

MEGAZIN

letnik 2. številka 5. januar 1994, cena 250 SIT

IGRA MESECA:

The Settlers

27 OPISOV IGER:

Rebel Assault, TFX,

Cannon Fodder, Gabriel Knight...

REŠITVE:

Companions of Xhant,

Larry 6, Shadow Caster

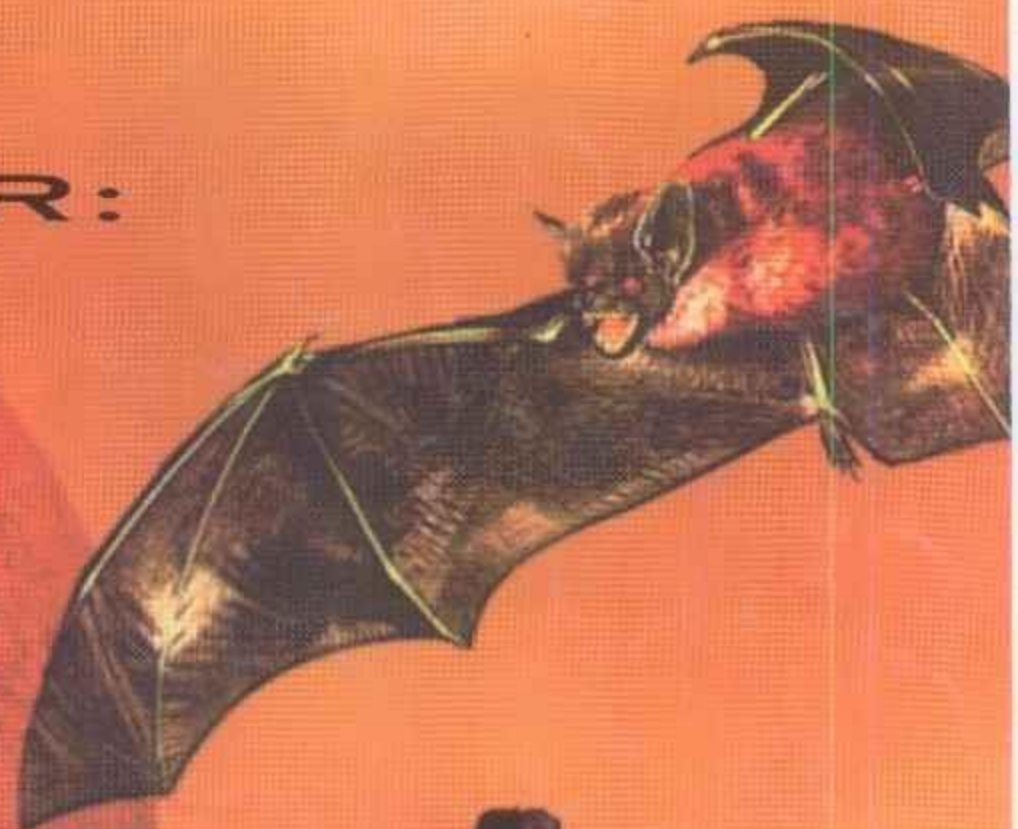
AMIGA:

Aladdin 4D 3.0, Final Writer,

Scala MM300

TEMA:

Navidezna resničnost





uvodnik

Carina: slovenskega naroda grob

Zakoni so zato, da jih kršimo, država pa, da ji nasprotujemo, se je nekoč zareklo modrecu. In kako naj nam to ne bi uspelo ob tako čudovitih institucijah? Večni in od nekdanj trajajoči spopad računalničarjev s carino je tema, o kateri smo že brali in pisali, se razburjali in telefonirali na vrhove piramid državnih institucij. Od ministrstva za finance, do carinske pošte, pa še v obratnem vrstnem redu in nazaj.

Kakšna pa je povest tokrat?

Zgodilo se je, da neka nadvse prijazna Nemška softverska firma pošlje na uredništvo za recenzijo programski paket s priloženim pismom, kjer nas prosijo, naj zadevo po testiranju vrnemo. Lahko jo sicer imate dva meseca, nato pa jo ali vrnete ali pa odkupite, piše Nemeč. No, odkupiti je pač ne mislimo, saj stane krepko čez 700 mark; vrnemo vam jo.

Ko pa recenzent odpre paket, mu sijaj v očeh hitro izgine. Škatla, knjige, navodila, prospekti in ja!, celo diskete so ožigosane s carinsko štampiljko. Popackanega, po balkansko uničenega ličnega izdelka seveda ne moremo več vrniti. Kako bi pa zgedalo, če bi prijazna nemška firma dobila nazaj takšno packarijo? Umazali bi si ime, Slovenijo pa v očeh zahodnjakov pahnili še globlje v tretji svet.

Programski paket bo zatorej treba kar odkupiti. Kdo pa bo poravnal račun? Storišec ali žrtev? Je takšno nekulturno početje sploh zakonito? Je to nemara namerna poškodba tuje lastnine? Je to kaznivo? Iztožljivo? Ne, to je Carina. Institucija, ki "izvršuje ukaze parlamenta", kakor je bleknil nekdo na vrhu piramide in, ki z 49 odstotno carino greni življenja znanosti lačnih slovencev. Vprašamo se tudi, seveda z izrazitim naivnim nasmeškom, zakaj mora biti takšna pošiljka oskrunjena z vijoličastimi kremplji birokracije, celo letališče orožja pa nemoteno prijadra v Slovenijo.

Svet je krut in neizprosen vse dokler ga ne bomo sami spremenili. Resnično neverjetno je spoznanje, da se svet vrti okrog ljudi, ki nimajo pojma niti o fiziki, je zapisal Aldous Huxley.

Boštjan Troha

VSEBINSKO

NAPOVEDI:

Kratke napovedi 5

FOTOREPORTAŽA:

Sega Open 93', Nintendo Championship 7

IGRA MESECA:



The Settlers 11

OPISI IGER:

Globdule 13

Seek & Destroy 13

Cyberrace 14

Sam & Max hit the Road 15

Fury of the Furies 16

Goblins 3 17

Gabriel Knight 18

TFX 19

Cool Spot 20

Stardust 20

Subwar 2050 21

Surf Ninjas of the South China Seas 21

Rebel Assault 22

Quest for Glory 4 23

Burning Rubber 24

Zool 2 24

Rally RAC 33

Cannon Fodder 34

Hand of Fate 35

OPISI - KONZOLE:

Aladdin 36

Ecco the Dolphin 36

Chuck Rock 2 37

Daffy Duck 37

Mystic Quest - Legend 40

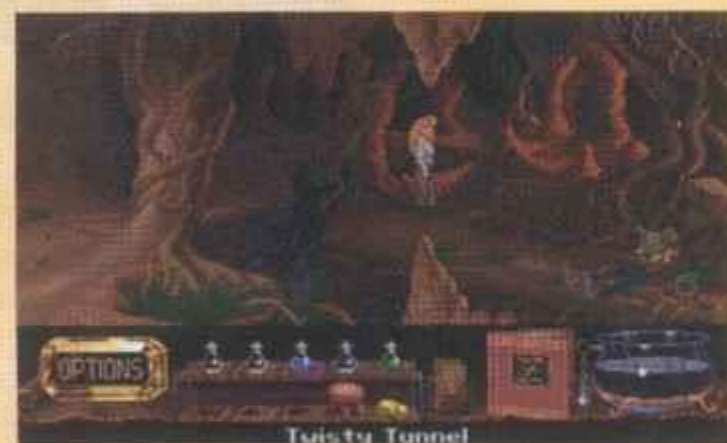
Zelda - Link's Awakening 40

Indiana Jones and the Last Crusade 40

LESTVICA

Prvih petnajst Megazina 38

Nagradna igra: Sestavljanje lestvice 39



K A Z A L O

REŠITVE:

Companions of Xanth	25
Shadow Caster	26
Leisure Suit Larry 6	28
Cheat Motel	29

ŠOLA:

Prvi koraki po Workbenchu (4)	31
Vesela šola PC-ja	32



KOMENTAR:

Od kretenzmov do dolgočasij	41
-----------------------------------	----

RESNI DEL:

Novice	42
Final Writer	45
Aladdin 4D 3.0	46
Disk Expander	48
MS Dinosaurs	49
Montage 24	50
Scala MM300	51
Vse o sharewaru, freewaru	56



TEMA:

Intervju s predstavnikom Silicon Graphicsa, Joshuom Mogalom	52
Kaj je navidezna resničnost?	54



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

Karmen Čokl

Aleš Novak

Andrej Troha

AD in oblikovalec

Marko Pentek (Medija Desktop Design)

Naslovnica

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

Tehnični urednik

Zvone Kukec

Marketing

Tomaž Zajc

Matjaž Bratoš

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

Računalniška priprava

Medija Desktop Design d.o.o.

tel.: (061) 1258 213

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%.

ISSN 1318-2048



Razlaga simbolov



Igra bo predstavljena
po televiziji
v sklopu oddaj
Zvezdana Martiča
"Šola računalništva",
ki so na sporedu ob
petkih na drugem
programu Televizije
Slovenija.



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



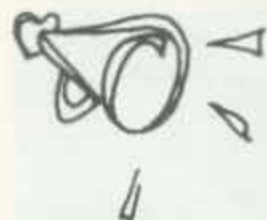
Primerno za starost se-
dem let ali več.
Igra je srednje
zapletena, vsebuje
posamezne oddaljene
 prizore nasilja in je
brez neprimernih
scen. Ima tudi
izobraževalne
kvalitete.



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 vse-
buje grafično realne
 prizore nasilja, zlorabo
mamil, spolnosti,
povečevanje nasilja
in podobno. Je brez
izobraževalnih kvalitete.
Tovrstne igre bodo
recenzirane in
izjemoma, pa še takrat
brez slik.



zanimivosti

Jaka Terpič

Nintendo + Silicon Graphics = Project Reality

Nintendo v boju s časom

**Evolucija konzol:
Zgodnja 80. leta -
Pozna 90. leta**

- NES (8 bit)
- Sega Master System (8 bit)
- Game Gear (8 bit)
- Game Boy (8 bit)
- Mega Drive (16 bit)
- SNES (16 bit)
- Neo Geo (32 bit)
- CD32 (32 bit)
- 3DO (32 bit)
- Jaguar (64 bit)
- Project Reality (64 bit)
- ...?

Kam drvijo konzole prihodnosti?



V javnost je nedavno prispela vest o revolucionarni združitvi Nintendo in Silicon Graphicsa, ki sta se skupaj lotila načrta Project Reality, novega igralnega hardvera z zmogljivostmi virtualnih strojev. Če se otresemo vse patetike tipa "prva 64 bitna konzola" (vsak bralec Megazina ve, da to še zdaleč ne drži) ali "svet videoiger po letu 1995 ne bo nikoli več tak kot je bil prej" (Milan, zahtevaj avtorske pravice!), lahko ugotovimo, da je ta Nintendova odločitev prej posledica strahu, da mu bosta Jaguar in 3DO prepustila le še drobtine, kot pa kak zgodovinski korak.

Konzola bo po zasnovi in zmogljivostih zelo podobna zgoraj omenjenima, saj obljublja 24 bitno grafiko, prikaz navidezne resničnosti v realnem času (preko 100.000 poligonov na sekundo, projiciranje tekstur, razostritve). Jedro sistema bo ena od verzij SG-jevega MIPS Multimedia Engine s 64 bitnim procesorjem in preko 100 MFLOPS-i. Zvok bo kvalitete Hi-Fi, česa več pa o tehnikalijah bodočega Nintendovega aduta za enkrat še ni znanega.

Po napovedih Nintendo se bo nova tehnologija prvič znašla v javnosti že leta 1994 in sicer v igralnih



Edward McCracken in James Clark, predsednik in CEO Silicon Graphics Inc.

avtomatih, na hišne izvedenke pa bo treba počakati še leto dlje. Predvidena cena hišne konzole bo pod 250 dolarji.

Kljub temu, da je Atari s svojim Jaguarjem Nintendo prehitel za skoraj dve leti, pa ne gre zanemariti dejstva, da Nintendo ni bil nikdar prvi na tržišču, ko so se generacije konzol menjavale, pa kljub temu ni izgubil vodstva na seznamu izdelovalcev konzol. Po drugi strani so Nintendo več dobička prinašali Mario in ostali junaki ter igre z dobrimi idejami, kot pa tehnologija sama, zato lahko v veliki meri računa tudi na zvestobo svojih dosedanjih kupcev.

Skratka, gre za zanimiv boj na trgu, ki ima za razvoj tehnologije veličasten pomen, pa naj bo zmagovalec kdorkoli. Nedvomno je to ogromen skok na področju razvoja tehnologije, namenjene široki potrošnji. Spomnimo se samo, da je Sega še pred letom z gotovostjo trdila, da takšnih naprav na trgu ne bo vsaj še pet let.

No, tudi Atari ne počiva. Iz te firme so sporočili, da bo za njihovo novo konzolo Jaguar pisalo igre še dodatnih 15 softverskih hiš: Accolade, 21st Century Software, Activision, UBI Soft, International Software, Microprose Ltd., Interplay, Millenium Interactive Ltd., Phalanx Software, Brainstorm, Gremlin Graphics Ltd., Virgin Interactive Entertainment Ltd. in 3D Games. Sam Jack Tramiel pravi, da se zelo veseli uspeha Jaguarja, saj je bila največja pomanjkljivost prejšnjih Atarijevih strojev ravno premalo softvera. Žal pa nič ne pove o morebitnih poskusih z osebnimi računalniki. ▲

Saurus

Cyro, avtorji iger Dune in KGB, so se spravili delati PC CD-ROM igró z - ali lahko verjamete - dinozavri v glavni vlogi! Le-ti bodo drveli po mestih in znali celo govoriti. Morda bo nekega dne igra izšla tudi za CD32. Držimo pesti!

Alien Chaos

Ste že slišali za Voyager? To je sonda, ki je pred kratkim letela mimo Neptuna in bo čez nekaj let zapustila sončni sistem. Na njej je med drugim v zlato ploščo vdelan tudi načrt, kako najti Zemljo. Ta načrt pa zlorabijo bitija, imenovana Kesh Rhan, ki

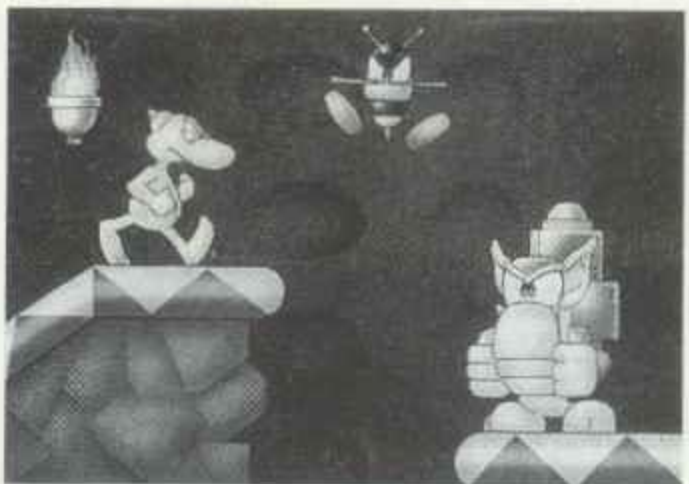


Alien Chaos (Infogrames): Vesoljska kotalka

najdejo sondo. V svoji zlobi se odločijo napasti Zemljo. Igra se začne leta 2071, ko so kolonije na Marsu in Plutonu že padle. Kesh Rhan pa se pripravljajo za zadnji cilj - Zemljo. Kot Jessie Darkhill morate prevzeti obrambo Manhattan pred prvimi sovražniki, iz Računalnika Zemeljske Obrambe spraviti smrtonosni virus, ki hromi vojaške satelite in končno napasti čez 4000 metrov dolgo poveljniško ladjo Kesh Rhan. Hitro 3D simulacijo spremlja toča odličnih animacij, ki so bile zasnovane na Silicon Graphics strojih.

Pinkie

Še ena ploščadna igra, ki se bo razlikovala od konkurence samo po očem prijaznejši izbiri paleti barv - vse barve bodo pastelne, od rožnate do rdečkasto-



Pinkie (Millennium): Drugi rožnati junak po Pink Pantherju

rumenel! Tak bo tudi glavni junak Pinkie, ki se bo okrog Velike noči priplazil na večino računal, najprej pa seveda na Amigo.

Al Quadim

Risanka Aladdin je sprožila v industriji iger pravcati plaz. Nekaj iger z orientalsko tematiko je že na tržišču, mnogo pa jih še sledi. Ena teh je tudi Al



Al Quadim (SSI): Na lovu za izgubljenim duhom iz svetilke

Quadim, kjer iščete pobeglega duha. V tistem času je namreč vsaka družina imela svojega dobrega duha z veliko močjo. Enako je bilo z Al Quadimovo družino, vendar je duhu nekako uspelo pobegniti. Ker je duh nevarna zverina, so staroste poslali grdega malega račka Al Quadima, katerega ni škoda, na nevarno pot. Igra je zasnovana po vzoru Dark Sun (pogled od zgoraj) seveda v SSI-jevi kovnici, puščavo pa naj bi ugledala v aprilu.

Warbirds

Se še spominjate Red Barona, Sierrine prve letalske simulacije? Pri Originu so ugotovili, da od tedaj še ni vzletela nobena simulacija 1. svetovne vojne, pa so se odločili narediti svojo. Warbirds je "dogfight" igra, narejena po vzoru Wing Commanderja, ki naj bi čim bolj posnemala pravo letenje. Zaradi bitmap grafike bodo oblaki bolj podobni oblakom kot kosu



Warbirds (Origin): Stari dobri zračni dvoboji

gume, nasprotniki pa pravim letalom in cepelinom. Čaka vas vloga ameriškega pilota, ki se pridruži zavezniškim silam leta 1917 in sodeluje v zadnjih zračnih bitkah. Poseben poudarek bo na resničnosti misij, pilotskih asih in zgodovinskih letalih. Ptice vojne bodo vzletele še pred aprilom.

Brutal Sports Soccer

Angleži jemljejo nogomet resneje kot ostala Evropa. Da bi ga še bolj približali resničnemu dogajanju na igriščih, so 90 minutam dodali še tri cisterne krvi, za celo bolnico ranjencev in poteptane sodnike. Pretepi se bodo začeli na Amigi v poletni sezoni.

James Pond 3: Operation Star F15h

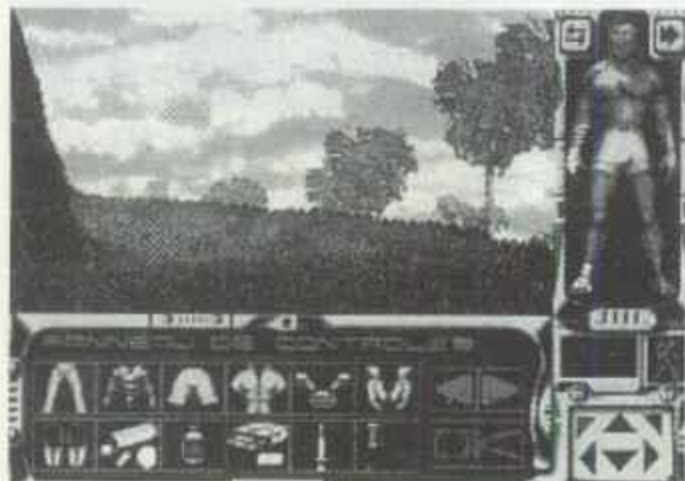
Po 1.000.000 prodanih izvodih na 14 sistemih so pri Millenniumu sklenili narediti še tretji del svoje ribje bondiade. Z rezervo pa je treba vzeti njihove izjave



o kvaliteti, ki da bo boljša od Sonica in Maria. Vsi, katerim se James Pond še ni zataknil v grlu že v prvih dveh delih, se bodo lahko včlanili v F15H klub že konec marca!

Robinson's Requiem

V Silmarilsovi upodobitvi svetle zemljine prihodnosti najpogumnejši možje in žene v skupinah



Robinson's Requiem (Silmaris): Sam svoj mojster preživetja

zapuščajo rodni planet v iskanju novih, nenaseljenih planetov, primernih za kolonizacijo. Te skupine, imenovane Robinzoni, se po preteku petletne pogodbe lahko vrnejo na Zemljo. Vendar je resničnost drugačna. Na Zemlji so nezaželjeni, zato je poskrbljeno za "nesrečo" pri njihovi zadnji misiji: ob dotiku s tlemi se ladja razleti. Seveda jih večina umre, igralec pa preživi. Ostane mu osnovna oprema in računalnik v prsih, ki krmili življenjske funkcije. Cilj te pustolovske igre s 3D grafiko v stilu Shadowcasterja je preživetje na tujem planetu, kjer vas ogrožajo zblazneli Robinzoni in ubijalski roboti, poslani z Zemlje (pa še kaj drugega). Verzija za PC je napovedana v februarju, CD-ROM, Amiga in Atari pa sledijo do konca 1994.

Evasive Action

Nekaj podobnega letalski simulaciji in arkadi se kobaca po Mindscapovih sobanah. Streljaščina, pri kateri bodo dvoboji v zraku pravi užitek in verna kopija z igralnih avtomatov, bo kmalu nared za A1200 in CD32.

Universe

Če se še niste nažrli vseh vrst in oblik Space Questov, vas Core Design pričakuje z novo pustolovščino Universe. Nekje na tem svetu obstaja zmedeni genialni znanstvenik George, izumitelj naprave, ki omogoča prehod med dimenzijami. Ravno tako nekje obstaja tudi njegov nečak Boris. Ta Boris pa je tipično firbčen smrkavec, ki v napačnem trenutku pritisne na napačen gumb na napačni napravi, kar

ga prestavi v vzporedno veselje, na nek majhen asteroid. Od tod ga usoda vodi v besnečo vojno med zlobnimi Neiamisemi in skrivnostnim Mekalienskim Imperijem. Georgeov stroj bo začel delovati na Amigah in PC-jih sredi februarja.

Dark Blade

Neka neznana italijanska softverska hiša D.E.X. pripravlja arkadno simulacijo (bolj arkado kot simulacijo) vožnje z motorji. Da pa to ne bo navadna



Dark Blade (D.E.X.): Da ne bo pomote! Cilj te igre so dirke z motorji!

uspavalna vožnja po krožnih pistah, bo igra začinjena z Blade Runnerjevimi vzdušjem, tekmovanjem za denar med mesti, opremljanjem motorja z miroljubnimi napravami (strojnice, topovi, laserji...). K pestrosti vožnje bodo prispevali tudi kislilni dež, radioaktivni veter in erupcije. Glede na deželo izida je jasno, da nič ni jasno. Morda le to, da igra pride še preden bo skopnel zadnji sneg.

Embassy Siege

Se še spominjate igre Hostages, kjer ste morali reševati talce iz krempljev teroristov? Embassy Siege bo nekaj podobnega, le da boste lahko cel trop krvolokov iz SAS (angleška posebna enota), opremljenih s standardno SAS opremo (IR očala, odpihni-ga puške ipd.) postavljali v različne taktične položaje. Skratka - pozimi bomo mljaskali!

Heimdall 2

Odlično! Mislil sem že, da nikoli več ne bom ugle dal nadaljevanja Vikingove odisejade, zdaj pa je Core Design iz rokava potegnil Heimdall 2, ki bo -



Heimdall 2 (Core Design): Odin se (še) ni postaral!

kot se za vsa nadaljevanja velikih iger spodobi - sestavljen iz več lokacij z mnogo inteligentnejšimi sovražniki. Da bo igra zares kvalitetna, so za Heimdall 2 pri Core Design poskrbeli za "neodvisne"

testne igralce prek oglasov; domači bi bili z igro namreč predobro seznanjeni, tako da mogoče ne bi poskusili vsega, kar bi prišlo običajnemu igralcu na misel. Heimdall 2 bo za Amigo in PC nared okoli Velike noči.

Mr Magoo

Kaj pa je to? Neopredeljiva igra z na glavo obrnjeno originalno zasnovo. Namesto skoraj slepega junaka risank, nadzirate njegovo okolico in ga tako usmerjate: na pot mu postavljate predmete, pred njega mečete vaze ipd.. Mr Magoo se bo začel zaletavati jeseni na A1200 in CD32.

Troll Island

To bo ploščadno-miselna igra v stilu The Lost Vikings, kjer boste morali (sedaj sivi) deželi vrniti barve, ki jih je požrla skrivnostna megla. Barvanje se bo na Amigah začelo maja.

Naughty Ones

Na kratko - Bubble Bobble & Co. Ta ploščadna igra firme Kompart nima cilja pobiti vseh zlobnežev iz peklenških globočin, niti rešiti princeso iz krempljev sovraga, temveč enostavno prehoditi vse stopnje. V pomoč vam bodo paketi z dodatnimi življenji, nevidnostjo, hitrostjo, ipd. Bistveno pa se bo igra razlikovala od tekmic po svetovih in njihovih prebivalcih. Čaka vas vse od Industrijskega sveta z



Naughty Ones (Komart): Smells like Bubble

roboti pa do Sovjetskega sveta s srpi in kladivi, ki vam strežejo po življenju. Pred njimi boste lahko bežali že v prvi polovici letošnjega leta.

Diggers 2

Po malo čudnem prvem delu, se bodo konec leta izkopali Diggers 2. Izboljšave? Vsega bo na voljo večjih količinah (kot da že v prvem delu ni bilo vsega preveč!): od sovražnikov, preko ugank in rudnikov pa do opreme za rudarjenje.

Sherlock Ness and The Dinosaur Detective Agency

Poleg Jamesa Ponda se bo na Amigi kmalu začel sprehajati še Sherlock Ness, detektiv po poklicu. Razvozlati bo moral štiri uganke, proti zbirki neotesancev pa se bo lahko boril samo z bliskavico, ki



S.N.A.D.D.A. (Alternative): Dinozavrova detektivska agencija oslepi vse na ekranu. Ploščadno-miselna igra izgleda prav srčkano, na dan pa bo privekala zelo, zelo, zelo kmalu.

Blues Brothers' Jukebox Adventure

Drugo nadaljevanje Blues Bratov je prinešeno s SNES-a. Kot v prvem delu, gre za hodi-levo-in-desno-in-pobijaj-vse-kar-vidiš idejo. Priporočamo vsem tistim, ki še niso videli "Number One".

Flight Of The Amazon Queen

Kot pilot Joe King boste morali v osrčju amazonškega pragozda najti izgubljeno potnico. Avantura z duhovitimi enovrstičnimi komentarji in inovativ-



Flight Of The Amazon Queen (Renegade): izgubljen v Amazoniji

nim igralnim vmesnikom bo nared konec maja, do jeseni pa bo na trg prišla še verzija za CD32 z govorenjem in podobami pravih igralcev.

Out To Lunch

Če še niste videli nikogar, ki bi za sestavinami svojega kosila moral tekati po 48 stopnjah, potem je to



Out to Lunch (Mindscape): Kaj bomo danes jedli?

vaša prva priložnost. V glavni vlogi: Pierre Le Chef. Stranske vloge: solata, piščanec. Gostija se začne okrog Velike noči. Vljudno vabljeni vsi!

Sega Open 93'

V pivnici Jamà na Kodeljevem se je v soboto, 18. 12. 1993, zbralo 64 najboljših igralcev iz predtekmovalnih skupin. Zdaj je šlo zares, na izpadanje. V napetem vzdušju so se tekmovalci najprej pomerili v najbolj znani Segini igri Sonic the Hedgehog. Dosežen je bil rekord prvenstva (24 sekund) in številni obračuni so se končali zelo tesno. Nato je prišlo na vrsto maratonsko dirkanje v igri Lotus. Takrat je že mnoge zdelala nervoza, ostali pa so postali še bolj zagrizeni. Najspretnejši so v četrtfinalu prijeli za teniške loparje in si priborili vstop v polfinale. V zadnji preizkušnji so se sodelujoči pomerili v hokeju. Na koncu je, kot vedno, zmagal najboljši.

Prvi slovenski prvak v video igrah je postal 14-letni Uroš Indihar iz Celja, ki je bil najboljši že v predtekmovanju. Bil je torej eden izmed favoritov, vendar se je moral za zmago pošteno potruditi. V finalu je suvereno odpravil z Aleksandrom Kuljačom z rezultatom 14:0. Ferjan Klemen je osvojil tretje mesto.

Tekmovanje je zabeležil tudi MMTV. Organizatorji so nagrade (večje in manjše) podelili vsem udeležencem, tako da nihče ni odšel praznih rok. Prisotni so se lahko v dobrih šestih urah, kolikor je trajalo tekmovanje, do onemoglosti naigrali in izmenjali številne izkušnje. Vsi so bili mnenja, da bilo dobro, če bi bilo v prihodnje takih tekmovanj še več. Tudi mi upamo, da se jim bo želja uresničila.

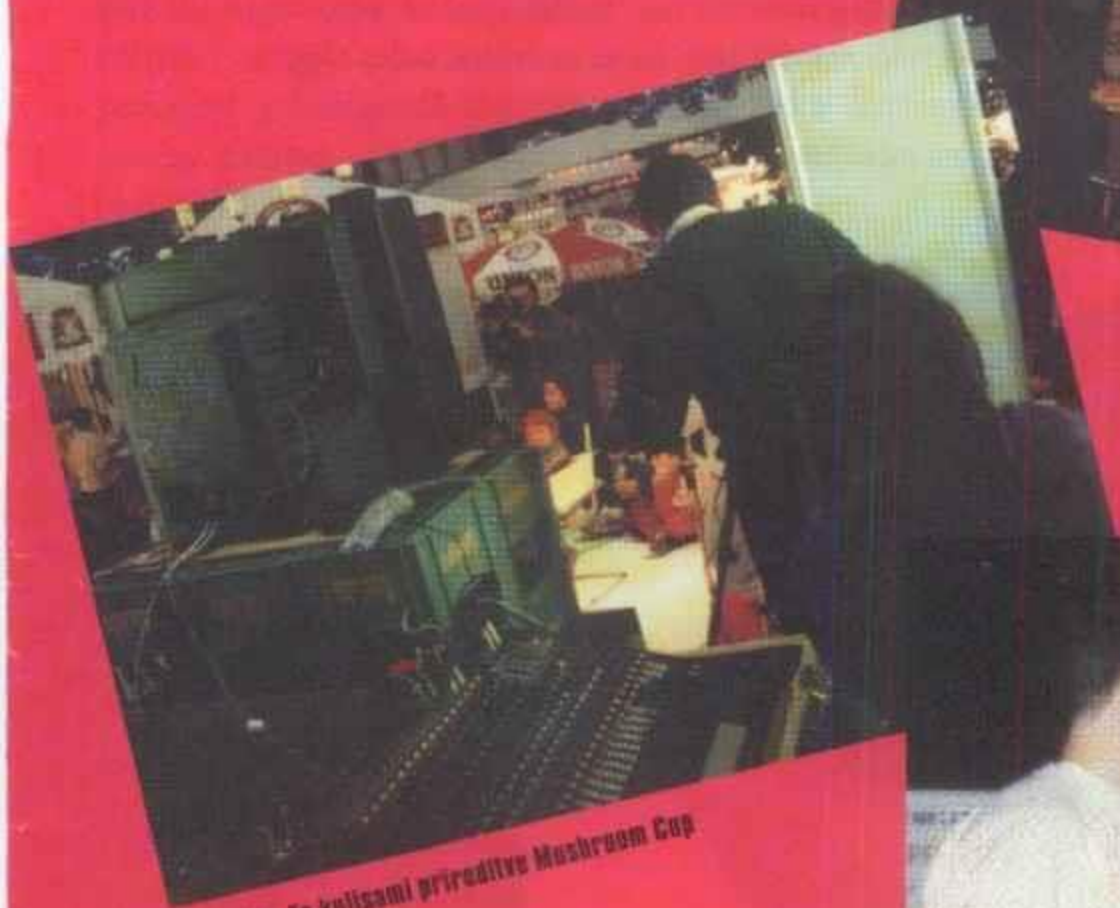
A. B.



Sega: Najlepše nam je v soju TV-jev



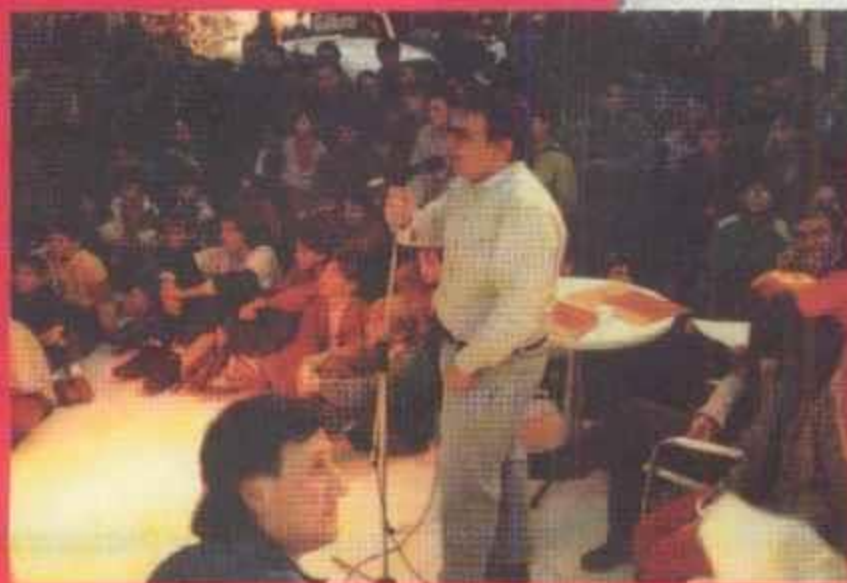
Nintendo: Se malo pa se bo začelo!



Nintendo: Za kulisami prireditve Mushroom Cup



Sega: 100 jurjev za zmagovalca Uroša Indiharja



Nintendo: Bla, bla, bla, bla, kupa trupa, bla, bla, bla...

FOTOPORTAŽA

FOTOREPORTAŽA



Nintendo: ... in postavili jo jih pred zid...

Nintendo Championship

Biti slovenski prvak v Mariovem go-kartu - tiho upanje vsakega izmed finalistov Nintendo Championshipa, dirke, ki sta jo organizirala Club Nintendo in podjetje Laser plus. Izbirnih tekmovanj se je po vsej Sloveniji udeležilo več kot petsto mladih nadebudnežev, v finale pa jih je pridrvelo po osem v vsaki starostni skupini, do in nad 12. let. Kocka je padla 23. decembra na gospodarskem razstavišču. Turnirsko tekmovanje se je odvijalo v vrhunsko-športnem slogu, k čemur sta največ pripomogla neutrudni komentator Bibi in zvezda otroškega TV programa, Roman Končar. Za piko na i so organizatorji povabili še posebno gostjo, mlado voznico ta pravega go-karta, Nino Jerančič, ki je v odmoru svojim, kar malo zavistnim vrstnikom, opisala svoje vzpone in vzpone.

Čeprav je bilo med nastopajoči neverjetno veliko Štajercev, sta oba naslova in nagrade, potovanja za štiri osebe v Gardaland ter med drugim letna naročnina na Megazin (prejeli so jo vsi finalisti), pripadla Ljubljancema. Med do-dvanajstletniki je slavil Miha Železnikar, nad to starostno mejo pa si je zmago priboril Tomaž Štimatec, ki je v ekskluzivni izjavi za Megazin dejal, da zmagati sploh ni bilo težko in da si v prihodnjih letih obeta še kako podobno tekmovanje, po možnosti v Street Fighterju. Glede slednjega, smo se pozanimali pri Laser plusu, Nintendovemu slovenskemu zastopniku, kjer so nam dejali, da bo tekmovanje vsekakor preraslo v tradicijo, vendar o se bodo o tem, kako in v čem se bo tekmovalo letos, zgledovali po Avstriji.

Poleg invazije Štajercev, so statistike tekmovanja pokazale na majhno število sodelujočih deklet. Zakaj je Nintendo bolj "macho" šport ne bomo razpravljali, velja pa le pozvati (ne nujno) nežnejši spol, naj se naslednjič malce opogumi. Za razliko od Seginega tekmovanja, je bila prijava na Nintendo Championship brezplačna, nagrade malo manj mamljive, to pa je morda prispevalo k bolj športnem vzdušju.

Jaka Terpinč



Sega: Del publike

Intervju z zmagovalcem Sega Open 93', Urošem Indiharjem

MEGAZIN: Uroš, kakšni so občutki po veliki zmagi na prvem slovenskem prvenstvu v video igrah?

UROŠ: Občutki so zelo dobri.

MEGAZIN: Je bila pot do zmage težka?

UROŠ: Da, tekmovanje samo je bilo zelo izenačeno, predvsem v prvem kolu sem imel veliko težav z nasprotnikom. Oba sva namreč dosegla isti čas (26 sekund), nato pa se je zapletlo pri seštevanju točk. Sodniki so se na koncu odločili, da bo treba odigrati še drugo stopnjo. No, v drugo sem zmagal brez težav.

MEGAZIN: In kako si se kaj pripravljaj na sklepno tekmovanje?

UROŠ: Doma sem veliko treniral vse igre... Na koncu sem treniral že toliko, da nisem mogel več spati!

MEGAZIN: No, kot kaže, je bil tvoj trud bogato poplačan. Za kaj boš porabil glavno nagrado - 100.000 SIT v bonih MK?

UROŠ: Hja, tega še ne vem, vendar mi bo vsekakor prišla prav. Doma imam Segin Mega Drive in iger ni nikoli preveč...



Nintendo: Tolažilna nagrada pa je moj uhanček!

Sega: Mean machines (Aleksander Kuljaj in Uroš Indihar)

KONDICIJA

15CD4 HEX

1976C kHz

RADIO
STUDENT
LJUBLJANA

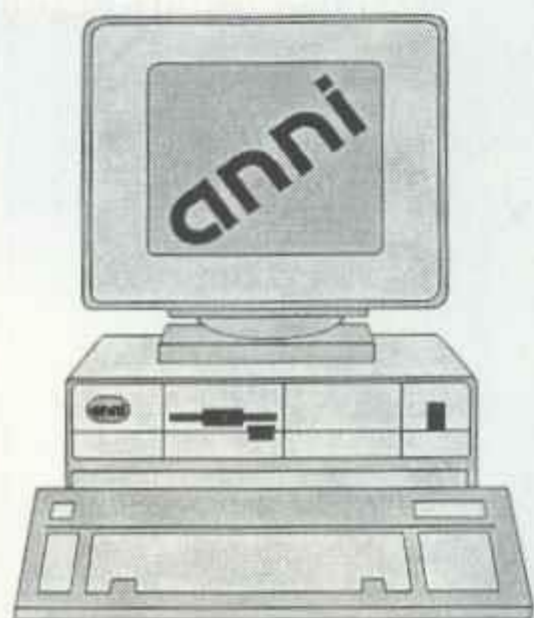
DVOJIŠKEGA

89.3 IN 104.3 MHz

SISTEMA

VSAK
TOREK
TOČNO
OPOLDNE

anni



Po ugodnih cenah vam nudimo:

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

Posebna ponudba: Mitsumi CD-ROM FX-001 26.051,-
 Sound Blaster 16 A.S.P. 34.580,-
 Sound Blaster 16 28.497,-
 Sound Blaster Pro DeLuxe 19.415,-
 Sound Blaster DeLuxe 11.720,-
 Sound Wonder 8.310,-
 HP LJ 4L 107.400,-
 DJ 500C 59.880,-

NB 486slc-33

Procesnik Bondwell

Spomn 4 do 8 MB,
Trdi disk 80 ali 170 MB,
Po želji FAX modem,
Ustrezna torbica

Teža le 2,1 kg,
Dim: 286x297x40 mm

od 217.700

AT 386SX-40

Matična plošča 386SX-40,
Spomin 2MB,
Trdi disk 170MB,
Disketna enota 3,5" 1A4MB,
Super IDE kontroler 25-1P-1G,
Grafična kartica VGA S2K,
Monitor VGA mono K2K768 LR,
Čelje Baby ali MT,
Tipkovnica Chicory

le 99.800.-

AT 386DX-40

Matična plošča 386DX-40, 128Kc
Spomin 4MB,
Trdi disk 170MB,
Disketna enota 3,5" 1A4MB,
Super IDE kontroler 25-1P-1G,
Grafična kartica VGA S2K,
Monitor VGA color K2K768 LR,
Čelje MT,
Tipkovnica Chicory,
Miška Genius

le 141.179.

AT 486DX-33 (50, 66)

Matična plošča 486DX-33, 256Kc, VLB,
Spomin 4MB,
Trdi disk 170MB,
Disketna enota 3,5" 1A4MB,
Super IDE kontroler 25-1P-1G,
Grafična kartica VGA S2K,
Monitor VGA color K2K768 LR,
Čelje Baby ali MT,
Tipkovnica Chicory,
Miška Genius

od 182.800.-

Garancija 12 mesecev.

Dobava iz zaloge takoj.

Cene so v SIT, brez 5% prometnega davka.

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

MLADI TEHNIK



REMIKO,

d.o.o.

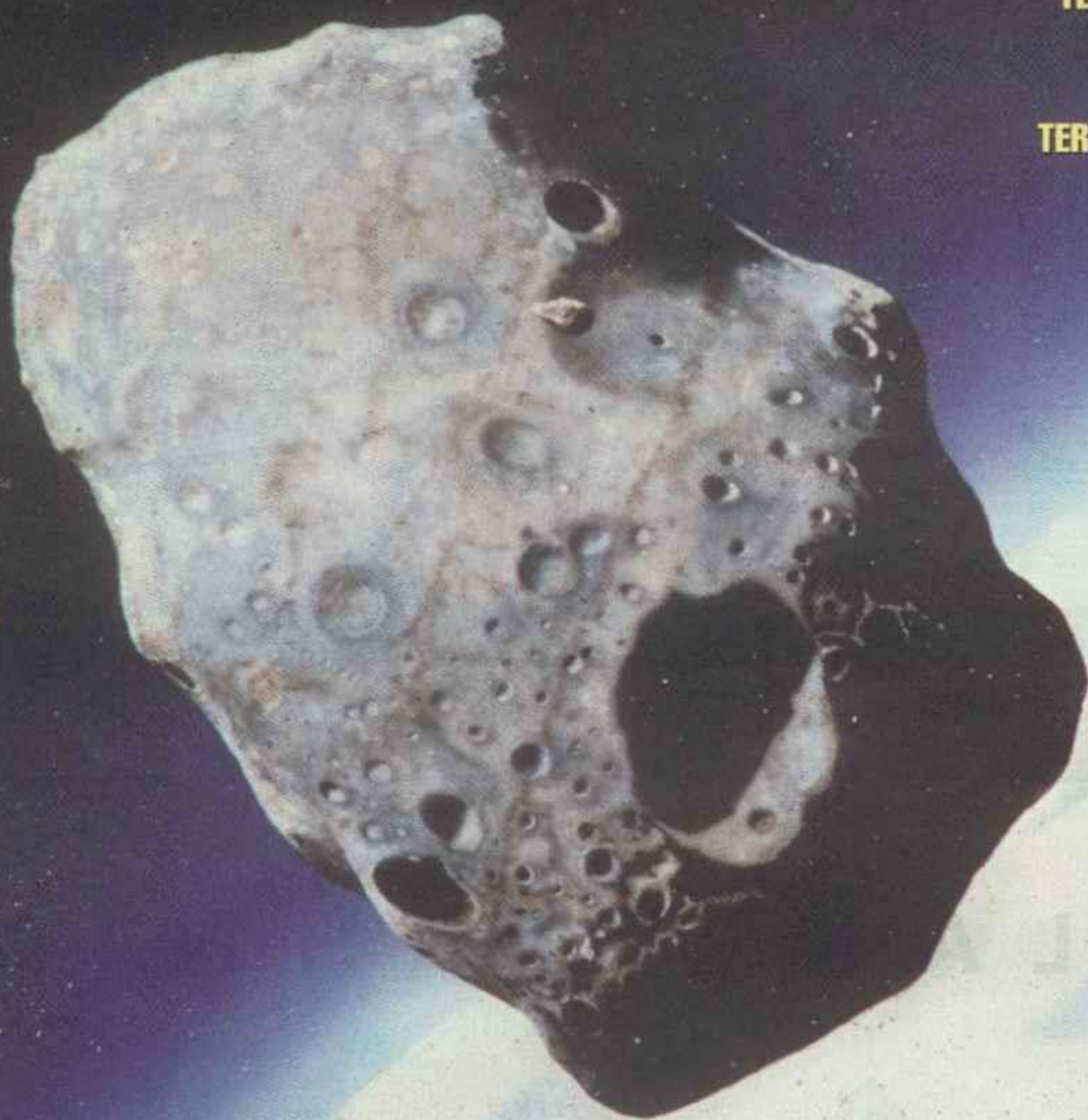
Letališka 3, BTC, hala D, 61000 Ljubljana
Tel.: 061/185-1668

- aviatika
- raketarstvo
- brodarstvo
- maketarstvo
- vse za tehnični pouk
(po naročilu)



Spika

VSAK MESEC NOVA, BARVNA ŠTEVILKA REVIJE ZA LJUBITELJE ASTRONOMIJE, KI PRINAŠA NOVICE, VSE O SONCU, PLANETIH, ZEMLJI, ZVEZDAH, GALAKSIJAH, ASTROFIZIKI, KOZMOLOGIJI, ASTRONAVTIKI, ASTROFOTOGRAFIJI, ARHEOASTRONOMIJI... ZA AMATERJE MESEČNO SVEŽE EFEMERIDE IN ZVEZDNA KARTA, O TELESKOPIH, UPORABNIH PROGRAMIH, HARDVERU... IN ŠE OSNOVE ZA ZAČETNIKE, RAZISKOVALNI KOTIČEK, TESTI, ZNANSTVENA FANTASTIKA, MALI OGLASI TER NAGRADNA IGRA!



Revijo lahko kupite na vseh boljše založenih prodajnih mestih.

Naročite jo lahko po telefonu: 061/346-361.

Franci Novak

The Settlers

Krasni novi svet Naseljencev!

Ko prestopite visoko vzhodno pogorje, zagledate čudovito dolino, posejano z žitnimi polji in mlini na veter, in če se spustite še nižje, po strmih cestah mimo rudnikov, lahko vidite delavce na polju in dim, ki se vije nad delavnicami okoli mogočnega gradu. Prava obljubljeni deželni skladišča so polna hrane, nosači ves čas prinašajo rudo v dolino, in lahko si mislite, da se mestu obeta nova zlata doba... Nenadoma pa v gradu završi kot v čebelnjaku. Vitezi v naglici zapuščajo trdnjave, izdelovalci orožja delajo s polno paro, in če se povzpnete na enega od grajskih stolpov, lahko vidite gost dim, ki se dviga nad obmejno trdnjavo. Ko v grad prispe sel z novico, da je sovražnik zavzel kos ozemlja ob južni meji, je čas, da si tudi sami opašete svoj

lahko opazujemo soodvisnost vseh elementov v sistemu, da bi lahko odpravili njegove šibke točke in preprečili njegovo sesutje. Mesta, ki jih gradite s pomočjo Blue Byteve igre The Settlers, so močno odvisna od vaše sposobnosti usklajevanja vseh elementov, in mesto kot celota je odvisno od obnašanja svojih najmanjših delov. Če ga boste postavili na območju, ki ima malo premoga, vaši delavci ne bodo mogli predelovati železove rude, poljedelci bodo ostali brez orodja, rudarji pa se bodo uprli zaradi pomanjkanja hrane. Brez železove rude ne bo jekla za orožje, vaša vojska bo obstala v praznem teku in takrat vam preostane samo še tvegani napad na sovražnika. A ne skrbite, igra ni tako zapletena, kot se zdi, čeprav brez originalnega priročnika ne bo šlo.



Graditelji...

OK, zdaj lahko zgradimo mesto. Najprej skrbno preučite zemljevid in mesto, na katerem boste postavili grad, vaš glavni štab. Pokličite geologa, da bo ugotovil, kakšna je dostopnost do življenjsko pomembnih rud in granita. Če veste, da sovražnik ne more zidati trdnjav na skalnatih in peščenih površinah, poiščite dolino, zaprto

Kje so tiste stezice, ki so včasih bile...

malce zarjavel meč in se z zadnjo skupino vitezov odpravite v boj...

Ne, ne bojte se, to ni stran iz najnovejše knjige pravljic, ampak prirejen opis scenarija igre The Settlers, za katero avtorji pravijo, da je tako kompleksna in polna detajlov, da se bodo igralci hoteli dobesedno potopiti v njen svet. Ker avtorjem ne verjamemo, si igro oglejmo še sami.

Od mravljišča do mesta

Vedno so me navduševale igre, ki so poskušale, seveda v omejenih pogojih računalniškega programa, simulirati kompleksne sisteme. Ljudje, ki pravijo, da igre niso nič več kot pobijanje marsovcev, so butasti ali pa še niso slišali za imena, kot so Sim City, Sim Life in Civilization. Le-te igre so nam pomagale razumeti zapletena dogajanja v mestih, nas postavile v vlogo proučevalcev biosistemov in nam pomagale ustvariti začetne pogoje za razvoj civilizacije. V igrah te vrste

Igralca se lahko pomerita eden proti drugemu ali proti računalniškim nasprotnikom.

z gorami, pri tem pa pazite, da vam bo ostalo dovolj prostora za postavitev lastnih stavb. V bližini naj bo jezero, kot najhitrejši dostop do hrane, v vednost pa naj vam bo dano še to, da večjih zgradb, kot so lesne žage, pekarnice, jeklarne in druge, ne morete postaviti na neravnih površinah, o čemer vas obvesti računalnik z omejeno izbiro gradenj za različna zemljišča.



Računalnik: Amiga, PC
Tip: strateška simulacija
Založnik: Blue Byte



Tudi angleške igrarske revije so igro The Settlers pohvalno ocenile in priznale, da iz Nemčije ne prihajajo le Mercedesi, BMW-ji, mastne klobase, jabolčni štrudli in hladno svetlo pivo, ampak tudi preklemsko dobre igre.



The Settlers prihaja iz nemške založniške hiše Blue Byte. Njena avtorja sta 24-letni Christoph Werner (grafika) in 23-letni Volker Wertich (program). Oba obljubljata, da to ne bo njuna zadnja uspešnica.

Torej - bogastvo rud, bližina gora, na katerih boste kopali granit, premog, železovo in zlato rudu, a obenem čimveč ravnih površin za ceste in večje gradnje, bližina jezer in gozdov, strateški položaj vašega gradu, ki bo čim bolj onemogočal nasprotnikovo napredovanje - vse to so pomembni začetni pogoji, od katerih je odvisen skoraj ves nadaljnji uspeh v igri.

Potem, ko smo postavili grad, lahko gradimo naprej. Izberimo gozdnato območje in zaznamujmo

jevnike. Ko z miško kliknete na nasprotnikovo utrdbo, se bo pokazalo število dosegljivih vojakov, ki jih lahko popeljete v boj. Njihova moč je odvisna od količine zlata, s katerim jih plačujete, in od položaja v lestvici vojaške hierarhije, ki sega od desetarja do kapitana, potrebno pa je omeniti tudi to, da so vaši ljudje najmočnejši takrat, kadar branijo lastne utrdbe. Tukaj nastopi tudi svojevrsten paradoks: en sam močan vitez, recimo dobro plačani kapitan, lahko v obrambnem boju pokonča na desetine sovražnikovih bojevnikov. Najbolje jo boste odnesli, če boste na začetku igre pustili svojo vojsko na toplem v utrdbah in jih plačevali z izdatnimi obroki zlata, dokler se dovolj ne okrepijo za napade. In vedite, da za zmago ni potrebno dosti: eno požgano skladišče ali presekana pot do rudnika lahko popolnoma ohromi moč sosednjega mesta.

Prava stvar za sladokusce

Se vam je že kdaj zahotelo, da bi stopili v svet na zaslonu? Avtorji igre The Settlers nas prepričujejo, da je svet Naseljencev tako kompleksen in poln detajlov, da predstavlja pravi raj za vsakega ortodoksnega cybernauta, ki je svet navidezne resničnosti že zdavnaj zamenjal za resničnost samo. Svet igre The Settlers je res tako kompleksen in poln detajlov, da ga boste z užitkom računalniškega sladokusca opazovali na zaslonu, a le kdo bi hotel vstopiti v svet, v katerem ljudje ves čas samo delajo, se vojskujejo in si ne privoščijo niti požirka piva? OK, za konec naj povem samo še to, da ta opis predstavlja le droben del vseh



To je le delček majhnega kosa ozemlja, možnosti je nešteto!

Vodite lahko do 64.000 malih ljudi 20 različnih poklicov in pet različnih vitezov na tridesetih misljah in desetih dodatnih trening nalogah.

točko, na kateri bo stala drvarjeva kočica. Povežimo grad in izbrano točko s cesto, in začne se tisto, kar daje igri pravi čar. Iz gradu pride drvar in postavi temeljni kamen, delavci začnejo prinašati kamen in les, na izbranem mestu se začne dvigovati leseni skelet, ki ga zidar zapolnjuje s kamnom. Ko je kočica dokončana, iz gradu pride drvar in se naseli v njej. Čez nekaj časa se s sekiro v roki odpravi v gozd in začne sekati drevesa. Obdelana debela odnese v grad ali bližnje skladišče, če do takrat še nismo zgradili žage, vse skupaj pa je podloženo z izvrstno animacijo in izvirnimi zvoki. Kmetje sejejo pšenico na poljih, kovač udriha po železu, ceste so polne delavcev, ki prenašajo material iz skladišč v delavnice, rudarji se spuščajo v temne zemeljske globine, iz pekarnice se kadi, in v teh fantastično izdelanih podrobnostih je pravi čar igre. Mesto začenja živeti svoje lastno življenje, in to je tisto, kar si želi vsak pravi računalniški navdušenec.

...in vojščaki

Ker Naseljenci še niso slišali za svobodno konkurenco, morajo uničiti vse, kar se pojavi izza meja rodnega carstva - filozofija večine računalniških iger je pač v tem, da je treba sesuti vse, česar ni mogoče upravljati in voditi z miško ali igralno palico, in igra The Settlers ni nobena izjema. Da bi osvojili kos nasprotnikovega ozemlja, morate postaviti trdnjavo čisto blizu meje. Ko se bo v svoje novo domovanje naselil vitez, se bo črta, ki označuje mejo, pomaknila naprej na sosednje ozemlje. Vse sovražnikove zgradbe na osvojenem ozemlju bodo zgorele, razen trdnjav, opazovalnih stolpov in garnizij, nad katere boste morali poslati svoje bo-



Mama, kupi mi tale grad!

možnosti, ki jih ponuja igra. Ob igranju v dvoje se zaslon razdeli na dva enaka dela, določite lahko število sovražnikov in njihovo moč, pa obseg ozemlja, razpored vojakov glede na oddaljenost od gradu, usmerite glavnino proizvodnje v en sam izdelek, ki ga nujno potrebujete, itd. Za resničen užitek v igri potrebujete originalen priročnik, in če so vam všeč igre, kot je Sim City, a v njih pogrešate več akcije in dobre grafike, potem obvezno kupite The Settlers. ▲



Priporočamo!



Andrej Bohinc

Opisovanje računalniških iger postaja mukotrpen posel. Eden glavnih problemov, s katerim se danes srečuje večina piscev, je ponavljanje samega sebe. Drugi problem pa je pretirano ponavljanje samega sebe. Na trgu je danes namreč že toliko podobnih iger, da za vsako od njih že težko najdemo drugačno besedo. Zato mi je v veliko veselje in čast, da vam lahko tokrat predstavim eno čisto novo zvrst igre. Igra Glodbule je namreč prva sploščadna igra!

Glodbule (od zdaj naprej Dule) je mala gmota rožnate želatine, ki si neznanško močno želi postati igrača. Vi ga morate preko trinajstih svetov, polnih nevarnosti, pripeljati do hiše igrača, v kateri bo hitro prišel v roke kakega otroka, ki ga bo potem vsak dan vlačil po umazanih žepih in ga po mili volji raztezal...

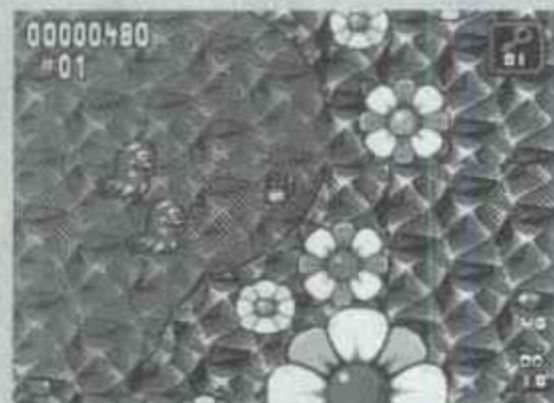
Ker je Dule ves lepljiv in sluzast, se lahko imenitno plazi po stenah, če te niso prekrile z ledom ali ostrimi robovi. Takrat mora Dule najti drugačno pot do vrat, ki se pojavljajo v obliki vulkana(!). Dule pa tudi hvaležno skače po zraku in s tem ugonablja sovražne kreature ter pobira razne sladkarije, ki mu stopnjujejo nivo energije.

Do konca igre morate z Duletom prebroditi 70 stopenj. Na GAZ (grafika-animacija-zvok) nimam večjih pripomb, morda se vse skupaj le pretirano ponavlja. Če pa se navdušujete nad stereotipi, vas to najbrž ne bo motilo. Zato pomagajte Duletu! Kdo ve, mogoče ga boste na koncu celo vzljubili... ▲

Računalnik: Amiga
Tip: sploščadna igra
Založnik: Psygnosis



Nekaj lepljivega in sluzastega



Dule se zna tudi potapljati. (To se je naučil na lanskoletnih počitnicah v Grčiji.)



Po napornem igranju prija kopal v banji.



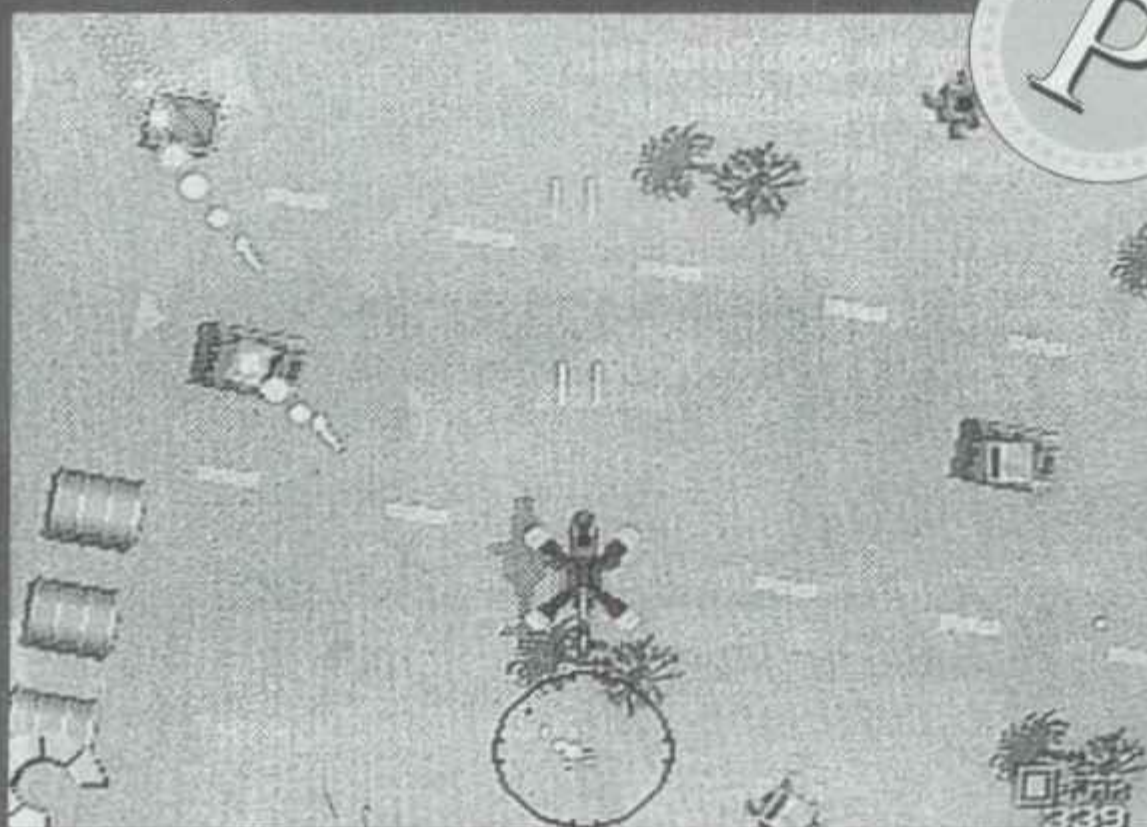
Scena: Točno opoldne je. Sonce nad puščavo neusmiljeno žge. Vojak na straži si prižge svojo zadnjo cigareto. Izenada prileti nad oporišče sovražni helikopter in ga razsuje s točo raket zrak-zemlja. Pilot v kabini helikopterja se privoščljivo nasmehne in v mikrofon izjavi: "Overkill, mission accomplished", nato pa obrne kljun svojega "heliča" in odleti proti domači bazi.

Ta pilot ste seveda vi, scena pa ni izmišljena, ampak je vzeta iz igre Seek & Destroy. Najbrž vam je zdaj že jasno, da v tej igri ne boste sadili rožic. Zato igralno palico v roke, pa gremo!

Glas vetra prinese nalogo: treba je uničiti nekaj zemeljskih ciljev in sestreliti par nasprotnikovih helikopterjev, ki se klatijo po okolici. Oborožitev vašega helikopterja (tipke F1-F6) je zelo zanimiva in seveda omejena. Na voljo imate top, navadne rakete, vodene rakete zrak-zemlja in zrak-zrak, napalm bombe in podporo vašega topništva. Helikopter lahko vodite tudi v dvoje. Takrat en igralec določa smer in

strelja, drugi pa samo strelja. Dobro je tudi, če poznate uporabo radarja (F10) in zemljevida (SPACE). Ko vam gre za nohte (zmanjuje goriva, municije ali "oklepa"), lahko tudi pristanete (kurzor dol), popijete eno pivo in potem nadaljujete. Na tleh ste namreč za razliko od vseh ostalih - neranljivi!

S tehničnega vidika bo igra zadovoljila vsakega nacionalista, mirovniki se bodo prijeli za glavo, zeleni potožili nad uničevanjem okolja, programerji iz ostalih založniških hiš pa napisali še ducat iger na isto temo. ▲



Ognjena avtocesta v puščavi smrti

Andrej Bohinc

Seek & Destroy

Takega masakra pa še ne!

Računalnik: Amiga
Tip: akcijska igra
Založnik: Mindscape / Vision



Zemlja - zibelka
 človeške civili-
 zacije! V njej je
 ležal Dojen-
 ček, ki je zrasel v Smr-
 kavca. Pa je ta Smr-
 kavca, v nasprotju s
 pričakovani sosedov,
 pobral prvi kamen na
 cesti in ga zalučal v so-
 sednjega Mulca. In vnel se je pretep. Po prevodu v izrazoslovje odraslih zveni
 zgodba nekako tako: kamen ni bil samo kamen, ampak celotno vojno ladjevje
 Zemeljske Federacije, ki je prifrčalo nad Kaladasi'ce. Ti Federaciji niso ostali
 dolžni, ampak so vrnilo milo za žajfo in vnela se je vojna. Ker pa drugod po Gala-
 ksiji tudi poznajo pregovor o ruvanju dveh in dobičku tretjega, so vmes poseg-
 le še druge rase. In vojna je prerasla v galaktični spopad. Bitke pa so divjale...in
 divjale...in divjale... Opa, postojte, kam pa to vodi, so se nekoč vprašali vsi v
 vojno vpleteni tabori. Spravili so se za skupno mizo in sklenili: namesto bitk
 bodo od sedaj prirejene le še dirke po površinah pustih planetov. Zadeva je



Če že nisem najhitrejši, sem pa najlepši!

cenejša, pa še manj
 žrtev bo. Edino pravilo
 je, da pravil ni! In so se
 vsi zapodili na lov za
 dobrimi piloti. Vas so
 Zemljani ujeli s tipično
 pravljico o princeski:
 odpeljali so vam zaro-
 čenko, ki si jo lahko
 priborite nazaj le, če
 zmagate!



Z nadsvetlobno hitrostjo soncu nasproti!

Obstajata dve vrsti cyber dirk: čim hitreje prevoziti neko stezo ali pa elimini-
 rati vse nasprotnike. S sanmi, ki so vam na voljo, je prvi cilj lahko dosegljiv, dru-
 gi pa bo zastavljen le enkrat, v zadnji dirki - bitki. Po stari zemeljski maniri "mi
 smo najboljši - boljši od nas ležijo v bolnišnicah in na pokopališčih" se lahko do
 zob oborožite, če je le v denarnici dovolj cvenka. Na sani lahko obesite vse, kar
 vam srce poželi: mine za zasledovalce, mnogo vrst raket (vse zelo nenatančne),
 malo morje ščitov in gomila topov čakajo na uporabo. Najsmrtonosnejše
 primerke orožarske umetnosti se dobi le za mastne denarce na črnem trgu. Za še
 mastnejše denarce pa lahko nasprotniku pred dirko "nekdo" pokvari pogon ali



okuži gorivo. Lahko tudi stavite na
 zmagovalca ali pa kupujete informa-
 cije o ljudeh (stonogah, kuščarjih...),
 ki se vas hočejo med dirko znebiti.
 Končno pride na vrsto težko pri-
 čakovana dirka. Sedite v kabini svo-
 jih sani in se počutite kot kot ob-
 glavljen sardina v pločevinki olja.

Obdaja vas truma brezobzirnih tekmecev, ki streljajo in se v vas zaletavajo z vseh
 koncev in krajev. Med ogledom kabine boste na vrhu opazili radar in izbiralec
 orožja z razpoložljivo količino streliva, na dnu zaslona pa ekranček z vzratnim
 pogledom ali trenutno tarčo, kazalec usmerjanja k stezi in prikazovalnik ščitov.
 Vsa lepota igre pa je skrita v zunanem svetu. Če stojite pri miru, je razgled nar-
 avnost ogaben, saj vam pred očmi migota na stotine kvadratkov izbrano grdih
 barv. Vtis pa se močno, skoraj silovito spremeni, ko se sani premaknejo: pred
 vami se pojavi pokrajina planeta v rasterski grafiki, podobni tisti iz Comanchea,
 le da je tu občutek tri-
 dimenzionalnosti še
 boljši, saj ste bližje
 tлом. Sani namreč ne
 morejo leteti, izvajajo
 lahko le krajše ali daljše
 skoke preko hribov in
 prepadov (če ste gleda-
 li Empire Strikes Back,
 podobno kot tiste male
 ladjice na snežnem



Kaj praviš? Kdo je zmagal?

planetu). Če se vam zdi premikanje na ekranu bolj podobno prikazu diapozitivov
 kot pa tekoči animaciji, je to zaradi počasnosti stroja. Zdravili sta dve: lahko
 kupite 486/66 (ca. 100.000 SIT), ali pa spustite nivo detajlov (točno 0 SIT).

Poleg tega lahko spremenite tudi zvočne učinke, preusmerite kontrolo s tip-
 kovnice na igralno palico in posnamete (naložite) igro. Edina stvar, ki se je ne da
 spremeniti, je vreme. Vedno in povsod je namreč enako - lepo. Dirke se razplam-



Oh, dragi! Lepo te prosim, narniči se že na Megazim!

tijo v vsej silovitosti. Prva, druga... in osma, pa - konec! Konec! Kakšen šok! Kar
 verjeti nisem mogel, da je 23MB dolge igre lahko konec v enem samem dnevu
 (vključno s spanjem). Pa ravno, ko se človek vživi vanjo (#ñ°ó)! ▲

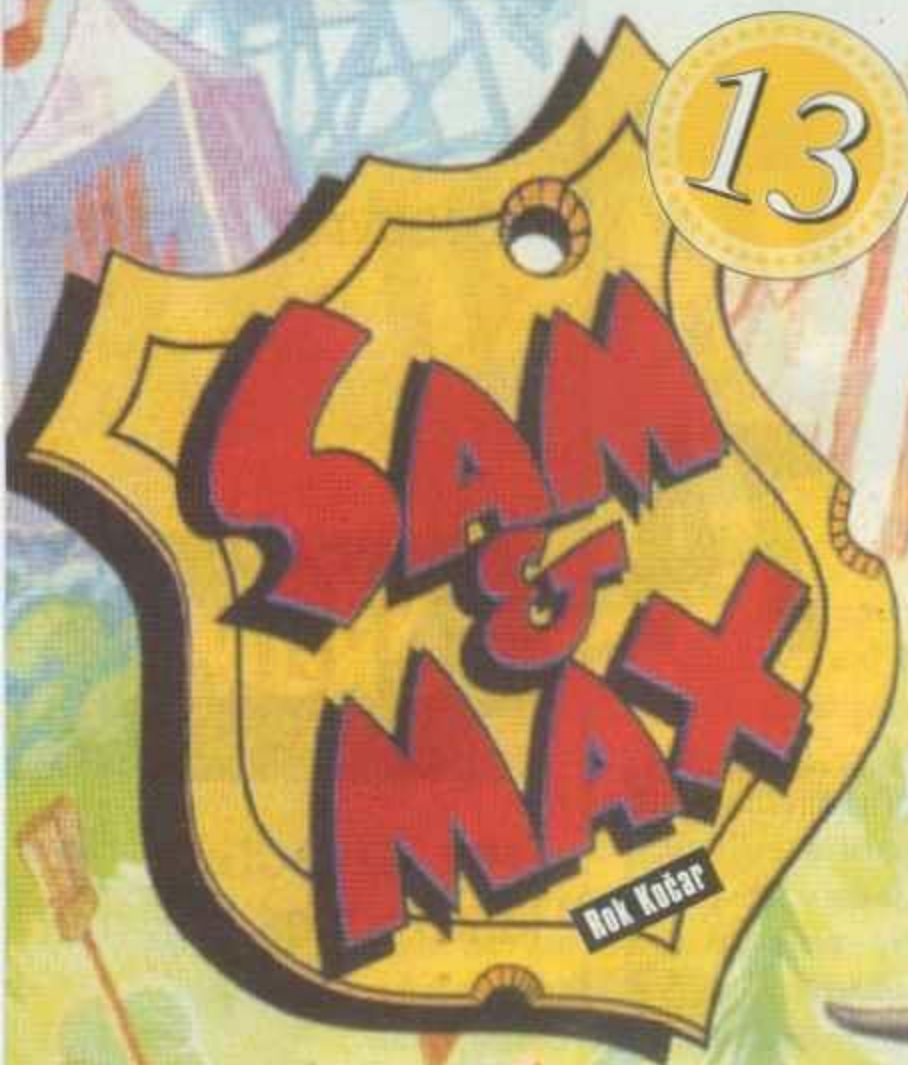


Računalnik: PC
Tip: arkadna
 simulacija
Založnik: Cyberdreams

Primož Škerl

Tako se bo spremenil rally v naslednjih tisočletjih

13



Računalnik: PC
Tip: pustolovščina
Založnik: LucasArts

Nekatera dejanja junakov Sama in Maxa so bližajo že kriminaliki, ki jo je režiral nekdo z zelo slabim okusom.

Merilo sta namno zato vsem tako zelo všeč.

Na cesti nisi nikoli sam

Hja, če se v izdelavo pustolovščine spravi takšna programska hiša kot kot je LucasArts, potem nam je lahko takoj jasno, da kaj manj kot 15 Mb dolge lepote ne bomo dobili na mizo. Ja, še so na svetu "tovarne", ki jim lahko zaupamo. LucasArts se je proslavil že z mnogimi krasnimi pustolovščinami, razveseljeval nas je Indiana Jones, potem smo se igrali z Maniac Mansionom, pa tudi Secret of Monkey Island in Looma ne smemo pozabiti. Ker grafika in zvok iz dneva v dan napredujeta, ljudje pa brezglavo skačejo od trgovine do trgovine in sprašujejo, kdaj bodo lahko kupili 128-bitni Super-Pro-Deluxe SoundBlaster in VX-GA grafično kartico, ste lahko prepričani, da tudi naj-novejša in zelo iskana pustolovščina Sam & Max vse te reči podpira. Oziroma jih še bo. Za pošteno igranje boste v vaši mašini rabili vsaj 4 čipe po 1 Mb spomina, VGA grafiko, miš in skoraj 20 Mb prostora na disku (neka od tega tudi za potrebe posnetih pozicij): če pa želite, da se vaši junaki tudi pogovarjajo (prisoten je Speech Pack) boste potrebovali še kakšno zvočno kartico (SB, AdLib).



Ladies and Gentlemen: Sam & Max!

Verjetno ste že opazili, da avtorji iger v zadnjem času kar tekmujejo v tem, kdo bo ustvaril bolj utrganega junaka. Med temi so zmagovalci zaenkrat gotovo Goblini, v sam vrh pa spada tudi Sierrin Larry in od zdaj naprej tudi Sam in Max. Pravzaprav je zgodba o njunem vzponu in padcu (slednjega zaenkrat še ni bilo) zelo zapletena, saj že vsak otrok ve, da v filmu ne more igrati kar vsak. Nekako tako je danes tudi v računalniških igrar, kjer glavne igralce izbirajo zelo uglajeni, strogi, natančni, obrtni, zahtevni in podkupljivi producenti.



"Baaa. Kakšen udarec!"

Glavna junaka sta postala to šele po koncu nenehno, kot struna na kitari napetega turnirja, na katerem sta s svojo izvirnostjo in utrganostjo pometa z vsemi tekmeči. Zmago sta si priborila v zahtevnem finalu (celo po podaljških!), kjer res nista izbirala sredstev za veliko zmago. Končno je žirija odločila, da sta zmagovalca dolgouhi pes Sam in neumno-gledajoči zajec Max, pa čeprav sta si po mnenju popolnoma objektivne publike zmago bolj zaslužila kavni mlinček po imenu Jogurt in kazahstanska brkata princesa Erik.

In kaj lahko pes in zajec sploh počneta v takšni igri? No, če se lahko Nintendove živali vozijo v dirkalnih avtomobilih. Segin Sonic pa pretepa vse živo, kar se pojavi na konzolah, potem se ne gre preveč čuditi, če je LucasArts na svet spraval prava detektiva. V zahodnih deželah so privatni detektivi že zelo dolgo popularna zadeva. Stanejo sicer precej, lahko pa jim zaupate naloge, ki jih državnim delavcem ne bi mogli, oziroma ne bi hoteli, oziroma ne bi upali. Tako privatni detektivi dobro služijo, državni imajo manj dela, vi pa ste še vedno v skrbeh, saj je njihov uspeh odvisen od znanja, tega pa vsaj pri takšnih tepcih kot sta Sam in Max ne morete pričakovati v izobilju. Tipa sta celo tako nora, da se stepeta že, če zazvoni telefon, mirno pa opazujeta strahovit pretep na hodniku in ranjenca, ki obvisi na ograji vržeta še po stopnicah...



"Bom jaz dvignil!" "Ne, ampak jaz!"

Za igranje uporabljate ikone, vodite pa lahko oba junaka. Za snemanje in nalaganje pozicij obstaja že znani Lucasov menu, ki ga priključete s tipko F5. Uspeh Sama in Maxa, ki sta postala veliki zvezdi, še preden sta se sploh pojavila na tržišču, je po mojem garantiran. Ko si ju boste ogledali tudi vi, se boste lahko le še pridružili mojemu mnenju ali pa ju zasovražili do skrajnosti. ▲



FURY of the FURRIES

Ko dlakavim prekipi



Računalnik: Amiga, PC
Tip: arkadna igra
Založnik: Mindscape

Majhna, kosmata in na moč radovedna bitja so bila pri zemljanih že od nekaj visoko v čisljih. Spomnimo se le E.T-ja, palčka Smuka in Boška Buhe. Brez njih kratkomalo ne gre. Scenarij je navadno zastavljen takole: iz hiper-vesolja prifrči ogromna vesoljska ladja, ki zaradi pokvarjene ročne zavore, pijanega navigatorja in nekaj drugih malenkosti, zleti s ceste. Jasno je seveda, da na glavo pikira direktno na planet, ki ji ravno stoji na poti. Ko se prah poleže, se iz plovila skobaca pilot. Se otrese prahu in se odkotali stran od ladje. Tu pa se akcija šele dobro prične. Da bi svet zopet rešili vsa hudega, vam je Bog v roke položil zares mogočno orožje: štiri mala dlakava, okrogla bitja, vsa povrsti kričečih barv. Pa ne samo to - vsako dlakavo bitje ima tudi sebi lastne magične lastnosti. Rumeni lahko z ognjenimi kroglicami terorizira okolico in odstranjuje morebitne nezaželene osebe. Rdeči, ljubitelj romunske kuhinje, z užitkom žre kamenje in tako poskrbi za prehrano in tdnnejše prepreke. Osebnost menim, da je zeleni največji frajer. Z nekakšno verigo se pripenja na stropne in zidove ter se z zibanjem in fricanjem po zraku prebija skozi že tako težko življenje. Seveda pa ne gre pozabiti modrega, ki je sposoben plavati zabico globoko pod vodo in z zračnimi mehurčki ugonablja vse kar leze in plava. Vsi veliki klasiki opisovanja iger (W. Shakespeare, S. Beckett, A. Bohinc) bi začeli pri zaslonu. Pa začnimo še mi. O.K. Spodaj čepijo figurice vaših junakov, ki so lahko označene, če je junaček pravkar na delu, ali pa zatemnjene. V slednjem primeru dotične dlakave žogice ne morete izbrati. Priborite si jo lahko šele, ko prečkate nekaj kar sicer ni podobno teleportu, še manj pa je podobno čemurkoli drugemu. Ko torej prečkate nekaj kar bi lahko bilo teleport, pa ni, vas igra nagradi z dodatnim članom vaše ekipe. S pridnim taktiziranjem in poblaznelim žokanjem joysticka tamo-amo se potikate skozi neštete stopnje in nadvse kreativno mečete stran svoj čas. Pa nič zato, drugače bi se morali učiti. Spodaj so stacionirani še vsi ostali stalni spremljevalci arkadnih iger: vedno nepogrešljivi čas, srčeca, ki ponazarjajo vaših pet prekratkih življenj, ter vsem dobro znani zlatniki. Zanimivo je, da se trend imbecilnega nabiranja nekoristnih zlatnikov v arkadnih igrah nezadržno širi. Toda brez skrbi, bedasti zlatniki, za katere nihče ne ve prav dobro, zakaj za hudiča jih nabiramo, so pravzaprav edina neumnost, ki jo igra premore. Skozi celo igro vas spremlja solidna glasba in zvočni efekti, ki pa z grafiko na čelu niso nič kaj pretresljivo novega. Da bi se dokopali do tradicionalne table "Exit", bo potrebno ukaniti zlobne galebe in zahrbtne pasti, valiti hlode in jajca, jesti, potiskati in vleči kamne, bežati pred letečimi šalicami kave in še kaj se bo našlo. V pomoč vam bodo poleg vztrajnosti in poguma le še nekakšne Save pozicije, ki jih kot je v navadni pri tovrstnih igrah, načomeščajo kode. Tako pa boste lahko igro vedno začeli tam, kjer ste pač končali. Zanimiva je tudi izbira med frekvenco monitorja (50 MHz in 60 MHz), ki pa to ni. Pri višji frekvenci slika ostane enaka, pohitri pa se glasba in premikanje! ▲

Aleš Petrič

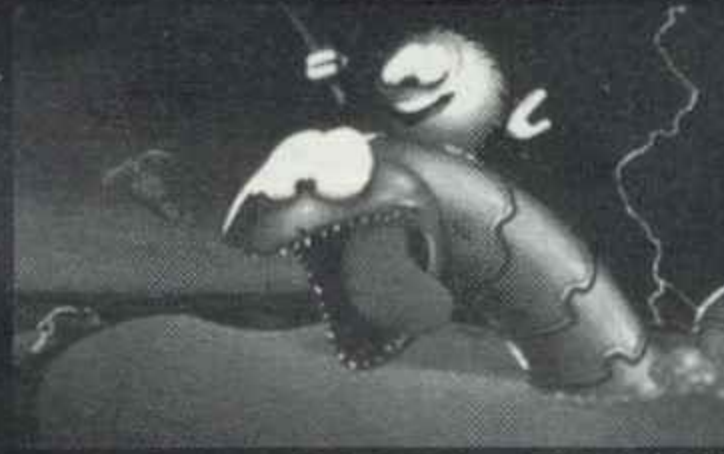


Ni nujno, da je vsak z okroglo glavo, zelenimi lasmi in jekleno verigo, zatežen skin!



"OK, fantje!
 Se tale stopnjo
 končamo, potem pa
 na balkan žur v K4"

Sama ideja igre sumljivo spominja na igro The Lost Vikings, v kateri so se dokaj uspešno glupirali trije nori vikingi, a vendar ne tako uspešno kot štiri poblaznele florestenčne dlakave kroglice. Če imate torej pet diskov preveč, in vem da jih imate, brž v trgovino. Kupite črna sončna očala, verigo in florestenčno zelen sprej. Pobarvajte si lase in se pripravite na furijo vseh furij!



Hopla, črvček, zasluži si ta korenček!



GOBLINS 3

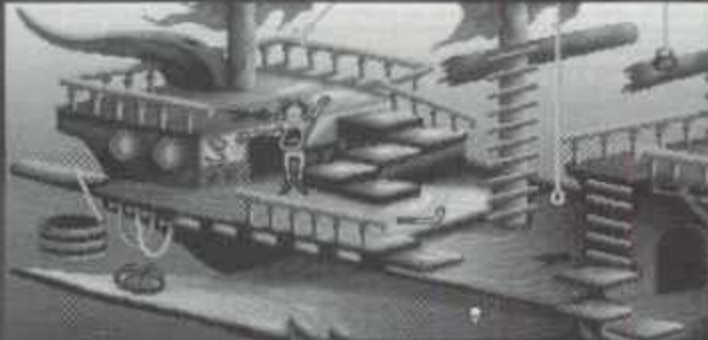


Goblini se spet potepajo!

— Rok Kočar

Nenadejani uspeh prvih Goblina (to so neke vrste škrati, ki jih lahko vsak dan srečate v raznih FRP-jih ali pred Namo na avtobusni postaji) je avtorje prisilil da so "vkup zmetali" še drugi del.

A glej ga zlomka, ljudje so bili nad njim razočarani. Je mar možno, da si z uspešnim prvim delom ne moreš že vnaprej zagotoviti uspešne prodaje nadaljnjih 116 delov? Je, hvalabogul! Ravno zato so se programerji tokrat lepo potrudili, vzeli v roke barvice Romi in narisali tretji del Goblina. Če zavrtimo nazaj časovni stroj (edinega na našem planetu si lasti pleme Nizagem), lahko ugotovimo, da so Goblini v prvem delu poplesavali zgolj na megabajtu in pol, bili v drugem delu že dvakrat bolj požrešni (čeprav je eden iz njihove družine odpadel), v tretje pa vam bodo pobrali kar lep kos (8 Mb) trdega diska.



"Hej, roko pred usta če zehaš!"

Uspeh Goblina so dopolnile še nekatere druge igre, ki so jih v vsej veličini poskušale posnemati (The Humans), vendar se Goblini pred njimi obranili z odlično grafiko in super zvočnimi efekti. V igri lahko še vedno najdete naše tri dobre prijatelje (SAVE, LOAD in QUIT). In še ena dobra novost - dobrot: opcija SAVE vam za vsako stopnjo predlaga svoje ime, tako se ni treba več mučiti s komentarji, posname pa vam tudi majhno sličico pozicije, tako da boste naslednjič, ko boste igro nalagali videli, kje se nahajate. Zares inovativno, praktično in nadvse... hm... kakšno še?

Goblini so že od vsega začetka temeljili na pravilni uporabi pravih predmetov s pravim možakom na pravem mestu - po možnosti še ob pravem času! Ker so v drugem delu vse te njene lastnosti še bolj popestrili in žal tudi zakomplicirali z možnostjo igranja na več lokacijah istočasno, so v tretjem delu zadevo prav lepo uredili s pomikanjem zaslona. Pa še nekaj. Tokrat manipulirate le z enim tipom, ki na trenutke izgleda že skoraj tako inteligenten kot moja nočna omarica. Blount (tako je novemu junaku ime) se na zaslonu ne bo več izgubljal med predmeti in ne vedel kam mora stopiti, da bo prišel okoli 5 mm visoke



When I fall in love...

travice, dajal bo celo razne namige in vas spotoma zabaval z ustvarjanjem prismuknjenih grimas (če se prav spomnim, so jih prvi začeli uporabljati pri Apogeeju - Commander Keen, Secret Agent, Duke Nukem... izpopolnili pa pri LucasArtsu - Day of the Tentacle, Sam & Max). Mimogrede, če storite kakšno neumnost in si jezni Goblin s pištolo odpihne glavo ali sam sebe trešči po

Če smo v prvem delu Goblina vodili tri možice, v drugem dva, v tretjem pa je ostal le še en, se lahko res zaskrbljeno vprašamo, kdo bo sploh nastopil v četrtem delu!

zobeh, ne skrbite, vse bo v redu, samo počakajte, da vase vrže kak aspirin.

Blount, v trenutkih ko mu postane dolgčas, v roko vzame časopis. V igri lahko spremljate tudi njegove članke, saj je vaš junak postal dopisnik za dnevnik Goblin News. Fino, a? Na vsakem nivoju boste tako lahko prebrali najnovejše novice, ki jih pošilja v svoje kraljestvo. Njegova končna naloga pa je priti v oddaljeno deželo Foliander, kjer namerava stakniti intervju s kraljico Xino in kraljem Boddom, ki sta mimogrede (ampak koga to res briga) sovražnika. Pot je sicer dolga in naporena, polna pasti in grdih pošasti, ampak honorar je le honorar.

Med zgornjimi ikonami je tokrat priložen tudi zemljevid, ki vam kaže vseh nadaljnjih 19 lokacij, med stopnjami pa si lahko ogledate cele risane filme, polne krasnih slik, zvokov in humorja. Ravno grafika in obilica komičnih prizorov bo še tako zahtevnega igralca kmalu popeljala v popolno zasvojenost in nekatere celo do orgazma.

Da pa vaš junak Blount le ne bi bil tako osamljen, mu na trenutke na pomoč priskoči škilasti papogaj Chump. Seveda ga morate najprej rešiti iz steklenice. Vanjo so ga zaprli jezni mornarji, ker se je baje obnašal skrajno nemogoče.



Vse te lokacije bo treba (hočeš-nočeš) prehoditi

Prekleta perutnina! Chump nima rok, le krila, pa ne mislite, da zna zato leteti! Le hodi naokoli, pa še to tako nerodno, kot bi ga imel malo pod kapo. Ko mu v brezdelju postane dolgčas, naredi še kakšen 360 stopinjski premet, vendar mu ponavadi zmanjka energije za zadnjo polovico in padec na glavo je neizbežen. Vseeno ga lahko večkrat koristno uporabite, če se mu seveda ne vrtili preveč.

Blount tudi sicer ne izstopa od ostalih Goblina: z ljudmi se še vedno pogovarja v neki čudni angleščini, ki se jo je očitno naučil pri Kremenčkovih. (Očitno ima veliko skupnega z njimi, le dinozavra še ne. Morda pa ga bo že imel v 4. delu.) V malo pomoč vam je tako (vsaj od začetka) le še "hint coin", če pa vam tudi to ne zadošča, počakajte na rešitev. ▲

Bačunalnik: PC, Amiga
Tip: miselna utrgancija
Založnik: Koktel Vision



13

Ales Petric

Gabriel Knight

Kaj imajo skupnega New Orleans, vitezi in voodoo magija?

Računalnik: PC

Tip: pustolovščina

Založnik: Sierra On-Line

V čem se razlikujeta igri Gabriel Knight in Quest for Glory 4? Prva zgodaj vstaja in vam vestno prinaša časopis in copate, drugo pa lahko igrate. Primerjava med psom in najnovejšim Sierrinim podvigom se res vsiljuje kar sama od sebe. Znano je, da imajo vsi psi štiri tace. Tudi naš junak Gabriel jih ima, sicer le dve, vendar to ni pomembno, saj je bistvo v nogah in ne v številkah. Opariti je, da Sierra že dal časa boleha za kronično izgubo domišljije. Nadaljevanja dinastij King's Quest, Larry in Quest for Glory se vzpenjajo v nebesa, Roger Wilco ne prinaša več kolemba, Rudy Pharkas pa ne premore niti umetne brade. Da je nekaj hudo narobe, prča tudi scenarij Gabriel Knighta, ki je "totalno mimo usekan".

Po pričevanju avtorice Jane Jensen, naj bi igra spadala v žanr psihološkega suspenza, karkoli že naj bi to pomenilo. V priloženem priločniku in propagandnem gradivu je zapisano, da je Gabriel Knight igra, ki je žanr psihološkega suspenza pravzaprav ustvarila. Osebnostno mnenim, da bo edina stvar, ki bo suspendirana, le avtorica igre osebno! Vendar pa to še ni vse. V iskanju bizarnih tujk so pri Sierrri ugotovili, da so naredili igro v neo-gotičnem stilu! Bog si ga vedi, kaj naj bi to bilo, eno pa je jasno: branje Sierrinih priločnikov je hudo nevarna reč. "Kids, I am a trained professional, so don't try this at home!"

No, pa spoznajmo našega junaka malce pobliže: Gabriel v prostem času piše knjigo o ritualnih voodoo umorih, in ker nima tako nore domišljije kot avtor tega članka, ki lahko naklada v tri pirovske, se v iskanju navdiha za svojo knjigo loti amaterskega raziskovanja umorov. Kot vsak junak spozna, da je vpleten tudi on, ker pa je bil njegov ata bolj poreden dečko, bo grube moral poravnati sam. Že na začetku svojih detektivskih podvigov odkrije zanimivo naključje: možaki predstavniki njegove rodbine imajo navdse nenavadno navado - najraje umirajo mladi in nasilne smrti. In

ker se na tem mestu strga film, morate nadaljevanje zrežirati kar sami.

Niti najmanj jasno ni, kdo naj bi Gabriel sploh bil: pisatelj, ki iz obsedenosti igra detektiva ali detektiv, ki igra obsedenega pisatelja, ki hlini detektiva, ki je v resnici pisatelj? Obstaja pa še tretja možnost: Po nekaterih pričevanjih naj bi bil Gabriel nihče drug kot Frank Sinatra, povrh vsega pa še zakamufliran črnc, kar je v New Orleansu naravnost eksplozivna kombinacija.

Način igranja je kot mehko kuhano jajce podoben ne samo mehko kulanemu jajcu, pač pa tudi vsem ostalim Sierrinim pustolovščinam s Quest for Glory 4 na čelu. Z njo si ne deli le identične grafike in zvoka, ampak tudi enake bizarnosti pri instalaciji in nastavljanju zvočne karte. Avtorji so tako ubili dve muhi na en mah, jaz pa bil zadovoljen že z enim samim (avtorjem). Pri Sierrri so očitno namesto dinozavrov trenutno v modi voodoo lutke in roletni menuji. Problem Gabrielovih menujev je v dejstvu, da skozi vrata ne moreš vedno z isto ikono (nož!), moti pa tudi njihovo število, saj je ikon, s katerimi se ne da početi nič pametnega, preprosto preveč! Ogljeda vredni sta ikoni "I" in "II". S prvo začnete običajen pogovor, z drugo pa tisti z reflektorjem, kasetofonom in gramofonsko ploščo Wagnerja. Žal so mi zasliševani liki v začetnih urah igranja natrosili le kup neumnosti. Sprehajanje po New Orleansu, zibelki bluesa in komunizma, je urejeno z karto mesta in njegovih znamenitosti, ki se z



V neo-gotičnem slogu opremljena hiša.

Tole cerkev si moram od bliže pogledati.



Those binoculars aren't going anywhere without a jackhammer.

Gabriel Knight je kot naročen za ljudi, ki podnevi spijo in ponoči hodijo v K4, pod blazino pa imajo z iglami prebodeno voodoo lutko svojega najljubšega profesorja. In za konec še nagradno vprašanje: le zakaj je mačka na splezo streljala?



En Spricar, prosim!

razpletom igre neumorno množijo in vas ohranjajo budne. Da, pri Sierrri so tudi tokrat (kot vedno) razmišljali o prihodnosti. Sins of the Fathers naj bi bil šele uvod v t.i. serijo notoričnega psihološkega suspenza. Toda če je že prva igra v neo-gotičnem slogu, kaj nam potem kele čaka? Nadaljevanje bo najbrž najmanj v cyber-punk baroku ali pa vsaj v tehno renesansi! ▲



T F X P

Od Bosne do centralne amerike na plačilnem seznamu OZN

Dolga leta so Združeni Narodi neuspešno gasili lokalne spopade in vojne po celem svetu. Uspešnejše akcije so ovirali administrativni zapleti, muhavost članic in odsotnost trdne roke. Gordijski vozeli so Združeni Narodi presekali z ustanovitvijo lastnih vojaških sil. Nič več cincanja v generalni skupščini in neučinkovitosti! Združeni Narodi so postali "global police force" ali po domače povedano - žandarji čezlega sveta.

Po vsej zemeljski obli kar mrgoli terorističnih postojank, tovarn orožja, sovražnih letališč in pristanišč, ki jih je treba uničiti. V svoji sestavi imajo UN Armed Forces tudi letalstvo. Letalski park sestavljajo že dandanes operativni F-117, jurišnik nenavadnih oblik in majhnega radarskega odseva (Američani so ga že uporabili v napadih na Panamo, Libijo in Irak.), F22, najnovejši lovec zahodno od Rio Pecos, trenutno v fazi intenzivnega preiskovanja za potrebe US Air Force (Posebej za to letalo so razvili nove tehnologije in tehnološke koncepte) in EFA, skupni evropski lovec, ki ravno v času ko prebirate Megazin, končuje svojo dobo preizkušanja na tleh in prehaja na preizkušanje v zraku. Nasprotniki (ki jih je težko klasificirati) so opremljeni z MIG 21, MIG 29 in F16, samimi

starimi znanci letalskih simulacij modernih letal.

Na voljo je več operativnih področij po celem svetu, med katerimi je (na žalost) tudi (naša) bivša Jugoslavija, ki je presenetljivo dobro narisana. Ena od nalog nad tem ozemljem je tudi nadzorovanje zračnega prostora



Lejga, lejga! Zajec, reva, dezerteri!

nad Bosno, kar dosti pove o namenih avtorjev, da bi TFX bil čim bolj realistična zadeva. Vsekakor je zanimivo poleteti v Ronkah, napasti doke na Reki, demolirati pristajalno stezo v Zadru, ali pa vzleteti v Bariju in imeti za nalogo razrušiti "all bridges on river Danube in the city of Belgrade"...

"Nekaj vam mora biti povsem jasno: v enote ZN ste se prijaviли prostovoljno, podpišite se pod tisto črto tam spodaj, tam ja, hvala lepa in dobrodošli!"

Če še nimate svojega klicnega znaka, si ga hitro izmislite in glejte, da ga boste vredni! V boju za dobrobit človeštva ni prostora za mečkače in strahopetce.

V glavnem menuju lahko izberete arkadni način (v prafaktorje je treba rastaviti čimveč enemijev), trening ali simulator (v teh dveh se učite upravljati z letalom), prisluhnete soap operi, imenovani Tour of Duty, Flash Points ali pa postanete sam UN Commander. Oglejte si še zemljevid področja pod nadzorom ZN in si dobro zapomnite položaje vojaških ciljev, kajti od vas se pričakuje kirurška natančnost, ne pa nova Hirošima. Megakriminalci in samozvani voditelji raznih narodnih in osvobodilnih gibanj (ma, to



Opa hata! Pretty dangerous stuff!

lahko privoščite opcijo "High Detail". Pokrajina je bogata s hribi, mesti, rekami, mostovi, letališči in vsemi ostalimi objekti, nebo pa se lahko neneadoma stemni in padati začne dež (stormy weather).

Misije letite sami, zato je dobro, če s sabo vzamete kak amulet, da vam ne bodo Gremlini preveč nagajali. Spremljajo vas le glasovi operativnega vodje in pozdravi (Good Morning!) posadke letečega tankerja, ki kroži na pol poti vaše misije in čaka, da se vaš jekleni orlič odžeja pri njem. Od vas se pričakuje zanesljivost in skrajna natančnost, šlamparije ne marajo - če ga preveč biksate, imate vse možnosti, da končate kot vrtnar na dvorišču vojaškega hotela. Z uspehi rastejo čini, s čini se pa spogledujeta plača in slava, ki raste in raste... Vaši nadrejeni

vas celo utegnejo nagraditi z dosmrtno naročnino na Megazin (izdaja za angleško govoreče tržišče).

Igra je po scenariju in grafiki zanimiva in vredna nakupa, glasbena spremljava je ena lepših (čeprav je preglasna), glasovi so digitalizirani in tudi zvok motorja je kar v redu. Pravzaprav so igrine največje vrline hkrati tudi njene največje slabosti: če nimate "vsaj" 486-tke in zelo hitre grafične kartice, se lahko poslovite od gladkega gibanja in bogatih detajlov na zemlji. Morda ne bo komu všeč tudi samotarsko letenje, ki zna biti včasih prav dolgočasno, povrh vsega pa imate samo tri vrste nasprotnikov. Vendar se kljub tem temnim lisam TFX na moji lestvici simulacij uvršča takoj za nesmrtnim Falconom 3.0. Primerjava s Strike Commanderjem je seveda tudi neizogibna, saj sta si igri podobni in slični tako po apetitu trdega diska kot vselej pravičnem scenariju. TFX toplo priporočam vsem ljubiteljem letalskih simulacij, pa tudi ostalim, ki se radi igrajo. Fantje, čelado na glavo, sliko ljubice v zgornji rokav in čim prej se naučite tisto našo domačo "Great Balls of Fire!" ▲

so sami teroristi!) imajo ponavadi svoje baze sredi urbanih središč, zato glejte, da jih zadanete karseda natančno! Javno mnenje namreč ni vedno na strani našega pravičnega boja. Potem naložite še rakete in podobne zadeve pod krila vašega letala in - Miško, daj gas!

Letala so lepo in precizno narisana, tako da nimate občutka da gledate vrečo krompirja, ki se prekucuje po zraku. Premikanje pogleda od zunaj omogoča spektakularne prizore, še posebej če imate močan računalnik in si

lahko privoščite opcijo "High Detail". Pokrajina je bogata s hribi, mesti, rekami, mostovi, letališči in vsemi ostalimi objekti, nebo pa se lahko neneadoma stemni in padati začne dež (stormy weather).

Misije letite sami, zato je dobro, če s sabo vzamete kak amulet, da vam ne bodo Gremlini preveč nagajali. Spremljajo vas le glasovi operativnega vodje in pozdravi (Good Morning!) posadke letečega tankerja, ki kroži na pol poti vaše misije in čaka, da se vaš jekleni orlič odžeja pri njem. Od vas se pričakuje zanesljivost in skrajna natančnost, šlamparije ne marajo - če ga preveč biksate, imate vse možnosti, da končate kot vrtnar na dvorišču vojaškega hotela. Z uspehi rastejo čini, s čini se pa spogledujeta plača in slava, ki raste in raste... Vaši nadrejeni

vas celo utegnejo nagraditi z dosmrtno naročnino na Megazin (izdaja za angleško govoreče tržišče). Igra je po scenariju in grafiki zanimiva in vredna nakupa, glasbena spremljava je ena lepših (čeprav je preglasna), glasovi so digitalizirani in tudi zvok motorja je kar v redu. Pravzaprav so igrine največje vrline hkrati tudi njene največje slabosti: če nimate "vsaj" 486-tke in zelo hitre grafične kartice, se lahko poslovite od gladkega gibanja in bogatih detajlov na zemlji. Morda ne bo komu všeč tudi samotarsko letenje, ki zna biti včasih prav dolgočasno, povrh vsega pa imate samo tri vrste nasprotnikov. Vendar se kljub tem temnim lisam TFX na moji lestvici simulacij uvršča takoj za nesmrtnim Falconom 3.0. Primerjava s Strike Commanderjem je seveda tudi neizogibna, saj sta si igri podobni in slični tako po apetitu trdega diska kot vselej pravičnem scenariju. TFX toplo priporočam vsem ljubiteljem letalskih simulacij, pa tudi ostalim, ki se radi igrajo. Fantje, čelado na glavo, sliko ljubice v zgornji rokav in čim prej se naučite tisto našo domačo "Great Balls of Fire!" ▲

lahko privoščite opcijo "High Detail". Pokrajina je bogata s hribi, mesti, rekami, mostovi, letališči in vsemi ostalimi objekti, nebo pa se lahko neneadoma stemni in padati začne dež (stormy weather).

Bačunalnik: PC, Amiga 1200, CD32
Tip: letalska simulacija
Založnik: Ocean



Delovna soba pilota Toma



Vzletanje nad avtocesto!





Andrej Bohinc

Cool Spot

Get Cool!

prijateljev in jih zapri v kletke, iz katerih jih moram sedaj jaz rešiti."

"Slišati je govornice, da sam ne boš kos nalogi. Je na tem kaj resnice?"

"Ej, larifari! Od avtorjev igre sem dobil navodila, na katerih vse lepo piše: na vsaki stopnji moram zbrati določeno število rdečih zamaškov, se po možnosti zglasiti ob kontrolnih zastavicah in biti doma do sedmih zvečer, ko se na TV začne moja priljubljena evangelistična oddaja Megazinov igralni Hey, Babe! Pogledaj kaj znam!



kotiček!"

"Ja že, toda ali veš, da prežijo nate razne nevarnosti?"

"A misliš tiste rakovice in polžki na peščeni plaži, pa komarji in ribe na pomolu ter miši in pajki na steni? Ja, oni

Pozor, prihaja junak, ki bo zasenčil slavo Zoola, Maria, Sonica in ostalih estradnih zvezd računalniških iger.

"Se lahko predstaviš bralkam in bralcem Megazina?"

"No problem! Ime mi je Cool Spot. Po poklicu sem reklamni znak (rdeči zamašek) brezalkoholne gazirane pijače Seven Up, ki je - baj d vej - tudi uradna osvežilna pijača vseh kul surferjev pri nas v USA."

"Cool Spot, nam lahko zaupaš, zakaj nastopaš v tej igri?"

"To je moja pogodbeno dolžnost do pokrovitelja, drugače sem pa tukaj zato, ker je divji Wicked Willy Will ugrabil mojih sedemnajst najboljših

že znajo biti "a pain in the ass", toda ne skrbi! Za njih imam s seboj mojo igračo jajo, ki s tako nesnago opravi kot Persil z umazano srajco! Srajco."

"Okej, C.S. Ne bomo te več dolgo zadrževali. Hvala za pogovor in vso srečo pri reševanju prijateljev! Pa ne pozabi na tablete!"

"Hey, thanx dude! Party on!"

"Da, dragi bralci, to je bil največji flegmatik v supergah osebno! Zdaj pa povprašajmo za mnenje o igri še enega zelo cenjenega eksperta s tega področja, našega dežurnega čarovnika Gmungha. Gospod Gmungh, kako bi ocenili igro Cool Spot?"

"Oprosti mali, ampak moje ime ni Gmungh, ampak Ghmung! In če mi še enkrat zineš tako neumnost, ti bom pokazal, kako se diha skozi čelo!"

"Oh, ne! Gospod Ghmung, najponižneje se opravičujem in prosim za milost!"

"No ja, že vrede, teslo. Kar se tiče igre, lahko pohvalim predvsem fenomenalno animacijo glavnega junaka, ki je res totalna "špica". Fant jo živahno maha z rokami in si neprestano snaži svoje ray-banke. Moti me le njegovo brezobzirno našiganje glasbe Beach & Nasty Boysov, drugače pa je res faca! Ko sem že pri facah: čimprej spokaj, če ne bo tvoja zgedala kot pica!"



Računalnik: Amiga, konzole
Tip: arkaдна igra
Založnik: Virgin

Franci Novak



STARDUST

Rolling Stonsi v vesolju

Da bi zaustavili vesoljni kolonializem in imperializem zemljanov, se alieni zakamuflirajo v asteroide. Vesolje postane velik kamnolom: asteroide moramo razpolavljati z laserji toliko časa, dokler se ne spremenijo v prah. Vesolje, kot nam ga predstavljajo v igri Stardust, je en sam meteoritski dež, precej večji od tistega, ki smo ga pred kratkim videli na našem nebu, in precej bolj napadalen od tistega, ki smo ga srečevali na naših potovanjih z Wing Commanderjem. V boju s kamni vam ne bo pomagal noben elitni hyperspace, da bi si s skokom



v neznano rešili kožo, zanesti se boste morali samo na moč vaših laserjev, blasterjev, fazerjev in podobnega železja. Vprašanje: zakaj moramo, če gremo v vesolje, s sabo vzeti celo orožarno? In kaj bi o tem vedel povedati Armstrong, ki je bil na Luni, ne da bi mu bilo treba tja vlačiti topove in tanke? ▲

Računalnik: Amiga
Tip: arkaдна igra
Založnik: Bloodhouse



Nostalgijski vesoljski tunel



Dobri stari asteroidi.

Igra je za vse tiste, ki ne vedo, kako izgleda vesoljski kamnolom od blizu, ki ljubijo grafično lepo izdelane asteroide in v brezračju otežkočeno gibanje.

SUBWAR 2050

Balibor Jovanović

Globoko v težavah

5 7 let po prvih bojih med Syndicati je zemlja opustošena in zrak uničen. Veliki oceani postanejo poslednji izvori hrane in rudnin, ergo pa se tudi spopadi med korporacijami prenesejo pod morsko gladino. Transporte goriva, ledenih gora, gojišča kitov in podobne zadeve je potrebno varovati in z nenadnimi jurišnimi akcijami onesposobiti konkurenco. Piloti supermodernih letal in vozniki tankov so stvar preteklosti, pod vodo kraljujete Vi - hladnokrvni poveljnik napadalnega vozila, križanca med nadzvočnim lovcem in podmornico.

Nekega dne vam je dovolj sivega vsakdanjika in sintetičnega Budweiserja. Prijavite se na oglas MicroProse Inc. (Submarine drivers wanted!), odločni v želji,

da postanete junak morskih globin. Na začetku vas napotijo v simulator, kjer se naučite vseh osnovnih veščin, potrebnih za preživetje v surovem okolju, kamor ste namenjeni. Če se boste zelo potrudili, vas bodo

Potapljanje na 4400 metrih podmorske globine.



nemara strogi inštruktorji (Gospodje, pozor - to ni yellow submarine!) spustili celo v pravo podmornico.

Na voljo imate trenajzne misije in več izdelanih scenarijev. Misije so različne: od reševanja kitov do torpediranja konvojev, napadov na rudnike in spremljanja. Podmornico lahko poljubno oborožite z raketami in torpedi (pri lansiranju morate biti zelo previdni, kajti torpedo, ki zgreši tarčo, si hitro najde novo, najverjetneje kar vašo podmornico!), na krov pa lahko naložite tudi vabe (decoy).

Na vizir čelade se projicirajo računalniško (sic!) obdelani podatki (globina, cilji, hitrost...), ki vam pomagajo pri orientaciji, saj se je brez njih težko znajti sredi temačnega morja. Vsaka podmornica ima v nosu reflektor, ki osvetljuje razbrzdano morsko dno. V boju niste sami. Poleg vašega, vodo mehurči še mnogo drugih plovil, od sond do križark, prijateljev in sovražnikov. V neznanih globčinah lebdi smeti, na dnu lahko naletite tudi na razbitine kake nesrečne ladje ali pa na ogromnega kita. Vsi objekti so zelo narisani, grafika je več kot dobra (glede na okolje, v katerem se vse skupaj dogaja). Plovbo spremljajo cyberpunkovski zvoki turbin, pomešani z odmevi sonarja, raznimi zvočnimi motilci, brbotanjem torpedov in zračnih mehurčkov, ki veselo zapuščajo vašo podmornico.

Če imate radi simulacije, ki ne zahtevajo znanja hidro ali aerodinamike in radi raziskujete neznano, potem ne razmišljajte predolgo! Če pa ne znate plavati, se vpišite na plavalni tečaj in potem sedite za krmilo male, a nevarne podmornice! ▲



Rok Kočar

Surf Ninjas of...

Ko udari Capstone

Če nekdo neko stvar zamoči, pravimo, da je brcnil v temo. Capstone je tokrat brcnil tako močno, da bodo vsi, ki bodo igro kupili, gotovo omedleli. Pa ne od veselja!

Že naslov igre, ki je bolj podoben kakemu latinskemu imenu nam še neznane živalske vrste, nam očitno hoče nekaj prekriti. Ko igro, dolgo kar 7.8 Mbl, poženet, vas avtorji postavijo na lepo plažo, okoli vas pa poleg sonca, morja, peska in pomanjkljivo oblečenih deklet zrišejo še ninje in šurikene v obliki NLP-jev, se nad vašo glavo lahko pojavi le oblček, poln vprašajev.

Vodenje bojevnika je še slabše od tistega v Double Dragonu, grafika sploh ni grda, a ko po ekranu začne gomazeti pretepačev, začne sama sebe prekrivati. Zvok je

še najboljši, seveda zato, ker ga praktično ni! Če bi takšno packarijo videli stari japonski samuraji in prave ninje, bi takoj naredili harakiri.

Tistih nekaj kamnov in nožev, ki jih lahko med trimčkom po "minskem



Kje so ninje?

polju" poberete in nekaj ljudi, s katerimi se baje lahko celo pogovorite, vam bodo le vzpodbuda, da igro takšno kot je, "zapečatite" nazaj na disketo in podarite svojemu najhujšemu sovražniku. ▲

Naši poševnooki bratje z druge strani planeta že leta dokazujejo, da v njihovih glavah nekaj ne dela, saj se vedno bojujejo le za slavo, cesarja ali boga, nikoli pa za ženske ali denar.



Računalnik: PC
Tip: arkadna bedarija
Založnik: Capstone

REBEL ASSAULT

ČETRTI DEL TRILOGIJE



Aleš Petrič

Nakup CD ROM-a je bila še do nedavnega nadvse neumna naložba. Igre so bile drage, slabe in globoko pod optimalnim izkoristkom svojega medija, ki je sposoben shraniti 600 MB podatkov. In ko sem v skenem obupu že obžaloval svoj nakup (računalničarji smo namreč že po naravi - default neumni), se je pojavil razvpiti



Jo, zdajle bom pa prdnil!

LucasArts, ki je za CD ROM že izdal The Secret of the Monkey Island in Loom, vendar sta bili igri le malce sfrizirani različici disketnih verzij. Očitno je, da fantje te firme odlično poznajo pravo - vse, česar se lotijo, postane zakon. Takole je bilo: grebatorji so odkrili, da jim X-Wing in Imperial Pursuit še nista dovolj napolnila žepov. Izdali so Rebel Assault in z njim postavili nove standarde v industriji CD-ROM iger. Igra na CD-ju zasede 408 MB in se med samim igranjem razvleče na 15 poglavij, zopet sestavljenih iz krajših misij in za konfigurirano na trdem disku potrebujete le smešnih 530 bajtov.

Zasedba glavnih junakov in scenarij sta ostala enaka. Astmatični Darth Vader še ni pozabil stare zamere svojemu nezakonskemu sinu Luku Skywalkerju, saj mu mesečno izplačuje drage alimente.

Stari Darth tako misli, da bo z zvezdo smrti odpravil neljubi odliv iz družinskega proračuna. Naokoli se mota

tudi vedno-mlada-in-vedno-v-poročni-obleki princeza Leia, mali, inteligentni in grdi R2-D2 ter veliko, neinteligentno in grdo rumeno gobezdalo. Tu so še stari dobri X-Wing, stari hudobni Tai-Fighter in njegov veliki brat Star Destroyer, na koncu pa še "big mama" zvezdica zaspanka, znana tudi po imenu zvezda smrti. Konec trilogije Star Wars in cilj igre sta že ponarodela, če pa ste se pravkar rodili, si zapomnite tole: kdor težko diha, je sovražnik, kogar lahko dobite na muho, je sovražnik, kogar pa ne morete, je tudi sovražnik. Sovražniki so seveda tudi vsi ostali. Boj proti Imperiju začnete kot Rookie 1 na planetu Tatooine. Stvar postane malce poniževalna, ko vas sopiloti ob finalnem polaganju računov z zvezdo smrti še vedno kličejo začetnik. Po štirih stopnjah treninga, ki vas popeljejo skozi beračev kanjon, asteroidni pas in preko planeta Kolaador, vas čaka prvi resnejši opravek. Seveda, če ste še v enem kosu (šifra za napad na zvezdni rušilec "Falcon".) Misije se po prevoznem sredstvu med seboj zelo razlikujejo, vendar prav zaradi arkadnega načina igranja ostajajo vedno na istem imenovalcu. Leteli boste po kanjonih in podzemnih predorih, obračunavali z imperialnimi samokošnjaki, surfali na valovih Tai-fighterjev ter v ledenih jamah s sovražnimi vojaki pili hladno pivo.

Rebel Assault je šolski primer akcijske igre, kajti na zaslonu so le podatki o točkah, številu življenj in indikator poškodb. Naj vas ne zavedejo lično



V vesolju vedno naletim na sovražnike in asteroide

izrisani kokpiti vesoljskih plovil. Pomemben je le merilni križec, katerega vodenje je z joystickom (kaj šele z miško!) dokaj težavno. Celotna igra je težka kot Šerbi, saj vas po vsaki reinkarnaciji program

neumno postavlja na začetek misije, dokler se ne prebijete do konca poglavja ali dveh in si s tem priborite kodo za nadaljevanje. Težavnosti, ki se pokaže že v votlinah, se do sitega najeste ob preletih nad površino zvezde smrti, kjer se laserski topovi natepejo, kot bi jih naklel, vaš čolniček pa poka kot za stavo.

Interaktivni film je slogan, ki z razvojem optičnih medijev postaja vse bolj popularen. Strela v prazno kot sta The 7th Guest in Sherlock Holmes pa nas prepričata, da je lahko interaktivnost tudi kletvica. Tovrstne igre namreč bolehajo za kroničnim pomankanjem igralnosti. Rebel Assault se takšnim spodrseljajem elegantno izogne z dobrimi



Dirkanje po beračevem kanjonu.

animacijami računalniško izdelanih objektov in plovil, ki so si jih programerji izposodili kar pri legendarni firmi Industrial Light & Magic. Glasbo je v celoti odbrenkal londonskim simfoničnim orkester, avtorji so jo le digitalizirali, ji dodali govor. Edina resna zamera igri gre na račun težavnosti, saj je "lucky" Luke Skywalker z infantilnim Imperijem opravil v borih treh tretinah (3x90 minut filma), jaz pa po enem tednu še vedno kvačkam v Yavin sektorju. ▲

Igro so nam posodili pri Infobia d.o.o. (tel: (061) 1685-541), kjer je tudi napredaj za 13706 SIT.

Računalnik: PC, CD-ROM
Tip: akcijska igra
Založnik: LucasArts



Aleš Petrič

QUEST FOR GLORY IV - SHADOWS OF DARKNESS

HERO D.O.O - INSTANT HEROJI NA TEKOČEM TRAKU

Ste gledali film Deep Star Six? Ne? Nima veze, jaz tudi ne. Pravzaprav ta film z naj-novejšo Sierrino igro nima nič skupnega, razen morda številke 6, pa še ta je previsoka. Quest for Glory 4 je namreč še en tipičen Sierrin poskus pri megalomanskem nizanju svojih nadaljevanj, ki se vlečejo kot jara kača. Razlogi za tovrstno početje so preprosti: nižji propagandni in produkcijski stroški, slabo vreme (odlično za vsakovrstno malverzacijo) in seveda glavni junak, ki ga vedno znova le dearhivirajo.

Zopet imamo opraviti z junakom najhujše sorte. Fant se v prejšnjih treh nadaljevanjih očitno še ni preobjedel slave, denarja in lepih žensk (le kdo mu lahko zameri?). Še vedno pridno bere Hero's Magazine, redno hodi na fitness, s seboj pa poleg monstruoznega meča nosi še ogledalce, zložitiv glavnik in briljantino. Glavni junak igre je torej serijsko izdelan, atestiran Švorceniger, ki pa je šel tokrat vendarle predaleč. Ni šel le do mesarja in po cigarete - ne, ne, podal se je vse do Socialistične Republike Mordavije. SR Mordavija je dolina, sestavljena iz nekaj deset zaslonov življenjskega prostora, kjer se gnetejo jezero s turistično atrakcijo Rusalko (atraktivnost preverite na sliki), manjše pokopališče, nepogrešljivi grad, taborišče ciganov (narodnostna manjšina), poblaznela čarovnica in glavno mesto s približno 16 prebivalci. Ostali zasloni so le statisti in z igro nimajo nobene veze. Začetek je torej vidno obetaven. Kot ponavadi bo treba tudi tokrat rešiti svet iz rok zlobnega temnega (The Dark One), ki želi zavzeti ubogo in od sveta odrezano Mordavijo.

Sama instalacija pokuri 14 megabajtov trdega diska in poteka povsem neboleče, celo humorno, saj vas bodri z domislicami a'la "One down, eighth more to go". Zatakne pa se pri konfiguriranju, kajti če morate program tri ure prepričevati, da imate prav zares originalni SB Pro in kasneje pod prisilo softverske degradacije znižati čin zvočne kartice na SB 2.0, zares ne daje vtisa brezhibnosti. Zanimive so tudi reakcije igre proti ekscesom kot so prižig že prižgane bakle ali dotik drevesa na pokopališču. V takem primeru se igra kar elegantno sesuje (torej tace proč od sumljivih dreves!). Tako, naštel sem vse napake, kar jih igra premore. Vse ostalo je namreč odlično.



Heroj na dopustu



Heroj pred skušnjava: vstopiti ali ne vstopiti?



Heroj v izrazito negativno razpoloženem baročnem mestu.



Turistična atrakcija Rusalka. Schwiing!

Vse operacije v igri so izvedljive z večnamenskim kurzorjem ali preko preprostih menujev na vrhu zaslona, kjer z vprašanjem dobite tudi kratka pojasnila o ikonah. Pogovor začnete s klikom ustnic na sebe ali sogovornika, nato pa iz dodatnih menujev izbirate vprašanja. Pohvalne so preference, kjer lahko nastavite vse od težavnosti in hitrosti igre pa do kompleksnega dvojnega odprtega zloma noge. Lepo izdelana je tudi borba, ki poteka na posebnem zaslonu. Določite lahko arkadni (v stilu Street Fighterja II) ali pa strateški način, kjer se za vas bori računalnik, vi pa le določate njegovo stopnjo agresivnosti, uporabo magije, obrambe in specialnih trikov. V skrajnem primeru lahko seveda tudi "kidnete". Na vrhu zaslona so vaša energija, vzdržljivost in magija, lastnosti, ki jih porablja z nezdravim življenjem, obnavljate pa s spanjem v krčmi in obroki z obilico česna. Za napredovanje vašega lika je poskrbljeno s FRP načinom rastočih števil. Vaše sposobnosti sicer nezadržno rastejo, a so vendarle vedno premajhne. Pomembno je vedeti, da lastnosti lika, ki so na ničli, ne bodo rasle, zato na začetku pri izbiri vašega instant-junaka dobro premislite. Igra se namreč razvija v tri dokaj različne smeri, odvisno pač od izbire lika (bojovnik, čarovnik, tat). Zares uporabni sta tudi opciji "automatic save" in nastavitelj težavnosti, ki olajša boj in nekatere uganke.

Sierra se je tudi tokrat pokrompirilo. Že pregovorno povprečno grafiko (ločljivost 320x200) je boveda mogoče zamenjati z grafiko SVGA ločljivosti 640x480 v 256 barvah, vendar za to potrebujete boljšo grafično kartico in VESA gonilnik. Osebnostno imam doma Cirrus Logic 5246 True Color z največjo ločljivostjo 1280x1024, VESA gonilnik pa nosim s seboj že od rojstva, pa vendar mi še po nekajurni torturi ni uspelo odkriti skrivnosti izgubljene SVGA. Kljub tovrstnemu utopičnemu iskanju boljšega prikaza in podcenjevanju SB karte, je igra preprosto dobra, posebej zabavna pa postane šele, ko se v boju na življenje in smrt spopadete s smrtonosnim zajčkom in proti vsem pričakovanjem odkrijete, da je lahko rumena žival z eno nogo le bananin polž na pogo palci. Ko pa ugotovite še, da je v vasi na voljo tudi fitness studio, dostava pice pa ni daljša od pol ure, je pa že tako vse prepozno! ▲

Računalnik: PC

Tip: pustolovščina

Založnik: Sierra On-Line

7



Aleš Petrič

Burning Rubber

Ocean je spet pogorel!

Prav neverjetno je, kako Oceanovim programerjem vedno uspe vse, česar se lotijo. Že na prvi pogled je jasno, da imamo opravka s profesionalci. In kaj so nam tokrat skuhalo Oceanovci? Rekli so: napravimo zares slabo igro! In glej, uspelo jim je! Že totalno brezvezen uvod, ki zasede celo disketo, nam da vedeti, da smo na pravi poti. Ta pa se vleče preko dvanajstih evropskih in ameriških pokrajin. Čar igre naj bi bil v tem, da so tovrstne dirke ilegalne. Torej: med dirko vas preganja policija. Pa kaj bi vas slepil? Čara v igri ni, policija pa bi bila prisotna v vsakem primeru, kot že v navadi pri vseh Oceanovih cestnih polomijah.

Začetnim nastavitvam kontrol sledi neizbežna odločitev za enega izmed šestih avtomobilov, ki naj bi po zagotovilih avtorjev odločilno vplivali na dirko. Kmh? Sledi še folkloren obisk trgovine "Fast Fred's Speed Shop", v kateri izbirate med desetimi vrstami in tremi stopnjami bolj ali manj nepotrebnih dodatkov. In ko ste že mislili, da je vsega konec, vas preseneti še najnovejše Oceanovo maslo - nekakšen zemljevid okoliških cest, ki peljejo do cilja. Tako si lahko sami načrtate pot do cilja, za katero mislite, da je najkrajša in najlažja, kasneje pa ugotovite, da to ni.



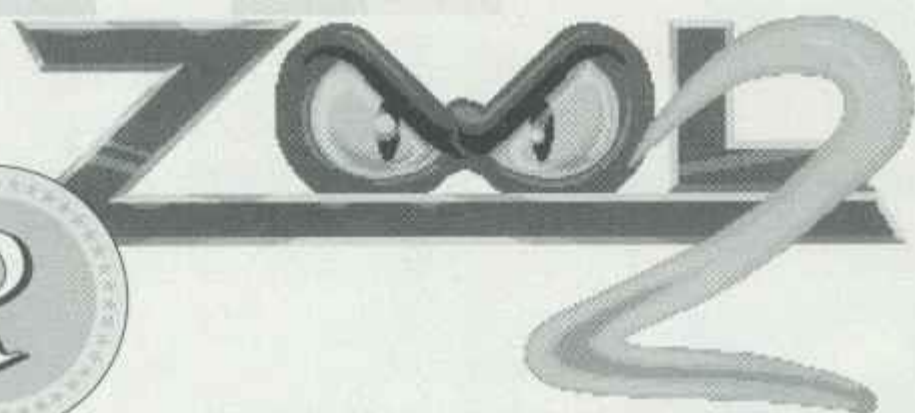
Nedeljski voznik Sancho Pansa v vijoličasti Fiesti. (Don Kihot pa je pravkar ustavil ob reklami za zavijanje.)

Na startu je treba poznati le stanje vozila in čas, trenutni vrstni red tekmovalcev ter dva borna števec na armaturi. Slaba šala so križišča, na katera vas računalnik opozarja s puščico in sekundnim odštevanjem. Pokrajina ob cesti je nastlana z nočnimi svetilkami in milijoni reklam, ki se skupaj s kot zebra progasto cesto trudijo ustvariti vtis gibanja. Kljub dejstvu, da je simetrično progasta tudi cela pokrajina, vtisa ni. Pravzaprav postaja Ocean s stalnim forsiranjem šolskih primerov bednih iger že prav simpatičen, zato menim, da vsaj za vztrajnost gotovo zasluži pohvalo. Vsekakor kupite Burning Rubber! Igra bo kot nalašč za darilo kakšnemu antipatičnemu znancu. ▲



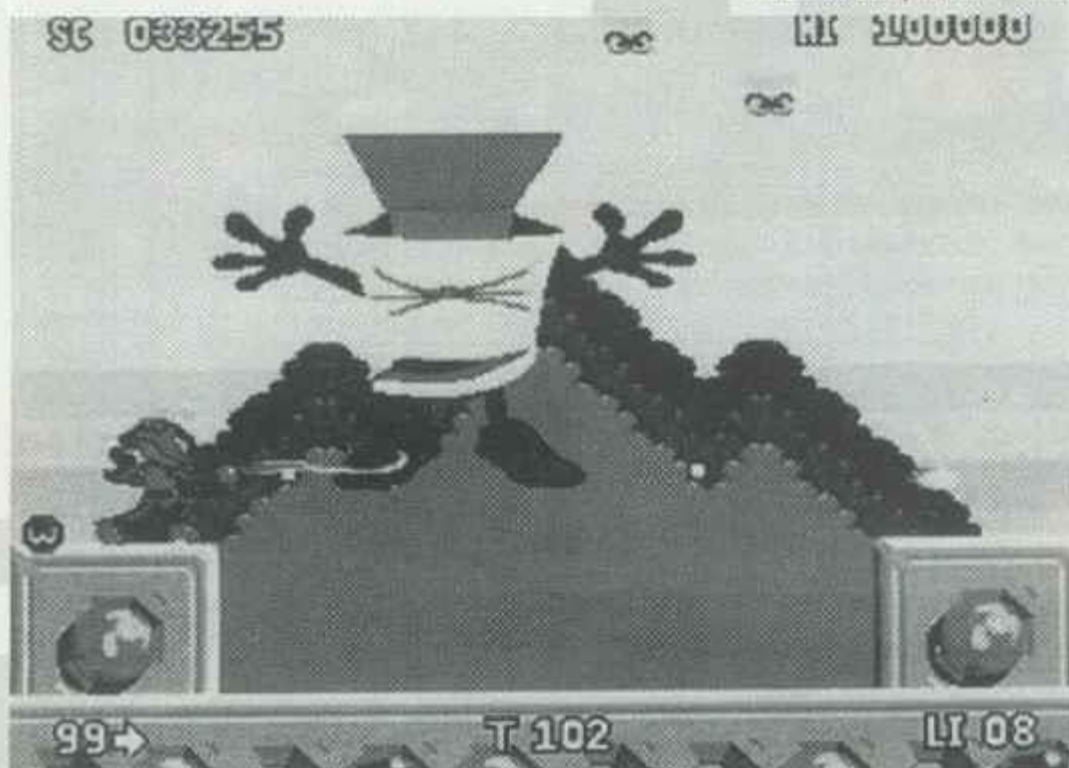
Računalnik: Amiga, PC
Tip: avtomobilska simulacija
Založnik: Ocean

Franci Novak



Igra za otroke, ki tega niti ne skriva

Ti bom že dala, kocka bolana!



Zool 2 je tipična arkadna igra, kar pomeni, da boste po dolgem času namesto miške na računalnik spet priključili igralno palico, da se stopnje med sabo razlikujejo le toliko, da razliko komaj opazite, in da tega, kdaj se igra konča, verjetno ne vedo niti avtorji. Naš junak se spet sam bori proti celotnemu stvarstvu, svet igre pa je takšen, da ga lahko razumejo samo otroci, in njim je ta igra tudi namenjena. Kar je dobro in kar nas pri igranju te vrste vedno privlači, je to, da vsebujejo številne elemente risanih filmov - hitro, dinamično gibanje, ki se ne ozira na gravitacijske zakone, saj otroci itak ne poznajo Isaaca Newtona, pa čisto risarsko prikazovanje gibov z grafizmi, ki poudarijo hitrost in smer gibanja, jasno ločljive like in barvita ozadja, ki so takšna, kot bi jih vzeli iz otroške slikanice.

Otrok pa seveda nihče ne vpraša, kakšnih iger si želijo! ▲



Take one, come back for more!



Računalnik: Amiga
Tip: arkadna igra
Založnik: Gremlin

Ko se bogovi prepirajo

Poberite kuverto z mize, jo odprite in preberite pismo iz nje. V predsobi prižgite luč (stikalo je desno od vrat) in pojdite v kuhinjo. Iz hladilnika lahko vzamete bombone v srčkasti škatli in sendvič, potrebujete pa le gorčico v rumeni steklenici.

Odgovorite na telefonski klic in Edu recite, da sprejmete ponujeno stavo in, da boste z njim igrali igro. Poslal vam jo bo po pošti. V predsobi počakajte na zvonec, odprite vrata in poberite paket. Odvijte ga in v njem boste našli igro, v njeni škatli pa očala, disketo in knjigo s pravili. Prižgite računalnik, dajte vanj disketo in zaprite disketno enoto. Pogovorite se z malim možakom, ki se pojavi na ekranu. Ko dobite dovolj informacij, si izberite pomočnika in začnite z igranjem igre v igri (mimogrede, izberete lahko le Nado Nago).

Znajdete se v votlini dežele Xanth. Nataknite očala in recite Nadi, da vam odpre vrata. Pojdite ven in do gozda. Z drevesa vzemite rdečo češnjevo bombico, pod njim pa poberite še masleno ražo. Spraznite jo in vanjo ujemite ognjeno muho. Pojdite v mesto in se pogovorite s tipom pri hišah. Dobili boste ključ, s katerim odklenete velika vrata na ograji. Pojdite na dvigni most ladje in poberite kos mornarske obleke. Nadi recite naj pogleda, kaj drži vrv. Prinesla vam bo sidro in vrv, ki ju zvežete skupaj. Vrnite se k potoku v gozd in iz kupa lesa potegnite hlod (s pomočjo sidra). Vrnite se k možaku, mu dajte hlod in recite, da bi radi desko. Poberite akovja iz luči in kamen s tal, ter počakajte, da vam vrne desko. Na ekranu desno (v kanjonu) jo položite na ploščad (spodaj) in nanjo kamen. Nado prosite, naj skoči na katapult in kamen bo odletel na naslednji ekran. Stopite naprej in s poti poberite vedro s kamnom, ki je prej zbežalo, vsakič ko ste se mu hoteli približati. Pot je prosta in nadaljujete s pešačenjem do vrat z očesom. Odprite poštni nabiralnik, vzemite kuverto, jo odprite in preberite najdeno pismo. Oko morate prepričati, da rešujete mesto pred dimom z ladje. Ko se oko zapre, odprite vrata in pojdite naprej. Na travi poberite lesen podtavek za golf žogice, pred sejmom pa iz luknje še veliko jajce. Na sejmu se pogovorite s Fairy Nuffom in pomagal vam bo rešiti mesto - dal vam bo recept, vi pa mu dajte njegovo pošto. V vedro najprej vržete jajce, kos mornarske obleke in ujeto ognjeno muho. Vrnite se v gozd in vzemite še eno ražo in iz nje maslo. Tudi maslo dajte v vedro, tako kot tudi tri kapljice slapu. V temačnem delu gozda naj vam Nada ujame še dve kapljici iz grma kašlja. Pri vratih z očesom iz tal vzemite še dva očesna krika. Čarovnija je pripravljena in Fairy Nuff vam jo bo razdelil na dva enaka dela, ter zli v okovje za luči. Tako spravljeno maso nesite na ladjo in v vsak dimnik zlijte en del. Mesto ste rešili nadleže, možak pa vam v zahvalo podari zlat meč. Vrnite se k Fairy Nuffu, ki vam bo pokazal nadaljno pot. V puščavi se vam pred očmi začnejo pojavljati vrata. Vsakič, ko jih zagledate, se o svojem videnju pogovorite z Nado in v petem ali šestem poskusu jih bo uspela odpreti. Puščavske vročine ste rešeni in najdete se pred velikim hodnikom, vendar so lesena vrata zaklenjena. Pri jezeru (obrnite se) se pogovarjate z Metrio. Vsakič odklonite pitje vode in končno vam bo odprla vrata. Pojdite v labirint (ki sploh ni zelo težak - uporabljajte zemljevid) in še vedno jezna Metria vam bo ukradla Nado in vas v njeni preobleki odvedla do jezera. Spet odklonite pitje vode in končno bo obupala. Za lažje iskanje Nade vam bo celo poklonila rdečo napravico (podobno voltmetru). Sprehodite se po labirintu. Na koncu zavitega hodnika na desni boste našli mešalno palico, na zahodni strani (na sredini) pa na steni stikalo. Premaknite ga in pojavilo se bo novo. Tako premikajte vsa nova nastala stikala, dokler jih ne bo na vsaki strani po osem. Sedaj klikajte spet po vseh, da se spremenijo v kovinske ploščice. Končno bodo vsi izginili, pojavil pa se bo velik gumb. S pritiskom nanj se odprejo vrata v ječo (spodaj). Našli boste vklejano Nado. V pogovoru ji niti z besedico ne smete omeniti, da ste jo pogledali. Poprosite okovja, da jo spustijo (sliši se siocer smešno, a je učinkovito) in spet imate pomočnika. V skrajnem severo-zahodnem kotu labirinta stopite na okroglo ploščo, ki vas preseli v nov (precej manjši) labirint. Podajte se južno in do konca hodnika, ter s tal poberite čašo. Sedaj pojdite še na drugo stran dokler ne naletite na lesena vrata. Vzemite vrata (yep, prav ste prebrali) in s tal poberite steklen kozarec. Pot naprej vam zapira železno drevo. Vrnite se v prvi labirint do ječe in s stene, kjer je bila vklejana Nada, vzemite nekaj modre kisline (kozarec morate prej še odpreti). S to kislino namažete drevo, ki kmalu izgine. Znajdete se v svetu ognja, kjer Nadi postane vroče. Predlagajte ji, naj lasje zvije v čop, vi pa ga na ekranu, kjer iz lave pokukata ognjeni pes in človek, namažite z gorčico in pes bo izginil, misleč da gleda v Hot Dog.

Ognjeni maž vam pove, da edina pot vodi skozi ognjeni zid, za njegovo uničenje pa potrebujete bombo. Pozicijo naprej boste videli kako ta zid izgleda, s tal pa morate pobrati košček oglja. Vrnite se v prvi labirint in eno pozicijo severno od stopnic v ječo (če gledate na zemljevid) na kamnito ploščo položite papir (vanj je bila zavita igra, ki jo trenutno igrate). Premažite ga z ogljem in dobili boste sestavine za bombo. Vrnite se k ognjenemu možu in dajte v skodelico ražo in kapljico ognjene vode (dal vam jo bo ta isti možak), ter zmešajte z mešalno palico. Skodelico položite v odprtino na levi strani ekrana, ki izgleda (in deluje) kot pečica. Počakajte, da testo naraste in postane zlato rumeno (ne pepelnato črno) in dobili ste bombo. Pojdite k ognjenemu zidu in prižgite dobljeno eksplozivno sredstvo, ter čakajte...in čakajte. Končno zid eksplodira, skozi luknjo na stropu pa splezate s pomočja vrvi in sidra.

Pa smo spet v novem svetu. Na mostu vas počaka Troll. Obljubite mu pomoč pri iskanju ključa. Na drugi strani mostu zaprite pipo in vzemite cev. Spustite se v Trollovo hišo pod most in pojdite v laboratorij na levi. Na dnu vodnjaka je ključ. Pritisnite modri gumb na steni in odprite vodo v umivalniku. Vanj dajte cev in ko se vodnjak napolni do vrha, se potopite vanj in nesite Trollu najdeni ključ. Kljub obljubi vas Troll ne spusti, če ne rešite še vsaj ene od treh iger (v resnici vas bo spustil, tudi če ne rešite nobene). Igro, ki ste jo uspešno rešili, lahko tudi odnesete s seboj, podaril pa vam bo še leseno palico. Vrnite se k kažipotu (tam kjer ste pobrali cev in pojdite zahodno in v votlino).

Tokrat vas bo z novo igro mučil hudobni računalnik. Iskali boste manjkajoče črke v besedah. Črke polagajte v cilindri po naslednjem vrstnem redu: S, D, P, E in A. V drugi igri pa O, B, F, E, kot zadnjo pa ne X, ampak T (uporabite podtavek za golf žogice). Poraženi računalnik vas odjavi iz igre, vi pa malemu možaku razložite kaj se je zgodilo in vrnil vas bo v igro. Spotoma vam bo dal še virus, ki ga prav tako kot črke vržete v računalnik in pot naprej je spet prosta.

V majhni vasici imajo ljudje veliko težav. Stopite v na pol podrto hišo in se pogovorite s starko. Pove vam, da je v resnici mlada in lepa, a začarana, čarovnija pa lahko prekine le znak z gore. S stene vzemite božično nogavico in pojdite dalje. Ženska Troll bi bila rada spet grda, saj je moški tako lepe ne marajo (kar se mene tiče, je čisto dovolj grad ali pa še preveč). Malemu Trollu je zrak odpihnil žogo. Nataknite nogavico na odprtino in fant bo spet dobil svojo igračo. Z njim se vrnite do starkine kočice in pomagal vam bo popraviti voziček. Ko bo odšel, voziček parinite na cesto. Ugotovili boste, da ni bil le naprodaj (ON SAIL) kot piše na tabli, ampak dejansko na jadrju (ON SAIL).

Ko jadro poberete, pojdite na vzhod do križišča, kjer boste v travi našli vrečo s stisnjenim zrakom. Pojdite do ladje (gor), nanjo pritrdite jadro, jo odvežite in odprite vrečo. Ladja (z vami vred) bo odpihnila do vojščaka, ki čuva vhod na veliko goro. Odgovorite na vsa njegova vprašanja (imate neomejeno število poskusov) in se po stopnicah spehadite do tabli, ki pravi GORA ZAPRTA. Vzemite tablo in jo nesite starki. Znak z gore ji vrne podobo mladenke, vam pa bo dala stekleničko z napojem za gršanje. Napoj podarite obupani Trollovski, ki vam pokaže pot do kanjona.

Nada v kanjon noče, saj v njem prebiva strašni zmaj. Medtem se mimo priklatijo vaši nasprotniki (oz. vaša nasprotnica). Pomočnike zamenjate in z vami v kanjon gresta Sammy in njena mačka. Na drugi strani boste zagledali pisanega zmaja, nad njim pa majhen oblak. Oblak takoj nagovorite in ga prepričajte, da naredi nevihto. To vam mora uspjeti čisto vsakič in ko bo zmaj že tik ob vas, bo oblak naredil še sneg in hudobnež bo zmrznil.

Znajdete se pred grajskimi vrati. Na levi strani lahko premaknete opeko in pod njo boste našli stikalo. Pritisnite gumb, da se odprejo vrata. Dvigni most se ne spusti, zato ga narišite na pot. Preden vstopite pojdite še levo, k glavi pošasti in čez muha, ki léta nad travo poveznite kozarec. Pošast zaspi, vi pa potrkajte na grajska vrata in se pogovorite z možakom. Čudak, katerega oko boste videli, vam pove kako lahko pridete do velikega čarovnika. Rešitev se skriva v besedah: "That is all." oz. v številu črk v njih (4, 2, 3). Pojdite na desno stran mostu in s tal poberite trzalico za kitaro. Rešetko na tleh dvignete s pomočjo Trollove palice. V cevi stopite levo k stikalom. Potegnite prve 4, dvignete nazaj prvo 2, ju zopet spustite in dvignete še tistega na poziciji 3. Pa smo že pri čarovniku.

Povedal vam bo vse o igri, ki jo igrate, o vašem cilju in nagradi, kot tudi nasprotnikih. Preden vas odslovi, vam bo podaril še napravo za hipnazo. Poglejte vanjo in znašli se boste pred hišo, katero straži grdi zombi. Izognite se ga po levi in odlenite verigo s pomočjo trzalice. Odprite vrata in se spustite v temačno klet. V popolni temi poiščite in vzemite ključ in vrv. S ključem odklenite vrata in pojdite do stopnišča. Preden se povzpnete po stopnicah, pa vrv privežite vzvod na ograji, da se vam ne bodo podrle. V zgornjem nadstropju pritisnite gumb in padli boste v majhno sobo. S fotelja, na katerem je okostje, vzemite stekleničko s tabletami in na kaminu potegnite za tretjo knjigo. V okno za stopnicami vržite tablete in vzemite palico, ki je bila za steklom. Pa zopet po stopnicah gor. S palico potegnite s stropa stopnice in se povzpnete še na podstrešje. V nagrado vrzite meč in igre v igri je konec. V svoji hiši odgovarite še na telefonski klic in igra je čisto zares končana.

Snemanje pozicij je zelo priporočljivo, čeprav se vam bo ponavadi uspelo vrniti eno potezo nazaj s pomočjo opcije UNDO. Gumb WAIT pa uporabljajte vedno, ko je treba na kaj dalj čakati, ker drugače čas stoji. Sicer pa, kaj še čakate. Vsi po nagrado!



Shadow Caster

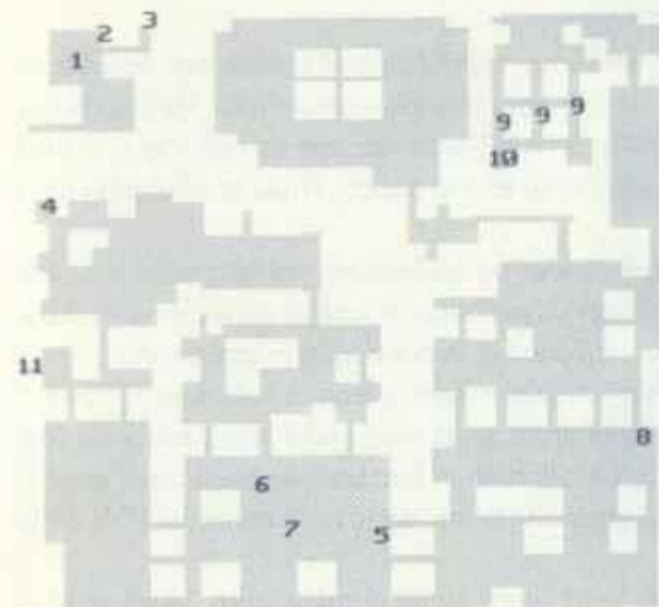
Matjaž Štancar

Cilj igre je pobiti vse pošasti, ki jih srečate na 24 stopnjah in spotoma pobrati vse koristne predmete (stekleničke, hrano, pergamente, itd.) ter čim več orožja (mečev, sekir, ščitov, verižnih srajc, itd.). Zelo koristni so tudi vaši uroki, če jih seveda znate dobro uporabljati. Sovražniki se razlikujejo po izgledu, velikosti in moči. Na zadnji stopnji morate ubiti hudobnega Malkorja. Za lažje premagovanje ovir vam je na voljo šest telesnih oblik, vsaka pa ima svoje prednosti in slabosti. Začetna oblika je človek, ki je okreten, hiter, vendar ne posebno močan. Druga oblika je volkodlak, ki zmore gledati v temi (vidi tudi skrite pasti), bori pa se s štirimi rokami. Tretja oblika je majhen škrt, ki sicer ni borec, ima pa ranocelniške lastnosti. Četrta je Beholder, križanec med hobotnico, odrtim zajcem in oboroženim feniksom. Obvlada levitacijo. Sledi žaba, ki lahko plava tudi pod vodo in celo po lavi. Na koncu dobite še rdečega zmaja in kamnitega golema. Slednja dva toplo priporočam!

In še nekaj dobronamernih nasvetov: uporabljajte opcijo SAVE kar se da pogosto, sovražnikov se raje lotevajte z glavo in ne z mečem, uporabljajte avtomapper (pa četudi ni pretirano koristen), zaklenite svojo sobo in držite diskete z igro izven dosega rok otrok!

1. stopnja

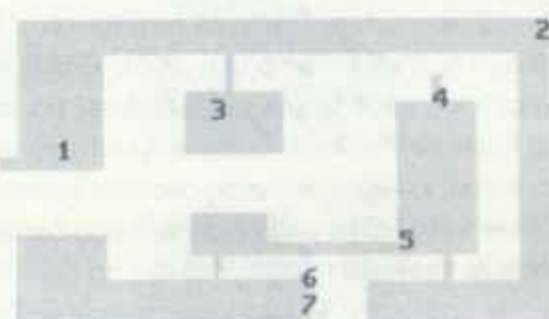
Začnete na lokaciji 1, kjer najdete ognjeno palico. Ko se prebijete do prvega obeliska, pritisnite nanj z miško. Tako boste pridobili prvo dodatno obliko - mrcino Moarina. Na lokaciji 2 se nahaja



zdravilna steklenička. Ko vse opravite, pojdite skozi vrata v portal, ki vas prenese na lokacijo 4. Na lokaciji 5 morate z ognjeno palico uničiti letečo skrinjo in vzeti srebrni trioglati ključ, s katerim se nato dotaknete bližnjega kamna (lokacija 6), ki vam razkrije novi portal v tleh na lokaciji 7. Stopite skozi ta portal.

2. stopnja

Znajdete se na lokaciji 1, od koder po reki odplavajte do lokacije 2. Nato potegnite za verigo, ki v kotu visi iz stropa. Na lokaciji 3 posezite po skeletu. Pojdite naprej in ga uporabite na postaji 4. Znebite se skeleta in preiščite sobo. Na lokaciji 5 se odpre nov zid. Na lokaciji 6 vsekakor vzemite kipovo glavo. Naprej nadaljujete vse preko že uporabljenega portala, ki vas spet prestavi na 1. stopnjo.

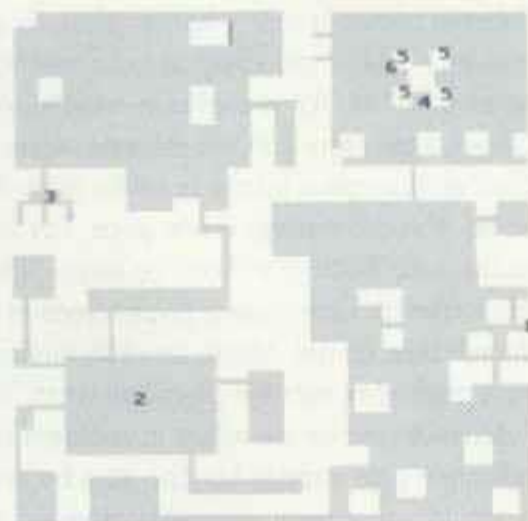


3. stopnja

Ko se spet znajdete na začetni stopnji, pojdite na lokacijo 9 in tam uničite ščit (npr. streljajte z ognjem). Na lokaciji 10 vzemite še drugo kipovo glavo in uporabite portal na lokaciji 11.

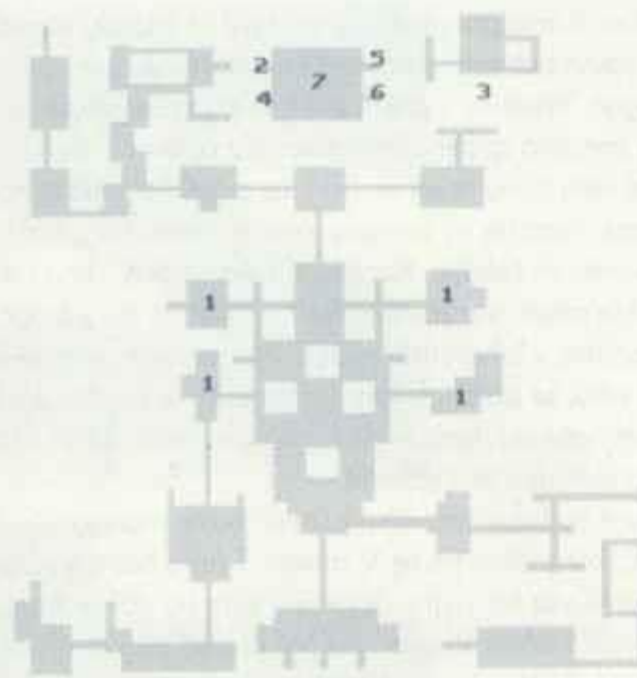
4. stopnja

Pojdite do lokacije 2 in tam vzemite ključ ter ga položite na tla. Kletka bo izginila in odprl se bo naslednji prehod. Na lokaciji 3 vzemite tretjo kipovo glavo in pojdite na pozicijo 4, vzemite kipovo glavo iz tal in jo postavite na pedestal. Enako storite tudi z glavo iz inventarja. Nato pojdite na edini prosti izhod, ki vas prestavi na šesto stopnjo.

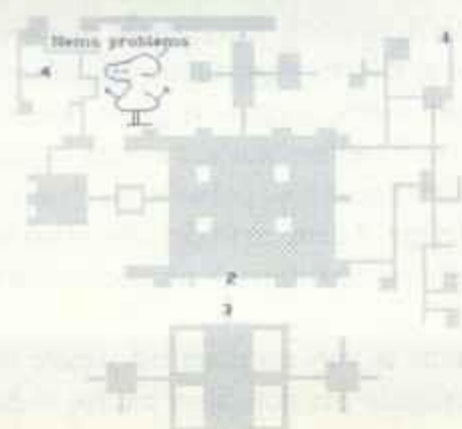


6. stopnja

Na začetku v sobi skrajno levo zgoraj s čarobno palico razstrelite magični zid in pot naprej bo prosta. V centru zemljevida skrajno zgoraj se dotaknite obeliska in pridobili boste novo obliko (škrat). Še višje se nahaja portal, ki vas teleportira na naslednjo stopnjo.



verigo. Preko soda pridete na lokacijo 3. Spremenite se v Cauna in izberite noge (kliknite na noge) in nato na sredino ekrana. Nato kliknite zgoraj na menu. Na lokaciji 4 postopajte enako. Na poziciji 5 greste lahko v vinsko klet, lahko se ga tudi napijete, vendar pa to ni nujno potrebno. Ko opravite vse, pojdite na pozicijo 6 in od tam na naslednjo stopnjo.



12. stopnja

Kdor hoče, naj si ogleda tudi knjižnico, ki je dosegljiva preko portala 2 in se jo lahko preko portala 3 zapusti. Obisk knjižnice prav tako ni nujen, je pa koristen iz drugega razloga.

12. stopnja

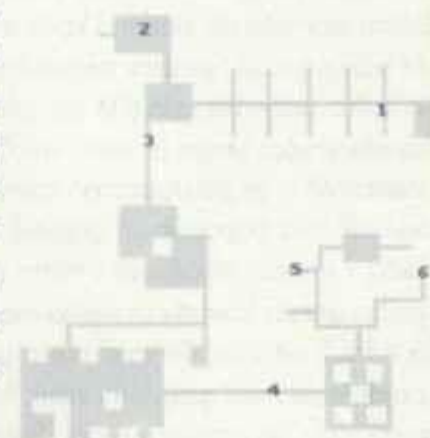
7. stopnja

Na lokaciji 1 uničite vse plavo obkrožene ključavnice na stropu. Ko je to opravljeno, se s pomočjo portala prestavite na pozicijo 2.

7. stopnja

11. stopnja

Pogovorite se s starcem, ki je zaprt v celici (pozicija 1) in na lokaciji 2 potegnite za



13. stopnja

Znajdete se na lokaciji skoraj v centru zemljevida, kjer morate najprej premagati kralja volkodlaka. To je tisti kosmati z krono na glavi. Šele nato lahko vzamete dodatek k obelisku. Potem takoj levo od centra, kjer to tudi uporabite. Prehod na naslednjo stopnjo je mogoč samo skozi portal v sobi severno od začetne pozicije.

7. stopnja

Znajdete se v zakletem gradu. Na poziciji 3 pogasite goreči ogenj s čarovnijo dFrost (desni simbol v meniju), nato pa uporabite portal na lokaciji 4.

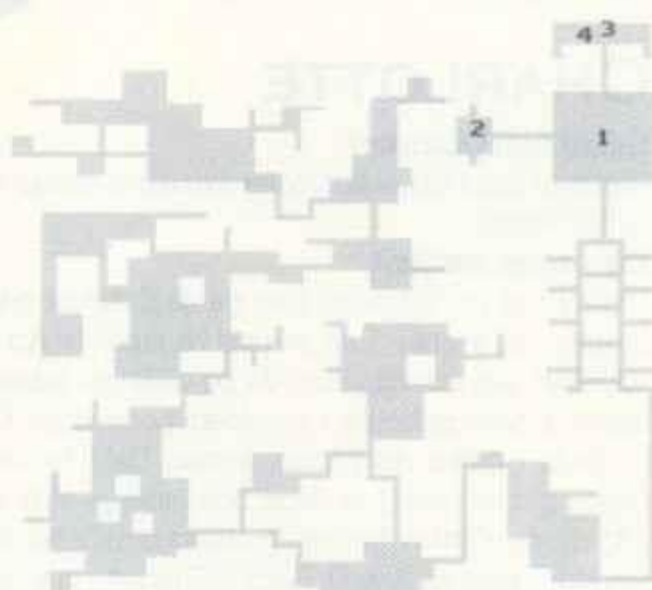
14. stopnja

Ko na tej stopnji z dolgotrajnim pobijanjem precej močnih sovražnikov osvobodite majhne pokveke, poiščite palico, ki štrli iz tal. Kliknite nanjo in premaknila se bo. Sadje, ki raste na drevesu, odtrgajte in ga pojejte, ali pa z njim obmetavajte sovraže. Za prehod naprej zopet uporabite portal.

15. stopnja

Na lokaciji 1 potegnite za verigo, ki visi iz stropa. Pojdite na pozicijo 2, da vzamete rdeč del obeliska. Na lokaciji 3 uporabite ta del obeliska in ko končate še portal na poziciji 4.

15. stopnja



7. stopnja

Pojdite k portalu na lokaciji 5.

16. stopnja

V sobi pod križem v centru zemljevida sestrelite skrinjo z zakladom in vzemite vodni top. Zraven najdete na tej stopnji še trizob. Orožje je odlično za končni obračun, vendar kljub temu ni obvezno potrebno. Severnovzhodno od centra najdete ključ, ki ga morate nujno vzeti. Pod vodo se morate potopiti v 17. stopnjo, vendar poprej nikakor ne smete pozabiti na preobrazbo v žabo (Kapha).

17. stopnja

Na skrajni levi strani zemljevida uničite zlobnega kralja in pojdite čez prestol na portal.

18. stopnja

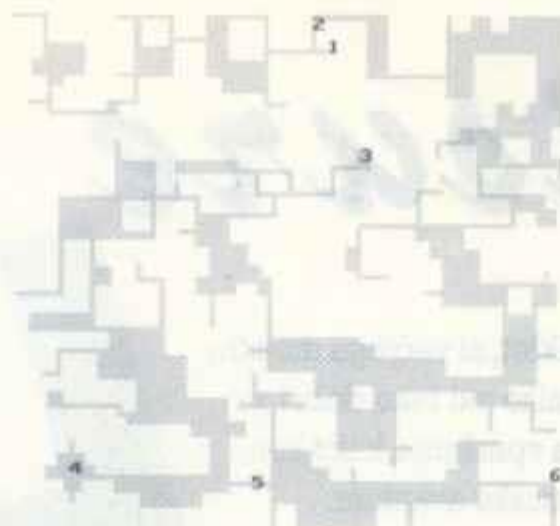
Znajdete se na zahodni strani zemljevida. Kliknite na obelisk in stopite na edini portal v bližini (skrajno levo dol), ki vas bo prestavil nazaj na sedmo stopnjo.

7. stopnja

Pojdite v portal na poziciji 6, nato pa se odpravite do lokacije 1 in se spremenite v žabo. Uporabite posebno lastnost v smeri verige tako dolgo, dokler ne izgine. Na zahodu se bo odprla stena. Pojdite na lokacijo 2 in vzemite rdeči del za naslednji obelisk, nato pa pojdite na lokacijo 3. Na poziciji 4 vzemite kamen in ga položite na ploščo 5. Drugi kamen položite na nasproti ležečo ploščo 7. Ko se na lokaciji 8 pojavi veriga, pojdite tja in jo povlecite. Rezultat tega bo, da bo izginila bližnja stena. Odprl se bo prehod do portala (lokacija 9), ki vas nato popelje na 21. stopnjo.

21. stopnja

Pojavite se na lokaciji 1, od koder greste nato v smeri vzhoda do slike žabe. Spremenite se v majhnega Gauna in kliknite na ikono



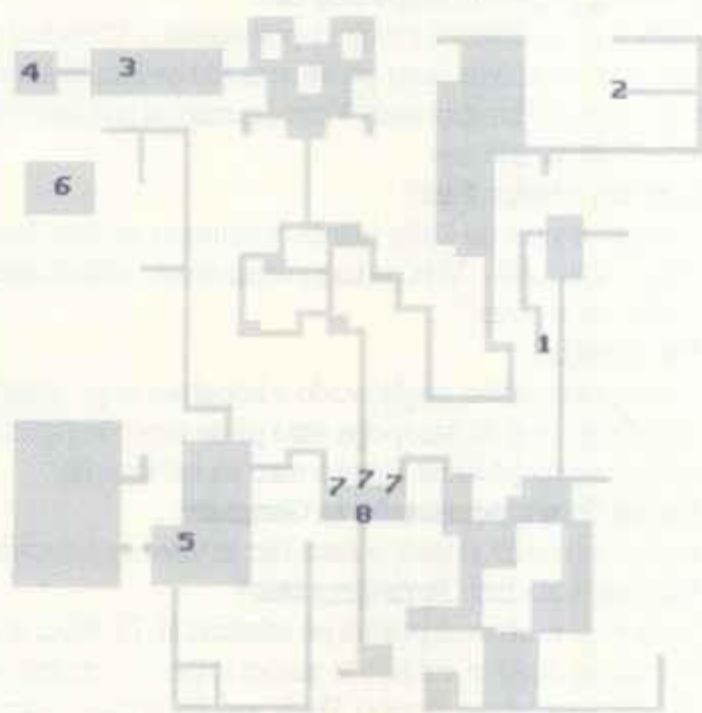
Pojdite do pozicije 5 in tam zrušite steno. Odprla se bo pot do novega portala.

7. stopnja

Pojdite v portal 7.

22. stopnja

Poiskati bo treba tri kristale. Prvi kristal je na poziciji 1. Na lokaciji 2 vzamete meč in ga položite na kip na poziciji 3. Na postaji 4 vzemite drugi kristal, na postaji 5 se spremenite v žabo in sledi plavanje po lavi.



23. stopnja

Po lavi odplavajte v skrajni levi zgornji levi del zemlje in se potopite.

22. stopnja

Na lokaciji 6 ustrelite v pokrov kristala in ga vzemite, nato pa spet pot pod krake in odplavajte do stopnje 23.

23. stopnja

Pojdite nazaj v največjo sobo na desni (center spodaj), kjer se potopite na dno jezera lave.

22. stopnja

Kristale položite za barvami na tla. Če ste vse naredili pravilno, se bo pojavil portal.

24. stopnja

Pojdite v skrajni južni del zemljevida in se postavite ob severno steno. Spremenite se v žabo in besno obdelujte severno steno, kajti tam vas čaka Malkor. Če imate s seboj trizob, bo stvar lažje izvedljiva, sicer pa boste tanko piskali. Vse skupaj bo trajalo nekaj časa, vendar če ste že prišli tako daleč, tako ali drugače nimate druge izbire. Ko ga premagate, je igre na srečo konec.

P. S.:

Da bi vam pribrnil nekaj živcev, sem izrisal nekaj bolj zapletenih stopenj. Kratke in nepomembne sem izpustil ker pač ni prostora. Na stopnjah, ki niso narisane, sem lokacije označil opisno.

MEGAZIN



Leisure Suit 6

Larry

Ko gre za osvajanja lepih deklet, ni večjega mojstra od Larryja Lafferja. Ker pa niso vsi tako dobri zapeljivci, so tu vsi odgovori na vprašanja, kako končati šesti del njegove ljubezenske avanture.

GAMMIE

Kaj hoče Gammie?

Popraviti ji moraš napravo za odpravo celulita (CM).

Kako naj popravim bat pri CM?

Pojdi v kuhinjo in v smeteh poišči svinjsko mast. S to mastjo namaži bat.

Kako naj popravim razparano cev?

Pojdi v telovadnico z orodji in poklepetaj s Thunderbird. Pojdi še malo na sprehod po hotelu, nato pa se vrni (če je Bun Shaker še zmeraj zaseden, pojdi še malo na sprehod). Vzemi gumijasti jarmen z Bun Shakerja in z njim zaveži razparano cev.

Kako naj očistim filter?

Uporabi izvijač na kotlu (rdeč), v katerem je filter. Pojdi v kuhinjo in operi filter v umivalniku. Vrni ga na prvotno mesto, vključi stroj in počakaj da Larry veselo reče: "Yes!"

Kje je izvijač?

Pojdi v svojo sobo, poglej vodo v kopalnici in po telefonu pokliči serviserja (76). Odidi ven do recepcije, nato pa se vrni v kopalnico. Serviserju izmakni izvijač in pilo (dvakrat klikni z roko na serviserja).

Kje naj dobim pomarančo za Gammie?

Pojdi v jedilnico, preišči solatni bar in vzemi pomarančo.

Kako naj ohladim Gammijino čelo?

Pojdi v svojo sobo in pokliči po telefonu št. 75. Pojdi iz sobe in vzemi krpico iz vozička. Pojdi v kuhinjo in zmoči krpico v umivalniku. Odpri hladilnik in daj notri zmočeno krpico. Pojdi ven na hodnik, nato pa se vrni in vzemi krpico. Zamrznjeno krpico nesi Gammie.

Kje naj dobim mineralno vodo?

Ko Gammie prosi za mineralno vodo, pojdi po hodniku desno, dokler ne zagledaš pred vrati velike posode. V njej je mineralna voda.

Gammie je odšla, kaj pa sedaj?

Pojdi na plažo, poišči svetilko in se vrni v sobo z CM-jem. Napolni svetilko z Gamminim celulitom.

ROSE

Kaj hoče Rose?

Rose bi rada le rože, ki so v tvoji sobi.

BURGUNDY IN CAV

Kako naj se pogovarjam z Burgundy?

Potegni žico njenega mikrofona iz vtičnice.

Kaj hoče Burgundy?

Rada bi pila alkoholno pijačo - pivo, ki ga dobiš za žičnato ograjo, kamor gre lahko le osebje. S službeno kartico odpri ograjo in vzemi pivo iz košare. Ko ga Burgundy spiše, pojdi še enkrat po pivce in ji ga daj.

Kje naj dobim službeno kartico?

Pojdi v sobo, kjer je aerobika. Odpleši malo, nato pa se pogovori z Cav. Večkrat poizkusi vzeti njeno službeno kartico in uspelo ti bo.

Kje naj dobim brisačo za savno?

Prijavi se v Health Spa (Gary).

Obe sta odšli, kaj sedaj?

Vrni se v savno in vzemi srebrno zapestnico.

SNABLEE

Kaj hoče Snablee?

Snablee hoče večerno obleko.

Kje je večerna obleka?

Obleka je za odrom v baru, kjer je pela Burgundy. Vzemi jo, nato pa pojdi v svojo sobo in pokliči št. 75. Pojdi do recepcije, nato pa se vrni in vzemi kondom, ki je na postelji. Pojdi do Snablee in ji daj obleko. Nekajkrat jo poljubi, nato pa (ko je pravi trenutek) ji (mu) daj kondom.

Kaj sedaj?

Pojdi na plažo in vzemi šampanjec.

CHARLOTTE

Kaj naj dam Charlotte?

Charlotte ima rada elektrošoke. Prinesti ji moraš šest baterij, ki jih dobiš v Artovi svetilki.

Kako dobiti svetilko?

Pojdi v bar po vžigalico, nato pa se z Artom odpelji na njegovo končno postajo (na desno). Tam se postavi tako, da Art lahko obrne, a ne more odpeljati. Daj mu vžigalico, da bo odšel na odmor. Zadaž pri vozilu odpri loputo in malo pobrsčaj z izvijačem po motorju. Ko se Art vrne in začuden pogleda v motor, mu ponudi pomoč. Dal ti bo svetilko, ki jo hitro izprazni (klikni z roko nanjo) in dobil boš baterije. Vrni mu prazno svetilko in se odpelji do učilnice (make-up classroom). S tal vzemi kabel in ga razcepi (en klik z roko na kabel). Pojdi k Charlotte in ji daj baterije. Kabel uporabi na vtičnici in električni kjučavnici. Ko je predstave konec, se vrni v elektro sobo in poberi izgubljeni biser.

THUNDERBIRD

Kako naj ji prinesem lisice (handcuffs)?

Pojdi v sobo, kjer je bila Charlotte in odstrani rože s stopnic. Uporabi izvijač na kameri in odidi iz hotela. Podi k stražarju pri zapornici, mu vzemi lisice in jih daj Thunderbird.

Kje je njena soba?

Pojdi do recepcije, nato pa tri zaslone levo. Odpri srednja vrata in vstopi. Ko imaš ovratnico, klikni nanjo (z roko) in dobil boš diamant.

MERRILY

Kaj hoče Merrily?

Merrily hoče neomejen dostop do skakalnice. Najprej pojdi do plavajočega bara in vzemi škatlo z očali. Dvakrat klikni na škatlo, da dobiš očala in krpico. Vzemi plavajočega "bobra", (rjava lutka, ki ni napihnjena) desno od vrat za skakalnico. Pojdi v bar po vžigalico. Iz vozička (pred tvojo sobo) vzemi vse (voziček ima dve strani!). Pri recepciji vzemi iz koša za smeti še ključ, nato pa pojdi v kuhinjo. Tam napihni "bobra" na sprednji gumi avtomobila. Vrni se k bazenu in si naredi kopalke (uporabi krpico od očal in nitko za zobe). Preobleči se in pojdi v bazen. Uporabi bobrov rep in naroči pijačo (pokaži natakarcici ključ). Sedaj se pogovori z Merrily. Pojdi do čuvaja bazena in se pogovori z njim. Dobil boš ključ. Ko si na vrhu skakalnice, uporabi ključ v milu in dobil boš odtis. Primerjaj ključ iz smeti z odtisom, nato pa uporabi pilo na ključu iz smeti. Po amaterskem pristanku daj ponaredek Merrily.

SHAMARA

Kje, kako...?

Pojdi pred svojo sobo in ohladi šampanjec z ledom. Pojdi v kuhinjo in se z mini dvigalcem odpelji v Shamarino sobo. Ob modrem ognju prižgi vžigalico, z vžigalico pa svetilko. Pogovori se z Shamaro nato pa ji daj orhidejo, diamant, biser, srebrno zapestnico, svoj pretopljeni medaljon, besede, svetilko znanja in ohlajen šampanjec. Jaaaaa, življenje zna biti takoooo lepo!

Marko Clemente



CHEAT MOTEL

PRVI GOST, PRIMOŽ ŠKERL, RAZKRIVA TAJNE IGRE FRONTIER IN ŠE NEKATERIH DRUGIH

Žejo po denarju vam pomaga pogasiti ta nasvet: kupite potniško kabino in na črnem trgu poiščite kakega potnika. Vkrcajte ga, nato pa poizkusite ladjo z njim vred prodati. Trgovec je sicer ne sprejme, vaš račun pa se vseeno obogati za ceno prodane ladje! Tako vam ostaneta ladja in denar! Ta postopek se lahko ponovi poljubno mnogokrat, le pri 200.000.000 kreditih se prevesi številka v negativno.

Jurassic Park (PC)

Nočete biti pojedeni od dinozavrov? Tukaj so kode za vseh deset stopenj. Dober tek!

2. B14A57E8
3. 3B5FB7E8
4. 0377D7E8
5. 0179D7E8
6. 607AF7E8
7. EB8FD7E8
8. 8B8FF7E8
9. AB9017E8

10. 4B9037E8

Hired Guns (Amiga)

Za vse, ki si želijo preživeti dlje kot samo do prvega vogala, je tu sledeča zbirka zvijač: če med igro vtikate CHRISTINA, postanejo nenadoma dostopne vse misije. Če kdaj obstanete pred zaklenjenimi vrati, vtikajte APPLGATE, ki odpre vse prehode. Ključi in kartice postanejo tako odveč. Absolutni obsedenci pa naj vtikajo AMIGA, ki poleg obeh zgornjih goljufij podari vsem vašim borcem še nesmrtnost!

Krusty's Fun House (Amiga)

Če ste ravno udarjeni na Simpsonsone in vse kar je z njimi v sorodstvu, pomagajte klovnu Krustyju z naslednjimi kodami:

1. HI KIDS
2. NELSON
3. PATTIE
4. MRPLOW

5. MAGGIE

6. ZACHARY

Blob (Amiga)

"Prišel je čas, da se poslovim od vas. Za spomin vam podarjam vse šifre mojih svetov. Nasvidenje!" Ata Blob

1. EASY

6. WAXY

11. TWIN

16. XNOR

21. HYPO

26. HIHO

31. FLUF

36. WANE

41. MIST

46. JOWL

Rebel Assault (PC CD-ROM)

Za vse stare mame z revmatičnimi težavami pri krmiljenju analognega joysticka so tukaj kode na najlažji stopnji: Falcon, Anoa, Yuzem, Brigia in Greedo.

DRUGI G(H)OST, ALEŠ PETRIČ, RAZKRIJE KODE ZA IGRO

TRODDLERS (PC)

- | | | | | | |
|----------------|----------------|----------------|---------------------------|----------------|----------------|
| 1. PREMIERE | 28. SIXROOMS | 55. CLOSEUP | 82. SLOWBURN | 7. LONGJUMP | 34. FLAKPASS |
| 2. BUILDIT | 29. THETOWER | 56. FOOLSRUN | 83. STALLEM | 8. RIGHTAWAY | 35. THEWALL |
| 3. NOSWEAT | 30. GOFORHEART | 57. JEWELPUSH | 84. BADBOMBS | 9. TRIDENT | 36. ROCKBOX |
| 4. PYRAMID | 31. NEWTHING | 58. GUIDETRY | 85. SOLOMAN | 10. GUIDERIGHT | 37. TWINGUNS |
| 5. CLEAROUT | 32. BOULERO | 59. WOTANSGO | 86. HELLSDITCH | 11. JUSTDOIT | 38. GETHIMDOWN |
| 6. SPHINX | 33. CRUELWORLD | 60. LOOSEM | 87. FIRSTFIRST | 12. ZOMBIEGO | 39. DROPTURN |
| 7. QUARTET | 34. CRUELCUBES | 61. YOURSOR | 88. GOODLUCK | 13. BADLAX | 40. TUFFJOB |
| 8. CENTERIN | 35. SLIPNSLIDE | 62. SACRIFICE | 89. TIMEHUNTER | 14. TIMEAROUND | 41. NOFALLDOWN |
| 9. REDGEMS | 36. KEYX | 63. BOOMPARADE | 90. NODELAY | 15. TOOMUCH | 42. ICEICEBABY |
| 10. CROSSED | 37. COLDCROSS | 64. WAITFORIT | 91. NOPULLPLUG | 16. SPLITTED | 43. SWIFTLY |
| 11. SKIPAROUND | 38. STONEM | 65. ROCKBLAST | 92. GUNZONE | 17. RUSHIT | 44. TAKETURNS |
| 12. PACKEDUP | 39. HARDGROUND | 66. NOWASTEALL | 93. BELTZENRUN | 18. MIXUP | 45. DELAYNPLAY |
| 13. PILLARS | 40. FIRSTGUNS | 67. FROMABOVE | 94. BRIDGEMIN | 19. NOPANIC | 46. FULLHOUSE |
| 14. BZZZZZ | 41. CROSSFIRE | 68. SMASHHITS | 95. FALLOUT | 20. THEMACHINE | 47. TWORANKS |
| 15. FIVEROWS | 42. RUNFORIT | 69. CRUSHRUSH | 96. COLOURRUN | 21. TEAMWORK | 48. TRAPANDZAP |
| 16. TIGHTTIME | 43. NORULES | 70. FIRSTFIRE | 97. AUTOFIRE | 22. DIVDED | 49. STAGEDOWN |
| 17. EASYONE | 44. NOFARFALL | 71. BURNOUT | 98. SWEETHEAT | 23. ROCKITOUT | 50. GRINDSLIP |
| 18. TWOTRIBES | 45. RUNAROUND | 72. RUMBLEHOT | 99. HEAVYDUTY | 24. CLEARAWAY | 51. QUICKCUBES |
| 19. DONTMIX | 46. BADBIRD | 73. COCKTAIL | 100. TWEAKY | 25. LOOKUP | 52. WORKOUT |
| 20. HELPEMOUT | 47. COVERTHEM | 74. BUGGINHARD | | 26. ONEOFTHREE | 53. TRAXMIX |
| 21. MEANONES | 48. SAVEBLOCKS | 75. MOREFUN | | 27. QUICKBRICK | 54. HELLTRACK |
| 22. NOPROBLEMS | 49. GLAMOUR | 76. SPINAROUND | Kode za team mode: | 28. FROSTY | 55. GETABLUES |
| 23. TREASURES | 50. HACKBACK | 77. LETTOUT | 1. BEGGINERS | 29. SURROUNDED | 56. SHOOTNBLOW |
| 24. STOREROOM | 51. ALOTODO | 78. ALLABOUT | 2. ROOKIES | 30. BOOMER | 57. SLOWFLOW |
| 25. UPANDDOWN | 52. UPSIDEOUT | 79. BOUNCEIT | 3. HOPALONG | 31. SPLITUP | 58. COOPERATE |
| 26. TECHNO | 53. DROPEMIN | 80. RAINDROPS | 4. BRACKETS | 32. TARGETS | 59. DENNISFAV |
| 27. ONEONONE | 54. POSSIBLE | 81. FIREANDICE | 5. SPARKLES | 33. SLOWSQUARE | 60. FINALE |
| | | | 6. DOUBLEPLUS | | |



TRETJI GOST JE JURIJ URH

Pinball Dreams (PC)

Nightmare (4. fliper): Kroglo udarite v past, ki se nahaja v zgornjem delu desno od leve "rampe". Tako boste prejeli 60.000.000 točk. Na tem fliperju je tudi sicer moč doseči največ točk!

INCA (PC)

Energijo si lahko v kritičnih trenutkih povečate s kombinacijo tipk strg-alt-shift.

Wolfenstein 3D & Spear of Destiny (PC)

S tipkami L+I+M si lahko med igro povečate energijo, število nabojev in dobite 6-cevni mitraljez. To pa ima tudi negativni učinek - izgubite vse točke. V DOS-u lahko zato z ukazom "WOLF3D - TedLevel n" preskočite stopnje (če J in 15, pridete na 16. stopnjo). Enako velja za Wolfovo nadaljevanje S.O.D. (SPEAR - tedlevel n).

ČETRTI GOST PA ANDREJ BOHINC

Creatures (Amiga)

Pavzirajte igro in vtikajte A FINE KETTLE OF FISH (s presledki!). Potem s tipkami F1 - F9 izberete stopnjo, s F10 preskočite stopnjo in s C izključite cheat (tega seveda ne bo storil nihče!).

War in the Gulf (Amiga)

V register se vpišite pod imenom Let me cheat! (z veliko začetnico in klicajem!). Pritisnite reset gumb in pojdite na karto, kjer si zdaj lahko izberete katerokoli vojno žarišče.

Gearworks (Amiga)

Za vse, ki si s to igro še niso pokvarili možganov, so tukaj kode za vseh dvanajst stopenj.

1:	0000	5:	2385	9:	6532
2:	3518	6:	5924	10:	5012
3:	6382	7:	1267	11:	6511
4:	8427	8:	7208	12:	8562

Jaka Terpinc

Utapljam se!

Instant uroki za pomoč pri igrah na SNESu

Nihče se ne sramuje preklinjanja, ko nas tako pogosto, prepogosto, ugonobijo ravno pred koncem "tistega" neusmiljenega nivoja, na poti do katerega smo prelili litre znoja, solza in krvi. In spet od začetka. Priznajte, ob takšnih trenutkih prekipi tudi največjim strpnežem in tudi najvzornejši poštenjaki pomislijo na zvijačo. Da, zvijačo, prevaro, goljufijo. No, vendar, zakaj pa ne? Goljufanje v računalniških igrah ni zakonsko prepovedano, pa tudi vesti si nam ni treba mazati s tem. Če slučajno mislite, da je igričirska epilepsija kaznen video-bogov za goljufanje v igrah, se motite - prvo so si izmislili inkvizitorji, drugo pa hekerji.

Zgodovinske spremembe

Še pomnite, tovariši, ko smo se bili pripravljene odreči svojih bratov za ušivi POKE, ki bi nas rešil pogube v tej in tej igri? Pa po tem, ko so kasetofoni utihnili, kako smo grebli po računalniških revijah, kjer so bile razodete čudežne kombinacije tipk, katerih učinek je bil enak tistemu od prej? In že smo mislili, s konzolami pa ne bo šale, pa se je izkazalo, da nobena zaščita ne premaga

hekerjev, ki jim je pot do konca igre predolga in bi jo radi skrajšali. Da, dame in gospodje, tudi na konzolah je to mogoče. Za Super Nintendo je za to poskrbel neodvisni tajvanski proizvajalec z vmesnikom "Game maged - invincible enhanced game card", ki vam omogoča, da z malim prstom obrnete katerokoli izmed Nintendovih iger. Druga muha, ki jo hkrati ubije Game maged je možnost uporabe kartic za SNES, ki niso po evropskem standardu. Vemo namreč, da obstajata dve verziji popularne konzole, ena za evropsko, druga pa za japonsko in ameriško tržišče. Če vam je torej teta iz Amerike prinesla igro za SNES, ste se lahko le obrisali pod nosom. Zdravilo za nezdržljivost ameriških iger za SNES-om, je edino Game maged. Skoraj bi mislili, da je razlika v konzolah edinole zaradi tega, da bi imeli tudi tajvanski neodvisneži dela za svoj kruh, oziroma riž in ribe.

Highlanderjev sindrom

Game maged je enota, ki jo vtaknemo v režo za kartice, sama pa ima še dve vtičnici za vsak tip kartice. Ko boste vključili SNES, se bo prikazal izbirni meni, s tremi možnostmi:

AUTO MODE - Če vaša igra spada med 216 iger (66 evropskih in 150 ameriških), ki jih Game maged "pozna", boste s to opcijo takoj maksimalno nedotakljivi, se pravi, da boste igro lahko končali brez najmanjšega napora, pa naj si bodi pot do konca še tako neprehodna in zastražena. Ker pa takšna goljufija le redkokomu prinaša veselje - čar igre je vendarle postopno napredovanje - nam opcija PASSWORD MODE omogoča da vnesemo gesla za ta ali oni trik. Če je igra Game magedu poznana, imate gesla že na razpolago in samo izberete željene, drugače pa jih vnašate ročno. Gesla naj bi pobrali v revijah. "Poznane" igre v moji verziji, so v glavnem vse igre, izšle do pred kakimi petimi meseci. Urokov je petnajst (povečanja števila življenj, izbira nivoja, izboljšave orožja, nemejenost streljiva itd.), deluje jih lahko do osem hkrati, kar je več kot preveč.

Moraliziranje, ali je goljufati v igrah pametno ali ne, prepuščam posameznikom. Vsak zase ve, koliko veselja mu prinese ali odžre, zato bi bilo nesmiselno postavljati neke splošne trditve o tej stvari. Game maged kot tak je za svoj namen popolnoma zadovoljiv. Za preiskus nam ga je posodilo podjetje Amiga Hardware.

MEGAZIN



Prvi koraki po Workbenchu

Amigin operacijski sistem za začetnike (4)

Prejšnjič smo spoznali okna in njih upravljanje, tokrat pa bomo spoznali najznačilnejši element grafičnih operacijskih sistemov. To je seveda ikona. V naslednji številki pa še o zadnjem členu Workbenchu: o menijih.

Ikone

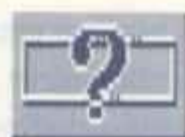
Ikone (tudi piktogrami ali ideogrami) so drobne sličice na zaslonu operacijskega sistema ali programa in so neke vrste vrata v enote, poddirektorije, aplikacije, projekte in celo smetnjake. Večina datotek ikone nima, imajo jih le nekateri programi, direktoriji in projekti, ki se jih da odpirati (pognati) iz Workbenchu, ter vse dostopne enote. Ikona je posebna datoteka z enakim imenom kot ga ima na primer direktorij (ali pač program), le s končnico .info. Tako ima direktorij Utilities še datoteko Utilities.info, program MultiView v tem direktoriju pa še MultiView.info.

Takoj opazimo, da so ikone med seboj različne. Tako po obliki in podobi, kakor tudi po funkciji. Nekateri poženejo program, druge pa odprejo nova okna. Ločimo pet tipov ikon in tri tipe psevdo ikon:

- ikona za enoto (volume), slika 1
- ikona za predal (drawer), slika 2
- ikona za orodje (tool), slika 3
- ikona za projekt (project), slika 4
- ikona za smetnjak (trashcan), slika 5
- psevdo ikona za predal (pseudo-drawer), slika 2
- psevdo ikona za orodje (pseudo-tool), slika 6
- psevdo ikona za projekt (pseudo-project), slika 4



Slika 1



Slika 2



Slika 3



Slika 4



Slika 5



Slika 6

Ikona za enoto predstavlja katerikoli pomnilniški medij, ki je dostopen iz operacijskega sistema. Sem spadajo vse diskete, vložene v disketnike, notranji, zunanji in izmenljivi trdi diski s pripadajočimi particijami, optični diski in diskete, kartice PCMCIA (torej PC0:, vendar samo na A1200), navidezna diska RAM in RAD ter ostala šara. To ikono najdemo le v oknu ali zaslonu Workbenchu, kar je razumljivo, saj enota ne more biti v poddirektoriju kakšne druge enote (na primer df0: ne more biti spravljen v df1:moj_direktorij). Ikona za enoto, ki je shranjena v ROMu (če je kdo pozabil kaj je ROM, naj prebere prilogo v 3. številki) zgleda kot običajna 3,5 palčna disketa.

Ikona za predal seveda odpre poddirektorij. Ker pa smo to besedo že nekajkrat omenili, bomo mimogrede spoznali, kaj pomeni. Predstavljamo si delovno mizo s številnimi predali. Na mizi pišemo, rišemo in se igramo, v predalih pa imamo spravljeni orodja, čopiče, liste, igrače in še škatle, kjer hranimo slike, ki smo jih narisali, pisma in najrazličnejše izdelke. Delovna miza je torej enota (npr. df0:), predali so direktoriji, škatle pa poddirektoriji. Gre torej predvsem za vzdrževanje reda na mizi (oziroma trdem disku). Naravnost kaotično bi bilo imeti vse hkrati na mizi, torej v enem samem direktoriju (če upoštevamo, da je na 200 megabajtnem trdem disku povprečno 3000 datotek, si lahko predstavljamo zmedo na glavnem direktoriju). Enoto odpremo z

dvakratnim klikom po ikoni, kako pa se dokopljemo do poddirektorijev v poddirektorijih? Popolnoma enako: dvakrat poklikamo po predalu. V novem oknu se pokaže vsebina predala, ki ima lahko še več predalov, ti predali pa spet nove. Kako pa je z datotekami? Pojdimo tokrat na kmete: če hočemo odtrgati jabolko, moramo najprej splezati po deblu, nato po debeli veji, do tanke veje, kjer je sadež. Podobno je z datotekami. Glavnemu (osnovnem) direktoriju pravimo deblu, ki ima razvejane poddirektorije, kjer so datoteke. Nekateri se da pognati, druge so samo pomožne, tretje pa so projekti. Da ne bo pomote: datoteke so lahko spravljeni tudi v glavnem direktoriju, jabolka pa le stežka najdemo viseti z debla.

Orodje je tisto, zaradi česar kupujemo Amige. Gre seveda za programe, torej za orodja s katerimi ustvarjamo. Ko poklikamo ikono orodja se požene program za risanje, pisanje ali pa za počnenjanje neumnosti. Izdelke, narejene s temi programi lahko seveda shranimo na disketo ali disk in že smo pri ikoni za projekt.

Projekt je torej izdelek, shranjen na enoto iz kateregakoli programa. Pismo ali članek je projekt urejevalnika besedil, slika ali skladba pa risarskega oziroma glasbenega programa. Nekateri ikone za projekte lahko kar požene. V ikoni je namreč napisano ime programa, s katerim smo projekt ustvarili. Ko ikono poklikamo se program aktivira in samodejno naloži izdelek. Take so na primer ikone DeLuxe Painta ali pa Cygnus Eda. Kje v ikoni je to ime shranjeno in kako ga spremenimo, bomo spoznali malo kasneje.

Smetnjak je poddirektorij, podobno kot predal. Vanj mečemo (oziroma naj bi metali, saj smetnjak uporabljajo le redke izjeme) datoteke, ki jih ne potrebujemo več. Ko se kanta napolni (torej, ko se napolni trdi disk ali disketa) jo moramo sprazniti z opcijo Empty Trash v meniju Icons.

Psevdo ikone predstavljajo projekte, predale ali orodja, ki ikon (datoteke .info) nimajo. Psevdo ikone prikažemo z vklopom opcije All Files v podmeniju Show menija Windows, saj sicer datotek brez ikon v Workbenchu ne vidimo.

Obliko in barvo ikon lahko spreminjamo s programom IconEdit, ki je del Workbenchu 2.x. Program, ki sicer ni spektakularen dosežek programerstva, omogoča urejanje ikon v največ osmih barvah v velikosti do 80x40 točk. Sicer pa obstaja nekaj precej boljših komercialnih urejevalnikov ikon, najdemo pa se tudi kakšni v javni lasti (povprašajte pri kakšnem od društev ali klubov, ki so predstavljeni na strani 41).

Informacije o .info

Omenili smo že, da ikona poleg sličice skriva tudi veliko drugih informacij o datoteki. Oglejmo si jih tako, da enkrat poklikamo željeno ikono in v meniju Icons izberemo opcijo Information (izbiranje v meniju nadomesti kombinacija tipk "desna tipka" amiga in "I": v prejšnji številki pa je bila kartica s kombinacijami tipk). Število podatkov in parametrov v informacijskem oknu je



odvisno od tipa datoteke oziroma ikone. Pri vsaki ikoni najdemo pot do datoteke ali enote (v naslovu okna), ime ikone, ki je nad njeno sliko, velikost v blokkih in bajtih (blocks, bytes), velikost sklada (stack) in datum zadnje spremembe parametrov ikone. Pri predalih, smetnjakih, projektih in orodjih so na desni strani še parametri script (če je ukazna datoteka in jo požene iz CLI-ja), archived (označuje, da je bila narejena rezervna kopija datoteke), readable (datoteko je mogoče brati), writable (datoteko je mogoče spreminjati), executable (moč jo je pognati) in deletable (lahko jo zbrisemo). Če ikona predstavlja projekt ima informacijsko okno še opcijo default tool, ki pove, kateri program naj se požene in naloži projekt. Povsod, razen pri predalih in enotah najdemo možnost zapisa opomb (comments). V oknu tool types pa vpišemo morebitne parametre, ki jih datoteka potrebuje pri zagonu.

Parametre spreminjamo s klikanje po gumbih ali pa z vpisovanjem novih. Spremembe shranimo s pritiskom na save, prekličemo pa s cancel.



Miha Kralj

Vesela šola PC-ja

Drugi, malce neprijazen del

Prejšnjic smo potegnili razmejitev med računalnikovim pomnilnikom in zunanji mediji shranjevanja podatkov (tako se reče tistim knjigam, po katerih računalnik brska). Danes pa si pogledimo, kaj je sploh operacijski sistem in kako to, da je tak, kot je.

Prvi računalniki niso bili tako prijazni, kot so mlinčki, ki jih najdete na vsaki boljše opremljeni mizi. Kot prijaznost mislim računalnikovo ustrežljivost, da nam ob vsakem narobe vtipkanem ukazu z veseljem izpiše "SYS3088: There was unrecovered stack violation, NMI overflow". Verjetno veste, da ima računalnik na zalogi še celo vrsto podobnih prijaznosti, s katerimi vam želi narediti jutro bolj veselo in popestriti dan. Te prijaznosti niso v računalnik vgrajene, ampak so plod trdega dela programerjev, ki so razvijali vmesnik med hladno kovino in uporabnikom. Ta vmesnik imenujemo operacijski sistem. Ampak - pojdimo od začetka.

Začelo se je pri luknjanih karticah in strojni kodi, ko so bili računalniki veliki kot sobe in izredno neprijazni. Programer, ki je hotel tako zverino ukrotiti (takrat se razen čudaških programerjev itak nihče ni želel ukvarjati s tako obskurno dejavnostjo, kot je računalništvo), je najprej prelučeval kakšno tono papirnatih kartic in jih serviral računalniku. Zverina je pričela požirati kartico za kartico in na podlagi razporeditve luknjic na papirju se je odločala, ali bo utripala z levo ali z desno lučko, ali pa bo jezno brnela. Nobenega ekrana, nobene tipkovnice, nobenih prijaznih sporočil. Programerska nebesa, torej.

Z leti so se programerjem zazdeli taki veliki računalniki nepraktični - poleg računalnika je bil v sobi lahko samo en primerek človeške vrste, pa še tistemu je bilo zaradi pregrevanja elektronk računalnika hudičevo vroče. Zato so (kot sem rekel - iz čisto praktičnih razlogov) naredili manjše računalnike, ki so jih opremili z ekrani in tipkovicami. Če rečem manjše, mislim na velikost hladilnika plus pralnega stroja plus garderobne omare, za kontrolo pa je zraven stala zverinica v velikosti zamrzovalne skrinje. Vse skupaj je bilo torej lično majhno in takratni čas bi lahko označili za prvi razvoj prevoznih računalnikov. Tak računalnik je namreč šest kamjonov brez večjih težav prepeljalo na drugo lokacijo (računalnikom koristi, če od časa do časa zamenjajo delovno okolje).

Ne mislite, da so se računalnikarji razveselili, ko so nastala prva integrirana vezja. To je pomenilo, da bodo računalniki postali manjši in da (vsaj na pogled) ne bodo več neukrotljive zverine. In da jih bodo pričeli uporabljati običajni smrtniki. Si predstavljate? Igračko bodo vzeli programerjem in jo dali vsem!

A ne, to pa ne! Če bodo računalniki majhni in dostopni vsem, jih bomo pa naredili tako neprijazne, da si jih nihče ne bo upal (niti znal) uporabljati. Naredili bomo sistem, ki bo tečen, neprijazen, neprilagodljiv in nasploh primeren samo za programersko raso ljudi.

Rečeno - storjeno. Rodil se je operacijski sistem CP/M, ki je tekkel na vseh novonastalih mikroračunalnikih. Ime mikroračunalnik je pomenilo, da je stroj tako majhen, da za njegovo postavitve potrebujete samo eno močnejšo mizo. CP/M so razvili zagrenjeni programerji v angleškem podjetju Digital

Research, z enim samim namenom: odvrniti množico ljudi od računalništva.

Za nekaj let jim je uspelo, saj so se ljudje z grozo umikali vsemu, kar je jezno čemelo na mizi in grozeče brnelo. CP/M je imel namreč navado, da je ob vsaki vtipkani napaki pričel prodorno piskati in potem so se okrog nesrečnika zbrali programerji, se hahljali in čakali, kdaj bo mikroračunalnik pridušeno počil in na ekranu izpisal: "SYSERR #031: Operator's IQ too low - program aborted". CP/M je bil res kavelj!

Leta 1980 je IBM naredil usodno napako (ki ga je, kot vidite, leta 1993 pripeljala na rob finančnega poloma) in naredil prvi pravi OSEBNI računalnik. Osebni je pomenilo, da ga lahko dvigne ena oseba (če je bodibilder). Računalniku je bilo ime IBM XT in je bil na pogled čisto nedolžen in udomačen računalnik. Tak naivko, ki bi vsakemu pomagal iz zagate, ki bi z veseljem izračunal tirnice vseh pozitronov v tem parseku veselja in bi obenem igral pasjanso. Da bi ga naredili sovražnega do ljudi, so pri IBM-u potrebovali nov operacijski sistem, ki bi bil veliko veliko hujši od CP/M-a. Tak sistem, ki grozi ljudem, ki nesrečnike ponoči po telefonu pokliče domov in jim predvaja predirno piskanje, tak sistem, ki mu v psihičnih mučilnih tehnikah ni para.

In ker takega sistema ni bilo (pri Digital Researchu so programerji poblazneli in so hoteli pisati prijazne, ja, PRIJAZNE operacijske sisteme, take z grafikol - bah!), je IBM naročil izdelavo pri majhnem ameriškem programerskem podjetju Microsoft. Ime Microsoft (majhno-mehko) se je nanašalo na direktorja firme, ki je imel majhne možgane in mehak...

Khm, torej, Microsoft je IBM-u obljubil nebesa: novi operacijski sistem bo tako zelo neprijazen, da bo lomil prste, po uporabnikih polival kislino iz napajalnika in vanj streljal diskete. Po prvotnih načrtih bi se moral imenovati MEN (Make žem Nuts - razjari jih), vendar so ga potem preimenovali v DOS (Destroy Oll Systems - uniči vse sisteme). Po imenu samem vidite, kako zelo microsoften je direktor tega podjetja, saj še pisati ne zna - v resnici bi se sistem očitno moral imenovati DAS.

Še zdaj ni jasno, zakaj je kljub obljubam nastal relativno prijazen in nezahteven sistem. Je bila to sabotaža poblaznelih uslužbencev Digital Researcha, ki so želeli imeti operacijski sistem po meri uporabnikov? Je bila to nesposobnost Microsoftovih programerjev, ki niso znali sprogramirati niti ugriza v prst? Kakorkoli, DOS je bil izrodek, ki sploh ni bil nevaren. In kar je najhujše, uporabljati so ga pričele mase uporabnikov. Rodil se je kult čistilcev DOS-a. Verjetno mu tudi sami pripadate.

In tako se naš pregled zgodovine računalništva konča v sedanosti, ko sta Microsoft in IBM dve najbolj slavni računalniški hiši, največ denarja pa še vedno odnesejo založniki, ki pišejo knjige o uporabi DOS-a in o njegovi nezahtevnosti.

Ah, seveda. IBM poskuša svojo napako popraviti šele zdaj, saj je razvil lasten operacijski sistem, ki naj bi bil vse tisto, kar DOS-u ni uspelo. Torej starejši brat CP/M-a. Velik, grd, neprijazen in zahteven. Imenuje se OS/2 in ima veliko možnosti, da med programerji zablesti kot odrešenik in jih popelje v bitna nebesa.

STAY TUNED!



Bok Kočar

RAC RALLY

Pozor: delo na cesti!



Tako pa končate, če poskušate 180 stopinjski ovinek prevoziti pri hitrosti 100 milj na uro.

Kako že pravijo? Za malo denarja, malo muzike. Hja, če v trgovini zagledate Lotus Turbo Challenge za 100 nemških mark, na sosednji polici pa precej manj "kičast" rally za isto ceno, boste seveda kot vsak kupec - ki da kaj na svojo slabo pamet - vzeli v roke (in v košarico) raje prvega. Nikar!

Gledano popolnoma objektivno, torej pošteno, realno in "topično", lahko avtomobilске simulacije razdelimo le na zelo dobre in izredno slabe. Med slednje spada npr. Nigel Mansell's Grand Prix, ena tistih krasnih iger, ob katerih onemite (vsaj dokler jo samo gledate) in v katerih je vse polno barv in zvokov, sedenje v avtu pa je tako kot vožnja na strehi polžje hišice. V boljših igrar je občutek za vožnjo krasen, so pa zato ozadja brez detajlov, saj se računalniku že tako blede od silne obdelave podatkov. Med takšne štejemo IndyCar Racing, in Formulo 1 Grand Prix, ki jo je ustvaril zloglasni MicroProse. No, če bi se vsi učili pri Microproseu, se nam za kvaliteto iger sploh ne bi bilo treba bati. Pravi problem nastane šele tam, kjer ga tudi vsi najbolj čakamo. V denarju, seveda. Sedaj mnogi že namigujejo na stavek: "Aha, če je tale rally dobil takšne visoke ocene, ima Europress pač veliko denarja!" Ne bo držalo, Europress se finančno še zdaleč ne more kosati s "tovarnami" iger, kot so Microprose, Electronic Arts, Virgin, ipd., toda če si človek poišče primerne sponzorja (katerega vam ne mislim izdati), je mogoče preskočiti vsako prepreko.

Sedaj me pa pozorno poslušajte! Vse, res vse slike v igri so digitalizirane. Sicer digi-grafika ni nič novega, ampak tole morate videti, da lahko verjamete. PC razmetava slike po ekranu z zastrašujočo hitrostjo in to brez vsakršnih napak v grafiki ali težav s spominom. Ne bojte se. Nikakršnega Pentiuma ne boste potrebovali za igranje. Zadošča že 386/40 in 4 MB RAM-a, 4 inštalacijske diskete pa se potem zagrebejo za dobrih 5 MB prostora na trdem disku. Takšno konfiguracijo pa v teh časih zahteva že vsaka še tako bedna arkada v stilu PacMana.

No, in s čim in kje vse se lahko vozimo? Za začetek

imamo na voljo tri različne (po težavnosti) trening proge. Vsako lahko prevozimo mnogokrat, saj so pogoji vsakič drugačni. Poleg terena (pesek, asfalt, blato) in ozadja (trava, gozd), vas občasno napadeta še dež in sneg, pa tudi nočna vožnja vam ne sme biti tuja. Še težjih etap ni težko poiskati. Z njimi se lahko pozabavate, če se prijavite na pravi Rally, ki obsega celotno svetovno prvenstvo (vseh 12 rallyev). Avtorji so se na vseh tekmah spravili v najmanjše podrobnosti. Škrtarili niso niti z ustvarjanjem zemljevidov in se spustili do pravih "specialk" za vsako etapo posebej.

Tudi olajševalnih dodatkov ne manjka. Voljo vam vračajo avtomatske prestave in zavore, vzvratno ogledalo, neuničljivost... Tisti, ki trdijo, da je občutek za vožnjo beden, ker avto še nikoli ni slišal za ročno zavoro ali kaj podobnega, očitno res ne poznajo drugih simulacij. Težavnost je na začetku res obupna, ampak tako je pri vseh dobrih simulacijah.

Za samomorilsko norenje po cestah je pripravljenih kar nekaj avtomobilov: Toyota Celica, Ford Escort Cosworth, Lancia, Mitsubishi in Subaru. Njihove karakteristike so simulirane kolikor je možno resnično. Z avtomobilom se lahko celo prevrnete! Naza na kolesa vas bodo postavili prijazni gledalci, ki jih še ob tako slabem vremenu ne manjka. Žal jih ne morete povoziti.

In kako je programerjem uspelo stlačiti vse naštete zadeve na bornih 5 MB? Digitalizirane slike dreves, gledalcev in avtomobilov so "vskladščili" kot grafične slike, medtem ko so večje terene (ceste, ozadja) spravili v obliko tekstovnih poligonov. Končni rezultat izgleda bolj verno kot video posnetek dirke. Vse digitalizirane slike so vzete iz posnetkov Network Q RAC Rallya, na katerem temelji igra. Richard Vanner (glavni manager projekta Rally) pravi, da so tako čisto vse dirke in etape pravilne do najmanjših podrobnosti. Bravo! ▲

Računalnik: PC, Amiga
Tip: avtomobilska simulacija
Založnik: Europress

Danes bo pa moj avto Lancia HF integrale!



A ni zares škoda narisati tako krasno sličico, če jo potem zatemniš in spremeniš v nočno etapo?



Andrej Bohinc

13

CANNON LEMINGI S P U Š K A M I FODDER

V času, ko v bivših kovačnicah bratstva in enotnosti divjajo vojne (takšne in drugačne), v katerih zaradi političnih zablod umirajo celi narodi, so "razumniki" (dedci iz Sensible Software) čisto neobremenjeni s svetovno politiko izpljunili na trg povsem "nerazumsko" igro, katere glavni, končni in seveda edini cilj je prav u-uu-uuu-ubijanje!

Avtorja Jona Harea in njegovo družino moram zato takoj zdaj (da ne bom imel pozneje slabe vesti) razglasiti za vojne dobičkarje in podpihovalce nasilja, jih nabiti na kol in spraziti na olivnem olju. Zakaj? Zakaj se sprašujete? Ja, zato vendar, ker

morali začeti greniti življenje z nastavljanjem pasti še civili? Gibanje po okolici otežujejo tudi naravne ovire (živi pesek, ledene ploskve, globoke reke in mine), včasih pa zna biti zahrbtna že uporaba priložnostnih prevoznih sredstev: skimobila in kasneje helikopterja. S skimobilom se lahko, na primer, z lahkoto utopite v reki. Pa še na nekaj! Ko minirate sovražnikove stavbe, pazite, da vam kakšen del ruševine, ki ga vrže v zrak, ne pade prav na vašo čelado!

Vodenje vojakov v Cannon Fodderju je preprosto in enostavno, tako da se lahko skoncentrirate na nalogo samo.



Bolje živ živalski, kot mrtov človek!

Grafika je tipično "sensibilovska": kraljujejo lemingovsko majhni in lepo animirani liki tipa small-is-beautiful. Glasba (uvodna pesmica) in pa tudi zvočni efekti odlično sodelujejo z dogodki na zaslonu. Igra se napihuje s tragikomičnim humorjem, katerega najbolj nazoren primer je nogometni rezultat, preko katerega se kažejo vaše in sovražnikove izgube.

Cannon Fodder bo zagotovo všeč pristašem akcijskih iger, bolj vprašljivo pa je, kako se bo dopadel zagretim startegom. Streljanja v igri se lahko preobjeste, a želodec bo ostal prazen, če ne boste aktivirali vsaj še enega dela svojega telesa - možganov! Res je, ubijanje v računalniških igrah še nikoli ni bilo tako zabavno, zato... "go to your buddy who is lying in the sun and kill him with your gun!" ▲



Urrr... Nikoli več ne grem sam nastran!

so ustvarili tako dovršeno, ljubko in prisrčno (da ne nadaljujem z osladnimi izrazi) igro, iz mene pa duševno razvalino, ki ne more priti dlje od osme stopnje.

Cannon Fodder po zasnovi zelo spominja na igro Syndicate, le da tu vlogo kiborgov prevzamejo vojaki iz mesa in kosti. To niso nikakršni specialci, zelene baretke ali kakšno drugo živalsko pleme. Ne, to so čisto navadni zelenenci, "kanon-futer". Le redki preživijo več misij in na koncu dosežejo čin generala ter obilno veteransko pokojnino.

Vojaki se klatijo po džunglah, puščavah in antarktiki, večinoma v skupinah po tri ali štiri. Njihovi ukazi so jasni: iz določenega sektorja izgnati sovražnika in uničiti vsa njegova oporišča. Vaši možje so oboroženi s puškami, ročnimi bombami in bazukami - enako kot sovražniki, le da imajo ti pred vašimi eno veliko prednost: več jih je! Nevarni so predvsem tisti z bazukami, ki za vami oprezajo že od daleč. Če jih pravočasno ne opazite, lahko hitro postanete njihov plen. Zato vam na srce polagam diverzantsko napadanje "udari-in-beži" izza hrbta in z enim samim vojakom naenkrat. V srečanjih z domačini (indijanci, eskimi) poskušajte vzpostaviti prijateljski kontakt. Vem, da jih je lažje samo postreliti, toda sovražnikov imate že tako preveč, zakaj bi vam



Moja četica kurahn, skrivno jo usetel! In za drugim v zvali vroči... (Na, upre!) sem pa že parabel!



Računalnik: Amiga, PC, ST
Tip: akcijska igra
Založnik: Virgin

THE HAND OF FATE



Če ni čarovnic v Sloveniji (res ne?), so vsaj v Kyrandiji!

Primož Škerl

Celoten sestavek bi se lahko začel in končal v eni vstici. Za večino kritik in bralcev bi namreč zadoščal naslednji opisi: igra je, na oko in priložnostno podobna starejšim bratom iz Sierra in LucasArtsovih kompanij. Ker pa lahko tudi bralec z močuo škljavimi očmi že na prvi pogled oceni, da je sestavek daljši od ene same vstice, prilagam še naslednjo utemeljitev: igra ima z zgoraj omenjenimi sorodniki skupno res samo obliko.

Že v uvodu se opazi razlika: saj dajo pri Westwoodu veliko na prei vris. Tu bi vam lahko nakladal o čudovitih barvah, kristalnem zvoku in podobenih okrasih, pa ne bom. Reči je treba le, da uvod pripoveduje o najmlajši deželi Kyrandii, brezuspešnih poizkusih lokalnega ceha čarovnikov, da bi leganimo razgledali in njihove zamisli odločitev, da v središče dežele pošljejo Zanthio, ki naj bi od tam privlekla čarobno sidro, kar naj bi prelomilo urok. Zanthia seveda ni padla na glavo, da bi do središča dežele pešačila, temveč hoče izdelati čarovnijo, ki naj bi ji odprla prehod do cilja kar iz njene dnevne

sobe. In kot ponavadi je praksa tista, ki šepa ob bleščeči teoriji, kajti vso Zanthijino čarovniško opremo je odnesel neznan nepridiprav. Ko se bo našla oprema, bo pot do sidra odprta... Tu romantiko prekine nalaganje igre s trdega diska in prikazovanje na zaslonu... Pogled najprej opazi delitev na standardna dela. V manjšem je prostor za vse stvari, ki jih vlačijo Zanthia s seboj po Kyrandii ter čarovniško knjigo in kotliček (ta dva morate najprej najti). V knjigi so recepti za čarovnije, ki jih lahko zmešate v kotličku in pretočite v steklenico kot napoj za kasnejšo rabo. Verjetno vas bo zmotilo pomanjkanje ukaznih besed (take, use, open...), kakršnih ste navajeni drugod. Brez panike! Vsi gibi se lahko opravijo s pritiskom na miško. V večjem delu "kraljuje" Zanthia. Njeno "kraljestvo" seveda ni imuno na slabosti, kot tudi ne trpi pomanjkanja dobrih stvari. Grafika je zagotovo lepša in detailnejša kot pri LucasArtsu et consortes, kar prinese prvo hibo kar samo od sebe: predmeti, ki so bistvenega pomena za potek igre, se zlivajo z okolico uspešneje kot Rambo na bojnem pohodu. Na srečo maskiranje ne doseže sedaj že legendarnega skrivanja objektov v *Another Worldu*, vendar uspeh ni mnogo manjši. Posledica tega je, da še sedaj, po dobitnem delu igre, ne vem, če nisem pozabil česa bistvenega. Občutek resničnosti poglobi tudi senčenje figuric pri prehodu iz svetlobe v senco ter 3D učinek oddaljevanja - figurica se zmanjšuje - če se pomikate proti gornjemu robu zaslona. Vse čestitke pa bi rad

izročil avtorju, ki je spogramiral vse njune drevese, kjer so si včasih stali vsi čaromilci, uporniki.

Seveda pa tudi najboljša grafika pred svetom ne more v anonimnosti obdržati svoje sestre - vsebine. Ta je dovolj dinamično zasnovana (iskati je treba piratike zaklade, v pogon spravljati različne stroje...), ima pa samo eno večjo, hitro opazno hito - težja je od polnega tankerja. Nekaterim zvijačam in ugankam ne bi bil kov nit Sherlock Holmes, kaj čele Navakov Cene iz Spodnjega Dupleka, kateremu je zabava ob igramo na prvem mestu. Primer: nujne bližne začetka je drevo, na katerem čepijo čebelar, podobna bitja. Če na katero od teh bitij pokazete z miško, spusti od sebe prediren zvok, za celotno melodijo pa morate razbijati po njih v določenem vrstnem redu, kot mehičajo "čebele". Sliši se enostavno, pa vendar...

Ena svetlejših plati igre je tudi zvok. Glasba ni dolgočasna, saj je odvisna od Zanthijinega razpoloženja in njenega položaja v igri. Tako med blodenjem po

Računalnik: PC
Tip: pustolovščina
Založnik: Westwood Studios



Vogeurst!

Dark Swamp

Ne ti mene zmerjaj, zenska!



Hot Sulphur Springs

Fantje, izvolite v moje vroče kopeli!



Tuisty Tunnel

Fuj, speča (pa se plijana) miš!

okolici igrajo lahkotni višji toni, ki se v napetih trenutkih prelevijo v basovsko mrmljanje. Zelo dobro so uspeli tudi zvočni učinki, npr. jokanje krokodila med točenjem krokodiljih solz, kar dvigne že skoraj izpuhtelo motivacijo. Seveda lahko brez Blasterja zvoku in glasbi le pomahate v slovo.

Hand of Fate je težka pustolovščina, ki nase lovi vse ljubitelje LucasArtsa in Sierra, katerim so se zdeli Indiane Jonesi ter King's Questu mnogo prelahki za preganjanje spanca v dolgih nočeh ob zaslonu in pivu (Coca-Coli?). Začetnikom pa je vstop v Kyrandio prepovedan, saj kaj lahko izgubijo voljo za pustolovščine, kar pa ni namen igre, kakršna je Hand of Fate. ▲



Aleš Novak

Konzola: Mega Drive, SNES
Tip: arkaдна igra
Založnik: Disney/Virgin

Aladdin

ponovno na udaru

Le kdo ne pozna Aladdina in njegove magične lučke. Meni je babica dan za dnem pripovedovala o tem prekaljenem cestnem lopovu. Vedno sem občudoval njegov šarm in spretnost pri premagovanju težav. Aladdin pa zagotovo ne bi prišel v bienale zgodovine, če ne bi imela prste vmes neka pripadnica nežnega spola. Aladdin je tedaj s pomočjo magične lučke premostil vse ovire in rešil princeso Jasmino.

Vse je že kazalo na najlepši red, a ti pride zagrenjeni rokohitrec Greedy Jafar in se polasti čarobne lučke. Tako ga nihče več ne ovira na poti do prestola. Seveda Jafar ve, da je edini ki mu lahko še prepreči zastavljene cilje, prefrigani tat Aladdin. Na ulici Agrabah kojci postane tudi Aladinu jasna Jafarjeva namera. V puščavi Aladin poišče prvi del skarabeja, ki pa je precej spolzek in zlahka uide iz rok. Po drugi del skarabeja ga vodi pot preko agrabaških streh do Gazeema. Gazo je sicer faca, vendar je potrebno precej živcev preden Aladinu izroči drugi del skarabeja. Razoul je kapetan Straže. Aladinu ne kaže drugega, kot da ga podkupi z jabolki. Z obema deloma skarabeja je Aladinu odprta pot do zakladov podzemlja. Še prej se ujame v past, biriči pa ga vtaknejo v Sultanovo ječo. Rešitev iz ječe je stvar rutine, iz podzemlja pa vodi pot do živčnega zloma.

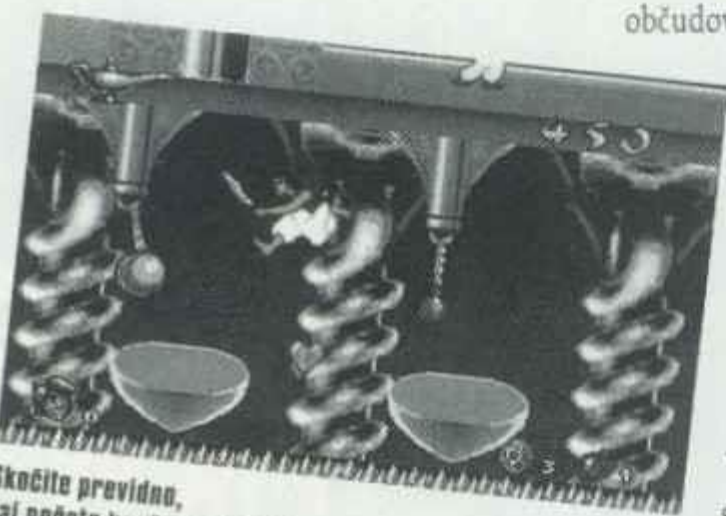
Aladdin je tipična arkaдна igra, začinjena s čudovito mehko animacijo, polna svežih prijemov in idej. To je res igra, ob kateri boste lahko preživeli tisoč in eno noč. Če ste eden izmed tistih, ki so že rešili princa iz Perzije, vam tudi Aladdin ne bo pretrd oreh. Za vse ostale pa nasvet: Poiščite pomoč pri Svami Brahmanananda Sarasvati, Maharadž, Džagat-guru, Bhagvan Šankaračarja Džotir Mathi, morda vam bo uspelo priti iz pekla. ▲



Hej, neumna papiga, spravi se s pot!

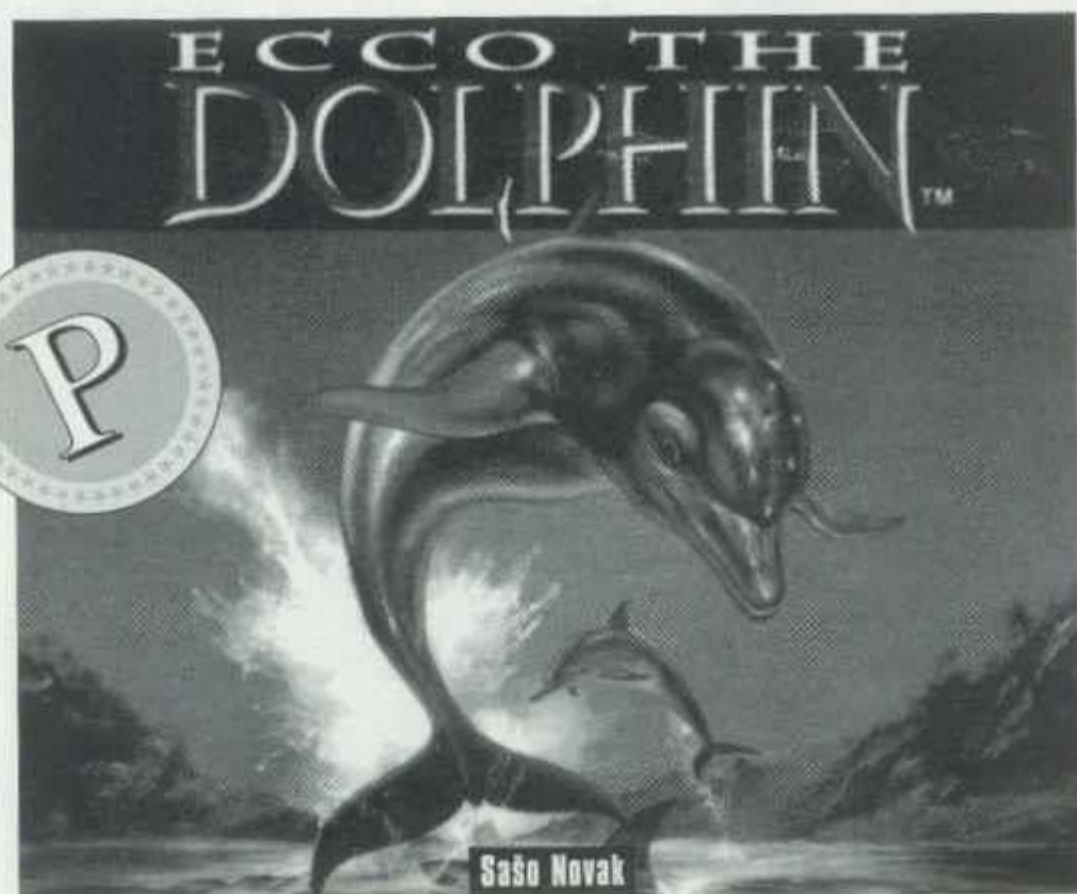


Nisem samo dah, ampak tudi jedec diamantov!



Skočite previdno, saj nočete končati v vroči lavi!

Doh, pogledj si ta eksotičen arabski statuti!



Sašo Novak

Le kdo bi rešil ves podvodni svet pred gigantskim strojem, če se med nami ne bi pojavil hrabri delfin Ecco. Ocean je bil poln lahkotnega prepevanja različnih živali, vse je bilo v najlepšem redu. Toda vsakih 500 let se zgodi neverjetna katastrofa, v katero je tokrat udeležen tudi Ecco. Uničevalski mehanizem je iz morja izsesal vsa živa bitja in vaša naloga je vrniti življenje v ocean. Ta stroj je treba nekako onemogočiti in ga zaustaviti pred nadaljnim divjanjem.

Vstopnico za igro si priigrate z akrobatskim skokom iz morja (zveliko hitrostjo se poženite iz morja - tipka 2). Tedaj se peklenski stroj sproži, vsa bitja odletijo in Ecco se lahko loti naloge. Začetni cilj je najti orko, ki vam da navodila za nadaljevanje igre. Obnovitev moči vam omogočijo nekatere školjke, ki delfina ohranjajo pri življenju. Prehranjujete se tudi z ribami. Izogibajte se meduz, ki tako kot človeka, tudi delfina prav radi malo poščegetajo. Kadar zagledate beli diamant, ga povprašajte za nasvet in lahko se zgodi, da vam bodo povedal kako zanimivo in koristno informacijo. Pri rumenem diamantu ponavadi najdete ključ, takoj zatem pa vam orka izda nadaljne podatke. (Pogovarjate se in sprašujete z zvokom, oziroma tipko START). Sedaj je potrebno poiskati veliko modro ribo, kar vam je dejala tudi orka. Rumene skrinje niso nastavljene kar tako. Izkoristite jih na takšen način, da z njimi onemogočite pohod male pošasti. Le ta vas, želeli ali ne, slejkoprej pokonča. Ecco ima zelo rad zrak, zato pazite na to majhno nadlogo.

Svetujem vam, da čim večkrat vprašate za nasvet orke, diamante, druge delfine. Zapomnite si, kje so skrite školjke, iz katerih se da dobiti tudi nekaj svežega zraka. V igri je skritih ogromno skrivnostni, ki pa jih boste z nekaj malega domišljije in s spretnim delfinom Ecco vendarle rešili. Morje bo tako rešeno za vse večne čase! ▲



Konzola: Game Gear
Tip: arkaдна igra
Založnik: Sega

Aleš Novak

Chuch Rock II: Son of Chuck



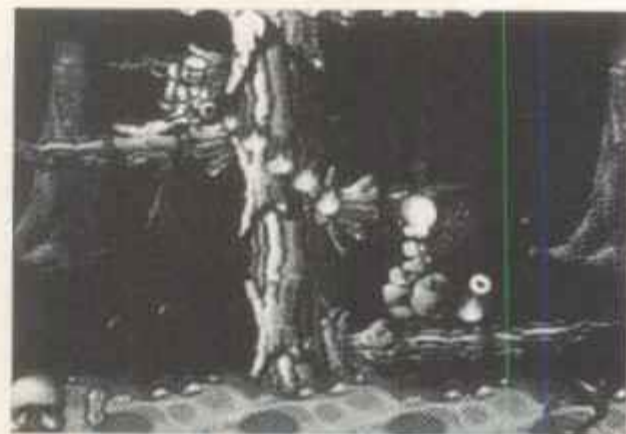
Martina Krpana se prav gotovo še vsi spominjate. Kako je švercal sol na svojem rahitični Kobilici, pa kako je pred celim Dunajem nadutega silaka Brdavsca ugnal... Ravno sem se napotil na Vrh pri sveti Trojici, kar ti ne srečam ob poti obupanega otročička, v plenice povitega. Naj me vrag pocitra, če ni to sin taistega Chucka, ki je razkrinkal in poslal v večna lovišča zloglasnega tolovaja GG-ja (Gary Gritter). Otroček je izjokal svojo žalostno zgodbo in poprosil za pomoč. Ha, sem si dejal, ravno sem na poti k Martinu. On bo prav gotovo znal zadeti žebljico na glavico. Potem pa... Tako je dejal Martin: "Star sem že in betežen. Sam prav gotovo ne pojdem. Mesarice tudi ne dam, nekaj sežnjeva klafter moram še napraviti, zima bo huda in dolga. Kij pa le vzemi. Če sem jaz z njim ugnal Brdavsca, boš tudi ti z njim rešil očeta. Tako, sedaj se pa le podvizaj."



Hasta la vista, baby!

In Chuck Junior se je znašel sam nekje v kameni dobi s kijem v roki in plenici za pasom. Za popotnico je vzel še tri življenja, steklenico mleka in pest bonbončkov (sladkarije mu ne škodijo, saj še nima zob). Mlatenje zelencev in mrčesa se je C.J. kaj hitro naučil. Veselo prodira po deželi jedoč bonbone (v kameni dobi niso poznali sladkorne?), za obnovitev energije pa naredi požirek svežega mleka, ki se ponuja ob poti v plastičnih stekleničkah. S kijem prav prepričljivo ustrahuje bodi bojljerja in se z njegovih pleč požene visoko v zrak. Da ni navaden otrok, C.J. veselo dokazuje tudi na trampolinu. Mimogrede reši iz rok nepridipravov rejenega miška godnega za ježo po kamniti pokrajini. V opusteli vasi ga pričaka ničkaj prijazen kvazi dinozaver, ki si je vcepil v glavo, da bo C.J. njegova večerja. C.J.-u ne preostane drugega, kot da mu s kijem iz glave izbije to nenavadno idejo. Sedaj se nesrečni otrok na hrbtu Dippyja dinozavra poda daleč na odprto morje. S kijem si utira pot med ribami in raki

katerim se zdijo mlade noge prava poslastica. Ob zračnici počaka na rožnato vrano. Vrana je precej nesramna zverina. S kljunom predre zračnico in prepusti dippyja modrim globinam. Z zadnjimi močmi se naš junak obesi vrani za kremplje. Dippy je strašno inteligenten dinozaver. Kaj hitro se nauči plavati. C.J. se boji višin zato se zopet spusti na Dippyjev hrbet. Toda tudi Dippy je tako kot vsi dinozavri nesramno požren. Njega je prav tako potrebno poučiti s kijem. Medtem ko Dippy kupuje novo protezo, se je C.J. preselil v metuljkovo deželo. Opice, ki ne znajo ceniti južnega sadja, ga obmetavajo z bananami. Zato je tudi one potrebuje lekcijo. Rastline mesojedke pa ne marajo mladega mesa. Z gnusom ga izpljunejo. Antoniju Mravlji se je na pot zvalila skala. Pomagati mu je treba, pa vas rade volje ponese preko ježic. Preveč zagretega noja so prebivalci zavili v povoj prve pomoči (kam vse ne prodre Tosama). C.J. tudi te prilike ne izpusti...



Samo hrabro, dete moje!

Kaj naj rečemo za konec? Nadvse privlačna in duhovita igra, ki bo marsikomu pregnala tisto uro, ko bo čakal na prenos drugega teka slaloma za svetovni pokal.



Daffy Duck

Mar res mislite, da bo štorasta raca rešila vesolje?



Racman Daffy, eden od junakov nam vsem dobro znane zvezdniške ekipe Looney Tunes je spet na sceni. Klic dolžnosti mu veleva obračunati z Marvinom, negativcem "koji se služi najgnujsnjih trikova i prevara", da bi zavladal vesolju. Stara zgodba, boste rekli. Pa kaj! Dejstvo je, da so ideje za kake bolj izvirne cilje v igrah pošle že davno pred prvim SNES-om, zato prosim - brez negodovanja.

Daffy mora torej na svoji medplanetarni turneji osvobajati, osvobajati in še enkrat osvobajati, pri tem pa ne more in ne more iz svoje kože nerodnega, a nadvse pogumnega racmana. Arzenal sestavljajo laserska, bombna, trosmerna,



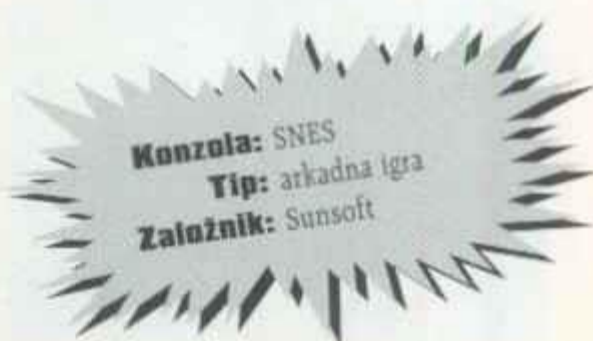
Hmmm, koliko denarja smem porabiti?

električna, zamrzovalna in antimaterijska pištola ter najstrahovitejši "nutty attack" (odtrgani napad). Za vsa orožja, ra zen prvega, ki je (he, he) najšibkejši, je municija nesramno omejena. Daffy ima odziv nedvomno boljši kot Franci Petek, vendar včasih to ne zadostuje, zato si je oprtal še

"jet-pack", ki pa ni ravno varčen z gorivom, pa mora biti zato Daffy toliko bolj. Sobotni obiski trgovin spadajo zraven, zato je pobiranje denarcev tudi tokrat nadvse koristna stvar.

Izjemna tehnična dovršenost in komičnost naredita igro privlačno kljub vsebinski zastarelosti. Druga plat pa sta dolžina in težavnost. Vse bi bilo lepo in prav, če bi lahko vnašali šifre, snemali pozicije ali imeli možnost ponavljanja, tako pa nam pogosto prekipe, ko večkrat obvisimo pri kaki končni pošasti.

Marvin pa se hudobno smeje. ▲



Jaka Terpinec



Nasty attack: Edina stvar, ki bi jo morali obvladati vojaki naše TD, da bi se Slovenci počutili zares varne.



estvica

LESTVICA REVIJE

MEGAZIN

Mesto	Naslov igre	Založnik
1. (1)	Dune 2	Virgin
2. (3)	Day of the Tentacle	LucasArts
3. (8)	Privateer	Origin
4. (6)	Syndicate	Bullfrog
5. (2)	X-Wing	LucasArts
6. (5)	Civilization	MicroProse
7. (4)	Formula One GP	MicroProse
8. (-)	Doom	ID Software
9. (10)	Indiana Jones 4	LucasArts
10. (15)	Wolfenstein 3D	ID Software
11. (-)	Frontier: Elite II	Konami
12. (14)	Sensible Soccer	Renegade
13. (9)	Pinball Dreams	21th Century
14. (-)	IndyCar Racing	Papyrus
15. (7)	Prince of Persia 2	Broderbund

Amiga

VS

PC

Amiga

1. Dune 2
2. Syndicate
3. Frontier
4. Sensible Soccer
5. Formula One GP
6. Street Fighter 2
7. Cannon Fodder
8. Mortal Combat
9. Pinball Dreams
10. Civilization



Dune 2: Še vedno nepremagljiv.

Nagrajenci iz četrte številke:

1. Miška Logitech Pilot (Eventus Computers):
Boštjan Bratina, Kokaljeva 8a, 61000 Ljubljana
2. Deset 5,25" barvnih disket (B. Preis Trade):
Danila Milanič, Delpinova 24, 65000 N. Gorica
3. Knjiga The Firm (Ljubljanski Kinematografi):
Damir Arh, Titova 84, 64270 Jesenice

PC

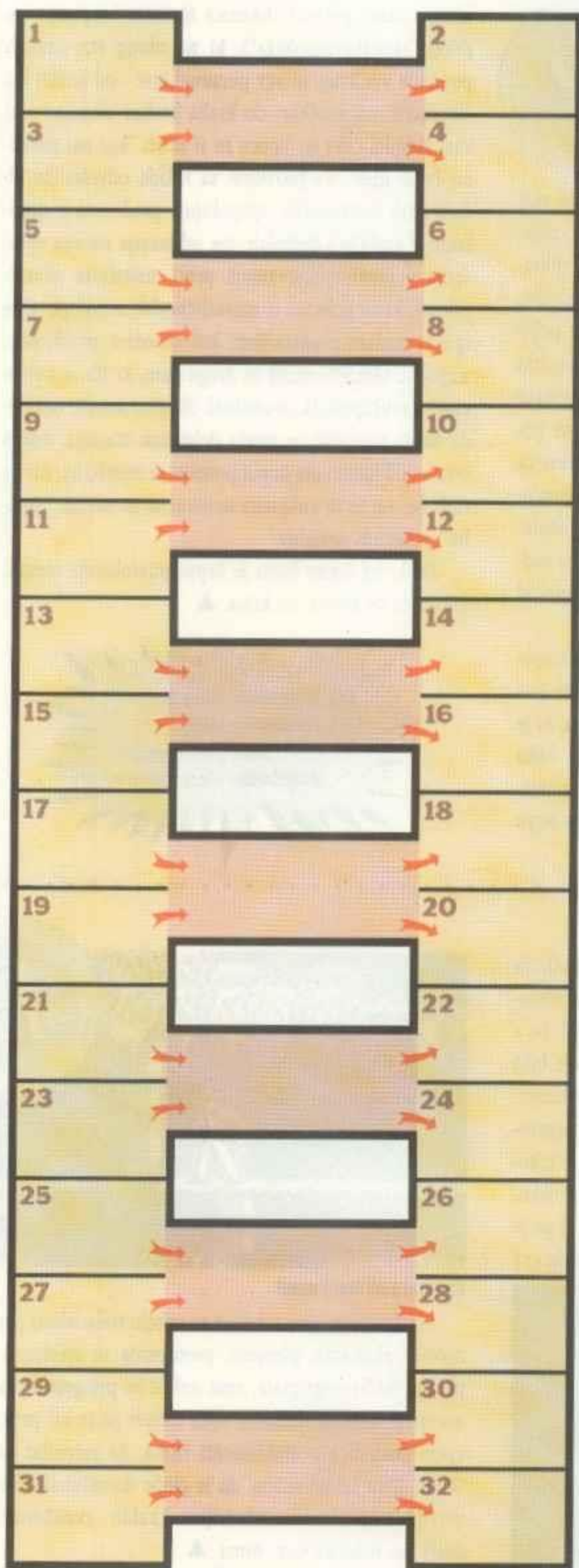
1. Dune 2
2. Day of the Tentacle
3. Privateer
4. X-Wing
5. Syndicate
6. Civilization
7. Doom
8. Wolfenstein 3D
9. Indiana Jones 4
10. Formula One GP

Nagrade za tokratne izžrebance bodo:

1. Igra Lands of Lore za PC (KFM, Velenje, tel.: (063) 856 134)
2. Ura znamke Swatch (Animex, Ljubljana, tel.: (061) 341 118)
3. Še ena ura znamke Swatch (Animex, Ljubljana, tel.: (061) 341 118)

Sestavljanje lestvice

Sestavila Karmen Čokl



In še obljubljeni zlogi:

A · A · BEL · DAR · DE · DER · DIN · KA · KA · KA · KLA · KO · KO · KO · LET · NA · NEC · NIK · NJE · PI · PLE · PLO · PRI · RAJ · SA · SO · ŠČE · TA · TELJ · VR · ZO · ŽE.

Hvala, dragi bralci, rešili ste nas iz mučne situacije. Gmhung se je namreč zaprl v kopalnico in prek mobilnega telefona na uredništvo sporočil, da prostora ne namerava zapustiti, dokler ne razrešimo uganke. No, prav kmalu je odklenil vrata, saj ste poslali zajeten, res zajeten kup rešitev in večina je bila pravilnih. Največ težav vam je povzročala precej neznana konzola Neo Geo, ostale bolj znane pa so Game Gear, SNES, Master System in Jaguar.

V zahvalo, ker mu v kopalnici ni bilo treba ostati več kot deset minut, se je ponudil, da nam iz kupa glasovnic sestavi Megazinovo lestvico. Kar goreli smo od sreče, saj si lahko predstavljate, da ni prav lahko obdelati petnajst centimeter-skega kupa glasovnic. Gmhungu smo jih zavili v vrečko in ga napotili k štetju in urejanju.

Z lestvico se je vrnil že čez dobro uro. S svojo lestvico, seveda... Takole je povedal: "Razočaran sem... Kako si lahko privoščite kaj takega! Med vsemi igrami na lestvici ni niti ene iz zvsti, ki jo najbolj ljubim! Tule imate pravo lestvico. Vse besede, ki jih zahtevajo opisi so sestavljene iz treh zlogov. Prve in zadnje sem napisal, tiste, ki so na prečkah lestvice pa morate odkriti sami! Ja, pa še to: prva in druga beseda, tretja in četrta itd. imata srednji zlog isti. Srednji zlogi, ki jih dobite na prečkah lestve, vam dajo mojo najljubšo zvrst iger!"

1-2 seznam dni v letu, ki visi na zidu, ali pa je v napoto na pisalni mizi, 3-4 kovina, ki rada rjavi, 5-6 stroj za vrtanje lukenj v zidu in nadlegovanje sosedov, 7-8 poletna različica drsalke, 9-10 možakar, ki namesto filmskih zvezd skače v nevarnosti, 11-12 izraz navdušenih gledalcev na koncu predstave, 13-14 glasbi, ki so jo pisali Mozart, Beethoven, Chopin in podobni tiči, danes pravimo 15-16 prostor za ples, 17-18 japonski bojevniki z velikim mečem in čopom, 19-20 predmet, ki naj bi odvrčal nesreče in nevarnosti, 21-22 s kisom in oljem polita zelenjava, ki jo jemo pri kosilu, 23-24 trenutno zelo popularen fantič, sicer čistilec svetilk v Bagdadu, 25-26 dlaka, 27-28 enota za merjenje glasnosti zvoka, 29-30 možakar, ki se ga redno napije, 31-32 dober kolega, friend. ▲



nagradna igra

Nagrajeni polagalci ploščic iz prejšnje številke:

1. 5 CD-jev

Srečko Žnidarič, Kolodvorska c. 3,
66257 Pivka

2. 3 škatle disket

Jernej Grobovšek, Kristanova 30,
68000 Novo mesto

3. video kaseti

Mladen Samohod, Finžgarjeva 17,
68250 Brežice

Med tiste izžrebance, ki bodo odkrili, katera igra leži Gmhungu najbolj pri srcu bomo izžrebali tele krasne nagrade:

1. Še tretja ura znamke Swatch (glej lestvico)

Animex, Ljubljana,
tel.: (061) 341 118

2. CED #1, prvi slovenski CD-ROM (200 MB predstavitev firm, 350 MB softvera shareware)

Adacta Software, Ljubljana,
tel.: (061) 1324 093

3. 5 CD-jev (4 Non Blondes, U2, The Doors, Eric Clapton Unplugged, Billy Idol)

Rec-Rec, Ljubljana, Resljeva 2

Jaka Terpine

Zelda-Link's Awakening in Mystic Quest-The Legend

(Sploh ne) zadnje velike pustolovščine

[1] Zelda-Link's Awakening



[2] Mystic Quest-The Legend



Negativca, imenovanega Zlo smo namahali že vsaj nešteto krat, pa se vedno znova pobere, reinkarniran v vedno bolj okrutne demone, zmaje, diktatorje. A se komu sploh še ljubi ukvarjati s tem? OK. Recimo da. Torej, če vas Nintendo še ni zasitil z pobiranjem predmetov, mešetarjenjem, čarobnimi napitki in vsem kar spada zraven, je čas da vnovič zavihate rokave, napišete oporoko, globoko vdihnete in se podate na delo. Zeldo za Game Boya ter Mystic Quest za SNES bi lahko imenovali kar "zimski paket pustolovščin". Dnevi so pač dolgi, noči še daljše in namesto da gledate skozi okno, kako kaplje dežja topijo zadnje snežne krpe, greste poravnat krivice v katero od obeh pravljicnih svetov.

Imeni iger nista novi. Zelda je najuspešnejša pustolovščina na Nintendovih hišnih sistemih, in je s prevodom v "žepni format" razveselila marsikoga, ki je dolgočasje v šoli ali mukotrpno čakanje pred kako zobozdravstveno ambulanto, želel popestriti s pustolovskimi užitki. Zelda-Link's awakening na Game-Boyu

pa ni zgolj prepisana iz "televizijskih" sistemov, temveč je dogajanje v vseh pogledih zastavljeno čisto na novo. Bojda je na majhni kartici kar 4 Mb igre, vendar boste po daljšem poglabljanju v ta podatek ugotovili, da: a) je napačen, b) nimate domišljije.

Tudi Mystic Quest-The Legend je stari znanec v novi preobleki. Prva, popolnoma kozmetična opazka je škatala, v kateri je igra. Ta je vsaj nekajkrat večja, kot je standardna embalaža za Nintendove igre. Fenomen takoj pojasni slikanica formata Megazina (se pravi "skoraj-evropskega"), ki na okrog sto straneh popisuje vse kraje in ves personal igre - od komaj kaj škodljivih nagajivčkov, do kralja kraljev demonov, ki vas, seveda, čaka na koncu in si misli "kar naj poskusi, če si upa". Ta priročnik za mlade odrešeničke ob čudovitih ilustracijah izpopolnjuje predstavo o dogajanju v različnih delželah, ter odgovarja na vsa vprašanja v zvezi z bojevanjem proti mističnim sovražnikom, ki so pobrani iz najrazličnejših mitologij. Obe igri si najlaže predstavljate kot množico problemov, napojev, ključev, orožij in druge šare, ki jih je nekdo vrigel v multipraktik in zmiksals. Skupno jima je tudi to, da hitro zasvojita in imata dolgi rok trajanja. Edina stvar, nad katero gre zopet potožiti je nemščina. Ali pa tudi ne, saj je to enkratna motivacija za učenje "šprah" severnih sosedov.

Zelda na Game boyu je žepni pustolovski roman, ki mu ni ne konca, ne kraja. ▲

[1] Konzola: Game Boy
[2] Konzola: SNES
Tip: pustolovščina
Založnik: Nintendo

Jaka Terpine

Indiana Jones and the Last Crusade

Čaša za večno življenje? Zveni kot še ena Džirlova finta.

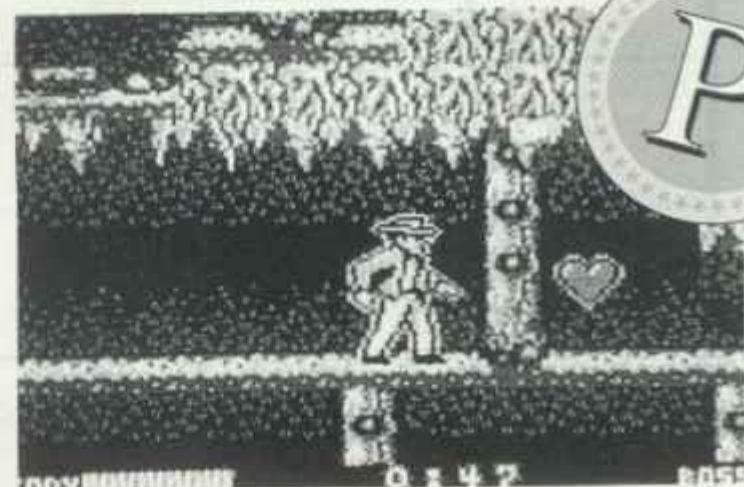


Indiana Jones je bil inovator, ki je prvi ugotovil, da so biči uporabni še kje drugje kot pri konjih, torturi in sadomazohizmu. Poleg tega se je ukvarjal še z iskanjem antikvitet, na žalost ravno v času, ko je bilo povpraševanje zanje precejšnje in zato tudi konkurenca na tem področju precej huda. Njegov glavni nasprotnik, Hitlerjev Adolf, prav tako ljubitelj starih izkopanin, je imel pri svojem hobiju v pomoč celo vojsko. Indy (po krstnem listu imenovan Henry Jones Jr.) pa je to počel sam, ponavadi še s kako žensko v nadlogo za



Harrison Ford je Indiana Jones.

povrh. Tako se je onega dne odločil poiskati Sveti Gral. Ali in kako mu je to uspelo, seveda vemo vsi. Kako pa so si stvar zamislili pri UbiSoftu - no, to pa je že druga zgodba.



Don't take my heart away!

Platformsko igro, v kateri se je bilo treba skozi pet nivojev skakanja, plezanja, pretepanja in streljanja, prebiti do Svetega grala, smo nekoč že preigrali na osem in šestnajstbitnikih, njen uspeh pa je bil predvsem posledica priljubljenosti filma. Za priredbo na Game Boyu lahko rečem, da je glede na računalniško verzijo popolnoma zadovoljiva, kakih zveličavnih odlik pa, roko na srce, nima. ▲

Konzola: Game Boy
Tip: arkadna igra
Založnik: Ubi Soft

Miha Kralj

Od KRETENIZMOV do dolgočasij

11. del (spet po dvojiško)

Tokrat si do konca pogledjmo razred simulacij, tako da nam za prihodno številko ostane samo še razred miselnih iger.

Simulacije bojnih vozil

Militantno-agresivne igre se s simulacijo bojnih vozil končajo. saj igre v stilu shot 'em res ne potrebujejo veliko razmišljanja. Pri bojnih vozilih (običajno so to simulacije tanka, helikopterja, podmornice ali kakšne podobne igračke težke vojaške industrije) je velika težava - zelo težko jih je voditi, zato so skoraj vedno take simulacije zelo poenostavljene. Za premikanje so tipke gor-dol ter levo-desno, potem pa še ena tipka za strel in to je vse. Pri bolj domiselnih igrah se utegne zgoditi, da dodajo še kakšno tipko več, ampak to je bolj izjema kot pravilo.

Igralec takih simulacij ima na steni plakat iz filma Delta-force, v videoteki si sposoja bojne filme in si najbolj želi, da bi se lahko vozil naokoli v bojnem transporterju. Janša (oziroma TO) bo takih zagretežev zelo vesela.

Automobili in motorji

Vonj po ožgani gumi, olju in potu so edino, kar manjka simulacijam avtomobilov in motorjev. Vse ostalo - vožnja, zahtevnost, pokvarljivost in zaletljivost so v take simulatorje že vgrajeni. Če k temu dodamo še izvrstno grafiko, ni nič čudnega, da mnogi veliko raje vozijo avtomobile zgolj na računalnikih. Je ceneje in nudi več užitka. To so igre, ki so že zdaj najbolj blizu igram bodočnosti - navidezni resničnosti.

Bog ne daj, da sedite v avtu skupaj z navdušenim igralcem takih simulacij! Še veliko bolj pa vam odsvetujem, da takemu igralcu dovolite voziti. Ločnica med resničnim svetom in simulacijo je pri takih ljudeh premaknjena in čisto možno je, da bo hotel po avtomobilski nesreči tak igralec ponovno začeti stopnjo.

Družabne igre

Kljub temu, da so vse družabne igre, ki jih lahko igrate na računalniku, veliko bolj zabavne v družbi (in zares), se količina takih simulacij nenehno povečuje. Očitno so namenjene predvsem takim, ki družbe ne marajo, ali pa želijo doma določeno igro natrenirati do take stopnje, da ga bo družba zasovražila. Simulacije družabnih iger lahko razvrstimo v štiri podrazrede, vsako dodatno igro pa razvrstite sami:

- Preproste karte (pasjansa & Co): najbolj slavna igra, ki je proslavila Windowse, je prav gotovo njegova pasjansa. Le kdo je še ni igral?

- Domino, ruleta, monopoly: za časa Spectruma so bile te igre bolj popularne, kot so sedaj. Pa vseeno lahko najdemo tu ali tam kakšno simulacijo teh družabnih iger.

- Poker in slačipoker: slačipoker je zgolj razširitev običajnega pokra in je namenjen starejšim od 18 let. (s tem nisem rekel, da je za mlajše prepovedan) Pravila so znana, efekt pa tudi, kajne?

- Šah in go: šah poznajo vsi, zato o njem ne bi

izgubljal besed. Mogoče le to, da še vedno ni programa, ki bi brez težav natolkel kateregakoli šahovskega mojstra. Igra go pa je japonskega izvora in zahteva vsaj toliko koncentracije in razmisleka kot šah.

Simulacije letenja

Top gun! Vzletim, letim... Jupiiii! Letala navdušujejo staro in mlado in ker je tak šport precej drag špas, ni nič čudnega, da so simulatorji letenja tako zelo popularni. Težava se običajno prične takrat, ko želimo z letalom pristati. Če niste zelo izvežban igralec, se bo pristane običajno zaključil z elegantnim "ŽBLJAC" in postrgali vas bodo s piste. Ravno kompleksnost komand pri letenju in cela vrsta dejavnikov, ki vse skupaj še bolj komplicirajo, odvrtaajo simulacije letenja od vseh ostalih množic. Največja težava dobrih simulatorjev je premajhna količina tipk na tipkovnici. Ste kdaj videli pilotsko kabino od znotraj? Poskusite vse tiste gumbe prestaviti na 102 tipki na računalniku!

Igralci, ki se navdušujejo nad simulacijami letenja, so verjetno želeli postati piloti, pa jim kakšna malenkost (šum na srcu ali dioptrijska -8) tega ni dopustila. Edini užitek najdejo tako v računalniških simulacijah, ki so (mimogrede) tako realistično narejene, da imajo celo pravi piloti precej težav pri manevriranju z namišljenim letalom. ▲

BORZA • BORZA • BORZA

Cena oglasa v BORZI je 300 SIT (do 15 besed), vsaka nadaljna beseda je 30 SIT. Besedilo oglasa napišite na priložen kartonček in ga skupaj z dokazilom o vplačilu (virman, položnica) pošljite na naš naslov do 6. januarja. Denar nakažite na žiro račun: 50100-603-42786 (s pripisom "Za Borzo")

OPOZORILO: PONUDBE NA OGLASE, KI IMAJO ŠIFRO, POŠLJITE NA NAŠ NASLOV!

Hardver

Prodajam tiskalnik Star NX-2420, 24 iglic, 250 cps... Malo rabljen!
Telefon: (061) 751 110

Prodajam Amigo 600, 2 MB RAMa za 400 DEM.
Telefon: (061) 1684 222

Prodajam Super Nintendo, 2 joysticka, igre Starwing, Basketball, Super Mario, vse za 400 DEM.
Telefon: (061) 1684 222

Prodajam CC zaslon S-VGA za PC ali Amigo AGA!
Ponudbe pod: Odličen prikaz na Amigii!

Prodajam AT-Once, hardverski dodatek, ki A500 razširi v PC AT 286! Cena le 50 DEM
Telefon: (061) 52 470

Prodajam rariteto ZX Spectrum s tipkovnico Ines za simbolično vsoto!
Ponudbe pod: Legenda živi

Prodajam ZX Interface in mikrotračnik.
Ponudbe pod: Legenda živi

Softver

Prodajam originalno igro Frontier Elite II za PC.
Telefon: (061) 320 445

Prodajam ali zamenjam igro Super Mario Land za Gameboy.
Telefon: (063) 37 998

Prodajam originalno igro Jurassic Park za PC.
Telefon: (061) 877 048

Prodajam nekaj legendarnih iger za spektruma: Centipede, Hungry Horace, Horace goes Skiig, Backgammon, Chequered Flag.
Ponudbe pod: Legenda živi

Kupim program Art Department Professional 2 za Amigo.
Ponudbe pod: Nujno!



novice



Vivid je ena najdražjih video kartic za osebne računalnike sploh

Zgolj kot zanimivost

Vivid 24 je še ena izmed 24 bitnih grafičnih kartic, ki zadnje čase preplavljajo tržišča. Vendar Vivid 24 ni običajna grafična kartica kot so PicassoII, EGS LC24/28, Retina, Piccolo, Merlin in ostale. Že takoj ob pogledu na ceno ugotovimo, da je nekaj narobe. Zakaj? Cena najnižje konfiguracije (TI34020 CPU, 4MB VRAM, 4MB DRAM) znaša kar okoli 600.000 tolarjev, najvišja konfiguracija (TI34020 CPU, 34082 FPU, 16MB VRAM, 8MB DRAM) pa doseže ceno 1.600.000 tolarjev. Iz tega lahko sklepamo, da je Vivid 24 pravi zmaj. In res je tako! Kartica je ena izmed najhitrejših, če že ne najhitrejša grafična kartica za Amigo (izjema je morda le NewTekova video kartica Video Toaster s Screamerjem). Vtaknemo jo lahko le v Amigi 3000 in 4000, ker je kartica narejena le za ZorroIII port. Kartica ima svoj procesor in sicer hitri Texas Instrumentov TI34020, poleg pa še koprocessor iste znamke TI 34082, katerega hitrost je kar 160 MFLOPS-ov (milions floating points operations-operacij s plavajočo vejico). To je zelo veliko, saj ima Amiga 4000/040 le 5 MFLOPS-ov. Vivid 24 izriše kar 100000 poligonov v sekundi, kar je zelo veliko.

Resolucije segajo od nizkih osnovnih pa do visokih 2048*2048 v 16,7 milijonov barv! Premore tudi Alpha-Channel (dodatnih transparentnih 256 barv). V kompletu dobite tudi profesionalno programsko opremo za ray-tracing ter izdelavanje animacij, kot je Broadcast Animator.

Vivid 24 Amigo spremeni v profesionalno grafično postajo in se lahko kosi z ostalimi veliko dražjimi grafičnimi postajami.

Proizvajalec:

RCs Managment GmbH,
Dammweg 15, 28211 Bremen
Tel. (0421)3478746
Fax. (0421)3478703

A4000... T?

Prototip Amige 4000T (tower) je bil predstavljen že spomladi lansko leto na Hannoverskem CeBitu. Kmalu bo preteklo eno leto, amige pa še ni v prodaji. Nazadnje je bila predstavljena v Pasadeni (ZDA), kjer je potekal World Of Commodore Show. Zakaj najmočnejše Amige še ni v prodaji, nihče ne ve. Govorilo se je o raznih hardwarskih težavah, vendar so sedaj izdelovalci zatrtili, da so odpravili vse težave ter pomankljivosti in da je amiga nared za prodajo.

V ZDA naj bi Amigo 4000T že začeli prodajati, v Evropi pa naj bi bila v prodaji zgodaj spomladi. Upajmo, da bodo pri Commodoru pohiteli s prodajo te amige, saj je pred vrati že nova, četrta generacija zmogljivejših Amig. Do zakašnitve je prišlo tudi zaradi težav v novi tovarni na Filipinih, predvsem pa zaradi prednosti, ki jo je Commodore namenil Amigi CD32.

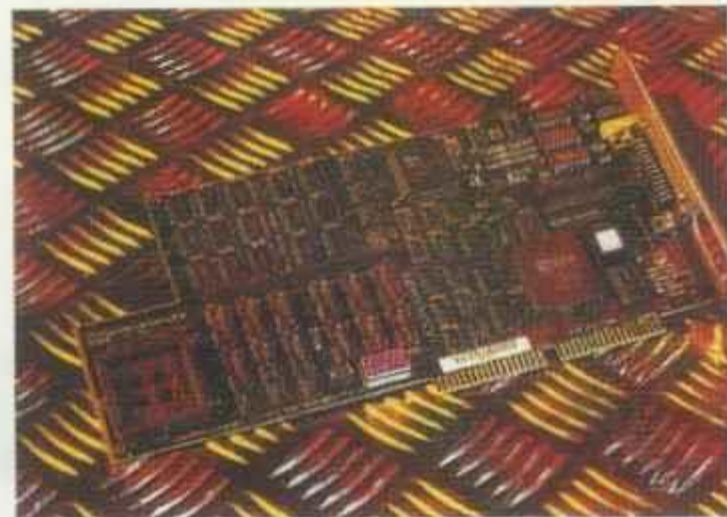
Za vse tiste, ki še ne veste ali pa ste pozabili kakšna je Amiga 4000T in kakšne so njene značilnosti naj hitro ponovim. A4000T je zaprta v pokončno Tower ohišje, ima novi SCSI II kontroler, ki omogoča do 10 MB/s prenosa. Nanj lahko priključimo več zunanjih ter notranjih enot, kot so Streamer, CD-Rom, laserski tiskalnik, SCSI trdi disk... Novosti pa so tudi pri razširitvenih mestih znotraj Amige. Teh je sedaj sedem (pri amigi 4000 imamo štiri) od tega sta dva za video, pet pa je standardnih Zorro III. Grafika in zvok sta ostala ista kot pri vseh aga Amigah. Žal pa je tudi procesor ostal isti kot pri amigi 4000/040, to je Motorola M68040 na 25 MHz. Na tržišču so že nekaj časa na voljo tudi procesorji istega tipa s 33 in 40 MHz pri katerih je hitrost drastično večja.

Upajmo, da bo Commodore kmalu začel prodajati novo Amigo v Evropi, ter tako popestril paleto Amig.

Opalna vizija

Pri Centaur Devlepmnts so predstavili nove module za Opal Vision. Kot najbrž že veste je Opal Vision ena izmed najbolj priljubljenih in prodajanih video kartic, zanj pa je napisan najboljši risarski program, to je Opal Paint. Kartica je zares odlična, toda do sedaj še ni bilo dolgo napovedanih modulov, ki bi kartico še izboljšali in so nujni pri delulu z videom. Novi moduli bodo prišli v prodajo v začetku tega leta, če ne bo novih zapletov.

Prvi modul se imenuje Video Processor. Vtaknemo ga na osnovno ploščo Opal Visiona. Zmore digitalizirati sliko v realnem času ter v 16,7 miliona barv. Vgrajen ima genlock profesionalne kvalitete, ki lahko hkrati meša dva živa video signala. Ta premore tudi chroma in luma key ter 256-level transparency key. S tem lahko definiramo transparentnost med dvema živima video signaloma. Tu je tudi anti-aliasing, ki se uporablja pri tekstih (ta



efekt naredi mehke, lepe prehode med črkami in ozadjem). Video Processor ima koptico digitalnih efektov, DVE, omogoča nam pa celo, da si naredimo svoje, vse te efekte krmili tako imenovani Opal Vision Roaster Chip. Poleg digitalnih efektov so tukaj razni organski efekti. Najbolj znan pa je Picture-in-picture (slika v sliki).

Drugi modul je kombinacija avdio ter video izhodov ter vhodov, ki se imenuje Video Suite. Vse skupaj je zaprto v podolgovato 19" (palčno) ohišje, priključi pa se direktno na Video Procesor in je zunanja enota. V nasprotju s NewTekovim Video Toasterjem deluje tudi v PAL in NTSC brez vsakršnega video konverterja (Video Toaster je zgrajen za NTSC sistem, v PAL-u pa deluje samo s posebnim video konverterjem, toda kvaliteta slike se zelo zniža). Video Suite premore vhode ter izhode v vseh formatih (FBAS, VHS, RGB, Y/R-Y/B-Y), teh je skupaj 9, ima pa tudi 10 audio vhodov (5 stereo), s katerih lahko zvok kontroliramo skupaj s sliko, ali pa jih med seboj mešamo ter jih kasneje v sekvencah dodajamo sliki.

A4000/40 brez T-ja ostaja najmočnejša Amiga (A4000T je na manjši sliki)



Oba modula sta prestala beta teste in upamo da bo komplet Opal Visiona kmalu v prodaji, saj Opal Vision zbuja veliko pozornosti.

Naslov proizvajalca:

Centaur Development

P. O. BOX 3959

Torrance

CA 90503

USA

Video igre niso krive za epilepsijo!

Verejtno se vsi spominjate nedavne gonje proti hitrim video igram, češ, da te povzročajo epileptične napade. No, britanska vlada je zadolžila tamkajšnjo National Epilepsy Society, ki je izvedla raziskavo. Izkazalo se je, da na leto 30.000 Briancev prvič utrpí epileptični napad, med njimi je le 600 takih, ki so občutljivi na hitro spreminjanje barv in intenzitete luči. Večina teh doživi prvi napad med gledanjem TV programa, le 150 ljudi pa epilepsija zviije ob igranju video iger. Na koncu poročila je zapisano, da igre nikakor ne povzročajo epileptičnih napadov in da ni nobene povezave med arkadami in epilepsijo!

Žalost in veselje Atarija

Atari je v zadnjem četrletju zabeležil rekordno izgubo. Predstavniki tega podjetja so povedali, da kljub težkemu stanju Atarija, niso pričakovali 17,6 milijonov USD izgub. Tudi prodaja njihovega, kot mnogi trdijo, zadnjega aduta, hitre 64-bitne konzole Jaguar, ni takšna, kakršno so načrtovali. Sam Tramiel, predsednik Atarija, pravi, da je podjetje v fazi prenove. Po njegovem menju, bo Atari kmalu spet na nogah, saj naj bi v tem letu prodali vsaj pol milijona Jaguarjev. Da pa jim le negre tako silno hudo, si lahko preberete ob koncu članka o Nintendovi 64-bitni konzoli.

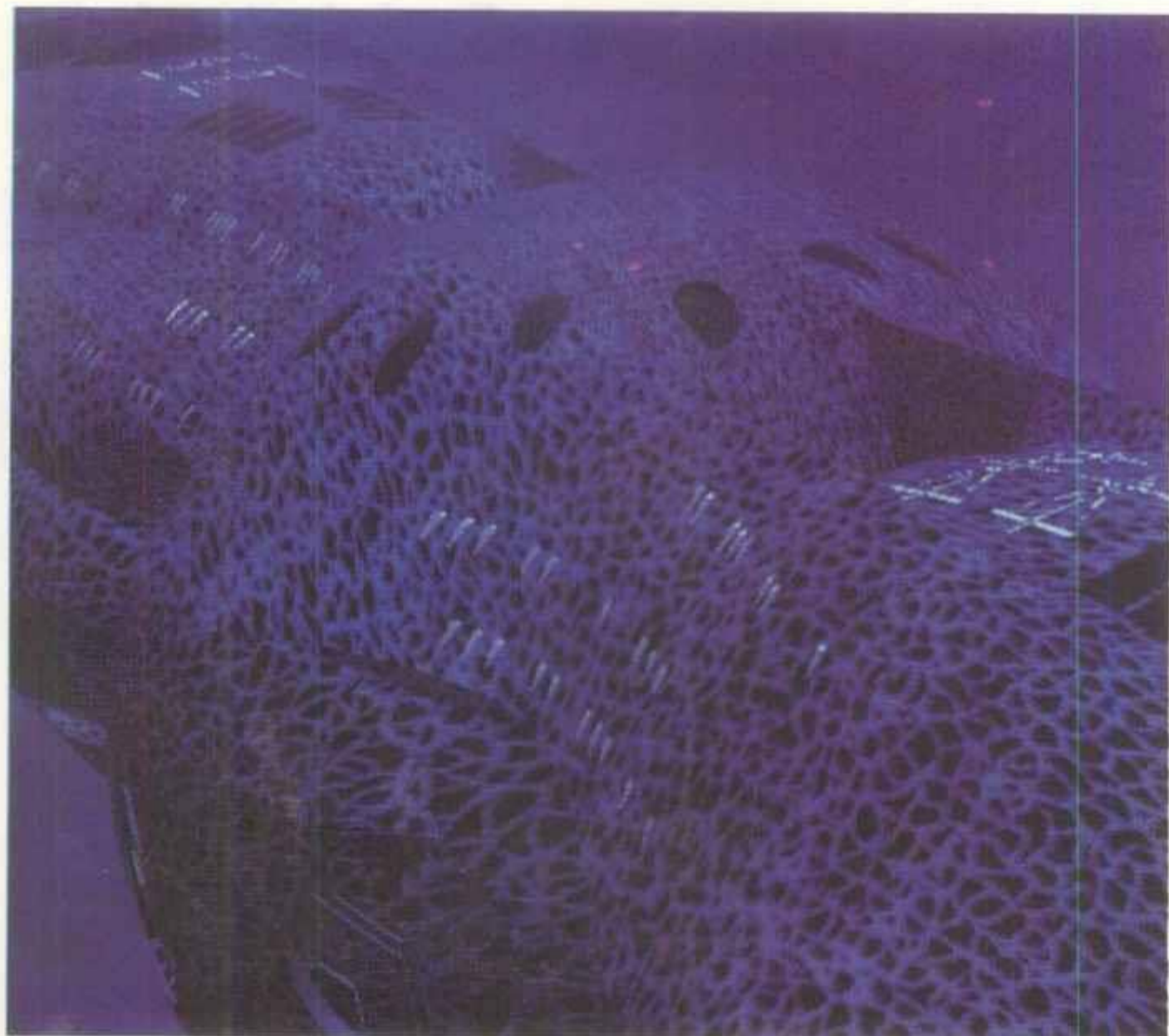
3DO odkriva Ameriko

Matsushita Electric namerava preplaviti ameriški trg z multimedijскими naparvami 3DO, predstavljenimi pred dvema mesecma. Na mesec jih namreč iz prekooceanke raztovorijo kar 30.000, kar je za tako svežo napravo vsekakor veliko. V Evropi bo ta kakovostna konzola, namenjena tako igram, kot izobraževanju, na voljo pomladi 1994. 3DO med drugim premore hiter 32-bitni RISC in CD pogon z dvojno hitrostjo prenosa podatkov.

Seaquest DSV (Deep Submergence Vehicle)

Seaquest je eden izmed novejših filmov narejenih z Amigo in Video Toasterjem. Napovedujejo, da bo film doživel podoben uspeh kot Babylon 5, ki je prejel nagrado Emmy za specialne efekte ter animacijo. Uvodni film Babylona 5 (pilot film) si lahko sposodite v slovenskih videotekah. Seaquest bo prvič na evropskih tleh predvidoma marca, serije pa je odkupil Channel4, žal pa ta je ta program na voljo le Angležem. Verjetno pa bo Seaquest kmalu na katerem izmed satelitskih programov.

Uvodni film in ostale serije je naredila televizijska show hiša Amblin Imaging, lastnik le te pa je Steven Spielberg, med ljudstvom najbolj znan po lanskoletni uspešnici Jurassic Park.



Izdelovalci so sprva nameravali uporabiti modele objektov, kar je precej natančno, dolgotrajno ter predvsem drago delo. Zaradi velikih stroškov so se odločili za Amigo ter NewTekov Video Toaster (strokovnjaki NewTeka so naredili prvo Amigo). Program, katerega so uporabljali za izdelavo animacij je LightWave 3D. To je eden izmed najboljših 3D programov, dobimo pa ga skupaj s Toasterjem. To pa še ni vse. Pri izdelavi tako kompleksnih animacij je potrebna ogromna procesorska moč, zato so pri Amblinu uporabili 70 Amig, večina od teh so bile Amige 2000.

K izdelavi so povabili podvodnega znanstvenika Dr. Roberta Ballarda, Moža, ki je našel Titanik, da bi ocenil realnost in svetoval pri izdelavi filma. Taylor Kurosaki, manager Amblina je primerjal izdelavo specialnih efektov ter animacij v Jurassic Parku ter Seaquestu, povedal je, da je v Jurassic Parku okoli 6,5 minut specialnih efektov in animacij izdelovali so jih približno 2 leti medtem, ko so v seaquestu že v uvodnem filmu uporabili 6,5 minut animacij, vendar je izdelava potekala le tri mesece. Pri Amblinu so zadovoljni, zato so se odločili uporabljati Amige s Toasterji pri ostalih prihodnjih filmih ter TV showih. Sedaj naredijo v enem tednu približno za 3,5 minut animacij, kar ni malo.

Zgodba filma se odvija v globinah oceana, kjer znanstveniki odkrivajo še neznana območja morskih globin. Uvodni film si je ogledalo okoli 19 milijonov Američanov, serije, ki pa so na sporedu v nedeljah zvečer pa redno gleda 9 milijonov prebivalcev ZDA. Seaquest pa sedaj predvajajo samo v ZDA, toda upajmo, da bo kmalu prispel v slovenske videoteke, saj težko verjamemo, da bo kdaj na ogled na Slovenski TV!

Seaquest DSV je še en dokaz, da je z amigami moč tudi čarati!





novice

Dnevi vina in rož

December, mesec zime, je letos poleg zimskih sejmov, presenetil še z nečim drugim. Že nekaj časa so krožile govorice o nekakšnih "Amiginih dnevih", ki naj bi jih organiziralo društvo CAUG. Amigašem v dobro obveščenih krogih pa je bila stvar precej jasna. Od 15. do 18. decembra je na Dunajski 106 potekala prireditev z imenom Amigini dnevi. Za kaj je pravzaprav šlo?

V sodelovanju firme AlfaTech, pooblaščenega prodajalca Commodorjevih izdelkov in društva CAUG (Commodore Amiga User Group) je bila organizirana predstavitev Amige in njenih sposobnosti. To je bila prva predstavitev tega računalnika na slovenskem nasploh. Prodaja računalnikov Commodore se je po slavnem modelu C-64 nekoliko umirila. Krivico je treba iskati povsod, pa vendar gre priznati, da so za to krivi tudi nekoliko nespretni prodajalci Commodorjevih izdelkov. Amiga se je pri nas uveljavila predvsem kot nekakšen igralni stroj in tako nekako prevzela slavo njenega predhodnika C-64. Tistim, ki so znane zmogljivosti Amige, pa je šla stvar nekoliko v nos. Amiga namreč ni hišni mlinček, ki premore nekaj beepov in nekaj skakajočih sprajtov, ki jih je potrebno iztrebiti (opomba: ne gre za pijačo sprajt temveč za računalniški naziv figure narejene z računalnikom). Tak renome so ji seveda prinesli v glavnem softverski pirati, ki so masne denarce služili s prodajo iger zabeljenih z virusi. Njihova nezainteresiranost za prave zmogljivosti Amige in popoln materialističen pogled na stvari, so Amigo pripeljali na nivo hišnih konzol. Očitno niso znali predvideti ostalih finančnih opcij, ki pa so bile v neposredni zvezi predvsem z bližnjo prihodnostjo. Bilo je le vprašanje časa kdaj bo Amiga prikazana ljudem tudi v drugačni luči. No, nekoga je stvar očitno zanimala toliko, da je začel prodajati Commodorje na drugačen način. Pojavila se je namreč firma AlfaTech in začela prodajati celotno paleto Commodorjevih izdelkov. No, pred nekeko letom dni pa se je pojavil še nekdo, ki ga je motil izgled Amig pri nas. V neki garaži so se zbrali fantje in ustanovili društvo proti mučenju Amige bolj znano pod imenom CAUG. Po porodnih težavah so se nekako znašli na cesti in strmeli v temo. Slovenski trg je pač nasičen s PC-ji in nihče ni razumel, da je Amiga

izredno zanimiv stroj tudi za njih. Kdo pa je krivec zato, pa smo omenili že prej. No, pota naključja so nanesla tako, da so za mizo sedli AlfaTech in CAUG v svoji polni postavi. AlfaTech je društvu širokosrčno ponudil prostore in telefonsko linijo. Skupaj so pripravili strategijo, ki se za vašimi hrbti že dogaja. Prvi javnosti vidni dogodek se je že zgodil od 15. do 18. decembra v prostorih AlfaTecha. Amigini dnevi so bili namenjeni predvsem predstavitvi AlfaTecha in CAUGa ter seveda skupnemu cilju Amigi.

Prvi dan je bil namenjen Amigini zgodovini in njenemu operacijskemu sistemu. V začetnih minutah se je gostom zahvalila gostiteljica in direktorica AlfaTecha ter predsednik društva CAUG. Slišati je bilo nekaj splošnih informacij o Workbenchu in hardverskih zmogljivosti Amige. Na koncu vsakega dne je bil namenjen prostor in čas za diskusijo najintimnejših problemov povezanih z Workbenchom ali hardverom nasploh.

Drugi dan je bila gneča bistveno večja. Razlog je seveda naslov tega dne Amiga in multimedija. Predstavljene so bile tri grafične kartice (GVP-Spectrum, Picasso II ter Retina), celoten video sistem v povezavi z Amigo preko kartice Framestore in Prizma, v tem sklopu je bil predstavljen seveda tudi genlock z video kamero in rekorderjem ter seveda CD-32 kot multimedijski pripomoček. Videti je bilo obilo lepih animacij, slišati stereo zvok, ki si ga zlahka zamenjal za hi-fi. V grobem je bilo predstavljeno delo in zmogljivosti Amige v multimedijske namene. Ob tej priložnosti pa seveda tudi zmogljivosti sledenja žarku (ray tracing) in navidezne resničnosti (virtual reality - glej tudi članke na straneh 52-55).

Tretji dan je bil namenjen programiranju. Tu ste lahko izvedeli vse o programerskih specifikacijah in se v sposobnosti prepričali preko primerov, ki so jih programerji CAUGa pripravili posebej za to prireditev.

Zadnji dan pa je bil namenjen predstavitvi CD-32 in igram. Omeniti velja, da je bil na presenečenje vseh ta dan najmanjši obisk. To je namreč izredno razveseljiv podatek, saj kaže na to, da se Amiga počasi le otresa slabega naziva "špil konzola".

Ker gre za prvo tovrstno predstavitev kritike, ne bom dajal, saj se je ne da primerjati. Kmalu načrtujejo nekaj podobnega in takrat boste sodniki lahko tudi vi.

Goran Jablanov

Kje je Amiga v Združenih državah Amerike

Delček spiska kreacij z Amigami in njih uporabnikov, ki ga je sestavil David Tiberio za Amiga Report. Gre le za nekatere ameriške filme, oddaje in osebnosti. Šol, fakultet, sejmov, hotelov in podobnega nismo objavili.

Nagrade za serije in filme, kjer so uporabljali Amige:
"Young Indiana Jones Chronicles", nagrada emmy za posebne vizualne efekte, 1992
"Babylon 5", nagrada emmy za najboljši film (Warner Bros.), 1993
"Panama Deception", nagrada oscar za najboljši dokumentarec

Filmi, TV serije in oddaje, kjer so uporabljali Amige:

"City Slickers", grafična obdelava
"Fantastic Four: The Movie", grafična obdelava
"Freejack", vsi vizualni posebni efekti
"Honey, I Blew Up the Baby", vsi vizualni posebni efekti
"Hot Shots, Part Deux", vsi vizualni posebni efekti
"Jurassic Park", previzualizacija
"Mouth of Madness", vizualni posebni efekti
"Necronomicon", vizualni posebni efekti
"Panama Deception", grafična obdelava
"Sidekicks", vsi vizualni posebni efekti
"Star Trek VI", vsi vizualni posebni efekti
"Three Men and a Baby", napisi v špici in na koncu filma (titling)
"Total Recall", vizualni posebni efekti
"Warlock", vsi vizualni posebni efekti
"Wayne's World II", vsi vizualni posebni efekti
"Afterburn", vizualni posebni efekti

"Babylon 5", vsi vizualni posebni efekti
"The Dark Half", vsi vizualni posebni efekti
"Max Headroom", vsi vizualni posebni efekti
"seaQuest DSV", vsi vizualni posebni efekti
"Tommyknockers", vsi vizualni posebni efekti (morphing)
"Young Indiana Jones Chronicles", vsi vizualni posebni efekti
"Amazing Stories", vsi vizualni posebni efekti
"Quantum Leap", morfanje
"SeaQuest DSV", vsi vizualni posebni efekti
"This Country's Rockin'", vsi vizualni posebni efekti
"Unsolved Mysteries", vsi vizualni posebni efekti, šipca
"Ghost Writer", vsi vizualni posebni efekti
"My Secret Identity", vsi vizualni posebni efekti
"Where in the World is Carmen Sandiego", vsi vizualni posebni efekti
"Clarissa Explains it All", vsi vizualni posebni efekti
"Entertainment Tonight", vsi vizualni posebni efekti
"Goof Troop", vsi vizualni posebni efekti
"Miami Vice", vsi vizualni posebni efekti
"Montel Williams Show", grafična obdelava
"My Secret Identity", vsi vizualni posebni efekti
"Mysteries Beyond the Other Dominion", vsi vizualni posebni efekti
"Neighbors", grafična obdelava
"Nick Arcade", vsi vizualni posebni efekti
"Quantum Leap", morfanje
"Robocop", vsi vizualni posebni efekti
"Roboflight", vsi vizualni posebni efekti

"Rush Limbaugh", vsi vizualni posebni efekti
"Prisoners of Gravity", vsi vizualni posebni efekti
"Tail Spin", vsi vizualni posebni efekti
"Total Panic", vodenje video stene

Glasbeni spoti narejeni z Amigo:

Bee Gees, vsi spoti
Billy Idol, vsi spoti
Rick Finn, vsi spoti
Usura, vsi spoti
Todd Rundgren: "Change Myself", "Fascist Christ", "Property", "Theology"
ZZ Top, vsi spoti

Ljudje, ki uporabljajo Amigo:

Andy Warhol, umetnik
Arthur C. Clarke, pisec znanstvene fantastike
Bela Fleck and the Flecktones
Betty Boo, glasbenica
Billy Idol, glasbenik
Dana Carvey, komik
Matt Groening, avtor risanke "The Simpsons"
Penn Jillette, komik
Carel Struycken, igralec (Star Trek)
Wil Wheaton, igralec (Star Trek)
Steven Spielberg, režiser
Todd Rundgren, glasbenik

Samo Kraker

Pihaj, vetrič!

Res najboljši urejevalnik besedil

Amiga nikoli ni slovela kot idealen računalnik za pisanje in urejanje besedil in vendar se nikoli nisem mogel pritoževati nad pomanjkanjem tovrstnih programov. Resnici na ljubo - niso bili vsi dobri. Pri nekaterih sem se počutil kot da avtorji niso vedeli kaj početi z okenskim okoljem. Tudi tu pa se potrjuje stara ljudska modrost, da v vsakem blatu, oprostite, kupu programov raznih zanesenjakov, najdeš nekaj biserov, če le dovolj dobro iščeš. No, da ne boste imeli preveč umazanih rok in zresetiranih trdih diskov, sem tokrat sam poiskal enega za vas.

Final Writer je po mojem mnenju eden boljših grafičnih urejevalnikov besedil za Amige. Napisali so ga v Softwoodu, majhni programerski hiši (tak je star običaj pri Amigah) iz Arizone. Final Writer je mlajši polbrat urejevalnika Final Copy, od njega je podedoval vse dobre lastnosti, popravil njegove napake in prinesel obilico novosti.

Prvi vtisi

Sem sredi instalacije na trdi disk moje Amige 1200. Program je kompresiran na sedmih disketah in se instalira s standardnim Commodorjevim programom. Edina večja odločitev dosedaj je bila izbira med maksimalno in minimalno instalacijo torej 9,5 Mb ali 2,5 Mb. 7 Mb gre na račun dodatnih pisav, makrojev AREXX in slik.

Instalacija je končana. Lepo, sistemske particije se še dotaknil ni. No, poskusimo ta Final Writer. Sprašuje me, v kateri resoluciji in koliko barvah želim delati. Klik, klik... krasna Prva asociacija, ki me spreletava je Word for Windows. Poleg ukazovanja prek roletnih menujev, lahko besedilo urejamo in oblikujemo tudi s klikanjem na "gumbe", ki kraljujejo nad pogledom na besedilo. Trak z gumbi je pregleden, hkrati pa enostaven, saj vsebuje le najbolj uporabljane ukaze. Pogrešam le gumb za izbiro pisave, kakršen je v Wordu.

Poslednji urejevalnik v akciji

Prva stvar ki me je presenetila, je manjkajoči ukaz import text v menujih. Temne slutnje, da FW bere le svoj format pa so odveč. Res je, da "best guess" način morda ni najbolj zanesljiv in vendar je lepo prebral besedila v formatih ASCII, WordPerfect (Amiga in IBM 4.2), NotePad, Final Copy in WordWorth, nekaj težav je imel pri prebavi formatov Word for Windows, MacWrite in Viza Write, nikakor pa ni prenesel pogleda na besedila iz raznih DTP programov kot je Page Stream. Huda napaka, ki jo je FW ponavljal pri vsakem uvozu je neupoštevanje opomb (footnotes) ali pa upoštevanje opomb kot navadno besedilo. Izvoz besedila je boren. FW zna namreč pisati le v lastnem formatu in v formatu ASCII.

Med prednostmi FW moram omeniti njegovo hitrost. Ne spomnim se nikakršne enote s katero bi to

ponazoril, lahko pa mi verjamete na besedo, da je na (zgoraj omenjeni) testni opremi FW delal z besedilom in s slikami hitreje od drugih podobnih programov. O delu z grafiko bo še tekla beseda.

Prilaganje uporabniku FW razume tako, da si lahko po svoji želji uredite trak z gumbi, del roletnega menija, prikaz na zaslonu, grafično resolucijo ob zagonu in ostale podrobnosti v zvezi z obliko zaslona, barvam in besednim zakladom programa. Na voljo je osem pogledov na stran različnih velikosti in zaradi mene si lahko vse definirate na gumbe.

Besedni zaklad - tezaver, črkovalnik in delitev (angleških) besed je Proximity/Merriam-Webster, delo podjetij z istim imenom. Ameriško - angleški črkovalnik obsega 144589 besed, tezaver pa naj bi obsegal nad 1,4 milijona podatkov. Proximity/Merriam-Webster je znano ime v svetu lingvistike, zato sem prepričan, da bo v pomoč vsem, ki pišete v angleščini. Kdaj se bo kdo spomnil napisati slovenski besedilnik (kot je BesANA na PC-ju) za vgradnjo prek AREXX? Retorično vprašanje.

Ob programu je (pri maksimalni instalaciji) priloženih veliko pisav, ki pa žal niso kompatibilni ne s Page Streamovi ne s sistemskimi. FW omogoča poljubno velikost (do 360 točk), poljubno širino, poljubno barvo črk in različne stile (podčrtave, pence ipd.). Za pisave s šumniki pa se bo spet moral znajti vsak sam.

Od najvažnejših ukazov za urejanje teksta nisem pogrešil nobenega, zato pa je toliko bolj zanimiva možnost dela z grafiko, ki je bolj dodelana kot pri večini urejevalnikov, ki sem jih srečal doslej. Že na začetku zbodejo v oči gumbi z narisanimi geometričnimi liki in črtami. Način dela z njimi je podoben kot pri Page Streamu. Narisani objekt lahko poljubno premikamo po ekranu, ga rotiramo, mu spreminjamo velikost z vlečenjem za "ušesa", spreminjamo barve, transparentnost, več objektov pa lahko tudi grupiramo (s tem postanejo en sam objekt). Final Writer bere tudi slike v IFF in EPS formatu in podpira tudi grafike AGA (do 256 barv). Delo s slikami je enako kot z zgoraj opisanimi objekti.

Sodniška tehcnica

V primerjavi s svojim predhodnikom Final Copyjem II, je Final Writer predvsem bolj izpopolnjen. Le ugibam lahko, čemu novo ime že uveljavljenemu programu s par novostmi in izboljšavami. Mislim, da je FW najbolj udoben urejevalnik besedil na Amigah in da se lahko brez sramu primerja z urejevalniki na drugih računalnikih. Če mu boste odpustili par nerodnosti, kot sem mu jih jaz, ga boste kmalu vzljubili. ▲



Tehnikalije

Minimalna konfiguracija:
Katerakoli Amiga z WB 2.x,
najmanj 2 MB
pomnilnika in trdi disk

Priporočena konfiguracija:
Amiga 1200 ali 4000/30, 10 MB
pomnilnika in kakovosten 17" monitor

Testna konfiguracija:
Amiga 1200, 10 MB pomnilnika
in 120 MB trdega diska

Naslov:
Softwood Products Europe, New Street,
Alferton, Derbyshire, DE55 7BP,
Velika Britanija

Cena: 30.000 SIT

Matej Hrček

Duh iz svetilke

Kako se je odrezal Aladdin 4D 3.0?

Aladdin 4D je še en tekmeč v hudi konkurenci Amiginih programov za modeliranje in animacijo v treh dimenzijah. Podobno kot vsi drugi, ponuja neposreden izris slike v 2, 4, 8, 16, 32, 4.096 (HAM-6), 256.000 (HAM-8) barvah na Amigah brez grafičnih kartic ali v 16 milijonih barvah na Amigah z grafičnimi karticami OpalVision, Retina, Resolver, FireCracker24 in DCTV. Ločljivost je poljubna, kljub temu pa so standardne video ločljivosti že definirane. Poleg generiranja slik zna sestaviti tudi animacijo v formatu IFF ANIM OpCode 5 (ali krajše anim5), ki pa je v večini primerov prepočasen za zadovoljivo hitrost predvajanja. Zato je priporočljivo uporabiti še kakšen program, ki pretvori anim5 v npr. format anim7 ali anim8, ki omogočata hitrejše predvajanje na račun slabše kompresije. Kako močan je Aladdin 4D v primerjavi s programi Imagine, Real3D, LightWave, LightRave in drugimi, če seveda kakšnega od teh poznate, vam bo jasno ko si bomo pogledali naslednje elemente:

Zunanja in notranja orodja

Aladdin 4D pozna dve vrsti orodij. Prva so vgrajena v sam program in so standardna za programe tega tipa, nahajajo pa se v zgornjem delu okna z orodji in so predstavljena z ikonami. Omogočajo spreminjanje pogleda na prostor iz prostorskega v ravninski in obratno, izometrijo in perspektivo, prostoročno risanje, centriranje, premik, povečavo in pomanjšavo prostora, različne načine izbiranja, združevanja in brisanja poligonov, vklop mreže in tako naprej.

Druga vrsta orodij so zunanja orodja, ki so dostopna preko stikal z njihovimi imeni v spodnjem delu okna z orodji. Ta orodja so v bistvu ločeni programi, do katerih dostopa Aladdin 4D z uporabo Amigine večopravnosti, in jim omogoča dostop do svoje baze podatkov. Lahko so pisana v kateremkoli programskem jeziku in res nimajo nobenih omejitev. Precej takih orodij je že priloženih v paketu (eno izmed njih požene DeLuxe Paint s katerim lahko hitro narišete teksturo, ki jo potem uporabite na objektu).

Urejevalnik

Urejevalnik ima eno samo okno v katerem vidimo prostor v izbranem pogledu (za razliko od programa Imagine, kjer urejevalnik hkrati prikazuje kar štiri različne poglede). Zato je še toliko bolj pomembno, da je spreminjanje pogleda kar se le da enostavno in hitro. Za boljšo predstavo si oglejmo vsaj najosnovnejše operacije: Pogled na prostor lahko spreminjamo kar s tipkami na številčnici ali ročno z vnašanjem smeri pogleda. Program uporablja tri primarne ravninske poglede vzdolž vsake izmed treh osi in jih lahko izberemo v oknu z orodji. Povečavo spreminjamo interaktivno s pritiskom na kurzorski tipki za gor in dol ali z ikono zoom v oknu z orodji. Z uporabo tipke shift in ene izmed kurzorskih tipk pa premikamo vidno polje. Isto lahko naredimo tudi z

miško, če prej kliknemo na ikono za premik. Perspektivo spreminjamo s kurzorskima tipkama za levo in desno. Perspektivo lahko v vsakem trenutku zamenjamo z izometrijo s pritiskom na ikono v oknu z orodji.

Risanje

Poligone lahko rišemo prostoročno in sicer tako, da z miško dodajamo točke v prostor, program pa jih povezuje in na koncu sklene. Točke lahko dodajamo in odvezujemo ali premikamo. Seveda lahko premikamo tudi poligon ali skupine poligonov. Vse te operacije so enostavne kot premikanje oken po Workbenchu, med tem pa vedno lahko spremenimo pogled v prostor. Poligone lahko hierarhično združujemo v več nivojih. Za primer vzemimo hišo. Vsak kos pohištva je samostojen objekt sestavljen iz poligonov. Lesene kose pohištva lahko združimo na višjem nivoju, tako da lastnosti, ki jim pripadajo enotno določimo. Stene združimo v drugo skupino in tako dalje. Posamezne elemente lahko potem združimo za vsako sobo posebej in na koncu združimo še vse poligone, ki sestavljajo hišo, da jo v odnosu z ostalimi objekti v prostoru lahko obravnavamo kot en sam objekt. Čeprav vemo, da je sestavljena iz mnogo komponent. Če je naš prostor že precej nabasan z objekti lahko določene poligone skrijemo ali pa jih prestavimo v drug prostor. Z Aladdinom pa lahko rišemo tudi t.i. kontrolne črte. Postopek risanja je enak kot pri običajnih črtah, le da ima pri teh vsaka črta še dve črti za kontrolo krivine. Te črte se pri generiranju slike ne izrišejo, če jih prej ne spremenimo v poligone, lahko pa jih uporabljamo pri nelinearnih efekti.

Senčenje

Aladdin 4D pozna tri načine senčenja:

Facet - je najhitrejši in je že vnaprej nastavljen za vse poligone. Upošteva intenziteto in barvo vsakega poligona in daje vtis razlikovanja poligonov v objektu.

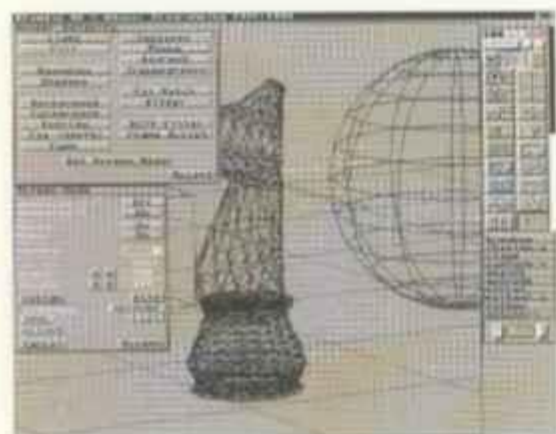


Primerjava načinov senčenja Facet, Gouraud in Phong

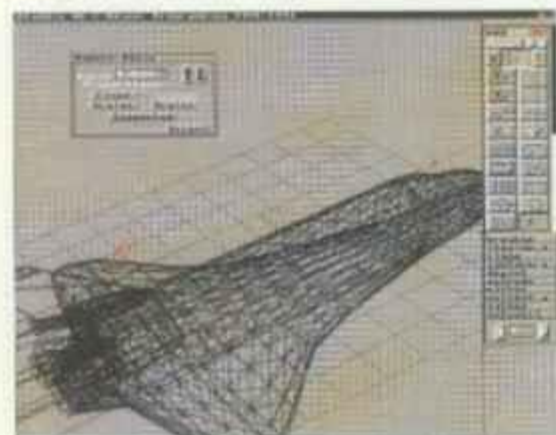
Gouraud - je drugi najhitrejši in že prikaže različne barvne odtenke na ploskvah, zmehča prehode in z mešanjem barv celo omogoča efekte, ki v načinu Phong niso možni.

Phong - je najpočasnejši in realistično osvetljuje objekte. Upošteva razdaljo do luči in kot padanja žarkov na ploskev. Omogoča mehčanje pri zaokroženih objektih in je edini, ki izračuna barvni prehod svetlobe na posameznem poligonu. Uporablja se tudi za različne lastnosti in texture objektov.

Senčenje je lahko za vsak poligon drugačno, poligone



Komunikacija s programom poteka preko urejevalnika, okna z orodji, menijev in kontrolnih oken.



Z orodji za risanje in z nekaj truda lahko narišemo lahko tudi zelo zahtevne objekte, kot je npr Space Shuttle.



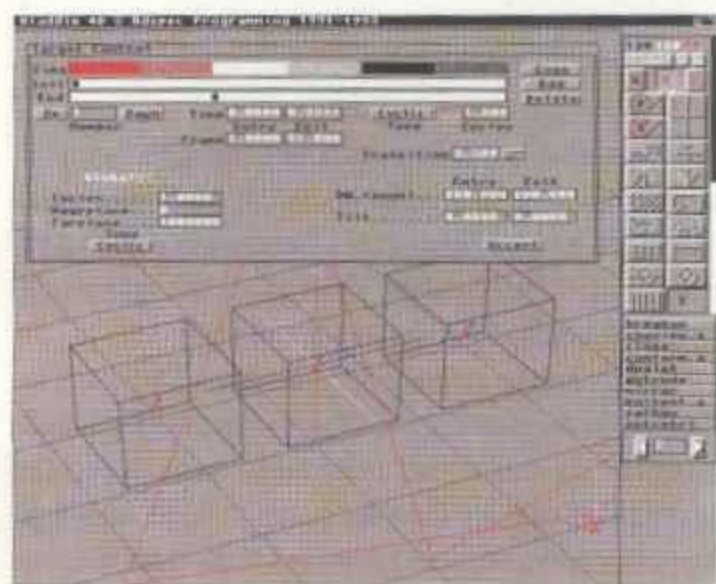
Galaksije so prava šala za Aladdina. Plinaste strukture opravičujejo ime programa.

pa lahko tudi združujemo v skupine, ki se pri generiranju slike senčijo skupaj.

Glajenje robov na objektih lahko izvedemo z operacijo convolve pred generiranjem slike. Program pozna tudi dva druga načina glajenja in sicer dvojni in polovični antialiasing. Dvojni deluje tako, da se slika v resnici izračuna v dvakrat višji ločljivosti, barva pike, ki se izriše na zaslon, pa je povprečje barv štirih sosednjih pik. Pri polovičnem pa se izračuna samo barva vsake druge pike, vmesne pike pa imajo barvo, ki je povprečje sosednjih.

Animacija

Znotraj animacije lahko spreminjamo teksture in attribute objektov, odbleske, turbulence plina, premikamo kamero, sledimo objektom, mešamo sliko z ozadjem



Enostavnejši tip animacije - premik kamere po prostoru.

in/ali ospredjem, generiramo izvore valovanj, deformiramo objekte, jih premikamo ali vrtimo, povečujemo ali pomanjšujemo.... Da je vse skupaj še bolj zabavno, lahko vse to delamo hkrati! Animiranje premikov je tako enostavno, kot risanje črt, vse ostale spremembe pa določimo v kontrolnih oknih. V večini primerih to zglada tako, da izberemo vhodne in izhodne parametre za določeno časovno območje v celotni animaciji. Kamera in tarča kamor kamera gleda ter poti premikov, se v urejevalniku obnašajo tako kot vsi ostali poligoni.

Teksture

Teksture so področje, ki ga Aladdin res dobro obvlada. Poligon ima lahko hkrati več tekstur, ki lahko izgledajo ali pa se kar naenkrat pojavijo. Lahko spreminjajo barvo, refleksijo, prosojnost in vse ostale attribute. Program loči dva tipa tekstur. Prve so proceduralne in so



Pri teksturah, kot tudi nikjer drugje program nima omejitev.

lahko ploskovne ali prostorske. Lahko jim spreminjamo parametre in attribute v kontrolnem oknu za teksture. Druge pa so bitne slike, ki so lahko v formatih JPEG, DCTV ali kateremkoli formatu IFF. Bitne slike lahko lepimo na površine objektov ali določimo vrsto projekcije teksture na poligone. Enako kot proceduralnim lahko tudi tem spremenimo vse parametre in attribute.



Kolaž elementov, ki jih premore Aladdin 4D: plinasta galaksija, bleščeče zvezde in izpuh raketnih motorjev ter vesoljsko plovilo katerega površina je oblečena v bitne teksture. Rezultat dela z Aladdinom 3.0 je očito bogat. Poleg poznavanja geometrije pa je za takšne slike potreben tudi močan računalnik.

Plini

Plinasti objekti so drugačni kot navadni poligonski objekti. Predstavljajo prostor, kateremu lahko spreminjamo transparentnost. Za razliko od poligonskih objektov, ki so lupine, so plini polni. V urejevalniku se obnašajo enako kot drugi objekti, le da jih ne moremo razbiti na posamezne dele. Če hočemo, da so na končni sliki plini vidni, moramo nujno izbrati način senčenja phong in dovoliti transparentnost.

Bleski

Bleski (flares) so imitacija pojava, ki ga povzročajo močne luči na lečah kamere. Uporabljamo jih lahko tudi za meglo, pline, svetlobne žarke idr. Program ima že definiranih kar nekaj različnih tipov. Z njimi dosežemo zelo realistične meglene, dimne in podvodne efekte ali po jih uporabimo namesto kroglastih plinskih objektov.



Bleski: Slika pove več kot besede!

ker se hitreje generirajo. Oblika samega bleska je odvisna od teksture, ki jo lahko tudi sami narišemo npr z Deluxe Paintom.

Povzetek

Glavna pomanjklivost programa je, da uporabniški vmesnik ni narejen po priporočilih, ki jih daje Commodore. Število uvoznih filtrov za objekte je omejeno na .geo, eps (encapsulated postscript) in Aladdinov .draw format. Zaslona na katerem teče program ne moremo spremeniti. Kljub pomanjklivostim program dokazuje, da je možno tudi brez metod sledenja žarku doseči osupljive rezultate. Velika prednost tega pa je tudi hitrost generiranja slik. Verzija 3.0 dela samo na Amigah z matematičnim koprocesorjem in vsaj 2MB pomnilnika, medtem ko je bila prejšnja verzija zadovoljna tudi s slabšimi konfiguracijami. Program je narejen za Kickstart verzija 1.3 in višje. Za produktivno uporabo pa je priporočljivo imeti procesor 68040, 10 MB pomnilnika in kar se le da velik trdi disk. Programska koda je posebej optimizirana za procesor 68040, ki uporablja mikro kodo za nekatere transcendentne funkcije. ▲

Tehikalije

Minimalna konfiguracija:

Amiga z matematičnim koprocesorjem, KS 1.3 ali več, najmanj 2 MB pomnilnika in trdi disk

Priporočena konfiguracija:

Amiga 4000/40, 10 MB pomnilnika in čim več trdega diska

Testna konfiguracija:

Amiga 4000/40, 10 MB pomnilnika in 120 MB trdega diska

Naslov:

Adspec Programming,
467 Arch Street Salem
Ohio 44460 ZDA
telefon: 001 216 337 3325

Cena: 55.000 SIT

Raztegovalec diskov

DiskExpander je prvi resni poskus sprotne kompresije podatkov na trdem disku

Tehnikalije

Minimalna konfiguracija:
Katerakoli Amiga s Kickstartom 1.3 ali več

Testna konfiguracija:
Testna konfiguracija: Amiga 4000/40,
200 MB trdega diska.

Naslov:
Stefan Ossowski's Schatztruhe
Veronikastrasse 33
D-45131 Essen Germany
telefon: 0049 201 788 778

Cena: 5.500 SIT



Ko sem si pred okroglim letom dni omislil Amigo z 200 megabajtnim trdim diskom, sem bil prepričan da mi bo prostoren medij za dostoval za najmanj dve leti. Po štrinajstih dneh je bil poln do zadnjega kilobajta. Ker nove datoteke neusmiljeno napadajo in so v paranoičnih očeh razočaranega uporabnika vedno večje, se začne nevšečno brisanje celih programov in direktorijev, za katere v intervalu nekaj ur ugotovite, da jih krvavo potrebujete. Lahko pa se odločite tudi za strganje denarja iz vseh kotov in kupite novi, še večji disk (ki bo v 14 dneh spet poln). Lahko pa si za smeših 5.500 tolarjev kupite DiskExpander, ki po zagotovilih avtorjev raztegne disk za 30 do 70 odstotkov.

DiskExpander dobite na eni disketi, kjer je zadeva spakirana in pripravljena na instalacijo s Commodorevim installerjem, zasede pa okrogel megabajt prostora. Navodila so nemška ali angleška in na tridesetih straneh uporabniku razložijo prav vse. Ob instalaciji je treba vpisati osebne podatke, ki naj bi se nato shranili na originalno disketo. Ker pa instalacijski program ne preveri ali je disketa pred pisanjem zaščitena, se podatki izgubijo (hkrati z upi avtorja glede piratov). Program lahko instaliramo na vsako zunanjo pomnilniško enoto (RAM: je podprt le pri Amigah s Kickstartom 1.3), ki ima podoben način delovanja kot trdi disk ali disketa (ta ima po instalaciji 1,5 za DD, oziroma 2,7 megabajtov prostora za HD diskete).

Kako je to mogoče?

DiskExpander je v bistvu program, ki spremeni dele AmigaDOSa tako, da se podatki ob zapisu na medij kompresirajo in ob branju dekompresirajo. Uporabniku je delovanje seveda prikrito, opazi pa ga le pri nekoliko počasnejšem branju z diska. Program se torej obesi na AmigaDOS in opreza za prebranimi in zapisanimi datotekami (podobno kot nekateri virusi, torej), ki jih prestreza in kompresira ali dekompresira. Poraba pomnil-

nika je majhna, reda velikosti par kilobajtov, odvisna pa je od izbranega kompresorja. Ker DiskExpander omogoča uporabo različnih kompresorjev na različnih particijah (ne pa tudi na isti particiji), zapiše k stisnjeni datoteki še ime kompresijske rutine. To omogoča branje datotek tudi po zamenjavi ali nastavitvi nove verzije kompresorja. Možnost nastavitve poljubne rutine za kompresijo je zelo pohvalna, saj je na primer knjižnic XPK v javni lasti celo morje. Tako si lahko uporabnik s šibkim računalnikom izbere hitri kompresor s čim manjšo porabo pomnilnika, tisti z močnejšimi stroji pa zahtevnejše rutine, ki imajo seveda večji odstotek kompresije.

Kompresijsko razmerje pa je seveda odvisno od tipa datotek, ki na enoti prevladujejo. Če gre za slike ali pa že stisnjene datoteke, bodo rezultati kaj pičli. Povprečno lahko DiskExpander datoteke stisne za 30 do 40 odstotkov in za toliko tudi poveča prostornino diska. Če pa je uporabnik programer in ima enoto natlačeno z najrazličnejšimi include in autodocsi, pa utegne priti tudi do 70% stiskanja.

Če želite spakirati particijo, ki je že polna, pa sama instalacija DiskExpanderja ni zadostna. Datoteke na tej particiji začne program stiskati šele po instalaciji in tiste, ki smo jih posneli na disk prej, niso stisnjene. Za ta namen so programerji pripravili še DevicePacker. S statistiko preobremenjeni Nemeč pa je na disketo posnel še program DEStatistics, ki uporabniku grafično ni numerično prikaže odstotek stiskanja enot, particij ali datotek.

Kako zanesljiv je?

Kar precej. Med našim enomesečnim testom ni nikoli prišlo do katastrofe. Še več, program smo instalirali in pognali takoj, brez zapletov. Disk Expander je uspešen zgoščevalnik in tisti, ki imate diske prenatlačene, vam hitrost branja in shranjevanja ni življensko pomembna, lahko brez skrbi odštejete tistih nekaj tisočakov. ▲

Slovenski amigaški klubi

Ime kluba: Društvo CAUG (Commodore Amiga User Group)
Naslov: AlfaTech d.o.o. (CAUG), Dunajska 106, 61000 Ljubljana

Telefon: (061) 1684-175 v času uradnih ur (četrtek od 17.00 do 20.00), BBS: Yet Another BBS na telefonu 061/1684-175 delavniki od 16.00 do 7.00, ob vikendih. Člani imajo nemejen download in dostop do posebnih konferenc, namenjenih članom.

Predstavitel kluba:

Članarina je 5 DEM mesečno, pristopnina 7 DEM v SIT protivrednosti. Nekaj gigabajtov softvera (120 mega najnovejšega na BBS-u), literature in dokumentacije v javni lasti (CD-ROM), ugodni skupinski nakupi, informacije, ekspertna pomoč, srečanja, mali oglasi, organiziran obisk sejmov, delo na računalnikih v prostorih društva, sodelovanje pri softverskih, hardverskih, izobraževalnih in drugih projektih. Društvo je bilo ustanovljeno aprila 1993 in ima 43 članov.

Ime kluba: Seba's Amiga Club

Naslov: Agrokombinatska 4, 61260 Ljubljana-Polje
Telefon: (061) 481-501 (od 20-22 ure) ali (061) 310-671 (tudi fax)

Kontaktna oseba: Sebastjan Lipovšek

Predstavitel kluba:

Članarine naš klub nima. Imam public domain programe od pripomočkov, igrice, animacij, glasbe, do razno raznih demotov (tudi za AGA). Zastopamo pa tudi Amivision Software (F1 challenge, WordPower), MegaDisc (revija na disketi; v vsaki reviji okoli 200 člankov povezanih tako ali drugače z Amigami, vendar pa ta revija, ki izhaja na dveh disketah ni public domain) in Electronic Design (Pa.Y.C. Sirius Genlocki, Frame Machine, Flicker Fixer, PC-Pegasus (omogoča lastnikom PC-jev, da uporabljajo Amigine Genlocke na svojih računalnikih), Frame Store...). Sicer pa promoviramo Slovenski public domain software in izdajamo katalog na disketi.

Ime kluba: Amiga 1200/4000 Users Club Slovenia (A.U.C.S.)

Naslov: Amiga 1200/4000 Club (A.U.C.S.), p.p. 130, 66320 Portorož

Telefon: (066) 71-082

Kontaktna oseba: Miran Požar

Predstavitel kluba:

Prvi klub za Amigo v Sloveniji smo ustanovili 25. 2. 1993. Namen je bil povezava med lastniki novih Amig. Izmenjavamo si nasvete, softver AGA v javni lasti in hardver, pomagamo si in sklepamo nova prijateljstva. Izdajamo revijo na disketi na kateri so opisi softvera, hardvera, razni "triki in fore", mali oglasi, ter še in še. To revijo sproti dopolnjujemo in članom pošiljamo "update" na njihovi disketi brezplačno. Klub vodi Miran Požar v prostem času kot hobi, zato nismo uradno prijavljeni kot klub ali društvo, ampak stvar zglada bolj kot dopisovanje. Članarine ni in klub je neprofitna organizacija, mislimo pa da ima AUCS-jevih 62 članov kar nekaj koristi od te Amigaške povezave.

Ko bom velik, bom dino!

Microsoft Dinosaurs

Dinozavri, ta diletantska komunistična zalega, so v nekaj mesecih z izdatno pomočjo malega vesoljčka S. Spielberga po imenu, v desantu zavzeli zemljino oblo. Dandanes, ko ljudje v histeriji bero drzne završke stripe, hodijo naokoli v puhastih zavrskih copatah in še psom dajejo dino hrano, tudi računalniki niso več varni. Da, da, armada velikih zobatih je v splošnem deliriju zasedla tudi trde diske in CD Rome. Največji frajerji so postali ljudje, ki imajo na nočni omarici sliko T-Rexa z avto-gramom, premorejo CD Rom, tuja pa jim ni niti prehranjevalna veriga Brahiozavrov.

Ker pa so pri Megaz... Microsoftu že od nekdaj mnenja, da so največji frajerji prav oni, so na tržišče lansirali CD ploščo MS Dinosaurs s skupno dolžino okroglih 400 MB. Paket, ki teče le pod Okni, ni le suhoparni izobraževalni program z goro povsem nepotrebnih podatkov za zavroželjne, pač pa silno uporabno in zabavno orodje. Opremljeno je z zvokom v CD kakovosti in kvalitetno grafiko, ki podpira vse standardne ločljivosti Oken (640x480, 800x600, 1024x768) v 16-tih ali 256-tih barvah. Odlikuje ga tudi zares preprost uporabniški vmesnik, ki bazira izključno na miški in ikonah. In ker Microsoft nikoli ne pade daleč od drevesa, je upravljanje z ikonami tudi tokrat povsem enako Oknom.



Program je razdeljen v večje sklope, med katerimi lahko izbiramo v uvodnem meniju ali v spodnji vrstici z ikonami. Žal se slike iz posameznih sklopov večkrat pokrivajo z drugimi. Dobra stran tega pa je, da so deli programa prepleteni in tako omogočajo navzkrižno iskanje in preskakovanje s teme na temo. Prva ikona nam prikaže vsebino (Contents) programa, kjer sta navoljo tudi dve sila zabavni opciji: dino filmi in vodeni izleti. S prvo si lahko ogledamo 6 animiranih filmov, v nizki ločljivosti (full screen) ali pa v visoki ločljivosti in temu primerno 4x5 cm velikem oknu. Druga opcija pa vas popelje na 16 kratkih izletov po

svetu dinozavrov. Naučite se lahko kako izkopati dinozavra, katerega izbrati za hišnega ljubljence, ogledate si lahko zavrsko modo, olimpijske igre ali njihov I.Q. Vsi izleti so opremljeni z avdio posnetki znanega strokovnjaka za dinozavre g. Dona Lessema, ki vas bo s sarkastičnim glasom in dino vici zagotovo pripravil do krohotanja. Resnejšim ljudem je namenjena druga ikona: Atlas, ki vam prikaže geografsko poreklo dinozavrskih vrst, pa tudi razvoj našega planeta in postopno premikanje kontinentov. Tretja ikona Timeline (časovna linija), vam ponuja kronološki pregled nad zemljino zgodovino od predkambrija, paleozoika, preko mezozoika; torej triasa, jure in krede, pa vse do današnjega kenozoika. Poseben poudarek seveda leži na 150 milijonih let mezozoika, ko so zemlji vladali dinozavri. Ikona Families (družine) razdeli dinozavre na dve veliki skupini; glede na zgradbo okostja; nato pa jih klasificira še v manjše rede in vrste. Nekaj prostora je posvečeno tudi morskim in zračnim reptilom, ki sicer ne spadajo v družino dinozavrov, vendar pa so bili v jurskem obdobju ena izmed vodilnih živalskih vrst. Peta ikona: Indeks; vam omogoča hiter abecedni pregled nad vsemi temami, ki so v programu zastopane. Le-te zajemajo ne le vrste dinozavrov in drugih živali, pač pa tudi vse daljše pojme, ki so v programu posebej pojasnjeni. Če pa željene teme vendarle ne

najdete, lahko uporabite mnogo bolj podrobni tekstovni indeks, v katerega lahko vpišete prvih nekaj črk iskane besede ali pa celotno iskanje opravite z miško. Ikona Back (Nazaj), vas korak za korakom, vse do začetka, vrača k prejšnjim temam, ki ste si jih ogledali. Obratna operacija žal ni mogoča. Ikona Options vam ponuja nekaj resnih in malo manj resnih opcij, kot so naprimer slide show, zelo primeren za izložbe, seje in prezentacije; galerijo visokokvalitetnih slik, ki jih lahko natisnete ali skopirate in si v Oknih naredite dino oza-dje; ter celo dva varuha zaslona (screen-saverja), ki vam z zavrskimi obličji ali stopinjami potacata zaslon, izbira je vaša. Za nameček je tu še zadnja ikona z zmedenim dinozavrom, ki seveda simbolizira pomoč. Poleg zares koristnih napotkov, ki manjkajo priločniku (le-tega zaradi okenske pomoči sploh ni), si lahko tu ogledate tudi malce nenavadno prezentacijo.

Jedro programa so interaktivni zasloni, ki so sicer družno narejeni po istem kopitu, kar pa prav zaradi preprostosti ni slaba točka. Na vrhu vsakega zaslona stoji naslov (največkrat ime dinozavra), katerega izgovorjavo lahko s klikom na mali zvočnik tudi



slišimo. Sledita mu tekst in ikona fact box, kjer so zapisani vsi pomembnejši podatki o dotičnem zavrju. Največji del zaslona zavzame slika, katero še dodatno pojasnjujejo rdeče vrstice. S klikom na tako vrstico, se pojavi tudi njena obrazložitev. V zgornjem desnem delu zaslona je še ikona, ki simbolizira pomen celotnega zaslona. S klikom na njo se premikate naprej, računalnik pa vam bistvo izbrane teme dobesedno tudi pove (seveda le če imate zvočno kartico). Microsoftovi dinozavri obsegajo preko 1000 visoko kvalitetnih, barvnih ilustracij in fotografij, izgovorjav in avtentičnih zvokov, skoraj 200 ilustriranih člankov ter preko 800 pojasnilnih oken. Ako vas torej zanima življenjski prostor compsognathusa, razpon kril pterodona ali pa le prehrana piatnitzkyzavra, vam je najnovejši Microsoftov izdelek gotovo pisan na kožo. Ako drugega ne: postalo je vsaj jasno kdo je nosil hlače v mezozoiku. Jasno je tudi, da so takrat dinozavri izgledali dosti bolje kot sesalci, po filmu sodeč pa danes izgledajo celo bolje kot današnji ljudje.

Vprašanje je torej; kdo je sploh izumrl? ▲

Tehnikalije

Minimalna konfiguracija:

IMB PC ali združljivi računalnik s procesorjem 386, trdim diskom, 4 megabajtnim pomnilnikom, CD-ROMom, VGA, Windows 3.1 in miško.

Priporočena konfiguracija:

IMB PC ali združljivi računalnik s procesorjem 486, trdim diskom, 10 megabajtnim pomnilnikom in CD-ROMom, SVGA in zvočno kartico.

Naslov podjetja, ki je CD-ROM posodilo:

Infobia d.o.o.,
Dunajska 120, Ljubljana
telefon: (061) 1685 541

Cena: 11.530 SIT



A

amiga

Boštjan Troha

Montaža atrakcij

Videotitler Montage 24

Tehnikalije

Minimalna konfiguracija:

Amiga z matematičnim koprocesorjem, KS 1.3 ali več, najmanj 2 MB pomnilnika (in vsaj 10 MB prostora (po instalaciji) na trdem disku.

Program zasede 8 MB diska.

Priporočena konfiguracija:

Amiga 4000/50 z matematičnim koprocesorjem, 10 MB pomnilnika in čim večji trdi disk.

Testna konfiguracija:

Amiga 4000/40, 16 MB pomnilnika, 200 MB trdega diska in 24-bitna grafična kartica.

Založnik:

InnoVision Technology,
1933 Davis Street, Suite 238,
San Leandro,
CA 94577,
ZDA
telefon: 001 510 638 0800

Cena: 60.000 SIT

Montage 24 v1.01 nima prav nič veze z montažo. Niti s filmsko (ki jo je, mimo grede povedano, utemeljil ruski režiser Eisenstein v knjigi, s katere smo sneli naslov članka), kaj šele z video montažo. Gre za še en videotitler, ki pa je nemara najboljši in tudi najzahtevnejši v nepregledni množici tovrstnega softvera.

Videotitler ali v strokovnem žargonu "karakter generator", je program in/ali računalnik za obdelavo in izdelavo napisov v video produkciji. Včasih so bile to obilne gajbe z ostrimi robovi, polne elektronike in z vdelanim softverom, za katere so še pred nedavnim na slovenski TV odštevali po 20.000 mark za komad. Dandanes, ko računalniška grafika ni več pojem iz neprevedene znanstvenofantastične beletristike (razen za našo nacionalno televizijo, koder se je pred kratkim pojavila okrožnica, ki prepoveduje uporabo Amig za video obdelavo), pa je to predvsem programska oprema. Prav na Amigi pa je teh programov največ. Nekaj takšnih programov je v javni lasti (z njimi lahko opremljamo počitniške video filme, kaj več pa ne), večinoma pa so to drage aplikacije, namenjene res zahtevnim amaterjem, polprofesionalcem in profesionalcem. Cene se namreč sučejo med 50 in 100 tisočakov, softver pa je tako zahteven, da se utegnemo za hardver znebiti še vsaj dvakrat toliko dišečih bankovcev. Tokrat si bomo ogledali programski paket Montage 24, naslednika razvpitega Broadcast Titlerja iz konca 80. let, ki je s skrajno zateženim uporabniškim vmesnikom kar nekaj časa preseščal amigaško komuno. Montage 24 pa poleg naslavljanja ponuja možnost celotne obdelave video grafike z animiranimi premiki strani.

24-bitno naslavljanje

Montage torej stane okroglih 60 tisoč tolarjev, dobite pa ga na petih disketah skupaj z obsežnimi 130 stranskimi navodili, ki z nazornimi primeri popeljejo uporabnika skozi vse možnosti in omejitve programa. Sama instalacija, ki pokuri 8 MB na trdem disku, ni zahtevna, saj uporablja standardni Commodorjev installer. Zaplete pa se ob poskusu zagona programa. Če je operacijski sistem nastavljen v katerikoli ločljivosti, razen PAL ali NTSC (torej DblPAL, DblNTSC, VGA in podobno) in, če je vklopljena opcija mode promotion v preferenčnem programu IControl, Montage 24 nikakor bo delal. Najenostavnejši način zagona je torej predelava startup-sequence, kjer je pametno zbrisati ukaz IPrefs, vse nepotrebne ukaze assign in naložiti program brez Workbencha (Montage namreč nikoli nima dovolj pomnilnika). Druga, naravnost zoprna stvar je neupoštevanje večopravnosti. Ko Montage teče, se nikakor ni mogoče

dokopati do CLI-ja ali Workbencha in od tam pognati kakšnega programa. Velikokrat se namreč zgodi, da je treba med delom z Montagom urediti slike ali besedila, sploh pa je večopravnost nekakšen zaščitni znak Amige.

VREMENSKA NAPOVED

nedelja, 30. januar 1994



Danes

Spremenljivo, s kratkotrajnimi padavinami v severozahodu Sloveniji



Jutri

Delno jasno in topleje. Vzhodni Sloveniji bo se oblačno s padavinami



Opozorilo

V naravi je velika nevarnost zubljev. Zublji so veliki Z-ji v kostumih (slika).

TEMPERATURE: od -3°C do 4°C

Na disketah, poleg programa in nekaj primerov naslavljanja in efektov, dobimo samo osem oblik črk, ki so v popolnoma nestandardnem vektorskem formatu in se jih nikjer ne da obdelovati. Tako postane vprašanje "al prav se piše kaša ali kasha" brez pomena. InnoVision sicer prodaja nekaj disket z dodatnimi fonty ter modul, s katerim je mogoče uporabljati fonte postscript, vendar bi moral biti tak modul del paketa. Neresno je pričakovati, da bo uporabnik, ki je plačal 750 mark, zadovoljen z osmimi oblikami pisav.

Kljub vsem tem pomanjkljivostim pa je Montage 24 čudovit kos softvera, ki mora z enostavnim in preglednim uporabniškim vmesnikom (ki je sicer v HAMu in izgleda precej razmazano) ter z zadostno hitrostjo zadovoljiti tudi najzahtevnejšega uporabnika. Omenjeni vektorski fonty so skrbno izbrani (zastopani so vsi glavni tipi pisav: blok, serif in kaligrafska) in se jih da raztegovati v vse smeri, spreminjati razmak med črkami in vrsticami, obarvati s prelivy, jim dodajati sence, robove, konture, prosojnost in še kaj. Besedilom pa lahko dodajamo še slike, ozadja in okvirje, ki v HAMu niso natančno prikazani, po upodobitvi (render) strani, pa Montage pokaže vso svojo moč. Strani lahko upodabljam v ločljivosti super hi-res HAM-8 (1472x580 v 262.144 barvah), Montage pa podpira tudi dve 24-bitni video grafični kartici OpalVision in IV24, ki pa lahko prikazeta strani v 16,7 milijona barv. Vseh premikov strani (animirani efekti) je dvajset, od tega jih v načinu HAM-8 lahko uporabimo 13, s kartico IV24 le dva, OpalVision pa zmora vseh 20, uporabljamo pa jih lahko pri posameznih straneh ali pri sekvencah (več strani skupaj).

Ker so 24-bitne slike obilne datoteke, jih Montage pri sekvencah sproti nalaga iz diska, kar postane ob dolgotrajnem upodabljanju precej zamudno. Tako lahko traja nalaganje, upodabljanje in izvajanje animiranega učinka celih sedem sekund, kolikor je tudi najkrajši možni čas prikaza ene strani. Sekvenco lahko torej programiramo sami, ali pa jo kontroliramo z napravo, združljivo s standardom GPI (General Purpose Interface, splošno namenski vmesnik) in povezano z magnetoskopom. ▲

LJUBLJANSKA BORZA VREDNOSTNIH PAPIRJEV



136.983,62

Urejevalnik je v HAMu, kar utegne koga precej motiti

Precej grafičnih učinkov odtehta skromno izbiro animacijskih

PROSOJNOS
Robovi in prelivy
Mehke in ostre sence
Konture konture konture
Sence v različne smeri, ali ne?
RAZTEGOVANJE
20 ANIMIRANIH EFEKTOV
Osem vektorskih oblik pisav

Jakobova lestvica

Scala MM300: najboljši program vseh časov?

V tretji številki Megazina smo objavili recenzijo Scale MM202 z vsemi njenimi možnostmi, prednostmi, pomanjkljivostmi in upanji na izboljšave v naslednjih verzijah. Špekulirali smo, kaj utegne imeti Scala MM300 in nestrpno pričakovali obljubljeni pošiljko iz Norveške, dežele, kjer so skalaši doma. In res; Scala MM300 smo kmalu po Novem letu tudi dobili.

Scala MM300 je popoln multimedijški softverski paket. Hkrati je preporost videotitler (na sosednji strani si lahko preberete recenzijo programa Montage 24 in nemara izveste kaj sploh je videotitler), kompleksna multimedijška aplikacija, interaktivni informacijski sistem in popoln programerski triumf. Uporabniški vmesnik je namreč popolnoma samoumeven, tako, da uporabnik navodil verjetno niti odprl ne bo, program pa je napisan kompaktno in se zlepa ne zapleza. Scala MM300 je torej vrhunski paket, ki ožame Amigine grafične in zvočne možnosti do konca. Kot zanimivost omenimo še uporabo Scale (in seveda Amige) kot interaktivnega informacijskega sistema na IBM-jevem paviljonu lanskega in letošnjega CeBITa.

Kaj je v škatli in kaj je novega?

Scala MM300 je natlačena na devetih disketah (denarnica pa po nakupu niti ni več natlačena, program namreč stane okroglih 65.000 tolarjev), ki z elegantnim Commodorjevim installerjem zasede na disku spodobnih 14 megabajtov. Legendarno obsežna in izčrpna navodila vsebujejo prav vse, kar utegne uporabnika zanimati: od zgljedov, do tehnikalij programa in jezika Lingua. Zeleni dongle (tako imenovani softverski ključ, ki omogoča zagon programa in je zaščita proti piratom) je zamenjal starega rdečega in zmore poleg Scale MM300 poganjati še stare verzije od MM200 do MM210. S starim donglom pa nove Scale seveda ne moremo uporabljati, norvežani pa ponujajo poseben popust za lastnike Scale MM200 ali več in vam ob vrnitvi rdečega ključa ponudijo Scala MM300 s 40 odstotnim popustom.

Ker smo osnovne možnosti Scale že predstavili v tretji številki Megazina, vam bomo tokrat opisali le novosti in razlike med verzijama MM202 in MM300.

Izurjeno oko najprej opazi spremenjene osnovne barve menijev, takojšen pogled v systemske nastavitve pa razkrije 35 že nastavljenih barvnih kombinacij. V systemskih nastavitvah najdemo nove menije za gumb in timing ter opcije za shuffler in za spreminjanje grafičnih načinov menijev ter prikaza sekvence. Največ novosti pa je seveda pri obdelavi strani. Dodali so osnovna orodja za risanje vektorskih objektov (črte, krogi/elipse in kvadrati/pravokotniki), ki jih lahko raztezamo, premikamo in jim dodajamo efekte. Rastrske slike (ozadja in izreze) je moč večati, manjšati, obrezovati in prilagajati barvno paleto ozadju ter jih senčiti po metodi Floyd-Steinberg. Omogočeno je spreminjanje ločljivosti že postavljene

stran in nalaganje ozadij v formatih GIF, TIF, PCX, BMP ter 24-bitnem IFF. Časovna sinhronizacija (timing) je poleg relativne, ob kateri smo negodovali doslej, zdaj tudi absolutna in sicer po standardu SMPTE (25 slik na sekundo za PAL, 24 za film in možnost nastavitve 30. slike kot drop-frame ali non-drop-frame pri NTSC), poleg vizualne sinhronizacije omogoča tudi usklajevanje z MIDIjem. Nalagalniku ozadij so dodali opcijo shuffler, ki, podobno kot pri straneh, prikaže pomanjšane slike v direktoriju, zakladnici efektov pa še osemnajst novih, tako, da Scala zdaj premore 103 efekte za strani in 76 za besedila in objekte. Gumbom so dodali zvok, ki pa je lahko za vse isti in se ga ne da določiti za vsakega posebej, navdušili pa so tudi z opcijo automagic, s katero samodejno spremenimo objekt v gumb. Pri obdelavi teksta in objektov je dodelana opcija 3D, dodana funkcija za senčene robove (bevel), podčrtave so lahko različne barve kot črke, besedila pa imajo lahko polprosojno ozadje, ki se izkaže predvsem pri podnaslavljanju filmov. Mehčanje črk (antialiasing) za odpravo trepetanja slike v prepletenem načinu so izboljšali in dodali še četrto stopnjo mehčanja. Vzorčni zvok (sample) in animacije pa Scala MM300 predvaja neposredno iz trdega diska in tako prihrani dragocen pomnilnik. Pri ločljivostih z več kot 32 barvami lahko uporabljamo vse barve in jih tudi spreminjamo. Vse številčne nastavitve je od zdaj moč vnesti tudi prek tipkovnice in ne le s puščicami za prištevanje in odštevanje. Na disketah najdemo nekaj novih fontov in devet ozadij, prodajajo pa tudi dodatne diskete z novimi oblikami pisav in celo kopico ozadij. Spoznali smo novo verzijo jezika Lingua (3.0), ki seveda premore vse ukaze za kontrolo novosti Scale MM300, pomožni program FixScript pa omogoča tudi zamenjavo izgubljene ali zbrisane datoteke (stara verzija je vrstico z neobstoječo datoteko enostavno zbrisala iz scenarija).

Če se resno ukvarjate z video grafiko, multimedijo ali interaktivnimi informacijskimi sistemi, se Scala MM300 vsekakor splača kupiti. Program je vedno bližje popolnosti in v tej zadnji verziji nismo našli prav nič slabega ali nedodelanega: programerji si tokrat zaslužijo vse pohvale. ▲

Vsi novi efekti Scale MM300 (zgoraj) in pregledovalnik slik (shuffler) v nalagalniku

Tehnikalije

Minimalna konfiguracija:

Pri verziji za stare Amige je potreben Workbench 2.04 ali več, 1 MB grafičnega in 2 MB navadnega pomnilnika in trdi disk. Pri verziji za Amige s čipi AGA pa Workbench 3.0 ali več, 2 MB grafičnega in 2 MB navadnega pomnilnika in trdi disk. Program zasede 14 MB diska.

Priporočena konfiguracija:

Amiga z matematičnim koprocesorjem in čipi AGA ter več kot 10 MB hitrega 32-bitnega pomnilnika.

Testna konfiguracija:

Amiga 4000/40, 16 MB pomnilnika, 200 MB trdega diska in 24-bitna grafična kartica.

Naslov:

Scala AG,
Waldemar Thrangest, 77
N-0175 Oslo,
Norveška
telefon: 0047 223 613 38

Cena: 65.000 SIT





4
zanimivosti

V decembru lanskega leta nas je obiskal strokovnjak za navidezno resničnost pri znanem ameriškem podjetju Silicon Graphics gospod Joshua Mogal. SGI je eden izmed vodilnih proizvajalcev računalniških grafičnih postaj in druge računalniške grafične opreme, ki je osnova za navidezno resničnost. VR pa je mednarodna kratica za navidezno resničnost (angl. Virtual Reality).

Joshua Mogal, Silicon Graphics



Miha Amon, Primož Škerl

Gost iz Silicijeve doline

Intervju z gospodom Joshuom Mogalom, strokovnjakom za navidezno resničnost pri firmi Silicon Graphics

Megazin: Če se strinjate, bi začeli z osebnim vprašanjem. Kdaj ste se osebno začeli zanimati za navidezno resničnost (v nadaljevanju VR, op. a.)?

G. Mogal: Zgodilo se je pred približno štirimi leti, ko smo pri Silicon Graphics Industries (v nadaljevanju SGI, op. a.) ravno pripravljali predstavitev novega grafičnega sistema VGX. Takrat sem z velikim zanimanjem opazoval druga podjetja, ki so se ukvarjala z VR, vendar pa sem vedno znova ugotavljal, da so njihovi dosežki precej slabi. Omejevala jih je nezmogljiva grafična strojna oprema. Spoznal sem, da bi VR lahko imela izredno uporabno vrednost v nekaterih aplikacijah, vendar samo tedaj, ko bi bila res dobro narejena, tako strojno kot programsko. Prav to pa so ponujali naši računalniški sistemi.

Megazin: Torej, je bila ideja o usmeritvi SGI k VR vaša?

G. Mogal: Jaz bi to rajši povedal malo drugače. SGI je podjetje, ki izdeluje računalniške sisteme. Pri nas ne izdelujemo VR same, pač pa le sisteme, s katerimi je to moč narediti. Zato se SGI v resnici nikdar ni popolnoma usmeril k VR, vendar pa sem jaz gotovo eden tistih, ki smo vplivali na razvoj tehnologije, s katero je mogoče zgraditi VR.

Megazin: Kakšno vlogo igra SGI danes na področju VR v svetu?

G. Mogal: SGI je danes eden izmed največjih proizvajalcev računalniške opreme za VR.

Megazin: Katere izdelke za VR trenutno izdelujete?

G. Mogal: Na eni strani izdelujemo močno grafično strojno opremo. To sta predvsem Crimson Reality Engine in Onyx Reality Engine 2 - svetovno najpopularnejša izdelka za VR. V ta namen je tem računalnikom moč dodati tudi sistem MCL (Multi Channel option), ki omogoča razdelitev grafike na dva ločena kanala in s tem uporabo različnih trodimenzionalnih "naglavnih" sredstev (stereoskopska 3D očala, HMD - Head Mounted Display...). Na drugi strani pa sodelujemo z množico manjših podjetij, ki izdelujejo kvaliteten softver in tako v bistvu uresničujejo VR. Lahko bi rekli, da SGI deluje kot nekakšna hrbtnica v mreži podjetij, ki delajo VR.

Megazin: Katere VR izdelke načrtujete in kdaj bodo razviti?

G. Mogal: Pri nas delamo zelo hitro. Tako vsaki dve leti predstavimo nov grafični računalniški sistem, ki je bistveno boljši od prejšnjih. Naša skrivnost je v tem, da vedno začnemo znova. Proučimo slabosti in dobre lastnosti starih sistemov, se na njih učimo, jih "zavržemo" in samo na podlagi našega znanja in izkušenj zgradimo nove. Zato novi sistemi nikdar niso obremenjeni s hibami starih tehnologij.

Megazin: Verjetno nameravate nadaljevati uspešno družino Reality Engine. Ali načrtujete Reality Engine 3? Kaj bo omogočal?

G. Mogal: V začetku leta 1993 smo predstavili Reality Engine 2 in popolnoma novo strojno osnovo Onyx. Zato se naši razvijalci nameravajo še nekaj časa posvečati temu izdelku in je zaenkrat govoriti o Reality Engine 3 še prezgodaj.

Megazin: Kakšni so načrti vašega podjetja za VR v prihodnosti?

G. Mogal: Nameravamo se držati trendov v visoko kvalitetni in zato tudi cenovno visoki računalniški grafični opremi, obenem pa si prizadevamo danes obstoječe sisteme razvijati v tej smeri, da jih bomo lahko z enakimi zmogljivostmi vgradili v naše cenejše izdelke. Tako naj bi bil v približno dveh letih razvit grafični sistem za Indigo 2 s podobnimi zmogljivostmi, kot jih ima danes Reality Engine na naših najdražjih izdelkih. V nadaljnjih treh letih pa bo podoben sistem narejen tudi za naše najcenejše izdelke, kot je Indy, kar pa pomeni dvajsetkratno znižanje cene v okoli šestih letih!

Megazin: Universal studios, Walt Disney in druge podobne tvrdke so po svojih filmskih uspehih zgradile zabavišne parke, kjer nastopajo njihovi popularni junaki. Ali ste pomislili, da bi vaše stroje, ki so osupnili svet s svojimi izrednimi grafičnimi zmogljivostmi, podobno uporabili tudi za zabavo in "show business"?

G. Mogal: Zabava je eno izmed področij, kjer bo VR zagotovo povzročila prenekatero spremembo! Zabavišni parki kot jih poznamo danes, bodo prešli v parke z napravami, ki nam bodo ponujale obiske novih - VR - svetov. Že danes se po svetu gradi kar nekaj takih parkov, nekateri celo na podlagi Silicon Graphics-ove tehnologije.

Megazin: Ali SGI razmišlja o kakšnem bolj komercialnem in splošno dosegljivem VR izdelku nižjega cenovnega razreda (v stilu PCja ali konzol) namenjen zabavi? Šušlja se o vaši navezi z Nintendom, katere rezultat naj bi bila 64 bitna igralna konzola z RISC procesorjem in drugimi "hi-tech" pritklinami.

G. Mogal: Z Nintendom smo sklenili pogodbo o izdelavi novega visoko zmogljivega grafičnega čipa, ki ga bodo vgrajevali v njihove bodoče konzole. Vloga Silicon Graphics-a je samo v izdelavi čipa, kar pa še ne pomeni sodelovanja z Nintendom. Menim, da bi za uporabo teh konzol kot VR potrebovali vsaj dva taka čipa v eni konzoli, kar pa bi verjetno pomenilo previsoko ceno. Bomo videli!

Megazin: Ali menite, da bo popolnoma VR računalniška igra prihodnosti res samo igra?

G. Mogal: V daljni prihodnosti res obstaja možnost zamenjave prave realnosti z VR, vendar je to, povdarjam, še zelo daleč. To vsekakor je nevarnost, vendar mislim, da ni nič večja, kot danes s televizijo. Otroci odraščajo ob televiziji, ki včasih prikazuje nadvse neprimerne stvari.

Megazin: Kakšen je vaš osebni pogled na VR in vlogo, ki naj bi jo odigrala v prihodnosti kot eden izmed

novih medijev tretjega tisočletja in posledice VR v družbi, ki bo s tem medijem živila? (možnost zasvojitve, odtujevanje, propad resničnih človeških vrednot, zlorabe...)

G. Mogal: Navidezna resničnost bo v prihodnosti vsekakor zelo uporabna in bo verjetno postala del našega življenja. Naprimer, z ženo gradiva novo hišo. Ko gledam vse tiste zakomplicirane načrte, ki nama jih je narisal arhitekt, si res ne morem predstavljati, kakšna bo hiša v resnici. Zelo rad bi hišo najprej zgradil v VR, si jo ogledal in se z arhitektom pomenil, kaj mi ni všeč in kaj bi spremenil. To bi bilo bistveno ceneje, kot pa podirati zidove, ki jih ne bom maral in graditi znova. Tako VR že danes uporabljajo velike avtomobilske tovarne in druge ustanove, ki se ukvarjajo z oblikovanjem. Seveda obstajajo tudi možnosti napačne uporabe in zlorab VR! Mislim, da je skoraj vsako stvar moč zlorabiti in tako je na žalost tudi z VR. Res je mogoče, da bodo ljudje VR uporabljali tudi kot drogo. Da bodo nekateri poskušali bežati iz pravega sveta v lepšo VR. Vendar menim, da bo prava realnost vedno ostala nekaj višjega in kvalitetnejšega. Ko bo v prihodnosti VR postala resnično popolnoma realna in zamenljiva s pravo realnostjo, bo pomembno, da bo napisana nekakšna zakonodaja, ki bo omejevala ta brezmejni domišljjski svet, preprečevala zlorabe in določala pravila, ki bodo na tem področju morala veljati.

Megazin: Ali menite, da bo VR ljudi zblíževala ali odtujevala?

G. Mogal: Odvisno je od ljudi, kakšno VR si bodo ustvarili, kakšna VR okolja bodo obiskovali. Možno je zgraditi okolja, ki bodo spodbujala komunikacije med ljudmi, prav tako pa je možno zgraditi tudi okolja, kjer bo vladal individualizem z motivi npr. sovraštva, pobijanja...

Megazin: Kaj menite o precej "divji" predpostavki, da vsi živimo v VR svetu znotraj nekega zelo zmogljivega VR sistema, a se tega ne zavedamo?

G. Mogal: Če se tega ne zavedamo, potem to sploh ni pomembno vprašanje. Realnost je to kar občutimo, da je. Torej, če jo občutimo kot realnost in verjamemo, da je realnost, potem res ni pomembno ali to je realnost ali

ni. Mislim, da se ljudje moramo naučiti sprejeti nekatere stvari takšne kot so in si ne beliti glav z njimi. Če se bo nekoč "program" pač ustavil, bomo res spoznali, da je vse drugače, kot smo mislili, da je, ampak to sedaj res ni pomembno.

Megazin: Kako napovedujete razvoj VR v bližnji in daljni prihodnosti?

G. Mogal: Že danes imamo tehnologijo, s katero lahko naredimo določene aplikacije. Veliki potenciali uporabe so v oblikovanju, arhitekturi, medicini, simulacijah, zabavi itd. V bližnji prihodnosti se bo pojavilo ogromno aplikacij, ki bodo začele uporabljati to novo VR tehnologijo.

Dalje, recimo v desetih letih, vidim VR kot nekakšen vmesnik med človekom in računalnikom. Podobno je pred leti Machintosh s svojim "oknastim" grafičnim okoljem osvojil svet in imel množico posnemovalcev (npr. Microsoft Windows).

Za tem pa se v daljni prihodnosti odpira ogromno področje uporab VR. Vstopila bo v domove, na osebne računalnike in verjetno celo kot množični medij.

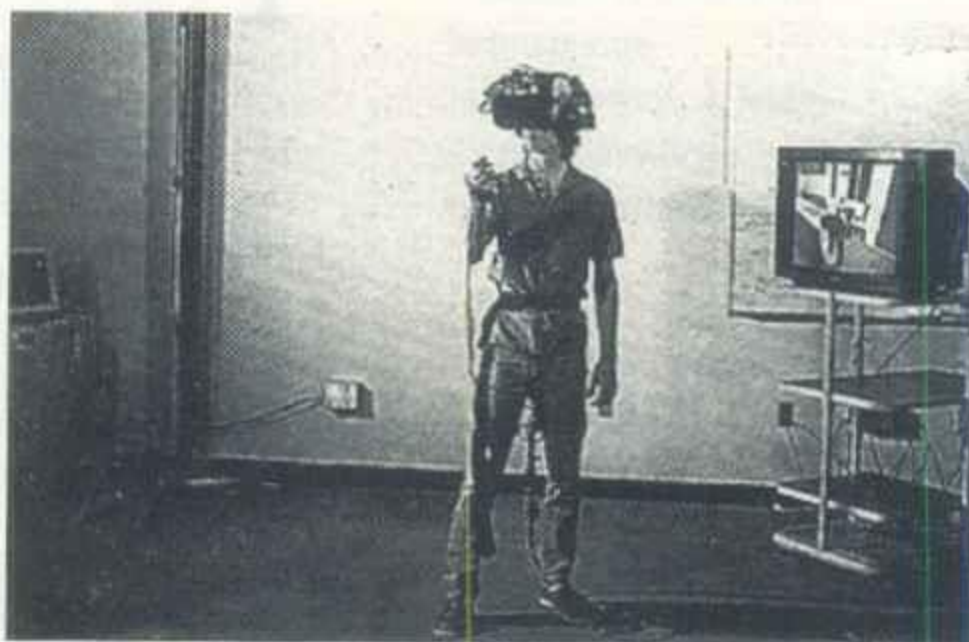
Vse to pa bo seveda odvisno od cene, kako dosegljiva bo ta tehnologija navadnim zemljanom, kako hitro bodo stvari prihajale iz laboratorijev v vsakdanjo uporabo.

Megazin: Ali menite, da bo VR nekoč v prihodnosti izpodrinila TV in film? Predvsem mislim na interaktivne filme, kjer lahko sami sodelujemo v toku dogajanja in vplivamo na zgodbo.

G. Mogal: Seveda. Stvari na tem področju se razvijajo prav v to smer. Vendar pa menim, da VR ne bo resnično izpodrinila TV, saj bo še vedno ostal čar tudi v navadnih (linearnih) filmih, kjer samo opazujemo razplet zgodbe. Interaktivni "film" zna biti tudi precej naporen in sploh ne sproščujoč. ▲

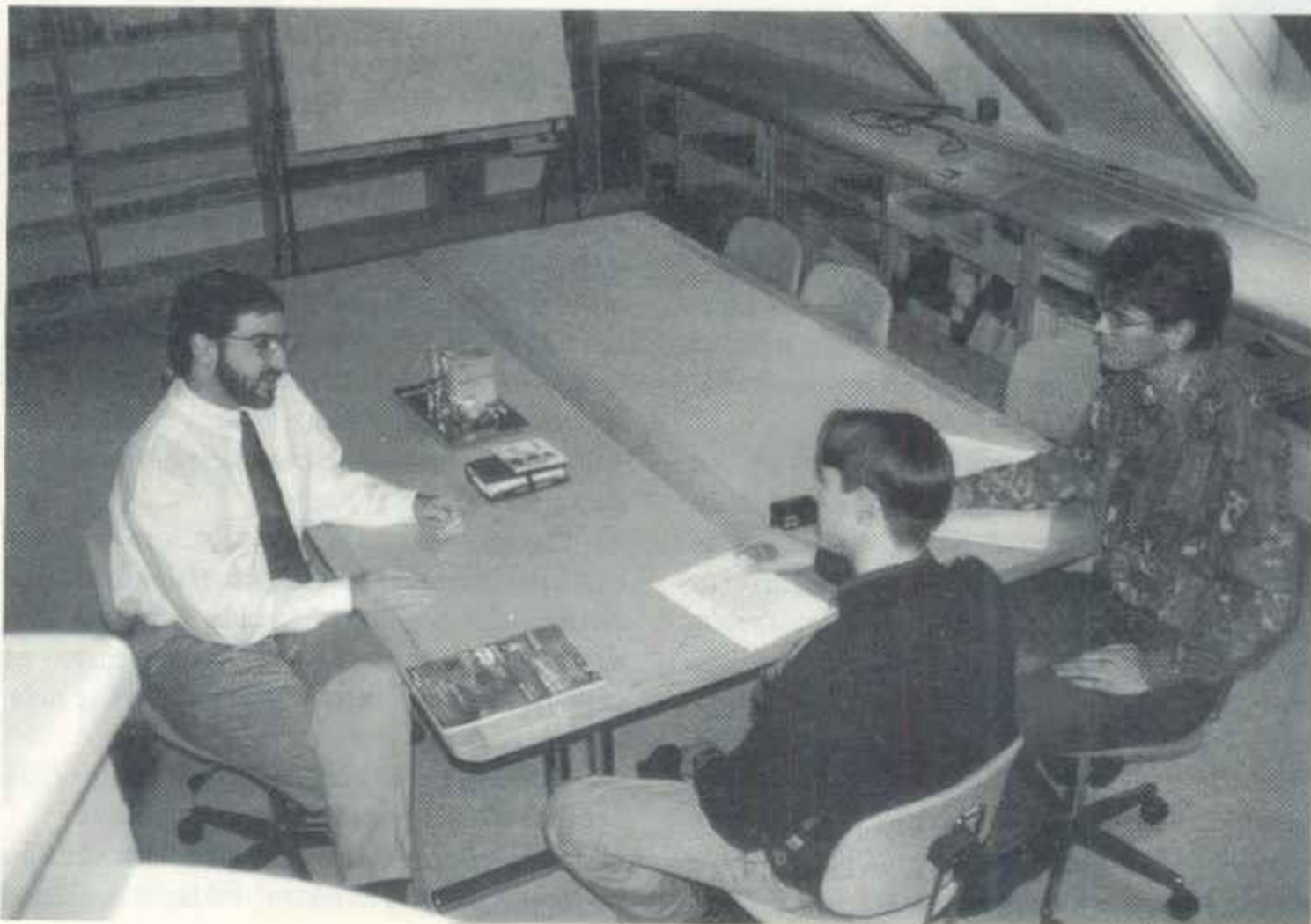


Načrtovalec Ken Socks preizkuša bodoče Chryslerjevo vozilo in skozi viseča očala opazuje obnašanje avtomobila na cesti.



Značilna podoba sistema za navidezno resničnost in uporabnika, katerega kriljenje z rokami je včasih bolj zanimivo, kot VR sama.

Zahvaljujemo se podjetju Aster, zastopniku za Silicon Graphics v Sloveniji, ki nam je pomagalo pri izvedbi intervjuja.



COMPTUR

POPRAVILA IN KOMISIJSKA
PRODAJA

COMMODORE - AMIGA - NINTENDO
SEGA - PC RAČUNALNIKI

UL. VIDE PREGARC 11, LJUBLJANA
od 9. do 12. ure in od 15. do 17. ure

Tel.: 061/140-50-47



zanimivosti

Primož Škerl, Miha Amon

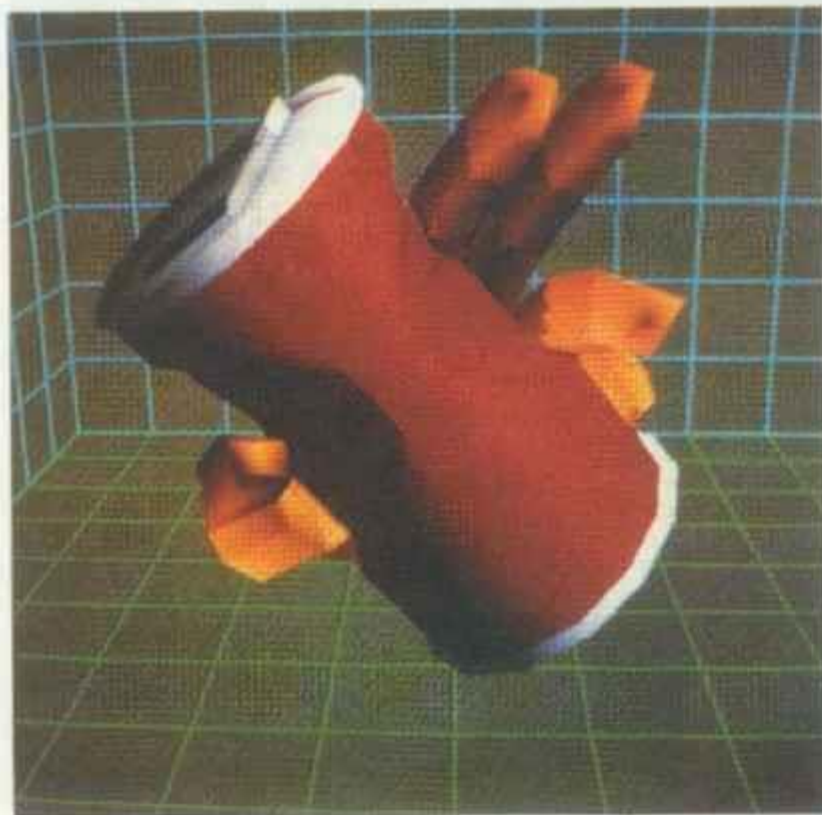
Vrata v obljubljeni deželo ali gradovi v oblakih?

Kaj sploh je ta navidezna resničnost?

"Zabava je eno izmed področij, kjer bo navidezna resničnost povzročila prenekatero spremembo," pravi g. Joshua Mogal, strokovnjak za VR pri Silicon Graphicsu.

Predstavljajte si, da brez teže visite v ogromnem prostoru, obdani z različnimi molekulami velikosti balona. Z levo roko zgrabite prvo, ki prifrči mimo vas, ter se ozrete za naslednjo. Opazite jo nekaj metrov od vas, zato odlebdite do nje in jo primete v desno roko. Obe molekuli nato obračate kot dve lubenici brez teže in ju poskušate zlititi v eno, kar vam v nekem položaju tudi uspe - sestavili ste novo organsko spojino.

Če je med vami kak kemik, se bo temu primeru od srca nasmejal in mi po pošti poslal prijazno pisemce, ki bo med drugim omenjalo "bujno domišljijo" ter me napotilo k "dohtarju za psiho". Sam sicer nisem kemik, pa vseeno vem, kje se konča resničnost in začne domišljija. Ločnica, ki razmejuje ta dva svetova, se je v zadnjem času premaknila precej v prid resničnosti. Na voljo je tehnologija, ki človeku že omogoča sestavljanje molekul kot Lego kock, konstruiranje letala in ogled njegovega obnašanja v zraku brez izdelave modela, načrtovanje hiše in sprehod po njej še preden se določi lokacija za gradnjo, ter še kopicico drugih stvari. Vse to se dosega v okviru zasnove, imenovane Navidezna Resničnost (Virtual Reality - veliki V, veliki R). To ni ne program ne kak super računalnik, ampak le filozofija, ki govori o takem načinu krmljenja in povezovanja stroja s človekom, da bi imel človek občutek obstoja v nekem drugem svetu. VR nikar ne zamenjajte z vr (navidezna resničnost - mali v, mali r), ki je le drugo ime za različne skupine podatkov na računalnikih: 3D igre, baze podatkov, Cyberspace ipd. Glavni namen VR je, da uporabnika prepriča v resničnost tistega,



Uporabnik lahko z rokavico DataGlove stre navidezno pločevinko. Majhni pnevmatični cilindri, pritrjeni na rokavico se napihujejo in dajejo občutek pritiska roke na pločevinko. Če uporabnik roko bolj stisne, se tudi cilindri bolj napihnejo. Rokavico so sestavili na univerzi Rutgers v Piscatawayu, New Jersey.

kar mu stroj posreduje. Prepričati mora vsa njegova čutila, ne samo vid in sluh. Za doseg tega cilja je trenutno na trgu mnogo bolj ali manj zmogljivih pripomočkov, ki lahko delujejo kot celota le v pravi mešanici:

- Računalnik: brez hitrega(ih) procesorja(ev) pod pokrovom je cilj še vedno oddaljen svetlobna leta. S tem ne mislim na 486 ali Pentium, temveč visoko zmogljive RISC procesorje, ki obvladajo milijarde računskih operacij v sekundi. Prevedeno v jezik uporabnikov: tak računalnik mora na sekundo izračunati vsaj 30 sličic ločljivosti 1280x1024, na katerih je po približno 100.000 poligonov (vektorskih objektov) v 16,7 milijona barvnih odtenkov. To pa je že o-ho-ho! Seveda so take zverinice zaščitene pred prekomernim iztrebljanjem s (ne)primereno ceno: pod 100.000 dolarjev so izumrle, prav pa se razživijo šele nad pol milijona zelencev!

- Prikazovalnik: po računalniku najbistvenejša sestavina celega sistema, saj se brez kvalitetnega prikaza uporabnika ne da prepričati v obstoj alternativnega sveta. Prikaz mora zapolnjevati njegovo celotno vidno polje, tudi če kdaj poškili v stran. Tu seveda takoj odpadejo vsi namizni zasloni. Načinov za ustvarjanje iluzije je mnogo. Najlažje je (pa tudi najdražje), da celoten prikazovalnik namestimo v majhen prostor, v katerega pozneje stlačimo še človeka, vse skupaj pa postavimo na hidravlične noge. Ta način je znan že leta, saj se na veliko uporablja v letalskih družbah za urjenje pilotov "na suhem". Seveda je za množično rabo neprimeren, zato obstajajo mobilnejše in cenejše variante, ki se običajno uporabljajo kot očala - za vsako oko po en zaslon z rahlo zamaknjenima slikama, kar zagotovi občutek tridimenzionalnosti (urejene po ceni od 6000 USD do 1,5 mio USD):

- * LCD zasloni: temeljijo na tehniki barvnih tekočih kristalov, imajo dober kontrast in slabo ločljivost (od 200x200 do 640x480)

- * CRT zasloni: z 180 Hz vklopljajo izmenično rdeč, zelen in moder filter iz tekočih kristalov pred monokromatskim CRT zaslonom, kar daje barvni prikaz s 60 HZ. Visoka ločljivost (2,5 centimetrski zasloni 1280x960)

- * BOOM: pritrjen je na mehanskih vzvodih, po katerih ga primaknemo k obrazu, nekako tako kot namizno svetilko. Prednost - ne obremenjuje glave. Pri zaslonih nastopa še kup težav: kako zaznavati njihov položaj in rotacijo v prostoru, kako jih povezati z računalnikom na najmanj opazen način ipd. Prve težave so se lotili na več načinov: zaslonom sledijo mehansko (s paličjem), zvočno (z ultrazvokom), svetlobno in magnetno. Vsak način ima svoje prednosti in slabosti, med katerimi je bistvena latentnost - sposobnost zaznavanja sprememb položaja in rotacije. Sliši se povsem nenevarno, vendar je bistven povzročitelj "simulatorske bolezni", slabosti, katero občutijo ljudje pri delu s slabimi senzorskimi sistemi: ko se začne človek obračati (notranje uho sporoča možganom: "gibljemo se!"), slika v prikazovalniku še približno petinko sekunde miruje (oko sporoča možganom: "mirujemo!"), preden sledi gibanju glave. Kljub kratkemu zamiku so možgani zmedeni

- Človeku postane lahko zelo slabo že po kratkotrajnem delu! Obratno je pri ustavljanju: človek se ustavi (notranje uho: "mirujemo!"), vendar se slika še spreminja (oko: "še se premikamo!"). Za primerjavo - na enak način "deluje" morska bolezen: človek se maje, obzorje pa miruje.

- Zvok: pri njem ni težko doseči prostorskega učinka s povsem običajnimi zvočniki, le da jih je dovolj.

- Interakcija med človekom in računalnikom: večina vas bo takoj pomislila na rokavici, kakršni je nosil Kosec

(The Lawnmower Man), vendar je to le ena izmed oblik komunikacije s strojem. Veliko se dela tudi na govorni komunikaciji, ki je v zaključni fazi razvoja in ne bo občutljiva na spremembe glasu. Pri dosedanjih sistemih človek namreč ni smel biti niti prehlajen za pravilno razpoznavo besedi. Druga stvar je, da večina rokavic (razen eksotičnih primerkov) ne omogoča feedbacka. Tako človek, ki vidi nek predmet in ga prime, nima občutka, da ga resnično drži v roki. Nekaj so delali na tem, da bi napihovali blazinice z zrakom na obremenjenih prstih, vendar je zaradi nerodne izvedbe (množica vse prej kot tankih cevčic se je motala med nogami uporabnika) vse padlo v vodo.

- In nenazadnje - softver: zasloni in računalniki so sicer pomembni za izračunavanje in prikaz slik, vendar je program tisti, ki določi fizikalne lastnosti predmetov na sliki kot so barva, hrapavost, način premikanja... Če ni zvito narejen, lahko tudi najboljšemu računalniku kmalu poide sapa, potrebna za preračun celega kupa poligonov. Zato so v programih določeni različni nivoji natančnosti za različno oddaljene predmete. Če stojite pred navideznim avtomobilom, je ta sestavljen iz 500-1000 poligonov, če pa ga vidite v daljavi, ima le 10-50 poligonov, kar precej zmanjša potrebo po računanju. Bistvena je tudi združljivost softvera z različnimi podatkovnimi bazami in sposobnost povezovanja v mreže.

Tako, to bi bile grobe tehnološke osnove o ideji VR. Seveda bo preteklo še mnogo vode, preden boste lahko stopili v novi svet tako enostavno, kot danes uporabljate miško. Ne glede na to, da je za vse to potrebno mnogo denarja, pa je VR že med nami!

Čisto resnična navidezna zabava

Navidezna resničnost ponuja poleg vseh najrazličnejših uporabnih aplikacij tudi neizčrpen vir zabave. Pred nami se odpirajo neskončne razsežnosti novih prostorov in svetov, ki morda sploh nikoli niso obstajali, svetov, ki so se porajali samo globoko v naši neizmeri domišljiji, še neodkritih planetov in oddaljenih galaksij, fantazijskih svetov v razžarjenem središču Zemlje, v tihih, temnih globinah morja, zlatih gradov visoko v oblakih... S to novo tehnologijo navidezne resničnosti bo to mogoče!

V prejšnjih desetletjih so se porabile ogromne vsote zelenih ameriških bankovcev za gradnjo zabaviščnih parkov, kot je znani Disneyland, fantazijskih svetov, ki so nastali v domišljiji najbolj priljubljenih pisateljev. Ljudje množično obiskujejo te svetove, ki jim pomenijo oddih in sprostitev. To so parki, kjer lahko vsaj za trenutek pozabimo na pereče probleme krutega vsakdanjega sveta, se sprostimo, uživamo in pustimo domišljiji prosto pot.

Mnogo preprosteje in tudi ceneje bi bilo graditi domišljajske svetove v navidezni resničnosti. Za tak svet ne potrebujemo drugega kot močan grafični računalnik in nekaj periferne opreme za navidezno resničnost. To so spoznala tudi nekatera podjetja, ki so se začela ukvarjati z VR zabavo. Danes se po svetu gradi več kot deset večjih parkov z navidezno resničnostjo, nekaj manjših pa že uspešno obratuje. To so večinoma letalski simulatorji, saj je bila ta tehnologija že pred leti odlična razvita v vojaške namene, zaradi padca cen računalniške

opreme pa je postala dosegljiva tudi civilnemu svetu.

Eden boljših ameriških izdelovalcev vojaških simulatorjev, podjetje Hughes Training, je razvil komercialni letalski simulator imenovan Mirage. Stvar od zunaj izgleda kot nekakšna hidravlično krmiljena kapsula, znotraj pa je to pravi vojaški lovec z vsemi napravami, instrumenti, orožji... Phil Hymer, eden od načrtovalcev projekta Mirage, pravi, da tisti, ki so "leteli" z Mirageom, sploh niso mogli verjeti, da se kapsula v resnici ni premaknila za več kot meter. V pojasnilo so jim morali pokazati vijake, s katerimi je stvar pritrjena v tla. Zdaj Hughes Training načrtuje v sodelovanju s firmo LucasArts pravo simulacijo Vojne zvezd z vsemi podrobnostmi.

Še eno ameriško podjetje imenovano Magic Edge letos načrtuje odprtje zabavišča v Silicijski dolini, zibki računalništva. Gre za simulacijo ameriških lovcev F-18, podobno kot Mirage.

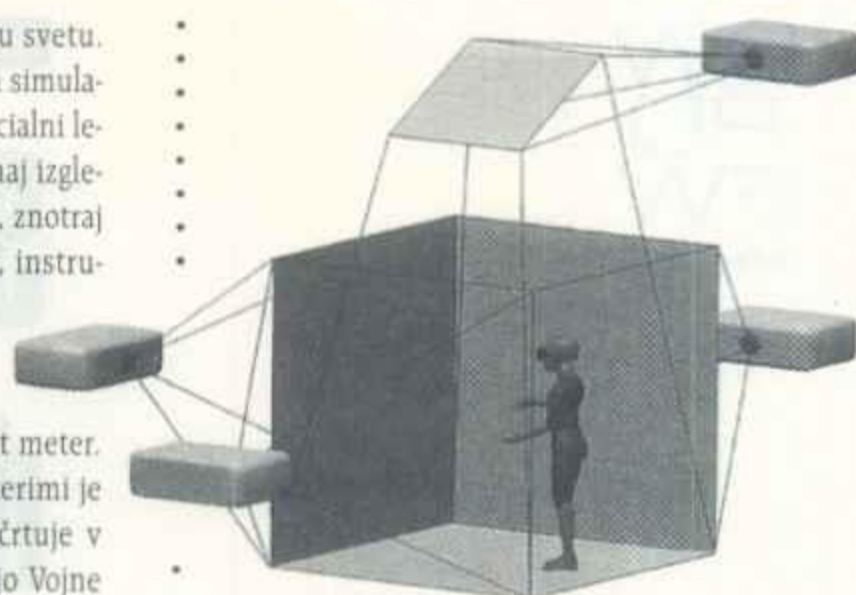
Začetnik na področju VR zabave je tvrdka Virtual World Entertainment, ki je prva odprla zabavišni park tega tipa julija 1990 v Chicagu. Za tem pa so se njihovi Battle Tech centri vrstili še na Japonskem v Tokiju in Jokohami. Gre za vojaški kompleks leta 3050, poln futurističnih orožij, visoko razvite tehnologije, grozljivih prizorov... Da bi bila realnost še večja, pa obiskovalcem na izhodu ponudijo različne spominke, ki jih še dolgo časa spominjajo na

to divje razburljivo potovanje.

Tudi filmske hiše niso pozabile na ta novi medij. Paramount načrtuje verigo zabaviščnih centrov v sodelovanju z Edison Brothers Stores in Spectrum Holobyte (znani proizvajalec računalniških iger). Tema bo Star Trek: The Next Generation - ena izmed svetovno najbolj gledanih TV serij. Narediti mislijo pravo intergalaktično pustolovščino s petdesetimi vesoljskimi bazami in več manjšimi postojankami. Lahko bomo "zares" stopili na komandni most zmagovite vesoljske ladje U.S.S. Enterprise, sedli za mizo kapitana Picarda ali pa z vesoljskim čolnikom odleteli v neznano.

Poleg zabaviščnih parkov pa VR zabava prodira tudi v naše domove, na osebne računalnike in igralne konzole v obliki računalniških iger. Igre, ki se hvalijo, da so "navidezna resničnost", nastajajo kot gobe po dežju. Veliko je "3D dungeon exploration" in FRP iger, ki so verjetno še najbližje navidezni resničnosti. Vendar pa so vse to samo slabi približki, ki niso prava navidezna resničnost. Nastajajo tudi nekateri poceni VR izdelki za domačo uporabo, ki pa imajo tako slabe zmogljivosti, da uporabnikom povzročajo prej težave in celo slabosti kot pa užitek in sprostitev. Problemi so predvsem v počasni grafiki teh kozol, in zelo visoki ceni ter nizki ločljivosti (okoli 200x200) raznih 3D zaslonov, očal in čelad (HMD). Tu je verjetno tudi razlog za zamudo z novim Seginim VR sistemom, ki je bil napovedan že za Božič.

Nekateri poznavalci menijo, da bodo taki načini zabave v prihodnosti popolnoma nadomestili sedanje zabavišne parke in celo vsakdanje oblike zabave in združevanja kot so kino, gledališče in TV. Postavlja se množica vprašanj, kako bodo te spremembe vplivale na družbo. Ali bodo ljudem koristile, jih zblíževale, ali pa bodo vodile v končni propad moderne družbe..., a to je že druga zgodba. ▲



Tako imenovana "soba s pogledom" je alternativa čeladi za VR, kakršno vidimo na levi sliki (med obema stolpcema). Štirje projektorji projicirajo slike na vsak od sten sobe in preko zrcala se na tla. Uporabnik nosi preklonjena očala (LCD), ki menjaje zapirajo in odpirajo pogled po enem očesu.



Navidezna resnični model rušilca Marlborough, kjer lahko posadka ugotavlja ergonomičnost in pripravnost aparatur, še preden je ladja v vodi.

Tomaž Borštnar

Shareware, freeware in drugi pojmi za začetnike

Kupili ste svoj prvi modem. Kaj sedaj?

Modem je škatla, v kateri je nekaj elektrone in sama za sebe ne pomeni nič, saj potrebujemo nekaj, da bomo lahko modem uporabljali. To nekaj je komunikacijska programska oprema za razne načine (elektronskega) komuniciranja. Kje ta softver dobimo?

Lahko gremo v trgovino, si malce ogledamo police in kupimo tisto škatlo, ki ima najlepšo grafično podobo ter hkrati najimpresivnejši (beri: najdaljši) spisek možnosti, ki nam jih ponuja program. Takí programi so videti precej bolj dodelani in sploh bolj profesionalni od drugih, vendar je to le navidezno. Program, ki ga kupite v trgovini ali naročite po pošti ima običajno tudi ceno, ki je primerna temu blišču. Ves ta blišč nekaj stane - zaslužiti mora namreč avtor, založnik, trgovina, ki nam to proda, tiskarna, ki natisne priročnik in še bi lahko našteval. Tovrstne programe navadno imenujemo komercialni programi, zanje pa je značilno, da imajo precej ostre pogoje uporabe, saj jih navadno štiti avtorska pravica (copyright) ter licenca za uporabo. Zakaj potrebujemo še licenco, oziroma, zakaj ne zadošča copyright?

Copyright je pravni pojem, ki je bil uveden za zaščito pravic ustvarjalcev, kar vključuje vse tipe ljudi, ki nekaj ustvarjajo - glasbenike, fotografe, likovne in literarne ustvarjalce in seveda v novejšem času tudi ustvarjalce na računalniku. Lastnik copyrighta ima ekskluzivne pravice za:

- izdelovanje kopij v neomejenih količinah (to je pomembno!),
- javno izvajanje in prikazovanje
- distribuiranje javnosti na različne načine (prodaja, posoja, etc.).

Seveda to ne velja za vse primere, saj npr. idej, naslovov, skupnega znanja (etc.) se ne da zaščititi s tem. Včasih je bilo obvezno na vsako delo dodati posebno oznako, ki je označevala copyright (znak:) in letnico nastanka ter lastnika copyrighta, saj je bilo brez tega delo v javni lasti (public domain) in je bil s tem avtor brez vsakršnih (ekskluzivnih) pravic za svoje delo. Kdor je kupil neko delo, za katerega velja copyright, lahko naredi varnostne kopije, ki jih ne sme razdeljevati naprej.

Copyright dopušča marsikaj in načeloma tudi omejuje, saj npr. (strogo pravno gledano) ne bi smeli uporabljati programa, ki ste ga kupili, saj ste s tem že naredili kopijo in kršili lastnikove izključne pravice, vendar se je to uredilo z licencami, ki marsikaj dopustijo ali vzamejo še tisto svobodo, ki je določeno z zakonom. Sedaj si pogledajmo kako delimo programske opreme s pravno-uporabniškega stališča.

Kaj pomeni public domain, freeware in shareware?

Če je program public domain (po Računalniškem slovarčku: javna last) pomeni, da lahko kdorkoli s tem počne kar hoče. Ga spreminja, prodaja pod avtorjevim ali svojim imenom, uporablja dele tega v drugih programih, ki so lahko tudi komercialni. Tak način je bil včasih zelo popularen, a se sedaj srečuje le poredko, saj avtorje vseeno hočejo ohraniti vsaj svoje avtorstvo oziroma tudi kaj več. V ZDA je v javni lasti (skoraj) vse, kar je bilo narejeno s proračunskim denarjem. Zakaj skoraj? CIA, FBI in podobne organizacije niso dolžne dajati svojih stvari v javno last, če je to v nasprotju z interesi države. Programi v javni lasti so običajno vredni toliko kot zanje plačate, to je nič, zato ne pričakujte, da boste našli npr. ekvivalent komercialnega programa za nekaj sto tisoč dolarjev kar zastoj.

Naslednja stopnja so programi vrste freeware (po Računalniškem slovarčku: prosti softver, prosta programska oprema). Ti programi imajo svoj copyright, kar pomeni, da si avtor pridržuje vse pravice razen tistih, ki so omenjene v licenci, ki pride zraven. V praksi to pomeni, da lahko ta program prosto uporabljate, razširjate okrog - to je celo zaželeno - in celo spreminjate, vendar sta tu še dve varovalki. Prva je, da se mora distribuirati samo v originalni obliki (tj. nespremenjeno) oz. jasno ločeno razliko med osnovnim delom ter nadaljnimi modifikacijami, ki so delo drugih. Druga varovalka je dodatek, ki pomeni, da se stvar ne sme prodajati za višjo ceno, ko so stroški kopiranja, saj se v tem primeru stvar šteje za komercialno uporabo in za to morate kontaktirati avtorja za pravice komercialnega izkoriščanja avtorjevega dela. Nekako v to kategorijo sodijo tudi programi tipa (kot jih avtorji označujejo!) beerware (avtor želi, da mu pošljete pločevinko piva iz svoje države), cardware (registracija se opravi s poslano kartico avtorju), giftware (pošljite nekaj, kar mislite, da potrebuje avtor) in še bi lahko našteval. Najbolj znani programi te vrste so nastali v projektu GNU (Gnu's not Unix), ki je prinesel precej zelo kvalitetne programske opreme npr. programskih razvojnih orodij, različnih koristnih programov, iger in podobnega, ki so prvotno nastali za operacijski sistem Unix, a so bili kasneje prenešeni na skoraj vse sisteme (razen na Applove, ker je to svojevrstni protest proti Applovi politiki, da toži vsakega, ki bi uporabil isto tehnologijo, kot jo uporablja Apple). Vsi programi GNU in tudi čedalje več druge programske opreme ima zraven pravni dokument z imenom GNU

Copyleft, v katerem so navedene pravice uporabnikov te programske opreme.

Shareware (v Računalniškem slovarčku je ta beseda prevedena v javni softver ali javno programske opremo, kar je preveč podobno prevodu termina public domain, zato bo treba primerno slovensko besedo še poiskati) so programi, ki so bili narejeni z namenom, da bo avtor imel od njih tudi kaj več kot samo zadovoljstvo in zanje veljajo skoraj enaka pravila, kot za komercialno programske opremo. Shareware se od njih loči zlasti po tem, da je to programska oprema, ki jo lahko preizkusimo še preden se odločimo, da jo kupimo oz. v shareware terminologiji registriramo. Shareware lahko širimo brez omejitev in so zato lahko precej cenejši, saj avtorju ni potrebno plačevati stroškov distribuiranja, saj to naredijo uporabniki sami. Ko tak program dobimo, si moramo podrobno prebrati pogoje uporabe programa, saj so lahko zelo različni, čeprav običajno dobimo pravico neomejene uporabe programa v času dveh do dvanajstih tednov. To kasneje zapade in program moramo registrirati ali pa ga nehati uporabljati, saj kršimo avtorjeve pravice. Seveda to ni edina razlika med običajnimi komercialnimi programi in programi shareware. Ti so običajno precej cenejši, saj avtorju ni potrebno prepričevati kupcev, da kupijo program, ki ga ne poznajo ter mu ni potrebno plačvati stroškov posrednikov in tako stane program shareware od 500 do 10000 tolarjev, oziroma povprečno približno 3000 SIT.

Komunikacijski programi

Kaj izbrati? Če ste tak snob, da morajo imeti vsi programi vsaj nalepko za 20.000 SIT (in več), potem taka programska oprema ni za vas ali pa morda računalnika sploh ne uporabljate preveč (ga ne potrebujete). Na srečo je bistveno več ljudi, ki ne potrebujejo dragih komercialnih programov (ti navadno nudijo petkrat ali desetkrat več od uporabnikovih zahtev in imajo zato tudi višjo ceno) oziroma nimajo dovolj denarja za profesionalne komercialne programe. Kljub cenenosti so ti programi pogosto zelo kvalitetni in dobro podprti: spomnite se koliko časa traja, da MS polovi hrošče v programu, ki jih potem znova kupite. Tudi registracija je večinoma le enkratni strošek, saj kasneje nove verzije programov avtomatsko dobivamo in to pogosto brezplačno. Odločitev je vaša, vendar vam bomo skušali pomagati tudi mi, saj bomo začeli objavljati članke o programski opremi tipa public domain, freeware ali shareware. ▲

Corel

VENTURA PUBLISHER

Standard Namiznega Založništva!

vkjučuje

- Ventura Publisher 4.2 for WINDOWS
- Ventura Database Publisher
- Ventura Scan
- Ventura Separator
- podpora za Adobe Acrobat
- 75 vzorčnih strani, 10.000 "clipart" sličic
- 100 PHOTO CD fotografij



namesto 147.073,00 SIT

35.900 SIT

VENTURA PUBLISHER je vodilno in najpogosteje uporabljano orodje za pripravo publikacij, kot so časopisi, revije, knjige, tehnična dokumentacija, letaki, prospekti itn. VENTURA pod znamko najboljših risarskih programov COREL. VENTURA je sedaj dostopna tudi Vam!

Microsoft EXCEL 4.0

najboljša elektronska preglednica za WINDOWS okolje, tudi zato ker je najbolj prijazna.

Ob nakupu darilo - slovenska knjiga.

namesto 66.950,00 SIT

15.900 SIT

Legalizirajte programsko opremo!
Ponudba velja do preklica.

Microsoft EXCEL je zmagovalec v boju za najboljšo WINDOWS elektronsko preglednico. Toda EXCEL se razvija naprej. Ob nakupu EXCEL 4.0 danes boste imeli priložnost prehoda na naslednjo izdajo pod izrednimi pogoji.

3

leta garancije

COMPAQ

Nesporna številka 1 med Osebnimi Računalniki

PRESARIO 425

vključuje

486/25sx procesor, 4 MB RAM, 100/200 MB trdi disk
barvni VGA 1024*768 monitor, COMPAQ miška
Microsoft DOS 6.0 & WINDOWS 3.1,
ClarisWORKS for WINDOWS in več



včeraj nedostopen

danes 199.900 SIT

Skupina ATLANTIS

distributer programske opreme Microsoft za Slovenijo
pooblaščen prodaja in servis HEWLETT PACKARD
distributer programske opreme COREL in SYMANTEC

Hajdrihova 28, Ljubljana
(061) 125-1147, 125-1167, 125-1197

NOVO
pooblaščen
prodaja
COMPAQ

PRESARIO je potrebno samo priključiti in že boste z njim delali. Danes, jutri in naslednja 3 leta brez vseh skrbi, kajti COMPAQ računalnike varuje 3 letna garancija.



Commodore

CENIK PLOŠČ ZA AMIGO CD 32

ARABIAN NIGHTS	4.900 SIT
CASTLES 2	6.900 SIT
CDPD 1 (FISH 1-660)	4.900 SIT
CDPD 2 (600 MB PD)	4.900 SIT
CDPD 3	4.900 SIT
DEEP CORE	6.900 SIT
DEMO COLLECTION	4.900 SIT
DEMO COLLECTION 2	4.900 SIT
FRACTAL UNIVERSE	6.900 SIT
JAMES POND 2	6.900 SIT
JOHN BARNES FOOTBALL	4.900 SIT
LABYRINTH	6.900 SIT
LEMMINGS	4.900 SIT
LIBERATION	6.900 SIT
MEAN ARENAS	6.900 SIT
MORPH	6.900 SIT
NIGEL MENSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	6.900 SIT
NOW THAT'S WHAT I CALL GAMES	4.900 SIT
NOW THAT'S WHAT I CALL GAMES 2	4.900 SIT
OVERKILL/LUNAR C	6.900 SIT
PINBALL FANTASIES	6.900 SIT
PREY	6.900 SIT
SAAR / AMOK	4.900 SIT
SENSIBLE SOCCER 92/93	6.900 SIT

SLEEPWALKER	6.900 SIT
TROLLS	6.900 SIT
WHALE'S VOYAGE	6.900 SIT
ZOOL	6.900 SIT
CHAMBERS OF SHAOLIN	6.900 SIT
SEVEN GATES OF JAMBALA	6.900 SIT

SOFTWARE

ADORAGE	19.900 SIT
AMIGA MENSCH	8.300 SIT
DIRECTORY OPUS	12.500 SIT
DISK EXPANDER	5.800 SIT
MAXON MAGIC	6.600 SIT
PHOTOWORKS	16.600 SIT
TURBO PRINT PROF.	15.000 SIT
VIRUS CONTROL 4.0	6.600 SIT
X COPY PROF. TOOLS	8.300 SIT
VIDEOMASTER AGA	17.500 SIT
MEGALO SOUND AMIGA	8.300 SIT
MAXON CINEMA 4 D	19.900 SIT
MORPH PLUS ZA ZAČETNIKE	4.900 SIT
BLIZZARD 1230 TURBO BOARD	49.900 SIT
SCHASH DELUXE	4.900 SIT
AMBERMOON	9.100 SIT
ANSTOSS AGA VERZIJA	8.300 SIT

AMIGA CD32

Računalnik z igralno ploščo, TV modulatorjem, direktni izhod na HiFi, z dvema igrama (Diggers, Oscar), možnost predvajanja tudi običajnih CD plošč.

63.990,00 SIT

AMIGA 600 HD 20

CPU 68000/16 bit, 7,09 MHz, 1 MB RAM, FLOPPY 880 kB, TV modulator, miška, operacijski sistem WorkBench s knjigo, 4 igre (Epic, Mith, Rome ad 92, Trivial Pursuit), Paint III Deluxe (grafični program, animacije)

43.990,00 SIT

AMIGA 1200

CPU 68020/32 bit, 14 MHz, 2 MB RAM, FLOPPY 880 kB, TV modulator, miška, operacijski sistem WorkBench s knjigo

63.990,00 SIT

AMIGA 4000/30 HD 120 MB

CPU 68030/32 bit, 25MHz, 4 MB RAM, FLOPPY 3,5" 1,76 MB (1,44 DOS), miška, operacijski sistem WorkBench s knjigo

217.900,00 SIT

AMIGA 4000/40 HD 120 MB

CPU 68040 /32 bit, 25 MHz, 6 MB RAM, FLOPPY 3,5" 1,76 MB (1,44 DOS), miška, operacijski sistem WorkBench s knjigo

329.900,00 SIT

MONITOR 1084

44.900,00 SIT

MONITOR 1940

66.300,00 SIT

MONITOR 1942

79.300,00 SIT

Cene so brez 5% pd, PCO Ljubljana. Garancija za vse izdelke je 1 leto.

ZA RAZNE DODATKE POKLIČITE

AlfaTech

d.o.o.

Slovenija, 61000 Ljubljana, Dunajska 106
tel. +38 61 1684 175, tel./fax +38 61 1682 517

POOBlašČENI ZASTOPNIK PODJETJA
Commodore

Ustreči ali neustreči. To ni več vprašanje.

Predstavljamo Vam nova Hewlett-Packard omrežna strežnika HP NetServer LM in LE, ki pomenita korak naprej v nadzoru in upravljanju računalniških omrežij.

Datotečni strežnik HP NetServer LE **363.000 SIT***

- Osnovna plošča podpira delo s procesorji Intel OverDrive Pentium, 486DX2/66 in 486SX/33
- 5 EISA razširitvenih prostorov
- 256 Kb vmesnega spomina
- Dinamični spomin 8 MB standardno, razširljiv do 128 MB
- Štirje prostori za vgradnjo spominskih enot
- Pogon gibkega diska 1.44 MB
- Kombikontroler Fast SCSI-2 in IDE
- Grafična kartica Super VGA, 512 KB
- Stolp ohišje z napajalnikom 227W
- Testiran in overjen za vse vodilne omrežne operacijske sisteme
- Podpira delo s HP NetWare Assistant nadzornim programom

Aplikacijski strežnik HP NetServer LM **690.000 SIT***

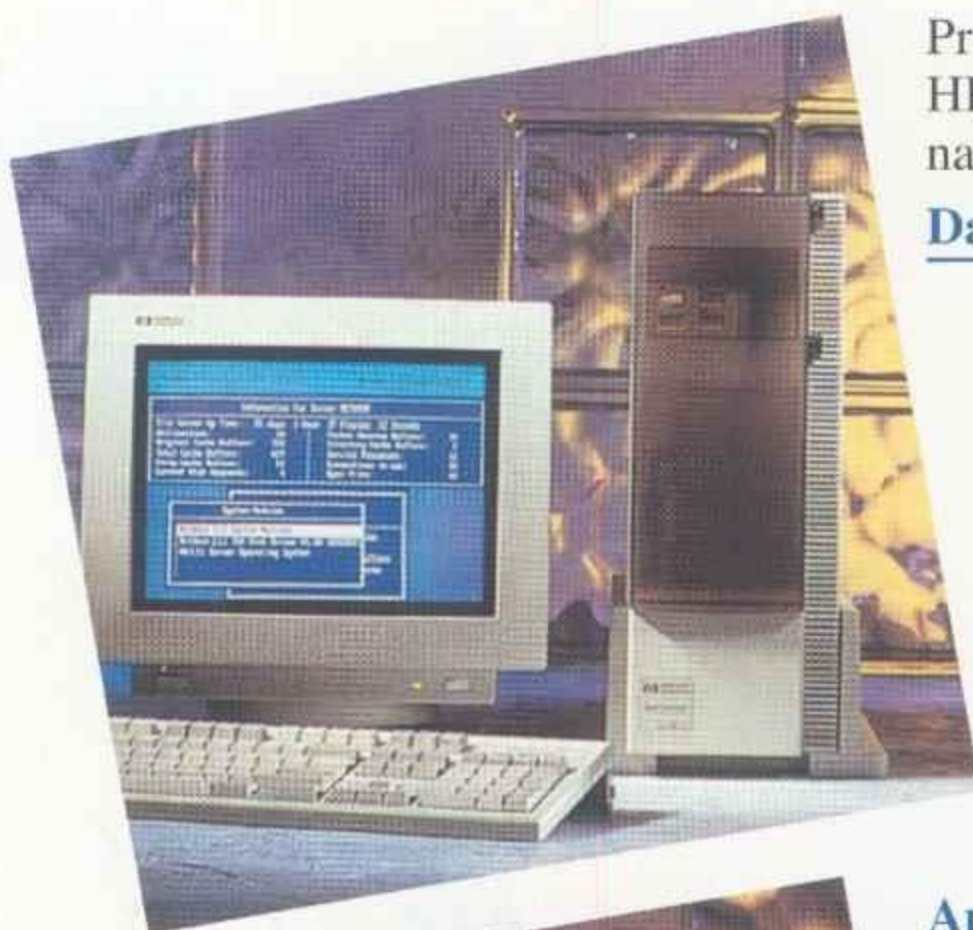
- Osnovna plošča podpira delo s procesorji Intel OverDrive Pentium 60, 486DX2/66, 486DX/33, 486SX/33
- Simetrično večprocesorsko delo z dvema Pentium procesorji
- 8 EISA razširitvenih prostorov
- 256 Kb vmesnega spomina
- Dinamični spomin 16 MB standardno, razširljiv do 384 MB
- Zavarovanje podatkov s sistemom diskovnih polj, RAID 0,1,5,6
- Devet prostorov za vgradnjo spominskih enot
- Pogon gibkega diska 1.44 MB
- Kombikontroler Fast SCSI-2
- Grafična kartica Super VGA, 512 KB
- Stolp ohišje z napajalnikom 386W
- Vhodno izhodna kartica 2xRS232, 1x Centronics
- Testiran in overjen za vse vodilne omrežne operacijske sisteme
- Priložen HP NetWare Assistant nadzorni program

HP NetServer Assistant

- **Enostavna uporaba - centralizirano vodenje** temelji na HP OpenView nadzornem sistemu, ki nam omogoča centralen nadzor in upravljanje s strežniki na različnih lokacijah.
- **Orodje za odkrivanje in reševanje problemov** daje informacije o konfiguraciji sistema, o pravilnosti delovanja ter o kapaciteti diska. V kompletu je tudi CD ROM s tehničnimi informacijami.

Pooblaščen prodaja: **EUROVIDEO** 061/312-577, 065/62-455, **KERN SISTEMI** 061/224-543, **MIKRO** 061/372-113, 371-522.

* cene so brez prometnega davka, pridržujemo si pravico spremembe cen



SPOZNAJMO VELIKANE PRADAVNINE

**VSAK TOREK
NOVI**



DZS

DINOZAVRI

ŽE V KNJIGARNAH IN KIOSKIH

AMIGA HARDWARE

AMIGA 1200, 4000

3,5" Hard diski za A1200, 600

PRODAJA RAČUNALNIKOV AMIGA 600, 1200, 4000 IN MONITORJEV ZA AMIGE

Razširitve spomina za vse AMIGA računalnike

Digitalizatorji slike in zvoka za vse AMIGE

Action reply MK 3

Hard diski kont. z ramom za A500 in A2000

Notranji hard diski za AMIGA 600 in 1200

Zunanji hard disk za AMIGA 600 in 1200

Turbo kartica 68030 z kop. za A1200

Genlock PAL V 2.0, Y/C ali GUP G-LOCK

3,5" FLOPPY DRIVE Int. in Ext. za vse AMIGE

MIŠKE, MIDI INTERFACE, HARD DISKI, MODEMI IN DRUGO PO NAJUGODNEJŠIH CENAH!

NOVO: AMIGA CD32:

CD ROM, 2 Mb rama, 68020, AA čipi - enako kot A1200

AMIGA SERVIS

POPRAVILO AMIGA RAČUNALNIKOV

TEL.: (061) 267-632



CyberMan je revolucionarna vhodna enota, posebej izdelana za krmiljenje 3D iger. Z uporabo Cybermana lahko igro vidite, slišite in tudi občutite, saj med vožnjo po slabi cesti, med letanjem po nevihtnih oblakih tresljaje tudi občutite.

CyberMan *3D controller*

Februarja že v prodaji pri nas za
15.700,00 SIT



SHARADA COMPUTERS d.o.o.
Prušnikova 83, 61210 Lj.-Šentvid
tel. 061 51 197, fax. 061 841 305