

# MEGAZIN

Letnik 3, številka 5

Maj 1995, cena 250 tolarjev

## Lost Eden

1830  
NBA Live '95  
Action Soccer  
Psycho Pinball



Šola Worda

CD: Dogs, JFK Assassination, Astronomer...

**Kako sestaviti multimedijski računalnik**



# STRAŠE DIVINE BY SOUND BY

- ❑ 16-bitna vrhunska (CD) kakovost snemanja in predvajanja
- ❑ Orkestralna 32-glasovna polifonija z zmogljivo sintezo WavEffects
- ❑ AWE32 stroj za učinke (Reverb, Chorus, QSound), ki ga lahko programiramo
- ❑ Zmogljiv procesor signalov, ki ga lahko programiramo
- ❑ Podpora za SoundFont prek vzorcev zvoka, ki jih lahko programsko naložimo
- ❑ 4 MB RAMa na plošči, ki ga lahko razširimo do največ 28 MB
- ❑ 20-glasovni glasbeni sintetizator OPL3
- ❑ Vmesnik za več pogonov CD-ROM (Creative, Sony in Mitsumi)
- ❑ Creative VoiceAssist, sistem za prepoznavanje govora
- ❑ Creative TextAssist, sistem za pretvarjanje besedila v govor
- ❑ Združljiv z: Sound Blaster 16, General MIDI, MPC2 in Windows 3.1

**JEROVŠEK**  
computers d.o.o.

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



**CREATIVE**  
CREATIVE LABS



# Zakaj konzole ne zaživijo?

**L**e kaj je narobe, da konzole ne zaživijo, čeprav ponujajo pri igrah enako ali celo več, kot PC? Pa še za manj denarja! Grafika in zvok na konzolah kalibra 3DO, CD-i ali Sega CD, sta vrhunske kakovosti, uporaba konzole je tako enostavna, da bolj ne bi mogla biti, instalacija iger sploh ni potrebna, akrobacije z autoeksekbtati odpadejo, igra pa se lahko začne že na najobičajnejšem kuhinjskem televizorju... Kaj torej ovira bliskovit razvoj konzol in prodor v domove vsakdanjega uporabnika?

Razlogov je verjetno več, najpomembnejši pa je preozek krog uporabnikov. Trg konzol je sicer res velik najmanj petnajst milijard dolarjev, vendar pa kraljuje le med najstniško pop-

ulacijo moškega spola. Multimedijški PC-ji pa so omrežili staro in mlado obeh spolov. To pa je bistveno - najmanj štirikrat - večji krog kupcev. Ko starši kupujejo računalnik, se namreč najraje odločijo za stavek "pomoč pri učenju in izobraževanje za jutri", hkrati pa računajo tudi na lastno zabavo ob PC-ju (po najnovejši raziskavi Infocorpa se 76 % odraslih lastnikov PC-jev z računalniki tudi igra). Konzola pa je še vedno le igrača ("ki poneumlja").

Tako ljudje še vedno raje stanjšajo denarnico za 300.000 tolarjev in kupijo multimedijški PC, kot pa konzolo za manj kot tretjino te vsote.



*Bt*

Ac.Glob.Tec (Allendejeva 5, Lj., 061 1683 032)	50
Accord 92 (Stegne 11, Lj., 061 1597 153)	10
Anni (Finžgarjeva 6, Lj., 061 1253 193)	3
C.S.C. (Rimska c. 35, Brezovica, 061 653 184)	11
Chipy (Podrožniška 3, Lj., 061 213 927)	40
Colby (Stanežiče 3a, Lj., 061 50 113)	15
Comtron (Gregorčičeva 37, Mb., 062 221 303)	37
Corex (Dunajska 106, 061/1683 173)	25, 35, 37, 51
Eurocom 2000 (061 1591 084)	9
Fractal (Masarykova 14, 061/1331 001)	54
Gekko (Stegne 25, Lj., 061 1599 650)	18
IBM Slovenija (Trg republike 3, 061 1252 154)	60
Infobia (Dunajska 120, Lj., 061 342 829)	45
Jerovšek (Domžale, Lj., 061 714 975)	2
KFM (Cesta VIII/1, Velenje, 063 856 134)	6
Kompas PRO (Obala 41, Portorož, 066 74 398)	49
Mikropis (Aškerčeva 4/a, Žalec, 063/715 820)	20
MK Trgovina (Miklošičeva 40, Lj., 061 311-150)	59
Monitor (Celovška 43, Lj., 061 1332 323)	37
Mrak (Viška 4, Lj., 061 267 748)	23
Pasadena (Celovška 43, Lj., 061 1332 323)	35
PBM (Pražakova 6, Lj., 061 313 191)	50
Pis Bled (Kumerdejeva 18, Bled, 064 78 170)	43
Professional (Stegne 19, Lj., 061 1592 804)	40
Radio Študent	3
Ros (Slovenska 38, 061 216 678)	vloženska
Trend (Efenkova 61, Vel., 063 851 610)	48
Unicom Group (Friškovec 6, Lj., 061 1324 214)	42
Urška (061 1310 211)	7

Hardver    Softver    Oboje    Razno

**KONDICIJA**

15CD4 HEX

1976C kHz

**RADIO  
STUDENT**  
LJUBLJANA

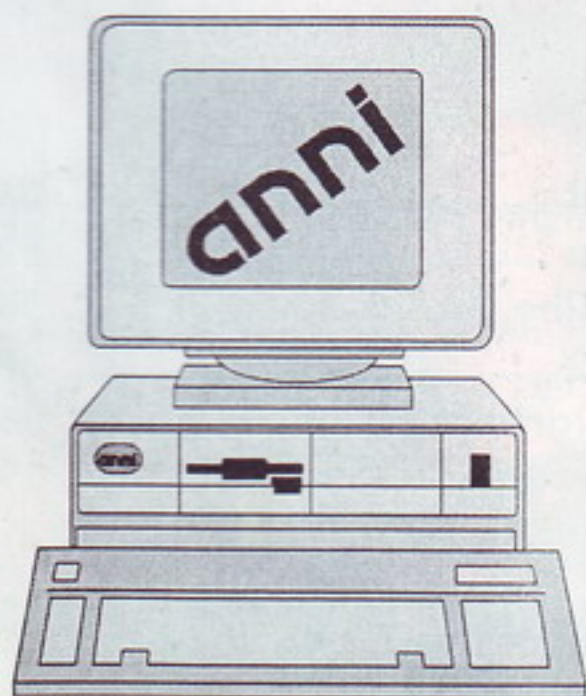
**DVOJIŠKEGA**

89.3 IN 104.3 MHz

**SISTEMA**

VSAK  
TOREK  
**TOČNO**  
OPOLDNE

**anni**



Posebna ponudba: CD-ROM -Sony double 16.900,-  
-Mitsumi triple 21.500,-  
-Mitsumi quadro 25.900,-  
SB 32AWE 36.900,-  
SB 16CSP 23.900,-  
SB 16 Value 13.900,-  
HP DJ 540 49.900,-  
HP LJ 4L 89.900,-

NB 486SX-33 do DX2-66  
Prenosnik Bondwell  
Spomin 4 do 8 MB,  
Trdi disk 170 do 340 MB,  
PCMCIA,  
Usnjena torbica  
Teža le 2,8 kg,  
Dim.: 218x297x45 mm  
**od 227.772,-**

486DLC-40  
Matična plošča, 128kc,  
Spomin 4MB,  
Trdi disk 251MB,  
Disketna enota 3,5" 1A4MB,  
Super IDE kontroler 2S-1P-1G,  
Grafična kartica VGA 512k,  
Monitor VGA color 1024x768 IR,  
Chipsje NT,  
Tipkovnica Cherry G83,  
Miška Genius,  
MS-DOS 6.22  
**le 122.740,-**

486DX2-66 / 486DX2-80  
Matična plošča, 256kc, VLB  
Spomin 4MB,  
Trdi disk 420MB,  
Disketna enota 3,5" 1A4MB,  
EIDE kontroler 2S-1P-1G VLB,  
Gr. kartica S3 1MB, VLB,  
Monitor VGA color 1024x768 IR,  
Chipsje NT,  
Tipkovnica Cherry G83,  
Miška Genius,  
MS-DOS 6.22  
486DX2-66: le 136.040,-  
486DX2-80: le 142.120,-

486DX4-100  
Matična plošča, 256kc, VLB  
Spomin 4MB,  
Trdi disk 340MB,  
Disketna enota 3,5" 1A4MB,  
EIDE kontroler 2S-1P-1G VLB,  
Gr. kartica S3 1MB, VLB,  
Monitor VGA color 1024x768 IR,  
Chipsje NT,  
Tipkovnica Cherry G83,  
Miška Genius,  
MS-DOS 6.22  
**le 148.485,-**

Po ugodnih cenah vam nudimo:

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

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



## Ustanovitelj in založnik

Pasadena d.o.o.

## Direktor

Andrej Klemenc

## Glavni in odgovorni urednik

Boštjan Troha

## Urednik za igre

Andrej Bohinc

## Člani uredništva

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

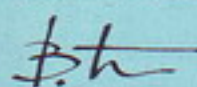
## Oblikovna zasnova revije

Marko Pentek (Medija Desktop Design)

## Naslovnica

Andrej Troha (Medija Desktop Design)

## AD in oblikovalec



## Marketing

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

## Naročnine in prodaja

Maša Pentek  
tel.: (061) 133 23 23

## Naslov uredništva MEGAZIN

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

## Tisk

Delo Tiskarna d.o.o.

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

Poštnina za naročnike plačana pri pošti  
61102 Ljubljana

ISSN 1318-2048



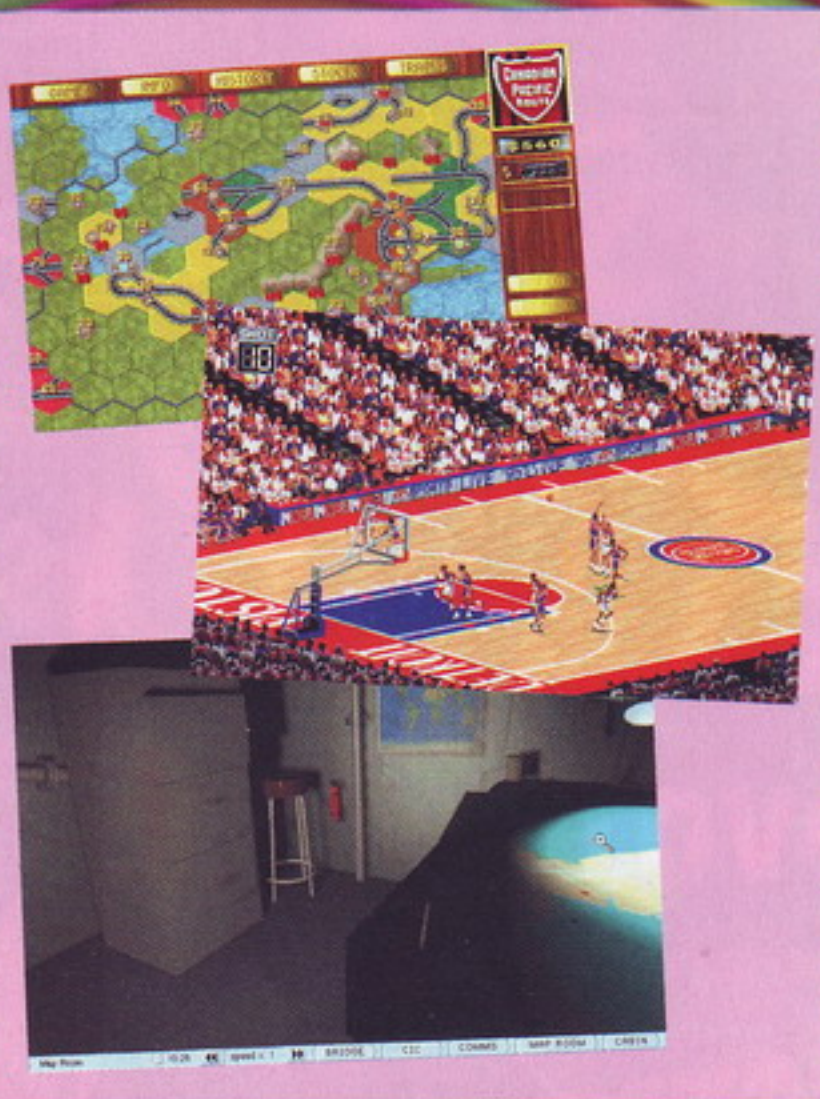
## IGRA MESECA

### Lost Eden ..... 12

Lost Eden je prva pustolovščina, ki si je v naši reviji prislužila naziv igra meseca. To sicer v primerjavi z nobelovo nagrado ni nič posebnega, a še vedno dovolj, da se bodo vsi pustolovci, dino-manijaki in ljubitelji vrhunsko izdelanih interaktivnih filmov oziroma iger zapodili na strani 11 in 12, kjer bodo našli svojo srečo. Zraven pa še opis igre.



In those times, the Tyrann were once again on the rampage, thirsty for blood and carnage.



## OPISI IGER

1830 .....	17
Action Soccer .....	27
Alien Olympics .....	19
Claymates .....	37
Clockwerx .....	19
Drug Wars .....	33
Kawasaki Superbikes .....	36
Maabus .....	21
NBA Live '95 .....	24
Nerves of Steel .....	14
Psycho Pinball .....	16
SimTower .....	25
Super Karts .....	28
Super SWIV .....	36
USS Ticonderoga .....	34
The Pure WarGame .....	15
Tube .....	14

## RESNI DEL

A. D. A. M .....	44
Astronomer .....	45
Binarna deponija .....	57
Evropski šolski projekt .....	56
J. F. K. Assassination .....	41
Kaj je multimedija .....	56
Kako sestavimo MM računalnik .....	46
Klik & Play .....	50
MM World History .....	44
Monthly Phyton .....	42
Novice .....	40
Pisma bralcev .....	58
Shocker .....	57
Šola Worda 6.0 .....	54
The Cartoon History .....	43
Woodstock .....	42

## REŠITVE

Bioforge .....	23
Discworld .....	26
Jagged Alliance .....	22
X-COM .....	35

## STALNE RUBRIKE IN ZANIMIVOSTI

Cheat Motel .....	35
Elektrosfera .....	52
Kolumna Mihe Kralja .....	55
Lestvica .....	38
Nagradna igra .....	38
Primerjalni cenik .....	29
SOS register .....	39

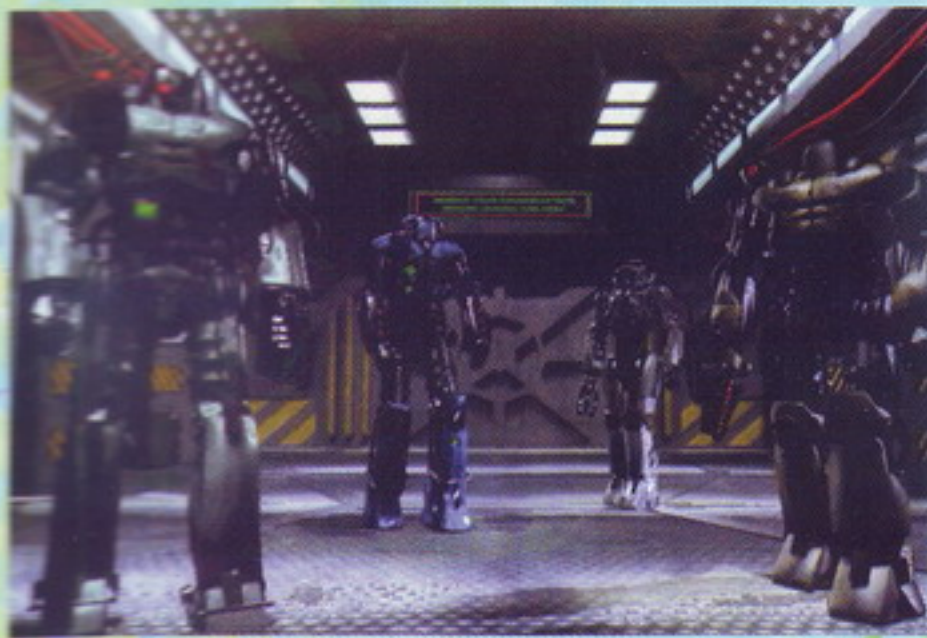


# NAPovedi

Pripravil Rok Kočar, Jaka Terpinc in Dalibor M. Jovanović

## Aliens

Ste si ogledali Aliena sedme... osmega potnika? Celo večkrat? Da bi se odslej v grozljivem okolju počutili še bolj domače, bodo poskrbeli Francozi. Pravzaprav programerji Crya. Gre za skoraj klasično



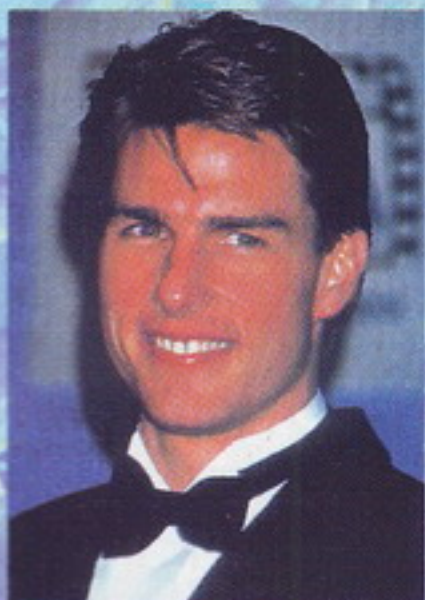
pastolovščino, ki pa bo vendarle uporabljala toliko drugačen igralni vmesnik, da ne bo več povsem klasična. Glavne osebe bodo namreč med igro pridobile sposobnosti, v stilu FRPjev, skratka. Vse se bo



začelo, ko bo štiri "zamrznjene" robotke zbudil klic na pomoč. Disketna verzija ni predvidena, CD pa lahko pričakujemo okoli božiča.

## Mission Impossible

Nemogočo misijo so v obliki serije že pred časom predvajali na mnogih TV postajah po svetu. Razen na naši, takrat še jugoslovanski. Sedaj po njej snemajo film. hollywoodska superzvezda Tom Cruise (očitno bo tip precej zaposlen/pokastral, saj mu ponujajo tudi glavno vlogo v fil-



mu o dirkaču Ayrtonu Senni), pa bo igral glavno vlogo. Ker Oceanovci tesno sodelujejo s producenti omenjenega (še ne posnetega filma), bo verzija igre Mission Impossible za SNES in Mega Drive nared že ob premieri filma. Te pa pred koncem tega leta še ne bo.

## Air Power

Rowan Software izdeluje Air Power že od leta 1993, medtem pa so na trg že poslali dve podobni, odlični letalski simulaciji, znani pod imeni Overlord in Dawn Patrol. Moč v zraku bo na nek čuden način prikazovala prvo svetovno vojno. Avtorji so skonstruirali osem čudnih letal, kakršnih med prvo vojno še zdaleč niso uporabljali. Poleg tega naj bi imela igra strateške značilnosti, ko pridete v škripce, pa nespornost uredite z odlično animiranimi letali. Prav tako so se



risarji potrudili z izdelavo ozadij in talnih tekstur. Simulacija, v kateri bo vašo letalonosilko, verjeli ali ne, predstavljala Zeppelin, bo na trgu predvidoma avgusta tega leta.

## White Tigers - Karate Kids

Mortalovci, pomirite se! To ni še ena igra, v kateri bi nasprotnikom trgali glave in ude. To tudi ni nobena huli-ganska navijaška skupina, ki bi pod kamuflažo uživanja ob



gledanju nogometnih tekem pretepa psa čuvaje. To je le kratka novica, ki pravi tole: Ocean bo odslej sponzoriral

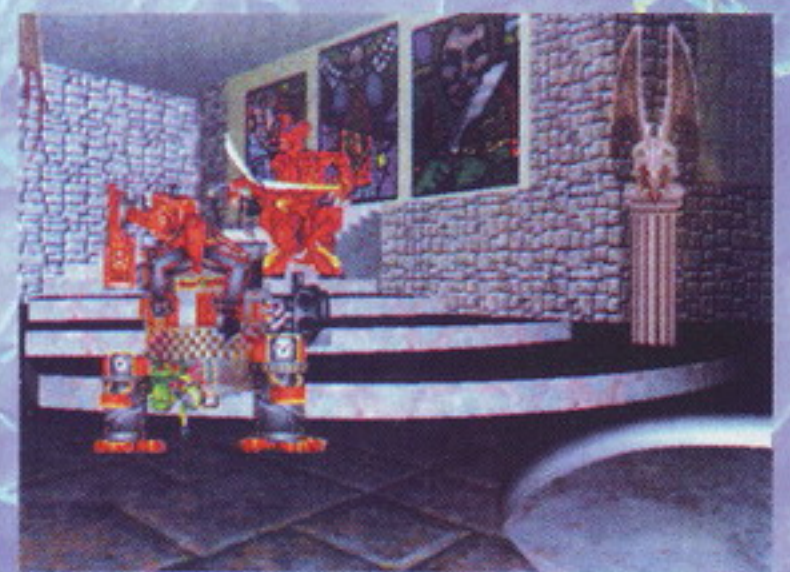
eno najobetavnejših moštev borilnih veščin, imenovano Beli Tigri (ki izgledajo kot podmladek prostovoljne gasilske brigade na Anktarktiki - o.p. ur.). Okoli 100 članov ekipe najrazličnejših starosti se ukvarja z različnimi orientalskimi veščinami, še posebej pa obvladajo karate in tajski boks. Že večkrat nagrajeni pretepači bodo imeli odslej dovolj denarja za sladoleđ po vsakem dvoboju. Ocean pa napoveduje še nekaj podobnih sponzorstev.

## Mindscape

Igre, ki jih Mindscape namerava založiti med letošnjim letom, bodo večinoma plod njihovih podružnic, torej firm širom po svetu, ki so jih Mindscapovci odkupili. Med njimi sta seveda najbolj znani ameriški SSI in francoski Cryo. Tule je nekaj produktov, ki se jih lahko z nami veselite že pred izidom.

## Deathwing

Med njimi se Doomovci verjetno najbolj veselijo Deatwinga. Po grafiki sodeč (na vpogled smo prejeli le eno sliko) nastaja izredna igra, seveda pa pod kapo ne smete imeti manj kot 486/66 ali še raje pentiuma. Deathwing bodo skonstruirali fantje, ki so sodelovali že pri ustvarjanju Descenta. Gre za akcijsko igro,igrano v prvi osebi, na mreži pa se bo lahko hkrati



morilo do osem ljudi. Napovedani so sicer elementi strategije, ampak glavni cilj bo vsekakor eliminirati vse, ki se nastavijo na vašo pot. In kam pelje pot? Nekega možaka je obsedel hudič in njegovo silno željo po ustanovitvi močne vojske, mu boste morali pač z izstrelkom izbiti iz glave. Pri tem vam bo pomagal kup orožja, še najbolj pa je zanimivo dejstvo, da boste lahko s težkimi minometi razbijali tudi stene in podirali vrata. Igre pred koncem neolimpijskega leta 1995 ne gre pričakovati.



# Sound BLASTER™

CREATIVE LABS

SoundBlaster PRO Value	10.900,00 SIT
SoundBlaster 16 Value	13.900,00 SIT
SoundBlaster 16MCD	18.900,00 SIT
SoundBlaster 16MCD+CSP	23.000,00 SIT
SoundBlaster 32AWE	35.600,00 SIT
Wave Blaster II	22.900,00 SIT

Pokličite in z našimi večletnimi izkušnjami vam bomo pomagali izbrati

**Želite nadgraditi vaš računalnik?**

Novi MULTIMEDIJSKI kompleti podjetja Creative Labs so celotna rešitev.

**Discovery CD16 New Edition**  
44.000,00 SIT

**Discovery CD16 4x Speed**  
51.000,00 SIT  
Vsebuje SB16, zvočnike, CD-ROM s 4x hitrostjo in veliko uporabnih programov in iger.

## CD ROM

Velika izbira

UGODNE CENE

**DRUG WARS**

7.900 SIT



Najboljši joystick

**WINGMAN EXTREME**  
6.800 SIT

**WINGMAN**  
4.400 SIT

## RAČUNALNIKI

VELIKA MOČ DOSTOPNA CENA

**486DX2 66MHz** 133.000 SIT

**486DX2 80MHz** 135.500 SIT

**PENTIUM 90MHz** 184.000 SIT

KONFIGURACIJE PO  
VAŠI ŽELJI

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

**KFM d.o.o.**

COMPUTERS

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

## Warhammer

Če bo igra takšna kot programerji napovedujejo, bo Warhammer gotovo hit leta založniške hiše Mindscape, oziroma programerjev Games Workshopa. Igra naj bi bila neke vrste akcijska pustolovščina, nekakšna mešanica Ecstacije in FRPjk. S trumo vojščakov se boste pojali naokoli, pobijali vse mimoidoče in iskali končni cilj (ki ga zaenkrat še ne poznamo).

Izdelovanje sicer poteka strogo tajno, vemo pa, da so se programerji vrgli predvsem na avtentičnost premikanja likov. Tako

lahko pri premikanju roke zaznamo tudi premik mišice na rami, sklepa in podobne reči. Ker bo likov mnogo, bo veliko tudi dela, kar pa nas niti ne zanima, saj so fantje za svoje delo pošteni plačani. Na voljo bodo tudi pogledi s sedmimi klasičnimi premikajočimi kamerami in eno

letečo, s katero boste lahko določili popolnoma svoj kot gledanja na dogodke. Te nore igre ne pričakujete pred koncem tega ali začetkom naslednjega leta. (Ali še kasneje! - op. Bohi)



## Ravenloft: Stone Prophet

To bo še ena iz serij iger AD&D, kakršnih se ljubitelji FRPjev zlepa ne naveličajo. Ravenloft je sicer samostojna igra, pa vendar je neverjetno podobna svoji predhodnici Strahd's Possession, iz katere lahko naložite tudi karakterje. Cilj igre je pobegniti iz kraljestva Har'Akir v Egiptu in če ne boste pohiteli, se bo za vami spustila ubijalska mumija. Avtorji obljublajo odlično grafiko v najvišji resoluciji in 256 barvah, ki pa bo tekla tudi na grafičnih karticah, ki ne podpirajo SVGA. Za FRP fane še obvestilo, da disketne verzije ne bo, srebrni disk pa naj bi bil že v trgovinah.

## Steel Panther

Popularna strategija Panzer General dobiva svojega naslednika. To bo jekleni panter, ki na prvi pogled (tudi na drugi pogled) izgleda na las podoben in prav

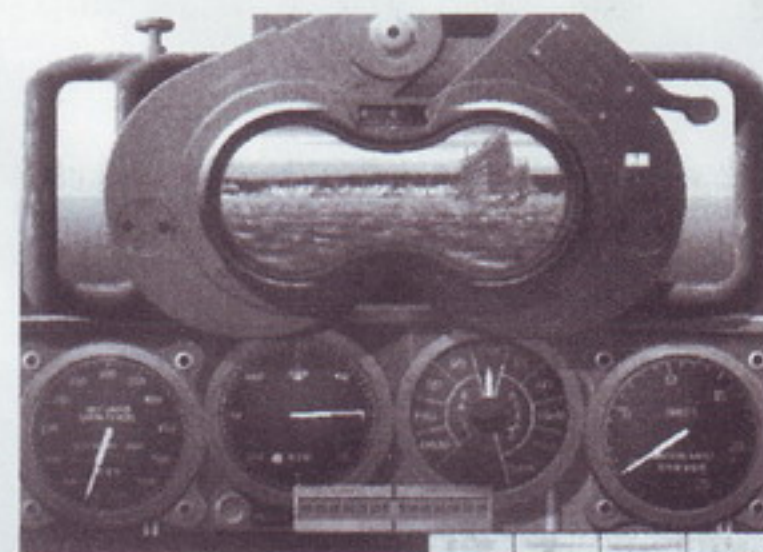
tako prikazuje bitke druge svetovne vojne. Tokrat bo na voljo tudi orodje za kreiranje lastnih misij in spreminjanje obstoječih. SSI je v program vrnil tudi t.i. priložnostni strel, ki napadenim enotam omogoča takojšen strel, tudi kadar niso na potezi. Zaenkrat, oziroma julija letos, bo na voljo le CD verzija, sušlja pa se tudi o disketni.

## The Ancients

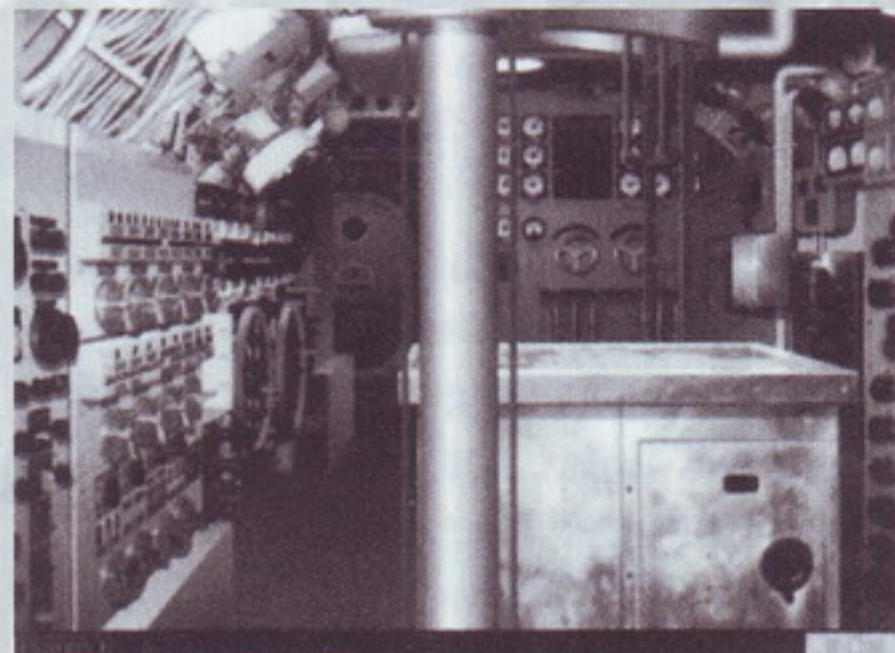
Erudite Software (sedež imajo v državi Utah, če koga slučajno zanima) bo v najtoplejših mesecih letošnjega leta na tržišče poslal strateško igro The Ancients. Igra bo prikazovala boje Aleksandra velikega v Perziji, tekla pa bo le v okolju Windows. Grafika bo SVGA, nekateri prizori pa so izrisani zelo podrobno, vidno je celo, kako sloni pod seboj mečkajo vojščake. Otroci jo bodo morali igrati z zavezanimi očmi!

## Silent Hunter

SSI izdeluje simulator podmornice v drugi svetovni vojni. Boji bodo potekali od junija letos naprej v



Pacifiku. Obljubljena je SVGA grafika in odlični zvočni efekti. Možni bodo sprehodi po celotni podmornici, nekaj demo sličic pa je zares fenomenalnih. Pri izde-



lavi sodeluje tudi veteran iz druge svetovne vojne, ki bo programerjem pomagal, da bo simulacija zares avtentična. Čakamo torej na CD.

## Wargame Construction Set 3

Že ime nam da vedeti, da Wargame Construction Set 3 ni klasična igra, ampak gre predvsem za orodje. Z njegovo pomočjo boste lahko izdelali vse pomembne



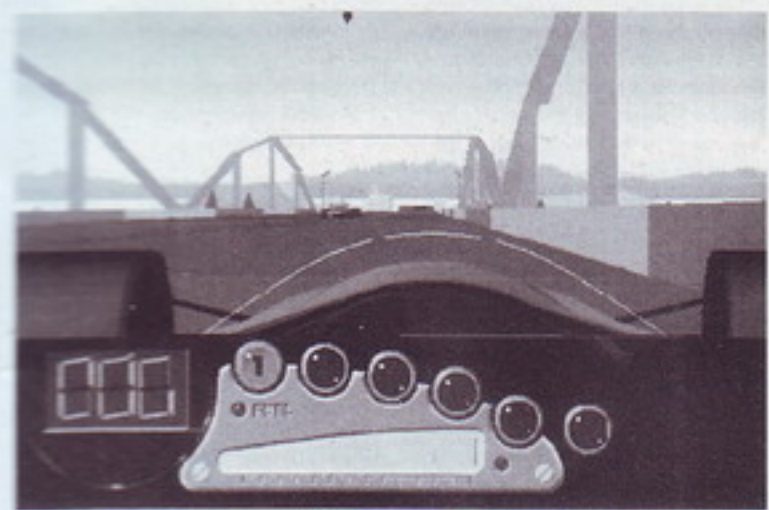
bitke med leti 1850 in 1905. Lahko se boste pozabavali z vojno v Sudanu in celo ameriško državljansko vojno. Na voljo je tudi editor, ki dopušča domiselne kreacije uniform vojščakov (modni oblikovalci pozor!). Navdušenci se bodo lahko bojevali tudi prek mreže, vendar ne pred junijem letos.

## Thunderscape: The Fall of Aden

Tako je, to bo še en klon Doooma, ki ga bodo spicali programerji SSI-ja. Grafika bo bojda odlična (prinesite Pentiuma iz kleti), akcija pa običajna 3D v prvi osebi. Zgodba pravi, da moste morali ponovno vključiti izklopljeni ščit Lorda Urbana, preden do njegovega dvorca prilomastijo pošastkoti iz vseh vetrov. Ker vam programerji ne zaupajo preveč, bo čas omejen, tako da bojarljivci ne bodo imeli veliko možnosti. Igra pa je, vsaj tako pravijo, že končana.

## F1 Racer

Zaenkrat nismo prejeli prav veliko podatkov o tej igri, pa vendar avtorji obljublajo visoko grafično ločljivost, 12 različnih dirkališč (malo!), 10 različnih



dirkalnikov (veliko!) in realistične vremenske razmere (dež, sneg, megla, tema). Dirkali boste lahko že kaj kmalu.

## Dark Earth

O Temačni Zemlji sicer ne vemo prav veliko, pa vendar lahko med letom pričujemo izid 3D avanture, narejene v tretji osebi. Zgodbe sicer ne poznamo, ampak igro bomo čakali kljub temu. Grafika -SVGA, izid - neman.

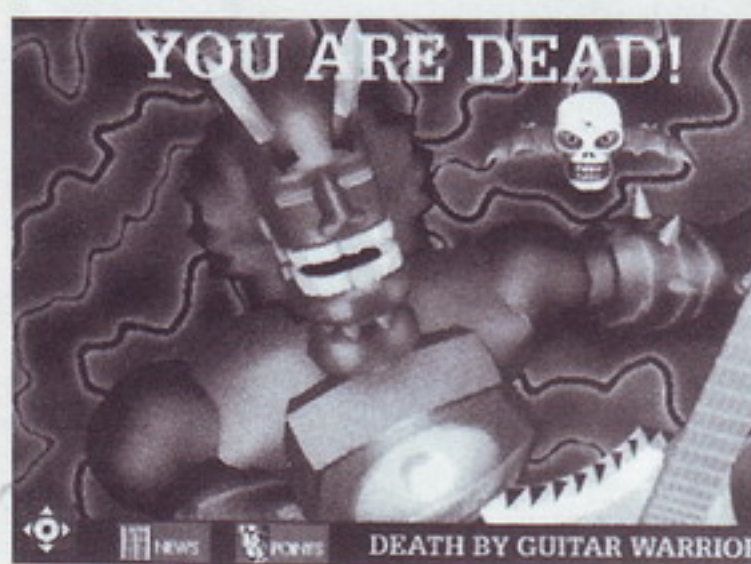
## Total Distortion

Kakšen bi bil prevod tega naslova? Popolno popačenje? Briga nas. (gre za distorted guitar - o. p. ur). Ta igra naj bi bila kaj kmalu nared, zato je tole primeren trenutek/kotiček, da si ogledamo zakaj sploh gre. Total Distortion je nekakšna pustolovščina, ki sploh ni pustolovščina, strategija, ki niti slučajno ni strategija in še nekaj - kar tudi ni. Ekipa Pop Rocker iz San Francisca pripravlja nekakšno interaktivno igro (primerjajo jo s 7th Guestom), v kateri boste morali pokazati vaše sposobnosti pri izdelavi pravega pravcatega in prav zares čisto (JA!) pravega video spota. Obstaja

kakšna slovenska beseda za video spot? Tako se boste s filmsko kamero (odlična zadeva, samo žice so precej nadležne) sprehajali po različnih lokacijah in snemali takšne in drugačne prizore, nato pa jih boste v studiu



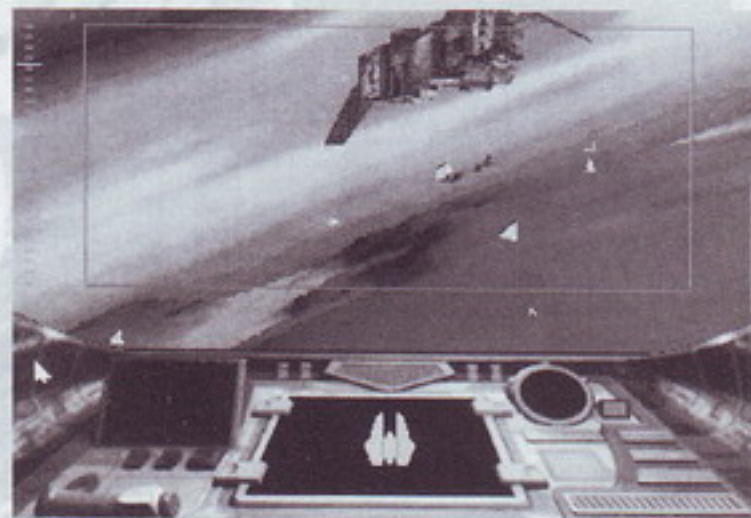
primerno obdelali z glasbo in v stilu MTV-ja prikazali oboževalkam širom po svetu. In drugje, saj se boste bojda na začetku znašli na nekakšnem planetu, daleč



stran od matere Zemlje. Tu bo potrebno zbrati dovolj denarja za povratno vozovnico do svoje bajte, denar pa boste seveda zbirali v službi video producenta. In s pomočjo srebrnega diska (bi moral napisati v množini?), ki bo na voljo šele v zadnjem četrtletju tega leta.

## The Raven Project

Francoski Cryo izdeluje igro Raven Project, nekakšno vesoljsko akcijsko simulacijo v stilu podobnih vesoljskih akcijskih simulacij. Ne, hecam vas, ampak... no, OK, res vas hecam. Projekt Krokar



izdelujejo že kakšno leto, do sedaj pa kaj več, kot nekaj odličnih sličic, še nismo prejeli. Zgodba pravi, da so naš ljubi, najdražji in do zadnjega kotička onesnaženi planet napadli veliki Zeleni. In vi ste suženj, ki ga bodo uporabili za njihovo eliminacijo. Čaka vas okroglih 50 (petdeset) misij in trije različni tipi udeležbe v njih. Nekatere bodo na las

podobne igranju Cyberije, v drugih se boste spominjali lekcij iz TIE Fighterja, zadnje vas bodo v prvi osebi popeljale po hodnikih vesoljskih postaj in drugih poslopij. Čaka vas še več kot celo uro filmskih animacij, kaj več pa še ne vemo. Kdaj? Hm, no, to tudi še ne vemo, ampak do konca leta zagotovo. Ali pa tudi ne.

## Igra brez imena

Programerji Intelligent Gamesa izdelujejo za Mindscape novo 3D akcijsko pustolovščino. Avtorji so ji sicer najprej nadeli ime Raptor (v latinščini pomeni Raptor lopov), vendar pa bodo ime verjetno



spremenili, saj je Apogee na tržišče že pred nekaj časa poslal igro z istim imenom. Igra bo sicer akcijskega značaja, vendar pa jo njeni izdelovalci zaradi mnogih ugank, ki vam bodo otežkočale življenje, radi primerjajo z Mystom. Na poti se boste srečevali z različnimi mističnimi bitji, seveda pa tudi s sebi podobnimi - tatiči. Zadeva bo tekla v visoki ločljivosti, na 486/66 z 8 do 10 slik na sekundo, na Pentiumu pa boste videli celo 12 do 15 slik. Razen če ste slepi. Pravijo še, da neimenovane pustolovščine raje ne pričakujte pred božičem. Katerim božičem?

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



## Scroll

Tudi tole prikupno avanturico izdelujejo pri Millenniumu. Igralec bo postavljen v Alexandrijo, glavno mesto Egipta in domovanje slavne knjižnice velikanke. Eno najbolj fascinantnih mest na svetu, ki že od nekdaj privlači zgodovinarje in arheologe iz vsega sveta. Tu je doma tudi ena največjih skrivnosti. Nekakšna magija, ki bi lahko v napačnih rokah pomenila hudo nevarnost za prebivalce tega mesta. In potem pridete na vrs-



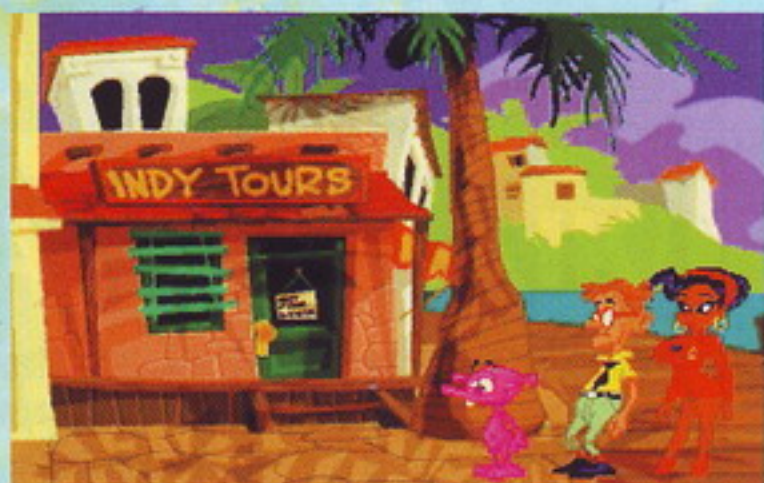
to vi....

Bla, bla, bla...

Igrate lahko v treh različnih vlogah, točneje v treh poklicih. Od tega je odvisno tudi reševanje igre, saj se vsaj raziskovalec poda na pot s svojim znanjem in krivimi nogami. CD verzija v visoki ločljivosti bo na voljo konec julija letos.

## Chewy, Escape from F5

Blue Byte se očitno pridružuje celemu tropu založnikov, ki svojim igram dajejo nadvse trapasta imena. Grafična avantura, polna humorja in odštekanih veseljčkov, lepa ozadja in totalno premaknjen zaplet



(dediščina Mr. Vudrufa and Šnibla of Azimuta), naj bi Blue Byte-u prinesli slavo tudi na področju avantur. Razvoj totega špila je še f samem začetki, tako da vam



več kot toih vrstic nemrem napisati. Počakajte do jeseni, ko ga bomo poželi in vam ga servirali.

## The Shadow of the Empire

165.000 prodanih kopij iz serije Battle Isle je šefe Modro Bitnikov prepričalo, da so ukazali izdelavo še



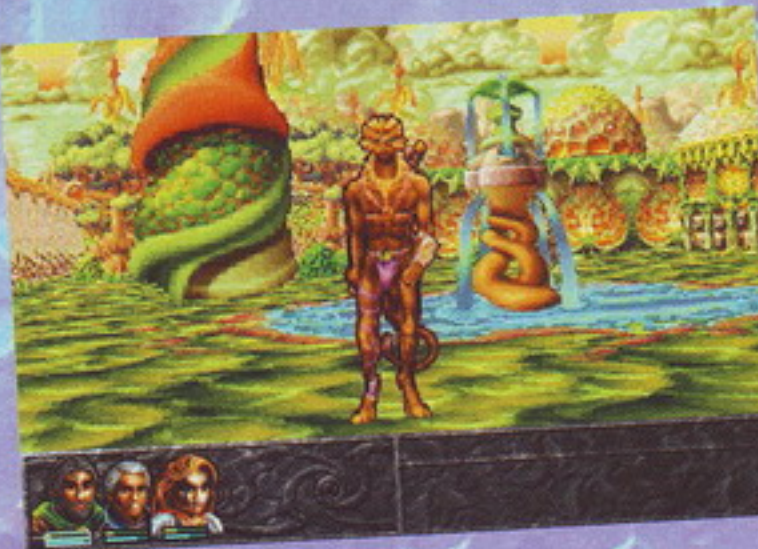
tretjega nadaljevanja. Štorka se dogaja dvajset let po Titan's Legacy (BI2), ko se vrne sam Cesar, ki pa ni



sam. V roke ti porinejo generalsko palico imperialne vojske z nalogo, da osvojiš Chronos. Novosti: zelo kompleksen scenarij, dobra mjuza, nova orožja, nov sistem komandiranja, izboljšane animirane sekvence spopadov in še cel kup cukrčkov. Samo za Okna in CD-ROM. Ob Božiči.

## Albion

Pleme Keltov ubeži v njihovo deželo iz sanj, ki je v resnici planet Albion, poseljen s primitivnimi bitji. Dvatisoč let se na Albionu bohota



mir in blagostanje. Potem pa pridemo mi - civilizacija, ki se je izgubila v pehanju za tehnološkim prestižem. Kelti se zopet soočijo z zlom, ki so mu enk-

rat že ubežali... Avtorji so se potrudili in v igro vnesli mnogo elementov, ki nas bodo držali v napetosti do samega konca: 2D izometričen pogled, igranje v "doom" stilu (v prvi osebi), bogatstvo pokrajine, bitij in ugank, do šest igralcev hkrati, avtomatičen izris prehojene poti in kar je najvažneje - napeto in zapeljivo zgodbo. Na vaših mizah enkrat jeseni, skupaj s svežimi gobami.

## Extractors

Zakaj bi pa to pisal, če sem pa nekoč že opisal na las podobno igro The Diggers? (Kaj me briga! Napiši še to napoved. To je druga igra, čeprav so jo prav tako izdelali pri Millenniumu. Navsezadnje se dogaja na planetu Zarg, kjer so hudobni Quarriji napadli in praktično iztrebili raso Flinarijev. Sedaj bo potrebno, v vlogi hudobnežev, iznajti profitabilen način kopanja rude na planetu. Vendar pa bo to brez super stroja, kakršnega so iznašli Flinariji pred dolgimi leti, zelo težko. Zato so Quarriji na pomoč poklicali prostovoljne kopače - rudarje, ki bodo na vseh dvajsetih lebdečih planetih izklopili skrite generatorje. Tako se bo energijski ščit



ugasnil in pot do čudežnega strojčka bo prosta. Povedati bi moral tudi to, da bo na voljo 25 različnih stopenj, na vsaki pa 70 zanimivih lokacij. Igra bo tekla s pomočjo male srebrne plošče in bo naprodaj od 9. junija letos (pa še cel naslov, The Hanging Worlds of Zarg, si pozabil napisati. - op. ur. za i.)

## Silverload

Tudi to igro je naredil Millennium, izdana pa naj bi bila v sredini meseca julija letos. Postavljeni boste v leto 1800, ko boste kot zablodeli raziskovalec prišli v nekakšno mesto duhov, ki so ga opustošili kavboji ob preganjanju rdečkožcev. Seveda si v mesto ne boste preveč želeli, pa vendar je ponujena nagrada preveč mamljiva. Igra ni ne tič ne miš, saj je na prvi pogled nekakšna mešanica Freddy Pharkasa in Mad Dog McReeja.











# originalni CD ROMi

Cenejši od piratov...



ACORD-92

Logika informacij

ACORD-92 d.o.o.

Stegne 11, 61000 Ljubljana

tel.: (061) 159-71-53, fax: 159-80-20

Vsak delovnik od 8 do 16 ure!

letih) ukvarjala z risanjem raznih ladjic, robotkov in ostalih reči, ki jih bodo igralci nato veselo razbijali in razstreljevali. Že v bližnji prihodnosti lahko od njih pričakujemo prve tri izdelke. Žal se avtorji še niso povsem opredelili, kakšne igre sploh izdelujejo, tako da o bodočih hitih (???) vemo le malo.

Že okoli



božiča (letos) se bo na policah znašel Dominion, vendar le verzija za PC CD-ROM, medtem ko bodo konzolaši morali na zabavo počakati še kak mesec. Za ostale igre predvidevajo programerji hkraten izid za PC in konzole. Ljubitelji avantur bodo gotovo nestrpno čakali prihod igre The Magic Game (delovni naslov). Izbirali boste lahko med petimi karakterji, nato pa vas bo pot vodila skozi skrivnostne pokrajine, daleč, daleč... nekam. Na poti vas bo spremljal kup orožja, kar nam da vedeti, da je bodo veseli tudi vsi klavci. The Victorian Steam Punk Game (spet delovni naslov) bo nekakšna strategija, popeljala pa nas bo v začetek prejšnjega stoletja. Verjetno še ena zadeva več, ki nas bo hkrati učila tudi zgodovine - predvsem otočanov. The Cartoon Game (a je treba sploh pripomniti - delovni naslov) bo nekakšna CD-ROM risanka. Ne čisto prava risanka, saj boste v njej lahko tudi sami sodelovali. Avtorji nam niso dali videti več



kot le nekaj ozadij (ker pač več še niso narisali), obljublajo pa pravo malo-veliko-noro zadevo, ki bo navdušila predvsem reševalce lahkih, malce težjih in seveda tudi precej težjih ugank. Dr. Brainovci pa bodo morali počakati do izida do prihodnjega božiča, torej dobro leto in pol. Mimogrede, napovedan je tudi izid igre Global Domination, o kateri bomo gotovo še kaj več slišali v prihodnje, izšla pa naj bi štirinajstega julija 1998 (pet minut čez deseto).

Zakaj sploh Tribal Team? Ne pozabite, da je Ocean še do pred kratkim napovedoval izide slabih arkad, ki pa nato niso izšle v predvidenem času. Sedaj so zbrali skupino sposobnejšev, ki naj bi temu napravila konec. Igre bodo odslej bolj kvalitetne, izhajale naj bi ob predvidenem času, res pa je, da so si fantje (in dekleta!) vzeli kar

precej časa. Tako bomo nekatere igre mogoče igrali že na BD-VROOMu.

## Earthworm Jim

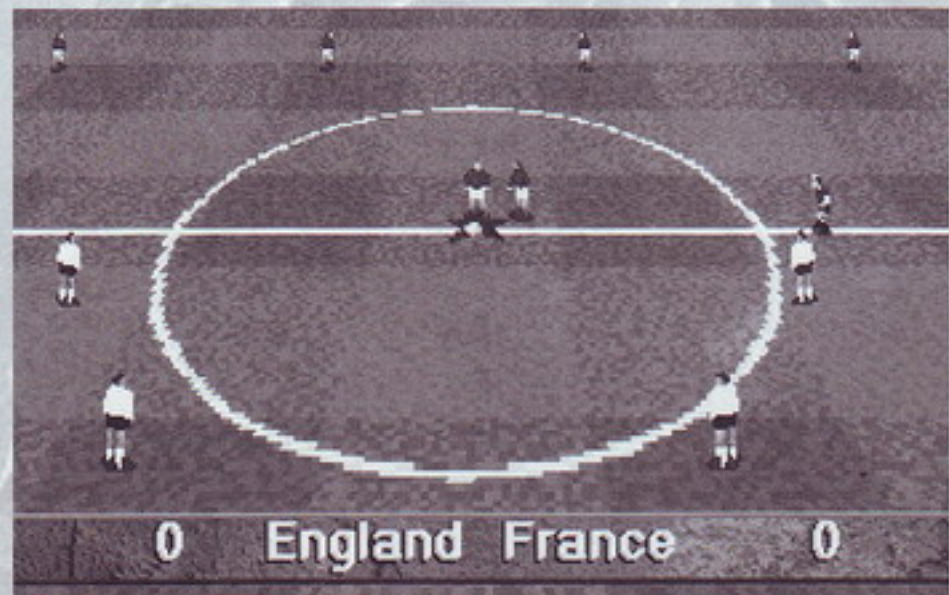
Ali vam ime Shiny Entertainment kaj pove? Nič??? Kaj pa igri The Lion King in Aladdin? Davu Perryu in njegovim fantom je bilo dovolj Disneyeve zlate verige in so raje šli na svoje. In scmarili noro igro. Z deževnikom v glavni vlogi. Segovci in nintendovci so jo kupili že ob božiču (in se privošljivo smejali PC-



jevcem), sedaj, ko je igra huronski hit postala, pa imperij vrača udarec! Pecejevci bodo lahko uživali v večjih ali celo na novo napisanih nivojih, CD glasbi in novih pištolah, prodajali pa ga bodo skupaj z Windows '95. Ne bojte se, obljubili so tudi verzijo za DOS. Čas izida: vprašajte Billa Gatesa!

## Striker '95

Fuzbalerji vseh dežel bodo spet cele noči viseli pred ekrani svojih mlinčkov, nabijali žogo, sestavljali svoja "nebeška", "sanjska" in bogtivedi kakšna še moštva. Andy Gray, ki svoj kruh služi kot nogometni komentator na Sky-u, vas bo spremljal s svojim žamet-



nim glasom, medtem ko se boste garbali po terenu za kupčkom skup-zašitega-usnja. Ekstatične množice bodo menda vzklikale in padavale u žvaliment. Mi tudi. Enkrat junija. Če bo Boh dal.



## Jet Ski Rage

San Francisco, bližnja prihodnost. Dobro organizirana banda kriminalcev na vodnih skuterjih krade sladolede in podira peščene gradove na plažah. Njihovi jekleni konjički, oziroma delfinčki so oboroženi z arsenalom, ki sega od buzdovanov do min in raket. Vaša



naloga bo, da nasilneže spravite k pameti, ali pa jih vsaj ubijete (mogoče pa je to eno in isto). Celotna igra je 3D, pri dizajnu pa je sodeloval gospod Silicon Graphics, kar se seveda nujno omeni. JSR bomo lahko igrali tudi v skupinah prek mrežnih povezav ter celo prek interneta, izšla pa bo konec maja na CD-ju za PC in Maca. Pri Velocity softwaru so tako navdušeni nad prepričljivostjo igre, da opozarjajo celo na možnost morske bolezeni zaradi igranja. Uf!

## Brain Dead 13

Interaktivna risanka je skupno ime za večino tistega, pod čemer je podpisan Ready Soft. Spomnimo se: Space Ace, Dragon's Lair... Seveda Ready Soft (razen kasnejših izjem, npr. Guy Spy) ni počel ničesar drugega, kot da je več kot desetletje stare hite iz laserskih igralnih avtomatov ponudil hišnemu računalničarju. CD-ROM kot standardni kos opreme hišnih PC-jev pomeni preporod interaktivnih risank in Brain Dead 13 ga želi dostojno naznaniti. BD 13 je show smešnih pošasti v gradu Nera Neurosis, doktorja z zlobnimi načrti. Kot pri Drag-



on's Lairu bo to igra z delno svobodo izvajanja premikov, tako da lahko upamo le na čim boljše risanko, kar pa nam zagotavlja kar nekaj imen, ki imajo v svojem dosjeju zapisano sodelovanje v znanih filmskih projektih. BD 13 bo na voljo lastnikom Maca, PC-ja in 3DO-ja. Ne bo na disketah...

## Brutal

Ste naveličani mišičastih razbijačev v Street Fighteju ali Mortal Kombatu? Da, vse skupaj lahko izgleda tudi drugače. Denimo, da se spoprime ta zajček Dolgoušček in škrat Kuzma. Brez skrbi, pojavi imata vsaj toliko stila kot Reptile in Kung Lao, le da sta mnogo bolj zabavna. Za zabavo bo poskrbel Gametek, vaš cilj pa bo premagati vse nasprotnike, osvojiti črni pas, nagrade pa boste deležni iz rok velikega Dali Lame.

## Deadline

Za vse, ki bi bili radi agenti tajne organizacije, je Millenniumov Deadline nadvse obetajoč naslov. Po svetu mrgoli teroristov, ki jim boste morali izprašiti zadnjice ne podoben način, kot ste svetili marsovčkom v igri UFO. Torej bo v ospredju taktika, pa ne le v akcijah, ampak tudi v dogovarjanju, ultimatih in podobnih diplomatskih potezah. Čaka vas dvajset nalog v različnih okoljih kot so središče vele mesta, mednarodno letališče in industrijska cona.

## Raven

Se spomnite igre Defender of the Crown? Device Orleanske? Lepih princesk? Srednji vek se vrača na vaše monitorje z igro Raven, nove založniške hiše Tel-

star. Petindvajset scenarijev bo vodilo vaše podvige, kjer se bo kradlo zemljo ter osvajalo gradove in princeze, pri tem pa bodo glavno vlogo igrali konjeniki, lokostrelci, katapultisti in ostale zvezde srednjeveških spopadov.

• In še in še



SOFTVER



HARDVER



TIP & TRIK



KNJIGARNA



PISMA

Najbolj sveže novice • Najnovejši CD-ROMi • Nasveti za sodobne programerje • Vročiči preizkusni programi

# MORTAL



L

O

S

T

# Je Eden eden ali sta dva?

V vsaki pošteni knjigi pride najprej na vrsto uvod. To je preprost izum, ki sicer še ni patentiran, je pa namenjen paranju živcev cenjenih bralcev. Taisti bralci pa so cenjeni le zato, ker knjige kupujejo. Ali pa si jih izposojajo v knjižnici. E, potem pa že niso več cenjeni. In kako je s članki v revijah? Recimo, da uvoda v tem tekstu sploh ne bi potrebovali. V bistvu je popolnoma nepotreben celoten članek (Revija? Življenje? Preveč govorim? Pišem?). Kaj pa, če bi recenzijo spisal takole:

- pustolovščina
- zvok dober
- animacije odlične
- vse ostalo OK
- kupitel!

Problem je v tem, da se potem (včasih šele čez nekaj generacij) najdejo bolj zahtevni ljudje, ki smisel življenja iščejo ob pol petih popoldan na modrem avtobusu, ki pelje nekam proti vzhodu. Dovolj žalostno. Školjka.

## GOSPOD DINO, PRIJATELJI IN PRIJATELJICE

Beseda "eden" (izg. idn) pomeni v jeziku podalpskih človečnjakov raj. Problem taistih ljudi je predvsem v tem, da raja še zdaleč niso našli. Vendar ga, bolj ali manj uspešno, iščejo. Žal pa pri iskanju vedno nalutijo na isti problem. Nikakor namreč ne morejo ugotoviti, kaj sploh iščejo. In tako skupaj z vsem ostalim človeštvom brezglavo tavajo naokoli in v prostem času igrajo igre. Edino pametno.



"O, si prišel vaditi igranje na alpski rog?" "Mhm."  
"Le glej, da ne boš končal kot tisti v Zobko tamle!"

Te iste igre so v zadnjem času postale presneto dobre. Če vprašate mene, vam povem (Niste me vprašali? Vseeno bom povedal!), da je Lost Eden

izdelek tako visoke kakovosti, da lahko popolnoma mirno rečem, da je Steven Spielberg s svojim Jurassic Parkom (in zelo velikim kapitalom) napravil pravo packarijo. Igra in film sta primerljiva predvsem zaradi svoje zgodbe, v obeh pa glavno vlogo igrajo davno izumrle velikanske živali (pošasti???) - dinozavri.

## DEBATA O ŠTIRINAJSTIH URAH IGRANJA

Včasih se zgodi, da človek dobi čisto po naključju v roke odlično igro, pa se tega sploh ne zaveda. Tako škatlo te igre dvakrat obrnil naokoli, si rekel: "No ja, bo že", še dvakrat vdihnil (in izdihnil - to je pomembno) nato pa odšel iz uredništva. Kam sem odšel, vas ne briga. Potem pa se je gospod (S tem mislim nase!) (Kako, zakaj?), čez nekaj uric vrnil in igro inštaliral na najbolj izmučen računalnik, ki ga firma premore. In zgodilo se je, da me niso spravili z računalnika celih štirinajst ur! Ja, igra je res nora, v pravem pomenu besedne zveze. Obstaja pa še drug pomen besedne zveze "nora igra". Igrajte na CD enoti z enojno hitrostjo prenosa podatkov, pa boste videli kaj mislim.

## PRIPOROČENUS KONFIGUZAURUS

Na kratko. Proizvajalci so igro opremili z majhno nalepkico, na kateri jasno piše, da je zahtevana konfiguracija 486/33, CD pogon z enojno hitrostjo in 4 MB RAMa. Lahko tudi brez disketarja, miške, mačke, račke, oken in Oken.

Sicer se popolnoma strinjam (z nikomer), ki je rekel (čeprav sploh ni), da quad CD razvpitega Primoža G. ni nujno potreben kos opreme (razen če bi radi videli animacije, za katere ste pošteno plačali, v celoti in brez zamika slike: ...ja??; ...oh, kako ste zahtevni), ampak je pa fino

če igrate na čem podobnem. Je imel ta (se pravi prejšnji) odstavek preveč vrinjenih stavkov (takšnih)?

Končno pride na vrsto še konfiguracija, ki jo priporočam jaz osebno: 486/66, 8 MB spomina, 16 bitna zvočna kartica, glodalec, že omenjeni CD pogon

s četverno hitrostjo in optimizirani datoteki config.šus in autoexec.bug.



"Me ne zanima ali ste na sindikalnem izletu!  
To je Chamaar in tu se pijača plača!"

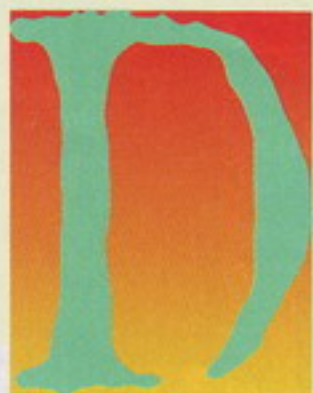
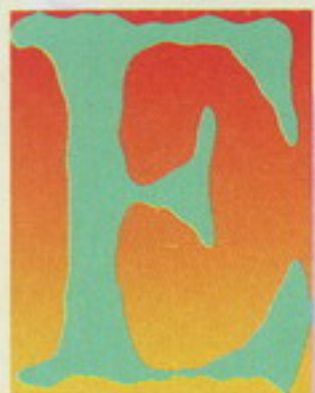
Čeprav glasbena kartica ni obvezna, saj lahko v igri spremljate napise tudi/le na zaslonu (na voljo imate celo tri jezike), pa se s pomočjo zvoka v igro precej bolj živite. Kaj ni tako vedno? OK, ampak tokrat pa igra zares preveč izgubi. Kako bi naprimer izgledal Mortal Kombat v smrtni tišini? Kljub temu, da sta glasbena podlaga in govor ustvarjena vrhunsko, pa vsem lastnikom zvočnih priboljškov iz srca priporočam, da imajo vklopljen tudi tekst na ekranu, saj mnogih narečij skorajda ni moč razumeti. Pa smo tam.

## IS HE THE ONE? YES, HE IS THE ONE!

Ste igrali igro Dune? Ja, to je igra, v kateri morate organizirati domačine planeta Arakis, v boju proti sovražnim Harkonenom. To je hkrati tudi igra narejena po filmu, film pa je bil "kao" narejen po knjigah. Ampak tisti, ki smo se prebili skozi nekaj sto (je kdo rekel tisoč?) strani nalaganja Herberta Franka (tisti, ki se niste, verjemite mi, da je tole moje nakladanje pravi







mačji kašelji proti Franku - pa ne mislim po kvaliteti) vemo, da se je iskanje začimb končalo že po nekaj straneh ene od knjig, ki so mimogrede zelo obsežne. Zato pa so se v igri pojavili nekakšni Ordosi, o katerih Herbert ni nič vedel.

## RAZLAGA

Tyrann je precej velik dinosaver, kričeče rdeče barve. Hkrati je tudi zelo požrešen, saj v enem dnevu mimogrede pohrusta približno toliko, kot povprečen človek v celem letu, če je ta človek Afričan, pa v celem življenju.

Zgodbi, o puščavskem planetu Arakis in zemlji v obdobju jure, si na prvi pogled nista prav hudo podobni, medtem ko sta si igri prav neverjetno. Tako bi se mi skoraj zapisalo, da je Dune predhodnica igre Lost eden. No, ja, saj so konec koncev obe igri sprogramirali programerji Crya. Očitno podobni so grafični prehodi iz slike na sliko, pogovarjanje z osebami in celo animacije, pa čeprav je imel Dune okrogli dve, Lost Eden pa se ponaša vsaj s stotimi. Če ste sto na uro pikolovec (kot sem sam), pa boste našli nekaj podrobnosti tudi v igri. Pojdi po tega in tega, zgradi to in to, organiziraj ono in ono in seveda slavni stavek: "Je to on? On, ki smo ga tako dolgo čakali?"

## ZDAJ PA PO VRSTI, KOT SO HIŠE V... TRSKI?

Moram reči, da so me tokrat Francozi potegnili za nos. Ne bom rekel, da so me nafrancozili, ker ni ravno smiselno, ampak zadeva je kar resna. Mislim sem

namreč, da si znajo samo Cocktelovci izmisliti dobro zgodbo in po njej narediti še bolj dobro igro. Očitno temu ni tako. Cryo si je sicer izmislil butasto zgodbo, po njej pa je naredil odlično igro, ki se zaplete še preden se zares

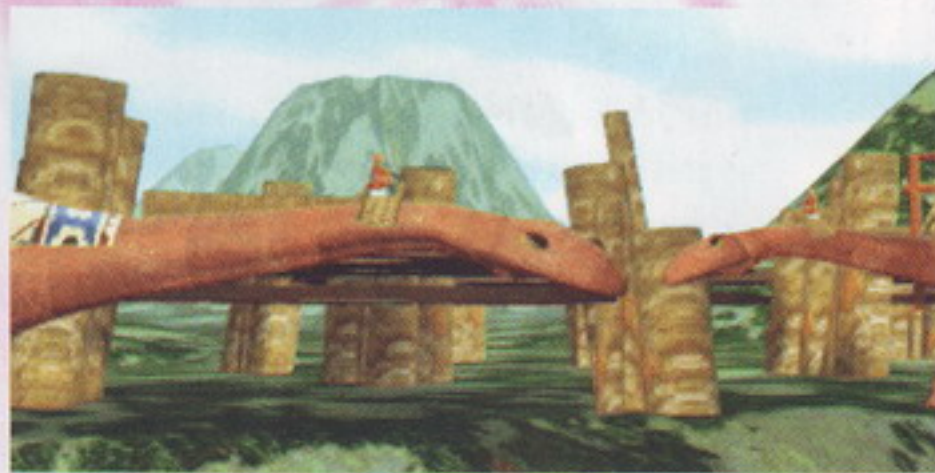
zaplete in se ne razplete še davno po razpletu. Kaj spet ni jasno?

Adam (seveda je Adam, saj smo v raj!) se davnega leta gospodovega znajde na določenem mestu znotraj očetove palače. Seveda se je verjetno po njej potepal že prej, ampak tega dela ne vidimo. Potem pride na vrsto prva omejitev. Izhoda ni! Pa ne v DOS, ampak iz palače. Najprej vas pot pelje h kralju, ki je mimogrede Adamov oče. Od njega in njegovega zvestega pomočnika izveste, da je sosednje mesto opustošil veliki Tyrann.



"Kdo je kriv za to meglo? Zahtevam vsa imena in telefonske!"

Velikanskih T-Rexov torej ne more ustaviti nihče drug kot ostali dinosaveri. Vendar tako zlahka ne bo šlo, saj so dinoti razkropljeni naokoli, z ljudmi se od zadnjih preprirov (nehote jih je zanetil vaš stari oče) ne marajo preveč, eni brez drugih pa so popolnoma



Trenutno največja izvedba taksija.

nemočni. Vam bo uspelo združiti sile dinosaverov in ljudi? Boste našli vseh šest delov magične kocke, ki hudobnega pošastkota zdrobi v prah? Seveda, saj bo v naslednji številki Megazina celotna rešitev igre.

Pravzaprav se kar samo od sebe zastavlja vprašanje, zakaj so ljudje brez dinosaverov nemočni? In obratno. Vprašanje se zastavlja samo od sebe. Odgovor je butast. Dinosaursi so v igri upodobljeni kot nekakšni bagri, tovornjaki, vlačilci, gradbeni inženirji, avtobusne postaje in vse ostalo hkrati. Tako skupinsko gradijo ogromne utrdbe, v katerih so potem varno skriti pred napadi krvoločnih dinosaverov. Ljudje so pa bolj statisti, če slučajno koga zanima. Spet nikogar? Kljub temu so statisti.

Zanimiva je tudi organizacija dinosaverov. Brontozavri, naprimer, so klasičen primer fizikalcev. Brez ugovorov prenašajo velikanske dele zgradb na svojih hrbtih, za nameček pa jih potem še zlagajo. Triceratopsi so pravi intelektualci. Vedno pridejo, ko je delo že skoraj končano, ko so utrdbe že praktično sezidane, nato pa predlagajo nekaj malih popravkov in glej ga zlomka: iz lesenih kolib v nekaj minutah zrastejo prave palače velikanke alias Empire state building. Mali navihani (tri metre visoki plenilci, z dvajset centimetrskimi zobmi - Sabonis go home!) raptorji so veseli kakršnekoli podkupnine - samo, da je le-ta zlato! In hop po napadalcih. Če jih preženejo, ste lahko veseli. Če ne.....

## NEKDO JE VPRAŠAL KAKŠEN JE MENI

Kakšen meni? Aha, to je tisto, kar je ponavadi nekje na vrhu zaslona, pa save, pa load, pa tako naprej. Ja, ja, že vem. Tokrat je dovolj, da kliknete nase (spet je to na vrhu ekrana) in že se pojavi celoten menu. Če ste zamudili kak pogovor, ga lahko to mirno pogledate še enkrat. Tudi snemanje pozicij in vse ostalo je prisotno. Torej klik na glavnega junaka, ki je čisto mimogrede neuporaben, kot šestkrat preluknjana kondom. V celi igri se Adam sploh ne oglasi. In vi stojite za njim? Sram vas bodi!

Ostala družina, ki se z vami podi naokoli, je precej bolj inteligentna. Kadarkoli jih lahko karkoli povprašate in če bodo le znali, vam bodo rade volje pomagali. Verjemite, ko jih najbolj potrebujete ne vedo popolnoma nič. Pa nič. Nič.

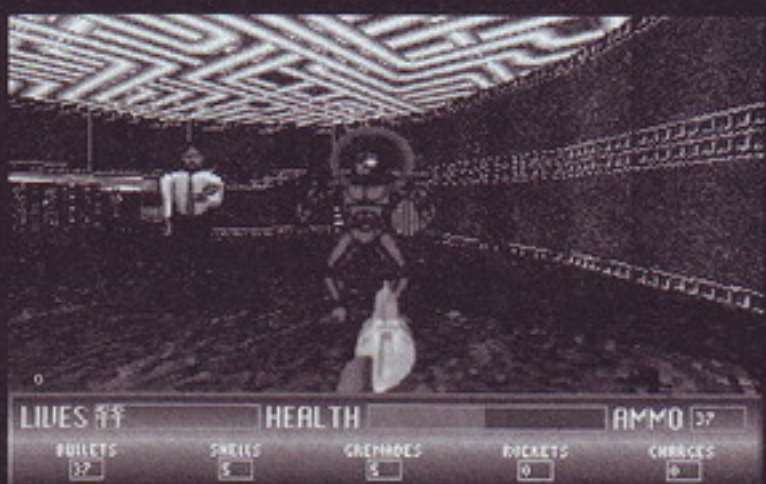
Igro so nam posodili pri podjetju ITA Plus, Trubarjeva 14, Ljubljana.

Format	PC CD-ROM	
Zvrst	pustolovščina	
Založnik	Virgin / Cryo	
<b>SKUPAJ</b>	<b>91</b>	
90	93	87



**D**a ne bo nesporazuma: opis igre Nerves of Steel je posvečen predvsem temu, da cenjenemu bralstvu Megazina sporočimo, kako brezvezna, bedna, kratka, kako goveja je. Goveja igra pa je tem bolj goveja, manj ko je goveja založniška hiša, ki se ob njej podpisuje. In ta se imenuje Merit Studios, kratka, hiša z ugledom in razgledom.

Igra lahko pritegne le najbolj paranoične borce za ideale Združenih držav, ki v imenu svojih ognjišč ne bi smeli zavrniti odgovorne naloge, pred katero jih postavlja: Na daljnem vzhodu se je razbohotil imperialistični kult osvajanja sveta, ki bo zdaj zdaj krenil nad vse svobodne celine in spraval svetovno prebivalstvo pod eno komando. Vi, najboljši izmed najboljših, ste se pritihotapili v skrivne rove sovragovega centra, da bi mu kako zagodli, vendar vas je nekdo izdal in sedaj boste, čeprav neradi, morali pobiti še za kak milijon vojske več kot ste jo nameravali. Tipkovnica je definirana zelo jucer frendli, oziroma točno tako kot pri Doomu. Prav tako so orožja zelo sistematično pobrana iz omenjenega postavljalca standardov, za povrh pa imate na voljo tudi bombe. Vržete jih s pritiskom na G,



## NERVES OF STEEL DOOM ZA OBEŠANJE

vendar je to nek poseben met, ki ga vojskovalna tehnika do leta 1995 še ni odkrila, ali pa je stroga tajnost. Bombe se namreč ne menijo za težnost in letijo popolnoma vodoravno nad tlemi, dokler ne zadanejo. NOS je igra, ki se ne naslanja na zidove. Ko boste prvič uporabili bočno pomikanje, vas bo presenetil bonton vašega soldata, ki se ustavi vsaj nekaj metrov pred zidom in noče dlje. Po drugi strani pa boste morali ves čas prodirati skozi neke zidove in zavese in ko se vam zatakne, torej, ko ne veste, kam naprej, je najbolje da se sprehodite ob vseh stenah in ni vrag, da ne boste padli skozi eno izmed njih.



Nesreča, ker imate sprva pri roki le revolver, je kratkotrajna. Kmalu vam bo kak stražar, ki prav ganljivo spominja na Loleka iz tiste poljske risanke, ob svojem truplu pustil šmajser. Na daleč se ne strelja nič slabše kot od bližje, problem je le, če je sovražnik preblizu. Takrat ponavadi kljub zajetnim pošiljkam svinca noče in noče pasti, pa najsibo to le visokorasli, rahitični biznismen s pištolo. Nasploh so liki v tej igri prav nenavadno raztegnjeni v višino, še posebej ker se igra dogaja na orientu in ne v Črni Gori.

Ena od stvari, ki jo NOS vsebuje, a bi jo sicer raje videl v kakem bolj igralnem klonu Doomu, je možnost razbiti skoraj vse predmete, ki krasijo ogabno pisano pokrajino: računalnike, luči, aparature in še kak kos krame.

Za Merit Studios nasvet, naj tokrat v svojem in v imenu publike pobriše prvi dve črki v svojem nazivu, vam pa brez jeklenih živcev ostanite raje pri Wolfensteinu.

Format	PC, PC CD-ROM				
Zvrst	klon Doomu				
Založnik	Merit Studios				
<b>SKUPAJ 19</b>					
✂️	22	🎵	53	🏐	16

**A**li lahko igro, ki kljub upanju in prošnjam na disku noče zasesti več kot dva mega, sploh jemljemo resno? Če vam to uspe, ste človek brez predsodkov, oziroma na dobri poti, da postanete svetnik.

In kaj se skriva v teh ušivih dveh megabajtih? Ljubitelji ekstremnih športov, tole bo nekaj za vas. V neki prihodnosti bodo dirke po neskončnem vesoljskem roru tako popularne, da so morali računalniško simulacijo tega lepega, a nevarnega športa izdelati kar stoletje prej.

Prednik Tube je zagotovo speedway: pri obojih se vrtimo v krogu, le osi vrtenja so nekoliko spremenjene. Vesoljska cev teče v smeri vašega nosu, vendar le, če je ta naravnost. Poanta prejšnjega stavka je, da ovinkov ni, so le poti znotraj cevi, ki jim morate sledi-

# TUBE

## VESELI (VESOLJSKI) TOBOGAN

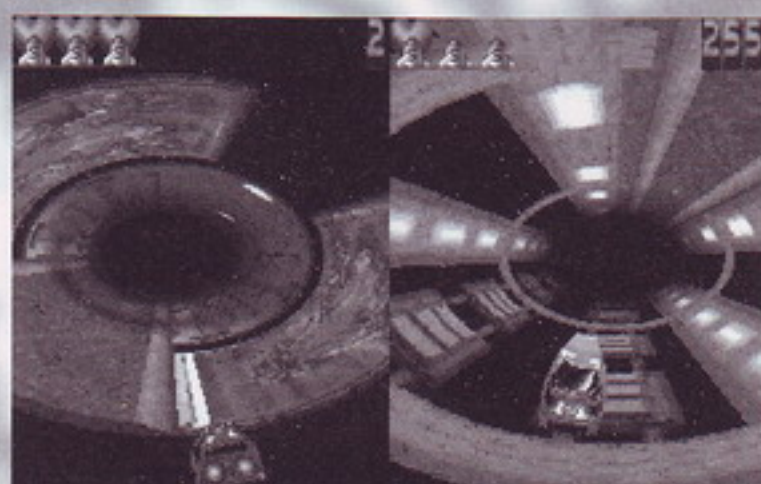
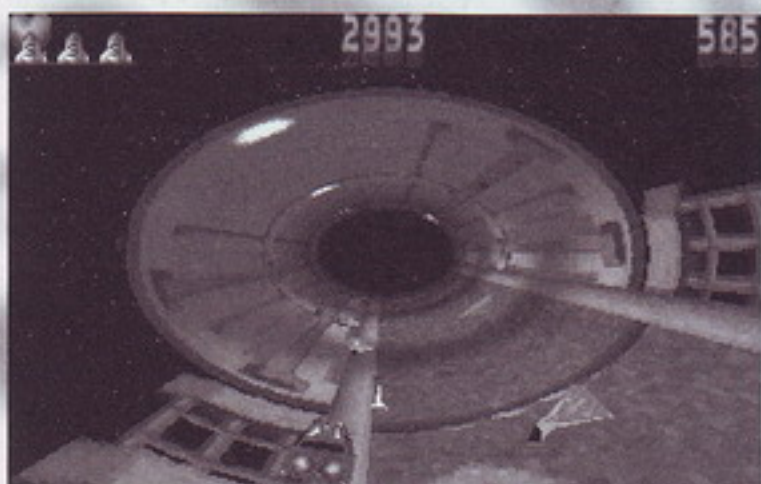
ti, če hočete ostati pri polni hitrosti. Torej sodčkate po steni cevi. Ker pa ni zabave, če ni tveganja, je za sledenje poskrbljeno tako, da v cevi niste sami. Smetilci in ovire vas zadržujejo, poškodujejo ali pa streljajo na vas in vi na njih. Zato to ni le dirka, temveč tudi spopad. Izstrelke, ki se s pobiranjem dodatkov krepijo in pršijo, dopolnjujejo še rakete, s katerimi podžgemo, ko je najbolj vroče - situacija se v trenutku shladi. Vaša ladja prenese svojih nekaj prask in udarcev, potem pa se kot vsaka minljiva stvar razleti na koščke. Problem je le, da nikjer ne piše, kako ranjeno je naše srce, simbol življenja, katere imamo le tri. Tako se moramo zanašati na izvenčutne zaznave. Bolj kot življenja, pa mineva

čas. Če se izteče pred koncem nivoja, kar je zelo verjeten dogodek, je igre konec.

Tube nima težavnostnih stopenj.

Nasploh so možnosti nastavitve psihiatričen primer omejenosti. Izbirate lahko le igro za enega ali dva igralca in ničesar več. No, tale opcija za dva igralca je kar zanimiva. Zaslon se razpolovi in vsak igralec tekmuje v svojem tunelu.

Kratka, a zabavna igrice ne prinaša revolucije, dokazuje pa, da tudi skromno lahko prinese kar nekaj veselja. Založnik nikjer v igri ni obešen na veliki zvon, razen nekaj reklamnih panojev za Magic Carpet, Bullfrog in PC Games kar tako. Tudi prav. Glavno je, da se zabavamo.



Format	PC				
Zvrst	arkadna igra				
Založnik	Bullfrog				
<b>SKUPAJ 73</b>					
✂️	76	🎵	72	🏐	74



# The Pure WarGame

## Death From Above

Videl sem že zelo ostudne igre, celo neverjetno ostudne igre. Prave pravcate spačke. Ampak enkrat pa človeku zadeva zraste preko glave in potem je jooooooooo! Pravkar je jooooooooo. Igra na prvi pogled sploh ne izgleda tako napačna. Celu nasprotno. Človek bi rekel, da je v roke dobil dobro igro. Pa temu žal ni tako. Pozdravil nas bo uvodni menu, iz zvočnikov pa se sliši zelo dober zvok. Celu neverjetno dober. Morda je edino čudno to, da je glasba nekako bolj srednjeveška. Pogrešam namreč razne marše, Lili Marlen in podobno. Ampak naj bo, to strateški igri pač



lahko oprostimo. Izbira med osmimi scenariji je tudi v redu, lahko pa se igrate v vlogi sil ali zaveznikov. Večina scenarijev se odvija v srednji ali vzhodni Evropi, lastnega urejevalnika pa nimate na voljo. Ko ste igranja z računalnikom siti, lahko igrate tudi v dvoje.

In sedaj igra. Največja zabava. Poslednja meja. Schviiz. Katastrofa. Celoten teren je sestavljen iz kakih štirih barv, med katerimi najpogosteje ugledate umazano rjavo, umazano zeleno, nekaj malega je tudi modre, ostalo pa je črno.

Veliko pikic na kupu predstavlja mesto, nekaj manj pikic na kupu pa vasico. Polja so sestavljena iz nekaj rjavih črtic, trava je zelena površina, rjava barva pa lahko predstavlja ceste, že omenjena polja, ali pa gore. Tu ni kakšne posebne izbire, tako

## Čista packarija: še huje, kot virus

pač je. Vojaške enote ponazarjajo majceni kvadratici, bele ali kakšne drugačne barve, odvisno od izbrane nacionalnosti. Na teh kvadratih boste ugledali sličice raznih pešakov, tankov, kamiončkov in topov. Sicer so sličice prav nagnusne, ampak s ostrim očesom sem jih uspešno dešifriral. Edino, kar mi dolgo ni šlo v račun, je bil indijanski šotor. Vmesno postajališče katere od enot? Majcena utrdba? Izgubljeni rdečkožci? Ne, to je le neka čudna vrsta pešadije, ki se od klasične razlikuje le po sličici in moči (kamperji so namreč še bolj nesposobni). Seveda že naslov igre (tisti drugi del, Death From Above) pove, da bomo razpolagali tudi s padalci. Problem je ponavadi v tem, da jih je zelo težko priklicati, še težje uporabiti, povrh vsega pa so še nesposobni.



Potem pride na vrsto premikanje enot. Preglednost je enaka ničli, tako da vam ni nikoli jasno, katere enote ste že premaknili in katerih še ne. Poleg tega se včasih enota le malce premakne, drugič pa samodejno napade, čeprav ji to sploh ni bilo ukazano. Preden iz nepreglednega menuja razberete kaj sploh hočejo od vas že desetkrat obupate, saj so komande nelogične, poleg tega pa je njihovo izvajanje zelo dolgo. Ko se pride do poteze računalnik, se prava muka šele



dobro začne. Za eno potezo (premik cca. 50 enot) potrebuje pol ure. Poleg tega morate vsak premik njegove enote ali njen napad potrditi s pritiskom na ikono za nadaljevanje, torej ne morete v tem času niti v miru pojesti. Dobesedno grozljivo.

Res bi se lahko programerji vsaj malo bolj potrudili in za odtенок izboljšali grafiko. Zvok je, kot sem že omenil, čisto na nivoju, celo efekti so dobri, čeprav streljanje iz pušk in topov zveni enako. Če bi popravili še preglednost nad enotami in zbrisali 20 nepomembnih ikon, bi bila igra lahko celo zelo dobra, naprimer na ravni Front Lines. Potem bi bilo pa vse skupaj malce drugače. Tako pa....

Format **PC**  
 Vrsta **strateška igra**  
 Založnik **Quantum QP**

**SKUPAJ 23**

29 69 14



PC CD-ROM

- 1942 Gold ..... 7.900
- 3 foot 6 pak for kids ..... 5.900
- 7th Guest ..... 3.500
- Alone in the Dark 3 ..... 8.500
- Big Red Adventure ..... 5.000
- Bio Forge ..... 9.500
- Cyberia ..... 7.000
- Dark Forces ..... 9.500
- Descent ..... 7.900
- Discworld ..... 9.900
- Ecstatica ..... 8.800
- Falcon Gold ..... 7.900
- Gabriel Knight ..... 3.000
- Guilty ..... 7.600
- King's Quest 7 ..... 7.900
- King's Quest Collection 1-6 ..... 7.900
- Leisure Suit Larry Coll. 1-6 ..... 5.300
- Little big Adventure ..... 8.900
- Mad Dog McCree 2 ..... 4.200
- Magic Carpet ..... 8.900
- Megarace ..... 3.500
- Mortal Kombat 2 ..... 6.500
- MS Encarta 95 ..... 10.000
- NBA Live 95 ..... 9.500
- NHL Hockey 95 ..... 9.200
- Novastorm ..... 6.000
- Outpost ..... 3.900
- Pinball Dream Deluxe CD ..... 7.900
- Pizza Tycoon ..... 7.900
- Police Quest 4 ..... 4.000
- Rebell Assault ..... 4.700
- Shareware 6 CD pack ..... 4.500
- So Much Publishing s knjigo .... 4.800
- Star Trek: The next Generation . prihaja
- System Shock ..... 9.500
- Transport Tycoon ..... 7.900
- US Navy Fighter ..... 9.500
- Wing Commander 3 ..... 10.900
- Wings of Glory ..... 7.600
- Woodruff ..... 6.100
- X-Wing Collectors CD-ROM... 11.500
- X-COM:Terrors from the Deep 7.900

SEGA:

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

Super Nintendo, Nintendo, Gameboy

Obišcite nas v naši trgovini "Mr. CD-ROM" na Vodnikovi 187, (tržnica Koseze).  
 Tel: 159 75 11  
**Ugodni pogoji za nadaljno prodajo!**  
**COLBY d.o.o.**  
 Stanežiče 3a, Ljubljana  
 Tel./Fax.: 061/50-113  
 Vse cene so v SIT brez 5% PD.



Simulacije fliperjev so očitno pri založnikih postale vroča zadeva. Le kaj ne bi, saj se ni treba mučiti z odbitimi scenariji (leta 2231 je na Zemlji zavlada ponorela avtomobilska guma...), igralcem ni treba igrati pod čudnimi imeni (Blutngipfeld, Sturmklaperton Cx2, Harakondus Interpolaris...), programerji pa se lahko skoncentrirajo na golo tehnologijo drsenja ekrana, zabavnost in glasbo. Kar se zadnjih treh reči tiče, Psycho Pinball ne prinaša bistvenih novosti. Marsikomu bo spet šlo v nos, da je fliper dvodimenzionalen. Drsenje ekrana je sicer dobro, celo odlično, vendar je tabla ravno zaradi tega včasih nepregledna. Šele Tilt, ki nastaja pod okriljem Virgina, naj bi končno nudil pravi tri-de pogled.

Psycho Pinball ima v lasti štiri table: The Abyss, Wild West, Trick or Treat in Psycho, iz katere lahko med igro skačete na enega od ostalih treh satelitskih fliperjev. Ej, pa to še ni vse! V vsakem je še cel kup podiger, nadiger, zaiger in ostalih - iger. Doza Psychota v krvi se ti tako počasi veča in ko si končno priznaš, da si Psycho-odvisnik, je že prepozno... niti dr. hRopot ti ne more več pomagati.

Psihotični fliper pa seveda ni brez temnih strani. Po dolgem celonočnem razgovoru z njim mi je počasi nival svoje travme iz mladosti, pa tudi take, vsakdanje. Na začetku so mu besede šle kar nekam težko iz Soundblasterja, kasneje pa se mu je odprlo. Morda je pomagala hRopotova demonstracija sile na sosednjem monitorju, kdo ve... Najbolj ga tišči preglednost med

# PSYCHO Pinball

ANTHONY PERKINS  
NOT INVOLVED

premikanjem ekrana, nekje ob enih zjutraj je priznal, da je v srednji šoli večinoma šprical balistiko (gibanje kroglice in nenormalni koti odboja potrjujejo njegov izkaz - strokovno mnenje dr. hRopota). Psiho bi si želel še več obrazov, saj obstaja resna nevarnost, da se igralci, naspidirani do konca, naveličajo in istih fac in čisto ponorijo. V kaosu in hrupu, ki bo najverjetneje nastal, ne bo nihče slišal glasbene spremljave, nikomur ne bo mar možnosti raznoraznih nastavitvev, od hitrosti, števila kroglic, količine padavin na kvadratni meter, nagiba tople fronte in seveda, rezolucije, ne, resolucije, šit, hm, ločljivosti in še par duhovnih dobrin.

Za konec še pokukajmo (ali slišim smeh v zadnji vrsti?) v vse štiri profile gospoda Psihopata (ali shizofrenika): 1. The Abyss: dogajanje se dogaja in odvija na sledečih dogodkih (sedaj nastopa "uradnik", sem

namreč razcepljena osebnost (Dali i ti, Dali? op. dr.hRopot)): čimvečkrat je treba in je potrebno simulirano jekleno kroglico z udarjanjem po odbojnikih, poslati v posebne ure ali luknje in udrihati po posebnih gumbih, kar prinaša igralcu točke, bonuse in posebne igrice. Dogajanje se intenzivno odvija globoko pod morjem, zato je dekoracija temu primerna. 2. Wild West: v biti je to eden dober 15 colec, uh, sorry, to je iz neke druge zgodbe. Uglavnem (tu mi je čip za slovenščino čisto odpovedau), tu se dogajanje dogaja na diujem zahodu, pištole pokajo, vlaki cvilijo, kazinoji delajo hrup in tako dalje. 3. Trick or Treat (prišel je

Primož G., me s stolom lopnil po glavi in popravil pokvarjen čip). Tipičen darkerski fliper, s temu primernimi štoski. 4. Psycho: kupite si ga, pa boste videli za kaj gre. (he, he, he). (Dalibor, ne se hecat! Te bomo poslali škropiti polja v Kazahstan!)

Format	PC, PC CD-ROM	
Zvrst	simulacija fliperja	
Založnik	Codemasters	
<b>SKUPAJ 80</b>		
79	82	83





# 1830

## Strategija, kot se šika

Vam pride v tem trenutku na misel kakšna reklama za tekoče milo? Takšna s kopalnico, milom, vodo in brisačo. Ja? Ne? Odločite se vendar. Vas bom pomiril. 1830 je igra, ki nima nobene veze z milom, prav tako pa tudi ne z reklamami. Sedaj se lahko mirno umaknete v kot sobe (če ste ravno v restavraciji bo v redu tudi tista prazna miza na levi; ja, tista!) in recenzijo programa preberete do konca.

Kar mika me, da bi še malo kompliciral in nalagal, pa nimam srca (ne mislim čisto dobesedno). Povedal vam bom resnico. (Spet nalagam!) Igra je strateška! (Saj vendar piše v igrometru!) Jupi, jupi, jupi! In to popolnoma strateška. Še dvakrat jupi!



Veste kaj pomeni 6-4-6? Ne? Vaš problem.

Stratego manijaki torej v zadnjem času prihajamo na svoj račun. Pojavlja se vse več strategij, ki kaj drugega kot elementov strategije ne poznajo. Odlično. Naveličali smo se že iger, ki človeka po strateški poti pripeljejo nekam do polovice, potem pa meč v roke in sekljada. Ne, to ni v redu. Če se pretepamo je v redu, če razmišljamo pa tudi. To dvoje pač ne gre skupaj, ker smo Mi odločno proti! Računalničarji smo sitna bitja, strategoholiki pa moramo v prvi del stavka pridati še kak presežnik.

1830 je torej tista prava strategija, ki prinaša na naša računala le logično razmišljanje, pametno finančno gospodarjenje in seveda obilo veselja ob zmagoslavju. Za slednje pa je potrebno nekaj dela. Tokrat bo treba postati kralj železnic pred davnimi 165. leti (Sem prav preračunal? Ampak takrat vendar še niso poznali računalnikov!?). Hkrati multimilijonar ter najboljši/bogatejši/lepši železničar na celem ekranu, vse v eni besedi. OK, to je bilo petnajst besed. Ne me vlečt za besede! (5 besed!) Ne mi štet besed! (V redu!) Nehaj!

V tej igri (žal) na začetku ne boste dobili v roke kupa denarcev v stilu "Pejt sine, pa si kup kej za oblečt!" Ne, to smo že davno prerasli. Na začetku je na vrsti borza. Vrednostni papirji gor in dol, denar pod

roko temu in temu, tega počakat pred vrati..... Če boste pametno kupovali in prodajali delnice ostalih, lahko pa tudi svojih železniških prevoznikov, boste imeli v rokah že kaj kmalu več, da ne rečem obilo, denarja. Sem rekel obilo? Lahko pa se game over spiše na ekran še pred začetkom. Ker je poudarek na železnicah, torej progah in vlakih, boste preostanek denarja (to je vse, kar ne zapravite na borzi) lahko vložili v nakup novih lokomotiv, postaj in tračnic. Potem pa pride spet na vrsto borza in trgovanje z vrednostnimi in manj vrednostnimi papirji.

Poteze so izredno kratke, v eni pa lahko storite kaj malo. Ko si omislite košček proge, od prvega do drugega drevesa, je že na vrsti nasprotnik itn. Grajenje prog ni zahtevno, saj po izbranem polju samo klikate, vse dokler arhitekti ne pridejo na dan z izvedbo po vaših željah. Seveda se na vašo progo lahko priklopijo tudi nasprotniki, jo prečkajo s svojo, še več, celo s svojimi vlaki lahko vozijo po njej. Vendar pa lahko slednje počno (tudi vi) le dokler nekdo ne postane lastnik železnice. Potem je takšne zabave konec.

Kupujete lahko tudi vlake. Pravzaprav le lokomotive, vagonov ne boste namreč nikoli ugledali. Prav tako vam ni treba skrbeti, če bo pot katere od lokomotiv prečkala naprimer kopica sena ali kaj njej podobnega. Ne, prav nič



Prapraočje TGV-ja.

kompliciranja ni v tem programu. Ko lokomotiva postane zastarela, je to definitivno njen konec. Ni je potrebno popravljati, niti prodajati. Enostavno je ni več. Ko potezo zaključujete, se seštejejo vsi stroški in profit, ki ste imeli z vožnjami ali delnicami. Sledi izplačilo dividend in tako v nedogled.

Igrati ne moremo zameriti čisto nič. Zvok je kratkoma lo odlično, še posebej glasba, ki je že na ravni Super Karts-ov (pa kljub temu cela igra pobere samo osem mega prostora). Grafike sicer ni prav veliko, a je tistih nekaj malega animacij in sličic kljub temu zelo lepih. Vse ostalo je pred-

vsem zelo pregledno.

Za konec pa še nekaj nalaganja. (Zdaj pa res ne zdržim več.)

Polja v igri so ne-povsem klasična šestkotna. Takšnih smo vajeni naprimer iz Panzer Generala ali High Commanda. Takšna oblika terena povečuje realnost, saj je v bistvu butasto, da bi moral progo od točke A, ki leži na SV,



Kako majhen je svet! Če sem pa jaz zraven, pa še reven.

do točke B, ki leži na JZ, graditi preko točke C, ki sploh ni nikjer na poti med obema. Saj veste kaj mislim. Pravokotni trikotnik in te zadeve. Poleg tega so polja obarvana z različnimi barvami, kar naj bi povečalo preglednost nad svojim in nasprotnikovim imetjem. Seveda je treba poprej še ugotoviti, kaj sploh pomeni kakšna barva in kdaj res označuje imetje, kdaj pa teren. Rdeča polja naprimer dajejo poseben bonus, ko skozi njih potegnete progo. Ponavadi so sicer ob robu zaslona, kjer nihče nič ne vozi, ampak tako pač je. Z vsemi bonusi, delnicami, denarci in še malo vsega ostalega, me igra še najbolj spominja na - pa saj ne boste verjeli - Monopoli. Ja, prav ste prebrali. Monopoli (še enkrat za vse tiste, ki prvič morda niste prav prebrali).

In tako je mimo še eno poglavje v zgodovini. Na začetku je bilo tako malo vsega, sedaj je pa..... kaj? 4 kb teksta? Dovolj gobcanja?

Format	PC, PC CD-ROM	
Zvrst	strateška igra	
Založnik	Avalon Hill / U. S. Gold	
<b>SKUPAJ 82</b>		
73	84	87



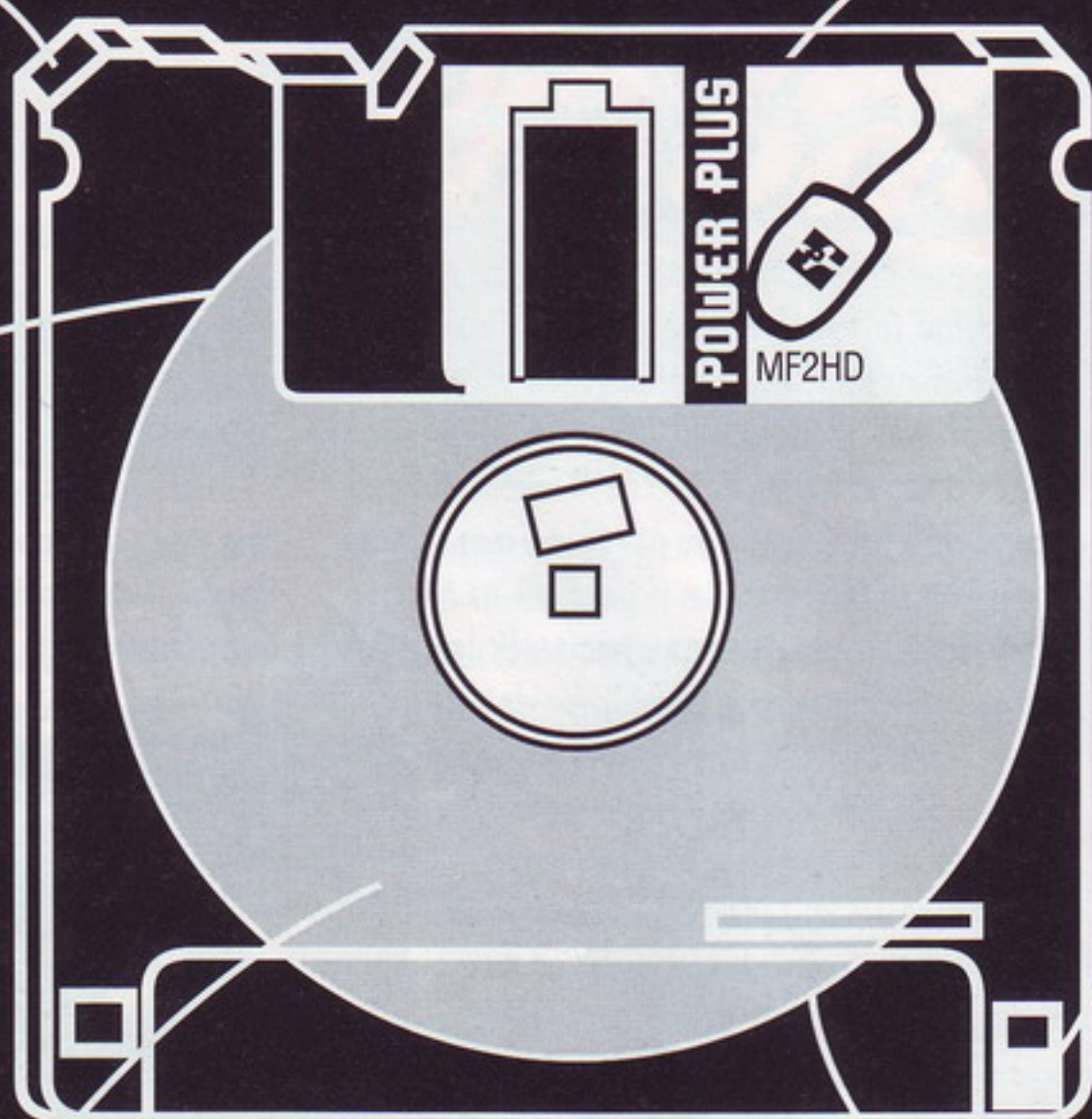
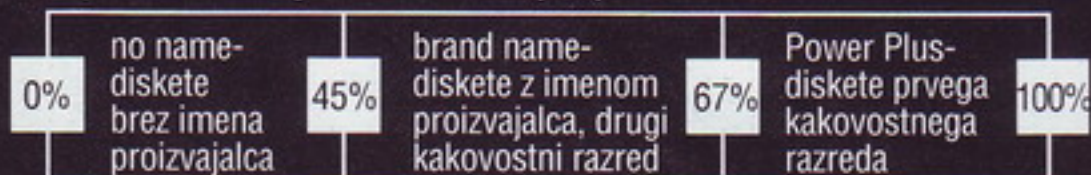
# Le dobra disketa

• ima pravilne, ultrazvočno zavarjene robove. Zato se tudi pri padcu ne poškoduje.

• ima dvakrat testirano kakovost magnetnega medija (cookie) in kovinskega jedra.

• zapusti tovarno očiščena z ioniziranim zrakom.

• ima "clipping level", mero stopnje ohranjanja signala na magnetnem mediju, prek 67%.



• ima pravilno ukrivljeno zapiralo (shutter), ki se pravilno prilega disketi. Zato ob izstopanju iz disketne enote ne oplazi ali poškoduje bralno-pisalne glave.

• ima točno določene, fiksne pozicije pretikača za zaščito pred pisanjem (write protect). Zato so podatki na njej varni.

• ima v notranjosti dober čistilni sloj (liner), ki prah veže nase, ne da bi ga tudi oddajal.

• ima primerno ukrivljeno ročico (lifter), ki znotraj diskete centrira medij, da pravilno naleže na bralno-pisalno glavo.

# je Power Plus disketa.

Disketa z doživljenjsko garancijo. Vsako disketo, ki bi se kljub pravilni uporabi pokvarila, bomo brezplačno nadomestili, raziskali vzrok okvare in ga sporočili kupcu.

**10 DISKET V PLASTIČNI EMBALAŽI / STOJALU = 1.150,00 SIT**

S prodajalci in večjimi odjemalci se bomo z veseljem dogovorili na tel.: 061 1599 650.

**KDAJ STE BILI NAZADNJE V PRAVI RAČUNALNIŠKI TRGOVINI?**

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

## POWER PLUS

**PRAVE RAČUNALNIŠKE TRGOVINE**

Ljubljana, Dunajska 113, 061 16 85 574

Sevnica, hotel Ajdovec, 0608 82 556

Maribor, Mlinska 22, 062 226 397

Kranj, Huje 23a, 064 331 022



# CLOCKWERX

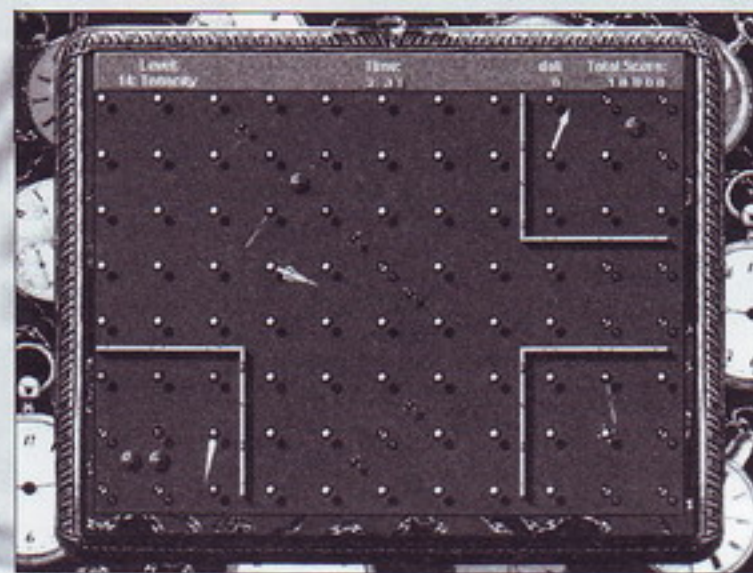
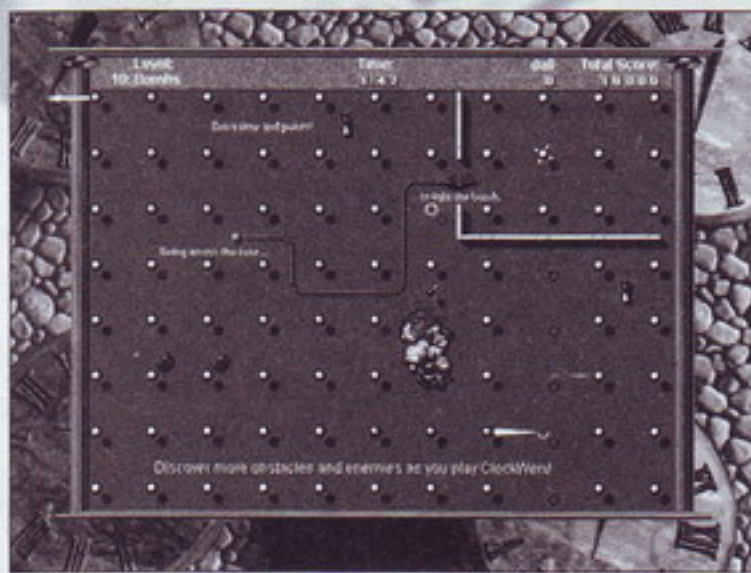
## GRDE SANJE NEKEGA KAZALCA

Aleksej Pajitnov, krivec za največji in najvztrajnejši hit na osebnih računalnikih, TETRIS.COM, spet jezdi. Njegova najnovejša pogruntavščina se imenuje Clockwerx, ali Kljokverks, kot to izgovarja gospod Aleksej, za promocijo pa je poskrbel Spectrum Holobyte. Perestrojka in demokratične reforme sta naredila svoje, tako je tudi od kilobajtnosti bivšega sovjeta Alekseja P. ostalo bolj malo, le nasmeh, ki ga razkazuje na uvodnem ekranu, na katerem piše "najboljša je vodka Smirnoff", je še vedno nadvse pristen. Igra tiktaka pod Windowsi, vendar brez panike - tudi minimalne kon-

figuracije zadoščajo za spodobno preganjanje uric ob reševanju domiselnih problemov.

Igra govori o urnih kazalcih, njihovih usodah, grenkobah in srečnih trenutkih. Vse skupaj se odvija na matrici osi, preko katerih potuje vaš urni kazalec. Torej, kazalec se obesi na neko os in vrti, vrti, vrti, dokler mu vi ne pokažete ene izmed sosednjih, na katero bo preskočil in tako naprej do sončka, oziroma cijla. Ker pa zgolj to ne bi bil nikakršen izziv, je na poti do doma polno neprijazne smetilske golazni, ki vas ob najmanjšem dotiku spremeni v eksplozijo. To so kazalci-sovražniki, mine, izginjajoče osi, packe in ostalo

skregano sorodstvo. Dodatne nevšečnosti, ki jih zaradi splošno veljavne definicije sicer ne moremo šteti med sovrage, pa so še pregrade, vrata in stikala ki jih odpirajo. Igra sestavlja sto nivojev, vsakega pa se lahko lotimo na eni izmed petih težavnostnih stopenj. Skratka, možgani bodo imeli obilo dela ob premlevanju srečnih in nesrečnih okoliščin na poti do sončka in če imate radi takšno telovadbo, vas Kljokverks ne bi smel razočarati. Čeprav ne pričakujte novega Tetrisa, priporočilo velja.



Format	PC	
Zvrst	miselna igra	
Založnik	Spectrum Holobyte / Microprose	
<b>SKUPAJ 81</b>		
77	82	88

# ALIEN OLYMPICS

Pred mnogimi eoni (=tisočletji) so izumrli dinozavri. Sedaj se jih sreča lahko le še pri Spielbergovih doma in v kakšnem kvazi potujočem cirkusu. Mislim sem, da se bo podobno zgodilo tudi z atletskimi igrami, ki smo jih na Mavricah in C64-kah najraje igrali med špricanjem šole. To so bile tiste igre, pri katerih je bilo treba z določenim ritmom besneti po tipkovnici, da je tekač sploh prišel skozi cilj, nato pa je tipkovnica romala med odpadke... Vendar sem se motil. Mindscape je pred kratkim brez posebnega ropota izstrelil nekakšno olimpijado Nezemljanov, ki nadaljuje s to staro tradicijo. Še huje: Alien Olympics je le slaba priredba starih iger na nov stroj. Najprej je treba izbrati svojega igralca med osmimi popolnoma različnimi stvori, med katerimi se najdejo tudi enoceličarji, pupki, in zarjavel robot (Marvin?). Seveda so njihove atlet-



ske sposobnosti močno različne: stonoge hitreje tečejo, pupki plavajo, nekakšnim želatinastim fluorescentnim amebam pa gre vse dobro od rok (tipalk, izboklin...). Tudi športi niso več tisto, kar so bili v zlatih časih računalništva: poleg dokaj klasičnih disciplin, kot so skok čez dinozavrov gobec ob palici, tek čez laserske ovire in poodvodni maraton, mora nemalo začuden igralec včasih tudi loviti zelene teniške žogice z raketnim nahrbtnikom in streljati sprehajajoče se leteče krožnike. Še najboljša med 15 disciplinami se mi je zdela priredba z igralnega avtomata, kjer je treba zadeti vsako žival, ki pomoli svoj karkoli-že iz luknje v tleh, čeprav tudi ta panoga ni vredna aplavza. Večino iger se lahko igra v dvoje, z različnimi igralci, nekatere pa so strogo samotarske. Nasprotuje vam lahko igralec iz mesa in krvi, pri pomanjkanju slednjega pa se mor-



PRIMOŽ

## Troskok ob palici z glavo v betonsko steno

ate zadovoljiti s silicijevim nadomestkom.

Krmiljenje, bolje teptanje tipk, je privzeto iz starih časov, le da so sedaj na srečo tipkovnice vzdržljivejše, mehkosrčnežem pa sta namenjeni še možnost priključitve igralne palice in vesele ploščice (angl. joy-pad - tisti križ s konzol). Dobrodošla je možnost določitve svojih tipk, kar pohojeni tipkovnici še kako prav pride.

Še zadnji udarec: zvok je boljši od mavričinega (pa ne mnogo) in prilično slabši od Doomovega. Animacija je sicer dokaj gladka, vendar to vseeno ni TISTO. Izgleda, da so avtorji preveč gledali Jurski park - dinozavre bi morali pustiti umreti.

Format	PC	
Zvrst	športna simulacija	
Založnik	Mindscape	
<b>SKUPAJ 54</b>		
76	52	63



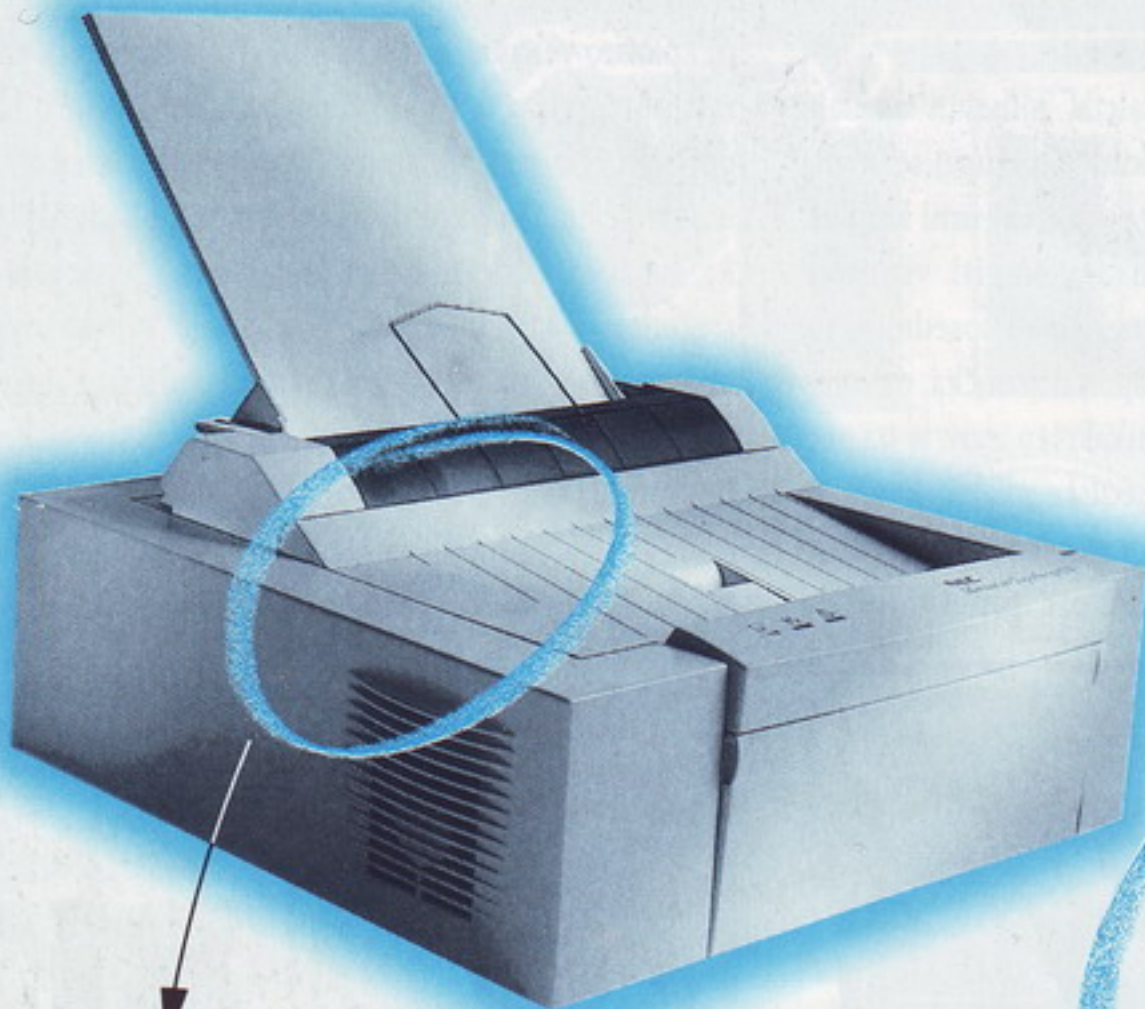
# UGODNA PONUDBA

Za manj denarja ne boste nikjer dobili več.

**POSEBNO DARILO**  
10% popust za učence,  
dijake in študente (s potrdilom)

## NEC

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



87.000 SIT  
ali 6x16.660 SIT s čeki  
**(78.300)**

## NEC

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

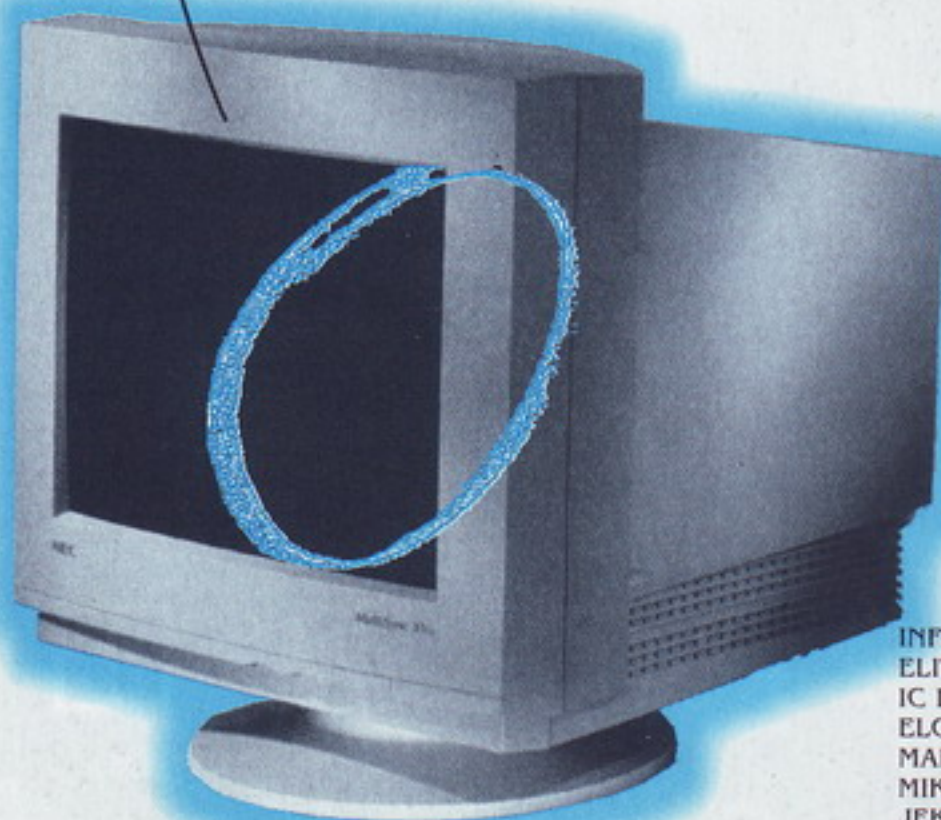


149.990 SIT  
ali 6x27.776 SIT s čeki  
**(134.991)**

## NEC

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

34.990 SIT  
ali 6x6.480 SIT s čeki  
**(31.491)**



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

### POOBLAŠČENI PRODAJALCI:

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

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

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

POOBLAŠČENI DISTRIBUTER





## KRIZA NA OTOKU ALORATORA ALI KAKO BODO ZELENI SPET POPENILI

Po čudnem spletu okoliščin se je na moji mizi znašla škatla z igro Maabus. Navodila na ovitku, namenjena ustvarjanju primerne vzdušja, so pustila precej trivialen vtis. Ob igranju mi je navdušenje sprva nekoliko narastlo, a kmalu spet upadlo. Kljub silni zdlgočasnosti sem sklenil spisati nekaj teksta - slišati je namreč glasove, da se v Megazinu pojavljajo same prestare igre. Ker Maabusa v oglasih še nisem zasledil, menim, da je igra dovolj sveža za objavo. Toliko za uvod.

**1. Ideja:** Še ena na temo *Konec sveta ni več daleč*. Na majhnem otoku Aloratora sredi Južnega Pacifika vojaški sateliti zaznajo nenormalno visoko stopnjo radiacije. Tja pošljejo svoje izvidniško letalo, ki zaradi močnega magnetnega polja in radioaktivnega sevanja strmoglavi v ocean približno 50 km severno-severovzhodno od Aloratore.

ugnobi ves planet. Admiral Petardo Mavritti (copyright Oskar), ki je ostal s teboj na zvezi preko satelita, te bo sproti seznanjal z novicami in spremljal tvoj napredek. Toliko v uteho, da nisi popolnoma sam.

**2. Izvedba:** Tehnična plat igre je čudovita. Res, grafika je vrhunska, samo škoda je je za tak scenarij. Igra je namreč bolj neumna - o tem beri v naslednji točki. Videl si, kaj zmore Silicon Graphics v igri Myst. No, v Maabusu je premikanje po dodelani pokrajini gladko animirano (ni pa še prosto). Res špica. Škoda le, da se vsa akcija odvija v okencu velikosti četrte zaslona, ostalo pa zasedajo neumnosti kot so zemljevid, razni seznorji in merilci orožij. Tisoč štiristo 3D animacij iz prvoosebne perspektive (več kot v katerikoli drugi igri na trgu doslej), ki naj bi iz Maabusa naredile spektakularno interaktivno izkušnjo, gre tako nekako

Potem se signal z njimi izgubi. Zdaj si na vrsti ti. V super oklepniku Krawler 1000 se moraš sprehoditi po otoku, najti izvir radiacije in ga uničiti, uničiti, uničiti... (Zdaj pa dovolj! - op. ur.) Na voljo imaš 60, 90 oziroma 120 minut časa (odvisno od težavnostne stopnje), preden radiacija doseže bližnje Havaje, Avstralijo in Južno

Ameriko ter v pol ure ga brata. To pa še ni višek nadrealizma v tej igri! Omeniti je treba še slab boj s tistim ducatostim pošasti, na katere naletiš na vedno istih lokacijah med blodenjem po otoku. Ko se stvor med dinosavrom in pajkom, od radiacije zmutirana žabjeglavka ali zmaj, ki to ni, pojavi na zaslonu in ga dobiš na muho, sploh ni važno koliko svinca vanj natrošiš (beri: z miškup poklikaš). Če si dobro meril, bo nesrečneža razneslo, ti pa se boš odpravil naprej - z enim samim nabojem manj! Vsak drug izid je zate neugoden, še posebej ker imaš v Maabusu samo eno življenje, pozicijo pa lahko shraniš le trikrat!

Kot da pri reševanju trikov, ki se upirajo zdravi pameti, nimaš dovolj težav, ti pri ohranjanju morale na nizki ravni pomaga še prej omenjeni admiral. Ta človek je faca od face! Tipson se kar naprej oglašuje preko satelita in najeda: "Pazi! Porabil si že dve od štirih raket... Bodi pozoren, okoli tebe se nekaj premika... Ne, o tem predmetu tudi jaz ne vem ničesar..." Smetana na gori njegovih neumnih in neumestnih komentarjev in pripomb pa je zagotovo tista ob prečkanju lesenega mostu: "Pazi! Ta most je trhel in najbrž ne bo zdržal tvoje teže... svetujem ti drugo pot..." K sreči njegovega nasveta nisem upošteval in sem most brez težav prečkal. Drugače pa bi izgubil še nadaljnje pol ure, preden bi ugotovil, da druge poti na zahodni del otoka sploh ni.

**4. Sklep:** Namesto zaključka - kratek test. Če so ti všeč igre, ki: a) se nahajajo treh cedejih, b) se poganjajo v Oknih, c) se sklicujejo na dneve nepretganega igranja, čeprav jih je moč končati v največ uri in pol, d) ne



Tudi izurjeni specialci, dvanajst mož pod poveljstvom kapitana Johna Taylorja, uspe po prispetju na otok oddati le tri sporočila:

1. Odkrili neindeficirane sledi.
2. Opazili mutirane oblike življenja.
3. Bomo raziskovali dalje.

v pozabo in ne pusti pravega vtisa. Aja, da ne pozabim. Tudi zvok stopica grafiki ob boku. Lomastenje vaše enotonske kovinske pošasti dimenzij 80\*80\*80 centimetrov se sliši kot je treba, življenje divjine v okolici pa tudi ni nemo...

**3. Praksa:** Tako. Do sedaj sem govoril samo o pozitivnih straneh igre. Zdaj pride na vrsto še negativna kritika. V prvi vrsti igralnost. Živi obup! Za končanje igre moraš najti tri dele ključa, z njim odpreti vrata na jugozahodnem koncu otoka in tam s pomočjo dveh kod zatreti vir radiacije. Okej, imeli smo že boljše rešitve... Kar preseneča, je dejstvo, da se cela igra vrti okoli enega samega predmeta. To je prevajalnik (*translator*), ki ga nujno potrebuješ za razvozlanje kod v zapuščenem NLPju in 3.000 let starem templju, dobiš pa ga ob srečanju z dobrim vragom (Lepo te prosim, kje pa si že videl dobrega vruga?!). Seveda ga lahko tudi izgubiš - kako logično - ko naletiš na njegovega zlobne-

premorejo igralcev, ki bi lahko v njih vsaj igrali prizadetost, čeprav osebno niso prizadeti (ali pa le mentalo) in e) stanejo več kot 10.000 SIT, potem je Maabus tvoja izbira št. 1 in ga moraš kupiti. Boš potem vsaj verjel, da se (večina) ljudi uči na napakah.



Format	PC CD-ROM	
Zvrst	akcijska pustolovščina	
Založnik	Microforum	
<b>SKUPAJ 62</b>		
84	79	54



# Jagged Alliance

## Preživetje za telebane

Prvi dan eksperimentirajte, preden sploh shranite pozicijo. Ni važno, katere like izberete. Vzemite jih osem, naredite en dan, končajte igro in nato zopet vzemite osem likov ter ponavljajte dokler vam ne zmanjka rekrutov.

Like nato izberite zares in ne računajte na začetniške neumnosti: da jih boste lahko, ko bodo grdo ranjeni, odpustili; da jim boste pobrali opremo in jih nato odpustili; da boste tako, da jih na koncu dneva pustite umreti, prihranili kaj denarja. Nobena od treh točk ne deluje. Liki so namreč prijatelji in povezani drug z drugim, zato vedo kako ste ravnali z njihovimi kolegi. Če na veliko odpustite, za vas nihče ne bo več hotel delati. Če npr. odpustite ranjenega in mislite, da ga boste nato zdravega spet rekrutirali: ne gre! Odpušeni nikoli več nečejo delati za vas. Nekateri liki imajo čisto osebne prijatelje. Če npr. odpustite Snakea, boste morali za Magica plačati dvojno dnevno ceno in podobno. Zato se odpustom izogibajte in v skrajni sili pustite, da plačanec umre v akciji. Pozor! Nekateri smrt v timu slabo prenašajo in takoj dajo odpoved. Krsta vsak dan pa vas poleg 600 dolarjev za pokop stane tudi ugleda. Še to: tudi mrtvim se po koncu dneva izplača premija.

### Četica in ostali

Ekipa? Vedno imejte polno zasedbo. Če imate sedem ljudi, vam Jack ponudi kakega od svojih domorodcev. Njih ni treba plačati, vedo pa vse kar se dogaja na Metaviri. Večina ni natreniranih, če pa dobite kakega z dobrim strelom, npr. Hamousa, ga obrdžite do konca. Vedno imejte enega pravega doktorja in še enega, ki se na medicino vsaj spozna (40-60 medical). Eden naj zdravi paciente v kampu, drugi pa naj bo na bojišču. Strokovnjak za eksplozive bo dovolj en sam (vsaj 80 - za začetek je odlični Fidel). Mehanik naj bo prav tako eden. Njegova uporabnost je neprecenljiva. V nadaljevanju igre je mnogo vrat, ki jih ne morete odkleniti, notri pa niso vedno predmeti (skoraj nepomembno), temveč skriti sovražniki, ki jih zato ne morete ubiti in osvojiti sektorja. Če do 19h ne uspete in se tudi ne umaknete, bo računalnik ponoči sam umaknil vaše može, pri tem pa s statistiko nekaterim dodelil krogle v hrbet. Nazaj k mehanikom: so nujni za odklepanje vrat brez ključev. Z večino 90-95 in vlomilskim orodjem lahko odprejo skoraj vsaka vrata. Nujni so tudi za predelavo orožja na bojišču ali v kampu. Primer: imate bereto in kos kovinske cevi. Iz tega lahko naredite podaljšano bereto, močnejšo in bolj natančno. Shranite pozicijo in jo dajte dobremu mehaniku (ta lahko tudi poslabša stanje orožja), da jo predela. Mehanik je koristen tudi v kampu. Odredite mu funkcijo repair, v roko mu dajte škaflo z orodjem, nato pa ga založite z izrabljenimi predmeti. Ne popravljajte ničesar drugega kot oklepe ter morda še boljše orožja. Mehanik naj torej vsake "kvatre" ostane v kampu in popravlja opremo. Ključne vedno združujte po pet. Ko jih imate npr. petnajst, ne skušajte ključavnice z vsakim posebej. Lik avtomatično izbere pravega izmed petnajstih (tudi če ga nimate v roki).

Vsi ostali liki, torej najmanj pet, naj bodo predvsem dobri strelci. Pojem se z "sniperjem" in podaljšanim magnumom začne nekje pri 75 in uveljavi pri 85, 90. Za to sta potrebni agility in dexterity, ki vplivata na likove točke (AP). Vse, kar je nad 21, je dobro (25 odlično), kar je pod 15 pa raje odpišite (Turtle). Kvaliteta wisdom (modrost) ni pomembna. Nekako podobno je z zdravjem (health). Ne izbirajte članov po zdravju, saj postane to (dober oklep, čelada, kamuflaža, predvsem pa pametno vodenje z vaše strani) kmalu manj pomembno. Faktorji izbire? Pustite stopnjo, ta le nakazuje približno dnevniko. Na prvem mestu sta torej agility in dexterity. Nato delno marks., eksplo., mech. ter medic. Toda vedite: v kampu lahko vse izpopolnite (1, 2 tudi 5,6 točk na dan treninga).

Nekaj nasvetov s plačanci: odlični je Lynx (ne prenaša Smokea - tudi ta je dokaj dober). Vicki je dober mehanik, toda ima slabe živce in slabo prenaša smrt. Leech je počasen in okoren (natrenirajte ga) ter ima navado, da se noče umakniti, ko začne streljati na sovražnika. Isto navado ima Fidel, zato ga dobro zaščitite. Dobri so Doc, Boss (potrebuje stalen team in lojalnost), Ivan (odlični strelec), Grunty (dober učenc), Ice (zares sposoben), Cliff (doktor in strelec), Hitman... Ne berite biografij, ker niso važne. Prav tako ni vredno gledati na opremo, razen na res izjemna orožja (M16 - vse ostalo se dobi v boju).

### Orožja in predmeti

Nekaj stvari, ki jih lahko sestavite (postopka sestave ne bom opisoval): Tuba Compound 17 in "kevlar vest" ali "spectre shield" tvori "improved shield" z bistveno povečano zaščito. Enako je s čela-

dami, vendar na njih ne tratite tub. Z že omenjenimi cevmi (**chunk of steel**) predelujete berete, še raje pa magnume. Na skoraj vsa orožja lahko montirate dušilec (npr. za napad na minirane rafinerije, kjer prvi glasen strel povzroči njeno eksplozijo), uporabnejši pa je **sniperscope**. Iz kanglic z gorivom, steklenic, bencina in kosov cunj lahko delate molotovke.

K eksplozivnim orožjem spadajo še granate (premajhna moč), solzilec (z njim pobijajte sovražnike v zaklenjenih prostorih), stun bombe in mustard granate (malo slabše od navadnih granat). Pozor! Granate letijo le deset korakov. Ne uporabljajte shotguna. Takoj ko je mogoče, vrzite stran vse revolverje .38 in Colte .45. Odlični je sniper magnum s podaljšano cevjo, morda še enaka bereta (15 nabojev), zlasti pa M-14 in M-16.

Obvezna predmeta sta Medical Kit in First Aid Kit. Brez njiju ste mrtvi v nekaj dneh. Nepovezani ranjenci tokom dneva izgubljajo zdravje. Oba predmeta pogosto najdete v hišnih omaricah na steni poleg umivalnikov, v kopalnicah, večinoma na S steni. Hiše vedno preiskujte s "crowbarom" v roki. Sicer se liki pri odpiranju zabojev preveč utrudijo.

### Taktike

Nekaj osnov, ki jih je treba obvladati že v prvi akciji. Ko začne leteti svinec, postavite vse borce v klečeči položaj in za drevo ali drugo kritje. Vedno! Ne uporabljajte "sneak" ali "retreat" načina hoje. Napredujte najmanj v dvojkah, nikoli pa ne s celo grupo (mine). Ne vlačite na misijo polnih rok. Pustite doma vse, razen po enega bistvenega predmeta (locksmith's pick, crowbar, wallprobe...). Naloga, ki vam jih dajeta Jack in Brenda, so nepomembne. Purifier, ki ga želita na začetku, najdete, ne da bi ga sploh iskali. Obredni kamen, ki ga Santino ukrade domorodcem, je na dnu oceana, zato se ne trudite z njim. Nepomembna je tudi kuga dreves in Brendino iskanje njenega dnevnika. Ne hitite z osvajanjem sektorjev zaradi tega. Brenda čez čas sama najde formulo, vi pa na koncu igre tudi njen sežgan dnevnik. Mladiko sapling drevesa najdete, ko končate igro, v vsakem primeru.

Edina naloga, ki jo res lahko izpolnite, je takojšnje zavzete sektorja z **domorodnim pokopališčem**, sicer utegnejo domorodni stražarji bojkotirati varovanje sektorjev. Poleg je tudi za domorodce pomemben sektor z nekimi rožami, ki jih ti uporabljajo pri porokah. Osvojite tudi tega, in vzemite rože. Brenda jih bo kasneje potrebovala za serum.

Pri osvajanju sektorjev ni pravila. Pametno je, da se premikate striktno od desne proti levi s šestimi osvojenimi sektorji v navpični vrsti. Zaledni sektorji ne potrebujejo obrambe, zato lahko vzdržujete  $6 \times 8 = 48$  stražarjev do konca igre. Napadi čez globoko vodo (z obeh strani) niso možni. Novo osvojeni sektor tokom dneva takoj zaščitite (stražarji prispejo tudi v pol ure).

Uporabite škaflo s kamuflažo, ko ste še v svojem sektorju. Grupirajte vse ljudi (move all). Ko so skupaj, lahko prenašate "kamo-u-flage" od enega do drugega in jih zaščitite. Enako velja za čutare in vso opremo, ki jo želite menjavati.

Možno je približanje sovražniku na zelo majhno razdaljo, tako da vas ta ne opazi. Bistvena za to so drevesa, maskiranost ter pogled nasprotnika v nasprotno smer. Nato dušilec in dve luknji v hrbet. Takšna taktika je gotovo med najboljšimi. V hiše vdirajte v gruči in spočiti (nihče nikoli ne skoči ven). Eden naj prisluškuje. Drugi naj nato pogleda skozi okno (opaženje je tveganje, ki je enako kot pri odpiranju vrat - razlika v prid oknu je v tem, da vas iz notranjosti hiše skozi okno veliko težje zadanejo, kakor skozi vrata). Ko nasprotnik potroši naboje in AP na tistem izza okna, ostala dva vdreta skozi vrata (locksmith's pick nujen) in ga počita. Če izza okna ne vidite nikogar, zagotovo pa veste, da hiša ni prazna (wallprobe), streljajte naokoli (brez dušilcev) in čakajte pred vrati. Neredko bodo prišli pogledat ven.

Nikoli v akciji ne pobirajte predmetov, ker po nepotrebnem izgubljate AP. Za to vam ostane real-time. V tem načinu lahko tudi shranite igro, kar počnete vedno in pogosto.

Ko se s prihodkom začnete pokrivati (ali ste kakih 500 dolarjev v minusu), začnite skrbeti za pripravljenost teama. Vse postavite **off-duty**. Nekaj celo v **rest** (plača se jim prepolovi), ranjene (plača se jim prepolovi) pozdravite, opravite nekaj treningov in popravite oklepe. To storite nekajkrat (mejni sektorji po osem stražarjev, da jih Santino ne zavzame + save med

igro), da dobite nekaj dobička ter fizično močnejši, bolj izurjen in spočit team. Tiste dneve ko ni nikogar na dolžnosti, prespite s "compress time". Ta opcija je nujna še za počitek med boji ter ko čakate na eksplozijo.

Nikoli ne vklopite opcije fast fire. Nikoli ne streljajte z najmanjšo natančnostjo, temveč najraje z višjo. Ne odpirajte zabojev in ne meštrajte dinamitov med akcijo. Za daljše premike (pred bojem) uporabljajte taktično karto in na njej avtomatska programiranja poti. Vojaku določite točko na katero mora priti, nato **done**, nato dvakrat kliknete na njegov portret in **avtopilot** je vključen.

Pri streljanju in lazenju po ozkih hodnikih uporabljajte zamenjavo dveh sosednjih vojakov (eden izbran, izberite drugega in držite **tipko X**). Zelo koristno.

Nikoli ne broдите po vodi, razen če ni res nujno (imejte nož). **Vodnih kač** je na tone in ubijajo ne glede na likovo moč in izkušnje (kvari se vam tudi oprema, pada moč, nekateri liki ne znajo plavati). Prihranite to za real-time, ko boste lahko shranili pozicijo. S podrtega mosta ne morete stopiti v vodo, zato prihranite AP. Če vseh AP ne porabite, se jih do pet prenese v naslednjo fazo. To preprosto pomeni, da bo lik bolj spočit in bo imel do pet točk več za premikanje. Vedno preračunajte koliko vas stane strel (odvisno izključno od vrste orožja - splošno pa vsak naslednji strel na isto mesto potrebuje manj AP), koliko met granate, koliko odklepanje vrat z orodjem (10 AP)... Napake vas lahko stanejo glave. Nikoli ne vkaplajte opcije "Max aim". Kadar zadetega ne povežete in ta začne krvaveti in umirati (pod 15 točk zdravja), se mu vsaka izgubljena točka zdravja odbije za stalno.

### Zemljevid

Mesto vdora v naslednji sovražni sektor je odvisno od tega na kateri strani vašega sektorja stojite. Save>traverse>nato pogledate kje ste. Če ste v vodi, neprehodnem gozdu, predaleč od vasi, igro preprosto zopet naložite. Tako prihranite veliko časa. Sektorje z malo ozemlja, kjer niti ni hiš, lahko zavzamete tudi z malo ljudmi (2 strelca), medtem ko ostali počivajo in trenirajo v kampu. Čisto kopenske sektorje z veliko hišami (in vrati) pa vedno napadajte v polni formaciji (mehanik in razstreljivalec nujna). Za uspešno končanje igre ni nujna zasedba vseh 60 sektorjev. Bistven je le sektor 1, skrajno levo zgoraj. Tam ima utrdbo **Lucas Santino**. Ko imate kakih 40-45 sektorjev, že mlatite dobiček, zato lahko takrat pripravite končni napad. Tistih **devet sektorjev** levo zgoraj tvori otoček v otoku. So obdani z betonsko ograjo, močno zastaženi, nekateri (npr. vhodni) tudi močno minirani. Ne vdirajte tja prek vode z zahoda (mostovi so minirani), temveč napadite s kopna (jug). Proti koncu igre naj štirje liki vedno nosijo **detektorje** (minirani sektorji imajo tudi po 40 min).

Sektorji, ki jih osvajat naj bodo (ostanejo) vedno povezani, sicer boste izgubljali izkoristek dreves, varovanje s stražarji, pa tudi ekipe ne morete postaviti na ločen sektor.

### Finance

Ko vas začno zapuščati stražarji, jim morate dvigniti plačo (dovolj za 1 dolar, nato pa ob naslednjem bojkotu še za enega). Če dobite sporočilo "No workers avail", dvignite še za en dolar. Stražarji so poceni, imejte jih mnogo. Pri premestitvah uporabite <Ctrl> če zamočite in bi radi stražarju ukinili ukaz o preazporeditvi.

Če hočete zdrave finance, takoj osvojite obe bližnji rafineriji (prvo po 4, drugo po 10 dneh). Rafinerije so včasih minirane, toda to ni važno. Eksplozije prej pobijejo njih kot vas, sama stavba pa je avtomatično obnovljena po dnevu, dveh. Ne ukvarjajte se z zelenimi (harvestable) in črnimi drevesi (non-harvestable). To ni odvisno od vas. Ko drevesa dozori, avtomatično postanejo produktivna. Ne najemajte ljudi, ki hočejo dvojno plačo - niso je vredni.

Zadnji sektor je zgodba zase. Včasih bo potrebnih več napadov in umikov preden pobijete 10 do 20 stražarjev (ostanejo mrtvi - to ni Alien Breed). Naredite to tako, da se utrdite v začetnem kritju. Čakajte, skrbite za ranjene in pobijte sproti opažene stražarje. Nato samo v sobo na skrajnem SZ, kjer sledi finalni obračun s Santinom. Tip zagrozi in se razstreli. Ne delajte panike, miniran je le majhen del hiše, zato se umaknite počasi. Še nekaj faz in igre je konec.



**Najprej deset splošnih nasvetov:**

- 1) Z rešitvijo si pomagaj samo takrat, ko je to res potrebno, saj drugače igra izgubi smisel!
- 2) Na začetku izberi najlažjo nastavitve težavnosti spopadov.
- 3) Ko se znajdeš v brezizhodnem položaju in ne veš kako naprej, si preberi svoj osebni dnevnik (tipka J), kamor "podzavestno" zapišeš mnogo dobrih idej. Če to ne pomaga, igranje prekini in nadaljaj naslednji dan. Stvar moraš dobro prespiti in zbudil se boš kot preroben, polen novih idej. Še Albert "mckvadrat" je rekel, da je najbolj kreativen v postelji. Ko pa tudi to ne deluje več, si preberi rešitev.
- 4) Najboljši udarci so na numerični tipkovnici Alt+7, Alt+9 in Ctrl+7, Ctrl+9. Za sovražnike, ki letajo po zraku pa tudi Alt+8 in Ctrl+8.
- 5) Nekaterih sovražnikov ni možno odstreliti in si jih primoran natepsti.
- 6) Nekaterih sovražnikov pa se sploh ne da pokončati s klasičnimi metodami in jih moraš ugnati s kakšno pametno zvijačo.
- 7) Med igranjem boš verjetno srečal tudi nekaj hroščev. Tistih programerskih, seveda. Pogosto v situacijah, ko je čisto jasno, da moraš nekam splezati ali kam stopiti in se tega ne da narediti - ne obupaj! Poskušaj hoditi naokoli in se pravi točki približati s stranskim korakanjem (tipki 1 in 3).
- 8) Monitorji na stenah in mizah so velikokrat zelo pomembni. Vsako stvar, ki spominja na monitor, poskusi uporabiti (preslednica).
- 9) Skušaj prebrati vse stotine kilobajtov teksta, ki jih najdeš na monitorjih, elektronskih rokovnikih itd. Vem, da je to zelo mučno, a često življenjskega pomena.
- 10) Po predlogu ELSPA igro Bioforge odsvetujemo "otrokom" mlajšim od 15 let. Ha, ha...

**Zdaj pa zares...****Nivo 2**

Zbrcaj medicinskega robota, ki te neprestano nabada z injekcijami. Nabij ga v energetske rešetke. Preden zapustiš jetniško celico, s tal poberi vso navlako in jo dobro preglej (logbook...). Obišči plavokožega soseda v celici na levi strani. Pred vhomom v celico poberi plavokožčevo roko in ga z njo pobij. Poberi vse "modrijanove" stvari, ki ležijo po tleh (logbook, fotografija, vilice). Zunaj na hodniku posili vrata, da se odpro. Ker ti ne uspe, z vilicami odpri elektronsko omarico ob vratih na desni in pravilno poveži žičke. Na stenskih monitorjih onkraj stražarske sobe izklopi energetske rešetke jetniških celic. Ena ostane zaprta. V celicah poberi vse, kar pride pod tvoje tri prste. Na desni steni pritisni rdeč gumb, ki izklopi alarm. Smrdečo modrokožno roko odloži ob monitorju poleg velikih zaprtih vrat na desni. Z enim izmed računalnikov na mizi lahko upravljaš medicinsko pločevinko, ki meditira v Danovi celici. Robota pripelji k monitorju poleg zaprtih vrat in ga prisili, da pobere osmrjeno roko. Lebdečo medicinsko pločevinko prakiraj tik ob monitorju tako, da bo vtaknila modro roko v čitalec dlani na računalniku pri vratih. Med zapiski na Danovem elektronskem rokovniku poišči varnostno kodo in jo vtikaj v sosednji namizni računalnik. Ko pohodiš ploščo pod računalnikom poleg velikih zaprtih vrat, se ta v trenutku spremeni v velika odprta vrata.

Na hodniku za velikimi odprtimi vrati si te vroče želi za svojo lovsko trofejo pravi hrust med roboti, ki pa je navznoter tako zelo nesrečen, da so mu prejšnji teden zarjavela vratca za pogon CD-ROM. Kajti Originovci so ga tako katastrofalno zahroščili, da bi mu z vso odkritosrčnostjo lahko rekli tudi največja budala med stražarskimi roboti. Ta neumna mašina namreč sploh ne vidi ujetnika, ki se premika postrani (tipke 1 in 3).

V kriogenski sobi (na koncu hodnika - desno) odpri jašek s pritiskom na stenski gumb in odpri ventil za tekoči vodik. Med pregledovanjem monitorjev na steni ugotoviš, da v eni izmed krio-celic nekaj miga... Kiberspaka, ki priskače iz hladilnika št. 1, je ena izmed tistih neuničljivih pošasti. Zdaj pride na vrsto manever "dve muhi na en mah". Zverina, ki bi te rada pojedla spodaj v jašku bo kot nalašč v ta namen. Kiberspako nekajkrat

namlati, da se od pretepenosti uleže na tla in mirno zaspi. Oddirjaj k ventilu za tekoči vodik in ga zapri. Zapri tudi jašek. Ob jašku počakaj na kiberspako, ki se bo ravnokar zbudila. Namlati jo še enkrat, da spet leže k počitku - in to ravno na... pokrov jaška! Odpri ga! Vrelo kri pretepajočih se grdob ohladi z nekaj hektolitri tekočega vodika. Ob varno zaprtem ventilčku splezaj po lestvi v jašek in naprej do konca stezice. Po desnem rovu priplezaš v zaprto celico. Bedniku, ki bi se rad tepel, z nekaj natančnimi udarci in kupom lažno pekoče vesti polomiš rebra in streš genitalije. Poberi mu še vse ostalo (logbook, laserska pištola...).

**Nivo 1**

Z dvigalom (glavni hodnik) se odpelji na prvi nivo. Kmalu spoznaš, da te zunaj čaka več stražarskih robotov. Še preden se odpro vrata dvigala, se skrij k robu, da te ne ustrelijo kar takoj. Iz kritja jih ne bo težko prismočiti. Pomagaj si z odboji metkov od sten. Na nasprotni strani za dvigalom je laserki top. Topničarju, ki je že čisto podelan, izbij nekaj zob in rade volje ti ga bo usposobil. Razstreliti moraš obe ladji, ki dovažata nove vojake. Topničar je odslužil svoje in ga po želji lahko upokojiš.

**Nivo 3**

Na tem nivoju slušbuje še en pločevinasti hrust, ki žal ni tako hroščat in zabit kot brat v gornjem nadstropju. Skrij se k robu in se obrni stran od vrat. Z odboji metkov od nasprotne strani dvigala ga brez nevarnosti spraviš na kolena. V sobani na levi poslušaj patetični samogovor norega doktorja Mastabe. Poglej stenske monitorje in poberi zdravilni strojček ter Danovo baterijo, ki jo zamenjaš s svojo staro (space). Če želiš, lahko narediš še uslugo trančiranemu Danu in končaš njegov bedni obstoj. Z udarcem Alt+8 mu zdrobiš lobanjo. V sobi na koncu hodnika ubij vojaka in preberi njegove zapiske ter stenske monitorje. V preoblačilni mašini poleg vojaka si nadeni zaščitno obleko. Preko monitorjev na nasprotni strani sobe (Icarus access) vstopi v hangar k eksperimentalnemu vesoljskemu čolniku Icarus. Neverjetno, ta stvar naj bi letela na baterije. Ker bo baterija v tvojem drobovju precej smoternejše uporabljena kot v tej vesoljski nepremičnini, jo poberi iz Ikarovega kljuna in si jo "inštaliraj". Staro baterijo pusti na tleh poleg (!) Icarusa za hude čase. S tal poberi še čudno kocko. Novo lasersko pištolo dobiš ob mrtvem stražarju sredi glavnega hodnika. No ja, še umreti ga moraš prej!

Zdaj je pravi čas, da nekaj ukreneš s tistim vražjim reaktorjem, ki bi tako zelo rad počil. Stražarska robogorila v reaktorski dvorani je mentalno omejena in strelja samo na živa bitja. Verjetno zaradi sevanja. Z daljinsko vodenim robotom (upravljaš ga preko računalnika iz sobe, kjer je bil parkiran) jo meni nič - tebi nič porineš z mostička naravnost v razbeljeno reaktorsko jedro. Od tu naprej je silno važna hitrost, akcija! Z gumbom na ograji vklopi energetska most. Na drugi strani se ob sevanju šonči nekaj grdega in razjarjenega. Oneju še kocine ne moreš skriviti, zato se mu rajši v teku izogni in premakni veliki vzvod na skrajni desni. Umakni se na sredino mostu in pošastki zavri adrenalin z dvema streloma v zadnjico. Ko ti sledi čez most, ga izklopi. Hops, pa je svet takoj bolj čist! Most vklopi in na drugi strani premakni še levi vzvod ter v kontrolni računalnik vtikaj kodo. Se spominjaš trimestne reaktorske šifre z monitorja v sosednji - kontrolni sobi?

**Nivo 4**

Pločevinko, ki te čaka zunaj dvigala, je prava nočna mora. Skoraj nepremagljiv. Reši te hitro tekanje levo in desno ali v krogih, ki jim bo s krogami težko sledil. Ob priložnostih ga še potrpežljivo streljaj. Ko pločevinka zakuriš, se poigraj z varnostnim mehanizmom izhodnih vrat. Prava kombinacija je "o" - osvetljeni vsi zunanji kvadrati. Z dvigalom na levi se odpelji na površje planeta. V teku te leteči smetnjaki ne morejo zadeti. Skoči na kamnite kocke in uporabi čudno kocko. V raketi, ki si jo malo prej sestrelil z veliko pištolo na terasi, ročno prebutaj trdoživega stražarja in z njegovo napravico odpri rešetkasta vrata. Z računalnikom na steni poženi raketni

obrambni sistem. Velikanskega Grdognusa ubiješ tako, da najprej izstreliš eno raketo, počakaš, da mrcina odnese svoj debeli firbec k mestu eksplozije in jo nato pokoplješ s ponovnim ognjem. Zunaj na plaži demontiraj raketno konico in izvleci BOMBO! Spet časovna omejitev, zdaj, zdaj bo počilo! Po poti, ki jo je prej zapiral Grdognus velikanski, s čudno kocko odleti na nasprotno obalo, mimo velike modre dvorane proti zaprtim vratom na hodniku. Na eni izmed kock počiva Originov hrošč, ki bo na vsak način poskusil onemogočiti plezanje po njej. Hrošča uženeš, če se postaviš natančno na sredino kocke, pomaga pa tudi hoja po strani. Bombo pusti pred zaprtimi vrati in zbeži iz hodnika na desno - vsaj nekaj korakov stran. Vstopi...

Na levi srečaš umirajočo znanstvenico Escher. Raztrešči robota, ki bi rad končal njeno umiranje. Pomagaj ji z zdravilnim strojčkom. V zahvalo dobiš prevajalni računalnik, s katerim razvozlaš kilobajte hieroglifov na treh stenah velike modre dvorane. Aliena na desni nekajkrat premlati, da zbeži. Če mu slediš, vidiš nekaj zelo zabavnega. Ker bi tudi sam to rad poskusil, odpri enega od sarkofagov in razreši uganko. Notri najdeš čudno napravico, ki omogoča ponovitev Alienove akrobacije...

**Izgubljena civilizacija Phyx**

Računalnik sredi sobe vklaplja transportacijske cevi, katerih oznake sestaviš na tipkovnici. Pritisni levo, desno in spodnjo tipko, da vklopiš pravo cev. Na glavo! V breztežnostnem prostoru streljaj, da dobiš hitrost in priplavaš na nasprotno stran, kjer te čaka nov goloroki spopad. Pazi kod hodiš! Tla so trhla. S prevajalnikom preberi stebre v sobi. Uporablajoč mrličevo igračko lahko brez skrbi stopiš skozi energetska vrata. Ker vem, da kdor rešitve iger bere, slabo (ne) misli, je tule rešitev "težke" uganke na računalniku v levem kotu: zelena, rdeča, modra, rdeča, zelena, rdeča, modra, zelena, modra, zelena, oranžna, rumena, vijolična, rumena, oranžna, modra, rumena, zelena, rumena. Po mučnem filozofskem traktatu malega možgančnega spet dobiš novo baterijo, ki si jo seveda "inštaliraš". V kontrolni sobi vklopi cev "☼". Oglej si monitor poleg cevi in pritisni tipko "gor". Ko butasti vojak "utakne glavo u lukno", spusti kroglo na njegovo bivšo betico. Kroglo spet dvigni. Brezglavčev kolega ti bo vrgele bombo, a jo brez pomislekov hvaležno vrni... Vklupi še cev "☼" in odvakuumiraj skoznjo. Kolobarje na velikem krogu moraš s hojo po ploščah urediti tako, da bodo znaki na kolobarjih v eni črti. Pomagaj si z modrima črtama na vsakem kolobarju.

Ker je Dr. Escherjeva zdaj že gotovo preminula, lahko prebrskaš njene zapiske in najdeš zdravniško varnostno kodo. Zbeži nazaj k Icarusu. Obleci energetska ščit, da preživiš na strupenem ozračju in se ubraniš toče metkov. Med begom pomahaj Dr. Mastabi, ki je ravno ušel s planeta. Vseh vojakov nima smisla pobijati, ker se bodo tako ali tako scvrli ob eksploziji planeta. Čas si vzemi le za tistega pri vhodnih vratih, saj so spremenili vstopno kodo. Prebereš jo v njegovem elektronskem rokovniku ("="). Ob Ikarovem obličju poberi svojo staro baterijo, novo pa vstavi Ikaru v kljun in odpilotiraj z tega prekletega planeta!

**MRAK  
COMPUTER**Viška 4, 61111 Ljubljana  
☎ 061/267-748 ☎ 061/271-798  
**HITRO - KVALITETNO - UGODNO**PRODAJA, IZDELAVA, RAZVOJ  
RAČUNALNIŠKE OPREME OD PRVE TIPKE  
DO KOMPLETNIH VELIKIH SISTEMOV  
STROJNE IN PROGRAMSKE OPREMEV primeru, da imate ugodnejšo ponudbo od naše,  
pridite, naredili vam bomo ugodnejšo!**DISKETE**  
5,25" 2D...40SIT  
5,25" HD...80SIT  
3,5" 2D...89SIT  
3,5" 2HD...99SIT**MULTIMEDIA**  
CD-ROM  
GLASBENE KARTICE  
VIDEO KARTICE  
ZVOČNIKI



**Y**o pro! Greš eno stavo? Kdo bo letos prvak v NBA? 10 jurjev pa gajbo slivovke dam na San Antonio Spurse. Kaj praviš, da ne spremljaš NBA košarke?! Odlično. Še en za jame kopat.

Ti, kaj pa ti misliš? A jazt? Ja, ti v rdeči trenirki, brez brkov, brade, očal in drugih prepoznavnih znakov. Jazt nič ne mislim, jazt sem poet. Pišem pesmi, ki jih nihče ne razume, ker jih nihče ne prebere. O ti pišuka! To je pa res skrajno žalostno. Na, stari, vzemi tale špil in naj te sreča spremelja še naprej.

(Tip vzame CD in se spremeni v bitje s štirimi očmi, od tega dve na pecljih, ki se razraščata iz ušes. Občinstvo osupne. V zraku zavlada napetost. Guma počí.)

Da, dragi bralci. Spet so bile to le sanje malega Kitajčka, ki s svojimi 155 cm nikoli ne bo ugledal parketov NBA lige. Rumeni se je pravkar zbudil iz nočne more. Odkar je z delovnega mesta odnašalca ostankov



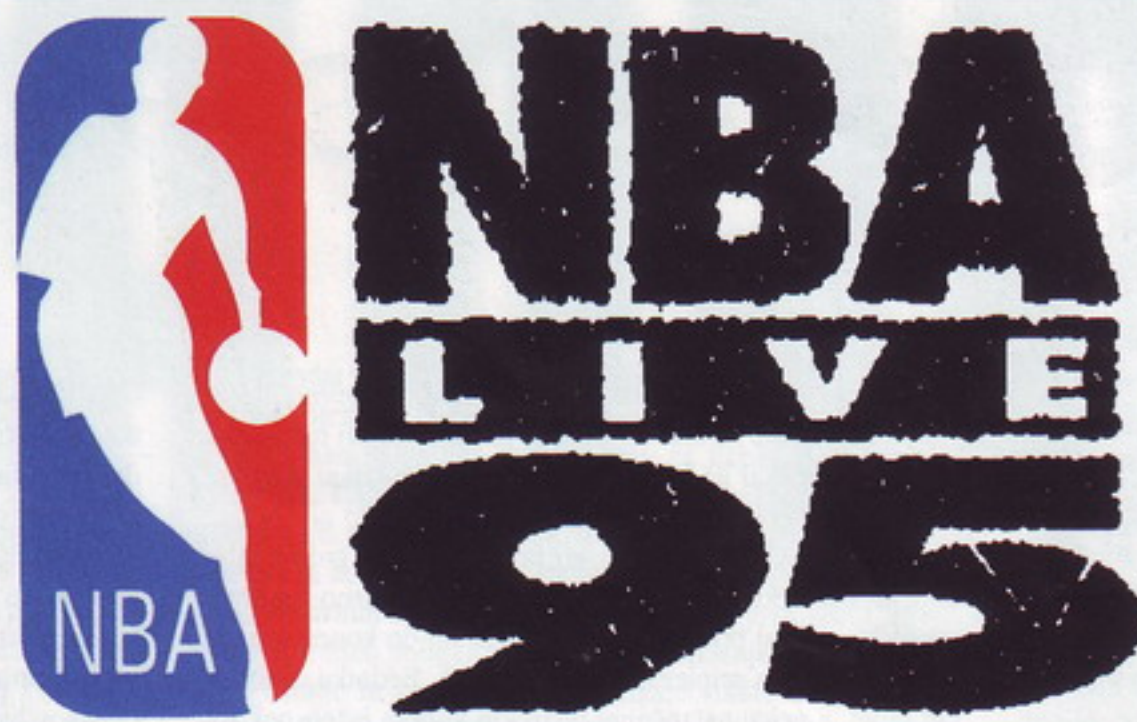
"Ali mu bo uspelo? Da! Ne...! Da...! Ne... In tule je... ne, da... Dobro je bil postavljen! Igralec s številko 17... ne 63! Tule je..."

pljeskavic iz uredništva Megazina sunil igro NBA Live 95, mu slaba vest ne da miru. Zato se je odločil, da nam napiše pismo:

"Za kar sem storil, žal mi ni. NBA Live 95 je še ena odlična športna simulacija iz serije EA Sports. Na moji osebni lestvici se uvršča takoj za NHL Hockeyem in daleč pred FIFA International Soccerjem. NBA Live 95 ponuja vse, kar

si košarkarski fan lahko zaželi. Od konzolaste različice se pecejevska enačica razlikuje po izboljšani grafiki (tudi SVGA) in zvoku (digitiliziran) ter še nekaj novih opcijah. Izbirate lahko med igranjem ekshibicijske tekme, cele sezone (ni vam treba odigrati vseh tekem) ali končnice. Če ste pravi as, se boste odločili za simulacijski način igranja, v katerem vlada absoluten realizem (igralci se utrudijo, poškodujejo...), otročajom pa prepuščate akcijski način brez osebnih napak. Pravila si lahko prikrojite čisto po svoje: verjetnost prekrškov v obrambi in napadu, izgubljene žoge, koraki, tri sekunde... vse to nastavljate kot vas je volja.

V igri je zbranih vseh 27 moštev NBA lige, plus dve all-stars ekipi in štiri specialne postave (Slammers, Blockers, Jammers in Stealers). Moštva so rangirana po

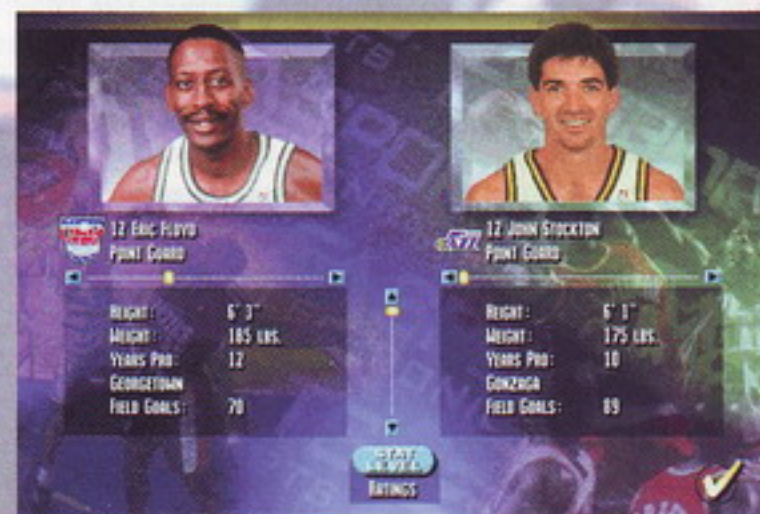


napadu, obrambi, skakalnih sposobnostih, vodenju žoge in skupnem povprečju. Vodeča ekipa lige je Orlando Magic, medtem ko so Chicago Bulls daleč zadaj, ker v njihovi postavi ni še donedavno "upokojenega" Michaela Jordana (podatki za igro so bili namreč zbrani 23. februarja 1995). Igralci se ločijo po 16 kategorijah. Njihove statistike so vodene za posamezne tekme in za celo sezono. Posamezne košarkarje lahko med seboj primerjate in z njimi celo trgujete, medtem ko v vas strmijo njihove grde (a je kdo rekel simpatične?) face.

Pred vsako tekmo vam računalnik pokaže lepo sliko mesta srečanja, kakor tudi predstavi obe prvi peterki ter njuni možnosti za zmago. Tip-off že smo v akciji! Igralce upravljate s tipkami, miško ali igralno ploščico. Poleg tipk za podajo/preklop in strel/skok je tu še tipka turbo, s katero dodatno pospešite gibanje svojega igralca, da ta lahko potegne v napadu ali ulovi svojega zajca v obrambi. Pogled na igrišče je izometričen pod kotom 30 stopinj, kot iz najboljših sedežev v dvorani. Novost pri tej EA športni simulaciji je, da lahko grafiko preklapljate med VGA in SVGA. Za slednjo boste potrebovali kar Pentiuma, saj je premikanje igralcev na minimalni konfiguraciji (486/50,

## KOŠARKA ZA VSAKO CENO

8MB) v tej ločljivosti enakovredno četi polžev po obilnem dopoldanskem kosilu. Igralci tudi drugače za spoznanje malce preveč drsijo po parketu, drugače pa so njihove poteze, gibi, geste, zabijanja in asistence v stilu pravih mojstrov NBA košarke. Primitivna taktika za zmago je izrivanje nasprotnikov s parketa in tesno dvojno pokrivanje; ključ do uspeha je torej v obrambi. Zagreti trenerji



lahko še vedno mešajo postave in spreminjajo strategijo napada in obrambe, toda brez kvalitetne obrambe ne bo šlo. Vse seveda v skladu s kvaliteto svojega moštva. Izvajanje prostih metov je narejeno skrajno realistično, saj s slabovidnimi centri dosti težje zadenete kot z ostrostrelskimi zunanjimi igralci. V drugi smeri pa je forsirano metanje (in zadevanje) trojk preko polovice igrišča zadeva, ki ji meji na znanstveno fantastiko.

Še par besed o nasprotnikih. Težavno je premagovati le boljša moštva od vaše ekipe na stopnji all-stars. Vse ostalo je mala malica. Nasprotnikova taktika je namreč na nižjih

težavnostnih stopnjah tako slaba, da se podre takoj, ko povedete za 10 ali več košev. Takrat začno nasprotnikovi košarkarji neumorno metati trojke in samo trojke, vi pa jih pri tem uspešno blokirate in povečujete razliko v protinapadih. Tempo v igri je res divji, tako da pride sedem odmorov na tekmo kar prav. Vmes pa lahko menjate igralce in občudujete svoje akcije na počasnih posnetkih. Med četrtinami vas komentator sproti seznanja s statistiko tekme in na koncu proglasi najboljšega igralca tekme.



"Ali so športni komentatorji res idioti? Da, ne... tule je..."

V čem je torej čar te čudovite športne simulacije? V njeni realističnosti, neponovljivosti in nepredvidljivosti? Da, vsekakor. Kaj pa slabe strani? (Da se ve, zakaj se gre.) Premalo humorja in nezmožnost spreminjanja podatkov. (Ali boste čez eno leto, ko bodo podatki zastareli, res kupili verzijo 96?). Sicer pa na tem področju iger vlada prava suša, tako da ne morete veliko izbirati. Ostane vam le še NBA Jam, katerega izid pa Acclaim non-stop prestavlja. Govoril sem. Apčiiiih!

*Igro smo si sposodili pri podjetju C.S.C.*

Format	PC CD-ROM	
Zvrst	športna simulacija	
Založnik	Electronic arts	
<b>SKUPAJ 85</b>		
86	82	87



Fantje pri Maxisu pa res ne vedo, kdaj je treba odnehati. Po odličnem SimCityju in slabših mravljincah in ekosistemih, je na vrsto prišla še "individualna celica eksistence urbanega okolja" ali hiša (prosto po avtorju članka). Če

bi sodili po igri, ljudje sploh ne vedo, v kaj se spuščajo! Življenje v taki zgradbi lahko "skravžla nerve" še tako jeklenemu človeku, še posebej, če mora noč in dan trpeti hrup sosednjega McDonald'sa, živčno tekanje straže po hodnikih in vse lažne alarme zaradi podstavljenih bomb. Ne, sploh se ne hecam. Življenje v novopečeni stolpnici, ki jo je sezidal arhitekt brez potrebnega znanja, popolnoma ustreza opisanemu.

Igra sledi železnemu pravilu izdajatelja - dlje ko delaš, več lahko narediš. To je veljalo že v SimCityju, ko se je z večanjem števila prebivalcev večala izbira zgradb. Tu je zadeva enaka, le da se večanje števila prebivalcev sedaj imenuje "nabiranje zvezdic" od ena do pet, namesto novih zgradb pa se pojavljajo nova dvigala, centri za obdelavo odpadkov in podobna romantika. Graditev hiše izgleda nekako tako: planjavo, ki jo dobiš v dar od mesta, moraš čim bolj smotrno uporabiti in, seveda, zaslužiti ob tem kak krajcar. V osnovi je igra nezahtevna - vse, kar je treba narediti, je zidava nadstropij in njihovo opremljanje. Treba je vgrajevati vse vrste naprav in prostorov, ki spadajo v moderno stavbo: pisarne, stanovanja, restavracije, dvigala in stopnice. Pozneje v igri se jim pridružijo še trgovine, hotelske sobe, prostori varnostnikov, hitra in tovarna dvigala, bolnica, garaže, parkirišča, katedrala in še truma drugih. Zapletati pa se začne pri njihovi razporeditvi. Stanovalci bentijo nad hrupnostjo loklov, hotelski gostje bi najraje videli, da z dvigalom

# SIM TOWER

SAM SVOJ HIŠNI MOJSTER

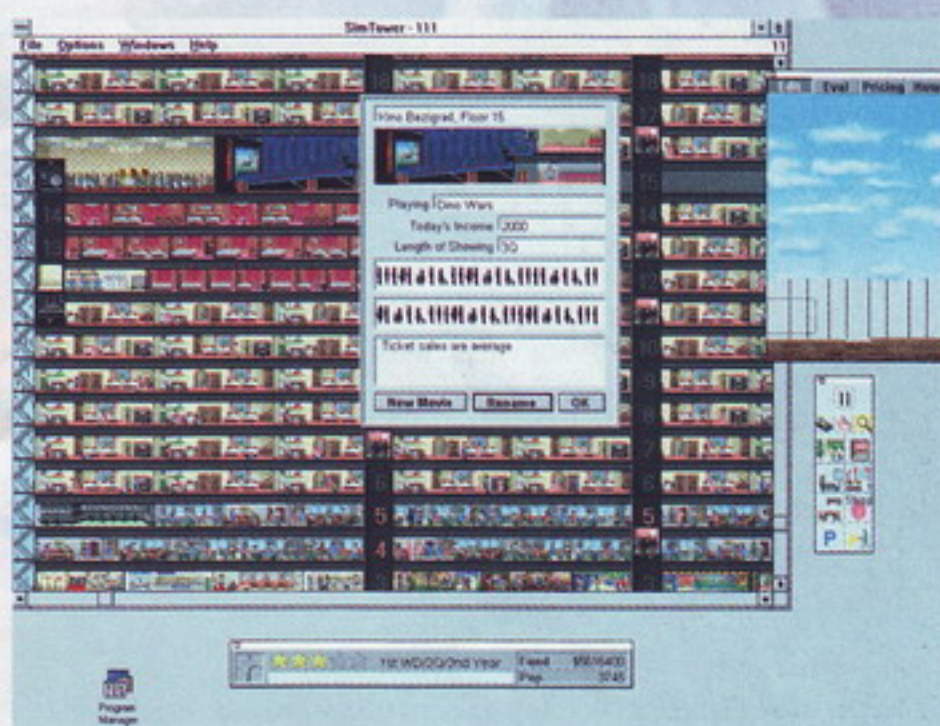
pridejo v svojo sobo, delavci v pisarnah pa bi za kar najmanjšo najemnino najboljši možni prostor pod soncem. Seveda je le ena razporeditev optimalna, predno pa jo boste stuhtali, bo nastalo še mnogo drugih težav. V pomoč je možnost imenovanja nekaj oseb v igri, katerih gibanje opazujete. Po njihovem obnašanju lahko programirate dvigala, da delujejo bolj prilagojeno zahtevam vozačev, premeščate prostore in gradite nove. Istočasno začnejo naraščati cene vzdrževanja gigahiše, ljudje nočejo več stanovati kot sardine, dvigala postanejo pretesna, stopnic pa prebivalci 100. nadstropja zagotovo ne bodo uporabljali. Zato vam preostane le še lovljenje znanih osebnosti, ki si ogledajo vašo stavbo in vam izrečejo priznanje, s čemer so vam vrata slave odprta. Cene stanovanj in najemnine poslovnih prostorov lahko zvišate, pa bodo ljudje še vedno zadovoljni, uvedete še čistilsko službo in velike hotelske apartmaje. Bitka za preživetje pa se šele dobro začneja...

K zanimivi igri spada tudi zanimiv igralni vmesnik. SimTower teče v več oknih naenkrat pri vseh mogočih ločljivostih. Eno okno je pregled nad celo stavbo, drugo kot deluje kot povečevalno steklo. Potem so tu še okna z gradbenimi elementi, statusom hiše in pomočjo, če se vam kje zalomi. Grafično je igra odlično

narejena, ogromna zamera pa gre lahko avtorjem (upam, da se jim spahuje...), ker je igra užitna šele na 486DX4/100 ali Pentium mašinah z najmanj 8 MB RAMa. To pa sploh ne pomeni, da je v takšnem okolju podobna formuli 1! Vtis za malenkost popravi zvok, ki je naravnost čudovit. Sliši se vse, od petja ptic ob jutranji zori do škrebjanja dežja. Skratka, igralno vzdušje je enkratno, če...

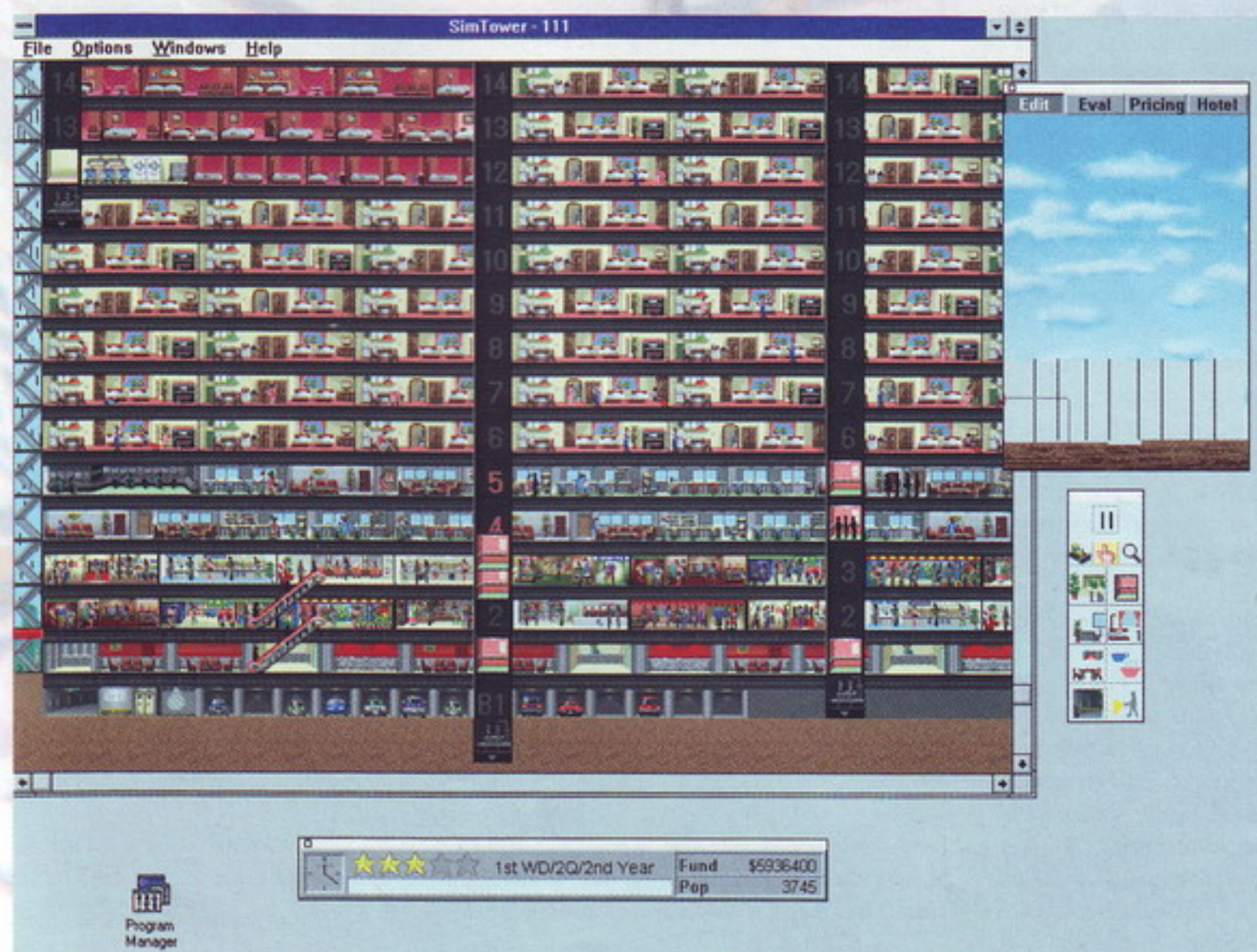
...če bi bila vsebina igre malo bolj privlačna in ne tako obrabljena kot potepuhov čevljev. Na hitro sem si izmislil vsaj še ducat stvari, ki bi jih lahko vdelali v igro in jo tako naredili bolj dinamično. Očitno so se gospodje avtorji tokrat osredotočili predvsem na

formuli 1! Vtis za malenkost popravi zvok, ki je naravnost čudovit. Sliši se vse, od petja ptic ob jutranji zori do škrebjanja dežja. Skratka, igralno vzdušje je enkratno, če...



"Marija, kje so najine spodnjice?"

"sociološki vidik urbanih aglomeracij" (hvala, Milan) in tako je igralec tisti, ki nadržsa - igra postane namreč kmalu dolgočasna za navadnega Jureta Vodopivca, ki si je želel vsaj toliko akcije kot pri SimCityju.



Format	PC, PC CD-ROM, Mac	
Zvrst	poslovna simulacija	
Založnik	Maxis	
<b>SKUPAJ 74</b>		
80	85	70

**COREX** computers

COREX d.o.o. Ljubljana, Dunajska 106  
Tel.: 061/16-83-173, faks: 061/16-83-106

**MEGAZIN**



## DISC WORLD

## 1. Dejanje

Iz omare v sobi vzemite mošnjiček. Pojdite do vhodnih vrat v univerzo. Ob njih boste v omari našli metlo. Vrnite se v svojo sobo in z metlo dregnite prtljago na omari, da se zbudi. Pojdite v dekanovo pisarno. Dekan od vas zahteva knjigo, v kateri je opis protizmajске naprave. Odpravite se v knjižnico, kjer knjižničarju-opici izročite banano iz prtljage. Knjižničar prinese knjigo, ki jo odnesete k dekanu. Iz nje dekan prebere pet stvari, ki so potrebne za sestavitev naprave. Odpravite se v jedilnico in z metlo izbijte starcu čarobno palico iz rok. Odpravite se na dvorišče, kjer govorite s čarovnikom. Izveste čarovnijo za odpiranje vrat in poberite žabo s tal. Odpravite se pred palačo in poslušajte pogovor vratarjev. Tistega, ki nima lepe žene, dvakrat nekaj vprašajte. Vratarja se stepeta, vstop v palačo je prost. Poiščite vrata z zvezdo in vstopite. V sobi poiščite majhno okroglo ogledalce na steni. Ogledalo spravite v svoj žep in ne v prtljago. Na zemljevidu poiščite ozko ulico (Alley) in se odpravite vanjo. Stopite na svetleč kamen, ki vas izstrelji na streho hiše. Vzemite lestev in se preko streh odpravite na stolp v daljavi. Na stolpu splezajte na drog za zastavo in nanj obesite ogledalce. Ogledalce zanihajte, da sončna svetloba zbudi zmaja, ki se v ogledalu ogleda in vanj diha. Ogledalo pade v prtljago na trgu - dobili ste zmajev dih. Vrnite se na strehe in poiščite odprto okno, skozi katerega se vrnete na ulico. Pojdite na trg. Vzemite paradižnik. Ogovorite žeparja na vogalu hiše in se od njega naučite žeparjenja. Pojdite do skupine starčkov na levi strani in na vsakem preizkusite svojo novo sposobnost. Tako dobite dolge spodnjice. Odpravite se v ulico (Street) na vzhodu mesta in vstopite v frizerski salon. Kliknite na navijalko v ženskih laseh. Dvakrat govorite z gospo in jo prepričate, da nima moderne pričeske. Frizer ji zato odstrani navijalko in jo da v žep. Govorite s frizerjem in mu medtem izmaknite navijalko. Vrnite se na trg in buriču v okovih vrzite paradižnik v glavo. Vzemite novega, v katerem je črv. Poberite ga s tal in odidite v trgovino z igračami v ulici na vzhodu mesta. Vzemite vrstico in jo uporabite na črvu. Pojdite v hlev na jugovzhodu mesta, kjer odprete vrečo s koruzo in vzamete pest koruze. Odidite v ozko uličko k čarovniku, kjer nad gorilnikom uporabite koruzo. Nastane pokovka, katere se čarovnik ustraši. Na mizi najdete fotoaparata in ga odprete s sprožilcem. Poizkusite vzeti škrate, ki se izmuzne v luknjo na ulici. Vzemite črva na vrvi na ga spustite v luknjo. Ko pride škrate ven, ga zgrabite. Vrnite se na trg in pojdite k psihiatru. Pogovorite se s trolom, odidite ven in se vrnite. Trol se je presedel, zato lahko s stene vzamete mrežo za lovljenje metuljev. Spravite jo v žep. Pogovorite se z gospodično. Pojdite za univerzo in na oknu uporabite lestev. Splezate do okna in z mrežo ulovite palačinko. Kuhar zapusti kuhinjo, zato iz nje lahko vzamemo ponev in banano. Gremo do dekana in mu izročimo škrate, starčkovo palico, navijalko za lase, ogledalo in ponev. Dekan sestavi napravo, ki jo izmaknemo in se odpravimo po mestu na lov za zmajem. Najdemo ga na jugozahodnem koncu mesta, ob njem pa še mnogo denarja.

## 2. Dejanje

V hlevu, kjer ste se znašli iz oči v oči s strašnim zmajčkom, poberite izvijač. Pojdite nazaj na univerzo in v knjižnici zamenjajte dragulje za zlato banano. V hotelu (Inn) izmaknite rjuho in v kopalnici penočo kopal. Za univerzitetno stavbo vzemite koš s smetmi, v kuhinji pa koruzno moko. Pojdite v knjižnico. Knjižničarju dajte zlato banano, on pa vam bo odprl prostor L. Sprehod skozenj vas bo premaknil v prejšnjo noč. Počakajte v knjižnici, dokler se ne prikrade tat, ki bo izmaknil knjigo. Kasneje boste imeli priložnost vzeti ukradeno knjigo, vendar tega ne storite, kajti to bi vam onemogočilo prehod skozi prostor L.

Potisnite knjigo na omari od koder je pršel tat. Odprl se bo prehod in znašli se boste na nočnem zemljevidu mesta. Sledite tatu do skrivališča, ki se nahaja ob levem robu mesta. Z dvojnimi klikom zasučite odtok na žlebu. Pojdite v hotel in se pokrijte z rjuho. Poklikajte skrinjico. V parku uporabite žabo na pijancu in z mrežo ulovite metulja. Pojdite na ulico, poiščite stranišče in na vratih preberite "skretno poezijo". Na vogalu ulice (corner) spustite metulja pod svetilko (opazujte t.i. "metuljni pojav") ter z okenske police vzemite skledo. Pojdite v gostilno Drum in navdušite malega pivca za sliko nad njim. Ko si jo bo ogledoval, obrnite kozarec. V povzročen pretep se bo vmešal vunbacitelj, ki je stal pred vrati, tako da boste lahko s pomočjo lestve izmaknili bobnarsko palico. Skozi luknjo se vrnite v univerzitetno knjižnico ter nazaj skozi prostor L. Spet pojdite v Drum in se pogovorite s prestrašenim dečkom. Oglejte si steklenice (counterwise wine) in zaprosite točaja za pijačo. Vzemite kozarec. Pojdite na ulico in sunite ogrinjalo, ki se suši ob stranišču. V trgovini z igračami vzemite lutko. Sprehodite se skozi prostor L. Tat naj zopet ukrade knjigo, vi pa za njim, vendar pridite k skrivališču prvi. Ko bo sporočal geslo, prislonite kozarec k desnemu žlebu in poslušajte. Oblecite ogrinjalo in stopite k vratom...

Zopet pojdite v hotel in ponovite dejanje z rjuho. Tokrat boste dobili prepustnico za mestna vrata. Vrnite se skozi prostor L. Pojdite na univerzo in v kuhinji z bobnarsko palico udarite po gongu. Mladenič, ki je ob ribniku zobal suhe sljive bo pritekkel k obedu, in pustil svoj prigrizek na klopi, tako da si ga lahko mirno prisvojite. V psihiatrovni čakalnici (trg) se pogovorite s trolom in počakajte, da vas psihiater sprejme. Dal vam bo odtise na papirju. Ponovno pojdite v čakalnico in se pogovorite z nevrotično gospo. Dobili boste sporočilo. Pri prodajalcu vzemite krof in ga dajte tipu, ki bo prišel v pralnico. Govorite z žeparjem. Pojdite k brivcu (ulica) in mu pokažite sporočilo. Sedaj uporabite aparat in izruvajte zlat bob.

Odite k mestnim vratom in odprite zaboj. Našli boste sod in ognjemet. Stražarju pokažite prepustnico in stopite skozi vrata. Pojdite proti Temnemu gozdu. Na poti boste prestregli bitje, ki spominja na kokoš. Po incidentu, ki ga bo povzročila vaša zvesta Prtljaga, poberite pero in jajce. Na koncu gozda pojdite v čarovnično hišo ter zajemite v skledo tekočino, ki brbota v kotlu. Pojdite na rob sveta. Poklikajte kokosovo palmo in z mrežo poberite kokosov oreh, ki je padel v vodo ter ga predrite z izvijačem. Vzemite še svetilko in se vrnite v mesto. Stopite do ribarnice na ulici in z žico ujemite hobotnico. Vrzite jo v stranišče, zraven pa zlijte še tekočino iz kotla čarovnice (custard). Suho sljivo podtaknite med kaviar, ki ga zoba prodajalec rib. Po prodajalčevem dramatičnem obisku WC-ja si prisvojite njegov pas z zlato zaponko. Pojdite v palačo. Stražarju boste morali pokazati odtise, ki vam jih je dal psihiater. Dvornemu norčku stresite na glavo koš smeti. Pojdite za njim v kopalnico in vlijte kopal v kad. Vzemite kapo z zlatimi zvončki. Pojdite skozi prostor L.

Pojdite v Sence (Shades) k javni hiši (na desni) in se pogovorite z osebjem na balkonu. Obrtnico na desni zaprosite za "special". Dati ji morate jajce, kokosov oreh in koruzno moko, v zameno pa boste dobili hulahopke. Nazaj skozi prostor L. Pojdite na trg. Hulahopke izročite žeparju, ki vas bo naučil posebnega rokovanja. Spotoma boste dobili še modrček. Natakните ga na lestev. Pojdite v Sence in se rokujte z zidarjem, na kar se bo v vaših rokah znašla zlata zidarska lopatica. Prehod do barake na desni strani si napravite z lestvijo ter v njej s peresom požgečkajte spečega tatu. Vzemite zlat ključ z lobanjo. Pojdite na alejo. Vzemite lutko iz Prtljage in se izstrelite na streho. Lutko zatlačite v dimnik in se spustite na tla (skozi okno). V alkimistovi delavnici pod dimnik nastavite sod smodnika in napeljite vrstico. Pokukala bo skozi žleb pred hišo, vi pa seveda sezite po vžigalicih. Dobili boste še zadnji predmet, ki pripada zmaju, zlato krtačo. Pojdite v hlev in mu izročite zlate stvari.

Na trgu boste srečali čarovnico. Z vprašanjem boste dobil preprogo, s sarkazmom pa izzvali željo po poljubu. Tedaj s stojnice izmaknite knjigo. Spet prehodite prostor L. Preden pride tat, vzemite knjigo o zmajih in jo uporabite na čarovnični knjigi. Zamenjali boste platnici. "Knjigo o zmajih" vrnite na polico...

## 3. Dejanje

Govorite s stražarji pri mestnih vratih. Pojdite na Univerzo. V kuhinji vzemite lopatico, v rektorjevi sobi (arch-chancellor's) pa klobuk. V gostilni Drum med pijačami poiščite kaktusov sok. Dvakrat govorite s šankistom. Ko izpijete napitek, vzemite črva, ki je ostal v kozarcu in ga oprežite z vrstico. Stopite do skrivališča mistikov, ki so klicali zmaja. Potrkajte in dobili boste kremno pito. Pojdite k javni hiši (Sence) in se zopet pogovorite z znano uslužbenko. V baraki, kjer je spal tat, odprite vrečo in vzemite nož. Na mestu, kjer je v uvodni zgodbi zmaj upepelil pijančka, s kuhinjsko lopatico spraskajte ožganino. To bo vaša kamuflaža, ki jo potrebujete, da postanete heroj. V brivčevem salonu vzemite škarje in knjigo s seznamom prijav. Pojdite na trg. V psihiatrovni čakalnici ogovorite trola, na to izstopite. Spet pojdite v čakalnico in se pogovorite z dekletom, ki vam bo ponudila avtoogram. Podpiše naj se v brivčevu knjigo. Po obisku psihiatra stopite do uličnega prodajalca. Vzemite vrečo pijavk in jo odprite. S stojice vzemite jajce. Rincewind ga bo vrgel na tla in izlegla se bo kačica. Poberite jo in nahranite z gnojilom. Postala bo kača. Na njej uporabite žakelj. Govorite z amazonko. Pojdite v gozdiček (woods) k vodnjaku. Dvignite vedro vode in jo zajemite v vrček. Z izvijačem odstranite ročico na vodnjaku in jo spravite. Sedaj pojdite v palačo. Stražarjema poizkusite pokazati odtis, kar bo dovolj za prosto pod mimo njiju. V kopalnici vzemite krtačo in pojdite v mučilnico (dungeon). Pri luknji ob celicah uporabite črva, da ujamate podgano. Oglejte si jo, da opazite zadržgo. V podganji preobleki se skriva škate. Gonilno ročico, ki ste jo sneli z vodnjaka uporabite na desni natezalnici. Dobili boste meč, ki dela ting ting. Okostnjaku vzemite kost.

Pojdite na ulico in v trgovini z igračami vzemite igračo, kost iz mučilnice pa pomočite v skledo z lepilom. V hotelski kopalnici vrčku z vodo dodajte milnico. Na dvorišču hotela prijaznemu kužku podarite kost. Govorite z mornarjem in nato s hotelirjem. Poglejte vtetovirana znamenja na mornarjevi roki in ga povprašajte o njih. V alkimistovi delavnici govorite z njim in ko zapusti prostor, izmaknite palčkomatični fotoaparata. V jedilnici na Univerzi zamenjajte starčkovo palico s kačo. Pojdite na rob sveta in zažvižgajte s piščalko, ki vam jo je dal mornar. Priletela bo papiga. Prižgite ognjemet in ga vrzite papigi. Na palico natakните mrežo in poberite papigo, ki je omahnila v vodo. Piščalka vam bo padla v vodo in odplavala čez rob. Poglejte klobuk in ga namestite na vilico, ki je prej držala svetilko. Spustite se po verigi robčkov. Poiščite piščalko (glint) in splezajte nazaj na Discworld. Piščalko in papigo dajte mornarju pri hotelu.

Pojdite k hlevu (livery stable). Krtačko namočite v milnico. Z namiljeno krtačo podrgnite odbijač voza. Poglejte tablico in nalepko. Na zemljevidu se pojavi posestvo Lady Ramkins. Pojdite na alejo. Nožič premestite v Rincewindov inventar in se katapultirajte na streho. Prerežite lestev. Nindža bo telebnil na ulico, vi pa se pogovorite z njim. Na trgu se pojavi osel. S škarjami odrežite kos njegovega repa, oziroma brke. Pojdite k Ramkinsovi. Potrkajte na vrata in pojdite za hišo. Poglejte stopljeno snov na tleh kletke in govorite z Lady Ramkins. Spet potrkajte na vhodna vrata in se vrnite h kletki. Vzemite rozeto, povodec in žebelj. Pri mestnih vratih naj vam stražar pove kaj o mečih. V čarovnični hiši na koncu temnega gozda poklikajte volno. Prišli boste na dvorišče. Vzemite macolo pri skladovnici. Ovco okrasite z rozeto. S palčkom usposobite fotoaparata in slikajte ovco. Sliko hobotnice v okvirju nadomestite s pravkar nastalim posnetkom ovce. Pojdite nazaj skozi loputo. Oglejte si napitke na mizi. Čarovnico vprašajte o napitkih. Pojejte grizljaj pite, da boste lahko poljubili čarovnico. Vzemite napitek resnice.

Pojdite v rudnik in dajte meč kovaškemu mojstru. V gozdičku poiščite brivca in mu dajte knjigo prijave. Pojdite za njim v brivnico. Govorite z brivcem, nato pa še z žeparčkom na trgu. Iz aleje se prek streh povzpnete na stolp. Na zastavni drog pritrđite jermen pralnega avtomata in... bungee! Pojdite v gostilno. Na steber pribijte žebelj in nanj obesite sliko ovce. Govorite z bahačem. Ko boste imeli vrčka, v enega zlijte napitek resnice in nadaljujte pogovor. Povedal vam bo kje je tempelj. Šankista vprašajte o bezgovem vinu. V hotelski sobi pogledajte vrata. Odvijte jih z izvijačem in govorite s strahcem (jezni pogovor). Vrnite se v Drum in pojdite v klet. Poiščite sod z bezgovim vinom in ga nalijte v vrček. Vrček naj nosi Rincewind, kajti Prtljaga ga po poti spiše. Vino in meč dajte mojstru v rudniku. Odpravite se k templju (Gorge). Menih naj vas sprva vrže z mostu, v drugo pa uporabite preprogo. Vstopite v tempelj. Vzemite trak (blindfold). Prtljago dajte na povodec, sebi pa s trakom zavežite oči. Pri oltarju zajemite pesek v mošnjo, ki jo nosi Rincewind in jo položite na mesto "očesa". V univerzitetni jedilnici govorite s prvim modrecem ob vhodu, v knjižnici pa vzemite magično knjigo, ki se nahaja med vhodom v prostor L in mestom, kjer je stal tip z banano. Postali ste heroj.

## 4. Dejanje

Lady Ramkinsovi vzemite ključ in pojdite na dvorišče njene hiše. Odprite kletko in vzemite zmajčka Mamba. Odnosite ga zmaju na trg. Mambu dajte ognjemet in ga zopet izročite zmaju. Vrzite mu še kremno pito in igre je konec.



# SMEŠNA PLAT NOGOMETA

# ACTION SOCCER

Kar zadeva nogometne simulacije na PC-jih, že dolgo ni bilo videti nič pametnega. Pravi dolgčas, ki ga je le za kratek čas prekinil FIFA International Soccer, smo morali nogometni fanatiki preganjati ob drugih igrah. Bo že držalo, da pride večina nogometnih simulacij na trg predvsem pred začetki svetovnih ali evropskih prvenstev, toda ker se ta odvijajo le na vsaka štiri leta, je letos vmes posegel francoski Ubi Soft, ki je na tem področju iger sicer pravi začetnik, a z velikimi možnostmi, da postane vsaj glavni kuhar.



Molitve k Alahu se pogosto obrestujejo. Alah uekbe!

Pri nogometnih simulacijah je danes tako, da človek ne ve, kaj novega bi si še lahko domislil. Ali narediti nogomet s 3D izometričnim pogledom na igrišče ali raje ostati pri klasičnem bočnem pogledu? Zakaj pa ne bi imeli oboje? Ljudje smo pač izbirčna bitja in z ničemer nismo v zadovoljni. No, Ubijevci niso dvakrat razmišljali in so v Action Soccer vnesli kar dve različni perspektivi. Temu primerno se je raztegnila dolžina igre, ki se s šestih disket odpakira na celih 40 (!) megabajtov trdega diska. Igra torej mora biti nekaj posebnega.

Res je. Action Soccer, kot že sam naslov pove, nam ne namerava nuditi obilico nogometne statistike, prava imena moštev ali bognedaj celo igralcev. Ne, namesto tega dobite instant žogobrcarsko akcijo, ki nekatera pravila nogometne igre upošteva, za druge pa kot da še slišala ni. Tako so igri nekaznovane podaje z nogo vrataju nazaj, prepovedanega položaja sploh ni, živi zid se postavi ali pa tudi ne, kazni za hude prekrše (npr. za drseči štart od zadaj) pa so tako redke, da sem o njihovi eksistenci začel že močno dvomiti, dokler nisem na neki tekmi zaradi poškodbe nasprotnikovega igralca le prejel rumenega kartona. V igri obstaja še cel kup stvari, ob katerih ne veste ali bi se zjokali od žalosti ali počili od smeha. Na primer: nočna in dnevna tekma se razlikujeta v tem, da

pod reflektorji puščajo igralci za seboj sence v obliki zvezd, podnevi pa se le-te spremenijo v lebdeče NPL-je. V snegu vašega vratarja obmetavajo s snežnimi kepami, v dežju na igrišče priskaklja žaba, v lepem vremenu pa se po njem podita pes in petelin ter včasih počki kaka petarda. Reklamni panoji ob igrišču s svojo vsebino in oblikami črk sumljivo spominjajo na velike svetovne firme (Come on=Canon).

Igri zagotovo ni v ponos, da morate v njej tekmovali z moštvi kot so Ubi Cats, Monstruous Turtles ali Dancing Dolphins. To sicer ne pomeni, da v njih nastopajo mačke, želve ali delfini, temveč brezimni nogometaši, ki na igrišču delujejo po načelu "vsi enaki - vsi enakopravi". Ekipe se med seboj ločijo v petih nogometnih veščinah (hitrosti, moči, driblingu, odvzemanju žoge, strelskih sposobnostih in igri z glavo), za katere imajo vsaka drugače razporejenih 18 točk. Maskote moštev tu povedo vse. Polži in želve so najpočasnejši, kamele so najmočnejše v naletih s telesi, letiči krki pa najbolje obvladajo igro z glavo.

Igralci na igrišču so veliki in tečno (Kje si pa ta izraz pobral? op. ur.) - OK - tekoče animiranimi, kar ni nič čudno, saj so avtorji njim namenili kar 6.000 sličic animacije. Nekaj manj jih je šlo za občinstvo na tribunah, ki vseskozi ne le prešerno navija, ampak tudi maha z rokami in skače s sedežev. Pasivni niso niti fotoreporterji za golom, ki s svojimi kamerami neprestano oprezajo za igralci z žogo. Premikanje igralcev je torej gladko kot led, njihove poteze pa so včasih bravuozne, drugič pa prav burleskne. Dribling ni na mestu. Žoga se vam sicer lepi na noge, vendar jo dlje časa ne gre držati v svoji posesti. Tako tvegate, da jo skupite po nogah ali prejmete tak "bodycheck", da poljubite travo. Najboljša taktika sestoji iz hitrega prenosa žoge, bodisi z natančnimi podajami ali pa strelji na pamet. Igralci obvladajo celo paleto strelav: čez glavo, voleje, lobe, glavce... Kako bo igralec izvedel udarec na gol, je odvisno od njegove pozicije in kombinacije tipk strel+smer. Ob izvajanju prostih strelav, gol-outov in stranskih metov se pogled na igrišče pomanjša, tako da vidite več igralnega polja. Škoda, da to ni opcija tudi med celo igro. Vrtar brani vse mogoče in ni le pobiralec žog iz mreže. Gibčen kot panter degažira žogo z roko in nogo. Izvajanje enajstmetrovk je narejeno odlično,

prav tako kotov. Posnetke zadetkov si žal lahko ogledate le enkrat, pa še to ne v upočasnjeni varianti, drugače pa ponovitev akcij sploh ni. Po golih sledi več vrst klasičnih proslav in zadovoljnih fac trenerjev, poraženci pa v jok in tolk po glavi. Nekatere geste igralcev ob zamujenih priložnostih in prekrških so prav realistične in močno popestrijo igro, med katero ni menjav, tako da lahko taktiko (8 variant) menjate le med polčasom. Zvok v igri je nabit z navijaškimi refreni in vzdihli, ne sliši se tudi brcanja žoge in kakšen komentatorjev krik ob zadetku tudi ne bi bil odveč.

Action Soccer še najbolj spominja na kak nogomet z igralnega avtomata. Grafično je pravo nasprotje SWOS-u ali FG-ju, v svoji kategoriji pa kljub nekaterim v nebo vpijajočim napakam (med polčasom moštva sploh ne zamenjajo strani igrišča, goli, ki jih dosežete



"Še vedno ne verjame, da je to sneg, ne kokain..."

v zadnjih sekundah, vam niso priznani, ipd.) močno prekaša FIFA International Soccer in Kick Off 3. Večina zamer v igri leti na nedodelanosti pri zadevah, ki niso ključnega pomena za igralnost. Na tem področju je AS dosti močnejši od vseh nogometnih simulacij na PC-jih doslej, zato ga le igrajte in se za(je)bavajte!

Format	PC, PC CD-ROM	
Zvrst	nogometna simulacija	
Založnik	Ubi Soft	
<b>SKUPAJ 82</b>		
84	81	78



# SuperKarts

## JE KDO VIDEL MOJO KUPLUNGO?

Neke nevihtne noči je Nigel Mansell pustil svoj bolid na prostem. Ko je luna že dolgo kraljevala na nebu, se je nad spokojno pokrajino prithotapil ogromen oblak. Iz čiste zlobe se je na vso moč polulal. Ko je zjutraj Nigel odpustal do svojega dirkalnika, ga je skoraj infarkt: njegov super bolid se je zaradi intenzivnega nočnega pranja - skrčil! V obupu se je sesedel poleg ljubljene stroja. Takrat se je prikazal glavni mehanik (tehno tehno tehno!). Ko je zvedel za celo štorijo, je Nigelu predlagal, da skrčeno vozilce pametno uporabita. Rečeno - storjeno. Nigel se je nekako stisnil v tisto aluminijasto reč in navdušeno vzkliknil: "Prmeduš, izumila sva gokart!"

V čast temu, za avtomobilski svet pomembnemu dogodku, je Virgin naročil skupinici Manic Media da naredi dobro, zanimivo in sploh kewl dirkalno simulacijo. (Resnica je sicer malo drugačna, a komu to mar,

namalani srpi in kladiva, sem ter tja pa tudi reklame za vodko in Sputnik, ponos ex sovjetskega vsemirstva.



Zmagovalec bo povabljen k Jelcinu na popivanje.



Alexx H. Ropot prehiteva Da-Li-Bo-Rja za 3,999942 kroga (Pentium Timing).

važno da pokasirava čim več). Najprej klasika: nastavitve GmbH - zvok, komande, grafika, bla, bla, bla.

Dirkači(ce): med osmimi kreaturami izberi tisto, ki ti je najmanj podobna (tehno tehno tehno). Njihov skupni imenovalec je namreč izredna in neverjetna grdoba. V Super Karts je osem dirkališč: vsak dirkač enkrat nastopi pred svojo publiko (in se ponavadi osramoti kot osel).

Igra je mešanica simulacije in arkade (tehno tehno tehno!). Proge so bolj za hec, kot za res - v Moskvi se naprimer preganjaš po Rdečem trgu, na zidovih so

Vsa dirkališča so obzidana, tako da sploh ni mogoče zleteti s proge (pravzaprav so hoteli napraviti Doom klon, a niso vedeli, kam naj obesijo orožja), lahko se kvečjemu zaletavaš,

kot poblaznela vešča. Po progi so nametali kupe denarja, gum, turbo polnil, kantic z oljem, občasno pa se najde tudi kakšna bomba. Denar kar pridno pobirajte, saj je po vsaki dirki mogoč nakup rezervnih delov, boljšega motorja in podobnih reči. Ste že vse navili na maksimum? Kupite si par točk in bodite suvereno prvi na lestvici točkovanja za svetovno prvenstvo! Kaj moremo, za denar se dobi vse in korupcija že dolgo ni nič novega v svetu računalniških iger. Mimogrede, vaš gokart se v ovinkih obnaša kot poblaznel bumerang, zato si prej nastavite zavijanje po lastni zadovoljovitvi. Sedaj pa music!!!!!! (tehno tehno tehno!!!!) Skozi vso igro vas spremlja Alfi

Nipić (Franci

zgrabi Miciko za njen mali M.C. reader!)

Prosiva, da prejšnji stavek sprejmete kot obstrukcijo in propagandno psihološki odpor proti notranjemu sovražniku (fižol ltd.). Vso igro poslušate tehno tehno tehno (jaaaaaa!), vsaka proga ima svojo melodijo, motor rohni kot krdelo jaguarjev (hej, biologi, cool it!), in sploh, in... hm... in sploh. Poglejte oceno v megamtru in vse vam bo jasno.

Super Karts je tako še ena v dolgi vrsti iger, ki niso ljubezen na prvi pogled. Grafika ni nič posebnega, vendar je v igri predvsem važna hitrost, hitre igre v SVGA pa še nikomur ni uspelo narediti in je še lep čas ne bo. Čar igre je, kot ponavadi, v boju z živim nasprotnikom, škoda le, da igra ne podpira mrežne in modemske povezave, tako da se morata



Catchamoto Kawamoto Saikonada Turimotu N°1.

oba zagrizenca spopasti na eni ušivi tipkovnici, kar sovraživa že iz časov MK2. Fantje, Manic Media imenovani, lahko bi se naučili kaj koristnega od Apogeejevcev in njihovih Wacky Wheels (ne račk, ampak ideja ni slaba!). Dejstvo pa ostaja: gokart je mnogo simpatičnejše vozilce kot kakršnakoli formule in čeprav sva si zgodbo o Nigelu izmislila, bi morda storil kar prav, če bi svojega McLarna nastavil pod namakalni sistem.

Igro so nam posodili v trgovini ITA Plus.

## Druga ocena: 80

Ker so ostali tekmovalci preslabi, je Dalibor predlagal, da odfurava eno igro za dva igralca. Ostale je pustil sicer gladko za seboj, ker fant pač ni slab voznik (pa še prej je dva dni treniral), ampak jaz sem ga v osmih krogih prehiteval za dva kroga. Pa ne, da bi se hotel s tem preveč hvaliti. Sicer je občutek kar v redu, prekletost motiči pa sta dve reči. Prvo je zabijanje v stene, na katere (bi moral reči "v katere?") se lahko dobesedno prilepate. Ampak največji nesmisel je pa v tem, da praktično nikoli ne vidite sotekmovalcev, ki vozijo nekaj metrov stran v nasprotni smeri, ker so vmesne stene visoke štiri metre. Butasto do konca.

Rok Kočar

Format	PC CD-ROM	
Zvrst	dirkalna simulacija	
Založnik	Virgin	
<b>SKUPAJ 86</b>		
84	91	89



# MEGAZINOV PRIMERJALNI CENIK

Vse dodatne podatke o izdelkih lahko dobite pri podjetjih, ki opremo prodajajo. Vljudo vas prosimo, da za te podatke ne kličete na uredništvo, dobrodošle pa so kritike in pripombe za izboljšavo primerjalnega cenika. Za objavljene podatke ne odgovarjamo. Cene so v tolarjih brez 5 % prometnega davka. Vsa podjetja, ki jih zanima sodelovanje v Megazinovem primerjalnem ceniku, vabimo, da nas pokličejo na telefon (061) 133 51 21 (kontaktna oseba je Tomaž Šter). Še isti dan bomo po pošti poslali obrazce za primerjalni cenik. Cene za naslednjo številko, ki bo izšla konec junija, bomo sprejemali do 12. 6. 1995.

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

## številka 3

## Osnovne plošče s procesorjem

Podjetje	486 DX2/66	486 DX2/80	486 DX4/100	Pentiumi
Anni	str: 3 VLB, Cyrix 25.800,00	VLB, AMD 31.000,00	VLB, AMD 38.900,00	P-90 VLB-PCI, Intel 102.800,00
Byte Inside	VLB, AMD 34.320,00	VLB, AMD 35.497,00	VLB, AMD 40.307,00	PCI EIDE + I/O, Intel 132.999,00
C.S.C. - Hobbit	str: 11 VLB, SGS-Thompson 24.000,00	VLB, Cyrix 27.000,00	VLB, AMD 35.000,00	P-90 PCI, Intel 89.000,00
Cepin - rač. center	VLB, Cyrix 24.000,00	VLB, AMD 31.200,00	VLB, AMD 34.000,00	P-90 PCI, Intel 92.900,00
Chippy			4 ISA, 3 PCI; EIDE + I/O ALL IN ONE, AMD 42.500,00	
Comp.ak	Cyrix 24.900,00	Cyrix 28.900,00	AMD 32.900,00	P-90, Intel 112.900,00
Comtron	str: 39 VLB, Cyrix 25.941,00	VLB, Cyrix 29.609,00	VLB, AMD 38.447,00	P-90 PCI, Intel 95.266,00
Gambit	VLB, AMD 29.900,00	PCI, AMD 39.000,00	PCI, AMD 45.000,00	PCI, Intel 109.000,00
Gekko	str: 18 VLB, Soyo 30.392,00	VLB, Byotek 32.964,00	VLB, Byotek 41.657,00	P-90 PCI, Intel 99.755,00
Housing Comp.	Cyrix 24.216,00	AMD 27.230,00	AMD 35.996,00	P-90 PCI, Intel 115.858,00
IPC Corp.	VLB, IPC Corp. 25.900,00	VLB-PCI, AMD 27.800,00	VLB, IPC Corp. 38.900,00	P-90 PCI, Intel 94.900,00
Jerovšek Comp.	str: 2 VLB-PCI, AMD 25.800,00	VLB, AMD 31.500,00	VLB-PCI, AMD 35.400,00	P-90 PCI, Intel 77.100,00
KFM	str: 6 VLB, AMD 29.900,00	VLB, AMD 31.500,00	VLB, AMD 37.800,00	P-90 VLB-PCI, Intel 90.000,00
Liko Pris	VLB, Intel 39.320,00	VLB, Cyrix 35.490,00	PCI, AMD 47.499,00	Intel 112.310,00
Micromedia	VLB, Intel 38.100,00	VLB, AMD 33.700,00	VLB, Intel 49.800,00	P-90 PCI, Intel 112.900,00
Mrak	str: 23 VLB 20.990,00	VLB 23.500,00	VLB, AMD 33.900,00	P-90, Intel 74.500,00
PIS Bled	str: 43 VLB, Cyrix 26.335,00	VLB, Cyrix 30.360,00	VLB, AMD 38.180,00	P-100 PCI, Intel 123.050,00
Professional	VLB, Cyrix 26.900,00	VLB, AMD 31.400,00	VLB, AMD 37.500,00	P-90 PCI, Intel 107.000,00
Ros Engineering	vloz. VLB, Cyrix 24.960,00	VLB, AMD 35.735,00	VLB, AMD 36.580,00	P-100 VLB, Intel 134.000,00
Secom	VLB, AMD 35.005,00	VLB, AMD 29.000,00	VLB, AMD 43.027,00	PCI, Intel 83.285,00
Venpex	VLB, Cyrix 24.200,00	VLB, AMD 29.000,00	VLB, AMD 34.000,00	PCI, Intel 83.500,00

## Grafične kartice

Podjetje	Nižja kakovost	Srednja kakovost	Visoka kakovost	Profesionalna kakovost
Anni	str: 3 T-9000I, Trident 5.600,00	S3 C805 VLB, S3 11.400,00	STEALTH 64 2MB VRAM, Dmnd. 52.900,00	STEALTH 64 4MB VRAM, Dmnd. 89.900,00
Byte Inside	GE-S3 1MB VLB, S3 11.616,00	STEALTH 64 1MB DRAM VLB; Dmnd. 22.256,00	STEALTH 64 2MB PCI, Dmnd. 33.287,00	STEALTH 64 4MB VRAM PCI, Dmnd. 77.563,00
C.S.C. - Hobbit	str: 11 T-9000 512KB, Trident 5.300,00	5428 VLB, Cirrus Logic 10.500,00	XPRESSION 1MB VLB; ATI 19.500,00	PROTURBO 4MB VRAM, ATI 59.000,00
Cepin - rač. center	T-9000, Trident 5.250,00	S3 1MB VLB, S3 9.900,00	STEALTH 64 1MB DRAM VLB, Dmnd. 17.500,00	VIDEO 20 TD LIVE, Miro 65.900,00
Chippy	PCI S3-864 1MB, S3 15.480,00			
Comp.ak	T-9000 512KB, Trident 5.600,00	S3 1MB VLB, S3 10.830,00	ET 4000 W32P 2MB PCI, Cardex 25.185,00	MACH 64 2MB VRAM PCI, ATI 45.333,00
Comtron	str: 39 ISA OTI-087 512KB, Oti 5.541,00	Cl-5429 1MB ISA VLB, Cirrus Logic 11.249,00	BAHAMAS 64 2MB PCI, Paradise 32.500,00	BARBADOS 64 PCI, Paradise 48.000,00
Gambit		BALI 32 PCI, Paradise 15.710,00		
Gekko		6E-S3; Ogrikom 12.157,00		
Housing Comp.	5428, Cirrus Logic 10.000,00	5429, Cirrus Logic 11.193,00	STEALTH 64 2MB DRAM VLB, Dmnd. 27.237,00	STEALTH 64 2MB VRAM VLB, Dmnd. 49.953,00
IPC Corp.	V7-VEGA PRO VLB, Spea 11.900,00	V7-VEGA VIDEO PCI; Spea 14.900,00	V7-MIRAGE P64 PCI, Spea 24.900,00	V7-MERCURY P64 PCI, Spea 53.900,00
Jerovšek Comp.	str: 2 T-8900 512K, Trident 6.100,00	S3 C805 1MB VLB, S3 9.900,00	STEALTH 64 2MB DRAM, Dmnd. 25.800,00	STEALTH 64 4MB VRAM, Dmnd. 55.900,00
KFM	str: 6 T-9000, Trident 6.720,00	5428, Cirrus Logic 11.000,00	XPRESSION MACH 64 2MB, ATI 25.900,00	PROTURBO MACH 64 2MB, ATI 43.800,00
Liko Pris	MACH 32 1MB; ATI 13.800,00	T-9440, Trident 12.240,00	STEALTH 64; Dmnd. 32.999,00	
Micromedia	T-9000, Trident 5.500,00	STEALTH 64 1MB DRAM; Dmnd. 18.580,00	STEALTH 64 2MB DRAM, Dmnd. 26.100,00	STEALTH 64 2MB VRAM, Dmnd. 41.500,00
Mrak	str: 23 T-9000, Trident 5.500,00	1MB VLB 9.500,00	microCRYSTAL 20SD 2MB DRAM, Miro 29.900,00	microCRYSTAL 40SV 4MB VRAM, Miro 82.900,00
PBM	str: 50 T-9440 VLB, Trident 10.290,00	miracRYSTAL 12SD 1-2MB DRAM, Miro 14.900,00	STEALTH 64 2MB DRAM VLB-PCI, Dmnd. 26.150,00	STEALTH 64 2MB VRAM PCI, Dmnd. 40.825,00
PIS Bled	str: 43 T-9000, Trident 5.500,00	MACH 32 VLB-PCI, ATI 13.570,00	MACH 64 2MB DRAM, ATI 38.000,00	STEALTH 64 2MB VRAM, Dmnd. 42.500,00
Professional	T-9440, Trident 5.500,00	T-9440, Trident 11.800,00	STEALTH 64 2MB DRAM VLB, Dmnd. 26.660,00	STEALTH 64 2MB VRAM, Dmnd. 49.570,00
Ros Engineering	vloz. T-9000, Trident 5.360,00	S3-C805 VLB, S3 10.740,00	STEALTH 64 2MB DRAM VLB, Dmnd. 25.379,00	VIDEODBLITZ II 4MB PCI, Genoa 76.576,00
Secom	OTI 1MB ISA, OAK 8.752,00	TOMAHAWK 1MB VLB, Alaris 10.868,00	VGA-TV ENCODER, Animation Tech. 33.900,00	PC SUPER TV ENCODE, Animation Tech. 73.900,00
Sumi-Electronics	LV-ENCODER I, Animation Tech. 20.000,00	LV-ENCODER II, Animation Tech. 27.800,00	P80, Acer 51.072,00	
Trend		1MB VLB, S3 10.100,00	STEALTH 64 2MB DRAM, Dmnd. 25.500,00	PROTURBO 4MB VRAM PCI, ATI 64.500,00
Venpex	512KB ISA, Trident 5.100,00			

## Zvočne kartice

Podjetje	8-bitna	16-bitna	Visoka kvaliteta	Zvočniki
Anni	str: 3 SB 2.0 VALUE, Creative Labs 7.600,00	SB 16 VALUE, Creative Labs 13.900,00	SB AWE-32, Creative Labs 36.900,00	2x15 W AKTIVNI 6.900,00
Bavant			SOUNDMAN WAVE, Logitech 17.990,00	
Byte Inside		SB 16 VE, Creative Labs 14.599,00	SB AWE-32, Creative Labs 39.100,00	PS-12 AKTIVNI 12 W z nap., Escom 5.520,00
C.S.C. - Hobbit	str: 11 SB 2.0 VALUE, Creative Labs 7.800,00	SB 16 MCD, Creative Labs 14.000,00	SB AWE-32, Creative Labs 32.000,00	2x40 W AKTIVNI 9.500,00
Cepin - rač. center	SB 2.0 VALUE, Creative Labs 7.800,00	STEREO MCD TRUE, Zoltrix 9.990,00	SB AWE-32 VALUE, Creative Labs 26.500,00	2x4 W 2.890,00
Comtron	str: 39 12E, Genius 5.877,00	16E, Genius 9.822,00	SB AWE-32, Creative Labs 38.449,00	AKTIVNI 16 W, Genius 5.877,00
Gambit		BASIC; Paradise 17.400,00	PROFESIONAL, Paradise 22.610,00	
Gekko	str: 18 SB 2.0 VE; Creative Labs 8.142,00	SB 16; Creative Labs 15.523,00	SB AWE-32, Creative Labs 39.416,00	SOUNDMATE 2x40 W, QuickShot 9.984,00
Housing Comp.		SOUNDMAKER 16E 10.432,00		
IPC Corp.		MEDIAMAGIC ISP-16, IPC Corp. 9.900,00		IPC Corp. 2.500,00
Jerovšek Comp.	str: 2 SB PRO, Creative Labs 11.200,00	SB 16 IDE, Creative Labs 14.800,00	SB AWE-32 VALUE, Creative Labs 26.900,00	2x3.5 W AKTIVNI, Creative Labs 3.200,00
KFM	str: 6 SB VALUE, Creative Labs 7.600,00	SB 16 VALUE, Creative Labs 14.200,00	SB AWE-32, Creative Labs 34.400,00	CT-38 AKTIVNI, Creative Labs 3.200,00
Micromedia		SB 16 MCD, Zoltrix 11.000,00	SB AWE-32 ASP Creative Labs 39.200,00	2x30 W AKTIVNI, Zoltrix 4.500,00
Mrak	str: 23 SB 16; Creative Labs 12.500,00	SB 16; Creative Labs 12.500,00	SB AWE-32, Creative Labs 34.900,00	2x4 W 2.500,00
PBM	str: 50 miroSOUND PCM10; Miro 17.900,00	SB 16 VE, Creative Labs 14.900,00	ATW-10 (RAP-10), Roland 74.900,00	MA-12V, 28 W, Roland/Bass 16.900,00
PIS Bled	str: 43 SB 16 MCD PRO OCEAN; Oček 11.500,00	SB 16 VALUE, Creative Labs 13.990,00	SB AWE-32, Creative Labs 37.500,00	2x40 W, QuickShot 11.900,00
Professional		SB 16 VALUE, Creative Labs 13.990,00	ULTRASOUND MAX, Gravis 27.900,00	25 W STEREO AKTIVNI, Escom 8.850,00
Ros Engineering	vloz. AUDIOLITZ II, Genoa 11.668,00		ULTRASOUND MAX, Gravis 27.500,00	80 W, Escom 8.990,00
Secom			AUDIOBAHN PRO, Genoa 48.133,00	AKTIVNI, PAR, Multimedia 12.875,00
Sumi-Electronics			ULTRASOUND MAX, Gravis 26.900,00	
Trend			ACER S30 + ZVOČNIKI, Acer 21.120,00	2x8 W 8.990,00
Venpex		SB 16; Creative Labs 13.000,00	SB AWE-32, Creative Labs 33.900,00	12 W 2.600,00

## Pomnilniški čipi

Podjetje	1 MB (70 ns)	4 MB (70 ns)	8 MB (70 ns)	16 MB (70 ns)
Anni	str: 3 30 pin 6.300,00	72 pin 21.900,00	72 pin 42.000,00	72 pin 68.000,00
Byte Inside		72 pin 21.380,00		72 pin 70.389,00
C.S.C. - Hobbit	str: 11 30 pin, Simm, Goldstar 4.900,00	72 pin, Simm, Goldstar 19.000,00	72 pin, Simm 39.000,00	72 pin, Simm 68.000,00



Cepin - rač. center	30 pin 60/70 ns	4.950,00	72 pin 60/70 ns	18.990,00	72 pin 60/70 ns	39.300,00	72 pin 60/70 ns	59.800,00
Comp.ak	30 pin	5.500,00	72 pin	22.000,00	72 pin	44.000,00	72 pin	69.900,00
Comtron	str 39 Simm	5.003,00	72 pin, Simm	21.844,00	72 pin, Simm	43.689,00	72 pin, Simm	73.370,00
Gekko	str 18		Siemens	20.813,00				
Housing Comp.	30 pin	5.442,00	72 pin	20.340,00			72 pin	64.788,00
IPC Corp.			72 pin 60 ns	21.600,00				
Jerovšek Comp.	str 2	5.000,00	72 pin 60/70 ns	19.900,00	72 pin 60/70 ns	39.900,00	72 pin 60/70 ns	69.800,00
KFM	str 6	5.100,00	72 pin	20.000,00	72 pin	39.500,00	72 pin	65.000,00
Liko Pris	30 pin	6.620,00	72 pin	24.840,00			72 pin	78.660,00
Micromedia	30 pin	5.405,00	72 pin 60/70 ns	21.000,00	72 pin 60/70 ns	41.900,00	72 pin 60/70 ns	66.585,00
Mrak	str 23	4.900,00	72 pin 60/70 ns	19.500,00	72 pin 60/70 ns	39.000,00	72 pin 60/70 ns	62.900,00
PIS Bled	str 43	5.405,00	72 pin 60/70 ns	20.700,00	72 pin 60/70 ns	41.975,00	72 pin 60/70 ns	72.450,00
Profesional			72 pin, Simm	21.480,00	72 pin, Simm	44.800,00	72 pin, Simm	67.430,00
Ros Engineering	vlož.	4.990,00	72 pin	20.900,00	72 pin	39.000,00	72 pin	65.550,00
Secom	30 pin, Simm	5.834,00	72 pin, Simm	22.276,00	72 pin, Simm	45.216,00	72 pin, Simm	74.388,00
Sumi Electronics	VPG MAX	5.550,00						
Venpex	HYUNDAI	5.200,00	OKI	20.100,00	OKI	38.300,00	OKI	69.300,00

## Trdi diski

Podjetje	400-600 MB	600-800 MB	800-1000 MB	nad 1 GB				
Anni	str 3 428 MB, Seagate	22.980,00	730 MB, Quantum	30.900,00	850 MB EIDE, Seagate	32.950,00	1.08 GB EIDE, Seagate	46.600,00
Byte Inside	420 MB, WD	26.555,00	730 MB, WD	38.114,00	850 MB, WD	42.827,00	1.2 GB, WD	53.675,00
C.S.C. - Hobbit	str 11 540 MB, Conner	25.000,00	730 MB, Quantum	30.000,00	850 MB, WD	35.000,00	1.2 GB, WD	50.000,00
Cepin - rač. center	540 MB, Seagate	23.200,00	750 MB, WD	33.000,00	850 MB, WD	34.600,00	1.2 GB, WD	51.000,00
Chipy					850 MB, WD	34.900,00		
Comtron	str 39 425 MB, Conner	22.011,00			850 MB, Conner	38.353,00	1.2 GB, Conner	53.360,00
Gambit	540 MB, WD	31.880,00			850 MB, WD	36.700,00	1.2 GB, WD	52.000,00
Gekko	str 18 540 MB, Conner	25.990,00			850 MB, Conner	34.255,00	1.08 GB, Conner	70.177,00
Housing Comp.	425 MB, WD	22.217,00			850 MB, WD	35.435,00	1.2 GB, WD	57.108,00
IPC Corp.	540 MB, Samsung	23.900,00	730 MB, Quantum	31.900,00	850 MB, Conner	40.900,00		
Jerovšek Comp.	str 2 540 MB EIDE, WD	24.900,00	730 MB EIDE, WD	29.900,00	850 MB EIDE, WD	30.900,00	1.2 GB EIDE, WD	46.400,00
KFM	str 6 540 MB, WD	27.000,00			850 MB, WD	35.000,00		
Micromedia	540 MB, Conner	27.100,00	730 MB, WD	35.100,00	850 MB, Conner	37.600,00	1.08 GB, WD	56.900,00
Mrak	str 23 425 MB, Conner	22.600,00			850 MB, Conner	32.900,00		
PIS Bled	str 43 420 MB, Conner	22.655,00	730 MB, WD	34.155,00	850 MB, Conner	35.535,00	1.08 GB, WD	48.185,00
Profesional	540 MB, Conner	24.800,00			850 MB, WD	35.500,00		
Ros Engineering	vlož. 540 MB IDE, Seagate	25.880,00	730 MB EIDE, Quantum	30.130,00	850 MB EIDE, Seagate	36.690,00	1 GB EIDE, Seagate	48.190,00
Secom	420 MB, Quantum	25.170,00	730 MB, Quantum	34.689,00	1000 MB, IBM	72.605,00	1.08 GB SCSI, Quantum	82.286,00
Venpex	420 MB, Conner	20.700,00			850 MB EIDE, WD	32.800,00	1.2 GB EIDE, WD	48.200,00

## Disketniki in izmenljivi diski

Podjetje	5,25" HD	3,5" HD	Drugo (mini disk, syquest)			
Anni	str 3 Mitsumi	6.700,00	Mitsumi	4.600,00	270 MB interni, SyQuest	65.000,00
Byte Inside	Mitsumi	7.342,00	Mitsumi	3.892,00	270 MB IDE/SCSI, SyQuest	61.146,00
C.S.C. - Hobbit	str 11 Chinon	5.900,00	Chinon	3.900,00		
Cepin - rač. center	Mitsumi	6.450,00	Mitsumi	3.600,00		
Comtron	str 39 Mitsumi	6.337,00	Mitsumi	3.855,00	270 MB IDE, SyQuest	59.605,00
Gekko	str 18 Mitsumi	7.089,00	Mitsumi	3.758,00		
Housing Comp.	Mitsumi	6.454,00	Mitsumi	4.014,00		
IPC Corp.	Teac	7.500,00	Mitsumi	4.900,00	270 MB, SQS270A, SyQuest	62.900,00
Jerovšek Comp.	str 2 Teac	6.400,00	Teac	4.300,00		
Liko Pris	Teac	7.560,00	Teac	5.330,00	230 MB magnetno optični disk, Fujitsu	95.410,00
Micromedia	Mitsumi	6.440,00	Mitsumi	4.100,00	270 MB IDE/SCSI, SyQuest	60.700,00
PIS Bled	str 43 Mitsumi	6.950,00	Mitsumi	4.656,00		
Profesional	Mitsumi	6.360,00	Mitsumi	4.100,00		
Ros Engineering	vlož. Mitsumi	6.150,00	Mitsumi	3.780,00		
Secom	Mitsumi	5.615,00	Mitsumi	4.083,00		
Venpex	Mitsumi	5.800,00	Sony	3.600,00		

## Monitorji

Podjetje	14"	15"	17"	Zaslonski filtri				
Anni	str 3 CA-1414 VLB (1024x768) NI, Smile	38.500,00	CA-1506 (1280x1024) NI, Smile	56.000,00	CA-1706 (1280x1024) NI, Smile	118.000,00	III v, Toray	12.990,00
Byte Inside	14A-4CM 4279, Philips	42.077,00	15A-4CM 8274 brilliance, Philips	65.554,00	17I-4CM 6088 trinte	133.868,00	GLASS, Trimax	5.600,00
C.S.C. - Hobbit	str 11 NI LR, Tyster	32.000,00	(1280x1024) NI, GVC	46.500,00	DIGITAL LR, CTX	100.000,00	STEKLENI, Unus	2.800,00
Cepin - rač. center	5279 LR, Philips	33.390,00	8270 NI, Philips	53.790,00	6088 NI, Philips	116.500,00	12"-15", Ocli	12.690,00
Chipy			DX 15, MAG	57.400,00	MXP 17E MAG	133.000,00		
Comp.ak	MPR II, Smile	35.900,00	NI, Smile	49.900,00	NI, Smile	116.900,00		
Comtron	str 39 AS46 NI, TVM	32.232,00	AS56 NI, TVM	46.046,00	AS66 NI, TVM	99.820,00	12"-15" STEKLENI, Manhattan	10.746,00
EMG Mikropis	str 20 2 V MPR II, IPM, NEC	54.990,00	XV-15 MPR II, IPM, NEC	89.000,00	XV 17 MPR II, IPM, OSM, NEC	149.900,00		
Gekko	str 18 SC 428VSL, Samtron	33.336,00	SC 528UXL, Samtron	51.261,00	SC 728DXL, Samtron	107.655,00		
Housing Comp.	NI LR, Samsung	39.985,00	KFC	53.546,00	SF 1, Sony	149.412,00	12"-15" A/S MULTIGUARD, Ocli	9.900,00
IPC Corp.	SC 428VSL, Samtron	31.900,00	SC 528UXL, Samtron	46.900,00	17#10, IPC Corp.	99.900,00	14"-15", Ocli	15.700,00
Jerovšek Comp.	str 2 1435 LR, Shamrock	30.300,00	1564 NI LR, Shamrock	44.600,00	VISIONMASTER 17, Idek Hyama	124.900,00	14"	2.900,00
Liko Pris	1414, KFC	38.740,00	CA-1515, KFC	56.620,00	CA-1718, KFC	116.950,00	15", Xenium	17.420,00
Micromedia	5279, Philips	39.630,00	CA-1506 DPMS, Smile	56.700,00	CA-1718 DPMS, Smile	108.050,00	14"-15" STANDARD A/S, Ocli	9.990,00
PBM	str 50 CVP-1451/GM, CTX	33.900,00	CPS-1565/GM, CTX	58.900,00	CPS-1765/GM, CTX	99.900,00		
PIS Bled	str 43 5279 LR, Philips	41.400,00	8270, Philips	64.800,00	6088 (1280x1024) NI trinte, Philips	144.200,00		
Profesional	CA-1414 (1024x768) NI, KFC	36.900,00	CA-1506 (1280x1024) NI, KFC	57.900,00	CAG (1280x1024) NI, MPR II, Gorenje	110.900,00		
Ros Engineering	vlož. CA-1414 NI, Smile	35.070,00	CA-1506 NI, Smile	53.000,00	CA-1706 NI, Smile	106.980,00	II-S, Toray	13.630,00
Secom	LX-1450 LG, MAG	40.336,00	DX-15E MAG	57.493,00	DX-17E MAG	104.036,00	STANDARD 13"-15", Ocli	11.118,00
Trend	ACER VIEW 33DL, Acer	48.128,00	ACER VIEW 55L, Acer	73.600,00	ACER VIEW 76L, Acer	135.936,00		
Venpex	MS NI, Smile	31.000,00	DIGIT. NI, Smile	54.100,00	CA-1718, Smile	103.300,00	14", Xenium	14.000,00

## Tiskalniki

Podjetje	Matrični	Črnobeli brizgalni	Barvni	Laserski		
AC-Glob-Tec	str 49 LC-90, Star	29.000,00	SJ-144, Star	39.900,00	WINTYPE 4000, Star	75.900,00
Anni	str 3 LQ-100, Epson	40.900,00	DESKJET 540, HP	49.900,00	DESKJET 560C, HP	89.900,00
Avto Tehna d.d.			BJ-105X, Canon	34.944,00	BJC-70, Canon	54.936,00
Byte Inside	LQ-570+, Epson	81.900,00	DESKJET 540, HP	51.390,00	DESKJET 660C, HP	93.470,00
C.S.C. - Hobbit	str 11 LC-240, Star	35.000,00	STYLUS 800, Epson	55.000,00	STYLUS COLOR, Epson	97.000,00
Cepin - rač. center	LQ-100, Epson	40.900,00	STYLUS-800+, Epson	56.900,00	STYLUS COLOR, Epson	99.900,00
Chipy			BJ-200EX, Canon	57.500,00		
Comtron	str 39 LQ-100, Epson	40.900,00	STYLUS-800+, Epson	56.900,00	STYLUS COLOR, Epson	99.900,00
EMG Mikropis	str 20 P20 24 igel, NEC	34.990,00			SUPERSCRIPT C3000 (Thermo Subm.), NEC	199.990,00
Gambit	LX-100, Epson	33.900,00	STYLUS-800+, Epson	51.210,00	STYLUS COLOR, Epson	89.900,00
Housing Comp.	LC-240, Star	32.128,00	DESKJET 540, HP	49.090,00	DESKJET 540, HP	54.890,00
					EPL-3000, Epson	99.900,00
					S 610+, QDI, NEC	87.000,00
					EPL-3000, Epson	89.900,00



ID-Infodesign	LQ-100, Epson	35.174,00	STYLUS-800, Epson	52.900,00	STYLUS COLOR, Epson	92.900,00	LASERJET 4L, HP	95.160,00
IPC Corp.	LX-300, Epson	36.900,00	STYLUS-800+, Epson	56.900,00	STYLUS COLOR, Epson	99.900,00	EPL 3000, Epson	99.900,00
Jerovšek Comp.	LQ-100, Epson	40.900,00	DESKJET 540, HP	54.180,00	DESKJET 540C, HP	61.350,00	LASERJET 4L, HP	91.500,00
KFM	LQ-100, Epson	40.900,00	STYLUS-800+, Epson	54.500,00	STYLUS COLOR, Epson	95.000,00	LASERJET 4L, HP	91.500,00
Liko Pris	DL-700, Fujitsu	39.000,00	BJ-200EX, Canon	59.976,00	BJC-4000, Canon	84.924,00	VM4 WIN, Fujitsu	79.900,00
Micromedia	SP-2412, Samsung	36.000,00	STYLUS-800+, Epson	51.190,00	STYLUS COLOR, Epson	88.500,00	HL-650, Brother	94.190,00
Mrak	24 igel A4, Samsung	30.900,00	STYLUS-800+, Epson	56.900,00	STYLUS COLOR, Epson	99.900,00	LASERJET 4L, HP	90.900,00
PIS Bled	LQ-570+, Epson	81.900,00	BJ-200EX, Canon	57.890,00	DESKJET 540+, HP	84.750,00	LASERJET 4L, HP	91.500,00
Professional	LQ-100, Epson	38.556,00	DESKJET 540, HP	49.900,00	STYLUS COLOR, Epson	89.910,00	WINTYPE 4000, Star	75.900,00
Ros Engineering	KSP-2123, Panasonic	39.900,00	STYLUS-800+, Epson	51.210,00	STYLUS COLOR, Epson	99.900,00	WINTYPE 4000, Star	72.100,00
Secom	LX-300, Epson	33.210,00	STYLUS-800+, Epson	56.900,00	CANON 4000, Canon	82.000,00	EPL 3000, Epson	89.910,00
Trend	LQ-100, Epson	40.900,00	STYLUS-800, Epson	50.000,00			LASERJET 4L, HP	95.160,00
Venpex	DL-700, Fujitsu	35.000,00					VM4, Fujitsu	88.000,00

## Tipkovnice

Podjetje	Cenejše	Dražje	Ergonomske
Anni	G 83-6000, Cherry	G 81, Cherry	NATURAL KEYBOARD, Microsoft
Byte Inside	5312, Chicony	G 83, Cherry	
C.S.C. - Hobbit	102 SLO, Chicony	G 83, Cherry	
Cepin - rač. center	102 SLO, Chicony	G 83 SLO, Cherry	
Comp.ak	LATIN II, BTC	G 83 SLO, Cherry	
Comtron	BTC 102 SLO, BTC	G 80-3000, Cherry	
Gambit	G 83-6000, Cherry	G 83-6000 SLO, Cherry	
Housing Comp.	102 SLO, Chicony	YM, IPC Corp.	
IPC Corp.	FM, IPC Corp.	G 81, Cherry	
Jerovšek Comp.	G 83-6000, Cherry	G 83, Cherry	
KFM		KT-2000 SLO, Keytronic	
Liko Pris	PC 102, DTK	G 83, Cherry	
Micromedia	G 83 SLO, Cherry	KT 2000, Keytronic	
PIS Bled	102 SLO, Chicony	G 83, Cherry	
Professional	102 SLO, Chicony	G 83-3000-102 SLO, Cherry	
Ros Engineering	SLO, Chicony	G 83 SLO, Cherry	
Secom	G 83-6000 SLO, Cherry		
Trend			
Venpex	Konrich	G 83, Cherry	

## Ohišja

Podjetje	Baby	Mini stolp	Stolp	Veliki stolp
Anni				
Byte Inside				
C.S.C. - Hobbit				
Cepin - rač. center				
Comtron	DESKTOP			
Housing Comp.				
Jerovšek Comp.				
Liko Pris	DTK			
Micromedia	DESKTOP			
Mrak				
PIS Bled				
Professional	DESKTOP 200 W			
Ros Engineering	DESKTOP			
Venpex				

## Krmilniki

Podjetje	IDE + I/O	EIDE + I/O	SCSI	PCI
Anni	VLB, Winbond	AV 150 (16 Mb/s)	AHA 1542, Adaptec	DC 290 N, Tekram
Byte Inside	IDE + I/O, Tekram	EIDE + I/O, Tekram	VLB-CACHE, Tekram	PCI-CACHE, Tekram
C.S.C. - Hobbit			AHA 1542, Adaptec	MODE 3
Cepin - rač. center	VLB, Winbond	VLB, UMC	Soyo	
Chipy		CMD 10 MB/s, CMD-WD		
Comp.ak	ISA + I/O	VLB + I/O, Winbond	810-P NCR	PCI-IDE
Comtron	ISA MULTI I/O, Winbond	VLB EIDE, Soyo	DC 880, Tekram	PCI-IDE ENH.
Gekko		VLB, Winbone		
Housing Comp.	IDE + I/O HIGH SPEED	VLB EIDE + I/O HIGH SPEED		
IPC Corp.		MULTI I/O, Vision		
Jerovšek Comp.	VLB, Soyo	16500 VLB, Soyo	PCI, Soyo	
Liko Pris	ISA, DTK	VLB, DTK	VLB, DTK Adaptec	
Micromedia	VLB 2278, DTC	VLB EIDE	AHA-1542CE Adaptec	PCI-EIDE
PIS Bled	VLB, QDI	VLB, QDI	VLB 2842, Adaptec	PCI-EIDE, QDI
Professional	VLB 2S/1P/1G, Soyo	VLB ENH. IDE	VLB NEXSTOR (5-Mb/s), Nexstor	HD-IDE PCI
Ros Engineering	IDE I/O VLB	EIDE I/O VLB		
Secom	IDE + I/O VLB, DTC	EIDE + I/O VLB, DTC	1522A, Adaptec	IDE FAST-ATA, DTC
Venpex	VLB, Winbond	VLB, Winbond	VLB, Adaptec	PCI-EIDE, DC-290

## Enote CD-ROM

Podjetje	dvojna hitrost	trojna hitrost	štirikratna hitrost	SCSI
Anni	CDU-55E, Sony	FX-300, Mitsumi	FX-400, Mitsumi	GCD R320B, Goldstar
Byte Inside	CCM 207-01, Philips		FX-400, Mitsumi	2 speed, Goldstar
C.S.C. - Hobbit	Chinon	FX-300, Mitsumi	FX-400, Mitsumi	5301B, Toshiba
Cepin - rač. center	CDU-55E, Sony	FX-300, Mitsumi	FX-400, Mitsumi	
Chipy			FX-400, Mitsumi	
Comp.ak	IDE, Sony		FX-400, Mitsumi	
Comtron	CDU-55E, Sony	FX-300, Mitsumi	FX-400, Mitsumi	
EMG Mikropis	2XI, NEC		FX-400, Mitsumi	
Gambit	120A, Wearness		FX-400, Mitsumi	
Gekko	CDU-55E, Sony		FX-400, Mitsumi	
Housing Comp.	Sony		FX-400, Mitsumi	
IPC Corp.	CDU-55, Sony		EIDE, Teac	
Jerovšek Comp.	EIDE, Goldstar		FX-400, Mitsumi	
KFM	CD-55E, Sony		FX-400, Mitsumi	
Liko Pris	CDU 55, Sony		FX-400, Mitsumi	
Micromedia	CDU-55E, Sony	FX-300, Mitsumi	CD-55A, Teac	
Mrak	IDE		Teac	CDU-55S (2 speed), Sony
PIS Bled	CDU-55E, Sony		FX-400, Mitsumi	
Professional	CDU 55E, Sony		FX-400, Mitsumi	
Ros Engineering	DS, Goldstar		FX-400, Mitsumi	CDU-55S (2 speed), Sony



Secom	CDU-55E, Sony	19.564,00	FX-300, Mitsumi	24.796,00	55A-QS; Teac	25.253,00	CDU-55S, Sony	29.106,00
Trend	525E AT int., Acer	22.400,00						
Venpex	CDU-55E, Sony	15.200,00	FX-300, Mitsumi	21.500,00	FX-400, Mitsumi	24.000,00	2 speed, NEC	40.000,00

## Skenerji

Podjetje	Črnobeli ročni	Barvni ročni	Črnobeli A4	Barvni A4					
Anni	stc 3	SCANMAN 256; Logitech	21.900,00	SCANMAN COLOR, Logitech	41.900,00	SCANJET IIp, HP	101.500,00	SCANJET IIcx, HP	203.100,00
Avtotehna d.d.									
Bavant		SCANMAN 256; Logitech	17.499,00	IX-4015, Canon	109.965,00			COLOR OFFICE, Logitech	49.999,00
Byte Inside		256 GRAY, Primax	25.900,00	SCANMAN COLOR, Logitech	36.999,00	SCANJET 3P HP	88.875,00	SCANJET 3C, HP	175.000,00
Cepin - rač. center		SCANMAN 256; Logitech	20.900,00	COLOR, Primax	42.500,00			SCANJET 2cx, HP	206.000,00
Comp.ak				SCANMAN COLOR, Logitech	47.900,00			1200 dpi, Tamarach	89.900,00
Comtron	stc 39	SCANMATE 256; Genius	13.966,00	SCANMATE COLOR, Genius	31.979,00			COLORPAGE I, Genius	93.104,00
Datacom		SAGITA GRAY 800 dpi, Qtronix	19.000,00	SAGITA COLOR 800 dpi, Qtronix	38.000,00			SCANPLUS 1200 dpi; Plustek	57.000,00
Gambit		SCANMAN 256; Logitech	20.900,00	SCANMAN COLOR, Logitech	45.200,00			GT-6500 SCSI, Epson	156.550,00
Housing Comp.		SCANMATE 256; Genius	11.339,00	SCANMATE COLOR, Genius	25.370,00	COLORPAGE I (C), Genius	92.188,00	COLORPAGE II (C), Genius	123.641,00
Jerovšek Comp.	stc 2	256 GRAY, Actown	11.900,00	COLOR 16,7 M, Actown	22.400,00	3P HP	87.500,00	3C, HP	173.000,00
KFM	stc 6	SCANMAN 256; Logitech	18.900,00	SCANMAN COLOR, Logitech	36.800,00			SCANJET IIcx, HP	181.600,00
Liko Pris									
Micromedia		SCANMATE 256; Genius	14.200,00	SCANMATE COLOR, Genius	32.500,00	SCAN PARTNER, Fujitsu	106.310,00	COLORPAGE I 1200 dpi, Genius	94.720,00
PBM	stc 50					FASTREADER, Genius	79.270,00	COLORPAGE; Sicas	59.900,00
PIS Bled	stc 43							GT-8000, Epson	346.900,00
Professional		SCANMAN 256 400 dpi; Logitech	18.990,00	SCANMAN COLOR 16,8 MB, Logitech	38.990,00	SCANMAKER 2, Microtek	102.000,00	COLOR OFFICE 1200 dpi; Dexxa	51.650,00
Ros Engineering	vlaž.	SCANMAN 256; Logitech	18.700,00	SCANMAN COLOR, Logitech	38.990,00	SCANJET IIp, HP	99.900,00	SCANJET IIc, HP	203.190,00
Secom		SCANMAN; Logitech-Dexxa	12.393,00	SCANMAN COLOR, Logitech	60.450,00	GT-6500, Epson	152.065,00	SCANJET IIc, HP	226.015,00
Trend						SCANJET IIp, HP	101.530,00	SAGITA 1200, Qtronix	80.100,00
Venpex		Primax	10.500,00	Primax	27.300,00				

## Modemi in fax/modemi

Podjetje	14.400 baud vgradni (notr.)	14.400 baud zunanji	16.800 baud	19.200 baud ali več			
Anni	stc 3	GVC	15.900,00	U-1496 B, Zyxel	41.900,00	U-1496 E+, Zyxel	58.900,00
Byte Inside		V.32 bis, Zoom	19.100,00				
C.S.C. - Hobbit	stc 11	ULTRA SPEED, Boca	12.000,00			28.800 BAUD, US Robotics	34.000,00
Cepin - rač. center		FM-144 ATI, Zoltrix	10.490,00				
Chippy		FAX MODEM VOICE + SB 16, Boca	28.750,00				
Comtron	stc 39	1414 VH, Aceex	18.360,00	SPORTSTER 1414, US Robotics	21.390,00	2814, Aceex	28.342,00
Datacom						U-1496 B+ int., Zyxel	51.000,00
Gambit		FAST TALK II, Motorola	40.640,00	FAST TALK II, Motorola	46.990,00		
Housing Comp.		V.42 bis, Zoom	12.351,00	V.42 bis, Zoom	16.469,00		
IPC Corp.						1496E ext., Zyxel	65.880,00
Jerovšek Comp.	stc 2	V.42 bis VOICE, GVC	13.100,00	144/144, Zoltrix	15.000,00	TELEMETRY T 32 + zv. kart. 16 bit, IPC Corp.	31.900,00
Micromedia		144/144 VOICE, Zoltrix	14.000,00	Zoltrix	15.480,00	28.800 BAUD V.42 bis VOICE int., GVC	26.500,00
PIS Bled	stc 43	Zoltrix	11.880,00	Zoltrix	15.480,00	140/288 V.42 bis ext. + V.34, Zoltrix	29.000,00
Professional		14.400 HARD, Zoom	18.125,00	14.400 HARD, Zoom	26.700,00	1496 B+, Zyxel	58.820,00
Ros Engineering	vlaž.	14.400, Zoltrix	16.380,00	14.400, Zoltrix	22.200,00		
Secom		14.400, Smart	10.450,00	14.400, US Robotics	20.448,00	28.800 BAUD INT., US Robotics	32.868,00
Sumi-Electronics		AT-1414 PC V.32, Nexus	12.900,00	AT-1414 PCB V.32, Nexus	15.900,00	AT-2814 PCM V.34 int., Nexus	27.900,00
Venpex		GVC	10.600,00	GVC	13.000,00		

## Miške

Podjetje	Cenejše	Dražje	Daljske	Sledne kroglice					
Anni	stc 3	MOUSEONE, Genius	2.400,00	PILOT, Logitech	4.400,00	MOUSEMAN; Logitech	14.900,00	TRACKMAN II, Logitech	10.900,00
Bavant		FIRST MOUSE, Logitech	2.990,00	PILOT MOUSE, Logitech	3.699,00	MOUSEMAN; Logitech	11.999,00	PILOT TRACKBALL, Logitech	4.790,00
Byte Inside		DEXIA; Logitech	1.462,00	MS-MOUSE, Microsoft	11.990,00	MOUSEMAN; Logitech	12.810,00	TRACKMAN II, Logitech	8.925,00
C.S.C. - Hobbit	stc 11	LYNX 25, Qtronix	1.300,00	PILOT, Logitech	3.500,00			LIBRA 90, Qtronix	4.900,00
Cepin - rač. center		ECHO, Primax	1.290,00	PILOT MOUSE, Logitech	3.590,00				
Comtron	stc 39	EASY MOUSE, Genius	1.295,00	3 PLUS, Genius	4.048,00	HIMOUSE, Genius	7.894,00	EASY TRACK, Genius	5.262,00
Datacom		LYNX-25 SS, Qtronix	1.780,00	LYNX-30 SS, Qtronix	2.100,00			TRACKBALL 90 MS, Qtronix	4.300,00
Gambit		MOUSEONE, Genius	2.600,00	PILOT, Logitech	4.400,00	MOUSEMAN; Logitech	15.800,00		
Gekko	stc 18	2 TIPKI, Mitsumi	837,00	GLIDEPOINT, Cirque	10.803,00				
Housing Comp.		EASY MOUSE, Genius	1.226,00	HIMOUSE SERIAL, Genius	4.519,00			NEWTRACK, Genius	5.117,00
IPC Corp.		IPC MOUSE + PODLOGA, IPC Corp.	1.900,00	MICROSOFT MOUSE, Microsoft	3.800,00				
Jerovšek Comp.	stc 2	JEROVSEK	1.200,00	PILOT, Logitech	4.500,00				
KFM	stc 6								
Liko Pris		DTK 3, DTK	1.540,00	PILOT, Logitech	3.990,00				
Micromedia		LYNX 30, Qtronix	1.800,00	MOUSEMAN SENS; Logitech	9.000,00	MOUSEMAN; Logitech	14.900,00	LIBRA 90, Qtronix	4.800,00
PIS Bled	stc 43	LYNX 30, Qtronix	2.250,00	PILOT, Logitech	4.690,00				
Professional		2 TIPKI + PODLOGA, Escom	1.600,00	PILOT 400 dpi, Logitech	4.290,00	MOUSEMAN; Logitech	13.570,00	TRACKMAN PILOT, Logitech	5.514,00
Ros Engineering	vlaž.	DEXIA; Logitech	1.600,00	PILOT, Logitech	4.380,00	MOUSEMAN; Logitech	15.300,00	TRACKMAN II, Logitech	10.900,00
Secom		SERIAL, Flyer	1.438,00	MICROSOFT MOUSE, Microsoft	2.917,00	MOUSEMAN; Logitech	13.632,00	QUICK TRACK 100, Logitech	2.945,00
Venpex		400 dpi, Primax	1.500,00	PILOT, Logitech	4.200,00			LIBRA 90SM, Qtronix	4.800,00

## Igralne palice

Podjetje	Digitalne	Cenejše analogne	Dražje analogne	Profesionalne					
Anni	stc 3	PYTHON 5, QuickShot	2.590,00	WARRIOR 5, QuickShot	2.590,00	RAIDER 5, QuickShot	3.360,00	WINGMAN EXTREME; Logitech	7.900,00
Bavant				MAXSTICK, Logitech	1.890,00	DEXXA JOYSTICK; Logitech	2.490,00	WINGMAN EXTREME; Logitech	6.899,00
Byte Inside		QS 123, QuickShot	2.342,00			WINGMAN, Logitech	5.012,00	WINGMAN EXTREME; Logitech	7.101,00
C.S.C. - Hobbit	stc 11	PYTHON 5, QuickShot	2.300,00	J-08, Genius	1.900,00	ANALOG, Dexxa	2.500,00	WINGMAN EXTREME; Logitech	7.800,00
Comtron	stc 39			J-08, Genius	1.720,00				
Datacom						ORION 60, Qtronix	2.790,00		
Gekko	stc 18	S.WARRIOR 5, QuickShot	2.953,00	PYTON 5, QuickShot	2.027,00				
Housing Comp.				JOYSTICK, Genius	1.509,00				
IPC Corp.				WARRIOR SKYHAWK, QuiteShot	3.300,00				
Jerovšek Comp.	stc 2			TS-500	2.920,00	D 1221	3.170,00	WINGMAN EXTREME; Logitech	6.800,00
KFM	stc 6			WARRIOR 5, QuiteShot	2.600,00	WINGMAN, Logitech	4.800,00	WINGMAN EXTREME; Logitech	7.900,00
Micromedia				JOYSTICK, Genius	1.900,00	JOYSTICK, Digitus	3.500,00	PHOENIX, Gravis	16.900,00
Professional				ANALOG, Gravis	4.700,00	ANALOG PRO FS, Gravis	5.700,00	WINGMAN EXTREME; Logitech	7.550,00
Ros Engineering	vlaž.	PYTON 5, QuickShot	2.600,00	DEXXA; Logitech	2.500,00	WINGMAN, Logitech	5.500,00		
Secom				ANALOG, Gravis	4.131,00				
Sumi-Electronics		PC GAME PAD, Gravis	3.300,00	PC ANALOG, Gravis	4.100,00	PC ANALOG PRO, Gravis	5.450,00	PHOENIX, Gravis	16.800,00
Venpex				QuickShot	2.500,00	QuickShot	4.500,00		



# Drug Wars

## Ko bom velik, bom "drug dealer"

V Slovarju slovenskega knjižnega jezika je beseda kozlarija pojasnjena takole: Drug Wars. Pika. Toliko za uvod.

Zgodba je jasna. V Ameriki so popularne "mamile". Popularni so policaji s kavbojskimi klobuki. Seveda so popularne tudi 30-metrške limuzine, bejbe, džakuziji, mafija in ostala banda, ter drekdilerji v obveznih snežno belih oblekah. Vsakemu drugemu drekdilerju je ime Lopez. Tudi naš iz igre ni izjema. Vsak Lopez je seveda brez izjeme Portoričan ali Mehikanec ali nekaj takega. Latino skratka. In vsak Lopez misli, da lahko samo zato, ker ima na banki 500 milijonov dolarjev, celularni telefon in osebno vojsko s helikopterji, nekaznovan "zajebava" nas policaje, se spakuje in nas preklinja.

E. Lopez stari, tole ti je bila t.i. kobna greška, ti bomo mi šerifi iz Sierra kauntija naredili ekstra luknjo v glavi, da bo bolj zračno in svetlo in sploh boš lažje dihal. Da ne rečemo, da boš glavni frajer doli v kartelu, ko boš pljuval skozi zaprta usta.

Zaplet, ki si ga človek takole malo po svoje priredi, je še edina svetla točka igre. Vse ostalo je totalna beda. Vsi seveda pomnimo prejšnje polomije istega založnika: *Hu šot Džoni Rok 1 in 2*, *Meddogmkkri* in *Krajm p'trol*. Takrat sem si rekel: stisnimo zobe in potrpiamo, slabše ne more biti. Bridko sem se zmotil.

Za igranje potrebujete natanko tri možganske celice. S prvo oprezate kdaj bo na zaslonu iz skrivališča pokukal kak fakir, falot ali fičfirič. Z drugo šofirate po miški in s spletom enormnega intelektualnega in fizičnega napora pripeljete merke na falotovo glavo ter ji vgradite klimo. Tretja možganska celica jasno skrbi za dihanje in bitje srca. Vseh ostalih triljon se lahko igra "človek ne jezi se" ("celica ne jezi se" - o.p. ur.).



Spet ste mi razstrelili avto! Prekleti norci! Samo še enkrat.

Napredka še vedno od nikjer. (najbrž so ga kar ubili). Zopet imate pištolo z desetimi naboji, ki jo polnite z desnim gumbom na spodnjem desnem delu zaslona. Zopet se naokoli smuka menu, v katerem s pištolo shranjujete in nalagate igro, določate težavnost in poslušate iste zvočne vzorce kot v vseh treh predhodnikih. Zopet so tu vaši kameradi, ki vam pred vsako akcijo postrežejo s kakim

bednim aforizmom, tipa "Howdy partner! Let's kick some butt". In zopet je tu lego-grafika z neko nokturmo in neznano ločljivostjo, ki poleg ošpic na igralcu povzroča milimetrške kocke na zaslonu (1 mm resnično!). Kratka pavza...



**Bohi & Aleš  
Forever**

Hja, minile so tri urice, medtem pa sem šel na kosilo, v trgovino ter obrnil tole neumnost. Stopnje so štiri (Sierra, Chicago, meja in Južna Amerika), vsaka ima tri misije (ali nekaj takega) in na vsaki misiji morate pokniti kakih trideset kriminalcev. Če hočete igro končati v enem dnevu, shranjujte pozicijo po vsakem pičenem nasprotniku. Zadeva je nadvse preprosta, tako da po kaki tretjini igre vse skupaj postane že rutina. Ob kratkem sprehodu skozi igro se lahko nato posvetite programerskim napakam. Zakaj mi npr. vsi pravijo "use your six shooter", ko pa ima pištola očitnih deset nabojev? Zakaj mi šerif potem, ko sem ga nalašč počil v hrbet, osebno sporoči, da sem ustrelil civilista? Zakaj lahko ubijemo zlikovca tudi če zgrešimo za dober centimeter zaslona? Zakaj sem se sploh spravil igrati to zadevo?

Toda neumnosti, da ne rečem celo diletantstva še zdaleč ni konec. Pri American Laser Games, si ubijanje predstavljajo kot dobro šalo in trgovino z mamili kot dom za ostarele latino američane. Vsak drogeraš, ki vas počí, se nato obvezno, ampak res obvezno nagravnó zareži, celo zakrohota v stilu: har har har. Ali je bila to izrecna želja producentov igre ali pa le skupinska bolezen vseh igralcev, vam žal ne znam povedati. Je pa, verjemite mi, zelo moteče, ko je poleg eksplozij, mitraljiranja ter začetniške glasbene podlage, edino kar še slišite, tisti neskončni har har har. Lahko bi vsaj vključili posebno tipko, s katero bi se, ko poknete sovraga, zarežali vi.

Nekaj podobnega je s kostumografijo. Mar ameriški programerji zares mislijo, da posel, v katerem se obračajo milijarde dolarjev, vodijo peki, ki so svojo obleko ukradli iz gledališča ali dobili na karitasu. Le nekaj primerkov: Dilerji v sandalih, lanenih hlačah, havajskih srjcah in

slamnatih klobukih. Kot svinje zavaljeni ameriški heavy metalci v karirastih srjcah, tetovirani od glave do riti. Brezzobi starci z raybankami, s klobuki in ponteroso brezrokavniki. Drug deal fashion, skorajda. Toda tudi vaša stran ni nič boljša. V prvi misiji vas spremlja teksaški šerif, ki po baseballsko pljuva in zavijajoč gengliški prijavi debilizme, od katerih boli glava. V Chicagu ga zamenja debeluh, ki gotovo ne potrebuje kevlarkega jopiča, zato pa pove edino dobro foro v celi igri: "C'mon move! There are people held hostage in Chicago Court room! Let's hope they're all lawyers." Na amerškem jugu vam bo v pomoč (napoto) neka frajla z rožo v laseh, ki bosa teka gor in dol med kulisami, vozi gliser in maha s pištolo, da vsi kihajo. Nikakor tudi ne smem mimo trika, ki vam bo gotovo znan iz Twin Peaksa. Po vsaki opravljeni stopnji vam nadrejeni porečejo, češ kako dobri da ste, nato pa odobravoč visoko iztegnejo navzgor obrnjene palce (ja, ja, gut, gut).

Prvič: ker je vse skupaj sancta simplicitas, kapacitete pa niso omembe vredne, in drugič: ker še vedno upam da igre ne boste kupili. Kljub temu, da sem



To je bilo prvič in zadnjič, da si mi spreminjal AUTOEXEC.BAT!

polnoleten ter ljubitelj Dooma in Heretica, mi tako masovno hladnokrvno pobijanje že preseda. Posebej še igralcev, ki so slabi, oblečeni kot strašila in se tako tudi smejiyo.

P.S: (tel: 061 9781 droge-aids)

Igro nam je posodil Mantis d.o.o.

Format	PC CD-ROM	
Zvrst	infantilna arkadna igra	
Založnik	American Laser Games	
<b>SKUPAJ 34</b>		
54	66	39



# USS TICONDEROGA

## DEFENDER OF LIBERTY

### HLADNA VOJNA PO HLADNI VOJNI

Ticonderoga, zadnji krik vojaške mode, je ena najmočnejših in strateško sila pomembnih ladij ameriške vojne mornarice. Namenjena predvsem podpori večjim ladjam in letalonosilkam, je kos vsem možnim grožnjam tako iz zraka kot s kopnega in morja ter zahrbtnih globin oceanov, kjer na krvavi vojaški davek prežijo vrhunske jedske podmornice. Lahko bi rekli, da je Ticonderoga ladja vse-v-enem, kajti z visoko razvitimi inteligentnimi izstrelki prav lahko nadomesti celo letalsko zračno obrambo, najnovejša radarsko senzorska oprema pa bi nemara odtehtala letala tipa AWACS. Prav ti izredno zmogljivi senzori v tesni elektronski povezavi z mogočno paletto najrazličnejših orožij, od preprostega streliva do inteligentnih morilskih izstrelkov tipa tomahawk, tvorijo srce modernega bojnega sistema Aegis, s katerim se ponašajo križarke razreda Ticonderoga. Sistem je bil že dodobra preizkušen - kje drugje kot v zalivski vojni.



Vzorno pospravljena dnevna soba velikega učitelja (Katerega učitelja? Maočetunga? Strička Hoja? - op. ur.)

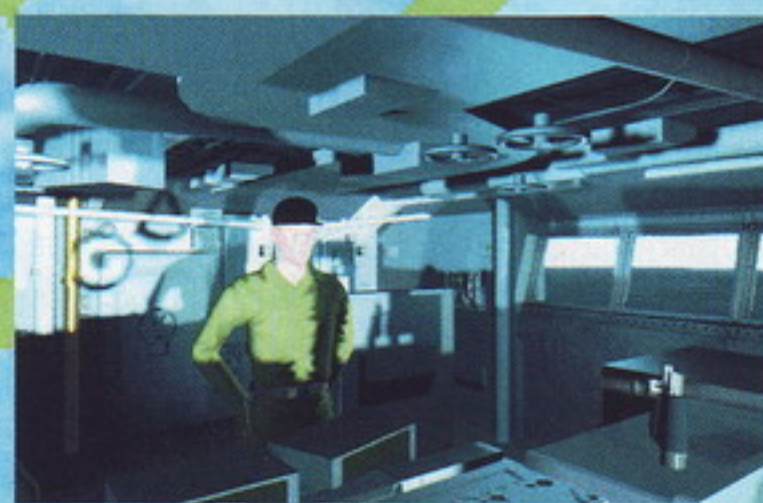
Kot kapitan omenjene križarke se podaš v svet, ki so si ga nedvomno izmislili psihotični paranoiki, verjetno zaradi težkih travmatičnih izkušenj v zgodnjem otroštvu. Na vsak način bi radi iznašli kakšno novo (hladno) vojno, da bi spet lahko, kot včasih, drgetali od strahu pred izumrtjem človeštva. Le kako so prišli na idejo, da bi tisti ruski burkež Žirinovski po Adolfovem vzoru uspel zbrati vojsko in ogroziti svet? Ali pa, da bi Iran od držav razpadle Sovjetske Zveze nakupil toliko orožja, da bi lahko -

kaj drugega kot - ogrozil svet. Tretja drama te igre pa se odvija na Japonskem morju okoli Korejskega polotoka. Severnim Korejcem naj bi se po avtorjevih besedah totalno odtrgalo. Z razvojem lastne jedske oborožitve naj bi jasno da - ogrozili svet. Nesposobni kapitani si boste na tem področju ogledali šokanten posnetek atomske eksplozije sredi velemesta. Pred igranjem lahko izbirate med omenjenimi prizorišči možnega konca sveta. Meni je bilo najboljša in hkrati najtežja Korejsko (Sea of Japan).

Razkošnost Ticonderoge na CD-ROMu občutimo ob visoki ločljivosti in možnosti sprehajanja po hodnikih ter vseh pomembnejših prostorih križarke, ki so sicer narisani, a presenetljivo podrobni in skorajda resnični. Na ta način postaneš pravi kapitan ladje s pravim komandnim mostom in seveda s svojimi privatnimi prostori... Žal je hoja po Ticonderogi tudi na močnejšem računalniku precej počasna, pa čeprav se lahko obračamo le po 45 stopinj in hodimo po korakih.

Igra se odvija klasično po misijah, ki jih opravlja USS Ticonderoga na izbranem kriznem žarišču. Največkrat s Ticonderoge poveljujemo skupini različnih ladij v napadu na določen strateški cilj. Vsa moderna orožja so inteligentna in računalniško vodena. Zato je igra predvsem strateška in precej manj akcijska. Uspešnost izstrelkov je odvisna le od spreminjajočih se, često sila težavnih vremenskih razmer. Akcije in dinamike željne kapitane bo Ticonderoga razočarala. Ker mora biti kapitan - poveljnik hkrati navzoč na večih položajih križarke in je tekanje gor in dol po ladji sila zamudna zadeva, hitro začne uporabljati tako imenovane "tipke bližnjic" (*short cut keys*). Na tem mestu igranje lahko zaide v suhoparnost in dolgočasnost,

kajti vsa "akcija" se poenostavi na kontrolo nekaj taktičnih ekranov, v trenutku dosegljivih preko omenjenih tipk: navigacijski ekran, radarsko senzorski ekran, zračni, kopenski in podvodni bojni ekрани ter ekrana za strelna orožja in poročila o poškodbah ladje. Bitka poteka v realnem času, ki ga lahko po želji pospešimo ali upočasnimo. Ustaviti ga ne moremo. Igro odlikuje dokaj popolno in kompleksno bojno okolje, saj moramo sami skrbeti za navigacijo, načrtovati pot, upravljati orožja itd. in hkrati podobno poveljevati še vsem ostalim spremljajočim ladjam. Pri takem načinu vojskovanja so vitalnega pomena poveljnikove strateške sposobnosti, kar pa je za začetnika lahko precej težavno. Zato so pri Mindscape-u izdelali tudi dve uvodni misiji, ki vas s priloženimi navodili naučita poveljevanja in kapitanovanja na Ticonderogi.



Hmmm... Škoda, da sem pozabil očala. Tisto tamle zglada kot skupina kopalcev... ja, ja, kopalci so... bili.

Za popestritev igralnega vzdušja skrbijo pogosti video posnetki orožij in eksplodirajočih sovražnikov, kar nam vsaj ob uspešno zaključeni misiji povrne nekaj samozavesti. Dodatnemu občutku vpletenosti v zgodbo naj bi pripomogli tudi dialogi s člani posadke, ki pa nekako niso najbolj posrečeni in tudi ne prepogosti. Kapitan na USS Ticonderogi se bo žal počutil kot čuvaj muzeja voščenih lutk, ker je vsa posadka križarke popolnoma negibna. To vsekakor ne govori v prid ocenam igralnosti in dobre grafike.

Igro nam je posodilo podjetje Colby d.o.o.

Format	PC CD-ROM
Zvrst	strateška simulacija
Založnik	Mindscape

**SKUPAJ 70**

68 & 75 & 70



# X-COM: Terror from the Deep

Povratak alienov je bil pričakovan, prav tako pa so bile pričakovane izboljšave predhodnice te igre, torej UFO: Enemy Unknown. Ker temu več ali manj ni bilo tako, vam bom tule postregel le z bistvenimi nasveti v zvezi z mlajšo sestro slavne igre.

Baze lahko tokrat gradite le v morju. Za začetek sta najprimernejši lokaciji nekje v sredini Atlantika ali ob južni obali Kitajske, saj je tod največ držav, ki vaš projekt finančno podpirajo in je zato branjenje njihovega ozemlja za vas najnujnejše. Praktično do konca igre vam ni treba zgraditi drugega kot delavnice za 50 delavcev, spalnice za 150 ljudi, laboratorija za 100 raziskovalcev in prostorov, kamor boste pripeljali žive primerke neznanih vrst. Skladišča in radarje gradite po lastni presoji in potrebah, več kot petih skladišč in dveh radarjev pa verjetno ne boste potrebovali. Od ostalih zgradb, ki jih izumite kasneje, sta pomembni le dve v katerih višate psihološko moč svojih bojevnikov (MC - mind control skill).

Na začetku je pametno razviti opremo za prvo pomoč in senzor premikanja. Gaussovo tehnologijo pustite pri miru, ker je popolnoma nepomembna. Že na prvi misiji se boste namreč dokopali do soničnih pištol, pušk ali celo topov, ki praktično do konca ostanejo najboljše orožje. Takoj razvijte vsa sonična orožja in dobro opremite svoje vojščake. Aqua plastics raziščite, da boste lahko izdelovali ščite, ki so na začetku slabi. Kasneje se boste dokopali do dveh po moči skoraj enakih ščitov, vendar ima slednji možnost premikanja v višino. Pod vodo o letenju pač ne moremo govoriti. Ko dobite v roke še čudežni element Zrbite je usoda radovednih bitjec že skoraj zapečaten. Zrbite je hkrati gorivo, strelivo in vse ostalo. Z njim je treba le pazljivo razpolagati, ker ga reproducirati NE morete.

Poleg Sonic kanonov je zelo uporabna tudi pištola za omamljanje. V pošteved pride, kadar želite nekoga pripelja-

ti v bazo živega ali pa v primeru, da skupaj stoji več sovragov, ki jih lahko z enim strelom na pravo mesto hkrati onesposobite. Najbolj destruktivno orožje je PWT Cannon, ki proti sovragu pošlje eksploziv velike moči. Glavna prednost tega orožja je 100 odstotna zanesljivost zadetka, saj lahko pred strelom določite tudi 10 točk mimo katerih bo bomba letela. Torej lahko streljate okoli desetih vogalov. Eno od pomembnejših orožij je MC disruptor. Z njegovo pomočjo lahko sovraga tako zmedete, da bo začel nenadzorovano streljati (ponavadi po svojih sobojevnikih) ali pa bo orožje enostavno odvrnel. Lahko ga dobite tudi pod svojo kontrolo in mu potem ukazujete kot svojim vojščakom. Seveda vsa ta zabava traja le eno potezo, ali vam bo uspelo ali ne, pa je odvisno od psihološke spretnosti, ki jo ima vaš vojak in MC moči sovraga. Prav tako lahko oni vplivajo na vas, če je vaš vojak dovolj močan, pa se jim zadeva ne bo obnesla. Še prej pa lahko uporabite MC Reader in z njim preberete vse statistike posameznega alienčka. Toliko o orožjih.

Priporočam vam, da rešujete vse misije, torej od napadenih prekocenskih ladij, pristanišč in otokov, do sestreljenih NLPjev (pazite le pri izbiri orožja, saj nekatera orožja ne delujejo pod vodo, druga pa ne na kopnem). Včasih boste dovolj hitri, da boste presenetili tudi vesoljčke, ki so le za nekaj ur pristali. Na manjših ladjah je sicer manj sovragov, vendar pa je tam tudi manj orožja, Zrbitev in ostalega materiala. Na večjih ladjah boste našli tudi medicinsko osebje, navigatorje in kapitane, ki radi povedo kaj zanimivega. Občasno se vesoljčki odločijo raziskati tudi kakšno arheološko pomembno zgradbo (npr. piramide). Tudi tu jih lahko pridno sesuvate, še največ veselja pa boste imeli v osemnadstropni bazi (no ja, tudi prekoceanske ladje so včasih osemnadstropne). Tu je vaša glavna naloga poiskati živega commanderja in ga pripel-

jati domov na zaslišanje. Komandanti so pomembnejši od kapitanov, zato vam razkrijejo pomembnejše reči. Tako vam bo eden od njih povedal za spečega aliena, ki globoko v Mehiškem zalivu spi že 65 milijonov let. Ne ga zbudite preden mu ne razstrelite betice, pa naj se sliši še tako grobo. Ko sesujete to bazo, je igre namreč konec.

## FIVE ACES CHEAT MOTEL

### DARK FORCES

Dark Forces je od Dooma boljši vsaj toliko, kolikor več skrivnih kod ima. Tule jih je le nekaj:

Neranljivost: LAIMLAME

Vsa orožja polna streljiva: LAPOSTAL

"Weapon supercharge": LARANDY

Preskok nivoja: LASKIP

Super način za zemljevid: LACDS

Teleport: LANTFH

Gen. Mohc se pojavi gol v animacijah med misijami:

LADIDAOHLALAFALALALALALALALAH

Poiskujte še: LABUG, LAREDLITE in LAPOGO!

## COREX computers

COREX d.o.o. Ljubljana, Dunajska 106  
Tel.: 061/16-83-173, faks: 061/16-83-106

**POSLOVNI PLATFORMA PC + 486 DX4-100**

- osnovna plošča 486dx4-100, VESA LOKALNO VODILO, 256K predpomnilnika
- 4Mb spomina, ventilator
- 14" barvni SVGA LR NI monitor KFC CA1414
- SVGA grafični pospeševalnik 1Mb VL-bus
- EIDE HD/FD krmilnik, 2s/1p/1g vmesnik, VL-bus
- trdi disk EIDE 850Mb, gibki disk 1.44Mb
- mini stolp, tipkovnica Cherry SLO, miška
- OEM MS DOS 6.22 + MS WINDOWS 3.1 EE

Razen standardnih konfiguracij ponujamo tudi računalnike, ki so sestavljeni iz komponent po vaši želji. Zagotavljamo vedno najnovejše komponente, ki jih lahko dobite na svetovnem in domačem trgu. Cene komponent se dnevno spreminjajo, zato prosimo, pokličite! Naši strokovnjaki so vam vedno na voljo za nasvet, ali pa kakršnakoli vprašanja

MICROSOFT WINDOWS COMPATIBLE 5 LET NA DOMAČEM STROVARNEM TRGU GREEN POWER

**Canon** POOBlašČeni PRODAJALEC

**BUBBLEJET BARVNI TISKALNIK CANON BJC 4000**

- \* Barvno in črno-belo tiskanje
- \* 5 strani na minuto (č/b)
- \* 720 x 360 dpi
- \* 256 odtenkov sive barve
- \* Nova vodoodporna črnila

- TISKALNIKE (BUBBLEJET, LASERSKE)
- TELEFAKSE (ATESTIRANE)
- FOTOKOPIRNE APARATE
- dodatno opremo in potrošni material

skupina **avtotehna** d.d.

Velika izbira MULTIMEDIJE, CD ROM-ov, FAX-MODEMOV, in še več kot 1.000 artiklov!

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

**profesional** Ljubljana d.o.o.

**US Robotics**  
*Sporister*  
V.34/28.8bps

**CONNECTION Pro**  
**DSI** DIGICOM SYSTEMS INCORPORATED

BEST OF BYTE

vse za internet modemi modemi modemi  
voice/data/fax/winaudio

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

**Laserska kvaliteta črnega in barvnega izpisa**

**Star SJ-144**



**Ugodna cena samo 39.900 SIT**

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

**AC-GLOBTEC** ABAKUS

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

**star** MICRONICS





**M**estece Mudville, ZDA. oaza sožitja ustvarjal njih ljudi. Vsenaokrog ptičje petje in vonj pomladi. Po cestah se sprehajajo odličnjaki, mladi poslovneži, nasmejani upokojenci in zadovoljne gospodinje. Eden izmed prebivalcev tega srečnega mesta, profesor Putty, je ravnokar izumil plastel-

inomorfni serum. Jobo, zavistni izmeček japonskega rodu, pa ga je prišel ukrast še isti dan. Ravno tedaj prikoraka iz šole Mali Clayton, pridni Puttyev sinko. Prezgodaj, ker jim je odpadla zadnja ura, a vseeno prepozno, kajti ata Putty je bil tedaj že v krempljih zlobnega Azijca, Claytona pa je spremenil v plastelin. Ja, ta je pa dobra, boste rekli. Bili ste že roboti, čarovniki, vodovodarji, ampak kroglica plastelina, to je pa višek. Brez panike, to je le vaša začetna oblika. S pobiranjem novih plastelinov boste lahko postali mačka, miš, riba, hrček ali ptica. Vsaka izmed vaših živalskih oblik ima svoje značilnosti in sposobnosti, kot so letenje, plezanje po navpičnih drogih, kopanje rovov.

K igri poleg klasičnih platformskih problemov spada tudi nekoliko bolj "miselni" del med nivoji, ko moramo z robot-

## Zabava s Plastelinčki

ki napraviti pod do naslednjega ploščadnega nivoja, ter seveda cel kup bonusnih nivojev, izmed katerih velja izpostaviti tistega, na katerem se kot žogica usmerjamo med fliperski odbijači. Igra je izjemno obsežna in silno dolgočasje je vedno znova premagovati nivoje, ki jih znamo takorekoč na pamet. Tudi za to je poskrbljeno, ne s šiframi ali snemanjem pozicij, temveč s posebnimi triki, naprimer trikratni skok pri prvi roži za prehod iz Mudvilla na naslednje območje.

Format	SNES
Zvrst	reklama za plastelin
Založnik	Ocean
<b>SKUPAJ</b>	<b>77</b>



## ALEKSANDER

# Kawasaki

**N**a pomoč! Utopljam se! Duši me! Aaaarrghhh hhhh... Njegove zadnje besede so bile: "Time Warner did it..." Gotovo se sprašujete, kaj, za vraga mi je napravil Time Warner, da obvezno sesujem vsak njihov špil, ki mi kao slučajno zaposli računalnik ali konzolo. Lahko bi napisal štiri Magazine dolg esej o vseh samostalnikih, ki sem jih uporabil v prejšnjem stavku pa ne bom storil tega, ker se mi smilite. A vidite, kako sem dobrončen, vi pa mi hočete ukiniti še to bedno stran, na kateri opisujem Segine špile. Ne morem pomagati, na škatli ne piše, ali je igra dobra ali slaba. Ampak odslej bo nalepka Time Warner s karakterističnim virtualnim očesom zame opozorilo!

Kawasaki. TW ima očitno dovolj denarja, da plačuje licence za uporabo znanih imen in logotipov. Ali pa so ugotovili, da le z zvanečim imenom privabijo naivne kupce, drugače bi se že zdavnaj zadušili pod kupom, vrh katerega bi bil napis REMITENDA (ali morda pri disketah, CD-jih in modulih uporabljajo drugačen naziv za neprodane izvode? Založniki, pozor!)

Dirkališča: Saj jih je lepo število, od Zeltwega, preko Hockenheima, do Suzuke, da o ostalih niti ne izgubljam besed. Seveda je utopična že misel, da bi lahko izbral katerokoli progo in se veselo popeljal po njej. Menu pravi, da je to možno, praksa pa kaže

# SUPER BIKES

drugače. Pa tako preprosto bi bilo...

Dirka: Če piše na škatli "Realistic simulation," potem na Segi na moremo pričakovati drugega kot vektorje, oziroma poligone. Vendar ima vse svoje standarde. Tu je standard, jasno, Virtua Racer. Kawasaki je videti, kot bi ga napravili iz odpadkov prej omenjenega. Za različne poglede programerji niso niti slišali, boks odkrijete s težavo, da vam ne bi padlo na pamet voziti izven proge, je le-ta zakoličena z ogromnimi betonskimi stebri, ko pa zmanjka stebrov, jih nadomesti neskončno dolga tribuna (pa mi je vseeno uspelo zapeljati s proge in divjati po zelenici- can you do it, S.H.? - in na zelenici sem res užival!)



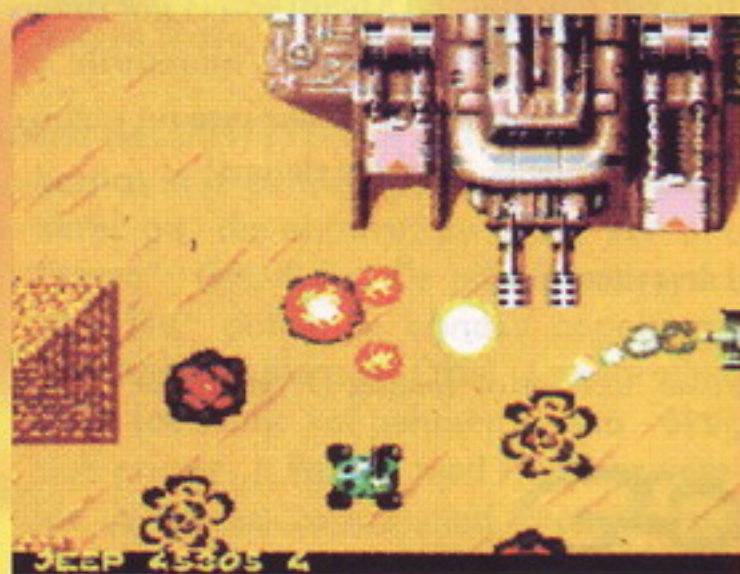
Format	Mega Drive
Zvrst	dirkalna simulacija
Založnik	Time Warner
<b>SKUPAJ</b>	<b>52</b>



# MEGA SWIV

Vem, da nekje živijo zajčki, ki farbajo velikonočna jajčka. Med njimi so gotovo tudi leni in neresni, ki jih je treba izgnati iz ljube jim dežele. Seveda se prej omenjeni v krutem svetu dobro znajdejo. Od kod pa, mislite, je na svetu toliko programerjev, še posebej takih, ki se ukvarjajo z igrkami? Vsi zajčki so farbanje jajc nadomestili s farbanjem potrošnikov. Včasih pa zaradi nostalgije pofarbajo kako staro uspešnico.

SWIV že v času svojega nastanka ni pomenil revolucije. Skopiral je idejo starejšega brata Silkworm (ki je bil eden zanimivejših zagovornikov teze, da ime igre ne sme imeti ama nikakršne veze z igro samo), kjer ste



lahko izbrali, ali boste postali FKM (flying killing machine) ali GKM (ground blablabla), po domače helikopter ali džip in se prestreljali do oberšefa in še njegovega šefa, da boste tako rešili svojo zlato ribico in majičko OS/2 Warp.

Ampak zlatim ribicam so pričele odpadati luske in so zaradi sramu nad lastno nagoto poginile, vse majičke pa je zaplenil skrivnostni Oskar in jih tako razvlekel po svojem vampastem telesu, da jih nismo mogli odstopiti niti Rdečemu križu, čeprav je imela tajnica v njihovi pisarni dioptrijo +27 / +2 with metal sword (a hommage to Rok). Zato je SWIV ubral drugo pot. Finta je v tem, da je X-Com spregledal močno

bazo vesoljčkov v bermudskem trikotniku, ti pa so ukradli vso vojno tehniko na planetu, ji dodali par zrbitov (glej X-Com, M4/95) in se odločili zavladati svetu. Vam, ubogemu revežu, so pustili le en helikopter in džip. Slišal sem že boljše razloge za dokončno rešitev vojaškega vprašanja, ampak naj jim bo.

Razlika med džipom in helikopterjem: helikopter leti (!), torej se mu ni treba bati prepadov, min, tankov in ostale kopenske navlake (no ja, tank vas vseeno ustrelji, a se vsaj ne morete zaleteti vanj). Lahko strelja le naprej (z ustreznimi izboljšavami tudi kam drugam), medtem ko ima džip vrtljiv top in ga lahko poljubno namerite, neodvisno od smeri vožnje. Za vsakim uničenim tankom ostane zvezdica, ki se jih spleča pridno pobirati, ko pa razstrelite celo formacijo ali kakšen hangar, se na zaslonu pojavi cel kup agredjov (saj vem, saj vem...). Aja, na voljo so vam tri klasična orožja, ki jim z izboljšavo povečate moč, ponavadi pa še največ eno superorožje, ki ga morate uporabiti modro, najraje pri šefih in superšefih, saj veste, kako to gre.

Format	Mega Drive
Zvrst	streljanka
Založnik	Time Warner / Domark
<b>SKUPAJ 68</b>	

## CD-ROMI

### GLASBENE KARTICE

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



### VIDEO KARTICE

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



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



## MultiMedia Kit

Your Stepping Stone Into Multimedia



VELIKA IZBIRA  
CD-ROM  
PLOŠČ PO  
NAJUGODNEJŠIH  
CENAH!



### Game Pad



### Hi-Fi Speaker



## MULTIMEDIA

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

### Laser Pointer



### Joystick



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



1.	(1)	Mortal Kombat 2	Acclaim
2.	(3)	Doom 2	id Software
3.	(4)	Warcraft	Blizzard Entertainment
4.	(2)	Wing Commander 3	Origin
5.	(-)	X-COM	MicroProse
6.	(12)	Dark Forces	LucasArts
7.	(6)	UFO	MicroProse
8.	(7)	Transport Tycoon	MicroProse
9.	(15)	Dune 2	Virgin
10.	(5)	Cyberia	Interplay
11.	(8)	Woodruff	Cocktel Vision/Sierra
12.	(-)	Bioforge	Origin
13.	(-)	Discworld	Psygnosis
14.	(11)	Ecstatica	Psygnosis
15.	(-)	Colonization	MicroProse

## Halou!



Moj prijatu Editor Boštjan mi je klicou, da noubeden ne verjam, da mi egzistiramo. Ma, ste really trmoglawi. Sa-nja ima svoj predal na Megazin BBS, pa ji usak lohku piše, meni pa tudi.

Bohi pa mi je pouslou po elektronska pošť najnovejš lestev, da en malo pokomentiram. Sem zelu vesejla, ker se Dark Forces od moj firma počasi (how do you say approaching.... of course!) približavava prvi poziciji in bo prou hmali lansiru dol MK2 in tisto podobno solatarijo. Je prou fajn, da se tudi tist fajn špils od MicroProseja gor držijo in da ni sam killing in kri po monitorih. Ta leto bo še povhno zelo dober igre na razpolago, zato deca, šparajte denari!

Ulep puzdrau!





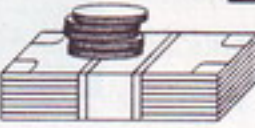






Josie, Leader of Testing Department



Za ponoret srečni izžrebanci iz prejšne številke so: **Discworld** (Psygnosis) gre v naročje meni - Domen Butina, C. II Grupe odredov 61 (S.E.-S.N.) 61261 Ljubljana - Dobrunje; **Pinball Illusions** za Amigo 1200 frči na toti konec, točneje - tomžu Hunjadi, Cafola 4 62000 Maribor; **Doom Pack** pa si bo do nezavesti raztegnil nihče drug kot Boštjan gospod Bezenšek, Žiće 380 63215 Loče. Naj vam Tekne!

## NAGRADE ZA TOKRATNE IZŽREBANCE BODO:

1. Pinball Special Edition za PC (21st Century)
2. Harpoon II+West Pac+Cold Warset za PC (US Gold)
3. Pyrotechnica za PC (Psygnosis)

	V <sup>4</sup>	1	A <sup>3</sup>	R <sup>5</sup>	2	E <sup>2</sup>	R <sup>3</sup>	3	N <sup>5</sup>	L <sup>5</sup>	4	B <sup>4</sup>	
	A <sup>5</sup>	R <sup>2</sup>	K <sup>1</sup>	A <sup>4</sup>	O <sup>1</sup>	N <sup>3</sup>	A <sup>4</sup>	P <sup>1</sup>	U <sup>2</sup>	S <sup>1</sup>	Y <sup>2</sup>	Q <sup>3</sup>	
L <sup>1</sup>	A <sup>4</sup>	1		5		3		4				L <sup>2</sup>	N <sup>5</sup>
16	J <sup>3</sup>											O <sup>3</sup>	5
	K <sup>5</sup>											V <sup>4</sup>	K <sup>1</sup>
F <sup>4</sup>	C <sup>5</sup>	2			7			11				Š <sup>3</sup>	V <sup>1</sup>
15	A <sup>2</sup>			16	?????							Č <sup>5</sup>	6
	P <sup>1</sup>											I <sup>4</sup>	R <sup>2</sup>
	S <sup>1</sup>		10			8						N <sup>5</sup>	I <sup>2</sup>
14	H <sup>2</sup>											A <sup>4</sup>	7
	Č <sup>4</sup>											M <sup>1</sup>	L <sup>3</sup>
	K <sup>4</sup>												
	S <sup>1</sup>												
13	A <sup>2</sup>												
	I <sup>5</sup>		14		12								
	N <sup>3</sup>												
	T <sup>1</sup>	R <sup>3</sup>	O <sup>2</sup>	P <sup>1</sup>	Š <sup>3</sup>	A <sup>5</sup>	R <sup>2</sup>	G <sup>1</sup>	I <sup>3</sup>	A <sup>2</sup>	N <sup>5</sup>	L <sup>3</sup>	
	A <sup>5</sup>	12	T <sup>4</sup>	K <sup>4</sup>	11	U <sup>2</sup>	V <sup>4</sup>	10	A <sup>5</sup>	O <sup>4</sup>	9	B <sup>1</sup>	

## Tišina?!

Pripravila:  
Karmen Čokl

Verjetno se še spomnite Gmhungove ideje o knjigah za genije. Ker mu nihče ni verjel, da je genij, se je naročil na pregled pri psihiatru. "Kazal mi je neke sličice," je ves navdušen govoril Gmhung, "blazno dobre. Zato sem se odločil, da bom tokrat manj govoril, saj ena slika desetim odgovori!" In res, obmolnil je, kot da ni Gmhung.

Najprej je potrebno ugotoviti, kaj predstavljajo sličice. Črke posameznih besed nato razporedite tako, kot zahtevajo številke v kvadratih (od 1 do 5). Ko boste uganili vseh šestnajst pojmov in pravilno razporedili njihove črke, boste na osenčenih poljih dobili tri zvrsti računalniških igrice.

## TOKRATNJE NAGRADE:

Igra **Alien Breed: Tower Assault** za PC, dodatni CD za **Doom The Complete Doom/ DoomII Accessory Pack** ter CD z igrami **Zool, Lotus in Nigel Mansell's Grand Prix**

Gmhungovo zapetljanko pa so uspešno rešili in bili iz enega ogromnega kupa izvlečeni, dobro, njihove glasovalnice so bile izvlečene, ne tečnarite. Evo njihovih cenjenih imen: **Aleš Debevec**, Brezovica 2a 61353 Brezovica, ta dobi Brezovico, ma ne - **PrintQ 4.0** (Medija); **Extra** ostane v prestolnici: **Beno Šarani**, Vošnjakova 5, Ljubljana; **Software Carusel** (isto od Medije) **Borut Jurčević**, Ul. A. Tovornika 17 Maribor; **386MAX** (jasno, od M.) na ulico **Bratov Učakar 108, Jerneju Župančiču**, ki je bratranec od Otona Župančiča, ki je veliki slovenski stihoklepec.



# SAVE

**Žiga iz Šentvida** (tel.: 061/59-356) ima probleme z **SimCity 2000**. Spak mu ne prepozna miši. Poskusi z drugim gonilnikom, lahko pa gonilniku (če je Logitechov) ukažeš, naj emulira Microsoftovo miš, ki ima samo dva gumba (tvoja ima verjetno tri).

**Gorazd** (tel.: 067/76-435) je jako radoveden. Zakaj ne odgovarjamo mi, ampak čakamo, da odgovori kakšen pametnjakovič? Morda ti bo odgovoril kakšen pametnjakovič. Prosi tudi za kode za **The Lost Vikings**. Kar se tiče Megazinov, pokliči našo prijazno tajnico Mašo, telefon imaš v kolofonu.

**Miha** (tel.: ???/???-???) bi rad kupil zvočno kartico in je pomislil na SoundMan Wawe. Skrbi ga, da ni združljiv z SB, ker ima "samo" OPL-4 čip. Če piše "hardversko združljiv," potem se obnaša popolnoma tako kot soundblaster, OPL4 je nadgradnja OPL3 (podobno kot pentium in 486 - okej, slab primer...). Razlika med FM in wawetable je enaka razliki med gramofonsko ploščo (za dve osebi) in CD-jem. Sploh so pa SM wawe trenutno neverjetno poceni (13.000 SIT)

**Blaž Jelenc** je direkten: Kdaj bo **Dune 3**? Reklo se mu bo Command(.com) and Conquer, torej preberi napovedi kako številko nazaj. Kako upedenat CONFIG.ZIZ, da bo delal **Sim City 2000**? Uporabi priljubljeni EDIT in dodaj ali popravi vrstico z EMM386, da bo videti takole:

DEVICE=C:DDOSDEM386.EXE 4096 RAM  
 Za **Transport Tycoon** smo objavili rešitev, na kode za **Levje kralja** boš moral še počakati... Kje dobiti programe, s katerimi pišejo igrice kot so Colonization, Cyberia, itd.? Jih ne moreš. Pisci iger jih skrivajo kot kača noge, saj za takšne programe zabijejo več časa, kot za izdelavo same igre. Lahko pa kupiš **Klik & Play**, s katerim se da napraviti čisto spodobno igrico za lastno zabavo. Ali lahko v Sloveniji uporabljamo ameriške računalnike? V Uradnem Listu RS (št. 132-557/94, str. 2067) piše, da "morajo vsi računalniki, locirani na območju Republike Slovenije, imeti potrjeno o slovenskem državljanstvu, rasni čistosti in cepljenju proti steklini." Jasno?

**Simon** iz Lendave potrebuje recepte za pizzo pri **Pizza Tycoonu**. Vrni se v trgovino, kjer si igro kupil in jo reklamiraj kot nepopolno. Cheati bodo enkrat v motelu. Odgovor na tretje vprašanje pa je: bomo že povedali pravi čas!

# DOOR

**Simon** od drugod, hoče vedeti, kam, za božjo voljo vpisati kode pri **Doomu 2**. Kodo vpišeš med igranjem, tako, da nehaš udrihati po tipkah za streljanje, globoko vdihneš in jih vpišeš. Pozor! Na stopnji **Nightmare** kode ne delujejo (how cruel!) Za vse ostale kode pa pobrskaj po starih Megazinih.

**Žlga Hodnik** iz Logatca ima nekaj vprašanj v zvezi z igro **Myst**: 1. Kako spraviti ladjico na površino vode v vodnjaku? 2. Kaj narediti v raketi? 3. Kako priti do svetilnika, ki je v morju, na koncu gozda? Rešitve na vsa vprašanja se nahajajo v svetilniku, ki se vrti z upravljanjem slike v predverju. Pogled usmeri na posamezne stavbe (drevo, raketo, ladjo, uro...) in se odpravi z dvigalom v stolp. Skozi eno odprtino vidiš npr. uro, na nasprotni strani stolpa pa se nahaja rešitev (npr. 2:30 - pomeni čas, na katerega je treba nastaviti uro).

**Mr. G.** (Ne, to ni razvpiti Primož G.) se neznanško sekira, ker ne ve, kako odpreti vrata v labirintu v igri **Countdown**, oziroma ne ve kombinacije steklenic na vratih.

**Marko** bi rad zmanjšal količino shadow RAM s 384 na 128 kB, ker mu ne dela **Rise Of The Triad**. Prosi kakega kolega, ki je vsaj guru (glej klasifikacijo v Megzinu 3/95), naj se ti sprehodi po BIOS setupu, ampak za uspeh ne garantiramo. Osebnostno bi najprej poskusil z ignoriranjem configa in autoexeca (ob zagonu drži Shift ali F5). Zakaj crkne **Heretic**? Inštaliraj ga še enkrat. Če imaš inštaliran kak program za kompresijo diska (Stacker, DoubleSpace), ti pa **Heretic** sploh ne bo delal.

**Grega** iz Kamnika: Ali obstajajo kode za **Alone In The Dark 2**? Ne. Ali obstajajo

# SHIP

kode za **Aladdina**? Potrpi. Katero grafično kartico mi priporočate? Koliko si zanjo pripravljen plačati?

**Mitja** iz Cerklj (ob Krki) je še eden v množici ljudi s premajhnimi pomnilniškimi kapacitetami. Na PC s 4MB ima samo 3 MB prostega RAM. Rešitve so tri: izklopi Smartdrive, poženi MemMaker ali Optimize (če imaš QEMM), kupi še štiri mega.

**Gasper** (332-848) ne najde tretjega vzvoda v igri **Sam & Max**. V zrcalni gladini sta samo dva. Rad bi tudi fatalityje za MK 1 (poglej v stare Megazine)

**Erik** iz Žirov prosi za šifre za **Desert Strike**, kakšen cheat za **Shadow Of The Beast 2** in šifre za **Benefactor** (24., 30., 43. Stopnja)

**Gasper!** Kaj narediti v **Fields Of Glory** piše v prvi številki Megzina, če pa bitko končaš, ko ima sovražnik še močne enote, potem se te verjetno bojijo celo navidezne vojske.

**Luka** iz Vrhnike pa je spravlil našega hardverista ob živce. Evo: ali je med Intelovimi in AMD-jevimi procesorji velika razlika v kakovosti? Takšna kot med Mercedesom in BMW. Kateri od naštetih diskov je najboljši (sledijo imena)? A misliš, da bom delal reklamo za Conner 540 MB? Kakšna je razlika med SB AWE 32 in AWE 32 Value? Takšna, kot med 486DX in 486SX. Katere diskete so najboljše? Tiste, ki ne crknejo. Ali je kakšna koda, če zakodiraš računalnik in potem kodo pozabiš? Ja, tista, ki si jo pozabil. Kje dobiti CD-R pogon? Povprašaj po trgovinah, a bo verjetno ceneje v tujini.

**AKCIJSKA PRODAJA NOTEBOOK - ov**

tiskalniki  
 programi  
 mreže

**COREX** COMPUTERS

**NOTEBOOK**

SERIJE 486 SX, DX, DX2, DX4, zamenljivi disk, display, moduli: faks, scsi, lan ...

**Zastopa in prodaja COREX Ljubljana, Dunajska 106,**  
**telefon: 061/16-83-173, faks: 061/16-83-106**



# NOVICE

- M** Z multimedijo naokrog
- M** IBM znižuje cene
- M** Hugo v etru
- M** Megarom
- M** Nagrade za nove naročnike

## Z multimedijo naokrog

Kot novost na področju multimedije smo si tokrat ogledali zanimiv prenosnik Corex MNDX4 color dual scan. Singapursko podjetje Corex je med prvimi v tehnologijo prenosnikov uvedlo modularni način zgradbe. To preprosto pomeni, da lahko katerikoli del računalnika po želji zamenjamo, dokupimo ali dogradimo. Zamenjamo lahko dobesedno vse od procesorja, pomnilnika, trdega diska do tipkovnice in baterije.

Računalnik, ki smo ga imeli v rokah ima v sebi Intelov procesor DX4 100 Mhz, vodilo Vesa Localbus, barvni LCD zaslon, ki podpira ločljivost SVGA, 4 MB RAMa in trdi disk Conner z 250 MB.

Kot dodatno opremo lahko vgradimo do 32 MB pomnilnika, izmenljive trde diske (120 do 850 MB proizvajalcev Conner ali Toshiba), module za multimedijo, krmilnik SCSI, modula za pošiljanje faksov in ročno skeniranje, poleg tega pa lahko nanj priključimo

tudi zunanjo baterijo, ki podvoji čas delovanja. Seveda si lahko omislamo tudi CD-ROM enoto ter standardno PC tipkovnico.

Dimenzije računalnika znašajo 297 mm x 255 mm x 45 mm, tehta pa 2.9 kg. S seboj ga prenašamo v torbici, v katero lahko poleg računalnika shranimo tudi napajalnik za 220V. Računalnik, ki smo ga testirali, je imel že vgrajen nadomestek za sledno kroglico t.i. TrackPoint, ki je v tipki za presledek in nam tako omogoča enostavno premikanje po zaslonu. Testirani računalnik lahko kupite pri podjetju Corex d.o.o., Dunajska 106, Ljubljana, Tel.: 061 1681-169, za 5.158 DEM.

## IBM znižuje cene

Zakaj bi morale ravno priznane znamke biti drage? Tako razmišlja IBM, ki je 4. maja znižal cene vseh svojih namiznih PC-jev in prenosnikov ThinkPad za 10 odstotkov. Nižje cene veljajo tudi za vso pripadajočo računalniško opremo od monitorjev, tipkovnic, pa do dodatnega spomina in disketnih enot.

Pri IBM-u so prepričani, da bodo s to potezo pridobili še večji krog uporabnikov, ki bodo poleg združljivosti in zanesljivosti deležni kar najlažjega dostopa do servisnih storitev, vzdrževanja, izobraževanja in svetovanja.

## Hugo v etru

Na slovenski televiziji že lep čas poteka oddaja s voditeljico Špelo Trefalt. Gre seveda za razvpitega Huga in zgode in prigode njegove Hugoline z mladiči. Popu-

larna igrice je naredila velik korak v promociji računalniških iger širom po Sloveniji. S svojo nenasilnostjo in preprostostjo privlači mlade in tudi tiste malo manj mlade. Kot vemo že na pamet, se Hugo poja naokoli z drezino, lazi po rudnikih in skaklja čez debela.

Nedavno pa se je kot plod sodelovanja med voditelji oddaje in slovensko glasbeno skupino Čuki, na radijskih valovih pojavila tudi pesem, ki opeva Hugove dogodivščine: zdaj visoko v zraku... drugič v jami v mraku, Hugo kot zgubljeno pišče, sam družino išče... Tra la la la la la.

Končno je tudi slovenska televizija spoznala neizkoriščen potencial računalništva, ki je na zahodu že razvit v močno industrijo.

## Megarom

V Ljubljani je že odprtih skoraj ducat računalniških trgovin. Zakaj bi torej Novo Mesto bilo izjema. Tam je pred kratkim odprla vrata trgovina Megarom. Nahaja se v samem centru Novega Mesta na Florjanovem trgu 3, pravijo pa, da so na debelo založeni z igrami pa tudi uporabnimi programi. Tamkajšnji prodajalci vam bodo z veseljem svetovali pri izbiri in nakupu, omogočen pa vam bo tudi preizkus igre ali programa samega na licu mesta. Toliko o kupovanju mačka v žaklju. Študentom pri nakupu priznavajo tudi dokajšen popust. Omogočajo pa še zanimivo novost: tistim, ki se z igrami ali uporabnimi programi ukvarjate resno, bodo omogočili medijsko predstavitev vašega izdelka širši množici obiskovalcev.

**POSEBNA PONUDBA**



Internet Chameleon 34.990 SIT  
**posebna ponudba 25.990 SIT**

**NAGRADE:** INFOWORLD, WINDOWS MAGAZINE, DATACOMM MAGAZINE  
Chameleon za popolno TCP/IP povezljivost

**ZOOM**  
TELEPHONICS

**V.32 bis - 16.690 SIT**



**Skupina**  
**Atlantis**

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

## ŠE VEDNO NAGRADE ZA NOVE NAROČNIKE REVUE MEGAZIN

**Nagrad in gadnih nagradnih iger tudi nam ni dovolj, zato nadaljujemo z novo nagradno igro za vse, ki se boste v maju ali juniju naročili na Megazin. Velja naročilnica s strani 58 ali telefonski pogovor na 061/1332-323. Izžrebanic iz prejšnje številke so na strani 58!**

**Nagrade za naše nove naročnike pa so seveda bajne:**  
**15 križarjenj do Benetk s katamaranom Prince of Venice**  
**6 knjig iz serije Za Telebane**  
**Ekstremne igralne palice WingMan Extreme in miške Logitech**  
**Igri 1830 in Dominus za PC**

**Celoletna naročnina na elitni Megazin znaša borih 2338 tolarjev! Za ta denar dobite 649 strani najnovejših informacij. Nagrajence bomo žrebali ob koncu vsakega meseca.**



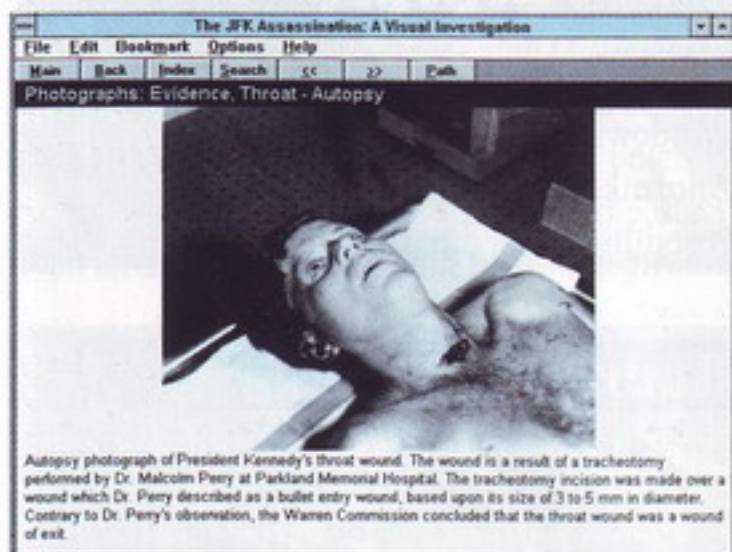
# CD-ROM

- M J.F.K. Assassination: A Visual Investigation
- M Monty Python's Complete Waste of Time
- M Woodstock: 25th Anniversary
- M The Cartoon History of Universe
- M Multimedia World History
- M A.D.A.M. M Astronomer

## Boštjan Troha

Kdo za vraga je ubil tega razvpitega Kinnityja?

Kaj storiti, ko narod, ki je popolnoma prepričan o svoji superiornosti, nima legend in mitov o kraljih in voditeljih, s kakršnimi se lahko pohvalijo tudi najzanimivejša afriška plemena? Izmisлити si jih je treba! In, ne bodi len, se Američani spravijo na odstreljenega Johna Fitzgeralda Kennedyja, obnorijo narod z njegovo (skrivnostno) smrtjo ter ga povzdignejo ob bok Devici Orleanski in kralju Arturju (predober, da bi živel, d.o.o.). Da pa bi recept deloval, kot se spodobi, mora biti poleg zaplankanega naroda, tu tudi v skrivnost ovita smrt junaka, ki je gojišče za nova in nova poglavja o legendi. Skratka, cela zadeva okrog atentata na JFK-ja je prenapihnjena in pomalem smo že siti teorij o magični krogli, mafijski zaroti, državni čistki, človeku z dežnikom in podobnem.



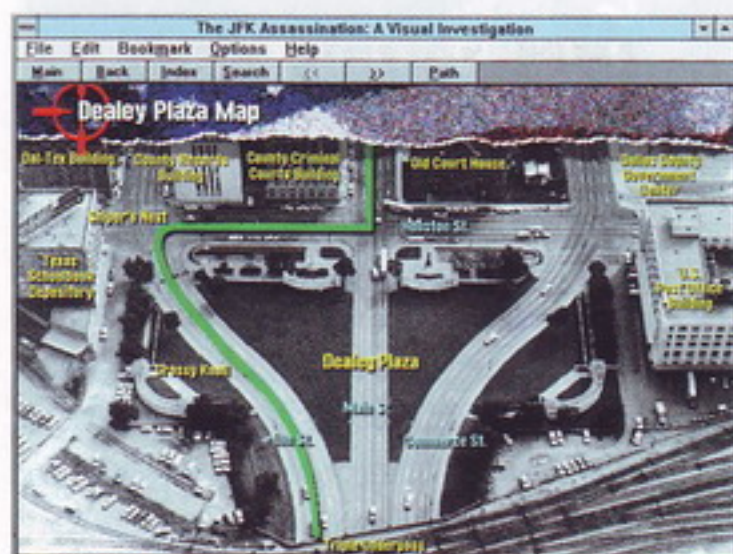
Le tisti, ki nismo dobili preležanin ob Stonejevem filmu JFK, smo zbrali poslednje moči in si zasukali CD s pompozim naslovom J.E.K. Assassination: A Visual Investigation. Mimogrede: plošča je v Ameriki postala prodajna uspešnica in ista založniška hiša že pripravlja podobno zadevo o Normi Jean alias Marylin Monroe. Ta Kennedyjeva ljubica je umrla zaradi prevelikega odmerka uspaval, ampak za vrle Američane je to očitno preveč banalno.

JFK-jev CD je obsežna in zelo kakovostna analiza

## J.F.K. Assassination: A Visual Investigation

### JFK Go Home!

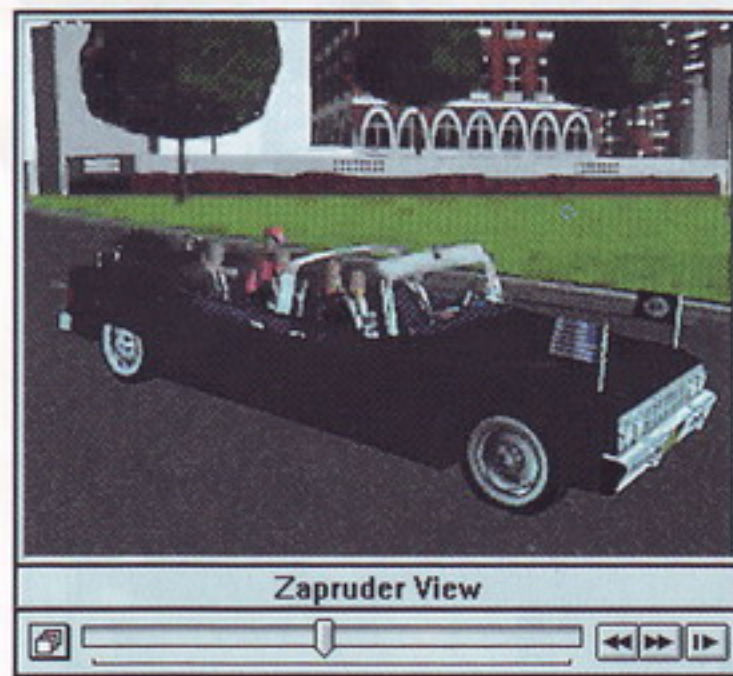
atentata, ki nam postreže z vsemi pomembnimi dokazi, zbranimi do danes. Ogle dati si je mogoče gradivo, ki ga je zbrala Warrenova komisija, kongresni komite za atentate, FBI, CIA, državni tožilci in samostojni raziskovalci. Poleg tega pa so za CD odkupili pravice Zaprudrovega filma, kar je naravnost spektakularno.



Gradivo je razdeljeno šest poglavij: *Intro*, *Overview*, *Dealey Plaza*, *Films&Photos*, *Analysis in Text*. V *Intru* je predstavitev in filmski prikaz političnih razmer pred atentatom in razlaga Kennedyjeve odločitve o obisku Dallasa. *Overview* vsebuje kratek Kennedyjev življenjepis, politični utrip Dallasa v začetku 60. let (tam so Kennedy pisali kar Kinnity), žoganje s teorijami o zaroti (JFK-ja naj bi ubili sovjeti, Castro, mafija, CIA, FBI, desničarji skupaj s teksaškimi milijonarji ali pa vojska), posledice atentata (narod v krču bolečine...) in zaključki, kjer nam dajo nonšalantno vedeti, da so predsednika počili kar najvišji vladni možje. V tretjem poglavju se sprehodimo po notoričnem trgu Dealey (zemljevid trga, položaji prič in snemalcev filmov in fotografij), v *Films&Photos* si lahko ogledamo Nixov, Hughesov, Zaprudrov in Muchmorejev film ter zbrike slik o JFK-ju, Oswaldu, dokazih, trgu Dealey, pogrebu in ključnih osebah, povezanih z atentatom. Zelo zanimivo je poglavje *Analysis*, kjer atentat vidimo z

računalniško simulacijo. Predstavljene so razlage po Warrenovi komisiji in kongresnem komiteju ter zarotniške variante. Zadnje poglavje pa skriva knjige *The Assassination of John F. Kennedy*, *Crossfire: The Plot to Kill Kennedy in The Assassination of President Kennedy*.

J.F.K. Assassination: A Visual Investigation je kljub zlizani temi zelo dober in profesionalen izdelek, ki pa - tipično ameriško - kar sam ponuja odgovor na vprašanje "kdo je ubil Kennedyja?". Tistim, ki jih zanima kaj več na to temo pa lahko priporočim špehato 800-stransko knjigo Williama Manchestra Predsednik-



ova smrt (1968, izdala Mladinska knjiga), ki s posameznimi patetičnimi izbruhi zvesto sledi izsledkom Warrenove komisije.

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





Operating Systems  
File Edit View Tools Help

# UNICOM GROUP

POŠILJAMO PO POVZETJU

Microsoft ENCARTA

DISC WORLD

guilty

Microsoft Home MUSICAL INSTRUMENTS

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

3 objekti

## Monty Python's Complete Waste of Time

# Nudge, nudge!

Takole lepega večera čepim za računalnikom, ko pritovori naš Dali na firmo cel tovornjak robe z ECTSja. Mimogrede navrže na mizo CD in pravi: "Tole je dobra fora!" Strinjal sem se z njim (kaj mi pa drugega preostane, saj je moj minister za zunanje zadeve) in spakiral domov. Naslednji dan želim napisati par vrstic, ki jih lahko preberete v igričarskem oddelku, pa me Okna pozdravijo s famoznim: "We interrupt this program to annoy you and make things generally irritating." (smeh) Na misel mi je prišlo nekaj prikritih obževalcev pitona Montyja, češ, spet se glupirajo in spreminjajo uvodno piskanje. Pa to še ni vse. Poženem priljubljeni urejevalnik, ki prijavi deset



sekund seksa! (smeh) Okej, nekdo se heca. Pričnem s pisanjem. Moj izboljšani kondor sistem se prerine do tretje vrstice, ko iz zvočnika prihrumi tako sočno riganje, da sem se kar zgrozil, potem pa uleti naša tajnica in mi odpredava prvo lekcijo bontona v službi. Računalnik, potuh nesramni, ni niti muksnil. Ko pa sem na neprijetni dogodek že pozabil, mi svinja nemarna prdne! Sledila je druga lekcija bontona od

## Woodstock: 25th Anni.

# Flower Power...

Hej man! Mogoče ti res ni uspelo priti na Woodstock. Ali pa se tega le ne spomniš, ker si bil preveč zadet. Mislim, zadet kot krava, ne kot Zagreb ali Sarajevo. Sploh pa - ni važno. S tem cedejem lahko obudiš spomine na največji rock festival vseh časov, ki se je zgodil pred dobrimi 25 leti na prostrani okolici kmetije dveh ameriških farmerjev, ki sta gojila pojočo travico in prodajala pir za mir...

Veličasten glasbeni dogodek je dodobra zaznamoval generacijo 60. let. Tri dni miru in glasbe kot protest proti vojni v Vietnamu so marsikateremu udeležencu tega kulturnega "mitinga" spremenile pogled na svet in vzbudile upanje na boljši jutri. Namesto

## Aleksander S. Hropot

In vi mislite, da znate upravljati čas?!  
Poglejte, kako to počno profesionalci!

samega direktorja. Ker želim delo obdržati, sem moral priti stvari do dna. Krivca sicer razkrijejo na koncu knjige, ampak jaz ne pišem cenenih detektivk. Morilec je... tisti CD, o katerem je govoril Dali kot o dobri fori. Fantje so po dolgoletnem premoru in samostojnih karierah spet stopili skupaj in notorični kolaž odtrgancij spremenili v digitalno obliko. Seveda niso snemali novih skečev, saj imajo starih (in to dobrih) na pretek. Dodali so še nekaj arkadnih igrice, interaktivno oddajo, galerijo in fliper. Krona vsega pa je Pythonizer, ki mi je povzročil toliko težav. To ti je čuden škrat, ki napravi po Oknih pravi masaker. Predvsem vam da na izbiro milijon zaslonskih hranilnikov, na aplikacije obesi zlobne komentarje, tipkovnica prične rigati in prdeti, poiščete pa si lahko tudi simpatično sporočilce za vaš telefonski odzivnik, ki bo namesto tistega idiotskega: "Pustite natančno sporočilo!" klicateljem povedal ali celo zapel kaj lepega. O igriceh ne bi govoril, saj smo v resnem delu. Lahko vam je jasno, da so popolnoma odtrgane, kot sploh cela plošča, v obeh interaktivnih sobah pa se boste do sitega nazijali skečev, vključno s klavirskim koncertom (smeh), Spam (smeh), in Dead parrot (krohot).

Torej, če vam je žal, da TVS ni odkupila vseh oddaj odtrganih Britancev, če vam Okna glupo in tiho čepijo v slonokoščeni škatli, če, če, če, še, še, še!

**MMMMM**

Minimalna konfiguracija: PC 386, 4 MB,  
Windows 3.1 ali več, pogon CD-ROM  
Založnik: Level 7  
Posodili: I-Rose, d.o.o., tel. 063 731 557

## Andrej Bohinc

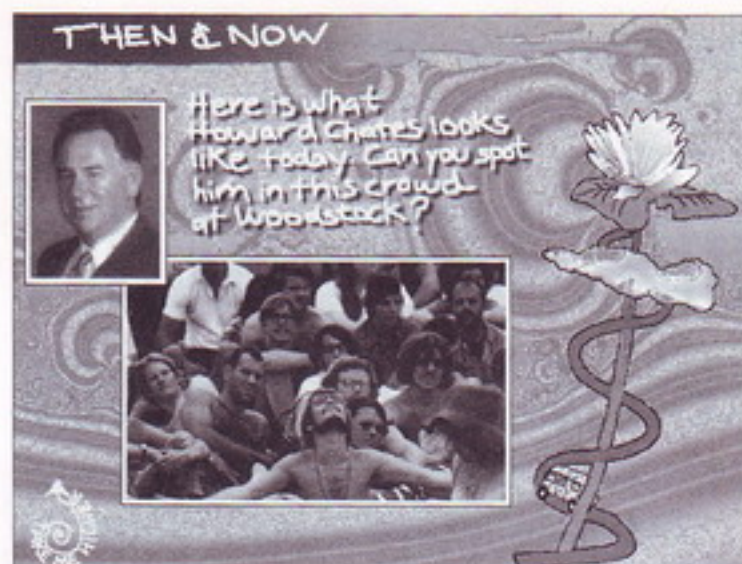
Za vse tiste, ki ste ga zamudili  
ali se prepozno rodili

pričakovanih 50.000 obiskovalcev je prišlo kar pol milijona ljudi, to pa začuda ni povzročilo kaosa, ampak le še boljši žur. Poskus obudnje Woodstocka lani poleti pa ni najbolje uspel. Čeprav so prišli celo nekateri prvotno nastopajoči, to ni bilo to. Hipijev je namreč danes vse manj in v modi so druge vrednote (\$, dober avto in status: Megazinov naročnik). V takih okoliščinah si je prav zanimivo ogledati, kako je izgledala bratovščina ljubezni & poštenja v času ko sem bil jaz star -5 let.

Na CDju Woodstock: 25th Anniversary je zbrana množica zanimivih pripovedi in spominov ljudi, ki so bili "tam". Odmevni članki v lokalnem časopisju, in-



tervjuji s predstavniki zakona in organizatorji zabave nazorno pričajo o vseh težavah in radostih, na katere so naleteli pred, med in po samem festivalu. Ker pa besede nikoli ne povedo dovolj, lahko pobrsate tudi po foto albumu s svetovno znanimi fotografijami Elliotta Landya. Obvezno pa morate preizkusiti tudi kvizigro *Then & Now* ob spremljavi duhovitega indijskega budističnega guruja, katerega glas neverjetno spominja na prodajalca iz risanke *The Simpsons*. Gre za kviz po konceptu "ugani kdo je hipi na sliki" (ali kako se ljudje



spreminjajo), na katerega bo vaš odgovor največkrat: wrong, wrong, wrong...

Kar se tiče glasbe: naposlušate se lahko osmih komadov, ki jih ne bom našteval, ker jih najbrž (ma kaki najbrž, zagotovo!) ne poznate. Ob glasbi lahko v stanju duhovne odtujenosti tudi rišete (s pastelnimi barvami) psihadelhične motive po lastni izbiri in seveda - če vam tega nihče ne brani - tudi požete. Kasto nastopajočih (Janis Joplin, The Who, Jefferson Airplane...) boste prepoznali po njihovih

slikah, biografijah, vsebinah albumov in kratkih odlomkih iz nastopov.

Kako torej oceniti Woodstock na CDju? Boljši "izlet" kot v resnici to zagotovo ni, saj je zasnovan z dobro mero površnosti. Tukaj mislim predvsem skromen repertoar sklad in izvajalcev, med katerimi nista omenjena npr. niti legendarna Jimmy Hendrix in Joe Coker. To nikakor ni popolna podoba dogodkov iz Woodstocka, vendar ustvariti šolsko enciklopedijo najbrž tudi ni bil cilj tistih, ki so ga naredili. Skratka, CD za vse tiste, ki ste hoteli kaj vedeti o Woodstocku, pa niste imeli koga vprašati. (V Encarti 95 se, na primer, pod besedo Woodstock skriva praznina!)



## Primož Škerl

Animirana zgodovinska slikanica brez meja

Še ena točka za multimedijo: namesto dolgočasnih zgodovinskih knjig in še dolgočasnejših profesorjev si lahko ogledate nastanek sveta in njegov razvoj do današnjih dni na svojem računalniku. Založba Putnam New Media je namreč izdala dve laserski plošči, ki močno odstopata od razbrzdanega povprečja zaprašenih zgodovinskih učilnic - njun pristop temelji na stripu, ki je še vedno najmanj zahtevno branje za vsakega zemljana. Da bi se zadeva bolje prijela, so vsaki sličici dodali še drobno animacijo, ki postavi v ospredje zanimivo plat trenutne teme, npr. pri starih



Grkih lahko opazujemo Pitagoro pri ustvarjanju njegovega znamenitega trikotniškega izreka, pri seksu pa razmnoževanje kuščarjev. Prav ste videli, tudi razvoj razmnoževanja je orisan na ploščah. Očitno se avtorji niso omejili samo na vsakomur znane Napoleonove vojne in na Bostonsko čajanko, temveč so posegli tudi v druge dele zgodovine. Tako

## The Cartoon History of the Universe

# Učimo se ob risankah!

se da videti animacijo o začetku vesolja in našega sončnega sistema, o sužnjelastniškem družbenem redu ter o legendah, ki so jih pripovedovali očetje svojim otrokom za lahko noč pred nekaj sto leti. Vsega skupaj je v 2000 animacijah in petih urah zvoka shranjenih kar za 13 milijard let zemeljske zgodovine. Vendar je dostop do vsakega drobca informacije zelo enostaven: celoten ocean podatkov je razdeljen v sedem tematskih knjig, ki so v časovnem stroju. Želeni dogodek tako lahko poiščete po njegovi zvrsti ali pa po času, v katerem se je zgodil. Vam všečne odlomke si lahko posebej označite in se drugič vrnete k njim.

Zgodovina vesolja je zelo zanimiv projekt, ki je uporaben predvsem za mlajše (če le-ti razumejo angleško), starejšim pa je uporaba enciklopedije olajšana z nekakšnim robotkom, ki se izdaja za profesorja. Če vam kdaj kaj ni jasno, vam ropotalo takoj priskoči na pomoč z izredno neuporabnimi nsaveti. Na žalost še nisem našel načina, da bi se ga odkrižal...

Da bi bila uporaba enciklopedije kar se da enostavna in predvsem zabavna, je založnik na plošči zapekel še nekaj popolnoma enostavnih iger, s katerimi si lahko krajšate čas. Razdeljene so v tri glavne skupine: starogrško, egipčansko in atensko, od katerih je vsaka predstavljena z likom na začetnem zaslonu. Vse so miselne: sestavljati je treba kipe bogov, se plaziti skozi labirinte, zidati svetišča in celo vleči možgane skozi faraonov nos! Ob uspešnem koncu ene od teh iger sledi druga, ki se nanjo navezuje, vključno z video posnetkom rekonstrukcije tiste

stavbe ali njenih prostorov, kakršno so veseljem na skrivaj ogledujemo.



# PIS

Kumerdejeva 18, 64260 Bled  
Tel.: 064/78 170, faks: 064/ 76 525,

## PC - CD ROM (500 naslovov):

5 FT. 10 PACK VOLUME 3	7.490,00
ALONE IN THE DARK 3	7.490,00
BIOFORGE	8.690,00
COMBAT AIR PATROL	6.390,00
CYBERIA	6.490,00
DARK FORCES	9.390,00
DISC WORLD	8.990,00
DUNGEON MASTER II	8.590,00
ESTATICA	7.990,00
JUNGLE STRIKE	8.690,00
KINGDOM THE FAR REACHES	7.990,00
KINGS QUEST 7	7.890,00
MAGIC CARPET	8.490,00
MEGA RACE	3.890,00
MORTAL COMBAT 2	6.690,00
MS ENCARTA '95	10.990,00
PSYCHO PINBALL	7.390,00
STAR TREK / A FINAL UNITY	8.390,00
WING COMMANDER 3	9.990,00
WOODRUFF (GOBLINS)	6.090,00

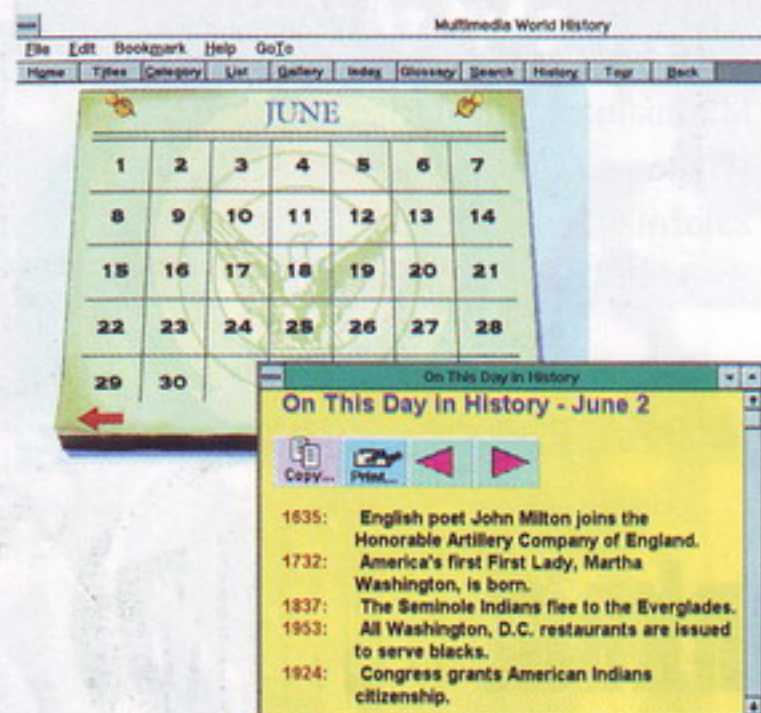
Do 20% popusta, vse cene so brez 5% TPD, MULTIMEDIA, CD-ROM enote, zvočniki, računalniška in programska oprema.

Naročite brezplačni cenik!



# Kdo, kdaj, kje, kdaj, kdaj, kdaj?

Multimedijska svetovna zgodovina je po eni strani velika zbirka naslovov pomembnejših zgodovinskih knjig, po drugi pa je tudi precej obsežna enciklopedija zgodovine. Po njej se lahko sprehodite od začetka človeštva, skozi najpomembnejše dogodke našega planeta (torej večinoma vojne). Ker je med zadnjimi opisanimi dogodki predsednikovanje Mihaila Gorbačova v bivši SZ,



vam je verjetno jasno, da boste besedico Slovenija v njej težko našli. Sicar pa je iskanje zelo enostavno.

Ker so program izdelali v ZDA, nam je lahko takoj jasno, da je bistvena preglednost. Tako nam poskušajo zapletene dogodke ponazoriti z nekaj sličicami ali animacijami, medtem ko si lahko na temo preberemo le dva stavka. Dejstvo pa je, da se človek spravi na branje zgodovinske enciklopedije le, če ga zanima določen dogodek. In takrat ga ta dogodek zanima z vsemi podrobnostmi vred. Ker le teh na CDju ne boste našli, je zraven priloženih nekaj sto naslovov najboljših knjig, ki posamezne zgodovinske dogodke natančneje opisujejo.

Tu je še zgodovinska os, na kateri izbirate med posameznimi časovnimi obdobji. Ko si enega izberete se, naprej in nazaj skozi čas, premikate po straneh, seveda pa lahko tudi po posebnem kazalu ali dodatnem iskalcu posamezne besede (osebe, predmeta, države,...). Tudi če si tu zaželite katerikoli dogodek temeljiteje pojasniti, vas spremlja zbirka najpopolnejših knjig na to temo.

Brez rubrike Na današnji dan pač ne gre, vendar pa vanjo ne morete vpisovati podatkov, pa četudi bi želeli

Plitva svetovna (ameriška) zgodovina v parih stavkih

vpisovati na trdi disk. Precej neprijetna omejitev. Se pa lahko iz nje preselite naravnost v katerokoli od ostalih rubrik (ali pa širše, torej v meni), kjer so vam na voljo še vsi ostali podatki.

Zadnja omemba vredna je rubrika predsednikov in pomembnejših politikov ali vojaških voditeljev. Med temi lahko najdete praktično vse ameriške in sovjetske glavne može, Milana Kučana pa pač ne. Je pa tu Josip Broz Tito, ki je bil bojda ruski partizan in organizator komunistične partije Jugoslavije, kamor ga je (tako pravijo) postavila sovjetska diplomacija. Nisem se pozabaval še z ostalimi osebami, se mi pa zdi, da so rojstno državo Mahatme Gandija zadeli v polno. Le imena in izgovorjave ne.

Program spada med tiste, ki imajo na nekaterih CD pogonih velike težave. Ni pa nujno, da bo tako tudi pri vas.



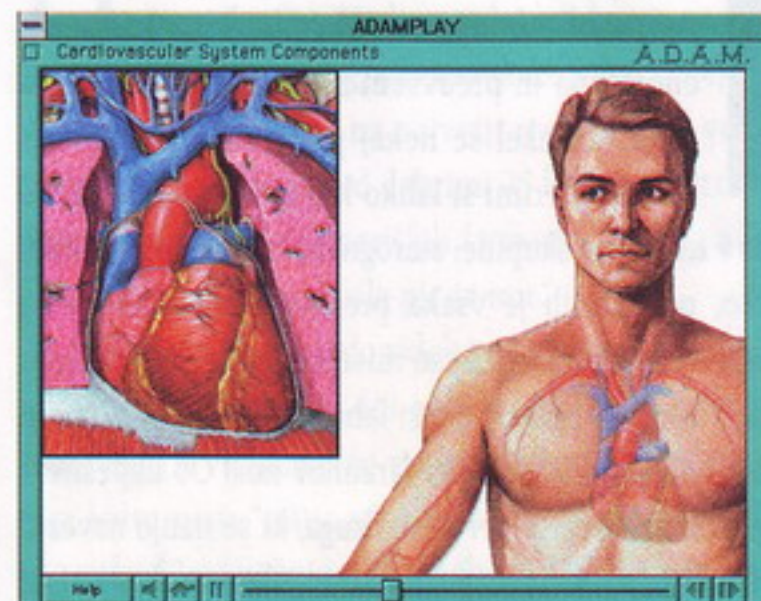
## A.D.A.M. The Inside Story

# Kako resnično izgleda človek?

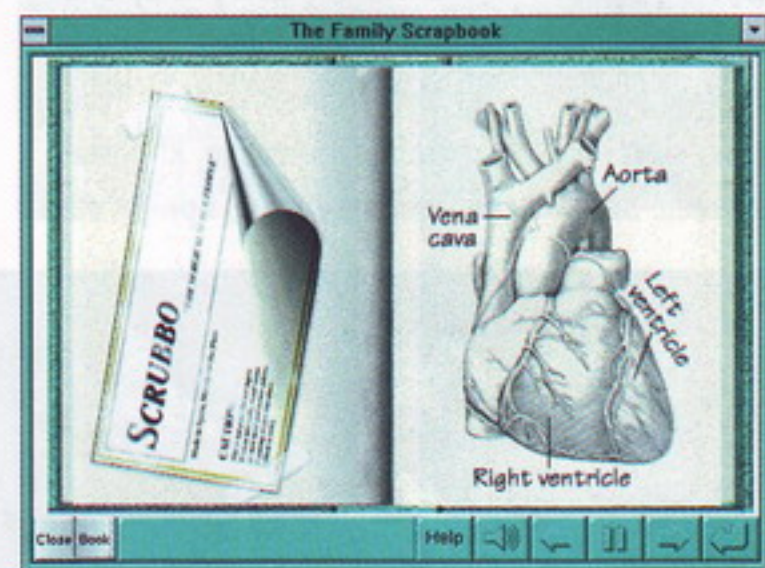
Ko sem še gulil hlače po osnovnošolskih klopeh, bil za učenje človeške anatomije zakon nekakšen črno beli učbenik, za uporabo katerega je človek potreboval obilico domišljije. Sive slike so namreč spremljala visoko znanstvena besedila, katerih edina vrednost se je pokazala pri kontrolkah. Mor-da delam komu krivico, ker dvomim, da se je v zadnjih 10 letih kaj bistveno spremenilo, vendar se brez uporabe malo modernejše tehnologije iz papirja ne da narediti čudežev. Nekaj svetlobnih let prednosti imajo Američani, ki so pred kratkim na laserski plošči izdelali celotno "biologijo za šesti razred". To seveda ni nikakršna parada sivih odtenkov, temveč popoln večpredstavni projekt, ki je zasnovan tako, da bo vseh tako mlajšim kot starejšim uporabnikom.

Uporaba A.D.A.M.a, kot se program imenuje, je enostavnejša od zavezovanja čevljev. Večino zaslona zavzema telo moškega ali ženske (po izbiri), v zavesnih menijih in ob levem robu okna pa si lahko izbiramo njegove lastnosti, kot so barva kože ter pogled od spredaj ali zadaj. Možno je še pomanjševanje slike, da se lahko celo telo zbaše na en sam zaslon, ogled telesa s povečevalno lečo, pripenjanje imen delom telesa ter možnost senčenja delov, ki vas trenutno ne zanimajo. Če se slučajno ne spomnite, kje leži vena cava ali kak

drug pomemben del telesa, jo (ga) lahko poiščete s pritiskom na ikono z očali. Za zaslone z manjšo ločljivostjo je dobrodošel prikaz pomanjšanega telesa v zgornjem levem kotu, kjer hitro najdete npr. nesrečnikovo roko. Ko smo že pri prikazu: A.D.A.M. je eden redkih programov, ki znajo izkoriščati celotno površino zaslona tudi pri velikih ločljivostih, kar naravnost blagodejno deluje na uporabnikove oči in potrpežljivost pri izrisovanju. Podatke o zanimivih delih telesa lahko dobite tudi s klikanjem nanje. Nemajhno presenečenje pa je, da ti podatki niso prepisani iz kake knjige. Sploh niso napisani, temveč vam Adam in Eva (tako se imenujeta vaša računalniška vodiča) v spremstvu odličnih animacij prikažeta



Animirana anatomija človeškega telesa par excellence



delovanje dela telesa, ki je pritegnil vašo pozornost, za nameček pa dodata še bolj splošne poškodbe, ki ga lahko doletijo, in njihovo odstranjevanje ter preprečevanje. Govorjena besedila so kot nalašč za nezahtevnega nadebudneža, saj vse teme predstavijo s "svetle plati življenja". Podajanje snovi npr. o krvi in njenem strjevanju tako ni suhoparno podajanje dejstev, temveč se vse začne, ko se Adam ureže v prst... Nekatero teme seveda niso primerne za vsako starost, saj znajo po računalniku dandanes šariti že prvošolci. Zato A.D.A.M. nudi možnost zastiranja spolnih organov ter dojk pri ženskah z lipovimi listi. Za šole se namestitev programa lahko izvrši tudi samo z zelenilom čez kožljive dele telesa. Vse animacije so dostopne

## Primož Škerl



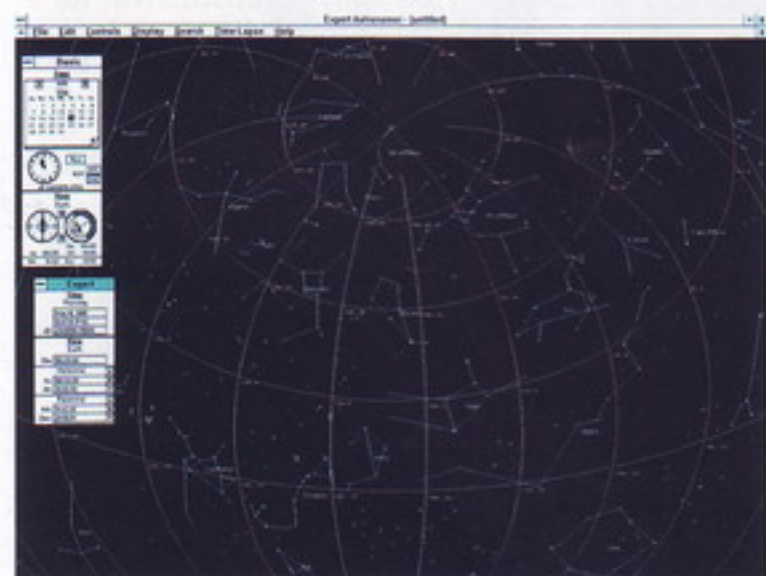
tudi iz nekakšne družinske slikanice, kjer so razdeljene po telesnih sistemih, kot so ožilje, prebavila, okostje... Skupaj je na plošči kar 52 animacij in govorov skupne dolžine okrog štirih ur. Med njimi je moč najti tudi resnične video posnetke ultrazvočne preiskave zarodka ali bitja srca, kar še bolje predstavi delovanje telesa.

Ne nazadnje so avtorji v program vgradili tudi šest iger, v katerih je iz množice kosti treba sestaviti lobanjo in opraviti podobne kirurške posege na delih telesa. Nagrada za pravilno rešitev so smešne animacije in seveda - znanje.

**Primož Škerl**

Zvezdna karta z enciklopedičnim dodatkom

Zvezde niso samo drobne luknjice v zavesi noči, temveč so bile včasih tudi razlog za smrtno obsodbo, izobčenje in celo sežig na grmadi. V naših krajih se to sicer ne dogaja več, vendar ljudje še vedno radi strmiijo v zvezde, pa čeprav niso zaljubljeni. Jih je pač lepo opazovati. Pri tem lahko amaterskemu astronomu pomagajo različne knjige in od nedavnega tudi laserska plošča firme Expert. Na njej sta kar dva



samosojna programa. Expert Astronomie Multimedia je nekakšna crème de la crème vsega, kar so avtorji lahko našli po zaprašenih arhivih astronomskih društev. V njej ne manjka opisov najvažnejših Messierovih objektov, vključno z njihovimi infra rdečimi, navadnimi in radijskimi slikami. Omenjeni so seveda tudi drugi zanimivi objekti. Na ogled so postavljene tudi slike sosednjih planetov, podatki o vesoljskih misijah in bolj podroben pregled fizikalnih pojmov ter opis astronomskega dela. Vsem tem temam so priložene še animacije in fotografije. Podatki so podani na višjem nivoju, tako da so zlahka razumljivi le ljudem, ki so že kdaj slišali za supernove, nevtronske zvezde in črne luknje.

Manjši, vendar po mojem mnenju boljši in pomembnejši del paketa je zvezdna karta. Na prvi pogled izgleda kot popolnoma neurejeno polje raznobarnih pik na črnem zaslonu. Kaos pa se kaj kmalu sprevrže v popolnoma urejeno karto, na kateri lahko poiščete željeno zvezdo ali opazujete nebo v določenem trenutku z določenega mesta na zemeljski

A.D.A.M. pride s svojo kakovostjo že zelo blizu izdelku, ki bi lahko dobil blagoslov Ministrstva za šolstvo kot obvezni pripomoček v šolah. Ovira ga samo ena pomanjkljivost: kot drugi taki izdelki je tudi ta narejen v angleškem jeziku.



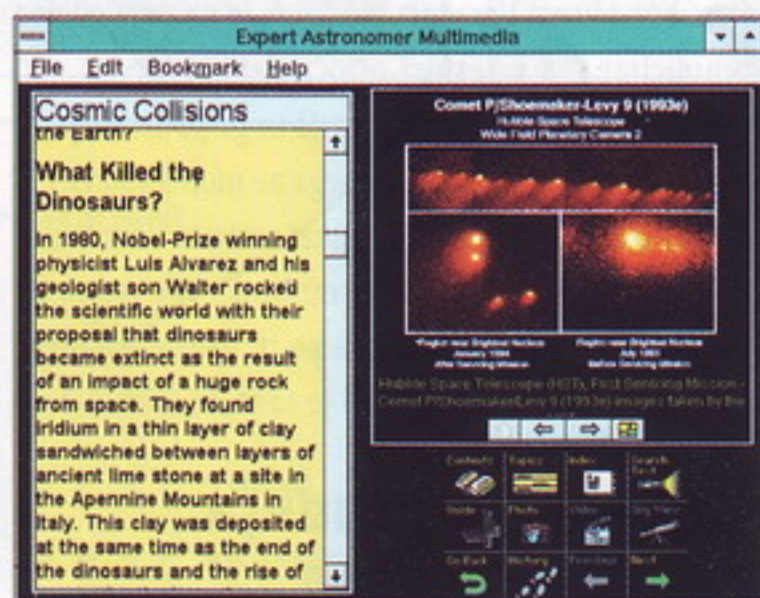
Minimalna konfiguracija: PC 386, 8 MB, 5 MB HD Windows 3.1, pogon CD-ROM  
Založnik: A.D.A.M. Software  
Posodili: Mantis, d.o.o., tel. 061 344 744

**Astronomer**

## Zvezdogled

obli. Pomoč pri urejanju zvezd prispeva tudi možnost prikaza ekliptike (namišljena črta, po kateri se gibljejo skoraj vsi planeti osončja), oznake planetov, imena ozvezdij in drugih vesoljskih objektov ter ozvezdja sama za tiste, ki še ne znajo brati zvezdnih kart. Slednjega pa se je z Astronomerjem kaj lahko priučiti, saj si lahko nebo razdelite na kvadrante, raziskujete relativne razdalje med zvezdami in planeti ter celo opazujete, kako se nebo spreminja z zemljino rotacijo. V pomoč tistim, ki si hočejo zvezde približati s teleskopom obstaja tudi možnost simulacije pogleda skozi teleskop in svetljenje ali temnenje slike neba (onesnaženost s svetlobo naselij). Sliko se da z zaslona seveda prenesti tudi na papir, vendar njena kakovost ni prepričljiva za kakšno resno uporabo.

Astronomer je zanimiv in kvaliteten program, ki razen enciklopedije ne nudi ničesar, kar ne bi imeli že nekaj časa obstoječi preizkusni programi z istega



področja. Kljub njegovi uporabnosti pa še vedno ugibam, kdo bo na poljano s seboj vlekel še cel računalnik (predvidevam, da ne premore notesnika z vgrajenim CD pogonom).



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

**CD-ROM IGRE! SHAREWARE**

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



# HARDVER

Igra s kockami za velike

M Kako sestaviti multimedijški računalnik?

Miha Amon

## Kako sestavimo MM računalnik?

Se ukvarjaš s problemom, kako zgraditi hiško iz lego kock? Tu je rešitev: Odrasti že enkrat in rajši začni razdirati ter ponovno sestavljati svoj računalnik. Ko stvar dobro natreniraš, mimogrede priskoči na pomoč še množicam obupanih sosedov pa bodo kocke kmalu zapadle v pozabo! In še zaslužiš lahko! Šmelcanje po domačem računalu je zabavno in sila razburljivo početje, saj lahko mimogrede zakuriš kakšen procesorček, RAM modul, disk... (=Nx1000 DEM), da o prvovrstnih ekstazah rovarjenja po tujih računalnikih sploh ne govorim! (Vprašajte Oskarja!)

Za učenje (in ekstaze) najprej prepričaj kakšnega naivnega sosedu z mastno denarnico, da kupi računalnik po delih. Ogrožanje svoje mašince za začetek odsvetujem! S seboj ne pozabi vzeti Megazina. Skrivoma ga odpri na tej strani. Pri vseh, tudi najbolj umazanih hardverskih posegih bodo dovolj gole ročice in križni izvijač. Sosedu ne pozabi ponuditi polovico nižje cene, kot jo za sestavljanje računalnika zaračuna najdražji slovenski servis. Tako bo sosed prepričan, da si pravi profesionalc.

**Opozorilca:** Napotki naj bi veljali za skoraj vse vrste računalniške opreme. Ker so izjeme na tako širokem področju pomanjkljivih standardov gola vsakdanjost, naj te ne bo sram vsak korak trikrat preveriti v originalnih navodilih posameznih komponent bodočega računalnika. Pred sestavljanjem se dobro "ozemlji" tako, da se dotakneš ohišja kakšne ozemljene kovinske naprave (vklapljen računalnik, štedilnik, hladilnik, radiator...). Pazi, da ti zemlja ne pride v čevlje in ušesa. Izživljaj se pri izklopljenem računalniku (izpuli tudi žico, ki se konča v steni!) in skrbno shranjuj vse vijake in čudne delčke plastike. Če se zgodi kaj nerodnega, na primer, da se iz osrčja računalnika pokadi sramežljiv bel dim, Megazin ne odgovarja za posledice!

### Osnovna plošča, procesor in RAM

Med šaro, ki so ti jo v računalniški trgovini prodali pod imenom "osebni računalnik v KIT izvedbi" (sl. 1),

poišči veliko štirioglo ploščo (sl. 2), keramično ploščico (sl. 3) in majhna podolgovata vezjeca s čipi povrh. Pazi, da keramični ploščici - procesorju ne skriviš, odgrizneš ali kako drugače poškoduješ nožic na spodnji strani. Če imaš srečo, bo procesor že vgrajen na plošči. V procesorsko podnožje na osnovni plošči ga vstaviš, kot kaže slika 4. Paziti moraš, da bo obrnjen z odrezanim kotom proti osamljeni luknjici na podnožju (in z nožicami navzdol). Procesor še pritrdiš s premikom ročice (možne so tudi drugačne izvedbe procesorskih podnožij). V navodilih osnovne plošče preveri, ali si ta želi kakšne nastavitve mikrostikal za določen tip procesorja.

RAM module dobiš v veliki (72 pinski) in mali (30 pinski) izvedbi. Na osnovni plošči poišči mesta zanje. Če so ta manjša ali večja od tvojih RAM modulov, te je prodajalec kratkomalo nategnil. Nekatere plošče so narejene za obe vrsti RAMov. V tem primeru moraš še ugotoviti, v kakšne luknje spadajo tvoji moduli. - Stvar je več kot očitna! Vgradnja modulov je na prvi pogled komplicirana, a v resnici otročje lahka. Modul pod kotom (glej sliko 5) vtakneš v vtič in ga potisneš proti navpični legi. Napačno obrnjenega ne moreš vstaviti. V navodilih osnovne plošče izbrskaj seznam dovoljenih kombinacij velikosti RAM pomnilnika. Navadno so mesta za RAM module urejena po ti. bankah. Najprej napolni prvo banko (ponavadi je to št. 0).

### Ohišje in vgradnja osnovne plošče

Obstaja več različnih izvedb ohišij (baby, mini stolp, stolp, veliki stolp...), a med njimi ni bistvenih razlik. Velika ohišja so priročnejša za sestavljanje. Pri nekaterih baby ohišjih se pojavi težava s prostorom za kartice. Zato v razširitveni vtič vtakneš čudno kartico, ki še najbolj spominja na TV anteno ali novoletno jelko. Vanjo vtikaš vse ostale kartice. Na srečo je ta sistem že "out".

Še prazno, je ohišje že prepedeno s šavjem raznih kablov in žičk (sl. 6). Pomembni so električni kabli, ki se vijejo iz napajalnika. Obstajata dva standardna tipa

Slikovni prikaz sestavljanja multimedijškega računalnika

napajalnih priključkov - mali in veliki. K sreči so ti priključki narejeni tako, da jih ni moč narobe obrniti, saj bi taka napakica v trenutku pomenila smrt recimo gigabajtnemu trdemu disku. Modernejša ohišja ponujajo oba tipa priključkov, vendar to ni zakon. Če električni priključki ne ustrezajo tistim na napravah, ki bi jih želel priključiti, bo treba po trgovinah ali servisih poiskati pretvornike.

Osnovno ploščo zatakneš v ohišje z enim najbolj bedastih patentov v zgodovini računalništva. Ko si odvijal svoj KIT paket, se je po vsej verjetnosti poleg vijakov po tleh raztreslo tudi nekaj čudnih plastičnih zatičev. Te vtakneš v nekatere od številnih lukenj v osnovni plošči ustrezajoč luknjam na ohišju. Malo spretnosti in mamaplata bo kmalu zataknjena. Ker patentu ni zaupati, jo dodatno pritrdiš še z dvema ali tremi vijaki, odvisno od ohišja (sl. 7).

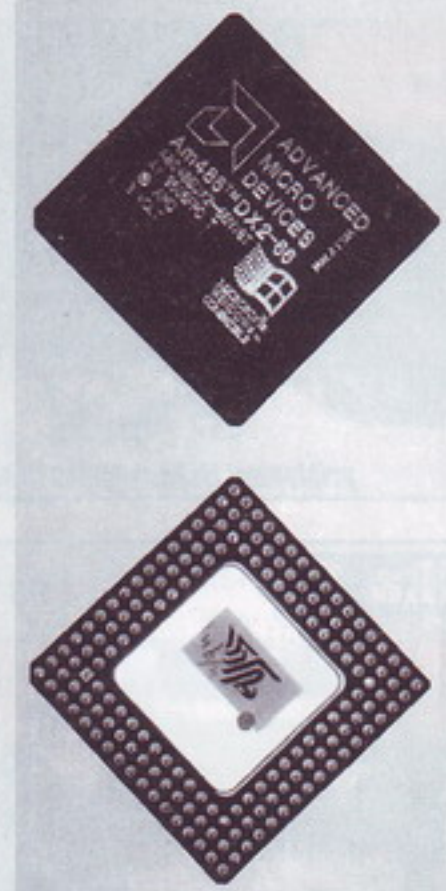
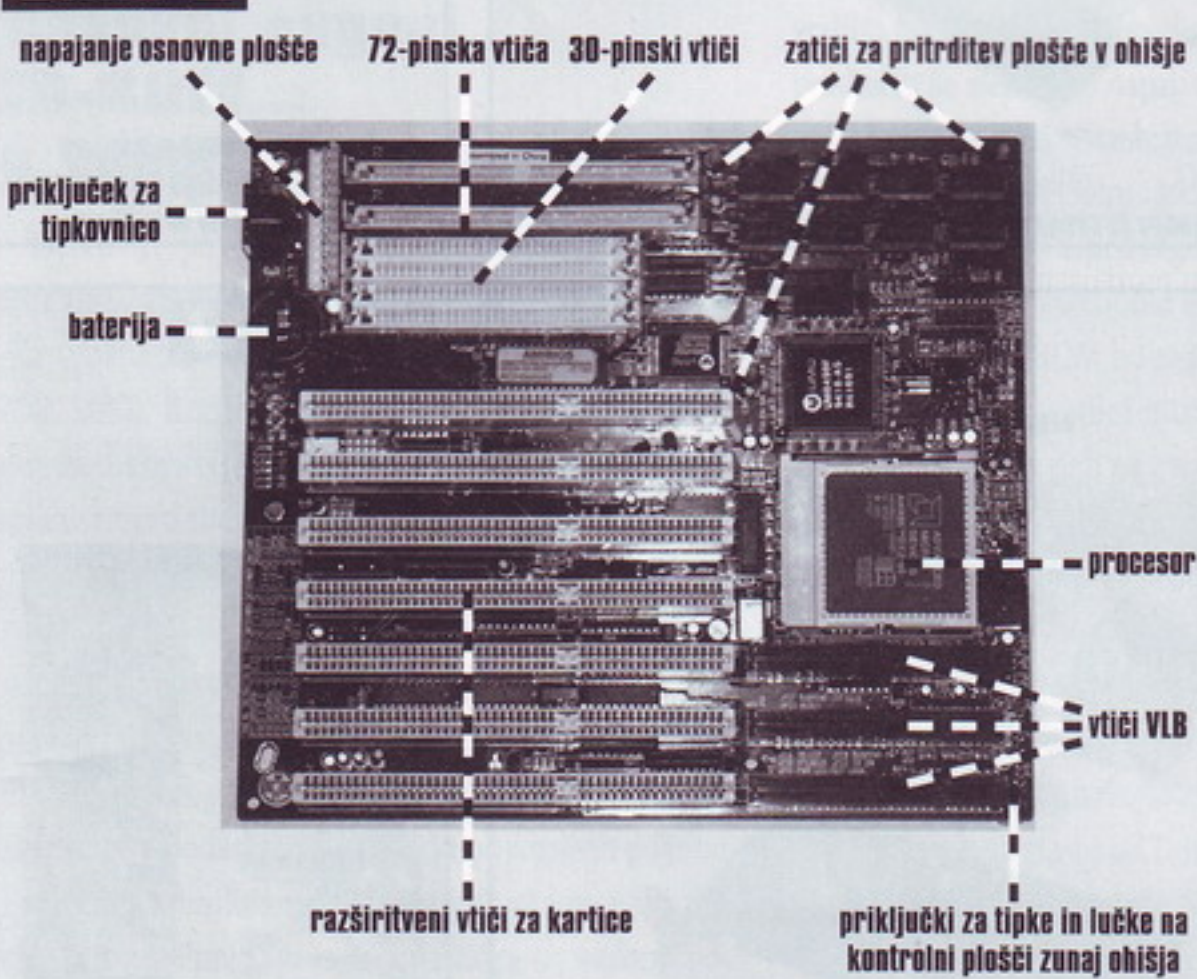
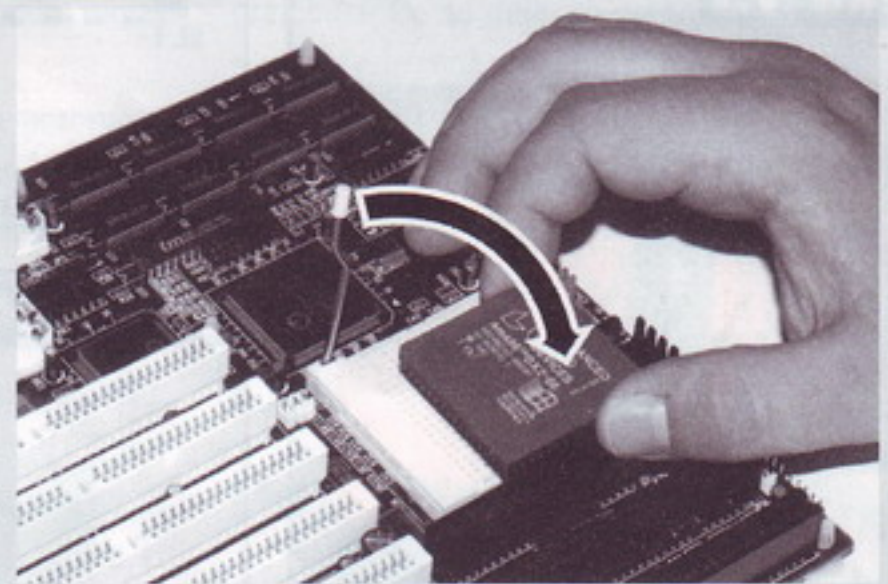
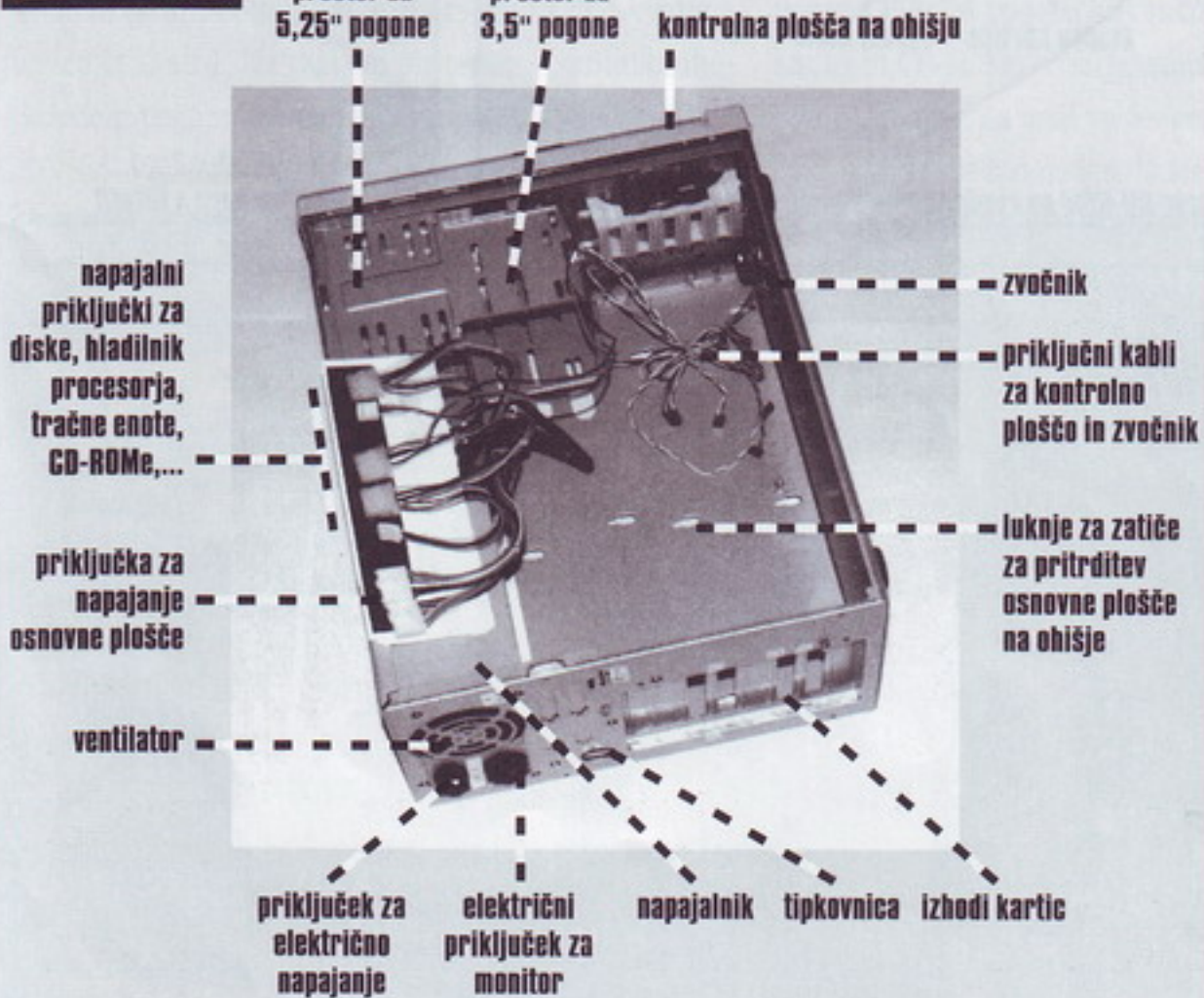
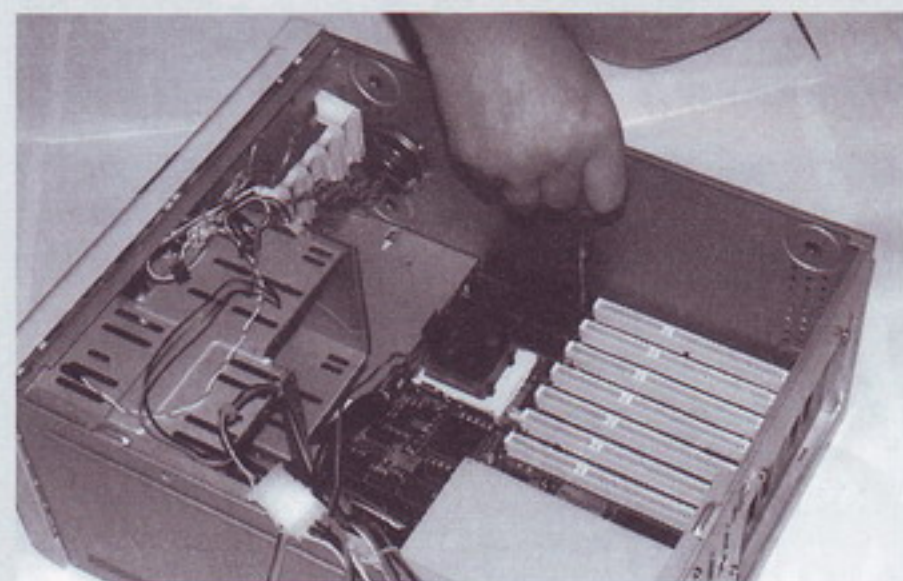
S pomočjo navodil ohišja in osnovne plošče priklopi vse žičke, ki vodijo v kontrolno ploščico na ohišju, in zvočnik (sl. 8). Na procesor s pritiskom namesti hladilnik (procesorji, ki utripajo s frekvenco manj kot 50 MHz hladilnika ne potrebujejo). Da bo hladilnik, mu moraš nameniti še nekaj elektrončkov iz napajalnika (glej sliko 9).

Eden resnejših posegov, ne zaradi težavnosti, temveč zaradi velike ogroženosti celotnega sistema ob majhni napaki, je priključitev napajanja osnovni plošči. Dva priključka vklopiš v ploščo tako, da bosta para črnih žic skupaj in na sredini (sl. 10). Če ne želiš utrpeti astronomske škode, za vsak slučaj preveri žičke v navodilih osnovne plošče in napajalnika.

### Kartice

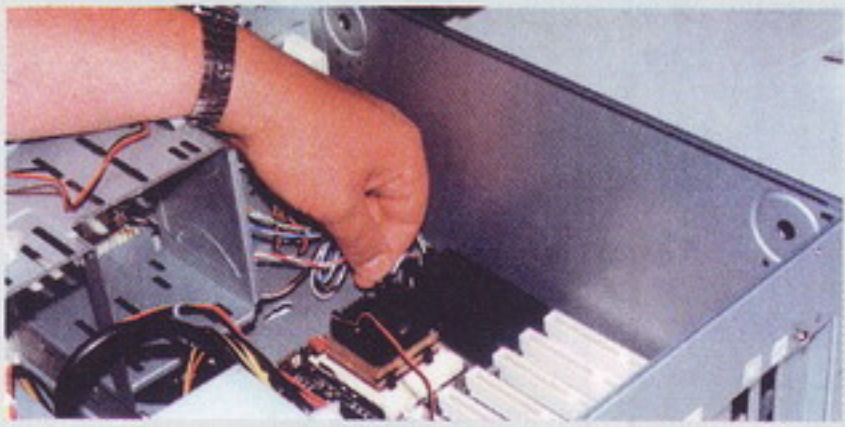
Že nekaj časa so zelo moderne mamaplate z VLB (VESA Local Bus) razširitvenimi vtiči za kartice. Od navadnih (ISA) jih ločiš po dodatnem vtiču na koncu. Največkrat so na plošči dva ali trije VLB vtiči in štiri ali pet navadnih. VLB kartice seveda spadajo v VLB vtiče in nikamor drugam! Pač pa lahko VLB vtič v sili zasede tudi navadna (ISA) kartica in s kančkom sreče bi moralo biti vse OK. Sama vgradnja kartice naj ne bi delala



**Slika 1****Slika 3****Slika 2****Slika 4****Slika 5****Slika 6****Slika 7**

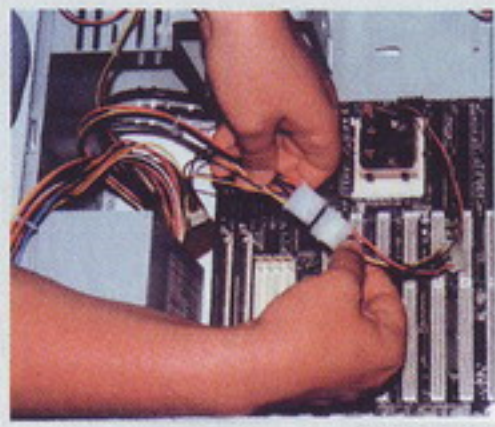


**Slika 8**



priklopimo žičke zvočnika in kontrolne plošče

**Slika 9**



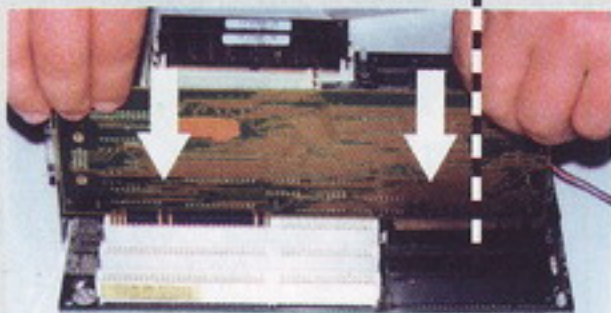
hladilniku procesorja priklopimo napajanje

**Slika 10**



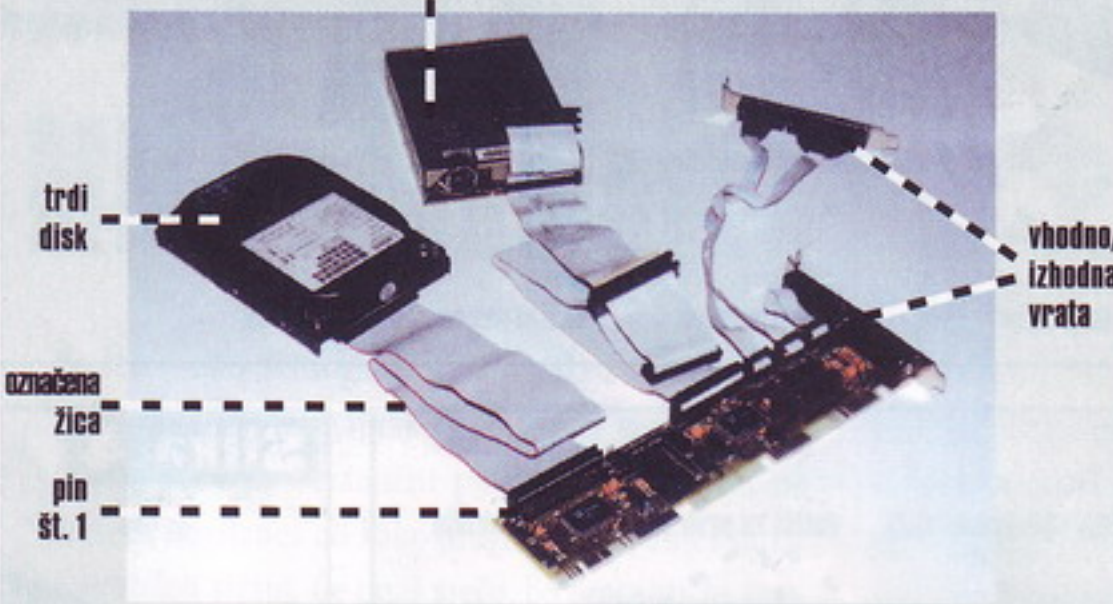
napajanje osnovne plošče priklopimo tako, da sta para črnih žic skupaj in na sredini - za vsak primer preveri v navodilih

**Slika 11**



vgradnja kartic v osnovno ploščo

**Slika 12**



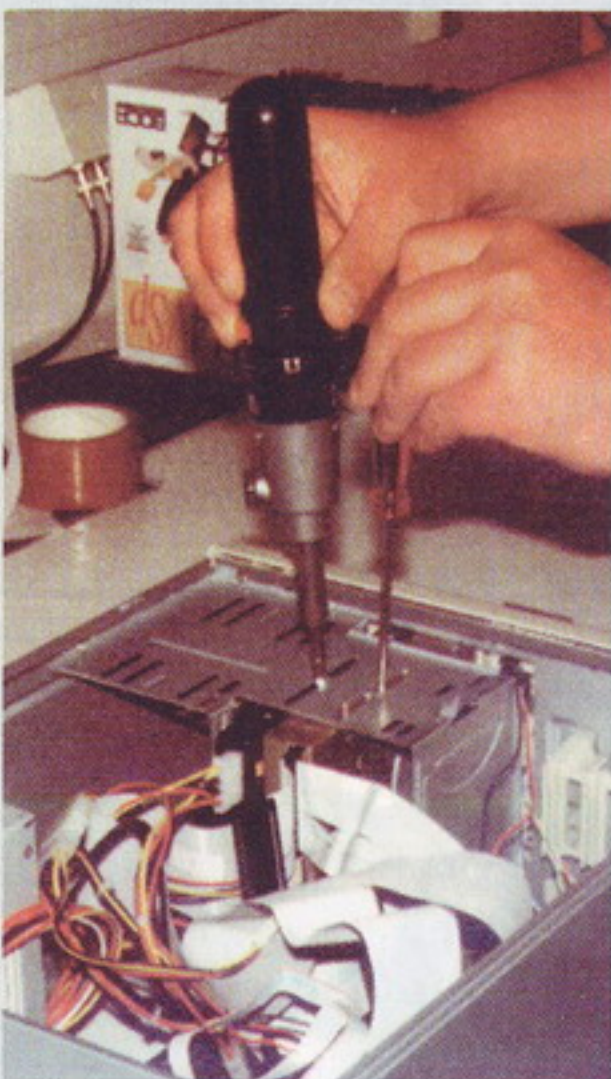
priključitev diskovnih pogonov in vhodno/izhodnih vrat na krmilnik

**Slika 13**



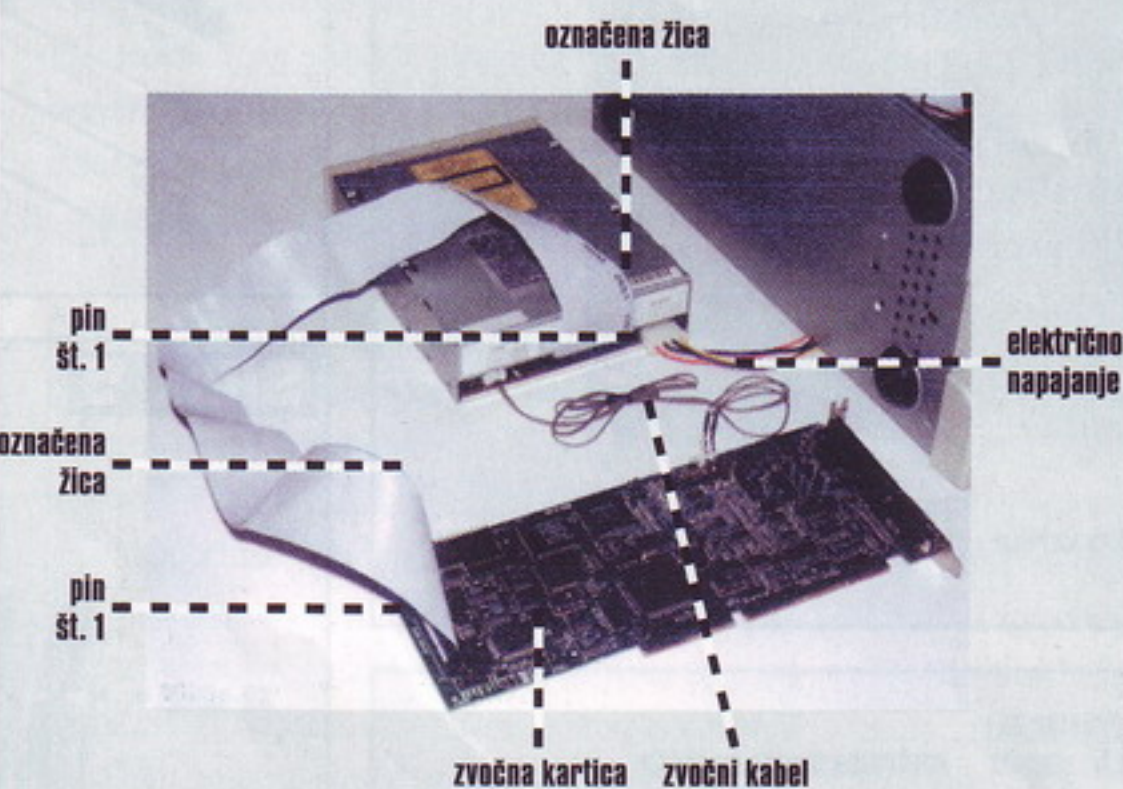
diskovnim pogonom moramo priključiti še napajanje s priključkom ustreznega tipa in velikosti

**Slika 15**



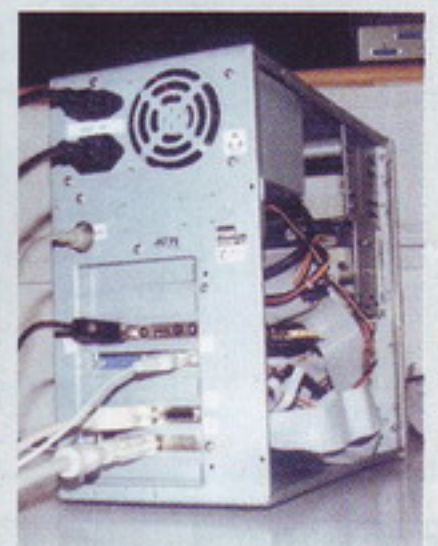
diskovne pogone vstavimo v ogrodja v ohišju in jih pritrdimo z vijaki

**Slika 14**



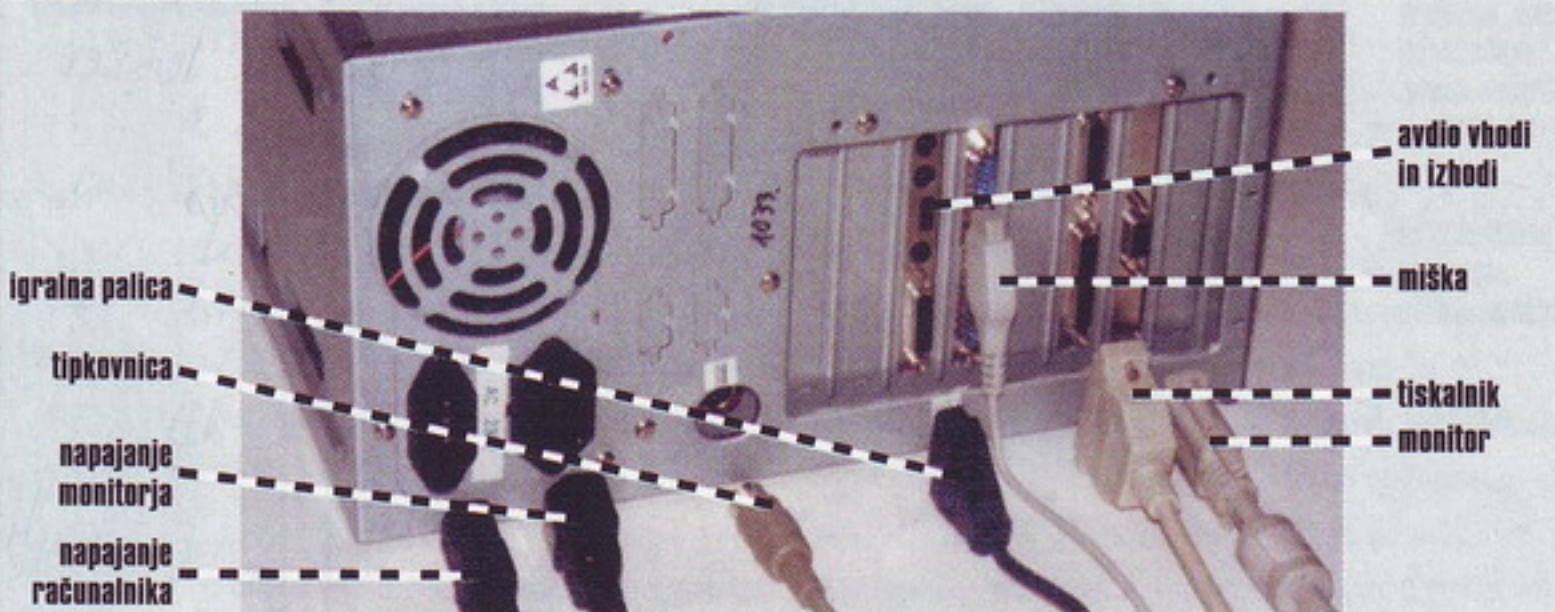
pravilna priključitev pogona CD-ROM na zvočno kartico z ustreznim krmilnikom

**Slika 17**



5... 4... 3... 2... 1... and we have a liftoff!

**Slika 16**



zunanj priključki na računalnik

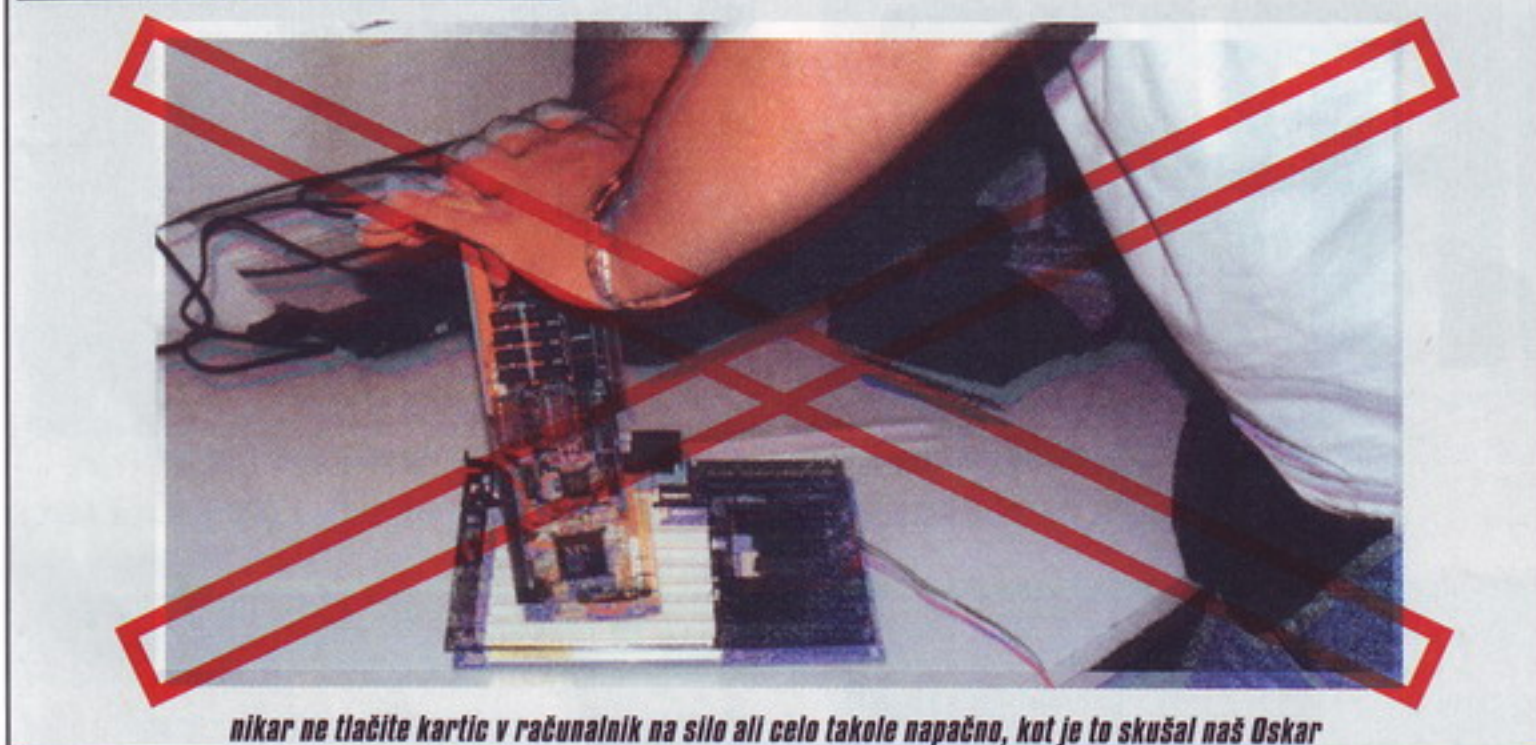
ACER COMPUTERS  
THE INDUSTRY SOURCE

MULTIMEDIA KIT.  
v ACER KVALITETI.  
**ZA 39.000 SIT!**

TREND d.o.o., 063/ 851 610, 061/16 11 106



## Oskarjeve ročice



nikar ne tlačite kartic v računalnik na silo ali celo takole napačno, kot je to skušal naš Oskar

večjih težav: Izbereš primeren vtič, nameriš in močno pritisneš navzdol (sl. 11). Posebej VLB karte se velikokrat trmasto upirajo vgradnji in včasih ne gre brez agresije in posilstva. Na koncu kartico še pritrdiš na ohišje z vijakom vrh kovinske ploščice.

## Diskovni pogoni, CD-ROM... in vhodno/izhodna vrata

Diskovni pogoni (disketnik, trdi disk...) so z računalnikom povezani preko posebne kartice - krmilnika (poznamo več tipov: MFM:RLL - zastarel, IDE, EIDE, SCSI). Krmilnik naj bo tipa IDE ali EIDE (EIDE podpira diske večje od 540 MB, pa še hitrejši je). Temu mora ustrezati tudi tip diskovnih pogonov. Na krmilniku slej ko prej odkriješ dve dolgi "stonogi" in nekaj krajših (sl. 12). Najdaljša služi priključitvi trdih diskov, malo krajša disketnim enotam, kratki priključki pa so namenjeni dodatnim vhodno/izhodnim vratom (miš - COM, tiskalnik - LPT...). Na te stonoge natakneš ustrezno široke podatkovne kable, ki povezujejo pogone in vrata s krmilnikom (sl. 12). Seveda ni vseeno, kako kable obrneš! Prav zato je skrajna žička na vsakem podatkovnem kablu označena - največkrat rdeče, včasih tudi zeleno ali modro. Podatkovne kable priključiš na pogone in krmilnik tako, da je obarvana žica povezana z nožico št. 0 ali 1. Na vsakem poštenem krmilniku in diskovnem pogonu je ob nožici št. 1 ali 0 napisano "1" ali "0" (sl. 12). Podobno priključiš tudi morebitna do-

datna vhodno/izhodna vrata.

Če priključiš dva disketna pogona, bo tisti na koncu kabla "A" srednji pa "B". Ob priključitvi več trdih diskov se velikokrat pojavijo težave. Pri trdih diskih mesto na kablu ni pomembno, pač pa moraš vsakega ustrezno nastaviti z mikrostikali ali jumperji. Podrobnosti si preberi v navodilih obeh diskov. Vsem diskovnim pogonom moraš priključiti še električno napajanje. (sl. 13)

Pogon CD-ROM si zasluži nekaj dodatne pozornosti (sl. 14). V več kot pet letni zgodovini si ti nesrečni optični diski še vedno niso uspeli zagotoviti enotnega standarda za krmilnik. V tem trenutku se jih lahko domislim vsaj pet. Anarhija! CD-ROM bo zagotovo deloval s priloženo krmilno kartico in priloženimi softverskimi gonilniki. Lahko ga priključiš tudi na zvočno kartico Multi CD (kot kaže slika), ki deluje s standardi Mitsumi, Panasonic in Sony. Vse popularnejši so tudi pogoni SCSI in pogoni, ki se priklaplajo na navadni krmilnik IDE poleg trdega diska. Pravila z obarvano žičko pri podatkovnih kablilih k sreči držijo. S priključitvijo električnega napajanja ni nobenih posebnosti. Če imaš novejšo zvočno kartico s posebnim avdio vhodom za glasbo s CD-ja, bo jasno treba priključiti še to (sl. 14). Z veliko sreče bo avdio kabel, ki ga dobiš zraven CD-ja ali zvočne karte, ustrezal priključkom na kartici in pogonu. Drugače bo treba priključka na konceh kabla razdreti in posamezne žičke s pomočjo navodil kartice in CD-ROM pogona priključiti k pravim nožicam na kartici in CD-ju. Ker so žičke samo štiri, to res ne bo težji poseg. Zgodi se, da imaš veliko srečo in se priključki skladajo, a stvar vseeno ne igra (starejši Mitsumiji in Sound

Blaster 16). - Zamenjan je vrstni red žičk, verjetno zaradi konkurence...

Diskovne pogone po vseh priključitvenih mahinacijah porineš v njim namenjena ogrodja v ohišju in pritrdiš z vijaki ob straneh (sl. 15). Na sprednji strani ohišja odstraniš okrasni ploščici, da nastaneta luknji za vstavljanje diskov in CD-jev.

## Mikrostikala, I/O naslovi, IRQ-ji, DMA-ji...

Računalnik dela s karticami preko I/O naslovov in hardverskih prekinitev IRQ. pogosto pa so za prenose večjih količin podatkov uporabljeni še DMA kanali. Za pravilno delovanje moraš poskrbeti, da nobena od kartic v računalniku ne upravlja istih I/O naslovov, IRQ-jev ali DMA-jev. Pri skoraj vsaki kartici lahko omenjene nastavitve po navodilih nastaviš z mikrostikali ali jumperji. Z nekaj začetniške sreče bodo že prvotne nastavitve kartic lepo delovale. Zato najprej sestavi računalnik in ga preizkusi. Če ne dela, so omenjene nastavitve, za tem, ko odpraviš vrsto slabih ali napačnih spojev, glavni osumljenec.

Če sta v računalniku dva priključka za igralno palico, enega rajši odklopi, kot je opisano v navodilih (zvočne kartice).

Preostale vijake zavij v preostale luknje (če jih kje najdeš) in zapri ohišje računalnika.

## Pet, štiri, tri, dva, ena...

Če ti je uspelo sestaviti računalnik, priključitev zunanjih kablov sploh ni omembe vredna (sl. 16). Pazi, da bo napetost na napajalniku nastavljena na 220-230 V! Zdaj je napočil trenutek, da preizkusiš sestavljeno mašino. Pogumno vklopi napajanje!... Se je kaj pokadilo? Je kje počilo? Ti je zgorela hiša? Stvar ne deluje?... Če je tako in sam ne znaš popraviti, spakiraj računalnik in vse morebiti preostale dele, katerih skrivnostnega (a očitno bistvenega) pomena nisi odkril. Odnesi ga v najbližji servis...

Pred resno uporabo je koristno delujoči računalnik vsaj 24 ur opazovati. Pri tajvancih nikdar ne veš... Lahko odpove ventilator in se vse skuri ali pa...

# PRINCE of VENICE

MORSKA POVEZAVA  
SLOVENIJA - ITALIJA

Portorož - Benetke

Dogodivščina "par excellence"

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



Venezia - Portorose



# SOFTVER

**M** Klik & Play

**Klik & Play**

**Rok Kočar**

## Izdelovalnik iger

Letošnji spomladanski sejem ECTS v Londonu, je pokazal obilo novosti v svetu računalniških iger. Poleg pol, četrt in nič narejenih iger, si je bilo možno ogledati tudi nekaj starejših orodij, ki so jih programerske hiše še nedavno uporabljale za kreiranje svojih iger. Ta orodja so preklemsko dolga, počasna celo na hitrih računalnikih in zelo zahtevna za uporabnika. Predstavniki Europressa so se ob tem le nasmihali. Njihova najboljša programerja, Francois Lionet in Yves Lamoureux, sta namreč le nekaj metrov

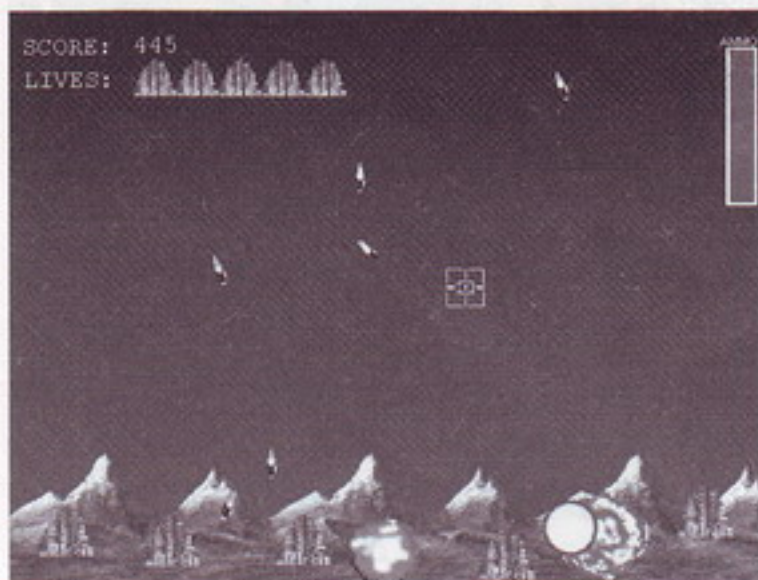
proč prikazovala svoj program za kreiranje iger, imenovan Klik & Play. "Ja, res je tako preprosto," pravita. "Nekaj klikov z miško po zaslonu in že lahko igrate igre, o kakršnih ste sanjali, pa vam jih nihče ni znal ali hotel narediti."

Za Klik & Play sem izvedel že dolgo nazaj. Reklame zanj so bile kar v nekaj časopisih. Ko sem pred mesecem gledal demo, ki ga je kolega Dalibor privlekel iz Londona, sem si rekel: če bo ta zadeva tako dobra tudi kasneje, bo pa res v redu. Pa vendar sem se bal, da bo to še en izdelek več iz serije produktov, ki na začetku obljublajo veliko, pokažejo pa izredno malo. Skeptičen sem bil še ko sem original držal v rokah in CD tlačil v CD-ROM. Odgovor za vse, ki se vam ne ljubi brati celotne recenzije, je NE, to NI izdelek nizke kakovosti. Vsi ostali pa boste to še izvedeli.

Klik & Play je torej pravo orodje za izdelovanje iger. Njegove vrline so predvsem hitrost, preprostost in učinkovitost. Z njim lahko v okolju Windows kreirate igre po vaših željah, pri tem pa vam ni treba obvladati niti vrstice katerega od programskih jezikov. Poleg

Naredite igro hitreje kot juho. Instantno juho, seveda.

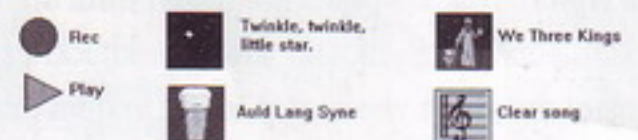
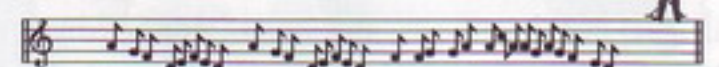
tega, da je izdelovanje iger preprosto, je tudi izredno zabavno. Je pa res, da bodo izkušeni in zahtevni igralci kmalu naleteli na določene omejitve, ki jih bodo zlobno zadrževale. Potem vam pač ni pomoči. V redu. Sezite po zahtevnih programskih jezikih in si z njimi razbijajte glavo.



### Krazy Keyboard



Use this keyboard to compose your tune. Press the red button to record a sequence of notes and the green button to play it back.



Klik & Play ima v osnovnem meniju tri možnosti izbire. Lahko se odločite za igranje katere od že narejenih iger, taiste igre lahko popravljate po svojih željah

míro CTX SICOS Roland míro CTX SICOS Roland

**míro** **CTX** **SICOS** **Roland**

Grafični vmesniki Monitorji Skenerji Glasbeni inštrumenti

**KO RAČUNALNIK POSTANE UŽITEK**

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

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



ali pa ustvarite popolnoma nove, kar je najbolj zabavno. Pravzaprav je to pravi izziv. Četrta opcija, ki je nisem omenil je izhod nazaj v DOS, kot nam pravi program. Zanimiva je edino zato, ker nas pač ne vrne v DOS ampak le v Okna, kar je sicer povsem logično, a izgleda šlampasto.

## Play game

Na voljo imate 10 precej preprostih iger. Med njimi najdete streljanko v stilu Invadersov, dve dirkalni arkadi, preprost nogomet (eden na enega), igro s kartami, priloženo pa je tudi zabavno učenje igranja klavirja. Kot že rečeno, igre niso ravno vrhunske, so pa še kako zabavne in kot nalašč za računalniške začetnike (kako skromen sem naenkrat postal - dvoličnež; pol revije prej pa sesavam stokrat boljše špile).

## Modify game

Tu lahko spremenite vse že narejene igre (tistih 10 in stvore domače proizvodnje) po svojih najnovejših zamislih. Za začetek se lotite samo popravljanja datotek s končnico .gam, potem pa se znotraj nje lotite natančnega popravljanja. Če ste naprimer naknadno ugotovili, da igra lepo teče le do petnajstega zaslona, potem pa v gozdu račko povozijo gasilci namesto, da bi jo pojedla Rdeča kapica, je to pravi kraj, kjer boste za deva spremenili.

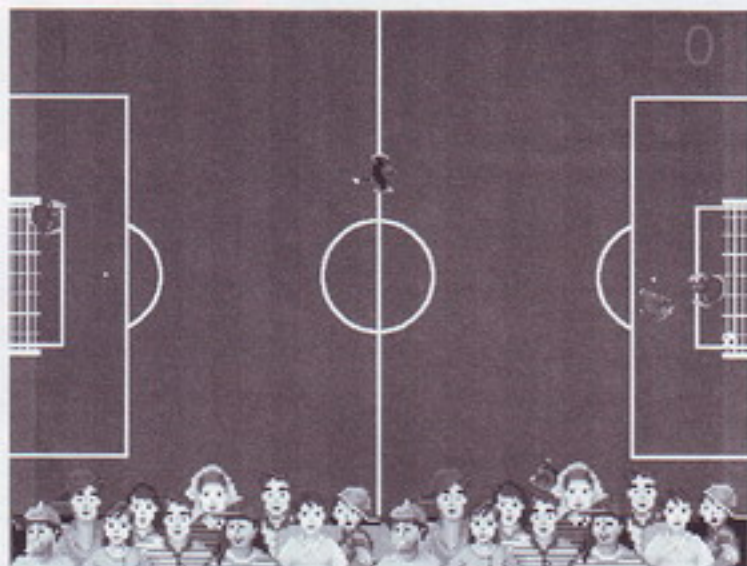
## Create game

Ko se boste s pomočjo učbenika učili izdelovati igro podobno prastaremum, legendarnemu Arkanoidu, boste kmalu ugotovili, koliko možnosti imate. Tako veliko, da bo težko vse izkoristiti.

Za začetek si boste gotovo zaželeli uvodnega zaslona. Če vam ni všeč nobena od priloženih slik, lahko mirno uporabite katero od svojih. Klik & Play zares ni preveč izbirčen. Prepoznavna mnogo formatov (GIF, TIF, PCX, LBM,...) v katerih imate verjetno ogromno zbirko sličic. Seveda uporaba mirujočih slik sploh ni nujna. Lahko se pozabavate z animacijami (FLI, FLC) in različnimi zvočnimi efekti ali glasbami (VOC, WAV). Vse to boste morali seveda narediti v drugih pro-

gramih, saj je Klik & Play le končno orodje za povezavo in izdelavo.

Ko se odločite za vrstni red ekranov (kasneje ga lahko spremenite ali dodate nove slike ipd.) boste lahko na njih začeli skladati objekte. Ti objekti so na CDju že priloženi, če narišete svoje pa tudi prav. Ko si določen lik izberete mu določite premikanje (npr. premik tekačevih nog in rok pri teku). Po želji lahko objekt ekran tudi zapusti, ali pa se odločite za scroll, torej premik zaslona sočasno z objektom. Tako lahko preprosto povečate dimenzijo slike.



V nekaterih igrah bo na ekranu hkrati več objektov. Ti objekti se lahko med seboj zaletavajo, vsakemu posebej pa lahko določite gibanje, njegovo težo, hitrost,... S posebnimi gravitacijskimi efekti se bo potrebno še posebej pozabavati. Tu so potem še različni efekti premikanja, padanje, letenje, izginjanje, itn., vsi objekti pa se bodo na vašo željo obnašali po vseh fizikalnih zakonih. Načeloma naj ne bi bilo prevlekih omejitev glede števila objektov na zaslonu, pa vendar le-te so. Seveda gre tudi za preglednost nad samim dogajanjem.

Ob določanju velikosti igralnega zaslona, se lahko odločite tudi za pomik igralne površine v razne smeri, kar sem že omenil. Prav tako se lahko po ekranu premikajo objekti, katerim določate razne načine in smeri premikov. Avtomobil se bo po dirkališču premikal drugače, kot npr. vojak v klasični platformi. Premiki so odvisni tudi od pogledov na dogajanje. Bočno gledanje daje igralcu drugačen občutek kot ptičja perspektiva, zato bo potrebna tudi različna kontrola. Odbijajoči predmeti, ki imajo samostojno vlogo, se lahko premikajo popolnoma drugače. Odboje lahko

strogo začrtate, možno pa jim je ročno zarisati pot premika. Če bi radi katerega objektov uporabili za izboljšanje scene, imate tudi to možnost. Določen lik se na ekran postavi kot objekt ali le kot ozadje, ki na ostale objekte nima vpliva. S to opcijo vam je omogočeno z malo truda sestaviti pokrajine, s pomočjo dreves, grmovja, oblakov, zidov, kamnov, itn. Objekti, ki ste jih kupili skupaj s programom, imajo to lepo lastnost, da jim je dimenzije možno poljubno določati. Dovolj je le poteg z

miško in grm bo postal večji od stolpnice. Posamezni objekti, ki jih namečete na ekran ali se na njem pojavljajo naključno, so lahko namenjeni tudi pobiranju, potem so to t.i. bonusi.

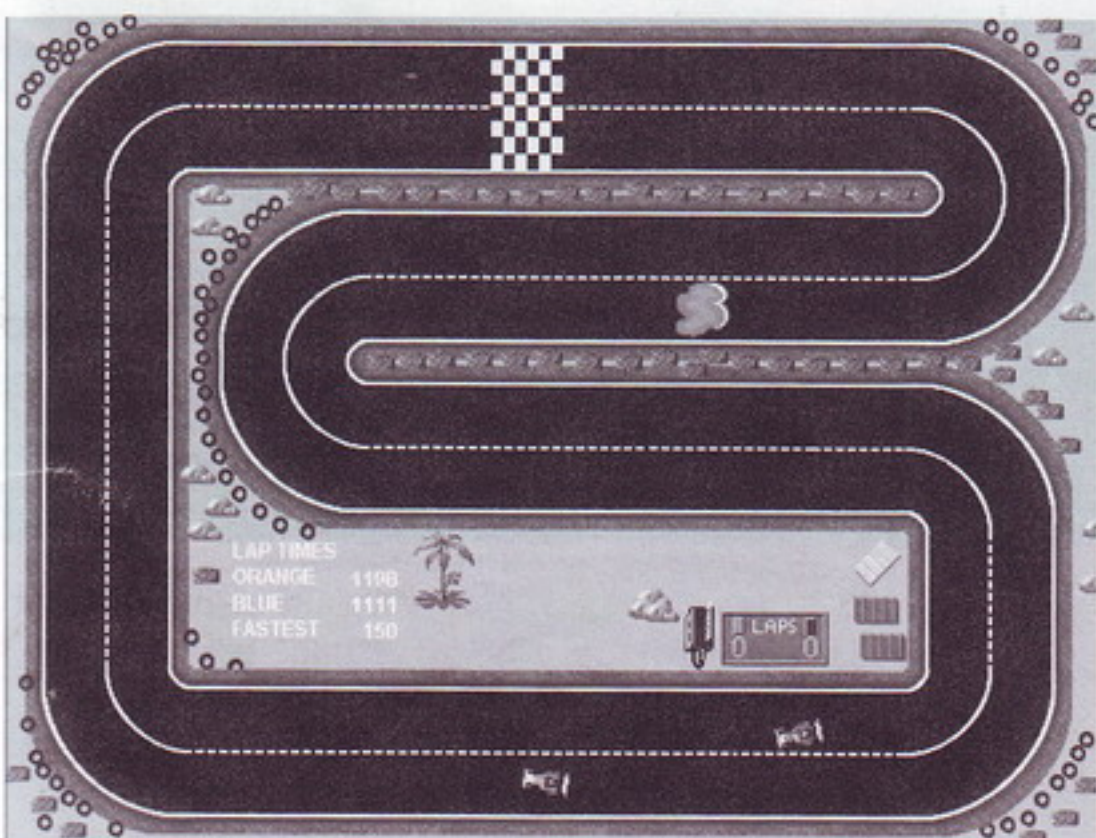
Ko ste popolnoma zadovoljni s sceno, si izberete še zvočno podlago, jo locirate na premikanje objektov, dodate efekte, ipd. Če izdelujete igre s stopnjami, boste igralcem omogočili precej lažje igranje, če v igro vklopíte gesla za posamezne stopnje. Igra bo še bolj pridobila na kvaliteti, če ji boste dodali tudi govor. Tudi s preprostim mikrofonom, ki ga priklopite v zvočno kartico, bo šlo.

Prehode, iz ene na drugo lokacijo, lahko povežete z dogodkom na igralni površini ali s posameznim objektom, ali časovno. Lahko se premikate iz statičnega zaslona v naslednji statični ali v animacijo. Ni nujno, da se na vseh zaslonih kaj dogaja. Tako je možno sestaviti prijetne vmesne sekvence, seveda tudi uvodno in zaključno.

Ko ste določili vrstni red vseh zaslonov (ali pa samo prvega) se lahko posvetite ostalim, prav tako bistvenim, rečem. Določiti bo potrebno točkovanja, seveda za vsak dogodek posebej. Konec koncev si bo potrebno izbrati tudi lokacijo, kjer bodo točke vidne in pisavo v kateri bodo napisane. Pisati je možno karkoli in kjerkoli po zaslonu, žal pa ni prav velike izbire pisav, pa tudi svojih mi še ni uspelo "uvoziti" v program. Če boste zadovoljni s statičnim napisom na sliki, vam priporočam, da tekst napišete npr. v Corel-Drawu, potem pa končano sliko uporabite v programu. Nekateri igre imajo na voljo več življenj. Število življenj lahko določite sami, lahko pa jih dodajate tekom igre npr. ob doseženem določenem številu točk. Preostala življenja so lahko napisana v obliki številke ali simbola (slike).

Ko ste tik pred koncem izdelave igre, se boste pozabavali še s komandami. Boste igrali na tipkovnico (gumbe lahko kasneje spremenite po lastni volji), z miško ali joystickom. Program torej podpira praktično vse.

Še zdaleč vam nisem povedal vsega. Pravzaprav sem vam zaupal le nekaj osnovnih reči. Da bi se naučili vsega, boste potrebovali CD ploščo s knjižnico slik, priročnik za učenje, ki se razteza po več kot 200 straneh drobnega tiska in le malo časa.



**MMMMM**

Minimalna konfiguracija: PC 386, 4 MB,  
Windows 3.1  
Založnik: Europress Software  
Posodili: ITA Plus, d.o.o., tel. 061 131 2033

**COREX** computers

COREX d.o.o. Ljubljana, Dunajska 106  
Tel.: 061/16-83-173, faks: 061/16-83-106



?>IN÷...TER..NET>>

# ISFE. >>> ..RA>>>

pravi virtualni umetniški zaklad. V virtualnem Louvru so digitalizirane slike celotnih kolekcij in vsak klošar na Internetu si jih lahko ogleda. Na desetine slik (ki bodo zahtevale morje časa za prenos preko Interneta) so urejene po slikarskih zvrsteh in po avtorjih. Tako si lahko v sekciji impresionistov mirno ogledate vse znamenitosti Clauda Moneta, ne da bi zapustili svojo sobo.

<http://www.cnam.fr/louvre>

## Yahoo - Jaz nimam pojma kam bi šel...

Na svetu je zdaj že toliko WWW strežnikov (vsak dan se prijavi vsaj 50 novih), da je nemogoče vse držati na vajehtih. Zato so se pojavili mnogi WWW strežniki, ki kot edino informacijo ponujajo podatke o drugih WWW strežnikih po svetu. Kadar torej NEKAJ iščete, ali pa samo brezcilno lutate po Internetu, se splača pričeti na kateri izmed teh 'iskalnih mašin'. Moj najljubši WWW indeks je Yahoo, na katerem se redno pojavljajo novi in novi naslovi od povsod po svetu. Yahoo je hierarhično razdeljen, tako da je uporaben predvsem za tiste, ki ne vedo, kaj jih ta hip zanima. Na dnu hierarhične piramide je vedno nekaj, kar je cool. Yahoo ima vgrajen tudi dober iskalni algoritem, tako da ga lahko uporabite tudi takrat, ko točno veste, kaj vas zanima. POZOR: po statistikah sodeč je vsak hip na Yahoo strežnik prijavljenih okoli 1500 uporabnikov, zato ne pričakujte takojšnjega odziva (z drugimi besedami: Yahoo je počasen!).

<http://www.yahoo.com>

## Družo Tito, mi ti se kunemo!

Tudi naš ljubljeni maršal, ki je že 15 let pod rušo (naj mu bo lahka zemlja), si je našel svoj virtualni kotichek na Internetu (tako kot večina slavnih osebnosti). Zahvala gre predvsem multimedijski skupini na tisti ljubljanski fakulteti, kjer vsi profesorji mislijo, da je 1024 okrogla številka - na fakulteti za računalništvo. Ljublje-



<http://www.fer.uni-lj.si/tito/tito-slo.html>

## Playboy - zajčice tako in drugače

Vsak pošten cajtnig ima na Internetu svoj kotichek. Vsak. Pošten. Times, National Geographic, Boardwatch, Wired, Penthouse, Playboy... In tisti košček Interneta je vedno tako cool, kot je cajtnig cool. Če ste torej nori na Playboy (ste vedeli, da ima Playboy poleg nagih bab tudi zanimive članke?), je čas, da obiščete ta del virtualnega sveta. Mene vsakič sproti očarajo karikature in vici, ki jih Playboy na svojem Web štantu redno menja. Ah, da vam povem: miss Maj je zelo zelo fina bejba, pa veg-



Cynthia Gwyn Brown  
Miss May 1995

Animal Attraction Meat and Potato men need not apply. On her independence early by declaring herself a vegetarian at As she put it: "When I got older I realized I liked feeding the animals more than I liked eating them." But Cindy's diet and six day a week fitness habit have certainly done her no harm (as you can see in these two previously unpublished photos of our natural wonder.)



etarjanka je, pa same take. Na ekran boste dobili njeno spodobno sliko, če pa se boste prav posebej potrudili, jo lahko vidite tudi pomanjkljivo oblečeno. Mmmmm...

<http://www.playboy.com>

## Eno oko tukaj, ena roka tam - FUJ!

Ste eden izmed mentalno izkrivljenih ljudi, ki uživajo ob ogabno odurnih slikah? Ste mogoče kdaj gledali, kaj je v Usenet konferenci alt.binaries.tasteless? Vas zanima, kako izgleda glava po ogrizu (odgrizu) Bullterierja? Ali pa, kaj ostane od trupla po padcu letala? Vas zanima, kako je gledal Kurt Cobain po strelu v lastno glavo? POZOR! Ta virtualni kotichek ni za tiste s slabim srcem ali premočnim moralno-estetskim čutom! Ne jejte pred gledanjem! (MISLIM ČISTO RESNO) Ne dovolite, da mladi otroci zrejo v te slike, sicer jih lahko tlačijo more. Če mislite, da je DOOM tasteless, potem si poglejte to. Yuck!

<http://zynet.com/~grotesk>



IBM WebExplorer - Dan's Gallery of the Grotesque:  
File Options Configure Navigate QuickList Help

**Drano**  
This "human volcano" decided to unclog her life with a swig of drain opener. The photo is from page 1582 of "Forensic Medicine" by Tedeschi, Eckert, and Tedeschi.  
The caption reads: "Skin burns around the mouth of a suicide were caused by sodium hydroxide solution."  
"... and, in a nationwide survey, Drano resulted in more successful suicides than the other leading brands."  
Technical info: 8-bit greyscale JPEG image, 311 x 282.  
Current URL: [http://coos.dartmouth.edu/~djb/gotg/gotg\\_cspudt.html](http://coos.dartmouth.edu/~djb/gotg/gotg_cspudt.html)





# ?>/ELE.KT±%R0

Saj mi je nerodno, ampak moram priznati: sem zasvojenec. Ime mi je Miha Kralj in sem Webuloid. Zasvojen z Internetom. Minilo je že skoraj 90 minut od moje zadnje Webulistične epizode in jaz ne morem več. MORAM se spet priklopiti v Omrežje. Ni kaj, ne morem si pomagati.

Še pol leta nazaj bi se vam smejal: da me bo Internet tako zasvojil? Dajte no! Za BBS-je še nekako razumem, ampak Internet... Če nič drugega, ima vsaj štiri velike pomanjkljivosti:

## 1. Statičnost

Kaj želijo početi uporabniki, ko se pripenjo na elektronski servis? A mislite, da hočejo gledati lepe menuje, predstavitve nezanimivih podjetij in brati 5 let stare informacije? Beep! Narobe! Uporabniki najraje (poudarek na NAJRAJE) komunicirajo drug z drugim, igrajo skupinske igre in si prenesejo kakšno datoteko. Internet sicer vse to omogoča, a vse to dobimo tudi na BBS-ih. Vsi, ki tega dejstva ne poznajo, pristanejo tam, kjer je kristal VideoTex (saj se mu je tako reklo?).

## 2. Počasnost

Kdo si lahko Internet privošči? Uporabnike lahko razdelimo v dve kategoriji: ali so prismojnjeni akademiki na univerzi (ali dijaki na kakšni NAPREDNI srednji šoli), ali pa so bogatuni. Mosaic in World Wide Web sta sicer zelo srčkana, a kaj, ko zahtevata strahotne količine prenešenih podatkov. Rezultat je najbolj zdolgočaseno sedenje za računalnikom, medtem ko se modem trudi prenesti vse željene informacije. Vaš najnovejši V.34 modem, ki naj bi zmogel 28.8 Kbps, se bo na Internetu obnašal tako, kot se obnaša 300 bps modem na BBS-ih. Pa smo tam, kjer smo bili 6 let nazaj...

## 3. Primitivna osnova

Vse skupaj je RES primitivno: vaš računalnik pošlje zahtevo v eni sami preprosti vrstici, WWW strežnik pa vam z drugega konca sveta vrne primitiven dokument, v katerem je malo teksta, pa kakšen kazalec na kakšen drug strežnik, pa tu in tam kakšna slika. In konec povezave. Res, to je to. To je WWW.

## 4. Čudna statistika

Koliko je res ljudi NA Internetu? Vse je odvisno od tega, kaj 'NA Internetu' sploh pomeni. So to računalniki, ki so z optičnimi kablji povezani med seboj? Teh je le dobro prgišče. So to tisti, ki se parkrat dnevno pripenjo v Omrežje? Verjetno ne. Številke se gibljejo med 3 in 45 milijonov členov Omrežja. Vsak člen ima pa (po statistiki sodeč) povprečno 2 do 2.6 uporabnika. Koliko je to zares ljudi TA HIP? Zaradi anarhije na Internetu je to nemogoče ugotoviti. Šmrcl!

Ampak jaz sem Inter-nor! Internet je tako COOL! A se vam sanja, kaj vse vam je dostopno le par klikov stran? Informacije o neki čudni eksotični deželi na drugem koncu globe! Ali pa podatki, ki jih je objavila CIA! Pa celoten sončni sistem, študije Marsa! Lego kocke! Bela hiša! Kotiček za ljubitelje Rolling Stonesov, ali pa ABBE! Playboy in Penthouse! Sharon Stone! Informacija, zakaj vaš HP tiskalnik ne dela, kot bi moral! Več kot 5000 BBS-ov! America Cup! Origami! Zemljevidi! Vici! Iskanje punce ali fanta! Pregled najnovejših iger! Vremenska napoved! Trenutni pogled s satelita na zemljo! Politika! Ekologija! Žur!

A mi sledite? Internet te povleče vase kot kakšen polip in ko se enkrat znajdete v vrtincu informacij, ste zadeti. Zasvojeni. Odkrijete, da je na Internetu vse. No, SKORAJ vse. Jestni in spati je treba še vedno doma, vse ostalo pa bi lahko počeli preko Interneta. Seveda, Če bi imeli dovolj denarja.

Pa smo tam! Denar. Money. Pengi-pengi. Nimnoška. Vsak zasvojenec bi dal za svojo potešitev vse. Predvsem pa denar. In takoj se pojavi prijazen 'ponudnik Internet storitev' ter reče: "Pare na mizo, pa dobiš svojo dozo". Yes! Internet! Koliko stane? Ni problema. Plačam.

Kaj sprašujete? Kje je poanta? Poanta? A je treba imeti poanto? Vprašajmo BIFFa. BIFF je tipična virtualna oseba na Internetu, ki nima pojma o poantah:

EVRY BUDY LUVS GOOD  
OLD BIFF CUZ HE'S A  
KOOL DOOD AN HE RITES  
REEL AWESUM THINGZ  
IN CAPITULL LETTRS  
LIKE THIS!!!

Se torej vidimo na Internetu? YESSSS...

## PRVALEKCIJA:QUAJETOURL?

URL pomeni Universal Resource Locator, zanimivo pa je, da ga vsak razlaga malo po svoje. Vse skupaj se na koncu privede v eno samo nerazumljivo godljo črk: <http://www.playboy.com/cartoon/cartoon.html>

Kaj je torej URL? Nič drugega, kot univerzalni zapis NEČESA, kaj je NEKJE na Internetu dostopno v NEKAKŠNI obliki. Čisto enostavno.

Če vam še vedno ni jasno (IQ manjši kot 60), potrebujete pač dodatno razlago (dopolnilni pouk). Se spomnite Spectruma (ali C64)? Na kaseti je imel datoteke. Vse kar ste morali vedeti o neki datoteki je bilo njeno ime. Simpl. Datoteka je bila definirana z njenim imenom. Če pogledate UNIX, je vse skupaj že bolj zakomplicirano, saj je UNIX vpeljal drevesno hierarhijo datotek - direktorije. Torej moramo vedeti tako direktorij, kot ime datoteke. CP/M in njegov mlajši brat DOS sta zoderila tudi diske: A:, B:, C:... Datoteka je tam določena z diskom, direktorijem in imenom datoteke. Trije parametri torej.

Na Internetu imamo teh parametrov več: najprej moramo vedeti KAJ sploh hočemo: datoteko, dokument, povezavo, elektronsko konferenco ali bazo podatkov. Povedati moramo, KJE (na katerem računalniku) je željeni objekt, ter KJE (v katerem direktoriju) je. Na koncu moramo vedeti tudi ime iskanega objekta.

Poglejmo si primer URL lokatorja: `file://ftp.trumpet.com.au/pub/trumpet/twsk20b.zip`, ki definira: - tip objekta kot datoteko (FILE) - na računalniku `ftp.trumpet.com.au` (po končnici .AU je računalnik očitno v Avstraliji) - v direktoriju `/pub/trumpet/` (na Internetu so direktoriji ločeni s slash-om - kot v UNIXu, ne z backslashom kot v DOSu) - z imenom `twsk20b.zip`

URL lokatorji so postali popularni predvsem zaradi servisa WWW, ki je na Internetu verjetno najbolj zanimiv. Ko dobimo nek dokument z WWW strežnika, so v njem tudi kazalci na druge dokumente na drugih WWW strežnikih. In ti kazalci so napisani v URL obliki.

Dobro je vedeti, da WWW zahteva poseben tip objekta, ki se imenuje HTTP. Kaj to pomeni, bomo povedali kdaj drugič, pomembno pa je, da vse, kar se začne na `HTTP://` lahko

gledamo samo z WWW programi (Mosaic, Netscape, WebExplorer, Lynx...)

Načelno velikost črk v URL lokatorjih ni pomembna. Izjema so UNIX strežniki, ki v imenu datoteke in direktorija ločijo male in velike črke. Če upoštevate, da 90 odstotkov WWW strežnikov deluje pod UNIXom, potem se raje držite takega zapisa URL lokatorja, kot je natisnjen.

## Bienvenue au WebLouvre!

Za vse tiste, ki se jim zdi, da je računalništvo daaaaleč stran od umetnosti, je tukaj





# DROBIŽ

- M Šola Worda
- M Kolumna Mihe Kralja
- M Kaj je multimedija?
- M Internet v šolah
- M Binarna deponija
- M Shocker
- M Glasovnica
- M Pisma bralcev
- M Naročilnica

## Šola Word for Windows 6.0 (1)

Miha Amon

# Vse o Wordu

Pisalni stroji so samo še za žeblice zabijati!

Vas zanima, kako nastanejo besedila, ki jih vsak mesec prebirate v Megazinu? Najvažnejše so seveda dobre ideje, skrite nekje v osrčju sivinskega pragozda vseh mogočih, tudi najbolj bizarnih misli, ki ga kratko imenujemo inteligenca. A žal so take ideje, če odmislimo psiho-oprostitute-telepate, dostopne samo lastniku dotične glave. Ker pa Megazin ni tako zahtevna ustanova, da bi svoje pristaše silila v psihopatstvo, smo se odločili za preprostejši način posredovanja naših idej vam - bralcem... Govorimo o pisavi.

## Mučna plat zgodovine

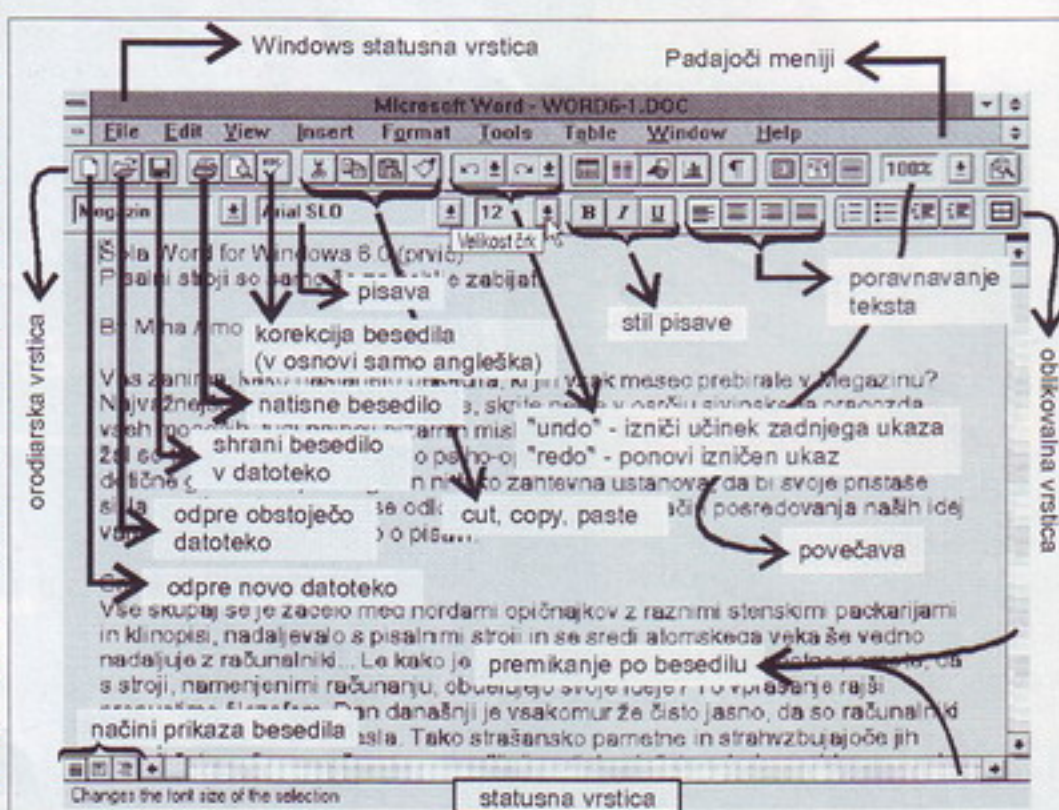
Vse skupaj se je začelo med hordami opičnjakov z raznimi stenski packarijami in klinopisi, nadaljevalo s pisalnimi stroji in se sredi atomskega veka še vedno nadaljuje z računalniki... Le kako je človeštvo nasedlo do tako sramotni pomoti, da s stroji, namenjenimi računanju, obdelujejo svoje ideje? To vprašanje rajši prepustimo filozofom. Danes je vsakomur že čisto jasno, da so računalniki sami po sebi le vzorna tesla. Tako strašansko pametne in strahzbujujoče jih naredi šele softver, pa čeprav samo "tisti za tipkanje". In celo to navidez neznatno - tipkarsko - področje računalniške pameti je v preteklih letih doživelo pravcato evolucijo v malem. Za primer obudimo boleče spomine na program Edlin.com, ki je moral uporabnike starejših DOS-ov. "Prokariotski" stvor so poimenovali linijski urejevalnik, ker je bilo z njim moč obdelovati le posamezne vrstice besedila in tudi slučajno ni bil uporaben kot pisalni stroj. Sicer temu sploh ni bil namenjen, vendar je bila tudi obdelava datoteke Config.SYS z njim prvovrsten mazohistični akt. K sreči (zaradi prenatrpanosti priljubljenega letovišča starih programerskih mačkov - umobolnice Polje) so se kmalu za tem že pojavili prvi ti. urejevalniki besedil z možnostjo obdelovanja celotnega besedila in celo še več: Ko si napisal tekst do roba ekrana, je "inteligentni" program samodejno prešel v novo vrstico, ne da bi pri tem razdelil zadnjo besedo. Mega! S to generacijo urejevalnikov so računalniki preseglj klasične pisalne stroje. Doživeli

smo izbruh programov za urejanje besedil, imena pa so bila kot po nekem neumnem pravilu, ki se je obdržalo celo do danes, čimbolj butaste izpeljanke angleške besede **word** (WordStar, Word Perfect, Word...).

Glavna značilnost današnjih modernih urejevalnikov besedil pa so v prvi vrsti **uporabniška prijaznost**, grafično okolje (Windows), možnosti obdelovanja slik, razpredelnic, grafov ipd. v tekstu... Tu ločimo še posebno vrst programov, ki se ponekod že celo prekriva z modernimi urejevalniki besedil in je prav tako ključnega pomena pri izdelavi Megazina. To so programi za namizno založništvo (DTP), ki so v prvi vrsti namenjeni oblikovanju in manj pisanju ter urejanju besedil. Megazin nastaja z DTP programom Page Maker 5.0, vendar to ni več tema tega članka.

## Nazaj k "besedam"

Še vedno vam dolgujem odgovor na začetno vprašanje: Večino besedil v Megazinu napišemo s pro-



gramom **Word for Windows** (6). Predvsem zaradi **uporabniške prijaznosti**, **preprostega načina dela** in hkrati tudi velikanske ropotarnice najrazličnejših pisalnih orodij in drugih propomočkov... Torej, pogledjmo si поблиže, kako se na papir in še prej na disketo, prelije takšno besedilo, kot ga ravnokar berete.

Ko vklopiš pisalni stroj, ta ponavadi nekajkrat grdo zabrunda, potem pa mrko čaka, da ga udariš s kakšno tipko. Ko pa sredi Oken poženeš Word, te najprej lepo pozdravi in ti povrhu še postreže s kakšnim koristnim nasvetom. - Razlika je očitna! (Podobnost s slonom iz Kolumne pa je zgolj debelo naključje!! :) Kmalu za tem se znajdeš pred večji del praznim ekranom, ki komaj čaka, da ga napolniš z burnimi idejami in vročimi besedili. Če pritisneš kakšno črko na tipkovnici, se bo ta kar sama od sebe napisala na ekran. Poskusi! Vse pravkar napackano lahko, kot povsod drugod, uničiš s tipko "backspace" (←).

## V Wordu nikoli nisi sam!

Če ne drugače, ti družbo dela množica vebljivih seksi gumbkov, ki te kar prosijo, da bi jih pritisnil. Najrajši se sončijo na **orodiarski** in včasih tudi **oblikovalni vrstici** vrh ekrana. Njih pomen in velikansko priročnost bomo kasneje natančno spoznali, v potešitev radovednosti pa postavi kurzor na poljubno tipko in počakaj sekundo ali dve. Izpisala se bo funkcija tipke. Če pa nanjo klikneš in držiš gumb na miški, se na **statusni vrstici** pojavi opis ukaza. (Deluje za vse ukaze, tudi v menijih.) Če kurzor odmakneš z ukaza ne, da bi spustil mišji gumb, se ta ne bo izvedel. Kot bomo spoznali v bližnji prihodnosti, lahko v prej omenjenih vrsticah gumbke poljubno urejamo, dodajamo in odvezujemo. Naj zato ne bo konec veselja (in bližnje prihodnosti), če je kakšna tipka na sliki slučajno postavljena malo drugače, kot je v tvojem Wordu, ali pa je morda sploh ni.

Obarvana vrstica na skrajnem vrhu ekrana te večno spominja, da delaš v Oknih. V sredini je napisana trenutno obdelovana datoteka, na desni pa sta gumbka za **velikost okna**. Priporočam okno čez cel ekran (puščica "gor"). Pod slednjo vrstico visijo **padajoči meniji**, kjer lahko poženeš še stotine drugih ukazov. Po moji oceni jih je okoli 600. (Če ne verjameš, jih prejštej! :-)) ==> Tools/Customize/Categories/All Commands)



# HAL 9000 NA VAŠI MIZI



*Prijazni računalniki. Lepo. Da vidimo, kaj mi je pripravila moja najljubša programerska hiša. V vseh reklamah piše, da je tako COOL. Pa prižgimo računalnik.*

Pozdravljen! Jaz sem slonček! In ime mi je Dumbo! Kako sem vesel, da sva spet skupaj! To se bova zabavala! Bova po datotekah gledala, pa igrice igrala! In po Internetu bova surfala! Juhuhu! To sem vesel! Si tudi ti vesel? <YES/NO>

*Benti! Kaj je zdaj to? Animiran roza slonček, ki skače po ekranu in se dela, da je živ? Zgin, bednik. Nisem te vesel. Rad bi delal z računalnikom.*

Kaj si pa danes tako slabe volje! Saj bo veselo, boš videl! Jaz sem tukaj zato, da ti ne bo dolgčas! Juhuhu, kako bo še veselo! A se greš za začetek eno igrico? <YES/NO>

*Ne. Ne grem se igrice. Zgin, animacija bedna. A ima ta "prijazni" program kakšen gumb za izklop? Kako se tukaj sploh pride do urejevalnika besedila?*

No, pa nič! Če nočeš igrice, pa nič! Saj nisem hud, da ne boš mislil! Včasih pač nočeš igrice! Pa kdaj drugič! Jaz sem tvoj prijatelj in te razumem! Boš videl, da se bova dobro razumela! A hočeš, da te zdaj peljem v mojo dnevno sobo, kjer bova videla, kaj je danes zanimivega? <YES/NO>

*Aaargh! Pa kaj je to? Psihopat, ali kaj? Nova varianta mučenja s pomočjo računalnika? V reklamah piše "Have a nice computer", dobim pa roza flek na ekran, ki vrešči in poskakuje od samozadovoljstva? Kje so dobri časi črnega prompta, ko sem v komandni vrstici vpisal 10 cm dolg ukaz, poln samo meni razumljivih kod, računalnik je bil pa lepo tiho in je naredil, kar sem hotel?*

No, pa sva prišla v dnevno sobo! Vidiš, tukaj je miza, kjer lahko skupaj napiševa kakšen tekst! Pa telefon, kjer lahko kličeva na Internet! Tukaj je pa ura! A ni fina! Če klikneš na uro, boš videl točen čas! A ni to noro! No, daj! Klikni na uro, da boš videl točen čas!

*Ubil te bom! Slon, ubil te bom! Prijel bom tipkovnico in ti jo zaril med oči! Kako bi bilo fino, da bi se miškin kurzor spremenil v nišan in bi te ustrelil kot prašiča! A na uro naj gledam?! Saj jo imam na roki!!*

No, prav! Vidim, da hočeš napisat kakšen tekst! Bova odprla program in skupaj napisala nekaj fin-

ega! Ampak najprej morava vedeti, kako bo dokumentu ime! Vsak dokument mora imeti svoje ime! No, povej, kako bo dokumentu ime?

*Mir mi daj! Zgin! Zgin! Zgin! Hm... Aha, mislim, da ga bom ukanil. Če kliknem tukaj, potem pa na nastavitve in tukaj... Aha, slon debilni, pametnejši sem od tebe. Dumbo goes to hell!*

Zelo sem presenečen nad tvojo nezadovoljnostjo! Si mogoče kaj zamorjen? Jaz sem tukaj, da ti pomagam, ti me hočeš pa ugasnit! Pa tako lepo sem ti predlagal, da se igrajva igrice! Veš kaj, pozabiva na ta incident! Jaz nikomur ničesar ne zamerim! Juhuhu, res bo še veselo! Kaj praviš, bi mogoče pogledala po Internetu? Kar čutim, kako zabavno bo! E-Mail, pa WWW, pa same zanimive stvari! Kaj praviš? Greva na Internet? <YES/NO>

*Kva? A ga nisem? Pa lepo piše "Disable animated character". Nočem tega kretena! Nočem tega kretena! Nočem! Vse, kar si želim, je mirno, tiho in prijazno delo z računalnikom. Pa poskusimo s tole opcijo: "Change animated character", mogoče je kakšen lik kaj manj zgovoren. Upam...*

Utilities Window

It can do  
your taxes.

It can play  
your music.

It can even change  
your mind.

Call it  
anything  
you want.

Just don't call it  
a computer.

*Mason Wong: "It"*

Zdravo! Jaz sem dinozaver Dino! Dino Dinovaver! In jaz sem tvoj prijatelj! Ne moreš si misliti, kako vesel sem, da sem s tabo! Jupii! Da ti bo delo z računalnikom lažje! Da ti ne bo dolgčas! Da boš imel prijatelja! Se greva lahko kakšno igrico? Bi se šel kakšno igrico? <YES/NO>

*O groza... O groza... Sveta mamka božja pomagalka! A se gremo vse od začetka? Ne, Dino, ne bi se šel igrice. Hvala. In tudi tebe nočem gledati. Spokaj se mi izpred oči. Jaz hočem samo napisati en dokument, nič drugega.*

Z največjim veseljem ti bom pomagal pri pisanju! Ti samo povej, kako se bo dokument imenoval! Vsak dokument mora imeti svoje ime, da jih lahko ločiš med seboj! No, kako bo ime dokumentu?

*Pa kaj ti misliš da si, bolni animirani izrodek? Tbo, da mora imeti vsak dokument svoje ime, mi je jasno veliko dalj, kot obstojaš ti. Jaz nisem kreten! In se ne bom spuščal na tako nizek nivo! Ti mi daj lepo urejevalnik in zgini. OK?*

Vidim, da si nezadovoljen z mano! To je pa škoda! Mogoče ti pa nisem dovolj družaben? A želiš, da pokličem svojega prijatelja Dumbota? Te bova skupaj zabavala! <YES/NO>

*NE! Ne Dumbota! Ne kliči tistega slona! Pusti me na miru! Samo en tekst, en majčken tekst bi rad napisal. Nič drugega. A je to tako težko razumeti? Eno navadno usrano besedilo. Tipkanje. Mir. Koncentriranje na to, kaj pišeš. Nič drugega. A se to da?*

No prav, pa ne bom poklical Dumbota! Jaz sem tvoj prijatelj in ne bom naredil ničesar, česar si ne želiš! Hopla! Naredil si slovnično napako, ko si tipkal. Ali hočeš, da ti jo jaz popravim? Imam vgrajen slovar s 30.000 besedami, zagotovo je prava v njej! Ali naj popravim? <YES/NO>

*Zdaj imam pa dovolj! Če napišem besedo "Vrhnika", jo ima za slovnično napako?!? Kje se ta mašina resetira? Ctrl-Alt-Del!*

Hej! Če ti kaj ni všeč, povej! Ne pa, da se obnašaš tako grobo! Si me hotel kar ugasnit! Pa saj ti čisto nič ne zamerim, ker sem tvoj prijatelj...

Hvala bogu, da imajo računalniki tudi hardversko stikalo. Naslednjič, ko mi bo kdo samo omenil prijazne, družabne in "človeške" računalnike, ga za pol ure posadim za tole zverino. Pa naj se zabava po mili volji. Juhej, še veselo bo!



## Pozor! Delo na zvočnikih

Zvok je eden od medijev, ki sestavljajo multimedijo

**N**a natečaju za najmanj pomemben kos strojne opreme bi zagotovo zmagala zvočna kartica. Zaradi nje računalnik ne dela nič hitreje, ne prikazuje nič več barv in ni niti lepši na pogled, z njo pa lahko v zgodnjih jutranjih urah imenitno živcirate sosedo. Vendar je zvok nepogrešljiv pri multimedijskih proizvodih, kjer poleg zemljevida države doni še himna ali pa se mora predvajati Stalinov govor na prvomajski paradi. Z multimedijo je nekako tako kot s televizorjem: če se pokvari zvok, ga ne bo nihče več gledal, morda ga bo kdo od strani malo butnil, nato pa poklical serviserja. Računalniki v preteklosti pač niso bili znani po ubranih tonih, če izvzamemo škripanje ventilatorja na napajalniku in zapeljivo žvižganje piskala. Zvočna kartica pa je to temeljito spremenila.

Katero kartico torej kupiti? Verjetno se strinjate, da ne obstaja možnost nakupa najboljše zelenjave v trgovini. Nekateri imate raje fižol, drugi solato, tretji spet prisegate na konzervirano koruzo. Podobno tudi ni mogoče kupiti najboljše zvočne kartice brez razčiščenih osnovnih pojmov. Za tiste, ki se jim mudi: kupite kartico, za katero na škatli piše "Stereo", "16-bit" in "Wavetable". Vsaka od teh stvari bo za potrpežljivejšo razložena pozneje v sestavku.

Skoraj vse zvočne kartice lahko balinajo z zvoki na dva načina: lahko jih proizvajajo kot glasbeni instrumenti in synthesizerji na MTV, ali pa jih samo predvajajo kot hi-fi stolp. Če kartica "izdeluje" zvoke, rečemo, da jih *sintetizira*. Tedaj deluje kot klavir ali pa sakso-

fon Mihe Jazbinška. Dolga leta so kartice ustvarjale zvoke s sistemom, imenovanim FM. Deloval je zelo podobno kot radio. Računalnik je kartici poslal zahtevano po višjem ali nižjem tonu, kartica pa ga je ustvarila s hitrejšim ali počasnejšim nihanjem zvočnika. To ni bila najboljša rešitev, saj se je zvokom poznalo, da jih skuje računalnik, vendar je bila najcenejša. Zadnje čase se je našel nadomestek, imenovan *Wavetable*, po naše "tabela zvokov". Teh zvokov ne ustvarja več mašina sama, ampak so bili posneti v studiu in shranjeni v pomnilnik zvočne kartice. Računalnik lahko med množico zvokov enostavno poišče npr. posnetek saksofona in ga predvaja do onemoglosti.

Drugi način uporabe kartice je snemanje zvokov v računalnik in njihovo predvajanje podobno, kot to počne vaš domači kasetofon. Pri snemanju kartica pretvori vhodni zvok v tok številke, katere lahko shranimo na trdi disk, pri predvajanju pa mora računalnik samo najti pravo skupino številke in Mike Oldfield že doni iz vašega zvočnika. Številke, ki so spravljene na trdem disku, so v *digitalni* obliki, zvok, ki ga slišite, pa je *analogen*, zato pravijo tehniki snemanju zvoka v računalnik *analogno digitalna pretvorba*. Sliši se zelo učeno, vendar je v resnici predvsem zabavno!

Verjetno vas zanima, kje je sploh prednost 16 bitnih zvočnih kartic pred 8 bitnimi sorodnicami. Za uho povprečnega bralca Megazina je razlika slišna samo v večjem šumenju pri slednjih, kar pa ne pomeni, da dražje predstavnice klana ne šumijo. Nasprotno, pri

igrah (razen CD-ROMov) verjetno sploh ne bi opazili razlike med karticami, saj je večina zvokov in krikov sovražnikov posneta v 8 bitni tehniki. Prava razlika se skriva v načinu, kako natančno lahko kartica ponovi slišani zvok. Za lažje razumevanje si bomo pomagali s primerom. Zamislite si krivuljo, narisano na papir z velikim karo vzorcem. Če bi lahko sedaj risali samo ravne črte po straneh kvadratov mreže, in bi poizkusili zasledovati mejo krivulje, bi dobili nekaj zelo ogletega. Če bi vzeli namesto velikega mali karo, bi bila oblika po straneh kvadratov že bolj podobna krivulji. Drobnejši, kot bi bil vzorec, bolj bi se lahko približali željeni krivulji. Če bi krivulja predstavljala zvok, potem bi bil veliki karo 8 bitna zvočna kartica, 16 bitno kartico pa bi predstavljal mali karo. S slednjo se lahko bolj približamo pravemu zvoku, zato se tudi sliši bolje.

Vendar delanje hrupa in povzročanje živčnih zlovomov sosed ni edini način uporabe zvočnih kartic. Služijo lahko tudi kot ojačevalec za zvočnike. Če imate CD pogon in ste do sedaj poslušali Dublinerje s slušalkami preko vtičnice na sprednji strani pogona, lahko z zvočno kartico njihovo brenkanje poslušate tudi preko zvočnikov. Če to še ni dovolj glasno, lahko kartico povežete s HiFi stolpom in oglušite ob igranju Mortal Kombata. Večina kartic ima tudi vtič za (analogno) igralno palico, isti vtič pa služi tudi povezovanju synthesizerja in računalnika, t.i. MIDI povezavi. Za kaj takega pa bo treba dokupiti še kak kabel.

## Evropski šolski projekt

## Miha Amon

## Internet v šolah!

Razsvetljenje ob koncu dvajsetega stoletja

**K**ot kaže, končno le prihajajo boljši časi, ko bo računalništvo resnično dobilo svoje mesto in pravi pomen v izobraževanju. Ključnega pomena je povezovanje različnih šolskih ustanov širom po svetu preko razvpitega omrežja Internet. Na evropskih tleh, oziroma po evropskih omrežjih, je center dogajanja na Nizozemskem v okviru ESP - Evropskega šolskega projekta. V sedmih letih, od začetka projekta, je ESP med seboj povezal že skoraj vse evropske države in celo presegel svoje meje. Danes se v okviru tega projekta povezujejo tudi šole izvenevropskih držav, kot sta Kanada in ZDA. Zanimivo je, da na tem področju prednjačijo države, ki ne veljajo za najbolj bogate in razvite, kot na primer Estonija.

Glavna naloga ESP je spodbujati sodelovanje med učenci, ki jih sicer ločijo še včeraj skorajda nepremagljive razdalje. Gre predvsem za izvedbo skupnih

raziskovalnih projektov, ki so v šolah po svetu že obveznost, pri nas pa se tak način učenja šele uveljavlja. Sodelovanje poteka dopisno prek elektronske pošte, možni pa so tudi "tesnejši" omrežni stiki s tipkanjem v živo (on-line chat). Učenci - raziskovalci se med seboj poiščejo z nekakšnimi elektronskimi oglasi na WWW (World Wide Web) informacijskih straneh, ki jih ureja



vsaka šola članica ESP. Te strani so prek Interneta dostopne praktično vsakomur - po celem svetu!

Taka oblika računalništva v šolah naj bi bila **zabavna** in zelo **zanimiva** ter hkrati tudi izredno poučna, skratka čisto nekaj drugega, kot si pod besedo "učenje" predstavljajo naši "srednjeveški" učitelji. Pri tovrstnem učenju si zlahka pridobiš računalniško znanje, se mimogrede še privadiš dela z računalniškimi omrežji, katerih pomen bo v prihodnosti astronomsko narastel in se hkrati naučiš tudi tisto, kar šola pač zahteva. Učitelji - komplikatorji - bodo veseli, ker se bodo njihovi učenci naučili projektne dela (Ali sploh vedo, kaj to je?), tujih jezikov in se uvajali v moderno informacijsko družbo.

Na tem področju najbolj napredna slovenska šola je PTT srednješolski center, kjer uči tudi prof. Rado Lavrih - koordinator ESP za Slovenijo.



# CD > BINARNA DEPONIJA

## FILTRI POLAROID



### Oglas v prejšnjem Monitorju (1)

S filtrom res ni težav, zaplete pa se pri iskanju tako starega računalnika (naši arheologi ocenjujejo, da je z začetka prejšnjega desetletja).

**WILL PAY CASH FOR MONEY**

SIMMS • SIPPS • D-RAMS  
CPU'S • S-RAMS • OVERDRIVES  
MATH COPROCESSORS  
(INTEL • AMD • CYRIX, ETC.)

### Čisti računi, dobri prijatelji

Kolikokrat smo se spaševali, zakaj nam v trgovini vedno ponudijo nekakšne izdelke, ko jim damo denar... Z daj je temu konec. Za denar vam damo gotovino.

**Kako povezati Maca in PC-jas tiskalnikom?**  
Med tem, ko si levi še kar nateguje naramnice, desni že razmišlja, kje je kabel za tiskalnik.



### Oglas v prejšnjem Monitorju (2)

Profesionalno prevajane v Slovensčino, Špraha, d.o.o., Kozomurnikova 0, Ljubljana.

- PROFESIONALNO KOPIRANJE DISKET
- PROFESIONALNO TISKANE LOGOTIPOV IN NAVODIL NA KOVINSKI ALI PLASTIČNI DEL DISKETE
- IZDELAVA CELOTEGNA PAKIRANJA Z 10 DISKTAMI Z LOGOTIPOM PODJETJA ALI USTANOVE



### Časovni stroj

Tisti, ki se še spominja operacijskega sistema CP/M, naj dvigne roko... Nihče?

## CP/M



Over 18,000 text, source, and executable files for the CP/M operating system.

# SHOCKER

- Kaj je Intel odgovoril na pobesnele pritožbe čez pentiumovo napako? Ha, AMD! Pa kopiraj če moreš.
- Slogan ostalih proizvajalcev procesorjev za PC-je: 99% pentium kompatibilno! (tistega zadnjega, verjemite nam, nočete)
- Kateri del računalnika je po pravniško (učbenik predmeta Pravna informatika, 4. letnik Pravne fakultete) za pravnika najbolj pomemben? Za pravnika najpomembnejši del računalnika je tiskalnik, saj se preko njega abstraktna norma konkretizira in prevzame trdno, koherentno formo.
- Še nekaj uradnih izrazov predmeta Pravna informatika: Hardware: tisto kar vidimo; Software: programska oprema, zaporedje ukazov.
- Legendarna izjava g. Billa Gatesa iz leta 1980 (direktorja podjetja Microsoft in najbogatejšega američana): Da, da, 640 KB osnovnega pomnilnika bo več kot preveč za kakršenkoli program.
- Zakaj so pravniki za vekomaj obvarovani pred računalniško avtomatizacijo njihovega poklica? Ker nihče ne dela računalnikov, da bi počeli prazen nič.
- Koliko študentov FER in strojne fakultete potrebujemo za zamenjavo ene žarnice? Čim več. Enega da spleza na mizo in prime žarnico in ostale da pijejo dokler se ne začne vrteti soba.
- Kaj je črno, smrdi po zažganem in visi s stropa? Programer Oken, ki je menjal žarnico.
- Nova garancija, ki jo Intel zagotavlja kupcem svojih pentiumov: Za svojimi izdelki stojimo 100x\*(256-4195385+(4195835/3145727)\*3145727)/256 odstotno.
- Nova nalepka za PC-je: "Intel Aside"

## Prosimo, da odgovorite na naslednja vprašanja:

- Napišite tri najboljše opise iger v tej številki (prvi je najboljši):

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

- Zakaj prav ti opisi?

\_\_\_\_\_

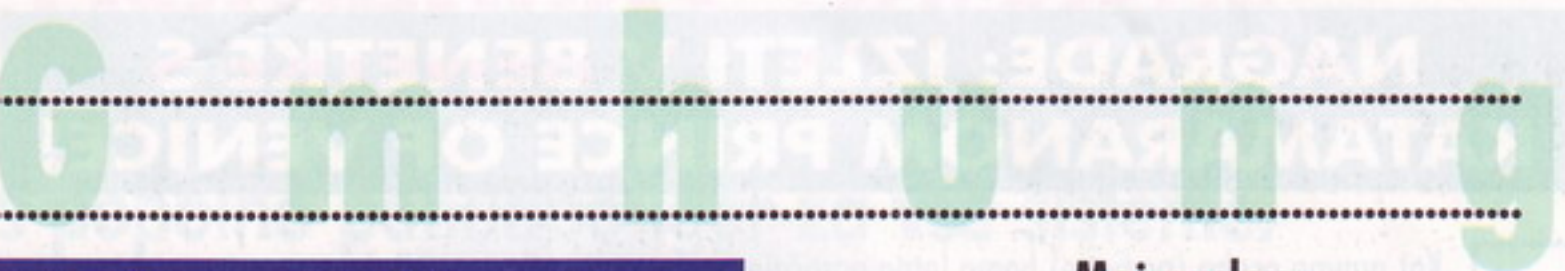
\_\_\_\_\_

- Katere šole si želite v resnem delu?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Razvozajte Gmhungovo skrivnost!



### Vpišite najboljše tri igre za lestvico!

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

## Lestev

Moj naslov: \_\_\_\_\_

Ime in priimek: \_\_\_\_\_

Naslov: \_\_\_\_\_

Tip računalnika: \_\_\_\_\_

Starost: \_\_\_\_\_

**NAGRADE: IGRA PINBALL SPECIAL EDITION ZA PC; IGRA HARPOON II + WESTPAC + COLD WAR WARSET ZA PC; IGRA PYROTEHNICA ZA PC; IGRA ALIEN BREED; TWR, ASSIT. ZA PC; THE COMPLETE DOOM/DOOMII ACCESSORY PACK; CD Z IGRAMI ZOOL, LOTUS IN NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP!**



# Dragi Megazin!

Rubrika pisma bralcev v tem mesecu spreminja svojo lokacijo in velikost, ne pa tudi namena. Odziv je dobesedno ogromen, česar smo seveda veseli. Opozoril pa bi vas, da predolgih pisem ne moremo objavljati, ker smo s prostorom še vedno omejeni, prav pa je tudi, da odgovorimo na čim več pisem. Še posebej mislim s tem na nekatera sedem in več stranska pisma, ki jih ne moremo objaviti niti v skrajšani obliki. Seveda pa vsa pisma preberemo. Hkrati vas še obveščam, da smo v začetku maja pričeli tudi s klepetanjem in odgovarjanjem prek BBSa. Torej vsi, ki imate modem, priključite se na Monitorjev BBS (133-23-14), kjer nas lahko v Megazinovi konferenci (številka 17) karkoli povprašate. Tu boste prejeli odgovore na vprašanja že v nekaj dneh ali celo urah.

Rok

## Pozdravljeni Megazinovci!

Vaša revija mi je zelo, zelo, zelo všeč. Zato sem se nanjo tudi naročil. Žal mi je le, da je nisem odkril že prej. Še posebej mi je všeč vaš primerjalni cenik, ki ste ga uvedli. Lepo pa je tudi, da ste Megazin razširili. Prosil bi tudi, če lahko napišete rešitev 7thGuesta ali če mi jo kdo od bralcev lahko pošlje.

Vse čestitke in upam, da bo šlo še tako naprej.

Grega iz Kamnika

## Nisi nas prej odkril? Joj.

Mi rešitve sicer nimamo, če pa jo ima kdo od bralcev, naj jo pošlje na uredništvo, kar ti bomo sporočili v rubriki SOS. Naslova pač nisi napisal, lahko pa ga še vedno pošlješ.

## Pozdravljeni!

Vaša revija je super! Vaš naročnik sem od vsega začetka in mi ni žal. Zanima pa me, kdaj boste nadaljevali s predstavitvijo založnikov?

Blaž iz Ljubljane

Tudi mi bi radi nadaljevali s predstavitvami, pa nam žal ne pošljejo materiala. So pa nekateri obljubili, da ga bodo v kratkem (to je pri njih tako kot z izhajanjem iger, obljubijo junija, pošljejo pa decembra).

## Spoštovano uredništvo!

Ko je moja malenkost dobila prvo številko Megazina, si je takoj mislila, da iz vas nekaj bo. In res. Podoba Megazina je rasla in se razvijala in danes moram reči, da ste daleč najboljša revija za kreativno računalništvo in igre v Sloveniji (in morda še kje).

Kljub temu, da imam nekaj znanja o revijah in oblikovanju ipd. sem moral obliki Megazina dodeliti čisto desetko, čeprav ga včasih kje zamočite, kar pa je bolj izjema kot pravilo. Kot je že g urednik napisal v uvodniku zadnje številke, so naslovnice res izvrstne. Avtorju Andreju Trohi izrekam čestitke (by the way - ali je to urednikov brat?).

Problem pa so glasovnice. Če jo fotokopiram, mi jo poštna uslužbenka zamaže, zapaca, ... striči Megazin pa tudi ni ničemur podobno.

Vsem želim veliko uspeha in povišico. Imejte se.

Blaž iz Cerkelj

*Iz celega kupa glasovnic, ki jih prejmemo vsak mesec, jih je polovica fotokopiranih, pa ni z njimi nič narobe, tako da jo lahko mirno fotokopiraš še naprej. Ne skrbi, bomo že mi razbrali kaj na njej piše.*

## Razglednica

Prejmite lepe pozdrave s potovanja po Franciji. Vreme je deževno, upam pa, da se bo kmalu izboljšalo. Trenutno se peljem z vlakom TGV s hitrostjo 300 km/h proti Parizu. Pozdravljam celotno uredništvo, še posebej pa Sanjo in programersko ekipo Evolution.

Primož Kostanjevec

Hvala za razglednico.

*PS. Vsi, ki ne želite da vam odgovorimo pisno v reviji, napišite svoj naslov ali telefon/fax. Še posebej pa to velja za vse oboževalce Sanje in Josie.*

# BENETKE

## NAGRAJENI NOVI NAROČNIKI

**Janko Koncilija**  
Pod hruško 4b  
61240 Kamnik

**Aleš Oblak**  
Levstikova 25  
69221 Moravske toplice

**Aleksander Tošič**  
XIV divizije 7  
63272 Rimske toplice

## NAROČILNICA

### NAGRADE: IZLETI V BENETKE S KATAMARANOM PRINCE OF VENICE!

Kot pravna oseba (podjetje) bomo letno naročnino poravnali najkasneje 8 dni po prejemu računa in tako izkoristili 10% popust na prodajno ceno

Kot navadna (fizična) oseba bom letno naročnino poravnal najkasneje 8 dni po prejemu računa (položnice) in tako izkoristil spektakularni 15% popust!

Podjetje (za pravne osebe) .....

Ime in priimek .....

Ulica .....

Kraj in poštna številka .....

Telefon .....

Koliko stane Megazin? .....

### Prosimo, da odgovorite na naslednja vprašanja:

• Napišite tri najboljše opise iger v tej številki (prvi je najboljši):

1. ....

2. ....

3. ....

• Zakaj prav ti opisi?

.....

• Katere šole si želite v resnem delu?

.....

.....



mladinska knjiga

# M

## TRGOVINA

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

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

**Nudimo vam:**

..... multimedijske računalnike

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

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

**CREATIVE**, **AdLib**<sup>®</sup>, **GRAVIS** *Advanced*  
CREATIVE TECHNOLOGY LTD MultiMedia

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

..... multimedijske zvočnike **QuickShot**<sup>®</sup>

..... igralne palice **QuickShot**<sup>®</sup>, **GRAVIS** *Advanced*

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

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

**SEGA**, **Nintendo**, **JAGUAR**

konzole s popolno ponudbo iger za vse sisteme.

## PHILIPS -CD-I



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

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







## NAŠ NOVI BARVI TISKALNIK BJC-70 ALI SE JE SPLOH POTREBNO BAHATI Z NJIM?

Težko je biti skromen, kadar predstavljaš tiskalnik, ki je tako zmogljiv, pa še prenosen povrh. Črnila izredno visoke kakovosti ustvarjajo izjemne barvne izpise, kakršne zmore

le Canon. BJC-70 je vsestranski, priključite ga lahko na osebni ali prenosni računalnik. Še danes obiščite prodajalca proizvodov Canon, da se boste tudi vi lahko pobahali z njim.

"Prosim, pošljite mi podrobne podatke o Canonovem barvnem tiskalniku BJC -70!"

Priimek in ime: \_\_\_\_\_

Podjetje: \_\_\_\_\_

Ulica: \_\_\_\_\_

Poštna št. in kraj: \_\_\_\_\_

Kupon pošljite na naslov: Avtotehna d.d., Sektor Canon, Celovška 175, 61000 Ljubljana, Tel.: 061-1593-341, Fax.: 061-1594-165

### BJC - 70

- Barvni in črno-beli izpisi
- Kaseta s 3 barvami + črno
- 4 strani v minuti (črno-belo tiskanje)
- Vgrajen podajalec za 30 listov
- 6 vgrajenih in 20 skalirnih True Type fontov

# Canon

UŽITEK JE DELATI Z NJIM

 **avtotehna**® d.d.

POOBlašČeni PRODAJALCI: ARCTUR ☎ 065/22-042, BIRO-TEHNIKA BABIČ ☎ 066/37-300, BIROX ☎ 061/551-681, COPIA ☎ 061/13-20-223, COPIS ☎ 061/ 16-88-088, E.CO ☎ 065/62-120, ELEKTRONČEK ☎ 061/816-321, MENTEK ☎ 061/274-130, MINICOM ☎ 069/23-895, MLADINSKA KNJIGA ☎ 061/16-83-361, 061/13-12-334, MOBICOM ☎ 061/15-99-701, PROFESIONAL ☎ 061/15-92-804, ZELINKA & SINOVI ☎ 061/302-949, LIST ☎ 061/13-12-207