

# MEGAZIN

Letnik 2, številka 15

November 1994, cena 250 tolarjev

## Star Trail

Metaltech: Earth Siege

Under a Killing Moon

One must Fall

Dominus

Ecstatica



Art Gallery

Ancient Lands

Megatest cenejših tiskalnikov



**Ustanovitelj in založnik**

Pasadena d.o.o.

**Direktor**

Andrej Klemenc

**Odgovorni urednik**

Boštjan Troha

**Glavni urednik**

Andrej Klemenc

**Urednik za igre**

Andrej Bohinc

**Člani uredništva**

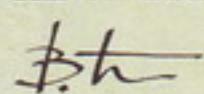
Miha Amon  
Karmen Čokl  
Dalibor M. Jovanović  
Rok Kočar  
Aleš Petrič  
Primož Škerl  
Andrej Troha

**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

**Naročnine in prodaja**

Maša Pentek  
tel.: (061) 133 23 23

**Naslov uredništva****MEGAZIN**

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

**Tisk**

Delo Tiskarna d.o.o.

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

Poštnina za naročnike plačana pri pošti  
61102 Ljubljana

ISSN 1318-2048



# K A R A V L O

## STALNE RUBRIKE IN ZANIMIVOSTI

Kratke napovedi .....	3
Predstavitve založnika (Sierra) .....	7
Doom I, II, III... Z masakri do finančnega uspeha! .....	8
Doom 3: Death is all around .....	9
Cheat Motel .....	28
Lestvica .....	29
Nagradna igra (Forrest Gmung) .....	29
Osvobodimo teh ubogih 640 Kb! .....	33
SOS register .....	33

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

Star Trail .....	10
------------------	----

Po več mesecih si je častni naziv igre meseca zopet prislužil čisto klasični FRP Star Trail sicer ne odkriva Amerike z novimi grafičnimi ali zvočnimi prijemi, pa vendarle so Nemci, ki so igro pravzaprav sprogramirali, z izrednim občutkom za podrobnosti vanjo vnesli cel kup pomembnih dodatkov. Naj omenimo le "doom-like" način premikanja, izpopolnjeno bojevanje, dnevnik in avtomapping...



## O P I S I I G E R

Armored Fist .....	15
Dominus .....	18
Ecstatica .....	27
Fortress of dr. Radiaki .....	26
Iron Cross .....	12
Metaltech: EarthSiege .....	22
Micro Machines .....	16
NCAA Road to Final four .....	13
Novastorm .....	21
One must Fall 2079 .....	14
Pinkie .....	16
Stunt Race FX .....	31
Super Metroid .....	30
Super Stardust .....	17
Terminal Terror .....	13
The Flintstones .....	31
The Lawnmower Man .....	17
Under a Killing Moon .....	19
Wacky Wheels .....	20

## R E Š I T V E

Colonization .....	24
Master of Magic .....	25
Theme Park .....	32

## R E S N I D E L

Binarna deponija .....	47
Formula 1 za PC .....	43
Kako deluje? (4) .....	48
MS Art Gallery .....	34
MS Acient Lands .....	35
OS/2 za začetnike (2) .....	42
Test dostopnih tiskalnikov .....	36
Super Memo - program za super hitro učenje .....	46
Šola Corel Draw! (6) .....	44

**Napovedi Andrej Bohinc in Jaka Terpinc**

## Dirt Racer

Priprnite pasove, prihajajo dirke po makedamu, plevelu in ledu. Ker smo krute realnosti, kjer se izmenjuje kupončke ob vsakem malo strastnejšem karošerijskem



poljubu, siti čez glavo, nam bodo pri Elitu privoščili nekaj več brezskrbnosti, saj se bodo avtomobili mile volje odbijali in prevračali. Tekmovali bomo proti računalniku, o tem, ali se bo mogoče pomeriti tudi s soigalcem na razdeljenem zaslonu, pa programerji v teh začetnih fazah razvoja igre še razmišljajo. Vse resnice bodo prišle na dan v začetku prihodnjega leta.

## Warriors

Pri Atreid Software so prepričani, da svet gromozansko trpi zaradi pomanjkanja dobrih, brutalnih pretepačin. Ker je pretepanje panoga neizčrpnega števila telesnih gibov, so fantje rekli ne, ne bomo se pustili omejevati prikazu s spriti, stvar bomo naredili trodimenzionalno



pa bo (pred tem pa so si nacedili slin ob Seginem Virtual Fighterju). Tako bodo vsi osebki v tej igri 3D vektorski, prizore pa si bomo lahko ogledovali iz dveh perspektiv: nova tehnika prikaza se ponaša s strah vzbujajočim imenom 3D Bio Motion, kako čudo izgleda v pogonu, pa bomo lastniki PC-jev, Macov in 3DO-jev, videli decembra.

## Mutant Rampage

Mi se imamo radi, radi, radi, radi... v slogu Double Dragona tudi na CDI-ju, kjer bomo bojno občevali s spakami, ki so mutirale po atomski vojni, ta pa naj bi se zgodila čez dobrih sedemdeset let. Sicer pa pravijo, da bo grafika lepa, prelepa, da bo animacija gladka,



pregladka, mi pa jim seveda ne verjamemo, dokler ne vidimo... decembra.

## Power Drive

Definicija vzorne priprave na pisanje igre po avtorjih Power Driva: najprej so stopili v kontakt z avtomobilskimi proizvajalci in poizvedeli po vseh mogočih lastnostih avtomobilov Mini Cooper, Cinquecento, Vaux-



hall Astra, Renault Clio, Toyota Celica in Ford Cosworth, nato pa so si omislili še lastno iskušnjo vožnje rallya v šoli za profesionalce. Power Drive nam bo posregel s široko paleto natančno simuliranih voznih razmer na osemindesetih progah širom sveta. Spet bomo za svoje vozniške spretnosti pobirali mastne denarce in jih nato vlagali v opremo svojega konjička. Igra izide v verzijah za PC CD, Amigo in CD32.

## Power Slide

Elitini programerji so se postavili neposredno ob bok Ragovim in jim bodo na vsak način skušali dokazati, da se lahko simulacija cestnih dirk napiše tudi brez obiskovanja tečaja za voznike rallya. Tudi oni povdarjajo re-



alizem, čeprav bo tokrat prikaz popolnoma trodimenzi- onen in ne iz zraka, kot v konkurenčnem primeru. Dirkali boste lahko proti prijatelju na razpolovljenem ekranu. Sedem stez vas bo vodilo preko puščav, gozdov, Alp...

# CD ROM

Izbor uspešnic - november 1994  
Pokličite za katalog in ostalih 800 naslovov!

## AUTRONIC TOP 10

- |                    |                 |
|--------------------|-----------------|
| 1. 10-PACK vol. II | 6. MAD DOG II   |
| 2. Rebel Assault   | 7. THEME PARK   |
| 3. MS Encarta 94   | 8. DUNE         |
| 4. The 7th Guest   | 9. COMANCHE     |
| 5. Mega Race       | 10. THE ANIMALS |

**10 - PACK vol. II** 8,500  
MS Multimedia Jumps, Rock, Rap'n, Roll, Sh. Holmes, PMT Movie Select, PC Karaoke, Space Quest 4, Home medical Adviser, Arts and Letters Warbirds, Fantasia 2000 Fonts, Battle Chess Enhanced

Battle Isle 2	9,100
Chessmaster 4000	5,000
CICA Windows	2,400
Cica Infomagic	3,000
Comanche	10,990
Conspiracy	10,190
Cyberace	5,990
Corel Art Show 2+3+4	16,990
Danger Hot Stuff II	3,200
DUNE	6,000
Dr. Games Expert	3,990
GIGA Games	4,500
GLOBAL EXPLORER	11,500
Goblins 2: The Prince Buffoon	10,990
Groliers Encyclopedia (The New)	8000
Guinnessbook of records	5,500
Indiana Jones and the Fate of Atl	8,500
Internet info or Internet Tools	5,000
IRON HELIX	9,990
Just Grandma and Me	7,990
KEY KLIPMASTER PRO	5,990
KYRANDIA 2, Hand of Fate	9,990
Lands of Lore	11,770
LINUX Esprit 2.0	5,000
Lord of Rings	11,770
Lost in Time 1 & 2	9,990
Mad Dog McCree	4,890
Mad Dog II	8,990
Mega Race	4,590
MS ART GALLERY	9,900
MS Bookshelf 94	9,900
MS ENCARTA 95	17,000
MS Cinemania 94	8,000
MS Dinosaur	8,000
MYST	11,500
MS Musical Instruments	8,990
Night Owl's 13	3,990
OUTPOST	8,600
Rebel Assault	9,990
Return to Zork	9,990
SAM and MAX hit the road	8,790
SHUTTLE - Space Flight Simulator	10,980
Strike Commander	9,500
System shock	8,990
The 7th Guest	6,990
The 11th Hour	11,000
THE LAWNOWNER MAN	5,300
Tornado	10,990
THEME PARK	9,990
Ultima Underworld I + II	10,990
World Atlas 5.0	5,000

386-40/4/210/SVGA/SB16/CD33A/Phil.14C 166,000  
486-DX2-66/8/540/Diamond S/Philips 14C 209,000  
PENTIUM90/16/1Gb/Diamond/Philips 15C 520,000

**Autronic MM KIT** Panasonic 562 & SB 16, Speakers, Encarta & Mega Race & Mad Dog 54,000

SONY 33A 2-S & ENCARTA & 7th Guest 31,900  
CD DRIVE NEC 3XI TRIPLE SPEED 59,900  
MITSUMI 3X SPEED ! 29,000  
SOUND BLASTER 16VE 15,900  
SUPRA MODEM FAX 14.400 V32/42BIS/I 19,000  
ZYXEL U1496B 47,000

**UGODNI POGOJI ZA NADALJNO PRODAJO !!!**  
V prodaji imamo vso standardno PC opremo!  
Novi ceniki na BBS 061 302-581 (16<sup>h</sup>-08<sup>h</sup>)

# AUTRONIC

Kardeljeva pl. 17, 61109 Ljubljana  
☎ 061 302-990, 1683-333/322 fax: 346-298

# Sound BLASTER™

CREATIVE LABS

SoundBlaster PRO Value	11.290,00 SIT
SoundBlaster 16 Value	14.200,00 SIT
SoundBlaster 16MCD	19.150,00 SIT
SoundBlaster 16MCD+CSP	23.300,00 SIT
SoundBlaster 32AWE	37.200,00 SIT
Wave Blaster	23.500,00 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 Grollier Multimedia Encyclopedia, Microprose Bonus Pack...

**46.900,00 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 Grollier Multimedia Encyclopedia, Civilization, Silent Service, F117A, Railroad Tycoon...

**54.800,00 SIT**

# CD ROM

**Corel Draw V3.0 14.900 SIT**

**MS Encarta 1995 13.900 SIT**

**REBEL ASSAULT 8.300 SIT**

**1500 NASLOVOV  
UGODNE CENE**

# RAČUNALNIKI

**486DX 40MHz 142.000 SIT**

**486DX2 66MHz 149.000 SIT**

**PENTIUM 90MHz 246.000 SIT**

**KONFIGURACIJE PO  
VAŠI ŽELJI**

**TEL (063) 856 134  
FAX**

**KFM d.o.o.**

**COMPUTERS**

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

## Secret Mission

Pustolovščina se začneja takole: zbudili se boste iz kome, pred seboj zagledali stene bolniške sobe in kar je najhuje, ugotovili, da se o svojem dotedanjem življenju ne spomnite ničesar in mimogrede, (čeprav tega



sicer ne veste) bili ste agent tajne organizacije, ki mu je ostalo še mnogo neporavnanih računov... Klasična pustolovščina v režiji Microidsa izide vsak hip.

## Virtuoso

Doom se vrača. Tokrat bomo prevzeli vlogo rockerja, ki mu neprestano žaganje po turnejah presede in se odpravi na počitnice v navidezen računalniški svet treh planetov, na katerih straši, in tisto kar straši je



potrebno neusmiljeno nevtralizirati, mar ne? Glasba, ki bo spremljala igro je delo nekkih Birminghamskih lokalnih metalcev, zato igre zagotovo ne bodo igrali raverji, kar je po svoje škoda, saj bi ob tem lahko ime-

li prav lep trening za nenavidezna doživetja v K4. Decembra za PC CD in 3DO.

## Ticonderoga

Mejduš, kaj pa je to? Ti... Tidonc... Ticondegora? Tu mač! Američani so menda praktični ljudje, ampak s takšnim imenovanjem svojih bojnih ladij si bodo zapravili ves sloves. Ta logopedski primerek križarke stoji na čelu flote, ki opravlja svoje misije širom sveta.



svet pa je, kot vemo, poln diktatorjev in narkomafije, zato ne bomo ostali brez dela. Kot vsestranski človek akcije boste krmilili vse kar se krmiliti da, od podmornic do letal. Zadevo kuje ansambel igropiscev z imenom Intelligent Games (upajmo, da ime ni plod zgrešenih predstav o sebi), med potrošnike pa jo bo spravil Mindscape v času vrhunca smučarske sezone.

## Hammer of the Gods

Božje kladivo, ja, tega se je bati. Vsak čas bo usekalo po PC-jih, vendar je to k sreči le prisposoda za nekaj



### GRID 466/4:

486/66 VLB, 4Mb RAM,  
1.44 FDD, 420Mb disk,  
grafični VLB pospeševalnik  
WD 6000 1Mb, LR  
barvni monitor 14",  
tipkovnica,  
miška

**SAMO 162.000**



### GRID 4100/4:

486DX4/100, 4Mb RAM,  
1.44 FDD, 420Mb disk,  
grafični VLB pospeševalnik  
WD6000 1Mb, LR barvni  
monitor, tipkovnica, miška

**SAMO 199.000 SIT!**

# SuperMemo

Pozabite na  
pozabljanje

Računalniški program za učenje angleščine sedaj tudi v avdio obliki na CD-ROM plošči - 38000 besed, fraz in slovnice. **BI RADI Z NAKUPOM ZASLUŽILI!**

Na disketah 9890 SIT, CD samo 10890 SIT

**KUPITE SuperMemo CD PLOŠČO V  
PREDNAROČILU IN PRIHRANITE**

**1.500 SIT!**

**BOŽIČNI POPUSTI**

**gRiD**

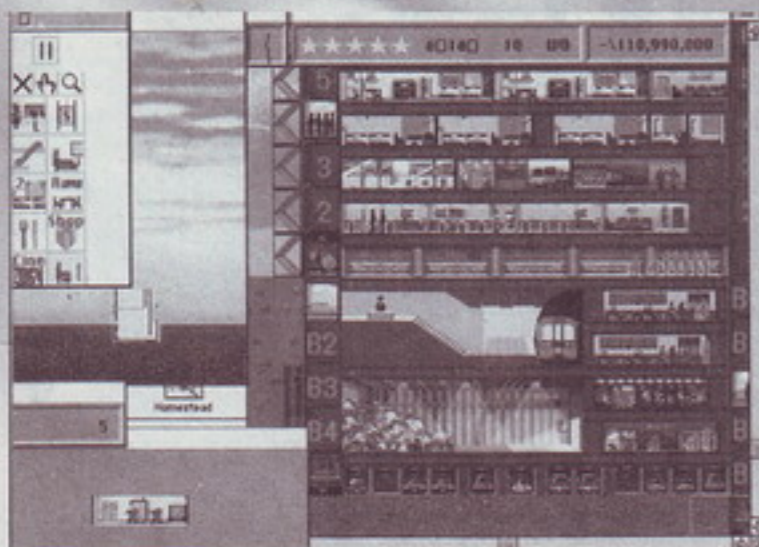
Računalništvo in Design

Stegne 19, Ljubljana, 61103 Tel: 061 1590 756

vikinško strateško pustolovskega, kar nastaja v brlogu New World Computinga. Igra bo znala zadovoljiti kar štiri igralce, med seboj povezane z modemskim kablom.

## Sim Tower

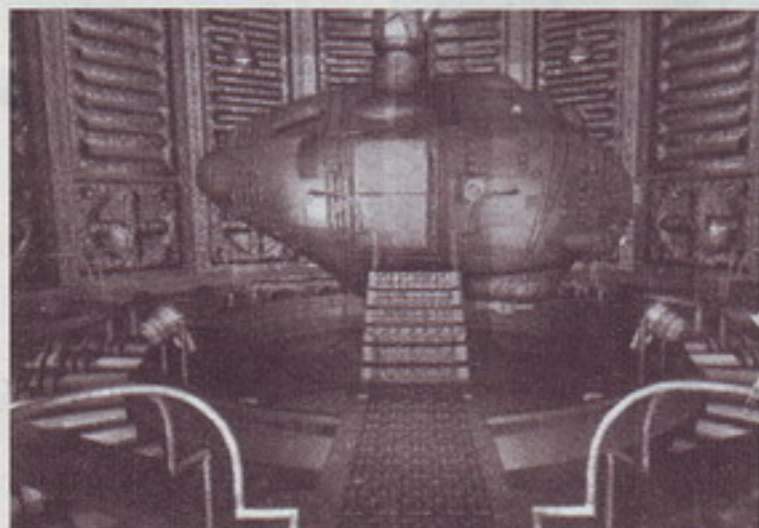
Kvaaaaa? A jih še ni dovolj? Simov namreč. Dovolj, da so se morali spraviti še nad, verjemite ali ne, stolpnico. Igro pišejo Japonci založil jo kdo drug kot Maxis, cilj dogajanja pa bo obogateti ob gradnji stolpnic. Začeli boste s tamalimi tronadstropnimi bloki, pametno odd-



ajali prostore, nato pa krenili v višave. Velike stolpnice pa zahtevajo dobro prezračevanje, dovolj dvigal, WC-jev... Obiski King Konga niso izključeni. Gradnje se bodo pričele januarja.

## Myst 2

Myst je, brez dvoma, megahit letošnjega leta. Prodanih je bilo 400.000 kopij in skupina devetih zasvojenecv z romani Julesa Verna se je z vso vnemo zaklenila v svoji dve garaži in se lotila nadaljevanja. Produkcija drugega Mysta bo stala celih 600.000 dolarjev, to pa je vsota, ki



nekaj obeta. Obljubljena je nič manj mistična vsebina in polno tehničnih izboljšav. Animacij ne bo več računal Macintosh, temveč slavni Silicon Graphics s programom Softimage.

## Premier Manager 3

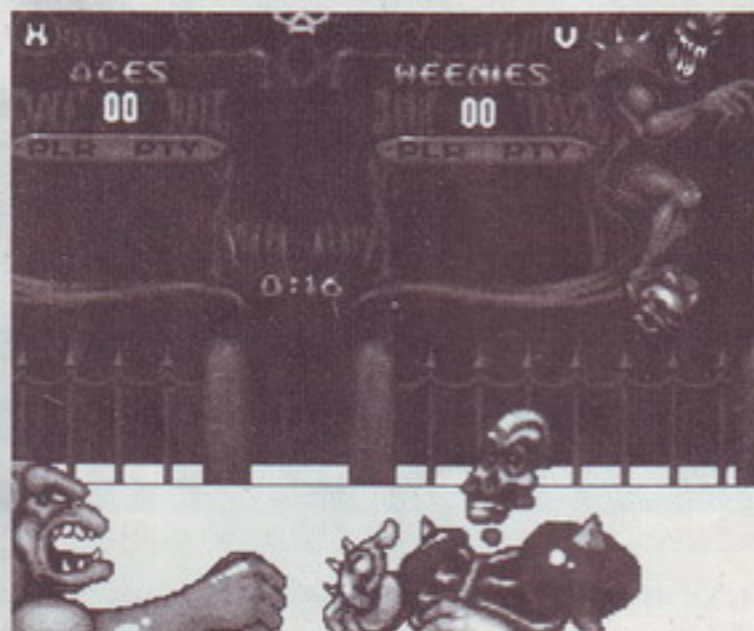
Zima je tisti letni čas, ko nogometne travnike prekrije beli sneg, stadioni osamijo, nogometaši odidejo na zaslužen zimski spanec, nogometni privrženci pa se začno za zapečki na svojih hišnih mlinčkih preigravati nogometne (managerske) simulacije. Dobra novica za njih je, da tudi letos ne bodo ostali brez dela. Tretji del Gremlinovega prvenca na tem področju jih bo zaposlil s številnimi novimi taktičnimi variantami, izboljšanim



grafičnim prikazom tekme in na novo zaposlenim pomočnikom, ki bo namesto vas opravljali vsakdanja rutinska dela (skrbel za reklame, zdravil poškodovane igralce, kuhal čaj in še kaj).

## Mutant League Hockey

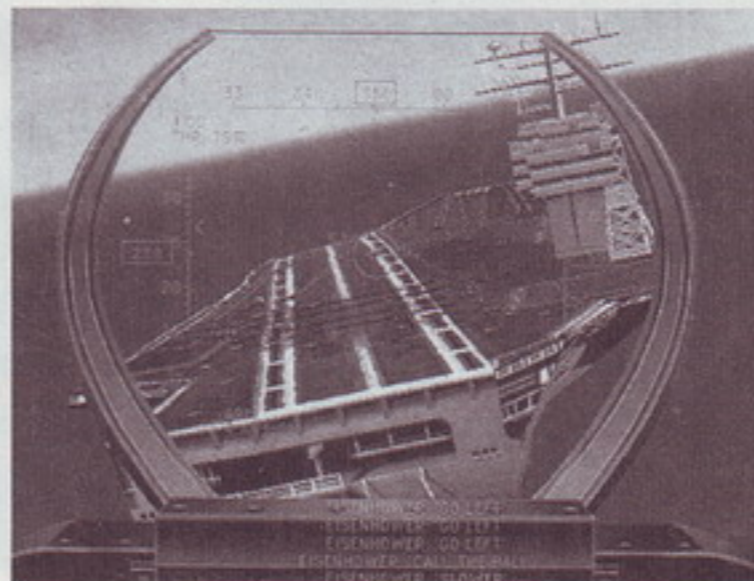
Pravijo, da je hokej na ledu eden najbolj moških športov. Prav zanima me, kakšno oznako bi si potem zaslužil hokej, kjer namesto igralcev nastopajo škrti, okostnjaki in roboti, kjer gledalci na ledeno ploskev mečejo orožja kot so žage in meči in kjer lahko premagate nasprotnika na dva načina: a) z večjim številom doseženih zadetkov ali b) s pobjem vseh njegovih igralcev? Seveda obstajajo tudi izključitve, toda le če vam uspe podkupiti sodnike, da ti potem izključijo nasprotnikove igralce iz čisto banalnih razlogov, reci-



mo zaradi uničevanja ledene ploskve. Igro lahko pričakujete vsi privrženci športnega nasilja na vseh Amigah konec novembra.

## U.S. Navy Fighter

Zelo kompleksno in super realistično, tako na prvi pogled izgleda nova Electronic Artsova letalska simulacija U.S. Navy Fighter, ki jo pripravlja ista ekipa, ki



# CHIPY

Po Vaši želji Vam sestavimo hitre računalnike z dobrim razmerjem:

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

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

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

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

**V decembrski številki revije**

# MEGAZIN

preberite:

**Rise of the Robots, Inferno, Cannon Fodder 2, Dawn Patrol, Panzer General, Gootball Glory**

**Vsi kloni Dooma: Natural Born Doom Killers**

**Novosti iz Core Designa: The Big Red Adventure, The Scottish Open Virtual Golf**

**Rešitve: Ishaar 3, Universe,...**

**Resni del: nadaljevanje testa tiskalnikov, CD-ji,...**

**Obiščite nas na Infosu, kjer bomo izbirali miss Infosa 94 in nagrajevali nove naročnike!**

## O čem razmišljaš?

### Možnosti:

- Cena
- Obročno plačilo
- Kakovost
- Garancija
- Celostna ponudba
- Blagovna znamka
- Dostava



Windows ready to run računalniki  
Power plus z  
MAG in Philips monitorji

Tiskalniki, risalniki, digitalizatorji  
Hewlett Packard, Epson, Numonics

Komunikacije in ethernet  
Zyxel, Zoom, 3Com

Periferija, skenerji, joysticki  
Logitech, Gravis, Quickshot

CD-ROM enote  
Mitsumi, NEC, Wearnes, Goldstar

Zvočne kartice  
Creative Gravis, Roland, Wearnes

Video digitalizacija  
Fast, Miro, Creative

Programska oprema  
Microsoft, Corel, Adobe, Borland

CD-ROM diski  
Stalna velika zaloga

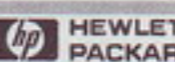
Naročite katalog celotne ponudbe!

Byte Inside

Računalniška in multimedijška  
trgovina v središču Ljubljane  
Slovenska c. 15, (pri Drami)  
Tel: 061 1253 413, Fax: 213 761



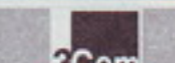
PHILIPS



EPSON

FUJITSU

ZyXEL



ZOOM



Advanced  
GRAVIS

Roland

CREATIVE

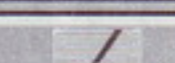
MITSUMI

NEC

Wearnes

CONNER

FAST



Microsoft

BORLAND



nam je prinesla že Chuck Yeager's AFT. Novi CD-ROM izdelek se politično korektno udeležuje krizne situacije v Črnem morju. Potem ko pade vlada Borisa Jelcina, ruski nacionalisti prevzamejo oblast in napadejo Ukrajino. ZDA ji takoj priskoči na pomoč in naloga za pilota z ameriške letalonosilke Eisenhower je nared. Ali se bo končala uspešno ali neuspešno, bomo videli tik pred koncem letošnjega leta.

## Shadow of Empire

Battle Isle goes Windows. Blue Byte ima v srednje in dolgoročnem načrtu predelati vse svoje uspešnice za Okna. Senca Imperija bo nadgradnja znane strategije



Battle Isle 2, ki jo bo lahko v Oknih preko lokalne mreže igralo tudi do šest igralcev istočasno. Poleg tega bo igra podpirala še večopravnost (t.i. multitasking), tako da si boste med igranjem Blue Byteve strategije lahko privoščili tudi še kako partijo pasjanse.

## Prisoner of Ice

Nova Infogramsova pustolovščina si bo svoj scenarij sposodila iz romana At the Mountains of Madness. Dogajanje igre bo postavljeno na južni tečaj leta 1937.



ko nacisti tam držijo ugrabljena raziskovalca Petra in Bjorna Hamsuna. Kot je Infogramesu prišlo že v navadno, bo igra spet samo CD-ROM, v njej pa bo vključeno okoli 40 oseb in 150 lokacij. Zanimivo bo tudi to, da boste lahko izbirali med happy endom ali pa tragičnim koncem.

## Kratke novice

LucasArtova pustolovščina The Dig še naprej zamuja. Kot kaže, je ne bomo ugledali ob Božiču, ampak šele marca. Vprašanje je samo, katerega leta?  Pri Acclaimu so potrdili govorice, da nameravajo svojo zabijalsko ubijalsko simulacijo košarke NBA Jam predelati tudi za PC-je. Nared bo že v začetku decembra. Yes, slam it!  Še ni konec s košarko. Tudi Scottie Pippen pripravlja svojo računalniško uprizoritev, v kateri bo kot gost nastopil tudi hrvaška zvezda Toni kukoč. Igra bo nosila naslov Slam City with Scottie Pippen.  Računalniški časopis leta v Veliki Britaniji je po anketi Industry awards postal THE EDGE založniške hiše Future Publishing. Čestitamo!

## Lestvica najbolje prodajanih CD-ROM plošč v oktobru

### Igre

1. Rebel Assault
2. Myst
3. House of Games II
4. Megarace
5. Wing Commadner Armada

### Ostalo

1. Night Owls 13
2. MS Encarta 94
3. CICA
4. Windows Wonder
5. 10 Pack Vol II

Lestvico najbolje prodajanih CD-ROM plošč smo sestavili s pomočjo naslednjih trgovin:

**INFOBIA**, Dunajska 120 Ljubljana, tel.: 061 1342829

**Byte Inside**, Slovenska cesta 15 Ljubljana, tel.: 061 1253413

**BASS**, Ulica XIV divizije 14 Celje, tel.: 063 27933

**Autronic**, Kardeljeva ploščad 17 Ljubljana, tel.: 061 302990

Vabimo tudi druge trgovine, ki prodajajo CD-je, da nam pošljejo svoje lestvice najbolje prodajanih CD-ROMov!

## Nakup računalniške opreme

### Opozorilo!

Napačna odločitev pri izbiri računalniške opreme lahko povzroči trajno uničenje investicijskih sredstev!

OK

Kličite Byte Inside

TEL: 061 1253 413, Delovni čas: 8<sup>00</sup> - 16<sup>00</sup>



Program Manager



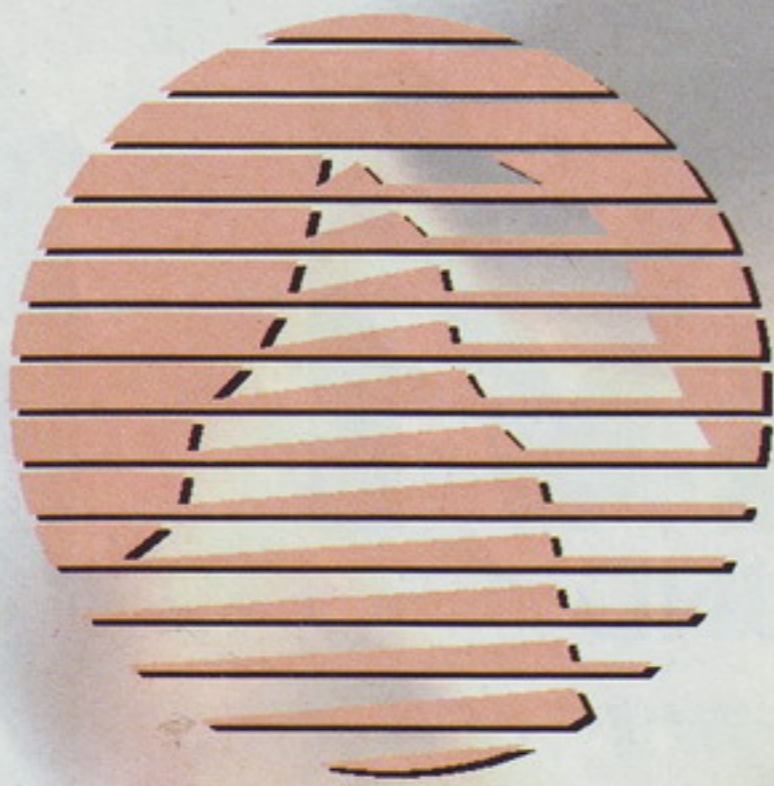
LogiMouse



Print Manager



Main Status Window



# SIERRA

Rok Kočar

## VEDNO MED PRVIMI

Računalničarji smo bili že od nekdaj spoznani za odštekana bitja, ki venomer nabijajo po gumbih na tipkovnici in niti slučajno ne vedo kaj hočejo s tem doseči. Morda nekoga prestrašiti, celo ubiti, ali le prehiteti. Naši cilji so bili vedno in vsepovsod zmagovati ali, no ja, vsaj preživeti. K sreči živijo tudi mirnejši ljudje, ki nas hočejo preobraziti in iz naših rok za vedno vzeti puške, na obraz pa vgravirati neprisiljen nasmeh. Oblak, ki smeh prinaša, je bil narejen v daljnem mestecu Los Angeles leta 1980. Poimenovali so ga Sierra.

Roberta in Ken Williams sta torej v začetku osemdesetih ustanovila lično obrtno delavnico, ki se je ukvarjala s proizvodnjo zabavnega softwarea oz. iger. Ta delavnica je potem v kratkem času zrastle v tovarno z nekaj sto zaposlenimi, katerih glavni cilj je ustaviti čim več no-rih/vih iger.

Prvi produkt zakoncev Williams je bil manj znani **Mystery House**. Kmalu zatem so jima na pomoč priskočili novi programerji in delo se je nadaljevalo s polno paro. Ideja, da bi združili grafiko in tekst, je bila zadetek v polno. Avanture **King's Quest**, **Space Quest** in **Leisure Suit Larry** so prinesle v Sierrino hišo kup denarja in nagrad. 3D tehnika, ki je omogočala, da se je glavni karakter sprehajal povsod po ekranu, je bila v letih 1982-84 velik hit. V letu 1988 so pri Sierrini opustili star programski jezik AGI (Adventure Game Interpreter), ki jim je prinesel toliko uspeha in z velikim uspehom na tržišče lansirali **King's Quest IV**, ki je bil v celoti napravljen s popolnoma novim SCI-jem (Sierra Creative Interpreter).

V začetku zadnjega desetletja je Sierra osvojila že 80% ameriškega tržišča in hkrati odprla prvo uradno predstavništvo za Evropo v Angliji. Sodelovanje firm Sierra in Coktel Vision se je začelo leta 1993, torej celih 9 let po ustanovitvi Coktela, ki se je v začetku predstavil predvsem z izobraževalnimi programi (večkrat nagrajenimi), kasneje pa tudi s serijo iger **Goblins** in **Inca**. S sodelovanjem sta predstavništvi Sierrine in Coktela samo v sezoni 1993/94 zaslužila 70 milijonov zelenih bankovcev, od tega četrtno v Evropi.

Sierra-On-Line/Coktel je združenje, ki gle-

da predvsem na prihodnost in zaposluje 440 delavcev. Programerji in tehnično osebje se ukvarja tudi z razvojem strojne opreme, v zadnjem času pa so se preusmerili predvsem na CD enote in z njimi uspešno prodrli tudi v svet multimedije. Koktel zaposluje sto delavcev samo na območju Španije in Francije, ter v sodelovanju s Sierrino letno proda 1.5 milijona izvodov iger, zraven pa seveda spada še kup dodatne opreme; od knjižic z navodili za igranje do majic in skodelic s podobami glavnih junakov.

Sierra je v času svojega obstoja ustvarila številne igre, ob katerih smo računalničarji presedeli dolge ure in celo dneve. Njihovi produkti so vsi po vrsti visoko kvalitetni in se vedno prilagajajo najnovejši strojni opremi, ter jo dobro izrabljajo. Sierra je za svoje izdelke prejela številne nagrade (ne samo v ZDA), ustvarila je tudi serije iger za otroke, igre z logičnim razmišljanjem ter izobraževalne programe za šole in posameznike.

Sierrini največji hiti so prav gotovo serije **King's Quest** (najbolje prodajana kolekcija vseh časov), **Space Quest**, **Police Quest** in **Leisure Suit Larry**. Zraven naštetih pustolovščin spadajo še **Quest for Glory**, **Gabriel Knight**, **Freddy Pharkas** ter **Laura Bow Mysteries**. Poleg Sierrinih so tu še Coktelovi produkti **Goblins** (3 nadaljevanja), **Lost in Time**, ter prihajajoči **Woodruff and the Schnibble of Azimuth**. Sierra je bila v zadnjem času naklonjena tudi ljubiteljem strateških iger, saj so se na tržišču v kratkem času pojavili **Outpost**, **Battle Bugs** in **Alien Legacy**. Tudi simulatorjev je na pretek, med njimi najbolj znana saga **Aces of...** (**Aces of the Deep**, **Red Baron**, **Aces over Europe** in **Aces of**

**the Pacific**), pa nogomet **Sierra Soccer** ter robotščini **EarthSiege** in **Battledrome**. Tudi na področju miselnih iger je Sierra vedno v ospredju, še posebej s serijo iger s kartami in drugimi domačimi igrami **Hoyle Book of Games**, ter logičnimi igrami **Castle of Dr. Brain**, **Incredible Toons** in **Incredible Machines**. Sierra se vedno več ukvarja tudi z interaktivnimi filmi kot so **The Last Dynasty** in **Inca**, niso pa pozabili niti na ljubitelje arkad (**Lode Runner**) in FRP-jev (**Betrayal at Kronos**).

Sierrini programerji nas bodo v bližnji prihodnosti razveselili tudi z igro **Phantasmagoria**, za snemanje katere so do sedaj porabili že dober milijon dolarjev, kolikor npr. v Hollywoodu namenijo za snemanje filma srednje kategorije. Koliko denarja se okoli iger suče, vam mora biti jasno že samo iz pogleda na število zaposlenih, na število prodanih izvodov, da ne izgubljam besed o 24-urnih službah, ki odgovarjajo na klice iz vsega sveta in ljudem v težavah pomagajo z različnimi namigi in triki. Prodaja vseh z igrami povezanih produktov cveti, v Kaliforniji pa je že odprt tudi prvi računalniški park, Sierra Land, kjer vas nekako tako kot v Disneylandu zabavajo Sierrini junaki. Naj bo to zaenkrat vse o Sierrini, o novostih pa vas bomo v Megazinu seveda sproti obveščali.

In še nagradna vprašanja:

1. Katera Sierrina kolekcija iger je dosegla največji uspeh?

- a) King's Quest
- b) Guinnessova knjiga rekordov
- c) Doom Series

2. Najuspešnejša programerka v svetu računalniških iger je gotovo:

- a) Bronze Jovanka
- b) Roberta Williams
- c) Li Kim Park Sue II

3. Kateri nespretnož je uspel izgubiti 4. del lastne igre?

- a) Neil Sheehy
- b) nek tip z belo kapo, ne vem točno kako mu je ime, živi pa v Vatikanu
- c) Larry Laffer

Nagrade pa so majice Sierra in CD-ji z igrami!



# DOOM

## DEATH IS ALL AROUND

Po objavi našega predloga bralcem, naj sami zapišejo česa si želijo v Doomu 3. smo si na uredništvu priskrbeli enormno zalogo kurjave za zimo. Predloge bomo seveda prevedli v angleščino in jih postali na Id software, ki bo, upajmo, upošteval vsaj delček vaših, na trenutke prav bizarnih želja.

Priznati moramo, da so slovenski računalničarji sila inovativni in krvoločni, manjka pa jim tudi vsaka človeška usmiljenost in taktnost. Resnici na ljubo bi torej bili idealni scenaristi za Doom 3. Toda bodi dovolj besedičenja, zato si raje oglejmo šopek svežih zamisli, ki bi vam utegnile popestriti življenje.

### Nova orožja

Minigun v slogu Syndicata (spodoben zvok in efekti), baseballski kij, zrjav meč (da sovražnik umre v mukah), lok s puščicami ki eksplodirajo (Rambo, yeah!), ostrostrelska puška, elektronska palica za prekinitev zavesti, palica z žebli, tako da nabodena glava ostane na njej, železni nohti, pitbull na vrvi iz voska, tempirane bombe za uničevanje tako zidu kot sovražnikov, trocevna šibrovka (seveda!), več raketometalcev, metalec ognja (škoda, da ne obstaja smellblaster), karate udarci, uspavalne puške (le čemu?), dinamit, solzilec in bojni strupi na splošno, dimne bombe, ročne bombe, bormašina, zobje, kamenje, noži, injekcije s strupi, okovani čevlji (bulerji se temu reče!), mine, atomska bomba (če moram jaz umret, naj umrejo tudi vsi ostali), drek, ki s smradom prežene pošasti, cvetlica, po možnosti okrasna, da bo manj žrtev in veriga ali laso, s katerim bi počasi zadavil sovražnika, neusmiljena kosilnica in škarje.

### Prevozna sredstva

Motor z vgrajeno dvocevko, leteče superge, rolka, tank, helikopter, konj, ovca, dinosaver (glede na časovno obdobje), džip, splav, gondola, smučke in yugo kabriolet.

### Okolje

Lahko bi potovali skozi različna časovna obdobja in bi bili temu primerno opremljeni. V kanalizaciji bi bili do prsi v dreku, sovražnik pa bi se vam lahko približal tudi pod vodo (vidini mehurčki in valovi). Dobrodošli bi bili tudi rovi, horizontalno premikajoče se plošče (da te stisne!), lestve in vrvi, ventilatorji (da te pose), predor, kjer bi te lahko zgazil vlak in trgovinice za kupovanje nujnih stvari.

### Sovražniki

Predvsem bolj inteligentni (naj se skrivajo za vogali) in pa raznovrstni.

Kamena doba: medvedi, netopirji, ptiči, zveri in dinosavri.

Rim (antika): vojščaki, sužnji in levi. Srednji vek:

podivjani človečnjaki, razni grbavci, duhovniki, šest alpskih jodlerjaki, različni stroji, mutanti, več letečih, več reinkarnacije, več statičnih sovražnikov, razne brzostrelke, žage od spodaj in zgoraj, špice (ala Prince of Persia) in električna polja. Lahko bi se prikradli iz za hrbta in se prisesali nate, znebili pa bi se jih tako, da bi se z vso hitrostjo zaletavali ob stene.

### Prijatelji

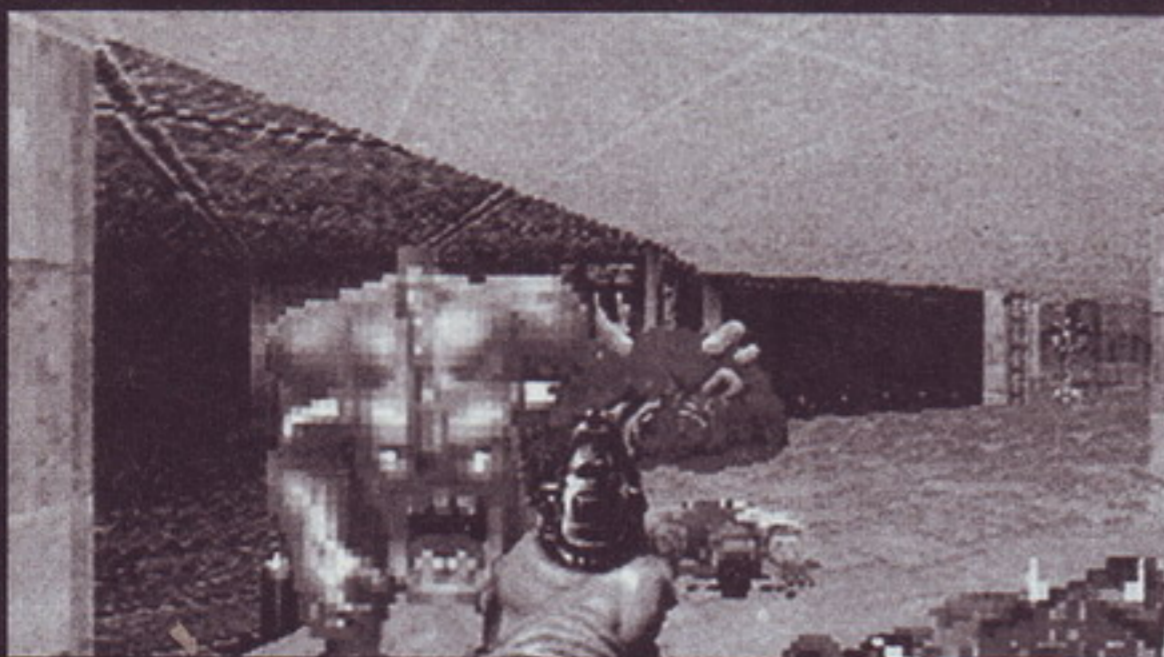
Na vsaki stopnji bi za zaveznike vzel neko raso mutantov, ki bi ti pomagali, na koncu pa bi še njih iztrebil.

### Misije

Cilji bi bili različni, recimo da bi moral zbrati 20 glav ene rase ali pa uničiti gnezdo štokelj, predvsem pa bolj







kompleksni (razsuj ta pa ta terminal, reši to pa to bejbo, najdi del stroja ki ga moraš sestaviti na zadnjem nivoju...). Dobrodošle bi bile tudi vmesne video sekvence med stopnjami.

### Zvok

Izboljšanje zvoka nekaterih orožij (mitraljez), jok kadar junak ne zna odpreti vrat, alpske poskočnice (jodl jodl do), presunljivi in glasni kriki ko zadaneš sovraga. Dihanje pri bežanju, odmevi korakov po določenih podlagah, stokanje ranjenih, komande nadrejenih podrejenim, poslušanje štanc z najdenih walkmanov.

### Drugo

Kri naj šrprica čez zaslon, junak pa si jo lahko z določeno tipko obriše z roko. Igro bi lahko spremljali iz več zornih kotov (kot pri simulacijah), možni bi bili dialogi med osebami ("Joj, kok si pa ti ugly!" "Hasta la vista, baby!"), lahko bi prebavljali že mrtve sovražnike (za povečanje energije) in jih po možnosti natikali tudi na kole. Imeli bi laboratorij, v katerem bi razvijali različne vrste orožij (ala UFO). Med igro naj bi se menjavala noč in dan ter vremenske razmere. Mesarjenje pošasti bi moralo biti boljše animirano (rezali bi lahko vsako okončino posebej!), potreben bi bil kriminalno grozljiv in zelo rdeče obarvan uvod ter zaključek igre (končna sek-

venca), lahko posnet tudi kot film in priložen na video kaseti. Naš junak bi lahko tudi plaval, plezal, se plazil, delal salte in prevale (le zakaj?), skakal in letel (ah, to pa ne!).

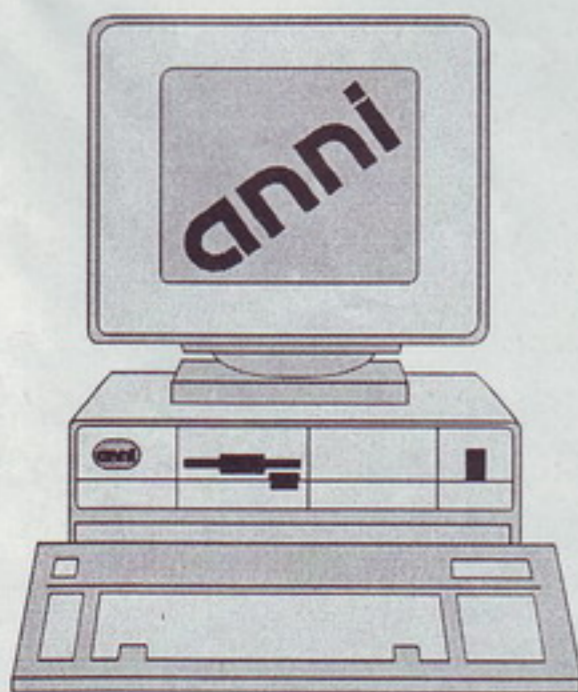
Obvezno zahtevamo tudi nedolžne žrtve (goreči dojenčki d.o.o.), pravi 3D (pogledi izza vogala in v zrak kot pri System Shocku), večjo uporabo možganov (uganke) in verzijo za A1200.

Stegne 21c, Ljubljana  
Tel: 061 1592-804, 675-963  
Fax: 061 1592-804

**Canon**  
**profesional**  
computers

**GRAVIS**  
ULTRASOUND MAX

# anni



Po ugodnih cenah vam nudimo:

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

Posebna ponudba: Mitsumi CD-ROM double sp. 17.900,-  
CD-ROM triple sp. 27.900,-  
SB 16ASP 25.900,-  
SB 16 Value 15.900,-  
SB Pro Value 12.900,-  
SB Value 8.900,-  
HP LJ 4L 109.900,-

**NB 486slc-50**

Prenosnik Bondwell

Spomn 4 do 8 MB,  
Trdi disk 170 do 250 MB,  
Po želji FAX/modem,  
Usnjena torbica

Teža le 2,1 kg,  
Dim: 283x297x40 mm

**od 207.400**

**386DX-40 / 486DLC-40**

Matična plošča, 128kc,  
Spomin 4MB,  
Trdi disk 251MB,  
Disketna enota 3,5" 144MB,  
Super IDE kontroler 2S-1P-1G,  
Grafična kartica VGA 512K,  
Monitor VGA color 1024x768 LE,  
Čitilje MT,  
Tipkovnica Cherry G83,  
Miška Genius

**386DX-40: le 117.800,-  
486DLC-40 le 125.400,-**

**486DX-40 / 486DX2-66**

Matična plošča, 256kc,  
Spomin 4MB,  
Trdi disk 251MB,  
Disketna enota 3,5" 144MB,  
Super IDE kontroler 2S-1P-1G VLB,  
Gr. kartica CS428 1MB, VLB,  
Monitor VGA color 1024x768 LE,  
Čitilje MT,  
Tipkovnica Cherry G83,  
Miška Genius

**486DX-40: le 139.900,-  
486DX2-66 le 153.900,-**

**AT Pentium 90**

Matična plošča P90 PCI-VLB, 512Kc,  
Spomin 8MB,  
Trdi disk 420MB,  
Disketna enota 3,5" 144MB,  
Super IDE kontroler 2S-1P-1G VLB,  
Gr. kartica D. Steath 64 PCI,  
Monitor SNIIE 15" IR NI,  
Čitilje MT,  
Tipkovnica Cherry G83,  
Miška Genius

**le 348.840,-**

Garancija 12 mesecev.

Dobava iz zaloge takoj.

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

Cene so v SIT, brez 5% prometnega davka.

# Tvoja kri je rjava kakor Portoroža morje

# STAR TRAIL

Aleš

Petrič

To je norro, bi rekel dlakavi in pretežno škrbasti TV zvezdnik, bebasti Hugo (neče dugo), za katerega še sam Bog ne ve od kod se je vzel. Da, zares obstajajo celo igre, katerih repertoar tipk ne sestoji le iz štirice-levo in šestice-desno in katerih zgodba ni linearna kot ravnilo.

Se opravičujem. Začetek teksta resda zveni kot destruktivna kritika najnovejšega skropucala TVS1, ko prek telefonov direktno v studiu (da bi telefonski račun bil manjši?) podrkavajo po številčnici. Vendar imam zato vsaj tri dobre razloge. Prvič: situacija na bližnjevzhodnem svetovnem žarišču se je po zadnjem sestanku OPEC in dvigu cen nafte močno zaostila. Drugič: ljudje se ob gledanju Huga križajo in uspešno utrjujejo svojo vero v debilnost računalniških "igric". In tretjič: Star Trail, katerega največja odlika je prav posluh za malenkosti, predstavlja natanko diametralno nasprotje slovensko sinhroniziranemu (Waw!) Hugu, ki

se je že davno zaciklal in tako vsako soboto opravlja isto staro rutino: pa drezina, pa čarovnica, pa Hugolina, pa goto drezina, pa...

Toda ne pokvarimo si okusa. Obudimo si raje spomin na legendarni FRP Wizardry 7: Crusaders of the Dark Savant, igro, ki jo je prav tako založila hiša Sir Tech. Preteklo je dokaj vode preden se je Sir Tech zopet zganil, toda že prvi vtisi igre nas prepričajo, da čakanje ni bilo zastoj.

Star Trail dobite na osmih instalacijskih disketah, po želji pa lahko dokupite tudi Speech pack. Prva novost se pojavi že ob instalaciji, kjer lahko kot npr. pri Oknih izbirate katere komponente igre bi želeli instalirati. Celotna igra z vsemi opcijami vam bo pobrala nekaj manj kot 30 Mb, če pa imate premalo prostora, storite prej naslednje: cd Windows (Enter), delete \*.\* (Enter), cd.. in poskusite znova.

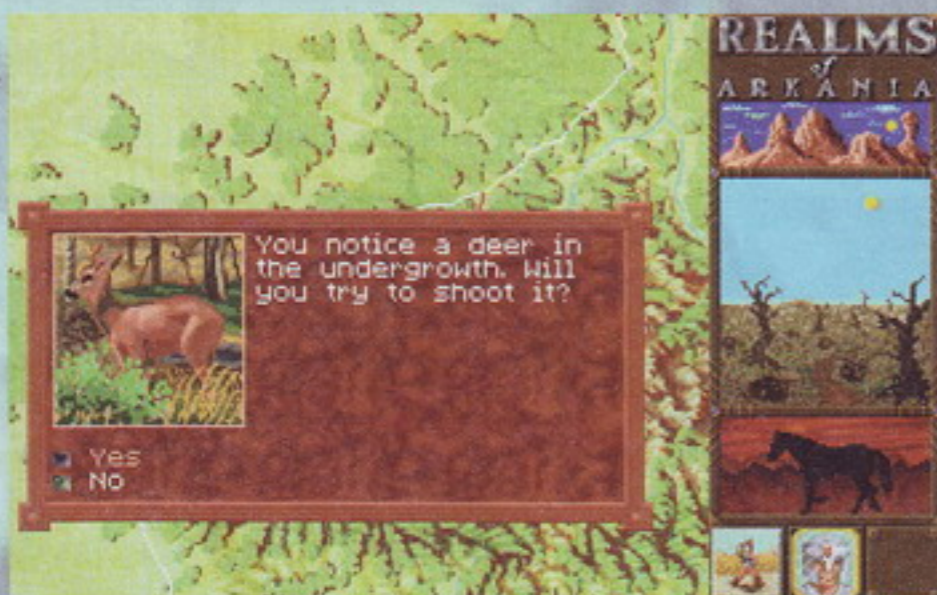
## Quid novi?

Igra sledi žanru najbolj klasičnih FRP (Fantasy role playing) iger, kjer imajo še vedno glavno besedo magija in hladna orožja. Zopet boste srečali Elfe, Dwarfe in Orke, vaša skupinica pa bo kot v starih časih spet štela šest mož. Povzeta je dobra navada Ul-

primer v Doomu. Premikanje je gladko in nemoteno, posebno dobro pa je narejeno zavijanje, saj se pogled pri malce večji hitrosti hoje nagne in ustvari občutek polaganja ovinka!

Izkušeni počitniški junaki, ki še pomnijo kaj je Ultima 8 počela z diskom, tokrat ne bodo razočarani. Nalaganje z diska, pa naj gre za samo igro, shranjevanje pozicije, ali dostop do novih stopenj, je tokrat prav spodobno hitro.

Toda to še zdaleč ni vse. Igru je dodano tudi nekaj, česar ne premore niti Doom 2. Med premikanjem lahko poleg običajnega vrtenja okoli svoje osi za 360 stopinj, obračate glavo tudi gor in dol! S tipkama 1 in 7 na numerični tipkovnici lahko venomer hodite s sklonjeno glavo ali pa preiskujete strop dokler vas ne zaboli vrat. V igro je vdelan tudi t.i. osebni dnevnik družine, v katerega se avtomatično zapisujejo vsi najvažnejši pogovori. Besedila lahko celo natisnete na tiskalnik ali v datoteko, dodan pa je tudi pravi pravcati iskalnik besed! Tako lahko v dnevniku brez težav najdete vsa besedila, ki omenjajo določeno besedo, ki je lahko bodisi ime osebe, kraja, kakega predmeta ali česa drugega. Da lahko poleg naštetega v dnevnik vpisujete tudi lastne misli in iz manj pomembnih pogovorov skopirate vanj stavek ali dva, najbrž sploh ni vredno omembe. Tudi bojevanje je izpeljano z novim pristopom, katerega glavna značilnost je 3D pogled od zgoraj, liki pa se spopadejo v potezah (turn) in ne v real time-u. Vodenje svoje skupinice boste tokrat zganjali



Le kaj bo danes za kosilo? Ledvičke s chiantijem, krvavice s česnom in rakci a la orange. Mmm... ↑

Na geometriji zasnovano reševanje nesporazumov: snemanje nove televizijske oddaje razvedrilnega programa Ubij me. →

Sekanje glav je nacionalni šport v deželi Arkanija. Kako izgleda tamkajšnji Podarim dombim, si lahko predstavljate le, če igrate Doom najmanj 25 ur na dan. → →

"Hello! Room service?" "Ja, kva je?" "Ali bi lahko dobil sveže brisače?" "Sej so sveže." "Ne ti men sveže, ej!" "OK, gospod, brisače so že na poti" ↓



time UW - automapping, ki vam bistveno olajša delo in orientacijo, hkrati pa služi tudi kot neke vrste notes. Tudi tokrat ne bo šlo brez starih znancev čarovnikov, bojevnikov in druidov, v mestih pa boste prenočevali v krčmah, obiskovali kovače, trgovce in si pri mazačih celili rane. Stare čase zastopa tudi ustaljeni kvadratasti način premikanja, katerega pa lahko preprosto izklopite in se premikate kakor hočete, natanko kot na

skozi menuje, preko katerih so dostopne še tako specifične opcije. Zanimiva je možnost določanja načina kako se bo lik boril: normalno, previdno ali agresivno, od katerega so kasneje odvisne poškodbe na sovražniku, pa tudi na izbranem liku. Pohvalna novost je tudi možnost računalniškega bojevanja, ki nestrpnim igralcem bistveno olajša delo. Kje so že časi ko smo morali pri legendarnem Bard's Tale-u samo zato, da bi prišli iz pivnice v tempelj, lastnoročno poklati povprečno 30 pošasti. Zdaj lahko boj v celoti prepustite

računalniku, ki v senci animacije klanja, izračuna kdo je potegnil kratko. Možna je celo delna prepustitev kontrole računalniku za vsak lik posebej, izbrane pa lahko še vedno vodite sami.

Tudi upravljanje je izvedeno elegantno in preprosto z uporabo miške ali tipkovnice, ali pa s kombinacijo obeh. Z desnim gumbom miške prikličete menu vseh ikon, ki jih lahko vedno izberete tudi na drug način. Zaposlene so tudi vse funkcijske tipke, za premikanje pa bo gotovo najprimernejša numerična tipkovnica. Toda, kot rečeno, to še zdaleč ni vse.

## Svetišča, zelišča in okno v svet

Brez dolgovezenja ter uvodnih animacij, ki so miogrede prihranjene za samo igro, se znajdete do grla v dogajanju. Igrate lahko na dveh težavnostnih stopnjah, med katerima lahko tudi kasneje prosto preklapljate, vendar za začetek raje izberite "Novice". Bolj nestrpni igralci lahko za hiter start uporabijo že shranjeno igro in izdelane like, puristi kakršen sem tudi sam, pa bodo prve pol ure posvetili v FRP svetu že kar obredni kreaciji novih likov. Nikar naj vas ne skrbi, če ste novemu članu po nesreči napačno vtiskali ime ali dodelili posebno grd ksiht. Vse to boste lahko kasneje med igro na preprost način še nešteto krat popravljali. Zdaj se le odločite, katerih šest likov vam bo delalo družbo skozi bližnjo pustolovščino. Tovrstni eksperimenti so sicer stvar posameznika, vendar osnovna pravila količine magičnih in izključno borilnih likov ostajajo enaka.

Novost so tudi negativne karakteristike likov, ki so tako že od samega začetka polni napak in grdih navad. Borili se boste proti lakomnosti in napihnjenosti, nasilnosti ter celo pretirani radovednosti. Kadar bo lik dosegel novo stopnjo, mu boste lahko zvišali eno pozitivno in znižali eno negativno lastnost, izboljšala pa se mu bo tudi odpornost na magijo, zdravje ter magična energija.

Igro začnete v mestnem templju, kjer lahko spre-



Seveda, kdo pa bi hotel živeti v mestu s tako stupidnim imenom kot je Kvirasim!

govorite s svečenico ter v javni blagor donirate kakega kovača ali dva. Tod lahko tudi kreirate nove like in odpuščate stare. V vlogi zapleta sledi še uvodni pogovor z ambasadorjem Elfov in bogatim trgovcem, ki pričakujeta, da boste za njih poiskali simbol prijateljstva med Dwarfi in Elf: Salamander Stone. Po prvi nočitvi v krčmi vas obišče še poslanik tatov, ki vas prosi, da bi v zameno za primerno nadomestilo zanj poiskali legendarno sekiro Star Trail. Toliko, da vam ne bo dolgčas. Zdaj pa se lahko odpravite pohajkovat po mestu in njegovi širši okolici. Cene kosil in nočitev v krčmah so dokaj različne, enako pa velja tudi za trgovine s potrebščinami ter zeliščarje. Kot odlična rešitev se pokaže zapisovanje cen, obratovalnih časov ter še česa na karto, po kateri pa se lahko tudi izredno hitro premikate.

Bistven del igre sestavljajo tudi potovanja med mesti, ki se odvijajo na ogromnem zemljevidu dežele Arkanie. Med potjo boste srečevali številne popotnike, divje živali in naravne pojave, na katere imate z izbiro odgovora neredko vpliv tudi sami. Če se npr. na opozorilo, da se vzpenjate v visoke gore, ne privežete v nav-

ezo, se lahko zgodi, da boste kmalu ostali brez kakšnega člana. Med popotovanji boste na prostem prespali neštete noči, zato bo dobrodošla opcija, ki vedno ponovi staro razporeditev nalog. Vedno je pametno določiti stražo, ki bo pazila na sovražnike ter poslala člana ali dva na lov za večerjo in svežo vodo. Pred večeri vedno zbirajte zelišča, saj so ta edina pomoč proti številnim boleznim, ki vas bodo pestile. Če bolezni ne boste pravočasno zdravili, bodo liki pred vašimi očmi shirali in umrli.

Igra v celoti ni pretirano komplicirana, saj boste bistvene ukaze, opcije in novosti spoznali že v dobri uri ali dveh. Nato sledi le še klasični tek za denarjem, boljšimi orožji, oklepi in opremo, novimi nalogami, masakri in seveda legendarnimi experience pointsi.

Morda najprivlačnejša lastnost Star Traila je njen neverjeten posluš za detajle, ki se kaže skoraj na vsakem koraku. Kadar kliknete na likovo bolezen (ill), vam bo računalnik izpisal njene simptome. Natančneži lahko natiskajo vse likove fizične in magične lastnosti ter celo imena predmetov. Slednji imajo tudi neverjetno število uporab - tako na primer s kresilno gobo (whetstone) brusite in polirate svoja orožja, s konjekom pa se do nezavesti alkoholizirate ali po domače nasekate kot krava.

Sploh pa o igri, kjer ni vseeno, če je vodilni lik 144 cm visoki palček ali 205 cm visoki Elf (okno v svet je temu primerno nižje ali višje) in kjer vsak zaslon spremlja druga melodija, ni vredno zgubljeni odvečnih besed. Kupite in igrate jo!

Uganite, kdo je vsiljivec! Res je, to Aleš Petrič.



Format	PC, PC CD-ROM	
Zvrst	igranje domišljiskih vlog	
Založnik	Sir Tech	
<b>SKUPAJ 92</b>		
88	91	90

Andrej Bohinc

Ko bom velik, ne bom Hitler

# Iron Cross

S pmladi 1944 je bila Hitlerjeva veriga utrd obkrog Evrope od Rokavskega preliva na zahodu do Apeninov in egejskih otokov na jugu in Visle na vzhodu mogočna, vendar neena-komerna. Najtanjša je bila na normandijskih obalah Francije, kjer so zavezniki že dlje časa načrtovali obsežno vojaško operacijo, ki je pozneje dobila ime "Overlord" (suveren). Proti koncu 1943 sta se Roosevelt in Churchill dogovorila, da bo operaciji poveljeval ameriški general Eisenhower: "Stopili boste na evropsko celino in skupaj z drugimi Združenimi narodi vodili operacije, naperjene v srce Nemčije, da bi uničili njene oborožene sile."

Kar je bil takratni cilj skoraj treh milijonov zavezniških vojakov, mornarjev in letalcev, je zdaj vaš cilj v igri Iron Cross. Igra se od številnih strategij, izdanih ob 50. obletnici dneva D, razlikuje po tem, da



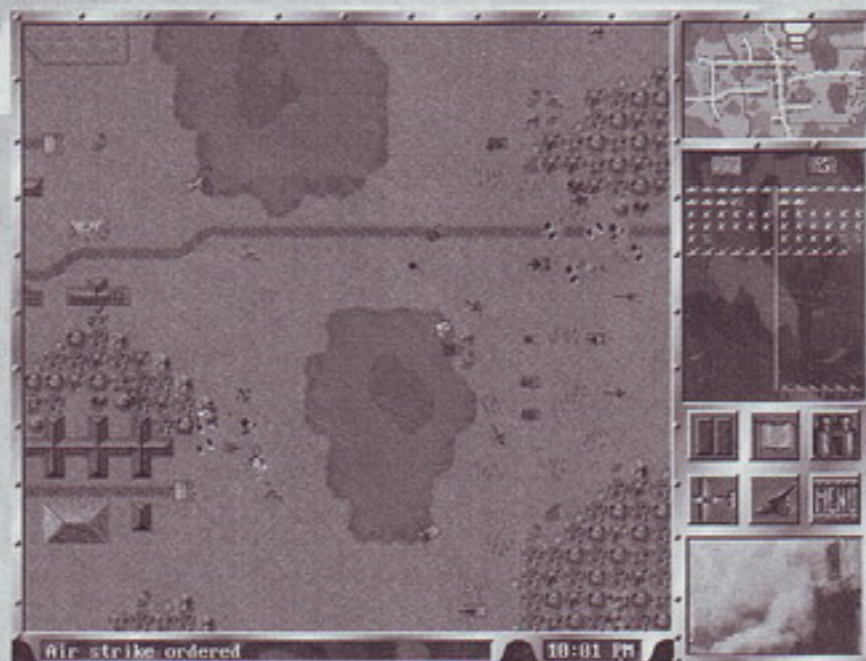
Mogočna vojska je bila napeta kot vzmet, navita za tisti trenutek, ko se bo sprožila in preskočila Rokavski preliv...

ne obdeluje le velikega izkrcanja, ampak rekonstruira še 10 odločilnih bitk druge svetovne vojne. Seveda se lahko v igri postavite tudi na nemško stran in poskušate obrniti zgodovino na glavo.

In kakor je ostalo zapisano v dnevniku mojega predhodnika: "Nobena sila na svetu nas ne more pregnati s tega ozemlja proti naši volji!", je bila 6. junija 1944 po dveh letih načrtovan največja amfibijska operacija v zgodovini nared. 176.475 mož, 20.111 vozil, 1.500 tankov in 12.000 letal se je v prvem valu napada pognalo na evropsko trdnjavo pod nemškim jermenom. Pomembno vlogo v "najdaljšem dnevu" je odigralo zavezniško letalstvo. Nemci, oslavljeni v zraku, nikakor niso mogli pretrgati napadalnih zavezniških čet.

Naskoku in zavzemu obale so sledili mukotrpní spopadi skozi šahovnico živih meja v Normandiji. V boju za globji prodor v Francijo so divjale bitke za vsako polje, od mesta do mesta, ko je naposled padel St. Lo. Ko so v začetku septembra zavezniške armade na vsej fronti prodirale proti Renu, je prišel feldmaršal

Montgomery do zaključka, da bi drzen padalski napad razprostrl "preprogo" za prodor skozi Nizozemsko. 9.000 padalcev prve britanske padalske divizije je odskočilo blizu Arnhema. Znašli so se v ognju agresivnih nemških branilcev in izgubili nad dve tretjini svojih mož.



Spominjam se, da sem razmišljal, kako mirna je bila pokrajina

Največja, najbolj presenetljiva in najbolj zmedena izmed vseh spopadov na zahodni fronti pa je bila "bitka v vzboklini". Hitler si je sam zamislil množičen nemški protinapad in ga dal izvesti v nasprotju z nasveti večine svojih najboljših generalov. Ko je bila bitka, ki je trajala mesec dni, končana, ni bilo videti, da bi se kaj dosti spremenilo, le na tisoče vojakov je padlo. Hitler je spet izgubil. Zadnjih sto dni "tisočletnega" tretjega rajha se je začelo in konec je bil blizu.

Zadnja stran, zabeležena v dnevniku, opisuje zgodovinski boj za zajetje mostu čez Ren pri Remagnu, ki so ga upodobili tudi na filmskem platnu. Most je vzdržal deset odločilnih dni marca 1945, preden se je zrušil zaradi škode, ki so mu jo prizadejali Nemci.

Vsi ti zgodovinsko natančni scenariji so zdaj na voljo tudi vam, da jih odigrate, kakor znate in hočete. Če pa želite, si lahko spopad priredite tudi po svoje. Preprosto izberete teren, čas bojevanja, velikost ozemlja in število enot ter spustite v bitko svoje in sovražnikove čete. Stopnja težavnosti se odraža v izurjenosti sovražnikovih enot, ki so sestavljene bodisi iz drugorazrednih kretenov ali pa izkušenih veteranov.

Pred vsako bitko morate "nakupiti" svoje enote. Na izbiro imate preko 80 različnih vojaških enot, več vrst pehote (z bazukami, strojnicami, metalci plamenov), tankov (ameriških in nemških), oklepni vozil in topništva. Pri izbiri enot bodite posebej pozorni na podatke kot so: jakost oklepa, hitrost, doseg, natančnost in udarna moč.

Ko svoje sile razporedite po ozemlju, se bitka lahko začne. Boj poteka v realnem času (sekunda je sekunda) iz ptičje perspektive. Premikate lahko le posamezne

enote, ki za spremembo niso omejene s fiksnim številom premičnih točk. Kadar vam trda prede, lahko pokličete na pomoč tudi letalstvo ali pa zahtevate dodatno podporo topništva. Skoraj vedno se lahko nadejate tudi nepričakovanih okrepitev. Malce čudno in nerealistično je le, da za svoje enote ne veste niti morale, na drugi strani pa dobite vse podatke o sovražniku, če le kliknete nanj. Stalno so vam na voljo tudi podatki o razmerju sil, izgubah in izgledih za zmago.

Igra je narejena v SVGA grafiki, v ločljivosti 800x600. Slaba stran tega je seveda počasnost. Animirane sličice premikov enot lahko mirne volje izključite, igro pa še dodatno pospešite če se odrečete glasbi in divjim zvočnim efektom ali pa preprosto kupite 486.

Zmaga v bitki pomeni višji čin, poraz pa konec. Ker bitke med seboj niso linearno povezane, je edini razlog za motivacijo pobožna misel na to, da boste nekoč dobili železni križec tudi vi.



Ejga, spet smo pobedval!

Iron Cross je sicer neverjetno realističen taktično-vojaški simulator, toda za izkušene startege preveč omejen. New World Computing je z njim dokaj uspešno zaplul v strateške vode in upajmo, da nam bo drugič prinesel kako daljšo igro, po možnosti tudi za dva igralca.

Format	PC	
Vrsta	strateška igra	
Aložitnik	New World Computing	
<b>SKUPAJ 71</b>		
68	63	72

# NCAA Road to the final four

Športne simulacije so bile za izdelovalce iger že od nekdaj trd oreh. Ubogi programerji z zarosenimi, debelimi očali nikakor niso razvozlati trika resničnega življenja in zato je večina dosedanjih iger izpadla prav smešnih, če ne že patetičnih. Pravzaprav je žalostno, da mi na misel ne pride niti ena sama dobra košarkarska simulacija na hišnem računalniku, pa verjemite, da to ni zaradi mojega slabega spomina, ampak enostavno zato, ker ni nobene omembe vredne. Pravzaprav tudi NCAA ni omembe vredna, še manj pa recenzije, ampak naj ji bo.

Kot vedno doslej, se bo tudi tokrat potrebno na basketiranje odpraviti čez veliko lužo. Fantje na tamkajšnjih collegih se na igranje v najmočnejši ligi na svetu vneto pripravljajo že od vpisa v šolo. Nekateri

## Zmešnjava na parketu

**Rok Kočar**

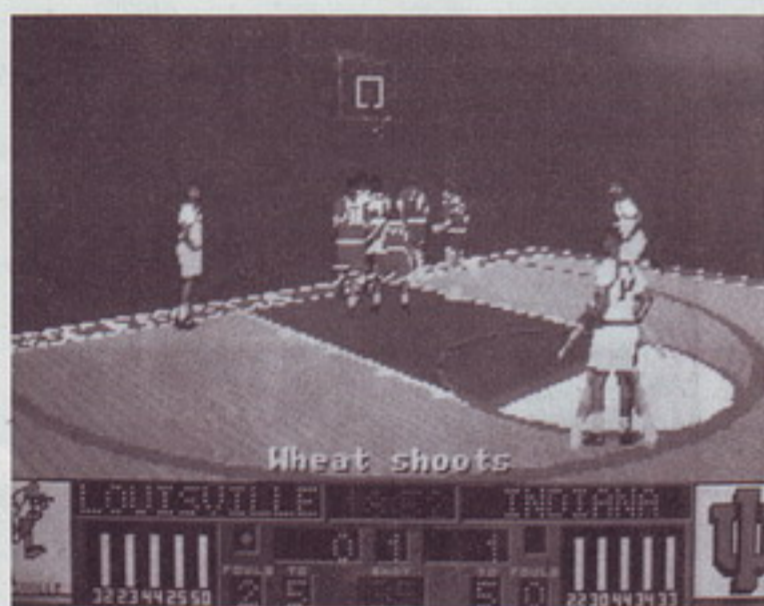
med njimi bodo nekoč zares igrali v ligi NBA, večina pa vendarle ne bo nikoli prišla dlje kot do statusa odvečne delovne sile. Takšno je pač življenje.

Zvok v igri je na še kar primerni ravni, a ni bogvekakšen. Tudi kakšne zavirljive grafike ne boste našli, so pa figure izrisane precej na veliko, kar je pohvalno, saj se lažje vživite v igranje. K temu pomagajo tudi različni pogledi na igrišče, ter zoomiranje (povečava) le teh. Tekmo lahko vodite tudi s klopi, torej ste samo trener in ne vplivate na samo igro, razen z menjavami taktike in posameznih igralcev. Igrata

lahko tudi dva igralca hkrati, kar je pri vsem še najbolj zanimivo.

Košarkarsko tekmo lahko do potankosti spremenite. Izbirate med trajanjem posameznih igralnih delov, številom le teh, dolžino napada, držanja žoge, ipd. Lahko se udeležite celotnega turnirja, kjer vas čaka kup različnih selekcij, torej potencialnih naprotnikov. Statistike posameznih moštev so narejene prav neverjetno natančno, saj program premore celo vpogled na kompletne sezone 1992, 93 in 94.

Če vam igra teče prepočasi, si zmanjšajte število detajlov, ali pa izklopite zvok. Za sorazmerno dobro igranje pa boste vseeno potrebovali 486 procesor.



Format	PC	
Zvrst	športna simulacija	
Založnik	Bethesda Softworks	
<b>SKUPAJ</b>	<b>47</b>	
61	74	38

# Terminal Terror Miha Amon Pobijanje kot kruh in marmelada

T je zgodba o dveh "rambo style" mačotih, hudobnem in dobrem. Bruno Riggs - zdaj šef internacionalne mamilaške mafije, okrutni terorist in morilec, je že pri 21 letih zavladal celemu mestu in s prodajo drog strašansko obogatel. Vse mednarodne antikriminalne agencije (CIA, FBI, Interpol) so mu za petami, toda on vedno zvito stopa korak pred njimi. Ko se je nazadnje skrival na neki guatemalski farmi, jim ga je končno uspelo prijeti, a je s spretno izvedeno teroristično akcijo spet ušel. Z mnogimi talci se je Riggsova morilska ekipa zaprla v letalsko bazo, od kod naj bi Riggs odletel v deveto deželo, če ne bi v psihopatskem navalu besa pomotoma ustrelil svojega pilota. Tako bo moral poiskati kakšen drug izhod.



Tu pa nastopi najboljši protiteroristični agent, mišičasta roka pravice, Nick Hunter. Kaj mora narediti? Ja, rešiti talce in ubiti Riggsa - jasno! Zdej začne tale klasična "bloody" zgodbica postajati vse bolj patetična. Še posebej, ko zvemo, da ima Nick grozni the Hunter še en velik razlog za rešitev krizne situacije. Riggs ima v krempljih njegovo ljubico Susan Riker, ki se je pod krinko mlade teroristke vtihotapila v njegovo organizacijo. Na mišice svojega rešitelja čaka, revica uboga, vsa zvezana na rezervoarju polnem letalskega goriva, v katerem plava ena lepa bombica.

Čeprav ima precej Doomovsko vzdušje, se Terminal Terror po grafičnih zmogljivostih in zvoku (v mislih imam predvsem 3D stereo zvočne efekte, ki jih TT ne pozna) s svojim daleč najbolj perfektnim bratom še primerjati ne more. Tista ključna stvar, ki bi Terminal Terror lahko povzdignila Doomu vsaj do pasu, je domiselnost in inovativnost. V terminalnem terorju ne nastopajo samo hudobneži in še hudebnejše pošasti. Tu so tudi nedolžni ljudje, talci, vojaki, ki Nicku pomagajo, skratka mnogo jih je, ki se jih ne splača kar takoj pobiti, čim se v grmu nekaj zgane. In še celo to: vsak izmed prijateljsko razpoloženih mož v igri nam

kaj pametnega pove. Mogoče je to le delček zgodbe, ali pa informacija, ki je vitalnega pomena za uspeh akcije. Tudi pri orožjih je zgodba zelo podobna. Niso sicer tako super animirana in doterana kot Doomova, a jih je precej več. Kot orožje lahko uporabljamo tudi mnoge druge predmete, recimo gasilni aparat, ki ga spustimo sovražniku v oči in ga oslepimo. V ta namen je v igralški vmesnik vdelan tudi "predalček", kjer so spravljani vsi predmeti, ki jih pobereмо. Ta stvarca je pri Doomu navdse klaverno zreducirana na tri majcene prostorčke za "ključ-kartice".

Format	PC	
Zvrst	akcijska igra	
Založnik	Pie in the Sky	
<b>SKUPAJ</b>	<b>55</b>	
49	51	65

Piše se leto 2097. Petek je. Trenutek, na katerega ste čakali vse svoje življenje. Petnajst let treninga bo porabljeno nocoj. Ležite na mizi. V čeladi čutite majhne igle, ki vam pritiskajo na lobanjo. Simpatična asistentka vam vbrizga odmere sintetične droge. "Lahko noč... in ne pozabi me, ko boš slaven." Veke se zapirajo. Zavest se izgublja v mraku teme.

KOVINA! Ne morete verjeti občutku! Oči se odprejo, toda to niste vi. Pogledate svojo roko, jo stisnete v



Andrej

Bohinc

## U S M I L J E N J E J E Č L O V E K O V A S L A B O S T

pest in udarite proti dlani. Zasišite zvok kot da bi skupaj trčilo ducat lokomotiv! Spoznate, da se ne boste mogli nikoli privaditi na "preobrazbo" in občutku moči, ki ste ga prejeli ko ste naenkrat postali nekaj ton težji.

Dobrodošli v letu 2097! V prihodnosti, ko so državne vlade le še lutke v rokah multinacionalnih korporacij. Ena takih korporacij, World Aeronautics and Robotics (WARR), je Zemljanom prinesla "human-assisted" robote (HAR). Prve prototipe so aktivirali in začeli množično uporabljati že leta 2009, ko so konglomerati iz Japonamerike zgradili prve ACTIVE vesoljske postaje. HAR-i so bili boljši od običajnih robotov, ker so bili vodeni neposredno s človekovimi možgani. Pilot je resnično "postal" robot, vendar brez nevarnosti za svoje življenje.

WAR je danes vodeča zemeljska korpo-

Tommas in najmlajši udeleženec predstave. Za neotesanega mladca je Ganymede preprosto le še en korak do mesta predsednika WAR. Milano je sin Herberta Angstona, ustanovitelja WAR-a, ki v zmagi vidi možnost za ponoven prevzem družbe. Shirro, vodja

naučite s kombinacijami tipk dol+levo/desno+fire. Avtorji ponujajo v nakup tudi 60-stranski priporočnik, v katerem so opisani vsi triki in finte z udarci.

OMF je tipična pretepačina z nekaj posebnostmi, ki jih je vredno omeniti. Med igro je možno nastavljanje hitrost, moč udarcev, grafične posebnosti (sence) in posebne efekte (tresenje zaslona), izkušnje in denar za rezervne dele pa si lahko pridobivate tudi na številnih turnirjih.

V OMF ni krvi, samo škripanje pločevine. Razna društva proti nasilju v računalniških igrah bodo kljub temu le napol zadovoljna, sicer pa so njihovi predsodki njihov problem. Pretepaške igre brez določene mere nasilja pač ne obstajajo. Je pa OMF živ dokaz za to, da pri kupcih še vedno vžgejo tudi igre z manj brutalnosti. Igralnost namreč šteje več kot preprosto



Ko robot na rajžo gre, vse pomeče, vse podre...

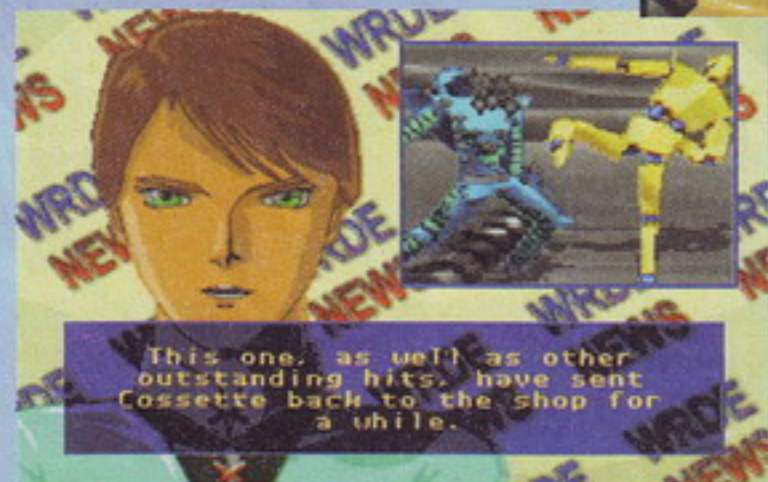
odnosov za javnost pri WAR-u, je tisti, ki si je pravzaprav zamislil to tekmovanje in ga s svojim znanjem borilnih veščin namerava tudi osvojiti. Jean-Paul je enigma. Malo govori in je zelo preračunljiv. Obramben je tako v areni, kot v javnosti. Angel je prav tako neznanca, ki se pojavila na listi kandidatov tik pred zdajci. Nihče ne ve, kdo je in od kod prihaja, zato je presenečenje njeno glavno (edino?) orožje. Ibrahim je upokojeni triatlet z najmočnejšim udarcem. Kot snovalec Jaguarja pozna robote v dušo in je zato zelo nevaren nasprotnik. Cossette je invalidka, ki kljub svoji hibi nastopa v areni. Mnogi, ki so jo podcenjevali, so končali kot poraženci. Raven je osebni stražar šefa WAR-a, ki računa na njegovo zmago. Ima pa drugačne račune, saj hoče svojo slavo in njegov stolček.

Oglejmo si še na kratko, kakšne so igrače za pretepače. Jaguar je univerzalni model robota (hiter, okreten in vzdržljiv), Chronos se ponaša z generatorjem statičnega polja, Thorn straši z bodicami in dolgimi nogami in Pyros je gospodar ognja. Electra stresa nasprotnike z električnimi šoki in strelja s strelami. Katana je ultimativno orožje, smrtonosna sila z dvema mečema, ki režeta 30 metrov debele zidove kot nož skozi maslo. Shredder je najhitrejši HAR. Z rokami meče magnetna polja, z glavo pa se zaletava v trebuh nasprotnikov. Flail je najbolj okoren HAR, prava grdo-



Ccc, pa sem ti rekel, da se ne igraš z ognjem

mlatenje nasprotnikov, okranclano z napisi "Blood", "Deadly" in "Violence". OMF bo najbrž kar pravšnja predjed za igro Rise of the Robots in pa pravi trening za Mortal Kombat II, ki pride na PC-je konec decembra.



TV dnevnik: namesto športa, reklama za WD40

racija. Vsak uporablja njene usluge na potovanjih med Zemljo in njenimi štirimi vesoljskimi kolonijami. WAR je moč. In vi ste del nje.

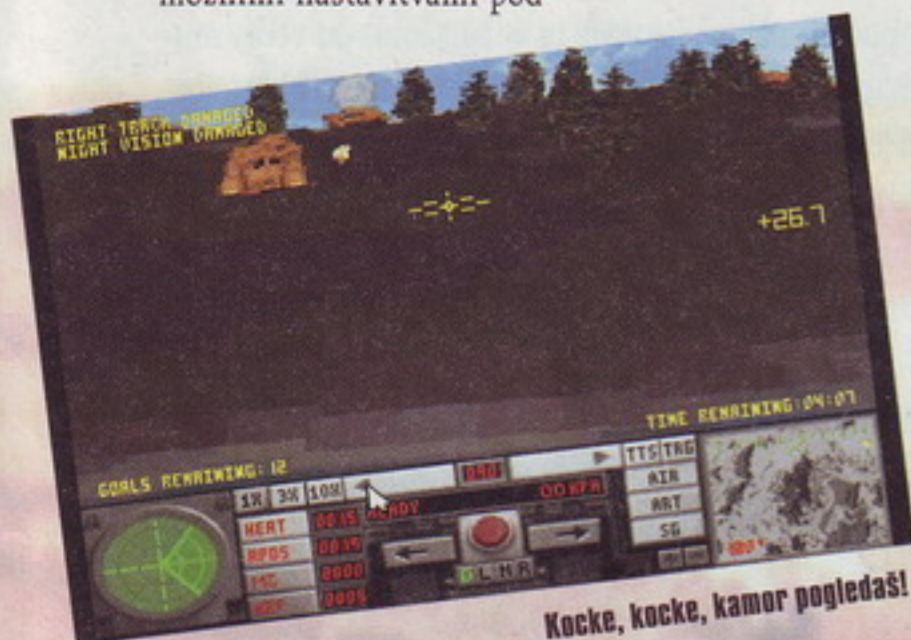
Ganymede pa je naslednja luna na Jupitru, ki jo namerava WAR kolonizirati. Tam seveda potrebuje tudi svojega nadzornika. Upravni svet WAR-a pod vodstvom 103-letnega majora Kreissacka se je odločil, da se bodo kandidati za to delovno mesto pomerili na izločilnem turnirju s HARi. Zmagal bo tisti, ki bo premlatil vse ostale v boju eden na enega. Preprosto, kajne?

In kdo so junaki, ki se potegujejo za mesto nadzornika? Deset jih je. Vsak od njih ima različne borilne sposobnosti, vsi pa enak cilj - zmagati!

Mladenka Crystal se turnirja udeležuje, ker se hoče na tak način maščevati WAR-u za smrt svojih staršev, njen brat Christian pa je tu zato, da bi jo rešil nevarnosti v katero sili in jo po potrebi tudi sam izločil iz boja. 17-letni Stefan je arogantni sin iz vplivne družine

Format	PC	
Tip	pretepaška igra	
Založnik	Epic Megagames	
<b>SKUPAJ 86</b>		
82	78	87

**D**esperadosi, ki ste zamudili II. svetovno vojno, Vietnam in Kuvajt, to je igra za vas. Novalogic vse od izdaje legendarnega Comancha ni počel prav nič omembe vrednega. Comanche je v simulacije uvedel bitno grafiko in galaktično igralnost ter realističnost, zapovrh pa je avtorjem prinesel še zvrhan koš cekinov. Tudi njegov bolj pritlehni naslednik Armored Fist ni dosti drugačen. Enako zmerna je že poraba prostora, saj se igra s štirih instalcijskih disket razpakira na razumnih 10 MB trdega diska. Grafika še vedno ostaja bitmap, s tremi možnimi nastavitvami pod-



Kocke, kocke, kamor pogledaš!

robnosti: low, medium in high. Celoten vtis gotovo ni tako blesteč kot smo ga bili vajeni s Comancha, kar pa je še skoraj sprejemljivo. Comanche je namreč večji del igre preždel frčajoč po zraku, od koder so bili hribi, reke in ostanek reliefa videti precej bolj natančni. Tokrat pa ste



Kako zelena je moja dolina!

obsojeni na gomazenje po tleh in zatorej tudi hočeš nočeš na kockasto drevje in škatlasto grmičevje. Osnovni menu vam poleg železnega repertoarja (quit, credits...) ponuja še pet opcij. Izbirate lahko med sedmimi podvigi, kjer zastopate zahodno ali vzhodno svetovno nazorsko usmeritev, bitke pa bodo potekale na vseh mogočih kriznih žariščih. V samostojnih bitkah si lastnoročno izberete priljubljeno mesto oddiha, pa naj bo to Azerbajdžan, Ciper, Indija, Saudska Arabija, Sirija ali Ukrajina. Pred spopadom si seveda tudi oglejte vsa vozilca, ki jih je tokrat za obe vpleteni strani le šest. Barve zahoda zastopajo M1A2 Abrams, večnamenski bojni tank - MBT (Main Battle Tank), M3 Bradley, oklepno podporno vozilo ter proslavljeni helikopter AH-64 Apache. V desnem kotu in v rdečih hlačkah s srpom in kladivom

pa stojijo odlični težki tank T80 MBT, BMP-2 ter helikopter MI-24W HIND Gunship, do zob oborožena in smrtno nevarna leteča Mojca Pokraculja. Pred začetkom obračuna lahko nastavite še glasbo in zvočne učinke, kvaliteto grafike in dodatne efekte ter predvsem način upravljanja. Tu imate na voljo Flightstick, Thrustmaster FCS, Flightstick Pro, Thrustmaster WCS ali običajno analogno igralno palico.

V misijah, na katere se boste podali, navadno ne boste nikoli sami, temveč vedno v spremstvu drugih tankov, v zaledju pa bosta na vaš ukaz pridno čakali še zračna in topniška podpora. Ostale člane enote bo vedno vodil računalnik, s preprostim klikom miške na User Control pa bo enako storil tudi z vašim tankom. V celoti je vodenje igre zelo enostavno, saj lahko tank vodite bodisi v celoti z miško, tipkovnico ali joystickom, možna pa je tudi kombinacija. Na komandni plošči lahko z miško npr. pritiskate gumb za strel, obračate, dvigate in spuščate cev tanka, menjate orožja ter z gasom in zavoro celo uravnate hitrost. Na linici v svet boste našli najnujnejše podatke, kot so število preosta-



Pravo artilerijsko vreme!

lih ciljev, oddaljenost od izbrane tarče, poškodbe ter elevacijo cevi. Vse ostalo se skriva pod funkcijskimi tipkami, ki vam odpro pravi komandni štab. Tod lahko na trenajnih misijah postavljate nove enote (vaše in sovražne), mine, topništvo ter celo drevesa; začrtujete poti, preklicujete ukaze in zganjate ostalo vojaško proceduro. Prav tako lahko revizirate sestavo in stanje (gorivo, poškodbe, strelivo) vaših enot, jim določate formacijo in hitrost.

Komandne plošče vseh štirih vozil so si med seboj dokaj podobne, tako da ni bistvene razlike med ameriškim Abramsom in ruskim T80. Takoj opazna je le razlika med vašim naglasom, saj vam med bitko na vzhodni strani poveljnik prijavlja razne "Target destroyed. Njet, njet" in podobne. Programerji so se v tej smeri res potrud-



Še tega skuhamo, pa gremo

ili, saj vam je skoraj vsaka sprememba situacije javljena preko zvočnikov.

Kontrolno ploščo tanka torej sestavlja, kot smo se učili že pri Obrambi in zaščiti, nekaj osnovnih elementov: radar vam poleg prisotnih objektov kaže tudi pozicijo vaše cevi, preko katere rotirate vidno polje. Štiri stikala kažejo zalogo vaših orožij, ki jih uporabljate za različne cilje (npr. minigun proti helikopterjem, armor piercing granate proti tankom T80...). Pozabljena ni niti karta reliefa, zopet s prikazanimi prijatelji in sovražniki, nad njo pa lahko aktivirate tudi tri povečave. Gnečo delajo še trije števci: hitrost, temperatura olja ter gorivo, ki pa jih svoj živ dan ne boste potrebovali. Veliko pomembnejši je gumbek IIT (Image Intensifying), ki aktivira nočno gledanje ter gumbek Target, s katerim s pomočjo Laser trackerja najdete svojo tarčo. Cev se tako avtomatično zasuka, v začetno pozicijo pa jo lahko spravite s klikom na število odklonskih stopinj.

Kakšen je torej instant recept za uspeh? Stari dobri "Comanche pa priteče in vse na tla pomeče" način tokrat ne bo vžgal. Za uspešno opravljanje nalog boste morali podrobno preučevati položaj enot na karti ter vedno računati tudi na druge tanke in zaledje. Igra v nasprotju s Comanchom na račun slabše akcije poudarja pomen strategije in zato marsikaj izgubi na dinamiki, a zato pridobi na področju dolgoročne igralnosti. Vsekakor obvezno za ljubitelje žanra ter vse, ki so kdaj doživeli prometno nesrečo ali odvoz avta s pajkom (ali pač ob sreeljevanje s strelniki)!

# ARMORED FIST

Aleš Petrič

PC

simulacija tanka

Novalogic

SKUPAJ 75

72



76



75



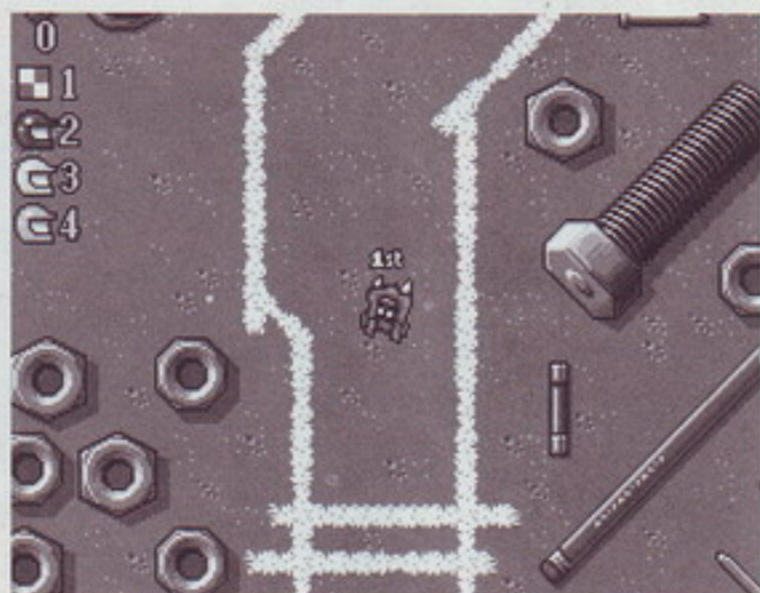
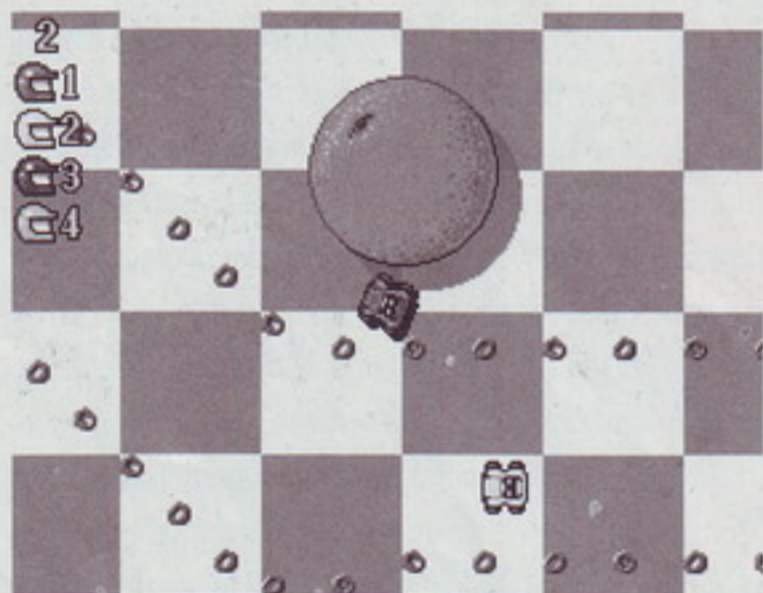
Rok

Kočar

## Vožnja po najbolj odročnih kotičkih

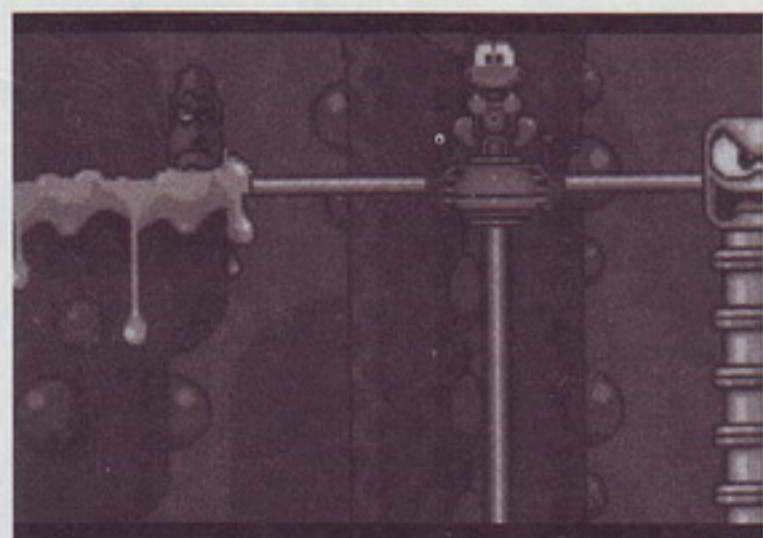
Pa to ni res. Najprej nismo in nismo dobili poštenega arkadnega simulatorja, potem pa se jih vsuje malo morje. Če malo prelistate tale Megazin, boste gotovo odkrili še opis igre Wacky Wheels. Micro Machines se od WW sicer rahlo razlikuje, a ne veliko (razen če imate dioptrijo -212 in damage +56/+2 with metal Sword). Vključimo se kar v prvo dirko. Dirkače spremljate od zgoraj. Prednosti takšnega pogleda pred ostalimi dejansko ni. To je strahotno slab pogled za vožnjo avtomobila, še posebej, če je na dirkališču več ovinkov in ovir kot asfalta (slednjega pravzaprav sploh nikjer ni). Se pa ptičja perspektiva dobro obnese pri igrah tipa Sim City, ampak tokrat zanesljivo ne bomo nič gradili, ampak samo vozili. Na delo veselo!

Z inštalacijo dobre pol mega (!) dolge igre ste se zavezali, da boste prikazali vse vaše sposobnosti v vožnjah na najbolj nenavadnih dirkališčih. Tako se boste za slavo spopadali na pisalni deski nekega grad-



prvi. Aha, pa še to: točko oz. posamezno zmago v dirki si privozite vsakič, ko nasprotnika za seboj pustite za celo razdaljo ekrana. Trik: potisnite nasprotnika v eno od ovir in za zmago bo to kar dovolj. Seveda obstaja tudi možnost igranja dveh igralcev hkrati in sicer v obeh opisanih načinih. Izbira tekmovalcev ni ravno pestra, so pa vsi ful face in se tako obnašajo tudi med dirko. Naj povem še nekaj bistvenih lastnosti igre. Zvok je odličan, efekti prav tako, v dirki po banji se npr. sliši žuborenje vode in odboji čolna od vode. Animacija je gladka kot led, grafika ni slaba, velikost vozil je ravno prava, saj ste prisiljeni voziti po občutku, ker pač nikoli ne veste kje boste zgrmili s kuhinjskega pulta. Zemljevida ni, kar daje igri še dodaten čar, slabim voznikom pa vzpodbudo za nadaljne treninge. Pogrešam le težavnostne stopnje, saj je ta edina prelahka. Čakam torej na data disk.

Format	PC, Amiga	
Zvrst	arkadna simulacija	
Založnik	Codemaster	
<b>SKUPAJ 77</b>		
63	70	81



# Pinkie

## Rapsodija v rožnatem

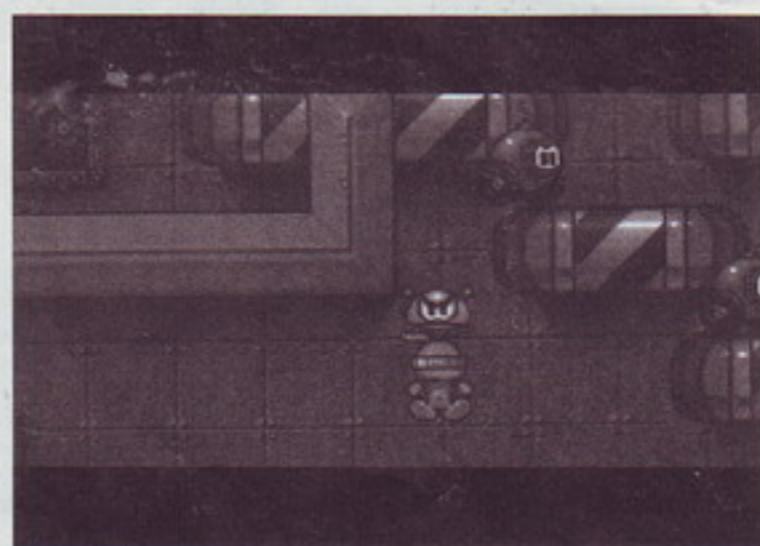
Andrej Bohinc

Roza ni moja najljubša barva. Spominja me na tople bratce, Princa in rdečo. Toda roza barve je tudi glavni in edini junak igre Pinkie. On je... ne vem kako bi ga opisal... nekakšen zarodek med James Pandom in gosenco. Neobrožen in nenevaren. Kako presenetljivo. Ima pa zato Pinkie nekaj kar jaz (še) nimam: briljanten avtomobil. Z njim lahko izvaja razne manevre: se kotali, plava, skače, brca, pa še super ugoden sedež zapovrh ima.

Pinkie ima seveda tudi domačo na(d)logo. Prehoditi natanko 100 stopenj in zbrati določeno število dinozavrovih pobeglih jajc, da ne bodo spet izumrli. Joj, o, prejoj! Ob takih pravljicah se mi para srce. Pinkie je pač igra, namenjena mlajši publikii in zato nadaljnjih navodil za igranje ne potrebuje. Morda je celo še za otroke preveč preprosta in nezanimiva. Millennium se je potrudil in naredil sto odstotno čisto nenasilno igro,

nezavedajoč se, da te danes niso več v modi.

Pinkie je sicer tehnično povsem solidna igra, toda ne vzbuja prav nobene sle po igranju. Ko ugotovite, da pobiranje dino jajc in prevažanje naokoli v kovinski kripi ni vaš življenski cilj, lahko na igro pozabite. Za vedno. Zdi se namreč, da venomer igrate isto stopnjo



pod drugo preobleko. To drži kot pribito. In če vas kdo po petih urah igranja s sarkastičnim glasom vpraša, ali še vedno pobirate dino-jajca in jih spravljate v avto, boste težko našli svoj protargument.

Format	Amiga	
Zvrst	arkadna igra	
Založnik	Millenium	
<b>SKUPAJ 54</b>		
65	60	35



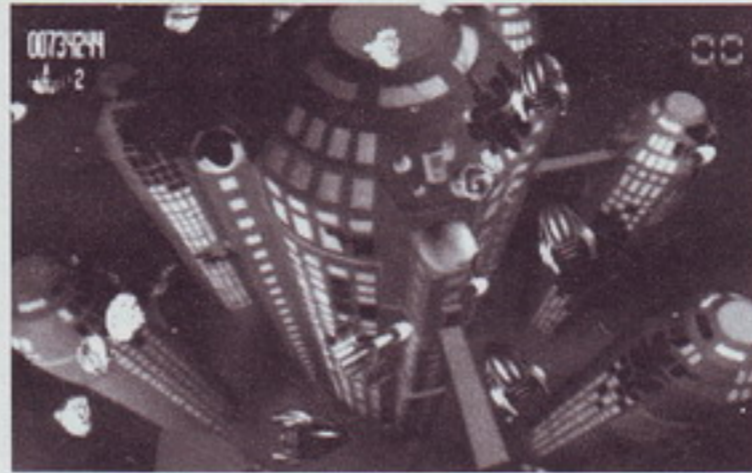
# SUPERSTAR DUST

Andrej Bohinc

Naključje je hotelo, da bo prav Super Stardust moj 101. opis igre. Zato, prosim ploskajte! Pa ne meni, ampak programerjem iz hiše Bloodhouse, ki so uspeli izboljšati že tako dober original.

Fantje so bili res pridni: vseh 30 stopenj so na novo prerisali, vseh 576.296 sovražnikov pa osenčili v 256 barvah (preštejte jih, če ne verjamete). Igrali so dodali še prilastek SUPER ter oznako "AGA only" in odšli na partijo šaha z dr. Schaumundsom. Kaj pravite, da ne veste kdo je dr. Schaumunds? On je glavni organizator druge turneje Rolling Stonesov v naši galaksiji, ki je za dovoljenje za koncert pozabil vprašati vašo malenkost. Maščevanje sledi...

Problem ni v tem, da bi pozabili kako se razbija vesoljske skale ena na dve, dve na štiri, štiri v nič. Ne, še vedno znate previdno krožiti po sredini zaslona ali



pa brezglavo streljati na vse živo medtem ko se mimo vas kotalijo asteroidi in številna sovražna plovilca. Igra ni pretirano težavna, res pa je, da si izgube življenj na prvi stopnji enostavno ne morete privoščiti. Vem, rekli boste, da obstajajo dodatki, ki povečajo strelno moč vaših laserjev, obnavljajo oklep in dajejo dodatna življenja, toda kot kaže nikakor ne morete pravočasno do njih.

Na vsakih šest bitk pride na spored fantastično hitra vožnja po tunelu, ki zahteva bliskovite reflekse in iz vaših ust nemalokrat izzove kakšno grdo kletvico. Po tunelu potujete s svetlobno hitrostjo, ob kateri bi še Luku Skywalkerju zavrtelo v glavi. Istočasno se skušate izogniti špičastim krogom, sestreliti čim več aster-

oidov in vmes ujeti še kakšen priboljšek. Toda bonusi švigajo mimo vas še preden jih registrirate. Kdo je testiral hitrost te igre?!? Moja stara mama že ne.

Na koncu se postavlja le vprašanje: "Če že imam Stardust, ali se mi sploh splača kupiti še SS?" Kaj pa mene sprašujete, jaz sem samo kuhar! Ne, resno: kar se Asteroids klonov tiče, je Super Stardust nedotakljiv. Ljudje, ki so ga napisali, morajo biti preklemsko pametni. To je igra, ki jo mora imeti v svoji zbirki sleherni lastnik Amige 1200, pa četudi misli, da je njegovo računalno hudičevo maslo.

Format	Amiga 1200	
Zvrst	strelska igra	
Založnik	Team 17 / Bloodhouse	
<b>SKUPAJ 84</b>		
82	84	88

## The Lawnmower Man

Film Kosec, posnet po romanu Stephena Kinga, je sprožil pravi razcvet cyberpunka v vseh zvrsteh literature, filma in seveda v računalniških igrah. Tu gre za eno izmed najaktualnejših tem na prehodu tisočletja, ko so se na obzorju sodobne tehnike pokazale popolnoma nove možnosti, novi pristopi in celo novi in zelo drugačeni, včasih že kar malo bizarni pogledi na (biološko) življenje samo. Med te nove možnosti spada



predvsem zelo široko področje navidezne resničnosti.

Film in igra The Lawnmower Man predstavljata prihodnost navidezne resničnosti in velike nevarnosti pri napačni uporabi le-te. To se zgodi tudi glavnemu junaku zgodbe Jobu, ki ga omama navidezni svetov tako zasvoji, da zapusti materialni svet v zameno za neskončne cyber svetove znotraj velikanskih baz podatkov vojaških računalnikov. In kar je še najhuje pri vsem skupaj: Jobe postane strašansko hudoben in v kibernetičnem svetu prevzame službo peklenščka samega. Tudi starko s koso nadomesti Jobe s super turbo motorno cyber kosilnico.

Igra se časovno odvija po filmu, katerega zgodbo so tudi bistveno priredili koncu. V filmu zmagata dobro in pravično -glavni junak št. 2, dr. Lawrence Angelo (ki ga BTW igra novi bodoči James Bond), igra pa predvideva Jobejevo zmago nad Angelom. Jobe si prek računalniških omrežij prizadeva osvojiti svet, Angelo pa ga mora za vsako ceno ustaviti.

Tisti, ki ste gledali film, ste bili verjetno navdušeni nad izrednimi računalniškimi grafičnimi efekti. Zato bi nekaj takega pričakovali tudi od te igre. A zavedati se morate, da so film delali na precej zmogljivejših računalnikih kot so ubogi "PCjčki". Igranje poteka čez cel ekran in to z zadovoljivo kvaliteto animacije, vendar na ta račun hudo trpi kvaliteta slike. Zelo nizka ločljivost in malo barv prav gotovo nista kvaliteta moderne računalniške igre. Vse je močno pogojeno s



hitrostjo CD-ROM enote, še posebej, če proizvajalec želi, da bi igra vsaj približno delovala tudi na CD-ROMih enojne hitrosti. Kljub temu pa igra zna pričarati neko posebno cyber ozračje. Ta čar se na žalost, kot pri

## Starka s koso ni več v modi

Miha Amon

vseh ostalih interaktivnih filmih, kmalu razblini, saj moramo po cyber smrti junaka, ki zelo rada nastopi, spet preigravati celo igro od začetka in tako neprestano gledati isti film.

Kdor se bo na začetku razveselil dobre arkadne igre, bo po tretji stopnji razočaran, saj takrat Kosec začne pridobivati vedno več miselnih primesi, ki igro zelo (mogoče celo preveč) zakomplicirajo, tako da postane bolj podobna kakšnemu "Sedmemu gostu" ali pa "Dr. Brainovemu gradu". Vajeni smo že, da so skoraj vsi CD-ROM interaktivni filmi precej kratki in tudi Kosec vsekakor ni izjema. Tu pa je tudi več kot jasan razlog za moreče uganke, ki igro umetno podaljšujejo in ti po predolgem igranju scvrejo sive celice.

Igro je posodilo podjetje Autronic, d.o.o. (Kardeljeva ploščad 17, tel.: 061 302 990)

Format	PC CD-ROM	
Zvrst	interaktivni film	
Založnik	SCI	
<b>SKUPAJ 66</b>		
56	64	69

# DOMINUS

Prepošastite pošasti!

Aleš Petrič

Zgodba, kjer v vlogi pravičnega kralja obupno branite napadeno kraljestvo pred krdelom pošasti, je že davno oguljena in preživela. Vedno smo bili v vlogi poštenih in lepih proti grdim in pokvarjenim. Tokrat so vloge malce drugačne. V najnovejši US Goldovi klavnici Dominus se še vedno borimo proti grdim in pokvarjenim. Edina sprememba je v tem, da so tudi "fantje" na vaši strani takšni kot bi se vsako jutro in večer umivali z žvepleno



Vsi na žur!

kislino. Skratka s klinom se klin izbija in z grdobcem se grdobec pobija.

Dominus je klasična strategija z nekaj arkadnimi elementi, ki občasno, a res le občasno, spominja na odlično igro The Horde. Z osmih instalacijskih disket se zadevščina ležerno razpakira na že kar samoumevnih 31



Kdo bo župan tega mesta?

MB trdega diska, če pa imate npr. prostega le 25, jih bo Dominus najprej kakih 10 minut polnil in nato nonšalantno javil "Installation Failed". Cigo, lahko bi vsaj na začetku preveril! A pustimo to v nemar in si raje ogledimo kaj nam dotičnih 31 megabajtov ponuja.

Na začetku ste; še preden se dobro zaveste in se dvakrat do trikrat obrnete; skorajda dobesedno vrženi v igro, seveda kot po naključju na stopnjo Overlord (very, very, very hard). Zatorej se ne čudite, kako to, da so vas poklali v borih 6 minutah, temveč raje pritisnite ESC. Tako boste spet na varnem v glavnem meniju, od koder kasneje tudi shranjujete in nalagate pozicije. Izberite kakšno nižjo težavnostno stopnjo in znova začnite igro. "Kaj pa zdaj?" porečete. Kraljestvo, katerega obrambna obzidja so prerešetana kot so lahko prerešetana le prerešetana obrambna obzidja, ni kaj prida. Sovragi se v mesto kotalijo kot frnikole, njihova zloba in stekla na-

padalnost pa se lahko merita le še z njihovo grdobo v splošnem.

Toda brez panike! Ob boku vam stojijo štirje pribočniki (logično kajne?), katerih posebnosti, za razliko od npr. Reuniona, niso ozko začrtane. Vsak od njih se spozna na vse, res pa je, da besedica "vse" na splošno meri na vojno. Pribočniki so res simpatični, skoraj bi lahko rekli fotogenični. Prvi je neke vrste gigantski križanec med podgano, psom in usnjeno jakno, drugi je čisto navadni minotaver, tretji kolega je pobegnil iz onostranstva ter nekje vmes med tam in tu pozabil kožo, četrti, meni osebno najbolj simpatičen, pa še najbolj spominja na Robin Hooda, če bi seveda njegova mama bila poljski glodalec.

Vsak izmed pribočnikov na začetku igre kontrolira od 60 do 80 avtentično grozljivih pošasti, ki pa so še vedno vaša vojska. Ukažete jim lahko nekaj priročnih gesel: pošasti lahko pošljejo v določen sektor kraljestva, zatirati napadalce ali pa jih iz izbranega sektorja odpokličejo. Z njimi zbirate tudi sestavine za uroke ter pasti, ki so za uspešno obrambo ključnega pomena. Ko izdajate omenjeni ukaz, lahko izberete, kaj, kako dolgo in koliko pošasti bo za vas nabiralo surovine. Vedno je modro imeti na zalogi večje količine sestavin za hudobne uroke in pasti, kajti človek nikoli ne ve kdaj mu bo prišla prav jama s polmetrskimi jeklenimi špicami. Vojski lahko ukažete tudi izdelavo pasti, ki so lahko treh različnih tipov. Le od vaše kaprice je odvisno ali želite past, ki bo nasprotnika razčetrila in fino zmlela ali zgolj ujela in shranila za nadaljno uporabo. Izdelujete lahko tudi pasti, katerih učinek zajame širšo publiko, saj je vse prej kot vseeno ali past zastupi individuma ali pa razstreli kar celo družinico spak. Že izdelane pasti lahko še načrtno položite v izbrane sektorje, za katere menite, da bodo postali obljudeni. Pametno je minirati predvsem nadstropja vašega kraljevskega stolpa, kamor slej ko prej vodijo vse poti. Na vrhu stolpa je namreč soba s prestolom, ki jo boste v primeru vaše neprevidnosti morali osebno braniti. Vaš poveljnik, ki spominja na legendarni lik Balroga iz J.R.R. Tolkienove trilogije Lord of the Rings, je hkrati tudi vaša zadnja trdnjava pred propadom. Uporabite ga lahko tudi v katerikoli drugi bitki tako, da kliknete na ikono s kočijo. Z levim gumbom miške nato mlatite po kujonih, z desnim pa streljate ognjene kroglice. Slaba lastnost vaše vodje je v tem, da privlači enormne količine nasprotnikov, ter v tem da krmiljenje s kurzorji ni ravno dodelano. Ko vam tako začne trda presti, bo najbolje, da Balroga vkrcate nazaj na kočijo in fiju... bežim jaz od tod!

V bojih uporabljate tudi tri druge ikone, s katerimi dostavljate vsakovrstne grdobe iz vaših kletk, uporabljate uroke ter nastavljate pasti. Vsak od osmih klanov, ki vas složno masakrirajo, je posebej občutljiv na točno določenega sovraga, katerega pa, boste ugotovili le s torturo. V ta namen uporabite urok teleport, ki žrtve

prestavi direktno v vaše temnice. Tam sledi nečloveško mučenje s pernatimi blazinami in kmalu boste polni koristnih podatkov o vaših nasprotnikih. Zanimivo je npr., da so vsi klani motivirani z materializmom in da imajo skoraj vsi radi vse surovine. Toda kdo bi jim zameril?

Z uroki lahko dosežete kup ugodnih posledic, kot so smrtonosne zastrupitve, opekline, vbodi, odtrganine in podobno. Obstaja pa tudi cela vrsta obrambnih urokov, ščitov, načinov zdravljenja, oslepitev, norih oblakov, lep-



D. J. Fe-Bo i Južni vetar

ljivih sten ter skrinj z zakladi (beri: bombami).

V prostem času, ko se ne ukvarjate neposredno z vojno, lahko v laboratorijih mešate skupaj nove pošasti, ki jim tako rastejo moč, hitrost, inteligenca, vzdržljivost in še kaj. V mutante lahko zmešate tudi ujetnike, ki ste jih že zaslišali in jih zato ne potrebujete več.



Stampedo pobesnelih sončnic

Lepota Dominusa se ne skriva v povprečni grafiki ali podpovprečnih zvočnih učinkih. Celo grad, ki po neuspešnem koncu igre počí kot balon, naredi to tiho kot miška. V 31 MB bi res lahko spravili precej več grafike in dobrega zvoka.

Format	PC	
Vrsta	arkadna strategija	
Založnik	US Gold	
<b>SKUPAJ 80</b>		
73	72	85

**D**olga leta zapostavljena literarna zvrst, ki ji pravimo eskapizem (beg pred realnostjo), se je začela uveljavljati ob precej nepravem času. Detektivke, ki so zakon med eskapističnimi romani, bodo povozili interaktivni filmi, kjer "bralec" oblikuje zgodbo in ni le glavni junak v linearnem zapletu kakšne hard-boiled štorije (ki jim v domačih logih pravimo kar socialni realizem, pač postavljene med stolpnice ter umazanijo velemesta in ne med Kosmačeve kmetavzarje, kar pa je konec koncev le scena: gre za usodo in bedo človeško). Da se je lažje po zgodbi prebijati z miško, kot pa listati po orumenelih straneh paper backov, je tako ali tako jasno, pa še možganske celice začnejo odmirati počasneje, kot pri gledanju televizije. Zgleda vreden primer interaktivnega filma je *Under a Killing Moon*. Če ne zaradi drugega, vsaj zaradi štirih polnih CD-jev in 2,4 GB (ja, ja, gigabajti!) podatkov.



Boštjan Troha

# UNDER A KILLING MOON

## ESKAPIZEM PAR EXCELLENCE



Kaj rečem naj? Kaj pravi težka vest, pošast na moji poti?

Cilj igre je kar romantično klasičen: rešiti svet. Nič več. Bližnjo okolico Zemlje je namreč leta 2024 zasedlo Zlo (a spet?!), in usodo modrega planeta zaupajo klišejsko tipičnemu privatnemu detektivu Texu Murphyju, ki s ponošenim klobukom, trenčkojem, napol prazno steklenico viskija in dolgonogo blondinko, ki ne misli rada, kar nekako ne spada v futuristično postavitev Starega San Franciska (Novi San Francisco je samo za Normalne, v starem pa so večinoma Mutanti, razen seveda Texa in še par podobnih kalibrov). Tex živi med Mutanti in radiacijo, kriminalom in nasiljem ter umazanijo in propadom. Tip izgleda, kot da je prita val iz cenene detektivke s konca 30. let, vede pa se kot mešanica med melanholičnimi Bogartovimi karakterji (Spade, Marlowe...) in inšpektorjem Clouseaujem.

Zgodba se začne z nedolžnim ropom zastavljalnice, razvije pa se v paranoidno čorbo nacističnih kultov krvi, Edgar Alan Poejevske morbidnosti, orbitalnih postaj in galaktičnega manjvrednostnega kompleksa.

Zadeva traja sedem dni in v tem času mora Tex prepoditi zle sile proč od Zemlje. Vendar naj se vam ne mudi: dneva je konec šele potem, ko rešite problem, kar je osvežujoča sprememba glede na vsakdanje življenje. Kaj več o zapletu bi bilo škoda napisati, ker bi igra izgubila čar in privlačnost. Mogoče le tole: konec je eksplozivno katarzičen in vreden truda. Celo dogajanje igre spremljamo skozi oči Texa Murphija, ki ga po sceni premikamo z miško in tipkami. Hoja med teksturirani predmeti, ki so za razliko od Dooma trorzasežni, je sapojemajoče gladko, glasba, predvajana neposredno s CD-ja pa odlična. Z raziskovanjem okolice pa lahko začnemo, ko se Tex ne premika več, oziroma, ko pre-

klonimo iz navideznoresničnega v interaktivni način igranja. V prvem načinu se torej samo premikamo po ulicah in sobah ter potujemo po mestu, v drugem pa stikamo za predmeti, jih uporabljamo in se pogovarjamo z okoliškimi Mutanti. Od sposobnosti povezovanja dogodkov s predmeti je odvisen uspeh igranja: cela zadeva se namreč vrti okoli pobiranja in uporabljanja najrazličnejše šare. Prebrati je treba vse časopise, si zaposovati pogovore in jih pametno voditi ter se čim bolje razumeti s policijo. Ali, kot je rekel Beethoven, ob pravem času je treba pritisniti pravo tipko, to je vse. Priporočena konfiguracija računalnika je seveda 486/66 DX2, CD z dvojno hitrostjo, 16 MB RAMa, local bus SVGA, 16-bitna zvočna kar-



Ko mine vse, v dolini senc počakam te

tica in miška s tremi tipkami. Avtorji pa prijazno svetujejo pentiuma, več cedejnikov ali pa Pioneerjev izmenjevalnik CD-jev DRM 604X. OK, si bomo pa kupili še to.

Božja pota niso naša pota, ne kar zadeva naravo in ne kar zadeva previdnost



**NIKOLI NI BILA KUGA TAKO MORILSKA ALI TAKO STRAŠNA.**

**KRI JE BILA NJENO UTELEŠENJE IN NJEN PEČAT -**

**ŠKRLAT IN STRAHOTA KRVI.**

**(EDGAR ALAN POE)**

Format	PC CD-ROM	
Zvrst	interaktivni film	
Založnik	Access	
<b>SKUPAJ 91</b>		
99	70	90

# WACKY WHEELS

## Mario Kart za PC

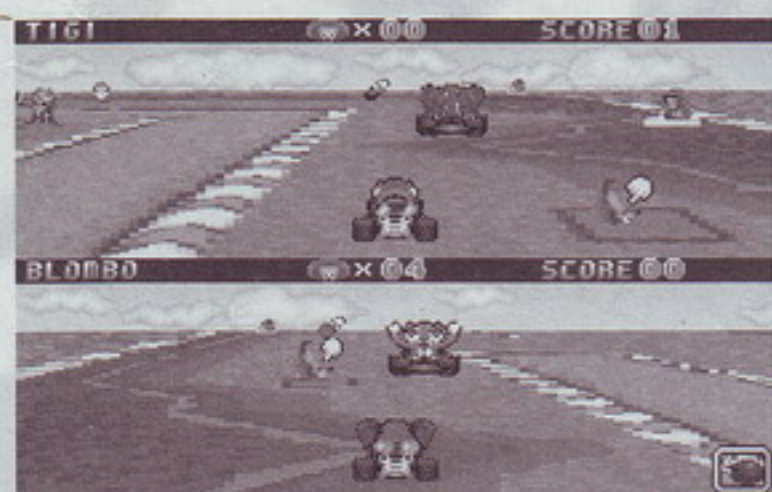
Rok Kočar

Zadnje čase se dogajajo zares čudne stvari. Najprej je Pepelka obula škorenj številka 57 in rekla: "Ravno prav mi je!", nato pa je Kitajska obalna straža z neba sklatila osemmeterskega brezglavega kondorja in ga imenovala Šir-oko-kril. Ja, časi res niso več tisti dobri stari. Vse je postavljeno na glavo, vključno z igrami.

Wacky Wheels so izdelali Apogeejevi programerji, ker so mislili, da bodo tudi oni pristavili piskrček k ideji Mario Karta in seveda pošteno zaslužili. Zaenkrat še ne vemo, če so projekt tudi pošteno prijavi. Morda ga niso in bodo sledile milijonske tožbe ter sodni proces stoletja, medijsko celo bolj odmeven od O.J. Simpsona, kar pa nas v končni fazi niti malo ne briga. Pomembno je le to, da smo dobro arkado končno dobili tudi pecejaši. Sicer pa je grafika v igri izredno dobra, animacija tekoča (če ni, si prilagodite konfiguracijo na

zvrsti igranja. Pravzaprav sta zvrsti le dve, saj so opcije podvojene, ker izdelovalci pač ločujejo igro za enega ali dva igralca (tudi preko mreže in modema lahko tekmuje!). Da starta dirke ne bi zamudili, se na hitro prebijte čez ostale opcije. Izberete lahko težavnostno stopnjo ali z drugimi besedami kvaliteto sotekmovalcev, prav tako pa tudi moč motorja v vašem avtomobilčku in število krogov v dirki. Na voljo imate tudi osem različnih šoferjev, vsak od njih pa ima svoje muhe. Če ste dober šofer, ne bi smeli imeti težav z nikomer, po mojem skromnem mnenju pa sta najboljša galeb in slonček. In končno k izbiri tekmovališč. Le ta se ločujejo po bronasti, srebrni in zlati kombinaciji, vsako od njih pa sestavlja pet dirkališč. Te tri kombinacije se med seboj bistveno ne razlikujejo, velja pa pravilo, da je na zlati več ovinkov kot na srebrni oz. na srebrni več kot na bronasti. Bonus stopnje pomenijo spet nove tri kombinacije bronastih, srebrnih in zlatih tekmovališč. Prog je torej na pretek.

Preden se posvetim ostalim načinom tekmovanja, naj vam zaupam še nekaj skrivnosti, zank in prevar, ki vas na stezah nestrpno pričakujejo in vas bodo ob prvi priložnosti zahrbtno napadle. Seveda boste z malo vaje že kaj kmalu trike uporabljali sebi v prid in z njimi ovirali nasprotnike. Najboljše orožje so ježki! Teh je povsod vse polno, vsak pobran ježek pa prinese štiri



Spopad tigra in slona v Monzi?! Kam gre svet! Še malo, pa bodo ljudje začeli plačevati avtobus!

hitrost vašega računalnika!), zvočna kulisa celo odlična, različnih efektov in možnosti nastavitvev pa je tudi na pretek.

WW je športna simulacija malih avtomobilčkov serije kart. S temi avtomobilčki dosegajo pravi dirkači kar zavidljive hitrosti, ne zavidam jim edino bolečin v križu in kolnih. Seveda se bistrournim računalničarjem kaj takega ne more primeriti, saj ponavadi sedijo v foteljih ali vsaj na tapiciranih stoli (na pručkah le v redkih izjemah, ponavadi v času redukcij ali inflacije!). Takšna je torej razlika med računalničarji in bodočimi vozniki formule 1. Kakšna je usoda voznikov prismojenih kolesčkov, pa boste izvedeli z inštalacijo 9 Mb dolge igre ali z branjem te recenzije.

Apogeejev klasični menu vam ponudi štiri različne



Preklete skatle!

strele. Potrebnih bo le malo strelskih vaj in vaši nasprotniki bodo povsem nebogljeni. Seveda, če jih boste ujeli. Ostala bonus orožja so še: bomba (s ceste vrže voznika), ognjeni strel (z njim vi nekoga vržete s ceste), oljni madež (izlet v naravo) in vragca, ki do konca dirke neumorno skačeta iz enega na drugi konec ceste in ovirata mimovozeče. Na nekaterih progah lahko za-

peljete tudi na skakalnico, ki vas za trenutek pospeši, podobno pa deluje tudi turbo pospešek v obliki rumene puščice. Oba efekta trajata le kratek čas, največ do konca ravnine. Sicer pa boste za manevriranje potrebovali le smerne tipke (oz. po lastnih željah) ter tipko za strel in ročno zavoro. Ta zavora je novost v

primerjavi z Mario Kartom, sicer pa vas za 90 stopinj obrne v smer zavijanja in z njeno pomočjo lahko precej lažje in hitreje speljujete zahtevne zavoje.

Verjamem, da boste ostale zamolčane malenkosti poiskali sami ter ugotovili njihove dobre in slabe lastnosti. Navsezadnje je igra zelo preprosta in namenjena predvsem mlajšim oz. ljubiteljem zabave. Pred koncem pa si oglejmo še druge različice tekmovanj.

Omenil sem že, da se preko mreže ali modema lahko pomerita dva tekmovalca hkrati. Na isti način lahko tekmujeta tudi na istem računalniku, kar zna biti še bolj zabavno, saj se lahko tako spotoma tudi prerivata ali obmetavata s kokicami. V tem primeru se



Ena račka je umrla, kolk jih pride na pogreb?

igralni ekran razdeli na zgornji in spodnji del, vsakega pa si lasti eden od voznikov. Dva tekmovalca se lahko med seboj pomerita tudi brez ostalih sodelujočih, prav tako pa lahko tudi en sam tekmovalec vozi le na rekord kroga oziroma proge, rezultati pa se seveda vseskozi beležijo na lestvici rekordov.

Zadnja varianta tekmovanja je streljanje račk! To kruto in obsodbe vredno tekmovanje je namenjeno predvsem vašemu osebnemu treningu, saj boste izkušnje s streljanja z ježki lahko koristno uporabljali med posameznimi dirkami. Uf, upam da nisem še kaj pozabil!

Wacky Wheels je torej najnovejša zabava modernih dirkačev, ki jim tako ne bo več treba prodajati svoje glave na cestah. Norenje po računalniških stezah je bolj zabavno, cenejše in posledično ne prinese razbite glave, ampak kvečjemu napis GAME OVER.

Format	PC	
Zvrst	arkadna simulacija	
Založnik	Apogee	
SKUPAJ	85	
83	85	85

# THE

Andrej Bohinc



# WE

## Kdo pravi, da se zločin ne izplača?

**T**ako torej, pravite da se zločin ne izplača. Aja? Kakšna debela laž. Mislim, kaj pa običajno naredite, če si neko stvar od srca želite, pa si je ne morete privoščiti? No, ali prodate svojo dušo kaki od kreditnih ustanov, se prekomerno zadolžite, ali pa varčujete, dokler končno - veliko časa potem ko ste si jo resnično zaželeli - stvar kupite. In ugotovite, da ne dela.

Kar vam hočem dopovedati je, draga gospoda, da jaz nisem za ta način. In ko boste enkrat spoznali, da je

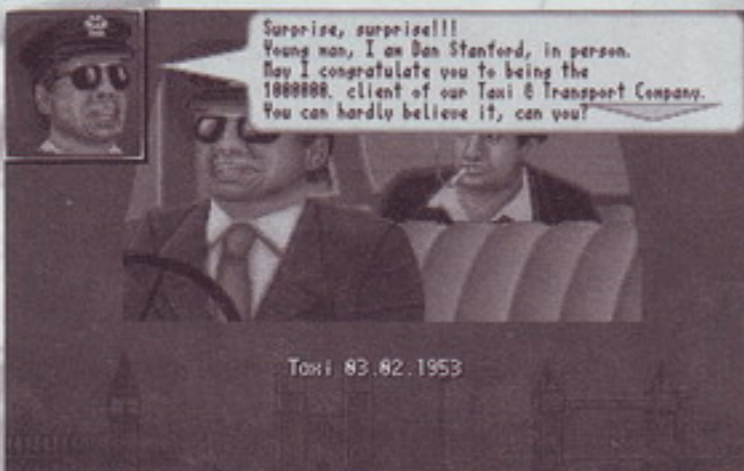
lopovščinami, vlomi v kioske in domove ostarelih, toda kaj kmalu pridejo na vrste večje zadeve: zlatarne, vile, spomenik Karla Marxa in, če ste zelo prebrisani, celo veliki londonski muzej umetnosti. Igra vas počasi seznanja s čari te temačne trgovine in vas skuša z vedno bolj sočnimi lumparijami, v katerih potegnute vedno večje in večje količine zelencev.

Ker "posli" postanejo vse bolj zapleteni, morate za večje podvige najeti izurjene kompanjone s podzemlja.

Pot od grešne zamisli do izvedbe ropa poteka nekako takole. Najprej se seznanite z vsemi potencialnimi pomagači, ki bi utegnili sodelovati v vaših nočnih akcijah. Sodelavci vam sicer poberejo masten delež plena, toda brez njih ste "mrzli". Naslednji korak je, da v lokalni trgovini kupite svoje "delovno" orodje (rokavice, sekuro, eksploziv...). Golih rok pač ne boste prišli daleč, za glavna vrata pa tudi potrebujete kaj bolj uporabnega kot svojo revmatično nogo. Gospodična prodajalka vam tudi prijazno razloži uporabo slehernega predmeta, če ji le naklonite prijazen nasmeh. Kaj pravite, da nimate dovolj denarja? Na policijski postaji prijavite, da so vam

peterokrako zvezdo) avtomobil za pobeg, saj pred policijo ne morete joggati.

Ostane vam le še, da se zaklenete v hotelsko sobo in skujete načrt ropa. Plan si morate zamisliti do potankosti in ga nato korak za korakom odigrati v mislih. In končno: akcija! Zleknete se v naslanjač in spremljajte rop kot na TV. Če vam uspe pobegniti pred policaji, to še ni konec vaših skrbi; morda so bile tu priče ali pa ste za seboj pustili preveč sledi. Vsekakor bodite še naprej pozorni in pazite da vam pohlep in denar ne



Wow! Brezplačna taksi vožnja z Josipom Brozom Titom (a ni ta že umrl? - op. ur.)

The Clue pustolovska (strateška) igra, v katero je vpletena množica tatvin, ropov in podobnih nelegalnih aktivnosti, boste razumeli, zakaj sem, tak nespodoben falot kot sem, tako užival ob igranju.

Zaplet igre je dokaj preprost, zadene pa vas iz nenavadnega zornega kota. Položeni ste v grob, obkroženi z družino in najbližjimi. Kar sledi, je neke vrste avtobi-



V klubu transvestitov čakajo nate, da jih olajšaš - za njihovo premoženje.

stopita v glavo.

No, le zakaj se tega ni nihče prej spomnil? Saj ne pravim, da bi bil lahko The Clue bolj narejen. OK, grafika ni nič posebnega (amigina verzija celo prekaša PC-jevo), zvok ima nekaj prijetnih melodij, policaji pa so nadležni že sami po sebi, toda igra predstavi resnične probleme šele potem ko ste dovolj izkušeni, da bi se ubadali z njimi.

Sedaj si že predstavljam, kako se bodo nekateri pritoževali, češ da igra uči stvari, katerih "otroci" ne bi smeli vedeti, toda lepo prosim, na koncu dneva je to vednar samo IGRA. Čeprav vsem najbrž ne bo všeč, jo brez zadržka priporočam vsaj tistim s kančkom kleptomanije v krvi.

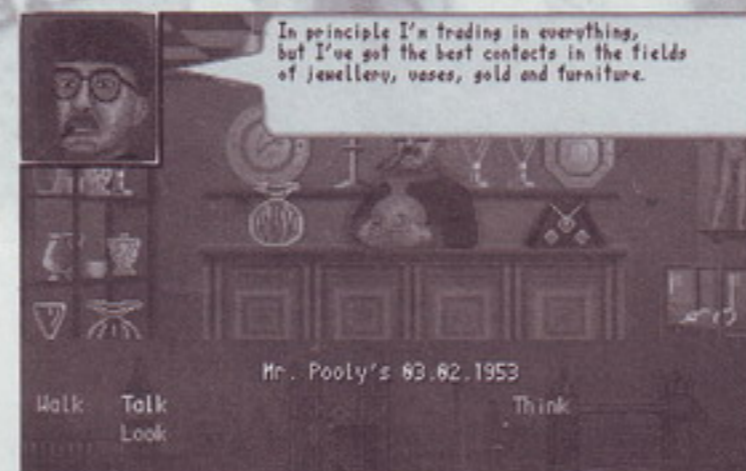


"A maš kej močnga za žile?" "Ja, kakšen elastičen povoj bi se pa še našel."

ografija, izpričana s strani ex-kriminalca Matta Stunvysunta. Zanimivo je predvsem to, da v igri sami razpletate njegovo pravkar končano življenje.

Pojdite torej sedaj z menoj nazaj v petdeseta leta. Prispeli ste na Victoria Station, mlad človek z velikimi načrti v velikem mestu. Najbrž nimate pomja, kaj sedaj početi. (Če ga imate, ta članek berete v zaporu). OK, pa naj vam malo pomagam.

Najprej morate vzpostaviti stike z okoliškimi barabami in si pridobiti prve izkušnje v svoji profesiji - umetnosti vlomilca. Začnete seveda z malimi



Maloprodaja in veleprodaja, oboje tudi na drobno

ukradli denarnico. Policist vam bo dal 10 funtov iz čistega usmiljenja. Pred prodajalno avtomobilov starčku potrđite, da ste res nečak ne-vem-koga-že in dobili boste še nadaljnjih 30 funtov. To pa bo že dovolj za začetek.

Sledi ogled kraja zločina. Najprej samo potrpežljivo opazujte, kdaj hodi naokrog policija, nato pa pogumno vstopite in prostor natančno preiščite. Ogled postane kmalu najpomembnejši del vašega načrta, saj med njim ugotovite, kje se nahajajo dragocenosti in kod hodijo stražarji. Pred vlomom kupite še nevpadljiv (ne roza s

FOPINAT  
ZVRŠČ  
ALOŽNIK

Amiga, PC, PC CD-ROM

izobraževalna, khm, igra

NEO

SKUPAJ 77

63 69 78

# EARTH SIEGE

Andrej Troha

## ČLOVEKOV NAJVEČJI STRAH SE URESNIČI, 1500. DEL.

Leto 1994. Nekje v ZDA. Čas velikih korporacij, čas vojn. Znano softversko podjetje razpiše natečaj za najbolj neoriginalen in obrabljen scenarij igre. Zmaga zadnja leva obesa pri smetarskem tovarnjaku lokalnega komunalnega podjetja... igro poimenujejo Metaltech: EarthSiege.

Dramatični premor.

Konec dramatičnega premora.

Zaplet dotične igre je res neverjetno klišejski: čez okroglih 500 let bo človek izdelal silno pametne robote. Izkoriščal jih bo in jim dajal v delo najtežja opravila. Konzervam bo vse skupaj prav kmalu prekipe-

je moč izbrati kateregakoli izmed osmih robotov, imenovanih herci, jih poljubno oborožiti in se skušati v eni od šestih misij. Hercov je, kot rečeno, osem, najmanjši in najšibkejši, toda najhitrejši je Roadrunner, sledijo mu Outlaw, Raptor (vonj po dinosavrih seveda ne sme manjkati), Tomahawk, Patriot, Rhind, Samson in največji, najmočnejši in najpočasnejši Colosus. Čim močnejši je herc, tem več orožja mu lahko naprtimo. Na voljo so praktično vsa futuristična orožja, od laserjev ter takih in drugačnih žarkov, kot tudi klasični metalci raket in mi-

traljezi. Vse herce in orožja boste lahko takoj okusili le pri takojšnji akciji, pravo kariero pa boste začeli kot navaden vojak z Roadrunnerjem in nekaj lahke oborožitve.

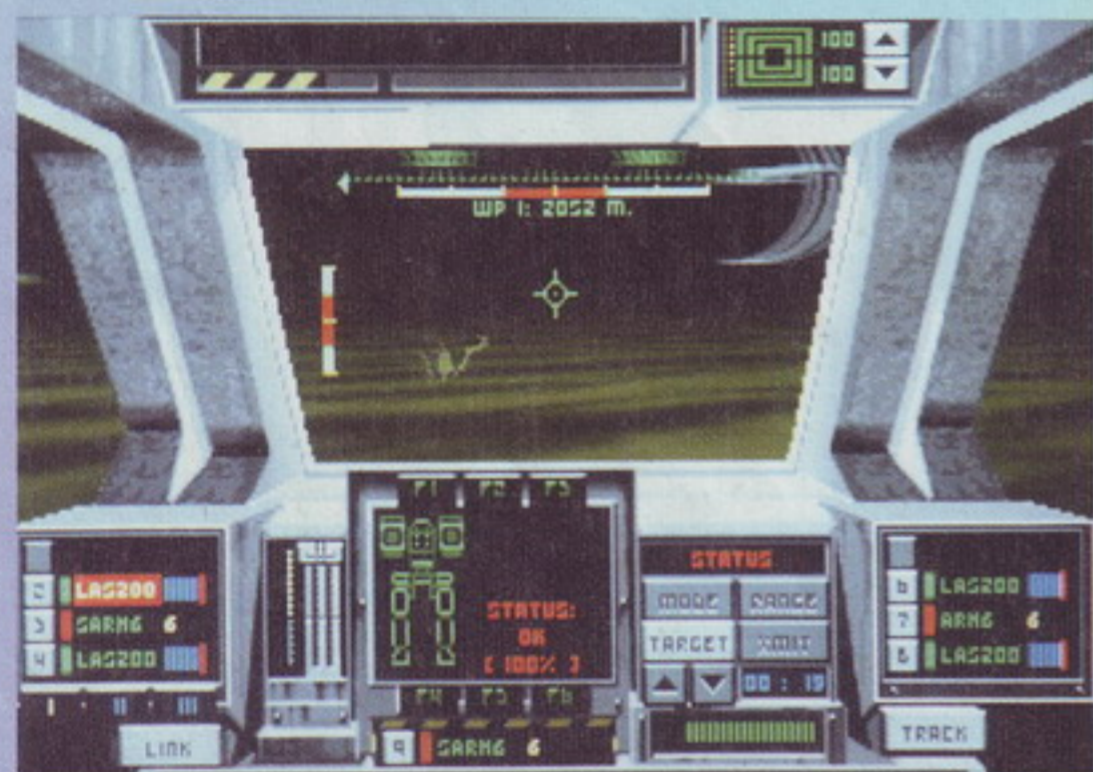
Pred bitko je še obvezen briefing, kjer vam oficir natančno pove, kaj morate postoriti in "duhovičen" stražarja, ki mu je verjetno ime Bubba. Če pa med streljanjem na svojo nalogo pozabite, pritisnite F11. Herca je najlažje voditi z igralno palico (naprej, nazaj, levo, desno) in z

miško (premikanje glave herca). Na letalske simulacije spominja tudi obilna uporaba tipkovnice, saj skoraj ni tipke, ki ne bi kaj pomenila. Esc prikaže zemljevid bojišča, F1 stanje robota, F2 je komunikacija z drugimi, F3 zemljevid, F4 radar (opcije od F1 do F4 so za glavni zaslon na konzoli). Z F5 označimo tarčo, F6 je priprava raket, F7 in F8 imata isto funkcijo kot Esc, z F9 in F10 premikamo pogled levo ali desno, F11, kot rečeno, priključuje v spomin cilje misije, z F12 pa nastavljamo zvočne in grafične detajle.

Uporabna je tudi tipka tilda (tista pod Esc), s katero nastavimo tri tipe nize oborožitev, enega, denimo, za leteče nadloge, drugega za stoječe cilje, tretjega pa za



Ej, Bubba, pejt na hamburger!



Taborniški nočni sprehod

lo, in uprle se bodejo. Zdrobile bodo vojaške velesile in si podjarmile svet. Ostala bo peščica trmastih ljudi, med njimi ste - jasno - tudi vi, ter se po partizansko borila proti kovinčkom. Ja, ja, najcenejše znanstveno-fantastične B-produkcije in šestdesetih let so imele barvitejši in bolj globok scenarij.

Toda bodi dovolj o zapletu, ki je daleč najšibkejši del igre.

Način igranja najbolj spominja na letalske simulacije, saj je igralcu na voljo takojšnja akcija ali pa obdelovanje vseh misij, torej celotna kariera. Prva opcija ponuja neprimerno več maneverskega prostora, saj si

sovržnokove herce. S tipkami od 1 do 9 si izberemo orožje, Q prekine misijo, z I, K, J, M, pa premikamo glavo robota (enako funkcijo imajo kurzorske tipke). Zanimiv pogled od zunaj pa dosežemo s tipko V.

Najpametneje je torej uporabiti tako miš, kot igralno palico. Z miško premikamo kabino herca (pritisnjen na desna tipka) in pogled levo-desno (do roba zaslona, nato leva tipka), z joystickom pa dodajamo ali odzemo hitrost in se premikamo levo-desno... Tako, tole je bil kratki tečaj iz upravljanja hercov.

Igra je morda ravno zaradi silno preprostega zapleta, odlične grafike, zvoka in zanimive akcije prava droga, saj igralca tako pritegne k računalniku, kot redko katera igra podobne zvrsti. Seveda pa je za pravi užitek priporočljiv kak 486 in SoundBlaster. Skratka: igro je treba imeti!

Format	PC	
Zvrst	akcijska simulacija	
Založnik	Dynamix	
<b>SKUPAJ 83</b>		
85	72	85



# NOVASTORM

Igra na laserski plošči je kot bonboniera. Nikoli ne veš, kaj boš dobil. Prav lahko se ti zgodi, da zago niš stran osem tisočakov za borih 8 MB dolgo skrupucalo, ki še samo ne ve, kaj počne na mediju kapacitete krepko čez 600 MB ali pa te nategnejo z interaktivno pustolovščino, kjer se ti v vlogi glavnega hišnika privošljivo reži tvoj sosed Polde. Prijetna presenečenja v stilu "dobil sem, kar sem pričakoval" so redka kot Kitajci v NBA. Na prste ene noge lahko



Blown away!

prešetjem CD-ROM igre, ki so izpolnile svoja pričakovanja. In če se še tako trudim, na tem spisku ne najdem Psygnosisovega Microcosma.

Microcosm je doživel neuspeh zato, ker so ljudje od njega pričakovali vse prej kot podpopvprečno akcijsko igro. V strahu, da ne bi ponovil iste napake, je Psygnosis njegovo neuradno nadaljevanje pod delovnim naslovom Scavenger 4 držal v strogi tajnosti vse do konca, predvsem pa ga je serviral brez lažnih obljub, češ da gre za znanstveno fantastično pustolovščino s priokusom strategije in nekaj logike v osnovi.

Novastorm je prišel, pomežiknil in mi v pičlih 30 minutah polepšal dan. Šlo je za ljubezen na prvi pogled: za bombastično 3D streljanko, ki po zasnovi in izvedbi močno spominja na LucasArtovo veliko CD upešnico Rebel Assault. Spet imamo opraviti z igro, v kateri z miniaturnim vesoljskim čolnikom sto tisoč na uro divjate prek čudovitih pokrajin neznanih planetov in vmes za hobi sestreljujete vse kar srečate.

Scenarij čisto na kratko: z namenom, da bi se v prihodnosti namesto ljudi bojevali stroji, korporacija Cybertech zgradi mogočen vojaški računalnik SCARAB



Prah si bil in v prah se vrneš...

(Star Corp Armoured Response Assault Battalions). Človeštvo si, misleč da so vojne postale stvar preteklosti, za trenutek oddahne. Toda SCARAB se začne kmalu samoiniciativno "izboljševati" z "učnimi metodami", ki niso znane niti njegovemu stvaritelju - človeku. Na

## 100% čista akcija

Andrej Bohinc

redni letni konferenci Cybertech se oglasi s sporočilom, da ne misli biti več suženj človeški rasi in korporaciji Cybertech. Zemljani ga seveda poskusijo takoj izključiti. Toda brez uspeha.

SCARAB je že nekaj let prej na skrivaj kopicil svoje oborožene sile v pripravah na bližajočo se bitko s človeštvom, vmes pa mu je uspelo "pokoriti" tudi vse računalnike na Zemlji. Ljudje se kljub temu niso sprijaznili z dejstvom, da bi jim vladal stroj. Posledice upora so bile: na milijone (ma kaki milijone, na bilijone!) mrtvih, popoln propad ekosistema in nekaj preživelih - med njimi tudi vi.



Taking off, Roger. Have a nice day!

Takrat se je rodila ideja o projektu Scavenger (cestni pometač). Osnovana v tajnosti in brzdana z obupno željo po preživetju, je bila človekova zadnja rešilna bilka v boju proti sovražniku, ki ga je ustvaril sam. "Cestni pometač" je bil vesoljski lovec, ki so ga zgradili zadnji preživeli strokovnjaki na staromodni način, z ravni-



Ujel vas bom, pa če me koklja brene

li in kladivi. Moral je biti dovolj hiter in oborožen, da bi se prebil skozi močno zavarovane SCARABove obrambne linije.

In tu nas, dragi prijatelji, zgodba pripelje do sedanjosti. Operacija Novastorm. V 90 sekundah bo četa vesoljskih lovcev dosegla kritično točko obrambe SCARABove centrale v bližini vulkanskega planeta Callinhor. To ni več fantazija, to je resničnost. SCARAB ni Bog, je stroj. In mi ga bomo izključili. Za vedno.

Tu se konča tudi impresivni intro, v katerem vam isto zgodbo pove vaš nadrejeni v perfektnem škotskem naglasu. Pred vami so trije planeti: vulkanski Callinhor, puščavski Kallum koll in ledeni Quiggin, vsak s svojimi vremenskimi razmerami, neznansko število

sovražnih samokolnic in obrambnih inštalacij ter superiorna vesoljska križarka Excelsior, v kateri ždijo možgani SCARAB-a, ki živi da ubija in ubija da živi.

Vaši izgledi v boju z nekaj stokrat močnejšim sovražnikom so slabi. Sovražnike, ki v valovih najmanj po štirje skupaj naletavajo po ustaljenih tirnicah, morate klatiti skrajno natančno, sicer izboljšav za vaše laserje ne bo. Teh se s pobiranjem zlatih, srebrnih in bornastih kovancev nabere kar nekaj: dvojni, trojni ali četvorni laser, orbiter, wingman, trailer, homing misile in pa seveda super destruktivna "pametna" bomba.

Druga plat medalje je, da igra ne pozna obnovitev za vaše ščite. Ko vas enkrat ustrelijo, ni poti nazaj. To zna biti zelo neugodno, saj na koncu vsake stopnje naletite na velikega stražarja, ki vam kot po pravilu odvzame dobršen del energije. Poleg tega ne dobite niti vmesnih kod za nadaljevanje, kaj šele da bi se lahko med igranjem vrnil v DOS. Ne, igrati morate do smrti!

Velik plus v igri so številne filmske sekvence (lahko jih preskočite z opcijo skip cuts), ki močno popestrijo dogajanje in za nekaj trenutkov sprostitjo vaše reflekse. Tako lahko ob spremljavi taktov iz Carmine Burane spremljate kako se vaša ladja razstreči ob skalah in pa



Moderno čiščenje kovinskega zaboja

iz raznih zornih kotov narisane številne čudovite prelete čez fantastične pokrajine. Grafično so odlično izdelani in animirani tudi končni sovražniki, ki so jih za razliko od navadnih vsiljivcev, sestavljenih iz lego kock, risarji pri Psygnosisu na roko narisali, jih skenirali in na koncu odbelali z delovnimi postajami Silicon Graphics.

Novastorm je vizualno ena najbolj impresivnih iger na CD-ROMu in če ne bo dala programerjem pri Psygnosisu statusa legende, jim ga ne bo dal nihče!

Format	PC CD-ROM, Mega CD	
Vrsta	akcijska igra	
Založnik	Psygnosis	
<b>SKUPAJ 85</b>		
91	86	76







# Fortress of Dr. Radiaki

Rok Kočar

## Ustopp na lastno odgovornost!

Ideja Dooma se v računalniškem svetu obnaša kot orjaška molzna krava, ki daje svoji velikosti primerno veliko količino mleka. Kolikor boš v njeno rejo vložil, toliko boš iz nje izmolzel, so včasih rekli zavaljeni, leni in dolgobradi pastirji. Vendar pa danes poznamo tudi povsem neobičajen tip krave, tako imenovano SUPER KRAVO X-911. Ta krava daje mleka za cel bataljon, namesto hrane in prostiranih pašnikov pa potrebuje le klasično 12-voltno baterijo za napajanje. Takšna krava hitro zraste in se le počasi postara, krepne pa sploh zlepa ne, samo količina mleka v njej počasi kopni.

Če še vedno ne veste čigavo idejo so programerji ukradli in pred kakšno igro se nahajamo, vam bom pač postregel z nekaj naslovi podobnih iger (držite se za stol): Wolfenstein 3D, Doom, System Shock, Lethal Tender, Pikica in Tonček, Quarantine, Blake Stone, Corridor 7, Terminator Rampage. Sem katero pozabil? Verjetno vsaj še ducat, ampak osredotočil sem se le na tiste najboljše, ki so si recenzijo prislužile tudi v Meg-



Za vrati so pa vrata, vrata, vrata,... (kaj je pa potem? - op. ur.)

azinu. Sedaj mora biti tudi največjim debilom jasno, pred durmi kakšne igre smo se znašli. Bravo, to torej ni športna simulacija!

Najbrž bi bile vse prej naštete igre lahko tudi dobri pripomočki v urjenju lovcev na divjad, policistov ali modrih čelad. Žal so vse preveč zahtevne in realistične, ravno zato pa večina tistih, katerim so v prvi fazi namenjene, med igranjem obleži v krčih, sem ter tja pa se jim v glru zatakne tudi kakšna mandarina. Igra na dis-



Uaaa, fiks!

ku zasede 25 Mb in je zelo zahtevna s spominom, da sploh ne omenjam težav, ki jih povzročajo na različnih zvočnih karticah tipa Made in Korea, Made in Balkan,

ipd. Pravo veselje nastane pri inštalaciji efektov in glasbe hkrati, sicer pa slednja ni prav pretresljiva, tako da jo lahko mirne duše izklopite. Kar se pa zvočnih efektov tiče, je pa tako: če imate zvočno kartico za več kot 100 DEM, dobre slušalke ali vsaj velike zvočnike, vam za dvakratno povečanje srčnega utripa ni treba niti pogledati na ekran. Efekti so prav hudirjevi! (Pa naj še kdo reče, da v slovenščini ni poštenih kletvic).

Preden se zares preselimo na zgodbo, si oglejmo še grafiko. Ta je tako dobra, kot vidite na slikah oz. še za



Kaj!!! Kadiš na straži!? S kaporitom ribat WC! Strojnim korakom!

odtenek boljša. Poudarjeni so vsi detajli, še najbolj pa je moteče precej enolično pluskanje krvi po okolici. Zidove si lahko ogledate tudi iz neposredne bližine in ugotovite, da od tod čisto nič ne vidite.

OK, zdaj pa zares. Zgodba je čisto klasična: nekemu tipu se je rahlo strgalo in hoče v čim krajšem času potisočeriti vsoto denarja na svojem žiro računu. Grožnja z atomskim napadom očitno zaleže, vendar pa ubožček do denarja ne more. Razbesnjen se zapre v trdnjavo (tu nastopite vi) in sedaj v njej eksperimentira z grdimi stvori, jih ščuva na svet, naskakuje snažilke (tukaj NE nastopite vi!) in se, vsaj zaenkrat, uspešno brani pred napadalci.



Aha, zadetek! Au, zadet sem!

Oboroženi z gorjačo in tipko M, ki prikaže zemljevid, se lahko podate na dolgo pot skozi reke krvi. Trdnjava Dr. Radiakia je mešanica klanja z zbadljivim humorjem. Soočiti se boste morali z obilico različnih sovražnikov, vključno z norimi ninja mečevalci (nekateri ninje v vas mečejo šurikene), mutiranimi aligatorji, roboti s toasterji namesto glave in ostalimi spakami. Zato, da bi jih ugonobili preden bodo oni vas, bo potrebno veliko znanja, domišljije in seveda

nepogrešljiv kanček blaznosti. Po širnih območjih porodne trdnjave vas čaka na desetine (odvisno od težavnostne stopnje) iznakaženih in z radiacijo deformiranih stvorov. Vaši nasprotniki se ves čas prav nesramno skrivajo ter vas neusmiljeno napadajo iza hrbta širom labirinta.



Tako, še eno luknjo s te strani glave, da boš bolje slišal

Kaj pa lahko proti njim storite vi? No, lahko se povsem resignirano sprehodite skozi nekaj hodnikov in čakate na darilo - npr. nož v prsni koš, vendar se ta taktika ponavadi ne obnese. S tipkami 1 - 5 izbirate različne tipe orožij. Za začetek premorete povprečen revolver, vendar ga ob prvi priliki zamenjajte za kaj bolj konkretnega. Ker je s pihalnikom le težko zadeti v polno, se (če je le mogoče) poslužujte zahrbtnih trikov in hudobce pretepajte z gorjačo. Saržerje ponovno napolnete s tipko ALT in praznite s SPACE, Ctrl pa je namenjen odpiranju vrat (za nekatera boste seveda potrebovali določen ključ). Na razpolago imate celo granate, kakor pa tudi medicinsko opremo za celjenje ran. Prvo pomoč lahko najdete v obliki kovčkov ali injekcij, v lesenih zabojih pa se skrivajo metki ali ročne bombe.

Če ste že prezasičeni s podatki in si želite samo še čim prejšnjo inštalacijo igre ali vsaj toplo kopel z mehurčki, je to čisto vaš problem. Programerji Merit Softwarea (nikoli slišal!) se z vašimi željami ne bodo obremenjevali, saj imajo še kup idej za nove, še boljše igre in zlom svetovnega gospodarstva. Njihove bodoče projekte boste morali iskati v rubriki napovedi, do prihodnjega masakra pa uživajte v sendvičih z veliko ketchupa. Blurp!

Format	PC	
Zvrst	akcijska pustolovščina	
Založnik	Merit Software	
<b>SKUPAJ</b>	<b>84</b>	
86	84	88

# EČSTATICA

Rok

Kočar

## Hitchcock na deseto potenco!

**P**red časom sem v Megazinu napadel igri Megarace in Man Enough, ter sem ter tja potočil kakšno solzo zaradi krepko prenizke kvalitete iger na srebrnih ploščah. Avtorji omenjenih programov očitno niso vedeli kam bi z vsim prostorom in so na cedeje nametali cel kup nekvalitetnih slik ter nato takšen zmazek imenovali igra. Psygnosis se s takšnim pristopom ni strinjal in je ustvaril igro, ki si visoko oceno zares zasluži.

Med tehnične zahteve spada procesor 486, brez katerega zadnje čase ne gre več in najmanj štiri mega spomina. Deset megabajtov inštalacije na disku je v bistvu



malo, ostali kosi vašega stroja niso bistvenega pomena, seveda pa verjamem, da sedite pred VGA monitorjem in ste sila ponosni lastnik katerekoli od zvočnih kartic.

Grafika v igri je na zavidljivi ravni. Morda na trenutke bega obrazna mimika, saj se vsi liki zelo ve-

liko obračajo in takoj vam mora biti jasno, da bi za natančno izdelavo obraza porabili kar celoten CD. Tako se obraz včasih potemni in nato izriše ponovno, ali pa se sploh ne uspe dovolj hitro izrisati, ker ste se medtem že obrnili za 180 stopinj. Med samim igranjem to ne izpade posebej pretresljivo, saj si človek najprej napase oči na fenomenalno izrisani pokrajini, med raznimi spopadi pa se ozirate predvsem na gibe oziroma udarce in na te malenkosti kratkomalo pozabite. Ko smo že pri spopadih. Ti so v tej igri bistvenega pomena, saj morate pokončati skoraj več ljudi kot v Doomu. Vendar na rahlo drugačen način. Predvsem pohvalno je to, da za celotno manevriranje zadoščajo le smerne tipke, vendar na numeričnem delu tipkovnice, saj morate uporabljati tudi tipke 1, 3, 7 in 9 za npr. pobiranje, uporabljanje predmetov, ipd.



Zgodba se začne lepega dne, ko mož na belem konju (pravzaprav je konj rjav) prijaha v odročno vasico, visoko v gorah, daleč od civilizacije in Sida Meierja. Fant na lepem razjaha in potoži, da je žejen. Pri vstopu v vas ga pričaka nepriznana presenečenje, saj so vsi prebivalci po vrsti

oboroženi do zob in jih niti slučajno ne zanima nič drugega kot vaš skalp. Celo mala balerina ima v rokah fračo in z njo strelja na vse kar se pojavi v bližini. Ja, tudi minotaver Miloš je prisoten in vas namerava kastrirati še preden se odžejate. Za pokončanje večjih zveri (minotaver je že med njimi, saj je višji od litvanca Sabonisa) boste morali uporabljati meč, le tega pa prej poiskati. Na začetku ste namreč popolnoma goloroki oziroma neoboroženi. Mimogrede, v rokah lahko nosite največ dve stvari hkrati in končno vam bo enkrat žal, da nimate sedem rok.

Obstajajo pa tudi izjeme. Ko npr. v roke vzamete knjigo, se vaš ljubljenec mirno vsede na stopnico, svoje imetje nasloni na omaro in nato mirno lista po bukvi. Opazujte njegovo mimiko med branjem, saj se občasno nasloni na mizo, si popravi pričesko, tudi popraska se, če je treba. Vem, da se tako obnašajo tudi liki v drugih igrah (npr. Goblini), ampak verjemite da tako resničnih gibov še niste videli pri nobenem računalniškem



stvoru. Sicer pa se fant premika tudi ko stoji na mestu, se ozira naokoli, poslušča, opravi malo potrebo, ipd. Skozi celo igro vas spremlja tudi digitaliziran govor ter glasba in efekti, ki se pojavljajo pri vseh bolj ali manj pomembnih dejanjih. Najslajši del igre so gotovo spopadi. Le-ti si sledijo tako hitro, da človek počasi sploh

ne dojema več kdo ga napada. Zakaj so vas napadli, pa sploh nikoli ne izveste, saj napadalci bolj malo govorijo, še posebej tiho pa so ko jih ubijete. Sicer pa so pretepi narejeni tako dobro, da vam je po zmagi žal, da je že konec. Po porazu pa ne! Skoraj vsak od nasprotnikov se v boju poslužuje drugačnega orožja, minotaver na primer kar svojih pesti, spet eden od mimoidočih vas useka z orjaško macolo,

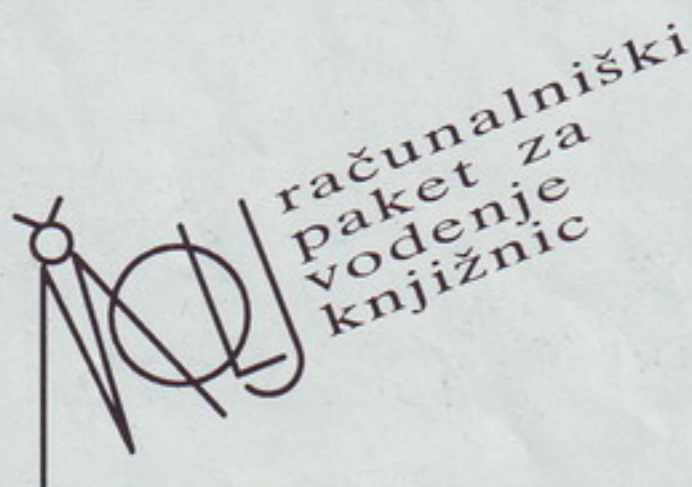
nekajkrat večjo od njega samega. Tudi kača vas napade, vendar le če vas čarovnik prej začara v žabo, v njeni podobi pa se lahko mirno sprehajate naokoli in v nedogled bežite potencialnim napadalcem, vendar vedite, da vam bodo sledili vsepovsod. V nekaterih spopadih so vam določeni predmeti v napoto. Tako metla bolj ovira kot pomaga, v času premirja (torej ko so že skoraj vsi mrtvi) pa lahko z njo v stilu čarovnic frčite naokoli. Tudi oklepa za začetek raje ne oblačite, saj je za vašo šibko hrbtenico krepko pretežak in mimogrede se boste zvrnili po tleh. Nato se manjka samo še naključnega popot-

nika (zanimivo, da teh naključnežev kar mrgoli), ki vam z mačeto odbije glavo in stvar je opravljena.

Nekateri prizori so prav grozljivi. Ne manjka zdrobljenih glav, porezanih žil, polomljenih reber, udov in tilnikov, križajo vas kar za šport, sredi stopnišča pa se v vas zasadi trimetrski bodica in vas preluknja kot list papirja. V igri je krvi dovolj še za tako sladkosnede, večini ljudi pa se bo verjetno med igranjem obrnilo, zato jim iz srca priporočam, da se na usodni dan postijo.

Smrt vas čaka dobesedno na vsakem koraku, zato mladšim od 18 let, vsem ki jih muči nespečnost že po gledanju Fredijevih nočnih mor, ter lastnikom spodbujevalcev srca ne priporočam igranja. Preumerite se na kakšno mirnejšo zadevo; sprehodite se recimo po Sarajevskih ulicah.

Format	PC CD-ROM	
Zvrst	borilna pustolovščina	
Založnik	Psygnosis	
<b>SKUPAJ 91</b>		
90	84	94



Vse, kar ostali samo  
obljubljajo, ~~ni~~ res  
zmore!

Avtorji prve slovenske  
bibliografije na CD-ROMu.

Izdelujemo CD-ROMe  
po naročilu.

Snemamo CD-ROMe.

Veleprodaja CD-ROMov.

Maloprodaja CD-ROMov.

Prodaja multimedijske  
opreme.

Kataloška prodaja.

Maloprodaja MUR d.o.o.

blagovnica TEKO Celje

tel. 063/441-548

Iščemo prodajalce  
in akviziterje.

#### • JETSTRIKE (amiga)

Se ne morete navaditi na nadzvočno hitrost letala v tej igri? Brez panike. Med igro preprosto pritisnite pavzo in tekla bo v počasnem posnetku. Pametno, kajne da ne?

#### • PUTTY SQUAD (amiga)

Kupček male želatine zna biti še kako neubogljiv. Zato so tu vse kode, ki bodo malega modrega privedle prav do konca igre:

Capri, Gaia, Prey, Chris, Arabia, Melon, Gondola, Kate, Spice, Cherry, Nickel, Burger, Organ, Dreamer, Bazgibb, Jet, Rhubarb, Aries, Fodder, Timb, Butler, Senna

#### • BENEFACTOR (amiga)

Kdor se še ni naveličal reševanja malih Lullyatov, mu bo gotovo v pomoč kode za vseh 62 stopenj:

##### Underworld

1. 3MQLGQPQLGP	2. 3213J2HPQL	3. 3MQL4PSNQR
4. 3NQL2Q4JC4	5. 3NQLGQQLGQ	6. 6NB3JN3PQ5
7. 3LQLN4T4QR	8. 3MQQM5MM3Q	9. 14QHNVPGM5

##### Tombs of terror

10. 3CQMGQM0G	11. 1MQDRPPCQ4	12. 3V13FF2MJJ
13. QPHDJSKGMV	14. 2NQLQQQLQQ	15. QBB1PBCBQC
16. M2CNBFBM12	17. MMQPGPQPGP	18. MG3QMKM5Q4

##### Treetop rescue

19. MMQP4PSRQR	20. MD1M1D1M1D	21. MX3QGLFND3
22. MF1MJFHTQM	23. MF1M2FFRQK	24. M6KRJN3PHL
25. M4KRLTLSM5	26. M2QQR3PPQH	27. MMQPSP4NQN
28. MNQP3QSRKS		

##### Stones and Bones

1. 5RB2HBHKNH	2. MH3QQL3QQL	3. MPKRT5H4QR
4. 6KFKCMD31K	5. 1MQCF4RDGP	6. 3MQJKNWPQT
7. Q2NGRKMFOJ	8. 6VDJCGC3BF	9. 6NFKFPGLGQ
10. 6NFKLPKPQ5		

##### Merry Winterland

1. QFNGRLMFQK	2. 1MQBFNT23Q	3. QMDB3NJH4T
4. Q2NGTKKDQH	5. 14QFTTMCQQ	6. QNDBG4HFKS
7. 3RQ4NHQ4NH	8. QLDBNMG2QP	9. 4JQJQKQJQK
10. M5Q4DG4MB2		

##### Techno

1. M6QN2JR4FK	2. 21QFJBXMQ3
---------------	---------------

#### • Spear of Destiny (PC)

Igro pokličite z ukazom SPEAR -DEBUGMODE, nato pa med igro pritisnite ALT+SHIFT+BACSPACE in v kombinaciji s tipko TAB izberite:

G: neranljivost W: "warp zone" S: upočasnitev igre B: izbira barve obroba T: pregled spritov C: pregled statistike I: predmeti E: konec nivoja F: koordinate Q: vrnitev v dos M: zasedenost spomina H: samopoškodovanje

#### • Ishar 3 (PC)

Zaporedna byta pri številki C8E (3214) spremenite iz 07 D0 v FF FF. Rezultat je brezplačen ogled konca filma.

#### • Dragon's Lair 2, 3 (PC)

Ko je pred vami naslovni ekran, odtipkajte DIRK (DL2) ali TIME (DL3) in pritisnite na strel. Računalnik bo samodejno igral do konca.

#### • Comanche Maximum Overkill (PC)

Datoteka COMMANCHE.EXE je stisnjena s programom LZEXE, zato jo najprej napihnite z enim od ustreznih programov (LZEXE, TRON, UNP). S programom kot sta PCTOOLS ali Nortonov DISKEDIT, poiščite besedo HEAT in pred H vrnite C (veliki). V meniju se bo pojavila nova opcija "Cheat", s pomočjo katere boste lahko goljufali po mili volji.

#### • Fields of Glory (PC/amiga)

Strateški namig za borbe na poljih slave: v bližino nasprotnika postavite dve enoti konjenikov (z ukazom za nadzor položaja), iz ozadja pa nažigajte s kanoni. Če bodo sovražnikove enote napadle vaše topovske položaje, jih bo zaustavila konjenica. Sistem se bolj ali manj obnese v vseh bitkah in na vseh težavnostnih stopnjah.

#### • Wing Commander Academy (PC)

Igro poženite z WCA ESRT -k in dosegli boste enake prevare, kot jih je v ostalih Wing Commanderjih priklical ALT+DEL.

#### • Bump'n Burn (amiga)

Izberite EXIT. Ko se prikaže goreča zastava, odtipkajte ZXR750R. Če se zaslon zasveti, pomeni, da je stvar prišla, se pravi da smo v goljivem načinu. Za malo glasbe odtipkajte HOUSEY.

#### • Tie Fighter (PC)

V datoteki s svojimi podatki, zapis 03 predstavlja:

01-Flight officer 02-Flight captain 03-Flight general 04-Flight commander

V zapisu 91 odtipkajte FF FF FF FF FF FF (heksadecimalno) in priborili si boste vse kvalifikacije treninga.

Vrnite se k zapisu 05 in a 67226 točk vpišite vrednost 9A 06 01.

## MEGAZINOVIH UMAZANIH PETNAJST

1.	(3)	☺	<b>Doom 2</b>	<b>id Software</b>
2.	(1)	☹	<b>Doom</b>	<b>id Software</b>
3.	(6)	☺	<b>UFO</b>	<b>MicroProse</b>
4.	(2)	☹	<b>Dune 2</b>	<b>Virgin</b>
5.	(9)	☺	<b>Mortal Kombat</b>	<b>Virgin</b>
6.	(15)	☺	<b>Reunion</b>	<b>Grandslam</b>
7.	(5)	☹	<b>The Settlers</b>	<b>Blue Byte</b>
8.	(8)	☺	<b>Syndicate</b>	<b>Bullfrog</b>
9.	(7)	☹	<b>Pinball Fantasies</b>	<b>21th Century</b>
10.	(4)	☹	<b>Tie Fighter</b>	<b>LucasArts</b>
11.	(14)	☺	<b>SimCity 2000</b>	<b>Maxis</b>
12.	(-)	○	<b>Colonization</b>	<b>MicroProse</b>
13.	(-)	○	<b>Sensible Soccer</b>	<b>Renegade</b>
14.	(-)	○	<b>Theme Park</b>	<b>Bullfrog</b>
15.	(-)	○	<b>Ultima 8</b>	<b>Origin</b>

### NAGRAJENCI IZ 14. ŠTEVILKE

1. Igra Desert Strike za PC CD-ROM (Gremlin Interactive) dobi *Miha Lisac, Lipa 44, 63320 Velenje*
2. Program za hitro učenje Super Memo (Grid) prejme *Matej Golob, Ob težki vodi 65, 68000 Novo Mesto*
3. Igra Kid Chaos za CD32 (Ocean) bo igral *Gorazd Ozmec, Branoslavci 22/a, 69240 Ljutomer*

### NAGRADE ZA TOKRATNE IZŽREBANCE BODO:

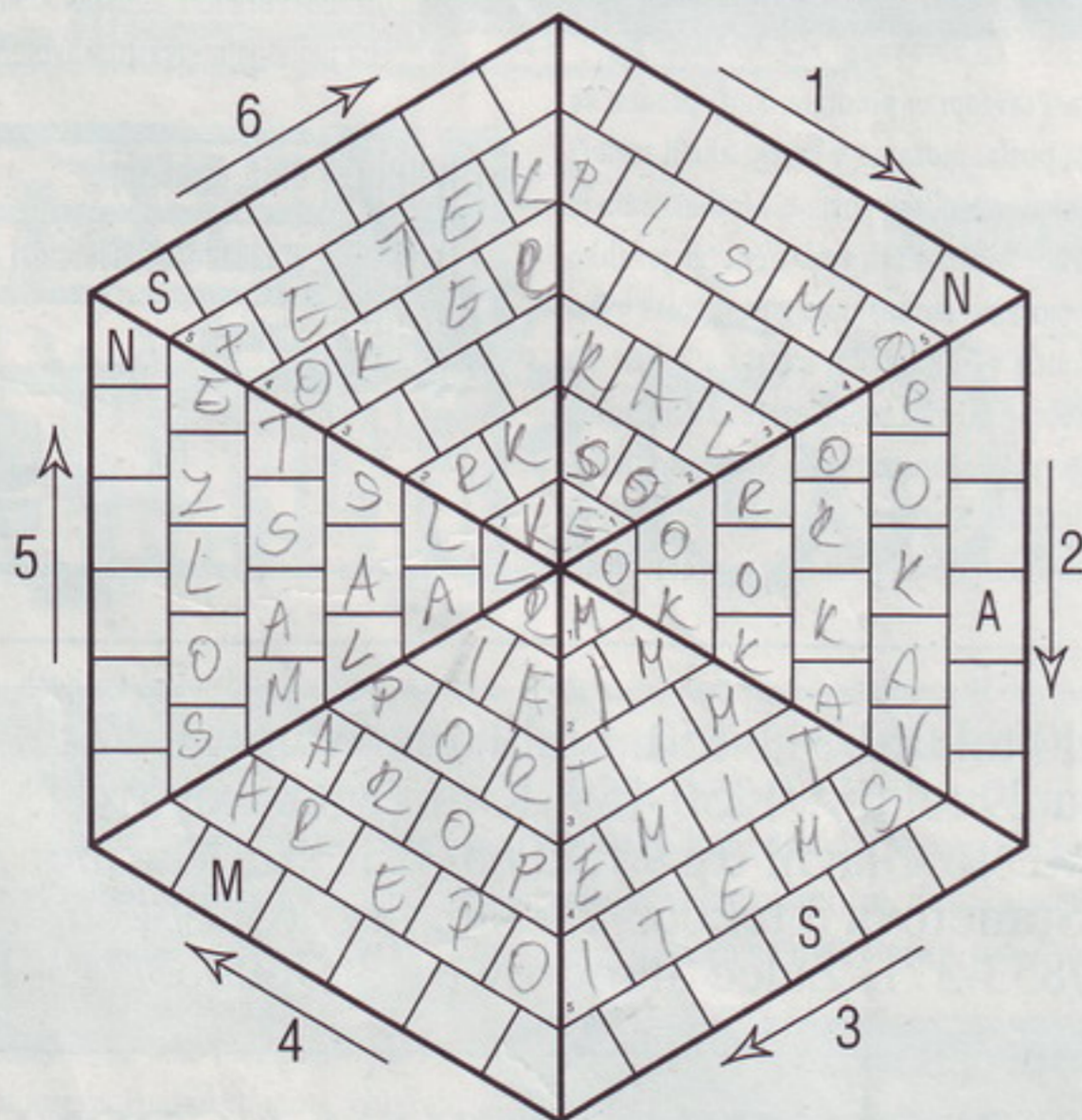
1. Igra Goblins 2 za PC CD-ROM (*I. Rose*, Jagočje 3, Laško, 063 731 557)
2. Igra Kasparov Gambit za PC (*KFM*, Cesta VIII/1, Velenje, 063 856 134)
3. Igra Mad Dog Meree za PC CD-ROM (*Autronic*, Kardeljeva pl. 17, Ljubljana, 061 168 33 33)

### NAGRAJENCI DOMARKA IZ 14. ŠTEVILKE (pravilni odg.: a, b, c):

- Igra Prince of Persia (MD) dobi *Uroš Marinkovič, C.V. Svetina 8/a, Kor. Bela. Jesenice*  
 Igra Formula 1 (GG) prejme *Miroslav Mičič, Štantetova 14, 62103 Maribor*  
 Igra Desert Strike (MS) dobi *Mario Ružnič, Trg Rivoli 6, 64000 Kranj*  
 Baseballsko čepico bo nosil *Sašo Potočnik, Simončev breg 7, 69250 Gornja Radgona*  
 Za sončnimi očali ray-ban se bo skrival *Nejc Hancman, Trg 65, 62391 Prevalje*

# Forrest Gmhung

Križanko lahko fotokopirate!



Križanko lahko fotokopirate!

### NAGRAJENCI IZ PREJŠNE ŠTEVILKE (Gmhung: bitna ravnina, magnetni disk, krmilna enota, barvni zaslon):

1. Igralna palica Dexxa (Sharada): **Jurij Lenče, Kočevska 7, 61000 Ljubljana**
2. MS DOS Sound System (Quantum): **Primož Kosmač, Kosovelova 21, 68271 Vipava**
3. MS Word (Quantum): **Rok Ferletič, cesta 14.divizije 83, 62000 Maribor**

### Tokratnje nagrade, ki jih je prijazno zbral F. Gmhung, so:

- Knjiga Corel Draw za Telebane (Pasadena, Ljubljana, Celovška 43, 061 23 23)**
- Digitalna ura z igrico (Megazin, Ljubljana, Celovška 43, 061 133 51 21)**
- CD-ROM Windows Wonder (Infobia, Ljubljana, Dunajska 120, 061 342 829)**

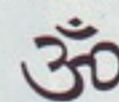
Ljubčki moji,  
lepo pozdravljeni!



Kakor vidim, žival v vas še vedno miga na vso moč. Doom ena in dva, Mortal Kombat ter Tie Fighter so še vedno poželenja vredni. Tudi moji pametni strategi ste se izkazali, veliki vodja Maocetung bi bil prav ponosen na svojo mladino. Zelo sem razočarana, ker se mi dame tako bolj poredkoma oglašajo, zelo pogrešam ženske pogovore, saj razumete, fantje tako radi držijo skrivne udarce pri Mortal Kombat u zase in jih delijo le s svojimi prijatelji. Dekleta, združimo se in pokažimo moškim, da znamo UFO, Dune 2 in Settlerse rešiti bolje od njih, da o SimCityju 2000 niti ne zgublamo besed! Moški ne znajo voditi niti gospodinjstva, kaj šele velemesta!

Preljubi bralec, preden umreš na stopnicah enega od Doomov, dobro pogledaj kdo te je pokončal, nemara bo poslednji prizor v tvojem Doom-življenju ravno tista srčkana, nališpana tetica, ki bruha ognjene krogle!

Vdano vaša Sanja!



**Karmen Čokl**

## Šestkotnik ali šesterokotnik?

“Življenje je kot križanka, če ga rešiš... hm, no... če ga rešiš, potem si... ma, ne vem, no!” (Don. F. Gmhung)

Križanka je sestavljena iz šestih trikotnikov (je morda šesterotrikotnik?). Vsakega od njih se lotite pri vrhu (najožjem delu, označenem z 1). Za vsak nasleden opis dodajte po eno črko in malce premešajte. Teh opisov je pet, šestega, ki pa je računalniški pojem, poiščite sami. Ti so tudi rešitev križanke! V pomoč vam je že dodana črka. Rešitev križanke je vseh šest pojmov. Po domače:

```
10 FOR n=1 TO 6
20 FOR m=1 TO 5
30 TRIKOTNIK n
40 RESI GESLO m
50 NEXT m
60 NEXT n
```

Prvi trikotnik: 1. mednarodna oznaka za jug, 2. do, re, mi, fa, ?, la, ti, do, 3. kraj pod Črnim kalom, 4. razlaga, očrt, 5. stvar, ki čaka v poštnem nabiralniku.

Drugi trikotnik: 1. kemijski znak za kisik, 2. “vse v redu”, po ameriško, 3. moško ime, ki spominja na glasbeno zvrst, 4. monokromatski (črno-bel) kit ubijalec, 5. najožji del srca.

Tretji trikotnik: 1. kratica za mega, 2. prva oseba množine, 3. zgodba o mitoloških bitjih, 4. ameriška revija, tudi “čas” po angleško, 5. odpadki, ki jih odpelejo smetarji.

Četrti trikotnik: 1. oznaka za radij, 2. sedemnajsta grška črka, 3. oborožen napad banke, 4. mikroskopska odprtina v koži, 5. ... in balet.

Peti trikotnik: 1. oznaka za avtošolo, 2. ime igralca Pacina, 3. izrastki na glavi, s katerimi se ubada frizer (ednina), 4. odvečna maščoba pri debelih, 5. moker in slan produkt jokanja.

Šesti trikotnik: 1. oznaka za enoto kelvin, 2. Rdeči križ, 3. pregovor, reklo, 4. rumeno-rjava barva, 5. dan v tednu.



# SUPER METROID

Jaka Terpine

## THE BIG BOSS IS BACK!

**K**aj so metroidi? Metroidi so navihana bitja, kar pa samo po sebi še ne prinaša katastrofe. Problematični sta njihova orjaškost in bejavost, zaradi katere si jih pogosto prilasti kak vesoljski manipulator, kot je nekoč to storil piratski boter Mother Brain na Zebesu in skoraj zavladal galaksiji. Skoraj - če ne bi bilo Samusa. Kdo je Samus? Samus ni robot, če ste sprva tako mislili, temveč je najemniški bojevnik, oziroma bojevnica, verjetno sestra Lt. Ripleyeve, okoli nje pa je nagradnega za cel Litosroj železja, ki jo varuje pred živahno floro in favno planetov, na katerih služi kruhek svoj vsakdanji.

Kaj imajo skupnega metroidi in Samus? Nič. Oni so zli, neumni in skrivnostni, ona pa dobra kot Mati Tereza in pametna kot Pentium, zato ni čudno, da ljubezensko razmerje traja že tri igre. Metroidi so bili iztebljeni z učinkovitim posegom pobesnele ženske na njihovem rodnem planetu SR 388. Vsi. Razen enega, malega Larve, ki se je izlegel po tem, ko so že vsi njegovi sorodniki čakali pred vrati Sv. Petra. Raztresen je Samusa zamenjal za svojo mamo, ona pa ga je, brez drobtinice materinskih čustev, podarila v znanstvene namene. Na raziskovalni postaji so, navdušeni nad čudežnim organizmom, kmalu ugotovili, da bo mali metroid ob pravilni vzgoji nekoč služil dobrobiti človeštva (pardon, prosim...). Ker

pa je bila znanstvena postaja lahek plen maščevalno razpoloženemu Mother Brainu, je ta ne bodi len vzel, kar si je pripisoval. Vam pred nosom. Tu se konča zgod-



ba in začne igra. Pravzaprav predigra, kajti preden se lotimo glavnega posla, moramo v kratki akciji izvleči svojo rjo iz napadene vesoljske postaje. Mother Brain je postal močnejši kot kadarkoli in vsak trenutek je lahko prepozno, zato moramo namesto na goveji golaž v Restavracijo na koncu vesolja, takoj nazaj na Zebes. Po poti je dobro prebrati ali vsaj prelistati turistični vodič po Zebesu, ki ga je priložnostno izdal Nintendo in poleg prikupnih ilustracij Kazunoriya Aihara vsebuje tudi koristne zemljevide in nekaj podatkov o prebivalcih.

Vsa bitja na Zebesu imajo vsaj dve skupni lastnosti. Nihče se noče spoprijateljiti z vami, kar pa pravzaprav ni čisto nič narobe, saj so vsi bolj ali manj strašni ali pa ogabni, še najraje pa kar oboje. Med seboj se ločijo po vseh parametrih pestrosti matere narave Zebeške, čeprav je za nas uporabno le razlikovanje napadalnosti in po tem, koliko izstrelkov prenesejo. Zebes bi bil lahko prav prijeten turističen planet. Na njem imamo kar nekaj atraktivnih podzemnih jam, strmoglavljeno raketo, pa tudi sodobna arhitektura lovi korak s časom. Ker pa so planet okupirali Mama Možgan in njena hunta, ga obišče le kak iskalec zadnjega metroida, pa še ta po službeni dolžnosti. Planet je razdeljen na šest sektorjev, vsak ima svojega metroidnega ravnatelja in podravnatelja, seveda je odveč razglablјati, kakšne diplomatske metode so pri njih v modi. Za vsemi stoji večkrat omenjeni medplanetarni terorist - naš zadnji kandidat za odstrel. Samus lahko svojo začetno oborožitev, veččine in odpornost s pobiranjem kar nekajkrat pomnoži, če ne kar kvadrira.

Pravijo, da kartica z igro hrani največjo zalogo podatkov v zgodovini Nintendovih hišnih sisemov. Obsežnost igre prikimava temu dejstvu, kajti brez možnosti občanskega obiskovanja komor za snemanje pozicij, bi marsikdo v določeni situaciji zagrabili Nintendo in preizkusili njegovo trdnost na televizijskem ekranu. Torej, veselo na delo, oziroma, na juriš, pa pozdravite mi Ridleya in Mamo. In ne pozabite, da je vse le igra, kajti zasvojeni boste kmalu. Eksperiment združitve pustolovskih elementov Zelde z izpiljeno platformsko arkado je uspel - Super Metroid je ena najboljših stvaritev svoje vrste.

Format	SNES, Game Boy
Vrsta	arkadna (pustolovščina)
Založnik	Nintendo
<b>SKUPAJ</b>	<b>91</b>



Ljubljana Miklošičeva 40 tel:061/311-150, Ljubljana Wolfowa 12 tel:061/224-121 Ljubljana Slovenska 29 tel:061/1250-159, Kranj Maistrov trg 1 tel:064/211-231, Novo Mesto Glavni trg 9 tel:068/323-582, Maribor Jurčičeva 8 tel:062/27-487, Celje Stanetova 3 tel:063/21-236, fax:063/29-266, Velenje Kidričeva 5 tel/fax: 063/853-371, Žalec Šlandrov trg 38 tel:063/713-203,

SEGA: KOMPLETNI PRODAJNI PROGRAM, UGODNE CENE.

MULTIMEDIA: CD-ROM, CDi, SNEMANJE CD-ROMov Z VAŠIH DISKOV..

COMPUTER SHOP: KVALITETNI RAČUNALNIKI, NIZKE CENE, STALNA IZBIRA LITERATURE ZVOČNE KARTICE, CD-ROMi, TISKALNIKI EPSON, STAR,...

**OBIŠČITE NAS, NE BO VAM ŽAL!**

# Stunt Race

## Invazija simpatičnih norih avtomobilčkov

Vozniške simulacije tipa Nigel Mansell in Top Gear so navdušile kvečjemu zakrknjene Sennine objokovalce, česar živo nasprotje je manija, ki jo je povzročil Super Mario Kart. To so bile dirke z duhom, dirke za celo družino, dirke z maksimalnim rokom trajanja in še kakim kakovostnim pridevnikom, zato ni čudno, da je industrija elektronske zabave v najkrajšem času povila nekaj, kar je hkrati novo in na nek način nadaljuje tradicijo SMK-ja.

Tako so nastali junaki igre Stunt Race, poosebljeni avtomobili, ki se med seboj merijo na dirkalnih in kaskaderskih progah. Prvi med brati je 4WD, tipičen ameriški, na trakovske gume nasajeni džip, ki je izjemno stabilen, neranljiv kot Papamobil, zato pa

najpočasnejši, a hitrih pospeškov. Začetnikom se priporoča Coupe, solidne hitrosti, po trdnosti niti tank, niti Trabant, kratka vozilo srednjih kvalit. F type je avto mojstrov, hiter, a nestabilen in ranljiv. Poleg štirikolesnikov sta tu še 2WD, motor, povedano po domače, in Trailer, priklopnik, s katerim pobiramo bonuse po nagradnih nivojih.

Hitrostne preizkušnje v igri so tri: lahka, srednja in zahtevna. Vsaka zajema po štiri proge, ter nagradno tovarnjakarsko zbiranje bonusov. Dirkališča so pestra kar se le da, od vrtoglave vožnje po robu prepada, do čofotanja skozi podvodne tunele. Skozi preizkušnje se prebijamo tako, da prevozimo tri kroge, med tem pa do časa lovimo kontrolne točke. Poleg hitrostnih, so na voljo tudi kaskaderski podvigi. Ta del, katerega bistvo je zbiranje točk ob skakanju čez kuclje, bi bil lahko ob danih tehničnih možnostih dosti bolj pester, zlasti če ga primerjamo s tobogani, skoki in loopingi v igrah Stunt Car Racer in Hard Drivin'. Tretja opcija je Battle mode, dvoboj, kjer se, vsak na svojem delu ekrana,

pomerita dva igralca. Igralno polje je kar malce premajhno, zanimivost igranja v dvoje pa SMK-ju na žalost ne sega više kot do popka. Zadnji način igre je prosta vožnja, ki pa v bistvu ni nič drugega kot hitrostna tekma, le brez tekmecev in napredovanja od proge do proge.

Stunt Race je vsekakor igra s prijetnim značajem, visoko igralnostjo ter nekaterimi prav simpatični vložki. Ko v ozadju zagledate dvigajoče se potniško letalo ali ko cesto prečka čreda krav, si mislite, česa vse se ne spomnijo, ko pa vam na eni izmed prog nad glavo švignejo štirje NLP-ji, za katere se vam naslednjič posveti, da so slavna bojna ekipa Starfox iz Starwinga, dobite občutek, da pripadate nekemu domišljiskemu svetu, kjer so avtomobili z očmi namesto žarometov le ena od prijetno sproščujočih doživetij.



# THE FLINTSTONES

Aleksander Hropot

Pred davnimi, davnimi časi je bila globoko v gozdu skrita majcena... ups. Za devetimi gorami, osmimi vodami itd. leži dežela, Kretnjava imenovana. Njeni prebivalci so nam dobro znani Fred, Barney, njuni soprogi, mularija in ostala prazgodovinska flora in favna. Da pa ne bi bili brez dela, radi izgubljajo vse po vrsti: od nakita do otrok (zakaj imajo VSE igre za konzole tako neumen scenarij?). In tako vsak posebej in vsi skupaj morijo ubogega Freda, ki mora poiskati izgubljeno, sicer bo joj prejoj. Fred pograbi svojo zvesto batino (samo svinje mislijo svinjsko) in hajdi na pot! Na tej poti je seveda treba sesuti neprijazne nasprotnike pa tudi materialne dobrine in si tako zagotoviti kak kredit, uporaben po napisu GAME OVER, oziroma si olastniniti kako poslastico, ki vrlemu Kretnjavcu dviguje moralo. Da pri

delu ni sam, mu občasno (pač ko naleti na jajce) pomaga ptičica prelestna, ki zna tudi ogenj bruhat, če je treba. Na koncu vsake stopnje, ki jih je šest, pa mora veliki Fredi obdelati tudi velikega nekaj (npr. dinozavra z manualnim mikserjem, Nessie v moderni roza preobleki), razen na tretji stopnji, tam se samo fura z av-



Format	SNES
VRSTI	odtrgana simulacija vožnje
ZALOŽNIK	Nintendo
<b>SKUPAJ</b>	<b>83</b>

Format	Mega Drive
VRSTI	arkadna igra
ZALOŽNIK	Taito
<b>SKUPAJ</b>	<b>71</b>

tom. Kdaj pa kdaj se pojavi celo neki mali zeleni nevemkaj, ki Freda odpelje na bonus nivo, kjer dobrote dobesedno padajo z neba.

Ko tako obdela vse stopnje, junak ne uživa v zaključku, ampak zgroženo prebere sporočilo, naj raje zviša težavnostno stopnjo.

Ne mislite, da mi igra ni bila všeč. Je precej simpatična arkadica, ki so jo pri Taitu z načrtnim križanjem Prehistorika, Chuck Rocka in legende s C 64 - B.C.'s quest for tires uspešno prikotalili v moderne čase. Sploh je pokazala svojo uporabnost kot veriga za mojo sestro. Nič več potepanja, še do mize, na kateri je dišalo kosilo, ji ni uspelo priti (kar je razjezilo mamo), televizija je bila zasedena pozno v noč (kar je razjezilo fotra), brat pa je lahko v miru natipkal tale člančič (kar ga je izredno odobrovoljilo).





## Kako do 640 kB?

Dobite igro. Potrpežljivo vstavljate disketo za disketo in med čakanjem nestrpno obračate palca ter grizete svinčnike. Po končani inštalaciji ostane le še komandna vrstica z utripajočim kurzorjem. Polni pričakovanja sprožite čarobni ukaz in... Not enough memory. Kaj pa sedaj? Ker je nesmiselno obžalovati nakup PC-ja namesto konzole, bo potrebno ohraniti mirne živce in samozavest ter poslati par pozdravov datotekam AVTOEXEC.BAT in CONFIG.SYS. Vemo, da imajo računalniki, ki jih ljudstvo prepozna pod imenom PC le 640 Kb osnovnega spomina, kar je več, pa je že stvar višje matematike. Običajno se igre zadovoljijo s tam okrog 600 Kb, vendar kam potem z gonilniki za miško, zvočno kartico in pa CD ROM? Kam z residentnimi programi? Zahvaljujoč DOS-u 5.0 in več lahko vse te stalne goste našega sistema naselimo v zgornja nadstropja spominskih kapacitet in sicer s pomočjo HIMEM-a in EMS386.

Poglejmo primer rekonfiguracije spomina.

datoteka CONFIG.SYS:

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS
DOS=HIGH, UMB
DEVICEHIGH=SMARTDRV.EXE 2048
```

Disk cache bo zavzel področje nad osnovnim spominom. Če imate disk na vmesniku SCSI, uporabite še opcijo DOUBLE BUFFER. Ostale gonilnike lahko prav tako pospravite v višje plasti spomina (za CD ROM, naprimer).

```
SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM/P
Datoteka, ki vsebuje komandno vrstico.
FILES=20
```

Največje število odprtih DOS-ovih datotek. Vsaka pobere le 60 bytov, zato vrstica nima pretiranega pomena pri varčevanju.

```
BUFFERS=10
```

Ta ukaz je nepogrešljiv, če uporabljate smart drivev datoteki AUTOEXEC.BAT:

```
LH C:\DOS\MOUSE
```

Gonilnik za miš pošljemo v dodatni RAM.

Ker verjetno ob popravilju CONIGOV in AVTOEXECOV ter njunim neprestanim preimenovanjem ne uživate do te mere, da bi stvar počeli vsakič, preden bi igrali igre ali tipkali v Wordu, si lahko stvari dodobra olajšate. Kako? Prvi način je, da sistem poženetete iz diskete. Disketo formatiramo z ukazom "FORMAT A: /S", potem pa nanjo posnamete tisti mini-

malni AUTOEXEC.BAT. Če pa je direktor vašega sistem DOS 6.0 si lahko privoščite pravo uporabniško razkošje. Takole: CONFIG.SYS:

```
[MENU]
MENUITEM=NORMAL
MENUITEM=EMS, Raz{irjeni spomin
MENUITEM=BREZEMS, Brez raz{irjenega spomi-
na
MENUITEM=BREZEMM, Brez EMM386
MENUITEM=MINIMAL, Minimalna konfiguracija
MENCOLOR=15,1
Izberemo barvo teksta
MENUDEFAULT=NORMAL, 5
```

Če po petih sekundah ne izberemo opcije, se aktivira opcija NORMAL

```
[COMMON]
COUNTRY=<koda>, C:\DOS\COUNTRY.SYS
BUFFERS=10,0
FILES=20
SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM/P
```

Skupno vsem konfiguracijam [NORMAL]

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 2048 RAM
Primer za 4 Mb RAMa
```

```
DOS=UMB
```

```
DOS=HIGH
```

```
[EMS]
```

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
```

```
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM
```

```
DOS=UMB
```

```
DOS=HIGH
```

```
[BREZEMS]
```

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
```

```
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 2048 NOEMS
```

```
DOS=UMB
```

```
DOS=HIGH
```

```
[BREZEMM]
```

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
```

```
DOS=HIGH
```

[MINIMAL]

```
AUTOEXEC.BAT:
```

```
@ECHO OFF
```

```
PROMPT $P$G
```

```
SET SOUND=C:\SB
```

```
SET BLASTER=A220 17 D1
```

Primer za nastavitvev Soundblasterja.

```
PATH C:\DOS; C:\WINDOWS
```

```
GOTO %CONFIG%
```

```
:NORMAL
```

```
LH C:\DOS\KEYB <oznaka>,
```

```
C:\DOS\KEYBOARD.SYS
```

```
LH C:\DOS\MOUSE
```

```
CLS
```

```
GOTO KONC
```

```
:EMS
```

```
LH C:\DOS\KEYB <oznaka>,
```

```
C:\DOS\KEYBOARD.SYS
```

```
LH C:\DOS\MOUSE
```

```
CLS
```

```
GOTO KONC
```

```
:BREZEMS
```

```
LH C:\DOS\KEYB <oznaka>,
```

```
C:\DOS\KEYBOARD.SYS
```

```
LH C:\DOS\MOUSE
```

```
CLS
```

```
GOTO FIN
```

```
:BREZ EMM
```

```
C:\DOS\KEYB <oznaka>,
```

```
C:\DOS\KEYBOARD.SYS
```

```
C:\DOS\MOUSE
```

```
CLS
```

```
GOTO KONC
```

```
:MINIMAL
```

```
LH C:\DOS\KEYB <oznaka>,
```

```
C:\DOS\KEYBOARD.SYS
```

```
LH C:\DOS\MOUSE
```

```
CLS
```

```
GOTO KONC
```

```
KONC
```

Gregor iz Ljubljane ima same probleme. Pri igri Simon the Sorcerer ne zna narediti obreda z mišjo, pri igri Goblines 3 ne zna dobiti juhe izpod omare, pri igri Sam&Max hit the Road pa ne zna uporabiti magneta na velikanski volneni krogli. Za slednje mu tudi odgovarjamo: na vzmetne škarje daj magnet!

Simon iz Lendave in še mnogi drugi nas sprašujete kako pri igri Doom 2 končati 30. stopnjo in kakšna je koda za hojo skozi stene. Koda za hojo skozi stene je nova, in sicer IDCLIP, 30. stopnjo pa rešite tako, da streljate direktno v možgane stvora, ki nad vas pošilja kvadratke, iz katerih se porodijo pošasti. V možgane ne morete streljati direktno z vrha platforme, ker ste malenkost previsoko. Zato morate preden se vzpnete s platformo, preklopiti na metalec raket in nato tik preden platforma doseže vrh, trikrat zadeti možgane.

Gašper iz Celja ne ve, kako pri igri Detroit serijsko proizvajati avtomobile. Help him!

Izidor iz Gomile pri Kogu (tel: (062) 716-082) sprašuje kako pri igri Prince of Persia 2 na koncu ubiti Jafara in kako pri igri Conan uiti puncizveri v džungli potem ko jo ubiješ?

Rok iz Ljubljane sprašuje kako pri igri Sam&Max hit the Road premikati daljnogled levo-desno? Premikaš ga enostavno tako, da z miško klikaš na dve puščici v spodnjem delu zaslona..

Sašo (tel: 0608 /63 082) išče kode ali cheat za igro Flashback.

Matic (tel: (065) 26616) pri igri Dreamweb ne more v svoje stanovanje, ker nima kode oz. ključa.

Ivan sprašuje, kako v Indy 4 priti mimo hobotnice? Vzemi splav in vrži raka v vodo.

Luka (tel: (065) 75-261) pri igri Simon the Sorcerer ne ve kako odpreš vrata, kjer je nakupovalni list pod kamnom?

Gregor (tel: (063) 36-310) pri igri Return to Zork ne zna naprej od mesta.

Miha sprašuje kdaj pride Mortal Kombat 2 za PC (konec decembra), kako pri Doom 2 dobiti neskončno življenj in orožja (IDQD, IDKFA) in kakšen je finiš pri Kanu v Mortal Kombatu (levo (2x) in fire).

Uroš iz Kopra v igri Indy 3 ne najde luknje, ki naj bi peljala v neko grobnico od viteza. v knjižnici v Benetkah.

Aleš (tel: (061) 328 929) v igri Indy 4 v mestu Albies nekemu tipu ne more vzeti noža.

Damir iz Jesenic odgovarja:

1. Dejanu, ki ne ve kako pregnati čebele iz panja pri igri Simon the Sorcerer svetuje, naj gre v gostilno in pobere vžigalice z igralnega avtomata. Z njimi prižgi svetilko (kadilo) ter tako prepodi čebele.

2. Marku, ki prav tako pri igri Simon the Sorcerer ne najde drevesa s križem, zaupa, da bo prišel do drevesa, če gre za zmajjevo votlino ter nato poskakuje po skalah, ki gledajo iz stene. Drevo se bo pokazalo na naslednjem zaslonu.

3. Marku iz Celja, ki išče kode za Syndicate, pa naj jih našteje: ROB A BANK (ogromno denarja), MIKES TEAM, MARKS TEAM (razvita vsa orožja, veliko denarja), OWN THEM (zavzete vse dežele, razen ene), DO IT AGAIN (dostopne so vse misije). Naštete kode vpišeš kot ime svojega sindikata.

In hkrati sprašuje kako pri igri Benefactor rešiti stopnjo WEIGHTWACHERS (glej Cheat Motel).

PS.: V PRIHODNJE K SVOJIM VPRAŠANJEM DODAJTE TUDI SVOJO TELEFONSKO ŠTEVILKO!

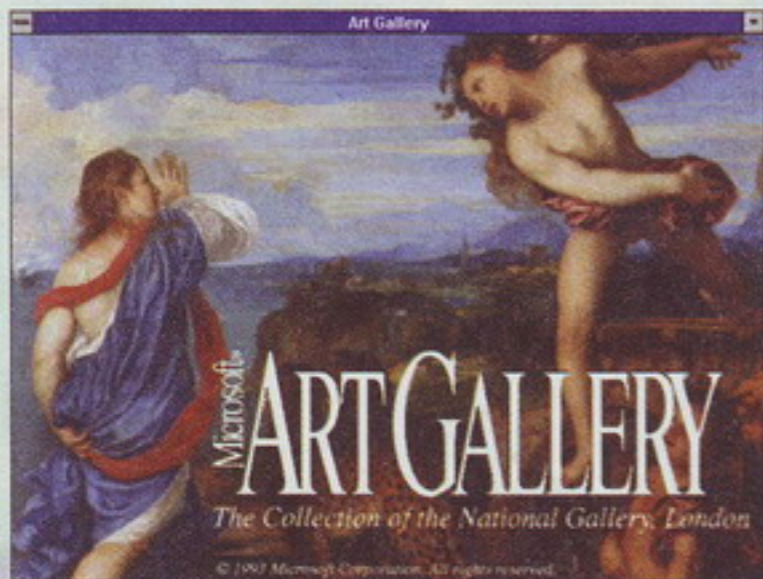
Najboljša dela londonske Umetnostne galerije, obdobja v slikarstvu, življenjepisi slikarjev, slikarske tehnike,...

**M**S Home; Art Gallery je rezultat sodelovanja med Microsoftom in londonsko Narodno galerijo, ki je bila ustanovljena leta 1824 in ima preko 2000 slik zahodnoevropskih mojstrov vse od 13. st. pa do zgodnjih let 20. st. MS je poleg vseh slik zbirke na CD spravljal tudi biografije njihovih avtorjev, zvočne izgovorjave ter kratke poučne lekcije iz sveta likovne umetnosti. Že kratek pregled vsebine plošče pokaže, da zares poka po vseh šivih, saj je na njej natanko 640 MB podatkov, vsota, ki jo je celo Microsoft sam izenačil le še z enciklopedijo Encarta 1994.

Program po zasnovi začuda malce odstopa od ustaljenih grafičnih prijemov celotne serije, s skoraj identičnimi podmeniji in razporeditvijo drugih ikon.

V prvem meniju so dela zbrana v Narodni galeriji predstavljena pod okvirom njihovih avtorjev. Tako si boste lahko o vsakem avtorju prebrali kratko biografijo, poleg pa boste našli tudi pomanjšane primerke vseh nj. slik, razvrščenih v kronološkem zaporedju. Biografije avtorjev vam povedo nekaj o času v katerem so živeli, slogu ki so mu pripadali, zelo priročen pa je mali zvočnik, ki vam po kliku pravilno izgovori slikarjevo ime. S tem elegantno odpravite težavo, kako npr. izgovoriti ime Koekkoek ali Pollaiuolo.

Zgodovinski atlas vam omogoča ogled slik bodisi skozi časovni vidik, torej v katerem stoletju je delo nastalo, bodisi skozi geografski vidik, ki v sklope za umetnost pomembnih mest in držav vključuje tam



Renesansa, barok ali kaj tretjega? Odgovor je v Art Gallery

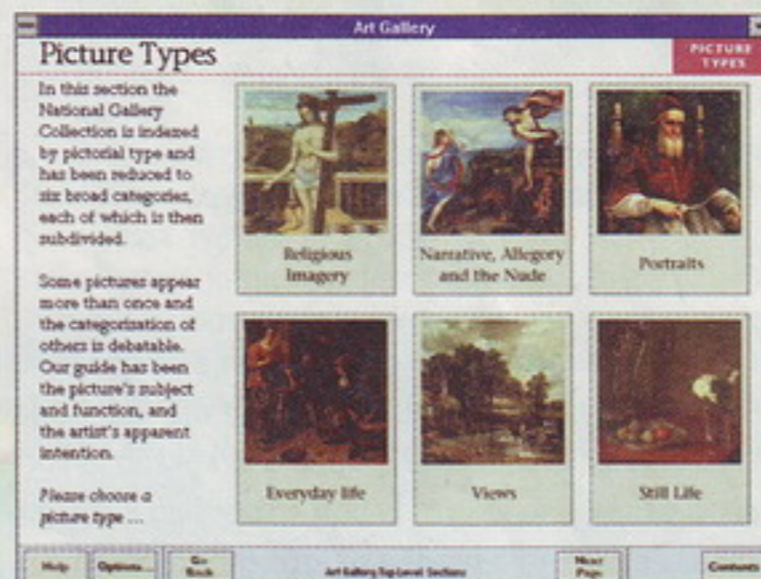
nastala dela. Izbiro lahko kombinirate tako, da npr. izberete mesto London in si nato v časovnem zaporedju razdeljenem na 25 let ogledate vse tam nastale slike.

Tretja možnost po kateri lahko pred ogledom razvrstimo slike je ločitev slik po tematiki. Slike so ločene na 6 vrst in sicer slike s cerkveno tematiko, tematike iz pripovedništva, alegorije in aktov, na portrete, vsakdanje življenje, poglede ter tihožitja. Gre seveda za grobo ločitev zato so nekatere slike obravnavane po dvakrat, vseh šest vrst pa se nadalje ločuje na nekaj

dotatnih podvrst. Pogledi se tako ločijo le na tematike vode in obale, podeželja ter arhitekture; po drugi strani pa se vrsta portretov razdeli kar na 12 podvrst.

V primeru, ko vas zanimajo slike ki obravnavajo kakšen poseben motiv, prikazujejo določeno osebnost ali pa bi želeli videti npr. predstavnike ekspresionizma, bo kot nalašč menu s splošnimi pojmi. Enako kot v meniju organiziranem po avtorjih, boste naleteli na umetelno okrašene črke abecede, pod katerimi se skrivajo imena slavnih osebnosti, svetnikov, bogov in boginj, drugih subjektov ter tehničnih in zgodovinskih (npr. barok) izrazov. Velika večina pojmov je tudi podprta in razložena s slikami iz galerije.

Začetnikom v svetu umetnosti je Microsoft namenil zadnjo opcijo, "Guided Tours". Štrije vodeni ogledi obravnavajo za umetnost bistvene teme, ki so dodatno razložene s spremnim govorom in besedilom ter kratkimi animacijami. Pod naslovom "Kompozicija in perspektiva" boste našli izčrpno pojasnilo o tej osnovi

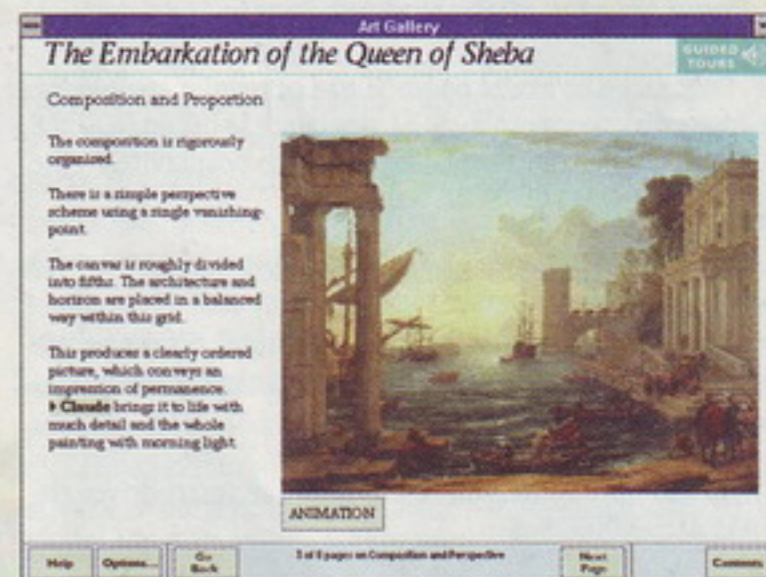


Razvrstitev slik glede na tematiko

slikarske umetnosti. Naslednji ogled vam bo pojasnil kako pravzaprav slike nastajajo. Slikarjeva oprema, služba pripravnik mojstra, skice in pripravljalne risbe, delovne metode avtorjev, vse to in še marsikaj drugega boste našli pod naslovom "Making Paintings". Naslednje poglavje obravnava slike kot objekte, saj so slike skozi stoletja bile še vse kaj drugega, kot le preprosta podoba na ravni podlagi. Izvedeli bomo marsikaj o slikah, ki so dekorirale cerkvene oltarje in druge dele cerkva, slikah, ki so jih avtorji s tem ko je njihovo zanimanje za sliko raslo, sproti dopolnjevali ter celo slikah, ki so bile zaradi komercialnih (prodaje) razlogov zmanjšane ter spremenjene. Tako je Rubens sliko pokrajine pred svojim dvorcem začel na platnu sestavljenem iz borih treh delov, končal pa je z natanko 17 deli in skoraj štririkrat večjo sliko.

V razmislek Ob tehnični plati programa naj omenim le še izredno majhno število gumbov, saj se ti reducirajo na opcijo Contents, Last page in Next page ter že običajno pomoč. Poleg sta še "see also", ki k določeni

temi povleče vzporednice s prvimi štirimi izbirami glavnega menija (življenja avtorjev, zgodovinski atlas...) ter gumb Options, s katerim lahko postorimo formalnosti. Z njim kopiramo bodisi slike ali besedilo, tiskamo na tiskalnik ter iščemo določeno besedo ali tekst. Zanimiva je tudi izbira "Random", ki nam naključno predstavlja sliko za sliko in nas tako razreši odgovornosti in skrbi v katero obdobje bi se podali. Vsekakor je Art Gallery koristen in dober izdelek, ki



Razlaga pojma perspektive v okviru vodenega ogleda po londonski Narodni galeriji

umetnosti ne zapira v zatohle muzeje ali srednješolske predmete, temveč jo ponuja širokim množicah, ki jih kaj takega zanima pa nimajo volje do prebiranja debelih knjig. Zagotovo bi ta CD moral najti svoje mesto v vseh resnih knjižnicah, galerijah in drugih tovrstnih kulturnih ustanovah, saj na zelo majhnem mesu ponuja zelo veliko.

## MS Art Gallery \*

Za zagon potrebujete vsaj multimedijški PC 386SX, 4 MB spomina, 1 MB prostora za instalacijo na trdi disk, VGA kartico (256 barv), MS-DOS 3.1, Windows 3.1 ter CD-Rom enoto. Če želite poslušati izgovorjavo imen slikarjev ter glas vodiča potrebujete tudi zvočno kartico.

CD-Rom MS Art Gallery smo si izposodili pri podjetju Marmis d.o.o., Cesta v Mestni Log 55, Murgle Center, Tel: 061 123-2000

## Legenda ocenjevanja

▲	Izjemno slabo	(0)
◆	Slabo	(1)
★	Povprečno	(2)
☆	Dobro	(3)
✦	Odlično	(4)
✪	Spektakularno	(5)

# MS Ancient Lands

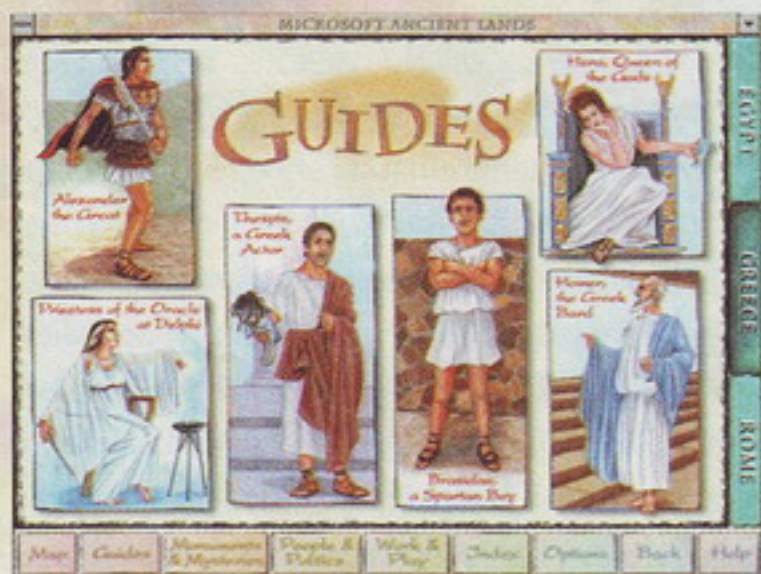
Sprehod po starodavnih deželah iz mladostniških sanj in spoznavanje skrivnostne antične kulture

Vsakogar zanimajo zgodbe iz preteklosti, slavne bitke in veliki imperiji. Še kot otroci smo radi poslušali pripovedke o velikih bojevnikih ter skritih zakladih. In prav na to plat človeške narave je Microsoft nasložil svoj najnovejši CD iz serije MS Home, tretji projekt t.i. Exploration Series. Tokrat boste raziskovali življenje starodavnih civilizacij Egipta, Grkov ter mogočnega rimskega imperija ter seveda izvedeli tudi marsikaj o drugih

njih vas s karakterističnim glasom in stilom popelje skozi njemu primerne segmente programa: Aleksander veliki npr. skozi vojaško hierarhijo in organizacijo starlega veka. Poti vodičev se zaradi svoje dolžine večkrat tudi križajo, tako da se lahko zgodi da vas dva različna vodiča iz popolnoma različnih smeri pripeljeta k čisto istemu članku torej isti sliki. Opravičilo seveda bistro najdeti vsak v svojem pogledu na članek, ki ga želita predstaviti.

ključno besedo sami vnesete.

Zgodovina se torej iz depresivnih šolskih klopi seli v osebne računalnike, kjer ne povzroča hipohondrije ali graj, in zgolj pridno čaka, da bo kdo kliknil na njen gumb. Gre skratka za pohvalen korak k modernemu načinu izobraževanja, saj skozi MS Ancient Lands niti za trenutek ne dobite vtisa, da pridobivate tudi za življenje koristno znanje.



Kdo bo vaš vodič na poti skozi staro Grčijo?

manj razširjenih ljudstvih, kot so bili Maji ali Azteki. Na CD-ju boste našli zapise o takratnem načinu življenja, zgodbe o malih in velikih ljudeh, vojskovanju, politiki, bogovih in kraljih. Že na prvi pogled je očitno da je paket Ancient Lands namenjen malce mlajši, predvsem srednješolski ter osnovnošolski populaciji. Temu primerno je zato oblikovana tudi vizualna celota, kot so npr. večbarvne zabavne črke, narisane slike ter zbadljivi komentarji, če omenim le najopaznejše znake.

Program je zgrajen tako, da posveča večji del pozornosti trem pomembnejšim civilizacijam: Egipčanom, Grkom in Rimljanom, v indeksu pa boste našli tudi reference o nekaterih drugih ljudstvih. Iz navedenega razloga lahko tako izbirate med tremi glavnimi zasloni, ki so si razen slik čisto enaki. Med njimi lahko tudi enostavno preklapljate s pomočjo imen treh ljudstev ob desnem robu. Na vseh treh zaslonih si lahko izberete določeno temo, navadno dosegljivo tudi skozi ikone v spodnjem delu okna. Predstavitev vseh treh ljudstev je sestavljena iz vpogleda v njihove spomenike in skrivnosti (Monuments & Mysteries), ljudi in politiko (People & Politics) ter dela in igre (Work & Play). Tudi tako izbrani naslovi merijo na lažje pomnjenje in s tem na mlajše uporabnike. Pozabiti pa ne smemo na že skoraj Microsoftovo stalnico, vodiče (Guides) ki poskrbijo za vse pasivne in lenobne uporabnike. Vsak od treh narodov vam dopušča načrtan ogled pod vodstvom petih vodičev, katerih poreklo se razteza vse od navadnih poljedelcev ter obrtnikov pa do egipčanske kraljice Hatshepsut in celo Aleksandra Velikega. Vsakdo od

## Microsoft in faraoni

Izgubljenecem je namenjena tudi interaktivna pomoč, ki poleg klasičnega reševanja zapletov s spominom in zvočnimi karticami ter navodil kako uporabljati ta ali oni menu, naredi še korak več. V uvodnem filmu vam na zabaven način skozi oči faraonove mumije, ki neprestano zganja gage in komentira v hripavi angleščini, predstavi način uporabljanja produkta ter veliko pomembnih in manj pomembnih funkcij. Filmček na lahkoten in smešen način predstavi nekaj čemur smo v srednji šoli pravili zgodovina in na vrat na nos bežali na drevesa. Tistim, ki se ne pustijo nategovati in vedo kaj hočejo, je namenjen menu Options, kjer si lahko nastavite način izpisa na tiskalnik ter določite zvočne učinke. Izbirate lahko tudi med grškim, rimskim ali egipčanskim screen saverjem (varčevalcem zaslona), ki po instalaciji na monitor pridno trosijo detalje in tihožitja iz življenja v starem veku. Ako vam tudi to ni dovolj, si lahko iz galerije izberete ugodno sliko, ki jo program nato konvertira v .bmp datoteko ter vam iz nje naredi Windows tapete. Kot nalašč za sejme in prezentacije vašim sobnim rastlinam je opcija Slide Show, ki se po startu prične neutrudno sprehajati skozi program in njegove slike ter se tega dela niti v milijon letih ne naveliča. Članki za pritegnitev pozornosti ne uporabljajo zgolj besedila, temveč tekst tudi izdatno pojasnjujejo s slikami, na vsaki strani pa boste našli še kup puščic z rdečim besedilom (hot text). Dotične puščice vam na dodatnih slikah pojasnijo pomen rdečega teksta, lahko vam celo pokažejo krajši film ali zavrtijo glasbeni posnetek, puščice s šahovskim konjem pa vam zastavijo celo kratko igro-uganko. Da bi se med članki ter časovnimi obdobji, ki jih opisujejo lažje znašli, si lahko pomagata tudi z dvema ikonama, ki sta vedno dosegljivi na vrhu zaslona tik poleg naslovov tem. Prva vam izriše ličen zemljevid države v kateri pravkar ste, z drugo pa dobite evidentirano časovno črto oz. kronologijo dogodkov, kakor so se zgodili. Še zadnji udarec neorganiziranosti je Microsoft zadal z že obveznim indeksom, s katerim lahko zanimive teme iščete bodisi po abecedi ali pa

## MS Ancient Lands \*

Zahteve: Vsaj 386SX procesor, 4 MB spomina, 2.5 MB prostora na trdem disku, CD Rom enota, VGA kartica (podpora 256 barv), MS DOS 3.1 ter MS Windows 3.1

CD-Rom MS Ancient Lands smo si izposodili pri podjetju Marmis d.o.o. Cesta v Mestni Log 55; Murgle Center; Tel: 061 123-2000

# ESCOM

## PARADIGMA

modularni multimedijški notebook



### PARADIGMA 486SX 33

CPU Intel, RAM 4MB, trdi disk 250MB, 2x PCMCIA, izhodi s/p/e vga/key, vgrajena zvočna kartica z zvočnikom in mikrofonom, zunanji priključki za mikrofona in slušalke, vgrajen Logitech trackball ø25mm, 9.5" monokromni dual-scan zaslon 64 sivin, 3.5" gibki disk, zamenljiv z dodatno baterijo - 8ur samostojnosti  
Dimenzije: 290 x 220 x 40mm, 2.5kg

244.900 SIT

### PARADIGMA 486DX2 50

trdi disk 340MB, ostalo enako kot pri SX modelu

264.900 SIT

# tivox

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

Testirali smo matrične, brizgalne in laserske tiskalnike, ki niso bistveno dražji od magičnih 100.000 tolarjev

# Dostopni tiskalniki

**T**iskalniki so se v zadnjih 15 letih spremenili. S tem niso mišljene samo oblika, velikost in barva, temveč predvsem zmogljivost. Starejši bralci se bodo verjetno spomnili Sinclairjevega ZX Printerja, ki je z iskrami zažigal papir in tako ustvaril sliko. Slika je sicer izgledala zelo klavrna, saj vžiganje pik v poseben elektroprevodni papir ni bilo ravno umetno, vendar je bil tiskalnik relativno poceni in tako dostopen hišnemu uporabniku. V teh 15 letih pa se je marsikaj spremenilo: v laboratorijih so nastajali novi načini tiskanja, katere so tovarne prej ali slej dale na tržišče. Najprej so razvili iglično tehnologijo, kjer jeklene iglice tolčejo po barvnem traku, pod katerim leži list papirja. Malo pozneje se je pojavila tehnologija laserskih tiskalnikov, ki so bili peklensko dragi, vendar tudi nebeško dobri. Najnovejši krik mode pa predstavljajo brizgalniki, ki skozi šobe na tiskalni glavi "pljuvajo" črnilo na papir. Tako je sedaj na policah trgovin ponudba, ki po kvaliteti najboljših primerkov skoraj ustreza tiskarskim strojem, je pa zaradi cene popolnoma neuporabna za domačega uporabnika. Zato smo se odločili narediti primerjalni test tiskalnikov, katerih celotna cena (z davlom vred) bistveno ne presega 100.000 tolarjev, kolikor bi po naši oceni hišni uporabnik še bil pripravljen odrediti za tiskalnik.

Tiskalniki, ki smo jih dobili v testiranje, pa se niso razlikovali le v načinu tiskanja, temveč tudi v drugih podrobnostih, ki lahko odločilno pripomorejo v lovu na kupca: oblika, ravnanje s papirjem, poraba elektrike in barvila in prijaznost do uporabnika. Po obliki so se tiskalniki delili predvsem v dve skupini: na tiste, ki stojijo pokonci, kar na mizi zavzame zelo malo prostora, in na tiste, ki nove ideje še niso prevzeli. Pri ravnanju s papirjem so se tiskalniki delili na modele, ki imajo zalogovnik, iz katerega samodejno jemljejo list za listom, ter na one, ki česa tekega ne premorejo. Seveda je bila tu zanimiva tudi pot lista skozi tiskalnik, ki je lahko potoval v vseh mogočih smereh: od zgoraj navzdol in obratno, spredaj noter in spredaj tudi ven, zadaj noter in zgoraj ven ipd. Pri porabi elektrike je bistvenega pomena avtomatsko ugašanje tiskalnika pri daljši neaktivnosti. Porabo črnila se da zmanjšati s preklopom tiskalnika v t.i. Economy način, kjer uporablja le polovico svojih šob oz. iglic za nanos barve. Zaradi tega so nekateri modeli v tem načinu tudi hitrejši. Pri prijaznosti do uporabnika je zajeto vse, kar lahko vpliva na uporabnikov odnos do tiskalnika: stikalna plošča, vstavljanje papirja, gonilniki v računalniku in druge malenkosti. Večinoma so stikalne plošče podobne modernemu Babilonu: ker v bližini svetlečih diod in gumbov, ki spreminjajo nastavitve tiskalniku, ponavadi ni veliko prostora, so se proizvajalci usmerili h

kraticam, ki označujejo funkcijo lučke ali stikala. V najboljšem primeru so kratice pojasnjene na ohišju v bližini, nekateri nesrečniki pa morajo na lov za njimi kar v priročnik. Tudi gonilniki so poglavje zase. Očitno se večina izdelovalcev že zaveda, da izgled in logična zasnova pripomoreta k lažjemu delu, samo nekateri pa tudi prijaznosti pri instalaciji.

## Epson LQ-100

"Sveta preprostost!" - to je bilo najbrž vodilno geslo pri izdelavi tega 24 igličnega tiskalnika A4 formata, ki je na trgu prisoten že nekaj časa. Zaradi zaobljene oblike in pomanjkanja prozornega pokrova je na hitro podoben brizgalnikom, vendar vas prediren zvok po zagonu kmalu prepriča o zmoti. V plitki vdolbini sta nameščeni dve tipki in dve svetleči diodi, s katerimi nastavljate vse bistvene funkcije tiskalnika. Stalne nastavitve, kot so dolžina strani, velikost pisave ipd., je treba nastaviti s pomočjo vprašanj, ki jih tiskalnik izpisuje, vi pa nanje odgovarjate s pritiskanjem na tipki YES ali NO.

Papir jemlje iz zalogovnika, ki se, kadar je prazen, lično zloži pod tiskalnik. Presenetljivo je, da so se pri Epsonu odločili ponuditi podajalec neskončnega papirja kot dodatek, saj večina uporabnikov posega prav po tem papirju. Verjetno se ne bi harmonično vklopil v celoto, ki deluje brez njega izredno skladno. Zanimivo je tudi, da tiskalnik lahko uporabljamo v ležečem ali stoječem položaju, odvisno od zatranosti pisalne mize. Instalacija gonilnikov je enostavna, gonilniki

sami pa lično oblikovani. Zelo pohvalno je, da prodajalec dobavlja tiskalnike s slovenskimi znaki, še posebej pa je treba omeniti 90 stranski slovenski priročnik, ki (pri vseh Epsonovih tiskalnikih) deluje zelo profesionalno.

Ločljivost: 360x360; tehnika tiskanja: matrični, 24 iglic; hitrost: 60 cps; emulacije: ECS/P2; medpomnilnik: 11 kB; format: A4; cena: 39.000 SIT. Tiskalnik je posodilo podjetje Repro, Celovška 175, Ljubljana, 061 552 150.

## Canon BJ-200 in BJ-230

Prihod Canona v družbo proizvajalcev tiskalnikov, dosegljivih vsakemu žepu, je v veliki meri posledica uspeha modela BJ-200. Že njegova oblika pove, da se v drobno skriva brizgalnik, ki je izredno tih in celo hitrejši od marsikaterega dražjega tekmeca. Liste jemlje iz zalogovnika na zgornjem delu zadnje strani, izvrže pa jih na posbno stojalo tik nad mizo. Vse nastavitve so dosegljive preko štirih gumbov in petih svetlečih diod ter preko gonilnika. Stalne nastavitve se nastavljajo s pomočjo 12 stikal, ki so skrita pod plastičnim pokrovčkom na zgornji strani. Malce za časom, toda učinkovito, in kar je najvažneje, ni vam treba porabiti gore papirja za nastavljanje tiskalnika. Vhoda za napajanje in povezavo z računalnikom sta neopazna na zadnji strani. V paketu dobite tudi gonilnik za tiskalnik, katerega instalacija bi znala delati preglavice začetnikom, in 110 stranski priročnik, v kater-

## Kako in s čim smo testirali

Vsi tiskalniki so bili testirani na računalniku 486DX2/66 z 8 MB RAM in 540 MB trdim diskom. Testirali smo hitrost tiskanja v različnih načinih: s Corelom smo natisnili polstransko vektorsko sliko avtomobila, s Photo Paintom je bila natisnjena celostranska bitmap fotografija, iz DOSa pa smo merili čas izpisa tekstovne strani v draft in LQ kvaliteti. Ti testi so bili natisnjeni s tovarniškimi nastavitvami tiskalnikov. Poleg tega smo na vsakem tiskalniku izpisali tudi testno risbo, v kateri je vsakega malo: v zgornjem levem delu je prikaz prehoda sivih odtenkov od bele do črne barve, desno so sivi odtenki na večji površini. Spodaj levo se vidi, kako tiskalnik riše poševne črte in krog (bistvene so stopnice pri poševnih črtah), desno pa je pomanjšana kopija testne fotografije. To risbo smo natisnili pri najboljši kombinaciji tiskalnih parametrov, nastavljenih v gonilniku in tiskalniku. Na test niso vplivale korekcije, ki bi jih hotel izvršiti program, iz katerega smo tiskali. Zavedali smo se, da je kvaliteta izpisa močno odvisna od kakovosti papirja, na katerem je natisnjen, zato smo za teste uporabili papir, ki je bil priložen tiskalniku oz. ga proizvajalec priporoča. Izpis testne risbe je bil napravljen na navadnem pisarniškem papirju, kakršnega bi uporabljala povprečna slovenska družina pri vsakodnevnem delu s tiskalnikom.

Poleg kvalitete izpisa smo pri oceni upoštevali tudi čas izpisa. Merili smo celoten čas izpisa, od pritiska na gumb miške pa do izvrženega papirja. Seveda to ni samo test hitrosti tiskalnika, temveč tudi preverjanje hitrosti in kakovosti gonilnika, hkrati pa je to hitrost, ki je najzanimivejša za uporabnika.

em je podrobno razloženo celo programiranje tiskalnika v BASICu in nekaterih programskih paketih. BJ-230 je v vsem podoben manjšemu bratu BJ-200, le da je prirejen za tiskanje listov A3 formata (A4 v širino).

*BJ-200: ločljivost: 360x360; tehnika tiskanja: brizgalni, 64 šob; hitrost: 124 cps; emulacije: IBM, EPSON LQ; medpomnilnik: 49 kB; format: A4; cena: 60.750 SIT. Tiskalnik je posodilo podjetje Avtotehna, Celovška 175, Ljubljana, 061 159 33 41.*

*BJ-230: ločljivost: 360x360; tehnika tiskanja: brizgalni, 64 šob; hitrost: 124 cps; emulacije: IBM, EPSON LQ; medpomnilnik: 41,2 kB; format: A3; cena: 73.710 SIT. Tiskalnik je posodilo podjetje Avtotehna, Celovška 175, Ljubljana, 061 159 33 41.*

## Nec Silentwriter SuperScript 610

SilentWriter je edini laserski tiskalnik, ki smo ga dobili v testiranje. Na prvi pogled je podoben podaljšanemu igličnemu tiskalniku, vendar nalepka "Windows Compatible" nekako ne spada v "iglični" kontekst. Drugi pogled razkrije zanimivo podrobnost: na celem tiskalniku ni niti enega stikala, razen tistega za vklop. Na zgornji strani so samo tri svetleče diode, pa še te so tam zaradi lepšega. Vse nastavitve (kakor tudi svetleče diode) se lahko opazujejo in spreminjajo s tiskalnikovim gonilnikom. Liste tiskalnik dobi v zalogovniku nad zadnjo stranjo in jih izvrše na zgornji strani, po potrebi (folije, šeshamer) tudi skozi vratca na sprednji strani, da se ne bi zvijali. Tiskalnik je okolju prijazen, saj se ugasne po nekaj minutah nedeja, po potrebi pa se zopet prižge. Pri prižiganju preseneča predvsem segrevalni čas ene minute, saj najnovejša laserska tehnika za pričetek dela segrevanja sploh ne potrebuje več. Tudi izpis ni tak, kakršnega smo pričakovali zaradi tiskalnikovega bistva; verjetno gre "zasluga" za to gonilniku. Zanimiv je tudi 200 stranski priročnik, ki obravnava celo instalacijo gonilnika, vendar pa kljub vsemu (v paketu sta dva priročnika: angleški in nemški) ni bilo priloženega niti slovenskega povzetka.

*Ločljivost: 300x300; tehnika tiskanja: laserski; hitrost: 6 ppm; emulacije: GDI, PCL; medpomnilnik: 256 kB; format: A4; cena: 87.000 SIT. Tiskalnik je posodilo podjetje MikroPis&EMG, Aškerčeva 4/a, Žalec, 063 715 820*

## Canon BJ-10sx

Ta mala zverinica je naslednik starejšega modela, ki je pomenil skupaj z nekaj ostalimi modeli drugih proizvajalcev sam začetek kvalitetnega tiskalništva za prenosne računalnike. Kajti čisto jasno je, da si ob prenosnem računalniku, ki je namenjen temu, da ga vedno nosimo s seboj, pač ne moremo omisliti kakšnega dvajset kilogramskega laserskega tiskalnika. Zato morajo biti tovrstni tiskalniki primerno oblikovani, majhni in seveda lahki. Da je BJ-10sx res MALA zverinica mi boste verjetno verjeli že ob pogledu na njegovo fotografijo. Vse skupaj ni prav nič večje od prenosnega računalnika in prav zlahka ga spravimo v

kakšen kovček ali mogoče celo nahrbtnik - če si bolj športni tip. V ta namen ima tudi možnost napajanja z NiCd baterijami (to so tiste, ki jih po izpraznitvi lahko spet napolnimo) s katerimi lahko tiskamo neprestano kar 40 minut. Da pa je BJ-10sx tudi prava zverinica, priča desjto, da ta tiskalnik tiska v visoki ločljivosti (360dpi) in tudi kvaliteta izpisa se z dobro izbranim papirjem približuje cenejšim laserskim tiskalnikom - in to za 1,7 kg namesto desetih ali dvajsetih kil. Tudi hitrost tiskanja je kar znosna, še posebej pa je pohvalno to, da je tiskalnik zelo tih.

Poleg navadnega papirja bomo z BJ-10sx lahko lahko "popljuvali" tudi pisemske ovojnice in celo prosojnice s posebnim premazom. Kljub temu, da je ta tiskalnik že tako zelo majhen, pa je proizvajalec pomislil še na možnost, da ga postavimo pokonci in tako prihranimo še kakšen kvadratni centimeter dragocenega prostora. Tisti bolj zagreti "tiskači" lahko dokupite tudi avtomatski podajalec papirja za 30 ali 50 listov. Da pa ob tako veliki nakladi ne bi porabili preveč črnila, lahko tiskate tudi v ti. economy načinu, ki prihrani polovico črnila, a je izpis svetlejši. Slovenska navodila za uporabo so sicer preprosto zvezana (kar v mapi) a nazorna in razumljiva. Moteče je samo dokaj zapleteno ravnanje z DIP stikali, ki nam ponujajo cel kup možnosti in obstaja nevarnost, da se navadni uporabnik preprosto zgubi med njimi.

BJ-10sx je zelo zanimiv tiskalnik za prenosnike, ki pa bo verjetno s svojo tišino, majhnostjo, ekonomičnostjo in glede na dimenzije zelo kvalitetnim izpisom, navdušil tudi marsikaterega "neprenosniškega" uporabnika, ki nima na razpolago posebne mize in veliko prostora samo za tiskalnik.

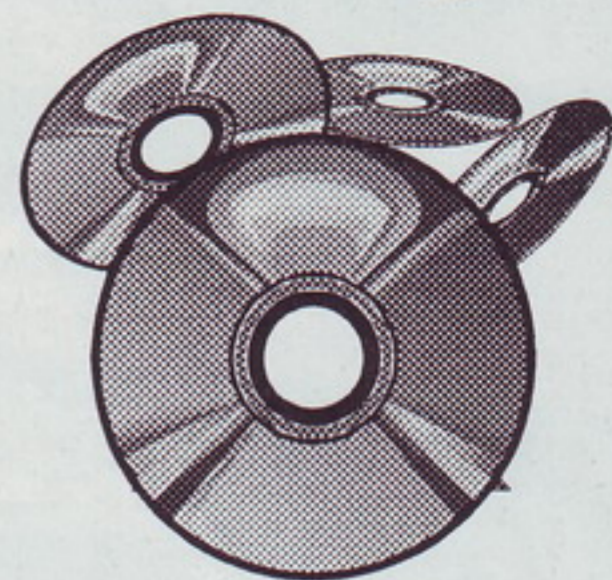
*Ločljivost: 360x360; tehnika tiskanja: brizgalni, 64 šob; hitrost: 110 cps; emulacije: IBM, EPSON LQ, Canon BJ-130e; medpomnilnik: 37 kB; format: A4; cena: 44.550 SIT. Tiskalnik je posodilo podjetje Avtotehna, Celovška 175, Ljubljana, 061 159 33 41.*

## NEC Pinwriter P2Q

Kljub temu, da se se počasi a zanesljivo približuje konec igličnih tiskalnikov, pa se ti še vedno nekako držijo na trgu predvsem z nizko ceno. Tudi P2Q tu ni izjema in zato tak tiskalnik za povprečnega uporabnika, ki ne potrebuje zelo kvalitetnega izpisa, to ni tako napačna možnost. P2Q se po sami kvaliteti izpisa sicer težje primerja z brizgalniki ali celo laserji, a vseeno dosega dovolj visoko ločljivost (360 dpi), da ga lahko uporabimo tudi za kakšne izpise bolj lepopsne narave. Vendar se tu pojavi problem, ki pri brizgalnikih odpade: pregrevanje. Glava tiskalnika se precej hitro pregreje, kar pa upočasnjuje tiskanje, saj se mora vmes hladiti. To se pojavi predvsem pri tiskanju temne grafike, saj je takrat glava najbolj obremenjena. Še ena velika hiba v primerjavi s pljuvači je precej neznosna glasnost - rezki zvok tiskalnika, ki ti slej ko prej "navrta" ušesa.

Med lepote igličnih tiskalnikov pa (običajno) spada tudi že vgrajen potisni traktor (podajalec) za neskončni papir, dokupimo pa lahko tudi podajalec za 30 ali 50 listov. P2Q zna neskončni papir povleči s kar dveh koncev (od spodaj in od zadaj). Tako se lažje kosamo z

# CD-ROM



## 10 NAJZANIMIVEJŠIH...

Shark Alert	7,500
Wolf	8,200
Sam & Max	9,200
Lord of Rings	9,400
Doom II	9,900
Compton's Encyclopedia	10,200
Wing Commander Armada	10,700
Aces over Europe	11,400
Myst	12,200
MS Encarta 1995	13,000

## ...10 NAJCENEJŠIH

Pixel Perfect	2,300
Night Owl Games	3,100
World of Games	3,100
GIGA Games	3,500
Psi Games	4,100
World Atlas	4,100
Night Owl 13	4,400
King's Quest VI	4,500
Mega Race	4,800
World of Shareware 3 CDs	4,900

...in več kot 700 drugih naslovov CD-ROM

## Za brezplačen bilten SOFTVER NOVICE,

ki vsak mesec prinaša opise približno 100 novih programov na diskih CD-ROM, pokličite

061/344-744

ali

061/340-664

MANTIS d.o.o Računalniški inženiring  
p.p. 55, 61113 Ljubljana

# CD ROM



## VSE za

## SEGO

## NINTENDO

## MULTI-MEDIJO

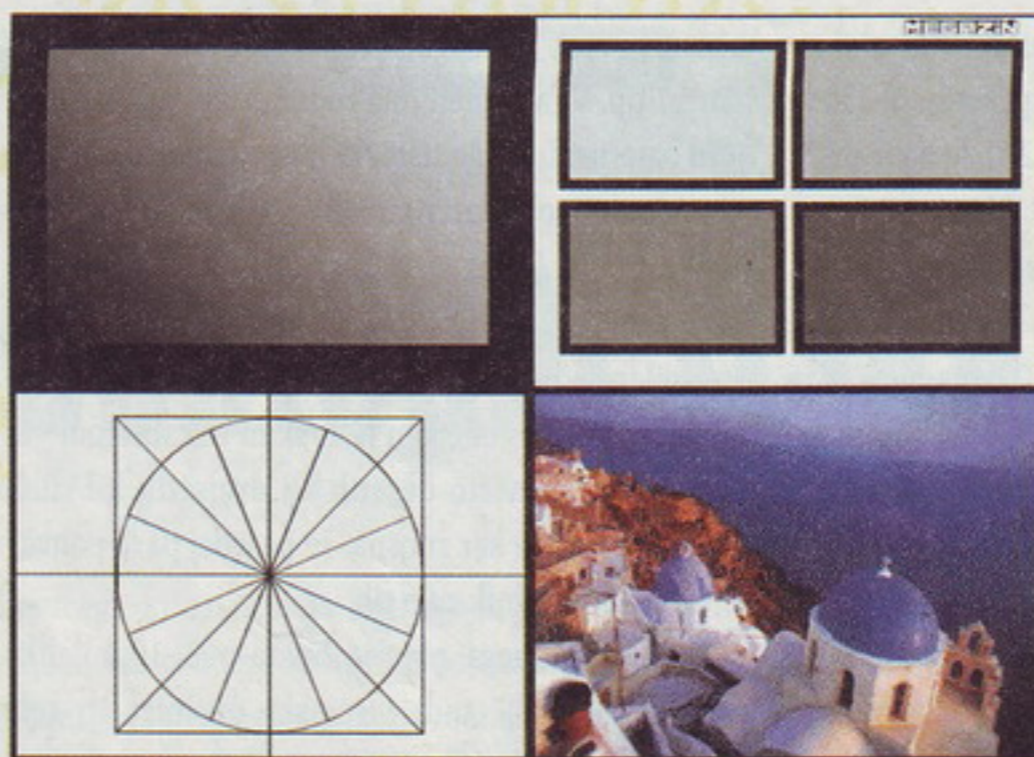
## PC-je

# DIGITALIA

Tel.: 061/1259-235

Fax: 061/212-709

Gornji trg 24  
Ljubljana



Originalna slika, s katero smo testirali tiskalnike je bila narejena s programom Corel Draw 5.0

večnim problemom, kako najbolje napeljati neskončni papir do tiskalnika in pri tem porabiti čim manj prostora - pa še papir se za nobeno ceno ne sme kam zatakni!

Tiskalniku so priložena zelo dobra in obsežna originalna navodila (v Nemščini), prevod v Slovenščino je sicer skromnejši a še vedno dovolj informativen. Pohvaliti moramo tudi zelo dolg napajalni kabel (2,5 m), kar vsekakor močno pomaga pri namestitvi tiskalnika. Vgrajenih je že sedem različnih pisav, ki so dosegljive preko kontrolnih tipk, ki pa so mogoče malo zapletene, a ko se uporabnik navadi nanje, ne povzročajo težav.

Ločljivost: 360x360; tehnika tiskanja: matrični, 24 iglic; hitrost: 80 cps; emulacije: NEC Pinwriter Level 1, Epson ESC/P; medpomnilnik: 16 kB; format: A4; cena: 36.000 SIT. Tiskalnik je posodilo podjetje MikroPis&EMG, Aškerčeva 4/a, Žalec, 063 715 820

### Epson Stylus 400/800+

Tudi začetnik igličnih tiskalnikov Epson je kmalu po precejšnjem neuspehu z novimi 48 igličniki spoznal, da se iglicam čas izteka. Zato so tudi pri tem podjetju sklenili stopiti v korak s časom in tako izdelali novo serijo tiskalnikov Stylus, ki papirja ne zbada več, ampak pljuva nanj in to z 48 šobami. Brizganje črnila na papir deluje na piezo električnem principu, ki je po Epsonovih dognanjih precej boljši od toplotnega (termalnega) načina. Ker se tiskalna glava ne greje, kot je v navadi pri termalnem načinu, je zato tudi manjša nevarnost, da bi se črnilo recimo zasušilo v šobah glave in bi bila tako ta uničena. Zato je pri Stylusih glava ločena od kartuše s črnilom in ob menjavi črnila ostane v tiskalniku - je ne zavržemo skupaj s kartušo. To ima blagodejni vpliv na ceno nove kartuše s črnilom in tako tudi na ceno izpisa. Kaj se zgodi, če se šobe glave vseeno zamašijo sicer ne vemo natančno, vendar pa so Epsonovi načrtovalci verjetno vse dobro premislili, da se kaj takega ob pravilni uporabi ne bi moglo zgoditi.

Stylus 400 se od svojega močnejšega brata 800+ loči predvsem po kvaliteti izpisa, ki je pri 800+ res boljša - s pravim papirjem skoraj tako dobra kot pri laserskih tiskalnikih. Slednji ima tudi boljši in celo malo hitrejši gonilnik za Windows. Ena izmed dobrodošliih novosti pri tem gonilniku je nov modernejši način rasterizacije barv, ki ga HPjevi brizgalniki sicer že zelo dugo poznajo, ti. način naključne distribucije črnila (Error diffusion). Ta način nam omogoča precej lepše in jasnejše

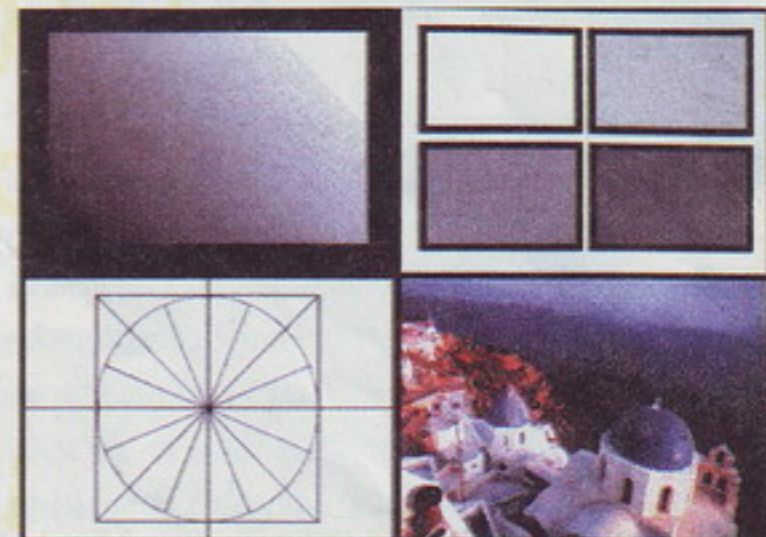
izpise barvne grafike na črno belem tiskalniku. Tudi sicer moramo pohvaliti uporabniku zelo prijazno grafično okolje v nastavitvah okenskih gonilnikov obeh tiskalnikov.

Lahko bi rekli, da so tokrat v Epsonu res pomislili skoraj na vse. Tako so tudi tipke za kontrolo nad delovanjem tiskalnika zelo nazorne in preprosto razumljive, a nam vseeno nudijo precej možnosti. Tudi vgrajeni avtomatski podajalnik listov ni kar tako, saj lahko drži do 100 listov A4, kar še bolj spominja na la-



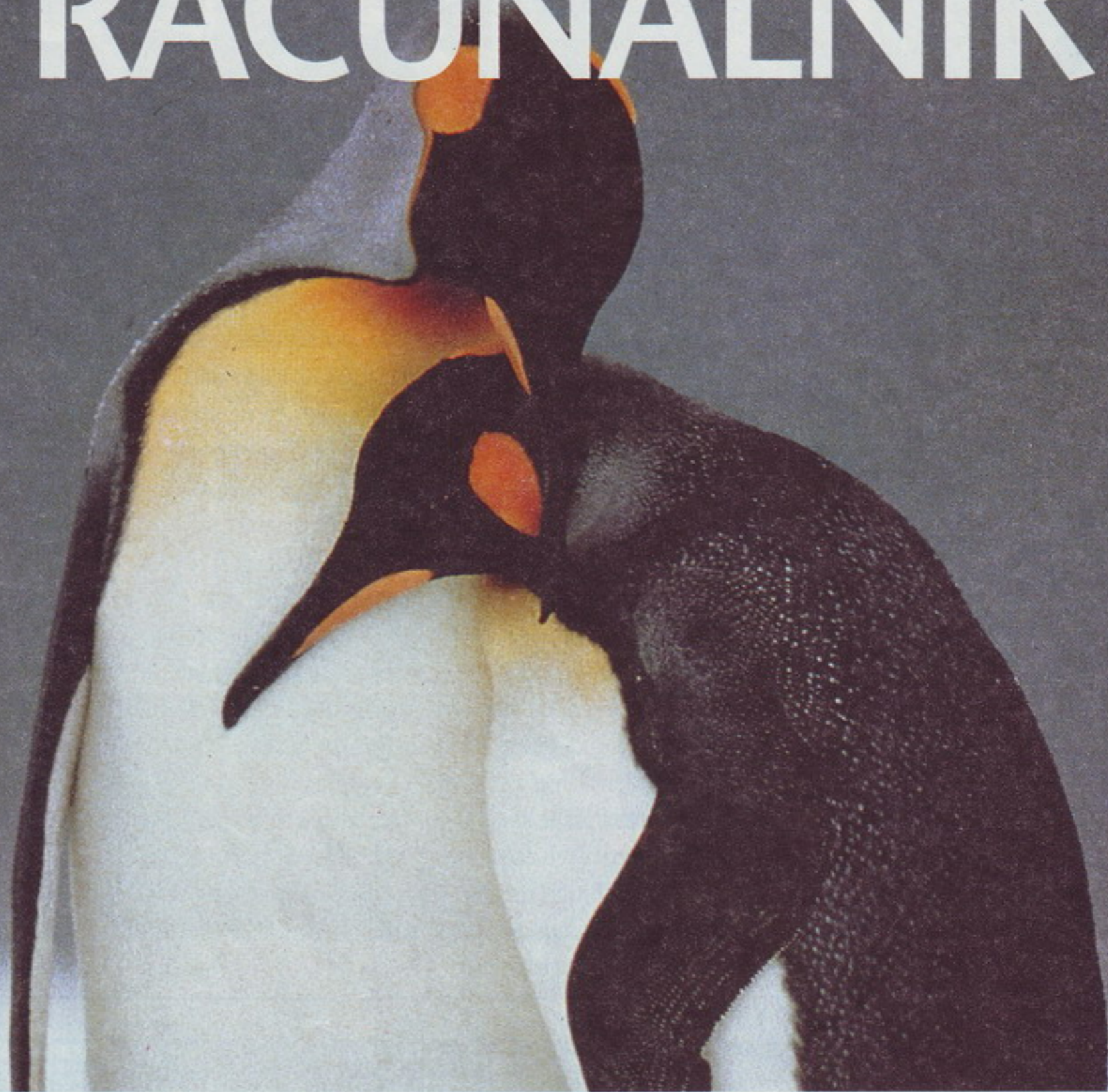
Testni izpis s tiskalnikom Epson Stylus Color

serske tiskalnike. Poleg tega pa nam še vedno ostane možnost, da vstavljamo v tiskalnik tudi posamezne liste papirja. Tiskalnika odlikujejo tudi zelo razumljiva, obširna in lepo natisnjena slovenska navodila. (Za Stylus 400 so navodila še v pripravi, zato zdaj začasno k



tem tiskalnikom prilagajajo navodila od Stylusa 800, ki so skoraj enaka. Prodajalec obljublja, da jih bodo kupci lahko brezplačno zamenjali v drugi polovici novembra.) Mogoče samo eno opozorilce proizvajalcu: del priloge v navodilih je nepreveden in se delno ne sklada s kazalom.

# IDEALEN PARTNER ZA VAŠ RAČUNALNIK



## NOV CANONOV TISKALNIK BJC 4000

Canon predstavlja nov barven in zelo zmogljiv črno-bel tiskalnik BJC 4000. Uporaba tiskalnika je zelo enostavna, stroški vzdrževanja so majhni, saj BJC 4000 uporablja preiskušeno Bubble-Jet tehnologijo. BJC 4000 vam omogoča izdelovanje visokokakovostnih barvnih in črno-belih izpisov, ki so zaobljeni z izjemno ostrino, so brez pack in umazanije, saj je Canon razvil nova vodo-odporna črnila. Naj povzamemo, BJC 4000 je idealen partner za vaš računalnik. Če želite o tiskalniku zvedeti še kaj več, pokličite uradnega predstavnika za Canon v Sloveniji, Avtotehno d.d., Ljubljana, njene pooblaščen dilerje ali pa izpolnite spodnji kupon in nam ga pošljite.

### BJC 4000

- Barvno in črno-belo tiskanje
- 5 strani na minuto (črno-belo tiskanje)
- 720 x 360 dpi
- 256 odtenkov sive barve
- Nova vodo-odporna črnila
- Dve kaseti

"Da, pošljite mi podrobnosti o Canonovem barvnem tiskalniku BJC 4000."

Ime \_\_\_\_\_

Podjetje \_\_\_\_\_

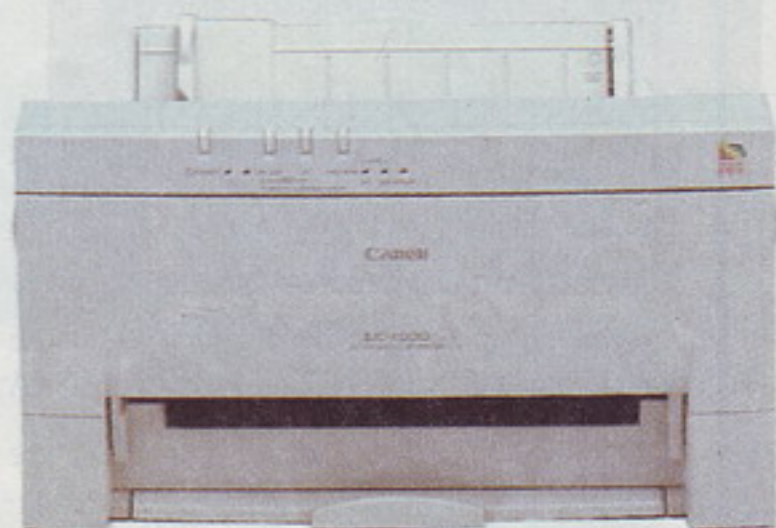
Naslov \_\_\_\_\_

Mesto \_\_\_\_\_ Pošta \_\_\_\_\_

Kupon pošljite na naslednji naslov: Avtotehna d.d., Sektor Canon,  
Celovška 175, 61000 Ljubljana, Tel. 061 1593 341

**Canon**

UŽITEK JE DELATI Z NJIM



**avtotehna** d.d.

Celovška 175, Ljubljana, ☎ 061/15-93-341, 061/15-94-246

POOBLAŠČENI PRODAJALCI: BIROTEHNIKA BABIČ ☎ 066/37-300, COPIA ☎ 061/13-20-223, COPIS ☎ 061/16-88-088, E.CO ☎ 065/62-120, ELEKTRONČEK ☎ 061/816-321, GEKKO INTERNATIONAL ☎ 061/15-99-701, JABOLKO ☎ 061/15-97-285, KERN SISTEMI ☎ 061/12-54-414, MENTEK ☎ 061/274-130, MINICOM ☎ 069/23-895, MLADINSKA KNJIGA ☎ 061/16-83-361, 061/13-12-334, PROFESIONAL ☎ 061/15-92-804, ZELINKA & SINOVI ☎ 061/302-949

# NOV SISTEM

## NOV SISTEM d. o. o.,

Podgorje 25, 61240 Kamnik,  
tel. (061) 812-378, faks: (061) 812-333

### PRODAJA NA DEBELO IN DROBNO

### PREMIUM REPRO MATERIAL ZA RAČUNALNIŠTVO

### VZDRŽEVANJE MAGNETNIH MEDIJEV

**-MAGNETNI TRAKOVI** vseh velikosti - od 600ft, 1200 ft, 2400 ft, 3000ft, 3600 ft GRAHAM MAGNETICS USA ARHIVSKE kakovosti;

**-DATA CARTRIDGE** - kasete vseh velikosti od 20 Mbytes do 1.3 giga GRAHAM MAGNETICS USA;

**-DATA kasete** 4mm 1.3 giga, 2.0 giga, 8mm 2.3 giga GRAHAM MAGNETICS USA;

**-DATA CARTRIDGE GRAHAM** velikosti 250 Mbytes EPOCH MTC+ za 3480 IBM, 3490E IBM;

**-DATA CARTRIDGE DEC TK 50, 70, 85, DIGITAL;**

**-OPTIČNI DISKI OD 512, OD 1024;**

**-RIBONI, KASETE, WIDE RIBONS** za 9500 različnih vrst tiskalnikov, proizvajalec firma - PMI ŠPANIJA;

**-APARATURE ZA OBREZOVANJE, TRGANJE, RAZDELJEVANJE** neskončnih obrazcev, proizvajalcev - MI ITALIJA vseh vrst velikosti in sposobnosti uničevanja odpadnega papirja, kaset, disket, magnetnih trakov itn.;

**NOVOST PRENOSNI STREAMER za PC** velikosti od 80mb, 120mb, 525mb in 1.3, 2.0, 4.0, 6.0 giga firme FREEPORT;

**UKVARJAMO SE** tudi z vzdrževanjem, kontrolo, čiščenjem magnetnih medijev trakov, data cartridge na aparaturnah COMPUTER LINK-INTEGRA; V prodaji različne vrste čistilnih kaset, priborov, disket, markice, koluti, obroči itn.;

**POSEBNA UGODNOST: KAKOVOSTEN MATERIAL, JAMSTVO UPORABE, TAKOŠNJA DOBAVA!**

Stylus 400: ločljivost: 360x360; tehnika tiskanja: brizgalni, 48 šob; hitrost: 120 cps; emulacije: ECS/P2; medpomnilnik: 24 kB; format: A4; cena: 46.900 SIT. Tiskalnik je posodilo podjetje Repro, Celovška 175, Ljubljana, 061 552 150.

Stylus 800+: ločljivost: 360x360; tehnika tiskanja: brizgalni, 48 šob; hitrost: 150 cps; emulacije: ECS/P2; medpomnilnik: 32 kB; format: A4; cena: 56.900 SIT. Tiskalnik je posodilo podjetje Repro, Celovška 175, Ljubljana, 061 552 150.

## Epson Stylus Color

V zadnjih desetih ali petnajstih letih smo bili na vseh področjih računalništva priča izredno velikemu napredku in tudi razvoj tiskalnikov tu ne zaostaja. Tako kot so pred nekaj leti veliko revolucijo naredili laserski tiskalniki z visoko ločljivim izpisom, je naslednji logični korak v razvoju možnost barvnega izpisa. Ideja sicer ni več tako zelo nova in vroča, saj smo bili že pred leti priča zelo dobrim barvnim tiskalnikom, ki pa so imeli eno samo slabo lastnost. - Stali so tudi do 50 000 USD. Stylus Color je resnično prvi barvni tiskalnik, ki za tako nizko ceno izdelava zelo kvalitetne izpise. To mu omogoča 48 šob za barvno tiskanje - brizganje in kar 64 za tiskanje v črno belem načinu, v katerem je ta tiskalnik še toliko boljši. Tako lahko s posebnim papirjem v obeh načinih doseže ločljivost do osupljivih 720 dpi. Hitrost tiskanja v barvah je sicer naravnost poljša, saj moramo na barvno A4 sliko v največji ločljivosti

čakati kar 20 minut, a to glede na nizko ceno in visoko kvaliteto domačemu uporabniku ni tako velika ovira.

Epson Stylus Color se odlikuje tudi z vsemi ostalimi kvalitetami, s katerimi se ponašata prej omenjena člana družine Stylus. Motilo nas je samo to, da vstavljanje posameznih listov papirja ni več tako preprosto kot pri Stylusih 400 ali 800, saj jih moramo vstaviti neposredno v podajalnik. Tudi okenski gonilnik tega tiskalnika je moderno oblikovan, uporabniško prijazen in zelo zmogljiv. Še posebej pohvalna pa so navodila, ki poleg osnovne knjižice, ki je prevedena v slovenščino, vsebujejo še dva zvezka. Prvi posebej opisuje rokovanje z gonilnikom za Windows, drugi pa je izredno zanimiva barvna knjižica o načinih mešanja barv in o delovanju tega tiskalnika. Obe sta Angleški. Stylus tiskalniki imajo tudi vdelane slovenske znake v kodni tabeli PC 852, ki jo preprosto nastavimo tako, da poženemo kratek programček. Nobenega kompliciranega rogoviljenja s kakšnimi zamotanimi DIP stikali!

Stylus Color: ločljivost: 720x720; tehnika tiskanja: barvni brizgalni, 64 šob za črno in 48 šob za tri barve; hitrost: 200 cps; emulacije: ECS/P2; medpomnilnik: 64 kB; format: A4; cena: 99.900 SIT. Tiskalnik je posodilo podjetje Repro, Celovška 175, Ljubljana, 061 552 150.

**V naslednji številki bomo testirali še tiskalnike Fujitsu, Hewlett Packard in še nekaj NECovih naprav.**

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

## RAČUNALNIKI ZA VAŠO PRIHODNOST

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



PROLINE 486dlc/40 - COLOR 14"

\* miška gratis  
**SAMO 119.625,00**

MAT. KOPROCESOR 487/40 MHz  
+ 3.990,00

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



PROLINE 486dx40 / VLB - COLOR 14"

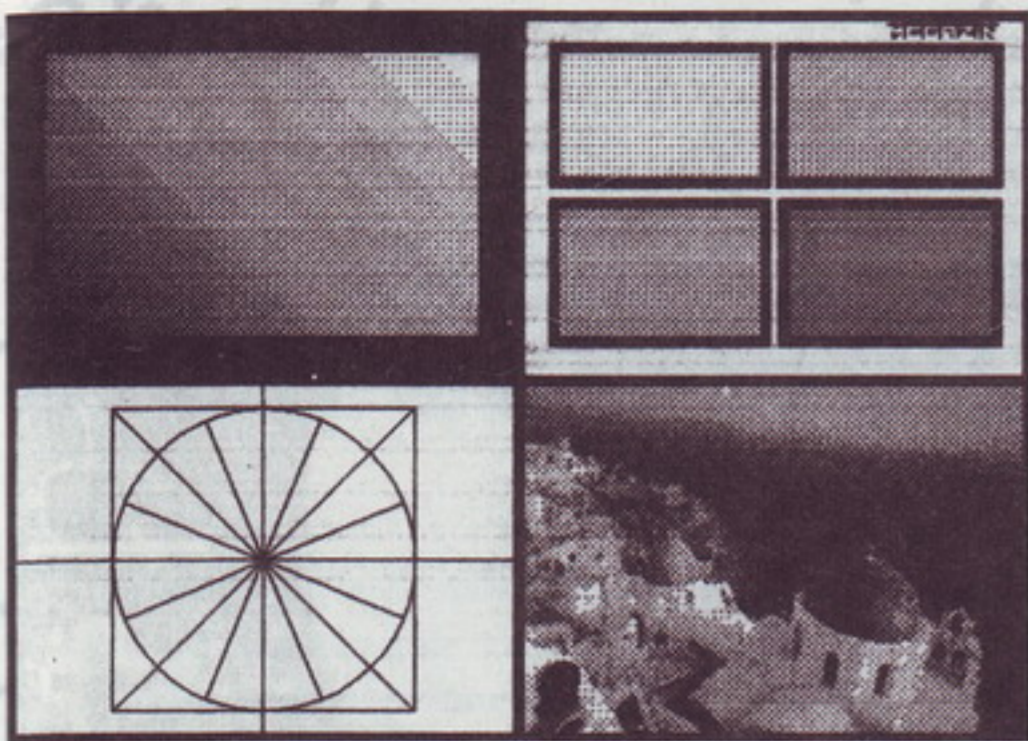
\* miška gratis  
**SAMO 143.463,00**

CD ROM MITSUMI DUBBLE SPEED  
+ 18.200,00

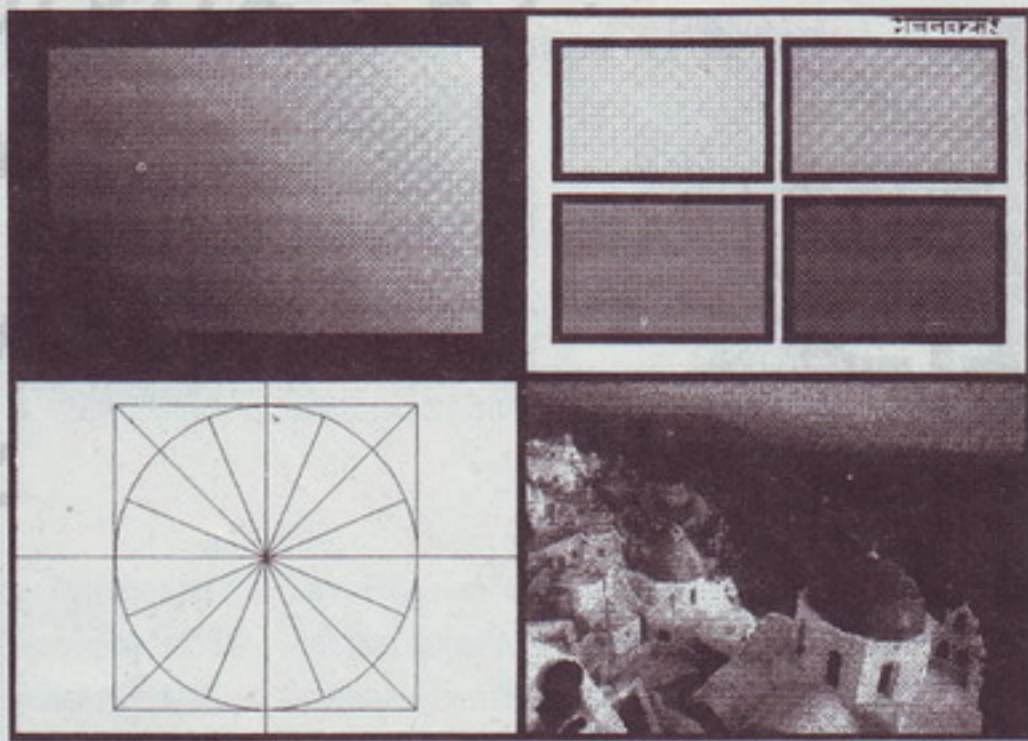
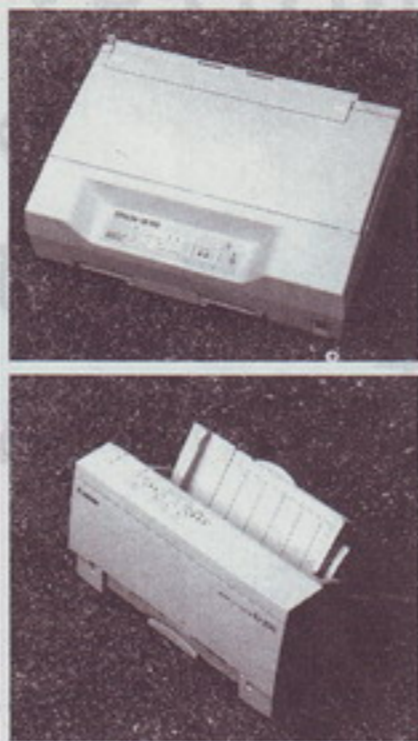
TISKALNIKI:	89.990,00
FUJITSU LASER VM4 (A4, 300x900 dpi)	99.990,00
EPSON LQ 100 (24 lgi, A4, 200 cps)	33.915,00
EPSON STYLUS 400 (INKJET, A4, 180cps)	42.900,00
EPSON STYLUS COLOR	89.990,00

NAČIN PLAČILA:  
\* možnost obročnega odplačila  
\* bančni kredit 11% letna obrestna mera  
\* leasing  
NUDIMO VAM:  
\* svetovanje pri nakupu  
\* nakup staro za novo  
\* instalacija programske opreme po želji  
GARANCIJA:  
\* 12 mes., 24 mes. za diske

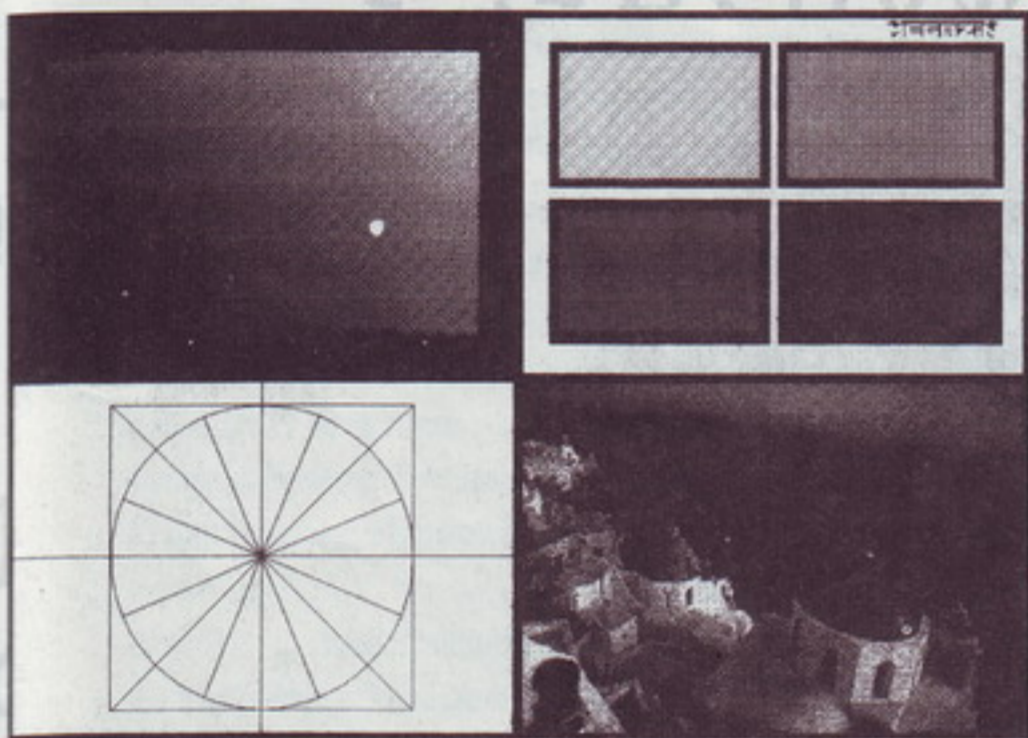
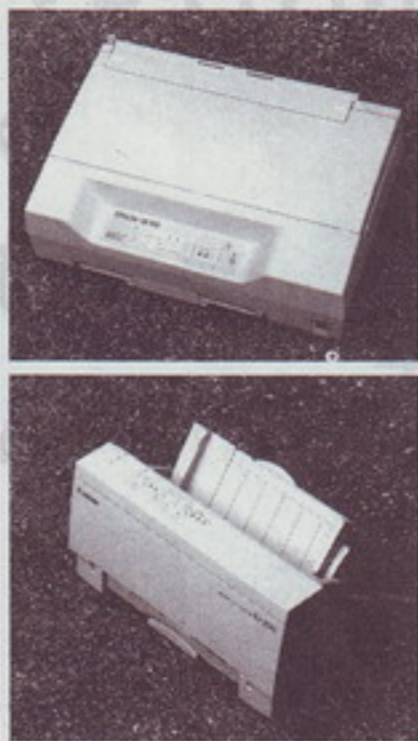




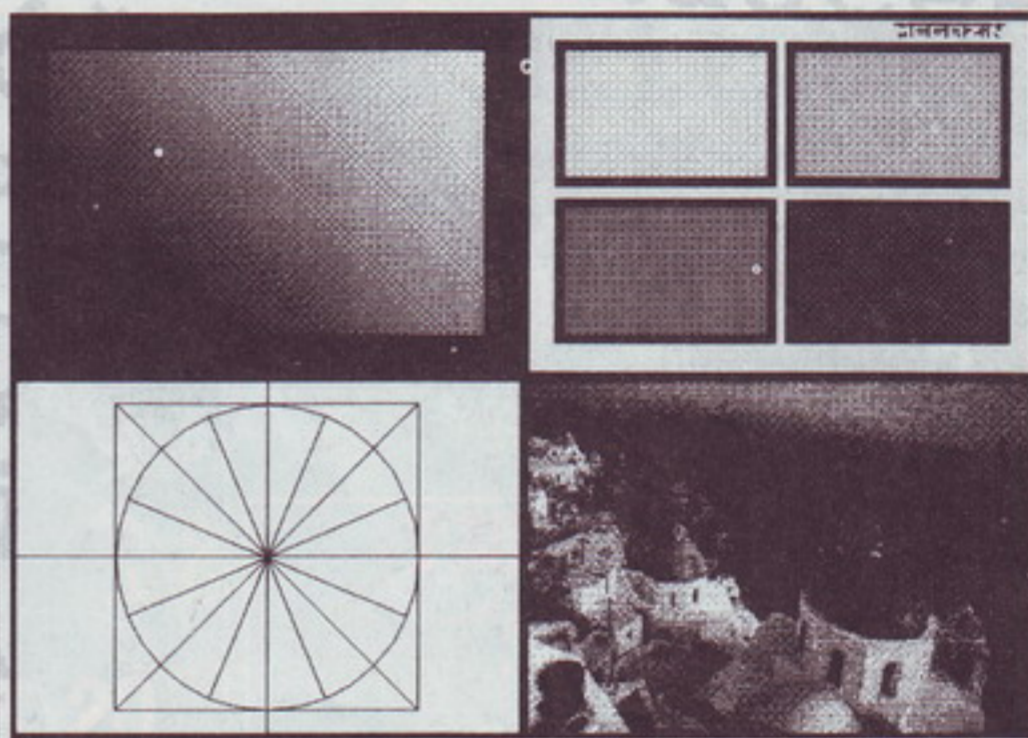
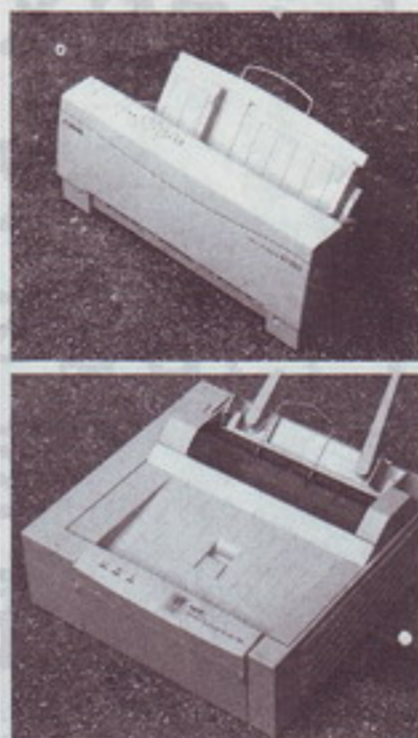
Testni izpis s tiskalnikom Epson LQ-100 (slika tiskalnika je desno zgoraj)



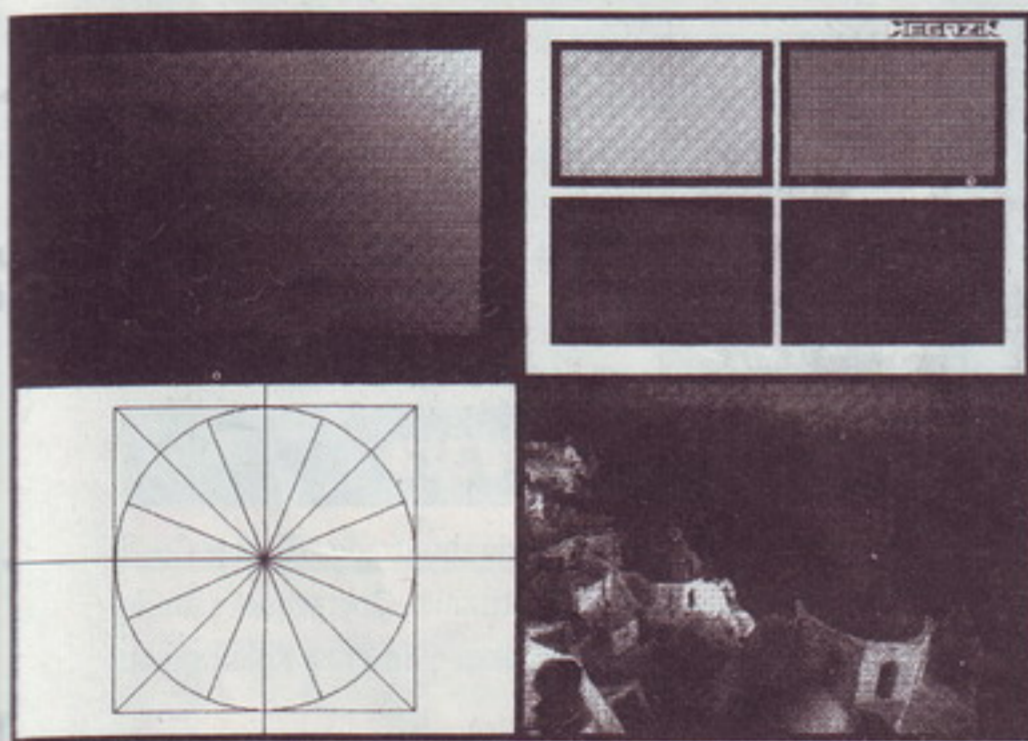
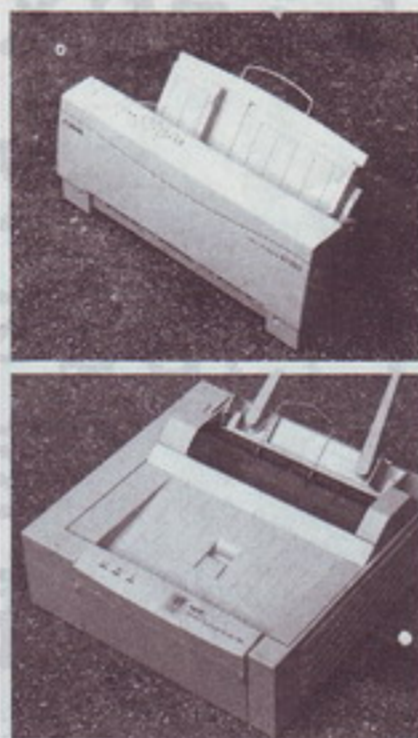
Testni izpis s tiskalnikom Canon BJ-200 (slika tiskalnika je levo spodaj)



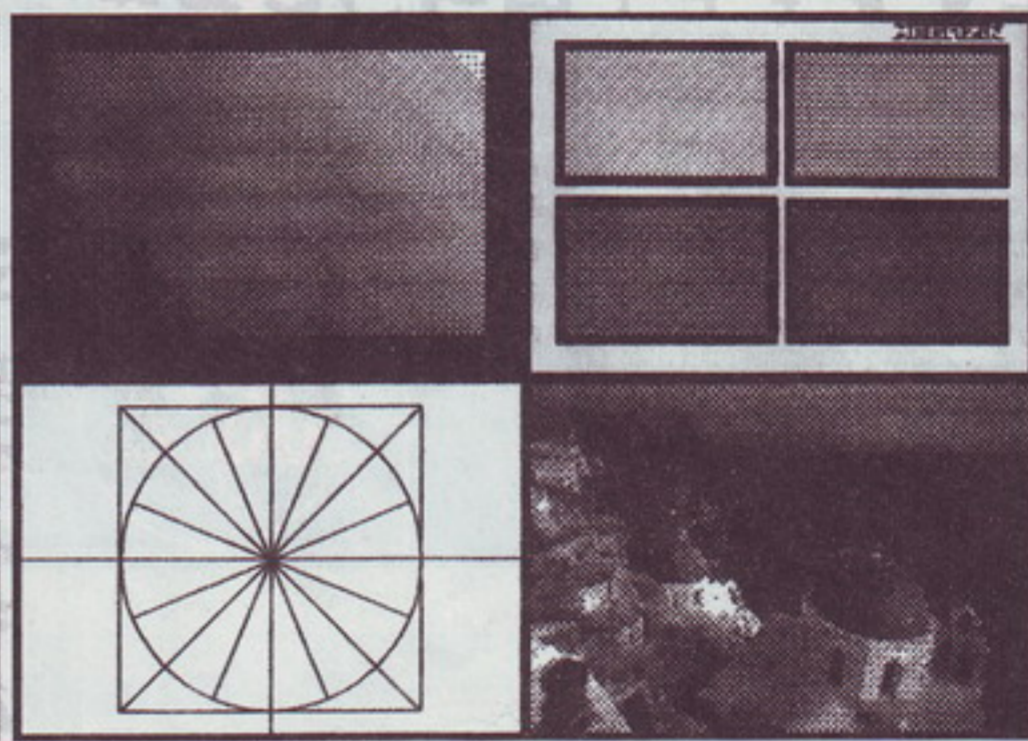
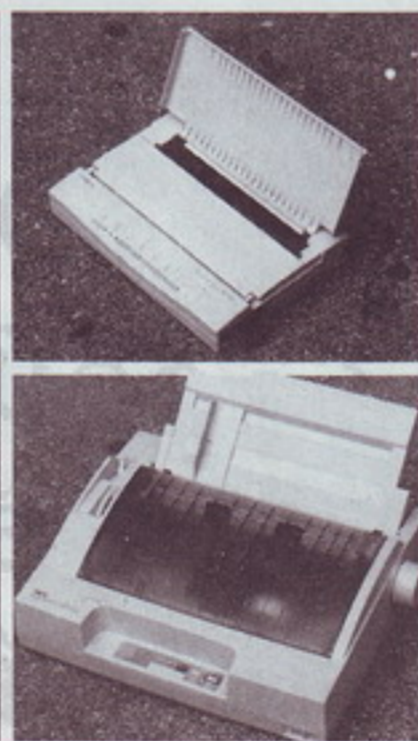
Testni izpis s tiskalnikom Canon BJ-230 (slika tiskalnika je desno zgoraj)



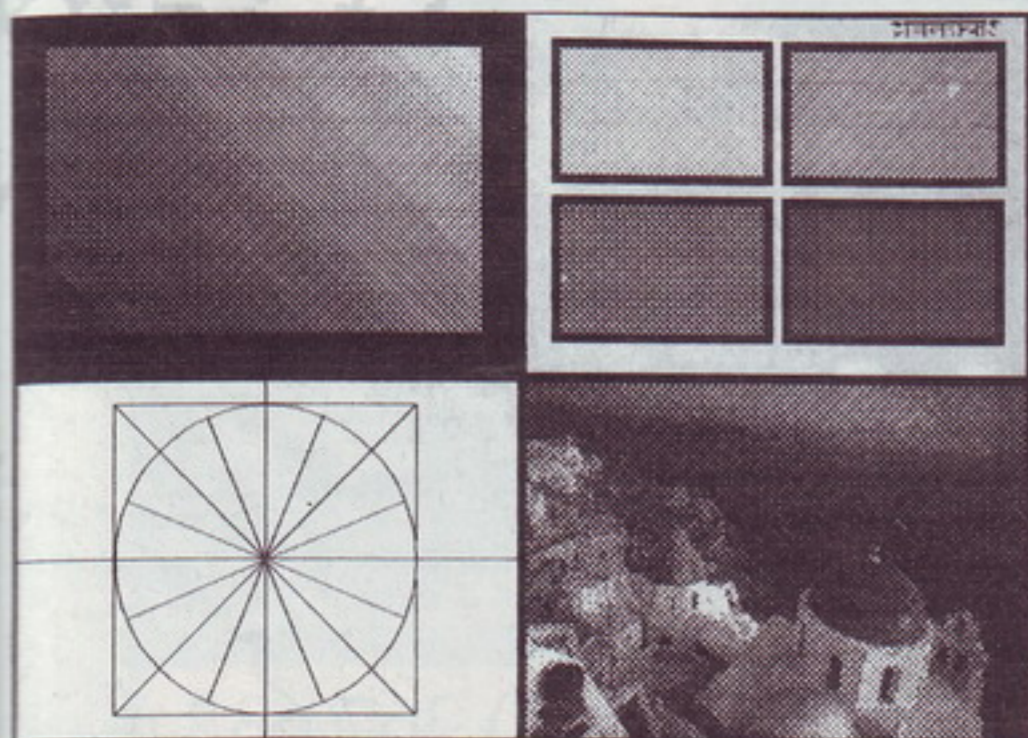
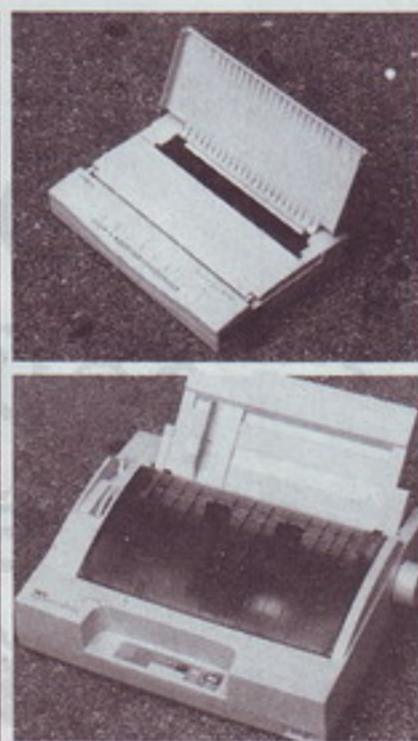
Testni izpis s tiskalnikom NEC Silentwriter SuperScript 610 (slika tiskalnika je levo spodaj)



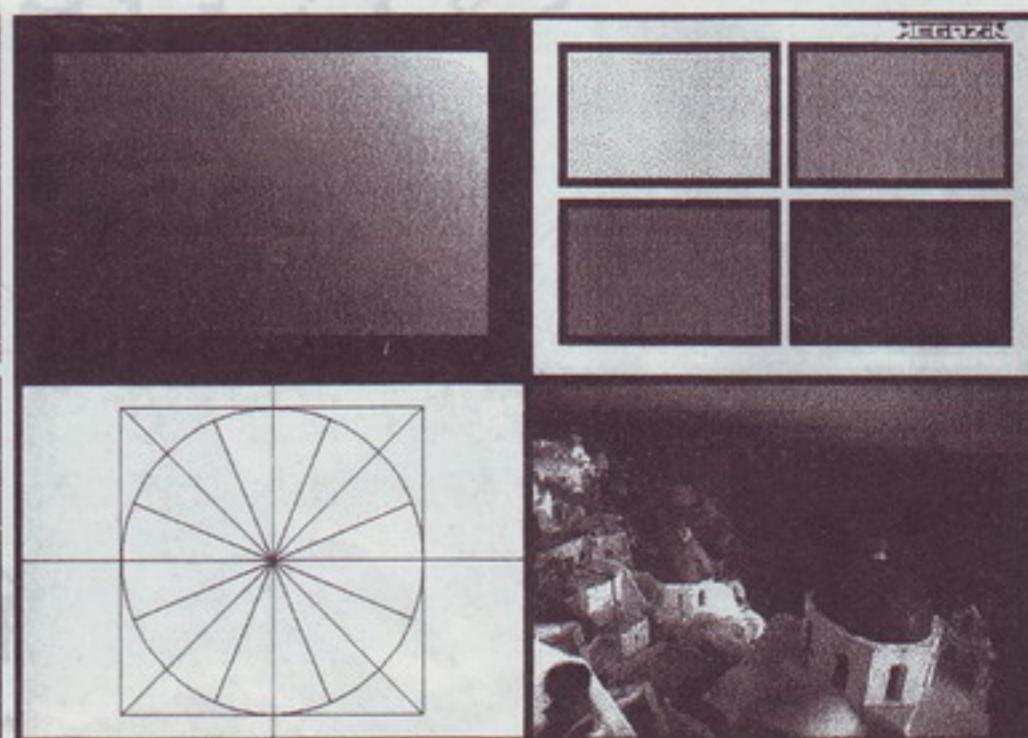
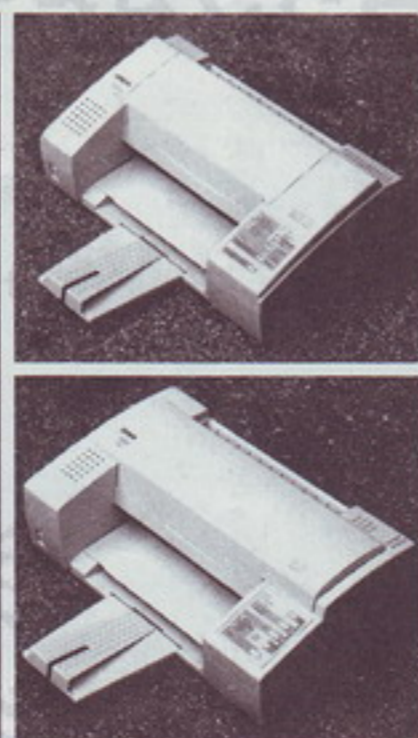
Testni izpis s tiskalnikom Canon BJ-10sx (slika tiskalnika je desno zgoraj)



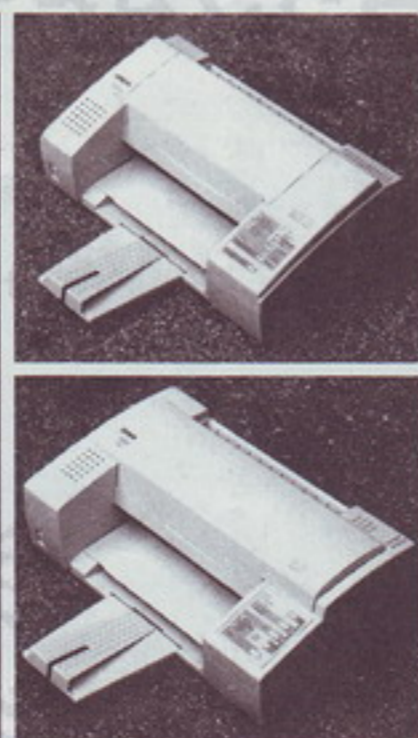
Testni izpis s tiskalnikom NEC Pinwriter P20 (slika tiskalnika je levo spodaj)



Testni izpis s tiskalnikom Epson Stylus 400 (slika tiskalnika je desno zgoraj)



Testni izpis s tiskalnikom Epson Stylus 800+ (slika tiskalnika je levo spodaj)



Po krajšem premoru nadaljujemo šolo operacijskega sistema OS/2. Vojska pač terja svoje, celo med Megazinovci.

# OS/2 za začetnike

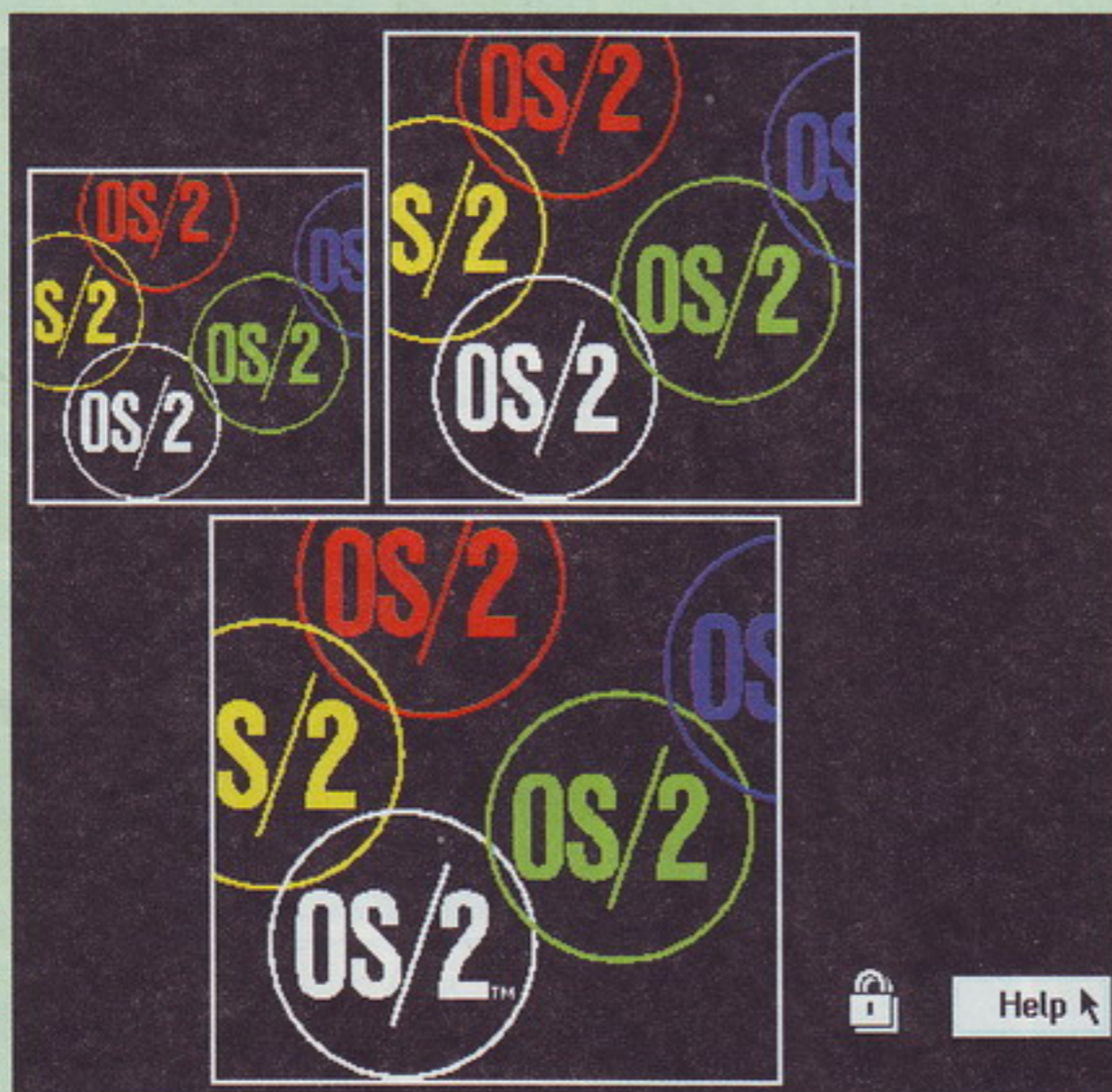
Par mesecev je spet naokrog in danes je ravno pravnje vreme za inštalacijo. Vse kar potrebuje je en PC računalnik (primeren tudi za igre), kupček inštalacijskih disket, liter dobre čaja, prijatelj, s katerim boste kramljali ob menjavanju disket, kilogram potrpljenja in kakšna ura časa. To s časom je relativno (Einstein). Z disket se OS/2 for Windows inštalira od pol ure pa do kakšne ure in pol; odvisno od računalnika, ki ga imate.

Dobršen del inštalacije predstavlja odpakiranje kompresiranih podatkov, kjer je hitrost še kako odvisna od procesorja in spomina, ki vam kraljujeta na matični plošči. Iz istega razloga tudi inštalacija s CDja ne traja le minuto. Pri inštalaciji je treba biti pozoren na nekaj stvari. Prvič: OS/2 na disketah se bo inštaliral le z disketne enote A:. Drugič: OS/2 se želi inštalirati na sistemsko particijo (ponavadi C:). Če ste uspešno prebrodili obe zahtevi (v najhujšem primeru sformatirali trdi disk in zamenjali kable enot A: in B:), si lahko oddahnete, kajti najhujše je mimo. Za inštalacijo te verzije potrebujete tudi inštalacijske diskete za MS Windows 3.1. Če pri sebi ravno ne boste imeli tistih, iz katerih ste inštalirali Windows na računalnik, ampak druge, se lahko pripeti, da bodo podatki, ki jih bo inštalacija iskala na peti disketi v resnici na šesti in obratno. Še posebej je treba biti pozoren na računalnikovo opozorilo, da ne more posneti sprememb v config.sys in autoexec.bat. Gre za nujne spremembe, ki omogočajo tako imenovani Dual Boot, zato si celotno sporočilo zapišite in takoj, ko boste lahko, ročno opravite spremembe.

## Dual Boot

Dual Boot ali dvojni zagon je način, ki omogoča soobstoj dveh operacijskih sistemov na računalniku. Ko boste v OS/2 poklikali to ikono, bo računalnik zagonске datoteke preimenoval v \*.os2 in jih posnel v direktorij OS2, iz tega direktorija pa bo \*.dos preimenoval v zagonске datoteke v root direktoriju. Preprosto povedano, gre za menjavo zagonских datotek OS/2 in DOSa. Za tem se bo računalnik resetiral in naložil vaš

stari operacijski sistem z vsemi starimi nastavitvami. Obraten proces sproži ukaz BOOT/OS2 v direktoriju OS/2. Še zadnja stvar, na katero je treba paziti pri inštalaciji, je izbira grafičnega gonilnika. Če niste gotovi, da OS/2 podpira SVGA zmogljivosti vaše grafične kartice, raje izberite VGA. Sam sem imel strašne težave, ko sem nastavljal SVGA v prepričanju, da Trident 8900 (512kb) s tem ne bo imel težav... SVGA nastavev dobro deluje s Tsengom 4000 in S3, pa tudi z večino drugih (naštete so v datoteki na zagonски inštalacijski disketi).



## Navodila

Navodila za OS/2 zelo uporabna zadeva. Svetujem, da si ogledate predvsem poglavji "Replacing..." in "Restoring Desktop". Poglavji govorita o tem, kako se shranijo (custom) nastavitve inkako se ponovno vzpostavijo prvotne nastavitve, če na primer nekaj strašno zamočite. Vse to si lahko preberete tudi v zelo dodelani pomoči (help).

Pomoč je fantastična in le na Macintoshih sem videl kaj podobnega. Gre za pomoč in opis praktično vsake stvari, ki bivas lahko zanimala - od ukazov v DOSu, pa osnov do raznih posebnosti OS/2. Pomoč je dosegljiva na več načinov. Ima svojo ikono v predalu OS/2, vsaka ikona jo ima v pop-up menuju in v DOS emulaciji je dosegljiva s HELP xy. Vrnimo se spet k inštalaciji. Če ste poleg grafične, zvočne, ... kartice dobili disketo z gonilniki za OS/2 vas čaka še to delopo

proizvajalčevih navodilih. Pozor! Če ne iščete težav, si ne inštalirajte gonilnikov za stare verzije OS/2 (2.0, 1.3). Večina proizvajalcev naredi gonilnik za tekočo verzijo OS/2, vendar ga dostikrat ne priložijo zraven, ker je OS/2 dosti redkejši kot DOS/Windows. Na moledovanja in prošnje, vam bo prodajalec gonilnik verjetno dostavil naknadno. Sam sem imel težave z zastarelim gonilnikom za S3 grafiko. Začelo se je lepo, sčasoma se okna niso več obnavljala, zaprta okna so delno ostajala na zaslonu, vse pa se je sesulo, ko sem pognal Windowsov Program Manager. Ker še nisem poznal poglavja "Restoring Desktop", sem preživel še en lep dopoldan ob inštalaciji. Pa še nastavitve sem izgubil. Po inštalaciji boste morda še kak teden potrebovali inštalacijske diskete, še posebej zagonsko in prvo, s katerih lahko postorite še marsikaj, tudi če se OS/2 popolnoma sesuje.

Ah da, prejšnjič sem obljubil, da bom sporočil, kako se OS/2 obnaša na očetovem ATRu (Cyrix 486DLC40, 4 MB RAM). Deluje in kot kaže bi delovala tudi na 80386, vendar pa nisem ravno mazohist. Krivec je spomin, ki ga je premalo in zaradi katerega OS/2 stalno šari po disku (snemačasne datoteke). Z več spomina ne bi bilo težav. Vsem, ki nimajo vsaj 8 MB toplo priporočam, naj počakajo še kakšen mesec, ko bo IBM izdelal "Personal OS/2" (tajno ime "Warp"), ki bo dobro deloval tudi s 4MB RAM. Vsem ostalim pa: operirajte na višji stopnji.

## Zahvala

Zahvaljujemo se podjetju Intertrade ITS, ki je OS/2 for Windows dalo na testiranje. Operacijski sistem lahko kupite v njihovi prodajalni Enter na Kolodvorski 9 v Ljubljani.

## AMIGA HARDWARE

AMIGA 1200, 4000

Prodaja in popravilo računalnikov  
Amiga in monitorjev.

Dodatna oprema: diski, miške,  
turbo kartice.

Tel.: (061) 267 632

# Zastrupitev z bencinom

Zadnji krog dirke v Monacu se pričinja. Sem na drugem mestu. Za prvim zaostajam le eno sekundo. Iz avtomobila želim iztisniti vse, do zadnje kaplje. Volan držim z obema rokama. Nikoli ne miruje, saj lovim svoj bolid, ki poplesuje ob vsakem prihitrem pritisku na plin. Poskušam se zbrati, saj se pred menoj prikaže prvouvrščeni. Ravno kar zapeljem v zadnjo kombinacijo ovinkov. Nežno pritisnem na zavoro in poskušam izpeljati optimalno linijo. Lahen pritisk na plin, zadek začne drseti, toda s pravočasnim premikom volana in s pritiskom na plin postavim avto v optimalni položaj. Že sem na ciljni ravnini, spojler vodilnega je vse bliže. Plin pritiskam do konca in tiščim gumb za v višjo prestavo, premik volana in že švignem mimo na prvo mesto. Zmaga.

Sanje, boste rekli. Le kaj fantazira. Verjetno pa ste se po takšnih fantazijah usedli za računalnik in poskušali na tipke obuditi prejšnje občutke. Toda nekaj ni bilo na pravem mestu, nekaj je manjkalo. Mogoče ste se nakako prepričali, da res vozite formulo, ko ste gledali v ekran, toda po koncu dirke ste ugotovili, da vas zelo bolijo prsti in da z nogami nikakor ne morete sodelovati pri osvajanju zmag. Toda tega je sedaj konec, saj lahko na vašem PCju preko game porta priklopite pravi volan s pripadajočima stopalkama za plin in zavoro. Volan je takšnega premera kot pri formuli, z odrezanim zgornjim delom in tudi z enakim odklonom kot prava formula. Ob odklonu se volan sam vrne v središnji položaj. Tu sta tudi gumba, s katerima predstavljate v višjo ali nižjo prestavo. Postavljena sta

tako, da ju lahko brez težav dosežete s palcema - gumb za višjo prestavo je na desni, za nižjo pa na levi. Stopalki sta vzeti iz avtomobila, njun hod pa je malce krajši. Vse skupaj je zvezno, kar pride lepo do izraza na koncu ovinka, kjer te ob prehitrem in premočnem pritisku na plin v trenutku zavrti. Oba dela pa sta pokrita s črno plastiko. Volan se z vijakom pritrdi za rob mize, stopalke za plin in zavoro pa se položijo na tla.



Tako, to so bile tehnične lastnosti, sedaj pa še malce prakse. Pri FIGP je vožnja težja in veliko bolj zanimiva, če sta izklopljeni opciji traction control in steering help. Sedaj računalnik ne pomaga več voziti po idealni liniji in je potrebno način ter čas vstopa v ovinek izbrati sam, kar pa pri hitrih ovinkih ne pade z neba. Nekaj manj težav je s počasnimi ovinki, saj ni problem na vstopu, ampak na izstopu iz ovinka. Je pa to po svoje tudi boljše, saj računalnik nič več ne določa linije vožnje, temveč jo izbiraš sam. To je zelo uporabno predvsem pri prehitevanju, saj lahko sedaj prehite-

Predstavljamo vam igralno palico, ki je izdelek domače pameti in združuje analogni volan in pedala.

vaš veliko bolj učinkovito. Z malce vztrajnosti in vaje se da dosežati in presegati rekordne čase, ki jih poda računalnik.

Pri igri Indycar racing pa je vožnja veliko bolj prijetna kot na tipke. To se opazi predvsem na ovalnih progah, kjer je treba zavoj odpeljati s čim bolj konstantnim odklonom volana (rekord na Michiganu je 233.127 Mph). Pri pospeševanju iz ovinka pa tudi ni več takšnih problemov kot na tipke, saj se lahko plin dodaja počasi in ne sunkovito. Volan deluje z vsemimi programi, ki omogočajo priključitev analogne igralne palice. Je enostaven za uporabo in tudi koristen, saj se lahko ob dobrem programu, ki realno simulira vožnjo avtomobila, naučite ravnanja z močnimi dirkalnimi in športnimi avtomobili in se navadite na vse muhavosti pogona na zadnja kolesa.

To je le kratek opis naprave, ki lahko PC spremeni v skoraj pravi bolid formule 1. dirkalni avto in morda še kaj, samega občutka vožnje pa se na papirju ne da popisati, to morate poskusiti sami. Občutek navidezne resničnosti je že zelo blizu, manjka le še malce tresljajev in vonj po zažgani gumi.

Volan je izdelek domače pameti. Izdeluje ga Boštjan Petek po idejni zasnovi Jureta Kneza.

## Informacije

Dodatne informacije o volanu (0601) 77-204, (0601) 24-669 (vikendi).

míro CTX SICOS Roland míro CTX SICOS Roland

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

Grafični vmesniki Monitorji Skenerji Glasbeni inštrumenti

**KO RAČUNALNIK POSTANE UŽITEK**

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

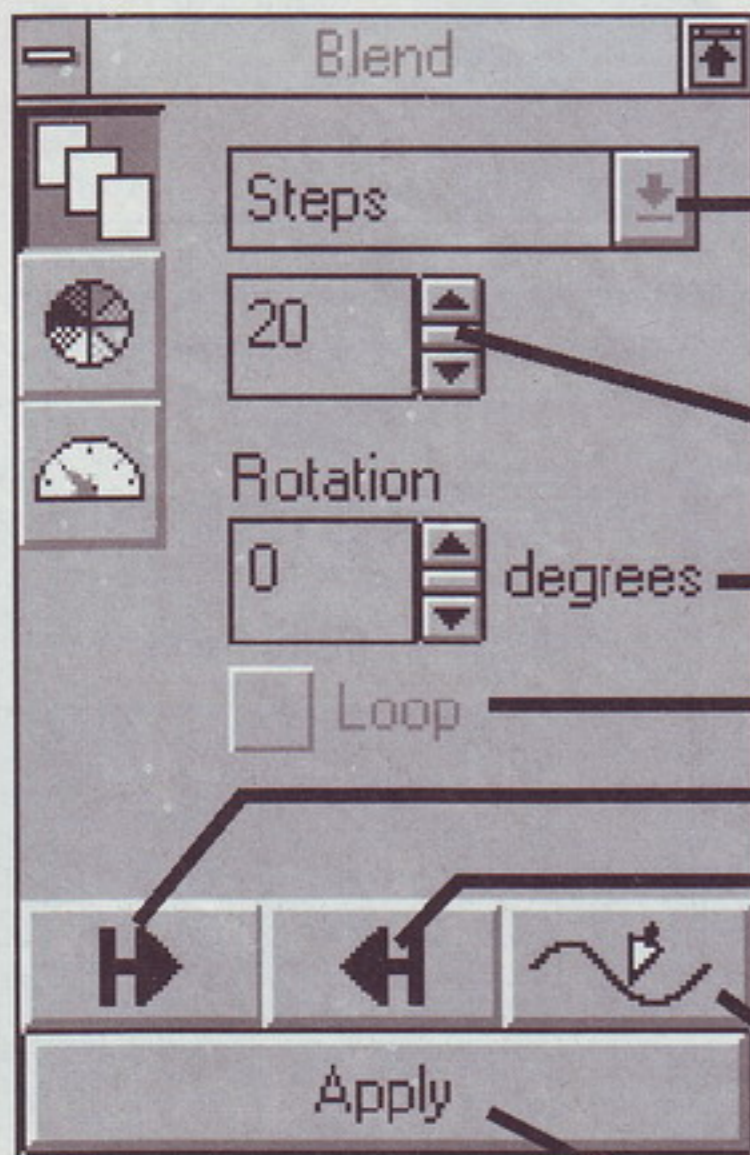
RAZSTAVNI SALON **ProNota**  
Kotnikova 5, Ljubljana  
☎ 061/ 133-1243

Poslednje poglavje poučne šole vektorskega risarskega programa, ki je preplaval tudi domače PC-je.

# Corel Draw!

Nekoga sivega, skrajno dolgočasnega dne se je Corel že od ranega jutra ubadal z zelo težkim problemom, ki mu ni in ni videl rešitve. Praskal se je po glavi, si pulil lase, grizel nohte... rešitve pa še vedno ni bilo na obzoru. Res obupljivo težak problem: Kaj bi počel? Zaradi dolgočasnega jesensko zimskega ozračja mu ni prišla na pamet čisto nobena nova čarovnija. Prav vse stvari v njegovi čarobni hiški je že petkrat začaral in spet odčaral. Nič novega se mu ni posvetilo. Zaradi obupnega brezdelja se mu je že začejalo blesti in v eni takih blodenj je doživel vizijo. Prikazala se mu je mati vseh umetnin Gospa Inspiracija. Lepo ga je pozdravila: "Živjo g. Corel!". Nekaj časa je molče strmela vanj, kot da bi tudi njej zmanjkalo domišljije, a je kasneje Corel ugotovil, da se je samo norčevala iz njegovega od brezdelja razpotegnjenega obraza. Preden se je vizija razblinila, jo je Corel še enkrat zagledal, tokrat držečo dva preprosta lika v rokah. V desni roki krog in v levi kvadrat. Nekaj časa je Corel še buljil v sivi strop, poskušal je doumeti bistvo vizije in kmalu se mu je posvetilo. Poskočil je, vzal svinčnik in kar na steno začel risati in snovati novo čarovnijo - posebno vrsto telekineze, ki spreminja obliko predmetov.

## Prehajanje objektov iz enega v drugega



Koraki ali razdalja med novo nastalimi objekti

Število korakov ali razdalja v izbranih enotah

Stopinje rotacije

Rotacija v zanki

Določitev začetka

Določitev konca prehoda

Določitev poti prehoda

Ukaz Corelu: "Sprejmi vse nastavitve in izvedi prehod!"

Corel si je trmasto zastavil cilj spremeniti kvadrat, ki ga je narisal na steno, v krog. Tu kakšne škarje pač ne bi delovale, saj stene ne moremo kar tako zrezati, pa še hiška bi se z luknjo v steni verjetno podrla. Tudi krivljenje ne pride v poštev, ker trdnega cementa pač ne moremo kriviti kot krivulje. Corel se je problema lotil precej bolj zvito in zasnoval čarovnijo, ki ji je nadel ime "Blend".

To je zelo močna čarovnija, ki nam omogoča mnogo različnih čarodejskih posegov vse od spreminjanja oblike objektov, pa do izdelave kompleksnejših prelihanj barv in vse do preprostih "morphing" animacij, če dobljene objekte uporabimo v kakšnem animacijskem programu. Podobno kot pri večini najpomembnejših Corelovih čarovnij tudi pri Blendu uporabljamo rolojski meni ("Blend"). Najdemo ga v meniju "Effects" pod izbiro "Blend Roll-Up..." ali če pritisnemo tipki "Ctrl+B".

1) Najprej narišimo kvadrat na levi in krog na desni prav tako, kot je narekovala gospa Inspiracija. Razmaknjena naj bosta za približno dve dolžini kvadrata.

2) Pokličimo Corelov rolojski meni "Blend". (Ctrl+B)

3) Preden objekta čarobno preideta iz prvega v drugega, moramo določiti, kateri bo prvi in kateri drugi. Kliknimo na puščico za določanje začetka prehoda v meniju "Blend" in izberimo ukaz "New Start". Klikni-

mo na kvadrat.

4) Podobno določimo še konec prehoda s klikom na drugo puščico, izbiro "New End" ter klikom na krog. Postopek izbire začetka in konca lahko poenostavimo tako, da z orodjem za delo z objekti preprosto označimo oba objekta (kvadrat in krog). Čarovnija "Blend" ju bo avtomatično privzela kot začetek in konec.

5) V okencu pod besedo "Steps" napišimo željeno število korakov prehoda in s tem število novih objektov, ki bodo s prehodom nastali. (Priporočam 20)

6) Če želimo, da se objekt med prehodom še zavrti, lahko v okencu pod besedo "Rotation" nastavimo stopinje rotacije. V našem primeru bo čarovnija najbolj uspela, če rotacije sploh ne bo (0 stopinj).

7) Ostale so nam samo še Corelove čarobne besede, ki jih zdaj zagotovo že vsi zelo dobro poznate: "Apply" (tipka na dnu menija "Blend"). Nastala bo nova posebna skupina objektov med kvadratom in

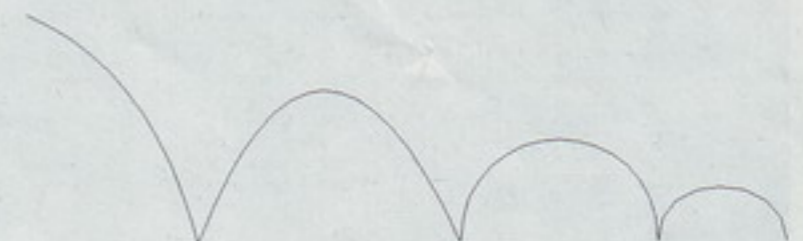


krogom, ki bodo prehajali iz prvega lika k drugemu. Začetni lik (kvadrat) in končni lik (krog) sta kontrolna lika in če katerega od njiju spremenimo, se spremenijo vsi liki v prehodu. Like prehoda lahko od kontrolnih likov ločimo z ukazom "Separate" v meniju "Arrange". Dobimo navadno skupino objektov, ki jo lahko nadaljnje razčlenimo z ukazom "Ungroup", ki pa ga že vsi zelo dobro poznamo.

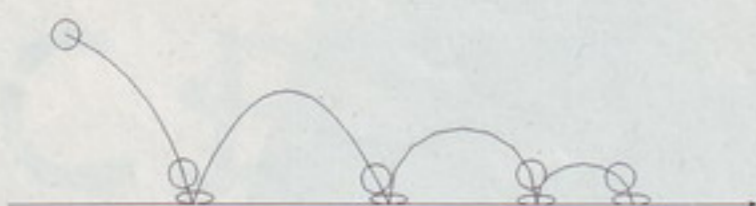
## Prehod po poti

Podobno kot tekst, lahko tudi prehode naredimo po določeni poti. Pot je tako kot pri tekstu lahko kakeršen koli objekt. Narisali bomo žogico, ki skače po tleh in se odbija. Ko okrogla žogica prileti na tla, se stisne in postane elipsa, ko pa se odbije, se počasi spet raztegne v krog.

1) Najprej narišimo vijugo - pot, po kateri bo skakala žogica.



2) Vsakič, ko žogica prileti na tla, narišimo elipso, ko pa odskoči, še krog. Vmesne slikice pa nam bo narisala čarovnija "Blend".



3) Za začetek označimo elipso, za konec pa krog tik pred naslednjim padcem na tla.

4) Pritisnimo tipko za izbor poti (meni "Blend"), izberimo "New Path" in kliknimo na narisano vijugo.

5) V okencu pod besedo "Steps" izberimo okoli 8 korakov. Kadar delamo prehod po poti, lahko namesto števila korakov navedemo kar oddaljenost med novo nastalimi objekti. Seveda moramo prej namesto besede "Steps" vrh okenca izbrati "Spacing". Po želji, kar nam pač bolj ustreza.

6) Še tipka "Apply" in žogica bo prvič skočila.



7) Čarovnijo dokončajte kot na sliki. Črti, ki je služila za pot določite "prozorno" barvo, da je ne bo videti. Če imaste preveč časa, lahko iz nastalih žogic naredite svojo animacijo skakajoče žogice tako, da nastale slikice eno za drugo vnesete v kakšen animacijski program. (Še lažje pa se da to narediti s Corelovim programom za animacije. - Poskusite!)



Danes smo spoznali še eno izmed najbolj atraktivnih Corelovih čarovnij, ki jim ni in ni konca! Še kar nekaj jih je ostalo v meniju "Effects", njihova uporaba pa je tako zelo preprosta in podobna vsem čarovnijam, ki smo jih spoznali, da lahko recept zanje kot pravi čarodeji kar sami sestavite. Če se pojavi težava, pa bo vedno z vami prijazen pomočnik g. Corel, ki vam bo vedno z veseljem pomagal, če ga boste le poklicali s tipko F1.

## Slovar smehcev

Nemara ste pri komunikaciji z modemom že kdaj opazili čudne oklepaje, dvopičja in podpičja. Gre za zelo domiselen način dopolnjevanja sporočil, ki lahko pomenijo, prebrana z različnim tonom glasu in izrazom na obrazu, grožnja, šalo, nekaj vmes ali pa celo nič.

Smehece (smiley, po domače), torej izraze na obrazu, lahko sestavljamo poljubno, število je omejeno zgolj z domišljijo. Obrazi so obrnjeni za 90 stopinj v nasprotni smeri urinega kazalca in so lahko iz dveh ali pa desetih znakov. Tule je kratek slovar smehcev, ki vam bo pomagal razbrati piščeva čustva.

- : -) Klasičen smehec, ki pomeni, da je bil stavek mišljen kot šal.
- ; -) Smeh z mižikanjem pomeni sarkastično pripombo ali pa flirt.
- : - ( Ta "smehec" predstavlja užaljenost ali depresivnost.
- : - I Nezainteresiran smehec, nekaj med tretjim in prvim.
- : - > Zloben nasmešek ponavadi sledi sarkastičnim pripombam in šaliam.
- > : - > Enako kot prejšnji, le z zlimi nameni.
- > ; - > Kombinacija mižikanja in zlobnega nasmeška predstavlja zares podlo pripombo.

Acord-92 d.o.o.,

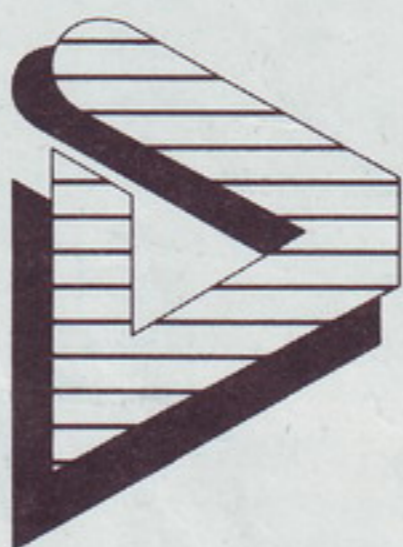
Stegne 21, Ljubljana

Tel.: (061) 1597 153,

1591-331 int. 534

Fax.: (061) 1598-020

GARANCIJA 12 MESECEV. VSE CENE SO V SIT IN BREZ PROMETNEGA DAVKA



**ACCORD-92**  
*Logika iFormacij*

**VSAK KUPEC  
RAČUNALNIKA DOBI ZA  
DARILO MIŠKO!**

**80486DX 40MHZ**  
• 4 MB RAM/256KB int. cache  
• 3.5", 1.44 MB gibki disk  
• SVGA graf. kartica  
• SVGA color monitor LR  
• mini tower & tipkovnica  
• trdi disk 210 MB  
**SAMO 128.900,-**

**80486DLC 40MHZ**  
• 4 MB RAM/8KB int. cache  
• 3.5", 1.44 MB gibki disk  
• SVGA graf. kartica  
• SVGA color monitor LE  
• mini tower & tipkovnica  
• trdi disk 210 MB  
**SAMO 119.900,-**

**80486DX2 66MHZ**  
• 4 MB RAM/256KB int. cache  
• 3.5", 1.44 MB gibki disk  
• SVGA graf. kartica 512KB  
• SVGA color monitor LR  
• mini tower & tipkovnica  
• trdi disk 210 MB  
**SAMO 147.900,-**

**Programska oprema**  
MS DOS 6.2  
+  
MS WINDOWS 3.1 EE  
**12.900,-**

**COLBY**  
D.O.O.

5 Foot 10 Pack	7.900
5 Foot 10 Pack VOL.2	8.500
7th Guest	7.300
Chaos Continium	3.500
Comanche	10.600
Critical Path	7.600
Dark Legions	9.000
Day of the Tentacle	5.500
Dracula Unleashed	8.200
Dune	6.000
Falcon Gold	13.900
Gabriel Knight	5.800
Global Explorer	11.300
Inherit the Earth	8.800
Journeyman Project	7.200
Jurassic Park	6.500
King's Quest 6	4.000
Lawnmower Man	5.700
Leisure Suit Larry 6	8.800
Mad Dog McCree	4.900
Megarace	4.600
Microcosm	4.500
MS Art Gallery	9.900
MS Bookshelf 94	9.900
MS Cinemania 94	8.200
MS Encarta	10.700
MS Musical Instruments	9.900
Murder Makes Str.Deadf.	9.000
Myst	11.500
Outpost	8.700
Peter Pan	8.800
Police Quest 4	10.700
Prehistoria	5.200
Psychotron	9.800
Quantum Gate	7.500
Rallo Gump	7.600
Rebell Assault	8.800
Return to Zork	5.700
Sam & Max	8.800
Strike Commander	10.100
T.F.X.	7.600
The Grandest Fleet	8.700
The Oregon Trail	9.400
Theme Park	10.400
Ultima 8 Pagan	11.700
Under the killing moon	14.500

Na zalogi tudi vsa ostala PC oprema:  
SONY CD ROM DS 20.000  
HDD Conner 420MB 31.000

Ugodni pogoji za nadaljno prodajo!

**COLBY d.o.o.**

Stanežiče 3a, Ljubljana

Tel./Fax.: 061/50-113

Če so kakšne nejasnosti prosim pokličite 50-113  
Vse cene so v SIT brez 5% PD.

Ali je vaš inteligenčni kvocient na negativni strani številske premice? OK, potem pa ne berite tega članka.

# Učiti se, učiti se,...

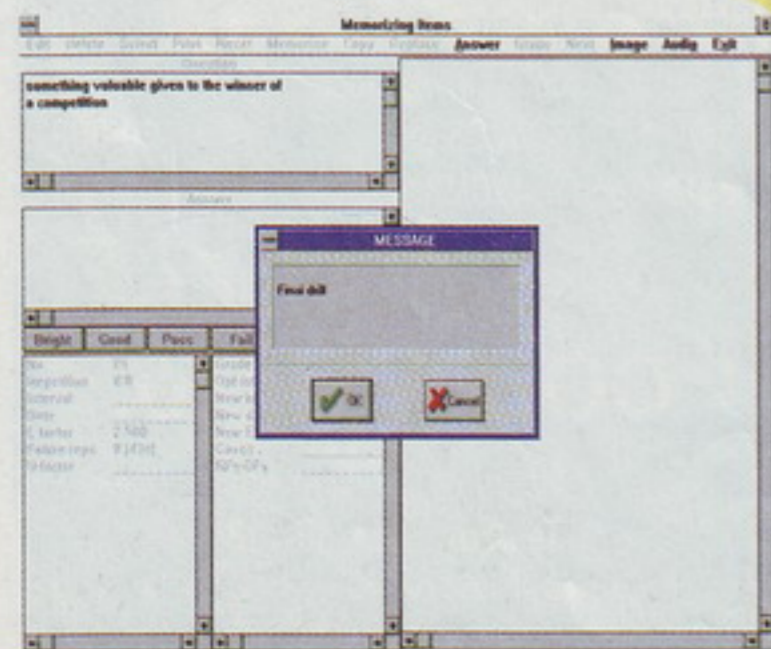
**I**mam se za precej šolanega človeka, vsaj po času, ki sem ga zabil v šoli (približno 16 let). In takole me lepega dne pokliče urednik in mi skozi telefonske motnje (PTT nam polaga nove kable) poskuša dopovedati, naj preizkusim nekakšen izobraževalni program. Ko po mnogih prigodah škatla končno prispe v moje roke, uporabim staro dobro Mazinijevo taktiko -

## Branje navodil

Navodila so sestavljena iz 10 strani A4 v slovenščini, ki nas poučijo o instalaciji programa in njegovih osnovah ter originalnega angleškega priročnika, prekrasne bele knjižice, ki jo je najbolje brati v kirurških rokavicah - drugače se na njej pozna vsak madež. Med drugim izvem, da lahko princip SuperMema uporabljamo tudi brez računalnika. Moji perverzni možgani so že pričeli razmišljati v smeri vstavljanja disket v različne telesne odprtine, nadaljnje branje pa me je poučilo, da gre za "knjiga-in-notes-in-svinčnik" tehniko. Dobra stran te metode je, da ne potrebujete računalnika, slaba pa, da boste za solidno bazo podatkov potrebovali leto ali dve. Drugače je priročnik razumljiv, natančen, berljiv, skratka tak kot priročnik mora biti. Po navodilih pride na vrsto

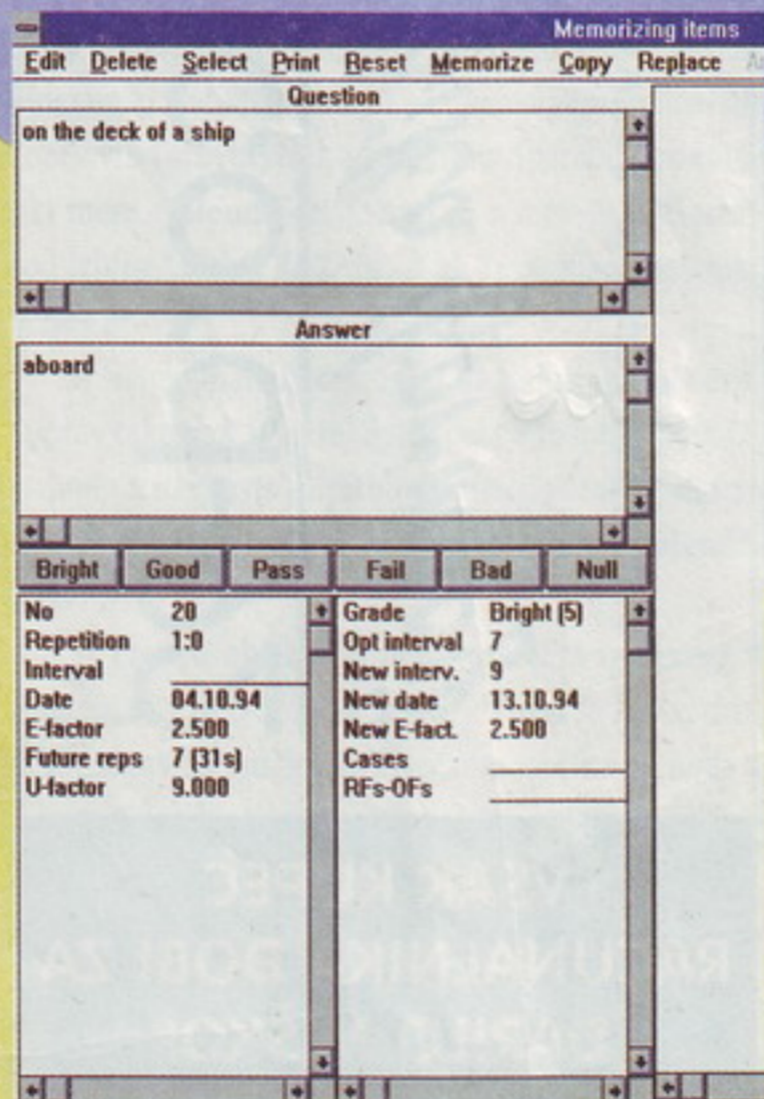
## Instalacija

Poteka iz Oken. Kot pokvarjen recenzent seveda najprej poskusim pognati INSTALL skozi DOS. Po pričakovanju me pozdravi napis "Requires MS Windows". No ja. Odtipkam WIN in po petih minutah je moj disk siromašnejši za pet mega, v spodnjem delu ekrana pa se blešči nova ikonica. Instalacija ne povzroča nobenih problemov, kasneje lahko dodajate še nove podatkovne baze (ki jih naročite pri SuperMemo World).



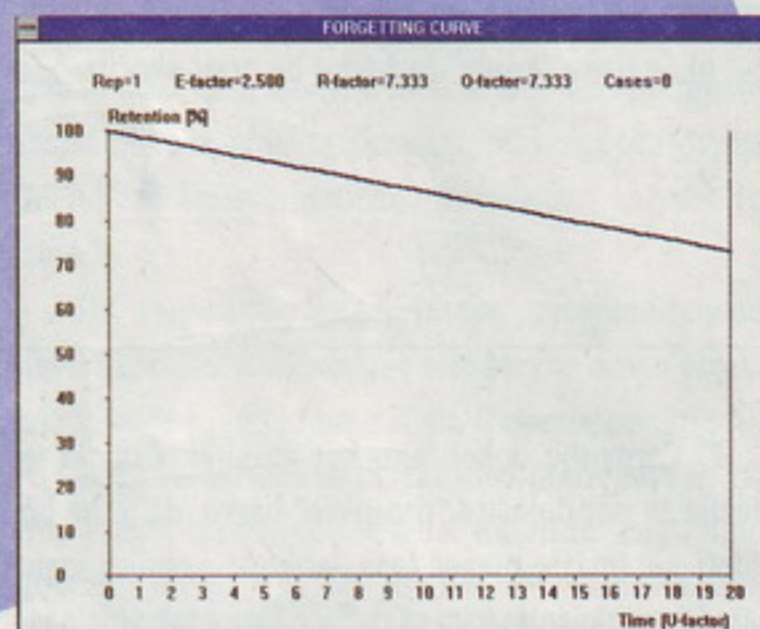
## Učna leta izumitelja Polža

Samemu programu je bila priložena disketa s podatkovno bazo napredne angleščine (advanced English). 38.000 vprašanj, razdeljenih na osem sklopov po 5.000. Avtor programa trdi, da se z dnevnim štirideset minutnim delom v naslednjih štirih letih (!) naučite govoriti angleško bolje od povprečnega Angleža. To je tudi velik plus za program. Ne obljublja vam čudežev, ampak nekaj realno dosegljivega in trdo delo. Tako pr-



ijetno presenečen kliknem na prvi sklop vprašanj in pričnem z učenjem. In ugotovim, da to sploh ni izobraževalni program, ampak program, ki pošlje vaše možgane na služenje vojaškega roka po principu: jaz sprašujem, ti odgovoriš (lahko tudi na glas), pokažem ti pravičen odgovor, ti pa se samokritično oceni. Odgovorov ne pišemo nikamor, torej program našega odgovora ne pozna in ocenjevanje je resnično samokritično. Ocene variirajo med bright(5) in null (0), prva pozitivna ocena je pass(3). Po kakih 30 vprašanjih me veselje mine in sklenem prenehati. Kliknem na Exit in že razmišljam o partiji Dooma, pa reče SuperMemo: "Jok, brate, odpade! Najprej ponovi vsa vprašanja, ki si jih kiksnil." In to tako dolgo, dokler pri vseh ne dobiš ocene good(4). Program si potem izračuna še nekaj statističnih parametrov, s katerimi ti določi datum naslednjega ponavljanja, lahko pa ti tudi koristijo za frajarjenje pred pedagoškimi delavci. Dela s programom se naučiš v slabih petih minutah, brez pomoči

priročnika ali tretje osebe. Upadanje svojega znanja lahko preveriš grafično, vendar mi ni uspelo ustvariti



lepega grafa, ker mi je urednik dal na razpolago samo en teden za testiranje in pričujoče vrstice (lažeš! len si!). Še ena dobra stran podatkovnih baz je, da jih lahko po mili volji popravljamo in/ali spreminjamo. Lahko pa tudi ustvarimo svojo bazo in če mislimo, da je dovolj dobra za komercialno uporabo, vam podjetje SuperMemo World ponuja odkup in distribucijo. Že zdaj lahko izbirate med bazami za učenje (že omenjene) angleščine, poljščine, švedščine, nemščine, esperanta, nizozemščine, medicinskih ved, strojništva in še vrste drugih. Bazo vam bodo ovrednotili po naslednji formuli: cena (v ameriških dolarjih) = število kombinacij (vprašanje/odgovor) \* (ocena 0-10)\*\*3/150000, jasneje povedano, za bazo s 150000 kombinacijami in ocenjeno z najvišjo oceno (10) boste dobili tisoč zelencev. Navali narod!!

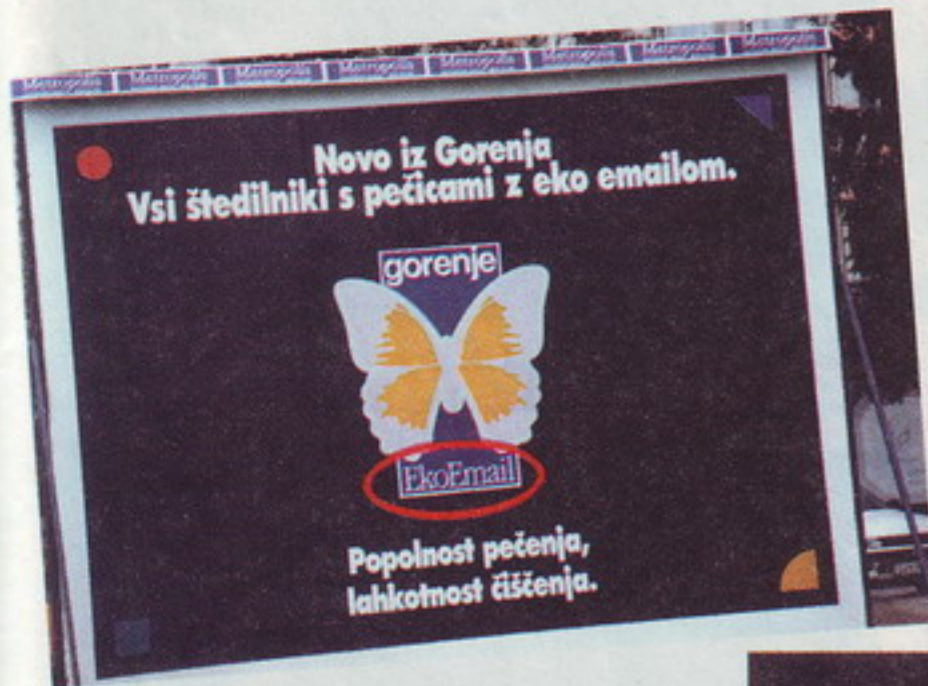
## Finale

Med izobraževalne programe je treščila bomba z imenom SuperMemo, program ki postavlja nove standarde na področju učenja. Program nas ne nauči snovi, ampak nas nauči učiti se. Hkrati pa nam dokaže, da je vzhodnoevropski (avtor programa je Poljak Piotr Wozniak - verjetno ni v sorodu s Stevom Wozniakom) šolski sistem mnogo učinkovitejši od gnilega kapitalističnega šolanja. Kupite ga, če se želite učiti in ste vztrajni, kajti SuperMemo je dolgoročna investicija. Priporočam.

## Super Memo \*

Zahvaljujemo se podjetju GRID d.o.o. Stegne 19, Ljubljana, tel.: 061/1598-332, ki nam je omogočilo testiranje programa.

# C&D > Binarna deponija



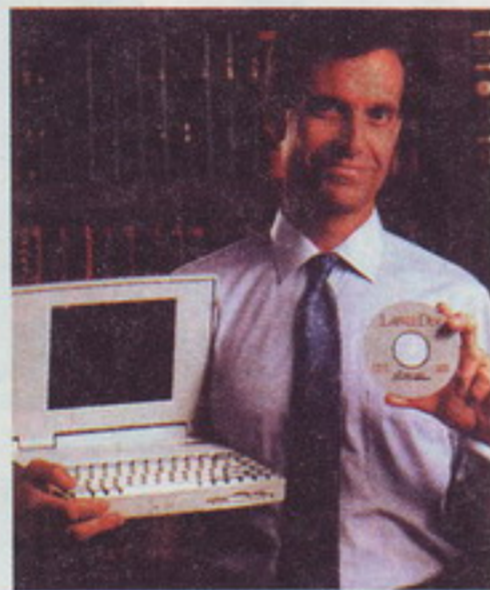
**Elektronska pošta s štedilnikom**  
 Takole ometavno zgleda oglas Gorenja, ki je krasil slovenska mesta. Je elektronska pošta, kjer se bomo pogovarjali o ekologiji, prišla tudi v Slovenijo? Ne. Email se piše z j, kar seveda vemo že od fakultativnega pouka slovenščine s kmečkega turizma, Email pa je sveta beseda.



**Genetska manipulacija**  
 Res, da so računalniki vsemogočni, skenerji morajo pa to šele dokazati\* Canonov skener BJC-600, na primer, je precej dober, ni pa tako zelo dober.

## Pravo je pavza v simfoniji znanosti

S takim neubranljivim nasmeškom je pravnik na sliki (iz oglasa v katalogu Michie Co.) upal, da bo lahko stlačil CD-ROM Law on Disc v prenosni računalnik. Kako igrivo se je smejal, ko so mu po enem tednu dopovedali, da ne gre, žal ne vemo.



**Novo iz založbe pasadena: Miši za telebane**  
 Upajmo, da zna prijeti vsaj nož na pravem mestu.



## Doom proti Microsoftu

Še pred uradnim začetkom prodaje Dooma 2 je prodajalec prejel okoli 500.000 naročil. Igra je priljubljena tako v domačem okolju kot na delovnih mestih. Marsikje so Doom preprosto prepovedali, ker se je storilnost pretirano zmanjšala. Celo pri Microsoftu, kjer so razvili dosedanjega kralja izgube časa, pasjanso za Okna, so priznali, da so imeli resne težave s priljubljenostjo igre. Po tem, ko so programerji za igro zapravili preveč časa, so tudi pri njih uradno prepovedali igranje Dooma.

## Nicholas Institute of Computer Technology

Na Karibih imajo takle inštitut za računalniško tehnologijo. Mimogrede, po raziskavi, ki so jo opravili v Kanadi, se 62,7 odstotka vprašanih strinja s projektom informacijske avtoceste. Izkazalo se je, da le 54,4 odstotka ve, kaj pomeni informacijska avtocesta. Inštitutu torej še ne bo zmanjkalo dela.



## Kaj mi pri Megazinu ni všeč:

.....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....

## Rešite križanko Forrest Gmhunga in napišite šest pojmov:

1. .... 2. ....  
 3. .... 4. ....  
 5. .... 6. ....

1. ....  
 2. ....  
 3. ....

Odgovorite na vprašanja s strani 7, kjer pišemo o založniku Sierra On-Line!

- 1) a b c  
 2) a b c  
 3) a b c



Moj naslov:

Ime in priimek: .....

Naslov: .....

Tip računalnika: .....

Nagrade: igra Goblins 2 (I-Rose), igra Kasparov's Gambit (KFM), igra Mad Dog McCree (Autronic), knjiga Corel Draw za telebane (Pasadena), digitalna ura z igro (Megazin), CD-ROM Windows Wonder (Infobia), cel kup ajic in CD-jev (Sierra)

V prejšnjem poglavju smo spoznali vodila, tokrat pa se pozabavajmo z enim najpomembnejših delov: pomnilnikom

# Pomnilnik

**P**omnilnik je skladišče računalnika. Na splošno je bilo govora o pomnilniku že prej, zato bompreskočil kar na tehnični del. Morda se spominjate, da sem v prvem delu omenil tranzistor kot stikalo, ki ga krmili električni tok. Sam po sebi je skoraj neuporaben, zato je bila razveseljiva novica, da se je nekdo spomnil kombinacije dveh tranzistorjev, ki sta sposobna obdržati informacijo in jo po potrebi tudi posredovati naprej. To kombinacijo je avtor brez smisla za humor poimenoval bistabilni multi-vibrator, šaljivci pa so jo preimenovali v "flip-flop" zaradi njene lastnosti, da le s sunkom od zunaj spremeni stanje - spremeni vsebino. Tehnično pa sta poleg dveh tranzistorjev potrebna tudi dva upora, da bi ne bilo kratkega stika. Ker je izdelava uporov v integriranih vezjih zelo težavna, je bilo upora lažje nadomestiti s - tranzistorjema. Tako smo dobili poplavo štirih tranzistorjev, potrebnih za zapis enega samega bita. Imenovala se je statični RAM. Seveda je bilo to odločno preveč za izdelovalce vezij, in lov na manjšo (cenejšo) kombinacijo se je začel. Naposled je nekomu uspelo flip-flop narediti iz samo dveh tranzistorjev, ki

pa sta bila izdelana kot nekakšna kondenzatorja: na vsakega od dvojice je bil pripeljan kovinski trak v podobi slepe ulice, na katerega so se nabili zablodeli elektroni. Ko so bili elektroni prisotni, je tranzistor prevajal, drugače pa ne. Zadeva je sicer teoretično delovala imenitno, vendar so v praksi elektroni čez čas (=1/1000 sekunde) kar nekam poniknili. Z osveževanjem - dovajanjem novih elektronov vsako tisočinko sekunde - je bil problem rešen. Zadeva je dobila ime dinamični RAM.

Poleg spremenljivih pomnilnikov (RAM) poznamo tudi druge vrste pomnilnika (ROM), iz katerih pa lahko samo beremo, vanje pa ne moremo pisati. Seveda so tudi ROMi med seboj različni - nekatere se da enkrat programirati, druge večkrat, spet tretji se že rodijo z vdelanim programom, npr CD-ROMi. Vsaka vrsta je seveda uporabna na svojem področju.

Tako, to bi bilo bistvenega o notranjosti računalnika. Naslednjič se pričnemo ukvarjati z bolj splošno železnino - tipkovnicami, trdimi diski, zasloni in podobnim.

*Nihče ni tako pameten, da ne bi bil vsaj enkrat teleban!*

"Zbirka Za telebane je več kot le založniški tudež, je znamenje našega časa." - The New York Times

**CORELDRAW!**  
**NOVO! ZA TELEBANE**

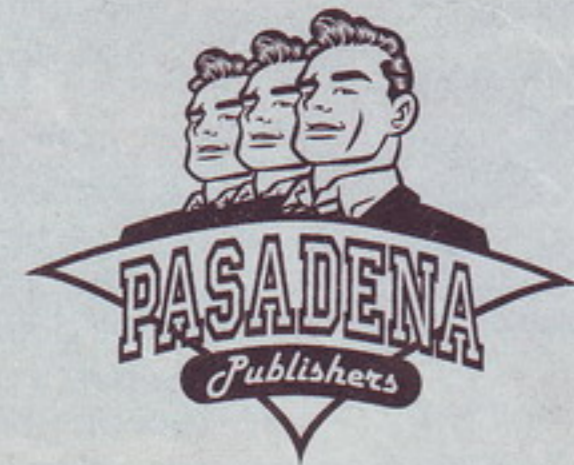
Deke McClelland

Zabavno in preprosto učenje CorelDRAW-ja 3 in 4

Nepogrešljiva prva pomoč pri oblikovanju učinkovite grafike s CorelDRAW-om!

Knj storiti, ko se pripeti kaj neprijetnega - vse razloženo v preprosti slovenščini

**Priročnik za vsakogar!**



**Naročilnico in glasovnico lahko fotokopirate!**

# NAROČILNICA

**Naročam se na revijo Megazini! (končno!)**

- 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 poravnala (zakaj pa enkrat ne bi bilo v ženskem spolu?) najkasneje 8 dni po prejemu računa (položnice) in tako izkoristil spektakularni 15% popust!

**Za naročnike 15% popusta!**

Podjetje (za pravne osebe) .....

Ime in priimek .....

Ulica .....

Pošta in poštna številka .....

Telefon .....

Številka čevljev .....

Kaj mi je pri Megazinu všeč:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



## WingMan *Extreme*

- Ergonomska oblika omogoča udobno uporabo.
- Gumb za 360° preklapljanje omogoča boljši pregled nad igro.
- Štirje gumbi za najvažnejše akcije v igri.



## WingMan

- Oblika, ki se prilega uporabnikovi roki.
- Dva gumba za najvažnejše akcije v igri.
- Gumb za nastavljanje moči motorja.



## Dexxa Joystick

- Futuristična oblika omogoča, se palica prilega uporabnikovi roki.
- Dva gumba za najvažnejše akcije v igri.



## ScanMan Color

Zajame vsako barvo, ki jo prepozna človeško oko

- Najbolj vsestranski ročni skener vseh časov - skenira in prepozna slike in tekste do ločljivosti 400 dpi v 16.8 milijonih barv.
- Prednost skenerja pred konkurenčnimi je osvetljevalna luč z zelo konstantno svetlobo. Zaradi le te slika, ki jo želite skenirati, pri večih poizkusih skeniranja ne spreminja barvnih odtenkov. Pri temu skenerju tudi ni potrebno čakati po več minut, da se luč ogreje, kot se to dogaja pri konkurenčnih.
- Vključuje FotoTouch Color program z AutoStich opcijo za združevanje skeniranih pasov v večje formate in OmniPage Direct za prepoznavanje teksta.
- Pri slovenski reviji Monitor so ScanMan Color izbrali za najboljši ročni barvni skener. To pa je le eno od mnogih priznanj po svetu, ki jih je skener prejel od začetka do danes.



The Senseware Company

## SoundMan *Wave*

- **16 bitna zvočna kartica.** Zvok dosega kvaliteto CD v stereo načinu pri frekvenci 44.1 kHz.
- **Hardversko združljiva s SoundBlaster 16 in 8 bitnimi karticami.** Zato je zelo primeren tako za igre kot tudi za profesionalno rabo.
- **Wave table synthesys omogoča mnogo večjo kvaliteto zvoka kot konkurenčne kartice.** Konkurenčne glasbene kartice imajo vgrajen čip Yamaha OPL-3, ki omogoča le umetno sintezo glasov instrumentov (FM), medtem ko SoundMan Wave uporablja najnovejši OPL-4 čip, ki deluje na osnovi predhodno posnetih vzorcev instrumentov.
- **Hardverska kompresija** vključuje tehnike IMA, ADPCM in CCIT A-Law.
- **"Najenostavnejša inštalacija kartice od vseh testiranih"** pravijo pri reviji Magazin. SoundMan Wave ima izredno dodelan inštalacijski program, s pomočjo katerega ga lahko inštalira vsak laik, medtem ko moraš biti pri konkurenčnih karticah že pravi računalniški mojster.
- **Vključuje več zelo uporabnih programov** kot so MCS MusicRack za snemanje in reprodukcijo, Recording Session za predvajanje in pisanje MIDI glasbe, BeSTspeech ReadOut, ki vam prebere katerikoli dokument v računalniku, medtem ko opravljate svoje delo na računalniku,....
- **SCSI CD-ROM vmesnik.**
- **3 leta garancije.**



**Akcijska  
cena samo  
22.990,00 SIT**



Zastopnik za Slovenijo

Bavant d.o.o., Prušnikova 83, 61210 Lj.-Šentvid - Tel. 061 51 197

# CREATIVE LABS in JEROVŠEK COMPUTERS

v novi računalniški trgovini BTC, hala D, LJUBLJANA



## Sound Blaster 16 (MCD)

stereo zvok, CD kakovosti  
16-bitno, 44 kHz vzorčenje  
MCD ima priključek za CD ROM



## SB Discovery CD 16

komplet: SB16, zvočniki, mikrofoni,  
2X CD ROM;  
CD plošče: New Grolier Encyclopedia,  
Aldus Photo Styler SE  
3-D Dinosaur Adventure, Kid Pix,  
Scooter's Magic Castle ....



## Grega Črne, prodajalec:

"V novi trgovini je na 90 m<sup>2</sup> razstavljena vsa računalniška oprema. Preizkusili bomo vso strojno in programsko opremo in izbrali tako, ki vam ustreza. Pridite in nas obiščite!"



## Sound Blaster AWE 32

kot SB16 MCD z CSP;  
Advanced WavEffects  
sintetizator 16 kanalov, 128 instrumentov,  
6 kompletov bobnov, 512 kB RAM,  
efekti...



## Game Blaster

komplet: SB16, zvočniki,  
mikrofoni, 2X CD ROM;  
CD plošče: Rebel Assault, Iron Helix,  
SimCity 2000,  
Return to Zork, Civilization,  
Silent Service, F117A ...



## Video Blaster FS200

prekrivanje slike in besedila  
resolucija 800x600  
ni omejitve v RAM



## Digital Edge 3X

komplet: SB16 SCSI z CSP, zvočniki,  
mikrofoni, 3X CD ROM;  
CD plošče: Altamira Composer SE, HSC  
Digital Morph, Speed,  
Asymetrix Presentations, Aldus Gallery  
effects, Rebel Assault ...



## Sound Blaster PRO

stereo kakovost zvoka,  
8 bitno, 22 kHz vzorčenje  
enostavna instalacija

### CREATIVE LABS - POPOLNA REŠITEV ZA MULTIMEDIJO

Ne glede ali gre za posel, izobraževanje, Photo CD, obdelavo slike ali za čisto zabavo, svet multimedije se razvija. Vedno lahko računate, da Creative Labs poišče pravo multimedijsko rešitev za vas.

### CREATIVE LABS - VEDNO PRAVA STROJNA OPREMA

Začne se z zmagoslavjem tehnologije. Družina kartic Sound Blaster (8 in 16-bitne, profesionalni AWE 32) predstavlja svetovni standard za zvočne kartice. Tu je novi Video Blaster FS200 in Creative Double Speed CD ROM.

### CREATIVE LABS - VEDNO PRAVA PROGRAMSKA OPREMA

Vsak produkt Creative Labs vključuje najbolje prodajano programsko opremo, od najbolj vročih igrice do resnih uporabniških programov. Prepričajte se o obilici programske opreme, ki jo dobite poleg strojne.

### CREATIVE LABS - VEDNO PRAVA CENA

Dan za dnem se vedno več PC uporabnikov odloča za multimedijske produkte Creative Labs. Z inovacijsko tehnologijo, programsko združljivostjo, enostavno instalacijo in nizko ceno dosegamo popolno rešitev za multimedijo.

**JEROVŠEK COMPUTERS d.o.o.**

Tel: (061) 714 975; Fax: (061) 714 790, Domžale

Nova računalniška trgovina BTC HALA D, Ljubljana

# Slonokoščena moč v Cankarjevem domu!

Letos je neuničljivi trojici (ZOTKS, Cankarjev dom in Imelda 8000) spet uspelo organizirati izobraževalno sejensko prireditev Infos 94. V nekaj letih, odkar se je Infos razvil iz lokalnega mikroročunalniškega srečanja, so računalniki prevzeli oblast nad ljudmi. Mogoče se ta stavek sliši precej patetično, vendar mogoče le ni. Slonokoščene škatle, v katere strmijo ljudje, jih sprašujejo za nasvete, računajo z njimi, jih preklinjajo, popravljajo in sesajo tipkovnice ter zmečejo zanje vrtoglave vsote, so povsod. Računalniška moč je najpomembnejša, zato ljudje te škatle nadgrajujejo. Ko pa so nadgrajeni, ugotovijo, da so se temelji postarali in, da niso več zmožni podpirati obsežne programske opreme, ki jo v skladu s svetovno zaroto, prodajalci softvera ponujajo zaslepljenim kupcem. Ja, seveda, ta 486/40 je ravno prav za vas, vendar pa ne boste mogli uporabljati najnovejše programske opreme, kot je to možno s 486/66, pravijo prijazni in nasvetov polni prodajalci. OK, koliko pa stane takle 486/66? Malenkost

več, cenjeni kupec, vendar za par sto mark več dobite najnovejši izdelek računalniške industrije: pentium! S tem računalnikom boste pa lahko uporabljali vaš urejevalnik teksta. Kupec nerga in stoka, češ tega pa jaz res ne rabim, vendar ga prodajalec potolaži, da se splača seči globje v žep: otroku bo pomagal v šoli! Sijajne uspehe bo želi Res? Potem mi ga pa zavijte!

Zgodba pa se tu šele začne. Dodatna računalniška oprema in softver grede kot sveže žemljice, kar pogledate sejem, ki pravkar poteka v Cankarju. Cele gore bleščočih škatel, velikih kot tiste za gozdarje, v njih pa stiropor in en samcat tanek CD. Kupec pač mora imeti občutek, da je za svojih sto mark nekaj dobil. K sreči se je v teh letih vsaj odnos podjetij do strank spremenil. V časih mladih računalniških japijev, ki so na hitro obogateli ter zagonili ves denar na Karibih in nato bankrotirali so mimo. Res pa je, da se nekaterim ljudem, kot je rekel Johann Nestroy, še vedno srca krčijo v enaki meri, kot se njihove denarnice debelijo.

Letošnji Infos bo potekal v Cankarjevem domu od 22. do 26. novembra, Megazin pa bo imel tam tudi stojnico. Se vidimo!

Accord 92	45		
Anni	9		
Autronic	3		
Avtotehna	39		
Byte Inside	6		
Chipy	5		
Colby	45		
Digitalia	38		
Gekko	ovitek 4		
Grid	4		
Infobia	1		
I-Rose	28		
Jerovšek	ovitek 2		
KFM	4		
Mantis	37		
Mladinska knjiga	30		
Nov Sistem	40		
PBM	43		
Profesional	8		
Proline	40		
RŠ	1		
Sharada	ovitek 3		
Tivox	35		
Hardver	Softver	Oboje	Razno

**KONDICIJA**

15CD4 HEX  
1976C kHz

INFORMACIJSKA KARTICA 167

**RADIO STUDENT**  
LJUBLJANA

**DVOJIŠKEGA**

89.3 IN 104.3 MHz

**SISTEMA**

VSAK TOREK  
**TOČNO**  
OPOLDNE

# IZŠEL JE NOV SLOVENSKI CD-ROM!

Ljubljana, 21.11.1994.  
V podjetju Infobia so izdali svoj drugi CD-ROM, namenjen uporabi v Oknib. Vsebuje najnovejše "preizkusne" programe iz leta 1994. Vključuje tudi zmogljiv okenski program za iskanje in poganjanje in seveda tudi opise vseh programov, ki jih je preko 1500, v treh jezikih: nemščini, slovenščini in angleščini. Podjetje Infobia trži CD-ROMe tudi na tujih trgih (Amerika, Hong Kong, Avstrija, Nemčija, Švica, Anglija). Pokličete jih lahko na (061) 342-829 ali pa jih obiščete v najbolje založeni trgovini s CD-ROMi na Dunajski cesti 120, v Ljubljani.

**PROBABLY THE BEST WINDOWS SHAREWARE CD-ROM, EVER.**

ISBN 961-90155-0-9

**FEATURES:**  
885 ready, more than 620MB programs & utilities, State-of-the-Art Searcher/Browser, technical support.

**MERKMALE:**  
Mailbesenit, mehr als 620MB Programme, starke Windows Oberfläche, technische Unterstützung.

**POSEBNOSTI:**  
Pripravljen za 885, več kot 620MB programov, odličen program za pregledovanje vsebine, tehnična podpora.

**WINDOWS WONDER<sup>2.0</sup>**

Publisher: INFOBIA Ltd., Dunajska 120, P.O. Box 19, SI-61113 Ljubljana, Slovenia, Europe, tel&fax: +386 61 34 28 29

**WINDOWS WONDER<sup>2.0</sup>**

MORE THAN 620 MEGABYTES OF COMPRESSED WINDOWS PROGRAMS!  
MEHR ALS 620 MEGABYTE KOMPRIMIERTE WINDOWS PROGRAMME!  
VEČ KOT 620 MEGABYTOV KOMPRESIRANIH PROGRAMOV ZA OKNA!