

MEGAZIN

Letnik 2, številka 16

December 1994, cena 250 tolarjev

Magic Carpet

Warcraft

Dragon Lore

Kyrandia 3

Wingman Extreme

Infos '94 in Miss Infos

Test dostopnih tiskalnikov, 2. del

Ustanovitelj in založnik

Pasadena d.o.o.

Direktor

Andrej Klemenc

Odgovorni urednik

Boštjan Troha

Glavni urednik

Andrej Klemenc

Urednik za igre

Andrej Bohinc

Člani uredništva

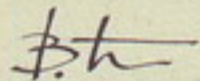
Miha Amon
Karmen Čokl
Dalibor M. Jovanović
Rok Kočar
Aleš Petrič
Primož Škerl
Andrej Troha

Oblikovna zasnova revije

Marko Pentek (Medija Desktop Design)

Naslovnica

Andrej Troha (Medija Desktop Design)

AD in oblikovalec

Marketing

Aleš Petrič
tel.: (061) 133 51 21

Naročnine in prodaja

Maša Pentek
tel.: (061) 133 23 23

Naslov uredništva**MEGAZIN**

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

Tisk

Delo Tiskarna d.o.o.

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

Poština za naročnike plačana pri pošti
61102 Ljubljana

ISSN 1318-2048

**STALNE RUBRIKE IN ZANIMIVOSTI**

Kratke napovedi	3
Cheat Motel	29
SOS register	29
Lestvica	32
Nagradna igra	32

I G R A M E S E C A

Magic Carpet	10
--------------------	----

Magic Carpet je igra za vse, ki hočejo videti, kakšen bo zabavni softver v prihodnosti, za vse cyberpunkerje, ki radi surfajo po grebenih navideznih svetov, in za vse, ki so jim tridimenzionalne računalniško generirane pokrajine predstavljale vrhunec video iger. Gladko pomikanje čez hribe in doline, morje detajlov in trdnjave, ki se poganjajo iz morja, bodo zadovoljili vsakega sladokusca. In zgodba volje do moči, ki radi ustvarjajo in uničujejo svetove, s ščepcem volje do moči in z bljuvanjem ognjenih krogel na vse, kar se premika.

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

5th Fleet	12
Alien Breed: Tower Assault	13
All new Worlds of Lemmings	12
Cannon Fodder 2	9
Cyclemania	10
Dawn Patrol	15
Dragon Lore	19
Earthworm Jim	31
Fighter Wing	17
Football Glory	8
Frankenstein	8
Inferno	22
Kryandia 3: Malcom's Revenge	26
Maximum Carnage	30
Menzoberranzan	20
Panzer General	16
Power Drive	17
Retribution	11
Rise of the Robots	23
Sonic and Knuckles	31
The Jungle Book	30
The Lion King	27
Transport Tycoon	14
Zeewolf	21
Warcraft: Humans and Orcs	18

R E Š I T V E

Dreamweb	25
Ishar 3	28
Universe	24

R E S N I D E L

Binarna deponija	47
Infos 94	35
Joystick Wingman Extreme	43
Kako deluje? (5)	48
Letno kazalo	33
Miss Infos 94	38
MS Encarta 95	43
Šola BBS za začetnike (1)	44
Šola OS/2 za začetnike (3)	45
Test dostopnih tiskalnikov (2)	40

NAPOVEDI

Pripravili: Andrej Bohinc, Rok Kočar in Jaka Terpinč

Dungeon Master 2

Igro Dungeon Master verjetno poznate vsi, če ne, pa o njeni slavi povprašajte starejše bratje. Dolgih sedem let je preteklo, odkar je mrzlica prvič udarila tod. Medtem se je zamenjala valuta, država, vsaj tri špice



pred dnevnikom in kar je bistveno, računalniki so se precej pohitrili, čeprav, dobri stari ST, tudi tebi vse spoštovanje. DM2 bo vsekakor odseval sedem let hardverskega napredka, način razmišljanja pa ostaja isti, kar poleg pestre grafike, zanimivih labirintov in premetenih pošasti obljublja nespremenjena ekipa ustvarjalcev. Igro za PC bo izdala hiša Interplay in če bo po sreči, jo bodo na policah našli že decemberski dobrotniki.

Soccer Superstars

Kupci nogometnih simulacij so zagotovo dobre stranke, drugače le-te ne bi kar deževale in dežeujejo vedno bolj. SSI nam obljublja vrsto fuzbalskih akcij,



vse skupaj začinjeno z dvaintridesetimi čisto pravimi ekipami in čisto pravimi igralci, ki so jim pripisali (menda) čisto resnične sposobnosti obvladovanja žoge. Za CD32 in PC CD že tega meseca.

Rally Championship

Pred časom napovedani Power Drive ima za hrbtom resnega konkurenta. Microidsov RC je prav tako simulacija, ki dogajanje prikazuje iz zraka, prav tako bomo dirkali po snegu, blatu, pesku, dežju, megli in še kje. Da si s prigranim cvenkom ne bomo kupovali

piva in krofov, temveč vse, kar spada k našem napredku v tem športu, je menda jasno. Šest bolidov, v katerih bomo skupaj s kobilotom drveli zmagam na proti.



se bo raztezalo od najšibkejšega Peugeot 205 do Porscheja.

The Big Red Adventure

Tako kot so Sovjeti dolgo rovali čez zahod ter govorili o gnilem kapitalizmu, so tudi onkraj luže govorili o zaplankanem rdečem sistemu, polnem laži in podtikanj. Celo perestrojka in prvi McDonalds sredi Moskve ne moreta zbrisati trdno zasidranih Lenina,



Stalina in ostalih komunistov. Stvari so se v zadnjem času bistveno spremenile, a s sedanjim stanjem niso zadovoljni prej vladajoči. Tako se bo začela igra, v kateri bo na vaša pleča postavljeno branjenje demokracije pred hudobnimi "rdečimi".

Nova avanturica, ki jo Core Design propagira kot naslednico LucasArtove umetnije Sam & Max hit the Road bo na vaših računalnikih stekla celo v SVGA ločljivosti. Sicer pa boste humoristično pustolovščino lahko igrali s tremi liki, z vsakim v svojem poglavju (to pa spominja na Lucasov Day of the Tentacle), vsak osebek pa se bo moral mimogrede ubadati še s svojimi problemi. Žal jim boste lahko na pomoč priskočili šele po novem letu.

The Scottish Open - Virtual Golf

Core Designovi programerji že pospešeno obdelujejo zadnje podrobnosti z najbolj znanih škotskih igrišč za golf na močnih strojih Silicon Graphicsa. The Scottish Open ne bo klasična golf simulacija, ampak prava

CD ROM

Pokličite za katalog in ostalih 700 naslovov!
UGODNI POGOJI ZA NADALJNO PRODAJO!
Novi ceniki na AUTRONIC BBS-u!

MS ART GALLERY 9900 PEGASUS 5.0 3900 7/14 GUEST 6900 SYSTEM SHOCK 10000 11TH HOUR 11000 MS DINOSAUR 8000* CENE SO V SIT NIETO BREZ 5% TPd

10-PAK 3.500 DUNE 5500 POWER ON 1000 SOUND BLASTER. EXP. III 3000 GAMES 4 KIDS 3500 NIGHT OWL 14 3.500 INTERNET INFO 4.500 THEME PARK 7000

FREE BBS 061 302-581 BBS 066 76-916

VAŠ PC NADGRADIMO V MULTIMEDIO:

- KIT 1: CD ROM Philips ali Sony 2x speed Sound Blaster, 10-PAK II 33.000
- KIT 2: CD ROM Panasonic 2x speed, SB-16 zvočniki, MS Encarta, 10-PAK II 53.900
- KIT 3: CD ROM Mitsumi 3x speed, SB-16 zvočniki, MS Encarta, 10-PAK II 57.900

V prodaji imamo vso standardno PC opremo!



486-66/4/3.5F/S3/HD210/Phil 14'.....	167,000
486-66/8/3.5F/S3/HD540/Phil 14'.....	205,000
486-66/8/Stealt64/EHD720/Ph. 15'....	254,000
486-100/8/Stealt64/E720/Mag 17'.....	399,000
Pentium90/16/St64/E720/Mag 17'....	485,000
Video Blaster SE	34,000
Gravis Ultrasound 3.7	23,900
Supra ModemFax 14.4 v32b	19,000
Intel Satisfaxion 400 V32b	55,000

AUTRONIC

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

Sound BLASTER™

CREATIVE LABS

SoundBlaster PRO Value	11.600,00 SIT
SoundBlaster 16 Value	14.700,00 SIT
SoundBlaster 16MCD	19.500,00 SIT
SoundBlaster 16MCD+CSP	24.200,00 SIT
SoundBlaster 32AWE	37.400,00 SIT
Wave Blaster	21.900,00 SIT

**KOMPLETNI PRODAJNI
PROGRAM, UGODNE CENE**

Discovery CD16 Creative Labs

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

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

46.900,00 SIT

Game Blaster CD16 Creative Labs

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

52.800,00 SIT

CD ROM

Corel Draw V3.0 14.900 SIT

MS Encarta 1995 13.900 SIT

REBEL ASSAULT 8.300 SIT

**1500 CD NASLOVOV
UGODNE CENE**

RAČUNALNIKI

486DX 40MHz 139.900 SIT

486DX2 66MHz 149.000 SIT

PENTIUM 90MHz 248.000 SIT

**KONFIGURACIJE PO
VAŠI ŽELJI**

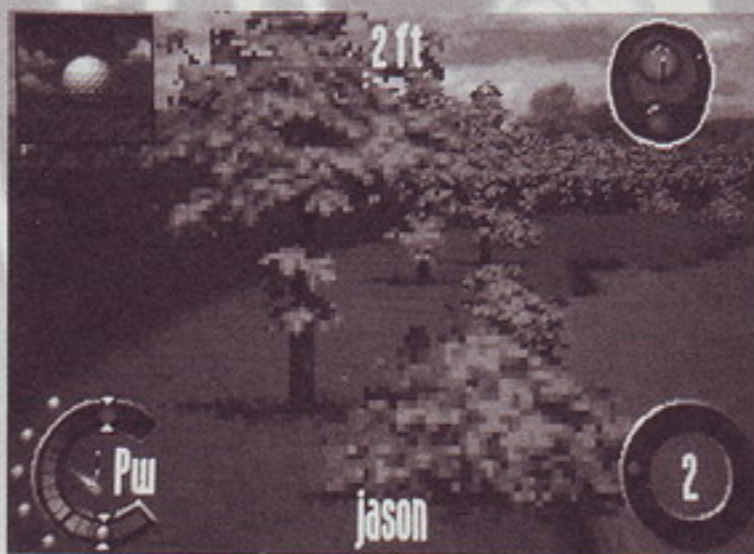
**TEL (063) 856 134
FAX**

KFM d.o.o.

COMPUTERS

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

video igra, kar pomeni da boste samo igrišče, žogico in igralca lahko spremljali z več kamerami po celem igrišču, kar da igralcem in gledalcem občutek gledanja televizije. Sicer pa se bodo za slavo in visoke denarne nagrade lahko spopadali kar štirje igralci simultano. Prva tekma bo na sporedu že čez nekaj tednov. Hkrati



z okleščeno disketno verzijo bo na svet privekala tudi srebrna plošča z igro. Core se s propagiranjem same igre ne trudi preveč, po beta verzijah sodeč pa igra ne bo prekašala Linksa.

The Mask

Druga megablastična filmska uspešnica nove superzvezde Jima Carey-a The Mask, toliko da še ni prišla



v naše kinematografe, igra po njeni predlogi pa je že na poti. Kot v filmu, tudi v igri prevzamete vlogo dolgočasnega bančnega uslužbenca Stanleya Ipkissa, ki z najdbo starodavne maske odkrije svoj skriti jaz. Skozi sedem dinamičnih nivojev polnih akcije bo vneseno kar nekaj morfining animacij iz filma, na ducate norih orožij in akrobatskih borilnih potez. Čeprav naj bi The Mask prišla za Segino konzolo Mega Drive na prodajne police že ob zaključku letošnjega leta, se zdi januar 1995 veliko bolj realistična napoved.

Waterworld

Michaela Contija iz Interplay Productions so imenovali za glavnega režiserja PC CD-ROM interaktivne verzije filma Waterworld. S proračunom 135 milijonov dolarjev bo igra po najdražjem filmu vseh časov svojevrsten izziv za delavce pri Interplayu. Glavne vloge v tem znanstveno fantastičnem epu s klimatskimi težavami in dihanjem pod vodo igrata Kevin Costner in Denis Hopper, kdo pa jih bo zamenjal v računalniški igri, še sam Bog ne ve.

Ultima IX - Ascension

Mike McShaffry in Warren Spector, snovalca devetega dela Originove nadvse priljubljene Ulitma sage, sta pokazala veliko pripravljenost za sodelovanje s tiskanimi mediji. Ali bosta razkrila tudi odgovor na veliko vprašanje "Kdo je Guardian?" sicer še ni znano, ve pa se že, da se bo Ultima 9 oprijemala dobre zgodbe v stilu Ulitme 4.

Ascension bo ugledal luč sveta le na srebrni plošči (koliko njih?) in bo poleg SVGA grafike ter digitaliziranih govornih vložkov ponujal še renderirane scene bojev s sovražniki. Glede dolžine U9 pa nam je Spector prišepnil samo naslednje: Ultima 8 je bila le kratka novela - Ultima 9 bo roman.

GRID 466/4:

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

SAMO 158.000

GRID 4100/4:

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

SAMO 199.000 SIT!

SuperMemo

Pozabite na
pozabljanje

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

Na disketah 8820 SIT, CD samo 9890 SIT

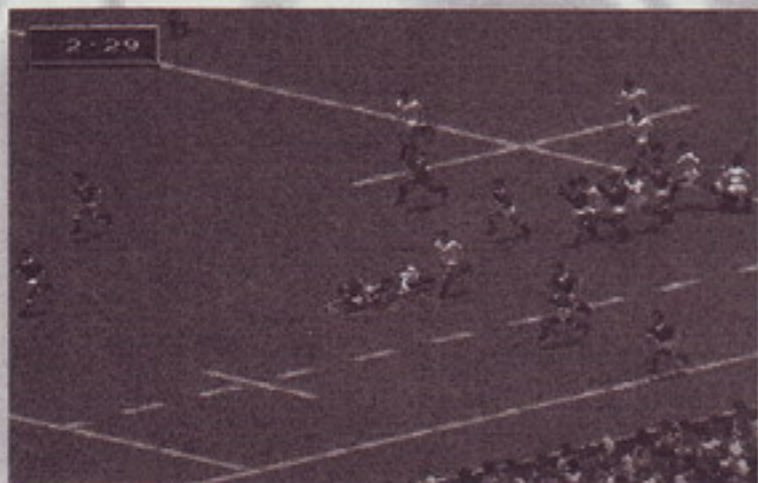
**SOUND BLASTER, CD-ROM ENOTE
DISKI, TISKALNIKI IN VSE OSTALO!
ODKUP RABLJENE OPREME!
NADGRADNJA VAŠE OPREME!**

gRiD
Računalništvo in Design

Medvedova 28, Ljubljana 61103 Tel: 1590 756

Rugby World Cup 1995

Tretja športna simulacija v seriji EA sports bo zopet potekala v 3D izometrični perspektivi, znani že iz igre FIFA International Soccer. Ker pa je ragby zaradi neprestanih prekinitev zelo težko "prevedljiv" šport za osebne računalnike, bo EA v ta namen malce omilil pravila (izključitve) tako, da bo ostala osnova nedotaknjena in nespremenjena. Ali bo na ta način uspel



vdahniti življenje še enemu športu, bodo imeli prvi priložnost ugotavljati Segaši, nekaj mesecev za njimi pa tudi Pecejaši. Preko 2000 sličic animacije bo najbrž poskrbelo za pravo vzdušje, vse ostalo pa je tako ali drugače odvisno le od vas.

Michael Jordan: Chaos in the Windy City

V vetrovnem mestu Chicagu je Mr. Air dobil novo nalogo: rešiti mora dvajset svojih kolegov-košarkarjev, ki so jih ugrabili ponoreli navijači-zombiji. V navezi z Oceanom bo to kombinirana pretepaška arkada v stilu Final Fighta, v kateri bo Jordy svoje nasprotnike "tepel" s košarkarsko žogo (efketi: potres, ogenj, bu-



merang, led...) in z akrobatskimi veščinami efektnih zabijanaj nabiral točke v 350 sličicah animacije. Igra je trenutno velik hit na Super Nintendo, tako da najbrž ne bomo dolgo čakali tudi na PC in Amiga verzijo.

Project: Paradise

V tem mirnem času (vsaj kar se napovedi novih iger tiče), edino še venomer delovni Nemci nekaj



kvačkajo. Tokrat nas bo hiša Softenterprises presenetila z igro Project: Paradise, ki na prvi pogled zelo spominja na Bitmapovo Chaos Engine ali pa Team 17-ov Alien Breed. Toda njeni avtorji zagotavljajo, da so nekatere scene prepisali tudi iz SNES-ovega Super Probotec-

torja. V igri sami bodo lahko do štirje igralci naenkrat masakrirali pošasti, zbirali točke in še boljše orožja. Za konec pa še dve slabi (dobri) novici: igra bo izšla le na CD-ROMu in to v SVGA grafiki.

Kaj si želimo Megazinovci za Božič in Novo leto?

- ⊗ Dragi Stari oče Mraz in dr. Božiček! Upam, da bosta tudi letos skupaj s svojimi krivonogimi jeleni priložnost v naše kraje in se v moji skromni pisarni ustavila na kozarčku ali dveh. Ker lanskoletnega darila še nisem v celoti izkoristil, mi letos prinesi le 64 galon piva. Zelel bi ssi tut, neki mn slovnčnik na-p.ak v mojih šlangih? See ya! Rocky Kočar
- ⊗ Dragi Dedek Mraz! Prosim, da mi za novo leto prineseš ozimnico: 3*5 kg vloženih paprik, 3*5 kg vloženega zelenega paradižnika, 50 kg krompirja sorte Igor, 5 kg kislega zelja, 3 gajbe jabolk (najraje Jonagold), 3 kg jagodove marmelade, 10 l kompota različnih vrst in eno čokolado Milka. Lep pozdrav Tvoj Aleš N.
- ⊗ Gospod možiček naj mi lepo prosim prinese nekaj vojaške opreme, poleg pa še novega Golfa 3 s servo volanom, elektro stekli, zračnim mehurjem, ABS-om in klimo. Želim si še CS Gas 66000, v primeru da bi mi Mr. Bean in Bohi preveč sikala in pa obligatorno veselo, zdravo, polnozrnatno, ljubezni polno, duhovno in drugače bogato (\$\$\$) človeka vredno življenje. Jel jasno? A. Petrič
- ⊗ Želim si, da ne bi bilo vojn, naravnih nesreč in da bi padlo malo več snega. Bralcem Megazina pa želim dobro zdravje in veliko športne sreče, ter da bi kmalu lahko brali popolnoma braven Megazin na čim več straneh. Pa seveda obilico dobrih iger seveda. Bohi.
- ⊗ Dragi Dedek Mraz, za novo leto 1995 mi prinesi čisto nov rdeči leteči bicikl z "nadkrivinskim pogonom". Bye, bye... Miha.
- ⊗ Ker sem bil letos najboljmočnejše priden, si želim, da bi mi pod novoletno jelko pustil naslednje artikle: Quentium Fortium (za System Shock), lovca F-16 (in vso pripadajočo infrastrukturo), dvanajsttisoč MB rama in petnajst kil banan. Dalibor.
- ⊗ Želim si knjigo Urednikovanje za telebane. Tvoj Boštjan.

Kratke novice:

Psygnosisova Ečstatica (poskusite izgovoriti) se v disketni različici nahaja na šestindvajsetih (26!) disketah in vam pobere zgolj 70 MB trdega diska. Prodajalci železnine si že manejo roke... Donkey Kong Country morda že izgleda kot igra z 32-bitne konzole, toda po vsem sodeč bo to tudi najdražja igra za SNES, če je ne bo prekosil Earthworm Jim. Zanj morate odšteti namreč kar 160 DEM, koliko pa bo zahteval črv Jim, ve samo on in njegovi delodajalci. Gametekov Hell z Dennis "stop the speed" Hopperjem, Stephanie Seymour, Grace Jones in Geoffreyem Holderjem bo interaktivni PC CD-ROM film z najbolj veličastno igralsko zasedbo doslej. Prihajata dve veliki nadaljevanji: Jurassic Park 2 - The Chaos Continues in Chaos Engine 2. O njuni vsebini sploh ne dvomimo, da je ne bo. Angleški nogometni klub Chelsea bo tožil Commodore, ker ni izpolnil dela sponzorske pogodbe, ki se tiče dodatnih premij za uvrstitev v finale FA pokala. Veliki C je dolžan nogometnašem z napisom Amiga na dresih izplačati velikih 114.000 funtov. Valhalla, prva govoreča igra na Amigi bo kmalu dobila svoje nadaljevanje na 6 disketah, s 1000 besednim slovarjem in štirimi masivnimi nivoji. Aleluja, it speaks! Obljuba dela dolg. Tukaj so vsi kloni Dooma (zajemite sapo): Blake Stone, Corridor 7 CD, Doom II, Fortress of dr. Radiaki, In Extremis, Little Tender, Quarantine, System Shock, Terminal Terror, Terminator Ramapge in The Hidden Bellow, pridejo pa še: Blood, Blake Stone: Planetstrike, BrainDead 13, Creature Shock, Cy-Clones, Dark Forces, Descent, Duke Nukem 3D, Heretic, Marathon, Rise of Triad, Ruins, Sensory Overload, Shadow Warrior in Virtuoso. Uf, vse v sedmih sekundah!

Programerji!

V predprejšnji številki Megazina smo objavili nekaj informacij o zbiranju skupine programerjev iger, piscev računalniške glasbe in risarjev grafike v Sloveniji. Skupino ustanovljamo v sodelovanju z angleško firmo Kompart, ki si želi pri nas kakovostno programersko firmo. Kogar to zanima, naj pošlje na uredništvo svoj naslov, spisek jezikov in računalnikov s katerimi dela, referenčni material in telefonsko številko.

**DITEM
& PLES
Govorica teles
URŠKA**

več kot plesna šola

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

Čarovnikovi spomini iz navideznega sveta



računalniško generirano okolje dobilo vsaj nekaj tiste raznolikosti in razgibanosti, kot jo vidimo skozi okno naše sobe, je ostala. Zdaj pa si zamislimo, da iz ravne zemeljske plošče zrastejo lepo zaobljeni hribi, pokriti s gozdovi, skalami in stezami, da je morje bolj globoko in valovito kot kdajkoli, in da imate možnost, da na hitri leteči preprogi v vlogi upornega, odpadniškega čarovnika prepotejute ta svet od začetka do konca. Ja, vstopili ste v svet igre Magic Carpet.

In videl sem novo nebo in novo zemljo...

Grafični motor, ki podlaga gibanje leteče preproge z drvečo scenografijo, je impresiven. Vse skupaj precej spominja na simulacijo Comanche, le da je grafika bogatejša, bolj gladka, hitrejša in prepredena s številnimi podrobnostmi. Petdeset svetov, na katerih se odvijajo v tem trenutku zelo popularne čarovniške vojne

ki je nekaj novega v računalniških igrah, predvsem po zaslugi mehko se prelivajočih barv, mehkih senčnih odtenkov in številnih podrobnosti. Ko letite nad trdnjavami, vidite vojsčake na obzidju, krogle mane, ki jih zbirate kot glavni življenjski vir, se po zakonih težnosti kotalijo po pobočjih, če zažgete nekaj dreves, se ogenj razširi na cel gozd... Najbolj privlačna stvar igre pa je tista, na katero so pozabile številne druge podobne igre: na pokrajini se poznajo posledice vaših akcij. Magični izstrelki izkopljejo velike kraterje v tla, da se vidi njihovo kamnito dno, gozdovi ob bojnem polju gorijo, stene trdnjav se krushijo pod udarcem ognjenih krogel, nad vodno gladino pa se dvignejo curki vode, kadar krogle zgrešijo cilj. Scenografija v računalniških igrah, ki je bila vedno precej okorna in neobčutljiva na akcije igralca, je tako postala dejaven element dogajanja.

Vedno mi je bilo težko napisati, da je grafika neke igre izjemna ali pa fantastična. Za vse preveč iger, ki so se hvalile z neverjetno, diš jemačo, fenomenalno, izredno grafiko, se je izkazalo, da so popolnoma bedaste in da se jih ne da igrati; da pomanjkanje dobre zgodbe ali dobrega koncepta prekrivajo z vizualnimi efekti. Za igro Magic Carpet pa lahko rečem, da je njene grafična mašinerija inovativna, da je izziv in podlaga za razvoj tovrstnih iger v prihodnosti, in da mi

Franci Novak

Računalniške letalske in druge simulacije vseh vrst so svetu zabavnega softvera prinesle ogromno novih pridobitev in mu odprle nove možnosti, vpogled v nove svetove. Prvoosebna perspektiva je pomagala igralcu, da se je poistovetil z upravljanim strojem, teoretikom navidezne resničnosti pa je ponudila dobršno mero gradiva za prihodnost in opisovanja novih razmerij, ki nastajajo med igralcem in računalniško generiranim okoljem. Saj veste - le kdo se ne spomni kakšne dolge noči, ki jo je preždel v kabini letala, nočnih letov globoko v sovražnikovem zaledju, utripanja prikazovalnikov, alarmnih piskov in razburjenja po težavnem pristanku? Prvoosebna perspektiva je postala pojem za napetost in vznemirljivost iger, temelj za računalniški "suspens". Lahko smo govorili, da smo bili tam, v navideznem svetu. Težave pa so bile s sintetiziranim okoljem, po katerem smo surfali z našo "subjektivno kamero", kot ljudje pri filmu imenujejo trenutek, ko se pogled kamere poistoveti s pogledom junaka. Na začetku so letalci cepali kot muhe ob pristajalnih stazah, ker so se zaradi premajhne količine podatkov, s pomočjo katerih bi lahko vizualno ocenili oddaljenost svojega letala od tal, lahko zanašali samo na instrumente. Pomorci so bili vedno razočarani, ko so po dolgih urah bivanja pod gladino stopili na poveljniški most - morje je bilo le ravna modra plošča brez mehke in globine. Piloti so se spraševali: ali je to piramida ali je gora? Ali sem v Egiptu ali letim nad Alpami? A takrat smo spoznali tudi neverjetno moč domišljije, ki se je obesila na tistih nekaj vektorjev, ki naj bi označevali pisto ali pa vesoljsko postajo, in se vseeno vživeli v dogajanje. A želja po tem, da bi



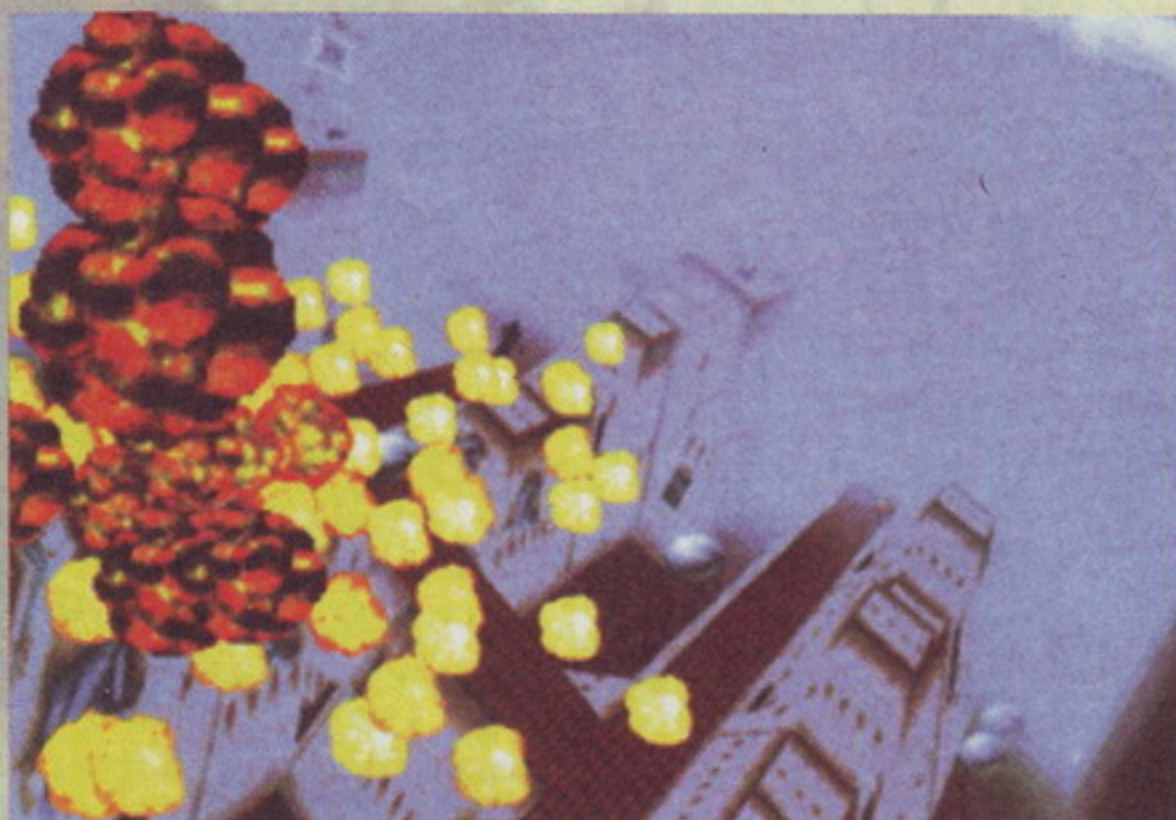
Gar vseh surf profijev "Frantic Franz" na svojem boardu crazy banana v trance groovu nekje med Pacifikom in maroškim sipinami

(glej Dark Legions ali pa Master of Magic), je posejanih s hribi, rekami in jezeri, z nomadskimi šotorišči in stavbami, ki segajo od majhnih bivališč do ogromnih trdnjav s številnimi obzidji, lahko si privoščite spust v kanjon ali po strmih pobočjih surfate navzdol do morja. Celotna scenerija daje občutek izjemne plastičnosti,

surfanje čez grebene trirazsežnostne pokrajine v prvoosebni perspektivi še nikoli ni bilo v takšen užitek.

Seveda pa takšen grafični pogon zahteva tudi svoj davek. Na konfiguraciji 486DX/40 z 8 Mb RAMa igra teče dovolj hitro, le vmesnim sekvencam, narejenim s programom 3D Studio, se zatika. S kakšnim Pentiu-

mom pa bo vse skupaj teklo kot blisk. Avtorji so programu dodali tudi precej opcij, s katerimi lahko prekrivate vaš pogled v navidezni svet, ki pa odžirajo precej procesorskega časa. Nebu lahko dodate oblake,



Bombni napad na Bagdad ali ameriški način praznovanja islamskega Miklavža s 500 kilogramskimi napalmskimi bombami

prišete sence in reflekse, ali pa nekoliko zmeščate celo sliko, čeprav nazobčani robovi niso tako moteči. Nekoliko psihadeličen efekt zabrisanega gibanja je podoben tistemu, ki ga dobite s fotoaparatom ob dolgih osvetlitvenih časih gibajočega se objekta, a ni preveč uporaben - vse to so bolj kozmetični dodatki. Sploh pa je scenerija narejena tako, da so objekti v daljnem planu potopljeni v meglo, kar daje igri touch skrivnosti in vznemirljivosti, ki jo mora vsebovati vsak čarovniški svet, tako da ne potrebuje še kakšnih posebnih efektov.

Škatli s CD diskom in navodili so priložena tudi kartonska rdeče - zelena očala za prave 3D užitke. S pritiskom na določeno tipko se slika na zaslonu razdeli v rdeče in zelene silhuete, ki se s pogledom skozi



folije na očalih povežejo v enotno podobo in sliko na zaslonu razširijo nekam za ohišje monitorja. Če nataknete očala in ugasnete vse luči v prostoru, v katerem imate računalnik, je vsa stvar prav fantastična - zaslon izgleda kot kakšno okno, skozi katerega gledate v drug svet. Vsa situacija je kar nekoliko absurdna zaradi nasprotja med vašim poznavanjem prostora in tistim, ki nastane, ko se ravna površina zaslona upogne nekam proti steni. A igre se v takem načinu ne da igrati, saj so barve preveč blede, neizrazite, podrobnosti na karti ne morete vi-

deti, izstrelki in figure izgledajo kot nekakšne silhuete, ki se odaljujejo in približujejo v prostoru, čez čas pa vas začnejo boleti oči. A vseeno, dobrodošla informacija o tem, kakšen bo pogled na računalniške igre v prihodnosti.

Volja do moči

Založniška hiša Bullfrog (Syndicate) je znana po tem, da svoje igre gradi na konceptu moči. V igri Magic Carpet ste ustvarjalec in uničevalec obenem ("Kdor se dolgo bori z zmaji, tudi sam postane zmaj." - Nietzsche). Petdesetim svetovom morate

vsiliti svojo oblast tako, da zidate lastne trdnjave in rušite nasprotnikove. V svetu, ki spominja na kakšno bližnjevzhodno deželo, se odvijajo čarovniške vojne, moč in oblast pa temeljita na posedovanju snovi, ki so jo avtorji imenovali kar (nebeška) mana. Vaš uspeh je odvisen od števila čarovnij, ki so v obliki rdečih posod raztresene

po nekaterih svetovih. Namenjene so miroljubnim akcijam, kot so gradnja lastne trdnjave, označevanju krogel mane z lastno barvo, kratkotrajnemu povečanju hitrosti leteče preproge, pregledovanju okolice, ali pa bolj rušilnim učinkom, ki spreminjajo sovražnika v življenjsko snov. Creature so raznovrstne, od skoraj neškodljivih trollov in ogromnih črvov, do podvodnih pošasti in zmajev. Boj z njimi je podoben tistemu v igri Doom - bistvena je hitrost in nabijanje po tipkah, brez kakšne inteligentnejše strateške podlage. Sploh cela igra deluje tako, kot da bi bog Popolousa skozi kamero Dooma pogledal na svet - kot da bi se Bog, ki je na zemljo Popolousa gledal od zgoraj, z distance, utelesil v prvi osebi. Naloga igralca je torej takšna: zlate krogel mane naj označi s svojo, belo barvo, in zgradi trdnjavo, iz katere se dvigne balon, ki bo omenjeno snov zbiral in jo skladiščil v trdnjavi. Več zbranih krogel pomeni več energije za čarovnije in možnost povečevanja že napolnjenih utrd. Tudi prebivalce, ki so raztreseni po svetovih, lahko prepričate, da za vas zbirajo mano. Igra je tako enostavna, da je brez veze izdajati njene skrivnosti, igralcev pa tudi ne smemo podcenjevati.



Mladinsko zdravilišče in okrevališče Debeli Rtič za astmatike, tokrat v vzhodnjaškem slogu

Surfanje po virtualnih grebenih

Sam koncept igre torej ni nič novega. Bistvena je njena grafična podoba, ki je odprla nove možnosti



Skaterji so se naveličali skejtanja na Trgu Republike

raziskovanja tridimenzionalnega prostora, in je zaradi tega ena redkih iger, ki si zasluži svoj prostor na CD-ju. Če bodo avtorji dovolj domiselni, bodo njene algoritme lahko uporabili za izdelavo kakšne prave simulacije, ali pa bodo na izvrstno narejeno pokrajino v stilu Leteče Preproge naložili kakšno epsko zgodbo v stilu igranja fantazijskih vlog. Možnosti je torej veliko, sam pa lahko rečem, da je surfanje po virtualnih grebenih igre Magic Carpet fantastična izkušnja, ki je ne bi smel zamuditi noben pravi ljubitelj dobrih računalniških iger. Aja, še to: zvok je takšen, kakršnega si CD format zasluži, najboljši pa so oddaljeni glasovi ljudi, ki se slišijo, kadar letite čez katero od stavb.

Format	PC CD-ROM (486, 4 MB), PC, Amiga	
Zvrst	arkadna simulacija	
Založnik	Electronic Arts / Bullfrog	
SKUPAJ 92		
93	85	89

Frankenstein

Legendarno zgodbo o Frankensteinu pozna gotovo že vsak otrok. Kako? Pravite, da je vaš otrok ne pozna. Potem imate pač zabitega otroka!!! Jaz se že ne bi hvalil s tem!

Glede na to, da se vsak film o Frankensteinu začne in konča drugače, bi bila navezava kateregakoli na istoimensko igro nesmiselna. Povedal vam bom le nekaj najpomembnejših dejstev. Stari, krevljasti in grbasti Igor, ki se že leta pajdaši z zlobnim doktorjem, ustvarjalcem pošastkota Frankiea, je ravno na dan, ko ste v roke dobili to igro dobil težko nalogo. Poiskati mora



Iskanje izgubljenega zaklada

namreč izgubljene dele gromozanskega stvora, ki ležijo raztreseni vsepovsod po velikanskem labirintu. Ubožček se za glavo, udi, trupom in vijaki (ne čudite se preveč, za 3 metrsko konstrukcijo so pač potrebni tudi



vijaki) poda čisto sam. Poba je sicer neoborožen (za razliko od mimoidočih), vendar pa ima prav neverjetno trde čevlje s katerimi zmečka še tako žilave nasprotnike. V pomoč mu je edino princeska, ki ga napolni z energijo. Sicer pa mu na poti največ preglavic

povzročajo različni leteči stvori in lokostrelci, ostala živina pa sploh ni omembe vredna.

Odlična grafika z bližnjim okolišem prav nesramno spominja na klasične Apogeejeve arkadne projekte, kjer ste prav tako stopicali naokoli, pobijali vse živo in iskali različne predmete. Visoko oceno si igra zasluži predvsem zaradi odlične animacije in efektov. Pa še to! Nikar se preveč ne sekirajte, če bo prvi najdeni del telesa ravno k...c, to je vitalni del telesa!

Format	PC (386, 2 MB)	
Zvrst	ploščadna poskočnica	
Založnik	Merit Studios	
SKUPAJ 70		
71	70	74

Football Glory

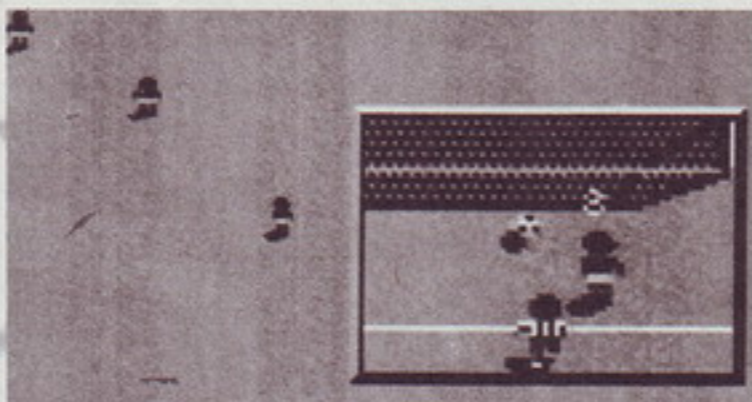
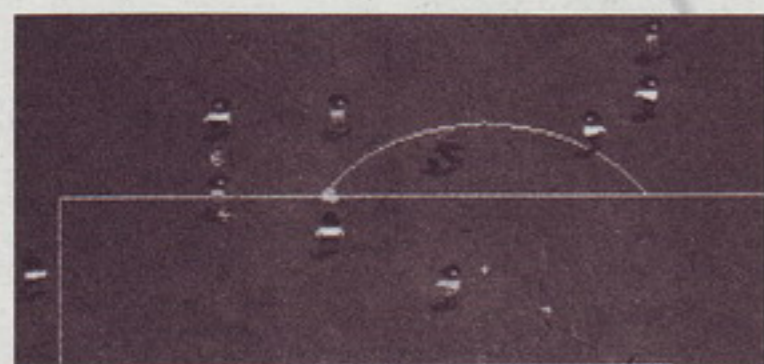
Andrej Bohinc

Slava Hrvatom!

Ko mi je pred dobrimi tremi meseci prišla na uho novica, da naši sosedje Hrvati kujejo nogometno simulacijo, ki naj bi prekosila celo legendarni Sensible Soccer, sem si rekel: "Eto, bato što su dobro zapeli ovaj biznis!".

Hrvati so bili torej prvi, ki so zavohali, da bi z igro po vzoru Sensible Soccerja lahko pošteno zaslužili. Sicer pa, če danes vsi klonirajo Doom, zakaj ne bi tudi SS? Kako se ob vsem tem počutijo programerji iz Sensible Softwera pa me konec koncev nič ne briga.

V čem se torej sploh razlikujeta FG in SS? V bistvu FG prekaša SS na vseh področjih, razen v igralnosti in še nekaj malenkostih. Tistega prefinjenega občutka za vodenje žoge pri FG ni več. Bi mogoče trdil obratno, če bi igral FG pred SS? Ne vem. Igra v FG poteka bolj hitro in dinamično, podaje so izpeljane neverjetno natančno, kljub temu pa je izdelanih akcij manj kot bi za igro takega kova lahko pričakovali. Nasprotnikovega



vratarja boste težje premagovali, saj je zadetke skoraj nemogoče dosegati z glavo ali z drsečim štartom. Ko smo že pri drsečih štartih: njihovi sledovi spremenijo nogometni travnik v njivo in kažejo kje se je bila najhujša bitka.

Croteamovci so na žalost in brez potrebe (mogoče pa jih je le pekla slaba vest) spremenili tudi nekaj stvari, ki so bile pri SS čisto v redu narejene. Tako so npr. pokvarili prikaz ure in liste strelcev, ukinili izbiro tipa igrišča in trajanja polčasa ter zvezdne igralce v ekipah. Vnesli so le statistiko, ki pa je na voljo samo ob polčasu in koncu tekme. Pa še nekaj zamer: izvedba kotov in prostih strelcev je izpeljana "na suho", brez merilcev in črtic, žoga se nekam čudno odbija od vratnic in upoštevana niso nekatera osnovna pravila nogometa (podaje vratarju nazaj in offside).

Mogoče še najboljša stvar v igri je njen humor ozi-

roma dialogi med plešastim sodnikom (črno ovco) in kaznovanim igralcom: "I didn't touch him!" "I'm the law!" (sledi rdeči karton) "Help me mom!" (sledi lov na sodnika). Lepo izpeljani so tudi akrobatski vložki ob zadetkih, ostale "juice" scene pa so kot kaže puritanski Angleži žal izrezali. Zvok je celo za otenek boljši kot v SS, le odboj žoge se sliši brca v balon.

Football Glory so v nekaterih angleških revijah kovali med zvezde in ji prisojali tudi po fenomenalnih 95%, na Gallupovi lestvici se je igra prebila pod sam vrh, toda kljub temu bomo pri Megazinu ostali trezni kot vedno in ji ne bomo prisodili več kot dostojnih 74%. Sam osebno pa bom raje počakal na SWOS.

Format	Amiga, CD32, PC (386, 4 MB)	
Zvrst	nogometna simulacija	
Založnik	Black Legend	
SKUPAJ 74		
68	76	62

Cannon Fodder 2

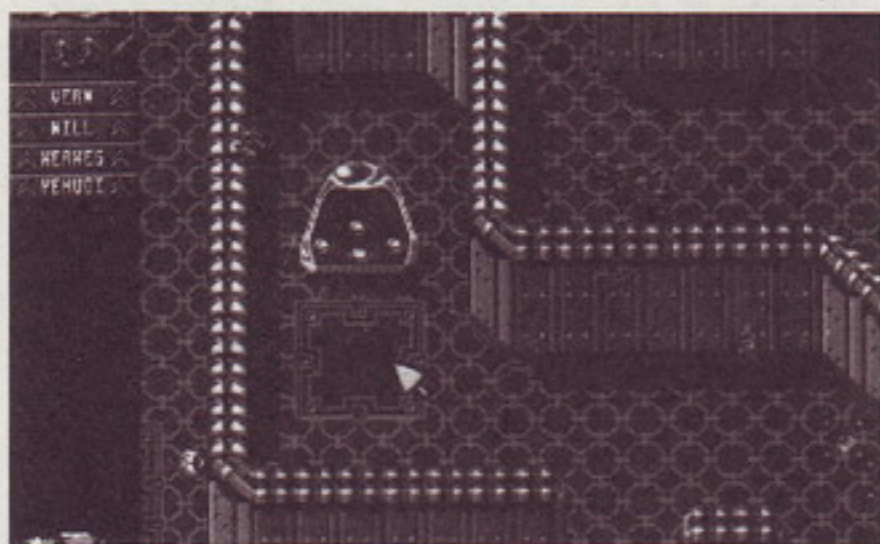
Andrej Bohinc

Ubij me nežno!

Vojna je stvar, iz katere se ne gre norčevati. Toda točno to je počela igra Cannon Fodder in na ta način postala velika uspešnica. Njen moto: "War has never been so much fun" so avtorji za potrebe drugega dela sicer spremenili v "War has only ever been this much fun once before", toda če oba slogana dobro primerjate, ugotovite, da med njima pravzaprav ni bistvene razlike. Tako je tudi z igro samo.

Še vedno ste poveljnik čete do štirih zelnecov, ki s puškami, raketami in granatami rade volje sklatijo vsakogar, ki jim ga pokažete. Za misije, ki jih opravljate, ne potrebujete podrobnih navodil; če ste le sposobni premikati miško in ločiti drevo od sovražnega ostrostrelca, ste že na dobri poti.

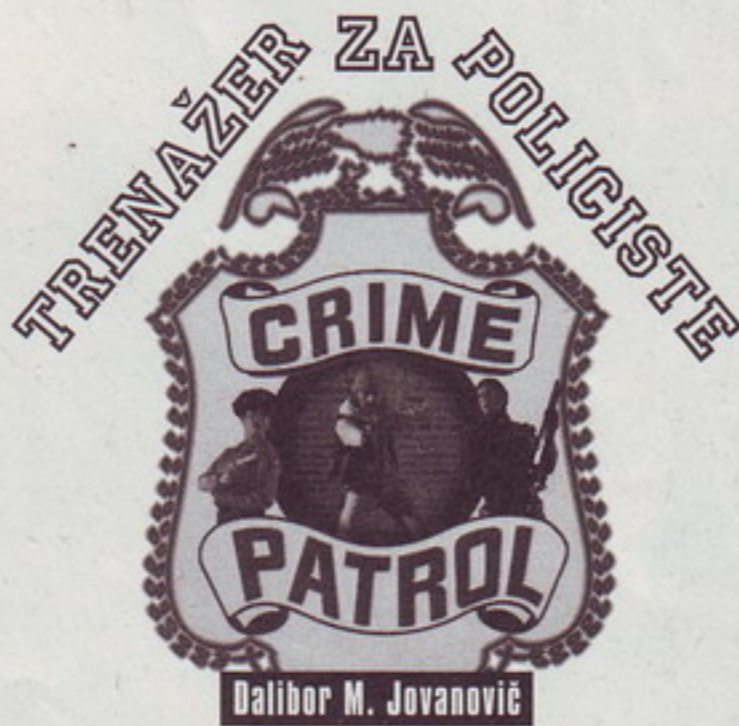
Kako torej oceniti CF2? Ideja in izvedba Kanon Futra sta že sami po sebi briljantni, toda kar se njegovega naslednika tiče, moram priznati, da sem bil kar malce razočaran. Razen nove uvodne melodije, so vse stvari ostale "tako znane" že iz prvega dela. Isti so zvočni efekti, ista je grafika (mestoma celo slabša, predvsem moti čudna izbira barv), isti so menuji, iste so naloge... Vse to pušča občutek, kot da smo dobili le dodatni data disk,



kar je sicer v redu, če živite v stilu: "Zakaj popravljati stvari, ki niso pokvarjene?", toda po mojem mnenju ima tu nekaj opraviti tudi lenoba programerjev - koliko časa pa bi jim vzelo, če bi v igro res vnesli nekaj NOVOSTI? Ob pomankanju novitet, leti kritika še na pretirano težavnost igre. Sam nisem slab igralec, pa sem kljub temu naletel na nekaj preprosto nečloveško zahtevnih stopenj. Ponavadi se komaj zaveste kje ste, ko vas že pokosi četa soldatov, granat pa imate vedno ravno toliko, da si ne morete privoščiti niti enega zgrešenega meta... To je resnično sramota, kajti CF2 zna biti zaradi tega na trenutke prav zatežen. Potovanja skozi čas in bližnja srečanja z marsovci, gangsterji in srednjeveškimi vitezi so sicer dobra zamislica, toda razen drugačne grafike ne pomenijo nič novega. Da povzamem: če Cannon Fodderja še niste igrali, igro kupite (garantirano boste uživali), če imate CF doma in hočete še več & še težje - ne glejte drugam, toda če ste CF vzljubili in ste od drugega dela pričakovali, da bo vsaj malce drugačen, boste zagotovo razočarani. Pa tako lahko ne bi bili...

Format	Amiga, PC, ST	
Vrsta	akcijska igra	
Založnik	Virgin / Sensible Software	
SKUPAJ	77	
74	65	72

Zgodba teče po ustaljenih tirih: s CD-ROMa se naloži filmska sekvenca, ki vas pripelje na prizorišče streljanja, vaša mašinka pa generira pištolino (ki je v resnici 45mm Magnum), s katero morate obračunati z vsemi barabami, ki se pojavijo na strelni črti. Svojo kariero v policijskih vrstah začnete, jasno kako drugače, kot Rookie. Kot zelenca vas dodelijo kolegici, ki vas takoj popelje v čudoviti svet kriminala in naslija. Ustreliti je potrebno vsakogar ki drži puško ali pištolo v rokah in ni podobno vašemu kolegu, ali bogne-daj, nedolžnemu civilistu. Ker je vaš šef dobrega srca, ga lahko zamočite točno trikrat. V Crime Patrol pa



mogoče v starejših American Laser Games-ovih igrah. Ko se prek nešteti trupel preprodajalcev droge, orožja in podobnih dobrin, prebijete do konca svojega službovanja kot undercover policist, vas vzamejo v tako imenovani S.W.A.T. Team. No, dragi moji, kot pripadnik posebnih enot pa boste srečevali človeška bitja, ki so sam podn od podna: zadrogirani morilci, ki bi počili še otroka za primeren honorar, oprezajo za vami

na vsakem vogalu, oboroženi z avtomatskimi puškami in pablaznelim pogledom. Za grande finale v boju za primerno penzijo in zlato uro ob upokojitvi, postanete borec elitne enote DELTA. Na poti v večno slavo se morate prebiti skozi cele čete teroristov, ki uporabljajo nedolžne državljanke in državljane kot živi ščit. Streljajo hitro in natančno, zato bodite zelo pozorni!

Igra vsebuje veliko eksplicitnih prizorov nasilja (streljanje živih bitij), zato je ne priporočam mlajšim igralcem. Računalniško generirane grafike skorajda ni, liki ki nastopajo v Crime Patrol, pa govoričijo na vse pretege. Igro bi mirne duše lahko naročilo Ministrstvo za notranje zadeve za potrebe trenaže, saj ni cilj igre postreliti vse kar leze in gre, temveč je potrebno eliminirati le grdobe.

Igro nam je posodilo podjetje Colby d.o.o., trgovina Mr. CD-ROM, Vodnikova 85, Ljubljana.

Format	PC CD-ROM	
Vrsta	strelska arkadna igra	
Založnik	America Laser Games	
SKUPAJ	80	
86	76	80



na srečo obstaja opcija "Continue", ki je vredna zlata. En sam klik in dobite nove tri možnosti. Zares pohvale vredno, saj se morate za uspešno končanje igre večkrat reinkarnirati. Ko so dnevi vašega pripravništva pri koncu, si vas prisvoji oddelek, ki se bori z organiziranim kriminalom. V določenih scenah se vaše tarče pojavljajo v naključnem vrstnem redu, tako da vam prav nič ne pomaga, če si ga zapomnite, tako kot je to bilo



C Y C L E M A N I A

Aleš Petrič

The Need for Speed

Dirka, yeah! Na šestem, zadnjem štartnem mestu čakam na sekundo ko bo neumna blondinka zamahnila s črno-belo šahovsko zastavico. Schwiiiiing in start. Obratomer v sekundi nabije kazalec na 11.000 vrtljajev, zadnje kolo zakoplje in pokrije biondo z debelo plastjo prahu. Sklopka 1,2,3,4 in z 200 kmh že padem mimo predzadnjega kakor sneta pomagavka. V levi zavoj zmanjšam na borih 180 in ostro založim. Že v zavoju povečam in po desni prehitim četrtega. Neki bonus? V dolinico navzdol se prilepim za rep tretjeuvrščnemu, ki pa se kmalu razlepi v zadek prepočasnega Porscheja. Po tretjem prehitim Porscheja in se izognem še čisto pravi kravi! Prehitim starega Herbija, nato pa v sekundi nabijem gas do 260 in vzporedno z drugim zapeljem v ovinek. Oba motorja šaltata v peto in zmanjšata na 220. V hipu nasproti pripelje 20-tonski tovornjak in kolega na desni posname kakor smetano. Zdaj je pred menoj le še No. 1! Tik preden ga v zadnjem krogu dohitim, preko ceste steče konj (res jel) in že

tokrat ne gre zgolj za še eno športno simulacijo, ki je namesto da bi odšla na Amigo, zablodila in se znašla na sovražno nastrojenih PC-jih. Res je, PC je bil še do

igro lahko izgubljate čas z dodelanimi menuji, kjer lahko postorite vse predpriprave za dirko. Izbirate lahko med posamezno dirko, prvenstvom, določite karakteristike steze, nasprotnikov, si izberete motor in še kup ostale krame. Narcisi lahko vtipkajo tudi svoje ime in si nato preberejo navodila (help) za uporabo smernih tipk. Vsi menuji in zasloni z opcijami so narejeni v SVGA grafiki, enako pa velja tudi za pripadajoče slike motoristov, kar zares zapusti dober vtis.



Aleš je dal spet preneumen komentar, da bi ga lahko kobjavili

nedavnega anti-sinonim za skoraj vse hitre dirke, toda časi so se po prihodu CD-ROMov spremenili.

Cyclemania na CD-ju zasede na prvi pogled za igro kar neverjetnih 400 MB prostora. Res je sicer, da levji delež podatkov zasedajo video posnetki motociklističnih dirk (ki so mimogrede čisto odveč), res pa je tudi, da igra zaradi tega ni nič slabša. Sicer pa slabe igre, od založnika kakršen je Accolade niti nismo pričakovali, saj je bilo vse česar so se od Test Drive-a naprej lotili, uspešnica. Po uspehih na Amigi se je Accolade za dokaj časa umiril in nekam potuhnil, zdaj pa so se fanjte zresnili in sklenili zopet narediti štal.

Za igranje boste nujno potrebovali CD-ROM z najmanj dvojno hitrostjo, saj igra poteka direktno s CD-ROMa in na trdi disk naloži le 1.5 MB datotek. Med te datoteke

spada celo za športne dirke neverjetna novost: Save game! Dirko lahko namreč na sredi prekinete s P (pause) ali pa z ESC, ki vam pred odhodom ponudi, da trenutno pozicijo motorja na stezi shranite za drugič. Res je shranjena pozicija le ena, toda že to je veliko, sploh pa se podarjenemu konju ne gleda v zobe. Pred

Dirka sama lahko poteka v običajni PC ločljivosti 320x200, s preprostim pritiskom na M (screen mode) pa sicer bistveno zmanjšamo svoj pogled na cesto, vendar tudi povečamo ločljivost na 640x480! Povečana ločljivost vsaj na procesorju 486/66DX2 igre sploh ne upočasnijo, doda pa nam celo zemljevid steze s trenutnimi pozicijami vseh dirkačev. V obeh grafičnih načinih je prisotnih tudi nekaj merilnikov, ki pa so skoraj do cela nepomembni. Gre za obratomer in merilec hitrosti, ki sta skoraj vedno navita do konca, ter tekoči in najboljši čas. Edino uporabne so številke, ki vam sporočajo vašo trenutno pozicijo in številka zaporednega kroga. Že pred startom si lahko s tipko G vklopite ali izklopite avtomatsko prestavljanje, ki ga nato ročno zganjate s tipkama Z in X. V slednjem primeru pa morate najprej s tipko S (start) celo vžgati motor (vse po predpisih). Med norenjem po stezi vam bodo krajšala čas celo letala dvokrilci (exquize me?), včasih pa bo za intermezzo nad vas prifrčal še kak helikopter. Da so bili avtorji igre na trenutke čisto neresni, dokazujejo tudi že omenjene domače živali, ki se mirno pasejo sredi ceste.

Igra ponuja tudi kupovanje dodatkov za pohitritev motorja, ki jih kupite s privoženim denarjem. Izboljšate lahko gume, svečke, "auspuh" ali celo mašino. Dirkate na petih stezah, ki so realistični full-motion-video posnetki resničnih cest, poleg pa poslušate še realistične zvočne efekte. Dobra je tudi glasba, ki - razumljivo - igra neposredno z laserske plošče. Cyclemania je igra, kjer bodisi po cesti ali po zraku, v vsakem primeru dobesedno letite.



Moj instruktor bo razočaran, če bom tega klovna še dolgo časa gledal v hrbet

letim po zraku. Graw! Na srečo na isto foro padejo tudi moji zasledovalci, kogar pa ne podre konj, se razbije prek moje Cagive. Toda ker gre za igro, smo po treh sekundah že vsi na nogah, še očistimo si prah, štiri sekunde in že se z 260 prilepim na rep prvouvrščnemu. Do cilja je še kakih 1500 metrov in noro oster desni vogelj. Tvegam vse, se postavim čisto na desno in brez zaviranja padem v ovinek s polno hitrostjo. Kot nož ostro založim, tako da desni pedal z iskrami obsuje asfalt. Hitrost me počasi meče levo iz ovinka, vendar ravno pred prednje kolo bivšega prvega. Oplazim kolo njegovega Suzukija, ki totalno izgubi kontrolo in zvizne nekam v obcestni jarek. Šele zdaj zmanjšam, dodam spet na 260 in črta! Zmaga, zmaga, Grauu! Ourajt!

Eh... Zopet dirkanje z motorčki porečete. Vendar

Gneča na štartu je običajen pojav



Format: PC CD-ROM (386, 4MB)

Zvrst: dirkalna simulacija

Založnik: Accolade

SKUPAJ 84

85 & 74 & 86

Andrej Troha

VSAK KRELAN MORA UMRET ZAŽGAN!

Verjetno se še spominjate bizarnega zapleta zgodbe o Janku in Metki, kjer čarovnica zvabi glavni osebi v svoje izbe, češ, pridita, nahranila vaju bom, da ne bosta lačna. Seveda pa ob tem pozabi povedati, da je cilj hranjenja vse kaj drugega kot human. Skratka, usoda Janka in Metke, ali če hočete, prašičkov v farmi Ihan in putk v Jati, je končno doletela tudi človeka.

Konec 24. stoletja je človek namreč na robu samouničenja, toda tik pred zdajci Zemljane obiščejo dobri angeli v obliki Krelancev, zunajzemskih bitij pokvečenih postav. S seboj prinesejo znanje in človeku vlijeje upanje ter voljo do sožitja. Kmetom pomagajo izboljšati pridelke, znanstvenike pa naučijo potovati med po vesolju in oživiti mrtve planete. Človeku se ni več potrebno bati, hrane je dovolj, prostora pa tudi, saj je kmalu naseljen celoten sončev sistem, galaksija pa je velika. Piše se leto 2425, čas blaginje in upanja, toda...

V območje federacijske vesoljske postaje Aphelion prifrči Krelanski reševalni "čolniček", v njem pa je zamrznjeno dekle, ki je očitno preživelo nesrečo. V Aphelionu maldenko odmrznejo in jo skušajo obuditi k življenju, med tem pa opravljajo rutinske posege. Med temi je - k sreči - tudi preslikava spomina z možgan. Izkaže se, da je dekle v bistvu Krelanka, ena tistih, ki lahko spreminjajo obliko in, da je v njeni glavi polno slik groze, uničenja in človeških muk... Toda Krelanci so ja prijazni...

Dekle se prelevi v ogabno Krelansko pošast in precej nabojev je potrebno, da jo stražarji v Aphelionu "znivelirajo". Očitno je torej, da so Krelanci ljudi gojili in redili



zato, da si jih pripravijo za kosilo!

Cilj igre, rešiti človeštvo, je plehak in pust, toda scenarij je precej stabilen vse do trenutka, ko vam v Vrhovni komandi Apheliona edo, da zade-



robu uničenja), pri komandantu boste zvedeli vse o misiji, na izstrelitveni ploščadi pa vas čaka ladja Coursa, ki jo pilotira brazgotinasti smrkavec. Ta vsakič navrže kako o vaši nezrelosti in vprašljivi sposobnosti. Coursa ponese vaše vozilo na planetoid, kjer počistite z Krelanci in njih opremo.

V prvi misiji z raketnim lovцем in amfibijskim vozilom mešate štrene na suhem planetoidu, ki premore celo eno oazo. Naloge so štiri,

od navadnega uničevanja, do pomoči izgubljenim znanstvenikom. Druga misija je precej bolj mokra, povsod pa vam bo v skoraj edino pomoč zemljevid, ki ga prikličete s M. Sovra-vozi-

tipko gi in njih la se po tej karti ne premikajo, tako kot pri Doomu, kar je edina resna pomanjkljivost. Težava je namreč v tem, da se je potrebno stalno "vračati" kabino, da obnovimo

stan-je na zemljevidu. Sicer pa sta vozili precej špartansko opremljeni in tudi tipkovnica ni povsem zasedena, kar je vsekakor olajšanje. Večino dela opravimo z igralno palico, pomembne tipke pa so 1 do 9, s katerimi določimo hitrost, + in -, s katerima pospešujemo in zaviramo, tabulator, ki vžge dogorevalno komoro (afterburner), enter za izbiro orožij in T za izbiro tarče. Ctrl in Alt poženetata posebna orožja ali rakete, Esc pa pomaga, če se vsega skupaj naveličate.

Retribution je, če povzamem, prav solidna igra s precej kakovostno izdelanimi trirazsežnim prostorom, toda prav poraznim zvokom. V igro se boste kaj kmalu vživeli, saj so prve naloge in misije dokaj preproste in ne vzamejo vsega poguma kar takoj.



Format	PC, PC CD-ROM (386, 4 MB)	
Zvrst	arkadna simulacija	
Založnik	Gremlin	
SKUPAJ 79		
83	52	88

Ste se že kdaj vozili z ladjo? Pa ste kaj bruhali? Ste, vendar nočete priznati? Tudi prav. Zdaj pa si predstavljajte pomorsko bitko. Vi na bojni ladji, lovska letala vas bombardirajo iz vseh strani, torpeda razburkavajo morje in povzročajo pet metrske valove. Yo man! Kakšna bruharija je šele to.

Izdellovalci vojnih strategij se pomorskih bitk na daleč izogibajo, saj je težko prikazati dejansko stanje na bojni ladji v času spopada. Upoštevati je treba torpeda, rakete, pa letala in ostale pomembne dejavnike, da o vremenu sploh ne izgubljam besed. Ravno zato je takšnih iger kot je 5th Fleet tako zelo malo. Omembe vredni sta le Carriers at War in Great Naval Battles.

Sicer pa je v "peti floti" poudarek predvsem na reševanju kriz na bližnjem in daljnem vzhodu. Tako se boste lahko vmešavali v notranjo politiko Irana, branili



Rok Kočar

5TH FLEET

Udari, navali, usekaj in požgi!

konvoj tankerjev v Bengalskem zalivu in potapljali rusko ladjevje nekje vmes. Čeprav so se avtorji potrudili z iskanjem podatkov o praktično vseh ameriških in ruskih ladjah, letalih in podmornicah, pa niso kaj dos-



ti časa posvečali grafiki v sami igri. Zvočni efekti so še kar solidni, glasba v strategijah pa tako ali tako nima bistvenega pomena in ponavadi sploh ni zaželenja.

Dober občutek za igranje tako rešuje igro, saj okorno premikanje enot in samostojni menuju za vsako aktivnost vojaških sil posebej igralcu niso po meri.

Največji problem so najpomembnejše ikone, ki so večinoma skrite nekje na robu ali na dnu zaslona in jih zato precej ljudi spregleda. Majhna napaka k sreči igre ne bo pokopala, sicer pa si program inštalirajte in sami oglejte.



Format	PC (386, 4MB)	
Zvrst	strateška igra	
Založnik	Avalon Hill	
SKUPAJ	68	
66	70	72

Jaka Terpinc

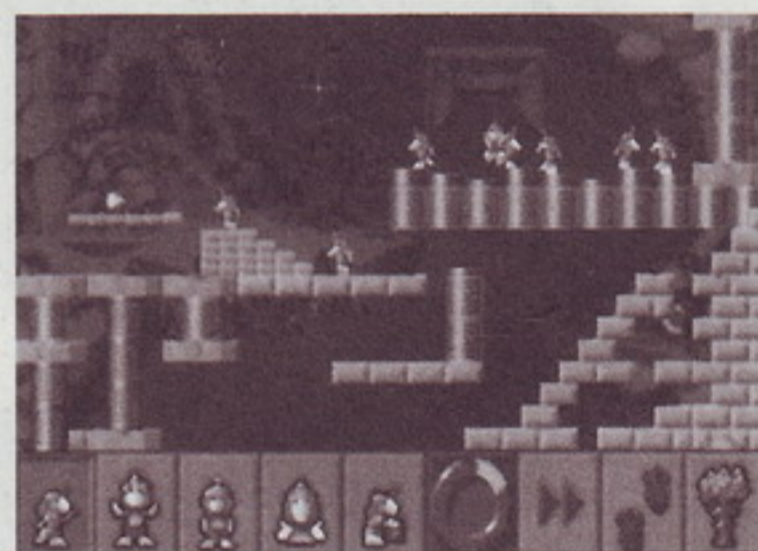
Lemingi so možici z naravno zelenimi lasmi, pri katerih "v slogi je moč" ni le pregovor, ampak prvo in edino življensko načelo. Za razliko od narodov, ki mislijo, da je njihovo zgodovinsko poslanstvo navijanje za smučarje in skrb za rodnost, Lemingi že ves čas rešujejo en sam problem: kako se čim bolj množično prebiti do izhoda. Prva dva dela in vsi njihovi izrastki so popolnoma nelogični z nekaterih vidikov: kako lahko kar na lepem samo toliko in toliko možicov zida ali strelja? Ampak to še nekako gre... Zakaj potem sposobnost skakanja ali pa zaustavljanja samo trem ali desetim? To, dragi moji, ni nič drugega kot zavajanje, manipulacija!

Lemingi 3 so stvar postavili na svoje mesto. Tokrat lahko skače, zaustavlja ali spreminja smer čisto vsak, kaj več pa je odvisno od tega, kaj bo pobral. Pri upravljanju malih zelenolasih odslej ne rabimo več kot pet ukazov, če seveda izvezemo tiste za pavzo, pospešitev časa in glej ga no, spet, atomski samomor za popolnoma brezizhodne situacije. Cilj igre ostaja isti, le da tokrat po naslednjem nivoju koraka toliko Lemingov, kolikor smo jih spravili skozi izhod prejšnjega. Da pa bi neizbežne izgube ne bile preveč pogubne, lahko svoje moštvo povečujemo z osvobajanjem ujetih bratov, ki so obtičali med zidovi. Lemingi pa niso edine žive duše v teh krajih. Krtov se nikar ne bojte, ker so vaši prijatelji. Drugače je z lemingojedi. Tokrat so na delu tri plemena: klasični Lemingi, Egipčani in Senčni (Shadow) Lemingi. Plemena se med seboj razlikujejo zgolj po videzu. Vsaka skupina ima pred seboj trideset nivojev, trikrat trideset je devedeset, plus eden za treniranje, to je... Ne to ni - nagradna uganka, ampak vseeno čestitamo, prav imate. Plus v tamalo redovalnico. Nivoji se stopnjujejo zelo vzklajeno, saj veste, najprej lažji, potem težji, potem tisti, zaradi katerih ne utegneta na kosilo in nato tisti, zaradi katerih naslednji dan zehaaate. Kakšnega maniaka bo igra naredila iz vas, je seveda odvisno. Lahko bi rekli, pa ne vzemite tega za sveto, da je igra za spoznanje manj zaszavjujoča od predhodnic, zlasti če sta vas prvi dve tega početja že rahlo naveličali. Sprememba ukazovanja Lemingom je vsekakor dobrodošla, vendar iz igre kljub temu ne naredi nekaj, čemur bi se reklo popolnoma novo.

Ljubitelji glasbe zagotovo ne bodo razočarani ob veselih brigadirskih, ki žvižgajo med igro. Ostali zvočni efekti niso ravno stvar, pred katero bi človek snemal kapo, vendar so v zadostni meri na svojem mestu, zato tako ode kot grde besede o tej plati prihranimo drugim igram. Sploh pa se zna zgoditi, da se boste, ob spoznanju, da igra zahteva koncentracijo, zvokom enostavno odrekli.

Lemmings 3 na CD-ju se od disketne verzije razlikuje v množici prikupnih animacij, narejenih s 3D studiom. Nekaj, kar ob prvem pogledu na moč razveseli, je opcija SVGA. Brez preneglega veselja - v SVGA je le nekaj spremnih slik, dogajanje pa ostaja v ločljivosti 320x200. Pa ravno igro samo bi bilo tako lepo imeti v visoki ločljivosti.

Samomorilska bitjeca pa kljub vsemu zabavajo še v tretje!



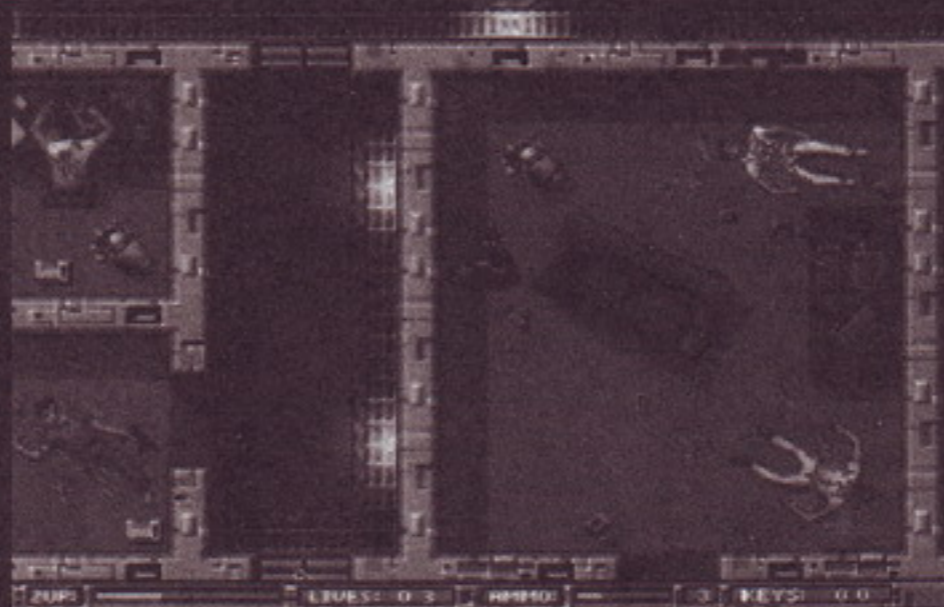
Format	PC (386, 4 MB), PC CD-ROM, Amiga	
Zvrst	miselna igra	
Založnik	Psygnosis	
SKUPAJ	81	
72	73	83

Vsak amigo, ki ima doma Amigo, je najbrž že slišal za igro Alien Breed. Nesojeni klon Gauntleta, ki je tako po ideji kot po izvedbi uspel preseči original, se je prvič pojavil okoli božiča 1991. Od takrat, pa do danes, je doživel še dve reinkarnaciji: AB Special Edition in Alien Breed 2. Bistvenih razlik med njima ni bilo, le da je AB2 predstavil morilsko težavnost, pred katero je pokleknilo 90% povprečnih igralcev. Zaradi tega, pa še zaradi marsičesa drugega, je začela serija Alien Breed počasi, a zanesljivo izgubljati na popularnosti. Team 17-ovci so sedli za mizo v lokalni menzi in v nevihti možganov pretehatli vse možnosti, kako bi drveči voz obrnili v drugo smer. Lahko bi vnesli nove igrlace, spremenili igralno okolje ali pa se zaposlili kot prodajalci pekočih paprik, so razmišljali fantje. Toda ne.

Namesto tega so naredili igro Tower Assault in vanjo vnesli 55 nivojev akcije in 275 različnih poti za končanje. To lastnost smo zelo pogrešali že v prvih treh delih, ki so bili vsi preveč linerno zasnovani. AB fani bodo pozdravili tudi gesto, da avtorji niso pozabili na tone krvoločnih alienov, ki še tavajo po kompleksnih labirintih Stolpa in prežijo na vas iz vsakega vogala. Zavedati se morate, da boste spuščeni

vam pride v napoto. Ko smo že pri dveh igralcih: partnerja lahko sedaj streljata tudi drug drugega in si tako čisto po nepotrebnem (včasih tudi nehote) zbijata življensko energijo.

Na večini stopenj morate najprej izpolniti bolj ali manj zahtevno nalogo, preden lahko nivo zapustite.



Prejšnjo noč smo imeli tukaj noro žurko

Da izveste, kaj to sploh je, morate poiskati enega od redkih terminalov in si tam prebrati kratek "brefing". Po stari navadi lahko tam kupujete tudi orožje, strelivo

uacijah.

Za pomoč pri orinetaciji vam je zopet na razpolago karta (M), celotne zemljevide pa najdete le na določenih točkah (ne morete jih niti kupiti). Uporaba spomina je potrebna, da si zapomnite vrstni red odpiranja vrat, kajti po novem obstajajo tudi obarvani ključki. Na vsaki stopnji praviloma obstaja več izhodov, kar spet doda k raznovrstnosti. Kredite pa kar pridno pobirajte, saj pridejo še kako prav pozneje, ko naletite na trume še bolj hudobnih hudob; če seveda želite ostati živi in zdravi.

Kot zanimivost: igra si je zaradi ekstra grozljivih prizorov, v katerih se alieni hranijo z izmaličenimi človeškimi trupelci (THAT'S COOL! - B&B) zaslužila oznako ELSPA 15. Dobra stran tega je, da stvore potem ubijate s še večjim užitek in vnemo, kot bi jih sicer.

Tower Assault je zagotovo najboljša igra v seriji AB. Za enega igralca je sicer še vedno pretežka, toda v dvoje uspe nuditi fanatistično zabavo. Čakamo torej samo še na Alien Breed 3D (temu bi moral še Doom čevlje polizati), čeprav so nam pri Team 17 obljubili, da bo TA nepreklicno zadnji iz serije Alien Breed. Toda, saj veste, zarečenega kruha se največ poje...

Alien Breed Andrej Bohinc Tower assault Zlodja in gorja na tone

v klavnico, v kateri bodo na preizkušnji tudi vaše mentalne sposobnosti.

Igro začnete na lunini površini, kjer vas ogrožajo zgolj laserji, mine, meteroiti in vesoljske podgane, toda ko prispete do enega od mnogih vhodov v Stolp, že lahko pripravite svojo mašinko za pobjo nekaj osnovnih mutacij alienov (nekateri so res zelo nasty!) in preizkusite dobrodošlo novost, opcijo "retreat mode". Ta vam omogoča hkratno hojo nazaj in reševanje škodljivca pred vami. Tako lahko s prijateljem blodita po hodnikih s hrptom ob hrbet in sestreljujeta vse kar

in ključke, po novem pa tudičasne oklepe.

V nekaterih delih stolpa se skrivajo redki preživeli, katerih nasvete vestno upoštevajte. Naleteli boste tudi na radioaktivne sobe, v temnih skladiščih si boste morali z baterijo utirati pot naprej, najbolj težko pa bo v hodnikih, ki grozijo z avtomatskim samouničenjem. Tam zna biti vaše avanture hitro konec, če se ne znajdete dobrov kritičnih situacijah. Nasvet: ugasnite zvočne efekte in pritisnite pavzo, oziroma podjite na nekaj minut svež zrak. Z vmesno kodo vam tokrat postrežejo preredko, da bi se lahko hecali v takih sit-

Format	Amiga, CD32				
Zvrst	akcijska pustolovščina				
Založnik	Team 17				
SKUPAJ 83					
	79		77		84



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

SEGA: KOMPLETNI PRODAJNI PROGRAM, UGODNE CENE.

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

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

OBIŠČITE NAS, NE BO VAM ŽAL!

Transportation

Najcenejša oblika prevoza

Genialne stvaritve gospoda Sida Meierja so njega osebno in celoten MicroProse povzdignile do nebes in še nekaj kilometrov višje. Ravno zato smo vsi pričakovali, da bo tudi njegovo nadaljevanje napravil omenjeni gospod. To ne drži, saj je Transport Tycoon ustvaril Chris Sawyer. No, ja. Ampak če črke njegovega imena dobro premešate in zamenjate s čisto drugimi, lahko še vedno sestavite ime Sid Meier. Mimogrede, vas morda začetnici njegovega imena in priimka na kaj spominjajo? Sid Meier = SIM!!! Med branjem naslednjega odstavka boste morda ugotovili na kaj namigujem.

TT se na prvi pogled ne razlikuje kaj dosti od slavnega bratranca v sedmem kolenu, Maxisove mojstrovine SimCity 2000. Ne samo, da se ne razlikuje, ampak mu je celo na las podoben. Celotne zgradbe so iste, da o terenu sploh ne govorimo, saj lahko na popolnoma isti način ustvarjate hribe in doline. Teren je nasploh nekaj posebnega, saj morebitno prekopavanje (še posebej zasipanje) pobere ogromne vsote denarja, hkrati pa se hribovje obnaša v skladu z nekakšnim fizikalnim zakonom, ki ga je Newton svoj čas žal pozabil odkriti.

Popolnim začetnikom priporočam, da si pred igranjem pozorno ogledajo vse štiri demo prikaze igranja. Škodilo vam ne bo, pomaga pa vsaj toliko, da lahko začnete z igranjem takoj. Težavnostne stopnje so tri, z opcijo custom pa lahko po svojih merilih (oz. zmožnostih) deloma priredite potek igre. Tu si izbirate količino začetnega kapitala, število konkurentov, razgibanost terena, obresti na posojila itn.

Z igranjem pričnete v letu 1930, kar pomeni času primerna prevozna sredstva in tudi temu primerno stopnjo razburljivosti. In ko končno pride do kakšnega dogodka, je potrebno zelo hitro ukrepati, sicer se konkurenca zrine pred vas. Da ne bi v tem primeru zlobneži stisnili pavze, nato pa objavili izgradnjo nekaj deset kilometrov ceste v pičli stotinki sekunde, so si avtorji zamislili preprost trik: med pavzo igranje ni možno! Iz istega razloga ne pride v poštev spreminjanje hitrosti igranja, kar pa hkrati pomeni sledeče: dan traja približno tri sekunde, cel mesec minuto in pol, leto osemnajst minut, desetletje pa že grozljivih 180 minut, oziroma dolge tri ure. Najhuje pri vsem je to, da se npr. v prvih desetih letih sploh ne zgodi nič bistvenega in tako lahko ta čas



Vaše letališče že nestrpno pričakuje naslednji cepelin in z njim prazne potnike

Moj vojni park so trije zarjaveli avtobusi in en razbit tovornjak



mirno prebijete v najbližjem bifeju. Pa vse le ni tako hudo. V prostem času lahko ravnate teren (Uauuu, ful žur!!!) v okolici mest, saj se bodo le tako lahko primerno širila. Več prebivalcev pomeni več potnikov, ki

želijo biti prepeljani in hkrati več tovora, ki ga taisti potniki želijo dobiti pred duri. To pa pomeni več zaslužka in kruha za vaše podjetje.

Razlike med prvotnim in zdajšnjim Tycoonom pa ne gre iskati le v grafiki, ampak celo v bistvenem elementu igre, torej v prevoznih sredstvih. Tokrat imate poleg vlakov na voljo tudi vsa ostala vozila, od avtobusov in tovornjakov, pa tja do ladij, letal, celo s helikopterji boste lahko frčali naokoli. Vsa našeta prevozna sredstva potrebujejo tudi primerne postojanke, garaže, delavnice, ceste, tračnice, svetilnike, kontrolne stolpe... Seveda se lahko opredelite le za mestni promet in prevažate sitne potnike iz enega konca mesta v drugega. Ko se mesta dovolj razvijejo, začnete z njihovim povezovanjem. Naložbe v železniške kompozicije se finančno gledano še najbolj izplačajo, dokaz da je poudarek še vedno na vlakih pa je golo dejstvo, da se v obdobju, ko izumijo en tip letala ali avtobusa, rodi vsaj pet lokomotiv.

Ladje so sorazmerno poceni prevozna sredstvo, saj ni poceni le njihova

lupina, ampak tudi privezi, cest zanje pa tako ne potrebujete. Vemo pa, da so ladje precej počasna zadeva, hitrost pa je v končni fazi najpomembnejša, saj vam je verjetno jasno, da za dva meseca staro hrano ne boste dobili plačila. Letala so na začetku precej nezanesljiva in zaradi nemarnosti kontrolorjev poletov (Dalibor, kje zaboga si bil leta 1935!?) celo počasnejša kot vlaki. Kasneje (po drugi vojni) se pojavijo večja letala in helikopterji, z njimi pa končno tudi precej večje letališče.

Najbolje plačana dela so vedno naročila. Obvestila o željah neke tovarne ali mesta, ki želi trgovanja z določenim objektom torej ne gre

prezreti, saj bodo prvemu, ki je željeno linijo odprl v naslednjem letu, plačevali po dvojni ali celo trojni tarifi (odvisno od nastavitve v menuju). Ob naročilih se ne obirajte preveč, da vam katero od konkurenčnih podjetij kasneje ne bo preveč hodilo v zelje.

Ko se boste tako počasi ravjali in zraven srkali ledeno mrzel sok, bo količina naročil naraščala, z njimi pa tudi število vaših objektov in prevoznih sredstev. Sorazmerno z njimi lahko pričakujete tudi porast stroškov vzdrževanja in manjšanje zaslužkov zaradi večanja konkurenčnosti.

Realno gledano je TT navkljub nekaterim pomanjkljivostim strategija, ki ji težko najdemo par. Ostale igre za njo krepko zaostajajo, po kompleksnosti pa ji ob boku stoji le SC2000. Maxis bo s proizvodnjo svojih Sim-ov seveda kljub odlični konkurenci (oz. še posebej zaradi nje) nadaljeval, že kmalu pa bodo na plano pokukali Sim Town, Sim Rainforest in Sim Tower. Uf, to bo še neprespanih noči v letu 95.

TYCOON

Rok Kregar

Format	PC, PC CD-ROM (386, 4 MB)	
Vrsta	strateška igra	
Založnik	Microprose	
SKUPAJ 90		
88	86	93

Dalibor M. Jovanović

DAWN PATROL

Sestrelil sem Manfreda von Richthofena!

Letala so bila prvič uporabljena v vojaške namene v italijansko-turškem spopadu v Libiji, v letih 1911-12. Na evropskem bojišču so jih najprej uporabljali za boj proti cepelinom, izvidništvu in izzivanje nasprotnikov. Francoski pilot Roland Garros (da, da, po njem se imenuje famozni teniški kompleks v Parizu!) pa je dotedanja viteška in nenevarna srečanja pilotov v zraku spremenil v krvavo bojevanje, v katerem je sestrelitev pomenila gotovo smrt.

Gospod Garros je na svoje letalo namestil mitraljez, ki je streljal skozi propeler. Da le tega

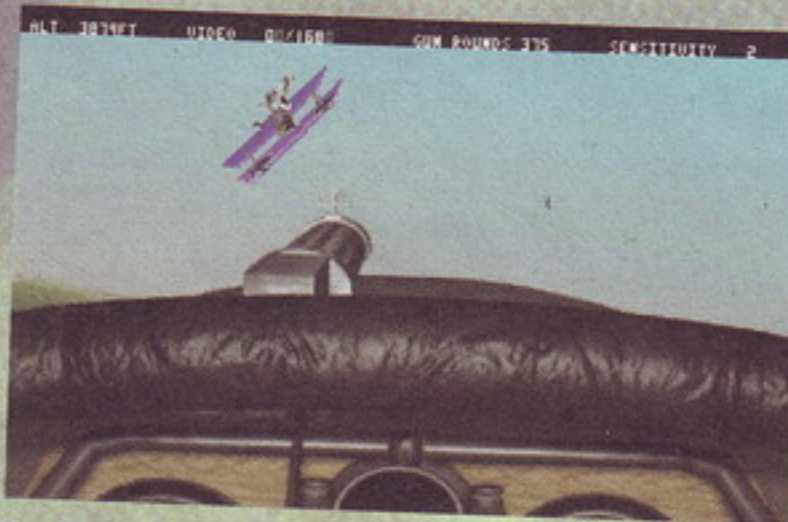


Bang, bang, klik, klik... Ferdamana strojnica se je zataknila!

ne bi scefiralo vsakič ko bi pilot streljal, je notranjo stran propelerja obložil s kovinskimi ploščicami. Letalo je tako postalo smrtonosen stroj. Nizozemski konstruktor Fokker je ta sistem še izboljšal: izdelal je mehanizem, s pomočjo katerega je propeler sprožal mitraljez tako, da so krogle sikale skozi polje propelerja takrat, ko pred cevjo ni bilo kraka propelerja. Nemci so ta sistem množično vgrajevali v svoja letala in Zaveznikom priredili tako imenovani "krvavi april" leta 1916, ko so im-

eli absolutno prevlado v zraku.

Toliko o zgodovinskem ozadju, zdaj pa se poigramo še z Dawn Patrolom (DP). Rowan Software je postal znan po letalski simulaciji Overlord. DP je v celoti podjedoval algoritme, grafiko, zvočne efekte in igralnost. Ko DP poženemo, nas potegne v knjigo spominov, kjer lahko izbiramo med posameznimi asi, letali ali znani-



He, he, ulou me, če moreš, ju ingliš svajni!

mi letalskimi bitkami. Vsaka posamezna misija nas najprej pozdravi s kratkim in jednatim opisom bitke, asa ali letala, v okvirju med tekstom pa se odvrti animacija, ki je v SVGA resoluciji naravnost čudovita. Vsakič lahko izbiramo nasprotnike, njihovo število in kokardo (boja se lahko udeležimo kot captain ali kot oberst).

In kaj reči o igri sami? Najprej: na zahodu nič novega. Če imate hiter računalnik in dobro grafično kartico, lahko igrate v SVGA ločljivosti: risarji so se zelo potrudili in avione skrbno izdelali.

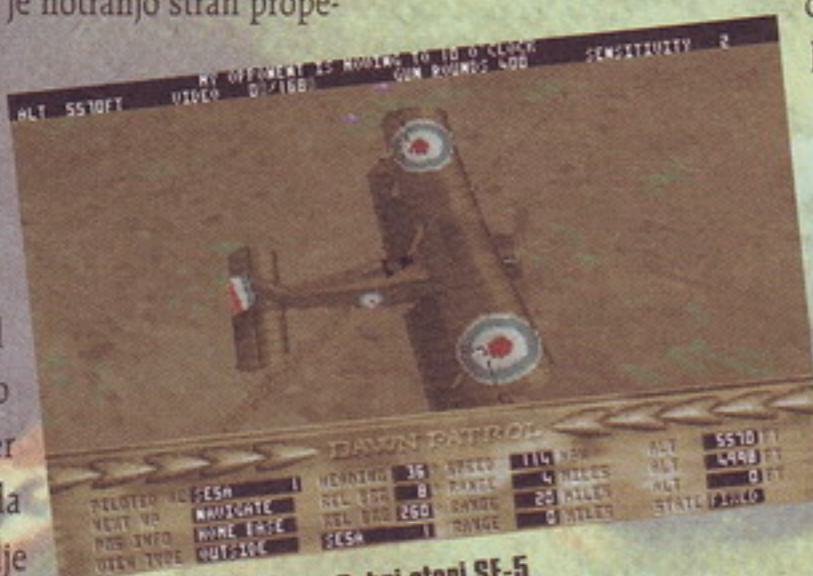
VGA varianta sicer izgubi

na čaru, vendar igralnost ne trpi. Pilotiranju letal je Rowan že v Overlordu posvetil precej pozornosti, tako je tudi v DP. Simulirana je celo prislovična muhavost lovca Sopwith Camel. Letala se

lepo odzivajo na komande, inercija je dokaj realistična, strojnice vaše mašine se včasih zataknejo, še posebej, če po nasprotniku vžigate kot nori. Pozabite na Sidewinderje, Head Up Displaye in podobno šaro! Nasprotnikovo letalo je potrebno zagledati in prepoznati čim prej, se mu čim hitreje približati in v njega spustiti smrtonosen curek jeklenih krogel šele takrat, ko lahko preberete številčnice v njegovem letalu. Manevri so počasni, boji težki in nepredvidljivi. Letala se včasih obnašajo kot glinasti golobi, drugič spet spretno manevrirajo in vas sestrelijo, preden se zaveste, kaj vas je zadelo.

Glavne zamere DP so predvsem zvočno-grafične narave. Zvok vaše strojnice je bolj podoben regljanju pijane žabe, močno pogrešam hribe in oblake, zamegljeno obzorje je za tovrstne igre premalo, na tleh je občutno premalo objektov, kakšen viadukt, vas ali kaj podobnega, bi močno popestrila pokrajino. Čutiti je tudi pomanjkanje pravega scenarija, čeprav je igralni vmesnik zelo prijazen.

Če ljubite počasne letalske bitke, ali pa visite ob računalniku ure in ure pred kopico simuliranega letanja, potem je Dawn Patrol tudi za vas. Preden poletite s kakšno staro škatlo kot je naprimer SE-5, pa obvezno preglejte celo letalo in nikar ne pozabite: tam zunaj čaka nekdo, ki bi želel vas in vaš avion spremeniti v križec na repu svojega letala.



Dobri stari SE-5

Format	PC (386, 4 MB), Amiga	
Zvrst	letalska simulacija	
izloznik	Rowan Software	
SKUPAJ 74		
75	71	74



**UGODNA NOVOLETNA
PONUDBA
RAČUNALNIŠKIH IGER**

PC CD-ROM

Alone in the Dark 2	10.500
Armored Fist	8.900
Doom 2	11.100
Dragon Lore	9.300
Gabriel Knight	10.500
Inferno	10.400
King's Quest 7	za ceno pokličite
Mad Dog McCree 2	5.200
Magic Carpet	10.400
Megarace	6.900
NHL Hockey'95	10.000
Outpost	9.000
Police Quest 4	10.700
Rebel Assault	9.200
Rise of the Robots	10.250
Reunion	9.990
System Shock	10.700
Under a Killing Moon	14.880
Wing Armada	11.120
Wing Commander 3	11.700
Wings of Glory	10.500
Wrath of the Gods	10.900

TO PA SPLOH NI VSE!!! Pri nas lahko naročite **BREZPLAČEN KATALOG** vseh računalniških iger, ki jih je več sto in rade volje ga bomo poslali na vaš naslov. Oglasite se lahko tudi v naši trgovini **ITA Plus** na Trubarjevi 14 v Ljubljani ter si ogledate našo celotno ponudbo **RAČUNALNIŠKIH IGER IN PROGRAMOV, RAČUNALNIKOV IN RAČUNALNIŠKE OPREME, AUDIO IN VIDEO TEHNIKE TER MNOGO DRUGIH ARTIKLOV. VABLJENI!**

Na zalogi imamo otroške programe **PETER PAN, CUCCO ZOO, FATTY BEAR, itd.** Za otroke od treh let starosti naprej, ki bodo zares lepo božično ali novoletno darilo.

Pri nas lahko naročite tudi:

-originalne računalniške igre na disketah (**ULTIMA 8-PAGAN, PACIFIC STRIKE, THEME PARK, JURASSIC PARK, MIGHT AND MAGIC** in še in še).

-računalniške igre za računalnike **AMIGA (KID PIX, WARLORDS, WORLD CUP USA 94, F-15 STRIKE EAGLE, itd.)**

-rešilne knjige - Club Books

- celoten program **SEGA**

- celoten program za **NINTENDO, SUPER NINTENDO** in **GAME BOY**

**UGODNA NOVOLETNA
PONUDBA RAČUNALNIKOV**

RAČUNALNIK 486 DX2, DFI 66 MHz, 4 Mb RAM, Hard Disk 520 Mb, procesor INTEL, Barvni monitor SAMSUNG int. 14" CVM LR, FDD 1,44, I/O, VGA DFI 1Mb, tipkovnica CHERRY
CENA: 199.000,00

RAČUNALNIK 486 DX2, 50 MHz CYRIX, 4 Mb RAM, Hard Disk 350 Mb SAMSUNG, Barvni monitor SAMSUNG int. 14" CVM LR, FDD 1,44, I/O (2S, 1P1 GAME), VGA DFI 1Mb, tipkovnica CHICONY 101 tipka, SLO znaki
CENA: 149.000,00

ITA Plus d.o.o.

Klub JOKER

TRUBARJEVA 14

61000 LJUBLJANA

TEL./FAKS 061/13 12 033

Pokličite nas ali pa nam pišite na zgornji naslov in poslali vam bomo **BREZPLAČNI KATALOG PO VAŠI ŽELJI**. Lahko naročite katalog za originalne računalniške igre in programe, katalog za **SEGA** program ali pa katalog za **NINTENDO/GAME BOY**.

Vse artikle iz našega programa pa lahko prav tako naročite na naš zgornji naslov ali pa nas pokličete na številko 061/13 12 033.

VSEM SKUPAJ ŽELIMO VESEL BOŽIČ IN SREČNO NOVO LETO!

Človek se mora vse življenje vedno znova dokazovati. Tako je tudi pri strategih, katerim nič ne pomagajo z laserskim printerjem ponarejeni dokumenti, ki nazorno pričajo o tem, da so vsi po vrsti potomci Napoleona (nekateri tudi Ciccioline). Preden začnem z opisovanjem te izvrstne strateške igre, bi vsem krvoločnim Doomovcem (v prejšnji številki ste pokazali svoj pravi obraz) rad dal vedeti, da v tej igri kri žal ne šprica po ekranu, pa tudi preganjanje, zastrupljanje in nabijanje na kole ni možno. Zelo mi je žal ker ste takooooo zeloooooo razočarani.

Pa si pogledjmo s kakšno igro imamo opravka. Po težavnosti jo lahko primerjamo s History Line, čeprav je igranje celo lažje. Grafika je precej boljša, efekti pa so sploh odlični. Sicer pa jo lahko primerjamo tudi s Hi-Commandom ali Iron Crossom, saj ravno tako obravnava čas druge svetovne vojne.

Za svoje varovance lahko vzamete poražence, torej sile osi. Ni pa nujno. Sodelovali boste v vseh najpomembnejših bitkah, v njih pa so avtorji upoštevali tako količino vojakov, orožja, kot tudi takratne vremenske razmere, katerim se boste morali prilagoditi. V času slabega vremena je najpametneje nabirati novih moči (za razliko od History Line je tukaj možno obnavljanje

SPREMENILNI POMENI V OPREMI V IGRI

Rok Kočar

enot kar sredi fronte), saj je takrat premikanje zaradi snega ali blata močno otežkočeno.

In že smo sredi prve bitke (pravzaprav si lahko izberete tudi posamezno misijo, ampak takšen način je za mehkužce, tako kot tudi nižanje težavnostnih stopenj), bliskovite operacije in osvojitve Poljske leta 1939. Napadati ali braniti bo treba Varšavo, vendar je treba vse naloge opraviti v pičlih 20 potezah, torej treh tednih, saj vam sicer za hrbet pridejo francoski in angleški vojaki (oz. vam pridejo na pomoč, če igrate z zavezniki).

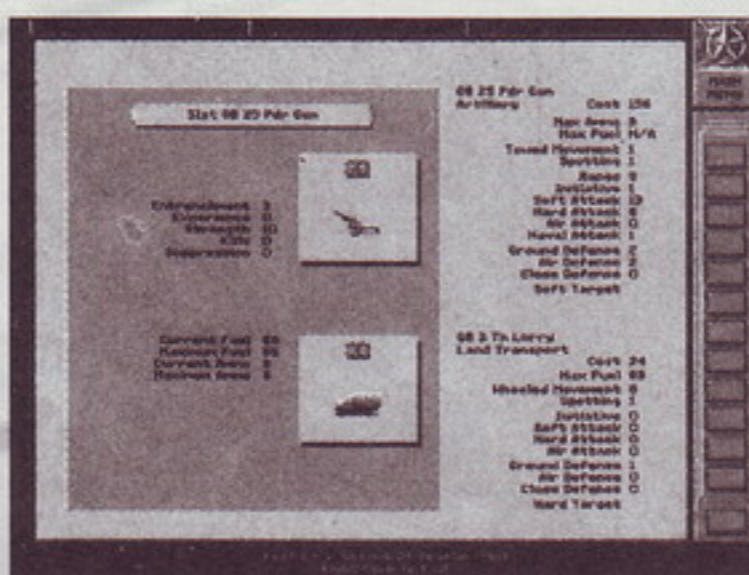
Vzdušje v bitkah je odlično predvsem zaradi fantastičnih zvočnih efek-

tov in animacij, ki popestrijo še tako dolgočasen spopad. Skoraj vse kar boste morali početi je premikanje vojske, občasno pa boste koga tudi sprazilili in pre-

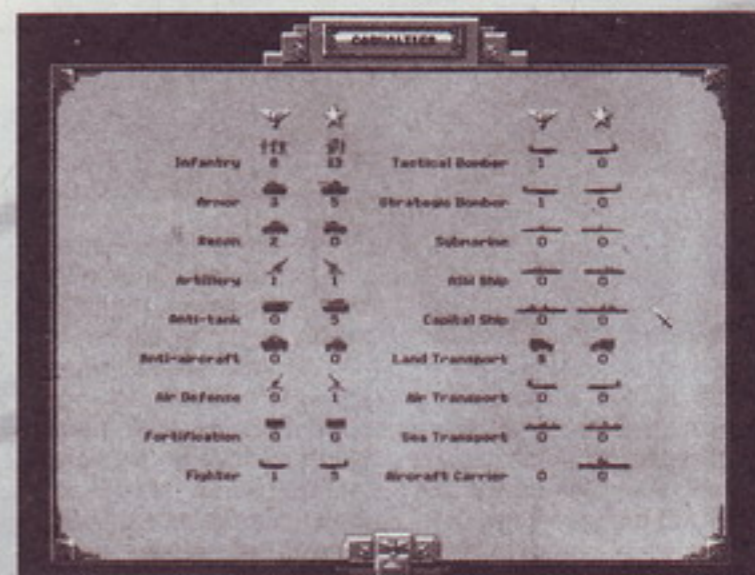
delali v polpete. Kot sem že omenil, boste lahko sodelovali v vseh najpomembnejših bitkah druge vojne, vendar le v Evropi (Od kdaj sta Stalin-grad in El-Emain v Evropi? - op. urednika) (Sitnež! - op. pisca) (Kdo bo napolitanke? - vpr. mimoidočega) (Nas boste že končno nehali moriti s temi neumnostmi? - op. bralca)

Namesto zaključka:

Dragi butalc...ops... bralci. Če sta vam bila opis ali vsaj igra všeč, mi pošljite 500 tolarjev, ker mi za naslednje opise že drastično primanjkuje kolic.

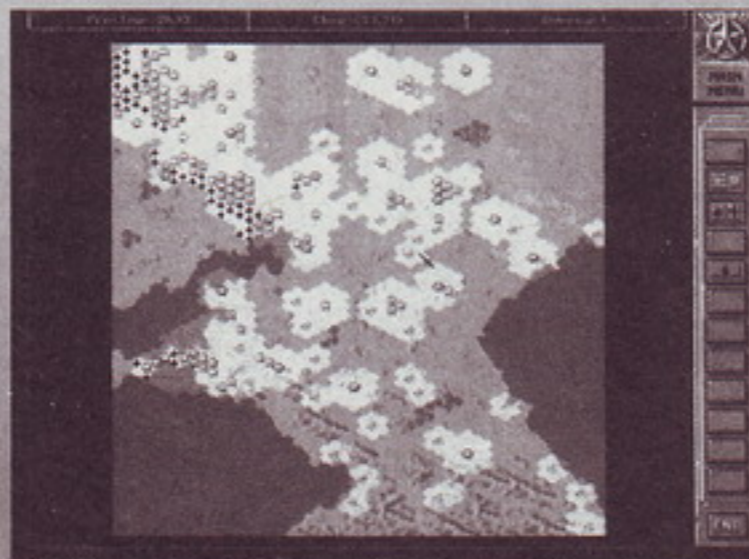


Igra zahteva pazljivo sestavljanje armade



Nasvidenje v naslednji vojni

Koliko krvavo redečega maka bo zrastle na teh poljanah...



Format: **PC (386, 4 MB), PC CD-ROM**

Zvrst: **strateška igra**

Založnik: **SSI**

SKUPAJ 85

70 & 74 & 90

FIGHTER WING

Dalibor M. Jovanović

Trinajsti koren od Strike Commanderja

Gemsoft svoj najnovejši izdelek v ameriških časopisih obeša na velik zvon (celos transke reklame). Jasno, poredile so se mi sline in prsti so me zasrbeli. Počasi se bom moral navaditi, da ni vsaka simulacija letenja, ki je izšla po Flight Simulatorju 5.0, lahko le boljša in zanimivejša. Ljudje, take bede od letenja na PC-ju še niste videli!

Fighter Wing po uspešni instalaciji kontaminira 16 Mb trdine. Ko celo reč poženete (Fwing.bat), vas razveseli nad vse bedast intro. Dve sličici, ki naj bi predstavljali Mig 29 in F 16 v zračnem boju, se po ekranu premetavata kot polblazna li-



pina lista na ajdovski burji. Ko se je predfilm odvrtil, sem povsod nos in skorajda zajokal od žalosti. Ker pa mi je urednik zadal partijsko nalogo napisati recenzijo, sem se s Fighter Wingom še malo poigral. V uvodnem meniju sem se prostovoljno prijavil pod lažnim imenom in izbral operaci-

jo nad Bosno. Udobno sem se namestil v stol, počil s prsti in groza! Ta reč sploh ne pozna vzleta! Namesto tega se meni nič, tebi nič, znajdeš sredi hribov, v kabini ki je nad vse približna kopija nečesa, čemur bi se pogojno lahko reklo kokpit. Veselju pa seveda ni konec: ker sem si lahko privoščil (486/66), sem izbral največjo stopnjo realizma in vrhunec v vizuelni podobi. Namesto simulacije letenja sem dobil razstavo "2.400.000 diapozitivov Gemsoft International". V upanju, da bom lahko vsaj približno igral, sem vse grafične opcije sklestil na najmanjšo možno mero. Kar je sledilo, je bilo na vso moč podobno zažganemu pasulju: hitrost se ni bistveno zvečala, kar pa se je prekucovalo po ekranu gor in dol, res ni bilo ničemer podobno. Letala se v zraku obnašajo kot žakli paprike, rakete očitno potujejo z nadsvetlobno hitrostjo in imajo udarno moč atomske bombe, saj letal nisem sklatil, temveč dezintegriral. Ko sem se naveličal tega mučenja, sem odjadral proti bazi. Ker je nisem mogel locirati, sem se odločil da uporabim avtomatičen odlet domov. Sledila je kinematična sekvenca, v kateri prav gotovo ni mogel sodelovati moj lovec, saj je tisto na ekranu odbežljalo s hitrostjo 23 warpov.

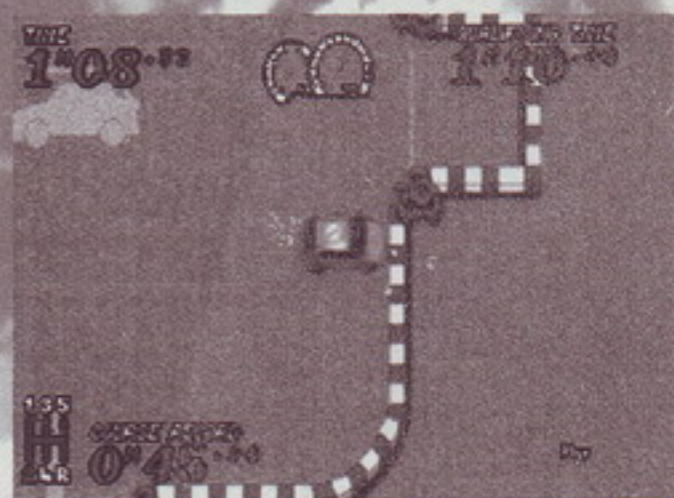


Poleg očitnih pomanjkljivosti pa ima tale kolač tudi nekaj dobrih stvari. Na primer: letala so razpoznavna, tudi v slabši ločljivosti. Naj me koklja brčne, če se spomnim še kakšne. Nikar, deca draga, ne silite staršev da vam kupijo Fighter Wing, razen če... ah, ne, tega družini za Božič in Novo leto ne morda storiti.

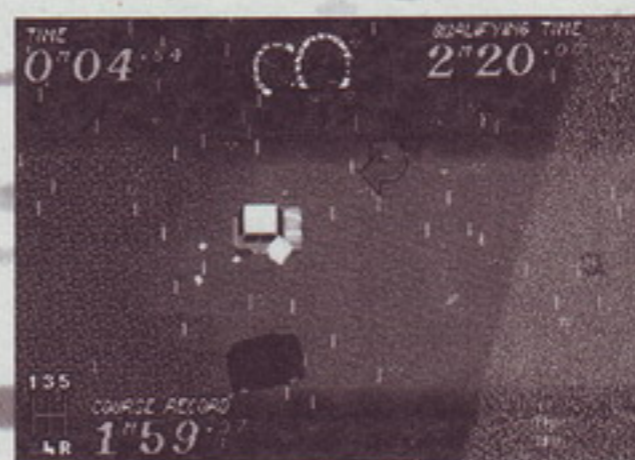
Format	PC, PC CD-ROM (486, 4 MB)	
Zvrst	letalska simulacija	
Založnik	Gemsoft	
SKUPAJ 45		
60	34	36

Ste ljubitelj divje in razburljive vožnje? Imate morda eno življenje preveč ali pa le na vsak način želite postati darovalec svojih vitalnih organov? Če ste na vsa tri vprašanja odgovorili pritrdilno, potem je igra Power Drive definitivno namenjena vam.

V njej se lahko namreč kot voznik rallya pomerite na osmih mednarodnih prizoriščih s skupaj 48 progami, tekmuje v treh različnih disciplinah (spretnostni vožnji, vožnji na čas in vožnji čez drn in strm) in v vremenskih pogojih, ki nihajo od sončno s plus 20 v senci do snežnega meteža z bliskanjem & grmenjem. Po nekaterih etapah vozite tudi ponoči: takrat so žarometi vaša edina luč. V garaži vas čaka šest prestižnih konjičkov (Mini Cooper 5, Fiat Cinquecento Turbo, Renault Clio Williams...), ki se vsak po svoje obnesejo na cesti. Kakšne rezul-



tate boste na koncu dosegli, je odvisno tudi od načina kontrol, ki jih izberete na začetku. Te pa so lahko bodisi direktne ali rotacijske. Najvažnejše pri tem je, da bi



bile še veliko bolj realistične, če bi šlo tudi v rikverc, pa ne gre, ampak se morate zato stegniti po tipkovnici (tipka Space)

Tudi v tej igri glavno vlogo igra denar, ki po stari dobri navadi leži kar na cestah. Z njim večinoma plačujete popravila škode na vašem dirkalniku, če pa kdaj ostane kaj viška, lahko postopoma tudi izboljšate njegove karakteristike.

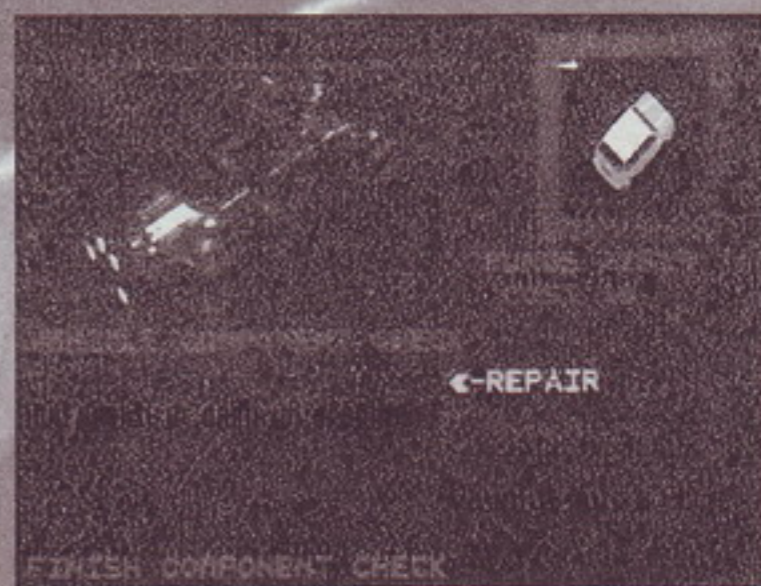
Dirkanje poteka iz kvazi-helikopterske perspektive. Ta je sicer še kar ugodna, toda ne najboljša za "feeling" - občutek hitrosti. Poleg tega se avtomobili na cesti obnašajo kot škatle polne svinca (inercija in vsi drugi fizikalni zakoni delujejo sto na uro), vmes pa igra odurna glasba, ki so jo avtorji vnesli samo zato, da bi jo lahko potem mi izklopili.

Pravi vozniki bodo na to igro zagotovo hitro pozabili, ostali profiji pa bodo prevožene kilometre še naprej nabirali v drugih dirkalnih simulacijah, ki jih na trgu kar mrgoli. Ah, ko bi za tolažbo lahko zgazili vsaj tiste gledalce ob progi...

Andrej Bohinc

Power Drive

Brez problema lahko vozite tudi pijani



Format	Amiga, PC (386, 2 MB), konzole	
Zvrst	arkadna simulacija	
Založnik	U. S. Gold	
SKUPAJ 37		
55	27	33

Kdo se ne spominja igre Dune 2, galaktično dobre strategije, ki je več mesecev kraljevala na svetovnih lestvicah. Dune 2 je izdala založniška hiša Virgin, ki ima z nekim Blizzard Entertainmentom vsaj na prvi pogled kaj malo skupnega. Takoj pa, ko Warcraft prvič poženemo, nam postane jasno, da je igra prav neverjetno podobna stari legendi, in zatorej prav tako neverjetno dobra.

Tokrat ne gre za tisto staro: "He who controls Dune, controls the spice. He who controls the spice controls the universe!", temveč za čisto običajno vojno med orki in ljudmi. Uvod na kratko pojasni, kdo so dobri in kdo slabi fantje, ter da je treba ne glede na kateri strani ste, nasprotno stran prav prijetno poklati. Lepo je tudi vedeti, da še vedno obstajajo dobre kratke igre, kajti Warcraft zavzame za PC-je prav ušive 4 instalacijske diskete in 8.2 MB na disku.



Skupina podlih Orkov poskuša zasesti edini kiosk z bureki v vasi

Igranje si lahko omislite proti računalniškemu nasprotniku, ki je lahko iste ali druge rase kakor vi, igrate pa lahko tudi s soigralci preko ene izmed treh povezav. Podprto je igranje preko mreže in modema, možna pa je celo direktna povezava preko serijskega kabla. Tako lahko igrate proti soigralcem, katerim lahko po želji spremenjate inteligenco (z izbiro stare mame, sestre, očeta in psa), saj v borbi z računalnikom tega ne morete početi. Igra za razliko od neuradnega predhodnika Dune 2 dovoljuje tudi zanimivo akcijsko igranje, ki z običajnim dolgim oz. kampanjskim načinom reševanja posameznih nalog nima skoraj nič skupnega. V "Custom" načinu lahko tako izbirate velikost vaše armade, svojo raso in celo tip ozemlja, na katerem bo potekala bitka. Na voljo so gozni tereni, močvare, rudniki in temna podzemlja. V tem primeru ste omejeni le na izpolnitev določene ozke naloge, po starem klišeju "naprej pobij vse, nato pa še vse ostale". Tak način igre je sicer dobra zabava v dvoje (če izpustimo tisto šahovsko ali posteljno) ali kot predpriprava na resno igranje, vendar pa izpušča bistveni element strateških iger. Govorim seveda o igralnosti, kajti Warcraft vas bo v kampanjskem načinu igranja čisto prevzel.



Gostilna je zgrajena, orožarna tudi, mesnice pa ne maramo!

Naloge, ki se težavnostno počasi stopnjujejo, so zelo raznolike, saj variirajo vse od rutinskega vzpostavljanja

Aleš Petrič

WARCRAFT

ORCS & HUMANS

DUNE 2 NA SREDNJEVEŠKI NAČIN

mečem. Stopnjo vedno začnete z nekaj beliči v žepu, zgrajeno mestno hišo (town hall), kakšno kmetijo in peščico podložnikov. Vaša prva in najpomembnejša naloga je odkriti rudnik zlata, ki kakor spice v Dune 2 predstavlja instant vir dohodka.

Kmetom le ukažete naj v rudniku kopljejo zlato in neprenehoma ga bodo vlačili v mestno hišo. Tam lahko tudi šolate nove kmete, ki so krvavo potrebni še za dva druga posla. Poleg zlata potrebujete tudi les, ki ga vaši kmetje sekajo v najbližjem gozdu in ga zopet nosijo v mestno hišo. Ker pa je za stalno povečevanje prebivalstva nujna tudi hrana, in ker hrana ne raste na drevesih (vsaj načelno ne), boste morali graditi tudi dodatne farme. Kmetje pa lahko poleg preprostih farm, skup sklamfajo tudi marsikaj bolj koristnega. Sezidajo lahko vojaške barake, mlinsko žago, cerkev in druge znake civilizacije. Barake so nujno potrebne, saj v njih šolate vsakovrstne vojake, viteze ter lokostrelce. Za vsakega sicer morate odšteti tudi nekaj cekinov in za lokostrelce celo kos lesa, toda kaj hočete, vojna pač ni poceni šport. Svojemu namenu služijo tudi mlini, v njih namreč znanstveno izboljšujete moč vaših orožij. Na tretji stopnji v vaš gradbeni repertoar pade tudi zidava cerkve, v kateri šolate t.i. cerlice. Ti po začetnem denarnem vložku v raziskave, poleg napadalnih urokov obvladajo tudi zdravilne, ki kmalu postanejo bistvenega pomena. Še zlasti so pomembni na misijah, kjer ne morete zidati stavb in je zatorej vaša vojaška moč omejena. Tudi v napadih na oddaljene utrdbe, ko šteje vsak mož, bodo duhovni nepogrešljivi. Kasneje lahko izdelate tudi katapulte in v svojo vojsko vključite čarovnike, pač po potrebi in seveda glede na finančno stanje. Rudniki se namreč čez čas, ko izčrpate zalogo, po hitrem postopku sesedejo, zato bodite vedno pripravljeni na iskanje novega žiro računa.



Zgodovino pišejo zmagovalci (in seveda zgodovinarji)

Warcraft je torej strategija, ki je grafično, zlasti pa po igralnem vmesniku na las podobna svetovni uspešnici Dune 2. Kadar izberete določeno enoto, se ta javi z znanim odzivom, le da tokrat reče "Yes sir?" ali pa "My Liege?". Hiše imajo še vedno hit points, enako pa velja tudi za vse kar leze in gre. Grafično so torej spremembe v tem, da ne buljite nenehno v puščavski pesek, temveč osvajate zdaj mesta, drugič gozdove, tretjič močvirja. Kljub očitnemu namenu igre, da bi živela na stari slavi predhodnika, pa ne moremo zanikati kvalitetne zgodbe, ekonomske porabe diska in novega okolja, sovragov in stavb. Zares nujen repertoar za vse ljubitelje strategij!

Format **PC (386, 4 MB), PC CD-ROM**

Zvrst **strateška igra**

Založnik **Blizzard Entertainment**

SKUPAJ 84

81 80 88

The Legend Begins Dragon Lore

Ko Zmaje tlači najhujša nočna mora



Škotski parlament

Format	PC CD-ROM (486, 4 MB)	
Zvrst	pustolovščina	
Založnik	Cyro / Mindscape	
SKUPAJ 84		
89	82	91



Seka, seka, seka!

Miha Amon

Poznate tisto srednjeveško teorijo o našem ljubem planetu, ki pravi, da vse skupaj stoji, raste in živi na oklepu velikanske želve? In da ta želva stoji na drugi še večji želvi, ki stoji na še večji želvi, ki stoji na še večji želvi... Podobno teorijo o nastanku življenja in sploh celega fantazijskega sveta, kjer se igra Dragon Lore, so sestavili tudi Cryovi programerji, ki v prostem času radi tudi malo pofilozofirajo. Legenda pravi, da je ves obstoj sveta, človeštva, drugih ras in vsega vesoljstva nasploh, le majhen delček velikih kristalno pisanih sanj, ki jih sanjajo čisto pravi Zmaji. Ti so torej ustvarili svet in vsa bitja na njem. Zmaje pa so ustvarili bogovi, kot superiorna bitja vsemu kar je kdaj bilo in kar kdaj bo. Kdo je ustvaril bogove, se ne ve! - Mogoče kakšna želva. Vendar Zmajeve sanje niso vedno samo lepe. Pogosto jih tlačijo krute nočne more, ki se na Svetu - deželi zmajevih sanj kažejo kot hude katastrofe. Tako je iz morečega neba nekega črnega dne na Svet prišla nova rasa škratom podobnih krvoločnih bitij - Orkov, z enim samim življenjskim ciljem: pojesti vso hrano, ki je na svetu in ko te zmanjka, prežvečiti in prebaviti še vsa živa bitja. To jim je skoraj že uspelo. S pomočjo mogočnega maga, skrivnostnega človeka, ki je znal vplivati na sanje Zmajev - čarati, pa so se mnoga ljudstva in rase sveta (ljudje, troli, škrtati, palčki...) le uspele rešiti v Dolino - dolino miru in sloge, ki so jo z velikanskim magičnim obzidjem nepreahodnih gora ločili od surovega sveta Orkov.

Petnajst let po velikem umiku v Dolino so se tu spet začele dogajati grozljive reči. Umorjen je bil eden izmed velikih vojskovodij, vitez Zmajevoga reda in jezdec pravega zmaja - Champion Axel von Wallenrod. Vitezi Zmajevoga reda so bili najvišji vojskovodje in jezdec tistih Zmajev, ki so sanjali svet in tudi sebe na njem. Axlov sin, glavni karakter v zgodbi, bo skušal zasesti očetovo mesto, zajahati njegovega zmaja in se spopasti z zlom, ki skozi "sub-space" luknje v magičnem obzidju uhaja v Dolino ...in rešiti svet - seveda! Dežela Zmajevih nočnih mor je kruta in neizprosna, a junaku, ki se ne boji sprejeti usode glavnega karakterja Wernerja von Wallenroda in zagrabiti pravo PC miško, ter začeti

bitko, bodo vse prepreke pred končnim ciljem samo zabavna in napeta pustolovščina ob resnično lepi klasično FRPjevski zgodbi. Ko smo že ravno pri PC glodalcu: Igra igramo samo z miško po najpreprostejšem sistemu "nameri in klikni", kjer odpadejo vsa zamudna izbiranja pravih ikon za pravo akcijo in podobno. Še stepemo se preko miške. Spopadi, prav tako kot tudi igra sama, potekajo iz pogleda prve osebe - sovražniku iz oči v oči. Spominjajo na Originove 3D FRPjevke, le da so tu udarci orožij ob sovražnikova uboga telesca še lepše animirani. En sam klik z miško in že besni udarec bridke sablje leti sovražniku "direktu u facu" ali pa kam drugam - odvisno kakšen udarec mu zadamo. Izbira orožij je res pestra in vsako izmed njih ima okoli štiri različne udarce, ki jih menjamo tako, da klikamo po igralnem ekranu. Škoda, da se Cryovci niso malo bolj potrudili pri izrisanju in animaciji sovražnikov, ki bi bili lahko za igro na CDju res precej boljši. Vsaj meni osebno so ena izmed najpomembnejših atrakcij pri igranju tega tipa prav tiste bizarno nagnusne in grozljive pošasti, ki ti kdaj pa kdaj prilomastijo pred oči in te včasih... no, ja... kar malo ustrašijo. Tudi druge osebe in predmeti v igri so večinoma neanimirani, kar na trenutke igro naredi precej statično in celo dolgočasno. Kadar se kaj le zgane, je animacija okorna in oseba/pošast/žival... izgleda, kakor da bi drsela in ne hodila po tleh. Tudi zvok npr. hoje je popolnoma neuskladen z animacijo. Glasba je sicer zelo dobra in zvočni efekti po kvaliteti prav tako ne zaostajajo. Vse prej omenjene slabosti pa močno odtehta resnično fenomenalna grafika fantazijskega sveta, kjer se dogaja Dragon Lore in mnogi animirani vložki. Ves "svet" je narejen s programom 3D studio tako, da so čez celo igro izračunane slike za vsak posamezni pogled glavnega junaka. Čisto jasno je, da je teh slik resnično ogromno in zasedejo kar 2 CDja. Tako dobimo občutek, kot da igramo nekakšno 3D pustolovščino z "gladkim" premikanjem, le da je tu grafika mnogo boljša in da se lahko premikamo samo po korakih, obračamo pa za 45 stopinj. To pa nas velikokrat precej omejuje, posebej če smo vajeni npr. Doomovega gladkega premikanja.

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

MENTOBERRANZAN

Aleš Petrič

REŠI CEL SVET (KAKOR VEŠ IN ZNAŠ)

Komaj mesec dni je minilo, odkar smo vam kot igro meseca predstavili igro Star Trail. Šlo je za tipično frpejko, kateri je po mnogih lastnostih podobna tudi igra z najbolj-neumnim-ker-si-jih-zmoreš-izmisliti (če se res potrudiš) imenom: Menzoberranzan. Že legendarni založnik vsega kar že na daleč smrdi po FRP-jih, SSI, nas je tudi tokrat prijetno presenetil. Po številnih novostih, ki so bile v zadnjem letu uvedene v ta žanr, in predvsem po številnih bleščečih FRP imenih, ki so letos izšla, smo zares pričakovali miren zaključek fiskalnega leta.

V zameno pa smo ravno pred Dedkom Mrazom dobili igro z novimi pristopi, ki pa vendarle temeljijo na SSI-jevem železnem repertoarju serije AD&D. To sicer ne pomeni, da bomo poškodbe sovražnikov spet računali s kalkulatorjem, še vedno pa bomo imeli opravka z magijo in meči ter kromosomsko sprevrženimi grdobci.

Menzoberranzan se prične s precej ubogim uvodom, ki ga spremlja za SSI tako značilna piskajoča godba. Na nekaj bornih sličicah izveste, da so vas kot proslavljene heroje zopet povabili na požrtijo, kjer ste pro-

pogasiti požar. Tovrstne naloge v igri izpadejo res dobro, saj dajejo poudarek tudi dobrim delom in ne le brezglavim pokolom. Igra, v kateri morate glavnima junakoma obesiti štiri vedra vode in nato z njimi tehati od vodnjaka do skladišča in spet nazaj, preprosto ponuja nekaj več. Naloge dobivate in opravljate v klasičnem komuniciranju z osebami in s pobiranjem magičnih predmetov, ki se skrivajo po najbolj zahojenih kotih neštetihih labirintov. Na srečo tudi Menzoberranzan pozna automaping, ki kakor Ultima Underworld ponuja tudi pisanje priročnih zapiskov neposredno na zemljevid. Poleg je celo legenda, ki vam razloži kdo je na karti kdo (predmeti, stene, drevesa,

uporabnimi predmeti, orožji, oklepi in ostalim je kot vedno prepuščeno miškinemu kurzorju, s katerim predmete pobirate s tal (desni gumb) in jih nato v inventarju likov prosto prenašate. Oblačila, orožje in oklepe lahko preprosto natikate na telesa vaših junakov, vreče, vedra, pergamente in uroke pa jim vedno položite v roke. Z igralnega zaslona lahko nato vedro izpraznijo in napolnijo, pergament preberejo in urok uporabijo.

Zanimivo je tudi dejstvo, da lahko Menzoberranzan igrate z največ štirimi liki, igro samo pa smete začeti le z dvema! Ostala dva lika, ki bosta neodvisna, se vam bosta namreč pridružila na vaših potovanjih. Kreacija lika na začetku je gotovo ena boljših, kar dokazuje zlasti omejena izbira možnosti, ki ne povzročajo občutka izgubljenosti. Izberete lahko med čarovnikom, zdravnikom, bojevnikom, tatičem, gozdarjem in vite-zom, na voljo pa je še šest splošno znanih ras. Glede na to, da smete oblikovati le dva lika, dobro premislite, koga si boste izbrali.

Ena bistvenih kvalitiet igre je gotovo njena grafična podoba, saj gre za enega redkih FRP-jev, ki ne teče v običajni EGA 320x200 ločljivosti, temveč kar občutno boljši. Posledica tega ni le jasnejša slika pokrajine, temveč tudi zaslona s karto in inventarja junakov. Grafika so res zasluži pohvalo, še zlasti zato ker skoraj ne upočasnjuje igre (seveda če po pokrajini navigirate z miško). Tipke namreč vzbujajo vtis počasnosti, še zlasti v prostem načinu premikanja (za razliko od kvadratastega pravokotnega načina, ki ga igra prav tako podpira). Zanimiv je tudi "free style" način, ko pritisnete tipko Space, ki zamrzne kurzor, in omogoči popolnoma prosto navigacijo z miško.

Menzoberranzan je torej igra, katere edine slabe lastnosti so malce nedodelana glasba, težje razviden zaplet in pa seveda izbira naslova vredna nagrade "The Most Stupid Name of the Year".



Vija, vaja, ... ne, ta ni taprava!

hiše ...). Odlično izpeljan je tudi način shranjevanja in nalaganja igre, ki je dostopen bodisi po daljši poti skozi menu in izbiro pozicije ter imena (Save 1, Save 2...), ali pa direktno z igralnega zaslona, kjer se neposredno poleg likov nahajata tudi ikoni diskete. Tako lahko celo sredi bitke z enim samim klikom shranite pozicijo. Enako hitro je dostopen tudi zemljevid, poleg pa so še opcije, ki bodo prišle posebej prav bralcem s počasnimi 386 procesorji. Igra namreč na 486/66DX2 teče čisto gladko, na počasnejših gajbah pa vam ne preostane drugega kakor izklapljanje delov grafike. Pozabite lahko npr. na strop, tla ali nebo, ali pa le zmanjšate igralno okno, kar računalniku bistveno olajša računanje.

Med igro morate nekaj časa nameniti tudi počivanju, ko si liki po stari SSI-jevi maniri zdravijo rane in si zapomnijo nove uroke. Katere si bodo zapomnili, izbirate z opcijo memorize, najdene uroke, ki neredko ležijo kar po tleh, pa vedno vtaknite v magično knjigo lika na zaslonu z inventarjem. Na dotičnem zaslonu boste našli tudi podatke o obteženosti likov, njihovih izkušnjah, osebnih lastnostih pa tudi trenutno delujočih urokih. Bistvenega pomena je tudi skoraj neopazen ščit poleg slike lika, ki seveda pomeni njegov obrambni bonus. Ravnanje z



Črna je noč in težak kamen leži na moji duši (A. Petrič)

slavljali uspešno vojskovanje. A žal je veselja kmalu konec, saj med vašim opijanjanjem vasico napadejo sovragi in pokoljejo ali odpeljejo v sužnost večino prebivalstva. Napadalci so pripadali rasi Temnih Vilincev (Dark Elves), ali po domače tudi Drowov. Nekaj skopih informacij ste torej dobili, za kaj več pa se boste morali pošteno namučiti. Dejstvo, da igra nima jasno začrtanih ciljev in trenutnih nalog, je lahko na trenutke moteče, saj se tako predolgo potikate po pokrajini kar tja v en dan. Čisto na začetku boste morali organizirati razpadlo obrambo pred nočnimi napadalci, kar z drugimi besedami pomeni, da boste morali vse Drowe poklati sami. Ker je banda podtaknila ogenj tudi v glavno skladišče hrane in zalog, boste morali s pomočjo vode iz vodnjaka v središču vasi

Format	PC (386, 4 MB, 24 HD)	
Zvrst	igranje domišljijskih vlog	
Založnik	SSI	
SKUPAJ	80	
84	78	83

Z E E W O L F

Aleš Petrič

V I R U S O Ž I V L J E N I

Še pomnite tovariši, kako smo pred leti igrali eno prvih amiginih 3D iger, legendarni Virus. Vesoljska ladja, s katero ste morali odganjati vsiljive trosilce virusa, se je kot odbita pojala po prostrani pokrajini. Na žalost pa je bila igra izrazito pretežka, in vsak dotik s tlemi ali katerimkoli drugim objektom je bil sila neprijeten (beri smrten). Vseeno pa je bila igra za tiste čase, ko sta bila v modi Hungry Horace in Horace goes skiing, prava znanstvena fantastika.

Minilo je dokaj let in preteklo precej Coca Cole. Kako torej tik pred letom 1995 oceniti igro, katere zamisel je stara kot Amiga sama, izvedba pa niti ni bistveno napredovala? Kar se tiče grafične podobe bi bilo seveda utopično pričakovati, da boste na eni sami samcati 720 Kb disketi dobili kaj fantastičnega. Pravzaprav je fantastika že disketa sama, saj je recimo za igre na PC-jih značilno, da s prostorom na disku ravnajo kakor svinja z mehkom. Ni je neumnosti, ki ne bi požrla 10 megsov. Na Amigi pa je na srečo drugače in Zeewolf z omejitvijo na eno samo disketo prav ničesar ne izgubi.

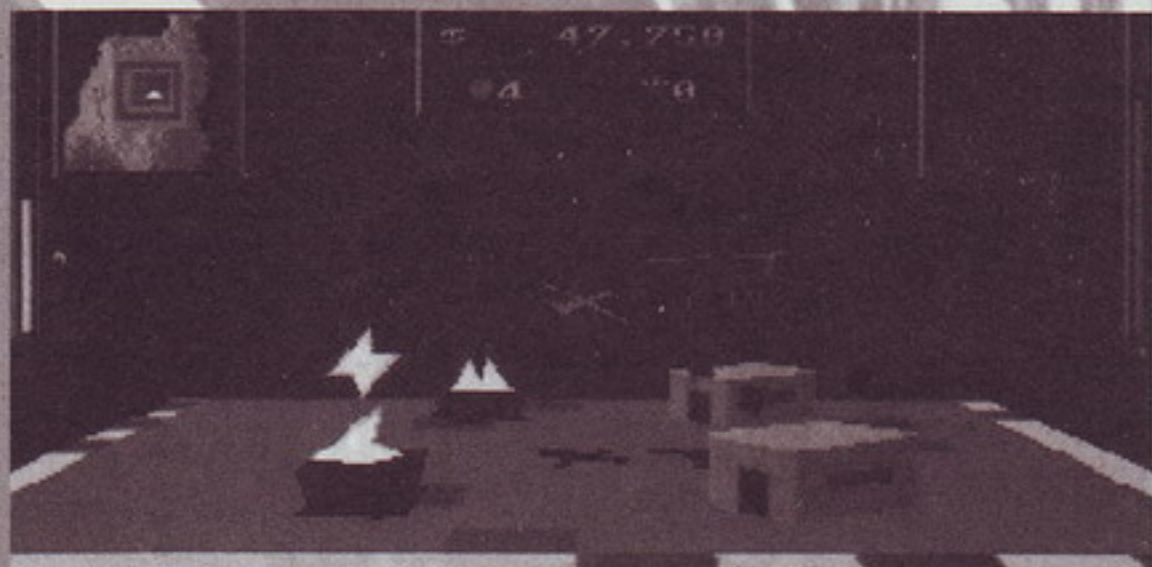
Kratek uvodnič nam ne pove nič, sledi pa še bolj misteriozen menu. Prav vam bodo prišle kode, ki jih dobivate na vsakih nekaj stopenj, saj bi sicer vse misije morali preleteti po milijonkrat. Nastavite si lahko tudi način upravljanja, ki uboga bodisi miško ali joystick, o kakšnih tipkah pa žal ni ne duha ne sluha. Krmiljenje je tudi sicer malce češko, a o tem pozneje. Ko torej ugotovite, da po menujih nimate kaj iskati, lahko zares začnete z igro. Ta vam takoj na začetku spusti takšno protection "foro", da sem med testiranjem od smeha skoraj padel s stola. V nekaj stavkih vam namreč natvezijo, da morajo s posebnim testom preveriti vaše psihološke lastnosti in emocionalno stabilnost. Da bi to lahko preudarili, boste morali izbrati tri sličice z različnih strani našega bojnega priročnika. Svašta! Zakaj preprosto ne rečejo "Bog off, pirates!", pa bi jih še vedno razumeli. Ko sem tako pogledal v priloženi priročnik in dožagal svojo psihološko primernost, je program stekel naprej.

Pred misijami vam vaše naloge na kratko razložijo, s tipko Space pa si lahko tudi ogledate vaše bodoče tarče. Misije se venomer stopnjujejo, odlično pa je, da ne stopnjujejo le težavnostne stopnje, temveč tudi razgibanost, saj kasneje opravljate resnično raznovrstne misije.

Sprva so vaše naloge zgolj rutinski preleti teritorija, kjer morate odkriti nekaj sovragov in jih vse po spisku poslati po gobe. Odkrivati in uničevati morate tudi lastne opuščene tanke, da ne bi padli v roke sovražniku, poleg tankov pa na spisek za odstrel kaj kmalu pridejo še stacionarni antiavionski (AA) topovi in nadležni patrolni čolni, ki vohljajo po zalivih in streljajo na vas še preden jih zagledate. Arzenal bojnih sredstev se stopnjuje s sovražno razporeženimi helikopterji in celo letali, ki pa začuda niso pretirano težak zalogaj, saj letijo s hitrostjo nekako 15 km/h. Nevarnejše so raketne rampe, katerih projektili lahko hitro načnejo vaše zdravje.

Toda misije ne sestojijo le iz popadljivega mitraljiranja vsega kar se premika.

Oprostite, ali naj priletimo kasneje?



Reševati morate tudi talce (po domače P.O.W.), katerim nad glavo najprej razbijete bunker, ko pa panično pritečejo ven, se s tipko G spustite in počakate, da se vkrcajo. Mali cigani so resda močno podobni hodečim peterokrakim zvezdam, toda ker jih lahko na matični letalonosilki pretopite v denar, jih le vestno pobirajte. Na letalonosilki lahko pristanete na desni ali pa na levi strani. Na desni oddajate rešene ujetnike in tako služite denar, na levi pa ga zapravljate. Gorivo in naboji za top so sicer zastonj, vse ostalo pa bo treba mastno plačati. Orožja, s katerimi tamanite stotere sovraige so že omenjeni kanon, rakete zrak-zemlja in vodljivi izstrelki zrak-zemlja, med njimi pa preklapljate s tipko Space. Vodenje kopterja in mitraljiranje okolice bo sprva gotovo dajalo vtis težavnosti, a kmalu boste odkrili nekaj olajšav. Plovilce se



Dva frčaplana bosta vsak trenutek potopila ladjico. No, to pa je že preveč očitno

namreč vodi tako, da joy v desno pomeni, da bo helikopter dejansko krenil v desno, zato si tipke za rotiranje ali nižanje in višanje višine kar izbijte iz glave. Tak način vodenja je sprva skrajno zoprno, a se ga da dokaj hitro navaditi. Ob napadanju ciljev je potrebno posvečati pozornost le svoji senci, ki označuje vašo pozicijo, ko pa pritisnete strel se bo kopter že sam približno poravnal in tarčo naučil kozjih molitvic. Važno je le, da ste vsaj približno obrnjeni v pravo smer.

Bistvenega pomena je tudi tipka Enter, s katero spremenite pogled na zaslon, tako da se slika akcije s helikopterjem bistveno pomanjša, doda pa se povečana karta s pozicijami vseh tarč, podatki o količinah vseh orožij ter zaslon za koristne informacije. Na slednjem lahko s smernimi tipkami pregledujete določene dele vaše naloge, posledično pa se vaša izbira odraža tudi na označenih tarčah na karti.

K visoki oceni Zeewolfa me je napeljalo predvsem nekaj manj opaznih podrobnosti: glasba in zvočni efekti igrj dajejo pečat realizma, saj so zvoki raket, topov, zlasti pa eksplozij in klokotanja vode ob rafalih res dobro narejeni. Grafika je resda vektorska in pokrajina malce enolična, zato pa je daleč od tega potek misij, ki se vedno bolj zapletajo. Tako morate že skoraj na začetku z vlečnim kavljem naokoli prevažati težki tank, ki vam močno ovira gibanje, saj se maje kakor šiba na vodi. Predvsem pa igra za razliko od Virusa ni nemogoča, saj vaš helikopter prenese goro zadetkov, česar pa ne bi mogli ravno trditi za nasprotnike.

Format	Amiga	
Tip	arkadna simulacija	
Aložnik	Binary Asylum	
SKUPAJ 78		
74	84	83

IMPEDIMOD

STAR WARS Primož Škerl DRUGI DEL

Along time ago in a galaxy far far away... Ali vam ta stavek kaj pove? Nič? Kaj pa ime Stephen W. Hawking? Še vedno nič? Kako pa je z besedo "kaktus"? A da nima zveze s prejšnjima dvema, pravite. Pa še kako prav imate! Vse, kar imajo te besede skupnega, je, da nimajo ničesar skupnega s kanonistično vsevprekostreljajo Inferno, ki prihaja iz anglosaških kleti v krpi zemlje in kamena med Atlantikom in naftnimi ploščadmi Severnega morja. (drugi Einstein) VrljAngleži so, kot se šika, pod okriljem firme D.I.D. in Ocean (saj se še spominjate TFX, Epic in F29 Retaliator?) izklesali nov mejnik med simulacijami, ki z velikim realizmom tečejo tudi zelo hitro.

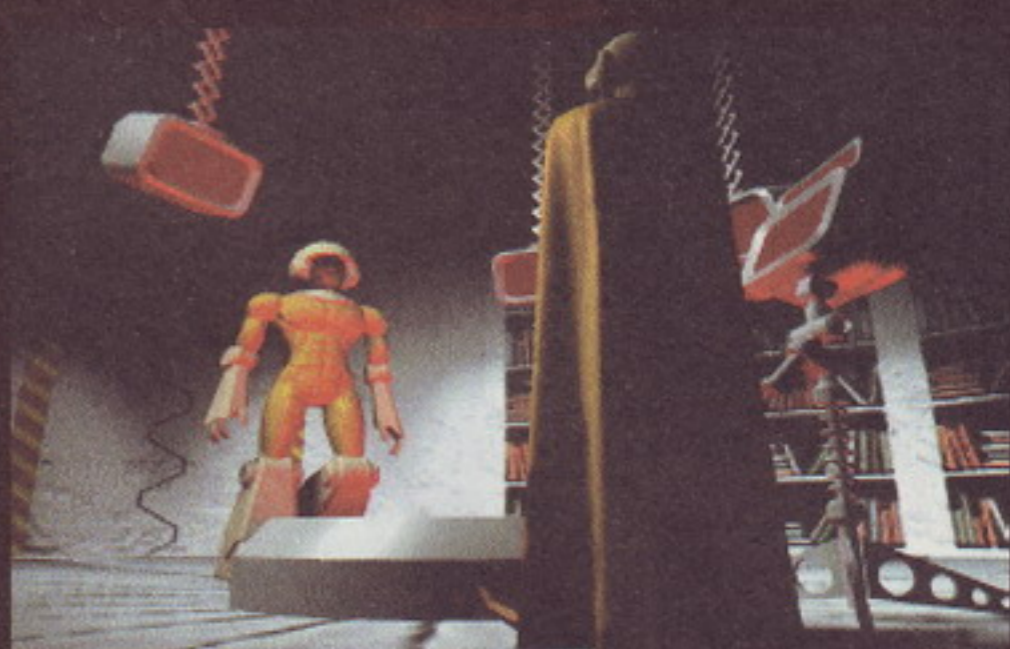
Inferno, kot je novincu ime, je simulacija borbenega letala, sposobnega letenja v vseh okoljih (po pravici povedano: pod vodo ga še nisem testiral...) in popolnoma neobčutlivega na gravitacijo. Te čudežne lastnos-

potijo v borbeno cono, kjer do mile volje nažigate po zdrizavcih z desetimi različnimi orožji: tremi laserji, ki se razlikujejo po porabi energije (le-te ni nikdar dovolj), tremi torpedi (različen domet in hitrost) ter dvema posebnima orožjema, Cluster Weapon in Megadeth (mjuzik, mjuzik...). V starih izročilih piše: "...uporablaj jih smotrno in le, kadar je to res potrebno...", kajti količina je zelo skopo odmerjena. Resda se po svetovih in širnih globočinah vsemirja najdejo tudi paketi energije, t.i. weapons pods, ki vam odvisno od vrste, lahko podarijo celo eno življenje. O porabi slednjega se seveda ne odločate vi, temveč žabci na drugi strani zakona, katerih pa se lahko uspešno otresate s pomočjo hi-tech krame v ladjici. Na uporabo

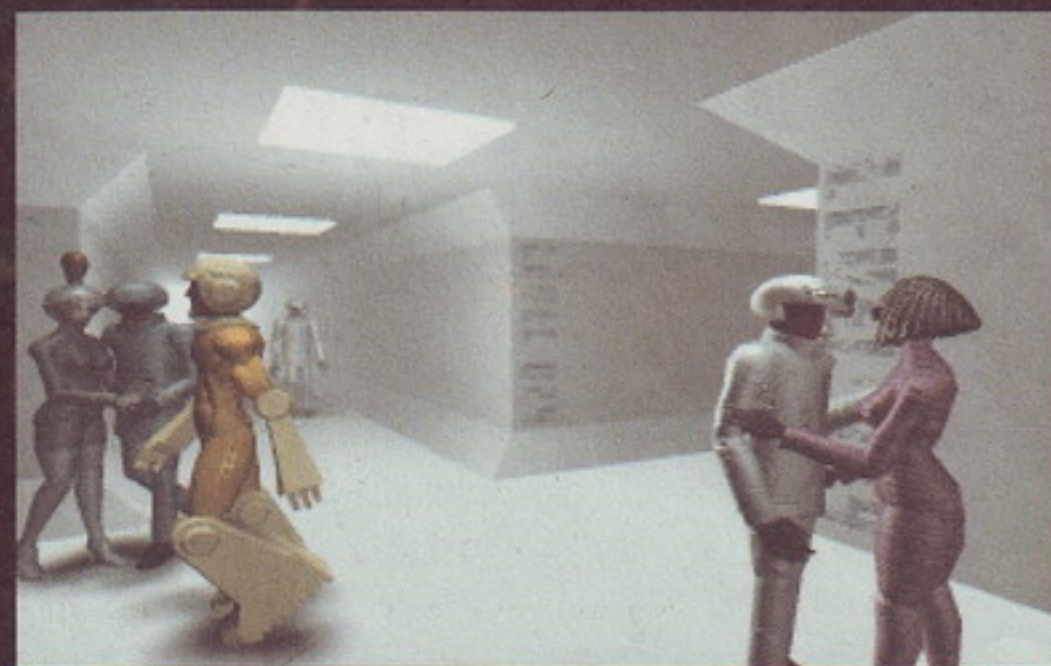
čakajo: tri vrste radarjev, head-up prikazovalnik z bistvenimi podatki o letu ter Navicom, računalnik, s katerim lahko določite tarčo, si ogledate zemljevid planeta pod vami, ali pa ponovno preberete ukaze. V veliko pomoč (pa tudi paša za oči) so mnogi možni zorni koti kamer, ki jih pričarate na zaslon, er, ki jih pričarate na zaslon, od kinematografskega wide-screen pogleda pred seboj brez cockpita pa vse do pogleda, ki ga uživa vas zasledovalec med smojenjem vaše pločevine. Podobno barvito je okolje v katerem

potekajo boji. Nekateri resnično potekajo v temno črnem prostranstvu Praznine, kjer lokalno sonce vseeno meče spektakularne sence po švigajočih ladjicah (Gouraudovo senčenje), največja poslastica pa je let nad površino planetov, kjer vas čaka napozeben sončni vzhod (zahod) in temu primerno postopno osvetljevanje okoliške pokrajine. Nad pokrajino seveda letajo tovornjače in druga plovila, ki mečejo sence in svetijo naokrog s premikajočimi se svetlobnimi stožci (podobno kot ladje v filmu Blade Runner). Poleg teh dveh okolij pa je možen še let v vesoljskih postajah in planetarnih kolonijah, po mojem najbolje uspel del igre. Takega občutke resničnosti nisem občutili že od Jedijske vrnitve (Han Solo frči po hodnikih Zvezde smrti...). Igra popestrijo poleg stalno se spreminjajočih

nalog (pobegni iz pasti, uniči tisti računalnik, preživi...) tudi mnoge vmesne animacije, ki vam dajo občutek igranja interaktivnega filma. Da bi pestrost



"Prišel sem po jogurt in burek, ki mi ju dolgujete" "Ni sira, sine!"



Skupščina občine Droidov

ti mu zagotavlja poseben pogon, ki energijo jemlje iz vgrajenega mini jedrskega reaktorja. Za krmiljenje takšne zverine pa je morala Federacija najti spodobnega pilota. Izbira se je začela že pred leti, ko je Federacija pred bližajočo se supernovo iz sončnega sistema odpravila iskat novo zatočišče. To pa ni bilo povšeči REXXonom (samooklicanim "gospodarjem vesolja"), ki so federalce hoteli uničiti. V bitki proti njim ste se vi še posebej izkazali (Epic pozdravlja...), zaradi česa ste bili povzdignjeni v živo legendo. In tako ste zadeli glavni dobitnik (beri: vlogo) pri ponovnem reševanju Federacije, saj REXXoni ne mirujejo...

...prav nasprotno, še presneto skočni so. To presežno mero poskakovanja jim morate seveda zgrda odvzeti. Bitke potekajo tako, da vas šefi Federacije na-

igre dvignil na še višjo raven, je avtor dodal različne možnosti igranja. Izbirate lahko med arkado, popolno interaktivno igro (kjer prejšnja igra ni nikoli enaka novi) in povsem samostojno igro (sami si določate naloge...). Vso atmosfero zgosti še glasba, ki zveni zelo zanimivo (malček spominja na Jarre-a), popolnoma pa se ji utrga na Rolandovi kartici SCC-1.

Da ne bom našteval samo dobrih strani: namerjanje v tarčo je z vsemi mrežami, položenimi čez HUD včasih strašno zoprno, pa tudi orientiranje v vesolju bi lahko bilo bolje izvedeno (podobna napaka že pri Epicu). Še ena dobrota: igra je noro hitra tudi na 386/40 s koprocesorjem.

Kljub temu je igra vredna ogleda vseh, ki imajo radi arkade pod krinko simulacij, ljubitelji Vojne zvezd in Zvezdnih stez pa jo morate vsaj šestkrat obrniti, od tega zadnjič z zavezanimi očmi, izklopljenim monitorjem, ugasnjnim računalnikom in kosom pizze v ustih. Live long and prosper!

Format	PC CD-ROM, PC (386, 4 MB)	
Zvrst	vesoljska simulacija	
Založnik	Ocean	
SKUPAJ 82		
✂ 90	🎵 87	⚽ 73

Rise of the Robots

Aleš Petrič

Kako s konzervo sardin vaditi Kung-Fu?

Nekoč je v deželi Konzervoland živelo šest pločevinastih bratov. Cyborg, Loader, Builder, Crusher, Military in Sentry so živeli v miru in sožitju z naravo in vsakdo se je posvečal svojemu delu. Eden je bil močan, a žal kratke pameti, drugi hiter, speten in lep, tretji spet zvit in prefrigan. Vsak dan so izpopolnjevali svoje znanje borilnih veščin, še zlasti v priljubljenem Kon-zer-va-teju in-si ob večerih krajšali čas z dobro knjigo ali partijo taroka. Toda v njihovo idilično življenje sta posegla bes in sovraštvo. Vseh šest bratov se je namreč do šraufov zaljubilo v strastno novonaseljenko gospodično Ribjo Pločevinko in večno prijateljstvo je bilo v trenutku pozabljeno. Da pa bi častno razrešili konflikt, so organizirali turnir borilnih veščin, katerega zmagovalac bo dobil najprestižnejšo nagrado.

Tako nekako zveni zaplet ene najbolj agresivno propagiranih iger zadnjega leta, za katero so obljubljali izvenzemeljsko senčenje in galaktično grafiko. Govora je bilo o igri, ob kateri bi Mortal Kombat izpadel kot navaden drvar, Street Fighter II pa ne bi imel niti za sirovo štručko. Kralj je torej prišel v deželo, pripeljal pa se je točno na 14 disketah in posledično 32 MB požrtega diska.

Ogled uvoda je prav šokanten! Takole izgleda: trije napisi...dve sliki...in basta! Wow! Zares impresivno.



"Glej, robota sva, ne človeka, stopiva tja! In se v miru pomeniva!" "Prav, pojdiva. Dovolj, da te povabim na servis"

Sledi glavni menu. Tudi ta je zares umetelno dodelan in razvejan kot telegrafška štanga ter ponuja: 1 player, 2 player in nastavitve. (pika).

O.K. Let's cut the crap. Rise of the Robots poteka v SVGA ločljivosti 640x480 in res je tudi, da so roboti odlično senčeni. Animacija premikanja in udarcev je gladka, zraven pa so dodane tudi malenkosti, ki tako spadajo v vsako spodobno pretepaško igro. Vklapljate in izklapljate lahko tresenje zaslona in določate število rund. Na voljo sta dva načina pretepanja - trening način, v katerem s poljubno izbranim robotom prašite

hlače poljubno izbranemu robotu, ter živa akcija, kjer se po vrsti pomerite z vsemi nasprotniki. Igrate lahko tudi proti soigralcu, v tem načinu pa se je zelo pametno najprej naučiti vse udarce posameznih robotov in seveda tudi njihove "specialke". Udarci robotov tokrat nimajo za posledico mlak krvi, temveč le nekaj opilkov, ki pa se na splošno razočaranje ne nabirajo na tleh, temveč kot poceni grafičen trik izginejo nekje v zraku. Borbo lahko tudi časovno omejite, prekinete pa jo s pritiskom na ESC. Poleg imena vašega robota sta na zaslonu le še dva uporabna podatka. Gre za preostalo energijo ter črto, ki pomeni moč vašega udarca. Roboti so za razliko od drugih podobnih iger močno segregirani, kar pomeni, da ne gre več za tisto foro o prednostih tu in pomanjkljivosti tam.



Ah, umiram... Želim, da moje podvozje uporabite za raziskave pri razvoju Yugo kabrioleta...

Ena redkih zamer igri leti na statičnost ozadja ter na samo igralnost, ki nekako ne dosega tiste iz MK II, kajti roboti delujejo na trenutke pretežno in okorno, kar malce poslabša občutek borbe. Na drugi strani pa so grafika, senčenje in zvočni učinki zares fantastični in zagotovo vredni ogleda. Na slovenski trg je nedavno prišla tudi CD-ROM različica, ki ponuja bistveno izboljšane zvočne učinke in glasbo, poleg tega pa se na drugem CD-ju nahaja še cela štorija o igre.

Igro so nam posodili pri podjetju Infobia (Dunajska 120, Ljubljana).

Format	PC, PC CD-ROM (486, 4 MB), Amiga	
Tip	borilna igra	
Dolžnik	Mirage / Time Warner Interactive	
SKUPAJ 72		
92	81	70



5 Foot 10 Pack VOL.2	8.500
7th Guest	7.300
Aegis: Guardian of the Fleet	11.500
All New World of Lemming	10.100
Alone in the Dark 2	10.400
Armored First	10.800
Battle Isle 2	9.600
Cyberwar	11.300
Dark Legions	9.000
Day of the Tentacle	5.500
Dawn Patrol	10.100
Desert Strike	8.100
Dragon Lore	10.200
Falcon Gold	10.900
FIFA Internacional Soccer	9.200
Gabriel Knight	5.800
Global Explorer	11.300
Great Naval Battles 2	9.200
Inferno	12.000
Lawnmower Man	5.700
Leisure Suit Larry 6	8.800
Mad Dog McCree 2	5.600
Magic Carpet	12.500
Megarace	4.600
Microcosm	4.500
MS Art Gallery	9.900
MS Bookshelf 94	9.900
MS Cinemania 94	8.200
MS Encarta	10.700
MS Musical Instruments	9.900
Murder Makes Str. Deadfellow	9.000
Myst	11.500
NHL Hockey 95	10.400
Novastorm	11.600
Outpost	8.700
PGA Tour Golf 486	11.800
Police Quest 4	10.700
Quantum Gate	7.500
Retribution	10.100
Rise of the Robots	11.300
Sam & Max	8.800
Space Quest Collection	10.200
Strike Commander	10.100
The Grandest Fleet	8.700
The Horde	9.900
Theme Park	10.400
US Navy Fighter	12.000
Voyeur	10.100

Obiščite nas v naši novi trgovini

Mr. CD-ROM

na Vodnikovi 187

(trgovska stavba ob tržnici Koseze)

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

UNIVERSE

ROBERT HLEP

Pojdite preko prehoda na levi. Poiščite: vezje, kovinsko palico in kamen. Skočite na rotirajoči se asteroid in preko njega še na prehod. Pri satelitski anteni vstavite (INSERT) v kontrolno ploščo najprej palico nato pa še vezje. Uporabite konzolo in sicer: povežite se (CONNECT CHANNEL) z Gavric Homeworld, nato pa še za ta isti planet izklopite filtriracijski sistem.

V Gavricu morate s PUSH preiskati večji zračnik. Po pristanku poberite zrcalo in se po že znani poti vrnite na Gavric. Za vogalom so vrata, zaščitena z laserjem. Vanj vrzite zrcalo. Preko domofona se seznanite s Silphinao. Ko bodo v njeno stanovanje čez nekaj časa začeli vdirati roboti, morate s palico napasti (!) ključavnico. Oblecite jakno iz omare, uporabite računalnik na roki s konzolo nad posteljo, z njo pa potem odprite okno. Skočite skozi okno. Na plovilu uporabite računalnik, skočite vanj nato pa v napravo proti tatovom vstavite key-card. Na desni strani glavnega monitorja je tipkovnica, preko katere vtipkajte kodo 87764.

Sedaj ste sredi širnega vesolja. Po kratkem klepetu s Snorglatom poletite proti planetu Balkamos 7 (NAVIGATE COURSE). Ko pristanete (DESCEND TO PLANET in SELECT QUADRANT) poberite droida, ki je blizu razbite ladje. Pojdite desno in dvakrat dol ter poberite še sprej. Poiščite aliene, ki so vam ukradli plovilo. Združite droida s sprejem in dobljeno kombinacijo uporabite na njih. Poletite proti planetu Jor Slev 4. Tam izberite zgornji levi kvadrant, kjer morate onesposobiti aliene s kamnom, z droidom pa zberite blobe. Zdaj morate odleteti v spodnji desni kvadrant. Pojdite dvakrat levo in se pogovorite z domačinom. Dajte mu blobe in v zameno dobite kristal. Zapustite planet in poletite nazaj proti asteroidu Pffalenop.

Ko zopet srečate Snorglata mu ponudite kristal. Po arkadnem delu se znajdete v Wheel Worldu. Po ponovni pridobitvi zavesti skočite nazaj v plovilo in poiščite L-ref 40e. Tam potisnite robota in vzemite kabel. V L-ref 1h poiščite ulico Kaleev. Tam je ploščad z monitorji. V levega vtaknite I.D. kartico in pritisnite ORDER. Dobite razgrajevalec. Pojdite v bar. Tam se lahko malo poigrati z video igrami, sicer pa prisedite k stražniku. Malce se mu prilizujte in na koncu mu celo kupite pijačo. Skombinirajte jo z razgrajevalcem. Stražniku dajte pripravljeno brozgo, nato pa mu ukradite značko. Vračajte se proti plovilo. Na ulici boste srečali starca, ki ga nadlegujejo vojaki - Packersi. Le-ti mu ukradejo roko, vi pa mu jo morate vrniti. Zato vas čaka še en arkadni del.

Priborjeno roko nesite nazaj k starcu, ki vas čaka v ulici Kaleev. Sledite mu, nato pa ubežite proti robotom, katere je naščuval sam baron Kaleev. Ko Boris pribeži do dvigala stopite nanj. Ker nesreča nikoli ne počiva, se bo dvigalo ustavilo ravno na polovici. Zato na njem uporabite kabel in pojdite skozi prehod na desni. Sedaj se postavite na most. Skočite na vlak, na koncu vožnje pa še na nosilec. Spustite se na nižji nivo in pojdite do vrat na desni. Na odprtini ob vratih uporabite droida.

Pri uničenem droidu uporabite terminal in kupite vozovnico. Pojdite skozi vrata na levi in vstavite vstopnico v terminal. Vstopite v plovilo. Znajdete se ob dvigalu. Pritisnite na gumb za Level 1. Prisluhnite pogovoru med dvema tipoma, nato pa se jima predstavite kot stražnik. Stopite levo in nato skozi prva vrata. Po pogovoru z upornikom uporabite interfon, izberite level 3 nato pa Myrella. Vrnite se k dvigalu in se pojdite v tretje nadstropje. Pojdite levo, gor, levo, levo, gor, levo in levo. Uporabite ključavnico, vstopite in se spoznajte z Myrellom. Dobite še drugi del zvezdne karte. Zapustite sobo in se vpletite v pogovor z dekletom. Ko pade v nezavest, ji odvezemite kartico. Vrnite se k dvigalu in izberite Launch Bay. Skočite v modro plovilo. Poletite proti planetu Ankarlon 5. Izberite zgornji levi kvadrant. Pojdite levo in iz smetja poberite palico (PULL). Prvotno palico (bent metal bar) vstavite v terminal na velikanskem vozilu. Le-ta se nahaja ob levi lučki. Sedaj preko galaksije Mekanthallor poletite na Daarlor Korv. Izstopite v zgornjem desnem kvadran-

tu in pojdite dvakrat na desno proti spomeniku. Združite (COMBINE) oba kosa zvezdne karte, to pa s palico. Dobljen predmet vstavite v odprtino na spomeniku in znašli se boste na Haldebarju. Pojdite desno in poberite kamen. Oglejte si karto na levi. Vseh šest označenih kamnov morate prehoditi in to dovolj hitro, da bodo izginili vsi laserji. Naredite to tako, da se boste ustavili na spodnjem sredinskem kamnu. Ko vam to uspe, vrzite kamen v dragulj. Hitro ga poberite in začnite teči. Skočite preko nastalega prepada nato pa smuknite skozi črno luknjo.

Preko planeta Siriuf 2 se vrnite na Arkalon 5 k velikemu vozilu na katerem ste uporabili palico. Na istem mestu uporabite sedaj dragulj nato pa še računalnik na vaši roki. Prikazali se bodo nekakšni znaki. Izberite srednjo možnost in se teleportirajte v plovilo. Pogovorite se z pilotom in dobili boste obroček. Sedaj poletite proti galaksiji Mekanthallor. Tam boste na Collossusu srečali Man-Bruta. Pogovorite se z njim. Ko prispete h Corosu uporabite transporter. Na Corosu se ne upirajte roparjema ampak jima odstopite vajino plovilo. Pojdite v mesto in se pogovorite z Doshivom. Ko vam bo razložil kako je z zidom se vrnite nazaj v mesto pojdite dol. Ker vas bosta stražarja spodila, naščuvajte ornamentalnega robota, naj stopi do njih. V drugem poskusu, ko ga stražarja uničita, poberite baterije. Združite dragulj z obročkom, dobljeno kombinacijo pa še z baterijami. Na tej, novi kombinaciji, uporabite ročni računalnik. Sedaj, ko ste nevidni, smuknite mimo stražarjev, nato pa na levo.

Ko se baronu ponesreči poskus umora, mu odvezemite čip. Sedaj se lahko pogovorite z robotom ob zidu. Naščuvajte ga, da ustrelji v zid. Zbežite skozi luknjo nato pa hitro naprej po naslednji poti: desno, gor, 2x desno, gor, desno, dol, desno, gor in desno. Kuščarju vrzite v glavo čip in skočite za njegov rep. Od ostankov robota poberite baterije in jih združite z obročkom. Pojdite gor in se zopet naredite nevidnega. Pojdite levo in potisnite (PUSH) robota, ki vam kaže hrbet. Naprej na levo in od Man-Bruta dobite rokavico. Zopet na levo, razkrinkajte barona, v velikanskega robota pa vrzite dragulj. S tem ste končali eno najbolj odbitih pustolovščin letošnjega leta.

MRAK COMPUTER

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

HITRO - KVALITETNO - UGODNO

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

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

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

Matjaž Dolenc Dreamweb

Preden začnem z opisom rešitve igre, nja vas opozorim, da skrbno preglejte vsak prostor, v katerem se nahajate, saj so nekatere stvari zelo težko vidne.

Po začetnem uvodu se zbudite v stanovanju svojega dekleta Eden. Malo poklepetajte z njo, nato pa vzemite kreditno kartico iz denarnice na mizi (Edenin Cartridge), preglejte koš za odpadke in poberite papir, na kateri se nahaja šifra za vstop v vašo sobo. Odpravite se v sosednjo sobo in tam odprite mikrovalovno pečico ter poberite ključ. Vstopite v dvigalo; prišli boste do garaže. Tu poberite izvijač. Odpravite se ven ter zavijte do Sparkyjevega bara. Zunaj poberite eno od steklenic in vstopite v bar. V baru boste izvedeli, da ste začasno suspendirani in da vam vaš "gazda" priporoča nekajdnevni (tedenski?) oddih. Uporabite kreditno kartico na Scannerju, da boste prejeli svojo neizplačano plačo. Lahko se tudi pogovorite z moškim, ki sedi za šankom; od njega boste izvedeli, da je v mesto prišel znani pevec David Cranne in da je najel sobo v Crescent hotelu.

Odpravite se proti svojemu stanovanju; odtipkajte številko na ključavnici in vstopite. V vašem "pospravljenem" stanovanju poberite nož in uporabite Edenin Cartridge v interfacu. Prižgite računalnik in se prijavite kot Ryan. Preberite Cartridge in s pomočjo gesla ("Blackdragon") preberite še ostale datoteke. Sedaj poberite Cartridge, na katerem piše "Important" in ga uporabite na interfacu. Preberite še ta Cartridge in v njem boste izvedeli za sestanek z vašim prijateljem Louisom.

Zapustite hišo in obiščite svojega prijatelja Louisa. Odprite njegova vrata (koda je 5238). Poberite čevlji in govorite z Louisom. Vzemite še klubsko karto in se odpravite do Pool Bara. Tam se najprej pogovorite s človekom na vhodu in nato uporabite kartico na vratni ključavnici.

Naprej opravite z natarjem, nato pa se odpravite na levo. Povzpnete se po stopnicah in odprite ključavnico s 5222. Vstopite in srečali boste Silvermana. Odkupite od njega pištolo in se odpravite v hotel in rezervirajte sobo.

Zaboj za Sterlinga:

Plačajte s kartico in vzemite ključ. Uporabite dvigalo in ključ, na hodniku poberite pri "Fire Point" sekuro in se vrnite nazaj v dvigalo. Uporabite nož na kontrolni enoti; pokazala se bo žica. Še enkrat uporabite nož na žici in dvigalo bo blokirano. Sedaj uporabite ročko (Handle) in odprla se bodo vrata na stropu dvigala. Splezali boste na strop dvigala; sedaj uporabite sekuro na vratih dvigala. Sedaj pa pozor! Uporabite sekuro na prvem stražarju, drugega pa ustrelite s pištolo, ki ste jo dobili od Silvermana. Pojdite na levi in nato navzdol; srečali boste Davida Cranea. Ne obotavljajte se preveč in hitro pritisnite na petelina: opravili ste s prvim iz velike sedmice. V Dreamwebu govorite z čuvajem, nato pa pojdite dvakrat navzdol in enkrat na desno. Odprite prava vrata in znotraj uporabite ključ, ki ste ga pobrali v mikrovalovni pečici. Sedaj lahko greste nazaj do svojega stanovanja in preberete novice, ki so se medtem nabrale. Nato poiščite studio Channel-6, ki so ga zasedli vojaki. Stecite okoli stavbe in ustrelite Portierja. Sedaj lahko vstopite skozi okno in opravite z vrati. Na recepciji

leži pod katalogom prepustnica (Passcard), s katero lahko odprete vrata na levi. Z izvijačem odprite električno omarico in poberite varovalko. Sedaj pojdite nazaj do recepcije in nadaljujte pot naprej na desno v shrambo (Store Room). Od tu splezajte po lestvi navzgor in zamenjajte varovalko v krmilu. Tako, pa je šel po gobe tudi številka dve!

Ponovno se v Dreamwebu pogovorite s čuvajem. Tecite navzdol in vzemite kristal, nato odprite prava vrata na levi in kot rečejo: "Lahko dobljeno, lahko izgubljen". Pojdite do Edeninega stanovanja (koda vrat je 2865) in uporabite Organizer, dokler ne boste našli naslova Sartaina. Hitro skočite do njega in odklenite vrata s šifro 7833. Znotraj ustrelite v računalnik.

Sedaj pojdite na levo v dvigalo, z njim navzgor in zunaj takoj uporabite kristal. Preiščite torbico z dokumenti in preberite vse dokumente do konca. Nato pojdite na desno, se povzpnete po stopnicah navzgor in začnite streljati na helikopter. Tudi številka tri je premagan.

Chapel in Underwood:

V Dreamwebu morate kot ponavadi poiskati prava vrata. Pojdite skozi prva vrata na desni. Bodite pozorni in sunite klešče za žico od Lasterja. Sedaj pojdite do cerkve, kjer je pravo razdejanje. Policist vas ne bo spustil naprej, zato se zavijte čez zid. V prostoru poiščite Cartridge in splezajte nazaj. Kot naslednjo obiščite čolnarno in jo natančno preiščite. Vstavite nazaj razrahljano krmilo in napolnite steklenico z vodo. S pomočjo krmila razbijte krov in privežite steklenico na vrvi; sledila bo eksplozija. Sedaj lahko greste na desno in splezate na balkon. Skočite skozi okno in naleteli boste na gospo Underwood, ki se plazi po tleh. Hitro ukrepajte in jo ustrelite, da bo šla po gobe tudi številka 5.

Skočite sedaj nazaj do svojega stanovanja in si oglejte Beckettov Cartridge. Potem ko se boste prijavili kot "Beckett" boste prišli do pravega gesla: "Septimus". Preberite novice in se odpravite do cerkve, v katero boste prišli skozi prava vrata. V cerkvi vzemite roko in jo položite na oltar, nakar bo na tla padlo pregrinjalo. Uporabite oba lestenca na pregrinjalu in premaknite oltar. Sedaj lahko greste navzdol in preiščite skledo, kar vam bo prineslo dragocen kamen. Odprite grob in poberite kamen ter še ostale predmete. Kombinacija treh dragih kamnov vam bo odprla skrit prehod. Pojdite na desno in sedaj boste lahko šli navzgor. Prišli boste do kipa, kjer morate paziti na znake, dokler se ne bo pojavil napis "Diary of a Mad man". Sedaj obiščite vse sobe in poti in iščite skale (Rocks), dokler ne boste našli osem komadov. Vseh osem kamnov naložite v cizo in jo poženite. Pojdite skozi nastali izhod in zavijte na levo -... Opravili ste z številko šest, vendar vam ostane še številka "7".

Odpravite se nazaj in skočite v luknjo. Nato tecite navzgor in ko boste odkrili tirnice, se vam bo na levi pokazal izhod. Znotraj počakajte na Dealerja, ki vam bo povedal svojo zgodbo. Ker vas bo povabil na "obdelavo" z nožem, posnemite položaj preden vstopite v sobo. Po koncu številke "7" morate zapustiti sobo in končali ste igro in rešili mesto in svet, bla, bla, bla,...

C.S.C.

DISTRIBUCIJSKA HIŠA
KJER SO DOMA
NAJBOLJŠE IGRE

PC CD-ROM

NAROČITE BREZPLAČNI KATALOG

Na zalogi več kot 350 različnih naslovov največjih svetovnih založb (novosti !!!)

* * *

5 FOOT 10 PACK VOL 1	7.499
5 FOOT 10 PACK VOL 2	7.499
7th GUEST	5.299
ARMOURED FIST	9.699
CENTRAL INTELLIGENCE	7.699
CHAOS CONTINUUM	3.399
COLONIZATION	8.699
COMANCHE	9.699
CYBER RACE	3.999
DAEMONS GATE	9.299
DARK LEGIONS	8.899
DAY OF THE TENTACLE	5.399
DESERT STRIKE	6.899
DRACULA UNLEASHED	5.599
ECSTATIC	9.999
ELITE II: FRONTIER	6.899
FORTRESS OF DR.RADIACKI	9.299
GABRIEL KNIGHT	4.599
HAND OF FATE	9.999
HELL CAB	6.499
INFERNO	9.999
IRON HELIX	4.199
LAWNMOWER MAN	4.199
LEISURE SUIT LARRY 6	6.899
LITIL DIVIL	7.399
MAD DOG McCREE	4.499
MAGIC CARPET	8.999
MARIO IS MISSING	3.199
MICROCOSM	3.399
MYST	11.399
NASCAR RACING	9.899
NHL 95	9.699
NOVASTORM	9.999
ON THE BALL	7.499
OUTPOST	5.899
POLICE QUEST 4	9.999
PSYCHOTRON	9.599
QUANTUM GATE	5.599
QUARANTINE	8.599
REBEL ASSAULT	8.799
RETURN TO ZORK	5.599
RISE OF THE ROBOTS	9.699
SAM & MAX	8.799
SIM CITY 2000	9.899
STRIKE COMMANDER	9.999
TFX	6.999
THE HORDE	9.699
THEME PARK	8.199
ULTIMATE BODY BLOWS	6.199
UNDER A KILLING MOON	13.399
ZOOL 2	6.799

* * *

Navedene cene so v SIT, brez 5% prometnega davka.

(061) 133-62-78, 133-71-38

od 8h do 16h

(061) 653-184 od 11h do 19h

(0609) 619-478 HOT LINE

C.S.C. Rimska c. 35, 61351 Brezovica

The Legend of Kyrandia 3

Malcolm's Revenge

Še nedolgo tega sem z nesposobno Zanthio blefersko čarovnico v Kyrandii 2 reševal bizarne uganke, jedro sveta ter kolesa realnosti. Ženska je venomer dajala polnore komentarje, se kot pobesnena preoblačila in v svoj čarovniški lonec metala kar ji je prišlo pod roke. Ni kaj, bila je kar prijetna mlada dama. Zanimivo, da v Kyrandii 2 o kakem dvornem norčku Malcolm, ki je v prvem delu Legende o Kyrandii še izdatno nastopal, ni bilo niti sledi. Tudi cilj zgodbe in sam potek sta bila čisto drugačna od današnjega nadaljevanja.

Na kratko torej: tudi vsi tisti, ki ste Kyrandio 2 po kakšnem megablastičnem naključju končali, ne boste imeli pri nadaljevanju prav nič olajšanega dela. Zgodba je predhodniku podobna kakor jajce jazbečarju, pa tudi glavni junak je zamenjan. Govorimo seveda o notorično zlobnem in kot politik hudobnem dvornem norcu (dobesedno) Malcolm, ki je drugi del igre prečepel vgraviran v kamen. Tovrsten oddih mu seve-



Ljubo doma, kdor ga ima

da ni dobro del in ubogemu norcu se je čisto sfecljalo. Zdaj je seveda prišel čas za sladko maščevanje, jed ki jo je najbolje postechi s pikantno gobovo omako in kančkom cimeta na vrhu. Pomagali mu boste kakopak vi, dragi bralci, zato na moralne predsodke kar pozabite.

Igra v veliki večini teče s CD enote, vseeno pa je potrebno za instalacijo nameniti še dodatnih 10 MB. Številka se bo komu zdela relativno velika, a ko ugotovite, da je igre na CD-ju ostalo še okroglih 570 MB, se raje zahvalite Bogu, da se čudo ni instaliralo v celoti. Takoj po zagonu vam bo intro v natančnem kronološkem zaporedju razodel tantalove muke malega psihopata Malcolm, kateremu že skozi otroško dobo z vestjo ni bilo prizanešeno. Gunther, vaša in Malcomova slaba vest (v igri nastopa kot fat-

Psihopatski dvorski tepec spet najeda

pinky-pig-face v oblaku) vas je vedno napeljeval k svinjarijam, zato je Malcolm izgubil vse prijatelje. S tako debilnim varuhom, torej ni nič čudnega, če se je otrok modre krvi razvil v odtrgano psihadelično kreaturo, ki se nasilno obnaša celo do vereric.

Način pojanja po zahojeni deželici Kyrandia še vedno ostaja grafična "poglej&klikni" pustolovščina, kjer Malcolm potrpežljivo gobca komentarje na vsak vaš klik miške. Ker ima po "defaultu" (začetni nastavitvi) navado komentar tudi do konca povedati, utegne biti njegovo besedičenje prava pokora. Na srečo lahko v menuju Options vključite "dialog interrupt on". Poleg obstaja tudi možnost, da izrečena besedila preberete tudi v oblakih, kar utegne biti precej priročno. Kadar



Vsi za šank, hiša plača!

liki namreč otresajo jezik n-tič, lahko nezanimive dele prekinete kar z miško.

Med obveznimi pritiklinami tokrat na srečo ni Zanthiinega vsejedega lonca, skrčila pa se je tudi shramba za predmete. Tokrat gre vanjo vsega deset predmetov, v prve pol ure igranja pa jih boste imeli že dvajset. Gre torej za klasičen problem kvalitete in kvantitete ter obupen boj za superiornost in privilegij "koga boste nosili", med pomarančnim olupkom in hipnotizirano veverico. Omeniti gre tudi t.i. obnašometer, s katerim

uravnate vaše komuniciranje z drugimi liki v igri. Vedete se lahko iskreno in se ljudem dobrikate, lahko ste normalni, torej z

za Malcolm, zdravo mero cinizma in hudobije, sebi enake like pa tretirajte v "evil mode-u". Na predmete boste nabasali čisto za vsakim voglom, in dobrih trideset jih bo spretno skrilo svoj namen. Njihova uporaba je spet prirejena igralcem s povprečnim IQ-jem Boba Rocka. Predmet poberemo s klikom, odložimo s klikom in ga tradicionalno tudi uporabimo

s klikom. Nobenih Use, Open, Push, Examine rutin, kajti sive celice so dragocene in jih ne kaže preveč naprezati. Zaplet, ki je že sam po sebi šolski primer odditka, nas bo popeljal skozi plejado različnih pokrajin, svetov in lokacij, za katere pisanost skoraj ni prava beseda. Programerji so ali izdatno uporabljali ukaz random ali pa izdatno snifali neostik.

Predmete lahko poleg klasične uporabe na drugih predmetih, objektih ter drugih likih, uporabite tudi



Te lahko malo počoham po hrbtu?

na sebi. Sarkastične Malcolmove pripombe (ko nanj kliknete z žago: I'm not in the mood for amputation) je res vredno slišati.

Tretje Westwoodovo nadaljevanje grafične sage o ludi deželici Kyrandii se je torej od prejšnjega dela povečalo za dobrih 550 MB. Večji del prostora zasede vedno prisotna glasbena podlaga ter inkorporirani govori, ki tokrat ni nekaj galaktično neumnega kot npr. še stari Ultima 8: Speech pack. Originovci so namreč tri diskete s taistim imenom prodajali tepcem, ki so mislili, da bo Avatar res tudi spregovoril. Žal so govorili le titani, pa še ti le kakšen stavek, med katerim se je igra skoraj obvezno sesula. Kyrandia 3 pa kupcev ne nateguje. Vsi liki neprestano trobezljajo, kralj med gobezdali pa je glavni lik, Malcolm, ki res nikoli ni tiho.

Igro nam je posodila MK trgovina, Miklošičeva 40, Ljubljana (tel: 061/311-150)

Format	PC CD-ROM (386, 4 MB)	
Zvrst	pustolovščina	
Založnik	Virgin / Westwood Studios	
SKUPAJ 79		
82	88	76

ANDREJ BOHINC

LION KING

NAJ ŽIVI KRALJ ŽIVALI!

Pro največji Disneyevi uspešnici The Lion King, že 32. po vrsti, ki je v kinematografih po ZDA požela tak uspeh, da so jo morali začasno umakniti s sporeda in ponovna predvajanja prestaviti na čas okoli Božiča, je v naše kraje v obliki ljubke "jump & run" arkade končno priromala tudi njena računalniška različica. Čeprav je za igre po filmih



Prosti pad ali kako se levja koža obnese na kamnitih tleh

na splošno znano, da ponavadi ne uspejo pričarati istega vzdušja kot njihovi širokoplatenski izvirniki, je Levji Kralj (ali Kravji Lev, kakor vam je ljubše) v tem pogledu svetla izjema. Za igro sicer ni skrbi, da bi jo morali zaradi pretiranega povpraševanja umakniti iz prodaje, toda tokrat jabolko ni padlo daleč od drevesa - igra ni skoraj nič slabša od filma. Vanjo ste sicer vrženi brez predhodnega uvoda, kar pa sledi, je zelo verna adaptacija filma.

Prvih šest stopenj odigrate v vlogi malega levčka Simbe, ki "komaj čaka, da postane kralj", zadnje štiri pa končate v koži odraslega princa Simbe. Kot mali levji razposajenec lahko samo tečete, skačete in malo rjovete, kaj več pa ne morete početi. V bistvu je prvih šestih stopenj le predpriprava na življenje odraslega leva, ki si tudi z dolgimi kremplji na šapah utira pot

Lion King 2: Baby Comes Back. (Mimogrede, kakšna je razlika med Lesijem in beguncem? Lesi se vrača.)



naprej. Z malim Simbo začete igro na skali Ponosa, jo nadaljujete s skakanjem po glavah žiraf in logično igro zastraševanja rožnatih opic na drugi stopnji, ter obiskom slonjega pokopališča na tretji. Potek (in prikaz) igre se drastično spremeni na četrti stopnji, kjer morate preživeti 3D bivolji stampedo, v katerem pokončajo vašega očeta Mufaso. Naslednji dve stopnji preživite v prostovoljnem izgnanstvu, medtem pa Mufasov zlobni brat Skar skupaj z garjavimi hijenami prevzame kraljevi levji prestol. Kot odrasel lev Simba na sedmi stopnji dobite novo "orožje" - dolge in ostre



kremplje, s katerimi si morate na zadnjih treh izbojevati nazaj kar vam pripada: naslov kralja živali.

V igri so skrite tudi štiri bonusne etape, ki pa jih dosežete le, če na predhodni stopnji poberete določeno ikono. Na treh od njih s pomočjo dveh Simbovih prijateljev, male podlasice Timona in merjasca Pumbe, zbirate hrošče, četrta pa naj ostane skrivnost.

Po gladkosti animacije in čudovitosti grafike se z

The Lion Kingom lahko kosata le njegova bratranca Aladin in The Jungle Book. Na tem mestu moram pohvaliti avtorje za briljantno animacijo glavnega karakterja. Čeprav gre za gibanje štirinoge živali, se ta plazi, teče, skače in bori kot se za pravega leva spodobi. Tudi zvok je na ravni Disneyevih risank: v ozadju odmevata nepozabni filmski uspešnici Eltona Johna I Just Can't Wait to

be King in Circle of Life, svoj delež k atmosferi pa dodajo tudi tolkala iz afriškega plemena Zulu. Igrati ne moremo očitati, da je prelahka ali preveč enolična, kot so mnogi trdili za Aladina. Morda bi vanjo lahko vnesli



Upam, da danes nimaš prebavnih motenj, sicer ti nikoli več ne pogledam v oči

še več sekvenc iz filma, toda potem bi morali najbrž razmišljati že o CD-ROM različici.

The Lion King je kljub temu brez dvoma ena najbolj privlačnih iger po filmih, ki ji je uspelo nekaj, o



Petje hijenskega tria Salt 'n' Pepa bi pregnalo še kakšnega večjega leva, kot je mali Simbaa

čemer druge igre lahko le sanjajo: igralca tako čustveno povezati z glavnim junakom filma, da ta podzavestno sodeluje z njim v non-stop akciji in dramatičnih spopadih z drugimi živalmi. Hakuna Matata!

Format	PC (486, 4 MB), Amiga, konzole	
Zvrst	arkadna igra	
Založnik	Virgin	
SKUPAJ 88		
88	84	82



**Najnižje maloprodajne cene
CD-ROMov v Sloveniji!**

**Do novega leta pa še
"SREČNI DNEVI!"**



C.I.T.Y. 2000	4000	3800
10 Pak - 5 Ft. Vol II	8047	7523
Maabus 3CD!	9540	8950
F -15 Strike Eagle III	5324	5000
Global Explorer	13619	13000
Goblins II	7093	6600
Iron Helix	8312	7900
Just Grandma...	6906	6600
Legend of Kyrandia	8728	8300
World Atlas Ver. 5	4575	4400
Lost in Time	8587	8300
Mad Dog McCree II	7868	7600
Myst	11400	10999
Return to the Moon	4410	4200
Return to Zork	5600	5400
Super Sports II	7312	7000
Ultima Unde.. + Wing Com..II	12949	11900
Wing Commander III uaaaa!	12500	12000
Sam & Max	8660	8250

**...IN ŠE 1000! DRUGIH
ODLIČNIH NASLOVOV!!!**

**Smo avtorji prve slovenske
bibliografije na CD-ROMu.**

Izdelujemo CD-ROMe.

Snemamo CD-ROMe.

Veleprodaja CD-ROMov.

Maloprodaja CD-ROMov.

Kataloška prodaja.

**Maloprodaja MUR d.o.o.
v blagovnici "T" Celje
tel. 063/441-548**

ISHAR

Robert Hlep

Za začetek vam priporočam, da dobro prečesate mesto. Tako boste imeli na karti označena pomembnejša mesta in boste hitro vedeli kako in kaj. Prav tako boste po pretepih z uličnimi tolpmami prišli do denarja in s tem nakupili orožje, ki ga nujno potrebujete. Družina, ki jo boste imeli, naj vsebuje vsaj enega dobrega bojovnika, pa tudi stezosledec (ranger) se v igri izkaže za priporočnega.

Ko vas neznanec na začetku napoti k astronomu Mernitu, se nikar ne zapodite k njemu, preden mu ne kupite likerja. Njegova hiša je v severnem delu bogatejšega predela mesta. Že za sam vstop v ta predel boste potrebovali 4000 kreditov. Karte, ki vam jih da Mernit, morate nesti k njegovemu prijatelju Fudiusu. Njegova hiša je v južnem delu mesta. Ker je le-ta zaklenjena in v njo ne gre kar tako vlomiti, morate poiskati osebo, ki ima ključ. Ta oseba je Moltus, ki čepi v gostilni Silver Wolf. Ta gostilna se nahaja nekaj korakov severno od Fudiusa. Moltusu kupite večerjo in Fudiusova hiša je za vas odprta. Fudius bo sicer tečen, ko pa mu boste pomolili karte pod nos, bo zadeva rešena: odprl se vam bo prvi prehod.

V gozdu boste ob velikih mukah našli rakuna, ki vam da pergament. Tega dajte Fudiusu, potem ko se boste ob še večjih mukah prebili ven. Ko vam je vstop v njegovo hišo omogočen brez pomoči nerodnega Moltusa, boste v njej našli steklenico in ogrlico. Ogrlico si nadenite in vstopite v krčmo Big Trofer. Tukaj dobite nek prašek, ki je osnovna sestavina za pripravo napitka, namenjenega rakunu. Ko nabavite preostale sestavine in je napitek pripravljen, se zopet začnite prebijati skozi gozd do rakuna. Glej ga čudo: rakun je bil v resnici Dahilin. Kaj storiti z dragulji, ki vam jih pokloni? Preprosto: dajte jih njegovemu vnuku. Srečali ga boste, če ga boste čakali in čakali pred gledališčem, ki se razumljivo, nahaja v bogatejšem predelu.

Sedaj bo zopet potrebno čakanje, saj se nov prehod ne odpre kadarkoli. Ko pa se že odpre, vam je za storiti naslednje: vstopite in opravite z "Big Bossom" (upam, da ste si do sedaj že nabavili kakšna konkretnjša rezila). Ker pa niste vstopili noter kar tako, pa mimogrede odnesite s seboj še dragulj. Pred gledališčem vam bo Alstar spet nekaj tvezil. Ko boste to preživeli, stopite do knjižnice.

Ko se boste tako nahodili, vam bo zopet jasno, da bo še enkrat potrebno preiskati svet na oni strani prehoda (tistega v gledališču). Tukaj zopet nastopi iskanje in sicer druge polovice nekega zopernega predmeta. Združite oba kosa in juhu! Pot do časovnega je odprta! Na njeno levo stran položite

dragulj in to je tudi vse. Kako razburljivo!

Neroda Moltus vam zopet ne da miru! Saj, njegova pomoč je kar koristna in tudi sedaj se je izkazal. Poiščite nov prehod, o katerem vam je govoril. V tem prehodu vas čaka prijetno presenečenje: labirint!!! Sam labirint je mačji kašelji proti temu, kar vas še čaka. To pa je: bitka s časom! Obenem pa še bitka z raznoraznimi krogami, ter z vrati, ki so kot za nalašč odvisne od trenutnega položaja urin kazalcev. Stezosledec so bo zopet izkazal: povedal vam bo, da mah ne raste na kotalecih se skalah (Rolling Stonesih). To pač pomeni, da bodite previdni, če pač do sedaj še niste bili.

V prehodu skozi katerega pojdite, so razni majhni odcepi. V enem od njih potegnite za vzvod. Tako ste si odprli pot do štirih "časometrov". S pomočjo vseh štirih morate pospeševati čas in se tako rešiti pred strupenim oblakom. Ko vam to uspe, odklenite vrata na vaši desni. Vstopili ste v zmajev brlog. Tam po hitrem postopku rešite mladenku in še po hitrejšem postopku zbežite ven. Če greste nasproti od vrat, skozi katere ste vstopili, morate najti madež na steni. To je vaš izhod.

Utrujeni od vseh vragolij si privoščite malce počitka. V sanjah vam bo Jon povedal, da si lahko mirne duše prisvojite njegove obleke. Hišo boste našli na mapi, ključ pa v vodnjaku. Namaskirajte mladenko in skupaj z njo pojdite v palačo. Tam jo "razmaskirajte" in začnite točiti solze, ko boste pričla neizmerni romantiki. Brez oklevanja vključite v svojo družino še njenega ljubimca in poiščite Fudijusa. Kaj kmalu vas bosta seveda zapustila, saj je ustvarjanje družina kajpak pomembnejše od lova za raznimi dragulji in podobnimi neumnostmi. Ko vam Fudius da nov dragulj, nesite še tega k časovnemu stroju. Sedaj ga lahko tudi vključite. Naslednje kar vam je za storiti je, da poiščete Malaharov pas.

Stopite do mladenke, vendar niti nje in niti njenega moža ni več tam. Jasno, saj ste premaknili čas in tako boste imeli čast spoznati njenega sina, seveda potem, ko ubijete vsiljivca. Dobili ste torej nov ključ. Z njegovo pomočjo, boste prišli do čarovnice, ki je v sobanah črnega zmaja. Le-ta vam da zaščito proti ognju, ki vam bo prišla še kako prav, ko boste dobro oboroženi stopili skozi prehod na severu mesta. Čaka vas namreč spopad z vsemi mogočimi pastmi in labirinti. Poiščite čarovnika, opravite z njim in z vzvodom ter se vrnite na začetek. Sedaj se odpravite višji nadmorski višini naproti, desno, malo sekljajte grde nakaze, prehodite prepad in ubijte zmaja (kar vam bo uspelo ob velikem trudu).

Uroš iz Ljubljane (tel: (061) 340-230) ima težave z igro Space Quest IV. Zatakne se mu v trgovinah pri stražarjih.

Žiga iz Ljubljane (tel: (061) 51-624) vam zastavlja uganko iz igre Simon the Sorcerer: ko dobiš pujska, ki poje vrata, potem vzameš klobuk, dim za čebele, kako to uporabiš na čebelah?

Borut iz Murske Sobotice (tel: (069) 24-559) išče rešitev igre KGB in kodo ali cheat za Bundesliga Manager Profesional I in II za veliko denarja.

Simon iz Ljubljane odgovarja Gregorju iz Ljubljane: obred z mišjo? Pogovori se s hudičem! in Roku iz Ljubljane - kako uporabljati daljnogled v Sam&Maxu? Daljnogled je treba tudi elektrificirati z žicami, ki so na tleh, drugače ne dela. Ima pa vrli Simon tudi eno vprašanje za nas: kakšno naklado ima Magazin in koliko naročnikov? That's top secret! (No, just joking!) Magazin izhaja v nakladi 6000 izvodov, naročnikov pa imamo trenutno nekaj čez 3000.

Borut iz Črnuče (tel: (061) 372-825) sprašuje kako se prijaviš na SOS REGISTER? Preprosto: napišeš svoje vprašanje, ime in telefonsko številko na list papirja in ga pošlješ na naslov uredništva Megazina s pripisom "Za SOS register", lahko pa nam svoje tegobe sporočiš tudi po telefonu

ali faksu (vsak delavnik od 8h do 18h) BTW: Borut išče run cheat kode za Prince of Persia 2.

Neimenovani G.B. sprašuje: 1. Kako se vozi letalo v igri Sim Farm? 2. Kako se brani pred napadom vesoljcev v igri SimCity 200 in 3. prosi za kode v igri Dofus.

Andreja Špilaka (Velika Polana 24, 69225 Velika Polana) zanima pomen besed EMS, XMS in QEMM, prosi pa tudi za kode v igri Another World. Zanima ga, kje dobiti dobre igre po ne previsoki ceni? Poskusi pri firmi ITA PLUS (glej oglas v tej številki Megazina).

Neznani dobrotnik Sašotu iz prejšnje številke pošilja kode za Flashback: džungla (jaguar, bantha, yohold), jama (combel, shiva, piccolo), studio (antic, kasyk, fugu), mesto (nolan, sarlac, capsul), 2.mesto (arthur, naenoc, zzzap), dimenzija (shiryu, sulust, maniac), 2.dimenzija (render, nep-tun, no way), zaključek (belunga).

Kanarčka iz Celja zanima zakaj zraven Megazina ni diske s sharewarem (ni sponzorja), zakaj ne ukinemo čb fotografij; veliko boljše bi bilo, če jih sploh ne bi bilo (se strinjam, vendar bi bil potem tudi Magazin za polovico tanjši), kaj je smartdrive (ena glupost za Windowse, a včasih je nujna), kaj se mora narediti pri Beneath a stell Sky ko popraviš lift

(beri rešitev v 9. številki), kdaj bo izšel Simon the Sorcerer 2 (moral bi že novembra, tako pa bo najbrž šele jan/feb 95), ali bo Mortal Kombat 2 naredil tudi za PC-ja (da, a zaenkrat kaže da samo na CD-ju) in kdaj pride 11th Hour (obljubljeno februarja 95). Odgovarja pa tistemu, ki je pri DOTY spraševal za kode: ko se pojavi številka 718... daj levi balonček čisto gori, in ko se pojavi številka 9, pritisni OK, pa bo.

Aleš iz Ljubljane (tel: (061) 791-584) pri Space Quest 3 ne more dobiti generatorja, ki ga ukrade miš (vrni se na isto lokacijo, kjer je še en generator; miši potem ni več) in išče igre King's Quest I-II, Space Quest I in Police Quest II-III.

Miha Kukar iz Ljubljane in vsi ostali, ki se sprašujete: naročnino za Magazin, ki se vam izteče, vam avtomatsko podaljšamo (dobite položnico po pošti).

Rok iz Maribora sprašuje kako pri igri Robinson's Requiem ubiti tigra in kako si narediti lok ali palico za lovljenje rib, ali bo Mortal Kombat 2 izšel tudi za Amigo (je že!), ne znajde pa se tudi v gradu pri igri Goblins 2. Help him!

Matjaž iz Šoštanj prosi vse, ki poznajo trik za neranljivost v igri Shadow Caster, da ga pošljejo v SOS register!

CHEAT MOTEL

KID CHAOS

Kode so

Level 1 - CBBDCBABBKAK Level 2 - MHCNBBKBAL
Level 3 - DRFDQBLKCC Level 4 - OOCFLBBLKKN

Vsaka od teh kod vam da 10 življenj in spodobno število točk pred začetkom vsake stopnje.

CYBERPUNKS

Med igranjem, pritisnite R, G, B, levi gumb na miški in fire. Zaslona bo pobližnil in zdaj lahko s tipkami F1 do F5 preskakujete stopnje, s tipkami od 1 do 4 pa izbirate katero ploščad želite. Uporabne so še tipke A, S, D in Z, X, C ter levi shift.

SIERRA SOCCER

Izberite prijateljsko tekmo in med izbiranjem ekipe pritisnite X. Zaslona bo pobližnil in igrali boste na mrdem igrišču, na katerem žoga še bolj poskakuje.

QUARANTINE

Kode so:

1. 98645782 2. 89962254 3. 54185654
4. 92146125 5. 33289642

Najboljše kombinacije orožij so:

1. Stopnja: Punisher, Fire Belcher, Reaper Rack, Widowmaker Rack, Trasher, Hood Gun 33 Kaliber

2. Stopnja: Mr. Mulch, Charbroiler, Snakebite Rack, Devastater Rack, Trasher, Gun 50 Kaliber

3. Stopnja: Mr. Mulch, Charbroiler, Snakebite Rack, Devastater Rack, Backstabber, Hood Gun 50 Kaliber

4. Stopnja: Mr. Mulch, Can Man, Obliterater Rack, Devastater Rack, Backstabber, Hood Gun 50 Kaliber

5. Stopnja: Banshee, Can Man, Obliterater Rack, Devastater Rack, Blackstabber, Hood Gun 50 Kaliber

Da bi imeli 25.000\$ v datoteki, ki shranjuje vašo pozicijo (SAVE0.SAV itd.), kot podatek 1997 v tej datoteki vpišite A861.

DOOM 2

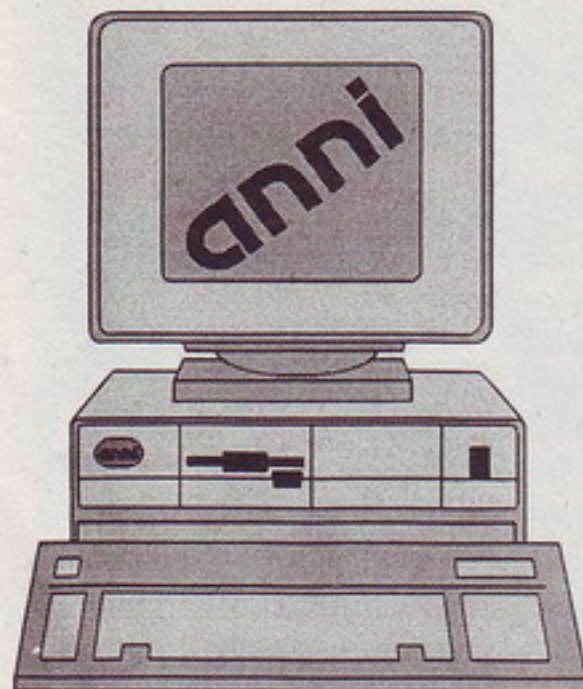
V nastavitvenem programu (SETUP) pritisnite F1 in izberite stopnjo, na kateri nameravate začeti.

JAZZ JACKRABBIT

Najprej pritisnite P (pavza), nato BACKSPACE ter odtipkajte željeno kodo:

ARJAN - na zaslonu se izpiše HAAAA
GUNHEAD - dobite vsa orožja
TIM - izpiše se AWESOME
LAMER - preskok na naslednji nivo
BOUS - neranljivost
SABLE - super hitrost
CSTRIKE - airboard
HOOKER - prenese vas na nagradni nivo
BAD - prinese vam ptiča

anni



Po ugodnih cenah vam nudimo:

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

Posebna ponudba: Mitsumi CD-ROM double sp. 18.900,-

CD-ROM triple sp. 26.900,-

SB 16ASP 25.900,-

SB 16 Value 15.900,-

SB Pro Value 12.900,-

SB Value 8.900,-

HP LJ 4L 109.900,-

NB 486slc-50

Prenosnik Bondwell

Spomin 4 do 8 MB,
Trdi disk 170 do 250 MB,
Po želji FAX modem,
Usnjena kartica

Teža le 2,1 kg,
Dim: 208x297x40 mm

od 207.400

386DX-40 / 486DLC-40

Matična plošča, 128Kc,
Spomin 4MB,
Trdi disk 261 MB,
Disketna enota 3,5" 1,44MB,
Super IDE kontroler 2S-1P-1G,
Grafikna kartica VGA 512K,
Monitor VGA color 1024x768 IR,
Čipje NT,
Tipkovnica Cherry G83,
Miška Genius

**386DX-40: le 117.800,-
486DLC-40 le 121.600,-**

486DX-40 / 486DX2-66

Matična plošča, 256Kc,
Spomin 4MB,
Trdi disk 261 MB,
Disketna enota 3,5" 1,44MB,
Super IDE kontroler 2S-1P-1G VLB,
Gr. kartica S3 1MB VLB,
Monitor VGA color 1024x768 IR,
Čipje NT,
Tipkovnica Cherry G83,
Miška Genius

**486DX-40: le 142.880,-
486DX2-66 le 156.560,-**

AT Pentium 90

Matična plošča P90 PC-VLB, 512Kc,
Spomin 8MB,
Trdi disk 420MB,
Disketna enota 3,5" 1,44MB,
Super IDE kontroler 2S-1P-1G VLB,
Gr. kartica D. Stealth 64 PCI,
Monitor SMILE 15" IR NT,
Čipje NT,
Tipkovnica Cherry G83,
Miška Genius

le 339.840.-

Garancija 12 mesecev.

Dobava iz zaloge takoj.

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

Cene so v SIT, brez 5% prometnega davka.

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

Džungla (gosto zarasel, težko prehodni svet, zlasti na robu vlažnotropskega pragozda, kjer je dovolj svetlobe). Prostranstva nedotaknjene narave. Nobenih izpušnih plinov, umetne hrane, Henklovih pralnih praškov in neumnih razvedrilnih oddaj, skratka idealen kraj za preživljanje

The Jungle Book

Jaka Terpinc

majhen problem, veste. Priti iz džungle je skoraj tako zahtevno kot priti pravočasno k pouku ob 7.20 zjutraj. Oboje je namreč povezano z nečloveškimi naporji, da ne rečem kar mukami. V džungli je polno zveri, insektov, plazilcev in nevarnih rastlin, ki vas postopoma zdelujejo - toliko manj, kolikor ste spretnejši. In kaj je spretnost v Knjigi o džungli (Dschungelbuch bo pisalo na ovitku, če boste igro kupovali pri nas)? Skakanje, metanje arašidovih plodov, kokosov, melon; jadrnanje na listih, jahanje papagajev, premikanje kamnitih blokov in seveda - jodlooooooooooooo - guganje po lijanah. Da bi se bridki trenutki kdaj pa kdaj sprevrgli v malo manj bridke, bodo poskrbele vračeve maske, ki vas bodo nekaj trenutkov varovale pred sitnostmi.

Kljub napeti situaciji pa Mogwi ostaja humorist, saj boste ob igri, ki bi jo na kratko lahko označili kot čisto

navadno, a tehnično popolno platformsko arkado, kar nekajkrat padli v smeh, če ne drugod, pa ob izvrstno animiranem plesu, ki ga fant uprizarja med nivoji. Naučite se ga namreč, če ne morete posnemati nikogar, razen opic.

Igro so nam posodili pri podjetju Laser Plus.



mladosti. Slabe strani? Najprej zelo malo šans, da se vam kaj takega uresniči in če se vam že, boste zagotovo navdušeni nad ugotovitvijo znanstvenikov, da noben otrok, zrasel med živalmi, ne preživi pubertete. Pa smo tam, kjer nastane problem. Naš Mogli je namreč ravno v letih, ko so se mu začele mašiti žleze na obrazu, mutiral bo vsak čas, za deklice pa hvalabogu sploh ne ve. Skratka, napočil je čas, da zapusti svojo staro klapo in odkoraka proti civiliziranemu svetu. Tu pa nastane

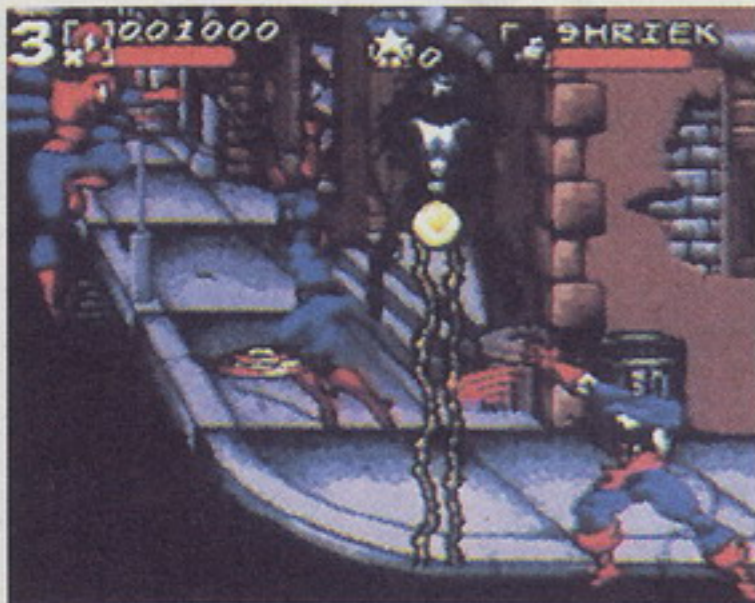


Format	SNES, Mega Drive
Zvrst	arkadna igra
Založnik	Nintendo
SKUPAJ 79	

MAXIMUM

Igra, ki se bere kot strip

Ko se je psihopatski Cletus Kasady končno znašel pod jeklenim nadzorom norišnice, so se tudi najbolj neustrašni čuvaji pravice oddahnili. A ne za dolgo, kajti Cletus že dolgo ni bil več Cletus. Vanj se je vselilo nezemeljsko bitje z nič kaj poštenimi nameni in na sodni dan se je Cletus spremenil v Carnaga.



pošast, ob kateri bi sam alien ne izgledal dosti bolje od preplašenega jorkširskega terierja. Da bi bila mera polna, so se s Carnagom kmalu spajdašili še Shirek, Doppelganger, Demogoblin in Carrion ter armada čisto

navadnih smrtnikov in (še huje) smrtnic, izmed katerih je dobršen del (najhuje) napol odraslih kratkohlaničnikov. Marsikdo bi se zamislil, preden bi iztegnil roko nadnje, marsikdo, a tokrat so takšni



zadržki popolnoma nevmesni, kajti to, kar se dogaja okrog nas, ne terja nobene milosti.

Superheroji, v akcijo! Spiderman in Venom zavahata rokave in gremo - od stopnje do stopnje, s pestmi, tako kot to najbolje znamo. Na žalost igra ni nič drugega kot stota prepesnitev Double dragona. Ali pa še to

ne, kajti ob tem, da se v naslovu pojavljata skupaj Spiderman in Venom, bi pričakovali, da bomo lahko tolkli v dvoje. Pa ne moremo. Vlogi se menjata ob zaključenih stopnjah, ki jih je kar sedemindvajset, dogajanje pa je povezano z izvrstno stripovsko zgodbo, v kateri se pojavljajo domala vsi Marvelovi junaki. Tudi grafično je igra precej blizu stripu. Poleg likov, ki so izrisani z izrazito linijo, udarce spremljajo tudi stripovski zapisi zvokov, ki tedaj odzvanjajo. Igro spremlja glasba, katere zvok, kar ni ravno pogosto, prav prijetno spominja na distorzirano kitaro. Yeah!

Igro so nam posodili pri podjetju Laser Plus.

Format	SNES, Mega Drive
Zvrst	arkadna igra
Založnik	LJN
SKUPAJ 78	

SONIC & KNUCKLES

J E Ž K I S E M N O Ž I J O

Aleksander Hropot

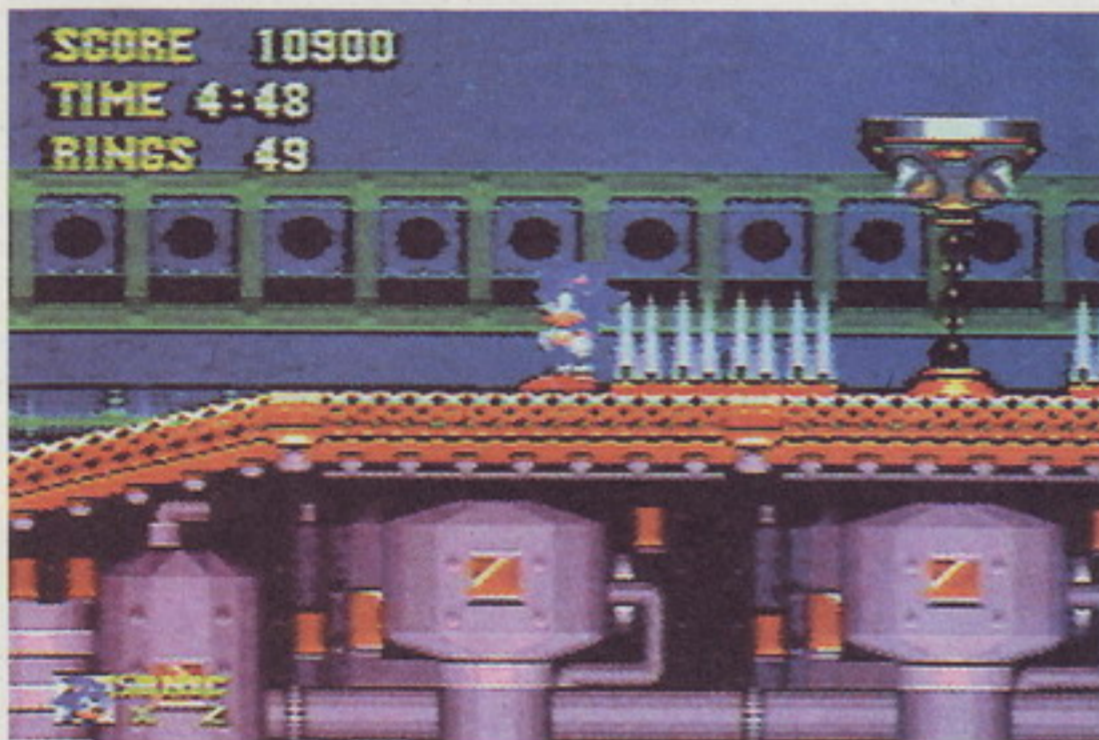
Pozor! Sonicomanija se (spet) nadaljuje. V tretjem delu ste spoznali kljunatega ježka Knucklesa, ki je zdaj vaš partner. Za razliko od Sonica, katerega orožje je hitrost, Knuckles uporablja svoje pesti in tako lahko gre tja, kamor Sonic ne more. Torej se pot do cilja razlikuje pač v odvisnosti od izbranega lika. Pokrajine, po katerih (spet) preganjate dr. Robotnika so še večje kot prej, kvaliteta grafike in zvoka ostaja na nivoju, tudi

bonus stopnje so ostale enake. Torej Sonic, pripravljen po preizkušenem receptu? Ja in nič drugega.

Prejšnji stavek ne drži. Novi Sonic je prinesel s seboj nekaj, česar do sedaj še nismo videli. Ko primete modulček v šape, vas najprej zbode nenavadna oblika. Raziskovalna žilica vam ne da miru in tako odkrijete, da ima zadeva pokrov, ki se lahko (celo) odpre (A nisem genij? Za kaj pa so pokrovi?). In pod pokrovom zagledate... TATARA-TATA (fanfare) ...vrata za razširitve. Preden me trobentači križajo, ker sem jih najel za tako nepomembno zadevo, naj povem le, čemu služijo. Vanje porinete modulček, v katerem je zapečen Sonic 2 ali 3, et voila! Obe igri lahko preigrate še s Knucklesom v glavni vlogi. Ampak to ni glavna poanta. Pri Segi so s tem pokazali novo smer razvoja iger za konzole, t.i. apgrejd

(grda beseda, lepše je nadgradnja, toda pravi blefer je ne bo nikoli uporabil), torej lahko pričakujemo, da bodo pri ostalih softverskih hišah sledili trendu in bomo kmalu tudi za konzole lahko kupovali data diske, oziroma data module. Če ta trditev drži, potem se nam, kritikom računalniških igrar ni bati za vsakdanje pivo. Sploh pa, ker Sega napoveduje nov dodatek za Mega Drive, 32X imenovan, v katerem bosta v ritmu (muzike za ples) razbijala dva RISC procesorja, kar se iger tiče, pa je spisek (pre) dolg, vključno s klavnico Doom. Ko ga dobimo v roke...

Igro so nam posodili pri MK Trgovina, Miklošičeva 40, Ljubljana

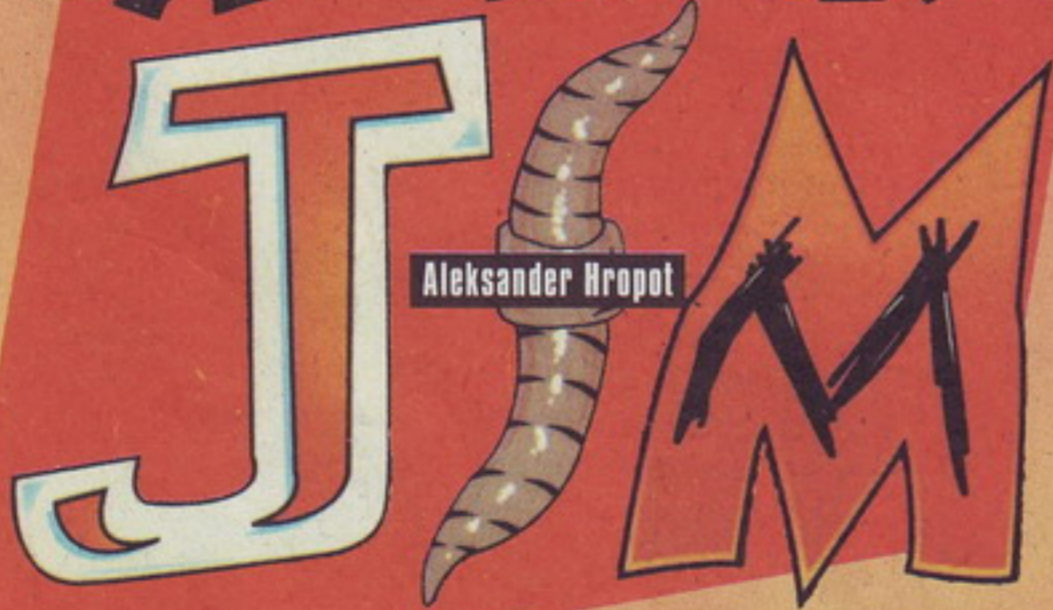


...vredno zadevo, naj povem le, čemu služijo. Vanje porinete modulček, v katerem je zapečen Sonic 2 ali 3, et voila! Obe igri lahko preigrate še s Knucklesom v glavni vlogi. Ampak to ni glavna poanta. Pri Segi so s tem pokazali novo smer razvoja iger za konzole, t.i. apgrejd

Format	Mega Drive
Zvrst	arkadna igra
Založnik	Sega
SKUPAJ 89	

GLISTA V VSAK DOM

EARTHWORM



Najprej zaplet, ki ga prepisemo s škatle oziroma iz navodil: Jim - Just an ordinary earthworm... Okej, smo slovenska revija, zato se bom potrudil in zadevo prevedel. Jim - čistonavaden deževnik, ujet v vesoljsko obleko, katere delovanja ne razume, vendar mu je všeč. To pa seveda ni všečno njegovim sovražnikom, ki se želijo polastiti iste, kajti, kdor ima obleko, ta lahko vlada vesolju. Stvarnik tako dragocenega kosa garderobe je (naši sosede imajo lep izraz "izvesni") prof. dr. Opica-na-glavi, ki ga nič ne ujezi bolj kot da ga imenujete opica Profesor-na-glavi. Opica mu je namreč požrla krojno polo in obleko hoče nazaj, da bi lahko pričel s serijsko proizvodnjo. Pa profesor ni ta glavni negativc tukaj okoli. Je samo člen v armadi, sestavljeni iz čudežev narave: smetar s Fifijem (v knjižici so Fifija poimenovali štirinožna motorka z zarustano verigo), psiho-vrana, Zlobnimaček, zlata ribica Sam & No.4 (gorila), major Mucus, še najbolj podoben kaki kreaturi iz Dooma, dr. Duodenum (ja, to je kos tankega črevesa), glavna šefica pa je (citiram): "Zlobna, pulzirajoča, mastna, gnusna, sluzasta, razpihnjena, brez-geštela, zdrizv-r... kraljica. Vse ta bitja mora junaški deževnik dezintegrirati, uničiti, rasturiti... z namenom osvojiti kraljičino sestro Kako-ji je-že-ime, ki je na izboru za Miss galaksije izjavila: "Želim si rešiti vesoljske kite. Sem tehtnica. Bi mi kupil vesoljsko ladjo?"

Tako, zdaj pa še tehnična plat. Špil je absolutno legendaren!!! Deževnik je taka pojava, da se lahko gre Sonic jokati v svoj sobo in tam ždi do večnosti. Črv, ki hodi, strelja, uporablja glavo kot bič ali vrv (tudi kot kolebnico) in skače z elastiko... nimam besed. Grafika je super,

animacija še bolj, muzika ti para uhlje non-stop, pa še Jim zapoje kako poskočno, čeprav nima posluha. Igra ima 8+1 stopenj, eno bolj odbito od druge in je polna humorja, ki je prav montyphytonovski. Tipičen primer: pot vam zapira krava (pasma 03- črna bela), ki pravi: "mu". Znebiš se je, če parkrat ustreliš ali z glavo (yes!) oplaziš nad njo viseči hladilnik, ki potem pade na vejo in po načelu vzvoda lansira kravo v orbito. Noro!

Ne bom apeliral na vas, da bi igro kupili. To je vaša osebna odločitev. Rad bi rekel l"\$/\/=" (:LINE ERROR

Igro so nam posodili pri MK Trgovina, Miklošičeva 40, Ljubljana



Format	Mega Drive
Zvrst	arkadna odtrganka
Založnik	Shiny Entertainment
SKUPAJ 91	

MEGAZINOVIH VROČIH PETNAJST

1.	(1)	Doom 2	id Software
2.	(2)	Doom	id Software
3.	(3)	UFO	MicroProse
4.	(5)	Mortal Kombat	Virgin
5.	(14)	Theme Park	Bullfrog
6.	(12)	Colonization	Microprose
7.	(4)	Dune 2	Virgin
8.	(11)	SimCity 2000	Maxis
9.	(8)	Syndicate	Bullfrog
10.	(9)	Pinball Fantasies	21th Century
11.	(10)	Tie Fighter	Lucas Arts
12.	(6)	Reunion	Gradslam
13.	(14)	Ultima 8	Origin
14.	(-)	One Must Fall 2079	Epic Megagames
15.	(-)	Sim Farm	Maxis

NAGRAJENCI IZ 14. ŠTEVILKE

- Igro Goblins 2 (I-Rose, 063 731 557) za PC CD-ROM dobi Uroš Lehner, Šmigočeva 6, 62204 Miklavž
- Knjigo Windows za telebane prejme Janez Tršina, Lipov pot 6, 64000 Kranj
- Igro Mad Dog Mcree (Autronic, 061 168 3333) za PC CD-ROM dobi Miha Razbojšek, Turnška 41, 65000 Koper

NAGRADE ZA TOKRATNE IZŽREBANCE BODO:

- Miška Pilot Mouse (Eventus Computers d.o.o., (061) 1595 108)
- Igra Retribution za PC CD-ROM (Gremlin Interactive, UK)
- Igra Inferno za PC CD-ROM (Ocean, UK)

NAGRAJENCI SIERRE IZ 15. ŠTEVILKE (odgovori: a,b,c):

Iztok Bizjak, Golovec 40, Trbovlje
 Jernej Adamič, Stegenškova 8, Celje
 Primož Kosmač, Kosovelova 21, 65211 Vipava
 Nejc Hancman, Trg 65, 62391 Prevalje

Aleluja!

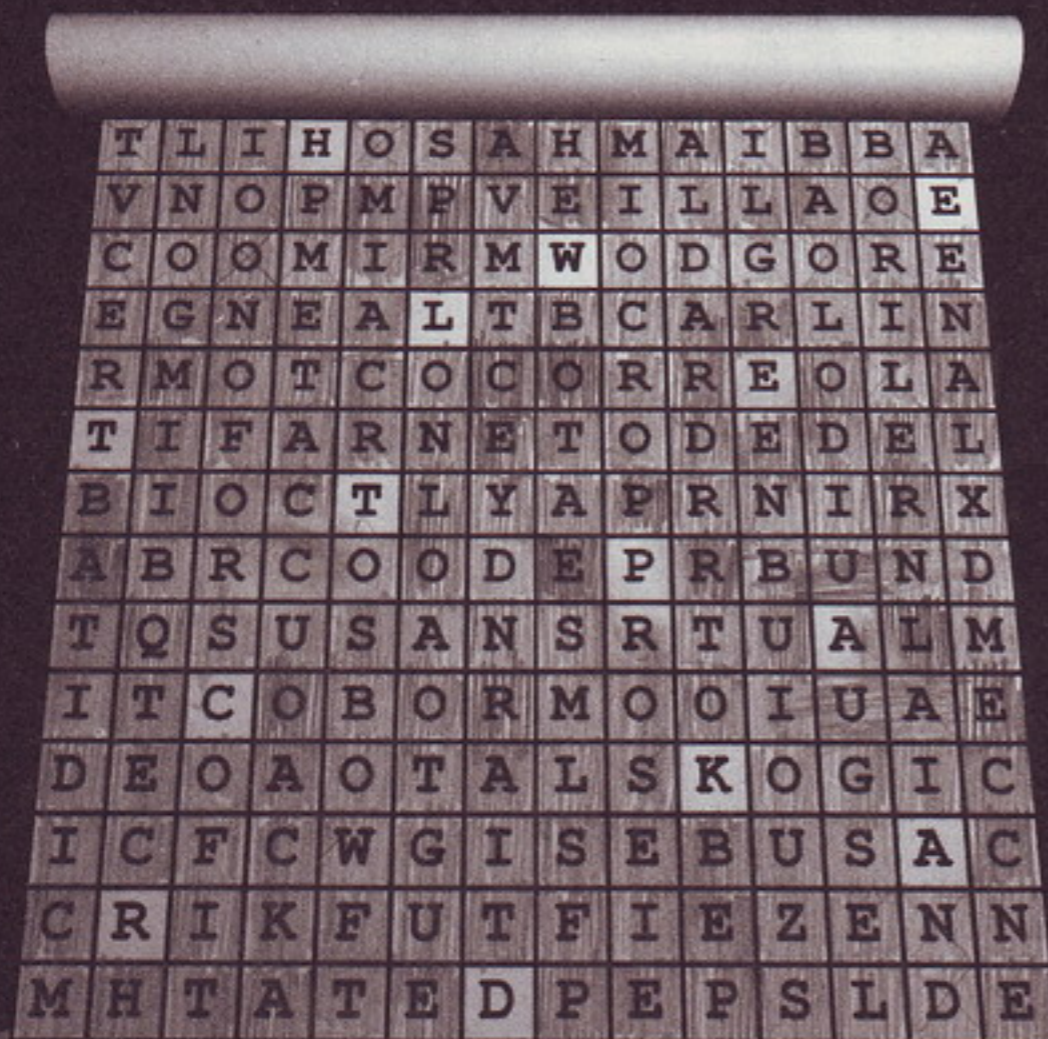


Do zaključka redakcije so se mi oglasila tri vročekrvna dekleta. Vse tri namreč rade igrajo Doom ali kakšno podobno edukativno igrico. Čeprav imate Nadja, Tina, Metka in Julijana nekam možato pisavo, sem neskončno vesela vaših glasovnic. Pokličite me kaj v uredništvo, če bo lep dan, vas nemara popeljem z mojim aeroplanom nad mesto... Zadnje čase me kličejo zaskrbljeni starši; njihovi otroci namreč cele dneve presedijo pred igrice-mi sumljivih moralno-etičnih lastnosti, zjutraj s krvavo izbuljenimi očmi bevskaajo na ostale člane družine, sosedovega papagaja učijo grdih besed in ščuvajo pudle na mimoidoče. Najhujši primer se je menda zgodil na neki osnovni šoli za Bežigradom, kjer je eden od učencev od učiteljice, ki je dobre pol ure poskušala iz njegovega sošolca iztisniti za švohotno dvojko odgovorov, zahteval: FINISH HIM! Starši, pogum! Na prva mesta počasi rinejo UFO, Theme Park, Simcity 2000 in podobne konstruktivne igrice.

Imejte se še naprej lepo, pa pišite mi kaj!
 vaša Sanja



Gmhung's Transnational Intercontinental Megacorporation, d.o.o.



G.T.I.M.

NAGRADE: 2 x OS/2 Warp (IBM Slovenija, 061 176 36 45),
 Windows Entertainment Pack 3 (Marmis, 061 123 23 22)

Končno, bi lahko dejali. Gmhung si je le omislil svoje lastno podjetje! Ob vsej inteligenci in osebni trdnosti, ki jo izžareva, je rojen direktor. Toda Gmhung ne bi bil Gmhung, če ne bi tudi tokrat krepko pretiraval. Ne le to, da je svoji firmi dal nadvse "skromno" ime, v uredništvo je privlekel star usnjen fotelj, ki se ga je že krepko dotaknila težka in neusmiljena roka časa, fotelj, obrobjen z razredčenimi zakovicami in prešit z rdečim blagom... Zavabil se je nanj in z precej arogance obvestil zbrane: "Zdaj, ko sem direktor in... hm... lastnik in... tajnica... no ja skratka vse v eni osebi, boste žvižgali, kot bom plesal jaz... ne, kot bom igral... no ja, saj veste... Za začetek hočem križanko, v kateri bo kar mrgolelo imen svetovnih računalniških podjetij, nato hočem roza kadilak, pa šampanjec in kavjar. A ja, pa vsem bralcem in bralkam želim Megasrečno supernovoletu 1995, d.o.o."

Seveda smo popustili in tule je križanka, kako pa bo z kadilakom ter hrano in pijačo, homo pa še videli!

V vsaki vodoravni in navpični koloni je skrito ime računalniške (mega)korporacije. Prečrtaj črke, ki sestavljajo ime, toda pazi: sledijo si v pravilnem vrstnem redu, le da so vmes še druge črke.

Včasih se pojavi več istih črk zaporedoma, zato ne boš vedel, katera je prava! Toda, nič zato, izpusti jo, označi in se k njej vrni, ko boš prečrtal vsa imena, pri katerih nisi v dvomu. Upoštevaj tudi pravilo, da mora na koncu ostati v vsaki vodoravni vrsti po ena črka, ki je del imena še ene velike računalniške tvrdke. To ime dobite, če neprečrtane črke preberete od zgoraj navzdol.

Da pa ne bi kar takoj obupal, homo našeli vsa imena družb iz križanke: ACER, ADOBE, ALDUS, APPLE, ATARI, BASE, BORLAND, BRODERBUND, CITIZEN, COMMODORE, CYRIX, DATALOGIC, GENIUS, IBM, INFOSOFT, INTEL, LOGITECH, MICROPROSE, MICROSOFT, MOTOROLA, NEC, NOVELL, PEACOCK, PROLOGUE, QUANTUM, TOSHIBA, VERBATIM, WISE.

NOVICE

V 16. številki Megazina vam prinašamo novo rubriko Novice, v kateri boste lahko prebrali najnovejše informacije s trga računalniške industrije. Za razliko od drugih revij, ki so z eno nogo v Ameriki in drugo v zahodni Evropi, pa se bo Megazin osredotočil le na slovenski trg, saj je ta za slovenskega kupca pač edini aktualen.

Slovenska podjetja vabimo, da nam redno pošiljajo novice na naslov: Megazin, Celovška 43 ali pa prek faksa (061) 1326-212.

Končno spodobne miši

Miška je gotovo najpogostejša pritiklina računalnika, na katero polagamo roke sleherni dan, a žal jo uporabniki vsi po vrsti grdo zanemarjajo. Tudi močni PC-ji, namenjeni DTP-ju, katerih cena se

roki. Gumbi za tri prste so malenkost vdrti, na levi strani miši pa je še ena vdrtina namenjena palcu. Podprta je tudi možnost "obešenja" double-clicka na srednji gumb.

Miške so na voljo v dveh različnih glazurah (smooth in non-smooth), ter štirih različnih barvnih



pričenja pri 20.000 DEM imajo skoraj po pravilu poleg miško znamke Žnj, s ceno kakih 15 mark.

Zato je podjetje Logitech izdelalo serijo štirih umetniško pobarvanih miši MouseMan Sensa. Miške ne le izgledajo spektakularno, temveč opravičijo svojo ceno tudi z ergonomsko obliko, ki se tesno prilaga

kombinacijah (ptičji javor, modro lisasta...). Osebo bom svoj honorar namenil rjavemu mahagoniju.

Več-kot-le-miške lahko kupite pri podjetju Eventus Computers, Pod Hruško 1, tel.: 061-1595 108, 1595-002

Evropski slovar na CD-ju

Na letošnjem Infosu, nam je bil poleg obilice drugih novosti, predstavljen tudi novi izdelek slovenskega programerstva: Evropski slovar. Slovar je izdelalo podjetje CDE d.d. po naročilu založbe Mladinska Knjiga d.d., na voljo pa je tako v digitalni, knjižni kot tudi kombinirani obliki. CD Rom vsebuje preko 7000 pojmov v šestih jezikih (slovenščina, angleščina, nemščina, italijanščina, francoščina, španščina). Program deluje v okenskem okolju in se ponaša z ličnim uporabniškim vmesnikom, besede vseh šestih jezikov pa so postavljene v skupne vrste.

V naslednji številki Megazina si preberite podrobnejši ogled Evropskega slovarja, tisti neučakani pa se lahko obrnejo neposredno na: CDE nove tehnologije d.d., Cesta v Kleče 12, 61000 Lj., Tel-Fax: 061 1590-571.

Nova trgovina

V Ljubljani se je zopet odprla nova računalniška trgovina. Tokrat gre za podjetje Colby d.o.o., ki se ukvarja zlasti s prodajo CD Rom različic iger za PC računalnike. V trgovini v Stanežičah boste našli vse najnovejše uspešnice na kompaktnih ploščah, na zalogi pa je tudi veliko starejših in posledično tudi cenejših iger.

Tržišče CD Rom-ov se torej močno razvija tudi v majhni Sloveniji, bistveni razlogi za to pa so zlasti izboljšane verzije iger z odličnim zvokom in animacijami ter nenazadnje tudi vse nižja cena legalnega softvera.

Obiščite jih na naslovu Colby d.o.o., Stanežiče 3a, 61210 Ljubljana ali jih pokličite na tel. 061-50-113.

Infos 94 CD-ju

Sejem vseh sejmov se je torej zgodil, večina dogajanja pa bo ostala zapisana na nešteti poddeljenih prospektih, brošurah in nenazadnje tudi na CD-ju INFOS 94. CD je izdalo podjetje CDE, na njem pa je za kakih 200 MB softvera ali bolje rečeno podatkov o nekaterih podjetjih. Brskalnik za delovanje potrebuje Microsoftova Okna, če pa želite le poslušati Microsoftovo izpeljanko soft techno skladbe, bo zadostoval kar domači CD Player. Verzije MS-rapa so kar tri in skupno trajajo nekaj čez 12 minut. Ob zabavni plati pa je na plošči tudi mnogo koristnih podatkov o posameznih razstavljalcih, njihovi dejavnosti, naslovu in telefonu, našli pa boste celo njihov logotip v Bitmap formatu ter prenekatero .bmp in .pcx slike.

Slovenski CD ROMI

Ko smo že pri CD ROM-ih je potrebno omeniti tudi dva sveže izdana CD-ja, katerih predstaviti smo doživeli ravno med Infosom. Gre za Windows Wonder 2 podjetja Infobia d.o.o. ter CDE #003 podjetja CDE d.d. Oba CD-ja sta nabito polna s Shareware programi za Dos in Windows. Windows Wonder 2 je poleg tega pripravljen tudi za uporabo na BBS-u. Bolj natančno si bomo obe novosti na slovenskem trgu ogledali v naslednji številki Megazina.

CD-ja smo si izposodili pri podjetjih Infobia, Celovška 120, Tel-Fax: 342-829 ter CDE nove tehnologije d.d., Cesta v Kleče 12, 61000 Lj., Tel-Fax: 061 1590-571.

#3

SHAREWARE CD ROM
VEČ KOT 500MB
SAMO: 1.985,00 SIT

CDE

CDE nove tehnologije d.d.
Cesta v Kleče 12
61000 Ljubljana
telefon/fax: 061 15 90 571

Infos '94

Obiskali smo letošnjo izobraževalno sejemsko prireditev, ki je bila od 22. do 26. novembra v Cankarjevem domu.

Najelitnejši slovenski računalniški sejem, Infos 94, je tudi letos potekal v Cankarjevem domu od 22. do 26. novembra in od 9.30 do 18.00. Vsi torej vemo, da je bila cena rednih vstopnic 500 Sit, študentskih 350 Sit, da je bila pijača milo rečeno draga in da je bila na press materialu zopet narisana solata. Toda kaj se je dogajalo v zakulisju, kaj pri razstavljalcih, kaj so o sejmu menili obiskovalci in zakaj prav zelena solata?

Sejem je bil enako kakor lansko leto tudi tokrat organiziran v vseh treh nadstropjih Cankarjevega Doma, tako da so se zopet pojavile polemike o tem ali je CD sploh še prostorsko ustrezen in ali ne bi bilo bolje Infosa preseliti v okolje Gospodarskega razstavišča. Organizacija je bila na nivoju in le našemu uredniku se je pripetilo, da so ga zaradi kartice O (Obiskovalec) skoraj na glavo vrgli ven. Toda ker tudi v Megazinu ne gre brez zvez smo tovrstne težave kmalu zgladili.

Kaj je torej na sejmu počel **Megazin**? Za razliko od drugih razstavljalcev, ki so se trudili z delom, so si člani teama Megazin, vzeli nekaj časa za oddih. Obredli smo cel sejem, se napasli na najnovejših računalih, srkali zastoj okrepčila na zastoj predavanjih in navezovali takšne in drugačne stike. Z izbiranjem **Miss Infos 94** smo si krajšali čas in negovali okus, seveda pa nam je kot vedno ostalo dosti moči, da smo skupaj z našimi bralci blebetali tja v en dan. Pritoževati se ne smemo niti nad finančno platjo, saj smo brez pretiranega naprezanja ali spektakularnih ciganskih plesalk nabrali preko 200 novih naročnikov, ki jih je nedvomno primamila naša 40% popustljivost. Iz gole rutine smo za nove naročnike organizirali tudi nagradno igro katere glavna nagrada je bila sejemska novost: Operacijski sistem **OS 2, 3.0 Warp**. Razglasitev nagrajencev in slavnostno podelitev nagrad si lahko preberete v tej številki, enako kakor posebno reportažo o izbiranju najlepše hostese Inofosa 94. Nekateri obiskovalci so

sicer zlobno zatrjevali, da sicer na sejmu ni nič pametnega, da pa so hostese gotovo vredne karte za 350 Sit, toda zagotavljamo vam, da je bilo tudi na računalniškem delu ponudbe veliko novosti.

Razstavljalci in izvensejemski ponudba

Obiskovalci, ki so na Infos vsopili skozi glavna vrata v veliki sprejemni dvorani, gotovo niso mogli zgrešiti vedno hrupnega Microsoftovega pavilijona. Neprestano reševanje angleško-slovenskih težav s priljubljenim Wordom, pa nabiranje Microsoft tehnica, ter nenehne nagradne igre, so bile razpoznavni znaki. **Microsoft**, največji proizvajalec programske opreme na svetu je bil do nedavnega v Sloveniji prisoten le prek distributerjev, v novembru pa je tudi v Sloveniji odprl svojo filialo. Takšen vstop pomeni za Slovenijo zlasti dejstvo, da bodo od sedaj vse Microsoftove novosti na

MS Natural Keyboard

Tudi na letošnjem Infosu ni šlo brez Microsoftovih novosti. Tokrat resda niso predstavili tako pričakovanih Windowsov 95, zato pa so se podali v za njih precej neobičajne hardverske vode. Preizkusili in testirali smo njihovo novo ergonomično tipkovnico Microsoft Natural Keyboard. Tipkovnica se že na prvi pogled razlikuje od navadnih. Osrednji del je razlomljen na dva zrcalna dela, ki sta za nekaj centimetrov vsaksebi, med njima pa so nastanjene tri klasične kontrolne lučke za Num, Caps in Scroll lock. Oba dela tipkovnice sta tudi opazno izbočena, tako da nudita dlanem ter zapestjem dodatno oporo. Enako funkcijo opravlja tudi podaljšan sprednji del na katerem lahko, kadar ne tipkamo, počivajo naše roke. Tipkovnica vsebuje tudi tri popolnoma nove tipke, od katerih lahko že sedaj posebej pa v Microsoftovih operacijskih sistemih prihodnosti pričakujemo nove funkcije. S pritiskom na obe Win tipki lahko tako startate Windows NT, ena sama Win tipka pa priključuje na zaslon Task Manager.

S pomočjo softvera, ki obsega tri dodatne diskete, lahko določate posebne naloge tudi vašim funkcijskim tipkam, numerični del tipkovnice pa lahko uporabite namesto miške. Program IntelliType Manager ponuja tudi majhne fineše, kot je npr. spremljevalni zvok tipkanja (pisalni stroj, klicanje, kapljanje ali celo ropotulja) ter sonar za iskanje izgubljenega kurzorja.

Samo tipkanje je olajšano s postavitvijo glavnih delov tipkovnice, saj sta zdaj obe roki v naravnem in ne ukrivljenem položaju, tako da vas zapestja niti po dolgotrajnem tipkanju ne bole. Tipke so tihega značaja, brez klika, pritisk pa poteka linearno in ob vedno enaki obremenitvi, kar pomeni, se tipke ne vdajo naenkrat temveč nudijo močnejši odpor.

Poleg tipkovnice, treh instalacijskih disket in adapterja za priključek PS/2 dobimo zraven tudi 14 stranski A4 priročnik. V njem so razložene vse prednosti priloženega softvera, posebej pojasnjen pa je tudi pojem ergonomičnosti, podkrepljen s praktičnimi primeri kako izboljšati svoje delovno okolje.

MS Natural Keyboard nam je v test posodilo podjetje Marmis, Cesta v Mestni log 55, Tel: 123-2000.



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

Canon
profesional
computers
GRAVIS
ULTRASOUND MAX

našem trgu na voljo istočasno kot v ZDA.

Tudi pri neposrednem konkurentu **IBM Slovenija** ni bilo dolgčas. Predstavljali so novi OS 2 Warp, operacijski sistem, po zmogljivostih in obsegu nekako enak Microsoftovim Windows 95. Warp si je zagotovil vsaj časovno prednost, saj bodo Win 95 na voljo šele prihodnjega februarja, oba sistema pa imata kar nekaj stičnih točk. Podpirata mrežno povezavo, internet, multitasking, multimedijo in še marsikaj, kar bo nam



Infos Virtualis

uporabnikom dokaj olajšalo življenje z računalnikom. Poleg Warpa so predstavili tudi najmočnejšega prenosnika iz družine Thinkpad, katerega cena je nekako primerljiva ceni avtomobila Seat Cordoba, s servo volanom, elektro stekli ter airbagom. 486 DX4 100 Mhz, TFT barvni zaslon, 24 MB rama, pol giga diska in še nekaj malenkosti. Sicer pa, kdo pravi da so računalniki poceni? Omeniti je potrebno tudi uspešno reklamno akcijo s helijevimi baloni, ki so jih mlajši obiskovalci

Kaj je modem?

Modem, kot ga poznamo mi, je naprava, ki omogoča "povezavo" dveh računalnikov prek telefonske linije. To pomeni, da si ta dva računalnika med seboj lahko pošiljata vse mogoče informacije in podatke, čemur na kratko pravimo komunikacija. Vse skupaj izgleda kot nekakšen telefonski pogovor dveh računalnikov, ki pa govorita izredno čuden in človeku popolnoma nerazumljiv piskajoč računalniški jezik. Beseda modem izvira iz dveh tujk: **modulator** in **demodulator**. Po domače to pomeni, da je modem naprava, ki podatke pretvori v zvočne signale (jih "modulira") in jih nato zacvili modemu na drugi strani telefonske žice, ki te spet pretvori nazaj v računalniške podatke (jih "demodulira"). Tako lahko prvi računalnik kar po telefonu drugemu pove cele datoteke. Da pa so računalniki res prvovrstni telefonski nakladači nam priča že sam podatek, da lahko modernejši modem po telefonu pripoveduje kar 2 ali celo več kilobajtov na sekundo. Pa vi poskusite povedati 2000 črk v eni samcati sekundici! Več o komunikaciji glej na strani 44. (M. A.)

grabežljivo nabirali in nato iz samega dolgčasa vdihavali helij. Sejem je bil zato poln obiskovalcev, ki so na trenutke govorili z 2 oktave previsokim glasom.

V prehodni galeriji so si interesenti lahko na glavo poveznili VR čelado in s pomočjo nekakšnega joysticka igrali priljubljeni Doom. Nekaj megazinovcev, ki so zadevo preizkusili je sicer zaradi prizadevnega obračanja skoraj potrgalo kable, a hudega ni bilo. Čelado so lahko preizkusili tudi neposvečeni, zato je bila vrsta tam čisto navaden pojav.

Skupina Atlantis je v sodelovanju z Microsoftom predstavila novi Word 6.0 za Windows v slovenščini. Ob tem pa je kot zastopnik ponudila tudi ostali Microsoftov program in lastno računalniško literaturo, zlasti priročnike.

Resnejšim obiskovalcem so gotovo bolj ustrezali obiski pri podjetjih kot so **SRC computers**, **Hermes Plus** ter **Hermes Softlab** in **Select Technology**. Zanimivo je da je Hermes Plus eno redkih podjetij, ki se je namerno odločilo, da na letošnjem sejmu ne bo zaposlilo niti enega tako priljubljenega dodatka po imenu hostesa. Posel naj namreč ne bi imel kaj dosti skupnega z nekimi biondami. Ker gre večinoma za omrežne sisteme in profesionalne aplikacije, je tovrstno stališče popolnoma razumljivo. Še bolj razumljivo pa postane, če si človek vzame pet minut časa in na pogled izračuna povprečno starost Hermesovih obiskovalcev.

Podjetji **Marand** in **Marmis**, slovenska zastopnika za **Borland** in **Microsoft**, sta tudi tokrat nadaljevali s tradicijo. Rezervirali sta si enak razstavní prostor kot lani in zopet najeli tri plavalase hostese. Saška, Barbara in Sanja so nam povedale, da vsak dan razdelijo prav vse prospekte in da ljudje rade volje tudi po večkrat obišejo njihovo stojnico.

Zanimivo je bilo tudi pri **Jabolku** kjer smo lahko zopet preizkušali Power PC-je in se ukvarjali z Applovim operacijskim sistemom System 7.0. Nепrestana gneča je bila zaščitni znak razstavnega prostora podjetja **Aster**, kjer so se mladi in stari obiskovalci naslajali nad pregrešno dragimi Silicon Graphicsi. V improviziranem avditoriju je venomer potekala tudi demonstracija moči, ki jo zmora SG-jeva zverinica Reality Engine 2.

Le korak stran sta podjetji **Nil** in **ABM** ponujali okno v svet skozi svetovno omrežje **Internet**, na katerem so navdušenci (seveda na račun omenjenih podjetij) viseli v nedogled. Interesenti so lahko dobili tudi možnost triurnega brezplačnega uporabljanja Interneta, le vprašati je bilo treba.

V kleti pa Megazin or die

V prvi kleti, kjer se poleg največje garderobe nahaja tudi največji bar, je bilo temu primerno še živahneje kot zgoraj. Pregreti računalničarji so tam odlagali odvečno opravo in si hladili žejo ali pa le neuspešno pozirali ob šanku. Nekateri natararji so pod kot sneg čistimi belimi srjajcami z metuljčki, nosili dobro vidne

majice s sponzorskim napisom **Liqui Molly**, tako da je bilo smeha vedno dovolj.

Ogromno zanimanja med obiskovalci je vzbudilo podjetje **Fotona**, ki je razstavljalo optične kable v sedmih različnih debelinah. Ni potrebno posebej poudarjati, da so vsi kabli izredno kvalitetni in sila prevodni, nam je prišepnila njihova prijazna hostesa.

Malce naprej smo lahko kupovali trde diske **Quantum** pri slovenskem zastopniku podjetju **Unistar**, bogatini pa so si lahko privoščili modem z 28.000 baudi.

Za sejmsko atrakcija je poskrbelo podjetje **Eventus Computers**, ki je prvič v Sloveniji predstavilo malce drugačne miške. štiri glodalci iz družine **MouseMan Sensa**, so zares privlekli veliko pozornosti in še več potnih dlani, ki so se jih grabežljivo pollašale. Na



Jonas je še vedno edina prava medijska zvezda

srečo pa so bili pri Eventusu previdni in so miške prilepili na podlago, tako da nobena ni končala v žepu lakomnih obiskovalcev.

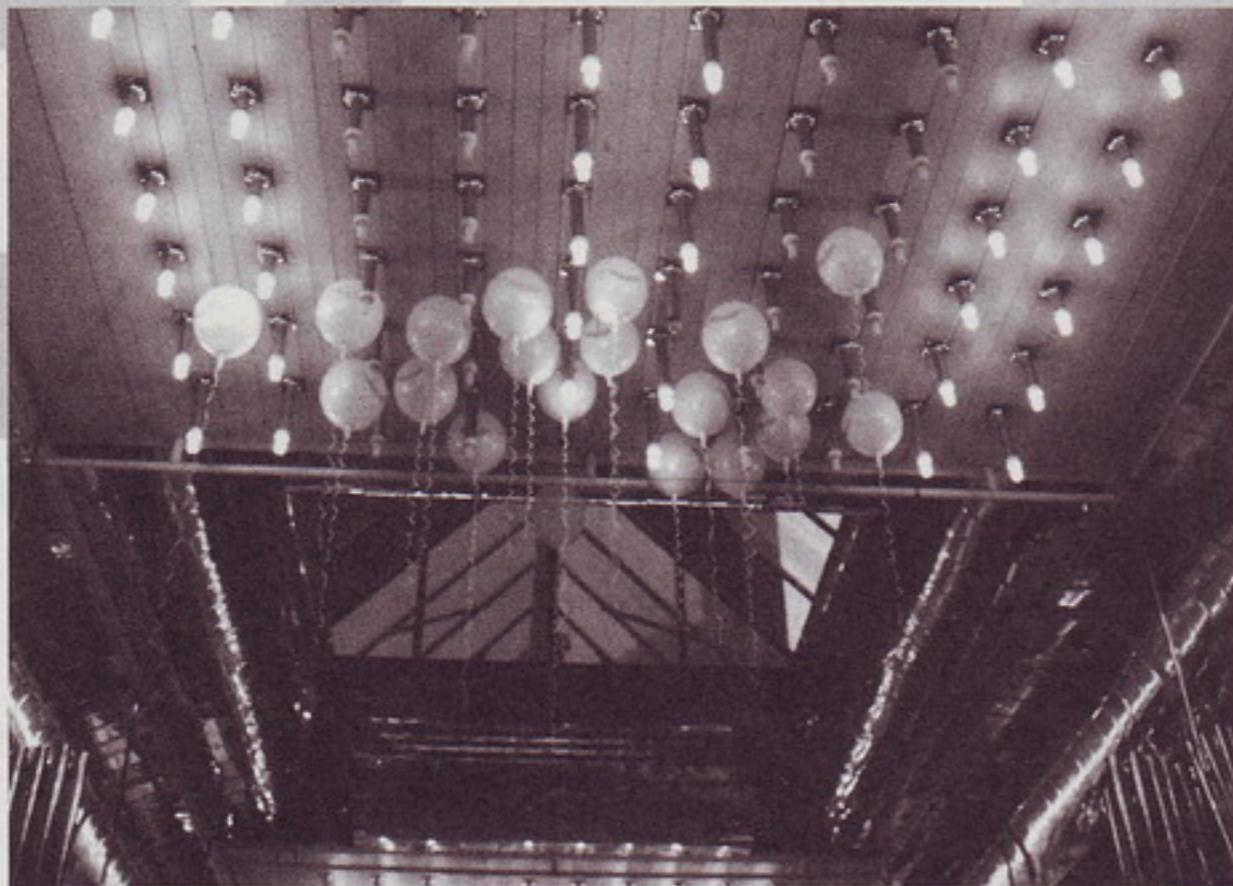
Le streljaj proč je razstavljalo tudi Ministrstvo za Notranje Zadeve, ki pa razen zloženek in nekaj policajev v civilu ni predstavilo nič kaj pretresljivega. V bližini je bilo tudi nekaj tovarniško nastrojenih razstavljalcev, ki ob besedi igra dobijo izpuščaje zaradi česar smo jih raje pustili pri miru.

Mnogo bolj zabavno je bilo pri podjetju **Jerovšek Computers**, ki je postalo zastopnik za največjega svetovnega proizvajalca zvočnih dodatkov za PC računalnike: podjetje **Creative Labs**. Predstavljali so vse modele: od osnovnih 8 bitnih kartic, pa do Sound Blasterja AWE z 32 biti. S pomočjo močnega ozvočenja so zasedli tudi zračni prostor po katerem je odlična računalniška glasba odmevala daleč naokoli.

Omeniti velja tudi podjetje **Logina**, toda ne zaradi za megazinovce posebej aktualnega programa, temveč zgolj zato ker so bili naši sosede. Predstavljali so Touch screen terminale, ki reagirajo boren dotik roke. Terminal npr. po pritisku na neprimerno mesto izpusti znani Windows zvok (asteriks - kadar želite storiti nekaj napačnega) zvočniki pa to dejstvo ponesejo na ušesa tudi drugim obiskovalcem. Nekateri pianistično obsedeni ali pa preprosto steklo pobesneli obiskovalci pa so omenjeni postopek izkoristili za lastne perverzne užitke. Z mastnimi prsti so neprestano tolkli po ubogem monitorju, da so zvočniki nenehno bljuvali tisti "Ding, ding", ostali prisotni pa so si v ušesa tlačili

koščke sira. Človek se vsega hudega navadi.

Prijetnejše je minil obisk pri podjetjih **Infobia** in **Gekko International**, ki sta združeno predstavljali CD Rome in cenovno dostopne prenosnike Bondwell.



Ljudje so se kakor obsedeni grebli za IBM-jeve balone, nikomur pa se ni ljubilo malce stegniti k stropu

Ogledali smo si lahko CD različice uspešnic kot so Doom 2, Ultima 8, Rise of the Robots ter mnogih drugih. Poleg pa je Infobia izdala tudi drugi Windows Wonder, katerega recenzijo lahko prav tako preberete v tokratni številki Megazina.

Tisti bolj glasbeno orientirani obiskovalci, so zapik gotovo poiskali v pavilijonu **Mladinske Knjige**, kjer so predstavljali glasbeni studio, ki ga je krmilil Atari. Seveda ni manjkala niti gora joystickov ter celotna ponudba iz programa Sega, nad katerim so še zlasti delirni mlajši računalničarji.

Videli smo tudi nove joysticke Wingman in Wingman Extreme, ki jih je poleg Logitechovih miši predstavilo podjetje **Bavant**. Mnogi so izkoristili sejmski popust in si priskrbeli odlično brezrepro radijsko miško, ki poleg brezžičnosti ponuja tudi ergonomsko obliko.

Podajalci papirja in spremljevalne dejavnosti

Sejem je bil gotovo uspešen, obiskovalci pa so si če drugega ne, nabrali toliko prospektov, da jim bo toplo še čez celo zimo. Demonstratorji, hostese in hostesniki so stali za vsakim vogalom, služili svoj rženi kruh in uboge mimoidoče napadali z neizmernimi količinami A4 papirja. Pa ne le papirja, ponujali so tudi vsakovstne ekološko osveščene papirnate vrečke, plastične

vrečke, cekarje, žičnate nakupovalne košarice, svinčnike in kulije, radirke, ravnila, predvsem pa horde letečih in manj letečih balonov.

Obiskali smo tudi nekaj predavanj in seminarjev, vključno z notorično dragim 6000 Sit vrednim Infos Virtualisom. V nekatere dvorane ste smeli le če ste imeli kartico z znakom R (razstavljalec) in ker

smo jo mi seveda imeli smo jo tudi brezsravno izkoriščali. Resnici na ljubo je Infos Virtualis pokazal kaj malo. Razen brezplačne kavice, juica, kopice slastnih piškotkov in kake četrt kile prospektov iz dvorane nisem odnesel ničesar pametnega.

Spremljevalne dejavnosti sejma so bile letos za razliko od lanskoletnega Josa v kratkih hlačah in plavutkah na kolesu, kar nekako blede. Podjetje ITS si je privoščilo pravo pravcato cigansko plesalko s kastanjetami, Microsoft pa je svoj mikrofonski prenosnik prepustil gospodu Sašu Hribarju (general Guzman d.o.o.) in Deji Mušič, ki pa tokrat ni zganjala karaok. Tu in tam je bilo videti celo Jonasa Ž., ki je z dvema IBM-ovima helijevima balonom zaman skušal gravitacijo.

A kaj bi še naprej drobili otrobe in mlatili prazno slamo. Sejem je bil, in bil je celo dober. Tisti, ki ste ostali doma za zapečkom, si lahko popolnite vse lase, ostali pa bodo lahko še na stara leta vnukom pripovedovali neverjetne zgodbe. Nasvidenje torej na Infosu 95, poprej pa se bo Megazin ustavil še na marčevski Informatiki na Gospodarskem razstavišču.



Naš odvetnik Aleš Petrič in razlog za srhljivo širok nasmešek. Ej, Aleš, a veš, kakšna je razlika med odvetnikom in hijeno? Eno je oduren, hinavski in zahrbtni mrhovinar, drugo pa je stepska žival.

VELIKANI PC KOMUNIKACIJ

U.S. Robotics

ZyXEL

Digicom Systems Inc.

Hayes, Motorola, GVC, KONEXX...

Zunanji, vgradni, žepni in PCMCIA modemi in akustični sklopniki. Vrhunska oprema za daljinsko krmiljenje in serviranje PC-jev. Računalniške konfiguracije po željah, multimedija...



Loči nas le telefonski klic

061 - 12 50 342

061 - 13 31 001

ŠTIRJE V ENEM

19.200 bps MODEM

14.400 bps TELEFAKS

TELEFONSKA TAJNICA

WinWav ZVOČNA KARTICA

CONNECTION Pro

Zadovoljite vse svoje komunikacijske potrebe v MS Windows okolju: veliko hitrost prenosa podatkov, zanesljivo delo s faksi, digitalni sprejem in obdelavo glasovnih sporočil ter visoko kakovostni digitalni zvok. Vstopite v svet multimedije (O.L.E., MS Mail podpora).



Miss INFO 94

Vrli računalničarji! Končno je napočil čas, ko boste morali priznati, da na računalniške sejme hodite samo zaradi lepih hostes. Mar trdite, da to ni res? Kaj pa je lepega na računalnikih? Morda slonokoščena barva ohišja? Ali pa so vam všeč zagovedni očalasti prodajalci, ki vam podtikajo zastarele tipe grafičnih kartic tipa MADE IN SOMEWHERE? Tu ni prav nobene romantike. Ne bova vam opisovala celotnega postopka in vseh prijemov, ki sva jih bila prisiljena uporabiti za doseg končnega cilja (čeprav sva potrebovala le fotko in nekaj besed), ker bi zato potrošila preveč (dragocenega!) prostora. Tra, la, la, la, la, la...

Pojasnila bi vam rada le, zakaj nisva nominirala tudi ostalih lepotic. Pomislite, da stopite do hostese, zraven se nariše "big boss" in najprej vpraša, če bo na fotografiji vidno ime njegove firme, nato pa kar sam izpolni vprašalnik. Uboga deklica, katere IQ je očitno na ravni hišnega kaktusa, je popolnoma tiho in kot sužnja izpolnjuje vse ukaze. Mirno popokava in greva dalje. Bi glasovali za takšno dekle? Tudi brez šefa zagotovo ne!

Kaj je torej vaša naloga? Vživite se v vlogo člana žirije in do 15. januarja 1995 oddajte svoj glas najlepši, ki jo bomo v sodelovanju turistične agencije Globus Tours odpeljali na pustni karneval v Benetke z izbrancem po njeni izbiri. Tudi vas bomo nagradili z stvarmi, ki smo jih skruhalili na letošnjem Infosu (svinčniki, majice, podloge za podgane...).

Glasovnico boste našli na strani 47, še enkrat pa si podrobno oglejte najlepše.



Ime in priimek: Eldina Žukanovič.
Starost: 20.
Nebesno znamenje: rakica.
Status: študentka.
Hobiji: zafrkavanje na sejmih.
Najljubša igra: Grand Prix Cycles.

Ime in priimek: Urša Krišelj.
Starost: 22.
Nebesno znamenje: lev.
Status: študentka
Hobiji: pisanje in step.
Najljubša igra: Tetris.



Ime in priimek: Barbara Jošt.
Starost: 23.
Nebesno znamenje: dvojček.
Status: študentka.
Hobiji: tenis in jeziki.
Najljubša igra: Tetris

Ime in priimek: Tanja Koplan.
Starost: 20
Nebesno znamenje: dvojček.
Status: kozmetičarka.
Hobiji: drsanje in spanje.
Najljubša igra: Tetris



Ime in priimek: Urška Vrečko.
Starost: 22. Nebesno znamenje: dvojček.
Status: študentka.
Hobiji: slikanje in oblikovanje.
Najljubša igra: Pasjansa



Ime in priimek:
Valentina Čiček.
Starost: 19.
Nebesno znamenje:
vodnar.
Status: študentka.
Hobiji: risanje modelov in
portretov.
Najljubša igra: Pacman.



Ime in priimek:
Anamarija-Mari Urh.
Starost: 22.
Nebesno znamenje: vodnar.
Status: študentka.
Hobiji: računalništvo, fitness.
Najljubša igra:
Wolfenstein 3-D.

Ime in priimek:
Petra Gruntar.
Starost: 22
Nebesno znamenje:
škorpion.
Status: študentka.
Hobiji: ples in glasba.
Najljubša igra: Tetris



Ime in priimek: Savina Puhar.
Starost: 21.
Nebesno znamenje: dvojček.
Status: tajnica.
Hobiji: squash in ples.
Najljubša igra: Mineswiper.



Ime in priimek: Barbara
Britovšek.
Starost: 21.
Nebesno znamenje: kozorog.
Status: študentka.
Hobiji: folkroza
Najljubša igra: Doom 2.



Ime in priimek:
Nera Nikolič.
Starost: 19.
Nebesno znamenje:
rak.
Status: študentka.
Hobiji: gledališče
Najljubša igra: Tetris.

Akcijo so si zamislili in v celoti izpeljali velecenjeni: gospod Rok "Rocky" Kočar, še večji tovariš Andrej "UZI" Bohinc, trije sužnji (hodili po sok z marmelado), trije tenorji (suflirali) in ata Šmrk (pri vходу se je po pomoti začaral v žabo, zato smo delovali brez njega).

Izven konkurence:
Infobia Team, Marand Team



**B. PREIS
TRADE**

Tržaška 118, Ljubljana
tel.: 272 672, 273 692
fax: 273 779

Verbatim®
magnetni mediji

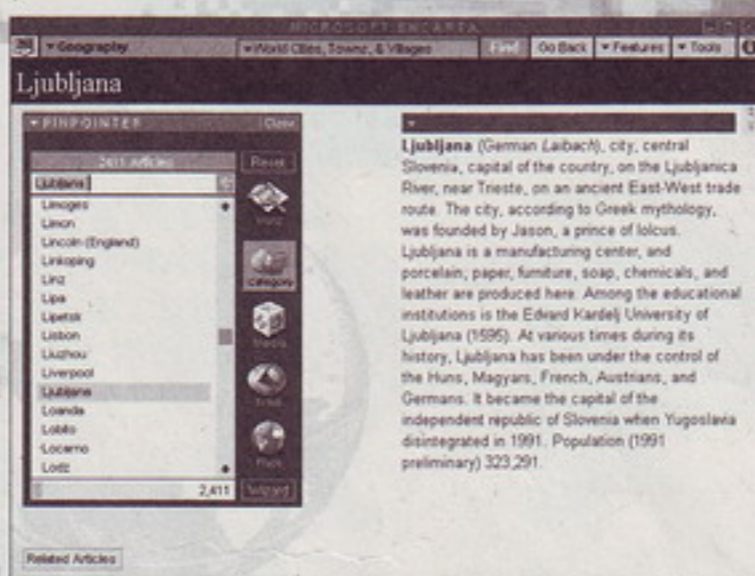
Spet je tu znamenita Encarta, enciklopedija na CD-ROMu, ki jo vsako leto obnovijo in dodajo podatke.

MS Encarta 95

Serija Microsoft Home, v okviru katere je izdana tudi najnovejša Encarta, še vedno združuje svoje najboljše lastnosti. Uporabljanje izdelkov je skrbno poenostavljeno, tako da za navigacijo skozi program ne bo potrebno dodatno šolanje, zmogli jo bodo vsi člani družine. Gumbov je primerno malo, v izčrpnih priloženih navodilih pa so vsi podrobno razloženi. Prisotna je tudi okenska pomoč, ki z diagrami, pop-up kvadrati, skicami in razvejanim kazalom pokriva čisto vse Encartine funkcije, od enostavnega iskanja naslovov in imen posameznih delov zaslona, pa do zapletene uporabe Word Processorjev, printer nastavitvev in kopiranj podatkov.

Na CD ploščo je tokrat stlačenih 642 MB podatkov, torej za 2 MB več kakor lani. Že Encarta 94 je z 640 MB dosegla zgornjo mejo medija, pri čemer je tudi ostalo. Le vprašanje časa je, katera Encarta se bo razširila na

dve CD plošči, kar pa bo nujno prineslo tudi težave s potencialno prepogosto izmenjavo. Morda ravno iz tega razloga Encarta spet poka od natrpanosti, saj letošnja izdaja združuje preko 26.000 člankov, ki so tematsko razvrščeni v 94 kategorij. Dodanih je tudi 8000 visoko kvalitetnih fotografij ter za 8 ur zvoka, ki je zopet kompresiran s posebno metodo stiskanja. Omenjena metoda nas res stane 16 bitne CD kvalitete.



Ste vedeli, da je Ljubljano ustanovil grk Jazon, da imamo še neke Univerzo Edvarda Kardelja in, da Italijani nikoli niso bili med oblastniki, čeprav smo se pred 50 leti plačevali z lirami?

vendar jo 8 ur 8 bitnega še vedno odličnega zvoka več kot nadomesti. Da bi opravičili oznako Multimedia, so pri Microsoftu še povečali zakladnico filmov, interaktivnosti, grafov in razpredelnic, katerih število tokrat presega 100.

Zopet prisotni atlas je tokrat dokaj spremenjen, še vedno pa ga lahko po želji rotiramo, povečujemo in pomanjšujemo pogled na določena področja. Z enostavnim klikom miške lahko priključimo izgovarjavo imen držav, kontinentov in velikih mest, še lažje pa je brskanje po medijski galeriji. Tu si lahko glede na geografski ključ ogledate vse zbrane multimedijske izseke iz določene države ali večje geografske enote. Multimedijski izseki združujejo vse slike, filme, zvočne zapise, zemljevide, mape in grafe o temi, ki ste jo trenutno izbrali. Medijska galerija je dostopna tudi iz osnovnega menija, kjer lahko svoje iskanje omejite tudi drugače. Izberete lahko npr. le filmske odlomke, animacije ali zgolj fotografije.

Vizualna podoba Encarte 95 se od svoje predhodnice razlikuje v podobni smeri kamor so krenili tudi Windows 95 oz. bivši Chicago. Ikone za minimize, maximize ter quit, so enake kakor na prihajajočih Oknih. Tudi sami menuji, okna, ter novosti kot so, na Amigi že legendarni, sliderji sovpadajo z novostmi, ki jih bodo prinesla nova Okna. Napredek je bil storjen tudi na področju vedno enakih pull down menujev, ki so tokrat organizirani malce drugače. Ko z miškinim kurzorjem prečkate levi del menujevega pravokotnika (kjer je narisana puščica), bo menu ob spremljavi zvočnega efekta, dobesedno padel

dol. Ko se nato pomaknete na željeno širšo tematiko, se le-ta spet avtomatsko razveji na nadaljna ožja področja. Tovrstne avtomatike ne manjka niti drugod, saj se na klike miške menuji venomer razkrivajo z odlično animacijo.

V razvedritev je zopet podana igra Mindmaze, ki jo lahko igra več igralcev, ki se potikajo po gradu in odgovarjajo na zastavljena vprašanja. Ker le-ta še zdaleč niso lahka, vam je dostopna uporaba pomoči, vedno pa si lahko kot dodatek preberete tudi vprašanju sorodne članke iz Encarte. Povezave pa niso na voljo le v Mindmazu, temveč jih lahko v obliki rdečega teksta srečate v vseh 26.000 člankih. Podobno funkcijo imata tudi opciji Further Reading, ta vam predlaga branje knjig s sorodno temo, ter Related topics, ki vam paralele poišče neposredno v Encarti.

Izpopolnjena so tudi orodja (tools) s katerimi si olajšate daljše izobraževalne in raziskovalne pohode. Opombe so prevzele obliko priljubljenih samolepilnih Post-it listkov, na katere po želji dopisujete lastne misli in jih celo izvažate v vaš Urejevalnik besedil. Slovar in teza-ver sta po novem združena v skupno orodje, kateremu



lahko namembnost spremenite s preprostim klikom. Še najbolj nespremenjen je ostal Kronološki pregled zgodovine (Timeline), ki se od tistega pred enim letom razlikuje skoraj le grafično, seveda pa niso dodani le dogodki iz leta 1994.

Encarta 95 je zopet izpolnila pričakovanja in po mojem osebnem mnenju še vedno ostaja najbolj uporaben CD na tržišču. Vsi, ki se radi izobražujejo, berejo, sestavljajo šolske referate ali pa zgolj kreativno zabijajo čas, je bodo gotovo veseli. S preprostim kopiranjem slik, besedil in celotnih člankov ter celo zvokov bo v pomoč vsakomur, ki v življenju uporablja računalniške podatke.

Na koncu pa še opravičilo: MS Art Gallery iz prejšnje številke smo si sposodili pri podjetju Infobia.

MS Encarta 95 *

CD-ROM MS Encarta 95 smo si izposodili pri podjetju Infobia d.o.o., Dunajska 120, Tel.: 342-829.

CHIPY

Po Vaši želji Vam sestavimo hitre računalnike z dobrim razmerjem:

KVALITETA • CENA • HITROST • TEHNIČNA POMOČ • SERVIS

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

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

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

Dostopni tiskalniki

Ker sta se najina predhodnika v prejšnji številki Megazina že pozabavala z ekstremno dolgim (beri: razvlečenim) uvodom, vas midva s tem ne bi preveč obremenjevala. Pač nisva za takšne stvari. Lahko pa vam zaupava, da testiranje takšnih in drugačnih uničevalcev beline sploh ni prijetna zadeva.

Fujitsu DL700

24 iglični printer z izgledom 24 igličnega printerja in velikostjo 24 igličnega printerja je na las podoben nekakšnemu 24 igličnemu printerju. Sicer pa so 24 iglični tiskalniki že rahlo iz mode. V tem krutem svetu jih je obdržala predvsem nizka cena in pa sorazmerno preprost način uporabe in vzdrževanja. Čeprav so iglični tiskalniki znani kot kalilci nočnega reda in miru, pa je ta model tih. Printer je precej velik, z rahlo zaoblanim pokrovom, ki daje vtis simpatičnega hišnega ljubljence. Nepraktično je nameščen edino vhod za kabel, ki je na dnu printerja, kar se kot uporabno izkaže le če imate v mizi luknjo. V slednjem primeru se torej znebite enega od kablov, drugi za napajanje pa seveda ostane. Problem slednjega je predvsem v tem, da je fiksno pritrjen na napravo, kar povzroča nemalo težav pri transportu in morebitnih poškodbah, saj za popravilo ne zadošča nakup novega kabla, ampak boste potrebovali tudi serviserja.

Iz priložene diskete lahko inštalirate gonilnike za DOS in Okna. Z inštalacijo ni nobenih težav, saj se izdelovalci zavedajo kaj pomeni preprostost uporabe. Seveda so priložena tudi nujna navodila za uporabo tiskalnika v slovenščini. Kaj je torej največja prednost oz. slabost pri takšnem nakupu? Predvsem printer po kvaliteti izpisa zaostaja za svojimi konkurenti, vendar pa ga odlikuje preprosta uporaba, nizka cena in dokaj visoka hitrost izpisa.

Ločljivost: 300 dpi; tehnika tiskanja: matrični, 24 iglic; hitrost: 216 cps (draft); emulacije: Fujitsu DPL24L +, IBM XL24E, Epson LQ 1170; format: A4; cena 39.900 SIT. Tiskalnik je posodilo podjetje Dines d.o.o., Parmova 41, Ljubljana, tel: (061) 319-945.

Fujitsu DL1150

Prav tako 24 iglični printer je močnejši brat zgoraj opisanega tiskalnika. Na začetku testiranja te naprave je prišlo do prav nevsakdanjega zapleta, saj sva preiskala celotno uredništvo, da bi našla skrito glasbeno skrinjico, na koncu pa se je izkazalo, da se čudni zvoki širijo iz melodičnega Fujitsuja. Lahko bi rekli tudi tako: za malo denarja veliko muzike. (Bolj zahtevni naj si

vseeno privoščijo zvočno kartico!)

Oblika printerja je povsem klasična, žal pa ta klasika pri starejših igličnih tipih pomeni robustnost, zato vam zavzame veliko prostora na vaši pisalni mizi. Nastavitev tiskalnika poteka s pomočjo tipk nameščenih na tiskalniku. Z ročico ob valju določate debelino papirja, hkrati pa ločujete tudi med klasičnim in neskončnim papirjem.

Hitrost barvnega izpisa ni ravno na zavirljivi ravni, pri črnobelih slikah pa je stvar malce drugačna. Pri barvnih slikah nikakor ne smete uporabljati tankega papirja, saj se le ta preveč hitro "namoči" in posledično tudi natrga.

Ločljivost: 360 dpi; tehnika tiskanja: matrični, 24 iglic; hitrost: 240 cps (draft); osnovni gonilnik: Fujitsu DPL24C +; vgrajeni gonilniki: IBM Proprinter, Epson LQ 2500/2550; format: A4 ležeči; cena 73.780 SIT. Tiskalnik je posodilo podjetje Dines d.o.o., Parmova 41, Ljubljana, tel: (061) 319-945.

Fujitsu VM4

Laser kot laser? Ne! Fujitsujev model VM4 po velikosti spominja na brizgalni printer, vendar se v njem skriva popolnoma drugačna tehnologija. Velik je ravno toliko, da lahko v njegov podajalec (predal je na spodnji strani) naložimo 100 listov papirja. Zanimiv pri njem je tudi ogrevalni čas, saj je ta le okoli pol minute. Kvaliteta in hitrost izpisa sta na nivoju ostalih laserjev, najlepše pa je to, da za tiskanje grafike ne porabi dosti več časa kot za običajen tekst.

Vse delo s tiskalnikom in nastavitve upravljate preko gonilnika, na napravi boste našli le stikalo za vklop in 5 "kresničk". Razveseljivo je predvsem to, da pri vseh treh Fujitsujevih tiskalnikih prodajalec (Dines d.o.o.) ponuja (poleg obsežnih navodil v angleščini) tudi slovenski prevod navodil za uporabo. Za sladokusce pa so pri laserskem printerju priložena celo navodila v nemškem, francoskem in italijanskem jeziku.

*Ločljivost: 300*900 dpi; tehnika tiskanja: laserski; hitrost: 4 ppm; medpomnilnik: 1 Mb RAM; osnovni gonilnik: HP LaserJet III; format: A4; cena 99.900 SIT. Tiskalnik je posodilo podjetje Dines d.o.o., Parmova 41, Ljubljana, tel: (061) 319-945.*

HP DeskJet 320

HP printer je verjeli ali ne težak le slaba dva kilograma in je celo lažji od lastnega podajalca papirja. V podajalec lahko hkrati zbašete 60 listov papirja. Tiskalnik je zelo lepo oblikovan, z njim pa je tudi

Testirali smo še eno pošiljko tiskalnikov, ki niso dražji od 100.000 tolarjev. Naslednjič pa test ročnih skenerjev!

lahko rokovati, še posebej potem ko ugotovite s katere strani jemlje papir in kako ga postaviti na mizo, da ne boste založili gumbov.

Njegova hitrost je na zavirljivi ravni, odlikuje pa se tudi po hitrosti, saj popisan list dobesedno bruhne iz sebe. Še za eno lepo lastnost so poskrbeli izdelovalci. Da se uporabnik ne bi preveč mučil z inštalacijo gonilnikov ima printer vgrajen ColorSmart sistem, ki samodejno pregleda dokument in nato za tisk uporabi idealno emulacijo. Za kvaliteto, ki jo testirani HP ponuja, je cena smešno nizka. Sicer pa ima printer tudi možnost baterijskega napajanja.

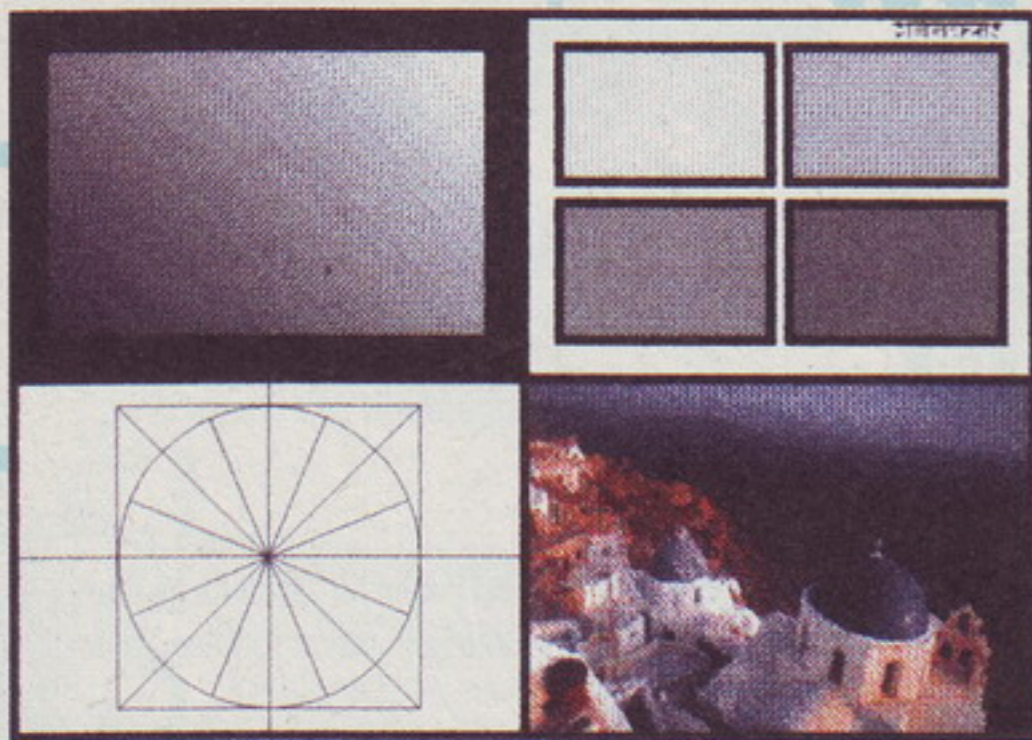
Ločljivost: 600x300 dpi; tehnika tiskanja: brizgalni, 64 šob; hitrost: 330 cps draft; medpomnilnik: 48 kb; osnovni gonilnik: HP DeskJet 300 Series; format: A4; cena 25.000 SIT (brez podajalca papirja). Tiskalnik je posodilo podjetje Hermes Plus, Celovška 73, Ljubljana, tel: (061) 15-93-322

Canon BJC 600 in BJC 4000

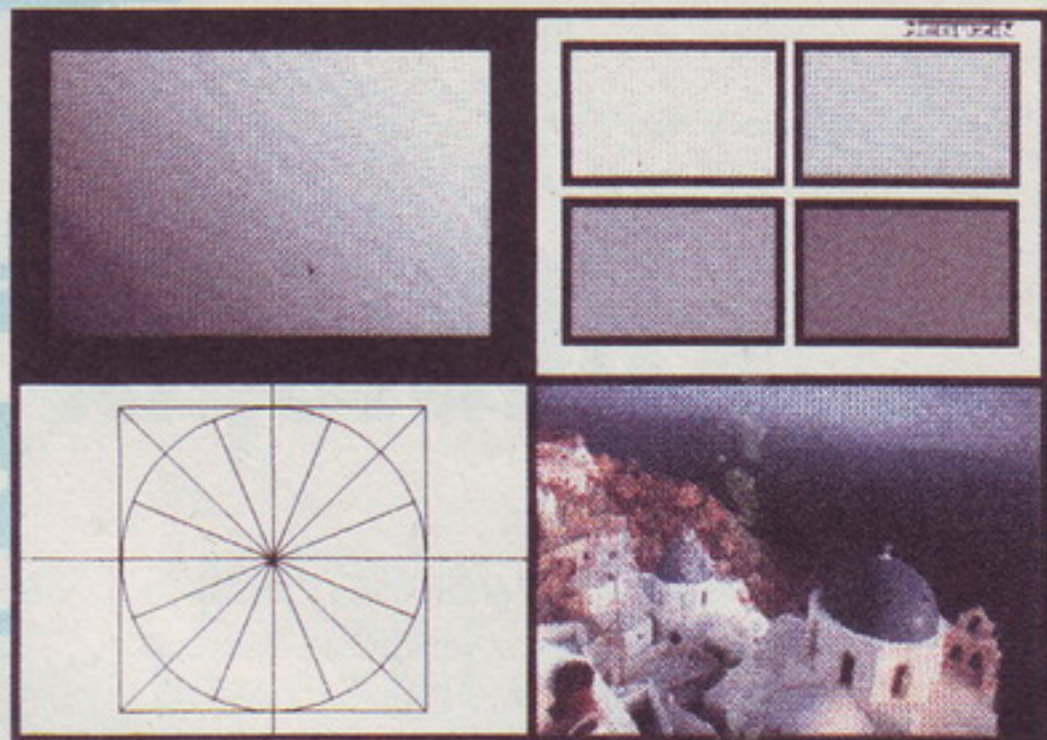
Kaj pomeni profesionalen odnos do kupca je razvidno že na prvi pogled. Vakuumsko zapakirana navodila, diskete spravljene v posebni škatlici (za vsak jezik posebej), prijazen instalacijski program, ne smemo pa pozabiti, da vam fantje dajo zraven tiskalnika še vse kable, potrebne za priklop na računalnik (ali mikrovalovno pečico/op.rez.pis./). Tudi delo s tiskalnikom je udobno in neslišno, avtomatski podajalnik papirja je dovolj natančen, če pa vam navaden papir ni všeč, so vam pripravili gonilnike za tiskanje na recikliran papir ali tekstil. Ful kul. Za razliko od svojih dveh črnobelih bratov imata oba nameščena stikala za nastavitev na kontrolni plošči na vrhni strani tiskalnika in ne pod pokrovom. Po hitrosti ju res ne moremo primerjati z barvnim Stylusom, vendar lahko z gotovostjo zatrdimo, da spadata v vrh barvnih brizgalnikov dosegljivih navadnemu ljudstvu.

Canon BJC 600: ločljivost: 360 dpi; tehnika tiskanja: barvni brizgalni, 64 šob; hitrost 240 cps draft; medpomnilnik: 60 kb; emulacije: IBM Proprinter X24E, Epson LQ-2550; format A4; cena 99.000. Tiskalnik je posodilo podjetje Avtotehna d.d., Celovška cesta 175, 61000 Ljubljana, Tel: 15-93-341, 15-94-246

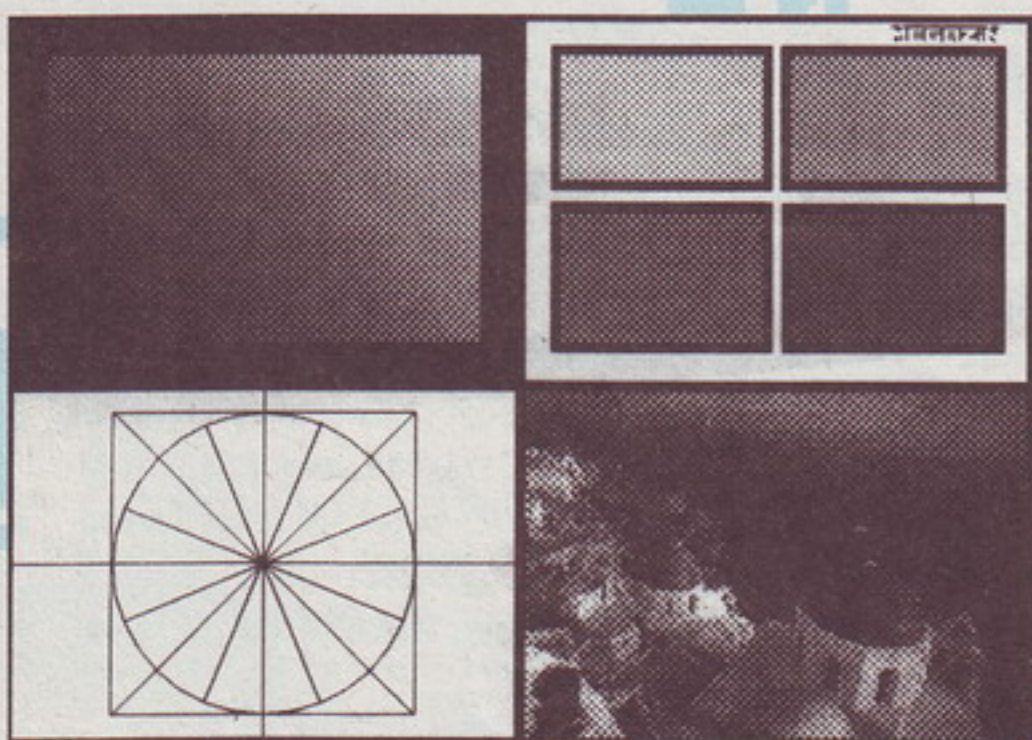
Canon BJC 4000: ločljivost: 720 dpi; tehnika tiskanja: barvni brizgalni, 64 šob za črno barvo, oz. 24 šob za vsako barvo; hitrost 496 cps HS, 346 cps HQ; medpomnilnik 64 kb; emulacije: IBM Proprinter X24, Epson LQ; format A4; cena 88.000; Tiskalnik je posodilo podjetje Avtotehna d.d., Celovška cesta 175, 61000 Ljubljana, Tel: 15-93-341, 15-94-246



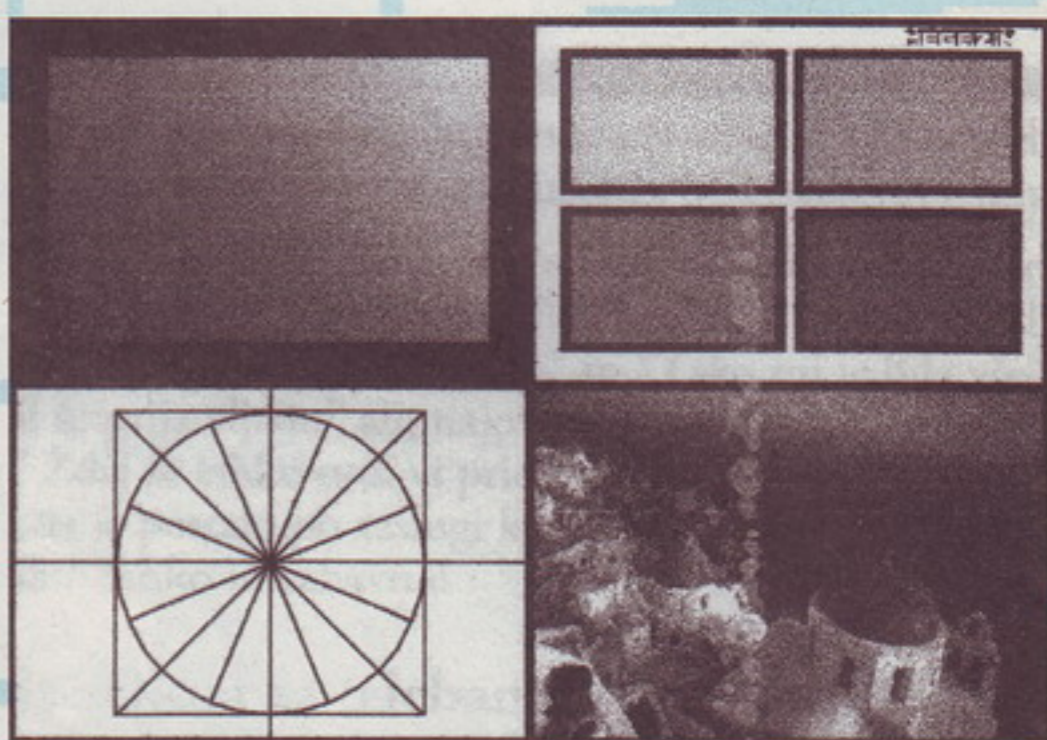
Testni izpis s tiskalnikom Canon BJC 4000 (slika tiskalnika je desno zgoraj)



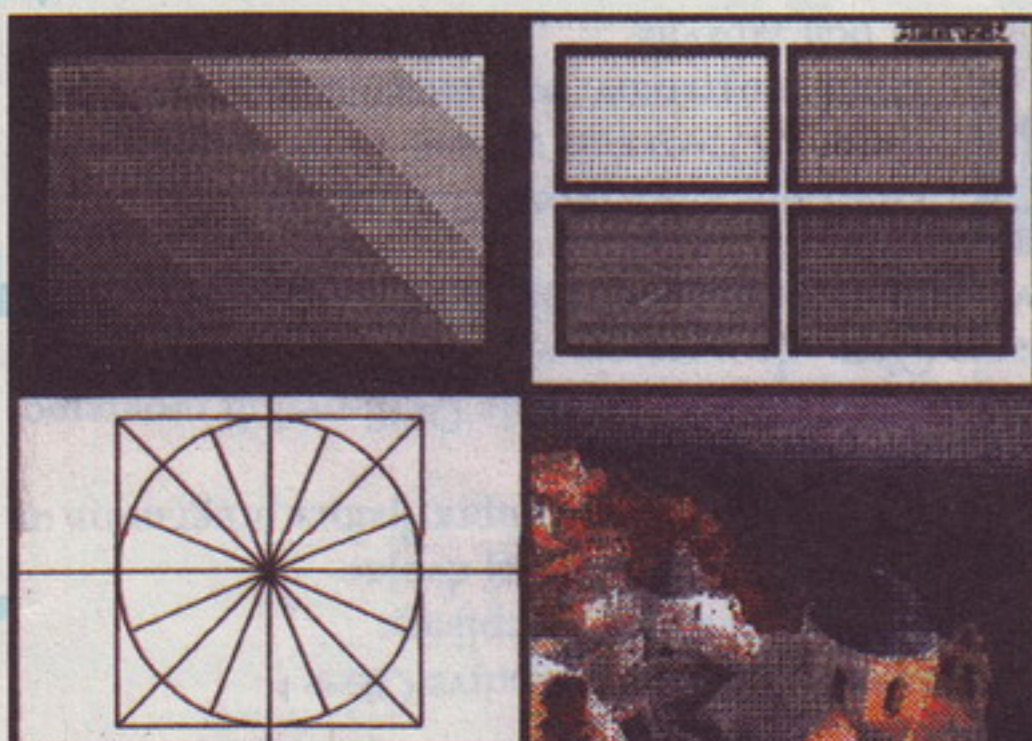
Testni izpis s tiskalnikom Canon BJC 600 (slika tiskalnika je levo spodaj)



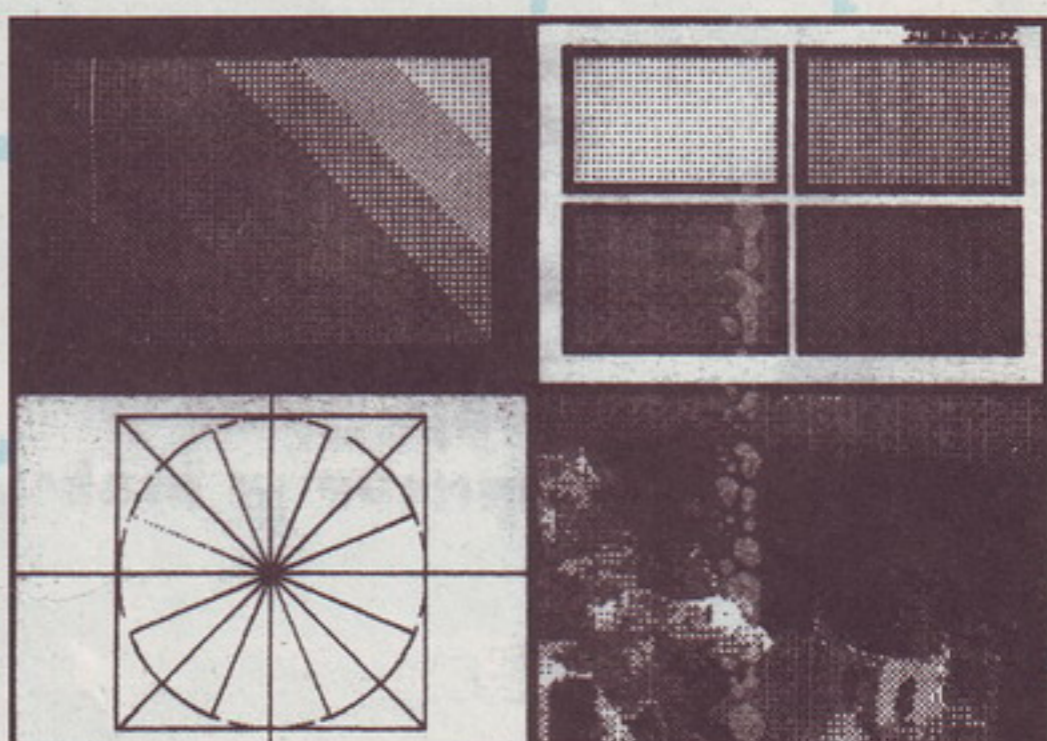
Testni izpis s tiskalnikom Fujitsu VM4 (slika tiskalnika je desno zgoraj)



Testni izpis s tiskalnikom Hewlett Packard Deskjet 320 (slika tiskalnika je levo spodaj)



Testni izpis s tiskalnikom Fujitsu DL1150 (slika tiskalnika je desno zgoraj)



Testni izpis s tiskalnikom Fujitsu DL700 (slika tiskalnika je levo spodaj)

miro CTX SICOS Roland miro CTX SICOS Roland






Grafični vmesniki Monitorji Skenerji Glasbeni inštrumenti

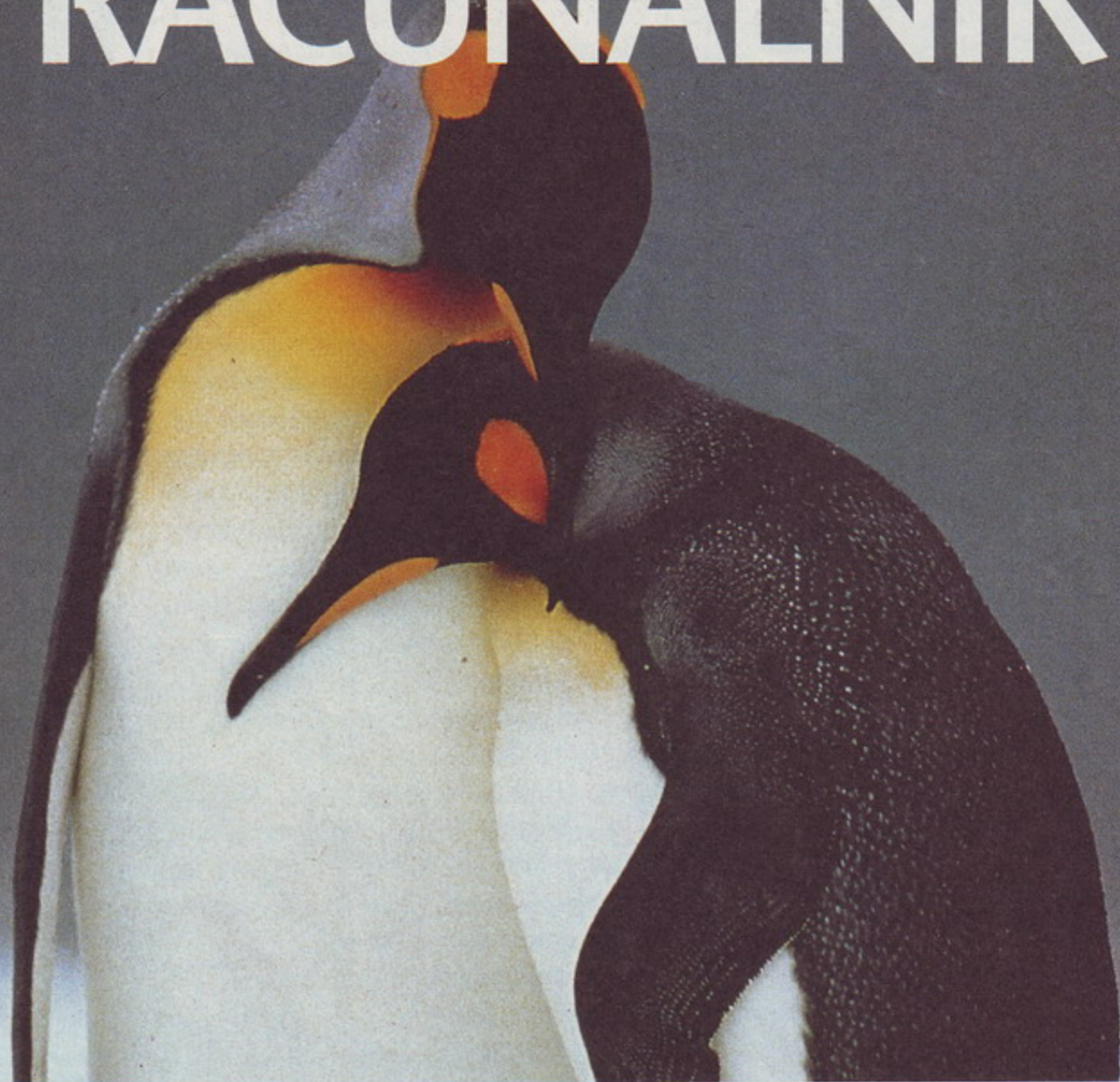
KO RAČUNALNIK POSTANE UŽITEK

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

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

IDEALEN PARTNER ZA VAŠ RAČUNALNIK

POKLIČITE za
brezplačno testiranje!
tel.: 061/159 33 41



NOV CANONOV TISKALNIK BJC 4000

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

BJC 4000

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

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

Ime _____

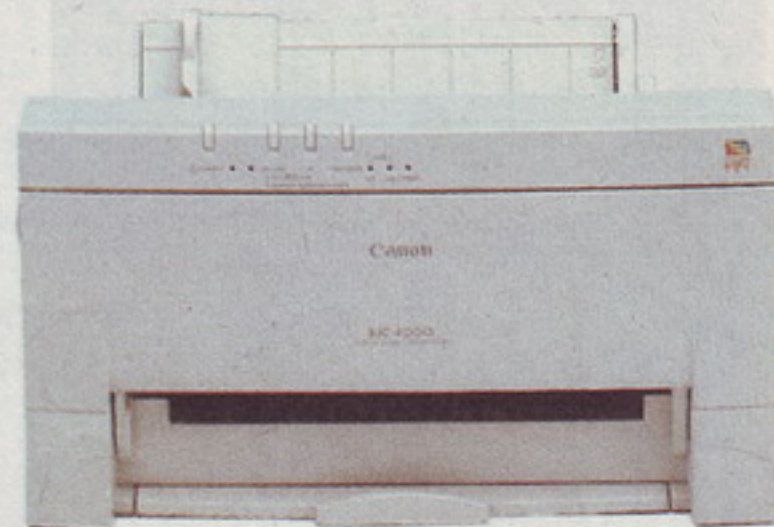
Podjetje _____

Naslov _____

Mesto _____ Pošta _____

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

Canon
UŽITEK JE DELATI Z NJIM



avtotehna d.d.

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

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

DOOM

NA "ACCORDU" NAJBOLJE IGRA!



Accord-92
Logika informacij

Accord-92 d.o.o., Stegne 21, Ljubljana
Tel.: (061) 1597-153, 1591-331 int. 534
Fax: (061) 1598-020

MOŽNOST PLACILA NA OBROKE!
Garancija 12 mesecev. Vse cene so v SIT brez prometnega davka!

**POSEBEJ UGODNO:
RAČUNALNIK S TISKALNIKOM!**

80486DX/40VL
Vesna local bus
-4MB RAM/256KB Cache
-3.5"/1.44mb gibki disk
-SVGA graf. kartica 512KB
-SVGA COLOR monitor
-dipkovnica
-trdi disk 260MB
SAMO 125.500

80486DX2/66VL
Vesna local bus
-4MB RAM/256KB Cache
-3.5"/1.44mb gibki disk
-SVGA graf. kartica 1MB VR
-SVGA COLOR monitor
-dipkovnica
-trdi disk 260MB
SAMO 142.900

ZELO UGODNO:
CD ROM DS...17.500
SOUNDBLASTER16...14.500
ZVOČNIKI-PAR...2.500
4MB RAM...21.000
MIŠKA S PODLOGO...1.500

PROGRAMSKA OPREMA:
MS DOS 6.0
+
MS WINDOWS 3.1EE
12.900 SIT

Šola komunikacije z modemom

Miha Amon

Vrstice za vse vas, ki se vam je modem zdel daleč prezapleten, da bi se ga lotili sami. Vse o hardveru in softveru!

Ko sem bil majhen in ko je bil še čisto majcen tudi moj... (Ti pacek grdi! Kakšne oslarije ti pa norijo po glavi!?) ...moj prvi osebni računalnik (ZX Spectrum press), sem sanjaril o nekakšnem strašnem super računalniškem multimedijskem monstrumu (s širokim srcem Z-80 :-), kateremu bi lahko priklopil prav vsako napravo iz moje male otroške sobice in tudi kakšno od atija in mamice. Pa čeprav se mi takrat tudi slučajno še sanjalo ni o besedi multimedija (no, tudi drugim po svetu se je o tem še bolj malo sanjalo). Takrat je v moji otroški domišljiji nastala slika (ki sem jo tudi narisal - glej sliko!), oziroma načrt računalniškega prototipa M1. Ja, to bi bila res huda mašina za tiste čase! Nanjo bi lahko priklopil vse od radijskega sprejemnika, televizije, akvarija za ribice pa celo do neke zarjavele televizijske antene (ki mi jo je velikodušno podarila teta, ker verjetno ni imela dovolj velikega koša za odpadke, pa se je spomnila name :) za medplanetarno komunikacijo z oddaljenimi civilizacijami širom po vesolju... in vse do čisto tapravega telefona za komunikacijo po Zemlji.

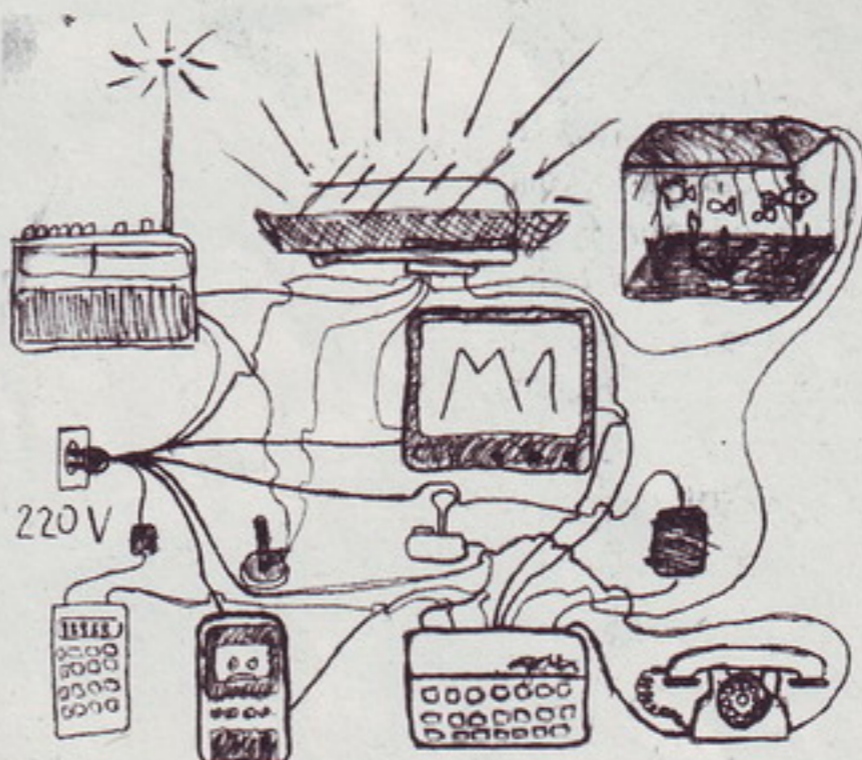
Slednjemu se bomo posvetili v tej seriji člankov, ki si bodo sledili kar nekaj naslednjih številki Megazina. (Upam, da se bomo kdaj lahko lotili tudi tapredzadnjega!) Od najbolj banalnih in preprostih zadev, kot so "priklučitev računalnika na telefon" pa do igranja prek telefonske linije, pogovarjanja s tipkami prek računalnika in telefona (chat), uporabe elektronskih oglasnih desk (BBS) in vse do resnih računalniških komunikacij. Ne ustrašite se besede "resnih" v prejšnjem stavku, saj nisem mislil čisto za res. Sicer pa beseda "resnih" sploh ni nujno povezana z besedo "kompliciranih" - popolnoma preprosto bo in razumljivo za vsakega Megazinovca! Vse to pa se bo kasneje še nadaljevalo v naslednjo novo Megazinovo "nadaljevanje" o največji svetovni formaciji nasploh - gigalomansko terantskem računalniškem omrežju Internet.

Samo še za trenutek se vrnimo k strašnemu prototipu M1. To je enkraten primer, kako lahko sanje v nekaj letih postanejo živa resničnost! Takrat niti najmanjšega pojma nisem imel, kako bi priklopil TV, radio ali celo telefon na računalnik pa se, verjeli ali ne,

Modemi?

s tem sploh nisem posebno obremenjeval. Vse skupaj se mi je zdelo kot znanstvena fantastika. V tem času pa so se že snovala prva velika čuda moderne elektronske umetnosti(!) in tako se je začel tudi bliskovit razvoj osebnega računalništva. Še preden sem se dobro zavedel (in kupil prvega PCja) je bilo že slišati o prvih dodatkih za osebne računalnike. Zelo zanimivo je, da je bila prav povezava računalnikov prek telefona razvita med prvimi!

Ta čudežna naprava, v katero lahko vtaknemo telefonsko linijo se imenuje **modem**. Več o tem, kako



stvarca deluje, si preberite v prilogi, tule pa bomo bolj na dolgo in široko razdelali, kaj stvarca sploh dela, oziroma, kaj lahko mi s to stvarco naredimo. Torej, modem je naprava, največkrat v obliki računalniške kartice (za PC) ali pa kot samostojna škatla (manjših dimenzij) poleg računalnika, ki ima to lepo lastnost, da je

izredno klepetava (celo bolj kot moja sestra! :-)). Če ji le priklučimo telefonsko linijo (modemu) in zavrtimo telefonsko številko prijatelja ali prijateljice, ki ima podobno napravo priklučeno na svoj računalnik, se takoj ogreje ter začne veselo mežikati z lučkami na ohišju (zunanja izvedba) in na veliko nakladati z modemu na drugi strani linije. In kaj za vraga sploh imava od te nakladarije moj(a) prijatelj(ica) in jaz?

Verjetno ste se že srečali s kakšno igro, ki je ponujala tudi podporo modema, ali pa ste kaj podobnega lahko prebrali v recenziji kakšne igre v tej reviji. Z modemom se namreč lahko povežemo prek telefona z drugim računalnikom, na katerem teče ista igra, če ta le zna delati z modemom in se tako pomerimo v svojih npr. letaskih ali pretepaških spretnostih z nasprotnikom na oni strani žice. Če oni še nima izbrane igre, mu jo lahko prek modema celo pošljemo - seveda, če je igra v javni lasti! In to še ni vse... Z modemom se lahko povežemo tudi na druge računalniške sisteme, ki so med seboj tako povezani, da lahko prek njih komuniciramo z milijoni računalniških uporabnikov po celem svetu. Z modemom ne boste več sami! :-)) In tudi to sploh še ni vse... O vsem tem bomo v nadaljevanjih še zelo podrobno pisali, naslednjič pa si preberite več o tem, kako priklopiti modem in ga seveda tudi prvič uporabiti.

Živjo, OS/2

Užitek, ki ga mora poznati vsak ljubitelj računalnika, je nastavitve delovnega okolja na način, ki mu najbolj ustreza. Tu ne gre le za nagnjenost monitorja in za to, da tiskalnik greje premrzle noge, gre za ti. "kustomizacijo" izgleda operacijskega sistema. Ker DOS ne ponuja kake obilice možnosti nastavitve, je bil tu skrajni dom et nastavitve kakšen menu izbire zagonskih datotek, zagon Norton Commanderja, tuintam pa si je kdo zamenzal tudi obliko pisave v DOSu. Z razmahom Windowsov se je PC svet v tem pogledu nekoliko spremenil. Čeprav sami Windowsi ponujajo relativno malo možnosti nastavitve, pa obstaja kar dosti (v glavnem shareware in PD) programov, s katerimi se da marsikaj postoriti.

V kako poduhovljeno kustomizacijo se spuščamo le tisti, ki grafično okolje veliko uporabljamo. Razlika med OS/2 in Windowsi je predvsem v tem, da Windowse uporabljamo kot nekakšen vmesnik za zagon programov, ki so pisani posebej za Windowse, medtem ko OS/2 dejansko nadomešča DOS. Zaradi tega preživi uporabnik OS/2 v svojem okolju več časa kot pa uporabnik Windowsov, kar pomeni, da se bo verjetno tudi bolj potrudil s kustomizacijo. V tem spoznanju boste postali podobni uporabniku Macintoshu, Atariju, Amigi,.... kjer so bili že od samega začetka obsojeni na grafično okolje. Z OS/2 in dobrim PCjem se počutim kot Tito in ko sem prejšnji teden pred kolegom pognal v enem oknu Doom, v drugem F1GP, v tretjem Word for Windows 6.0, v četrtem pa je ukazoval Lord Vader (vse na istem ekranu), so imeli na kliniki veliko dela, da je prišel spet k sebi. Luksus!

OS/2 nudi res obilico možnosti nastavitve, tudi tu pa se najdejo pripomočki drugih proizvajalcev (npr. na CD-ROMih Night Owl). Nastavitve naj bodo učinkovite in lepe, predvsem pa pisane na kožo uporabniku. Učinkovitost pomeni da veste, kje boste našli določen program, najpogosteje uporabljane zadeve pa naj bodo tudi najlaže dosegljive. Lepota, kot nek relativen pojem, pa naj bi uporabnika, ko vključi računalno v še tako zamorjenem dnevu, spomnila na srečno preteklost.

Torej, tukaj je eden od receptov, kako dobiti nastavitve na sliko. Ne bodite falzifikatorji in si vsaj enkrat izmislite kaj lastnega! Tole tukaj, je le primer (ki je mimogrede meni zakon Dušanov).

Po inštalaciji se bodo pred vami znašle originalne nastavitve (bruh!), ki kar kličejo po spremembah. Da ikon ne bi premikal z desnim gumbom na miški sem najprej sredi ekrana pritisnil na desni gumb, da se mi je izrisal pop-up menu, poklikal sem "system setup", nastavitve miške in namesto premikanja z desnim,

Tokrat si bomo ogledali, kako si uporabnik priredi okolje svojemu okusu.

Naslednjič pa o OS/2 Warp!

nastavil premikanje z levim gumbom. Ikone pred vami so v glavnem sistemske narave, zato sem jih nemudoma vse pospravil v skupino OS/2 System, ki je sicer le ena od mnogih ikon na ekranu.

Pri ikonah obstaja med OS/2 in Windowsi bistvena razlika. Skupine ikon imajo lahko v OS/2 namreč tudi podskupine v neomejeni globini (ti. drevesna struktura, podobno kot s pod-direktoriji). Podobno kot druge ikone (v namišljenih skupinah), obravnava OS/2 tudi fizične direktorije na diskih. Do prikaza teh pridemo z uporabo ikon v podskupini Drives v skupini OS/2 System. Verjetno se vsak še iz DOSovskih časov dobro znajde v svojih direktorijih, zato je nadvse koristno imeti predal Drives odprt (urejenost ekrana se s "Shut down" shrani). Razlika med temi ikonami je tudi v tem, da se lahko prve brišejo le z ekrana, druge pa direktno z diska. Odsvetujem tudi brisanje sistemskih ikon.

Prek Drives ikon je resda dosegljivo vse, ker pa 75 odstotkov časa preživim s 5 programi, sem njih ikone položil kar na mizo. Ikona OS/2 System je že tu, za Word pa prek Drives odprem direktorij Winword, poklikam Winword ikono, stisnem desni gumb miške in izberem opcijo "Create shadow". Senco (ikono) kopiram na desktop in to je vse. Podobno sem naredil še z nekaj programi, poleg tega pa še z emulacijo DOSa in Dual Boot. Ker sta imela grdi ikoni sem ju spremenil z Open Settings v pop-up menuju, kjer je na strani General že vgrajen editor ikon. Vedno sem si želel imeti trak z gumbi namesto teh ikon, ker pa ga (še) nimam, sem si z ukazom na pop-up menuju skreiral prazno okno in vanj prenesel vse te prosto ležeče ikone. V istem menuju sem jim določil tudi minimalno velikost naslovov.

S premikanjem ikon po ekranu, bo OS/2 tudi preurejal poddirektorije v direktoriju Desktop. Ti poddirektoriji OS/2ju povedo kako naj ob zagonu uredi ikone in jih, tako kot tudi vse INI datoteke, nikar ne brišite ali preurejate ročno če si niste prej prebrali Restoring - Replacing Desktop v navodilih ali v General Help v predalu OS/2 System.

Pri koncu smo že. Zgornja, statusna vrstica je bolj okrasne narave in je v resnici zgolj vertikalno skrčeno okno (najbrž bom dal tja uro ali pa - če bom kdaj imel - števec spomina), in malo sem prestavil smeti - rezalnik. Ozadje se določi v Open Settings pop-up menuja s klikom na samo ozadje ekrana, osnovno paletu pa v OS/2 System/System Setup/Scheme Palette in to za posamična okna ali pa za vse skupaj. To je vse.

Operirajte na višji stopnji.

O čem razmišljaš?

Možnosti:
 Cena
 Obročno plačilo
 Kakovost
 Garancija
 Celostna ponudba
 Blagovna znamka
 Dostava



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

Tiskalniki, risalniki, digitalizatorji
 Hewlett Packard, Epson, Numonics

Komunikacije in ethernet
 Zyxel, Zoom, 3Com

Periferija, skenerji, joysticki
 Logitech, Gravis, Quickshot

CD-ROM enote
 Mitsumi, NEC, Wearnes, Goldstar

Zvočne kartice
 Creative Gravis, Roland, Wearnes

Video digitalizacija
 Fast, Miro, Creative

Programska oprema
 Microsoft, Corel, Adobe, Borland

CD-ROM diski
 Stalna velika zaloga

Naročite katalog celotne ponudbe!

Byte Inside

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

Nakup računalniške opreme

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

TEL: 061 1253 413, Delovni čas: 8⁰⁰ - 16⁰⁰


 Program Manager


 LogiMouse


 Print Manager


 Main Status Window

RAČUNALNIŠKA OPREMA, KI JO BOSTE VZELI S SEBOJ.

Bondwell
NOTEBOOK RAČUNALNIKI

GALIZIA
PRENOSNE RAČUNALNIŠKE PISARNE

PROwatt
NAPETOSTNI PRETVORNIKI 12V → 220V

Prepričani smo, da vas delo med štirimi stenami utesnjuje, zato smo vam pripravili celovito ponudbo prenosne računalniške opreme.

PRO 486



Za začetek si boste verjetno izbrali kakovosten BONDWELL 486 notebook računalnik. Nadaljevali boste z majhnim in lahkim tiskalnikom, ki bo vaše delo profesionalno natisnil v barvah ali pa v črni barvi. Da bi vam olajšali prenašanje vam bomo ponudili eleganten usnjen kovček GALIZIA v katerega boste z lahkoto spravili vso Vašo prenosno računalniško opremo. Ker ste sodobni ste torej mobilni, zato potrebujete tudi v avtu priključek za napajanje.

COMPACT CASE



Pomagali vam bomo z majhnim napetostnim pretvornikom PROWATT, ki bo 12V priključek v vašem avtomobilu pretvoril v 220V. V naši celoviti ponudbi boste našli tudi vse ostale nepogrešljive dodatke, ki bodo pomagali, da bo vaše delo potekalo gladko in brez težav. Za vse izdelke vam seveda nudimo hiter in kakovosten servis ter 12 mesecev garancije.

GEKKO
INTERNATIONAL

STEGNE 21c, 61000 LJUBLJANA, SLOVENIJA
tel.: (061) 1599-701, fax: (061) 1598-578

Test hardvera

Primož Škerl

Wingman Extreme je nemara najboljša igralna palica do zdaj. Poleg vseh znanih smeri ponuja še 360-stopinjski obrat.

Kmalu po sestavitvi prvega računalnika so bile zanj napisane prve igre. To so seveda bile arkade tipa modri-kvadrata-ustrelilni-črni-krog, vendar dovolj privlačne, da so množice na njih zabile neslutene količine prostega (in službenega) časa in tako povzročile gospodarsko recesijo ter živčni zlom svojih nadrejenih. Toda ni preteklo mnogo vode, ko je nek vneti igralec hotel napraviti uslugo svojim deformiranim prstom in v garaži sestavil prvo igralno palico. Verjetno je bila zadeva bolj podobna klimatiziranemu pralnemu stroju, pa vendar



je bil njen namen dosežen - rešiti igralca pred tangom prstov po tipkovnici in ga opremiti z orodjem, ki bo njegove reakcije prenašalo hitreje in neposredneje v računalnik. Ideja se je prijela in z leti so se igralne palice počasi vendar zagotovo pretihotapile ob bok hišnim mlinčkom. Ker ima tržišče kljub mnogim (večinoma poševnookim) proizvajalcem še vedno nekaj nezakrpanih tržnih niš (predvsem na področju kakovosti), se je odločilo vanj vstopiti tudi švicarsko podjetje Logitech, priznan izdelovalec miši, trackball-ov in podobnih sledilnih naprav. Odločili so se izdelati igralno - boljše: krmilno - palico, ki bi posegla na del trga, ki zahteva brezkompromisno natančnost in kvaliteto: tržišče palic za letalske simulatorje.

Palici se že na prvi pogled vidi, da ni bila ustvarjena z mislijo na Mortal Kombat ali Rise of the Robots. Njeni nameni so plemenitejši (!!!) - posnema namreč krmilno palico lovskih letal s poudarkom na ergonomiji; Wingman Extreme ni bil narejen po nobeni znani krmilni palici kakšnega letala, temveč poizkuša do polpolnosti ugoditi čvrstemu prijemu pilotove roke. Tudi pogled nanjo je prijeten: v vijolični modrini materiala ni nikjer mogoče zagledati enega samega pravega kota, povsod prevladuje mehka zaobljenost. Podstavek je zelo masiven, dobro obtežen za histerično nagiban-

Ekstremno

je ročice iz ene v drugo skrajnost. V njem sta vgrajena dva potenciometra, s katerima lahko kalibrirate palico med igro samo, česar pa meni nikoli ni bilo treba narediti, saj sta glavna potenciometra (tista, ki nadzirata odmik palice) zelo natančna. V dobro palice se lahko šteje tudi zelo dolg kabel do računalnika, ki lahko reši prenekatero prostorsko zagato. Zanimivo je, da računalniški vtič še vedno nima vijakov za pričvrstitev, kot podobni kabli. To bi Logitech lahko odpravil z minimalnimi stroški.

Najbistvenejši del je zagotovo ročaj. Za levičarje popolnoma neuporaben se desničarjem dobesedno vleče v dlan. Podobno je s tipkami, saj so nameščene na najbolj pripravnih mestih: ena pod kazalcem in ena pod palcom, kadar ta počiva na posebni polički na levi strani, ter dve tipki, prav tako namenjeni palcu, na vrhu. Poleg njiju leži še štiripotno stikalo, t.i. "cooley hat", s katerim lahko izbirate npr. pogled iz letala. Vse to tipkovje seveda podpirajo standardni Thrustmaster gonilniki, ki so vdelani že v vsako letalsko simulacijo.

Ta krmilna palica je naslednji korak k navidezni resničnosti! Še nikoli nisem tako užival v letu s Cessno v microsoftovem Flight Simulatorju 5, saj je WE ravno prav trd in ima ravno pravšnji hod. Če bi bili drobnjakarski, bi si lahko žaželeli le še menjavo vzmeti palice z bolj ali manj močnimi, kar pa zaenkrat nudijo le vrhunsko dragi modeli drugih znamk. Vendar je tudi brez tega WE odličan izdelek, ki si zasluži mesto pod pleksi kupolo vsakega še tako abstraktnega plovila. Pa naj bo to F16, Cobra MkIII ali pa TIE Interceptor, ki je "ready for take-off". Zaželimo mu lahko samo še "Roger. Have a nice day!"



C:Đ > BINARNA DEPONIJA



Jezus je na vašem IDE
Fino, se vsaj disk ne bo nikoli več sesul. Kdo pa varuje diske SCSI? Alah?

Binarna deponija na Binarni deponiji

V prejšnji številki smo se v deponiji obupno zmotili in Canonov tiskalnik BJC 600 razglasili za skener. Motiti se, je človeško. (Vedno motiti se, je neumno)

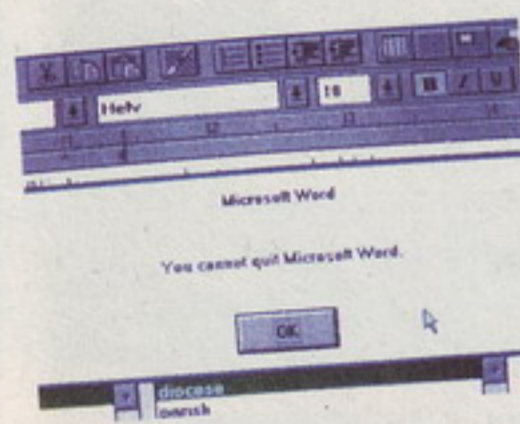
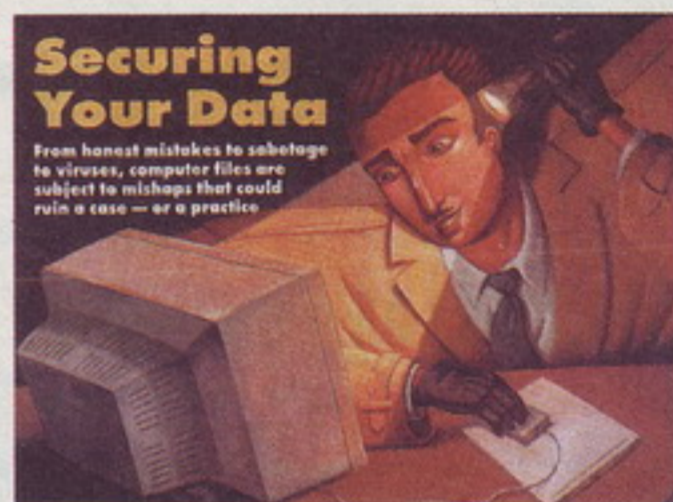
Če ne gre na silo, uporabi večje kladivo
Kako olajšujejo če je, ko ugotovimo, da je na svetu še cel kup neumnejših ljudi.



Novo iz založbe Pasadena: Tipkovnice za telebane
Halo, tehnična podpora? Kje je pa tipkovnica za računalnik?



Konec hladne vojne
Ker so vsi pametni vohuni upokojeni, firme najemajo takšnele idiote. Upajmo, da ima monitor protiodsevni filter.



Brezihodna situacija
Vse pesniške prispevke ob temle kar zbledijo.

Dober PC...
Za samo 2099 dolarčkov dobite simpatično čepico, pod njo pa... hmm... PC-ja?

MICRONICS VESA 66

- USA-Built MICRONIC
- 8MB SIMM Memory: 7
- 245MB Maxtor #7245
- 1.2 & 1.44 MB Teac F
- Micronics 32-Bit VESA
- High Speed Local Bus
- Northgate Omniquey UI
- One Year Warranty

\$2099

intel inside

CALL FOR SPECIAL C 3-6 COMPUTERS

CCCP+Perecpojka=34
OK, saj vemo, da so Američani zarukan folk, ampak tole je pa od sile. Če imajo Rusi v abecedi (mi vemo, da je to azbuka) nekakšne trojke, še ne pomeni, da imajo tudi štirice... S škatle igre Conspiracy,

Klavirski recital
Cenjene dame in spoštovani gospodje, navrsti je Chopinov Koncert za tipkovnico in blesavo postrženega kretena.



Yuglo-what?
Takle faks je pripiskal na neko slovensko računalnoško firmo in usta se kar sama razlezejo. Krasota je iz Velike Britanije, province Rimskega imperija.

Slovenka, Republic of Jugoslavica

Ljubljana

Cankevjeva 4



telefoniral, nej nekaj razbijat po stanvaju. Škoda k' maja tka tečne sasede. Prav d' take multiperfutunutronmedijske mašine še ni vidu.

Jes marm to vidt! Takaj greva s Petrom na

Maitim multižur. Prid še ti ne ba ti žou!

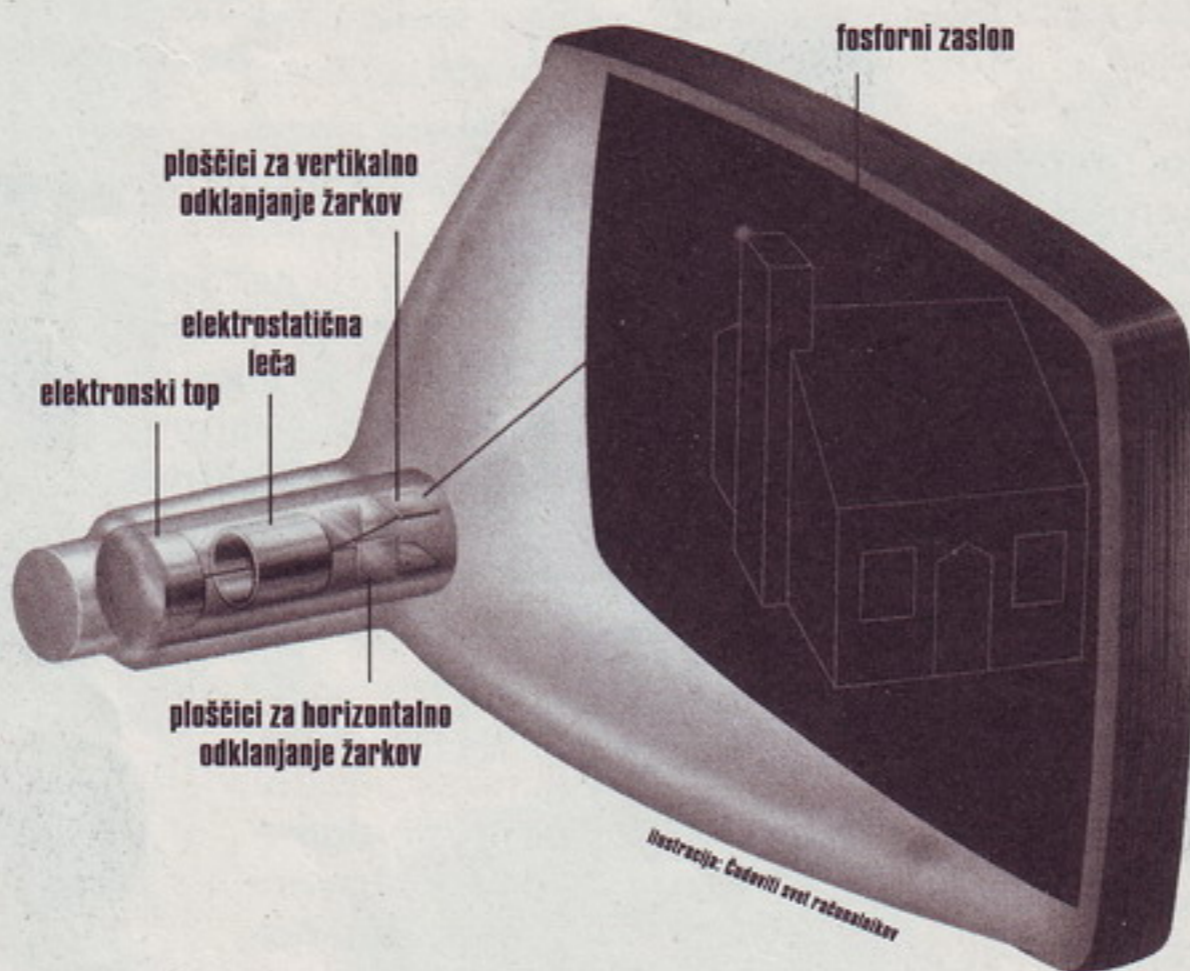
Monitor ali prikazovalnik je oglasna deska njegovega veličanstva.

Sprehodimo se od televizorja do mavrice.

Monitor

Monitor je zagotovo del računalnika, ki pade naključnemu mimoidočemu najprej v oči. Verjetno zato, ker je še najbolj podoben klasičnemu televizijskemu sprejemniku. Toda videz vara. Zunanja podobnost je namreč edino, kar imata napravi skupnega. Glavni del je pri obeh zaslon, na površini katerega se izrisuje slika oz. sporočilo, ki ga računalnik posreduje. Zaslon je velika katodna cev, idejno dopolnjena izvedba elektronke (spoznali smo jo že v prvem delu te rubrike), ki ima namesto elektronskega ponora stekleno cev razširjeno v zaslon. Iz cevi je izsesan zrak, ki bi elektronom predstavljal nepremostljivo oviro na njihovem potovanju iz "elektronskega topa", naprave, ki oddaja elektrone blizu zadnje stranice monitorja, do zaslona. Ko elektroni zadanejo zaslon, se zasveti njegov fosforni premaz, kar gledalec zazna kot sliko. Elektroni zaslona seveda ne zadevajo kar povprek, temveč ubogljivo capljajo en za drugim v izredno tankem žarku, ki se premika od ene proti drugi strani zaslona. Ko žarek doseže skrajno točko, se prestavi eno vrstico nižje in začne znova risati vrstico, podobno kot pisalni stroj. Ko prispe do zadnjega vogala zaslona, se zopet postavi v prvi vogal in neumorno nadaljuje z risanjem. Ta

postopek se pri klasičnih računalniških zaslonih ponovi vsaj 50krat na sekundo. Taka hitrost je potrebna, da oko ne bi opazilo migotanja pri prehodu žarka v novo vrsto. Zanimivo je tudi, kako se elektronski žarek sploh premika preko zaslona. Gibajoči elektroni so



"nosilci električnega naboja" (tako je vsaj pripovedoval učitelj fizike v osnovni šoli), in zato podvrženi magnetnim silam. Z magneti torej lahko spremenimo pot žarka! Ker pa v monitorju ni "malih zelenih škrtov", ki bi prenašali magnetke dovolj hitro, to nalogo prev-

zameta dve tuljavi, ena za smer gor-dol, druga za premike levo-desno. S kopicico ustrezne krmilne elektronike ju prisilimo v željeno delovanje. Seveda to še ni vse, kar potrebujemo za prikaz lepe slike. Da bi jo gledalec opazil, je potrebno včasih žarek ugašati (dobi-

mo črno točko na zaslonu) in prižigati (pojavi se svetleča točka). Tako dobimo črno-belo sliko. Skrivnost barv pa leži v mavrici. Znanstveniki so ugotovili, da lahko s kombinacijo majhnega števila barv dobimo vse možne barvne odtenke, podobno kot pri mavrici. To "majhno število barv" v monitorju pomeni tri (3) barve: rdečo, modro in zeleno. Z njihovo kombinacijo se da dobiti vse barve, celo belo! Tri barve pa dobimo iz treh različnih "topov" v katodni cevi.

Do tod je delovanje televizorja in monitorja približno enako. Bistvene razlike se pojavijo pri obliki signala, ki ga dobi naprava. Pri televizorju je to kompozitni signal, pri katerem se vsi podatki o sliki in zvoku prenašajo po enem kablu, kar ima za posledico cenejšo napeljavo pa tudi slabšo kvaliteto slike kot pri monitorju. Pri slednjem pa se slika prenaša preko trožilnega RGB kabla (Red-Green-Blue: rdeče-zeleno-modro - barve topov v monitorju), kar ima za posledico mnogo ostrejšo sliko, primernejšo za dolgo, neutrujujoče gledanje.

COMPACT CAS



Pomagali vam bomo z majhnim napetostnim pretvornikom PROWATT, ki bo 12V priključek v vašem avtomobilu pretvoril v 220V. V naši celoviti ponudbi boste našli tudi vse ostale nepogrešljive dodatke, ki bodo pomagali, da bo vaše delo potekalo gladko in brez težav. Za vse izdelke vam seveda nudimo hiter in kakovosten servis ter 12 mesecev garancije.

GEKKO
INTERNATIONAL

STEGNE 21c, 61000 LJUBLJANA, SLOVENIJA
tel.: (061) 1599-701, fax: (061) 1598-578

IZŽREBANCIMED NOVIMI NAROČNIKI NA INFOSU:

OS/2 Warp (IMB Slovenija, Trg republike 3):
Peter Krušič, Ulica Nikole Tesla 15 63310 Žalec
Igra Theme Park za PC (ITA plus, Ljubljana):
Matic Slapšak, Steletova 17, 61240 Ljubljana

PC za telebane:
Andrej Kristan, Zalaznikova 12, 61117 Ljubljana

DOS za telebane:
Branko Veladžič, Hrvatina 7, 66280 Ankaran

Windows za telebane:
Gregor Silič, Kunaverjeva ul. 14, 61117 Ljubljana

Corel Draw! za telebane:
Klemen Horvat, Dijava Gorica 4, 61291 Škofljica

QuattroPro za telebane:
Gregor Gerčar, Zdraviliška 22, 63272 Rimske Toplice

Škatla za diskete (MK):
Miran Šinigoj, Cankarjeva 10, 61000 Ljubljana

Podloge za miške in kuliji (Secom): Jernerj Marušič, Kosovelova 29, 61000 Ljubljana, Tone Redek, Vina Gorica 11, 68210 Trebnje, Josip Radman, Glinškova pl. 12, 61000 Ljubljana, Marko Velnar, Prušnikova 29, 61000 Ljubljana, Igor Cetina, Kajuhova 8, 66230 Postojna, Aleš Mataj, Vrtnarska 4, 69000 Murska Sobota

njegove funkcije prenašajo slike in neposredno računalnik. Ideja se je prijela in z leti so se igralne palice počasi vendar zagotovo pretihotapile ob bok hišnim mlinčkom. Ker ima tržišče kljub mnogim (večinoma poševnookim) proizvajalcem še vedno nekaj nezakrpanih tržnih niš (predvsem na področju kakovosti), se je odločilo vanj vstopiti tudi švicarsko podjetje Logitech, priznan izdelovalec miši, trackball-ov in podobnih sledilnih naprav. Odločili so se izdelati igralno - bolje: krmilno - palico, ki bi posegla na del trga, ki zahteva brezkompromisno natančnost in kvaliteto: tržišče palic za letalske simulatorje.

Palici se že na prvi pogled vidi, da ni bila ustvarjena z mislijo na Mortal Kombat ali Rise of the Robots. Njeni nameni so plemenitejši (!!!) - posnema namreč krmilno palico lovskega letala s poudarkom na ergonomiji; Wingman Extreme ni bil narejen po nobeni znani krmilni palici kakšnega letala, temveč poizkuša do polpolnosti ugoditi čvrstemu prijemu pilotove roke. Tudi pogled nanjo je prijeten: v vijolični modrini materiala ni nikjer mogoče zagledati enega samega pravega kota, povsod prevladuje mehka zaobljenost. Podstavek je zelo masiven, dobro obtežen za histerično nagiban-

Aerodinamičen
design.
Štirje gumbi
za zahtevne
polete.
Gumb za
panoramske
preglede.



SoundMan Wave

- SCSI vmesnik.
- 16 bitna glasbena kartica.
- Wave table sinteza zvoka, ki jo omogoča novi Yamahin čip- OPL4.
- Hardverska združljivost s Sound Blasterjem.
- Najenostavnejša instalacija od vseh konkurenčnih kartic na tržišču.
- Vključuje več zelo uporabnih programov za obdelavo zvoka ter glasbe.
- Tri leta garancije.



BAVANT d.o.o.
Prušnikova 83
61210 Lj.-Šentvid
tel.: 061 51-197



Cena: 22.990⁰⁰ SIT

WingMan Extreme

NA
ZALOGI

Cena: 6.990⁰⁰ SIT

*Peter mi je reku, d' je Jan dobu
tako full mašina s CD-jom in muzka.
Pol k' ja je prkluču na stolp so
rastural, dokler jm niso sosedovi
telefoniral, nej nehaja razbijat
po stanvajnu.
Škoda k' maja tka tečne sosedo.
Prav d' take
multihiperfutunutronmedijske
mašine še ni vidu.*

*Jes marm ta vidt!
Jakaj greva s
Petrom na*

*Maitim multižur.
Prid še ti ne ba ti šau!*

Maitim
Multimedija

Kamniška 39
61241 KAMNIK
telefon in fax:
061 815 555

moja skrivna šifra je:
815 555

IMAŠ GLAVO.

NA GLAVI IMAŠ PAR OČI
IMAŠ MOŽGANE. V NJIH JE
ZA VID IN SLUH TER ZA
JETEGA V TEBI RAZUMLJIVO
ZAPLETENA STRUKTURA Z
NI POPOLNA. NEKAJ MANJKA.
LAHKO VSE OPISANO UPOZABIŠ
TO JE OSEBNI RAČUNALNIK.



IN PAR UŠES. V GLAVI
VEČ CENTROV, KI SKRBIJO
PREVAJANJE VSEGA SPRE-
INFORMACIJO. SKRATKA,
VELIKIMI MOŽNOSTMI, KI PA
MANJKA POLIGON, KJER
IN IMAŠ OD TEGA VELIKO KORISTI.
SEVEDA NE OBIČAJNI

RAČUNALNIK AMPAK TAK Z MULTIMEDIJO. POPOLNO MULTIMEDIJO.
TRI ŽIVLJENSKO POMEMBNE RESNICE: ① POPOLN MULTIMEDIJSKI
RAČUNALNIK JE CENEJŠI OD TISTEGA, KI MU MULTIMEDIJO DOKUPUJEMO.
(DA O TEHNIČNIH TEŽAVAH NE GOVORIMO) ② PREGOVOR "MALO DENARJA,
MALO MUZIKE" PRI MULTIMEDIJSKEM RAČUNALNIKU NE POMENI SAMO
MALO MUZIKE, AMPAK TUDI MALO SLIKE IN MALO INFORMACIJ.
③ ORIGINALNA OPREMA WINDOWS IN DOS JE DEJANSKO CENEJŠA OD
PIRATSKE. TO SPOZNATE TAKRAT, KO DOKUPITE DODATNO OPREMO ALI
KO PRIDE NA TRG NOVA VERZIJA (NPR. WINDOWS 95).



vision
MEDIA PACK

181.000,00

- 486DX-40MHz, 256KB CPU Cyrix
- kontroler S-IDE VLB 2S+1P+1G
- hitri pomnilnik (RAM) 4MB-70
- trdi disk 210 MB
- disketnik 1.44 MB, 3.5"

- graf.kartica VGA S3-805 VLB 1 MB 45ns
- Desktop ohišje
- slovenska tipkovnica, miška
- Monitor 14" color MPRII1024i
- CD ROM interni Mitsumi

- Sound Blaster Deluxe VE
- zvočniki za SoundBlaster
- Quickshot Warrior 5
- 10 CD ROM diskov - Sirius 10 pack II.
- MS Windows 3.1 EE in MS DOS 6.22

POWER PLUS



CREATIVE LABS in JEROVŠEK COMPUTERS

v novi računalniški trgovini BTC, hala D, LJUBLJANA



Sound Blaster 16 (MCD)

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



SB Discovery CD 16

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



Grega Črne, prodajalec:

"V novi trgovini je na 90 m²
razstavljena vsa računalniška opre-
ma. Preizkusili bomo vso strojno in
programsko opremo in izbrali tako,
ki vam ustreza. Pridite in nas
obiščite!"



Sound Blaster AWE 32

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



Game Blaster

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



Video Blaster FS200

prekrivanje slike in besedila
resolucija 800x600
ni omejitve v RAM



Digital Edge 3X

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



Sound Blaster PRO

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

CREATIVE LABS - POPOLNA REŠITEV ZA MULTIMEDIJO

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

CREATIVE LABS - VEDNO PRAVA STROJNA OPREMA

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

CREATIVE LABS - VEDNO PRAVA PROGRAMSKA OPREMA

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

CREATIVE LABS - VEDNO PRAVA CENA

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

JEROVŠEK COMPUTERS d.o.o.

Tel: (061) 714 975; Fax: (061) 714 790, Domžale
Nova računalniška trgovina BTC HALA D, Ljubljana

Šrečno novo leto, Intel!

Miklavži, Božički, Dedki mrazi, pošteni politiki in kar je še te mitologije, nimajo ob koncu leta za računalniškega giganta Intel v malhi prav nič razveseljivega. Notorični procesor pentium, ki naj bi osvojil svet, kakor je to uspelo predhodniku štirioseststki, ne zna računati. Po Intelovih informacijah se lahko zgodi, da procesorček napačno prestavi kroglice na svojem abaku na vsakih nekaj milijard računskih operacij s plavajočo vejico. Tamkajšnji fantje so zraven priložili še izračun, po katerem se potemtakem napačka pri vsakdanjem delu pojavi na 27 tisoč let. Očitno so računali s pentiumom, saj je jasno, da procesor zmelje nekaj milijonov operacij v parih urah.

IBM-ovci, ki v svoje mlinčke ne vgrajujejo več pentiumov (malo zaradi pentiuma samega, malo zaradi PowerPC-ja, ki se kar nekako ne prodaja, malo pa zaradi dramatičnega vtisa), so dokazali, da pri nedolžnem delu z Excelom ali 1-2-3 pride do napake že po dobrih osmih urah. Če se zmotimo za prgišče dolarjev je še

nekako znosno, ko pa se zaradi napačnega izračuna sesuje most in pod seboj pokoplje Dedka Mraza ali Božička, pa ni več šale.

Razumljivo je torej, da so ljudje zagnali vik in krik, češ, kupili smo mačka v žaklju, dajte nam denar nazaj, sicer vas bomo tožili za dvanajst milijonov dolarjev. Newyorška borza pa se je Intela usmilila in na dan IBM-jeve odpovedi pentiumu ustavila prodajo Intelovih delnic, ki so bile že skoraj na tleh.

Jasno pa je, da transnacionalka kalibra Intel ne more kar čez noč propasti, še bolj kristalno jasno pa je, da nihče ne bi potočil solzice, če bi do tega prišlo. Še najmanj AMD ali Cyrix, IBM, ki na vsak način želi popularizirati PowerPC, pa sploh ne.

Arhaična arhitektura Intelovih čipov, ki jih navijajo in frizirajo dokler cela zadeva ne začne goreti, si zasluži še bolj bizaren in ironičen propad, kot je neznanje računanja. Kakorkoli se bo zgodba iztekla, Intel ne bo več tisto, kar je bil.

Megazinovci pa vam seveda voščimo srečen Božič in veselo Novo leto. Vabimo vas, da nam pišete, saj bomo z novim letom uvedli rubriko pisma bralcev!

Acord 92 (Stegne 21. Lj., 061 1597 153)	44
Anni (Finžgarjeva 6. Lj., 061 1253 193)	29
Autronic (Kardeljeva pl. 17. Lj., 061 302 990)	3
Avtotehna (Celovška 175. Lj., 061 1593 341)	43
Bavant (Prušnikova 83. Lj., 061 51 197)	pl. 3
B-Preis (Tržaška 118. Lj., 061 272 672)	39
Byte Inside (Slovenska c. 15. Lj., 061 1253 413)	45
CDE (Dunajska 21. Lj., 061 1324 093)	34
Chipy (Podrožniška 3. Lj., 061 213 927)	40
Colby (Staneževce 3a. Lj., 061 50 113)	23
Dotični (Kolodvorska 18. Lj., 061 1327 032)	25
Fractal (V Murglah 5. Lj., 061 1250 342)	37
Gekko (Stegne 25. Lj., 061 1599 650)	pl. 4
Gekko Inter. (Stegne 21c. Lj., 061 1599 701)	46
Grid (Stegne 19. Lj., 061 1590 756)	4
I-Rose (Jagočje 3. Laško, 063 731 557)	28
Infobia (Dunajska 120. Lj., 061 342 829)	1
ITA Plus (Trubarjeva 14. Lj., 061 1312 033)	16
Jerovšek (Nova ulica 11, Domžale, 061 714 974)	pl. 2
KFM (Cesta VIII/1, Velenje, 063 856 134)	4
Maitim (Kamniška 39, Šmarca, 061 815 555)	pl. 3
MK Trg. (Miklošičeva 40. Lj., 061 311 150)	13
Mrak (Viška 4. Lj., 061 267 748)	24
Norden (Čolnikova 10, MB., 062 224 548)	vloženska
PBM (Pražakova 6. Lj., 061 313 191)	42
Profesional (Stegne 19. Lj., 061 1592 804)	35
Radio Student	1
Urška (Dunajska 18. Lj., 061 1310 211)	5

Hardver Softver Oboje Razno

KONDICIJA

15CD4 HEX
1976C kHz

RADIO
STUDENT
LJUBLJANA

DVOJIŠKEGA

89.3 IN 104.3 MHz

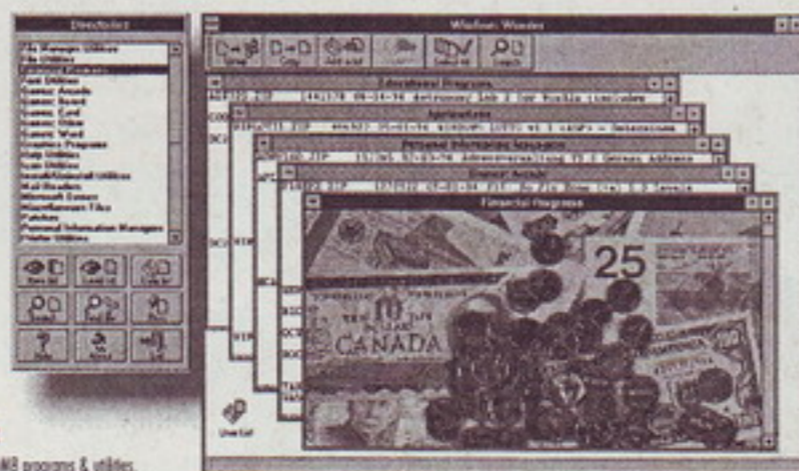
SISTEMA

VSAK
TOREK
TOČNO
OPOLDNE

IZŠEL JE NOV SLOVENSKI CD-ROM!

Ljubljana, 21. 11. 1994.
V podjetju Infobia so izdali svoj drugi CD-ROM, namenjen uporabi v Okenih. Vsebuje najnovejše "preizkusne" programe iz leta 1994. Vključuje tudi zmogljiv okenski program za iskanje in poganjanje in seveda tudi opise vseh programov, ki jih je preko 1500, v treh jezikih: nemščini, slovenščini in angleščini. Podjetje Infobia trži CD-ROMe tudi na tujih trgih (Amerika, Hong Kong, Avstrija, Nemčija, Švica, Anglija). Pokličete jih lahko na (061) 342-829 ali pa jih obiščete v najbolje založeni trgovini s CD-ROMi na Dunajski cesti 120, v Ljubljani.

PROBABLY THE BEST WINDOWS SHAREWARE CD-ROM, EVER.



ISBN 961-90155-0-9

FEATURES:

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

MERKMALE:

Wolfsbarweit, mehr als 620MB Programme, starke Windows Oberfläche, technische Unterstützung.

POSEBNOSTI:

Pripravljen za BBS, več kot 620MB programov, odličen program za pregledovanje vsebine, tehnična podpora.

THE WINDOWS WONDER^{2.0}

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



THE WINDOWS WONDER^{2.0}

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