

MEGAZIN

LETNIK 2, ŠTEVILKA 10-11

JUNIJ · JULIJ 1994, CENA 250 SIT

Robinson's Requiem



K 240



the Earth

elf. Mania

Path

CRITICAL

Imagine

ENCARTA 94

SEGO



NOVE NAGRADE: 3X BUNGEE JUMPING, 4X IZLET V BENETKE, LET NAD LJUBLJANO, 5X OCEANOVO DARILO, MR. NUTZ, GABRIEL KNIGHT...



uvodnik

Letos pride poletje na petek, 13.

Le zdravi presoji moje malenkosti gre zahvala, da ni tule nekega bizarno drugačnega besedila. V vročih predpoletnih dnevih in v mrzlici zadnjih ur postavljanja Megazina, mi je namreč utrnila misel, kaj, ko bi prepisal enega izmed govorov marsala Tita samoupravljalcem, namesto mojega poskeniral njegov podpis, pripisal Josip Broz-Tito in ga objavil namesto uvodnika. K sreči ni prišlo do tega, zato pa je pred vami še en klasičen uvodnik, kjer urednik naklada o reviji, novostih in zanimivostih.

Priložnostna kritika (ali paradoks, ko oblast ponudi olajšave, ljudje pa so se bolj nezadovoljni!)

Tik pred zaključkom redakcije je slovensko ljudstvo razveselila novica o ukinitvi carine na opremo, ki je pri nas ne izdelujemo. Ali to pomeni, da se bomo lahko čez mejo nemoteno vozili z računalniki in monitorji? Odgovor je ne. Računalnike izdeluje približno 11 slovenskih firm (pri čemer je n poljubno število v razponu naravnih števil), monitorje pa sestavljajo v Velenju. Dejstvo, da tam ni mogoče kupiti več kot 15 palčnega monitorja s frekvencami VGA, nikogar ne moti. Namizni založniki, na primer, bi bili bolj zadovoljni z 21" zaslonom Amigašem, katerih stroji zahtevajo večfrekvenčne monitorje (od 15 kHz naprej) pa VGA ni dovolj. Vsi ti bodo morali še vedno plačevati carino. Kako pa bo s tiskalniki, skenerji, trdimi diski, Macintoshi, Amigami, Atariji in kar je še šare, ki je pri nas ne lotajo, bomo pa verjetno morali ugotoviti kar na meji. Še prej pa bo treba Gospodarski zbornici dokazati, da tega hardvera pri nas ne izdelujejo.

Megazinova folklorna skupina "Nagrade, nagradne igre"

Tokrat smo se pa res potrudili! Ne le, da je nagrad spet za celo številko, tudi silno atraktivne so. Poleg iger Gabriel Knight, Mr. Nutz, treh novih knjig založbe Pasadena Windows - Okna - za telebane in petih kulturnih Oceanovih majic Playhard z igro po želji, podarjamo še tri skoke z elastično vrvo (bungee jumping) s 55 metrov visokega mostu naravnost v Sočo (hitrost: 85 km/h), štiri izlete s katamaranom Princ of Venice (hitrost: 100 km/h) za dve osebi in spektakularen panoramski let čez Ljubljano za tri osebe (hitrost: 300 km/h). Nekaj nagrad je za lestvico, nekaj za nagradni igri, nekaj pa za nove naročnike. Vsega skupaj torej osemnajst nagrad!

Beremo se spet jeseni!

Ker je poletje nedvomno tukaj, in, ker ga kljub pritožbam uredništva ne bodo prestavili na kasnejši termin, je pred vami dvojna poletna številka. To pomeni, da boste vašo priljubljeno revijo s solzami v očeh čakali vse od konca avgusta. V imenu uredništva vam želimo prijetne in varne počitnice (ne skači v plitvo vodo brez obnovljene zavarnostne police, ne streljaj s paintballom brez zaščitnih očal in podobno).

IKAS

NAPOVEDI:

Kratke napovedi 4

TEMA:

Igranje domišljajskih vlog včeraj, danes... jutri? 6

IGRE LETA 1993:

Razglasitev nagrad Megagame 8

PREDSTAVITEV ZALOŽNIKA:

Ocean 10

IGRA MESECA:

Robinson's Requiem 11

OPISI IGER:

Impossible Mission 2025 13

Reunion 14

Myst 15

Red Hell 16

Mega Motions 17

Beverly Hillbilies 17

Detroit 18

Heimdall 2 19

The Incredible Crash Dummies 20

Pinball Dreams 2 20

Inherit the Earth 21

Al-Quadim 22

Elfmania 23

1942 24

Superski 3 33

K240 34

Critical Path 35

Diggers 36

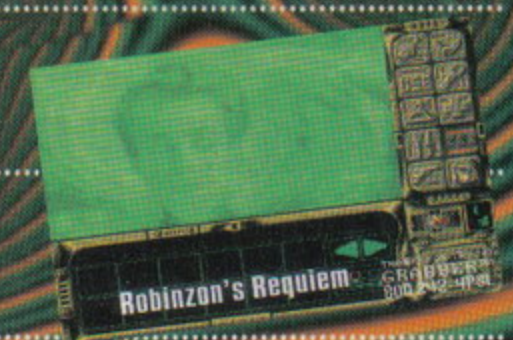
Arcade Pool 37

OPISI - KONZOLE:

B.O.B. 40

688 Attack Sub 40

Tiny Toon 2 41



Bh
Boštjan Troha



LESTVICA:

Prvih petnajst Megazina 38

NAGRADNA IGRA:

Gmhungee Jumping 39

REŠITVE:

UFO 25

Ultima VIII (1.del) 26

The Elder Scrolls: Arena 28

Cheat Motel 29

ŠOLA:

Corel Draw! (2. del) 30

Windows (4. del) 32

RESNI DEL:

Imagine 3.0 za PC in Amigo 42

Encarta 46

Primerjalni test multimedialnih konfiguracij PC-jev (2. del) 48

Dodatki za konzole Sega 50

Opus vs. Dir Work 52

Novi DA'S Vektor 54

Type Smith 2.02 55

Tekmovanje osnovnošolcev iz znanja računalništa 56

Ustanovitelj in založnik

Pasadena d.o.o.

Direktor

Andrej Klemenc

Odgovorni urednik

Boštjan Troha

Glavni urednik

Andrej Klemenc

Urednik za igre

Andrej Bohinc

Člani uredništva

Primož Škerl

Aleš Petrič

Aleš Novak

Karmen Čokl

Miha Amon

Andrej Troha

Rok Kočar

Oblikovna zasnova revije

Marko Pentek (Medija Desktop Design)
in Boštjan Troha

Naslovnica

Andrej Troha (Medija Desktop Design)
naslovnica je izdelana na Amigi

Oblikovanje

Peter Gedei (Pasadena d.o.o.)

Marketing

Tomaž Zajc

tel.: (061) 1332 323

Naročnine in prodaja

Maša Gorše

tel.: (061) 1332 323

Naslov uredništva

MEGAZIN

Celovška cesta 43

p.p. 354

61101 Ljubljana

tel.: (061) 1335 121

faks: (061) 1326 212

BBS: (061) 1332 314

Tisk

Delo Tiskarna d.o.o.

Na podlagi mnenja Urada vlade RS

za informiranje z dne 13.9.1993.

št. 23/229-93 je Megazin uvrščen

med proizvode informativnega značaja

iz 13. točke tarifne številke zakona o

prometnem davku, za katere se plačuje

davek od prometa

proizvodov po stopnji 5%.

Poština za naročnike plačana pri pošti

61102 Ljubljana

ISSN 1318-2048



Razlaga simbolov



Primerno za vse starosti. Igra ni zapletena, ne vsebuje nikakršnega nasilja ali neprimernih scen. Ima tudi izobraževalne kvalitete.



Primerno za starost sedem let ali več. Igra je srednje zapletena, vsebuje posamezne oddaljene prizore nasilja in je brez neprimernih scen. Ima tudi izobraževalne kvalitete.



Primerno za starost trinajst let ali več. Igra je zapletena, vsebuje posamezne prizore nasilja in je brez neprimernih scen. Ima delno izobraževalne kvalitete.



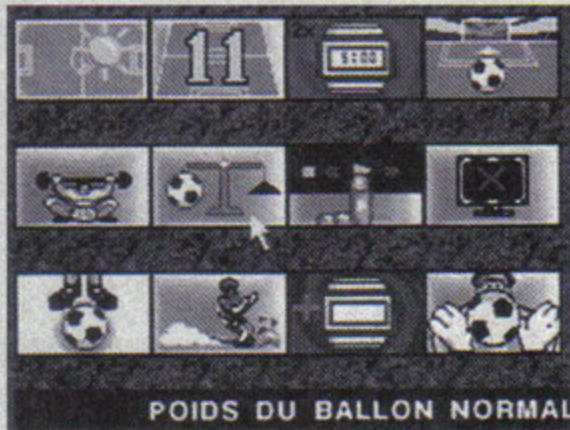
Neprimerno. Igra vsebuje grafično realne prizore nasilja, zlorabo mamil, spolnosti, povečevanje nasilja in podobno. Je brez izobraževalnih kvalitete. Tovrstne igre bodo recenzirane le izjemoma, pa še takrat brez slik.



napovedi

Striker Pro

Popularnost nogometa z vsakim dnevom do pričetka svetovnega nogometnega prvenstva vztrajno raste, kar pomeni, da nas bo plaz novih nogometnih simulacij zasul zdaj zdaj. Radost bodo doživeli tudi lastniki Philipsove konzole CD-i, katerim taista firma pripravlja nogometno



Glavni menu še enega žogobca.

simulacijo Striker Pro. Igra, ki bo na voljo septembra se lahko vnaprej pohvali s solidno mero igralnosti, čeprav ne more skriti, da je bila napisana na nekem drugem računalniku, saj tudi najostrejša očesa v igri sami niso opazila več kot dvaintrideset barv. Kljub temu programerje lahko kvečjemu pohvalimo, saj so hardverske kvalifikacije CD-i ja pri spritih in pomikanju zaslona manj kot borne.

Dragon Lore

Kaj bi svet brez 3D studia? Oziroma, kaj bi vzporedni pravljčni svet brez 3D studia? Ostal bi narisan in tak bi tudi izgledal. Tako pa je izračunan in izgleda čisto kot



Navidezna resničnost postaja vse bolj resnična!

pravi. Da nam bo junija še bolj vroče, nam Mindscape kuje izjemno doživeto izkušnjo boja za svojo dediščino med čarovnicami, škrti in monstumi. Tisti, ki imate CD-ROM dvojne hitrosti, se vam bo na sekundo obrnilo osemnajst sličic, če je vaš CD le enojne hitrosti pa deset. Kakorkoli že, igra bo polna čudovite grafike in zvokov - kralja pošasti, naprimer, je za celih 280 sličic.

Baldy

Creative Edge, ustvarjalneži, ki se držijo predpasnika Mindscapa, so ugotovili, da ni še nihče na primeren način združil kvalitet Lemmingsov in Civilizacije. Rezultat: Baldy - ljudstvo, ki mora čim hitreje čim bolj vsestransko napredovati, da jih konkurenčnih šest civilizacij ne bi prehitelo. Baldy so zelo kooperativni, se hitro učijo, vi pa boste veliki vodja, ki jim bo pisal zgodovino (zgodovina se začne novembra).

Duel

Dandanes postajajo stvari v igrah tako dovršene, da se nemalokrat zvedavo vprašamo, kako jim to sploh uspe?



Sistem Duel v akciji (igra Alien trilogy)

Megazin vam ponuja pogled v zakulisje nastajanja neke trodimenzionalne sekvence s pomočjo danes najpopolnejšega sistema za sledenje gibom v prostoru, sistema Duel.

Ključni element Duela, ki ga med prvimi uporablja



"Glavni igralec" pred proceduro "mreženja"...



... in kasneje v tehnologiji točk.

hiša Acclaim (Mortal Kombat pri tem ni naključje), je senzorska "obleka". Vsak igralec v dvoboju je opremljen s petdesetimi posebnimi senzorji, ki jih zasledujejo štiri kamere. Celotna zmogljivost je sledenje stodvajsetim točkam v prostoru, kar je več kot dovolj za natančno analizo dveh gibajočih se skeletov. Prednost sistema pred konkurenti, ki gibe zaznavajo na magnetni osnovi in prepoznajo le 25 točk, je neomejenost gibanja, medtem ko magnetni sistemi delujejo le na površini 3x3 metre. Okolstnjakom, oziroma shemam gibanja, ki pri tem nastanejo, s pomočjo Silicon Graphicsa nadenejo končne podobe in jih združijo z ozadjem.

P.I.D.

Imate radi dirke igre z avtomobili? Kaj pa detektivske igre? Morda oboje? Potem obvezno preverite igro P.I.D. (Private Investigator Dollarally). V njej boste kot privatni



Gestne pripetije v slogu Miami vice.

detektiv iz svojega dirkalnika lovili kriminalce, pobirali denarne nagrade in se izogibali policiji, ki noče da vi opravljate njen posel.

Igro razvijajo pri finski Terramarque (glej tudi opis Elfmanije v tej številki) že od januarja 1993. Vsebovala bo od 12 do 16 avtomobilčkov na zaslonu istočasno, skupaj z vsemi odgovorjajočimi sencami in polno animiranim ozadjem. Če bi kaj takega obljubljal kdo drug kot pa Ter-

ramque, mu tega ne bi verjeli. Tako pa ima P.I.D. vse možnosti, da postane dostojen naslednik Spy Hunterja iz osembitnikov.

B.C. Racers

Pri Core Designu veselo razvijajo "speed n' smash" dirkalno igro s prazgodovinsko podlago. Glavni junaki,



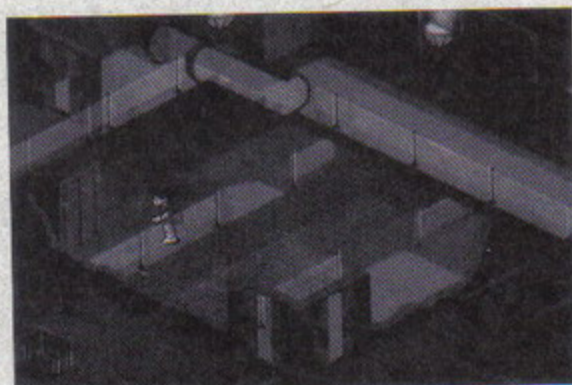
že v prazgodovini se poznali svojo "formulo 1".

Cliff Hanger s svojo bejbo Roxy, ata in sin Chuck Rock, malce zlobna Brick Jagger in Gary Gritter ter ostali, ki so nam znani že iz preteklih Corevih izletov v preteklost, se bodo tokrat pomerili na divjem rallyu skozi 32 stopenj. Tekmovali bodo na trinajstih "pramotorčkah" - dvosedih, in sicer tako, da bo en igralec sedel za volanom, drugi pa bo z gorajčo udrihal po nasprotnikih.

Dirke se bodo odvijale v 3D perspektivi izza hrbta (Super Mario Kart stlye) ali "od zgoraj". Na cestah se bo našlo še mnogo pomagala v stilu raznih turbo pospeškov in dinosarvovih drekcov. B.C. Racers pri Coreu obljublja za PC & PC CD-ROM ter Sega CD enkrat do decembra.

Space Academy

Vesoljska akademija sicer zveni kot malce za lasuljo privlečen znanstveno fantastični film z nemočnimi astro-



Tavajoč po ogromnem kompleksu vesoljske akademije.

navti, toda v resnici je to kar zelo obetajoča CD igra za CD32.

Vse se odvija na veliki vesoljski postaji, sestavljeni iz 700 soban in hodnikov, kar prevedeno v računalniški slovar pomeni nekaj čez 100 Mb podatkov. Vaša naloga je, da v stilu igre D-Generation pretenate sovražnikov inteligentni računalniško vodeni varnostni sistem in pobegnete na varno še preden vse skupaj odnese v zrak.

Mindscape obljublja Space Academy do konca poletja.

Wing Commander Armada

Poletni vetrič nam je prinesel razveseljivo novico: za številne privržence Originove serije Wing Commander bo kmalu izšel še en dodatek: WC Armada. Tokrat se v vesolju ne boste bojevali sami, kajti na pomoč vam bodo



Neumorni vesoljski bojevniki.

lahko preko mreže ali modema priskočili tudi prijatelji. Z njimi boste tako družno pobijali Kirathlije, ves čas boste v komunikacijskem kontaktu (chat mode), pa še marsikaj drugega boste lahko počeli. Origin, hvala ti.

Obljube, obljube:

SENSIBLE SOFTWARE:
Cannon Fodder 2

21TH CENTURY:
Pinball World

ADVENTURE SOFT:
Simon the Sorcerer 2

PSYGNOSIS:
Lemmings 3

TEAM 17:
Project X 2

Pripravila: Andrej Bohinc in Jaka Terpine

NORE NAGRADE ZA PAMETNE NAROČNIKE

2x bungee jumping (skok z elastično vrvjo s 55 metrov)

3x izlet v Benetke za dve osebi (katamaran)

2x knjiga Windows za telebane (novo)

30% popusta (noro)

NAROČITE SE NA MEGAZIN

Elektronska fantazija

Igranje domišljjskih vlog včeraj, danes... jutri?

Domišljja je tisto malo, kar je sodobnemu človeku, članu krute in zdolgočasene moderne družbe, še ostalo zanimivega in razburilivega. Domišljja je tisti delček našega uma, ki ga še niso povzeli ti ogromni, neusmiljeni organi oblasti in birokracije. Delček uma, ki je ostal nedotaknjen, neoskrnjen od krutih dogodkov naših življenj, TV poročil, morbidno osladnih reklam za pralne praške in hrane za hišne "ljubimce". Domišljja so sanjali Domišljja je nov, boljši svet!

Modernih poti v deželo, kjer rastejo zlate sanje, domišljjo, je veliko. Od knjig do filmov, risank, lahko pa si domišljjski svet ustvarimo kar sami, pa vse do raznih skrajno nehumanih in umazanih, nečloveških sredstev, kot so halucinogene droge. Nenazadnje lahko v zlati deželo odpotujemo tudi zvečer, ko sladko zaspimo. Prenekatera primitivna (?) ljudstva verjamejo, da ponoči človeška duša zapusti materialno telo in svobodno odplava v magični svet, domišljjo.

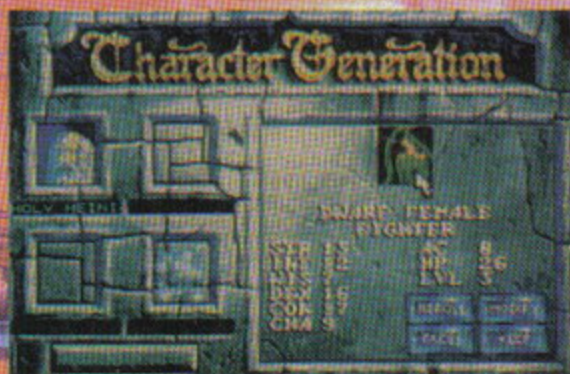
Ko so naredili prvo računalniško igro, se je na obzorju atomskega veka pokazal še en, nov, moderni domišljjski svet. Ta je popolnoma drugačen kot vsi ostali poprej, kajti v njegovih prsih bije elektronsko srce.

FRP - igranje domišljjskih vlog

Od vseh žanrov računalniških iger se je prav ta v zadnjem desetletju najbolj razmahnil in napredoval ter v trenutku postal ena najbolj igranih zvrsti. Zakaj igranje domišljjskih vlog (FRP - Fantasy Role Playing ali RPG - Role Playing Game) nudi veliko več kot le živčno urjenje refleksov in kisanje možganov ob milijonu skoraj enakih stopenj arkdanih in podobno morećih iger. Igre FRP so žanr, kjer se lahko najbolj potopimo v "elektronski" domišljjski svet, se poistovetimo z glavnim junakom, ter zares zaživimo in celo občutimo utrip "elektronskega" življenja, se oddaljimo od krutega realnega sveta, ki nas obdaja in vsaj za nekaj zlatih trenutkov domišljije pozabimo na vsakdanje probleme.

Igranje domišljjskih vlog je v bistvu neke vrste "računalniška simulacija" nekega največkrat pravljicega sveta (pačka, skrata, človeka...) ali celo skupine, ki je postavljena v domišljjsko, računalniško ustvarjeno okolje. Pri teh igrah je zelo pomemben občutek resničnosti dogajanja, zato mora biti okolje čimbolj popolno zgrajeno. Ljudi, osebe - bitja, v FRPjevskem jeziku karakterji, morajo biti čimbolj "živi". Zato imajo vsak svoje telesne in osebnostne lastnosti: so pravični, zlobni, prijateljski, sovraški, vzkipljivi, mirni... Lastnosti se med igro tudi spreminjajo, tako kot pri ljudeh. Če se urimo v

sabljanju, postanemo bolj spretni in naši udarci nevarnejši. Večina FRP iger nam celo dovoli, da si karakterje ustvarimo sami po svojih željah in domišljji, ter tako vsaj v igri postanemo takšni, kot smo že od nekdaj želeli biti. Da se lahko resnično potopimo v domišljjski svet, je



Stvaritev karakterjev pri igri Eye of the Beholder

nujno potrebna zgodba, rdeča nit, ki nas vodi skozi magične dežele, breztilnega tavanja po svetu, pa čeprav domišljjskem, bi se sicer prav gotovo kmalu naveličali. Glavni motiv v zgodbah je največkrat bitka med dobrim in zlim, med pravično in hudobno mračno magijo, cilj pa je pomagati dobremu na poti k zmagi. Ta pot pa seveda nikdar ni lahka! Ustaviti in pogubiti nas skušajo številna zlobna bitja, pošasti, zmaji, hudobni čarovniki, skratka vsi, ki si ne želijo našega uspeha...

Blodnjaki in zmaji

Ena izmed redkih stvari, ki je v človeškem duhu tudi moderna civilizacija ni uspela uničiti, je močna sla - sla, ki smo jo podedovali od naših polživalskih prednikov, sla po spopadanju in vojskovanju. Tega se je že davnega leta 1968 zavedla založniška hiša TSR in izdala svojo prvo namizno igro (saj veste: figure, kocke... - kot monopoli), ki je temeljila na fantastičnih zgodbah njihovih pisateljev. Tako so se vojskovanja iz pravega sveta prenesla v namizni domišljjski svet - bitke med igralnimi figurami. Take namizne igre so množično zasvojile zdolgočaseno, spre-



"Forgotten Realms" - največji domišljjski svet v zgodovini FRP!

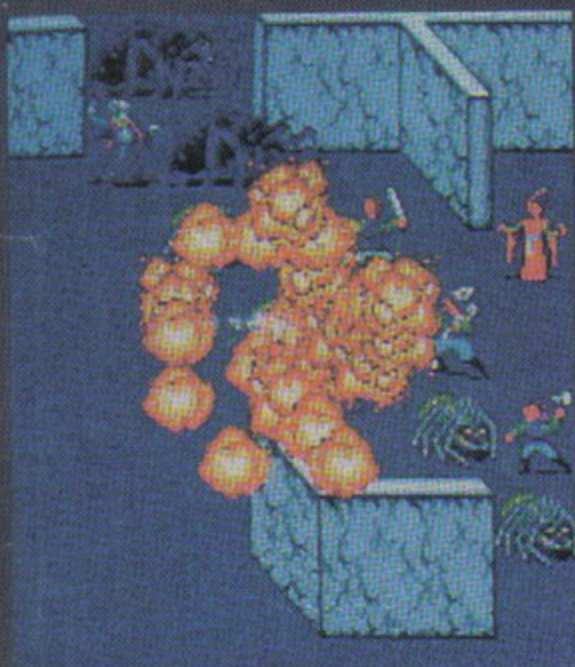
memb in novih izzivov željno ameriško mladino. Hipoma so dosegle ogromno popularnost v Združenih državah, še posebej pet let kasneje, ko je izšla še danes ena najpopularnejših serij namiznih FRP iger - Dungeons & Dragons (D&D). "Blodnjaki in zmaji" so postali legenda, ne le ameriška, ampak kar svetovna! V dvajsetih letih je bilo prodanih več kot dva milijona izvodov, prevedenih v štirinajst različnih jezikov. Še danes najstniki dobesedno norijo za temi igrami, najbolj zagrizeni igralci pa se povezujejo v klane, kjer gojijo nekakšen FRPjevski okultizem. Znani so celo primeri iz ZDA, ko so se otroci tako močno vživeli v vloge junaških bojevnikov, da so se podali v krvavi kriminal in prave okultne umore.

Kje je skrivnost velikega uspeha teh iger? Za razliko od klasičnih namiznih iger, kot je človek ne jezi sel, FRP igre vsebujejo cel fantastični svet, kjer se bijejo bitke med figurami - karakterji igralcev. Pred igranjem eden izmed sodelujočih, ponavadi najbolj spoštovani igralec, tako imenovani "dungeon master" (gospodar blodnjakov) naredi načrt igre. Ta med igro tudi nadzoruje življenja in sposobnosti karakterjev in na ta način prevzame vlogo nekakšnega boga - gospodarja sveta. Igre D&D lahko igrate nešteto krat in nikdar ne bodo enake!

Z rastočo popularnostjo računalniških iger so se založniki kmalu domislili, da bi lahko igre FRP prenesli tudi na računalnike. Vlogo gospodarja blodnjakov je torej prevzel računalnik, domišljjski svet na papirju pa je zamenjala vse boljša računalniška grafika. Računalniške igre FRP so kmalu zelo zaslovele, vendar take popularnosti, kot namizna serija Dungeons & Dragons, niso nikoli dosegle. Toda njihov čas z razvojem računalniške tehnologije zagotovo še pride!

Na poti v deželo sanj...

Prve računalniške FRPjeveke so bile še zelo preproste, brez kakršnih posebnih grafičnih, kaj šele zvočnih efektov. Igralce so zapeljevale z napetim vrdušiem med krvavimi bitkami in zelo domiselnim, brezmejnimi domišljjskim svetom. Ena od začetnic računalniških FRPjev je bila softverska hiša SSI (Strategic Simulations Incorporated). Vsebinska podlaga njihovim igram je največkrat TSRjeva serija D&D in njena naslednica Advanced D&D. Prve SSIjeve igre, kot sta na primer Pool of Radiance in Pools of Darkness, so se še zelo klasično držale pravil D&D in so zato na trenutke postajale tudi pravej dolgočasne in suhoparne. A prehod iz mize na računalnik je bil tako za mnoge "namizne FRPjeveke veterane" veliko lažji. Podobna je bila tudi saga The Bard's Tale, nekdanje zelo popularna na dobrih starih osembitnikih. V istem času je vzklila tudi firma Origin s svojo



Maja izljudba daravila v igri Pools of Darkness in tudi vrnjen - Vireball. (Kranjski pirmanček...)

"Neverending story" - namitsko sago brez konca - Ultimo. "Zgodba brez konca" so je do danes raztegnila že na osem nadaljevanj, napovedani pa sta vsaj še dve, a tudi tem ni viden konec. Ultima je postala ena izmed prvih konceptov skrpatijem D&D. Glavni junak Avatar po imenu mora v vsakem delu Ultime znova premagati njegovega večnega sovražnika, hudobno bitje iz druge dimenzije - zlobnega tarvnika Guardian ter tako rešiti deželu Britantijo in Kralja Lorda Britisha iz velike zagate. Zadnjič



Avatar: "Vaaaaau! Kakšen MIRA tonilni! Še nikoli nisem bil tako lepo narisan kot v Ultimi VIII - Pagan."

mu je bo to uspelo v Ultimi VIII - Pagan. Mnogi trdijo, da se Ultime že močno ponavljajo in da postajajo dolgočasne. Glede na prodajo, dobičke ter njihovo priljubljenost kaže, da največje računalniške sage še ne bo tako kmalu konec.

Iz oči v oči

Igralci domišljjskih vlog so si že od nekdaj želeli čimvečjo "realnost" FRP iger. Ne realnost v smislu zgodbe, ki mora biti čimbolj izmišljena, pač pa realnost v smislu občutka, da se igra resnično dogaja, da je igralec resnično junak zgodbe, da je tisti, ki smo mu z izurjeno roko in bridko sabljo razparali trebuh, resnično odpotoval v večna lovinca in da to ni bila le elektronska informacija v računalniškem cipovju.

S tem namenom je bil morda popolnoma nov izgled FRP iger - igranje domišljjskih vlog iz prve osebe. Za razliko od pogleda na junaka iz tretje perspektive, ki je poprej gospodoval med FRPji kot ostanek "namitanih prednikov", je pogled na igro skozi oči glavnega junaka bistveno bolj realen in nam daje precej večji občutek vple-

tenosti v zgodbo, poistovetenja z junakom, kar je v bistvu tudi glavni smisel igranja domišljjskih vlog. Ena prvih takih uspešnic je bila igra Dungeon Master (FTL), ki je postala ena najpopularnejših FRPjev na Amigah in Atariju. Dungeon Master še danes služi za vzor mnogim drugim novejšim igram. Leta 1992 je bil prirejen tudi za PC, vendar sta ga takrat že povežila čas in tehnični napredek. Zasednice so ga tehnično precej popolnejše FRP igre, ki so se začele pojavljati kakor gobe po dežju. Dungeon Mas-



"Brrrr, zebe me! Predelal" so me za PCja, pa nisem vajen propiba iz ventilatorja." (Dungeon Master)

terju je sledilo malo morje imitacij kot so npr. Bloodwych (Mirrorsoft), Buck Rogers (SSI), Dark Queen of Krynn (SSI) itd., ki niso povzročili nobenih posebnih pretresov v FRPjevskih množicah. Zato pa je pravo eksplozijo povzročila SSIjeva serija Eye of the Beholder, ki se je "razlezla" kar v tri nadaljevanja, vrhunec pa je bil vsekakor drugi del - The Temple of Darkmoon (Darkmoon simbolizira vse zlo v deželi, grozno in smrt.) Mala, a zmogovita vojska šestih junakov se poda na nevarno pot skozi podzemne labirinte Darkmoona, ki predstavljajo zgoščeno zlo, neskončna črna brozga zlobnih, skrajno ostudnih in grozljivih pošasti, kreatur zlobne črne magije, pa naši vojski streže po življenju. Darkmoon mora pasti! Dobra in napeta zgodba.



Gostoljubno vzdušje pred Darkmoonom

izredni grafični in zvočni učinki, grozljive in gnusne zlobne pošasti kot sovražniki in pravična zmogovita vojska na drugi strani - to je magična formula, ki je zagotovila uspeh še mnogim drugim FRPjem, kot sta seriji Might & Magic (New World Computing) in Wizardry (Sir Tech), ter igram The Legacy (Microprose), Lands of Lore (Westwood/Virgin), Fates of Twinion (Sierra On-Line) in Dungeon Hack (SSI)

V novo dimenzijo...

Z rastočo procesorsko močjo osebnih računalnikov so programerji spet začeli razmišljati, kako bi elektronski domišljjski svet še bolj približali igralcu in ga naredili še bolj "realnega". Tokrat je v prvi vrsti med revolucionarji



Prejmite lepe pozdrave iz Pekla. Vreme je vroče, pa čeprav se sonce nekje skriva. Tudi dežja se ni bilo. Pozdrave, Avatar (Ultima Underworld II)

stal Origin. Ne s klasično Ultimo, pač pa z eno izmed njenih "postranskih" sesterskih serij - Ultimo UnderWorld. Vse prejšnje prvoosebne igre so bile narejene tako, da smo se po prostoru lahko premikali le po kvadratni mreži, obračanje pa je bilo omejeno na pravokotne premike. Ultima UnderWorld je z izredno kvalitetnim 3D domišljjskim svetom in najnovejšimi tehnikami uporabe tekstur podrla to "stopničasto bariero". Postala je prva FRP igra, ki bi ji končno lahko rekli vsaj približno "realna"! Poleg gladkega premikanja v vse smeri, je bila pri UW prvič v FRPjevski zgodovini odkrita tudi prava tretja dimenzija - višina. V UW lahko skačemo, plezamo, s posebnim urokom pa celo poletimo! Ideja se je izkazala za tako zelo uspešno, da so se pri Originu odločili tudi naslednja nadaljevanja originalne Ultime (od X) narediti na tak način, da o množici drugih posnetkov sploh ne govorimo!

V neznanu...

V naslednjih letih bo igranje domišljjskih vlog postajalo vse bolj "realno" in popolno. Domišljjski svet bo vedno večji, bolj popoln, igre daljše... CD-ROM bo nedvomno postal standard, saj je bil že sedmi del Ultime tako zelo obsežen, da so ga morali razdeliti na dva disketa, čela. Prihodnost je zagotovo v 3D, gladkem premikanju in po-



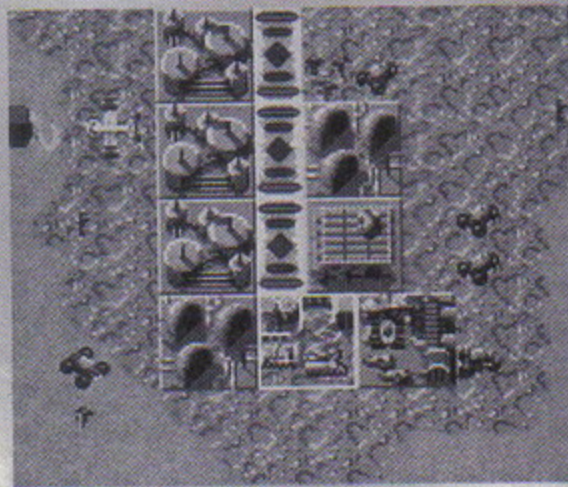
"Za togole su pa morali deati še posebej VITKEGA igralca!"

gledu iz prve osebe. Tak način igranja je nedvomno zelo blizu pojmu navidezne resničnosti! Ena takih "iger prihodnosti" bo npr. igra Stonekeep (Interplay), ki nas bo tekla v visoki ločljivosti, sovražnike pa bodo odigrali pravi "filmski" igralci. Igra naj bi izšla v kratkem, verjetno ni potrebno posebej povdariti, da samo na CDju.

Kdo ve, kam vodi ta pot domišljje in tehničnega napredka? V navidezno resničnost, magično deželo sanj, brezmejna prostranstva domišljje, veselje! Ali pa bomo morda odkrili nove svetove, vsaj tako kot pravijo pri Originu: "We create worlds!"

And Megagame goes to...

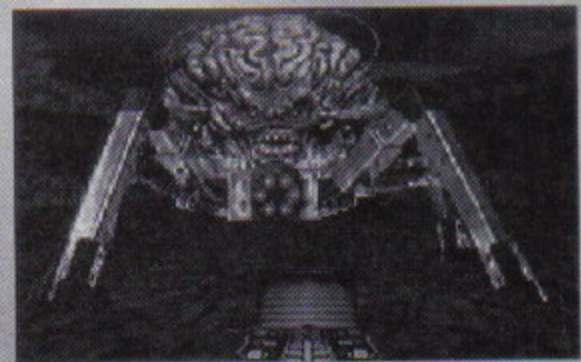
Razglasitev najboljših iger leta 1993



DUNE 2
najboljša igra leta 1993 & najboljša
strateška igra

Tako, po dveh mesecih smo prišli do konca kalvarije neskončnega preštevanja vaših glasovnic za nagrado Megagame (ogrooomno jih je prišlo!). Tako velik odziv nas niti ni presentetil, saj je bila potreba po tovrstni podelitvi priznanj za najboljše dosežke na področju računalniških iger pri nas očitna. Bolj kot s tem, ste nas presenetili z dobrim pozovanjem kvalitete. Nagrade so res pobrale samo najboljše igre, se pravi tiste, ki jih najbolj cenite in najraje igrate.

Steklene staute s podstavkom iz žlahtnega lesa z vgravirano medininasto ploščico smo tujim založnikom, iz katerih prihajajo zmagovalci, že poslali. Trdno smo prepričani, da smo jim s tem dali vedeti, da tudi v Sloveniji, neki mali deželici na obrobju Balkana, igrajo najnovejše in najboljše igre: Zdaj pa, malo vaše pozornosti, dame in gospodje, kajti tukaj so zmagovalci:



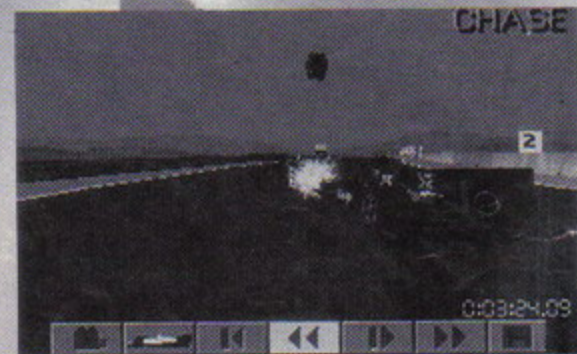
DOOM
najboljša akcijska igra & najboljša
glasba in zvok



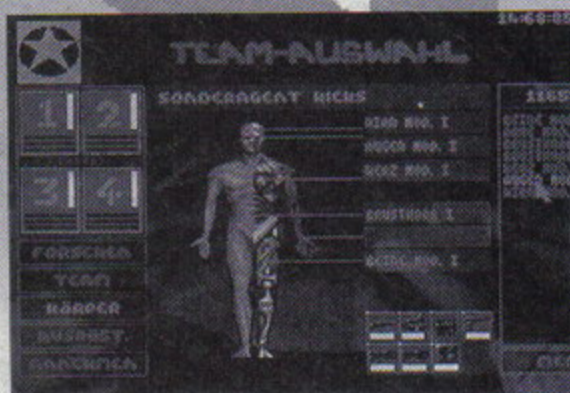
REBEL ASSAULT
najboljša igra na CD-ROMu



THE 7TH GUEST
najboljša grafika



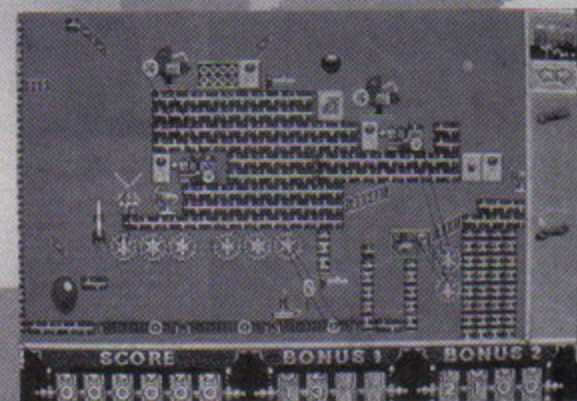
INDYCAR RACING
najboljša športna simulacija



SYNDICATE
najboljša akcijska pustolovščina



LEMMINGS 2
najboljša miselna igra



THE INCREDIBLE MACHINE
najboljša ideja



LANDS OF LORE
najboljša igra FRP



COMANCHE
najboljša simulacija



DAY OF THE TENTACLE
najboljša pustolovščina

ATI Technologies

Novi GRAPHICS PRO TURBO pospeševalniki

- Izredna hitrost: 105 Milionov Winmark
- 1280x1024 v 16.7Milionih Barv



GRAPHICS PRO TURBO 2MB 66.800,00 SIT
GRAPHICS PRO TURBO 4MB 110.000,00 SIT

Nižje cene za Mach32 pospeševalnike
GRAPHICS ULTRA PRO 2MB VLB 48.900,00 SIT
GRAPHICS ULTRA+ 2MB 31.900,00 SIT

GRAPHICS PRO TURBO

- ISA, VESA in PCI Local Bus verzija
- 2Mb ali 4Mb VRAM pomnilnika
- Gonilniki za OS/2, CAD, DOS in Windows
- Barvna kalibracija
- Viska hitrost osveževanja slike (90Hz)
- 5 let garancije



zvočne kartice, programska oprema...

Discovery CD8 Creative Labs

- 680Mb CD-ROM enota Double Speed (300K/s), Multisession Photo CD, XA-Ready
- SoundBlaster PRO Deluxe 44kHz
- Vsa navodila in kablji
- Štirje CD-ROM naslovi in stereo zvočniki

45.000,00 SIT

Discovery CD16 Creative Labs

Enako kot Discovery 8 samo namesto SB PRO je vgrajen Soundblaster 16 in 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, mikrofon...

55.000,00 SIT

Game Blaster CD16 Creative Labs

Enako kot Discovery 8 samo namesto SB PRO je vgrajen Soundblaster 16+Joystick in še naslednje: Rebel Assault (Lucas Arts), Return to Zork (Activision), Iron Helix (Spectrum Holobite), Sim City 2000, Lemmings, Aldus Photostyler v2.0 SE, The New Grolier Multimedia Encyclopedia, Civilization, SilentService, F117A, Railroad Tycoon...

68.900,00 SIT

SoundBlaster PRO Deluxe	14.300,00 SIT
SoundBlaster 16 Basic	17.800,00 SIT
SoundBlaster 16MCD	23.500,00 SIT
SoundBlaster 16MCD+ASP	28.900,00 SIT
SoundBlaster 32AWE Novo!	44.500,00 SIT
Wave Blaster	28.000,00 SIT

DIGITAL EDGE 3X SCSI-2, 450k/s CD-ROM
 triple speed, 195ms dostopni čas
 (za natančnejši opis pokličite) **122.000,00 SIT**

COREL Draw V5.0 CD-ROM	66.800,00 SIT
Microsoft WFW V3.11 AddOn	9.900,00 SIT
STACKER V4.0	15.800,00 SIT
Quattro Pro for Win V5.0	10.500,00 SIT
Microsoft Access V2.0	42.800,00 SIT
Novell DOS V7.0	8.500,00 SIT
Novell Upgrades (pokličite za ceno)	
Microsoft ENCARTA	15.800,00 SIT
Musical Instruments	8.900,00 SIT

Preko 1000 CD-ROM naslovov!

Multimedia,

TISKALNIKI EPSON, Hewlett Packard, Fujitsu

486DX 40MHz

- 4Mb RAM
- 256k Cache
- 5.25" ali 3.5" gibki disk
- 270Mb 12ms trdi disk na VESA vodilu
- Cirrus Logic SVGA 1MB
- SVGA 14" Color Low Radiation monitor
- Mini Tower ohišje
- Cherry tipkovnica SLO
- Genius miška

176.000,00 SIT

Pentium 90Mhz

- 8Mb RAM
- 512k Cache
- 5.25" ali 3.5" gibki disk
- 540Mb 12ms trdi disk na VESA vodilu
- Cirrus Logic SVGA 1MB
- SVGA 15" Color Low Radiation monitor
- Mini Tower ohišje
- Cherry tipkovnica SLO
- Genius miška

426.900,00 SIT



486DX2 66MHz

- 4Mb RAM
- 256k Cache
- 5.25" ali 3.5" gibki disk
- 270Mb 12ms trdi disk na VESA vodilu
- Cirrus Logic SVGA 1MB
- SVGA 14" Color Low Radiation monitor
- Mini Tower ohišje
- Cherry tipkovnica SLO
- Genius miška

188.500,00 SIT

Vse računalnike lahko priradimo VAŠIM željam ter brezplačno vgradimo pri nas kupljeno programska oprema.

Brezplačna dostava, servis na mestu uporabnika ter 12 mesecev garancije!

Tračne enote	
JUMBO 250MB tračna enota	28.500,00 SIT
JUMBO 120MB Tračna enota	17.900,00 SIT

KFM d.o.o.
COMPUTERS

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

TEL (063) 856 134
 FAX

<p>Programska oprema</p> <p>MS DOS 6.2 + MS WINDOWS 3.1 €€ 12.900 SIT</p>	<p>80486DX 40MHz Vesa local bus</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4MB RAM/256KB Cache - 1.44MB, 3.5" gibki disk - SVGA graf. kar. 1MB VLB - SVGA color monitor LR - mini tower & tipkovnica - s trdim diskom: <p>- 210MB 162.900 SIT - 420MB 174.900 SIT</p>
<p>80386DX 40MHz</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4MB RAM/128KB Cache - 1.44MB, 3.5" gibki disk - SVGA graf. kartica 512KB - SVGA color monitor LE - mini tower & tipkovnica - s trdim diskom: <p>- 210MB 122.900 SIT</p>	<p>80486DX 40MHz 8K internal cache</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4MB RAM/8KB Cache - 1.44MB, 3.5" gibki disk - SVGA graf. kartica 512KB - SVGA color monitor LR - mini tower & tipkovnica - s trdim diskom: <p>- 210MB 132.900 SIT</p>

Acord-92 Logika iformacij

Vse kupce v računalnikih dobi za darilo MSKD!

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

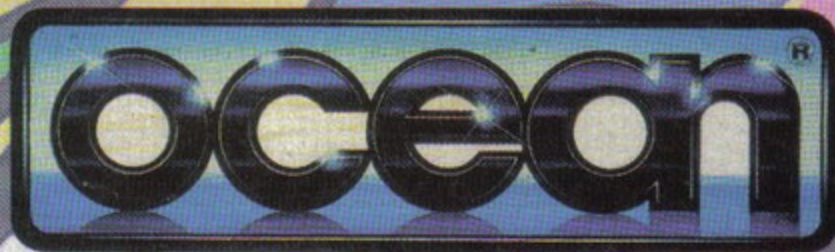
Ura je 5 cez 12! Vraj je 5 cez 12! Vraj je 5 cez 12!

Garancija 12 mesecev. Vse cene so v SIT brez prometnega davka!

V edno, ko slišim besedo Ocean, se spomnim romantičnih časov računalniškega buma z začetka osemdesetih let. Plastične škatle v velikosti povprečne bonbonjere z nepozabnim napisom Sinclair ZX Spectrum 48K na vrhu, so bile edini predmet poželjenja. To so bili časi entuziazma, novih idej, raznolikosti računalnikov in obilice programov, ki si jih je spektrumaš lahko posnel na kaseto kar prek Radia Študent, od koder so vsak teden v eter spuščali piskajočo poezijo najnovejših iger. Prvič sem za Ocean slišal na tečajih računalništva na Inštitutu Jožef Stefan okrog leta '84, ko

LEGENDA NORIH 80.

PREDSTAVLJAMO VAM



poslan Trpiha



Majhen del Oceanove ekipe (se sonci) na balkonu.

še nisem imel svoje Mavrice in sem se učil tipkati kar na prospektu, ki ga je Clive poslal iz Anglije. Založniško hišo Ocean, ki je (skora) edina preživela turbolentno obdobje prehoda iz hišnih na osebne računalnike, sta pred enajstimi leti (1983) ustanovila David Ward in Jon Woods v Manchestru, središču nogometne naveze Liverpool-Manchester-Leeds na severu Anglije. Začela sta v zapuščenih



Gary Bracey, direktor softversko razvojnega oddelka.

skladiščih iz viktorjanske dobe na bregu reke Irwell, ki se zaradi strojne, letalske in bombažne industrije smrdeče rjavo vije skozi mesto z več prebivalci kot jih ima cela Slovenija. S štirimi zaposlenimi je Oceanu že kar takoj uspelo napisati uspešnico za spektrume, ki se je spomnimo še danes: Kong. Njihova najbolje prodajana igra pa je bil Daley Thompson's Decathlon za spektruma in C64 iz



Oceanove pisarne (1. del)

zgodnjih osemdesetih. Danes je Ocean vodilna založniška hiša z več kot stotimi zaposlenimi, lastnim razvojnim oddelkom in celo armado honorarnih programerskih skupin, ki sklepa milijonske posle z največjimi svetovnimi imeni zabavne industrije (pred nedavnim so s Sonyjem podpisali pogodbo o distribuciji iger, vredno čez 70 milijonov dolarjev).

VPRAŠANJA:

Kdaj sta David in Jon ustanovila Ocean?

- a) 1980
- b) 1983
- c) 1986

Katera je bila Oceanova uspešnica z začetka osemdesetih?

- a) Kong
- b) King
- c) King Kong

Približno koliko zaposlenih ima Ocean danes?

- a) 10
- b) pod 10
- c) čez 100

NAGRADE:

Pet histerično srečnih izžrebancev bo dobilo po eno majico Ocean Playhard in po eno Oceanovo igro po lastnem okusu. Izžrebani pisijaši bodo lahko izbirali med igrami A-Train, A-Train Construction Set, European Champions, Intl. Open Golf, Jurassic Park (tudi CD-ROM), One Step Beyond, Ryder Cup Golf, Sleepwalker, TFX (tudi CD-ROM). Amigaši pa med A-Train, A-Train Construction Set, Burning Rubber, Dennis (tudi CD-32), European Champions, Jurassic Park, Mr. Nutz, Ninja Collection, One Step Beyond, Roboport, Sim Ant, Sim Earth, Sleepwalker (tudi CD-32), Ryder Cup Golf (samo CD-32 in A1200)



Inferno (PC)



Iron Angel

NA PROŠNJO OCEANA OBJAVLJAMO NASLEDNJE OPOZORILO (V SLOVENŠČINI IN ANGLEŠČINI):

Dopisnice bomo sprejemali do 25. 7. 1994, zmagovalec pa bo pisno obveščen najkasneje do 5. 8. 1994. Nakup ni obvezen.

Ena in ista oseba je lahko izžrebana samo za eno nagrado. Rezultati žrebanja so dokončni.

Pri žrebu ne bodo upoštevani zaposleni ali njihovi družinski člani firm Ocean Software in/ali Pasadena d.o.o., niti njihovih podružnic.

Entries will be accepted up to the 25. 7. 1994 and the winner will be informed by post no later than 5. 8. 1994.

No purchase necessary. Only one entry per person will be accepted. Judges decision is final.

Employers of Ocean Software and/or Pasadena d.o.o. and its subsidiaries and their families are not eligible for entry.



igra meseca

Primož Škerl

Daniel Defoe bi se v grobu obrnil

Si predstavljate, kako bi se počutili, če bi bili edini predstavnik človeške vrste na nekem planetu, ki vsem odmaknjen leži za robom vesolja? Večina mladcev bi zakričala (neprevedeno iz ljubljansčine, op. avt.): "Kua b' d' best lohk mus ko pr'bil!!!" (prevod: "Kako glasno bi lahko navili glasbeno skrinjico!!!"). Ne, ne, nisem mislil na zabave in pirovanja, temveč na golo preživetje. Zamislite si, da se nekega dne zbudite na neki jasi nekega planeta, z glavo, v kateri se odmeva od zadnje diskoteke. Agropopove zvoke počasi, vendar zanesljivo preglasi grmenje. Ozrete se naokoli, toda nebo je jasno! Kmalu najdete izvor grmenja - prazen želodec! Tako se lotite pretikanja vseh žepov, vendar ste že vnaprej obsodeni na neuspeh: hrane nimate! Podobno je z vodo. Aha, zakaj pa ste vsi "žurerji" naenkrat utihnili? Ker ste ugotovili, da je glasba vaša zadnja skrb!

Podobnih misli je bil tudi možak, ki se mu je zares zgodilo zgoraj opisano. Do nedavnega je bil še član skupine AWE (raziskovalci tujih svetov), katere pripadniki so iskali svetove, primerne za kolonizacijo. Imenovani tudi Robinsoni, so morali pol leta preživeti na takem svetu brez vseh pripomočkov civilizacije, oboroženi samo z zdravom pametjo in in nekaj kubičnimi kilometri poguma. Če so drugi člani skupine po tem času našli na planetu samo še od sonca pobeljene kosti, sredi katerih je prešerno piskal oddajnik, so planet črtali iz seznama naseljivih svetov.

Vrnimo se k možaku, ki leži sredi jase. Pravzaprav bi moral biti na zabavi po njegovi zadnji, uspešno opravljeni misiji, vendar se je očitno nekaj zalomilo. S kolegi, ki so prišli ponj, je letel proti bazi, da bi ga častno razrešili

dožnosti. Med letom pa je nekaj pičilo ladijsko računalno da je (z nasmeškom na ekranu) odpovedalo poslušnost. Ladjo je zgrabilo gravitacijsko polje bližnjega planeta in preden se je možak sploh česa zavedel, je bilo okrog njega modro nebo, nad njim se je zrcalila kupola padala, pod njim pa se je valil dim iz razbitine. In tako se je začelo.



V svojih vam z drobnimi navetji postreže ženska z drugega planeta

Opozorilo: Robinson's Requiem je igra za povprečno inteligentne ljudi, hobotnice in pokrovčke sadnih jogurtov, ki se ne vdajo v usodo in ne ugasnejo računalnika ob vsakem najmanjšem zapletku (bert, petmetrskem tigu, kateremu se zobje svetijo v noči). Za igranje je potrebno veliko prostega časa, med katerim boste razmišljali o reševanju ugank, ki se pojavljajo v igri. Če vas misli zapeljejo v slepo ulico, se nikar ne dajte zmešati, lepo se odpravite spat, saj takrat dokazano deluje vaša podzavest, in ko se boste zbudili, bo odgovor na dlani!

Še vedno nas čaka možak (imenujmo ga Janez), sedaj že dobera streljen od hladnega okoliškega zraka ter od dejstva, da ima pri sebi samo oddajnik, ki se je že samodejno naravnal na odpošiljanje signala v nesreči (Mimo-

grede: to je še vedno S.O.S.). Poleg tega Janeza škatlica, v kateri tiči oddajnik, obvešča tudi o telesnih meritvah (temperatura, krvni tlak, pulz) kot tudi o značilnostih okolice. Tukaj so še drugi gumbi, s katerimi lahko igro (?) shranite, naložite ali prekinete. Janez seveda takoj ugotovi, da škatlica ni užitna, zato se poda na spoznavanje družbe in narave. Pod družbo se lahko šteje kak član posadke, ki je očitno odskočil nad lokalno Transilvanijo, saj je mutiral v volkodlaka ali pa postal naklonjen svojim ozemeljskim težnjam ter etničnemu čiščenju. Narava pa je poglavje zase: v okolici, ki zajema dolino ter kakšno planoto, se najde zelo malo hrane, pa še ta ponavadi Janezu pokvari želodec. Podobno je z vodo. Drevesa so neužitna. V takem okolju in še devetih drugačnih se mora igralec, ki vodi lik Janeza, znajti. Vse skupaj močno spominja na televizijsko nadaljevanko MacGyver, kjer mačo iz raznih vsakdanjih stvari sestavlja vse vrste nenavadnih izdelkov. Podobno je v RR: iz predmetov, ki se najdejo v naravi ali v razbitinah plovila, morate sestaviti vse, kar je potrebno za življenje. Poiskati je treba tudi zavoj prve pomoči, ki vse, ki vedo o zdravnikih le to, da imajo obleko bele barve, spravlja v obup. V njem se namreč nahaja več kot deset vrst zdravil za vse možne bolezni, ki še niso bile odkrite, poleg tablet pa strašijo še tri vrste brizgalk, povejov in drugih visoko strokovnih primerkov zdravilske znanosti.

Nekaj praktičnih napotkov za sestavljanje potrebne opreme: z nožem, ki si ga protipravno prisvojite, lahko z dreves režete veje. Le-te se da kasneje s povejov zvezati v opornico za zlomljene ude. Iz niti in listja (z dreves) si lahko naredite nekakšno čepico, ki vas varuje pred



...mus, mus, vidiš nam, glej kaj ima stric zale...

...janez, ene čokoladico dobiš...

...buji, pa ne muh... KAAABEN!



"Eno striženje na balin, prosim!"
"Ti bo že dal jaz na balin, pobalini!"

opeklinami. Iz vej in žice se lahko naredi past, v katero pozneje lovite divjad. Za ogenj se potrebuje les. Poleg vsega tega se pozneje najdejo tudi stvari, ki niso tako primitivne, npr. signalne rakete, leščerbe in laserske pištole. Višek umetnosti preživetja pa tvori zdravljenje zlomljenih udov: za kraj poškodbe izvemo s scannerjem (bo opisan kasneje), z že prej omenjeno opornico ud imobiliziramo, rano razkužimo in povežemo, pogoltnemo tableto ali dve proti okužbi, si vbrizgamo dozo morfija (vendar pazite: od preveč morfija ljudje umirajo, večja doza pa povzroča zanimive privide in prisluhe...) proti bolečinam in po uspavalni tableti sladko zaspimo.

Hrano se da za začetek nabrati naokrog. Najde se nekaj hrušk in nekaj cvetače (bljaki), za kaj boljšega pa se je treba bolj potruditi (je opisano zgoraj). Najdejo se tudi grmovja marihuane, ki ima podobne stranske (ali pa glavne...) učinke, kot morfij - le kaj so v šestdesetih delali



Idilično jezercce in



kopaljski mojster

avtorji igre? K zdravju vsekakor spada tudi spanje, ki vam popravi psihično in fizično stanje glavnega igralca. Neki genialec v Silmarilsu se je spomnil Janezu dodati celo psihološki profil, kot se temu znanstveno reče. To pomeni, da lahko Janezka pograbi malođušje, nakar zvočnike napolni neustavljivo hlipanje. Tu pomaga pomirjevalna tableta.

Poleg hrane pa se prileže tudi pijača. Ker na planetu ni restavracij hitre prehrane in nočnih klubov, se bo treba zadovoljiti kar z vodo. Toda tudi voda ni več tisto, kar je nekoč bila. Pred pitjem jo je treba obvezno razkužiti s tableto. Da ne bi tablet kar vsuli v ribnik, vam svetujem zajem vode s stekleničko, ki jo imate pri sebi.

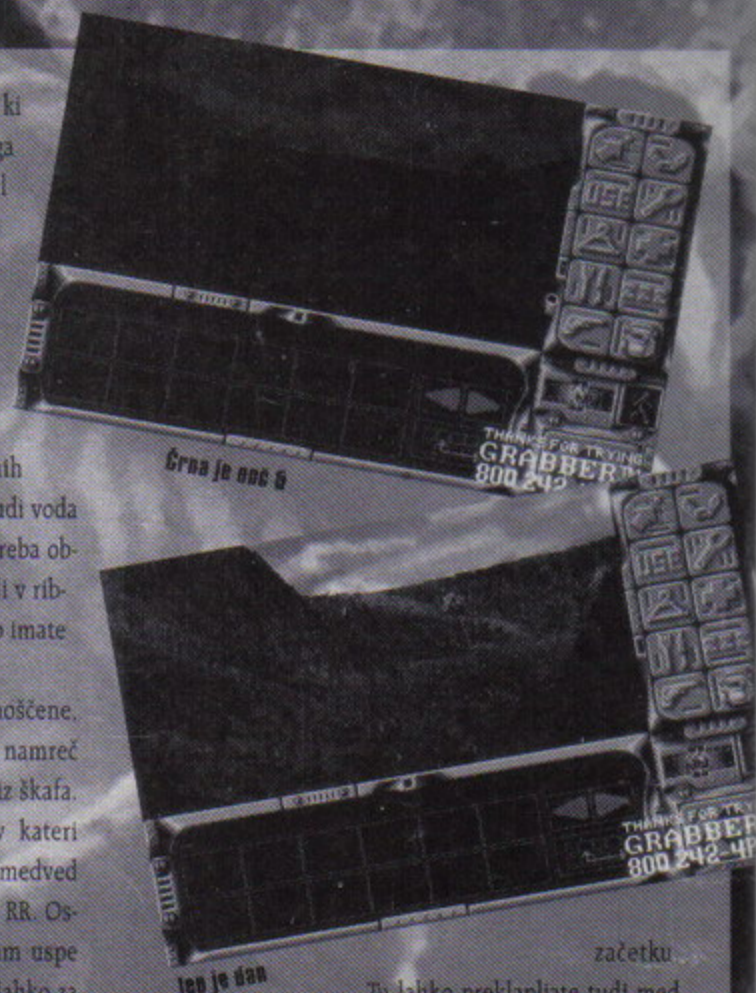
Tako, neposredne težave preživetja so premoščene, ostanejo še tiste, ki se navezujejo na udobje. Ni namreč preveč udobno spati na odprtem, ko se ulije kot iz škafa. V bližini si lahko poiščete kakšno votlino, v kateri prižgete ogenj in deževno dobo preživite kot medved zimo. To bi v grobem bilo vse, kar je bistvenega o RR. Ostale drobnarije lahko izveste iz prve roke, če vam uspe najti kak še nenaseljen planet, na katerem bi se lahko za nekaj časa parkirali.



Spoznavanje narave iz ptičje perspektive

Ostane še premlevanje tehnikalij. Zaslou se deli v tri bistvene dele: prikazno okno, v katerem se odvija celotno dogajanje, ukazne ikone ter prikaz inventarja. Najbolj zanimiv del je prikazno okno. Že na prvi pogled se vidi, da so Silmarilsovci nekako podkupili ali pa odkupili licenco za Novalogicov Voxel Space (se še spominjate Comanchea?). Prikaz treh dimenzij je odličen, le občutek oddaljenosti je malce prevaraški. Nekaj težav je tudi z občutkom strmice klanca, saj po nekaterih lahko hodiš, po drugih pa ne. Tako se bo Janez včasih brez uspeha zaganjal v navidez povsem položno grbinico. Krmilne ikone: z njimi določate vrsto dejanja, ki bi ga radi izvedli - z eno ikono lahko predmete uporabljate med seboj, z drugo na okoliških predmetih, s tretjo se oblačite, s četrto si ogledate celoten inventar, peta vam priključek lekarno s scannerjem, ostale pa vas hranijo, oblačijo ali pa nadzirajo senzore v škatlici na vaših prsih. V oknu s predmeti seveda lahko vidite trenutno lastnino, zanimivo pa je predvsem to, da se poleg predmetov narišejo v obliki ikone tudi dejanja, ki jih s predmeti lahko naredite. Tako pomeni npr. goreča grmada prižiganje ognja.

Nadvse zanimivi so tudi zvoki, saj zvenijo zelo realistično, naj* bo to škropot dežja ali pa rjovenje tigra. Zanimivo je tudi, da igre ne* zemlja nikakršna melodija. Težavnostne stopnje se da izbirati na



Grna je dan 6

lep je dan

začetku

Tu lahko preklapljate tudi med velikostmi prikaznega okna in njihovimi ločljivostmi (odvisno od hitrosti pod pokrovom), boleznimi in podnebjem ter količino nevarnosti, ki prežijo na Janeza.

Najboljša vrtilna igre pa ni ne grafika ne zvok, temveč atmosfera. Najprej se vam zdi neumno igrati igro, v kateri skoraj ni predmetov, nato pa se v vas zdrami nekakšen nagon po samoohranitvi. Potem si na vse kriplje prizadevate, da Janez ne bi podlegel ranam, roparjem ali pa čisto navadni lakoti. Ravno zato se mi zdi, da igra zasluži naziv igra meseca. Nekaj pa Robinson's Requiemu vseeno manjka: nikjer nisem zasledil Petka!

MEGAMETER

	PC, Amiga, Falcon
	akeijska pustolovščina
	Silmarils
Skupna ocena	
93	
	85
	80
	95

IMPOSSIBLE MISSION 2025

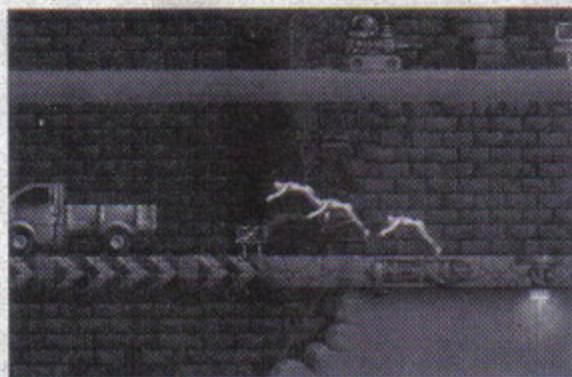
THE SPECIAL EDITION

Zgodovina se ponavlja kot Zaprudrov film

Ah, kje so časi, ko se je svet delil na spektrumovce in komodorjevce! "Spektruma se da vsaj programirati," smo prepričevali nasprotno stran. "Dej nehi s tistim spektrumom, ki ima zvok kot pohojena krastača," so nas zmerjali komodorjevci. Durg drugega smo prepričevali, enkrat naglas, drugič še bolj naglas, vmes pa smo se igrali, veselo zamujali šolo in delali sive lase nerazumevajočim staršem ("To je prihodnost, fotr, tako kot je bil v tvojih časih... emmm... radio, al kaj... televizor."). Med tisočimi igrami smo si zapomnili nekatere nepozabne trijumfe takratne programerske smetane, kot na primer Jet Set Willy, Knight Lore, Lode Runner, Moon Cresta, Chequered Flag, Match Point, Match Day in - Impossible Mission. Ja, Impossible Mission, nepozabni platformer z dvigalom in celo kopicico poslastic, ki so igro naredile še posebej privlačno. Popolnoma enak zaplet kot pri ogrinalu, pa je tudi v remakeu te klasike iz norih osemdesetih. Kot eden od treh super tajnih agentov mora igralec v Impossible Mission 2025: The Special Edition onemogočiti nebodigatreba Elvina Atomblenderja, ki



S takim avtomobilom bi pa igro mnogo hitreje končali!



Poglej si to: trojni salto v premetu!

se ziblje v fotelju ogromnega nebotičnika svoje firme in kuje hudobne načrte (saj veste: kako uničiti Zemljo, kako zasužnjiti planete, kako ukrasti skrivno formulo iz vojaškega skladišča, kako skuhati makarone, da so še al dente...). Pri tem pa si seveda pomaga z neštetiimi pripomočki, dostopnimi tajnemu agentu ali pa ukradenimi iz juke boxov in pomivalnih strojev ob poti.

Preden se torej spravite nad Elvina, si morate izbrati enega agenta, s katerim se boste podili po dvigalih, reševali uganke, sestavljali vzorce, preiskali vsak kup stare krame in navduševali s spektakularnimi saltami. Felix je tipični plačanec, star nekaj čez trideset in ob vsakem trenutku pripravljen dokazati, da še ni za odmet. Tasha je atletsko grajena mladenka podprta z nekaterimi kibernetičnimi liftingi in je videti povsem neprizanesljiva. Tretji pa je Ram, klasični android naslednjega tisočletja, kakršnih smo se naveličali že v Terminatorju. Med igro je se je treba nenehno ogibati robotom, ki so bolj ali manj inteligentni, reševati čimveč podiger in ugank (za vsako rešeno uganko ali premaganega vesoljca v klasičnih arkaadni podigrah dobite kakšen kos hardvera ali pa dodatno moč) in prešnofati vse koticke neskončno velike Elvinove stavbe.

Za vse nostalgike pa so programerji dodali še originalni Impossible Mission iz osembitnikov, ki zglada v primerjavi z 2025 precej blede. ☺

MEGAMETER

Amiga

ploščadno-miselna arkada

MicroProse

Skupna ocena

68

72 54 68

Boštjan Troha



MPC! IT'S COOL kh kh kh kh kh

QuickShot

JOYSTICKI
Intruder, Warrior, Raider, Starfighter

CREATIVE

SOUND BLASTERJI, VIDEO BLASTERJI, ZVOČNIKI
Pro, 16 ASP mcd, AWE 32

Wearnes

BEETHOVEN zvočne kartice, CD-ROMi
ADSP 16, Kurzweil, ADSP 16 WAVE table



ZVOČNE KARTICE, JOYSTICK, MIŠI, SKENERJI
SoundMan, CyberMan, MouseMan, ScanMan



Multimedijski, Game in Windows računalniki
Power plus s Philips in MAG monitorji

MITSUMI, NEC

CD-ROM interni in externi pogoni
FX001-D, Multispin 3x, Multispin 4x

CD-ROM diski

Nad 50 IGER in nad 200 ostalih naslovov
Clip-art, Microsoft, enciklopedije, shareware

FAST

Video digitalizacijske kartice in konverterji
Movie line - že od 700 DEM naprej



Vsak dan prezentacije in testiranje
multimedijske ter ostale opreme.

Računalniška in multimedijska trgovina v
središču Ljubljane (pri Drami)
Slovenska cesta 15, Ljubljana, Fax: 211
Tel: (061) 1253 413, Delovni čas.

Vsa imena in blagovne znamke pripadajo njihovim lastnikom. BYTE INSIDE je računalniška trgovina podjetja KEFO.

Zemlja v 22. stoletju ponuja samo varljiv videz miru in sreče, ki ga kmalu zruši napad pobesnelih upornikov. Skupini srečnežev se uspe v zadnjem trenutku katapultirati v brezračje, kjer jim pot prekrži planet z ustrezno atmosfero in pogoji za življenje. Kot politični izgnanci tam osnujejo svojo kolonijo, ki jo zgradijo z že pridobljenim znanjem. A najprej morajo izbrati vodjo, na kate-

rega bodo lahko projecirali svoje želje in nanj valili krivdo, ko bo prišlo do težav. Vodja se odloči za štiri svetovalce, ki so strokovnjaki s področij kozmonavtike, gradbeništva, vojske in znanosti. Najboljši med njimi so tudi najdražji, zato se odloči za tiste z zmerno ceno, saj jih bo pozneje lahko poslal na izpopolnjevanje. Vodja se ukvarja s težavami na dveh ravneh: poskrbeti je treba za mesto,

ki so ga naseljenci zgradili takoj po prihodu, obenem pa mora misliti tudi na osvajanje novih planetov, na iskanje novih virov bogastva in moči, saj življensko pomembnih rud na planetu že zmanjkuje. Število prebivalcev strmo narašča, treba je zgraditi nova bivališča, bolnice, farme in vse, kar je potrebno za nastanek civilizacije. Čeprav so religiozne prakse že zdavnaj izginile z obličja rodne Zemlje, je treba tukaj, v negotoljubnem vesolju, zgraditi tudi kakšno cerkev, da ne bo morala padla. In univerzo, v prid kulturnemu in tehnološkemu razvoju dežele.

Naseljenci se v parlamentu odločijo za nadaljno kolonizacijo okoliških sistemov, kljub ugovorom nekaterih, da je stara zemeljska praksa osvajanja novih ozemelj dvorezen meč. Pravijo, da je treba misliti tudi na domorodce, o katerih pripovedujejo najemniški piloti, ki se z dolgih potovanj vračajo v tukajšnje lokale. A ekonomska logika prevlada in prižge se zelena luč za novo dobo velikega imperija. Znanstveniki delajo s polno paro, in razvoj prvega satelita proslavijo s šampanjcem. Ko izstrelijo satelit izven meja osončja, se soočijo z novo težavo. Potrebno je izumiti plovilo, ki bo sposobno prenašati krhke aparature na dolge razdalje, in brezposelna družina pilotov kmalu zatem čobi delo. Nastopi



Ali to smrdi po Dunu 2 ali ne?

proletariata, ki bi hotel uveljaviti svoje razredne pravice, saj rudarski droidi ne poznajo dela in življenja Karla Marxa.

Ko se vladajoča oligarhija spomni, da bi morali s presežkom tehnologije, ki se kopiči na Novi Zemlji, onesnažiti vedno manjše narave novih planetov, znanstveniki že izvržejo



Surfanje po puščavskih prostranstvih.

lahko nabijemo davke, če pa pride do negotovanja, zgradimo še stadion. S kapitalom, ki se povečuje, je osnovana nova kolonija na luni, ki kroži okoli Nove Zemlje, okoli novega komandnega centra pa raste še eno mesto. Prebivalstvo strmo narašča, potrebno je pridobiti njihove simpatije in poskrbeti za vojsko, ki je vznemirjena zaradi sporočil o nezani floti, ki je vsak trenutek bližje. In graditi nove in nove kolonije na okoliških

osončjih. Promet je izredno gost, trgovske ladje tudi po več ur čakajo na pristanek, rudarske postaje nimajo več prostora za skladiščenje rud, vojska potrebuje še več lovcev, na eni od kolonij so bolnice prepolne, verski fanatiki v mestih oznanjajo konec sveta... dokler se na Novo Zemljo kot bič z neba ne spusti flota krvoločnih napadalcev. Mesta se prebujajo v ruševinah, pojavijo se uporniki, ki se pridružijo domorodcem, z ene od kolonij pa se že dviguje transportna ladja, napolnje-

na s preživeli, ki bodo potiskali nov prostor za naselitev...

A to je že stvar igre Reunion 2. Koncept moči, vladanja in osvajanja, ki so jih uspešno predstavile igre, kot so Syndicate (Bullfrog), The Settlers (Blue Byte), Caesar (Impressions) in druge, je pač nekaj, kar igralce priklene pred zaslon in omogoči

komercialno uspešnost igre. Reunion spretno kombinira

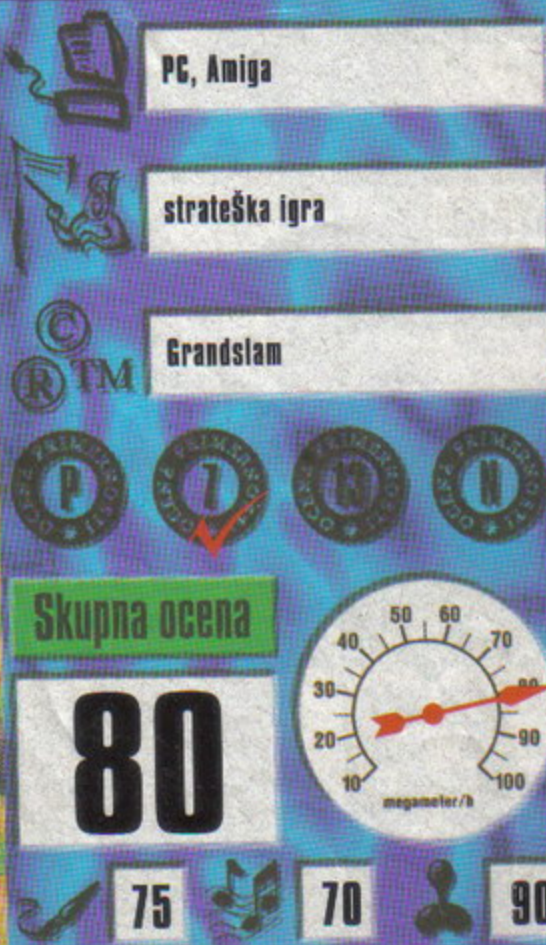
že uveljavljene obrazce, recimo vodenje mesta, kot ga poznamo iz igre Sim City (Maxis), z ostalimi elementi, kot so strateško bojevanje in medplanetarna potovanja. Igra v svojih posameznih delih ne predstavlja ničesar novega, kot celoto pa jo oblikujeta dinamičen potek in visoka stopnja igrálnosti za razliko od drugih tovrstnih iger. Vmesnik je nazoren in enostaven za uporabo, tako da za uvodno spoznavanje z igro ne boste porabili veliko časa. Čas lahko pospešujete, kar je pomembno za hiter potek tovrstnih iger, ki ne gradijo dogajanja izključno na akciji. Grafično je igra oblikovana v stilu drugorazrednih sci-fi ilustracij, kakršne najdete na naslovnih starih stripovskih zveščicah, digitalizirani ženski glas pa se funkcionalno vklaplja v dogajanje.



Ob okrogli mizi so se velikaši zbrali...

Igro Reunion priporočam vsem, ki so jim "trde" strateške igre pretežke, a bi vseeno radi zgradili svoj imperij na oni strani osončja, ter uživali ob hitrem dogajanju in dobri grafiki. ☺

MEGAMETER



Ker je dobra stara Zemlja že kolonizirana in objudena, ker na njej ne najdete niti koščka, na katerega bi premaknili meje svojega ozemlja, se morate izstreliti v vesolje, ki ponuja neskončen prostor za imperialistične eksperimente.

Miha Logar

Ta je pa močna... Myst da bi moj svet postal? Nejeverno se nasmehnem reklamnemu geslu, ki zija vame z velike Mystove škatle. In stresem na mizo vsebino. Aha, navodila! Odprem zvezek, ki se hvali, da je "The Journal of Myst", ter hlastno pogledam v prazno. Res, v dnevniku so samo množine vedoravnih črt in prijazno povabilo, naj si mednje kaj zapišem. "Predstavljam si, da je tvoj razum nepopisan list, kot so nepopisane strani tega dnevnika... Zapiši si vsako podrobnost, kakorkoli nepomembna se že zdi... Te črepinje razbitih svetov ti znajo odkriti istovetnost izdajalca preteklosti, uničevalca kultur, skrunilca svetih tradicij."

Dobro, dobro, samo brez patetike. Naslednja reč, ki jo prekladam po rokah, je list z "namigi". Ker mi je jasno, da so namigi za reve, tepce in predšolske otroke, jih zaničljivo odvržem. Enako storim z naročilnico za knjigo, ki rešuje živce v Mystu izgubljenim slabičem. Končno odkrijem, da so škopa navodila priložena laserski plošči, in odhitim do svoje (krm. očetove) Quadre.

Pričakovanje je veliko. Prvič bom pognal pustolovščino, ki je nad svetom Macintoshov zasijala kot zvezda. Tako svetla zvezda, da je zaslepila kritike in da jo je revija MacUser razglasila za najboljšo igro lanskega leta. Torej Megagame jablanovega nasada.

Živčno udarim po glodalcu, da Mac preskoči (krasen) uvod. Znajdem se na obali otoka Myst. Ušesa mi napolni bučanje valov in oglašanje ptic, na nebu jadra galeb. Buljim v grafiko, za katero ne najdem besed. V čudovite, fotorealistične slike, izpišene do zadnje podrobnosti.

Po zaslonu vodim ročico, ki kaže naprej, levo ali desno. To je VSE. Nobenih ikon, nobene energije, nobenih točk. Samo Myst in jaz. V Mystu nikoli ne umreš, v Mystu živiš. Ja, komaj začel sem, pa sem se v igro že čisto potopil. Tisto geslo drži.

Z roko nakažem, kam bi se rad premaknil. Auuu, kruta realnost! Računalnik malo počaka, malo pogleda na CD, malo premisli in me nato butne na nov položaj. Trden pristanek na tleh, ni kaj! Kdor visoko leta, ko se streznem, seveda dojamem, da se po tako dodelani pokrajini pač ne morem prosto in gladko sprehajati. Za Maca bi bil to prehud zalogaj. Da ne slepomišim, tudi morje, ki tako sijajno šumi, je kot okamenelo.

Potep po otoku. Potopljena ladja, observatorij, knjižnica, raketno izstrelišče, ogromna smreka. Stolp na

MYST

Igra, ki bo tvoj svet postala!

vzpetini... Nikjer žive duše. Mystov svet je mrtev. Sem in tja se pojavi kaka živalca, ampak to se ne šteje. Napotim se v knjižnico, ki še največ obeta. Osnova vsega dogajanja v Mystu so namreč takšne in drugačne knjige. Če se dotaknem slike na steni, se knjižna omara umakne in odpre se mi pot do dvigala. Na vrhu, v Stolpu, ni ničesar. Vrnem se dol in listam po knjigah. Večina je uničenih, uporabnih pa je samo pet. Pet, ker je pet svetov, kamor lahko odpotujem! Šesta knjiga spreminja barvo in je nekaj posebnega. Iz nje mi dva tipa težita, naj jima prinesem nekakšne strani.

Potem blodim po otoku in zdolgočaseno premikam nekakšna stikala. Če bi imel za ščepec več izkušenj, bi šel v klet ob pristanišču poslušat Atrusovo sporočilo. Atrus? Kdo je Atrus? Izvedel bi, da je Atrus tisti človek, ki je s pomočjo svojih knjig prvi potoval po pokrajinah, ki jih sedaj iščem. Eden od njegovih sinov, tistih dveh iz knjižnice, je izum zlorabil ter opustošil skrivnostne dežele. In jaz sem tukaj, da stvari znova spravim v red.

Kakor sem zapisal, bom Artusa spoznal mnogo kasneje. Zdaj sem sam, obupan in izgubljen. V neskončnost preizkušam kombinacije stikal, ampak uspeha ni in ni. Pojavijo se simptomi avanturistične bolezni. Ne vem kaj bi, postajam zoprn, vse mi je odveč. Razmišljam samo o Mystu.

Poklapano se odlepim od Quadre, se odvlečem v svojo sobo in s slabo vestjo preberem tisto, kar je namenjeno revam, tepcem in predšolskim otrokom. Namig 3: "Prižgi vsa stikala na otoku, da se bodo objekti pokazali na zemljevidu v knjižnici. Usmert snop iz Stolpa v objekte na zemljevidu, da se bo obarval rdeče. Pojdi v Stolp prebrat ključke za dostop."

Tristo zelenih! Zdaj vem, zakaj se ima igra za "nadrealistično". Pa saj ti triki se upirajo vsaki zdravi pameti! "Myst je resničen... Obnašaj se tako, kakor da si zares tam," piše v navodilih. Ha, ha.

Od tu naprej mi gre lažje, ker dam svojo logiko v surrealistično prestavo. Izvem, recimo, da je koda za smreko 7-2-4. Odtipkam jo na sefu v koči ob visokem drevesu. Odpre se in mi ponudi vžigalčno škatlico. Vzajem vžigalico, jo prižgem in odnesem do peči. Zakurim. Odvijem ventil, da zagori. Ozračje napolnijo zlovesči



Na škripajočih mostičih

zvoki. Ugotovim, da se je v smreki pojavilo dvigalo in da se odpravlja proti nebu. Toda na določeni višini se ustavi. Tuhtam in tuhtam, kako bi ga dvignil še više. Ne gre. Zato spremenim taktiko in ugasnem ogenj v hiši. Dvigalo se začne strmo spuščati, pogumno skočim vanj - in odpelje me v podzemlje! Tu je že knjiga, pot v novo razsežnost.

Na laserski plošči imam poleg igre še četrturtni film o nastajanju Mysta. Zato se lahko naredim silno razgledanega in povem, da je v Mystu 2500 renderiranih podob, 66 minut Quicktime filmčkov in 40 minut originalne glasbe. Ekipe z Robynom in Random Millerjem na čelu ga

je ustvarjala dve leti. ☹

Trud se je izplačal. Myst je ista, kot je že ni bilo.



Tale otok bo tebo zavreli!



Nekje med zgodovino in arhitekturo

MEGAMETER

MAC, PC CD-ROM

nadrealistična pustolovščina

Broderbund

© 1994 BROS

RTM

P T B N

Skupna ocena

94

97 95 90

megameter/h

RED HELL

Miha Amon

RDEČE KOT BIVŠA SZ, VROČE KOT V PEKLU IN OBRATNO...

Se ena izmed iger, ki je zamudila naval besa in jeze nad Rusijo, oziroma bivšo Sovjetsko zvezo, ob vrhuncu na veliko srečo in veselje vseh Zemljanov zdaj že preminule hladne vojne. Takrat je bilo plivanje čez komunistične Ruse in poveljevanje demokratičnih ZDA zelo moderno, a danes je to že davna zgodovina. Nekaj podobnega velja tudi za tole pustolovščino, ki bi bila lahko tako tematsko kot tehnično boja času primerna, pa čeprav je čas dogajanja premaknjen kar za nekaj let v prihodnost.

Piše se leto 2050. Zlobni Rusi s svojo neekološko umazano tehnologijo izvajajo množični ekocid (ekološki genocid) nad vsem prebivalstvom našega ljubega planeta. Vsi se prav dobro spominjamo Černobila in podobnih "spodrslijav", ki so si jih privoščili gospodje Rusi v prejšnjem desetletju. Skratka, genijalci na svojem področju A to ni še nič proti temu, kar sledi! V tej igri so scenaristi nič hudega slutečim Rusom nadeli še bolj črno masko. Leta 2050 ti gospodje postanejo pravi mojstri za uničevanje okolja, izvajajo mnoge nevarne poskuse, izumljajo smrtonosne strupe, jedrske, vodikove, nevtrinske... bombe in še kaj bi se našlo. Če ne veste kako popolnoma upostošiti in uničiti svojo domačo okolico, igrišče ali vrt, za nasvet vprašajte Ruse! Pri njih najdete vse od domačih namiznih uničevalnikov okolja pa do anatomsko oblikovanih, dlani prilagajajočih se, ročnih atomskih bombic za vaše malčke. :-)

In vendar vse upanje za preživetje človeške vrste še ni čisto izgubljeno! Novi up postane doktor Mark Constantine, ki se kot član organizacije NADA (ameriška demokratična zveza) spoprime s skoraj nemogočo nalogo. Ruse pripraviti do tega, da bodo prenehali uničevati našo edino in nezamenljivo Zemljo ter jih prepričati, da bodo začeli reševati že obstoječe pereče ekološke probleme. Sam se s takim problemom zagotovo ne bi mogel spopasti! Zato mu pomagajo mnogi prijatelji in tudi ilegalne podzemeljske ekološke organizacije, kot so "Neznanci" ("Unknowns"). V tedanji totalitaristični Rusiji je ekološko gibanje največji zločin in je zato hudo zatirano. Preganjajo jih krvoločni agenti KGB, ujetju sledi mučenje in brezpogojna okrutna smrt, kot krvavi zglede ostalim. A trdoživi ekologi se vseeno ne dajo!

Način igranja precej spominja na igre znanega ameriškega založnika Sierra. V spodnjem delu ekrana so ikone, preko katerih z miško poskušamo glavnemu junaku - doktorju Constantinu dopovedati, kaj naj naredi. Kar pa velikokrat sploh ni tako zelo lahko, saj je podpora miške slaba. Včasih igra pritiskov na mišje tipke sploh ne zazna. Zelo moteč je način premikanja, ki je zastarel in neuporaben, tak kot pri starih Sierrinih igrah izpred pet ali več let. Če želimo Marka C. kam premakniti, "preprosto", vsaj tako piše v navodilih igre, kliknemo na željeno mesto. Do tu je še vse O.K. Vendar pa je dr. Constantin neznansko "štorast" in se spotakne in zatakne ob vsakem predmetu, ki mu je na poti. Tako, da se moramo včasih kar potruditi, da ga pripeljemo iz leve na desno stran ekrana. Vrh vsega pa moramo to tudi non-stop početi, saj igra zahteva, da se vsakemu predmetu, ki ga želimo "kaj-pa-jest-vem-kaj-z-njim-narediti", pa čeprav je to le nežen pogled, moramo popolnoma približati.

Dan današnji igre stremijo k čimbolj razgibani in zabavni grafiki, ki je vsekakor eden izmed glavnih motivov, ki pritegnejo igralca. Red Hell se s tem ne more pohvaliti. Slike so precej enolične, kakšnih posebnih animiranih scen pa v igri skorajda ni. Izjema so le prizori, kjer se osebe pogovarjajo med seboj. Tedaj je vsaka oseba ne le fotografirana (digitalizirana), ampak celo animirana - posneta med govorom. Seveda zadeva ne govori zares, ampak samo s črkami. Tudi drugače je igra zvočno precej nema, glasbe je malo, zvočnih učinkov pa še manj. Izgleda, da so moške v Castleworksu menili, da morajo tiste mnoge razočarance, ki so investirali v zvočne kartice in z zvokom v igri Red Hell upravičeno niso zadovoljni, razvedriti vsaj z bogato podporo vseh najrazličnejših naprav za iztiskanje dobrega zvoka iz PCjev, (cvileči matrični tiskalniki, ropotajoči diski in klasične stiskalnice za osebne računalnike so izvzeti). Igra podpira veliko paleto različnih zvočnih kartic, a res ne vem, zakaj bi jih rabili.

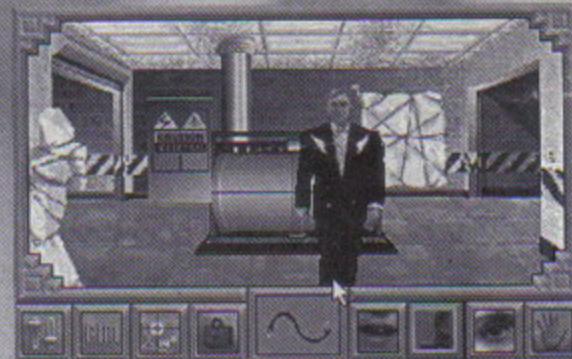
Red Hell sicer sega kar več kot petdeset let v prihodnost, a zadeva vsekakor tematsko in tehnično močno zaostaja za časom in podobnimi konkurenčnimi pustolovščinami. Pa naj Rusi ne zamerijo, če Castleworksovi programerji zaradi zagrizenega programiranja nimajo časa za branje časopisov in so zato spregledali, da je hladne vojne že davno konec,



V laboratoriju se Konstantin igra s kupčkom lepo svetleče se snovi: "Še ščepec... hm, kaj je že pisalo na listku?... Plutonija dadam in..." (naprej ni več kaj povedati, ker je bilo ravnokar konec sveta)



Zgodba z naslovnice: začenja se gobarska sezona.



Bistri Konstantin bo probal, če elektrika stresa.

MEGAMETER

PC

pustolovščina

Castleworks Gameware

© 1995

Skupna ocena

50

50 45 50

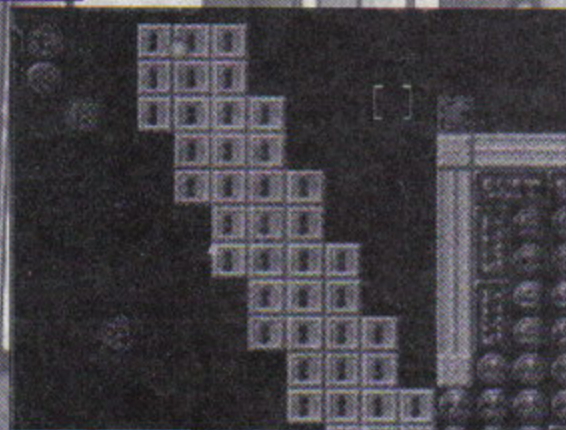
Vodnjak in nihalo

MEGA MOTION

Boštjan Troha

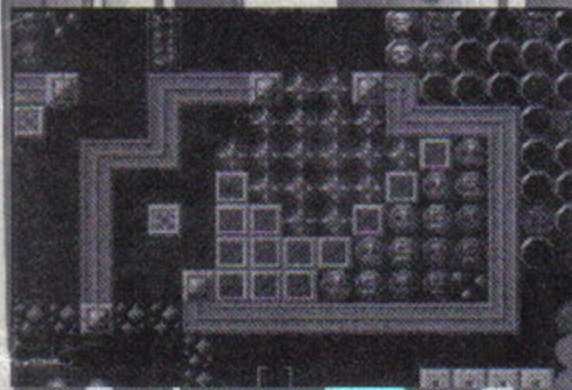
Ta igra je pač nekaj posebnega. Ne le, da je ideja popolnoma nova, tudi zapleta nima nobenega. Res, nič norih znanstvenikov, ki bi radi podlarmili svet, zakompleksiranih čarovnic s slabim face-liftingom, čakajoč na koncu nestetih stopenj ali pa reševanja planetov pred ekspanzionističnimi kurami. Sploh pa zaplet niti ni tako pomemben, bistvena je igra sama. Konec koncev pa nas samoohranitveni nagon skoraj vedno obvaruje pred prebitjem zapleta igre, kar hkrati reši tudi tisti drobec dostojanstva, ki ga progamerji še imajo.

Mega Motion je mešanica Boulder Dasha, osnovnosolske fizike in biljarda. Cilj igre je z dvema ali več povezanimi krogli, ki se vrtijo okoli ene statične,



O, ho, ho! To bomo razbljali!

prispeti do izhoda. Večina izmed štotih stopenj, ki so velike za en zaslon, premore le dve krogli, najdejo pa se tudi takšne s petimi in ni si težko predstavljati divjega stampe da med smrtonosnimi ovirami, kamenem, bombami, padajočimi skalami, neprebojnimi stenami, dodatnimi točkami in življenji. Za vsako končano stopnjo dobite kodo, lahko pa začnete reševati na 25., 50. ali 75. stopnji in to ob eni od štirih, precej motečih melodij. Ko vse krogle nespretno raztreščite ob ovirah je zabave konec, vendar na vam ego ne dovoli obupati in se vdati. Pri tej igri je treba precej poskušati, imeti obilo sreče in dobrih živcev. S priljubljenim in povsod uporabnim "samo še enkrat



Nostalgijska za Boulder Dashom je neizbežna.

MEGAMETER



Amiga



miselna igra

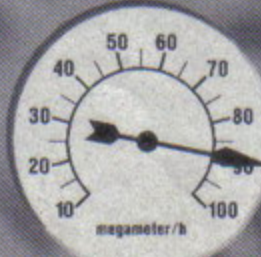


Black Legend



Skupna ocena

89



75

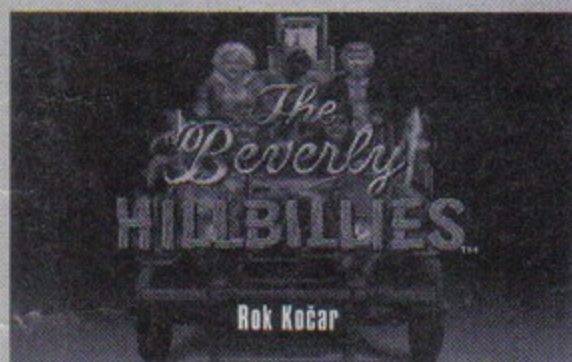


85



93

poskusim, samo še enkrat" se utegne reševanje ene same stopnje zavleči do poznih nočnih ur. To pa je tudi tisti privlačni šarm vsake dobre igre. ☺



Rok Kočar

NORČKI IZ HRIBA BOGATINOV

Kje so časi prvih avantur? Pravzaprav niti ne tako zelo daleč nazaj. Potem pa so prišle ikone in ljudje, ki so prej štiri dni in noči potrebovali le zato, da so se pogovorili s prodajalcem v trgovini, so začeli avanture reševati kot za stavo. Nekateri rešijo tudi dve na dan, če je treba.

BHB je ustvarjen za največje lenuhe, saj tudi ikon ne pozna več. V igri boste poleg vesele štiričlanske družine našli še nekaj drugih oseb, živali in predmetov, ki jih lahko po mili volji pobirate in odmetavate, včasih pa celo uporabite.

Gre torej za čisto prikupno avanturico, ki je sestavljena iz sedmih dejanj in bo zagotovo všeč marsikomu. Je pa tudi res, da na prvi pogled spominja na nekaj otročje lahkega, vseeno pa je vse preveč komplicirana in je zato bolj primerna za starejše.

Za začetek se znajdete pred leseno hišico, dogajanje pa vam takoj popestri sitna žena, ki vas nažene v gozd na lov. Nekaj bo treba ujeti in ni vrag, da ne bomo. V koči je ob

Tako Wayne's World, kot BHB in ostale igre, narejene po istoimenskih filmih, so polovičarski izdelki, ki jih iz neznanu kakšnega razloga vedno izdelujejo le slabe firme.

kaminu položena puška, ob njej pa se dva velika patrona. Puška in naboji ob prižganem ognju! Zelo modro to ni. Puško možaku zabijte med obe roki in ga pošljite po poti v gozd. Med drevesi naletite na divjo svinjico, malo manj divjega medveda in povsem zmešanega zajca. Medved bo prevelik zalogaj, zato ga le preplašite s strelom v zrak, tako tudi vepra, medtem ko je zajec za vas prehitel, pa se nabojev vam zmanjka. Zato bo treba poiskati lokacijo z mlado žensko, kjer boste na tleh našli še en metek. Sedaj morate slediti zajcu do močvirja, kjer se zatakne in tam ga lahko mirne duše "počite".



Kje za vruga je medo?

Tako se ob prijetni glasbi in zvočnih efektilah sprehodite še na nekaj drugih lokacij. Škoda je le, da grafika preveč spominja na Mikijev Zabavnik, premikanje lika pa je tudi bolj leseno. ☺

MEGAMETER



PC



pustolovščina

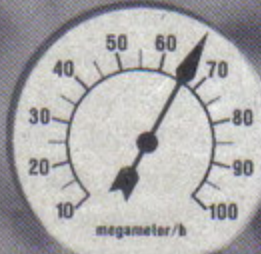


Synergistic Software



Skupna ocena

65



72



58



63

Cele gore pločevine

Rok Kočar

Vsi vemo kje je Amerika. Prav tako nam je tudi jasno, da se v tej veliki državi nahaja mesto Detroit. S samim mestom in Ameriko pa ima ta igra skupnega ravno toliko, kot s polnim vlakom koloradskih hroščev.

In zdaj k samemu zapletu igre, pri katerem je daleč najbolj zanimivo to, da ga sploh ni. Prav na hitro se boste namreč znašli pred začetnim menujem, v katerem si lahko izberete začetek nove igre, nadaljevanje stare s posnete pozicije ali izhod v DOS. Kar takoj na začetku? To pa že ne! Izberimo si raje težavnostno stopnjo, katere se med seboj razlikujejo le po količini denarja, ki vam ga na začetku stisnejo v roke. In tovarna avtomobilov je v celoti vaša. Uredništvo Megazina vam ob tej priložnosti iz srca čestita in želi še kup zdravih otrok.

Sedaj bomo najprej ugotovili, kaj bomo sploh počeli. Torej počeli bomo vse, kar nam je na razpolago. Začnemo lahko kar v svoji pisarni, kjer ugotovimo, da imajo navadni delavci večje plače kot raziskovalci. Zato raziskovalcem takoj povišamo plače, ali še bolje, delavcem jih znižamo. Ni vrag, da ne bodo že takoj naslednji mesec začeli štrajkati. Potem se začnejo pogajanja in v najboljšem primeru boste s stavkovnim odborom sklenili kompromis v stilu: "Tolk al pa knjižol".

Novo delovno silo lahko tudi najamete in takoj postavite na delo. Raziskovalci se bodo ubadali z raziskovanjem novih motorjev, zavor, pa tudi karoserijam, sklopkam in varnosti v avtomobilih se bodo posvetili. V centru za oblikovanje avtomobilov boste s pomočjo risalne deske lahko skonstruirali vozilo po vašem okusu. Določate lahko vse, od oblike vozila (lahko je osebni avtomobil, tovornjak, ipd.) do njegove barve, ki pa je pri vsem še najmanj pomembna. Ko v avto stlačite še vse zadeve, ki jih za premikanje potrebuje, mu lahko določite še ime, znamko avtomobila pa celo zavarujete, seveda za določeno vsoto denarja, in končno mrcino spravite na testiranje. Vedeti



Tule so pa doma najboljši (in najdražji) inženirji.

morate, da se piše šele leto 1908 in zato se ne gre čuditi,

če bo avtomobili na prvem ovinku treščili v ogrado in za pospeševanje do 100 km/h potrebovali skoraj minuto. Pravzaprav sploh ni nujno, da jim bo do 100 km/h uspelo priti, saj so bili motorji takrat še preslabotni. Končno vam strokovnjaki izmerijo še porabo goriva po mestu ali avtocesti in veselo ugotovijo, da je vaš avtomobil za en k...c, vi pa jih nekam pošljete in načrte vseeno oddate v tovarno. Avtomobili bodo kmalu nared, preden pa jih pošljete v trgovine, lahko še precej zasolite njihovo ceno in se končno odločite razširiti svoje tržišče. To pa storite tako, da neke na svetu zgradite novo pisarno (lahko tudi

več). Tudi tovarne lahko gradite drugod, predvsem zato, da kupci ne bodo predolgo čakali na izdelke, saj je to moder-



Tovarna orožja? Ne, to je le moja tovarna avtomobilov.



Če temu kamionu podaljšam kabino in ga zaprem, dobim... hm... avtobus!



Če avto že na testih v prvem ovinku zgrmi v grmovje ni nič čudnega, če je črna kronika tako donosna rubrika v vsakem časopisu.

ni svet poslovnežev in ne Jugoslavija 80 let kasneje.

Za boljšo prodajo skrbijo tako reklame na televiziji in radiu, kot uničevanje konkurence. Z ostalimi tovarnarji lahko tudi sodelujete z menjavo izumljenih zadev, od njih nove modele kupujete ali jim jih prodajate, vedeti pa morate, da lahko model, česarkoli pač, začno uporabljati vsi (ne glede na to kdo je plačal razvoj), ko ga posedujejo že vsaj trije igralci. Hkrati lahko igra tudi več igralcev, najmanj pa eden, ostale bo takrat nadomestil računalnik.

Tovarne lahko tudi nadgradite, kar pomeni hitrejšo proizvodnjo in modernizacijo, torej nakup strojev. Nekaj

MEGAMETER

PC

strateška igra

Impressions

Skupna ocena

76

74 61 79

tega je všteto tudi v plače delavcev (kaj točno, si preberite v originalnem priročniku). Ne čudite se preveč, ko bodo v obdobju velike gospodarske krize in inflacije plače delavcev vrtoglavo narasle, čudne stvari pa se dogajajo tudi med obema vojnoma in veliko naftno krizo leta 1970 in kaj kmalu vam lahko prodaja drastično upade.

Začetne izgube znajo biti kar velike, iz statistike oz. obračuna na koncu meseca pa boste lahko ugotovili kaj delate narobe. Pozitivna bilanca pomeni, da boste kmalu prešli na moderne avtomobile in verjemite, lepo bo opazovati polakirane športne avtomobile, ki bodo na testih prehiteli tudi časomerilce in se v ovinkih držali ceste kot poslanci skupščinskih sedežev. ☺

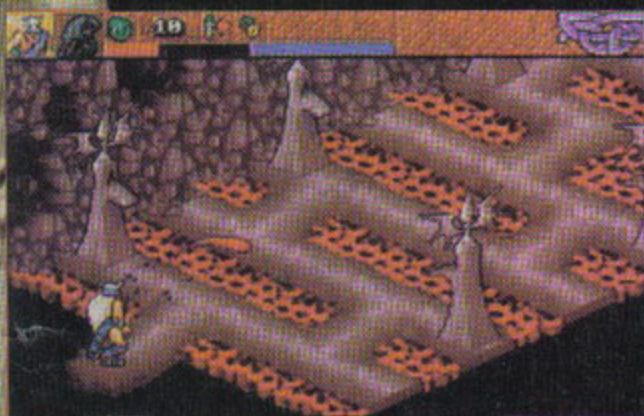
Robert Hlep

Heimdall 2

Življenje v vikingški koži

Prišel je! Brez fanfar, brez parade, brez slavnostne pojedine. Kar tako, skromno in nepričakovano.

Prvi del zgodbe o nordijskem bojevniku Heimdallu je temeljil na iskanju orožja za nadrejene (t.j. bogove). Orožje je bilo skrito zaradi Lokija, ki je, kot ponavadi, hotel prevzeti oblast. Orožje ste ob pekočih očeh in znatno povečani pleši seveda našli in s tem zaključili svoje prvo poslanstvo. V drugem delu pa je Loki ponovno zbral moči in se zopet pognal v lov za oblast. Vse povprek je začel z ugrabitvami, vi pa morate ugrabljene osvoboditi in poleg tega še prevrniti Lokijev prestol. To je bistvo zapleta, je pa še polno manjših konfliktov in vojn, ki igra dodatno popestrijo.



labirint znanja?

Najprej par besedi o orientaciji v igralnem okolju. Zanimivo je, da lahko vodite tudi žensko bojevnico, ki pa je zelo slabo opremljena (če izgubite Heimdalla, raje naložite shranjeno pozicijo). Za obema likoma so štiri ikone: inventar se deli na več skupin, odvisno od namembnosti predmetov. (Vsak predmet, ki ga želite uporabiti, morate prenesti v poseben predal.) Druga ikona predstavlja zalogo zlatnikov, s katerimi lahko v trgovinah kupujete vse mogoče. Tretja ikona preklaplja med bojevanjem in uporabo urokov. Uporabo urokov? Točno tako. Heimdall 2 je namreč FRP igra z močnim priokusom klasične grafične pustolovščine. Tudi to je eden izmed razlogov, da je tako enkratna. Uroke

varite s pomočjo kombinacij hieroglifov. Kombinacije, katerih je naenkrat lahko največ štiri, sestavljate kar na slepo in mogoče boste imeli srečo. Urok, ki sem ga zadel na slepo jaz, je bil sila preprost: uporabil sem hieroglif oblike "B" in že sem lahko zdravil rane. Vendar je bil učinek sila skromen. Za zdravljenje večjih ran tej kombinaciji dodajte hieroglif, ki malce spominja na "n".

Uroke pa ne morete uporabljati v nedogled. Z njihovo uporabo se vam namreč krajša modra črta, ki je v igri opisana kot "mana" (to besedo sem iskal v Velikem angleško-slovenskem slovarju, ki ima 100.000 gesel, pa nisem našel razlage za njo). Skratka, "mana" predstavlja vašo sposobnost uporabe urokov.

Heimdalla (v resnici mu je ime Baldur) vodite z igralno palico. S pritiskom na strel se borite ali pa uporabljate predmete. Kombinacija strel+smer pripravi Heimdalla do tega, da se zavaruje s ščitom. Glede bojevanja še en nasvet: potrebno je paziti na dve stvari (bolje rečeno ikoni) - vedno preverite, ali ste orožje prenesli v predal, ki omogoča uporabo le-tega in ali je ikona za preklapljanje med uroki in bojevanjem v pravilnem položaju. Prav hitro se lahko namreč zgodi, da eden od teh pogojev ni izpolnjen in takrat - bye bye energija!

Sedaj pa stopimo na začetek dolge poti, ki vodi do Lokijevega uničenja: znajdete se v nekakšnem nad-svetu s številnimi izhodi, ki vodijo v različne svetove. Izhod, ki se zatemni, je za vas prehod. Prehoden pa postane samo takrat, kadar imate pri sebi talisman, ki ga odpira. Sprva je prehod en sam prehod. Stopite skozenj. Preiščite okolico ob skalah in našli boste talisman, s katerim imate prost vstop v Midgard. Skali pa še skrivata eno skrivnost. Vrzite bodalo najprej v prvo in ko boste premagali sovražnika še v drugo. Odprl se bo prehod, katerega pomen boste morali odkriti sami. Stopite južno od skal in znašli se boste na zemljevidu, ki prikazuje Midgard. Najprej obiščite ribiča, ki je zaprt v omari. Dal vam bo Thorjevo kladivo. To uporabite v Lokijevem templju na sledeči način: ko vstopite v tempelj, opazite nekaj kar je podobno plamenu. Če vodite Heimdalla, stopite skozi plamen, ko je obarvan sivo. V nasprotnem primeru stopite skozenj, ko je obarvan rdeče. Hodite in hodite dokler ne rešite ribičeve hčerke. Dobili boste talisman, s katerim lahko stopite skozi izhod, ki vodi v Utgard I. V enem od prostorov v templju je zanimiv trik. Na tleh so palice razporejene v krog. V krogu se na-

jdejo zanimivi predmeti, če malce pritiskate na zrahljan zidak v zidu. Sedaj malce plujte po Midgardu, da si nabereite predmetov in pred-



Samo v peku je bolj vroče.

vsem informacij. Tako tudi izvete, da je Loki ugrabil kraljevega sina. Vstopite v Utgard I. Kmalu naletite na premagano vojsko. Eden od umirajočih vas v zadnjih vzdihljajih povabil v t.i. Half-world. Velikodušnemu vabilu se seveda odzovite. Toda kako? To boste pa morali ugotoviti sami. ☺

MEGAMETER



Amiga



igranje domišljjskih vlog

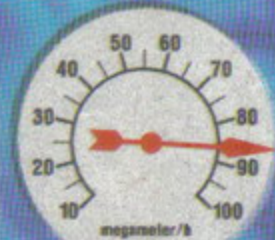


Core Design



Skupna ocena

86



90



50



95

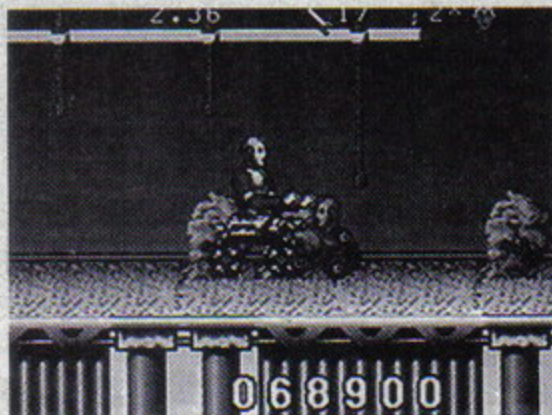
THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES

Andrej Bohinc

Umiranje na obroke

Mmm, mmm, mmm... Kdo pravzaprav so "the crash dummies"? Popularna kanadska glasbena skupina? Da, med drugim tudi, toda v tem primeru gre za tiste brezdušne lutke, ki jih proizvajalci avtomobilov vstavljajo v karoserije pri testih pasivne varnosti. Po ducatu čelnih trkov od "testnih telebanov" ponavadi ostane bore malo, še tistih nekaj ostankov pa sežgejo ali vržejo v smeti.

No, potem pa ti pride Acclaim s povsem novo idejo, da bi iz njih naredil računalniško igro. Rečeno storjeno! Potrebujemo le še zaplet. Rečimo takole: slavni dr. Zub v svojem laboratoriju s svojima



Daj, skoči mi v naročje, da ti ne bo treba pešačiti.

dvema "home-made" telebanoma burno razpravlja o preteči nevarnosti junkmakerjevih modelov T9000. Oni o volku, volk na vrata! Junkmaker z "big-truckom" ugrabi doktorja, njegova ljubljena pa razstrešči na tisoče koščkov. Ko se telebana v slogu T2 sestavita nazaj, se eden od njiju kojci poda za ugrabljenim doktorjem.

Teleban pa seveda ne bi bil teleban, če ne bi že po nekaj korakih padel pod avto - adijo noga! Toda naš invalid ne obupa in poskakuje naprej po eni nogi. Potem pa - ups, pazi! - mu železna vilica odbije še roko. Pa kaj, gremo dalje... Nazadnje se zvija po tleh le še kot ubog črv in na koncu konča na nič kaj slaven način.

Toda, kot je rekel že legendarni Monthy Python: "Always look on a bright side of life!". Če ga ostane le še četrtnina, se lažje izogiba nevarnostim na poti, res pa je tudi, da v celotni postavi lahko dela daljše skoke.

Med igro streljate na sovražnike s francozi (ključiči), ki jih sproti pobirate kot tudi izvijače, s katerimi si prišijete nazaj kak del telesa. Naletite tudi strelo (hitrostni pospešek) ali balon, ki vas napihne kot airbag. V nevarnih situacijah se potuhnete kot jež ali pa se zadržate po riti da se kar iskri pod vami.

The Incredible Crash Dummies je igra za kronične samomorilce, drugim pa bo neprestano razbijanje na kose

MEGAMETER

Amiga

arkadna samomorilka

Virgin

Skupna ocena

62

68 65 55

postalo kmalu na moč dolgočasno. Zato vsi "normalni" ljudje rajši počakajte na naslednjo Acclaimovo igro s kakšno malo manj noro idejo - na Mortal Kombat 2 naprimer!

Točno pred tremi leti je izšel prvi Pinball Dreams in je bil zares "mega". Dve leti kasneje se je prikazal Pinball Fantasies in je bil "cool". Zda pa se je po štirih letih skomin in več kot milijon prodanih kopijah prvih dveh fliperjev končno pojavil še Pinball Dreams 2 in pustil za seboj bolj medel vtis ter okus rahlega razočaranja.

Pinball Dreams 2

Nostalgija male srebrne kroglice

Pinball Dreams 2 bi lahko brez trohice slabe vesti razglasili za čisto navaden data disk s štirimi novimi fliperji (Neptune, Safari, Revenge of Robot Warriors in Stall Turn), kajti svežih zamislic in izboljšav v tej igri ni na spregled niti po pikolovskem ogledu. Še huje pa pesti dejstvo, da tudi grafika ni več tako čudovita kot je včasih bila. Dodatno razočaranje prileti še s strani softverskega pomikanja zaslona, ki na PC-jih seveda ni tako gladko in tekoče kot na Amigi, kljub temu pa se srebrna kroglica pod vplivom sile gravitacije kotali preklemsko hitro. Na tem mestu si lahko pomagata z enim sila poceni, a zelo učinkovitim trikom, ki vam bo prihraniti nekaj dragocenih nesivih las: izklopite TURBO na vaši mašini in igra bo stekla kot v počasnem posnetku...

Edina stvar, na katero nisem imel v PD2 nobenih pretiranih pripomb, je bil zvok, ki je ostal na zavidljivem kakovostnem nivoju (glasba je zanimiva, številni digitalizirani zvočni efekti pa sovpadajo z dogajanjem). Morda bo za nekatere moteče le dejstvo, da glasbe ni mogoče utišati (razen če izklopite zvočnike :))

Kakorokoli že, za klasične finte (TILT) in spoznavanje z novimi sistemi točkovanja ne boste porabili veliko časa, tako da se boste lahko dokaj hitro posvetili postavljanju novih rekordov. Do novembra, ko naj bi izšel Pinball Illusions (upajmo, da bo ta tisti "ta pravi"), pa bo Pinball Dreams 2 povsem solidna zabava za tiste, ki so prešpricali prva dva.

MEGAMETER

PC

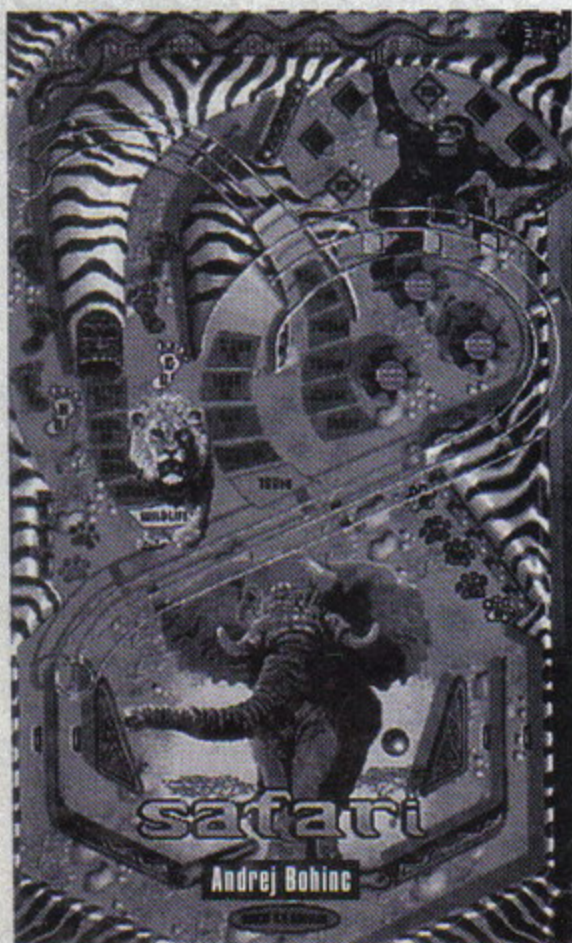
fliper

21th Century Entertainment

Skupna ocena

75

80 85 70



safari
Andrej Bohinc

Inherit the Earth

Quest
for the
Orb

Primož Škerl

Kaj so nam povedali strici?

Ah, pustolovščine... Že od nekdaj me je zanimalo, od kod softverskim firmam taka množica idej za tovore pustolovščin, ki zasipajo nenasitno tržišče računalniških iger. Morda je odgovor skrit v vlažnih kletih pod stavbami iz marmorja in stekla, kjer vojska harvardskih in drugih diplomirancev priklenjena turobno ždi pred kosom porumenelega papirja, na katerega morajo za kozarec vode in skorjo kruha napisati vse, kar jim pade na pamet... Samo tako si lahko razlagam izvor ideje za pustolovščino, ki sta jo z združenimi močmi napisala New World Computing in Dreamers Guild.

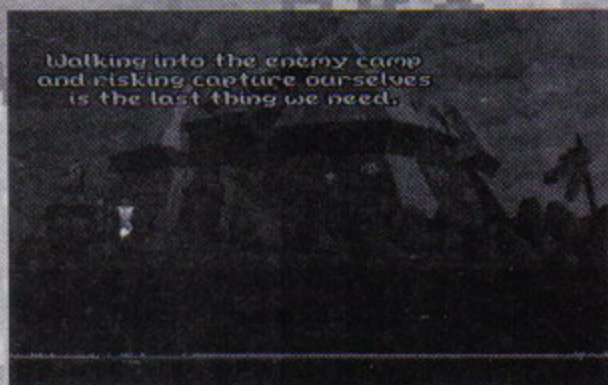
Nekoč v prihodnosti bodo prebivalci Zemlje globoko v votlinah odkrili risbe izginule civilizacije. Na njih bodo ovekovečene njihove glavne pridobitve. Ker pa je bilo izginulcem (ljudem) povsem jasno, da njihovi nasledniki zagotovo ne bodo razumeli slik, so jim zapustili tudi nekakšne inteligentne krogle, ki jih bodo naučile vsega potrebnega in jih varovale. In res - nasledniki (živali) so našli krogle, ki so jih naučile govora in drugih vrlin. Hvaležne živali so jim postavile templje, v katerih so se zbirale trume oboževalcev. Kot vedno, tudi tu ni moglo iti vse kot namazano: neznanci so ukradli eno izmed krogel, ki je svet varovala pred neurji. Živali so se začele nemudoma medsebojno obtoževati za izginotje krogle, razdelile so se na tabore in vojna je bila pred vrati. Za

ohranitev miru je bilo hitro treba najti dežurnega krivca - ljsjaka. Rif imenovanega. Rif, ki se pusti Vaši Malenkosti, se je aretaciji komaj izognil, vendar so mu odpeljali prijateljico. Bistvo: najti kroglo pred prvo Novo luno, drugače bo prijateljica končala na Leskovačkem roštilju. Da pa "nepripravu" Rifu beg niti prišel ne bi na misel, sta mu bila kot varuha dodeljena narednik Veper in poročnik Jelen.

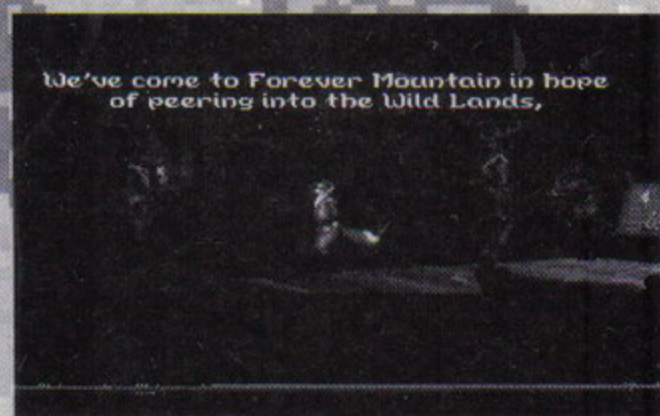
Potepanje se začne. Presunjeni se zastrmite v sveže izrisan zaslon. Zaprete in spet odprete obe očesi ter presenečeni ugotovite, da imajo advokati pri LucasArtsu odlične živce. Pred vami namreč stoji še ena kopija njihove ukazne vrstice z znanimi Open, Use, Walk to, ipd. Tudi razporeditev po zaslonu je popolnoma enaka. Na srečo so se pisci spomnili dodati tudi nekaj svojih idej: pri premikanju po naselju gledamo Rifa in oba spremljevalca v poševni projekciji, po vstopu v določen prostor pa se odpre dodatno okno z risbo prostora. Za premikanje med naselji se uporablja zemljevid.

Če bi se igre opredeljevale z drevesno strukturo, privzeto iz biologije, bi Inherit the Earth bila razvrščena nekako tako: deblo - igre, poddeblo - pustolovščine, skupina - detektivke, podskupina lažje detektivke. Beseda "lažje" ne pomeni, da lahko igro konča vsak pobček, kateremu so starši s kolesa že odstranili pomožni kolesci za stabilnost, temveč, da vas kup disket z igro, če vam pade na glavo, ne ubije. Pravzaprav je nekaj zapletov dokaj težkih, saj vas postavljajo v navidezno brezizhodni položaj. Primer: kako boste naši nadomestno lečo za daljnogled, če nihče na svetu sploh še ni videl daljnogleda! Kljub takim dogodkom pa se igra odvija popolnoma linearno, tako da marsikdaj ne potrebujete niti kravčljalca možgan, saj lahko odgovore potegnete dobesedno iz blata! Elementi detektivke so naslednji:

MEGAMETER



Dilema pred sovražnikovo utrdbo: vstopiti ali ne vstopiti?



V tej igri, tako kot v basnih, živali tudi govorijo.



Pisana živalska družina opazuje sončni zahod.

hajate! Grafični vtis pa se s pomočjo zvoka močno popravi, saj je glasba na visoki ravni. Prvih pet minut igranja vas spremlja celo digitalizirani govor, ki pa se v celotni zasedbi nahaja samo na laserskem disku. V celoti daje igra dober vtis, če le ne bi bilo stalnega priokusa LucasArtsa (mogoče pa ravno to daje dober vtis). ☺

Mornarju Sinbadu se sploh ne sanja kaj je razburljivo življenje!

Kolikor se spominim zgodb o mornarju Sinbadu, o Aladinu in njegovi čudežni lučki, so bili duhovi vedno dobrega srca in so ljudi reševali iz najrazličnejših težav. Tokrat pa je vse postavljeno na glavo, ljudje se v neverjetnih zagatah znajdejo prav zaradi duhov, tokrat zlih. Pa si pogledjmo, zakaj bo treba zgodovino spreminjati.

Po mnenju avtorjev je daleč najbolje, če glavnega juna-



"Uf, kako sem močan! Te skale premikam kot za 6... au, moj križi!"

ka zaigrate kar sami, zato bom fantička, s katerim se klatite naokoli, imenoval princ, pa čeprav to v resnici ni.

Družina Al-Hazrad ni niti slučajno povprečna slovenska družina, saj je zato krepko prebogata. Poleg ogromno denarja, več nadpovprečno velikih hiš in zbirke letelih preprog, premore še tri zdrave, rdečelične otroke. O njihovi starosti ni govora, saj mame Jessamin in hčerke Alije ni vljudno spraševati po letih, za očeta Zubina in trgovskega potnika, sina Tarika pa tako ali drugače nikogar ne briga, saj žensko FRP-jev baje ne igrajo (kar se postave glavnega junaka tiče, jim je lahko krepko žal).

Ali pa tudi ne, saj se namerava princ v kratkem poročiti. V zakon bo skočil s krasotico Karo, njen oče Caliph pa tudi ničemer ne nasprotuje. Še posebej bo vesel, če se boste na svatbo vrnili v enem kosu in to bo vaša prva naloga.

Znajdete se na neznanem otočku, kjer vas je vaš učitelj Sinbad, tako telesno, kot tudi duševno pripravil za vse naloge, ki vas čakajo. Vendar pa se princ s tem ne strinja in vam poskuša na lep način dopovedati, da se je tako "nabilđal" le zaradi bodoče ženice. Vaša prva naloga je priti do teleporterja v obliki rdeče preproge, ki pa je že v zračni liniji precej oddaljen, na poti pa vas potem čaka še kup pasti. Naj vam zaupam, da vas bodo čisto vse ovire poskušale uničiti, le v nekem štranskem rovu si lahko naberete kupček zlata.

Teleporter vas transportira na obalo majhnega otoka. Pred vrati mesta Zaratan se boste zaleteli v svojo prelepo sestrico. Vaša družina vas je zelo vesela, le še vašega brata in bodočo ženo počakamo in svatba se lahko začne. Malo manj so vas veseli družinski člani Wassabovih, ki so v trgovskem svetu velika konkurenca vašemu bratu.

V mestu je najbolj pametno vsakega povprašati po njegovih problemih in jih poskušati rešiti. Pri nekakšnem županu Zaratana boste dobili v podpis pogodbo o prijateljstvu med obema družinama. Potem, ko jo bo oče Zubin na vaše prigovarjanje le podpisal, bo treba poiskati še svojo sestro in nasprotno družino. Pakt o nenapadanju je torej sklenjen in veselje se lahko prične. Ali pa tudi ne.

Zaplet šele sledi, saj se mornarji vašega brata pravkar vračajo in poročajo, da se je med plovo pojavilo veliko neurje in uničilo ladjo vaših konkurentov. Wassabovi so ogorčeni, saj je neurje povzročil zlobni duh, ki je v oblasti vašega očeta, zato se celotna družina Al-Hazradovih znajde za zapahi. Na prostosti ostane le princ, ki mora sam poiskati krivca in oprati čast svoje družine. Hm, tole pa že spominja na Lauro Bowl!

Takšen je torej glavni zaplet, dolgčas ne bo nikomur in pravo igranje se šele začne. Praktično celotno dogajanje lahko kontrolirate z miško, s tem da uporabljate levi gumb za mečevanje, pobiranje predmetov in ostala vaša cenjena dejanja, desni gumb pa služi za premikanje. Tudi dve tipki vam bosta prišli prav. Space je namenjen uporabi izbrane čarovnije in deluje le med bojem. Alt pa "zaklene" vašega bojevnika. V boju je ta gumb še kako koristen, saj drži pravilno smer princa tudi, ko se le ta umika, torej jih ne boste nikoli dobili po hrbtu.

Kot tudi pri vsakem drugem FRP-ju se statistika vašega borca viša, čarovnije pa se kopičijo v nedogled. Ko dosežete določeno stopnjo izvežbanosti, pa ta zares takšna še ni, saj statistika laže. Zato je treba stopiti do učitelja mečevanja, odigrati eno "sabljado" in končno boste pripravljeni za še večje izzive. Tudi zlato in diamante prenašate s seboj, tako kot tudi kup najrazličnejših predmetov. Na prvi pogled je to še eden od neštetih FRP-jev, vendar pa vseeno to ni. Fantje od SSI-ja so se potrudili, da igra ni polna nadležnih trollov, goblinov in ostalih škrtov, ampak so vaši nasprotniki narejeni precej bolj domiselno, saj lahko naletite tako na pritlikave tajfunčke, kot tudi na 300 kilogramske bike. Vsi hudobneži po vrsti pa imajo eno skupno lastnost - vse lahko razsekate na koščke z vašim mečem. V boju boste ugotovili kako koristne znajo biti čarovnije, saj delujejo na precejšnje razdalje, vedite pa, da je njihova količina večinoma omejena, cena novih zalog visoka.

Vaš junak klasičnega ščita oz. oklepa ne pozna, pred določenimi nevarnostmi pa se obrani s posebnimi napit-

ki in mazili, ki pa ne delujejo večno. Tudi napoji za povečanje vaše moči obstajajo (dopingi), moč pa lahko povečate tudi vašemu meču, vendar se boste za kaj takega morali posebej potruditi.

Al-Qadim je igra, ki bo vseh vsem pustolovcem, vsem pripadnikom stranke FRP in celo ljubiteljem igre Prince of Persia. Za sekljado je že vse nared, čakamo samo še na vas. ☺



Dosežek starodavne genetike - divja svinja na kuhinjski mizi.

MEGAMETER



The Genie's Curse

Zamislite si tole sceno iz ene številnih nasilnih pretepaških iger: temperamentna piratinja Janika dvigne svojo glavo in pošlje nasmešek občinstvu. Njen nasprotnik nemočno leži na tleh v mlaki lastne krvi in v glavi se mu vrtil od številnih prejetih udarcev. Napadalna Janika se z vzklikom: "Rock me, baby" dvigne visoko v zrak in sekundo kasneje pristane na nasprotnikovem prsnem košu. Umirajoči v efektu še zadnjič dvigne svojo glavo. Janika pa mu zarije svoje dolge nothe v čelo in ga hladnokrvno skalpira. Z enim zamahom mu izruva butico, odpre lobanjo in začne jesti njegove možgane, ostanek pa vrže med navdušeno publiko...

Takega prizora v Elfmaniji ne boste našli. Zaman boste iskali tudi kri, ki jo v tej igri ni niti za najmanjšo kapljico. Elfmania je namreč popolnoma nenasilna pretepaška igra in če vam to zveni malce nelogično, potem vsaj počakajte da vam predstavim vse trdonje, katere boste morali povsem kulturno, ahem... obdelati. Vsi so čudaški škratje, ki prihajajo iz mistične dežele Muhmulandije (le kdo si je izmislil tako bedasto ime!). Tam vlada še bolj čudaški kralj - kralj, ki naravnost ljubi pretepanje in je med drugim celo tako samozavesten, da je pripravljen oddati svoj prestol (in Zmajevo pahljačo) vsakomur, ki ga uspe premagati v poštenem in pravičnem boju. Da pa se mu ne bi bilo treba zaradi tega meriti že z vsakim vaškim Dudekom, bo kralj predal svojo trdo butico le tistemu, ki bo pred tem ugnal v kozji rog še njegovih šest podanikov v bizarni igri križcev in krožcev s pestmi.

Elfmania je prvenec klape finskih mladcev, starih od 16 do 22 let, ki je ob pomoči legendarnega finskega programerja, veterana Stravosa Fasoulasa (hiti Delta, Sanxion in Quedex za C 64) naredila pretepaško igro "par excellence". V primerjavi z njo izgledajo namreč vse ostale igre tega kova kot zastarele smeti.

Avtorji so vse like in ostalo grafiko narisali na roko v Deluxe Paintu, kar je v današnjih časih skenerjev in digitalizacije že prava redkost. Priča smo torej unikatnemu izdelku najvišje kakovosti. In ko bi lahko le videli kako sapojemajoče se te slike premikajo! Animirano ozadje se paralelno premika v več ravninah, pol zaslona veliki liki pa se brez napak realistično tepejo... Fant, fant, fantastično!

Terramarquejci so izjemno ponosni tudi na zelo hiter nalagalni disk sistem, ki da je bojda celo najhitrejši na trgu. Če ste ponosen lastnik dodatnega flopija, ni strahu da bi postali disk-jockey, pa tudi sicer se z menjavanjem (dveh) disket ne boste preveč postarali.

Dvoboji se odvijajo na zemljevidu velikosti 6*6 ozemelj. Celotni pretepaški sistem temelji na pobiranju in zbiranju kovancev. Borce morate namreč za vsak boj najeti (torej se vam ni treba vso igro držati enega bojevnika), cene pa varirajo odvisno od vašega premoženja. Če v dvoboju zmagate, ste nagrajeni z dodatno količino cvenka, ki precej izboljša vaše finančno stanje in vam ponudi priložnost, da za boj najamete kakšnega močnejšega škrate.

Ker je Elfmania popolnoma nenasilna igra, črtici na vrhu zaslona tokrat ne predstavljata zalogo vaše energije, ampak denarja. Vedno, kadar prejmete udarec, vaša bančna bilanca usahne za kovanec, le-ta pa se pojavi na zaslonu, tako da ga lahko vaš nasprotnik še enkrat udari in vam s tem povzroči dvojno škodo. Zato je priporočljivo uporabljati taktiko - udari enkrat, počakaj na kovanec, udari še enkrat - vsaj proti bolj oboroženim nasprotnikom.

Če vam uspe med enim samim dvobojem "udariti" zadosti kovancev, vas računalnik vrže v bonusno igro, kjer poskušate v čim krajšem času pobrati čim več dragocenih predmetov.

Čeprav je to v navadi pri večini pretepaških iger, v Elfmaniji ni časovne omejitve dvoboja, kar pomeni, da ste lahko previdni kolikor hočete, kadar se soočite z veliko močnejšim nasprotnikom. Morda se bo kdo zaradi tega pritoževal nad pomankanjem dinamičnosti, toda to je vseeno dobra stvar, saj se noben dvoboj ne more končati neodločeno. (Saj vendar ne igramo nogometa!)

V Street Fighterju in Mortal Kombatu ste lahko dobili skorajda vsak boj z enim in istim udarcem. Takšna taktika se v Elfmaniji ne obnese. Računalnik namreč sproti beleži vaše poteze in če zazna trend ponavljajočih se udarcev, se bo zagotovo obranil vaših napadov. Zato boste morali kar precej kombinirati z udarci, kar pa niti ne bo težko, saj je kontrolni sistem tako preprost, da bolj ne bi mogel biti. Vse udarce lahko izvedete že s preprosto kombinacijo strel+smer, za "speciako" pa morate sukati igralno palico levo-desno ali gor-dol in obenem držati gumb za strel.

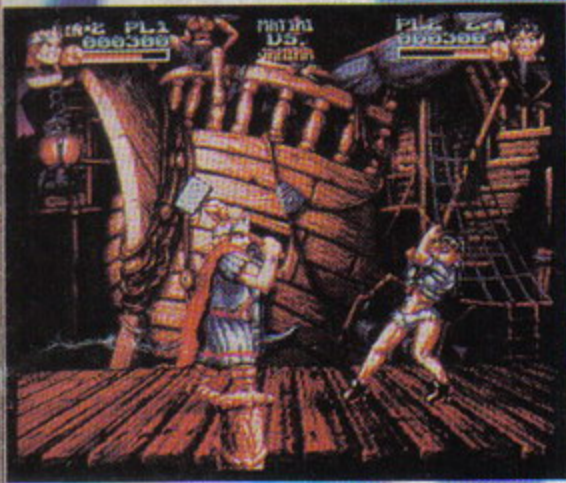
Vsaka poštena pretepaška igra ima tudi svoje težake in Elfmania v tem pogledu ni nobena izjema. Še posebej trije karakterji so, ki se jih gre za vsako ceno izogibati, čeprav se boste morali tudi z njimi spopasti prej ali slej. To so: sumo škrate Kosken, prava pošast neverjetne moči. Čeprav je počasen, mu je zelo težko priti do živega, ker ga obdaja pravi oklep - debela plast špeha in toščice. Škrate stražar Seven je sila nevaren samo zato, ker je opremljen z bridkim mečem. Saj ne da bi tarnal, toda ali se vam ne zdi tole malce nepošteno. Mislim, saj sem za tekmovanje, toda to je pa že kar malce smešno. Kdo se bo pojavil naslednji - Rambo z mitraljezom? Eh, ne.. kralj Matiki s kladivom, ki povzroča masakr za masakrom...

Kdor ne najde veselja v računalniških duelih, se lahko spoprime tudi s prijateljem. Mnogo manj boleče pa ne bo.

ELFMANIA

Pretepanje brez nasilja

Andrej Bohinc



Napad je najboljša obramba



Kralj Kralja s kladivom zbir



Pesjan, poglej me v oči, jaz sem najmočnejši!

MEGAMETER

	Amiga
	pretepaška igra
	Terramarque
	Skupna ocena
	91
	92
	86
	89

MicroProse

sestrelil

Origin

Jaka Terpinec

1942

THE PACIFIC AIR WAR

Še pomniš, draga, tistega dvainšestdesetega, ko je stric Sam iztegnil svoj hipnotični pester proti meni? Ja, to so bili časi, za par let. Letalonosilka je odplula v smeri prekontinenta Pacifika - vsak, ki ga je plavajoča letalonosilka ponesla s seboj, je upal, da se nekega dne zmagoslavno vrne v domači pristan. Kaj je bilo v tem vemo. Vsa zgodba med Pearl Harbourom in Hirošimo je prava "mizica pogrnjena" za zaplete v igrah. 1942 se je imenoval že Konamijev klasik, ob katerem je zrasla generacija, ki je dandanes najbolj hvaležna za vrhunske simulacije. Se pravi, čas je za drugačen 1942. Revizija zgodovine? Ne, selimo se v kruto realnost.

1942 je v vseh pogledih dodelana simulacija. Občutek blaženosti, ki ga dobiš ob prvem stiku z trodimenzionalnim svetom, je izjemno prepričljivo. Morje je morje, železo je železo. Ni odveč če

moč. Še sreča, da lahko težavnost nastavimo tako, da tudi največjemu slonu uspe pristati na letalonosilki sredi noči.

Vsebinsko je igra mnogo pestrejša kot Pacific Strike. Svoje podvige lahko začnete kot nezkušen mladenič, ki se prepusti strogim učnim programom palubnega letalstva. Najprej preproste lekcije upravljanja letala, nato zračni dvoboji in na koncu napadi na ladje in oporišča. Ali pa se pridružite CAP-u? Combat Air Patrol - za tistih nekaj premalo izobraženih. CAP je skupinski šport, naloge opravljate v eskadrilah, skupaj s soborci. In končno: če se čutite dovolj sposobnega in ambicioznega (brez precenjevanja, prosim), potem vam ostane še tretja vloga, ki igri dodaja še celovit taktično strateški značaj: komandant letalonosilke. V vaših rokah je usoda celotne operacije, če ne kar vojne. Zgodovina in vreme sta seveda všteta zraven. Napredovanje v igri ne temelji toliko

vrsto, število in oddaljenost nasprotnikovih letalonosilk, ter končno nalogo, ki jo morate izpolniti. Kot da originalnih misij ne bi bilo dovolj...

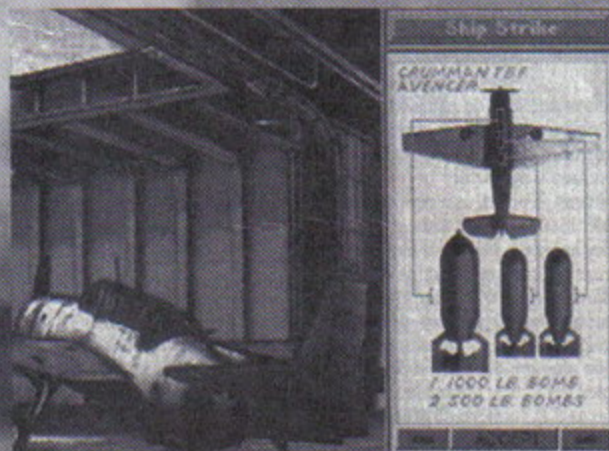
1942 je zagotovo najboljša simulacija letalskih veselice v spopadu med Japonci in Američani. Pacific Strike pred njim se lahko pohvali kvečjemu z goro spremnih animacij, ki skrbijo za vzdušje v igri, ter z možnostjo radijske komunikacije v letalih. Vse



"Torej, fantje, kdor sestrelil največ japonskih, dobi 3 dni dopusta."

posebej omenim, da so kljub nekoliko neživahni barvni paleti okoli nas same lepe in zelo zelo fine teksture, ki komaj še puščajo umazane sledi kake teksturirane trodimenzionalnosti, kot smo jo poznali doslej. Tako kot pri Pacific Striku, lahko svoje oči obračamo poljubno po kabini, ne moremo pa komunicirati s kolegi v zraku. No, kljub temu dobimo kako prijazno opozorilo o banditih, tako da popolnoma osamljeni vendarle nismo. V 1942 imamo na voljo sedem letal, vsak izmed njih je prepoznaven tudi po natančno prerisani notranjosti. Realizem pri upravljanju letal je MicroProse v 1942, ki tudi tokrat zaglazi odlično. Druga stvar, ki je v igri zelo dobro upravljen, je zvok. Zvoka v igri ni ravno v izobilju. Glasbe igralca simulacij verjetno ne bo pograšal, zato pa bi morda prišel prav kak šum več.

Svojevrstni čar imajo nočne misije. Ne le da se spremeni barvna paleta, pojavijo se zvezde na nebu, luči, notranjost vašega letala osvetli rdeča luč. Ja, noč ima svojo



Se tri bombe mu prilapim pod krilo, potem pa v akcijo!

na karteri posameznega pilota, temveč na napredovanju v vojni. Odgovornost do naroda, kolega, ne pa osebno povzpetništvo.

K 1942 spada tudi urejevalnik misij. Izbirate lahko



Grumman F4F Wildcat v boju proti trem posevnookim.

ostalo: hitrost animacije, realizem in kvaliteta izvedbe nasploh, pa so lastnosti, ki igro 1942 ta trenutek postavljajo na prestol. ☺

MEGAMETER



PC



letalska simulacija

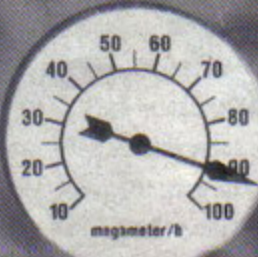


MicroProse



Skupna ocena

92



92



76



90

UFO

ALEŠ PETRIČ

Kot je pri strateških igrah že v navadi, tudi UFO ne ponuja ene same poti do cilja, temveč lahko z vesoljski opravite na tisoč in en način. Razlike so zlasti v oborožitvah, taktikah napada, načinih služenja denarja, nakupih opreme ter razporeditvah znanstvenega raziskovanja in produkcije.

Za izbiro baze je na začetku najbolj primerna Evropa, ker je tam večina držav, ki vas sponzorirajo. Naslednje baze postavite čimbolj vsaksebi, da lahko tako nadzorujete kar največ ozemlja. Za celotno igro bodo do tri baze več kot dovolj. Pri grajenju so pomembni zlasti veliki radarji (okoli tri na bazo), pozneje ko vam tehnologija to omogoča, pa nujno zgradite tudi hyper wave dekoder. Le-ta zazna NLP-je z večjim dometom, poleg tega pa vam pove tudi njihovo velikost, hitrost, namen in najpomembnejše - ciljno državo. Obrambne instalacije, kot so raketne laserji in plazma, so bolj ali manj brezvezne, razen morda najdražje (plazma) v kombinaciji s ščitom, ki pa to ni, temveč le omogoča dvakratno streljanje. Za obrambo veliko lažje poskrbite z vojakmi in tanki.

V bazi zgradite laboratorije za 100 znanstvenikov (nikoli jih ne puščajte brez dela), ter delavnice in skladišča za 50 do 100 inžinirjev, odvisno od potreb po orožju in denarju. Poleg desetih stalnih vojakov, katere pošiljate na misije, imejte v bazi (od junija naprej) še stalno posadko (do 10) ter nekaj tankov, s katerimi se boste branili pred napadi.

Zelo koristen je menu Build new base kjer lahko vidite trenutno zasedenost laboratorijev, skladišč, delavnic in bivalnih prostorov. Načrtovanje je bistveno, če zaradi banalnih razlogov ne želite zaostajati v produkciji. Gradnja objektov namreč vedno traja! Bistven je tudi doseg vaših radarjev, ki nadomesti neprestano in nadležno pošiljanje letal v izvidnico. Sicer neumnen, a pomemben je tudi čas transferja, ki je potreben za nabavo vsakršnega orožja ali prenose med bazami, zato nikoli ne puščajte skladišč praznih! Pomembno je vedeti, da kupljeno novo orožje prispe v bazo kasneje, kot pa orožje, ki ga prenesete iz druge baze. V prvi bazi, ki je že opremljena, en hangar kar podrite, najraje spodnjega, osamljenega. Zakaj? Ne potrebujete ga, zaseda prostor za radarje, labe in delavnice, stroški zanj in za interceptorja pa so previsoki. Preden ga podrete, morate seveda prodati tudi interceptorja. Kasneje ko boste imeli več denarja, vam toplo priporočam da gradite hangarje v kotu drug poleg drugega. Ko vas namreč napadejo vesoljci, se izkrajajo prav v hangarjih in ker je bojno polje verjen posnetek vaše baze, boste imeli vse sovražnike v kotu in na kupu. Nato jih le obkolite s kakšnimi petimi rocket tanki in blam! V hangarjih je tudi veliko sodov, ki z eksplozijo povzročijo še dodatno škodo. Ker so navadno postavljeni ob zunanjih stenah in zato blizu alienom, jih mirne duše razstrelite.

Glede zniževanja mesečnih stroškov vedite, da so najbolj potratni skyrangerji še bolj interceptorji, vojakmi, inžinirji in znanstveniki pa imajo stalno plačo od 20.000 do 30.000 dolarjev po glavi! Vse skupaj se seveda pomnoži, prštejte pa se še vzdrževanje baze same (instalacij), ki znaša cca. 500.000 dolarjev. Tako lahko celotni stroški kaj kmalu prerastejo vaš začetni mesečni dohodek 6.000.000 milijonov dolarjev.

VOJAKI

V menuju, kjer pregledujete vojake, si je pametno zapisati imena vojakov, ki so dosegli višje ranke (in s tem tudi večjo mobilnost, moč, natančnost, energijo itd.), saj le-teh v bitki nikakor ne smete izgubiti. Dober vojak, ki je preživel 20 sovražnikov in prav toliko misij, je vreden veliko več kot piškav tank, saj ima s power suitom tanku enako močan oklep, uporablja lahko vse vrste orožij (tank le eno), strelja lahko v rafalih (tank le enkrat), zdravi soborce in je predvsem manjša in mobilnejša tarča. Še med bojem lahko igro shranite in če vam koga ubijejo zopet naložite! Uničene tanke lahko namreč dokupujete, dobri borci pa so redki. Njihovo napredovanje temelji na FRP sistemu, v stilu več pobitih alienov - več točk.

Pri oboroževanju plovil in vojakov ne kaže skopariti. Takoj ko vam tehnologija omogoča, na letala montirajte plazma in laser kanone, vsem vojakom pa čimprej kupite personal armor. V skyranger, vaše intervencijsko letalo lahko zbašete za 14 enot tovara, torej štirinajst vojakov ali pa manj vojakov in kakšen tank ali hover craft. Slednja zasedeta štiri enote. Vsekakor vam kombinacija treh tankov in dveh vojakov odsvetujem. Raketni tanki so namreč nenatančni (navadnih tankov sploh ne jemljite), počasni, streljajo lahko le enkrat na potezo, poleg tega so zelo velika tarča (stanejo pa skoraj pol milijona dolarjev) in kot taki nagnjeni k umiranju. Prav tako ne morejo skozi majhna vrata, vsaka raketa (HWP) pa stane 3000 dolarjev.

V raziskovalnih labih tako raziščite alien alloys, ki so ključ za nadaljnja raziskovanja in proizvodnjo. Hrana in kirurgija sta tu bolj za šalo, pomembna pa so orožja za letala (plasma beam, laser cannon), pehotna orožja (laser rifle, plasma launcher) ter oklepi (power suit, flying suit). Nujno raziščite tudi ultimate craft in the martian solution, da bi lahko zgradili avengerja in na koncu obračunali z vesoljsko bazo na Marsu. Vedno tudi raziščite vsa trupla in ulete vesoljce (nujno zgodaj zgradite alien containment), ki vam bodo povedali veliko o novih tehnologijah. Tudi če ste kakšen tip vesoljca ujeli že petič, ga je vredno preiskati, ker imajo vedno nove informacije o tipih nlp-jev na katerih so

leteli. Raziščite tudi vse v zvezi z bazami, alien origins in nazadnje s Cidonijo na Marsu. Za gradnjo lastnih nlp-jev potrebujete tudi Ufo power source, ufo navigation ter tehnologijo konstrukcije. Zelo pomembne podatke dobite od leaderjev in navigatorjev, ki so vedno v kontrolnih sobah nlp-jev, zato jih morate najprej omrtviti (stun rod, stun bomb) in jih žive pripeljati v bazo na zaslišanje. Zares najpomembnejše podatke pa boste dobili le od commanderjev, ki so žal le v bazah, katere sredi poletja vesolci začno postavljati na zemlji.

Med rasami so najbolj težavni mutoni (zeleni), snakemani in chrysalidi, ki vašega vojaka spremenijo v aličena. Sectoidi so sicer pametni a bedni, majhni in slabo oboroženi, enako pa velja za silacoidne vijolično-rjave blobbe ter celatidaste vrečke. Floaterji so v zlati sredini, topni so le ker jih je veliko. Kadar planirate zajeti žive vesoljce, najprej uporabite mind probe, da bi tako razbrali debelino njihovega oklepa, nato pa se mu (če imate le stun rode) približajte v trojkah (dva vojaka s stun rodom in en z lasersko puško za vsak slučaj). Z lanserjem stun bomb gre mnogo lažje, saj ena bomba uspava vse v radiju nekaj metrov.

Proizvodna postane pomembna pri novih izumih, ki jih nikoli ne morete kupiti, temveč le sami napraviti. Proizvajajte le laser kanone, laserske puške (ali pa jih vzemite vesoljskom), power suite ter metalce raket in bomb. Letala so draga in zamudna reč zato bo en avenger in dva firestorma dovolj. Mnogo predmetov (predvsem orožja) boste dobili ob uspešnih akcijah, saj je z nakupom na voljo skoraj izključno stara krama. Morda se splača kupiti le kakšen stun rod, raketometalec in rocket tank. Veliko lahko zaslužite tudi s prodajo, saj vsak mrlič prinese 20.000 dolarjev, plazma puške in mind probes pa še mnogo več. Za denar se splača proizvajati tudi personal armor, katerega proizvodnja stane 20.000 \$ in 4 alien alloye, prodate pa lahko vsakega za 120.000 \$. S 100 inžinirji na tem projektu si tako zaslužite res mastno žepnino.

BOJ

V boju imejte vedno laser puške, ki ne zahtevajo streliva, so lahke in dokaj natančne. Po sestopu z letala najprej preiščite okolico, vse hiše in ograje, saj si s tem širite vidno polje. Ob sestopu vam na začetku pride prav dimna bomba, kasneje pa jo lahko zamenjate s hover craftom. S stun bombami in raketami je vedno pametno meriti v steno za sovražnikom, ker raketa vse prevečkrat odluta nekam izven zaslonu, seveda brez željene eksplozije. Določeni sovragi so neobčutljivi za določene vrste orožja, kar je navadno navedeno že v ufopediji, zato se takšne podatke vestno preberite. Vse prevečkrat se namreč zgodi, da mutoni mirno preživijo dva direktna hita z raketo v glavo.

Poznejši sovražniki so večinoma oboroženi s plazmo, ki prizadane veliko škode še posebej velikim in okornim tankom. V juliju se prične prava invazija z detekcijami Nlp-jev dobesedno na vsako uro. Na misije proti sestreljenim majhnim Nlp-jem se sploh ne splača odpravljati, ker so krožniki premajhni. Zato iz njih dobite tudi premalo surovin, premalo ujetnikov in porabite preveč časa, saj posamezna bitka traja do 10 minut. Majhne Nlp-je zato raje s firestormom napadite agresivno, tako da bodo že v zraku popolno uničeni. Še lažje se jih odkrižate če jih napadete nad morjem, ali pa vključite opcijo standoff (okno s podatki o nlp-ju se bo zmanjšalo podobno kot v Windowsih), in počakate toliko časa dokler ufo s kopna ne prileti nad morje. Nato le kliknete na pomanjšano okno, ki se zopet razširi, nato napad in boom: nobenega mesta nesreče, nobenega krožnika in nobenih preživelih. Če že morate uporabljati granate, naj bo to alien grenade ali proximity grenade, katero sproži bližina živega bitja. V NLP se vstopa kot vedno pri vratih, vendar nikoli posamič! Formirajte teame po dva, na težjih misijah do štiri zato, da se lahko vojaki med sabo krijejo in si ščitijo hrbet. Če npr. vojak zaradi premalo točk ne bo mogel streljati na ravno odkritega vesoljčka, bo to lahko storil drugi. Več vojakov tudi oborožite s stun bombami. Zelo pomembna je opcija opportunity-fire, ki sicer zve točke a omogoča vojaku, da strelja na aličena, ki ga je opazil med njegovim premikanjem! V bitki vedno vzemite tudi medikit, s katerim lahko preprečite smrt huje ranjenih, tako da vojaka z medikitom pripeljete neposredno k ranjenemu, ga obrnete proti njemu in 2x uporabite medikit.

Večji NLP-ji imajo običajno po tri nadstropja, kar lahko vidite že ob spopadu z vašim lovcem (ikona nlp-ja) zato se lahko glade na njegovo velikost primerno oborožite specialce. V kontrolni sobi (na vrhu) so leaderji, inžinirji in navigatorji, ki jih je vredno ujeti žive.

Zelo uporaben v boju je tudi lanser raket, s katerim lahko raketam določate tudi smer leta. Odlična uporaba flying suite je, da z vojakom poletite skozi razbito streho raketiranega Nlp-ja in v spodnje nadstropje nastavite high explosive, v kontrolno sobo pa izstrelite stun bombo. Tako v dveh potezah opravite s celotno posadko. Vojaki s flying suite se lahko skrijejo tudi za trupom skyrangerja in vstopajo v hiše skozi katerokoli nadstropje. V boju zelo koristen je tudi motion scanner (modre pike - sovražniki, rdeče pike - civilisti). Še posebno v mestnih misijah ko alieni terorizirajo civiliste. V teh misijah lahko uporabljate tudi črpalke, ki na veliko eksplodirajo in pobijejo vse naokoli. Nikakor ne razkropite vojakov med hiše, ker bodo sicer sistematično pobiti, temveč jih držite skupaj in napredujte v liniji. In pomnite, raje streljajte od zada, kajti oklep je tam tanjši!

Ultima VIII

Dnevnik nekega Avatarja (1.del)

Aleš Petrič

Preden začnete igrati, naj vas opozorim, da s konfiguracijami tipa 386, 4/8 MB RAMa, koprocesor in podobno, pri Ultimi 8 nimate kaj iskati. Tudi podpisani sem namreč poskusil s 386/40 in ni mi uspelo. Nato sem prodal desno ledvico, iztržil 2000 DEM in kupil 486/66 DX2, VLB grafični pospeševalnik Tseng W32 in zelo, zelo hiter disk. Zdaj še nekako gre.

Ultima 8 je igra, ki veliko uporablja disk in zato sta Smartdrive (2 megabajta) in najmanj 8 MB spomina nujna. Počasnejši diski brez Vesa vodila bodo shranjevali eno samo pozicijo skoraj okroglo minuto. Opozorilo jemljite smrtno resno, če ne želite umirati na obroke ob obupno počasnih animacijah, polžjemu premikanju in neprestanemu struženju diska. Počasni računalniki dobesedno ne dohajajo dogajanja, saj se grafika obnavlja bolj za silo, če pa imate na zaslonu odprto še svojo torbo in statusno okno, ter sod ali dva, postane zadeva samomorilska.

Ko ste torej zabili premoženje za nadgradnjo računalnika, vas Ultima pobara po imenu in vas prestavi na obalo k ribiču Devonu. Najprej se je pametno poglobiti v tipke in način premikanja, ki pa je bil opisan že v 8. številki Megazina. Nekaj koristnih tipk: Z - priključite na zaslon statusno okno s podatki o moči, inteligenci, spretnosti, itd. Pomembna sta podatka o oklepu in nosilnosti, ki se na srečo povečuje skupaj z naraščanjem moči. Moč in spretnost izboljšate v boju, inteligenco pa z magijo. Pod statistikami sta še rdeča (zdravje) in modra (magija) črta, ki ju obnavljate s spancem (spalna vreča) ali z napitki (rdeči za zdravje in modri za magijo). S klikom nanju boste zaprli okno, ostala pa bo majhna ikonica obeh črt. Slednjo lahko, kakor tudi vse druge ikone, predstavljate po zaslonu, naenkrat pa jih zaprete s tipko Backspace. Tipka Esc priključuje menu, kjer Write diary pomeni Save game, Read diary pa Load game. S tipko I priključete torbo (inventar), z O pa menu z opcijami. Tipka C služi za preklon v bojni način in nazaj. Vsa orožja, oklep in obleko lahko lastnoročno natikate na vaš lik v oknu s podatki, tam pa z dvojnimi klikom odprete tudi torbo.

Sprva si velja zapomniti nekaj splošnih napotkov, ki veljajo za celotno igro. Ne zapletajte se v boje z mnogo močnejšimi sovražniki, saj vas v prvih urah igranja pajki, okostnjaki ali toraxi (nekakšno govedo) zlahka ubijejo. Pred vsakim pomembnejšim bojem shranjujte pozicijo in si pomembne informacije zapisujete na list. (Pagan žal ne podpira auto-mappinga in opomb.) Z vsakim likom se pogovorite do konca (dokler vam ne zmanjka izbiri) in nikoli ne kradite vpricho drugih likov. Dokler je lik v isti sobi ali hiši, se lahko zgodi, da boste brez sojenja in zagovarjanja preprosto eksplodirali. Kraja je sicer hvalevredno početje, vendar počakajte eno časovno enoto, da bo drugi lik zapustil hišo. Spanje, ki vam tudi obnavlja energijo, lahko prakticirate le če ste v kakšni hiši ali pa takoj na začetku pri Devonu vzeli spalno vrečo (bedroll). Zdaj jo morate le še dvakrat klikniti in izbrati od ene do šest časovnih enot. Ker se vam energija popolnoma obnovi že po eni, nikar ne zapravljajte časa s poležavanjem. Prav tako pomembno je, da dan v Paganu ni sestavljen iz 24 ur, pač pa iz šestih časovnih obdobij, ki slišijo na imena Bloodwatch, First Blood, Three Moons, XXXXXXXX. Ker so določene osebe doma le ob določenem času, je zelo koristno, da v kakšni hiši vzamete uro, ki jo nato z dvojnimi klikom uporabite. Načelno so osebe doma, ko so vrata njihovih hiš odklenjena, kar pa lahko izkoristite tudi drugače. Ker na začetku nimate niti prebite pare, pojdite v hišo zlatarjeve vdove (mož, katerega obglavitev ste zagotovo spremljali na doku) in tam uporabite spalno vrečo. Ko se boste zbudili, ženske ne bo več, vi pa z mize pokradete vse dragulje. Nato zopet zaspate in počakajte da se ženska vrne ter ji nato taiste dragulje prodajte nazaj. Nesramno, a kaj hočemo. Na začetku se orožij sploh ne splača kupovati (kovač je v severozahodnem delu mesta), saj bodalo najdete za vsakim vogalom, vse ostalo pa se da ukrasti. Zelo priročna je sablja, skrita v minirani skrinji v hiši, ki leži na poljani za mestom (severni izhod). Počakajte, da gresta mož in žena na polje in odprite skrinjo (imejte polno energijo ali pa zvitek za uničevanje pasti - trap destruction scroll). Prve tovrstne zvitke boste našli v hišah ob vhodu in izhodu iz palače, kjer leži tudi nekaj denarja in oklep. Za vsaka zaklenjena vrata v običajni hiši je navadno kje v bližini ključ ali pa ne pretirano skrito stikalo na zidu. Ključi so skoraj praviloma v vrečah, ki so postavljene v razne napol vidne kote. Tipičen

tovrsten primer je hiša v bogatem delu mesta, do katere vodi dolg pomol. Vhodna vrata so zaklenjena, zato stopite čim bližje in pritisnite na levi in desni gumb miške. Avatar bo splezal na streho in od tam po stopnicah v hišo. Takoj v prvi sobi je skrita vrečka s ključem, malce naprej pa s stikalom odprete skrivni prehod in nato odklenete dvoje vrat in skrinj. Postopek si velja zapomniti, veliko zaklenjenih hiš je namreč pritličnih in skoraj vsako lahko izropate preko strehe. Od knjig se s seboj splača vlačiti le tiste, ki opisujejo barve napitkov, postopke za pridobitev kakega zaklada ali spiske magičnih sestavin potrebnih za čaranje.

V mestu poiščite knjižnico, ki se nahaja v bogati četrti (dol oz. vzhodno) in se pogovorite s knjižničarjem Benticom. Fant je prijatelj Devona, povedal pa vam bo tudi pot do naslednje pomembne osebe. Pojdite iz mesta skozi severni vzhod (v perspektivi igre zgoraj desno) in hodite po tlakovani poti ter nato zavijte levo in gor. Prišli boste do podzemne votline, kjer vam pot naprej zapira jezero. Shranite pozicijo in se postavite pred spodnji od obeh kamnov, ki jih vidite. Da bi prišli na drugo stran, boste morali skakljati po sedmih kamnih, vsak spodrselj pa bo pomenil obupno nalaganje pozicije, saj Avatar ne zna plavati. Ko ste torej v liniji s prvim kamnom, pomaknite miš na sredino razdalje med vami in kamnom in istočasno pritisnite levi in desni gumb miške. Avatar bo skočil na kamen, tam pa ga vedno poravnajte tako, da bo stal na zadnjem robu. Smeri (S- ever, J-ug itd.), v katerih ležijo kamni so naslednje: skok na 1. kamen v smer: JZ, 2: JZ, 3: J, 4: JZ, 5: Z, 6: S, 7: Z, nato pa še SZ za skok na obalo. Preostali trije kamni vodijo do skrinje z nekaj pergamentov in druge šare, vendar je le-ta minirana, sploh pa ni vredna truda. Splezajte na polico in poberite Death disk, orožje za boj na daljavo, zelo primerno za počasne zombije. Prebrkljajte vsa okoli ležeča okostja, kajti mnoga skrivajo pergamente ali napoje in se ne sekirajte, če vas bodo preklela. Porušena stavbica na katero boste naleteli, skriva škripec in vzvod, ki odpirata rešetke na jugo-zahodu, vendar je vzvod polomljen. Zato pojdite na SZ preko mostu in prišli boste do sedmih stikal, katera je potrebno pretakniti v pravilnem vrstnem redu. O vrstnem redu samem nimam niti najmanjšega pojma, težava pa po treh minutah zavzetega žokanja stikal sem ter tja kar sama izgine. Na pravilno kombinacijo vas bo opozoril nezamenljiv zvočni efekt. Preiščite še skelet na desni in našli boste prave pravcate molotov koktajle. Zdaj lahko polomljeno stikalo na drugi strani mostu pretaknete in rešetke se bodo spustile. Pobijte še nekaj Ghoulov in pot na plato je prosta. Pametno je vložiti nekaj časa v pretepanje z Ghouli, saj so ti dokaj počasni in ne pretirano nevarni, pa ravno dovolj priročni, da vam vsak peti ali šesti zviša moč, spretnost in energijo. Ko se torej znajdete na platu, pazite predvsem na rdeče gobe, ki imajo grdo navado, da ob dotiku eksplodirajo. V boju pa jih lahko izkoristite tako, da nanje zrinete svojega nasprotnika. Nov tip sovražnika je Seeker, ki za vas še prenevaren. Ob podrti hiši v skrajno severnem delu platoja se neprenehoma "šetata" dva Changelinga, mali hinavski pokveki, ki med bojem zavzameta vašo podobo. Nista pretirano težka, za sabo pa vedno pustita nekaj denarja ali Fire gem, ki ga lahko mečete kot eksploziv. Priročna je tudi dejstvo, da se lahko tja vedno znova vrnete, saj ju računalnik generira v neskončnost. Dober način za trening in žepnino. Sredi platoja se nahaja tudi na pogled majhna hišica, v kateri živi vaš naslednji sogovornik Mythran, stari čarovnik, prvi ki vam lahko pomaga. Ob vstopu v hišo se znajdete v nekakšnem vesolju, pot naprej pa vam zapirajo električna vrata in kotaleče se bodoče krogle. Seveda shranite pozicijo in poskušajte le po srednji poti. Električna iskra vas na srečo nikoli takoj ne ubije, počivate pa tukaj (sovražnikov ni v bližini) lahko v nedogled. Taktika je skrajno preprosta, saj najlažje pridete skozi s tekmo, če pa vas kakšna vrata le ujamejo, vam vedno ostane še spalna vreča. Ko se le prebijete skozi nadležni koridor, v hiši poiščite starega Mythrana in pozorno preberite vse, kar vam ima povedati. Dajte mu 50 obsidijskih novcev za urok, ki odčara magične portale, nato pa še 50 za prvo lekcijo iz čaranja. Ultima 8 je namreč igra, kjer čaranja ne dobite že na začetku, temveč morate skozi igro drago plačevati in zbirati mnogo čudnih pripomočkov. Mythran vam izroči tudi nekakšno rdečo napravo, ki deluje kot teleport, za cilj pa si lahko izberete poleg Mythranove hiše tudi druga magična mesta, ki jih boste odkrili skozi

igro. S stvarjo pa ravnajte previdno, saj njena uporaba ni neomejena, v določenih okoljih z visoko prisotnostjo magije pa niti ne deluje. Skoraj ob vsakem obisku vam bo Mythran dal poleg novih informacij ter dodatnih lekcij iz magije tudi rdeči napitek za celjenje ran. Prav tako pri njem kupite tudi vsebine potrebne za uroke, ki se delijo na področja Thaumaturgy, Sorcery in Necromancy. Šele z znanjem s teh področij in pravimi sestavinami, boste lahko čarali. Mythran vam priporoči zglasitev pri Necromancerjih, nekakšnih obrednih duhovnikih, ki opravljajo posle z mrtvimi, kajti le-ti vas lahko poučijo v magični šoli Necromancy. Pred odhodom preberite še vse knjige in vse za kar mislite, da vam bo prišlo prav, preprosto vzemite s seboj. Mythran za razliko od drugih ni sebičen, zato lahko v sobi ob vhodu v hišo mirne duše iz skrinje vzamete skoraj 200 kovancev, s katerimi plačate za šolanje ali pa dodatne magične sestavine. Vrnite se po poti, kjer ste prišli, skozi votlino in nato do mesta, tam pa zavijte v palačo (nahaja se točno na sredini). Zavijte do jedilnice, kjer obeduje zlobna kraljica Mordea in se pogovorite z njeno služabnico. Povedala vam bo, da jo lahko obiščete v njeni hiši na jugo-vzhodu mesta. Zdaj se odpravite iz mesta skozi vzhodni izhod (dol desno) in jo mahnite po tlakovani poti vse dokler ne pridete do pokopališča. Slednje je obkroženo z železno ograjo, znotraj pa so posejani nagrobniki. Poiščite veliko hišo, ki stoji sredi pokopališča, bivališče Necromancerjev. V zgornjem nadstropju poiščite Vividoso in izvedeli boste, da jim je Mordea ukradla ritualno bodalo, brez katerega ne morejo opravljati svojih obredov. V hiši najdete tudi naslednji pergament z opisom sestavin in delovanja uroka, ki povzroča potrese, vendar ga ne morete prakticirati, dokler Vividosu ne boste preskrbeli bodala. Le-to leži v Mordeini spalnici, da pa bi prišli do njega morate najprej obiskati Mordeino služabnico, ki vam po pogovoru izroči ključ. Pazite, saj je služabnica doma le eno enoto časa, na dvoru pa si z njeno prisotnostjo ne morete pomagati. Nato obiščete še mestnega čarovnika, katerega hiša prav tako leži v bogatem delu mesta. Večkrat se pogovorite z njim in na koncu ga boste prepričali, da vam bo izročil svoj ključ. Kovance v kletnih prostorih pa raje pustite pri miru, če nečete doživeti česa neprijetnega.

Med igro boste naleteli na več vrst barvnih napitkov, na katerih seveda nikoli ne piše kako učinkujejo. Zato si je vredno zapomniti njihove barve: rumeni zdravi manjše poškodbe; oranžni obnovlja magično energijo (po domače mano); vijolični doda zaščito med bojem, uporaben je predvsem proti zombijem; modri kljub navidezni škodljivosti s svojim spancem vpliva zdravlilno, zeleni je preprosto strupen; rdeči zdravi večje rane, vendar lahko tudi škoduje če ga pijete kadar imate polno energijo; zadnji črni napitek vas za krajši čas naredi nevidnega.

Ko ste si torej oskrbeli ključ, ki vam ga je izročila Aramina, Mordeina služabnica, pojdite nazaj v palačo in pojdite od glavnega spodnjega vhoda direktno navzgor (sever), da bi tako prišli do kraljičinih soban. V določenih delih dneva tam Mordea opravlja svoje dolžnosti, ali pa v svoji sobi spi. V nobenem od primerov ne boste prišli do bodala, zato vam preostane le, da odkorakate iz palače (vsaj na most) in tam v spalni vreči odpšite eno časovno enoto. Če bi poskušali spati kar pred Mordeo, se ne bi zgodilo nič. Zdaj ko sta pisarna in spalnica prazni (Mordea navadno v tem času obeduje), pogledajte pod blazino v levem kotu sobe in spodaj boste našli še en ključ, ki odpira dvoje vrat v Mordeino spalnico. Tam morate le še vstopiti v majhno kamro na levi in z Araminim ključem odpreti skrinjo. Ven poberite ritualno bodalo, ki ga morate nato odnesti k Vividosu na pokopališče. Ta se vam zahvali in vas povabi k prisostvovanju rituala v katerem Lothian prejšnji Necromancer preda svoje mesto Vividosu, njenemu edinemu učencu. Zdaj se lahko vi potegujete za prazno mesto učenca, prva naloga pa je, da Vividosu prinesete dve sestavini za nekromantične uroke. Prvo, Executioner's hood, boste našli na vzhodni poljani pred vhodom v mesto. S pokopališča morate le preko obzidja na jug in znašli se boste na poljani vzhodno od mesta. Na severnem delu poljane je nekakšna jama sredi katere se dviga grček in na njem rastle imenovane Executioner's hood. Jamo boste spoznali po mnogih Changelingih, ki se pojavajo po njej. Ko ste že tam, poberite toliko rastlinic, kolikor jih morete nositi, saj jih boste potrebovali za nadaljne uroke.

Zdaj se lahko odpravite nazaj k Vividosu, ki vas napoti v zgornje katakombe, ki ležijo severno od pokopališča. Uporabite urok za odpiranje zemlje in nadaljujte pot skozi zgornje katakombe. Z urokom death speak se boste lahko od vsakega necromancerja (črna trupla na posebnih oltarjih) naučili specifičnega uroka, ki ga boste morali, da bi prišli naprej tudi uporabiti. Ko boste prišli do velike votline pokrite z blatno zemljo, ustvarite golema in mu ukažite naj vam odpre vrata. Po želji vam lahko tudi sledi ali pa koga ubije, vendar se dostikrat nato ubrne proti vam. Preden stopite skozi vrata, lahko s skakanjem čez dve

skupini kamnov na skrajnem južnem delu votline pridete tudi do posebnega orožja, sekire Deceiver, ki vam doda zaščitne točke. Ko stopite skozi vrata, ki jih noben smrtnik ne more odkleniti, pojdite na desno in prišli boste do porušene hiše z zataknjenimi vrati. Splezajte čez zid in premaknite vsa stikala. Zdaj se je na levem delu (levo od vhoda) sobe pojavil izginjajoči most. Poleg boste opazili tudi stiliziran znak F, ki označuje teleport. Ko boste prišli preko, boste naleteli na modre stene, ki jih sicer lahko odkrijete z metanjem predmetov a ni vredno časa. Preprosto hodite naprej in počivajte. Na koncu boste našli skrinjo in v njej ključ, ki odpira vrata na začetku modrih sten, poleg pa še dragulj za zaščito pred stenami.

Čaka vas preskakovanje novih kamnov, nato pa preiščite dve dobro skriti soteski v katerih boste našli ključa, ki odpirata nadaljna vrata. Zopet sledi skakljanje, na jugu boste nato našli teleport, na severu pa vas čaka prvi Titan Mountain king. Sledi kratka naloga. Oglasite se pri Vividosu, ki vas povzema in vam izroči Psion ključ, s katerim nato pojdite za hišo, do trupla Lothian in s ključem kliknite na truplo. Lothian bo zdaj pokopana vas pa čaka drugo romanje (pilgrimage). Ko se spet znajdete v katakombah, lahko pri marsikaterih vratih za katera navidez ni nobenega ključa, uporabite Scion key, ki vam ga je dal Vividos. Tako naprimer tudi pri vratih v skrajnem spodnjem desnem delu zgornjih katakomb, kjer na plaketi piše "Do not enter". Vstopite in kmalu boste naleteli na skull of quakes (v spodnjem nivoju na katerega se boste vdrli skozi zemljo). Ko naletite na mizico z vrečko in sestavinami za urok Open Earth, naredite ta urok in tla se bodo odprla. Spodaj boste našli črn ščit (če ga ne morete pobrati vzemite identičnega iz Mythranove hiše), ki je potreben za odprtje vrat v sobo treh božanstev. Skozi sobo z rešetkami najlažje pridete če splezate na nadhod in od tam skočite naprej. Kmalu zatem boste naleteli na sobo v kateri vam pot naprej zapira ograja, po tleh pa je vsepolno frnikol. Ograja se bo odprla, ko boste z eno izmed frnikol zadeli ploščo na visokem podstavku na drugi strani ograje. V sobi onstran iz skrinj poberite oba ključa in večjo vsoto denarja. Prišli boste do hiše s tremi ploščami in stopnicami na desni strani. Plošče morate pritiskati v takšnem zaporedju da bi stopnice zgradili na sredini. Vsak pritisk na ploščo zapre oziroma odpre stopnico, bistvo pa je da stopnice polagate le večja na manjšo. Ko postane pot naprej prosta pridete do treh božanstev katerim so štirje titani odvzeli moč, ki jo zdaj želijo nazaj.

Medtem se oglasite v mestu, kjer izveste, da je knjižničar Bentic obglavljen, njegov in vaš prijatelj ribič Devon pa v zaporu. Pojdite tja, se pogovorite z Devonom, nato še z Mordeinim namestnikom in nato zapet v ječo. Tam se postavite v spodnji desni kot, poleg sobe brez vrat in uporabite Mythranov pergament za odkrivanje skrivnih vrat. Zdaj lahko v sobi preberete Benticov dnevnik, ki dokazuje da je pravi naslednik prestola Devon in ne Mordea. Zdaj vas v vsakem primeru ujamejo stražarji in vas odpeljejo na Devonovo usmrnitev. Tam bolj ali manj le spremljate dogajanje, p knjig namarkantnih podstavkih v katerih ne piše čisto nič pametnega. Igro shranite zlasti, ko pridete do podzemnega jezera iz katerega spet molijo kamni. Ko pridete na drugo stran vas bopričakal seeker, kateremu raje pobegnite. Vrat v finalno zgradbovam ni treba odpreti, ker lahko s pomočjo podstavka za knjigosplezate čez zid. Ko poberete slayer stopite skozi spodnjavrata, ki vas odteleportirajo nazaj v mesto. Pot do naslednjegatitana Stratoso vladarja neba, vodi preko votlin v katakombah, kjer ste v blatu ustvarili golema. Skozi skrajno leva vratapojdite nazaj (od koder ste prej prišli k Lithosu) in natapoiščite na severo vzhodu vrata, katera lahko odpre le Scionključ. Onstran lezi Argentrock (cortesy of P. Škerl) isle, kjerprebivajo služabniki Stratoso, zdravniki Theurgisti. Njihovodja Stellos vam pojasni, da morate, če želite biti sprejeti vnjihov red in se s tem tudi naučiti Theurgistične magije najprejopraviti teste. Prva testa lahko izvedete pri bratu Xavierju(živi v leseni hiši desno od samostana). V samostanu inknjižnici boste poleg odgovorov na Xavierjeva vprašanja našlitudi veliko koristnih urokov. Nekaj začetnih: nevidnost (closedeye), hoja po zraku (wings), resnica (chain), bariera v boju(fist), sprevidenje nevidnosti (open eye), zdravljenje (openhands), zračni sluga, ki prenaša predmete skozi stene (arm band),urok statistik (čas, lokacija, datum itd...) Do konca pa zaradi pomanjkanja prostora v naslednji številkiMegazina.PS.: Še nekaj urokov:Open Earth: blood, blackmoor; Death Speak: blood, bone; Quake:bone, wood, dirt, blackmoor; Mask of death: wood, executioner'shood; Hard as stone: Wood, Dirt; Death help: Blood, Bone, Wood;Kill: Executioner's hood, Blackmoor, namerite v tla; Withstand:wood, dirt, blackmoor, namerite vase; Golem: Blood, bone, wood,dirt, blackmoor, namerite v blato; Forget: Eye of newt, batwing, serpent scale, obsidian, brimstone; Meteor shower: spellbook, ash, dirt, scale, brimstone, blackmoor;

THE ELDER SCROLLS: REVEN

Za rešitev igre so pomembne koordinate, ki jih dobite, če v 3D pogledu pritisnete tipko F2. Severno-vzhodni konec je koordinata 0/0, severno-zahodni konec je 100/0, itd. Tukaj je en majhen trik, ki ga lahko prakticirate: takoj, ko boste imeli nekaj denarja, poiščite čeh čarovnikov in najbližjo kovačnico. V čehu čarovnikov nakupite toliko napitkov, kot le zmorete in pojdite do vhoda pred kovačnico. Sedaj posnemite in vstopite. Nekaj ukradite in pokončajte stražo, ki se pojavi (uporabite napitke). Poberite predmete žrtev in jih prodajte v kaki drugi trgovini. Hkrati z denarjem boste nabirali tudi iskušnje ter s tem dvigovali nivo. Poiskati morate osem koncev palice, ki so raztreščeni po vsej deželi. V sanjah boste izvedeli za nasvet, kje se približno nahaja naslednji konec palice.

1. del:

Kralj v palači v Rihadu (Hammerfall) bo nenadoma potreboval spis, ki ga boste našli v Stonekeepu na otoku (72/18). Ko mu prinesete spise, vam v zahvalo izda, kako lahko pridete do prvega kosa palice. Pojdite enostavno v Fang Lair in odgovorite na vprašanje pri vratih (88/95) z "2". Nato s ključem iz srednje celice (94/95) zaprite vrata. V drugem nadstropju se zopet nahajajo vrata z uganko (64/71), na katero odgovorite z "Glove". Napadli vas bodo Hellhounds, ki se jim lahko uprete s čarovnijo "Resist Fire". Ko jih premagate, lahko končno vzamete prvi del palice.

2. del:

Ne pozabite počivati in se nato odpravite v Winterhold (Skyrim), do krajevnega čarovniškega čeha. Vaša naloga vas bo peljala do trdnjave ledu (Fortress of Ice), v kateri boste pri (7/22) našli stopnice, ki vodijo navzgor. V drugem nadstropju je pri (44/5) vratna uganka (odgovor je "Wind"), za katerimi boste našli iskano kamnito ploščo. Po rešeni nalogi vstopite v labirintu v srednji hodnik in poslušajte zgodbo. Vstopite samo skozi vrata številka 1 in pojdite po stopnicah navzgor (41/42), ki vodijo na področje Magrusa. Tam boste naleteli na vrata, ki vam bodo zastavila uganko (odgovor: "Nothing"). Ko boste odgovorili pravilno, boste dobili ključ iz sosednje celice. Sedaj pojdite navzgor, kjer boste med potjo odprli prva čarobna vrata. Počakajte za trenutek in se odpravite do vrat številka 2. Po stopnicah navzdol (59/42) na področje Kana. Tukaj se nahajajo (pri 82/90) vrata z uganko (odgovor: "HourGlass") in dobili boste nov ključ. Ponovno se odpravite navzgor in sedaj vas ločijo do drugega kosa palice samo še vrata z uganko (odgovor: "Key").

3. del:

Vaš naslednji cilj je Eldenroot (Valenwood). V palači boste izvedeli, da morate v Selene's Web poiskati srce. Pri (28/22) boste našli ključ, s katerim lahko pri (53/29) odklenete vrata. Pojdite pri (51/33) po stopnicah navzgor. Iskani predmet se nahaja pri vratih (32/40), katera odpremo s skritim ključem v vodi pri (16/69). Pojdite pri Elden Grave najprej vzdolž zidu levo, dokler ne boste naleteli na stopnice pri (11/87). Po njih navzgor in pri (13/85) odgovorite na zastavljeno vprašanje s "Time". Da se ne boste zmočili, uporabite čoln, ki čaka pri (56/87). Najprej odveslajte na zahod in nato na sever. Zapustite čoln na ploščadi pri (79/31). Odgovorite na vprašanje pri (80/25) s "Footsteps". Za njimi boste našli novi kos palice.

4. del:

V Carinthu (Elsweyr) obiščite čarovniški čeh. Zadana naloga vas bo vodila v Temple of Agamanus. Uporabite pri (47/45) stopnice za navzgor in nato še enkrat pri (22/2) za tretje nadstropje. Tukaj odgovorite na vprašanje pri (47/41) s "Sun" in poberite kamnito ploščo. Odpravite se do Hall of Colossus in uporabite stopnice pri (34/52). Tu boste našli pri (77/52) vrata z jekleno ključavnico, ki jih odprete z dobro odmerjenim skokom. Ponovite to pri

naslednjih vratih, dokler ne boste prišli do stopnic pri (96/52). Po stopnicah in odprite čarobna vrata z "Passwall" in rešite uganko pri vratih (84/47) (odgovor: "108"). Premagati morate še Homonculija in pri (70/51) vzeti četrti del palice.

5. del:

V Lilandrilu (Summurset) pojdite do čarovniškega čeha, kjer boste izvedeli za vašo nalogo. Iskani kristal boste našli v Temple of Mad Dog, kjer boste pri (43/74) vstopili v drugo nadstropje. Odgovorite na uganko pri (64/44) s "Torch". To vam naredi prsto pot do vrat pri (20/5). Sedaj obiščite Crystal Tower. Pojdite pri (37/6) v drugo nadstropje in pri (4/2) v tretje nadstropje. Tam boste našli pri (8/38) svojo osebno celico in pri (8/44) naslednjo celico, kjer Fire Daemons stražijo stopnice pri (5/47). Če zmagate, odgovorite pri (36/28) z "Egg" in nato pri (36/37) poberite peti del palice.

6. del:

Naslednja točka vašega potovanja je Camlorn (High Rock). Pojdite v Brotherhood of Sed, kjer boste izvedeli, da pogrešajo enega izmed njegovih bratov. V Mines of Khuras boste našli pri (53/58) stopnice za navzgor. Pri (22/86) boste našli spise in pogrešanega brata družine. Crypt of Hearts ima štiri nadstropja: v prvem boste našli stopnice za naslednje nadstropje pri (51/4), v drugem pri (56/52) in v tretjem pri (56/59). Šesti del palice boste našli v centralni sobi pri (30/32). Preden ga boste lahko vzeli, boste morali premagati Fire Daemone.

7. del:

Poiščite v Stormholdu (Black Marsh) Conclave od Baal. Vault of Gemin ima dva nadstropja. Pri (42/61) boste dospeli v spodnji del, kjer na uganko pri (48/91) odgovorite z "Onion". Dobili boste kamnito ploščo. V Murkwoodu morate pri vhodu odgovoriti z "Love", preden se lahko spustite v nižje nadstropje. Odgovorite pri vratih (61/77) z "Water". Vstopite in poberite sedmi del palice.

8. del:

Končno se približuje konec vaših potovanj; pojdite v Ebonheart (Morrowind) v palačo, kjer boste izvedeli za svojo zadnjo nalogo. Sedaj pojdite v Black Gate, na mestu (84/62) dol in odgovorite na vprašanje z "Rain". Poberite Ruby Key pri (115/22) in ga uporabite pri (92/100). Najdišče Hammer of Gharen je pri (91/116). V Dagoth-Ur boste pri (92/49) našli stopnice do naslednjega nadstropja. Ko prispete tja, boste morali iti skozi serijo petih vrat (92/31 do 92/19), ki jih odpirate z "Pick" ali "Open" ali pa z "Passwall". Pojdite do (50/50), kjer se nahaja zadnji del palice. Odgovorite z "E".

Finale:

Finale se seveda dogaja v Imperial City. Palača ni nič drugega kot velika temnica. V njenem četrtem nadstropju se bo odvil končni obračun. V prvem nadstropju so stopnice za navzgor pri (3/4), v drugem pri (5/46), kakor tudi pri (29/20) in v tretjem pri (46/18) ali pri (45/30). V zadnjem nadstropju boste naleteli na celo hordo Lichsov, ki bodo zelo trd oreh za vašega junaka. Pod dvojimi vrati pri (9/16) in (31/46) se nahaja Lavasee. V njeni sredini (26/24) se boste lahko spopadli z Tharnom, ki pa je neranljiv, kar se seveda ne bo dobro končalo za vašega junaka, zato raje pojdite do celice pri (26/24), vzemite Mithril Key in odprite vrata pri (22/24). Sedaj morate samo še klikniti na rdeč dragulj in si ogledati kratko zaključno sekvenco.

MATJAZ DOLENEC

Cheat MOTEL

NO VACANCY

Master of Orion (PC)

Za veliko več denarja, igrajte kot ponavadi, shranite položaj in podjite v DOS. Naredite rezervno (backup) kopijo datoteke GAME1.SAV in natipkajte naslednje:

- > NGAME1.SAV
- > L
- > E 7514 40 4B 4C 00
- > W
- > Q

Subwar 2050 (PC)

Izberite misijo in kampanjo. Igrajte kot običajno in shranite položaj v predal 0. Pojdite v DOS, naredite rezervno kopijo datoteke SLOT0.SAV in potem debugirajte:

- > NSAVE0.SAV
- > E 0119 66 66 66 66 66 66 66 (veliko denarja)
- > E 0120x (x - aktualna misija)
- > E 0122x (x - kampanja)
- > W
- > Q

Terminator Rampage (PC)

Za dodatna orožja shranite položaj, pojdite v DOS, naredite backup kopijo datoteke GAME1.SAV in natipkajte:

- > NGAME1.SAV
- > L
- > E 0140 FF (za vsa orožja)
- > E 0148 FF 7F (max. energije)
- > E 014A FF 7F (max. streliva)
- > E 014C FF 7F (max. S-granat)
- > E 014E FF 7F (max. C-granat)
- > E 0150 FF 7F (max. Hi-Ex granat)
- > W
- > Q

The Lost Vikings (PC)

Za neskončno vikingov naredite rezervni kopijo datoteke VIKINGS.EXE (VIKINGS.BAK) in debugirajte:

- > NVIKINGS.EXE
- > L
- > E 1E38 B8 06 00 A3 AD 15
- > E 1E6B B8 06 00 A3 AF 15.
- > E 1E9E B8 06 00 A3 B1 15
- > W
- > Q

S.O.S. S.O.S. S.O.S.

• **Rok iz Mojstane (Yo! Rok!), ne najde noža, ki ga potrebuje Neuromancer na pokopališču v igri Ultima 8.** Nož se dobi v Mordeini zakladnici, v katero je vhod iz spalnice za prestolom. Sicer pa beri prvi del rešitve Ultima 8 v tej številki (isto velja za Roxterja iz Hrastnika in vse ostale).

• **Marko iz Murske Sobote ne more pognati igre Jurassic Park, ker nima instaliranega EMS-a.**

Za ta problem nam je pisalo že veliko bralcev, zato je tukaj primer datoteke config.sys:

```
DEVICE=C:/DOS/HIMEM.SYS
DEVICE=C:/DOS/EMM386.COM RAM
DOS=UMB,HIGH
```

• **David iz Maribora ne more ubraniti Tathoma na eni najtežjih misij v igri Privateer.**

Ker je to zelo težka misija, se boš moral kar krepko potruditi. Najbolje je, če se oborožiš s po dvema rocket launcherjema z 20 FF raketami. Vedno se giblji v bližini Tathomove krinje in ko priletijo napadalci v serijah po tri, LOCK ON in tri rakete v sovražnika. Zelo praktično se je tudi zaletavati v sovražnika, če ima le-ta šibkejšo ščite od tvojih. Vsekakor pa si moraš za to misijo omisliti kako taktiko in se jo tudi držati.

• **Roxter iz Hrastnika nam je poslal obsežno pismo (5 strani), v katerem nam je poleg graje in pohvale naložil še nekaj vprašanj.**

Kdo je šef Origina? Cliff Roberts. Kdo je šef LucasArtsa? George Lucas. Kdo je dobil idejo za Megazin? Poglej v kolofo. Kaj pravimo konkurenci? Konkurenca je vedno dobrodošla, če je le čista. Zakaj zraven Megazina ni diskete? Tudi ta bo, ko bo prišel čas za to. Kdaj bo že spet na sporedu Megazinov igralni kotiček? Priprave za novo serijo TV oddaj so v teku, sicer pa lahko gledaš podobno oddajo za igre GAMESWATCH na kanalu A ob nedeljah dopoldne.

TFX (PC)

Kdor noče letati, kot mu je ukazano, naj takoj shrani položaj, gre v DOS in debugira:

- > NTFXSAV9
- > L
- > E 01A8 00 00 00 00 00
- > E 01ADx (x - številka kampanje; 0B Libija, 0D Falkandski otoki, 0E Jugoslavija, 0F Somalija, 10 Kolumbija)
- > E 01AE 00 00
- > W
- > Q

Za višje čine pa posežite po tej finti:

- > E 013F 01 (1st leutnant)
- > E 013F 02 (capitan)
- > E 013F 03 (major)
- > E 013F 03 (Lt. colonel)
- > E 013F 05 (colonel)
- > E 013F (general)
- > W
- > Q

Za "špricanje" trening misij:

- > E 01AB 00
- > E 01AD 01
- > E 01AF 3E
- > W
- > Q

LEMIT & GDS
computers
INTERNATIONAL

RAČUNALNIŠKI SISTEMI
TISKALNIKI
SKENERJI
PROGRAMSKA OPREMA

TONER KASETE

Za HP, Canon, Epson...
laserske tiskalnike

TONER plus
EUROPE

Toner kasete za visoko grafiko,
črtno kodo in enostavne - cenejše
izpise

Ekskluzivno barvni tonerji!

**ODKUPUJEMO
PRAZNE TONER KASETE!**

TONER KARTUŠE

Za Canon, Mita, Ricoh...
fotokopirne stroje

INTEGRAL

Visoko kvalitetni tonerji
Najceneje na Slovenskem tržišču
Ugodni rabati za nadaljno prodajo

SERVISERJI

OPC valji

za Canon, HP, Epson, ...
laserske tiskalnike,
fotokopirne stroje, telefaxe...

Fuser enote

za Canon, HP, Epson, ...
laserske tiskalnike,
fotokopirne stroje, telefaxe...

Najceneje na Slovenskem tržišču
Ugodni rabati za nadaljno prodajo

GRAFIKI

FOLEX folije za laserske tiskalnike
in fotokopirne stroje

KARBON fixativ spreji za stabilizacijo
barv pri predpripravi za tisk

VEČ KOT TRGOVINA

061 12 51 200, 0609 619 529, 063 736 136

RIC
Računalniški izobraževalni center, d.o.o., Ljubljana

**Vabi otroke in mladino na počitnice
z računalnikom.**

Z nami se lahko naučite osnov
dela z računalnikom in
programiranja, svoje znanje pa si
lahko dopolnite vsi, ki vam
računalnik še povzroča težave

Pokličite 137-60-54 in 137-54-25
ali nas
obiščite Savska testa 3



šola

Corel Draw

Hišica pobarvaj se in še mnogo več, ali Prvi koraki v Corel Draw (2. del)

V preteklem mesecu (od prejšnje številke Megazina) smo se že dodobra vse lili v našo novo hiško. Seveda smo morali prej zgraditi še vrata, a s Corelovo pomočjo gre vedno vse kot po maslu! Tistim, ki ste v našo slikarsko delavnico pokukali šele tokrat pa toplo priporočam, da si s prijateljem Corelom najprej pričarate hišo po receptu iz prejšnje številke. Vsi ostali veselo pokličimo gospoda Corela! "Gospod Corel, kje si?" (Ups, skoraj bi pozabil, en mesec je že od tega... Gospod Corel stanuje v **Oknih**, pod ikono "**CorelDraw!**".) Ko se prijatelj Corel prikaže, priključimo na ekran še našo hišico, ki smo jo prejšnjič varno spravili na trdi disk. V ta namen nam bo služil ukaz "**Open**" v meniju "**File**" ali pa preprosto pritisk na tipki **Ctrl+O**. Na ekranu se bo pojavilo okno za izbiro datotek. V desnem večjem kvadratu se lahko "sprehajamo" po različnih direktorijih na disku, v levem pa izbiramo datoteke. Pod besedo "**Drives**" (pogoni) lahko izbiramo tudi med diskovnimi pogoni (npr. A:, B:, C:, D:...). Torej, poiščimo datoteko, kjer je spravljena naša hiša, jo s klikom na levi gumbek miške izberimo v levem kvadratu ter izbiro potrdimo s pritiskom na tipko "**OK**". (Če želimo izbiro zavreči, namesto "**OK**" pritisnemo tipko "**Cancel**".) ...in že vidimo našo ljubo hiško... Vrata so narejena in gladko podmazana, tako da ne škripljejo, okna kristalno čista, prahu ni, skratka cela hišica je kot iz "škaflice vzeta". Vseeno pa še nekaj manjka... Barve! A pred barvanjem hiše je nujno potrebno ugoditi še številnim globoko spoštovanim bralcem revije Megazina, ki so cel pretekli mesec ogorčeno sporočali na naš naslov, da smo naši prelepi hiški prejšnjič pozabili narisati **strešno lino** in da naj to čimprej popravimo. :-)) Seveda, dragi bralci! V našem imenu in v imenu gospoda Corela se vam iskreno opravičujemo. Strešna lina je vsekakor nadvse pomembna zadeva, brez katere ni nobene poštene hiše! :-)) Zelo nam je žal, ker nam zaradi časovne stiske ni uspelo pripraviti posebne izdaje Megazina, kjer bi napako popravili in bomo to naredili šele zdaj. Torej...



Risanje krogov, elips in strešnih lin

Za risanje strešnih lin je presenetljivo uporabno orodje za risanje krogov in elips, ki ga najdemo v ropotarnici z orodji na levem robu ekrana. Če ga ne najdete, lahko čisto na skrivaj pošklite v prejšnjo številko Megazina, kjer so vsa orodja narisana in razložena. Torej, z levim gumbkom miške pritisnimo tipko, na kateri je narisana elipsa in že lahko rišemo vse, kar je okroglo. Miškin kurzor postavimo na risalno desko kjer želimo imeti zgornji desni rob kroga-elipse, držimo levi miškin gumb ter potegnemo desno in navzdol. Če bi elipso ali krog - strešno lino rajši narisali iz sredine in ne iz levega zgornjega roba, potem morate med risanjem držati še tipko "**Shift**" na tipkovnici. Poskusite! Verjetno ste se morali kar pošteno potruditi, da ste narisali krog z orodjem za risanje elips... Zato vam gospod Corel izdaja še eno majhno skrivnost: Če želite narisati "lepo okrogel" krog, potem med risanjem držite še tipko "**Ctrl**" (na tipkovnici). Tako, strešna lina sije iz vrha strehe, ki pa je zaenkrat še vedno bela-prozorna. Preden pa jo pobarvamo, bomo z g. Corelom izvedli še nekaj manjših priprav...



Načini prikazovanja slike na ekranu

Corel pozna tri različne načine za prikaz narisane slike na ekranu in jih lahko izbiramo v meniju "**Display**". Kateri je najprimernejši je odvisno od tega, kako in kaj rišemo. Najosnovnejši način nam sliko prikaže takšno, kot je v resnici - v barvah, vendar je omejen z grafično paletto, ki je določena v Oknih (še posebno na grafičnih

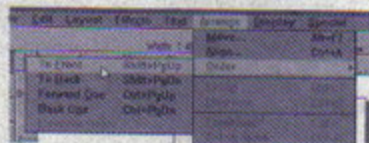
kartica, ki premorejo le 256 barv ali manj). Zato si mora Corel pri prikazovanju vseh barv v tem načinu pogosto pomagati z različnimi rasterskimi tehnikami, kar pa pomeni manj jasne barve. Ta način ima tudi slabost, ki je zelo moteča predvsem na počasnejših računalnikih, kajti Corel zelo rad in pogosto osvežuje sliko na ekranu. To z drugimi besedami pomeni, da celo sliko ponovno izriše, kar pa se lahko pri kompleksnejših slikah precej zavleče. Zato pa imamo še drugi način prikazovanja, pri katerem Corel izrisuje le robove ali drugače povedano "**žični model**" (angl. "**wireframe**") objektov - slike. Tu barv ipd. seveda ne vidimo! Je precej hitrejši od prvega načina in tudi detajli slike so tu precej bolj vidni. Med njima preklapljam z ukazom "**Edit Wireframe**" na meniju "**Display**" ali pa preprosto s tipkama **Shift+F9**. Tretji način prikazovanja, ki ga vklopimo s tipko **F9** ali ukazom "**Show Preview**" (meni "**Display**") nam pokaže sliko čez cel ekran v čimlepših barvah (čimbolj optimalna paleta). V tem načinu ne moremo risati, ampak lahko le gledamo in občudujemo našo umetnino. Torej, če želimo gledati v barvah, bomo uporabili prvi način prikazovanja slike. V kakšnem načinu delamo, najlaže ugotovimo po **kljukici**, ki je med delom v "**žičnem**" (angl. **wireframe**) načinu narisana levo od besede "**Edit Wireframe**" v meniju "**Display**". Če kliknemo na "Edit Wireframe" kljukica izgine in tako vemo, da delamo v normalnem načinu.

Vrstni red objektov

Pri Corelu lahko zlagamo objekte enega čez drugega, kot na nekakšno **kopico**. Pri brezbarvnih - prozornih objektih to nima pomena. Saj četudi narišemo najprej okna, potem pa čez njih steno hiše, bodo ta še vedno vidna, saj je stena prozorna. Ker navadno prozornih sten ne maramo, saj ne želimo, da bi sosedje opazovali naše privatno življenje kot ribe v akvariju, jih pobarvamo, okna pa tako ostanejo zadaj za steno in jih ne vidimo več. Zato moramo poskrbeti, da so pobarvani objekti urejeni v **pravilnem vrstnem** redu od vrha proti dnu "kopice". Objekti, ki so na vrhu so vidni v celoti in prekrivajo tiste, ki so spodaj. Pri temu opravilu je zelo uporaben "**žični**" način prikazovanja slike ("**Edit Wireframe**"), ki hišo spet spremeni v "akvarij" in okna postanejo vidna. Za urejanje objektov g. Corel pozna pet ukazov v meniju "Arrange" pod izbiro "Order":

- "**To Front**" ali pritisk na tipki **Shift+PgUp**: Objekt prestavi čisto na vrh "kopice".
- "**To Back**" ali **Shift+PgDown**: Objekt prestavi na dno "kopice".
- "**Forward One**" ali **Ctrl+PgUp**: Objekt prestavi za eno mesto višje.
- "**Back One**" ali **Ctrl+PgDown**: Objekt prestavi za eno mesto nižje.
- "**Reverse Order**": Zamenja vrstni red več označenih objektov.

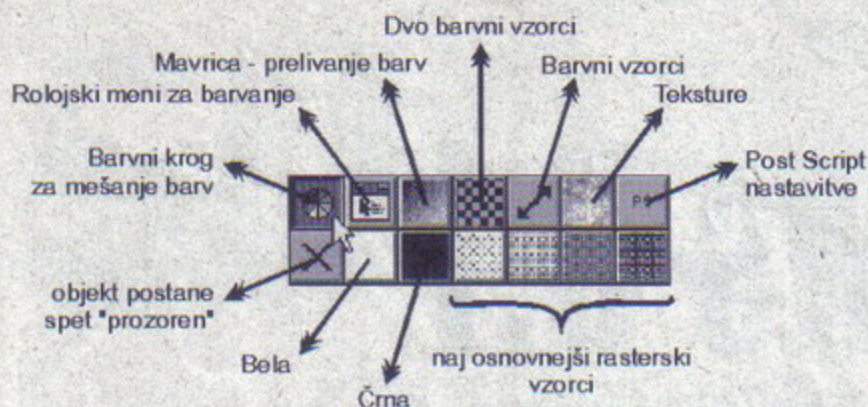
Pri naši hiši moramo torej na "vrh kopice" postaviti okna, vrata in strešno lino, na dno pa steno hiše in streho. To naredimo tako, da objekt označimo in izvedemo opisani ukaz. (Npr. Z orodjem za delo z objekti označimo okno in pritisnemo **Shift+PgUp**.)



Vsaka prava čarovnija mora biti pisana!

Najlažje stvari začaramo v pisane tako, da jih preprosto pobarvamo. Seveda obstajajo še mnogi drugi modernejši načini in recepti, ki pa imajo več skupnega z alkimijo in črno magijo, kot pa z objektnimi risarskimi programi in jih na željo rahlo staromodnega gospoda Corela tu rajši ne bomo omenjali. Klasika je še vedno najboljša! Zato kar veselo vzemimo Corelov čarobni lonček z barvo in začnimo!

Pod besedo "barvanje" g. Corel razume še mnogo več, kot le staromodno



dolgočasno... - barvanje. Corel zna objekte zapolniti tudi z različnimi zabavnimi vzorci, teksturami, prelivajočimi se barvami... Pogoj je le en - VAŽNO: Vsak objekt ki ga želimo zapolniti z barvo ali kakšnim drugim "polnilom", mora biti sklenjen! To pomeni, da je z vseh strani zaprt z neprekinjenimi črtami (izjema so črtkane črte ipd.) ali krivuljami tako, da se barva ne more razliti iz njega. (npr. krog, kvadrat...) Na ta način gospod Corel po svojih močeh prispeva k ekologiji in čistemu okolju saj preprečuje nekontrolirana razlita barv in podobnih okolju nevarnih snovi, kot so npr. rasterski vzorci in teksture. :-) Da bomo lahko opazovali rezultate naših barvnih čarovnij, se prepričajmo, da nimamo vklopljenega "žičnega" ("Edit Wireframe") načina prikazovanja slike.

1) Enobarvno (dolgočasno-staromodno) barvanje:

Pomembne stvari imajo prednost! Najprej bomo pobarvali ključni in najpomembnejši del vsake poštene hiše - strešno lino. Zdaj smo že navajeni, da če želimo s kakšnim objektom kaj narediti, ga moramo najprej označiti. Torej, orodje za delo z objekti v roke, pa označimo strešno lino! "Na hitro" lahko objekt pobarvamo kar tako, da v paleti na dnu ekrana poiščemo pravo barvo in nanjo kliknemo z levim miškinim gumbom. Če pa željene barve v paleti ne najdemo, si lahko pravi barvni ton tudi sami pripravimo - zmešamo:

a) Objekt, ki ga želimo pobarvati, mora biti seveda označen. Torej, če še ni, brž na delo!

b) Pritisnimo na orodje za barvanje - lonček z barvo. Prikazala se bo tablica, na kateri so številna orodja za številne "barvalne" tehnike.

c) Pritisnimo na gumb z barvnim krogom - orodje za enobarvno barvanje. Na ekranu se bo pojavilo okno za mešanje barv. V okencu ob besedi "Show" lahko izbiramo med več različnimi načini mešanja barv.

č) Pritisnimo puščico ob okencu poleg besede "Show" in izberimo naprimer "CMYK Color Model" način mešanja barv.

d) Z miško se dotaknete majcenega kvadrata znotraj velikega barvnega kvadrata, pritisnite levi gumb in premikajte mali kvadrček. Tako izbirate željeno barvo, ki je prikazana v kvadratu na desni ob besedi "New:". Ko barvo izberete, spustite levi gumb na miški.

e) Premikajte še mali kvadrček znotraj pokončnega pravokotnika desno od velikega kvadrata in tako nastavite svetlost-intenziteto barve.

f) Vse izbire potrdite s pritiskom tipke "OK" zavržete pa s pritiskom tipke "Cancel".

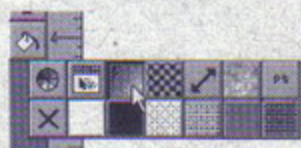
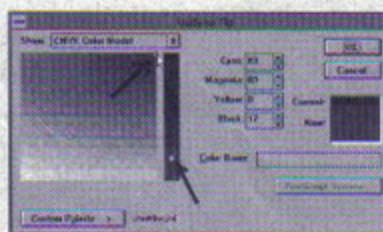
2) Prelivanje barv. Čeprav so okna navadno prozorna pa si jih bomo vseeno drznili pobarvati. V steklu se včasih prelivajo najrazličnejše mavrične barve in takšna bodo tudi naša okna. Ob pogledu skozenj se bosta prelivali modra in bela.

a) Označimo objekt - okno

b) Pritisnemo na orodje za barvanje

c) Pritisnemo na mavrico - orodje za prelivanje barv in že se pred nami odpre veliko okno, s katerim bomo prelivali barve.

č) Pri besedi "Colors" izberemo barvi, ki ju bomo zlili. Kliknimo na pravokotnik zraven besede "From" ter izberimo svetlo modro barvo, in pri pravokotniku ob besedi "To" izberimo belo. Ob besedi "Type" izbiramo med tremi načini prelivanja. Mi

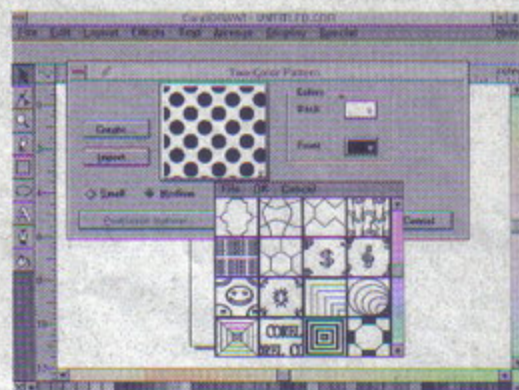


izberimo način "Linear". Ob besedi "angle" lahko "preliv" celo zavrtimo tako, da preprosto vpišemo stopinje (kot) rotacije. (v našem primeru rotacije ne priporočam - 90 stopinj)

d) Vse izbire potrdite s pritiskom tipke "OK" zavržete pa s pritiskom tipke "Cancel".

e) Postopek ponovite še za drugo okno.

3) Polnjenje z dvobarvnimi vzorci: Stvari, ki se na sliki pojavijo zelo velikokrat, bi bilo zelo, zelo zamudno recimo stokrat razmnožiti in nato vsako posebej postaviti na svoje mesto. Taka je na primer streha, ki je sestavljena iz stotin opek, ki jih je treba zložiti eno zraven druge. Če se samo malce zmotimo, bo streha že ob prvi dežni kapljici zamakala in po možnosti še celo zgrmela nam na glavo. Zato rajši preprosto zapolnimo ogrodje strehe s kot cement trdnim rasterskim vzorcem in stvar bo rešena!



z miško in ga potrdimo s klikom na "OK".

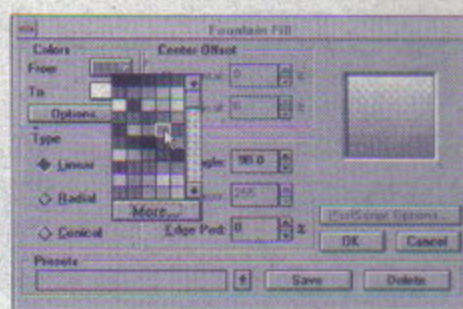
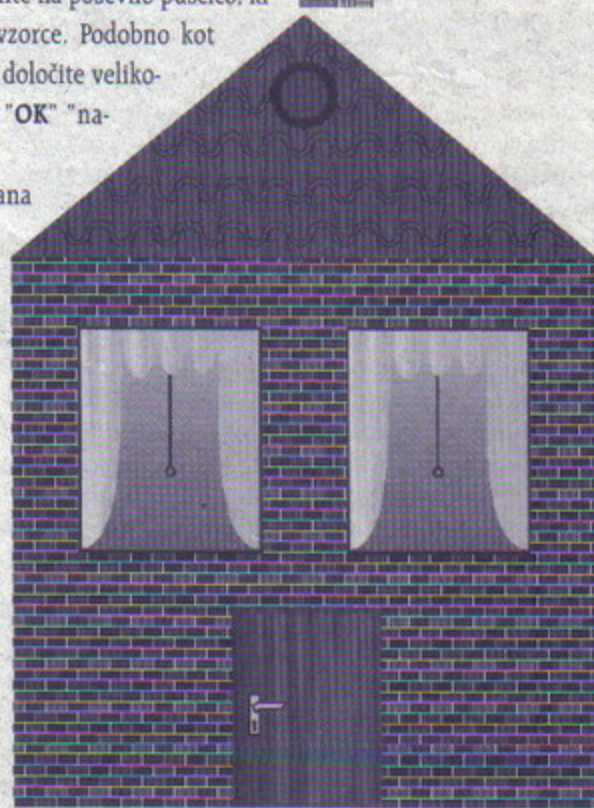
č) Pri besedi "Colors" izberimo barvo za ozadje ("Back") in barvo črte ("Front") tako, da kliknemo na pravokotnika ob besedah. Priporočam črno črto in temno rdečo ozadje.

d) Pod kvadratom določimo še velikost vzorca.

e) Vse izbire potrdite s pritiskom tipke "OK" zavržete pa s pritiskom tipke "Cancel". Kot vzorec lahko uporabimo kakeršno koli rastersko sliko, ki jo vnesemo v CorelDraw! s pritiskom na tipko "Import...", s pritiskom na "Create..." pa lahko celo narišemo svoj vzorec.

4) Polnjenje z večbarvnimi vzorci: Hiša brez fasade je... akvarij. (No, vsaj v CorelDrawu) Idealni za izdelavo fasad so večbarvni vzorci. Označite steno hiše in v lončku z barvo kliknite na poševno puščico, ki predstavlja večbarvne vzorce. Podobno kot prej izberite vzorec, mu določite velikost in ga s pritiskom na "OK" "nampakajte" na steno.

Tako, naša pisana hiška je že skoraj vsa v barvah, samo na ta uboga, zapostavljena in zatirana vrata smo spet pozabili. Za vajo jih pobarvajte sami, naslednjic pa vam razkrijem veliko skrivnost, kako jih narediti zares lesena - tako kot na sliki. Sicer pa lahko poskušate tudi sami... "Adijo, vidimo se naslednji mesec..."



a) Označimo streho, pritisnimo na lonček z barvo in potem še na "šahovnico" ki pomeni orodje za polnjenje z dvo barvnimi vzorci.

b) Z miško kliknimo v velik kvadrat na sredi okna, ki se je prikazalo.

c) S pritiskom na puščici "gor" in "dol" poiščimo pravi vzorec za streho, kliknimo nanj



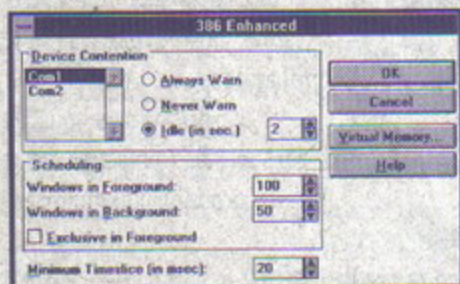
šola

Marko Klasinc

Windows 3.1

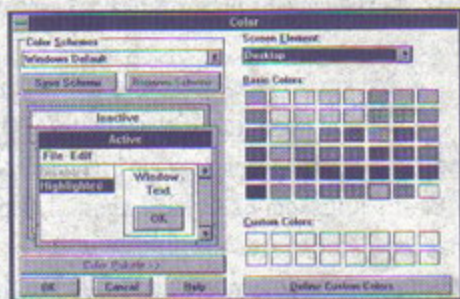
Okna za začetnike (4)

Ves čas govorimo, kako je operacijski sistem DOS neprijazen do uporabnika. Pravzaprav je to čisto res, saj nam ponuja le ukazno vrstico z utripajočo črtico. Če si zaželimo kake pomoči, jo sicer prikličemo z ukazom Help, a je tako skromna, da nam bolj vzame voljo do nadaljevanja, kot pa da bi nas opogumila. Prav zaradi tega so si izmislili nadgradnje DOS-a, ki že s svojim izgledom uporabniku vlivajo upanje, da bo lahko kaj naredil brez kupa priročnikov. To je mogoče predvsem zato, ker delujejo v grafičnem načinu, za razliko od DOS-a, ki pozna le tekstni način. Okna so za uporabnike PC-jev seveda prišla pri tem najdlje. Pogosto jih prav zaradi tega imenujejo grafično okolje Windows. Med ostalimi je lepa lastnost Oken tudi, da lahko izgled zaslona in tudi druge nastavitve spreminjamo na zelo preprost način. Večina podatkov o izgledu in delovanju Oken se skriva za ikono "Control Panel", ki se nahaja v glavnem oknu "Main". Ikon, ki se v nahajajo v oknu "Control Panel", ne moremo spreminjati, ali jih premikati iz okna v okno. Jih pa nekateri kasneje dodani programi sami dodajajo, vendar brez našega vpliva. Poglejmo si nekatere od zanimivejših.



S "Colors" si lahko po lastnem okusu obarvamo delovno površino. Spreminjamo lahko barve okvirjev oken, površine oken, zgornjega roba, napisov in vsega, kar je na zaslonu obarvano. Poleg ponujenih osnovnih barv pa si lahko namešamo lastne barve ("Define Custom Colors") z uporabo treh osnovnih RGB barv: rdeče (Red), zelene (Green) in mo-

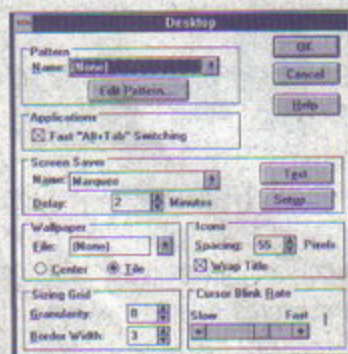
dre (Blue). Lahko uporabimo katero od ponujenih barvnih kombinacij ali pa si shranimo lastno izbiro pod svojim imenom z ukazom "Save Scheme". Večina uporablja kar tisto barvno kombinacijo, ki jo dobimo ob instalaciji programa in je shranjena pod imenom "Windows Default". Z ukazom "Fonts" lahko dodajamo nove fonte (tipe črk). Zadnje čase se dobi veliko fontov z dodanimi šumniki.



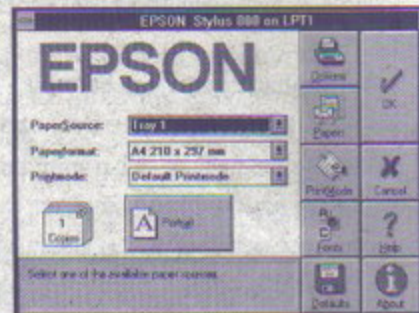
Potrebno pa je vedeti, da zavzemajo kar precej prostora na disku in je boljše premisliti, katere sploh potrebujemo v praksi. Zanimive so nastavitve pod ikono "Desktop". S "Pattern" (vzorec) si lahko delovno površino okna napolnimo z drobnimi vzorčki, če nam je bela preveč dolgočasna. V okencu "Applications" lahko označimo, če želimo imeti vključeno možnost hitrega preklapljanja s tipkami ALT TAB. Če delamo z nekim programom (aplikacijo), držimo pritisnjeno tipko ALT in pritisnemo na TAB. Ob tem se nam v okencu izmenjujejo imena drugih trenutno odprtih oken. Če se želimo preseliti v neko drugo okno, spustimo tipki ob njenem imenu. Ta način preklapljanja je zelo praktičen, ker ni potrebno prvega okna zapreti ali zmanjšati na velikost ikone, ampak ostane tako, kot je bilo pred preklopom. Če se kasneje želimo vrniti nazaj v prvotno okno, se s ponovnim pritiskom na ALT TAB od vseh odprtih oken najprej pokaže napis tistega, ki smo ga prej zapustili. Tako lahko preklapljammo med okenskimi programi, kakor tudi med tistimi, ki so pisani za DOS, pa smo jih pognali iz Oken. Verjetno vas večina pozna varuhe ekrana. To so pritaženi programčki, ki se samodejno poženejo, če določen čas ne pritisnemo na nobeno tipko ali ne premaknemo miške. Namenjeni so ohranjanju ekrana. Za ekran namreč ni dobro, če je na njem ves čas ista slika, ker to pomeni, da so ves čas osvetljene iste točke. Če to traja dalj časa (recimo, da ste pozabili računalnik vključen, preden ste odšli na vikend ali celo na počitnice), se lahko neenakomerno izrablja površina zaslona in sčasoma se pojavijo na njem lise ali celo odsev slike, ki je bila zelo dolgo na njem. Zato lahko tak pritažen programček prikličemo s "Screen Saver". Okna ponujajo pet različnih: Blank Screen (gola zatemnitev zaslona), Flying Windows (po zaslonu iz ozadja naletavajo sličice zaščitnega znaka Oken; s Setup lahko nastavimo število sličic in njihovo hitrost), Marquee (po zaslonu se z desne proti levi pripelje napis, ki ga s Setup-om lahko poljubno sestavimo in oblikujemo), Mystify (fantazijski vzorci, ki poplesavajo po zaslonu; tudi te si lahko izberemo s Setup-om) ter Starfield Simulation (simulacija potovanja skozi vesolje z mimobežnimi zvezdami). Vsako od izbranih možnosti lahko takoj preizkusimo z gumbom Test, prav tako pa si lahko nastavimo, po koliko minutah neaktivnosti na računalniku želimo, da se varuh ekrana sproži. Wallpaper (tapete) nam ponuja množico slik, ki jih lahko uporabimo za ozadje, če ga želimo popestriti. Uporabimo lahko tudi kake svoje umetnine, le shranjene morajo biti v formatu BMP (tak format uporablja priložen program za risanje Paintbrush). Če slika ni dovolj velika za cel zaslon,

jo imamo lahko le v sredini (Center) ali pa razmnoženo po celotnem zaslonu (Tile). V okencu Icons nastavimo razdaljo med posameznimi ikonami v oknu. To pride v poštev, če lege ikon ne nastavljamo ročno, ampak uporabljamo v osnovnem oknu Program Manager izbiro Window/Arrange Icons ali pa Options/Auto Arrange. Če vključimo Wrap Title, se nam bodo imena pod ikonami razdelila v več vrstic, kadar izberemo nekoliko daljša. S Sizing Grid si nastavimo širino okvirja okna (Border Width) oziroma širino nevidnega roba med posameznimi okni (Granularity). Z zadnjo izbiro Cursor Blink Rate si po želji nastavimo hitrost utripanja črtice, ki jo vidimo pri pisanju. Ko torej v oknu Desktop kaj spremenimo, moramo na koncu okno zapreti z OK, če želimo, da bodo spremembe veljale še naprej. Če sprememb ne želimo ohraniti, končamo delo s Cancel.

Zanimivo si je pogledati, kako si lahko za svoje delo priredimo tiskalnike. S Printers si lahko instaliramo več tiskalnikov, čeprav jih dejansko nimamo priključenih. Izberemo si lahko vse tiste, ki jih imajo na primer naši prijatelji, pri katerih imamo možnost kdaj kaj natisniti. To pomeni, da že doma izdelek naredimo točno tak, kakršnega bomo potem dobili natisnjene. Nov tiskalnik lahko dodamo v spisek obstoječih z ukazom Add, nakar iz palete ponujenih izberemo ustreznega ter ga instaliramo z Install. Posamezne nastavitve, ki so pri delu s tiskalnikom še kako pomembne, lahko uredimo s Setup, ki se lahko razlikuje od tiskalnika do tiskalnika. Pred-



vsem si lahko nastavimo format papirja, pokončno (Portrait) ali vzdolžno (Landscape) tiskanje, tiskanje na posamične liste ali preko traktorja, ki nam poseben računalniški papir vleče ali potiska skozi tiskalnik, kvaliteto izpisa (število točk na enoto površine) itd. Nove nastavitve potrdimo z OK. Tiskamo lahko direktno (program pošilja signale direktno k tiskalniku) ali pa preko Print Managerja, ki potem sam skrbi za tiskanje. V prvem primeru gre tiskanje ponavadi hitreje, vendar moramo med tiskanjem počakati. Če pa pošljemo izdelek v tisk Print Managerju, lahko takoj nadaljujemo z delom in se tiska v ozadju. Nastavitve v International sem delno že opisal v aprilski številki (kar zadeva tipkovnico). Lahko pa si po svojem okusu nastavimo način zapisovanja datuma, časa, denarni zapis ter način pisanja števil. Kot merski sistem lahko uporabljamo metrični zapis ali angleške mere.



Če uporabljamo Okna v naprednem načinu (Enhanced), za kar seveda potrebujemo procesor vsaj 386SX in 2MB pomnilnika RAM, lahko s pomočjo 386 Enhanced določimo več nastavitev istočasnega delovanja večih aplikacij. Če želi več programov istočasno delati z isto priključeno enoto (device), npr. s tiskalnikom, lahko nastavimo, ali nas Okna opozorijo na to vedno (Always Warm), nikoli (Never Warm) ali pa si sami določimo čas po koncu zasedenosti zunanje enote, ko lahko k njej pristopi drug uporabnik (Idle). Določimo lahko tudi, koliko časa naj stalno namenja procesor programu, ki teče v ospredju (Windows in Foreground), oz. koliko, če teče v ozadju nekega drugega programa (Windows in Background). Časa ne nastavljamo v sekundah, ampak v takoimenovanih časovnih rezinah, ki jih procesor dodeljuje posameznim programom. Če želimo, lahko tudi ukažemo procesorju, da naj izvaja samo program v ospredju, ostali pa naj počakajo (Eksklusivni in Foreground). Ena najpomembnejših lastnosti Oken je tudi, da potrebujejo za svoje delo čim več delovnega pomnilnika. Tega seveda nikoli nimamo dovolj. Trenutni standard pri nas je nekako 4MB, kar je za elegantno delo z Okni premalo. Zato se Okna pretvarjajo, kot da ga imajo dovolj in si ga sposodijo na trdem disku, če je seveda na njem dovolj prostora. Npr. na trdem disku si zase rezervirajo 12MB in se obnašajo, kot da imamo skupaj 16MB RAM-a. Teh 12MB je takoimenovana izmenjalna datoteka (Swap), oziroma navidezni pomnilnik (Virtual Memory). Običajno Okna že ob instalaciji pregledajo disk in si tako datoteko sama ustvarijo. Sicer pa jo lahko po potrebi tudi na novo definiramo z ukazom Virtual Memory. Ravno zaradi tega navideznega notranjega pomnilnika, ki je v resnici na disku, tako zelo pogosto Okna poganjajo trdi disk, ki pri nekoliko zahtevnejšem delu kar naprej melje. Opozoriti pa velja, da znajo delati Okna z izmenjalno datoteko le na pravem disku, ne pa na stisnjemem. Če morda uporabljate DoubleSpace ali Stacker, to torej ne bo šlo, če nimate dovolj prostora na nestisnjemem delu diska. Prihodnjic pa malo več o upravljalcu datotek (File Manager). Lepo pozdravljeni.

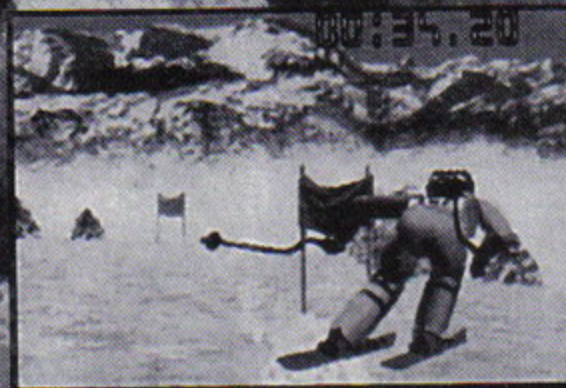
SUPERSKI III

Jaka Terpinec

Radost zimskih športov za soproarne poletne dni



Videti se morate!



...včasih pa splok ne!



...včasih pa počas.

Gre samo za občutek. In ravno ta občutek mi pravi, da so Microidst igro hoteli izdati že pred letošnjimi zimskimi igrami, pa je na koncu le prevladala neka treznost in so si rekli: Bolje izven sezone in dobro, kot pa prekmalu. No, nič zato! Olimpijske igre so res že mimo, zato pa je Jure Košir ravnokar izdal CD s svojimi litanijami in igra bi se prilegla kot nalašč.

Kakorkoli že, Superski 3 je dolg korak naprej, če jo primerjamo s predhodnicami. Če so v prvih dveh delih ves problem prikaza dogajanja reševali s spriti, je bil Accoladov Winter Challenge tisti, ki je zelo glasno povedal, da se zimskih športov na tak način ne da več lotevati. Pa so Microidst rekli OK, poglejmo, kaj boljšega lahko storimo in so namesto s poligoni, trodimenzionalnost naredili rastersko, po vzoru Doom. Yessss! Trodimenzionalni sneg, smučarji, drevesa, popolnoma poljubno spreminjanje pogleda na dogajanje. Mar ni to že kar preveč? Hja. Lahko bi bilo preveč za vaš 368, vendar se bo s prilagajanjem velikosti igralnega zaslona ter številom detajlov iz še tako zaspanega PC-ja dalo izvleči vsaj nekaj.

Superski 3 je igra v znamenju števila štiri. Na voljo so nam štiri težavnostne stopnje, med seboj se lahko pomerijo štiri igralci, štiri so tudi različne steze pri vsaki disciplini. Izjema so le discipline, teh je šest: sla-

lom, veleslalom, smuk (steza je tako preklemsko ozka!), skoki, ter dve disciplini smučanja na deski (Superski sledi trendom press). Ravno ti zadnji disciplini sta od vraga. Popolna ekstaza za ljubitelje alternativnih športov. Je lažje kot v resnici? Če je, kot pravijo, ravnotežje pri tem glavna stvar, potem je tudi igra našla temeljni problem vožnje na eni deski.

V igri je vse kot zares. Sneg, ki ga odrinemo, se elegantno razprši, vratca se zibljejo, smučarji padajo tako, da bi jim še Ulrike Meier zavidala. Stvari izgledajo tako kot morajo, od začetka do konca. Spomnimo se tistih nerodnih časov, ko igre niso mogle skriti, da predstave programerjev o zimskih športih niso najbolj bistre. Zlasti smučarski skoki so bili tisti, kjer je bila odsotnost realizma tako očitna, da bi še kenijske domorodce težko nategnili, ker morda le vedo nekaj o gravitaciji. Tokrat se skače zares doživeto. Čim hitrejši in pravočasen odziv, lovljenje ravnotežja v zraku in ne pozabite (kar se lahko zgodi, če vas očara občutek padanja v globino), pristaneš s telemarkom.

Zvokov je v igri malo, pa še ti so malenkostno nevsklajeni s tistim, kar zvok oddaja, zato slušne plati igre ne bomo prišli med vrline. Namesto te je dovolj drugih, zato naj vas nezaupanje, ki ga imate do Superski-ja od prej, nikar ne ovira pri nakupu te sijajne smučarske simulacije. ☺

MEGAMETER



PC, PC CD-ROM



športna simulacija

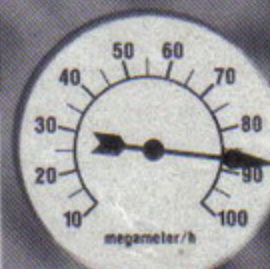


Microids



Skupna ocena

87



86



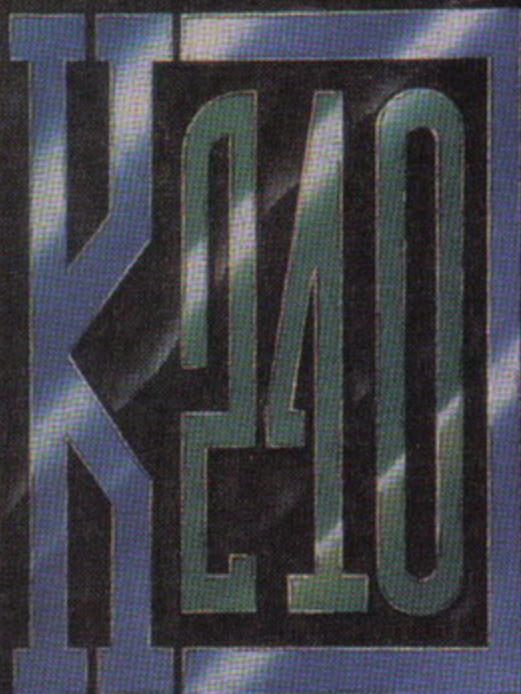
65



89

Aleš Petrič

BOLJŠE KOT K4



skladišča presežne rude, rudnikov pa zgradite vsake vrste po dva. Najboljše rudnike, ki kopljejo le dve najdražji rudi, postavljajte samo na asteroidih, kjer to rudo okrijete. Life support, hydroponics, hydration plant ter environment center so stavbe, ki so nujno potrebne za življenje kolonistov, ko pa se ti le preveč razpasejo, pa zgradite še varnostni center ter dodatna bivališča. Decontamination filter postavite že na začetku, saj nevtralizira naravno radiacijo asteroida. Enako velja za medical center, ki poleg zdravlja dviguje tudi moralo. Za gradnjo ladij, raket in satelitov potrebujete ship construction site, rocket in satellite silo, zaščito pa si zagotovite s cenenimi laserskimi stolpi.



Iše se leto 2380. Imperij kontrolira že 50 zvezdnih sistemov in Kučan se zopet poteguje za mesto predsednika republike. Toda časi se spremenijo in pomankanje surovin resno ogrozi obstoj človeštva. Edini izhod ponudi odkritje imperijalne raziskovalne flote, ki v Magellanovem oblaku naleti na neskončna polja asteroidov z izredno bogatimi redkimi rudami. Senzorji pa poleg visoke koncentracije rudnin odkrijejo tudi prisotnost neznanih oblik življenja v najbogatejšem predelu asteroidov z imenom Sector K240.

Kot poveljnik asteroidne kolonije širite svoje ozemlje na sosednje asteroide, večate produkcijo rud, bogatite s prodajo imperiju ter s sosednjih asteroidov skušate odpihniti neposredne tekmece. Cilj je neposredno poražanje nasprotnika, kopanje rud, znanstvena raziskovanja in gradnja vojaških objektov, raket in vesoljskih ladij pa so zgolj pripomočki, ki vas do cilja pripeljejo.

Težavnost igre na začetku določite z izbiro ene od šestih ras, ki so razvrščene po znanem vrstnem redu: lahek, težji, najtežji. Tau Ceti III in Lak'Maj'Traal sta najlažji rasi, njihuni napadi so predvidljivi in hitro obvladljivi, asteroidi pa ne posebno dobro branjeni. Tylaran empire in Ax-Zilanths niso le bitja z neumnimi imeni, temveč s še gršimi vizuelnimi potezami. Njihova značilnost je nora agresivnost ter pogoltno širjenje ozemlja. Zadnjih dveh ras, Rigellian konfederacije ter Swixaransev, se lotite le z veliko poguma, znanja in še več shranjenih pozicij. Njun (oz. vaš) problem je neverjetno velika količina vojaških in številna vojaških instalacij ter ogromna količina denarja.

Za začetek si izberite enega od treh kraljev, na prvem asteroidu postavite temeljne stavbe, kupite denarja. Različnih vrst stavb je veliko, boljše verzije svojih cenejših bratov. Tako namesto cenenih solarnih plošč postavljajte solarne generatorje, stanovanjski bloki naj bodo zaščiteni, enako velja za

Vse operacije nadzorujete preko ikon, ki jih priključite z desnim gumbom, z levim pa jih prekopirate ob rob zaslona ter se jih na obraten način tudi znebite. Nekateri podatki in opcije so dostopne le preko klikanja na stavbe in vesoljske ladje. CPU vam npr. poda informacije o stanju kolonije, v tovarnah določate vrsto in tipe raket ali vesoljskih ladij, ki jih želite proizvajati, skladišča vam postrežejo s cenami in količinami nakopanih rud in tako v nedogled.

Za iskanje novih asteroidov in nadzor znanih (sovražnih), so nujno potrebni vohunski sateliti, kolonizacijo pa opravljate z matično ladjo, ki ves čas visi nad vašim asteroidom. Vsake kvatre se ji pridruži imperijalni transporter, v katerega naložite nakopano rudo in tako služite svoj kruh. Matično ladjo lahko zaščitite z dodatnimi manjšimi bojnimi ladjami, ki jim v tovarni montirate različno število strelnih orožij, bomb ter ščitov, odvisno pač od prostih mest na plovilu in količine denarja. Količina slednjega ždi v spodnjem desnem kotu, utripajoč pa jo zamenjuje trenutni datum. Dnevi v K240 letijo kot sneta sekira, zato se v bitkah stvari odvijajo bliskovito. Lastne kolonije branite z obrambnimi instalacijami na samem asteroidu, ki pa jemljejo dragocen prostor, zato so bolj priročne flote ladij, ki patrolirajo v orbiti. Kasneje lahko zgradite tudi destruktivne orbitalne postaje, ki resda smešno zelene, a z mnogo orožij in satelitske poklonke, so zelo učinkovite. Za njihovo gradnjo potrebujete in letalno silo, ki vam omogoča, da se sva produkcijo in rudi povečate, hkrati pa tudi, da zaradi obilnosti, redkejših in bolj na začetku višje vrednosti, pač odpravite denar služite poleg izkopavanja z razstreljevanjem sovražnih asteroidov, ter z odkrivanjem novih in preletanjem podkupnin, zaprejte pa ga z vsem ostalim. Najbolj potratni so nakupi novih tehnologij, kjer lahko nadgradite skoraj vsak

tip zgradbe, povečate izkoristek rudnikov, solarnih generatorjev, ščitov, moč orožja, odpornost oklepov, skratka vse kar vam lahko poleg opeke pade na pamet. Nove tehnologije vam prinaša imperijalni transporter, zanimive pa so zlasti tiste, ki povečajo doseg vaših radarjev ter omogočijo izdelavo asteroidnih motorjev, ki asteroidu preprečijo karambol ali smrtonosno zdrknjenje s konca zemljevida. Leta služi kot odlična preglednica nad delom vas in sovragov: zelene in rdeče pike na asteroidih predstavljajo vaše ali nasprotnikove kolonizirane asteroide. Modre pike so vaše, rdeče sovražne ladje, gruča 20

rumenih pa lahko pomeni le 20 interplanetarnih raket, iščočih zabave in sprostitve. Vrst raket je kakih deset, ugodnejše so seveda dražje, za njihovo izdelavo pa potrebujete tudi redkejše rude. Razmisleka vredna je virus raketa, ki asteroid okuži z nekakšnim byte banditom, ki dobesedno žre stavbe, ali pa vortex in napalm raketi, ki z električnimi nevihtami ali plazma plinom počneta nekaj podobno bolečega. Nuklearna raketa počisti tudi orbito, mega raketa pa odpihne celoten asteroid (le če ne planirate razširitve kapacitet).

K240 je igra, o kateri bi lahko pisal v nedogled. Neizmerna množica opcij, ikon, orožij, stavb, skratka vsega živega je z eno besedo neizmerna.



MEGAMETER

Amiga

strateška igra

© 1993 Gremlin

Skupna ocena

84

71 74 85

CRITICAL PATH

Miha Amon

STAPPING EILEEN WEISBERG AS KAT

14. junij, leto "nekoč v prihodnosti - lahko že jutri". Na trilem planetu Zemlja divja jedrska vojna v svojih zadnjih vzdihljajih, saj že zmanjkuje orožja, redki preživeli pa se dušijo v gorah nepokopanih gnijočih trupel. Vse zemeljsko površje je na debelo prekrito z gosto mastno plastjo bojnih strupov, najrazličnejša orožja in bombe so naredila tako opustošenje, da je komaj kje še možno živeti. Do teh redkih oaz življenja se poskušajo prebiti tisti, ki so preživeli in se jim še ni popolnoma zmešalo zaradi bojnih strupov. Pot skozi od eksplozij preorano post apokaliptično pokrajino je hudo nevarna! Na vsakem koraku prežijo norci, ki se jim je zmračil um zaradi pitja onesnažene vode, strupene hrane, nevarnih sevanj in močno kontaminiranega ozračja. Vse skupaj pa še sploh ne bi bilo nič posebnega, če ti fantje ne bi imeli na kupe raznih skrajno nedidaktičnih igračk, od preprostih pištol pa vse do topov, minometov, raket in celo jedrskega orožja... Krizal!

Štirje preživeli se z dvema helikopterjema odpravijo na nevarno "krizno" pot proti otoku - oazi življenja, kraju kjer bi spet lahko začeli upati v preživetje. Med potjo morajo zaradi okvare na enem od helikopterjev zasilno pristati na nekem na prvi pogled zapuščenem otoku sredi morja. Ko se približajo, eden pristane na strehi poslopja vrh otoka, v drugega pa kot strela z jasnega prileti raketa in ga sklesti na tla. Strmoglavljenje preživi le glavna vloga v zgodbi Kat. V prvem helikopterju sva jaz in moj pilot. Napadejo naju norci, pilota umorijo, mojo levo nogo pa prerešeta s svincem. Komaj preživim! S komunikacijsko napravo se z zadnjimi močmi zavlečem v prostor na vrhu poslopja, ki izgleda kot nekakšna čudna kontrolna soba. Takoj vklopim komunikacijske naprave in poskušam poklicati Kat. Na moje veliko veselje se na ekranu naprave prikaže njen prelepi blaženi obraz, ki sem ga že od nekdaj skrivoma občudoval. Čudoviti pogled izkrivlja le kamera, pripeta na njeni glavi. Na zaplestju je opremljena s podobno komunikacijsko napravo, kot jo imam jaz pred seboj. Tako lahko vidim vse, kar vidi ona in še mnogo več, saj je celotno poslopje preprejeno s shrhljivim omrežjem kamer, ki jih lahko opazujem v kontrolni sobi. Poleg ekrana je tu še detonator in kontrolna plošča, preko katere upravljam naprave in stroje v tem čudnem posloplju, nekakšni zapuščenim tovarni. S Kat kmalu spoznava, da moja kontrolna soba ni edina in da tovarna sploh ni tako zelo zapuščena! Tu je še vojska norcev in zlobni hudobec Minh, ki upravlja celotni kompleks. Postala sva le dve figurici v gladiatorski igri, ki jo z nama igra ta zblojeni okrutnež. Da bi ušla s tega odurnega otoka, mora Kat v Minhovem kompleksu najti rezervni del za moj helikopter, jaz pa ji moram po svojih močeh čimbolj pomagati, jo voditi in opozarjati preko komunikacijske naprave, ubijati nore sovražnike z detonacijami, preko tipk na kontrolni plošči zaganjati razne naprave, s katerimi lahko premagam sovražnike in reševati mnoge uganke... Skratka, vse izgleda tako kot..., da bi igral krvavi interaktivni film s Kat v glavni vlogi! Au, samo prestreljena noga me tako zelo boli in me opominja na resničnost dogajanja. Če Kat pade, bo Minh prinorel pome in mi prestrelil še glavo! Prava sreča, da ima Kat kar devet življenj!

Moti me, da je okno, v katerem se odvija (interaktivni) film -komunikacijski ekran, ki je povezan s kamero na Katini glavi in drugimi kamerami v posloplju, precej majhno (manj kot 1/4 ekrana). To je bržkone zato, da je igra združljiva tudi s CD-ROMi enojne hitrosti. Posebej moteče je to pri uvodnem filmu, ki se odvrti v enako velikem oknu na sredi ekrana, vse okoli pa je črno. Moram pa zelo pohvaliti in povdariti, da vse filmske sekvence tečejo popolnoma gladko (vsaj 20 sličic na sekundo), igra deluje v 640x480 grafičnem načinu in tudi v 24 bitni grafiki (16,7 milijonov barv)! Prikaz v 256 barvah je sicer rahlo slabši, kot bi lahko bil, saj so slike originalno narejene samo za HiColor in niso najbolje predelane v manj barvni način.

V primerjavi z ostalimi igrami tega žanra, Critical Path ni samo igra za urjenje refleksov in paranje živcev, saj vključuje tudi miselne uganke in prepreke, posebej poskrbljeno pa je tudi za to, da igralec najde svojo vlogo v interaktivnem filmu in se ne počuti samo kot neki oddaljeni opazovalec, ki vsake toliko časa s pritiskom na tipko glavni vlogi skroji usodo. Na žalost pa Critical Path še vedno boleha za veliko hibo vseh iger te vrste. To je ponavljanje in enoličnost. Igra je namreč zelo težka in preden ugotovite, kako priti do naslednje scene, porabite kopico življenj, trenutna scena se vam odvrti že šestkrat, znate jo že na pamet in ste je popolnoma siti. Tako vam igra kmalu začne presadati, da o dolgočasju sploh ne govorim. ☹

Igro nam je posodilo podjetje KFM iz Velenja



"Not rechargeable, it may explode!" ali "Kako se obnese glava, če jo priklopimo na 10 megavoltov?"



Le o čem je razmišljal neznanec, ko je med prhanjem slikal pistole lepotic na steni?!



Alarm! Če ne gre drugače, Kat tudi grize!

MEGAMETER



PC CD-ROM



interaktivni film

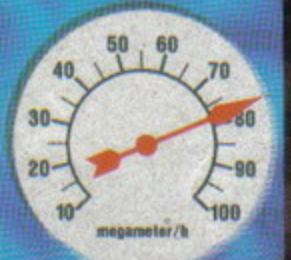


Mechadeus-Media Vision



Skupna ocena

77



80



80



70

Rok Kočar

DIGGERS

Podzemna avantura grdih malih račkov

Ko se kak stratego-manijak znajde pred velikim zemljevidom, z mnogo krivimi črtami razdeljenim na majhne teritorije, se po sobi razleže veliki "Yees!". Tudi igra o "kopačih" ali rudarjih, če tako hočete, vam na samem začetku servira tak zemljevid. Bodo sedaj res sledili tako željeni bojni pohodi, požiganja vasi, streljanje vojnih zločincev, ali vsaj nogometna tekma? Ne! Kajti to so - Diggers.

Uvoda ni, za starinsko mizo pa se kaj kmalu zriše tip, ki za kakšen kozmetični salon v življenju še slišal ni, in vam s svojim črnim humorjem skuša igranje zagreniti že na samem začetku. Pravi, da si lahko na zemljevidu izberete enega od teritorijev, kjer bi radi kopali. Vendar glej ga zlomka! Ne morete si izbrati kar kateregakoli, ampak le najbolj skrajno vogalna dva, pa še to le v levem zgornjem kotu zemljevida. Velikodušno, ni kaj.

Zdaj si izberemo še svoje kopače. Štiri vrste nehumanoidnih podob se skriva v katalogu zoprneža, ki še vedno vztraja na sedežu za mizo. Delavci se razlikujejo tako po pretepaških sposobnostih, kot po hitrosti, spretnosti in vitalnosti, obstaja pa še nekaj nedefiniranih lastnosti, ki pa bržkone niso bistvenega pomena.

In zatem se igra lahko začne. Pet možakov dobite na razpolago na začetku vsake stopnje, ne glede na to, koliko se vam jih je na dolžnosti pobilo prej. Stopenji je točno toliko kot ozemelj na zemljevidu, ozemelj pa natanko toliko kot ste jih naštel. Pred začetkom reševanja vsake stopnje dobite še obvestilo, koliko denarja morate zaslužiti, da postanete zmagovalci. S tem vam mora biti takoj jasno, da boste z morebitnimi presežki prej dosegli določeno količino denarja in s tem igranje skrajšali, kar pomeni le to, da se vam ne bo treba pojati po vseh narisanih ozemljih.

Denar boste zaslužili s prodajo dragih kamnov (kako se to preprosto sliši). Obstaja pet vrst dragih kamnov, ki se razlikujejo po barvi (rdeča, zelena, rumena in modra) in ceni, ki pa ni vedno enaka, čeprav bodo rdeči diamanti npr. vedno najmanj vredni. Obstaja še peti tip kamnov, vijolične barve, tri bistvene lastnosti le-teh pa so: a) zelo visoka odkupna cena; b) težka dostopnost; c) ni jih potrebno izkopati, ker ležijo na dnu najglobljih in

najoddaljenejših votlin.

Pod startno hišico, ki je hkrati tudi trgovina in borza dragih kamnov (med prodajo boste lahko slišali tudi zvočenje telefona in pogovarjanje borznih posrednikov), se nahaja pravi podzemni svet. V glavnem je ta svet sestavljen iz zemlje, vsake toliko časa, pa so ponekod zakopane še kosti, skale, naletite pa lahko tudi na prave kraške jame in podtalnico. Vse te ovire so namenjene le temu, da igre ne boste končali v dveh urah, marveč boste potrebovali vsaj eno popoldne.

Svoje močice premikate le z ikonami, ki jih pokličete s pritiskom na desni gumb miške. Fantje poznajo premikanje v obe horizontalni smeri, tek, kopanje, pobiranje in odmetavanje predmetov (vsak možak lahko nosi le določeno težo, npr. štiri diamante) ter teleportiranje na začetno pozicijo, se pravi pred hiško. Teleportiranje je možno iz vsake pozicije, torej vam bo premnogokrat pomagalo ubežati pred zanesljivo smrtjo, iz objema sovražnikovih močnih rok ali utopitvijo v deroči vodi.

Kopati ni težko. Kliknete le na ikono z lopato in nato pokažete smer kopanja. Večje težave bodo z upravljanjem vseh petih možakov hkrati, ki na istem mestu nimajo kaj početi, če jih razpošljete naokoli, pa ste takoj izgubili pregled nad njimi. Najhuje od vsega je to, da tudi pri miru nočejo stati in se po nekaj minutah čakanja kar po svoje nekam odpravijo. Tu pa je pravzaprav tudi čar igre, saj kopljeta vedno dve plemeni hkrati. Vaše in tisto, ki ga upravlja računalnik. Vendar je hvala bogu tudi računalnik precej butast in večkrat svoje delavce pošlje naravnost v smrt. Tako lahko s hitrim in načrtnim kopanjem pometete z vsakim nasprotnikom. Kadar vaš nasprotnik prej pride do potrebne vsote denarja ali pa vam vsi delavci izdihnejo, ste igro izgubili in igranje lahko začnete znova na isti stopnji, zelo verjetno pa z drugimi nasprotniki.

Je to res vse? Bomo res samo kopali, pobirali izkopane diamante in jih prodajali? Nak, to pa že ne! V hišici, kot sem že omenil, obstaja trgovina, v kateri lahko pokupite na tone različne opreme, od svetrov za hitrejšo kopanje, dvigal za spuščanje v temne rudnike, čolnov za lažje premagovanje divjih voda, tudi mostovi obstajajo, pa torbe s prvo pomočjo, tračnice in vlak, ter seveda eksploziv za uničenje sten votlin. Večino predmetov je moč hitro uničiti, torej vam ne smejo prevečkrat zleteti v prepad, kar spet pomeni, da boste morali poleg kopačev nadzorovati še predmete. Za lažji pregled nad njimi vam pomaga zemljevid, ki je tudi naprodaj. Nobenega predmeta ne morete prodati, nasprotnikovih pa ne morete uporabljati, pa tudi ne pobirati (razen izjemoma). Seveda imajo vsi koristni predmeti svojo ceno, kar pomeni, da boste morali nakopati še več rude. Zato vsi takoj lopato v roke in na delo veselo!



Tudi sneg in led vas čakata, diamantov pa ne primanjkuje nikjer.



"Ne hodi naprej, tam je eksploziv!"

MEGAMETER



PC, Amiga, CD32



arkadna strategija

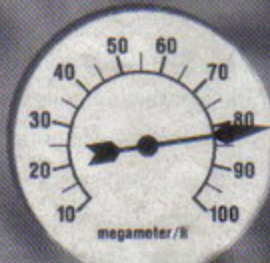


Millennium



Skupna ocena

81



79



71



84



Tip je nagnusen, povrh vsega pa nam ne ponudi niti kave.

ARCADE POOL

Aleš Petrič

Kdo za vraga je Mario Savoia?

Tako kot je za mnoge računalniško igranje kraljevskega golfa nekaj najbolj bedastega na svetu (razen seveda igranja pravega golfa), je igranje poola za druge še bolj bedasto, pa najsi bo to računalniški ali pravi. Svojtčas je na vesoljni slovenski TV celo obstajala nekakšna psevdo-pool šola v stilu Djurinih kučnih čarolij. V njej nas je prebrisan voditelj skušal prepričati, da sploh ne blefira in da je vse skupaj le plod znanja in ne debel-

ega krompirja. Sploh pa da je biljard drugo najboljšo sredstvo za ug-onabljanje mladoletnic. Takoj za črnimi korvetami, seveda. O slednjem sem se v živo prepričal pred nekaj leti ko sva na obali s prijateljem drugič in zadnjič ležerno žokala nič krive, nič dolžne oštevilčene žogice. Potapljal sem male okrogle hudiče kot za stavo (saj veste, začetniška sreča), pa pride mimo najstnica vsa v črno odeta, poimenovala sva jo kar "ta črna", z zanimanjem spremljat delo dveh profijev. Žal sem že naslednjič brcnil v temo in novopečena oboževalka je izgnila neznanu kam. Nauk basni pa je vendarle ostal: "kdor visoko leta, je raketa."

Toda vrnimo se k biljardu, igri, ki je v Angliji že kar ogabno popularna. Na Eurosportu lahko vsak teden spremljate blefiranje rdečelasih, pegastih in dolgozobih Britov, ki še vedno misli-

jo da je figura metuljček (potapljanje šestih krogelj naenkrat) le plod znanja. Iz taiste dežele debelih ministrskih predsednikov in slabega vremena prihaja tudi Team 17, programerska hiša, znana zlasti po noro dobri igri Alien Breed, prav tako odličnem Superfrogu in še čisto sprejemljivi streljariji Project X. Zakaj torej po takšnih uspešnicah igra na 1 (eni!; 2-1=1) disketi?? Arcade Pool ni nič drugega kot "budget" igra, ili kako bih Marx i ostali politički ekonomiste; budžet igra, ki na otoku stane natanko 9.99 funta. Če poleg cene vzamemo v obzir tudi dolžino igre, ki ni daljša od 720 Kb, lahko čisto mimo rečemo, da je arkadni bazen vreden svoje dolžine in denarja.

Igra za spremembo ne mori s simuliranjem trodimenzionalnosti, vse skupaj se namreč dogaja le na enem zaslonu. Morijo pa zato kordoni bolj ali manj preglednih menujev, kar je za ubogo Amigo gotovo pravi šok. Doslej so menuji v igrah ponujali približno nekaj takega: 1. Go, 2. Go, 3. Go Home. Toda ne, biljard mora vedno biti nekaj posebnega. Zato sem se poglobil v problematiko nastavljanja parametrov in izbire možnosti, ter približno

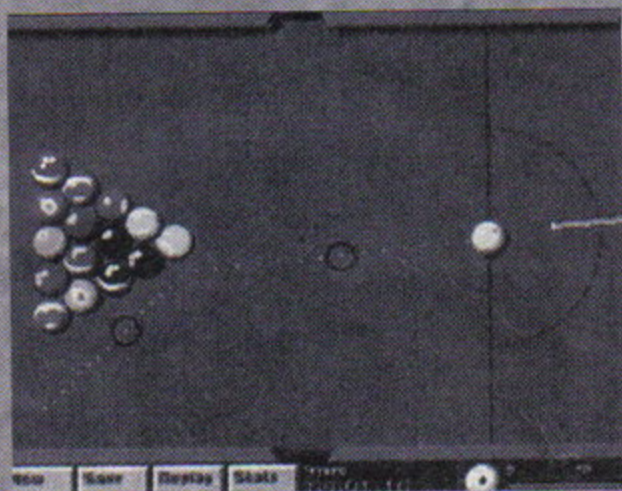
zaokrožil njihovo število na okroglih 50! Arcade Pool ponuja devet načinov igranja biljarda (o tem malo pozneje), pet načinov tekmovanja (ena, tri, pet tekem, turnir, izziv), nastavitve igralcev (imena do osmih igralcev, turnir do 32 igralcev, barva las, rasa, krvna skupina), nastavitve igre po želji in za konec še nekaj splošnih nastavitvev. Med slednjimi so izbira glasbe, zvočnih efektov, nastavitve težavnosti, merilca, ducata barv za krogle in podlago mize ter osem stopenj nastavitve glasnosti. Igranje je preprosto kot integral od x, saj z levim gumbom miške merek premikate po zaslonu, z desnim pa kroglo udarite. V pomoč vam je tudi animirana shema poti vaše krogle, tako da lahko predvidevate obseg škode, ki jo boste napravili.

Med načini igranja sta najbolj znana angleški in ameriški biljard z 8 krogli, pomembno pa je, da v žepu spravljate le svoje krogle (polne ali prazne), nikakor pa ne vseh po vrsti. Katere so vaše, je odvisno le od vas, saj bo prva krogla, ki ste jo potopili, določila tudi vse ostale. V pomoč vam je tudi indikator v zgornjem delu zaslona, ki predstavlja vaše krogle. V tem tipu igranja je pomembno le še, da črno kroglo spravite v luknjo kot zadnjo (med svojimi seveda), od pravilki jih nastavite, pa je odvisno ali jo morate nujno poslati v isti žep kot predzadnjo kroglo, stranski žep ali pa bo zadostoval že katerikoli. Pri igri z devetimi krogli morate paziti, da krogle spravljate v žepu po vrstnem redu začevši z najnižjo kroglo. Ker na

samih kroglah številke niso vidne, si pomagata s kurzorjem, ki ga zapeljete na kroglo in njena številka se bo pokazala na metru v spodnjem desnem delu zaslona. Poleg boste našli še števec časa, merilec s katerim nastavljate kam boste kroglo udarili ter kup bolj ali manj pomembnih statistik. Zanimiva je tudi opcija replay (za tiste ki mislijo, da znajo).

Toda vrnimo se spet k vrstam. Speed pool temelji na hitrosti, tako da morate brez obzira na barvo v najkrajšem možnem času potopiti čimveč krogel. Igranje Speeda je omejeno na eno tekmo, tako da tu ne morete zganjati turnirja ali česa podobnega. Survivor je še preprostejši, sporočilo pa je v tem, da morate izmed vseh igralcev zadnji ostati na mizi. Vsak ima tri "življenja", katera lahko zapravi tako, da z žogo zgreši luknjo, kar pa je tudi vse. Malce težji le ameriški 8/15 biljard, v katerem so krogle razdeljene na dve skupini in sicer od 2 do 8 ter od 9 do 15. Potem, ko potopite svojo skupino, vam ostane še zadnja krogla 1 rumene barve.

Igra se na srečo ukvarja le z ameriškim poolom in ne z angleškim snookerjem, ki je resnici na ljubo dokaj težaven in dolgočasen. Grafično je pool spodoben, žal pa česa drugega kot mizo za biljard v igri ne boste videli. Kvalitativno torej ustreza, kvantitativno pa smrdi. Zvočni efekti na trenutke spominjajo na besno razbijanje kozarcev, glasba pa, ki je sprva čisto prijetna, zaradi neprestanega ponavljanja postane prav nadležna. Igralnost je spritno enega samega zaslona začuda prav dobra, priprave na igro pa vam lahko uspešno prepreči četa menujev, ki zares mislijo na vse. Avtorji so tukaj pretiravali v velikem slogu. Pa vendar ima računalniški pool nekaj prednosti pred tistim pravim: žetoni stanejo okroglih 50 tolarjev, mize v lokalih so vedno postrani, palice so krive in ventilatorji ne delajo. Pa še sramote si ne morete delati. ☹



Točno v sredino bom upilčil, da bo pravi karambol!



Črna palica in 14 nepotrebnih žogic.

MEGAMETER



Amiga



simulacija biljarda

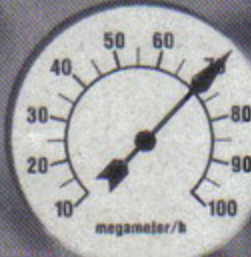


Team 17



Skupna ocena

70



70



71



68



lestvica

LESTVICA REVIJE MEGAZIN

Amiga VS PC

MESTO	NASLOV IGRE	ZALOŽNIK
1. (1)	DOOM	ID Software
2. (2)	DUNE 2	Virgin
3. (4)	CANNON FODDER	Sensible Software
4. (3)	MORTAL KOMBAT	Virgin
5. (9)	SIM CITY 2000	Maxis
6. (8)	SYNDICATE	Broderbund
7. (6)	THE SETTLERS	Blue Byte
8. (5)	SAM & MAX HIT THE ROAD	LucasArts
9. (-)	ULTIMA VIII	Origin
10. (7)	FORMULA ONE GP	MicroProse
11. (-)	UFO	MicroProse
12. (10)	X-WING	LucasArts
13. (13)	LARRY 6	Sierra On-Line
14. (15)	PINBALL FANTASIES	21th Century
15. (12)	DAY OF THE TENTACLE	LucasArts

Amiga

1. (1) CANNON FODDER
2. (2) THE SETTLERS
3. (3) MORTAL KOMBAT
4. (7) SYNDICATE
5. (8) BENEATH A STEEL SKY
6. (4) DUNE 2
7. (5) PINBALL FANTASIES
8. (10) CIVILIZATION
9. (4) ELFMANIA
10. (1) APOCALYPSE

PC

1. (1) DOOM
2. (2) DUNE 2
3. (3) MORTAL KOMBAT
4. (5) CANNON FODDER
5. (6) SIM CITY 2000
6. (4) SAM & MAX HIT THE ROAD
7. (8) SYNDICATE
8. (-) ULTIMA VIII
9. (7) FORMULA ONE GP
10. (-) UFO

Mljask, mljask! [Še pa še paše!]

Aaaagh, nočem umreti!



DOOM

Nagrajenci iz devete številke:

1. Potovanje v Benetke za 2 osebi (Kompas Holidays)
Matjad Samec, Kobetova 32, 61000 Ljubljana
2. Igra Larry 6 za PC (Sierra On-Line)
Damjan Zuzjal, Mala Pirešica 3, 63301 Petrovče
3. Knjiga PC za Telebane (Pasadena d.o.o.)
Bojan Vogrin, Brodnarjev trg 2, 61110 Ljubljana

NAGRADE ZA TOKRATNE IZŽREBANCE BODO:

1. Igra Gabriel Knight za PC (Sierra On Line)
2. Igra Mr. Nutz za Amigo (Ocean)
3. Knjiga Windows za Telebane (Pasadena d.o.o., Ljubljana)

Gmhungee Jumping



nagrada igra

Dragi bralci, kar ni uspelo briljantnim psihiatrom je uspelo vam! Gmhunga ste odrešili prekletstva morastih sanj z Lilit Divilom. Ko je namreč pregledoval ogromen kup prispelih glasovnic, je odkril, da gre za navadnega hudiča, ali hudobca, kot mu on pravi. Skratka, Gmhunga ne tlači več "nična mira". No, k sreči pa je poskrbel za novo senzacijo!

Ko smo včeraj prišli v prostore Megazina, je pod faksom ležal ogromen kup papirja. Na vsakem je z velikanskimi črkami pisalo "Pokličite Gmhunga na dom. Nujno!". Tudi kasetna telefonske tajnice je bila polna sporočil tipa "Ura je 03.17. Pri telefonu Gmhung, nujno me pokličite!". No, seveda smo ga poklicali, toda telefon je zvonil v prazno. Zbali smo se, da se mu tokrat res ni kaj pripetilo, toda minila je slaba minuta, ko je v uredništvo privihral Gmhung. Nosil se je silno ponosno in z pogledom inšpektorja ošvrknil vsakega od nas. Nekajkrat se je pomembno sprehodil po pisarni ter tu in tam pogledal pod kak papir. "Jaz," je končno spregovoril, "sem izumil bundž... kh... bunge žumping... ne, tale, no... bungee jumping!" Nekaj trenutkov smo uspeli zadrževati smeh, nato pa skoraj hkrati prasnili v krohot. "Ja, res, no! Kaj se smejete! Sama nevoščljivost vas je!" Ko smo ga čez kako uro uspeli prepričati, da se nismo smejali njemu in je nehal kuhati mulo je povedal tole precej neverjetno zgodnico: "Bil je dež in bil sem depresiven. Tlačilo me je v srcu. In odločil sem se, da imam življenja dovolj... smrk... smrk... Odšel sem na Sočo in si izbral najvišji most, da bi se od tam vrgel v nedri divje reke. Toda glej ga zlomka! Ko sem skočil, se je za naramnice zapel debel elastičen kabel in tik pred padcem v vodo me je elastika potegnila nazaj! Poskakoval sem kake pol ure in stvar poimenoval bungee jumping, po moji stari mami. Ja, tako je to bilo..."

Gmhungu seveda verjamemo, kdo mu pa ne bi! Zato smo ga prosili naj pripravi križanko in nagrado, ki bo povezana z računalništvom in bandži džampingom.

1. tovarna, kjer tiskajo časopise in revije, 2. zbirka fotografij, 3. prostor pred hišo, 4. lepa ženska, 5. član vlade, 6. omaka iz jajc za francosko solato, 7. ena od ušesnih koščic, 8. tolkalo v obliki trikotnika, 9. izdelovalka orgel, 10. japonski filmski režiser Akira, 11. naprava za poslušanje plošč, 12. nekdanja milica, 13. napoved prihodnosti, 14. največje mesto v Novi Zelandiji, 15. športnik, ki doseže najboljši rezultat, 16. površina lika, 17. oksid z enim kisikovim atomom, 18. majhen mozaik, 19. življensko območje živih bitij, 20. semester, polovica leta, 21. grda žaba, krota.

Sestavila: Karmen Čokl

Besede, ki jih zahtevajo opisi vpišite v vodoravne vrstice. Ista številka pomeni vedno isto črko, kar vam utegne pomagati. Vsaka črka pa je uporabljena najmanj dvakrat. Ko boste zapolnili vsa polja, vam bodo tretje in šeste črke besed, brane navpično navzdol, dale šest računalniških pojmov.

Najsrečnejši reševalec bo lahko preizkusili Gmhungov izum, skok s 55 metrov visokega mostu. Druga nagrada bo izlet v Benetke za dve osebi, tretja pa panoramski let nad Ljubljano za tri osebe.

NAGRAJENCI IZ PREJŠNE ŠTEVILKE (PRAVILNI ODGOVORI: B,B,B):

Dario Šmigoc, Cesta prol. brigad 58, 62000 Maribor Grega Mličinski, Mirje 9, 61000 Ljubljana Uroš Preložnik, Cankarjeva 1, 63320 Velenje Štefan Hozjan, Finžgarjeva 14, 64260 Bled Matej Spevan, Zdraviliška c. 30, 63272 Rimske Toplice

Vsak prejme po eno igro Lilit Divil za PCI

1	2	11	3	13	7	8	5	7
2	17	3	2	8	2	9	13	7
3	18	12	3	8	11	10	22	9
4	15	9	4	3	2	11	19	7
5	20	11	5	11	1	2	9	8
6	20	7	6	3	5	9	14	7
7	13	15	7	18	11	12	19	9
8	2	8	11	7	5	16	9	15
9	3	8	16	15	7	8	13	7
10	13	21	8	3	1	7	12	7
11	16	8	7	20	3	17	3	5
12	4	3	15	11	19	11	6	7
13	11	8	9	8	3	13	23	7
14	7	21	19	13	15	7	5	18
15	8	9	13	3	6	18	9	8
16	4	15	3	10	22	11	5	7
17	20	3	5	3	13	1	11	18
18	20	3	14	7	11	13	9	19
19	23	11	3	1	17	9	8	7
20	4	3	15	15	9	2	6	9
21	13	8	7	1	2	7	22	7

ADRIA
ADRIA AIRWAYS
SLOVENSKI LETALSKI PREVOZNIK p.o.
THE AIRLINE OF SLOVENIA
61000 LJUBLJANA, KUZMIČEVA 7, SLOVENIA
TEL: 386 (061) 13 34 336
TLX: 31268 ADAIR, FAX: 386 (061) 32 33 56

V JULIJU IN AVGUSTU
IMAJO ODLIČNARI 15%
POPUST PRI POLETIH
Z AVIOTANJEM

688 ATTACK SUB

SIMULATOR SERIES

1200 dni pod morjem



Ste komandant najmočnejšega vojnega stroja, kar se jih je kdajkoli klatilo pod širnim morjem. Atomska gnana bojna podmornica bo nagnala kosti v strah še tako nejevernemu Tomažu. Zahrbtni morilec in prekanjeni lovec, predrzen grabežljivec, potuhnjen nekje v globinah oceana. Matematično natančne napake in naključno precizne odločitve vas vodijo zmagam naproti. Iz trenutka v trenutek raste vaša slava, ter v očeh podlih biričev zrcali zavist. Še malo in švignil bo svetel plamen v samo jedro jeklene hrbtnice, ter sunil njeno mehko drobovje globoko v vrtnec vroče pare in s krvjo zapisal novo alinejo v večno knjigo "SLAVA JIM".

Poleg Ameriške jedrske podmornice 688 imate na voljo še napravo Ruske proizvodnje z imenom Alfa. Stopimo še v notranjost te naprave. Cirilca. Hvala ti Beograd, hvala ti JNA. Vsaj s cirilico nisem imel težav. Preverimo kurz, poženemo stroje, tu pa gre vsa stvar k hudiču.

:GOSUB HELL

Po treh dneh jalovih poskusov igranja strateških simulacij, človek ugotovi čemu služi leva polovica možganske poloble. Čas je zlato, tišina pa mati modrosti. Male možgane za tačas postavite v formalin na hladno. Raje preberite knjigo Podmornica oz. kako drugo poučno literaturo.

:HELL

Določim kurz, poženem stroje, spustim mikrofone, spust na 150 mpg. "Evo! Pa jih mam. Banda potepuška. Tisto fregato bom potopu, pol pa tistmu tankerju eno torpeda pod rebra poženem, jim bomo že dal vetra. Ti, pusluš. Kva pa to piska? Kva tle piše? En sonar? Kva je to? Kva pa j' ta pika na mapi? Ja pa nekam hitr gre prot' nam. Dej

MEGAMETER

Mega drive

strateška simulacija

Sega

Skupna ocena

76

ustav motorje." Zdaj smo pa tu. Torpedo v rit, rdeči alarm, SLAVA NAM.

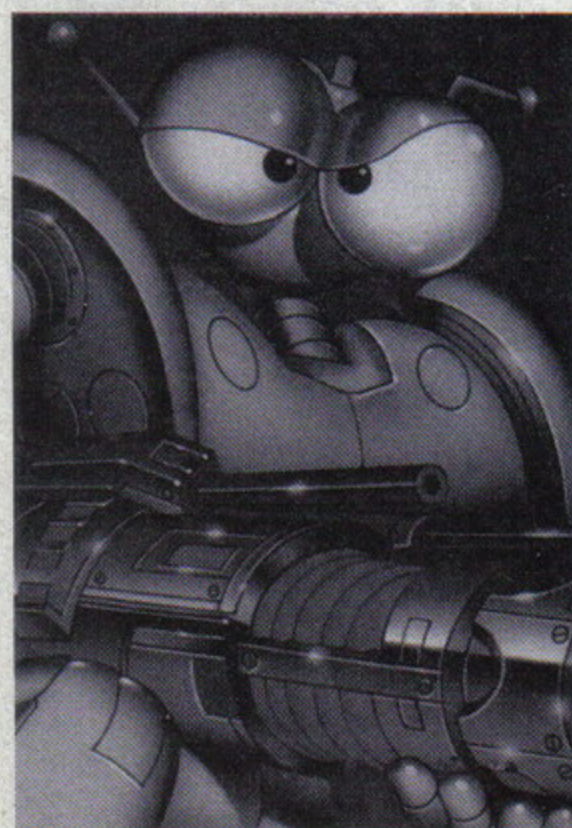
:END OF HELL

:RETURN

Aleš Novak

ROB

Nikoli ne reči bobu bob!



Náš junak je strmoglavil na planet Goth nekje daleč izven dosega vesoljske ladje Enterprise in njene posadke z Zemlje. Znašel se je sam samcat na tujem planetu, kjer pa niso prav posebno gostoljubni z njim. Namesto da bi ubogega strmoglavljence povabili na klepet ob kavi ali se kako drugače izkazali, mu strežejo le po življenju.

Vaša naloga je zelo preprosta: ubogega robotka spravite s planeta Goth in to čimprej, preden ga grozni prebivalci ugonobijo in za vedno spremenijo v pepel. Igra se prične in tudi nadaljuje na zelo svojevrsten način, kar daje tej arkadni pustolovščini dodaten pozitiven pečat. Je namreč polna duhovitosti predvsem, ko denimo zaključite stopnjo ali ko vas hudobneži olajšajo za eno življenje. Na začetku igre imate tri življenja, izgubite jih pa takoj, ko porabite vse energijske baterije. Na začetku vam je na voljo tudi nekakšna pištola, ki se sprva sproži le enkrat, ko pa pobirate različne predmete, pa tudi večkrat. Stopnje so praviloma lahke, le nekatere vas lahko resno spravijo ob dobro voljo, vendar se zaradi tega le ni potrebno preveč razburjati. Naj vam v tolažbo povem, da sem ob nekaterih stopnjah (teh je okoli 50) izgubil živce tudi sam. Stopnje so omejene tudi s časom, kar je lahko resna ovira na poti k rešitvi našega junačka. Le-ta je zelo pogumen in se ne ustraši niti pošasti, ki so nekajkrat večje od njega samega.

Ob tej arkadi boste lahko preživeli nekaj prijetnih popoldnevov, razen v primeru, če vam podobne igre že presedajo. Priznati moram, da se tudi mnogoterih duhovitosti, ki jih robotek uprizarja medtem, ko zre smrti v obraz, kmalu naveličaš. Smo torej priča poskusu vnašanja

duhovitosti v sicer standardno dolgočasne arkadne pustolovščine. Pri tem želim obilo uspeha vsem računalniškimi in konzolnim strokovnjakom. Za konec pa vam bom še malenkost olajšal začetno pot našega junaka s tremi kodami: 171058, 950745 in 472149.

Aleš Novak

MEGAMETER

Mega drive

arkadna igra

Electronic Arts

Skupna ocena

67

Buster rešuje kulturo (2. del)



V pravljicnem svetu risanih filmov imajo junaki tudi svoje otročičke in ta na videz nedolžna, igriva bitjeca so od staršev pobra-

la tiste najplemenitejše lastnosti, zaradi katerih si jih zelo rade izposodijo tudi video igre. Tako Buster, sin - vsi ga poznate - Bugsa Bunnya, s svojo družino zelo rad zahaja v kino. V mestu risanih junakov je ravnokar odprla vrata nova dvorana, katere lastnik je neugnani kriminalc Montana Max. Buster in Babs Bunny, Hamton Pig (oče Porky), Pluck Duck, Shirley the Loon, Concorde Condor, Fifi, Sneezzer in Furball so se odpravili na ogled predstave in groza: Max predvaja filme v katerih je glavni in absolutni junak sam. Je to mogoče? Ste že kdaj videli negativca zmagovati? Nedopustno, si reče Buster in skoči v film. Kako, prosim? Tisti ki ste gledali Zadnjo veliko avanturo, že veste, kako to gre. Prvi film je vestern, drugi samurajski, tretji vesoljski in vse do konca zadnjega, grozljivke, pred Montano ne bo miru.



Buster se še vedno najbolje zanese na svoje urne tace - njegove večine so brca, tek in odziv. Obrcati je treba vojsko Montanovih lisičjih prisklednikov, ki sicer niso ne vem kako spretni, vendar znajo kljub temu napraviti dovolj gneče, da igra ni ravno preprosta. Lepo je, če se v arkadni igri poleg sovražnikov pojavi tudi kdo z dobrimi nameni. Gogo Dodo vas vselej, ko se srečata povabi na "ruleto", kjer lahko pridobite kako koristno uslugo svojih prijateljev. Babs ga obdari z novo energijsko enoto, Plucky in Hamton obnovita energijo, edino požrešnemu vragcu Dizzyu se je treba izogniti, ali pa nam pohrusta pet korenčkov, ki smo jih nabrali po poti in nam prinašajo točke. Vsaki stopnji sledi nagradna igra, kjer si lahko priborimo dodatno življenje. Premagati morate pitbula Arnolda, pa Pluckya v košarki, Furrball pa vas bo preizkusil v nogometu. Zabave je torej na pretek. ☺

Jaka Terpinc

MEGAMETER

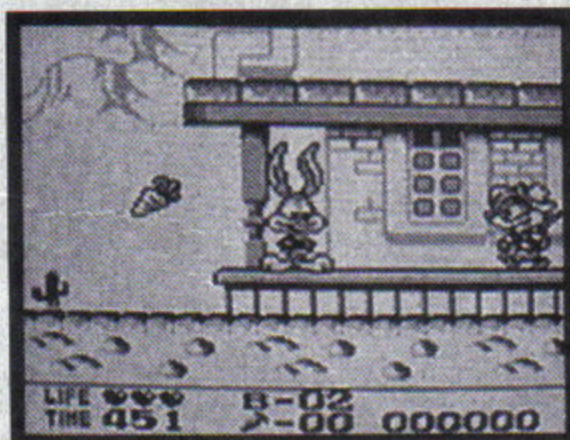
Game Boy

arkadna igra

Konami

Skupna ocena

81



CHIPY

KVALITETA
DOBRE CENE
TEHNIČNA POMOČ
(kadarkoli)

3 kratni ZLATI MONITOR

VGA kartice
Hercules DINAMITE z
novim W32P čipom in
Hercules GRAPHITE

EDINI ATESTIRANI
MAG monitorji
ZELENI DX15F in novi PA17
s Sony TRINITRON cevjo.

Računalniki, mreže, modemi!

BREZPLAČNI nasveti, nastavitve
VGA kartic in "friziranje"
računalnikov!

Na voljo smo vam 7 dni v
tednu od 8-20.

Tel./Fax.: (061) 213-927

Pager 0610 103-652 + vaša tel. številka

IŠČEMO

sodelavko oziroma
sodelavca na

področju marketinga

za zanimivo in dinamično delo.

Pisne ponudbe pošljite na uredništvo revije
Monitor, Celovška 43, p.p. 354, 61101
Ljubljana

Andrej Troha

VIDEZ VARA

Imagine 3.0 prinaša veliko... in nič!

Bilo je kako leto nazaj, bil je čas LightWava, Real 3D, Caligarija 24, Alladina... Čas, ko so najmočnejše Amige komaj goltale ves nov softver. Večina pa nas je pričakovala, da bodo ti progami zgolj hladna predjed, saj naj bi bil novi Imagine že na zmagovitem pohodu. Budno smo spremljali Internet in Impulsova sporočila, brali smo o mehkih sencah, gravitaciji, fizikalnih lastnostih... Minevali so meseci, minilo je leto in prekleto lačne Amige so končno dočakale glavno jed, Imagine 3.0.

Novosti, lepo po vrsti

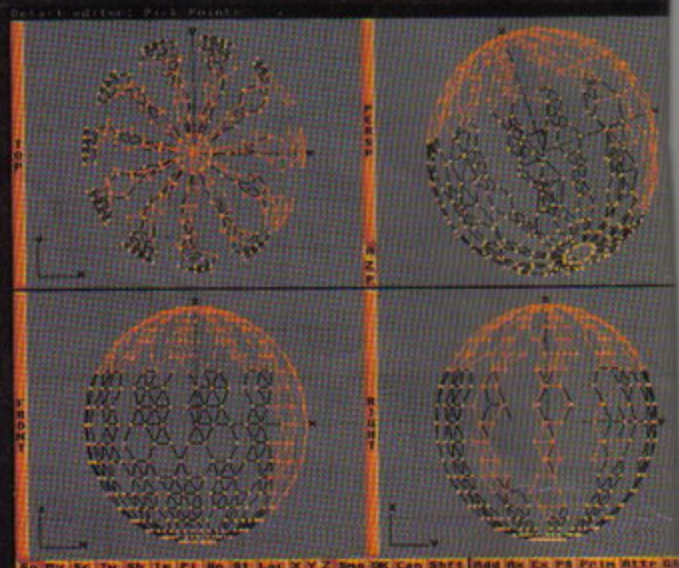
V svetu demonov obstaja legenda o knjigi mrtvih, med uporabniki Imagina pa legenda o Priročniku (z veliko začetnico). Dotična knjiga je namreč tako zapletena in nerazumljiva, da o njej govorijo z največjim spoštovanjem. Tudi Priročnik za Imagine 3.0 nadaljuje tradicijo in le upamo lahko, da bo Steven Worley čim prej izdal svoj priročnik. Do tedaj pa vam bomo pomagali s tem opisom in skušali dopovedati čemu novosti služijo.

Kot rečeno, lepo po vrsti. Začnimo torej pri urejevalniku projektov (Project editor), kjer ni praktično nič novega razen podpore vezjem AGA in večji izbiri pri izrisu. Uporabna novost pa je opcija Memory, ki je doseg-



ljiva v vseh urejevalnikih in izpiše količino prostega pomnilnika. Imagine je namreč precej muhast program in zgodi se, da nekaterih teles ali njihovih ploskev preprosto ne izriše. Za to je lahko več vzrokov in en glavnih je prav pomanjkanje pomnilnika, ki ga sedaj lahko nadzorujemo z Memory.

Precej več novega pa so nasuli v urejevalnik podrobnosti (Detail editor). Uporabnik bo najprej občutil tri novosti v meniju Display, ki so sicer dostopne tudi v vseh ostalih urejevalnikih. Prva je New Mode, ki omogoča urejanje teles tudi v oknu Perspective, ki se tako prelevi v še eno urejevalniško okno, le da telo še vedno vidimo v prespektivi. To pa je moč naravnati bodisi ročno z vlečenjem miši po oknu ali pa z opcijo Perspective vnesemo natančne vrednosti zornega kota in zooma. Tako si lahko veliko lažje ogledamo zanimiv del objekta in ga povečanega izrišemo. Če pa želimo, da



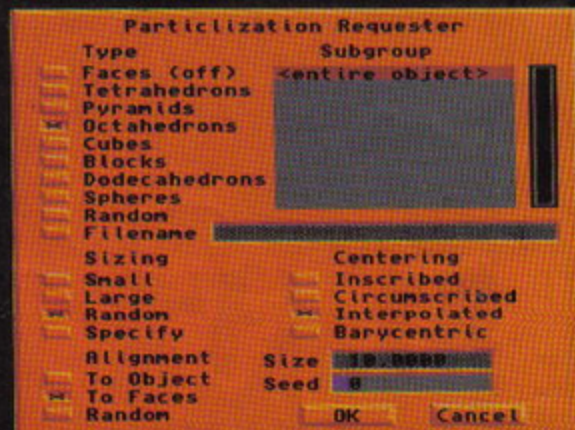
Urejevalnik New mode

Quick Render izriše le del slike, uporabimo Set Zone in v oknu Perspective določimo del, ki bi ga želeli videti. Imagine pa vestno pomni določeno "cono" in tudi v urejevalniku projekov izriše le označen del. Protistrup je seveda Clear Zone.

Pre nove je bil deležen tudi Quick Render, kjer je sedaj med drugim moč določiti tudi razostrenje (Defocusing). Slika bo tako precej bolj naravna, saj bodo telesa, ki so daleč ali blizu (iz zarišča) neostra. Priporočamo nizke vrednosti razostrenja točk, saj se bo slika sicer izrisovala biblično dolgo. Podobno, toda precej bolj zapleteno funkcijo ima Camera Info v urejevalniku akcij (Action editor), toda o tem kasneje.

Med vsemi novimi funkcijami mi je bila najbolj všeč Apply. Ne naredi nič drugega, kot, da na vsa izbrana telesa prenese lastnosti (Attributes) najprej izbranega. Preprosta, toda učinkovita funkcija, ki utegne olajšati prenekatero zamudno prenašanje lastnosti na ostala telesa.

Zanimiva, a redko kje uporabna funkcija je Particles.



Tehnikalije

Minimalna konfiguracija:

Amiga 1200 s 4 MB pomnilnika in trdim diskom

Priporočena konfiguracija:

Amiga 4000/40, 10 MB pomnilnika, 200 MB trdega diska, 24-bitna grafična kartica

Testna konfiguracija:

Amiga 4000/40, 16 MB pomnilnika, 650 MB trdega diska, 24-bitna grafična kartica Picasso II

Naslov distributerja:

Amiga Oberland,
In der Scheithohl 5,
61476 Kronberg 2
Nemčija
Telefon: 0049 6173 65001
Faks: 0049 6173 63385

Ta zbrise ploskve telesa in na točke postavi eno izmed prej definiranih teles. Objekt ostane nedotaknjen, kar pomeni, da v urejevalniku ne vidimo teh novih teles, vidna so šele po izrisu.

Lepotne operacije je bil deležen meni lastnosti (Attributes), kjer je po novem mogoče izbrati več kot le štiri

natančno to kar je zmožni stari Mold.

Že videne (Morphus, Vertex...) so tudi deformacije, kjer je najti Stretch, Twist, Taper, Pinch, Bend in Shear.

V rubriko Izgubljeno pa spadata funkciji Laticize in Deform Tool. Prvi v sredino ploskev na telesih napravi luknje, kar da objektu videz kovinske strukture, drugi pa

na nek čuden in verjetno z položajem planetov povezan način vpliva na telo. V meniju Add izberite Deform Tool in čarajte... Planeti pa uplivajo tudi na Applique, kako nam še ni uspelo ugotoviti, osnovna ideja pa je deformirati telo, glede na intenziteto sivin bitne slike. Nekaj podobnega kot Altitude, le da objekt dejansko deformira.

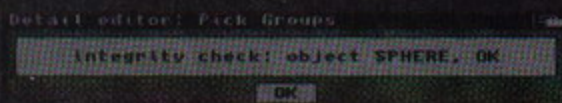
Glavna novost tega dela Imagina so stanja (States), ki naj bi zamenjala dobro staro morfanje. Ideja stanj je, da eno samo telo nosi podatke o več oblikah in lastnostih. V praksi to izgleda takole: denimo, da želimo izdelati metamorfozo med sploščeno modro kroglo, navadno rumeno in stisnjeno rdečo kroglo. Najprej izdelamo tri krogle, sploščeno, navadno in stisnjeno. Izberemo sploščeno in v meniju States izberemo Create in določimo ime stanja, denimo "1. stanje". Poklikamo tudi vse gumbе, saj želimo, da se bo spreminjala barva (Properties) in oblika (Shape). Nato se ponovno zapeljemo do menija States in tokrat izberemo Import ter uvozimo podatke o stanju navadne krogle. Izberemo enake opcije kot prej in ponovno uvozimo podatke o stanju, tokrat stisnjene krogle. Sploščena krogla ima sedaj zapisane podatke o stanju navadne in stisnjene krogle. Učinek si lahko ogledate z State Anim. v urejevalniku akcij pa telesu lahko izberete želeno stanje ali morfate med stanji. Žal pa še vedno ni moč izdelovati prehodov med telesi z različnim številom točk.

Z opcijo Tween si je moč ogledovati vmesne stopnje med stanji. Clone izdelava še eno stanje z istimi podatki, z Update pa je moč spreminjati nastavitve. S Freeze in Release pa je moč zamrzniti morfanje po oseh. Novost, ki silno spominja na Cycle editor, je delo s kostmi(!). Vsaki skupini teles je moč določiti osi, ki delujejo kot sklepi (Hook), nato pa z Bones Subgrps določiti prioriteto gibanja. Najboljši zgled je že narejen objekt dlani, ki premika prste. V tem meniju se je znašla tudi opcija Strip Obj, ki objekt očisti vseh neželenih lastnosti. Pri urejevalniku odra (Stage editorju) gre pohvaliti predvsem sloje (Layers). Vsak objekt, ali skupino objektov v Stage editorju je moč postaviti v svoj sloj. Te je moč skriti in se tako izogniti vsakokratnemu izrisovanju objekta, ki ga tisti trenutek ne potrebujemo. To bo olajšalo delo predvsem animatorjem.

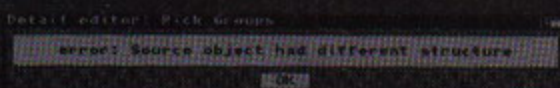


bitne slike ali teksture. To je silno priročno, saj so pri Impulsu dodali novemu Imaginu res zajetno število novih tekstur. Novost je tudi Quick Edges, ki izrisuje le izbrane robove. Uporabnik lahko izbere nekaj pomembnih robov na telesu, ki se izrisujejo, ostale pa skrrije. Opcija je silno uporabna pri delu z zaviti in nepravilnimi telesi, saj je stari Quickdraw celoten objekt prikazal le kot kvader, z novim pa je moč občutiti prave oblike telesa. Zelene robove izberemo v načinu Pick Edges in v Make izberemo Quick Edges.

Za vse, ki ne zaupajo tistemu kar vidijo, je na voljo funkcija Check Obj, ki preveri celovitost telesa in upo-



ravnika opozori na morebitna neskladja. Žal pa smo vsi, ki dobro vidimo kaj opazili tudi nekaj funkcij, ki so se tu zanašale zgolj zaradi boljšega vtisa. Taki sta predvsem Fracture v načinu Pick Objects in Wave. Prvi naredi natančno to kar je učinek eksplozije zmožni že v drugem delu trilogije Imagine, Wave pa je učinek Ripple prenešen v urejevalnik detajlov. Ob tem pa je tako pravilno neroden, saj je za nastavitve učinka potrebno v lokalnem načinu (shift s) spreminjati velikost osi! Skratka stvari, ki jih je premogel že stari Imagine. Na podoben način je nastala tudi opcija Conformations, ki zmore



Z opcijo Tween si je moč ogledovati vmesne stopnje med stanji. Clone izdelava še eno stanje z istimi podatki, z Update pa je moč spreminjati nastavitve. S Freeze in Release pa je moč zamrzniti morfanje po oseh.

Novost, ki silno spominja na Cycle editor, je delo s kostmi(!). Vsaki skupini teles je moč določiti osi, ki delujejo kot sklepi (Hook), nato pa z Bones Subgrps določiti prioriteto gibanja. Najboljši zgled je že narejen objekt dlani, ki premika prste.

V tem meniju se je znašla tudi opcija Strip Obj, ki objekt očisti vseh neželenih lastnosti.

Pri urejevalniku odra (Stage editorju) gre pohvaliti predvsem sloje (Layers). Vsak objekt, ali skupino objektov v Stage editorju je moč postaviti v svoj sloj. Te je moč skriti in se tako izogniti vsakokratnemu izrisovanju objekta, ki ga tisti trenutek ne potrebujemo. To bo olajšalo delo predvsem animatorjem.



Xircom
Nomadic Networking Solutions

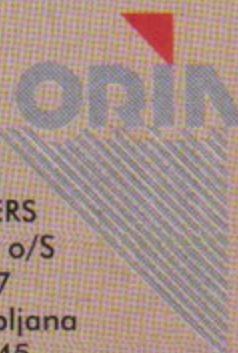
Bližnjica od notesnika do mreže



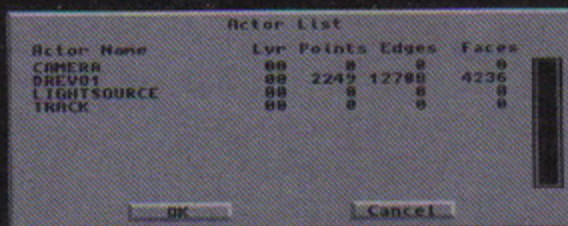
Samo **Xircom** ima adapterje za paralelni port in PCMCIA adapterje, ki povežejo katerikoli notesnik s katerikoli mrežo: NetWare, DEC PATHWORKS, Lantastic... Naj bo ta na Ethernet, Token Ring ali ARCnet protokolu.

Naj bo po kablu ali po zračni poti.

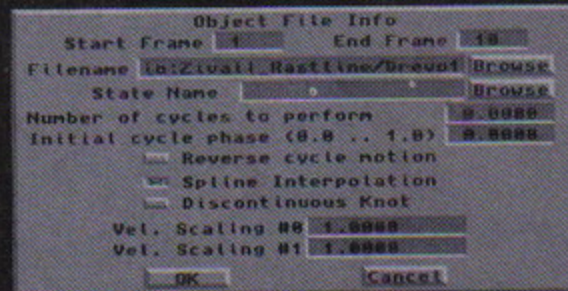
Z več povezanimi notesniki kot vsi ostali proizvajalci skupaj.



ORIA COMPUTERS
Polje 4, Zagorje o/S
Tel. 0601 64477
Na trati 11, Ljubljana
Tel. 061 1521545



ki jih zanima le gibanje nekaj teles po prostoru, ne pa celotnega odra. Hitrejše delo omogočata tudi Quick stage in Bluing. Prvi deluje precej podobno kot Quickdraw, le



da Quick stage ohrani obliko poti. Za opcijo Bluing, ki odstrani mrežo (Grid), bi pomislili, da je neuporabna. Toda izkaže se, da utegne stalno izrisovanje mreže prav nemarno upočasniti delo.

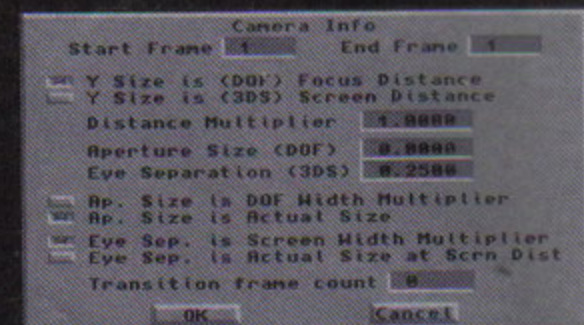
Silno dobrodošli novosti sta tudi Camera lines in Light lines, ki označita smer in velikost snopa svetlobe

oziroma zornega kota kamere. V lokalnem načinu (Shift) je zato mogoče spreminjati debelino snopa in objektivna kamere, ne da bi se trudili z vtipkavanjem abstraktnih števil v urejevalniku akcij.

Omeniti gre tudi opcijo Clone, ki je končno našla mesto v tem urejevalniku, in nas bo rešila duhamornega nalaganja več istih teles na oder.

Pri urejevalnikih oblik (Forms), projektov (Project) in ciklov (Cycle) ni praktično nič novega, zato si pogledimo urejevalnik akcij.

Daleč največja novost je opisna vrstica kamere (Camera Actor bar), ki nudi nadzor nad fokusom kamere in



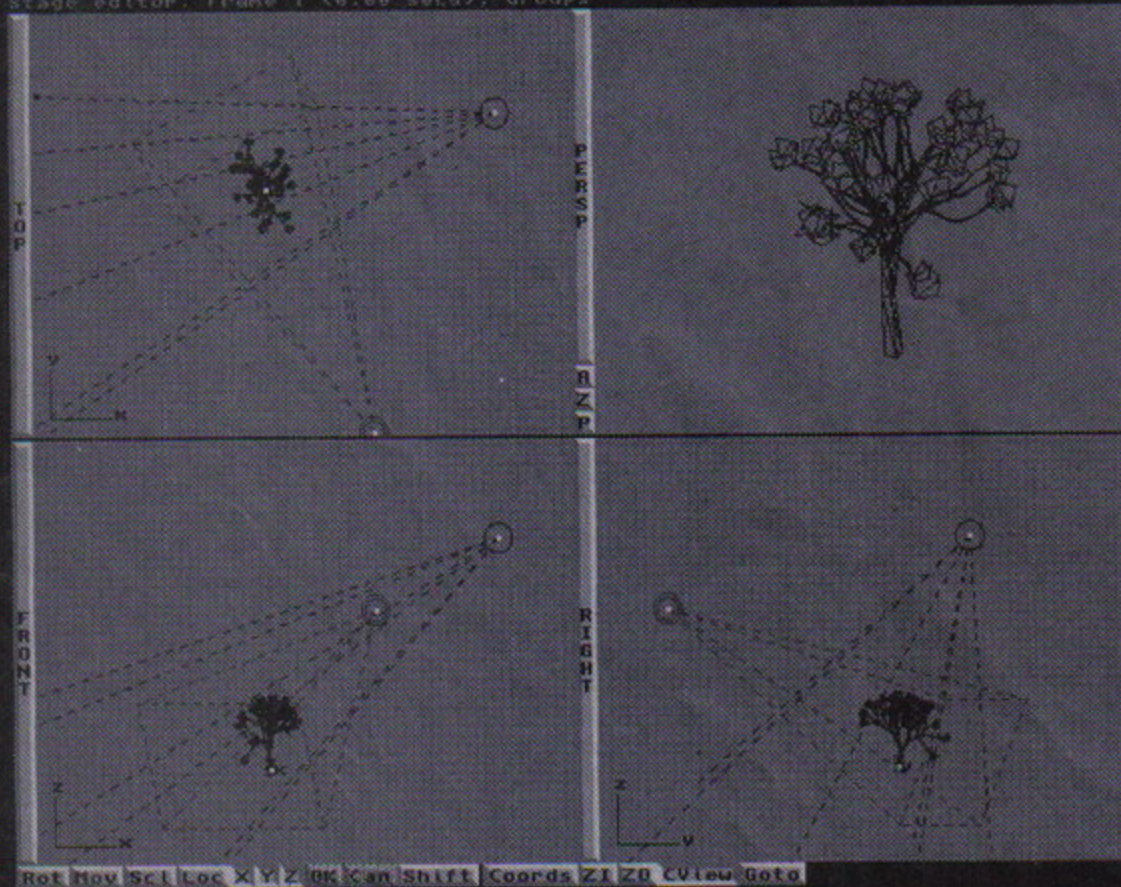
ostrino slike. V istem oknu je tudi mogoč nadzor nad 3D stereom za tovrstna očala, stvar je za naše razmere precej nezanimiva, zato jo bomo obšli in kliknili na prvi gumb v oknu (Y Size is Focus Distance). To pomeni, da je velikost osi Y kamere enaka goriščni razdalji. Telesa, ki so od kamere oddaljena Y enot, bodo zato v gorišču in na sliki najbolj ostra.

Velikost zaslonke (Aperture size) naravnavamo v okencu Aperture size. Velikost zaslonke precej upliva na ostrino slike, žal pa bi za razlago razmerja med goriščem in aperturo porabili precej več prostora, kot ga je tu na voljo.

Vrednost Distance multiplier potrebujete le, če želite uporabiti obe funkciji tega menija, torej fokusiranje in 3D stereo.

Ob robu opisa urejevalnika akcij naj omenim še ščepec novih efektov. Prvi je Baloon, ki telo napihne, kod bi bilo papirnati - balon. Haze poveča realističnost slike z dodajanjem megljice. Lens Flare pa simulira pojav nastajanja svetlobnih učinkov ob snemanju proti izviru svetlobe, oba pa uporabljamo pri okolju (Globals). Particle naj bi bil nadomestek za animacijo delcev (particle animation), ki ga Imagine 3.0, kljub pričakovanjem nima. Na voljo imamo veter, sneženje in podobno.

Stage editor: Frame 1 (8.89 secs), Groups



COMPAQ
MUR

HEWLETT
PACKARD
EPSON

Diskete 3.5" 1.44 MB
FORMATIRANE
Ugodne maloprodajne in
grosistične cene!

RAČUNALNIKI MUR

TISKALNIKI
MONITORJI

EIZO
PHILIPS

tečajji
MS DOS
MS WINDOWS
WORD FOR WINDOWS
EXCEL FOR WINDOWS
FOXPRO FOR WINDOWS

Podjetje za računalništvo d.o.o.
Prešernova 23, 63000 Celje
Tel.: 063/441-303

PROGRAMSKA OPREMA
IZOBRAŽEVANJE
Microsoft

DRUGI NISO PAMETNEJŠI OD VAS, IMAJO SAMO BOLJŠI VIR INFORMACIJ

Particle Info

Start Frame End Frame

Delayed Reverse Timing
 Rain Return to Original Positions
 Bounce
 Taper
 Emission

Travel Distance	100.0000
Triangle Scaling	1.0000
Scaling Delay (%)	0.0000
Minimum # of triangle rotations	0.0000
Maximum # of triangle rotations	0.0000
Time to terminal H Velocity (f)	2.0000
Gravitational Constant (u/f/f)	1.0000
Random number seed	0
Elasticity (0-100%)	50.0000
Time to terminal Z velocity (f)	2.0000
Ground Z Coordinate (u)	0.0000
Speed factor	0.5000
Min Angle From Z	0.0000
Max Angle From Z	90.0000
Min Angle From X	-180.0000
Max Angle From X	180.0000
Wind Speed (u/f)	0.0000
Wind Angle (0=from +X)	0.0000
Wind Start (f)	0.0000
Wind Stop (f)	0.0000
Emission Amt (%)	5.0000

Particle Subgroup

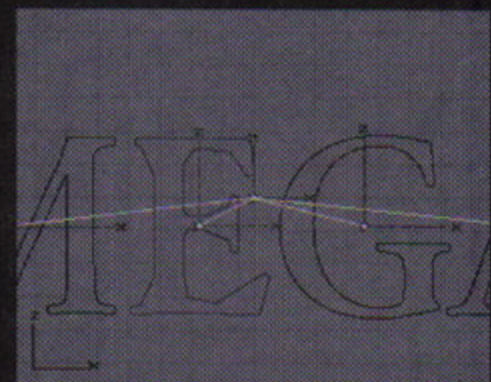
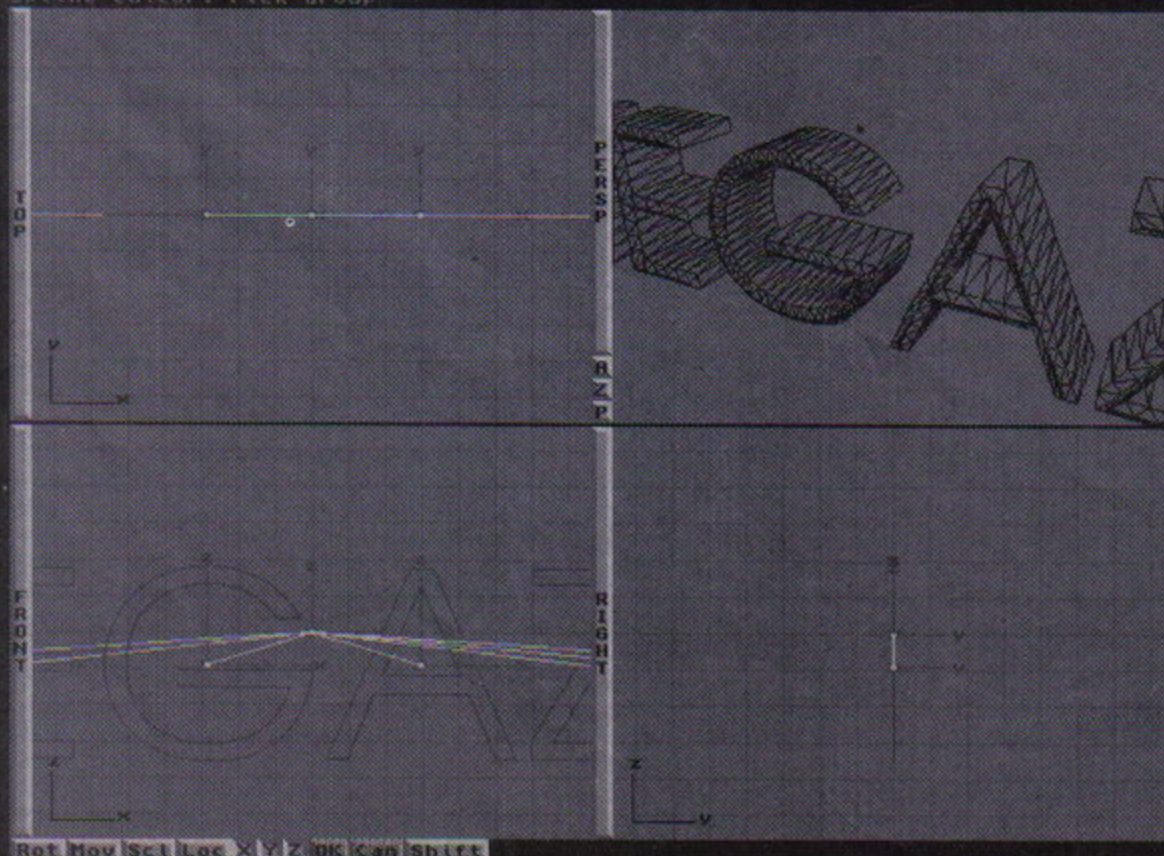
Učinek Spike iz telesa potegne točke, ki izgledajo kot bodice. Tu sta še Sway in Tumble, ki sta namenjena rotaciji.

Povsem nov urejevalnik pa je Spline editor, ali urejevalnik (Bezierovih) krivulj. Daleč najbolj uporabna funkcija tega urejevalnika je Load Font. Novi Imagine namreč zmore Adobeve fonte v PostScriptu prevesti v krivulje, kar PS fonti tako ali tako so. Žal pa teh krivulj ni moč uporabiti kot poti, v telesa pa jih prevede Add Points, ki pa robove lahko obrusi ali omehča (bevel). Precej neuporabni sta funkciji Make line in Make Continuous, prva vse krivulje spremeni v ravne črte, druga pa vse črte v krivulje, je pa res, da z njimi dobimo zanimive učinke.

Za konec pa si pogledjmo še drobec slabosti

Nejvečja in najbolj nerazumljiva in hkrati skoraj edina večja pomanjkljivost novega Imagine je popolna nezdržljivost s starimi teksturami in projekti. Ja, prav ste prebrali. Če ste na sredi projekta ga na bo na nov Imagine precej težko, ali bolje nemogoče prenesti. Imagine 3.0 je pustil precej bled vtis, predvsem zaradi prevelikih pričakovanj, ki so nastala ob odkrivanju skrivnosti Real 3D 2.0 in LightRava. Vseeno pa je, po avtorjevem mnenju, še vedno najboljši tovrstni program na Amigah. In morda tudi na PC-jih.

Spline editor: Pick Group





PC & Co.

Aleš Petrič

Encarta 1994

Pa sem mislil, da sem videl že vse

Ljudje si že od nekdaj želimo biti preveč pametni. Vse se je začelo z Gutenbergom leta 1450, ko se je fant spomnil nekaj natisnit. Nato so prišli milijoni knjig in znanje se je ohranilo za naslednje rodove ter pospešilo razvoj usmerjenega izobraževanja, kulture, filozofije ter komunizma in nenazadnje enciklopedij. Vedno od 15. st. naprej se je vsakih pet mesecev našla prepotentna gruča modrih zanesenjakov, ki niso imeli kam s preostankom svojega časa. Pa so si rekli: fantje napišimo Enciklopedijo, ki bo zajemala vse znanje tega sveta. Seveda so vedno zgrešili zadnji vlak in med tistimi 5 leti, ko so enciklopedijo spisali se je svetovno znanje meni nič tebi nič podvojilo. In jovo na novo, prišla je naslednja gruča prepotentnih značev z enako idejo. Enciklopedije, so rasle kot kvas in se širile in širile in širile. Z začetnih izdaj ene knjige na 500 straneh, smo danes v norih 90. tih pristali nekje pri 30 knjigah! Če bi torej danes želeli kupiti vse znanje sveta, bi najprej morali v tujino (pozabite na Slovenščino) in tam v večji avto (karavan) ali pa kar v kombi zložiti gmoto knjig, za katero smo ravno odšteli 2000 nemških mark. Uf, kako smo pametni, bi porekli, se odpeljali domov, odpovedali službo in se do konca svojih dni preganjali po stvarnih kazalnih.

Zakaj torej gre?

Prvi malce sarkastičen, a dovolj resničen odstavek nazorno prikazuje vse prednosti računalništva. Če torej še vedno želimo biti pametni si kupimo najbolj navadni PC, CD-Rom in stopimo v spodobno Ljubljansko knjigarno. Tam pobrskam po policah, najdemo eno od mnogih CD Enciklopedij, plačamo tistih 100, 200 Dem in hop, že smo na poti k modrosti: Na svetovnem in zatorej tudi slovenskem trgu so ta hip

nisem vedel, da te zaver pregleda slovnično pravilnost besede in v primeru, ko vtipkane ne najde ponudi nekaj možnih podobnih opcij. Tehnična opremljenost Encarte je zares fantastična, saj je mnoge fotografije mogoče povečati, pri tem pa skoraj ne izgubljajo kvalitete, zvočni posnetki pa se raztezajo od neartikuliranih zvokov trume živali, preko citatov svetovnih poetov in pisateljev, politikov in ostale birokracije pa vse do glasbenih izsekov simfonij, koncertov Mocarta, Bacha in sorodne klike. Obstajajo tudi video posnetki, kjer JFK z legendarnim stavkom žil bin ein Berliner spravi množico v delirij, Shaq O'Neil pa na košarkarskem igrišču izvede Double spin Slam dunk. Dovolj podatkov torej, da z njimi fascinirate vse učitelje, svoje dekline pa še domačega psa povrh. Cena seveda ni kakšnih 2000 Dem temveč v Sloveniji 15.000 Sit, to pa je vsota za katero lahko v knjigarni kupite dva solidna atlasa, ali prvi dve knjigi kakšne spodobne enciklopedije.

Prvi koraki

Instalacija Encarte vam ponudi krajšo in počasnejšo verzijo, ki na disku pobere bori 2.5 Mb ali pa hitrejšo verzijo z 8.5 Mb. Za popoln izkoristek boste potrebovali še zvočno kartico in seveda grafično okolje Windows, kar pa je tako že samoumevno. Ob zagonu glavnega zaslona vam Encarta ponudi 6 opcij. Izberete lahko izberete med lastnoročnim brskanjem (Enter Encarta) ali pa med enim izmed Wizardov, ki iščejo bodisi po abecednem kazalu (contents), kategorijah (category browser), multimedijskih ikonah (gallery wizard) ali splošnem iskalnem čarovniku (Find Wizard). Na dotične mage boste naleteli tudi v mnogih drugih menujih, zato je modro, da se že zdaj naučite vseh osnovnih operacij. Wizardi vam namreč ponujajo 5 do 6 korakov, v katerih določite, kaj pravzaprav iščete. Določite lahko časovni razpon pojma, skupino kamor spada (znanost, filozofija, hišni ljubljenci), ključno besedo (npr. Furniture), ter še kup zoževalnih faktorjev. Nato Encarta malce pomelje in izpljune 366 naslovov, ki vsaj z besedo omenjajo pohištvo. Recimo, da vas to zares zanima: kliknemo torej na baročno pohištvo in prikaže se Encartino okno s člankom, kategorijo in galerijo. Okno kategorije prikazuje trenutno izbrano področje, tokrat umetnost, s preprostim klikanjem na puščici v levo in desno pa lahko z baročnega pohištva v sekundi preskočite na pohištvo v Braziliji ali Burundiju. Pod omenjenim oknom čepi okno galerije, v katerem je prikazana bodisi slika tipičnega Brazilskega kosa pohištva, pri drugih temah pa boste tu našli tudi zvočne zapise (npr. izgovarjava Swahilija ali jezika Zulu - vedno sem si želel vedeti kako se v Swahiliju voščiti dober dan!). Poleg zvočnih odlomkov in slik boste tukaj našli tudi video posnetke, animirane in komentirane načrte zgodovinskih bitk, karte ter celo diagrame, ki vam lahko na primer povedo porast in trenutno število prebivalstva na Bahamih, v New Yorku ali Bismarcku, poučite pa se lahko tudi o količinah padavin, vlagi, temperaturah, da ne omenjam vseh Zeusov žena in njihovih otrok. S klikom na ime trenutnega objekta v galeriji, okno povečate. Če gre za sliko se lahko slednja poveča, mape in karte vam poleg povečanja ponudijo še nekaj enostavnih grafičnih trikov (črta, stolpci, poligon), video posnetki se z ekvivalentom domačega videokorderja ponudijo v predvajanje in še bi lahko naštevali. Pod oknom sta tudi ikoni papirja ter tiskalnika, ki omogočata, da objekt (npr. fotografijo) bodisi prekopiemo na Clipboard in nato v Paintbrushu obdelamo in po želji shranimo, ali pa jo natisnemo na domačem laserskem tiskalniku. Enaki ikoni najdemo tudi pod oknom s člankom, le da sta tokrat namenjeni kopiranju oziroma tiskanju samega članka. Zopet ga lahko izvozimo na Clipboard in odtam npr. v Word za nadaljno obdelavo, na voljo pa vam je tudi možnost, da določite kateri del članka boste prenesli. Kdor pozna Word, bo z miško le počrnil željeni izsek teksta in voila. Naslednja ikona Outline po imenu je še posebno koristna pri dolgih člankih, saj vam v majhnem okencu ponudi kratek pregled oz. sinopsis teme, ki jo imate pred sabo skupaj z vsemi naslovi in podnaslovi ter ikonami, ki predstavljajo fotografije, zvočne izseke, animacije, mape, karte, tabele ali video posnetke. Vse seveda le za miški klik oddaljeno. Za resnejše delo je bistvena tudi ikona See Also, ki vam v sekundi prikaže okno z vsemi sorodnimi temami, vrednimi oglada. Zdjah lahko iz glavnega menija (Menu) izbete opcijo Bookmark, si pravkar brani članek označite ter preskočite v katerokoli novo možnost, katere vam ponuja See Also. Koristna je tudi opcija Un/Zoom text, s katero članek povečate preko celega zaslona, s čimer povečate količino teksta na zaslonu in si olajšate branje. V samih člankih boste srečevali tudi rdeče zapisane in podčrtane besede. Če z miško zapeljete puščico na takšno besedo, se puščica spremeni v roko z iztegnjenim kazalcem, kar

splošno pomeni, da je zadeva (vse in ne le besede) dovzetna za klik. Klik na globus v članku o Sloveniji vam tako prikaže geografski položaj prekrasne nam Slovenije, klik na rdeče zapisani Triglav, pa nam prikaže manjše okno z zares kvalitetno sliko naše največje gore, ki jo lahko še povečamo, pod sliko pa najdemo tudi njen opis. Le-tega lahko s klasičnim Windows raztegovanjem okna tudi razširimo.

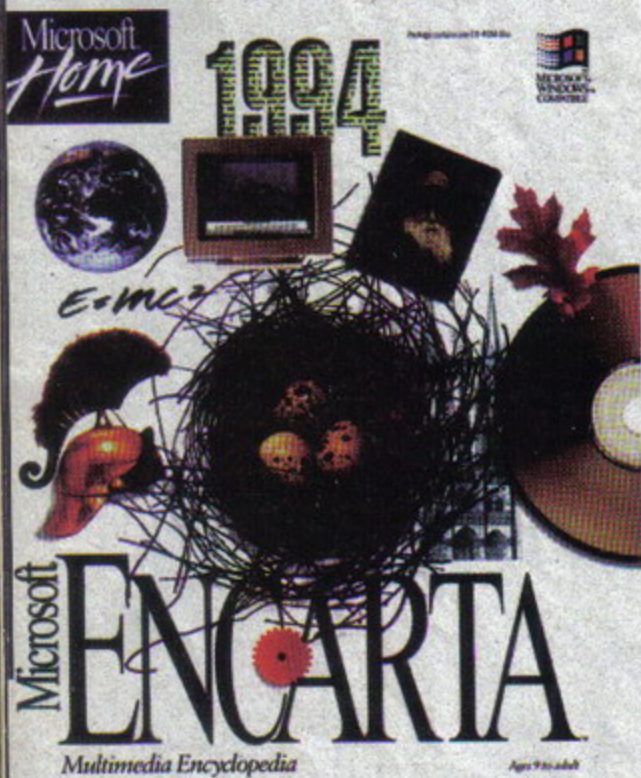
Struktura programa

V glavnem meniju najdemo nekaj običajnosti, kot so spisek zahalval in osebja udeleženega pri projektu ali pa nastavitve tiskalnika in izhod iz Encarte. Zares zanimivi pa so že omenjeni slovar in tezaver ter Book Mark opcija, ki služi za računalniški ekvivalent koščka slanine kot bralnega znaka. Tako se lahko venomer vračate k testom, ki jih še niste do konca prebrali ali pa vas morda posebej zanimajo. Z opcijo create note, si lahko zapišete pomembne prebliske, ki so se pojavili v vaši glavi ob branju ali zavzetem študiju bitke pri Little Rocku. Zapiske lahko tudi pripnete k bralnemu znaku, tako da boste naslednjič vedeli kje točno ste ostali, ali pa katere citate se bo vredno naučiti na pamet. Dodatna zanimivost je inkorporirani urejevalnik besedila, ki ga lahko priključite z enostavnim klikom na gumb. Ker Write ni ravno dragulj svoje vrste, so nam fantje pri Microsoftu prepustili proste roke, saj lahko v ukazni vrstici, ki požene interni urejevalnik Encarte izberemo tudi WinWord 2.0, WordPerfect ali kaj podobnega. Zares koristno če s pomočjo Encarte pišete publikacije, saj tudi jaz ravno sedaj uporabljam dotično olajšavo. Opcije kot vedno služijo za cel kup nastavitve, veliko zanimivejša pa je neke vrste igra po imenu Mind Maze. Mind Maze je nekakšen Encartin kviz, v katerem lahko sodelujete sami ali s prijatelji, določite si lahko eno od štirih stopenj težavnosti ter eno od mnogih interesnih območij. Izbirate lahko med vprašanji s področja fizičnih znanosti in tehnologije, življenjskih znanosti, geografije, zgodovine, sociologije, religije in filozofije, umetnosti jezikov in literature, igralske umetnosti, športa igre, hobije ali domačih ljubljencev. Izbrano vprašanje pa lahko prepustite tudi računalniku, ki vam po izbiri opcije wildcards servira naključna vprašanja. Ko torej izberete področje, ste postavljeni pred grajski labirint, v katerega sobah vas čakajo sogovorniki, vprašanja in naključne teme, ki zadevajo po gradu razmetane objekte. Za napredovanje iz sobe v sobo morate pravilno odgovoriti na vprašanje, pomagata pa si lahko tudi z referencami, kar pa vam še zmanjša venomer odštevalne se točke. Ko se prebijate do finalne sobe v gradu, dobite potrdilo o uspešno opravljenem zaključnem izpitu (res!), katerega si lahko po želji tudi natisnete. Med hojo po sobah, lahko vsak trenutek kliknete na kakšen zanimiv objekt npr. sliko in si ogledate poglavje o srednjeveških slikarjih. Microsoft je tokrat zares šel v podrobnostih, saj se s klikom v steno oglasi glasen Bum Tres in nato Au, indica da ste želeli z glavo skozi zid.

Velikokrat uporabljena bo tudi opcija Contents, s katero lahko po abecednem ključu iščete teme, vendar tokrat le naslove člankov in ne posameznih besed ali redkih in eksotičnih gesel kot je naprimer Triglav. Če pa le želite Triglav izberite opcijo find in tam označite zoževalne faktorje, v katerih mejah želite iskati. V nasprotnem primeru vam bo program na vprašanje v koliko tekstih se pojavlja Beseda States (USA) javil številko 6600, zdaj pa imate izbor lahko ožite z izborom zgolj slik, videa ali kake druge multimedijske predstavitev, ali (in) z izključevanjem nezaželenih tem. Ko si tako najdete 50 do 100 tem, ki vas zanimajo, vam preostane le še klik in celodnevno branje je pripravljeno.

Zanimivosti

Da pa Encarta ne bi ostala zgolj pri suhoparnih tekstih, poskrbitjo tri dodatne opcije. Prva med njimi sliši na ime Timeline in je nekakšen prikaz svetovnega razvoja od 15.000.000 milijonov let pred našim štetjem pa vse do danes. V časovnici je v strogem kronološkem zaporedju na voljo nešteto podatkov o starih in novih kulturah, civilizacijah, imperijah, znanstvenih odkritjih, človeškem razvoju, velikih izumih, bitkah in stvareh o katerih se človeku še sanja ne. S preprostim klikom na sliko ali puščico se prikaže besedilo, ki izbrani pojav kronološko opredeli (1776 pnš. -prve olimpijske igre) in izpiše o njem krajši članek, hkrati pa ponudi opcijo Go to topic, s katero se lahko o izbranim podrobneje poučite. Ob puščicah, ki prikazujejo življensko dobo držav, dinastij, imperijev in ostale politične krame, boste našli tudi majhno ikona atlasa. S klikom na slednjo vam Encarta prikaže natančno lokacijo izbrane države ali imperija na zemeljski obli.



najbolj znane in razširjene Comptonova Enciklopedija, Grolierova Enciklopedija ter Microsoftova Encarta. Vse so si v marsičem zelo podobne, začeni s 30 knjigami, katere skrivajo na enem samcatem disku in končavši z gručo prepotentnežev, ki so jih naredili.

Edina bistvena distinkcija MS Encarta 1994, je v dejstvu, da so fantje pri Microsoftu tako prepotentni, da jih bo zdaj zdaj razneslo. V pojasnilo posvetimo torej ta odstavek Encartinim tehničnim specifikacijam. Kapaciteta CD-Roma je 641 megabajtov, kar že meji na skrajne sposobnosti CD medija. Encarta je narejena po predlogi Wunk & Wagnalls New Encyclopedia, ki v knjižni izdaji šteje 29 knjig. Vanjo je inkorporiran tudi Atlas z 252 zemljevidi, skoraj 8000 visokokvalitetnih risb in fotografij ter neverjetnih 8 ur zvočnega zapisa! Ne gre za magijo ali kakšne poceni trike, pa vendar vsi vemo, da na glasbeni CD stisnemo le za 74 minut zvoka, seveda brez slik, videa in gore podatkov. Za kaj torej gre? Microsoft je uporabil posebno tehniko fraktalnega stiskanja podatkov, zvok pa so kompresirali po metodi ADPCM (Analog to Digital Pulse Code Modulation). Na CD-Romu boste našli tudi obsežen angleško-angleški slovar ter tezaver. Brez sramu, tudi jaz

In ko smo že pri atlasu. Ikona atlas nam izriše sliko globusa, katerega lahko s klikanjem miške poljubno premikamo (kakor žogo in ne le levo-desno), ko pa naletimo na deželo, ki nas zanima, vse skupaj le povečamo in si izberemo dodatne opcije. Slišimo lahko izgovorjavo besede Ljubljana ali Sava, poslušamo srbske narodne pesmi, poiščemo kakšno mesto ali pa zopet skočimo k članku o izbrani državi, kontinentu oceanu itd.

Ikona Galerije skrbi, da nam ob poplavi teksta in ostalih informacij ne postane dolgčas. V njej je namreč na enem mestu zbrano vse kar vsaj malo diši po multimediji. Z iskalnimi čarovniki lahko zopet zožite interesno območje in si ogledate vseh 7800 slik, ki jih Encarta premore ali pa se zapčitate le v animacije. Slednje so res dobre, saj vam z ilustracijo in pogosto tudi z govorno spremljavo razložijo pomen npr. doplerjevega efekta, splošne ali specialne teorije relativnosti, kako pajek splete mrežo, delovanje srca, osnovne manevre letala, in celo čebelji ples. Animacije so neredko razdeljene na sekvence, ki jih lahko samostojno izberete, če kakšnega dela morda niste razumeli. To storite z majhno ikono na levi strani drsnika, ki prikazuje potek animacije. Tako si lahko ob razlaganju srca večkrat zapored ogledate ravno tisti del, ki pojasnjuje ventrikle in aorte.

Ikone Go Back ter A in Z, so kot običajno namenjene prelistavanju enciklopedije, če pa vas zanima ravno tema, ki ste si jo ogledovali



kakšnih 10 člankov nazaj uporabite opcijo Back list. Tako se lahko z enim klikom vrnete na željeno temo iz vašega preteklega raziskovanja. Če pa se kljub vsemu naštetemu le izgubite, le brez panike. Na voljo vam je izčrpna pomoč, zadnje zatočišče za izgubljene, ponižane in razžaljane. Pomoč je organizirana v klasičnem okenskem slogu (seveda saj je na delu sam Microsoft), z indeksi pa lahko najdete ravno problem, ki vas najbolj tare. Za nameček poleg Encarte dobite tudi dva kratka priročnika, ki skupaj na 70 straneh poskušata zaobjeti kar največ Encartine materije. Ni potrebno posebej poudarjati, da jima to ne uspe, kajti njun primarni namen je le vpeljava kupca. Zatorej je tudi prikupna lisička, ki zapolni prenekatero stran čisto sprejemljiva.

Encarta namreč ni program, katerega bistvo bi odkrili v treh urah. Nabita je namreč s takšno poplavo koristnih, manj koristnih in popolnoma nekoristnih informacij, da se človek vpraša kako dolgo bo še živel. V izdaji leta 1994 so dodani tudi športniki, kot sta Charles Barkley in Shaquill O'Neil ter stara dobra uš uš Monika Seleš. Ne manjkajo niti Bill Sax Clinton, Jaser Arafat, vse bivše sovjetske republike in njihovi slavni ali neslavni voditelji, slike Jelcina v številnih pozah in celo odlični video o NBA košarki. Pozabiti ne gre niti Bosne in Hercegovine, zvočnih izsekov iz 60 svetovnih jezikov ter detajlnih map 25 svetovnih velemest. Ljubitelji umetnosti bodo zadovoljni s celotno zgodovino Jazza, od ranih začetkov v New Orleansu prek Swinga Bebopa pa vse do Fusiona. Tu so še glasbeni posnetki iz preko 100 držav sveta, interaktivna anatomija človeškega telesa ter prava multimedijška opcija: Slide Show. Z njo si le izberete kar (slike, mape, video, zvok) vas zanima in že lahko po vrstnem redu ali naključno brskate po zvočni in gafični ekstravaganci.

Alli je bilo vredno?

Uporabniški vmesnik je narejen v klasični MS maniri in zato precej spominja na prejšnje Microsoftove podvige, kot so npr. MS Dinosaurs ali MS Cinemania. A da ne bo pomote: vmesnik je profesionalen, pregleden in tudi zares uporaben. Kar iščete to tudi najdete, pa čeprav 10.000 člankov z željeno besedo. Namen tega članka ni, da bi braleca poskušal vpeljati v uporabo Encarte. Za to bo namreč poskrbela Enciklopedija sama, saj je uporaba dovolj preprosta, v pomoč pa vam bosta tudi priročnika z lisičko ter računalniška pomoč. Ne, namen članka je, da vas subtilno ali pa čisto transparentno (v slogu: Encarta je res odlična!) prepriča o kvaliteti izdelka. Po mojem osebnem, skromnem in ponižnem mnenju gre namreč za najbolj zanimiv CD, kar sem si jih kdaj ogledal. In verjemite mi, ni jih bilo malo. Primerjava s knjižno verzijo sploh ni na mestu, saj so razlike vesoljske: 1. knjige navadno ne govorijo in zagotovo ne predvajajo 8 ur zvoka; 2. ne premorejo tudi animacij, on-line slovarja (80.000 besed!) in urejevalnika, za kopiranje pa boste morali kar v fotokopirnico; 3. koliko časa bi porabili, da bi odkrili vse teme, ki se v tridesetih! knjigah dotikajo besede računalnik?, Encarta to zmore v 5 sekundah.

Predstavljamo vam NAJUČINKOVITEJŠO kolekcijo izdelkov PROTI SONČENJU (z garancijo)

NOVO!
BREZ
RECEPTA!

☛ Sound Blaster PRO	13.900 SIT
☛ CD ROM Mitsumi double speed	24.900 SIT
☛ CD ROM NEC SCSI	
+ 16 bit Sound Card	39.900 SIT
☛ Fax Modemi	od 18.900 SIT
☛ Stereo zvočniki aktivni	3.500 SIT
☛ Stereo zvočniki aktivni	
+ extra bass	5.500 SIT

*Cene veljajo na dan 15.6.1994

NAVODILO ZA UPORABO

Pred uporabo izdelkov ne pretresamo!

Uporaba: pri igrah, poslovnih aplikacijah, animacijah, prezentacijah, glasbi, izobraževanju in še in še...

Doziranje: po potrebi, za doseg maksimalnega učinka priporočamo vsakodnevno uporabo

Stranski učinki: jih ni

Rok uporabe: neomejen

HRANITI V SUHEM IN TEMNEM PROSTORU -
priporočamo hrambo v računalnikih CONDOR serije 400
SAMO ZA ZUNANJO UPORABO!

EXIT
Computers

Ljubljana
Dunajska 106
Tel: 061/1684-290
061/1684-308

CONECTA



PC & Co.

Aleš Petrič

Kateri najboljši v deželi je tej?

Test igralnih konfiguracij PC-jev (2. del)

Jerovšek 386DX/40 in 486DX2

Jerovšek je računalniško podjetje, v Sloveniji najmanj tako znano kot v Ameriki IBM ali v Indiji Mahatma Computers, v Sloveniji pa tako ali tako nimaš splošne izobrazbe če do potankosti ne poznaš proporcionalnega sistema volitev v slovenski državni zbor in Jerovška. Resnici na ljubo je v prodaji računalniških



sistemov najpomembnejša reklama in Jerovšek si prav tu zasluži posebno omembo. V nasprotju z mnogimi drugimi realsocialističnimi reklamami, s katerimi v slovenskih računalniških revijah oglašuje tisoč in eno elektroorientirano podjetje, je v marčevskem monitorju Jerovška popadel umetniški nadih. S platnice v prihodnost zroči priletni stavec s štrlečimi ušesi obljublja, da pri Jerovšku znajo prisluhiti. Resda ne tako eksplozivno in intelektualno globokoumno kot Megazinov oglas z delovnim imenom Miško Mišica v junijski številki Monitorja, pa vendarle izvirno. Očiten dokaz torej, da je oglaševanje ključ k uspehu. Toda vrnimo se k 386-ki. Na nerodovniški matični plošči tudi tokrat teče AMD-jev procesor 386 DX pri 40 Mhz taktu delovanja, v prvo pomnilniško banko pa je vstavljenih 4 Mb Toshiba spomina. Diskovni krmilnik (po domače I/O kartica) kontrolira Quantumov 270 megabajtni disk s tovarniško deklariranim dostopnim časom 12 milisekund. Podatek, ki ga sicer navajajo vsi proizvajalci, še raje pa prodajalci, pove pa ne kaj dosti. Tipkovnica je zdaj že notorično znana Cherry 683 z vgrajeno podporo za code page 852. Poleg sodi tudi miška z jerovškovim zaščitnim znakom v letasetu in skoraj obvezno podlogo prav tako z napisom Jerovšek, katere pa prenekateri prodajalci iz same zlobe ne

vključujejo v prodajne pakete. Znano je, da vodilni delavci takšnih podjetij podloge radi uporabljajo kot substitut za ploščice v kopalnici, jedilne krožnike, darilo na porokah, predpražnike in še kopico drugih, skrajno koristnih reči. Grafični pospeševalnik (zgolj drugo ime za grafični procesor, ki ga premore vsaka grafična kartica) je prav tako vsem znani Cirrus Logic 5422 z 1 Mb spomina, ki je pred leti s tržišča izrinil 512 kilobajtni Tridentove modele. S sliko se tudi tokrat ukvarja klasični 14 palčni barvni monitor, z maksimalno ločljivostjo 1024x768, frekvenco osveževanja slike 38 Mhz ter oznako LR (low radiation). Teacov mali 3.5 palčni disketnik (1.44 Mb) sameva brez večjega brata, kar je pri cenejših 386 konfiguracijah postal že običaj. Za zvočno kartico Sound Blaster Pro VE (value edition) skupaj s parom pasivnih zvočnikov boste morali doplačati 13.990 tolarjev brez 5% prometnega davka. Vse naštetu in še nekaj neimenovanih ali namerno spregledanih in zapostavljenih žšraufov', žičk in majhnih črnih z veliko nožicami je zapakirano v standardnem Baby ležečem ohišju z 200 watnim napajalnikom. Za konec naj omenim še posebnost Jerovškovih sistemov, namreč dejstvo da je v cene njihovih sistemov vključeno tudi 1 letno vzdrževanje pri uporabniku ter prav tako 1 leto garancije. V vsako konfiguracijo spada tudi programska paketa Windows 3.1 EE ter Dos 6.2. Vse to in še več (saj veste: stavec s štrlečimi uhlji) lahko dobite le za 139.300 brez 5% prometnega davka.

Osnovna plošča podpira VLB lokalno vodilo, ima 256 kb predpomnilnika (Cache), njen glavni del pa je AMD-jev procesor 486DX2 z notranje podvojenim 66 Mhz taktom delovanja. Spominski banki sta napolnjeni z osmimi 1Mb Simm čipi, maksimalna razširitev pa je možna do 32 megabajtov. Krmilnik in I/O kartica



standardno podpira VLB lokalno vodilo, naj pa je priključen trdi disk Caviar, ameriškega proizvajalca

Western Digital z 420 megabajti deklarirane kapacitete (poskusite kdaj pognati dosov ukaz dir/s), ter dostopnim časom 12 milisekund. Tipično za dražje konfiguracije tudi jerovškova premore oba disketnika; tako mali 3.5 palčni kakor tudi veliki 5.25 palčni pa sta proizvod podjetja Teac. Klasična je tudi tipkovnica Cherry 681 s podporo za code page 852, izrazito neklasičen pa je monitor. Ta je namreč 17 palčni Philips 4CM 6088. Njegova največja ločljivost je 1280x1024, frekvenca osveževanja slike 64 kHz, velikost pike (dot pitch) pa je 0.26 milimetra, torej manjša kot pri 14 palčnih modelih, kar prispeva k večji ostrini in jasnosti slike. Za kvaliteto bistvena je tudi trinitronska cev, ki jo proizvaja Sony, Philips pa jih v svoje modele le vgrajuje. Monitor seveda spada v višji kakovostni razred, s kvaliteto in velikostjo slike, ki je poleg igranja primerna tudi za namizno založništvo in delo s CAD programi. Jasno je, da zato tudi cena spada v višji razred, a brez skrbi: če takšnega monitorja ne potrebujete ali si ga preprosto ne morete privoščiti, se lahko odločite za manjši 15 palčni klasičen monitor. Grafični pospeševalnik Diamond Stealth Pro gre v korak s kvaliteto monitorja, saj poleg vedno prisotnega in že običajnega VLB lokalnega vodila, premore tudi 2 Mb video pomnilnika (VRAM), ki bistveno vpliva na hitrost kartice in barve, ki jih lahko prikaže pri visokih ločljivostih. Multimedijske komponente, torej zvočnike, CD-Rom in zvočno kartico, lahko glede na vaše zahteve in denarne zmožnosti dokupite ali pa tudi ne. Gre za Sound Blaster 16 ASP (advanced signal processing) Multi CD, za katerega doplačilo znaša 27.852 Sit ter za CD-Rom Mitsumi z dvojno hitrostjo FX001D multisession za katerega bo treba odšteti 22.900. Par zvočnikov pa stane še dodatnih 3.440 Sit. V ceno sta vključeni tudi Logitech miška s podlogo ter Mini Tower (mali stolp) ohišje z 200 watnim napajalnikom, nazadnje pa seveda enoletno vzdrževanje na domu uporabnika ter enoletna garancija. Kot pri cenejši konfiguraciji dobite na disku tudi tokrat Windows 3.1 EE ter Dos 6.2, poleg pa še okenski softev za Sound Blaster ter grafično kartico Diamond Stealth. Cena sistema z manjšim 15 palčnim monitorjem znaša 275.000 Sit, s 17 palčnim Philipsom pa 344.000 Sit (ceni ne vključujeta 5% prometnega davka).

Autronic 486DX2/66

Tudi podjetja Autronic vrlim bralcem ni potrebno

podrobneje predstavljati. Na slovenskem trgu računalniške opreme je prisotno že skoraj tako dolgo kot malarija v Afriki (Boštjan please change it: I couldn't), dobro znano pa je tudi slovenskim ekonomistom, saj ima svoje prostore ravno sredi glavnega štaba legendarne ekonomske fakultete v Ljubljani. Njihova edina konfiguracija, katero smo dobili v test je visokoproračunska, kajti cenejše sploh ne prodajajo več, kar dobro kaže na smernice razvoja v PC tehnologiji.



Procesorji 386 bodo torej izumrli dosti prej kot dinosavri. Osnovna plošča autronicovega računalnika premore standardnih 256 kb cache-a, 8 Mb spomina ter procesor 486 DX2 s podvojenim 66 Mhz taktom delovanja. Posebne omembe vreden je trdi disk, pa ne zato ker ima istega tudi avtor tega članka (o ne, kje pa) temveč zato ker je preprosto dober. Gre za Connerjev 540 megabajtni model, za katerega pri Autronicsu pravijo da zmore le 12 ms, iz zanesljivih virov (beri tovarniških specifikacij) pa vemo da je dostopni čas bližje 10 milisekundam. Disk je v autronicovi konfiguraciji tudi komponenta z najdaljšo garancijo, saj lahko

le-to uveljavljate 2 leti. Razširjeni pretok podatkov z diska v procesor podpira običajni VLB kontroler z dvema serijskima, paralelnim in game vtičem. Grafična kartica Viper VLB je razširjena na 2 Mb Video spomina (VRAM), ki okensko grafiko vidno pohitri. Monitor je zopet Philipsov 14C, tokrat 14 palčni, sicer pa zanj veljajo enake karakteristike, kot za ostale 14 žcolske' škatle (LR, 1024x768). Enako velja tudi za mali in veliki Teacov disketnik, modela kakršne srečamo v vsakem tretjem slovenskem računalniku. Za glasbeno podporo skrbi glasena kartica Sound Blaster 16 ASP Multi CD, poleg katerega dobite tudi SB mikrofona. Slednji je uporaben npr. pri programu Voice Assist, saj veste ko rečete gor, gre kurzor na zaslonu gor, ko rečete sedi, sede, na aport pa prinese žogico. K multimediji spada tudi Panasonicov CD 562 z dvojno hitrostjo in servo motorjem, s klasičnimi vratci (tray). V ceno so poleg enoletne garancije (za disk 2 leti) vključeni tudi ohišje po imenu mali stolp ter vzhodnoevropski (EE) Windowsi 3.1 in Dos 6.2. Zadovoljni

Escom Quattro 486DX2/66 Lb Tower.

Morda bi moral za prvi stavek v Wordu narediti kakšen Makro? Zadeva se namreč sumljivo ponavlja. Skratka. Gre za še en 486DX2/66 AMD procesor (na Intel boste v Sloveniji težko našli), s standardno kapaciteto spomina 8 megabajtov in 256 kb predpomnilnika. Disketnik je tokrat le majhni 3.5 palčni Mitsumi, na krmilnik 2s/1p/1g pa je priključen stari dobri Western Digital Caviar z deklarirano kapaciteto 425 Mb in

dostopnim časom 11 ms (za primerjavo beri odstavek Jerovšek 486DX2/66). Licenčna programska oprema so standardni MS Windows 3.1 ter Dos 6.2. Toda kaj sploh pomeni beseda licenčna. Preprosto, da v meniju program managerja About piše registered to: žvi dragi bralec' in ne morda registered to žSuper Medo s prijatelji in zlato uro.' Tako torej, v pravni državi sve po propisima. Toda vrnimo se k grafiki. Kartica SPEA V7 Mercury premore 1 Mb grafičnega spomina, podpira VLB lokalno vodilo, v Oknih pa ji lahko s priloženim programom naravnamo tudi frekvenco osveževanja, saj navadni monitorji previsokih frekvenc ne prenesejo najbolje. O CD-Rom enoti Mitsumi FX001D, z dvojno



hitrostjo, dizel motorjem in servo volanom je bilo že veliko rečenega, zato si rajhe oglejmo zvočno kartico. Ta za spremembo ni SB temveč s SB 100% kompatibilna Escom Power Sound Pro 16 Stereo s slušalkami in mikrofonom (Svašta!). Zopet za spremembo priloženi, so aktivni zvočniki Escom HiPro z 10 Wattnim ojačevalcem.

Malce boljši, večji in dražji je tudi monitor spet Escom multiscan 1280x1024 NI (non interlaced oz. brez prepletanja), 0.26 (velikost točke), MPR2 (podpira švedski standard o dovoljeni količini sevanja), z diagonalo zaslona 15 palcev (dovolj poveča sliko da je ločljivost 1024x768 udobna za delo) (op. brez nadaljnega in brez nadaljnjih oklepajev).

Morda le še razlaga pojma multiscan. Monitor je zvezno frekvenčen in preiskuje v frekvenčnem razponu, ki ga podpira, vse frekvence, ki bi mu jih utegnili pošiljati grafična kartica, kar laično pomeni, da je zadeva boljša in dražja od običajnih 14 palčnih. Še predzadnjič za spremembo: tipkovnica s Slo znaki Escom Primo Pro je tokrat proizvod korporacije Fujitsu, na slovenskem trgu manj pogost, a vsekakor zelo dober izdelek. In še zadnjič za spremembo ponuja podjetje mr.Tivox miško Boeder BS z zdaj že običajno Escom podlogo.

Garancija za konfiguracijo znaša 1 leto, cena pa je 159.000 tolarjev. Kar samo se zastavlja tudi vprašanje: kaj je smisel življenja in zakaj zavruga vsaka druga komponenta v imenu skriva besedo Escom?

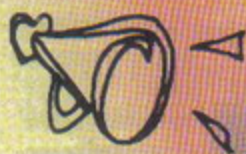
To seveda ni nič slabega, saj je Escom znan in uveljavljen nemški proizvajalec računalniške opreme, v odgovor na prvo vprašanje pa vam priporočam kakšno literaturo npr. Štoparski vodič po galaxiji ali PC za tel-ebane.

Rezultati testov

	Tivox H	Autro H	Anni H	Altec H	GekkoH	IskraH	Jero H	Anni L	Alte L	Jero L	Gekko L
Wintach											
Word	19.43	25.84	20.21	22.78	19.81	19.09	15.71	3.18	2.46	4.68	3.15
CAD	53.81	41.37	44.84	42.93	17.56	43.37	21.00	3.75	3.36	3.40	2.93
SS	44.59	46.28	24.28	45.71	43.78	24.03	38.31	3.53	3.02	3.93	3.40
Paint	45.50	43.28	34.78	48.50	23.96	32.25	23.34	3.65	2.96	3.43	3.59
Over	40.83	39.19	31.03	39.20	26.28	29.69	24.59	3.53	2.95	3.86	3.27
LandMark											
CPU	1417.30	1209.90	1314.12	1139.92	1272.69	1316.85	1333.70	474.94	417.92	341.88	441.68
FPU	588.76	587.94	588.19	588.43	587.96	588.95	588.18				
Video	2547.88	2524.08	2131.83	2080	1374.68	1926.41	1678.91	369.79	319.35	297.78	311.96
Land	1621.96	1496.53	1459.47	1330.01	1204.01	1387.02	1325.83	377.05	330.05	280.44	341.52
ByteBench											
1.	5956.26	5527.2	553.50		4958.89		444.90	2.41		1779.00	2312.68
2.	369.13	490.85	306.40		323.40		248.20	288.10		219.70	352.00
3.	1510.00	1498.90	1944.00		1187.48		1607.80	1278.84		1322.42	1322.79
4.	16.31	10.00	8.88		13.00		16.00	10.00		15.00	10.00

Ključ: Word=procesiranje teksta; CAD= CAD in risarski programi; SS=Razpredelnice; Paint=risarski programi; Over=skupna vrednost CPU (central processing unit)=hitrost glavnega procesorja; FPU (Floating Point Unit)= hitrost matematičnega procesorja. Opomba: rezultati FPU testa pri sistemih 386 ne obstajajo, ker 386 nima integriranega koprocesorja, dograjevanja pa nismo zahtevali).

V zgornji vrstici je ime firme, ki izdeluje računalnik, poleg pa črka H (high end) in L (low end), ki pomeni rang konfiguracije



zanimivosti

Nekaj več za SEGAše

Dodatki za konzole SEGA

Kruha in iger so vekali že stari Rimljani, ko so levi trgali na kosce sestradane sužnje. A so levi podlegli, gospoda pa naveličali monotonije, filozofi so napeli sive celice čez slavolok zmage in postavili v areno dva plačanca, gladiatorja poimenovana. Tekla je kri da je bilo veselje. Mnogo kasneje so svet preplavile humanitarne ideje. Prišlo je tako daleč, da so ukinitelj suženjstvo, zaščitili živali in proglasili enakopravnost



• Naziv: Gear To Gear Cable; Konzola: Game Gear; Dolžina kabla: 1.5m; Teža: 70g

Mnogo iger za GG je pisanih za dva igralca. Vendar je že na prvi pogled opaziti, da je fizično nemogoče stlačiti za konzolo dva igralca. Tako je pri večini iger ta opcija preprosto blokirana. Igranje dveh igralcev (seveda ne na eni konzoli) omogoča ta dodatek. Kabel preprosto porinemo v prazen vtič z napisom EXT. v obe konzoli in se odpravimo pustolovščinam naproti. Pri igri Aerial Assault (klasične vesoljske strelske vaje) s kompanjonom družno plujete v objem sovražnika. Z geslom v slogi je moč se da priti precej dlje kot v solo verziji. Povsem drugače pa izgleda zadeva pri miselni igri Solitaire Poker. Tu se s partnerjem spopadeta v direktnem boju. Res, prav prisrčno.

• Naziv: TV Tuner Pack; Konzola: Game Gear; Starost uporabnika: 5 let in več

Radi hodite v naravo? Tu vse v redu. Vendar kaj se zgodi če je ta celodnevni, sestra pa tečajni, ker bo zamudila Santa Barbaro? Ker ste navdušen pripadnik Sege, GG prago-tovo že imate. Torej vsadite namesto špila v konzolo TV Tuner Pack, sestra bo zadovoljna, vi pa se mirno lahko posvetite ribolovu. Tako bo volk sit in sestra cela. Simpatična stvarca tale TV Tuner (tudi vaša sestra seveda). Edini omembe vreden problem je lokacija. V

žensk. Kmalu zatem so svetu zavladale konzole. Igralna konzola je priprava, kjer je dovoljeno vse, kar je drugače prepovedano (npr. Prijatelj je naredil nekaj, kar vas je precej razjezilo. Želite ga ubiti, pa je to z zakonom prepovedano. Nič lažjega! Vključite konzolo, prižgete televizor, v roko vzamete control pad in pobijete vse kar leze in gre). Vam je odleglo? Sproščanje stresa in izobraževalne lastnosti so pri konzolah ključnega pomena. Ni

čudno, da so konzole tako popularne. Konzole so prekrizale mojo življensko pot čisto po naključju. To je bilo tistega leta, ko je stric Tone kupil novo Alfa, pijani mladoletniki, pa so iz čiste objestnosti podrli sosedu novo betonsko ograjo. Tako se je v blišču radovednosti pri meni pojavila konzola, pa še druga pa tretja. Bržkaj sem s harddiska moje prijateljice zanosno zbrisal vse špile in na uredništvo pohitel po veliko kartonsko škatlo. Ob prvem pogledu sem si dejal: "To je pa dober staf". Poleg ročnega raketnega metalca, magnuma, žepnega akumulatorja, se je poleg sodobno opremljene fregate ameriške izdelave šopiril še pravi barvni televizor. Res pravcata parada dodatkov za konzole Sega. Dobro! Brez pretiravanja. V škatli sem naštel šest dodatnih orodij za popestritev svetlih trenutkov ob video igrah.

Tacnu so TV signali tako slabi, da sem se odpravil kar v Valdoltro. Tu je bil sprejem tako fantastičen, postaje pa posejane tako na gosto, da bi potreboval vsaj multitasking. Neverjetno zadovoljen je bil s to nadgradnjo GG-ja moj brat, saj si je finale nogometa državnih prvakov ogledal kar na



delovnem mestu. Poleg Tv Tunerja dobite v škatli še kovinski podstavek za konzolo. Tako lahko nemoteno med prenosom v eni roki držite kokakolo z drugo pa jest arašide. Osebnost sem bil nad tem dodatkom najbolj navdušen.



• Naziv: Battery Pack; Konzola: GameGear; Teža: 480g ali 4.80E-4 bruto registrskih ton

Dobro vemo, da je GG pač žepna konzola in dobrodošel sopotnik na vseh potepanjih. Baterije so drage, pa še vsak dan jih je treba menjati. Tu priskoči na pomoč Battery Pack. Enostavno akumulator priključite preko AC adaptorja na omrežje in zjutraj boste



kot prerojeni. Zataknete ga za pas in priključite na konzolo. Polnjenje zadostuje za približno 6ur igranja ali gledanja televizije. Nepogrešljiv dodatek za vse profesionalce.

• **Naziv:** The Sega Light Phaser;
Konzola: Master System, Master System II

Pod krinko tega naziva se skriva sistematično oblikovano svetlobno orožje. Orožje povežemo s konzolo preko porta 1. Za nemoteno delovanje je potrebna še izbira pravega softwara. Na portu 2 je dobro imeti še control pad, saj je edini nefiksni del pištole sprožilec. Pripravna igrača za spoščanje stresov. Tudi hvala v smislu, "A si vidu kuko s'm mu glavo ud-pihnu!" bo poslej povsem utemeljena. Pištolo v konzolo, pa veselo na delo.

• **Naziv:** Master System Converter; **Konzola:** Mega Drive; **More games, more Fun**

Kupili ste konzolo Master System in vse dodatke. Vse je bilo lepo in prav do rojstnega dne, ko so vam prijatelji kupili za rojstni dan pravi Mega Drive. Master

system je utonil v pozabo, dokler ga niste nekam založili, sedaj pa ga kljub velikim naporom ne morete nikjer najti. Ostali so vam vsi špili in vsi dodatki, ven-



dar ne veste kam z njimi. Sega je poskrbela tudi za vas. Master System konverter bo iz vašega Mega Drive-a izvabil Master System in 300 gramsko lešnikovo čokolado Milka. Pravi lepoteč na oko, pa še 3D očala lahko priključite nanj. Je pa ena malenkost (ali dve). MG Control Pad povsem zadovolji potrebe MS. Kurzorji ostanejo kurzorji, tipka A je sedaj brez pomena, B prev-

zame funkcijo tipke 1, C pa tipke 2 na MS Control Pad-u. Izključene so nekater igre (Great Volleyball, Shanghai, Alien Syndrome, Wonder Boy & Master Land, Where in the World is Carmen San Diego (uboga Carmen), Montezuma's Revenge, Bomber Raid). Za navedene igre je uporaben izključno MS Control Pad. The F-16 Fighting Falcon, sploh ne bo delal, ostalo je pa v najlepšem redu.

• **Naziv:** Mega Stick; **Konzola:** Mega Drive; **Starost uporabnika:** 3 leta in več

Pravi Joystick. Ni ravno anatomsko oblikovan, vendar dovolj čvrst in robusten, za vsakovrstne nasilneže. Pravi balzam za spretno prste. Brez večjih težav krmilimo vse strani, tipke A,B,C, so tako velike, da jih je milorečeno nemogoče zgrešiti. Poleg običajnih funkcij je tu še nekaj bonbončkov. Turbo speed za vse tipke (A,B,C). Frekvenco lahko nastavimo, da nam sovražnik nikakor ne bo mogel doživeti. Za začetnike je tu še funkcija slow motion, ki pa je uporabna le v nekaterih igrah. Ob pritisku na vsako od sprožil se posveti diodica, ki je obenem tudi indikator frekvence Turbo Speed-a. Teste je palica prenesla nadvse uspešno. Ob njej se otreseš občutka, da boš zdaj, zdaj zdrobil Control Pad.

BORZA • BORZA • BORZA

Cena oglasa v Borzi je 300 SIT za največ 15 besed, vsaka nadaljna pa je še 30 SIT. Besedilo oglasa napišite na priložen kartonček in ga skupaj z dokazilom o vplačilu (virna, položnica ali fotokopija položnice) pošljite na naš naslov do 6. avgusta. Denar nakažite na žiro račun 50100-603-42786 s pripisom za Borzo.

OPOMBA!

PONUDBE NA OGLASE S ŠIFRO POŠLJITE NA NAŠ NASLOV!

Hardver

Amigo 1200, kabel za HD, razširjeno na 11 MB, staro sedem mesecev, ugodno prodam. Telefon 061 572 060

PC 386SX/33, malo rabljen, 2 MB pomnilnika, 130 MB trdega diska, 3,5" in 5,25" flopi, SB Pro in SVGA barvni monitor, prodam! Leon Zupančič, Marija Gradec 51, 63270 Laško

Prodam barvni monitor 14" Super VGA 1024x768 L.R. Cena po dogovoru. Rajko Bambič, Mali log 15, Laški potok 61318

Prodam Nintendo Entertainment System (NES) in deset iger, npr.: Mario 1-3, Chip'n'Dale, Batman, Megaman,... Pokličite 062 810 105 (Matej)

Rešitev ribiške nagradne igre **Repro** iz prejšnje številke

Kar precej se vas je potrudilo napisati svojo razlago fenomena plavajočega in delujočega monitorja, ki ga je Repro razstavil na Informatiki. Žal pa nihče ni uganil, zato smo se odločili nagraditi tistega, ki se je rešitvi najbolj približal. To je Janko Pirec, Andraž 82, 63313 Polzela. Čestitamo!

Kako jim je torej uspelo potopiti delujoč monitor v vodo in vanj nasuti pravih in digitalnih ribic? Preprosto: vsa vezja in ostalo občutljivo šaro so odstranili iz ohišja in jo postavili na suho, v vodi pa je ostala le katodna cev.

A

amiga

Jernej Pečjak,

Vojna gigantov

Dir Work 2 vs. Directory Opus 4

**Tabela 1 -
Testi hitrosti (Dir Work)**

1. Datoteke A. Kopiranje

HD:HD 100
HD:RAM 100

B. Brisanje

HD: 91
RAM: 100

C. Premikanje

HD:HD 90
HD:RAM 86

2. Imeniki, polni datotek

A. Kopiranje

HD:HD 74
HD:RAM 69

B. Brisanje

HD 82
RAM: 100

C. Premikanje

HD:HD 74
HD:RAM 71

3. Razno

A. Iskanje niza (SEARCH)

HD: 60
RAM: 18

B. Iskanje datoteke (HUNT)

80

C. Velikosti imenikov (GET SIZE)

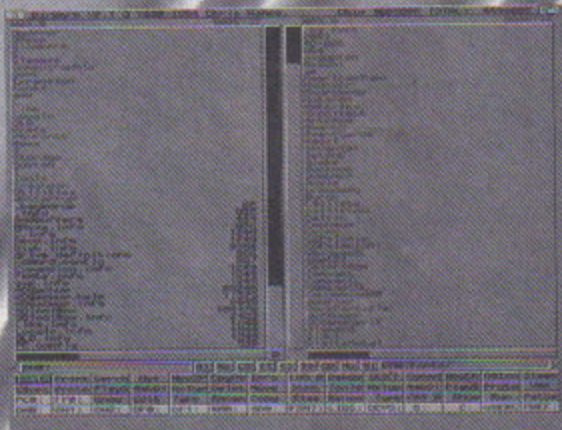
33

D. Izpis imenika (GET DIR)

30

V dani tabeli ni absolutnih vrednosti hitrosti, ker ničemur ne služijo. Čas kopiranja, brisanja itd. je odvisen od tega, kateri računalnik imate, kako je formatiran disk, koliko spomina premorate, kaj kopirate, itd. V priloženi tabeli so le relativni podatki, ki služijo le za primerjavo hitrosti obeh programov. Oba programa sta zelo nastavitljiva, zato sem se trudil, da bi posamezno funkcijo kar se da izenačil. Morda se boste najprej začudili, čes, kje pa je primerjava. Vsaki operaciji Dir Opusa sem dejal, da je "standardna" hitrost izvedbe in ji dal oceno 100 časovnih enot. V tabeli pa je podana relativna hitrost Dir Worka glede na Opus. Če je tako nekje podatek 50, pomeni, da je bil Dir Work še enkrat hitrejši od Opusa, ocena 110 pomeni, da je bil deset procentov počasnejši itd. Vseeno pa je, ali bi vzeli za navidezni standard en ali drugi program. Za komentarje glejte besedilo.

Vsakdo, ki ima računalnik za kaj več kot zgolj za streljanje napadalcev iz vesolja, gotovo vsaj občasno uporablja enega od tako imenovanih programov "directory". Programi te vrste so nam včasih pomagali le pri presnemavanju datotek iz ene diskete na drugo, danes pa nudijo pravo novo okolje za delo z računalnikom. Marsikdo se bo vprašal, čemu je sploh potreben tak program, ko pa ima Amiga odlični grafični vmesnik (Workbench) iz katerega lahko naredimo skorajda vse. Vendar je grafično okolje bolj primerno za startanje programov, manj pa za delo z večjim številom datotek (kopiranje, premikanje, brisanje). Poleg tega v Workbenchu ponavadi vidimo le programe, ki vsebujejo tudi ikonice, mnogokrat pa je potrebno delati z vsemi datotekami. To pa še ni vse. "Directory" programi omogočajo zagon datoteke glede na njen tip. To pomeni, če izberemo sliko, jo računalnik prikaže, če izberemo



Moja konfiguracija Dir Work-a, ki pa še zdaleč ni končana. Izhaja iz stare verzije 1.62

besedilo, ga izpiše, če izberemo glasbeni modul, ga zaigra. S pritiskom na miško lahko tudi startamo programe. Brez problema tudi arhiviramo datoteke. Zgolj z uporabo Workbenchja je vse to nemogoče, iz CLI-ja (command line interface) pa se da, vendar je struktura nekaterih ukazov zelo zapletena. Programi za delo z datotekami in imeniki so se na Amigi pojavili že pred leti, s programoma Dir Opus 4.11 in Dir Work 2.1 pa so se razvili v tako močno orodje, da so nekateri uporabniki popolnoma opustili delo z Workbenchem. Dir Opus je veljal za kralja vseh podobnih programov zelo dolgo. Preplezal je kar štiri verzije, da bi postal tak, kot ga poznamo sedaj. Tudi Dir Work ni od včeraj. Od leta 1992 je bil z nami s svojo verzijo 1.62, ki je bila shareware. Za tisti čas je bila odlična, saj je nudila določene rešitve, ki jih Opus ni premogel, pa še skoraj zastoj je bil. Čas in OS 3.0 sta prinesla svoje in Dir Work se ni mogel spopadati z novimi grafičnimi zasloni, zahtevnimi nastavitvami, itd. No, avtor je na programu delal dve leti in v začetku leta je luč sveta zagledala prenovljena verzija 2.0, pred mesecem dni pa še 2.1.

Kaj zahtevata programa od vaše Amige

Oba programa sta dobesedno zelo močna. Vsak od njiju je lahko nastavljen tako, da je zelo zmogljiv, lahko pa se zadovoljimo z originalno nastavitvijo. Dir Opus se vidi, da prihaja iz gosposke družine. Vsaka naslednja verzija programa je bolj pogoltna s spominom. Dir Work je po drugi strani že od prej znan po svoje skromnosti s porabo spomina. Če pogledate tabelo 1 vidite, da Dir Work odločno premaga Opusa, kar zadeva spominske zahteve. Opus porabi več kot še enkrat toliko spomina kot DW, ko spi (iconify, sleep), ga porabi skoraj trikrat več. Opus povzru tega ne vrne vsega spomina, ko ga zapustimo. Šele ukaz iz CLI-ja, AVAIL FLUSH, zapre njegovo knjižnico. Posledica tega je, da DW deluje že s 512Kb spomina (če je še kje kdo brez razširitve). Opus potrebuje 1Mb, pa še tedaj se počuti zelo slabo, mi pa z njim. Oba programa delujeta že z operacijskim sistemom 1.3, izkoriščata pa zmogljivosti boljših. Če imate torej OS 3.0 lahko uporabljate standardne prepoznave (datatype), DW vam nudi APP ikone itd. V tabelah so prikazane zmogljivosti pri OS 3.0.

In kako vam potem olepšata dan

Oba programa uporabljamo na dva glavna načina. Prvi je ta, da izberemo določeno datoteko ali imenik in z gumbom sprožimo določeno akcijo (kopiranje, brisanje itd.). Drugi način pa je, da ko dvakrat pritisnemo z levo miško na datoteko, se glede na tip datoteke izvrši vnaprej nastavljen ukaz. Svoje ukaze ima lahko tudi pritisek na desno ali srednjo tipko miške, vendar le pri DW. Opus pa pozna takoimenovani click-m-click (pritisni, premakni in spet pritisni). Vse standardne funkcije so že vgrajene, čeprav jih ima Opus nekoliko več kot konkurenca. Opus se lahko pohvali tudi z zaslonsko pomočjo. S pritiskom na željeni ukaz se vam izpiše nadvse koristna pomoč. DW te možnosti nima. Za ukaz, katerega pomen smo pozabili, bo potrebno pogledati v priročnik. Oba programa lahko prikazeta IFF slike do HAM 8 načina (če imate AGA amigo), izpišeta besedila kot običajen tekst, besedilo z ansi kodami ali kot zapis s (šestnajstističnimi) hexa kodami. Oba programa lahko igra tudi pro in sound tracker module, ter surove zvočne efekte. Oba programa lahko tudi formatirata, presnemavata, instalirata diskete. Opus v ta namen uporablja zunanji modul, DW pa ima vse to že vgrajeno v sam program. Tudi tiskanje podpirata oba. Opus uporablja zunanji modul, ki je mnogo boljši kot Dir Workov. Opus lahko tiska tudi slike, pri tiskanju besedila pa lahko nas-

tavimo mnogo parametrov (št. linij na strani, št. znakov v vrsti itd.), ki jih v DW ne moremo. Iz slednjega pa je možno iztiskati le eno stran besedila ali pa s pritiskom na tipko naložiti besedilo v priljubljeni editor. Opus lahko prikaže tudi too4type in ima vgrajen prikazovalnik točkovnih fontov. V raznih dodatkih glavnemu programu, razen zgoraj omenjenih dveh, DW močno vodi, tako da je presenetljivo le to, kako je avtor vse to spravil v 100Kb, kolikor je dolg program. DW tako premore Virus checker (ki ne bo zastarel, ker ga poganja standardna knjižnica, ki se nenehno izpopolnjuje), v Workbench lahko postavlja ikone, ki izvršujejo programe (tako lahko naredimo tudi podoben Dock, kot ga ima Macintosh), lahko dodaja nove roletne menije Workbenchu, vgrajen ima opazovalec sistema (kateri font so odprti, prisotnost knjižnic, procesov itd.) in pa sistemski monitor (kot Snoop Dos). Slednji opazuje vse, kar se dogaja v računalniku. Tak podprogramček je zelo koristen, saj nam pove, katere knjižnice se odpirajo, katere Tooltype pozna nek program. Hitro odkrijemo, če nam manjka kakšna knjižnica.

Če pa hočemo, da bosta delovala tako, kot želimo

Da ne bo pomote, oba programa sta odlična in oba lahko konfiguriramo tako, kot nam najbolj ustreza. V Opusu lahko nastavimo, kateri ukaz želimo na določenem gumbu, v roletnem meniju ali pri avtomatični prepoznavi datoteke. Izbiramo lahko med WB, DOS in AREXX ukazi. Število gumbov ni omejeno, vendar jih je naenkrat na zaslonu lahko le 42. Ostale dobimo tako, da s pritiskom na gumb menjamo serije

vseh 42 gumbov. Enote (devices) lahko namestimo samo po levem stolpcu zaslona. DW nima serij, vendar tudi ni omejen na največje število gumbov. Pri DW vsak gumb lahko nosi enega od vgrajenih ukazov, enoto (device), lahko pa poženete tudi zunanje programe. Karkoli v DW-ju lahko postavite kamorkoli. Vsak gumb, menu, puščica, datotečno okno je lahko kjerkoli, poljubne velikosti, barve, napisa, v poljubnem fontu. Če se dovolj dolgo ukvarjate z nastavitvami, lahko vaš DW izgleda tako, kot si želite. Lahko je podoben Disk Masterju, Opusu, staremu Dir Worku, ali pa odpre le majhen menu na Workbenchu, ki služi le za igranje modulov in gledanje slik. Priloženih je kar deset različnih nastavitvev, upam pa, da bodo kmalu izšle še nove. Zelo pohvalno je to, da je avtor dodal program za spreminjanje konfiguracijske datoteke iz prejšnje verzije programa (1.62), v novo. Program sicer ne naredi stoođstotnega dela, vendar je konfiguracija tako dobra, da potrebuje le malo dopolnil. Tako Opus kot DW lahko datoteke tudi avtomatično prepoznata. Slika se tako prikaže, glasba zaigra, LHA datoteka se odpre. Lahko pa naredimo svoje razpoznave. Ko ugotovimo, kaj je vsem datotekam istega tipa skupno, vnesemo to v konfiguracijo. Tako lahko nastavimo, da se bo pri izbiri Final Writerjeve datoteke le ta tudi naložil, ko bomo izbrali vektorski font, se bo še prej odprl Type Smith, itd. Možnosti je res neskončno. Priznati je treba, da je Opus pri nastavljanju nekoliko bolj domač kot DW. Zelo nam pomaga tudi zaslonska pomoč. Izgled Opusa je vedno enak, zato popolnoma zadostuje osnovna konfiguracija, ki ji dodamo funkcije gumbov po svojem okusu.

Type Smith 2.02: Kaj je novega?

Type Smith smo opisali že pred dvema mesecema. Žal je bilo v tedanji verziji mnogo hroščev in pomanjkljivosti. Avtor se je sedaj odločil, da svoje delo dokonča. Priča smo izboljšani verziji Type Smitha 2.01. Naj vas decimalka ne zavede. Imel sem priložnost videti mnogo programov, ki v višji verziji niso bili kaj dosti spremenjeni. Type Smith ni tak. Zadnja verzija ima več kot 40 popravkov in dopolnil. Popravkov in dopolnil je več kot štirideset. Poglejmo nekaj najbolj zanimivih. V prejšnji verziji ni bilo mogoče izvažati CG fontov z dodanimi nasveti. Obljubljena je bila izboljšava pri izvažanju, namesto tega pa je bil font, ki ste ga posneli s to opcijo, uničen. Nasveti sedaj odlično delujejo in razlika med starimi in novimi fonty je več kot opazna. Vsi ukazi Arexx sedaj delujejo tako kot je treba. Računalnik mi ni blokiral niti enkrat. Zelo pohvalno je tudi to, da pri shranjevanju metrike program avtomatično postavi za ime .afm datoteke ime fonta, s katerim delamo, ne pa več "untitled" (brez imena). Izvažanje fontov lahko tudi prekinemo, ne da bi nam računalnik blokiral.

Poleg tega je avtor programu dodal nekaj izboljšav. Najbolj vidna izboljšava je vsekakor ta, da lahko širino fonta nastavimo tudi iz glavnega okna, tako, da z miško premaknemo navpično premico, ki kaže na širino znaka. Druga pomembna izboljšava je, da program razume poleg .PFB tudi .PFA datoteke. Standardna datoteka za postscript font je seveda .PFB (Postscript font binary), toda nekateri fonty so v zapisu .PFA (Postscript font Ascii). Tako program SWDownload, ki se uporablja za prevajanje fontov iz Nimbus Q v Postscript zapis generira .PFA datoteke. Tako lahko sedaj vse Nimbus Q fonte, ki jih imamo, prevedemo v .PFB datoteke in veselo uporabljamo s šumniki. Type Smith 2.02 ima tudi dodan programček, ki iz Pro Draw vektorskih slik naredi DR2D slike (ki jih nato lahko naložimo v Type Smith). Dodanih je tudi nekaj novih ukazov za lažje delo s točkami (izbiranje in premikanje segmentov). No, program končno deluje tako, kot bi moral že tedaj, ko so ga prvič izdali. Pri Soft Logiku so sicer ponosno izjavili, da je verzija 2.02 brezplačna za vse uporabnike verzij 2.X, toda bilo bi zelo lepo, če bi bila že prva izdaja taka, kot je tale. Uporabniki so morali tako kar šest mesecev čakati na popravke. No, vse skupaj je še vedno vredno pohvale, saj poznam tudi primere založnikov, ki še sedaj niso izdale popravkov svojih programov.

Kljub temu programu še vedno primanjkuje kakšen ukaz ali dva, predvsem za delo z Arexxom. Poleg ukaza za postavljanje kompozicij (set_compositions) bi bilo lepo videti tudi ukaz za branje kompozicij (get_compositions). Podpora grafičnih kartic bi bila zelo zaželjena. Tudi v popolnem (overview) načinu dela se ob vsakem premiku fonta vse ponovno izračunava. Avtor je obljubil, da bo to v naslednji, večji izdaji tudi izpopolnil.

Splošni vtis o programu je vsekakor več kot zadovoljiv. Še bolj velja to, kar sem napisal že v prvi recenziji programa. Če ste kadarkoli želeli ustvarjati vektorske ali točkovne fonte za Amigo, je Type Smith 2 pravi program za vas. Pazite le, da dobite pravo, 2.02 verzijo.

Tabela 2 - zmogljivosti programov

	Dir Opus	Dir Work
1. Zahteve programa		
Porabljen spomin	669Kb	300Kb
Porabljen spomin, ko spi	527Kb	168Kb
Spomin, ki se ne vme ob zaprtju	101Kb	0Kb
Potreben spomin, da deluje	1Mb	512Kb
Operacijski sistem	1.3-3.1	1.2-3.1
2. Vgrajene funkcije		
Prikazovalnik slik	IFF-HAM8	IFF-HAM 8
Module player	da	da
Formatiranje disket	da	da
Sistemski opazovalec	ne	da
Uničevalec virusov	ne	da
Roletni meniji iz WB	ne	da
Snooper	ne	da
postavljanje WB ikon	ne	da
tiskanje na papir	da	da
roletni meniji iz programa	da	da
Popravljanje tooltypes v ikonah	da	ne
Arexx	da	ročno
Zaslonska pomoč	da	ne
Vgrajen prikazovalnik fontov	da	ne

3. Konfiguracija

max število gumbov na zaslonu	42	neom.
max št. odprtih oken	2	2
max št. fontov	12	neom.
max št. barv	256	256
max število enot (device) na zasl.	6	neom.
položaj oken	stalen	poljuben
položaj gumbov	stalen	poljuben
velikost gumbov	stalna	poljubna
izbrano okno	potrebno	ni potrebno
podpora App ikonc	ne	da
št. že narejenih konfiguracij	1	10
št. razpoznav datotek	35	27
št. vgrajenih funkcij	94	43

Vedeti je treba, da sta tovrstna programa zelo kompleksna in jih ne moremo vložiti v predalčke. Dana tabela je zgolj za ilustracijo posameznih funkcij.

Tehnikalije

Testna konfiguracija:

Amiga 1200, 340Mb trdi disk, 68030 procesor s taktom 40Mhz, Nec Multisync monitor 2

Cena:

Dir Opus - 65 angleških funtov (165 DEM) Dir Work - 85 avstralskih dolarjev (110 DEM)

Naslov založnika:

Dir Opus: by Inovatronic, from Silica Systems, 1-4 the Mews, Hatherley Road, Sidcup, Kent DA14 4DX, tel:081-309-1111 (Velika Britanija)
Dir Work: Quasar Distribution, PO Box 188, Southland, Victoria 3192, Australia, tel: 613-5838806

DW je bolj zapleten. Ker lahko vse odpre kjerkoli, je nekoliko zamudno ustvarjati svojo konfiguracijo. Tudi tiste, ki jih dobimo zraven, niso idealne (vse npr. odprejo okno v srednji ločljivosti). DW zato ni za bojazljive. Ko se ga lotimo, se moramo zavedati, da nam bo vzel dan ali dva, predno bo deloval tako, kot si bomo želeli. Tolažimo se lahko s tem, da bo potem delo z njim toliko bolj prijetno.

Vsem se nam vedno tako mudi ...

Ja, na koncu še hitrost. Verjetno večina uporabnikov večkrat na dan uporablja tovrstne programe, zato je hitrost kopiranja, brisanja in listanja datotek in imenikov še kako pomembna.

V tabeli 2 je prikazano hitrostno-razmerje med obema programoma. Odnos sem dobil z mnogokratno ponovitvijo navedenih operacij. Pazil sem, da so bile



Opus v vsem svojem razkošju

funkcije v obeh programih čim bolj podobno nastavljene. Pod točko 1 je prikazano delo z datotekami, pod točko dva pa delo z imeniki, v katerih so bile datoteke. Testiranje se nanaša na delo v spominu (RAM) in delo na trdem disku (HD). Rezultat uporabe mehkih diskov ni v tabeli, ker so skoraj identični tistim s trdega diska. V kopiranju datotek ni velikih razlik med programoma. Rezultat DW se suče okoli 100, kar pomeni, da je hitrost podobna Opusovi. Hitrejši je le v premikanju in to približno za 15 odstotkov.

Pri delu z datotekami in imeniki pa je razlika večja. Dir Work vodi s približno 25 odstotki. Kar je seveda zelo pomembno, saj govorimo o programih za delo z datotekami!

Poleg standardnih ukazov sem preizkusil tudi nekaj dodatnih, ki jih pogosto uporabljamo. V vseh ukazih vodi DW, še najmanj pri iskanju niza znakov v datotekah, pri čemer je 100 datotek pregledal 40% hitreje kot kolega Opus. Iskanje celih datotek (uporabno pri trdih diskih, kjer nikoli ne najdemo tistega, kar iščemo), naredi 20% hitreje, najhitrejši pa je pri računanju velikosti imenikov (s tem preverimo, koliko je dolg imenik in če ga lahko premestimo tja, kjer smo si to želeli). Dolžine vseh datotek in imenikov poišče kar trikrat hitreje kot Opus. Za konec smo prihranili še najpomembnejši ukaz, to je izpis imenika (DIR). Ta ukaz se nedvomno največkrat uporablja. DW izpiše

predal več kot trikrat hitreje kot Opus. Tudi prvi vtis je tak, kot kažejo rezultati. Zdi se, da je delo z DW bolj gladko kot delo z Opusom.

Dobre in slabe novice

Največje odlike Opusa so vsekakor njegova enostavnost za delo, dovršenost modula za tiskanje na papir, Arexx vmesnik za dodajanje novih ukazov, število prednastavljenih tipov datotek, ki jih prepozna, zaslonska pomoč, če se izgubimo, in prikazovalnik točkovnih fontov.

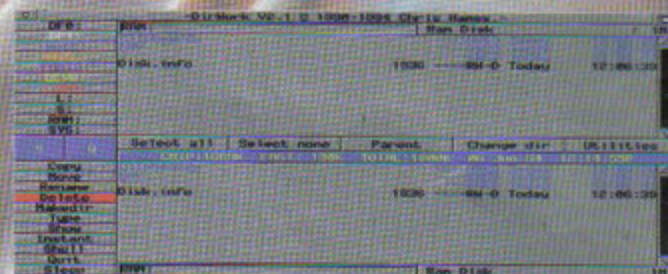
Če Opus pogledamo brez primerjanja z DW, se nam zdi, da nima pomanjkljivosti, če pa oba paketa primerjamo, v trenutku ugotovimo, da sta največji pomanjkljivosti hitrost in pogoltnost s spominom. Tudi omejitve gumbov, kje morajo biti postavljene enote, je zelo moteča. Zelo pohvalno bi bilo, če bi se dalo enote razporediti na katerikoli gumb, saj jih imamo ponava-

di več kot dvajset. Tudi slab izkoristek tipk na miški spravlja marsikoga v obup. V Opusu namreč ni tako, da se pritisk na levo tipko nanaša na levo, pritisk na desno tipko, pa na desno okno. Okno, na katerega se nanaša ukaz, moramo prej izbrati, drugače pa je to tisto okno, v katerem smo nazadnje kaj naredili. Ponavadi pa je na koncu izbrano napačno okno. Ja, Opus ima tudi nesrečnega hrošča, namreč to, da nerad vrača grafični spomin. Ko npr. pogledamo dvajset slik, napiše, da mu primanjkuje

bencu za premikanje oken, z miško namreč. Hroščev v DW še nisem našel. Včasih se mi je že zdelo, da ga bom, pa se je v zadnjem trenutku izkazalo, da sem nekaj zamočil pri nastavitvah. Program je tudi nekoliko nepotrebno zapleten. Ko ga zbudimo, lahko namreč odpre drugačen zaslon in paleto barv, kot tedaj, ko ga prvič poženemo. Ne vem, kdo bi si želel kaj takega. Sem pa porabil nekaj ur, predno sem ugotovil, kam po prebujanju izginejo štiri barve.

Za tiste, ki potrebujejo ogromno gumbov, bo v DW kmalu zmanjkalo prostora na zaslonu. Pohvalno bi bilo, če bi avtor dodal banke gumbov, ki jih pozna Opus. Pohvale vredna je seveda hitrost programa, majhna potrošnja spomina in nastavitljivost. Tudi prej omenjeni dodatki (virus checker itd.) so pohvalni. Vsi se verjetno ne bodo strinjali z menoj, toda raje imam v "startupu" le enega, kot deset programov. Predvsem zato, da se ne motijo med seboj.

Nove verzije DW-ja so na voljo na mreži, kar je dan-



DW še malo drugače

danes, ko ima vedno več ljudi dostop do mreže, zelo pohvalno. Taki ni treba vsak popravek čakati direktno iz Avstralije.

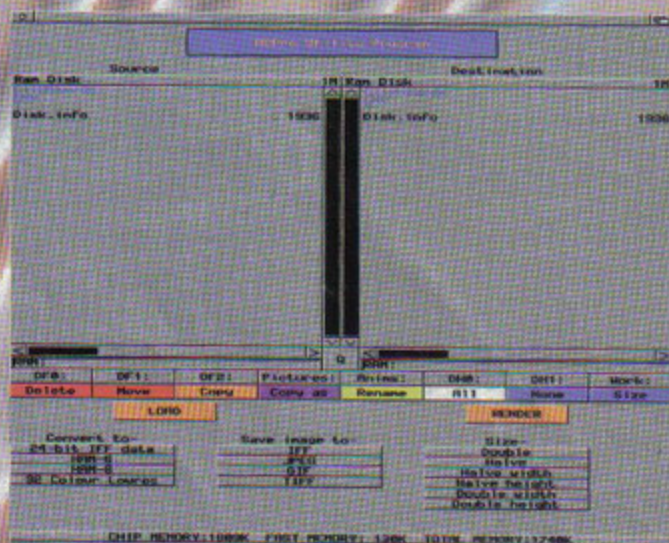
Najbolj grajana vredna pa je omejitev obeh programov, da imata lahko odprti le dve glavni okni. Kolikokrat bi želel iz enega okna kopirati v drugega, v tretjem pa imam nekaj, kar sem shranil od prej. DW je na boljši poti, da premaga to omejitev, saj je to tudi edina omejitev, ki jo pri konfiguriranju ima.

Za katerega je vredno poseči v denarnico?

Če imate malo spomina (beri 2Mb ali manj), če ste nori na hitrost, če želite imeti deset stvari v eni, če ste že prej uporabljali DW 1.62 in ne želite izgubiti konfiguracije, potem si takoj kupite DW. Poleg tega je tudi nekoliko cenejši.

Če ste navajeni Opusa že od malih dni in ste uspešno prekleli dan, ko ste ugotovili, da konfiguracija iz Opusa 3 ni enaka tisti v verziji 4, ter ste uspešno vse še enkrat nastavili, če imate toliko spomina, da vam ga nikoli ne zmanjka, če ne prenesete misli, da boste porabili vsaj nekaj ur, predno boste zadovoljni z izidom, ali če ste zagret Arexx programer, potem brez razmišljanja kupite Opus.

Oba programa sta vrhunska, nekaj, kar sem do sedaj videl le na Amigi, zato boste z obema zadovoljni. No, če pa vprašate mene, malenkosti štejejo. DW ima najmočnejša aduta v svojo prid: hitrost in dolžino. Program te vrste mora biti majhen, hiter in zanesljiv. Krono v mojem srcu ima tako DW2.1. Kaj pa v vašem? Presodite sami.



Konfiguracija DW, ki je prirejena za delo z Art. Dept. Pro 2.5

spomina.

No, tudi DW ni idealen program. Manjka mu predvsem Arexx in to v spodobni obliki. Priročnik res omenja, da se Arexx ukaze da vnese neposredno v konfiguracijsko datoteko, vendar če pogledate to datoteko, boste videli, da je to vse prej kot nekaj, kar bi kdo želel početi. Zaslonska pomoč bi bila ob vsej kompleksnosti zelo zaželjena. Še posebno zapleteno je v konfiguraciji vpisovati kakšne sistemske spremenljivke (npr. Kilobajte, čas), saj so določene le z določeno črko. Premikanje in večanje gumbov v konfiguraciji je zelo nestandardno. Gumbje lahko večamo le tako, da pritiskamo na štiri puščice v vseh smereh. Sprašujem se, zakaj avtor ni uporabil enakega sistema, kot je v Work-

Jaka Terpinc

Novosti v deželi vektorjev

Kaj prinaša DAs Vektor PRO



atari

Navada, da programi na neki stopnji nadgradnje dobijo pridevek PRO, se je že tako izrodila, da se dvomom v PRO-jevo verodostojnost prav težko izognemo. DAs Vektor PRO je izšel v začetku leta kot izpopolnjena verzija priljubljenega DAs Vektorja, o katerem smo v Megazinu že pisali, zato le na kratko o tem, kaj PRO pomeni tokrat.

Novosti

Poleg tega, da so DA-jevci polovili kar precej hroščev, so močno okrepli animacijski modul ter dodali zelo močno opcijo različnih barvnih prelivov. Vektorizator poslej prebira in obdeluje tudi monokromatske slike s končnico TIM (pretvornik iz drugih formatov je priložen), vse ostale (ne)kvalitete pa ostajajo. Pri postavljanju objektov v tri dimenzije program lepo izriše globino, tudi če spremenimo barvo tretje stranice. Barvni preliv kot polnila so v novi verziji izdelana prav briljantno. Opcija ponuja radialne in linearne prelive, z linearno ali eksponentno stopnjo prehoda. Oblikujemo lahko tudi prehod iz enega poligona v drugega, pri čemer lahko določimo smeri poteka. Pri zaslonskem prikazu si lahko izberemo poljubno število stopenj, kar izpis znatno pohitri. Opcija polnjenja s prelivom deluje le znotraj programa, kar pomeni, da se tovrstnega okrasja ne da izvoziti v vektorskih formatih, kar pa v bistvu ne predstavlja posebnega problema, saj je zaradi količine podatkov v tem primeru bolj uporabno tiskanje "rasterske" datoteke. Animacijskemu modulu je dodana možnost oblikovanja stalnega ozadja, ter cela paleta nastavitve kamere: velikost, "pot" ter filtri, ki nam omogočajo učinke kot so prosojnost, postopno zatemnitev (fade), prepustnost barvnih komponent. Končno so spravili v red postopno deformacijo s pomočjo mreže, ostale animacijske opcije pa ostajajo enake. Animacije, narejene z DAV PRO lahko s posebnim programom lepimo skupaj, jim dodajamo zvok, ali jih združujemo z animacijami, narejenimi z raytracerjem InShape. Sliši se mamljivo, vendar je v nasprotju z enostavnostjo vseh ostalih opravil

tokrat potrebno opisati postopek (batch), namesto da bi stvar združili v kakem prijaznem uporabniškem okolju, kot je to mogoče pri vseh "poštenih" programih na atariju.

Česa pa še vedno ni?

S spiska starih pomanjkljivosti moramo na žalost prepisati nezmožnost določanja standardnih velikosti strani. Prav tako lahko ikonske funkcije še vedno kličemo le s klikanjem, namesto tudi s tipkami. Poleg pomanjkljivosti pa so tu še napake. Ena najbolj neprijetnih je hrošč, ki nam ne dovoli, da bi videli, kaj vpisujemo pod parameter števila sličic na sekundo. Pri oblikovanju deformacijske mreže, zgornja leva točka le-te še vedno prav nesramno sama od sebe skoči proti levemu robu strani, ko jo označimo. Nedotaknjena ostaja tudi DAV-ova "okupacija" vsega RAM-a, ki je na voljo, zaradi česar ne pridejo do sape residentni ali vzporedni (pri multitaskingu) programi in kar je najhuje - v napoto mu je del spomina, ki ga zavzame razširjeni zaslon (Blowup, Speedres), tako da s 4 Mb RAM-a, 256 barvami in ločljivostjo, večjo od 640*480 program ob zagonu javi "No memory".

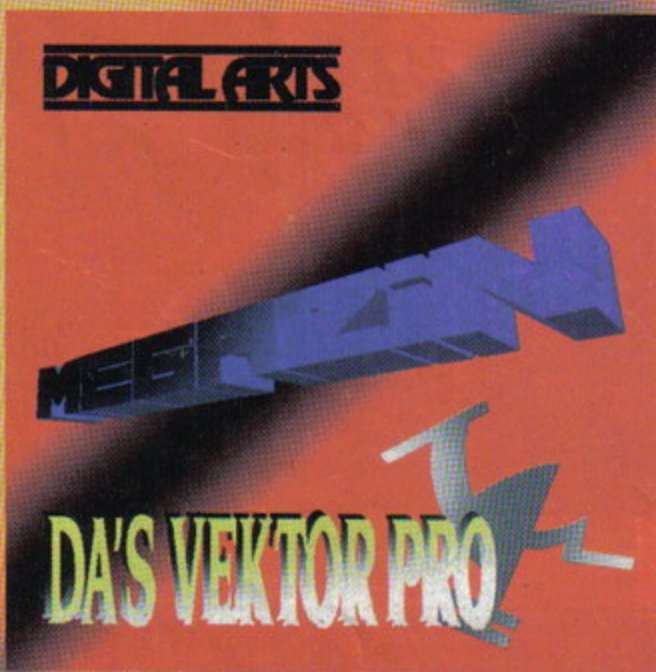


Tabela s prejšnje številke

V prejšnji številki je bilo zaradi pomanjkanja prostora izpuščenih nekaj podatkov, ki prikazujejo zmogljivosti pospeševalnika

Nekatere ločljivosti in hitrosti obnavljanja slike, dosežene z Speedresom: (i)-način s prepletanjem

2 barvi	800*600, >90Hz	1024*768, 64-70Hz	1120*832, 56/110Hz(i)
16 barv	800*600, >90Hz	1024*768, 64 Hz	1280*960, 100 Hz(i)
256 barv	800*600, 70Hz	1006*708, 100 Hz(i)	
True Color	512*400, 84Hz	640*400, 68Hz	640*480, 60Hz



TEKMOVANJE OSNOVNOŠOLCEV IZ ZNANJA RAČUNALNIŠTVA

Ko ste vi v soboto, 21. maja, udrihali po marsovcih, gonili Mario kart ali se celo ukvarjali s problemi našega planeta, so se na Bežigradski gimnaziji, vaši vrstniki - mladi programerji, ukvarjali z drugačnimi problemi. Na 9. državnem tekmovanju iz znanja računalništva za osnovnošolce, so reševali matematične probleme v programskih jezikih logo, basic in pascal. Razdeljeni so bili v šest skupin. V prvi so učenci prvega, drugega in tretjega razreda naloge reševali v jeziku logo. Največ točk (98) je zbral Ivo List iz osnovne šole Oskar Kovačič v Ljubljani. V drugi skupini so svoje možganske segrevali četrtišolci. Tu je svoj Wordstar (nagrada za prvo mesto) domov odnesel Jože Muc iz šole Ob Dravinji, Slovenske Konjice. Tretja skupina je uporabljala logo, basic in pascal. Petošolci so se odrezali malo slabše od svojih mlajših kolegov, saj je prvi Jure Merčun iz OŠ Maksa Pečarja, Ljubljana, osvojil le 74 točk. Ostale skupine so vse imele na razpolago iste jezike kot tretja. Med šestošolci je največ pik nabral Andraž Tori, OŠ Oskar Kovačič, Ljubljana, sedmošolci so najbrž imeli težke naloge, saj so vsi zbrali malo točk, še največ pa Damjan Cvetko, iz ljubljanske OŠ Prule. V zadnji, šesti skupini so se udarili osmošolci, z daleč

najtežjimi nalogami. Matej Rizman iz OŠ Dušan Flis, Hoče, je svojo konkurenco prepričljivo pustil za seboj, saj je osvojil vse možne točke, ter ponosno odvihral s svojo najnovejšo pridobitvijo - CD-ROMom, dar sponzorjev. Na sploh so se le ti dobro izkazali, saj so presrečnim tekmovalcem izročili koristne in dragocene nagrade. Podelitev so popestrile škatle za revije, Megazini in Monitorji, dar Pasadene. Vodja tekmovanja mi je zaupal, da se nivo znanja mladih računalničarjev iz leta v leto izboljšuje, kot zanimivost pa je še povedal, da so zmagovalci iz osnovnošolske konkurence ponavadi tudi zmagovalci na nivoju srednje šole. Spodbudno torej, da le ne bi vsi zbežali nekam proti zahodu. Za konec pa za pokušino prilagam nalogo za 5. in 6. skupino (7. in 8. razred OŠ), pa naj reši, kdor zna!

Preštej na koliko načinov lahko poljubno naravno število razcepimo na vsoto več kot 2 naravnih števil, od katerih je prvo enako 1 in je razlika med dvema sosednjima konstantna. $N=1 + (1+d) + (1+2*d) + \dots + (1+(n-1)*d)$. Določi za vsak razcep še naravni števili d in n . Primer: $N=22$ način=1, $n=4$, $d=3$ $22=1+4+7+10$.



PROGRAM ZA MLADE

TO JE TVOJA PRILOŽNOST.
Z G R A B I J O !

 ljubljanska banka
LJUBLJANSKA BANKA D.O.O. LJUBLJANA

Ljubljana, Vrhnika, Grosuplje, Kamnik, Kočevje, Litija, Cerknica, Medvode, Logatec

Nihče ni tako pameten,
da bi ne bil kdaj teleban

KNJIGE ZA TELEBANE

NOVO
IZIDE JUNIJA



ŽE IZŠLO

avtor: *Dan Gookin*
število strani: 317

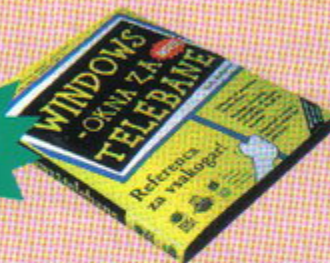
cena: 3.780,00 SIT



ŽE IZŠLO

avtorja: *Dan Gookin in
Andy Rathbone*
število strani: 363

cena: 4.200,00 SIT



avtor: *Andy Rathbone*
število strani: približno 320

cena: 4.100,00 SIT



avtor: *John Walkenbach*
število strani: približno 340

cena: 4.400,00 SIT



NOVO
IZIDE MAJA IN
JUNIJA

avtor: *Greg Harvey*
število strani: približno 370

cena: 4.600,00 SIT



avtor: *Deke McClelland*
število strani: približno 390

cena: 4.500,00 SIT



V PRIPRAVI
IZIDE AVGUSTA
IN SEPTEMBRA

avtorica: *Tina Rathbone*
število strani: približno 400

cena: 4.700,00 SIT



avtor: *Miha Mazzini*
število strani: približno 320

cena: 4.300,00 SIT

Nove knjige iz zbirke "... ZA TELEBANE" lahko po ugodnejših, prednaročniških cenah naročite s priloženo naročilnico na naslovu:

Pasadena d.o.o., Celovška 43, 61000 Ljubljana ali po telefonu: (061) 133-23-23.

Vsi navedeni naslovi bodo po izidu na voljo na vseh prodajnih mestih, ki jih zalaga: Knjigarna Konzorcij, Slovenska 29, 61000 Ljubljana

DOGODIVŠČINA

PRINCE OF VENICE

"PAR EXCELLENCE"!

PORTOROŽ - BENETKE

VSAK PETEK

SOBOTO

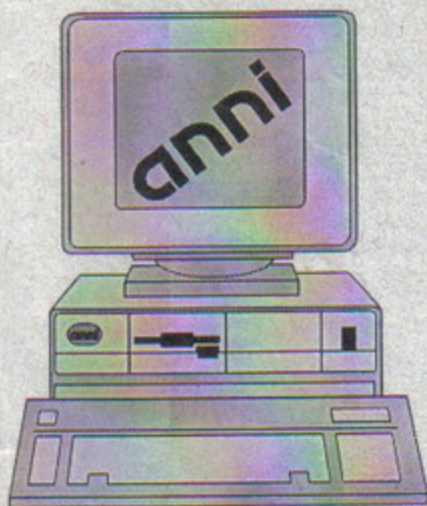
NEDELJO



ODHOD IZ
PORTOROŽA: 08.00
PRIHOD V
BENETKE: 10.30
ODHOD IZ
BENETK: 17.30
PRIHOD V
PORTOROŽ: 20.00

INFORMACIJE
IN PRODAJA:
KOMPAS AIRTOURS:
061/318 974
KOMPAS PRO
066/73 160

anni



Posebna ponudba ob koncu šole: Mitsumi CD-ROM 15.500,-
Mitsumi CD-ROM d.s. 25.200,-
SB Value 9.900,-
SB Pro Value 14.380,-
SB 16 17.930,-
SB 16 A.S.P. 28.800,-
HP LJ 4L 117.990,-

AT 386SX-33

Matična plošča 386SX-40,
Spomin 2MB,
Trdi disk 214MB,
Disketna enota 3,5" 1A4MB,
Super IDE kontroler 2S-1P-1G,
Grafična kartica VGA 512k,
Monitor VGA color LE,
Čipište MT,
Tipkovnica Cherry G83-3000.

le 115.577.

AT 386DX-40

Matična plošča 386DX-40, 128kC,
Spomin 4MB,
Trdi disk 214MB,
Disketna enota 3,5" 1A4MB,
Super IDE kontroler 2S-1P-1G,
Grafična kartica VGA 512k,
Monitor VGA color LE,
Čipište MT,
Tipkovnica Cherry G83-3000,
Miška Genius.

le 132.838.

AT 486DLC-40

Matična plošča 486DLC-40, 128kC,
Spomin 4MB,
Trdi disk 214MB,
Disketna enota 3,5" 1A4MB,
Super IDE kontroler 2S-1P-1G,
Grafična kartica VGA 512k,
Monitor VGA color LE,
Čipište MT,
Tipkovnica Cherry G83-3000,
Miška Genius.

le 139.593.

AT 486DX-40 (50, 66)

Matična plošča 486DX-40, 256kC, VLB,
Spomin 4MB,
Trdi disk 214MB,
Disketna enota 3,5" 1A4MB,
Super IDE kontroler 2S-1P-1G,
Grafična kartica VGA 512k,
Monitor VGA color LE,
Čipište MT,
Tipkovnica Cherry G83,
Miška Genius.

od 167.361.-

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 12 mesecev.

Dobava iz zaloge takoj.

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

Cene so v SIT, brez 5% prometnega davka.

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

KONDICIJA

15CD4 HEX

1976C kHz

RADIO
STUDENT
LJUBLJANA

DVOJIŠKEGA

89.3 IN 104.3 MHz

SISTEMA

VSAK
TOREK
TOČNO
OPOLDNE

POZOR! TO NI OGLAS! TO JE NAJLEPŠA IGRA! TO SO VRATA V SVET CD-ROMOV! BERI PAZLJIVO!!!
JE PRIŠEL ČAS, KO VAM ŠTARŠI NE SLOVUV IN OBLJUBE O DOBAVAH NE ZADOŠČAJO VEČ?
ZAKAJ SI CD-ROMOV NE OGLEDAŠ, PREIZKUSIŠ, KUPIŠ IN JIH TAKOJ ODNEŠI?
IGRE, ENCIKLOPEDIJE, Zvočni Wonder, IZOBRAŽEVANJE, SHAREWARE, GRAFIKA, CLIPART?
IN CENE, NEVEŠ, DA SI IMAŠ, CELO UGODNE, ZA VSAK ŽEP, ŽE OD 599 TOLARJEV NAPREJ?
JE 16.000 TOLARJEV, V OBLASTI PROMETNIH DAVKOM DOVOLJ NIZKA CENA ZA CD ENOTO?
CD-ROMOV, LAHKO DOBITE TUDI ZASTONJ! IZREŽITE TEKST, VPIŠITE MANJKAJOČE ČRKE IN
FOTOGRAFIJE. INFOBIA d.o.o., P.P. 19, 61113 LJUBLJANA. LAHKO PA SE OGLASITE TUDI
OSOBNO V NAŠI REŠITEV IZROČITE. ŽREBANJE BO PRVEGA AVGUSTA, IZŽREBALI PA BOMO MED
PRISPETIM REŠITVAMI NALOGE IN PODELILI ENO CD-ROM ENOTO IN 10 NAŠIH CD-ROM PLOŠČ.

INFOBIA d.o.o., DUNAJSKA 120, 61113 LJUBLJANA, (061) 342-829
PRIDITE, OGLEJTE SI, IZBERITE. VEČINA CD-ROMOV JE NA ZALOGI!!!

RAČUNALNIŠKA OPREMA, KI JO BOSTE VZELI S SEBOJ.

Bondwell
NOTEBOOK RAČUNALNIKI

GALIZIA
PRENOSNE RAČUNALNIŠKE PISARNE

PROwatt
NAPETOSTNI PRETVORNIKI 12V → 220V

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

PRO 486



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

COMPACT CASE



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

GEKKO
INTERNATIONAL

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

CD ROM

IZBOR USPEŠNIC - JUNIJ 94
Pokličite za katalog in ostalih 700 naslovov!

10 - PACK (KQ5, ATLAS, DOOM...)	8,500
6-PACK 2 THE MAX	4,740
Battle Isle 2	9,480
Burn Time	9,880
CD CAD Version 3.7	3,710
Chessmaster 4000	5,450
CICA Windows	2,770
Comanche	10,900
COMPUDISC DOS GAMES	3,950
Conspiracy	10,190
Corel Art Show 2+3+4	16,990
Corel Art Show 4	7,820
Day of the Tentacle	10,980
Desktop Publishers Dream Disk	4,660
Dinosaurier Adventure	5,450
DUNE	9,470
GIGA Games	4,660
GLOBAL EXPLORER	14,930
Goblins 2: The Prince Buffoon	10,980
Groliers Encyclopedia V 6.0	8,400
Guinnessbook of records	6,700
House of Games II	3,080
INCA II - Wiracocha	11,770
Jurassic Park	8,900
Kings Quest VI	10,190
KYRANDIA 2, Hand of Fate	10,120
Labyrinth of Time	10,190
Lands of Lore	11,770
Lord of Rings	11,770
Lost in Time 1 & 2	10,980
Mad Dog McCree	8,610
Mega Race	8,610
MegaGames	2,760
MegaRom1	1,570
MegaWindos	2,760
MS ART GALLERY	10,980
MS ENCARTA 94	15,600
MS Cinemania 94	10,180
MS Dinosaur	10,180
MS Golf	8,990
Night Owl's 12	5,450
Night Owl's Games	3,150
Only Morph	2,130
PC-SIG World of Education	3,400
PC-SIG World of Games	3,400
PC-SIG World of Utilities	3,400
PeCelinis	3,870
Power-on	710
Rebel Assault	7,990
Return to Zork	10,980
Revell (Porsche 911)	10,190
ROCK, RAP'n ROLL	11,770
SAM and MAX hit the road	9,720
Secret Weapons of the Luftwaffe	5,450
Sherlock Holmes I	6,240
SHUTTLE - Space Flight Simulator	10,980
SIMTEL 20 MSDOS-CD	2,690
Strike Commander	10,500
The 7th Guest	9,990
The Animals!	6,950
The Family Doctor	6,320
The MAYO Clinic Family Pharmacist	12,480
Tornado	10,980
Ultima Underworld I + II	10,980
W C II/Ultima Underworld	7,820
Who shoot Johnny Rock	7,240
Windows Games 1	3,080
Wing Commander/Ultima VI	6,240
World Atlas 4.0	5,060
WorldCup USA 94	7,030
PC386/40/4/210/PHILIPS COL/VGA	144,900
PC486/40/4/340/PHILIPS C./DIAMOND	209,900
PC486/66/4/420/PHILIPS C./DIAMOND	219,900
CD ROM DRIVE MITSUMI LU005 280ms	15,900
CD PANASONIC 562B 2xsp 320Kb/s	32,000
CD DRIVE NEC 3XI TRIPLE SPEED	67,150
SOUND BLASTER PRO + ZVOČNIKI	22,120
SOUND BLASTER 16VE	18,170
SUPRA MODEM FAX 14.400 V32/42BIS/I	27,650

V prodaji imamo vso standardno PC opremo!
Novi ceniki na BBS 061 302-581 (16^h-08^h)

AUTRONIC

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

MEGAZIN

KDM
d.o.o.

COMPUTERS

Rajšpova 13, 62250 Ptuj
tel.: 062/779-151, 772-356
fax: 062/772-356

**MULTIMEDIA
BASE**

KDM
d.o.o.

- 486DLC
 - 4MB RAM
 - 210MB trdi disk
 - 1.44MB disketna enota
 - g.k. 1Mb Windows pospeševalnik
 - barvni 14" monitor MPR II 1024x768
 - miška
 - Audio Excel Pro 16 bitna zvočna kartica
 - CD-ROM double speed
 - zvočniki
 - 5 CD-ROM plošč
- MS DOS 6.2 & Windows 3.1 EE

cena: 189.992 SIT

Ugodne cene:

- * CD plošč
- * računalniških komponent
- * CD-ROM-ov
- * igralnih palic
- * tiskalnikov

KDM
d.o.o.

COMPUTERS

Rajšpova 13, 62250 Ptuj
tel.: 062/779-151, 772-356
fax: 062/772-356

O REDU IN TEH REČEH

Poznamo 2 vrsti reda. Prvi je zatežen red, npr. šolski red, hišni red (beri: zgodaj vstati, lepo pisati, obuti copate in lepo govoriti), drugi red pa je u'redu red. To je tak red, ki ga uvajamo sami, zato, ker nam tako paše. U'redu red smo uvedli tudi v trgovini POWER PLUS, reče pa se mu POWER PLUS KLUB. To je tak klub, v katerega se včlaniš, plačaš 1200 SIT (zato, da lahko dovolj pogosto menjamo miške, podloge, igralne palice, kupujemo nov softver itd.), nato pa si po svoji izbiri REZERVIRAŠ ČAS IN MODEL RACUNALNIKA za svoje delo. Nič čakanja in negotovosti. U'redu red torej.

Če pa ti bo delo z našimi računalniki všečno, lahko prepričaš svoje starše, da ti podarijo izbrani model. Nekaj močnih dejstev za tvojo oborožitev v primeru spopada s starši: interaktivna navodila v slovenščini, originalna oprema DOS in Windows, zaščitni znaki 'MS Windows ready-to-run' in 'MS Windows compatible', potrjena kakovost (večje število nagrad Zlati Monitor), garancija in zagotovljen servis. Sicer pa, pripelji jih v pravo računalniško trgovino Power Plus, kjer se bodo lahko na lastne oči prepričali, da imaš tokrat prav ti.

ZA KONEC ŠE
TABELCA →

DODATNA OPREMA
• CD ROM Single Speed
15.500,00 SIT

POWER PLUS model primus

- 386 DX/40, 4 MB RAM, 210 MB trdi disk
- MS DOS in MS Windows programska oprema
- 14" barvni zaslon
- tiskalnik Star LC 20
- MOŽNOST NAKUPA NA TRI OBROKE!

TRGOVINE POWER PLUS

Ljubljana, Dunajska 113, 061/ 16 85 574
Šentjur pri Celju, ulica Šibenik, 063/ 743 145
Sevnica, hotel Ajdovec, 0608/ 82 556

168.658,00 SIT

P.S.: Srečda, če hočeš računalnik samo preizkusiti, je to še vedno zastonj.