ga je v literaturi ustvaril Douglas Adams s svojo Štoparsko sago. Vloga poročnika Jamesona, kateremu skromni začetni kapital ni nikakršna ovira, da se v svojem malem vesoljskem čolniku ne bi podal na pot ekonomskega, vojaškega in političnega uspeha, je mahoma osvojila, ali bolje, zasvojila privržence iger. Meseci na lestvicah uspešnosti, enormne količine prodanih kopij, primerki, ki se prepoteni prebujajo ob četrt na tri in srečni ugotovijo, da je vesoljska policija izginila skupaj z njihovimi sanjami - to in ne le to je evidenca fenomene Elite.



Orbitalna postaja: Oprostite, slikamo za Magazin. Saj dovolite, ne?

Enajst let mineva od prve Elite, kjer so bili planeti krogi in vesoljske ladje škatle, ampak to je bilo za tiste čase ohoho! Elite 2, Frontier je vzhajala celih pet let, medtem ko so za tretji del, First Encounters porabili le devet mesecev, ob čemer si Braben upa trditi, da je razlika Frontier-Encounters enaka tisti med prvim in drugim delom. Ali res? O tem bomo razpredali kasneje, drži pa, da je število delavcev v projektu zraslo s treh na osem. In kaj je počela osmerica? Braben poudarja, da igre pod nobenim pogojem in bog varuj, ne smemo jemati kot neke vrste data disk ali zbirko dodatnih nalog. Kako le, saj je igra iz sramotnih 600Kb zrasla na štiri mega, kar v drugi merski enoti znaša tri diskete. Ob tem se samo od sebe porodi vprašanje, kaj je torej novega, oziroma česa je več? Vse rutine so napisali na novo, vse je teksturirano, pri prikazu se upošteva izvor svetlobe, planeti imajo izrazitejši relief in teksture, ki tako nekako prikazujejo kameninsko vegetacijsko sestavo površja, simulirane so celo značilnosti različnih atmosfer. Vesolje je iz 5000 svetov, kolikor jih je poznal Frontier, zraslo na kar 100.000, podobne planetov, zlasti bližnjih pa so še natančneje preučili. Nekaj popravkov je vnešenih tudi pri velikostnih razmer-

jih, tako da je zdaj zares čisto vse 1:1.

Naj ne omenjam celega kupa novih ladij, vesoljskih postaj in zgradb, ki tokrat ponujajo precej več pestrosti. Vse grafično razkošje pa ima tudi svoje slabe strani. Teksture so prav neokusno pisane, detajlov pa je enostavno preveč, oziroma več kot jih prenese ločljivost 320x200, za SVGA pa fantje očitno niso imeli dovolj poguma. Finese, s katerimi se Braben rad pohvali, so nova kontrolna plošča, ki jo je proizvedel 3D studio in blede risbice na zaslonih, ko npr. izbiramo opcije v vesoljskih pristaniščih ali si ogledujemo zemljevid, ki pa resnici na ljubo bolj smetijo ozadje kot ne. Brez pojasnila so se skrile tiste smešne sestavljene mutantske face, ki so uradovale v trgovinah in delavnicah, tako da je predstava o tem, kakšni so videti prebivalci 33. stoletja popolnoma prepuščena naši domišljiji. Ker naj bi Frontieru nekateri zamerili dolgočasno in predvidljivo manevriranje sovragovih vesoljskih ladij, so vesoljske pirate in miličnike naučili malce več vozniške spretnosti, kar pa samo po sebi ne vpliva na težavnost boja.

Za naša ušesa razen nekaj novih melodij, ki vas po tretjem poslušanju delajo živčnega, ničesar novega. Tišina vesolja je vzeta zelo dobesedno, zvoke laserjev in eksplozij pa bi si lahko neopazno izposodili tudi Mario in prijatelji pri štetju bonusa. Kljub temu se Encounters lahko pohvali z nenavadno pestro izbiro zvočnih kartic.

Kaj pa vsebina? Vaš cilj je še vedno postati slaven in vpliven, za kar vam daje priložnost trgovanje, vojskovanje, tekmovanja in usluge. Dogajanje je premaknjeno 50 let dlje v prihodnost, medtem pa je prišlo do nekaterih sprememb na političnem področju in na kar nas opozarja že naslov, v dogajanje so se začeli mešati neki nadvse skrivnostni alieni. Če smo v Frontieru lahko štartali z večih koncev vesolja, smo tokrat neusmiljeno vrženi v sistem Gateway, in že neustavljivo hrepenenje po obisku matere Zemlje, je svojevrsten izziv, ki pa terja težko garanje.

Leta 3250 četrta sila še vedno obstaja in vas redno obvešča o dogodkih. Na voljo vam je imperialni, zavezniški, neodvisni, rumeni in znanstveni tisk, poln koristnih informacij in v načinu poročanja prav prirska ironija današnjih časopisov.

Kako je torej z izjavo o Elite-Frontier=Frontier-Encounters? Nočem podcenjevati truda, ki je bil v igro vložen, vendar kakih dramatičnih novosti igra resnično ne prinaša. Grafične izboljšave imajo svoji dve, že omenjeni plati, vsebinsko pa je igra bogatejša za nekaj hva-

levrednih elementov, ki pa po mojem mnenju ne ustrezajo izračunu. Tako novinci kot stari, zagrizeni igralci Frontiera bodo nove Elite seveda veseli. Predvsem zadnji, ki so se vesolja iz prejšnje igre že malce naveličali bodo zagotovo navdušeni nad možnostjo uporabe starih



Zbogom, Sarajevo. (To je mesto v osončju Gupta's Rock. Le na Zemlji ni o Sarajevu ne duha ne sluha.)

shranjevalnih pozicij. Lastniki amig in atarijev so tokrat dokončno odpisani s precej diplomatskim izgovorom, da novih rutin njihovi stroji enostavno ne prenesejo. Morda se bo slišalo predrzno in nehvaležno, vendar, če bi bil na mestu veličastnega Avtorja, bi z igro počakal na še kako mrzlo zimo hardverskega razvoja in svežih idej. No, v tolažbo naj mi bo izjava gospoda presvetlega, da se filogeneza Elite še ne zaključuje in če sem optimist, lahko vzamem First Encounters kot vmesno stopnjo do nekega pravega Elite 3.



Postfrontierska arhitektura zelene doline.

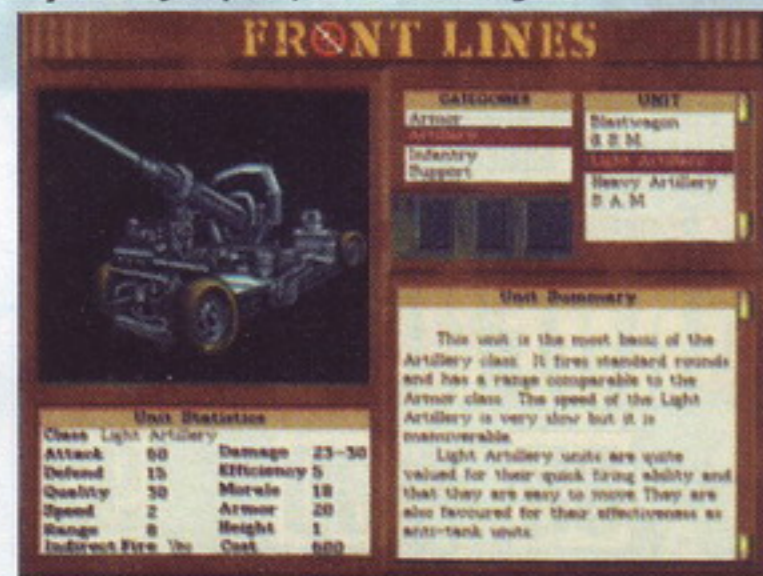
Format	PC CD-ROM, PC, Amiga, CD32	
Zvrst	vesoljska pustolovščina	
Založnik	Gametek	
SKUPAJ 86		
65	80	92

Tisti pravi strategji smo izredno skromna bitja. Zadovoljni smo že z nekaj narisanimi polji, kakim hribčkom, gozdičkom, nekaj vojaških enot tudi prav pride in juriš eden na drugega. Primer takšne igre: Defender of the Crown. Edini gozd je bil Sherwoodski. Hudi Robin pa nam na pomoč tudi ni pripeljal prav veliko vojske, tako da smo se ponavadi bojevali s štiriindvajsetimi vojaki proti dvaindvajsetim. Pa celo prav zabavno je bilo. Še posebej, ko smo zbrali denarce za prvi satelit... ma ne, za katapult, jasno. In bili smo srečni ko smo osvojili vse gradove. Nobenih čarovnikov nismo potrebovali, nobenih urokov za čaranje pajkov in ognjenega dežja (Warcraft), tudi nobenih tankov in helikopterjev ni bilo na voljo. Pa smo bili vseeno srečni, ko smo premlatili vse naprotnike in osvojili veliko krono britanskega kraljestva. Potem je bilo na trgu računalniških strategij veliko zatišje. Avtorji so bili očitno prepričani, da so Sierrine pol-tekstovne avanture zakon (prav so imeli!) in strategij sploh niso izdelovali. Potem pa je, skupaj z vsemi svojimi čari, v naše kraje prilomastil Civilization. Tu je bilo na voljo veliko polj, gromozansko število enot, zgradb, izumov, ipd. Ko smo z metkom v glavo civilizirali vse svoje nasprotnike je bilo igre konec, druge založniške hiše pa so ugotovile, da so pravilno izdelane strategije lahko za igralce prava droga. In začelo se je obdobje strategij. Pa ne samo pri Microprose-u (Master of Orion, Master of Magic, Colonization, UFO, Transport Tycoon), ampak so pri tem zelo aktivno sodelovali tudi Maxisovci (SimCity, SimAnt, SimCity 2000, SimHealth, Sim Sim Sim) in Blue Byte (Hystory Line, Battle Isle 2, Settlers). Nato pa je prišel prelomni trenutek (v resnici že vmes). V dirko se je vklopil Virgin in takoj zavladal s svojim real-time Duneom 2. Je s tem konec iger, ki zahtevajo poteze? Nikakor. Še cel kup jih bo, kar brez skrbi. Tule je že naslednja:

"Tako torej, šele sedaj preideš na opis igre!? Smo se tako dogovorili? Honorar ti bom znižal, preklet mulc!" -op. ur.

Kaj so sploh Front Lines? V prevodu

Najmodernejši top, cev, štiri kolesa in ... gumb!



torej "prva vrsta", kar pa nam da takoj vedeti, da bodo na sporedu frontalni napadi iz vseh in na vse strani. Na voljo imate cel kup (no ja, bolj kupček) misij, ki se med seboj razlikujejo po kraju dogajanja, taktičnih ciljih, ki jih morate doseči in s tem seveda tudi po težavnosti stopnji. Scenariji so si različni kot jajce razbitemu jajcu. Po

ogledu nalog prvega in drugega igralca (igrate lahko v vlogi enega, drugega ali pa kar obeh) se izriše lična karta, na njej pa kopica vaših vojaških enot. Sedaj imate na voljo odobritev postavitve in izbire vaše vojske, če pa računalnik zavrne, si lahko na katera koli mesta (seveda še vedno le znotraj vašega območja) postavite katerokoli vojaško enoto. Prav zares katerokoli, saj imate na voljo določeno število točk, s katerimi "kupujete" enote po lastni presoji in jih nato postavljate na željene pozicije. S tem lahko že na samem začetku scenarij skoraj popolnoma spremenite, saj se lahko odločite za napad z lahkimi oklepniki in pešaki ali pa s težkimi tanki in topništvom.

Da se igralcem ne bo preveč odtrgalo, so avtorji v igro vklopili le dober ducat različnih enot, kar pa (kot kmalu ugotovite) sploh ni tako malo. Čeprav so na različnih misijah različne tako naloge, kot tudi tereni, pa na voljo vseeno ni nikakršnih ladij, niti letal. Avtorji so ta problem rešili na bolj simpatičen in naslednjemu stoletju primernejši način. Nekaj enot je namreč večnamenskih in znajo tako leteti (lebdeti), kot v svoj "želodec" pospraviti druge enote, ki teh sposobnosti nimajo. Tako lahko npr. s Shuttlom po hitrem postopku selite pešadijo, artiljerijo, pa tudi tanke, obenem pa lahko z njim napadate še lahke cilje. Lebdi pa lahko tudi nekateri najmodernejši tanki.

Misije, kot že rečeno, od vas zahtevajo izpolnitev različnih nalog. Med te spadajo zavzetje nasprotnikovega štaba, uničenje mostov, cest, postavljanje min in seveda dobra stara naloga - eliminacija vseh vojščakov. Čaka vas sicer mnogo akcij, ki se razlikujejo po mnogočem, pa vendar je to igra, ki dobrim strategom ne pobere več kot enega popoldneva. Da bi se izognili prehitremu brisanju programa z diska, imate na voljo še kompletno orodje za izdelavo lastnih scenarijev. Tu lahko rišete celotne scene, z vsemi gozdovi, avtocestami, cestami, kolovozi, rečicami, gorami in hribčki vred. Potem na njih postavite poljubno število željenih vojaških enot za oba igralca, napišete tekst za scenarij, pa določite še

Format
Vrsta
Založnik
Impressions



Novi denacionalizacijski načrt.

FRONT LINES

Preprostost je čar dobre strategije

kup podrobnosti in končno scenarij totalno zakomplicirate. Ali pa tudi ne.

Front Lines si tako visoko oceno zaslužijo zaradi lično izrisanih enot, velike preglednosti nad terenom, solidnih zvočnih efektov in preprostosti uporabe. Slaba stran igre je pomanjkanje raznolikosti, kar bo marsikoga kmalu privredlo do dolgočasenja.

Format: PC CD-ROM, PC
Vrsta: strateška igra
Založnik: Impressions

SKUPAJ 82

87 79 80

FIVE ACES CHEAT MOTEL

CANNON FODDER 2 (AMIGA/PC)

Na misiji 12, v fazi 4, uničite topniški stolp na desni od začetne pozicije. Pojavil se bo vrteč zlati S. Poberite ga in vsi vaši vojniki bodo dobili čin generala in prejeli boste 50 raket.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER (AMIGA/PC)

Tu je nekaj koristnih kod, ki jih vtipkajte na zaslonu z opcijami. Če ne "primejo" prvič, jih poskusite vtipkati ponovno.

YYYYAAAAB	nevidni zidovi
XABYYBAX	nora žoga
BARBYL	zanesena žoga
BABBBBBBBB	super udarec
AAAAAYYYY	super vratar
AABBYXX	sanjsko moštvo
LLLLLRL	super obramba
RRRRRLR	super napad
SMILERULEZ	igralec 2 ne more brcati žoge

CHAMPIONSHIP MANAGER '94 (AMIGA)

Namesto svojega imena vtipkajte "Mr Bulgaria" in izberite moštvo Tranmere Rovers. 30 milijonov funtov je vaših!

POWER DRIVE (AMIGA)

Nekaj kod:	
Etapa 2	BLJULCBMMBBB1UDLXMHC
Etapa 3	CBGCSFM8MBBCWSQ3XMH5
Etapa 4	D2PB2LXFQBBB2GU4XMHN
Etapa 5	CLJBUXCFQBBCLG2XXMHX
Etapa 6	BUPBOFFQBBDWWYQXMHM
Etapa 7	BQDUJB2VQBBFLNCHXMHR
Etapa 8	CGCBNGBV3BBCJBDSXMHJ
Etapa 8.2	B2DULB5F3BBCZD7TXMHJ

SKELETON KREW (A1200)

Na zaslonu z izbiro karakterjev, natipkajte I WOULD RATHER BE WATCHING FOREST (s presledki in velikimi začetnicami!). S tem boste aktivirali cheat mode in s pritiskanjem naslednjih kombinacij tipk dosegli vse zvižaje.

Pritisnite FULL STOP za preskakovanje nivojev, ENTER na numeričnem delu tipkovnice za devet življenj ali COLLECT MONEY za 9999 točk in dodatno življenje. Odlično!

MORTAL KOMBAT II (PC/AMIGA)

Ko se pojavi uvodni zaslon s Copyright by..., vtipkajte AI-CULEDSSUL. Zasliali boste značilen zvok, nato pa na zaslonu z logotipom Acclaim pritisnite F9. Pojavil se bo menu, kjer lahko nastavljate marsikaj.

Pa še nekaj. Preglavice lahko povzročate svojim (človeškim) nasprotnikom tudi če držite ali pritisnete čim več tipk na svojem delu tipkovnice. Akcija takrat zamrzne in vaš sovražnik se lahko obriše pod nosom za specialko. (Razen če je Baraka, ki bi bil tako ob nos in še kaj.)

DESCENT (PC)

Za aktiviranje cheat modusa vtipkajte GABBAGABBAHEY, zatem pa sledeče besede:

SCOURGE	dobili boste vse vrste orožja
MITZIA11	vsi ključi
RACERX	neranljivost (deluje kot stikalo)
GUILE	nevidnost (stikalo)
TWILIGHT	polnenje ščitov
FARMERJOE	skok na željeno stopnjo (dodati je treba še številko stopnje)

RISE OF THE ROBOTS (PC/AMIGA)

Kot v drugih pretepaščinah, so tudi tu na voljo posebni tajni udarci, značilni za posamezne robote:

•CYBORG	Shoulder Barge: levo, desno, strel; Turbo Head-Butt: dol, gor, strel
•LOADER	Double Fork: desno, desno, strel

•BUILDER	Pile Driver: dol, levo, gor; Bomber Jump: dol, desno, gor
•CRUSHER	Pincer Mincer: dol, desno, strel
•MILITARY	Cyber Slash: levo, desno, strel; Catapult Spin: dol, gor, strel
•SENTRY	Flying Jet Kick: dol, dol, strel

STRONGHOLD (PC)

V Cheat modus pridete, če Stronghold poženete s STRONG DEBUG. Od tod naprej vam pomagajo sledeče kombinacije tipk:

ALT + B:	spremeni vrsto sovražnikove zgradbe za 1
ALT + F:	spremeni vrsto sovražnikove zgradbe za 10
ALT + C:	spremeni na zaslonu vidno figuro
ALT + K:	uniči eno od sovražnikovih trdnjav
ALT + P:	figuro dvigne za eno stopnjo
ALT + L:	zviša nivo figure
ALT + Z:	s takojšnjim učinkom uniči sovražnikove enote

LOLLYPOP (PC)

Kode so:	
1. Underground:	A7IE7U
2. Rainy Forest:	BR3220
3. Spookville:	OFUJ5F
4. The Mansion:	QALXPH
5. Dreamland:	QWAXJ1
6. Frosty Land:	QWQJQQ
7. Candy Hill:	ONKBTP

LORDS OF THE REALM (PC/AMIGA)

Za optimalno igranje upoštevajte sledeče:
8 polj naselite s kravami (za prehrano prebivalstva)
2 polji naselite z ovcami (za služenje denarja)
2 polji posejte z žitom (za prehrano vojske)

INFERNO (PC CD-ROM)

Še simpatična goljufija za arkadno simulacijo iz naslova: takoj, ko se znajdete v cockokpitu, pritisnite desno Shift tipko, jo držite pritisnjeno in vtipkajte LOLIFE. Prikaže se obvestilo "Cheat enabled", vi pa ste neranljivi z neomejeno zalogo orožja.

MAGIC CARPET (PC CD-ROM)

Za začetek goljufanja morate ustaviti letečo preprogo in pritisniti "I", nato pa vpisati "RATTY" (pazite na angleško razporeditev črk - Z in Y sta zamenjana!). Sedaj delujejo naslednje kombinacije tipk:

ALT + F1:	vključijo se vsi čarobni izreki
ALT + F2:	poveča zalogo mane
ALT + F3:	uniči vse čarovnike
ALT + F4:	nasprotnikove trdnjave bodo uničene
ALT + F5:	sestrelili balone
ALT + F6:	lik se popolnoma pozdravi
ALT + F7:	vse pošasti bodo uničene
SHIFT + C:	skok na naslednjo stopnjo

Če želite začeti igro na X-ti stopnji, poženite igro s CARPET - LEVEL X

POWER DRIVE (PC)

Kode so:	
Monte Carlo	T1V2K60D8SSHQNRVQ
Kenia	T4V9KTH2BKP;ZC05J
Sweden	PVV2K;C0CRK9V8N37
Korsika	8JV2;3C04;PS6CDYT
USA	2VV9K6=GSP6XV=YY1
Finland	RJV9K3FX2X-ZK25KC
Australia	R9V96L;Z7Z-2780PG
GB	G2V9P8K07Z4VZXF1

RISE OF THE TRIAD (PC)

Vtipkajte "Dipstick" brez narekovajev in nadaljujte z naslednjimi kodami:

CHOJIN	neranljivost z vsemi orožji
TOOSAD	God Mode
SIXTOYS	polno streliva, vsi ključi, polna energija in 100.000 točk
GOTO	svobodna izbira stopnje
FLYBOY	igralec leti
BADTRIP	igralec ima "mačka"
BOING	igralec se odbija od sten
GOBBERS	ponoven začetek na prvem nivoju
WHACK	igralec se sam poškoduje
SPEED	večja hitrost
PANIC	igralec izgubi vse dodatke razen pištole
DIMON	vklop luči
DIMOFF	izklop luči
LONDON	vklop dodatnih učinkov
NODNOL	izklop dodatnih učinkov
SHINEON	vklop svetil
SHINEOFF	izklop svetil
GOGATLS	vrnitev v DOS
GOARCH	konča stopnjo
GOTA386	izklopi stene in tla
GOTA486	vklopi stene in tla
SHOOTME	polno streliva
BURNME	zaščita proti ognju
LUNGUNG	plinska maska
HUNTPACK	metalec plamena + vse iz ukaža SIXTOYS
86ME	samomor
REEN	vklop/izklop zaslonkih učinkov
JOHNWO	dvojna pištola
PLUGEM	MP40
VANILLA	bazuka
HOTTIMES	metalec plamena
BOOZE	metalec raket
BONES	ognjena stena
FIREBOMB	ognjena bomba
SEEYA	God Mode brez časovne omejitve
RIDE	kamera sledi raketi
WHERE	koordinate igralca
RECORD	požene demo
STOP	ustavi demo
PLAY	predvaja enega od demov

Stegne 21c, Ljubljana
Tel: 061 1592-804, 575-963
Fax: 061 1592-804

THE SECRET of MANA

Mana, Mana, M-a-n-a... Not money, you dumb!

Tako lepa igra, pa tako malo idej, kaj o njej napisati. No, recimo... Pretresljiva zgodba o usodah in veličini duha preprostih ljudi, ki živijo med zmaji, mutanti, roboti (koga vse ni zraven) in ostalimi KGX-i (katastrofe genetskih eksperimentov). Okrog nas širna prostranstva neokrnjene narave, kopriv, potokov, votlin in skrivnosti... Zelde. Oprostite, Mane. Pomota je sicer nenamerna, a pove nič drugega kot to, da je igra narejena po sistemu staroste Nintendovskih FRP-jev, Zelde, to pa pomeni nekaj takega kot če pisijevcu rečemo, ta in ta igra je klon Dooma. Takoj je jasno za kaj gre. No, pri Mani so se avtorji očitno malce dlje pomudili pri igralnem vmesniku, predvsem pri izbiri predmetov in opcij, pa tudi grafika je po povdarjam, izrazito osebno mnenju, nekoliko boljša.

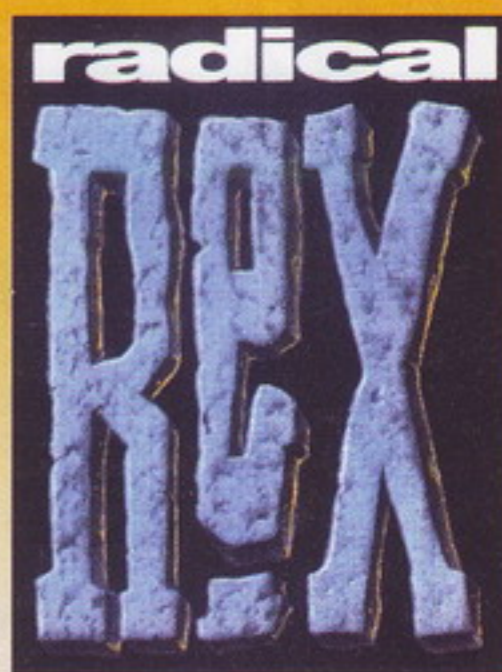


Igra in obširna pripadajoča dokumentacija je (razen naslova) v nerazumljivem jeziku bratskih habsburških dežel, zato se ne čudite, da avtor tega besedila ni prepisal niti besede o zapletu. Kakšna je povezava Mane s hrano, ki jo je, kot pravi Pismo, Jahve brezplačno metal Izraelcem, lahko le sklepamo, ampak saj nima veze... Kar morate vedeti je, da se je zdolgočasena oseba, ki igro opisuje, kljub težkemu dešifriranju posameznih besed - ja, igra

je kar precej "tekstovna" - hitro vživela v dogajanje. Srečevala je mnogo ljudi, dobrih, a še več slabih. Na poti je našla veliko predmetov, ki so se slej ko prej izkazali za koristne. Vso pot pa je pretepa pošasti. Kljub zadnjemu stavku, ki omenja nasilje, je igra namenjena zlasti mladim in mladim po dvanajsterniku, z veliko domišljije in prostega časa. Igra je namreč doooooolga kot V vrtincu, le da hkrati ni tako dolgočasna.

Format	SNES
Zvrst	igranje domišljjskih vlog
Založnik	Nintendo
SKUPAJ 83	

A NI JURASSIC PARK ŽE OUT?



Ali veste, da lahko evolucijo, kakor dolgo že traja, prespite? Prav to se je zgodilo Rexu. Ko so sesalci plazilcem odrepali pesem v slovo (Adijo pa zdrava ostani...), je lepo dremal pod drevesom. Vsake sanje (ne Sanje) se enkrat končajo, in Rex je ugotovil, da njegovih vrstnikov, med katerimi je tudi njegova najdražja, ni več. To ga je tako razjezilo, da je iz njegove notranjosti bruhnil ogenj in skuril nekaj nepredvidnih podlasic. Nova pridobitev ga je razveselila, potem pa je odkril še



rolko, ki jo je Michael J. Fox pozabil vrniti v prihodnost. Nadarjen kot je, je napravil par olliejev, tako, za foro in se lastnoročno spravil na sesalce kot pravoverni konzervativec na liberalce. Pot ga bo vodila preko pragozda, vode, področja živih kosti in podobnih bolnih domislekov programerjeve domišljije, s standardnim velikim šefom na koncu, skratka, nič novega.

Kot pri vseh živalskih platformerjih, je tudi tu glavni junak naravnost ogabno simpatičen (saj pleše rokenrol), kaj več pa že ne morem reči. Aja, če vam je Sonic prehter, Kretenčkovega Freda pa ste že vrgli v kanto in zdaj ne morete brez prazgodovine, potem si le privoščite. Tako slab pa špil spet ni.

Format	Mega Drive
Zvrst	arkadna igra
Založnik	Activision
SKUPAJ 73	

Portorož - Benetke

Dogodivščina "par excellence"

PRINCE of VENICE

VSAK PETEK
SOBOTO IN
NEDELJO!

TEL.: 066 73 160
73 167
061 310 320
200 080

Morska povezava
Slovenija - Italija



Venezia - Portorose

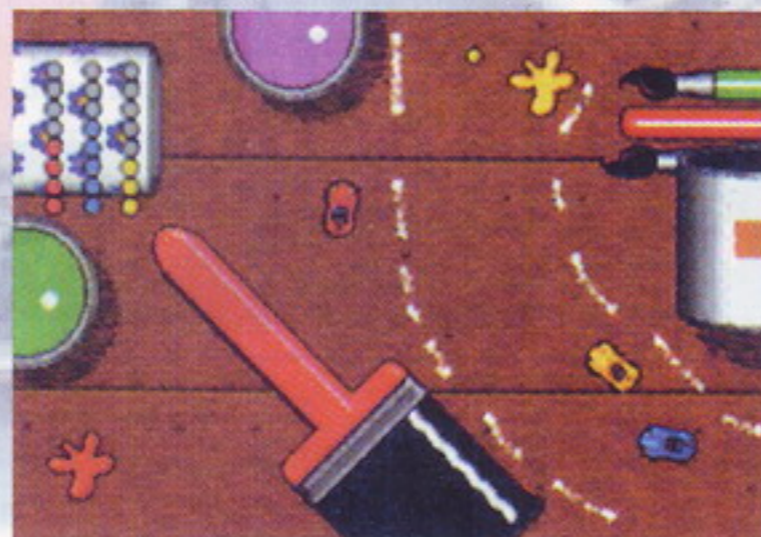
V petnajsti številki ste lahko prebrali opis simpatične dirkalnice Micro Machines. Moj stanovski kolega Rok je takrat omenil, da čaka na data disk. Ker je Codemasters s prvim delom pokasiral gadne pare, so ekonomisti takoj pognali uboge programerje nazaj na prisilno delo in jih stražili s korobačem, dokler niso spicali skupaj drugega dela. In imamo kaj videti. Tokrat bomo dirkali po vsaj petdesetih progah s sedemnajstimi različnimi prevoznimi sredstvi (od bicikla do hovercrafta in helikopterja), ki se vsi poklanjajo zakonom fizike, vsaj kar se tiče končne hitrosti in ajnšlaga (po slovensko se menda reče rajdni krog; zavijanje pač). Kar se tiče prizorišč, so programerji pokazali malce lenobe ali pa jim je po dirki z dragsterji (ja, to so tiste dolge pošasti, ki jih gledate na Eurosportu in v sekundi in pol potegnejo na 200 km/h) na straniščni deski zmanjkalo idej in nekatera (kaj nekatera, večina) prizorišča se pojavijo vsaj dvakrat. Sicer z različnimi progami, a vseeno. Na vsakem prizorišču je poleg proge še kopica njemu lastnih nebodijhtreba (vrtalnik - bormašina ali motorka v delavnici, ksilofon v glasbeni sobi (Ali moram poudariti, da je ksilofon del proge? No ja. Poudarjam, da je ksilofon del proge)) najdejo pa se tudi bodijhtreba, kot je trajekt - spužva v kuhinji.

THE ORIGINAL Micro Machines SCALE MINIATURES TURBO 2 TOURNAMENT

GENTLEMEN, FILL YOUR BATTERIES!

Samo igranje ni doživelo večjih sprememb. Tokrat lahko izbirate med šestnajstimi facami vseh ras, spolov in tonaž. Izbor lika ne vpliva na vozniške sposobnosti, lahko mu tudi spremenite ime. In to ne samo za foro. V modulu je zapečen poseben NVRAM (nekaj podobnega kot EPROM), kamor se shranijo vsi vaši najboljši dosežki (najhitrejši krogi d.d.), s katerimi se potem (dokumentirano) hvalite prijateljem naslednjih sto (s številko: 100(!)) let. Tako dolgo naj bi se podatki v prej omenjenem obdržali, ne vem pa, koga bodo vaši dosežki še zanimali leta 2095. Pa povejmo še nekaj o številu oseb, ki jim je MM2 sposoben nuditi zabavo. Lahko tekmuje sam. Ali v dvoje (je lepše!). Ali v troje (threesome). Ali v četvero (solo ali dve ekipi). Ali osem naenkrat (grupač). Ali šestna-

turnirju se lahko pomeri šestnajst igralcev. Ker pa so štirje joypadi ekvivalentni zmedu kablov in tako nikoli ne veste, v kateri port je priključena ploščica, ki jo držite v rokah, so programerji dodali hvalevredno rešitev: konzola nadzira vse štiri porte in ko zazna pritisk tipke Start, dotični joystick proglaši za aktivnega. Vrnimo se k turnirju. Lahko izbirate med klasičnim turnirjem, kjer potrebujete tri zmage, da dokažete svojo premoč, ali teniškim sistemom izpadanja (nasprotnika je dovolj poraziti enkrat, lahko pa izberete svoje priljubljeno dirkališče). Če ostanete sami, lahko še vedno igrate ligo, ali se spustite v dvoboj z uro. V tem primeru bo vaš nasprotnik senca, ki bo vozila natančno tako, kot rekorder, ko je odpeljal najboljši čas.



Format	Mega Drive, Game Gear
Zvrst	dirkalna simulacija
Založnik	Codemasters
SKUPAJ	88

M a j s k i M o n i t o r



Test najnovjših modelov notesov:

LeoNote, Digital HiNote CS450, Hewlett-Packard Omnibook 600C in Omnibook 4000CT/100, IBM ThinkPad 701, Philips NB-403, Texas Instruments TravelMate 4000M DX4/75 TFT, Toshiba T2400CS.

Test barvnih tiskalnikov:

Hewlett-Packard Color LaserJet, Tektronix Phaser 340 Plus, Xerox 4900 Color Laser Printer.

Ves potrebni softver za povezovanje v Internet

Najbolj sveže novice • Najnovejši CD-ROMi • Nasveti za sodobne programerje • Vroči preizkusni programi • In še in še

MEGAZINOVIH	VROČIH	PETNAJST
1.	(2)	Mortal Kombat 2
2.	(3)	Wing Commander 3
3.	(1)	Doom 2
4.	(4)	Warcraft
5.	(6)	Cyberia
6.	(5)	UFO
7.	(7)	Transport Tycoon
8.	(-)	Woodruff
9.	(8)	SimCity 2000
10.	(9)	The Lion King
11.	(-)	Ečstacija
12.	(-)	Dark Forces
13.	(15)	Magic Carpet
14.	(10)	Aladdin
15.	(-)	Dune 2

Pomlad je tu...



Juuupiiii! Wing Commander 3 se je kljub mračnim napovedim na lestvici kar lepo povzpela in izrinila njegovo veličanstvo Doom 2 na tretje mesto! Presenečen pa še ni konec, no Sir! Proti vrhu se trudita še Cyberia in Vudruf end d Šnibl of Azimut. Slednji je osvojil tudi mene.

Tolk se režim ko ga špilam, da mi sosedje butajo po zidovih, naj za božjo voljo že enkrat utihnem. LucasArtsov Dark Forces tudi zmagoslavno naskakuje vrh, najverjetneje pa bo napredoval bolj počasi, kajti kupiti je moč le CD-ROM verzijo.

Zadnje čase z Josie dobivava vedno več pošte. Ljubčki moji, na vašo srečo moje srce še ni oddano, čeprav nekateri dvomijo, da sploh obstajam.

Skoraj vsi, ki mi pišete, bi radi izvedeli kaj več o meni. Naj vam bo: res mi je ime Sanja, pred 22 leti sem privekala na svet v presvetli Ljubljani. Svoj kruhek služim kot stevardesa, k Megazinu pa me je povabil moj dragi prijatelj Dalibor, s katerim sva preigrala vse LucasArtove avanture, se prebila skozi Cyberio in ogromno drugih špilov.

Toliko za ta mesec. Lep pozdrav Primožu, Erni in Man-ci, Alenki 1 in 2, Tanji, Franciju, Sašotu (mojemu oboževalcu) in vsem ostalim, ki mi pišete!

Noro srečni izžrebanci iz marčevske številke so: Guilty za PC CD-ROM leti v roke: **Mitja Kočmut**, Srednje Gameljne 42, 61211 Ljubljana; Medio Interactive Magazine za PC CD-ROM dobi **Marko Novak**, Trg V. Vlahoviča 11, 61310 Ribnica; Stereoworld za PC CD-ROM bodo mešali oči tebi, **Marko Videčnik**, Lipa 45, 63320 Velenje

NAGRADE ZA TOKRATNE IZŽREBANCE BODO:

1. Igra Discworld za PC (Psygnosis)
2. Igra Pinball Illussions za Amigo 1200/4000 (21st Century)
3. The Complete Doom Accessory Pack Vol. III (MK)

Cankarjeva 4,
61000 Ljubljana, Slovenija
tel.: 061 132 04 08



Lupčka!
Vaša Sanja



Gmhungova metoda

Pripravila:
Karmen Čokl

1	1	2	1	4	3	2	Z	A	3	4
	M	O	M	I	M	O	Z	A	M	I
2	5	6	8	6	5	D	N	I	7	7
	D	U	R	U	D	N	I	K	K	R
3	9	10	11	9	12	10	11	12	10	12
	L	A	O	B	L	E	K	A	O	K
4	13	14	14	16	13	15	15	16	15	16
	T	O	O	D	S	T	O	P	O	D
5	17	18	20	18	17	19	19	20	19	20
	R	G	O	G	R	A	J	A	A	O
6	21	22	22	21	24	23	23	24	23	24
	I	B	B	I	C	E	P	S	P	E
7	25	26	26	25	28	27	27	28	27	28
	K	I	S	L	I	K	A	R	R	A
8	29	30	31	30	32	29	31	32	29	31
	D	I	C	I	A	N	I	D	C	I
9	33	34	33	34	35	36	35	36	35	36
	S	K	S	K	O	R	J	A	J	A

Star zambijski pregovor pravi, da, kdor sam sebe povišuje, prazno glavo oznanjuje. Naš vrli Gmhung seveda redno skrbi, da taki in podobni pregovori ne bi izumrli. Tudi tokrat nas ni pustil na cedilu, še več, šel je skoraj predaleč...

Hodil je gor in dol po škripajočem parketu in glasno vzdihoval, češ, naj me že nekdo vpraša zakaj hodim gor in dol po škripajočem parketu. Po kaki uri sem se ga usmilila. "Gmhung," začnem, "kaj te teži, povej, izlij dušo..." Še končala nisem, je že sedel k mizi. "Veš, blazno idejo imam. Do sedaj mi je vse splavalo po zraku... vodi... No, ja, ideja! Blazna! Poglej, te knjige, a veš, za telebane... no, jaz bi tudi napisal eno. Ampak! Glede na mojo razgledanost in strahotno velik IQ, bi se imenovala Za genije... Recimo Vesoljske rakete za genije, ali pa Kako priti na Mars za genije... Razumeš... za genije, za takšne kot sem jaz. Kaj bodo meni knjige za telebane? Jaz rabim knjige za genije!..." Trobežljaj je in ni ga bilo moč ustaviti. On, genialnost, pa spet on, pa velik IQ... "Za začetek," je ponehaval, "pa sem pripravil križanko. Tako z blazno genialnimi rešitvami, takimi, za genije."

No, križanko mu bomo objavili, kako pa bo s serijo knjig...za genije, bomo pa videli.

V srednjih šest polj vpišite besedo, ki jo zahteva opis. To težavno vajo ponovite še osemkrat. Črke, ki so že vpisane vam olajšajo ugibanje. Nato prenesite črke v stranske stolpce, tako kot je označeno s številkami. Za genije Gmhungovega kalibra: 1 gre k 1, 2 gre k 2, 3 gre k 3...

Razkrili se vam bodo štirje genialni računalniški pojmi, dva na levem in dva na desnem delu križanke.

1 vrstica: na dotik občutljiva sredozemska rastlina, 2. vrstica: splet rogov, kjer kopljejo rudo, 3. vrstica: cunje, ki jih nosimo, 4. vrstica: ko smučar pojaha količek, 5. bolj, ko se sosedje ne prenesejo, višja je, 6. mišica na roki, s katero se hvalijo silaki, 7. mož, ki paca po platnu in se ima za umetnika, 8. vrstica: grozno strupena kemikalija (-CN), 9. vrstica: rjava, hrustljava zadevščina okrog kruha.

Izbrani pametni sinovi domovine (rešitev: Mortal Kombat, Colonization):
Fox Base+ faše Jernej Sever, Bratovševa ploščad 18 61113 Ljubljana;
PC Tools 7 + nadaljevanje gredo (kam?) v Škofljico in to Borutu Žagarju,
Pod Strahom 37, 61291 Š. tralala... Norton Utilities iz zaloge pa Primožu
Kostanjevcu, BorisA Kraigherja 25, 62325 Kidričevo, opsasa...

TOKRATNJE NAGRADE:
preklopljevalnik med aplikacijami
SoftwareCarousel 3.01 (Medija), program za
tiskanje PrintQ 4.0 (Medija) ter pomnilniška
upravljalnika 386 MAX 5.0 in Extra.

SAVE

COR

SHIP

Dejan Krompič iz Vrhnike (tel: 061/755-087) sprašuje, kako na Amigi 1200 pri igri *Mortal Combat 2* vržeš naprotnika na špice ali v prepad. Izvesti moraš PIT fatality, ki je za vsak lik drugačen. Pri igri *Pinball Illussions* pa mu ne uspe shraniti točk na lestvico. Kupi si original, kjer je to mogoče!

Miroslav Mičič iz Maribora (tel: 062/38-728) pri igri *Elvira 2* ne zna zastrupiti mesa, katerega je treba vreči piranham v akvarij. Našel je strup in meso, nikakor pa ju ne more združiti. Si prepričan, da imaš pravi strup? Pravi je le tisti iz recepta iz knjige!

Tomi Ulčnik (Brinjeva gora 29, 63214 Zreče) sprašuje, kako pri igri *Heimdall 2* priti čez mozaik na tleh (tam, kjer so simboli) v svetu Her'ker'yn. Ko stopi na katerokoli polje, mu računalnik blokira. Tomi prosi za zaporedje simbolov pri prečkanju mozaika.

Fegula (tel: 062/29-214) ima probleme. Prvič: Kako narediti pri *Ultimi 7* prvi del: *Forge of Virtue Test of Truth*? Drugič: Kako narediti pri igri *The Lost Vikings* zadnjo (37.) sobo, potem ko že zbombardiraš Tomatorja (z Olafom)? Prosi za natančnejši odgovor, še posebej za Erikovo vlogo.

Ahim Načurog (zvani Buzič - si zadovoljen, sedaj prijatelji ne bodo vedeli kdo si!) iz Komende je velik revež. Ni mu jasno, kako izvesti fatality za Sub Zera in Liu Kanga pri MK2. Evo še enkrat: Sub Zero: F1 - stopi za dobro širino moža stran od nasprotnika in pritisni: naprej, naprej, dol, high kick. Ko je nasprotnik zamrznjen, stopi k njemu in: naprej, dol, naprej, naprej in high punch. F2 - pojdi na skrajno levo ali desno stran zaslona, drži 3 sekunde low punch in pritisni nazaj, nazaj, dol, naprej. Liu Kang: F1: krog 360 stopinj v nasprotni smeri urinega kazalca, F2: dol, naprej, nazaj, nazaj, high kick. Pravi tudi, da je prišel do skritega lika, Noob Saibota (preberite ime nazaj), ki ga razsuje (njega namreč!) kot kanto. Ja, dragi Ahim, v tem je tudi fora. Ta lik je skorajda nepremagljiv, ker je to eden od programerjev, ki so pisali MK2.

Igor iz Celja ima (celo dva!) majhna problemčka. Želi si kakšno šifro za *Novastorm* (Edina šifra, ki obstaja, je TOMATOES. Odtipkaj jo takoj, ko začneš prvo stopnjo.) ter šifre za stopnje v igri *Rebel Assault*. Te smo objavili že v 5. številki (Falcon, Anoa, Yuzzem, Brigia in Greedo), tu je pa še trik za preskakovanje stopenj. Po centriranju igralne palice prileti na zaslon LucasArtsov logotip. Medtem, ko se to dogaja, naredi naslednje: joystick naprej, nato strel, joystick nazaj, nato strel, joystick na desno, nato strel, joystick na levo, nato strel in joystick na sredino, nato strel. Če si storil vse pravilno, s tipko ESC preskakuješ stopnje, s tipko + pa nastavljaš škodo na ničlo.

Sergej iz Kranja (064/312-498) sprašuje, kako pri igri *Reunion* priti v drugi solarni sektor? To možnost dobiš šele po pravem izumu. Srečen? (In kaj pravi Sergej? Hvala!)

Matjaž Kurnik iz Šoštanja (tel: 063/881-243) roti vse, ki poznajo kakršnekoli kode, zvijače ali izvijače v igri *Shadow Caster*, naj mu jih takoj sporočijo. Kako priti pri igri *UFO* do več denarja? Prodaj večino predmetov, ki jih najdeš na misijah - obdrži samo po en kos, kar potrebuješ za izum; pazi le, da ne prodajaš reči, za izdelavo katerih potrebuješ rudo, ki je ne moreš proizvajati! In še kak nasvet za igro *Quarantine*, npr. koda za neranljivost. Neeeee, to je pa že preveč! Kako se *Ultima 8* obnese na 386 DX/40 4MB RAM? Porazno. Prodaj obe ledvici in kupi vsaj 486/66! Kako se v *Dawn Patrol* konča misija ko jo opraviš? Pristaneš in izbereš opcijo "End mission". Pa še enkrat kode za *UFO*!

Miha iz ne-vem-kje ima eno veliko vprašanje: kakšna je razlika med SVGA in VGA grafiko? Povprašali smo dežurnega veterinarja (Gmhung trenutno štrajka, ker ga Sanja noče peljati na večerjo), ki pa je povedal sledeče: VGA in SVGA se razlikujeta približno toliko kot *Spectrum* in *Amiga*. SVGA lahko pri višji ločljivosti prikaže več barv na zaslonu. Lahko pa primerjaš tudi sam: poženi npr. *Doom* (VGA) in *Cyberio* ali *7th Guest* (SVGA). Razlika je očitna.

Borut Gale (Kajuhova 34, 61110 Ljubljana) išče originalne kode za *Police Quest 3*. (Tole smo prepisali iz originalnega priročnika: ...kazen za morebitno kopiranje igre znaša 30 dni zapore ali 5.000 ameriških dolarjev.) Njegov mali bratec pa sprašuje po cheat kodah za igrico *Cool Spot*. (E, to je pa že ceneje!)

Naš stari znanec (tel: 061/372-825) se zanima za cheat kode pri igrah *Heretic* in *Rise of the Triad*. (Za prvega smo jih objavili dve številki nazaj, za drugega pa pogled v tokratni Cheat Motel). Pa še dva odgovora: **Tomažu iz Kranja** v prejšnji številki, koda za *Doom* je IDSPISQPD in *Prince of Persia* (v DOSu odtipkaj CD PRINCE, PRINCE MEGAHIT, nato pa v igri ko umreš, pritisni tipko R).

Erik pomaga Iztoku, ki je v februarski številki spraševal, kje dobiti denar za nakup ladje v igri *Monkey Island 2*: Pojdi v pristanišče in povprašaj kapitana za nakup ladje. Zvedel boš, da lahko kredit vzameš v trgovini, vendar tam za posojilo le povprašaj. Zapomni si kombinacijo sefa, s katero ga prodajalec odpre. Ko mu poveš, da nisi zaposlen te zavrne in denar vrne v sef, ti pa ga povprašaj pe po ženski v gozdu. Ko prodajalec odide odpri sef (kombinacijo veš), vzemi potrdilo in brž po ladjo.

Napoleon U. sprašuje ali so v igri *Fields of Glory* kakšne zvijače? Kolikor mi vemo, ne. Sorry.

Janko Konciliija iz Kamnika (tel: 061/832-736) sprašuje kako se pri igri *Treasure Island Dizzy* pelješ s čolnom in kako pri igri *Oil Imperium* začneš dobivati denar? Za prvo ne vemo, za slednjo pa - čimprej začni z vrtnanjem lukenj v zemljo in črpanjem nafte!

Aleš Delčnjak iz Velenja sporoča, kako priti do skrivnih likov pri MK2: Jade - boj pred vprašajem morate zmagati samo (!!!) z brcanjem. Smoke - na ozadju s stražarjem pritisnite dol in start (F1 oz. F2), ko vidite tipa levem kotu spodaj. Noob Saibot - v načinu za dva igralca zmagajte 25-krat zapored.

Andrej Vidmar iz Lahovč nam je poslal kode za igro *Warcraft*. Pred vnosom kode morate pritisniti tipko ENTER, nato vtipkati frazo CORWIN OF AMBER, potem pa lahko vtipkate naslednje kode:

- ORC1, HUMAN2 itd. - preskok v izbrano sobo (npr. ORC3 vas prenese v tretjo sobo družbe orkov)
- YOURS TRULY - igralni nivo takoj končate
- CRUSHING DEFEAT - igralni nivo takoj končate (vendar s porazom)
- IDES OF MARCH - pokaže zmagovalno sekvenco trenutne stopnje
- EYE OF NEWT - vaši čarovniki obvladajo uroke
- IRON FORGE - vse tehnologije imate so kojci razvite
- POT OF GOLD - doda k vašem denarju 10000 in lesu 5000 enot
- SALLY SHEARS - takoj razkrije ves zemljevid
- HURRY UP GUYS - pospeši gradnjo stavb
- THERE CAN BE ONLY ONE - vse vaše vojake se lahko rani le s katapultom in imajo z enim udarcem moč prejšnjih 255 udarcev.

Jernej iz Kostanjevice (tel: 0608/87-099) sprašuje, kateri računalnik se sedaj najbolj splača kupiti? Najboljše razmerje med zmogljivostjo in ceno ponuja 486DX4/100MHz, kupi pa tudi vsaj 8 MB RAMa in ne manj kot 540 MB trdega diska. Pa ne pozabi na CD-ROM enoto (vsaj double speed)! Ali se tudi procesor Intel 486/66 pregreva in je narejen z napako? Ne, pri njem (zaenkrat) še niso odkrili nobene napake, pa tudi pregreva se ne pretirano. Kateri klon *Doom* se najbolj splača kupiti (disketna verzija)? Priporočamo: *Heretic*, *Rise of the Triad* in *Descent*.



video ToP d.o.o.

62000 Maribor, Loška 13, tel.: (062) 222-674

PC CD-ROM

Najugodnejše cene v SLO!

Pokličite za brezplačen katalog z opisi ali pa nas

NOVICE

SLOUG Magazin

IBM Slovenija je pred kratkim začel še z enim zanimivim projektom. Zavedajoč se števila prodanih paketov operacijskega sistema OS/2 Warp, so začeli izdajati časopis imenovan SLOUG magazin. V njem vam bo OS/2 SLOUG (Slovenian OS/2 Users Group ali slovenska skupina uporabnikov OS/2) поблиže predstavila sam operacijski sistem, njegove težave, zaplete, trike in bližnjice.

Časopis je namenjen tako izkušenim uporabnikom, kot tudi vsem tistim, ki o prehodu na OS/2 šele razmišljajo. Obsega 36 strani formata A4, cena pa se trenutno giblje nekje okoli 0 tolarjev. In kaj lahko v SLOUG magazinu preberemo? V prvi vrsti je tu članek o slovenski skupini uporabnikov OS/2, nekakšnem klubu privržencev operacijskega sistema, ki vam lahko z znanjem in nasveti nemalokrat pomagajo iz težav. Tod je tudi rubrika Kolumen, ki na humoren način opisuje prva srečanja z Warpom, pa članek o mrežni poveztivosti, opis programa Lantastic ter zanimiv prispevek o Internetu. Svetovno omrežje je seveda dostopno vsakemu uporabniku Warpa, zato bo začetnikom ta članek prišel še kako prav. Srečali se bomo tudi z vprašanji in odgovori na temo "Zakaj bi zapuščal Okna?", ki na preprost način pojasnjuje nekatere bistvene poglede na Warpovo večopravnost, namesnitvene težave, hardever, hitrost in uporabnost.

Vsi, ki jim torej Okna niso dovolj, bodo zagotovo z veseljem segli po takšnem branju.

Uredništvo: IBM Slovenija, Trg Republike 3, 61000 Ljubljana, Tel: 1253 503, BBS: 1253 464, 1253 471, FidoNet: 2:380/106, E-mail: Miha@kirk.ibm.si.

Ad Lib in multimedijske kartice

Kdo še ne pozna imena Ad Lib, podjetja, ki je zarotalo ledino v zvočnih karticah za PC-je. Njihov zastopnik za Slovenijo, Mladinska Knjiga Trg, nam bo v multimedijem centru na Nazorjevi, predstavila novo generacijo Ad Libove multimedije. Kartica Ad Lib ASB 16 Plus ponuja digitalni sintetizator zvoka, 4 vmesnike

CD ROM ter združljivost po standardu Plug & Play. Model Ad Lib ASB 16 Pro Wave omogoča združljivost z vsemi vodilnimi standardi za zvok in MIDI. Kartica omogoča sintezo FM, spomin za glasbene vzorce pa je z 8 MegaBitov razširljiv na 32. Mogoča je tudi nadgraditev z modulom Ad Lib Communicator, s katerim vaša glasbena kartica postane pravi fax modem s hitrostjo 14.4 kbps. Zanimiva bo tudi kartica Ad Lib MPEG Magic, ki je sposobna predvajati vse CD-je s popularnim zgoščenim zapisom podatkov. Z njo vam bo dostopno vse od filmov, video spotov, prek iger in karaok pa do izobraževalnih CD-jev.

MK Trgovina, Nazorjeva 1, Ljubljana 61000, tel: 210 370.

Hermes Plus prinaša novosti

Podjetje Hermes Plus, slovenski zastopnik za Hewlett Packard je pred nedavnim predstavilo novo linijo Packardovih tiskalnikov DeskJet. Za bralce Megazina bosta cenovno gotovo najbolj zanimiva HP DeskJet 540 ter HP DeskJet 660C. Gre za tiskalnika, ki sta nasledila modela 520 in 560, najbolj prodajana tiskalnika v svojem razredu. Model DeskJet 540 ponuja enostavno zamenjavo barvne glave, boljše kakovost črnila, široko programsko podporo ter ločljivost 600x300 pik na palec pri črnobelem in 300x300 pik na palec pri barvnem tiskanju. Tiskalnik uporablja tehnologijo REt (resolution enhancement technology), ki omogoča glajenje sicer nazobčanih robov in s tem kakovostnejše tiskanje besedil. V tiskalnik je vgrajenih 512 KB pomnilnika, kar omogoča hitro tiskanje, priložene pa so tudi štiri tipografske oblike znakov za DOS in štirinajst za Okna.

Model DeskJet 660C prav tako ponuja tehnologijo Ret, program ColorSmart, boljše kakovost črnila in več prostora zanj v glavi tiskalnika. Pri črnobelem tiskanju zmora ločljivost 600x600 pik na palec, hitrost tiskanja pa je 4 črno bele ali 1.5 barvne strani na minuto. Tiskalnik je ergonomsko zasnovan in prijazen do

- M SLOUG Magazin
- M Ad Lib in multimedijske kartice
- M Hermes Plus prinaša novosti
- M V skladišču megabajtov
- M Nagrade za nove naročnike

uporabnika, saj ima krmilna plošča le dve tipki. Z njim lahko tiskamo na papir najrazličnejših velikosti, prosojnice, kuverte, razglednice ter nalepke.

Oba tiskalnika imata triletno garancijo in porabita v primerjavi z matričnimi modeli za 80% manj električne energije. Cena za DeskJet 540 je 51.350 tolarjev, za model DeskJet 660C pa 93.470 tolarjev.

Informacije: Hermes Oprema, Kolodvorska 7, Tel: 061/ 1310-350.

V skladišču megabajtov

Še do nedavnega je veljalo pravilo, da na običajne hišne PC-je s krmilnikom IDE, ne moremo priključiti velikih diskov. Tudi če smo kupili 540 megabajten disk, je Dos zaradi omejitev standarda zmožni izkoristiti le 528 MB. Toda ker igre in multimedija sodijo med pomnilniško najpotratnejši softver, na rešitev ni bilo treba dolgo čakati. Tudi Slovenija je z veliko žlico zajela standard EIDE (Enhanced IDE), ki podpira kapaciteto diskov večjo od 528 MB ter hkratno priključitev do štirih enot. Te enote niso več omejene le na trde diske, temveč dopuščajo tudi priklopitev CD ROMov, tračnih enot ter izmenljivih diskov SyQuest.

Velike prednosti tega standarda bodo kaj kmalu prišle do izraza. Občutno povečan je prenos podatkov, ki se zdaj giblje med 3 in 10 megabajti na sekundo. Diski s kapaciteto 700 megabajtov do 1.2 gigabajta že postajajo cenovno najbolj ugoden nakup, saj lahko disk Western Digital 850 sodeč po Megazinovem primerjalnem ceniku, dobite že za kakih 450 mark! Standard ponuja tudi dostopni čas manjši od 10 milisekund, 32 bitni dostop do podatkov, zaradi hitrejšega vrtenja diskov in s tem varnejšega delovanja pa prodajalci zanje ponujajo tudi do triletno garancijo.

Pričakovati je pravo revolucijo, saj se cene krmilnikov EIDE gibljejo okoli 3.000 tolarjev, medtem ko standard SCSI stane prek 32.000 tolarjev. Slovenski zastopniki velikih izdelovalcev diskov (naj omenim le družbe Conner, Quantum in Western Digital) so nove modele že postavili na prodajne police.

Nagrade za nove naročnike revije MEGAZIN!

Kot, da nagrad in nagradnih iger še ni dovolj, uvajamo še nagradno igro za vse, ki se boste v prihodnosti naročili na Megazin bodisi z naročilnico na strani 58 ali po telefonu 061/1332-323.

Nagrade za naše nove naročnike pa so seveda bajne:

15 izletov v Benetke s katamaranom Prince of Venice

Celoletna naročnina na Megazin je le 2338 tolarjev! Za ta denar dobite 660 strani najnovejših informacij.



ALEŠ PETRIČ

INFORMATIKA

Ljubljana **95** - 27. - 30. marec

Ne bom zapisal "Informatika quo vadis", kajti ta ubogi rek ljudje uporabljajo pogosteje od zobne ščetke. Vse računalniške revije so polne latinščine, pa vendarle je skoraj nihče od piscev ni imel v šoli, kaj šele da bi besedo pentium izgovarjali pencium, kot se spodobi. Vprašanje pa niti ni: "Kam pluje Informatika?" ampak "Kje je pristala?" Vsi že vemo, da je letošnji sejem, zaradi nesporazumov med organizatorjem Ljubljanskim Sejmom in skupino razstavljalcev, bojkotirala dobra večina slovenskih računalniških podjetij. Že med 50 največjimi se sejma ni udeležilo 43 podjetij. Posledica tega so bile napol prazne dvorane, kronično pomanjkanje vsakršnih novosti in naraščajoče negodovanje in odsotnost zanimanja obiskovalcev. Podjetja po eni strani Ljubljanskemu Sejmu očitajo predrage storitve, borno medijsko promocijo, premalo parkirišč in pomanjkanje spremljevalnih dejavnosti. Sejem pa vztraja pri dejstvu, da je večina podjetij udeležbo odpovedala dosti prepozno.

Kakorkoli že, Informatika se je kljub velikim težavam zgodila, na njej pa je razstavljala le peščica večjih podjetij. Samevali so Jurček, hala A2, zgornje in spodnje nadstropje hale B2, ter dovršen del hale B. Glede na opazno okrnjenost, so bile vstopnice s 300 tolarji za dijake in študente ter 500 tolarji za ostale obiskovalce, občutno predrage.

Kaj je bilo torej novega?

Hm. Pravzaprav ne prav dosti. IBM je zopet predstavljala operacijski sistem OS/2 Warp, poleg pa še uspešno skupino prenosnikov Thinkpad. Ponujali so tudi surfanje po svetovnem omrežju Internet. Večina obiskovalcev pa je bila - bolj kot nad hardverom - navdušena nad marekami IBM, obeski za ključke ter raznoraznimi piškotki. Skupina Atlantis je v svojem stalnem programu predstavljala Microsoft, poleg pa še odlične modeme Zoom in tiskalnice Hewlett Packard. Nove tiskalnice firme Canon je predstavljala tudi Avtotehna, zares odlično kvaliteto izpisa pa smo lahko videli na brizgalnih risalnikih, ki so risali plakate celo na papir formata A0. Tudi podjetje Risk je predstavilo linijo tiskalnikov, zlasti zanimivi pa so bili njihovi trdi diski proizvajalca Fujitsu. Zelo malo podjetij je predstavljalo celotne konfiguracije PC-jev, ki pa so obiskovalce najbolj zanimala. Večinoma so bile na voljo le

komponente, a tudi teh je bilo malo. Videli smo nove monitorje, paleto Verbatimovih optičnih medijev, veliko zvočnih kartic ter malo, premalo grafike. Tudi tokrat niso smeli manjkati razni prodajalci pisarniške opreme, drobnih artiklov od radirke do šilčka, a ti so bolj polnili luknje, kot zares kaj predstavljali.

Skorajda edino prijetno presenečenje je bilo področje zabavnega softvera, ki se je od lanskega leta dodobra razvilo. Tu gre zlasti za CD-ROMe z igrami, multimedijo, enciklopedijami in izobraževalnimi programi. Čast tržišča končnih uporabnikov so torej branila podjetja Infobia, C.S.C., Eurocom 2000 in Mladinska knjiga trgovina. Videli smo vse najnovejše uspešnice na CD-jih, poleg pa še goro starih iger po res ugodnih cenah. Predstavljeni so bili tudi demo posnetki prihajajočih mojstrov, marsikaj pa smo lahko tudi sami preizkusili. Tod seveda ne moremo mimo lastnega razstavnega prostora, ki je bil vsaj po besedah časopisa Dnevnik, največji ne le po kvadratnih metrih temveč tudi po aktualnosti. Megazin je na 115 kvadratih obiskovalcem in bralcem ponudil 15 računalnikov, na katerih so lahko vsi počeli kar jih je bilo volja. Imeli smo kinodvorano z rednimi predstavami interaktivnega Wing Commanderja III, vsak večer ob 17h pa smo v njej priredili tudi tekmovalni turnir. Takrat se je krvi željna množica zbrala ob velikem platnu, iz 200 wattnih zvočnikov pa je donel nepozabni Mortal Kombat II.

Letošnja Informatika je torej minila z grenkim priokusom majhnosti. Uradni podatki o številu obiskovalcev sicer niso znani, že na prvi pogled pa je jasno, da je številka dokaj pod uradnih 15.000. In če k temu pridamo še podatek s CeBita, ki si ga je letos ogledalo 750.000 ljudi, je odgovor na prvi stavek članka povsem očiten. Kljub pritožbam je bila Informatika letos na sporedu takoj za CeBitom, medtem ko je bilo še lani med sejmoma cel mesec razmaka. Eden od vzrokov bornega obiska je tudi ukinitve petega dneva sejma, pa tudi termin od ponedeljka do četrtega ni ravno posrečen. Zakaj je bilo treba opustiti soboto? Izboljšanje razmer je gotovo v interesu vse slovenske računalniške srenje, pa naj bodo to prodajalci in zastopniki, končni uporabniki ali mediji.



Nagrajeni novi naročniki s sejma Informatika 95

- Ida Marhat, Kidričeva 53, 64000 Kranj: Igra Mortal Kombat 2 za PC CD-ROM in šest knjig za Telebane
- Branko Car, Grahovo 106, 61384 Grahovo: Igralna palica Gravis in Wing Commander 2
- Jure Alič, Sostrska cesta 25A, 61261 Ljubljana Dobrunje: Igra The Psychotron za PC CD-ROM
- Damijan Dolenc, Pod Griči 4, 64226 Žiri: Igralna palica Dexxa
- Gorazd Gostiša, Blatna Brezovica 2, 61360 Vrhnika: Egro Mouse in podlaga za miško

Knjižne nagrade prejmejo:

- Marko Jukič, Bazoviška 6a, 66250 Ilirska Bistrica in
- Andrej Komatar, Soteska 100, Kamnik: Excel za Telebane
- Mitja Vidic, Florjanov trg 3, 68000 Novo Mesto in
- Tine Zupan, Briljeva 1, 61117 Ljubljana Dravlje: DOS za Telebane
- Marko Jordan, Reška 13, 61111 Ljubljana in
- Jože Guna, Gabrsko 65, 61420 Trbovlje: CorelDraw za Telebane
- Vladimir Deučman, Independent d.o.o., Gregorčičeva 19/IV, 62000 Maribor in
- Črt Ambrožič, Svetčeva 4, 61000 Ljubljana: QuatroPro za Telebane
- Andrej Jug, Podmiljšakova 55, 61000 Ljubljana: PC za Telebane

CD-ROM

- M NBA Basketball
- M Her Heritage
- M The Way Things Work
- M Extreme Sports
- M Beyond Planet Earth
- M Stereoworld
- M Whales & Dolphins

MS Complete NBA Basketball

Andrej Bohinc

"I love this game!"

Obvezna pritiklina slehernega košarkarskega zanesenjaka.

Košarka je za nogometom drugi najpopularnejši šport na svetu. Morda prav zato, ker zanjo ne potrebujete drugega kot žogo in koš, pa tudi nekaj centimetrov ne škodi. Najvišjo raven košarkarske igre že od njenega začetka gojijo v NBA ligi, kjer igrajo največji mojstri te športne obrti. Vrnitev 6. oktobra 1993 predčasno upokojenega Michaela "never say never" Jordana v svet NBA košarke je povzročila ponovno huronsko povečanje zanimanja zanjo. Onstran luže je nekaj velikih firm (Nike, McDonald...) na račun Jordanovega *comebacka* kar pošteno zaslužilo. Microsoft pa je že nekaj časa pred tem, kot da bi vedel kaj se bo zgodilo, izdal doslej najpopolnejšo enciklopedijo o NBA košarki.

V košarkarskih vodah te najelitnejše lige na svetu boste našli množico podatkov, slik, zvočnih posnetkov, video odlomkov in statistike o vseh zvezdah NBA od njenih začetkov v letih od 1946 do 1947 pa vse do lanskega finala med Houston Rockets in New York Knicks. Vsebina CD-ja MS Complete NBA Basketball je razdeljena na šest področij.

vse o zgodovini košarke in njenemu očetu, Jamesu Naismthu, ter se sprehodite skozi številne zanimive zgodbe, kot je npr. tista o Harlem Globetrotterjih. Tu se seznanite tudi z nagrado za najbolj koristnega igral-

razporedom sedežev po vsaki dvorani, če si nameravate ogledati kakšno tekmo tudi v živo.

Ko si vse to preberete, se nagledate neverjetnih akcij, zabijanj in naposlušate intervjujev z velikani NBA košarke, lahko preizkusite sveže pridobljeno znanje v posebnem košarkarskem kvizu, kjer vam računalnik postavlja vprašanja z vseh ali le določenih področij košarke. Ugotovili boste, da nimate pojma in da vam še veliko manjka do pravega NBA strokovnjaka.

Če pa hočete ostati z dogajanja na tekočem, se lahko naročite na elektronsko izdajo glasila MS Basketball Daily, ki vas bo sproti seznanjal z najnovejšimi rezultati in statistiko iz logov NBA.

MS Complete NBA Basketball je pregledna in z informacijami nabita športna enciklopedija, v kateri sem zasledil le eno napakao. Dražen Petrovič je namreč omenjen kot igralec iz bivšega sovjetskega bloka?! Drugače pa v njej ni rasnih razlik-



ca (MVP - Most Valuable Player) in najboljšega šestega človeka, ipd., tert katerih je 100 najboljših košarkarjev po izboru New York Timesa. Če vas zanimajo kariere

posameznih igralcev, jih lahko poiščete v meniju Players. Tam najdete vse osnovne podatke o igralcih (višina, teža, datum in kraj rojstva), kakor tudi njihove kratke ali daljše življenjepisne ter obilo igralne statistike. Omenjena je tudi večina trenerjev, lastnikov klubov ter ostale visoke NBA živine. Zanimive podatke najdete tudi pod opcijo Records. Ste vedeli koliko največ košev je dosegel kak posameznik na eni sami tekmi? Točno 100 jih je uspelo Wiltu Chamberlainu! Kaj pa asistence? 30 komadov, Scott Skiles na tekmi Orladno-Denver dne 30. 12. 1990. Rekordne dosežke

lahko iščete po karierah igralcev, sezonah, posameznih tekmah ali celo končnicah - možnosti so (skoraj) neomejene! V meniju Ekipe dobite obširen komentar sezone 93-94 za vsako moštvo, njihovo zgodovino, vodilne igralce in statistiko ter upokojene številke in razpored tekem za sezono 94-95. Postrežejo vam tudi s

PLAYERS

change player: Toni Kukoc change season: 1994-95

Position Forward
Born 9/18/68
Split Yugoslavia
College None
Height 6'11"
Weight 230 lbs.

Transactions
 Selected by the Chicago Bulls in the second round (29th pick overall) of the 1990 NBA Draft. Played in Yugoslavia in 1989-90 and 1990-91. Played in Italy in 1991-92 and 1992-93. Signed by the Bulls on 7/19/93.

Career	G	Min	%	3Pt	FT	Reb	Ass	St	Bk	Tot	PG
1993-1994	75	1888	.431	.271	.743	287	252	81	33	814	18.9

Košarkarski NBA almanah pokriva glavnino omembe vrednih dogodkov, ki so se zgodili v vseh 47 sezonah, kolikor so jih doslej v NBA odigrali, vključno s končnimi razvrstitvami po divizijah, podeljenimi priznanji, all-star tekmami, razpleti končnic in NBA drafti. V naslednji rubriki, NBA kronikah, lahko zveste

TEAMS

Chicago Bulls

CHICAGO BULLS

Michael Jordan, Bill Cartwright, and Scottie Pippen, left to right, were golden for the third year in a row.

NBA All-Defensive First Team: Scottie Pippen was an All-Star starter and made the NBA All-Defensive First Team. In the summer of 1992 Jordan and Pippen both played on the United States Dream Team, which won a gold medal at the Summer Olympic Games in Barcelona, Spain.

B. J. Armstrong
 "Three-peat"
 The Bulls finished the 1991-92 season at

ovanj in vsakemu košarkarju je namenjeno toliko prostora kot si ga zasluži. Čakamo torej le še na MS Complete Soccer, Hockey ali kaj podobnega, do takrat pa: "Just play basketball!"

MMMMM

Minimalna konfiguracija: PC 386, 4 MB, Windows 3.1 ali več, pogon CD-ROM
 Založnik: Microsoft
 Posodili: Colby, d.o.o.

Andrej Bohinc

Kako so ameriške ženske krojile zgodovino in kako krojijo sedanost

Za ženske se borimo, njim posvečamo svoja življenja in če je treba, za njih tudi ubijamo. No, ne ravno vsi. Nekateri to počno tudi iz drugih razlogov. Toda tipična vloga ženske "naj rojeva otroke, skrbi za moža in družino ter dobro kuha" definitivno ni bila tista, ki bi jo izbralo nekaj prek tisoč predstavnic lepšega spola, zbranih v tej enciklopediji.



Za vsa njihova hrabra, hvale vredna dejanja in ker so verjele da je vse mogoče, so jim njihove vrstnice pri (feministični) založbi Pilgrim New Media postavile spomenik. Okej, do tu vse lepo in prav. Her Heritage je lep prispevek k zgodovini žensk. Toda kdo bo to stvar kupil? Razen kakega šolarčka, ki mora na to temo spisati domačo nadlogo, še moj pingvin Mirko ne.

S pridobljenim znanjem iz življenjskih biografij prvih dam, znanstvenic, pisateljic, športnic, raziskovalk in plešalk, dobitnic nobelovih nagrad, priznanj emmy in grammy namreč ne boste nikogar navdušili, še posebej moškega dela publike ne. Ali pa se morda motim?

V enciklopediji ne boste našli nekaterih predstavnic

Aleksander S. Hropot

Ste kdaj težili staršem, naj vam povedo, kako deluje televizor?

Založniška hiša Dorling Kindersley je zagotovo ena najsvetlejših zvezd na področju izobraževalnih večpredstavnih CD-ROMov. V prejšnji številki ste lahko spoznali tri njihove izdelke, tu pa vam predstavljamo še četrtega, ki nam na neverjetno zabaven način razlaga osnove naše civilizacije.

Vaš "vodnik" po programu je tokrat malce neresni popoldanski izumitelj, ki ima poleg svojega dela še veliko časa za zivanje skozi okno in tako opazuje ljudi pri delu. Vi, kot nadebudni mladi prijatelj, ga poslušate z odprtimi ušesi, očmi in usti, še raje pa imate njegovega hišnega ljubljence - mamuta, s katerim je izumitelj posnel lepo število burlesk, ki nam na prikrit našin razložijo osnovne fizikalne količine (tren-

Her Heritage

Američanke...

novejšega filmskega vala, kot sta npr. Demi Moore in Sharon Stone, osivele filmske dive ala Greta Garbo in Elizabeth Taylor pa so seveda prisotne.



Kriterij, po katerem izbirate ženščine, je abecedni ali z opcijo Find ime ali priimek, iskanje pa lahko poteka tudi preko psevdonomov ali raznih priznanj. Osnovni biografiji, ki je na voljo pri vsaki herojki, je ponekod dodana še fotografija (barvna ali čb) ali še redkeje kratek video odlomek.

Če vas torej še vedno zanima, kdo je poetinja, ki se je zavzemala za pravice židovskih priseljencev v ZDA ali olimpijska šprinterka, ki do 8. leta starosti sploh ni mogla hoditi, navalite na tale CD! Ostali pa - več sreče prihodnjič?

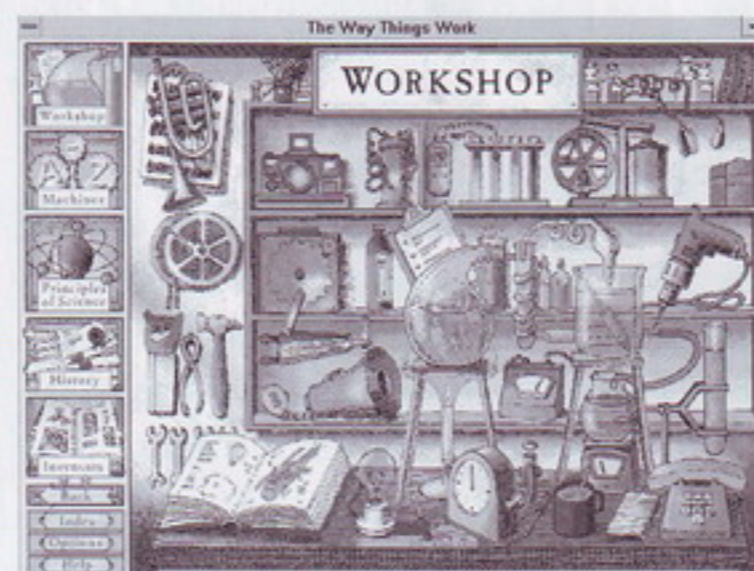


Minimalna konfiguracija: PC 386, 4 MB, Windows 3.1 ali več, pogon CD-ROM
Založnik: Pilgrim New Media
Posodili: Mantis, d.o.o.

The Way Things Work

Kako že deluje?

je, magnetizem...), in principe izkoriščanja le-teh (elektromagnet, vzvod, škripec...). Kot staremu znanu vam izumitelj velikodušno dovoli razkopavati po de-



CD-ROM IGRÉ! SHAREWARE

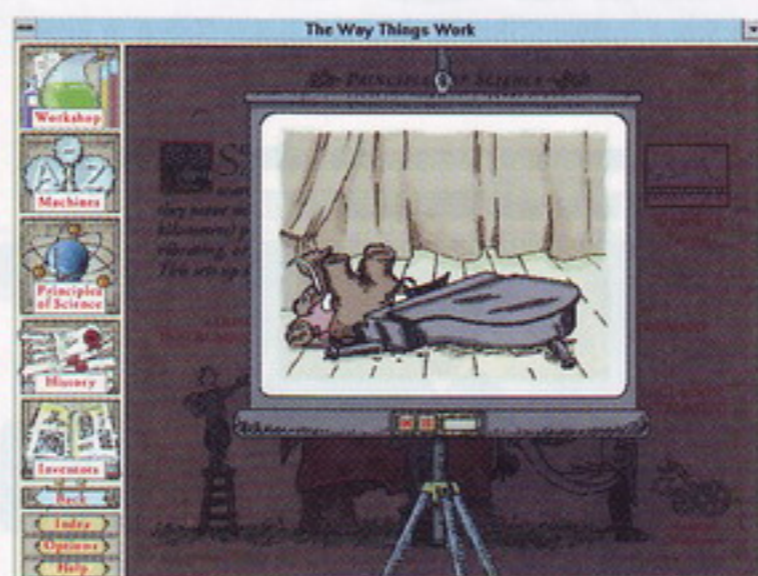
Tel.: 061/342-829
Dunajska 120, Ljubljana



lavnic, kjer se skriva prav vse, razen štoparskega vodnika po galaksiji. Imate pa zato štoparski vodnik po velikih izumiteljih (od tistega ki je izumil zadrigo, do tistega, ki si je izmislil računalniško miško), stroje od A do Z (Ž-ja na zahodu ne poznajo), vodnik po osnovah znanosti, časovno premico in še kaj. Največji užitek je seveda brezskrbno deskanje, ki ga program izdatno podpira, zato vodnike uporabite le

v skrajni sili, oziroma ko točno veste, kaj želite poiskati.

The Way Things Work je leksikon, ki vašemu nadebudnežu (tudi atu, tudi atu) lahko samo koristi, tudi če njegovo znanje angleščine ni ravno briljantno. Le paziti morate, da ne bo pričel preizkušati lastnosti trenja v kopalnici na nič hudega sluteči babici, ki



lahko pomanjkanje trenja na stiku nog s trdno podlago demonstrira delovanje zemeljskega pospeška (sile teže) in deformacijo telesa zaradi pevelikega navora.

Nekaj globoko v meni mi šepeta, naj povem, da so pozabili na Nikolo Teslo, na Resslera, na Štefana... Verjetno se je v meni spet prebudil lokalpatriotizem. Ampak, zakaj bi nametali skupaj veliko (preveč) pojmov in bi bilo videti šlampasto, če lahko po vseh predpisih obdelajo veliko (dovolj) pojmov tako, da je izdelano perfektno. Resnično, o tem cedeju ne morem reči slabe besede. Lahko bi bil zgled vsem drugim založnikom. Tako se dela!

MMMMM

Minimalna konfiguracija: PC 386, 4 MB,
Windows 3.1 ali več, pogon CD-ROM
Založnik: Dorling Kindersley
Posodili: Posing, d.o.o.

Extreme Sports

Andrej Bohinc

Če je živeti dolgočasno, tvegajte!

Človek je že od nekdanj strmela k preizkušanju meja med možnim in nemožnim. Ikarus je hotel poleteti brez kril, posamezniki pa so uživali v nenavadnih aktivnostih izven okvirov normalnega. V zadnjih letih se je iz kombinacij številnih športov in s pomočjo nove tehnologije (steklena vlakna, prožna plastika) razvila cela vrsta ekstermih športov, ki nas preko bližnjih srečanj s smrtjo učijo bolj ceniti lastna življenja.

vprašanja: zakaj so se odločili za ta in ta šport, koliko pri tem tvegajo, kakšne fizične in psihične sposobnosti potrebujejo, kakšna je razlika med življenjem in smrtjo, kaj so absolutne resnice, itd.. Pri vsakem športu je na voljo še njegova kratka pisana zgodovina, dnevnik posebnih doživetij, predstavitev vse potrebne opreme (brez cen!) in zemljevid sveta z opisom nekaterih najbolj ekstremnih lokacij, kjer lahko ta šport prakticirate. Zanimiva je še opcija Personal Diary, kamor beležite osebna doživetja. Gol tekst lahko obogatite tudi z video posnetki v formatu AVI, slikami v formatu BMP in zvočnim zapisom v formatu WAV.



Na CD-ju Extreme Sports ameriškega založnika Medio Multimedia boste našli 20 ekstremnih športov razvrščenih po štirih kategorijah: zraku, vodi, snegu in zemlji. Vsak šport je predstavljen z nekaj lepimi barvnimi fotografijami v SVGA in obogaten s par video posnetki najbolj tipičnih elementov tega športa. Nekateri prizori iz video odlomkov so res tako nori, da se lahko vprašate, čemu vendar se ljudje odločajo za take hobi-je. Odgovorom lahko prisluhnete kar v intervjujih z mojstri teh športov, ki vsi odgovarjajo na ista

Če vas vsebina tega CD-ja res premeta, pa si, preden odrinete v akcijo, obvezno oglejte še tri poučne dokumente: **Risk management** (kako zmanjšati, ne izločiti tveganje, da bi ponovili enkratno doživetje.), **Extreme Motivation** (motivacija ni "death wish", ampak sla po življenju; brez tveganja je življenje nekaj manj kot bi lahko bilo) in **Sport Evolution** (kje in kaj so korenine teh športov). In pomnite: "One man's floor is other man's ceiling."

Opozorilo: Extreme Sports je namenjen izključno zabavi. Športi in aktivnosti, ki so prikazani na tem CD-ju, so nevarni in imajo lahko za posledice hude telesne poškodbe ali celo smrt. Naslov sam ne namerava biti poučen. Udeleženci v teh športih so dobro trenirani posamezniki ali/in pod profesionalnim nadzorom. Revija Megazijn ni odgovorna za morebitne poškodbe.

20 športov visokega tveganja, ki poženejo adrenalin po žilah.



(Našemu odvetniku smo plačali mastne denarce, da je spraval tole skupaj, zato opozorilo jemljite skrajno resno!)

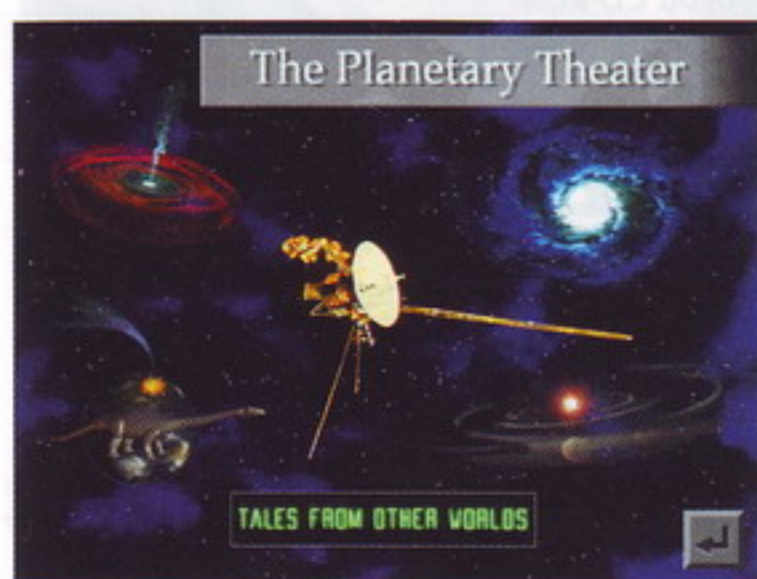


MMMMM

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

Obsežna in poučna enciklopedija našega sončnega sistema

Ljudje so se že od nekaj ukvarjali z vsem mogočim in kmalu je prišla na vrsto tudi "poslednja meja" - vesolje. To je (poleg opravila trume znanstvenikov) tudi konjiček vojske nedeljskih opazovalcev neba in trn v peti šolarjem. Tem je namenjen CD angleške založbe Discovery, ki je znana predvsem po poljudno znanstvenih oddajah prek satelita. Odločili so se, da znanstvena dognanja o vesolju in sončnem sistemu spravijo na srebrno ploščo, dodajo za okroglo uro video posnetkov in vse skupaj prodajo kot "esej o zemljinem zapletu in druge svete resnice".

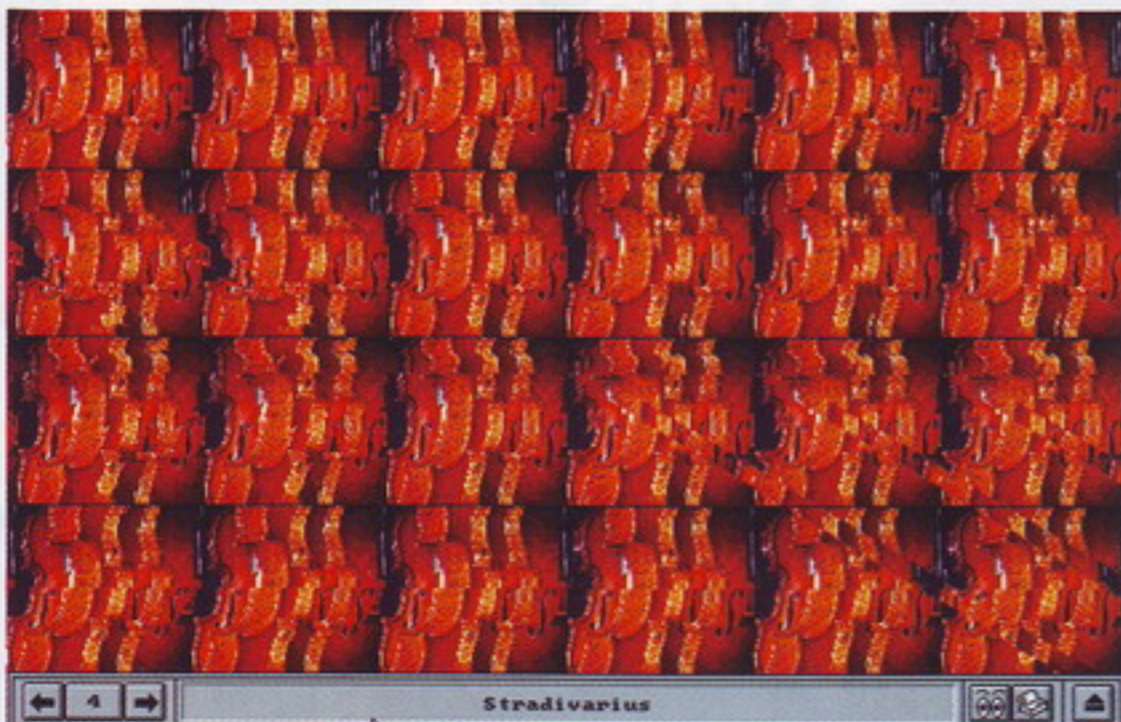


Če smo zelo natančni, plošča izgleda mnogo bolje kot izdaja prejšnji stavek. Bodoči astronom ima na voljo štiri gumbe: Planetarno gledališče, Sončno glerijo, Vesoljske strokovnjake in Odpravo na Mars. Prvi je namenjen vsem, ki jih zanima zemljina zgodovina, saj se pod njim skrivajo videoposnetki in animacije različnih dogodkov, ki so odločilno vplivali na Zemljo: nastanek sončnega sistema, rojstvo in smrt zvezde, zakaj so izumrli dinozavri ter nekaj posnetkov z Lune. Posnetki sami so bolj tako-tako kakovosti, pa tudi tečejo le v

A. Hropot, D. Jovanović

Prevare človeškega vida so v modi že od nekaj...

Prav gotovo ste že kdaj strmeli v stereo sliko in napenjali oči v upanju, da se bo iz nerazumljive zmešnjave rodila čudežna lepota. Svoj čas se je v kleti ene večjih ljubljanskih veleblagovnic kar trlo radovednežev, ki so na razstavljenih primerkih pasli poglede in vzklikali od radosti, če se je kateremu od njih odprlo in je v gloriozni ekstazi lahko užival v stereo-



Kaj leži za Zemljo?

oknu velikosti vžigalične škatlice. Ob vsakem posnetku je na voljo tudi besedilo ter njegov zvočni zapis, tako da gledalec dobi občutek gledanja Mini Discovery Channela.



Pod drugim gumbom se skriva srednje velika zbirnica kakovostnih slik in risb, ki prikazujejo bistvene sestavne dele sončnega sistema ter glavne podvige Človeka v raziskovanju le-tega. Na ogled so postavljene podobe kometov, Voyagerjev, vseh planetov in njihovih lun, ugibanja o obstoju drugih planetov in o zunanjosti sončnega sistema. Tudi tu se med fotografijami lahko najde kakšen zablodeli film, ki pa je bolj izjema kot pravilo.

Tretji gumb pa je nekaj za self-made znanstvenike, filozofe, sociologe in opazovalce NLP. Za njim se namreč skrivajo štiri znanstveniki (med njimi tudi Buzz Aldrin, ki je skupaj z Neilom Armstrongom prvi stopil na Mesec), ki v kratkih video posnetkih odgovarjajo na nekatera zanimiva vprašanja, kot so: ali obstaja razen našega še drugo življenje v vesolju, kaj je najpomembnejši naslednji korak človeštva in podobna vprašanja.

Stereoworld

Stereo, stereo

Za posladek pa poskrbi projekcija potovanja na Mars, ki se skriva pod četrtem gumbom. Tu so na voljo tudi računalniške animacije marsovega površja, posnetki vozila za Mars, risbe prebivališč in realistična ocena izvršljivosti projekta. Ne bojte se, pred letom 2020 na Marsu še ne bo prometnih zastojev!

V vseh poglavjih je ob vsaki sliki tudi nekaj besedila, vse nerazumljive besede pa se lahko poišče v slovarčku pojmov, ki ni ravno majhen. V njem se najde poleg pojma tudi nekaj slik in (angleška) razlaga najtežjih besed za družinski podmladek.

CD je sicer zelo srčkan, vendar je za osnovnošolca morda malo pretežak, poznejši letniki pa si z njim zaradi pomanjkanja natančnih podatkov ne morejo dosti pomagati. Še najbolj je pripraven za nekakšno družinsko vesoljsko enciklopedijo, abecedo v astronomiji.



KVALITETA • CENA • HITROST • SERVIS

CHIPY

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

PC-ji od osnovnih konfiguracij do hitrih grafičnih postaj.

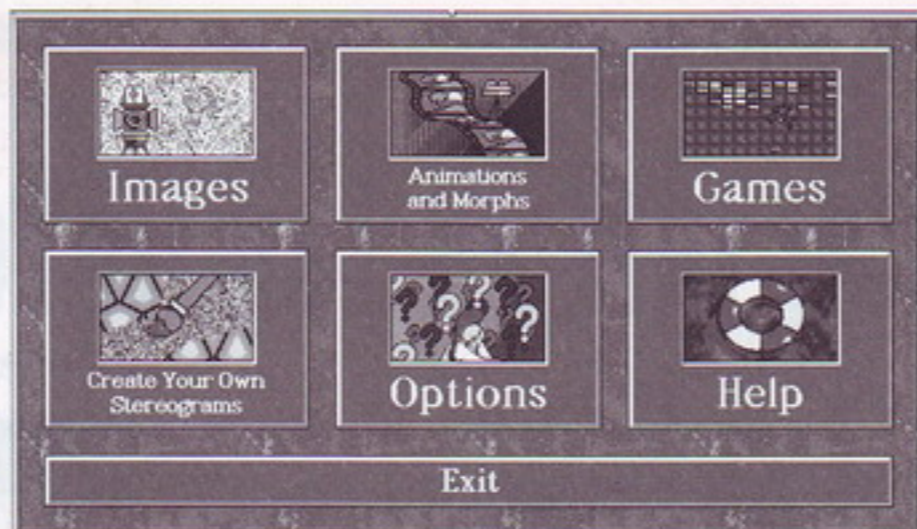
- PCI grafične kartice
- Predelava procesorja AMD z 80 na 100 MHz
- Sound Blaster, CD-ROM
- Tipkovnice
- Cele konfiguracije

Vrhunski monitorji NOKIA in MAG

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

gramu. Psygnosis nam je poslal cel CD stereo slik, ki uživalcem tovrstne robe nudi obilo užitek: za celo popoldne streogramov, posvečenim pa so na voljo tudi poslastice, ki jih bova omenila proti koncu članka. Da bi bila zabava popolna, je mogoče izdelati lasten stereogram, lastniki dobrih, po možnosti barvnih printerjev pa si svoje malo čudo lahko tudi natisnejo. Marsikomu se zdi potrpežljivo čakanje na 3D efekt čista izguba življenjskih moči, vendar ima hudič svojo moč. Ko sva Steroworld instalirala na enega od računalnikov na uredništvu, je nastala nova umetnost - v smrti tišini je gruča ljudi negibno strmela v ekran in mučila svoje organe vida, mimoidoča raja pa je seveda navdušeno prijavljala razne ponižujoče izjave. Vse skupaj je pognalo dnevno storilnost globoko pod povprečje.

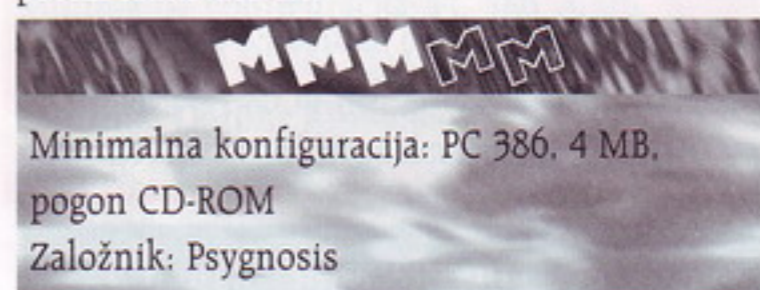
Prav gotovo vas zanima, kako streogram nastane. Odgovor na to uganko se deloma rodi, ko



sestavljaš svojo sliko. Tridimenzionalni objekt, ki je hkrati cilj gledanja, je v resnici dvodimenzionalna slika. Računalnik sliko zamakne in zmeša s teksturo. Če sliko gledamo na njeni fizični ravnini, vidimo samo zmešnjava, oziroma celo vrsto rahlo deformiranih sličic. Zato moramo škiliti in prepričati možgane, da vsako oko pošilja svoj pogled. Tu imajo prednost daljnovidni ljudje (dioptrija +X.X) Ko se nam posreči da v stereogram "prodremo", se v naših možganih združita leva in desna

slika, prikazani na ekranu. Tekstura služi samo temu, da ne vidimo z vsakim očesom obeh slik. Vse skupaj je torej le odlična optična prevara.

Kmalu vam statične slike niso dovolj; to je znak, da lahko preidete na višji nivo - animacije (poslastice, ki sva jih omenila na začetku). Sicer niso bogve kaj, a oči vam privadijo k spremljanju gibanja v 3D. Ko boste dovolj izvežbani, lahko poizkusite odigrati katerokoli od treh priloženih igrice (npr. legendo Arkanoid). In ne mislite, da ste s tem videli vse. Če ste dovtetni za gledanje stereogramov, boste ta CD kmalu prerasli. Že zdaj pa na vas čaka Bullfrogova Magic Carpet, ki jo prav tako lahko poženetek kot stereogram. Zato trenirajte, da boste potem lahko uživali!

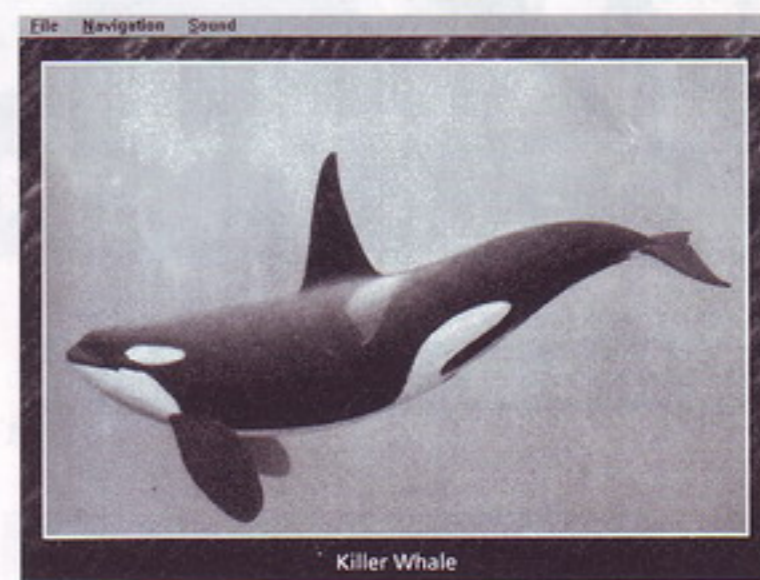


Miha Amon

Zbirka vseh izumirajočih in izumrlih...

planet takrat, ko na Zemlji ne bo nobenega kita ali delfina več, kaj šele ljudi.

Tej enciklopediji o delfinih in kitih bi zlahka lahko rekli tudi sprehod po poti obstoja velikih in majhnih morskih sesalcev, ki so že od nekdaj burili domišljijo ter izredno zanimanje zaradi presenetljive inteligence



in seveda skoraj da nezemeljskih dimenzij nekaterih predstavnikov. Na malo manj kot četrtini polne kapacitete laserskega diska je ujeta življenje kitov in delfinov v fotografijah, video posnetkih, skicah in risbah. Vsaka vrsta posebej je opremljena s spremnim besedilom in najmanj eno sliko ali fotografijo, velikokrat tudi videom. Žal so fotografije shranjene le v 16-tih barvnih odtenkih, sicer rasterirane tako, da se izguba odtenkov ne pozna tako hudo.

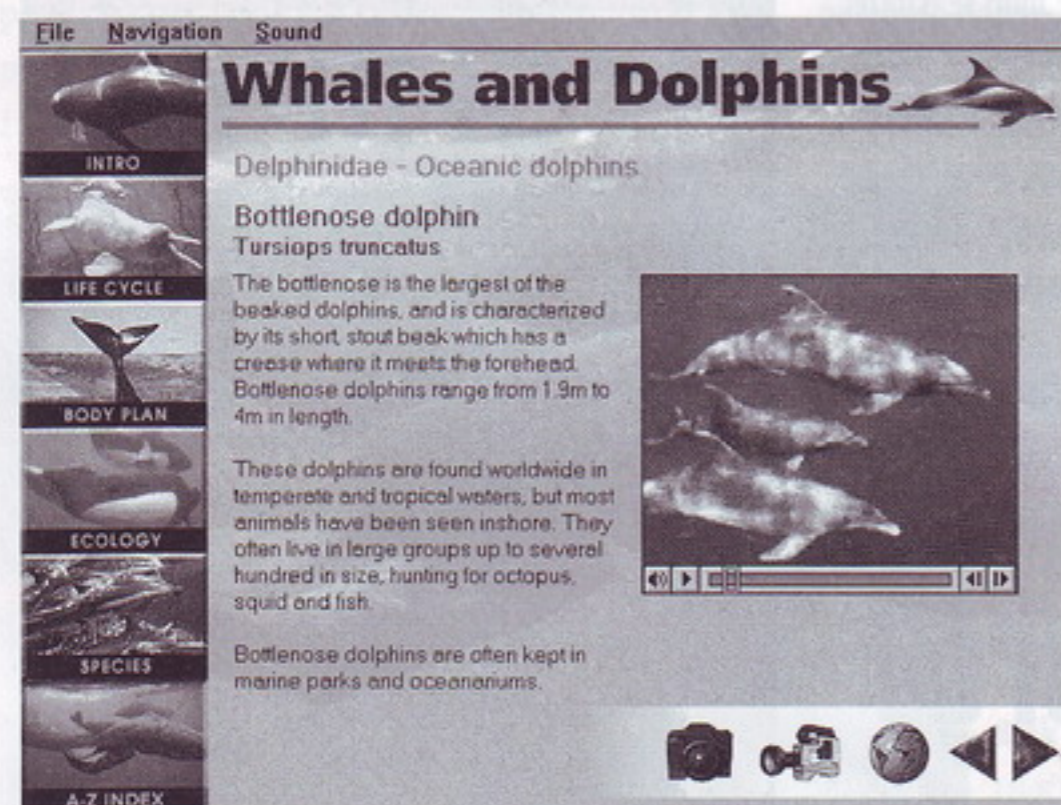


Whales & Dolphins

Podvodni sesalci

Neverjetno! Ali veste, da jim je uspelo stisniti skoraj 25 metrov dolgo, največjo danes še živečo žival na drobcenih 12 cm?! In to ne ene same živali, ampak kar celo raso, vse še neizumrle kite in delfine so stlačili na en sam, samcat CD disk.

obličju našega (ne)ljubega planeta... - No ja, res je, da jih bo že čez nekaj let polovica manj in še bolj srhljivo res, da jih je bilo pred nekaj leti skoraj dvakrat več. Če jim usoda ne bo bolj naklonjena, jim je (tako rekoč večni) obstoj zagotovljen samo na takih diskih, kot je tale. Mnogo jih je, kot se boste sami prepričali ob brkljanju po tejle enciklopediji delfinov in kitov, vrst s samo po nekaj deset preživelimi predstavniki na celi Zemlji in še tem so žalostno šteti dnevi. Torej dragi bralci, pokupite, razgrabite CD enciklopedije, da boste svojim potomcem, sinom, hčerkam, vnukom, vnukinjam, pravnukom... lahko kazali in pripovedovali, na kako prekleto lepem in živem planetu smo živeli mi! Prav možno je, da bodo CD diski, še posebej, če se bo trajnost zapisa v prihodnosti še izboljšala, postali fosil naslednjih



Verjetno se vam še sanja ne, koliko različnih vrst teh edinstvenih vodnih sesalcev danes še živi na

tisočletij in jih bodo morda preučevali tisti, ki bodo čisto tako pomotoma zašli na ta zanemarjen, umazan

v s i d r u g a č n i
v s i e n a k o p r a v n i

HARDVER

Megatest: multimedijski zvočniki

Naj "prisluhne tišini" kdo drug!

Multimedijske kartice, multimedijski pogoni, multimedijski pospeševalniki, multimedijski diski, multimedijski računalniki... V zadnjem času že do kosti oguljena tema, da o neokusni obrabljenosti v zgornjem stavku najpogostejše besede sploh ne govorimo. In vendar se najde člen v tej MM verigi, o katerem še ni bilo tako veliko napisanega - zvočniki. Malokdo se resnično zaveda njihove pomembnosti. - Če bi bil jaz vaša profesionalna zvočna kartica in bi me priključili na dva hripava in plašna hreščalnika, bi bil tako užaljen, da bi izvedel samovžig in vam zakuril hišo! - Med tem, ko cenene zvočne kartice že segajo proti nivoju profesionalnosti, se je razvoj računalniških zvočnikov šele pred kratkim razmahnil. Trgovine so sicer že kar lep čas natrpale z raznoraznimi piskači, vendar so kvalitetni izdelki zaenkrat še zelo redki. Zato se v tem testu nismo osredotočili na sivo povprečje, marveč smo pozornost obrnili proti tistim, ki si to res zaslužijo. Vsi testirani zvočniki, z izjemo QS Sound Mate 450 (služil nam bo kot nekakšna definicija povprečja), po kvaliteti segajo nad povprečje, cenovno pa še sodijo v domačem uporabniku dosegljiv razred. (Testirali smo z ".MID"

skladbami: Toccata.MID, Jazz.MID in Minuet.MID, s posnetkom Glass.WAV in s CD diski Pink Floyd: Dark Side of the Moon in The Wall ter klasičnim Carl Orf: Carmina Burana. Po "resni" preizkušnji so se zvočniki cvrli še ob igrah Doom II in Wing Commander III.)

Quick Shot: Sound Mate 450 (2 x 4 W)

Pozlačeni konektorji ob teh zvočnikih na prvi pogled dajejo občutek težke profesionalnosti, vendar temu vsekakor ni tako. Sound Mate je par klasičnih zvočnikov, katerih kvaliteta zvoka je primerna moči in velikosti. Nizki toni, oziroma basi so popolnoma neizraženi. Razmere se deloma izboljšajo, če vklopimo aktivno ojačanje, vendar za to potrebujemo adapter ali baterije, česar ob nakupu ne boste dobili. Na enem od zvočnikov sta celo dvostopenjska preklopnika visokih in nizkih tonov. Kabel za povezavo zvočnikov z računalnikom bo marsikomu prekratek. Velika prilagodljivost vseh Quick Shotovih zvočnikov računalnikom se kaže v dobri magnetni zaščiti, tako, da lahko zvočnike postavimo tudi tik ob ekran.

M Megatest: multimedijski zvočniki

M 3D Max

M Canon BJC-70C

M AudioTriX Pro

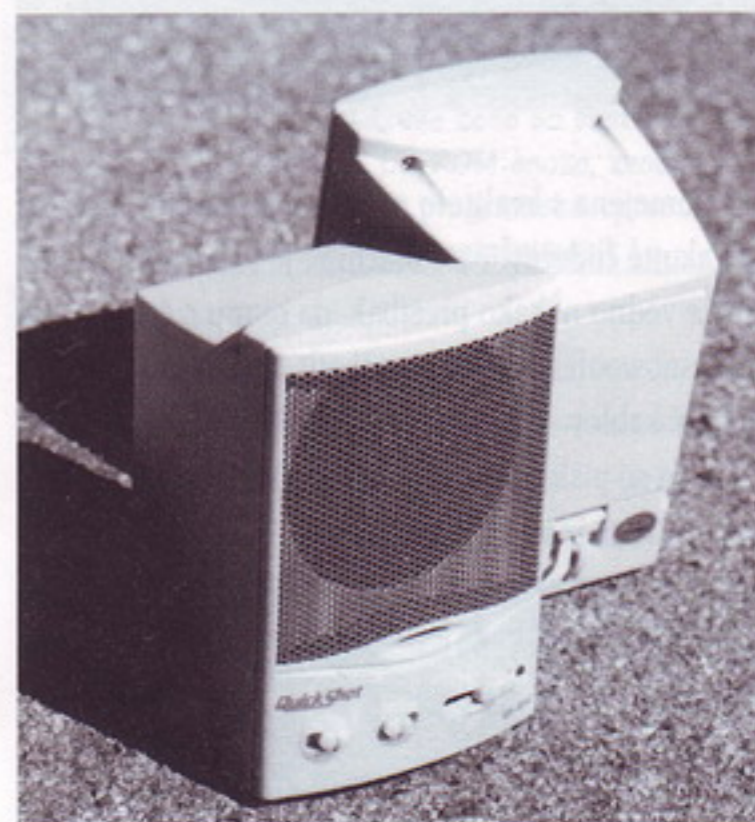
M Ultrasound Ace

M Gravis UltraSound ACE

M MediaTriX AudioTriX Pro

Miha Amon

Testirali smo nekaj najboljših zvočnikov za multimedijske sisteme



Quick Shot: Bass Machine (35 W)

Ker se tudi v Quick Shotu zavedajo slabosti hreščalnikov v stilu Sound Mate 450, so si izmislili to pošast, debelo mašino, ki jo priključimo k majhnim obstoječim zvočnikom (na primer k zgornjima dvema). Domačemu računalniškemu ozvočenju doda pomem-

míro CTX SICOS Roland míro CTX SICOS Roland

p b m ProNota

míro **CTX** **SICOS** **Roland**

Grafični vmesniki Monitorji Skenerji Glasbeni inštrumenti

KO RAČUNALNIK POSTANE UŽITEK

distributer **p b m** ljubljana d.d.
061/ 313-191
061/ 133-7081

RAZSTAVNI SALON **ProNota**
Kotnikova 5, Ljubljana
061/ 133-1243

bno globino, ki velikokrat bistveno vpliva na vzdušje v igrah. Čeprav z nekoliko "zabitimi" basi, je Bass Machine dobra nadgradnja, če vam ni do kupovanja novih zvočnikov. Kljub vsemu kvaliteta zvoka še vedno os-



tane omejena s kvaliteto prejšnjih zvočnikov, zato ne pričakujte čudežev. Bass Machine je pri svojih 35 Wattih še vedno nekako prešibak, da bi mu s čisto vestjo rekli subwoofer, kot piše na škatli. Zaradi hvalevredno dolgih kablov si lahko poskusno uredite ozvočenje tako, da so piskači spredaj, bas mašina pa zadaj za hrbtom. Učinek je enkraten. Poskusite!

Quick Shot Sound Force 1 (2 x 15 W)

Dvosistemski aktivni namizni zvočniki, ki imajo celo nekšen bas reflex. Že zunanost jasno kaže, da so bili načrtovani posebej za igranje iger. S tem sovпада tudi kvaliteta zvoka, ki je na trenutke kar presenetljiva. Zvok je razmeroma čist. Proizvajalec trdi, da zvočniki delujejo v območju 20Hz do 20 KHz, kar naj bi



bilo povprečnemu poslušalcu dovolj. Vsak bo verjetno občutil prijetno izražene base, vendar ob glasnejšem poslušanju ti kaj hitro odpovejo. V ta namen vam bodo služili gumbi za (zvezno) nastavljanje visokih in nizkih tonov ter glasnosti. Pohvalimo naj še dovolj dolge kable, motili pa sta nas odsotnost gumba za uravnoveženost (ballance) in odsotnost navodil pri vseh Quick Shotih. Sound Force 1 so dobri zvočniki za

zmerno poslušanje, če pa želite razbijanje oken, pokanje kozarcev in upor sosedov, si omislite kaj močnejšega.

Quadral SM41 aktiv (2 x 25 W)

Ti zvočniki po moči in kvaliteti spadajo v razred najprimernejših zvočnikov za domačo rabo. Moč je dovolj velika, da jih boste lahko tudi "nabijali" (Na razbijanje oken vseeno pozabite.), ob tihem poslušanju pa bodo izcvilili dokaj čist in kvaliteten zvok, mogoče rahlo zadušene višje tone, saj so zvočniki enosistemski. V igrah, ob streljanju in eksplozijah, bodo lepo zagrmeli z razmeroma močnimi niskimi frekvencami. Na zvočnikih lahko nastavljate nizke in visoke tone, ter



glasnost. Tudi tu ni gumba za uravnoveženost. Ob nakupu ne dobite kabla za priključitev na zvočno kartico, a k sreči ustreza tisti, ki ga dobite ob Sound Blasterju. Adapter za aktivno ojačanje je vgrajen v ohišje zvočnikov, kabel za napajanje je kratek, tisti med zvočnikoma pa več kot dovolj dolg.

Roland BOSS MA-12V (28 W)

Večnamenski aktivni zvočnik, ki z nenavadnim izgledom daje misliti, da je to podvodni zvočnik. Vendar temu zagotovo ni tako - odsvetujem vsakeršne poskuse v to smer! Čeprav enosistemski zvočnik, je kvaliteta zvoka visoka. Ob svoji moči je to dejansko tudi zvočnik za namizno "nabijanje". Ob taki zverinici lahko opus-



tite vsakeršne misli o raznih dodatnih subwooferjih, saj se že sama ob ustrezni nastavitvi dveh tonskih gumbob obnese tako dobro, mogoče celo boljše kot Quick Shotova bas mašina. Vendar temu ni namenjen, zato ne moremo vedeti, kaj bi bilo po dolgotrajni uporabi na ta način. Na zadnji strani sta dva avdio vhoda in vhod za mikrofona. Adapter za ojačanje je že vgrajen v ohišje. Kablov za priključitev na računalnik (ali druge avdio naprave) v paketu ni. Žal se ti zvočniki prodajajo posamezno in boste morali za stereo poslušanje kupiti dva.

Roland MA-20 (15 W)

Ob svojih "ubogih" petnajstih vatih MA-20 res ni razbijalnica, a to še ne pomeni, da je zvočnik zanič. Nasprotno! Naravnost osupljiva kvaliteta zvoka pri zmernem poslušanju zagatovo daleč prekaša vse testirance. S "samo" dvosistemsko zasnovo zaigra resnično bogat čist zvok. Kvaliteta se je jasno pokazala tudi pri testu s skladbo "Toccat.MID", kjer ob malo večji jako-



sti "zmrzne" marsikateri zvočnik. Dva avdio vhoda in vhod za mikrofona na zadnji strani so zelo priročne zariadenice. Še posebej, ker lahko jakost vsakega izmed vhodov posebej nastavljam z gumbi na sprednji strani. Tudi ta zvočnik prodajajo posamezno, zato boste morali iz trgovine odnesti dva paketa. Električni adapter je vgrajen v ohišje, kabli za priključitev na računalnik pa niso priloženi.

Malo denarja, malo muzike

Čeprav nekateri testiranci proizvajajo resnično lep in čist zvok, moramo priznati, da dobrega ojačevalnika in velikih, dragih boksov še dolgo ne bo prekašala nobena majhna cenena škatlica, stari cinični pregovor pa bo še dolgo veljal. Kljub temu lahko po drugi strani ugotovimo, da so nekateri testirani zvočniki že skoraj prekvalitetni za igranje iger, saj se približujejo kvaliteti boljših avtomobilskih ozvočenj, kar pa samo pomeni, da bodo užitek ob pobijanju v Doomu itd. še toliko večji. Ker se to "računalniško" področje še razvija, to zagotovo ni zadnji megatest zvočnikov.

VR na razprodaji

Če ste si brusili podplate na letošnjem CeBIT-u ali pa vsaj prebrali Bohijev članek v prejšnji številki, vam ne bo treba posebej razlagati, zakaj so si zahodno nemški optiki letos meli dlani in škila-vo zavijali oči od navdušenja ter se celo odločili sponzorirati CeBIT '96. Temu je botroval veliki sejamski izbruh raznovrstnih sredstev in naprav za uživanje trirazsežnosti (3D) na osebnih računalnikih. Navidezna resničnost (VR), kot se radi hvalijo proizvajalci teh "kiberstrojčkov", je v zadnjih letih dobesedno obsedla ljudske množice, ki zmedene polnijo kinodvorane in se grizejo za zasoljene vstopnice raznih VR prireditvev. Navadno se nadebudni kibernetični strezni šele ob mrzlem tušu, ko ugotovi, da današnja navidezna resničnost po najnižjih cenah sploh ni to, kar so mu obljubljeni na televiziji in v kinu. Od razburljivega kiberdoživetja ponavadi ostane le kup razočaranja, grenak spomin na nejasne, kockaste kiber pokrajine v katastrofalno nizki ločljivosti in povečana dioptrija. Kajti, prava navidezna resničnost resnično stane!

Kvazi VR na nosu

Po drugi strani moramo poudariti, da se to področje bliskovito razvija in že posega tudi med domače osebne računalnike. Ena takih znanilk so zastorna očala 3D MAX - zelo preprosta naprava, ki omogoča 3D sliko kar na monitorju, a zato tudi zelo poceni, kar je domačemu kibernetičarju sila pomembno. Cena je tudi do desetkrat nižja od najcenejših 3D čelad. Očiščen velikih pričakovanj, ki jih vsiljuje pojem VR, se lahko prepustiš užitek z ugotovitvijo, da so

Na Informatiki 95 smo imeli štiri 3D Maxe. Kaj sploh je to?

zastorna očala, glede na ceno, trenutno res najboljši približek navidezne resničnosti, ki ga povprečni domači uporabnik lahko natakne svojemu računalniku (in sebi na nos). S 3D MAXom se sicer ne "potopiš" (angl. immerse) v kibernetični svet, kot ti to obljublajo 3D čelade, vendar ti zato ni treba nositi tudi do nekaj kil težkega piskra na glavi in v njem mimo grede pustiti še za kakšno dodatno kilo potu. Grafična ločljivost 3D slik z MAXom prekaša celo nekatere najdražje (milijon dolarčkov) kibernetične čelade. Kajti skozi očala



3D MAX gledamo 3D sliko na domačem monitorju, seveda tudi v visokih ločljivostih in vseh barvah. Tu pa sistem zastornih očal deklasira tudi 3D očala z barvnimi filtri, saj se pri slednjem izgubljajo barve (a je zato

Zastorna očala - kaj je to in kako deluje?

Zastorna očala (angl. shutter glasses) so eden izmed popularnejših pripomočkov za prikazovanje 3D slike na računalniku. Sistem je preprost in zato cenen ter prav tako tudi uporabniško nezahteven. Da bi doumeli, kako začuda lahko taka očala pričarajo trirazsežno sliko kar na navadnem ploščatem ekranu, moramo najprej vsaj približno razumeti, kako človeško oko in možgančki sploh zaznajo oddaljenost opazovanih predmetov - prostorsko globino. Če ste si kdaj belili glavo z vprašanjem, čemu gledamo z dvema očesi, je tu odgovor. Skrivnost globinskega (3D) vida je v efektu paralakse, kot bi se izrazili fiziki. Preprostejše povedano: Sliki, ki ju vidita levo in desno oko se rahlo razlikujeta. Iz teh razlik znajo sive celice ugotoviti, kako daleč je predmet, kamor buljimo. Torej, če si želimo pričarati prostorski (3D) občutek, nam ni treba drugega, kot da vsakemu očesu pokažemo malo drugačno sliko. Prav to tako ali drugače počno vsa sredstva za prikaz 3D slik od stereogramov do 3D čelad in ne nazadnje tudi raznovrstnih 3D očal. S slednjimi lahko po zaslugi manjše zvižaje gledamo slike na papirju, ekranu, filmskem platnu... Na slikah za 3D očala sta, tako kot mora biti, dve sliki posneti kar ena čez drugo - za vsako oko svoja. Na vsakem steklu 3D očal je poseben filter, ki k očesu spusti samo eno izmed slik. Pri zastornih 3D očalih vlogo filtrov odigrata tekočerkristalni zaslonki na steklih očal, ki izmenično zastirata očesi. Na ekranu se prav tako izmenično izrisujeta dve sliki usklajeno z zastiranjem očal tako, da vsako oko vidi samo eno sliko. Za uskladitev delovanja poskrbi kartica, ki jo vstavimo v računalnik in priklopimo tudi na obstoječo VGA kartico. Vse skupaj se dogaja tako hitro, da zastiranja sploh ne opazimo. V ta namen očala 3D MAX izkoriščajo kar prepleteni način (interlace) delovanja VGA grafične kartice. Zato lahko 3D slike (npr. GIF), 3D animacije (npr. FLI) itd. gledamo kar z vsemi priljubljenimi programi in celo v okolju Windows. Potrebujemo le gonilnik, ki grafiko preklopi v prepleteni način. (Seveda ga dobimo skupaj z očali.)

DIS

Kumerdejeva 18, 64260 Bled

Tel.: 064/78 170

Faks: 064/ 76 525,

PC - CD ROM (500 naslovov):

ALONE IN THE DARK	8.250,00
CYBERIA	7.760,00
DARK FORCES	9.590,00
DAY OF THE TENTACLE	5.140,00
DOOM 2	9.700,00
ESTATICA	9.310,00
KINGS QUEST 7	8.240,00
LITTLE BIG ADVENTURE	9.410,00
MAGIC CARPET	9.600,00
MEGA RACE	3.780,00
MORTAL COMBAT 2	8.340,00
MS ENCARTA '95	10.670,00
REBEL ASSAULT	4.850,00
SEAWOLF	7.950,00
THEME PARK	7.950,00
UNDER A KILLING MOON	10.960,00
US NAVY FIGHTERS	9.500,00
WING COMMANDER 3	10.180,00
WOODRUFF (GODLINS)	6.110,00

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

AC • GLOB • TEC

tel. (061) 44-34-39



75.900,00 SIT

Laserski tiskalnik
Star WinType 4000

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

star
MICRONICS

tudi skoraj zastoj). Prednosti zastornih očal pred očivzljajočimi stereogrami pa se najbolj bojijo optiki.

Čeprav je 3D MAX v prvi vrsti namenjen zabavi, je slišati govorice, da naj bi kar nekaj resnih programov, kot npr. Autocad in 3D Studio, dobilo podporo teh očal. Tako bi MAX lahko postal tudi uporabno orodje za 3D modeliranje. Že zdaj pa lahko s programom, ki je priložen 3D MAXu, naredimo trirazsežne animacije generirane v 3D Studiu. Napovedana je seveda tudi podpora MAXa v mnogih igrah, predvsem 3D akcijah, kot so Heretic, Doom, Magic Carpet... Dodatek za podporo teh očal v igri Descent pa je že narejen. Ob nakupu MAXa dobimo kar 11 disket in še CD-ROM disk. Med drugim tudi igro 3D Clay in veliko zbirko 3D slik (400 MB na CD-ju) v obliki nekakšne enciklopedije.

Nastavitev očal in kartice je razmeroma preprosta. MAXovo kartico moramo povezati tudi z VGA kartico preko razširitvenega priključka. Starejše VGA kartice tega priključka nimajo in zato ne bo odveč, če pred nakupom to preverite pri vaši karti. Kupite pa lahko tudi izvedbo 3D MAXa skupaj s prilagojeno grafično kartico. 3D MAX deluje po standardu VESA in se zadovolji tudi s softverskimi gonilniki.

Pohvaliti moramo še zelo dobra navodila, ki ne pozabljajo tudi na zelo pomembne podrobnosti. Tako lahko uporabnik v navodilih natančno spozna delovanje očal. Škoda je, da so očala oblikovana precej oglato in po daljšem času nošenja postanejo precej neudobna. Dogaja se tudi, da začno lezti z nosa, vendar to težavo uženemo s trakcem okoli glave, ki ga je

že proizvajalec dodal k očalom.

3D MAX zanesljivo deluje z naslednjimi tipi grafičnih kartic: Tseng Labs ET4000 in W/32, Trident serije 8xxx in 9xxx, Advanced Logic 2228, 2301 in 2302, S3 805, 928, V864, V964, Trio32 in Trio64, Cirrus Logic GD5422, 5426, 5428 in 5434, Western Digital (Paradise) 90C30, 90C31 in 90C33, ATi Mach32 in Mach64. Kmalu napovedujejo še podporo nekaterih drugih tipov grafičnih kartic.

3D Max

Tehnične zahteve: IBM 386SX+, 4MB RAM, 30MB trdega diska
Izdelovalec: Kasan Electronics
Posodili: Gekko, d.o.o.

Gamma TV/VIDEO Card in Sound 144AMSP

Miha Amon

Packard Bell Multimedia

Paket, ki zadovolji vse vaše multimedijske potrebe

Podjetje Packard Bell, četrti največji ameriški proizvajalec računalniške opreme, se v zadnjem času navdušeno ravna po vedno bolj razširjeni filozofiji "vse v enem". Spomnimo se samo osebnega računalnika Spectria, ki smo ga testirali v prejšnji številki. Omenjena filozofija je neposredna posledica vsesvetovne širitve trga domačih računalnikov, kjer so

nizke cene in uporabniška prijaznost zakon. Na to kaže tudi novi PB-jev multimedijski paket dveh kartic, ki z enim samim zamahom pokrije celotno področje računalniške multimedije v najširšem pomenu od zvočne kartice, modema, telefona in telefonske tajnice pa vse do televizije in obdelave videa.

podobnimi karticami več kot zadovoljiva. Zbodla nas je še motnja, ki se pojavi ob prikazovanju živega videa ali TV, kjer je na približno pol centimetra izpuščenih nekaj vodoravnih grafičnih linij. Motnja je skoraj da neopazna in na "zmrznjeni" sliki izgine.

Poleg TV signala pa ima naš "televizor" še dva dodatna video vhoda (S-Video ali standard), kamor lahko priklopimo najrazličnejše (audio-)video naprave od kamer do laserskih videoplayerjev. Tako si lahko s primernim softverom, ki je seveda že priložen, uredimo pravo domačo videodelavnico. Programski paket Video Studio nam s tremi okenskimi programi (iPhoto PLUS, Video Editor, Video Capture) omogoča kvalitetno obdelavo videa in celo snemanje na disk v ".AVI" formatu. Ker je slednja operacija sistemsko izredno zahtevna, se je rajši ne lotite brez šestnajstih megabajtov RAM-a. Gamma je zmožna tudi nekaj osnovnih video efektov, ki jih izvaja v realnem času (zrcaljenje, solarizacija, posterizacija, stroboskop, ostrina slike, RGB separat, kontrola svetlosti, kontrasta in intenzitete barv). Dogratiti je možno še dekoder za teletekst in procesor za MPEG kompresijo in dekompresijo v realnem času.

Gamma TV/VIDEO Card

Sound 144AMSP

Ali ste že kdaj pomislili, da bi z osebnim računalnikom lahko nadomestili TV sprejemnik? Vse skupaj sploh ne bi smelo biti komplicirano. Ekran imamo, tipkovnico namesto upravljalca tudi, vse kar potrebujemo je le še vtič za antenski signal in nekaj čipov... TV/Video kartica Gamma vse to (in še precej več) dejansko omogoča. S priloženim softverom lahko sprejemamo do 99 televizijskih postaj. V okolju Windows se sistem obnaša kot pravi TV sprejemnik, saj lahko vse nastavljamo preko okna v obliki daljinskega upravljalca. TV program lahko gledamo v oknu, ki ga je možno tudi zvezno raztegovati, ali pa kar v okenskem ozadju (desktop). Slike lahko kadarkoli "zamrznemo" in shranimo na disk. Najvišja ločljivost je 1024x768 pri 68K barvah, vendar je kvaliteta slike omejena z ločljivostjo TV standarda in seveda s kvaliteto TV signala. Prav s slednjim je največ težav, saj podobno kot zvočne kartice tudi TV karta sprejema vsemogoče motnje, ki na debelo nastajajo v računalniških čipovjih. Zato slika TV ne dosega kvalitete, ki smo je vajeni z navadnih TV sprejemnikov, vendar je v primerjavi s

Edinstvena zvočna kartica, ki poleg standardnih možnosti vsebuje še fax/modem in avtomatsko tajnico. Zvočna kartica je 16 bitna, združljiva s Sound Blasterjem in Windows Sound System. Presenetila nas je čistost zvoka, ki je skoraj brez šumov in drugih motenj. Sintetizacija zvoka z Yamaha OPL 3 čipom je sicer že rahlo iz mode, vendar povprečnemu uporabniku še vedno zadovoljive kvalitete, saj tudi dvajset hkrati zaigranih instrumentov (polifonija) ni premalo. Digitalizacija in predvajanje zvoka poteka v CD kvaliteti, osem ali šestnajst bitno pri največ 48 KHz. Zvok še dodatno obogati poseben efekt za nekakšen kvazi sur-

 Packard Bell



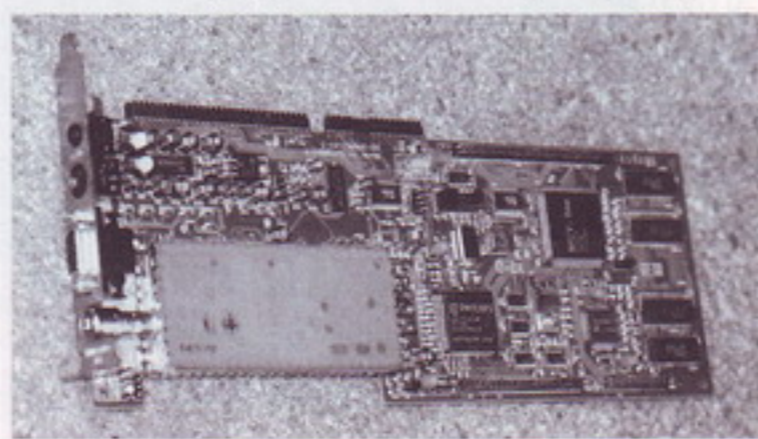
"SPEKTRIA" 486DX2-66 MHz = 167.819,00

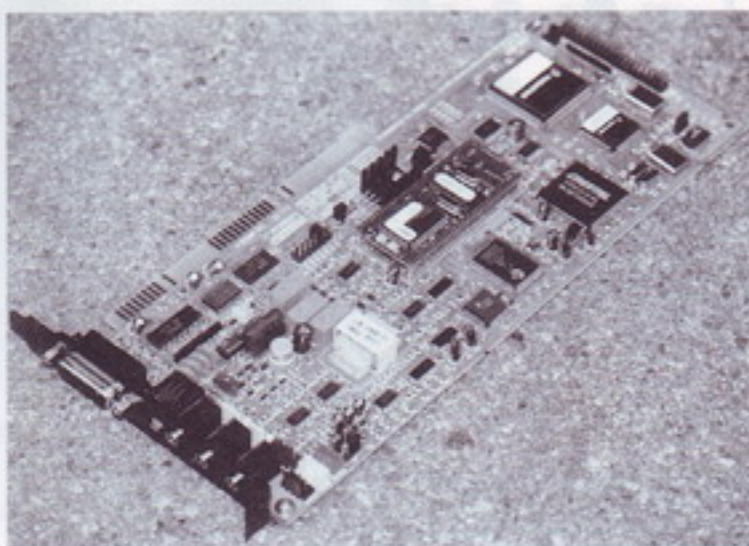
Multimedijska oprema
po svetovnih standardih
danes v Ljubljani

Zvočne karte
Zvočne karte s
fax/modemom
TV Karte
Radijske karte

ALTECH
GROUP computer division

Dunajska 106, Ljubljana
tel.: 061 16-82-398





round, ti. PB 3D Amphitheatre Sound. MIDI vmesnik je združljiv s Sound Blaster MIDIjem in seveda MPU401 UART. Na Sound 144AMSP kartico lahko priključimo Panasonic-ov CD-ROM pogon. V mešalni čip je poleg vseh ostalih kanalov napeljan še zvok s televizije in telefona. Na žalost ta priključka zasedata avdio vhod Line-In, kar vsekakor kaže v naslednjih izvedbah izboljšati.

Miha Amon

Dve zvočni novosti s CeBITa, ki bosta popestrili življenje.

Med drugim se je na letošnjem CeBITu tudi jasno pokazalo, kam vodi razvoj zvočnih kartic. Bistvo napredka na tem področju je zagotovo valovna (wave) sintetizacija zvoka, ki že kar nekaj let bije tržno bitko s precej slabšim a cenejšim FM sistemom za sintetizacijo računalniškega zvoka. Kot vse kaže, je Hanoverski sejem končno izbral zmagovalca. Tudi na področju standardov in združljivosti je bil narejen krvavo težko pričakovani očiten napredek. Izgleda, da se bo končno tudi na področju PC glasbenih kart uveljavil enoten standard, ki sicer že lep čas velja za profesionalno glasbeno opremo - General MIDI. Tokrat smo se poglobili v dve kartici, ki se seveda ravnata po vseh naštetih modnih smernicah pomladi '95.

Gravis UltraSound ACE

Kot pove ime, če le razvozljamo kratico ACE (audio card enhancer), to ni nikakešen grafični pospeševalnik za igre s kartami, ampak kartica za nadgradnjo obstoječe FM zvočne karte z valovno sintetizacijo. Ta je že skoraj zaščitni znak firme Gravis. Po natančnem testiranju te skrivnostne naprave, ki jo vgradimo v računalnik kot samostojno kartico in le preko avdio kabla povežemo z obstoječo karto, smo na naše presenečenje spoznali, da je to v bistvu "oskubljen" Gravis UltraSound MAX (glej Megazin letnik 2, št. 14, str 36,37). In celo še več: ACE-a lahko brez kakeršnih koli težav uporabimo kot samostojno zvočno kartico. Tako seveda ostanemo brez "luksuznih" dodatkov, kot so vmesnik za igralno palico, CD-ROM vmesnik, MIDI itd., ki bi morali biti predvidoma že na obstoječi karti. Vse, kar je po skubljenju namreč ostalo na ACE-u, sta valovni zvočni čip in sistem za digitalizacijo in predvajanje zvoka. Tako lahko naredite vaš Sound Blaster

Modem piska pri 14400 baudih po standardih V.32bis. FAX razume jezik prve klase (Class 1), dogradimo pa lahko tudi Class 2. Maksimalna hitrost prenosa fax sporočil je prav tako 14400 baudov. Posebna ugodnost tega križanca med modemom in zvočno kartico je možnost uporabe mikrofona in zvočnikov kot telefon brez slušalke. Mega! Za preza-poslene poslovneže, ki nimajo časa dvigovati telefona ali pa po cele dneve presedijo na WCju, je tu še telefonska tajnica. Priloženi okenski softver nam omogoča pošiljanje in sprejem faxov (Fax Works), delo z modemom, telefonsko klicanje in delo z zvočno kartico.

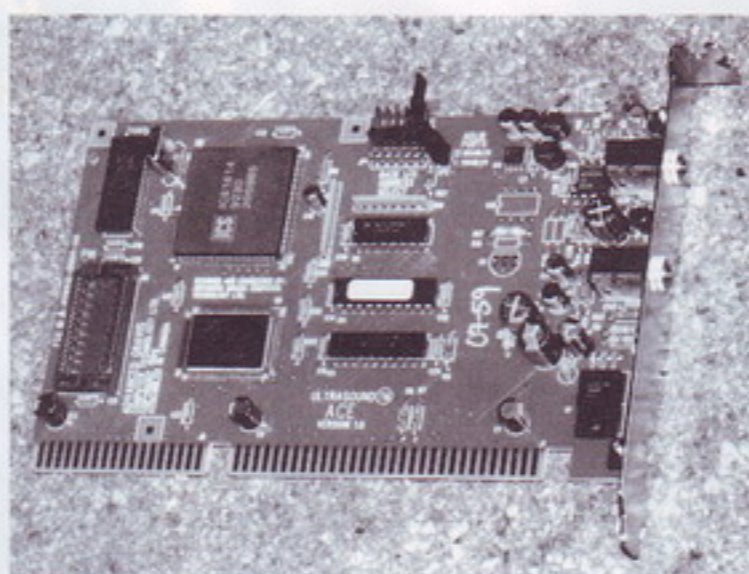
PB Multimedia

Ceni: Gamma TV/VIDEO Card: 35.000,00 SIT;
Sound 144AMSP: 25.000,00 SIT
Posodili: Altech, d.o.o.

ACE in Audiotrix PRO

Valovi na udaru

ali podobno kartico popolnoma združljivo s serijo Gravisovih UltraSoundov, z General MIDI in MT-32. Seveda na ta način ni pridobljena samo združljivost, ampak tudi dejansko ista kvaliteta zvoka. Zato se bo v



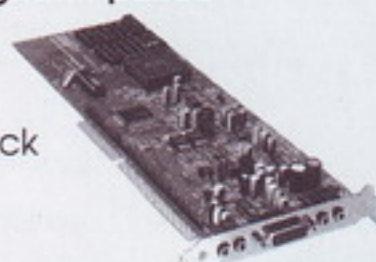
vašem dograjenem računalniku znašalo 512 KB dinamičnega RAM pomnilnika za valovno sintezo (dogradljiv do 1 MB), še en čip, ki zmore digitalizirati in predvajati 16 biten zvok s frekvenco 44,1 KHz, kajti zelo podoben čip je že na prvi kartici in prav tako še en čip za sintezo zvoka - valovno, seveda. Tako kot MAX, vam bo tudi ACE zaigral 32 glasno polifonijo s 16 bitnimi inštrumenti. In vendar smo na ACE-u našli tudi izboljšavo "starega" MAX-a, kajti ta kartica proizvede precej manj šumov in drugih motenj.

ACE je v nasprotju z Gravisovo tradicijo bogato založen z najrazličnejšim softverom (cd-rom 160 MB), žal večinoma preizkusnim (shareware). Razen problemov s SB-jevim mešalnikom zvoka v Oknih, ki ga kljub normalnemu delovanju nikakor nismo uspeli prepričati, naj neha izpisovati, da je SB 16 nedostopen, na konflikte med dvema zvočnima karticama v računalniku (začuda) nismo naleteli.

Advanced GRAVIS

PC zvočne kartice, igralne palice

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



Audio Card Enhancer ACE (512Kb razširljiv na 1Mb)
Valovna sinteza na vseh FM zvočnih karticah
32 glasna prava valovna sinteza, 16 bitno 44,1KHz predvajanje, General MIDI set, DDS, bonus CD-ROM z več kot 100Mb programov

PHOENIX (igralna palica za simulacije)
Najboljša igralna palica za letalske simulacije
Z eno samo napravo lahko nadzirate višino, zakrilca, hitrost, krmilo, letalske kontrole in kontrole za nadzor orožja

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

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

PCinema (MPEG 1 predvajanje filmov, zvok, daljinsko upravljanje)

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

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

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

Tuner I, Tuner II (TV tuner na PCju)

PC TV card (omogoča gledanje TV na vašem PCju)

GALLANT zvočne kartice, zvočniki, CD-ROM enote

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

SC-6000 • SC-60, pasivna zvočnika, mikrofona

GSP-330 • 40W aktivni zvočniki

GSP-1000 • 80W aktivni zvočniki

CD-ROM enote
• Wearnes • Sony
• Mitsumi ...



Steinberg

programi in strojni dodatki za PC, ATARI in MAC

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

Posebne promocijske cene

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

Oprema za hard disk recording

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

ŠUMI
Electronics

ŠUMI Electronics d.o.o.
Ješetova 14/g, 64103 KRANJ
Tel/fax/modem: 064/311-043, mobilni: 0609/628-861

Canon

Me

tiska

tudi v

barvah!

artas

črnobeli tiskalniki
že od 39.984 sit

barvni tiskalniki
že od 84.924 sit

POOBlašČENI PRODAJALCI:

ARCTUR ☎ 065/22-042, BIRO-TEHNIKA
BABIČ ☎ 066/37-300, BIROX ☎ 061/551-
681, COPIA ☎ 061/13-20-223, COPIS ☎
061/16-88-088, E.CO ☎ 065/62-120,
ELEKTRONČEK ☎ 061/816-321, MENTEK
☎ 061/274-130, MINICOM ☎ 069/23-
895, MLADI-NSKA KNJIGA ☎ 061/16-83-
361, 061/13-12-334, MOBICOM ☎
061/15-99-701, PROFESIONAL ☎ 061/-
15-92-804, ZELINKA & SINOVI ☎ 061/-
302-949

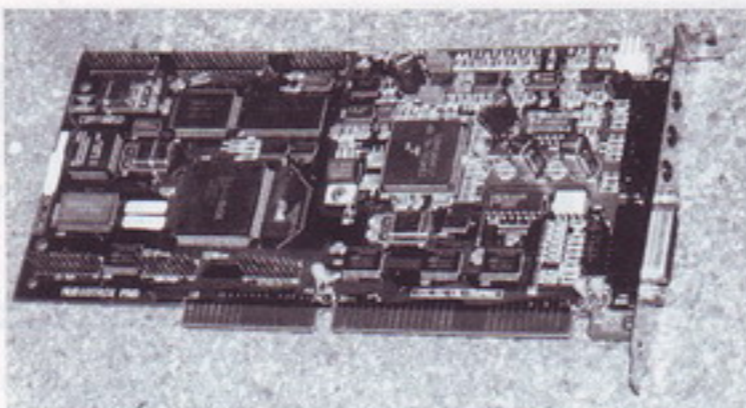
 skupina
avtotehna® d.d.

URADNI DISTRIBUTER

Celovška 175, Ljubljana (061)/15-93-341
Slovenska 54, Ljubljana (061)/13-32-220

MediaTriX AudioTriX Pro

Moderna kartica za sintezo zvoka na osebnem računalniku, ki v ta namen uporablja Yamahin čip OPL-4. Ta omogoča tako valovno kot FM sintezo zvoka in je v današnjem "prehodnem" obdobju zelo dober kompromis. Kot FM sintetizator zna zaigrati 20 inštrumentov hkrati, 16 bitno valovno sintetizirano glasbo pa lahko poslušamo v 24 glasni polifoniji. Inštrumenti so spravljani v dveh megabajtih pomnilnika ROM, možno pa je dograditi še dinamični pomnilnik RAM. Samoumevno je, da je AudioTriX Pro zmožen tudi 16 bitne digitalizacije in predvajanja zvoka s frekvenco 44,1 KHz, kar pomeni CD kvaliteto. Dovolj čist in brezšumen zvok opravičuje pripono Pro. Kartica nima vgrajenega CD-ROM vmesnika, vendar to težavo



rešuje moderna zasnova, ki omogoča mnoge razširitve. Na ta način lahko dogradimo SCSI vmesnik, MCD vmesnik za pogone Panasonic, Mitsumi in Sony, Philips CD-ROM vmesnik, DSP zvočni procesor, 512 KB RAM za valovno sintezo ali dodatne ROM inštrumente in Karaoke procesor (Huh?!).

Z glasbo v igrah in drugih glasbenih programih ne bo težav, saj je kartica AudioTriX Pro popolnoma

združljiva s standardom General MIDI. To naj bi jamčil tudi neki gospod "The Fat Man", šef laboratorijev "The Fat Labs" z nekakšnim certifikatom "The Fat Seal". Omenjeni gospod je, tako mimogrede, tudi soavtor glasbe v igrah Wing Commander, The 7th Guest... Več težav v igrah pa bo s 16 bitnim digitaliziranim zvokom, saj je AudioTriX Pro združljiv samo s Sound Blaster Pro. (Podobnost pripon je zgolj naključje.

Da je kartica namenjena tako profesionalcem kot tudi domačim uporabnikom, vas bodo prepričali priloženi pasivni zvočniki, Karaoke CD-ROM, kup dodatnega softvera in kabel za priključitev MIDI naprav.

PB Multimedia
Posodili: Šumi, d.o.o. in Gekko, d.o.o.

Aleš Petrič

Testirali smo najnovejši Canonov barvni brizgalni tiskalnik.

Le mesec dni po predstavitvi na hannoverskem CeBitu, vam tudi v Megazinu predstavljamo najnovejši izdelek Canona, barvni hišni brizgalnik Canon BJC-70. Naprava s svojo obliko in majhnostjo, pritegne že na prvi pogled. Majhne mere (30 x 15,7 x 5,7 cm) in teža (1,4 kg) mu zagotavljajo prenosnost in kompaktnost, saj bo zanj prostora na vsaki mizi. Če boste tiskalnik uporabljali le na poti, lahko kot dodatek dokupite tudi baterijo, ki zadošča za izpis 200 strani. Kljub majhnim dimenzijam in teži, pa ta brizgalnik združuje vso tehnologijo svojih večjih bratov. Največja ločljivost, ki jo doseže, je 360 pik na palec, s tehniko glajenja robov pri črno-belem tiskanju pa ima izpis navidezno ločljivost 720 (vodoravno) x 360 (navpično) na palec. Tiskalnik ima vgrajen avtomatski podajalec papirja, v katerega lahko stlačimo do 30 običajnih listov, 10 folij ali filmov oziroma 5 kuvert. Zamenjava črnih ali barvil tokrat poteka brez zavrženja glave, ki je zasnovana tako, da vanjo neodvisno vlagamo posamezne kasetke. Tako lahko, ko iztrošimo npr. barvno kasetko, zamenjamo le to, in se tako izognemo dodatnim stroškom.

Mali brizgalnik je zasnovan simetrično, v obliki linijah, pokrov, pod katerim se skriva šest krmilnih tipk pa služi tudi kot opora za papir. V sredini med tipkami se nahaja majhen menu s tekočimi kristali, preko katerega lahko opravimo vse nastavitve. Tu naprimer vključimo opcijo, ki tiskalnik po tridesetih minutah mirovanja samodejno izključi. Takšen način nastavitve je na srečo že skoraj pri vseh modernejših modelih zamenjal stara stikalca (dip switches), ki so zahtevala posege v samo drobovje tiskalnika. Ravnanje z napravico je tudi sicer zelo enostavno, za kar sta posebej zaslužna gonilnika za Okna in Dos, ki ju dobimo na ločenih 3,5 palčnih disketah. V softverskih namestitvah

Canon BJC-70 Color

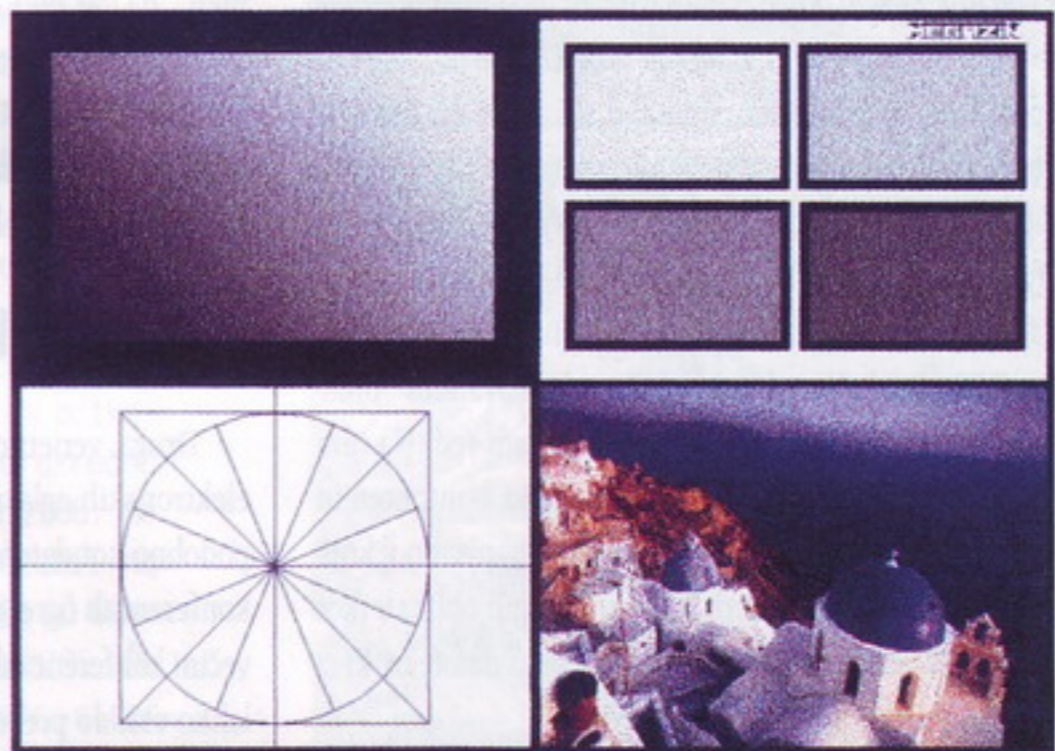
Če že pljuvate, dajte vsaj v barvah!

lahko tako izbiramo željeno ločljivost (180 ali 360 pik na palec) orientacijo papirja ter način izpisa, ki je lahko nastavljen na črno-belo, sivinsko ali več tipov barvnega izpisa. Od slednje opcije je močno odvisna tudi hitrost tiskanja in sama končna kvaliteta. Ni namreč vseeno ali tiskate črno-bele dokumente z izključno črno-belo kasetko (BC-10) ali z barvno kasetko (BC-11). S prvo bo hitrost izpisa dosegla 346 znakov na sekundo, z drugo pa le 173. V praktičnem primeru to pomeni, da brizgalnik na minuto natisne od dve do tri črno-bele strani, za barvno pa porabi od dve do tri minute, za zelo zahtevne slike pa porabi tudi do devet minut. Seveda je vse odvisno od količine barve na strani. Testno sliko (slika 2), pri kateri je bil izkoristek barve na strani 100% (čisto polna stran), je tiskal natančno devet minut, zato pa je bila kvaliteta za takšno ceno in tako majhnen tiskalnik preprosto neverjetna. Bolj običajna poraba barve (približno 7,5% zapolnjene A4 strani) zelo podaljša življensko dobo kasetk. S takšno porabo bo črno-bela kasetka zadostovala za 120, barvna pa za 35 strani.

Zelo pomembna nastavitve je tudi izbira pravega papirja, ki jo prav tako lahko nastavimo kar v Oknih. Na voljo so nam navadni, svetleči, odebeljeni in prevlečeni papir, film ter prosojnice. Izbira je zelo pomembna zaradi različnih debelin papirjev, saj je lahko napačna nastavitve vzrok za zatikanja ali mečkanje listov. Pravi papir še posebej pride do izraza pri samem izpisu, saj je slabša kvaliteta papirja pogosto vzrok razlivanju ali pacanju črnih. Zato proizvajalci testnim primerkom prilagajo

priporočen papir, ki ga tudi mi svetujemo vsem potencialnim kupcem. Razlika je namreč vse prej kot zanemarljiva.

Tiskalnik ima 128 šob, 64 na črno-beli glavi ter trikrat po 24 (za vsako barvo) na barvni glavi. Dodatno sta priloženi tudi rezervni kasetki, ter celo majhna škatlica v katero lahko varno spravimo že rabljeno kasetko. Tu so še diskete z gonilniki za Dos in Okna ter paket pisav True Type, zvezno raztegljivih pisav za okensko okolje. Škatli je priložen tudi obširen in razumljiv priročnik na 180 straneh, kakršnega gotovo potrebuje vsak tiskalnik.



Canon BJC-70 je brizgalnik, ki je namenjen zlasti hišnemu uporabniku. Njegova majhnost in preprostost uporabe, predvsem pa možnost barvnega tiskanja bodo gotovo tudi njegovi glavni aduti. Gre torej za izdelek, ki je primeren za vsak žep, saj je cena, ki znaša 37.800 tolarjev, vse prej kot visoka.

Canon BJC-70 Color
Posodili: Avtotehna, d.d.

DROBIŽ

- M BBS-i
 - M Kolumna Mihe Kralja
 - M Kaj je multimedija?
 - M Shocker
 - M Binarna deponija
 - M Pisma bralcev
- M Kako deluje

Šola komunikacije z modemom

Miha Amon

Elektronska oglasna deska

V zadnjem nadaljevanju šole modemov si oglejmo BBS-e!

Spoštovani bralci in seveda cenjene bralke, če še niste opazili(e), naj vas obvestim, da od zdaj naprej znate delati z modemom. Zato bomo tokrat pogledali nekaj čisto drugega - nekaj najosnovnejših prijemov na elektronskih oglasnih deskah, po domače BBS-ih (Bulletin Board System).

Zakaj je ta stvar sploh tako vražje popularna in kaj v bistvu to sploh je? BBS je računalniški sistem, navadno dostopen preko modema, ki je v osnovi namenjen izmenjavi sporočil - pošte (e-mail) in drugih podatkov (datoteke). Ker je na tih sistemih ponavadi ogromno ljudi, ki počenjajo najrazličnejše stvari, je vitalnega pomena ureditev vseh uporabnikov po imenih. Zato se ne razburjajte, če boste morali ob prvem vpisu - prijavi izdati starost in druge osebne podatke (ime, priimek, naslov, telefon, spol, telesna teža... no, ja saj ne čisto vsega. :-). Pravilnost in resničnost podatkov je bistvena! Uporabniki so zavarovani s kodami, ki si jo boste morali izmisliti ob vpisu. Kasneje jo lahko tudi spremenite, vendar je NIKAR ne pozabite! Po vpisu vam bo dodeljen uporabniški nivo, ki vam bo omogočal (ne)dostop do raznih servisov na sistemu. Višina nivoja je odvisna od zaupanja skrbnika sistema (SysOpa), plačane članarine, groženj z gladovno stavko, naročnine na Megazin ali Monitor (deluje samo na Monitor BBS-u) itd. Na tako množično obiskovanem "prostoru", kot so BBS-i, je nujno potreben tudi red. Na tem mestu ne bomo zgubljali prostora z vzgojo, bontonom in pravili obnašanja, saj je to več kot jasno napisano v knjigah bontona in na vsakem BBS-u v mnogih oblikah (kot bilten, kot datoteka...). To naj bo vaša prva datoteka, ki si jo boste prenesli.

Datoteke...

Ker je teh na enem samem BBS-u zelo, zelo veliko, so navadno urejene po tematskih področjih, ki so ponekod celo razdeljena v drevesno strukturo, podobno kot imeniki na trdem disku. Vsaka datoteka ima seveda svoje ime (kot v DOS-u) in opis vsebine. Če ne verjamete, v osnovni izbiri, ki se vam bo prikazala po vpisu, poiščite ukaz za izpis ali imensko iskanje datotek in ga izvedite. (Tako, da ga preprosto napišete.) Kot boste kmalu opazili, se večina

datotek konča s ".ZIP" ali ".ARJ". To so datoteke, ki so zaradi reda in počasnih modemov skrčene in lahko vsebujejo tudi po več datotek. Program za razkrčitev poiščite na tistem BBS-u. Če med izpisovanjem še niste našli iskane datoteke, lahko iščete tudi med opisi vsebine. Ukaz za to operacijo se mora nahajati v osnovni izbiri (pogosto je to "Z"). Torej napišete npr. "Z pravila obnašanja" in z malo sreče boste odkrili imenik in ime datoteke s pravili obnašanja na BBS-ih. Na vsakem BBS-u se nahaja tudi datoteka s spiskom vseh drugih datotek. Prenesite si tudi ta seznam, ker vam bo prihranil mnogo časa in denarja, saj vam ne bo treba iskati datotek med tem, ko ste na liniji. Datoteko "snamete" največkrat z ukazom "D" (Download). Vpišite še ime datoteke. Če si med prijavo še niste izbrali protokola za prenos datotek, vas BBS vpraša še za ta podatek. Ob čisti telefonski liniji in nekaj sreče, bo datoteka kmalu na vašem disku. BBS zna biti tudi tako "nesramen", da vas brez dovolj visokega uporabniškega nivoja ne bo pustil do datotek. Ko datoteko pošiljate BBS-u (najpogosteje ukaz "U" - Upload), boste morali po prenosu natipkati še opis datoteke. V pravilih si dobro preberite, kakšne datoteke lahko pošiljate.

Sporočila...

Druga, verjetno še bolj zanimiva, osnovna dejavnost elektronskih oglasnih desk je izmenjava sporočil. Ta so, podobno kot datoteke, urejena po tematskih področjih - konferencah (igre, multimedija, avtomobilizem, sex...). V večini konferenc lahko pišete samo javna sporočila, ki jih lahko vsakdo prebere. Le nekatere konference pa so namenjene izmenjavi privatnih sporočil, ki so dostopna le vam in naslovniku (največkrat se imenujejo Matrix, Net-Mail, PrivateMail...). Vsa stvar je še precej bolj zanimiva, če BBS-i med seboj prenašajo sporočila - pravimo, da so povezani v omrežje. To sicer ne pomeni, da so neprestano na telefonski zvezi, pač pa, da se nekajkrat dnevno pokličejo in izmenjajo pošto. Tako lahko vaše javno sporočilo prebere cela Slovenija, zato pazite, kaj pišete! Na to temo obstoja kar nekaj pravil obnašanja, ki si jih pred pisanjem nujno preberite.

Sporočila lahko pišete/berete med tem, ko ste na zvezi

z BBS-om in tako bankrotirate zaradi telefonskega računa, ali pa s posebnim programom, ki omogoča pisanje/branje sporočil ali pošte doma ob varno prekinjeni liniji. Pravimo, da berete/pišete Off-Line. Nekaj popularnejših "Off-Line readerjev" - programov za branje/pisanje pošte Off-Line: SLMR, OLX, Speed Read, Windows Mail Reader, MR/2 (za OS/2) itd. Najdete jih na vsakem BBS-u. Stvar v praksi izgleda tako, da na BBS-u poženete poseben program za branje pošte (pogosto je to ukaz "MAIL" ali "QMAIL" ali "MM"), tu izberete konference, ki bi jih želeli prebirati in z ukazom za prenos (pogosto "D"), paket s sporočili prenesete na domači disk. Po vsej verjetnosti bo imel končnico ".QWK". Paket preberete z enim od zgoraj naštetih programov. Pri pisanju novih sporočil morate izbrati primerno konferenco, vpisati ime in priimek naslovnika, temo sporočila in označiti, če je sporočilo privatno. Pri privatnih sporočilih, ki so namenjena na druge BBS-e morate v prvo vrstico sporočila v oklepajih napisati še naslov, največkrat v obliki "(AAA:BBB/CCC)". Program vaša sporočila spet zapakira v posebno datoteko (s končnico ".REP"). Nato pokličete BBS in tam poženete program za branje pošte ter (najpogosteje) z ukazom "U" pošljete paket s sporočili.

Čisto za konec...

Opisali smo resnično samo osnovne prijeme na BBS-ih, ostale stvari pa boste z lahkoto odkrili sami. Če se kjer koli na BBS-u izgubite, vam bo vedno na voljo pomoč (največkrat "?" ali "HELP"). Če ste v hudi zaga-ti lahko s posebnim ukazom na pomoč pokličete systemskega operaterja (SysOpa) ali pa mu samo pustite sporočilo. Nihče vam tega ne bo zameril! Pri začetnih težavah vam bodo gotovo z veseljem pomagali tudi drugi uporabniki (seveda, če so na sistemu), ki jih lahko pokličete - ponavadi z ukazom "Chat". Na BBS-ih se vsi tikamo!

P.S. Vabimo vas na domači Monitor BBS (061 - 133-23-14), kjer še posebej lepo ravnamo z naročniki revij Megazin in Monitor (višji uporabniški nivo, daljši čas...). Tu si lahko priskrbite tudi spisek drugih slovenskih BBS-ov.

VAJE V SLOGU

Poročilo

12. marca ob 13:00 je imel v kongresni dvorani št. 3 v objektu TCM na sredini hannoverskega sejmišča, za časa največjega evropskega računalniškega sejma CeBIT, svoj govor direktor drugega največjega podjetja za izdelavo programske opreme - Microsofta, Bill Gates. V svojem govoru, ki je trajal 55 minut in je bil vpeljan z govorom direktorja lokalne, nemške podružnice Microsofta, je najbogatejši američan na svetu s pomočjo multimedijske prezentacije, ki je vključevala video film, računalniške grafe in živo sliko, prikazal svoje vizije in ideje o naslednji dekadi računalništva, o morebitnem bodočem razvoju te panoge in o posledicah, ki jih bo informacijska tehnologija prinesla v vsakodnevno življenje uporabnikov računalnikov. Manjši incident med govorom ni zmotil Billa Gatesa, ki je na koncu odgovoril na štiri novinarska vprašanja, izpil kozarec CocaCole in v spremstvu svojih osebnih stražarjev zapustil prizorišče. Celotno konferenco so prenašali televizijski ekrani na hannoverskem sejmišču, dve televizijski hiši pa sta preko satelitov konferenco neposredno prenašali svojim gledalcem.

Microsoft fan

Bil sem na konferenci od Billa Gatesa! Ta faca je tisti famozni direktor od Microsofta, ki so naredili Windows95! Mislim, niso jih še naredili, ampak bodo zdaj-zdaj. Totalen frajer, tale Bill. Piše CocaColo in tako pametno govori. Je povedal, da je Microsoft že od nekaj vedel, kako je DOS mrtev in je vodil križarski pohod v dobo grafičnih vmesnikov. Windowsi so (se mi zdi) prvi sistem, ki imajo tak grafični vmesnik. Pri Microsoftu so si blazno dobro zamislili, da lahko zdaj mi, uporabniki, uporabljamo miško in menuje, ne pa več tistega DOS prompta. In Windows95 bodo baje naslednji korak v tej dobi napredka, vsaj tako je rekel gospod Gates. Jaz bom takoj imel Windows95, čim jih bo moj sosed kupil. Zadnji, četrti korak bodo pa taki uporabniški vmesniki, kjer te bo en slonček spremljal. Ali pa miška. Kar boš pač hotel. Tak, družabni vmesnik, da ti ob računalniku ne bo dolgčas. Se bo imenoval BOB. No, potem je pa Bill Gates pokazal še en film, kako bo leta 2006. Ena ful dobra kriminalka, križana z znanstveno fantastiko. Bed Billovim govorom so eni butli v dvorani razgrnili pano, na katerem je pisalo "Alt-

F4", pa so jih varnostniki takoj ven vrgli. Baje so bili to tisti kreteni, ki uporabljajo OS/2. Bljak, pa OS/2. Čisto sranje, sem jih videl pri enem znanecu. Windows rules. In Bill Gates je totalen frajer. Škoda, da so ga njegovi prijatelji takoj po konferenci odpeljali, drugače bi ga prosil za avtogram. Hm, zakaj so vsi ti Billovi prijatelji tako zelo mišičasti in za dobro glavo višji od njega?

UNIX user

Nisem mogel kaj, da ne bi šel poslušat tistega kretena. Verjetno nikoli več ne bom imel možnosti, da bi videl Billa Gatesa v živo. Napihnjena žaba, nič drugega ni. Ko je odprl usta in pričel nekaj kvakati, sem se skoraj poscal od smeha. Ta idiot misli, da je pomembna osebnost v računalništvu? Naj si pogleda Stevena Jobsa, ali pa Louja Gerstnerja. TO so pomembne osebnosti v računalništvu, ne pa on. In ker ni imel nič za povedat (jasno, Windows95 še vedno niso na prodaj), je bluzil. Kako se njemu ZDI, da bo, kako bo računalništvo mogoče zgedalo čez 10 let, kaj se ZNA zgoditi in tako naprej. Bla bla bla. Mene bi bilo sram in bi na njegovem mestu odšel z odra. Zanimivo, kako se je delal, kot da ni nič, ko so fantje iz nemškega TeamOS/2 kluba v ozadju razprli transparent z napisom "Alt-F4". Close application. He-he-he. In točno to bi moral Bill narediti. Zapreti tistega prenosnega Compaqa in oditi. Ne pa, da se pred vsemi gledalci (tudi tistimi pred televizijami) naliva s CocaColo. Uh, kako sovražim take napihnjence, ki mislijo, da so božji poslanci. Pa saj se je sam osmešil: govor je bil baje identičen tistemu, ki ga je imel letos na Comdexu v Las Vegasu, film, ki ga je pa pri tem prikazoval, je bila pa cenena petorazredna kriminalka. Kao, kako bo v letu 2006. Me zanima, ja! Najprej je Bill pozabil na Xenix, nato na OS/2, zdaj pozablja na Windows NT in misli samo še na Windows'95. Še dobro, da ima toliko varnostnikov, sicer bi ga ljudje živega zgrizli. In njemu rečejo, da je vizionar?

Johnny the bodyguard

Šefe je imel spet eno konferenco. Smo zastražili dvorano, da se mu ja ne bi kaj zgodilo. Potem je pa Frenk pripeljal šefeta s helikopterjem na tisto švabsko sejmišče in smo ga krili vse do njegove-

ga govora. Saj me ne zanima, kaj šefe govori, ampak v Las Vegasu je povedal čisto iste stvari in so bili ljudje bolj navdušeni. Pa tudi več bab je v Las Vegasu. V tem švablandu sploh ne vejo, kaj je lajf. Ampak pivo imajo pa dobro. To pa. Saj sem si ga zaslužil, potem ko sem tiste OS/2 mulce pred dvorano obdelal. Je šefe rekel, da če kje najdemo kakšnega z napisom OS/2, ki dela izgrede, da plača po 100 dolarjev na vsako zlomljeno roko. In potem so trije držali transparent, na katerem je pisalo Alt-F4. Sicer ne vem, kaj to pomeni, ampak šefetu očitno ni bilo všeč. In na majicah jim je pisalo OS/2. S Frenkom sva jih tako nalomila, da niti "Bitte nicht" niso mogli več govoriti. Frenk je enega kar z noge v usta, da so mu zobje špricali po asfaltu. In šefe je plačal. Meni 100, Frenku pa 150 dolarjev. Zato, ker sva jih tako dobro razsula. Se mi zdi bedno, da smo po šefetovem govoru tako hitro odšli - takoj v helikopter in v hotel. Očitno šefetu nekaj ni bilo všeč. So mu baje novinarji zastavili par zoprnih vprašanj. Šefe naj samo reče, bova s Frenkom še njih nalomila. Preklete novinarje.

Monitor

US Robotics
Sportster
V.34/28.8bps

CONNECTION Pro

DSI DIGICOM SYSTEMS INCORPORATED

BEST OF BYTE

vse za internet

modemi

modemi

modemi

voice/data/fax/winradio

Fractal

Masarykova 14, Ljubljana
061 13-31-001, 0609 627-865

Kaj je m'edija?

Multimedija je beseda, ki je Verbinčev Slovar tujk sploh ne omenja, v SSKJ pa ji je zaradi svoje narave vstop strogo prepovedan. Vendar je njen vpliv na računalniško srenjo vsaj tako velik kot je vpliv prvega poleta na zgodovino letalstva. Ironija pri tem pa je, da nihče na svetu ne zna zadovoljivo pojasniti, kaj multimedija sploh je! Zamaknjeni znanstveniki na to temo sicer pišejo nekajkilogramske eseje, drugi zopet pišejo knjige, vsi pa se strinjajo o nečem: multimedija je predvsem *zabavna*.



Za začetek lahko izdam skrivnost: vaš računalnik, ne glede na znamko, starost in konjske moči pod pokrovom, je že multimedijski! Beseda *multimedija* ne pomeni nič drugega kot zmožnost komuniciranja na več kot en način. Primer take komunikacije je opisovanje nebeškega okusa sladoleada, ki ste ga jedli po kosilu, in istočasno trepljanje z roko po trebuhu. Podobno je z računalnikom: multimedijska predstavitev ob zagonu je že migotanje črk na zaslonu in piskanje zvočnika. Vse ostalo je stvar okusa in količine denarja, ki ste ga pripravljali nameniti za nakup multimedijske opreme ali računalnika. Računalniška industrija je multimedijo seveda določila čisto po svoje; tako, da bi zanjo morali zapraviti kar največ denarja. Primer: v računalniku vgrajeni zanikrni zvočnik lahko nadomestite z zvočno kartico in zvočniki v vrednosti med 8.000 in 80.000 tolarji, za prikaz pisanih barvnih odtenkov v visoki ločljivosti boste potrebovali frajersko grafično kartico s super zaslonom, multimedijski programi pa vsebujejo količine podatkov v sosesčini 500 disket, da je nakup CD pogona neizogiben. Da sploh ne omenim grlorezno hitrega računalnika, potrebnega za "šlepanje" vse te železnine. Vidite, tako obogatijo računalniške tovarne... Tako definicijo multimedije so poimenovali MPC, kratica za Multimedijski PC. Za standardni MPC je bil najprej določen 386SX/16 s trdim diskom 30MB, 2MB RAM, CD pogonom, VGA grafično kartico, 8 bitno zvočno kartico in igralno palico. Ko je z leti potreba po hitrosti rasla (in so začele tovarne izdelovati dražjo opremo...), se je MPC uma-

Prvi iz serije člankov o multimediji, kjer boste našli mnogo zanimivega.

knjal MPC2, ki za standard postavlja močnejši stroj. Trenutno se je karavana ustavila pri 486DX2/50, 340MB trdem disku, 8MB RAM, CD pogonu s četverno bralno hitrostjo (štirikrat hitreje kot glasbeni CD pogon), grafično kartico z ločljivostjo 1024x768 in 65.536 barvami, 16 bitno zvočno kartico in dvema igralnima palicama.

Da se multimediji ne bi odpovedali že pred koncem tega članka, naj navedem nekaj njenih zelo pozitivnih plati: s pomočjo glasbene kartice s priloženimi instrumenti lahko ustvarjate glasbo, predvajate posnete zvoke ali snemate svoje in jih nato obdelujete. S frajersko grafično kartico in super zaslonom lahko gledate slike ali filme, CD pogon pa omogoča dostop do gromozanskih količin informacij, shranjenih na laserskih ploščah, da ne govorim o krike izvajajočih igrah...

Kaj je sploh na multimediji novega in mamljivega, da je tako hitro osvojila svet? Če spadate med starejše, se boste verjetno spomnili, kako so v srednjem veku ljudje začeli kupovati prve televizorje in nenadoma nihče več ni poslušal prenosov tekem na radiu. Gledanje je bilo enostavno bolj zanimivo. Podobno velja za multimedijo. Program, ki menjava barvne slike pragozdov in redkih ptic ter zraven še igra Odo radosti je vsekakor bolj privlačen kot tisti, ki v popolni tišini na zaslon sramežljivo izpiše nekaj vrstic o južnoameriškem pingvinu. Bistvena prednost multimedijskih programov je, da izgledajo bolj *človeški*, vendar so še vedno neskončno potrpežljivi. Nekaj njihovih glavnih lastnosti: vsebujejo besedila, veliko slik, filmske odlomke, animacije in zvoke, po katerih se lahko svobodno sprehajate, si jih ogledujete, prekinjate ali ponavljate, podobno kot na videorekorderju, vendar mnogo hitreje. Vsaka od teh stvari ni sama po sebi nič novega, nov pa je način, kako jih računalnik med seboj povezuje. Multimedijski program lahko opiše mačko, pokaže film o njenem lovljenju klobčiča volne, predvaja mijavkanje in celo natisne kupon za 10 tolarški popoust pri nakupu Whiskasa - vse naenkrat.

Ostaja še vprašanje, kako vaš stroj preleviti v vsemogočno multimedijsko zverino. Obstajajo tri možnosti: če ste glasbenik in sovražite tehniko, se vam najbolje poda nakup multimedijskega računalnika. Potrebno ga je samo še vključiti v steno in zadeva bo delovala. Če vam tehnika ni čisto španska vas, pojdite v trgovino po multimedijski komplet in ga sami vgradite brez večjih težav. Če pa spadate v skupino, ki spi z eno roko na spajkalniku in z drugo na osciloskopu, si kupite vse potrebno po delih in uživajte v dolgih urah tantalovih muk, ki vam jih lahko povzroči morje železnine pod enim pokrovom (ali pa tudi ne, če ste rojeni pod srečno zvezdo).

SHOCKER

- Zakaj ne more niti deset programerjev zamenjati ene žarnice? Ker je to hardver.
- Koliko uporabnikov Pentiuma potrebujemo za zamenjavo čarnice?

Odg. A: Tri! Enega da drži lojtro, in drugega da zamenja žarnico.

Odg. B: : 2.999998645! 0.999996535 da drži lojtro in drugega da zamenja žarnico.

- Popularne uporabe starih pentiumov: Krtača za psa, doma narejena postelja iz žeblicev, hi-tech dereze, stojalo za ikebano!
- Stari dobri Star Drek: I am Pentium of Borg. Division is useless. You will be approximated.
- Novi Intelovi slogani za trženje pentiuma: 0.999998435) Pentium: Ko odgovor potrebujete hitro in vas ne briga če je točen.
- 1.999987443) Pentium: alibi za davkarijo
- 2.9999835137) Novo obdobje PC-jev (in za povrh še matematike).

3..999999021) We Fixed It, Really

4.9999163362) Saj je dosti blizu. Če vam rečemo!

In še najboljši

5.9999973251) It's a FLAW, Dammit, not a Bug

- Kako bo ime Intelovemu nasledniku pentiuma? Repentium.
- Kakšna je razlika med prodajalcem starih avtomobilov in prodajalcem računalnikov? Prvi ve kdaj laže.
- Zakaj Intel ni imenoval pentiuma 586? Ker so seštelili 486 in 100 na prvem pentiumu in dobili 585.999983605.
- Kakšen algoritem je Intel uporabil pri pentiumovem delilcu plavajoče vejice? "Life is like a box of chocolates." (codenamed: algoritem Forrest Gump)
- Dopolnite besedno igro! Prištevanje je odštevanju to kar je množenje:
 - a) deljenju
 - b) zaokrožanju
 - c) naključnemu izbiranju
 - d) na pentiumu vse naštetu
- Kako se glasi najnovejši moto Intelovih konkurentov? Deli in vladaj.
- Kaj je drugo ime za nalepko "Intel Inside" na računalnikih s pentiumom? Opozorilo!
- Koliko inženirjev pentiuma potrebujemo za zamenjavo žarnice. 1.99904274017, ampak to je dovolj točno za netehnične ljudi.
- Inženir Intelovega pentiuma pride v gostilno in naroči pijačo. Natarak prinese in pravi: Tole bi bilo 100 tolarjev. Inženir potegne na svetlo stotaka in pravi: "Drobiž pa kar obdržite".
- Pogovor dveh pentiumašev:
 - Vau! Moj Pentium UNIX strežnik je tako hiter, da se ko odtipkam sleep 10, se vrne (zbudi) že po petih sekundah!
 - Ha to ni še nič pravi drugi: Moj SMP dual-Pentium strežnik je tako prekleto hiter da lahko konča neskončno zanko že v 13,6 sekunde!

- Kako veš, da je na računalniku delala blonda? Monitor je popacan z edigsom. Kako veš da sta bili dve? Čez edigs so s kulijem napisani popravki.
- Kako bi na Fakulteti za elektrotehniko in računalništvo rekli blondinki? Obiskovalec.
- Kakšna je razlika med računalnikom in blondinko? V računalnik vnašamo podatke samo enkrat.
- Do naslednjic pa še resnična anekdota: Ko je bil Megazin še v plenica, smo po vseh slovenskih šolah raztrosili ničte številke. Na neko šolo tako prideta neki Boštjan T. in neki Aleš P. Dežurni učenec rutinsko pobara Boštjana za ime in priimek. Slednji hladno odvrne: "Josip Broz!" Dežurni učenec brez pomisleka zadovoljno zapiše odgovor. Aleš P. se za Boštjanovim hrbtom od smeha skoraj razpoči.

CD > BINARNA DEPONIJA



OK, zdaj se ga mora samo še naučiti uporabljati

Katja Kori, samozvana najlepša Slovenka, je pozabila kako je treba obrniti monitor, da se kaj vidi...

Prosimo, da odgovorite na naslednja vprašanja:

1) Ali imate CD-ROM?
DA NE

2) Če ga imate, kakšen je?

3) Ali se vam zdijo igre na CD-jih predrage?
DA NE

4) Koliko bi plačali za igro na CD-ju?
_____ SIT

5) Ali bi bili pripravljeni za Megazin plačati več, če bi imel CD priložen? Koliko?
DA NE
_____ SIT

Pisma bralcev

Pomlad je očitno storila svoje, saj se ljubezenska pisma našim tajnicam, ter seveda Sanji in Josie kar vrstijo. Dragi bralci: umirite hormone! Ne težite našim prijaznim dekletom, ker jim itak že mi preveč. Tule je še nekaj pisemc naših bralcev in seveda odgovorov. Še enkrat več pa vas prosim, da vsako pismo, ki je namenjeno tej rubriki, to tudi napišete, oziroma obratno, ker je sicer cela frka. Pa datuma in imena ne pozabite napisati (ali narisati)!

Full lepo pozdravljeni Megazinovci!

Majica, ki ste mi jo poslali je res d'best; prav lepa vam hvala zanjo. To je prva nagrada, ki sem jo kdajkoli zadel. Do sedaj sem Megazin kupoval, sedaj pa sem se nanj naročil, saj v tej vročini še kako paše tako cool cajtng, ki ga z bratom tako rada bereva. Še tako naprej in seveda pozdrav Megazinovcem

Žiga Kavčič

Saj veš, vsaka nagrada svoje mesto najde, oziroma kako že gre tisti pregovor. Upamo, da boš zadel še kakšno in hvala za pohvale in pozdrave.

Hi guys!

Pišem vam prvič in vam moram povedati, da ste totalno cool. Vse rubrike so super, najbolj pa me je presenetila in razveselila reklama v boju proti krznu. Vesel sem, da je še veliko takih, ki nam takšne reči veliko pomenijo. Pozdravite Sanjo in uživajte še naprej.

Kristjan iz Žalca

Enako, hvala.

Megazin!

Sem lastnik Amige 1200 in razočaran, ker se je od prvih števil do sedaj vsebina vaše revije tako spremenila. Mislim, da bi lahko objavljali vsaj programe za Amigo, če že ne iger. Mimogrede, kaj je s firmo Commodore? Rok iz Maribora

Tvoja fanatična pripadnost Amigi je prav občudovanja vredna, pa vendar je prišel čas, ko je zatiskanja oči konec. Amiga je sicer soliden računalnik, pa kaj ko ima Commodore očitno zaposlene same nesposobneže. Tako Amiga s svojimi karakteristikami vedno bolj zaostaja za PC-ji pa tudi programov in iger delajo zanjo založniki čedalje manj. Dobre igre, ki na prijateljici delujejo, pa itak opisujemo oz. so iste verzije kot za PC-je (npr. Biiing!). Mimogrede, Commodore je v stečaju in se je 20. aprila prodajal na javni dražbi (o čemer se je sicer že nekajkrat prej govorilo, kupil pa ga je kar sam Commodore...). O količini bralcev, ki imajo Amigo in Atari pa po lanski Megazinovi anketi sodeč le slabih 10 odstotkov, med temi jih je verjetno v letu dni precej (že sam jih poznam najmanj ducat) prestopilo na PC-je. Ko pa bo Amiga imela spet kaj pokazati, bo prostor v naši reviji spet gotovo našla.

Razvozajte Gmhungovo skrivnost!

G m h u n g

Vpišite najboljše tri igre za lestvico!

1.
2. **Lestev**
3.

Moj naslov: _____

Ime in priimek: _____

Naslov: _____

Tip računalnika: _____

Starost: _____

Nagrade: Igra Discworld za PC (Psygnosis), Igra Pinball Illussions za Amigo 1200/4000 (21st Century), The Complete Doom Accessory Pack Vol. III (MK), preklopljevalnik med aplikacijami SoftwareCarousel 3.01 (Medija), program za tiskanje PrintQ 4.0 (Medija) ter pomnilniška upravljalnika 386 MAX 5.0 in Extra

Tiskalniki

Od isker od laserja: v zadnjem nadaljevanju o tiskalnikih!

Tako, ostala je še ena bistvena tema, ki jo moram omeniti: izpis na papir. Ta težava se je pojavila že pri prvih računalnikih, saj so hoteli uporabniki dobiti rezultate na papirju, da bi jih pozneje lahko uporabili v raziskavah. In nekomu se je prižgala žarnica. Takoj je seveda odpadla možnost, da bi to delo opravljala posebej izučena skupina študentov, plačanih s hamburgerjem in kolo na uro. Ideja je bila mnogo bolj enostavna (in je rabila tudi manj hamburgerjev...): na navadni pisalni stoj je treba pod tipke namestiti magnetke, ki bodo premikali kladivca s črkami. Ta bodo tolkla po papirju skozi karbonski trak in črke se bodo poznale... Ne ravno hitra rešitev, vendar je delovala. Kmalu je nakdo prišel na še bolj izvirno idejo: kladivca pisalnega stroja je razvrstil okrog osrednje osi podobno kot so razvrščeni listki v cvetu marjetice, vse skupaj pritrtil na elektromotorček in na vrhu dodal elektromagnet. Sistem: elektromotorček zavrti kolo tako, da se pred magnetkom ustavi željena črka, magnetek izproži nekakšno paličico, ki kladivce s črko pritisne skozi karbonski trak ob papir. Celotno kolo se je premikalo vzdolž valja, list papirja pa se je pomikal gor-dol. Največja težava takih tiskalnikov je bila njihova neprilagodljivost (ni bilo grafike) in počasnost (vrtenje kolesa za vsako črko...), zato so kmalu prišli na trg t.i. rastrski tiskalniki. Ti so imeli namesto že izobilikovanih črk stolpec drobnih kovinskih iglic, katere so elektromagnetki izprožali ali pritegnili. Odvisno od tega se je na lisu poznala točka ali pa ne. Če se je tak stolpec premikal prečno na papir, je lahko napisal vsako črko pa tudi posebi znaki mu niso delali težav. Poseben primer takega tiskalnika je bil ZX Printer "strička Clivea", ki je deloval s preskakovanjem isker,

ki so namesto barve zažigale papir pod iglo. Čudno, vendar je vseeno delovalo... Kakovost (beri: ločljivost - število pik na kvadratnem centimetru) se je boljšala z manjšanjem premera iglic, saj so jih lahko v enako visok stolpec natlačili več. Standard je bil včasih 9 iglic, sedaj pa številka stoji na 24 iglicah.

Ker tudi iglični tiskalniki niso zadovoljili vseh potreb po kakovosti, so na širši trg prišli pred približno 7 leti laserski tiskalniki. Takrat še zelo dragi primerki so bili vrh tehnologije, kar se je poznalo tudi na izpisu: bil je naravnost odličen, že podoben tiskarskemu stroju. Ravno tako impresvina je bila za izpisom stoječa tehnologija: laserski žarek je osvetlil dele foto občutljivega bobna, ki je pod njegovo svetlobo spremenil električni naboj - na tistem mestu je zmanjkalo elektronov. Nato se je po bobnu posul prašek z enakim nabojem, kot ga je imel boben na začetku. Ta prah se je zaradi privlaka različnih nabojev prijel na osvetljenih mestih, na neosvetljenih pa je odpadel. Če se je pod takim valjem sedaj zapeljal papir, je nanj prešel prah z valja. Vse skupaj je bilo le še treba zapeči pri visoki temperaturi, da prah ne bi odpadel s papirja in izdelek je prišel na plano.

Velika težava laserskega tiskalnika je bila zagotovo cena, saj bi povprečna družina takrat zanj morala odšteti približno pol avtomobila. Seveda toliko ni bil pripravljen nihče odšteti, vsi pa bi radi imeli tak izpis. Zato je pred nekaj leti nastala ideja o "pljuvalniku", tiskalniku, ki brizga tanke curke črnila (bubble jet). Delovalo naj bi nekako tako: v tiskalni glavi so namesto iglic sedaj cevčice, v katerih se nahaja črnilo. Vsaka cevčica ima nekje v sredini poseben grelnik, ki se zelo hitro lahko segreje in ohladi. Ko hoče tiskalnik narisati točko, segreje grelnik, črnilo nad njim se v trenutku upari in kot izstrelek pred seboj

potisne tisto črnilo, ki zapira cevko. Kapljica tega črnila se nato razmaže po papirju. Medtem se grelnik ohladi in cevko zopet zalije črnilo - postopek se lahko ponovi. Takšni tiskalniki so zadnja leta zelo priljubljeni, saj so poceni, hitri, tihi in imajo odličen izpis. Poleg tega so odpravili še eno pomanjkljivost laserskih tiskalnikov: tiskati znajo tudi v barvah! Njihova slaba lastnost je dokajšnja požrešnost črnila, še posebno pri barvnih modelih, in zahteva po posebno mastnem papirju.

Seveda so obstajali tudi kakšni bolj akademski modeli tiskalnikov, ki so črke risali s flomasti ali kaj podobnega, vendar se je čas takih tiskalnikov že dolgo nazaj iztekel, njihova večja izpeljanka - risalniki - pa jim bodo verjetno sledili v nekaj letih.

Tako, drage bralke in dragi bralci, se končuje naša redna oddaja, oops, rubrika o popotovanju v središče računalnika, ki, kot ste lahko sami ugotovili, sploh ni tako vražje naporno. Dokler ostanemo pri osnovah, se razume. Opravičujem se, če me je kdaj zaneslo med čeri strokovnjačenja, ni bilo namerno. Pišite na uredništvo in uživajte ob razdiranju vaših računalnikov (seveda ne prevzemam nobene odgovornosti za vaša dejanja!).

Vaš Primož.

STIGMA HOT-LINE
DROGE - AIDS
061 9781
 od pon. do pet.
 dopoldne:
 od 10.30 do 14.30
 popoldne:
 od 15.00 do 20.00

NAROČILNICA

Za nove naročnike: 10 izletov v Benetke

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

Koliko stane Magazin?

Vsak nov naročnik dobi še škatlo za shranjevanje letnikov!

Sicer pa je cena za eno škatlo 170 SIT, za dve 260, za tri pa samo 350!



mladinska knjiga

M

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



Prototip



Proizvodni model



Novi Think Pad 701 C velja za tehnološko mojstrovino in prihodnost notesnega računalništva. Težak je 2 kg, velik 44 mm x 247 mm x 201 mm. Mini mini.

A ko ga odprete, sta pred vami standardno velika tipkovnica in 10,4" (merjeno po diagonali) TFT ali dual scan barvni zaslon.

Poganja ga procesor 486DX4 75 MHz ali 486DX2 50 MHz.

Navdih je dala narava, popolnost IBM.

Vse podatke o novem Think Padu 701 C dobite pri pooblaščenih IBM-ovih poslovnih partnerjih ali po telefonu 12 52 154.

Med njimi so razlike

