

Skica 2

servis vgrajen v komunikacijsko pod mrežo (vozlični računalnik), mora uporabniški računalnik prevzeti nase zagotavljanje dostave vseh paketov in v pravem vrstnem redu.

Veliko je argumentov, ki postavljajo datagramski ali virtualni princip na prednostno mesto. Omenimo le dva! Datagramski servis zaradi svoje elementarnosti omogoča spretne porabniku dosti bolj učinkovite aplikacije, po drugi strani pa odžira računalniški čas uporabniškimi računalnikom, ki so dragi, ko bi lahko ta posel opravljali mnogo cenejši miniji in mikri, ki so navadno vozlični računalniki v pod mreži.

Notranja struktura pod mreže

Pri uporabi virtualnih zvez se pot vzpostavi ob



GO TO KIOSK

Tale hekerski ukaz preprosto pomeni: v **ponedeljek 16. julija** izide že druga posebna izdaja **Teleksa** v sodelovanju z **Radiom Študent**

MOJ MIKRO

Iz vsebine:

POSEBNA PRILOGA PROGRAMOV ZA NAJBOLJ RAZŠIRJENE MIKRORAČUNALNIKE

TESTI: domača galaksija, sposojeni test

ZA ZAČETNIKE: strojno programiranje, kako nastane čip in drugi nasveti

NOVOSTI NA TUJEM: naši sodelavci so spet pogledali čez mejo in pripravili bogato informativno reportažo

NASVETI PRED NAKUPOM: pregled cen v tujih trgovinah, tako za rabljene kot za nove modele mikroročunalnikov in dodatne opreme

V LABIRINTU LITERATURE: recenzije knjig, ki jih je mogoče kupiti pri nas, naslovi tujih revij in založb

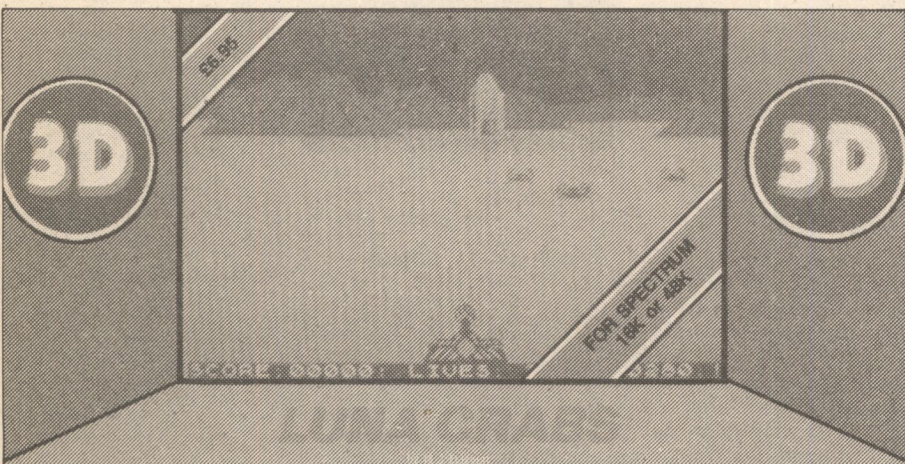
BRALCI SODELUJEJO: programi, ki so nam jih poslali bralci junijske številke, kritike in nasveti, vprašanja in odgovori, izid nagradnih nalog iz junijske številke

IN ŠE: intervju, anketa naših sodelavcev v tujini, novosti iz domovine, zapleti na pravnem področju itd.

že v ponedeljek, 16. julija

MOJ MIKRO

Revija v barvah
in z bogato opremo (68 strani)
V vseh kioskih
že 16. julija



nih video iger za hišne računalnike.

Danes je na tržišču že ogromno boljših ali slabših tridimenzionalnih iger in nemogoče je napraviti pregled čez vse. Očitno pa je, da tridimenzionalna tehnika ni vedno uporabljena le za izboljšanje igre, ampak velikokrat tudi za olepšanje sicer ne preveč dobrega scenarija igre, za kar je dober primer igra 3D Knot firme New Generation.

Tehnik za dosego navidezne tridimenzionalnosti je čedalje več, še vedno pa je najpogostejša uporaba risanja predmetov brez senčenja in barvanja, zaradi česar ostanejo vidne tudi sicer skrite črte, kar nam da občutek prostora. Napaka pri igrah, narejenih s to

tehniko, je, da programerji uporabljajo za risanje rutine ROM, zaradi česar so programi počasni in nezanimivi.

Seveda pa so tudi izjeme, od katerih najbolj izstopata programa 3D Softsolid Ant Attack firme QS in pa Codename MAT firme Micromega. Tridimenzionalni efekti v igri Ant Attack so bili narejeni s pomočjo nove hardwarsko-sofverske tehnike in so res odlični, čeprav je igra sama dokaj nezanimiva za igranje. Še najboljše rešitev so izgleda našli pri firmi Micromega, ki je že prej izdala odlično tridimenzionalno igro Death Chase, v kateri igralec z motorjem zasleduje druge motorje po gostem gozdu. Grafični prikaz je

res odličen, zamisel pa je verjetno iz znanega filma Vrnitev Jedijskega. Njihova nova igra Codename MAT uporablja za tridimenzionalne efekte rutino, ki je dolga le 200 bytov. To je avtorju omogočilo, da je ves ostali prostor porabil za scenarij, tako da je ta igra ena od najboljših na tržišču.

Poskušali so tudi s tridimenzionalnimi efekti, doseženimi s pomočjo posebnih očal, vendar je za sedaj edina taka igra – 3D Deep Space – nezanimiva tako po grafični kot po vsebinski strani. Razvoj pa gre seveda naprej in prav zanimivo bi bilo vedeti, kakšne tridimenzionalne video igre bomo imeli na svojih hišnih računalnikih čez nekaj let.

M. K.