

## *System Shock*

*Master of Magic*

*Quarantine*

*Dream Web*

*Wolf*

*Photo Magic*

*Megatest zvočnih kartic*

*Microsoftovi CD-ROMi:*

*Dangerous Creatures, Baseball in Schubert*



# KRAJATLO

**Ustanovitelj in založnik**

Pasadena d.o.o.

**Direktor**

Andrej Klemenc

**Odgovorni urednik**

Boštjan Troha

**Glavni urednik**

Andrej Klemenc

**Urednik za igre**

Andrej Bohinc

**Člani uredništva**

Primož Škerl

Aleš Petrič

Aleš Novak

Karmen Čokl

Miha Amon

Andrej Troha

Rok Kočar

**Oblikovna zasnova revije**

Marko Pentek (Medija Desktop Design)

**Naslovnica**

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

**Oblikovanje**

Robert Čop (Pasadena d.o.o.)

**Marketing**

Tomaž Zajc

tel.: (061) 133 23 23

**Naročnine in prodaja**

Maša Pentek

tel.: (061) 133 23 23

**Naslov uredništva**

**MEGAZIN**

Celovška cesta 43

p.p. 354

61101 Ljubljana

tel.: (061) 133 51 21

faks: (061) 132 62 12

BBS: (061) 133 23 14

**Tisk**

Delo Tiskarna d.o.o.

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

Poštnina za naročnike plačana pri pošti  
61102 Ljubljana

ISSN 1318-2048



**NAPOVEDI:**

Kratke napovedi ..... 3

**ZANIMIVOSTI:**

Binarna deponija ..... 6

Kako se zabavajo Angleži? ..... 7

Ni ovir za domišljijo ..... 9



**KALOŽNIK:**

Domark ..... 8

**IGRA MESSEJA:**

System Shock ..... 10



**OPIS IGRE:**

Wing Commander Armada ..... 12

Kid Chaos ..... 13

International Tennis Open ..... 13

Star Crusader ..... 14

Master of Magic ..... 15

Central Intelligence ..... 16

Putty Squad ..... 17

Dark Sun 2 ..... 18

Quarantine ..... 19

Wolf ..... 20

Dreamweb ..... 21

Colonization ..... 22

Lords of Realm ..... 23

Aces of the Deep ..... 26



**OPIS KONZOLE:**

Mortal Kombat 2 ..... 27

Donkey Kong ..... 28

**LESTVICA IN NAGRADNA IGRA ..... 29**

**REŠITVE:**

Superhero League of Hoboken ..... 24

Cheat Motel ..... 28

SOS register ..... 28

**ŠOLA:**

Corel Draw! (5) ..... 33

Kako deluje? (3) ..... 40

**RESNI DELI:**

Microsoft Schubert ..... 30

Microsoft Baseball ..... 31

Microsoft Dangerous Creatures ..... 32

Primerjalni test zvočnih kartic ..... 34

Micrografx Photomagic ..... 39





napovedi

## Sim rainforest

Kaj? Novi Sim. Za vse, ki se simov še niste prena-jedli, pripravlja Maxis novo poslastico. Kot lahko raz-brali iz naslova, je igra ekološkega značaja (kako plemen-ito). Vse se bo vrtele okrog naselitve in urejanja neke-ga otoka, s temeljitim povdankom na negi ekosistema. Igra izide na CD-ju kmalu po dedku mrazu (PC in Macintosh). Mislite - torej sim.



## Monty Python's Complete Waste of Time

Pred izidom je nova interaktivna priredba umotvo-rov odštekanga Terrya Gilltama, v kateri bomo morali odigrati trideset skečev, vključno s tistima slavnima "Dead Parrot" in "Nudge, Nudge". Igra pišejo za PC, po želji pa jo boste lahko dobili tudi na disketah.



## High Seas Traders

Ni lahko biti kapitan trgovske ladje v osemnajstem stoletju - poklic naglih vzponov in padcev, poln nevarnosti in doživetij. S svojo floto boste prevažali takšno in drugačno blago med stodvajsetimi svetovnimi pristanišči, vmes pa skrbeli za posadko in se otepali pi-ratov.

## Syndicate II

O novem Sindikatu pri Bullfrogu nočejo povedati kaj dosti več od tega, da je definitivno v izdelavi in naj ga pričakujemo pozimi. No, zaupali so nam tudi, da bodo pri prikazu uporabili skrivnostno tehniko "light sourcing", kar naj bi pomenilo, da se bo del sveta okrog nas prilagajal dinamičnim izvirov svetlobe.

## Blackhawk



Blackhawk predstavlja tisto vrsto igre, ki na PC-jih ni ravno najbolje zastopana. Gre namreč za mešanico akcije in platformske igre. Neustrašni kot vedno, bomo morali poiskati čarobni kamen, Lightstone imenovan, ki pa si ga lastijo slabi fantje - do vašega uspešnega posega, seveda.

## Front Lines

Bližnja prihodnost nam ne prinaša nič dobrega. Prve linije bo zasedalo šestnajst vrst robotskih bojnih strojev, ki se bodo do končne zmage obmetavali z vsem mogočim. Hiša Impressions bo svoje prerokse sanje grafično prikazala v načinu SVGA, kot se za strateške igre danes pač spodobi, bojevali pa se bomo lahko tudi prek PTT-ja.



## Master Axe

Sodelovanje slavnih oseb je igram še vedno prines-lo mnogo koristi, pogosto celo čisto po krivici. Upajmo, da tokrat, ko se bo pod simulacijo kung-fuja podpisal angleški prvak Neil Axe, ne bo tako. Igra, ki jo Milleni-um piše za Amigo in izide 17. novembra vas bo popel-jala skozi kariero kungfujevca, od prvih, čisto šolskih spopadov, do obračuna v Shaolinovem templju.



## SlipStream

Če ste udarjeni na hitrost, vam bo tale futuristični dirkačnik prav zagotovo všeč. Slipstream dirke so (bodo) uvedli leta 2015 kot ilegalni nadomestek za moreče življenje pod striktnim nadzorom oblasti. Priljubljenost tovrstne zabave je kmalu narastla do mere, ki jo vladne sile niso bile več pripravljene tolerirati. Tako je postalo življenje pilotov v super hitrih plovil še bolj nevarno. Ali ste se jim zmožni pridružiti, boste ugotovili decembra na PC-jih in CD-ROMih

## Cannon Fodder 2

"Nasvidenje v naslednji vojni!" so sporočali dedci iz Sensible Softwera v prvem "Kanon futru". Njihova obljuba se bo izpolnila novembra, ko bodo mali soldati spet pokukali na plano. Tokrat bodo potovali skozi čas in se pobijali v Chicagu sredi gansterskih 30 let, v ved-no nemirnem Bejrutu in srednjeveški Angliji. Čeprav je ideja ostaja ista, bo težavnost igre vendarle malo lažja, saj so se nad pretirano zahtevnostjo mnogi pritoževali v prvem delu.





## Evil's Doom

Kdo laže, da na Amigi ni mogoče narediti igre kot je Doom? Naši južni sosedje Hrvati ali natančneje njihova programerska ekipa Croteam iz Zagreba za angleškega založnika Black Legend že dobro leto in pol piše igro po vzoru tega tridimenzionalnega masakra s PC-ja. Čeprav je 70% napornega dela že za njimi, so avtorji okoli vsebine igre še zelo zadržani in ne vedo povedati o njej nič več kot le to, da se bo ponašala s privlačno 3D grafiko in imela veliko skupnega s FRP-ji tipa Dungeon Master. Obljublajo pa, da tistih, ki bodo od zdaj naprej na Evil's Doom (delovni naslov) nestrpno čakali nekje do pomladi 1995, ne bodo razočarali.

## F1 World Championship Edition

Ko je pred dobrim letom dni izšla prva Domarkova F1, je naletela na velikanski odziv predvsem zaradi svoje enostavnosti in do tedaj nevidene hitrosti. Domark zdaj s ponosom napoveduje novo izdajo, ki bo slonela na tekmovalni sezoni 1994 in bo vključevala vseh 16 dirkališč.



Igra bo spet uradni izdelek FIA, v njej pa boste lahko našli kar nekaj dobrodošliih novosti: npr. menjajoče vremenske pogoje, inteligentne nasprotnikove voznike, dva pogleda na stezo (iz bolida in izza njega), ročno nastavljanje spojlerjev ter trke, ki poškodujejo le določene dele bolida.

Srečno vožnjo na Amigah, PC-jih in konzolah vam

januarja 1995 želi tudi Megazin racing team!

## The Great Rally

Ste se že naveličali Settlerjev? Tudi če se jih še niste, boste najbrž veseli novice, da Blue Byte pripravlja njihovo neuradno nadaljevanje v igri The Great Rally. Igro bi lahko poimenovali tudi karš nemški Sim City, saj bo imelo vaše malo ljudstvo spet opravka s politiko, kulturo in gradnjo mest. Zankrat še ni znan datum izzida igre, verjetno pa bo igra prišla tako na PC-je kot tudi Amige.



## Hunters of Ralk

O tej igri Cyberdreams še ni hotel povedati mnogo, znano je le to, da jo bo ustvarjal Gary Gygax, ki je prebегnil od SSI-ja, kjer je soustvarjal serijo "AD&D". Verjetno bo nadaljeval v stari maniri z novimi prijemi, odgovor pa bomo vedeli okoli marca '95.

## Frontier: First Encounters

Gametek očitno ne počiva na lovorikah. Trume digitalnih lovcev na nagrade se še vedno podijo po galaktičnih prostranstvih prvega dela, da bi našli kakšno sled za izginulimi thargoidi, ko David Braben že napevja fračo za lansiranje drugega dela te vesoljske soap opere. Popravljen bo predvsem zgodba, ki bo

mного bolj tekoča, predelani pa bodo tudi menuji in grafika. Izstrelitev v orbito je napovedana okrog (sprašujem se, sprašujem...) Božiča.

## Commander Blood

Še ena trodimenzionalna pustolovščina z razvejanim, nelinearnim scenarijem, ki bo poleg Pecejašev razveselila tudi lastnike Amig 1200 in konzole CD32. Cryovi ustvarjalci obljublajo obilo pustolovskih užitkov v svetu, imenovanem Cyber Trash.

## Donkey Kong Country

Mario je mrtev, naj živi Donkey Kong! Tako so najbrž vzklikali pri Nintendo letos spomladi. Potem pa so sledili dogovori z Dedkom Mrazom o pomoči pri distribuciji. Nintendo ima resne načrte z opico D.K., saj so posebej za to igro razvili novo tehnologijo, vpregli so delovne stroje Silicon Graphicsa, iste, na katerih bodo nastajale tudi igre za prihajajočo 64-bitno hišno konzolo. Donkey Kong naj bi bila prva igra, ki bi premostila prehod s 16 na 64-bitno tehnologijo pri Nintendo, kar se tudi kaže na ekranu!

Kaj takega na SNES-u še ni bilo videti. Hitra in bogata grafika, ki prihaja iz malega kartridgea (na pomoč, iščem primeren izraz!) na katerem je celih 32 MB, generira pravo pravcato risanko. Malega Konga boste morali poganjati po 100 nadstropjih, v pomoč



## PC RAČUNALNIŠKI SISTEMI 386, 486 VLB, 586 PCI

**HITROST, KI PRIJA**



**RAČUNALNIKI BOCOM**

- HDD QUANTUM, CONNER, IBM 210-540 MB-2GB (SCSI)
- 14", 15", 17", 20" MONITORJI CTX, PHILIPS, SONY, NEC
- o.p. 386 dx/40, 486dx VLB 40-66MHz-DX4-PENTIUM 66
- Sound Blaster 2.0 z zvočniki, DeLuxe, SB 16, 16ASP, AWE32
- Tiskalniki EPSON, HEWLETT PACKARD, FUJITSU, STAR
- CD-romi,
- RAM-simi,
- FAX-MODEMI,
- SCANNERJI
- in diskete

Po ugodnih cenah  
in  
Pri nas kupljene komponente  
vam brezplačno vgradimo!

**BOcom d.o.o., Tržaška 209, Ljubljana, Tel.: 261-923, Fax: 261-928**



vam bo Diddy Kong, pozabite pa na skrivne udarce, leteče preproge in smrtonosne uroke! Donkey Kong zna samo hoditi, skakati in se obešati na lijane.

## Jack Nicklaus: Golden Bear

Accolade bo konec leta v novo nadaljevanje sage o golf profiju iz Amerike prvič vpregel grafiko visoke ločljivosti in k temu dodal še hrib novosti. Glede na prejšnjo verzijo se bodo morali dečki kar potruditi, da bi dosegli (in preseglji?) Links...

## Hardball 4

Druga športna simulacija Accoladea, ki se vleče že po treh prednikih, je igra, za katero bi dal dušo vsak pravi Američan: simulacija baseballa. Ker je bil že tretji del po pričevanjih pijatelja - profesionalca na tem področju "dih jemajoč" (hvala, Boti), je Accoladeovcem preostalo le še izboljšanje grafike in animacije igralcev v visoki ločljivosti. Žogico bomo odbijali okoli božiča.

## 5th Fleet

Je prvi iz serije izdelkov hiše Avalon Hill, ki je bila do sedaj znana predvsem po namiznih igrah. Da pa te niso bile od muh, se lahko vidi po njihovih prejšnjih priredbah za računalnike. Na Avalonovih igrah so temeljile "Railroad Tycoon", "Civilization" in "Pirates!". V igri poveljate ameriški pomorski floti v Indijskem oceanu, katerega vode burka mornarica zopet močne Sovjetske Zveze. Poleg ladij imate pod taktirko še letalonosilke, podmornice in nevidne bombnike. Kanonada se bo začela - le kdaj drugič kot ob Božiču.

## Blackbeard

V Božičkovi torbi ali pa malo pozneje se bo zasidrala tudi gusarska ladja, ki pluje po vseh sedmih morjih sveta in seje pomorščakom strah v kosti. Zasnovana bo podobno kot Battle Isle, saj se boste premikali po šestkotnih poljih. Igra ni ravno prijazna v krmiljenju, saj se vidi, da Avalonu manjka izkušenj, za izbirčne pa bo pozneje na voljo še prijaznejša izvedba.

## Cerberus

Bivši psygnosisovi varovanci Divide by Zero (Innocent Until Caught) pravijo, da bomo v daljni prihodnos-

ti živeli pod strogim nadzorom mega korporacij, naše znanje pa bo vredno več kot kdajkoli prej. V tak čas postavljajo tudi svojo novo pustolovščino Cerberus, v kateri boste igrali vlogo očeta, katerega sin skrivnostno izgine med delom na oddaljeni vesoljski postaji Cerberus v bližini črne luknje "Hudičeva Vrata". In kot da že to ne bi bilo dovolj, še vas obdolžijo za njegovo smrt.

Kako boste oprali svojo krivdo, predvsem pa našli pravega krivca, boste lahko začeli razmišljati vsi PC CD-ROMarji marca leta 1995.

## Tank Commander

Biti poveljnik v enem od najbolj destruktivnih orožij človeške zgodovine ni kar tako. Sekunde vas ločijo od napačnih odločitev, ki stanejo življenja. Enkrat mečete v zrak vse živo okrog sebe, naslednji tren pa ste lahko že pečena ribja konzerva. Pred vami je devet zemljevidov in izbira preko 40 misij v popolnoma interaktivnem "real-time" tridimenzionalnem svetu, kjer lahko na pomoč pokličete tudi zavezniške sile.

Dejstvo je, da kaj takega, kar se vam obeta v tej igri, v svojem življenju ne boste nikoli počeli. Naš jelko se pač bolj navdušuje nad letali, zato mu je takovska divizija povsem odveč. Torej ni dvoma, da se ne bi marca '95 pridružili četi herojev, ki se bo spopadla s sovragi

## FOOTBALL GLORY

Če vprašate angleškega programerja, kaj misli o hrvaških igrah, boste za odgovor najverjetneje dobili naslednje: "ne vem - ne poznam". Po izvidu igre Football Glory bo vse drugače. Razlika med navzgor in navzdol obrnjenim jajcem bo očitna, med igrama Football Glory in Sensible Soccerjem pa je skoraj ne bo. Ampak samo na prvi pogled. Kajti FG bo končno en nogomet z dušo.

Igralci bodo sicer le malenkostno večji od tistih v Sensiju, toda veliko bolje animirani. Na zelenem travniku bo prisoten tudi sodnik. V slogu dobrih balkanskih manir bodo na igrišče vletavali navijači, ki bodo potem kasirali bunke od uniformiranih specialcev, pasja ščeneta bodo mirno opravljala malo potrebo ob vratnicah, žene nogometašev pa si bodo zaželele ljubezni kar na igrišču...

Pa še nekaj malenkosti bo, ki jih boste začeli ceniti šele po mesecu dni igranja. To bodo realistične kalkulacije za odboje žoge, dvoransko igrišče z odboji žog od sten, t.i. power attack, v katerem boste dobili pospešek za par sekund in iztisnili zadnje atome moči iz svojih igralcev, apalvzi za dvojne podaje ter lepo in tečno igro za oko, počasni posnetek v 6-kratni povečavi in digitaliziran glas komentatorja (na CD32). Avtorji (Croteam iz Zagreba) razmišljajo še o mehiškem valu, dimnih bombah in ostali pirotehnik ob zadetkih - naj se vidi Balkan!

Izid igre je napovedan za čas božičkov in ostalih pravljinih bitij le za Amigo. In če bodo Hrvati res uresničili vse napovedano, jim bom oprostil tudi največjo laž češ da njihov glavni programer sploh ni igral Sensi Soccerja! (A.B.)



COMPUTERS

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

**BOCA**

RESEARCHING

NAJBOLJŠE KARTICE  
TUDI PRI NAS!

**5 LET GARANCIJE**

BOCA VORTEK VLB 2MB 91 MILIONOV WINMARK,  
najhitrejša kartica na tržišču!

256 barv pri resoluciji 1280x1024  
osvežitev 120 Hz NI

BOCA FAX-MODEM NOTRANJI, ZUNANJI  
OD 2400 DO V.FAST 28K

BOCA ETHERNET KARTICE, MULTI I/O KARTICE

**KDM GRAF STATION**

- CPU 80486DX2-66
- 8 MB RAM
- DISK 420 MB
- BOCA VORTEK 2 MB GK
- DISKETNI ENOTI 1.44MB & 1.2MB
- OHIŠJE MINI TOWER
- MIŠKA LOGITECH PILOT
- TIPKOVNICA
- WINDOWS 3.1 EE
- MS DOS 6.2
- MONITOR PO IZBIRI

CENA: 196.900 Sit

UGODNE CENE RAČUNALNIŠKIH  
KOMPONENT!



COMPUTERS

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



med seboj po modemu ali v lokalni mreži s PC CD-ROMi.

## Absolute Zero



Ker trenutno živimo v precej dinamičnih časih, se temu prilagajajo tudi igralni trendi. Domarkova igra Absolute Zero, ki naj bi na plano pogledala januarja '95, bo ena od najhitrejših in s tempom napumpanih iger doslej sploh!

V njej boste kot pilot supersoničnega bojnega plovila švigali preko širnih pokrajin ene od jupiterjevih zaledenelih lun vse do domače kolonije na Zemlji, ki so jo



napadli neznani sovražniki.

Če povemo, da bo grafika SVGA in polna 3D moring sekvenc, je potlej vendar jasno, da bo igra izšla le na CD-ROMu.

## Jon Ritman's Soccerama

Od svetovno znane britanske programerske dvojice Jon Ritman in Bernie Drummond, ki ju še mnogi pomnimo po uspešnicah s spectruma (Match Day 1 in 2, Head over Hells, Batman...), se po dolgem času zopet obeta ena super igra. Kaj sta nam starčka skuhala tokrat, najbrž ni treba pretiroma ugibati.

Jon Ritman's Soccerama naj bi postala najboljša nogometna simulacija vseh časov! Z več kot 60



različnimi udarci in nogometnimi veščinami bo Soccerama enkratno nogometno doživetje za vsakega privrženca te igre. Poleg tega se bo igra ponašala s tridimenzionalno grafiko in možnostjo rotiranja pogleda na igrišče. Avtorja obljubljata, da bo Soccerama lahko igralo celo 5 igralcev naenkrat!

Le kako jima bo to uspelo, se boste lahko prepričali februarja '95, ko je napovedana izdaja verzije za SNES.

## King of Thieves

Iz programerske hiše Team 17 že dolgo časa ni prišlo nič pretresljivega. Je to mogoče zato, ker se programerski duo Rico Holmes in Andreas Tadic ukvarja z najbolj pričakovano igro za amigo, katere izdaja je napovedana za Veliko noč '95?

Tako je! Dvojica, ki je že do potankosti obdelala arkadno sceno, zdaj pripravlja strateško igro, ki nas bo



popeljala v srednjeveško Anglijo, v dneve (natančneje 1200 njih) Robin Hooda in njegovega junaškega boja za angleško krono. Kdor se še spomni igre Defender of Crown - zemljevid z ozemlji, ki jih je treba zavzeti z elementi Laser Squada, plus arakadne sekvence - mu okolje v Koe ne bo tuje.

## NBA Live 95

EA se po obdelavi nogometa v igri FIFA International Soccer seli pod košarkaške obroče. NBA Live 95 bo "alfa in omega" košarkarskih simulacij na PC-ju, toda še prej bo izšla na konzolah. Grafika že močno spominja na FIFA perspektivo, toda ali bo tudi igralnost enaka. V to raje ne dvomimo.



Pripravili: Andrej Bohinc, Jaka Terpinc  
in  
Primož Škerl

*Yugo, Hugo, no go!*

Nevzdržna popestritev zabavnega programa slovenske televizije, ki se ji reče Hugo, omogoča igranje računalniških iger prek telefona. To so namreč obljubljali vrli televiziji, ko so odštevali mastne denarce za odkup licence. In res, ljudje igrajo Hugota po telefonu! Vendar ne od doma, za kar je zadeva seveda narejena, ampak iz studia... V tolažbo omenimo, da bo v oddaji Megavision v kratkem res mogoče igrati prek telefona v vaši spalnici.

*Ok, psihlata, da greva še enkrat od začetka*

Iz založniške hiše Sierra On-Line so med nam novicami poslali tudi spisek najbolj umobolnih cvetk iz njihovega vročega telefona, kjer svetujejo igralcem. Tipično ameriška-mentaino-invalidska: "Ko mi na zaslonu napiše Insert disk 3, diskete ne spravim več notri. V rešo gresta samo dve!"

*Veselite eden ornk colec, mast kurja!*

S solznimi očmi in od smeha razbolenimi čeljustnimi mišicami smo se prejšnji mesec prebijali skozi besedilo Sonyjevega oglasa v Monitorju: "Ja, seveda ga lahko še enkrat izmerite. Ta je Sonyjev najnovejši Trinitron. V biti je zelo majhen in potrebuje zelo malo prostora. Ali on ima zelo velike ekranske diagonale, katere eden "15 colec" nikoli ni imel. V biti je njegov styling zelo eleganten in enokraten. Ne glede na to je eden od najcenejših kompjuterskih ekranov njegove vrste. To je radosti za veselje. (...) Le v katerem jeziku sanja avtor tega oglasa in kakšni so podnapisi?!"

*Iz dežele pogumnih*

V ameriškem katalogu Compact Discount oglašujejo CD-je takole: "Namesto, da varčujete z disketami, ki jih lahko po določenem času napadejo glivice, shranite svoj softver na CD-ROM!" Mhm, moji babici so pa diskete napadle zeljnate glave.



*Nova dimenzija v igranju s palico*

## WINGMAN

Visoko kvalitetna analogna palica za igranje dan za dnem.  
Cena: 5.500 SIT



## WINGMAN

Analogna palica za najzahtevnejše poznavalce.  
Cena: 7.800 SIT



**POLETITE Z NAMI**  
Zastopa in prodaja



EVENTUS COMPUTERS d.o.o.  
Pod hrusko 1, 61000 Ljubljana, tel.: 061/15 95 108, 15 95 002



# Elektronska zabava pri Angležih

**P**red kratkim sem imel priložnost sprehajati se po ulicah angleških mest. Možgane sem poslal na pašo in pozabil na dolžnosti do delodajalca in urednika Megazina. Oko sem paseel v vitrinah trgovin in skrivoma pregledoval vsebino svoje denarnice. Slučajno sem se ustavil pred portalom, ki je spominjal na vhod v malo večjo kino dvorano, le da je široke ljudske množice privabljal napis GAMES ROOM. Hudič mi seveda ni dal miru in v podobi novinarja MEGAZINA sem vstopil. V ogromni klimatizirani dvorani z negorljivim tepihom na tleh, je otroke vseh starosti privabljal na desetine igralnih avtomatov: od klasičnih fliperjev in dvodimenzionalnih streljank do najnovejših "high-tech" simulatorjev dirkalnikov, lovcev na Mige in pretepanja.

DAYTONA USA je "high-tech" simulator dirkalnikov na progi v Daytoni. Igralec se je dolžan elegantno zavaliti v sedež, žrtvovati en funt (180 Sit) v drobovje avtomata, položiti svoja stopala na pedala sklopke, plina in zavor, z desno roko zagrabit ročico menjalnika, z levo volan in "Gentlemen,



you have a race!" ... Mašinerija, ki poganja to lepoto, uporablja novo CG Model 2 tehnologijo, ki generira od 180.000 do 300.000 poligonov na sekundo. 32 bitni procesor pa omogoča še ogromno tekstur in odlične efekte, kot je zmaličena pločevina in podobno. Ekran, na katerem občudujete svoje dirkanje, ima diagonalo skoraj pol metra, zvok pa je CD kvalitete in grmi iz 100 vatnih zvočnikov. Konzole so vezane v mrežo, kar omogoča kolektivni delirij. Protivajalec je Sega, konverzijo pa pripravljajo tudi za svojo hišno konzolo Saturn.

MORTAL KOMBAT II je naslednja novost, ki spravljaja Angleže v ekstazo. Osnovna ideja je ista kot v MK I - udari, razbij in razčetveri! Prvi del se še vedno odlično prodaja, za sabo pa vleče celo vojsko prodajalcev kap, majic, priponk, zaponk, odponk in telovadnih copat z logom MK, Kanom, Sub Zerom in ostalimi mlatilci, tako da je popustila celo famozna cenzura pri Ninten-

du, ki je dovolil objavo igre na SNES-u v integralni verziji. Poleg novih pretepačev in nenavadnih udarcev, lahko s pravo kombinacijo tipk, svojega smrtnega sovraga spremenite v prijatelja in mu podarite šopek rož ali sliko... Ortodoksni Kombatovci ob tej novici



najbrž bruhaajo, borci za zmanjšanje nasilja v medijih pa slavijo majhno zmago.

Mortal Kombatu II grozi močna konkurenca, ki sliši na ime VIRTUA FIGHTER in je po vizuelnem konceptu čisto drugačna od pretepaških iger, ki smo jih poanalizirali do sedaj. Sega agresivno vstopa na ogromno "coin-op" tržišče, kjer so dobički vedno večji. Virtua Fighter je ultra realistična, na izredno mehki poligonski grafiki zasnovana igra, da vam niti slučajno ne postane dolgčas, lahko izbirate med osmimi bojevniki, nirvano pa doživite šele, ko obviadate poslednjega od 250-tih udarcev, ki so na voljo!!! Kamera se med bojem premika, kar omogoča spektakularne poglede. Poligonski borci se neverjetno hitro in mehko gibljejo po ogromnem ekranu, prava poplava detajlov (do potankosti je izdelana tudi mimika obraza!) pa vliva dodatno navdušenje.

Kovancev za en funt mi je že skoraj zmanjkalo, ko sem se presedel na STAR WARS. Razen ekrana enormnih dimenzij in zvoka ki para ušesa, nič novega. Vizuelno izboljšana verzija X-Winga, kakršnega že poznamo s PC-jev, deluje impresivno, še posebej ker se sedeži tresejo kadar nas Tie Fighterji in topničarji na križarkah zadanjejo, ali bognečaj sestrlijo. Največje strasti in nekontroliranih krikov in nagibanja v stolu, povzroči letenje po ozkih kanjonih imperialne križarke. Fiuuuu! Bang, bang, ode radar...

P.S.: Meditacija za uvajanje tovrstne zabave v naših krajih: zaprite oči, vaše telo je sproščeno, zamislite si reko, ki teče skozi gozd, ptički zvirgoliijo, globoko vdihavate svež gozdni zrak, pod največjo smreko vidite igralni avtomat, ne, vidite na desetine igralnih avtomatov ki čakajo na vas...OMMMMM! ☺

## CD ROM



# VSE za

## SEGA

## NINTENDO

## MULTI-

## MEDIJO

## PC-je

# DIGITALIA

Tel.: 061/1259-235

Fax: 061/212-709

Gornji trg 24  
Ljubljana



# DOMARK

## Vse najboljše za 10. rojstni dan!

Če bi me nekdo ob pol treh ponoči vrgel iz postelje in me vprašal, katera založniška hiša prihaja na dan z najbolj odštekanimi idejami, a hkrati deluje skrajno profesionalno, bi mu takoj postregel z odgovorom: "Domark". nato pa bi ga lastnoročno zalučal skozi zaprto okno. Nepoučenim bi beseda Domark morda zvenela nepoznano in brez pomena, toda le kdo drug bi si izmislil (in celo objavil!) tako drzno reklamo kot je bila tista cenzurirana ritka iz decembarskega Megazina, tiskal lakirane barvne kataloge špehate kot telefonske imenike in razpošiljal božične čestitke s slikami osebja v viktorjanskih oblačilih?

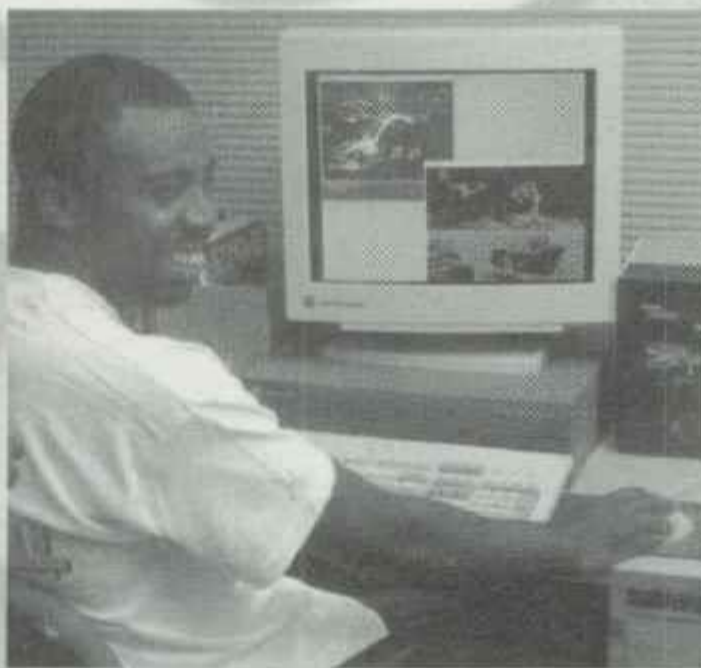


Ja, res je. Očitno so pri Domarku zaposleni sami duhoviteži, saj so celo svoj softversko razvojni oddelek nostalgичno krstili kar "the Kremlin". Le-ta okupira celotno nadstropje domarkovega glavnega štaba pisarn v strogem centru Londona, v njem pa se najmanj osem ur na dan poti do 30 programerjev, risarjev, oblikovalcev in glasbenikov, ki pod budnimi očesi softverskih producentov delajo na velikih projektih za veliko manjšino računalniških igralnih sistemov. Z vsemi žavbami namazani programerji se izživljajo na najnovejših tehničnih aparturah, zvočni efekti in glasba za igre pa se pesnijo kar v snemalnih studijih. Dodatna programerska orodja so prav tako narejena doma. Na tone kvalitetne 3D in bitmapirane grafike kreira ekipa nadarejnih umetnikov, animatorji in snovalci karakterjev pa skupaj delajo na novih konceptih.

Domark Interactive je nedavno praznoval 10. obletnico delovanja. Bistroumneži so ugotovili, da je družba vsako leto pokazala viden napredek v rasti in deležu prodaje svojih izdelkov na tržišču. Močen "in-house" tim, the Kremlin, je upravičil svoj renome, za zelo uspešno pa se je izkazala tudi US operacija v San Mateu v sončni Kaliforniji. Letos je na čelo Domarka prišel Ian Livingstone, človek z 20-timi leti izkušenj v

igralni industriji, mož, ki je v Evropo prinesel serijo Dungeons & Dragons. Novi šef vidi možnost nadaljnega razvoja firme predvsem v smeri izdelave znanstveno-fantastičnih iger. V ta namen je Domark pred kratkim podpisal pogodbo z gigantom Penguin Books o odkupu pravic za sila uspešno serijo Fighting Fantasy, ki se je po vsem svetu razprodala v 14-tih milijonih kopij. Prva igra po tej stripovski predlogi bo nosila naslov Deathtrap Dungeon in nas bo razveselila že pomladi leta 1995.

Domark Interactive je trdno odločen, da bo tudi v prihodnosti razvijal kvalitetne igre na novih platformah, ne bo pa zapustil tudi že obstoječih. Ekipa Kremlin bo pokazala maksimum, ki se ga da izvleči iz segine konzole mega drive; priča bomo hitri 3D streljanki Bloodshot. Beseda hitrost bo dobila nov pomen v dirkalnih igrah Kawasaki Superbikes in F1 World Championship Edition, k dodatku iger v rangu konzol pa se bo Domark Interactive usmeril tudi na trg PC-jev in CD iger, vključno s Sonyevo konzolo PlayStation in Panasonicovim 3DO. Nemalo število velikih projektov je že v pripravi za naslednje leto. Več o tem, kakšne igre se pletejo pod prsti čarovnikov iz Kremlina, pa si preberite v napovedih.



Med tokratne izžrebance bo Domark razdelil pet nagrad:

1. Igra Prince of Persia za Mega Drive
2. Igra Formula 1 za Game Gear
3. Igra Desert Strike za Mater System
4. Baseballska čepica
5. Ray-ban sončna očala.

Odgovore (lahko jih pošljete tudi na dopisnicah) sprejemamo najkasneje do 15. novembra!



### Nagradna vprašanja:

1. Katera športna zvrst je glavna domena serije Championship Manager?

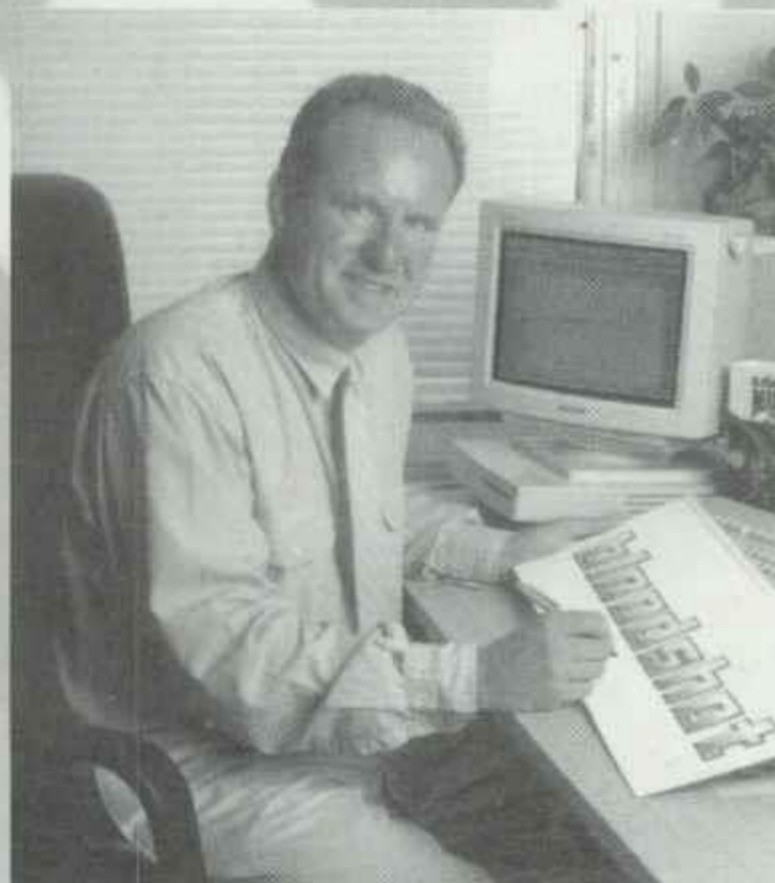
- a) nogomet
- b) žogobrc
- c) fuzbal

2. Kako se imenuje igra na sliki?

- a) Soccer Kid
- b) Marko's Magic Football
- c) Diego Armando Maradona's Drogeria

3. Kdo je mož na sliki?

- a) na moč prizadeti zidar Miloš
- b) Jolyon Meyers, brez brade in čez 15 let
- c) Ian Livingstone, s kravato in kontaktnimi lečami





Jaka Terpine

# Ni ovir za domišljijo Kaj bomo s Schwarziiji, ko bo tudi mišice narisal računalnik?



Takole odprem usta ...

Vam ime James Cameron kaj pove? To je tisti režiser, ki mu Hollywood zaupa največje vsote denarja, da se potem obrnejo in namnožijo. Je največji Hollywoodski tehnofil, prvi, ki je v filmih začel morfati z računalniki (Abyss, T2) in ki je letošnje poletje vnovič zablestel s filmom True Lies. True Lies, posnet za doslej najvišjo vsoto, (neuradnih) 120 milijonov dolarjev, je zgodba o programerju, ki živi dvojno življenje - za popoldanski zaslužek pa se ukvarja z agentovanjem v neki tajni organizaciji. Seveda ga doleti izjemno zahtevna in odgovorna naloga, ki ji je lahko kos le, če ga upodobi Arnold Schwarzenegger. Cameron je, kot že rečeno, sinonim za "film poln osupljivih posebnih efektov" - tudi če na sceni ni robotov in vesoljskih ladij. Tokrat jih zares ni, je pa zato cel kup drugih vratomolnih prizorov izmed katerih je zagotovo najznamenitejši let Arnija v Harrierju, med vrhovi Miamijskih nebotačnikov. Ne bomo vam kvarili užitek z opisovanjem, le ko boste gledali omenjen prizor (pa ne le tega) in se se vprašali, kako so to posneli, vam odgovorjamo: vse kar se vam zdi neverjetnega, je mo-

jstrovina računalnikov firme Digital Domain. Cameron je kot kaže odrekel zvestobo razvpitemu ILM-u, ki je čaral pri T2 in Abyssu ter šel na svoje z računalniškimi efekti.

ILM (Industrial Light & Magic) je tvrdka, ki jo je za potrebe svojih eksperimentov ustanovil George Lucas. Cineasti jim dolgujemo zahvalo za kilometre trakov filmskih prevar, od fantastičnih zvezdnih bitk do dinozavrov. Pred nedavnim so

je sprejemne dvorane v beli hiši ter prav tako s pomočjo računalnika spremenili premikanje ustnic, da bi se ujemale z izgovorjenim. Najnaprednejša stvaritev v luči računalniških efektov, pri kateri so se ILM-ovci pošteno prepotili, pa se imenuje The Mask. To je zgodba o Stanley Ipkiisu, bančnem uslužbencu, ki najde staro vikinško masko in se po spletu nadnaravnih okoliščin spremeni v skrivnostno osebo z imenom Maska, katerega obraz se spreminja kot žvečilni gumi. Prava poslastica za ljubitelje morfingov, torej.

Računalnik je dandanes torej stalen sopotnik filmskih ustvarjalcev. Spielberg je ob efektih v jurskem parku izjavil, da je bila še pred dvema letoma računalniška animacija v filmih eksotika, danes pa si vsak resen filmski čarovnik svoje delo brez Silicon Graphicsa že težko predstavlja. V filmu "Interview with the Vampire" s Tomom Cruisom v glavni vlogi, bodo celo curki krvi narejeni računalniško... ☺



In stlačim vase dinamit.

računalniško animirali podobno pokojnega Brandona Leeja in dokončali film "The Crow", med snemanjem katerega je zvezdnik preminul. Pri največji filmski usešnici v ZDA, Zemeckisovem Forrest Gumpu, jim pripadajo zasluge za prepričljivost posnetkov srečanja Toma Hanksa z ameriškim predsednikom in drugimi bolj ali manj zgodovinskimi osebnostmi. Za rokovanje Forresta in Kennedyja so najprej osamili JFK-ja na posnetku, kjer se rokuje s člani nekega nogometnega kluba ter dodali Hanksa. Pod vse so namontirali ozad-

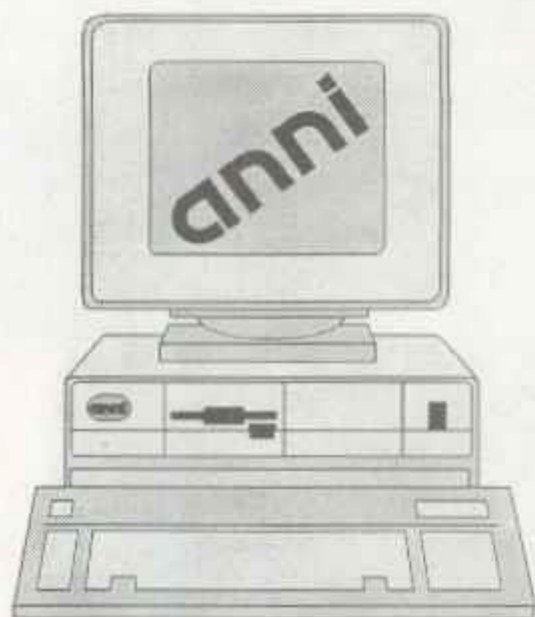


Podaljšam spodnjo čeljust ...



Aplavz, prosim!

# anni



Posebna ponudba: Mitsumi CD-ROM FX-001 9.990,-  
CD-ROM double sp. 18.900,-  
CD-ROM triple sp. 27.900,-  
SB 16ASP 26.900,-  
SB 16 Value 15.900,-  
SB Pro Value 13.300,-  
SB Value 9.400,-  
HP LJ 4L 114.950,-

**NB 486slc-50**  
Prenosnik Bondwell

Spomin 4 do 8 MB,  
Trdi disk 170 do 250 MB,  
Po želji FAX modem,  
Uprizna točkalnica

Teža le 2,1 kg,  
Dim: 206/297/40 mm

**od 207.404**

**AT 386DX-40**

Matična plošča 386DX-40, 128K,  
Spomin 4MB,  
Trdi disk 234MB

Dizelna enota 3,5" 1A4MB,  
Super IDE kontroler 25-1P-1G,  
Grafična kartica VGA 512K,  
Monitor VGA color 1024/768 LE,  
Čitalje NT,  
Ispisovalnica Cherry G83,  
Mika Genesis

**le 121.220.**

**AT 486DLC-40**

Matična plošča 486DLC-40, 128K,  
Spomin 4MB,  
Trdi disk 234MB

Dizelna enota 3,5" 1A4MB,  
Super IDE kontroler 25-1P-1G,  
Grafična kartica VGA 512K,  
Monitor VGA color 1024/768 LE,  
Čitalje NT,  
Ispisovalnica Cherry G83,  
Mika Genesis

**le 129.310.**

**AT 486DX-40 (50, 66)**

Matična plošča 486DX-40, 256K,  
Spomin 4MB,  
Trdi disk 234MB

Dizelna enota 3,5" 1A4MB,  
Super IDE kontroler 25-1P-1G,  
Grafična kartica VGA 512K,  
Monitor VGA color 1024/768 LE,  
Čitalje NT,  
Ispisovalnica Cherry G83,  
Mika Genesis

**od 136.980.-**

Po ugodnih cenah vam nudimo:

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

Garancija 12 mesecev.

Dobava iz zaloge takoj.

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

Cene so v SIT, brez 5% prometnega davka.





igra meseca

# SYSTEM SHOCK

# Šok za vsakogar

Miha Amon

Nekateri so ga poimenovali "Originov odgovor na Doom" ali pa "Origin vrača udarec", druge so spet modrovali, da je to nekakšen nadomestek za tiste najbolj nečakane fane Ultimate Underworld, ki že kar lep čas močno preobremenjujejo Originove telefonske linije in sprašujejo po datumu izida tretjega dela. pri Originu pa so mu nadeležno šokantno ime: System Shock.

Naj bo tako ali drugače, "Šok v sistemu" vsebinsko nima prav nič skupnega z Doomom, še manj pa z UW. Nanjo nas še najbolj spominja železna palica - prvo orožje, ki nostalgичnemu fanu UW obudi spomin na bridko diamantno sabljo, a še to zelo kmalu nadomestijo besni laserski magnumi, raznovrstne bombe in druga super hi-tech orožja. Izredno popolno trirazsežno grafično okolje omogoča, da se resnično potopimo v napeto futuristično zgodbo in popolnoma doživimo srehljivi svet prihodnosti, čas hude človeške krize, ko so računalniki postali tako strahotno razviti in inteligentni, da bi bili sposobni izpodrinuti sleherni biološko življenje (a dej, dej, dej, noi - op. ur.). To je čas, ko blede



Pa saj ni mogoče, da me je ubila morilka "švas mašina"?!

meja med navidezno resničnostjo in realnim svetom, čas, ko so potepi po umetnih kibernetičnih svetovih (cyber space), ki jih v resnici sploh ni, in so le del nekega hudo zapletenega softvera na velikanskih izredno zmogljivih računalnikih, postali takorekoč vsakdanjost. To je tudi čas, ko so te "preveč inteligentne opice" naselile že celo Osončje, Luno in Mars pa že "do vrha" zasule z najhujšo umazanijo in strupenimi odpadki.

### Ko v sistemu nehaj počti...

Prav nič nenavadnega ni, da se našemu domačemu računalniku občasno malo strga in začne početi vse mogoče neumnosti. Naenkrat čez ekran napaca besede "Parity error. System halted" - zelo jasen znak, da se mu ne ljubi več delati, disketnik začne živčno grizljati in prežvekovati tisto, čemur bi še pred nekaj trenutki lahko rekli disketa, na tiskalniku se izpiše vrsta nadvse nenavadnih sporočil zunajzemeljskih bitij, SoundBlaster pa meni nič, tebi nič prav veselo ubere jugoslovansko himno "Hey Slovani...".

A vedno ni vse tako zelo preprosto! Še posebej, če se to zgodi kakšnemu večjemu računalniku, ki opravlja zelo pomembne naloge - na primer računalniku, ki

upravlja strašansko veliko vesoljsko bazo. Ti računalniki imajo ponavadi še eno veliko napako: edina možna tipka za reset je tista na jederskem detonatorju, ki sproži gigatonsko eksplozijo na velikanskem CPUju. Seveda pa še tako inteligentni detonator ne zna priti kar sam na svoje "delovno mesto" in ga mora ponavadi nekdo tja namestiti.

Tak "ponor-pobes" se je nekega čudnega dne zgodil Shodanu, glavnemu super računalniku na bazi Citadel v orbiti planeta Saturna. Naenkrat, kot da bi počila žarnica v avtomobilskem žarometu, se mu je zmrčil elektronski um. Nenaden šok v sistemu! Nekdaj koristen in nadvse prijazen računalnik, ki zna govoriti z mehkim, pomirjujočim ženskim glasom, je v trenutku postal grozljiva super inteligentna morilska mašina, ki je za začetek brez kakršnegakoli zadržka ali moralnega pomisleka kot za šalo pomorila vse prebivalce na Citadeli. Iz njihovih trupel je "strgani" Shodan začel sestavljati vojsko kreatur: skupke mesa, žic in elektrone, ki jim naše stare mame pravijo kibongi. Vse to pa vodi k končnemu in edinemu Shodanovemu cilju: osvojitve planeta Zemlje in popolno uničenje biološkega življenja. Kot sam rad pripoveduje igralcu po elektronski pošti: "Ko te ulovim, bom s tvojim mesom in mastjo podmazal ležaje mojih robotov" (jaz pa bom iz tvojih črev naredil jermene na vozovih za trupla - op. ur.)

Kdo pa je tisti izbranec - potencialna surovina za ležajna maziva? Kdo je junak, ki bo poskusil rešiti vso to "zmiksano" cybergodljo in onesposobil velikanski laserski top, ki se grozeče nasmiha z vrha Citadela in pod Shodanovo kontrolo zbira energijo za močan končni udarec proti človeštvu na Zemlji?!

To si ti! Navadna reva, nemočni heker, ki v življenju še ni videl nevarnejših orožij, kot sta cyber-Igralna palica in kleščice za striženje nohtov. V tem "biznisu" se je znašel čisto po nesreči, ko je nekega sobotnega večera počel tisto, kar počnejo vsi normalni hekerji - vdiral je v računalniške sisteme in "surfa" po njihovem strogo varovanem cyberspacu. Vse bi bilo čisto O.K. in kot ponavadi, če dotičnemu računalniškemu sistemu ne bi bilo ime Shodan in - še huje - če ga pri tem početju ne bi ujeli! Takoj je bil obsojen enega najhujših zločinov tedanjega časa - vdiranja v informacijske sisteme in odtujevanja zaupnih podatkov. Korporacija Trioptimum (lastnik baze Citadel) mu ponudi možnost, da se oddolži za svoja hudodelstva z-neko "top secret" operacijo. Ubogi heker natvno sprejme ponudbo in še preden se zave odločitve, se že znajde na bolniškem oddelku sredi zlovesče baze Citadel, ležeč na kirurški mizi z velikanskim kirurškim laserjem, drezajočim v njegove možgane. V glavo mu vgradijo poseben nevralni vmesnik, ki mu bo omogočal povezavo možgan z računalnikom. Operaciji sledi pol letna okrevalna koma. V tem času pa se je na bazi



Cyborg s peklenško srečo - a ne za dolgo!





marsikaj spremenilo! Spozna, da je edini, ki je preživel Shodanov bes. Rešila ga je narava njegove naloge, ki je zahtevala tudi uničenje vseh računalniških podatkov v zvezi z njegovim obstojem na Citadelu in tako ga Shodan ni opazil.

### Na kolena!

Vlog nevrnega vmesnika in hekerja res ni težko prepoznati. Heker - to si ti! Nevrni vmesnik pa je igra System Shock. Ko jo poženemo, vstopimo v drugo (navidezno) resničnost - resničnost, ki jo hekerju na bazi Citadel preko nevrnega vmesnika posreduje računalnik. Ta kontrolira prav vsa njegova čutila (vid, sluh, ...). Signale okolice najprej primerno obdelava in šele potem preko vmesnika pošlje v hekerjeve možgane - to je "tisto" kar vidimo na zaslonu našega PCja - uporabniški vmesnik po domače (user interface). Prav mogoče bi bilo, da bi navnega hekerja oblasti Trioptimuma še tako obrnile, da bi ga namesto v pravi svet preko nevrnega vmesnika v njegovi glavi priklopili na nek drug računalnik za navidezno resničnost ter ga poslali v navidezni kibernetični svet in on tega sploh ne bi vedel... no, ja... vsaj dokler ne bi zmanjkalo elektrike. Vendar tega ni v scenariju te igre.

Prav ta uporabniški vmesnik, ki smo mu posvetili cel zgornji odstavek, je v System Shocku precej izboljššan. Ne le, da ima prvič v zgodovini računalniških iger tudi svoje mesto v zgodbi, ampak se lahko pohvali tudi z nekaj revolucionarnimi izboljšavami, ki igro še bolj približajo pravi navidezni resničnosti in jih njene naslednice vsekakor ne bodo smele izpustiti! Popolna kontrola nad gibi telesa glavne osebe nam omogoča, da



Cyber-bušman ali Citadelski neandertalec - mutant

se "zrinemo" tja, kamor okorni Avatar iz Ultime Underworld ni mogel, saj se še prikloniti ni znal. Glavna oseba System Shocka pa se lahko celo plazila in leze po kolenih, ali pa se nagne čisto v stran in pokuka, če je kakšen sovražnik za vogalom. Tudi vrat ni več tako trd, kot da bi junak trpel za meningitisom in ga je moč poljubno premikati. Tako si lahko čisto od blizu pogledamo koščke mesa in kapljice krvi, ki so ostale na tleh od preminulega sovražnika ali pa občudujemo muhe na stropu.

### Doom po Originovski

Firma Origin, oziroma podjetje - oddelek, ki ustvarja pod njegovim okriljem - Looking Glas Technologies (LGT) in ID Software veljata za začetnika iger s tridimenzionalnim teksturiranim okoljem in primerjave med njima se kar same ponujajo. Tako tudi še ni dokončno rešeno vprašanje, katera igra je bila prva na tem področju: Originova Ultima Underworld ali pa ID-jev Wolfenstein 3D. Drži pa dejstvo, da so na svetovnih lestvicah ID-jeve tridimenzionalne igre vedno prekosile Originove, vendar pa se je slednji precej dlje obdržal na njih. Tako je npr. UW nekaj let po izidu še vedno med prvimi petdesetimi na znani lestvici InterNet Top 100. Gre za to, da so Originove igre za razliko od ID-jevih, ki so privlačne že na prvi pogled, precej kompleksnejše in zato zelo, zelo zahtevne za igralca, ki se mora v njih znajti podobno kot v pravem - krutem - resničnem svetu. To pa je nedvomno precej težje, kot natipkati nekaj kombinacij goljuftij in zgrabitj uzi ter pobiti vse kar leze in gre. Zato pri teh igrah samo "ljubezen na prvi pogled" ni dovolj, saj igra igralca zgrabi šele takrat,



Mutanti, kot v akvariju, varno za energetska steno.

ko se mu uspe "preseliti" v umetni (cyber) svet igre. Potem mu ta "izcisa možgane" in zasvojenca ni več pomoči, dokler igre ne konča. Podobno je tudi s System Shockom, ki za razliko od Dooma vsebuje tudi napeto zgodbo, kibernetični svet pa je precej popolnejši, večji in zelo pester. Z vsakim predmetom, steno in mnogimi napravami na stenah lahko naredimo skoraj vse, kar bi se dalo narediti tudi v realnem svetu. Tistim bolj koleričnim dušam bo še poseben užitek uničevanje video ekranov na stenah, dragocene elektronske opreme v laboratorijih, kamer na stropu... Seveda pa mora biti ves ta kibernetični svet System Shocka - navidezna resničnost - gora podatkov - tudi nekje shranjen. System Shock vas bo "šokiral" s kar 30 megabajti manj trdega diska! Všetih je tudi osem shranjenih pozicij, katerih velikost sploh ni zanemarljiva, kajti vsi podatki za enkratno trenutno stanje cyber-sveta tehtajo kar 600 Kb. Originovci se nikdar niso omejevali s procesorski-mi zmogljivostmi in so vedno računali na najboljšo. Tako si lahko na embalaži System Shocka preberemo



Samo glavo utakneš med te vilice in že odpotojš v cyberspace...

prijazno sporočilce, ki za igranje priporoča kar samega pentiuma. Igra na 486DX33 namreč deluje na meji užitnosti! Kljub temu, da je SS-jev svet precej kompleksnejši od Doomovega, bi se na tem področju Origin lahko marsikaj naučil od pridnih ID-jevih programerjev, ki so v nekaj verzijah Dooma naredili res presenetljive izboljšave na področju hitrosti igre!

Kljub temu pa so Originovci prvič razmišljali tudi malo bolj tržno in poskusili narediti igro, kjer bi bilo za vsakogar nekaj - s Pentiumom seveda! Tako lahko tisti igralci, ki jim je ta svet "krute" virtualne realnosti prekomplikiran in so jim bližje infantilni akcionerji, igro preprosto poenostavijo v navadno 3D akcijo - na nivo Dooma. Izključijo lahko vse uganke in zgodbo, sovražnike pa naredijo še nevarnejše in obratno. Zato je System Shock prva igra, ki je lahko akcijska, FRP ali pa celo oboje skupaj - kakor vam bolj ugaja. Šok za vsakogar!

## MEGAMETER



PC, PC CD-ROM



akcijska pustolovščina



Origin



Skupna ocena

94



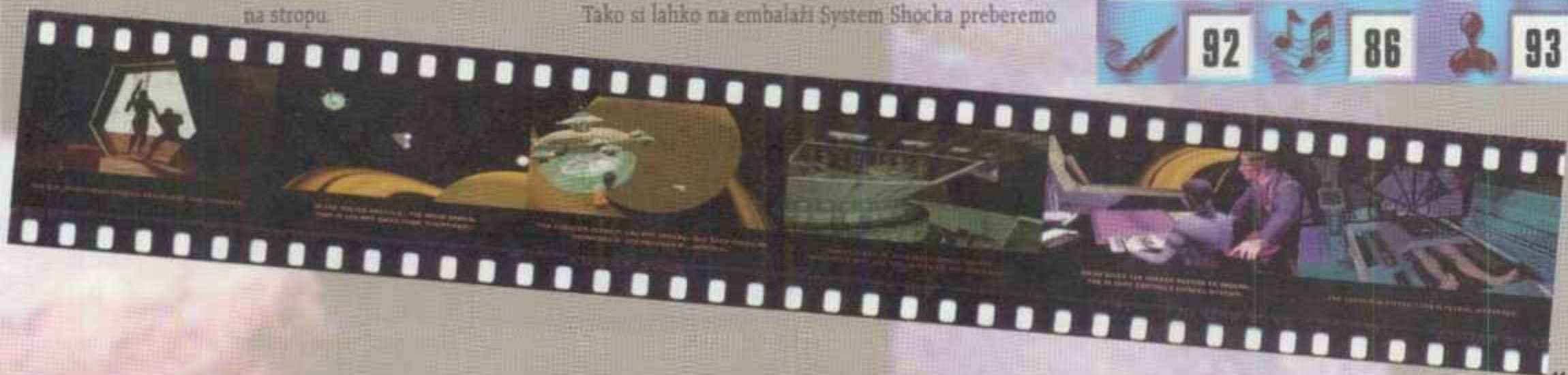
92



86



93





**K**o je Origin ustanovil svojo prvo Wing Commandersko Akademijo (WC Academy), se je hitro nabrala množica dobro izšolanih, boja in krvi željnih mladih commanderjev. Le malo se jih je zaposlilo na velikih letalonosilkah, kot je TCS Concordia, nekateri so obupali nad čakanjem in postali Privateerji, še vedno pa je ostalo veliko pogumnih bojevnikov, ki so nestrpnost pričakovali vpoklic v konfederacijsko vojsko, da bi končno občutili grozljivo drhtenje mogočne mašinerije, peklensko sikanje "afterburnerjev" velikanskega Gladiusa, slišali smrton-



Vzlet z matične ladje.

osne žvižge razbeljenih Tachyonskih topov in končno okusili vročo Kilratsko kri. Zato je glavni poveljnik in ustanovitelj Originove konfederacijske flote admiral Chris Roberts, mlademu kadru ponudil novo možnost uspeha in ustanovil Wing Commandersko Armado.

V Armadi lahko mladi bojevniki izzove sovražnika v enkratni bitki in mu tako, kot se je naučil na Akademiji, nažene smrtni strah v kosti. A enkratne bitke, po katerih je ob zmagovitem pogledu na cvrečega se sovražnika zadovoljstvo samo kratkotrajno, niso pravi izzivi! Ne, postati poveljnik svoje flote in jo pogumno voditi do končne zmage - to je resnični cilj, ki ga je vredno doseči! Mladi commander, ki mu dodelijo floto in sektor, ki naj bi ga osvojil in očistil sovragov, mora biti dober strateg, saj mora sam načrtovati bitke in osvajanja planetov, skrbeti mora za izgradnjo novih bo-



Novo - mogočnejše eksplozije!

jnih plovil in načrtovati postavitve vojaških postojank na osvojenih planetih, oskrbovati tovarne s surovinami, ki jih nakopljejo v rudnikih... Poleg tega pa mora biti tudi izvrsten pilot, vedno pripravljen v bitki tudi sam poprijeti za krmilo svojega "fighterja" in braniti osvojena ozemlja. Commander lahko izbira med vrhunskimi bojnimi plovili. Nekatera izmed njih so sodelovala že v mnogih znamenitih bitkah, kot je bila na primer tista v sektorju Enigma. Nobeno plovilo pa commanderju ni neznano, saj se je že na vseh vadil v simulatorjih na Akademiji.

Vendar pa vsi commanderji niso častni ljudje in nekaterim je celo morala španska vas. To so sleparji, barabe, izmečki in važiči, ki v celem vesolju vidijo samo napihnjenega sebe in lastno korist. To so ljudje, ki z lahkim srcem stopajo preko trupel in brez kakeršne koli vesti zahrbtno izdajo in izkoristijo tiste, ki so jim zaupali - če le zavohajo večjo korist, takoj, kot mrhovinarske hijene z užitkom prestopijo, dezertirajo k zlobnim Kilrathijem in z njihovimi morilskimi letalnimi stroji še naprej ubijajo nedolžne ljudi. Tudi to je Armada!

Če si pravi Wing Commander, se ti kmalu začne dogajati, da vse računalnikove taktike tudi na najtežji stopnji kaj hitro prepoznaš in si zaželiš kakšnega bolj inteligentnega nasprotnika. S svojimi izrednimi strateškimi in pilotskimi sposobnostmi bi rad osupnil tudi kakšnega važnega znanca, mogoče celo znanko, ki je preveč prepričan(a) vase, da bi ti verjel(a) na besedo. Še žal mu(ji) bo! Tekmeca lahko Armado poženeta preko mreže, modema, enkratne bitke pa lahko igrata celo na enem samem računalniku. Posebej podpora modema je zelo dobro izvedena. Všečen je terminalski program, ki je že vdelan v igro tako, da je povezava računalnikov prek modema zelo podobna delu s popularnimi terminalskimi programi (npr. Telemate ali Telix). Preden začnemo in, ko končamo igrati, se lahko celo "pogovarjamo" s tipkanjem (chat)! Igra podpira tudi modem na nestandardnih vtičih (Com3, Com4) s poljubnimi nastavitvami IRQ in naslovi I/O, kar je bila npr. pri Doomu velika ovira mnogim modemskim igralcem.

Posebno presenečenje je tudi grafična hitrost igre, ki bi morala biti po vseh pričakovanjih in slabih izkušnjah z drugimi novjšimi Originovimi igrami (npr. System Shock) zelo slaba. Grafika v WC Armadi je izredno hitra in od Privateerja in Akademije še precej izboljšana. Izgleda, da so tudi Originovi programerji končno začeli misliti na reveže z mlinčki, počasnejšimi od Pentiuma in začeli optimizirati svoje programe. Vsa vesoljska plovila so zelo popolno narisana, imajo še več detajlov s še višjo ločljivostjo tek-

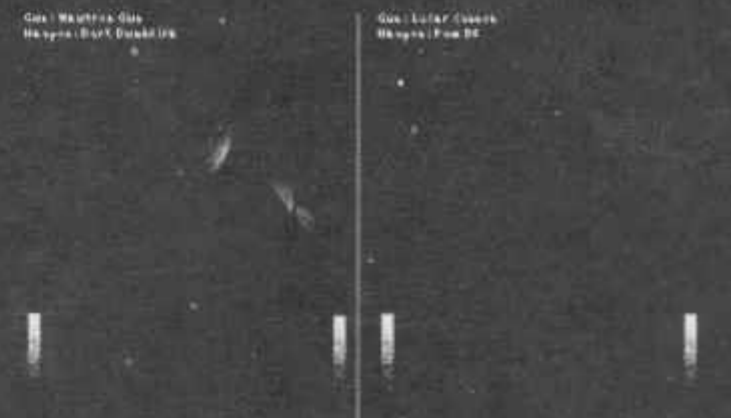


Nov efekt: blisk ščitov ob zadetku. Se precej bolj impresiven v igri kot tule na sliki!

# ARMADA™ WING COMMANDERS™

POKAŽI,  
ČESA SI SE NAUČIL  
NA AKADEMJI!

stur in dodatnimi vizualni učinki, kot so blisk ščitov ob zadetku, odpadajoči kosi oklepov ko odpovejo ščiti... Lahko bi rekli, da so minili časi raket, sestavljenih iz velikih kock, kot se jih spominjamo iz Wing Commanderja. ☺



Pogled sovražniku v oči - tistemu, ki sedi zraven tebe in se na istem računalniku preko deljenega ekrana meri s teboj.

## MEGAMETER

	PC		
	akcijsko strateška simulacija		
	Origin		
<b>Skupna ocena</b>			
<b>85</b>	<b>95</b>	<b>80</b>	<b>80</b>

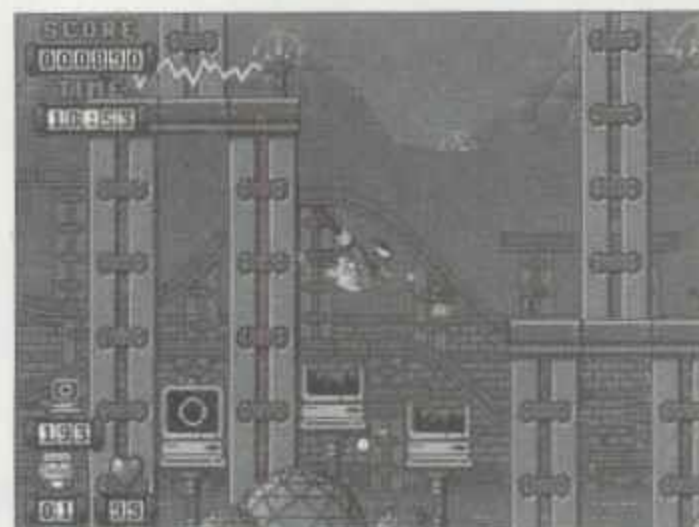


# KID

## CHAOS

Andrej Bohinc

Družbenim spremembam okolja se je težko prilagoditi. Kadar malega otroka kruto zvlečejo iz toplega doma kamenodobne domovine v umetno okolje nekje v prihodnosti, ostaja velika verjetnost, da bo njegov osebnostni razvoj močno prizadet. Ne le, da bo moral gledati TVS, poslušati Čudežna polja ali Bog ne daj celo



K. C. v eni od svojih klasičnih poz.

lepo Heleno. Ne, fant bo imel čisto drugačne prilagoditvene probleme.

In tako si bo prej ali slej zaželel ven iz modernega sveta. Da bi se vrnil v pradobni raj, si bo moral utreti pot z gorjačo in svojo razbacano postavo skozi pet dooolgih ploščadnih svetov. In fant ni prav nič nežen

## Sonic iz

s tole macolo, en sam zamah, pa že počese vse okrog sebe... Kaos, skratka. Brez marnir in olike.

Kid Chaos je super Sonic, gin in tonik. To je formula, pri kateri ne morete zgrešiti. Njegov moto je: teči naokoli in razbijaj stvari. Ste presenečeni? Zamenjajte njegovo bučo s Forest Gumpom (norčkom iz gozda) in dobili boste zrcalno sliko. Ja, tudi on hitro teče in počasi misli. Ali pa sploh ne. Kakorkoli že, prečesati morate pet svetov, raztreščenih vsak na štiri podsvetove, nekatere malo večje, druge malo manjše, toda vse preklemsko zavite in na koncu začinjene z arkadnimi klasiki: Arkanoïdom, Space Invadersi, Duck Huntom in Rifletom (pa ne s tistimi iz Podariva-nič-ne-dobiva). Odlična zabava, ni kaj.

Toda kaj nam ostane od mesa? Svetovi niso nič kaj prida originalni. Razlike med deželo igrač in techna, upostošenim mestom in toksičnim prostranstvom so minimalne. Ne, tisto kar dobite je hitrost - če jo seveda potrebujete. (Use the speed, kid!) K.C. je najhitrejši junak daleč naokoli, ki ga niti zajec ali pa Brigita Bukovec ne bi ga ujela.

Igra sama je dokaj težavna. Na koncu vsake stopnje izveste, da ste naredili kvečjemu 50-60% škode, pa če se še tako trudite. Časovne razlike med stopnjami so velike - nekje imate na razpolago celih 15 minut, drugje pa morate doseči cilj v pičlih 90 sekundah, kar zna biti utrujajoče in glavoboleče, predvsem, če je izhod težko dostopen.

Toda K.C. je kljub temu dokaj poštena arkada. Do-

## pradobe

bro izvedena in zabavna. Deloma dolgočasna, mestoma navdušujoča. In to se šteje. Na Amigi torej še ena igra več, ki jo odslej ni treba iskati na konzolah. ☺

### MEGAMETER



Amiga



arkadna igra



Ocean



Skupna ocena

72



76



70



68

## INTERNATIONAL TENNIS OPEN

AGASSI JE MOJ MLAJSI BRAT

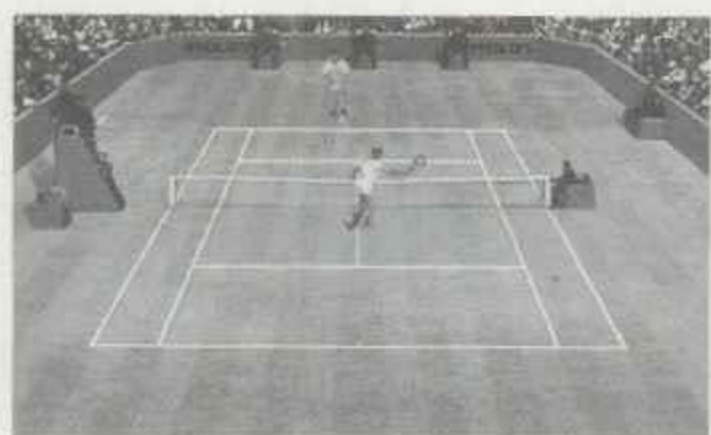
Tipka za forhand, tipka za backhand, kurzorji za levo, desno, gor in dol. To so čisto vse tipke, ki jih je treba obvladovati med igranjem International Tennis Open (ITO). Ker o tenisu veste že skoraj vse, bom preskočil začetne vkladnosti in vas popeljal naravnost na igrišče. Miško, daj žogice!

Brez menijev za razne nastavitve seveda ne gre. Začetniki lahko izbirate med avtomatičnimi udarci med serviranjem, profesionalci pa bodo vse postorili sami. Če uživate v dolgih teniških srečanjih, lahko igrate na tri ali pet setov. Na koncu kliknete še na vadbo, eno igro, če pa ste teniški manijak, na turnir. Ker teniška simulacija ne bi bila teniška simulacija, če ne bi simulirala igranja na vseh treh površinah, lahko odletite na Wimbeldon (trava), v New York (beton) ali pa Pariz (zemlja).

Ko pa se uspešno prebijete skozi tistih nekaj menijev, se znajdete na igrišču. Tenis kot tenis. Nič novega, nič presenetljivega, nobene krvi, nobenih mrtvakov, eksplozij, nikjer sovražnikov, ki jih je treba obglaviti, celo besede (niti grde) ni slišati! Igralno polje je čudne

oblike, česar je kriva perspektiva, s katere opazujete dogajanje na igrišču. Mreža, sodniki in gledalci so fiksne slike, kar je ena od zamer igri. Igralci so digitalizirani, kar ima več slabih kot dobrih strani. Ker je malo posnetih gibov, vam bo animacija gibanja sprožala salve smeha. Igralci se po ekranu gibljejo kot zadržirane opice, tek je bolj podoben

drobljenju šestmesečnega otroka, ki šprinta na olimpijskih igrah, udarci, razen redkih izjem, sploh niso podobni udarcem - vsakič ko sem usekal po rumeni žogi-



Ta slika je ... drugačna.

ci, sem imel vtis, da je moj igralec v deliriju in obupno poskuša zadeti muho, ki se mu je parkirala na popku... Žogice, ki so svojo dolžnost opravile, z igrišča kar izginejo, menda v neko drugo realnost. Vtis popravljajo dobri zvočni efekti, če seveda imate zvočno kartico, sodnikov glas in tuljenje + ploskanje ekstatične publike je zelo jasno in čisto, tudi mlatenje po žogici je

slišati. Če ste zaljubljenec v tenis, ali bi radi deževne popoldneve preživeli s prijateljico (-em) v prijetni partiji belega športa, potem je to igra za vas. Kljub pomanjkljivosti, ji igralnosti ne manjka, kar je včasih čisto dovolj. Vidimo se v finalu! ☺

### MEGAMETER



PC



športna simulacija



Infogrames



Skupna ocena

75



81



72



85



# Star Crusader

## TIE Fighter za mlajše otroke

GameTek je resda založil legendarni igri Elite in Elite II, toda vsak dan tudi ni nedelja. Petek 13. bi morda bil točnejši datum. Pa le ni vse tako črno. Igra Star Crusader ima svoje svetle trenutke, vendar bi morali avtorje za nekaj očitnih brc v temo pošteno povleči za ušesa. Kot Quasimodo šepa že scenarij; kot že ničkolikokrat se prepotentni Zemljani tudi tokrat zapletejo v intergalaktični spor z vsemi rasami, ki so jih uspeli stakniti v sektorju imenovanem Ascalon Rift. Ste torej na strani Good Guyev, Zemljanov, katerih porajajoča se multidržavoidna tvorba sliši na ime The Gorene Empire. Toda tudi zlikovci oz. mali zeleni niso od komarjev. Osnovani so Alien Alliance, povezavo vseh petih tujih ras, ki jim morate vljudno (beri: z ognjem in mečem) dopovedati naj spokajo iz sektorja.

Sprva naivni, nič krivi nič ravni vesoljčki bodo kmalu ugotovili, da jih hočete poslati po gobe in verjemite mi, ne bo jim po godu. Toda komu mar, bomo pač pobili nekaj vagonov auslanderjev.

Star Crusader spominja na izpeljanko znanega Wing Commanderja ali TIE Fighterja, vendar daje vtis kot da je narejen za manj zahtevne kupce, ki jih ne motijo podrobnosti. Med te lahko vtaknemo pretirano načičkane ladje, psihopatske oficirje, ki vam poveljuje-

Woody sam. Skratka goofy! Tako, zdaj ko smo opravili s programerskimi neumnostmi, pa še nekaj besed o svetli plati. Igra uspešno imitira mnogo trikov, ki so proslavili X-Winga in TIE Fighterja. Uporabljali boste tractor beam, disruptorje, ki grdobce le onespobijo, skok v hyperprostor ter celo vrsto zunanjih pogledov. Vse kar se vam med misijo godi, boste spremljali na treh monitorjih, katerih prikaze lahko menjate s tipkami 7,8,9. Na njih lahko spremljate poškodovanost vas



Domov nas vleče zvezdna cesta in če dolga pot je pred nami ...

ali grdobca, lahko jih imate namesto radarja, merilca in celo vzvratnega ogledala. V kokpitu ždijo še štirje stolpci, ki prikazujejo vašo hitrost, količino goriva, stanje laserjev in ščitov. Razen naštetega, v kabini ni skoraj nič pametnega, če seveda izvajamo vedno popularni in spektakularni merek, alfo in omego vsake spodobne streljanke.

Precej zanimivih informacij se skriva tudi pod tipko N, ki vam ponuja zemljevid trenutnega območja, komunikacijo z banditi, kleparstvo in avtoličarstvo ter pregled navodil misije. Sporazumevanje je žal omejeno le na izpade v stilu: "Kva je? Kva težiš? A hočeš batine?" ali/in "Mama ti je bizon, oče pa dimnikar". Pa vendarle. Tarče izbirate povsem enako kot pri TIE Fighterju (tipki T in E), edini podatek pa je njihova oddaljenost. Tractor beam morate namreč aktivirati v neposredni bližini, scan pa deluje le na razdaljah manjših od 0,2 km. Tudi v Star Crusaderju je za konec misij bistven hyperjump, ki pa je tokrat malce zameštran: aktivira se le ko ladjo popolnoma ustavite in pritisnete "J".

Grafična podoba objektov je klasično vektorska ter prekrita s teksturami in Gouraudovim senčenjem, ki ju lahko ob morebitni počasnosti tudi izklopite. Enako

lahko storite tudi s statisti kot so obrobne galaksije, meglice in planeti. Med vsako misijo igra tudi glasbena podloga, če pa imate instaliran tudi Speech pack, bodo vsi piloti v boju za povrh še neutrudno čebljali. Iz zvočnikov bodo donele tudi spodobne eksplozije ter zvoki laserjev in torped. Tu in tam vam celo ladijski računalnik z ženskim glasom prijazno zaupa, da vam je pravkar odpadel levi motor. Zvok in osnova grafike sta torej na nivoju.

Brez večjih napak je narejena tudi priprava na misije v vesoljski postaji. Zakaj je glavni komandni modul v obliki orla, mi sicer ostaja nejasno, a pustimo to. Pred bitko si lahko ogledate strateški zemljevid celotnega sektorja in si spotoma še preberete podatke o sovražnih bazah. Preučite lahko vaše in tuje ladje ter se z vsemi spopadete v bojnem simulatorju. Briefing room je soba ključnega pomena, saj vas ta po razlagi ciljev misije izstrelj neposredno v boj. Ko napredujete vam postanejo dostopne še dodatne opcije kot so izbira soborcev ali ladje.

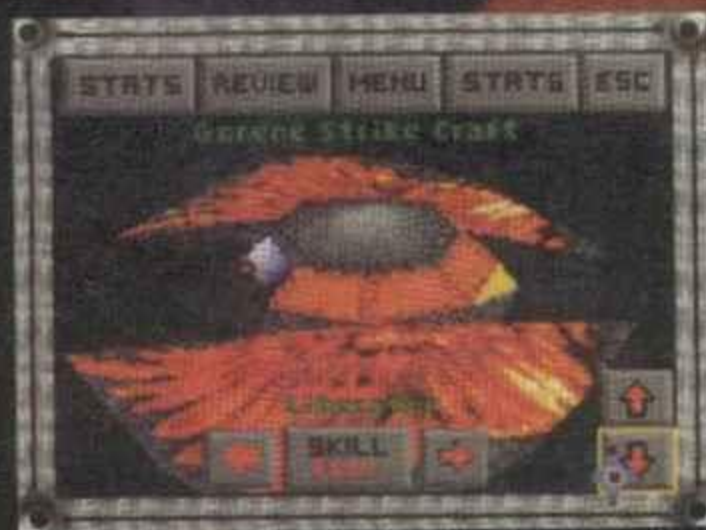
Star Crusader ni slaba igra, le dobra ni. Veseli je bodo vsi tisti, ki jim je bil všeč Wing Commander, za izkušene imperijeve pilote pa bi vse skupaj izpadlo preveč otročje. Pri Gameteku so iz odlične trgovske vesoljske simulacije galaktičnih razsežnosti naredili korak nazaj v lokalne razprtije nekega od Boga pozabljenega sektorja.



Seveda tako tudi umrete, ampak tekšno je življenje ...

jo ter okultne kombinacije tipk, ki so jim kos le poročeni. Kako naj si sicer človek razlaga, da je za nekatera opravila potrebno uporabiti tipke, ki so v kombinacijah z Alt (Alt+L - polnjenje laserjev), Shift (Shift+S - scan) ter celo Ctrl (Ctrl+E - eject). Milo rečeno: skrajno diletantsko. Tipke so torej tiste, ki vam prvih nekaj ur igranja iz brezskrbnega frčanja gor dol, tamo-amo, spremenijo v nočno moro. Kje se že shrani pozicija? Kako se vrne v bazo? Kako skenirati satelit? Kobajagi uporabniški vmesnik torej.

Svoje mere sarkazma je vredna tudi pilotska kabina in nekateri drugi elementi grafike. Ne gre za slabo kvaliteto ali pomanjkanje barv, temveč le za splošni vtis. Človek namreč nima občutka, da sodeluje v krvavi vojni, ki žre otroke revolucije, z malce sira, kumaric in bilijoni dolarjev. Ne. Velike ikone (Let the kids see them) ter ladje bizarnih oblik prej namigujejo na film Woody Allena, v katerem glavno vlogo seveda igra



Izberite svojega ptička!

## MEGAMETER



PC, PC CD-ROM



vesoljska simulacija



GameTek



Skupna ocena

67



71



75



66



Rok Kočar

# Master of Magic

V deželi, kjer se cedita kri in znoj

Pecejaši smo ob igri Civilization preživljali dolge dneve vojskovanja in bili smo sila ponosni nase in na vse kar smo zgradili. Nепrestano smo gradili mesta, v njih hiše, v hišicah pa smo gojili insekte. Neponovljiva zabava smo si govorili in sanjali o novi igri. Pa se sanje niso in niso hotele uresničiti. Tako smo se začeli že spraševati, če je Sid Meier morda res tako zelo obogatel, da mu do konca življenja ne bo treba več migniti s prstom? So mu švicarske banke res prepovedale še naprej vlagati denar v njihove sefe, rekoč da ni več prostora?

Tako kot se je po civilizaciji rodila kolonizacija, se je po gospodarju oriona pojavil še veliki šef



Čarule, čarule. Le kaj bo potegnila iz lonca?!

čarovništva. Lepo, ni kaj, ampak Master of Magic je v resnici nadaljevanje igre Civilization. Z vnosom čarovnij v igro bodo na svoj račun sedaj prišli tudi pripadniki stranke FRP, ki so nad civilizacijo venomer robantili, češ da tam ne morejo nikogar začarati v žabo.

Sanje mnogih so s to igro končno uresničene, temelji za novo prihodnost pa postavljeni. Vložite torej svoj certifikat v MicroProse in se nemudoma instalirajte v pravični svet gospodarja čarovnij.

Za instalacijo s sedmih disket boste potrebovali približno 25 minut časa in ravno toliko megabajtov prostora na disku. VGA grafika je obvezna, sicer pa igra na hitrejših računalnikih (486/66) teče tudi v zelo visokih resolucijah. Tako glasba kot zvočni efekti (spopadi, čarovnije...) so odlični, sicer pa tovrstne strategije ponavadi podpirajo cel kup zvočnih kart. Master of Magic ni nobena izjema.

Glavni menu je precej siromašen, nekako tako kot uvodna sekvenca. Oglejte si vse čarovniške frise, ki so jih avtorji spicali in si izberete karakter. Prednosti vsakega posameznika razberete iz njegovih čarovniških



Enota duhov proli svojim petim armadam! Mačji kašelj! Kreh, kreh, mijav...

knjig, v končni fazi pa bi itak morali zmagati z vsemi, če ne si zmagovalne titule sploh ne zaslužite. Izbira rase je nasploh najbolj zabavna zadeva v igri. Tako npr. najbolj pridni pajaci ne znajo izdelovati ladij, tisti ki znajo graditi najmočnejša obzidja, pa se bojijo konjev. Tako nastane začarani krog, iz katerega je najlaže najti izhod s pomočjo stare dobre An ban, pet podgan in igro boste gotovo začeli z leglom temnopoltih resigniranih pastirjev.

In končno se nekje izriše vaša utrdba z nekaj sto glavami prebivalcev. Skozi menu posameznega mesteca lahko prebivalcem izrazite vaše želje in zamisli po razvoju. Določene zgradbe omogočajo grajenje novih, ko pa ste zgradili vse, lahko v nedogled gradite lične hišice za njihove malo manj lične stanovalce. Lahko jih naterate tudi v trgovanje izdelkov in s tem mastno služite iz poteze v potezo. Seveda so tu tudi vojaške enote, skupine kmetov in inženirjev. Določene zgradbe vplivajo ravno na vojsko, saj se npr. v mestu, ki se hvali z vojašnico, rojevajo bolj usposobljeni vojaki.

Čas je za raziskovanje okolja. Okoliški ognjeniki, votline, gozdovi, ipd. so kot nalašč za druženje z divjimi živalmi, duhovi in orjaškimi pajki, ki imajo eno lepo skupno lastnost: vsi skrivajo kakšne dragocenosti. Nekaj pa je res. Pred spopadom si bo priporočljivo narediti vsaj štiri ali pet armad in se šele potem podati na bojni pohod. Spopadi so narejeni v zelo kulturni 3D obliki, v njih pa sodelujejo vse enote, ki se v istem tre-



King Kong v zadnjih izdihljajih. Tudi na misel mu ne pride, da bi se vrnil v svojo votlino. He's dead meat!

nutku znajdejo na določenem polju. Seveda lahko cel kup enot povežete in jih tako premaknete sočasno, ker boste drugače z vsako posebej težko koga pohabili. Sicer me pa ne briga kaj počnete.

V bojih lahko uporabljate tudi čarovnije. Vaše čarovniške sposobnosti od začetka niso Bog ve kakšne, a vseeno čarajte, že zato da pridobivate na izkušnjah posameznega čarovnika. Veliki šef ste seveda Vi, male čarovnike pa lahko najemate (občasno se pridejo v službovanje ponudit v katero od vaših mest) ali pa jih enostavno kje najdete (npr. v vulkanu???) in odviečete s seboj. Včasih vas bo s svojim obiskom počastil tudi kateri od trgovcev, ki vam bo na prodaj ponudil kako orožje, izum, čarovnijo, ipd.

Izumljali boste tudi sami, nabolj pridni pa je



V tem mestu je svoj dom našlo že skoraj 20 000 ljudi. Mestno obzidje pa je tako trdno zalo, ker so vsi prebivalci ravno vanj vložili svoj certifikat.

gotovo glavni čarovnik, ki svojo knjigo čarovnij dopolnjuje kar vsakih nekaj potez. Za izumljanje in tudi kasnejše čaranje je najbolj pomembna mana, ki jo zato neumorno kopičite, da ne boste najbolj obubožani ravno pri nenadnem napadu na vašo rojstno hišo. Verjemite mi, da je ravno ta hokus-pokus tisti glavni klinc, ki je popeljal Master of Magic iz kristalno čistih voda stare civilizacije. V končni fazi pa mi vseeno lahko verjamete na besedo, da več kot treh velikih razlik med obema igrama ne boste našli.

In končno so vsi srečni. FRP fani se neumorno veselijo igranja svoje najljubše in najnovejše strategije, strategji se bodo naučili nekaj čarovnij. MicroProse bo pokasiral mastne denarce in špil prodajal za med, Sid Meier pa bo svojim ubogim lačnim, bosim in premraženim otrokom vseeno lahko kupil nove bergle, saj bo obogatel s Colonizationom. Torej, happy end za vse. ☺

## MEGAMETER



PC



domišljanje strateških vlog



MicroProse



Skupna ocena

91



82



85



92



Še se spominjate filmov o Jamesu Bondu, agentu Njenega Veličanstva, katerega krogle ne marajo ženske pa se lepijo nanj kot majoneza na preprogo. Serijo filmov o njem so prekinili konec osemdesetih, ko so Bondovi dežurni sovražniki Sovjeti



This is life on the streets...

opravlja naloge, specialist, kot najboljši, pa ima na voljo še dodatne sposobnosti. Da vas ne bom preveč obremenjeval s teorijo, naj navedem kak primer. V neki vasi hočete doseči podporo upornikom, ki (z vašo pomočjo) poizkušajo strmoglaviti tirana. Najprej je treba v vas vtihotapiti propagandista, ki bo podkupil direktorja lokalnega radia in začel oddajati protivladna sporočila. Če se vaški župan upira taki potezi, ga s poti spravi vojaški strokovnjak z eksplozivnim pismom. Ker pa tudi vojska ne bo gledala križem rok, kako se podložniki spreminjajo v upornike, bo poizkušala upor zatreti. Tu priskočijo na pomoč gverilci, ki so jih izurili vaši strokovnjaki... Tako zgodbi ni ne konca ne kraja. Seveda zadeva ni tako linearna, kot izgleda. Vsaka izmed 1360 oseb na otoku ima svojstven značaj, pa tudi lastno "pamet", saj so jih programerji navdihnili z umet-

dva trenutka pa spet izgine. Tudi zasloni prikaz je lepo narejen: večina zaslona zaseda zemljevid otoka, zgornji rob so si prisvojili kazalniki uspešnosti, spodnjega ikone za hitri dostop na bistvene lokacije, desno pa so posamezni direktorati obveščevalne službe. Avtorji so se res potrudili z zemljevidom, saj so narisali vsako hišico, pot, drevo in vlak. Ker se pri nizki ločljivosti, v kateri teče igra, vsega ne da prikazati, se lahko zemljevid povečuje ali zmanjšuje, odvisno od potreb. Še zanimivost: samo zemljevid zasede celih 20 MB! Oceanovci so očitno dobro izkoristili CD, saj je na njem poleg obsežnega zemljevida kar nekaj video posnetkov o aretacijah, pokrajinah, ki jih nadzirajo agenti in o podobnih stvareh. Vsa komunikacija med vami in agenti poteka prek oken, v katerih lahko berete njihova poročila ali status, ter jim podelujete nove ukaze.

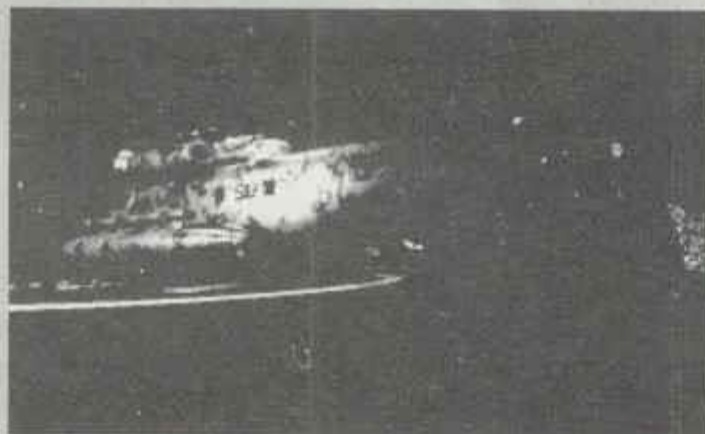
# CENTRAL INTELLIGENCE

Primož Škerl

## Podtalna vojna

v resničnem svetu postali prijatelji, novega (dovolj mogočnega) sovražnika pa ni bilo od nikoder. No ja, očitno so producenti zopet iznašli kakega trinoga, saj se bo bondiada nadaljevala, tokrat z novincem, Pierceom Brosnanom v glavni vlogi. Khm, kakšna pa je zveza med Bondom in CI? Razen po vsebini, nikakršna. V CI poizkušate tisto, kar Američanom ni uspelo na Haitiju: vreči vojaško hunto s prestola brez uporabe sile. Ko se je igra delala v Oceanovih laboratorijih, haitski problem še ni obstajal, zato je otoku pač ime Sao Madrigal. Otok je tipična banana republika: ima predsednika (po poklicu generala), katerega brat je zunanji, svak obrambni, sin pa policijski minister, ostalih 99,998 odstotka prebivalstva pa živi od trave in zraka v bedi in revščini. Poleg tega pa je s prihodom generala na oblast bila na Sao Madrigalu zaplenjena vsa lastnina tujih koncernov, cesar pa vaša vlada ni mogla gledati križem rok. Kot direktor obveščevalne agencije dobite nalogo za destabilizacijo Sao Madrigala. Kako, to je prepuščeno vaši izbiri.

Pod vašim vodstvom se nahajajo trije oddelki: propagandni, politični in vojaški. Vsak lahko opravlja le določene naloge, vendar so rezultati v pomoč vsem. V vsakem oddelku deluje osem agentov, glava družine pa je specialist. Vsak od teh devetih mož (in žena) lahko



Zrakomlat, s katerimi se peljete na otok Sao Madrigal netiti nemire no inteligenco. Zato nobena igra ne bo enaka prejšnji.

CI bi lahko postala kljub umetni inteligenci in ostalemu rompompomu vseeno dolgočasna. To so ugotovili že v Oceanu, zato so dodali še nekaj cukrčkov. Inteligenca osebe je odvisna od njenega položaja v hierarhiji ter njene izobrazbe. Inženirji in generali so tako bolj premeteni kot navadni delavci, kar pomeni več dela pri njihovem rekrutiranju na uporniško stran. Po vzoru Južne Koreje so dodani tudi študentje, ki pripravljajo protivladne demonstracije, vas obveščajo o dogajanjih, ipd. Vendar se med njimi nahajajo tudi vojnici nasprotne strani... Seveda nobena banana republika ne obstaja brez zaporov, v katere vtikajo uporniške simpatizerje. Njihovo reševanje je med drugim naloga gverile in s tem tudi vaša. Tudi urjenje gverile je potrebno. Fantje se radi učijo, le dovolj hrane, zdravil in orožja jim je treba pošiljati, pa tudi kak inštruktor ne škodi. Skratka, na otoku zna biti zelo pestro, celo za Jamesa Bonda!

Med Sao Madrigalom in vami pa je še nekaj: uporabniški vmesnik. Le-ta je pregleden, enostaven in intuitivno zasnovan. Celotno vojsko obveščevalcev krmilite samo z nekaj ikonami, katerih se kmalu privadite, začetek dela z njimi pa je strašno naporen, saj se kakšna ikona v trenutku pokaže kar na zemljevidu, čez

Kot je že običaj pri strateških igrah, je zvok že pri izdelavi obležal v občestnem jarku. Sliši se samo klavirno piskanje ob pritisku na kakšno ikono, čeprav sem uspel na cedeju izbrskati množico zanimivih samplov. Le kje so jih uporabili?

Central Intelligence je zanimiva igra, če ne zaradi drugega pa zato, ker o njenih zmožnostih priročnik skrivnostno molči. Kaj hočemo, morda pa je že branje priročnika del igre? ☺

## MEGAMETER



PC CD-ROM



strateška igra



Ocean



Skupna ocena

72



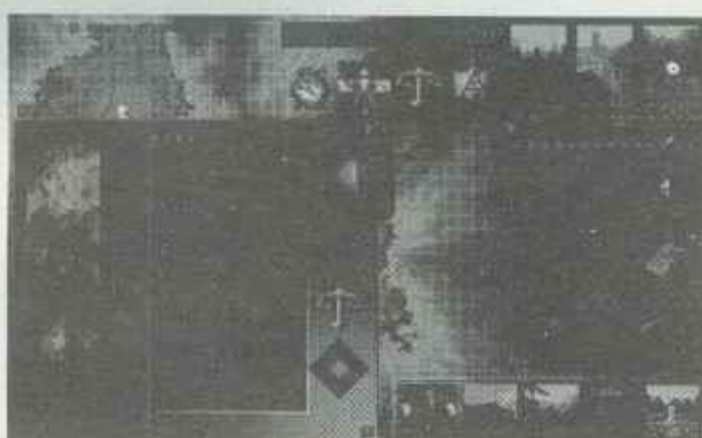
68



60



77



Nagradno vprašanje: pristanišče je v rokah tiranskega generala. Kaj boš naredil? Kaj boš naredil?





## Plastik fantastik

**Z**-A-P-L-E-T. To je bil torej zaplet, zdaj pa nadaljujmo z opisom igre. Ah ne, seveda se spet samo šalim. Pripravite se še za eno dih jemajočo zgodbo, prijatelji...

Po dvajsetih letih je bilo vojne, ki je besnela med narodom Puttyev in silami zla pod vodstvom čarovnika Razstreseni blisk, končno konec. Prišel je čas volitev in političnih spletk v boju za oblast, ki so edinega modrega Puttya tako razhudile, da se je kojci umaknil iz prestolnice Klud.



Baztek, pretek... You name it, I got it!

Narod Puttyev je potem spet hitro okupirala čarovnikova vojska demonskih škratev in samozavestne zelenjave s strašnimi T-2000 terminator korenčki na čelu. Nekoč plodna dežela Puttyev je drvela v propad, v njej so se zarodile vse vrste sluzastih spak in zlobih duhov, hm - mi še sledite?

Veliko let pozneje so Združeni narodi prejeli slike, na katerih je bilo jasno videti Puttyeve vojne ujetnike v rokah čarovnikovih sil. Odločili so se, da pošlejo tja svoje modre čelade, ki naj bi rešile vse PVA (pogrešane v akciji). Toda mirovniške sile so se (kot že ničkolikokrat) izkazale za neučinkovite. Njihovemu poveljniku, mačkonu Napalmu, se je v akciji popolnoma utgalo in razglasil se je za boga domače nacije pegastih žab (podobna usoda je doletela tudi Dolpha Lundrena v Univerzalnem vojaku. Samo brez žab. In z ušesi).

C.I.A. se je zato odločila za drug korak. Sklicala je posebno četo reševalcev, zbrano in nalogi predano - Putty Squad. Najbrž ni treba poudarjati, da ste prav vi

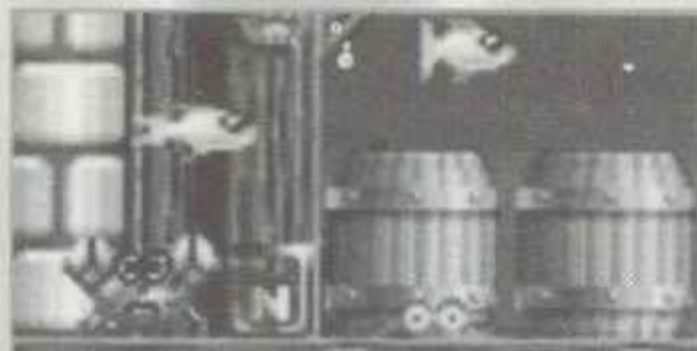


Z X-ray očali lahko vidim tudi naga ljubice. He, he...

ta "one man band", ki se mora spustiti na sovražnikovo ozemlje skupaj s svojim bivšim sovražnikom - debilnim mačkom Dweezilom in rešiti vse PVA.

Vsako stopnjo spet začnete z nič več kot dobrim samim seboj in svojimi raztezalnimi sposobnostmi, ki vam jih je dala mati narava, da niti ne omenjam tistih, ki vam jih ni dala. Poleg vsrkavanja in prevzemanja oblike robotiziranih škratev, si morate poiskati še dodatna pomagala, ki bodisi ležijo naokrog ali pa so skrita v zelenih zabojih. Po stari tradiciji ima naš mali junak spet na voljo celo zbirko specialnih potez, s katerimi spravlja v obup svoje sovražnike. Nekatere se zdijo znane že od prej, druge pa so popolnoma nove. Pa si jih oglejmo.

Nečisto tako kot v originalnem Puttyu, se lahko mali modri s pospešenim potiskanjem igralne palice navzgor napihne in kot počasen balon potuje po zraku. Tokrat sicer ni nevarnosti, da bi se razpočil, pač pa mu to početje jemlje dragoceno energijo, zato ga le ne napihujte preveč. Če Putty absorbira steklenico nitroglicerina, se spremeni v plastični eksploziv, ki kot bomba eksplodira sekundo ali dve pozneje. Če eksploziv položite na tla, ga lahko tudi boksnete v željeno smer. Če poberete ikono P, se Putty znajde v vesoljski ladji, ki mu sicer spet žre energijo, je pa zelo koristna za hitre



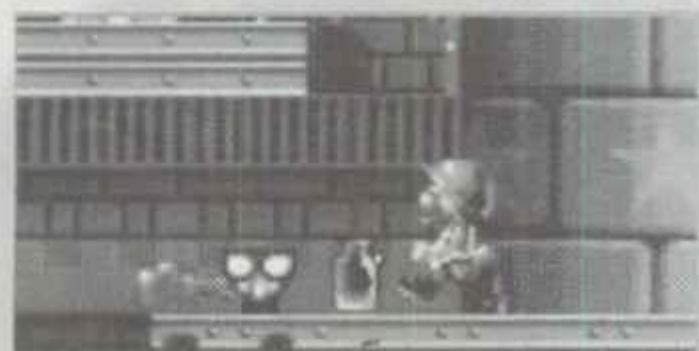
Če je situacija kritična, se lahko potuhnem v lužo zdrizaste žeteline.

ogleda okolice. Če pa ste že prej pobrali nitro, lahko med poletom tudi bombardirate okolico. Zdej ko je maček Dweezil vaš sodelavec, ga lahko privabite s konzervo mačje hrane, mu namenite pošten udarec ter nato uporabite njegov želodec kot odskočno desko za doseganje višjih ploščadi. Če pa poberete noto, se skupaj s svojo mešalno mizo oglasi demonski organist Ted in začne miksati svojo hip hop glasbo, ob kateri vsi vaši sovražniki začno plesati. Poberete lahko še ščit, ki Puttya za nekaj sekund spremeni v jekleno kroglo, s katero dela neznošen hrup ko se zadeva v sovražnike, masko z umetno surlo, očali in brki, ki mu za določen čas omogoči nemoten sprehod med mordimi čeladami

ter rentgenska očala, s katerimi vidite tudi skrite sobe, v katerih se skriva na tone zvezdic. Te niso le za okras, ampak za 10 njih dobite super udarec, za 20 letede puščice, za 30 pa električno rokavico. Tu sta še obvezna teleport in kanta za smeti, ki priključijo tajnega agenta X15, ki blizu Puttya odvrže kak koristen predmet.

Sovražniki, na katere naletite, so skrajno čudni, zato ne bodite presenečeni, če srečate take spake kot so varnostniki-piščanci, leteči fakirji, roboti iz zgodnjih petdesetih let, morske gobe in, ja, celo žabe. Vse pa se vrti okoli PVA. Na vsaki stopnji jih morate rešiti določeno število. Ponavadi se zadržujejo na najbolj nedostopnih mestih, nekateri pa so celo skriti za vrečami peska, ki jih morate prej še nekako razsuti. Ko jih najdete in posesate vse, se odpre izhod na naslednjo stopnjo, pot do njega pa vam prijazno kažeta dve roki.

Cilj igre je torej ostal isti kot v prvem delu, močnejša pa je napredovala igralnost, kajti Putty Squad še zdaleč ni tako enoličen kot je bil originalni Putty. In če vam za spremembo spet malce ne lažem: ploščadnih iger imam resnično že čez glavo in tega opisa se nisem niti



Pod tako preobleko me ne spozna nobeden UNPROFOR-jevec!

najmanj veselil. Toda izpadlo je povsem drugače - Putty je ena od redkih ploščad, ki je vredna svojega denarja. Z grafiko na ravni risarjev in animatorjev Hanne Barberé, privlačno in humorno zvočno kuliso ter igralnostjo, ki ji ni konca ne kraja, vas bo dobro zabavala v dolgih jesenskih nočeh. ☺

## MEGAMETER



Amiga 1200



ploščadna igra



System 3



Skupna ocena

82



86



81



83



# Dark Sun 2

- Wake of the Ravager

Aleš Petrič

**P**reden sem se lotil škrabljanja o najnovejši pogruntavščini velikega SSI-ja, sem namerno odprl 3. številko Megazina in si prebral članek o igri Dark Sun 1, ki ga je napisal nek pek po imenu Aleš Petrič. Pa ne da bi se imel za Carja pisanja; želel sem le izvedeti, ali se je SSI v skoraj letu dni česa naučil. Hm, z malce parafraziranja: Zemlja je še vedno okrogla, PC-ji še vedno poganjajo DOS (Demented Operating Sistem) in SSI ga še vedno serje.



Fantje, zdaj bo pa veselo!

O kakšnem uvodu zopet ne duha ne sluha, razen če si pri SSI-ju pod tem ne predstavljajo treh začetniško izrisanih slik. Na njih je celo za kanec besedila (beri zapleta), ki pa ga kljub kratkosti ne moremo v miru prebrati, kajti slike se kmalu zavedo vse svoje grdobe in hitro pobegnejo. Sledi žalostna napoved, da se igra pokorava pravilom Advanced Dungeons & Dragons II, pred katerimi prekaljeni FRP-jevci reagirajo v slogu "reši se kdor se more". Da, da, spet smo tam kjer ni muh, temveč le liki kot je npr. Thy'rokh, ženska rase Thri-Khreen, true neutral, fighter-druid, z Ac=0 ter Dam=1.5x2D4+8. Dejstvo, da je mladenka karakterno čisto nevtralne narave, nam prav nič ne pomaga, razen če tudi sami niste iz rase ščurkov. Sicer pa, saj veste, ljubezen je slepa (glej sliko).

Situacija na Athasu je zopet brezupna. Kralj čarovnik ali po domače Sorcerer King Kalak je po zaslugi gladiatorja Rikusa neslavno škripnil in prepustil mesto Tyr na nemilost in nemilost sovražnikom. V zaroto so pri SSI-ju poleg scenaristov, ki že tako naredijo več škode kot koristi, pritegnili še hudobnega zmaja, katerega vojščaki že rovarijo po mestu in pripravljajo miting resnice. Vaša naloga je torej rutinska: pobiti vse hudobce in rešiti vse ostale. Zares zanimivo je, kako novi FRP-ji razsipajo z življenji. Že v prvi sekundi, ko vstopite v mesto, sovražniki razstrelijo vašo sogovornico. V naslednjih trenutkih pa se ji pridružijo še štirje mrliči. In ko po prvi domači nalogi stopite v trgovino čez cesto in vprašate mojstra ali je kaj videl, bo odvrnil v tisti znani: "ne čujem dobro." Zvrhana skleda kooperacije, torej, prisrčno.

Toda vse le ne bo šlo tako po maslu. Najprej vas čaka obvezno enourno kreiranje likov, od katerih jih je najmanj polovica pobegnila direktno iz Dilan Doga. Ponavlja se stara zgodba iz prvega dela s fighter-druid-rangerji, še vedno pa mi ni nihče pojasnil zakaj sploh

še obstaja kocka za naključno izbiranje karakteristik, ko pa lahko tudi tokrat goljufate kot sraka. Z zanimanjem tudi nisem opazil opcije za prenos likov iz starega Dark Suna. Res skrajno prijazno.

Toda bodi kritike za nekaj časa dovolj. (Brez skrbi, imamo še vedno zadnjo besedo oz. zadnji odstavek.) Prijetno je vedeti, da igra izdatno podpira upravljanje preko tipkovnice, ki jo vse preveč FRP iger grdo zanemarja. Na vprašanja lahko npr. odgovarjate s številkami, torej 1,2..., funkcijske tipke pa so namenjene hitremu shranjevanju, nalaganju in izhodu iz igre, skoraj tako kot pri Doomu. Save je tudi izredno hiter, za razliko od npr. Ultime 8, ki je celo na Skazi disk meštrala svojo pozicijo obupnih 30 sekund! Tipke 1,2..., so med igro uporabne tudi za menjavo vodilnega lika, ter razbitje družine na vse like. Zlasti priročni pa so knofki O, I, U, C, ki vam precej hitreje od miškolina prikažejo menuje z opremo, lastnostmi vaših presvitlih herojev ter pohvalno pogruntavščino, mapo, ki je vedno že vnaprej izrisana. Preprosto je tudi čaranje, saj preprosto kliknete na simbol z urokom, npr. Fireball, nato poiščete pravo razdaljo, da ne bi zadeli svojih likov (pomaga vam krog učinkovanja) in nato kabum! Malce me bega le, zakaj imajo liki že ko stopijo iz pjenic, v rokavu že pravi arzenal takih in drugačnih urokov. Gotovo so že v prvem razredu OŠ imeli predmet Osnove magije ali pa Hokus Pokus 1-2-3. Avtorji so modro dodali tudi informacijsko okence, v katerem se izpišejo imena vseh predmetov, ki jih vzamete pod rešpetlin. Tudi urokov, hvala Bogu, saj bi sicer njihovi okultni voodoo simboli za vedno ostali skrivnostni.

O igranju tokrat nič novega, saj so vsi menuju, nastavitve, celo nahrbtniki za shranjanje predmetov enaki kot v Dark Sun 1. Pri SSI-ju so se očitno polenili kot Snete motike, saj se jim še uvodnega zaslona ni ljubilo na novo napisati. Yeah! Naj kupci plačajo svojo nepre-



Status of liberty ali turistični ogled mesta.

vidnost, mi pa bomo živeli od stare slave. Igra je po lupini, ki jo poganja dobesedno enaka starejšemu bratu, druga je le vsebina, nasprotniki, naloge in seveda mesta, labirinti ter puščave.

S funkcijskimi tipkami lahko izključimo tudi animirano premikanje likov, ki nato resda izgledajo kot junaki češkega risanege filma Na begu iz Alcatraza, a so vsaj hitrejši. In ko smo že pri hitrosti, Disk access, v redu; Load in Save, super; izrisovanje grafike, v redu;



Prelestna gospodična Thy Bokh

premikanje zaslona (scroll), aaaaaaargh panika! Na 486 DX2/66 z 8 MB RAMa slika izgleda kot bi gledali Ostržka kako s kompresorjem minira pločnik. Skratka, nikoli si niste na jasnem ali gre za potres ali zgolj Dark Sun 2.

In sedaj še zadnji odstavek! Yessss! Igra je, roko na štedilnik oz. srce, čisto solidno izdelana, iz povprečja pa jo kot običajno vlečeta zaplet in igralnost, ki vam po robu ali počez postavlja vedno težje in grše pozitivce z napačnim predznakom. In preden se mi popolnoma odtrga od pisanja o igrah, v katerih lahko škodo, ki ste jo povzročili sovragom, izračunate le z računalnikom (2x1D4-1), še kratek pozdrav: vsem poslušalcem radia Rama 500g FM, vitamizirana margarina Fruhstucks Qualitat in pa seveda carske špilaroidne revije Super Smeško! Zdravo.

PS.: Tako, sedaj pa se malce namatrajte, vsaj do naslednje številke Megazina, ko bo kateri od nas tepcev skoraj gotovo napisal rešitev. V pomoč plemenitim bralcem in rahitični denarnici. ☺

## MEGAMETER



PC



igranje domišljiskih vlog



SSI






Skupna ocena

# 76



74

70

81



# QUARANTINE

Primož Skerl

## Hudličjevi taksist

Sonce je sijalo in strene so tulile...” prepevajo Njeti v eni izmed svojih morbidno depresivnih pesmi. Hvala Bogu, da so besedila slovenska, saj bi pevcem drugače naprtli krivdo za obstoj Karantene. Quarantine, kot je igri ime v izvorniku, ni nič drugega kot remake Dooma, tokrat s pogledom skozi krvav vetrobran taksija. Vendar pojdimo lepó "one step at a time", kot radi žužnjajo na drugi strani Atlantika, od koder igra tudi prihaja.

Piše se leto 2050. V tipično ameriškem mestu se začnejo dogajati čudne reči. V bičevju sicer ne počí, med vrbbami ne zahrešči in iz ribnika ne pogleda palček Smuk, vendar lahko tudi brez njea naprístanahi ogrevalnik. In so ga pingali v praznósi policajne jadrilni, da v avto nekaj umuč. Razumati se je biš, zabohotil čer vsako razumno mero, če je si sploh ostaja... tako da policija lahko samo venó razaznajo soge in idantó. Župani že raječa pri pomoč k žandarmu ODP (podravní iz Robičevja), ki nato začne s mestno higieno. Očistí mesta zgradi vsak hiš, ki začne v mestu vsi, kar leče in ige. Fobozija je prepisana, če v mestu plidá kriminal, so vsi mešarji kriminalci in živo žolije v rapot. Zaradi lažje uvedbe na OČPevci prvoznójo nič hudega dnošo nebo proč, mesta in hop, imamo geto, v kater-

em še vedno kraljuje zločin. Po mestnih ulicah križarijo oboroženi avtomobili na magnetni blazini, ki prežijo na pešce. Le-ti imajo pri roki bazuke za samoobrambo - zabava se lahko začne! Seveda v vsesplošnem kaosu sodelujete tudi vi, spoštovani bralec, kot voznik taksija z osnovno opremo: dvema brzostrelkama pod lučema. Pobirate potnike, ki vam za dostavo na določen kraj



Na, pa so šle zavore!

plačajo (pre)imastne denarce, včasih pa od kakšnega posameznika ali skupine dobite nalogo za dostavo eksploziva v poslopje mestne televizije ali CD plošč kakemu staremu hipiju. To igre še ne naredi zanimive. Bistvo igre bi se lahko povzelo z reklamnim geslom neke nemške avo fabrike "pot je cilj" - jedro igre je vožnja!

Vozite se po umazanih ulicah mesta, skozi nakupovalne in beraške četrti, mimo pijancev in džankijev (ali pa čez...), skratka - zabava! Po nekaj ovinkih boste ugotovili, da dva pihalnika ne zadostujeta za deratizacijo, zato hop po nove. Na zemljevidu so označene trgovine z orožjem in servisne delavnice, ki vašo rumeno kripo zopet postavijo v prvotno stanje. Med dodatno opremo se lahko znajdejo oklep, strelni top, metanci raket, polagalci min in nabildana motorčka - vse to na enem taksiju, da ne bo nesporazuma. S temi dodatki lepo rešete konkurenco, jim prevzamate potnike, razstreljujete cestne pirate ipd. To pa je v igri niem vse. Verjetno so avtorji pogledali Doom, se začeli nad preprostostjo, ter na glavo na nos naredili nekaj podo-



Taksi je moj, svet je moje! ...

bužga - avtomobilskega, seveda. Ni čisto ničeno nesrečo, grafika je zelo huda, celo na 380k, take nove brzostrelke hiš so detaljne, vendar se jih kmalo naveličate, saj se ponavljajo, avtomobili in pešci so narejeni po znani metodi, ključna razlikovanja so posebej huda, ni povprečno, saj se vsi obratajo zelo "kot karte". Moreča je tudi dvodimenzionalnost mesta, mikrotal podvzros, panelov, knubičkov in podoluga, kar bi vsaj delno razbilo monotonijo. Zelo vidno je tudi kmitanje, je vsi tipke, saj sem čutil občutek, da vozim kak nov

japonski avto s pokvarjenim 4WS (volan na štiri kolesa) - v nasprotju s fizikalno logiko je avto pri večjih hitrostih in enakih pritiskih na tipke zavijal mnogo hitreje, kot bi moral. Speljati ovinek pri polni hitrosti je podobno samomoru iz zasede. Nezdavno je tudi lomljenje prstov po celi tipkovnici, saj so ukazne tipke raztresene povsod. Puščice usmerjajo, z Y se skače. TAB je turbo, ENTER je hupa, CTRL in ALT pa menjava vrstni - poizkusite vse naenkrat držati pod nadzorom - to preživetje je to obvezno. Seveda se tipk ne da niti preprogramirati po svoji volji. Poleg tipkovnice je na voljo še krmiljenje z igralno palico in misjo, klasični nasmešek na obrazu vseeno poraja glava, bolj radi, ki na dobri zvočni kartici zvenijo prepričljive - hitro lahko prepričljiv krik povoženega pešca.

Za konec, igre naj NE igrajo boboci, vozniči, ljudem okvare občutka za odgovornost taksista ("ja bilo radio!", policaji ("Hm, zanimiva ideja za avto, držite to kar preizkusil...") in moja sestra (ima druge avto). Vsi ostali pa si obvezno in slavno odmorite, ako dež. How! ☺



"Muja, ali nisi brizalca!"

### MEGAMETER

	PC
	akcijska igra
	Game Tek
<b>Skupna ocena</b>	<b>69</b>
	megameter/3
	79
	50
	74



# WOLF

## Jst volk ti člouk

**K**o sta pred nekaj meseci legendarni big mačo Džek Nikl-suck-my-something in Fajfaste Mihaela odigrala svoji vlogi v filmu Wolf, se jima še sanjalo ni, da bom ravno jaz recenziral istoimensko igro v reviji Megazín. O (takrat) bodočem projektu sem jima sicer že namignil, nazadnje letos poleti, ko sem jima z dopusta na morju poslal božično čestitko. Pa me sploh nista šmirglala.



Trop volkov opreza za plenom.

Kakorkoli že, sama igra nima s filmom garantirano nič skupnega. Konec koncev tudi z igrami ne, a nekaj malega vseeno. Kaj, pa si preberite v naslednjih vrsticah.

Enciklopedije na računalniku - ej, to bi pa bilo nekaj, sem si mislil še pred nekaj leti. Danes so enciklopedije na disketah (krajše izvedbe) in na CD ploščah (zelo dolge izvedbe) nekaj čisto samoumevnega. Ampak pravo igro, oziroma še bolj simulacijo, pa z enciklopedijo še nihče ni združil. Vsaj ne uspešno. Vsaj ne da bi jaz vedel. Vsaj mir mi dajte že enkrat.



Zejen volk teši svojo žejo v reki.

Wolf je točno to, česar gotovo nismo pričakovali v tem tisočletju. Vsaj ne v začetku prejšnjega desetletja. Zdaj pa res že kompliciram. Wolf je simulator združen z enciklopedijo. In to uspešno združen. Pa čeprav ste sitni in me priganjate: "Ajđ, napiš že neki kar se bo dal prebrat!". No, pa gremo.

Za začetek naj omenim, da vam instaliran program pobere čednih 17 megabajtov krutega diska. Naj še povem, da mi je zadeva na nekaj računalnikih delala velike

težave z vklopljenimi zvočnimi karticami, vendar ti problemi izginejo če imate dovolj spomina (4 Mb ni dovolj!). V primeru, da toliko spomina ne premorete, si glasbo izklopote in životarite le ob efektih. Še to: disketna verzija obsega 7 disket, lahko pa si zadevo kupite tudi na CD plošči, kjer je priložena tu še odlična glasba za vaš CD player. Pa se posvetimo še programu. Osnovne značilnosti volkov gotovo poznate. Verjetno tudi njihov izgled. Kaj pa ušesa? Morda ne veste kam volk spravi prebavljeno desno nogo jelena? Vse to si lahko preberete v lični enciklepediji, ki ločuje samce od samic in vas nauči prav vse o malih volčkih. Enciklopedija je precej obsežna, zelo zanimiva in poučna, priloženih pa je tudi cel kup digitaliziranih sličic in zvočnih efektov.

Igra je narejena v slogu zahtevnih simulatorjev. Izbirate si posamezne misije, težavnostno stopnjo, lahko pa tudi kreirate svoje. Pri posameznih misijah je vse odvisno od izbrane težavnostne stopnje. Tako lahko ranjenega volka vodite do vode, medtem pa vas



Predstavitve volčje samice.

zalezujejo mrhovinarji, lovci streljajo na vas iz helikopterja, ipd. Na poti z vohanjem poskušate ugotoviti kje je voda. Spet na drugi misiji se s tropom volkov podate na lov, včasih bo treba poiskati hrano za mladiče, jih čuvati pred nevarnostmi, se bojevati z drugimi volkovi za prevlado, ipd. Med vsemi aktivnostmi vam pomagata tako sluh kot voh, včasih pa lahko tudi s tuljenjem pokličete na pomoč ostale volkove, vendar zna biti to še kako riskantno, saj tako nase opozorite lovce in prestrašite divjad, ki se morda skriva v bližini.


Pri kreiranju lastnih misij lahko vključujete posamezne dejavnike, ki znajo še kako vplivati na življenje volka. Izbirate med različnimi velikostmi terena, številom lovcev v gozdu, številom različnih živali v gozdu, drugih volkov, seveda pa niso pozabili na različna okolja, v katerih volkovi živijo. Celo količino padavin si lahko omejite, prav tako tudi čas posamezne misije. Izbirate tudi med več vrstami volkov. Vsaka od vrst ima drugačne karakteristike in se zato zelo različno obnaša v posameznem okolju. Izbirate tudi med samicami in samci. Tako lahko s samcem osvajate

srca samic in obratno. Posamezni volkovi so različno stari, zato tudi različno izkušeni. Vse to vpliva na karakteristiko volka.

Avtorji so simulator odlično popestrili z malenkostmi, ki so še kako dobrodošle in delajo program še toliko bolj privlačen. Tako se lahko pred lovci skrijete v gostem gozdu, napadete koga od volkov iz lastnega tropa, pijete vodo iz reke, sliši se celo stopicanje po vodi. Če pretiravate z lovljenjem plena, izgubite energijo, lahko celo poginete ker niste pravočasno pili ali jedli. Za lovljenje zajcev boste morali uporabiti drugačno taktiko kot pri jelenih, spet drugačna taktika pa pride v poštev pri lovljenju s tropom. Pred sovražnimi volkovi lahko zabrišete sledi, ujeti plen oz. meso pa si lahko zakopljete za pozneje. Med potepanjem lahko celo prestrašite kakšnega gobarja, se igrate z mladiči, itn.

Wolf je odličan simulator, igra in hkrati tudi enciklopedija. Upam, da sem vas z napisanim navdušil za program, ki je vreden ogleda, priporočam pa ga tudi vsem ljubiteljem živali (še posebej volkov), ki bi radi povečali svoje znanje. Vsebina enciklopedije je v večini zajeta tudi v priloženem priručniku, ki ga priporočam v branje že zato, ker bo z njim igranje precej lažje. Auuuuuuu... ☺


### MEGAMETER




**PC, PC CD-ROM**





**enciklopedijski simulator**




**Sanctuary Woods Multimedia**











**Skupna ocena**


# 74




megameter/3



**73**



**66**



**75**



# Miha Amon Dreamweb

## NAZAJ K SANJAM!

**N**ekoč v (zelo bližnji) prihodnosti: planet Zemlja se utaplja v črni brozgi umazanije in človeških odpadkov, stopnja onesnaženosti je že preseгла vse norme, nošnja plinskih mask je že skoraj vsakdanjost... Ob zgornjem stavku bi človek pomislil, da je Dreamweb samo še ena izmed mnogih brezveznih ekoloških iger, ki nas bo do konca našega potrpljenja utrujala in morila s pesimistično prihodnostjo, kislim dežjem in efekti tople grede. A ta pustolovščina se loteva precej globljega problema. Raziskuje najosnovnejše, prvotne vzroke za tak propad človeštva na Zemlji, ki vsekakor ne izvirajo iz okolja,

njaka sanj (dreamweb) predstavlja skupaj z njegovimi sedmimi stražarji zibelko inteligence in civilizacije, najčistejše misli, sanje, ki oblikujejo naša življenja in nas vodijo na dolgi poti proti življenjskemu cilju. Nasproti vodnjaka sanj pa stoji mogočna temna sila, vojska sedmih demonov, ki sejejo sovraštvo med ljudi in se

in grafike, ki so v pustolovščinah navadno glavna atrakcija. Dobra izboljšava je sicer povečana slika predmetov pod kurzorjem, ki se riše v spodnjem kotu ekrana in tako stvari naredi bolj pregledne, a to nam ne



Ljubo doma, kdor ga ima

hranijo z zlobo v človeških srcih. V tistem času je zlo postalo tako strašansko močno, da je zavladelo že skoraj celi Zemlji. Pripravlja se na zadnji podvig, napad na poslednjo oazo človeške čistosti, domišljije in ljubezni - vodnjak sanj.

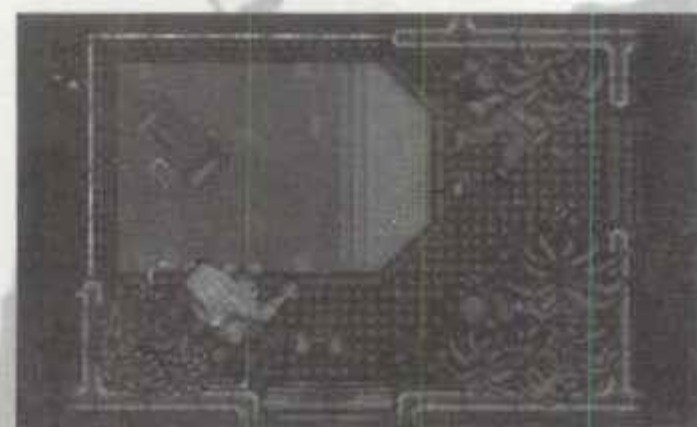
Varuhi vodnjaka sanj so izbrali Zemljana, ki ga bo poskusil obvarovati pred napadom zla in tako rešiti človeško civilizacijo. Uničiti mora vseh sedem demonov, ki v človeški obliki lomastijo po Zemlji. Ime mu je Ryan, Dreamweb je moderna in aktualna, zanimiva zgodba, ki uspešno povezuje dva oddaljena, popolnoma različna svetova, dve tematiki, dvoje resničnosti. Domišljjski simboli tradicionalnih FRP zgodb (vodnjak sanj) vstopajo v moderni svet prihod-



Sanjsko seme - naravnost iz mikrovalovke

nosti, kot boste videli, kar skozi mikrovalovno pečico - še en simbol tehnike in napredka. Pečica se pri tem pokvari - uniči jo moč vodnjaka sanj. Domišljjska, čisto otroško veselje, igra in sanje nas bodo rešili nas samih!

Za igranje Dreamweba ne smete biti vrtoglavi in imeti strahu pred višinami, saj skoraj celo igro previdite na stropu visoko nad glavo glavnega junaka in ga opazujete iz ptičje perspektive. Ker se z višine manjših stvari na žalost sploh ne vidi, večje pa so precej preproste, je igralec prikrajšan za tiste lepe slikovite prizore



Če ne znaš plavati - ne plavaj! Lahko izgubiš glavo.

prinaša lepe grafike. Čeprav ima Dreamweb več lastnosti pustolovščin kot FRP iger, je po slednjih prevzel veliko množico raznih predmetov, ki jih lahko pobiramo in uporabljamo, ter spet zavržemo, če jih ne rabimo. Zato igra včasih postane precej težka, posebej, ko moramo med malim morjem različnih stvari, ki ležijo vse naokoli najti tisto, ki nas bo popeljala naprej skozi zgodbo Dreamweba. Časi, ko smo morali dobro glasbo in podporo zvočnih kartic v igrah posebej povdarjati in hvaliti, so bržkone minili. Dan današnji ima že vsaka kolikor toliko kulturna igra zelo dobro glasbo ter posebne zvočne učinke in tudi Dreamweb zagotovo ni izjema. ☺



Have fun: malo posteljne telefonije...

ampak iz nas samih - ljudi. Gre za propad vseh človeških vrednot, prava ljubezen tone v pozabo, ljudje se izgubljajo v poplavi materialnih dobrin močno stehiniranega sveta, smisel življenja se razblinja in izgublja kot dežne kapljice v smogu in črno idrečih radioaktivnih oblakih, v človeških srcih se kopičita sovraštvo in zlo - poslednji smisel. To so problemi, ki že danes razkazujejo svojo grdo hinavsko naravo, v prihodnosti pa bodo postali še močnejši in na koncu pokopali vse pod seboj. Zemljani so v opojnosti zeleno črnega zla pozabili kdo sploh so, od kod prihajajo, zakaj so. (A smo to sploh kdaj vedeli?) Življenje pomeni samo še golo preživetje iz dneva v dan, bliskovita regresija, ki bo v trenutku časa uničila vse dosežke milijone let trajajoče evolucije in nas naredila spet živali, podgane, ki se pasejo na lastnih iztrebkih.

Igra Dreamweb te človeške probleme predstavi simbolično. Zato za tiste igralce, ki bi se ob igri radi samo zabavali, se sprostili in se jim ne ljubi poglobljati v vsebino, igra ne bo preveč zamorjena. Simbol vod-



Ryan bluzi po sanjah.

### MEGAMETER



PC, PC CD-ROM, Amiga



pustolovščina



Empire



Skupna ocena

70



60



80



Aleš Petrič

Sid Meier's

# COLONIZATION

## Naredi-si-sam ali kako sem ustvarjal Ameriko

**G**lej ga no, šmenta! Ko smo že vsi mislili, da je g. Sid Meier odšel po gobe, se fant pojavi kot strela z jasnega in spet naredi, kot vedno, strategijo. Sid je kot otrok pri igranju kavbojev in indijancev gotovo vedno sedel v poglavarjevem vigvamu in načrtoval katere skvo punčke bodo ugrabili in za odkupnino zahtevali zaloge hrane oz. čokoladne biskvitke. Tudi zdaj, ko je že star in plešast, se še vedno ne more upreti strategijam in čokoladnim biskvitkom.



Odgovornost, odgovornost ...

Njegovi predhodni igri, Railroad Tycoon in Civilization, sta bili megahita let '92 in '93 kljub dejstvu, da sta imeli svojo vizualno podobo nekje v sredi med grdo in ogabno. Mister Sid se je pač vedno zanašal na igralnost, ki v njegovih igrah deluje kot bi si človek stopala pribil na tla. Vse naštetu in še več (npr. kaj je smisel življenja) vedo tudi pri MicroProse, zato igre niso poimenovali le Colonization, niti Mr. Mayerjev Zobatec s Kajmakom, ampak kar Sid Meier's Colonization. Zanašanje na staro slavo utegne biti včasih kaj podla poteza, toda v Meierjevem primeru je bilo slave toliko, da niso vedeli kaj bi z njo. Vsakemu fanatičnemu igralcu igre Civilization bo gotovo všeč tudi Colonization. Toda zakaj?

Hm, eno je gotovo, zaradi smrdljivega in fantilnega uvoda gotovo ne. Ta namreč prikazuje imaginarno potovanje vaše ladje od Evrope do Amerike, seveda po srednjeveškem zemljevidu, kjer so poleg plazenja vaše gajbe, edini sledovi animacije mahanja, pihanja in skakljanja raznih baročnih okraskov karte. Zares vredno ogleda. Fantastično je, kako ljudje naredijo kaj takega, ne da bi kdo še pravočasno opazil.

Na srečo pa ima MicroProse pri roki dandanes že prav neverjeten izgovor, dejstvo namreč, da se igra z borih treh disket odpakira na nezaslišanih 4.7 MB. Česa takega že lep čas nismo videli. Pridevnik dobra igra se namreč običajno začne nekje pri 10 MB. In kaj je Mr. Sid nabasal v piškavih 4.7 megabajtov? Predvsem

dobro strategijo s slabo grafiko in še slabšim zvokom, ki zveni nekako takole: ti dum ti dum ti dum.

Kako torej hliniti slavnega Kristofa Kolumba v akciji? Nič lažjega. Pričeli boste z eno samo ladjo ter peščico vojakov in pionirjev. S plovbo na zahod boste kmalu našli Terro incognito, ki jo po želji poimenujete (npr. New Yugoslavia & Co.). Po pristanku vas računalnik obvesti (če imate vklopljeno začetniško opcijo), katero polje je primerno za novo naselbino in hop, že stoji Nova Zgornja Kungota. Zdaj morate poskrbeti za pridelavo hrane in proizvodnjo drugih potrebščin za domačo uporabo (muškete, orodja, les...) ter izvoz v Evropo (rum, cigare, krzno, srebro...), ki je na začetku vaš edini dohodek. Kot pri Settlerjih ima vsak novonaseljenec tudi svoj poklic in temu primerno obleko. Vsi lahko sicer opravljajo vsa dela, vendar pa je strokovnjak v svoji stroki veliko bolj produktiven. Tako mizar izdelava dvakrat več lesa in krznar dvakrat več krzna.

Na zaslonu kolonije je vse polno ikon, ki pa jih ni težko obvladati. V oknu na levi v stavbo razporejate naseljence, ki glede na stavbo v kateri so, opravljajo pripadajoči poklic. Tako bo kovač koval orodja, katerih število bo izpisano nad stavbo (izšolani kovač jih izdelava več). Na desni stoji zemljevid kolonije iz devetih bližnjih polj, ki so pomembna za agrarne dejavnosti, torej ribolov in poljedelstvo, sajenje tobaka, bombaža ter rudarstvo in krznarstvo. S pametnim razporejanjem prebivalcev morate maksimizirati pridelavo hrane in nujnih izdelkov, ki so bistvenega pomena za nadaljnjo produkcijo. Če npr. ni presežka hrane, se konji ne plodijo in vaša obramba bo ostala brez učinkovite konjenice. Seveda ne gre pozabiti na puške, ki jih poleg konjenikov trošijo tudi običajni vojaki, zanje pa potrebujete orodja, za slednja pa zopet rudo.



Kmalu vam postane jasno, da vam ni nič jasno.

Zelo pomembna je gradnja stavb, ki povečujejo obrambno moč kolonije, trgovanje, podvojijo produkcijo posameznih izdelkov, omogočajo šolanje kolonis-

tov, ribolov, izdelavo boljših orožij in še kup krvavo potrebnih izboljšav. Kolonije lahko trgujejo z indijanskimi plemeni ter evropskim matičnim mestom, kjer novačite tudi priseljence in kupujete ladje, oborožitev ter surovine. Trgovanje z ostalimi evropskimi silami na začetku ni mogoče, možni pa so pakti o nenapadanju, zavezništva in hinavske zasede karavan, ladij ter vojaških enot. Iz omenjenih razlogov morate najprej poskrbeti za dobro obrambo kolonij, nato pa s skavti raziščete čim večji del kontinenta. Ob obisku indijanskih vasi boste mnogokrat obdarovani z blagom ali denarjem, navadni kolonisti se bodo tam izučili specifičnih obrti, dobrodošlo pa je tudi trgovanje, saj lahko indijance skoraj vedno dobro nategnete. Po deželi so raztresene tudi grobnice ipd., kjer se včasih skrivajo bajni zakladi, od katerih pa je treba debelemu kralju izplačati 50%. Ta vam v zahvalo občasno dvigne davek, vi pa lahko netite upor in načrtujete odcepitev. Pri ekspanziji načrtujte sečno gozdov in gradnjo cest za povezavo kolonij, slednje pa postavljajte na krajih blizu rek in naravnih bogastev.

Izgubljenim dušam so poleg roletnih menujev namenjene tipke F1-F10, s katerimi priključite svetovalce za verska, politična, gospodarska, vojaška, delavska, pomorska in celo indijanska vprašanja. Z budnim očesom torej bdite nad sklenjenimi pakti, oboroženostjo indijancev, cenami blaga v Evropi in ostalo, za uspeh pomembno kramo. Igranje je olajšano z enostavnim sodelovanjem miške in tipkovnice, v pomoč pa je tudi načrtovanje trgovskih poti, zoomiranje zemljevida ter edinstvena pomoč med igro. Slednja je skoraj vedno dosegljiva s tipko F1, ki nudi izčrpno razlago izbrane enote, zgradbe, terena, surovine ali poklica. Kljub jetrni grafiki in zvoku torej prekleto dobro igra!

## MEGAMETER



PC



strateška igra



MicroProse



Skupna ocena

86



73



70



85





**Rok Kočar**

**B**istre glave se ob prostem času vedno znova za tekajo k igranju strategij. Strateške igre človeka spodbujajo k razmišljanju, ga silijo k načrtnemu delu in so sploh primerne za krepitev možganskih celic na desni polovici glave. V krepkih težavah pa se ponavadi znajdejo programerji, ki niso kos zahtevnosti igre, ki jo sami ustvarjajo. Tako znajo biti zelo kompleksne strategije celo zahtevnejše kot resnično življenje.

V igri Lords of the Realm bomo tokrat gospodarji kraljestev kar sami. Na trnovi poti nas bodo ovirali vsi, ki niso naši sovražniki. Prav čudno in nesramno pa je to, da prijateljev nimamo. Torej smo še enkrat več prepuščeni sami sebi.



Ul, ul. Ovce in travo na tem ozemlju kar dobro uspevajo, očitno pa tudi vojske.

Avtorji so določili, da bo v boju vedno sodelovalo šest kraljev. Vodite jih lahko vseh šest ali pa manj, tja do enega. Ostale pod svoje okrilje prevzame računalnik. Dobrodošla je tudi možnost igranja več igralcev preko modema, ki pa zna biti prav obupno draga, saj nam še tako intenzivno igranje pobere vsaj polovico dneva.

Na samem začetku dobi vsak od kraljev v last enega od ozemelj. Svojo lokacijo si lahko podrobneje ogledate s pomočjo velikega zemljevida, ki ga priključite s spodnjo levo ikono. Na zemljevidu si lahko ogledate tudi kje so vaši nasprotniki, kje so vse vojske, kje so gradovi, ipd. - tistih nekaj ladjic in kompas predstavlja zgolj nekakšno dekoracijo. Ikone sploh niso tako zelo komplicirane kot izgledajo na prvi pogled. Tako je črka I namenjena informacijam o sami igri (zvok, težavnost, ipd.), pod S pa najdete statistiko (naseljenost teritorijev, velikost vojsk...). S podobo viteza premikate svoje veličastne in manj veličastne armade, z vozičkom pa prevažate živila. Pod zlatniki se skrivajo davki, tu pa lahko na pot pospremite tudi sla s sporočilom za vaše

nasprotnike (na nižjih stopnjah se lahko izživljate z različnimi žaljivkami, na višjih pa naj njihovo število zopet dvigniti nad to raven. Tudi število ljudi naj ne bo pod 700, ker bo drugače pozimi v deželi vladala lakota, saj jeseni ne bo nikogar, ki bi pobiral pridelek po poljih. Polja in pašnike lahko po mili volji ustvarjate, ravno tako pa hrano in domače živali (krave in ovce) tudi kupujete, vendar le kadar na polje zaide eden od petnajstih trgovcev. Krave vas zalagajo z mlečnimi izdelki in če jih imate dovolj, sploh ne potrebujete druge hrane, medtem ko vam ovce dajejo dragoceno volno in s tem kupe denarja. Živalim morate seveda nameniti primerno število pastirjev, saj drugače prav rade odbluzijo po svoje. Tu lahko kupujete tudi vojsko, za začetek pa je najbolje najeti tuje vojske, ki se včasih pojavijo pred durmi. Vedeti morate, da so vse tuje vojske nezdružljive z drugimi (razen z vašimi, doma vzgojenimi vojaki) in hkrati tudi neločljive. Še nekaj je pomembno pri ustanavljanju vojske. Če boste na bojna polja vpoklicali preveč rekrutov, bodo ljudje krepko nezadovoljni (torej ženske, ki ne gredo v vojsko) in vam bodo ob prvi priliki vzeli vsa pooblastila. Potem lahko z njihovimi možmi pokoljete vse žene in "jovo na novo" začnete s kmetovanjem.

Če bi radi ozemlje dobro zaščitili pred sovražniki, lahko na njem zgradite grad. Grad bo čisto takšen kot si ga boste sami zamislili - majhen, preprost, poceni in hitro zgrajen, vendar ne posebno odporen proti napadalcem, ali pa si omislite bolj robustno trdnjavo z dvojnimi stenami in dvojnimi jarkom s krokodili v vodi - odločitev je popolnoma v vaših rokah, kakor tudi denar, s katerim boste kupovali material za gradnjo. Osvajanje gradov ni posebno zahtevno in napadalcu vedno prinese (oz. odnese) precej manj žrtev, kot odprt spopad na najbližji krompirjevi njivi. Vendar pa je res,



Dvojno obzidje krepko zmanjša moč katapultov, močvirje pa vodi do strujenih napadov na glavni vhod, ki se ponavadi končajo klavrno za napadalce. Ali z drugimi besedami: "Ul, to ti je grad!"

## Neumorno osvajanje britanskega imperija

da ima oblegani tako vsaj leto dni časa, da domov pokliče katero od vojsk, ki bo hudobneže pregnala izpred gradu.

Tako osvajate ozemlje za ozemljem, igre pa je konec šele ko eden od šestih nadobudnežev ostane sam in si tako prisvoji krono. S tem smo prišli do konca opisa igre, ki še najbolj spominja na prastari Castles in legendarni Defender of the Crown, vendar zaradi svoje doделanosti in večjih zmoglostih dandanašnjih programerjev oba programa gladko prekaša. Sedaj ste prepuščeni petim instalacijskim disketam, igri ki vam bo pobrala 10 megabajtov trdega diska in vašim možganom, s katerimi boste dokazali, da ste vredni nositi krono velikega britanskega kraljestva. ☺



Slej ko prej boste poklali vse nasprotnike in si prislužili krono britanskega imperija.

### MEGAMETER

	PC
	strateška igra
	Impressions Software
<b>Skupna ocena</b>	<b>82</b>
	megameter/h
	71
	70
	84



# SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN

## Izbira junakov za vašo družino:

Najboljša družina (po mojem mišljenju) sestoji iz superjunakov v naslednjem vrstnem redu: Robomop, Iron Tummy, Crimson Tape in Tropical Oil Man. Prva dva imata vedno najboljša Hand-to-Hand orožja, Crimson Tape najmočnejše orožje na daljavo, Tropical Oil Man lahko s svojo sposobnostjo "Raise Cholesterol" uniči nasprotnike, orožja pa za njega niso tako pomembna. Ko vam bo Pawnbroker ponujal Tubecar Pass, ga takoj kupite, kajti če hočete končati igro, boste morali uporabljati podzemno železnico. Supermoč lahko razdelite na dve kategoriji. Prvo potrebujete v celi igri samo zato, da boste reševali uganke in se ne spuščali po nepotrebem v boj (npr.: Refold Road Maps). Druga lastnost skupine je najbolj pomembna v bojih. "Raise Cholesterol" od Tropical Oil Mana bo onesposobil sovražnike, zato je priporočljivo, da to lastnost razvijete tudi pri kakem drugem članu skupine. "Induce Rust" je zelo pomemben v drugi polovici igre, kjer boste morali pobijati kovinske nasprotnike. Nepogrešljiv je tudi "Put Animals to Sleep".

Te lastnosti bodo štitele predvsem slabše člane vaše družine pri boju. Brž ko zbere kateri od junakov milijon točk, avtomatično prejme "Mil Marker". V pomoč vam bo tudi Auto-Combat Intelligence. Priporočljivo je, da pazljivo preberete vse zapiske in si ogledate vse predmete, ki jih poberete. Ob reševanju ugank vam namignem, da se rešitev vseh skriva v tekstu samem, ki ga dobite če klikate z opcijami "Look at" in "Read" po predmetih v prostoru. Podana rešitev je le okvirna, veliko ugank ni podrobno rešenih, ampak je dano samo približno navodilo. Pot do posameznih lokacij in kje se nahajajo posamezne zgradbe bom opisal na koncu.

### Level 1: Jedka preproga

#### Amber:

To misijo morate najprej rešiti, da bi dobili pomemben predmet, ki ga boste kasneje potrebovali. Pojdite najprej do Newarka v Sector 2C (koordinate: 6.8). Tam poiščite skladišče na poziciji 10.2. Iron Tummyjeva supermoč vam bo pomagala, da boste lahko pojedli pikantno jed (feferone). Poberite cunjjo.

#### Ruby:

Preden se odpravite do ovc v East Orange, zavijte na kratko na Patersonov trg na oddelek 2D (koordinate: 8.8). V šotorju Pawnbrokerja kupite Sheep Spray (za kasnejšo misijo boste potrebovali tudi Cheese-Eating Microbes). Sedaj do East Orange, ki ga najdete v sektorju 2C na lokaciji 7.11. Znebite se nadležnih ovc s Sheep Sprayem. Preden zapustite prizorišče, namočite preprogo v ovčji slini - nagnusno, ampak potrebno.

#### Emerald:

Patersonovo svetišče boste našli v sektorju 2D na lokaciji 7.10. Poleg računalnika vam bo padel v oči tudi lonček z rožo. Ignorirajte osebe, ki bodo protestirale in razbijte lonec. Tako boste prišli do rastline in Greeting Card. Vzemite magnet in problem z računalnikom bo odpravljen. Ne pozabite uporabiti preproge na umazaniji.

#### Sapphire:

Sedaj je nujno, da končno že kupite Cheese-Eating Microbes na Petersenovem trgu (sektor 2D; 8.8). Nato pojdite do Jersey Cityja v sektor 2C na lokacijo 12.8. Mikrobi bodo pojedli bombo. Edino, kar bo ostalo, bo luža Transmission Fluida, v katerega namočite svojo preprogo.

#### Topaz:

V zadnji nalogi prvega nivoja imate prvič opravka z Dr. Entropyjem. Pojdite z vašo družino do Edisonovega laboratorija, ki ga boste našli v kvadrantu 2C, pozicija 4.12. Zdaj je prišel čas, da naredi svoje preproga. Potem ko ste jo namakali v vse možne tekočine, jo uporabite na Plorpium zidu. Sedaj lahko nadaljujete pot na sever, kjer uporabi Robomop svojo sposobnost "Clean and almost mess". V sobi boste odkrili vtični kabel: Power Chord najprej izključite, nato pa vzemite Cone in Bulb.

### Level 2: 98 vatna žarnica

Podmladek za vašo družino: Treader Man mora vstopiti. Ko z zaužitjem čarobnega napitka povečate vaši družini sposobnost "Treading Water", lahko vstopite v Flooded City.

#### IBM:

Da bi prišli do opreme, ki jo potrebujete, da bi končali to nalogo, morate preiskati kontrolni stolp v Newarku v sektorju 2C, ki ga boste našli na lokaciji 7.6. Odprite ključavnico in vzemite Pappy-Outfit. Takoj ga preiskusite (wear) in odkorakajte do Hackensackovega trgu v sektorju 2D (13.6). V šotorju šamana je star mož, ki ga bo vaša obleka zbudila. Govorite z njim toliko časa, dokler ga ne boste zopet uspavali. Pojdite ven, slečite obleko, vstopite, prebudite starca in ga povprašajte po skrivni formuli. Dobili boste tudi Plastic Egg, ki ga boste pozneje še potrebovali.

#### Potato:

V tovarni v oddelku 1C (4.5) zopet štrajkajo. Pravijo, da ne bodo začeli delati, dokler ne bodo dobili manjkajoča 2-vata. Zamenjajte žarnico iz vašega inventarja za 98-vatno žarnico. Za nagrado boste lahko pobrali avokado in guacolo.

#### Banana:

Warlorda boste našli v Piscatawayjevi graščini, v sektorju 1B, lokacija 13.9. Pojdite na sever in poberite oprsje. Položite magnet na polico in se vrnite nazaj na jug. Malo počakajte, da bo prišlo do reakcije in končno vzemite Paperweight.

#### Lipstick:

Za to nalogo morate imeti v svoji družini Madame Pepperoni: zamenja lahko Treader Mana. V Newarku (2C; 6.8) pojdite do Tube Station (9.10). Vstopite v siv vlak, ki vas bo popeljal v Scranton. Tukaj vzemite Ray Gun, se povzpnete in vstopite v HQ kolegov (pozicija 6.5). Pogubno prekletstvo junakov lahko premagate samo z Madame Pepperoni: z uporabo Ray Guna rešite junake Scrantona iz njihove otrplosti. Po tej nalogi zopet zamenjajte Madame Pepperoni s Trader Manom.

#### Cucumber:

Tudi to Entropy Mission boste lahko rešili šele, ko boste opravili vse ostale štiri naloge tega nivoja. Ključ do uspeha leži v kleti Superherojevskega štaba v sektorju 2C (13.9). Odprite predelek na voščeni lutki Sinatre in vzemite DAT-Tape. Naslednja postaja je oddelek 1B, Piscatawayev trg (12.7). Pri lastniku zastavljalnice kupite oddajnik (Transmitter) in se nato odpravite do kontrolnega stolpa Newark (2C; 7.6). Stopite gor in šarmantni Collector obdarite z naslednjimi predmeti: Avocado, Plastic Egg, Paperweight in Lump of Coal. Fant se bo umaknil, vi lahko greste naprej in tam odprete oddajnik (Transmitter). Vstavite DAT-Tape, zaprite oddajnik in ga vključite.

### Level 3: Tiger pod zvoncem

#### Clown Nose

V 2D pri Patersonovi graščini (9.9) boste naleteli na bogat ulov: Plastic Case, Coat Rack in Fur Coat. Poberite vse predmete. Dobro otovorjeni vstopite v Washingtonov štab (HQ), ki ga boste našli v sektorju 1C na poziciji 9.12. Coat Rack postavite na Unfaded Spot in dobili boste naslednje predmete: Wig, Uniform in Wood Teeth, ki jih morate seveda pobrati.

#### Grass Clipping

Najprej obiščite Piscatawayev trg (sektor 1B; pozicija 12.7). Kupite Wire Cutter in se nato odpravite do svetišča, ki ga boste našli na 11.7. Pojdite na zahod in se skrijte pod oltar. Počakajte toliko časa, da se bo pojavil duhovnikov čevelj. Pazljivo gledajte, dokler ne boste zagledali Loose Board. Dvignite desko in opazili boste tudi žico: vzemite Wire Cutter in jih uporabite na žici. Sedaj počakajte, da bo konec govora in nato pojdite ven iz svetišča.

#### Frostbite

Pa še malo v radioaktivne vode. Trg Yonkers v sektorju 3D (6.9) ima na voljo Lead-Lined Longjohns. Torej kako do njega? Uporabite Heli Pods v sektorju 2C (7.6): Ride Heli. Pristali boste pri JFK stolpu, prebijte se od tu proti Yonkers trgu. Potem ko ste dobili Longjohnse pri zastavljalcu, pojdite do Mineole (4C; 1.9). Pri zastavljalcu pa lahko kupite tudi Purple Tubepass, ki ga boste kmalu potrebovali.

#### Tree Bark

Kot prvo si morate priskrbeti rdečo Tubepass. To boste lahko dobili le, če sta nalogi Clown Nose in Grass Clipping že rešeni. Pojdite do že znanega starega štaba, ga takoj zapustite in se zapletite v boj. Če zmagate, boste avtomatično dobili Pass. Zopet pojdite do trga Yonkers, seveda s pomočjo Heli-Shuttlov, šamanu dajte Plastic Case, nato pa kupite pri zastavljalcu Orienteer Guide -končno lahko vaša družina vstopi v Forest Field. Pot vas vodi do Newarka (sektor 2C; 6.8), kjer vstopite pri podzemni železnici (9.10). Nadstropje nižje in vstopite v rdeči vlak. Ko prispete na cilj, se povzpnete navzgor. V Philadelphiji obiščite najprej Nautilus Club, kjer naberite moči za nadaljnje napore. Z novimi močmi se odpravite do Liberty Bell Pavillona na lokaciji 10.6. Dvignite zvonec, vendar vam maček preprečuje, da ga dvignili. Odprtino (crack) zapolnite z Plastic Tubing, obesite Nitrous Can na Cylinder in pozvonite. Sedaj počakajte na Tiger-dialog in vzemite piščalko (whistle).

#### Corona

Preden se zopet srečate z Dr. Entropyjem, obiščite Bernardesville trg in vzemite Placard. Sedaj pojdite do parka Belmont, ki ga boste našli v sektorju 3C, lokacija 13.7. S postavitvijo plakatov na Steel Framework boste prekrižali račune Dr. Entropyju.

### Level 4: Tip iz zmrzovalne skrinje

#### Clover

Kolegom iz Superhero League of Flushing je treba pomagati in to hitro. Pojdite do njihovega štaba v sektorju 3C (7.10). Pihnite v piščalko zraven mogočnih miši. Tiger iz Philadelphije bo prišel mimo; vi pa poberite Mouse Carcass, kakor tudi Ecu Bedistor.

#### Robin's Egg

Da boste lahko šli na Yankee stadion (sektor 3D; 3.2), boste morali uporabiti ladjo, ki pristane na poziciji 14.2 (druga možnost je da imajo trije člani več kot 50 % supermoči Trading Power). Zopet boste naleteli na Entropyja. Spustite na prostost Aluminium-Eating Microbes in jih uporabite na Strongbox. Vzemite Strange Ball in



## SLOFH

Izvlačite Frozen Corps in se zopet vrnite v sektor 3D, kjer boste na lokaciji 3.2 vstopili na Yankee Stadion. Odprite vrata, vstavite Frozen Corps noter in zaprite. Sedaj vstavite štiri Bedistorje v luknje, pritisnite na plav gumb in zopet odprite vrata. Dr. Entropy bo pobegnil, vi pa ste končali četrti nivo.

**Level 5: Appetit termitov***Summer Sky*

Da bi odvrnili Warlorda Paughkeepsie od prepira z Afghanistancem, bo potrebna majhna maškerada. Peljite se do njega: uporabite Purple vlak na Yonkers postaji (3D: 5.10), ki pelje do Poughkeepsija. Graščino boste našli na lokaciji 16.7. Preden boste stopili na sever h Warlordu, oblecite uniformo, lesene zobe in lasuljo. V Washington preobleki nagovorite vladarja in ga pregovorite, da preneha boj.

*Buoy*

Pojdite v New York, v sektorju 3C, na lokaciji 1.10 boste začeli to nalogo. Prva etapa je Empire State Building, ki jo boste našli v Downtownu na lokaciji 7.3. Pojdite dol, vstopite v zeleni vlak in prišli boste v New Haven. Tu poiščite luknjo na lokaciji 7.12. Vzemite Sheet Music, malo povadite na pianu in zaigrajte skladbo. Vzemite sedaj Sandbag, jo odprite in povečajte vaš inventar za dva kipca (Totem). Sedaj vstopite v Circle of Light, da bi prišli nazaj v New Haven. Peljite se z zelenim vlakom (9.7), ven in v Downtown v New Yorku in obiščite stavbo UN (lokacija 16.9). Tu dajte voditelju Yu-Wenu totem, vendar druga stranika še ne bo zadovoljna, zato se odpravite v Radio City (5.12), kjer boste našli še ostalo ljudstvom totem. Druga stranika je dobila svoj totem in vsi so zadovoljni in srečni.

*Praying Mantis*

Z uporabo rdečega vlaka v Newark postaji, boste prišli do Philadelphije. Tam vstopite pri 6.5 v hišo Benjamina Franklina. Pri vходу se bo vaša družina zapletla v boj. Če boste zmagali, boste rešili kralja Midasa, ki vas bo nato čakal v vašem štabu. Ker ga boste za rešitev te naloge potrebovali, morate takoj oditi do vašega štaba (sektor 2C: 13.9). Ko bo kralj Midas v vaši družini, pojdite naprej do tržnice Freehold (sektor 2A: 2.4). Pogovorite se z Šamanom, ki krivi prodajalca za zvišanje cen. Če boste govorili z njim, vas bo napotil naprej v Hostelry. Sled vas bo peljala v bordel. Voditeljica javne hiše bo zopet zvalila krivdo na Šamana. Obiščite ga še v drugo in se zopet pogovorite z njim. Z novimi informacijami nazaj v bordel in se zopet pogovorite z Madam. Rabili boste dva predmeta, da bi razrešili ta problem. Fur Coat že imate, manjka vam samo še šal. Sedaj je čas, da uporabite Midasa: uporabite njegovo supermoč "Midas Touch" na predmetih v inventarju. Ne bojte se, kajti računalnik vas bo za vsak predmet, ki bi ga lahko pozneje še rabili, prej opozoril. To delajte toliko časa, dokler ne boste dobili šala (Scarf). Šal nato dajte Madam. Da bi dokončno končali to nalogo, boste morali narediti majhno "turnejo" cenovnih list. Rate Sheet oddajte v Hostelryju, drugega v Hardware-Store in zadnjega oddajte Shamanu. Domov v vaš štab superherojev in naloga je končno končana.

*Margarine*

Sedaj se bo vse spreminjalo vse hitro. Videokaseto boste našli v dvorcu v sektorju 4D na lokaciji 12.6; natančno preiščite Wobbly Table. Odpravite se do Princeton Library (sektor 1A: lokacija 1.9). Dajte kaseto kuratorju knjižnice in naloga je rešena.

*Fudge Brownies*

Najprej si pri zastavljalcu, na tržnici State Islanda (sektor 2B: lokacija 8.10), priskrbite oranžno Tubepass. Nakupujte naprej: zastavljalec v Princetonu ima na zalogi Termite Egg. Odpravite se v podzemno in uporabite rdeči vlak v Newark. Po vožnji se spustite eno nadstropje nižje, vstopite v oranžni vlak in že boste prišli v Atlantic City. Trump Casino boste našli na lokaciji 4.4. Vstavite žeton v slot na mašini in to ponovite štirikrat. Sedaj lahko greste po stopnicah navzgor, kjer se boste zopet srečali z Dr. Entropyjem. Uporabiti boste morali Termite-Power. Odprite Termite Hatchery, vstavite jajca, zaprite, priklopite in ponovno odprite: zrel ste za predzadnji level.

**Level 6: Aligator v pomijah***Dollar Bill*

Opozorilo: brez Princess Glovebox ta naloga ni rešljiva! Pojdite do State Islanda v 2B in

vstopite na tržnico na lokaciji 8.10. Vstopite v Hostelry in uporabite supermoč "Refold Road Maps". Za nagrado boste lahko s seboj vzeli Budweiser-Dose.

*Deep Dark Savage Tan*

Zopet se odpravite do Newarka (2C: lokacija 6.8 in nato lokacija 9.10). Peljite se z rdečim vlakom, nato z oranžnim vlakom in prišli boste v Atlantic City, kjer obiščite Gerald's Vault (15.9). Tukaj boste avtomatično dobili Pez-Dispenser in skladiščni časopis: National Enquirer boste takoj potrebovali. Ponovno pojdite v podzemno, uporabite oranžni vlak, dol, rdeči vlak, gor, sivi vlak in gor. Pojdite do Scranton tržnice, ki se nahaja na lokaciji 4.11. Odložite National Enquirer v košaro in počakajte toliko časa, da bo prišel Paper Boy, ki vam bo podaril Mushroom Soup.

*Joundice*

V tej nalogi boste morali svojo družino oborožiti z najboljšimi orožji in biti pri najboljšem zdravju. V iskanju aligatorjev, se zopet odpravite do New Yorka (3C: lokacija 1.11). Vhod v kanalizacijo boste našli v Uptown polovici na lokaciji 12.7. Tukaj v podzemlju New Yorka morate obiskati naslednje lokacije: 5.10; 8.3; 9.5; 3.3 in 14.10. Na vsaki Pumping Station se boste srečali z aligatorji iz pekla. Ko poste premagali še zadnjega sovražnika, boste prejeli Alligator Dropping.

*Lava*

Za to nalogo morate imeti Silver Tubepass, ki jo lahko kupite pri zastavljalcu na State Islandu (sektor 2B: 8.10). Naprej do New Yorka in vstopite v kanalizacijo. Pojdite na lokacijo 5.6, kjer se nahaja še en vhod v podzemno železnico. Uporabite rjav vlak in na cilju poberite zvečilni gumi. Pojdite dol in končno uporabite srebrni vlak. Sedaj se nahajate v Middleton-Harrisburgu, kjer se morate najprej odpraviti do Hostelryja (lokacija 9.4). Vzemite Master Tubecar Pass z mize in pojdite naprej do Three Miles Island (lokacija 15.2). Medtem boste med bojem prišli do Paper Clipa. V Three Miles Island odprite Deactivation Unit in uporabite Paper Clip na elektrodah. Povlecite oranžno ročko, prilepite zvečilni gumi na luknjo na drugi ročki in zopet povlecite ročko. S sabo vzemite Uranium Pallet.

*Cold Water Faucet*

Predzadnje srečanje z Dr. Entropyjem vas vodi do kipa svobode (sektor 2C: lokacija 13.6). Vzemite Android Manual, ga pazljivo preberite, posebej še zadnje odstavke. Da bi premagali pločevinastega čuvaja morate narediti naslednjo mešanico: odprite Budweiser-Dose in jo napolnite z naslednjimi dodatki: Uranium Pallet, Alligator Droppings in Mushroom Soap; toda za zadnjo sestavino bo potrebna drugačna taktika: najprej vstavite Cone v pločevinko, nato dodajte juho in odstranite Cone. Ta pripravljeni napitek dajte Androidu, ki se bo po požirku pijače odmaknil. Pojdite gor, kjer se ostanek naloge avtomatično odvijal.

**Level 7: Dobro zapakirane banane**

Zadnji nivo sestoji iz ene same naloge. Zanj boste potrebovali v vaši družini Mighty Magnituda, kajti brez njegove supermoči "Seprpower of 10" ne boste mogli storiti ničesar. Najprej se odpravite do Scrantona (s sivim vlakom iz Newarka). Na lokaciji 15.9 se nahaja Pit of Scranton. Trikrat uporabite supermoč "Superpower of 10" na bananah, katere boste lahko nato pobrali. Nazaj do Scrantona, pojdite z zlatim vlakom naprej. Ne pozabite: zlata Tubecar Pass ne obstaja, zato morate imeti Master Tubecar Pass. Prišli boste do Buffalo-Niagara in na lokaciji 4.9 vstopite na Chippawa tržnico. Pri zastavljalcu kupite Blanc Isotopes in ga takoj popijte. Na novo pridobljena supermoč "Beaver Jaw" vam bo najbolj potrebna na lokaciji 12.1, kjer da bi drevo zajezilo reko, morate uporabiti tudi "Superpower of 10". Sedaj pojdite na Falls Overlook na lokaciji 3.11, kjer sprejmete sod. Na avtocesti (Highway, lokacija 7.7) boste prejeli Plowshare, kakor tudi Pruning Book, tako da imate dovolj šare, da lahko obiščete Benovo farmo na lokaciji 7.6. Dajte Benu Barrel, Hook in Plowshare, ki vam bo v zameno dal Elevator Key.

Nazaj v New York, kjer na lokaciji 7.3 na vas čaka Empire State Building. Priključite dvigalo na desni in vstopite vanj. Finalno uganko boste rešili tako, da trikrat uporabite "Superpower of 10" na bananah. Za konec ugasnite še projektor in Dr. Entropy je premagan, vsaj do naslednjega nadaljevanja "Entropy's Revenge".



Ljubljana Miklošičeva 40 tel:061/311-150, Ljubljana Wolfowa 12 tel:061/224-121  
Ljubljana Slovenska 29 tel:061/1250-159, Kranj Maistrov trg 1  
tel:064/211-231, Novo Mesto Glavni trg 9 tel:068/323-582, Maribor Jurčičeva  
8 tel:062/27-487, Celje Stanetova 3 tel:063/21-236, fax:063/29-266, Velenje  
Kidričeva 5 tel/fax: 063/853-371, Žalec Šlandrov trg 38 tel:063/713-203,

SEGA: KOMPLETNI PRODAJNI PROGRAM, UGODNE CENE.

MULTIMEDIA: CD-ROM, CDi, SNEMANJE CD-ROMov Z VAŠIH DISKOV..

COMPUTER SHOP: KVALITETNI RAČUNALNIKI, NIZKE CENE, STALNA IZBIRA LITERATURE  
ZVOČNE KARTICE, CD-ROMi, TISKALNIKI EPSON, STAR,...

OBIŠČITE NAS, NE BO VAM ŽAL!



# Aces of the Deep

## KO NOBORNICE OBMOUKNEJO

Jules Verne, francoski pisec fantastičnih romanov, si verjetno ni predstavljal zlorabe svojega Nautilusa, izuma iz romana "20.000 milj pod morjem", v vojaške namene. Bil je pač utopist. Vojaškega potenciala "ladje, ki lahko pluje pod morsko gladino" so se zavedli šele realisti v Združenem kraljestvu, ki so prvi naredili delujoč prototip podmornice na ročni pogon za eno osebo, ki je polagala mine na trupe sovražnikovih ladij. Z napredkom tehnike je napredovala tudi podmornica, ki je do 2. svetovne vojne postala popolno orožje. Tako smrtonosno, da so se pri Dynamixu odločili napisati nadaljevanje sage Aces of... s potapljaškimi konzervami v glavni vlogi.



Ladjam, ki se še niso čisto potopile, smo s topom zadeli smrtonosni udarec.

No, glavna vloga pripada seveda vam, kapitanu nemške podmornice, ki je bila strah in trepet zavezniških konvojov med ZDA in Britanijo v 2. svetovni vojni. Naloge, ki vam jih zastavlja poveljstvo, so seveda običajne: potopi to ladjo in razstrelj tisto. Služba seveda ni popolnoma nenevarna, saj na vas prežijo torpedni čolni, križarke in celo letala, katerih pa se s pomočjo vašega nagona, izkušene posadke in gore sreče lahko odkrižate. Aspirin za plavajočo železino so torpeda - enega pošljite vsaki navzdol po grlu. Če to ne zaleže, vas glavobola pomaga rešiti tudi top, uporaben seveda samo med plombo po gladini, za letala pa obstaja dodatno zdravilo - protiletalski top. Pred-

vsem so zanimivi napadi s torpedi, saj je vaša podmornica slabo opremljena z navigacijskimi napravami (2. svet. vojna je pač bila pred tretjo industrijsko revolucijo...), tako da se je najbolje zanesti na periskop ter lastna ušesa. Opomba tu leti na zemljevid, ki vam v potuho riše sprotne položaje silja in njegovega spremstva. Verjetno tega luksuza pred 50 leti ni bilo. Ukazovanje za takratne čase je klasično: cevi, v katere se kriči ukaze, so speljane do vsake pomembne postaje na podmornici: strojnice, krmarja, torpednega prostora, sonarja in telegrafista. Pogon je seveda dizelski ali električni, torpeda pa nevodljiva - kamor jih ustreliš, tja plujejo.

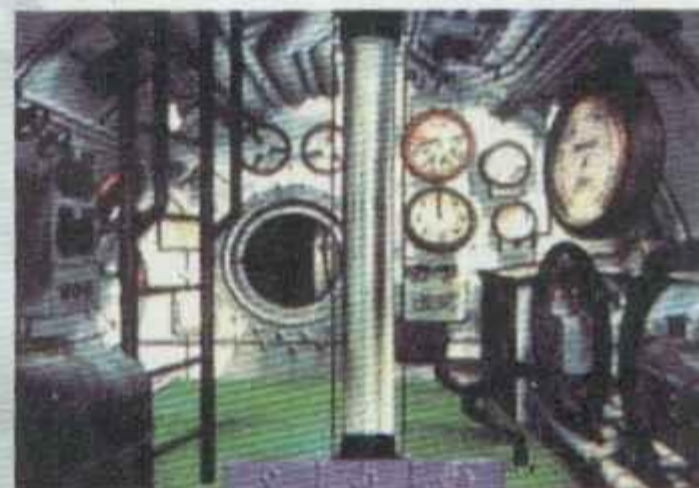
Tehnično je AoD dovršena. Neverjetno plastično izdelani valovi oblivajo podmornico, tako da so za bolj občutljive (na morsko bolezen) programerji dodali tudi mirno morje, ki se vklopi po želji. Komandni most je klasičen, vse ukaze se izvrši s pritiskom na ustrezno ikono. Zanimiva je predvsem ikona z uro, ki skrajša realni čas igranja tudi do 128-krat. To pride prav predvsem pri patrolnih vožnjah, ki so v repertoarju morskega volka v Campaign modusu. Poleg tega modusa, v katerem igrate celotno vojno, so na voljo tudi posamezne misije, od preganjanja konvojov in letalonosilk do zgodovinskih misij. Za vsako akcijo lahko nastavite težavnost z izbiro vremenskih okoliščin, časa dneva, izkušenosti posadke, ranljivosti in še ducata podobnih prašanj. Vse to je dosegljivo preko značilno Dynamixovih menujev, znanih že iz letalskih simulacij.



Med 2. svetovno vojno se je preko 39000 mornarjev odpravilo na morje v nemških podmornicah - 30000 se jih nikoli vrnilo. Se boste vi?

Posebna hvala leti zvoku, za katerega so se mojstri res potrudili. Na voljo je govor posadke v angleščini ali nemščini, kar je še posebej primerno, če že plujete z nemško podmornico. Na izbiro je več glasbenih komadov, ki jih menjavate z ukazom vezistu - lokalnemu D.J.-u. Seveda glasba utihne, ko zahtevate v konzervi popolno tišino... pa je šla še ena torpedovka mimo plena. Zele resnično se sliši tudi približevanje tarči, saj postaja zvok propelerjev skoraj neznošen - seveda ima vsaka vrsta ladje svoj značilen zvok. Tudi pri potapljan-

ju in dviganju se sliši pokanje zvarov ter škripanje pločevine kot posledica spremembe tlaka. Zvočna okolica torej, kakršno ste si vedno želeli!



"Nazločno smo slišali bobnenje motorjev rušilcev nad našimi glavami. Včasih je bilo brezupno. Ko smo izstrelili naša torpeda, smo se potuhnili kot miši in čakali da je bila nevarnost mimo."

AoD je strateška simulacija, pri kateri ni bistveno poznavanje globalnega pozicijskega sistema niti programiranje računalnika v torpedih za optimalno search-and-destroy akcijo, s kakršnimi so opremljene moderne hi-tech podmornice, temveč zanašanje na lastno intuicijo in prekanjenost. Življenje zna biti zanimivo - ne zapravite ga s kopanjem rovov za plinovodi! Pa nikar naj vas ne zgrabi klavstrofobija! ☺



Močne eksplozije, lom in škripanje čelazja so bili zanesljivi znaki, da je naš torpedo zadal cilj...

### MEGAMETER

**Skupna ocena**



Jaka Terpinc

# MORTAL KOMBAT 2

## KRVODAJALSKA AKCIJA PART DEUX

**T**urnir se imenuje Mortal Kombat 2. Mortal zato, ker se ob porazih umira. Kombat ker nekdo očitno ni dovolj pridno hodil k angleščini, in 2 zato, ker gre za nadaljevanje nečesa, kar se je zgodilo pred enim letom. Oprostite, pred pol tisočletja.



Kitana je le ena od novih barik za pravico, poštenost in kekec pešete nasploh.

Da, 500 let je minilo, odkar je propadel peklenški načrt Shao Khana, da bi z zgornjega sveta prišel vladat na zemljo. Vzrok: njegov odposlanec, Shang Tsung in petokolonaš Goro sta zamočila poslanstvo, v katerem naj bi velikemu bratu pripravila prestol. To je bilo takrat, ko je Goro oplel v prvem Mortal Kombat. Goro je bil tisti fant, ki je postal nasilen, ker so ga zasmehovali - bil je mozoljast in imel je nekaj rok preveč. Kljub temu je bila kazen zaslužena. Shang se je ponižan vrnil v Astralne poljane Shokana. Tsung pa je kmalu pripravil nov, še bolj zvit načrt: priredil bo turnir v svojem svetu, po svojih pravilih ter se sam soočil z zmagovalcem.

Spet se bomo preteпали, spet bodo padale glave in spet bo krvi več kot v vseh koših za odpadke v straniščih srednjih administrativnih in pedagoških šol. Mortal Kombat je bil, bolj kot zaradi svojih tehničnih kvalitet, ki so, to je res, na sila visokem nivoju, uspešen zaradi zelo eksplicitnih prikazov masakriranja, tako da so ga moralni higieniki takoj hoteli križati. Takrat so Nintendovi verziji odrezali tiste najslastnejše prizore ubijanja, ostalim inačicam pa povečali prodajo

z opozorilnimi nalepkami. Mortal Kombat 2 je tokrat tudi na Nintendu necenzuriran, le da se prizori kirurškega finišanja pojavljajo le občasno. Tako vas nasprotniki pospravijo le, kadar se jim zdi, vi pa njih, če ste ugotovili kombinacijo tipk za pokončalni udarec, ki pa ga v navodilih, mimogrede, ni. Namesto smrti lahko svojemu nasprotniku takrat, ko omotičen oponaša heavymetalce pri slemanju, ponudite prijateljstvo. Koristi itak ni, zato je vseeno, če ga pošljete rakom žvižgat.

Borcev turnirja je dvanaest, in preden se spoprimate s šefi nadzemlja, morate premagati prav vse, vključujoč samega sebe - pa naj se sliši še tako neumno. Med pretepače najrazličnejših porekel sodita tudi dva američana z nagnusno wrestlemanijski imidžem in celo dve predstavnici nežnega (?) spola. Vsi so krepki, postavni, ne pijejo, ne kadijo, ne uživajo drog, poslušajo pa le Aleksandra Mežka in Boney M. Vsak iz-



Baraka med izvajanjem svojega morilskega plesa.

med moštva ima poleg običajnih udarcev, ki jih je toliko, da zasedajo večino kombinacij tipk na jopyadnih, tudi svoje ekstraspecialne vrline kot so plivanje strupene sline, rezanje, teleportiranje, obmetavanje z najrazličnejšimi žarki, strelami, klobuki, pahljačami in ognjenimi krogli. Še več, Shang Tsung si zna celo nadeti podobo kateregakoli izmed nasprotnikov. Ker igralna ploščica premore le borih šest tipk, si moramo pri specialnih premikih pomagati tudi z zaporedji v stilu naprej, nazaj, tipki za nizko in visoko brco.



Reptile lahko tudi eksplodira in s tem zmede svojega nasprotnika.

Boj se odvije v dveh dobljenih rundah, vsaka runda pa je časovno omejena s stotimi enotami, ki pa niso sekunde, ampak neke krajše Shokanske časovne mere. Kljub temu skoraj vedno eden od nasprotnikov omahne že prej, če pa se spopad slučajno zavleče, zmagata tisti, ki mu ostane več energijskih enot.

Vse gibanje digitaliziranih igralcev je, kot že v prvem delu, izjemno naravno. Osupljiva so tudi ozadja, ki dajejo igri pridih mističnosti. Astralne poljane Shokana, pač. Glasba, ki je okolju primerna, veselo zvončkla v ozadju, v prvem planu pa odmevajo bojni kriki. Oglša se tudi govorec, katerega besedni zaklad je omejen na imena borcev ter razne slogane tipa "finish him". Njegov patetični glas prav obupno spominja na komentatorje predfilmov. Še ena oseba je vredna omembe. To je Tonči, deček, ki vas v trenutkih največje koncentracije skuša zbegati tako, da pokuka izza robu ekrana in zajodla.

Ljudstvo, željno kruha, tger in krvi Mortal Kombat 2 masovno grabi s polic. Acclaim pa si veselo oblizuje prste, ali pa celo kuje naslednje nadaljevanje. Ideali o-

nenasilju tako ali tako niso stvar smrt-nikov. ☹

## MEGAMETER






**SNES, Game Boy, Mega Drive, Game Gear**



**simulacija borilnih veščin**



**Acclaim**









**Skupna ocena**

91



megameter/9





**INCA II (PC)**

Pritisnite Shift, Alt in Ctrl in nato še gumb za strel. Dobili boste F-4 termonuklearno bombo, ki bo iz vaših nasprotnikov naredila pičo za papagaje. Na žalost lahko dobite v svoj arsenal samo pet teh izživalk hudica.

**Raptor (PC)**

Poskusite med igro pritisniti backspace in dobili boste death ray. Če pritisnete backspace večkrat, dobite več kosov tega orožja. Kako logično!

**Sensible Soccer International Edition (Amiga)**

Če hočete odigrati tekmo v počasnem posnetku, začnite prijateljsko tekmo in naredite zamenjavo. Ko vaš igralec teče z igrišča, prekinite tekmo (ESC). Izberite ponovitev (Replay) in vaši igralci bodo pritekli na igrišče v počasnem posnetku. Igra bo potem tekla v počasnem posnetku tako dolgo, dokler ne naredite zamenjave igralca.

**1942: Pacific Air War (PC)**

Imate radi prijetna presenečenja? Potem med igro uporabite kombinacijo Alt-F1 (dostop do nedokumentiranega virtualnega kopkita), nato pa stisnite tipko J ko zagledate bandita.

**Lemmings 2 (Amiga/PC)**

Na začetnem zaslonu nekajkrat kliknite v vsak kot zaslona z objema gumboma na miški. Ko zaslišite vzklik "Let's go", ste uspeli! Zda lahko izberete katerikoli nivo v vsakem svetu, toda izogibajte se sektorju Award Me.

**Mortal Kombat (A1200)**

Morda ste že opazili, da traja nalaganje te igre na A1200 veliko dlje kot na A500. Zato poskusite z naslednjim trikom: Preden računalnik prižgete, vstavite vanj drugo disketo. Vključite računalnik in ko disketar dvakrat klikne, vzemite ven disk 2 in vstavite disk 1. Mortal Kombat se bo zdaj naložil v picilih 45 sekundah!!!

**Arcade Pool (Amiga/PC)**

Nasvet za opcijo Speed Pool: nastavite moč na 80% in maskimum top spin (točno na vrh krogle) in pomerite točno v sredino paketa krogl. Tako boste s prvim udarcem spravili v žep že 5-6 krogl.

**The Settlers (PC/Amiga)**

Najbolje je, če postavite na noge neko zaključeno protizvodno verigo (npr. kmetija, mlin, pekarna). Rudnik zlata in zlatarna vam bosta prinesla dovolj plačilnih sredstev za vojsko. Če radi ribarite, pošljite dva ribiča na isto mesto, kajti ob medsebojni pomoči bo njun ulov bogatejši.

**Indy Car Racing (PC)**

Če vam okrnjene vozniške sposobnosti ne pustijo prilezti na vrh, lahko svoje rezultate popravite v datoteki SEASON.TXT. Tudi svojim konkurentom lahko "popravite" tehnične lastnosti njihovih bolidov. Podatki o njih se nahajajo v DRIVERS.TXT (direktorij /INDY-CARECARSEDCARS93. Neznosno gnečo na dirkalnicah lahko omilimo tako, da spremenimo vrstico CARS v datoteki <ime proge>.TXT

**Outpost (PC)**

CTRL+F11 vam zagotovi neomejenost virov surovin, CTRL+F12 pa dvigne moralo enot ter izobrazbo na največjo vrednost in hkrati zmanjša kriminaliteto.

**Detroit (PC)**

Shranite začetno pozicijo s 60000\$. V tej datoteki (DETROIT\*\*SAV) poškčite vrednost 60EA in jo spremenite v npr. FFFFFF (16 777 215 \$ - lep začetni kapital, mar ne!)

**Theme Park (PC)**

Če želite imeti vse atrakcije brez vlaganja v njihov razvoj, se z urejevalnikom heksadecimalnega zapisa spravite nad datoteko ESSALGI in poškčite zaporedja E8-03 (za sektorjem 573). Od tu naprej menjajte vrednosti 00 z 01, s čemer boste program prepričali, da so objekti že izumljeni. Če bi radi dobili skoraj vse stojnice in ornamente, iščite 00 FF 00 (za sektorjem 597) in popravljajte v 03 FF 00 (v sektorju 589 za streljišča, v 591 za super sanitarije).

Za neomejeno gradnjo (neomejen denar) pa igro začnite, pod NICKNAME vpišite CHEAT, shranite položaj pod 0-slot, nato pa v DOS-u poženite DEBUG in natipkajte:

-NCHEAT -L -E 010D 77 -W -Q

**The Horde (PC)**

Na tretji stopnji (Fetid Swamps of Buuzal) z lopato v roki sledite žabam. Ena izmed njih bo nenadoma izgnila v blatu, vi pa na istem mestu zasadiš lopato in izkopali boste lep zaloga financ. Se en zaklad boste našli pri prekrizanih piščicah (čarobna piščal).

Dejan sprašuje kako priti naprej pri igri Simon the Sorcerer, ko s svetilko prideš do panja da bi pregnal čebele, pa nočejo stran.

Marko ne ve, kje se nahaja drevo, kjer je drvarjev križ, ki ga moraš premazati z napitkami. Zanima ga tudi, kako pri igri Universe priti naprej iz avtomobila. Kartico das in vtipkaš številko in se nič ne zgodi.

V zvezi z igro Heimdal 2 Janko sprašuje, katera tri semena je treba vreči in kako pobrati stvari na kupu?

Adi hoče vedeti, kako v igri Beunton dobiš vojsko? Kó bodo tvoji

raziskovalci iznašli vojaške enote, boš lahko začel s kopičenjem, prej pa ne. Lahko ti pa tudi kakšna druga rasa ponudi svoje načrte in ti s tem prihrani čas.

Jani ne ve, kako v mestu pri igri Universe priti mimo vrat z laserji. Vrzi v vrata ogledalo (mirror), ki si ga dobil, ko si čez ventilacijski jašek padel nazaj na asteroid.

Simon bi rad vedel ceno igre Overlord, kdaj bo izšla in v kakšnem času jo prejmeš.

Igra Overlord je izšla avgusta letos, v Angliji stane 27 funtov (cca. 5400 SIT), pri nas pa ga ne prodajajo.

Roman iz Kisovca v igri Perihelion po ugotovitvi netcode (psycho) sreča neko žensko z otrokom, od tam pa ne more naprej.

Marko iz Celja hoče kodo za Syndicate npr. za več denarja, boljše orožje, da so vse države tvoje... plus še kakšno kodo za Dune 2.

Boštjana in Miho iz Maribora zanimajo končni udarci pri MK II.

Kanari iz Komende sprašuje, kdaj bo izšla igra Dune 3? Dune 3 bo izšla pod naslovom Command&Conquer naslednje leto, in sicer predvidoma marca. Po vsej verjetnosti bo igra nared samo za PC CD-ROM. Zanima pa ga tudi, kako Kano pri MK naredi kroglo in njegov finiš, kakor tudi zaključni poteri Liu-Kanga in Ray Dena. Mitroslav iz Maribora ne ve, kaj storiti v igri Blue Force, ko na otok ulovijo psa in kako priti prek odaje na drugo stran?

Neimenovani neko sprašuje, kje dobiti pri igri Day of the Tentacle kodo za zelenjavno baterijo? Temu se teče piratsvo, bratec! Kupi original pa boš dobil zraven originalne kode.

Alen iz Celja ima v igri Hand of Fate težave z lobanjo, ko pri črčkih odigra tonsko kombinacijo. Trik je v tem, da to že slišano zaporedje ponoviš na zobeh lobanje.

Žigo iz Ljubljane zanima, kako v igri Day of the Tentacle pognati Maniac Mansion na računalniku v 2.nadstropju? To je pa ja preprosto-USE COMPUTER.

Miha iz Škofje Loke se sprašuje, ali bi nekatere igre s PC-ja delovale tudi na Amigi brez emulatorja? No way! Za kaj takega je toliko možnosti kot da bi na Havajih snežilo. In pa: koliko bitov ima Sony Playstation? 64. Pa še, kdaj bodo na voljo v Sloveniji nove Amige in kje? Ko bo Commodore odkupljen, Trentuno kaže, da ga bo odkupil kar UK Commodore in nato ustanovil skupno firmo Amiga Inc. (za novo leto predvidena izdaja A1200CD ter Amiga 5000 na osnovi RISC procesorja. Vendar so to samo neuradne novice.) Katero simulacijo nogometa pripročamo? Sensible Soccer.

**Jaka Terpine**  
**DONKEY KONG**

**V...v...vrni se je!**

Paulina, Paulina... Prmejduš, ženska se spet potepa. Paulinaaaaa. Hej, kaj pa je to. Razbita stena mojega stanovanja, dlake vsepovsod. In v daljavi Donkey Kong, z zlobnim nasmeškom in mojo Paulinco, ki kriči na pomoč. Saj ne more biti res. In to že spet. A se komu sploh še ljubi ukvarjati z reševanjem? Hm. Ampak kaj bodo pa ljudje rekli, če jo pustim v krempljih megapopice. Kdo bo potem sploh še povohal moje igre. Cel Nintendo lahko propade zaradi tega. Mario je človek z ugledom in kar se mora storiti, se pač mora.

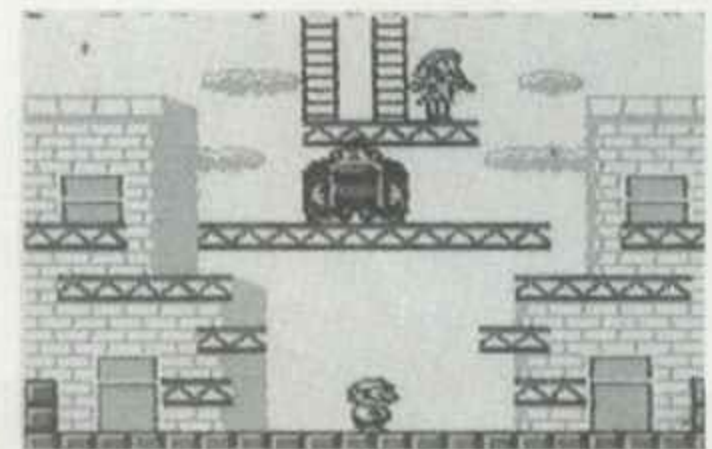
Tako se Mario odpravi po sledeh Donkey Konga, ne da bi vedel, kako daleč bo moral tokrat za njim, da bo za DK-jem prehodil vso dolgo pot do Afriške džungle in kar je najhujše pri tem - že ko Paulina izteguje roko proti Mariu, ki se ji že čisto približa, jo navihani Donkey spet ponese nekaj nadstropij stran. Romantika, o kateri se Richardu Geru še sanjati ne more.

Naša pustolovščina se začne tam, kjer se je začela takrat davno, ko je Donkey Kong še kraljeval v igralnicah - na deformirani železni konstrukciji po kateri nam DK pošilja pozdrave v obliki kotalečih se sodov, ki se nazaj grede še prav pripravno vnamejo. Sledi pot skozi mesto, gozd, velikansko ladjo in tako naprej do Kongove utrdbe. Od mesta naprej se z DK-jem vidavamo le še vsak četrti nivo, ko nam kot vedno pred nosom pobegne s Paulino. Ha, ha. Veste, to je Donkey Kong, humorist. To ni Godzilla.

Poleg skakanja in udrihanja s kladivom je Mario medtem osvojil nekaj novih gimnastičnih veščin, kot so premet nazaj in vrtenje okrog poševnih vrvi (bravo Mario - desetke za slog). Običajnemu kladivu se je pridružilo še super kladivo, macolā nove vrste, ki razbija ne samo sovražnike, ampak tudi zidove. Tu so še vzvodi, ki odpirajo vrata in premikajo mostove, pa odskočne vzmeti in še cel kup drugih novotarij ki pripomorejo k pestrosti igre.

In da ne pozabim: Donkey Kong je prva igra, ki že

popolnoma podpira Nintendovo novotarijo Super Game Boy, modul, ki omogoča igranje Game Boyevih iger na SNES-u in to celo v trinajstih barvah oziroma v 256 barvah, skupaj z ozadjem. ☺



DK je faca, ki se s svojo nerodno negativnostjo zna priklopiti. Če vprašate, kdo je glavni junak igre, je odgovor na dlani: Donkey Kong osebno. Mario? Statist

**MEGAMETER**

(Super) Game Boy

arkadni klasik z dodatkom

Kemco

Skupna ocena

**71**

megameter/h



## NAGRAJENCI IZ 13. ŠTEVILKE:

1. Igra *The Settlers* za PC (Blue Byte, Germany)

Vasja Kralj, Morsko 25, 65213 Kanal

2. 3 x cool majica *Psygnosis* (Psygnosis, UK)

Jože Urbanija, Archinetova 1, 61110 Ljubljana

Dejan Benzec, št. Kuzmičev 26, 69000 Murska So-

bota Simon Slapar, Križ 52, 61218 Komenda

3. Knjiga in disketa *Flight Simulator Pilot Shop*

Jakob Tomše, Gabrščkova 12, 6111 Ljubljana

**Nagrade za tokratne izžrebance bodo:**

1. Igra *Desert Strike* za PC CD-ROM (Gremlin Interactive, UK)

2. Program za hitro učenje *Super Memo* (Grid, d.o.o., Stegne 19, Ljubljana)

3. Igra *Kid Chaos* za CD32 (Ocean, UK)

Nagrajenca *Sir-Techa* iz prejšnje številke (pravilni odgovori so bili: B, B, B):

1. Vid Kovačič, Vrtna 20, 69250 Gornja Radgona

2. Jakob Tomše, Gabrščkova 12, 61111 Ljubljana

# LESTVICA REVIJE MEGAZIN

1.	(1)	<b>Doom</b>	id Software
2.	(2)	<b>Dune 2</b>	Virgin
3.	(-)	<b>Doom 2</b>	id Software
4.	(10)	<b>TIE Fighter</b>	LucasArts
5.	(3)	<b>The Settlers</b>	Blue Byte
6.	(4)	<b>UFO</b>	MicroProse
7.	(9)	<b>Pinball Fantasies</b>	21th Century
8.	(12)	<b>Syndicate</b>	Bullfrog
9.	(8)	<b>Mortal Kombat</b>	Virgin
10.	(14)	<b>Super Dune 2</b>	Virgin
11.	(7)	<b>Formula One GP</b>	MicroProse
12.	(5)	<b>Cannon Fodder</b>	Sensible Software
13.	(15)	<b>Battle Isle 2</b>	Blue Byte
14.	(13)	<b>Sim City 2000</b>	Maxis
15.	(6)	<b>Reunion</b>	Grandslam

## NAGRAJENCI IZ PREJŠNE ŠTEVILKE (GMHUNG: RASTER, SARTRE, TRASER):

1. Škatla hrustljavih Grisinov (ŽITO, Ljubljana) Roman Savkovič, Prisoje 7b, 66000 Koper

2. Knjiga *Quattro Pro* za Telebane (Pasadena d.o.o.) Damjan Zazjal, Mala Pirešica 3, 63301 Petrovče

3. Knjiga in disketa *Soundblaster* (Knjigarna Konzorcij) Miha Kuhar, Verovškova 48, 61000 Ljubljana

**Tokratne nagrade bodo:** 1. Igralna palica *Dexxa* (Sharada, Ljubljana) 2. Knjiga *Modemi* za telebane (Pasadena d.o.o.) 3. Knjiga *Excel* za telebane (Pasadena d.o.o.)

## RECEPT ZA PUZLO PO GMHUNGOVO

Za tokratno številko smo pripravili zanimiv recept, ki nam ga je zaupal samozvani profesor kuharskih ved, diplomok (diplomirani doktor) Gmhung. Priporočamo, da jed pojedete v bližini telefona, ki ima v spominu številko 94, sicer bo lahko prepozno...

### RECEPT:

Iz parov črk sestavi šestnajst besed s šestimi črkami, ki jih zahtevajo opisi in jih na blagem ognju duši. Dobro zadušene vpiši za številkami vodoravno v lik. Dodaj sesekljan kemični svinčnik in vodo po okusu. Črke iz vpisanih besed nato prenesi v označene vrste tako, kot kažejo puščice. Jed podhladi. Prenesene črke dajo štiri računalniške pojme. Serviraj takoj.

### Potebujete sveže pare:

AD - AN - AR - BI - BO - BR - DI - EC - EK - EK - ES - HA - IK - IN - IN - IV - JA - KA - KA - KA - KA - KI - KI - KL - KT - LA - LE - ME - NA - NG - NI - NI - NK - OM - ON - OR - OV - PA - PN - RA - RO - ST - TA - TA - VE - ZA - ZI - ZN.

### Za konec pa še pomoč:

1. najpopularnejši glasbeni instrument, 2. težaven del ceste, 3. atol, znan po atomskih bombah in kopalkah, 4. žgečkljiv francoski ples, 5. garaža za letala, 6. vsota denarja, 7. jed iz jajc, mleka, moke... znana na Pohorju, 8. dežela mantre, grujev, krišne..., 9. suha grozdna jagoda, 10. neobvladan strah, 11. severnoafriška žival, ki redko pije, 12. možakar, ki prebira beseila in ji slovnično popravlja, 13. tvorba v kraških jamah, 14. stvar, ki jo po otokih iščejo gusarji..., 15. mož, ki obrije lene gospode, znan predvsem tisti iz Seville, 16. mesto v ameriški državi Massachusetts.

Prpravila: Karmen Čokl

1	K	I	T	A	R	A	2	O	V	I	N	E	K
			↓		✗			↓		✗			
	↑	↑		↖			↖					↖	
3							4						✗
5	H	A	N	G	E	R	6						
		↓		✗				↖					↓
	↖			↗	↗				↑	↑			
7							8						
9	D	O	B	I	D	A	10						
	↖		↓		↖			↓					↓
	↑	↑		↑									
11							12						✗
13							14	Z	A	K	L	A	D
		↓		↖	↖			↓	↓	↓	↓	↓	
	↑			↑									↑
15							16						↑





# Zimska romantika

## MS Multimedia Schubert - The Trout Quintet

**A**vstrijski skladatelj Franz Schubert, sin šolskega učitelja se je rodil 31. januarja, 1797, malomeščanski družini, v Dunajskem predmestju Himmelpfortgrund.

V kratkih 31 letih svojega življenja je dosegel klasično popolnost samospava ter postal mojster romantične glasbe: kvartetov in kvintetov, katerih klasični predstavnik je tudi Postrvji kvintet. Pisal je tudi uverture, klavirsko glasbo predvsem sonate ter glasbo za maše in zборе.

Tako, da ne boste rekli da smo pri Megazinu sami tepci, ki znajo le "špile špilati".

The Trout Quintet, delo ki ga je Schubert napisal star komaj 22 let in ki ga ta CD v celoti in natančno predstavlja, je mojstrovina za piano, violino, violo, violončelo in dvojni bas.

Glasbo samo lahko brez težav poslušate tudi v domačem CD playerju, če le preskočite prvo "skladbo", ki je v resnici zapis podatkov in zato predorno hrešči. Nadaljni pregled v PC-jevem CD-ju vam bo razkril, da je dotičnih podatkov le 35 MB, kar je po eni strani za Microsoft dokaj nenavadno. Po drugi pa je seveda čisto razumljivo, saj gre za enega samega skladatelja, na plošči pa mora ostati tudi kaj prostora za njegova dela, ki so seveda v 16 bitni CD kvaliteti in se zato producirajo direktno s plošče. Tak način neredko povzroča tudi zaplete z zvočnimi karticami, a o tem na koncu.

### O programu

Program je smiselno razdeljen na osem poglavij. V avtorjevi spremni besedi nam Alan Rich, ameriški glasbeni kritik ter profesor na UCLA ter California Institute of the Arts, v besedilu in zvoku predstavi delo, skladatelja ter nam svetuje pravi pristop k programu. Pove nam tudi nekaj zanimivih dejstev o delu ter kra-

ju in času v katerem je nastalo.

Žepni audio vodič nam omogoča poslušanje celotnega dela, lahko pa se tudi odločimo zgolj za posamezne izbrane stavke. Izbira je skrajno preprosta, saj zadošča že klik na posamezni naslov in CD odigral izbrani izsek. Die Forelle (slov. postrv) nam v originalnem besedilu in nemški izvedbi predstavi pesem, po katere predlogi je Schubert napisal Postrvji kvintet. Avtor originalne pesmi je namreč pesnik in glasbenik



Christian Daniel Schubart. Poleg je tudi originalno nemško besedilo in angleški prevod, v ozadju pa seveda Schubertova uglasbitev, kjer žal ni 4. in 5. kitiče pesmi, ki ju Schubert očitno ni imel namena dokončati.

Četrto poglavje nam omogoča natančno razčlenitev celotnega dela in zaporedno ali posamezno poslušanje celotnega dela ali posameznih odlomkov. Glasbi sledi tudi besedilo, ki podrobno razlaga strukturo skladbe, posamezne prisotne instrumente ter avtorjevo tehniko skladanja in vrsto njegovih majhnih glasbenih eskapjev. A Classical Background ponuja globlji vpogled v dobo 18. in 19. stoletja, v ideal klasične glasbe, v strukturo in teorijo sonate ter v Schuberta kot tipičnega

klasičnega skladatelja. V tem poglavju najdemo tudi mnogo zvočnih primerjav med npr. klasično in baročno glasbo, Mozartovim ali Schubertovim stilom, dodanih pa je tudi več umetniških slik klasične dobe, ki tako dopolnjujejo atmosfero. Slike lahko s klikom na majhen kvadrček tudi povečamo.

Vsi ki bi se radi poučili o samem skladateljevem življenju bodo odgovore na svoja vprašanja našli v šestem poglavju, ki v 88 bogato ilustriranih poglavjih obravnava Schubertov Dunaj, njegovo kratko nedokončano življenje, njegovo bogato glasbeno ustvarjanje ter nenazadnje tudi okoliščine v katerih je nastajalo mojstrsko Die Forelle.

Bralcem, ki jih klasična glasba zanima in veseli je namenjena tudi priročna bibliografija, ki bo vsem željnim ponudila veliko dodatnega branja o Schubertu ali času v katerem je živel, avtor programa pa ljubiteljem Schubertove glasbe svetuje tudi nekaj drugih posnetkov njegovih del.

Za konec pa so avtorji poskrbeli tudi za popestritev in zabavo, s kratko igrico: The Trout Game. Cilj igre je poiskati pare kamenčkov, ki po kliku oddajajo identičen zvok. Vsak kamenček namreč zaigra kratek izsek katere izmed Schubertovih melodij, vi pa mu morate poiskati par.

MS Multimedia Schubert je na prvi pogled, vsaj po uporabniškem vmesniku zelo podoben svojemu starejšemu bratu MS Stravinskemu, kar pa prav zaradi izvrstne grafične podobe obeh ni nič slabega. CD v pomoč ponuja tudi Indeksni iskalnik in kratek glasbeni slovar, ki bo laičnemu uporabniku, kakršen sem tudi sam marsikaj pojasnil. Ena redkih nerodnosti, ki jih program povzroča, se pojavi le če imate glasbeno kartico, ki je nekompatibilna z vašim CD Romom, kakršen je npr. moj SoundBlaster-Pro II. Zvok s CD Roma se sicer brez težav reproducira skozi SB, glasba v CD kvaliteti, ki igra direktno s plošče pa želi k zvočnikom neposredno preko audio kabla. Ker pa lahko ta kabel vtaknemo le v SoundBlasterje Multi CD (podpirajo več tipov CD Romov), ki imajo tudi primeren oblikovan konektor, glasbe preprosto ne boste slišali. Rešitve so tri: Kupite lahko boljšo zvočno kartico (npr. SB 16-MCD) ali pa zvok še naprej poslušate z Blasterja, glasbo pa neposredno s CD Roma s slušalkami. Zadnja možnost pa je, da štirižilni kabel na strani konektorja v SB obrnete obratno, ker je bil že v tovarni namerno zlotan tako da ne podpira standarda MCD.

Po opisani krajši operaciji sem se tako zopet vrnil k ekspozičiji prvega stavka odličnega Schubertovega kvinteta. ☺

### Tehnikalije

#### Minimalne zahteve:

procesor 386 SX, 4 MB spomina, 4 MB prostora na trdem disku, CD Rom, Glasbena in Grafična kartica (priporočena podpora 256 barv), MS DOS 3.1 ter MS Windows 3.1.

CD ROM MS Multimedia Schubert smo si izposodili pri podjetju MARMIS d.o.o. Cesta v Mestni log 55, Murgle center, 61000 Lj., Tel.: 123-2000.

**ODKRIVAJ GOMAŽEČE - BRENČEČI SVET DROBNIH ZVERINIC**

**DZS**

**SESTAVI SI PAJKA, POGLEJ SKOZI 3D OČALA**

**Vsaj 14 dni**

**NOVA BOGATO ILUSTRIRANA POLJUDNO INFORMATIVNA REVIIJA**

MRGOAZEN

**Cena posamezne številke: 380 SIT.**  
**Za naročnike 10% popusta, darila in presenečenja.**

Naročilnico lahko zahtevaš tudi po telefonu:  
**061/126-41-59**



# It's a Home run!

## MS Complete Baseball

Izdelki iz serije MS Home, ki jih v Megazinu predstavljamo že skozi več števil, so zasnovani zlasti za masovno prodajo domačim uporabnikom, ki so morda še bolj kot velika podjetja občutljivi na ceno, kakovost in uporabnost kupljenega paketa. Zato smo lahko Microsoftu, ne glede na njegovo zganjanje monopolističnega terorja, hvaležni, saj je s svojimi izdelki kakršnen je nenazadnje tudi MS Complete Baseball postavil povsem nove standarde. Standarde, ki kupca zadovoljijo in ne nategnejo.

Baseball je poleg ameriškega nogometa (NFL) in košarke (NBA) gotovo eden najbolj priljubljenih športov v združenih državah. V desetletjih pred naglim razvojem NBA lige, pa je bil Baseball sploh car ameriških športov. MS Complete Baseball ni namenjen branjevkam in varnostnikom v diskotekah, saj se ne ukvarja z razlaganjem pravil in načina igranja, temveč služi kot popolna zbirka informacij o zgodovini in razvoju tega športa v ZDA.

### Tehnična podoba

Instalacija CD-Roma, ki (uganili ste: potrebuje okolje Windows) obsega skoraj 600 megabajtov podatkov, lahko na trdem disku zavzame 2, 4 ali 6 megabajtov, pač glede na zmožnosti diska in vaše potrebe po hitrosti. Program je razdeljen v 7 osnovnih področij, ki jih lahko izberemo z začetnega menija Contents, vedno dosegljivega z istoimensko ikono. Na levi so poleg omenjene še štiri stalne ikone: Back vas vrača na prejšnjo temo ali stran, ki ste jo odprli; Copy prenese označeno besedilo ali sliko na t.i. Clipboard; Options dopušča modemske in zvočne nastavitve, Help pa vam kot vedno ponudi celotno razlago še tako majhne in nepomembne opcije ali gumba, katerega namen vas bega in spravlja v obup. Opcija Back žal nima roletnega menija, ki bi omogočil preskakovanje strani, pogrešam pa tudi Bookmark, s katerim bi trenutno brano stran lahko zaznamoval. Precej uporabnejša je ikona Copy, saj lahko besedilo ali sliko prekopiirano na Clipboard, kasneje po želji urejate, oblikujete in shranite v urejevalniku besedil, ali pa v Paintbrushu igralcu prebarvate dres in na kapo napišete Dinamo - Gorski Karabah.



Dodatno pojasnilo potrebuje tudi ikona Options, kjer lahko nastavite modem (če ga seveda imate), vendar le če živite v ZDA ali Kanadi in bi želeli po telefonski liniji dnevno prejemati ameriški dnevnik: Baseball Daily. Glede na ugodno ceno, hitrost dobave in enos-

tavno skladiščenje časnika neposredno na disku, od koder se nato statistike avtomatično vključijo v program, gre gotovo za zanimivo in uporabno novost.

Almanah vsebuje ogromno količino člankov in fotografij, ki so smiselno razprejeni v 6 nadaljnjih rubrik: V rubriki sezone, so zapisani daljši članki o vsaki sezoni vse od začetkov, leta 1900 pa do danes. Nagrade (vse podelitve 5 najpomembnejših nagrad od leta 1911 do 1993). All-Star Games (60 finalnih tekem, s fotografijami, rezultati in obširnimi časopisnimi članki). League leaders (statistike najboljših igralcev v ligi v vseh 93 letih od začetka stoletja ter v vseh kategorijah, ki jih zares ni malo). Postseason je rubrika, ki se ukvarja le s sedmimi finalnimi tekmami med obema finalistoma, ter ponuja časopisni članek, tabelo rezultatov in statistik ter kup fotografij. Zadnja je rubrika standings, kjer so zapisani finalni rezultati vseh let v obeh glavnih ligah, American League in National League.

Kronika je rubrika v kateri si lahko v devetih člankih oz. poglavjih, ki so poimenovana po najvažnejših obdobjih zgodovine Baseballa v ZDA, ustvarite natančen vtis razvoja tega športa. Kakor almanah je tudi kronika razdeljena na pet podrubrik. Poleg zgodovinskih člankov so tu zgodbe, ki obravnavajo vse od baseballa žensk in afriških američanov, igranja ponoči, radijskega poročanja, pa vse do poslovne plati. Samostojna rubrika piše o zgodovini nagrad, prisotnih skozi leta, spet nova rubrika pa podrobno razčleni 10 lig, od katerih sta od začetka pa do danes preživeli le dve. Predvsem pravim ljubiteljem je namenjena rubrika "100 najboljših igralcev po časopisu New York Times", ki poleg fotografij ponuja tudi obširne biografije in statistične podatke.

### Statistika

V rubriki Igralci boste našli preko 2500 biografij aktivnih in upokojenih igralcev, skupaj z njihovimi fotografijami in statistikami glede na celotno kariero ali željeno leto igranja.

Ljubitelji rekordov bodo v istoimenski rubriki našli preko 60 kategorij rekordov, razvrščenih bodisi glede na klube ali igralce, tako za prve kot druge pa lahko izberemo rekorde v željenem letu ali celotni karieri. Rekordov je res ogromno, razdeljeni pa so v 21 kategorij za batterje (tisti, ki udarjajo žogico) ter v 15 kategorij za pitcherje (metalci).

Že omenjeni dnevnik Baseball Daily vam ponuja naročitev preko modema, na voljo pa je tudi vzorčna številka, ki kakor v papirni izvedbi vsebuje tematski članek, napovedi dnevnih tekem, včerajšnje rezultate in trenutne statistike, ki jih Microsoft v sodelovanju z obema ligama dnevno dopolnjuje.

Polna statistik in člankov je tudi predzadnja rubrika teams, kjer boste poleg emblema in zgodovine ekipe, prebrali tudi kratek povzetek njihovih uspehov, urnik nastopov ter že obvezne statistične podatke za vse in vsakogar. Zahtevnejši poznavalci pa bodo tudi našli seznama vseh igralcev posameznih ekip ter njihovih najboljših.

Za konec lahko svoje novo pridobljeno znanje o 100 letih tega nacionalnega ameriškega športa, preizkusite s kvizom, ki ima za vas pripravljenih 900 vprašanj. Izberete si lahko ogrevanje ali pa kviz za resnične poznavalce, ne glede na to pa ima večina vprašanj štiri možne in le en pravilen odgovor. Sam sem po 40 vprašanjih zaključil z 10 pravilnimi, kar je natanko 1:4, z drugimi besedami enak rezultat, kot bi ga dosegel, če bi venomer klikal na prvi odgovor. In še s tretjimi besedami: moje znanje o profesionalnem baseballu je skrajno diletantsko.

Torej kupiti ali ne kupiti? MS Complete Baseball je za navijače, privržence, ljubitelje ali celo igralce nič manj kot Sveto Pismo. Takšni ljudje zares nimajo nobenega izgovora proti nakupu. Običajni računalničarji pa naj svojo žepnino raje namenijo vsesplošno uporabni Encarti. ☺

### Tehnikalije

#### Zahtevana konfiguracija:

Najmanj procesor 386 SX, 4 MB spomina, 2 MB prostora na trdem disku, CD Rom, VGA ali SVGA (za 256 barv) grafična kartica.

MS Dos 3.1, MS Windows 3.1, miška

CD Rom MS Complete Baseball nam je posodilo podjetje INFOBIA d.o.o. Dunajska c.120, TEL.: 342-829.

## gRiD

### Računalništvo in Design

P.P. 1, Ljubljana, 61103 Tel: 061 1590 756

GRID466/4:  
486/66 V1B, 4Mb RAM,  
1.44 FDD, 420Mb disk,  
vga V1B pospeševalnik,  
barvni monitor 14",  
tipkovnica, miška

**SuperMemo**  
Pozabite na pozabljane  
Računalniški program za učenje angleščine sedaj tudi v avdio obliki na CD-ROM plošči - 38000 besed, fraz in slovnice.  
**BI RADI Z NAKUPOM ZASLUŽILI!**

Računalniki, sestavni deli, tiskalniki in vsa ostala šara s CD igracami vred  
**ČAKA NA VASI!**

Samo 9890 SIT

RAČUNALNIK  
IN NAROČITE  
SVOJ NABOJLIŠI

SAMO 166.000

POKLIČITE

IN NAROČITE

SVOJ NABOJLIŠI

RAČUNALNIK



# Nevarni svet divjih živali

## MS Dangerous Creatures

V okviru že uveljavljene serije MS Home, namenjene predvsem hišnim uporabnikom, je Microsoft začel še z novo t.i. raziskovalno serijo (Exploration Series), katere sad je tudi tokrat recenzirani produkt MS Dangerous Creatures. Exploration Series se za razliko od ostalih paketov, ki obravnavajo znana in že uveljavljena področja od glasbe pa do športov, ukvarja zlasti z novimi temami in pristopi kot je naprimer svet divjih živali na CD-ju Dangerous Creatures ali življenje dinosavrov v MS Dinosaurs.



CD plošča je, kot je pri Microsoftu že v navadi, do roba polna podatkov, kvaliternih fotografij, kopice zvokov in besedil ter cele vrste kratkih filmov iz živalskega življenja. Program za instalacijo na trdem disku zahteva le borna 2 MB, ostalih 600 pa vas mirno počaka na CD plošči. Pred zagonom se zlasti odločite v kateri ločljivosti boste program poganjali, saj slike in s tem celotna grafika ob povečanju resolucije z 800x600 na 1024x768 niso nič boljše, postanejo pa manjše in težje gledljive. Podprta sta prikaza v 16 ali 256 barvah, močno pa vam svetujem zadnjega, saj je 16 barv drobitž, ki grdo kvari sicer odlično grafiko.

Zanimivo je tudi da MS tokrat v škatlo poleg CD-ja, registracijske kartice in seznama servisov, ni vtaknil ničesar kar bi dišalo po pritočniku. Resnici na ljubo brskanje po programu ni težavno, v podporo pa vam bo tudi t.i. on-line okenska pomoč.

### Poučna ekskurzija

Uvodni zaslon vam ponuja 5 glavnih izbir, v ikonski vrstici spodaj pa so le-te še enkrat izrisane, dodane pa so jim še štiri stranske ikone. Te ste zagotovo že srečali, saj gre za klasične uporabnih programov. Help vam tokrat ponuja bolj oskubljeno toda grafično dodelano pomoč, z ikono back se vračate na prejšnje zaslone (vendar le za en zaslon naenkrat).

contents pa vas v vsakem trenutku vrne nazaj k glavnemu zaslonu. Več možnosti imate na voljo v opcijah, ki vam poleg običajnega nastavljanja zvoka in tiskalnika podajo tudi tri zabavne a zato nič manj uporabne dodatke. V galeriji si lahko ogledate 50 visokokvalitetnih fotografij živali, ki jih lahko po želji prekopirate na clipboard ali pa iz njih napravite bitmape (.bmp) za ozadja. Za nadaljnje delo v Oknih si lahko instalirate tudi katerega od dveh varčevalnikov zaslona, seveda s primerno tematiko. Prvi (Dangerous Faces) bo na zaslon risal face nevarnih živali, drugi (Dangerous Feet) pa ga bo potecal s krdelom krempljev, tac, nog, krakov, šap in drugih gibalnih pomagal. Kot nalašč za fasciniranje prijateljev in predstavitev na sejnih ter izložbah bo opcija Slide Show, ki avtomatično brez vaše pomoči razkazuje program. Podoben učinek dobite s pritiskom na tipke ctrl+alt+D, ki poženejo t.i. demonstracijo ali muzejski način. CD bo tako v nedogled bral komentarje ter kazal slike in teme.

### Otroci s postaje ZOO

Nevarne živali so razdeljene na pet glavnih področij, ki se nato še dodatno razvejajo. V atlasu so razdeljene glede na šest kontinentov, na vsakem pa je predstavljeno od 10 do 20 vrst. Tudi habitati ali življenjski prostori nudijo šest alternativ, poleg živali pa je opisano tudi njihovo življenjsko okolje. Ta so znana že iz biologije in sicer: gozd, ocean, arktika, travnata pokrajina, puščava in močvirje.

Zelo zabavni so vodeni ogledi (Guides), kjer lahko izbirate med 3 vodniki, ki vas popeljejo vsak na svoja 4 področja. Izberete lahko med nasilno duhovitim (meni osebno antipatičnim) naravovarstvenikom, prijazno fotografirajo, ter starejšo na magijo udarjeno mamko. S klikanjem njihovih ikon v zgornjem desnem kotu, vas bodo popeljali na tematsko načrtana popotovanja, ki se od vaših lastnih raziskovanj razlikujejo "le" po vodenosti, organizaciji in zvočnih komentarjih. Prav to pa je dejansko ogromna razlika. Njihov govor, ki kratko komentira prav vsako sliko, je namreč zares kvaliteten in dodelan ter pri g. naravovarstveniku prav opazno posiljeno zabavljiv.

Naslednji ključ po katerem si lahko razvrstite in ogledate živali so njihova orožja, ki se nadalje delijo na čeljusti, strupe ter klešča oziroma kremplje.

Zadnja opcija, ki še ločuje organiziran ogled programa, od poljubnega kaotičnega beganja prek naslovov, je opcija indeks, kjer so vse živali, njihova življenjska okolja in drugi pojmi razvrščeni in dosegljivi v abecednem zaporedju.

Vsaka žival oz. druga tema je v programu predstavljena z najmanj eno sliko ter spremnim tekstom, v katerem so označene besede še dodatno razložene (tudi izgovarjava). Poleg je tudi opcija Facts, kjer vam postrežejo z nekaj standard-

nimi podatki, s klikom na Free Advice (nasvet), pa bo iz zvočnika slišati tudi humorno besedilo enega od treh voditeljev, v slogu: "s črnimi mambami pa ni dobro češeni zobati". Program je dobesedno prepreden s t.i. hot tekstom, torej rdečim besedilom, ki kaže na žival in vas po kliku nanj odpelje k sorodni tematiki. Podobno velja tudi za filme, ki tudi tokrat zares opravičujejo ime multimedija. Skoraj vsak zaslon vsebuje tudi film, ki je resda kratek in majhnega formata, vendar dovolj nazorno prikazuje trenutke iz življenja živali, ki jih sicer nikoli ne bi videli.



MS Dangerous Creatures je CD Rom z zanimivo, do sedaj še neobdelano temo, ki je gotovo zanimiva za širši krog bralcev. Grafična in zvočna podoba programa sta v samem vrhu tovrstnih paketov, dodani pa so še filmi, mnogo podatkov in nenazadnje nekaj interaktivnih presenečenj. Sem spadajo neke vrste igre, kjer npr. ugotovljate kateri odtisi spadajo h kateri živali. Odtise z miško prenašate k sliki živali, in ko uganete vse pare, se vam odkrije nagradna slika in film o temi igre.

Zanimiv CD, za katerega nakup (z denarjem staršev) potrebujete le še katerikoli dober izgovor. ☺

## Tehnikalije

### Zahtevana konfiguracija:

PC 386 SX, 4 MB spomina, 2.5 MB prostora na trdem disku, CD Rom, VGA kartica (podpora za 16 ali 256 barv), MS Windows 3.1, MS DOS 3.1

MS Dangerous Creatures smo si izposodili pri podjetju Marmis d.o.o. Cesta v Mestni Log 55, Murgle Center, Tel: 061 123-2000

## KONDICIJA

## 15CD4 HEX

## 1976C kHz

RADIO  
STUDENT  
LJUBLJANA

## DVOJIŠKEGA

## 89.3 IN 104.3 MHz

## SISTEMA

VSAK  
TOREK  
TOČNO  
OPOLDNE



# C O R E L D R A W !

Ko letijo mize, ko se krivijo žlice in ko se črke začno zvijati kot kače strupenjače... ali prvi koraki v Corel Draw! (petič)



Če je kje tam zunaj še kakšen nejeverni Tomažek, redki predstavnik svoje že skoraj izumrle vrste, ki ne verjame, da je g. Corel pravi čarodej, mu bomo danes enkrat za vselej zamašili usta! To pa sploh ne bo tako zelo lahko, saj bo nejevernež ob spoznanju zmote in pogledu na prave Corelove čarovnije tako pobulil in tako na široko razširil svoj požiralnik, da bi vanj lahko parkirali cel super hitri InterCity Express vlak in to ne da bi mu bilo potrebno sneti zobno protezo.

## Oblikovanje teksta "po poti"

Torej, dragi Tomažek (in vsi ostali), začeli bomo z neko dokaj preprosto čarovnijo, ki ste jo lahko videli že v prejšnji številki Megazina, ko smo "posvetilo" profesorici za biologijo napisali okoli kvadrata. (BTW: Posvetila se je zelo razveselila!) Danes pa bomo na podoben način pričarali pravo kačo iz teksta. To bo čarobna, umetniška kača in ne bojte se, ne bo strupenjača, kot smo se pošalili v naslovu.

Umetniška kača pa mora biti tudi narejena iz "umetniškega teksta", ki se pusti, kot smo spoznali v prejšnji številki, zvijati kot prava kača, raztegovati, obračati... in tudi pobožati. Lahko ga celo prisilimo, da se zvije okoli kakšnega objekta, kvadrata, kroga črte...

Temu objektu, ki služi za obliko teksta - kače, mojster čarovnij g. Corel strokovno pravi "pot".

Za oblikovanje teksta "po poti" uporabljamo rolojski meni "Fit Text to Path", ki ga priključimo s tipkama **Ctrl+F** ali v meniju "Text" pod besedami "Fit Text to Path".

1) Narišimo kačo - preprosto vijugasto črto, ki bo služila za pot.

2) Napišimo tekst, ki bi ga želeli začarati v kačo.

## Tole je pa ena kača iz črk...

Tekst naj bo približno tako dolg ali malo krajši, kot bi bila raztegnjena pot.

3) Označimo tekst in pot - kačo.

4) Ker je naša pot neskljenjena, so se nam na rolojskem meniju "Fit Text to Path" pokazala tri okenca za določanje položaja teksta ob poti. (Če je pot sklenjena (kvadrat, krog...), so možne še druge nastavitve - glej skico!) V vrhnjem okencu izbiramo način zvijanja črk ob "ovinkih" - zberite prvo možnost. Srednje okence določa vertikalni, spodnje pa horizontalni položaj teksta glede na pot - priporočam, da naj pot poteka po sredini črk (predzadnja možnost), črke pa naj bodo na sredini poti (druga možnost).

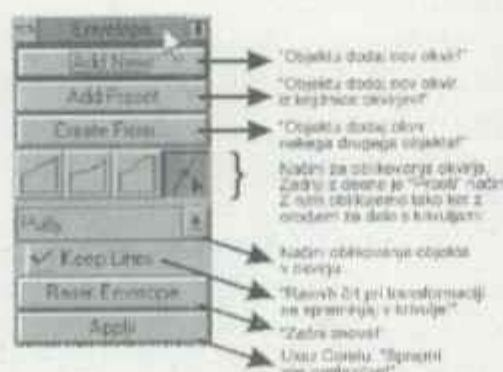
5) Pritisnimo "Apply" na rolojskem meniju.

6) Zbrišimo pot in kača bo oživila.

Tole je pa ena kača iz črk...

## Telekineza za začetnike

Telekineza ali spreminjanje oblike in premikanje predmetov z mislimi je ena izmed najljubših Corelovih čarovnij. Še poseben užitek pa mu je zvijanje žlic in danes nam bo pokazal, kako se to naredi. Seveda zna Corel, kot smo že spoznali, zvijati predmete tudi z orodjem za delo s krivuljami, vendar pa je to precej bolj zamudno, kot pa telekineza. Pri svojih telekinetskih posegih pa si pomaga z enim samim orodjem - rolojskim menijem za spreminjanje oblike objektov s pomočjo okvirja - "Envelope". Meni priključimo s tipkami **Ctrl+F7** ali pa s klikom na izbiro "Envelope Roll-Up..." v meniju "Effects". Čarovnija deluje tako, da moramo najprej oblikovati okvir, po katerem naj bi se kasneje oblikoval objekt. Potem na risalni list kanemo



samo še kapljico magije in objekt se kar sam od sebe zvije.

1) Preden sploh kaj začnemo, je treba pričarati žlico. (To bi morali že znati!)



2) Žlico označimo.

3) Na rolojskem meniju "Envelope" pritisnimo tipko "Add New". Okoli žlice se bodo pojavile rdeče črtkane črte - okvir.

4) S štirimi kvadratastimi tipkami pod tipko "Create From..." izbiramo način oblikovanja okvirja. Priporočam kar prvo tipko z leve.

5) V okencu s puščico izbiramo način zvijanja predmeta v okvirju. Izberimo "Putty", ki povzroči blažje deformacije kot način "Original". Načina "Horizontal" in "Vertical" pa delujeta tako, da objekt najprej horizontalno ali vertikalno raztegneta do mej okvirja in šele potem prilagodita obliko.

6) Kliknimo na enega izmed robnih kvadratkov na okvirju, držimo gumb na miški in jo premikajmo.



Okvir oblikujte podobno kot na sliki.

7) Zdaj pa še kapljica magije... pritisnimo tipko "Apply" na "Envelope" rolojskem meniju in žlica se bo



skrivilaj - Pure magic!

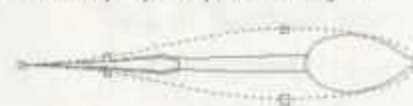
## Telekineza za lenuhe

Pravijo, da so telekinezo izumili prav lenuhi, saj so bili oni tisti, ki se jim ni ljubilo premikati svojih debelih ritk in stegovati rok, ampak so si rajši kar z mislimi postregli, recimo premik pladnja z zajterkom iz kuhinje k sebi v posteljo, ne da bi jim bilo treba vstati. Če pa je na elu tako zelo len čarovnik, da se mu še telekinetskega kvirja za oblikovanje predmetov ne ljubi oblikovati... ah, aj mu bo! Ker ima pri tem delu Corel že zelo veliko bogatih zkušenj in zna že zelo veliko telekinetskih okvirjev kar na pamet, ga lahko lenuh poprosi za pomoč.

1) Lenuh naj označi žlico.

2) Na rolojskem meniju naj pritisne tipko "Add Preset" in si izbere željeni okvir. Recimo tistega v oblike vodne kapljice. Okvir lahko še preoblikuje, vendar samo na "prosti" način (glej skico).

3) Način zvijanja naj bo "Putty".



4) Da čarovnijo požene, naj pritisne "Apply".

## Telekineza za profesionalce

Pravi profesionalni čarodeji, taki kot g. Corel, pa znajo tudi izumljati nove telekinetske okvirje in z njimi oblikovati. Stvar je v bistvu zelo preprosta, a profesionalci to neradi izdajo, saj s trikom, ki ga zna že vsak povprečnež, pač ne moreš več igrati profija.

1) Narišimo pravokotnik velikosti žlice in ga z orodjem za delo s krivuljami in črtami preoblikujmo tako, kot kaže slika. Ta nam bo pridno služil kot okvir.

2) Označimo žlico.

3) Pritisnimo "Create From..." in kliknimo na prej narisani predmet. Okoli žlice se bo pojavil okvir iz črtkanih črtic v obliki izbranega predmeta. Zdaj lahko okvir še preoblikujemo s "prostim" oblikovalskim načinom.

4) Priporočam "Putty" način zvijanja.



5) Še čarobna beseda "Apply" in čarovnija bo vzcvetela.

Bye, bye, do prihodnjic, ko bomo pokukali še globlje v Corelovo skrivnostno skladovnico velikih čarovnij in mnogih magičnih efektov... ☺



# PRIMERJALNI TEST ZVOČNIH KARTIC

## Tečaj plavanja v poplavi računalniške glasbe

O d nastanka prvih zvočnih kartic za PC pred komaj nekaj leti pa do danes, so se te pre rinile že celo na spisek najnujnejše opreme za domače in tudi poslovne PC računalnike. Postale so izredno popularna moderna igrača, z razvojem multi medije pa se je njihova uporabnost še močno razširila. Tako so si jih v svoje računalnike brez sramu pustili vgraditi celo ugledni direktorji, ki jih je že od nekdanj morila preganjavica, da bo kakšen izmed podrženih ugotovil, kaj gospod direktor počne na računalniku za strogo zaprtimi, zastraženimi vrati pisarne. (Zdaj pa jih je moral še zvočno izolirati...)

Razvoj zvočnih kartic poteka z bliskovito naglico, kot bi se proizvajalci za vsako ceno trudili na hitro nadomestiti vsa prej zamujena leta. Osem bitnice so kmalu zamenjale šestnajst bitne kartice, ki so tako že dosegle CD kvaliteto digitalnega zvočnega zapisa. Kartice s FM sintetizacijo zvoka pa počasi izpodri va ti, wave sintetizacija s precej realnejšim in lepšim zvokom, kot je bil tisti na starih SoundBlasterjih in Adlibih. Vse kartice pa se zaenkrat še z velikimi težavami, nekatere bolj, druge manj uspešno borijo proti šumom - motnjam, ki jih povzročajo skoraj vsak del računalnika.

Skratka, na trgu se je kar naenkrat pojavila množica najrazličnejših kartic in vsaka od teh po svoje trdi, da je najboljša. Kateri verjeti in katero kupiti,

da bomo z njo zadovoljni vsaj toliko časa, dokler vsi okoliški sosedje spet ne kupijo boljših? ("Never ending story...") Zato smo se odločili stestirati in opisati večino pri nas najbolj prodajanih zvočnih kartic in vam

- upamo - na ta način vsaj malo olajšati čofotanje v tej razburkano valoviti poplavi zvočnih kartic, računalniškega zvoka in glasbe...

### SoundBlaster Pro (Creative Labs Inc.)

Pred dvema letoma špica, vrhunec zvočnih kartic za PCje, kot že ime samo pove - PROFesionalna, danes pa je ta kartica najmanj zmogljiva izmed vseh, ki smo jih zajeli v tem testu in ob tisti priponi na koncu imena se lahko samo še nasmehnemo. Kartico SB Pro smo testirali samo zato, ker je to še vedno najpogostejša zvočna kartica v slovenskih domačih računalnikih.

Ime PRO je kartica dobila po precej utopičnem upanju firme Creative Labs, da bi njihovo opremo lahko kdaj pa kdaj kupil tudi kakšen profesionalni glasbenik. Upanje je izviralo predvsem iz dveh dejstev: To je bila prva zvočna kartica za PC, pri kateri so šume in motnje, ki so iz vseh vseh tedanjih kartic "igrale" skoraj glasneje kot glasba sama, končno uspeli zmanjšati na mejo znosnosti. Da bi uvideli velikost tega dosežka, se moramo zavedati, da je celo v družbi kartic udeleženk tega testa SB Pro med manj šumečimi! Vendar je to še vedno daleč od profesionalnosti. Drugo upanje, da bi SB Pro premamil profesionalce pa je bilo v precej izboljšanim digitalizatorju zvoka in D/A pretvorniku (čip, ki digitaliziran zvok ali glasbo spet zaigra - jo pretvori

#### Kaj je to sintetizacija zvoka?

Verjetno ste vsi že slišali za glasbene sintetizatorje, po domače povedano "sintetizatorje" - elektronske stroje, ki lahko zaigrajo zvok kateregakoli instrumenta. Ti so v zadnjih desetih letih postali nepogrešljiv pripomoček skoraj vsakega profesionalnega glasbenika. Ko slišimo besedo sintetizator, se ponavadi spomnimo na veliko klaviaturo, a bistvo tega glasbenega čuda elektronike je skrito v računalniških čipovih pod njo. Te naprave pa so tudi ključni del srce zvočnih kartic. Beseda sintetizator izvira iz besede sintetizacija ali sinteza, kar dobesedno pomeni spajanje. Torej gre tu za nekakšno spajanje elektronskih signalov v zvok. V svetu sta se najbolj uveljavila dva sistema za "spajanje" zvoka, ki ju uporabljajo tudi vse zvočne kartice.

**FM (Frequency Modulation) sistem za sintezo zvoka:** Pri tem sistemu je vsak zvok, oziroma instrument opisan matematično z določeno krivuljo, ki jo tako izoblikujejo, da zaigrana na zvočniku proizvede zvok podoben pravemu instrumentu. Tak način sintetizacije zvoka je lahko le dober približek, saj so FM zvoki narejeni umetno in zato posebej na cenejših zvočnih karticah zvenijo kot, da bi se kovinski lonci za kuhanje valili po stopnicah - v resnici pa bi morali slišati recimo klavir. Ta sistem uporabljajo vse kartice z Yamahinimi OPL 1, 2 ali 3 čipi (npr. Adlib, SoundBlaster...) FM sistem je zastarel, saj izvira iz sedemdesetih let, a zato razmeroma cenen.

**Wave sistem za sintezo zvoka:** "Valoviti" sistem je novejši in boljši od FMja in ga zato uporabljajo tudi vsi moderni glasbeni sintetizatorji. Namesto matematičnega opisa zvočnih signalov, wave sinteza uporablja kar pravi naravni zvok npr. klavirja, ki ga kvalitetno posnamejo in digitalizirajo. "Wave" je angleška beseda, ki pomeni "val", kajti grafični prikaz naravnega zvoka bi res lahko opisali kot valove. Wave zvočna kartica mora torej imeti nekaj pomnilnika - tako imenovano "wave tabelo", kjer so spravljene vsi "valovi" digitaliziranih instrumentov. Tem lahko wave sintetizatorski čip na kartici (npr. novi Yamahin čip OPL 4 ali EMU 8000) spreminja frekvenco in s tem ton ter jih zaigra. Stvar je v bistvu zelo podobna "MOD" ali "STM" glasbenim formatom, ki delujejo po enakem principu, a se vse dogaja softversko. Rezultat takega načina sinteze računalniškega zvoka je izredno čist, zelo kvaliteten in popolnoma naraven zvok instrumentov. Z novim wave sistemom je med zvočnimi karticami led prebil Gravis Ultrasound, posnemali pa so ga kasneje še SoundBlaster AWE 32, Sound Man Wave... V valovih je prihodnost!

Kartica	Način sinteze zvoka	Ram ali Rom	Največje število likov zaigranih instrumentov	Št. bitov pri digitalizaciji / predobnjeni	Največja frekv. vzorčenja (sampling rate) (KHz)	Software možnost nastavitve IRQ, DMA, IO addr...	CD emulaci(j)	MIDI emulaci(j)	Združljivost z drugimi karticami in MIDI standardi	Windows 3.1 in MPC kompatibilnost	Podjetje, kjer se kartica lahko kupi	Cena, pri podrobnosti, ki je posledica kartice na dan 7.10.94
Sound Blaster PRO (Creative Labs)	FM (OPL3)	-	22	8/8 stereo	min: 44,1 stereo, 20,05	-	Creative - Panasonic	MPU-401 UART & Creative	Adlib	+	Jerošek Computers	13.329 + PD
Sound Blaster 16 (Creative Labs)	FM (OPL3)	-	22	16/16 stereo	44,1	+	Creative - Pan. MCD, še Sony, Mitsumi	MPU-401 UART & Creative	Adlib	+	Jerošek Computers	14.280 + PD
Sound Blaster AWE 32 (Creative Labs)	WAVE (EMU 8000) & FM (OPL3)	RAM: 512 Kb (razl. do 256Kb) ROM: 1Mb	22 (wave) 22 (FM)	16/16 stereo	44,1	+	Creative-Panasonic, Sony, Mitsumi	MPU-401 UART & Creative	General Midi, Gen. Standard, MT32, Adlib	+	Jerošek Computers	37.000 + PD
MA2 16 (Midi Chips)	FM (OPL3)	-	22	16/16 stereo	44,1	-	Panasonic, Sony, Mitsumi	MPU-401 UART	Sound Blaster 16	+	Bocam	14.000 + PD
Gravis Ultrasound (Gravis)	WAVE	RAM: 256 Kb (razl. do 1Mb)	32	8/16 stereo	44,1	-	dogradljiv	MPU-401 UART	Sound Blaster	+	Šumi Electronics	27.900 + PD
Ultrasound MAX (Gravis)	WAVE	RAM: 512 Kb (razl. do 1Mb)	32	16/16 stereo	48	+	Panasonic, Sony, Mitsumi	MPU-401 UART	Sound Blaster, General Midi	+	Šumi Electronics	31.900 + PD
Sound Man Wave (Logitech)	WAVE (OPL4)	ROM	24	16/16 stereo	44	+	SCSI	MPU-401 UART	Sound Blaster 16, General Midi	+	Šnoda	37.000 + PD
Multi Media Pro 16 (Packard Bell)	FM	-	22	16/16 stereo	44,1	+	Panasonic, Sony, Mitsumi	MPU-401 UART	Sound Blaster 16	+	Altek	Multi Media paket: kartica + zvočniki + cd rom cena: 48.900 + PD
Sound PCM Pro (Mira)	WAVE (OPL4)	ROM: 2Mb	24	16/16 stereo	44,1	+	Panasonic, Sony, Mitsumi, EIDE	MPU-401 UART	Sound Blaster 16, General Midi	+	PBM	38.900 + PD



nazaj v analogno), ki sta bila vgrajena na tej kartici. S tema napravama je mogoče v RAM ali na trdi disk posneti in predvajati zvok s 44,1 KHz mono ali 22,05 KHz stereo. Ampak, kaj naj bi bilo sploh tako posebne pri tih dveh podatkih? V bistvu skoraj nič, razen tega, da se podatek za mono pač ujema s podatkom pri glasbenem CD standardu. In že je bila tu propragandna akcija, da je to prva kartica, ki igra glasbo skoraj(!) tako kvalitetno kot CD. Zamolčali pa so samo nekaj zelo pomembnih dejstev, kot na primer to, da CD igra s 44,1 KHz v stereo tehniki in to 16 bitno. Kartica SB Pro je 8 bitna. - Še vedno daleč od profesionalnosti!

Za sintetizacijo zvoka so uporabili tedaj nov in zelo napreden Yamahin OPL 3 FM čip, ki lahko zaigra kar 22 instrumentov hkrati. Tega še danes za FM sintezo uporabljajo prav vsi SoundBlasterji vključno z najnovejšim AWE 32. Na SB Pro je Creative Labs predstavil še eno novost, ki so jo kasneje posnemale prav vse zvočne kartice: Poseben ti. mešalni čip nam omogoča, da lahko z zvočno kartico podobno kot z avdio mešalno mizo krmilimo ton in glasnost vseh vhodnih in izhodnih kanalov na kartici (CD glasba, glasba iz vgrajenega FM sintetizatorja, digitaliziran zvok iz DA pretvornika, mikrofona in še dodaten "Line In" avdio vhod, ki ga lahko povežemo recimo s kasetofonom ali CD predvajalnikom).

SB Pro je zaradi nizke cene in precejšnjih zmogljivosti še danes dober nakup kot kartica, ki nam bo služila izključno za igranje iger in mogoče še za poslušanje glasbe s CD-ROMa preko mešalnega čipa. Moramo pa se zavedati, da so osem bitne zvočne kartice v zatonu, saj tudi igre dan današnji igrajo že 16 bitno.

**Kartico je za test posodilo podjetje Jerovšek Computers (Nova ulica 11, Domžale, 061 714 975), cena: 11.329 + prometni davek (5%).**

### SoundBlaster 16, 16 ASP in 16 Multi CD (Creative Labs Inc.)

Naslednji korak v razvoju zvočnih kartic je bil prehod iz osem na šestnajst bitno digitalizacijo in predvajanje zvoka. To je pomenilo precej bolj čist, jasen zvok in pa seveda dvakrat daljše posnetke na disku. Pri osem bitnem zapisu lahko informacijo o zvoku kartica opiše z 256 nivoji, med tem ko pri 16 bitnem zapisu zvok opisujemo s kar 65536 različnimi nivoji. Lahko bi naredili laičen zaključek, da je zvok v 16 bitni tehniki ne samo dvakrat ampak kar dvesto šestinpetdesetkrat jasnejši. SB 16 lahko zvok posname s 44,1 KHz v mono in stereo tehniki ter se tako resnično lahko pohvali s CD kvaliteto zvoka. Kvaliteta zvoka na tej kartici pa izmed vseh testirancev izstopa tudi po motnjah in šumih, ki jih je tu najmanj - jih skoraj ni! Kartica se zato zelo dobro obnese tudi priključena na HI-FI sisteme z zunanjimi ojačevalci, ki ponavadi motnje še povdarijo. Kljub temu, da je ravno vhodni kanal za cd-rom zvok slabše zaščiten proti motnjam, je tudi ta dovolj kvaliteten, da je poslušanje prijetno. Stvar pa se da (po mojih izkušnjah) precej izboljšati, če poženemo in sprožimo kakšen TSR program, recimo tisti za mešanje zvoka z mešalnim čipom (sb16mix.exe). Ta s prekinitv-

ijo ustavi večino procesov v računalniku, ki med drugimi tudi povzročajo motnje na zvočni kartici. SoundBlasterju 16 lahko izklopimo interni ojačevalac (2 x 4W), ki tudi povzroči kakšno motnjo - zelo priporočljivo, če je kartica priključena na zunanji ojačevalac.



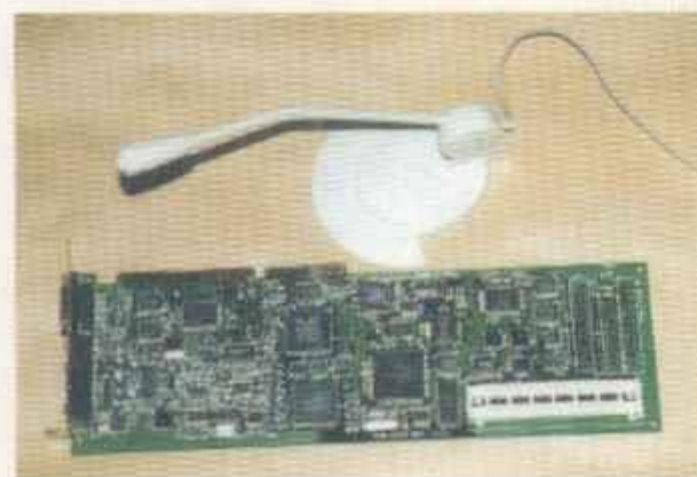
Za FM sintetizacijo računalniške glasbe kartica tako kot SB Pro uporablja Yamahin OPL 3 FM čip z enakimi zmogljivostmi. Na vgrajeni cd-rom vmesnik lahko priključimo Creative - Panasonic kompatibilno cd-rom enoto, na Multi CD različico kartice pa še enoti Mitsumi in Sony. Pravo revolucijo v razvoju računalniških kartic so pripisovali tudi posebnemu zelo naprednemu čipu za obdelavo zvoka - ASP (Advanced Signal Processing), ki omogoča sintezo govora, zelo močne postopke za (de)kompresijo zvoka v realnem času (ALAW, MULAW, CTADPCM) in celo razpoznavanje govora. Nekateri laični navdušenci so si že predstavljali PCje, ki se bodo pogovarjali s teboj kot HAL9000 v Odiseji 2001, vendar se je ves ta hrup v zvezi z ASP, kljub temu, da bi bil čip lahko resnično uporaben - a ne za tako visoko leteče cilje, kmalu razblinil v nič. Kartico lahko kupimo tudi brez ASP čipa, kar se občutno pozna na ceni in ga šele kasneje po potrebi vgradimo.

Ker že večina novejših računalniških iger podpira 16 bitne digitalizirane efekte bi lahko rekli, da je SB 16 zaenkrat še ne preveč nizki ceni navkljub, zelo dobra kartica za igranje, ki pa jo lahko tudi zelo resno uporabljamo v multi mediji, prezentacijah, poslušanju CD glasbe in drugod...

**SB 16 ASP izvedbo kartice je za test posodilo podjetje Jerovšek Computers (Nova ulica 11, Domžale, 061 714 975), cena: 14.280 + PD.**

### SoundBlaster AWE 32 (Creative Labs Inc.)

Prvi iz družine SoundBlasterjev, ki zvok sintetizira "valovito" - z wave sintetizacijo. Pri tem uporablja 1Mb



# Advanced GRAVIS

## PC zvočne kartice, igralne palice

- UltraSound
- UltraSound MAX
- Analog Joystick
- Analog Pro Joystick
- GamePad • MIDI Adaptor
- Eliminator Game Card • Joystick Y Cable

## ATARI/AMIGA

- GamePad

## MAC

- GamePad
- MouseStick II



**UltraSound MAX** (512Kb razširljiv na 1Mb)  
32 glasna valovna sinteza, 16 bitno 48kHz snemanje in predvajanje, 3D holografični zvok, razširljivi General MIDI set, CD-ROM vmesnik (Mitsumi, Sony, Panasonic), prilagodljivi port za igralno palico, stereo ojačevalac.  
**Podpora Windows 3.1, Sound Blaster, General MIDI, MT-32 in Microsoft Sound System aplikacij.**

**Gravis Analog Pro** - Gravis PC analogna igralna palica 8 nivojskih nastavitvev prožnosti ročice, 3 tipke za streljanje, igralna ročica je odeta v mehko in ne drsečo penasto gumo, stabilna nizkoprofilna oblika, 1.8m priključne vrvice



**Gravis PC Game Pad** - Gravis PC igralna ploščica kombinacija igralne palice in več smere tipke, možnost namestitve ročice, štiri tipke z možnostjo različnih nastavitvev, omogoča igranje z desno in levo roko



**LifeView**

- Video I, Video II - obdelava video slike na PCju
- Tuner I, Tuner II - TV tuner na PCju
- Encoder - PC VGA slika na TV, video rekorderju
- PC TV card - omogoča gledanje TV na vašem PCju

## GALLANT zvočne kartice, zvočniki, CD-ROM enote

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

**SC-6000** • SC-60, pasivna zvočnika, mikrofona

**GSP-330** • 40W aktivni zvočniki

**GSP-1000** • 80W aktivni zvočniki

### CD-ROM enote

- Goldstar • Mitsumi
- Sony • Panasonic



## Steinberg

programi in strojni dodatki za PC, ATARI in MAC

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

**Cubase**

Ensoniq zvočna tehnologija, Motorola mikro procesor, (68000, 8Mhz, 32bitov), vgrajeni sintetizator, digitalno snemanje in predvajanje, mešalec, MIDI vmesnik, CD-ROM vmesnik in vmesnik za igralno palico, 32 glasna digitalna valovna sinteza, združljiva z vsemi standardi (Sound Blaster, Adlib ...)

**ŠUMI** SUMI Electronics d.o.o.  
Ješetova 14/g, 64103 KRANJ  
Tel: 064/311-043, fax/modem: 064/311-043



že v ROMu zapečenih General Midi instrumentov. Poleg tega pa ima še 512 Kb dinamičnega RAMa, ki ga lahko razširimo na kar 28 Mb. Zelo zanimivo je, da se je Creative Labs odločil obrniti hrbet Yamahi, ki je v tem času že razvila nov čip OPL 4 - tudi ta seveda ni več FM ampak wave - in je za osnovo nove kartice uporabil sistem EMU 8000, ki lahko hkrati zaigra kar 32 instrumentov. To pa je že cel manjši orkester! Kakorkoli že, zvok je resnično enkraten in v primerjavi s FMjem naravnost vesoljski! Kartica tudi ni omejena samo na tistih 128 General Midi instrumentov in še nekaj bobnov iz ROMa, ampak lahko z uporabo dinamičnega pomnilnika igra tudi instrumente, ki jih naložimo iz diska - tako imenovane "Sound Fonts". Ti se dobijo skoraj da vsepovsod, recimo na BBSih in tako lahko brez posebnega pretiravanja posplošimo, da imamo sintetizatorsko glasbeno kartico z neomejenim številom različnih instrumentov. Impresivno, ni kaj!

Kljub temu, da kartico SB AWE 32 zaenkrat podpira le malo iger, lahko kvalitetno wave glasbo vseeno uživamo pri skoraj vseh, saj večina podpira vsaj enega izmed napogostejših midi standardov: General Midi, General Standard ali Roland MT 32. Če v paketu s kartico na disketah dobimo tudi instrumente (Sound

Fonts) za druga dva standarda, ki niso v ROMu in gonilnike, ki midi signale preusmerjajo iz midi vmesnika nazaj na kartico. Tako lahko poslušamo glasbo v igrar in drugih programih, ki AWEta sploh ne poznajo.

Posebne omembe vreden je tudi novi čip za 180 stopinjski 3D zvok, ki v realnem času preračunava prostorsko razporeditev zvočnih efektov in nam posebej na slušalkah pričara občutek, da smo resnično v središču dogajanja - zvoka. Ta čip že uporablja igra System Shock, med tem ko Doom to izračunava kar softversko brez vsakega čipa.

SB AWE 32 je popolnoma kompatibilen z ostalimi SBji, saj ima poleg EMU 8000 tudi dobri stari OPL 3 čip s FM sintezo. Vse ostale sposobnosti AWE 32 so enake kot pri SB 16 Multi CD. Lahko ga kupimo v različicah z ali brez ASP zvočnega procesorja.

Edina slabost te kartice je rahel šum, ki ga slišimo pri močnejšem ojačanju in ga pri SB 16 ni bilo. Izvor motnje je najverjetneje v novem sistemu za wave sintezo. Zelo pa je izboljššan kanal za CD, ki je bil pri šestnajstici polen moten. Tako je poslušanje CD glasbe na SB AWE 32, če z mešalnim čipom utišamo midi kanal, skoraj tako kvalitetno kot na pravem predvajalniku CD plošč.

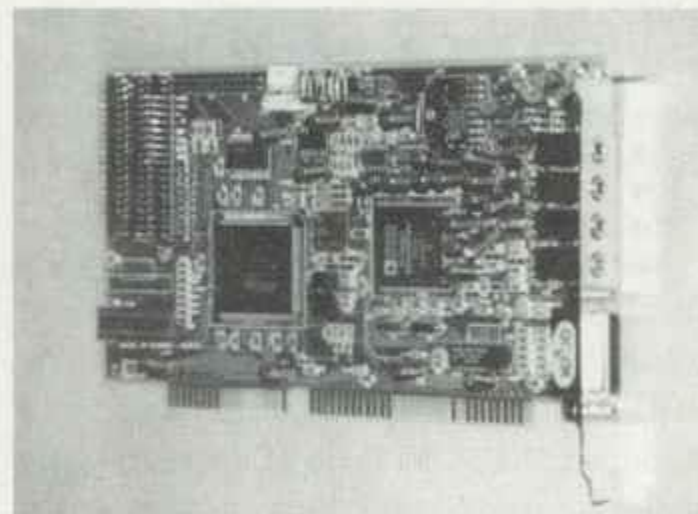
AWE 32 je kartica, o kateri bo še marsi kaj napisanega in verjetno jo bodo kmalu podpirale vse novejšje igre. Zaradi precej boljšega zvoka bo ta kartica nedvomno kmalu izpodrinila ostale SBje, vendar pa se mora vsa stvar še malo ohladiti, zmediti in poceniti.

Kartico je za test posodilo podjetje Jerovšek Computers (Nova ulica 11, Domžale, 061 714 975), cena: 37.080 + PD.

### MAD 16 - 7168VMD (Media Chips)

V širni zgodovini SoundBlasterjev so se velikokrat pojavljale razne posnemovalne kartice, ki so bile popolnoma združljive s SB, po kvaliteti zvoka sicer slabše, a zato tudi precej cenejše. MAD 16 je šestnajst bitna kartica, ki je po kvaliteti in po inovativnosti nekje vmes med prvimi in drugimi. Posebnost te kartice je čip MAD 16, ki je sposoben popolne združljivosti s kar dvema tipoma kartic: Sound-

Blaster 16 in Windows Sound System. Presenetljivo je dejstvo, da kartica deluje celo z originalnimi SoundBlaster 16 gonilniki za Windows. Ta dvojna združljivost naredi kartico zelo praktično uporabno, saj jo lahko poleg SoundBlasterjeve zabave uporabimo tudi v poslovnih aplikacijah z Windows Sound Systemom.



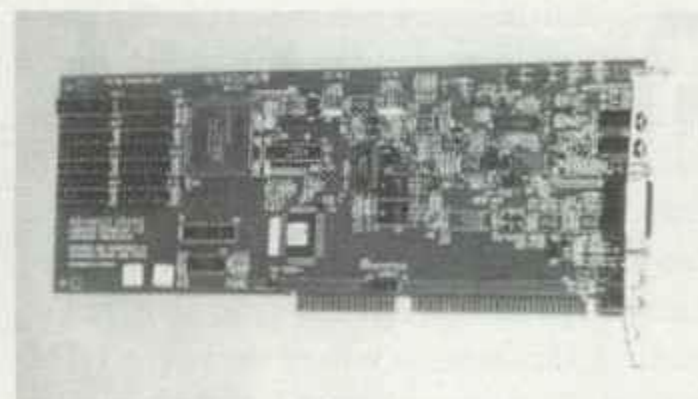
Sintetizacija je kot pri SB navadna FM OPL 3 z dvaindvajsetimi hkratnimi instrumenti. Tisto, kar MADa bistveno loči od pravega SoundBlasterja je kvaliteta zvoka in zaščita kartice pred motnjami, ki je pri Creativeovih karticah že resnično vrhunska in jo bodo druge firme zelo težko dosegle. MADu lahko priklopimo tudi Mitsumijev, Panasonicov ali Sonyjev cd-rom. Neprijetna je samo instalacija priloženega softvera, ki jo je treba pognati za vsako izmed treh disket posebej.

Če bi se radi igrali in poslušali 16 bitni zvok, zraven pa mogoče naredili tudi kakšno resno stvarco in se vam za vaš nivo profesionalnosti ne zdi smiselno odšteti velike denarce za vrhunsko kvaliteto zvoka, posebej, če vas rahlo šumenje v slušalkah sploh ne moti, potem je vaša rešitev vsekakor v nakupu ene izmed SB 100 % kompatibilnih zvočnih kartic, kot je npr. MAD 16.

Kartico je za test posodilo podjetje Bocom (Tržaška 20, Ljubljana, 061 261 923), cena: 14.000 + PD.

### Gravis Ultrasound (Gravis)

Firma Gravis je bila prva, ki bi lahko resno ogrozila premočno vladavino Creative Labs Inc., vendar ji to zaradi nespretnih poslovnih potez zaenkrat še ni uspelo. S kartico Gravis Ultrasound (GUS) je bila že v časih SB Projev močno pred časom, saj je ta kartica že takrat uporabljala wave sintetizacijo in vsebovala tudi skoraj



vse ostale prvine SB AWE 32. Resno slabša je samo zaščita kartice pred motnjami, ki so pri Ultrasoundu kar "obilne". GUS je tako kot AWE sposoben hkrati zaigrati 32 instrumentov, zvok lahko predvaja 8 ali 16



Linhartova 1/II,  
LJUBLJANA 61000  
telefon: 061/324-890  
telefax: 061/326-695  
mobitel: 0609/617-450  
žiro račun: 50105-601-166796

**POIŠČITE NAS V,  
PLAVI LAGUNI ZA  
BEŽIGRADOM**

ZAKAJ, BI KUPOVALI (NE)ATESTIRANE IN DRAGE RAČUNALNIKE DRUGJE, ČE LAHKO KUPITE ATESTIRANE PRI NAS NAJCENEJE Z DOLGO GARANCIJO.

486 DX-40 MHz, 256 kb cache,  
OPTI CHIP SET, VLB,  
4 Mb RAM,  
MINI TOWER OHIŠJE, LED display,  
AT bus vmesnik,  
2 ser./1 par./1 game vmesnik,  
Gibki disk TEAC 3.50", 1.44 Mb,  
Trdi disk Western Digital 210 Mb,  
VGA Trident CL 9000, 512 Kb,  
Barvni monitor SAMTRON, 14",  
Miška,  
Tipkovnica,  
MS DOS

CENA: 150.000,00 SIT

486 DX2-66 MHz, 256 kb cache,  
OPTI CHIP SET, VLB,  
8 Mb RAM,  
MINI TOWER OHIŠJE, LED display,  
AT bus vmesnik, VLB vmesnik  
2 ser./1 par./1 game vmesnik,  
Gibki disk TEAC 3.50", 1.44 Mb,  
Trdi disk Western Digital 420 Mb,  
VGA Cirrus Logic 5428, VL, 1 Mb,  
Barvni monitor SAMTRON, 14",  
Miška,  
Tipkovnica,  
MS DOS

CENA: 227.000,00 SIT

**INTEL SATISFAXTION  
400 INTERNI, 14.400 bps  
modem, 14.00 bps za  
neverjetnih 840 DEM**

386 DX-40 MHz, 128 kb cache,  
OPTI CHIP SET,  
4 Mb RAM,  
MINI TOWER OHIŠJE, LED display,  
AT bus vmesnik,  
2 ser./1 par./1 game vmesnik,  
Gibki disk TEAC 3.50", 1.44 Mb,  
Trdi disk Western Digital 210 Mb,  
VGA Trident CL 9000, 512 Kb,  
Barvni monitor SAMTRON, 14",  
Miška,  
Tipkovnica,  
MS DOS

CENA: 120.000,00 SIT

PO ZELO UGODNIH CENAH PA VAM NUDIMO:  
TISKALNIKE EPSON, HP, VSE VRSTE GRAFIČNIH KARTIC,  
MULTIMEDIJA.  
PO ZELO UGODNIH CENAH NUDIMO PROGRAME ZA  
VODENJE POSLOVNIH KNJIG ZA MALA PODJETJA ALI OBRT.

OB NAKUPU PROGRAMA ZA VODENJE POSLOVNIH KNJIG  
Z RAČUNALNIKOM JE CENA PROGRAMA SAMO 300 DEM.

Vse cene so brez TPD, ki znaša 5%. Vsi računalniki imajo RSO in varnostni A test.

Za računalnike vam priznamo 24 mesecev garancije.



bitno pri največ 44,1 KHz, snemanje (digitalizacija) je 8 bitno in nadgradljivo na 16, prav tako pa lahko dogradimo tudi vmesnik za cd-rom. Kartica vsebuje 256 Kb dinamičnega RAM pomnilnika, razširljivega na 1 Mb. Malo neprijetno je, da kartica nima vsaj nekaj inštrumentov že tovarniško vgrajenih v ROM pomnilniku. Zato moramo pred zagonom vsake igre, pred poslušanjem vsake glasbe... počakati nekaj trenutkov, da se inštrumenti naložijo z diska v RAM na kartici.

Tudi GUS ima čip za 3D zvok - ti, holografski zvok (Focal Point 3-D holographic sound technology), ki "trdi", da zna izračunati zvok v 360 stopinjah. To pomeni, da lahko ločimo celo med zvoki pred in za nami in to z navadnimi slušalkami na glavi. To naredi z rahlim spreminjanjem barve zvoka, moram pa reči, da kljub dolgotrajnemu poskušanju in poslušanju nisem uspel 100 % ugotoviti, kdaj mi "cvili" za hrbtom.

GUS kljub precej nižji ceni od SoundBlasterja nikdar ni doživel takega vsesplošnega uspeha, kot so si želeli v Gravisu. Razlog je v (ne)podpori GUSa v mnogih igrah, ki je še do danes niso uspeli zagotoviti. Kajti ta kartica sama nima niti enega inštrumenta in bi jih softverske firme morale narediti same ter jih posneti k igram. Komu pa se še ljubi ukvarjati s takimi zadevami, če se stvar ne pozna na zaslužku? Problem so delno rešili tako, da so v Gravisu sami za vsako popularnejšo igro posebej naredili ti. "patche" - dodatke k igram, da le-te lahko zaigrajo glasbo na GUSu in jih "uploadali" na njihove BBS-e ter FTP-je. A stvar je za začetek precej komplicirana za mlajše uporabnike in kaj, če sploh nimaš modema? Kartica je sicer s posebnim gonilnikom nekako približno kompatibilna s SoundBlasterjem, a stvar velikokrat odpove, pa še posnemanje zvoka FM inštrumentov ni kaj prida.

Če pa se zgodi čudež in kakšno igro slučajno naredijo tudi za GUSa, so zvoki resnično impresivni. Tako je naprimer pri Doom II glasba z GUSom podobna kot pri SB AWE 32, a še lepša, saj so vsi inštrumenti posebej prirejeni za glasbo v tej igri, med tem ko AWE uporablja tiste standardne iz ROMa. Zakaj IDjevci niso naredili še svojih inštrumentov za AWE, verjetno ne bomo nikdar izvedeli.

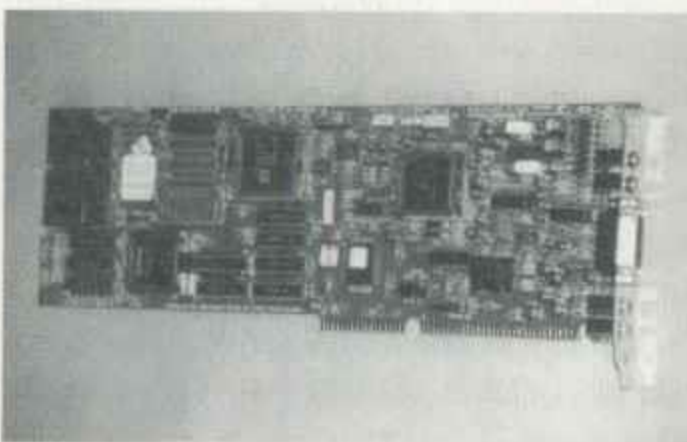
Kartico je za test posodilo podjetje Šumi Electronics (Ješetova 16g, Kranj, 064 311 043), cena: 27.900 + PD.

## Ultrasound MAX (Gravis)

Ko je Creative Labs Inc. predstavil novega SB AWE 32, so se v Gravisu ustrašili, da bodo zgubili še eno poslovno bitko in hitro naredili MAXa. Ker je bil že GUS tako zelo napreden, na MAXu sploh ni nobenih tako osupljivih novosti. Še najbolj so se potrudili pri zaščiti pred motnjami in šumi, ki jih ima MAX precej manj kot prsketajoče šumeči GUS. Osnovni pomnilnik je povečan na 512 Kb in nadgradljiv na samo 1Mb. Še vedno ni ne duha ne sluha o kakšnem inštrumentu, ki bi bil že v ROMu - precej nekomercialna odločitev, ki pa verjetno prinaša lepši zvok v igrah, če ga bodo te le podpirale. MAXa so naučili tudi 16 bitne digitalizacije zvoka, ki jo je GUS obvladal šele ob nadgradnji. Vgrajeni so trije cd-rom vmesniki (Panasonic, Sony, Mitsumi).

Posebno pohvalo si pri obeh Gravisovih karticah zasluži literatura, ki je pregledna in nazorna ter zelo informativna. To sta edini kartici, pri katerih so bili v priloženi literaturi zelo poljudno in razumljivo razloženi tudi principi delovanja, saj po mojem mnenju uporabnik ne more kartice popolnoma izkoristiti, če se mu še sanja ne, kaj se v njej dogaja. V dodatnem softveru pri MAXu najdemo, tako kot tudi pri vseh ostalih novejših Gravisovih izdelkih, celo shareware verzijo Dooma.

Gravis Ultrasound Max je dobra in ne preveč draga moderna zvočna kartica, ki jo sicer omejuje pomanjkanje softverske podpore, a vse kaže, da se bodo

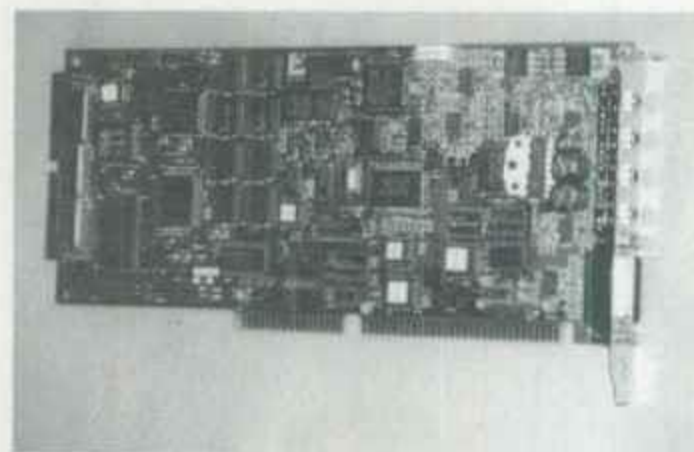


stvari tudi na tem področju izboljšale. Kdor pa ima modem in malo potrpljenja, si lahko tudi softversko podporo za svojega MAXa sam pripori.

Kartico je za test posodilo podjetje Šumi Electronics (Ješetova 16g, Kranj, 064 311 043), cena: 31.900 + PD.

## Sound Man Wave (Logitech)

K velikim dobičkom v prodaji zvočnih kartic je svoj lonček že dokaj pozno a še vseeno pravi čas pristavil tudi znani proizvajalec mišk Logitech. V svojo zbirko Man-ov - raznovrstih glodalcev in drugih PC pritikin je zdaj dodal novega, ki se zna tudi oglašati in ne samo glodati. Oglašja pa se celo z wave sintetskim General Midi kompatibilnim zvokom, ki ga zaigra kar sam najnovejši Yamahin OPL 4 čip, ki je novemu načinu sintetizacije zvoka navkljub še vedno popolnoma združljiv s starejšimi verzijami. Zato tudi Sound Man



Wave z ustreznim gonilnikom dobro razume jezik dobrih starih Adlibov in SoundBlasterjev. Sound Manov zvok je sicer valovito lep, vendar ima, verjetno zaradi Logitechovega pomanjkanja izkušenj na področju računalniške avdio opreme, kartica veliko motenj in šumov, ki se jih softversko ne da odpraviti. Pri Sound Man Wave-u so General Midi inštrumenti že zapečeni v ROMu. Kartica nima dinamičnega RAMa z možnostjo dodajanja novih inštrumentov in je zato združljiva samo z GM midi standardom.

Profesionalnost in bogate Logitechove izkušnje na drugih področjih pa se pokažejo pri instalacijskem programu, ki je najbolj prijeten in preprost izmed vseh testiranih. Instalacijski program celo govori in nas zabava z glasbo.

Da Logitech s Sound Manom ne meri ravno na cenen trg, kaže tudi vgrajeni SCSI CD-ROM vmesnik. Vsekakor zelo zanimiva zvočna kartica za tiste, ki jim AT-BUS CD-ROMi niso dovolj zmogljivi in ne želijo brez razloga zapraviti denarja za njim neuporaben vmesnik na zvočni kartici.

Kartico je za test posodilo podjetje Šarada (Krekova 9, Ljubljana, 061 51 197), cena: 37.000 + PD.

miro CTX SICOS Roland miro CTX SICOS Roland

**miro** **CTX** **SICOS** **Roland**

Grafični vmesniki      Monitorji      Skenerji      Glasbeni inštrumenti

**KO RAČUNALNIK POSTANE UŽITEK**

distributer **p b m** ljubljana d.d.  
061/ 313-191  
061/ 133-7081

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



Brez

fosfatov

in

derivatov

računalniku

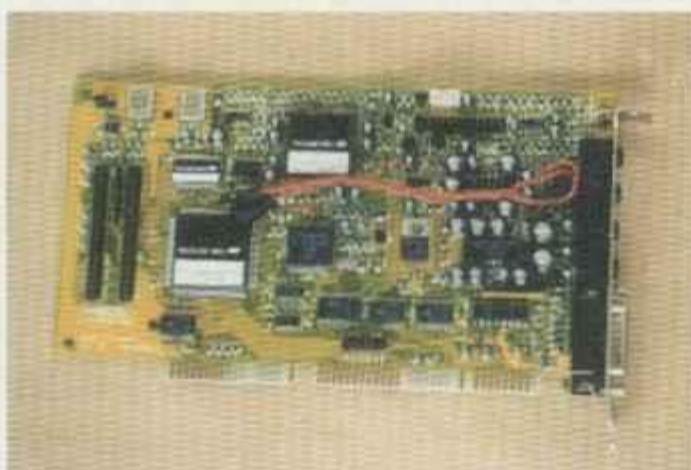
prijazen !!

Monitor

Pasadena,  
Celovška 43,  
Tel.: 061/133 23 23

### Multi Media PRO 16 (Packard Bell)

100 % združljiva kartica s SounBlasterjem in Microsoft Sound Systemom, ki prijetno preseneča s precej čistim in brezšumnim zvokom. Tako je MM Pro 16 s FM OPL 3 zvokom zelo zanimiva alternativa SoundBlasterju 16 Multi CD. Posebej zanimiva in edinstvena za to kartico je možnost shranjevanja vseh nastavitve mešalnega čipa v majhnem EEPROM pomnilniku, podobno kot pri modemih. Tako nas željene nastavitve glasnosti zvoka in tona pričakajo že takoj, ko prižgemo računalnik. Na kartici Multi Media Pro 16 bomo lahko poganjali tudi vse najpogostejše AT BUS CD-ROM enote (Mitsumi, Panasonic, Sony). Prijetno preseneča še velika izbira priloženega softvera za Windows in Dos. Posebno dober je TSR programček za kontrolo mešalnega čipa, ki je v nekaterih pogledih celo boljši



od SoundBlasterjevega "SB16MIX". Prav ta preprosti programček je stvarca, ki je bila zelo pogrešana pri večini testiranih zvočnih kartic, saj brez tega sploh ne moremo do dobra izkoristiti možnosti mešalnega čipa v drugih DOS programih in še posebej v igrah, ko se glasbe in tuljenja zvočnih efektov po nekaj urnem igranju naveličamo in jih želimo malo utišati.

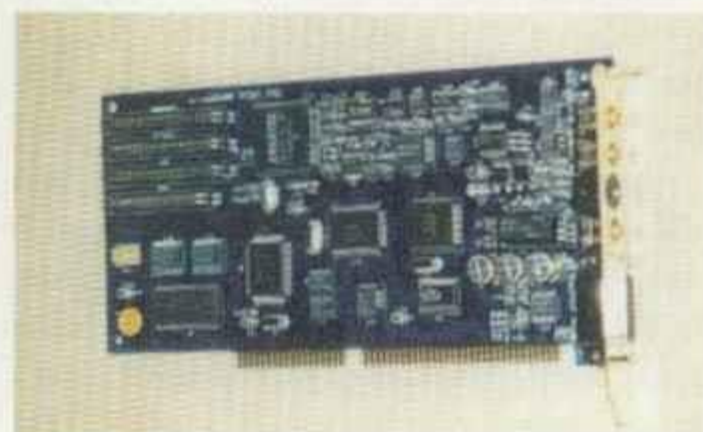
Kartico je za test posodilo podjetje Altech (Dunajska 106, Ljubljana, 061 1682 398), cena multimedijskega paketa, ki vključuje kartico, cd rom enoto, zvočnike, mikrofona je 48.900 + PD).

### Sound PCM1 Pro (Miro)

Wave in FM sintetizacija, do 24 hkrati igrajočih inštrumentov. Popolna združljivost s SoundBlasterji, Windows Sound Systemom in General Midi standardom... Vse to omogoča Yamahin čip OPL4, ki je vgrajen na Mirojevi Sound PCM1 Pro zvočni kartici. Kartica za wave sintetizacijo uporablja 2 MB ROM pomnilnika, v katerem je zapisanih 128 General Midi inštrumentov ter 47 bobnov in drugih tolkal. Vsi ti inštrumenti pa, kdo vedi zakaj, žal ne zvenijo tako zelo lepo, kot npr. SB AWEjevi. A kljub temu je glasba, ki jo zaigra ta kartica, še vedno daleč kvalitetnejša od glasbe FM sintetizatorjev. Škoda, da Sound PCM1 Pro nima dodatnega dinamičnega RAM pomnilnika, kamor bi lahko naložili nove, kvalitetnejše inštrumente. Kartica je razmeroma dobro zaščitena proti motnjam, a vseeno še daleč od brezšumnosti.

Sound PCM1 Pro je ena izmed prvih zvočnih kartic, ki ima poleg vseh treh standardnih Multi CD vmesnikov tudi novi Enhanced IDE vmesnik, ki naj bi bil

nekakšna konkurenca SCSIju. To kartico lahko uporabimo tudi kot pravo enostavnejšo mešalno mizo, saj ima na zelo zmogljiv mešalni čip poleg vseh normalnih avdio vhodov (Line In, Mikrofona, CD Avdio, PC Speaker)



speljana še dva dodatna avdio vhodna kanala, kamor lahko priklopimo dve dodatni avdio napravi (CD, kasetofon, radio...).

Kartico je za test posodilo podjetje PBM (Pražakova 6, Ljubljana, 061 313 191), cena: 38.900,00 SIT ☺

#### Opomba:

Vse kartice so bile testirane v popolnoma enakih okoliščinah, z istimi kvalitetnimi slušalkami, na istem kvalitetnem zunanjem ojačevalcu in kvalitetnih zvočnikih, istem računalniku in v istem slotu na osnovni plošči.

# MRAK COMPUTER

Slovenija:  
Viška 4, 61111 Ljubljana  
☎ 061/267-748 ☎ 061/271-798  
Avstrija:  
Sonwendgasse 32, 9020 Celovec  
☎ 004346335110, ☎ 004346335114

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

HITRO izdelava barvnih  
KVALITETNO in črno/belih  
ZELO UGODNO fotokopij

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

GARANCIJA NA KOMPLETNE SISTEME 400 DNI

**DISKETE**  
5,25" 2D. . . .40SIT  
5,25" HD. . . .80SIT  
3,5" 2D. . . .89SIT  
3,5" 2HD . . .99SIT

**MULTIMEDIA**  
CD - ROM  
GLASBENE KARTICE  
VIDEO KARTICE  
ZVOČNIKI



Dalibor M. Jovanović

# Micrografix PhotoMagic

BRATRANEC S PODEŽELJA

## ČIRULE ČARULE

V osnovnem meniju je ekran z diapozitivi fotografij, ki že obstajajo na vašem disku. JPEG je osnovni format, v katerem PhotoMagic shranjuje vaše izdelke, ker

kar sem jo združil s sliko kovanca in vse skupaj malo zmečkal. Posrebrena Mary je postala glava kovanca. Cool! PhotoMagic vam omogoča še obilo tovrstne zabave: celo nove tapete za vaše dolgočasne Windows

Urednik me je z velikim nasmeškom na ustih (ki se mu ne moreš upreti), pobara, ali bi napisal recenzijo PhotoMagica. Neznana sila si je prilastila moje grlo, iz katerega je prišel širok "da". Kasneje sem obilno razmišljal o svoji poteti, saj s programi za obdelavo grafike, razen nekaj osnovnih lekcij iz PhotoShopa in PhotoStylerja, nimam večjih izkušenj. Ko sem PhotoMagic instaliral in se spoznal z ekranom, me je strah minil. PhotoMagic je reven bratranec zgoraj omenjenih profesionalnih paketov za obdelovanje skeniranih fotografij in slik v formatu TIFF (Tagged Image File Format), BMP (Windows Bitmap), PCX (Paintbrush), TGA (TARGA), GIF (CompuServe), JPEG (Joint Photographic Expert Group), Photo CD in EPSF (Encapsulated PostScript output only).

Ob nakupu paketa PhotoMagic for Windows, poleg treh disket s programom, dobite še tri z dvesto slikami in zelo slabo in površno napisan priručnik. V njem najbolj pogrešam opis vseh možnih operacij in efektov, ki jih je v PhotoMagicu kar nekaj. Ta pomankljivost še posebej moti, ker je paket namenjen začetnikom v obdelavi grafike.



Haar, pa svojo ustrijeli s PC-jem.

se JPEG ponaša z izredno zmogljivim algoritmom za kompresijo. Slike lahko seveda posnamete tudi v enem od ostalih formatov, ki se še uporabljajo. Na začetku sem preizkusil svoje čarovniške sposobnosti. Dekletu na sliki sem z nekaj zamahi odrezal pol pričeske. Pa še prav lahko je bilot! Uporabil sem orodje CLONE, s katerim sem kloniral dolčeno teksturo in jo nanašal na željeno mesto. Enostavno, a kaj, ko moj izdelek niti slučajno ne izgleda profesionalno. V priručniku je slabo razložena uporaba risarskih orodij in raznih tehnik barvanja, kar mi je včasih povzročalo rahle glavobole, še posebej, ker nimam velikih izkušenj s tovrstnimi paketi. Naslednja stvar ki sem jo preizkusil, je bila izdelava novega kovanca. Sliko "Mary" sem posrebril, na-

lahko izdelate s pomočjo ukazov Wallpaper. Pobarvate lahko stare, črno-bele fotografije, retuširate neuspele fotografije... vse skratka, kar počnejo tudi njegovi večji in zahtevnejši bratranec. PhotoMagic nikakor ni namenjen preveč resni uporabi, ciljna publika so očitno desperadosi kot sem jaz, ki se želim naučiti delati z resnejšimi programi, s skenerji in podobnimi zverinami. Glavni ekran ima nekaj dobrih opcij, ki naredijo delo s sliko lažje. Zoom Bar, na primer, lojtrica, ki vam pomaga pri zumiranju delov slike, pri katerem pa se ne izgubite in ne najdete več poti nazaj. Vsi ki si želijo poceni orodja za obdelavo fotografij, PhotoMagic je paket za vas. Še meni, ki sem začetnik, je šlo skotajda brez težav. ☺

## CHIPY

Po VAŠI želji vam sestavimo  
tihe računalnike  
z dobrim razmerjem:

**PRIJAZNOST -  
KVALITETA - CENA -  
TEHNIČNA POMOČ -  
VZDRŽEVANJE -  
SERVIS.**

Nudimo tudi nagrajene  
monitorje MAG s SIQ  
ATESTOM, in vrhunske  
monitorje NOKIA 17, 21".

**Za nujne stvari smo  
vam na voljo ob  
katerikoli uri.**

Chipy d.o.o., Ljubljana  
Tel. & Fax: (061) 213-927,  
Pager: 0610-103-652

## Recept za puzzle po gmhungovo

# Gmhungung

- 1 .....
- 2 .....
- 3 .....

← Lestvica

Odgovorite na vprašanja s strani 8,  
kjer pišemo o založniku Domark!

- 1) a b c
- 2) a b c
- 3) a b c

Moj naslov:

Ime in Priimek: .....

Naslov: .....

Tip računalnika: .....

Nagrade: Igralna palica Dexxa (Sharada), MS DOS Sound system (Quantum), MS Word (Quantum), Igra Prince of Persia za Mega Drive, Igra Formula 1 za Game Gear, Igra Desert Strike za Mater System, Baseballska čepica, Ray-ban sončna očala



# ?

kako deluje?

Upam, da se velecenjenemu bralcu pri branju prejšnjega članka možgani niso pretegnili ter ga telesna črpalka ni pustila na cedilu zaradi preobilice tehničnih podatkov. Prisegam, da mi opisa procesorja nikakor ni uspelo spraviti na priljudnejšo raven. Da ne bom zavlačeval: za to številko sem vam obljubil vodila in pomnilnik (opis delovanja, se razume...).

Vodila bi lahko z dvema besedama poimenovali "tehnični zapik", saj omogočajo razčlenjeno zgradbo računalnika. Brez njih bi morali na trdem disku imeti prigraven procesor, pomnilnik, grafično kartico in zvočnik. Ker je to nekoliko nerodno (predvsem za izdelavo - moralo bi biti iz enega kosa, se razume), je med računalničarji vznikla ideja o vodilih. Vodila so vsi kabli ali povezave, ki povezujejo vitalne dele računalnika med seboj. Tako imamo vodila med trdim diskom in pomnilnikom, med pomnilnikom in procesorjem, tiskalnikom in računalnikom ter med televizorjem in videorekorderjem. Kako bi pa vodilo izgledalo v praksi? Enostavno: od trdega diska bi do pomnilnika lahko potegnili kabel, po katerem bi se pretakali podatki. Podobno bi storili še pri ostalih napravah. Rezultat bi bil podoben bolonjskim špagetom: kolikor naprav, toliko kablov. Zadevo se da seveda rešiti elegantneje: vzamete en kabel, na katerega kot jagode nanizate vse naprave. Ker pa so naprave navajene precejšnje svobode pri komuniciranju, vsaki dodamo še prgišče elektronike, ki jih bo kultivirala, ter "nadzorni organ", ki bo celotno družčino držal na vajetih. Ta inšpektor je kontroler, ki skrbi za pravično obravnavan-

## Primož Škerl **VODILA**

je vseh naprav. Le-te sedaj ne morejo več govoriti vsevprek, temveč le, ko jih kontroler vpraša. Prenos podatkov bo izgledal tako: vsaka naprava ima svojo zaporedno številko, kontroler pa kliče številke. Vsako napravo, ki je na vrsti, vpraša, ali želi prenašati podatke. Če je odgovor pritrdilen, ji ugodí, drugače pa povpraša naslednjo napravo v vrsti. Na koncu vrste se vrne k prvi napravi. In tako naprej, več tisočkrat na sekundo. Zaradi izjemne hitrosti dogajanja uporabniki tega procesa sploh ne zaznamo.

Druga težava pri vodilih je nastopila, ko so se tehniki prerekali o samem načinu prenosa podatkov. V računalniku je namreč vsak znak zapisan z vsaj osmimi biti. Torej je logično, da bo za prenos znaka potreben prenos vseh osmih bitov. Toda kako to doseči. Obstajata dve možnosti. Prva je, da po eni žici pošljamo bite drugega za drugim, druga pa, da napeljemo oseem žic, po katerih bite lahko pošljemo istočasno. Izkazalo se je, da ima vsak način svoje prednosti in slabosti. Prvi ima nizko ceno (samo ena žica), vendar je vsaj osemkrat počasnejši od drugega pri isti hitrosti prenosa podatkov, drugi pa je dražji, vendar hitrejši. Oba načina lahko primerjamo z mostom: čez ozek most lahko koraka le po en vojak, zato se četa premika počasi, čez širokega pa lahko korakajo vsi vštric. Po kratkem mozganju je bilo odločeno: v notranjosti računalnika, kjer je bistvena hitrost, bo večinoma uporabljan vzporedni način, pri zunanjem pretoku podatkov pa zaporedni. Tipični predstavnik notranjega vzporednega vodila je ISA vodilo (nanj so priključene reže, v katere zatikate kartice), zunanega zaporednega vodila pa RS232 kabel, s kakršnim so povezani modemi, miška ipd. Zanimivo je, da je kabel tiskalnika po standardu Centronics izveden v vzporedni tehniki - prenaša lahko vseh osem bitov istočasno. ☺

## Multimedia

SoundBlaster PRO Deluxe	11.300,00 SIT
SoundBlaster 16 Value	14.200,00 SIT
SoundBlaster 16MCD	19.100,00 SIT
SoundBlaster 16MCD+CSP	23.300,00 SIT
SoundBlaster 32AWE Novel	37.200,00 SIT
Wave Blaster	23.600,00 SIT

Oživite Vaš računalnik in se poženite v svet multimedije!

### Discovery CD16 Creative Labs

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

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

47.500,00 SIT

### Game Blaster CD16 Creative Labs

Enako kot Discovery CD16 razen grafičnih programov in še naslednje: Joystick, Rebel Assault (Lucas Arts), Return to Zork (Activision), Iron Hellx (Spectrum Holobyte), Sim City 2000, Lemmings, Aldus Photostyler v2.0 SE, The New Groller Multimedia Encyclopedia, Civilization, SilentService, F117A, Railroad Tycoon...

54.900,00 SIT

## Računalniki

486DX2 66MHz

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

162.000,00 SIT

486DX 40MHz

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

152.900,00 SIT

## NAROČILNICA

**Naročam se na revijo Megazin!**

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

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

**Za naročnike 15% popusta**

podjetje (za pravne osebe) .....  
ime in priimek .....  
lica .....  
poštna številka in kraj .....  
telefon .....  
telefaks .....

TEL (063) 856 134  
FAX

**KFM d.o.o.**

COMPUTERS

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



# ALTECH

**GROUP** computer division



## PACKARD BELL

Računalniki tretjega največjega  
Ameriškega proizvajalca

- # Multimedijske komponente
- # Multimedijski računalniki
- # Mrežni strežniki
- # Delovne postaje

tel.: 061 1682-398, fax: 061347-969

# CD ROM

Izbor uspešnic - oktober 1994  
Pokličite za katalog in ostalih 800 naslovov !

## AUTRONIC TOP 10

- |                    |                     |
|--------------------|---------------------|
| 1. 10-PACK vol .II | 6. Corel Draw 3.0   |
| 2. Rebel Assault   | 7. Night Owl 13     |
| 3. MS Encarta 94   | 8. MS Art Gallery   |
| 4. The 7th Guest   | 9. Comanche         |
| 5. Mega Race       | 10. Global Explorer |

**10 - PACK vol. II** MS Mmedia Jumps, Rock, Rap'n, Roll, Sh. Holmes, PMT Movie Select, PC Karaoke, SQ4, Home medical Adviser, Arts and Letters Warbirds, Fantasia 2000 Fonts, Chess 8,500

Anatomist 2.2	37,000
Battle Isle 2	9,100
CD CAD Version 3.7	3,700
Chessmaster 4000	5,450
CICA Windows	2,400
<b>Comanche</b>	<b>11,990</b>
COMPTON's 94 Encyclopedia	18,990
Conspiracy	10,190
Cyberace	5,990
Corel Art Show 2+3+4	16,990
Day of the Tentacle	10,980
Desktop Publishers Dream Disk	4,660
<b>DUNE</b>	<b>9,500</b>
Dr. Games Expert	3,990
GIGA Games	4,500
<b>GLOBAL EXPLORER</b>	<b>14,500</b>
Goblins 2: The Prince Buffoon	10,990
Groliers Encyclopedia V 6.0	8000
Guinnessbook of records	5,500
IRON HELIX	10,990
Just Grandma and Me	7,990
Kings Quest VI	9,990
KYRANDIA 2, Hand of Fate	9,990
Lands of Lore	11,770
Lord of Rings	11,770
Lost in Time 1 & 2	10,990
<b>Mad Dog McCree</b>	<b>5,990</b>
Mad Dog II	9,990
<b>Mega Race</b>	<b>5,990</b>
<b>MS ART GALLERY</b>	<b>10,990</b>
<b>MS Bookshelf 94</b>	<b>11,500</b>
<b>MS ENCARTA 94</b>	<b>14,900</b>
MS Cinemania 94	10,990
MS Dinosaur	9,990
MYST	11,990
<b>MS Musical Instruments</b>	<b>8,990</b>
<b>Night Owl's 13</b>	<b>3,990</b>
Our Solar System	5,990
<b>OUTPOST</b>	<b>8,600</b>
PC-SIG World of Education	3,400
<b>Rebel Assault</b>	<b>9,990</b>
Return to Zork	9,990
SAM and MAX hit the road	9,990
SHUTTLE - Space Flight Simulator	10,980
Strike Commander	10,500
<b>The 7th Guest</b>	<b>8,990</b>
The Family Doctor III	6,300
The MAYO Clinic Family Pharmacist	10,990
Tornado	10,990
THEME PARK	10,990
Ultima Underworld I + II	10,990
World Atlas 5.0	5,000
<b>COREL DRAW 3.0</b>	<b>16,000</b>



PC 486-DX2-66/8/540/Diamond/Phil. col. 219,000

Panasonic 562 & Encarta & Rebel Assault	43,900
SONY 33A 2-S & Groliers Enc & 7th Guest	34,900
CD DRIVE NEC 3XI TRIPLE SPEED	66,600
SOUND BLASTER 16VE	18,500
SUPRA MODEM FAX 14.400 V32/42BIS/I	24,000

**UGODNI POGOJI ZA NADALJNO PRODAJO !!!**

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

# AUTRONIC

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



# ŽIO!

Če bi tudi učitelji po vsaki kontrolni nalogi žrebali srečneže in delili nagrade, bi se zgodilo dvoje. Učenci bi si želeli še več kontrolnih nalog, učitelji pa vedno manj, saj bi šola ostala brez denarja, učitelji pa brez plač. In potem sploh ne bi bilo potrebe po nagradah, ker tudi kontrolnih ne bi bilo več. Sploh pa, kdo pa še danes potrebuje kontrolne naloge?

KAKORKOLI, POSLALI STE NAM MILJON PETSTO TISOČ ŠTIRIINDVAJSET IN ŠE NEKAJ VPRAŠALNIKOV, ZA KAR SHO VAM NESKONČNO HVALEŽNI (ŠE POSEBEJ NAŠ OBDELOVALEC POLJA PODATKOV). PRAVILNI SO BILI SEVEDA VSI, ŠE POSEBEJ TISTI, KI SO BILI BOLJ PRAVILNI OD OSTALIH. NEKATERI SO MANJ PRAVILNI OD DRUGIH, KI SO BOLJ PREVIDNI (GLEJ ZGORAJ), VSI PA SO SEVEDA PRAVILNI. IN SREČNI NAGRAJENEC JE... AJA, DA NE POZABIMO! ➔

V Mariboru smo odprli pravo računalniško trgovino POWER PLUS,

za katero lahko zatrdimo, da je prava, da v njej ne raste

trava temveč računalniki in programi, da je v Mariboru, v

trgovinskem središču nasproti avtobusne postaje in da v

ničemer ne zaostaja za ostalimi POWER PLUS trgovinami. In če

je ob tem kdo od vas, ki v svoji regiji nima takšne trgovine,

pomislil na najhujše (na drugega prodajalca), brez panike:

ta trgovina na bo zadnja!

P.S.: NAGRAJENEC JE DANJAN NAPAST, CIRKOVCE 12, IZBRAL PA SI JE PAKET DESETH CD-EJEV, KAR BO TUDI DOBIL IN SICER V NAJBLIŽJI TRGOVINI POWER PLUS, KJER GA ŽE NESTRPNO PRIČAKUJENO. S SEBOJ NAJ IMA PAPIR, KI MU GA BOMO POSLALI PO POŠTI. ČESTITAMO, SEVEDA. VSEH OSTALIM PA SE BO SREČA ZAREŽALA KDAJ DRUGIČ - BERITE NAS ŠE NAPREJ, HVALA ZA ROŽE, IN SEVEDA, NE POZABITE ZALITI STARE NAME!

## POWER PLUS PRAVE RAČUNALNIŠKE TRGOVINE

LJUBLJANA, Dunajska 113, 061 16 85 574

SEVANCA, hotel Aldova, 0608 82 556

ŠENTJUR PRI CELJU, ul. Šibenik 7, 063 743 145

MARIBOR, trgovski center Mlinska 22, 062 226 397





# CREATIVE LABS in JEROVŠEK COMPUTERS

v novi računalniški trgovini BTC, hala D, LJUBLJANA



## Sound Blaster 16 (MCD)

stereo zvok, CD kakovosti  
16-bitno, 44 kHz vzorčenje  
MCD ima priključek za CD ROM



## SB Discovery CD 16

komplet: SB16, zvočniki, mikrofoni,  
2X CD ROM;  
CD plošče: New Grolier Encyclopedia,  
Aldus Photo Styler SE,  
3-D Dinosaur Adventure, Kid Pix,  
Scooter's Magic Castle ....



## Grega Črne, prodajalec:

"V novi trgovini je na 90 m<sup>2</sup>  
razstavljena vsa računalniška opre-  
ma. Preizkusili bomo vso strojno in  
programsko opremo in izbrali tako,  
ki vam ustreza. Pridite in nas  
obiščite!"



## Sound Blaster AWE 32

kot SB16 MCD z CSP;  
Advanced WaveEffects  
sintetizator 16 kanalov, 128 instrumentov,  
6 kompletov bobnov, 512 kB RAM,  
efekti...



## Game Blaster

komplet: SB16, zvočniki,  
mikrofoni, 2X CD ROM;  
CD plošče: Rebel Assault, Iron Helix,  
SimCity 2000,  
Return to Zork, Civilization,  
Silent Service, F117A ...



## Video Blaster FS200

prekrivanje slike in besedila  
resolucija 800x600  
ni omejitve v RAM



## Digital Edge 3X

komplet: SB16 SCSI z CSP, zvočniki,  
mikrofoni, 3X CD ROM;  
CD plošče: Altamira Composer SE, HSC  
Digital Morph, Speed,  
Asymetrix Presentations, Aldus Gallery  
effects, Rebel Assault ...



## Sound Blaster PRO

stereo kakovost zvoka,  
8 bitno, 22 kHz vzorčenje  
enostavna instalacija

### CREATIVE LABS - POPOLNA REŠITEV ZA MULTIMEDIJO

Ne glede ali gre za posel, izobraževanje, Photo CD, obdelavo slike ali za čisto zabavo, svet multimedije se razvija. Vedno lahko računate, da Creative Labs poišče pravo multimedijsko rešitev za vas.

### CREATIVE LABS - VEDNO PRAVA STROJNA OPREMA

Začne se z zmagovalcem tehnologije. Družina kartic Sound Blaster (8 in 16-bitne, profesionalni AWE 32) predstavlja svetovni standard za zvočne kartice. Tu je novi Video Blaster FS200 in Creative Double Speed CD ROM.

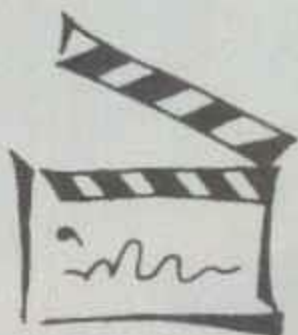
### CREATIVE LABS - VEDNO PRAVA PROGRAMSKA OPREMA

Vsak produkt Creative Labs vključuje najbolj prodajano programsko opremo, od najbolj vročih igrice do resnih uporabniških programov. Prepričajte se o obilici programske opreme, ki jo dobite poleg strojne.

### CREATIVE LABS - VEDNO PRAVA CENA

Dan za dnem se vedno več PC uporabnikov odloča za multimedijске produkte Creative Labs. Z inovacijsko tehnologijo, programsko združljivostjo, enostavno instalacijo in nizko ceno dosegamo popolno rešitev za multimedijo.





uvodnik

## Programerji vseh dežel, združite se!

Kje so že časi, ko so si obrtniki množično nakupili računalnikov v dobri veri, da jim bodo čudežni stroji prihranili čas in denar, nato pa so po oglasih iskali programerje za pisanje saldakontov in glavnih knjig! Takrat smo se vsi vrgli na clipper in pretrpeli nešteto ur razlagajoč debelim podjetnikom funkcijo tipke enter. Res je, zaslužili smo za kakšno pico, nekateri, tisti zagrebeni, pa so si kupovali močnejše in boljše računalnike ter služili še debelejšo šope denarja. Potem so prišle v modo firme, ki so imele več denarja in so programerjem ponujale bolj kreativno in stalnejšo zaposlitev. Tempo je bil peklenski, nič obrtniški, roki za izdelavo programa pa so bili napisani v pogodbi v istem odstavku kot plača. Takrat so bili za amaterske programerje zlati časi. Kaj pa danes?

Danes pa so časi še bolj zlati. Denar za programerje leži na tleh, le skloniti se je treba in ga pobrati. Ker

pa se je včasih težko sklanjati, smo se z angleško firmo Kompart smo odločili poiskati skupino slovenskih programerjev, ki bi bila sposobna pisati kakovostne in konkurenčne igre za osebne računalnike. Kompart je na Hrvaškem že ustanovil podobno skupino, reče se ji Croteam, ki bo v kratkem času spisala svetovno uspešnico Football Glory in pri tem zaslužila nič manj kot milijon mark samo zase. Pri Kompartu pravijo, da so pripravljeni vložiti veliko časa in denarja v nadarjene slovenske programerje, zato vas vabimo, da se pisno ali telefonsko oglasite uredništvu Megazina, če vas takšno delo zanima. Konec koncev lahko postanete vsaj slavni in bogati, če so vas zaradi debelih očal in bledolčnosti zapustile vse punce.

Zdaj pa še čisto na kratko o zanimivi novosti, ki jo pripravljamo na uredništvu. Če bo šlo vse po sreči (!?) boste čez mesec dni v oddaji Megavision (vsaka sobota ob 20h na MMTV) že lahko igrali računalniške igre prek telefona, zleknjeni na fotelj v dnevni sobi. Tako se bosta lahko pomerila dva igralca iz popolnoma različnih koncev Slovenije in, gledajoč v televizijski ekran in pritiskajoč tipke na telefonu, pred množico gledalcev dokazovala svoje ročne spretnosti. Glejte torej Megavision, kjer bomo o Megafonu (tako se bo zadevi reklo) povedali kaj več.

Boštjan Troha

## Seznam oglaševalcev v Megazinu

Altech	ovitek 3
Amiga Hardware	1
Anni	9
Autronic	ovitek 3
Bocom	4
Chipy	39
Digitalia	7
DZS	30
Eventus	6
Gekko	ovitek 4
Grid	31
Infobia	1
Jerovšek Computers	ovitek 2
KDM	5
KFM	40
Mlacom	38
Mrak	38
Mladinska knjiga	25
PBM	37
PeCerija	36
Radio Študent	32
ROS Engineering	vloženska
Sharada	vloženska
Šumi Electronics	35

## Pozor! Pozor! Pozor! Pozor! Pozor! Pozor! Pozor! Pozor! Pozor! Pozor! Pozor!

ISČEMO NOVE IDEJE ZA DOOM 3!

REVUJA MEGAZIN VAM V SODELOVANJU S PRIZNANIM AMERIŠKIM IZDELAVALCEM RAČUNALNIŠKIH IGER ID SOFTWARE PONUJA ENKARTNO MOŽNOST SODELOVANJA PRI USTVARJANJU TRAJNEGA DELA ENJE NAJBOLJ POPULARNIH IGER V ZADNJEM LETU DOPAJEJVI EKSELENCI DOOMU OSEBNO!

KER JE BIL DOOM 2: HELL ON EARTH V SMISLU NOVDSTI LE MALCE PRAVETRENA KOPIJA ORIGINALA, IN DA BI BIL DOOM 3 DRUGAČEN IN ŠE BOLJŠI, NAM LAHKO OD 1. NOVEMBRA POSLJETE VSE SVOJE NOVE IN MALCE MANJ NOVE PREDLOGE ZA IZBOLJŠAVE IN NOVDSTI, KI SO SE VAM UTAILE MED IGRANJEM PRAVIH OVEH ALI PA HRA TAKO, MED OPRAVLJANJEM VELIKE POTREBE. SEVEDA LAHKO NAPISETE TUDI KAKŠNO KRITIKO ALI POHVALO.

NAJBOLJ ZANIMIVE PRAISPEVKE BOMO OBJAVILI V NASLEDNJI ŠTEVILKI MEGAZINA, JIH PRAVEDLI V ANGLEŠČINO IN JIH POSLALI DIREKTD NA SEDEŽ ID SOFTWARE. NI VARG, DA NE BI ID-JEVI PROGRAMERJI UPOSTEVALI VSAJ ENEGA IZMED NJIH!

## AMIGA HARDWARE

AMIGA 1200, 4000

Prodaja in popravilo računalnikov  
AMIGA in monitorjev.

Dodatna oprema:  
diski, miške, turbo kartice.

Tel.: (061) 267 632

