

MEGAZIN

Letnik 3, številka 3

Marec 1995, cena 250 tolarjev



Dark Forces

B. C. Racers
Woodruff
ATR

Sejem CeBIT '95

Multimedijski računalniki
Hardver: TrackMan Vista,
Phoenix, Canvas
CD-ROMi: Enciklopedije

POVEČAN
GO
OBSEG

MEGAZINOV PRIMERJALNI CENIK

mladinska knjiga



TRGOVINA

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

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

Nudimo vam:

..... multimedijske računalnike

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

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

..... CREATIVE, AdLib[®], GRAVIS Advanced
CREATIVE TECHNOLOGY LTD, MultiMedia

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

..... multimedijske zvočnike QuickShot[®]

..... igralne palice QuickShot[®], GRAVIS Advanced

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

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

SEGA, **Nintendo**, JAGUAR

konzole s popolno ponudbo iger za vse sisteme.

..... PHILIPS -CD-I



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

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



Žajfasta opera na Informatiki 95?

Dogajanje okrog sejma Informatika 95 je precej popestrilo pomladanski utrip v računalniških in gospodarskih krogih naše dežele, kjer vlada edina in ena sama filozofija: "najsrečnejši sem, ko sosedu propade večmilijonski projekt - še posebej, če sem k temu pripomogel tudi sam".

Gre seveda za razvpito bojkotiranje sejma najmanj tridesetih (največjih) slovenskih računalniških podjetij, obnašanje obeh strani (torej Ljubljanskega sejma in skupine računalniških podjetij) pa meji na cenene scenaristične prijeme žajfastih oper, kjer se neokusno prepletajo posel in osebne zamere. Doživeli smo nekaj tiskovnih konferenc, cel zaboj sporočil za javnost, ure in ure telefonskih pogovorov o tem, kako bo sejem neokrnjen in ga bo obiskalo več ljudi kot lani ter kako bo sejem odpadel (propadel?) in ga bo zamenjala večja prireditelj v BTC Ljubljana. Kakšna je resnica pa smo te dni videli sami. Jasno je, da vsakogar zanima komu takšen način dela koristi in ali se za gospodarsko vejo, kjer živi več kot petsto računalniških

podjetij, takšno obnašanje spodobi. Odgovor seveda pričakujemo z obeh strani.

Sicer pa smo vam v tej številki pripravili obilico novosti. Poleg povečanega obsega in boljšega papirja, vam za isto ceno ponujamo še Magazinov primerjalni cenik računalniške opreme. Namenjen je vsem, ki se jim ne ljubi klicariti podjetij, izpolnjevati informacijskih kartic, preračunavati valut in zapraviti mesece dragocenega časa ob iskanju najugodnejše cene. Primerjalni cenik bo od zdaj redna priloga Megazina v njem pa bodo cene stare največ 15 dni.

Novosti pa še ni konec. Spremenili smo namreč podobo resnega dela revije in ga razširili za štiri strani. Članki so zdaj razvrščeni v rubrike Novice, CD-ROM, Hardver, Softver in Drobiž. S takšno organizacijo smo omogočili objavo več prispevkov, hkrati pa s podkazalom ob glavi rubrike povečali preglednost revije. Vsakršne pripombe na naš poseg so seveda dobrodošle. Le tako nam bo uspelo sestaviti revijo po vaši želji!

Seznam oglaševalcev v Megazinu

Ac.Glob.Tec (Allendejeva 5, Lj., 061 1683 032)	51
Altech (Tel.:061 1682 398)	50
Anni (Finžgarjeva 6, Lj., 061 1253 193)	3
Atlantis (Hajdrihova 28, 061 1251 250)	54
Bavant (Prušnikova 84, 061 1521 653)	20
C.S.C. (Rimska c. 35, Brezovica, 061 653 184)	11
Chipy (Podrožniška 3, Lj., 061 213 927)	48
Colby (Stanežiče 3a, Lj., 061 50 113)	19
Corex (Dunajska 106, 061 1683 173)	vloženska
DZS (Mestni Trg 26, 061 1405 140)	56
Eurocom 2000 (Stegne 21, 061 1591 084)	9
Fractal (Masarykova 14, 061 1331 001)	55
FunSport (Dunajska 217, 061 345 678)	27
Gekko (Stegne 25, Lj., 061 1599 650)	pl. 4
IBM Slovenija (Trg republike 3, 061 152 154)	pl. 3
Infobia (Dunajska 120, Lj., 061 342 829)	14
Kfm (Cesta VIII/1, Velenje, 063 856 134)	6
Maitim (Kamniška 29, 061 815 555)	20
Mikropis & EMG (Aškerčeva 4/a, 063 715 820)	25
MK Trg. (Miklošičeva 40, Lj., 061 311-150)	pl. 2
Mrak (Viška 4, Lj., 061 267 748)	22
Pavlin (061 263 297)	23
PBM (Pražakova 6, Lj., 061 313 191)	43
Peceriija (Linhartova 1/II, 061 324 890)	8
Pis Bled (Kumerdejeva 18, Bled, 064 78 170)	35
Profesional (Stegne 19, Lj., 061 1592 804)	39
Radio Student	3
Ros (Slovenska 38, 061 216 678)	vložeka
Šumi (Ješetova 14G, 064 311 043)	52
Urška (061 1310 211)	7

Hardver Softver Oboje Razno

KONDICIJA

15CD4 HEX 1976C kHz

RADIO
STUDENT
LJUBLJANA

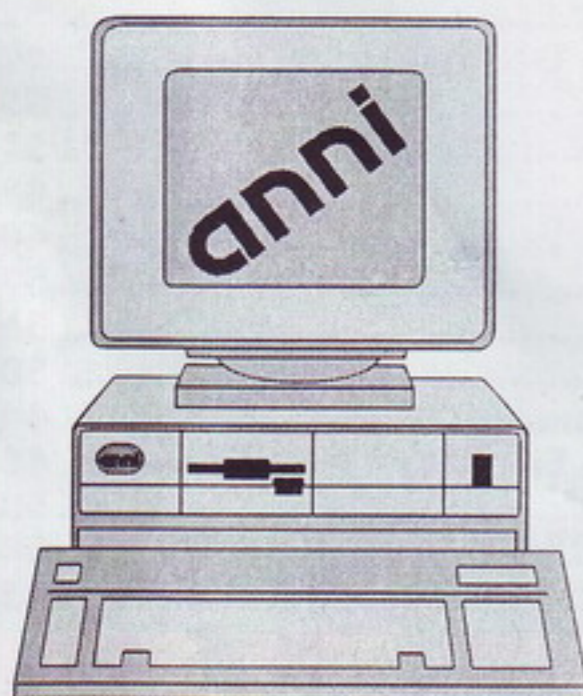
DVOJIŠKEGA

89.3 IN 104.3 MHz

SISTEMA

VSAK
TOREK
TOČNO
OPOLDNE

anni



NB 486SX-33 do DX2-66
Prenosnik Bondwell

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

Teža le 2,8 kg,
Dim.: 218x297x45 mm

od 227.772,-

486DLC-40

Matična plošča, 128kc,
Spomin 4MB,
Trdi disk 261 MB,
Disketna enota 3,5" 1,44MB,
Super IDE kontroler 25-1P-1G,
Grafična kartica VGA 502k,
Monitor VGA color 1024x768 IR,
Čitilje MI,
Tipkovnica Cherry G83,
Miška Genius,
MS-DOS 6.22

le 129.960,-

486DX-40 / 486DX2-66

Matična plošča, 256kc, VLB
Spomin 4MB,
Trdi disk 420MB,
Disketna enota 3,5" 1,44MB,
EIDE kontroler 25-1P-1G VLB,
Gr. kartica S3 1MB, VLB,
Monitor VGA color 1024x768 IR,
Čitilje MI,
Tipkovnica Cherry G83,
Miška Genius,
MS-DOS 6.22

486DX-40: le 149.990,-
486DX2-66 le 155.420,-

486DX2-66 / 486DX4-100

Matična plošča, 256kc, VLB
Spomin 4MB,
Trdi disk 420MB,
Disketna enota 3,5" 1,44MB,
EIDE kontroler 25-1P-1G VLB,
Gr. kartica S3 1MB, VLB,
Monitor VGA color 1024x768 IR,
Čitilje MI,
Tipkovnica Cherry G83,
Miška Genius,
MS-DOS 6.22

486DX2-80: le 159.990,-
486DX4-100 le 172.900,-

Posebna ponudba: Mitsumi CD-ROM -double 18.900,-
-triple 25.900,-
-quadro 34.900,-
SB 16CSP 25.900,-
SB 16 Value 15.900,-
SB Value 8.900,-
HP LJ 4L 103.900,-
HP DJ 520 48.900,-

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

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

Ustanovitelj in založnik

Pasadena d.o.o.

Direktor

Andrej Klemenc

Glavni in odgovorni urednik

Boštjan Troha

Urednik za igre

Andrej Bohinc

Člani uredništva

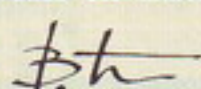
Miha Amon
Karmen Čokl
Aleksander S. Hropot
Dalibor M. Jovanović
Rok Kočar
Aleš Petrič
Primož Škerl
Andrej Troha

Oblikovna zasnova revije

Marko Pentek (Medija Desktop Design)

Naslovnica

Andrej Troha (Medija Desktop Design)

AD in oblikovalec

Marketing

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

Naročnine in prodaja

Maša Pentek
tel.: (061) 133 23 23

Naslov uredništva**MEGAZIN**

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

Tisk

Delo Tiskarna d.o.o.

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

Poštnina za naročnike plačana pri pošti
61102 Ljubljana

ISSN 1318-2048

**STALNE RUBRIKE IN ZANIMIVOSTI**

Cheat Motel	35
Kratke napovedi	8
Lestvica	38
Nagradna igra	38
Razglasitev nagrad MegaGame '94	33
SOS Register	39
Zimski CES	5

I G R A M E S E C A

Dark Forces	12
-------------------	----

Zakaj za igro meseca Dark Forces in ne npr. lonček kavnega jogurta ali malce paranoičen likalnik, ki mu je policija zaprla starše?

Eh, nimam pojma, mogoče bo pa naslednji mesec ubogemu jogurtu le uspelo. Do takrat pa se zadovoljimo z odlično igralnostjo, dodelanostjo stopenj, digitaliziranimi zvočnimi učinki, tropom norih orožij, bla, bla...

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

1942 Gold	19
Aegis: Guardian of the Fleet	18
Alien Logic	17
Atari 2600 Action Pack	27
ATR	16
B.C. Racers	24
Biing!	28
Blown Away	14
EA Sports '95	37
Entombed	11
Flight Commander 2	18
Iron Seed	15
Mickeymania	36
Millenium Auction	34
Super Pinball	36
Woodruff and the Schnibble of Azimuth	21

R E Š I T V E

Alone in the Dark 3	26
King's Quest VII (2)	22
Knights of Xentar	23

R E S N I D E L

Binarna deponija	57
CeBIT 95	41
Compton's Interactive Encyclopedia	45
Fractal Design Painter 3	53
Gravis Phoenix	52
Healthy Cooking, Natil. Parks of America, Complete Gardening, Wines	47
Kolumna Mihe Kralja	55
Logitech TrackMan Vista	51
Megatest: računalniki Packard-Bell in Compaq	48
Novice	40
Pisma bralcev	57
Recenzija knjige Kako deluje Word for Windows	56
Roland Sound Canvas DB	50
Star Trek: Interactive Technical Manual	44
Štovanje!, My First, Amazing Incredible Dictionary, Encyclopedia of Science	46
Šola: Kako deluje?	58
Šola: Komunikacije z modemom (4. del)	54
Webster's Interactive Encyclopedia	45

ZIMSKI

Accolade

Firmo, ki je pred leti slovela po odličnih avtomobilskih simulacijah Test Drive, je pred kratkim kupila neka glasbeno založniška hiša. Accoladovci naj bi novemu lastniku pomagali izdelovati multimedijske CD-je, ves softverski del (tudi napovedani **Star Control III**) pa je šel na led za nedoločen čas.

Activision

Tudi aktivni vizionarji so se ob pomanjkanju novih idej obrnili nazaj v preteklost in iz naftalina potegnili množico odličnih arkad, katere so igrale še stare mame na atarijevih konzolah, paket za Okna pa poimenovali **Atari 2600 Action Pack**. CD že imamo na uredništvu in še ugotavljamo ali je 15 let stare igre sploh vredno objaviti. Nadaljevanje bo dobila tudi pustolovska tetralogija Zork, ki se bo s tem prelevila v pentalogijo, novemu članu pa bo ime **Zork: Nemesis**. Grafika bo preračunana, spremljava orkestralna, vsebina pa neznanana. Z malenkostno zamudo dveh let in pol bo v domove sredi poletja prilomastil tudi **Mechwarrior 2**, simulacija bojnega robota. Omenjeno je sicer letošnje poletje, vendar se nikoli ne ve... Facelifting bo doživela še ena avantura: **Planetfall: Floyd's Next Thing**. Kot robotek Floyd se boste sprehajali po preračunanih grafikah pokrajin in čakali z digitaliziranimi liki. Baje naj bi Floyd na svet pomagalo tudi nekaj ljudi, ki so včasih delali nadaljevanko Star Trek: The Next Generation. Pomladila naj bi se tudi odlična starodavna igra s ploščicami Shanghai, ki naj bi v novi verziji **Shanghai: Great Moments** imel lepšo grafiko, več različnih setov ploščic in zahrtno finte. S Seginih konzol bo prišla **Pitfall: The Mayan Convection**, ki je očitna ar-



kada v stilu Manic Minerja, le da se dogaja v pragozdu. Še nekaj za mislece: v **Santa Fe Mysteries** bo treba uporabiti vaš nos za zločine pri igranju detektiva.

American Laser Games

Očitno gredo pri sosedih "čez lužo" v prodajo miselno zelo naporne arkade tipa kdor-prvi-ustreli-ta-preživi. ALG je zaslovela z obema Mad Dog McCreeje-ma in bo tudi v prihodnje nadaljevala s tradicijo. **The Last Bounty Hunter** bo sodobnica Divjega Zahoda,

CES

kjer bo treba za zapahe (ali pa šest pedi globoko) spraviti desperadose kalibra "Lepi Harry", "El Loco" in "Cactus Kid". Za svež veter (no ja, čas je modernejši, štorija pa ista...) bo poskrbela **Drug Wars**, kjer se bori-



te proti tihotapcem mamil na ameriških mejah. Obe igri naj bi izšli v času "Vročice poletne noči".

Bethesda Softworks

Prvemu delu dinastije Elder Scrolls - Arena naj bi se v kratkem priključil še drugi del **The Elder Scrolls 2 - Daggerfall**, katerega se drži slab glas o zamujanju na sestanke. Že večkrat napovedano, pa spet prestavljeno nadaljevanje, naj bi se znašlo na policah trgovin do maja (letos). Drugi projekt, tudi nadaljevanka, pa je **The Terminator - Future Shock**. Kot v Terminator Rampagu boste divjali po podzemnem kompleksu in reševali 40 nalog. Avtorji obljublja-jo odpravo mrtvih kotov, ki so grenili življenje prvim terminatorčkom, nasprotnikov vozni park pa bo obogaten s plejado letečega in motoriziranega "kanonfutra". Čas prihoda - kmalu.

Domark

Če ste si zaželeli "stopiti, kamor še ni stopila človeška noga", pa čeprav le po hodnikih vesoljske ladje, bo **Absolute Zero** prava stvar za vas. Zvezdnostezniška ideja, sto misij in srbeči prsti na sprožilcu bodo morali še dokazati, da so vredni obstoja. Z nogami, bolje gosenicami, v blatu pa nadaljuje **Tank Commander**, kjer bo vloga poveljnika tanka vaša. Igrali boste lahko v vseh svetovnih kriznih žariščih z najmodernejšo morilsko tehniko, kar je človeštvo premore. Ta vzgojna igra bo na voljo aprila. Mešanica med politologijo in izsiljevanjem (vedno sem mislil da je to eno in isto) pa bo **The Orion Conspiracy**. V SVGA boste podkupovali vlade in ogromne korporacije, ostalo pa bo jasno po izidu, aprila.

Empire

S postkomunistično igro **Red Ghost** bo hladni vojni zadan še poslednji udarec. Razkrinkati bo potrebno ekstra turbo super tajno organizacijo Rdeči Duh, ki že 75 let poizkuša destabilizirati zahodni režim. Igra se bo dogajala v Voxel Spaceu, okolici, podobni Commancheovi, na voljo bodo tako zračna kot rečna plovila ter kopenska sredstva in mnogo parov vojaških čevljev za pohode z začetkom poleti. Ameriška obsedenost s svojo državljansko vojno nam Evropejcem ni povsem jasna. Poleg že mnogih napisanih strategij o tem epu, so



si skorjico odlomili tudi Pri Empireju: **Civil War** bo očitno sodila v isto skupino.

47-TEK

Z motom "Arkado v vsak PC" so se 47-tekači podali na lov za žepi staršev. Ustvarili bodo kar dve pretepaščini, ki sta si sicer v zgodbi različni, v osnovi pa skoraj enaki: **Sento** in **Creepclash**. Obe sta 3D igri, kjer v stilu Street Fighterja nasprotnika z vsemi mogočimi in nemogočimi udarci spravite iz ringa ali ob življenje. Ideja sama ni pretirano zanimiva, zanimive pa so nekatere zveri in udarci. Match se bo začel predvidoma poleti.

Gametek

Zanimive igre so se spomnili v tej hiši: v slogu lemingov in s prikazom Populouza nastajajo **Baldies**, simpatici plešasti možički dveh plemen, ki se med seboj bojujejo ali si nastavljajo pasti, v skrajnem primeru pa dušice odjadrajo Velikemu Manitouju naproti. Palčki bodo verjetno nastopili v SVGA ločljivosti, njihov prihod pa je napovedan v času sladoleda in rjave- nja kože. Verjetno bodo prispeli skupaj s **Fairway to**

Sound BLASTER™ CREATIVE LABS

SoundBlaster PRO Value	11.700,00 SIT
SoundBlaster 16 Value	14.990,00 SIT
SoundBlaster 16MCD	19.600,00 SIT
SoundBlaster 16MCD+CSP	25.700,00 SIT
SoundBlaster 32AWE	38.400,00 SIT
Wave Blaster II	22.900,00 SIT

**KOMPLETNI PRODAJNI
PROGRAM, UGODNE CENE**

Discovery CD16 Creative Labs

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

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

47.800,00 SIT

Game Blaster CD16 Creative Labs

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

54.800,00 SIT

CD ROM

MS Cinemania 5.900 SIT

KING'S QUEST VII 9.990 SIT

CREATURE SHOCK 9.800 SIT

WING COMMANDER III 11.400 SIT

**1500 CD NASLOVOV
UGODNE CENE**

RAČUNALNIKI

VELIKA MOČ DOSTOPNA CENA

486DX2 80MHz 143.000 SIT

486DX2 66MHz 139.900 SIT

PENTIUM 90MHz 229.900 SIT

**KONFIGURACIJE PO
VAŠI ŽELJI**

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

KFM d.o.o.

COMPUTERS

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

Heaven, (še eno) simulacijo golfa, kjer bodo nadobudneži prve zamahe in korake po travi storili pod budnim vodstvom velikanov svetovnega golfa (prvi osumljenec: Jack Nicklaus). Bistveno se bo novinec od drugih razlikoval po možnosti pogleda iz katerekoli smeri in perspektive (vključno z žogino...). Še ena nadaljevanka po uspešnem prvem (Elite) in malo manj uspešnem drugem (Frontier) delu bo **Frontier: First Encounters**, ki se bo dogajala 50 let za drugim delom. Seveda bodo na voljo nove ladje, nova orožja, nov krmilni sistem in (verjetno) stara galaksija, ki je seveda dovolj velika za vse igre tega sveta. Poudarek bo na bojevanju, misije pa, upam, ne bodo tako skrite kot v predhodniku... Boj se obeta tudi v **Super Street fighterju II**, za katerega



ne bom omenjal vsebine. Ugotovite jo sami. Za malo manj spretno razmišljevalce bo odgovor dosegljiv aprila.

GTE Interactive Media

Nova firma, ustanovljena pod okriljem ameriškega telekomunikacijskega koncerna GTE, bo s pomočjo Argonaut Software (Starglider 1 in 2) na trg spravila CD-ROM prvenec **FX-Fighter**. V igri se bodo med seboj bo-



rile mnoge rase vesolja v stilu Street Fighterja, novost pa so še kar dobro narejene vektorske figurice, kar bo omogočalo mnogo pogledov na ravsaajoči se pojavi. Plus animacije z grafičnih postaj. Naslednji primerek bo **Rapid Assault**, Quarantinu podobna arkada, kjer se boste s svojim vozilcem prevažali po 3D areni. Tudi tu bo



obilo animacij. Oboje bo ogrela igralne palice v že tako ali tako vročem delu leta. Poleg klasičnih iger pa se bo novo podjetje preizkusilo tudi z interaktivnim filmom **Tank Girl**, ki ima vsebino vzeto iz stripov šestdesetih let. Tudi zasedba bo zanimiva, saj bo nekaj igralcev prišlo naravnost iz Wing Commanderja 3, kjer so si nabirali izkušnje. Film bo na ogled za božič.

Impressions

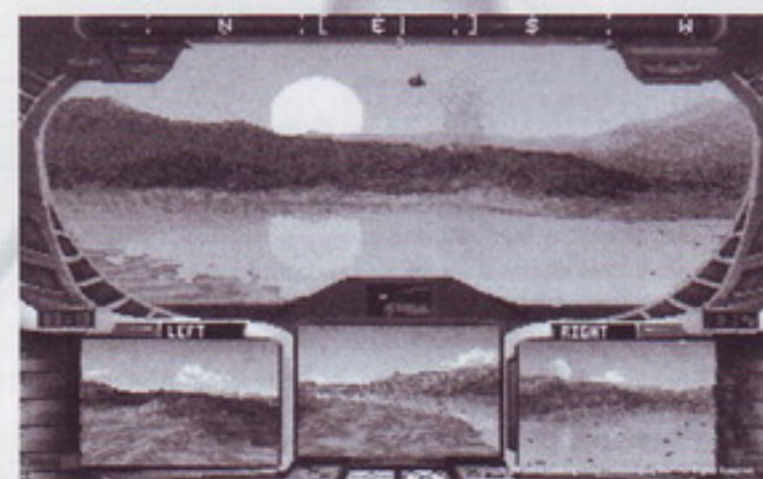
Zanimiva ideja - že obdelana tema. To bi lahko rekli o **Powerhouse**, novi igri te hiše, kjer bo treba po svetu iskati nafto in nove vire čistejših energij, saj zaloge starih počasi, vendar vztrajno usihajo. Poleg tega si bo potrebno po vzoru dedka Oil Imperiuma zagotoviti največji delež energetskega trga, za kar bo potrebna "hoja prek trupel" in nizki udarci. Menedžerska simulacija torej, kakršno napeto čakamo že dolgo. Prva nafta bo pritekla v senci borovcev na morški obali.

Infogrames

Sredi poletja bo v mlinčke treščilo nadaljevanje tako-tako igre A-Train, **Network**. Po odličnih igrah znana hiša si je zadala visoke cilje: poleg železniškega prometa bo sedaj zrak onesnaževal tudi cestni promet, s trdim delom izpred nosa konkurence speljan dobiček bo mogoče investirati na borzi, del pa ga bo vzela tudi na novo vpeljana davkarija. Manjka še zračni promet, pa bi imeli Transport Tycoon 2... Kdor da več na slone in kamele kot na tovornjake in vlake, temu na kožo bo pisana igra **Marco Polo**, kjer bo potrebno po Svileni cesti iz Kitajske v Evropo spraviti čim več zakladov in začimb. Pri projektu bosta sodelovala tudi igralca Burt Lancaster in Leonard Nimoy (Zvezdne steze).

Looking Glass

Ob skoraj dokončanem visokoločljivostnem simulatorju miroljubnega akrobatskega letenja **Flight Unlimited**, so fantje predstavili tudi povsem na novo razvit sistem za 3D animacijo, katerega prednik je bil uporabljen pri System Shocku. Na nov sistem bo takoj postavljena tudi nova igra z imenom **Terra Nova - Strike Force**, kjer bo treba preko mnogih planetov voditi posebno enoto nabil-



danih marincev in z njihovo pomočjo reševati naloge. Podobno kot pri predhodniku lahko vrle dečke opremite z vso mogočo cyber kramo in jih pustite tako opremljene se opotekati po čudovito narejenih teksturah pokrajin na planetih. Korakati se bo začelo v največji vročini.

LucasArts

Poleg najnovejše pošiljke opravičil, zakaj **The Dig**, skrivnostna avantura (katere ni še nihče videl niti od daleč...) še ni naprodaj in zakaj se to ne bo zgodilo vsaj še pol leta, je stojnico s firbci polnila simpatična avanturica **Indiana Jones and his Desktop Adventures**, kjer bo za rešitev ene igre zadostovala le skopa urica. Nove igre bo računalnik sestavljal sam in pri tem pazil, da se elementi ne bi ponovili vsaj deset iger. Neustrahšnega arheologa bo moč gledati z vrha, kako se spreha ja po svojem oknu v Oknih, uganke pa ne bodo prezapletene. Igra torej, kakršno so si vedno želele tajnice za čas malice. Nadaljnja, čeprav ne velika novost je tudi, da je LucasArts uspel pridobiti za igro **Full Throttle** tudi Marka "Skywalkerja" Hamilla, ki naj bi svoj glas posodil neki zlobi. Gre za že skoraj končano avanturo, ki na prvi pogled mnogo obeta.

Merit

Po Dr. Radiakiju je na vrsti nova 3D arkada **Nerves of Steel**, kjer se bo ponovno treba ubraniti nevarnosti z Daljnega Vzhoda. Za kanec originalnejša je **G-Nome**,



pustolovščina, v kateri je treba raziskati skrivnost nekega planeta, na katerem je bila odkrita zelo nevarna živalska vrsta, za katero se je mislilo, da je že izumrla. Logičnim ugankam bodo tu delale družbo tudi akcijske sekvence. Poletje že čaka. Za hokejske frike pa bo kmalu na voljo arkadna **World Hockey 95**, kjer bo izbira igralcev pestra - kar 3200 jih bo čakalo na klopi!

MicroProse

UFO bo dobil svoje nadaljevanje. V **UFO 2 - Terror from the Deep** bo potrebno zlobne "majhne zelene"



pregnati iz globin oceanov, kamor so se zatekli. Igralni vmesnik je popolnoma enak kot pri predhodniku, kar

pa samo po sebi ni nič slabega. Najvažnejša je ideja. Druga novost se navezuje na že dokaj staro, vendar izjemno igro s kartami **Magic: The Gathering**, katero pa je zaradi zapletenosti obvladal le redkokdo. Slednjo hi bo bo poizkušal odpraviti učilni program, svoje čarovniške moči pa boste lahko preizkušali v mreži ali prek modema. Obe igri sta že skoraj na trgu.

New World Computing

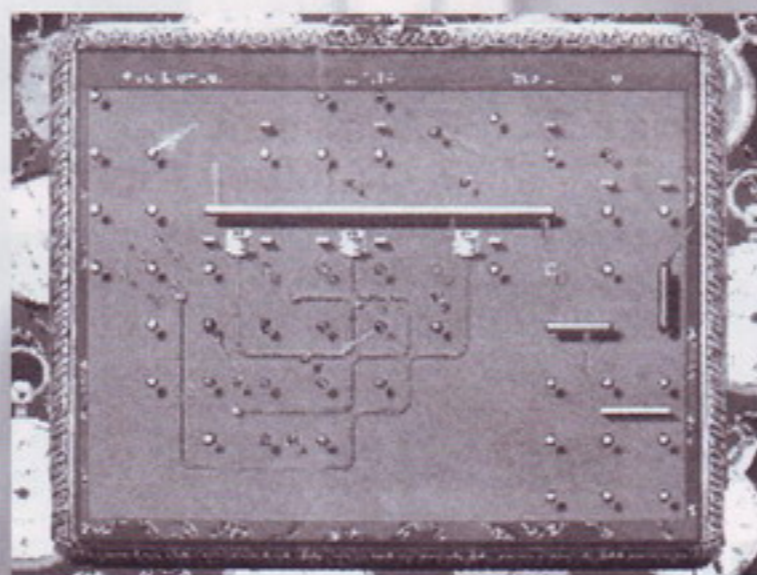
Igre s kartami (razen strip pokerjev) že dolgo niso bile na tapeti. To napako odpravlja **Celebrity Poker**, v katerem boste igrali proti Jonathanu Frakesu (Will Riker v Zvezdnih Stezah), Morgan Fairchild in Joeu Piscopu. V Mechlords je prav tako potrebna strategija, le da za zavzemanje ozemelj, njihovo upravljanje in za izdelavo ter razvoj novih mehov, s katerimi se potlej še bojujete. Podobno futuristično se zadeva nadaljuje v **Wetlands**, ZF igri, kjer križen cele galaksije podite norca, ki ima sposobnost uničevanja celih planetov. Pustolovska igra z arkadnimi vložki bo nared do poletja.

Sierra

Tudi v tej hiši prihaja do zamud. Grozljivka **Phantasmagoria** bi morala biti dopolnjena s še nekaj video posnetki, vendar zaradi prezasedenosti igralke to še nekaj časa ne bo izvedljivo. Igra bo tako na trg prišla v juniju, predvidoma na rekordnih šestih CDjih. Prijetno presenečenje pa je **Space Quest 6: Innard Space**, ki očitno prehitava tok dogodkov v tej seriji. Tokrat bo Roger Wilco iskal kolegico snažilko Stellar Santiago, ki je bila pomanjšana na mikroskopsko raven. Na poti sta tudi **Gariel Knight II** in **The Lost Mind of Dr. Brain**.

Spectrum Holobyte

Kmalu bo vse nared za nove dogodivščine vesoljske ladje Enterprise v **Star Trek - The Next Generation**, kjer bo na pretek trdih miselnih orehov. Malo dlje bo treba počakati z obujanjem letalske simulacije **Top Gun**, ki bo mnogo materiala in vsebine prevzela po istoimenskem filmu. Za oddih od miselnih naporov bo poskrbela **Clockwerx**, kjer bo tre-



ba v slogu The Incredible Machine krmiliti kazalce na uri. **Gazilionaire** bo trgovska igra med zvezdami, idejno podobna legandarni Elite, kjer bo treba z velikimi tovornimi ladjami prenašati blago in si tako ustvariti imperij.

SSI

Prodajalci sanj so ustanovili nov pravljčni svet, **Aden** imenovan. Za začetek samo kot namizne igre bo ta svet na računalniku dosegljiv jeseni pod imenom Thunderscape kot one-man-band igra v SVGA. Tudi v morjih ne bo miru, saj prihaja **Silent Hunter**, SVGA simulacija ameriške podmornice v drugi svetovni vojni v Pacifiku. Vsaka podobnost z Aces of the Deep je zgolj naključna... Tudi Ravenloft bo obrodil sadove. V **Stone Prophet** se bo potep nadaljeval v Egiptu, očitno pa bodo na poti mumije, faraoni in težke uganke.

Virgin

Poraja se **Lands of Lore 2**, katere demo je dal zelo globok vtis, kjub mnogim podobnostim s prednikom. Rahlo zamudo je doživela tudi **11th Hour**, nadaljevanje 7th Guesta, ki bi že morala biti v prodajalnah. Vsebinska je podobna predhodnikovi. Tudi arkadna avantura **The Daedalus Encounter** bi znala biti zanimiva, če ne zaradi filmske kvalitete animacij in pravih igralcev pa zaradi zgodbe o daljnem svetu, na katerem bo treba poiskati strmoglavljeno vesoljsko ladjo.

V naslednji številki si preberite poročilo z največjega igračarskega sejma ECTS v Londonu!

Zanimivosti

Statistika posla v Franciji: igre so obrnile 2,8 milijard frankov (65 milijard SIT), posamezno igro je v povprečju igralo 13.000 ljudi, piratstvo pa je založnike oškodovalo za 340 milijonov frankov (8 milijard SIT).

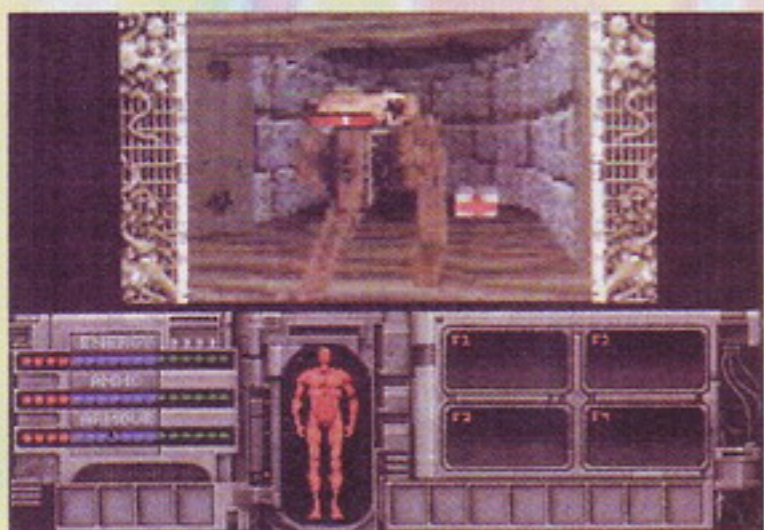
DITEM & PLES
Govorica teles
URŠKA
več kot plesna šola
NA GOSPODARSKEM RAZSTAVIŠČU
OD 9. DO 20. URE - TEL.: 131 02 11

N A P O V E D I

Pripravili: Andrej Bohinc, Jaka Terpinec in Primož Škerl

Alien Breed 3D

Ko so Team 17-ovci prebrali mojo kritiko igre AB Tower Assault, v kateri sem zahteval še 3D izvedbo njihovega klasika, so se globoko zamislili. Resda je na njih vplivala tudi PC-jevska Doommanija in sramotilni pečat igre Death Mask, kot doslej najbližjega Doom klona na amigi.



Sklenili so dokazati, da je moč tudi na amigi kot se šika prebaviti 3D klavnico ala Doom. Pri ustvarjanju AB3D so naleteli na nemalo težav: kako prikazati 3D grafiko v visoki ločljivosti s teksturami na zaslonu in hkrati obdržati hitrost animacije nad borimi petimi sličicami na sekundo. S tem problemom so se ubadali dolgo časa in na koncu 3D pogon igre pohitrili kar za 10-krat! V igri so nametali še osem vrst pošasti, nekaj različnih orožij in dokaj pestro okolje.

Zaplet igre po vsem naštetem najbrž ne bo igral glavne vloge, pa vednar: uničiti boste morali leglo alienov na vesoljski postaji Osiris. Torej; če Teamu 17 ne

bo uspelo, ne bo uspelo nikomur. Gre za biti ali ne biti. Do konca izpiljeno finalno verzijo AGA only pa bomo testirali junija '95.

Wing Commander IV

Komajda je s prodajnih polic vzletel WC3, že sta skrajno pozitivni prodajni učinek in ugodne kritike spodbudila vodilne pri Originu, da so začeli razmišljati o načrtih za Wing Commander IV. Na WC4 najbrž ne bo treba dolgo čakati, saj ga bodo spravili skupaj z že obstoječo tehnologijo, uporabljeno v WC3, prav tako kot so zgradili WC2 na podlagi originala.

Seveda pa poleg obstoječe tehnologije za novo uspešnico potrebujete še svež in dober scenarij, učinkovito snemalno ekipo ter uigrane hollywoodske igralce. Za vse to bo zopet poskrbel Chris Roberts, ki bo projekt WC4 "posnel" skupaj z veteranom televizijske produkcije Markom Dayom. Tako bodo igralne scene še bolj realistične. Glede na to, da je nekaj starih igralcev že podpisalo pogodbe za nastop v WC4, lahko kot datum izzida igre pričakujemo čas okoli Božiča 1995.

Celtic Tales

Pri firmi Koei so se odločili za igro, kakršnih zadnje čase v našo dolino ni prispelo prav obilo. Že dolgo je namreč, odkar je Powermonger, naslednik Populouosa, ugledal luč sveta. Potem je bilo vse tiho. In tiho bo vse tudi ostalo do prihoda Celtic Tales, igre, ki bo nad-

aljevala s tradicijo izometričnega pogleda in malih človečkov, tokrat Keltov. Način igranja bo podoben kot pri Populouosu, saj bo treba svoje ljudi usmerjati v bitke, pa tudi v kmetovanje, čaranje, zidanje stavb in hurling (balinanje na ledu). Uporabniški vmesnik bo intuitiven - s pritiskom na dvor se bo le-ta odprl in



opravili boste lahko nakup viteza ali kaj podobnega. Cilj igre bo zmaga nad nasprotniki ter združitev vseh prijateljskih plemen pod vašim okriljem. Čas prihoda Keltov v naše kraje še ni znan.

Johnny Mnemonic

Mnogo jih je že poizkusilo, vendar še nikomur ni uspelo. Preskočiti z računalniške igre na film, namreč. Še najbližje je bil Wing Commander 3, vendar to še vedno ni tisto, kar si predstavljam pod interaktivnim filmom. Zaenkrat kaže najbolj obetavno pri firmi Sony Imagesoft, kjer so se lotili ogromnega projekta: poleg

INTERNET

QUANTUM d.o.o. & PIPEX Ltd.

Internet za vse
komercialne uporabnike
Najhitrejša dostopna linija
v Sloveniji
Najbolj konkurenčne cene

 QUANTUM
RAČUNALNIŠKA IN PROGRAMSKA OREMA
61000 LJUBLJANA, STEGNE 21 D
TEL: 061/159-7256
159-2177, INT 315, 316
FAKS: 061/159-7192

PRIDRUŽITE SE PRVEMU



filma Johnny Mnemonic, ki ga snema studio TriStar Pictures, bodo izdali tudi igro z istim naslovom, ki pa se bo cela odvijala v obliki filma. Da ne gre za kakšen dvoriščni projekt, nam govori dejstvo, da so izdelavo posnetega dela igre zaupali agenciji, ki snema reklame za Coca-Colo in Nike. Govora bo o nekem Janezku, ki se nekega jutra zbudi s strašnim glavobolom, za katerim se skriva nepopisna količina podatkov, ki so čez noč nekako prišli v njegove možgane. Janezek ima 24 ur časa, da se odvečnega balasta znebi, če ne...buuum! Na pogled izgleda igra-film odlično, po navedbah založnika pa se bo vsaka nova igra od prejšnje razlikovala, čeprav to pomeni goro posnetega materiala več, kot je nujno potrebno. Podpirala bo tudi MPEG standard. Vse ostalo o izidu Johnnyja Mnemonica pa vedo v Kaliforniji.

Conqueror: AD 1086

Anglija bo zopet na tapeti. Po nekaterih uspehih in mnogih neuspehih poizkusih silikonizacije srednjega veka je bila na tanek led poslana še ena igra, Conquer-



	Opponent:	Location:	Your Record /
	Simon Le Grey	Scott's Keep	0/0
	Opponent Record /	Date:	Your Wealth /
	0/5	March 1, 1086	240

or: AD 1086. Tudi v njej je treba postati angleški kralj in tudi v njej je treba osvajati ozemlja, vendar z nekaterimi razlikami do predhodnic - začelo se bo iz nič, napredovalo pa ne nujno samo z borbami, temveč tudi s turnirji, taktičnimi porokami s princesami, kopanjem rud in obdelovanjem polj. Tudi trgovina bo bistvena sestavina srednjeveškega epa. Poleg taktičnih bodo dodani še FRP elementi, saj si boste junaka sestavili po svojem okusu, opravljati pa bo treba tudi naloge (boj proti zmajem, zidava cerkev, dvoboji...), ki vam bodo prinesle

slavo ter spoštovanje podložnikov in vojakov. Štrene bo mešala tudi Cerkev, brez katere blagoslova ne bo nič. Ergo politika bo neobhodni del igre. Ta, verjetno pravi naslednik Defender of the Crown, bo prihajal pod Alpe do poletja.

BOB

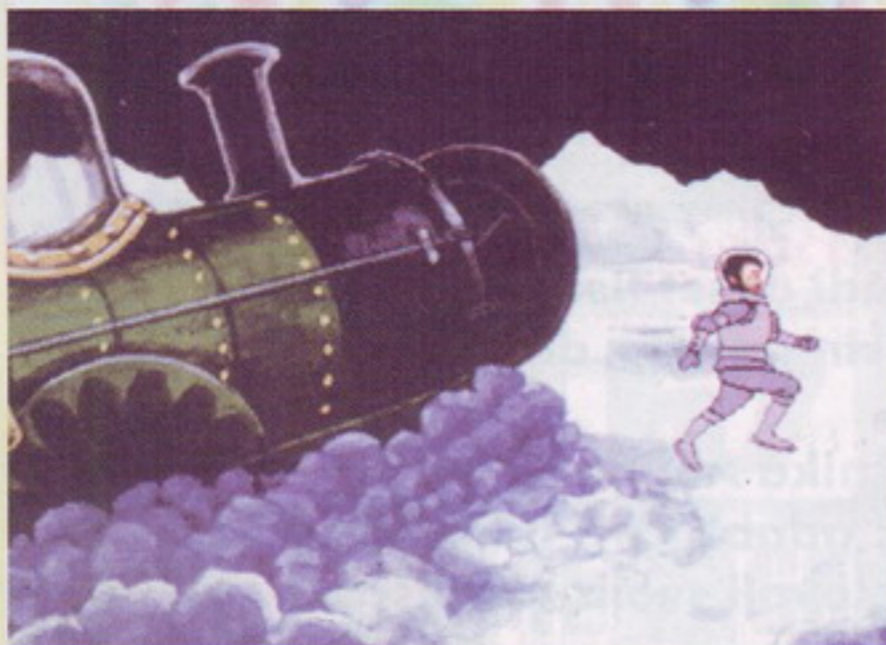
BOB je program, bolje skupina programov, ki sicer ne sodijo med napovedi iger, vendar so družinsko naravnani, zaradi česar smo jih uvrstili med napovedi. Po besedah "Big Billa", katerega koncern Microsoft stoji



za projektom, bo pod imenom BOB združenih kar nekaj programov, ki bodo uporabni za vse družinske člane in temu primerno prijazni. Na voljo bodo enostaven urejevalnik besedila, osebni koledar in finančni svetovalec, za povezljivost s svetom bo skrbel program za elektronsko pošto, s simpatično geografsko igro pa si bo naraščaj lahko preganjal dolgčas. Prijaznost do uporabnika bo čutiti na vsakem koraku, saj se bodo po zaslonu sprehajale animirane figurice in v ključnih primerih dajale uporabne nasvete. Znalci jih bodo lahko izklopili. Zanimiva je tudi modularna zasnova BOBa, zaradi česar bo mogoče pozneje dodajati tudi druge programe. Torej nekakšna Okna za mlajše, ki bodo na trgu vsak trenutek.

Victoriana

Divide by Zero je moštvo, znano po stvaritvi z imenom Innocent Until Caught. Po omenjeni (uspešni?) igri so se lotili nove "point and click"



EUROCOM 2000

TEL. 061-159-1084

FAX: 061-159-2028

MULTIMEDIA

101 ONLY THE BEST GAMES #1
101 ONLY THE BEST GAMES #2

5TH FLEET

7TH GUEST

AEGIS: GUARDIAN OF THE FLEET

ARMORED FIST

ARTHUR'S TEACHER TROUBLE

ASIA ALIVE

CARMEN SAN DIEGO

CHESSMASTER 4000

CRITICAL PATH

CYBERIA

DOUBLE ENTRY (XXX MOVIE)

DRACULA UNLEASHED

DUNE

EDUCATION PLATINUM

EUROPE ALIVE

F15 STRIKE EAGLE III

GABRIEL KNIGHT

GAME PACK 3

GREAT CITIES 1&2

GROBIER'S ENCYCLOPEDIA V6.0

INCA 2

INDIANA JONES FATE OF AT.

INFERNO

IRON HELIX

JUST GRANDMA...

KING'S QUEST VII

LEGEND OF KYRANDIA

MAD DOG MC_CREE

MAD DOG MC_CREE 2

MARIO IS MISSING DLX.

MAYO FAMILY HEALTH CLINIC

MEGARACE

MS ENCARTA 95

MS GOLF

MYST

NEURODANCER (XXX INT.MOVIE)

OCEANS BELOW

OUTPOST

POLICE QUEST 4: OPEN SEASON

QUANTUM GATE: THE SAGA BEGINS

RETURN TO ZORK

STW DELUXE 4-PACK

SUPER GAMES FOR DOS

SUPER GAMES FOR WIN

U.S. NAVY FIGHTERS

UNDER A KILLING MOON

WHO SHOT JOHNNY ROCK?

WING COMMANDER III

WORLD CIRCUIT GRAND PRIX

WORLD OF COMMUNICATION

POKLIČITE IN VPRAŠAJTE PO KATEREMKOLI NASLOVU IZ ZBIRKE 1400-TIH. VSE NA ENEM MESTU ZA MULTIMEDIJO (CD-POGONI, ZVOČNEKARTICE, ZVOČNIKI, ITD). ZELO UGODNI POGOJI ZA PREPRODAJALCE.

POKLIČITE NAS NA

TEL. 061-159-1084

FAX: 061-159-2028

ZA PLAČILO SPREJEMAMO TUDI EUROCARD IN KARTICO LB!

pustolovščine z imenom Victoriana. Kot nekateri zelo nadarjeni lahko sklepajo že iz imena, se bo igra dogajala v viktorijanski dobi, zato bodo zlasti bralci Verneja in Dickensa prepoznali duh časa in njegove domišljije. Igralec alias Piers Featherstonehaug bo okušal grozo prvih genetskih eksperimentov, katerih posledica je vojska mutantov, ki terorizirajo poštene & spodobne. Zasloni velikosti 640x480 bodo zahvaljujoč novemu algoritmu speštani tako, da bodo zavzeli le 40 odstotkov sicer potrebnega spomina. Viktorjana bo zunaj vsak čas, na voljo pa bo lastnikov Amig 1200, CD32, in PCja s CD-ROMom.

Gabriel Knight 2

Jane Jensen je dolgo časa živela v senci Sierrine prve dame Roberte Williams. Mnogi namreč ne vedo, da je sodelovala pri večih nadaljevanjih serije King's Quest, predvsem kot razvijalka likov in njihovih osebnosti. Njen prvi samostojni projekt, mračna gotična pustolovščina Gabriel Knight, je bila detektivska zgodba polna črne magije, hororja in oklutizma - torej pravo nasprotje Robertinih risank.

Gabriel Knight 2 se glede vsebine ne bo dosti razlikoval od prvega dela. Zgodba bo postavljena v Nemčijo eno leto potem ko se konča prva igra in bo imela močan evropski pridah. Za scenarij igre je Jane porabila pet mesecev in zapolnila 700 strani snemalne knjige. Da, prav ste prebrali, tudi GK 2 bo ena od iger, ki jo bodo ustvarili z najmodernejšo računalniško tehnologijo, s pravimi igralci in kinematičnim vzdušjem. Tako bo interakcija z glavnimi igralci še bolj realistična in pristna, to pa je po mnenju Jane Jensen tudi eden od glavnih razlogov za človek igro kupi in se vanjo popolnoma vživi.

Igro lahko pričakujete na srebrnih ploščah za PC okoli letošnje Velike noči, če pa bo vitez Gabirel zamudil, se bo moral kar sam opravičiti.

Tir Na Nog

Mnogim mlajšim bralcem zgornji naslov ne pove nič posebnega, drugim (predvsem starejšim) pa obudi nemalo nostalgčnih spominov na 80. leta, ko so po naših domovih kraljevali spectrumi in ostala osembitna šara. V tistih dobrih starih časih, natančneje leta 1983, je bil napisan originalni Tir Na Nog. Njegov avtor, Greg Follis, namerava keltsko mitsko legendo o junaku Cuchulainnu zdaj obuditi tudi na PC-jih.

Od prvotno načrtovane disketne verzije je igra prešla v ambiciozen CD projekt ogromne igralne površine,

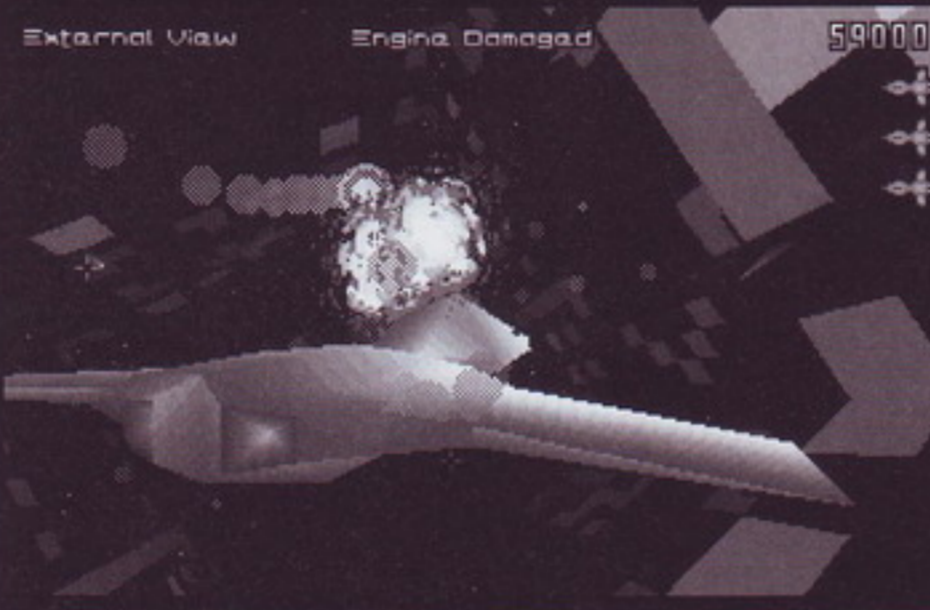
Zanimivosti

Odtis enega CD-ROMa pri nakladi deset tisočih znaša manj kot 125 SIT, kar je pri igrah, v primerjavi z disketami, seveda neznosno ceneje.

Učimo se izgovorjave: ime založnika Adobe se ne izgovarja adoub, kot to počnemo, temveč adobi. Gre namreč za ime glinice, iz katere so Indijanci izdelovali svoja bivališča.

Pyrotehnica

Psygnosis nadaljuje s proizvodnjo iger po konceptu CD-ROM streljanke Novastrom. Zaplet Pyrotehnice je postavljen v leto 2112, ko raziskovalci vesolja nekje daleč v zvezdah odkrijejo izgubljene informacijske kapsule že dolgo izumrlih civilizacij. Po njih pošljejo svoje vesoljske lovce, ki pa naletijo na velik problem - sovražno nastrojene kiborge, sprogramirane da za vsako ceno branijo znanje v kapsulah. Tukaj jim na pomoč priskočite



Vi, nadobudni supersonični pilot s svojo vesoljsko korveto. Rešiti morate svoje wing-mane (ki se vam potem pridružijo v boju) in po možnosti suniti še kakšno info kapsulo. Ker se vsa operacija odvija v osončju masivne Rdeče zvezde, je v igro vnešena polna bera ognjenih učinkov, vse skupaj pa je začinjeno s hitro 3D gouardovo senčeno grafiko in divjo tečo glasbo. Pyrotehnicco lahko kot gorečo molotovko na vaših PC-jih pričakujete že aprila letos.

s kopico digitaliziranega govora in glasbe, ter odprtostjo do igralčeve domišljije. Originalna izvedba na Spectrumu je bila resna avantura, PC CD-ROM verzija pa bo bolj zabavna tretje-osebna perspektiva, ki se bo s surrealistično igralnostjo in obilico dialogov skušala znebiti vedno bolj zastarelega "point and click" igralnega vmesnika.

Čeprav igro delajo samo štiri osebe, kar ni več tako preprosto kot v starih časih, ko je en sam programer



napisal celo igro od začetka do konca, po aprilskem izidu Tir na Noga z nestrpnostjo pričakujemo tudi posodobljeno izdajo Marsporta, Dunderacha, Heavy on the Magic in ostalih legendarnih iger z osembitnikov.

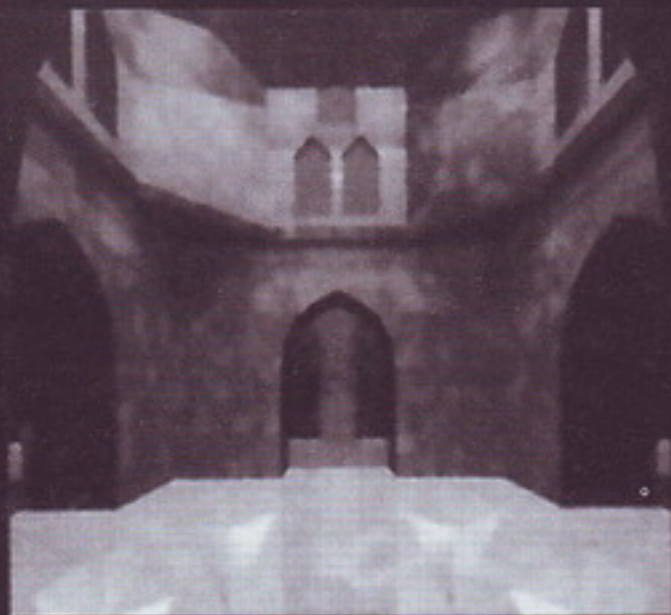
Jetfighter III

Konec aprila bo trg zbombardirala še ena letalska simulacija, ki bo oponašala letenje F-16 Falcona, F-22 Lightninga in F/A-18 Horneta. Z njimi se bo križarilo po prostranstvih pod nadzorom Združenih Narodov, nad Južno Ameriko, Vzhodno Azijo, Kubo ipd. Letala bodo nameščena na letalonosilki, po kateri se bo dalo tudi sprehajati in si ogledovati njene izračunane kajute. Poseben poudarek bo na realističnem izgledu cest, rek, stavb in letališč, skrita želja avtorjev pa je lahkotna obvladljivost letala, za katerega vzlet ne bo treba preštudirati kupa literature. Jetfighter III bo vseboval tudi obsežno knjižnico 60 modernih bojnih letal ter 500 različnih fotografij, načrtov in video posnetkov, ki bodo lajšali samotne urice na letalonosilki.

Entombed

Indiana Jones za pametne

Ni vse v mišicah. To je zagotovo težko dopoveda ti boksarskemu šampionu Miku Tysonu, ki v svojem tridesetem letu ravno zaključuje osnovno šolo (Obiskoval jo je sicer v zaporu, kjer ni imel pametnejšega dela, ampak to je že druga zgodba.), veliko hitreje pa to dojamajo poslovneži, ki se borijo za prostorček pod soncem, po možnosti opremljen z letališčem, mobitelom, borzo in Long Islandom. Očitno podobno mislijo tudi pri kanadski firmi Chaos Concepts, saj so se odločili izdati igro, ki naj bi nekako posnemala življenje in delo Indiane Jonesa, vendar brez tekanja za Nemci in podobnih akcijskih zgod. Vpleteni so samo možgani. Vaši, seveda.



Zaplet je klasičen: arheolog, kakršen ste, bi dali vse za kakšno zanimivo odkritje. Zato se odpravite v centralno Turčijo, kjer obstaja neka Dolina razsvetljenja, o kateri krožijo najrazličnejše legende. V dolini zato nihče ne živi, vaša odprava pa so pred vhomom v dolino zapustili tudi vsi nosači, ki bi raje kosili travnike s škarjicami za nohte, kot da bi si naprtili starodavno prekletstvo. Pot zato nadaljujete sami, se utaborite in začnete z raziskavami. Čez kakšen mesec naletite pod debelo plastjo prsti na pečat, ki ob dotiku povzroči izginotje tal pod vašimi nogami. Padete v jamo, kjer se bo začelo potovanje skozi svetišča, sobane in starodavne civilizacije, ki so že poznale teleport in potovanje skozi čas, kot boste kasneje izkusili na lastni koži.

Entombed teče pod Okni v visoki VGA ločljivosti 640x480 točk. Pogled v prvi osebi, kot pri Doomu in njegovih klonih, vendar ne omogoča animiranega prehoda skozi prostor, temveč premikanje iz ene na drugo lokacijo, ki je predstavljena s 3D izračunano sličico. Le-te ne delujejo pretirano plastično, saj so zanje uporabili mojstri v 3D Studiu kaj čudne materiale. Še nikoli nisem namreč videl tal in sten, ki bi se po večtisočletnem prašenju pod zemljo, svetile kot ogledalo, medtem ko te kapljanje iz zvočnika prepričuje, da je ozračje nasičeno z vlago. Dobro vzdušje rešujejo občasne animacije, ki sploh

niso slabe, vendar preredke. Ko smo že pri vzdušju - pol ure sem se trudil igri dopovedati, da imam odlično zvočno kartico in da zato lahko mirno predvaja glasbo, vendar



drugega zvoka kot kapljanja vode in škrtanja stikal elektronika ni izdabila. Sicer pa je poudarek v igri na ugankah. Teh je vseh vrst in težavnosti, od enostavnega mešanja ploščic na igralni plošči, ponavljanja zaigrane melodije in premeščanja vrat, v labirintu pa do zelo težavnega nameščanja prizem za usmerjanje svetlobe in igre v stilu Jumping Jacka. Krmiljenje je narejeno intuitivno s kazalcem, ki spreminja obliko glede na možna opravila, ki vas čakajo na neki lokaciji. Ob robu zaslona je še prostor za shranjevanje najdenih predmetov in nekaj ikon, od katerih vam ena pove poreklo predmeta, ki ga držite v roki, druga je pravi priročnik za malo manj zvite, v katerem je kakšen nasvet za vsako uganko, v kolikor je le-ta za vas pretrd oreh, ne manjkata pa niti možnost shranjevanja položaja in čudo, kontrola osvetlitve zaslona.

Entombed gre očitno po sledi trume iger, ki so se pojavile po uveljavitvi CD-ROM standarda, katerih kvaliteta in tržna niša pa so vprašljive. Vsekakor bo vseh tistim, ki za zajtrk preigrajo 7th Guesta, za kosilo zmagajo v partiji šaha in za večerjo rešijo vse uganke iz Preseka, ostali pa verjetno ne bodo našli poguma za igro brez srhljive glasbe in brez dinamike. Indiana Jones bo torej še nekaj časa ostal arheolog številka 1 izven konkurence.

Igro smo si sposodili pri podjetju Mantis.

Format	PC CD-ROM (386, 2 MB, Windows)	
Zvrst	miselna igra	
Založnik	Impulse / Chaos Concept	
SKUPAJ 67		
74	45	65



C.S.C.

DISTRIBUCIJSKA HIŠA
KJER SO DOMA
NAJBOLJŠE IGRE

PC CD-ROM

NAROČITE BREZPLAČNI KATALOG
Z OPISI PROGRAMOV!

5 FOOT 10 PACK	6.999 SIT
7. GUEST	3.799 SIT
ALONE IN THE DARK3	8.499 SIT
BEST OF INFOGRAMS	4.399 SIT
CREATURE SHOCK	9.999 SIT
CYBER WAR (LAWNMOVER MAN2)	9.999 SIT
CYBERIA	8.999 SIT
DOOM 2	9.999 SIT
DRAGON LORE	8.499 SIT
ECSTATICA	9.599 SIT
GABRIEL KNIGHT	4.599 SIT
GAME MAGIC	2.499 SIT
GAME PACK II	2.499 SIT
HITS FOR SIX	4.699 SIT
INFERNO	9.999 SIT
ISHAR 3	7.499 SIT
KINGS QUEST 7	8.499 SIT
LEGEND OF KYRANDIA	7.999 SIT
LITTLE BIG ADVENTURE	9.699 SIT
LODE RUNNER	7.299 SIT
LORDS OF MIDNIGHT	7.999 SIT
MAGIC CARPET	9.899 SIT
MAGIC DEATH	3.799 SIT
MEGARACE	3.999 SIT
MENZO BERRANZANN	5.499 SIT
MICROCOSM	3.399 SIT
MYST	11.399 SIT
NHL HOCKEY 95	9.199 SIT
NOVASTORM	9.999 SIT
PC GAMES II THE MAXX	3.299 SIT
POLICE QUEST	4.399 SIT
RETRIBUTION	8.199 SIT
RETURN TO RINGWORLD	9.199 SIT
REUNION	5.599 SIT
SIM CITY ENHANCED	5.999 SIT
SINK OR SWIM	2.999 SIT
STAR CRUSADER	9.299 SIT
SUPER ARCADE GAMES	4.999 SIT
SYSTEM SHOCK	9.599 SIT
THE MASK	9.799 SIT
TOP 100 GAMES WINDOWS	4.899 SIT
UNDER A KILLING MOON	11.299 SIT
US NAVY FIGHTERS	9.799 SIT
VOODRUFF (GOBLINS 4)	6.299 SIT
WING COMMANDER 3	10.999 SIT
WINGS OF GLORY	8.199 SIT
WOLF	9.999 SIT

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

naročila
od 9h do 19h

(061) 133-62-78, 133-71-38
(061) 125-91-53, 125-92-35
(061) 653-184

Rimska c. 35, 61351 Brezovica

KJE SE POTEPAJO ZLOBNI FANTJE?

DARK

Kadar LucasArts izda igro, običajno misli resno. Takšno tradicijo potrjujejo njegove uspešnice kot so The Secret of Monkey Island, Indiana Jones, X-Wing in Tie Fighter. Tudi Dark Forces so narejene velikopotezno. V ozadju igre stoji scena iz galaktično uspešne filmske trilogije Star Wars, s katero je George Lucas namlatil vreče denarja. Igra začuda tokrat ni vesoljska simulacija sloga Tie Fighter ali odlična pustolovščina, kakršnih smo pri LucasArtsu vajeni, temveč čisto navaden Doom klon. Čemu sprememba, porečete. Očitna popularnost tovrstnih iger, predvsem pa njihova preprostost in igralnost jih gotovo prodaja kakor vroče žemljice. LucasArts se je tako zopet zatekel po pomoč k legendarnemu astmatiku, ki ima pljuča še bolj črna kot svojo čelado.



Metalec iglujev v akciji

Darth Vaderju presneti uporniki spet ne pustijo spati. Nekaj časa so ubožcu po pošti pošiljali video kaseto filma "The hand that rocks the cradle", zdaj pa so strategijo spremenili. Ker je igra postavljena ravno v čas, ko Vader zida svojo vikendico "Death Star", so se zlobni uporniki odločili, da jo bodo meni nič tebi nič pogнали v zrak ali točneje vesolje. Seveda za to potrebujejo načrt, ki pa je priročno spravljen v hermetično zaprti in močno zastraženi imperijevi utrdbi. Z glavo

v torbi po kostanj v žerjavico bodo seveda poslali vas, plačanca in agenta, ki sliši na ime Kyle Katarn, za prijatelje Muri. Kolega, v katerega koži boste opravljali misije, ima sicer dolgo zgodovino udinganja imperiju, toda vse je mogoče upravičiti. Kyle je namreč vstopil na vojaško akademijo ravno v časih, ko v imperiju še ni vladala diktatura. V letih študija pa se razmere spremenijo in krvi željni imperij kmalu opazi odlično izšolanega mladega oficirja. Za foro, oziroma za večjo lojalnost, mu poknejo družino in krivdo zvalijo na upornike. Kyle zato kot marioneta z novopečenim sovraštvom do upornikov vstopi v imperatorjevo tajno službo. Toda, saj veste, resnica je skazica. In kojci ko Kyle izve, kdo mu je v resnici pihnil starše, prestopi črto.

Orožje, mi te imamo radi

Igra vseskozi ohranja prijaznost do uporabnika, saj so vse formalnosti sila preproste. Na začetku le vpis imena in gumb za začetek misije. Nato sledi razlaga ciljev in sovražnikov, ki vas čakajo na trenutni misiji. Razlago si vsekakor velja vestno prebrati, če kaj pozabite, pa jo lahko ponovno priključite neposredno iz igre. Ko opravite tudi s tem, se akcija začne. Ladja vas na skoraj vsaki misiji izkrca v kakšen odročen kotiček, kamor se morate po opravljenem delu večkrat tudi vrniti in počakati, da vas poberejo. Na koncu misije bo treba, ne glede na to ali se morate vrniti k ladji ali ne, vedno pritisniti tipko ESC, s katero končate nalogo in se vrnete v oporišče. Kakor v Doomu, so orožja tudi tu dostopna preko tipk od 1 naprej, le da jih tokrat ni le šest, temveč okroglih deset. Nekatera orožja podpirajo tudi dva različna načina uporabe (streljanja), tako da dejanska izbira taktike bojevanja in priljubljenega orožja celo presega število deset.

Sprva razpolagate le z lasersko pištolo (Bryar pistol - blaster), ki strelja počasi in z oddaljenostjo izgublja moč, je pa natančna in porabi malo streliva. Kar se streliva tiče, gre zgodba nekako takole. Uporabljate le malo tipov streliva: enote energije (energy units), ki jih žrejo zlasti laserska orožja, naboje za Mortar gun (shells) ter celice (power cells), ki zadostujejo za vse ostalo. Takšna

poteza programerjev je vredna vse pohvale, saj se s tem izognemo nepotrebnim zmedam in paniki. Naslednje orožje je Stormtrooper Laser Rifle, avtomatska laserska puška, s kakršno so opremljeni vsi običajni imperijevi vojaki.



Aha! Ti si ukradel male črne škatlice z modro črto. Kazen ti ne uide!

Ozkotirna tradicija podobnih zgolj strelnih orožij je tokrat prekinjena z ročnimi bombami, ki se po izročilu seveda imenujejo Thermal detonator. Vsi, ki smo uživali ob trilogiji Star Wars, gotovo pomnimo, da lahko s thermal detonatorjem v roki celo pri pogajanju z Jabbo the Huttom dosežemo bistveno višjo ceno. Toda tokrat pogajanja niso potrebna. Vsakogar, ki se ne strinja z vami, lahko razstrelite, tako ga odnese nekaj metrov visoko. Detonatorje lahko mečete na dva načina: tako, da eksplodirajo že ob udarcu ali s trosekundno zamudo, ki jim omogoči, da se po tleh zvalijo v težko dostopne špranje. Priročna orožarska novost so tudi mine, ki služijo za razstreljevanje grdobcev, pa tudi sten in raznih instalacij. Tudi te lahko uporabljamo na dva načina: namestimo jih lahko z avtomatskim sproženjem čez tri sekunde ali tako, da se same spročijo šele, ko v svoji bližini zaznajo premikanje.

Naslednje orožje je v resnici futuristično gradbeno orodje, Jeron Fusion Cutter, le da je učinkovito tudi proti živim tarčam. Primarni način uporabe

Fat Benerale: Zakaj si v službi na skrivaj bral Megazin? Ej fant črno se ti piše!



FORCES

izstreliti en naboj, medtem ko sekundarni (nadomestni) način naredi pravo štalo. Podobno velja tudi za Imperial Repeater Gun (moj ljubljencek), ki ga lahko uporabljate kot "sniper rifle" ali pa kot "pump shotgun". Najmočnejši orožji sta Packered Mortar Gun in Stouker Concussion Rifle, obe s prostorskim eksplozivnim učinkom, veliko potrato streliva in še večjo impresivnostjo.

Toda orožje le ni vse. Spotoma boste našli tudi na vrsto koristnih predmetov. Ključke že vsi poznamo, njihova koristnost pa je glede na to, da moramo, ko najdemo ključ, najti še vrata, milo rečeno vprašljiva. Priročnejša je naglavna svetilka (aktiviramo je s tipko F5), ki razsvetli temne prostore, podoben učinek pa imajo tudi infrardeča očala (tipka F2). Bistvena razlika med njima je ta, da se z očali ne izpostavljate sovražnikom, ki vas v temi ne vidijo, če pa si s svetilko osvetlite glavo... Na višjih stopnjah najdemo tudi deruze (ice cleats), ki preprečujejo zdrsanje na ledu, kar sem odkril šele, ko sem nekajkrat zviznil v petdeset meterski prepad. Seveda bolje delujejo če si jih najprej natakemo (F3). Enako velja tudi za plinsko masko. Tudi to sem ugotovil z metodo poskusov in napak. Znašel sem se v kemični tovarni, na tleh naletel na masko in jo pobral. Nato vstopim k kontaminirano sobo in moj junak začne spuščati čudne piskajoče glasove. Čez trideset sekund kolega škripne, še preden jaz pritisnem F4. Poučno, ni kaj.

Imperijevo železnina

Sovragov je tokrat kakih dvajset. Nekateri so montirani na mestu in tam čakajo, da vas pošljejo k hudiču. Takšni so npr. topovi in mine. Spet drugi lahko letijo in se vam prikradejo za hrbet. V stopnjah, kjer se večinoma sprehajate po govnu in kanalizaciji, pridejo v poštev tudi podvodne (bolje podgnojne) kreature, ki iz nič planejo pred vas in vam odgriznejo pol obraza. Klasična imperijevo vojska so seveda beli trooperji, oficirji in komandos, ki uporabljajo standardno oborožitev, zato jim lahko, po tem ko jim izposlujete doživljenski dopust, še pokradete strelivo. Prava nadloga so tudi trooki Grani, ki sicer nimajo strelnega orožja, zato pa vas obmetavajo z detonatorji. Zoprno je tudi to, da skoraj vedno zadanejo. Spoznali boste še marsikaj drugega, od svinj s helebardo, do letočih lovcev na glave, oboroženih z bazukami.

V tavanju po prostranih območjih vam bo v veliko pomoč vektorski zemljevid, ki je lahko proiciran

neposredno na vaše vidno polje (tipka TAB). S tipkama + in - ga lahko večate in manjšate, če pa želite ustaviti tudi igro, si ga oglejte v meniju pod tipko F1. Tod lahko tudi preverite cilje vaše misije, zopet preberete celoten "briefing" ter si ogledate orožja in trenutni inventar predmetov.

skladno celoto, ki od preprostih uvodnih nalog, vodi preko zapleta, do dramatičnega konca. Vse je podprto s pogostimi animacijami, ki pletejo zgodbo. Poudarjena je trirazsežnost prostorov, da ne rečemo pokrajini, saj so sobe često gromozanske. Med potepanjem vas ovirajo domiselne uganke, ki so prav tako velik odmik



Mama mi je naročila, da moram iz trgovine prinesiti še štruco kruha in sladko smetano.

Zakaj klon Dooma?

Na prvi pogled Dark Forces po Doomu ne prinašajo ničesar novega. Gledanje in streljanje gor in dol je uvedel že Doomov sine, Heretik, s skakanjem in plazenjem pa se lahko pohvalijo tudi drugi kloni. Grafika



O, živjo! A s sprehoda? Po gobe, da ste šli!? A jih je na tistem koncu še kaj ostalo?

prav tako ni odkrivanje Amerike, saj teče v klasični ločljivosti in ni niti za ped boljša od že vidnega. Toda ne gre za postavljanje novih standardov. To je postoril že Doom, zato se Dark Forces poglobljajo v izvedbo, zgodbo in malenkosti. Misije so med seboj povezane v

od klasične doomoidnosti. Tokrat ne gre le za postrelivse-najdi-ključ-pojdi-nova-stopnja, temveč bo treba kdaj zbuditi tudi sive celice. Visoka ocena je upravičena zlasti na račun igralnosti (čuden način shranjevanja pozicije skoraj ne moti) in malih pozornosti programerjev. Laserska orožja imajo odlični zvok, v sobah z veliko kovine ali energetskimi polji se naboji odbijajo, sovražniki letijo v nebo, klečeplazenje po prezračevalnih jaških, kup eksplozij in še in še.

Format	PC CD-ROM (386, 4 MB, 7 MB HD)	
Zvrst	akcijska igra	
Založnik	Lucas Arts	
SKUPAJ 93		
89	86	92

PIŠŠŠŠŠUKA! To smo buljili v platno, ko je bil na sporedu Blown Away. Dolgo je trajalo, preden so naše oči spet splahnele na velikost pinkponk žogic in preden so naša pljuča spet ujela svoj naravni ritem. No, naprej tole: v opisu imena igre ne bom navajal v slovenskem filmskem prevodu, kajti po mojem svetem prepričanju bi bilo to smešenje slovenščine in njenega besednega obilja, tega pa seveda ne bomo počeli. Vsaj na straneh Megazina ne. Skratka, odslej naprej le Blown Away in ne kak P... p... Khm, khm... Skratka, PIŠancija, kot bi prevod pokomentiral kak bolj južni Slovan.

Torej, Blown Away je zbirka logičnih iger, ki jih povezujejo filmski prizori. Najbolje bo, če takoj razčistimo razmerje med tistim, kar smo videli v kinu in računalniškim Blown Awayem. Vsebinska zasnova je enaka: Justus, irski fanatik, ki zna narediti bombo iz toaletnega papirja in ki ni še nikoli slišal za U2, poravnava stare zamere. Njegovi pirotehnični izzivi (ali izlivi - kakor hočete) so namenjeni Jamesu Dovu, pripadniku enote Bostonskih strokovnjakov za bombne atentate. Skratka, igra dveh profesionalcev z različnih strani zakona. Koga v tej igri zastopate vi, je nagradna uganka.

Oba filma sta last Metro Goldwyn Mayerja, le da v dotičnem ni slavnih imen, temveč nastopajo... Ah, pozabite. Hočem reči, pozabili bi jih. Igralci so tako levi (pa ne mislim slabi), da bi njihova imena lahko neopazno zamenjali z imeni članov amaterske gledališke skupine iz Schonborna v vzhodni Nemčiji. Kljub temu lahko rečem, da se imitator Tominya Lee Jonesa ne vede prav nič manj zlobno kot Tomica sam, substitut Jeffa Bridgesa pa ste kar vi osebno, kajti vse dogajanje, vključno s smrtjo, spremljamo kot prva oseba.

Po neuspešni akciji, kjer nam eksplodira takorekoč pred nosom, se zbudimo v bolnici. Pozdravi nas modrobela rožica z diagnozo o pretresu možganov in delno izgubo spomina, takoj za tem pa prek televizije še Justus z vojno napovedjo. Nadaljevanje igre je 24 ugank, od preprostih do zaguljenih, od matematičnih do spretnost-

BLOWN AWAY

ODPIHNJENCI INTERACTIVE

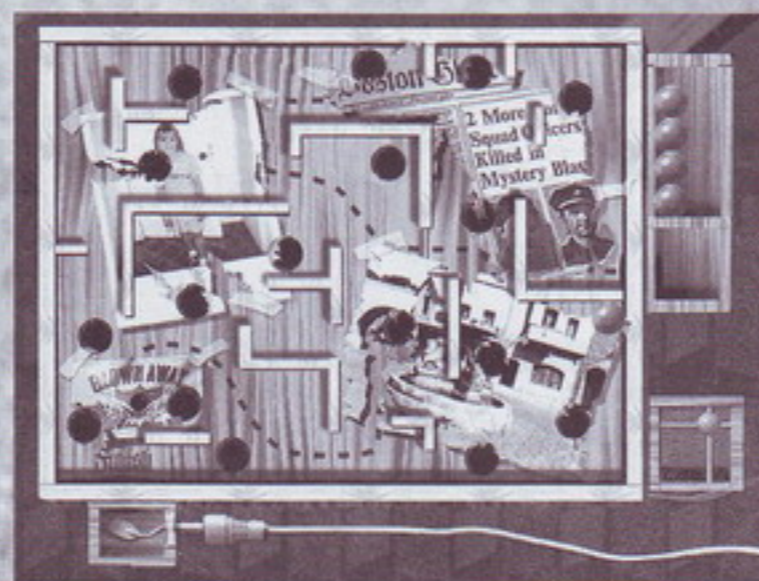
nih, vmes pa drama o psihopatskem terorju nad vašo družino in kolegi iz enote. Problemi, ki jih rešujemo, so razmeroma domiselni, obenem pa v vsem svojem multimedijem blišču odlično predstavljeni. Nemalokrat gre za priredbe bolj ali manj znanih ugank, kot sta denimo iskanje parov ali usmerjanje pretoka skozi

cevi. Ponekod nam resda pomaga bolj sreča kot veččina, vendar pa stavek "Hitrost pomaga, modrost se izplača", ki ga srečamo v dokumentaciji, največkrat kar velja.

Igre, ki se dičijo z imeni holywoodskih uspešnic me vedno spravijo v neka podcenjujoča pričakovanja, češ, ko so to delali, so mislili, ljudje bodo itak kupovali, saj je po filmu. Res je, igra bi bila povsem uporabna tudi pod imenom "Logic Games Collection", vendar nas, tudi če smo imuni na visoko zveneče naslove, filmski del prijetno umesti v neko prebavljivo, dasiravno precej preprosto zgodbo. Večina dogajalnega okolja je virtualno zmodelirana in kdorkoli je to počel, se je kar pošteno namučil, rezultat pa si lahko spoštljivo ogledajo tudi delavci pri Wing Commanderju ali Mystu. Animacij na CD-ju je 197, nemalo jih traja krepko čez minuto.

Tragično poglavje igre Blown Away je njeno softversko obnašanje v okolju Windows. Če razumemo pod "system requirements" najnižjo strojno konfiguracijo za delovanje, potem se brez popolnega multimedijskega sistema druge stopnje (486/33, 8 Mb RAM, SVGA, CD-ROM 2x, 16-bitna zvočna kartica), obrišite pod nosom. Nujna so tudi okna z oznako 3.1 ali več. Več? Moji so 3.11 EE, možnost za to, da bo igra preživela vsaj prvih pet minut, pa je procentualno manjša od stalnih konfekcijskih popustov. Pravzaprav bi bil "General protection fault" lahko kar podnaslov igre. Poiskusal sem vse mogoče, odinštaliral kar bi bilo v napoto - vse po starem. Ja, bil sem že skoraj na poti po Windowse 3.1, pa sem se spomnil, da je človek, ki pusti, da ga neka igra pripravi k menjavi sistema, pravzaprav že v oblasti.

Igro je posodilo podjetje Mantis.



Format **PC CD-ROM (386, 8 MB, Windows)**

Zvrst **zbirka logičnih iger**

Založnik **IVI Publishing**

SKUPAJ 82

90 & 76 & 73

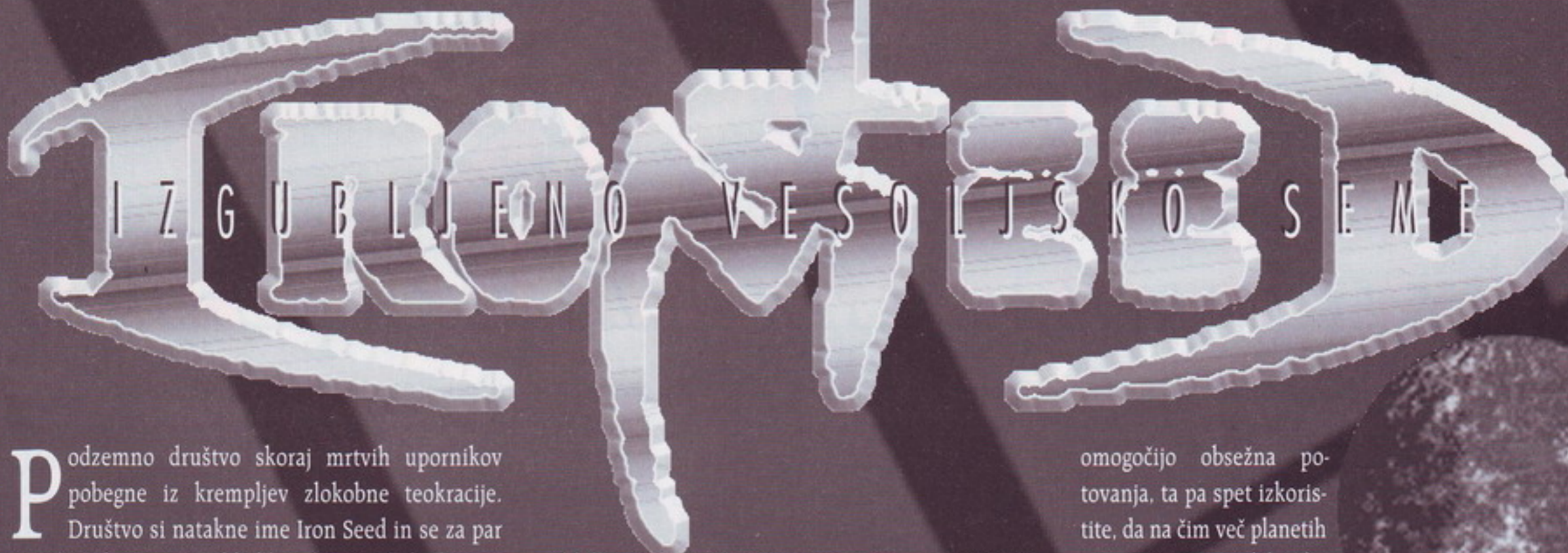
A B O U L D Z

CD-ROM IGRE! SHAREWARE

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

MACH design

EDWARD KILHAM



Podzemno društvo skoraj mrtvih upornikov pobegne iz krempljev zlokobne teokracije. Društvo si natakne ime Iron Seed in se za par tisoč let odpravi spat v hladilne skrinje. Sledi obvezna računalniška napaka (guru meditation), odtajanje v mikrovalovni in nekaj zlih vesoljčkov, ki že cedijo sline po vaših notranjih organih in tkivu.

In kakšna igra bi Iron Seed sploh bila, ko bi usode vsega dobrega ne prepuščala takšnim pekem kot sem jaz in tri polovice našega bralstva, ki prosti čas zabija z branjem sumljive literature tipa Magazin. Spet bomo torej reševali pol vesolja in se spotoma pobratili s kopicco ras, osnovali kendarso alianso in zaplesali kozaračko kolo.



O.K., frizura je fantastična, kaj pa očala?

Igra vam že na začetku vrže v glavo kakih petnajst ladij in trideset članov posadke, zdaj pa izbirajte! Ladje med seboj loči prgišče podatkov, od katerih so najbolj pomembni hitrost, oklep in skladišni prostor, člane elitne skupine "odpisanih" pa bomo izbirali kar "na lepe oči".

Kmalu se znajdete v zvezdnem sistemu, za katerega še živ Bog ni slišal. Zato pa je točno določena položaj območja, kjer gnezdi omenjeni sistem: "Bogu za naramnicami". Šest področij, pomembnih za intergalaktična potovanja, obvladujete s pomočjo članov posadke, oziroma za skeptike: s funkcijskimi tipkami.

Psihiater skrbi za komunikacijo s tujimi ljudstvi na planetih in vesoljskih ladjah, hkrati pa tudi za pogovor s člani posadke. Tem lahko spreminjate tri bistvene lastnosti, ki jih povezano bodisi višate ali nižate. Gre za znanje, delavnost in normalnost (sanity).

Inženir razpolaga s tremi skupinami pomočnikov, ki jim nalaga celo vrsto nalog. Popravljajo lahko posamezne poškodovane dele od repa do oklepa, na ladjo montirajo nova orožja in ščite ali v laboratoriju preučujejo sestavne dele materialov, le-te razgrajujejo in zopet sestavljajo v kaj bolj koristnega. V strojnem

oddelku tudi pregledujete tovor in ga po potrebi mečete v vesolje, bistvenega pomena pa je zlasti funkcija *bot control*.

Boti so naprave, ki jih pošiljate na površje obetavnih planetov, da bi tam nakopali ali iz biosfere pretvorili in pridobili surovine koristne za nadaljno uporabo. Pred tem morate planet še raziskati in s površja pobrati uporabne sestavine. Nato tam pustite rudarski ali predelovalni *bot*, pač glede na to kakšna je ugotovljena sestava planeta.

V oddelku za znanstvene raziskave so vam na voljo različne oblike skeniranja trenutnega položaja in zlasti površine planeta, od tod pa se s karto sistema tudi pojate od planeta do planeta.

Za medzvezdna potovanja boste morali k astrogorju, kjer lahko preučite in načrtate smer vaših raziskovanj ali zgolj preletite osnovne podatke o že odkritih sistemih in njihovih planetih. Pomembne podatke lahko tudi natisnete na papir.

V oddelku za varnost spuščate in dvigate ščite ter vklapljate in izklapljate orožja, uporabljate *cloaking device* ter lansirate bojne in raziskovalne kapsule.

Najpomembnejši izmed vseh članov posadke je tokrat zdravnik, a ne zaradi njegovega običajnega dela temveč zato, ker lahko z njim shranite ali naložite stare pozicije! Tod lahko tudi nastavite nekaj klasičnih opcij, od varčevalnika zaslona, sporočil pa do oblike črk.



Elipsa, elipsa, ljubezen moja...

Poudarek v igri je namenjen tuhtanju in izumljanju novih komponent, ki izboljšujejo sposobnosti vaše ladje, tako da se boste dobršen del časa pehali za novimi surovinami, razstavljali in analizirali stare ali pa lunikom ponujali šest kosov smeti v zameno za kaj pametnega (mimogrede: res vžge!). Iz pravih surovin lahko sestavite generatorje goriva, ti vam nato

omogočijo obsežna potovanja, ta pa spet izkoristite, da na čim več planetih postavite svoje pridelovalne tovarnice. Iz nabranih surovin nato sestavite boljša orožja, nove naprave in spotoma še malce pokramljate z malimi zelenimi.

Glasba je vseskozi zares dobra, medtem ko zvočni učinki ne presegajo občasnega blip blip. Huje je z grafiko in prijaznostjo do uporabnika. To sta namreč pojma, katerima so se fantje pri Kanalu 7 načrtno in namerno uspešno izognili. Vse je narejeno v ločljivosti 320x200, z malo barvami in goro dekorativnih gumbov, ki ne služijo ničemur. Delajo le zmedo in lažen vtis, da nečemu služijo. IS ne premore nobenih vmesnih sekvenc, slabo pa je narejena tudi komunikacija s tujimi rasami in člani lastne posadke. Vsi padajo na eno samo besedo, medtem ko so stavki izguba časa.



Nekdo je spet pozabil ugasniti luč na vikendu!

Kadar prijaviš: "exchange" porečejo: "?", kadar pa "trade" veselo zbrbljajo, da bi exchange prišel kar prav. Posloviš se lahko z "Goodbye", "bye" ali pa kar z "Good", tisti brez dlake na jeziku pa raje zviznemo po Esc. Če bolje premislim, bo pravšnja kombinacija kar Ctrl+Alt+Del.

Format	PC (386, 4 MB, 7.5 MB HD)	
Zvrst	vesoljska strategija	
Založnik	Channel 7	
SKUPAJ 63		
41	76	74

ATR

ZAKAJ JIM NIKOLI NE ZMANJKA GORIVA?

Ljudje, kaj zaboga se dogaja?! Včasih sem bil dober v igrah, ki so zahtevale ročne spretnosti in hitre reflekse, sedaj pa so me vse igralne veščine, ki sem jih nekoč posedoval, kar naenkrat zapustile in izginile neznano kam. Vse se je začelo pred nekaj meseci, ko sem začel izgubljati pri Sensible Soccerju, nato pa so me še vsi člani uredništva zapored sesuli v Mortal Kombatu 2. Toda ATR... no, vsak zna igrati dirkalno igro, ali ne? Z malo vaje, kot kaže. ATR sem zagnano treniral cel vikend, postavil nekaj rekordov in se vrnil na uredništvo ohrabren z rezultati in poln samozaupanja, nato pa, žal, spet izgubil. Peeek!



A ne bi bilo enostavnije, če bi se vsi peljali hkrati? Tako bi bili lahko vsi zmagovalci.

Kljub neslavni preteklosti Overdirva, ugleda, ki ga uživajo Micro Machines in dveh tekmecev na obzorju (Arcanov Turbo Trax in The Hiddenov The Big End), se Team 17 ni odrekel izdelavi še enega dirkalne simulacije iz ptičje perspektive. ATR (All Terrain Racing) je igra, ki z obilico dirkanja po gozdovih, kanjonih, športnih progah, vesolju in luninih pokrajinah pritegne slehernega dirkalnega manijaka. Vprašanje pa je, če bo ta manijak zadovoljen z izbiro le treh vrst avtomobilov, ki so jih za potrebe igre izumili Team 17-ovi konstruktorji. 4x4 džip je kot nalašč za vožnjo po neasfaltiranih

Hitri Hauza si je krog pred koncem dirke pridobil že takšno prednost, da lahko odstopi.



cestah. Je tudi zelo poceni, tako da lahko ostanek denarja potrošite za izboljšave. Hydra buggy je vsestransko vozilo, ki zagotavlja povprečne rezultate na večini prog. Kot tak je namenjen predvsem začetnikom, čeprav je malce dražji od džipa. Formula je divja aerodinamična zverinica, ki se dobro odnese le na športnih progah. Pri dirkanju na drugih terenih pa bodite z njo skrajno previdni in pred nakupom vsaj dvakrat premislite, kar je zelo draga.

ATR kot vsaka poštena dirkada ponuja za uvod pred dirko samo nakup cele vrste izboljšav. Vaš bolid lahko okrepite z močnejšim motorjem, boljšimi gumami, lupino za oklep, amortizerji proti skokom in skalam, servo volanom, turbo pogonom in celo ABS zavorami.

Večina teh dobrot na žalost traja le eno dirko.

Dirkanje poteka iz 3D izometrične ptičje perspektive, ki vas nemalokrat zavede, da se zaletite v ovire, ki jih sprva sploh ne opazite. Ponekod se okolica namreč skorajda ne loči od stez, kar je najbolj očitno pri vožnjah skozi kanjone. Tudi slabo izbrana 32 barvna paleta opravi svoje. Na kasnejših stopnjah se pojavijo še dodatne ovire, nastajajoči stebri, ipd., kar nivo težavnosti dvigne na čisto nemogočo raven.

Posebej zoprne so zasnežene proge, še posebej prvič, ko ne poznate njihovega poteka. Sneg je vsepovsod, kjer ga ni, so pa ostri ovinki, ki jih morate izpeljevati s hitrostjo 2kmh na uro. Tudi pospeševanje na oljnih madežih ni priporočljivo. Vsekakor pa pobirajte poskakujoče bonuse (t.j. denar, pospeški...) in se ne igrajte v križiščih. Pravila so sicer zato, da se kršijo, toda tukaj nimate šans, da bi goljufali na ta način.

Igra ATR je večinoma izpolnila moja pričakovanja. Odgovorila je na kritike Overdirva, ki je bil svojčas čisto spodoben špil, sicer malce preveč enoličen in "čist" za moje pojme, če veste na kaj mislim. Po teh merilih ga ATR daleč prekaša: blatne, zasnežene

in poledene ceste, nesramni nasprotniki, ki vas spodrivajo s ceste, ciljajo z raketami in sekajo ovinke kjer je le mogoče, vse to, pa še polno ovir, tunelov in skakalnic vnaša v igro vso potrebno mero dinamike.

Športne proge so dokaj preproste - cesta je široka in na njej ni veliko ovir. Toda če vaša igralna palica po naključju zdrsne in si izbere gozdno pot - dobrodošli v nočni mori! Večina teh prog je pokrita s snegom, tako da se ne vidi niti smernih puščic, tla so spolzka in



"Si že kdaj razmišljal, kako je svet pravzaprav ves kvadraten?"

večina ovir zakrita s snegom. Tudi kanjoni niso od muh; ozki prehodi, veliko skal in malih jezerc. Igra za enega igralca pomeni preprosto premagovanje prog na različnih terenih, toda jaz vam hočem povedati še o multi-player bojnih enačici. Ta je, preprosto rečeno, zabavna. V njej se tekmuje po sledečem sistemu točkovanja: za prvi zaključen krog - 2 točki; zadetek nasprotnika z raketo - 1 točka; izriv nasprotnika izven zaslona - 1 točka. Zmaga tisti, ki prvi doseže 20, 30 ali 40 točk. Škoda je le, da avtorji v igro niso vgradili še editor prog, in da ne morete spreminjati števila krogov, katerih morate vedno odvoziti po šest.

Ko boste ATR prvič poskusili, se vam ne bo zdel nič posebnega, toda ko se boste v igro poglobili, se vam bo kazal v vedno boljši luči. Kaj še čakate, stopalo z zavoro in juriš na progo!

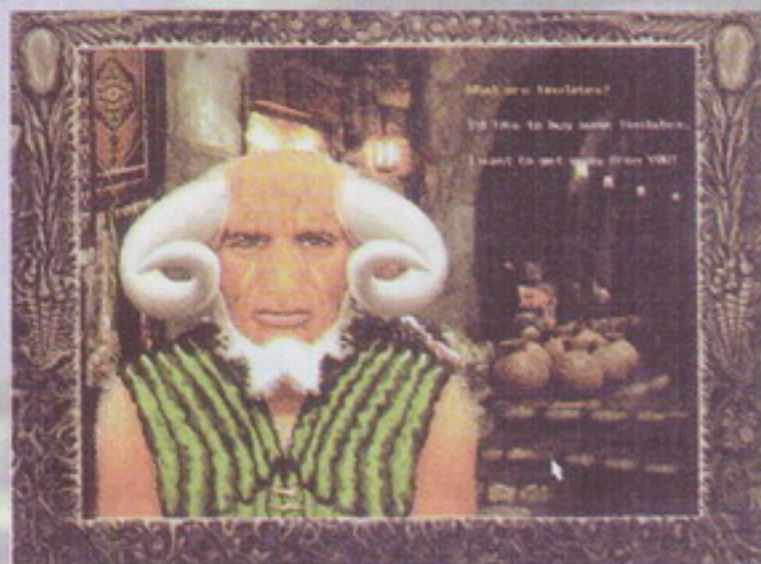
FUPURAT	Amiga	
Zvrst	arkadna simulacija	
Založnik	Team 17	
SKUPAJ 70		
67	64	72

ALIEN LOGIC

Sky Realms of Jorune

Zelenjava, magija in nuklearna tehnologija si podajajo roko

SSI je tokrat pogruntal nekaj popolnoma novega. Alien Logic je igra z drugačnim načinom igranja in svežim scenarijem. Zaplet postane očiten šele s poglobljenim igranjem, ki vas venomer nagrajuje z novimi pogledi na igro, ki jih včasih sploh ne pričakujete.



"Ti, a tvoja žena zadnje čase kaj čez plot skače?"
"Ne, samo teži mi zaradi visokih računov pri frizerju"

Jorune je planet, ki ga Zemljani odkrijejo kmalu po odkritju nadsvetlobnega potovanja skozi vesolje. V nekaj desetletjih na planet dospe prek dvajset tisoč kolonistov, ki se naselijo v mnogih vaseh. Živijo v miru z domačim inteligentnim življem, zadržanimi Shanthami in nehumanoidnimi Thriddli. Žal na Zemlji izbruhne strašna vojna, vezi s kolonijo se pretrgajo in zaloge v trenutku presahnejo. Zemljani začno v paniki izkoriščati sveto zemljo, kar so jim dotedanji vladarji (Shanthe) prepovedali. Doslej miroljubni Shanthe napadejo hitro in smrtonosno, s pomočjo neznanih orožij, ki na eni strani mejijo na magijo in na drugi na nuklearno energijo. Večina Zemljanov je ubitih, toda tik pred koncem jim v ozračje uspe spustiti bakterijo, ki pomori tudi skoraj vse Shanthe.

Mine 3500 let, tehnologije in znanja so pozabljena. Pozabljena so tudi stara sovraštva, ostaja le neizprosni boj za preživetje. Življenje na planetu je nekakšna mešanica nazadnjaško agrokulturne sedanosti in preteklosti, iz katere vse rase črpajo kanček znanja ter predvsem ultra-napredne naprave, pred katerimi bi pokleknili še Picardov "away team". Planet je razdeljen na politično vplivne sfere, ki jih kontrolirajo posamezne rase. Na primer: inteligentne pume (Crougars), ki govorijo in hodijo vzravnano; družbo jim delajo k alkoholizmu nagnjeni volkovi, sicer dobri borci, a le ko niso pijani; medvedi Bronthi, ki jim je pri srcu kmetijstvo, pa tudi viteštvo jim ni tuje. Takšen stavek morda zveni smešno, toda ko vas napade banda pobes-

nelih Cleashov (podobnih dvometrskega ščurku), vam takšen poljedelec, ki je povrh še splošni zdravnik, pride zelo prav.

Med prijaznimi rasami boste našli Thivine, trgovce z vsem mogočim, ter Corastine (kuščarjem podobne fizikalce). Mednje pogojno spadajo še Trarche, kot mima zabiti humanoidi, ki jim nikoli ni jasno niti s kom so skregani.

Vaša naloga je, da kot eden od preživelih odkrijete zaroto, ki ogroža življenje vas in vseh ljudi ter nenazadnje celega planeta. Poiskati morate pot do nedostopnega otoka Delshe, kjer prebiva glavni zlikovec Rdeči Shantha in ga naučiti kozjih molitvic.

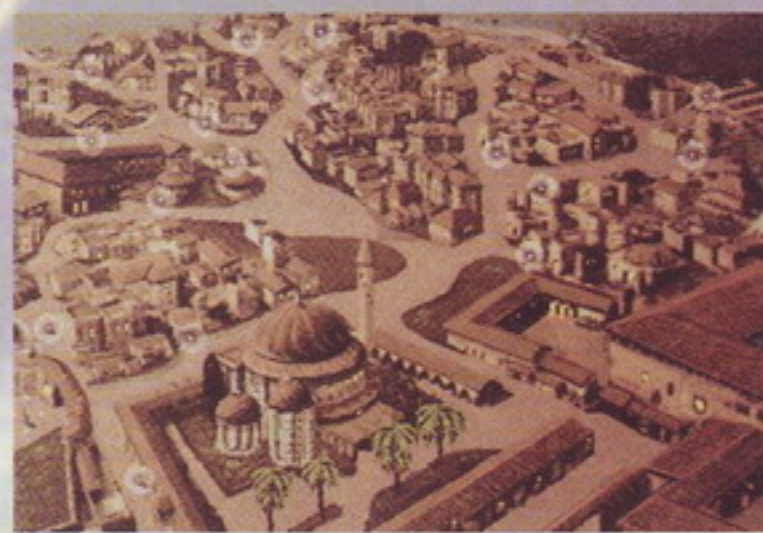
AL je zagotovo prva igra, pri kateri sem res temeljito in do konca prebral priročnik, nekatere dele pa sem med samim igranjem prebral ponovno. Tokrat boste priročnik krvavo potrebovali, saj igra skriva nešteto očem skritih informacij. Tako vam bodo na potovanjih v veliko pomoč "reco" robotki, biološke mašince, ki vrtajo v zemljo ali vas operirajo. Ustvarjanje bio-robotkov je že eno izmed opravil, ki vas bo na začetku čisto zmedlo, z malo prakse in pomoči priročnika pa boste hitro postali mojstri. Izkušnja več je tudi obisk WeaveWorlda, kjer s posebnimi kristali pridobivate nove "dyshe". Dyshe so neke vrste uroki, bodisi napadalni ali obrambni, poleg pa se lahko naučite še nekaj posebnih učinkov, začeni s hojo po lavi. Vse omenjeno izvira iz posebne energije Isho, ki jo zmorej po Shanth izkoriščati le redki. Isho zelo spominja na magijo, omogoča pa cel kup sposobnosti uporabnih v boju, raziskovanju in obrambi.



Sprehod po gozdu mi vedno dobro dé. Kaj pa je tale okvir in tisti kup ikon spodaj, pa res ne vem.

Raziskovanja vas bodo vodila prek celotnega planeta, razdeljenega na regije, ki si jih lastijo posamezne rase. Na poti boste srečevali nora čudesa, v pomoč pa vam bo zlasti skener, ki meri oddaljenost od živih bitij, rastlin, kristalov in ruševin. Naprava spominja na igro Robinzon's Requi-

em, zmorej pa prikazati pomanjšano karto celega planeta in tam izrisati položaje naselij, zanimivosti in zlasti warpov. Exquize me? Warpi so nekakšni teleporti, ki vas popeljejo v WarpWorld, svet skozi katerega je mogoče potovati na velike razdalje. Dobršen del igre temelji na zbiranju novih vstopnih točk v WarpWorld, ki vam jih odkrijejo Cle-Eshte, naprave domorodnih Shanth skrite v starih ruševinah.



Počitniško mesto, kamor je naša Sanja odpotovala na seminar masaže.

Igranje združuje več igralnih vmesnikov, s katerimi opravljate vse od boja in snofljanja, do premagovanja velikih razdalj. Žal je za podrobnejši opis veliko premalo prostora, saj se nismo dotaknili niti polovice ras in naprav, ki jih igra premore.

SSI se je tudi tokrat, kot že pri Menzoberranzanu, podal na področje SVGA grafike, zvok je ostal na ravni glasbene podlage, ki igra s CDja, zvočni učinki pa so vendarle prerediti. Grafika je zaradi višje ločljivosti pristrčna, a žal občasno malo preskakuje. Predvsem je treba z veliko žlico pohvaliti inovativnost fantov pri SSIju, saj česa takega res še nikoli nismo igrali. Uvodna zgodba ustvari, navkljub povprečnemu uvodu, odlično atmosfero, ki jo mnoge neznane naprave in čudni prebivalci planeta z lahkoto obdržijo. Igra brez predhodnika, a upajmo z naslednikom.

Igra nam je posodilo podjetje Mantis.

Format	PC CD-ROM (386, 4 MB)	
Žvrsti žaložnik	FRP in pustolovščina	
	SSI	
SKUPAJ 74		
✂ 80	🎵 74	⚽ 71

FLIGHT COMMANDER 2

ZGODOVINA RAKETIRANJA

Še ena igra za Okna STOP. Še ena povprečna strategija STOP. Sesujte nasprotnike STOP. Je to res vse? Boste odslej brali samo še telegrafске opise povprečnih iger? Bo danes kaj dobrega za večerjo? Bo Slovenija sploh, kdaj svetovni prvak v nogometu? Odgovori so: ne, ne, ne in ne.

Igre, ki tečejo pod Okni, so že zaradi tega sumljive. Takoj nam je jasno, da so programerji leni kot vrag, ali pa vsaj nesposobni. V neskončnost ustvarjajo najpreprostejše in najgrše menuje na svetu. Znotraj te nenavadne zadeve (ponavadi jo najdete na vrhu zaslona... tudi tokrat jo najdete na vrhu zaslona) si lahko

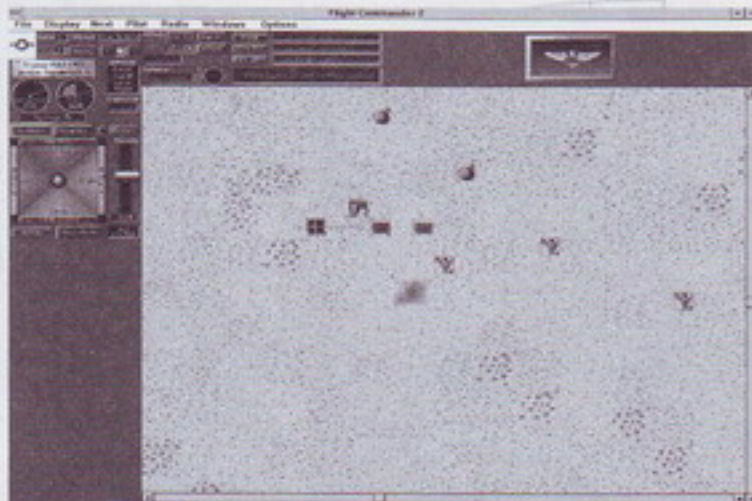
nastavite igro, ki jo boste z veseljem igrali. Če je to sploh možno.

Tokrat se boste znašli v vlogi komandirja poretov (ne kontrolorja!), pod vašim poveljstvom pa bodo mnoge eskadrilje bojnih letal, ki imajo v skrajno napetih situacijah zelo različne bojne naloge. V spopad je vključenih kar 37 nacij, seveda ne vse hkrati, na voljo pa je zbirka 112-tih letal, narejenih med leti 1950 in 2010. Na voljo je kreiranje lastnih misij, hkrati pa tudi pet največjih in najbolj znanih bojnih akcij, od Koreje in Vietnama do Puščavskega viharja. Ko sesujete računalnikova plovila na vseh stopnjah, lahko ob hišnega prijatelja posadite še svojo družino, s prijatelji pa lahko FC2 igrate tudi preko elektronske pošte.

Pred akcijami si, glede na njihov pričakovan potek in naloge, ki so vam zadane, oborožite svoja letala. Včasih zadošča že nekaj raket, za sesuvanje mostov in premikajočih se objektov (vlakci, tanki), pa boste potrebovali dragocene lasersko vodene bombe. Bodite pozorni predvsem na oborožitev ostalih letal, ki bodo z vami v akciji, saj vam včasih

nudijo dovolj zaščite, da raket zrak-zrak sploh ne potrebujete.

Krmarjenje poteka v celoti preko glodalca in z njim preko ikon (in že omenjenega ostudnega menuja na vrhu ekrana). Čas ni ovira, po želji lahko med dvema potezama mirno pogledate celovečerni film, ali pa celotno misijo odigrate v pičlih dveh minutah. Poleg odličnih efektov in digitaliziranega govora, vas bo očaral tudi lepo narisan teren nad katerim letate, žal pa igra ne teče v prav visoki resoluciji.



Format	PC CD-ROM (386, 4 MB, Windows)	
Zvrst	strateška igra	
Založnik	U. S. Gold	
SKUPAJ 57		
54	70	63

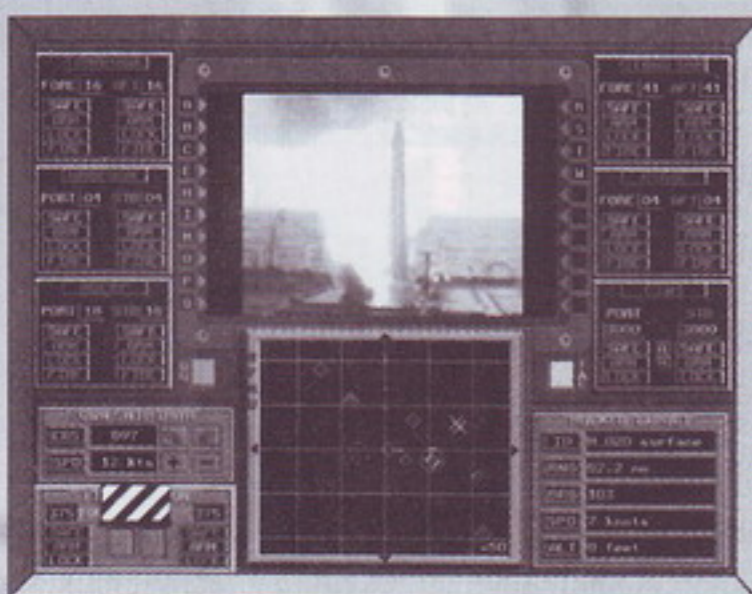
ALEKSANDER

SANJE O POČASNI VOJNI

AEGIS

GUARDIAN OF THE FLEET

V prejšnji številki vaše priljubljene revije (kdo je rekel "Obramba?") je eden od piscev jamral, kako težko je napisati uvod. Meni so take težave ponavadi prihranjene: pri Time Warnerju so ga spet pokronali! Time Warner je namreč založnik razvpitega Rise of the Robots, igre z neverjetno grafiko, glasbo Briana Maya (ki jo je za dobrih pet sekund) in igralnostjo na nivoju kurjih črev. Marsikdo bi pomislil: no ja, fantje so še neizkušeni, naslednji špil bo boljši. Ampak...



Tu stopi na sceno Aegis. Napisali so ga manj znani Software Sorcery in ima dobro grafiko, odlično glasbo, filmske sekvence, milijon kontrol... igralnost je pa podn. A jih izkušnje nič ne naučijo? Na škatlji najdem bombastične prijave v stilu: "Realistični boji, vrhunska oborožitev, ultimativna napetost, sirov burek included!" Saj tisto (ampak samo tisto) o vrhunski oborožitvi drži. Kot ljubitelj podmornic in ostalega pomorskega železja sem vseeno poskušal napisati kaj lepega. Prvo razočaranje: Špil na CD-ju požre dvajset mega diska?? Pol ure trajajoča instalacija mi zbije moralo dva metra pod zemljo, žarek upanja se je pojavil ob uvodni animaciji, a je začel srat VESA in ekran je utripal kot božično drevesce. Temu se izognete, če na kontrolni plošči (yes, igra brez menjijev!) izključite mehko prelihanje slik.

Na ladji se mimogrede izgubiš. Do vsake naprave (ala sonar, radar, orožarna, jedilnica, mobitel, GPS) pridete praktično takoj, ne glede kje se nahajate, kar vam v "bitkah" pride izredno prav. Sam pogled na prizorišče dogajanja (se pravi zunanost) se mi zdi

precej čuden. Vaša ladja v sredini modrega ovala? (Zakaj pišem toliko vprašajev? Ker je Aegis en sam velik vprašaj!) Oval lahko premikate naokrog in tako pregledate vse ladje v okolici, tudi podmornice (???). In odločili ste se potopiti sovražnika: napolni orožje, nameri na sovražnika, pokličimo mamo za dovoljenje, streljaj. Oblika izstrelka, na voljo imate rakete Tomahawk, Harpoon, SAM in torpede ADCAP in ASROC; slednji imajo raketni pogon, je vedno enaka, hitrost izstrelka na zaslonu pa je primerljiva s hitrostjo premikanja hipnotiziranega strešnika. Sicer ima počasnost igre svojo prednost (več časa za odločitve), izgubi pa veliko na toliko opevani napetosti in je smrt za igralnost.

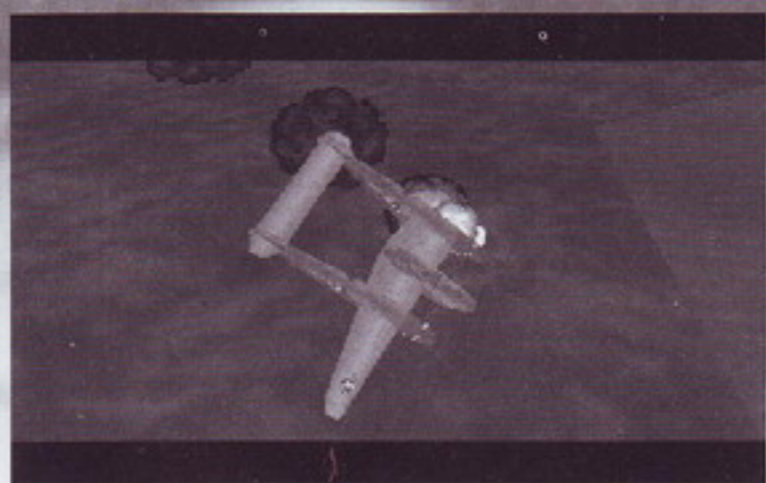


Format	PC CD-ROM (386, 4 MB, 20 MB HD)	
Zvrst	simulacija vojne ladje	
Založnik	Time Warner / Software Sorcery	
SKUPAJ 62		
77	81	57



Nebo nad Pacifikom bo spet rdeče

Najnti forti tu. Le kaj to pomeni? Ulična številka, na kateri domuje MicroProse? Številko bugov v špilu? Simulacija življenja in dela tovariša Džugašvilija Stalina? SimWar? O.K., vsi ste že pogruntali, da je to že pregovorno filozofski uvod. Najnti forti tu je simulacija letenja. Za tiste, ki niso prebrali opisa v poletni izdaji Megazina, naj ponovim za kaj se gre: ameriška avijacija proti japonski avijaciji (in obratno). Morje, zvezde, oblaki na nebu, mitriljiranje, strmoglavo bombardiranje, torpediranje in mnogo letenja na pacifiškem bojišču. Od prejšnje verzije se novi Najnti forti tu razlikuje po sočnih podatkih: možnosti igranja prek modema, novih letalih,



dodatnih bojiščih, multimedijem vodiču, učitelju bojnega letenja in življenja na letalonosilkah tistega časa. Komur ta ce-de ni dovolj, oziroma mu ne nudi dovolj informacij, naj pobrska po knjigah: Črne ovce, Samuraj ali po kaki ilustrirani zgodovini letalstva. Kot pilot ameriške mornarice lahko mešate štrene Japoncem v Corsairu, Hellcatu, Wildcatu, Lightningu, Mustangu ali v Curtissovem lovcu P-40. Kot Saburo Sakai, Hirajoši Nišizava ali katerikoli drugi japonski as, pa se po nebu nad Pacifikom vozite z Zerom, Ki-84 in še celim kupom drugih letal. Pozabite na užitke v popoldanskem letenju, aeromitinge, piknike, lepa dekleta, TV dnevnik, instrumentalne nalete in podobne romantične zadeve. To ni Flight Simulator 5.0 (trade mark), bojni piloti živijo v umazanih barakah, v sezoni monusunov dežuje vsak božji dan, po otokih razsajata malarija in malodušje. Vojna je zabavna reč le za bedake in tiste, ki je niso nikoli doživeli. Vojna na Pacifiku je za evropejce nekaj eksotičnega, mogoče zaradi strahotne oddaljenosti, mogoče pa zaradi srditih spopadov za majhna in na videz nepomembna otočja.

1942 nudi zabavo tudi tistim ki ljubijo strateške igre - kot admiral Tapata vodimo cele konvoje ladjevja v bitke, pošiljamo lovce v patroljiranje, bombnike nad

sovražne ladje, ki so še daleč za horizontom. Samo letenje v mornarici nudi tovrstno "zabavo". Komur pa niso povšeči vzleti na gugajočem se parniku in pristaniki na istem, se lahko mirne duše prijavi v letalstvo. Tu ni življenje nič boljše. Dolgočasno patroljiranje vzdolž otokov postavlja živce na preiskušnjo, morje kamorkoli seže pogled in zelene oplate vsakih par sto kilometrov, vlaga, deževja, bolezni in kar je najhuje, dom je tako, tako daleč...



1942 Gold je trenutno najboljši simulator letenja v II. svetovni vojni. Ima hitro grafiko in dober zvok, prek 500 misij in zgodbo, ki je zgodovinsko gledano verodostojna. Vojaškega letenja je počasi že dovolj. Komaj čakam, da pride Flight Unlimited in dodatni scenariji za FS5.

Igro smo si sposodili v trgovini Mr. CD-ROM.



Format	PC CD-ROM (386, 4 MB, Windows)	
Zvrst	letalska simulacija	
Založnik	MicroProse	
SKUPAJ 72		
75	69	66



5 Foot 10 Pack VOL.2	7.400
7th Guest	3.500
All New World of Lemming	8.500
Alone in the Dark 3	8.500
Colonization	8.500
Commander Blood	9.500
Creature Shock	11.500
Crime patrol	8.500
Cyberia	8.500
Cyclemania	7.700
Cyclones	3.300
Dark Forces	NN
Dawn Patrol	8.600
Descent	NN
Discworld	9.900
Doom 2	10.600
Dune	2.900
Ecstatica	9.600
Falcon Gold	7.900
Gabriel Knight	3.300
King's Quest 7	7.900
King's Quest Collection 1-6	7.200
Lawnmower Man	4.000
Legend of Kyrandia 3	8.000
Leisure Suit Larry Coll. 1-5	5.300
Little big Adventure	9.800
Mad Dog McCree 2	4.900
Magic Carpet	9.800
Mega Pack 11 CD	7.800
Megarace	4.000
MS Art Gallery	7.500
MS Cinemania 95	11.900
MS Dangerous Creatures	5.300
MS Encarta 95	10.700
MS Musical Instruments	6.000
NHL Hockey 95	9.200
Novastorm	9.600
Outpost	3.900
Panzer General	3.400
Pizza Tycoon	7.900
Police Quest 4	4.400
Rebell Assault	4.700
Reunion	5.200
Shareware 6 CD pack	4.500
So Much Publishing s knjigo	4.800
Strike Commander	9.800
System Shock	10.200
T.F.X.	5.700
Transport Tycoon	7.900
US Navy Fighter	9.800
Under A Killing Moon	12.700
Wing Commander 3	10.900
Wings of Glory	8.200
Woodruff	6.400
X-Wing Collectors CD-ROM	11.500

Obiščite nas v naši novi trgovini

"Mr. CD-ROM"

na Vodnikovi 187

(tržnica Koseze)

Tel.: 061/159 75 11

Ugodni pogoji za nadaljno prodajo!

Na zalogi tudi Nintendo igre, ki si jih lahko izposodite.

COLBY d.o.o.

Stanežiče 3a, Ljubljana

Tel./Fax.: 061/50-113

Vse cene so v SIT brez 5% PD

WingMan *Extreme*



WingMan Extreme združuje vse lastnosti visoko kvalitetne igralne palice z izjemno obliko. Na vrhu palice je nameščeno stikalo za 4 stranski pregled terena, ki igralcu omogoča popoln pregled nad bojiščem. Dodatna štiri stikala omogočajo, da so vse najbolj pomembne funkcije v igri v dosegu vaših prstov, tako da vam ni potrebno iskati le te po tipkovnici.

Ker je WingMan Extreme povsem TrustMaster združljiv, ga lahko uporabljate v večini od zmogljivejših letalskih iger na tržišču.

Na
zalogi

Cena
2.000,00 Sit
ob nakupu SoundMan
Wave

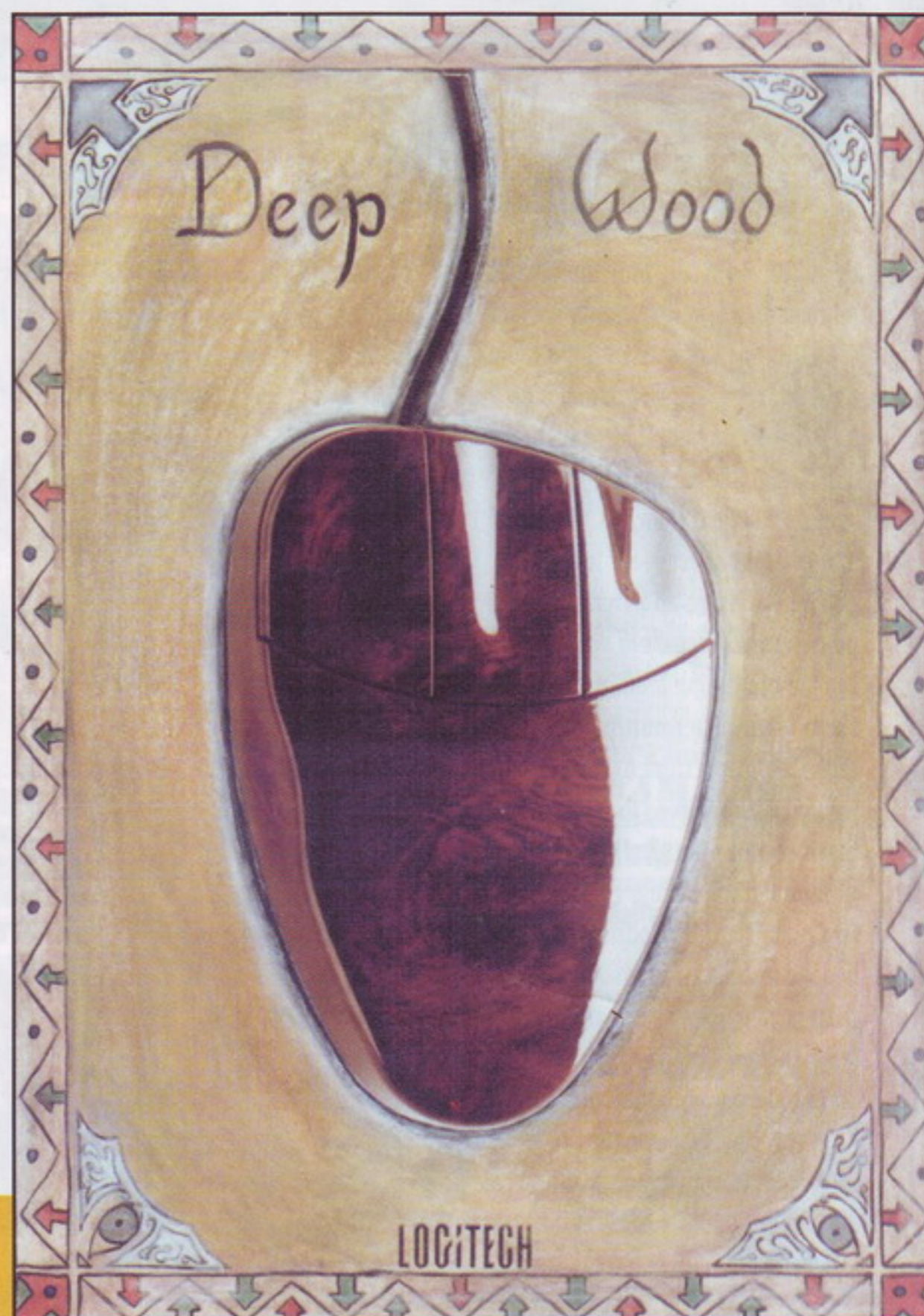


Uradni zastopnik Logitecha v Sloveniji

Bavant Trading d.o.o.
(Sharada Computers)
Prušnikova 83, 61210 Ljubljana-Šentvid

Nove telefonske številke:

061 152 16 53
061 152 14 07



MouseMan *Sensa*

Na Zemlji je nuklearna vojna povzročila pravo razdejanje in ljudje so se bili prisiljeni evakui rati v globočine. V deželi krtov so dolgo čakali na lepše čase in vendar je prišel trenutek, ko so lahko pogledali na plano. Ampak našli so le džunglo. Džungla, džungla, džungla..... Kamorkoli pogledaš, povsod le... ja, no, saj veste kaj mislim. Potem pa so človečki začeli z raziskovanjem širše okolice in na skrajno odročnem kraju našli nadvse čuden vijoličen hrib, tod pa še bolj čudna bitja, imenovana Boozooki. Ker so bili ljudje prepričani, da so naleteli na nekakšne bojvnikove, so Boozooke hladnokrvno napadli in spravili na drug svet, nekatere pa zasužnjili. Potem so taisti, destruktivno usmerjeni človečnjaki, zgradili nekakšno vertikalno mesto, na katerega dnu so naselili revne, na vrhu pa premožnejše. Čeprav ljudem v večini poveljuje le njihov predsednik Predsednik, pa ima gospod BigWig nanj in na vse ostale (in ostalo) še kako velik vpliv. Ponavadi krepko prevelik. Pa še hudoben je za nameček, medtem ko je predsednik Predsednik vsaj zabit kot kamen v vodnjaku.

Ker se je razvoj mesta praktično ustavil, je sklenil cenjeni znanstvenik Azimuth ustvariti nekaj, kar bo trenutni mrtvi situaciji storilo konec. Iznášel je Schnibble. BigWig se je zbal težav in seveda svoje pozicije, zato je nad izumitelja sklenil poslati plačance. Naslednjega prizora ne bom opisoval, saj presega vse meje dobrega okusa. Če premorete dobro srce, si oglejte uvodno sekvenco do konca in vse vam bo jasno.



Megazinova baščaršija - pridite na disketni burek.

Gospod Azimuth je torej ugrabljen. Vi osebno, torej Woodruff, pa se znajdete pred razdejanjo hiško. Naprava, ki vam jo je Azimuth nataknil na glavo, vas je v nekaj trenutkih postarala za mnogo let. Woodruffu se niti ne sanja kdo je, niti ne ve kaj se je sploh zgodilo. In začne spraševati... Po možnosti mimoidoče.

Igra, ki se kiti z za mnoge prekomplpinklpanklicaranim ... naslovom, je prava pustolovščina. Humorna, zanimiva, utrgana, humorna, dolga in vendar popolnoma



"Zakaj me pa vsi tako gledate, kot da bom zakorakal v reko kisline!"

nenasilna (ampak humorna). OK, razen včasih fašete po betici. Za igranje uporabljate več ali manj le miško, s to prednostjo, da ima igralni kurzor fakultetno izobrazbo in sam opazi vse zanimive predmete na ekranu. Tako na predmet ali osebo samo še kliknete in z njim se bo zgodilo točno tisto, kar bi sicer morali sami storiti s pomočjo množice packastih ikon. Tako v igri najdete le tri ikone. Prva je stara dobra save/load/quit ikona, brez katere pač ne gre, četudi je igra ustvarjena tako, da se pohabiti nikakor ne morete; no, vsaj toliko ne, da z igranjem ne bi mogli nadaljevati. Pod drugo boste našli zbirko predmetov, ki v vaših gromozansko velikih žepih nestrpno čakajo, da jih kjerkoli in na kakršenkoli način uporabite. Zadnja ikona, torej skrajno desna, je namenjena nastavitvi zvoka (pa še to le vklopu in izklopu, da ne boste mislili, da lahko priključite na pomoč kak "feršterker", tako kot pri Transport Tycoonu). Še malo se pomudimo pri nadvse zanimivem kurzorju. Ta spreminja obliko glede na trenutno razpoložljivo uporabnost. Če je naprimer lokacijo možno zapustiti po zakotni ulici na levi strani, bo kurzor prevzel podobo vrat in vam hkrati dal (z besedo!) vedeti, kam vas pot pelje. Da ne bo potem, "aja, jest sem pa mislil..."

Woodruff je torej nenadoma odrasel. Kot smo že omenili, je v silnem šoku izgubil tudi ves spomin. A vendar se bo kaj kmalu spomnil, kaj se je v usodnem trenutku zgodilo v hiši gospoda Azimutha. Ko povežete skupaj dovolj različnih koncev, ugotovite da je bil cenjeni znanstvenik Azimuth pravzaprav vaš posvojeni oče. Zdaj je ugrabljen. Kaj pa mali plišasti medvedek? Razstrelili so ga kot ste vi pošast v Doomu! Z Woodruffom morate torej poiskati ugrabitelja svojega posvojenega očeta in morilca vašega plišastega medvedka.

Naj vas poučim še o denarni enoti, strul se imenuje, katere kovančki vam občasno še kako prav pridejo. Pa

pazite, da vas ne ogoljufajo pri nakupih, saj pozna številski sistem Boozookov kar dvanajst števil. Takšne številke boste potrebovali tudi ob uporabi Tobozona, nekakšne ročne video fax televizije. Prav veliko programov sicer ne lovi, med njimi pa je uporaben kanal z vremensko napovedjo. S pomočjo še ene od blesavih naprav lahko nato natančno določite kraj, kjer se bo nekaj zgodilo. Včasih naprimer zapiha veter. Ali pa se ulije dež. Ali pa vam na glavo trešči meteorit. Kul.



"Ne se razburjati, spoštovani kolega! Šnibl mi je resda padel pod vlak, vendar sem zvedel, kako je ime mojemu zobozdravniku! Ne boš verjel... kako prismuknjeno ime..."

Nasploh bodo ljubitelji norih sličic prišli na svojo račun, saj je grafika (ročno risane slike!) naravnost fantastična. Tako dobro zrisanih slik pač ne najdete kjerkoli, zato si Woodruffa oglejte najmanj desetkrat, saj po napovedih sodeč tudi v bližnji prihodnosti ne gre pričakovati podobnih dosežkov. Kar se mene tiče, so Francozi še enkrat več ustvarili igro neprecenljive vrednosti, ki jo z veseljem igra tudi razvpiti Primož G.. V nedogled se sprašujem le, zakaj za vraga dela le pod OK-ni? Saj vem, odgovorov je cel kup, ampak jaz jih nočem sprejeti. Hočem DOS verzijo (ali vsaj OS/2).

To odlično igro smo si sposodili v trgovini Mr. CD-ROM.

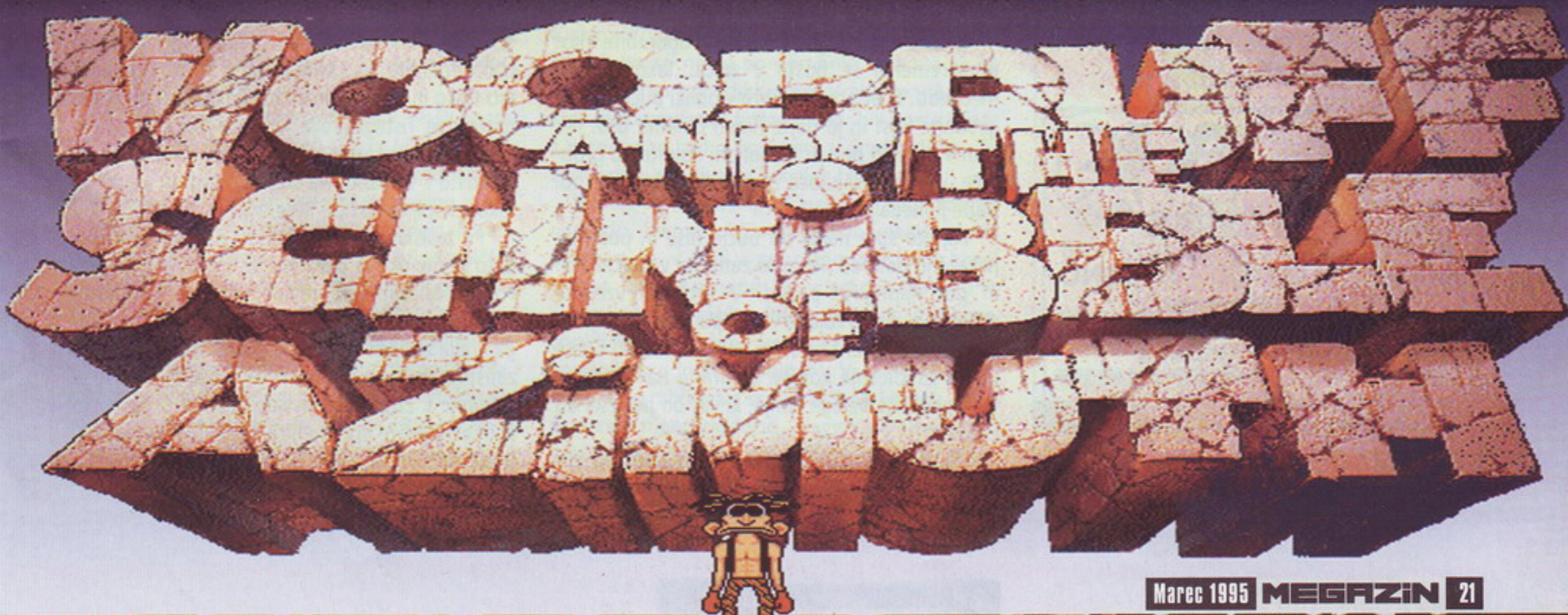
PC CD-ROM (386, 4 MB, Windows)

odtrgana pustolovščina

Cocktel Vision / Sierra

SKUPAJ 91

92 & 90 94



Kings! Quest 7

THE PRINCESS BRIDE, 2. del

V prejšnji številki so nas nazadnje ujele jezne živali. To je bilo na koncu tretjega poglavja, vendar pa bomo četrto nadaljevali tam, kjer smo končali drugega. S princeso Rosello smo splezali v dvigalo in se potegnili navzgor.

4. poglavje

Znašli ste se torej v nekakšnem dvigalu, bolj rečeno v luknji. Nad vami stoji grobar, v rokah pa drži lopato. Primate se za lopato in potegnili vas bo na plano. Z njim se pogovorite in povedal vam bo, da se je izgubila njegova dresirana podgana. Ker ima podgano neskončno rad in ker je zelo koristna, mu obljubite pomoč pri iskanju. Sprehodite se naokoli in našli boste drevo, na njem pa nekakšno hišo v obliki buče. Počakajte nekaj trenutkov in videli boste otroka, ki se bo po vrvi sprehodil v notranjost bučne hiše. Tudi vi splezajte v hišo po vrvi (ne po pajčevini!). V hiši vzemite kost in vrečo v kateri je noga. Sedaj se po vrvi spustite spet navzdol. Poiščite hišo doktorja Kadavra in vstopite. Kadavru dajte kost in v zameno vam bo dal škatlo. Spet pojdite do bučne hiše na drevesu, vendar pa se vanjo ne povzpnete. Otrokom, ki se igrata zgoraj; pokažite škatlo. Pravita sicer, da jo prinesite gor, vendar pa tega ne storite, ampak škatlo položite v njuno dvigalo, torej v vedro na vrvi. Poslala vam bosta grobarjevo podgano. Vrnite se do grobarja in mu dajte podgano. Grobar bo strašno vesel in dal vam bo trobento.

Že tretjič se napotite do bučne hiše. Pred hišo boste našli krsto v krstici pa mačka. S pomočjo orodja odprite krsto in muček je osvobojen. Z njim se pogovorite in dal vam bo dodatno življenje. Pojdite do pokopališča. Na podboj vrat je naslonjena lopata, ki jo mirne duše lahko poberete. Pojdite na sever in našli boste grm iz kosti. Na taistem grmu potegnite za levo vejo. Potem pihnite v trobento in prišel bo grobar ter skopal luknjo. Skočite v luknjo.

V luknji boste našli veliko krsto, na njej pa ključavnico s kodo. Da se ključavnica odpre, morate uporabiti zaporedje: lobanja, netopir in pajek. Ključavnica se zlomi. V krsti je kralj trolov. V tem trenutku se pojavi Malicia in skupaj s kraljem vas

zapre v krsto. Trolskemu kralju dajte zmajovo žabo in orodje. Ko se rešita, boste prejeli čarobno palico. Kralja spremenite v hrošča in prišli boste do groba. Na grobu visi črna kuta. Vzemite kuto in jo oblecite. Pojdite do doktorja Kadavra od katerega prejmete rastlinski sprej.

Odpravite se na zahod in mimo bučne hiše, kjer prestrašite otroka. Pojdite v rastlinski vrt. Hudo zeleno rastlino poškopite s sprejem, mesojedim rastlinam pa vrzite vrečo z nogo. Prejeli boste rdeč cvet.

Pojdite do zadnjega dela Malicijine hiše in odstranite bršljan. Z lopato odkoplajte luknjo. Tako boste prišli v hišo. Skrijte se pod desko in psa po nosu pošpricajte s sprejem, da ne bo več vohal. V tretjem predalu (v omari pri postelji) boste našli oblačila. Vzemite samo volneno nogavico, ostale dele obleke pa vrnite v predal. Pojdite po isti poti ven in si zopet nadenite črno kuto. Pojdite skozi temni gozd, kjer boste srečali medveda. Preženite ga z volneno nogavico, potem pa se odpravite v mesto.

Pojdite v mestno hišo, kjer še zabava še vedno traja. Spet se po stopnicah odpravite do lepotilnega salona. Tu z volneno nogavico očistite podstavek angelčka pri ogledalu. Preberite napis. Grozdje na stebru obdelajte z orodjem in prejeli boste zlat grozd. Grozd dajte angelčku in vodnjak se na pol odpre. S čarobno palico povečajte kralja Trola (hrošča), da vam pomaga, nato pa skočite v vodnjak, kjer se četrto poglavje konča.

5. poglavje

Na levi strani drevesa obesite petelina in sir. Ko bo petelin odletel, se polastite njegovega peresa. Prodajalcu v kiosku dajte magični kipec in prejeli boste mazilo, ki vas za trenutek spremeni v zajca. Na poti iz mesta se pogovorite še z jelenom. Odpravite se do smrččega kamna, ki ga prebudite s peresom. Povedal vam bo, kako lahko oživite začarano drevo. Pojdite do kipcev pri suhi rečni strugi. Na anfori kipa je luknja in vanjo vlijte nektar. Pojavita se voda in mavrica. Lord, ki je začaran v jelena, se zopet spremeni v človeka.

Pojdite v temni gozd. Na livadi uporabite mast in spremenili se boste v zajca. Tako ubežite medvedu. Spet pojdite k hiši v obliki buče. Mumiji sunite kost in jo dajte (kost) črnemu psu. Pes vam v zahvalo podari medaljon. Pojdite do grobnice, kjer stoji žalujoče ženska, oblečena v črno. Dajte ji medaljon.

Pojdite spet nazaj do buče hiše in poberite nekakšno petardo. Petardo zatlačite v ključavnico in pot naprej je prosta. V grobnici vzemite mrtvečovo glavo. Pojdite ven in po cesti bo prihajal brezglavi jezdec. Dajte mu glavo in dobili boste flavto za klicanje konjev. Zaigrajte na glavto in tako pokličite belega konja, ki vas bo ponesel do Etherije.

V Etheriji pojdite vzhodno in splezajte na vrh gore. To stopite do drevesa in naberite jagode

Ambrozije. Ko pridete do mavričnega mostu se spustite po mavrici. Nasproti kipa, ki ste mu v amforo vlili nektar je še en kip. Temu v rog obilja položite jagode, ki ste jih ravno nabrali na hribu.

Uporabite flavto in z njeno pomočjo priključite konja Ceresa. Ceres vas bo odnesel nazaj v Etherijo. Severovzhodno poiščite harfo in zabrenkajte na prvo, peto, šesto in četrto struno. Ko ste odbrnkali, premaknite harfino glavo. Pojavile se bodo tri vile, s katerimi se podrobno pogovorite. Spustite se po jugozahodni mavrici in pojdite spet v hišo doktorja Kadavra. Tu ležite v krsto in zaspate. Sledite sanjam.

Ko se zbudite zapustite hišo Kadavra in s flavto pokličite konja Ceresa. Spet vas odnese v Etherijo, kot vam je svetoval že v sanjah. Stopite na jugozahodno mavrico in najdete se pred Malicijino kočjo. Za kočjo poslušajte lajež psa tako dolgo, da cucek ne laja več. Pojdite v hišo in pogledajte ven. Skrijte se nazaj pod desko in počakajte dokler nevarnost ne mine.

V luči na desni strani sobe boste našli kristal. Pojdite ven. Pred hišo uporabite flavto, nato pa pojdite do severozahodne mavrice in se po njej spustite v puščavo. Tu pojdite do škorpionovega templja, kjer kristal postavite na kip, ki je obsijan s soncem. S flavto se prestavite v Etherijo in s pomočjo harfe k vilam, ki vam podarijo lovilec sanj.

Spet ste na Etheriji. Pojdite na goro, kjer ste prej nabrali jagode. Na desni strani je votlina, v njej pa moraste alpske sanje. Na njih uporabite lovilec sanj. Pojdite v votlino in se pogovorite s tkalcem sanj, ter mu pokažite lovilec sanj. Ves navdušen vam bo podaril sanjsko preprogo. Z njeno pomočjo pridete v deželo sanj. V deželi sanj se požiralca sanj ubranite tako, da nadenj pošljete ujete sanje. Pojdite južno, kjer s pomočjo kristala stopite led. Sprehodite se do vrha hriba, kjer pričakate belega žrebca. Tu se konča peto poglavje.

6. poglavje

Pri dveh trollskega kraljih morate ugotoviti, kateri ni pravi. Pogledajte med predmete in čarobno palico rotirajte. Nastavite jo na "F". Pritisnite spodnjo tipko in se na paličini bunki prepričajte glede nastavitve. Tistega kralja, ki vrže v steno, spremenite v hruško, iz katere se spremeni v Edgarja. Znašli se boste v vulkanu. Na steni uporabite lopato in tako izkoplajte luknjo. Rešeni ste.

Pri trollskega vratih pritisnite najprej levo oko, nato desno oko in nazadnje še nos. Čudno napravo iz Malicijinega predala vklopote na desno vtičnico na levi napravi. Zabliskalo se bo. Trollskega kralja zbudite s pomočjo rdeče rože, on pa bo zaustavil delovanje zlovesčega vulkana. Na vrsti je snidenje z Edgarjem in vašo mamo. S pomočjo čudne naprave spremenite Malicijo v dojenčka. Dodatno življenje dajte Edgarju in je končana.

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!

<p style="margin: 0;">DISKETE</p> <p style="margin: 0; font-size: small;">5,25" 2D...40SIT 5,25" HD...80SIT 3,5" 2D...89SIT 3,5" 2HD...99SIT</p>	<p style="margin: 0;">MULTIMEDIA</p> <p style="margin: 0; font-size: small;">CD - ROM GLASBENE KARTICE VIDEO KARTICE ZVOČNIKI</p>
---	--

Knights of Xentar

V uredništvo iz dneva v dan prejemamo glasovnice, na katerih za naj igro predlagate igro Cobra Mission. Ker je ta igra očitno še vedno zelo priljubljena, smo se odločili objaviti še rešitev njene mlajše in atraktivnejše sestre. Tule je:

KOX je sicer pustolovščina, vendar pa jo v veliki meri sestavljajo spopadi z bolj ali manj divjimi nasprotniki (in zanimivi zapleti z bolj in še bolj divjimi dekleti). Ravno zaradi hudobnih sovragov, je priporočljivo pogosto snemanje pozicije. Za bojevanje uporabljate različna orožja, ki jih na poti najdete ali kupite pri prodajalcih sumljivega slovesa. Izplača se pregledati vsak najmanjši grm in obrniti vsak kozarec. Poleg orožja najdete po najčudnejših koticah tudi denar, amulete za srečo in čarobne napoje, ki vam povrnejo izgubljeno moč. V spopadih lahko menjate tudi taktike bojevanja (npr. obrambno, napadalno, napadi najšibkejšega, ipd...), še najbolj pa je priporočljiva taktika spoznavanja nasprotnika, katerega v kasnejših bojih (ko ga torej že poznate) sesujete kot za šalo. Sedaj pa se čisto na kratko sprehodimo skozi igro.

Na vhodu v mesto vas premlati šest tipov in vam pobere čisto vse. Tudi obleko. Ko vas starec spravi k sebi, se odpravite do bara, kjer istih šest fantičev ravno posiljuje lastnikovo hčer. Pokažite jim svojo moč, nato pa se pogovorite z lastnikom, da dobite plačilo. Pojdite v hišo (z dolgim hodnikom) na levi in mimo vratarja do gospoda Frumpa, kateremu obljubite pomoč pri iskanju zlobne šesterice. Dobili boste obleko in nož. Pojdite iz mesta in zahodno v grad. Na koncu zavinitih hodnikov boste našli vodjo tolpe, ki pa kmalu pokaže svoj pravi, demonski obraz. Vrnite se v mesto do Frumpa, ki pa ga ni več. Iz mesta pojdite v gore na sever. Od starca boste dobili medaljon, ki vam pomaga priti mimo stražarjev, vendar pa po uporabi postanete izredno šibki. Znajdete se v novem mestu, kjer na severnem koncu vstopite v večjo hišo. Srečali boste Frumpa, ki mu sledite, da vam izroči nagrado. Ugotovite, da je bil v njegovi podobi v resnici demon, Frump pa je nekje ujet. Demona pohabi mimoidoča čarovnica, ki vas pošlje iskat prijatelja Rolfa. Pred izhodom boste našli tudi Frumpa, ter starca s hčerjo. Vrnite se v Squalor Hollow, kjer končno prejmete nagrado.

Sedaj pojdite iz mesta proti jugu. Našli boste hišico in v njej rdečo kapico Claro. Ubijte hudobnega volka (perverzneži se nato vrnite v hišo) in pojdite naprej proti jugu, mimo votline in vstopite naslednjo hiško. V hišici ima Sneguljčica s sedmimi palčki svoje opravke. Nasilne palčke eliminirajte, nato pa še grobijana Belchota. Vzhodno je čarovnikova votlina, v katero pa je vstop onemogočen, saj vas nekakšna sila odbije od vrat. Za vstop boste morali poiskati Mystic Marble, možen pa je tudi vstop na precej lažji način. Vhodu se približajte iz zgornje strani in se čisto ob steni pretihotapite v votlino. Ko ubijete čarovnika Visela, se vrnite k Sneguljčici. Podari vam ogledalo.

Še južneje boste našli prehod, ki ga straži zlobni Tymm. Pojdite v 2. nadstropje bara v Conventryju, kjer vam črni vitez pove, kako priti mimo hudobneža Tymma. Vrnite se torej do prehoda in na fantiču uporabite ogledalo. Pot je prosta. Napotite se po stopnicah, kjer srečate svoje bivše dekline. Pojdite v mesto Phoenix na vzhodu, kjer boste na levi strani našli drevo, na njem pa deklico, s katero se morate pogovoriti. V drugi vrsti hiš, boste ob sredini (na levi strani) našli (v hiši) prijatelja Rolfa, ki se vam po pogovoru pridruži na vaši težki poti.

Jugovzhodno od Phoenixa je pokopališče. Oglejte si vse grobove in našli boste vse polno koristnih reči. Pojdite še v grobnico. V enem izmed kamnov boste našli dragocen ščit, ki ga seveda vzamete s seboj. Pojdite na sever, prečkajte most in poiščite mesto Carnage Corners. V pisarni na severni strani mesta se prijavite za delo. Svojo nalogo izpolnite na pokopališču (severno pri morju), kjer pobijete vse spake. Na zahodu najdete v skrinji nekakšno sliko, katero boste potrebovali kasneje. Vrnite se v Carnage Corners, kjer skruhajate čim več podatkov o mestu žensk - mestu Arcadia.

Vrnite se na začetno lokacijo (v mesto), kjer so vsi prebivalci, razen starca, ki vam je pomagal, misteriozno izginili. Starec vam podari lvyis Twig, vi pa se z darilom napotite v Carnage Corners. Levo od pisarne boste našli nekega možaka. Podarite mu sliko, ki ste jo našli v skrinji in v zameno boste prejeli Transsexual Nuts. Pojdite v Arcadio, mesto žensk, ki je zahodno. V kotu na desni strani je nekakšna cerkev, v kateri srečate čarovnico Luno. Tudi ona se vam pridruži. Ko se vam pridruži Luna, se lahko premikate iz mesta v mesto s čarovnijo Warp. Žal velja to le za mesta, ki ste jih že obiskali. Luna lahko obnavlja vašo energijo (ceneje od raznih napitkov), njena magična energija pa se obnavlja med spanjem. Še nekaj: kasneje nekaterim sluzavcem, s katerimi se borite, čarovnije ne škodujejo, ampak jim celo dvigujejo HP. V takšnih bitkah morate uporabljati izključno čarovnijo Earth. Pojdite še h kraljici, ki vam podari Virgin Medalion, s katerim pridete v grad Kalisto. Pojdite v Mellion, severno od Arcadie. Prejeli boste nekaj pomembnih informacij, ki vam koristijo v gozdu Kalsitu. Vrnite se v Areno, kjer se spopadete s pošastmi. Dobili boste ključ, s katerim se lahko prebijete v grad Kalisto. Tu boste našli prebivalce Squalor Hollowa.

Vrnite se v Carnage Corners, kjer dobite nagrado. Denarno. Za drugačno veselje pa se ustavite še v hiši v zgornjem desnem kotu mesta. Spet se napotite v grad Kalisto. Pri stopnicah uporabite informacije iz Mellinsa (pojdite po spodnjih levih, zgornjih desnih in spodnjih srednjih stopnicah). Vaša pomočnica Luna je ugrabljen s strani zlobne Haggis, ki je prevzela njeno podobo. Haggis spremenite v prah, poleg Lune pa ste dobili tudi Snow gem, s pomočjo katerega dobi Luna izredno

učinkovit urok Blizzard. Sedaj morate pobegniti iz gradu Kalisto. Pojdite na sam vrh gradu in odprite vrata, ki so bila še pred kratkim zaklenjena. Dobili boste Demonov ključ, ki ga uporabite nekaj korakov naprej (desno), kjer na steni visi glava. In že smo v Wastelandu.

Pojdite v Moronvio, kjer pa boste za vstop v podzemlje potrebovali podkupnino za stražarja. Kaj bi bilo primernejšega kot hrana, ki pa je nimate. Odpravite se v mesto mačk Feline Farms, kjer se pomenite z njihovo voditeljico Partesio. Prosi vas, da se znebite zlobnih psov, ki so ji ukradli ribe. Pojdite na sever do votline psov. Ko kučke spravite na drug svet, se polastite tuna liver lumps, ki ga nesete Partesii. Dala vam bo en del rib, vi pa jih podarite stražarju. Pojdite ven in se vrnite, ker bo medtem sit stražar zaspal. Mimo zaspance se odpravite v podzemlje. Pogovorite se z vsemi, nato pa se odpravite v vas Village of Fairies, ki se nahaja severo zahodno. Pogovorite se s Sylphie, nato pa se sprehodite še do mesta Tristrap, ki se nahaja severno od vaše trenutne lokacije. Zraven trgovine z orožjem boste srečali deklico. Pogovorite se z njo, nato pa se vrnite v Feline Farms, kjer se prav tako pomenite z vsemi mačkami. V Moronvii se navzdol spustite po stopnicah, ki jih najdete v eni od hiš na levi strani mesta. Pogovorite se z Alice, ki vam podari Pearl of Sorrow. Spet pojdite do Tristrapa in si nabavite zalog za prihajajoče zahtevne spopade. Končno se napotite v Temple of Xentar (na vzhodu), kjer se srečate z materjo. Po srečanju pojdite še v bližnjo votlino, kjer sesujete glavnega demona. Vrnite se do Arcadie h kraljici in igre je konec. Seveda vam nihče ne brani raziskovanja na lastno pest. Nekje v igri se skriva še en dragulj, ki vam da čarovnijo Thunder, očitno pa je še nekaj skritih zakladov. Če jih kdo najde, naj nam sporoči.

Vseh bolj ali manj perverzних scen v rešitvi sicer nisem omenjal, videli pa jih boste vseeno. Če boste spretno snemali pozicije, pa si jih boste lahko ogledali celo večkrat. Torej, navali narod!

PAVLIN d.o.o.

TONER SERVIS
TEL.: (061) 263 2977%
CENEJE

MI SMO CENEJŠI OD KONKURENCE!

Za laserske tiskalnike in telefakse,
tiskalnike na črnilo, fotokopirne stroje,
ves **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

BC RACERS

Še en Mario kart ali le napaka v izročilu?

Kako že pravijo? Zarečenega kruha se največ poje. In jaz sem se ga nažrl do sitega. Ko smo namreč lani enkrat sedeli za Nintendovo konzolo in drug drugemu iz rok trgali igralne ploščice, da bi čimprej in čim večkrat predivjali vse proge v Mario Kartu, sem mimogrede bleknil, da na vražjih pecejih zlepa ne bomo dočakali česa podobnega. Potem, ko sem postavil nekaj najhitrejših krogov, pa sem se spet vrnil za dobrega starega osebnega prijatelja in še nekajkrat do živega in mrtvega potolkel zlobne Harkonene. Dune 2 je še vedno na naši in vaši lestvici. BC Racers pa bodo imeli z uvrstitvijo nanjo verjetno nemalo težav. Morda pa se bom spet zarekel. Kaj sploh je BC Racers?

Prijetno arkadno simulacijo je po zgledu Mario Karta in lani pozimi opisanega Apogee-jevega Wacky Wheels izdelal Core Design. V zadnjem času je Core torej zelo aktivna firma, saj smo si v prejšnji številki Megazina ogledali njihovi igri Big Red Adventure in Skeleton Krew. Konec koncev, čas je že bil, saj prej skoraj leto o njih ni bilo ne duha ne sluha.

BC Racers so varno vskladiščeni na dveh disketah. Ko se počasi namestijo na trdi disk, vas prikrajšajo za

nekaj več kot 11 megabajtov prostora in že se lahko prične prva dirka. Po mnogoterih pokrajinah in različnih dirkalnih površinah bomo divjali s pravcati mi pratricikli. Ideja izgleda še kako zanimiva, če odmislimo dejstvo, da se Core praktično povsod, kjer je le možno, vrača v lani izredno popularno jursko dobo. To pa počasi postaja rahlo dolgočasno.



"Zakaj ta tip vozi v napačno smer?"
"Verjetno je Anglež!"

Dirkališč je torej več kot dovolj. Podili se bomo po nepregledni džungli, po bleščeči puščavi, razmočenih travnikih, celo dirka po pokopališču nas čaka. Na izbiro je tudi nekaj voznikov, ki imajo na triciklih posajene tudi sovoznike. Od prvih je odvisen način vožnje. Nekateri so manjši, lažji in hitrejši, zato se z njimi za volanom pazite hitrih ovinkov. Težji vozniki imajo precej slabše pospeške, vendar so zanesljivejši na ovinkih. Tudi sovozniki sodelujejo v dirki in to na prav svojevrstev način. Kadar vozite dovolj blizu katerega od nasprotnika, ga lahko sovoznik vneto klofa in če bo pri svojem delu dovolj uspešen, boste na koncu tekme za nagrado prejeli še dodatne točke.

Način vožnje je potrebno prilagajati področjem. V puščavi se vaše neobičajno vozilo (čeprav je tricikel narejen iz lesa se mu iz izpušne cevi - katero so slučajno pozabili narisati - kadi kot turku iz ust) precej slabše oprijema površine, kot naprimer v gozdu. Prav neznosno je šele zavijanje na ledu, kjer je potrebno še posebej pazljivo odpeljati, drugače mimogrede odbijete katerega od gledalcev. Ti vam sicer ne bodo kratili spanca, izogniti pa se velja ostalim nadlogam, kot so prometni znaki, drevesa, ograje. Kadar se zabijete v takšne ovire, se vaše kolo rahlo obtolče, uničenost vašega vozila pa je prikazana na posebnem dino-metru v levem spodnjem kotu. Ko od dinozavra ostane le še okostje, je dirke konec. Tricikel se ne

poškoduje le ob klasičnih trkih, ampak tudi ob bolj in malo manj zahrbtnih udarcih vaših nasprotnikov. Ob padcih v vodovja pa niti praske. Takrat vam na pomoč prileti pterodaktilu podoben letalec in vas povleče nad kopno in pri polni hitrosti spusti nazaj na dirkališču. Dirko lahko torej nadaljujete, vendar s plavalnimi vložki izgubite kar nekaj časa.

Med osmi mi dirkači boste morali biti najboljši, če boste želeli osvojiti lovoriko ob naslovu prvaka. Na različnih težavnostnih stopnjah se pojavljajo različna dirkališča, torej težja in lažja. Ravno kup domiselno izdelanih dirkališč in postranski animacij naredi igro privlačno za igranje. Na grafiko izdelovalci niso dali veliko, še toliko manj pa na zvok, ki se skorajda ne pojavlja. Igro rešuje predvsem igralnost in zato jo priporočam tako ljubiteljem arkad in simulacij.



"Daj roko stran z mojega stegna!"
"Oprost, iščem zavoro..."

Format	PC (386, 4 MB)	
Zvrst	arkadna simulacija	
Založnik	Core Design	
SKUPAJ 79		
65	49	89

Vsaka podobnost je zgolj naključje: Wacky Wheels

Čeprav je Apogee dobil v roke že zelo zguljeno idejo o dirkah izmišljenih facastih bitjec, je naredil svojo igro precej privlačnejšo, predvsem pa raznovrstnejšo. Možno je bilo dirkanje na čas, klasično dirkanje po



kateremkoli dirkališču, modemska in mrežna povezava za igranje več ljudi hkrati, še posebej duhovito pa je bilo treniranje streljanja, kjer so namesto tarč po dirkališču spustili trop rac. Torej pravi kva-shooting. Tudi pri grafiki in zvoku so se njihovi programerji zelo potrudili. Lahko jim očitamo le slab občutek pri ostrih zavijanjih in premalo domišljije ob ustvarjanju glavnih junakov.

UGODNA PONUDBA

Za manj denarja ne boste nikjer dobili več.

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

NEC

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



87.000 SIT
ali 6x16.660 SIT s čeki

NEC

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

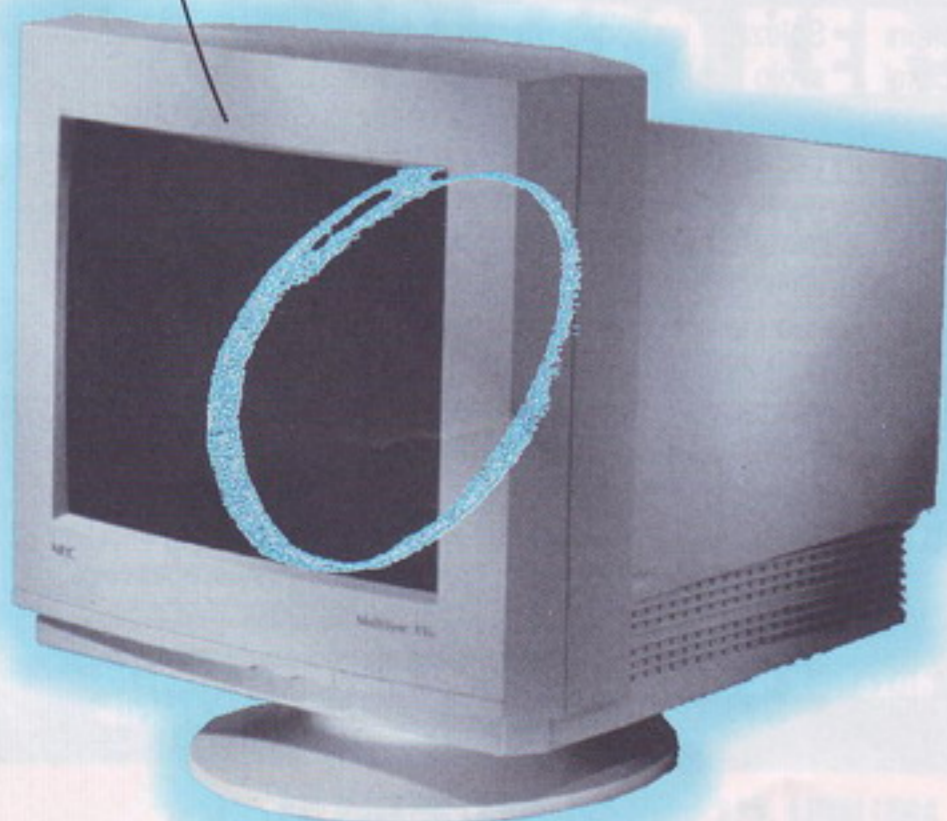


89.000 SIT
ali 6x16.700 SIT s čeki

34.990 SIT
ali 6x6.480 SIT s čeki

NEC

MultiSync® XV15:
38 cm (15"), raven zaslon, največja ločljivost
1024 x 768, frekvenca osveževanja slike
55-100MHz. Namenjen profesionalni uporabi v
grafičnem okolju Windows.



MJKROpis® & EMG

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

POOBlašČENI DISTRIBUTER

Alone in the Dark 3

Pojdite k salonu. Pred vhodom na desni vzemite sod bencina (in ga seveda spravite v žep, za nogavice ali kamorkoli). Vstopite. Poberite ključ, ropotuljo, pločevinko olja, za stopniščem pa pobrsajte za vžigalicami. Na polici za šankom so tri steklenice: ena je prazna, v drugi je lesni alkohol, tretja pa je, kako se ji že reče... date jo v notranji žep suknjiča, emmmm... Naj bo po domače - floharca. Namen le teh je obnova vaše energije, torej - zaužijte, ko bo nuja. Prazno steklenico razbijte, v njej je žeton. Uporabite ga pri klavirju in glej - svetilka. Napolnite jo z malo prej pobranim oljem. Sod z gorivom zlijte v aregat nad katerim je filmski projektor. Sedaj menda veste kaj vas čaka. Predstava ne traja dolgo, zato nazaj k šanku. Z leve strani potisnite trofej. Pozdravil vas bo prvi prebivalec Slaughter Gulcha, vi pa mu odzdravite s koltom ali kar s pestmi. Zapusti vam karinega asa in naboj z zlato kroglo.

Odpravite se v luknjo in uporabite svetilko (pred tem jasno še vžigalice). Oglejte si plakat in poberite palico na zidu. Odprite sod poleg vas in z ropotuljo preženite klopotače. Stopite po lestvi navzgor v zaporniško celico. Ker sicer šibki, a nadležni kavboji neprestano prihajajo za vami, čim prej poberite kamen na klopi, ključ, ki tičijo onstran vrat celice, pa potegnite k sebi s palico. Odprite vrata in se sprehodite po hodniku. Če staremu v celici na sproti vas pustite steklenico alkohola, ga bo pobrala overdoza, vam pa bo zapustil napitek za celjenje ran. Kamen vrzite ob steno in dobili boste Indijanski amulet, ki vas bo obvaroval smrtonosnega pentagrama. V eni izmed sob v katere boste zašli po tem je arzenal, ki ga odklenete s preostalim ključem. Poberite winchestrovko. Nekaj dodatne municije ter šerifovo zvezdo boste našli v predalniku. V sobi nasproti je dimnik. Preiščite vratca ter se soočite z dimnikarjem Frankenštajnom. Naprej po hodniku. V veliki sobi so vrata, iz katere zelo rad prileze nek hudičevo nešporten kavboj. Če prednje porinete omaro, vam kavboj ne bo povzročal preglavic. Odprite omaro in se oborožite še s šibrovko, nato pa po vrnati lestvi na podstreho. Poberite bič, železno ploščo, vrv za obešanje (stecite pod ledbečim kamnitim blokom, ko ne žarči) ter pas. V winchester vstavite zlat metek in ga pošljite kavboju, ki kraljuje na podstrešju. Pred tem ga ne pozabite ošvrkniti z bičem, s čemer mu boste izpuli vrečo zlata. Za kavbojem bo ostala le vreča škorpjonov, ki si jo seveda prisvojite, kot tudi gatling, vžigalno vrvico in "zdravilo" v naslednji sobi.

Na železna vrata stolpa potrkajte s strelom iz winchestra. Vstopite. Spet si boste morali pomagati z razsvetljavo, takoj za tem pa še z vrvjo obešenca, da se obvarujete napada voodoo sindroma. Znašli se boste v pasti. V luknjo nikar ne hodite, temveč vanjo položite vrečo škorpjonov. Sedaj boste lahko premaknili vzvod in zaprli loputo. Na oni strani bivše talne odprtine poberite dinamit in kos suhega mesa. Vrvico že imate, zato pripravite eksploziv. Pojdite v sobo s sodom in ga postavite k razpoki v zidu. Pristavite vžigalico in se skrijte za sod. Bum! Pohodite znak s puščico in se odpravite po hodniku naprej, dokler ne pridete do sobe z vrati. Najprej spravite s poti zombija, ki vas nadleguje, nato pa pojdite k mehanizmu za odpiranje vrat. Mankajoče zobato kolo bo nadomestila šerifova zvezda, vzvod za aktiviranje mehanizma pa premaknite z bičem. Vrata se bodo odprla. V naslednji sobi poberite okrepcilo ter zabojujnik z municijo na deski. Vzemite zalet in stecite po deski. Akrobatski podvig vas prenese v hišo čez cesto. Tu najprej prižgite vse štiri svetilke, oglejte si načrt v zidu in se odpravite v sobo, katere vrata so se vam odprla. Nadlog v tej sobi se otrešete tako, da pred podivjanega krogarja na uri položite kos mesa. Tedaj dobite žeton, na tleh pa sta časopis in v kotu neke vrste stojalo. Pot v sobo poleg vodi skozi sliko. V spalnici boste pri nogi postelje našli puščico, v predalu pulta za ličenje biser, kroglo 30/30, mali gumijasti meh, za ogledalom pa ključ (potisnite ogledalo). Puščico

dajte lokostrelcu nad posteljo. S ključem odprite vrata pred luknjo. V sobi poberite dnevnik in navodila. Pri zmaju uporabite diamant iz prstana - izpljunil bo paket nabojev. Stopite na balkon. Pred odprta vrata druge sobe položite stojalo. Ko se rešite debeluha, ki je stražil, potisnite oknico in vstopite v fotografsko sobo. Z mize poberite ključ, na tleh pa so še bliskavica, sprožilec in sporočilo. Oglejte si fotografije nad kadmi. Z mehrom in sprožilcem usposobite bliskavico. Odklenite druga vrata poleg okna skozi katerega ste prifrčali v hišo. Na tleh je nekaj olja za vašo svetilko. Pošast preženite z bliskavico (označeno mesto v kotu), nato pa s šibrovko odprite omaro. V njej sta eliksir in indijanska bojna palica. V pianino dajte žeton in se spustite v luknjo, ki se pojavi. Prižgite svetilko in odbrzite v jamo s kamnitimi bloki. Preskakujte jih enega za drugim, dokler ne pridete do Indijanca. Umaknil se bo po vaši intervenciji z bojno palico. Poberite naboje in ključek ter odskakljajte naprej. Pri ploščadi s krožno puščico skočite najprej desno, nato pa naprej po poti. Ko ne morete več naprej, uporabite amulet.

Znajdete se v upravni hiši, kjer vas takoj pozdravita dva mrtvaka. Proti njima ukrepajte po znanih metodah in si prilastite klobuk in ključ. S ključem pojdite do konca hodnika in odprite vrata v knjižnico. Na mizi je tiskarska plošča. Prižgite svečo. V omarah nasproti so tri knjige, vredne branja, pri kipu na koncu sobe pa dobite uro. Z uro se odpravite k vratom na drugi strani in jo uporabite pri odpiranju. Vstopite in spoznajte Morrisona. Vzemite mu zvitek z zgodbo. Klobuk položite na kip, ki se vam bo zahvalil s škatlico nabojev. Napadel vas bo zombi, vendar bo prva in neizogibna žrtev Morrison, vi pa se boste že ubranili. Ustrelite v vitražo in skozi stopite ven na pokopališče. Na okrogli kamen v sredini položite palico, karinega asa pa na grob z napisom D.E.J. Prišli boste v sobo v kateri je kamin. Poberite olje in vrečko pemikana ter podmažite mehanizem v kaminu. Odpre se prehod v plesno dvorano. Okamenelim gostom poberite kladivo in naboje, z odra pa notni zapis, struno in ključ sefa. Odstrelite malega muzikanta, ki se tedaj opogumi nad vami in se vrnite v sobo. Za omaro je čuden prehod, ki vas pelje na hodnik. Vrata nasproti tistih skozi katere ste prišli, vodijo v filmski studio. Odprete jih tako, da vstavite v ključavnico 30/30 in ga mahnete s kladivom. V studiu je maketa železniške postaje. Prebrskajte jo in vzemite načrt, žarnico in detonator. Pojdite k montažni mizi. S struno ter žarnico vzposobite napravo in poglejte film. Še enkrat poglejte partituro in videli boste številčno zaporedje 806. V drugi sobi je astronomska knjiga, seveda priporočena v branje. Odprite loputo na zidu in nastavite število 806. S tem ste onesposobili mitraljeze ki so vam preprečevali vstop v drugi predel prostota. Na sefu najprej uporabite biser, nato ključ. Tip, ki vas je čakal onstran zapaha vam bo ukradel amulet. Zdrvite za njim in ga pokončajte, da dobite dragoceno zadevo nazaj. Vrnite se k sefu po kovček in naboje. Odprite okno in pristali boste v hiši, kjer vas čaka debeli bradač. Dal vam bo sporočilo. Poberite napitek, ki tiči ob steni in poglejte v voziček. Našli boste detonator in naboje ter se odpeljali proti železniški postaji. Pobjite zasledovalce in vstopite. Potisnite desko z napisom STATION, kar bo učinkovalo na tipa, ki vegetira na tramovih. Dobili boste ključ. Pri deskah je natezalo. Z njim trikrat udarite po zvoncu in odidite skozi vrata na plano. Položite detonator in vžigalnik tako kot veleva načrt, ki ste ga pobrali v montažni sobi. Na vodnem rezervoarju vas čakata Jed Stone in ugrabljena Emily. Pred zombija, ki čaka pod lestvijo dajte kovček in ključ. Sledi neizogibna smrt in reinkarnacija v leoparda (hvala amuletu).

V svoji novi podobi se boste znašli v inijanski votlini, od koder čim hitreje proti salonu. Podrte stopnice, ki so bile prej neprehodne boste z lahkoto preskočili, kot tudi

luknjo v zgornjem nadstropju (opcija jump). Stecite proti razbitemu oknu in pristali boste na znani terasi. Odvihajte naprej in skozi razpoko v zidu skočite na kip Jeda Stona. Z indijanskim obeliskom pojdite k hiši kjer ste sedli v vagon. Za njo stoji sod katrana. Ko ste pomočili tace v katran, pojdite še k sodu živega srebra v upravno hišo ob pokopališču. Sedaj imate srebrno tace s katero pokončate oba volkodlaka - pri salonu in na pokopališču. Pojdite nazaj v indijansko votlino in spustite zlati obelisk v zvarek na sredini.

Po spektakularnem vstajenju stopite za nagrobni križ in poberite milo. Na progi je revolver. Stopite do samega sebe, ki vas čaka pod rezervoarjem. Spustite pištolo in se ga dotaknite. Postali boste kavboj (yes!). Ne pozabite na revolver in splezajte po lestvi navzgor in nato v tank. Tipu spodaj dajte milo in ko se bo odstranil, poberite železno krtačo. S pomočjo krtače premaknite vijak na stebru in se spustite v votlino. V sobi z doprsno indijanko poberite posušen list in zvezek. Oglejte si načrt na zidu. List dajte indijanki in se odpravite skozi vrata naprej. V sobi s spalnimi separeji najprej poberite kramp (na Carnbyevi desni) in z njim pretepajte tipa dokler ne omahnete. Poberite še stekleničko zdravja in sporočilce pred prepadom. Postavite se pred prepad, desno od sredine (Carnbyeva leva), vendar ne čisto k robu. Stopite v prazno. Pojavila se bo plošča. Pot na drugo stran opravite v smeri: naprej, naprej, levo, naprej, naprej, desno, naprej, desno, naprej, desno, naprej. Pod vhod v naslednjo sobo se postavi precej masiven zombi s krampom. Zaleglo mu bo šele vseh šest nabojev iz kolta (saj ste jih prihranili?). V naslednji sobi takoj stopite k stebru in izpulite kovinsko držalo za svečo. Z njim nabadajte tipa, ki ste ga zmotili med branjem. Poberite stekleničko vode in iglo ter zažgano knjigo s police. Na koncu rova je pritlikavi kavboj, na katerega zlijte vodo. Stopite v dvigalo. V njem je pujssek-hranilnik. Razbijte ga in poberite mikroskopsko steklo. Premaknite ročko. V nasdstopju više je mikroskop. Oglejte si stekelce, ki vam pove zaporedje, po katerem morate potisniti minerale v zidu. V laboratoriju je steklenička. Uporabite jo pri buči z zeleno tekočino. Pomanjšani zlezite v kletko. Doktorja onesposobite z iglo, ki jo pred tem zastrupite. Pustil vam bo slamico ter ključ celice, na tleh pa leži še steklenička strupa. Pojdite ven in ponovite pomanjšanje. Sedaj zlezite v mišjo luknjo pod mizo. Poberite stekleničko amoniaka. Razpoko preskočite v slogu Sergeja Bubke s pomočjo slamic. V sobi z mutiranim pajkom zlijte strup v tekočino, kjer se pajek napaja. Ob mreži je lepilo. Z njim si namažite dlani in se povzpnete skozi luknjo v kotu. Pograbite kamnito lobanjo in jo zalučajte v luknjo. Trdoživa pošast bo šla za njo, vi pa v miru poberite še kos svinca ter odrinite stojalo, da dosežete winchestrovko. Z njo premagate kungfujevca v naslednji sobi. Poberite kobrino kožo, srebrni dolar in stekleničko. Vrata bo odprl dolar. Splezajte v spodnji prostor in poberite šibice. Našli ste svojo ljubljeno Emily, vendar le počasi: najprej vstavite svinec v korito in prižgite. Dobili boste svinčeno palico s hudobnim kamnom. V kotu je list papirja, ob kameri pergament. Stopite v hodnik. Najprej pozdravite zombija z nekaj strel iz winchestra, poberite pipec, nato pa zalučajte amoniak v vrata. Emily bo zaustavila past. Sedaj morate s kobrino kožico premakniti vzvod nad vrati. Znašli ste se iz oči v oči z Jedom in pajdaši. Odbrzite k totemu in uporabite palico. Ostal je le še Jed. V kotu oltarja je steklenička, v kotlovnici pa vreča premoga in rokavica. Nataknite rokavico. Odprite vodni ventil ter prerežite žice ob električni omarici. Z Jedom je konec. Sedaj vam ostane le še stopiti do lokomotive, kjer vas čaka vaša draga, vsuti premog, prižgati vžigalico in zamrmrati Emily: "Jed's dead, honey, Jed's dead...". Potisnite ročico in si oglejte zaključno sekvenco, ki nagradi vaš trud.

ATARI 2600 ACTION PACK

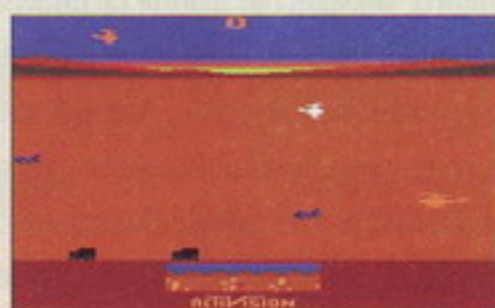
Spomini na zlata leta

Ali se še spominjate osemdesetih? Zlata leta osembitnih računal, radirkastih tipkovnic in igralnih konzol. Zeleno-sivo-črno-malo barvne igre na bledih sevalnikih ali kar navadnih TV sprejemnikih, slike v "visoki ločljivosti", ki bi bile prav primerne za partijo šaha... Prvovrstna idila! (Danes samo za cinične zanesenjake ali zakrknjene mazohiste.)

Fantje v Activisionu so s srcem očitno še zdaj v tistih časih. Bolečine, ki ob pogledu na velike ekrane in uporabniku prijazna grafična okolja začno nažirati hrbtenjače starih programerskih mačkov, so neznosne. Zato so se domislili odpreti okno v času, ki bi naplavilo nekaj, kar je bilo že dolgo pozabljeno. Odprli so novo okno v uporabniško prijazen večopravilnem sistemu z napisom Activision. Znotraj plava petnajst starih, pozabljenih znancev iz Atarija 2600, iger naših začetkov in sploh začetkov iger. Prirejene okolju Windows jih igramo v

oknih, ki jih lahko povečamo ali pomanjšamo in zapremo, zvok pa slišimo celo na zvočni karti. Šibko obarvane, največkrat v zelenih tonih, med množico pisanih oken izgledajo naravnost klaverno. Vendar čisto vse spet ni tako črnosivo! Kljub slabi tehnični kvaliteti se marsikatera iz petnajsterice lahko pohvali z mnogo boljšo igralnostjo, kot številne današnje igre. Skoraj vse imajo možnost dveh igralcev. "šefovska tipka" (boss key) pa nam bo še olajšala igranje na delovnem mestu ali v šoli. Toplo priporočam! (Meni je najbolj všeč Boxing.) Začniške napake so vidne ob koncih iger, ki jih v bistvu sploh ni. Dan današnji razvajeni igralci razjarjeno trančirajo tipkovnico ali pa še kaj več, če zaključku igre ne sledi vsaj pol urni film. Pri Activisionovem nostalgicnem paketu pa se ne izpiše niti "The end". Vse skupaj se samo ustavi, novodobni igralec pa tako porabi kar nekaj časa, preden ugotovi, da se sistem ni razsul.

Med petnajsterico bomo našli tudi prave klasike: Pit-fall! sodi med prve primerke danes zelo popularnih ploščadnih iger. Kaboom je predstavnica žanra, ki je bil že včeraj skoraj da čisto mimo, včasih pa je bilo zbiranje padajočih predmetov sila popularno opravilo. River Raid je predhodnica mnogih današnjih arkad tipa Dawn Rider ali Xenon... Mogoče se vam utrne še kakšen spominček ob ostalih naslovih prvega izmed štirih delov te arhaične nostalgije: H.E.R.O., Chopper Command, Grand Prix, Boxing, Cosmic Commuter, Crackpots, Fishing Derby, Freeway, Frostbite, Seaquest, Sky Jinks in Spider Fighter.



Format	PC, PC CD-ROM (386, 4 MB)
Zvrst	kompilacija iger
Založnik	Activision

SKUPAJ

Govorimo o gorskem kolesu?



vam ponuja največ!
Zakaj? ZATO KER:

Imamo največjo izbiro gorskih koles v Sloveniji...

Ne ponujamo mačka v žaklju - imena kot so Cannondale, Scott, Marin, Wheeler, Hooger,... so sinonim za kvaliteto z doživljensko garancijo!

Nudimo najnižje cene v Evropi za vrhunske modele in obročno plačilo!

Pri nas dobite vso dodatno opremo in oblačila!

Imamo lasten servis in zagotavljamo dobavo vseh rezervnih delov!

Smo navdušeni aktivni kolesarji in vemo kaj prodajamo!

Imamo svojo tekmovalno ekipo (dvakratni državni prvaki), ki testirajo naša kolesa najtežjih dirkah in terenih!



PRI RUSKEM CARJU, Dunajska 217, LJUBLJANA
Tel.: 061 345 678

BIING!

Seks, spletke in skalpeli

Doziranje:

	odrasli	otroci pod 16 let
enkratna doza	3-4 ure	2-3 ure
dnevna doza	do 10 ur	do 6 ur

Ste popolnoma bolni? Trpite za akutno depresijo, bolečinami v zobeh in glavi, kroničnim dolgočasjem ali lažje do srednje močnimi hormonskimi motnjami? Vaših muk je zdaj konec. Obiščite našo zasebno kliniko in po devetih mesecih terapije boste zdravi kot še nikoli ter polni volje do življenja. Uspeh je garantiran brez uporabe antistetikov!

Poznamo managerske simulacije, takšne in drugačne, večinoma nogometne. Ta je drugačna! Eksplozivna mešanica črnega humorja, seksizma in hladne računovodske preračunljivosti. Kraj dogajanja je privatna klinika, ki jo vodite kot donosen posel. Ko se pozabavate z najemom zemljišč, nakupom drobnega inventarja (vrtalnih strojev, invalidskih vozičkov...) in zaposlitvijo osebja (zdravnikov, kirurgov, šoferjev, kuharjev, mrliških oglednikov ter seveda bolniških sester, pri katerih je glavni kriterij za izbiro obseg prsi), že lahko začnete operirati. Da bi lahko tekmovali s konkurenco, morajo biti vaši pacienti deležni posebne nege. K temu najbolj pripomorejo pomankljivo oblečene bolniške sestre s poudarjenimi bujnimi oblina-mi, ki vaše stranke prisilijo, da ostanejo kar čim dlje priklenjene na bolniško posteljo. Seveda pa k dobremu obisku vašega "zdravilišča" prispeva tudi ustrezna marketinška kampanja v slogu: "Naše vroče sestre vas pričakujejo!" in še marsikaj, kar pa boste morali ugotoviti sami.

Erotika in humor sta v tej igri bistvenega, če ne že kar glavnega pomena. Brez njiju bi bil Biing! le še ena klasično dolgočasna managerska simulacija, v kakršne se po nepisanem pravilu spuščajo le Nemci in drugi k podjetništvu nagnjeni narodi. Tako pa ga bodo imeli radi vsi, tudi tisti, ki jim drugače že ob misli nad stanjem lastnega žiro računa začno izpadati lasje. Ko igra izide v angleški enačici, bom, resnično ob-jubim, prebral tudi obvezni 100 stranski priročnik, brez katerega se, resnici na ljubo, v vlogi šefa klinike težko znajdete. Do takrat pa sploh ni greh, oziroma je, če se boste igri zaradi tega ognili. In obratno. Če pa se boste prav zaradi Biing! začeli učiti nemščino - ala vam vera! - bo to vsaj ena pozitivna stvar, ki ste se jo lotili v vašem bednem življenju.

Za ročno narisano stripovsko grafiko, ob kateri se vam bodo cedile sline in pohajala sapa, se imamo zahvaliti šestem nemških prepotentežev iz hiše reLINE, ki se je že dolgo tega proslavila z igro Hollywood Strip Poker, še vedno najboljšim slačipokerjem na amigi. Vsekakor hvalevredno risarsko delo pa je zahtevalo svoj davek. V amigini različici ta znaša 12 disket, dobro uro trajajočo inštalacijo, vsaj 2 MB fastrama in za amigaški standard ogromnih 22 MB manj na disku. Med dolgotrajno inštalacijo lahko celo preigravate neko izvedenko na Space Invaderse, Attack of the Mutant Hospital Equipment imenovano, vesoljski soap operni intro pa sploh nima blage veze z igro. Toda, kot sem vam že rekel, Biing! je totalno netipično nemška otrgancija, zaradi katere bi bil rad tudi sam vsaj enkrat bolan, da bi med tem prostim časom (kaj je že to?!) užival v raziskovanju njenih skritih skrivnosti.

Format	Amiga (AGA), PC, PC CD-ROM	
Zvrst	seksi managerska simulacija	
Založnik	Reline / Magic Bytes	
SKUPAJ 86		
90	82	84



MEGAZINOV

PRIMERJALNI CENIK

Tokrat prvič objavljamo novo prilogo Megazina, kjer si boste lahko na najudobnejši način izbrali najcenejšo računalniško opremo na našem trgu. Želimo vam veliko dobrih nakupov!

Osnovne plošče s procesorjem

Podjetje	486 DX/40 - DX2/50	486 DX2/66	486 DX4/100	Pentium
Acord-92 d.o.o.	DX2/50 VLB, Cyrix 26.000,00	VLB, Intel 38.700,00	VLB, Intel 52.700,00	P-90 PCI, Intel 123.400,00
Anni d.o.o. str 3	DX/40 VLB, Cyrix 29.600,00	VLB, Cyrix 33.600,00	VLB, Cyrix 52.000,00	P-90 VLB-PCI; Intel 153.200,00
ATR d.o.o.		AMD 35.234,00	AMD 55.908,00	P-90, Intel 148.764,00
Byte Inside	DX/40 VLB, Cyrix 28.802,16	VLB, AMD 39.855,95	VLB, Intel 61.670,19	P-90 PCI, Intel 149.278,47
Digi d.o.o.	DX2/50 VLB, Cyrix 27.900,00	VLB, AMD 34.900,00	VLB-PCI, AMD 49.900,00	P-100 VLB-PCI, Intel 149.900,00
Gekko d.o.o. str 60		5Y-5N2, Soyo 34.120,00	Soyo 52.159,00	P-90, Intel 141.225,00
Housing Co. d.o.o.			VLB, AMD 47.818,00	P-90 VLB-PCI; Intel 134.156,00
IPC Corp. d.o.o.	VLB, Intel 39.900,00	VLB, Intel 44.200,00	VLB, Intel 61.200,00	P-90 PCI, Intel 199.900,00
Jerovšek Comp.	DX2/50 VLB 23.900,00			P-90 PCI, Intel 105.100,00
PIS Bled d.o.o. str 35	DX2/50 VLB, Cyrix 27.715,00	VLB, AMD 32.720,00	VLB, AMD 48.932,00	P-90 VLB-PCI; Intel 140.185,00
Profesional d.o.o. str 39		VLB, Cyrix 35.700,00	VLB, AMD 58.680,00	P-90 VLB-PCI; Intel 148.419,00
Venpex d.o.o.	DX2/50, Cyrix 23.760,00	AMD 31.350,00	AMD 43.450,00	P-90, Intel 122.100,00

Grafične kartice

Podjetje	Nižja kakovost	Srednja kakovost	Visoka kakovost	Profesionalna kakovost
Acord-92 d.o.o.	5428 VLB 1MB, Cirrus 10.900,00	ET 4000 W32i, Tseng 15.400,00	GRAFIC ENGINE, Actix 29.900,00	4 MB, IMAGINE 128, No.9 161.500,00
Anni d.o.o. str 3	T9000i, Trident 5.600,00	S3 C805 VLB; S3 11.900,00	STEALTH 64 2MB VRAM, Dmnd. 52.900,00	
ATR d.o.o.	SVGA 512k, Trident 5.628,00	TOMAHAWK, Alaris 11.365,00	STEALTH 64, Dmnd. 24.882,00	
Byte Inside	GE-S3 VLB 1MB 11.488,00	STEALTH 64 1MB DRAM; Dmnd. 22.256,00	STEALTH 64 2MB VRAM, Dmnd. 43.283,97	
Digi d.o.o.	T-9000, Trident 5.640,00	CL GD5428, Cirrus 12.060,00	ET 4000 W32i; Tseng 16.680,00	STEALTH 64 2MB DRAM, Dmnd. 32.220,00
Gekko d.o.o. str 60	GE-S3 1MB 13.360,00	ET 4000 W32, Tseng 14.890,00		
Housing Co. d.o.o.		CIRRUS 5429 1MB, QDI 11.783,00	STEALTH 64 2MB DRAM VLB, Dmnd. 32.672,00	STEALTH 64 2MB VRAM PCI, Dmnd. 52.582,00
IPC Corp. d.o.o.		CL 5428, IPC 12.900,00	STEALTH 64 VLB, Dmnd. 49.900,00	
Jerovšek Comp.	VLB GRAE POSP (1280x1024) 1MB 10.400,00	STEALTH 64 1MB DRAM; Dmnd. 19.000,00	STEALTH 64 2MB VRAM, Dmnd. 37.100,00	
KFM d.o.o.		5428; Cirrus 12.800,00	XPRESSION, ATI 36.000,00	PROTURBO 4MB, ATI 94.500,00
PIS Bled d.o.o. str 35	CIRRUS 5428 VLB, QDI 12.305,00	MACH 32 VLB, ATI 15.525,00	MAN 64 RI,ATI 38.000,00	STEALTH 64 2MB VRAM, Dmnd. 45.500,00
Profesional d.o.o. str 39	T-9000, Tseng 5.700,00	T-9440 VLB, Tseng 11.800,00	P50, Acer 25.600,00	P80, Acer 44.160,00
Trend d.o.o.			ET 4000 W32i; Tseng 14.500,00	64-2MB VLB, Graphic Engine 39.600,00
Venpex d.o.o.	SVGA 512k, Trident 5.390,00	CIRRUS LOG. 5428 12.305,00		

Zvočne kartice

Podjetje	8-bitne	16-bitne	Visoke kvalitete	Zvočniki
Acord-92 d.o.o.		SB 16 VALUE; Creative Labs 14.900,00	SB-AWE 32, Creative Labs 39.900,00	
Anni d.o.o. str 3	SB 2.0 VALUE, Creative Labs 8.900,00	SB 16 MCD, Creative Labs 19.900,00	SB-AWE 32, Creative Labs 42.900,00	2x6 W 3.900,00
ATR d.o.o.		SB 16 ASP Creative Labs 35.100,00		
Bavant d.o.o.			SOUNDMAN WAVE, Logitech 17.990,00	
Byte Inside	SB PRO VE, Creative Labs 12.420,00	SB 16 MCD, Creative Labs 20.585,00	SB-AWE 32 CSP Creative Labs 39.100,00	2x12 W AKTIVNI 5.520,00
Digi d.o.o.	SB PRO, Creative Labs 12.480,00	SB 16 V, Creative Labs 15.500,00	SB-AWE 32, Creative Labs 39.900,00	80-W, Escom 11.400,00
Gekko d.o.o. str 60	SB DELUXE, Creative Labs 7.752,00	SB 16, Creative Labs 15.820,00		SM ULTRA-2x40 W QuickShot 10.423,00
Housing Co. d.o.o.		SOUND MAKER 16E, Genius 11.524,00	SB-AWE 32, Creative Labs 40.745,00	2x8 W AKTIVNI, Genius 6.474,00
IPC Corp. d.o.o.		MEDIAMEGIC ISP-16, IPC 12.900,00		MEDIAMEGIC, IPC 2.900,00
Jerovšek Comp.	SB PRO, Creative Labs 11.400,00	SB 16 MCD, Creative Labs 19.000,00	SB-AWE 32, Creative Labs 36.100,00	2x3.5 W AKTIVNI, 3.200,00
KFM d.o.o.	PRO VALUE, Creative Labs 11.700,00	SB 16 VALUE; Creative Labs 14.990,00	SB-AWE 32, Creative Labs 37.990,00	CT-38; Creative Labs 3.850,00
PIS Bled d.o.o. str 35		SB 16, Creative Labs 15.900,00	SB-AWE 32, Creative Labs 39.900,00	2x40 W, QuickShot 12.900,00
Profesional d.o.o. str 39		SB 16 OCEAN, Octek 11.500,00	ULTRASOUND MAX, Gravis 31.000,00	J-511AV (22 W), Jazz Hipster 14.950,00
Trend d.o.o.			ACER S30+ZVOČNIKI; Acer 21.120,00	2x8 W 8.990,00
Venpex d.o.o.	SB 2.0, Creative Labs 8.690,00	SB 16, Creative Labs 18.500,00	SB-16 CSP Creative Labs 26.950,00	2x6 W 3.300,00

Pomnilniški čipi

Podjetje	1 MB (70 ns)	4 MB (70 ns)	8 MB (70 ns)	16 MB (70 ns)
Acord-92 d.o.o.	30 pin, Simm 5.450,00	72 pin, Simm 25.400,00		72-pin, Simm 64.300,00
Anni d.o.o. str 3	30 pin 6.150,00	72 pin 25.000,00	72-pin 47.500,00	72-pin 85.000,00
ATR d.o.o.	1-MB x 3 5.642,00	4-MB x 3 21.837,00	2 x 32 48.546,00	4 x 32 63.158,00
Byte Inside	Simm 5.143,73	72 pin, Simm 26.038,15	72-pin; Simm 50.229,82	72-pin, Simm 79.482,23
Digi d.o.o.	30 pin, Simm 5.640,00	30 pin, Simm 17.400,00	72-pin; Simm 43.200,00	72-pin, Simm 65.880,00
Gekko d.o.o. str 60		Siemens 21.158,00		Hyundai 62.491,00

Housing Co. d.o.o.	30 pin	5.728,00	72 pin	24.095,00	72 pin	72.224,00
IPC Corp. d.o.o.			72 pin, 60 ns	26.900,00	72 pin, 60 ns	99.900,00
Jerovšek Comp.	30 pin, Simm	5.000,00	72 pin, Simm	19.900,00	72 pin, Simm	59.500,00
KFM d.o.o.	72 pin	5.200,00	72 pin	20.000,00	72 pin	80.000,00
PIS Bled d.o.o. str 35			72 pin	24.600,00	72 pin	69.900,00
Profesional d.o.o. str 39			72 pin	23.700,00	72 pin	88.800,00
Venpex d.o.o.	Samsung	5.390,00	72 pin	21.560,00	72 pin	63.690,00

Trdi diski

Podjetje	200-400 MB	400-600 MB	600-800 MB	Nad 800 MB
Acord-92 d.o.o.	270 MB, Conner	420 MB E-IDE, WD	730 MB, Quantum	850 MB, WD
Anni d.o.o. str 3		544 MB, Seagate	730 MB, Quantum	850 MB, Seagate
ATR d.o.o.	360 MB, IBM	420 MB, Quantum	730 MB, Quantum	0662-A10, IBM
Byte Inside	340 MB E-IDE, WD	545 MB IDE, Conner	730 MB E-IDE, WD	850 MB E-IDE, WD
Digi d.o.o.	250 MB, Conner	540 MB, Quantum		850 MB, Conner
Gekko d.o.o. str 60		540 MB, Conner		850 MB, Conner
Housing Co. d.o.o.		420 MB, WD	730 MB, WD	850 MB, WD
IPC Corp. d.o.o.	210 MB, Conner	540 MB, Quantum	730 MB, Quantum	850 MB, Conner
Jerovšek Comp.	340 MB, WD	540 MB, WD		850 MB, WD
KFM d.o.o.	365 MB, Quantum	540 MB, Quantum	730 MB, Quantum	1.06 GB, Quantum
PIS Bled d.o.o. str 35	270 MB, Quantum	540 MB, WD		850 MB, Conner
Profesional d.o.o. str 39	270 MB IDE, Quantum	540 MB, Maxtor		850 MB E-IDE, WD
Venpex d.o.o.	270 MB, Conner	540 MB, Conner		850 MB, WD

Pogoni za diskete

Podjetje	5,25" HD	3,5" HD	Drugo (minidisk, syquest)
Anni d.o.o. str 3	Mitsumi	Mitsumi	270 MB interni, SyQuest
ATR d.o.o.	Teac	Sony	
Byte Inside	Mitsumi	Mitsumi	270 MB SCSI, SyQuest
Digi d.o.o.	Mitsumi	Mitsumi	
Gekko d.o.o. str 60	Mitsumi	Mitsumi	
Housing Co. d.o.o.	Mitsumi	Mitsumi	
IPC Corp. d.o.o.	Teac	Teac	270 MB, SQ3270A, SyQuest
Jerovšek Comp.			
PIS Bled d.o.o. str 35	Mitsumi	Mitsumi	
Profesional d.o.o. str 39	Mitsumi	Mitsumi	
Venpex d.o.o.	Mitsumi	Mitsumi	

Monitorji

Podjetje	14"	15"	17"	Zaslonski filter
Acord-92 d.o.o.	3448 NI-MPR-II, Tystar	3564 DIGITAL, Tystar	1765 GM, CTX	III u, Toray
Anni d.o.o. str 3	CA-1414 VLB (1024x768) NI, Smile	CA-1506 (1280x1024) NI, Smile	1706 (1280x1024) NI, Smile	MAXIMUM, Ocli
ATR d.o.o.	CUP-1451, CTX	15 SF Sony 86.774,00	142.239,00	GLARE-GUARD 14", Ocli
Bazar d.o.o.				12-15" STANDARD, Ocli
Byte Inside	14C-7CM5209 (1024x768) NI, Phil.	DX-15F (1280x1024) NI, Mag	DX-17F (1280x1024) NI, Mag	14-15", Ocli
Digi d.o.o.	TY-3438, Tystar	TY-3564D, Tystar	DX-17F (1280x1024), Mag	
Elektronček d.o.o.	6E (1024x768) NI LR, View Sonic	15G (1280x1024) NI LR, View Sonic	17G (1280x1024) NI LR, View Sonic	
Gekko d.o.o. str 60	SC 428 VSL, Samtron	SC 528 VXL, Samtron	SC-728 SXL, Samtron	
Housing Co. d.o.o.	4CM4279 NI-LR, Philips	15A 4CM8274, Philips	1821 W, Philips	
IPC Corp. d.o.o.	14#55, IPC	15, IPC	17#10, IPC	
Jerovšek Comp.	(1024x768) LR	(1280x1024) NI LR	VISIONMASTER 17 (1280x1024)	
PIS Bled d.o.o. str 35	5279, Philips	8270, Philips	6088, Philips	
Profesional d.o.o. str 39	MPR II, CA&G, Gorenje	15A BRILIANCE, Philips	(1280x1024) NI, MPR II, Gorenje	
Trend d.o.o.	ACERVIEW 33DL, Acer	ACERVIEW 55L, Acer	ACERVIEW 76i, Acer	
Venpex d.o.o.	CA-1413VL, Smile	CA-1515VL, Smile	CA-1718, Smile	14", Ocli

Tiskalniki

Podjetje	Matrični	Črnobeli brizgalni	Barvni brizgalni	Laserski
AC-Glob-Tec d.o.o. str 51	LC-90, Star	STYLUS-800+, Epson	SJ-144, Star	WINTYPE 4000, Star
Acord-92 d.o.o.	LX-100, Epson	DESKJET 520, HP	SJ-144, Star	WINTYPE 4000, Star
Anni d.o.o. str 3	LQ-100, Epson	STYLUS-800, Epson	DESKJET 560C, HP	LASARJET-4L, HP
ATR d.o.o.	LQ-100, Epson	DESKJET 520, HP	STYLUS COLOR, Epson	LASARJET-4L, HP
Byte Inside	LQ-100, Epson	BREEZE-200, Fujitsu	DESKJET 560C, HP	LASARJET-4L, HP
Digi d.o.o.	DL-700, Fujitsu	DESKJET 520, HP	STYLUS COLOR, Epson	LASARJET-4L, HP
Housing Co. d.o.o.	LQ-570+, Epson	STYLUS-800+, Epson	STYLUS COLOR, Epson	EPL 3000, Epson
IPC Corp. d.o.o.	LX-300, Epson	DESKJET 540, HP	DESKJET 660C, HP	LASARJET-4L, HP
Jerovšek Comp.	LQ-100, Epson	STYLUS-800+, Epson	STYLUS COLOR, Epson	LASARJET-4L, HP
KFM d.o.o.		STYLUS-800+, Epson	STYLUS COLOR, Epson	LASARJET-4 Plus, HP
PIS Bled d.o.o. str 35	LQ-570+, Epson	BJ-200, Canon	STYLUS COLOR, Epson	WINTYPE 4000, Star
Profesional d.o.o. str 39	LQ-100, Epson	STYLUS-800+, Epson	STYLUS COLOR, Epson	LASARJET-4L, HP
Trend d.o.o.	LQ-100, Epson	STYLUS-800+, Epson	STYLUS COLOR, Epson	LASARJET-4L, HP
Venpex d.o.o.	DL-700, Fujitsu	STYLUS-800+, Epson	STYLUS COLOR, Epson	LASARJET-4L, HP

Tipkovnice

Podjetje	Cenejše	Dražje	Ergonomske
Anni d.o.o. str 3	G 83, Cherry 6.068,00	G 81, Cherry 8.364,00	
ATR d.o.o.	AT SLO, 2.625,00	G 83 3000, Cherry 6.068,00	
Byte Inside	SLO, Chicony 2.847,60	G 83 SLO, Cherry 5.695,20	NATURAL KEYBOARD, Microsoft 19.999,00
Digi d.o.o.	Chicony 3.120,00	Cherry 5.400,00	
Housing Co. d.o.o.	102 SLO, Chicony 2.745,00	G 83 3000 SLO, Cherry 5.246,00	
Jerovšek Comp.	G 83, Cherry 5.400,00	G 81, Cherry 6.900,00	
PIS Bled d.o.o. str 35	Chicony 3.900,00	G 83 SLO, Cherry 5.950,00	
Profesional d.o.o. str 39	102 SLO, Chicony 3.000,00	G 83 102 SLO, Cherry 5.820,00	
Trend d.o.o.			T 4, Acer 6.912,00
Venpex d.o.o.	Chicony 2.900,00	G 83, Cherry 5.000,00	

Ohišja

Podjetje	Baby	Mini stolp	Stolp	Veliki stolp
Anni d.o.o. str 3		7.400,00		11.900,00
ATR d.o.o.		6.240,00		16.130,00
Byte Inside	DESKTOP 7.879,32	6.491,06		10.705,87
Digi d.o.o.		6.800,00		9.960,00
Housing Co. d.o.o.	SLIMLINE, 8.184,00	6.149,00		9.394,00
Jerovšek Comp.		7.100,00		11.600,00
PIS Bled d.o.o. str 35		7.475,00		12.535,00
Profesional d.o.o. str 39	DESKTOP200 W, 8.580,00	PRIKAZOVALNIK, 200 W, 6.228,00	MIDDLE, 11.508,00	250 W, 15.072,00
Venpex d.o.o.		6.250,00		6.250,00

Krmilniki

Podjetje	IDE (I/O)	EIDE (I/O)	SCSI
Acord-92 d.o.o.	VLSIDE 2.900,00	EIDEVL 3.500,00	PCI NCR SCSI 10.000,00
Anni d.o.o. str 3	VLB, Winbond Chip 3.200,00	DC 290 N-PCI, Tekram 3.600,00	A 1542 CF-kit, Adaptec 37.900,00
ATR d.o.o.	2278, DTC 3.064,00		1542CF Adaptec 25.815,00
Byte Inside	S-IDE 2S/1P/16, Tekram 1.479,22	EIDE VLB 2S/1P/16, Tekram 3.364,35	DC 880 SCSI VLB cache, Tekram 43.663,72
Digi d.o.o.		3.588,00	DTC 18.000,00
Gekko d.o.o. str 60	W 83*58P Winbond 3.185,00		DC 880 CACHE, Tekram 40.870,00
Housing Co. d.o.o.	ISA 2S/1P/16, QDI 1.732,00	EIDE VLB 2S/1P/16, QDI 2.816,00	AHA 1542 CF Adaptec 29.273,00
Jerovšek Comp.	VLB 2.600,00		PCI SCSI 5.800,00
PIS Bled d.o.o. str 35	VLB, QDI 2.990,00	VLB, Soyo 3.770,00	VLB 2842, Adaptec 44.150,00
Profesional d.o.o. str 39	ISA 2S/1P/16, Soyo 2.080,00	3.900,00	1452, Adaptec 27.200,00
Venpex d.o.o.	1.700,00		

Enote CD-ROM

Podjetje	2x	3x	4x	SCSI
Acord-92 d.o.o. str 3	CDD-120, Wearnas 17.500,00		FX-400, Mitsumi 29.900,00	
Anni d.o.o.	CDU-55E, Sony 18.900,00	FX-300, Mitsumi 25.900,00	FX-400, Mitsumi 34.900,00	
ATR d.o.o.	CDU-55E, Sony 20.460,00			55S, Sony 30.781,00
Byte Inside	CCM 207-01, Philips 19.438,00	FX-300, Mitsumi 28.660,14	FX-400, Mitsumi 32.657,00	GCD R320B, Goldstar 29.900,00
Digi d.o.o.	55A, Sony 19.200,00	FX-300, Mitsumi 24.720,00	FX-400, Mitsumi 35.760,00	
Gekko d.o.o. str 60	2XA, Sony 19.200,00		FX-400, Mitsumi 33.400,00	
Housing Co. d.o.o.		FX-300, Mitsumi 27.938,00	FX-400, Mitsumi 36.478,00	
IPC Corp. d.o.o.	8001 X, IPC 18.400,00			
Jerovšek Comp.	2x CD-ROM 17.600,00		FX-400, Mitsumi 30.200,00	
KFM d.o.o.	Sony 18.000,00	FX-300, Mitsumi 26.000,00	FX-400, Mitsumi 32.000,00	
PIS Bled d.o.o. str 35	Sony 21.900,00	FX-300, Mitsumi 29.900,00	FX-400, Mitsumi 34.900,00	2*SPEED, Sony 31.625,00
Profesional d.o.o. str 39	AT-BUS, Goldstar 19.800,00		FX-400, Mitsumi 37.800,00	
Trend d.o.o.	525E AT int., Acer 22.400,00			
Venpex d.o.o.	Mitsumi 18.000,00	FX-300, Mitsumi 24.900,00	FX-400, Mitsumi 35.250,00	NEC 42.000,00

Skenerji

Podjetje	Črnobeli ročni	Barvni ročni	Črnobeli A4	Barvni A4
Anni d.o.o. str 3	SCANMATE 256, Genius 18.800,00	SCANMATE COLOR, Genius 43.200,00	SCANJET lip, HP 103.000,00	COLORPAGE I, Genius 128.800,00
ATR d.o.o.	400x400, Primax 9.900,00	16.7M, Primax 24.900,00	SCANJET lip, HP 103.092,00	SCANJET lic, HP 206.316,00
Bavant d.o.o.	SCANMAN 256, Logitech 18.990,00	SCANMAN COLOR, Logitech 39.990,00		COLOR OFFICE, Logitech 52.990,00
Byte Inside	SCANMAN 256, Logitech 24.568,33	SCANNER COLOR, Primax 42.500,00	SCANJET lip, HP 103.092,00	SCANJET lic, HP 206.316,00
Digi d.o.o.	256 GRAY, Genius 16.000,00	16.8 MID BARV, Genius 28.680,00		
Housing Co. d.o.o.	SCANMATE 256, Genius 14.978,00	SCANMATE COLOR, Genius 33.510,00	COLORPAGE I, Genius 107.892,00	COLORPAGE II, Genius 161.203,00
Jerovšek Comp.	256 GRAY 13.800,00	16.8 MID BARV 30.300,00		
KFM d.o.o.		SCANMAN COLOR, Logitech 38.900,00		
PIS Bled d.o.o. str 35				GT-8000, Epson 346.900,00
Profesional d.o.o. str 39	SCANMAN 256, Logitech 25.190,00	SCANMAN COLOR, Logitech 56.525,00	SCANMAKER 2, Microtek 102.000,00	SCANMAKER 2 SP Microtek 185.000,00
Trend d.o.o.			SCANJET lip, HP 101.530,00	SCANJET lic, HP 203.190,00
Venpex d.o.o.	Primax 10.890,00		Outronik 42.000,00	Outronik 1200 96.000,00

Modemi in faks/modemi

Podjetje	14400	16800	19200 (ali več)
Acord-92 d.o.o.	GVC 14400 ext., GVC	U-1496 E, Zyxel	U-1496 E+, Zyxel
Anni d.o.o. str 3	GVC		
ATR d.o.o.	14.4k, Maxtech		
Byte-Inside	14.4 V.42 bis int., Zoom		
Digi d.o.o.	SW int., Zoom		28800-BAUD int., Zoom
Fractal d.o.o. str 55	Sportster V.32 bis, int., USR	V-1496 B, int., Zyxel	28800-BAUD int., USR
Housing Co. d.o.o.	14.4PC V.42 bis int., Zoom	1496-B int., Zyxel	
IPC Corp. d.o.o.	1414 HW, Prolink		T 32 + ZVOČNA KARTICA, IPC
Jerovšek Comp.	14400 BAUD-int:		
PIS Bled d.o.o. str 35	Zontrix		
Profesional d.o.o. str 39	INTERNI HARD, Zoom	1496-B, Zyxel	
Venpex d.o.o.	14.4k + VOICE, Mextech		U-1496 E, Zyxel

Miške

Podjetje	Cenejše	Dražje	Daljinske	Sledne kroglice
Acord-92 d.o.o. str 3	MS COMP	PILOT; Logitech		
Anni d.o.o.	MOUSEONE, Genius	PILOT; Logitech	MOUSEMAN, Logitech	TRACKMAN II; Logitech
ATR d.o.o.	Y037; Primax	FIRST-MOUSE, Logitech		
Byte-Inside	DEXXA MOUSE	PILOT-MOUSE, Logitech	MOUSEMAN, Logitech	TRACKMAN II; Logitech
Bavant d.o.o.	FIRST-MOUSE, Logitech	PILOT-MOUSE, Logitech	MOUSEMAN, Logitech	PILOT TRACKBALL; Logitech
Digi d.o.o.	3-TIPKE, Primax	PILOT; Logitech		HANDY, Sunnysline
Gekko d.o.o. str 60	2-TIPKI, Mitsumi	PILOT-MOUSE, Logitech		
Housing Co. d.o.o.	EASY MOUSE; Genius	HIMOUSE, Genius	HIMOUSE, Genius	NEW TRACK, Genius
IPC Corp. d.o.o.	IPC MOUSE, IPC	Logitech		
Jerovšek Comp.	MISKA JEROVŠEK s podlago	Logitech		
KFM d.o.o.	EASY MOUSE; Genius			TRACKMAN, Logitech
PIS Bled d.o.o. str 35	LYNX 30, Qtronix	PILOT; Logitech	MOUSEMAN, Logitech	TRACKMAN PIL, Logitech
Profesional d.o.o. str 39	MITSUMI 2, Mitsumi	PILOT; Logitech	HIMOUSE, Genius	
Venpex d.o.o.	Primax			

Igralne palice

Podjetje	Digitalne	Cenejšeanalogne	Dražje analogne	Profesionalne
Anni d.o.o. str 3	PYTHON 5, QuickShot	WARRIOR 5, QuickShot	RAIDER 5, QuickShot	WINGMAN EXTREME, Logitech
Bavant d.o.o.		MAXSTICK, Logitech	DEXXA-JOYSTICK, Logitech	WINGMAN EXTREME, Logitech
Digi d.o.o.	ERGO-STICK, Sunnysline	DEXXA	ANALOG PRO, Gravis	WINGMAN EXTREME, Logitech
Gekko d.o.o. str 60	SUPERWAR 5, QuickShot	PYTHON 5, QuickShot		
Housing Co. d.o.o.		JOYSTICK; Genius		
IPC Corp. d.o.o.		WARRIOR, QuiteShot		
KFM d.o.o.	PYTHON 5, QuickShot			WINGMAN EXTREME, Logitech
Profesional d.o.o. str 39		GRAVIS ANALOG, Gravis	GRAVIS PRO, Gravis	PHOENIX Gravis
Venpex d.o.o.		JOYSTICK	JOYSTICK	

Diskete

Podjetje	Brezimne 5,25" HD (10)	Brezimne 3,5" HD (10)	5,25" HD (10)	3,5" HD (10)
Acord-92 d.o.o.	910,00	1.040,00	Maxell	Maxell
Anni d.o.o. str 3			Verbatim	Verbatim
ATR d.o.o.			Sony	Sony
Bazar d.o.o.			Basf, 3M	Basf, 3M
Digi d.o.o.		1.040,00	Maxell	3M
Housing Co. d.o.o.			Verbatim	Verbatim
IPC Corp. d.o.o.				IPC
KFM d.o.o.				Maxell
PIS Bled d.o.o. str 35			Sentinel	Sony
Venpex d.o.o.	700,00	890,00	Sony	Sony

Vabilo podjetjem

Vsa podjetja, ki jih zanima sodelovanje v Megazinovem primerjalnem ceniku, vabimo, da nas pokličejo na telefon (061) 133 51 21 (kontaktna oseba je Tomaž Šter). Še isti dan bomo po pošti poslali obrazce za primerjalni cenik. Cene za naslednjo številko, ki bo izšla konec aprila, bomo sprejemali do 10. 4. 1995.

Opozorila

Vse dodatne podatke o izdelkih lahko dobite pri podjetjih, ki opremo prodajajo. Vljudno vas prosimo, da za te podatke ne kličete na uredništvo, dobrodošle pa so kritike in pripombe za izboljšavo primerjalnega cenika. Za objavljene podatke ne odgovarjamo. Cene so v tolarjih brez 5 % prometnega davka.



Razglasitev Nagrad



Glasovanje za najboljše igre lanskega leta se je tudi letos izteklo naravnost fantastično. Pravo morje glasovnic (bilo jih je še precej več kot ob izboru Miss Infos) kaže hkrati na vaše zanimanje za čudoviti svet računalniških iger in poznavanje dobrih iger. Še posebej je bilo napeto pri izbiri simulacij. Na popularnost hokeja v naši državi kaže veliko glasov za *NHL 95*, *FIFA Soccer* je namreč zmagal le za ducat glasov, podobno prednost pa je imel tudi *1942* pred *US Navy Fighters* pri vojnih simulacijah. Precej nepričakovana je bila težka zmaga divje igre *Megarace*, ki je verjetno le zaradi eksotičnosti premagal sicer dobre ameriške dirke avtomobilov *NASCAR*. *Ecstatica* je dobila noro število glasov in je mirno pometla z, za mnoge bolj znanimi tekmeči. Zanimivo je, da je v tej kategoriji *Lion King* prejel celo najmanj glasov. Tudi *Ultima VIII* je še vedno zelo popularna. Na naši lestvici

MEGA GAME

je sicer ni več, ostalim FRP-jem pa je s svojimi osmimi nadaljevanji že prava mama. Pri vseh kupih glasov je težko pričakovati, da bi lahko katera od iger zmagala za en sam glas. In vendar je tako zmagal *King's Quest VII*, tesno pa ga je zasledoval *Myst*. Strategije *Warcraft*, *Theme Park* in *UFO* so si sicer prislužile skoraj tretjino glasov vsaka, a je slednja na koncu vendarle zmagala. Tudi *Doom 2* se je zasidral globoko v vaših sreih, saj je med akcijskimi igrami osvojil več kot polovico vseh glasov.

Pri posebnih nominacijah je tretji *Wing Commander* gladko osvojil lovoriko za najboljšo grafiko, medtem ko mu je nagrado za zvok izpred nosa sunila *Cyberia*. *UFO* morda ni tako zelo inovativen, je pa vseeno odnesel nagrado za najboljšo idejo, verjetno predvsem zato, ker je precej kvalitetnejši od tekmecev. Nagrado za najboljši scenarij so si iz rok vlekli kar tri igre, na koncu pa je *Death Gate* za seboj pustil tako *Robinson's Requiem*, kot tudi zadnji *King's Quest*.

Izbora najbolj pridnega založnika ni bil prav zanimiv. *MicroProse* si je že takoj nabral ogromno prednost, prav tako *Origin* pred *ID Software* in do konca sta jo z lahkoto obdržala. Pri najboljši igri je bila *Ultima VIII* očitno v premočni konkurenci, *UFO* in *Cyberia* sta bila zelo izenačena, medtem ko sta *Wing Commander 3* in *Doom 2* zasledovalcem pravočasno ušla.

Najboljša igra

Doom 2 (ID Software)

Najboljša akcijska igra

Doom 2 (ID Software)

Najboljša strateška igra

UFO (Microprose)

Najboljši založnik

Microprose

Najboljša športna igra

Fifa Soccer (Electronic Arts)

Najboljša grafika

Wing Commander 3 (Origin)

Najboljša igra FRP

Ultima VIII (Origin)

Najboljša akcijska simulacija

Wing Commander 3 (Origin)

Najboljša glasba in zvočni efekti

Cyberia (Interplay)

Najboljša pustolovščina

King's Quest VII (Sierra)

Najboljša vojna simulacija

1942 (Microprose)

Najboljša nova ideja

UFO (Microprose)

Najboljša akcijska pustolovščina

Ecstatica (Psygnosis)

Najboljša dirkalna simulacija

Megarace (Software Toolworks)

Najbolj originalen scenarij

Death Gate (Legend)



Doom2: najboljša igra in akcijska igra



Ultima VIII: najboljša igra FRP



King's Quest VII: najboljša pustolovščina



Ecstatica: najboljša akcijska pustolovščina



FIFA Soccer: najboljša športna simulacija



WC3: najboljša akcijska simulacija in grafika



1942: najboljša vojna simulacija



Megarace: najboljša dirkalna simulacija



UFO: najboljša nova ideja



Cyberia: najboljša glasba in zvok



Death Gate: najboljši scenarij



Microprose: najboljši založnik

MILLENNIUM AUCTION

BRC V TEMO, STREL V PRAZNO, ALI KAR OBOJE?

OK, OK kdo da več? Izklicna cena za burek, tokrat brez pistacije, zato pa s slastnim nadevom iz kajmaka, kumine in z obilico čebule, znaša smešnih milijon dolarjev. Ali slišim 1.2? Da gospod Fehim, hvala. Morda 1.4, takšen burek si gotovo zasluži več? Hvala gospod Šefčep, imamo 1.4, je to vse? Gospodje, prosim vas, gre za legendaren burek svetovne slave, s katerim so se mastile bele glave že od Čuprije pa do Save. G. Rašim, g. Haziri, g. Mirsad? Nihče? Prvič, drugič... Gospod Kemal, dva milijona? Odlično, imamo dva milijona, še kdo, še kdo? Prvič, drugič, tretjič, prodano gospodu Šahbaz Kemal za dva milijona dolarjev.



Ste si že v plenich vedno želeli, da bi sodelovali v svetu elitnih dražb, se klošarili po galerijah, kupovali neumnosti in z veliko lopato metali denar skozi okno? Glej ga zlomka, želja se vam je izpolnila. Kot eden izmed sedmih likov boste lahko sodelovali v dražbah hiše World Body Auction House in se ob njih na smrt dolgočasili, zapravljali tone denarja in se pustili verbalno posiljevati.

Igra zaseda glede na svojo kvaliteto neverjetnih 600 megabajtov na CD plošči, poleg pa je priložen še dodaten CD, tim. goodies disc. Sprašujem se, le kaj za vruga so spravili gor. Dodatna nadloga je dejstvo, da bo potrebna namestitve v okensko okolje in s tem vse nevščecnosti, ki takšnemu kaskaderstvu pritičejo. Igra celo na procesorju 486/66 DX2 z 8 MB spomina in hitrim diskom teče počasi, se zatika, zraven pa struži po disku, da opilki kar letijo.

Gre za nekakšen dar-mar poskus simuliranja poslovanja hiš kot sta Sotheby's ali Christie's, le da smo tokrat premaknjeni v bližnjo noro prihodnost, kjer se na dražbah prodaja še vse kaj bolj neumnega kot burek, pri čemer sta saksofon nekega Billa Clinto-

na in "tatto" Axela Greasa, le skromen uvod. Poplavo neumnosti uspešno vzdržuje sedem likov, ki se na dražbah potegujejo za posamezne predmete, si hodijo v zelje in nakupljeno nato prodajajo na Internetu obitih umetnikov, Art-netu. V prostem času še "štafna-jo" po zaupnih dosjeh svojih tekmecev, kjer pa tako ali tako ne piše nič pametnega. Dogajanje je klavstofobično omejeno na vsega tri prostore: dražbeno sobo, galerijo in pisarno prefrigranega in z vsemi žavbami namazanega hišnika. Če imate dovolj časa, predvsem pa potrpljenja lahko brkljate naokoli za zaupnimi informacijami, ki bi vam utegnile razkriti pravo vrednost predmetov, prodajanih na dražbi. Prisluskujete lahko dolgočasnim pogovorom vaših tekmecev, ki so milo rečeno privlečeni za lase, vključite televizijo ali radio ter preberete časopis. Car vseh hišnikov, Zeke vam prav tako neprestano soli pamet z domislicami, ki so vam žal tako koristne kakor kači noge.



V utopičnem upanju, da boste vendarle odkrili kakšen namig, lahko prebirate tudi katalog predmetov, kjer so vam poleg zvočnih razlag na voljo tudi slike in gore besedila. Še najbolj priročni so podatki o ocenjeni vrednosti predmetov in ponudbah na Art-netu.

Celotna igra je sestavljena iz ene dražbe razdeljene v tri korake, v vsakem pa se igralci (od eden do štiri) potegujejo za nakup štirih predmetov. Da, igre je konec že ko je prodanih piškavih dvanajst predmetov, nato pa lahko, če se vam da, vse skupaj začnete znova. Na CD je sicer posnetih 135 predmetov, tako da ne boste vedno znova kupovali istih dvanajst, toda amaterska matematika nam pove, da bomo že v dvanajstih igrah videli čisto vse. In ker ena igra traja povprečno kakšno uro, bomo po dveh dneh le še besno zrl v monitor in se spraševali: zakaj ravno jaz?

Iskreno in brez sarkazma se človeku postavi vprašanje, kaj za Boga so si avtorji mislili, ko so izbrali takšen scenarij. Motivacije ob igranju skoraj ni, skrbno načrtovanje odpade, sedenja v sobi in dvigovanja roke pa so človek tudi kmalu naveliča. Kup informacij v obliki videa, zvočnih zapisov in slik je tu le zato, da dela gnečo na CD-ju in nam pove nekaj malega o tem kaj naj kupimo in kaj ne. Vložek igralca je omejen na pritiskanje ene same tipke (tiste s katero dvignete roko in dahnete usodni da)



ter pojanje z miško preko peščice ikon. Grafično je igra sicer dodelana, saj poteka v ločljivosti SVGA, kar pa žal povzroča nenehna branja s CD-ROMa in občasno lomljenje slike. Tudi zvok se prenaša neposredno s CD-ja. Glede na vsebino igre zvočnih učinkov skorajda ni, zato pa na vsakem koraku nekdo stresa svoja mnenja ali opisuje umetnine. Višek zvočnega terorizma je gospodična Noria, katere glas je tako strupeno sladek in lepljiv, da lizika, med in sladkorna pena ob njej izpadejo kot neškodljivi amaterji. Z dvema besedama: brez veze.

Pohvale vreden je le voditelj dražbe, ki v animacijah, ko čaka na vaš klik, zganja prav nore umetnije. Tako npr. na enem prstu lovi ravnotežje kladivca in sarkastično prida: "My God, it's alive!"

Igro nam je posodilo podjetje C.S.C.

FOPNET Zrski Jaložnik	PC CD-ROM (386, 4 MB, 10 MB HD)	
	simulacija dražbe	
	Eidolon	
SKUPAJ	31	
74	70	20



FIVE ACES CHEAT MOTEL

COLONIZATION (PC)

Ko izbirate državo, premaknite kurzor v čisto spodnji kot zaslona pod Španijo in kliknite na vrh rdečega kvadrata, ki se pojavi. To vas postavi v vodstvo države "Spring", ki vam omogoča, da igrate za vse štiri nacionalnosti hkrati. V redu, kajne? In ne skrbite za grafično zmešnjavo - save, quit, reload in vse bo spet v najlepšem redu.

ONE MUST FALL 2079 (PC)

Tu je opisan preprost način kako se dokopati do denarja, ki ga krvavo potrebujete za izboljšave. Naložite igro, začnite turnir in ustvarite svoj karakter. Pojdite ven iz igre, naložite kak HEX editor in spremenite heskadecimalen zapis datoteke xx.CHR (xx je ime vašega karakterja) od 28 na 01, 29 na 01 in 2A na 01. Zdaj bo na vašem računu vsota okoli 14.000.000\$, kar ne more biti slabo.

UFO: ENEMY UNKNOWN (PC, AMIGA)

Za konec vaših denarjih težav spraznite osebo iz Transporter Crafta in ga pošljite na lokacijo z alieni (kot npr. na mesto strmoglavljenja ali v sovražno bazo). Pristanite in igra bo zastala, zato nekajkrat pritisnite Escape ali F1 dokler ne dobite sporočila "cannot find something or other". Če potem ponovno naložite posneto pozicijo, se vam dodajo prejšnje zmage in točke, tako da lahko to ponavljate v neskončnost, če ste se prej le enkrat borili in zmagali.

QUARANTINE (PC)

Kako dobiti neskončno zalogo streliva za orožje Reaper? Najprej pokurite vso obstoječo zalogo streliva za Reaper, izberite Punisher in potem začnite udrihati po tipki CTRL. Hkrati udrihajte tudi po tipki Alt. Ponavljajte to toliko časa, dokler ne izgine končna figura na števcu za Reaper; če nadaljujete s pritiskanjem tipke CTRL, se bo začela zaloga streliva kmalu tudi dvigati.

ZOO 2 (PC)

Na zaslonu z opcijami pritisnite Esc in natipkajte PHONEBOOK, nato pa še enkrat stisnite Esc. Poženite igro. Če med igranjem pritisnete 0, boste skočili na naslednji nivo, s 3 boste do-

bili večji odziv pri skokih in z 1 prišli direktno na bonus nivo.

MORTAL KOMBAT (PC)

Čeprav se zdaj najbrž vsi ukvarjate z MK2, je dobro vedeti, da če na zaslonu z opcijami v Mortal Kombat I pritisnete F10 in držite tipko Caps Lock ter vtipekate besedo DIP, se pojavi zaslon, kjer lahko spreminjate naslednje spremenljivke: 0 - fatalities, 1 - gore, 2 - music, 3 - advert, 4 - fatalities, 5 - freeplay, 6 - announcer's voice, 8 - other voices/fatalities

SYSTEM SHOCK (PC/PC CD-ROM)

Če iz inventarja s klikom na desni gumb miši ali s tal z dvojnimi levimi klikom poberete set za prvo pomoč ter nato dvakrat z levim gumbom kliknete na naleh ležečo baterijo, se ji bo napolnila zaloga energije. Zadeva deluje tudi obratno, zato ne bo več težav z energijo in zdravjem.

WACKY WHEELS (PC)

Ob začetku igre lahko vpišete cheate: Z "Jump" avto poskoči, če istočasno zavirate in držite igralno palico navzgor. "Hog" vam priskrbi 99 ježev, "Ice" 99 ledenih kock, "Fire" pa 4-krat 20 + 19 ognjenih krogel. "Ww turbo" vam nakloni pospešek, če le istočasno streljate in zavirate. Možne so tudi kombinacije v stilu "ww turbo jump hog".

DARK SUN 2 (PC)

Če igro naložite z "dsun -k911" in za tem dodate še kakšen parameter, bo življenje lažje. Parametri: "-a" izpusti intro, "-m" izklopi glasbo, "-p" dodeli družbi vsa Psionics orožja ter "-s", ki da družbi vse čarobne izreke. V igri sami pa delujejo še sledeče kombinacije tipk: "m/M" osveži vse čarovnike, "t" poviša vsako osebo med bitko na naslednjo stopnjo, "T" poviša celotno družbo na naslednji nivo, "Alt+F2" da skupini več moči in jih tako naredi skoraj nepremagljive, "Alt+F3" pa nauči čarovnike vseh izrekov.

EARTH SIEGE (PC)

Priporočljivo je uporabljati najtežjega razpoložljivega robota. Pri iskanju oporišč ali omamljenih Hercov uporabljajte samo aktivni radar. Pri izvidniških misijah

bazo, ki jo morate pregledati, samo na kratko ošinite z F5 in brž odhitite naprej. Baze nikakor ne napadajte, saj boste s tem opozorili Cybride, ki bodo bolje pripravljeni na napad v eni naslednjih misij.

Naloge, v katerih je treba reševati prototipe Hercov, morate uspešno rešiti! Tako dobite v vpogled vse robote in ste temu primerno oboroženi za poslednji spopad. Svojega Herca opremite s čim več Autocannons, saj ti za delovanje ne potrebujejo energije. Če ne morete uporabljati Autocannons, uporabite ELF-je ter rakete z aktivnim radarjem.

V bitki se vedno premikajte z največjo možno hitrostjo in nikoli naravnost v nasprotnika. Namesto tega tecite mimo njega in streljajte vanj z zasukanim pasom. Napad osredotočite na težke Herce kot sta "Pitbull" in "Hyperion", saj z lahkimi pozneje na bo velikih težav. Za zaščito pred izstrelki pred sebe pošljite svoje kolege, ki bodo služili kot živi ščit. Autocannons uporabljajte predvsem za Herce, stavbe pa rušite z energijskimi orožji. Neizkušenim pilotom ne zadajajte ciljev, saj lahko tam pustijo svoje življenje. V celotni misiji zadržujte svoje Herce v gruči, hitrost premikanja pa prilagodite najpočasnejšemu (to je najbolj okvarjenemu) med vami.

DIS

Kumerdejeva 18, 64260 Bled

Tel.: 064/78 170

Faks: 064/76 525

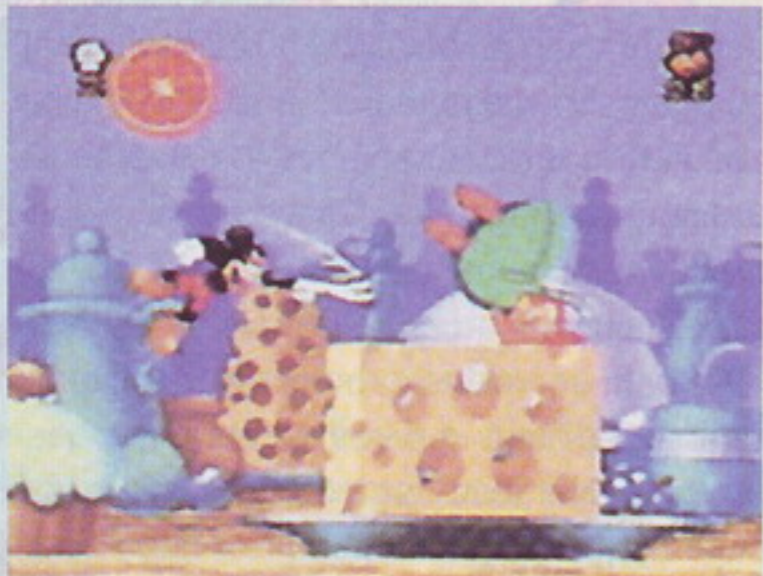
PC - CD ROM (500 naslovov):

5+ONE GAMES/20 različnih kompletov	2.300,00
5 FOOT 10 PACK vol.2	6.500,00
7th GUEST	3.990,00
CYBERIA	7.900,00
DOOM 2	8.900,00
KINGS QUEST 7	7.900,00
LITTLE BIG ADVENTURE	9.590,00
MAGIC CARPET	8.900,00
MEGA RACE	3.990,00
MS ENCARTA '95	12.600,00
MYST	10.990,00
NHL HOCKEY '95	8.900,00
REBEL ASSAULT	5.790,00
THEME PARK	7.990,00
UNDER A KILLING MOON	11.790,00
WING COMMANDER 3	9.990,00
WOODRUFF (GOBLINS)	7.900,00

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

MICKEY MANIA

Miki je nesmrten in je doma povsod. Tako kot kokakola. Samo kokakola ne more biti vaš prijatelj, Miki pa je in vedno bo, pa še jeter vam ne našira. Ali ste se že kdaj vprašali, kako se lahko ljudje postarajo za sedemdeset let, risani junak pa ves ta čas ostane rosno mlad in je povrh vsega iz dneva v dan prikupnejši? Tudi Mikijevemu očetu, Waltu Disneyu ti naravni zakoni očitno niso bili povsem

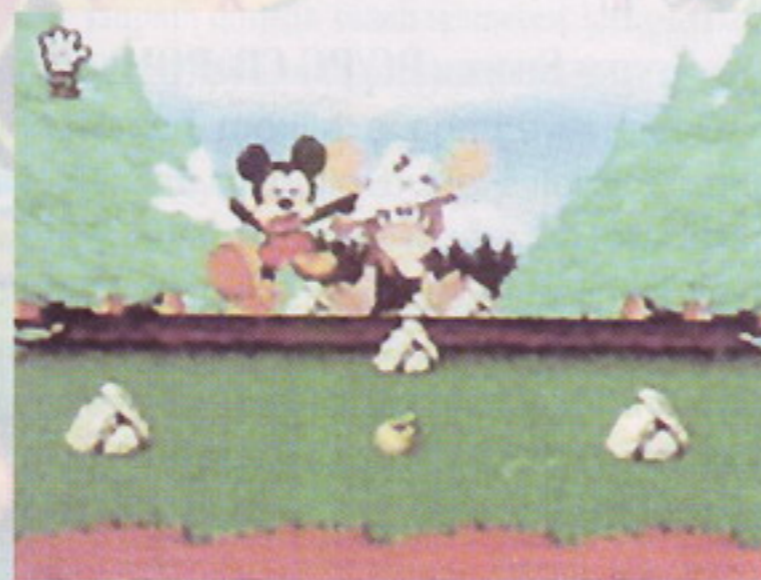


razumljivi. Disney namreč, če še ne veste, hiberniran čaka neko znanstvenofantastično prihodnost, ki ga bo znala oživiti in ozdraviti. Če se to, Bog daj, zgodi, bo zagotovo presenečen nad vsem, česar v svojem času ni

mogel predvideti in nekaj takega so nedvomno tudi igralne konzole.

Mickeymania ni prvi Mikijev napad na Maria in njegovo diktaturo nad Nintendom. Tudi tokrat imamo opravka s čisto, morda kar malce preveč navadno arkadno igro po Mariovem kopitu, ki bi jo z eno besedo označili kot lušno. V bistvu gre za v igro prevedeno zbirko šestih risanih klasikov, začenši z legendarnim "Streamboat Willie" (1928) v katerem se je Miki prvič predstavil občinstvu.

O tem kar razumemo pod pojmom izvedba igre, se je potrebno izraziti nadvse pohvalno, o ideji pa ni reči kaj dosti. Seveda bi lahko začeli s pametovanjem o



Manija, ki se ji vdaja že četrta generacija

tem, kako je vse skupaj že tako prežvečeno da razpada, ali da so vse tovrstne igre eno in isto, vendar če bi bili stari šest let, bi vas taki pomisleki pravgotovo ne premaknili kaj dosti. No, Mickeymania je po vseh merilih igra za najmlajše, zato naj igro oceni njihovo navdušenje. Tisto kar piše v megametri pa imejte le za neuspeli poizkus pootročjenja.



Igro je posodila Mladinska knjiga trgovina.

Format	SNES
Zvrst	arkadna igra
Založnik	Disney Software / Sony Imagesoft
SKUPAJ	81

SUPER PINBALL: BEHIND THE MASK

Zgodba o TREH frajerjih in poskočni srebrni kroglici

V časih sem mislil, da so fliperji predhodniki videoiger in bodo zato nekega dne po poti naravne selekcije izginili. To bi se do danes menda že zgodilo, če bi se moralo, vendar marjance ostajajo.

Tudi SNES je naposled učakal svoje tri fliperje. Nadvse izvirno ime, Super Pinball izhaja iz imena konzole (uaaa, a res?), dodatek "Izza maske" pa govori o fantazijskih osebah, ki si fliperje lastijo. Od teh banalnih podatkov za vašo obveščenost o igri preidimo k bistvu. Zgodovina simulacij fliperja je zgodovina iskanja kompromisov med nizko ločljivostjo in prikazom detajlov na fliperjih. Vse lepo in prav, če stvar poteka na SVGA monitorju, ampak to je privilegij lastnikov navitih PC-jev. Ostalim sta na voljo sta dve možnosti: pomik zaslona ali statično iskanje sreče na tistih dvesto pikah vertikalne ločljivosti. Super Pinball je do konca optimizirana uresničitev druge možnosti. Fliper gledamo iz perspektive, oziroma dejanske višine oči pri igranju, detajlov pa je ravno toliko, da ne pride do zmede. Trije fliperji se razen po dekoraciji razlikuje-

jo bolj malo. Vsi imajo po en par branilcev, par valjastih odbijačev pri vrhu, vrstico "domin" in kako daljšo cev. Na vsaki strani je en izhod ob robu, ki kroglico enkrat sune nazaj, za vsakič naslednjič pa ga moramo aktivirati tako, da jo spravimo skozi



vzporedni prehod, ki vodi k branilcu. Trenutek za zares intenzivni preizkus znanja je multiball ali igranje s tremi žogicami hkrati, za katerega morate izpolniti določene pogoje. Picajzlarji bodo opazili, da se tedaj žogice ob srečanju ne odbijajo, ampak gredo ena skozi drugo. Z izjemo pravkar omenjene površnosti fizika deluje zelo naravno, kar daje igri zadovoljivo igralnost.

In kam med konkurenco uvrstiti Super Pinball? Hmm... Videli smo nekaj boljših, a nič manj slabših.

Igro so nam posodili pri podjetju Laser Plus.

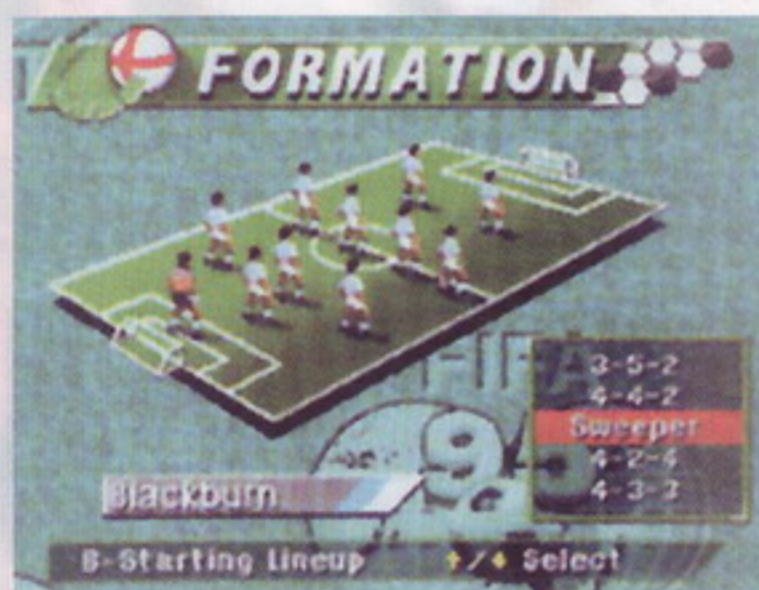
Format	SNES
Zvrst	simulacija fliperja
Založnik	Nintendo
SKUPAJ	76

FIFA 95 SOCCER

NBA Live '95

Nogomet in košarka - sveža ali pogreta hrana?

Živimo v dobi, ko vse zastara pet minut preden sploh pride na prodajne police. Velike softverske firme so ta problem že zdavnaj rešile z rednim izdajanjem vedno novih različic (releases), vsaj kar se tiče resnih programskih paketov. Fantom iz tržnega oddelka v megametru omenjenega založnika se je ideja zdela blazno kul, češ, spakirajmo stare zaloge v novo embalažo in pokasirajmo še nekaj (velikih) zelenih. In tako nas vsako leto razveselijo z "novim" paketom športnih simulacij, ki nosijo tekočo letnico.



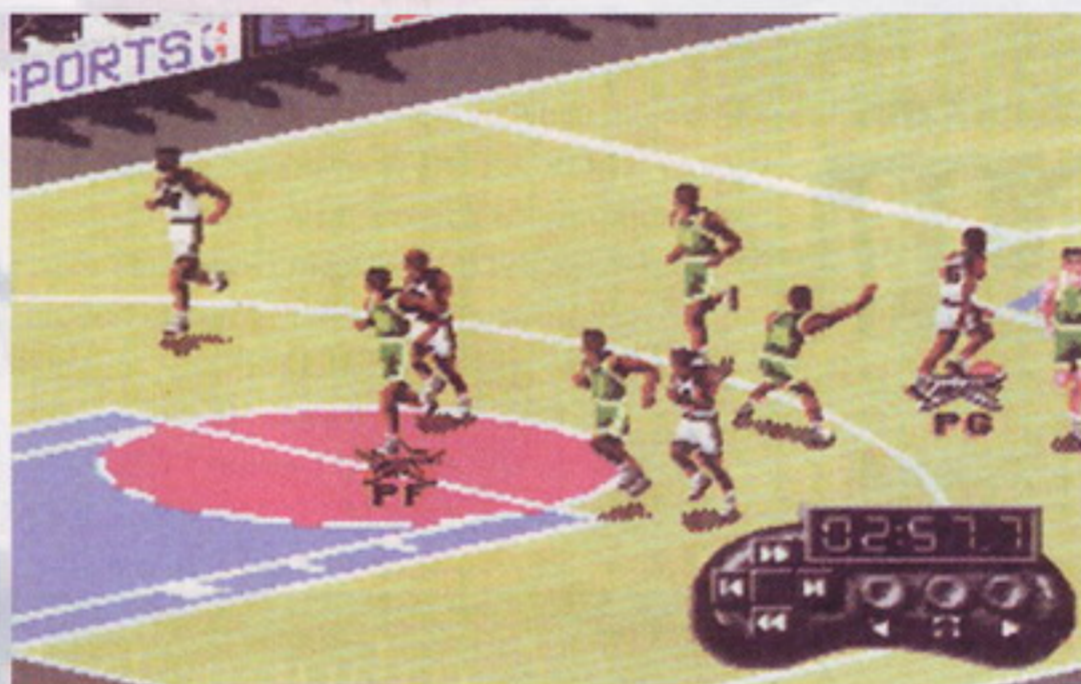
Grški vojskovodja postavlja falango.

Rahlo skeptičen sem pograbil oba modula, ki so mi ju ponujali, saj pravzaprav niti nisem vedel, ali se splošno pisati o nekaj novih opcijah in malo lepšem izgledu škatle. Potem pa je Imperij vrnil udarec v velikem stilu. FIFA International Soccer in NBA Live 95 sta zagotovo najboljši športni simulaciji v svojem razredu. Ob tej ugotovitvi se vam gotovo postavi vprašanje, zakaj ju potem opisujem skupaj in ne vsako posebej, kot bi se spodobilo. Navedel bom samo

Finale pokala prvakov.



najmočnejši razlog: igri sta si neverjetno podobni. Enak pogled na igrišče (tisti tako popljudani izometrični 3D), praktično enako vodenje igralcev, celo jedilniki (menuji) so si (pozor, tujka!) look-a-like. Sicer šele na drugi pogled, a vseeno.



Mimogrede, v NBA je conska obramba prepovedana.

Kako se igri obneseta v praksi? Grafično jima ne morem prisoditi niti enega samega črnega piksla (a ni bolje kot osovražena črna pika?), čeprav se mi zdi



nogomet nekoliko bolj dodelan. Tudi animacija pri nogometu deluje bolj realno, košarkarji za moje pojme po igrišču nekoliko preveč drsijo. Dvomim, da je tega kriv preveč zlošččen parket. Glasba in zvočni efekti: standardno. Po menujih vas spremlja prijetna glasba (zakaj samo ena melodija??), med igro slišimo vse uporabne in neuporabne efekte (kaj štejem med neuporabne: tuljenje in skandiranje raje, ki ga lahko izključiš, tuljenje in jamranje poškodovanega igralca, ki ga lahko izključiš, sodnik, ki sicer ni zvočni efekt (ali pač, saj piska) in ga je najugodnejše izključiti, pa še kaj bi se našlo). Igralnost: visoka. Po jedilnikih (špajz-kartah) si lahko nastavite vse, vključno s prej omenjenim sodnikom. Vse? No ja, ne morete igrati na rožnatem igrišču velikosti 2x4 cm (Pripomba mimoidočega: Za-

kaj vsi recenzenti iščejo dlako v jajcu?). Ne morete spreminjati barve dresov (pri NBA je to čisto normalno, saj vedno igrajo črni proti belim). Pri nogometu so si imena igralcev izmislili, kar me ne bi toliko motilo, če ne bi pri košarki navedli pravih imen igralcev (s slikami, pa še na igrišču so podobni sami sebi). Že od nekdanjega veljalo, da so Američani mahnjani na statistiko in v obeh špilih se lahko podatkov o številki superg (kopačk) in povprečnem številu umetnih zob nazijate do nezavesti.

Summa summarum: ne vem. Obe igri sta odlični, vendar druga drugi zbijata oceno. Ne bi smeli iziti istočasno, sploh pa ne bi smeli istočasno prispeti v moje roke, ker mi je tako uspela popolna primerjava: kjer je en špil popoln, drugi malce šepa. In če se bo EA zgedoval po kakemu Microsoftu in vsako leto popravil en kiks ali dva (če bodo dobre volje), potem lahko pričakujemo igro, o kateri recenzenti ne bodo mogli povedati nič slabega šele leta 2010, čeprav upam, da mi že leta

1996 ne bo več treba pisati dolgega članka, ampak bom samo rekel: "Kupite," in butnil visoko oceno. Če košarke in/ali fuzbala še nimate, vam igri priporočam, v nasprotnem primeru pa raje počakajte, ker se bo čez čas gotovo pojavil še kak boljši špil.

Igri so posodili pri MK Multimedia Centru.

Format	Mega Drive
Zvrst	športni simulaciji
Založnik	Electronic Arts
SKUPAJ	82

1.	(1)	Doom 2	id Software
2.	(-)	Mortal Kombat 2	Acclaim
3.	(12)	Wing Commander 3	Origin
4.	(2)	Warcraft	Blizzard Entertainment
5.	(3)	UFO	MicroProse
6.	(-)	Cyberia	Interplay
7.	(14)	Transport Tycoon	MicroProse
8.	(5)	SimCity 2000	Maxis
9.	(13)	The Lion King	Virgin
10.	(10)	Aladdin	Virgin
11.	(4)	Mortal Kombat	Virgin
12.	(15)	Magic Carpet	Bullfrog
13.	(7)	Theme Park	Bullfrog
14.	(11)	Colonization	MicroProse
15.	(-)	Kings Quest VII	Sierra

NAGRAJENCI IZ 2. ŠTEVILKE: Sašo Slavčič, Črtomirova 1a 61000 Ljubljana - Dodatni nivoji za Leminge; Matjaž Dolenc, Frankovo 41 64220 Škofja Loka - FOX BASE; Primož Rajbar, Slovenska 37 69000 Murska Sobota - XTREE GOLD, Jure Damjan, Vipotnikova 9 61211 Tacen - PC TOOLS 7.0 + upgrade (Medija); Žiga Kavčič, Selo 37 64226 Žiri, Miha Rutar, IX Korpusa 8 Izola in Marko Novak, Trg Veljka Vlahoviča 11 61310 Ribnica, pa bodo nosili majice OS/2 WARP (IBM Slovenija)

NAGRADE ZA TOKRATNE IZŽREBANCE BODO:

1. Igra Guilty za PC CD-ROM (Psygnosis)
2. Medio Interactive Magazine za PC CD-ROM (M.M.)
3. Stereoworlds za PC CD-ROM (Psygnosis)

Psygnosisove dobrote bodo padle v roke naslednjim srečnežem (pravilni odgovori c, b, c):

NOVASTORM - Simon Jančič, Gonjače 28b 65211 Kojško;
ECSTATICA - Dejan Beznec, Pt. Kuzmiča 26 69000 Murska Sobota;
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS - Tomaž Mlakar, Cesta OF 4 65282 Cerkno



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

Čau!



Oglasila se mi je Josie, se še spomnite, moja sestrična iz ZDA; poslala je morje poljubčkov vsem oboževalcem na uredništvu in bralcem Megazina (prebrala sem ji vsa vaša ljubezenska pisma). Bohi je dobil še demo (200 Mb) LucasArtove nore avanture Full Throttle, in momentalno dobil napad navdušenja.

Prejšnji teden sem praznovala rojstni dan (22). Vsi megazinovci so me pričakali na uredništvu, na moji mizi pa je bila sadna torta. Ljubčki so mi zapeli *Happy Birthday*, potem pa so se drenjali za poljube. Boštjan, ki je od vseh najbolj resen, je miril hormonski vihar, ki se je dvignil v moji pisarni. Ker sem bila slavjenka, mi je obljubil, da mi izpolni kakršno koli željo. Navdušena sem ploskala z rokami in mu dahnila svojo malo skrivnost: *rada bi napisala uvodnik....* Boštjanov gromki *TO PA NE!* me je spravil v jok. Cel teden sem po uredništvu skakala v mini krilu in tesno oprijeti majčki, pa se Boštjan ni dal znesti. Malo razočarana, sem na koncu obupala. Boštjan pa je obranil svojo čast družinskega človeka. Svoj potlačeni bes sem pokurila na Mortal Kombat II. Vsak, ki se je drznil igrati z mano, je po petih minutah Babalitijev, Fimišimov in bolj malo Frenđšipov, z dolgim nosom odšel s prizorišča.

Sanja



Gmhung, bolj znan kot Brusli

Zunaj je bilo približno 0C, padal je dež, Gmhung pa je hodil po pločniku s sončnimi očali in se zaletaval v mimoidoče. Ko je prikolovratil do nas, smo mu z usklajeno akcijo potegnili butasta očala z nosu, in bilo je kaj videti. Tam nekje, kjer se konča veka in se začneja lice, se je bohotila ogromna "šljiva". Kaj šljiva, melancana! Bila je rahlo napihnjena, zanimive vijoličasto-rdeče-zelene barve. Gmhung pa je bil kot Cecilija, ko se ji razmaže ličilo.

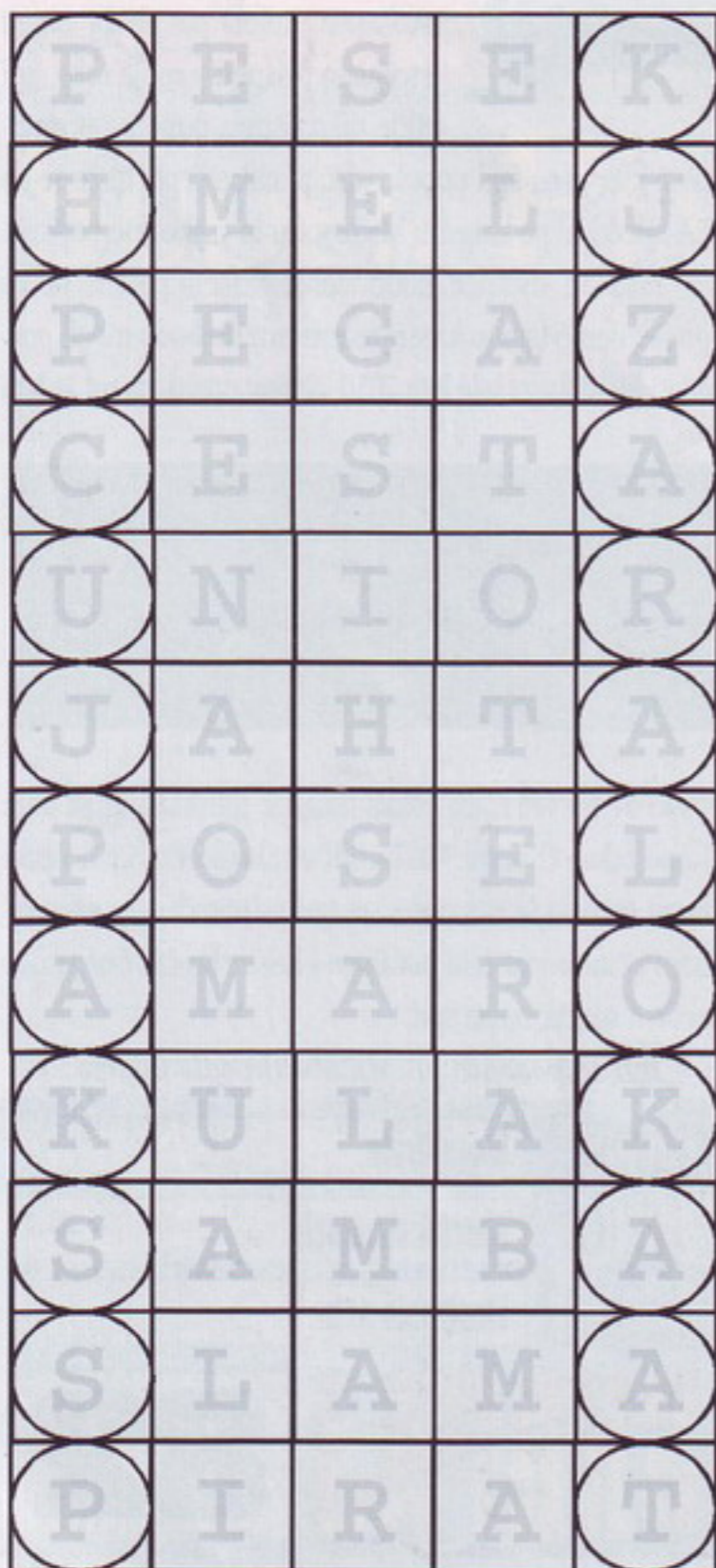
Takoj smo pomislila: mladeč se je stepel, gotovo je branil čast kake davno pozabljene igrice... Kar zrasel je v naših očeh. Pa ne za dolgo.

"Veste," je začel, "že sedem mesecev igram neko igrico, kjer se grozno mlatimo. Do včeraj sem vedno izgubil, vedno sem bil tepen. Včeraj pa... ahh... Včeraj sem po deseturnem igranju končno pretepel Tsunga! Od navdušenja sem skakal po izbici, zverinsko krulil in krilil z nogami. Tedaj pa sem se s levo peto mahnil po očesu!"

Vas zanima, katera mojstrovina je ubogega Gmhunga tako prevzela? Rešite križanko, kajpak! Besedam na desni strani križanke spremenite prve in zadnje črke in dobili boste besede, ki jih zahtevajo opisi. Vpišite jih v lik. Črke v krožcih na levi strani, brane navpično dajo naslov usodne igre, tiste na desni pa ime še ene, očem manj nevarne igre.

1. malo več, kot štirje tedni, 2. bistven del metle, 3. knjižna polica, 4. kruh pred sončenjem, 5. nasprotje kationa, 6. znano finsko središče nordijskega smučanja, 7. pripadnik sloja staroslovanske fevdalne družbe, po katerih se imenjuje Koseze, 8. večji kos pohištva, 9. sin črnca in belke, 10. mala, silno prijazna srnica, 11. utrdba na jugu ZDA, znana predvsem iz vestrnov, 12. surov in nadvse grob vladar.

Nagrade: Fox Base+ 2.10, Microsoft Presentation Manager Toolkit for OS/2, Norton Utilities 4.5



SAVE OUR SIP

Blaz (064/713-312) bi na vsak način rad iz ene od sob v igri Eye of the Beholder 2. Soba pa izgleda takole: na sredi je nekakšna vdolbina, v stenah je našel 3 dragulje in ključ, prav tako v stenah pa so tudi glave skeletonov. Soba je kot nalašč brez vrat, kako torej ven?!

Dejan iz Celja je nekaj ur presedel za telefonom in spraševal po vse mogočih trgovinah, kje bi se dalo kupiti kartico Action Replay. Cena karice je približno 200 DEM + poština, naslov prodajalca pa je :

DATEL ELECTRONICS Design & Development Limited, Govan Road, Fenton Industrial Estate Fenton, Stoke-on-trent ST4 2RS, England tel: (0044) (0782) 744-707

Gregor Vidmar iz Kamnika (061/832-221) sprašuje, kako opaziti napako pri Pentiumu? Pod Okni poženi digitron in v načinu Scientific izračunaj naslednje: 4 195 835 deljeno s 3 145 727, nato pa spet pomnoži s 3 145 727. Če se cifra razlikuje od prve oziroma dobiš rezultat 4 195 575 imaš Pentium z napačo. Zanima ga tudi, zakaj mu včasih odpove Soundblaster v igri Doom 2, na primer pri streljanju?

Žiga (226-344) sprašuje, kako v igri Kyrandia 3 pregovori psa, da ga pripelje na pasji otok?

Erik iz Postojne (067/59-377) toži, da v igri Darkmere ne najde napojev za zeliščarja. Help him!

Andrej Špilak iz Velike Polane sprašuje:

- 1) Zakaj LucasArts v zadnjem času ni izdal nobene igre? (Počakaj še malo, saj bo bolje.)
- 2) Zakaj ste prenehali z opisovanjem programerskih hiš, oziroma založnikov? (Saj nismo. Psygnosis je bil ravno opisan, kmalu prideta na vrsto še Sim Maxis in Big Red Core Design, ostali pa, ko bodo blagovolili poslati več podatkov in seveda nagrade za cenjene bralce.)
- 3) Zakaj v vsakem opisu igre ne napišete še dolžine igre? (Kot vidiš, lahko od nedavnega v megametrju najdeš tudi ta podatek, če je opisana disketna verzija, oziroma koliko pobere inštalacija za CD verzijo.)
- 4) Kaj napisati v AUTOEXEC.BAT, da bo se bo program znašel v upper memory? (Na začetku vrstice napiši LH.)
- 5) Ali pridejo pri nagradni igri vsi odgovori v boben za žrebanje? (Bobna sicer nimamo, vseeno pa pridejo v poštev vsi pravilni odgovori. Očitno pač nimaš sreče. Če bi videl kup glasovnic na uredništvu, pa bi ti bilo jasno, koliko sreče moraš imeti, da nagrado dobiš.)

6) Kaj dobi v igri Aladdin, ko kupi WISH? (Nadaljevanje po končani igri.)

7) Kako švinglati v igri Lion King? (Če kdo ve.....)

Jernej iz Slovenske Bistrice sicer mnogo sprašuje, a je bolj ali manj zgrešil rubriko (Jernej, beri pisma bralcev!). Eno vprašanje pa je vendarle vsebinsko primerno in sicer kdaj bodo izšli Cobra Mission 2 (Knights of Xentar), Police Quest 5 in Blue Force 2 (ni ne duha, ne sluha). Kaj pa Doom 3? (Ga sploh potrebujete? Saj je 90 odstotkov špilov njegovih klonov.)

Nekdo (061/372-825) se kljub naporom ne zna spremeniti v podlasico v igri Ečstatica. Kaj vse je potrebno zmetati v kotel? Ko v samostanu vzame kost, se vhodna vrata zaprejo in ne more več ven. Kaj storiti?

Miha (061/831-190) igra Lion Kinga in v sobi Simba's Exile zleti s kamnov. Kaj mu je storiti?

Bojana zanima kako v Dune 2 dobiti Death Hand rakete? Ali obstaja kakšna zvijača za več začimbe na 8. stopnji, saj mu denarja vedno znova primanjkuje. (Raketo Death Hand lahko uporabljaš le če igraš s Harkoneni, saj je to njihovo specialno orožje. Seveda dobiš to možnost šele ko zgradiš palačo. Zvijače za spice sicer nismo odkrili, vemo pa, da je začimbe na zadnjih stopnjah pravo morje, tako da z malo truda in hitrejšim odkrivanjem terena (uporablaj trikes, ki so hitri in tri ali več harvesterjev, zraven pa seveda vsaj toliko nosilnih letal in finančnih težav res ne bi smel imeti.)

Tomaz iz Kranja (064/217-148) igra na Sega Mega Drive igro Jurassic Park, vendar pa v dvorani z okostji ne zna pobegniti krvoločnima raptorjema. Poleg tega ga zanimajo opcije pri igri Corridor in če obstaja kakšna koda za hojo skozi stene pri Doom 1 (IDCLEVPOPD, če me spomin ne vara), če obstaja kakšna koda pri Dune 2 in kako vstati od mrtvih v Prince of Persia 1? Katere

igre so podobne Day of the Tentacle?(Sam & Max Hit the Road, Big Red Adventure,...)

Gasper Kranjc iz Celja na vse pretege hvali našo revijo, tako da smo na uredništvu kar zardeli. Dejanu iz Vrhnike pa sporoča, kako priti do več denarja v igri Theme Park. Na začetku namesto svojega imena vpiši HORZA, med igro pa potem pritisni CTRL-C in...

Grega iz Radovljice pa vsem igralcem Quarantine sproča kode:

1. OMNICORP IS ALL KNOWING
2. KEEP THE OPRESSOR OPRESSING
3. THE MEEK SHALL INHERIT ZILCH
4. HAVE ZOU HAD ZOUR HYDETGINE TODAY
5. KEMO CITY IS A NICE PLACE TO VISIT

Blaz iz Ptuja (062/775-643) bi rad izvedel kode za igro Lion King, mimogrede pa še sprašuje, kako rešiti drugo stopnjo? (In kaj ti ni jasno na drugi stopnji?)

Damir Urh z Jesenic (064/860-238) bi rad v Indiana Jones 4 rešil Sophio iz ječe, pa mu pri tem humanem dejanju vedno znova spodsne, saj se ženšče boji hoje pod dvignjeno rešetko. (Na uredništvu smo se spomnili, da moraš rešetko podstaviti s palico, žal pa se ne spomnimo kje jo najdeš. Palico namreč.) Sprašuje tudi, kaj je z oddajo Megavision? (Saj je bila!)

Aleš Vojvoda bi rad izvedel kodo za izhod iz mesta v igri Quarantine na prvi stopnji. Sprašuje še, če kdo pozna kakšno foro v igri WarCraft.

Matevž (063/852-684) pa se resetira računalnik, vsakič ko želi naložiti Quarantine.

Še enkrat naprošamo vse telefoniste, da nam vprašanja in odgovore čitljivo (!!!) napišejo na list papirja, ki ga po možnosti NE prepognejo prevečkrat in pošljejo na naš naslov, s pripisom za SOS register. Zadnjič hvala!

Canon professional computers

GRAVIS ULTRASOUND MAX

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

NOVICE

Izobraževanje otrok

Na področju računalniškega izobraževanja za otroke trenutno vlada precejšnja praznina. Ravno zato so v računalniškem centru Miška razvili prvi didaktični računalniški program imenovan **Miškina mala šola računalništva 1.0**.

Program je namenjen otrokom v starosti od štiri do devet let in vsebuje različne sestavljanke in labirinte. Skozi njih si otroci na najhitrejši in najučinkovitejši način razvijejo mnoge sposobnosti, kot so prepoznavanje barv, likov, natančnost opazovanja in sestavljanja, postopno pa se privadijo tudi na tipkovnico, delo z miško, ipd. Tako se obenem zabavajo in pridobivajo izkušnje pri delu z računalnikom.

Program uspešno uporabljajo v svojem izobraževalnem centru že celi 2 leti. Deluje v okolju Windows, nahaja se na eni 3.5" disketi, za delo doma pa boste potrebovali najmanj 386SX, 4MB pomnilnika in 4 MB trdega diska.

Cena programa je 3.800 SIT, informacije pa dobite na naslovu **Miška d.o.o., Kunaverjeva 6-8, Ljubljana (tel: 1591-650)**.

Paketno igranje

Od nekdanj držalo, da je kupovanje izdelkov v paketih cenejše. Tega se zaveda tudi podjetje Mladinska Knjiga Trgovina, ki je za okroglih 10.000 tolarjev svojim kupcem pripravilo zanimivo presenečenje. Paket **"Battle Pack Pro"** vsebuje odlično analogno igralno palico **Gravis Pro** ter igro, ki je gotovo ni treba posebej predstavljati: **Wing Commander II**. Gravis je svojo igralno palico opremil s petimi gumbi, štirim med njimi pa lahko določite samostojne funkcije. Ne manjkajo niti v mehko peno ovita ročka, jeklena palica, ki zagotavlja vzdržljivost ter "throttle control" ali po domače pedalka za plin.



Odlično je poskrbljeno tudi za preskoke med igrami različnih zvrsti, saj lahko moč vzeti, ki držijo ročko, po želji uravnavate.

Wing Commander je seveda na voljo v deluxe izvedbi, kar pomeni da na CD-ROMu poleg osnovne igre združuje še Special Operations 1&2 ter Speech Pack.

Za vse dodatne informacije se obrnite na tel.: 061/210-370.

Borland Original

Podjetje **Marand** je pred kratkim začelo z zanimivo akcijo "Borland Original", ki kupcem ponuja možnost nakupa vrhunskih programskih paketov po "upgrade" cenah. Akcija je namenjena legaliziranju piratskih programskih paketov, pa tudi če nimate nelegalne kopije, lahko izkoristite priložnost in postanete lastnik legalnega programskega paketa po neverjetno ugodni ceni.

Tako ponujajo Turbo Pascal 7.0 za borih 15.990 SIT, Borland C++ 4.5 za 39.990 SIT in Sidekick 1.0 for Windows za 5.990 SIT. Vse cene že vključujejo prometni davek.

Žal akcija traja le do konca Informatike 30. marca, zato jej pohitite. **Marand, Cesta v mestni log 55, Ljubljana, Tel.: 061/1232-322.**

IBM išče mlade multimedijske talente

IBM bo izvedel veliko nagradno akcijo za iskanje mladih evropskih talentov na področju multimedijskih CD-ROMov. Kandidati morajo biti stari do trideset let in bodo med drugim ocenjevani po kreativnosti, kvaliteti in poslovni perspektivnosti njihovega izdelka.

Tekmovalne kategorije bodo prosti čas in kultura, izobraževanje ter igre. IBM bo zagotovil tudi izvedbo in distribucijo zmagovalnih izdelkov, vsem trem zmagovalcem pa bo zagotovil tudi multimedijski računalnik.

Imena zmagovalcev bodo objavljena junija '95 na festivalu **Images '95** v Švici. Naj vam izdamo, da letošnji festival označuje stoletnico filma, IBM in mesto Vevey pa bosta prireditve posvetila spominu na velikana nemega filma Charlia Chaplina.

Rok za opis projekta je **31. marec 1995**, pravila tekmovanja pa lahko zainteresirani mladi ustvarjalci dobijo pisno na naslovu: **IMAGES Prix IBM, Case Postale, CH-1800 Vevey 1, Switzerland**. Komur je ta naslov predaleč, pa lahko svoja vprašanja naslovi na IBM Slovenija, Trg republike 3, 61000 Ljubljana.

- M** Izobraževanje otrok
- M** Paketno igranje
- M** Borland Original
- M** IBM išče mlade multimedijske talente
- M** Mladinska knjiga Multimedia Center
- M** Megazin na Informatiki 95

Mladinska Knjiga in Multimedijski Center

Multimedia ali slovensko večpredstavnost je beseda, ki se v računalništvu vedno bolj uveljavlja. Tako se tudi na slovenskem trgu nenehno odpirajo nove tovrstne trgovine. Natanko prvega marca je odprla vrata svojega obnovljenega multimedijskega centra tudi **Mladinska Knjiga na Nazorjevi 1** v Ljubljani. Tam boste našli multimedijske računalnike PC, kopico zvočnih in video kartic, CD-ROMe, igralne palice QuickShot, na voljo pa vam bo tudi velika izbira laserskih plošč. V trgovini bodo zastopani programi vodilnih svetovnih podjetij. Naj omenimo le imena kot so Gravis, NEC, Creative Labs, AdLib, Atari, Mitsumi in Sony.



Mladinska Knjiga ni pozabila niti na lastnike konzol, saj ohranja ponudbo Sege in Nintendo, povrh pa jo z Atarijevim Jaguarjem celo razširja. Vse tri konzole so izdatno založene z igrami, kritični kupci pa bodo lahko pravilnost svojih odločitev preverili kar na kraju samem. Naprodaj bo namreč več igračarskih revij, nekatere igre pa bo mogoče videti tudi v živo. **Obiščite jih torej v Ljubljani na Nazorjevi 1.**

Megazin na Informatiki 95

Na obilnem Megazinovem razstavnem prostoru v dvorani 6 (na levo pri vhodu v halo A), bomo na 115 kvadratnih metrih imeli petnajst multimedijskih računalnikov, mali kino za predstavitve novih iger in CD-jev, štiri računalnike za navidezno resničnost, ki bodo med seboj povezani ter multimedijsko delavnico za glasbo (klaviature, obdelava glasbe,...) in video (obdelava videa, digitalizacija slik)

Vsak novi naročnik dobi na sejmu 20 % popust in škatlo za shranjevanje letnikov! **Ne zamudite!**



CeBIT '95

HANNOVER

Le redko se zgodi, da v času CeBITa v Hannoveru ne sneži, dežuje in sije sonce, vse hkrati v eni uri. Tokrat je bilo značilno "schitt" vreme, kot mu pravijo domačini, do obiskovalcev največjega računalniškega sejma na svetu prav neverjetno prijazno. Vseh pet dni našega obiska na CeBITu '95 je v Hannoveru le rahlo do močno pihalo in bilo skoraj ves čas sončno brez oblaka.



Zato pa vas je pošteno prezeblo na začasno montiranem velikem kolesu (Prater v Hannoveru?), ki so ga organizatorji posebej za čas CeBITa naročili pri firmi Vebacom. Vožnja s kolesom je trajala štiri fure in kot ena redkih brezplačnih stvari iz ptičje perspektive nudila enkratni pogled na vso veličino sejma. Kar je že iz zraka izgledalo naravnost glomazno, se je kasneje potrdilo tudi v praksi.



Za navadnega smrtnika na CeBITu orientacija po megalomanskih razstavnih dvoranah ostaja nerešljiv problem. Tudi letos so ga do neke mere reševali EBI-

jevi informacijski avtomati, preko katerih ste dobili koordinatne iskanih podjetij in proizvodov natiskane na hrbtno stran zemljevida sejma, kljub temu pa se ni bilo težko izgubiti v hali 1, ki je velika približno toliko kot celo ljubljansko Gospodarsko razstavišče. Ko se enkrat sprehodite skozi vse hale, izgubite motivacijo, ker ne veste več, kje in kaj vse ste spregledali. Nato le še tavate naokoli in oprezate za raznimi "dobrotami" (vrečke, kuliji, pripone, CDji...) za in pod policami razstavljalcev ali pa se spravite nad lepe hostese: "Do you have any bags?" "Breaks? Oh no. Not right now, but come back later and maybe we'll go to drink something..." In ko so na koncu dneva vaše noge že "ganz kaputt", vas neki švaba še dotolče z vprašanjem: "Kje pa je ta in ta stojnica?" Pa kaj to mene briga?! I DON'T CARE! Moji predlogi organizatorjem: uvedite rikše, kotalke ali pa vsaj z drseče stopnice!!!

Softver na dopustu

Pri programski opremi je bilo letos videti najmanj novosti. Očitno vsi čakajo na razplet dvoboja IBM contra Microsoft, OS/2 Warp vs. Windows 95. Trume ljudi,



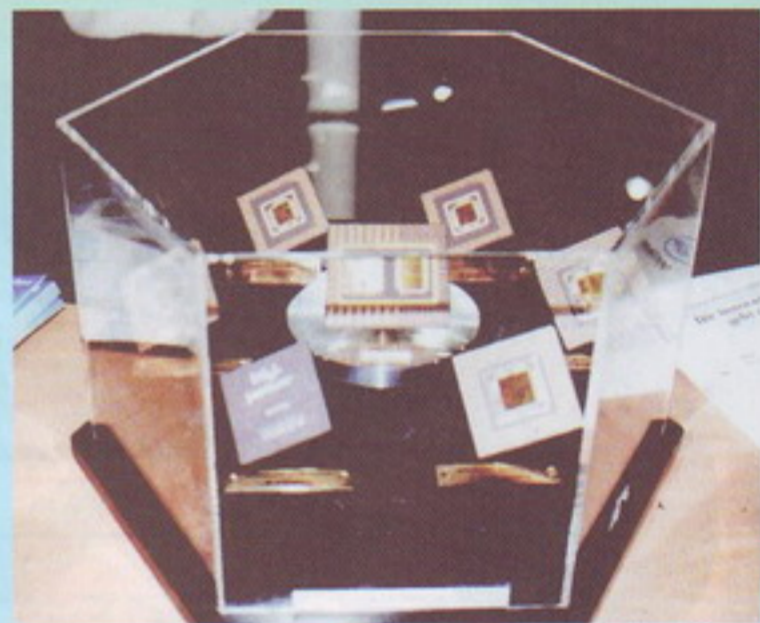
Kdor je preživel vožnjo z IBM-jevim simulatorjem, je dobil medaljo za hrabrost in brezplačen žeton za WC

ki so se zgrinjale pred Microsoftovimi (še vedno beta) Okni 95, so čakale Godoja. Teoretično vprašanje: kaj če Windows 95 letos ne bodo nared? Bo Microsoft potem odkupil pravico do ponovitve leta 1995? Nekaj korakov stran je IBM s svojim OS/2 Warp simulatorjem privabljal množice radovednežev, ostali pa so pridno poslušali predavanja o vseh prednostih tega operacijskega sistema. Borland je bil ves v rožicah (dobesed-

no) in je prvič v Evropi predstavljal dolgo pričakovani Delphi (naslednik Pascala), ki ga bo v verziji desktop moč dobiti že pod 500\$. Symantec je prodajal uporabni Norton Commander 5.0, opazili pa smo tudi nekaj zanimivih programskih orodij za 3D grafiko, med njimi tudi VR razvojni paket 3D-Ware (Virtek) za ceno 150\$ (standarna verzija) ali 395\$ (profesionalna) in še dražji RenderWare (Criterion), ki stane vsega skupaj 1024 funtov. Malenksot, k'neče?

Intel vs. PowerPC

Tudi na področju strojne opreme se je bila bitka. Intel je moč pentiuma 120 MHz razkazoval na igrah Magic Carpet (skupaj s čelado VFX1 in pristno perzi-



Intelov P6 sextium: Indiana Jones na lovu za izgubljenim čipom.

jsko preprogo). Super Karts in Flight Unlimited (končna verzija bo nared čez kake 3-4 mesece). Obljubljali so tudi, da prideta na trg do poletja še modela pentium 133 in 150 MHz. Največjega zanimanja je bil deležen P6, naslednik pentiuma iz dveh čipov s 133 Mhz, ki so ga na sejmu vrteli pod debelim steklom v družbi pentiumov. V množično proizvodnjo bo šel P6 v drugi polovici leta. Intelovci pravijo, da bo od konkurenčnih "586" AMD in Cyrixa hitrejši za 50%, od pentiuma 100 Mhz pa kar za dvakrat. In še zanimivost: intelove bombone v belih plastičnih paketkih so vsi zamenjali s kondomi in si jih veselo tlačili v žepe... Konkurenčni tabor (IBM, Motorola in Apple) je zasedel celo halo 14 in tam v PowerPC parku kazal beta verzije Oken NT in OS/2 za PowerPC.

Ostale novosti

Iz cele zbirke novih monitorjev, tiskalnikov in notesov so izstopali: Canonov mini brizgalnik BJC-70 z izmenljivo ČB/barvno glavo, IBMov dvokilski notes ThinkPad 701 z 10,4-palčnim zaslonom in raztegljivo tipkovnico (od tod vzdevek Butterfly) ter Panasonicov prenosnik CF-41 z 12-centimetrskim CD-ROM pogonom za dva CDja. Občuten porast firm, ki se ukvarjajo z multimedijo (od lanskih 185 na 290), je prisilil organizatorje, da so hali 8 in 9 zapolnili z grafičnimi, zvočnimi in video karticami za računalniško predvajanje in snemanje video posnetkov. Skoraj vsi pomembnejši izdelovalci so predstavili kartice, ki znajo dekodirati posnetke, stisnjene po standardu MPEG. Povsod in na vsakem koraku so vrтели Top Gun in dogodivščine Mr. Beana, ki jih znam zdaj že na pamet. Pri grafičnih karticah ni bilo opaziti drastičnih novosti, čakamo pa na kartice za 3D grafiko. Kapacitete trdih diskov IDE in SCSI so proizvajalci dvigili na raven 700MB-1GB kot standard, kar bo v prihodnje tudi najboljši nakup glede na razmerje cena/velikost.

Na letošnjem CeBITu ni bilo videti več računalnika brez CD-ROM pogona. 4x hitrost se je uveljavila kot standardna, videti pa je bilo tudi pogone s šestkratno hitrostjo ter prenosom okoli 900kb/s, in sicer pri NECu, ki je bil tudi lani prvi s "triple-speedi" in firmi Plextor. S tako hitrostjo prenosa so se CD-ROMi že močno približali trdim diskom. Posebnost je bil CyberMan CD (DataCal), prvi prenosni CD-ROM, ki ga lahko



CyberMan CD: prvi prenosni CD-ROM, ki ga lahko uporabljate tudi za poslušanje glasbe.

priključite na katerikoli prenosnik ali računalnik, opremljen z enoto PCMCIA, skupaj s 16-bitno zvočno kartico in slušalkami. Sony in Philips skupaj načrtujeta še tehnologijo za HDCD (high density) pogone. Do leta 1998 naj bi na HDCD-E (eraseable) šlo 3.7GB podatkov. Sony je predstavil nam še kar nekaj časa nedostopno konzolo Playstation z eno dirkalno in pretepaško igro (pozabil imeni), ki sta bili super. Pri Panasonicu pa o 3DOju ne duha ne sluha.

Švicarski Logitech je dvignil kar nekaj prahu s svojo kolekcijo oblačil Logiwear. Po vzoru mišk Sensa so ponujali majice in puloverje "Deep Wood", športne kape, nogavice, nahrbtnike v obliki mišk, dežnike, ročne ure ter brisače, vse v rangi od 10-100 DEM. Zanimiva poteza, ki bo najbž dobila marsikaterega posnemovalca.



Logitechova kolekcija oblačil Logiwear

Genius je predstavil miško EasyScroll s petimi gumbi in drsnikom, ki je kot nalašč za uporabo nekaterih programov v Oknih. Cena: 70\$. Svojo verzijo 3D miške The Owl so v obliki sledne kroglice na prstanu, ki sprejema signale z okvirja na monitorju, prikazovali tudi pri izraelskem Pegasusu.

Med bledimi pisarniški showi (OKI, Canon) z umetni aplavzi (Spea) in preverjenimi fintami zapolnjevanja prostora z avtomobili (počutil sem se kot na ženevskem avto sejmu) je izstopal telovadni konj pri Amdahlu, kjer so telovadci izvajali akrobacije vsak dan ob 10, 11.30, 13, 14.30 in 16 uri, ter kovačnica ob demonstraciji video kartice Movie Machine II firme FAST.

Bolje (ali slabše, kakor se vzame) so jo odnesli obiskovalci MIRO Multimedia Show-a. V majhni improvizirani kinodvorani so na sedež priklenili po dve žrtvi, ki jih je potem pošteno zruhalo. Pri frajerjih iz Silicon Graphics so se ljudje ustavljali le zato, da so se ob ogledu filmov iz Silicon Graphics studia Berlin nekoliko spočili. Videli smo tudi pretepaško igro Killer Instinc, zaenkrat sicer le na avtomatu, a ko pride na konzolo Project Reality, zagotovo ne bo razočarala.

VR rules!

Predstavitve navidezne resničnosti je na letošnjem CeBITu potekala v poplavi VR čelad in 3D očal. Toda odtujevanje od realnosti je za tipičnega uporabnika še vedno neudobno. Tisti, ki so na svoje butice natikali razne čelade, so se



Virtuality Cafe (Escom): Prosimo, da ne streljate hostes. Vsaj dokler ni konec sejma.

potili in niso kazali pretiranih znakov navdušenja. Še najbolj zanimivo je bilo pri Escomu, kjer je gostoval Virtuality Cafe. Kdor je želel, je lahko na modelu 2000

SU preizkusil navidezno pobijanje v dvoje v igri Zone Hunter. Pozanimal sem se za cene teh igračk, na katerih se igrajo v številnih tovrstnih lokalih po ZDA in Nemčiji (eden je celo na Dunaju): začetna izvedba za enega igralca stane 63.700 DEM, profesionalna različica za štiri igralce pa kar 255.300 DEM. Če torej ne kupujete Mercedeza...



Mectropolis: le kaj si bo mislil kavboj Jimmy?

berEyes (cena: 2500 DEM za kos). Dober vtis so naredili tudi pri švedski UDAC Multimedii. Predstavili so njihova 3D-MAX zastorna očala, ki so kompatibilna s programi Renderware, 3D Studiom in AutoCADom, dobili pa jih v kompletu z igro Descent že za pičlih 270 DEM. Očala so dovolj velika, da lahko pod njimi nosite tudi običajne naočnike. 3D očala za bolj resne aplikacije s programom HoloSketch VR3D drawing system pa so kazali pri firmi SUN.



3D-Max: dekleta je treba naročiti posebej

Ugotovitve

CeBITu že nekaj let očitajo, da je predolg in prevelik. Če bi vrgli štiri hale telefonije ven, bi bilo vsega takoj za eno polovico manj. Letos je 6.088 razstavljalcev razstavljalo na 318.344 m² (lani: 5.845 na 309.427 m²), zabeležen je bil velik porast vzhodno evropskih firm (+62%), sicer pa sejem tokrat izvenel bolj nemško in lokalno kot kdajkoli poprej. Veliko "novosti" je bilo predstavljenih z zamudo s Comdexa, vključno z govorom Billa Gatesa v nedeljo, ki smo ga sicer zamudili, a zato nismo točili solz.

Trendi v računalništvu so jasni in ostajajo tudi v prihodnje: prilagajanje softvera hardveru, večja mobilnost, hitrejši prenos podatkov, razcvet multimedije in "super informacijska avtocesta" za video, zvok in podatke. Kar je bilo včasih redko, danes postaja vse bolj vsakdanje.

In še nekaj o cenah: dnevna karta je stala za odrasle 32 DEM, za otroke 15 DEM, tedenska 100 DEM in špehasti katalog 33 DEM. Čeprav CeBIT po principu ni nakupovalni sejem, se je splačalo kupiti kak CD pri Indijcih (npr. Encarto 95 za 40 DEM ali WC3 za 80 DEM) in jemati s seboj le vrečke iz blaga, ki se ne str-

gajo ko se v njih nabere za 20 kg materialov.

Izbor za miss CeBITa smo raje prestavili na prihodnje leto, ker bi nam sicer zmanjkalo filma, lahko pa slike naročite v uredništvu za skromno povračilo 10 nemških mark. Pa še to: če nameravate obiskati CeBIT '96, naj vam zaupam, da bo potekal med 14. in 20. marcem, in bo zaradi prevelikih stroškov razstavljalcev za en dan krajši kot običajno.



Gostija pri Creative Labs

Na eni redkih pogostitev, ki so se odvijale v času sejma (in za katere ste potrebovali osebno povabilo), je podpredsednik evropske podružnice firme Creative Labs Mark Sullivan (po rodu Irek) povedal, da jim je naskok na Evropo uspel in upravičil investicijo. Prisotnim je potrdil novico, da Creative Labs za leto 1996 načrtuje novo zabavno platformo na osnovi 3D grafike in lastnostih SB AWE32. "Navidezna resničnost bo takrat končno postala resnična", je končal svoj govor g. Sullivan, potem pa je zbrana družba disciplinirano navalila na hrano, ki so jo prej sicer ustrezno zavarovali s policijskimi trakovi, a so se ti pod pritiskom množice potrgali. Ali se res splača izgubiti ponos zaradi nekaj brezplačnih lososov in jagodnega želeja s smetano? Da, vsekakor. Edino novost, ki jo je bilo moč na Creative Labs stojici videti, so poimenovali Aeroduet. Komplet sestavljata 3D miška in pero, ki delujeta preko senzorja na infrardeče žarke s sprejemne enote. Kot softver je priložen risarski paket Dabbler (3-D) in igra Spectre VR. Dvovov o uporabnosti Aerodueta, ki bo naprodaj letos aprila za 200\$, je več, saj je za programe CAD prepoceni, za igre pa ima (pre)majhen maneverski delovni prostor.

Ker se je našemu uredniku za igre zelo mudilo, je ostalo še nekaj hrane za povabljenca.



Kuli z Aerodueta smo kompenzirali z Megazinom!



Za marsikoga je lila pomoč policije prepoznala...



Predstavnika Monitorja in Megazina sta firmo Pasadena zastopala v najboljši luči.



Zločin.

Za en krznen plašč umre 40 živali, nosi pa ga ena sama pošast.

míro CTX SICOS Roland míro CTX SICOS Roland

pbm ProNota

míro **CTX** **SICOS** **Roland**

Grafični vmesniki Monitorji Skenerji Glasbeni inštrumenti

KO RAČUNALNIK POSTANE UŽITEK

distributer **pbm** ljubljana d.d.
 ☎ 061/ 313-191
 ☎ 061/ 133-7081

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

CD-ROM

Star Trek: Interactive Technical Manual

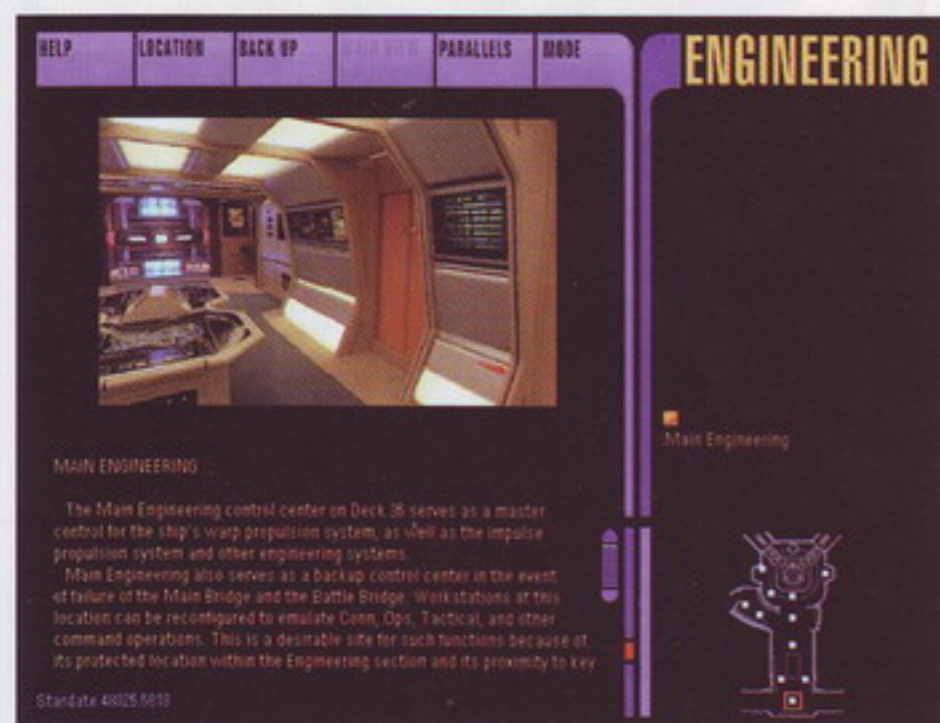
Strojnik 24. stoletja

Družba brez denarja. Družba brez bolezni. Družba brez brezposelnih. Idealna družba. Kje je moj čaj? Take in podobne misli so mi brezciljno blodile po možganih, ko se je odvrtil film zadnjega dela triatlonske nanizanke Zvezdne Steze - Star Trek: The Next Generation. Ta pojem je v zadnjih 25 letih postal sinonim idealne prihodnosti, prihodnosti, kakršno bi si vsi Zemljani želeli že sedaj. Večina vas je že slišala za ta fenomen, nekateri pa s(m)o zagotovo izgubili goro časa med gledanjem te nadaljevanke, zato ne bom izumljal tople vode in vas dogočasil s pripovedovanjem o vsebini. Morda samo stavek za neprosvetlje-

bolj inovativnega - luč sveta je tako ugledal najpopolnejši multimedijski prikaz vesoljske ladje do sedaj. Pod besedo "prikaz" si nikar ne zamišljajte samo množice slik na CDju, opremljene s kilometrskimi besedili, temveč nekaj povsem novega, QuickTime VR imenovanega. To je sistem za prikaz slik in video posnetkov tako, kot bi se pred vami odvijal film. Točneje, kot da bi se sami premikali po ladji. Neka zelo potrpežljiva oseba je namreč poslikala celotno vesoljsko ladjo od znotraj in od zunaj iz vseh možnih zornih kotov, vse slike zbasala na ploščo in dodala programček, ki omogoča lepljenje in prikazuje slik na način, ki vzame sapo.

Tako je pričaran občutek neoviranega premikanja po vsej ladji, gledanja v strop in v tla ter opazovanja detajlov. Poleg tega k pravemu vzdušju pripomorejo tudi predstavitveni posnetki bistvenih opravil, kot je postopek izstrelitve torpeda v romulansko križarko, ter odlični odlomki premikanja po hodnikih med turbo dvigalom in željenim prostorom. Za pristno vzdušje ima velike zasluge tudi uporabniški vmesnik, do pičice podoben prikazom na ladijskih računalnikih. Svoje doda še zvok naprav, ki je pobran iz nadaljevanke, tako da ima popotnik odličen občutek prostora, po katerem se giblje. Na moje veliko presenečenje pa ne obstaja razen šuma motorjev niti najmanjša melodija, ki bi popestrila dolge urice sprehajanja po krovu. Sicer pa glasbe niti nisem pogrešal, saj je dovolj zanimivo tudi brez nje. Imeniten pridih resničnosti podajo še povsod navzoče podrobnosti z natančnimi opisi. V kapitanovi kabini si tako med drugim lahko ogledate piščal, za katero se skriva izumrla civilizacija, pri Worfu pa so na voljo klingonska orožja. Raziskovanje ladje se tako lahko vleče v nedogled.

Celoten sistem je zasnovan zelo enostavno. Vse ukaze se da izvršiti preko miške, le za približevanje predmetom in oddaljevanje od njih sta potrebni dve tipki. Zaslone je razdeljen na nekaj delov, v največjem se prikazuje film, ostali pa so namenjeni različnim informacijam o zanimivih stvareh na trenutni lokaciji



ne: gre za zgodbe ultrahipermegastične vesoljske ladje Enterprise, ki skupaj s posadko igra vlogo galaktičnega policista, taksista, vlečne službe in ženitne posredovalnice v enem. Ta vesoljska ladja je slučajno tudi konzerva najmodernejših znanstvenih, inženirskih in obrambnih opreme v znanem vesolju, zato so zgodbe še toliko bolj zanimive. In velika škoda bi bila, če bi s koncem nadaljevanke v pozabo utonila vsa tehnika, razvita posebej zanj. Za obvarovanje pred pozabo (malo pa tudi zaradi zaslužka) so pri založbi Simon & Schuster z uradnim blagoslovom avtorjev, filmskih studiev Paramount Pictures, izdali CD-ROM z vsemi tehničnimi podatki o ladji Enterprise NCC-1701-D. Seveda bi bilo njihovo branje sãmo rahlo dolgočasna zadeva, zato so si gospodje za večje količine cvenka morali izmisliti še kaj

- M Star Trek
- M Compton's Encycl.
- M Webster's Encycl.
- M Stowaway!
- M My First Dictionary
- M Encyc. of Science
- M Healthy Cooking
- M Natl. Parks of USA
- M Guide to Gardening
- M Wines of the World

Primož Škerl

Sanjski CD za trekije: sprehajanje po ladji Enterprise

ter možnostih ukrepanja. Dostop do informacij je enostaven, saj dosledno oponaša imenike. Hladilnik warp motorja z vsemi pripadajočimi karakteristikami, razlagami o principu delovanja in skicami se tako nahaja med podsistemi warp pogona, ki spada med pogonske sisteme, dosegljive iz imenika s tehničnimi podatki. Podobno se lahko najde podatke o deflektorjih, fotonjskih torpedih, dolžnostih posadke ob preplahu in celo o tkanini, iz katere so narejene uniforme posadke. Brez skrbi, nemogoče se je izgubiti, saj je celotno drevo imenikov ves čas prikazano na robu zaslona.



Za sladokusce je dodan še zunanji pogled na plovilo, katero lahko poljubno vrtite okrog vseh treh osi in si celo ogledate mnoge detajle na površini, kot sta pogled v Ten Forward in prerez kapitanove jahte, čolnčka za posebne namene in posebne goste. Ne nazadnje velja omeniti še poseben spoznavni sprehod po ladji pod budnim vodstvom Številke Ena, Willa T. Rikerja.

Še prigrizke popra: program potrebuje kar 8MB RAM in se vsake kvatre poredno sesuje, če je pod pokrovom kaj manj od 486/66.

ST:ITM je program, ki bi ga v svoji zbirki moral imeti vsak privrženec te nadaljevanke, saj je neizčrpen vir podatkov o tehnološkem biseru sveta, kakršnega smo si vedno želeli, pa nikoli našli pod božičnim drevescem.

Minimalna konfiguracija: PC 486, 4 MB
Posodili: Mladinska Knjiga, Ljubljana

Comptonov izdelek omogoča tudi izdelavo dokumentarnih oddaj

Najnovejša izdaja Comptonove interaktivne enciklopedije, ki nosi letnico 1995, je bistveno natančnejša od Websterjeve (ostro in ponekod celo cinično kritiko si preberite v naslednjem prispevku), čeprav smo tudi tukaj našli sled ameriškega zanemarjanja geografije: prepričati nas namreč hočejo, da skozi stari del Ljubljane teče reka Sava. Groza! Gre seveda za zelo resno vprašanje verodostojnost vseh podatkov v enciklopediji. Zadeva je namreč podbna lažitistemu, ki se je enkrat samkrat zlagal in so ga dobili, ne bo več verjel nihče, pa čeprav bo govoril čisto resnico.

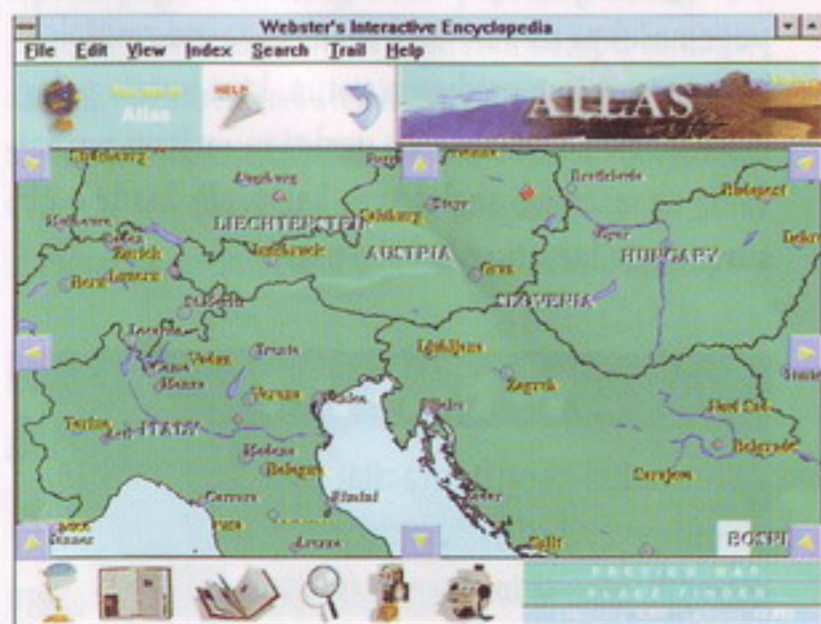
Tudi podatki so predstavljeni na bolj pregleden način, kot pri Websterju in so dostopni preko cele vrste opcij. Gesla lahko iščemo na klasičen način z



Obsežni Websterjevi enciklopediji ne manjka nič, tudi napak ne.

Si Websterjeva interaktivna enciklopedija zasluži oceno ena ali dve? Po vsem tem, kar sem videl pri bežnem ogledu tega izdelka svetovno znane in renomirane založbe, ki je poleg ostalega tudi sinonim za enciklopedije, si zasluži natančno ena. Ker pa je zadeva vendarle do neke mere uporabna, sem ji prisolil še polovico ocene. Zakaj takšna popustljivost, si bomo ogledali v drugem odstavku, naprej pa razlaga špona.

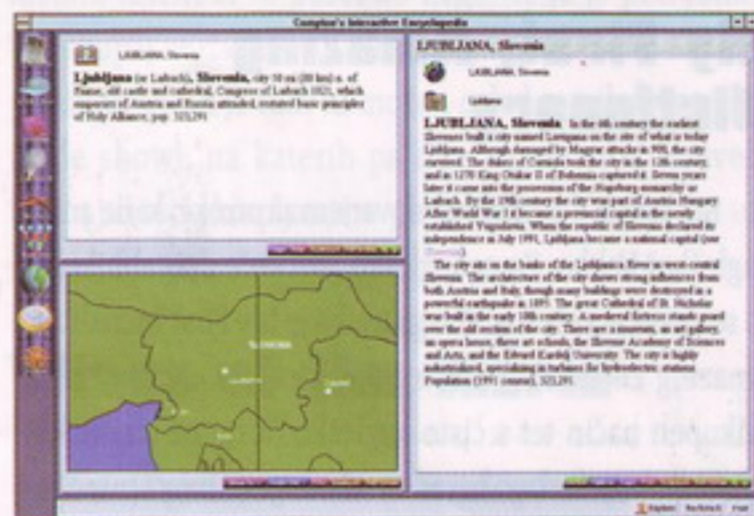
Za primer bomo vzeli kar zemljevid srednje Evro-



Prava multimedijaska enciklopedija

vtipkavanjem besede, po elementih enciklopedije (gesla, slike, posnetki, zvoki in tabele), s samodejno povezo izbranega gesla s štirimi sorodnimi (recimo iz gesla *Braille* lahko takoj skočimo na *branje*, *slepoto*, *pisalni stroj* in *posebno izobraževanje*), s časovno preglednico (od ene milijarde let pred našim štetjem do lani) in po tematskih področjih (19 jih je, imajo pa še cel kup podpodročij; na primer iz področja *pravo* gremo lahko v *kazensko pravo*, od tam v *kriminalno pravo* do *sodnih primerov*, kjer so trije najznamenitejši in najkontroverznejši - Dreyfus, Iacco-Vanzetti in Scottisboro). Ob vsakem geslu so ikone za morebitne dodatne informacije, slike, video in zvočne posnetke ter preglednice. Atlas, ki je natančnejši od Websterjevega čuda, čeprav še ni opaziti razpada Jugoslavije, je pregleden in se izrisuje dovolj hitro tudi za počasnejša računala. Za trekije so poskrbeli s Patrickom Stewartom, ki ima čez pomoč pri uporabi enciklopedije, za romantike pa s štirimi okolji raziskovanja enciklopedije (podstrešje, tv studio, otroška igralnica in vesoljska ladja). Posebna poslastica je *editing room*, kjer lahko uporabnik iz enciklopedičnega gradiva sestavi pravo pravcato dokumentarno oddajo o poljubni temi. Na CD-ju je že posnetih 24 scenarijev o slonih, vesolju in podobnem. Sestavljanje takšne oddaje je sila prepro-

to (dodajamo lahko tudi lastne naslovne in tekstovne zaslone z mamljivimi okvirčki in radoživimi oblikami pisav), poenostavi pa ga še nazoren vodnik, ki je tokrat ženski glas in ne več poročnik Frank Drebin - oprostite: kapitan Jean-Luc Picard.



Comptonov izdelek Interactive Encyclopedia 1995 je torej uporaben kos softvera, šepa pa le pri detaljih, kot sta tisti z reko Savo in oni z rajnjko SFRJ na zemljevidu.

Minimalna konfiguracija: PC 386, 4 MB, Windows 3.1 ali več, pogon CD-ROM
Posodili: I-Rose, Laško

Enciklopedija nevzdržnih napak

pe, za adrenalin pa bosta poskrbela še podatka, da je Triglav visok 2863 metrov (že *nekaj* časa imamo natančne meritve in vemo, da je hribček visok 2864 m) in rojstni datum ameriškega igralca Riverja Phoenixa, ki se je po Websterju rodil 31. oktobra 1993 (takrat je seveda umrl). Preden začnemo, moram ponovno opozoriti, da so bile napake odkrite med naključnim brskanjem, saj smo imeli enciklopedijo na testu dva dni in se torej nismo šli iskanja dlake v jajcu (kar Websterjeva enciklopedija sicer je). Torej! Glede na dejstvo, da je enciklopedija izšla konec leta 1994, bi lahko omedli našo blagopokojno SFRJ in tjakaj naslikali države, ki so sicer že lep čas članice OZN. Sploh pa manjka Hrvaška, Slovenija je napisana z isto velikostjo in tipom pisave, kot država, čeprav gre na zemljevidu za pokrajino, Trsta (ki je kar nekajkrat večji od označenega Riminija) in Münchena (ki je tudi bistveno večji od označenega Augsburga) niti ni, Bratislava je napisana z manjšo pisavo, kot Ljubljana, čeprav je precej večja, pa še glavno mesto Slovaške je (aja, kje je pa Slovaška?), Sarajevo, Dunaj, Beograd,...

so na popolnoma napačnih mestih, pa tudi Budimpešta je na Websterjevem atlasu kakih 200 km S-V od prave Budimpešte, Donava in Sava se zlijeta v Beogradu in ne nekje na kmetih, za desert pa strežejo Liechtenstein, ki je po novem na meji med Nemčijo in Avstrijo, glavno mesto te države pa so prestavili kar v severno Italijo... Seveda se vprašamo, ali so tudi vsi ostali podatki tako nenatačni in, če so, ali je takšna enciklopedija sploh uporabna.

Sicer pa napake lahko iščete v naslednjih poglavjih: časovna preglednica (obdelalo se jim je obdobja od prazgodovine do prvih civilizacij, Rimski imperij, srednji vek, svetovni imperiji, obdobje revolucij, svetovni vojni in postimperialni svet), teme (79 tem od afriške zgodovine do zoologije), atlas (aha!) in kviz.

Minimalna konfiguracija: PC 386, 4 MB, Windows 3.1 ali več, pogon CD-ROM
Posodili: I-Rose, Laško

Ladje, besede, znanost

Oglejmo si tri zelo zanimive CD-ROMe za najmlajše in mladino, ki jih sicer prodajajo posebej, pa vendar nekako spadajo skupaj. Gre za zabaven in poučen način razlage, popestren s kopico zvočnih učinkov in animacij

My First, Amazing Dictionary

Kaj početi z angleškim slovarjem za otroke, ki ne znajo angleško? Veliko. Za neangleško govoreče uporabnike, ki so se pravkar začeli učiti tega jezika je My First Incredible, Amazing Dictionary prava poslastica. Na enostaven in prikupen način ter s čisto angleško (torej ne ameriško) izgovorjavo in razlago besed se otrok igraje nauči marsikatero nove besede, sproti pa spozna še druge pomene in nasprotja besed (na primer *back* je poleg hrbta tudi zadnja stran, nasprotje pa je *front*). Poleg tega pa je vsaka beseda prikazana še s sliko, ki je tudi animirana in opremljena z značilnim zvokom. Nekateri pojmi imajo še dodatne razlage in možnost ogleda ostalih sorodnih pojmov (pri avtu so na ogled še ostala vozila in prikaz avtomobilskih delov z izgovorjavo). Tako ima Moj prvi slovar vsega skupaj 2500 izgovorjav besed in 3000 zvokov (od živali do računalnika), poleg tega pa še 1100 ilustracij in 850 animacij.

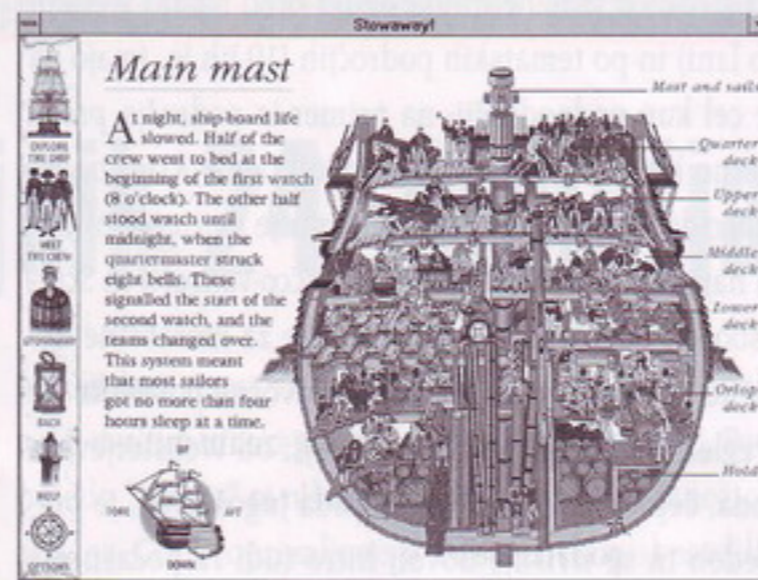


Slovar ima tudi igralni kotiček, kjer se lahko nadebudni otroci igrajo črkovanje, ugibanje besed in povezovanje zvokov z živalmi na sliki, za malo bolj izkušene pa je tu še iskalnik besed, kakršnih smo vajeni v resnejših enciklopedijah. Skratka, My First Incredible, Amazing Dictionary je odlična pripomoček pri učenju angleščine.

The Incredible Cross-Sections: The Stowaway!

Ilustracije prerezov Stephena Biestyja skozi vse mogoče - od nebotičnikov do jedrskih elektrarn - so priljubljene tudi pri nas. Nekoč nekdanja je bila naprodaj (ali pa je še) knjiga z neverjetnimi prerezi, dandanašnji pa imamo seveda opravka z večpredstavnimi CD-ji, kjer so prerezi tudi animirani, komentirani in natančno opisani.

Takšen je tudi Dorling-Kindersleyev CD **Slepi potnik** (Stephen Biesty's Incredible Cross-sections: Stowaway!) s prerezom angleške bojne ladje iz 18. stoletja, po kateri se plazimo ob 500 ilustracijah, 200 animacijah in dveh urah govora.



Slepi potnik je razdeljen na dva osnovna dela: spoznavanje ladje in spoznavanje posadke. V prvem delu nas čaka obilo raziskovanja, saj imamo opravka z ogromno bojno ladjo, ki so jo gradili več let, na njej pa je plulo čez 850 ljudi (imeli pa so le šest stranišč). Ladja je razdeljena na deset rezin in šest nadstropij. V vsakem od teh delov je prikazano življenje posadke in začinjeno z bolj ali manj duhovitimi animacijami, ki se večinoma držijo scenarijev "Nekomu nekaj spodleti ali spodrsne - smeh" in "Podgane na 1001 način". Razlaga prikazanega izseka je večslojna in uporabnik se lahko preko dodatno opisanih pojmov, ki so obarvani rdeče, pogloblja v snov kolikor mu to paše. Ob večini izsekov je tudi komentar z detajlnejšo razlago dogajanja in navad mornarjev, starešin in podgan.

V drugem delu se nam prek dnevnikov predstavijo člani posadke (admiral, kapitan, kuhar, ekonom, kaplan, vrvar, zdravnik,...), ki svojo, kot jadro napeto zgodbo, tudi pripovedujejo. Tako mimogrede spoznamo, da si zdravnik pri amputaciji pomaga z žago, pacient pa z rumom in da na vsakega v bitki padlega mornarja za boleznijo na ladji umre štirideset njegovih bovših kolegov.

Za razvedrilo pa, poleg nepopisno smešnih animacij, poskrbi še igrca "Ujemi slepega potnika". Med stikanjem po ladijskem trupu in palubi morate namreč desetkrat najti slepega potnika in razkriti njegovo (tragično in srceparajočo?) skrivnost.

CD **Slepi potnik** je dober kos softvera z zelo natančno izdelavo in preprostim ter prikupnim izgledom, primernim za vso multimedijalno družinico.

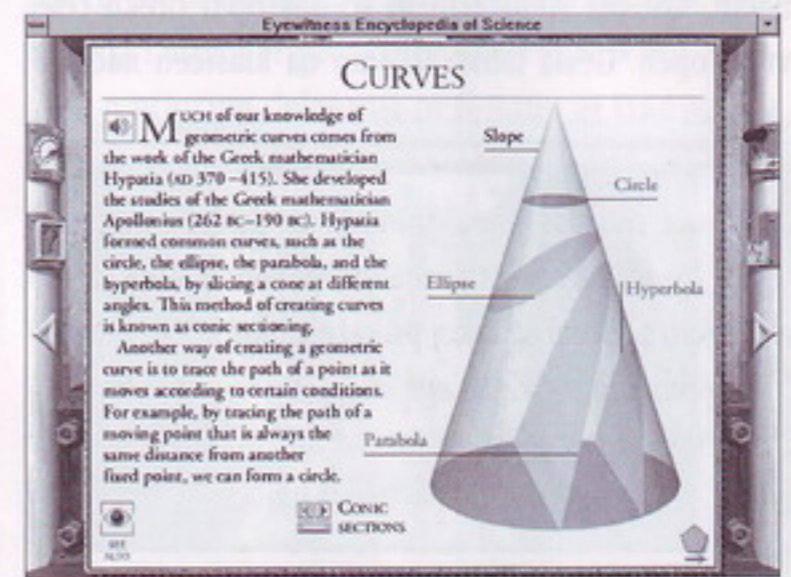
Eyewitness Encyclopedia of Science

Dorling Kindersleyjeva enciklopedija Eyewitness Encyclopedia of Science je že takšna. S 80.000 pojmi, 600 ilustracijami, 80 animacijami in video sekvencami ter dvema urama govora bo očarala vsakega pionirja ali

Trije poučni in zabavni CD-ji za najmlajše

mladinca in mu predstavila znanost ravno toliko, da bo hotel še več vedeti in znati ter tako pomagal pri izgradnji naše domovine.

Enciklopedija je razdeljena na poglavja o Zemlji in vesolju, periodnem sistemu, matematiki, fiziki, kemiji, vedah o življenju, biografijah (kdo je kdo) in kvizu (področja: energija, odkritja, strukture in mikroskopski svet). Eyewitness Encyclopedia of Science se v ne spušča v detajle niti pri razlagi pojmov, niti pri obširnosti biografskega dela. Gre torej za čiste osnove znanosti (biologiji so namenili celih devet pojmov), kar pa ne pomeni, da je enciklopedija pomanjkljiva ali površna.



V poglavju o Zemlji in vesolju tako izvemo nekaj o velikem poku, planetih našega sončnega sistema, zvezdah in vesolju. V Periodnem sistemu je vsak element opisan, zraven pa je še razlaga načina razvrščanja elementov, nastanek periodne tabele in informacije o nekaterih skupinah elementov (alkalne in prehodne kovine, halogeni elementi in zlahtni plini). Sledijo štiri osnovna področja znanosti: matematika (s poglavji o geometriji, aritmetiki in algebri, statistiki, trigonometriji, številih, enotah in izrazju), fizika (zvok, energija, snov, mehanika, atimi, sila in gibanje, svetloba, magnetizem, toplota, elektrika in čas), kemija (molekule in spojine, organska kemija, elementi in reakcije) ter vede o življenju (biologija, zoologija, ekologija, razmnoževanje, mikrobiologija, botanika in mehanizmi življenja).

Zelo lična in prijetna enciklopedija (tako kot vse Dorling Kindersleyjeve izdaje) je torej osnovni pripomoček za razumevanje znanosti za osnovnošolce, ki ga priporočam predvsem tistim, ki si hočejo poleg gašenja žeje po znanju tudi utrditi in razširiti poznavanje znanstvene angleščine, kar pride kasneje ob študiju tuje literature še kako prav.

MMMMM
Minimalna konfiguracija: PC 386, 4 MB, Windows 3.1 ali več, pogon CD-ROM
Posodili: Mantis in Posing, Ljubljana

Življenje z rožami, odlično hrano, ob kozarcu vina in pogledu na park.

Življenje nikoli več ne bo takšno, kot je bilo pred ofenzivo CD-ROMov. Kup štirih plošč v ovitku z naslovom Lifestyle CD PAK se je znašel tudi pri meni na še posebej temeljitem testiranju, saj je sodelovala cela družina (razen psa). Da bi preizkusili multimedijalnost in prijaznost do uporabnika, seveda.

Healthy Cooking

Na tej plošči je množica receptov za pripravo hrane, pot do njih pa je enostavna in raznolika. Začetni zaslon vsebuje več gumbov: imenik jedi, splošni imenik, navodila za uporabo CDja, prikaz slik in video posnetkov, spisek hrane po vsebnosti snovi in spisek obrokov. V imeniku jedi so posamezne jedi razdeljene po širših skupinah, kot so: jedi za pričetek shujševalne kure, glavne jedi iz mikrovalovne pečice, perutnina, morska hrana itn. Po izbiri dolčene skupine jedi si s spiska izberemo željeno jed, katere slika (ponavadi zelo slastna) se takoj prikaže v oknu. Na zahtevo lahko preberemo tudi recept, ki pa je na žalost napisan v ameriških merah, in pripravimo računalnik, da nam izdela nakupovalni seznam in ga tudi natisne. Poleg recepta je v pomoč tudi knjižnica video posnetkov, ki prikazujejo ključne faze priprave izbrane jedi. Zaradi vseh teh pomagal se nisem mogel znebiti občutka da je plošča receptov namenjena predvsem neblogljenim računalničarjem, saj so med video posnetki tudi taki, ki prikazujejo dodajanje sladkorja v hrano in rezanje čebule.

Če nismo prepričani, kaj bi radi jedli, vemo pa samo, da hrana ne sme imeti več kot 200 kalorij, malo masti, nič holesterola, da naj bo narejena v pol ure in se začne na črko B, je odgovor skrit v kazalu. Tam navedemo željene parametre in računalnik sam poišče vse ustrezne jedi. To je bila priljubljena opcija moje sestre. Pri izbiri jedi je priročen tudi prikaz njihovih fotografij, kjer toliko časa gledamo posnetke, dokler ne najdemo jedi, lepe na pogled. Stalno igra tudi prijetna glasba, govor pa se sliši samo med video posnetki. Recepti so dokaj ustvarljivi, razen nekaterih eksotičnih začimb, ki so Slovenijo videle le iz letala na poti v Ameriko. Pri tem CDju me je v resnici motila le ena stvar: računalnik bi si moral za resno uporabo privleči iz sobe v kuhinjo.

National Parks of America

Ta plošča se mi zdi za Janeza Novaka še najmanj uporabna iz tetralogije, saj obravnava le ameriške nar-

Dnevi vina in rož

odne parke, katerih omenjeni g. Novak verjetno ne bo videl mnogokrat. Vse skupaj se začne z zemljevidom ZDA, razdrobljenim na vzhodne, zahodne in sredinske pokrajine. Po izbiri željene pokrajine se na zaslonu razgrne zemljevid zveznih držav v tej pokrajini in po določitvi posamezne države njeno ozemlje z mrežo cest in označenimi narodnimi parki. Po pritisku na posamezni park se odpre okno z nekaj slikami ter, če gre za zelo znan naravni rezervat, video posnetki. Kvaliteta posnetega materiala močno niha med skoraj nerazpoznavnimi (npr. Yellowstone) pa do popolnih mojstrov (npr. Golden Gate Bridge). Ob posnetkih je mogoče priklicati tudi besedilo, v katerem je razloženo skoraj vse o parku, od glavnih znamenitosti in najprimernejšega časa obiska do rekreacije in pijačenja. Vse te podatke se da tudi natisniti.

Complete Guide to Gardening

Edini CD iz zbirke ki me ni niti malo zanimal (stanujem pač v 11. nadstropju stolpnice sredi mesta, vrt

lin na drevesa, sadje, zelenjavo, cvetice, lončnice, trte, ipd., po izbiri določene podzvrsti pa si lahko izberete še količino potrebne svetlobe in način rasti (plezalke, ovijalke, stebelnice...). Ko se končno priklopljemo do željene rastline, se prikaže več njenih slik skupaj z latinskim imenom in posebno nego, če je je potrebna. Vse skupaj se da seveda tudi natisniti na papir. Kot na prejšnjih CDjih je tudi tu možen ogled samih fotografij (slide show), na katerih pa niso samo rože, temveč tudi njihovo vklapljanje v prostorsko oblikovanje in njihov design.

Wines of the World

Zadnja plošča iz zbirke govori o najbolj priljubljeni pijači starih Rimljanov ter o vsem kar sodi zraven - o dobri hrani, serviranju, skladiščenju, vinogradih in deželah, ki so znane po predelavi grozdja v žlahtno kapljico. Izbirate lahko med seznamom vseh vin, seznamom vinorodnih okolišev ter poglavjema o kvaliteti in spoštovanju vina. V seznamu vinorodnih okolišev je več svetovnih regij in posameznih držav, ki se intenzivno ukvarjajo s pridelavo vina. Tu se najde tudi precej napak v obliki Jugoslavije in Češkoslovaške, vsaj vina pa so navedena za moje pojme korektno in brez večjih napak (vsaj kar se tiče Slovenije). Poleg države je tudi sličica tipične vinorodne pokrajine ali pa steklenice vina.

Naslednja postaja je poglavje o kvaliteti vina, kjer se omenja nekaj faktorjev (vinograd, predelava, grozdje). S sličicami so prikazane posamezne vrste grozdja s kratkim opisom, video posnetki pa bogatijo besedila o izdelavi vina.

Tudi na tej plošči ne manjka preglednica, v kateri navedemo lokacijo, starost, sorto in enološko oceno, program pa nam poišče primerno pijačo in tudi pove njeno dosegljivost in ceno v trgovini (v kolikor se

jo še da kupiti). Poleg tega je na plošči še slovarček z vinogradniškimi pojmi, kateri so potrebni za razumevanje besedil. Uporabo plošče poživijo tudi poljudni članki priznanih enologov, ki razkrivajo nekatere nepozabne trenutke v uživanju vin in poizkušajo uporabniku vcepiti, da ni bistvena količina popite pijače, temveč ambient, v katerem smo pili vino, in seveda, vino samo.

Minimalna konfiguracija: PC 386, 4 MB, Windows 3.1 ali več, pogon CD-ROM
Posodili: C.S.C, Ljubljana



je zame dlje kot luna), vendar je s svojim strokovnim znanjem vskočila mama (stalno presaja neke rože in vlačič očeta po razstavah šavja). Zanimivo: na začetku se ob vskokratnem zagonu pokaže drobno okence, ki nudi drobne nasvete, potem pa se še le pojavi glavni zaslon s štirimi gumbi: osnove vrtničarstva, vrste vrtov, kazalo rastlin in vrtničarski koledar. Osnove vrtničarstva so mnogo več, kot le osnove - v njih mrgoli nasvetov o pravilnem sajenju, zalivanju, varčevanju z vodo, pravilni klimi, potrebnih orodjih ter o boleznih in škodljivcih, ne izostanejo pa niti bolj akademske teme o razporeditvi sonca in sence, globini korenin, pravilnem sajenju in škropljenju.

Z gumbom Vrste vrtov se pojavi groba delitev rast-

HARDVER

Megatest: računalniki Packard Bell in Compaq

Trojica z zvenečimi imeni

V zadnjem času se na računalniškem tržišču pojavlja čedalje več računalnikov, ki so prilagojeni vsakdanjim uporabnikom, tako doma kot na delovnem mestu. Tu je še posebej pomembna uporabniška prijaznost in preprost način dela z računalnikom, kar zagotavljajo sodobna oblika, multimedijska zasnova in prijazna grafična okolja, to pa je žal neposredno pogojeno z močno in ponavadi drago strojno opremo. Tokrat smo pod drobnogled vzeli tri takšne naprave: dva močna multimedijca in nekaj šibkejši klasični računalnik.

Packard Bell Spectria PB

Na prvi pogled nas nenavadno in sodobno oblikovana Spectria spominja na nekakšno napravo HI-FI, morda celo mikrovalovni televizor ali barvni radijski sprejemnik. Oblikovalce je med njihovim umetniškim delom najverjetneje obsedla ideja "vse-v-enem", posledice tega pa so vidne celo iz helikopterja, saj sta oba zvočnika priraščena na ekran, ki se vroče stiska h ohišju. Nikakor pa nam ni uspelo razvozlati skrivnosti kabla, ki se iz grafične kartice vleče proti monitorju izven ohišja, čeprav bi bil prav lahko napeljan tudi znotraj. Na levi strani ekrana boste med



drugim našli tudi gumb za nastavev jakosti zvoka, kar prekaša priročnost večine zvočnih kartic. Vtičnici za slušalke in mikrofona sta nameščeni poleg disketnika na prednji strani računalnika, a mora obe komponenti uporabnik dokupiti.

Spectria PB se je na testu izkazala kot pravi multimedijski stroj, omejuje jo le za današnje razmere že razmeroma skromen Intelov procesor tipa DX s samo 33 MHz, vendar lahko kupimo enak računalnik tudi z zmogljivejšim procesorjem. Grafična kartica in monitor sta zmožna prikazovanja visokih ločljivosti (do 1280x1024 pri 16 barvah). Preprostemu uporabniku bo verjetno prirasel k srcu program Navigator, ki prijetno popestri in hkrati močno poenostavi delo v okolju Windows. Priložen je vsem Packard Bellovim multimedijcem. Zvočna kartica po

- M** Megatest: trije multimedijški računalniki
- M** Logitech Vista Trackman
- M** Gravis Phoenix
- M** Roland Sound Canvas DB

Miha Amon in Rok Kocar

Trije kvalitetni multimedijški računalniki se predstavijo

PB-jevi tradiciji poskrbi za združljivost z mnogimi programi, saj jo lahko uporabljamo kot Windows Sound System v Oknih ter kot Sound Blaster 16 v igrah in drugod. Razsipneže, ki se celo na terabajtnih diskih počutijo otesnjeno, čaka prijetno(?) presenečenje na trdem disku, ki je ob nakupu že do polovice natrpan s popularnimi uporabnimi programi. Če jih po nesreči odstranite ali kako drugače pohabite, je Packard Bell poskrbel za rezervno kopijo (backup), ki vas čaka na dodatnem CDju. Ta vam ob zagonu nastavitvenega programa trdi disk spet uredi tako, kot je bil urejen ob prvi uporabi. V kriznem trenutku sesutja sistema bo nesrečni uporabnik panično, a na žalost zaman, iskal tipko reset, ker je preprosto ni.

Ta najnovejši Packard Bellov multimedijški strojček je bogato založen s kopico zabavnih multimedijških aplikacij na več kot desetih svetlečih diskih in se tako zaradi uporabniške prijaznosti in prijetne oblike prav lepo znajde v domačem okolju. Med zabavnimi programi se tu in tam prikaže celo kakšen poučen multimedijški stvarček, ki zna biti za razliko od mnogih drugih, mučno dolgočasnih, poučnih programov nadvse zabaven. Ravno zaradi multimedijske zasnove in zmogljivost (procesor 486) bo ta model gotovo priromal v marsikatero osnovno in srednjo šolo ter popestril katastrofalno dolgočasne ure računalništva in tudi drugih predmetov.

Osnovne komponente

- osnovna plošča 486 DX 33 MHz (128 KB predpomnilnika; računalnik Spectria PB lahko kupite tudi v izvedbi z močnejšimi procesorji (DX2 66...) in večjim predpomnilnikom
- 8 MB RAM
- grafična kartica VGA, združljiva z VESA, 1 MB RAM, zmožna prikaza do 16 milijonov barv pri ločljivosti 640x480, največja ločljivost 1280x1024
- zvočna kartica, združljiva s SB 16 in Windows Sound System
- pogon CD-ROM: Matsushita, dvojna hitrost (299 KB/s), 213ms
- trdi disk: 418 MB, 13 ms
- 3,5 palčni disketnik, tipkovnica Packard Bell (101 tipka), miš Packard Bell (2 gumba), vmesnik za igralno palico...

KVALITETA • CENA • HITROST • SERVIS

CHIPY

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

PC-ij od osnovnih konfiguracij do hitrih grafičnih postaj.

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

Vrhunski monitorji NOKIA in MAG



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

Priložena programska oprema

MS DOS 6.22, MS Windows 3.11, MS Money Review, MS Word 6.0, Excel 5.0, zbirka CD-jev (MS Multimedia Pack for Windows v 1.0, Multi-Media Master CD, MS Works, igra Megarace, World atlas, Sport Illustrated 1994, Grolier Multimedia Encyclopedia, U.S. Atlas, serija knowledge adventure: 3D Dinosaur, Space Adventure, 3D Body, Kids Zoo, Speed, Undersea Adventure), Norton Commander 4.0 ter dodatna navodila v priloženih priročnikih in podloga za miško.

Compaq Presario CDS 720

Strojček prihaja iz družine Compaqovih multimedijjskih računalnikov in je edini med poskusnimi zajčki ostal neizmaličen. Štirinajst palčni monitor je tako ločen od ostalih komponent. Samo ohišje je sicer moderno zasnovano, vendar zato ne preveč estetsko. Compaq je računalniku Presario CDS 720 nadel naziv multimedijjski in mu zato v potrditev med drugim priložil tudi aktivna zvočnika, a je ubožka na žalost prikrajšal za najpomembnejšo škatlico - adapter. Zvočnika sicer delujeta tudi z baterijami, ki jih v paketu nismo našli. Zato smo se pač morali skromno zadovoljiti z neojačanim zvokom.



Že na prvi pogled, pred resnim testiranjem, nas je presenetil neobičajen tip procesorja SX 66 MHz (brez vgrajenega matematičnega koprocesorja), kar se je ob kasnejšem testiranju pokazalo kot ugodnost za običajnega uporabnika, saj (na žalost) malokatera igra, kaj šele multimedijjska aplikacija, uporablja matematični koprocesor. Tako "oskubljen" procesor pomeni nižjo, domačemu uporabniku vedno previsoko ceno. Proizvajalci so k sreči

varčevali le na pravih mestih. Tako poleg ostale opreme prejmete tudi ličen mikrofonček, ki ga prilepite na ohišje ali zataknete za ovrtnik. Compaq očitno tako strašansko zaupa svojim računalnikom, da si je drznil na obeh računalnikih tipa Presario "izgubiti" tipko reset. Pa je še



kako potrebna! Ta tip računalnika nikakor ni primeren za neučakane uporabnike, saj začetna nastavitve programske opreme traja skoraj pol ure, da več kot desetkratnega zaganjanja Oken med dolgotrajno nastavitvijo rajši sploh ne omenjamo.

Osnovne komponente

- osnovna plošča: 486 SX 66 MHz
- 4 MB RAM
- VGA grafična kartica, združljiva z VESA, 1 MB RAM; zmožna prikaza 16 milijonov barv pri ločljivosti 640x480; maksimalna ločljivost 1280x1024
- SB 16 kompatibilna zvočna kartica
- Dvojna hitrost CD-ROM pogona (301.9 KB/s, 215 ms)
- trdi disk: 420 MB, 11 ms
- 3.5 palčni disketnik, 14 palčni VGA barvni monitor, tipkovnica (101 tipk), miš Primax (2 tipki), 2 zvočnika in mikrofon, vmesnik za igralno palico...

Priložena programska oprema

MS DOS 6.2, MS Windows 3.1, MS Works, TabWorks, Encarta 95, CD-ROM igra Inca in dodatna navodila v priloženih priročnikih.

Compaq Presario 425

Prilikavec si takšno ime zares zasluži. Lahko bi ga imenovali tudi pločevinka (zares ni dosti večji od piva) ali pa utesnjenko (zaradi žalostnega izraza na ekranu). Pod 14 palčnim ekranom najdete nekaj vrtljivih gumbov za nastavitve in mali (3.5") disketnik. Dve diodi dajeta laiku občutek, da škatla le ni tako zelo prazna, vendar je temu

vseeno tako. Presario 425 navkljub svoji trimestni številki ni nikakršen multimedijjski računalnik, saj ne premore niti pogona CD, niti zvočne kartice. Takšen računalnik je primeren predvsem za poslovneže, ki bi svoje delo radi dokončali doma v prijetnem družinskem okolju.

Kljub majhnosti Presario 425 v nekaterih kategorijah le dosega svojega večjega brata, saj so ga naučili varčno ravnati z energijo na podoben način kot CDS 720. Program TabWorks je namenjen neizkušenemu uporabniku, ki tako kot pri CDS 720 naredi okolje Windows bolj prijazno za uporabo. Najšibkejša točka tega računalnika je zagotovo njegova hitrost (le 25 MHz). Takšen računalnik je namenjen drugačnim opravilom kot prejšnja dva. Ravno zato ni opremljen z zvočno kartico, CD-jev in podobnimi multimedijjskimi dodatki. Takšne super računalnike potrebujemo namreč le za dobro igranje in multimedijo, manj zahtevne, torej "resnejše" uporabnike pa navadno zadovoljijo že "manj resne" - preprostejša zasnova, kot jo ima Presario 425. Skromnost tega računalnika v primerjavi z velikim bratom (CDS 720) pa ima tudi prednosti.

Osnovne komponente

- osnovna plošča: 486SX - 25 MHz
- 4 MB RAM
- VGA grafična kartica združljiva z VESA, 500 Kb RAM; zmožna prikaza 256 barv pri ločljivosti 800x600, maksimalna ločljivost 1024x768
- trdi disk: 102 MB, 16 ms
- 3.5 palčni disketnik, 14 palčni VGA barvni monitor, tipkovnica (101 gumb), miš Compaq (2 gumba), vmesnik za igralno palico...

Priložena programska oprema

MS DOS 6.2, MS Windows 3.1, MS Works, TabWorks in dodatna navodila v priloženih priročnikih.

Cena: 203.801,00 SIT
Posodili: Altech, Ljubljana

Cena: 311.968,00 SIT
Posodili: Mikrohit, Ljubljana

Cena: 222.355,00 SIT
Posodili: Mikrohit, Ljubljana

Packard Bell Spectria

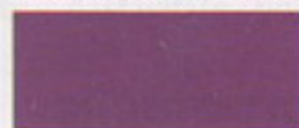
Compaq Presario CDS 720

Compaq Presario 245

CPU, brez mat. koprocesorja



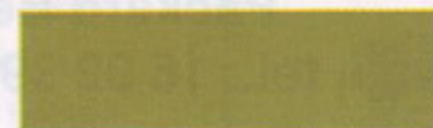
grafična kartica v Windows



pogon CD-ROM (prenos/dostop)



trdi disk (prenos/dostop)



Objavljene značilnosti trdih diskov in pogonov CD-ROM so takšne, kakršne so pokazale meritve

Wawe Blaster po Rolandovo

Ali veste, čemu naj bi služil MIDI razširitveni priključek znotraj ohišja vašega računalnika na Sound Blasterju 16, ko pa so vendar vse MIDI naprave ponavadi, če ne drugače, že zaradi velikosti, zunaj računalnika in so z njim samo povezane? Še več: Ali veste, čemu zavruga je ta zvočna kartica na kar nekaj mestih prevrtana?! - Ne, dragi bralec, namen teh luknjic ni boljši pretok zraka in hlajenje kartice...

Creative Labs je na SB16 predvidel razširitveno mesto v obliki MIDI priključka in luknjic, kamor naj bi se zataknila ti. hčerinske razširitvene kartice (angl. daughter board). Taka kartica je v bistvu popolnoma samostojna, a precej miniaturna MIDI naprava, ki komunicira z računalnikom preko MIDI vmesnika na vašem Sound Blasterju 16. "Hčerinska" ji pravijo zato, ker jo kot nekakšnega "mladiča" zataknejo kar na obstoječo ("materinsko" :-)) zvočno kartico. Najlepše pri celi stvari je, da zadevica tako ne zasede nobenega razširitvenega mesta na osnovni plošči.

Ob izidu SB16 smo pričakovali poplavo raznovrstnih razširitvenih kartic mnogih konkurenčnih proizvajalcev, a te iz neznanih razlogov ni in ni bilo. (Čakamo jo še danes...) Dolgo časa je bila edina taka kartica

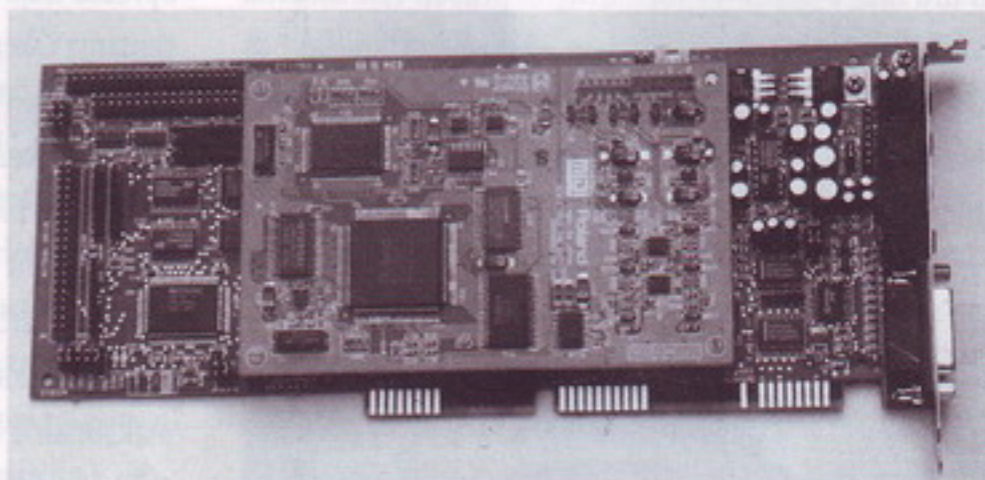
Wave Blaster podjetja Creative Labs, ki je tudi proizvajalec SBjev. Wave Blaster je zmožen povzdigniti vaš navadni SB16 na "kraljevski" nivo novega Sound Blasterja AWE 32. Prednost te zvočne kartice je nov modernejši način sintetizacije zvoka - ti. wave sintetizacija, ki, za razliko od zastarelega FM načina za sintezo zvoka na vseh SBjih, proizvaja precej kvalitetnejši in osupljivo naraven zvok instrumentov (več o tem si lahko prebereš v Megazinu 2/14 na strani 34).

Rolandov Sound Canvas DB, krajše SCB, je sila podoben Wave Blasterju in je (neuradno) z njim tudi dobro združljiv (preizkušeno v Doom 2, WC3...). Ker SCB ustreza najbolj razširjenemu MIDI standardu General Midi, je združljiv še z vsemi številnimi Rolandovimi profesionalnimi glasbenimi napravami, ki se ravnaajo po tem standardu. Zato se softverske nepodpore SCBja v igrah in drugih programih res ne kaže bati. Tako igre z "navadnim" Sound Blasterjem 16 v kombinaciji s to hčerinsko kartico postanejo še nevarnejše in še bolj realne,

Nadgraditev že rahlo hripavega Sound Blasterja

užitek ob igranju pa z močno izboljšanim zvokom še veliko večji. Podjetje Roland velja tudi za enega najboljših proizvajalcev vrhunskih glasbenih naprav, ki tudi slučajno ne služijo samo za zabavo. Tako je celo ta miniaturna Rolandova naprava upravičeno namenjena tudi resni uporabi, ki nam z visoko kvaliteto sintetiziranega zvoka pričara presenetljive rezultate. O tem se lahko prepričamo že ob poslušanju nekaj več kot sto skladb v formatu General Midi (".MID"), ki jih najdemo na disketah ob kartici.

Sound Canvas DB zna hkrati zaigrati (polifonija) do 28 instrumentov, ki jih izbira iz knjižnice 128 instrumentov ter šestih bank bobnov in podobnih tol-



kal v ROM pomnilniku na kartici. Dinamičnega RAM pomnilnika SCB nima. Tako kot Wave Blaster in SB Awe 32 je tudi SCB zmožen dveh osnovnih zvočnih efektov Chorus in Reverb, ki pričarata še poseben prostorski učinek zvoka. SCB pozna kar sedem različic Reverba - od velike koncertne dvorane pa do majhne neakustične sobice. Oba efekta sta softversko nastavljiva, a - ironično - o kakšnem priloženem programu, ki bi to nastavitve omogočal, ni ne duha, ne sluha. Uporabnik bo močno pogrešal nekaj v stilu SBmixerja, ki ga dobimo zraven Wave Blasterja in SB Awe 32, kjer bi efekta lahko nastavljal.

Vsej veliki profesionalnosti navkljub, kot kaže, v Rolandu pač niso pomislili, da bi uporabnik želel njihovo kartico tudi kako uporabiti: Kajti priloženi softver je, če izvzamemo 100 MIDI skladb, naravnost skromen. Predvajalnik MIDI skladb "Easy Juke" je na prvi pogled sicer zelo prijazen za uporabo, a, ko si zaželimo poslušanja več kot osem različnih skladb zapovrstjo, kmalu ugotovimo, da je stari SBjev "Juke Box" precej uporabnejši. Skladateljski program "DoReMix" verjetno ne bo navdušil nobenega resnejšega uporabnika.

SCB lahko nataknejo vsem s SB16 popolnoma združljivim zvočnim karticam, kot so: Sound Blaster 16, 16 ASP, 16 SCSI-2, Sound Galaxy NX PRO 16 in Sound Galaxy PRO 16 Extra.



Packard Bell



Računalnik Packard Bell "SPEKTRIA":
Multimedijska novost sejma
Ce-Bit '95

- * Multimedia kot telefon modem in zvočna karta
- * TV karta, Radio karta

Vse že DANES v Ljubljani!

Altech d.o.o. je edini zastopnik korporacije
Packard Bell

v Sloveniji, tel.: 16 82 398, fax.: 347 969

ALTECH
GROUP computer division



Sound Canvas DB

Posodili: PBM, Ljubljana

Andrej Bohinc

Najnovejši Logitechov model sledne kroglice s pridihom ergonomije

Primerjati uporabnike mišk in slednih kroglic niti približno tako preprosto kot bi si mislili. Prve bi lahko označili za konzervativce, ki se na noben način ne pustijo prepričati o številnih prednostih uporabe slednih kroglic pred miškami, druge pa za liberalce, dovzetne za spremembe in odprte za inovacije. Vendar pa so si okusi pri tem kosu računalniške strojne opreme tako različni, da je izbira med miško ali sledno kroglico že dalj časa ena najtežjih, s katero se srečuje večina uporabnikov osebnih računalnikov. Prodajne številke kažejo, da je tržni delež slednih kroglic v Evropi še vedno le borih 6-8%, medtem ko je v ZDA že narasel na spodobnih 20%.



Švicarsko podjetje Logitech se je kot eno od vodilnih proizvajalcev mišk in slednih kroglic nedavno spustilo v agresivno "Looks like you could use a mouse transplant" kampanjo zamenjave starih, utrujenih mišk za svoje nove sledne kroglice. Za kolovodjo udara nove družine slednih kroglic so določili prav model TrackMan Vista, ki bi zaradi svoje bohotne ergonomike znal postati prava alternativa za vse tiste, ki jim doslej ni ustrezala niti tradicionalna miš niti običajna sledna kroglica.

TrackMan Vista je vrhunski optomehanski model namizne sledne kroglice, ki združuje vse prednosti slednih kroglic z udobjem pri delu. Pomislite. Nič več težav z gnečo na mizi. Nič premikanja, samo dlan in prsti delajo svoje. Vem, kaj si mislite. Uporabniki, nevajenih slednih kroglic, bodo imeli na začetku nekaj težav z uporabo, a to velja na splošno za vse sledne kroglice.

Vista se je od svojega predhodnika TrackMana

TrackMan Vista

Vizija prihodnosti

spremenila obliko polža z dolgo življensko dobo v "uho" ali "školjko", ki zelo trdno leži na mizi, kar je pri sledni kroglici bistvenega pomena. Delo z njo je skrajno udobno, tipke so velike, mehke in klikajoče. Vrtenje kroglice sicer ni povsem gladko, čeprav gre tukaj le osebni občutek, ki se na zaslonu ne pozna, saj je dovolj natančno. Premikanje kroglice je možno s kazalcem in/ali sredincem. Razpored treh tipk je dokaj nenavaden. Prva je vlita v levi bok ohišja, srednjo in desno pa lahko hitro zamešate. Desno tipko je tudi težje doseči, a to je najbrž namerno, saj naj nanjo ne bi klikali prevečkrat.

Vista je dovolj velika, da na njej udobno počiva

vsa dlan, bodisi velikosti roke kovača ali nežne otroške ročice. Atraktiven design poudarja elegantno in rahlo hribčasto linijo, ki vabi k delu kar sama od sebe. Pri Logitechu so zamolčali le, da oblika Viste ni nikakor ukrojena po meri levičarjev, ki bodo tako zopet in še enkrat ostali prikrajšani.

K sledni kroglici je priložena najnovejša logitechova programska podpora MouseWare 6.44, s katero v Oknih sami definirate pomen srednje in desne tipke, nastavljate pospeške, hitrost in občutljivost sledne kroglice ter obliko kurzorja na zaslonu.

Če ste torej pripravljeni zamenjati miško s kroglico, TrackMan Vista ne more biti napačna izbira. Če pa se še vedno obotavljate z nakupom ali trenutno pri sebi nimate 100 DEM, pa počakate da na trg pride seksi izvedba optične Viste s črno kroglico in belimi pikami. Schwiing!

AC
AC•GLOB•TEC

tel. (061) 16-84-228



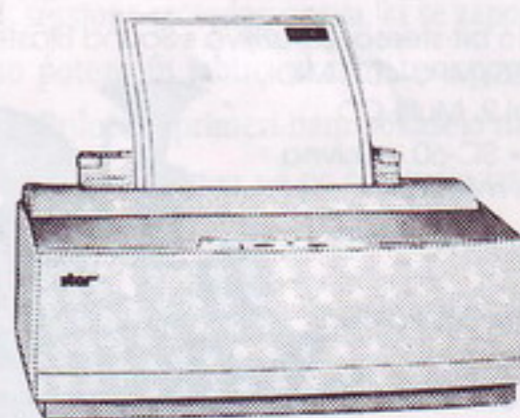
Laserski tiskalnik
Star WinType 4000 81.000 SIT

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.

stair
MICRONICS

AC
AC•GLOB•TEC

tel. (061) 16-84-228



Star LC-90 29.000 SIT
Star LC-240 39.000 SIT

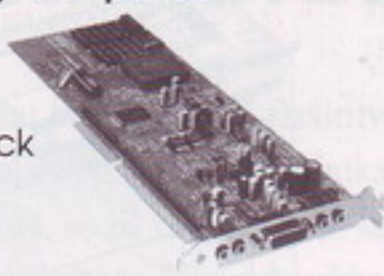
Matrična računalniška tiskalnika LC90 in LC240 z vgrajenim avtomatskim podajalcem papirja za 55 listov in potisnim traktorjem za neskončni papir. Obe vrsti papirja sta lahko istočasno v tiskalniku. Upravljanje je enostavno. Sta majhnih dimenzij in oblikovana tako, da zavzema majhno površino. Izpisujeta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

stair
MICRONICS

Advanced GRAVIS

PC zvočne kartice, igralne palice

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

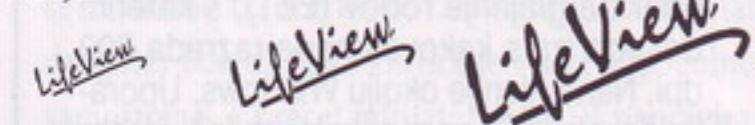


Audio Card Enhancer ACE (512Kb razširljiv na 1Mb)
Valovna sinteza na vseh FM zvočnih karticah
 32 glasna prava valovna sinteza, 16 bitno 44.1KHz predvajanje, General MIDI set, DDSP, bonus CD-ROM z več kot 100Mb programov

PHOENIX (igralna palica za simulacije)

Najboljša igralna palica za letalske simulacije

Z eno samo napravo lahko nadzirate višino, zakrilca, hitrost, krmilo, letalske kontrole in kontrole za nadzor orožja



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

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

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

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

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

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

Tuner I, Tuner II (TV tuner na PCju)

PC TV card (omogoča gledanje TV na vašem PCju)

GALLANT zvočne kartice, zvočniki, CD-ROM enote

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

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

GSP-330 • 40W aktivni zvočniki

GSP-1000 • 80W aktivni zvočniki

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



Steinberg

programi in strojni dodatki za PC, ATARI in MAC

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



Posebne promocijske cene

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

Oprema za hard disk recording

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

ŠUMI
 Electronics

ŠUMI Electronics d.o.o.

Ješetova 14/g, 64103 KRANJ

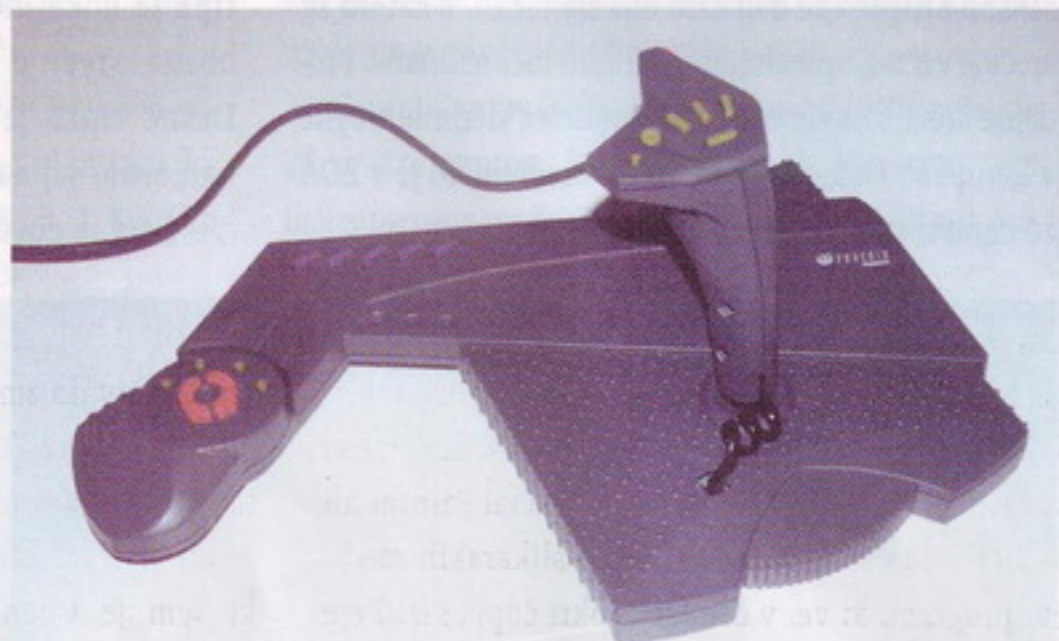
Tel/fax/modem: 064/311-043, mobitel: 0609/628-861

Gravis Phoenix

Aleksander S. Hropot

Feniks in pepel

Zaljubljeni v letalske simulacije so doslej morali poleg vesele palice uporabljati praktično celo tipkovnico. Deloma jih je odrešil standard Thrustmaster, razni "cockpiti" in podobne zadeve (ki jih je opisal naš pilot Dalibor v Megazinih številka 7 in 8) a so imeli eno napako: vse skupaj je bilo svinjsko drago in je za delovanje potrebovalo pošastno hiter PC. Potem je prišel v modo WingMan Extreme. Ha, something completely different, bi rekli pri Monty Pythonu. Najlejši (neologizmi so ugodna zadeva) joystick za moje pojme, združljiv s Thrustmasterjem in neverjetno poceni! Raja je ponorela in WingMana trenutno sploh ne morete kupiti, ker proizvodnja še zdaleč ne pokriva povpraševanja. Zato bo vaša naslednja ljubezen Gravisov Phoenix.



Škatlaver in podobno

Gravisovci so že od nekdaj sloveli kot nekoliko ekscentrični, njihovi izdelki pa tudi. Vendar jim lahko ekscentričnost štejejo za pozitivno lastnost, saj ne poznam lastnika kateregakoli Gravisovega izdelka (resnici na ljubo gre predvsem za lastnike UltraSounda), ki ga ne bi hvalil na vse pretege. Torej: Phoenix je zapakiran v škatlo nepravilne šestkotne oblike in jo v nekaj sekundah lahko spremenite v reklamni pano. To pa je tudi vse, kar s škatlo lahko naredite (lahko jo uporabite še namesto žoge za pisarniški nogomet, ampak to je že druga zgodba). Pa bodi dovolj o škatli, vas zanima

Železnina oziroma plastika

Ko sem se dovolj načudil razgibani lepoti in barvnim odtenkom škatle, sem jo odprl (ja bravo, genij...). In ugotovil, da ročica manjka, namesto nje pa je samo ena kovinska palčka. Po natančnem pregledu škatle (ki jo bom še velikokrat omenil) sem jo (ročico, ne škatlo) našel skrito pod lepenko.

Moja naravna bistroumnost je potem brez problema opravila uspešno montažo ročice, če zanemarimo, da sem pozabil na (priložene) vijake in že preklinjal poskakujočo ročico med splošnim krohotanjem redakcije.

Poglejmo zdaj to čudo od blizu. Stvar je približno tako velika kot tipkovnica. Glede na število tipk in gumbov ki jih je kakih 24, bi ga mirno lahko tudi šteli med specializirane tipkovnice (en kabel tako ali tako priključimo na vhod za tipkovnico). Oblika je futuristična, morda so celo pretiravali, saj so gumbi na

Testirali smo še eno igralno ročico, namenjeno ekstremistom

vrhu ročice praktično nedosegljivi, če vaša roka ni vsaj XL (kot moja). Skrajno levo sem našel čudo, ki me še najbolj spominja na priklenjeno miš. Lahko jo premikamo gor-dol in sučemo levo-desno, torej bi bila krasna za avto-moto dirke, uporabna pa je tudi za odskakanje (strafe) pri Doom & Co. Na desni je lociran tisti del opreme, zaradi katerega stvar sploh nosi ime igralna palica. Naš pilot je najprej nekaj bentil o

prešibkem vzmetenju, a sem mu poučen iz priročnika lahko hitro nastavil trdoto za vsako smer posebej z drsniki na spodnji strani Phoenixa in potem je letal, da je bilo veselje gledati in njegova usta so bila polna hvale in ptički so čivkali in...(ne nakladaj!!!).

Softver

Nikar ne glejte tako zabodeno. Phoenix ima svoj instalacijski in konfiguracijski program. Instalacija je tako enostavna, da se o njej ne splača izgubljati besed, konfiguracijski program pa je zgodba zase. Teče v ločljivosti SVGA in omogoča popolnoma poljubno postavitev tipk in gumbov, lahko pa uporabimo katero od že nastavljenih 32 (praktično vse boljše letalske simulacije, vsi Wing Commanderji, Privateer, Doom, bla, bla, bla,...).

Pepel

Saj ne, da bi zdaj popljuval vse skupaj. Phoenix je predober, da bi kaj takega sploh smel narediti. Ampak kritiki smo na svetu, da kritiziramo oziroma opozorimo tudi na slabe strani. Tule so: zasede veliko prostora, tudi najvišja nastavitve trdote je (zame, znanega razbijača) premeška in že prej omenjeni nedosegljivi gumbi so moteči. Navsezadnje pa je Phoenix dobra igralna palica.

Posodili: MK Multimedia Center, Ljubljana

SOFTVER

Jaka Terpinc

Fractal Design Painter 3

Le kaj bi ustvarili veliki mojstri s tem vrhunskim programom?

Kiberbarvice

Dandanes zelo malo ljudi z resnimi nameni uporablja računalniški zaslon kot površino za neposredno likovno ustvarjanje. Je pač mnogo učinkoviteje risati "peš" in stvaritev prepustiti skenerju. Vendar pa obstaja nekaj, kar omenjeno prakso postavlja pod vprašaj. Imenuje se Fractal Painter ali računalniška simulacija naravnih slikarskih medijev: program, ki ve, v čem se mokri čopič razlikuje od suhe voščenke, kakšna je gladka stran risalnega

Atelje

Fractal Painter pozna 130 orodij, ki se raztezajo od oljnih barv do zmanjšanega nalivnika, od katerega kaplja. Če k temu dodamo še vse, kar lahko nastavimo sami, se zbirka možnosti raztegne v neskončnost. Nazoren preizkus delovanja je bila uporaba kombinacije, ki sem je vaju še iz časov pred Fractalom in računalniškim malanjem: črte s flumastrom, površine

namen tudi slikovni format RIFF ki je temu primerno požrešnejši, kar povzroča vsem znane odzive na računalnikih z bolj malo spomina: 4Mb zgolj za avanturiste, 8 sprejemljivo, 16 zadovoljivo, sicer pa nikdar dovolj. Hitrost operacij, ki se praviloma nanašajo bolj na procesor kot na spominske kapacitete, je v največji meri zadovoljiva, izjema so le nekateri filtri, ki se v primerjavi s Photoshopom izvajajo precej dolgo. Resnična slaba stran ne le filtriranja, temveč tudi nekaterih drugih daljših preračunavanj pa je ta, da poteka ne moremo prekiniti. Fractal Painter zmoro vrsto naravnih in nadnaravnih posegov. Tako lahko že izrisani sliki določimo vrsto papirja, jo stiliziramo (Avto Van-Gogh), izdelamo trobarvno rasterizacijo, nadnjo postavimo luči itd. Najboljša demonstracija in učenje uporabe je t.i. sessions recorder, opcija, ki se zapomni vašo sleherno potezo in izbiro ukazov ter spomine zapiše na disk. Priloženi primeri nam pokažejo nastajanje nekaterih slik, ob čemer ne po naključju izstopijo oči in pade jezik iz ust.

Tretjerojenec in starejši brati

Kljub temu, da Fractal Painter v teh krajih in na tem papirju doslej ni doživel ravno pretirane promocije, pa ni odveč omeniti sprememb v primerjavi z verzijo 2. Uporabniški vmesnik je postal prijaznejši. Naporji so šli zlasti v smeri čim hitrejšega dostopa do željenih opcij. Tudi postscript fonte imamo poslej na spisku, se pravi jih ni treba klicati neposredno s seznama datotek kot doslej, čeprav bi bilo za pravo veselje pri delu, tekstovno opcijo potrebno nadgraditi še s prikazom oblike pisav med izbiranjem. Novosti pri barvnih prelivih so poglavje zase. Nova je možnost povezovanja sličic v risane filme. Pravzaprav imam občutek, da gre ob tem bolj za najavo naslednje verzije, kajti za učinkovito ustvarjanje risank pogrešam vsaj za en menu opcij. FP prepozna format AVI in ga razgradi v posamezne sličice, nad katerimi se lahko (omejeno) izživljamo, morda celo kaj dopolnimo ali popravimo.



lista v primerjavi s hrapavo in ki zelo natančno pozna pravila, kako eni na druge učinkujejo skorajda vsi doslej izumljeni likovni pripomočki. Kljub temu pa so slikarji verjetno zadnji, ki bodo po programu posegli. Že samo igre prelivov z napisi so nadvse privlačna stvar vsakemu, ki mu je vizualna estetika poklicen ali ljubiteljski cilj.

z akvarelom. Če seveda pozabimo na nepraktično risanje z miško, kar nas opozori na nujno nadomestitev le-te s kako drugo vhodno enoto, je rezultat enak kot na pravem papirju, oziroma, glede na to, da se vam podlaga pri izdatnem namakanju ne začne raztapljati in trgati, še boljši. Takšen način risanja pa zahteva računalniško razdelitev slike na mokri in suhi del. V ta

DROBIŽ

- M Šola: Komunikacija z modemom
- M Kolumna Mihe Kralja
- M Recenzija knjige Word for Windows
- M Pisma bralcev
- M Binarna deponija
- M Kako deluje

Šola komunikacije z modemom (4. del)

Miha Amon

Modemi!

Prenosi datotek, modemska birokracija, o protokolih, in še kaj

Če vas ne bi zamoril s takim podnaslovom, verjetno še danes sploh slutiti ne bi, koliko neskončne birokracije, "protokoliziranja" in drugih komplikacij neprestano prsketa med povezanimi modemoma, še mnogo huje pa je med povezovanjem. Da se gospoda sploh zmenita o narečju jezika - strokovno povedano protokolu prenosa podatkov - v katerem se bosta pogovarjala, kaj šele ugotavljanje hitrosti pogovora - linije ipd... Prav ta narečja (protokoli) imajo mnoge značilnosti, ki jih morata pred pogovorom jasno razčistiti. Zato pred povezavo okoli dvajset sekund brundata v "prazno", včasih se celo nočeta povezati - ne najdeta skupnega jezika. V nekaterih narečjih je možno stvari pripovedovati zelo smoterno in čim krajše - pravimo, da protokol skrči podatke. Spet druga narečja so prirejena tako, da so napake pri govoru zelo lahko ugotovljive in še hitreje popravljene - pravimo, da protokol popravlja napake pri prenosu podatkov. Če stvari še malo zakompliciramo: protokoli MNP 1, 2, 3, 4 ter V.42 itd. popravljajo napake, med tem ko MNP 5, V.42bis itd. krčijo podatke. A ne skrbite, saj se vsa zgoraj naštevana birokracija izvaja

navadnemu uporabniku neopazno, ker so vsi ti protokoli v modemu hardversko vgrajeni.

Vendar to ni vse. Ostane še del protokolarne godljice, ki pa tudi preprostemu uporabniku ne sme biti tuj. Zato je tudi bolj preprost. Govorimo o prvinski nalogi modemov - prenosu datotek in protokolih za to početje. Ti so, za razliko od prej opisanih, softverski - največkrat kar del komunikacijskega programa, redkeje pa tudi kot samostojni program, ki ga komunikacijski program pokliče. Ko želimo na drugi modem poslati datoteko, moramo v komunikacijskem programu izbrati in pognati dogovorjeni protokol ter mu povedati, naj pošlje določeno datoteko (send, upload, ul...). Na oni strani žice moramo izbrati isti (ali vsaj združljiv) protokol in mu prav tako povedati, naj datoteko sprejme (receive, download, dl...). Program-protokol prevzame oblast nad modemom, kar (razen v redkih izjemah) pomeni, da ne moremo več prek tipkovnice komunicirati z osebo na oni strani žice. Ko je datoteka prenešana, se na drugem računalniku znajde v prej določenem imeniku (direktoriju) in oblast spet dobimo v svoje tipke.

Kermit - Velika prednost je združljivost in prilagodljivost ter tako omogočen prenos datotek med najrazličnejšimi tipi računalnikov.

XModem - Ta protokol je bil nekdanje zelo priljubljen in veliko uporabljen, vendar še precej nezanesljiv in ne najhitrejši, čeprav napake med prenosom dobro odkriva.

YModem - Večina protokolov datoteke prenaša v blokih, ki so lahko različne dolžine. Ymodem je izvedba Xmodema z bločno dolžino 1024 bytov, namesto 128-tih pri starem X-u. Ymodem od datoteki prenaša tudi podatke o uri in datumu nastanka ter ime.

Batch YModem - Velika pomanjkljivost v uporabniški prijaznosti dotedanjih protokolov je bila nezmožnost prenosa več datotek na enkrat. Tako brez težav lahko pošljemo kar cel imenik (direktorij) in gremo med tem na kavico.

YModem-G - Protokol, ki na gnilem slovenskem telefonskem omrežju nikdar ni doživel razcveta. Ymodem-G je izvedba Batch Ymodema, ki bloke pošilja enega za drugim brez najmanjših presledkov. Tak prenos je hiter, a onemogoča ponovni prenos pokvarjenih blokov. Zato Ymodem-G ob najmanjši napakici prekine prenos.

ZModem - Že kar nekaj let je med najbolj uporabljenimi protokoli po svetu. Zelo hiter in zanesljiv - razmeroma varen prenosni protokol, ki bo iz vašega modema zagotovo iztisnil največ. Poleg vseh kvalitet njegovih prednikov, Zmodem hitro odkriva in odpravlja napake pri prenosu in je zato uporaben tudi na modemih, ki ne znajo hardversko popravljati prenosnih napak. Če se zaradi hude motnje v telefonski liniji prenos ali celo linija prekine, ob naslednjem poskusu Zmodem brez težav nadaljuje na mestu prekinitve. Novejše izvedbe Zmodema se znajo celo avtomatično prilagajati kvaliteti linije (velikost blokov, hitrost prenosa blokov itd.).

Bi-Modem - Omogoča hkratni dvosmerni prenos datotek. Vsemu navkljub je hiter in zanesljivost še vedno primerljiva z Zmodemom.

Giflink - Ena izmed popularnejših izpeljank Zmodema, ki deluje v grafičnem načinu in sproti prikazuje prenašano GIF sliko. Ostale datoteke prenaša kot navadni Zmodem.

16.690 SIT

ZOOM TELEPHONICS

V.32bis in V.34 FaxModemi



Made in U.S.A. 7 let garancija

zunanji in vgradni faxmodemi hitrosti do 28.800 baud, V.34 standard faxmodemi z voice-mail funkcijo cene že od 14.990 SIT

Priložena programska oprema DELRINA WinFAX Lite DELRINA WinFAX PRO DOS COMit (komunikacijski program za WINDOWS inDOS)

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

Skupina Atlantis

Monitor



MEGAZIN

Dumb user

Včeraj sem dobil računalnik in je kar lučkana zadevica. Sem pri prijatelju kupil ene programe in ene igrice, zdaj pa špilam kot ubrisan. Nekaterih programov niti ne razumem, recimo sploh ne vem, zakaj se uporablja ACAD. Pa saj ni važno. Imam še celo vrsto drugih. Recimo Windowse. Pa Corel Draw. Pa Doom2. Pa Mortal Kombat. Prav fino je imeti računalnik. Samo zoprno je, ko včasih kar tako v tri krasne kar nekaj zašteka in potem moj sosed, ki ful obvlada, pride in nekaj šari po enih datotekah. Enih sistemskih datotekah. Včasih potem dela, včasih pa ne. Ne razumem, kaj se dogaja s temi datotekami, ampak računalniku se čisto zbluzi, če noter ni napisano vse točno tako, kot on hoče. Sem enkrat sam poskusil nekaj popraviti, ko mi ena igrica ni delala in sem videl enga frenda, kako je on zbrisal ene par vrstic in je potem delalo. Neki takega kot EMM386 pa še nekaj podobnega sem zbrisal, potem pa nič več ni hotelo delati. Niti sosed ni mogel nič popraviti, pa se je zelo matral. Je rekel, da bo poklical enega prijatelja, ki pozna nekoga, ki vse poričta. Pa je prišel en frajer, ki baje cele dneve tiči samo za računalniki, je bil ves mrk in zoprn, pa je samo klik-klik-klik potipkal po tipkovnici in je bilo isti hip vse v redu. Tip totalno raztura. Čisto me je impresioniral. Hladen kot špricer, obvlada pa totalno. S podočnjaki pod očmi in neobrit. Pa (po pravici povedano) je malo smrdel. Kot da se že vsaj en teden ni umil. Ampak res, raztura pa totalno. Samo mi je bil zoprn, me je tako čudno poledal, ko sem ga vprašal, če bi si lahko kakšen program od njega presnel... Potem me je pa vprašal, če imam jaz računalnik samo za obtežilnik na mizi. In se je tako zlobno hahljal, ko je videl, da uporabljam Windowse, zraven me je pa gledal kot da sem en bik brez možganov. Ampak so mi potem povedali, da se on itak do vseh tako obnaša. In da se mu zdijo vsi novi uporabniki računalnikov navadni degeni, ki nič ne vejo in so sploh izmeček narave. On je baje Geek, to je en tak totalen razturač za računalnike. Prav kul bi bilo, če bi tudi jaz lahko tako raztural.

Power user

Znam napisati eno pismo na računalnik, ga lepo oblikovati in potem stiskati na printerju. Sem tako naredil eno nalogo in sem bil glavni frajer. Potem me je pa en vprašal, če sem to naredil v WordStaru. WordStaru! A je malo munjen, ali kaj? Da bom minčkal s tistim govnom od programa? Jasno, Word for Windows. WfW rules. In potem smo se kregali. Jaz sem dokazoval, kako boljši je WfW in kako je AmiPro totalen šit, en drug je pa nekaj sanjal o WordPerfectu in drugih "alternativnih" wordprocesorjih. Naj si on tiste alternative nekam zatlačil. Potem se je pa oglasila še knjižničarka in rekla, da ona uporablja nek slovenski program, da se imenuje EVE. Pa smo malo probali delat z njim. Vam povem, da je bilo smeha do stropa. Ni ga čez WfW. Tistega poznam in se ne ločim od njega. Sploh pa urejevalniki besedil niso vse. Zdaj sem pričel urejati finance za očeta in to s pomočjo programa Lotus 1-2-3. Zna preračunati vse živo in ko sem očetu grafično prikazal, koliko odstotkov mu je davkarija letos požrla denarja, me je trepljal po ramenih in moljal: "moj sin, moj genialni sin". Foter nima pojma o računalnikih in se ga da tako hitro nategnit. Da ne govorim o mami, ki v meni itak vidi pol-boga, ki obvlada te elektronske zmaje. Zanimivo, da kljub temu, da sem sfriziral CONFIG.SYS do amena, mašina še vedno ne dela tako hitro, kot bi hotel. A si moram res kupit Pentiuma? Pa 32 MB RAMa? Eden mi je rekel, da naj si pogledam kakšen drug operacijski sistem, da teli Windowsi ne morejo teči hitreje. Da je to Microsoft nekaj zajebal. OS/2 ali pa Linux, v tem je baje prihodnost. Kakorkoli, začeli so me zanimati programski jeziki in se bom mogoče začel učiti C. Ali pa Pascal. Baje je Pascal lažji, tako da bom začel z kar njim. Če že uporabljam programe, ne bi bilo slabo, če bi kakšnega napisal tudi sam, a ne? Moram povprašati svojega soseda, kaj si misli o tem. Hecno, tega soseda hodil spraševat cela vrsta ljudi. Celo Jonas. On pa mirno odgovarja na vprašanja, deli nasvete in žuli tiste svoje Red Bulle, ki jih ima poln hladilnik. Čudak. Ampak kul tip. Še dobro, da je moj sosed. Če bi živel na drugi strani Ljubljane, bi bila bolj kriza...

Guru

Kako se lahko v parih mesecih situacija obrne! Zdaj, ko sem priključen na Internet in imam dostop do vseh možnih informacij, sem postal center pozornosti celotne računalniške soseske. Enega zanima, kako naj si nafrizira AUTOEXEC.BAT, da mu bo delala ta-in-ta igra, drugi bi rad nasvet, kakšen računalnik naj si kupi, tretjemu nekaj šteka, ko zaganja OS/2... Zdaj imam tudi sam OS/2 in je d'best. Multitasking špila kot pesem. Poženem en program, pa potem še enega in tako naprej. Mala malica za eksperte, a ne? Sem pa opazil, da sem se rahlo odtujil od družbe. Samo kje naj najdem čas za brskanje po drobovju programov, pa še za prijatelje in ne vem za kaj še vse. Mi je punca rekla, da naj se kar poročim z računalnikom, če cele noči preždim za njim. Da imam podočnjake in da mislim na računalnike tudi takrat, ko počnem karkoli drugega. Pa še cel kup takih neumnosti mi je natrosila, potem je pa zaloputnila z vrati in šla. In zdaj sem sam. Pravzaprav nisem sam! Moj Pentium je z mano. In cel kup frendov preko elektronske pošte, ki jim svetujem, se pogovarjam z njimi in imamo take elektronske žure. Koga sploh zanima tista zahtevna mrha! Zdaj, ko obvladam C in sem ter tja napišem kakšen luškan program, me je pričelo zanimati, kako so napisani drugi računalniški programi. Nekateri delajo tako pesjansko hitro, da bi dal levo roko, če bi mi potem lahko kdo povedal njihov algoritem. Sem si nabavil en debugger, s katerim se da prav lepo slediti programski kodi kateregakoli programa. No, ne ravno kateregakoli, saj so nekateri zaščiteni. In ravno tisti so najslajši! Takrat imam svojo lastno domačo vojno: bom zmagal jaz in odkril vse pasti, ki jih je v kodo podtaknil programer, ali bom obupal? Na tak način se da najti vse živo. Recimo to, da namesto "c Microsoft" v program napišem "c Zubi-dubi". Ali pa, da odkrijem, kako popraviti igrice, da ima potem igralec neskončno življenj. Potem pa to povem prijateljem in spet sem v središču pozornosti. Kul.

Geek

Sem si na telefon namontiral številko od Halo Pizze. Samo dvignem slušalko, pritisnem na memory in... "Halo, jaz sem. Eno klasiko. In 2 litra CocaCole. Čao." Tam že vedo, kaj rabim. V bistvu že zadnjega pol leta živim samo od pizz in CocaCole. Ali pa Red Bulla, samo da je ta predrag. Ampak denar niti ni problem. Odkar ne plačujem več telefonskega računa, mi denarja še kar nekaj ostane. Ta naš Telekom je pa tudi ena smešna ustanova. Preko njihovega VAXa sem vdrl v glavni sistem Telekoma in si naštimal, da mojih telefonskih impulzov sploh ne šteje. Mala malica. A sem jaz kriv, če imajo butaste operaterje? Geslo sem uganil v dobrih desetih minutah. Sploh je pa večina računalnikarjev okoli mene samih idiotov. Če imajo računalnike, jih uporabljajo za obtežilnike ali za igralne avtomate, v najboljšem primeru pa na njih gonijo DOS, Windowse ali OS/2. Za kakšen UNIX še slišali niso. Če nekomu pričnem razlagati, kako je Emacs mega editor, me gledajo ko biki brez možganov. Ene par frendov še imam, enega v Ameriki in dva v Avstraliji, s katerimi skupaj debatiramo o filozofskih vprašanjih v računalništvu. Cyberpunk je pa itak osnova vsega, s čimer se ukvarjam. Information must be free!

Nerd

Ja kaj bi pa vi naredili, če bi imeli premalo denarja? A se vam zdi narobe, da sem Compaq prodal par informacij, ki sem jih izvohal v IBM-ovih računalnikih? Nekateri se zadržujejo, pa jih ne šljivim. Od nečesa je treba živeti. A zadnjič je bilo pa vse v redu, ko sem vdrl v policijsko bazo podatkov in izbrisal prekršek iz dosjeja enega prijatelja? A takrat sem bil pa OK? Saj pravim, da je vdiranje v računalniške sisteme otročje lahko. Bolj me zanima, kako to računalniki občutijo. Kako čutijo, kadar nekdo šari po njih. Ste se že kdaj vprašali, kam gre datoteka, ko jo zbršete? Jo kaj boli? Mislite, da imajo računalniki svoja posebna nebesa? No ja, prejšnji teden sem se preselil v klet. Pa ne zato, ker bi bilo tam bolj lepo, ampak zato, ker gre skozi našo klet optični kabel, na katerega sem se priključil. Na žalost nisem odkril nobenega cenenege vezja, s katerim bi priključek izvedel, pa sem ga kar sam zvaril skupaj. Saj ni nič resnega - 35 čipov in pest uporov, pa dve plazovni diodi in nekaj tranzistorjev. Pa saj vas itak ne zanima, kako deluje. Mimogrede - zadnjič sem končno prodrl v šifrant ruskih

satelitov. Kakšni peki so ti Rusi! A veste, da kodirajo na inverzen CDPD algoritem in to brez povratne krypto kode! Ko sem dobil idejo, sem kodo razrešil v slabem tednu. Pocarjii! In potem sem hotel parim prijateljem to razložiti, pa sem odkril, da jih še vedno zanimajo samo šifre za igre in dostop do Interneta. Pa kje živijo te ljudje, a se nič ne razvijajo? Ne vedo niti tega, kako narediti black box, da ti pošta ne zaračunava impulzov. Ampak vseeno sem malo v dvomih, da je bila prodaja tistih IBM-ovih informacij v redu. Mah ja, glaven je keš. In Compaq ga ima na tone. Drugič bom pa IBM-u prodal Compaqove poslovne skrivnosti. Compaq ima itak nezakodiran sistem.

Hacker

Francoska AeroSpaticale je preko mojih posrednikov naročila, naj jim preskrbim neke informacije iz laboratorijev NASA. Klik-klik-klik in v žepu je 5 jurjev mark. Hej, klepci, zmenili smo se za 15! Ne daste? Briga vas? OK. Klik-klik-klik in AeroSpaticale lahko računa samo še na prste. Tako sem jim sesul sistem, kot pred enim mesecem Lufthansi. Samo da je imela Lufthansa za 5 mio dolarjev škode, tisti francoski peki pa le za 2.6 mio. In v časopisu sem bil: "Zloglasni hacker brezobzirno uničil podatkovno bazo londonske porodnišnice!". Veste kaj, imena za otroke in njihovo poreklo pa res niso važni. Bolj mi je bilo žal, ko sem preko računalnika reprogramiral vrtni stroj v enem rudniku v nemškem porurju in je mašina prevrtala eno poslovno stavbo ter je bilo 200 mrtvih. Jaz sem se pa samo zezal. Love computers - z njimi lahko vladaš svetu. Veste, koliko denarja si lahko nakažem na svoj račun na banki? Več, kot katerikoli arabski šejk. Švicarske banke baje norijo in me iščejo, ampak imam na srečo dobre zaščitnike. Tiste iz Južne Amerike. Sem jim pomagal zakriptirati računalniško omrežje za razpečavanje heroina in zdaj so moji prijatelji. Upam samo, da se me ne bodo poskusili odkrižati. Danes imam sestanek z nekimi palestinskimi voditelji. Bog ve, koliko mi bodo ponudili. Že dva dni je pred mojo hišo kordon policijskih vozil. Prav zanima me, kaj hočejo. Ups, nekdo trka. Pravzaprav buta. Razbil bo vrata! Ja pa kaj sem vam naredil? Pustite meeee.....

US Robotics Sportster V.34/28.8bps

CONNECTION Pro

DSI DIGICOM SYSTEMS INCORPORATED

BEST OF BYTE

vse za internet

Fractal

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

Saj res, kako že deluje Word?

Ljudje, ki kupijo računalnik, ponavadi mislijo, da je s tem zaključena trnova pot računalništva in da jih sedaj čakajo sladki trenutki ob novi mašini, ki jim bo pomagala varčevati čas in denar. Kako bridko se motijo! Po nakupu računalnika se šele začne prava Kalvarija, saj se je treba privaditi kopici programov, ki naj bi nam lajšali muke vsakdana. V tem grmu pa tiči zajec, saj je privajanje na nek program dokaj mučno in vsekakor zamudno opravilo, ki ga je standardizacija v Windows okolju močno olajšala, nikakor pa ne odpravila.

Program, kateremu se ne bo uspel skriti noben novopečen uporabnik računalnika, je zagotovo Word za Okna. Leta zagotovo sodi med najprijaznejše okenske programe, kljub svoji prijaznosti pa začetniku nastavlja mnogo pasti. Tega so se zavedli pri Državni Založbi Slovenije in

izdali drugo knjigo v zbirki Kako deluje, posvečeno Wordu. S slikami bogato opremljena njiga obsega 130 strani in je razdeljena na šest poglavij, ki se stopnjujejo po zahtevnosti. V prvem poglavju tako novopečeni uporabnik izve osnovne značilnosti programa, ugotovi njegov izgled in napiše prvo kratko pismo, drugo poglavje ga izuri v popravljanju besedil in njihovem

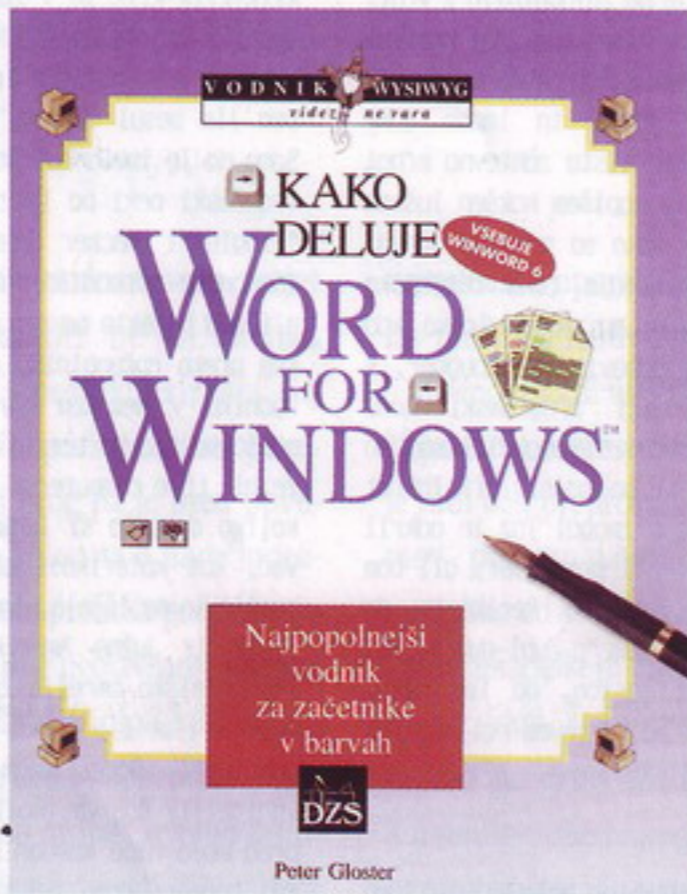
shranjevanju, tretje ga seznanjajo z osnovami oblikovanja besedil. Četrto poglavje bralca seznanja z možnostmi tiskanja in ga vpelje v nove tehnike, kot so serijska pisma in tiskanje nalepk. V petem poglavju se bralec (sedaj že stari maček) nauči uporabljati pripomočke, ki varčujejo s časom, pa tudi makro ukazi mu niso več tuja. Zadnje poglavje pa je v bistvu skupek napotkov, ki omogočijo preurejanje Worda po lastnem okusu, da bo delo z njim še bolj plodovito, in njegovo pov-

Kako se iz neznalca preleviti v izkušenega uporabnika Worda?

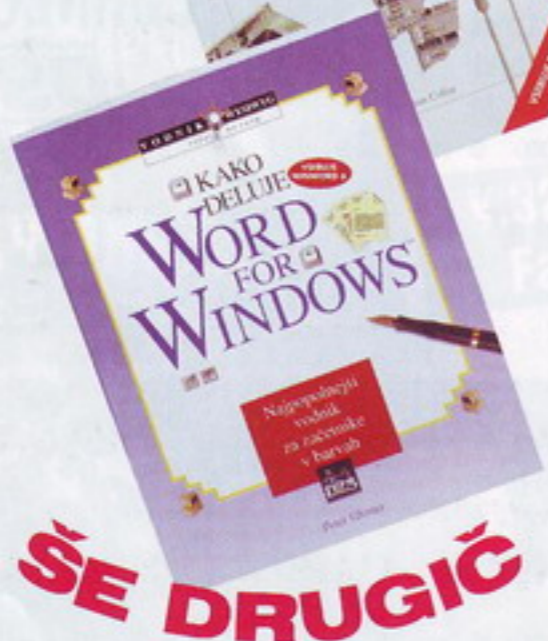
ezovanje z drugimi programi.

Celotna knjiga temelji na načelu "videz ne vara", saj je vsak primer podkrepljen z množico slik, ki prikazujejo ključne korake opisanega opravila. To je tudi čudovit način, kako se lahko tudi izkušeni uporabniki naučijo stvari, ki so bile prej zavite v meglo. Tipičen primer so polja v serijskem pismu, ki se sicer slišijo strašno zamotana zadeva, knjiga pa jih prikaže na zelo enostaven in razumljiv način. O enostavnosti veliko pove tudi podatek, da sem se kot stari uporabnik Worda za nepristransko oceno obrnil na očeta, ki ta program pozna le na videz. Priznati moram, da imam, odkar sem mu pokazal to knjigo, pred njegovim večnim spraševanjem mir. Če je s knjigo zadovoljen moj oče, ki ima vsaj 8 različnih nikoli uporabljenih računalniških knjig, potem mora biti knjiga res nekaj posebnega.

Na splošno zelo dobri knjigi bi lahko očital le dve stvari: vsi primeri so iz angleškega originala ostali neprevedeni, tudi besedila primerov, kar mnogim slovenskim uporabnikom lahko povzroči drobne težave, druga težava pa je neprilagojenost slovenskemu Wordu 6, ki je pred kratkim zagledal luč sveta in bo verjetno postal pri nas standard. Vse slike v knjigi so namreč pobrane iz angleške različice.



"VIDEZ NE VARA"



V zbirki vodnikov WYSIWIG (What You See Is What You Get) ali po naše "Videz ne vara", ki jo pripravljajo sodelavci Microsofta, izdaja pa DZS, sta izšla že dva sijajno ilustrirana priročnika:

KAKO DELUJETA RAČUNALNIK IN MS-DOS in KAKO DELUJE WORD FOR WINDOWS

Pri reševanju težav ti bo z nasvetom zmeraj priskočil na pomoč ljubeznivi čarovnik WYSIWIG.

Zanesi se nanj!

Oba vodnika obsegata po strani in staneta po 2980 SIT.

Kupiš ju v knjigarni ali po povzetju z naročilom po telefonu:

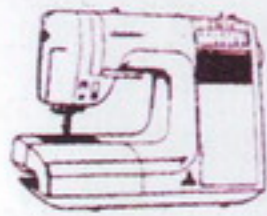
061 - 140 51 40.

CD > BINARNA DEPONIJA

COMPUTER SALE! NEW PRICE BREAK!

50% OFF Quantum

• Easy operation • Window display
• Auto buttonholer



SALE **\$499**
WITH TRADE

Šivalnistroj iz vgrajeno prihodnostjo

Kaj naj rečem stari mami, ki je
še vedno prepričana, da njena
singerca nima konkurence?

**Includes
Pre-installed
Software
Valued At
\$000⁰⁰**

Vendarle kanec resnice v oglaševanju...

Ste se kdaj vprašali, koliko zares
stane softver, ki ga firme
darežljivo ponujajo na novih
računalnikih?

Ali so Megazinove naslovnice dobre?

Tokrat vas sprašujemo, če so vam
naše naslovnice všeč in, če vam
niso, kako bi jih spremenili.

1) Kako bi ocenili naslovnice
Megazina (od 1 do 10)?

.....

2) Kaj bi spremenil, če bi sam
oblikoval naslovnico?

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

Pisma bralcev

Vaših pisem je dobesedno nešteto, kar kaže na pravilno odločitev o uvedbi takšne rubrike. Pišite nam še naprej, pazite pa, da pismo naslovite na pravo rubriko, saj dotično rubriko venomer mešate z SOS registrom.

Zdravo

Ker vidim, da je Sanja že zasedena, bi rad vprašal Josie, če bi ona hodila z menoj. Vsekakor pa bi rad pohvalil njeno znanje slovenščine in globino njenega izrazoslovja. Pozdrav Megazinu in poljub Josie.

Sašo

Sašo si bo odslej z obema lepoticčkama dopisoval privatno (mimogrede, Josie se je vrnila v ZDA), Sanja pa ti tokrat še enkrat (zadnjič!) odgovarja:

Le zakaj si zabrisal drugi del svoje telefonske številke, ko sem te vendar želela poklicati? Mimogrede, poslal si svoj EMŠO, namesto številke bančnega računa. In še eno vprašanje: od kod ti ideja, da sem že zasedena? Kaj takšnega pa res nisem napisala. Lepo se imej.

Lep pozdrav uredništvu Megazina!

Ste najboljša računalniška revija v Sloveniji, pa čeprav je polovica črnobela. Navsezadnje ni vse v barvah. Upam, da se boste kmalu razširili in da revije ne boste preveč podražili. Rad bi tudi kupil manjkajoče številke in sicer 5, 6 in 9. Vnaprej hvala

Andrej iz Polzele

Pohval smo vedno veseli, na barve pa tudi ne bo treba predolgo čakati. Razširili smo se že s to številko, cena pa ne da ni bistveno višja, ampak je celo ista. Manjkajoče številke pa ti je naša prijazna tajnica Maša že poslala (upamo).

Hello!

Sem vaš naročnik in me zato zanima, koliko po izidu prejmem Megazin? Sicer mi je revija zelo všeč, še posebej pa nizka cena in obilo humorja v člankih. Prebral sem tudi, da boste razširili obseg revije. Upam, da bo to res, saj se drugi časopisi takšnih napovedi ne držijo. Vidimo se na sejmu Informatika, do takrat pa lep pozdrav.

Jernej iz Ljubljane

Če ni kakih desetmeterskih snežnih zametov, ga dobiš v dveh dneh. Kot si tudi ti verjetno opazil, smo se obljube držali in smo revijo zares razširili. Na Informatiki se pa gotovo vidimo.

Vpišite naslova iger, ki ju dobite z rešitvijo Gmhungove križanke!

1.
2.

Vpišite najboljše tri igre za lestvico!

1.
2.
3.

Moj naslov:

Ime in priimek:

Naslov:

Tip računalnika:

Starost:

Nagrade: Igra Guilty za PC CD-ROM, Medio Interactive Magazine za PC CD-ROM, Stereoworlds za PC CD-ROM, Fox Base+ 2.10, Microsoft OS/2 Presentation Manager Toolkit, Norton Utilities 4.5

Optični mediji

Vojna Zvezd v računalniku ali
Laserji za domačo rabo

Optična tehnologija je verjetno najnovejša in najbolj prodorna tehnologija v računalniškem svetu. Brez nje bi ostale multimedijske enciklopedije in čudovite igre z dolgimi animacijami le pobožne želje, saj je šele laserska svetloba omogočila shranjevanje ogromnih količin podatkov na majhno površino. Vse skupaj se je začelo pred mnogimi leti, ko je Philips iznašel nov način zapisa zvoka, ki je po kvaliteti močno prekašal vse obstoječe - kompaktno ploščo, popularno CD. Uporabljena je bila povsem nova tehnologija: glasbo so na ploščo premera 12 cm zapisali v digitalni obliki tako, da so vanjo vtisnili mikroskopske izboklinice, ki so predstavljale ničle in enke, in jih zaradi zaščite zalili s prozorno plastiko. Tako dobljeno ploščo so potem lahko prebrali s šibkim laserskim žarkom, ki se je od gladke površine odbil na fotocelico, na izboklini pa se je razpršil, svetloba ni prišla do fotocelice. Ta je zaznala svetlobo in podatek posredovala procesorju naprave, ki je iz bitov ponovno sestavil melodijo. Biti so bili podobno kot pri gramofonskih ploščah zapisani na spirali, ki se je začela v sredini in končala na obodu plošče, njena dolžina pa je znašala približno pet kilometrov! Vse to po zaslugi laserja, brez katerega si sedaj skoraj ne moremo zamišljati življenja: to je pravica za "proizvajanje" svetlobe neke določene barve, ki je zaradi fizikalnih zakonov izredno uporabna, za razliko od sončne svetlobe, ki je popolna zmešnjava različnih barv. Zaradi te lastnosti laserja so se podatki na plošči lahko zapisovali mnogo bližje en drugemu, kar je omogočilo shranitev velike količine podatkov. Zaradi fizične oblike zapisa (izbokline) pa se velike serije plošč naredijo kar s tiskanjem plastike, tako da cena ene plošče ne

prekorači 150 SIT. Od uporabe CDja za glasbo do njegovega prvenca na računalnikih pa je bil samo korak. Računalniki že v osnovi delujejo digitalno, zato se je CD pogon zanje lahko celo poenostavil, zaradi hitrega dostopa do podatkov pa je bilo treba izboljšati natančnost krmilne elektronike, namen pa ga je preimenoval v CD-ROM. Nanj se da stlačiti 640 MB podatkov, s kompresijo pa še mnogo več. Pri uporabi na računalnikih pa sta se kmalu pokazali največji hibi CD-ROMa: počasnost in nezmožnost pisanja podatkov. Počasnost je bila še posledica glasbene usmerjenosti, saj je za kvalitetno predvajanje zadoščala hitrost prenosa podatkov 150 kB/s, kar pa pri 1MB/s trdega diska ni ravno proslave vredno. Zato so se kmalu pojavili prvi pogoni, ki so CD vrteli z dvojno hitrostjo in tako dosegali prenos 300 kB/s, v zadnjem času pa se pojavljajo tudi taki s trojno (450 kB/s) in četverno (600 kB/s) hitrostjo prenosa. Druga težava je bila rešljiva po ovinku, saj na navadne CDje snemanje ni mogoče. Zato se je nekdo spomnil in v CD-ROM vgradil močnejši laser, ki bere podatke popolnoma enako kot njegovi predhodniki, povečana moč pa pride do izraza pri vstavitvi posebnega praznega CDja. Tedaj začne laser z vso močjo v ploščo vžigati luknjice, ki bodo pozneje opravljale enako vlogo kot izbokline pri natisnjenih CDjih. Vseeno pa ostane grenak priokus: tak CD se da popisati le enkrat in še to v enem "šusu", naknadno nasnemavanje in brisanje podatkov ni mogoče. Tu pa je zopet vskočila znanost in izdelala novo napravo, imenovano magnetoptični disk. Ta sicer ni združljiva s CD-ROMom in z Dublinersi, zato pa omogoča poljubno število pisanj in brisanj, vključno z nasnemavanji - po domače: vede se kot nekaj sto MB

velika disketa. Delovanje je mnogo kompleksnejše od CD-ROMa, zato samo oris: Vrteča se plošča je izdelana iz posebne plastike, ki lahko spreminja polarizacijo laserske svetlobe (polarizacijo svetlobe bi lahko površno imenovali "vrtenje svetlobe okrog smeri, v katero potuje" - podobno kot vijak: levo ali desno) Ena smer polarizacije pomeni 0, druga pa 1. Ta plastika pa ima še lastnost, da lahko z lasersko svetlobo nanjo vplivamo, če se nahaja v magnetnem polju. Tako jo napolnimo s podatki, po izključitvi magnetnega polja pa jo z istim laserjem lahko prebiramo.

Še bodoči trendi: na CD stisniti več kot 2.5 GB podatkov, kar zadošča za dve uri filma, daljna prihodnost pa prinaša lasersko zapisovanje v tri dimenzije, torej ne samo po plošči, temveč tudi v globino.

**Klic v duševni stiski za
otroke in odrasle - Celje**

063 9781

vsak dan
od 15.00 do 22.00

- če ne vidite izhoda iz stiske v šoli, doma, na delovnem mestu
- če se vam zdi, da vas nihče ne razume
- če se čutite ogrožene
- če bi najrajši segli po kozarcu

NAROČILNICA

Kljub vsemu se naročam se na revijo Magazin!

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

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

Podjetje (za pravne osebe)

Ime in priimek

Ulica

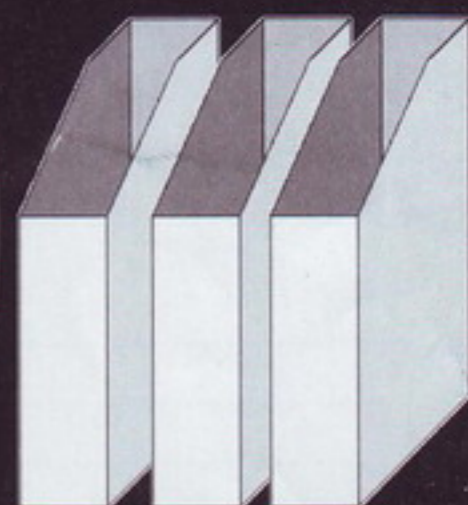
Kraj in poštna številka

Telefon

Koliko stane Magazin?

**Vsak nov
naročnik dobi
še škatlo za
shranjevanje
letnikov!**

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



Londonski poslovnež nalaga Warp v svoj računalnik.
Že čez nekaj trenutkov bo lahko tiskal svoja poslovna poročila,
bral elektronsko pošto in faksiral poslovne dopise. Vse hkrati!

Frankfurtski borzni posrednik
je uspešno preživel sesutje računalnika.
Ker si je pravočasno priskrbel Warp.

Študentka astronomije v Parizu
s pomočjo Warpa deska po Internetu.
In odkriva popolnoma nov svet.

Dunajska intelektuala se je z Warpom lotila
svojih oken. Končno bo windowse spravila v red ...

V Zürichu je osiveli podjetnik pravkar spoznal,
da je nalaganje Warpa tako enostavno, da pri tem
sploh ne potrebuje pomoči enajstletnega sina.

Računalniški navdušenec v Ljubljani presenečeno strmi.
Pravkar so mu povedali, da lahko dobi svoj Warp
za manj kot 14.500 tolarjev!

Mlada mamica iz Rima s pomočjo Warpa
pošilja fotografije svojega dojenčka prijateljici v Milano.

OS/2 **WARP**

Predstavljamo vam:
OS/2 WARP

Nov 32-bitni,
večopravilni,
multimedialni način
uporabe vašega
računalnika. Povezan
z Internetom, zaščiten
pred sesutjem
programske opreme,
prijazen do oken.
In tako preprost pri
instaliranju!

Za manj kot
14.500 tolarjev.

IBM-ov OS/2 WARP
lahko kupite pri
pooblaščenih IBM-ovih
prodajalcih:

Noema Cooperating,
tel. 061 131 30 75
Intertrade ITS,
tel. 061 320 689
EMG, tel. 063 715 820
Askpro,
tel. 061 168 53 88
Marand,
tel. 061 123 23 22
Zelinka & sinovi,
tel. 061 302 949
Mikrocenter,
tel. 062 304 559
Nibble, tel. 064 242 210
Infotrade,
tel. 064 331 683
ICDelta, tel. 065 23 812

IBM
Slovenija

NE ZATISKAJTE SI OČI! VAŠA MIŠ JE IZPOSTAVLJENA!

Ponoči, ko vaš računalnik, starši, stara mama, rože, sosedove kure in župnik že spijo, in ko ste tudi vi že napol mrtvi, je vaša miš izpostavljena vsem mogočim nevšečnostim, od neznanih mogočih oblik od zgoraj do plazeče se nesnage od spodaj. Tudi steklih lisic v zadnjem času ne manjka. Da o mačkah, takšnih in drugačnih, sploh ne govorimo. Da, da, tudi za miši življenje ni več to, kar je nekoč bilo. Toda, nikoli ni tako hudo, da bi ne moglo biti še bolje. Ne odlašajte in vzemite usodo svoje miši v svoje roke! (Za začetek bodo tudi navadne škarje dovolj). Sledite navodilom in vaša miš bo na varnem. Le zakaj bi bila tipkovnica izjema?

NAVODILA ZA UPORABO

1. BERI POČASI
2. LAHKO HITREJE
3. DOBRO SI OGLEDJ NAČRT
4. PRIMI ŠKARJE
5. ČE TEJE STRAH, ZATULI
6. SICER PA IZREŽI IN SESTAVI KAKOR VEŠ IN ZNAŠ

GAME ON! MEDIA VE

168.000,00 Sit

- 486DX2-66
- 4MB RAM
- 1.44 MB disketnik
- 420 MB trdi disk
- VGA S3 1 MB VLB
- zvočna kartica 16 bit stereo
- zvočnika 2 X 4 W
- igralna palica
- barvni monitor 14"
- slovenska tipkovnica, miš
- MS DOS 6.2 in Windows 3.1 EE
- interaktivna navodila v slovenščini
- Power Plus centrala za upravljanje
- opcija: CD-ROM 2-speed 18.000 SIT,
- CD-ROM 4-speed 33.430 SIT.

NA OGLED IN PREIZKUS
JE 60 ZELO
PRIVLAČNIH NASLOVOV
ZA VAŠ CD-ROM... ELEA

POWER PLUS

PRAVE RAČUNALNIŠKE TRGOVINE

Ljubljana, Dunajska 113, 061 16 85 574

Sevnica, hotel Ajdovec, 0608 82 556

Maribor, Mlinska 22, 062 226 397

Kranj, Huje 23a, 064 331 022

KDAJ STE BILI NAZADNJE V PRAVI RAČUNALNIŠKI TRGOVINI?

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

NADALJEVANJE
PO LASTNI
PRESOJI

MIŠJIDOM
15

POWER
+ PLUS