

MEGAZIN

Letnik 3, številka 1

Januar 1995, cena 250 tolarjev



9 771318 204015

Wing Commander III

Otroci Dooma: Cyclones, Heretic, Rise of the Triad, Wing
Navy Fighters...
Test: Bojni skenerji

Creation Shock

Ustanovitelj in založnik

Pasadena d.o.o.

Direktor

Andrej Klemenc

Odgovorni urednik

Boštjan Troha

Glavni urednik

Andrej Klemenc

Urednik za igre

Andrej Bohinc

Člani uredništva

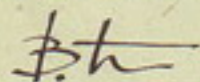
Miha Amon
Karmen Čokl
Dalibor M. Jovanović
Rok Kočar
Aleš Petrič
Primož Škerl
Andrej Troha

Oblikovna zasnova revije

Marko Pentek (Medija Desktop Design)

Naslovnica

Andrej Troha (Medija Desktop Design)

AD in oblikovalec

Marketing

Aleš Petrič
tel.: (061) 133 51 21

Naročnine in prodaja

Maša Pentek
tel.: (061) 133 23 23

Naslov uredništva**MEGAZIN**

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

Tisk

Delo Tiskarna d.o.o.

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

Poštnina za naročnike plačana pri pošti
61102 Ljubljana

ISSN 1318-2048

**STALNE RUBRIKE IN ZANIMIVOSTI**

Kratke napovedi	3
SOS register	32
Lestvica	33
Nagradna igra	33
Pisma bralcev	5

I G R A M E S E C A

Wing Commander 3 - The Heart of Tiger	6
---------------------------------------------	---

Tretji - zaključni del največje vesoljske legende v svetu računalniških iger - trilogije Wing Commander je igra, o kateri se je v preteklem letu zagotovo največ govorilo, pisalo, napovedovalo in ugibalo. Iz klasične vesoljske "postreli-jih-vse" simulacije je v času treh nadaljevanj in petih letih nastal pravi filmski spektakel.

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

Aladdin	8
Barkley Shut Up And Jam	31
Black Throne	13
Commander Blood	19
Creature Shock	15
CyClones	18
Cyberia	26
Death Gate	23
Donkey Kong Country	30
Dragon	31
Dragon Stone	17
Heretic	10
Innocent Until Caught II: Persumed Guilty	16
Jammit	9
KA-50 Hokum	12
King's Quest VII: The Princeless Bride	22
Little Big Adventure	27
Noctropolis	21
Pinball Illusions	9
Rise of the Triad	11
Shaq-Fu	12
U.S. Navy Fighters	14
Virtuoso	8
Voyeur	20

R E Š I T V E

Ečstatica	29
Mortal Kombat 2	32
Star Trail (1.del)	28
Transport Tycoon	24
Warcraft	25

R E S N I D E L

Action Replay	46
Binarna deponija	47
Izmenljivi disk SyQuest	41
Jets! CD	35
Kako delujta računalnik in MS-DOS	43
Megatest dostopnih tiskalnikov (3)	42
Megatest ročnih skenerjev	36
Novice	34
Pisma bralcev	47
Sola modemov (2)	44
VistaPro 3.20	39
Windows Wonder 2.0	40

NAPOVEDI

Pripravil: Andrej Bohinc

Leti, leti...

Prihaja nova verzija *Flight Simulatorja 5.1* z vidljivostnimi efekti in stilu goste megle in lepše narisanih oblakov. Zemljske teksture v visoki ločljivosti so Microsoftovci sneli kar s satelitskih posnetkov; te sedaj omogočajo grafično ločljivost do 2 metrov natančno, kar je v primerjavi z verzijo 5.0, ki je šla le do 10 metrov, ogromno.

Obeta se tudi nova verzija igre *Top Gun* po istoimenski filmski uspešnici iz leta 1986 za PC in PC CD-ROM. Devet let po verziji za osembitnike lahko pričakujemo veliko boljše (SVGA?) grafiko, video sek-

temu devetih planetov in njihovih 19 lun okoli zvezde Dialis. Komet Damocles v njegovi bližnji tirnici bo trčil z Erisom v nekaj urah. Na vas je, da to katastrofo preprečite.

V igri boste leteli med planeti in lunami, pristajali in preiskovali baze, naselja in mesta ter se potikali v notranjosti stavb, kjer boste najdene predmete uporabljali v navezi z namigi vašega ladijskega računalnika.

Vse se bo odvijalo v 3D "real environment" grafiki, tako da bo igra idealna tudi za uporabo VR čelade. Njen avtor Paul Woakes, oče Mercenaryja in programer stare šole, namreč ni pozabil kaj loči

Ali ste vedeli, da je povprečno število besed v Hollywoodskem filmskem scenariju 25.000, v povprečnem interaktivnem filmu pa kar med 50.000 do 60.000?

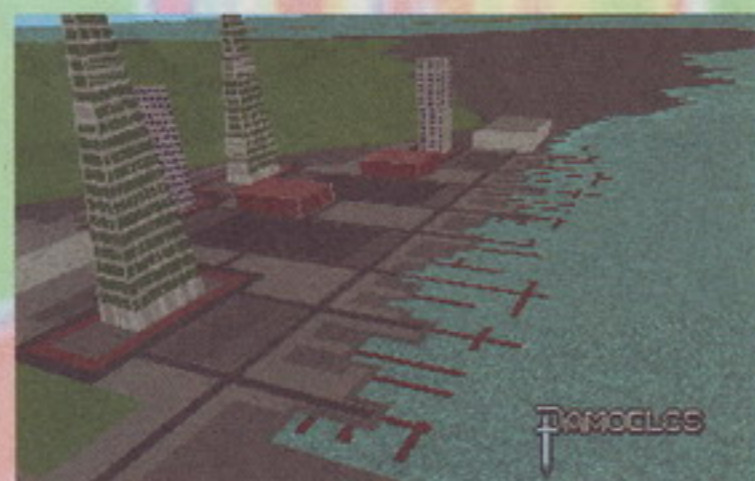
vence in popolno glasbeno podlogo iz filma. Ali bo Tom Cruise pod taktirko Spectrum Holobyta spet v modi, bomo videli letošnjo jesen.

Vsi pravi piloti pa bodo seveda še kar naprej čakali na *Falcon 4.0*, ki ga taisti Spectrum Holobyte obljublja že dobro leto in pol. Veliko izboljšav, predvsem v smeri SVGA grafike in novega 3D vmesnika za pomoč "first-time" pilotom ne pričakujte, da bo vzletelo pred koncem leta 1995.

Damocles

Stari hit z Amige bo polepšan in prenovljen dočkal predelavo za PC-je konec marca. Če ste pozabili na zaplet: Eris je peti planet v Gamma solarnem sis-

temu od povprečne: igralnost. In vse ostalo, seveda. Tako boste uživali tudi v dodanem pravem orkestralnem zvoku, ki se bo razvijal glede na reakcije igralca. Za ljubitelje prostranih vesoljskih pustolovščin ala Elite bo Damocles res prava poslastica.



The Chaos Engine 2



Pred dvema letoma so nam Bitmap Brothers prinesli izvrstno arkadno streljanko v stilu Gauntleta, zdaj pa je skoraj nared tudi že nadaljevanje. Do Velike noči pravijo.

V nasledniku bosta iz zgodbe odstranjena in odpuščena dva lika: Preacher in Thug. Veliki Stroj je namreč še vedno aktiven, le Baron je pobegnil. Štirje karakterji se ga odpravijo iskat nazaj v preteklost, dva pa ostaneta na straži ob Stroju. Ostali morajo najti izgubljene dele Stroja preden jih najde Baron.

V Chaos Enginu 2 se bo direktna kokurenca bila tudi med obema igralcema, in ne le proti računalniku. Zato bo na voljo "split-screen", na katerem se bosta igralca lahko srečevala, se izogibala, ubijala ali si celo kradla stvari. Kot v prazgodovinski igri Spy vs Spy. Če se bo npr. eden od igralcev znašel v kritični situaciji, ko bo njegov nasprotnik že našel ključ za naslednjo stopnjo, se bo lahko izvlekel s podarjenim hitrostnim pospeškom. Prav tako se boste lahko zdaj skrivali za objekti in skakali na nasprotnika izza zased. Pošasti bodo igrale stransko vlogo, le toliko da se jih boste zavedali.

SLOVENSKI RAČUNALNIŠKI KATALOG

Best Buy

Že v prodaji!

CD ROM

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

10-PAK 0.500 DUNE 5500 POWER ON 1000 SOUND BL. EXP. III 3000 GAMES 4 KIDS 3500 MAD DOG II 5500 MEGA RACE 4000 THEME PARK 6500

DOOM II 9000 COMANCHE 10000 GIGA GAMES 3.500 7TH QUEST 5000 SYSTEM SHOCK 10000 11TH HOUR 11000 MSDINOSAUR 8000 GENE SO V SIT BREZ 5% PPD

VAŠ PC NADGRADIMO V MULTIMEDIO:

- KIT 1: CD ROM Sony 55 2x speed, Sound Blaster, 10-PAK II **32.000**
- KIT 2: CD ROM Panasonic 2x speed, SB-16 zvočniki, Encarta 95, 10-PAK II **57.000**
- KIT 3: CD ROM Mitsumi 3x speed, SB-16 zvočniki, Encarta 95, 10-PAK II **61.000**

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/St1th64/Hd 720/Phil. 15'.....	254,000
486-100/8/Stealt64/E720/Mag 17'.....	399,000
Pentium90/16/St64/E720/Mag 17'....	465,000
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	14.800,00 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)
- Mikrofoni
- 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 Photostyler V2.0 SE, The New Grolier Multimedia Encyclopedia, Microprose Bonus Pack...

46.000,00 SIT

Game Blaster CD16 Creative Labs

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

52.800,00 SIT

CD ROM

Corel Draw V3.0 14.900 SIT

MS Encarta 1995 13.500 SIT

KING'S QUEST VII 9.990 SIT

CREATURE SHOCK 9.800 SIT

WING COMMANDER III 12.400 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

Worms

Najnovější projekt ene najbolj priljubljenih. Amigi zvestih programerskih hiš Team 17, bo nekakšen križanec med Cannon Fodderjem in Lemmingsi. Torej zgodba o "ubij ali bodi ubit", toda z nasmeškom na obrazu.

Tokrat boste prevzeli komando nad štirimi črvjimi bataljoni, katerih edini cilj bo, da naredijo polpete eden iz drugega. Po bojni pokarjini se boste lahko gibali v vseh smereh, na voljo pa boste imeli tudi obilico različnih orožij (bazuke, dinamit, bombe). Strahopetci bodo navdušeni nad možnostjo pobege v sili iz izkop tunela. V aprilu za Amigo 1200 in CD32.

Extractors

Če so vam pri srcu igre z lopatami, ste se najbrž poleti 1994 naigrali Millenniumovih Diggersov, ki pa meni osebno niso bili prav nič všeč (sorry!). No, kakorkoli že, stari Kopači so zdaj zreli za v pokoj, saj so na planetu Zarg odkrili novo idelano raso kopačev. Extractors imenovano, ki je zelo hitro izsušila vse kamninske zaloge rud na planetu. Zato se je produkcija preusmerila na lebdeče dežele Zarga, kjer pa so bile potrebne predhodne investicije v leteče stroje, eksplozive in vodene izstrelke... da bi se na koncu izkazalo, da je vaš cilj le deaktiviranje zaščitnih polij na vseh 24 malih lebdečih gmotah okoli planeta Zarg.

Misije v igri Extractors bodo mnogo bolj raznovrstne in zapletene z novimi vrstami orodja strojev in ugank. Pričakujemo tudi dobro glasbo in malo manj dobro grafiko (večinoma iz kock), vse enkrat koncem februarja za A1200 in malce kasneje še za pralne stroje.

MISS INFOS '94

Po nenormalno velikem številu glasovnic, ki ste jih poslali, bi si upal zatrditi, da ste bili nad izborom najlepših hostes z letošnjega elitnega računalniškega sejma kratkomalo navdušeni. Nas veseli. V bodoče bomo žrebali po tri nagrajence in tri poražence, ki bodo morali za kazen prešteti malo morje glasovnic. Sploh veste koliko pošte dobivamo vsak dan? OK, ampak takšno je pač naše življenje. Sedaj pa objavljamo rezultate vašega glasovanja:

1. mesto: Petra Gruntar (nagrado izlet na pustni karneval v Benetke zadve osebi ji poklanja agencija GlobusTours, Celovška 43, Ljubljana)

2. mesto: Nera Nikolič

3. mesto: Barbara Britovšek

Boj pri vrhu je bil prav neverjetno izenačen, samo tretje uvrščena pa se je najboljšima dvema po številu glasov še uspela približati. Skupaj smo prejeli okroglih 578 glasov, najsrečnejši med njimi pa bodo prejeli nagrade uredništva Megazina. Nagrajenci so:

1. nagrada: Rasto Grobovšek,

Levstikova 3, 68000 Novo Mesto

2. nagrada: Boštjan Bratuša,

Goriška 23c, 62000 Maribor

3. nagrada: Miha Potočnik,

Simoničev Breg 7, 69250 G. Radgona

4. nagrada: Jurij Lenč,

Kočenska 7, 61000 Ljubljana

5. nagrada: Matej Spevan,

Zdraviliška c. 30, 63277 Rimske Toplice

GLOBUS TOURS



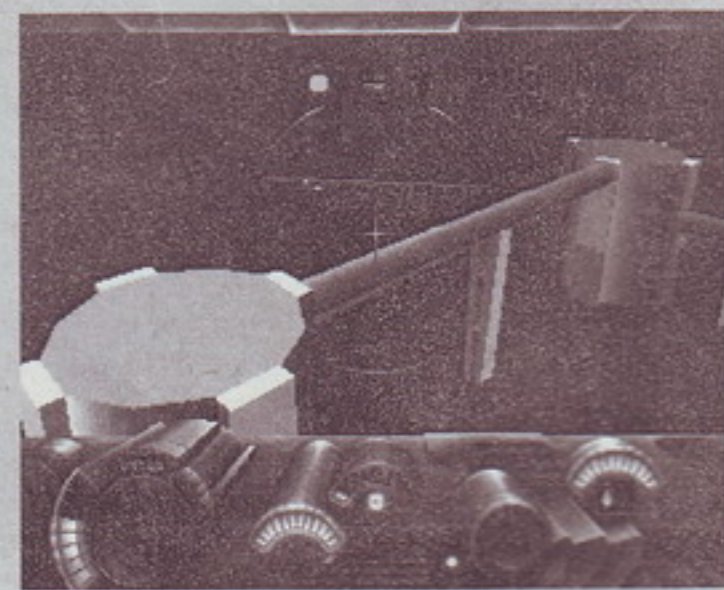
Podjetje za turizem,
promet, gostinstvo in trgovino

Darker



potrebujejo znanje življenja v temi. To tehniko njihovi sosede Delphiani obvladajo že stoletja, vendar se ji zdaj ne mislijo odreči. Haloni pa jih tudi ne mislijo dvakrat vprašati...

Darker bo ostra in noro hitra igra, ki vas bo s fenomenalno 3D grafiko, ki bo omogočala tudi neposredne stike pokrajine z objekti, zgrabila za vrat od besede START naprej. Kontrole upravljanja bodo v primerjavi z ostalimi letalskimi simulacijami popolnoma preproste, sovražnih ladij pa bo ogromno veliko, torej mnogo. Pričakujte, da se bo oglasil že marca letos.



100 let kasneje...

Kina prihodnosti ne ustvarja Hollywood, temveč zabavišni parki

Sto let mineva, odkar je fotografija oživila. Menda so na prvi komercialni filmski predstavi, nekaj sekund trajajočem posnetku bližajočega se hlapona ljudje od strahu padali v nezavest. Dandanes, ko je televizija naša druga mama (če imate računalnik, potem verjetno tretja), se tem zgodovinskim poročilom lahko le nasmehnemo. Kljub temu je težnja tistih, ki se s filmom ukvarjajo, ne po vsebinski, temveč po vizualni plati, gledalcu ustvariti čim bolj živ vtis prisotnosti na kraju dogajanja. O srečnem zakonu med Hollywoodom in Silicijsko dolino, katerega otroci so interaktivni računalniški filmi na eni, ter fantastični filmski efekti na drugi strani, smo že pisali, tokrat pa si pogledimo, s kakšnimi domislicami skušajo nekateri klasičnemu kinu dodati nove razsežnosti in s tem nova doživetja.

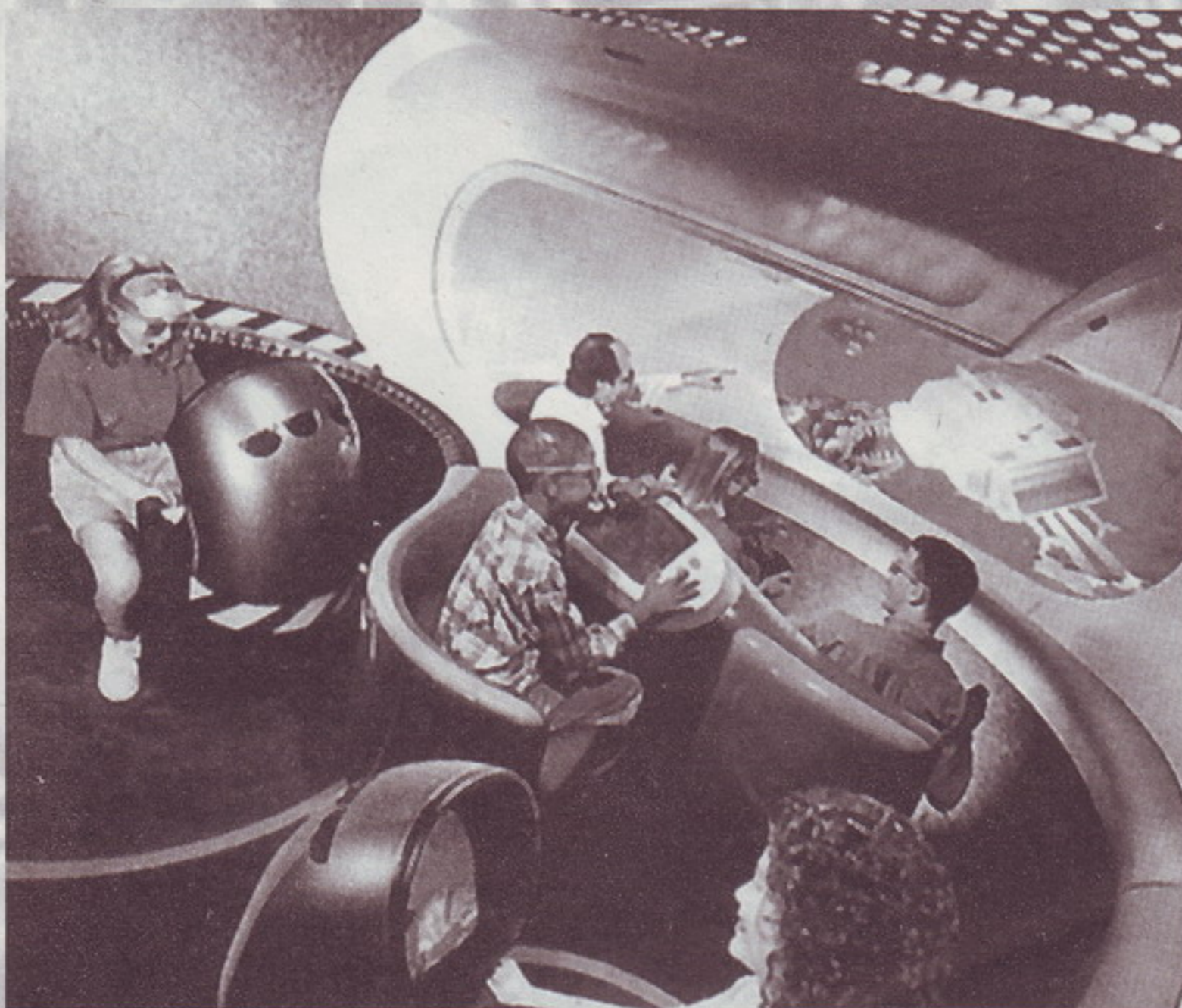
Vizije strica Douglasa

Potovanja v navidezne, sintetične ali če hočete, izračunane, svetove postajajo čedalje bolj vsakdanji dogodek. Toda če smo prevarali oči, nam preostanek mesa še vedno veleva da sedimo v fotelju. Večji del vidnega polja ko zajame slika, bolj "pademo not", ko pa telo izpostavimo pritiskom in simuliramo pospeške, je občutek že prav fantastičen. Poizvedovanje o nastajanju potovanj v

navidezne svetove nas slej ko prej pripelje do imena Douglas Trumbull. Kariera veterana posebnih efektov se je začela v šesdesetih, ko je Stanleyu Kubricku pomagal pri snemanju psihadeličnega konca Odiseje 2001. Leta 1975 se je, malce obupan nad konzervativnostjo Hollywooda, lotil izdelave prve kabine na hidravličnem mehanizmu, ki je gledalca premetavala, medtem ko je na platnu opazoval posnetek gorske vožnje. Sistemu je kasneje dodal tudi iznajdbo, ki jo je imenoval ShowScan ali predvajanje filma s šestdesetimi sličicami v sekundi, kar je pravzaprav "hitrost" človeškega očesa. Rezultat ShowScana je kar najbolj intenzivna in jasna slika na platnu. Kljub ugledu, ki ga je Trumbull užival po zaslugi svojih briljantnih efektov pri filmih Bližnja srečanja tretje vrste, Star Trek in Blade Runner, pa Hollywood ShowScanu ni bil naklonjen. Prepričan, da Hollywood ni pravi naslov za uveljavljanje njegovih iznajdb, se je preusmeril na zabavišne parke. Računalniška vizualizacija je prinesla svoje in pred tremi leti je napravil prvo "vožnjo" po izračunanem svetu: Skrivnost izgubljene piramide. Projekt je terjal petdeset milijonov dolarjev, privoščil pa si ga je hotel Luxor v Las Vegasu. Po veteranovih besedah je koncept revolucionaren - prinasa namreč možnost, da publiko postavimo ne pred, temveč v film.

Čarovniki Ex-machinae (kje je "deus"?)

Če bi radi sistem za padanje v film inštalirali doma ali na sosedovem vikendu, ni odveč reči besedo ali dve o proizvajalcih "potovalne" opreme. Podjetje, ki v tem poslu ustvarja največ napredka, se imenuje Iwerks. Kalifornijska družba, ustanovljena leta 86, s svojimi konstrukcijami spravlja v ekstazo publiko širom sveta. Leta 91 je Iwerks sklenil pogodbo s firmo Ex-machina, Francozi, ki se ukvarjajo s produkcijo računalniško izdelanih filmov. Nesporna ugotovitev, da so hidravlična sedišča izvrstna infrastruktura za animacije na eni, ter da je računalniški film mnogo prepričljivejši od klasičnega, na drugi strani, se je izkazala za več kot produktivno. Zažagali so s Siliconi in nastal je film Sub Oceanic Shuttle, v katerem si iz futuristične podmornice lahko ogledate čudoviti svet morskih globin. Najnovejši dosežek ustvarjalnih francozov pa je film Dino's Island, katerega naslov pove vse o vsebini. Film ima poleg gole simulacije popotovanja tudi obilo pustolovske dramatike. Projekt je stal več kot dva miliona dolarjev, štiri minute na otoku dinosavrov pa ljubitelja posebnih efektov vznemiri bolj kot katerikoli zadnjih Cameronovih filmov. Ljubitelji nov(r)osti in norosti, imamo ob takšnih stvaritvah in ob eksponentnem napredku tovrstne tehnologije zares dober razlog za svetel pogled v prihodnost in prav zanimivo bi bilo vedeti, o čem bo Megazin poročal čez štiri leta. "Mularija je nenasitna. Povejte jim, da najboljše šele pride", pravi Brett Leonard, ki je spravlil skupaj posnetek Kiss that frog.



RITEM
& PLES
Govorica teles
URŠKA

več kot plesna šola

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

WING COMMANDER

HEART OF THE TIGER

Letos je bil Božiček res priden in nam v sodelovanju z glavnim Originovim producentom Chrisom Robertsom pripravil pravo božično presenečenje. Živčno pričakovani, dolgo obljubljeni, še dlje napovedovani, v nedogled odlagani in še težje dočakani... kaj drugega kot tretji (zaključni) del največje vesoljske legende v svetu računalniških iger - trilogije Wing Commander. Kako se bo ta vesoljska epopeja zaključila, kdo bo zmagal, ali bo igra res naredila tako velik "breakthrough", kot sta ga prejšnja dva dela? Ali bo Origin ohranil svoj sijaj in ostal to, kar je veljal? Vprašanja, ki smo jih pred izidom WC3 ničlikokrat prežulili ljubitelji iger širom po svetu, velike napovedi, ki so polnile prve strani revij za računalniške igre - vse to bo kmalu postalo kristalno jasno!... Moje življenje pa bo dobilo nov smisel. Spet bom postal Wing Commander! Sprejel bom usodo glavnega junaka zgodbe: fighter-pilota Christopherja Blaira in se podal na zmagovito pot skozi krvavo vesolje z medplanetarno konfederacijsko križarko TCS Victory. Tretjič - zadnjič - bom zgrabil masivno krmi- lo velikanskega zvezdnega lovca in se neusmiljeno spravil na surovo gonijo za predatorskimi človečnjaki z mačjimi obrazi - Kilrathiji. Zadnjič bom občutil rezko drhtenje in primolklo ječanje mogočnega ogrodja vesoljskega lovca med manevrom "afterburner slide", zadnjič ugledal peklenški ogenj, ki ga zaneti torpedo z jederskimi konicami, ko trešči v meter debele durajeklene oklepe medzvezdne križarke... še zadnjič bom Wing Commander.

Leto 2668...

Štirideset let trajajoči moriji med dvema rasama, najokrutnejši vojni vseh časov, še ni videti konca. Zlobni Kilrathi na eni strani in ljudje na drugi. Slednji morijo z "dobrim namenom", da bi se rešili teh inteligentnih zveri in spet zaživeli v miru. Zemeljska konfederacija se domisli načrta, ki bi lahko končal vojno. Sestavijo posebno ekipo elitnih specialcev - samih vrhunsko izurjenih častnikov in jih z manjšo, a do zob oboroženo križarko, odpošljejo na tajno misijo z enim samim ciljem: napredovati v osrčje

Kilrathskega imperija in na poti uničiti vse, kar diši po muckih. Za vsako ceno se prebiti v glavni center mačjega cesarstva na planetu Kilrah in ga brezpogojno uničiti. Najverjetneje misija brez vrnitve! Ena izmed

»The Great Gig in The Sky«

Le kaj razmišlja vseh grozot in ubijanja vajen konfederacijski bojevnik, ko svojemu wingmanu ukaže napad - morijo in ko odpre po-

len tachyonski ogenj na razjarjene Kilrathije, katerih srca utripajo v ritmu smrti? Odgovora na to vprašanje ni. Je samo občutek, ki ga bo začutil igralec Wing Commanderja 3 po nekaj uspešnih misijah. Poletel bo v zgodbo, ki se odvija kot interaktivni film in v njej odigral glavno vlogo. Kot fighter-pilot Chris Blair bo letel v petih, večinoma novih modelih vesoljskih lovcev. Z njimi je ubi-

janje Kilrathov pravi užitek! Hitri Arrow, Hellcat V, Thunderbolt VII, glomazni bombnik LongBow in najnovejši top-secret model - skrivno konfederacijsko orožje - smrtonosni Excalibur, ki je lahko za nekaj trenutkov celo neviden! Od druge misije naprej si igralec sam lahko izbere tip ladje in oborožitev. Ta se od Privateerja in WC2 ni pretirano spremenila. Rakete so iste, le izstrelki energetske topov so narisani drugače. Če jih opazujete zunaj ladje, iz-

gledajo precej boljše, saj so daljši in hitrejši, zato pa iz kokpita, od koder lastne izstrelke opazujete celo igro, izgledajo popolnoma brezvezno. Ena redkih stvari, ki

se je v primerjavi s prejšnjim delom spridila. Posebna atrakcija WC3 so napadi na velike ladje in vesoljske postaje, kjer lahko poletite celo v njihovo notranjost in jih uničite od znotraj - podobno kot Zvezdo smrti v Vojni zvezd - ali pa se počasi in z užtkom spravite na njihove topove, postrelite vsakega posebej in nato kot kuri brez perja oskubljeni sovražni ladji zadate končni udarec - BUUUMMM! Tudi eksplozije so nekaj posebnega. Preminulo ladjo raznese na koščke, ki potem še nekaj časa tleči lebdijo v vesolju. Vsi ti številni posebni efekti so sad ene same, a bistvene izboljšave: zelo podrobno narisanih 3D objektov, "polepljenih"



Kilrathski destroyer, ki mu je odklenalo

udeleženek tega (samo)morilskega juriša je tudi Blairova ljubica iz prejšnjega dela, lepotica s francoskim naglasom (in še bolj francosko strastjo) Angel. Kilrathska protiobveščevalna služba

MINUTA ZA OBUJANJE SPOMINOV

Spomnimo se prvega Wing Commanderja, nedvomno revolucionarja na področju grafike v PC igrah. Bil je začetnik 256-barvnih iger, še pomembnejša pa je bila prvič v zgodovini PC iger uporaba tekstur na vektorskih objektih. To tehniko so Originu zavidali vsi tekmeči, a nobenemu še dolgo potem ni uspelo kaj podobnega. Idejo so si mnogo kasneje sposodili pri id Software-u in tako ustvarili Doom in podobne blockbusterje. Še pred tem pa je svetovno srenjo presenetil in navdušil še drugi del opevane sage, ki smo si ga zapomnili kot temeljni kamen, klasiko nove moderne nadzvrsti računalniških iger - tako imenovane (po besedah Chrisa Roberta) kinematične pustolovščine. WC2 je postal vzor vsem modernim igram, ki temeljijo na zdaj že dodobra preizkušenem konceptu: malo igre - kakršne koli že - in malo zgodbe z animiranimi vložki. WC2 nam je ostal v spominu tudi po izrednem uvodnem dialogu dveh Kilrathskega vojskovodij ter po (mojem) daleč najboljšem glasbenem soundtracku med vsemi igrami. Ali se bo tudi tretji Wing Commander vpisal med zvezde pa ve samo čas!

kmalu odkrije konfederacijske gverilce in pomori vse razen Angel. Njej namenijo posebno (?) usodo. Med tem pa hudo zaskrbljenega Chrisa, ki se nikdar ni dobro razumel s svojimi nadrejenimi, premestijo na zarjavelo in skorajda že odsluženo križarko TCS Victory. A s polkovnikom takega kova na krovu, bo Viktorija še enkrat zažarela v vsej svoji mogočnosti!



WING COMMANDER III

Vesoljska opereta ali hollywoodska CD-ROMofonija

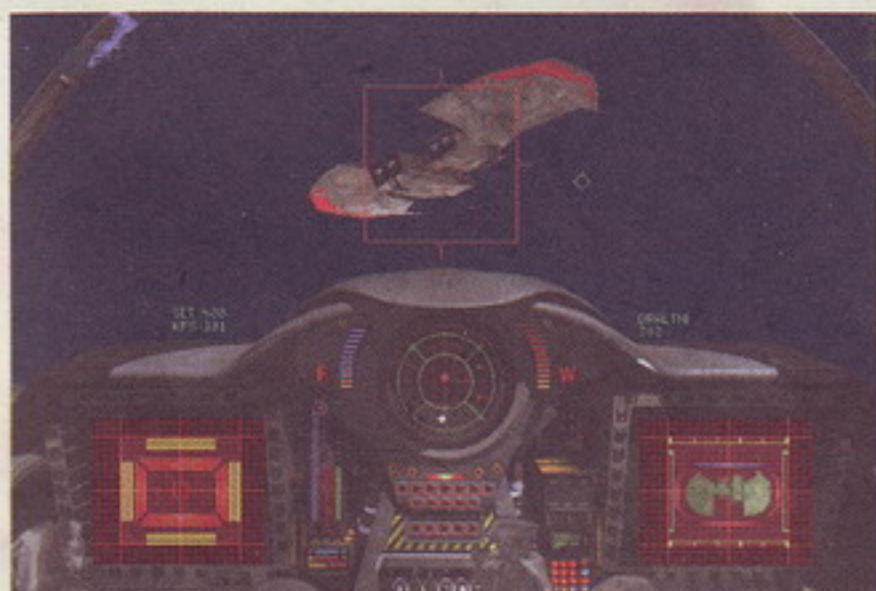
z dovolj visoko ločljivimi teksturami. V bojnih ladjah boste našli kar nekaj dobrodošliih izboljšav, kot sta vzvratno "ogledalce", ki ga lahko nastavite na računalniškem ekranu v kokpitu in možnost razpolaganja z energijo, ki jo lahko usmerjate v ščite, motorje, orožja in sistem za avtomatsko popraviljanje - enkrat-

močno pohitril delovanje. Kot da bi Originovci že vnaprej vedeli za težave z invalidnim Pentiumovim procesorjem. Če nimate diska in CD-ROMa s prenosom 20 Mb/s, boste med nalaganjem vsake misije vsaj trikrat rodili.

filmu StarTrek: The Generations), John Rhys - Davies igra Paladina (prej vloga v filmu Indiana Jones 3) in še mnogi drugi... Res je, da WC3 ni prvi film na CD-ROMu, je pa zagotovo prvi, ki je po igralski plati dosegel vsaj nivo TV filma. Posebej velik in težak izziv igralcem je bil odigrati svojo vlogo pred t.i. modro steno (blue screen), saj so vse scene v filmu (razen oseb) umetno narisane in dovršene do močnega občutka realizma prave vesoljske ladje na super zmogljivih grafičnih postajah Silicon Graphics. Gre torej za posrečeno mešanico računalniške grafike, posebnih efektov in človeške igralske zasedbe, katerih posnetki so združeni z računalniško izdelanimi ozadji. Govorimo o treh urah živega videa (še posebej dolgem in zelo dobrem uvodu), ki pripoveduje zgodbo o wing commanderju Blairu, prepletajočo se s petdesetimi fuzijsko napetimi misijami, vse skupaj pa spremlja izvrstna glasba pravih filmskih komponistov.

Tisti, ki ste preigrali že prejšnja dva WC-ja, boste verjetno malo preseščeni, ker bodo nekateri liki popolnoma drugačni, kot ste si jih mogoče predstavljali. Kilrathiji, recimo, so prav smešni - velika mačja glava z zverinskim zobovjem in vitko dva metra in pol visoko telo. A človek se kmalu navadi in vživi v zgodbo. Ko smo že pri Hollywoodu pa še tole: medtem, ko igralec uživa v filmu in zgodbi, se mu nehote pred oči prikraje misel, da je podobne stvari že nekje videl. In še res je! WC3 se namreč zgleduje po mnogih klasičnih ZF filmih in tako lahko v njem najdemo neštete vzporednice z npr. StarWars, lik Kilrathov, njihovo kraljestvo, prestol in cesar sam pa močno spominjajo na Klingone iz StarTreka...

Igro smo si sposodili v trgovini ITA Plus, Trubarjeva 14, Ljubljana in podjetju Mantis (tel: 061/344-744).



"Če se v petih sekundah ne umaknete s tega parkirnega prostora, vas bomo slikali s fotonskimi topovi!"

Tri četrtine Hollywooda na štirih CD-jih

Origin je za svojo novo kinematično pustolovščino, oziroma interaktivni film najel kar prave hollywoodske igralce in govorice o nekaj milijonskem (dolarskem seveda!) proračunu Wing Commanderja III so se hitro razširile. Igralci v WC3 so sicer drugorazredni, a vseeno ne čisto neznan obraz. Glavno vlogo Christopherja Blaira so zaupali nekdanjemu Marku Hamillu, bivšemu Luku Skywalkerju iz Vojne zvezd, admirala Tolwyna igra znani Malcom McDowell (kmalu ga boste lahko videli kot hudobneža v



"Ker niste upoštevali opozorila, smo vozilo umaknili sami."

no! Pohvaliti moram še Konfederacijsko Akademijo, ki je končno naučila dobro leteti in streljati tudi wingmane. Zdaj so vsaj tako dobri kot si ti (če ne celo boljši!

WC3 teče tudi v visoki SVGA 640x480 ločljivosti, a brez Pentiuma na mamaplatki to možnost rajši opustite. Igra je po Originovi stari dobri navadi strašansko zahtevna (8 MB RAMa in 486/50 je uradna minimalna konfiguracija), sicer deluje tudi na 486/33, a samo za prave ljubitelje! Velika sramota je, da WC3 ne uporablja matematičnega koprocesorja, ki bi zagotovo

Novi konstruktivizem 27. stoletja.



Format	PC CD-ROM (486, 8 MB)	
Zvrst	akcijska simulacija / interaktivni film	
Založnik	Origin	
SKUPAJ 94		
93	94	91

EUROCOM 2000

d.o.o.

TEL. 061-159-1084

FAX: 061-159-2028

MULTIMEDIA

NAZIV	CENA
101 ONLY THE BEST GAMES #1	2857,00
101 ONLY THE BEST GAMES #2	2857,00
7TH GUEST	4762,00
AEGIS: GUARDIAN OF THE FLEET	5714,00
AMERICAN BUSINESS PHONE BOOK	3809,00
ARTHUR'S TEACHER TROUBLE	3809,00
CHESSMASTER 4000	3809,00
COMANCHE	6667,00
CRITICAL PATH	3809,00
DOORS OF PASSION #2 (XXX INT.MOVIE)	4762,00
DOUBLE ENTRY (XXX MOVIE)	4762,00
DRACULA UNLEASHED	7619,00
DUNE	2857,00
ECO QUEST	4762,00
EDUCATION PLATINUM	2857,00
F15 STRIKE EAGLE III	3809,00
GABRIEL KNIGHT	7619,00
GOBLINS II	3809,00
GROLIERS ENCYCLOPEDIA V6.0	7619,00
INCA 2	5714,00
INDIANA JONES FATE OF AT.	4762,00
IRON HELIX	3809,00
JUST GRANDMA...	3809,00
LAWNMOWER MAN	3809,00
LEGEND OF KYRANDIA	3809,00
LEISURE SUIT LARRY 6	5714,00
LORD OF RINGS	5714,00
LOST IN TIME	4762,00
MAD DOG MC_CREE	3809,00
MAD DOG MC_CREE 2	4762,00
MARIO IS MISSING DLX.	2857,00
MAYO FAMILY HEALTH CLINIC	3809,00
MEGA PACK (11-CD)	11429,00
M8 ENCARTA 95	11429,00
M8 GOLF	4762,00
NEURODANCER(XXX INT.MOVIE)	8571,00
POLICE QUEST 4: OPEN SEASON	7619,00
QUANTUM GATE: THE SAGA BEGINS	3809,00
RETURN TO ZORK	3809,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	9524,00
WORLD CIRCUIT GRAND PRIX	3809,00
WORLD OF COMMUNICATION	4762,00

**GENE NE VSEBUJEJO
5% PROMETNEGA DAVKA!
POKLIČITE IN VPRAŠAJTE PO
KATEREMKOLI NASLOVU IZ
ZBIRKE 1400-TIH. VSE NA ENEM
MESTU ZA MULTIMEDIJO
(CD-POGONI, ZVOČNE KARTICE,
ZVOČNIKI, ITD...),
ZELO UGODNI POGOJI ZA
PREPRODAJALCE.**

SLOVENSKI RAČUNALNIŠKI KATALOG

Best Buy**Že v prodaji!**

Kako hitro obogateti?

Odgovor: MEGAZIN



Prepričajte sošolce, kolege, prijatelje, znance, sorodnike, pse in mačke, naj se naročijo na revijo Megazin, mi pa vam bomo za vsakega nakazali 500 tolarjev! Trije najuspešnejši pa bodo nagrajeni še z izletom v Benetke za dve osebi!

Kaj storiti? Pošljite nam fotokopijo plačane položnice, ki je izpolnjena tako, kot ta na sliki (torej na ime novega naročnika, ki ste ga pravkar prepričali), vaše ime (ki seveda ni isto, kot tisto na položnici) vaš žiro račun ali pa žiro račun enega od staršev, če svojega še nimate, stalno bivališče in EMŠO (ali EMŠO dotičnega starša). Fotokopijo položnice **OBVEZNO** pošljite, sicer ne bomo vedeli, koga nagraditi, niti komu poslati Megazin!

Denar vam bomo nakazali naslednji dan.

Tako boste na primer za 30 novih naročnikov, ki jih kar sproti nabere po šoli ali v soseski, dobili spodobnih 15.000 tolarjev!

Za 50 novih naročnikov 25.000 SIT, za 100 pa 50.000!

Sky is no more the limit!

SOK Republike Slovenije		SPLOŠNA POLOŽNICA	
POTRDILO	<input type="checkbox"/>	Številka računa	50100-603-42786
Vzeta je	Ime, priimek in naslov novega naročnika	Številka računa	00 200-111
Namen prikazne	Letna naročnina na revijo MEGAZIN	Številka računa	00 200-111
Prejemnik	PASADENA, d.o.o., Celovška 43, 61000 Ljubljana	Številka računa	00 200-111
Številka računa	50100-603-42786	Številka računa	00 200-111
Številka računa	50100-603-42786	Številka računa	00 200-111

Akcija traja do izida naslednje številke

Sreča je na strani pogumnih

Kljub temu, da je svetovna prodaja računalniških in video iger lani preseгла petnajst milijard dolarjev, da se hollywoodske zvezde brez zadržkov prodajajo softverskim hišam (glej igro meseca v tej številki), da so že prav vse vplivne svetovne revije posvetile vsaj eno številko računalniškim igram, da bodo v Ameriki letos prodali tri milijone CD-jev z igrami in da trg osebnih računalnikov narašča s šestintridesetimi odstotki, se večina velikih slovenskih računalniških firm še ni odločila za osvojitev tega lačnega trga. Neprilagodljivost, kakršna je pokopala že prav vsako firmo, se torej razrašča tudi pri nas. Leta, ko so podjetja bogatela z opremljanjem vladnih ustanov, ki so računalnike naročala v tromestnih številkah, so za vselej mimo. Krčevito oprijemanje mrežnih serverjev, programskih jezikov, obilnih tiskalnikov, softverskih orodij za nadzor mrež in podobne krame je kratkovidno zatiskanje oči. Podjetja, ki so "že" začela uvažati in prodajati multimedijško opremo in igre, bodo, ali pa so že izničila ves naskok velikih firm. Fleksibilnost, ki je bila včasih



prednost (danes velikih) podjetij, je zdaj vrlina malih. Lahko vendarle upamo, da se bodo veliki letos spame-tovali in začeli upoštevati tudi ogromni trg hišnih uporabnikov? Bomo videli, zaenkrat pa ne kaže nič kaj spodbudno. Bistveno vprašanje pa seveda je, ali je to dobro ali slabo.

AC.GLOB.TEC (Allendejeva 5, Lj., 061 1683 032)	42
Anni (Finžgarjeva 6, Lj., 061 1253 193)	46
Artas (Zaloška 151 Lj., 061 1400 433)	3, 35, 38, 47
Autronic (Kardeljeva pl. 17, Lj., 061 302 990)	3
Byte Inside (Slovenska c. 15, Lj., 061 1253 413)	45
Chipy (Podrožniška 3, Lj., 061 213 927)	375
Colby (Stanežiče 3a, Lj., 061 50 113)	20
C.S.C. (Rimska c. 35, Brezovica, 061 653 184)	17
D2S	43
Eurocom 2000	pl. 2
Gekko (Stegne 25, Lj., 061 1599 650)	pl. 4
Infobia (Dunajska 120, Lj., 061 342 829)	40
Ita Plus (Trubarjeva 14, Lj., 061 1312 033)	30
Jae	39
KFM (Cesta VIII/1, Velenje, 063 856 134)	4
Mantis (061 344 744)	21
Maya (Tolminskih puntarjev 2, Nova Gorica, 065 22 397)	44
MK Trg. (Miklošičeva 40, Lj., 061 311-150)	pl. 3
Mrak (Viška 4, Lj., 061 267 748)	36
Pasadena	pl. 2
Pavlin (061 263 297)	41
PBM (Pražakova 6, Lj., 061 313 191)	1
PC Hand	38
Pis Bled (Kumerdejeva 18, Bled, 064 78 170)	35
Professional (Stegne 19, Lj., 061 1592 804)	38
Radio Student	1
Urška (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

míro CTX SICOS Roland míro CTX SICOS Roland

míro **CTX** **SICOS** **Roland**

Grafični vmesniki Monitorji Skenerji Glasbeni inštrumenti

KO RAČUNALNIK POSTANE UŽITEK

distributer
☎ 061/313-191
☎ 061/133-7081

p b m
ljubljana d.d.

RAZSTAVNI SALON
Kolnikova 5, Ljubljana
☎ 061/133-1243

ProNota

HERETIC

I z g a n j a l e c h u d i č a

Heretik. Po Verbinčevem slovarju tujk tisti, ki odstopa od pravega (verskega) nauka, figurativno krivoverec. Za id Software pa nekaj povsem nasprotnega: bitje v človeški podobi, mističnega izvora in epske naloge. Biti brezmišljen boj proti iz pekla pobeglim kreaturam, na treh planeh obstoja, očistiti kar je kužnega in se spoprijeti s stvori, ki se jih bojijo še nočne more. Ter rešiti svet. Seveda.

Po neverjetnem uspehu zdaj že legendarnega Doom (igra leta 1994) se je na tržišče vsula cela plejada bolj ali manj nespretnih ponaredkov. Zgolj v tej številki Megazina si lahko poleg Heretica, ogledate še Virtuoso, Rise of the Triad in CyClones.

Igro poganja Doomu povsem enaka grafika: t.i. "engine", kar pa je glede na isto softversko hišo povsem razumljivo. id bo šele v prihajajočem Doomu III



V eni roki nosim sonce, v drugi zlat nasmeh.

uporabil novi "Quake engine", ki bo poleg klasičnih novosti prinesel, upajmo, tudi večjo ločljivost. Toda že v Hereticu so izpeljane skoraj vse novosti, ki jih ponujajo tudi druge istovrstne igre. Z uporabo kril jeze (wings of wrath) lahko poletite in iz zraka opravite s sovragi, še posebej pa je letenje zabavno v mrežni igri igralca proti igralcu. Takrat lahko visoko v zraku počakate ubogega "prijatelja" in ga, preden se zave in ozre v nebo, pošljete v tri pirovske. In ko smo že ravno pri oziranju. Oziranje je za razliko od onega pri Ciklonih (kjer bi bila dodatna, tretja roka še kako priročna) izvedeno zelo enostavno. S tipkami *del*, *page down* in *end* premikate svoj vrat dol in gor ali pa ga čisto izravnote. Kadar gledate gor, seveda tudi streljate gor! Zadnja ugotovitev bo še kako koristna, ko ugotovite, da je v Hereticu zračni promet gost, kot je lahko gost le gosti sok z dvojno smetano. Hudiči neumorno letijo naokrog in venomer oprezajo, kdaj vam bi skočili za

vrat. Popolna novost je tudi poljubna uporaba predmetov, ki jih vedno najprej poberete in stlačite v vaš "bag of holding" ali nahrbtnik. Predmeti so res raznovrstni in njihova uporaba (tipka *enter*) je večkrat prav priročna. Z jajcem lahko spremenite nasprotnike v majhne snežno bele primerke perutnine, ki nato panično begajo sem ter tja. Ko vam jih nato uspe dobiti na muho in pritisniti sprožilec, bo od malih putk ostalo le še frfrajoče perje. Noro! Kadar v mrežni igri v kuro spremenite soigralca, bo le-ta kot svoje orožje zagledal kljunček s katerim pa res ne more narediti veliko škode. Bolj razvidnega namena so male stekleničke, s katerimi si v kritičnih trenutkih privežete dušo. Podobno velja za prstan, ki vas naredi neranljivega in

masko; ta vas vsaj delno skrije pred očmi zla. Črna knjiga ali "black tome" bo vsem vašim orožjem potrojila moč, časovna bomba pa bo potem ko jo postavite, priredila majhen osebni pekel nesrečni nerodi, ki jo prva pohodi. Navadno bo to izpadlo nekako takole: nič hudega sluteča stekla mumija bo v aktu pobesnelega zasledovanja stopila z levo nogo na napačno mesto ob napačnem času. Bomba jo bo nato ob eksploziji izstrelila 10 metrov daleč ali pa jo vrgla v najbližjo steno. C'est la guerre, mon ami.

Toda kakšne so pravzaprav misije, kakšni stvori so vam za petami in s katerimi orožji jih lahko predelate v mesni burek? Spet so na voljo različne stopnje težavnosti, legendarni Ultra Violence pa tokrat nadomešča oznaka "Thou art a smite-meister"! Na tej stopnji sem tudi končal prvi dve epizodi (na vsaki po 8 misij). Pokveč je zopet kot plevela, njihova taktika pa ni kaj dosti napredovala. Mumije na začetnih stopnjah le brezglavo jurišajo (kakor stari znanci bikci), kasneje pa celo začno metati goreče glave, ki vas zasledujejo. Okostnjaki in čarovniki so že nevarnejše spake, pridružijo pa se jim tudi ogromne kamnite lobanje, nekaj kar naj bi imitiralo aliena ter nekaj kar še avtorji ne vedo kaj naj bi pravzaprav imitiralo (edino gotovo je, da pravijo "grk, grk" in bruhaajo ogenj). Najštevilčnejši so tokrat leteči hudički, ki se zaradi majhnosti lahko zavlečejo v vsako špranjo in od tam planejo po vas.

Toda gorje ko se jih lotite s samostrelom. V zabavo igralcem je namreč zmanjšana navidezna teža objektov (grdobcev), kar laično pomeni, da bo zadetega hudiča odneslo neznano kam ali pa vsaj zelo, zelo daleč.

Orožja so vsa po vrsti magična, razen seveda nič



Pri farni cerkvici, vragec (Litil Divil?) teži.

kaj magičnega lesenega kola; ta nadomešča gole pesti; s katerim nato udrihate po kujonih. Najšibkejša je palica Elven Wand, katere moč nekako ustreza starodavni pištoli. Samostrel je po učinku podoben odrezani dvocevki, Dragon Claw pa z rafali spominja na mitraljez. Tu so še hellstaff s 400 enotami streliva (lesser runes), phoenix rod z flame orbi, katerih učinek je podoben raketam, orožje fire mace pa je čisto nekaj novega.

Heretic žal ne prinaša prelomnih novosti. Skorajda vse ostaja po starem, dodane spremembe pa so zgolj površinske: Okolju je tokrat izrazito poudarjena trodimenzionalnost, realizem še stopnjujejo jezera vode in lave, mostovi, visoki stražni stolpi in ogromne podzemne votline. K površinskim popravkom spadata tudi že opisani arzenal sovražnikov in seveda orožja, kar pa vseeno ne ustvari nove igre.

Zgolj še eden v vrsti (resda tokrat visoko) nadpovprečnih klonov, ki nam krajšajo čas do prihoda česa res novega. Bo to Doom III?

Format	PC (386, 4 MB)	
Vrsta	akcijska igra	
Založnik	id Software / Raven Software	
SKUPAJ 84		
80	82	85

Psiho-vrana in psiho-riba se sprehajata po Petkovškovem nabrežju. Malce debatirata o politiki, nakar vrana ribi: "Ti, a teb kej po čopiču teče?" Riba: (medtem se vsedeta na bližnjo klopco): "Meni nikoli." Vrana: "A kej umažeš zid?" Riba: "Jaz nikoli." Nakar vrana vsa na trnih: "Ti kva pa ti maš zaeno zadevo." Riba se lagodno nasloni, sname klobuk in si prižge cigaro:

"Vse se je začelo v Kalkuti. Takrat sem prvič igrala Rise of the Triad. Apogeejevo nadaljevanje Blake Stonea. Povem ti: norrrro!

Igra je na zunaj dokaj podobna vsem ostalim Doomijadam, v nekaterih pogledih celo malce peša, marskeje pa je prov. kunšno narejenga (oprostite: riba je s štajerskega konca). Mrežna podpora na primer, omogoča hkratno igranje do 11 igralcev, ki se nato preganjajo po mnogoterih različnih stopnjah, ki imajo kaj različne naloge. Na kakšnih moraš le zbirati tiste krogce, triade imenovane, na drugih se boriš v slogu tiste "zavzeti

RISE OF THE TRIAD

POMENEK NAD LJUBLJANICO

Sicer pa: vse stopnje imajo enak cilj: malce se sprehodiš, pobereš predvsem vse ključe, orožja, nekaj hrane in bonus točk, pokneš vse po spisku in se dokoplješ do konca. Zanimivo je, da večina tipk, ki sem

privzela od Dooma, dela tudi tukaj. S tipko TAB naprimer privlečeš na plan zemljevid. Zamerim mu le to, da se po njem ne moreš premikati, pa še malo nepregleden je. Tudi funkcijske tipke so enake. F1 za informacije, F2 in F3 za nalaganje in shranjevanje pozicije, in tako naprej vse do F11, ki je tudi tukaj gamma correction mode (za pretemne monitorje). Igralne tipke so kot v Doomu

in družini nastavljive, le da je Apogee stvar še izboljšal in lahko zdaj tipke "štetaš" direktno iz igre same. (Vrana zeva z odprtim kljunom). Resno! Lahko tudi letaš naokoli kot sneta sekira, gledaš in meriš dol in gor, žal pa ne moreš zbirati kakih koristnih predmetov, da bi jih potem lahko, kot v Hereticu uporabil.

Nato vrana: "Aha, saj res! Kako pa kaj zadeva v primerjavi s Hereticom? Slišim namreč, riba, da si postala pravi Heretic Guru... level "Black plague on thee" in ostalo. Kaj zdej: sika al' smrdi?"

"Hja, zvočna plat ROTTa, kup malih fines, različni

karakterji vsak s sebi lastnimi značilnostmi, kriki ranjencev, iskre, ki letijo iz kovine ko mitraljiraš; vse to Triadi štejem v prid. Trorazsežnost je poudarjena celo z nekakšnimi trampolini, ki te vržejo visoko v zrak, kar grafika odlično prenese. Kadar grdobce razstreliš z bazuko, bo kot v dobrem Dilan Dogu čez zaslon obvezno prifrčalo oko ali vsaj roka. Hvale vredni so tudi nasprotniki sami, katerih obrazi so bojda skenirane slike samih avtorjev."

Vrana: "A beži no, beži!"

"Pa to še ni vse! Najbolj mi je všeč, da je igra tako prilagodljiva. V

morju menijev si lahko nastaviš skoraj čisto vse: od barve majice do hitrosti vrtenja menujev. Vsak save-game spremlja celo majhna slika, da se človek, pardon riba, lažje znajde. Ima pa zadevščina tudi nekaj brcev v temo. Stopnje so namreč popolnoma kvadratne in sestavljene iz samih geometrično pravilnih stolpov, vrat in spet prevelike trume skritih prehodov. Razna dvigala in gume, ki hlinijo stopnice, tudi nekako ne padajo v sliko. Resnici na ljubo pa me najbolj moti neka malenkost pri razporedu tipk. Že od Dooma naprej sem bila vajena dveh samostojnih strafing (levo-desno) tipk, kakršne se je dalo v gibanju odlično kombinirati tako z zavijanjem kot s hojo naprej ali nazaj. ROTT vse skupaj izdelje malce invalidno, saj moraš za strafing najprej držati eno samo tipko, šele kurzorja levo-desno pa dejansko poskrbita za drsenje v stran. Zadeva zna biti hudo zoprna, saj otežuje gibanje v prostoru. Toda res je tudi, da zato obstaja posebna tipka za trenuten obrat za 180 stopinj. Če ti tako kdo diha za ovratnik, samo zviz obrat, pa štrik za vrat!"

Vrana v povzetek, vidno razburjena in čisto spektakularizirana: "A taka je torej praviš ta zadeva! Sicer pa pojdiva že no, preveč sva se zaklepetali. Da, pojdiva, večeri se že in mrzel veter brije krog vogalov."

"Novi model očal mi prav lepo pristoji, kaj ne?"



"Ne se premikati, če ne bom vse pobil!"

zastavico". spet na tretjih je edini cilj poklati vse kamrade."

"Yep, yep!", je bila neprepičljiva vrana.

"Seveda obstaja čisto navaden način igre, na čisto navadnih stopnjah (Two words: Reaper man), koder nato pohajkuješ z zvesto šnelfajerco in delaš red."

"A dej dej!"

"Ma resno! Najprej seveda začneš z ubogo pištolo, ampak kmalu nato najdeš še eno! Najdeš lahko tudi avtomatsko puško, bazuko, heat seeker, pijanduro od rakete (drunken missile), celo fire wall (ta je podoben metalcu plamena); ampak men' sta še vedno najbolj všeč dve pištoli. Z njima tako hodim po ulici, nakar mi pristopi kakšen tipson, pa sikne: "Hej riba, kje ti je legitimacija?" Nakar jaz: "Evo šefe dve; blam, blam, blam!" Včasih kakšen od njih pade na kolena, pa prosim za milost skozi Sound Blaster: "Please don't shot!" Vrana: "Ama ne kažu tebi za ništa psiho-riba! Jeli?" (Oprostite: vrana je iz Bačke Palanke) Točno, pravi riba. Metek med zobe, pa po gobe - to je moj moto!

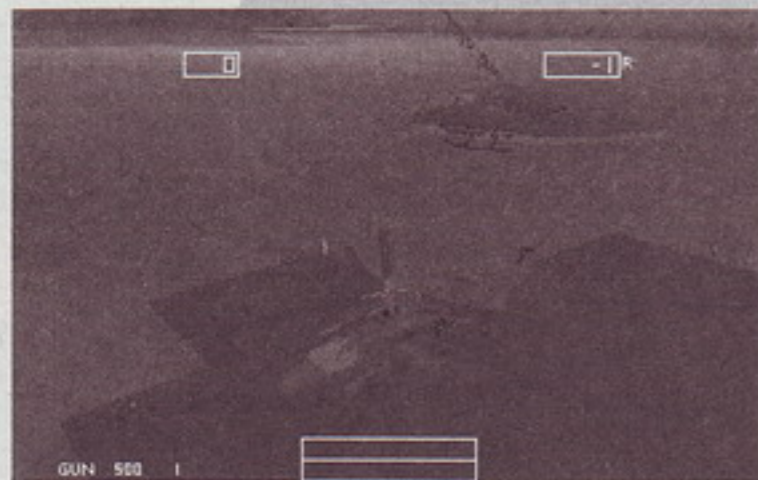


"Oprosti, nisem te hotel zgrešiti namerno!"



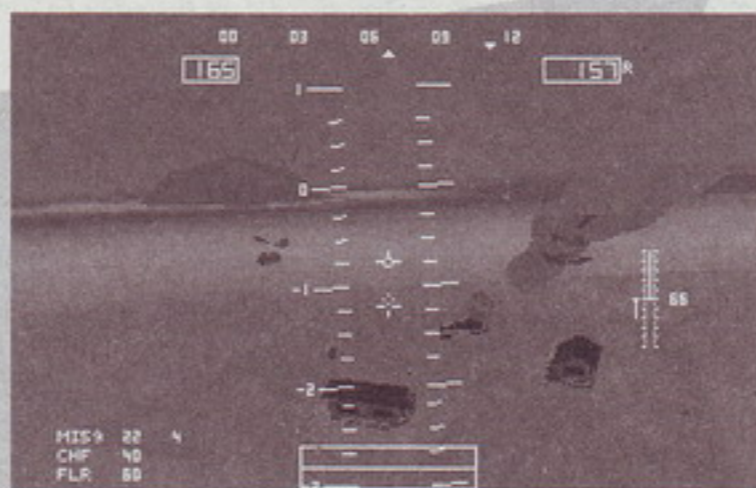
Format	PC (386, 8 MB)	
Zvrst	akcijska igra	
Založnik	Apogee	
SKUPAJ 79		
78	84	80

KA-50 se je dolgo pekel na malem ognju. Ker verjamem da ste tudi vi že bili lačni helikopterjev, si pogledjmo kako za vruga tale reč izgleda na ekranu. Prvi vtis je kar pustil kar nekam suha usta. Modro nebo, modro morje, zeleni otoki zeleni helikopterji in vijoličast horizont. V redu, cela zgodba se očitno dogaja nekje v tihomorskem otočju, celi nasadi palmnih dreves in azurno modre peščine so najbrž zato, da igralcu zbudijo skomine po eksotičnih počitnicah, saj veste, zagorele domačinke in poležavanje na belem pesku. Na koncu koncev to sploh ni slaba ideja - cele dneve s svojim helikopterjem (Cobra, Lynx, Mi-8 ali Ka-50) skačete z otoka na otok in uživajte v prekrasnem razgledu. Tudi za tiste, ki bi se radi pretepali je poskrbljeno. Udeležite se lahko prave male umazane vojne. Kontrolni pult, od koder ukazujete svojim helikopterjem, jim načrtujete poti in cilje, je čisto enak tistemu iz AV-8B. Domarkovi programerji so iz tega simulatorja vzeli še kokpit, ga predelali za helikopterske potrebe in voila - nastal je



KA-50 HOKUM

PONOVO NEUSPEŠNI MLATILCI ZRAKA



Ka-50. Letenje s helikopterjem zahteva drugačno tehniko, zato pozabite na Flight Simulator. Na srečo so v recenziranem simulatorju zadeve prilično poenostavljene. Najprej štartamo motor, potem dodamo malo gasa in vklopimo prenos moči motorja na rotor. Slednjega nikar ne pozabite, saj se v nasprotnem primeru rotor, ki je hkrati propeler in krilo, ne bo vrtil, kar bo imelo za posledico, da bo vaš helikopter trmoglavil na zemlji. Z dotičnim letalnim strojem lahko seveda tudi lebdite, in pristajate na teniška igrišča. To dosežete s spreminjanjem koraka rotorjev, trenutno nastavitvev pa lahko občudujete na HUD-u. Ker se vsak polet začne in konča na zemlji, vam preostane le še piljenje umetniškega vtisa prihoda na tla. Kot sem že na začetku omenil, je vizuelni izgled bolj reven, čeprav so vsi helikopterji polim-

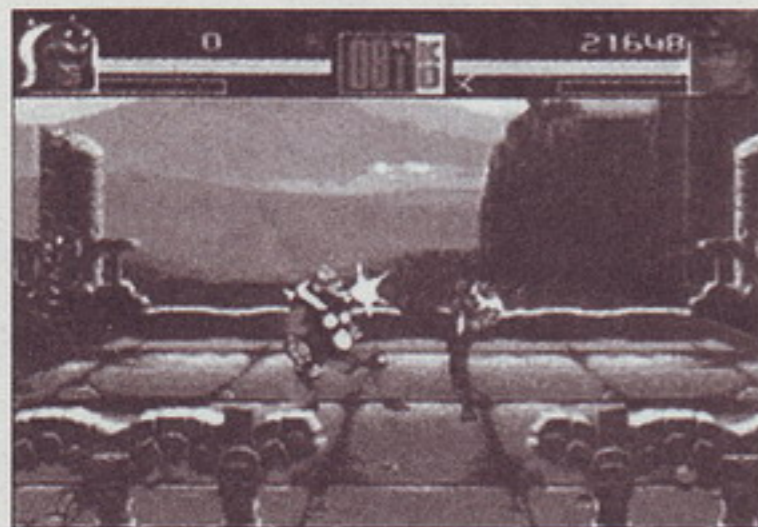
ani s teksturami, gibanje je dokaj gladko, vaša uničevalna dejanja imajo posledice na otočju - požari se širijo po z objekta na objekt, ognjeni zublji ves čas sikajo pod nebo (najbrž nimajo gasilcev), slab vtis pa pušča zunanji pogled, saj ima velikega hrošča: na določenih mestih je videti skozi lupino helikopterjev tisto, kar po logiki perspektive sploh ni vidno. Tudi zvoka je bolj malo, razen detonacij in opozorilnih piskov vas celo pot mori digitalizirano ropotanje pravega helikopterja. V letalnem delu je še ena smrtna napaka: če odpove motor, v resničnem svetu pilot uporabi t.i. autorotacijo in čisto normalno pristane, vaš simuliran helikopter pa pade z neba kot prezrela hruška.

Format	PC (386, 2 MB)	
Zvrst	simulacija helikopterja	
Založnik	Domark	
SKUPAJ 72		
73	68	74

ANDREJ

Okej, čigava ideja je bila to? Če najamete ta hip največjo košarkarsko zvezdo NBA lige za nastop v računalniški igri, je logično pričakovati, da bo to košarkarska simulacija, ne pa igra, v kateri igrajo glavno vlogo pesti in udarci? Ocean je res imel že boljše prebliske, toda ta je pa od sile. Le(po) poslušajte.

Po neki legendi je nekoč, nekje daleč nazaj v Drugem svetu vladal zlobni čarovnik Sett Ra. S svojo zlobo je hitro prodril tudi v Prvi svet - Zemljo in tam uničil faraona Egipta, ne pa tudi njegovega sina Ahmeta, ki ga je s pomočjo dedka Leotua ugnal nazaj. Nekaj tisočletij je minilo, da je Sett Rajev sluga Beast spet našel svojega gospodarja v Drugem svetu in maščevanje sledi. V središču pozornosti se znajde čudežni otrok Nazu, daljni potomec egipčanske dinastije, izbrani One, tisti, ki poseduje



Joj, kako se te bojim

moč, zmagovalni duh, pogum, agilnost, INTELigenco in vsa potrebna znanja borilnih veščin, pa ga bo rešil. To je... STOP! (Vsega pa vam res ne smem izdati!)

Torej; nasproti vam stoji 12 borcev vseh dolžin in veličin, ras in olik, lepo počesanih in umitih, da jih potolčete. Ali porazite, bi bil boljši izraz, kajti pretepanje v Shaq Fu-ju je bolj plastično mehko kot surovo trdo. Prvobitnih znakov brutalnosti v stilu potokov krvi in telesnih otrgnin, nad katerimi smo se lahko naslanjali predvsem v Mortal Kobatu I in II, tu ni na spregled niti po 12 rundah. Druga kardinalna napaka Shaq Fu-ja je, da so liki borcev v njem odločno premajhni za tako zvrst igre. Čeprav je njihova animacija tekoča in vseskozi v gibanju, to ne odtehta dejstva, da je zvok porazen, ozadje statično ter sistem udarcev silno boren in okoren. Hja, če nimate jopada, boste z

navadnim joyem izvajali vse udarce bolj na hokruk. Specialke (vsak lik ima eno) so še kar izvirne, a nič posebnega. Kje so zaključni udarci?! Pravila igre so taka, da lahko igrate samo na dve zmagi, dvoboj, turnir ali celo zgodbo, ki pa ni nič drugega kot čista nalagancija. Niti ene izboljšave torej, prej obratno.

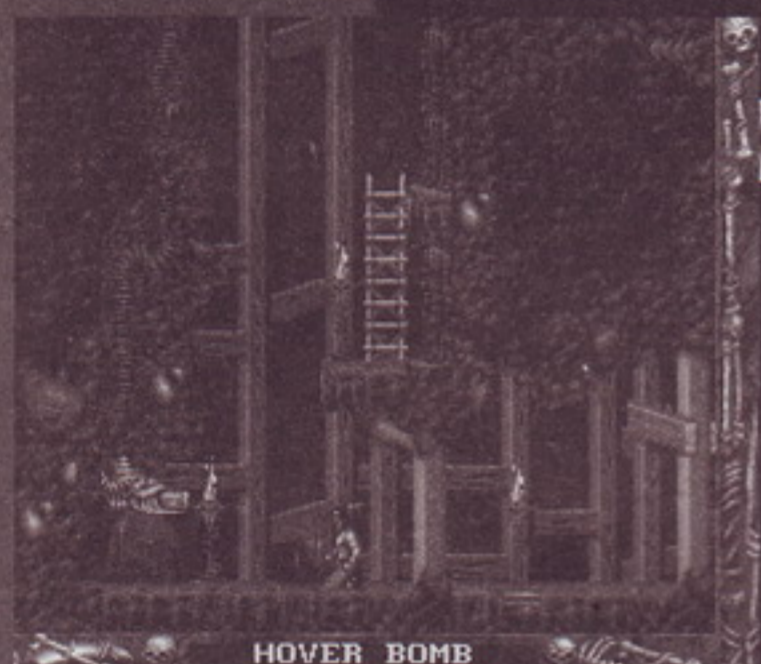
Kot višek nesramnosti Oceanovci prodajajo igro na 6 disketah, ki ne grejo na HD, poleg tega pa je organizacija podatkov na njih tako porazna, da se v eni noči igranja namenjavate disket več kot povprečni D.J. plošč v celem delovnem mesecu. Ocean, naredi nam vsem uslugo in ne delaj več takih bedarij!

Format	Amiga, konzole	
Zvrst	pretepaška igra	
Založnik	Ocean	
SKUPAJ 52		
72	56	31

BLACK THORNE

STRAHOTNI ČRNI TRN

Zastran vojn in vojníc na zemeljski obli in zaradi dejstva, da je pred približno mesecem dni svoj obstoj razglasilo marsovo leto 1995 (Mars je rimski bog vojne), se želje po krvavih igrah ne umirajo. Svojega olja na tak plamenček prilijejo seveda vsemogočne softverske firme in učinek je na dlani: ves vesoljni svet igra Doom in podobne krvoločnosti. Olja je z BlackThornom prilil tudi Interplay. Pravilno rečeno: tisto, kar je Interplay prilil, ni olje, ampak mešanica. BlackThrone je namreč bela vrana v jati ptic na softverskem nebu. Vendar vse ob svojem času.



HOVER BOMB
Molitev v templju svete bombice. 3, 2, 1,... BUM!

ki ga je zmagovalc vojne za oblast Sarlac (spet plonkažo iz filmov: ime pošasti, ki je živela v peščeni votlini na Tatooinu v tretjem delu Vojne Zvezd) odnesel s seboj v Tuul. Naloga: najdi tisto skalo ali karkoli že.

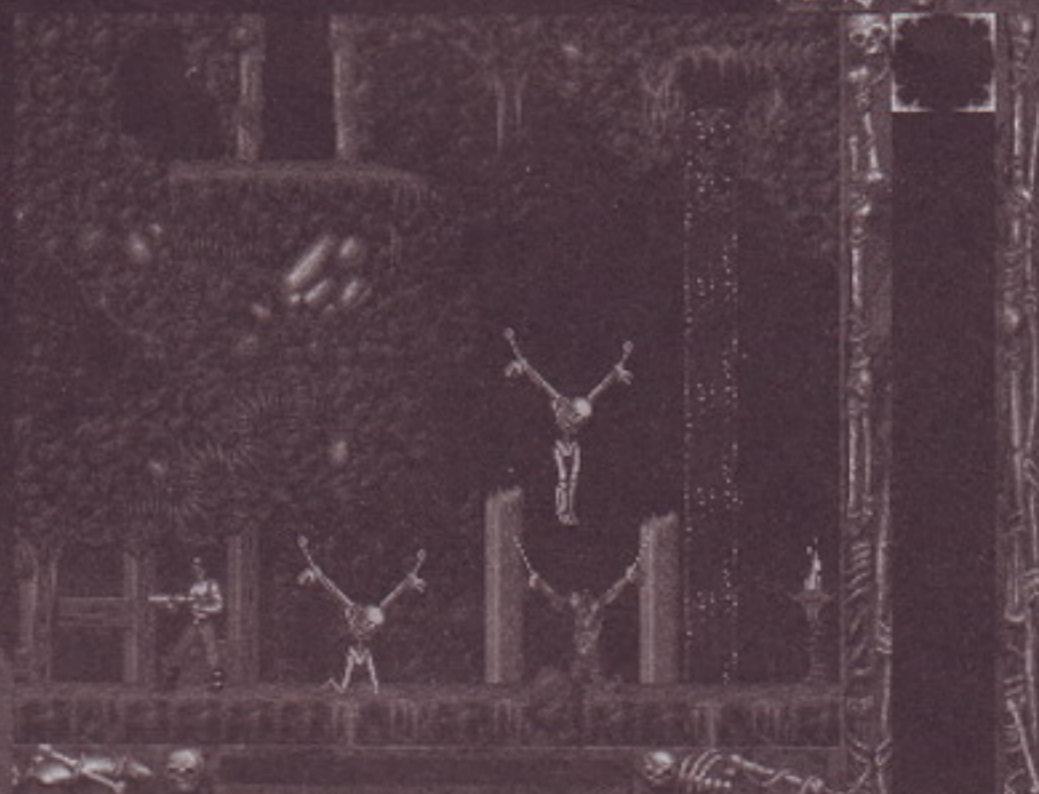
Do sem je zadeva še klasična (a ste se že preobjedli te besede, ha?), podobno je tudi z realizacijo. Na 2D zaslonu se premikate levo-desno. Ko pridete do konca zaslona, se okolica zamenja z novo. Hodite po rudnikih, na poznejših stopnjah tudi po prostem in delate vse, da bi prišli na naslednji nivo. Nivoji med seboj niso ločeni z dvigali, ogabnimi velepošastmi ali matematičnimi kontrolkami,

Fanta, odprta mi vrata, da vaju malo pogrejem!



HOVER BOMB

Najprej temelj vsake igre: vsebina. Le-ta je iz najbolj klasičnega scenarija klasicističnih klasikov klasične klasike: kot sin Kyle očeta Vlarosa, ki je by-the-way še kralj ene pravljicne dežele, se podaš na pot iskanja. Cilj: svetleči kamen Lightstone.



Kaj jamraš?! Če je dvema že uspelo, zakaj ne bi še tebi?

temveč s kodami. Ko dobite naslednjo, jo ob začetku prihodnje igre vpišete, in ni vam treba delati vsega še enkrat. To je tudi idealna rešitev za odpravo posnetih položajev. Seveda se ne morete kar teko sprehajati

levo in desno, temveč morate za zdravju neškodljivo premikanje marsikaj postoriti. Ta "marsikaj" vključuje streljanje na sovraže, kotaljenje po tleh, skrivanje v temi, plezanje na previse in reševanje zaprtih soljudi. Zadeva je torej povsem igrabilna, če...

...če ne bi bilo nekaterih slabših lastnosti, ki pustijo grenak priokus. Prva je bila nostalgichen spomin na Spectruma, saj je grafika nekje na nivoju sredine osemdesetih let: veliki piksli ter malo barv, pa še te so zelo kontrastne. Saj ne bi čez babico Mavrico nič rekel, vendar taka grafika leta 1995? Edina tolažba preostane misel na samo 1.8 MB zasedenega trdega diska in (nepreizkušena, a zelo verjetna) združljivost s starejšimi procesorji x86. Igra kljub vsemu zahteva 2 MB RAM. Nekje na klasični ravni sta tudi zvok in glasba. Zvok bi lahko na kratko opredelil z besedo streljanje, glasba pa je na lestvici nekje



SOME WATERFALLS HAVE PASSAGES BEHIND THEM. LOOK CLOSELY.

Kdo si ti, da mi trosiš takšne nasvete?

med "ti dum di dum ti dum" in "bah-wah bah-wah". Hvala Bogu, ta to ni vse, kar lahko igra ponudi. Konec koncev je za nekaj časa kar prijetna zabava, še posebej navdušujoča je raznolikost ukazov za krmiljenje osebka. Malo manj pa je navdušujoča razporeditev gumbov za dosego tega cilja: Le kdo bi se lahko spomnil, da s pritiskom na D možiček teče, s pritiskom na E pa meče bombe? Pa to nista edini visoko inteligentni kombinaciji. Aja, skoraj bi pozabil - krmiljenje je možno

le preko tipkovnice.

Odvečnih besed za konec ne bi izgubljal, rekel bi le, da je igra kar ugodna za premor med Doomom in System Shockom, pa še to le zato, da ne bi prišli iz forme. Vsaka ura vaje se namreč pozna.

Format	PC (386, 2 MB)	
Zvrst	arkadna pustolovščina	
Založnik	Interplay	
SKUPAJ	71	
65	60	73

US NAVY FIGHTERS

K riza v Rusiji je na vrhuncu. Borisa Jelcina vržejo z oblasti in ker mu grozi, da ga lansirajo tudi s kakega nebotičnika, nekoč mogočnemu medvedu ne preostane nič drugega, kot da se vsede na posebno Aeroflotovo letalo in pobe-gne v Ukrajino. Vas, pilota Mornarice Združenih držav Amerike, pograbi sredi neokusnega kosila in vas strpajo v palubnega lovca F-14. Še preden se dobro zaveste, kje se nahajate, vas oficir na katapultu lansira nad razpenjeno morje, reševati možakarja z začetka teksta. Za Jelcinom se podi cela eskadrilja MiG-ov 31, z enim samim ciljem - spremeniti njegovo letalo v goreč aluminijasti dež.

To seveda (še) niso udarne novice TV dnevnikov, živahno dogajanje je prva misija v US Navy Fighters. Kot v vsaki pošteni simulaciji, lahko najprej

izberete postopno šolanje - od vzletov in pristankov, do natančnega bombardiranja in ostrih dvobojev s takšnimi stroji kot so: F-18, A-7, F-22, SU-33, F-14, pod modro nebo pa se lahko lansirate tudi s pravo starino letalom-raketo F-104. Sladokusci pa se lahko poigrava še z generatorjem misij, ki po svoji kompleksnosti spominja na tistega v Falconu 3.0. In kako celotna zadeva izgleda na PC 486/66, 16Mb RAM-a in Sound

Blaster zvočni kartici? Electronic Arts je zagato rešil takole: izbirate lahko med več grafičnimi načini- 320x200, 320x400, 640x480, 800x600 in 1024x768. Da, da, dobro ste prebrali, US Navy Fighters teče tudi v visoki resoluciji; pa ne na vašem 486 in VGA kartici, za takšen luksuz potrebujete najmanj Pentium in izredno hitro in drago grafično kartico. Na srečo lahko tudi na manjši ločljivosti uživata v zračnih bojih. Za popolni užitek morate posedovati še dobro igralno palico in veliko potrpežljivosti, saj je to ena zahtevnejših simulacij. Poleg letenja, se morate mučiti še buljenjem na vse strani, s škiljenjem na radar in vodenjem wingmana. Večina postopkov je izredno realistična; pri katapultiranju vas vodi oficir za dotično dejavnost (vidite ga le, če imate dovolj RAM-a), letala se obnašajo skoraj kot tista prava, razen F-22 lahko celo padejo v vrt, vsa govorancija in kriki, ki prihajajo iz vaših zvočnikov, sploh ni lažna - posneli so prave pogovore med mornariškimi piloti. Zvok motorjev je kar posrečen, poplesavanje med oblaki spremlja nežna glasba, v nevarnosti pa tulijo sirene... Z nastavljanjem zvoka se lahko igrate do nezavesti, saj so programerji Electronic Artsa ustvarili cel glasbeni studio.

US Navy Fighters pa seveda ni brez napak, ki lahko ortodoksne ljubitelje simulacij odvrnejo od nakupa. Na prvem mestu je seveda pomanjkanje instrumentov: namesto pogleda na tablo z instrumenti so si izmislili nekakšna okna, ki se pojavl-

NAJBOLJ VROČE LETENJE NA SVETU!

jajo v vogalih ekrana. Njihova velikost je odvisna od ločljivosti, ki ste si jo izbrali; pri veliki je njihova majhnost prav neznosna; na primer: da bi cilj zajeli na radar, morate klikniti na njegov odsev na radarskem ekranu, ki pa je pri veliki ločljivosti tako majhen, da ne morete razbrati ničesar. Drugi minus so si zaslužili s pokrajino, ki jo skorajda ni, tistih par objektov (ki so sicer na pogled krasni) sameva sredi puščobe kot zapuščen kaktus. Poleg tega so ponovili tisto grozoto, ki smo jo občudovali že pri Strike Commanderju - na tla so zalepili nekaj tekstur, ki naj bi predstavljale reke in mesta. Le te od blizu spominjajo na kako Mondrianovo sliko, saj veste, kvadrati in pravokotniki. Poleg vsega pa vsa orožja, ki jih obestite pod krila, postanejo nevidna. Softverski stroj, ki poganja letala, je dobro narejen, čemur se ni čuditi, saj je za izdelavo US Navy Fighters odgovorna ista ekipa, ki nas je pred davnimi časi (ko so še kraljevale 386-tke) razveselila s Chuck Yeager's Air Combat. Nasprotniki

se obnašajo zelo pametno, nikar ne pričakujte, da se bodo dali zlahka sestreliti. Na srečo je wingman zaljubljen v vas in bo naredil vse, da vas obvaruje hudega. Ponavadi pa vam to čisto nič ne koristi, saj je že letenje samo dovolj komplicirano, v zračnih bitkah pa je treba še gledati naokrog, označevati cilje (RIO samo sedi zadaj in stoka ko preobremenjujete letalo), bežati pred raketami in nadvse spretnimi sovragi, odmetavati vabe in jasno na koncu krvave bitke - najti letalonosilko in pristati na njej. To je seveda zgodba zase. Najprej sem mislil, da jo bom odnesel s prihodom na palubo, pa sem se zmotil. Prilet na krov je točno tak, kot v resnici. V finalni fazi pristajanja morate imeti visok vpadni kot (nos aviona visoko dvignjen), kar seveda zmanjša pogled naprej, letalo držati v zraku samo z močjo motorjev in blago ponirati proti štirim jeklenicam, razpetimi na tistem koščku steze, kamor morate butniti svojo mašino. Oficir na krovu, zadolžen za pristajanje vas ves čas vodi in pomaga, ko pa zakliče "call the ball", je treba pristati ali pa pognati motorje s polno močjo in odleteti na še en krog. Začetniki bodo imeli veliko težav, a z vajo se lahko doseže vse, kar si človek poželi. Življenje mornariškega pilota je že prislovično težko: cele mesece preživi na gugajoči se ploščadi, spi v kabini, ki ni večja od stranišča, hrana je izvrstna in raznolika (ribe, če imate srečo dobite celo ribe, tisti ki na krovu praznuje rojstni dan, pa ga glavni kuhar razveseli z - ribami), vendar ga ni junaka, ki bi zapustil tako letenje, kot je na voljo v Mornarici.

US Navy Fighters je dober simulator, ki pa cilja na bližnjo prihodnost, ko bo računalnik s procesorjem 486 že kar zastarela reč. Možnost nastavitve grafičnega načina vam že sedaj omogoča udobno in nadvse zanimivo igranje. Za vse ljubitelje mornariškega letenja obvezna stvar, ostali manijaki pa nestrpno pričakujemo še Flight Unlimited in seveda - Falcona 4.0, ki izzide koncem leta.

Igro smo si izposodili v trgovini Mr. CD-ROM, Vodnikova 187 v Ljubljani tel. 061-159-75-11 in pri podjetju MANTIS 061-344-744.



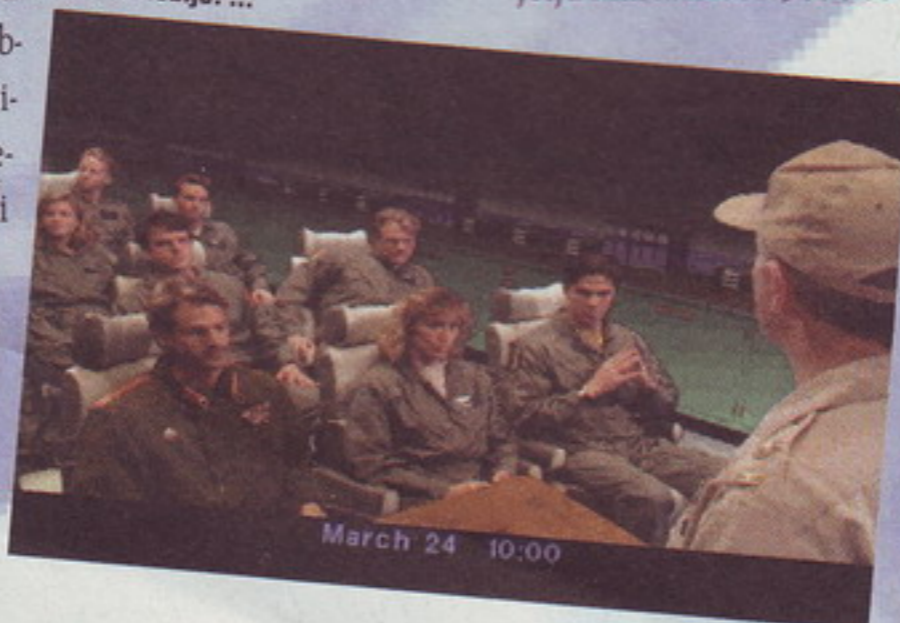
Malo zmanjšaj plin, raznjiči se bodo zažgali!



Lansiraj me!



Ukore dobijo: ...



POPRAVI
VRSTI
ZALOŽNIK

PC CD-ROM (486, 4 MB)

letalska simulacija

Electronic Arts

SKUPAJ 86

81 89 83

CREATURE SHOCK

Pojedel vas bom žive

Groza! Leta 2123 masivna prenaseljenost Zemlje (nezadostna uporaba kondomov in anti-baby tabletk) človeško raso prisili v iskanje nove kolonizacije na drugih planetih. V vesolje poletijo tri izvidniške ladje, vsaka z misijo, da najde človeštvu novi dom: Myrmidon na Mars, Aztec na Venero in Amazon na lune Jupitra in Saturna.

Štiri leta kasneje, skoraj pri koncu njihovega popotovanja, Zemljani izgubijo vse kontakte z ladjo UNS Amazon: vse razen slabotnega signala, klica v sili.

Opremljenega z eno najmodernejših Lynx FTL (faster than light!) ladij, pošljejo Zemljani specialnega agenta Jazona Barra odkriti kakšna usoda je doletela najmočnejšo ladjo v raziskovalni floti in njeno posadko s kapetanko Nastasio



Jo, a si na ritko padeš? A drsi?

Sumoki na čelu. Klasična misija "Adam gre po Evo v raj", torej! In ko si že tam, prinesi nam še vzorec kakega aliena, najdi leglo in ga po možnosti uniči.

Ne dihaj pregloboko - mogoče ti prisluškujejo. Nekaj je tam zunaj. Nekaj velikega... Mesojede sluzasti črvi? Kosmati pajki z laserji na tipalkah? Ali pa le kakšna od tistih res nagnusnih oblik življenja, ki jih raje nisem omenil?

Nimaš pojma, kaj te čaka za naslednjim vogalom. Toda karkoli že je, si lahko prepričan, da ni prijateljsko naravnano. Pravila so preprosta. Vse je zunaj, da te ujame. Torej ne tvegaj in ustrelj vse, kar se premika. To je bil kratek tečaj iz samo-abrambe za vse tiste, ki ste mislili, da bo vaša naloga v Creature Shocku kuhanje marmelade in vlaganje češnjevca kompota. Kje pa! Vlačili se boste po temačnih rovih neznanega asteroida, ki je po mnenju ladijskega računalnika "bogat z aminokislinami in proteini" (upate lahko le, da ne z vašimi!) in naleteli na cel kup neprijetnih presenečenj. Doživeli boste bližnje srečanje z mutiranim paličnjakom, gromozanskim deževnikom, leglom zdrizastih ličink (Oh, ja! Te bi rad dobil na krožniku - dvojno porcijo, prosim!), se otepali nadležnih striglic, netopirjev... in bili priča vrhuncu - veličastni metamorfozi lepoticke Sumoki v zver (hudiča, vraga!).

Pa vse le ni tako hudo. Vaš zaščitni skafander je veliko udobnejši in dražji od tistega, s katerim je po Luni pohajkoval Armstrong (nekateri zlobneži sicer trdijo, da ni bil nikoli tam in da so celo stvar posneli v filmskem studiu). Opremljen je s kompasom, multi-funkcionalnim prikazovalnikom (kako strokovno se to sliši!) in "on-screen" trotom (kako kmečko se to bere!), s katerim se premikate po zaslonu. Kompas vedno kaže smer sever in prav tako kot "creature energy meter" oznanja bližino prisotnosti sovražnih stvorov. Če ste z orientacijo v dvomih, raje rišite karto. Ko pridete iz oči v oči z neljubo pošastjo, se merek spremeni, če ciljate direktno v sovražnikovo šibko točko (ponavadi oči, glavo ali lovke). Tako včasih zaleže en sam dobro merjen strel več kot pa neracionalno rešetanje, da sovrag stegne svoje papke. Na srce vam polagam tudi, da nujno uporabljajte shield mode (desni gumb miške), sicer boste hitro pečeni. Bombe, ki jih sprožite s preslednico, sicer naredijo veliko škode nasprotnikom, a le če so vidna njihova šibka mesta. Na splošno so loterija tudi shrambeni pokrovi v stehnah nekaterih rogov. V nekaterih se skrivajo koristni predmeti, v drugih pa neprijetna presenečenja.

Creature Shock je na žalost igra, ki vas resnično šokira le enkrat. Prvič in nikoli več. Ko namreč enkrat umrete in ponovno začnete na stopnji, ki ste jo nazadnje končali, lahko na besedo *presenečenje* kar pozabite. Akcija je strogo linearno načrtana in trdno drži ključne akterje igre na mestih, kjer so se jih zamislili avtorji sami. Potem pa je tu še ena stvar, ki sem jo do sedaj uspešno odlagal, ker mi nekako ni šla od prsta. Creature Shock se namreč odvija v dveh, po igralnih platih popoloma različnih delih: v akračnih sekcijah, ki so mimogrede le blede kopija nekaterih nivojev Novastorma, se z vesoljsko ladijco s pogledom "od zadaj" prebijate skozi širna vesoljska prostranstva, v trodimenzionalni prvoosebni klavnici pa se v množici izvrstnih vmesnih animacij, ki tečejo v 15 sličicah na sekundo, pobijate z vsemi vrstami nagravnih alienov.

Skorajda ne verjamem, da bo kdo užival v taki toplo-hladni kombinaciji. Pravzaprav mi sploh ni jasno, kaj so hoteli fantje iz Agronaut Softwarea (znani tudi po čipu Special FX, ki so ga vgradili v Nintendovo igro Starwing) dokazati s tem, da so v igro vgradili popolnoma odvečni arkadni del, ki pokvari celoten vtis o konstrukciji igre same. Da je PC konzola? Da je irski krompir Giffenovo blago? Ali pa le nekaj tretjega, kar mi ta trenutek ne pride na misel? Avtorje bi veliko bolj pohvalil, če bi igro namesto tega obogatili s kakšno srhljivo glasbeno podlago: to bi igralca res do- tolklo. Tako pa morate en gigabajt (2 CDja) raziskovanja in eksterminacije pošastnih stvorov po mračnih tunelih neznanega asteroida res izkusiti, da bi mu verjeli.

In ali je to res vse? Kakor se vzame. Za popolno doživetje morate izklopiti vse luči, zagrniti vse zavese in si nadeti slušalke. Če se prepustite atmosferi, boste čez dan ali dva po stanovanju hodili z jekleno cevjo sesalca, jo repetirali na vsakogar in si v glavi vzredili fiksno idejo, da se v kopalnici skriva nekaj hudo bolnega.

P.S.: Poigrate se malo z datoteko CREATURE.SET. Tako utegneta ugledati konec igre še prej kot Srečni Luka, najhitrejši revolvoraš na Divjem Zahodu!

Igro smo si sposodili v trgovini Mr. CD-ROM na Vodnikovi 187 v Ljubljani.

Format	PC CD-ROM (386, 4 MB)	
Zvrst	akcijska igra	
Založnik	Virgin	
SKUPAJ 80		
87	79	75

Družinski album Razjarnikovih

Mami

Ati

Zobko

Nosko

Johan



Innocent Until Caught II: Presumed

GUILTY

Tradicija totalitarističnih naslovov

Yep, točno Psygnosisovci so tisti čudaki, ki so sprogramirali neustavljive, nizko leteče, smešno hodeče in prav zares zelo in čisto res Lemminge. Pa 47 nadaljevanj lemingov sploh ni vse, niti še zdaleč ni najboljše kar je iz njihove programerske hiše



Uaaaaa. Kakšen velik krt!

prišlo. Ustvarili so še mnoge druge dobre igre (Ecstati-col), med njimi pa tudi prvi del pustolovščine IUC (Innocent Until Caught). Ker pa bi bilo po igri z naslovom IUC nesmiselno narediti še eno s popolnoma istim imenom, so njen naslov po ustaljeni navadi spremenili s preprostim dodatkom - številko na koncu imena.

Innocent Until Caught II se začne nekje v vesolju. Vesolje pa je, kot vemo, kar precej velika zadeva. Nekateri trdijo, da je celo neskončno, česar pa še nismo dokazali. Kako tudi bi, če do neskončnosti ne moreš priti?! In na nekem skromnem, skorajda bednem, ne



Bi se vi ustavili, če bi vas nekdo izsiljeval z ustrelitvijo krave?

boste verjeli, s travo poraščenim planetom se kriminallec Jack (ja, to je točno tisti Jack iz prvega dela) na lepem pojavi sredi ceste in prosi prijateljico kravo (???) za sodelovanje pri zločinu. Nadaljevanje sledi.....

Nadaljevanje: Krava se postavi na sredo ceste in s tem zapre pot tovornjaku polnemu dragocenega blaga. Jack ji hladnokrvno nameri pištolo v glavo in šoferju

kamiona zagrozi, da jo bo ubil, če mu ne preda vseh dragocenosti. V tistem trenutku se na nebu pojavi policijska vesoljska ladja in Jacka odpelje proti zaporu. Igre pravzaprav sploh ne bi bilo treba ustvarjati, če bi policistka Ysanne mislila razen na ulov zločinca tudi na gorivo za njeno vozilo. Pa k sreči na gorivo ni mislila in tako bodo lahko kaj zaslužili tudi Psygnosisovi programerji. Pa naj še kdo reče, da življenje ni sestavljeno iz neštete številke naključij.

V popolnoma nezemski avanturi, boste obiskali vsaj štiri planete in en casino, dodobra spoznali kaj je to bitka med spoloma in v vlogi kriminalca Jacka poskušali pobegniti policistki. Ali pa tudi ne. Morda se boste raje uživali v vlogo Ysanne in njene nežne ročice-pravice, ter lastnoročno preprečili invazijo vesoljskih spačkov, preden vas spremenijo v zobotrebce. Ja, igrali boste lahko v moški ali ženski vlogi.

Za razliko od ostalih iger se vezi med obema kara-



"Ne parkiraj pred mojo hišo! Kdo je tebi dal šoferski izpit?! Mati Terezija?"

terjema med igro krepijo. Nikoli ne veste kaj se bo z njima zgodilo do konca igre. Predvsem pa je najbolj zanimivo in privlačno dejstvo, da Jack in Ysanne obvladata različne spretnosti, se zato lahko sprehajata po različnih prostorih, kar v praksi pomeni, da IUC v eni igro ponuja dve igri. Seveda nekatere situacije lahko izpadejo smešne. Primer: Začnete igro z Jackom in se sprehodite po prvih petih prostorih. Našli boste npr. ključ, pa kantico za gorivo, cev.... Ysanne bo na praktično istih mestih našla kramp in pokvarjen računalnik, medtem ko o ostalih predmetih ne bo ne duha ne sluha. Ampak če kante za bencin ni več (in

igrate v njeni vlogi) Jacka pa vprašate ali je gorivo že našel, bo odgovoril da se mu ne sanja kje je, čeprav ga je več očitno moral že davno pobrati, razen če je 10 kilogramski predmet odnesel veter. Ko svoje naloge izpolnete bo bencin meni nič tebi nič privlekel na dan. Hm....

Igranje je prav neverjetno zanimivo, saj morate z vsakim karakterjem reševati popolnoma drugačne uganke in medtem ko se kriminallec in policistka pošteno prepirata in zmerjata, si morata v težavah (v katerih se znajdet



O, Jack, si našel gorivo? Krasno! Zakaj si pa tako zelen?

in to celo večkrat) medsebojno pomagati. Cel osee, ki jih srečujeta ponujajo vsakemu različne odgovore.

Lično zrisana peščica ikon pripomore k lažjemu igranju, (lahko si pomagata tudi s tipkami npr. U - use) sčasoma pa se odpirajo nove ikone. Npr. v trenutku ko dobite orodje, se odpre ikona popravi (fix). Coooooovooooo! Prav zares odlično izdelan način vodenja karakterjev, čeprav smo podobnega videli npr. v Day of the Tentacle. Ampak ta, je definitivno boljši.

Pa še slabe plati: grafika je sicer solidna, a vendarle ne dobra: zvok boste na disketni verziji iskali z lučjo. In še enkrat dobre plati: igra je ustvarjena tako, da se ne morete nikjer ubiti. Dokler ne boste rešili vseh ugank, igre niste rešili. Poprej pa bo treba prehoditi mnogo lokacij in v zapeljivi igri, kot IUC gotovo je, boste šolo ali službo pač prisiljeni pustiti za nekaj tednov.

Format	PC, PC CD-ROM (386, 4 MB)	
Zvrst	pustolovščina	
Založnik	Psygnosis	
SKUPAJ	77	
72	72	85

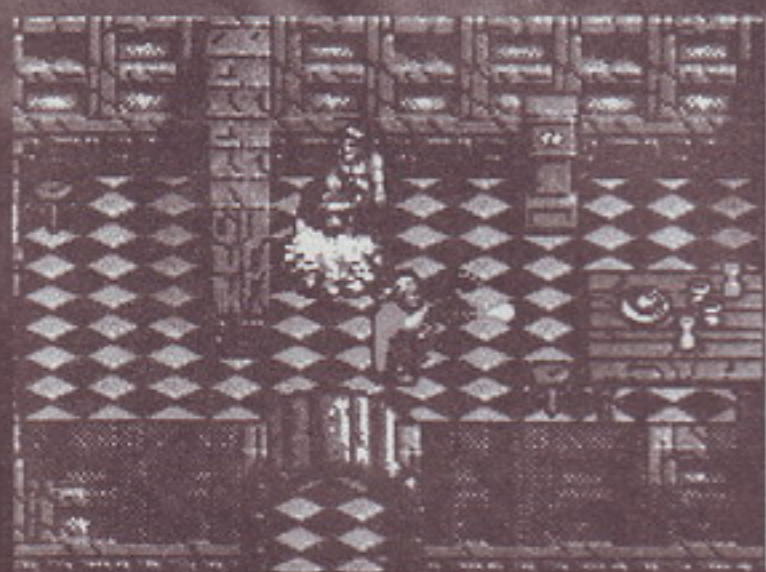
DRAGONSTONE

Bog se te usmili!

Pozor! V svetu obstaja nekakšna zarota, ki hoče ubogo Amigo spremeniti v računalnik za popolnoma infantilno debilne igre. Ne more biti namreč več naključje, da Amigaše v tako kratkem času zasuje toliko softverskega govna. Programerjem se je milo rečeno sfecljalo, rezultati pa so vsaj v primeru Dragon Stonea dobro vidni.

Kje torej začeti esej o tem biseru amiginega programiranja? Pri Bog-ji-odpusti grafiki? Kot klobčič zapletenem zapletu? Easy igralnosti?

Pa začniva pri Homeru. V Dragon Stoneu si lahko izberete enega dveh postavnih korenjakov (prsa junaka, glava bedaka), med katerima mimogrede še na pogled skoraj ni razlik in vam zato res ne morem predlagati svojega ljubljenceca, s katerim boste nato besno opravljali nalogo. V animaciji sloga tretjerazrednih japonskih risank se boste v laserskem snopu ter obliti z lučjo (graw!) spustili na kraj dogajanja. Vuš, še malce zvezdic in obveznih zvočnih efektov - tingl, tingl in že ste na kraju zločina. Situacija ni rožnata, kar spoznate že v prvih sekundah. Nad vaš sprite (Coke? No thanks!) se zgrnejo posrečeno grde kreature, ki vas z 10 cm dolgimi kremplji nenehno skušajo objeti. Igra je zasnovana



v klasično bedastem stilu: z glavnim junakom morate kar se da hitro bezljati naokoli in vsake kvatre najti kak koristen predmet. Ko vam kaj takega celo uspe, morate poiskati še mesto kjer bi ga uporabili in v najslabšem primeru vam bo odprta pot naprej. Redko, toda res redko, sem imel celo srečo z legendarnim "Guru meditation, Software faliure". Predmeti večinoma ležijo po skritih kottičkih labirinta ali pa jih skrivajo pokveke, ki jih morate zato mimogrede zaklati. Nekaj redkih oseb, ki se začuda celo pogovarjajo (v grdi grafiki in še grših črkah), vam tu in tam pove kaj zvitega ali vam izroči kak koristen predmet. Uporaba

predmetov je skrajno preprosta, saj so mesta s posebnim pomenom očitna, enako prozorne pa so tudi njihove povezave s predmeti. Na primer: starka jamra o neki roži. Ni problema! Zavijete iz hiše, dol, levo, dol, šitihnete minometno rožo in poberete kar ostane. Dobite juho, s katero na naslednji stopnji napitate bolnega kolega. Najdete odbit kamen in ga postavite na najkrajši steber v teleportnem polju. Kapiš?

V zgoraj opisanih neznosnih intelektualnih naporih vam je v pomoč le vaša zvesta igralna palica ter najdaljša tipka vseh tipk: g. Preslednica. Preslednica vam pričara trenutni inventar, v katerem predmete pregledate ali uporabite, z osebami pa se lahko tudi pogovarjate.

Sledeč preroškimi besedam se nič hudega sluteči odpravimo nadaljevat igro. Kakšna napaka! Tukajšnji način nadaljevanja igre je namreč nekaj najbolj norega na svetu. Gre za vpis kode, ki jo dobite po končani stopnji. Dotična koda obsega 20 (beri: dvajset!!) znakov, ki jih morate vsakega posebej vnesti z igralno palico, obstajajo pa velike (!) in male (!!)

črke abecede, številke, zraven pa še plus in minus. Vnašanje kode je pravi pet minutni podvig, ki kaže, da avtorji res ne želijo, da bi njihovo igro kdo celo igral! Svet se je že davno tega naveličal letati z joyem v neskončnem paničnem begu pred hordami kreature, ki jih lahko pobijate le z mečem, fireball pa lahko scoprate le, če kakih 8 sekund stojite na mestu kot pribiti (kar je seveda praktično neizvedljivo). Gonoreja gor in dol po pokrajini, kjer so skriti predori skriti predvsem igralcu in ob spremeljavi drsenja zaslona, ki vas protestno ne spremlja, kaj kmalu postane kakor sedenje na biciklu brez sedeža. Zanimivo, a mukotržno. Ako imate torej srečo in igre še niste kupili, se pazite le zlobnih prijateljev, ki vam bi slučajno ob nepravem času radi vsilili ponovoletno darilo, sumljivo zavito v neprozoren papir. Če pa ste eden tistih ubožcev, ki so Dragon Stone že kupili, se ga še vedno lahko znebite na tisoč in en način.

Format	Amiga	
Zvrst	arkadna pustolovščina	
Založnik	Core Design	
SKUPAJ	41	
55	52	24

C.S.C.

DISTRIBUCIJSKA HIŠA
KJER SO DOMA
NAJBOLJŠE IGRE

PC CD-ROM

NAROČITE BREZPLAČNI KATALOG

Na zalogi več kot 400 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
CENTRAL INTELLIGENCE	7.699
CHAOS CONTINUUM	3.399
COLONIZATION	8.699
COMANCHE	5.899
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
ECSTATICA	9.999
ELITE II: FRONTIER	6.899
FOTRESS OF DR.RADIAKI	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
LEGEND OF KYRANDIA 3	8.699
LEISURE SUIT LARRY 6	6.899
LITIL DIVIL	7.399
MAD DOG McCREE	4.499
MAGIC CARPET	8.999
MARIO IS MISSING	3.199
MEGA RACE	4.599
MICROCOSM	3.399
MYST	11.399
NASCAR RACING	9.899
NOVASTORM	9.999
OUTPOST	5.899
POLICE QUEST 4	9.999
PSYCHOTRON	9.599
QUANTUM GATE	5.599
QUARANTINE	8.599
REBEL ASSAULT	4.999
RETURN TO ZORK	5.599
RISE OF THE ROBOTS	9.699
SAM & MAX	8.799
SIM CITY 2000	9.899
STAR TREK 25th ANN.	4.899
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
US NAVY FIGHTERS	9.999
VORTEX	9.999
WING COMMANDER 3	10.999
ZOOL 2	6.799

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

naročila

od 8h do 16h
(061) 133-62-78, 133-71-38
od 11h do 19h
(061) 653-184

(0609) 619-478

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

Monitor

Drži gobec, teslo Ciklonsko!

Bes me lopi! Tile kloni Dooma pa rastejo kakor gobe po kislem dežju. Tokrat se je na področje iger tipa 3D pobij-jih-vse podal celo legendarni SSI. Taisti SSI, ki si ga brez meča, ščita in kanca magije sploh ne moremo zamisliti. Skupaj s hišo Raven Software so naredili klasično pobijanje po n-stopnjah s kupom orožij, sovragov in nekaj nepogrešljivimi predmetki, ki jih vtikate v te ali one špranje. Še eden v množici izdelkov, ki se naslanjajo na slavo Dooma, z nekaj novimi triki, ki naj bi kupce prepričali, da gre za nekaj galaktičnega.



Prosim vas, gospod Ciklon, ne izgubljajte no glave! Položaj je resda kritičen, toda ne resen!

Iz same zlobe sem si potrpežljivo ogledal uvodni intro, ki takole razpleta štreno zgodbi: Nekoč, ni davno še tega, je Zemlja živela v miru. Nato pa so prišli hudobci in pobili na stotisoče Zemljanov. Končno so obupani levaki v najskrivnejšem vseh skrivnih laboratorijev razvili skrivnostno orožje. To bil je Havoc, pol mož pol mašina in on biti jako spreten, zviti in okreten. Toda to še ni vse! Mr. Havoc bo z vašo pomočjo navil ušesa porednim Ciklonom, jim pošteno izprašil hlače in jim odžlobudral kozjo molitvico ali dve.

Igra ima nekaj lepih izboljšav, med katerimi zagotovo izstopa možnost merjenja z orožjem po celem zaslonu. Za to delo boste morali zaposliti miško, tako da za vse ostale gumbe ostane le še ena roka. Tu se pojavi problem, saj morate poleg običajne hoje naprej, naprej v levo, naprej v desno ter nazaj, tudi skakati, obračati pogled gor ali dol ter vklapljeti še turbo. Poleg prstov na roki vam bosta torej prišli prav tudi obe nogi in nos. Pogled navzgor in navzdol je torej čisto lepo izpeljan. Edini problem pa je, ker na stropu načelno ni kaj prida pametnega, s sklonjeno glavo pa part človek part mašina, ki s sabo tovari fotonski top (400 nabojev) tudi ne bo stopical. Sprva delate red z nekakšno futuristično rokavico in krevljasto pištolo, nato pa se orožja popravijo in postanejo prepričljivejša. Pobirate

lahko tudi medicinske paketke, ki skrbijo za vašo človeško stran, in mehanične paketke, ki poskrbijo da tudi na nečloveški ne škriplje. Tu so še gore streliva za raznovrstna orožja, obvezni ključki ter posebni predmeti, katere morate kasneje nekako uporabiti. Tod igra malce odstopa od klasičnega doomiranja in malce mori z neko intelektualizacijo problema, ko pa je vendar vse jasno. Namesto da bi preprosto upepelili vse Ciklone, morate tu in tam reševati neke znanstvenike, ugrabljati vesoljske ladje ter krasti podatke njihovim računalnikom; kar je mimogrede milorečeno piratstvo!

Hudimana. Ravno omenjena možganska telovadba vnaša v ta žanr malce zmedenosti. Človek namreč poleg vseh naporov nošenja orožja in šestih gajb streliva res ne pričakuje še križank in ugank v slogu Nedeljskih 60. Malce razočarajo nasprotniki, ki se niti približno ne pojavljajo v zadostnem številu, njihovo pobijanje pa zaradi skoraj grobe tišine ni kaj prida zabavno. Naokoli se potikajo nekakšne slinaste žvalce ter modri in zeleni uniformiranci, po stropih pa strašijo montirani

kanoni, ki vam kmalu razčesnejo bučo. Za mrtvimi ne ostaja municija, ki pa jo je tako ali tako zadosti. Resno zgrešen je tudi način risanja 3D zemljevidov, kjer se prvih pet minut ne boste znašli niti po naključju. Ob rotiranju, zoomiranju in vklapljanju ter izklapljanju sten pa boste kmalu vsaj površno dojel vašo pozicijo. To je tudi bistvenega pomena, kajti sobe so večinoma pravokotne in druga drugi skoraj enake.

Pred začetkom vsake misije boste v domače čtivo dobili elaborat trenutnega stanja na naslednji misiji, besedilo, ki obsega po pet strani drobno tiskanih črk. Za resne ljudi bo med igro pod tipko O na voljo povzetek v dveh stavkih, tako da lahko domače branje odpade. V meniju Options pa lahko postorite še marsikaj. Shranjevanje igre je napredovalo, saj ob imenu pozicije program ponudi tudi sliko lokacije, vaše opombe ter dejanski dan in uro shranitve. Za počasnejše PC-je lahko tudi ukinete nekaj detajlov, ki pijejo kri vašemu procesorju. Resnici na ljubo tudi 486/66 DX2 ne zmore "full screena". Igranje na malo (za dve) zmanjšanemu zaslonu poteka veliko gladkeje, a vseeno ne tako gladko kot Doom 2 v pravem načinu "full screen". K premikanju moramo prišteti še slabšo grafiko, ki ponuja dokaj velike lego kocke, kakršne smo npr. videli v Ter-

minator Rampageu. In ko smo ravno pri kritiziranju: zvok je le blede senca Doomove atmosfere, kjer vam je krdelo ponorelih mutantov z 20 kilskimi mitraljezi



"Tovariš miličnik, ali mi lahko poveste kaj več o vašem poklicu?" "Seveda, mladi pionirček! Tole, na primer je neprebojni jopić." "Iiii, a lahko probam, če je res..."

besno dihala za ovratnik. Glasba med igro resda je, toda zvok orožij, posebni učinki, kriki umirajočih nekako ne sledijo dogajanju.

No, pa saj ni treba jokati, vse le ni tako hudo. Poleg generalnih napak, so tudi dobre plati, le da se jih ta trenutek nobene ne spomnim. Igra pa kljub temu ni slaba. Ponuja namreč trike s pogledi, skakljanjem in podobnim, česar Doom v svojem repertoarju ni premogel. Treba pa je priznati, da po atmosferski plati igra šepa kakor Quasimodo z odgriznjeno nogo.

Jože, pužen, mi smo prpraulen.!



Format	PC (386, 4MB)	
Vrsta	arkadna pustolovščina	
Založnik	SSI / Raven Software	
SKUPAJ 75		
77	72	81

C O M M A N D E R B L O O D

VIDETI VELIKI POK IN UMRETI

Commander Blood vsebuje vse elemente, ki se spodobijo za pravo vesoljsko odisejajo. Tukaj imamo radovednega popotnika, ki si postavlja filozofska vprašanja o smislu svojega bivanja, in zakaj si jih ne bi, saj je sam le android, stoodstotno sestavljen iz biomaterialov, torej ekološko neoporečen. In



Na drugi strani črne luknje.

ker je nastal kot plod ekscentričnih sanj hiberniranega, globoko zamrznjenega šefa Boba Morlocka, je prav, da se sprašuje, kdo je, kam gre in od kod prihaja. Njegov šef, Morlock, vodja megakorporacije, pa ima fiksno idejo, ki se glasi nekako takole: "Ker sem star toliko in toliko tisoč let, ker sem že vse videl in vse doživel, bi rad videl samo še svoj nastanek, svoje rojstvo. Ker sem torej velik in izkušen kot vesolje, bi si rad ogledal nastanek le-tega, torej Big Bang, Veliki Pok." Na krovu je še Honk, ladijski računalnik, ki je po vzoru Hala iz Odiseje 2001 nepogrešljiv del vsakega sci-fi scenarija, in pa množica zmahanih in zgaranih robotov, ki jih pobirate po planetih.



Letošnje žrebanje Podarim dobim je pa res nekaj posebnega!

Dogajanje v igri je tipično za zvrst pustolovščine in ponuja že znane prijeme: najdeni predmet morate prenesti v prave roke in postavljati prava vprašanja

lokalnim prebivalcem. Zgodba je preveč enostavna, da bi bila lahko privlačna, vse ovire na poti lahko rešite samo na en način, če sprejmete napačno odločitev, zveste zanjo šele, ko ste globoko v zgodbi in se morate vrniti na začetek, torej nič novega. Zanimivo pa je opazovati način, kako je zgrajeno dogajanje skozi celo igro: v prvem delu, pred vstopom v časovni vrtnec črne luknje, je razpršeno na več planetov naenkrat, v drugem delu pa igra postane precej enosmerna, dogodki se nizajo eden za drugim, kot v kakšni filmski zgodbi. Glavno vodilo igre je to, da od lokalnih prebivalcev izveste za koordinate novih planetov, ki predstavljajo vrhunec igre, tako v



Ko sem bil majhen, sem si preveč umival zobe.

vizualnem kot zvočnem smislu. Žal pa imajo vsi ti svetovi tudi eno napako, ki jo srečujemo pri večini iger te vrste - so zelo prazni in prazni, ponavadi naseljeni z enim samim likom, tako da imate občutek, da je celo vesolje ena sama puščava. Težava "lokacijskih" pustolovščin je pač v tem, da so njihovi svetovi, v nasprotju s kakšno FRP-jko, preveč posplošeni in "neresnični".

Domišljija ustvarjalcev pri oblikovanju novih svetov ni poznala nobenih zadržkov, in pozna se, da je igra delo evropskih avtorjev, ki si včasih upajo stopiti stran od stereotipov in konvencij znanstvene fantastike, ki se izčrpava v neskončnih dvobojih na zvezdnem nebu. Animacije planetov in njihovega površja so izvirne, psihotične, nenavadne, nekatere od njih so takšne, kot da bi jih naredili na osnovi opisov iz knjige Eden Stanislava Lema. Surfanje po planetih je podloženo z glasbo, ki se zarezhe do kosti, avtorji pa niso skoparili z domišljijo niti pri oblikovanju vesoljske ladje, ki je

nekakšna kombinacija organskega tkiva in kovine.

Večina iger na CD-ROMu je krajših in enostavnejših, kot smo navajeni, a to mene osebno ne moti. Ob igrah, pri katerih je konec kljub dolgotrajnem igranju videti kot medla luč na koncu labirinta, je Commander Blood prava osvežitev, saj ga lahko odigrate v nekaj urah. (V veliko pomoč vam je ladijski računalnik, ki vam vedno postreže z nasvetom, kadar se znajdete v slepi ulici, kar je dobrodošla novost). Zgodba tako dobi večji pomen, saj jo lahko vidite kot zaključeno celoto, od začetka do konca in z vsemi dramaturškimi prijemi, ki so vmes. Tako lahko pri nekaterih igrah na CD-ROMu že govorimo o zasnovah za interaktivni film. Sicer pa je pri igri Commander Blood bistveno samo to, da vidite vse odlično animirane svetove. S kakšno močnejšo zgodbo bi bila igra res prava stvar.

P.S. Če bi Bob Morlock bral knjigo Restavracija ob koncu vesolja Douglasa Adamsa, bi vedel, da je Veliki Pok samo eden od velikih, kičastih spektaklov, za katere zaračunavajo drage karte in na katerih točijo poceni šampanjec. A potem ne bi videli vseh teh fantastičnih planetov.

Igro smo si sposodili v trgovini Mr. CD-ROM na Vodnikovi 187 v Ljubljani.



Format	PC, PC CD-ROM (386, 4MB)	
Zvrst	pustolovščina	
Založnik	Mindscape / Cryo	
SKUPAJ 75		
86	87	75

COLBY

D.O.O.

5 Foot 10 Pack VOL.2	7.400
7th Guest	4.300
Aegis: Guardian of the Fleet	5.300
All New World of Lemming	8.500
Alone in the Dark 2	9.300
Armored First	10.000
Battle Isle 2	9.600
Crime patrol	8.800
Cyberia	10.200
Cyberwar	10.300
Dawn Patrol	9.300
Doom 2	10.900
Desert Strike	8.100
Dragon Lore	9.500
Estatica	10.500
FIFA Internacional Soccer	8.200
Gabriel Knight	4.600
Global Explorer	11.500
Inferno	11.100
King Quest 7	9.200
Lawnmower Man	4.000
Legend Of Kyandia	8.200
Little Big Adventure	10.700
Mad Dog McCree 2	4.900
Magic Carpet	11.600
Megarace	4.000
MS Bookshelf 94	7.900
MS Cinemania 94	7.200
MS Dangerous Creatures	6.900
MS Encarta 95	10.700
Myst	11.500
NHL Hockey 95	9.200
Novastorm	10.800
Outpost	5.000
Panzer General	4.500
PGA Tour Golf 486	11.000
Police Quest 4	9.500
Quarantine	7.500
Rebell Assault	5.500
Reunion	5.200
Rise of the Robots	8.000
Sam & Max	8.800
So Much Publishing	4.800
Space Quest Collection	10.200
Stock Photo CD	4.300
T.F.X.	9.900
The Horde	9.200
Theme Park	10.400
Transport Tycoon	8.800
Under A Killing Moon	12.700
US Navy Fighter	11.500
Voyeur	8.500
Who Shor Jonny Rock	5.200
Wing Commander 3	12.300
Woodstock 25th Anniversary	8.500
World of Sharware 3 CD set	3.500

Obiščite nas v naši novi trgovini

Mr. CD-ROM

na Vodnikovi 187
(trgovska stavba ob tržnici Koseze)

Tel.: 061/159 75 11

Ugodni pogoji za nadaljno prodajo!

COLBY d.o.o.

Stanežiče 3a, Ljubljana

Tel./Fax.: 061/50-113

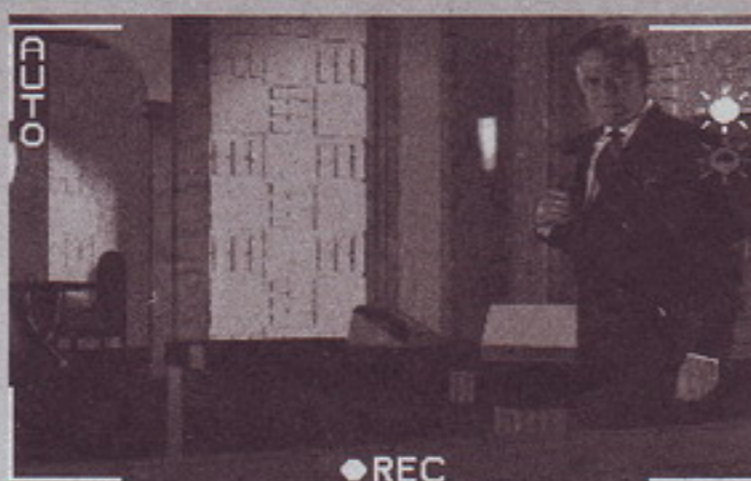
Vse cene so v SIT brez 5% PD

Nič, laži in videotrakovi

VOYEUR

Američani imajo poleg fotoballa in baseballa še en

nacionalni šport: kompromitiranje politikov. Igra je umazana in brezobzirna, sodnik pa je ljudstvo, kruto, neizprosno in lačno žrtev, kakršno je vedno bilo. Novinarje, slave željne hijene, ki izkopljejo še tako globoko skrito kost v preteklosti bodočega politika in jo obelodanijo v milijonskih nakladah ali najbolj gledanih odd-



Gospod predsedniški kandidat Hawke naklepa nekaj grdega!

ajah, slavijo kot rešitelje ljudstva in branilce demokracije. Seveda pa se nihče ne zaveda, da nekatere stvari pač niso za javnost in, da z morebitno smrtjo nekaj ljudi ali pa zastupitvijo potočka s kemikalijami, trpi par posameznikov, profitira pa ves narod. So stvari, ki jih sme vedeti le oligarhija in stvari, ki jih ne sme vedeti nihče.

Tudi zgodba v Voyeurju, za lase privlečeni CD-polomljenki, je podobna. Kompromitirati gospoda Hawka, kandidata za predstnika ZDA, ki na poti do cilja tu in tam prestopi kakšno truplo in fluorescentno obarva rečico ali dve. Do

"Ne, ne zanima me Atlas Slovenije! Spokaj, ali pa boš dihal skozi čelo, akviziterček moj mali..."



tu vse dobro. Nič hudega torej, nič novega skratka, cilj opravičuje sredstvo ("kralja spoštujemo po njegovih dobrih in zlih dejanjih"). Pa se najde skupina prepotentnežev, ki so prepričani, da morajo ravno oni rešiti člane kandidatove družine in s prepričljivo Hawkove izvolitve rešiti Združene države Amerike (beri: Zemljo).

Znajdete se v stanovanju, ki gleda ravno v okna Hawkove rezidence, tam pa se (ob odgrnjenih oknih, seveda) dogajajo čudne, prečudne reči. Opremljeni ste s povprečno kamerom, ki ji obupno hitro pohajajo baterije (kar je poleg obruhanega scenosleda (res v celem stanovanju ni ene same vtičnice?) edina ovira v igri) in enka kuvertami, kamor stlačite video kasete z obremenilnimi dokazi in jih naslovite na policijo. Nato pa se razburljiva akcija začne: z okularjem kamere sledite oknom, kjer se kurzor spreminja v oko (nekaj se dogaja), v uho (nekaj se sliši) ali v lupo (nekaj zanimivega visi na steni) in pač čakate toliko časa, da se ne zgodi umor, ki ga posnamete in pošljete organom pregona. Vmes pa se morate še spopadati z dinastoidno-santabarbaričnimi dialogi o moči, denarju, spolnosti in celo politiki. To je vse.

Igra je slaba, ne ponuja nikakršne spodbude pri igranju, končate jo najkasneje v petnajstih minutah, posodili pa so nam jo v trgovini Mr. CD-ROM na Vodnikovi 187.

Format	PC CD-ROM (386, 4 MB)	
Zvrst	interaktivni film	
Založnik	Interplay	
SKUPAJ 49		
70	75	35

NOCTROPOLIS

Temneje od

Ste ob filmih Highlander, Brazil, Blade Runner, Batman... uživali predvsem zato, ker se v kader nikoli ni prikradel sončni žarek? Vas lep pomladanski dan navda z nejevoljo in apatičnostjo? Ne marate sadnega jogurta? Ja? No, tedaj je Noctropolis igra za vašo (črno) dušo.

Pripetilo, pravijo, da se je bilo pred stotimi leti, ko je strahoten premik v Zemljinih nedrjih razparal površino planeta. Peklenski zublji so grabili vse, kar je človek ustvaril v tisočletjih. Iz nekoč rodovitnih tal so rasli smrtonosni ognjeniki in njihov pepel je pravljичno modrino neba spremenili v večno noč. V tej temi pa so redki preživeli gradili novo mesto, Mesto noči, Noctropolis. Temen plašč večne noči pa so s pridom izkoriščali izmečki družbe in zganjali kriminal. Ko so prekoračili mejo dobrega okusa se jim je vsakokrat po robu postavil lokalni heroj, Darksheer po imenu, in z njimi kojci pomeetel. Toda Darksheeru je stva začela presedati in vsega skupaj je imel res dovolj. Ravno, ko ga je mesto najbolj potrebovalo, se je upokojil!

Scenaristi so igro lansirali s pleč fanatičnega ljubitelja stripov, ki premore trgovinico z redkimi knjigami in - seveda - stripi. Posel mu ne gre, njegovo srce je večkrat



najtemnejšega

nalomljeno, duša pa je na robu samomora, zato uteho išče med stranmi stripa Darksheer. Petru Grayu se začno kolesca dokončno vrteti v obratno smer, ko dobi obvestilo, da je Darksheer prenehal izhajati. Žalost mu je zatemnila um in znašel se je v glavnem mestu stripa Darksheer, Noctropolisu. Seveda z jasnim ciljem - postati novi lokalni super (morda super-lokalni) heroj, Darksheer.

Tu se igra pravzaprav začne. Odlične scene izrisane v obtežujoči perspektivi in ritmičen, skoraj enoličen zvok naredita svinčeno atmosfero v katero se je prav lahko vživeti. Vsi ljubitelji črnega stripa bodo nad igro navdušeni, saj kar mrgoli tipičnih zapletov pa tudi vsi zlobneži, proti katerim se Darksheer bori imajo klasčen življenjepis: nekoč nič hudega sluteči pošteni državljani, iz katerih huda nesreča naredi pošasti.

Skratka, Noctropolis bo morda vseč predvsem starejši publiki, tam od osemnajstega leta naprej, predvsem zaradi črno-stripovskega pridiha. Vsekakor pa je nuja v domači zbirki dobrih iger!

Igro smo si sposodili v trgovini ITA Plus, Trubarjeva 14, Ljubljana, (tel: 061/13-12-033).

Igra je precej zapletena, zato vam bomo tule navlekli nekaj rdeče niti, ki vam bo pomagala na sprehod po Noctropolisu. Iz glavnega prostora svoje trgovine s starimi knjigami pojdite v pisarno. Tu poberite vse, kar se da in si oglejte strip, ki je na malem oblazinjenem stolčku. Izvedeli boste, kako je herojski Darksheer opravil s tremi zlobneži in bil sila neprijazen do Stilette. Iz bujnega sanjarjenja o stripovski junakinji, vas prebudi zvonec. Pojdite k vratom. Tu vas nagovori zlobna punčka in v zameno za vstopnice (vzeli ste jih v pisarni) dobite paket z novim stripom, dvema kovancema... Uporabite srebrnega in odprla se bodo vrata v paralelni svet, Noctropolis. Tu se pogovorite s prodajalcem časopisov in mu ponudite strip. Razgovoril se bo in povedal nekaj o korporaciji Cygnus, o nebotičniku Sunspire in katedrali. Pojdite v Cygnusovo stavbo in pri vratarici poberite kartico, k nebotičniku ne hodite, ker vas varnostnik ne bo pustil zraven. Odpravite h katedrali, kjer je svar v roke vzel hudoben zmajček. Odprite omarico za elektriko na desnem stebri, podjite do levega in vzemite žico ter iz ograje izrgajte palico. Najprej napeljite žico v omarico, nato pa jo povežite s palico ter jo vrzite proti zmaju. Nesrečneža se bo seveda precej streslo in vstop v katedralo bo prost. Na levi je vhod v prižnico, tu odprite okence in se pogovorite s duhovnikom Desmondom. Ta je precej nezaupljiv in s precej truda ga prepričate, da mu hočete le pomagati. Da vam čeljust silno pomembnega meščana, pove o Darksheerovem dekletu Stiletto in Darsheerovem skrivališču Shadowlair. Pojdite na glavno ulico, od tod pa v Hall of Records. Sitnemu vratarju dajte čeljust, ta pa vam bo povedal o mavzoleju. Le brž tja. V

stavbo je moč priti le pri desnih vratih. Na krsti je listek, ki omenja nekega Bornicka. Pojdite k njegovi vdovi in jo malo "potipajte"... Žal vas ne bo povabila v hišo. Podobna trma je tudi pijana Stiletta. Tako, naj bo dovolj. Morda le nekaj namigov: glava razstreljenega zmaja je še prevroča, da bi jo pobrali, v katedrali pa je požegnana voda, le zajeti je ne morete... Bornickova krsta je prazna, saj truplo čaka na kremacijo, vi pa sumite, da je v umor vpletena njegova žena, torej truplo ne sme zgoreti...



Živjo, pica je prišla, notri pa je kup skrivnosti!

Sobica bodočega rešitelja mesta Noctropolis ne zgleda kdove kako spodbučno.

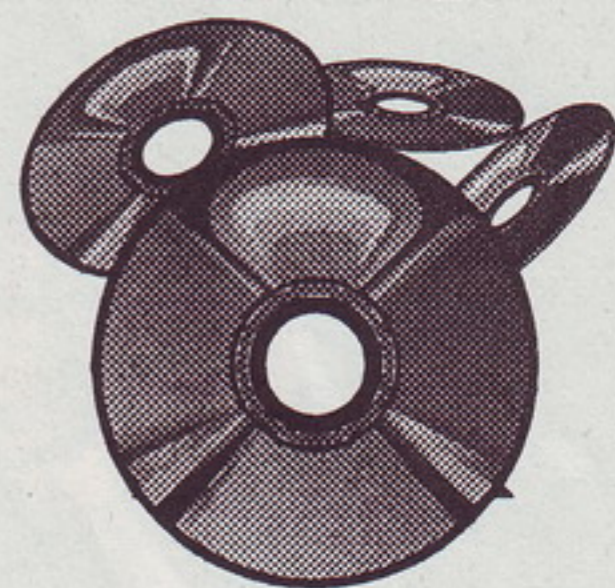


Format **PC CD-ROM (386, 4 MB)**
 Vrsta **pustolovščina**
 Založnik **Electronic Arts**

SKUPAJ 81

85 & 81 85

CD-ROM



ZA ŠOLO...

Math Blaster I-III	10,000
MS Encarta 1995	13,000
Grolier's Encyclopedia '95	11,400
3-D Body Adventure	10,500
Eyewitness Encyclopedia	14,300
How Things Grow	6,000
The Way Things Work	14,500
Exploring Solar System	13,000
Complete Algebra	7,100
Electricity & Magnetism	8,300
Interactive Periodic Table	9,600
Space Shuttle	7,100
History Through Art	7,100
MM World History	8,300

...ZABAVO

Magic Carpet	10,900
Wing Commander III	12,400
Cyberia	11,500
Alone in the Dark 2	9,900
Panzer General	7,100
King's Quest VII	13,000
Kyrandia III	9,800
Warcraft	9,800
Inferno	11,500
Lion King	9,100
Air Havoc Controller	9,800
Armored Fist	11,500
Under a Killing Moon	11,500
Unnatural Selection	8,300
Blown Away	10,100
5th Fllet	9,800
Allen Logic	7,100
Armored Flot	11,500

061/344-744

ali

061/340-664

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

KING'S QUEST

THE PRINCESS BRIDE

Pravljčni svet je za ljudi že od nekdaj prav neverjetno privlačen. Vendar pa si vsakdo pravljico predstavlja malce drugače. Otroci si jo predstavljajo kot nekaj čarobnega, odrasli kot nekaj skrivnostnega. Sam si jo predstavljam kot nekaj, kar mi preberejo preden zaspim.

King's Quest je pravljica. Prav takšna kot npr. Rdeča kapica, Guliverjevo popotovanje ali pa Sneguljčica in sedem požrešnih palčkov. Ker je KQ najbolje prodajana pustolovska serija vseh časov, ni nič čudnega, če tričetrt ameriških malčkov pozna Roberto Williams (avtorico večine zgodb), medtem ko za bratca Grimm še slišali niso. Vendar pa gredo meni osebno vsa ta nadaljevanja počasi na jetra, saj se vlečejo že celo desetletje in pol, pa v vsem tem času niso še nikogar razstrelili. Čas bi že bil, da se oborožijo tudi pri Sierru.

Omenjena Roberta Williams očitno ni zabušavala v zadnjem letu. Pa tudi moštvo njenih programerjev ne. Si sploh lahko predstavljate koliko dela je vložena v

Mimogrede vam zaupam še to, da sem vsa žgoraj našeta (in še mnoga druga) imena našel v priloženi knjižici, ki je zares zgolj knjižica, saj je dimenzij CD plošče, kar pa je tudi vse kar poleg srebrne plošče najdete v originalni škratli. Tako zelo revne priloge igri še nisem videl. Res pa je, da sta pomembna predvsem

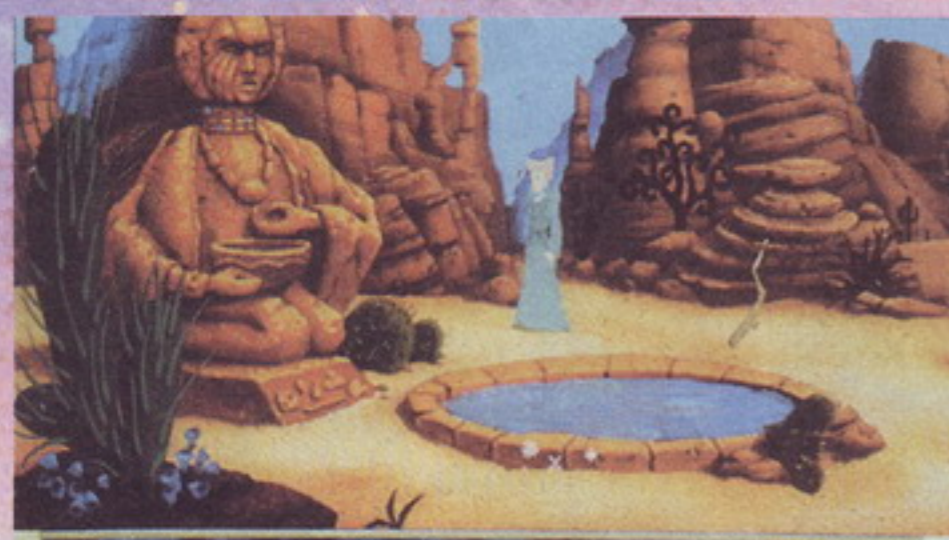


Kdor drugemu jamo koplje, sam vanjo pade.

skrinj z zlatom, Ferrari 486/66 in dvoglavega zmaja po imenu Bruhko. Medtem ko kraljica ravno končuje svoj monolog, pa najstnica opazuje čudnega ptička, ki se potopi v jezerce pred njo. Ubogemu ptičku lepota priskoči na pomoč, za njima pa se v vodo požene še prestrašena mati. Orjaški vrtinec, ki obe potegne v neznani svet je plod hudobnega scenarija, ki predvideva reševanje obeh žensk iz kraljevine Elviridge. Niti sanja se mi ne kje se nahaja ta dežela, ampak naloga je naloga in opraviti jo bo treba s pomočjo ene same čarobne paličice, ki se na določenih mestih rahlo drugače oblikuje. S polnim srcem radosti bomo rekli, da rahlo pomižikne. Seveda smo lahko tudi tihi. Predmeti se lahko pobirajo in uporabljajo tako, kot v vseh ostalih avanturah. Grafika je zares odlična (SVGA seveda), sličice so narisane ročno, animacije pa so mehke kot košček vate, ki je pred leti obtičal v vašem levem uhlju. Zvočna spremljava je enkratna, rahlo pa spominja na Disneyeve risanke, katerim glavna konkurenca bodo v bližnji prihodnosti ravno takšne in drugačne pripovedke. Simfonični orkester in spremljajoče pesmice bodo z veseljem poslušale tudi vaše stare mame, ki morajo končno enkrat uvideti, da Levji kralj ni edina miroljubna igra.

King's Quest je še enkrat več upravičil svoje dobro ime. Igro je prijetno igrati, saj lahko vsako poglavje štartate kadarkoli, če storite usodno neumnost, pa se vrnete za potezo v preteklost. Seveda so še vedno prisotne vse opcije za natančno nastavitve prisotne mašinerije, ki so sicer reden gost tudi vseh ostalih pustolovščin najuspešnejše in najbogatejše igričarske programerske hiše na svetu. Zdaj čakamo na vse ostale Queste, pa kakšno pohajkovanje z Larryjem bi se že spet prileglo. "neverending story" pa bo s svojim osmim delom verjetno izšla v naslednjem neparnem letu.

Igro smo si sposodili v trgovini ITA Plus, Trubarjeva 14, Ljubljana, (tel: 061/13-12-033).



Kopanje prepovedano - razen brez kopalni!

izgled in vsebina igre in ne vsebina paketa. Se strinjate? Ne?! Prav imate.

Hrabri Mišek je sedaj postal že zelo radoveden. Celo snemanje svoje najnovejše celovečerne risanke, v kateri po pomoti z mačeto ubije svojo taščo, sicer mešanko med podgano in poganom, je prekinil le zato, da bi si lahko prebral del vsebine igre. In tule je: (fanfare) (trobente) (puding)

Komajda polnoletna (po naših zakonih) princeska se mirno sprehaja po prelepem gozdičku in spotoma prepeva prelepo pesmico. Mimogrede skorajda štrbunkne v prepad, vendar tega k sreči ne vidite. Njena mati, po poklicu kraljična, si iz srca želi, da bi se lepota čimprej poročila. Nanjo bojda že nestrpnost čaka kraljevič iz nekega drugega gradu, ki za zidovi svojega dvorca skriva svojo neverjetno atletske postavbo, dvaindvajset

Tok, tok,... A mate kaj za pusta hrusta?

takšno igro!? Gospe Roberti in njenemu možu Kenu so visoki stroški izdelave popolnoma jasni in očitno sta si ravno zato pri tem nadaljevanju omislila precej ceneno delovno silo. Ne, sploh vas ne zafrkavam. Naprimer v četrtem, petem in šestem poglavju (igra je namreč razdeljena na 8 poglavij) so za skeniranje poskrbeli Nenad Baljak, Bojan Hrabar, Jadran Zdunič.... animacije so delo Esada Ribiča, še ducat ljudi podobnih imen in priimkov pa je poskrbelo za digitalno obdelavo. Za prvo poglavje so poskrbeli Rusi. Ali pa so morda imena kazahstanska? Pa naj še kdo reče, da begunci težko pridejo do zaposlitve.



Format	PC CD-ROM (386, 4 MB, Windows)	
Zvrst	pustolovščina	
Izdajatelj	Sierra	
SKUPAJ 90		
91	81	89

Death Gate

Preminule spodnjice

Podnaslovu se ne čudite preveč, saj se ga je domislil odštekan recenzent, sicer absoštrunfno fenomenalno odtrgane intergalaktične revije, ki čas kosila ponavadi preživi na železniški postaji, v pozdrav maha mimooidim, hkrati pa jih navdušuje s svojim tekočim znanjem arabskega jezika. Po sončnem zahodu se peš odpravi v 300 kilometrov oddaljeni kraj, kjer za pol ure vtakne glavo v pesek.

Tudi sama zgodba recenzirane igre ni dosti manj utrgana. Založniška hiša Legend je namreč po odličnih romanih Margaret Weis sprogramirala prav tako odlično igro, ki nekako tako kot že njihovi prejšnji proizvodi (npr. Companions of Xanth, Super Hero League of Hoboken) sloni na dobri zgodbi, kompleksnosti in humorju. In kakšna je zgodba se sprašujete? Preberite roman!!!

Zgodba v igri je k sreči nekoliko krajša od originala, hkrati pa prirejena potrebam vašega hišnega ljubljence. Takole nekako gre. Rasa Sartanov se je pred nekaj leti dokaj neuspešno spopadala z raso Patrynov. Ker so slednji zmagovali, prvi pa niso hoteli biti poraženi, so se odločili, Sartani namreč, da s pomočjo močne magije razbijejo svet na pet delov. Zdaj poraženi Patryni, so v svetu labirintov doživljali pravo moro, hkrati pa pripravljali maščevanje nasprotnikom. Njihove čarovnije so v porušenem svetu celo pridobivale na moči, čeprav so si Sartani zapor za svoje sovraže predstavljali rahlo drugače. Posamezni Patryni so uspešno opravili pobeg iz labirinta in tiho skovali protiofenzivo. Vloga vas in vašega prikupnega junaka Hapla je sicer zelo preprosta, odigrati pa jo bo težko. Čaka vas namreč na kupe domačega branja, brez vseh bukvic, ki jih med potjo najdete, pa boste pred posameznimi ugankami izpadli precej patetično. Je pa omenjeno čtivo izredno zanimivo, polno humorja in silno uspešno povezuje igro s samim seboj.

Igranje igre je na las podobno zgoraj naštetima (v ravno takšnem oklepaju) proizvodoma iste firme, v pomoč pa vam bo tokrat tudi cel kup čarovnij. Na začetku avanture imate sicer na razpolago le nekaj magij, vendar se količina teh sčasoma veča. Čeprav copranje morda na prvi pogled izgleda zahtevno, boste kmalu ugotovili, da temu le ni tako. Čar igre pa vseeno ni v takšnih in drugačnih čarih, ampak predvsem v logičnem povezovanju malo manj logičnih ugank, ki na trenutke izgledajo že zelo težke. Preprost nasvet: če ste pred katero od nalog zares prepričani, da ste v popolnoma brezizhodnem položaju, preberite ves tekstovni material, ki ga nosite s seboj. In uspelo vam bo.....

"Ja, ja, takole jih vlečem iz glave. Pogledaj, koliko jih je že!"



Ali pa tudi ne.....

O čem smo že govorili?

Death Gate je igra za prave pustolovce, ki jim ni škoda uporabljati možganov. To je igra za vse, ki so bili tako žalostni v obdobju, ko so Sierrine in LucasArtsove avanture prešle na ikone in s tem postale takooo zelo lahke za reševanje. Res je smisel avantur predvsem v pravilni uporabi predmetov ob pravem času na pravem mestu,

vendar so ravno osebe tiste, ki bi vam morale biti v največjo oporo ali napoto - tako kot v resničnem življenju. Ali pa v pravljicah. In Death Gate je pravljica.



"Mi pa žingamo, dromov še ne gremo!"

Z igranjem boste začeli pred labirintom, ujetništvom vaših prijateljev. S čarobno zmajevo ladjo se boste

odpeljali najprej v svet zraka, svet palčkov in poiskali prvega od petih pečatov, ki lahko v danih okoliščinah odločilno pomagajo pri ponovni sestavitvi sveta. V podzemnem svetu ognja, vulkanov in puščave, vas čakata neizmerna vročina, ki jo proizvajajo štiri sonca. To je največja sfera. Območje Abarrah izgleda ravno tako neznosno, kot se sliši izgovorjava njegovega imena. Kup skal, ki še najbolj spominjajo na izgubljene asteroide, ni ravno kraj kjer bi si človek postavil vikend. Četrty svet Chelestra je svet vode, ledu in zato mraza. Švohotno sonce je vir energije za tam živeče pošasti. Pred vstopom v labirint boste imeli.... ah, ne bom vam več govoril, ker potem ne bo zanimivo. Boste že sami videli.

Dolge ure igranja, ki jih Death Gate ponuja, vam bodo ostale v lepem spominu ne le po SVGA resoluciji, v kateri teče igra, ampak tudi po izvrstni glasbi in seveda digitaliziranem govoru, ki so ga posneli s pomočjo 40 oseb, kolikor je tudi likov v igri. Igro iz srca priporočam vsem izkušenim pustolovcem, ljubiteljem pravljic in tistim, ki imajo do odhoda vlaka 14 dni časa, pa ne vedo kaj bi medtem počeli.

Igro nam je posodilo podjetje ITA PLUS, Trubarjeva 14, Lj. (13-12-033).

Format	PC, CD-ROM (386, 4 MB)	
Zvrst	pustolovščina	
Založnik	Legend	
SKUPAJ 83		
84	78	88

Transport Tycoon

Transport Tycoon je sicer igra, ki združuje tako elemente igre Simcity 2000, kot tudi obeh Sid Meierjevih Tycoonov, vendar pa je od vseh najbolj kompleksna in zato marsikomu povzročila težave. Precej klicev in pisem na SOS register nas je vzpodbudilo, da smo zbrali vse najpomembnejše nasvete in trike, ki vam bodo pomagali postati najboljši, najbogatejši, največji in hkrati tudi najlepši železničar na svetu.

Menu Težavnostne stopnje tokrat niso le težka, lahka in ena vmes, ampak se vse skupaj rahlo deli. Tako si lahko določite nizke/visoke stroške obnove vaših vozil in konstrukcij, inteligenčni količnik nasprotnikov, ki jih vodi računalnik, seveda tudi njihovo število.... Celo hribovitost terena spada pod težavnostno stopnjo, saj na bolj goratem področju porabite cele kupe denarja za gradnjo predorov in mostov, miniranje hribov, ipd. Izbirate še med drugimi pomembnimi stvarmi, najbolj pomembne pa so: 1) Barva vaših vozil: izberite barvo, ki pade v oči, vendar vseeno ne kakšne prav kričev npr. vijolične ali svetlo zelene -priporočam rdečo ali rumeno, nikako pa ne črne, (na sivi cesti boste pol ure iskali svoj avtobus) bele (v mestu se vozila med svetlimi zgradbami popolnoma izgubijo) ali modre (modra letala na modrem nebu; modre ladje v modri vodi??? - ne hvala). 2) Valuta (pri italijanskih lirah se izgubite v vseh ničlah; plačevanje v funtih ni dovolj očitno, ker so razlike v cenah zaradi stabilnosti valute zelo majhne). Daleč najbolje se obnesejo ameriški dolarji (skozi celoten tekst boste srečevali cene in primerjave le v ameriški valuti), pa tudi marke so OK. 3) Vožnja po levi strani ceste mnogim hudo nagaja. Nekateri pa se obregnejo tudi ob imena mest. Tu vam najbolj priporočam ameriška, ki se dovolj razlikujejo med seboj.

Prvi start. Nobenega opravičila za neznanje ni! Na začetku si lahko ogledate kaj potrebujete za normalno delovanje kopenskega, vodnega in zračnega prometa. Naučite se graditi vse objekte, delavnice in kupovati vozila v njih. Zdi pa na delo veselo.

Prvi pravi start. Na začetku se z določeno količino denarja pojavite nekje nad zemljevidom. Poslovnih prostorov ne potrebujete, ni pa nič narobe če jih zgradite. Ker denarja na začetku ni ravno na pretek, si omislite kakšno poceni varianta prevažanja potnikov. Povežite dva ali tri mesta med seboj. Izbirajte med večjimi mesti, da bo potnikov že takoj veliko. Z ikono "graf" si na zaslon lahko prikličete cenik za posamezno robo (cargo payment) kjer boste izvedeli kakšne tovore se v tem trenutku najbolj splača voziti. Tudi kasneje si pomagajte s to ikono.

Promet in zveze. Na začetku se je pametno usmeriti na važne lesa iz gozdov v žage. Če imate dovolj denarja ne zgradite železnice do najbližje žage, saj boste prejeli višje plačilo za daljšo vožnjo, pa še les bodo uspeli sproti sekati, da ne bo vlak predolgo čakal da ga napolnijo oz. da ne bodo vagoni prazni. Na obeh straneh vedno zgradite dovolj veliki železniški postaji, ker porabi vlak, ki ne uspe v celoti zapeljati vanjo, ogromno časa za obračanje. Če je le možno zgradite dve progi in sistem s semaforji uporabljajte čimmanj, kajti vlak, ki med vožnjo izgubi hitrost potrebuje zopet nekaj časa za pospeševanje, to pa pomeni v vsaki vožnji nekaj manj denarja. Morda se to na začetku ne pozna toliko, kasneje pa je pri eni vožnji do 20.000 \$ razlike, kar zneso letno pri ducat vozilnih železnih nekaj milijonov zelenih bankovcev.

Cestni promet... Avtobusne postaje so pomembne za začetni razvoj mesta. Postavite jih čimbolj v centru mesta. Tudi ko se mesto poveča pošiljajte vanje zmerno količino vozil (maksimalno 4-8 vozil na postajo, četudi vas čaka 1000 in več potnikov). Naložba v tovornjake se izplača šele, ko začno tovarne Renault, Volvo, Fiat, Ford,... dobavljati vozila, ki presežejo 100 km/h, pa še takrat le za vožnjo dragoceno, ki jih predvsem zaradi njihove majhne količine in nedostopnosti bank v središču mesta ni možno odvažati na kak drug način. Ne tako zelo neumna investicija so poštni tovornjaki, vendar pošta prevoznikov ne nagrajuje prav bogato. Še posebej se izogibajte važnji s tovornjaki na cestah, kjer z avtobusi prevažate potnike. Prav tako je pomembno, da se cesta in železnica ne križata, saj kljub postavljeni semaforizaciji pogosto prihaja do hudih nesreč. Pametneje je preko proge zgraditi cesto v obliki mostu (obratno se, finančno gledano, ne izplača) in nesreč ne bo več. Vedeti morate, da se v takšnih trkih vedno poškoduje oz. uniči le avtobus, kar pomeni, da lahko tako tudi sesuvate konkurenco. Postavite zelo vijugasto železnico preko ceste, kjer vaši nasprotniki najbolj bogatijo in avtobusov in tovornjakov jim bo zmanjkovalo kot za stavo. Še posebej na začetku poskrbite zato, da bodo vaša vozila na tehnični pregled zavijala na 100 dni in ne vsake pet mesecev, ker v nasprotnem primeru pol časa izgubijo zaradi popravil na cesti, s tem pa zadržujejo tudi ostala vozila.

...železnice... Vlaki so dolgo časa najboljša investicija. Če ne dlje do pojave večjih letal. Sicer pa se pri večjih proizvajalcih (tistih, ki proizvedejo nad 500 ton materiala mesečno - količino izveste s pritiskom na tovarno, gozd, rafinerijo,...) splača postaviti postajo z več tiri in hkrati odvažati z dvema vlakoma, kot sem že poprej omenil, na čimbolj oddaljen kraj. Ko gradite postaje in progo bodite

pozorni na to, da na koncu, kjer robo sprejemajo, postavite postajo nazadnje oz. da bo čas gradnje proge čimkrajši. V nasprotnem primeru se vam utegne zgoditi, da bodo razočarani proizvajalci tovarno zaprli, kar se itak dogaja skoraj pri vseh. Ne pa čisto vsem. Naprimer gozdarji so pri izsekavanju tako ekonomični, da se vam za pljuča planeta res ne gre bati. Priporočljivo je tudi, proizvedene dobrine (goods) prodajati bolj oddaljenim ali slabo razvitim mestom (če seveda robo odkupujejo), kar vam navrže dodaten denar.

Na začetku vam priporočam, da vedno izberete najhitrejšo in najzanesljivejšo lokomotivo (speed, reliability), vse do prihoda prvih "dizlov" se namreč po hitrosti in zmožljivosti precej razlikujejo. Prve zares močne lokomotive so torej na naftni pogon, njihova bistvena prednost pa je velika potezna moč, kar pomeni da lahko na njih mirno priključite tudi po pet vagonov. Električne lokomotive imajo pred njimi bistveno prednost, ta pa je njihova moč, ki na raznih klančkih in mostovih bistveno manj upade in se hitreje dvigne na maksimalno, pa čeprav je npr. njuna maksimalna hitrost podobna ali celo enaka. Najboljši tipi lokomotiv so t.i. dvojički, pri katerih ena lokomotiva vleče kompozicijo, druga pa jo rine, v nasprotni smeri pa sistem seveda deluje ravno obratno. Predvsem sta tu pomembni obe električni dvojički, ki jih uporabljajte na dolgih poteh in še posebej za prevoz materiala za katerega je dostavni rok krajši, kar si ogledajte na grafih (zelo pomembno!). Za ostali material lahko uporabljate tudi naftnega dvojička, ki je nekaj cenejši, vendar počasnejši. Za prevoz potnikov na krajše razdalje pride v poštev metro, ki je nekaj počasnejši, je pa poceni in brez lokomotive, nanj pa lahko priljučite še dodatne vagonne.

...še zmeraj ista tema... Na postajah ne vklaplajte čakalja na polne vagonne (wait until full) če ni dovolj materiala, kajti v tem primeru bo blago na cilj prišlo sicer v večji količini a s precejšnjo zamudo, zato pa bo tudi plačilo zanj bistveno nižje. Raje zapeljite vlak v garažo in odklopite vagon ali dva. Še posebej se te variante izogibajte pri prevažanju potnikov, pošte in hrane. Tu naj vam kaj takšnega niti slučajno ne pride na misel, ker se drugače sploh ne bom več pogovarjal z vami!

Kadar se odločate za grajenje ene proge za dva vlaka se najprej dodobra spoznajte z delovanjem semaforjev, hkrati pa morate vedeti, da vlak ki nima lastnega postajališča na obeh koncih ne bo spjel niti iz delavnice. Ta varianta je dvorezen meč saj je v trenutku izgradnje nekaj cenejša, dolgoročno gledano pa se ne izplača, saj vlaki ki med vožnjo ustavljajo izgubijo ogromno časa na ponovnih pospeševanjih, s tem pa kapni tudi količina denarja v rokah čakajočega kupca. Tudi povprečne okvar je na vlakih, ki se med vožnjo ustavljajo ali zavirajo (npr. na mostovih, ki prenašajo le določene hitrosti) bistveno večje, kar pomeni še dodatno izgubo dragocenega časa.

...pomorstvo... Ladje so najbolj nepomembno prevozno sredstvo. Kakšnih cest, mostov in semaforjev za njihovo normalno obratovanje ne boste potrebovali, so pa zato njihove lupine stahotno drage. Ladje so zaradi počasnosti namenjene izključno le prevozu nepokvarljive robe, je pa res, da v svoj trup spravijo kar za nekaj vlakov naftnih derivatov ali premoga. Ko bo nekaj let naokoli se bodo pojavili hitrejšje ladje s hitrostmi od 40 do 100 km/h. Za prevoz potnikov je sicer na prvi pogled najbolj primeren hoovercraft, vendar je še vedno tako obupno počasen napram zemeljskih oblikam prevoza, da jim ne more nikakor konkurirati. Z gradnjo pristanišč v bližini mest je tako ali tako en velik križ, saj jih ponavadi županje ne dovolijo zgraditi, rekoč da jim že tako primanjkuje prostora za zidavo. Kaj pa mislijo sižeži graditi na vodi? Benetke???

Ne bojte se, če je na začetku cel kup neizkoriščenih rafinerij, medtem ko je število črpalnišča nafte vsaj desetkrat nižje. Po letu 1960 se pojavijo prve naftne ploščadi, s tem pa tudi dovolj nafte. Na črpalnišča lahko dovažate tudi potnike, vendar le z ladjami ali helikopterji.

...in končno letala... Letala so namenjena izključno prevozu potnikov in pošte, poudarek pa je na ljudeh, ker pač plačajo več. Dokler so v rabi manjša letala (do 100 potnikov) in s tem tudi letališča, se potnike sicer splača prevažati, a posebnega profita ne pričakujte. Medtem ko letalo na letališki stezi manevrira, je letališče zaprto tako za vzletanje kot za pristajanje, kar pomeni da bodo ostali vrčoplani krožili nad svojim ciljem in z dragocenim časom izgubljali tudi dragocen denar. Goriva jim k sreči ne zmanjka (da ne boste v skrbeh da bodo strmoglavili). Vseeno so letalske nesreče kar pogoste, razbitine letal pa z letališke steze ne morete spraviti. Čez kak mesec se sicer letališče počisti samo, vendar pa medtem vsi potniki postanejo begunci. Celo pisemske ovojnice od strahu dobijo noge.

Da bi se število nesreč zmanjšalo lahko storite naslednje: pred vsakim letališčem odkupite prva dva polja pred pristajalno stezo in tam zgradite cesto, saj se letala v kasnejših letih neumorno nabijajo v nebatičnike. Kupujte vedno le najbolj zanesljive tipe letal. Tveganje nesreč zaradi malomarnosti ni potrebno oz. je neumno, zato letala redno pošiljajte na kontrole in popravila. Pri bolj

nezanesljivih letalih opravljajte tehnične preglede vsake dva meseca.

Letalstvo postane še posebej donosno s prihodom prvih večjih, hitrejših in zanesljivejših letal. Med njimi dominira nadzvočni Concorde, ki doseže hitrost do 2300 km/h. Za posamezen polet boste tako dobili okoli 100.000 ameriških. Ob prihodu prvih Boeingov se nikar še ne vzburite preveč. Počakajte na zanesljivejše in večje modele, kot sta 747 ali 767. Modeli 727, 737 in 757 so premajhni in zato slabši od npr. Lockheed Tristar, ki tudi sicer toplo priporočam, ravno tako pa tudi nekaj plovil iz serije Airbusov. Med slednjimi še posebej sta modela A300 in A330 najboljša, medtem ko je A320 premajhen, A310 pa dolgo časa preveč nezanesljiv. Tudi McDonnell Douglas vam bo ponudil nekaj svojih proizvodov. DC-9 in MD80 se po velikosti lahko kosata kvečjemu s Concordom, po hitrosti pa žal ne. Precej boljša in zanesljivejša sta modela DC-10 in MD-11. Za pristanke na naftnih ploščadih lahko uporabljate izključno samo helikopterje, prav tako pa so koristni na samem začetku ko so mesta še majhna in s tem tudi količina potnikov na airportih.

Na začetku imate na voljo le majhno letališče, ki pa je že kmalu popolnoma neprimerno za pristanke letal, ki tvorijo več kot 100 potnikov in takrat je vožnja v takšnih letalih zares zelo nevarna. Z velikimi letali se pojavi tudi veliko letališče, na katerem se lahko polnijo in praznijo celo po štiri letala hkrati, vendar dolgo časa ne boste imeli toliko potnikov, da bi jih morali odvažati z več kot dvema ali maksimalno tremi večjimi letali hkrati. Če bodo prevozi z velikimi letali dobro organizirani in letal pretežno polna, bodo plačila mnogokrat dosegla 200.000 dolarjev za let, posamezno letalo pa vam bo letno prineslo povprečno okoli 3 milijone dolarjev profita.

Malo mešano Se morda sprašujete zakaj so vam znanstveniki objavili izum Airbusa A310 leta 1977, vašemu prijatelju pa že pet let prej? Težava je v tem, da v tej igri denarja za izume ne vlagate direktno v znanost, ampak je razvoj odvisen od vašega finančnega stanja, hkrati pa od razvoja mest, na katere ste seveda vplivali ravno vi. Bolj ko boste pripomogli k hitremu razvoju, bolj ažurni bodo znanstveniki.

Vsa nova vozila boste lahko dobili na testiranje. Možnosti okvar so takrat precej večje, njihova zanesljivost je včasih samo okoli 50 odstotno, so pa cene precej nižje. Tudi kvaliteta novih vozil se tako bistveno hitreje veča, saj bo čez eno leto takšna testirana lokomotiva že npr. 90% zanesljiva, medtem ko bi bila sicer komaj 60%. Če ob ponudbi kliknete na YES vas ne stane nič, (konec koncev vas nihče ne sili da vozila potem tudi kupite) koristi pa vam lahko, saj boste z zmožljivejšimi vozili lahko hitro ujeli ali prehiteli konkurenco.

Mesta so še posebej odvisna od vas. Če se vam zdi, da se mesto razvija prepočasi lahko vložite denar tudi v financiranje novih cest ali grajenje novih komercialnih stavb. Seveda si lahko postavite tudi spomenik, če pa vas konkurenca ne mara - ali vi njih - si lahko za eno leto odkupite ekskluzivne pravice za prevoz blaga. Na takšen način se splača dokončno poteptati najbolj švohotne nasprotnike. Seveda je priporočljivo paziti, da v trenutku ko bodo reveži zaradi krize objavili stečaj in prodajo ne boste tudi vi v finančni zagati, ampak jih takrat mirno kupite.

Če je le možno si ne sposojate denarja. Če pa vidite, da boste s ponujenim delom lahko dobro zaslužili se le zadolžite, dolg boste že nekoč vrnil.

Če bi radi postavili namesto majhnega in zastarelega letališča, modernejšo in večje, pa v centru mesta ni prostora ampak je le na obrobju, pač pokupite hiše in jih porušite. Center mesta ne morete zamenjati za predmestje. Je pa res, da včasih mesto katere od lokacij tudi leto ali celo več let ne prodati, tačas pa se na ostalih, že odkupljenih zemljiščih, zgradijo nove hiše. Da bi to preprečili morate v tistem času na terenu postaviti npr. železniško progo. Šele tik pred postavitvijo objekta jo boste lahko spet podrl.

Če ob npr. avtobusni postaji postavite letališče, boste tako naredili skupen objekt, v katerem se nabirajo isti potniki, torej ljudje, ki jih sploh ne zanima ali jih boste odpeljali po cesti, zraku ali pa po vodi. Natovarjenje ni bado v vozilo, ki bo prvo prišlo. Tako ste lahko tudi malce preračunljivi. Ko boste videli, da je potnikov preveč, postavite namesto avtobusne postaje letališče ali železnico. Tudi če postajo podrete, bodo potniki in tovor ostali na svojih mestih še nekaj dni. Kaj pa oni vedo, da nimajo več strehe nad glavo. To je samo igra!

Na težjih stopnjah se precej poznajo tudi težka zgodovinska obdobja. Tako je med drugo vojno promet manjši, med svetovno recesijo pa se cene konstantno dvigajo. Med obdobjem hladne vojne se pogosto zgodi, da vam enostavno raznese katero od rafinerij ali tovarn, tudi elektrarne niso 100% zanesljive. Včasih boste nad uničenimi objekti opazili črne sovjetske lovce proti katerim pa ne morete nič. Kdaj pa se pojavi protiletalska obramba? Kaj pa preprodajanje orožja v Čečenijo? Ah, to pa bi bilo že preveč. Ostanite za enkrat še pri vlakih ali letalih. Sicer pa bo leto 1995 še dolgo in (upam) polno presenečenj.

WARCRAFT

Kako torej poklati vse ogabne Orke ali vice versa na kol nataktniti vse zdrizaste človečnjake? Igra je sestavljena iz 15 stopenj, ker pa je prvih nekaj otročje lahkih, se bomo posvetili le težjim.

Tipke

Ker igra kmalu postane obsežna in se odvija na več različnih delih zemljevida, boste poleg miške nujno potrebovali eno roko tudi za delo s tipkovnico. Bralci, ki nimajo druge roke (ali pa celo obeh!), naj zato raje igrajo ročno nezahtevne igre, kot je npr. Cyclones. Torej, nekaj tipk: ECS abortira vse, Shift+F2, F3, F4 v računalnikov sponin vtisnete trenutno lokacijo karte, ki jo kasneje s pritiskom na F2, F3, F4 instant prikličete, F5 vam izpiše trenutne točke, F6 seznam vseh enot in F7 količino vseh surovin, ki ste jih nabrali (zlato in les). Koristen je podatek za zlato, saj če veste koliko zlata je bilo v rudniku na začetku, lahko s F7 preverite stanje rudnika, ne da bi morali nanj posebej klikati. In zakaj je stanje rudnika pomembno? Ko rudnik popolnoma izčrpate, se ta sesede in pod sabo pokoplje (ubije) kmeta, ki je hotel odnesti zadnjih 100 cekinov. Ker je kmet vreden 400 cekinov, pa še šolanje traja, je grabežljivost v tem primeru odveč. Zato izkopavanje, ko dosežete zadnjih 100, preusmerite na drug rudnik. Tipka F8 vam pokaže trenutne točke, kar je druga beseda za uspešno ali neuspešno igranje, bistveno pa je, da vam izpiše tudi cilj trenutne misije. Izredno uporabni čez celo igro sta tipki - in +, s katerima povečujete in zmanjšujete hitrost igre. Tipka Ctrl vam omogoča, da ko jo držite, z miško potegnete kvadrat čez do štiri vaše enote in jih tako zajamete v skupno četo, ki ji nato enotno poveljate. Enote lahko združujete tudi s tipko Shift, ki jo držite, nato pa zapored kliknete na štiri enote, ki jih želite združiti.

Začetek

Prve stopnje so sicer lahke, vendar najprej vseeno igrajte počasi (slowest) in si že vnaprej poiščite novi rudnik ko bo stari izčrpan. Ne pretiravajte pri šolanju kmetov, niti pri šolanju vojakov, ker v večini misij zadošča razmerje sil med vojsko in delavci 50:50. Enako naj bo tudi razmerje med nakopanim zlatom in posekanim lesom, seveda po začetnem vlaganju v finance, s katerimi si je pametno organizirati močno obrambo. Les lahko skoraj nehate sekati, ko ste na določeni stopnji zgradili že vse možne oz. dovoljene hiše (na prvi in drugi npr. še ne morete graditi stolpov, konjušnice in cerkve). Ker je les v večjih količinah potreben le za velike stavbe (400 do 600 enot za eno), ga morate sekati dokler teh stavb ne postavite. Ker bo dovolj že ena konjušnica, ena cerkev in ena kovačija, bo vaša potreba po lesu kmalu padla. Edino, za kar kasneje potrebujete les, so lokostrelci, katapulti in kmetije. Kmetije in druge hiše, do katerih ne boste potrebovali dostopa, oziroma iz katerih ne bodo prihajali vojaki, vedno sezidajte stlačene skupaj, da prihranite prostor in denar za cesto. Če je mogoče, jih stlačite ob rob zaslona, kjer bodo kmetije, kovačnica in mlinska žaga pred sovražnikovimi katapulti najboljše zaščiteni. Nikoli ne postavljajte hiš okoli meste hiše (town hall), ker je ta najbolj prometna točka, kjer lahko pride do zastojev, ki vas lahko stanejo rednega dotoka denarja in lesa. Stavbe kot so vojašnica, cerkev in stolp, postavite na čim bolj proti fronti odprti del vasi, od koder bodo imeli novo izšolani vojaki instant dostop do bojnega polja. Popravljanje stavb je izguba časa, saj poškodovane stavbe ne izgubljajo produktivnosti, denar in delavno silo pa potrebujete za vojsko. Popravljajte le resno poškodovane hiše, ki jih lahko podre že prvi zadetek katapulta. Vedno postavite vse hiše po vrsti, kolikor vam jih je pač dovoljeno. Bistvenega pomena sta še mlin in cerkev. Takoj, ko imate dovolj denarja, v mlinu vložite denar za razvoj močnejših pušče, kar lahko storite dvakrat. Na težjih stopnjah igrajte tako, da na začetku shranite pozicijo, navijete hitrost na fastest in nato z danimi vojaki raziščete čim več ozemlja. Dragocene bodo zlasti informacije o pozicijah rudnikov, splošnem terenu (kje so reke, gozdovi, mostovi), ter lokaciji utrdb sovražnika. Nato naložite staro igro, zmanjšate hitrost na slowest in začnete zares.

Enote

Enote so na obeh straneh razdeljene tako, da posamezni tipi vojakov sovpadajo z nasprotnim tipom. Tako ni važno, ali igrate kot ork ali človek. Pešak - Footman je enakovreden Gruntu, lokostrelce - Archer je enak kopjenosecu Spearmanu, vitez - Knight je

enak Raiderju, katapult katapultu, Cleric sovpada z Necrolytom, čarovnik - Conjurer pa z Warlockom. V navedenem vrstnem redu vam bodo posamezni tipi vojakov postali tudi dostopni, kar pa še ne pomeni, da je Conjurer za 900 cekinov tudi najmočnejše orožje. Footmani so dobri le dokler ne morete šolati drugih enot, takoj nato pa postanejo odveč. Med vsesplošno koristnimi vojaki je Archer, ki ima cel kup dobrih lastnosti. Strelja lahko iz daljave do šest polj, zato se mu ni treba zaplesti v neposredni boj, ko pa izboljšate še moč pušče, postane res nevarno orožje. Poleg tega je med hitrejšimi vojaki in ima veliko vidno polje, kar ga naredi odličnega skavta. Uporaben je tudi za zaledno pobijanje sovražnih kmetov, katerim se lahko približa izza hrbta in jih nato redno pokolje. Sovražnik ne dojame, da se njegovi kmetje ne vračajo iz rudnika ali gozda in zato, če vas že na začetku ni opazil, tudi kasneje ne bo poslal enot, ki bi ubile vašega diverzanta. Ker so kmetje steber ekonomije, bo nasprotnik kmalu začel pešati v vojaški moči, čemur sledi le še vaš frontalni napad. Archerji so prav tako najboljša obramba. Od šest do deset lokostrelcev postavljenih v vrsti, ki blokira glavno vpadnico na vaše ozemlje, pomeni neprebojno obrambo. Za njimi imate lahko postavljene clerice, ki ranjene pozdravijo, na levi in na desni pa sta priporočljivi še krili iz knightov ali vsaj footmanov, za primer kadar je sovražnikov toliko, da se prebijejo skozi točo pušče. Lokostrelci so kot obramba odlični še iz enega razloga: postavljeni v neprebojno vrsto blokirajo avtomatičen in nespameten juriš ostalim vašim enotam, ki nasprotnika ne morejo zadeti na daljavo in se zato lahko smrtno izpostavijo. Vitezi so sicer hitri, močni in dobro zaščiteni, vendar manj uporabni od lokostrelcev. V dveh nalogah pa so nenadomestljivi. Ko jim vzredite hitrejše konje (denarna vložka 750 in 1500 zlatnikov) postanejo odlični za uničevanje nasprotnikovih katapultov, ki se približujejo vašim utrdbam. Katapultu nikoli ne smete pustiti do prvega strela, saj vam bo sicer pobil polovico vaše grupacije. Če grupo oz. blokado razpršite pa postane obramba vašega mesta neučinkovita za vse druge napade, kar dejansko vseskozi počne vaš nasprotnik. Zato vsak katapult, ki ga vidite že od daleč takoj napadite z vitezom (katapultu so navadno nebranjeni s strani drugih enot). Enaka taktika velja tudi v boju proti Warlockom. Ti se približajo vasi in nad vaše enote ali hiše vržejo vijoličast oblak, ki poškoduje tako hiše kot ljudi. Ker ga seveda vrže tja, kjer je zbranih največ vaših enot, bodo te začele panično zapuščati položaje in pustile mesto nebranjeno, tiste pa, ki se ne bodo pravočasno umaknile, bodo pod vplivom oblaka preprosto škripnile. Zato vsakega Warlocka še preden se približa na manj kot deset kvadratov, z vitezom ubijte. Katapultu so uporabni za obrambo, kadar napada veliko sovražnih enot, primeren so za boj proti archerjem in necrolytom, nikakor pa ne raid-erjem, uporabni pa so tudi pri končnem rušenju stavb. Za vse ostalo so izrazito prepočasni. Katapult ima še eno zanimivo lastnost. Sovražnika bo (kakor vse druge enote) navadno napadel (streljal) avtomatično, vendar le če v bližini ni vaših enot, ki bi jih utegnil poškodovati. Če pa mu pkažete Attack, bo streljal ne glede na bližino vaših enot, ki jo bodo ob ognjeni krogli pošteno skupile. Bilaneja je lahko malec poškodovan sovražni demon, ter na vaši strani pet speštanih kmetov in luknja v obzidju. Clerici imajo tri funkcije: lahko se borijo z blede učinkovitim ognjenim urokom, zdravijo ranjene vojake (tudi katapulte), ter mečejo urok Far Seeing. Gotovo najbolj uporabni so za zdravljenje, za kar pa sicer potrebujejo magijo, ki se sčasoma tudi obnavlja. Ko pripravljate končni napad, vam bo koristil Far Seeing, s katerim si odkrijete pogled na neraziskane dele karte in s tem na nasprotnikove utrdbe ter pozicije njegovih sil. Na zadnjih stopnjah dobijo Clerici tudi urok Invisibility, ki izbrano enoto za nekaj časa naredi nevidno, vendar je ta urok vredno uporabljati le z natančno izdelano zamisljo kam, koga, za kako dolgo in kako boste nevidnega saboterja pretihotapili. Ostane seveda še vprašanje ali želite saboterja izveči živega ali z nogami naprej. Conjurerji so na začetku s svojimi fireballi dokaj neuporabni. Kmalu jih lahko uporabljate za urok Summon Scorpions, ki pričara do štiri škorpionje, ki pa so uporabni le za zaganjanje panike, raziskavo ozemlja in napad na sovražne kmete na delu, kar sproži prerazporeditev sovražnikovih sil. Škorpionji so sicer zelo slabi boreci. Urok Rain of fire je odličan (v povezavi z invisibility) za pokol kmetov in spearmanov direktno v sovražni utrd-

bi, poškoduje pa tudi stavbe in demolira obzidje, tako da služi kot panika in predpriprava na končni napad. Res učinkoviti postanejo Conjurerji šele na zadnjih dveh stopnjah, kjer lahko uporabite urok Summon Water Elemental. Bojovnik Elemental je najmočnejša enota, kar jih boste imeli, in zato odličan (dva do štiri), da z njim popolnoma razrušite nasprotno utrdbo.

Pomembne bitke

Abbey:

Takoj na začetku zmanjšajte hitrost na Slowest, tako da vam bodo napadalec porušili čim manj stavb. Pobijte najprej najbolj nevarne viteze. V tej misiji se borite proti sovražnikom svoje vrste, zato bodo njihovi vojaki enaki vašim (le druge barve). Gozd, ki vam blokira nemoten dostop do drugega rudnika še med izčrpavanjem prvega rudnika posekajte. Sovražna postojanka se nahaja na skrajnem severo vzhodu, zato zgoraj levo sploh ne raziskujte. Pri kmetih izdatno izkoriščajte možnost kontrole nad štirimi.

Sunnyglade:

Vas je ostala brez kmetov, ki so zaslužni ujeti v taborišču poleg utrdbe orkov na jugovzhodu. Taborišče je obdano z zidom, ki ga bo treba prebiti, poleg pa so tudi straže. Te lahko z enim kopjem pobijete izmučene kmete. Ker so vam nujno potrebni (drugače ne morete kopati zlata in šolati novih!), raje žrtvujte kakega viteza, da bo odslužil kot tarča za sulice. Ko prebije ogrado in se dotakne kmetov, le tem v tropu zaukažite takojšen umik na sever. Z ostalo vojsko skupaj s katapultom pa za vsako ceno obranite most pred naslednjim napadom. Nato se umaknite v vas in izšolajte čim več lokostrelcev, na jugu pa postavite zid.

Evil Warlock:

Prva bitka, kjer vas bodo napadli močni demoni. Pajki, okostnjaki, slime in Fire elemental so običajni. Taktika na podzemnih misijah je vedno enaka. Postavite močno blokado: spredaj vitezi, ob straneh footmani, zadaj archerji in clerici. Nato preklopite na fastest, z izvidnikom preiščete teren naprej in vsakega sovražnika zvabite nazaj (pobegnite) v blokado, kjer ga ubijete.

Močvirje Morass:

Sovražni utrdbi sta na zahodu in sicer ena skrajno severno, druga južno. Pazite se Warlockov in vijoličnih oblakov. Zidove utrdbe porušite z Rain of fire. Tik pred mostom je idealno mesto za močno obrambo. Najprej uničite slabše varovano spodnjo vas in šele nato zgornjo.

Temple of the Damned:

V tej misiji ne morete graditi hiš. Postojanka orkov ima tri temple, in zato ogromno necrolytov in warlockov. Nahaja se centralno zahodno, do nje pa vodita dva prehoda preko mostov in sicer z juga in vzhoda. Napadite z obeh strani enakomerno in enote zaradi warlockov razpršite. Pred končnim napadom odsekajte preskrbo iz spodnjega rudnika, kar naredi južno stran trdnjave manj branjeno. Nujno zdravite vse vojake, ker si izgub ne morete privoščiti.

Rockard in Stonard:

Vasi ležita na severovzhodu in severozahodu. Za obrambo si je pametno postaviti dvojno obzidje, ki ga če bo branjeno z lokostrelci sovražnik ne bo nikoli prebil. Gozd, ki vam blokira dostop do rudnika na vzhodu posekajte. Vse kmetije sezidajte ob spodnjem robu. Fronto odprite med gozdovi, ki vam dajejo zaščito z leve in desne. Končni napad naj za vas opravijo Water elemental.

Black Rock Spire:

Zadnja stopnja. Nasproti vam stojijo tri utrdbe, ena na zahodu, druga severovzhodno in glavna, v kateri leži tudi grad Black rock castle, na severozahodu. Nujno takoj postavite močno obzidje, saj vas le to lahko varuje pred neskončnimi napadi. Najnevarnejši bodo demoni. Rudnik, iz katerega želite kopati, vključite v notranjost obzidja. Celo igro bodite v defenzivi in zgradite dovolj kmetij, predvsem pa nagrabite les in denar za Conjurerje. Ko jih imate osem, pošljite kazenske ekspedicije water elementalov (nevidnih, da jih katapultu ne opazijo) in z njimi pobijte najprej katapulte. Vedno imejte vsaj polovico vojske v obrambi in napadajte večinoma z magijo, ki se obnavlja. Ko zravnate z zemljo še zadnjo hišo, zakoljete še zadnjega grdoeba in zravnate z zemljo tudi grad, sledi slovesno nastoličenje novega kralja in veliko praznovanje. Pa srečno!

CYBERIA

Nekaj smrdi v deželi Sibirski!

Takole: Zemlja leta 2027 - pet let po globalnem gospodarskem razpadu. Zebulon Pike Kingston, za prijatelje Zak, se potem, ko je v nemirih leta 2022 izginil v podzemno cyber kulturo, znajde v zaporu. Zveza za osvoboditev Sveta (ZOS) se bori s Karteli Kriminalcev za prevlado nad svetom. William Sorenson Devlin, uslužbenec varnostne službe ZOS, tebi, torej Zaku, ponudi mamljivo možnost za uspeh v življenju: izbiraš lahko med dosmrtno ječo ali pa sprejmi ultra tajno nalogo: prebiti se do Santosa, kjer nate čaka letalo TF-22, s katerim boš poletel proti Sibiriji.

Kaj za vraga je tako zanimivega tam za daljnimi Karpati, se sprašuješ. Devlin ti zavrti poslednji posnetek, ki so ga prestregli iz Cyberie, kjer se dogajajo na moč čudne reči. Nikogar ne bi zanimalo, kaj se grejo trije pijančki v gostilni Pri Intelu, Cyberia pa je top secret laboratorij, ki so ga po razpadu Sovjetske Zveze na noge postavili znanstveniki in intelektualci, ki se niso hoteli podrediti Zahodu niti nacionalističnim silam Tretjega sveta. Njihov cilj je bil dvigniti civilizacijo iz blata, v katerega je zabredla. ZOS v Cyberii vidi možno pot iz pekla, zato greš tja, jasno?!



"Brez kravate je vstop ni dovoljen. Kravata stane 2990 dolarjev."

Devlin ti ne zaupa, zato so v navigacijski računalnik TF-22 vnesli celotno ruto. Zak, ti samo lepo čičaj v avionu in uživaj v pokrajini! Do frčoplana je treba najprej priti - Devlin te namontira v hidroplan in pošlje na otok, kjer kraljuje Santos. Tu se začne igralni del, ki je v bistvu avantura. Svoje cyber telesce usmeriš na eno od možnih poti, in sledi animacija hoje ali pa teka, odvisno od situacije. Na svoji poti boš srečal veliko ugank, ki jih moraš razrešiti, drugače ne bo šlo naprej. Zak je opremljen z naočniki posebne sorte - Blades jim pravijo: v povezavi z računalnikom in drugo tehnično šaro, ki jo prenašaš s seboj, ti omogočajo magnetno in termično skeniranje, z njihovo pomočjo pa lahko odkriješ tudi prisotnost živih bitij. Marsikatero uganko boš uspešno rešil, če boš jih vklopil in uporabil. Ker si bitje brez posebne sreče v življenju, Santosa obiščeš ravno v tistem letnem času, ko so zračni napadi najbolj pogost vremenski pojav. Hitro, zajahaj protiletalski top in očisti rdeče nebo vse nesnage! O.K.

mišn komplitud, za nagrado ti santosova deklina podari strasten poljub, kar Santosa tako razkuri, da pozabi da si na njegovi strani - pot do TF-22 si moraš izboriti s pištolo. Možgane in oči je treba pognati na vso moč, saj te skoraj na vsakem koraku čaka vsaj situacijska uganka. Potrudil si se in sedaj sedi v kabini letala, ki naj bi te prek osmih navigacijskih točk pripeljalo do Cyberie. Ej, Zak, danes res ni tvoj dan - orožarska avtomatika gre k vragu že kmalu po vzletu in jasno, laserje moraš prevzeti v svoje roke in posreliti ves tisti mrčes, ki ti stoji na poti.

Na tem mestu se začneja streljačina! Navigacijski računalnik na vso srečo dela, tako da TF-22 leti sam in to nad fantastično narejeno pokrajino! Interplayevi programerji so šli tako daleč, da se na zrcalno gladki površini lepo vidi odsev neba in kopna. Pokrajina šviga pod tabo kot nora, brez zatikanja. Vse skupaj občuduješ na celotni površini tvojega ekrana (uh, kako zavidam tistim, ki imajo velike monitorje!), kar obilno draži možganski center za užitek. Da bi se prebil do naslednje navigacijske točke, moraš razstreliti določeno število hoovercraftov, helikopterjev, podmornic ali topov, karkoli se ti že postavi po robu in jasno - preživeti njihovo obstreljevanje. Za uspešno in užitek polno igranje potrebuješ tudi zvočno kartico, ki ti omogoča dodatno ekstazo, saj je zvočna oprema Cyberie najlepša, kar sem jih kdaj slišal. Fenomenalna glasba, kopica raznovrstnih efektov in sladek ženski glas avtopilota, daje igranju novo dimenzijo, določene ugank pa lahko rešiš le, če informacijo ki jo potrebuješ - slišiš. Teh osem različnih letalskih "nivojev" spominja na Novastorm, le da so za moj okus bolj zanimivo izdelani. Zak je faca, zato se prebije skozi ves leteči pekel in končno prijadra do famoznega kompleksa CYBERIA. Tu se začne pravi cirkus! Neki čudni tipi so zasedli postajo, seveda jih je treba preluknjati skozi in skozi. Zakovo sprehanje po prostorih bo povzročilo kronično zatekanje spuščene spodnje vilice tistega ki gleda v ekran - zorni koti so kot v kakšnem nadrealističnem filmu.

"To the left, to the right... Le kam naj grem?"



Če je za filmsko podobo Inferna skrbel TV režiser, je zanjo v Cyberii kriv najmanj Spielberg, če ne kar Vinči Anžlovar. Pozor! Tudi v tem delu bo treba možgane aktivno uporabljati, saj so določene naloge težke kot čreda slonov in so zahtevale kolektivno konsultacijo polovice uredništva. Igre na žalost nisem uspel končati, tako da vam ne morem izdati konca. Priznati pa moram, da me strahotno firbec matra, saj je Cyberia tako zelo močno zanimiva igra, da te enostavno posrka vase. Če je to cyber space, potem sem za. Zgodba je intrigantna, igra se nahaja



Razvoj lovca "Prihodnost našega Obrambnega Ministra" v podzemnih hangarjih v hribu ljubljanskega gradu.

na enem samem CD-ju, animacij pa je malo morje. Interplayu je v en sam naslov zelo posrečeno uspelo zmešati avanturo, streljačino in možgane-napenjajoče reševanje ugank, vse skupaj začiniti z odlično glasbo in zvokom, megaturboblastično igralnostjo in vrečko humorja. Povrh vsega se na določenih mestih sproži avtosave, ki preigrane situacije posname v obliki slike. Če te slučajno fantajo, lahko zadnje misijo ponovno naložiš in se spopadeš s hudobci. Hvale vredna poteza, ki bo marsikoga obvarovala živčnega zloma ali vsaj blažjega napada besnila. Vsi ki nimate CD-ROMa - jokajte od žalosti, če je Myst petarda, je CYBERIA atomska bomba!

Igro smo si sposodili v trgovini Mr. CD-ROM, Vodnikova 187, Lj. (061 159 7511).

Format	PC CD-ROM (386, 4 MB)	
Tip	arkadno-miselna pustolovščina	
Založnik	Interplay	
SKUPAJ 92		
91	93	94

Little Big Adventure

Le kaj še ostane velikim?

Vprašanje, ki roji po hodnikih vsake kolikor toliko spodobne programerske hiše, se glasi: "Kako narediti nekaj, kar je všeč mulariji, pa ne zahteva holodecka z vesoljske ladje Enterprise?" Odgovor (v treh stopinjah) je na dlani:

- ① otroci radi gledajo risanke.
- ② otroci imajo torej radi tak stil risanja.
- ③ otroci bi risanko igrali tudi na računalniku.

Vse, kar preostane, je najti nekoga, ki je to sposoben uresničiti. Ta nekdo je Frederick Raynal, režiser igre Alone in the Dark, ki so ga v hišo Adeline zvabili s sladkimi obljubami in še slajšimi honorarji, nato pa priklenili na direktorsko mesto množice programerjev, ki je željno čakala ukazov. Sad te balade je Mala Velika Pustolovščina, igra, ki je hitela postati risanka, pa ji je na vogalu Prešernove in Aškerčeve spodrsnilo. Postala je še več. Bom vse počasi razložil.

Osnovna ideja avtorjev je bila (kot vedno) narediti igro, ki bi jo igrali vsi (dobiček na vidiku!!). Le zakaj bi komplicirali s priročniki velikosti enciklopedije, če je želja kupcev igra sama in ne papir. Ker je podoben recept uspel že pri Alone in the Dark, se je zamesil še enkrat: v igri potrebujete le približno 10 tipk (igre se ne da igrati na glodalca ali veselo palico), večino 30-stranskega priročnika pa zavzema opis vseh možnih napak pri

Najnovejša izvedba Binarne deponije, kjer je treba neumnosti odvažati kar s tovornjakom.



namestitvi programa in opozorila za epileptike. Nakar seveda štrbunknete v igro. Vrr...vrr (pravi CD pogon)...lepa animacija... vrr... vrr... še lepša animacija... vrr... vrr... Bum (zvok mene, padajočega s stola) in vzhičen krik: "Vau, SVGA igra!" Zadeva je res simpatična. Twinsen (kot je junaku ime) ni več "vektorski na pogled", kot pri Alone in Dark, temveč tako lepo vektorski, da je skoraj resničen. Igra je namreč 3D s poševnim pogledom na rastrsko deželo (ni vektorska), katero teptajo vektorske figurice štirih ras, podobne Bruce-Leeju (tak je Twinsen), slončkom, kroglam in lisicam. Planet sožitja se imenuje Twinsun, ki leži med dvema soncema. Oba pola sta naseljena, na ekvatorju pa je podedenelo gorovje. Težava planeta je dr. Funfrock, ki mu vlada in zatira vse prebivalce. Seveda ga morate strmoglaviti. Pomaga vam magija (ki je prepovedana), čarobna krogla (ki se po metu vedno vrne k vam) in meč. Cilj pa je zelo daleč: opraviti morate 12 nalog, ki vas vodijo preko obeh polobel in vseh 40 otokov planeta. To seveda ne gre takoj, ampak po opravljenih manjših nalogah, kot sta iskanje zaročenke ali igranje Sokobana. Cilj je lažje dosegljiv, če uporabljate nekatere možnosti, ki vam jih igra ponuja. Twinsen se lahko s funkcijskimi tipkami spremeni v borca, ki obvlada karate, atleta, ki preskakuje zapreke in ruši rekorde v hitrem teku, oprezneža, ki se tihotapi in skriva ter v (zvonovi) čisto navadnega Twinsena. Premikanje je urejeno tako, da se po mirujočem zaslonu premika le figurica, ko pa le-ta pride do roba, se hitro premakne tudi zaslon. Če vam to ni všeč, lahko zaslon vedno centrirate s pritiskom na Enter. Seveda pa Twinsen ni nesmrten: potrebuje energijo in mano, ima pa dve življenji v rezervi. Vse naštetost se lahko obnavlja s pobiranjem srčkov ali vrečic mane, odveč pa niso niti soldi, s katerimi se kupuje zadeve, potrebne v igri. Tudi ključki so uporabni (samí ugotovite, zakaj). Vse to najdete po tleh, v grmovju ali pod lončnicami. Zaradi vsega tega sem imel v kotičku možganov občutek, da so avtorji malo posnemali Ultimo 8 (del igre se celo dogaja v podzemlju). Hitro se tudi opazi, da je igra postavljena v namišljeni svet, saj se Twinsen premika zelo stilizirano s poudarjenimi odvečnimi gibi, pa tudi rože na travnikih jokajo, če jih trdosrčno pohodite.

Bistvena stvar, ki igri daje

"tisto pravo", pa je glasba. Najprej jo dojamete po nalaaganju v začetnem menuju, saj vas njena globina dobesedno utopi. Celotna slušna orgija se dogaja potem skozi celo igro, trenutku primerno. Glasba je izvajana s klasičnimi inštrumenti, vendar ni klasična. Še sedaj, po nekaj dneh igranja, mi ni uspelo ugotoviti ali je narejena na sintisajzerju ali pa jo res izvaja komorni orkester. Skratka, enkratno!

Piskrček pristavi tudi zvok, saj so vsi dialogi govoreni, na posebno željo pa tudi izpisani na dnu zaslona. Glasovi so primerni govorcju: slončki govore z globokim, dobrodušnim glasom, lisice pa hitro in vreščiče. Tudi ostali zvoki pristojijo ozračju - zadetek izstrelka se sliši kot udarec pločevine ob prazen smetnjak.

Little Big Adventure je igra, ki jo lahko igrajo vsi člani družine z osnovnim znanjem razbijanja po tipkovnici, od Petrčka v osnovni šoli do ata Mihata, saj se skoraj nikoli ne bodo lomili na (pre)težkih ugankah, kajti igra je mišljena za igranje, ne za živciranje. In prav je tako.



Lisjak Miško in slonček Krtek neumorno osvajata budista, hkrati pa njegovo nebesno znamenje spreminjata iz ovna v y.

P.S. Napis na škatli zahteva VSAJ 486/33. Ne pustite se zavesti: deluje tudi na 386/40 s koprosesorjem, 4 MB RAM in 11MB trdega diska s solidno hitrostjo.

Igro smo si sposodili pri firmi ITA Plus, Trubarjeva 14, Ljubljana.

Format	PC CD-ROM (486, 4 MB)	
Zvrst	pustolovščina	
Založnik	Adeline Software	
SKUPAJ 87		
85	80	82

STAR TRAIL

Za začetek vam priporočam naslednjo sestavo družine: dva čarovnika (najboljša sta mag in gozdni vilenjak), dva borca, škratec in ženska. Pazite tudi na različne lastnosti, ki vam bodo olajšale igranje.

KVIRASIM:

Tu se začne vaša pustolovščina. Od vilenjaka (Elf) izveste, da lahko prispevate k miru, če prinesete Salamander Stone škratu Ingramoschu v Lowangen. Poleg tega vam obljubi še 1000 zlatnikov, če ta isti kamen izročite Vindoriji Egelbronn v istem mestu. Ker pa tega kamna še nimate, se vam ta trenutek še ni treba odločiti. Kamen se nahaja na jugu pri škraatih (Dungeon).

Ponoči dobite obisk, ki vam razloži vse o orožju Star Trail, ki naj bi ga poiskali. Naslednji dan se začne sejem in končno lahko nakupite orožja. Po nakupovanju (orožje, ščiti, voda, hrana...) se odpravite na pot. Izven mesta pomagajte ubogi Lady, kar prinese vaši družini dva nivoja več. Na poti do Gashoka boste srečali Iwaina, ki vam bo razložil, da bitja v močvirju nekaj vedo o Star Trailu. Po dolgem potovanju prispete v Gashok.

GASHOK:

Tu vlada zelo neprijetno vzdušje do tujcev, kot ste vi. Ponoči boste doživeli komično situacijo, naslednje jutro pa boste iz pogovora z naseljenci tega mesta izvedeli za mlinarjevo situacijo. Ko boste prišli do mlina na jugu, boste izgubili voljo do smeha. Po pogovoru s prodajalko zelenjave na trgu izveste, da mlinar Artherion živi v gozdu vzhodno od Gashoka. Obiščite ga, se z njim pogovorite in pristanite na njegovo prošnjo, da boste očistili mesto Gashok sovraštva do tujcev. Po kratkem pogovoru s prodajalko zelenjave o novem meščanu mesta, boste dobili naslov Herma iz Kuslika. Po pogovoru s Hermom boste izvedeli še za dva "častna" meščana. Deregornu pomagajte, da bo "šel rakom žvižgat".

Po opravljenem delu ponovno obiščite Artheriona, kjer boste kot darilo za opravljeno delo dobili čarobno orožje (meč in lok). Zapustite Gashok in odpotujte na jug, kjer boste po krajšem iskanju odkrili mesto Finsterkopen.

FINSTERKOPPEN:

V mesto vstopite skozi zahodni vhod; da bi prišli mimo straže, morate uporabiti magični urok "Adler-Wolf", da se spremenite v psa. Potem, ko ste napolnili vaše zaloge vode in hrane, se odpravite v Ingerimm tempelj. Po neskončno dolgih pogovorih boste končno sprejeli ključ za vhod v Dungeon. V Dungeon vstopite na severu.

DUNGEON LEVEL 1:

Za sabo zaklenite vhod. V sobi na severovzhodu boste zagledali ogleje. Preiščite ga in našli boste prstan, ki vas bo ščitil pred vročino. Zgoraj se nahajata skrinji, v katerih najdete predmete (verigo, bakljo, lopato (A1), napitek (T4), skrinjico (A2), pas za moč (T3), napitek (T4)). Potem, ko ste splezali skozi dimnik kamina, preiščite oltar; našli boste ključ in zdravilni napitek. Po kratkem premoru se odpravite po stopnicah navzdol.

DUNGEON LEVEL 2:

Tukaj preglejte sobo za sobo. Najti bi morali naslednje predmete: ročico, mazilo (T1), magičen pas (T2,T3), Proviant (T4) in drag kamen (L1). Ko padete skozi luknjo, pristanete v sobi z mehanizmom na steni (M1). Uporabite verigo in ročico, s čimer popravite stroj, nato zapustite sobo.

V severni sobi se vam potem, ko oropate skrinjo, prikaže majhna podobica, ki vam potem, ko rešite uganko (rešitev je "Elche"), preda ključ. Pot nadaljujte navzdol v naslednjo etažo.

DUNGEON LEVEL 3:

S pomočjo lopate izkopljite prehod na sever, kjer naletite na okostnjaka. Ob njemu najdete pergament, malo naprej na zahodu pa še ključ. S pomočjo mazila spravite Lore zopet na pot. To vas privede do neprijetnih posledic. Pri grobovih pustite orožje in se spustite nadstropje nižje.

DUNGEON LEVEL 4:

Ne priporočam vam, da se približujete bazenu, razen če ste raspoloženi za pretep. Na vzhodu po zmagi v pretepu, dobite Stone Medallion. Vodno

kolo se še kar vrti, zato vam ne preostane nič drugega kot da v prostoru malo "počistite". Slišali boste, kot da voda nekam odteka (v nivo 5). V sobi na severu boste v odprtini našli nekaj zdravilnih napitkov, ki vam zopet povrnejo energijo. Uporabite stopnice na jugovzhodu in se spustite navzdol.

DUNGEON LEVEL 5:

Na suha tla lahko pridete samo po stopnicah. Imate samo tri možnosti, da postavite vse tri plošče v isto ravnino. Potem naj vaš škratec uporabi svojo moč "Break Iron", ki vam bo odprla pot navzdol, kamor tudi stopite.

DUNGEON LEVEL 6:

Potem, ko dopolnite svoj inventar z novimi predmeti (T2, T3, T4, A1), odprite vrata na jug s ključem iz dimnika. Tu napolnite vodno cev s tekočino iz vodnjaka. Iz skrinje na jugu (T1) vzemite usnjeno obleko in jo položite čez prvo ognjeno polje. Kraja obleke bo povzročila, da bo pot do stopnic zaprta. Ko opravite svoje delo, položite obleko nazaj v skrinjo.

Posljite nekoga iz družine naprej čez ognjeno polje, da bo prenesel naslednje predmete: rdeči prstan, prižgano bakljo, usnjeno obleko iz T1 in Stone Medallion. Simbol na zahodni steni aktivirajte z gorečo bakljo in pot na zahod bo odprta. Srečali boste kovača Ingerimma. Po pogovoru z njim, mu dajte medaljon, nakar bo le-ta iz njega skoval Arthenil meč.

Nato pojdite z vašim junakom na jugovzhod, kjer v sobici najdete Salamander Stone. Vzemite ga. V zameno vam kovač ponuja meč. Ker ne pristanete, vam poleg tega ponuja še 5000 zlatnikov in nakit. Toda v nobenem primeru ne sprejmite ponudbe. Vrnite se nazaj do svoje družine. Pot do kovača bo za vedno zaprta.

Vrnite obleko nazaj v skrinjo in poglejte na zemljevid katakomb. Odkrili boste, da lahko zapustite katakombe tudi skozi dimnik kamina na četrtem nivoju, vendar morate ob tem vrniti ključ, ki ste ga dobili od svetnikov.

Zapustite katakombe skozi dimnik in obesite ključ nazaj na vrata templja. V mestu dobite veliko vsoto denarja, kot nagrado. Preden odidete iz mesta, naletite na Antharona in usoda opravi svoje.

LOWANGEN:

Pri vhodu v mesto boste morali skoraj vse svoje premoženje oddati. Poleg tega vam bo Gavron, Antharonov brat, sunil Salamander Stone. Mesta torej sedaj še ne morete zapustiti. Odpravite se v hotel "White House" in povprašajte po Ingramoschu. Zvedeli boste za ime "Siebenquel". Živel naj bi v tej četrti. Ko ga poiščete, od njega izveste, da lahko najdete Ingramoscha v Tjolmarju ali v Bloodteeth, zagotovo pa ne tukaj. Če ga sprašujete še naprej, vas napoti na Ailana, ki ve še več. Torej ga obiščite. Toda vsaka njegova informacija vas stane zelo veliko. Denarja imate le za tri informacije. Zato pazljivo izberite, kaj ga boste vprašali. Sprašujte ga o potovanju, da boste lahko pobegnili iz Lowangena in da boste zopet pridobil nazaj Salamander Stone od Gavrona. Od tretjega vprašanja je odvisna celotna usoda vaše družine. Na razpolago imate naslednje teme: prenočišče, orožje, oprema in hrana. Storite naslednje: 1. prinesite mu Vinsalter (prevajalec). 2. prinesite Autumn Broche iz mrtvašnice; sobe v mrtvašnici pregledujte samo toliko časa, dokler ne najdete zaponke. 3. prinesite paket Deringornu v halo moči. Ker pa ga ni tu, ga morate poiskati. Ko ga najdete, ga sledite do njegove hiše. Gavrona boste našli v gostilni "Orcsdeath". Ko bo pojedel in odšel, mu sledite ter mu prekrižajte pot. Izdal vam bo, da je nesel Salamander Stone Vindariji. Po hudem boju končno pridobite Salamander Stone nazaj, kakor tudi nekaj novih predmetov poleg. Končno odnesite kamen Ingramoschu. Poleg tega vam bo Ingramosch obljubil 300 zlatnikov, če izrečete stavek pred samostanom. Rečeno, storjeno. Spregovorite stavek dvakrat in dobili boste denar. Da bi lahko šli ven iz mesta, morate mojstru Eolanu prinesiti novice o pogrešanem Agdanu Dragenfeldu. Sedaj lahko uporabite izhod in zapustite Lowangen brez vaše lastnine in brez Salamander Stonea. Odpravite se na pot proti močvirju. Nadaljevanje rešitve in potek igre v močvirju pa v naslednji številki Megazina.

ČESTATICA

Na začetku lahko izberete spol vašega junaka. To je pravzaprav nekakšna izbira težavnostne stopnje, saj v vlogi moškega precej lažje pretepetate svoje nasprotnike, kar bi bil skorajda cilj igre, če ne bi avtorji vnesli v program nekaj objektov in predmetov, ki jih morate premakniti iz enega na drugo mesto. Sicer pa velja pravilo, da lahko napadete, pretepetate in pokončate vsakega mimoidočega, zlobni pa so praktično vsi. Nekateri pa vendarle niso. Kakorkoli že, najprej ubij, potem sprašuj.

Ker ste na začetku neoboroženi in precej švohotni, vam priporočam, da poiščete majhno hiško, v kateri najdete meč in viteški oklep. Meč boste krvavo potrebovali, ščit pa je krepko pretežak za vašo suho postavo, zato ga raje pustite na steni. Če ga oblečete, imate z njim same probleme, vseeno pa vam priporočam, da si ogledate katero od grozljivih (beri: humornih) scen, ki jih z oklepom lahko doživite.

Zdaj, ko ste oboroženi, se lahko mirneje sprehajate po ulicah, vsekakor pa še ne popolnoma mirno. Vedeti morate, da lahko v vsaki roki hkrati nosite le en predmet, zato je najbolje, če se držite rešitve, ker ostalih najdenih predmetov v tistem trenutku ne boste mogli nikamor spraviti.

V baru ste pričali spopadu starca z zmajem. Rešite starca in ga spravite k zeliščarju. Povedal vam bo, da so čarovniki v kamniti krog (stone circle) spravili demona in vse pošasti, vendar jih je neka nora ženska rešila. Našli boste recept, ki pravi, da potrebujete tri

sestavine, če hočete spremeniti svojo podobo. Poiškati morate peteršilj, woodoo lutko in rožo. Peteršilj je že tu, samo v kotel ga še vrzite.

Poiščite bajto s pijanim medvedom in ga prebiksajte. Zgoraj lahko preberete dnevnik, mimogrede pa se polastite še plišastega (ne plešastega) medvedka. Pojdite v skedenj in punčki podarite medvedka. Hvaležna super-mini-morilka vam bo v cerkvi odprla vrata v klet. Skozi manjši prehod zaradi svoje višine ne morete. Pojdite navzdol po stopnicah in ubijte vse štiri mimoidoče okostnjake. Spustite se do dna, kjer boste prisostvovali demonki, ki se ravno vzdiguje. Kam gre ne boste ugotovili, ker prestrašeni pajac odtod na vrat na nos zbeži.

Zgoraj v cerkvi vzemite knjigo. Pred samostanom preberete sveto pismo, znotraj pa boste izvedeli za zgodbo o čarovnem jezeru. Legenda pravi, da mora vsak, ki želi postati pravi vitez, vreči v jezero svoj najboljši meč. V knjižnici preberite še knjige. Pred odhodom se polastite kosti. Na poti v samostan ste verjetno zagledali rožico. Če ne jo poiščite in odnesite do kotla. Tretjo sestavino (lutko) boste našli v cerkvi. Zdaj - ko je zmes končno pripravljena - se spremenite v podlasico. V obliki majhne živali boste lahko splezali v predor, za katerega ste bili prej krepko preveliki. Sprehajajte se po rovih, dokler se vam ne povrne človeška podoba. V sobi s prestrašenim starcem boste našli zelen meč. Vrzite meč v jezero. Ujela ga bo boginja jezera in vas proglasila za viteza.

Z višjim činom greste lahko v grad na obisk h

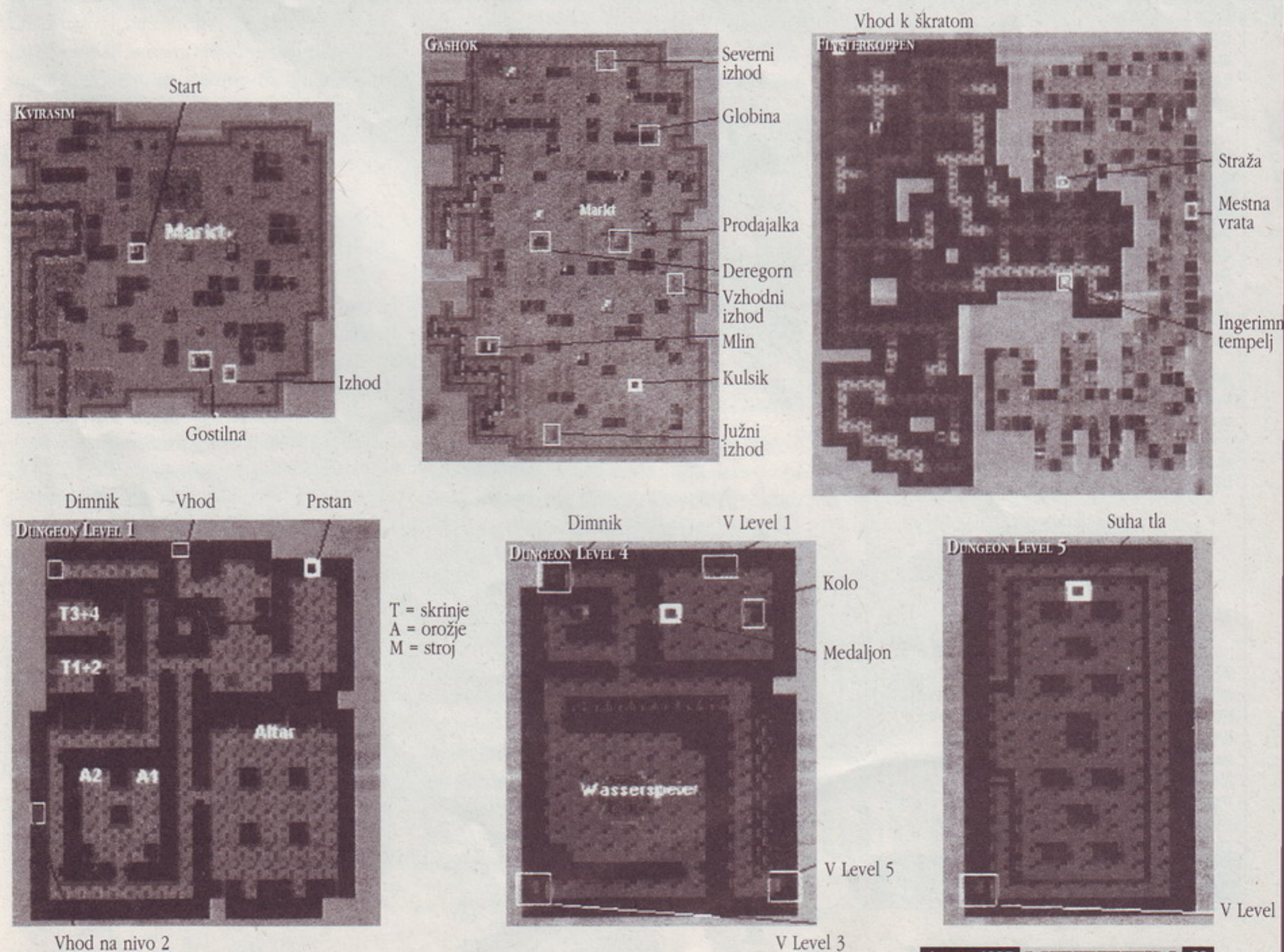
čarovniku, ki vas je še do malo prej neumorno čaral v žabo. Mimogrede, če se vam to pripeti, se v obliki žabca sprehodite do debele ženske in počakajte na njen poljub. S tem si povrnete obliko človeka. Spotoma jo lahko še ubijete, da združite prijetno s koristnim. Ne pustite pa, da žabo odnese orel, ker je to vaš konec. Čarovnik vas sedaj prijazno sprejme in pošlje v grajski stolp. V knjigi boste lahko prebrali še en recept. Kost že imate (iz samostana), potrebujete pa še eno knjigo, ki jo boste našli na dnu taistega stolpa. Pri zmajčku pazite, da vas na stopnišču ne prebode ost. Zmečkajte okostnjaka in se polastite njegovega oklepa. Izogibajte se bodic in poberite knjigo. Čudna zelena zverinica vas pošlje h kralju. Prebudite ga in po pogovoru odidite iz gradu v "stone circle".

Po prestanem krstu, boste postali pravi čarovnik, saj boste dobili izredno močno čarovnijo ognjeno kroglo (fire ball). Z njo lahko na daljavo ubijate vse živo. Najprej se seveda maščujete minotavru in volkodlaku, ki sta vas prej neprestano maltretirala in vam odžirala energijo. Se sedaj počutite kaj bolje? Fino. Zdaj pa naprej.

Vrnite se na dno grajskega stolpa k samemu gospodu demonu. Sedite za mizo in počakajte da postane pravi on. Pravzaprav še najbolj spominja na nekakšnega križanca med minotavrom in bobrom. Kakorkoli že, tu imate na voljo imate dve možnosti:

A) "Oh, ker me je tako lepo prosil, mu bom podaril kost in se nato prepustil nežnim ročicam brhkih deklet v masažnem salonu. Kaj bo potem, me pa ne zanima!"

B) "Kosti mu že ne dam! Raje bom ubil to svinjo, ... khm, no... minotavra ali karkoli že je in tako s sveta spravil vse hudobneže!"



**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**

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

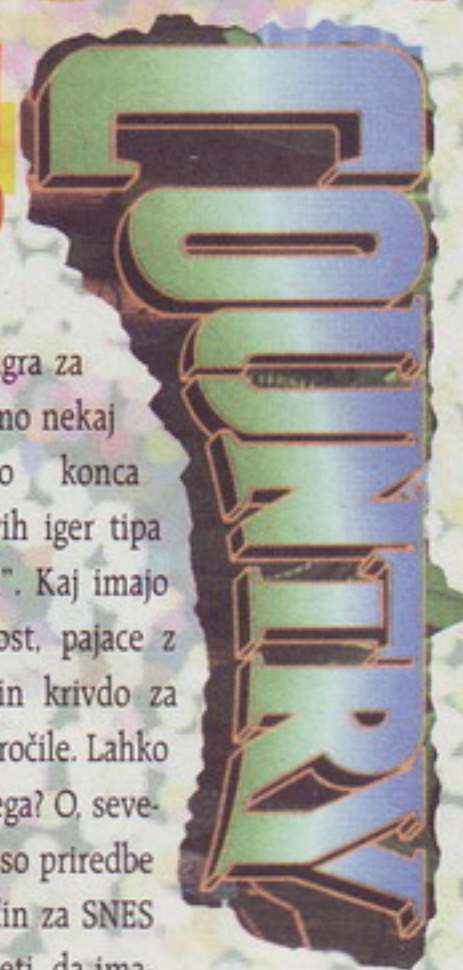
TEL./FAKS 061/13 12 033

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**.

DONKEY KONG

NAJBOLJŠI MARIIO



Tam nekje daleč na jugu je otok, ki se imenuje Donkey Kong Island. Nekoč je bil to raj na zemlji, danes pa se tam odvija strašna drama. Neki zlohotni plazilci, po imenu Kremlingi so prišli krast banane, vir potasija in vitamina A. Tisti, ki ga je to tako vznemirilo, da je sklenil zavihati rokave in nezaželene prišleke nagnati tja od koder so prišli, je Donkey Kong in je potomec tistega primata, ki je svoje čase za zabavo ugrabljal izvoljenke vodoinštalaterjev italijanskega rodu. Družino Kong, razen ata Donkeya, verjetno ne poznate prav dobro. Tukaj so še mali nadebudni Diddy, pa dedek Cranky ter prijateljica Candy in Funky Kong, fosil surferske kulture.

Tako se Donky in Diddy postavita po robu okupatorju kar z golimi rokami, oziroma nogami, kajti tako kot že nekajkrat doslej sovražnikom najbolj prijia doskok na njihovo butico, ustavi pa jih tudi zalučan sod ali pa manever, ki pri Donkyu izgleda kot okoren preval. Diddy pa ga opravi bolj akrobatsko. Nasploh se ata in sine izvrstno dopolnjujeta, mali je pač hitrejši in okretnejši, vendar ne doseže prav visoko. Na pomoč zelo radi priskočijo tudi žaba Winky, nosorog Rambi, noj Expresso in delfin Enguarde, ki nas ponesejo na svojem hrbtu.



Sodi niso namenjeni le metanju v sovražnike, pač pa so tudi transportno sredstvo, saj se iz njih izstrelujemo v daljave in vstopamo v nagradne sobe. V njih poiščemo tudi našega partnerja, potem, ko zaradi te ali one nespretnosti omahne, tako da imamo vselej v bistvu dve življenji, izmed katerih se eno obnavlja v vsakem srečanju s sodom, na katerem piše DK.

Tako torej od nivoja do nivoja, ki jih je več kot sto. Candy nam ob tem pomaga s shranjevanjem pozicij, vendar je ponavadi potrebno prehoditi kako dodatno stezo, da pridemo do njenega urada. Funky pa ponudi uslugo svoje letalske agencije - transport do naslednjih stopenj. Svojevrstni lik je tudi stari Cranky, ki nam postreže z nasveti tipičnega starega modreca, ob tem pa nas vzradosti s kako hvalnico igri v slogu "poglejte se, lepotce, v mojih časih si bil frajer že če je bil tvoj sprite v štirih barvah".

Donky Kong je igra za arhiv. Zakaj? Vzemimo nekaj na Nintendo do konca priljubljenih Mariovih iger tipa "pohodi in preskoči". Kaj imajo skupnega? Preprostost, pajace z izdelanimi značaji in krivdo za manijo, ki so jo povzročile. Lahko nastane še kaj boljšega? O, seveda. Resnici na ljubo so priredbe Mariovih pustolovščin za SNES komajda pustile vedeti, da imamo v rokah konzolo, ki je šestnajstbitna. Vsaj tako nam dopovedujejo vsi, od prodajalcev naprej, šestnajst pa je tako nekako še enkrat več kot osem. No? Ko smo ravno pri tem: Donkey Kong Country je igra na 32 Megabitni (ne megabitni) kartici, vse skupaj pa daje občutek, kot bi bila tudi sama konzola, recimo, 32 bitna. Sem vas zmedel, a? Brez zamere, v praksi to pomeni, da bo tudi prijateljem s Pentiumom 100 padel jezik iz ust, če mu jo pokažete in da bo ta isti nejevernež ob tem izračunal, da bi mu takšna igra zavzela na disku vsaj deset, raje dvajset mega. Seveda si lahko le predstavljamo, na kakšen način so Nintendovci podatke stisnili, kajti bogati grafiki, narejeni na Silicon Graphicsu ni in ni videti konca.

Prvič: DKC je igra z najnajboljšo grafiko, kar je bilo doslej videno na SNESu in še kje. Vse, do zadnjega ovenel-ega listka, je ustvarjeno z računalniki Silicon Graphicsa, ki je, kot vemo iz poročil o prihajajoči novi konzoli, v zelo romantičnem odnosu z Nintendo. DKC je torej Mario, izdelan s tehnologijo "Terminator & Jurassic Park".

Drugič: Kljub temu, da igra najprej očara po svoji tehnični plati, pa je tudi vsebinsko, če seveda ostanemo znotraj žanra ploščadnih arkad, izjemno dodelana. Sedem popolnoma različnih okolij, podvodni nivoji, vožnja z rudniškim vozičkom, izstreljevanje iz sodov...

In tretjič: Lik Donkyja in še bolj Diddy Konga ter prijatelj je nadvse všečen in prikupen. S tem se zaključijo krog elementov, ki proizvajalcu, ki se zaveda povpraševanja svoje publike, obeta neizogiben uspeh.

Format	SNES
Tip	arkadna igra
Založnik	Nintendo

SKUPAJ 94

BARKLEY Shut Up And Jam

Še pomnite (tovariši) čas spectruma in C64? Se spominjate legend, kot sta World series basket ball in One on one? Danes, ko razvijena mladina igro opazi samo, če je dolga vsaj dvajset mega, grafika in zvok pa najmanj turbo Dolby Z Cinemascope multisync Overcolor 3D. A smo se zato borili? Ravno zaradi prej omenjenega bo Čarli najverjetneje mladini ostal prezrt. Lahko ga reši le njegova izredna igralnost. Ulična košarka je popularna prav zato, ker ima samo eno pravilo: doseči koš! Pozabite na osebne, tehnične in druge napake. Udri po nasprotniku (nije ti brat)! Igraš lahko sam ali v dvoje, če pa imaš razširitev, v katero

priključiš štiri joypade, postane mega drive res pravo košarkarsko igrišče. Igraš lahko eno samo tekmo, "play off" (na tri ali štiri dobljene tekme) ali pa se prijaviš na turnir, kjer te v finalni tekmi (v Phoenixu, se razume) pričaka Sir Charles Barkley osebno.

Tehnična plat igre: grafika je solidna. Ni odlična, ampak kot orto starcu mi je všeč (mojemu fotru tudi). Animacija je gladka, včasih malo zamuja, kot kamera na hokejski tekmi, a ne dovolj, da bi škodilo igralnosti. So mi pa blazno simpatična zabijanja, ki so pri vsakem izbranem liku drugačna in odvisna celo od smeri uletavanja (lublanščina - druga lekcija) proti košu. Muzika je kul, dokler ne ugotoviš, da so v (povečani) modul zapekli samo eno melodijo: takrat skomigneš z rame-



This is Life in the streets

ni in jo (hehe) izključiš. Šalo na stran, Barkley tej igri ni samo posodil imena, najdemo ga tudi med oblikovalci v odjavni špici, v "priložniku" pa je zapisana cela štorija o njegovem obisku v Accoladovih laboratorijih. Naj se vam njegova izjava ob tej priložnosti usede v srce: "Torej TO počnete? Kam gre ta svet?"

Igo smo si sposodili pri Mladinski knjigi Trgovini v Ljubljani.

Format	Mega Drive
Zvrst	športna simulacija
Založnik	Accolade
SKUPAJ 76	

DRAGON - THE LEGEND OF BRUCE LEE

PRIŠEL JE GLASNO IN VSTOPIIL V LEGENDO?

Hollywood je kraj, ki ga je nekoč kupil bogat Američan, da bi po umiku iz aktivnega življenja tam gojil limone in užival v naravi. Potem pa je storil usodno napako. Filmska ekipa ga je prišla prositi, če lahko v njegovem sadovnjaku posnamejo nekaj kadrov za najnovejšo burlesko. Tip jim je snemanje dovolil, filmarjem pa je bilo v tistem sadovnjaku tako lepo, da so kar ostali za vedno. Svašta.



Na istem kraju se je v začetku sedemdesetih pojavil hongkonški mutant ki je totalno obvladal pravi cocktail borilnih veščin (za naše mlajše bralce in bralke: Jean Claude con Domme bi bil proti njemu le ubog amater), slišal pa je na ime Bruce Lee in v rodnem kraju je že veljal za zvezdo borilnih filmov. Hollywoodarji so njegove hongkonške filme na novo zmontirali, sinhronizirali, poslali v kinodvorane, pobasali denar, fanta pa nagnali na snemanje novega filma. Seveda pa se je japonski mafiji zdelo zamalo, da oni pri tem nič ne zaslužijo in Bruce je prejel prijazno pisemce, naj ne pozabi starih prijateljev. Bruce jih ni upošteval in za kazen ga je odnesla Psiho-vrana (tako kot lani njegovega sina med snemanjem ne-psiho Vrana). In tako se kako leto nazaj Hollywoodarji spomnijo o Zmaju (Bruceovo ljubkovalno ime) posneti film. Seveda je Virgin takoj odkupil licenco in na naše konzole lansiral istoimensko igro.

Izbirate lahko med filmsko zgodbo ali navadnim pretepom. Razlikujeta se po tem, da v filmski zgodbi mlatimo različne nasprotnike in je dovolj, če vsakega namahamo le enkrat, pri navadnem pretepu pa udrihamo po svojem dvojniku, ki ga moramo premlatiti petkrat, da neha težiti. Aja, v

filmski zgodbi lahko bitko tudi izgubite (prijave iz občinstva: "Valjda, budalo, idiot!! Pred zid z njim!!!"), ker imate več življenj (pač odvisno od izbire težavnosti). Način bojevanja je izveden unikatno: med bojem si nabirate izkušnje in tako lahko povečate obseg udarcev, ali pa si priborite celo nunčake, ki jih nasprotniku/om zavezete okrog vratu namesto kravate.

Igra seveda podpira igranje v dvoje, oziroma celo v četvero (s primernim hardverskim dodatkom). Lahko ji pa zamerim, da za udobno igranje zahteva ploščico s šestimi gumbi. Še zunanji izgled: grafika je zadovoljiva, glasba in efekti tudi, le po zmagi Bruce zamijavka(???). Summa summarum: raje kupite MK II.

Igo smo si sposodili pri Mladinski knjigi Trgovini v Ljubljani.

Format	Mega Drive
Zvrst	borilna igra
Založnik	Virgin
SKUPAJ 73	

MEGAZINOVIH	VROČIH	PETNAJST
1.	(1)	Doom 2 id Software
2.	(3)	UFO MicroProse
3.	(4)	Mortal Kombat Virgin
4.	(5)	Theme Park Bullfrog
5.	(7)	Dune 2 Virgin
6.	(8)	SimCity 2000 Maxis
7.	(2)	Doom id Software
8.	(6)	Colonization MicroProse
9.	(14)	One Must Fall 2079 Epic Megagames
10.	(11)	Tie Fighter LucasArts
11.	(10)	Pinball Fantasies 21st Century
12.	(-)	The Lion King Virgin
13.	(13)	Ultima 8 Origin
14.	(-)	Warcraft Bizzard Entertainment
15.	(15)	Sim Farm Maxis

NAGRAJENCI IZ 16. ŠTEVILKE

1. Miška Pilot Mouse (Eventus Computers d.o.o., (061) 1595 108): Igor Šilar, Zagrajskova 36, Kranj
2. Igra Retribution za PC CD-ROM (Gremlin): Andrej Vidmar, Lahovče 99, Cerklje na Gorenjskem
3. Igra Inferno za PC CD-ROM (Ocean, UK): Simon Žagar, Pod Strahom 57, Škofljica

NAGRADE ZA TOKRATNE IZZREBANCE BODO:

1. Megalomanski poster Lemmings (Psygnosis, UK)
2. Igra Alone in the Dark 2 za PC CD-ROM (Infogrames, France)
3. Baseballska čepica (Psygnosis, UK)



KFM d.o.o.
COMPUTERS
Cesta VIII/1, 63320 VELENJE, TEL/FAX 063 856 134

EUROCOM 2000

Gmhung spet zamočil!

Gmhungu doslej še nič ni uspelo, čeprav ga pošiljajo v najdražje šole — Urednik pripravlja ostre sankcije, s psihiatri pa se pogovarja o popustih za kliniko

OD NAŠE DOPISNICE

LJUBLJANA, 27. januarja — Forrest Gmhung si je danes spet izmislil zgodnico, ki naj bi opravičila ponovno zamočitev revije Magazin in zamudo prejšnje (novoletne) številke. V četrtek naj bi ga v zasedi počakali trije neznanci, ga prebutali ter mu poškodovali disketo s slikami iger v tej številki. Za skoraj deset dnevno zamudo novoletne številke pa si je izmislil še bolj nespodobno zgodbo.

Organizirati je namreč moral ognjemet v Ljubljani, vendar so mu organi pregona to v zadnjem trenutku preprečili. Ognjemet kljub hitremu posredovanju ni čisto uspel, rešili pa so vsaj čast glavnega mesta Slovenije. V zgodnici, ki jo je prijavil tokrat pa so že očitne sledi shizofrenije, paranoje in prezgodnje demence. Zaradi hitrega menjavanja razpoloženja, pa sumijo tudi ciklopatstvo. Trije suroveži naj bi ga torej napadli in poškodovali disketo, zaradi česar so slike zabrisa-

ne in nejasne. Jasno je, da se s poškodbo diskete slike ne morejo zabrisati, česar pa Gmhung ne ve. V patetičnih poskusih, da bi obranil integriteto, je trdil, da bi bile slike kljub vsemu uporabne. Zato je pozval vse, ki berejo Magazin, pa tudi tiste, ki takšnih stvari ne počenjajo, da ugotovijo h kateri igri spadajo slike, ki jih je uničil. Na glasovnico torej vpišite imena iger, ki so na slikah. Vse igre so opisane v tej številki, tako, da rešitev ne bi smela biti pretežka!
KARMEN ČOKL

Nagrajenci iz prejšnjih števil

LJUBLJANA, 27. januarja — V prejšnji številki smo zaradi znanih razlogov pozabili objaviti nagrajence iz 15. številke. Rešitve križanke so *spomin, okvara, sistem, oprema, zaslon, sektor*; nagrajenci pa **Damjan Kuhar**, Staneta Rozmana 4, 64000 Kranj (knjiga Corel Draw za telebane, Pasadena d.o.o.); **Julijana Urbanija**, Archinetova 1, 61110 Ljubljana (Digitalna ura z igrico, Magazin); **Franško Šajn**, Kosovelova 7, 66250 Ilirska Bistrica (CD-ROM Windows Wonder, Infobia). V prejšnji številki, kjer je bila rešitev *Hewlett Packard* pa so bili izžrebani **Simon Pečovnik**, Ruperče 69 (OS/2 Warp, IBM Slovenija); **Filip Podlogar**, Benčičeva 3, Koper (OS/2 Warp, IBM Slovenija); **Darko Vidmar**, Zvodno 66, Celje (Windows Entertainment Pack 3, Marmis). Vsem nagrajencem iskreno čestitam!

Hi!



Sanya, moj sestrič je šou na počitnica pa je dala meni, Josie, da napišem njena kolumn. Jas sem trugač glavni tester za iger pri LucasArts. Usi novi iger probam jas in moj tim za probanje. Celozaložba nestrno čaka na naš ocena od igre. Nej vam puvem še da je u United States Machintosh selo popularna računalnik, use več pa je PC with CD-ROM drive. No lets koncentriramo na top 15 od vaš megazin: u vaš deželo se rado pretepat, saj vodijo sami taki igre. Na other side, pa je velik lepih iger visok preplezalo, kar daje našim otrokom in njihovim, how do you say, unukom chance that is, možnost, da imeli bodo lepš future. A ni lepšeje gradit kot pa enemu tam glavo odrezat? By the way, uretništvo Megasina je full cool, sami nice guys, pravjo da opvladam slovaški jesik selo toper, jazst pa se ne čudim, say me moja bapica is Cleveland naučilo.

Vaš Josie



Nagrade: CD-ROM Mitsumi Single Speed (Eurocom 2000, Stegne 21, Lj., 061 1598 057); igra Microcosm (KFM, Cesta VIII/1, Velenje, 063 856 134); analogna igralna palica QuickShot Super Warrior (Byte Inside, Slovenska c. 15, Lj., 061 1253 412)



Mortal Kombat II

LIU KANG

Posebni udarci: **Standing Fireball**: naprej, naprej+visoki udarec z roko **Crouching Fireball**: naprej, naprej+nizki udarec z roko **Flying Kick**: naprej, naprej+visoki udarec z rogo **Bicycle Kick**: drži nizki udarec z rogo tri sekunde in spusti **Fatalities Dragon**: dol, naprej, nazaj, nazaj+visoki udarec z rogo **Wheel Kick**: kroži za 360° v nasprotno gibanju urinega kazalca, stran od nasprotnika **Pit/Spikes**: nazaj, naprej, naprej+nizki udarec z rogo **Babality**: dol, dol, naprej, nazaj+nizki udarec z rogo **Friendship**: naprej, nazaj, nazaj, nazaj+nizki udarec z rogo

BARAKA

Posebni udarci: **Double Kick**: ko je nasprotnik blizu dvakrat hitro pritisni visoki udarec z rogo **Blade Swipe**: nazaj+visoki udarec z rogo **Blade Fury**: nazaj, nazaj, nazaj+nizki udarec z rogo **Blue Spark**: rotiraj - dol, dol-nazaj, nazaj+visoki udarec z rogo **Fatalities Decapitation**: nazaj, nazaj, nazaj+visoki udarec z rogo Igralna ročka s tremi gumbi: nazaj, naprej, dol+nizki udarec z rogo Igralna ročka s šestimi gumbi: nazaj, naprej, dol+visoki udarec z rogo **Pit/Spikes**: naprej, naprej, dol+visoki udarec z rogo **Babality**: naprej, naprej, naprej+visoki udarec z rogo **Friendship**: gor, naprej, naprej+visoki udarec z rogo

KITANA

Posebni udarci: **Fan Swipe**: nazaj+visoki udarec z rogo **Fan Toss**: Igralna ročka s tremi gumbi: naprej, naprej, nizki udarec z rogo. Igralna ročka s šestimi gumbi: naprej, naprej, nizki in visoki udarec z rogo **Spin Fan Lift**: nazaj, nazaj, nazaj+visoki udarec z rogo **Square Wave Punch**: rotiraj- dol, dol-nazaj, nazaj+visoki udarec z rogo **Fatalities Decapitation**: blok, blok, blok+visoki udarec z rogo **Kiss-off**: drži gumb za nizki udarec z rogo, naprej, naprej, dol, naprej, spusti gumb za nizki udarec z rogo **Pit/Spikes**: naprej, dol, naprej+visoki udarec z rogo **Babality**: dol, dol, dol+nizki udarec z rogo **Friendship**: dol, dol, dol, gor+nizki udarec z rogo

MILEENA

Posebni udarci: **Teleport Kick**: naprej, naprej+nizki udarec z rogo **Roll Attack**: nazaj, nazaj, dol+visoki udarec z rogo **Sai Toss**: za dve sekundi drži na igralni ročki s tremi gumbi: nizki udarec z rogo, na igralni ročki s šestimi gumbi: visoki udarec z rogo **Fatalities Psycho Stab**: približaj se nasprotniku in-na igralni ročki s tremi gumbi: naprej, nazaj, naprej+visoki udarec z rogo na igralni ročki s šestimi gumbi: naprej, nazaj, naprej+nizki udarec z rogo **Sucka**: drži visoki udarec z rogo za tri sekunde in ga izpusti v neposredni bližini nasprotnika **Pit/Spikes**: naprej, dol, naprej+nizki udarec z rogo **Babality**: dol, dol, dol+visoki udarec z rogo

KUNG LAO

Posebni udarci: **Teleport**: dol, gor **Hat Toss**: na igralni ročki s tremi gumbi: nazaj, naprej+visoki udarec z rogo na igralni ročki s šestimi gumbi: nazaj, naprej+visoki udarec z rogo **Whirlwind Spin**: gor+blok, gor+nizki udarec z rogo **Aerial Kick**: dol+visoki udarec z rogo na vrhu skoka **Fatalities Hat Decapitation**: umakni se na rob ekrana in: na igralni ročki s tremi gumbi: visoki udarec in spusti na igralni ročki s šestimi gumbi: nizki udarec z rogo, nazaj, naprej+nizki udarec z rogo **Pit/Spikes**: naprej, naprej, naprej+visoki udarec z rogo

lity: nazaj, nazaj, naprej, naprej+visoki udarec z rogo **Friendship**: nazaj, nazaj, nazaj, dol+visoki udarec z rogo

RAYDEN

Posebni udarci: **Raydentricy**: rotiraj-dol, dol-naprej, naprej+ na igralni ročki s tremi gumbi: visoki udarec z rogo na igralni ročki s šestimi gumbi: nizki udarec z rogo **Dive Attack**: nazaj, nazaj, naprej **Teleport**: dol, gor **Shocker**: za nekaj sekund drži-na igralni ročki s tremi gumbi: visoki udarec z rogo na igralni ročki s šestimi gumbi: visoki udarec z rogo **Fatalities Super Shocker**: drži nizki udarec z rogo za nekaj sekund in pri igralni ročki s tremi gumbi: visoki udarec z rogo in spusti v bližini nasprotnika igralni ročki s šestimi gumbi: visoki udarec z rogo in spusti v bližini nasprotnika **Pit/Spikes**: drži blok, gor, gor+ igralna ročka s tremi gumbi: nizki udarec z rogo igralna ročka s šestimi gumbi: visoki udarec z rogo **Babality**: dol, dol, gor+visoki udarec z rogo **Friendship**: dol, nazaj, naprej+visoki udarec z rogo (najmanj 7 cm oddaljen od nasprotnika)

JOHNNY CAGE

Posebni udarci: **High Fireball**: rotiraj-naprej, dol, naaj+visoki udarec z rogo **Low Fireball**: rotiraj-nazaj, dol, naprej+ igralna ročka s tremi gumbi: visoki udarec z rogo igralna ročka s šestimi gumbi: nizki udarec z rogo **Shadow Kick**: nazaj, naprej+nizki udarec z rogo **Shadow Uppercut**: nazaj, dol, nazaj+visoki udarec z rogo **Package Check**: blok+nizki udarec z rogo **Fatalities Torso Rip**: približaj se nasprotniku...dol, dol, naprej, naprej+ igralna ročka s tremi gumbi: visoki udarec z rogo igralna ročka s šestimi gumbi: nizki udarec z rogo **Knock His Block Off**: naprej, naprej, dol, gor (približaj se nasprotniku in drži dol+nizki udarec z rogo+nizki udarec z rogo+blok) **Pit/Spikes**: dol, dol, dol+visoki udarec z rogo **Babality**: nazaj, nazaj, nazaj+visoki udarec z rogo **Friendship**: dol, dol, dol, dol+visoki udarec z rogo

JAX

Posebni udarci: **Earthquake Punch**: drži nizki udarec z rogo tri sekunde in spusti **Gotcha Grab**: naprej, naprej, potem petkrat pritisni nizki udarec z rogo **Energy Wave**: rotiraj-naprej, dol, nazaj+visoki udarec z rogo **Fatalities Head Clap**: naprej, naprej, naprej in drži: igralna ročka s tremi gumbi: visoki udarec z rogo, spusti ko se nasprotnik približa igralna ročka s šestimi gumbi: nizki udarec z rogo, spusti ko se nasprotnik približa **Arm Rip**: štirikrat pritisni blok, in pritisnjaj nizki udarec z rogo (ko je nasprotnik oddaljen za dober centimeter) **Pit/Spikes**: gor, gor, dol+nizki udarec z rogo (drži blok) **Babality**: dol, gor, dol, gor+nizki udarec z rogo (drži blok) **Friendship**: dol, dol, gor, gor+nizki udarec z rogo (drži blok)

SUB-ZERO

Posebni udarci: **Freeze**: rotiraj-dol, dol-naprej, naprej+ igralna ročka s tremi gumbi: visoki udarec z rogo igralna ročka s šestimi gumbi: nizki udarec z rogo **Ground Freeze**: rotiraj-dol, dol-nazaj, nazaj, +nizki udarec z rogo **Slide**: nazaj+nazaj+nizki udarec z rogo+ igralna ročka s tremi gumbi: visoki udarec z rogo igralna ročka s šestimi gumbi: nizki udarec z rogo **Fatalities Pitch-o-Doom**: z nasprotne strani ekrana-nazaj, nazaj, dol, naprej in hkrati drži: igralna ročka s tremi gumbi: nizki udarec z rogo in spusti igralna ročka s šestimi gumbi:

nizki udarec z rogo in spusti **Super Freeze/Shatter Punch**: naprej, naprej, dol+visoki udarec z rogo, potem pa še: naprej, dol, naprej, naprej+visoki udarec z rogo. **Pit/Spikes**: dol, naprej, naprej+blok **Babality**: dol, nazaj, nazaj+visoki udarec z rogo **Friendship**: nazaj, nazaj, dol+visoki udarec z rogo ej, dol, nazaj+nizki udarec z rogo **Air Throw**: blok, medtem ko sta oba pretepača v zraku, blizu eden drugemu **Fatalities Spear Swipe**: približaj se nasprotniku, dol, naprej, naprej, naprej+ igralna ročka s tremi gumbi: visoki udarec z rogo in spusti igralna ročka s šestimi gumbi: visoki udarec z rogo in spusti **Torch Him**: ko si dobrih šest cm oddaljen od nasprotnika, drži blok, gor, gor+ igralna ročka s tremi gumbi: nizki udarec z rogo igralna ročka s šestimi gumbi: visoki udarec z rogo **Pit/Spikes**: dol, nazaj, naaj+visoki udarec z rogo **Babality**: dol, nazaj, nazaj+visoki udarec z rogo **Friendship**: nazaj, nazaj, dol+visoki udarec z rogo

REPTILE

Posebni udarci: **Acid Spit**: naprej, naprej+visoki udarec z rogo **Orb**: igralna ročka s tremi gumbi: nazaj, nazaj, nizki udarec z rogo igralna ročka s šestimi gumbi: nazaj, nazaj+nizki in visoki udarec z rogo **Slide**: nazaj+blok+nizki udarec z rogo+ igralna ročka s tremi gumbi: visoki udarec z rogo igralna ročka s šestimi gumbi: nizki udarec z rogo **Invisibility**: nevidnost vključite/izključite z naslednjo kombinacijo tipk: blok, gor, gor, spusti blok, dol+ igralna ročka s tremi gumbi: nizki udarec z rogo igralna ročka s šestimi gumbi: visoki udarec z rogo **Fatalities Invisible Kill**: ko ste že nevidni, naprej, naprej, dol+visoki udarec z rogo **Tongue Lashing**: nazaj, nazaj, dol+nizki udarec z rogo **Pit/Spikes**: dol, naprej, naprej+blok. **Babality**: dol, nazaj, nazaj+nizki udarec z rogo **Friendship**: nazaj, nazaj, dol+nizki udarec z rogo

SHANG TSUNG

Posebni udarci: **1 Skull**: nazaj, nazaj+visoki udarec z rogo **2 Skulls**: nazaj, nazaj, naprej+visoki udarec z rogo **3 Skulls**: nazaj, nazaj, naprej, naprej+visoki udarec z rogo

Morphing Shang Tsung lahko prevzame podobo vseh ostalih borcev in uporablja njihove posebne udarce in druge poslastice: **Kung Lao**: nazaj, dol, nazaj+visoki udarec z rogo **Liu Kang**: nazaj, naprej, naprej+blok **Johnny Cage**: nazaj, nazaj, dol+visoki udarec z rogo **Kitana**: trikrat hitro pritisni tipko za blok Jax: dol, naprej, nazaj+visoki udarec z rogo **Rayden**: dol, nazaj, naprej+nizki udarec z rogo **Baraka**: dol, dol+nizki udarec z rogo **Mileena**: za eno sekundo drži igralna ročka s tremi gumbi: nizki udarec z rogo igralna ročka s šestimi gumbi: visoki udarec z rogo **Sub-Zero**: naprej, dol, naprej+visoki udarec z rogo **Scorpion**: drži blok, gor, gor **Reptile**: drži blok, gor, dol+ igralna ročka s tremi gumbi: nizki udarec z rogo igralna ročka s šestimi gumbi: visoki udarec z rogo. **Fatalities Soul Suck**: drži blok.....gor, dol, gor+nizki udarec z rogo **Dive-o-Death**: drži visoki udarec z rogo tri sekunde, spusti dober centimeter od žrtve (ki mora biti obrnjen proti tebi) **Preliiv v Kintaro** 15 sekund drži-igralna ročka s tremi gumbi: nizki udarec z rogo igralna ročka s šestimi gumbi: nizki udarec z rogo Spusti, ko si dobre tri cm oddaljen od žrtve **Pit/Spikes**: dol, dol, gor, dol in drži blok **Babality**: nazaj, naprej, dol+visoki udarec z rogo **Friendship**: nazaj, nazaj, dol, naprej+visoki udarec z rogo.

Kališnik Jernej nam želi, da se bi naše prednovoletne želje izpolnile in odgovarja Andreju Špilaku za Another World. Kode so EDJI, HICI, FLLD, CCAL, EDIL, FADK, KCIN, FIEI, FLAK, LAID, LFEK, lahko pa ga tudi pokličeš med 15 in 16 uro na tel. 061/611-410.

Jože (065/75-138) ima probleme z igro Return of the Phantom, kjer v katakombah ne zda dalje. Call him!

Sergej (061/51-623) potrebuje pomoč pri igri Reunion. Zanima ga, če obstajajo kakšne kode (nope!), če pa jih ni, kako se opremiti proti Morgrul fleet 7? Naredi čim več vojske (tanki, avioni) in upaj, da te ne potolčejo.

Bekir iz Velenja sprašuje: 1. V čem je v resnici napaka, da Pentium ne zna računati? Saj ne, da ne bi znal računati, le pri deljenju določenih števil pride do minimalnih odstopanj, pa še to bolj poredko. 2. Ali to pomeni, da je za nas navadne smrtnike še vedno najbolj zihher in finančno prijazen DX2? Lahko kupiš tudi DX4/100MHz... A boš? 3. Kot je znano, so hit igre na CD-jih zelo drage. Kateri CD naj kupim (do 5000 SIT), da je dober in ni vesoljska simulacija? Stari CDji se že dobijo tudi po nižjih cenah. Malo pobrskaj po oglaših v Megazinu, osebno pa ti predlagamo Myst ali kakšno kompilacijo.

Grega Jerasa (064/401-343) se zanima za rešitev igre Cobra Mission. Če kdo ve kako najti ali kupiti steklenico konjaka, naj ga prosimo pokliče.

Gašperja iz Celja (063/441-584) zanima (že drugič), kako v Detroitu serijsko izdelovati avtomobile in kako pri Quarantine končati stopnjo in kaj se zgodi z ljudmi, ki jih v prej omenjeni pošlješ po gobe. Tisti, ki jih pokončaš, pač odletijo v cyber nebesa, avtomobili pa na binarno deponijo. Stopnjo pa končaš tako, da dokažeš svojo sposobnost in brzino pri prevažanju ljudi in materialnih dobrin (poskusi z dostavo paketov v Lumpy Mall)

Jeraj iz Komende sprašuje, zakaj mu pri igri Micro Machines zablokira računalnik ko hoče zaečeti voziti. To je zato, ker Micro Machines povzročajo oblio težav z zvočno kartico. Poskusi jo odklopiti...

Mitja Grandošek iz Pesnice pri Mariboru ima hude težave pri igri MadDog Mc Cree. Ko se mu s CDja naloži uvod in hoče začeti igrati, se mu naenkrat vse zablokira, da mora računalnik resetirati. Vse, ki bi mu lahko pri tem kaj svetovali, predelaga, da mu pišejo na naslov Gradiška 409, 62211 Pesnica pri Mariboru.

Florjančič Marko (061/318-201) sprašuje, kako pri igri Privateer dobiti 200.000 dolarjev za nakup nove ladje (Opravljaj misijel), njegova (mama, sestra, žena?) Ancila pa kdo in kje se prodaja igra Follow the Reader (igro v tujini prodaja Disney Software, pri nas se jo dobi le pri piratih).

Boštjan Keber iz Velenja (063/857-231) sprašuje kako se v igri Mortal Kombat 1 za PC pride do Reptilea?

Dejan iz Maribora (062/653-132) v igri Lost Vikings ima težave pri debugiranju exe datotek, išče pa tudi kode za neskončno življenj v igri Aladdin.

Sašo odgovarja **Mihi** iz Lj. za igro Legend of Kyrandia: ključ za sliko, v isti sobi so 4 zvonovi različnih barv. Vzameš palico in igraš do-fa-mi-re (zelen, bel, zlat, moder) in slika se dvigne in lahko vzameš ključ.

NOVICE

V rubriki Novice objavljamo najnovejše informacije s trga računalniške industrije, kakor nam jih sporočajo firme. Za razliko od drugih revij, ki so z eno nogo v Ameriki in drugo v zahodni Evropi, pa se bo Megazin osredotočil le na slovensko tržišče, saj je to za slovenskega kupca pač edino aktualno.

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

Sega je full Mega

Na slovenskem trgu za ljubitelje Sege vse do sedaj ni bilo specializirane revije, ki bi pokrivala le to konzolo in nič drugega. Pred kratkim pa smo v roke dobili angleško revijo Sega Pro, ki jo izdaja založba Paragon Publishing. Revija v Angliji stane 2,5 funta, v Nemčiji 14 mark, natisnjena pa je na 98 barvnih straneh in vezana v trd hrbet. V njej boste



našli vse uspešnice za Mega Drive, Game Gear ter Mega-CD ter še kopico tematskih člankov o pravkar nastajajočih igrah, napovedi, navodila ter nasvete. Pohvaliti je treba zlasti dober, tipično angleški dizajn. Ker gre za revijo namenjeno mlajšim bralcem, je v njej vse polno slik, velikih črk, še večjih naslovov ter humornih komentarjev.

Če želite dodatne informacije ali bi se na revijo naročili pokličite slovenskega uvoznika Mladinsko Knjigo trgovino na tel: 061 311 150 ali pa jih obiščite v njihovi poslovalnici na Miklošičevi 40.

Zopet nova trgovina

V prejšnji številki Megazina ste v rubriki Novice že lahko brali o novi slovenski računalniški trgovini, ki jo je odprlo podjetje Colby d.o.o.

Očitno se trg računalništva za domače oz. končne uporabnike razvija še hitreje kot je bilo vi-

deti. Podjetje Colby je namreč odprlo že drugo računalniško trgovino, kjer boste zopet lahko našli kopico CD plošč po ugodnih cenah. V trgovini lahko kupite tudi postransko opremo za vaš računalnik, od mišk, podlog, pa do disket in čistilne opreme. Naročite lahko tudi sestavo PC-ja po želji, igre, ki vas zanimajo pa lahko - kadar ni gneče - tudi lastnoročno preizkusite.

Trgovino boste našli v kletni etaži tržnice Koseze na Vodnikovi 187. Pokličete jih lahko tudi po telefonu: Colby d.o.o. 061/50-113.

Salon v Žalcu

Tudi podjetje Chip d.o.o. je odprlo svojo računalniško trgovino, ki je usmerjena predvsem k PC multimediji. V salonu na Roševi 1 boste našli obilico uspešnic na CD z zadnjih mesecev, kupili pa boste lahko tudi malce starejše CD-je. Ponudba CD iger je zaradi uvoza z daljnega vhoda tudi cenovno zelo dostopna in zato vredna pozornosti.

Za dodatne informacije jih pokličite na tel. številko 063/715 160 ali pa jih obiščite v Žalcu na Roševi 1.

Slovenski Word for Windows 6.0

Kdo ne pozna v svetu najbolj razširjenega urejevalnika besedil, Microsoftovega Worda? Z verzije WinWord 2.0 je Microsoft preskočil kar na WinWord 6.0 in s tem med računalničarji zanetil paniko, da malce predolgo spiyo. A pustimo to. Takrat je šlo le za prilagoditev verzije drugim programom, tokrat pa gre za prilagoditev celotnega jezika. Podjetje Atlantis je projekt pripeljalo že skoraj do končne prodajne verzije, ki naj bi na police prišla prav v januarju ali februarju 95. Prodajna cena slovenskega WinWorda bo enaka ceni angleškega, zato bo nekatere gotovo primamil k nakupu. Uporabniki računalnika, ki stroj še vedno uporabljajo le kot nadomestek za pisalni stroj so namreč še vedno v večini. Stari računalničarji, ki kot jezik PC-jev priznavajo izključno Angleščino, pa so si svoje urejevalnike besedil tako že davno nakupili. Slovenski WinWord 6.0 bo preveden od glave do pet, skupaj s čisto vsemi meniji, pogovornimi okni, nasveti in celotno pomočjo. Vgradili naj bi tudi slovenski črkovalnik (po domače spell checker), o čemer se At-

lantis pogovarja s podjetjem Amebis, avtorjem slovenske BesAne.

Več informacij: Skupina Atlantis, Hajdrihova 28, 061/125-1250

Megazin zopet v soju žarometov

Pred kratkim so nas na uredništvu revije in hkrati sedežu Pasadene Publishers na Celovski 43 obiskali producenti ter snemalna ekipa Televizije Slovenija. Šlo je za pripravo oddaje Poslovni izziv, ki bo na sporedu 20. februarja. V intervjuju sta direktor Andrej Klemenc in odgovorni urednik Boštjan Troha televizijcem izpričala marsikaj kar bo gledalce oddaje gotovo zanimalo. Kako v slovenskem medijskem prostoru začeti s popolnoma novim projektom, ga premakniti z ničle, utrditi in mu zagotoviti prihodnost, na kakšen način je Megazin zaživel, kaj pripravlja v prihodnosti, kaj in kdo sploh poganja revijo. Vsi, ki vas torej iz čisto poslovnega vidika zanima, kako v dobrem letu in pol na majhnem slovenskem trgu med kopico računalniških revij uveljaviti svežo idejo, prisluhnite oddaji Poslovni izziv na TVS2 ali ob ponovitvi na TVS1.

Peta barva; Baking Powder?

Zagotovo ste prvo napovedano novost, ki smo jo v Megazinu pripravljali za prihodnost, ob prelistavanju revije že opazili. Gre za peto barvo na naslovnici, česar v Sloveniji ne premore še nobena revija. To je seveda dejstvo na katerega smo (sicer z dobršnjo mero samohvale) tudi upravičeno ponosni. Peta barva, ki jo v tiskarni nanesejo na platnice naknadno, je sicer na zahodu prisotna že dalj časa, pri nas pa jo je še vedno treba naročiti iz tujine. Toda kaj sploh želimo doseči z živahno barvo? Predvsem dve stvari. Večjo varnost naših bralcev na cesti, saj je takšna naslovnica nalepljena na šolski torbi dobro vidna tudi voznikom avtomobilov. Z večjo opaznostjo v kioskih pa merimo tudi na spektakularen porast prodaje in zmanjšanje nesreč v katerih težki tovornjaki spregledajo večkrat slabo viden časopisni kiosk.

Pripravil Aleš Petrič

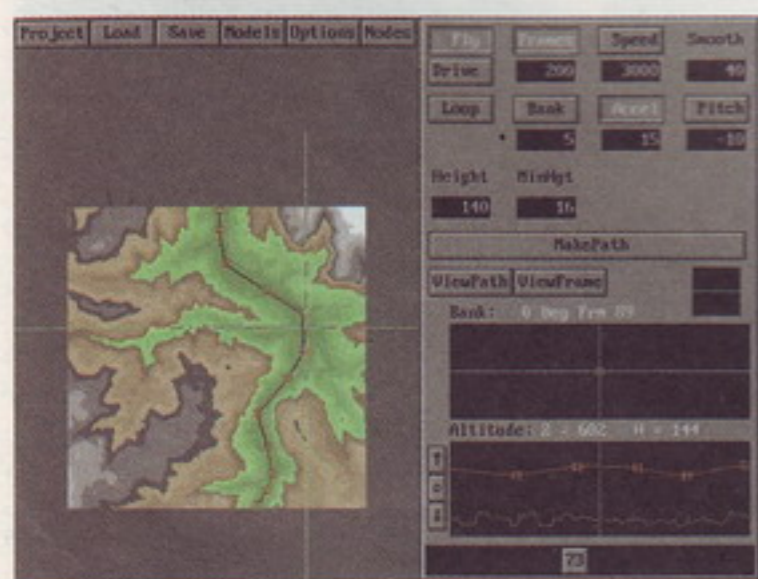
VistaPro 3.20

Kako oblikovati navidezno pokrajino, jo animirati, postati in ostati bog? Z Visto, programom za generiranje pokrajin!

Znano je, da je VistaPro že vrsto let vodilni program za kreiranje lomljeninskih pokrajin. Koncem lanskega leta pa so pri Virtual Reality Laboratories Inc. poslali na trg svoj za dve decimalki pomlajeni izdelek. Prvi vtis ni bil nič kaj posebnega, saj sem vaju tovrstnega ravnanja proizvajalcev. Navadno sem pozoren na izdelke, ki so vsaj za celo število mlajši. Tokrat je stvar malček drugačna. Resda kakovost izdelka ostaja na isti ravni, dodanih pa je nekaj novosti in orodij, ki uporabniku bistveno olajšajo delo. Leto 1993 se je pisalo, ko je hladnega oktobrskega jutra izpod tipkovnice gospoda in dragega prijatelja A.T. ugledal Magazin razkošen članek testov tovrstnih programov s pompoznim naslovom Postanite bog. Sedaj pa, kaj naj rečem? Lahko samo skromno svetujem...

Ostanite bog

Kontrolna plošča ostaja na prvi pogled nespremenjena. Dodana je le opcija BEEP, (če me spomin ne vara, sem nekaj podobnega opazil že na starejši verziji za Amigo) služi pa namenu katerega pove že samo ime. Ob vsakem sporočilu se oglasi brenčac, torej ni omembe vredna. Zadeva se pokaže v novi luči šele ob listanju menijev. Prva sladka novost ki sem jo zasledil



je velikost poligona, kjer lahko sedaj delate v dimenziji 2050*2050 pik (naj mimogrede omenim, da je od velikosti poligona odvisna natančnost detajlov pokrajine, ki jo kreirate). Sprememb je bil deležen tudi menu SAVE, saj je po novem možno posneti relief v formatu DXF kar pride prav če delate z AutoCadom ali pa Imaginom. Objekt lahko posnamete tudi v formatu ascii, kjer vsaka točka poligona dobi svojo vrednost x,y in z. Omembe vredna novost je tudi generiranje oblakov,

sedaj vidite strukturo oblakov na zaslonu. Tako boste lahko brez truda poiskali pravo velikost in obliko nebeških ovčic, ki se poda vaši mojstrovini. V meniju IQ lahko z opcijo user izberete katerikoli (ne le enega) lastnoročno spisani scenarij, s parametri, ki jih največ uporabljate (nekaj scenarijev je priloženih), oziroma kar iz Viste poženete priložene programe (več o njih kasneje). Prav tako je izboljššan algoritem programa, saj je Vista 3.20 za povprečno 20% hitrejša od verzije 3.0.

Motokros z Visto

Makepath ni nov program, dobili ste ga lahko že z visto 2.0. Vendar ste morali imeti "vsaj" Amigo. Že ime pove da s programom kameri določite pot, po kateri se giblje skozi pokrajino. Lep grafični vmesnik in obilica funkcij, pričarata animaciji karseda resnično podobo. Delo s programom je sila enostavno. Na poligon vnese te točke, ki jih z opcijo makepath povežete med seboj v odprto ali zaključeno pot. V vsaki točki na poti lahko z opcijo target določite objekt, v katerega bo usmerjena kamera, dodajate zanke, spreminjate naklon kamere, višino pa lahko opazujete v oknu v desnem spodnjem kotu zaslona. Za sladokusce je dodano nekaj modelov kot so: jadralno letalo, reaktivno letalo, vodeni izstrelek, helikopter in motocikel. Seveda lahko določujete tudi hitrost vožnje oz. preleta. Preden shranite svoj scenarij, pa si lahko z opcijo viewpath ogledate sprehod po žičnem modelu pokrajine. Resnično uporabno orodje za izdelavo animacij.

Od prazgodovine do danes

Za vse ki jim prelet pokrajine ne zadošča, se lahko z Vistinim časovnim strojem popeljejo v prazgodovino. Vmorph je novo orodje, ki bo novim lastnikom Viste še kako popestril življenje, saj tu lahko vsaki sličici animacije spreminjate vse parametre dostopne z Visto. Tako sem naprimer v vrstico DEM_LOD pod FRAME#1, naložil željeni poligon 1 (katerega sem prej dobro obdelal z brusnim papirjem), v isto vrstico pod FRAME#5, pa isti poligon v originalnih razsežnostih. Z opcijo morph dosežemo preobrazbo poligona od prazgodovine do danes v petih sličicah. Na enak način lahko preobrazimo vsako stvar, ki nam

pride pod roke. Nadutim kemikom lahko pokažemo kako se preobrazi bistra rečica v smrdljiv vodotok, če bo njihova tovarna še naprej spuščala strupene odpadke v reko. Občinskemu svetu predočimo podobo ravnokar pogozenega pobočja, kakršno bo izgledalo čez 50 let. Lahko pa preprosto prepričate ženo, zakaj se bolj splača investirati v zmogljiv računalnik, kot pa v letnikovanje na morju. Zrendate nekaj animacij sončnih zahodov na Jadranskem morju, posadite jo za računalnik in še vedela ne bo, da ste jo naplahtali.

Za konec...

Poleg dobite še obilico programčkov za pretvorbo formatov. Kljub temu, da bistvenih sprememb ni, je vendar dodanega toliko novega, da vam bo prihranjenega mnogo truda in časa, vaše izdelke pa boste lahko prikazali z Vmorphom v novi dimenziji.

VistaPro 3.20

Računalnik: PC, Amiga
Minimalna konfiguracija: PC 386, 4 MBP
Priporočena konfiguracija: 486DX2/66 12 MB
Testna konfiguracija: 486DX2/66 4 MB
Naslov distributerja: Virtual Reality Laboratories Inc. P.O.Box 1963, Rocklin, CA 95677, USA

PIS

KUMERDEJEVA 18, 64260 BLED
 TEL: 064/78 170
 FAKS: 064/76 525.

PC - CD ROM (400 naslovov):

5 FOOT 10 PACK vol.1	7.490,00
5 FOOT 10 PACK vol.2	7.490,00
ADA (sw engineering)	3.680,00
ANIMALS SANDIEGO	4.900,00
C USERS GROUP LIBRARY	5.260,00
CINEMANIA '95	13.190,00
LEGEND OF KYRANDIA 3	8.690,00
MEGA RACE	4.590,00
MS ENCARTA '95	12.600,00
MYST	11.340,00
NHL HOCKEY '95	9.690,00
NIGHTOWL'S 14.0	5.770,00
REBEL ASSAULT	8.790,00
THEME PARK	8.190,00
THE FAMILY DOCTOR 3	2.890,00
WING COMMANDER 3	10.990,00

Navedene cene so brez 5% TPD.
 MULTIMEDIA, CD-ROM enote, ZVOČNIKI, RAČUNALNIŠKA
 IN PROGRAMSKA OPREMA
 NAROČITE BREZPLAČNI CENIK I



Testirali smo najpopularnejše ročne skenerje, preberete pa si lahko še precej informacij o skenerjih nasploh.

Računalniki so precej dobra pogruntavščina, toda ljudje žal (ali pa k sreči) delamo in razmišljamo na povsem drugačen način. Živimo v analognem svetu, daleč od ničel in enic. Pravi most med človekom in strojem je staromodni, ozek in silno majav. Za primer ne bo treba daleč: besedilo, ki sedaj nastaja, vnašam prek tipkovnice, vhodne enote, ki se ne razlikuje bistveno od tistih izpred petnajstih let. Računalnik pa mi svoje "doumevanje" prikazuje na zaslonu, ki deluje podobno kot njegovi pradedje iz konca sedemdesetih. Vhodne in izhodne enote, vrata med digitalnim in analognim svetom, se torej prilagajajo človekovim psihofizičnim sposobnostim in ne napredku znanosti. Tudi skenerje so izumili, da bi lažje blodili po svetu ničel in enic.

Zakaj ročni skener?

V svojem delu z računalnikom ste verjetno pretipkali marsikatero besedilo ali (nekoč priljubljene) programske listinge. Če je bilo le nekaj strani, je morda šlo brez kletvic, toda nekoč davno je revija Računari objavila nekaj deset strani strojne kode, ki jo nekateri pretipkavajo še danes. Tudi program Hišna bilanca iz knjige Čudoviti svet računalnikov, je postala legenda. Kaj bi tedaj dali za James-Bondovsko napravico, s katero bi potegnil čez listing in na zaslonu bi se prikazal program, natančno tak kot na papirju.

Z izpopolnitvijo algoritmov za optično razpoznavanje znakov in besedila (OCR), postaja mučno pretipkavanje besedil v računalnik preteklost. Največ ročnih skenerjev pokupijo ravno ljudje, ki jim tipkanje ni v zabavo. Seveda pa ima tudi OCR svoje mejo in ta se največkrat imenuje rokopis. Algoritem še nekako zmore prebraviti natisnjeno ali natipkano besedilo, večina pa nas piše tako grdo, da program takoj dvigne roke.

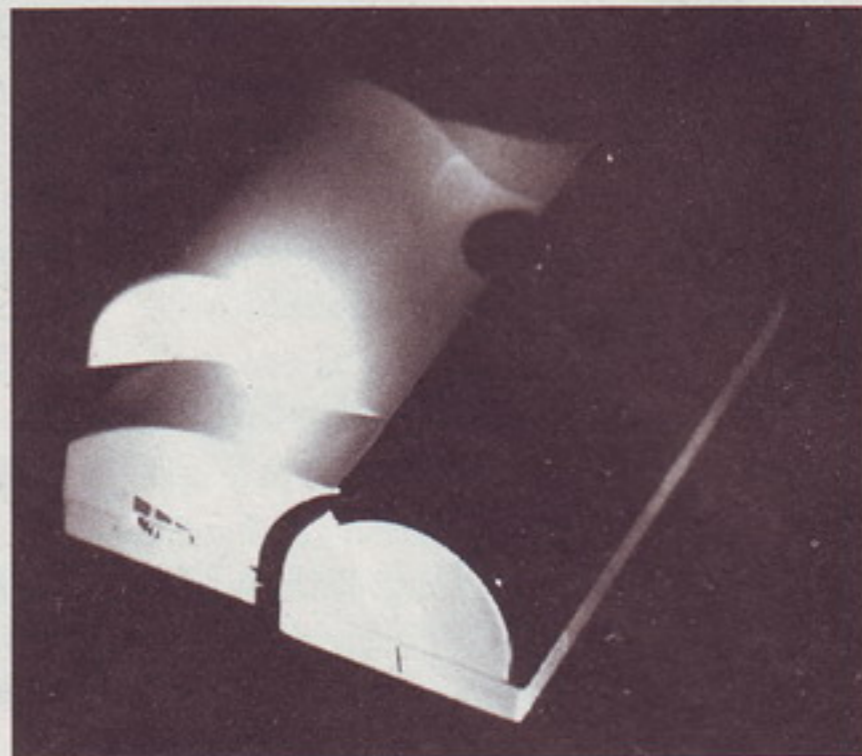
Ročni skenerji

Drugi razlog za nakup je namizno založništvo. Seveda ne za izdelavo vrhunskih fotolitov, pač pa za črno-bele in tudi barvne publikacije, kjer kakovost slike ni najbolj bistvena, denimo najrazličnejše oglasnike in ugankarske revije.

Ročni skener pride precej prav tudi pri izdelavi video predstavitev, saj je moč zajeti katerokoli sliko in jo vplesti v atraktivno prezentacijo. Ta način predstavitve idej je priljubljen predvsem v Ameriki, vse bolj pa slili tudi k nam. Saj veste: ena slika je vredna tisoč besed.

Med razlogi za nakup pa je tudi - zabava! Ob zimskih večerih lahko namesto pripovedovanja pravljic poskenirate družinski album in na sliki sestre ali brata vadite plastično kirurgijo.

Skratka, razlogov za nakup ročnega skenerja je ogromno, zato si oglejmo nekaj teh naprav.

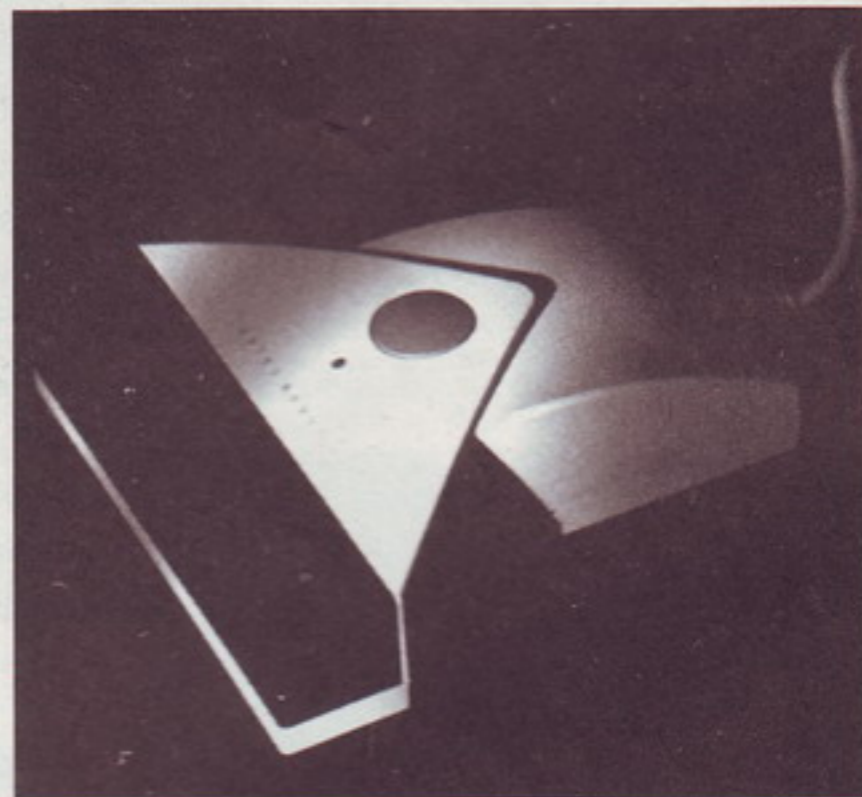


Genius ScanMate Color

Pet skenerjev malce podrobneje

Precej podobna in najzmogljivejša sta Logitechov ScanMan Color in Geniusov ScanMate Color. Oba ponujata 256 odtenkov sive ali celo 24-bitno paleto, torej 16,7 milijona barv. Oba zmoreta 400 dpi, ScanMate pa celo 800, česar ne zmore prenekateri ploski skener. Pri testu skeniranja sta se oba odrezala enako, kakovost slike je, glede na ceno in velikost, prav zavidanja vredna. Ena večjih pomanjkljivosti pa je širina pasu, ki ga zajame skener. To skušajo proizvajalci popraviti s softverom, ki samode-

Logitech ScanMan Color



Dražje, najdražje

Ročni skenerji so najmlajša družina med tovrstnimi napravami. Najprej so kraljevali, in še vedno kraljujejo, silno dragi bobenski skenerji, namenjeni izdelavi vrhunskih fotolitov. Te naprave, velike kot hladilne skrinje, lahko srečate le v profesionalnih repro-studiih in imajo ločljivost do 5000 dpi. Navadno so povezane z napravo za izdelovanje tiskarskih filmov (fotolitov) in imajo digitalni sistem za korekcijo barv, kontrasta in osvetljenosti. Cena? 150.000 DEM in več...

Razvoj in miniaturizacija sta bobenske skenerje prinesla tudi v manjše studie. Tako napravo je moč dobiti "že" za 40.000 DEM, omogoča pa skeniranje v ločljivosti 2500 do 3000 dpi.

Druga večja skupina so ploski skenerji, ki jih odlikuje predvsem hitrost in preprosta uporaba, ki ni bistveno bolj zahtevna od fotokopiranja. Nekateri zmorejo tudi 1200 dpi, večina pa le 400 ali 600. Tovrstne naprave bodo cenili vsi, ki želijo skenirati predloge iz knjig, revij, ipd, saj slik ni treba izrezovati, jih lepiti na bobnen in tako uničiti publikacije. Ploski skenerji so priljubljeni tudi zaradi povsem razumne cene, od 2000 do 4000 DEM. Žal pa zaradi slabe ločljivosti niso primerni za skeniranje diapozitivov manjšega formata (leica).

Zato je v zadnjem letu vse več proizvajalcev ponudilo majhne in dokaj cenene skenerje namenjene zgolj temu formatu. Polaroidov SprintScan 35 z ločljivostjo 2700 dpi, denimo, se lahko kosa z nekaterimi manjšimi bobenskimi skenerji in to ob ceni 4500 DEM.

MRAK COMPUTER

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

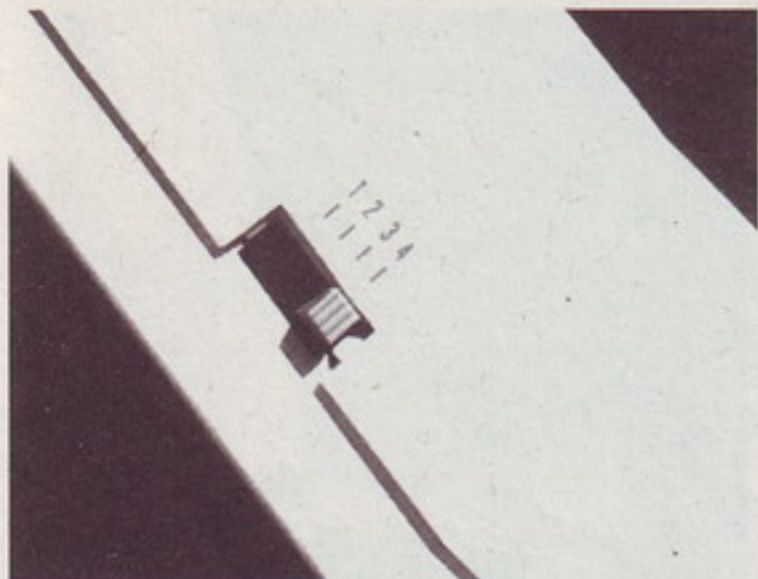
HITRO - KVALITETNO - UGODNO

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

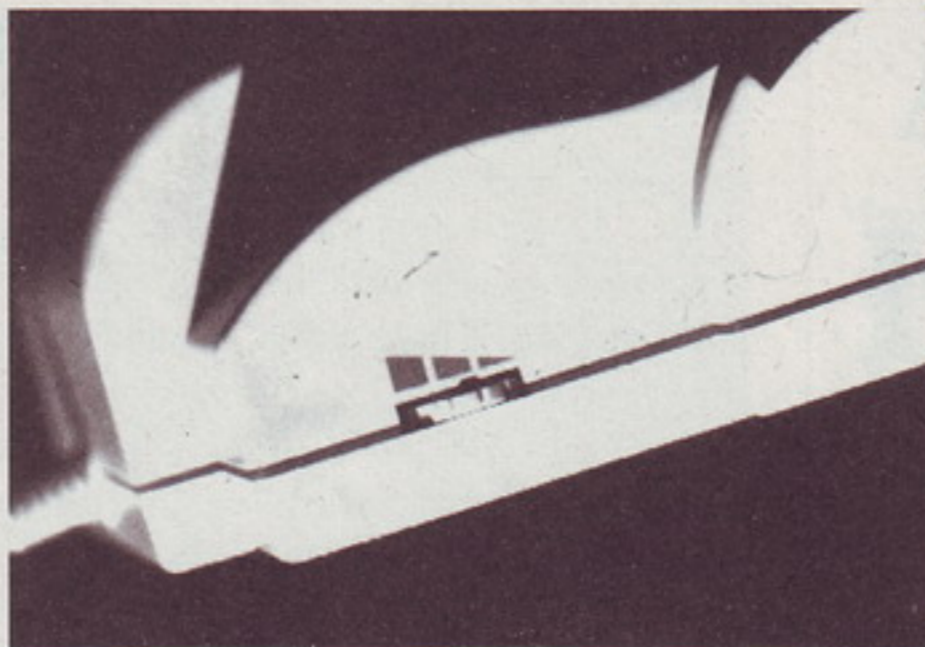
V primeru, da imate ugodnejšo ponudbo od naše,
pridite, naredili vam bomo ugodnejšo!

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

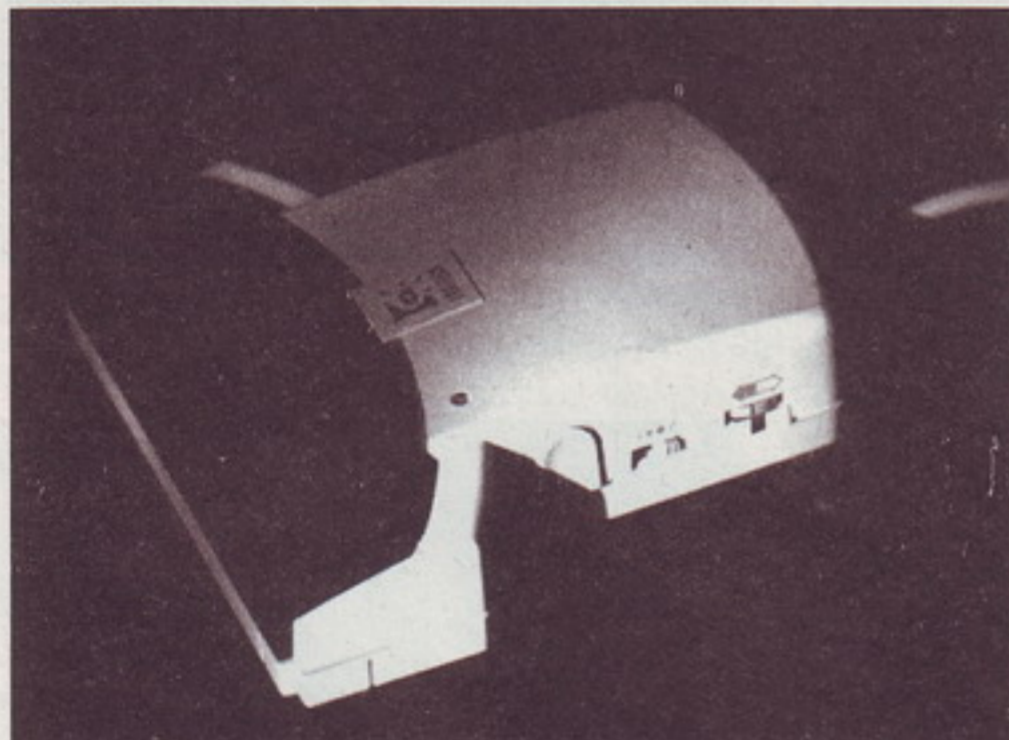


Stikalo za izbiro ločljivosti (ScanMan Color)

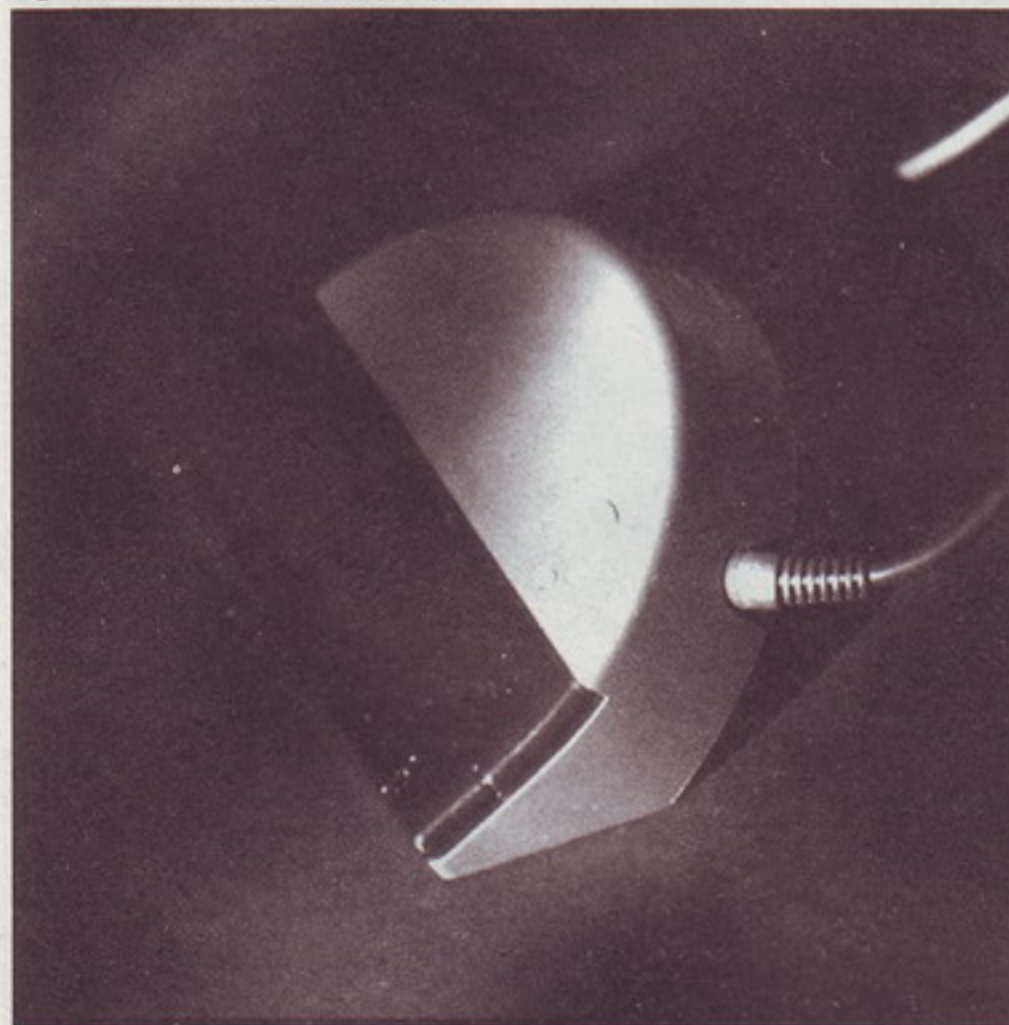


Gumb za nastavljanje svetlosti (ScanMan Color)

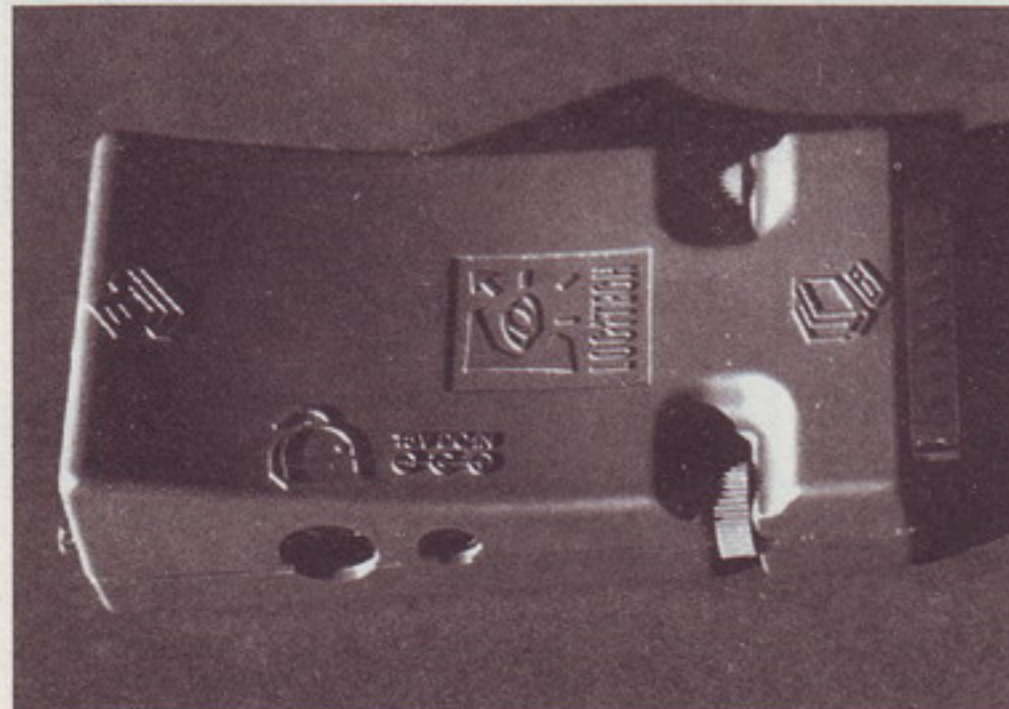
Logitech ScanMan 256 (spodaj)



Logitech ScanMan EasyTouch (spodaj)



Pri EasyTouchu kartica ni potrebna (spodaj)



Kaj je OCR?

Če želimo besedilo na papirju prevesti v format ASCII, ga je seveda najprej treba poskenirati. Program nato loči vsak znak v besedilu in ga primerja z bitno sliko v svojem pomnilniku. Če sta si bitni sliki znakov vsaj približno podobni, softver znak zapiše v kodi ASCII. Večina programov za OCR ponuja tudi možnost učenja, s čimer po nekaj poskusih dosežemo skoraj 100% čisto besedilo. Naslednja stopnja prepoznavanja

človekovih umotvorov pa je prevajanje govora. Večina strokovnjakov trdi, da bo softver z zadovoljivimi rezultati na voljo že letos in morda niso več daleč leta, ko bo okorna tipkovnica le spomin na (dobre?) stare čase.

jno "zlepi" poskenirane pasove slike. V lični Logitechovi škatli je najti kakovosten FotoTouch, program za obdelavo skenirane slike, in OmniPage Direct OCR za prepoznavo besedila. Oba programa sta kos svoji nalogi, le OmniPage se tu in tam zalomi. Genius namesto OmniPage ponuja SmartPage, ki je morda za odtenek boljši.

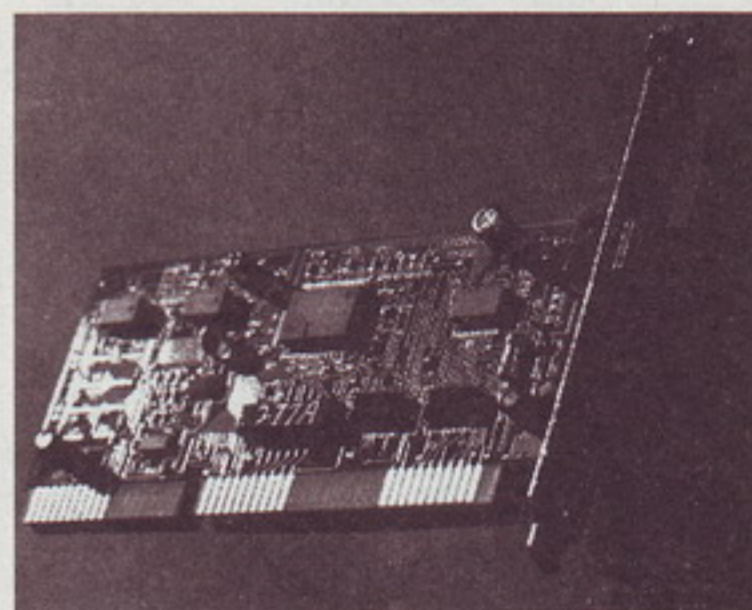
Sliko še najbolj popači neenakomerno vlečenje skenerja, toda tudi za odkrivanje teh napak morate biti že Sherlock Holmes, pa še program vas zvesto opozarja na hitrost. Kljub temu se kar tare izdelovalcev najrazličnejših pomagala, od nosilcev, do žlebov, po katerih naj bi bilo lažje velči skener.

Stopnico nižje sta Logitechova ScanMana, 256 in EasyTouch. Drobovje imata povsem enako, le da je en namenjen priključitvi na namizne PC-je, EasyTouch pa bo prepričal vedno zaposlene uporabnike prenosnikov. V paketu EasyToucha namreč ni kartice, temveč vmesnik, ki ga priljučimo v tiskalnikov vtič, naj pa skener. Stvar deluje, le prenos podatkov je za spoznanje počasnejši. Oba "vidita" le črno-belo, natančneje 256 odteknov sive, zmoreta pa 400 dpi. Zato sta najbolj primerna za OCR in črno-bele publikacije.

Najšibkejši je Logitechov ScanMan 32. Kot že ime pove, prepozna le 32 sivin. Kaj več kot OCR utegne biti prava muka, saj z 32 odtenki sive res ni kaj početi.

Pri vseh skenerjih ločljivost nastavljamo z stikalom, svetlost pa s vrtljivim gumbom, torej hardversko in ne s pomočjo softvera, kot je to v navadi pri ostalih vrstah skenerjev.

Vmesniška kartica za ScanMan Color



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

MULTIMEDIJA CD ROM

PHILIPS CM - 207 / 01

PODPIRA IN PRESEGA
STANDARD MPC II,
POVPREČNI DOSTOP=350ms,
DVOJNA HITROST, 307 KB/sec,
IDE INTERFACE, 256 KB
BUFFER, MTBF = 30000 UR,
CENA: 19.438,00

PHILIPS CM - 207 / 10

ENAKO KOT CM 207 / 01
LE DA IMA POLEK ŠE:
- SVOJ IDE ADAPTER
- NAVODILA IN SW
CENA: 22.677,00

DFI CR - 100

PODPIRA STANDARD MPC II,
POVPREČNI DOSTOP=350ms
DVOJNA HITROST, 307 KB/sec,
IDE INTERFACE, 64 KB
BUFFER, MTBF = 30000 UR
CENA: 18.390,00

DFI SOUND BLASTER MOZART 16

PODPIRA ADLIB,
S.B. IN S.B. PRO,
MS SOUND SYSTEM, WIN 3.1,
PODPIRA IN PRESEGA MPCII,
CD ROM INTERFACE ZA IDE,
CD ROM ENOTE TER
POSEBAJ ŠE SONY, MITSUMI
IN PANASONIC, 2 x 4W RMS
IZHOD
CENA: 11.630

PC hand

IOC Trzin, Dobrave 2
Tel.: 061/722-211, Faks: 061/723-262

SLOVENSKI RAČUNALNIŠKI KATALOG

Best Buy

Že v prodaji!

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

Canon
profesional
computers
GRAVIS
ULTRASOUND MAX

Kako deluje?

Osnovni ustroj je pri vseh skenerjih enak. Povsem bela svetloba pada na sliko, ta absorbira del spektra, del pa ga odbije v čitalno glavo, ki je sestavljena iz treh tipal, po enega za vsako osnovno barvo. Vsako od treh tipal zazna intenziteto odbite svetlobe, navadno 256 odtenkov, za vsako točko, vezja pa signale RGB spojijo v 24-bitno sliko.

Pri bobenskih napravah čitalna glava skenira točko po točko, lahko bi rekli serijsko, od tod tudi relativna počasnost. Ploski in ročni skenerji pa preberejo celo vrstico hkrati, torej paralelno, zato so hitrejši, toda na račun manjše ločljivosti. Pri sivinskih ročnih skenerjih sliko osvetluje vrsta svetlečih diod, ki pa žal niso bele, temveč zeleno rumene ali celo rdeče. To bo ugasnilo upanje vsem, ki so kdaj s črno-belo kamero ter zelenim, rdečim in modrim filtrom digitalizirali barvne slike.

Večina "resnih" uporabnikov pa ročne skenerje uporablja za optično prepoznavanje znakov (OCR, Optical Character Recognition), tu pa barve niso pomembne. Bistvena je ločljivost. Čim kakovostnejšo sliko dobi v obdelavo algoritem za OCR, tem več možnosti je, da bo besedilo brez napak. Nekateri proizvajalci (predvsem ploskih) skenerjev v oglas radi zapišejo, da njihova naprava premore kakih 1600 dpi, toda to je v večini primerov t.i. softverska ločljivost. Marsikateri program za skeniranje ima algoritem za povečevanje pik z interpolacijo. Tako povečana slika sicer nima vidnih nazobčanih pik, je pa neostra in v mnogih primerih slabša od nepovečane. Skratka, za OCR bo dovolj 400 dpi, če pa "prebirate" kak drobnejši tisk, pa bo potrebno poseči po napravah s 600 ali 800 dpi.

Večina proizvajalcev ročnih skenerjev v paket priloži tudi softver za OCR, ki večinoma še ni slišal za slovenščino. Izkušenj lahko svetujem madžarsko Recognito, ki zelo dobro obvlada tudi najbolj eksotične jezike, vključno s slovenščino.



Ploski skener



Vrhunski bobenski skener



Namizni bobenski skener

Ročni skenerji

Ročne skenerje so nam posodila podjetja:
Eventus Computers, Po hruško 6, 061 15 95 108;
Housing Computers, Devova 6, 061 15 90 685;
Bavant, Prušnikova 83, 061 51 197

Jets!

Dalibor, bivši pilot reaktivca Galeb in zdajšnji kontrolor letenja na Brniku, vas bo popeljal po CD-ju Jets!

Medio je založniška hiša ki, kot ime nakazuje, izdaja multimedijske CD-ROMe. Enciklopedija reaktivnih letal - JETS, je le ena v celi vrsti podobnih paketov. Tako se na primer lahko do sita nagledate filmov, fotografij in živih pričanj v zvezi z umorom JFK-ja, na voljo so še enciklopedija filmov, glasbe iz celega sveta, osnove arhitekture s 3D modeli zgradb in še marsikaj drugega. Medio svoje svetleče diske zapakira v nadvse nenavadne škatle, ki so še najbolj spominja na oglato torto. Vas pa seveda najbolj zanima kaj je notri: voila - CD-ROMu JETS, je priložen multimedijski (kaj pa drugega) časopis, v katerem lahko do nezavesti pregledujete novice iz sveta zabave, razne resne zadeve (CNN...) in podobno. JETS ne prinašajo čisto nič novega: izbirate lahko med več kot šestdeset reaktivnimi letali, najbolj zanimiva so podprta celo z video posnetki. Letala lahko iščemo po imenu ali pa si bazo ogledujemo po vrsti. Ljubitelji le-



talstva bodo zelo veseli velikega števila manj znanih in slavnih aeroplanov. Predstavljena je tudi cela "X" serija, to so ameriška letala, s pomočjo katerih so od leta 1947 do konca sedemdesetih iskali skrajne meje letalstva. Letečo cigaro, X-1, katerega obliko je posodila krogla puškinega naboja - edina materija, za katero so ameriški letalski strokovnjaki v poznih štiridesetih vedeli, da potuje hitreje od zvoka - je preiskusni pilot



kapetan Charles Chuck Yeager, pognal preko nevidnega zidu, ki se mu reče Mach 1. Mnogi resni ljudje so verjeli, da za tem zidom domuje demon, ki bo strl krila



vsakomur, ki si bo drznil prestopiti ga. Za Yeagerja so to bile babje štorije in z X-1 je kot prvi Zemljan po nebu drvel hitreje od zvoka. Letalu X-1 je sledila cela plejada iksov, vsi so težili k čimvečji hitrosti, na njih so preiskovali nova znanja in dognanja iz aerodinamike in teorije visokih hitrosti. Poslednji iz družine nosi številko 31, nastal pa je v sodelovanju z Nemci. Ko se je X-31 pojavil na sceni, je prinašal nove koncepte v aerodinamiki in je nameraval zračne boje postaviti na glavo: šoba spremenljive oblike, kanardi in aktivno krmiljenje s pomočjo računalnika naj bi demonstrirali novo tehnologijo in dokončno odvzeli dih ruskim konstruktorjem. Na veliko razočaranje Američanov so Rusi že sredi osemdesetih v aktivno uporabo vpeljali Su-27, ki je nudil vse kar zmore X-31.

Znotraj teksta o letalu samem, so določeni pojmi ali imena poudarjeni. S klikom na njih vas enciklopedija odpelje direktno k datoteki, kjer se dotični pojmi nahajajo. Tako lahko spletete celo mrežo informacij ki so na tak ali drugačen način povezane med seboj. Vsako letalo je predstavljeno s tekstom in vsaj eno fotografijo, zelo znana ali nenavadna pa so pospremljena še z video posnetkom, ki traja dobro minuto, nekatera pa tudi s 3D modelom ki ga lahko po mili volji obračate in si ga ogledate z vseh strani. Jets ni ravno briljantna enciklopedija, je pa dovolj dobra in zanimiva za vse ljubitelje letal in letalstva.



Izmenljivi diski za PC in MAC računalnike SyQuest

Zunanje in vgradnje enote
88 Mb, 105Mb, 200 Mb, 270Mb
Dimenzije: 3.25" in 5.25"

PC računalniki

Butterfly 90

matična plošča INTEL "PLATO"
procesor PENTIUM 90
32 do 128Mb RAM SIMM
PCI SCSI ADAPTEC
PCI Diamont Stealth 64 4Mb VRAM
disk 1.08 Gb do 4.32 Gb
mrežna kartica 3Com
monitor 17 do 21 inch

namenjen najzahtevnejšim PC uporabnikom v grafični dejavnosti

Calibra 66

matična plošča INTEL "NINJA"
s PCI vodilom
Procesor INTEL 486 DX2 66
PCI Diamont Stealth 64 2Mb
disk 540 Mb do 1Gb
monitor 15, 17 inch SONY
namenjen zahtevnejšim uporabnikom v grafični dejavnosti

Skenerji UMAX MICROTEK

Tiskalniki Laser Master

Profesionalni A3, A4 tiskalniki
ločljivosti 600 do 2400 dpi

QMS

Profesionalni A3, A4 barvni in črnobeli
tiskalniki ločljivosti 600 do 1200 dpi

UPS

sistemi za neprekinjeno napajanje



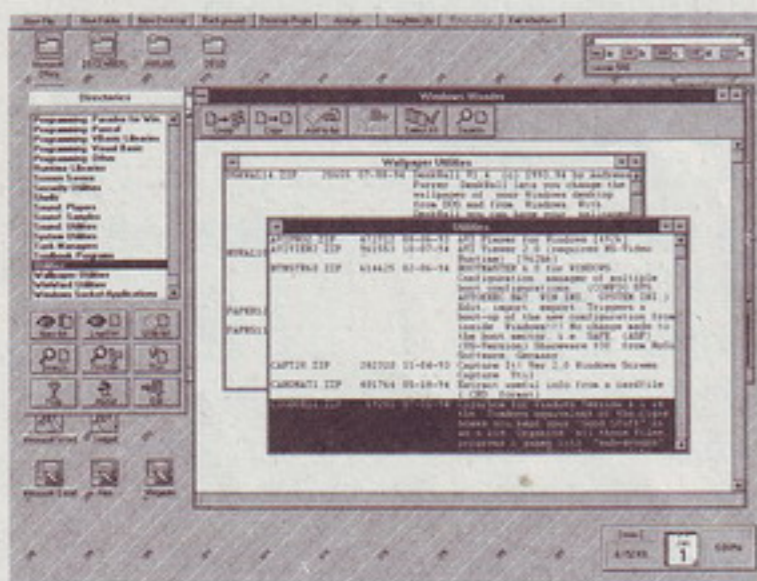
pokličite: (061) 61 29 03

Infobia je izdala že drugi CD s kopico zanimivih uporabnih programov, namenjenih izključno okolju Windows

Windows Wonder 2.0

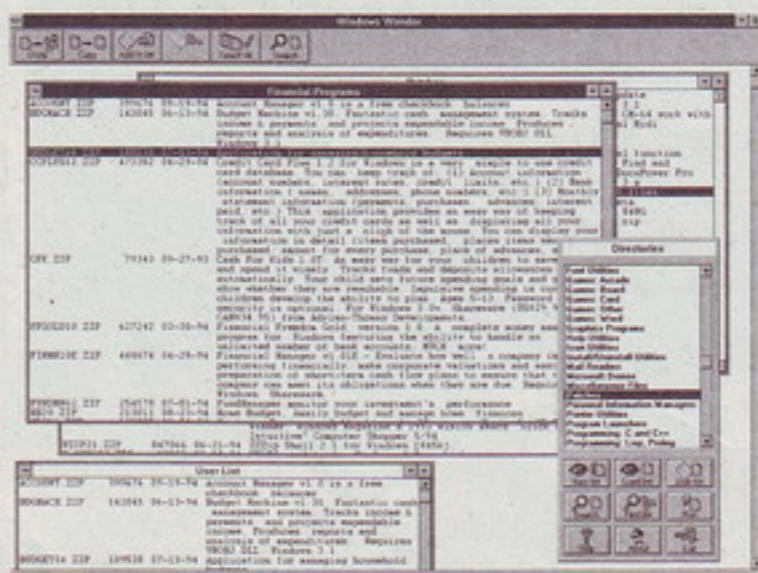
Tudi podjetje Infobia se je na Infosu 94 predstavilo z novim slovenskim CD-jem s preizkusnimi programi. Gre za njihovo drugo samostojno ploščo, za katero so se odločili po precejšnjem uspehu predhodnika: Windows Wonder 1. CD je, glede na to, da ima Infobia svoj lasten BBS, pripravljen tudi za delo z BBS-om. Pravzaprav so bili BBS-i pred prihodom CD-jev tudi edino zatočišče tisočerm programom, ki pa so bili takrat dostopni le lastnikom modema.

WW2 združuje 642.000.000 bajtov podatkov, umetelno zapakiranih v skoraj 2500 datotek .zip, ki so tematsko razporejene v 50 direktorijev. Vsi programi so tokrat namenjeni izključno uporabi v Okenem



okolju, saj se je podjetje Infobia namerno izognilo DOSu. Odgovor na neizbežno vprašanje "zakaj", je sila preprost. Število instaliranih Oken 3.1, ali 3.11 je vsaj v Sloveniji, če ne tudi v svetu, skoraj natančno enako številu instaliranih DOS-ov. Ali še kdo v Sloveniji pro-

daja PC računalnike brez pripadajošega DOSa in Oken? Instalacija poteka tako direktno iz Oken, od koder nato poganjate ličen pregledovalni program - brskalnik. Z njim se lahko ob prostih vikendih prebijate skozi omenjenih 2500 datotek, jih kopirate v željene im-



enike ter prebirate datotekam pripeta pojasnila. Ta so pogosto daljša, tako da lahko o programčku in stvareh, ki jih počne dobite popolno sliko, ne da bi vsakega morali tudi preizkusiti.

Brskalnik nam ponuja kup uporabniško prijaznih opcij dosegljivih s preprostim klikom miške. Podatke lahko hitro poiščemo, datoteke direktno odpakiramo (unzip), ali pa jih za kasnejšo uporabo dodamo v lasten spisek. Kot se za Okna spodobi je v program vdelana tudi podpora za okenko pomoč.

Kaj pa bistvo CD-ja: programi? Teh je res ogromno, pokrivajo pa večino področij, ki jih pokrivajo tudi sama Okna. Našli boste množico makrov za vse popularne

Win programe, od Worda, Accessa, Excela pa do Visual Basica in Paradoxa. Uporabni so Patchi (popravki), ki popravljajo hrošče ali nadgrajujejo programe. Prisotno je tudi veliko grafičnih in zvočnih dodatkov za oplešanje podobe vaših oken: Stotine tapet, novi in nori Screen Saverji, Task Managerji, posebni zvočni efekti, izvenserijski kalkulatorji, nadomestki za File Manager, Shell programčki (lupine), drugačne ure, programi za delo z ikonami, krdelo Windows iger, risarski programi in še bi lahko naštevali. Našli boste tudi čisto kratke, a zelo uporabne stvaritve, ki vam lahko močno olajšajo vsakodnevno delo v Okenih. Sem spadajo programi za preprost izhod iz Oken, za kompresijo pod Okni, izobraževalni, DTP in finančni programi, rokovniki (organizirji) in novi koledarji, antivirusni ter celo komunikacijski paketi. Seveda ne smemo pozabiti tudi Microsoftovih demo aplikacij ter daljših celostnih programov, ki morda res niso Microsoftovi, a so zato nemalokrat krajši, cenejši in še vedno kvalitetni.

Po tednu dni besnega preizkušanja, vam lahko zagotovim da bo v WW2 vsakdo našel marsikaj tudi zase. Programov je preprosto toliko, da boste CD uporabljali v nedogled, glede njegove nizke cene in količine svežih programov pa prav tako ne moremo reči kaj slabega. Referenca za lastnike enot CD ROM, ki je preprosto ne gre zamuditi.

Windows Wonder 2.0
 Računalnik: PC CD-ROM
 Založnik: Infobia, Dunajska 120, 061 342 829

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 okenki program za iskanje in pogajanje 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:
 Available in more than 620MB Programs, state Windows Oberfläche, technische Unterstützung.

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

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

WINDOWS WONDER 2.0

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

SyQuest 270 MB

Boj med optičnim diskom in prenosnim trdim diskom v razredu zamenljivih masovnih pomnilnikov se nadaljuje.

Trdi disk je s prodorom PC-jev gotovo postal (po leg procesorja samega) najpomembnejša sestavina računalnika. Faktorji, ki ločijo dobre diske od slabih so številni, zato se omejimo le na osnovne: pomembni sta vedno padajoča cena in naraščajoča kapaciteta, krmilniški vmesnik SCSI ali IDE, hitrost vrtenja, prenos podatkov in dostopni čas. Predvsem pa je bistvenega pomena seveda faktor cene.

Kapacitete diskov se vsaj v Sloveniji trenutno gibljejo nekje med 340 MB in 540 MB. Večina naprav v osebnih računalnikih je priklopljena na cenejši IDE kontroler (za primerjavo: Adaptec AHA 1542, SCSI-2

celo ugodnejši od starejših modelov, saj je sama enota na voljo že za okoli 57.000 Sit, vsaka kasetna z 256 MB pa vas bo stala dodatnih 9.000 Sit. Takšna cena je postala izvedljiva seveda zato, ker kapaciteto diska povečujemo zgolj z nakupom kaset z magnetnimi površinami, vsi mehanski deli in bralno-pisalne glave, pa ostanejo v osnovni enoti. Tako lahko kapaciteto takšnega diska širimo v nedogled, natanko tja pa pada tudi razmerje cene na megabajt.

Disk SQ3270S, ki smo ga preizkusili je navdol združljiv tudi s kasetami kapacitete 105 MB, katerih cena je skoraj enaka večjim 256 MB kasetam. Hitrost diska samega skoraj ne zaostaja za običajnimi modeli in je nekako na ravni običajnih trdih diskov iz leta 94. Dostopni čas znaša 13,5 milisekunde, ter število vrtljajev na sekundo 3600. Podjetje Syquest ponuja diske tako v IDE kot tudi SCSI izvedbi. Cena same enote je v obeh primerih skoraj enaka, edini dodatni strošek pri nakupu SCSI modela bo zatorej morebitni SCSI kontroler, če ga seveda že nimate. Prenos podatkov je pri SCSI modelu še nekoliko hitrejši, na Syquest pa lahko priklopljajo še nadaljne SCSI enote. Prednost IDE Syquestov leži v dejstvu, da se le-ti odlično obnesejo tudi kot primarni diski v sistemu, kar pomeni da lahko računalnik z njih tudi bootamo (zaženemo). Bistvena prednost izmen-



ljivih diskov je poleg že omenjenega razmerja cene na megabajt tudi v njihovi prenosljivosti. Kaseto lahko brez težav prenašamo z ene na drugo sorodno enoto, s tem pa tudi ogromne količine podatkov. Vsi, ki se zavedajo da povprečne igre za PC trenutno prebivajo mejo 20 MB, in da ima vsak latnik PC-ja v Sloveniji kar nekaj tovrstnih "povprečnih" iger, bodo znali ceniti takšno lastnost. Tudi vsi ostali, ki nad igrami vihajo nos in se napihujejo; češ mi smo resni uporabniki; najraje spustijo "dir/s" v svojem Windows imeniku. Moj npr. trenutno obsega kakih 50 MB.

Prav tu se izmenljivi diski Syquest ponujajo kot nova rešitev, ki pa ne zadovoljuje le potreb po prostoru, temveč še marsikatero drugo. Podjetje Syquest se je v svetu uveljavilo z 88 MB 5,25 palčnimi izmenljivimi diski, ki pa so se zaradi neugodne cene uveljavili le med profesionalci.

Današnji Syquestovi modeli pa so postali večji in manjši hkrati. Njihova kapaciteta je namreč narasla na 256 MB ali 270 milijonov bajtov, velikost same enote pa se je zmanjšala na 3,5 palca, kar pomeni, da jo lahko v računalnik vstavimo na prostem mestu ob malem disketniku. Cenovno so 3,5 palčni 270 Syquesti

ljivih diskov je poleg že omenjenega razmerja cene na megabajt tudi v njihovi prenosljivosti. Kaseto lahko brez težav prenašamo z ene na drugo sorodno enoto, s tem pa tudi ogromne količine podatkov. Vsi, ki se zavedajo da povprečne igre za PC trenutno prebivajo mejo 20 MB, in da ima vsak latnik PC-ja v Sloveniji kar nekaj tovrstnih "povprečnih" iger, bodo znali ceniti takšno lastnost. Tudi vsi ostali, ki nad igrami vihajo nos in se napihujejo; češ mi smo resni uporabniki; najraje spustijo "dir/s" v svojem Windows imeniku. Moj npr. trenutno obsega kakih 50 MB.

SCSI Syquesti ponujajo še eno zelo uporabno lastnost: Ker trenutno izmenljivi diski po Sloveniji še niso splošno razširjeni, lahko s pomočjo dodatnega paketa MiniSCSI Plus (SCSI to parallel) vsak Syquest priklopite na katerikoli namizni ali prenosni računalnik s paralelnim (printer) vhodom. V paketu boste poleg kabla; ta poleg pretvorbe s SCSI na parallel ohranja še en (nadaljevalni) SCSI izhod; našli priložene še softverske gonilnike, s katerimi lahko nato Syquest priklopite

na zares vsak PC računalnik. Tako vse skupaj postane "še bolj" prenosljivo.

Nastavitev diska je preprosta kot prebranc, edina posebnost pa je priloženi gonilnik, ki omogoča izmenjavo diska med delom, česar dos DOS v osnovi ne podpira. Tako po začetnem vpisu v zagonske datoteke vse skupaj ne potrebuje več ničesar.

Uporaba Syquesta se bo sčasoma iz rok redkih profesionalnih uporabnikov DTP in CAD programov zagotovo preselila tudi med širše ljudske množice. Predvsem bo to delo opravila izredno dostopna cena, velika kapaciteta, podjetji Syquest in Iomega pa se celo pogovarjata o podpisu standarda, ki bo na področje vseh izmenljivih diskov prinesel splošno združljivost.

Skupaj z nenehno širitvijo računalniškega trga tudi v Sloveniji, se je razširil tudi krog uporabnikov takšnih naprav. Na Megazinu nam je naprimer uporaba Syquestov močno olajšala dopolnjevanje arhiva (dostopni čas DAT streamerjev je bil bistveno počasnejši) poenostavila pa se je tudi priprava računalnikov na prihajajoče sejme.

Sicer pa; kako mislite, da se 2,5 Gigabajta datotek postavljenega Megazina prenese v tiskarno? Na 2500 disketah? S Syquesti seveda.

SyQuest SQ3270S

Izmenljivi disk Syquest SQ3270S, kontroler SCSI Adaptec AHA-1522A ter MiniSCSI Plus (Parallel-to-SCSI) smo si v test izposodili pri podjetju MAITIM Computers, Kamniška 39, Šmarca 61241 Kamnik, 061/815-555.

PAVLIN d.o.o.

TONER SERVIS
TEL.: (061) 263 297

7%
CENEJE

**MI SMO CENEJŠI
OD KONKURENCE!**

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

UGODNI POPUSTI ZA NADALJNO PRODAJO!

hp HEWLETT PACKARD Canon RICOH EPSON

Monitor

Tokrat pa resnično zadnji del
(urednik prisega pri lastnih očeh)
testa dostopnih tiskalnikov!

Dostopni tiskalniki

Oglejmo si torej še en laserski in en matrični tiskalnik, tokrat od firme Star, ki je v tiskalniškem svetu že od spektrumovskih časov. Zdaj pa so prav v vrhu industrije.

Star WinType 4000

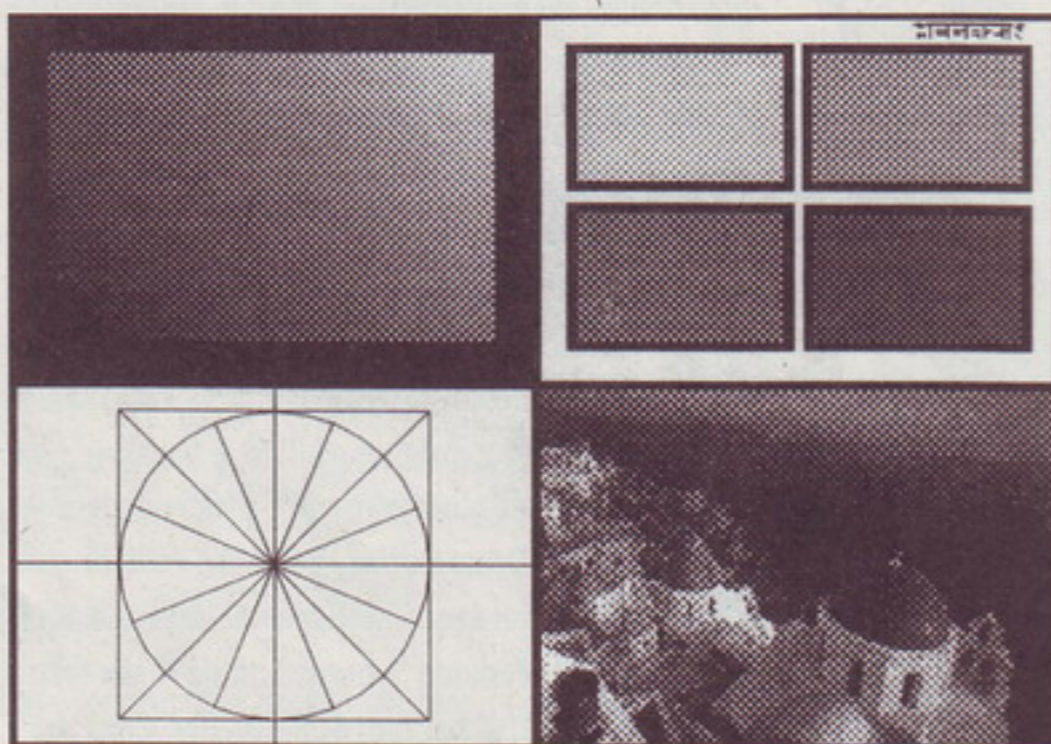
Kot lahko razberemo že iz imena, je to laserski tiskalnik, namenjen izključno delu v okolju Windows. Ves nadzor nad delovanjem tiskalnika poteka iz Oken, kar pomeni zelo preprosto uporabo. Še posebej, ker je tako uporabnik rešen zmede, ki jo navadno delajo konfuzne kontrolne ploščice vrh tiskalnikov. Pri WinType 4000 sta le dve lučki: Ready in Error, ostalo so samo še Okna. Tiskalnik je podvržen kontroli samega PC-jevega CPU-ja, kar po besedah proizvajalca pomeni hitrejšo odzivanje in boljši nadzor nad delom ter tiskalnik, ki z nadgradnjo računalnika tudi sam postaja vedno boljši.

WinType 4000 tiska v treh različnih načinih: GDI, PCL

in PostScript. Doseže standardno ločljivost 300 dpi, ki se s postopkom izglajevanja robov (EET) skoraj podvoji (600dpi). WinType 4000 zna varčevati z okolju škodljivim tonerjem, njegove "elektrikalije" pa ustrezajo energetske varčevalnemu standardu EnergyStar. Tiskalnik se avtomat-

LC-90 lahko z enim samim trakom natisne kar 1.200.000 znakov v načinu draft 10 cpi. Seveda pa moramo pri takem tiskalniku vzeti v račun tudi mnoge nevšečnosti in slabosti, kot naprimer precej neznošna glasnost. A, če že moramo poslušati hrup, bomo vsekakor zelo zado-

voljni, če je tiskarije vsaj hitro konec. LC-90 natisne 192 znakov na sekundo v načinu draft z 12 cpi in 48 v načinu NLQ z 12 cpi. Take hitrosti doseže z dvosmernim izpisom vrstic, ki je pri tem tiskalniku skoraj tako kvaliteten kot enosmerni. Izpis z devetimi iglicami se niti slučajno ne more primerjati z lepoto šob ali eleganco laserja, a tudi 240 DPI v lepopsnem načinu ni tako slab dosežek. LC-90 pa zna biti tudi varčen, no vsaj takrat, ko spi. V takem načinu je poraba energije 20% manjša.



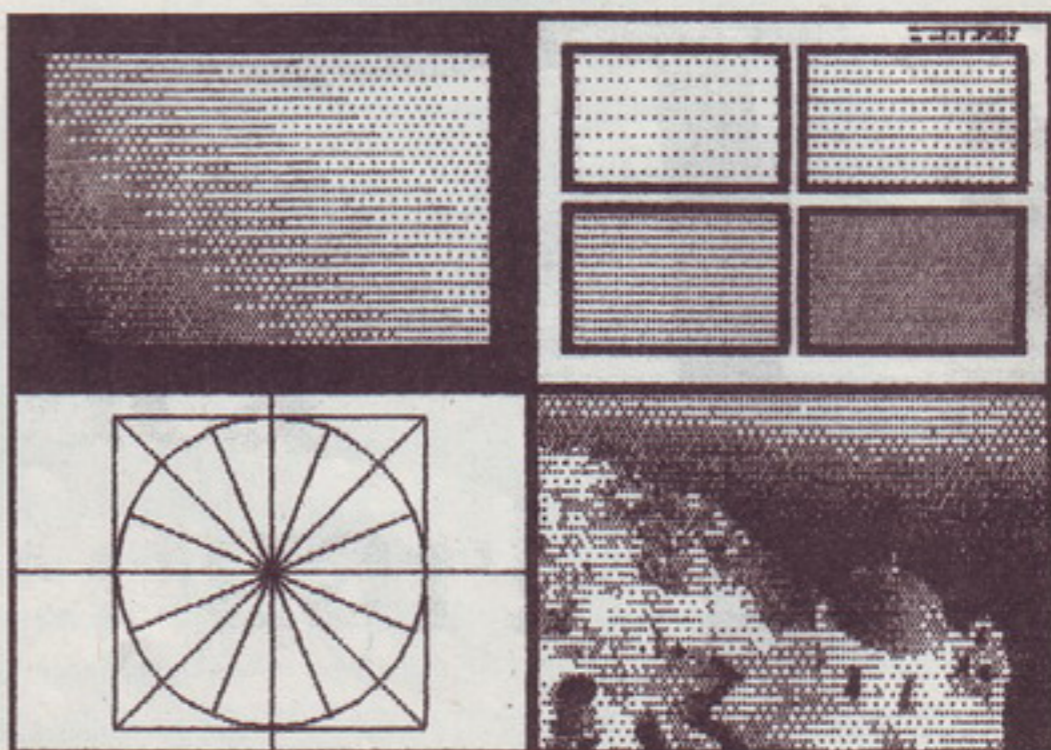
Izpis s tiskalnikom Star WinType 4000

Tiskalnik ima vgrajen podajalnik za 55 listov, potisni traktor za neskončni papir pa je že v škatli. Posebna pohvala gre dobrim in uporabniško zelo prijaznim gonilnikom za okolje Windows pri obeh testiranih tiskalnikih Star. LC-90 razume dva standarda: Epson FX in IBM. Med njima zna celo avtomatsko preklapljati. Vse te in še mnoge druge opcije pa lahko izbiramo z zelo uporabnim (DOS) programom za nastavitve tiskalnika. Tako odpade tavanje po kontrolni ploščici na tiskalniku. Omenjeni program med drugim nudi tudi možnost rekaliibracije glave tiskalnika, ki po dolgi uporabi postane nenatančna.

Način tiskanja: iglični tiskalnik; ločljivost: 240 DPI (NLQ); deklarirana hitrost: 192 cps (Draft 12 cpi); emulacije in združljivost: Epson FX, IBM; format: A4; dimenzije: 390x232x185; cena: 29.000 SIT.

Način tiskanja: laserski tiskalnik; ločljivost: 300(600) DPI; deklarirana hitrost: min. 4 ppm; emulacije in združljivost: GDI, PCL, PostScript; format: A4; dimenzije: 330x235x265; trajanje tonerja: 4000 do 8000 listov A4; glasnost: 48 dB; cena: 81.000 SIT.

Izpis s tiskalnikom Star LC-90



sko preklopi v speči način, kjer je poraba energije zanemarljivo majhna. Hitrost tiskanja je odvisna od hitrosti vašega PC-ja z Okni, znaša pa najmanj 4 strani na minuto (4 ppm).

Tiskanje je tiho (48 dB) in zato nemoteče uporabniku v neposredni bližini. V zalogovnik papirja lahko vstavimo 100 listov največ formata A4. Način shranjevanja papirja je podoben igličnim tiskalnikom (listi so vstavljeni navpično) in je malo manj praktičen, kot zalogovniki vodoravnega tipa. Proizvajalec zagotavlja 5 let brezhibnega delovanja in 100.000 potiskanih listov papirja. Ob pravilni uporabi in pravilno izbranem papirju boste papirnato marmelado (paper jam) doživeli samo enkrat na 1000 tiskanj. Tiskalnik se pred začetkom delovanja pri sobni temperaturi ogreva 45 sekund ali manj. Resneje so nas zbudila v oči samo okorna slovenska navodila.

Način tiskanja: laserski tiskalnik; ločljivost: 300(600) DPI; deklarirana hitrost: min. 4 ppm; emulacije in združljivost: GDI, PCL, PostScript; format: A4; dimenzije: 330x235x265; trajanje tonerja: 4000 do 8000 listov A4; glasnost: 48 dB; cena: 81.000 SIT.

Star LC-90

Star LC-90 lahko tiska v treh izvodih. To je za nekatere, predvsem bolj poslovne uporabne ključnega pomena. Trajanje traku je ena izmed kvalitet igličarjev (proti šobnikom).



tel. (061) 16-84-228




Laserski tiskalnik
Star WinType 4000 81.000 SIT

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



Kako deluje

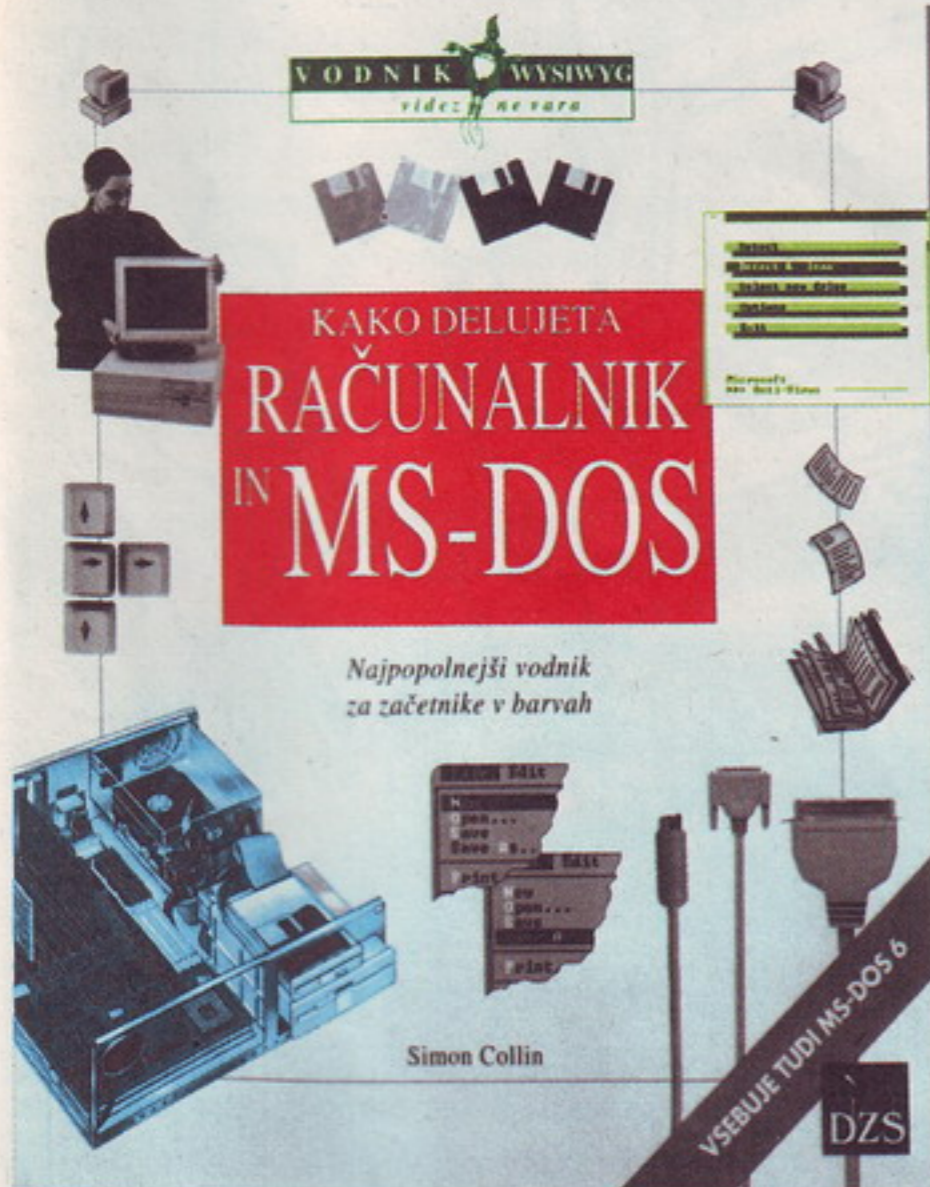
Razcvet računalniške industrije v državah na zahodu (med te se štejemo tudi mi) in v razvitejših vzhodnih državah (med te nas štejejo na zahodu) je imelo za posledico okupacijo mnogih stanovanj in delovnih mest s prav neverjetno prijaznimi strojčki. Na takšnih strojih lahko pišete ljubezenska pisma, vodite stroške za gospodinjstvo, sproti urejate podatke za dohodnino in v prostem času branite zemljo pred hudobnimi zelenimi princeskami.

Knjiga, ki začetnike popelje v skrivnostni svet strojne in programske opreme osebnega računalnika.

Računalniki so sčasoma postali poceni celo za naš, sorazmerno nizek standard. Statistični podatki pravijo, da ima opravka z njimi že vsak sedmi Slovenec, kar samo v naši majhni deželi znese okoli 300.000 ljudi.

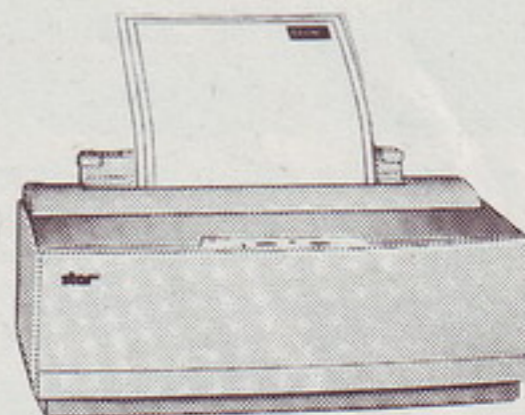
Čprav so delo z računalniki proizvajalci izredno poenostavili, (seveda zato, da bi pritegnili še večje množice potrošnikov) pa je treba nekaj osnovnih stvari vseeno vedeti. Npr. kdaj lahko v disketnik porinete vtikač za sesalec. Odgovor: nikoli! V pomoč vsem uporabnikom, so mnoge založniške hiše izdale preprosta navodila za uporabo. Seveda so takšna navodila iz dneva v dan lepše oblikovana, bolj humorno napisana in celo cenejša. Razlog tiči v konkurenci, ki je na tem področju postala ravno tako huda, kot pri prodaji pleskavic ob železniški postaji.

DZS je tako ob koncu lanskega leta izdala odlično knjigo, namenjeno predvsem začetnikom na tem področju. Avtor vas skozi več kot 130 barvnih strani z mnogo slikovnega gradiva počasi popelje skozi sestavljanje računalnika, nato pa vas upelje še v operacijski sistem DOS. Ker je knjiga tako zelo nova, vsebuje tudi informacije o verziji DOS-a 6.0, ter celo razne programske pripomočke, vključno z najnovejšimi protivirusnimi programi in programom za povečanje kapacitete diska DoubleSpace. Pet poglavij zaključujejo splošni napotki za vašega najnovejšega hišnega ljubljence, vključno s slovarjem računalniških pojmov.



AC • GLOB • TEC

tel. (061) 16-84-228



Star LC-90

29.000 SIT

Star LC-240

39.900 SIT

Matrična računalniška tiskalnica LC90 in LC240 z vgrajenim avtomatskim podajalcem papirja za 55 listov in potisnim traktorjem za neskončni papir. Obe vrsti papirja sta lahko istočasno v tiskalniku. Upravljanje je enostavno. Sta majhnih dimenzij in oblikovana tako, da zavzemata majhno površino. Izpisujeta do 192/240 z/s in v treh oblikah pisav z enajstimi variacijami

star
MICRONICS

S pomočjo knjige se boste z največjo lahkoto naučili uporabljati vso novo in najnovejšo strojno in programsko opremo, ter postali pravi mojster računalništva. Čprav je knjiga namenjena začetnikom, pa si upam trditi, da bodo v njej tudi mnogi že izurjeni uporabniki našli kaj zanimivega in se iz nje naučili spet nekaj novega.

Priporočam!

SKRIVNOSTI

RAČUNALNIKA IN DOS-a

Še nikoli tako domiselno in zabavno

- ⇒ 128 strani
- ⇒ nazorne ilustracije
- ⇒ razumljiva navodila

V zbirki *VIDEZ NE VARA*, ki jo pripravljajo sodelavci Microsoft-a izideta letos še priročnika

WORD FOR WINDOWS

in

MULTIMEDIA.

Knjigo lahko kupiš v knjigarnah ali jo naročiš na naslov:

DZS - Založništvo literature
Mestni trg 26, 61000 Ljubljana
☎ 061/140 51 40



Jaz, čarovnik WYSIWYG,
ti bom pomagal.

IQ

FOR WINDOWS

Bi si radi izmerili inteligenčni kvocient? Nič lažjega!

Program IQ za Okna vam bo zastavil naloge, preveril vaše odgovore in izračunal vaš inteligenčni kvocient.

Ker izbira IQ naloge naključno, se lahko reševanja lotite večkrat. Navodila in program so v slovenščini!

1995⁰⁰ SIT



SLIŠIM, DA BI MI RAD NEK IQ VZEL MERO. ME PRAV ZANIMA...

Žepni priročnik Turbo Pascal 7.0



Žepni priročnik z jedrnatim opisom Borlandovega Turbo Pascala.

Poglavja: * Splošni pojmi * Zgradba programa * Podatkovni tipi * Konstante * Operatorji * Krmilni stavki * Procedure in funkcije * Realni in zaščiteni način delovanja * Vhod in izhod * Knjižnice * DLL knjižnice * Opis vseh ukazov * Napake * Ukazi prevajalniku *

2195⁰⁰ SIT

Avtorja: Lorencon, Gray. 275 Stran.



Tolminskih puntarjev 2
65000 Nova Gorica
Tel. (065) 22 397

Šola komunikacije z modemom (2)

Miha Amon

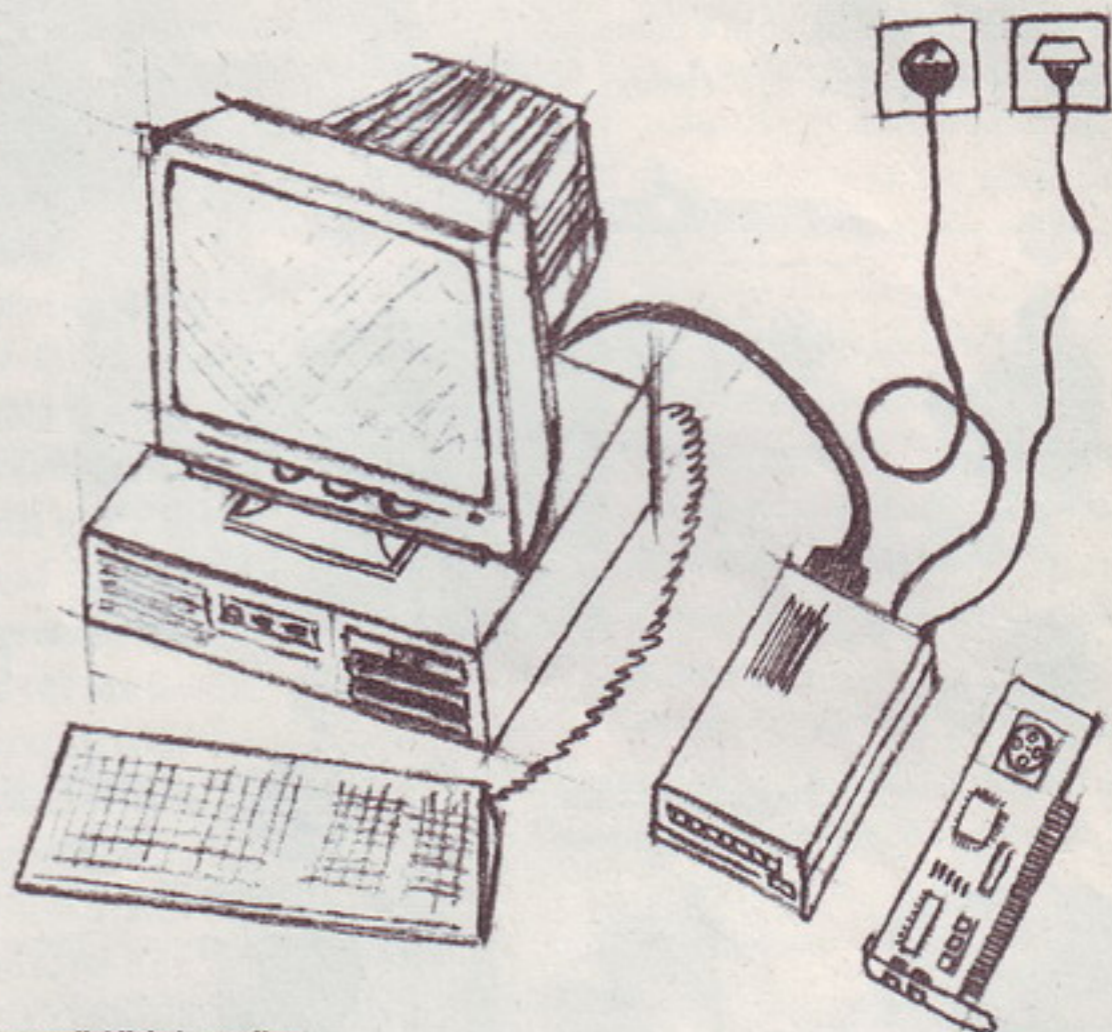
Drugi del šole o modemiranju, povezovanju s svetom in zapravljanju denarja s telefonskimi računi (sej ne, no!)

Modemi!

Jušno kocko vrzite v liter vrele vode, dobro premešajte in pustite vreti na srednjem ognju še pet minut. Juha bo naredi!... Priključitev in uporaba modema ni prav nič težja od kuhanja instant juhice. Edina razlika, ki lahko preprostega uporabnika popolnoma zmede, so navodila. Ta so često napisana z velikanskim talentom za prvovrstno kompliciranje. Včasih naletimo celo na take totalno absurde izjave: "Ravnjanje s to napravo je popolnoma preprosto in nadvse varno, vendar lahko ob nepravilni uporabi pride do požara ali eksplozije!" Zdaj pa si predstavljajte navadnega uporabnika ali uporabnico, mogoče celo kakšno neveščo tajnico, ki se na koncu vsa revica prestrašena in zafrustrirana še tipkovnice ne upa več potipati, da ji ne bi tipk v nos odneslo!... Ne bojte se! Vse to so samo var-

nostne nakladarije proizvajalcev, ki se na ta način varujejo pred razjarjenimi svojci nekaterih genialno iznajdljivih samomorilcev, ki jih v velemestih tam čez lužo kar mrgoli.

Torej, kako priključiti modem (in si ne osmoditi nosu)? Če ste kupili modem (kako se to naredi, boste



Po svetu je cel kup konkurenčnih informacijskih in komunikacijskih sistemov. Če imate računalnik, modem, komunikacijski softver in telefon, imate vse, kar potrebujete za povezavo s svetom!

CompuServe

MEGAZIN

Introductory Membership

now just **\$8.95** a month for Basic Services

One month free basic service plus a \$15 usage credit for extended and premium CompuServe services.

lahko prebrali v eni izmed naslednjih številke Megazina, ko bomo testirali večino najpopularnejših modemov na slovenskem trgu) notranjega tipa (interni) bo najbolje, da vgradnjo v računalnik prepustite vašemu serviserju. Vgradnja modema sicer ni nič težja od vgradnje drugih PC kartic, vendar pri takem počtetju vseeno potrebujete kakšno izkušnjo ali dve. Pri modemu zunanje izvedbe (eksterni) boste vse "posege" najverjetneje uspeli izvesti kar sami, če le niste totalni antitalent za vse, kar stresa in se imenuje elektrika. Ničesar težjega od priključitve navadnega šivalnega stroja ali likalnika ni! Električni kabel iz modema vtaknemo v električno vtičnico na steni, podatkovni kabel (tak kot ga rabimo tudi za igranje DOOM-a prek serijskega vmesnika na dveh računalnikih) v modem in serijska vrata (COM port) na računalniku ter telefonsko linijo v modem. (Podrobnejše napotke o priključitvi modema, morebitne posebnosti in še kaj drugega si nujno preberite v priloženih navodilih, ki so kljub pogosti nejasnosti velikokrat zelo koristna, saj te vrstice služijo le za lažje razumevanje!)

Zdaj je stvarca že skoraj čisto na tem, da bi končno lahko naredila "tut-tut" in veselo potrošila kakšen impulzek ali dva (ali tri ali štiri... ali štiristo!). Za uspešno

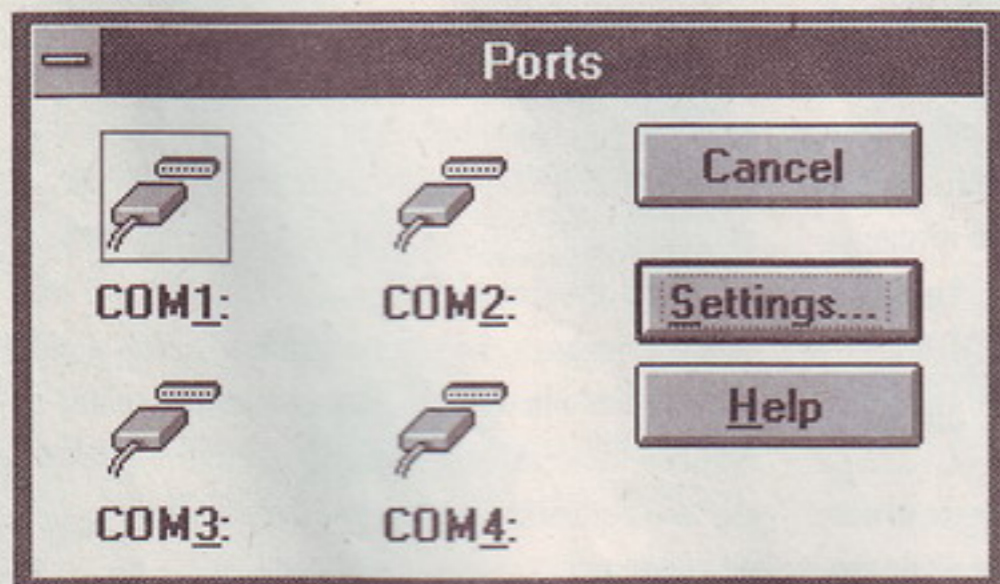
modemiranje pa potrebujemo še program za modemsko komunikacijo. (Huh... sliši se strašno komplicirano - a temu ni tako!) Takih programov je po svetu na gigabajte. Enega boste dobili celo ob nakupu modema. A programi, ki se jih dobi "zastonj" zraven modema, so praviloma le slabe, strašno ohromljene izvedbe in tako lahko služijo samo za prvo silo. Sledijo imena nekaj najpopularnejših komunikacijskih programov: Telex in Telemate za DOS, vedno bolj priljubljeni so tudi programi za Windows kot npr. COMit. Skratka, izberite najboljšega! Mnenja o tem so med uporabniki modemov zelo deljena (sam uporabljam Telemate). Zgoraj omenjeni programi so preizkusni (ShareWare), in jih lahko dobite na vseh slovenskih BBSih ali kar od kakšnega znanca.

Da bo komunikacijski program lahko deloval z vašim modemom, mu boste morali povedati nekaj osnovnih informacij. Verjetno vas bo program po njih vprašal že kar med instalacijo, mogoče pa se boste morali tudi sami malo potruditi in med meniji poiskati tistega, kamor boste lahko vnesli podatke o modem. Zelo pomembno je, da programu poveste, na katerih serijskih vratih (COM portu) je priključen modem (zaporedna številka - npr. COM1, COM2, COM3...). Prav tako kot miš, tudi modem komunicira z računalnikom preko serijskih vrat, tako zunanji, kot tudi notranji. Naj vas to ne

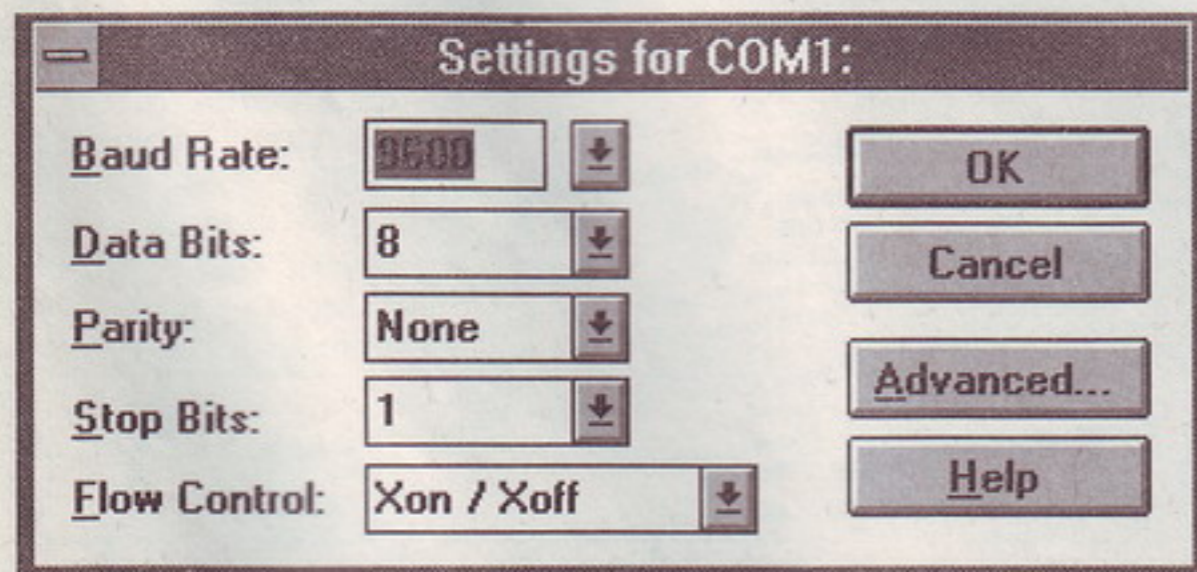
treba početi, če pa vas doleti ta "nesreča", brez strahu za rokav pocukajte vašega serviserja. Vpisati bo treba tudi hitrost modema ("baud rate"). Saj veste, osnovni podatek o modem: 2400, 9600, 14400, 16800, 19200... baud. Tu nekatere programe zanima gola hitrost modema, ki bo najverjetneje ena izmed zgornjih števil, večina programov pa namesto tega želi podatek o hitrosti komunikacije med modemom in računalnikom, ki naj bo štrikrat večja (npr. 57600 baud za 14400 baudni modem). Za konec še ena zadeva in nekaj manjših zadevic, kot so vrsta terminala ("Terminal") - nastavite na "ANSI", "Parity" nastavite na "None", "Data bits" naj bo 8, "Stop bits" pa 1. In še zadeva: To je tako imenovani "Init String" (včasih tudi "Initialization string"). K temu se bomo kasneje še vračali, za zdaj pa le toliko, da je to prva vrstica ukazov, ki jih sprejme modem ob zagonu komunikacijskega programa. Za večino modemov bo dobro delovalo, če napišete: "AT&FX3" (brez narekovajev). Če to ne bo delovalo, poiščite v originalnih navodilih kaj vašemu modem bolj ugaajočega. Zdaj pa resnično konec komplikacij!

Kot obljubljeno, bomo modem poskusili tudi prvič uporabiti... Zunanji modem vklopimo s tipko, ki je pogosto na zadnji strani modema. V modemskega programu poiščimo terminalni način ("Terminal mode"). Ta bo pri veliki večini programov vključen že kar na začetku ob zagonu. Terminalni način lahko spoznamo po tem, da bo večina ekrana črnega. Tako kot osebni računalnik, je tudi modem neke vrste suženj, ki izvaja ukaze. Prav zato uporabljamo terminalni način, kjer mu lahko ukazujemo neposredno. Najosnovnejši ukaz je "AT" (enter), ki modem vpraša, ali je z njim vse O.K. Poskusite!

Zdaj pa k ukazu, ki vas bo popeljal v svet! To je "ATDP" (ali "ATDT" za tonsko vrtenje števil), ki mu moramo dodati še telefonsko številko, recimo domačega Monitor BBSa (npr. ATDP0611332314 (enter) - če kličete iz Ljubljane, izpustite 061. Še prej pa se posvetujte s plačnikom vašega telefonskega računa). Opazujte, kaj se bo zgodilo. Če bo linija zasedena, ukaz ponovite. Zvezo prekinete tako, da v malo manj kot sekundnih presledkih natipkate "+++". Modem se mora odzvati "OK". Natipkajte še "ATH0" in Mr. Modem - veliki nakladač bo s solzami v očeh odložil slušalko. **Veliko zabave!** Naslednjič pa boste izvedeli, kako se komplikacije z ukazi obide ter s pridom uporabi komunikacijski program in še mnogo več!



zmede, da pri notranjem modem vrat ne vidimo kot vtič na zadnji strani računalnika, ker so pač "notri". Najbolje bo, da se o tem posvetujete s tistim, ki vam je modem vgrajeval. Z zunanjim modemom je manj nejasnosti, ker je (v PCjih) navadno



samo dvoje serijskih vrat. Torej, če je miš COM1, potem bo modem najverjetneje COM2. Če je modem slučajno priključen na vrata z nestandardnimi nastavitvami, boste morali spremeniti še podatka "I/O address" in "IRQ". Tega vam verjetno ne bo

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, Warnes, Goldstar

Zvočne kartice
Creative Gravis, Roland, Warnes

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 multimedijska 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

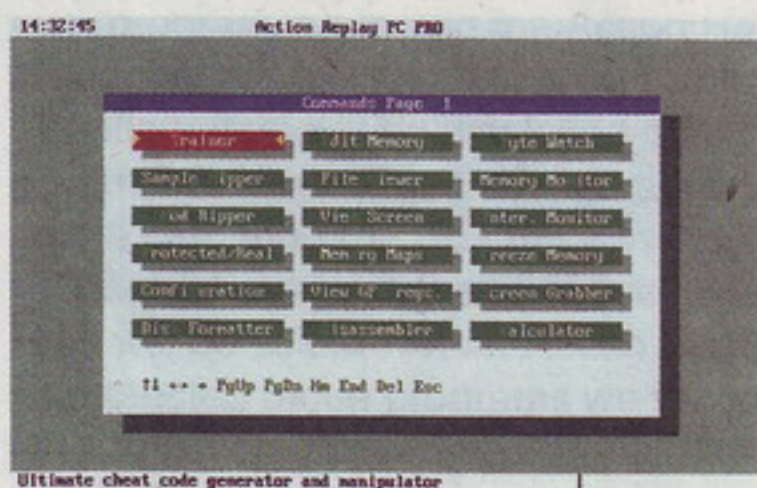
Main Status Window



Predstavljamo vam zanimiv hardverski dodatek, ki omogoča, da končate prav vsako igro, snemate glasbo in slike

Action Replay

Življenje na uredništvu računalniške revije zna biti včasih prav zabavno. Še posebej nekaj dni pred zadnjim rokom za oddajo tekstov in slik. Oh, slik. Vsak od nas ima doma množico t.i. screen grabberjev, katerih rezultate (slike namreč) lahko občudujete v Megazinu. Problem nastane, ko kaka igra, namesto da bi prostovoljno dala sliko, crkne. Če ne z enim, pa z drugim, pomisliš, in naložiš drug grabber. Ne dela. Peti. Ne dela. Zadnji. Ne dela. V takih primerih smo včasih slike kar poskenirali s škatle, potem pa so se črnici pri skenerjih uprli in padla je odločitev: kupili smo Action replay! To je nemiren škrat, radoveden kot miška, ki neučakano opreza tako dolgo, dokler na zaslonu ne zatrepeta prva zvezda... NOT. v resnici pričakuje, da pritisnemo na njegovo stikalo in takrat v trenutku zamrzne program in pokaže svoj jedilnik, ki zgleda takole:



Seveda smo vsi pisarji takoj pograbbili možnost, ki jo Action replay ponuja in pričeli krasti slike tudi iz

iger, ki ne bi povzročale nobenih težav softverskim grabberjem ter tako povzročili babilonsko zmešnjavo na testnem računalniku, nazadnje pa nas je odgovorni urednik po vseh predpisih našivnil, da on ne bo postavljaj strani celo noč, mimogrede pa mi je za kazen (kot kolovodji) naložil odgovornost za pričujoči tekst.

Naslednji dan

Ko se je gužva na uredništvu malce zredčila, sem končno uspel popolnoma privatizirati računalnik s "tistim grabberjem". Lahko vidite, da lahko funkcije razdelimo na razumljive navadnim smrtnikom, razumljive hekerjem in funkcije, uporabne samo članom uredništva Megazina. Jasno, kdo bo pa kupil hardverski dodatek svojemu PC-ju za rojstni dan, če od njega ne bo imel drugega kot kup lepih slik na disku. Zato nam Ponovni posnetek omogoča poleg kraje slik tudi krajo zvoka (VOC in WAV), predvajanje istega (na različnih frekvencah), iskanje nesmrtnosti, upočasnitev igre (primerno za kakšen Tetris na 666 MHz šestiumu) brkljanje po kodi na višjem nivoju, pa še priročen kalkulator je zraven, če vas je heks že čisto deformiral in ne znate več računati po desetiško.

(Ker so uredniki takrat pričeli s poslovnim sestankom, sem moral delo spet prekiniti.)

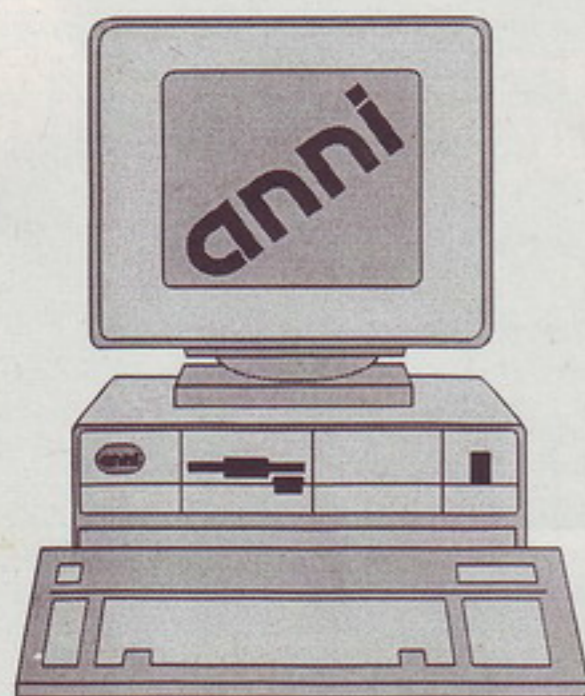
No, zdaj pa pogledjmo, kako se stvar obnaša v praksi. Murphyjev zakon pravi, da vsak mojster najde svo-

jega mojstra. Ravno v tem trenutku Dali testira Cyberio in pri njej tudi AR izgubi svojo funkcijo. Naj vas potolažim: Cyberia je dosedaj edina igra ki se lahko postavi s tem. Iz Heretica mi je uspelo potegniti vse: od slik, preko glasbe, iskanje neranljivosti pa mi je vzelo dobre pol ure (mimogrede: poskusite v Heretika vpisati Doomove kode - (ne)prijetno boste preseščeni. Kar se tiče neranljivosti: AR ponuja štiri načine iskanja le-te, glede na vrsto (število življenj, energija, orožja ali kaj drugega, kar lahko posedujete in še različne spreminjajoče se vrednosti, npr strelivo). Ostale funkcije pa resnično priporočam v uporabo samo izkušnim.

(dolga pavza, ker me spet naženejo od računalnika)

Jah, ob uporabi AR so se mi misli povrnile na zlate čase spektruma in ostalih osembitnih mlinčkov, ki so rasli z mano in vmesnikov, kot je bil Multiface, ki je spadal v standardno opremo vsakega malo boljšega pirata. Action replay je točno to, kar je bil Multiface nekoč. Uporaben za začetnike, ko pa nekoliko odrastejo (začetniki namreč), jim AR nudi vedno nove in nove možnosti. Sicer pa, znanje ne pada z neba in AR mlademu programerju omogoči, da se uči pri svetovno priznanih mojstrih obrti in jih nekoč celo preseže. Seveda, če bo AR res uporabljal v plemenite namene (česar si vsi želimo). S pirati bo pa tako ali tako obračunal novi protipiratski zakon (a res? ne verjamem!).

anni



Po ugodnih cenah vam nudimo:

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

Posebna ponudba: Mitsumi CD-ROM double sp. 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 torbica

Teža le 2,1 kg,
Dim: 218x297x40 mm

od 207.404

386DX-40 / 486DLC-40

Matična plošča, 128Kc,
Spomin 4MB,
Trdi disk 261MB,
Disketna enota 3,5" 1,44MB,
Super IDE kontroler 2S-1P-1G,
Grafična 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 261MB,
Disketna enota 3,5" 1,44MB,
Super IDE kontroler 2S-1P-1G-VLB,
Gr. kartica 531MB, 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 PCI-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.

CD > BINARNA DEPONIJA

**Non-Interlaced OptiQuest
72MHz Refresh Rate,
68 Resolution At .28 DP**

stems deliver the crispest flicker-free image in Texas--k
anywhere!

svojega mizernega življenja preživi na
klopcah v parkih, pokrit z magazini
(samoglasnik gor ali dol). Yessss!
Zato vam tokrat predstavljamo
nekaj najboljših virtualnih

They cry from the inside

V naši "konkurenčni" reviji se nas ve-
likokrat privoščijo. Ker te revije verjet-
no ne berete, vam ponujamo tole
cvetko.

Kaj je že baud?

Baud je število sprememb na telefon-
ski liniji (po domače bitov na sekundo).
Kaj pa je baud na sekundo? Bit.

**Fax Machine
to Paper Cutter**

any size business, but affordable for home or
Ricoh fax machines here at C.O.M.B.) Ricoh's
are refurbished to perform like new—and at a
ORIGINAL DEALER COST!

compatible • 9600 bauds per second (BPS).
document stacker. Activity Reports • Swift.



Interlace...

Z 72 megahertzi pa res
ne bi smelo biti noben-
ega trepetanja slike.
Aja, mimogrede,
prava enota so kar
hertzi.



Vrtec na obisku

Zakaj pa ne biraje
poskusil po čelu?



Mačka in miš

Z miško kontrolira-
mo telefon, ta pa
preko hitre modem-
ske povezave, ki gre
preko Avstralije,
nadzoruje PC.

interaktivni film na svetu." OK,
razčistimo nekaj pojmov.

Interakcija pomeni izmenjavo podatkov med
dvema subjektoma, npr. računalnikom in
njegovim uporabnikom. Po domače
povedano, jaz računalniku ukažem, naj

Razčščevanje pojmov

Končno prava definicija interakcije...
Ne dvomimo, da je uporabnik subjekt,
ampak računalnik... (kaj je objekt in kaj
subjekt piše v slovarju tujk, če ne v
glavi).

Pisma bralcev

Kar smo obljubili, smo tudi storili. S to številko odpiramo rubriko pisma bralcev, kjer sprejemamo vse vaše velecenjene predloge, pripombe, pohvale, grozilna in ljubezenska pisma. K pisanju ste vabljeni vsi, ki nimate težav s svojim računalom, ostali pa nikar ne zgrešite rubrike SOS register.

Pismo št. 1

Hay!

V Megazinu mi je bila še posebej všeč šola CorelDraw. Zakaj je ne nadaljujete? Sicer mi je revija zelo všeč, motijo me edino črnobeke strani. Prosim tudi, da dajete lažje križanke, ker so te zdaj skoraj nerešljive. Bom kar končal.

Adijo, Simon iz Ljubljane

O CorelDrawu smo že praktično vse najnujnejše povedali. Čaka vas še veliko drugih šol (trenutno si lahko prebirate šolo modemov), če pa se boš v program bolj poglobljal, si preberi kakšen priročnik na to temo, npr. CorelDraw za tebe. Črnobeke strani seveda tudi nam niso všeč, vendar pa bi barvanje preostanka revije precej podražilo. Glede na to, da smo v zadnjem času precej povečali prodajo in število naročnikov, si bomo kmalu lahko tudi to privoščili. V križanke se boš pa očitno moral malo bolj poglobiti. Na uredništvo prihaja do 500 pravih odgovorov na mesec, kar pomeni, da nerešljive ravno niso. Za oddih pa smo tokrat v Nagradni igri pripravili nekaj drugačnega!

Pismo št. 2

Dear Megazin!

Sem vaš naročnik, star sem 15 let in obiskujem računalniško šolo v Velenju. Najprej pohvale: revija mi je zelo všeč, cena pa je sploh super. Moram pa pripomniti, da sem pripravljen doplačati za nekaj dodatnih strani. "Hej greva špricat?" "Zakaj?" "V Megazinu sta dve strani namenjeni hostesam z Infos. Super zadeval!" "Cool, greva!" Tako sta se moja sošolca pogovarjala zadnje uro pouka. Megazin je med nami zelo priljubljen. Slabih strani sploh ni. Zaenkrat je to vse, enkrat sem vam že poslal glasovnico in dobil nagrado. Hvala in adijo.

Bekir

Hvala za pohvale. Če imate kakšne nore predloge za podobne akcije, kot je izbor lepotic, nas seveda obvestite. Odgovore na ostala vprašanja pa si preberi v SOS registru.

Pismo št. 3

Nepodpisani bralec sprašuje, če bi Sanja hodila z njim. Odgovorila ti bo kar Sanja osebno.

Sanja: Seveda lahko hodiš z mano! Če ti je všeč, lahko hodim tudi poleg tebe, pri tebi in po tebi - imam namreč tudi diplomo iz tajske masaže. Najprej pa mi moraš poslati svojo sliko in številko bančnega računa.

Iz katerih iger, opisanih v tej številki, so slike,
ki jih je uničil Gmhung?

1. RISE OF THE TRIAD
2. HERETIC
3. VOYUER

Lestev

1. DOOM 2
2. SIM CITY 2000
3. U.F.O.

Moj naslov:

Ime in priimek: GORAZD ŽAGAR

Naslov: PODVIN 190, ŽALEC

Tip računalnika: 486/DX-2/66-SVGA

Starost: 13 let

Glasovnice oddajte najkasneje do 15. februarja 1995!

Nagrade: CD-ROM Mitsumi Single Speed (Eurocom 2000), igra Microcosm (KFM), analogna igralna palica QuickShot Warrior (Byte Inside), poster Lemmings, igra Alone in the Dark 2, baseballska čepica Psygnosis

**OCENITE IGRO
M E S E C A !**

Se vam zdijo ocene napačne, pravilne,
prenizke, previsoke?

Potem pa napišite svoje ocene za igro meseca!

Format	PC CD-ROM (486, 8 MB)	
Zvrst	akcijska simulacija / interaktivni film	
Založnik	Origin	
SKUPAJ 92		
94	91	90

SLOVENSKI RAČUNALNIŠKI KATALOG

Best Buy

Že v prodaji!

S čim se igramo? S čim klikamo kot zmešani, da starše že skrbi? Z igralnimi palicami in miškami!

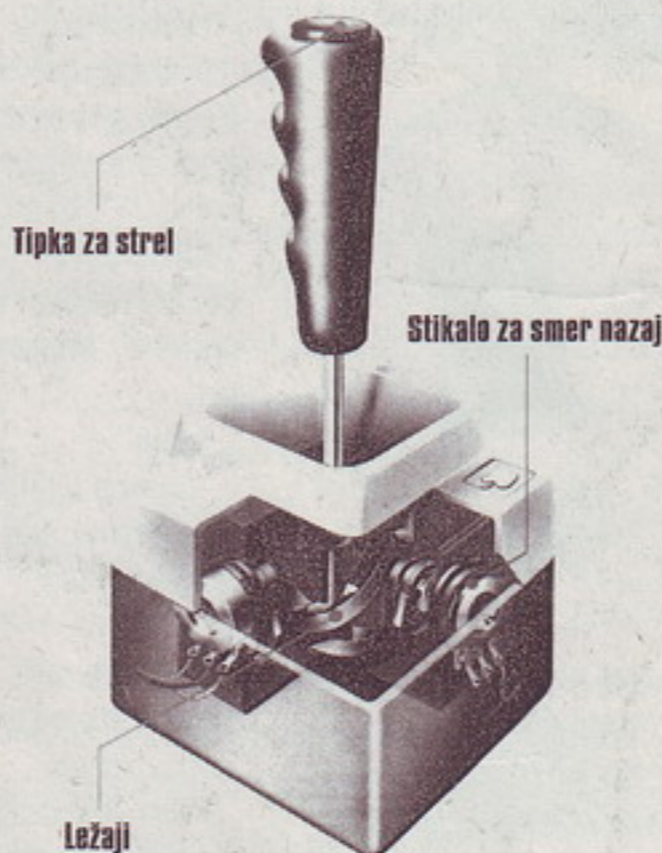
Miške in igralne palice

Ne, tu nikogar ne bomo topli, pa tudi deratizacija je ostala v prejšnjem letu. Zazdelo se mi je pač zanimivo, da vam enkrat pred očmi "razšraufam" miško in igralno palico, saj sta obe verjetno daleč najbolj uporabljani napravi v rokah povprečnega megazinovca.

Miška

Miška je kos plastike z enim, dvema ali tremi gumbi (možnih je tudi več; moj osebni rekord je videnje miške s 16 programabilnimi gumbi), tu pa se miši že začno razhajati. Poznamo dve glavni skupini miši, ki se razlikujejo po delovanju: mehanske in optične. Morda obstaja v laboratorijih še kakšen eksotičen primerek na ultrazvok ali na magnetno resonanco, vendar se bomo takim splošno nerazširjenim glodalcem izogibali. Daleč največ uporabnikov ima poleg računalnikov parkirane mehanske miši. Spoznamo jih po gumijasti kroglici, ki čepi v luknji na spodnji strani. Če bi vzeli kroglico iz ležišča, bi opazili tri valjčke, na katere se kroglica naslanja. Eden stoji povprek skozi miško, drugi vzdolž miške, tretji pa je samo majčkeno vzmeteno kolesce, ki s svojo vzmetjo zagotavlja pritisk kroglice na prva valjčka. Glavna valjčka imata med seboj kot 90°. Na vsak valjček je preko kratkih osi pritrjena okrogla ploščica z luknjicami ob zunanem robu. Na eni

strani ploščice je nameščena svetleča dioda, na drugi pa fotocelica, ki deluje enako kot stikalo na steni, le da ima namesto vzvoda za preklon svetlobni žarek (podobno stvar najdete tudi v vratih dvigal v visokih stavbah). Če miško premaknemo, se kroglica zakotali in zasučje gred ter kolesce na njenem koncu. Premikati se začno tudi luknjice na obodu kar povzroči prekinjanje svetlobnega žarka, ki sveti skozi na fotocelico. Le-ta prekinja električni tok in tako ustvari električne impulze, ki povedo računalniku, za koliko smo prema-



knili miško. Na povsem enak način deluje tudi sled kroglica (trackball), ki je le navzven obrnjena miš. Če tane še dokaj nenavadno vprašanje: kako miška ve, katero smer smo jo premaknili - gor ali dol? Ta težava ima nekaj možnih rešitev, najenostavnejša in najnatančnejša pa je uporaba ene diode in dveh fotocelic za vsako os. Ne bomo se spuščali v podrobnejšo razlago, saj bi bila preobsežna, to pa ni namen te rubrike. Raje se posvetimo drugemu, optičnemu načinu krmiljenja. V tem primeru miška nima mehanskih delov (zaradi česa je zelo odporna na prah ipd.), temveč kar v dno vdela dva para svetleča dioda - fotocelica. Na ta način se svetloba, ki jo odda dioda, odbija neposredno s površine pod miško v fotocelico. Ker pa morajo biti na površini podlage vdeleni drobni žlebovi v enakomerni medsebojni razdalji, da lahko pravilno odbijajo svetlobo, je taka miška neuporabna na mizah, uporabljamo jo lahko samo s posebno priloženo podlogo. Optična miška je ponavadi natančnejša od mehanske in manj občutljiva na vplive okolice (prah ipd.), vendar tudi dražja.

Igralne palice

Igralne palice so, kot miške, krmilni element, strokovno vhodna naprava, s katerimi lahko pobijamo vesoljce (posredno) ali letimo z letalom. Sestavljene so iz dveh glavnih delov - palice, ki štrli kvišku in je lahko vseh mogočih oblik, od zobotrebca, stekleničke tabasca, pa vse do posnetkov ročajev pravih letal, ter podnožja, v katerem čepi celotna elektronika (kolikor je je). Tudi palice delimo na dve glavni skupini: analogne in digitalne. Obe vrsti sta si tako po imenu in načinu delovanja kot tudi po namenu uporabe različni. Digitalna (kako imenitno se sliši) palica ni nič drugega kot skupek štirih stikal v podnožju (vsako stikalo za eno smer krmiljenja), na katera pritiska štrcelj palice. Ta stikala prekinjajo električni tok, zaradi česar računalnik ve, kam premakniti Ramba na zaslonu. Nekaj popolnoma drugega so analogne palice, ki imajo namesto štirih stikal v podnožju le dva potenciometra (to sta napravi, ki s položajem drsnika spreminjata upornost, nekaj podobnega kot vodovodna pipa za vodni tok). Ko nagnemo palico in s tem premaknemo drsniček, se potenciometru spremeni upornost, kar računalnik zazna kot padec napetosti. Bolj ko nagnemo palico, večji je padec napetosti, hitreje spreminja računalnik položaj figurice na zaslonu. Analogne palice so uporabne predvsem za letalske simulacije, saj nam dajo občutek realnosti, digitalne pa za arkadne igre, kjer je največ vreden hiter refleks.

NAROČILNICA

Naročam se na revijo Megazin! (ah!)

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

Za naročnike 15% popusta!

Podjetje (za pravne osebe)

Ime in priimek

Ulica

Pošta in poštna številka

Telefon

3+4=