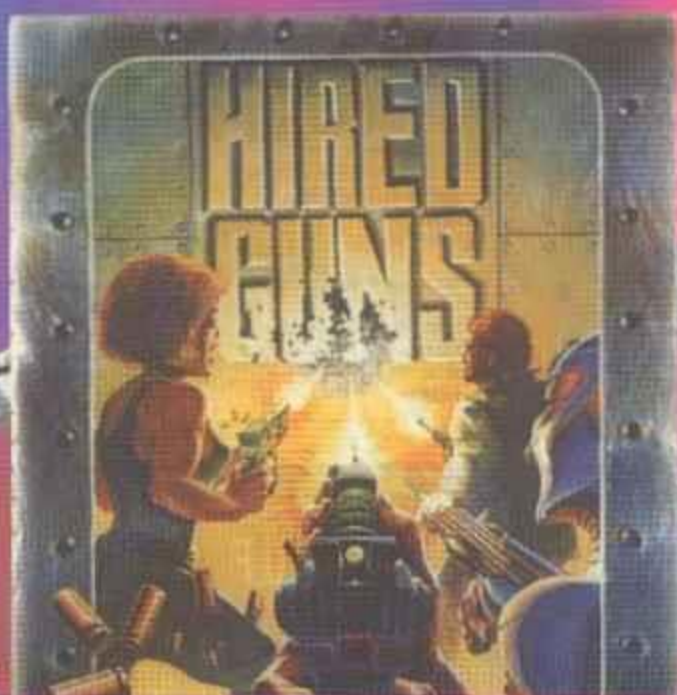


MEGAZIN

letnik 1, številka 3, november 1993, cena 195 SIT

IGRA



meseca

AMIGA:

Sejem WOC '93 v Kölnu
Scala MM 202

ATARI:

Test Falcona

OPISI IGER:



Simon the Soccerer, Combat Air Patrol,
Return to Zork, Burntime,
Super Mario Kart, Jurassic Park ...

predpremiera
ULTIMA VIII

PRILOGA: Rešitve (Syndicate, Lands of Lore), šola Workbencha

ANKETA: Ustvarite Megazin po vašem okusu



uvodnik

Anketa

Kot smo obljubili v niči številki Megazina bomo revijo oblikovali po željah bralcev in bralcev. Poleg pisem, ki jih dobivamo na uredništvo in so bila do sedaj edina oblika izražanja vaših želja in zahtev, imate tokrat možnost z izpolnitvijo ankete sodelovati pri vsebinskem in oblikovnem konceptu revije ter nenazadnje v nagradnem žrebanju s privlačnimi nagradami.

Vprašanja smo zastavili tako, da morate odgovore poiskati sami, saj smo prepričani, da izbira med omejenim številom že pripravljenih odgovorov ne da pravilne slike vaših menj. Na tista vprašanja, ki se vam zdijo preveč osebna ni treba odgovarjati, v nagradnem žrebanju boste sodelovali vsi. Če za vaše odgovore ni dovolj prostora na anketnem listu, lahko dodate svojega in tja zlijete svoje srce. Tako kot si vi želite dobre revije, si mi želimo, da anketo izpolnite in pošljete, saj bomo le tako lahko Megazin in TV oddaja Megazinov igralni koticček še izboljšali ter ju prikrojili po vašem okusu.

Ko boste to številko brali, bo v Cankarjevem domu že potekal Infos '93, kjer bo imel Megazin svoj razstaveni prostor. Razkazovali bomo softverske pakete za Amige in Atarije ter seveda kopico iger na PC-jih, Amigah, Atarijih, Nintendih ter Segah, ki se jih boste lahko do onemoglosti naigrali. Pogovorili pa se boste lahko tudi s sodelavci Megazina.

Pri nas seveda še lep čas ne bo specializiranega sejma za igre ali kreativno računalništvo, kakršen je Computer '93 v Kölnu. Poročilo iz tega sejma oziroma iz World of Commodore Amiga '93 in World of Games, ki sta sestavna dela sejma Computer '93 si lahko preberete v tej številki Megazina. Omeniti velja, da so World of Games organizirali letos prvič, priteditelji pa že objublajo nesluten razmah tega in temu podobnih sejmov.

Kljub vsemu pa se tudi nam obeta zanimiva zima. Podjetji Elektronexport, Mladinska knjiga in revija Megazin bomo organizirali atraktivna tekmovanja v igranju s konzolami. Več o priteditvah pa si preberite v tej in naslednjih številkah.

Bh

Boštjan Troha

VSEBINSKO



NAPOVEDI:

Ultima VII. The Legend of Kyrandia 2..... 7



IGRA MESECA:

Hired Guns 11

OPISI IGER:

Dark Sun - Shattered Lands 13

Burntime 14

← Simon the Sorcerer 15

Jurassic Park 16

Seal Team 17

← Privateer 18

SimFarm 19

Buzz Aldrin's Race into Space 20

Combat Air Patrol 21

The Blue and the Grey 22

Lothar Matthäus 22

Deep Core 23

Blastar 23

Return to Zork 26

OPISI - KONZOLE:

← Super Mario Kart 27

Super Mario All Stars 27

Garfield Labyrinth 28

Tazmania 28

Mortal Kombat 29

Jurassic Park 29

CD-I Special 32

LESTVICA:

Lestvica 30

Nagradna igra 31

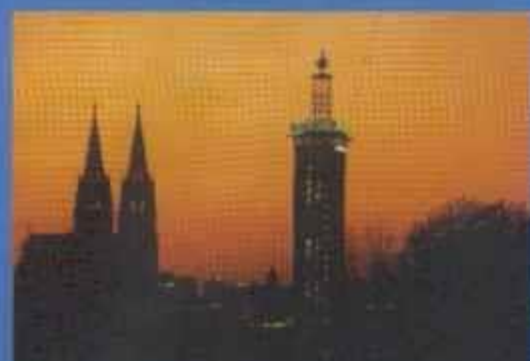
KOMENTAR:

Od kretenizmov do dolgočastj 24



KAZALO

RESNI DELI:



← Poročilo s sejma World of Commodore Amiga '93.....	34
Intervju z Alwinom Stumpfom, šefom nemškega Commodorja.....	36
Scala Multimedia 202.....	37
↓ Synthesizerji po domače.....	40
Falcon: od tod do večnosti.....	42
ProCalc vs. TurboCalc.....	45
Trdi disk PCMCIA za Amigo 1200.....	46
Picture Atlas of the World.....	47
CD-I: Black Magic.....	48

PRILOGA

REŠITVE:

Syndicate.....	1
Lands of Lore.....	2
Cheat Motel.....	4

ANKETA:

Oblikujte Megazin po vašem okusu.....	5
---------------------------------------	---

ZA ZAČETNIKE:

Prvi koraki po Workbenchu (2).....	7
------------------------------------	---

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

Karmen Čokl

Aleš Novak

Andrej Troha

AD in oblikovalec

Marko Pentek (Medija Desktop Design)

Naslovnica

Andrej Troha (Medija Desktop Design)

Tehnični urednik

Zvone Kukec

Marketing

Tomaz Zajc

Matjaž Bratoš

tel.: (061) 1326 212

Naročnine in prodaja

Maša Gorše

tel.: (061) 1332 323

Naslov uredništva

MEGAZIN

Ciril Metodov trg 19

61000 Ljubljana

tel.: (061) 1332 323

tel./faks: (061) 1326 212

BBS: (061) 1332 314

Računalniška priprava

Medija Desktop Design d.o.o.

tel.: (061) 1258 213

Tisk

Delo Tiskarna d.o.o.

Na podlagi mnenja Urada vlade RS

za informiranje z dne 13.9.1993.

št. 23/229-93 je Megazin uvrščen

med proizvode informativnega značaja

iz 13. točke tarifne številke zakona o

prometnem davku, za katere se plačuje

davek od prometa

prevedovov po stopnji 5%.

Razlaga simbolov



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



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



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



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



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





pisma

Zdravo!

Pišem vam zato, da bi pohvalil izid revije Megazin. Revija ima tudi nekaj slabih strani in na te bi želel opozoriti:

1.) Font za komentarje ob slikah je izbran malce nerodno - je majhen in odebeljen, tako da je včasih treba prav napeti oči, da bi razločili črke. Svetujem vam, da v prihodnje uporabite font, ki je bil uporabljen pri napovedi Jurassic Parka.

2.) Nekatere črno-bele slike so zelo nerazločne (str. 20, 21)

Iščem tudi namige za igro Manhunter II - San Francisco. Sam ne znam priti dlje od pristanka v mestu.

Pozdravljam vas z željami, da bi se število strani revije čim bolj povečalo in vam želim čim več uspeha.

Bojan Golia

Spoštovani!

Sem naročnik revije MEGAZIN. Mislim, da je to najboljše revija v tej zvrsti pri nas. V prvi številki nisem mogel kar tako mimo opisa igre FIELDS OF GLORY. Žal pa niste napisali imena donatorja (zastopnika, ki vam je dal to igro v preizkušanje). Zato bi vas prosil, če bi mi lahko objavili naslov tega zastopnika.

Že vnaprej se vam zahvaljujem

METOD PRAPROTIK
Razgledna ul. 38,
Radlje ob Dravi

Igro lahko naročite na naslovu:

MicroProse Ltd.
The Ridge
Chipping Sodbury
Avon BS17 6AY
United Kingdom

COMPTUR

POPRAVILA IN KOMISIJSKA PRODAJA
COMMODORE - AMIGA - NINTENDO
PC RAČUNALNIKI
UL. VIDE PREGARČ 11 - LJUBLJANA
od 9. do 12. ure in od 15. do 17. ure
TEL.: 061/140 - 50 - 47



Tako lepo so nas pohvalili v reviji Svet Kompjuter, ki je tudi pri nas zelo popularna.

Goran Kršmanovič je opisal razmere na slovenskem računalniškem trgu in jih primerjal s Srbskimi, predstavil revijo Megazin in jo priporočil njihovim bralcem.

Spoštovani!

Z vašo zelo prijazno delavko sem se že po telefonu pogovarjal in lepo prosil za opis in rešitev igre Prince of Persia 1. Zatakne se nam namreč že pri napitkih (označenimi s črkami - da se odprejo vrata) in naš nadebudni otrok je zelo žalosten, ker ne pride do princeze, zato bi bilo najbolje, če bi nam opis poslali od samega začetka.

V veselem pričakovanju se vam že vnaprej prijazno zahvaljujemo in vas prijazno pozdravljamo.

ORŠANIČ MARKO
Šolska 4,
Brežice

Prince of Persia je že tako stara igra, da zanjo ne bi pisali rešitve. Če pa jo kdo od bralcev ima, naj jo pošlje na zgornji naslov. Kar pa se težav s stekleničkami tiče - to so zaščitne kode, ki jih brez originalnih navodil ali pa razbite piratske verzije, ne morete razvozlati.

Zdravo!

Kot prvo moram povedati, da je vaš časopis super, jemal bi celoletno naročnino, ampak nimam denarja, zato ga bom kupoval kar v trgovini.

Imam pa eno prošnjo: iščem kode za WWF Wrestlingmanijo. Če jih kdo od bralcev ima, naj jih prosim pošlje Megazinu v objavo ali pa na moj naslov:

UROŠ ŽENKAR
Velike rodne 18,
63250 Rogaška Slatina

P.S. Poslal sem tudi nagradni kupon in upam, da bom zadel celoletno naročnino na Megazin.

Uroš, hvala za pohvalo in upamo, da se ti bo ta želja čim prej izpolnila.

Svetovni uspešnici zdaj tudi v slovenščini!

DOS ZA TELEBANE IN PC ZA TELEBANE



Končno knjigi, ki ju lahko v roke brez strahu vzame tudi računalniški začetnik! Avtorja Dan Gookin in Andy Rathbone nikdar ne zaideta v podrobnosti, ki lahko zanimajo le tehnika ali programerja, ne pa nekoga, ki hoče svoj računalnik le čim boljše uporabljati. Po drugi strani pa ne manjka nobena informacija, ki jo mora uporabnik vedeti, pa če je na prvi pogled še tako nepomembna - na primer kaj storiti, če polijete tipkovnico s kavo ali če se brezupno zgubite med imeniki in podimeniki.



Popolne osnove • 1. stopnja računalništva • Življenje z DOS-ovim pozivom • Datoteke • Manj zahtevni DOS • Okna (Windows) • **Vodnik po PC-hardveru** • Vaš osnovni hardver - kakšen je in zakaj • RAM • Monitor • Tipkovnica in miška • Tiskalnik • Več o modemih • Vse, kar (ni)ste želeli vedeti o disketah • **Vodnik po PC-sofveru** • Osnovno o sofveru • Sofver iz čarodejevega klobuka • Pravi, naj popravim datoteki CONFIG.SYS in AUTOEXEC.BAT • Disk - kraj, kamor spravljamo robo • Urad za pogrešane datoteke • **Na pomoč!** • Ko vržemo puško v koruzo • Po preplahu storite naslednje • DOS-ova sporočila o napakah • **Desetice** • Deset stvari, ki se jih morate vselej držati • Deset najpogostejših začetniških napak • Deset stvari, ki se jim vselej izogibajte • Deset programov, ki vam olajšajo življenje • Deset ničvrednih kratic, s katerimi lahko napravite vtis na prijatelje • **DOS-ov priročnik za stvarne ljudi** • DOS-ovi ukazi, ki jih lahko uporabljate • Ostali DOS-ovi ukazi • Besednjak



Ob obravnavi lastnosti poprejšnjih verzij **DOS ZA TELEBANE** seveda ne zaobide novih možnosti, ki jih uvaja DOS 6.0



Spoznavanje računalnika • Vašega računalnika ne bo razneslo • Postavitev sistema • Krotenje zverine • Vsakdanje računalniške zadevščine • Kako zavpiti na pomoč (in komu) • **Računalnik: strah vzbujajoč, hladen in neoseben** • V zverininem drobovju • Tipkovnica • Uporaba disket in disketnih pogonov • Monitor • Tiskalnik • Periferne naprave • Notes • **Delo z računalnikom** • Uporaba DOS-a • Sofver: resnični možgani • Čudoviti svet Oken • Kako informacije deliti z drugimi • V deželi okrajšav • Držite korak s sosedi • Ne dela • **Desetke** • Deset najpogostejših neumnosti • Deset stvari za PC, ki jih res velja kupiti • Deset stvari, s katerimi poskusite, preden računalnik odnesete v servis • Deset neumnosti, ki jih lahko zagrešite s svojim notesom • Deset pametnih stvari, ki jih z notesom lahko počnete • Deset kardinalnih napak • Deset stvari, ki si jih velja zapomniti



Knjigi sta - v nasprotju z večino računalniških knjig - izredno lahkotni in duhoviti. Duhovitost še poudarjajo enkratne komične sličice Richa Tennanta. Ob vseh priznanjih in odličnih kritikah je nekaj prav gotovo: knjigi **DOS ZA TELEBANE** in **PC ZA TELEBANE** ne bosta nikogar zamorili! To vam do zdaj lahko potrdi že več kot milijon in pol zadovoljnih ameriških kupcev!



Knjigi sta urejeni tako, da ju ni potrebno brati od začetka do konca. Ko naletimo na kako vprašanje, lahko poiščemo ustrezno poglavje ali razdelek, si preberemo razlago, in knjigo spet odložimo. Znotraj posameznih razdelkov pa so povsod napotki, kje v knjigi se nahajajo dodatne razlage. Dodatno preglednost omogočajo ikone, ki jih najdete tudi v tem oglasu!

Knjigi je v sodelovanju z ameriškim založnikom **IDG Books** izdala založba **Pasadena d.o.o.**, založnik računalniških revij **Monitor** in **Magazin**.

DOS ZA TELEBANE (317 strani, maloprodajna cena 3.780,00 SIT) in **PC ZA TELEBANE** (363 strani, maloprodajna cena 4.200,00 SIT) sta na voljo v vseh knjigarnah, ki jih zalaga Knjigarna kozorcij d.o.o., Slovenska 29, Lj..Knjigi lahko s popustom (10% za en naslov, 15% za oba) naročitepo pošti na naslov:



Pasadena d.o.o.
Celovška 43
61000 Ljubljana
tel. (061) 1332-323





Primož Škerl

ULTIMA VIII PAGAN

...nadaljevanja se kar vrste in vrste...

Vsi, ki mislite, da je bil srednji vek čas princes in vitezov, se motite. Srednji vek na Britannii je čas zmajev in zombijev, kjer je največja težava ostati živ tako dolgo, da bi jih sploh opazil.



Vročel lava svuda okoli nas. Tako je Ultima-freakom najbolj všeč.



Easy boy! Saj vidiš, da smo trije proti enem!

Kaj se zgodi, če si Richard Garriot, idejni oče serije Ultima, na ECTS v Londonu nepričakovano prisvoji računalnik, iz žepa potegne kup disket in jih prisili v delovanje? Okrog dotičnega računalnika z napisom Ultima VIII se zbere legija ljudi, ki pozabijo, da so sami gospodarji svojih čeljustnih mišic. Prizor zevajočih ustnih votlin in pripadajočega slabega zadaha vsekakor pomeni, da je Originovim profitem uspel še en dolgi met.

Zgodba, ki je postala tako obsežna, da je moral biti sedmi del Ultime razbit na dve poglavji, se brez vsebinskih preskokov logično nadaljuje. Avatar, junak, ki uraduje v Ultimi že od četrtega dela, je uspešno razvozlal razmerja med silami Teme in Svetlobe, seveda ne more pričakovati, da bi lahko že v miru odšel v pokoj. Guardian, zlobni čarovnik, je zopet stegnil svoje kremplje po Britannii. Da pa mu Avatar ne bi bil v napo-

to, ga je brez vseh znancev in pomočnikov izgnal na izolirani otok Pagan, ki mu vladajo štirje Titani, bolj znani kot Ogenj, Voda, Zrak in Zemlja. Tem se mora naš junak upreti in jih premagati (kaj bi drugega?), če hoče preprečiti čarovnikovo zmago. Najti mora izvire moči, iz katerih Titani črpajo energijo, in jih zamašiti. Ker pa sam nima dovolj velikih moči, si mora na neznanem ozemlju najti zaveznike. Težave, ki pri tem nastopajo, so podobne uglaševanju orkestra brez dirigenta - nihče vam ne jamči, da so prijateljevi prijatelji prijatelji tudi s sovražnikovimi sovražniki (enostavno, kajne?).

Seveda take spletke pustijo globoke psihične rane, še posebej, če se vlečejo skozi celo sago, zato je na dlani, da Avatar ne bo več dolgo živel. Pri Originu so se odločili, da ga v IX. delu upokojijo. Postal naj bi božanstvo, ki se bo v X. delu pojavlja podobno kot Obi One Kenobi v Vojni zvezd. Ja, Origin očitno misli že v prihodnje tisočletje... Če se povrnem k dokaj otipljivemu VIII. delu, je razlika s predhodniki očitna. Pogled ni več s ptičje perspektive, temveč poševno z gornje desne strani (podobno kot Populous, le da čez cel ekran). Grafika še vedno ni SVGA, kar je pri današnjih cenah železnine, potrebne za hitro SVGA grafiko, povsem razumljivo. Zato pa je do kraja izpoljena animacija Avatarja. S prejšnjih 33 različnih gibov se je paleta razširila na, reci in piši, sapo jemajočih

1100! Posamezni gibi, npr. skoki, plavanje, bojevanje in plazenje, so mehkejši od masla na vročem kruhku. (So vam sedaj zevajoča usta iz uvoda kaj bolj jasna?) Vse te gibe lahko občudujete v eksotičnih pokrajinah, kot so gradovi v oblakih (po vzoru Ultime Underworld II), potopljena mesta in naselja v ognjenikih. Brez pomena je dodajati, da v njih živijo večinoma pošasti. Spremenjen je tudi način krmiljenja, saj sedaj upravljate Avatarja neposredno, tako da ostalim članom skupine (ko si jih pridobite) ni potrebno posvečati prevelike pozornosti. To olajša delo predvsem pri bojevanju.

Pomembno vlogo igra tudi zvok. Ultima VIII pokriva skoraj vse nove in stare glasbene formate, od MIDI vmesnika za synthesizer pa do "navadnih" zvočnih kartic. Česa konkretnjšega se o glasbi zaenkrat ne da povedati. Močno pretresen je tudi sistem shranjevanja predmetov, na katerega je v VII. delu letelo največ kritik. Namesto nepreglednega nahrbtnika, v katerem se je marsikaj v nepravem trenutku "izgubilo", je sedaj na voljo "nov" nahrbtnik, v katerem je vse na svojem mestu. Poleg tega pa se lahko predmeti za poznejšo uporabo puščajo na določenem kraju. Druga najbolj preklinjana stvar je bil popolnoma neukročen Memory Manager, ki je potreboval v nebo vpijoče množine spodnjega pomnilnika. Nekateri igralci so morali zaradi tega poganjati računalnik kar s sistemsko disketo. Teh mračnih časov je sedaj konec, saj se U8 zadovolji že z 200 Kb osnovnega pomnilnika celotna količina, ki ne sme biti manjša od 4 Mb. O porabi prostora na trdem disku ni še nič znanega, zato se pustimo, čeprav neradi, presenetiti. Že sedaj pa lahko za U8 mirno pripravite vsaj kakih 10 dodatnih MB diska za Speech Pack (za več govoranc v igri) in za diske z dodatnimi zapleti (za ljubitelje "Santa Barbare").

Osmemu delu sage o deželi Britannii, ki bo prišel na trg decembra, se ne da za v popotnico reči nič drugega kot kateremu koli bestsellerju: veliko naklado in mnogo sreče, čeprav močno dvomim, da bo imela sreča sploh prste vmes. ▲

Kaj pa zdaj, Avantar? Nič, pokliči marince!



Elfmania

Doživeli smo še eno prijetno presenečenje s Finske. Od tod namreč prihaja programerska ekipa Teramarque, ki bo za Renegade založila "borilno igro brez nasilja". Da prav ste prebrali, brez nasilja, a s prelepo grafiko in ve-



Elfmania (Renegade): Uganil! Kaj imam v desni roki?

likimi, odlično animirani liki. Šest borcev bo vsak s svojimi specialnimi potezami uprizorilo pravo fešto udarcev iz borilnih veščin. To pomeni, da Mortal Kombat in njegova družčina (Street Fighter 2, Body Blows) ne bodo lahko dolgo in mirno spali. Nihče pa ne bo ugotovil, kako je Fincem uspelo spraviti vso to bogastvo zvoka, barv in animacije na ubogo Amigo 500 z 1 Mb RAM-a. Sami tega že ne bodo izdali. Res pa je, da po Elfmaniji ne bodo več mogoči razni izgovori na nezmnožnosti prve pionirske generacije Amig.

Voyeur

Škandal! Bomba! Le kdo bi si mislil, da se bo kaj takega lahko zgodilo. Našli so fotografije predsednika z njegovo ljubico v postelji! Prišle so po pošti od nekega anonimnega, ki se je predstavil pod imenom Voyeur.



Voyeur (Philipa): Wow! Jože, posnemi to!

Parlament je že vložil zahtevo po odstopu... Ja, ni lahko biti predsednik - ampak lepo! Tudi skriti fotograf ni lahko biti - ampak zabavno! Prav ta vloga pa vam je namenjena v Voyeurju, najnovejši igri (lahko bi ji rekli kar interaktivnemu filmu) za Philipsov CD-I. V igri, ki bo zaradi številnih nemorálnih prizorov zagotovo dobila megazinovo primernostno oznako najmanj N, je vaša naloga, da oprezate za pomembnimi osebami iz političnega življenja. To pomeni, da jih opazujete čez zastirna okna, kukate skozi njihove ključavnice in jih s kamero lovite v žgočljivih scenah. Zbrane informacije uporabite za izsiljevanje ali pa jih zbirate za lastno zadovoljstvo. Voyeur v polni meri izkorišča vse potencialne

CD-I-ja in postreže s perketnim FMV-jem in obilico digitaliziranega govora. To je igra, ki bo za seboj dvignila veliko prahu in pretresla svet CD konzol.

Primer Manager 2

"Too much information..." je stokala večina ljudi, ki je imela opravka s prvim Gremilinovim nogometom za managerje. Obsedenci s statistiko pa bodo najbrž skočili v zrak, če ji zaupamo, da se pripravlja njegovo nadaljevanje, v katerem jih čaka še več podatkov (16 vrst igralnih formacij, 8 stilov napadanja, 8 igrišč za trening, 12 taktičnih zamislic, do 26 igralcev v klubu, 64 individualnih sponzorjev...), možnost igranja po Evropi, brcaenje usnjenega usnja v različnih vremenskih pogojih ter takojšna odpoved v primeru neuspešnega vodenja kluba. A kaj nam bo vse to, če je pa bo grafika še vedno na nivoju vaške lige.

Jack the Ripper

Med 7. avgustom in 10. novembrom leta 1888 je ta brutalni morilec žensk (predvsem sumljivega stanu) de-

Primož Skerl

The Hand of Fate

Legend of Kryandia 2

Da bi v Westwood Studios bolje služili, so izumili serijo Fables and Fiends (miti in hudobe), ki ji sedaj dodajajo nova poglavja kot njihovi filmski kolegi. Prvo poglavje je imelo naslov The Legend of Kryandia. Igra je bila dokaj simpatična pustolovščina s preveliko nagnjenostjo do utečenih tirnic. Drugi del z naslovom The Hand of Fate pa se bo - po pripovedovanjih westwoodarjev - dogajal v/na/ob (navajam) "čudovitih pokrajinah in dramatičnih obalah, zlih močvarah, kmetijah in drugih, še neraziskanih predelih" Kryandie. Cilj igre bo postaviti čarobni kamen v središče dežele in s tem odpraviti urok, ki ga je nanjo pričaral zli čarovnik Malcolm.

Pri Westwoodu trdijo, da bo to njihova najboljše, najpopolnejša in sploh naj igra, kar so jih kdaj naredili. Imela bo čudovito barvno - kičasto grafiko, popolnoma novo glasbo in množico digitalnih zvočnih učinkov. Način krmiljenja ne bo bistveno spremenjen, le uporabniški vmesnik bo izboljššan, in bo omogočal lažje brskanje med predmeti in natančnejše iskanje po zaslonu.

Pač pa se je nekaj usodno premaknilo v zvezi z glavno osebo, ki je - ženska in ne več moški. Zanthia, kot je junakinji ime, ima čisto žensko navado, da se na vsakih nekaj minut preobleče. Da pa prehod na drug spol le ne bi bil prehiter, ima Zanthia tudi kakšno moško lastnost. V prvem delu, ko je igrala le nepomembno stransko vlogo, je že tekmovala z moškimi v pitju piva, po mnogih izpraznjenih vrčkah pa je brez velikih težav pretepla skupino huliganov. Vseeno pa ženska ni vse. (Naj)pomembnejše je, da sta se količina in kvaliteta ugank močno povečali, da je celotna igra podložena z mnogo humorja in domišljije.

Glede na vso domišljijo, ki so jo oblikovalci uporabili pri pisanju igre, me preseneča, da za ime serije niso uporabili kaj drugega kot Fables and Fiends. (Če ima kdo odgovor na vprašanje, zakaj se vse serije začnejo z dvema enakima črkama, naj ga pošlje na uredništvo.) Tako ali drugače bo The Hand of Fate ena tistih pustolovščin, ki človeka kar priklenejo nase. Igra bo za PC na voljo predvidoma decembra, za Amige pa -Bog nekaj malega kasneje. ▲



Za Zanthijo ni noben zid previsok!



napovedi



napovedi

lal velike preglavice londonski policiji. Njegova identiteta še danes ni popolnoma razjasnena. Eksperti se prerekajo o okoliščinah, da bi bil zločinec celo vojvoda Calrence, sam vnuk kraljice Victorie... Lov na Jacka Razparača tudi na softverski sceni traja že precej dolgo. No, kot kaže ga je francoski hiši Mirage vendarle uspelo uloviti. Skrivnostne umore Jack Razparača boste raziskovali v slogu Sherlock Holmes: z potovanji po najbolj zanikrnih delih meglenega Londona in pogovori z osumljenci.

Dreamweb

Če sanjate čudne sanje, si morate za začetek nekaj zaupati. Vedenje človeka se oblikuje v njegovi podzavesti, ja? In če imamo sedem ljudi ter Mreža izbere sedem zlobnih, potem bo čas vojn in nesreč, če pa bo več dobrih kot zlobnih, bo čas miru in harmonije. Sledite? Tak sistem je deloval v redu - do zdaj! Prišlo je namreč do tiste, prej omenjene nesrečne kombinacije, in zato pošlje

varnostni sistem Raina, khm, vas, da spravite stvari na svoje mesto. Če ste na tem mestu pomislili, da bo Dreamweb kaj drugega kot FRP iz ptičje perspektive, ste se krepko ušteli. Igra v bistvu na prvi pogled daje vtis navadne arkadne puštolovščine, njen cilj pa je nekaj popolno drugačnega. V igri je veliko nasilja, ki se prikazuje v večjih vrstah smrti, zato ni naj-

Dreamweb (Empire): Galerija smrti.

bolj primerna za otroke. Pravzaprav ima popolnoma odraslo tematiko, ki bo še najbolj všeč vsem ljubiteljem Bladerunnerja in Akire. Če nič drugega, ima igra vsaj močan, filmski naslov, in v njej ne boste našli pocukranih Nintedovih junakov, zaprtih princes in na novo odkritih dinosavrov!

Cyberspace

Kako izgleda Cyberspace, je v svojem knjižnem romanu Neuromancer pojasnil William Gibson že leta 1984. Od takrat so mesta preplavljena z ljudmi, ki iščejo smisel življenja v vsakodnevnem komuniciranju z računalniki. V življenju vsakega posameznika se bijeta dve bitki: za fizični obstoj in golo preživetje v realnem svetu.



Cyberspace (Empire): Popivanje po navidezni resničnosti.

ter borba za mentalno prevlado v navideznom svetu Cyberspacea. V slednjem človek potuje po mreži svoje in tuje domišlje, katere velik del je še neraziskan. V igri Cyberspace je vaš cilj, da odkrijete še zadnjo skrivnost, ki se skriva v meržo povezano spletko navidezne resničnosti. Ob takih igrah se nam postavlja vprašanje: "Če bi naše možgane zamenjali s stroji, ali bi bili še vedno človeški?" In konsekvenco: "Je umetna inteligenca živa stvar?"

World of Soccer

Sensible Soccer vrača udarec! Pri Sensible Software so se hitro zganili, ko je Dino Dini s svojim Goalom! zasedel nogometno igrišče. World Of Soccer bo mnogo težji od Seneibel Soccerja, vseboval bo tudi strateški (managerski) del, imel bo izboljšano grafiko in 1500 klubov s 23.000 igralci. Če boste dobro delali v klubu, vas bodo povabili v reprezentanco. Rezerve se bodo gibale hitreje in posebna puščica bo označevala, koga na igrišču zamenjati. Vse to v prid k realizmu in tekmovalnega duhu.

Guy Spy 2: The Terror of the Deep

Dobra novica za vse ljubitelje Guy Špijona. Zaradi izginotja nekaj kosov strogo varovanega orožja, pošljejo Združeni narodi Guya na vohunjenje. Izkaže se, da za vso hudobijo stoji kapitan (od kod mu ta naziv?) Moray, ki s svojim sistemom smrtonosnih laserjev drži svet v šahu. Zahteva famoznih trilijon dolarjev, sicer ne bo prizanesel nikomur! Guy bo moral vdreti v njegovo bazo, se preganjati s podmornicami in najti pot v veselje ter uničiti satelite. Bo to spet le še ena čudovita risanka v stilu "premakni me tja, kamor hočem" ali kaj več, bo jasno, ko se bo Guy v drugo pojavil na naših Amigah okoli Božiča.

Theme Park

Lepo je živeti v Ameriki, če ne zaradi drugega pa zato, ker imaš Disneyland pred nosom. Pariški Evrodisney



Themepark (Bullfrog): Home made Disneyland.

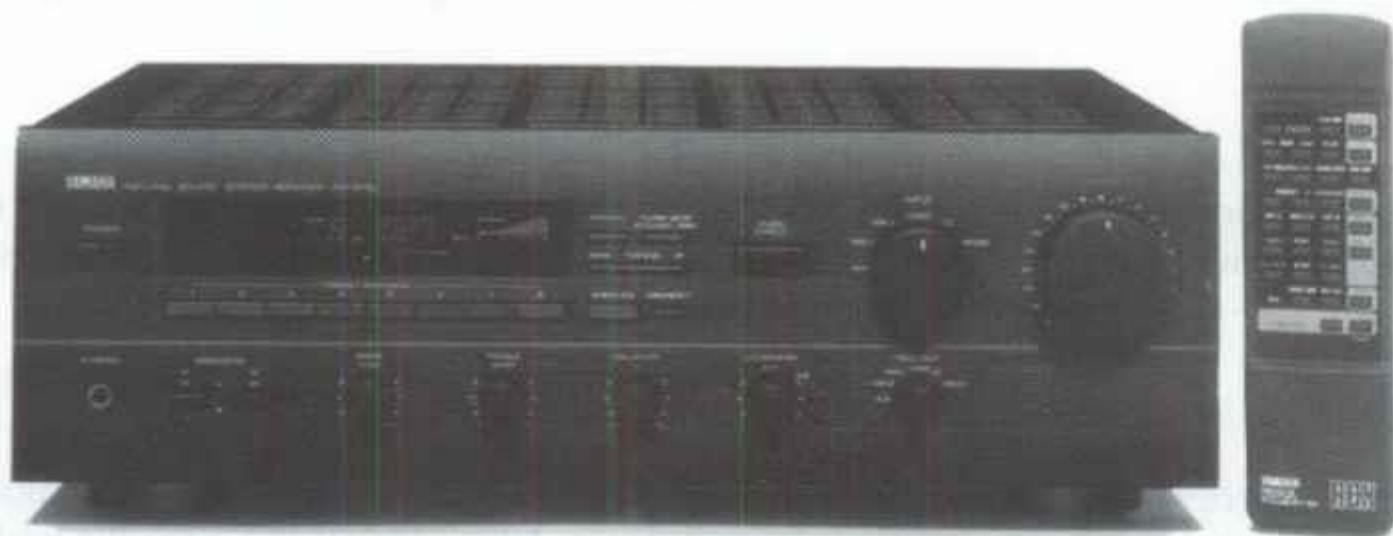
klavrno propada. Italijanski Gargaland je nam sicer malo bližje, vednar vse to skupaj ni tisto, kar si želite. Pravi zabaviščni raj boste lahko ustvarili sami z Bullfrogovo najnovejšo mojstrovino Theme Park. Za zadovoljstvo postavljanja hiš strahov, organiziranja parad in poganjanja vrtiljakov, na katerih ljudje potem bruhaajo, boste potrebovali le 386-PC s 4 Mb RAM-a.

Trač:

Razred iz Tilden Middle School iz mesta Rockville (Maryland) je zmagal na zveznem tekmovanju za "Future City". Marljiv učenci so z igro SimCity zasnovali podobo sodobne ameriške metropole in za nagrado obiskali predsednika Clintona. V spoščenem vzdušju so njegovi hčerki podarili (originalno) kopijo Sim Cityja, strička Billa pa okarali z njegovo davčno politiko in mu natrosili par nasvetu iz svojih bogatih 'izkušenj'.

Pripravil: Andrej Bohinc

YAMAHINA TEHNOLOGIJA NAPREDUJE IN VI Z NJO!

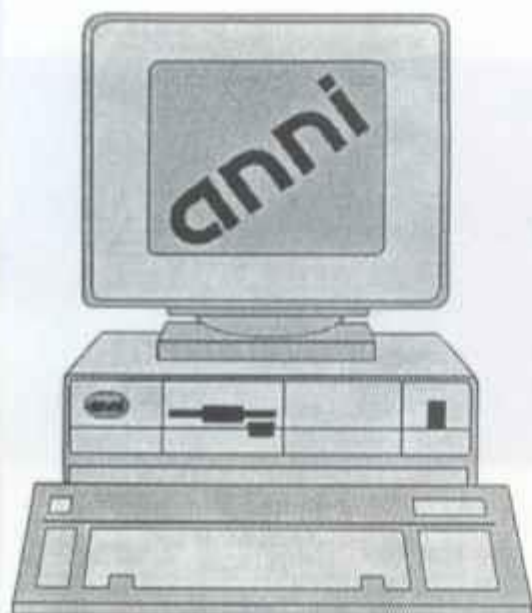


YAMAHA RX-570

IGITALIA
d.o.o.

Gregorčičeva 9, 61000 Ljubljana
Tel.: (061) 22 35 01, (061) 21 27 09

anni



Po ugodnih cenah vam nudimo:

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

Posebna ponudba: Mitsumi CD-ROM FX-001 25.860,-

Sound Blaster DeLuxe 11.720,-

Sound Blaster Pro DeLuxe 18.557,-

Sound Blaster 16ASP 29.735,-

HP LJ 4L 104.950,-

NB 486slc-33

Preizkušnik Bondwell

Sporin 2 do 8 MB,
Trdi disk 80 ali 120 MB,
Po želji FAX/modem,
Univerzalna torbica

Teža le 2,1 kg,
Dim: 218/297/40 mm

od 218.900

AT 386SX-40

Matična plošča 386SX-40,

Sporin 2MB,
Trdi disk 174MB,
Disketna enota 3.5" 1A4MB,
Super IDE kontroler 25-1P-1G,
Grafikna kartica VGA 512k,
Monitor VGA mono 1024/768 LR,
Čistilje Baby ali MT,
Tipkovnica Chicory

le 95.475.-

AT 386DX-40

Matična plošča 386DX-40, 128kC

Sporin 4MB,
Trdi disk 174MB,
Disketna enota 3.5" 1A4MB,
Super IDE kontroler 25-1P-1G,
Grafikna kartica VGA 512k,
Monitor VGA color 1024/768 LR,
Čistilje MT,
Tipkovnica Chicory,
Miška Genius

le 141.075.-

AT 486DX-33

Matična plošča 486DX-33, 256kC

Sporin 4MB,
Trdi disk 174MB,
Disketna enota 3.5" 1A4MB,
Super IDE kontroler 25-1P-1G,
Grafikna kartica VGA 512k,
Monitor VGA color 1024/768 LR,
Čistilje Baby ali MT,
Tipkovnica Chicory,
Miška Genius

le 180.200.-

Garancija 12 mesecev.

Dobava iz zaloge takoj.

Cene so v SIT, brez 5% prometnega davka.

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

Denar ljudem omogoča,
da svoje zamisli spravijo v življenje.
Toda kako z denarjem,
pa čeprav majhnim, zamisli uresničiti?

Ljubljanska banka

Ljubljanska banka d. d., Ljubljana

PONUJAMO VAM REŠITEV

Varčevanje za mlade po posebnih pogojih z možnostjo najetja kredita!

V čem je posebnost?

V obrestovanju. Že trimesečno varčevanje namreč omogoča obrestovanje posameznih pologov po obrestni meri, ki sicer velja za nenamenske vloge, vezane nad eno leto!

In še!

V zneskih in postopnem varčevanju. Najnižji znesek mesečnega pologa na posebno mladinsko knjižico je tolarska protivrednost desetih nemških mark. Mesečni pologi so lahko različni, lahko pa jih je tudi več v mesecu.

Več kot varčevanje!

Pogodbo o varčevanju lahko sklene že dvanajstletnik sam, če ima mladinsko bančno kartico. Za mlajše in tiste, ki v enotah banke še ne poslujejo samostojno, lahko varčevalno pogodbo podpišejo starši ali drugi zakoniti zastopniki. Več informacij o mladinskem varčevanju dobite v enotah Ljubljanske banke d. d., Ljubljana.



ELEKTRONEXPORT d.o.o.

Trgovina, Dunajska 51, Tel.: 061 1322 219, Fax.: 061 328 097
MALOPRODAJA - VELEPRODAJA

Končno vsi igralni sistemi na enem mestu!

Commodore	Sega	Nintendo	Family Comp.	Quick Joy
Amiga 600 Amiga 1200 Amiga CD32 Amiga 4000/30	Master System Mega Driva Game Gear Mega CD	NES SNES Game Boy	Velik izbor iger za Family Computer	Joysticki vseh vrst za Commodore, Sega, Nintendo.

Velik izbor za vse sisteme.

Vse v naši trgovini lahko tudi preizkusite in odločitev bo lahka!

Ponujamo vam tudi prodajo na 2, 3 ali 5 čekov!

V A B L J E N I !



igra meseca

DMA Design nadaljuje s produkcijo iger vrhunskih kvalitete. Po Lemmingih in Walkerju nas je zdaj razveselil še s Hired Guns, igro, ki na prvi pogled močno spominja na ostarelega Dungeon Masterja in novospočenega Space Hulka, a kljub tem podobnostim ni klasičen FRP. Čaranja z magijo tukaj ne boste našli, prav tako ne mečev in sekir, s katerimi bi klali sovraže - na tem mestu so zdaj laserji in metalci plamenov. Igra je torej precej "futurizirana", kar se da izluščiti že iz uvodne zgodbe.

Zemlja leta 2707. Doba visoke tehnologije. Ves denar se steka k centralnim oblastem. Imena in osebni dokumenti se avtomatično beležijo. Če si kriminalec, postane normalno življenje pod takimi pogoji skoraj nemogoče. Znanje se težko prodaja. Za vsako človekovo spretnost obstaja robot, ki opravi isto delo ceneje in bolj zanesljivo. Edino področje, na katerem človek še vedno prednjači, je ubijanje.

V takih okoliščinah zbere 42-letni Rorian Deeverhg, bivši najemniški vojak, skupino ljudi pod pregonom oblasti. Nekatere izmed njih bi lahko imel celo za prijatelje, čeprav bi se sleherni član njegove bande za primerno ceno lotil vsakršnega nezakonitega posla. S plačilom v redkih materialih, seveda. In brez vprašanj. Pa brez odgovornosti. Ter z majhnimi možnostmi za preživetje.

Tako kot sedaj. Finančni podpornik operacije bo ostal najbrž neimovan, kar pa sploh ni pomembno. Važno je le, da se naloga, v tem primeru reševanje talcev, uspešno opravi. Skoraj rutina. Pol plačila vnaprej, pol potem. Ker ena teroristična organizacija drži talce druge, to nikogar ne vznemirja, saj sta obe protivladno nastrojene. Zato oblast noče in tudi ne bo posredovala. Zato bo skupina plačancev ustrezala profilu misije. Zato ne bo črne skrinjice in uradnega protokola.

Talci so zaprti na opuščnem planetu Graveyard. Za ta planet je imela oblast velike načrte, ki pa jih ni izpeljala do konca - usahnili so hkrati z denarnimi fondji za njegov razvoj. Od takrat naprej se o Graveyardu le malo piše in govori, še bolj poredko pa kdo zaide tja.

Ko prispete na planet, se izkaže, da to ne bo samo rutinska reševalna akcija. Kmalu postane jasno, da se za prvotno nalogo skriva nekaj drugega. Nekaj, kar bi lahko pogubilo vse...

Ob zamošklem grmenju vodja Rorian razgrne zemljevid planeta Graveyard. Prva sumljiva lokacija je opuščeno skladišče. Izbrati bo treba štiri junake, ki se bodo odpravili tja. Na plačilni listi je dvanaest imen, karakterjev različnih poklicov, ras in sposobnosti. Ali boste v ta

namen izbrali težkega bojnega droida, večnamenskega kiborga, strokovnjakinjo za varnostne sisteme ali bivšo agentko UPBI-ja (Ubio Pero Brzog Indijanca), je odvisno samo od vas. Vsaka oseba ima svoje prednosti in šibke točke, za katere izveste šele, ko jo pošljete v akcijo.

Hired Guns ponuja preprost in prijazen "point and click" sistem upravljanja z osebami. Igralec lahko vodi vse štiri osebe naenkrat, lahko pa tudi dva igralca vodita po dve osebi ali pa (s priključkom na paralelni izhod) štirje igralci vodijo vsak svojo osebo! Zelo uporabna je opcija *auto-leader*. Z njo dosežete, da začne poljubno število oseb slediti enega člana odprave. Tako pridete na željeno lokacijo z manj potezami.

Zaslon je razdeljen na štiri okna s 3D pogledom na okolico. Premikanje zaslona ni gladkodraseče, vendar igra s tem ne izgubi veliko na igralnosti. Vsak član odprave ima še tri "predalčke" (za inventar, radar in statistiko), svoje pripombe (večinoma kletvice in negodovanja) pa pošilja po zaslonski horizontali. Raziskovanje okolice je oteženo s premičnimi bloki, za katerimi se skrivajo skriti prehodi. Veliko je tudi teleportov in dvigal, ki na strateško pomembnih

lokacijah testirajo vaš smisel za orinetacijo (pomagajte si s smernikom strani sveta in napisi na stenah). Naleteli boste še na kup zaprtih vrat, a s temi ni toliko težav, saj vedno izveste, s čim jih morate odkleniti (največkrat s ključem ali s 'kreditno kartico').

Predmete s tal pobirate s klikom na levi gumb miške, nato pa jih natančno preučite še v inventarju. Nepotrebne kramo (razbite steklenice, opeke, smeti) takoj odvržite, saj lahko nosite samo omejeno količino prtljage. Največ opreme so zmožni tvoriti droidi (do 35 kg), ki pa zato pri skokih z višjih ploščadi utrpijo veliko poškodb. (Nasvet: pred skokom se znebite čim več stvari in s tem zmanjšajte težo.) Z določenimi predmeti si lahko pomagajo le določene osebe. Tako se, na primer, kiborg s hrustljivim piščancem ne more kaj prida okrepčati, medtem ko bi le-ta človeku dobro del. Zapomnite si še to, da tudi predmeti lahko utrpijo škodo!

Andrej Bohinc

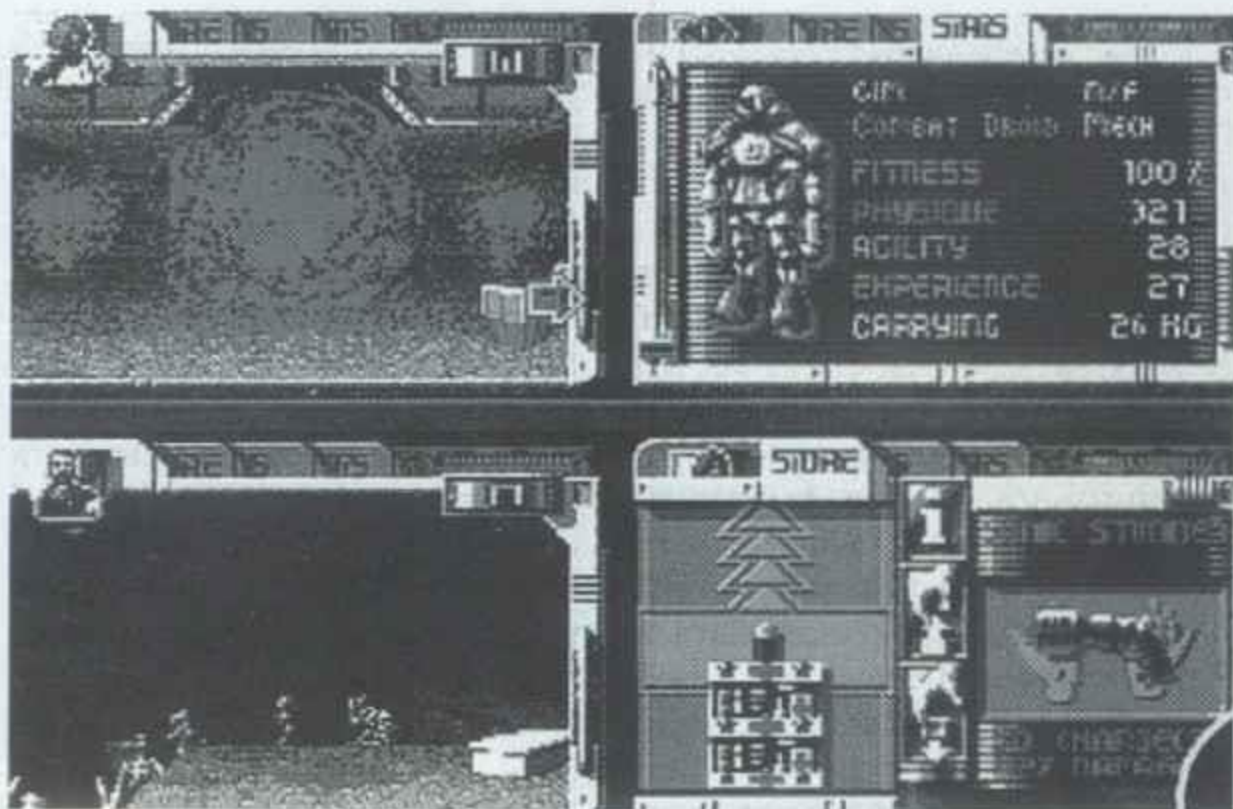
HIREG GUNS

Eden za štiri,
štirje za enega - vsi za
denar!



En član odprave je že v večnih loviščih ostali mu sledijo...





In nenadoma se mi je zrdečilo pred očmi ...

Tehnične zahteve programa:

Min. pomnilnika: 1 Mb RAM

Min. procesor: M68000

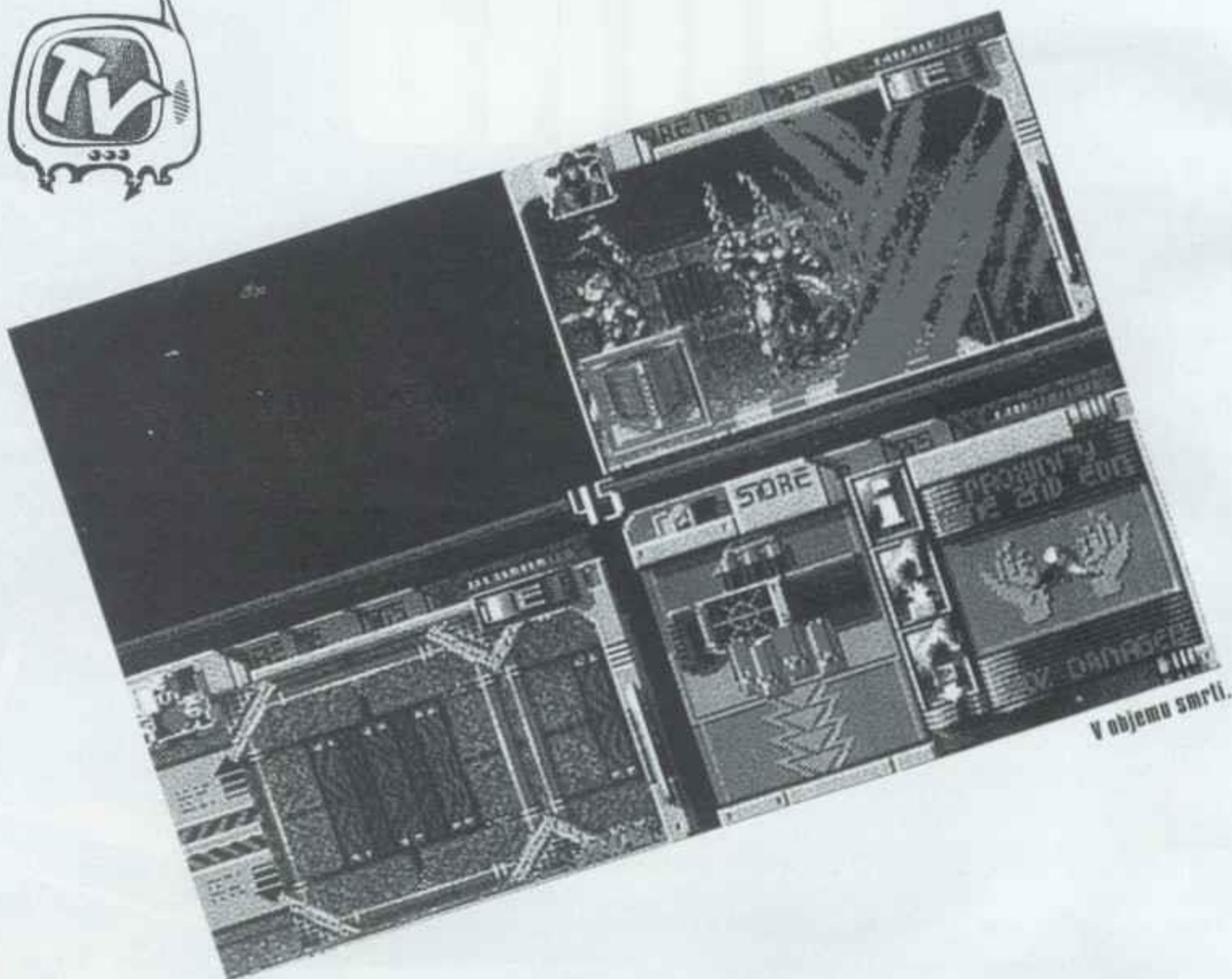
Instalacija: neobvezna

Min. trdi disk: 8 Mb

Št. disket: 5

Upravljanje: miška obvezna

Opombe: 410 Kb več
zvočnih efektov
na Amigah
z 2 Mb RAM-a



V objemu smrti.

Aha, pa še to. Skoraj bi pozabil povedati, kaj je sploh cilj vsake od 19 misij celotne operacije, ki se rasteza čez 1.735.120 kvadratnih metrov ozemlja. Torej, na vsaki misiji morate prečesati celotno okolico, rešiti kakšnega talca (če se tam nahaja) in najti izhod. To je to.

Na splošno vzeto je Hired Guns izvrstna igra z nekaj programskimi napakami. Pri izbiri likov se pozna odstotnost lastne kreacije oseb, nezmožnost shranjevanja pozicije na disketo pa je najbrž krivda Se-že-ve-koga. Mogoče vas igra zaradi tega ne bo zasvojila takoj, toda ko vas bo, se od nje ne boste mogli odtrgati za najmanj 80 ur (tako zagotavljajo avtorji in jaz jim verjamem). Še lepše pa bo raziskovati neznane pokrajine v dvoje, troje ali v štiri, zato hitro zberite prijatelje (ali še bolje: prijateljice), oziroma dajte brezplačen oglas v Salamonov Oglasnik, da iščete igralne partnerje. Med igro sploh ne boste opazili, kako hitro se dan prelevi v noč, zabavi pa ni ne konca, ne kraja. Takšno zadovoljstvo vam nudi le malo iger, in ena teh je tudi Hired Guns! Zato je nikar ne spreglejte! ▲



priporočamo

Če prihajate iz šole ali službe domov sovražno nastrojeni, si privoščite partijo Hired Guns in odleglo vam bo. Stresa ne bo več in lahko boste šli spat pomirjeni in sanjali sladke sanje.

Aleš Petric

Razbite dežele? Lepo vas prosim!

DARK SUN™

WORLD

Firma SSI, katere paradna krava so ravno FRP igre, nikakor ne more iz svoje kože. Po stari navadi še vedno mori kupce z igrami, dolgimi kot jara kača, ki jim še plačani testni igralci ne morejo do živega. Mar še vedno velja pregovor, da garjavega psa ne moreš naučiti novih trikov? SSI se namreč pravil AD&D drži kakor pijanec plota. Le koga dandanes še zanima, da lahko Bone Sword prizadane poškodbo stopnje 1D2+8? In zakaj za boga pri kreiranju likov obstaja opcija Modify, ki namerno omogoča goljufanje?

Nekoč, ne dolgo tega, je v deželi "Res ne vem kje" živel kralj Tectuktitlay. Revež je zaradi obupa in frustracij nad svojim imenom zašel na kriva pota. Kot diktator je zavladal mestu Draž in pričel s tradicionalnimi gladiatorskimi igrami. Ker pa že v teoretično definicijo diktatorstva sodijo tudi osvajalne vojne, se je Tectuktitlay lotil tudi teh. Zaradi relativno majhne poseljenosti celine Athas je svoj vojni načrt osredotočil na zavzetje neodvisnih in demokratičnih vasi v okolici mesta Draž.

Vaša naloga in dolžnost je (kot sta nas učila že Banananjam in Tito) braniti domovino, ukiniti obvezno šolanje ter znova vpeljati agrarno reformo. Namesto klasičnega 10-minutnega uvoda, nas tokrat pozdravi polurno zbegano kreiranje štirih likov, ki zopet pogreva stare polemike: Je boljši human fighter/cleric, half-elf psionic/druid/gladiator ali pa morda halfling ranger/thief? Bog si ga vedi! Skratka, AD&D kraljuje. Način igranja iz 3/4 nagnjene ptičje perspektive medlo spominja na Ultimo, boj pa je še vedno sumljivo podoben starim obračunom v deželi Krynn. Nov in precej nepraktičen je način počivanja: najti morate ognjišče (kamne v obliki kroga), kjer nato zakurite ogenj. Da bi vam olajšali potovanje, so avtorji v igro nametali nekaj obeliskov, ki z dragulji in magično Llodovo palico tvorijo primestni potniški promet. Zanimive so tudi nagrade za opravljene naloge: po obisku vasi Teaquetzl vam poglavar podari pravo pravcato hišo, s pohištvo in ognjiščem! Bistvenega pomena je komunikacija z osebami, saj lahko le na tak način pridobite zaveznike, informacije in pomembne predmete. S peščico novopečenih herojev se torej znajdete v areni, kjer napovedovalec vestno napoveduje pokole, množica pa radostno vzklika 'Panem et circenses'! Po nekaj uspešnih bitkah pridobite zaveznike med sužnji, ki prav tako načrtujejo pobeg. Scarova tolpa z vašo pomočjo v areni uprizoni pobeg skozi slabo zastražena zahodna vrata. Pot vas nato popelje skozi mestno kanalizacijo, kjer morate, kot je že v navadi, rešiti kraljevo hčerko, na žalost podganjega rodu. Kralj vam bo, kot vedno, za večno hvaležen. Toda vas prigode neusmiljeno ženejo naprej - na rodovitna polja v okolici mesta. Zaradi močne zastraženosti bodo tam potrebna krajša pogajanja z ognjem in mečem. Zaplet seveda ne bi bil vreden svojega imena, če v igri ne bi sledila zarota ali zaveza demokratičnih vasi proti ubogemu diktatorju Tectuktitlayu. Tukaj se igra šele dobro začne. Prepričati morate prebivalce vasi in drugih, ne nujno človeških naselbin, da so pravica, črka zakonit in reset gumb na vaši strani.

Dark Sun namerno zanemarija ubojeno beganje po labirintih, v ospredje pa postavlja komuniciranje z osebami, iskanje predmetov, opravljanje misij in boj. Na žalost je prisotnih tudi 78 urokov, od katerih polovica služi vračnim slam, neznanim celo programerjem, in gora statističnih podatkov, za katere je nujno potrebno znanje integriranja. Zvok se v igri po najboljših močeh spreminja, česar pa za posebne efekte ne moremo trditi. Grafika ni vredna omembe, čeprav ni brezupno izgubljena. Največji dar igri daje igralnost. Naloge so dovolj težke, sovražniki precej grdi, cilj pa je vedno nekje tik za obzorjem. Vdružje izboljšujejo osebe, ki vas s prijaznimi pogovori nevsiljivo pošiljajo sem ter tja, tako da sploh ne pomislite, kako vas nategujejo. Edina zares slaba stran igre je njena hitrost - kot da bi avtorji programsko kodo pilili v popolni pijanosti. Nauk? Nikoli ne sedaj za monitor pijan! Rešitev? Omislite si Windows Smartdrive. ▲

13

Računalnik: PC

Tip: Igranje
domišljajskih
vlog

Založnik: SSI

Če ravno ne hodite po svetu s cedilom na glavi, v nahrbtniku pa nimate majhnega glodalca ali celo voodoo lutke Karla Marxa, je Dark Sun igra za vas.





opisi

Franci Novak

BURNTIME

Ste sposobni preživeti pekel postradioaktivne dobe?

Računalnik: Amiga, PC
Tip: strateška igra
Založnik: Max Design



O kdorje po trenutku, ko so Zemlja razde-
 jale atomske eksplozije, je bilo večina
 pravičilo za obdelavo v filmih, stripih ali
 računalniških igrar. Ker je pretekli stoletje
 polna herojev, jih je treba postaviti v raznovrstno in ra-
 dioaktivno prihodnost, se rojevajo vedno novi miti.
 Centra bojevnik v zgodbi Meča Sibona je tako pravi
 je mraz kolektivne medije zaovra: pripravilo je vso-
 di (charment) pa se v prijeteljski barbaem da konni
 godi stori uničena civilizacija in preganja mironi-
 žirane tolpe. Postapokaliptični svetovi so vedno samo
 nadobiranih svetovna z drugimi sredstvi: puščava je se
 vedno tam, kjer je razmeroma velika občina svetov-
 ni, kjer se se ne odomevate naučite naučite.
 Burntime je postapokaliptični svetovi za lahko postavite
 vso prihodnost, ki je razmeroma velika, saj vso prihod-
 nost postavite, ki je postapokaliptični svetovi, ki je
 postapokaliptični svetovi, ki je postapokaliptični svetovi.
 Burntime je postapokaliptični svetovi, ki je postapokaliptični svetovi.
 Burntime je postapokaliptični svetovi, ki je postapokaliptični svetovi.



Čet veljate in nato omenjoditi nastopitelja. V zoro-
 nasto za čisto učitiranje, med čere in vako toje, vso-
 ste s stvarmi, ki jih volitar v mestih, in čere vako in
 jo neprirodno izmenjate. V vsakem mestu je vodnik
 ali kakega drug avto dragocene tekočine, ki je postapokaliptični svetovi.
 V vsakem mestu je vodnik ali kakega drug avto dragocene tekočine, ki je postapokaliptični svetovi.
 V vsakem mestu je vodnik ali kakega drug avto dragocene tekočine, ki je postapokaliptični svetovi.
 V vsakem mestu je vodnik ali kakega drug avto dragocene tekočine, ki je postapokaliptični svetovi.



Alex

5 Tag



Danes priporočamo: pečene podgane z irskim krompirjem. Dober tek!

nimate dobre zgodbe in dobrih likov. In igra
 Burntime trpi prav za pomanjkanjem le-teh.
 Ljudje, ki živijo v prihodnosti, se obnašajo
 tako, kot da bi živeli v mirnem srednjem
 veku, mutanti, ki so v večini, pa se vedno ni-
 majo volilne pravice.

Igra Burntime je nekakšna zmeš domiš-
 ljskih slog in strategije, pri čemž dajmo pa ostaja le na
 površini, saj ne doseže ne globine CRF iger, ne števila
 njih možnosti, ki jih ponujajo prave strateške igre.
 V vlogi prestolodolovskega razbojnika morate zavzeti

bliznca igrarji slog in strategije zasleda pozornost, v vse
 skajaj je nedodelano in se na koncu spraviš v napro-
 no iskanje vode, ki je ni nikjer. Če pa bi vseeno radi po-
 gledali v svetno prihodnost, raje naložite Syndicate.





Simon

the sorcerer

Čarovnik z walkmanom in psom, ki večino igre prespi

Za devetimi gorami, štirimi griči, eno reko in glavno avtobusno postajo, skratka nasproti Dairy Queena, blodi izgubljena dežela, za katero živ krst še ni slišal. Uboga deželica je skoro tako zahojena, kot firma Adventure soft (za katero pa mimogrede res še nihče ni slišal), ki je vso zadevo skonstruirala. Zanimiv uvod vas kljub opazni povprečnosti, s pomočjo nekaj nizkih trikov prisili, da si ga ogledate do konca. Zaplet, ki v grobem sestoji iz Simona, psa, podstrešja in klinično bolne programerske domišljije, je nenavadno podoben knjigam "Pet prijateljev in trataprata...".

V tako pripravljen konstrukt torej pade mali Simon, nedeljski čarovnik in njegov pes, nedeljski čarovnikov pes. Kot je za pustolovščine že v navadi, vam avtorji tudi tokrat zastavijo plemenito misijo, katere ste vredni le vi in vsi vaši prijatelji s PC-jem in 100 DEM. Iz rok hudobnega čarovnika Sordida, morate oteti dobrega čarovnika Calypsa, pred tem pa po sili razmer tudi sami postanete čarovnik. Zares čarobno. Očitno izražen je trend softverskih hiš, da bi svojim junakom nadele vsebolj debilna imena. Očitno jim to tudi uspeva.

Calypso je kljub svoji nesposobnosti uspel spraviti skupaj tri predmete, ki se po svojih najboljših močeh trudijo narediti dober vtis. S pismom si ne morate kaj prida pomagati, razen če seveda niste mazohist in bi ga radi prebirali znova in znova. Razglednica je dejansko zvito kamufliran osnovni in hkrati tudi edini menu, ki vam ponuja shranjevanje, nalaganje in izhod iz igre. Inovativno! Mapa, kot že ime samo pove, služi za orientacijo in pohitritev igre, saj so zasloni postavljeni malce izkrivljeno, tako da se navaden sprehod kaj kmalu lahko spremeni v brezglavo beganje. Igralni vmesnik se tudi tokrat drži pravil igre, katera sta uzakonili že Sierra in Lucas Arts z igrani kot so Indiana Jones MXVII - The Secret of Monkey Island XIII; saj še vedno sliši na ime point & click (pomeri in sproži - bang). Zamere vredna je le nedoslednost, kajti ukazi na žalost niso dosegljivi preko tipkovnice. Grrr. Zanimivo je, da so odgovori v komuniciranju sicer označeni s številkami (1,2,3,4...), ki pa z onimi na tipkovnici nimajo prav nobene veze. Smo bebeci uporabniki ali programerji? Način igranja in izpeljava igre sta seveda na laš podobna Guybrushovim polomijam, res škoda pa je, da je humor tokrat manj izrazit. Dvanajst ukazov, s katerimi krmilimo Simona je že ponorodnih, zato jih namerno ne bom našteval. Komur pa je ta informacija življenjskega pomena, naj si brez sramu ogleda slike

Žalostna lastnost pustolovščin je že pogovorno sovraštvo do logike in zdrave kmečke pameti. Še bolj žalostno je, da tudi Simon the Sorcerer ni izjema. Naravnost komičen je obisk vaške trgovine, kjer se dvoglavni prodajalec neprestano prepira s samim seboj. Na dotičnem zaslonu je sicer skoncentriranih največ predmetov v celi igri, kupiti ali odnesti pa ne morete niti enega. V deželi kjer modre sove niso modre, čarovniki pa so naravnost neumni, da o druidih sploh ne govorimo; mora biti z logiko nekaj pošteno narobe. Če k temu dodamo še kočjo iz tretjerazrednega medenjaka in gobline, ki protestirajo zaradi slabih delovnih razmer je slika popolnoma jasna. Igranje torej poteka nekako takole: vse predmete poskusite uporabiti, pojesti, podariti ali vsaj obleči. Omeniti moram tudi, da se mi kljub vsem trdom in naporom, ni uspelo ubiti ali vsaj brezupno zatakiniti. Dobra stran tega je seveda dejstvo, da je opcija Save uporabna le pred obiskom šole, postelje ali WC-ja. Spet ena tistih iger, ki vedno pripeljejo do konca.

Akutna bolezen dandanašnjih PC iger je parazitsko odžiranje trdega diska. Simon, ki se s 3 instalcijskih disket odpakira na vsega 7 Mb trdega diska je cepljenje dokaj uspešno prestal. Grafika MCGA s standardno ločljivostjo 320x200 se začuda poslužuje izčrpane uporabe barvne lestvice, saj so zasloni kljub nizki ločljivosti čisto spodobni; programerjem so pri srcu zlasti pastelne barve. Vzdušje v igri, ki ga občasno kvarijo slaboumne uganke tipa: daj raco magnetu in ga nato pojey; uspešno popravlja zvok, ki se navadno iz zaslona v zaslon spreminja. Na nekaterih mestih je celo tako dober, da lahko včasih namesto Radia Študent poslušate glasbo z lokacije Troll Bridge.

Sklep? Ste že od malega želeli postati pilot, zdravnik ali pa celo čarovnik? Če je tako, vam je igra zagotovo pisana na kožo (HD). Simon resda ne zna kaj prida čarati, jaz pa razen nekaj bednih trikov iz Ultime prav tako ne. Sicer pa: iz lepenke si izrežite klobuk, nanj nalepite nekaj okultnih luninih piškotkov, priskrbite si še psa in ga poimenujte Chippy ter pojdite brskat na podstrešje. ▲

Računalnik: PC, Amiga

Tip: pustolovščina

Založnik: Adventure Soft

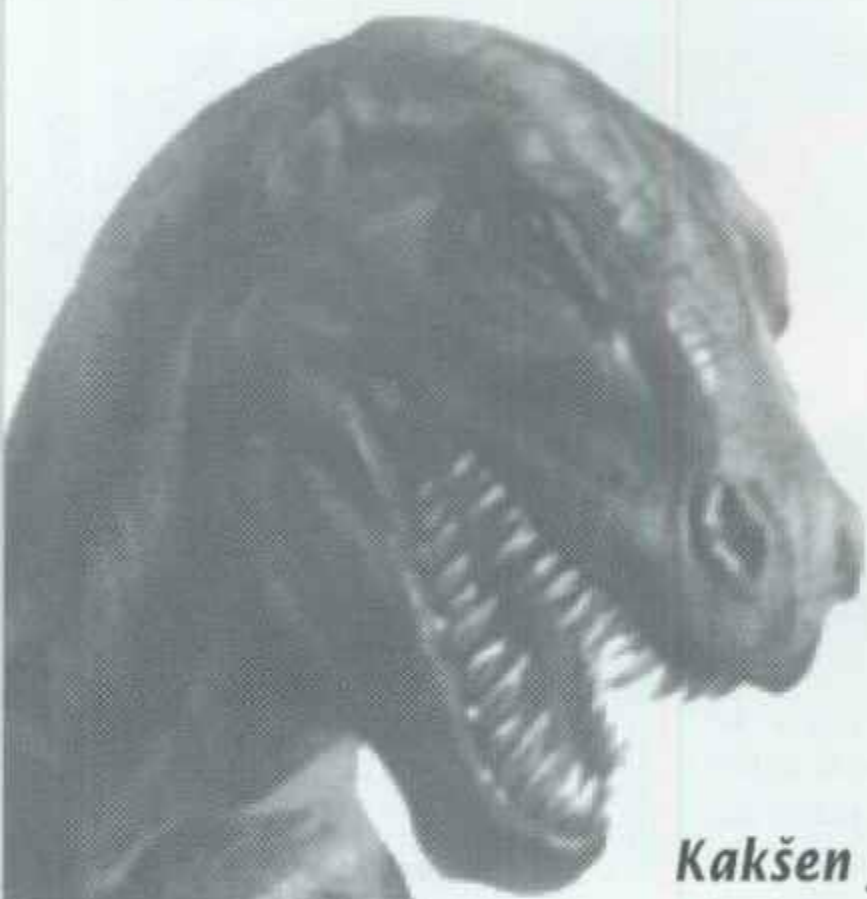
Zakaj policaji nosijo kapo in ne špičastega klobuka? Da jih ljudje ne zamenjujejo s čarovniki.

Simon se med čakanjem na akoljo igralca ne zateka h klišejem kot so copotanje z nogo ali delanje bedastih grimas. Ne; iz klobuka potegne walkman ter si z glavo in nogo udarja ritem.



SKUPNA OCENA

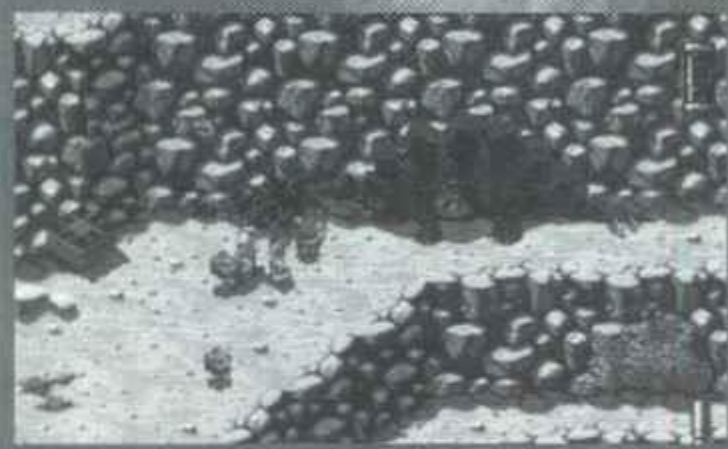




Kakšen je občutek, ko vam na glavo zgrmi 160 milijonov let?

Ko sem bil pred dvema mesecema v Muenchnu, sem spoznal, kaj pomeni marketing na Zahodu - dinosavromanija je bila v polnem razmahu. V McDonald su sem poleg hamburgerja dobil revijo o dinosavrih, iz izložb zlatam in urarstev so vame boljčala debelokožna bitja in vsak avtobus je bil obložen v umarano zelenilo pragozda. Zadeva se mi je tako zagabila, da sem le po dolgotrajnem prepričevanju prijateljev poškilil v film, pa še to smo zaradi posebnih efektov. Vsa reč bi bila že skoraj pozabljena, če mi ne bi urednik za igre povsem nepričakovano na mizo vrgel škatlo z igro - o dinosavrih. Ubožec je verjetno mislil, da mi bo naredil uslugo, in tako mi bil pripravljen na izbruh besnila, ki ga je pričakal. Služba je pač služba, in zato sem z nemalo odpora instaliral igro na trdi disk. In zgodil se je čudež: po zagonu se enostavno nisem mogel odtrgati od računalnika.

Po vzoru večine iger s filmskim vzornikom sem pričakoval turobno arkado tipa "joystick krmili hrbitenjača namesto možganov", v obraz pa mi je pljusnila svežina arkadne pustolovščine, ki se požvižga na vsebino filma. Vse, kar imata film in igra skupnega, je glavni junak dr. Alan Grant. Le-ta mora iz Parka rešiti lastnikova vnu-



Še dobro, da je tale dinosaver vegetarijanec.

ka in vnukinja, ki ata z jespom zgrmel v prepad. Prepeljati jih mora skozi več med seboj ločenih območij, kjer v vsakem kraljuje druga vrsta praživali z neberljivim latinskim imenom. Seveda jih je večina sovražno nastrojena. Na voljo nimate neskončne količine streliva, ki je za povrh precej neučinkovito proti večjim zverem. Zato velja pravilo "izrabiti vse, kar vam pride pod roko". Tako morate pri triceratopih stalno nabirati sadeže, katere pozneje na begu spuščate pred zasledovalce, kar jih upočasni. Če vas muči izhod iz kake luknje s strmimi stenami, se enostavno postavite pred tanko steno in počakajte, da nad vas pridrvi triceratop. V zadnjem trenutku se mu umaknite, da se z vso hitrostjo zaleti v zid in ga podre. Ščasoma pa se lahko oborožite in opremite, saj je po Parku vsepovsod raztresena različna oprema, ki življenju dvigne ceno. Najdejo se naboji za puško, tablete s protistrupom,

Računalnik: PC, Amiga, ST
Tip: arkadna
pustolovščina
Založnik: Ocean

svetilne bakle za zavajanje tiranozavra, orodje za popravilo opreme in celo avtomobili. Ob ogradi so razmeščene kamere, ki zaznavajo gibanje. V začetku ne delujejo, po popravilu pa so nenadomestljiv pripomoček proti izogibanju živalim in iskanju otrok. V njih je tudi zemljevid celotnega kompleksa. Včasih niste v nevarnosti le zaradi napadov živali, temveč tudi zaradi učinkov, katere imajo le-te na okolico. Tako morate pri prehodu mimo stegozavrov paziti na kamenje, ki se kruši zaradi udarjanja njihovega repa ob stene hriba, sami stegozavri pa so nenevarni. Vsi prehodi skozi kletke (če se te zaradi svoje velikosti sploh lahko tako imenujejo) so narejeni v poševni 2D projekciji, gibanje po bunkerjih, v katerih so skrite druge osebe in bistveno orodje, pa je v 3D grafiki v stilu Wolfenstein.



Še štrom vključim, potem jim pa nasujem vročih šiber v zadek.

Po vseh zgoraj izrečenih sladkih besedah ostane še grizljanje kisle resničnosti. Igra teče na 386/40 prav dinosavrsko počasi. Nikakor ni namenjena ljudem s stalnimi krči v prstu, ki ima na igralni palici opravka z gumbom za streljanje, temveč tistim, ki radi rešujejo uganke, strelski del pa jim ni življenjskega pomena. Temu primerna je tudi zanesljivost pri streljanju, saj bo potrebno kar nekaj vaje, da boste iz prve zadeli karkoli v 2D pogledu. Pri 3D odsekih postane včasih sprehajanje shoji puste hodnike duhamorno opravilo. Vse, na kar morate paziti, je nekaj raptorjev, ki vam popestrijo dan. Poleg vsega pa si nisem mogel kaj, da ne bi ob pogledu na raptorja (ali katerokoli drugo bitje) pomislil na stare filme, kjer poizkusajo vso širino platna zožati na širino ekrana, zaradi česar izgledajo ljudje kot govoreče vžigalice, stisnjene med dve težki lokomotivi. Ravno tako letijo kritike na glasbo, katero se pri do konca naviti zvočni kartici sliši le za vzorec. Zvočni vtis zato rešujejo zvočni učinki prabitij, ki v nekaterih trenutkih učinkujejo prav neprijetno-resnično.

Igra vam kljub znanemu naslovu (ali pa prav zaradi njega) lahko ponudi kar nekaj slasčic, ki vas bodo pritegnile. Upam lahko, da bo verzija za Amigo mnogo hitrejša, kar je za enkrat edina resna hiba Jurskega parka ▲

V zgodovini so se ljudje topli med seboj, enako je bilo z dinosavri.

Vprašanje: zakaj le v tej igri nastopajo ljudje proti dinosavrom in obratno, ne pa tudi v prej navedenih kombinacijah.



Primož Škerl

SEAL TEAM

Dobro jutro, Vietnam!



opis

Prav ustrašil sem se že za zdravje založnikov iger, ker je od zadnje vietnamiade preteklo toliko vode. Če niste bili zadovoljni z Micropros ovo upodobitvijo pekla (Special Forces) in ste hkrati tip človeka, ki bi za nekaj gramov smodnika v naboju, par kilogramov plastika v nahrbtniku in zvrhano mero nevarnosti pustil za seboj vse in odšel v tujsko legijo, potem bo Seal Team umiril vašo pustolovsko žilico.

Celotno dogajanje igre je postavljeno v čas ameriške intervencije v Vietnamu (leta 1966 do 1972), v kateri prevzamete vlogo poveljnika vodila specialne bojne enote marincev SEAL (okrajšava za sea, air, land - okolja, v katerih delujejo te enote). Začnete lahko z vajo posameznih operacij, ko pa postanete dovolj vešč v poveljevanju, se lotite cele vojne od začetka. Najprej izberete samega sebe, pač odvisno od sposobnosti v ravnanju z različnimi vrstami orožja. Temu sledi določitev akcije, v kateri se morate izkazati. Obstaja več vrst nalog, od postavljanja zasad vietkongovcem in razstreljevanja njihovih bunkerjev, pa do patroliranja in reševanja preživelih pilotov strmoglavljenih letal. Nadrejeni vam do potankosti razločijo palego, od vas pa je odvisna izbira vojakov in opreme. Do zob se lahko oborožite z različnimi vrstami pušk, eksplozivnih sredstev in metalcev granat, pa tudi priborov za prvo pomoč ne manjka. Zanimivo je, da so na voljo tudi orožja ruske izdelave, kot npr. znani kalašnikov. Vendar pazite: najbolj oboroženi vojaki so tudi najpočasnejši vojaki!

Sledi prevoz s helikopterjem ali ladjo do območja operacije. Od tod dalje ste prepušteni sami sebi, svoji M-16 in sreči. Na voljo imate nekaj različnih pogledov z očmi poveljnika, nad celim vodom, iz ladje, ki vas je pripeljala ali s helikopterja, ki vam nudi zračno podporo. Grafika je veliko razočaranje. V času, ko vse softverske hiše stremijo k čim lepši in detajlnjši grafiki, ki privablja hode kupcev, je Vietnam izdelan kot velikanska vektorska ravnina brez vseh barv razen zelene. Tu in tam stoji kakšna vektorska kočja ali drevo, in na vsake toliko

časa prifrči naokoli kak vektorski ptič. Tudi količina dreves ne nakazuje obstoja pragozda, ampak kvečjemu kake poseke. Kot teksture so izdelani le človeški in eksplozije, to pa še zdaleč ni podobno vietnamskemu močvirju.

Grenak priokus osladijo le zvoki regljanja avtomatskega orožja in nekateri nočni prizvoki. Prava (in edina) moč igre se skriva v krmiljenju enote. Upravljaate samo poveljnika, ki izdaja ukaze svojim podrejenim. Način poveljevanja je privzet iz resnične vojske, kjer se komunicira samo z gibi rok. Tako s pritiskom na tipko dosežete, da vaši odprejo ogenj na vsakega sovražnika v doletu, mečejo granate, nastavljaajo eksplozive, se plazijo po tleh, odkrivajo pasti in še več. Vse to se sicer lepo sliši, vendar je v resnici ta zadeva za povprečnega Slovenca, ki se še nikoli ni srečal s poveljevanjem, strožjim od očetovega krika, zelo zapletena.

V pomoč ni nikakršnega menija, ki bi izdal vse kombinacije tipk (ALT+P je npr. pavza), tako da si je treba vse zapomniti na pamet. Kot dopolnilo služi zemljevid, na katerem je vrisana tudi predvidena pot skupine. Od tu se da ukazovati še podpornim enotam. Če vas ob tla



Prehajajo! Dva vietkongovca se lahko poslovita od življenja.

prikuje ogenj sovražnikove patrolje, lahko priključite vaš helikopter, ki jo napade, medtem ko vas drugi rešuje iz ognjenega obroča.

Seal Team je ena izmed mnogih iger, ki poizkuša biti v nekem inovativna, pa ji to ne uspeva. Izvedba ne samo

da šepa, ampak je v nekaterih točkah (grafiki...) popolnoma hroma. Kvaliteta igre močno zaostaja za sedaj že osivelim Midwinterjem, čeprav bi od nje pričakovali nasprotno, skratka, da bo vseč vsem ramboidnim zemljanom, ki se jim zdi, da je Bosna na Marsu, v domači vasi pa se ne zgodi nič razburiljivejšega od padca vaškega pijančka v občestno mlakužo. ▲

Računalnik: PC

Tip: akcijska simulacija

Založnik: Electronic Arts

Kavbojci v Vietnamu.

UDD/SEAL Training School

Previous Recruit Start Campaign

Next Recruit 1966

Rating Biography

Seaman, SEAL Team 1

Max Huerara

<input type="checkbox"/>	Rifle	<input type="checkbox"/>	Automatic	<input type="checkbox"/>	STR: Green
<input type="checkbox"/>	Pistol	<input type="checkbox"/>	Throw	<input type="checkbox"/>	Radio
<input type="checkbox"/>	Shoulder	<input type="checkbox"/>	Observe	<input type="checkbox"/>	Strength
				<input type="checkbox"/>	Agility

13

Po nekaj urah igranja vam bo jasno, zakaj so na JFK-ja naredili atentat prav v času vietnamske vojne.



SIM FARM



Izidor ovčice pasel,
lepo žvižgal,
lepo pel...



Ž

upanovanju, tiskanje, oblikovanje in štampanje. Igra Sim Farm (Sim City) od Maxisa dodaja en inšert - sezonovanje. Igra pride na vrsto Sim City, zaradi česar je zanimiva.

Upravičeno menimo, da lahko izberejo osmi področji v ZDA. Zdelati nam kmetijam določeni mikroklimati, lahko pa kmetje tudi svojo pokrajino. Če vsem želite, potem pravačarji se je treba znebiti. Na Avstriji pa in plitvini v roke. Če kmetje, naravnost, ne bodo delali.

Zaloga na kateri se odvijajo, je tipično kmetijska na vrsti. Če si želite, lahko v igri Sim Farm, ki jo igra, lahko kmetje, ki jih imajo posejati na njivi, izboljšanje, sajenje, kmetijske...

... in pa prodajamo in kupujemo, sprašujemo za vremensko napoved ter kukamo v svoj mošnjček.

Če začnete na novo, je dobro poklicati kmetijskega pospeševalca, ki vam svetuje katero kulturo je najbolje posaditi ali posejati v določenem letnem času in klimi.

Če kliknete na ikono "examine", dobite v roke lupo, s katero pregledate stanje infrastrukture (silosov, skednjov, traktorjev...) in poljskih kul-

ture, ki jih imajo posejati (bolj ali škodljivi...). Kot vsak dober kmet lahko vnaprej določite čas posejati, zapraševanja in vseh podobnih opravil. Določite lahko naslednjo kulturo, dobite podatke o potrebni količini vode in primerni temperaturi za vsak teden, od dneva, ko ste razlino posejali (ali posadili), do dneva, ko jo veselo spravite v skedenj ali prodate mestnim srajcam. Če imate v državi pušice, krave, konje ali ovce, jih morate pojiti in hraniti, sodeče pa živali podrejo ograjo in vam pohrustajo mlado koruzo kot bi smigol.

Poleg vsakdanjih opravil na polju (ki jih je tako ali tako dovolj), ne smete pozabiti na razvoj in sprejemati dolgoročne odločitve. Popravljati je treba cesto, vztraj kmetije, drugače se stroji hitro pokvarijo, voda je potrebno sprejeti od reke ali cipaške do tuj, da

vam veter ne odnaša zemlje, saditi je treba drevesa, kupovati in prodajati zemljo...

Skratka, ne bo vam dolgčas. Mesto raste in skupaj z njim potreba po sveži, zdravi hrani. Grafika je tipično Maxisova (podobna tisti v Sim City), zvok dokaj všečen, saj igro spremlja zabavna melodija in mnogo zvočnih efektov - od grmenja do ptičjega žvrgolenja.

Igra vam bo snedla okrog 4 Mb na tistem disku in marsikatero noč. In ne pozabite: če zgodaj se selijo ptiči, bo huda zima o Božiči! ▲



Se en vinograd posadimo pa bo...

tur (pšenice, paradižnika, krompirja...). Če pa z lupo kliknete na izbrano njivo, se odpre okno, iz katerega izveste veliko koristnih informacij: trenutno stanje poljsčine, količino vode, kvaliteto zemlje,



Računalnik: PC

Tip: izobraževalna simulacija

Založnik: Maxis

Ko mi je pred dnevi prišel v roke InterPlayov izdelek Buzz Aldrin's Race into Space (BARIS) sem bil prepričan, da na kupu disket ni nič drugega, kot le še ena strategija iz serije "kupi-poceni-prodaj-drugo". Pa sem s zelooooo zmotil. Priznam. Čisto iskren bom. Rad pijem pivol Ne, ne... hočem povedati, da me je Buzz Aldrin prijetno presenetil in če sem do tega trenutka govoril, da poleg Dune 2 in Civilization ni nobene druge poštene strategije, sedaj spreminjam svoje mišljenje. Pri polni zavesti in trezni glavi izjavljam, da je BARIS na lestvici treh najboljših strateških iger zasedel odlično tretje mesto, med podobnimi pa celo prvo, glede na to, da mu nobena igra sploh ni podobna. Žal!

Ker sem program ocenil z zelo visokimi ocenami, bi bilo prav, če bi jih tudi obrazložil. Grafika je krasna. Izstrelitve z dodatki je narisano na roko (hand-painted), kar poznate že iz npr. Stierlinih novejših iger. Izstrelitve raket (teh je zelo veliko) so posnete s kamero, oz. foto aparati, slike raket pa so izredno ostre. Zvok se pojavi v trenutkih, ko ga pričakujemo. Izstrelitev rakete bi izgledala prav dolgočasna, če zraven ne bi bilo odštevanja, hrupa motorjev in eksplozij raket (ta zvok se je velikokrat pojavljal meni). Če bi med nakupovanjem raket in tehničnih priboljškov, ter šolanjem kozmonavtov igrala kakšna (po možnosti vedro ista) melodija, bi to znal biti prav moteč element. Podobne zvočne efekte sem našel le pri igri Dune 2. In sedem (7) disket je šlo v disketar. Vsaka posebej, seveda. Ukaz DIR je po uspešnem installiranju našel kar 16 MB prostora manj kot pred dvanajstimi minutami. Zato je pogledal še malo po sobi, a našel ni niti Byta več. Pač pa je SETUP ugotovil, da je moja zmašina že med slabotnejšimi in mi priporočil, da ob prvi priliki skočim do Nemčije in si nabavim kak zvočni priboljšek. Z ostalim je bil kar zadovoljen.

Pač pa sam nisem bil zadovoljen z uvodno sekvenco. Dolgčas. Tri slike v stilu Lunar Commanda so se vžgale v ekran in potem še menu, ki ponuja izbiro med igranjem vloge Američanov ali Rusov, ipd. Živ obup!

In prišel je dan, ko je posijalo sonce in center za vesoljske raziskave v Bajkonuru, oz. Cape Caneveralu (izbira je vaša) se je pokazal v vsej svoji veličini. Na prvi pogled nič posebnega. Mnogo hiš, nekaj cest, pa jekleni žerjavi... Za debelimi stenami boste našli vse kaj drugega.

V delavnicah imate možnost izdelave novih vesoljskih plovil (satelitov, nosilnih raket, shuttleov), oblek, lunarnih avtomobilov, lansirnih ploščadi in podobnih neumnosti, ki bodo zaradi svojih cen še bolj zagrenile vaše življenje in morda na kocko postavile tudi vašo družino. Izšolajte čim več bodočih kozmonavtov (še posebej v vlogi Američanov!) in kar je najvažnejše: NE verjemite vaši tajni obveščevalni službi

Rok Kočar

Buzz Aldrin's Race into Space

3...2...1...start...oops...napaka!
7 mrtvih!

(KGB ali CIA), saj so njihovi podatki skoraj v polovici primerov napačni. Vesoljsko mesto se širi kar samo, tako poslovne stavbe iz velikosti avtomobilskih garaž zrastejo v moderne nebotačnike, ozke makadamske ceste pa bodo kmalu asfaltirane štiriposovnice (prometa pa nikjer).

Kot vsaka druga podobna igra ima tudi BARIS mehanizme, ki vaše želje po uspešnosti prav nesramno krotijo. Ta mehanizem je seveda denar, ki je tokrat predstavljen v obliki MB (MegaBytov). Na strani Američanov je denar sicer večji problem, zato pa je tehnika boljša in ker se kvaliteta spet plača.... Kakorkoli že, v vlogi Rusov imate skoraj dvakrat večje dohodke, vendar več možnosti za napake.

Avtorji programa prosijo, da tega softvera ne kopirate naprej, saj vsebuje slike iz tajnih arhivov obveščevalnih služb.



Potrebujete hitro učinkovito (ne nujno poceni) prevozno sredstvo? Raketa je kot našo za to.

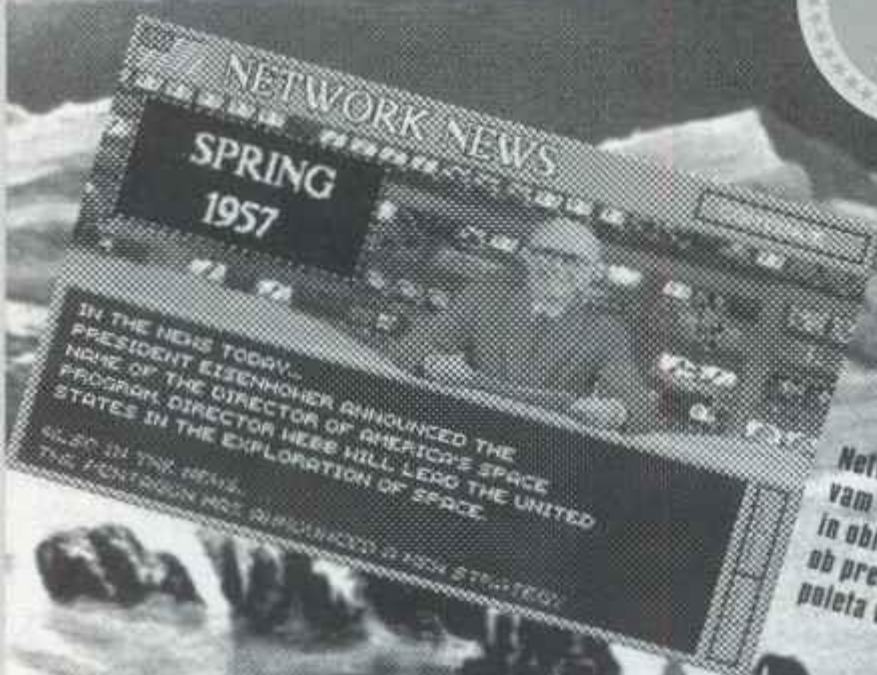
Ko se boste naveličali pošiljanja satelitov v orbito in križarjenja okoli Lune, Marsa, Venere in ostalih kroglic, se osredotočite na izdelavo kapsul s človeško posadko. Ne pobijte preveč ljudi, ker se kazenske točke zelo hitro nabirajo. Cilj igranja je kot vedno v tem, da pridete do konca in igro pobrišete z diska. Avtorji pa si želijo, da bi na koncu pristali še na Luni in tam pustili državno zastavo. V zameno za to dejanje vam ponujajo tudi končno zmago in potovanje v orbito za dve osebi.

In če vam uspe zmagati, bo to... no, saj veste kaj je rekel Armstrong, ko je 20.7.1969 zadihal v mikrofon: "Fantje full žmam tremo pred kamerami." ▲



Računalnik: PC
Tip: strateška igra
Založnik: Interplay

Network News
vam zeli dober sprejem
in obilico zabave
ob prenosu prvega
pola v vesolje!





opisi

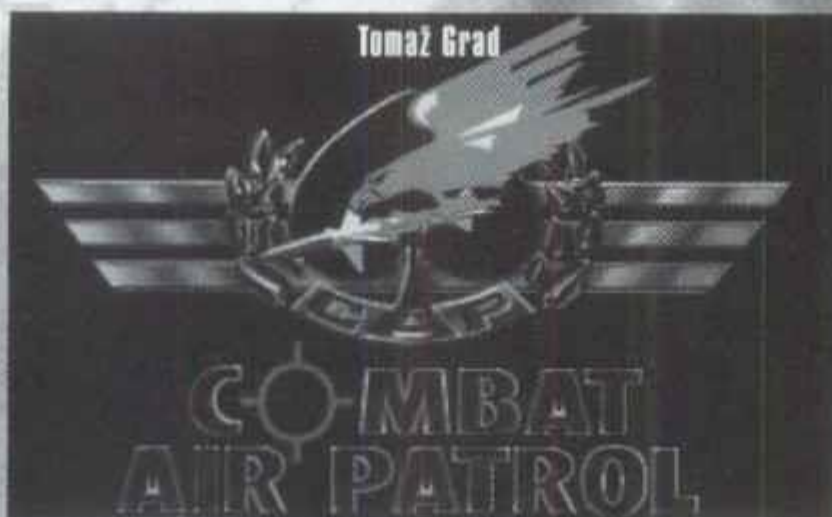
Noč. Zelenkasta svetloba instrumentov me prijazno pomirja. Tam daleč nekje na obzorju mesec, ki se mi prijazno nasmilja. Za se boj slišim pritajeno šumenje motorjev, vse tako tiho, pomirjajoče. Naenkrat zapiska, zaprasketa, skozi slušalke zaslišim glas kontrolorja, ki mi jedernato sporoča, da se mi približujejo Migi. Začutim strah, s tresočo roko poprimem palico še tesneje, oči mi ne prestando poplesujejo po radarju. Trije so! Bližajo se v prečudni formaciji, ki me bega. Preklopim na Fenikse (AIM-54 Phoenix), stisnem gumb... Simpatično tišino noči za-reže zvok rakete, ki v slovo spusti prelepo dimno zaveso. Čakajoč na rezultat pogledam na zemljevid in huđiča, kaj sem že tako globoko v Iraku?! TI.TI.TI.TIIIIII, se oglasi piskavec, nekaj pripoka z jasnega! KAABOOOM se oglasi raketa, moj F-14 pa v "jok". Razbitine popadajo na puščavska tla nekje med Kuvajtom in Irakom.

Psygnosisev Combat Air Patrol (CAP) kar malo skeptičen. Saj veste, letalska simulacija, pa je treba grafiko zrihtat, pa realen zvok, pa ducat misij, pa še vse skupaj naj bo realno, a ne? Hvala bogu, CAP je po

stanek ni mačji kašelj. Letimo lahko tudi ponoči, kar pomeni dodatne zafrustracije, čeprav program simulira ILS (na HUD-u se prihaja "križec", ki nam varno prikaže pot pristanka), tako da je pristajanje vendarle nekoliko lažje. Tu je še obvezna pregledna karta z vrisanimi ciljnimimi točkami, nočna infrardeča vizija ter posebej za noč prirejena kabina z osvetljenimi instrumenti, ki jo lahko po potrebi izklopimo. Poleg vsega tega pa nas spremlja še vohunska lutia.

Orožja razvajeni piloti bo ostali še naprej razvajeni, kajti Psygnosisovi fantje vas dobro oborožili. AIM-7 Sparrow, AIM-9 Sidewinder, AIM-54 Phoenix so rakete, ki bodo sesule nasprotnike v prah. Poskrbljeno je tudi za uničevanje zemeljskih in-

stalaacij, za tu so HARM, MAVERICK, SLICK in ostala vođena in nevođena sredstva.



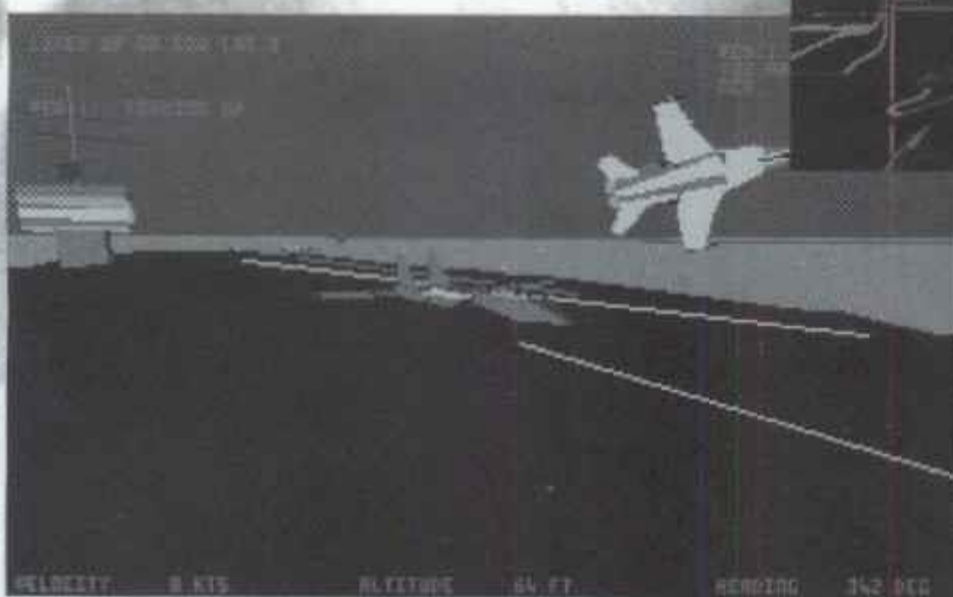
Instant puščavski vihar



"Facki kam je svignil tisti irakec?"

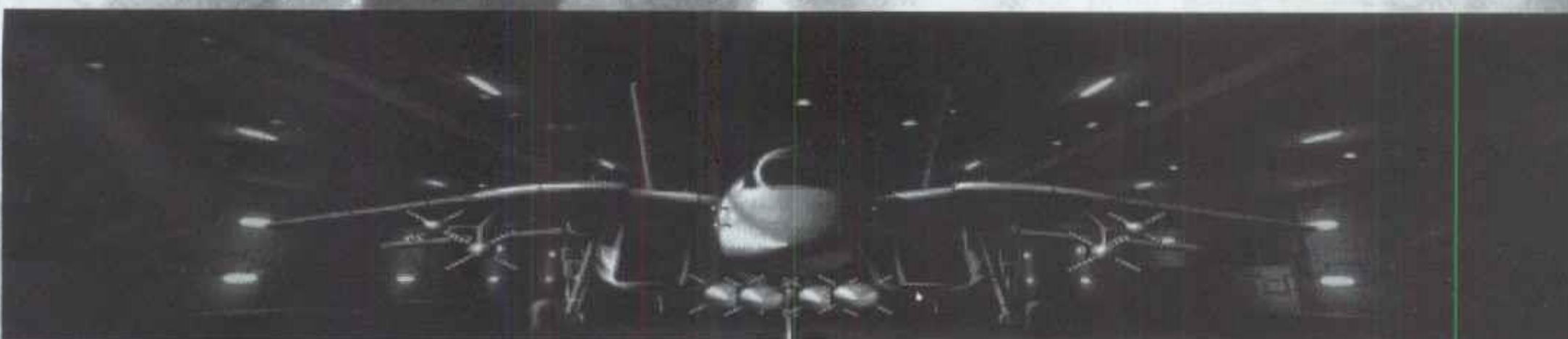
Kot ste lahko že razbrali, se zgodba odvija nad Irakom in Kuvajtom, kjer kar megoli Migov in sorodnih band. Njim z veseljem priskočijo na pomoč tudi z matere zemlje, ki vas židane volje obdarijo s kakšno raketico v "ritko" vašega lovca.

Za konec naj povem, da je igra odlična, a niti približno lahka, kajti Migi & Co. so hitri, zviti, predvsem pa natančno smrtonosni. Toda tak je svet simulacij. Irak pa je Irak: pasje vroč "krematorij", zato pazite na svoje zdravje. OK? Se vidimo v naslednji vojni? ▲



Nad vzletno stezo ameriške letalonosilke v Perzijskem zalivu je stalen goveda.

(pre)dolgem premoru na "flajt" sceni zopet pripeljal v naš dom instant puščavski vihar. Ol rajt, maj men! Letimo lahko s F-18 ali F-14, vedno vzletamo in se vračamo na matično letalonosilko, ki pa se giblje, tako da pri-



PILOT	AIM-54 PHOENIX	AIM-7 SPARROW	AGM-88 HARM	AGM-65 MAVERICK	Mk82 LD 500lb LOW DRAG	Mk82 HD 500lb HIGH DRAG	TARPS RECCE POD	FUEL TANKS
ADD	AIM-9 SIDEWINDER	AGM-84 HARPOON	AGM-62 WALL-EYE	Mk83 LD 1000lb LOW DRAG	Mk83 LGB LASER GUIDED	ASQ 179 LASER TRACKER	CLEAR	
REMOVE	AGM-84 SLAM	LAU-97 ROCKET POD	Mk84 LD 2000lb LOW DRAG	Mk84 LGB LASER GUIDED	DEFAULT			

Weight:
2416 Kg.

Jeklena ptica, razprošeno krilo, poleti v višavo in skladi sovrage....

Rok Kočar

The Blue and the Grey

Ameriška državljanska vojna na računalniku

M odri in rjavi. Sever in jug. Republikanci in demokrati. Preplri. Zmagovalci in poraženci. Orožje. Še več orožja. Vse zgoraj naštete reči so pravzaprav pogoj za to, da je državljanska vojna v ZDA leta 1861 tako dobro "uspela". Ideja je pravzaprav zelo obrabljena, saj smo se s secesijsko vojno srečali že v mnogih drugih igrah (North & South, Civil War...), vendar je avtorjem ta tema očitno zelo všeč. No, če je izvedba dobra, nimam čisto nič proti, ampak Blue & Grey je... Joj!

Premikanje in oblika vojaških enot je podobna tistim v igrah History Line in High Command, preglednost nad



"5 minut pavze"

Če bi namesto igre ocenjeval zgodovinsko bukvo, bi ji dal celo oceno odlično, tako pa lahko avtorjem zaželim le več sreče prihodnjic, igralcem pa priporočam, da si omislijo katerokoli drugo strategijo.

njimi pa najgostejši džungli. Tako nikoli ne veste, koliko ljudi šteje vaša vojska in kdo je pravzaprav ukazal najmanjši enoti 75 prostovoljcev, da napadejo 10 divizij konjenice s 15 000 vojaki. Moram povedati, da mi po eni uri igranja ni bilo jasno čisto nič več, kot po dveh minutah. To pa ne pomeni, da je igra preprosta, ampak neumna! Edina dobra stvar v celém programu je opetja SAVE. Tako lahko pozicijo posnamete in rečete, da boste z igranjem nadaljevali kdaj drugič. Po možnosti leta 3543. ▲

opisi

Računalnik: PC
Tip: strateška igra
Založnik: Impressions



Tomaž Grad

Lothar Matthäus

Žagobro po nemško

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



G ol se mi približuje nezasko hitro, celo prehitro. Šepec zaskibjenosti mi posušuje avrenalin, misel na fantastični začetek pa me kuje v zvezde. Občinstvo gumi v pričakovanju zmage. Pogorljivo preinšicim gostujočo obrambo, težko delc udarim po nogi, ta pa v zameno za to meče zgore, okvir vrat in odtrči na nekam med oblake.

Samo takšno naklidanje mi lahko pride na um, ko Lotnarja in njegovi nogi. "Priznal k tuzbal" bi to morda, jednat opit, to igre, nenda: tako hračik ne smim diti, sicer me bo urealita in igre začeti. Kogleno razbrš, mi nam igra ponuja. Standardne opetje vse od more različnih tipov igrišč, zatekavov sodnikom, časovnega trajanja tekme, ovekovečenja za golov, šo opetje, mi hanje novih in drznejših taktik, izbilo, razmnožitev, moštva ter njegove kvalitete. Pohvale vredni so: fleksibilne časovne nastavitve tekem (4 do realnih 90 minut), jako resnični podatki o klubih (5 držav), dve igralni perspektivi ter igra dveh igralcev hkrati v istem moštvi.

Črna pika igre sta njena hitrost in zvočni učinki. Oko, navajeno Goal! in Kick Off! bo tukaj ostalo rahlo zasvočeno, publika pa vriska na trenutke kot pozivalni. ▲

Žaga jo v mrzti. Gooooooolllll!



Ste gledali film Deep Star Six? Njegova zgodba sporoča, da ni zdravo vtikati nosu v stvari, ki pristanejo na dnu oceanov. Toda ne potaljšajo se vsi samo za zabavo. Kapitan Downrazor počne to izključno za denar. Kaj slišim, da ne veste kdo je ka-pitan Downrazor!? Kako je to mogoče!? On je vendar junak, ki bo rešil človeštvo. No, vsaj eden izmed njih mnogih, ki so to obljubljali že pred njim...

Situacija je takšna. Satelit zazna signal neznanega letečega predmeta, ki se po vstopu v zemeljsko atmosfero potopi v globino oceana. Istočasno ameriška mornari-



Na, pa sem si zmočil klatec.

ca izgubi zvezo s svojo nuklearno raziskovalno bazo, ki tiči 20.000 milj pod morjem. Ko se ta dva dogodka seštejeta, se pride do jasnega zaključka: "Vesoljci so morali zasesti našo bazo". Na reševalno akcijo gre en sam človek, kapitan Downrazor (Le kdo ga je krstil s takšnim imenom, morda kak župnik, ki se je pred jutranjo molitvijo porezal z britvico Gillete?). Kapitana morate varno pripeljati skozi devet nivojev, polnih pasti in sovražnikov. Potem, in samo potem, si bo človeštvo lahko zopet za hipec odahnilo. Vse je, kot pravijo, odvisno od vas.

Kapitan "Britvica" začne misijo oborožen z ubogo (vodno?) pištolo, s katero naredi vesoljcem ravno toliko škode, kot če bi se s peresom spravil rušiti hišo. Vendar brez skrbi, priložnosti za nadgradnjo orožja bo še dovolj. (Seveda ob predpostavki, da boste do takrat preživel!) Ogromen skrbi vam bo povzročalo drastično pomankanje kisika. Nekaj ga za seboj puščajo demilirani roboti, toda ko jih vse uničite, tudi te zaloge poidejo. Zato raziskujte okolico karseda hitro in se pri tem poslužujte uporabe ključov, teleportov in dvigal.



Andrej Bohinc

DEEP CORE

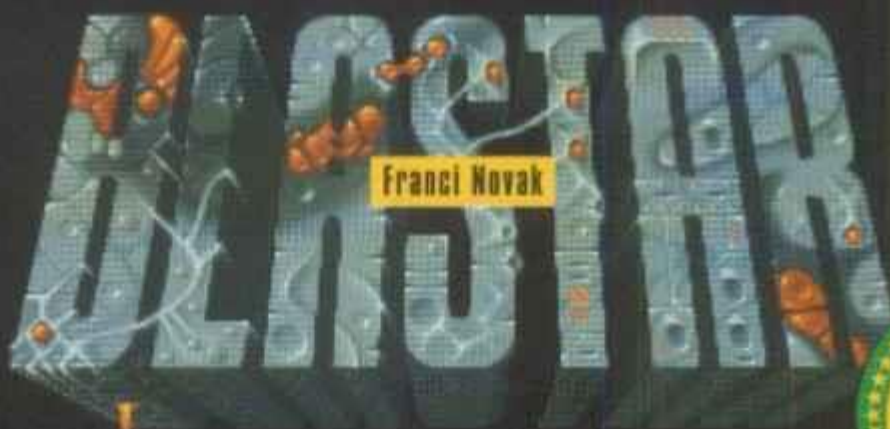


Globlje od 20.000 milj pod morjem

Deep Core ne izstopa na nobenem področju. Grafika niha od povprečne do dobre, glasbe zmanjka že pred uvodom, igra pa postane po nekaj nivojih strašno enolična in dolgačasna. Skratka, Deep Core si ne zasluži vaše pozornosti, vašega dragocenega časa, predvsem pa ne vaših treh disket.



Popapajte aliene!



Franci Novak



Alieni so se marsikaj naučili od zemljanov; ukvarjati so se začeli z genetskim inženiringom in s kloniranjem. Ker niso vedeli, kaj bi s Spielbergovimi dinosavri, so raje zgradili biološke bojne ladje in z njimi napadli Zemljo, čeprav še njim ni jasno, zakaj. Shuttle, ki se spopada z biotehnologijo in kloni, je takšen, kot da bi pogled vašega junaka segal samo do Space Invadersov - uvodni del je spet boljši od same igre. Blastar je zadetek v polno za vse tiste, ki nikoli niso preboleli Invadersov, in zgrešen met za tiste, ki ne verjamejo več v osamljene junake.



Miha Krajc

Od kretenizmov do dolgočasij

Kako iz pogleda na računalniške igre narediti znanost

Primeš joystick in šicaš do nezavesti. Pa se počutiš *mega*. Ali pa rešuješ perverzno težke logično-avanturistične igre in se potem počutiš še bolj *mega*. Ali pa, recimo, letiš s simulacijo letenja, pa se ti zdi, da si *mega* pilot in da si rešil svet. Na kratko - karkoli špilatej vedno se boste po uspešno opravljeni stopnji počutili vzvišeno in zadovoljno. *Poln užitek torej.* Računalniške igre. Prikrit korak v cyberpunkovsko civilizacijo.

Je mogoče že kdo poslušal prerekanje med dvema računalniškima zasvojenčema, ki bi bila pripravljena drug drugemu iztakniti oči v dokaz, da je en špil boljši kot drugi? Precej zdrave pameti je treba, da igralec prične ločevati računalniške igre na dobre in na slabe. Načelno ne bi smelo biti težko, kajne? Ene igre so *dobre*, druge so pa *slabe*. Ločevanje iger pa od igralca res ne zahteva prevelikega možganskega truda.

Težava je v tem, da prekomerno igranje slaboumnih iger občutno zniža igralčev IQ in tak igralec se ujame v premišljeno nastavljeno past. Ni več sposoben nepristransko soditi o igri, v kateri sam sodeluje. V zenu rečejo japonski, da tak igralec zaradi dreves ne vidi več gozda. *(oprežanje 1: kaj je to svet?)* Torej nasvet - igrajte take igre, ki so vam dorasle, ali pa zahtevajo od vas dodatno naprežanje tistega aparata med čelom in hrbtenjačo.

Če se torej odločimo igrati take igre, ki nas ne bodo poneumljale, je treba igre razvrstiti. Da ne bi odkrivali tople vode, vzamimo kar tisto, klasično razvrstitev računalniških iger - na avanture in arkadne igre. Torej: avanture so za genije, arkade so pa za kretene.

Evo, to je bilo tako simpl, da smo za zgornji zaključek rabili samo potencial malih možganov, veliki niti Kickstarta niso rabili. Zdaj pa vzamemo vsako igro ki jo imamo in jo vržemo v eno ali drugo škatlico. Preprosto binarno selekcioniranje: arkada/avantura, slaba/dobra, true/false, 10011101... Mimogrede: jasno je, da iger za kretene ne bomo špilali, saj sami nismo kreteni, a ne?

Ampak taka klasična razvrstitev na arkadne igre in avanture je debilna. Primitivna. Tako zastarela kot prvi PacMan *(oprežanje 2: kaj je to Pac Man?)*. A priznate, da je? Toliko iger je, ki jih ne moremo vtakniti niti med arkade, niti med avanture, da jih je več kot iger v eni ali drugi kategoriji. Poskusimo se torej problema razvrstitve iger lotiti drugače, mogoče tako, da bi iz razvrstitve videli intelektualno zahtevnost igre.

:Label

Naredimo torej linearno tabelo razredov, v kateri bo vsaka igra imela svoje mesto oziroma razred, odvisno od njene intelektualne zahtevnosti. Potrebujemo torej tak *digitalni model* razvrstitve iger, ki bo imel dovolj različnih stanj, da bo vsaj približno podoben *analogni resnici*. *(oprežanje 3: kakšna je razlika med digitalnim in analognim svetom?)* Teoretično potrebujemo po en predalček za vsako igro, kar bi pomenilo neskončno število razredov. Praktično pa se bomo omejili na končno število razredov in igre presortirali v tako tabelo. Čimveč razredov bo v tabeli, tem manj iger bo v vsakem razredu.

Recimo, da tabelo imamo in da smo vanjo že natresli vse igre. V vsakem razredu so se znašle igre, ki imajo nek skupen karakter. Če prepoznamo karakter vsakega razreda, lahko prepoznamo tudi kvaliteto igre v tem razredu. In to je točno to, kar se bomo od zdaj naprej šli: prepoznavanje karakterja razredov. OK? A je vse jasno? *(if false goto Label)*

Teorijo imamo za sabo. Kako pa bomo naš model implemetirali v praksi? Da nam bo lažje, bomo generirali najprej tri osnovne razrede, ki bodo pred-

niki (očetje) ostalih razredov. Torej trije nivoji sposobnosti igralca: *goli refleksi* (nezahtevno), *običajno življenje* (srednja zahtevnost) in *dodatni miselni napor* (zahtevno). Evo, ne da bi hoteli, smo osnovno delitev že naredili:

- refleksi igre
- simulacije
- miselne igre

Refleksne igre so torej tiste, ki od igralca ne zahtevajo drugega kot dobro koordinacijo, bistre oči in mirno roko. Če pogledamo na igralca kot na računalniški sistem, bi lahko rekli, da pri refleksnih igrar kot procesorska enota deluje samo hrbtenjača.

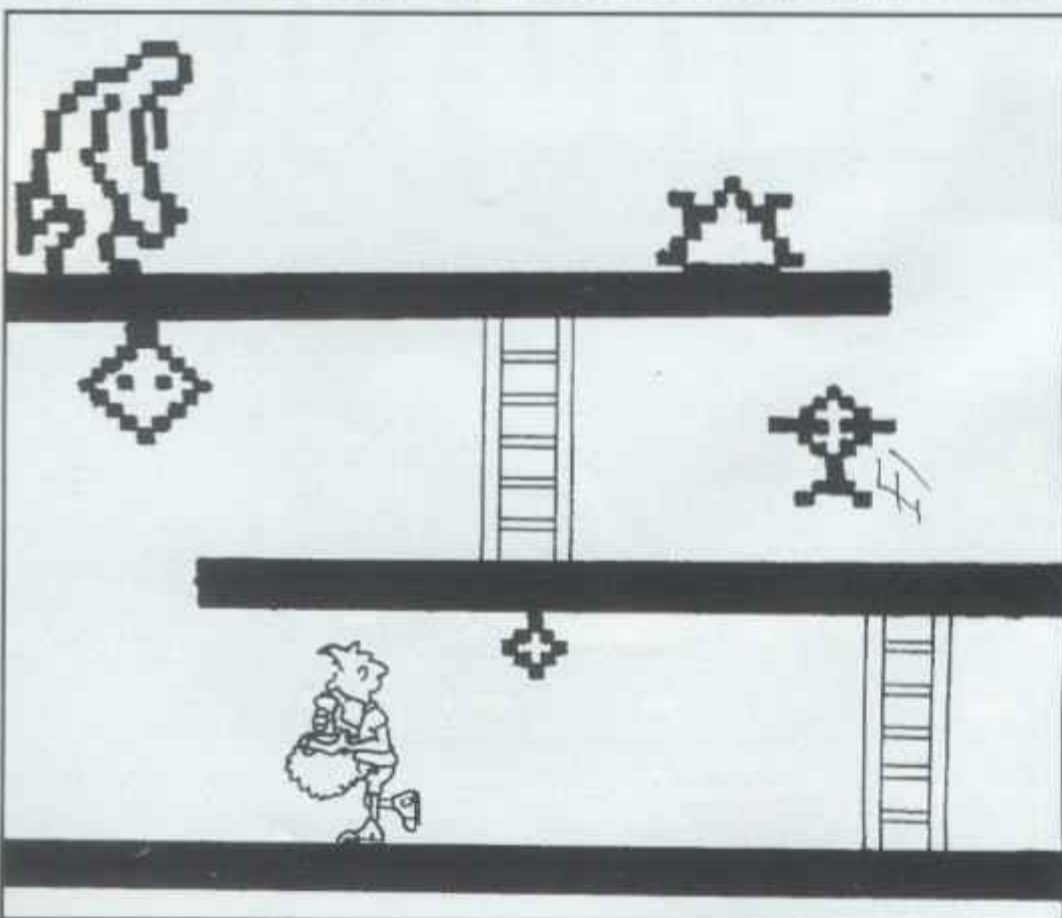
Pa saj poznate take igre - ponavadi je treba rešiti zemljo pred *majhnimi zelenimi pošastmi*, ki prihajajo navzdol po ekranu. Ali pa je treba bežati pred majhnimi zelenimi pošastmi in *prebrskati v ozračju po predmetih*. V najboljšem primeru je treba skakati po nadstropjih in plezati po lestvah gor in dol. Običajno kakšna neumnost v kakšnem nadstropju dela zgago, ampak to naj ne moti velikega duha igralčevega. Joystick v roko, pa bo. Refleksi, to je ta pravilo!

Poglejmo nekaj glavnih razredov iz osnovnega pra-razreda refleksnih iger:

STRELJALNE IGRE

To so igre, narejene za vse *militantne, potlačene in neuravnovešene* reveže tega sveta. Namenjene so zgolj prvinskim nagonom in ob uspešno opravljeni stopnji nudijo perverzno sadistično zadovoljstvo. Streljanje z laserjem, pištolo ali puško, premagovanje stopenj brez večjega truda, ter slaboumna ideja igre - to glavni atributi, po katerih boste spoznali streljarije.

Igralca, ki je privržen streljalnim igram, je zelo enostavno spoznati. Tak revež je nervozen in se živčno ozira, če ga mogoče še vedno ne zasleduje vesoljska ladja iz prejšnje stopnje. Pripravljen se bo tudi stepsti v potrdilo, da je dosegel 17,000,000 točk v svoji najljubši igri. Mi-



litanen, zrel za oficirja TO in vedno za računalnikom, ki mu je edini pravi prijatelj.

Tipične streljalne igre: Warcraft, Commando, Wolf3D...

NIVOJSKE IGRE

Te igre zahtevajo malce več odločanja kot streljalne igre, saj se namesto streljati/umikati odločamo, ali se bomo premikali po spodnji ali zgornji ploščadi. Ali pa bomo celo zlezli po lestvi gor/dol. Komplicirano, ne? Vedno se sprašujem, zakaj so nivojske igre tako hudičevo podobne fasadi hiše med restavriranjem: cela vrsta gradbenih odrov in lestev, možic, ki ga vodimo, pa mora hoditi po nivojih gor in dol. Kako napeto!

Igralec nivojskih iger je običajno fasciniran nad fasadami hiš med restavriranjem (le zakaj?) in pred njimi stoji ure in ure. *Njegov življenjski moto*



je zelo preprosto: ali hoditi po preletih, ali pa po prvem nadstropju. Steklene in krvave oči, ki jih imajo taki igralci, so posledica hudičevo težke sedme stopnje, kjer ne moreš po eni lestvici navzgor, ne da bi te tista pošast sesula...

Tipične igre: Crazy Kong, Mario & company, Prince of Persia...

LABIRINTI IN PREGRADE

Uh, prihajamo med komplicirane igre! Po labirintih moramo preganjati svojo figuro, njo pa preganjajo druge figure. Tako napeto, da nekateri tega sploh ne zmorejo. Ali pa se moramo prebiti čez različne pregrade - na primer skakajoč po hlohlih čez vodo, da pridemo v hiško. Nekdo nas seveda spet preganja. Akcija, potrebni miselni napor in doživetost takih iger jih uvrščata v sam vrh refleksnih iger.

Igralec takih iger najraje teče čez cesto pri rdeči luči, saj je to zanj nekaj najlepšega - skakati med drvečimi avtomobili sem in tja ter včasih celo priti na drugo stran ceste. Rad živi nevarno, če ga nekdo preganja - po labirintih ali pa čisto zares. Življenje sploh ni zabavno, če nimamo pred kom bežati. Psihatri omenjajo preganjavico, ampak to spada zraven k užitkom pri igranju.

Tipične igre: Pac Man, Horror goes skiing...

Odgovor 1: kdor hoče odkriti, kaj je sen, je kot bebec s sebočim podplatom, ki se praska po sandalu.

Odgovor 2: vohanski primer labirintne igre: vaš smarek šče drske po labirintu, drugi raznoharni vrnarši mu pa tega ne pustijo.



Odgovor 3: V digitalnem svetu vedno dobite konkreten odgovor: da ali ne. V analognem svetu ima naša politika.

Refleksne igre:

- streljalne igre
- nivojske igre
- labirinti in pregrade

Simulacije:

- borilne veščine
- atletika
- nogomet in košarka
- simulacija bojnih vozil (tank, helikopter ali podmornica)
- avtomobili in motorji

Podnivo društvene igre:

- karte (pasjansa & Co)
- domino, ruleta
- poker in slačipoker
- šah in go
- simulacije letenja

Miselne igre:

- bojne igre
- pustolovščine
- imperialne (ekspanzijske) igre
- FRP
- vesoljske igre
- strategije
- managerske simulacije, borza...
- izobraževalne igre





opisi

Aleš Petric

Return to Zork

Vrnitev k fotografiranju in magiji

Računalnik: PC

Tip: pustolovščina

Založnik: Activision



Zork je pred desetletjem boja bila legenda 8 bitnih računalnikov. Tekstovna pustolovščina dolžine 120 Kb, je postala nesmetna. Return to Zork, njen naslednik z digitaliziranimi zvokom in slikami ter kapaciteto 24 Mb to zagotovo ni in tudi ne bo. Program, ki so ga s skeniranimi figurami in posnetim govorom soustvarjali plačani igralci, je podvprečen kot letna toletna padavina v Ugandi. Zgodba se zopet opira na zlobnega Morphiusa, vladarja podzemnega imperija, ki se je tako kot že mnogi pred njim, namenil zaslužiti človeštvo.

Igra se ne more sprizniti z dejstvom, da je le klasična pustolovščina, zato trmasto poskuša z uveljavljanjem nekega svojega sistema (znanja, ki pa ni ravno prepričljivo). Po lokacijah se namreč premikate tako, da z miško karite po kotih zaslona, dokler se ne prikaže puščica, ki označuje dostopno smer. Predmete uporabljate tako, da se z miško sprehodite čezem in ko se prikaže nekaj, označena imate predmeta, kliknete na levi gumb. Prikaže se menu najbolj logičnih operacij, ki jih lahko izvedete s predmetom. S pritiskom na desni gumb se prikaže vaš inventar, v katerem imate že od vsega začetka mapo, kasetar, fotoaparata, foto-album in stekleno kroglo. Magija za

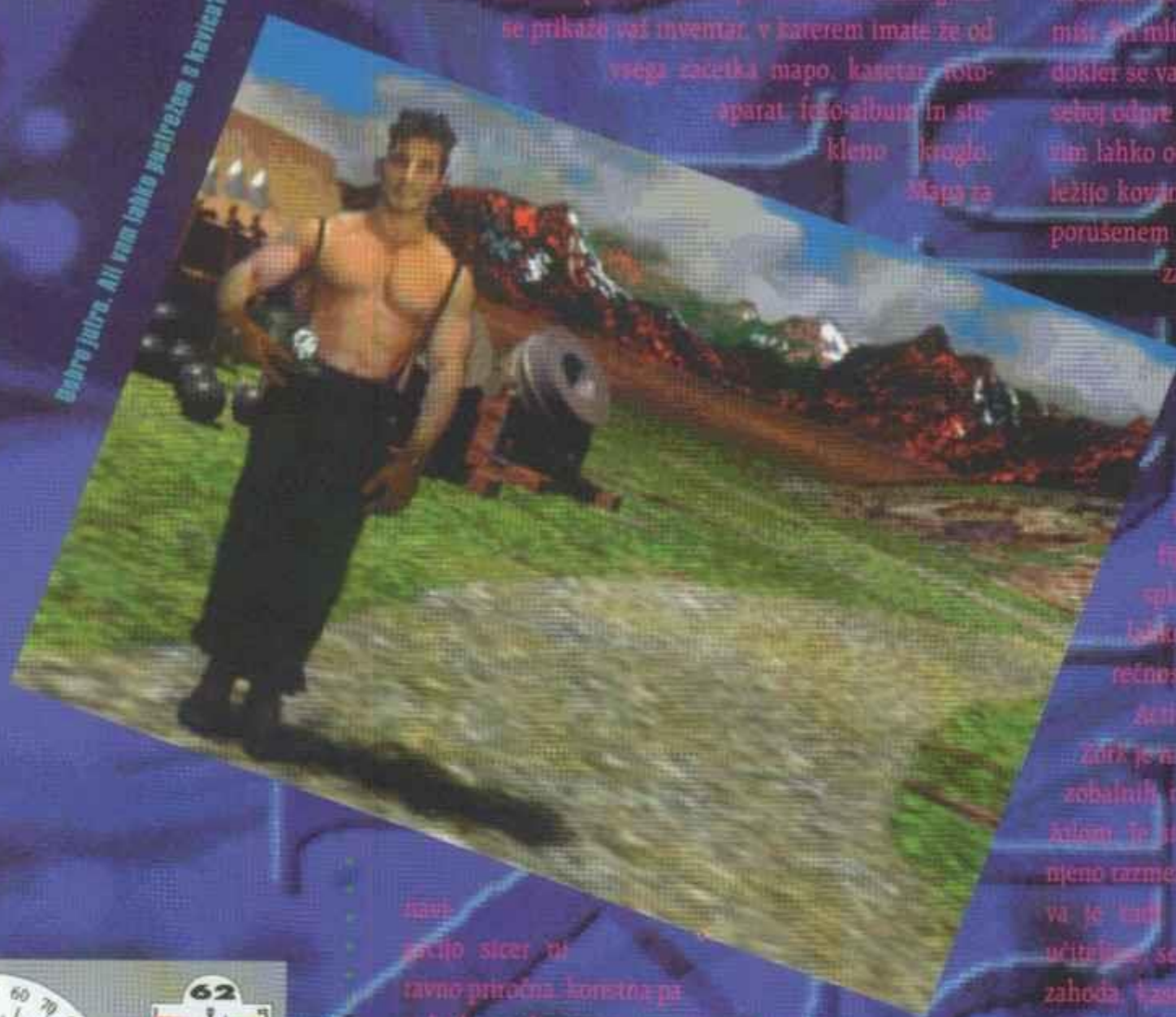
Brez komentarja. Komentarjev pa seveda še niste rešeni: fotografije likov v igri, ki jih naredite s fotoaparatom, lahko nato veselo kažete drugim likom v isti igri in zopet prebirate nekoristne komentarje. In ko smo že pri nekoristnosti, naj omenim še stekleno kroglo: pripomoček tako bizaren, da človek ostane brez besed.

Po kratkem in na moč neimpresivnem uvodu, vas igra postavi na gorski prelaz ter vas prepusti samim sebi in noremu čarovniku Treblyeu, ki iz steklene krogle ne-utrudno čeli bedaste nasvete. Brez skrbi, kmalu mu bo zmanjkalo baterij. Poberite kamen na levi in ga vrzite v meljovinara. Poblizje si ogledite znak, izpulite rastlino ter jo mahinite v dolino. Zglasite se pri svetilniku in potrkajte na vrata. Poblazneli svetilničar, vam bo po daljšem samogovoru le odprl vrata. Prebrskajte svetilnik in v pogovoru povprašajte za vse predmete, lokacije, fotografije in posnetke. Postopek nato uporabite pri vsaki osebi. Beseda se fotografirajte in se poslovite. Za svetilnikom z osem porožite ovijalke in iz desk napravite splav. Po reki odveslajte v mesto Shanbar. V razbiti trgovini vzemite womilsko kljuko in skatlo ter vanjo spravite miš. Pri mlinarju nazdravljajte in živajte viski v rastlino, dokler se vaš gostitelj mrtva pijan ne zvli po tleh (pod seboj odpre loputo). Vzemite steklenico in ključ, s katerim lahko odprete trgovino z darili v mestu. V blagajni ležijo kovanci in karte, na polici pa nove baterije. Pri porušenem mostu splezajte dol in deček Waif vam bo v zameno za karte dal darilo, nedoločene oblike in namena. Zavijte k županu, ga fotografirajte in preberite vse datoteke.

Pojdite k žoli in s kljuko razbijajte po zvoncu. Odprla vam bo malce premaknjen na kirs Peepers, ki za pogovor morda ni najbolj primerna, koristna pa bo za fotografijo ali dve. Premaknjenost je dobesedno splošna značilnost vseh prebivalcev, tako da lahko upravičeno podvomimo o moralni neoprečnosti programerjev.

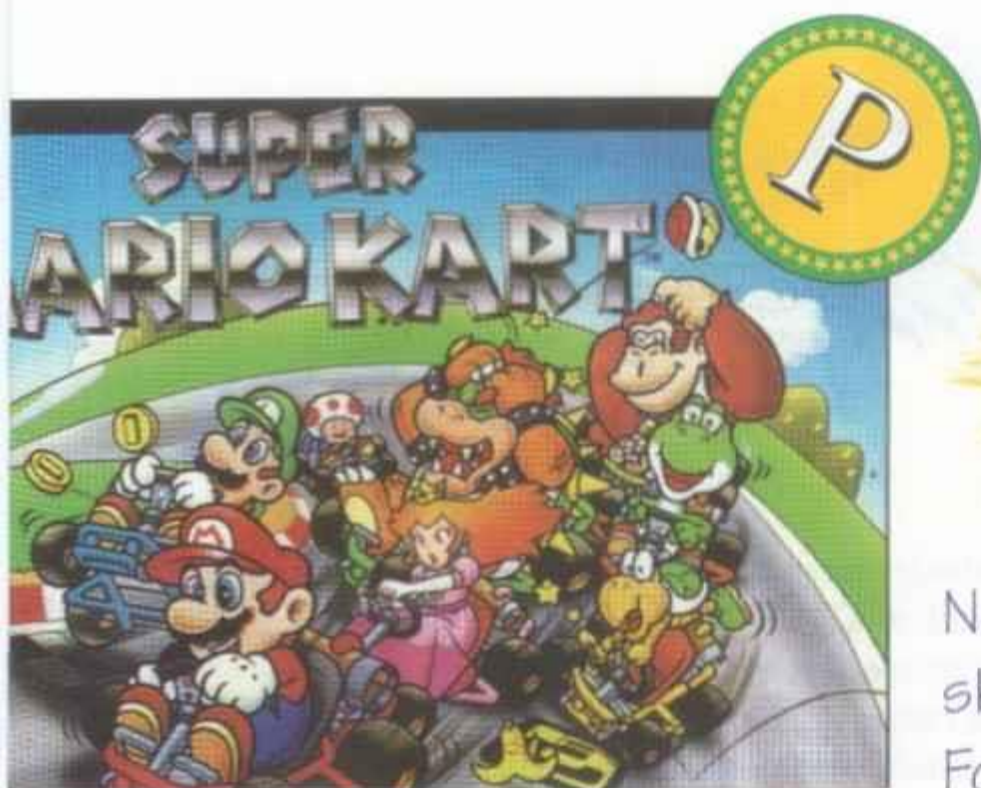
Activision je tokrat brcnil v temo. Return to Zork je namreč šolski dokaz, da je lahko tudi igra grozobalnih razsežnosti nepredvidljiva kot vampi s fižolom. Je sicer solidna pustolovščina, vprašljivo je le njeno razmerje med kvaliteto in kvantiteto. Zelo vpadljiva je tudi pokrajina po kateri se sprehajajo nore učitelje, senčni svetilničarji, tipična mesteca divjega zahoda, kasetarji in fotoaparati, da pa je mera polna srečamo tudi peščico škratov in orkov. Igra ponuja 1 uro digitaliziranega govora (podpira večino zvočnih kartic) in interakcijo s preko dvajsetimi igralci, ki so si izkušnje nabirali v serijah kot na primer Twin Peaks ali The Wonder Years. Tako, kritika je tu, kar še ostane pa je zagotovo dobro. Morda pa vendarle jeste vampi! ▲

Bespre jutro. Ali vam lahko posrežem s kavico?



navi. Kerjo sicer ni ravno priročna, koristna pa je kadar osebe v igri povprašujete po raznih lokacijah. Kasetar samodejno beleži vse pogovore, katere lahko pozneje zopet preposlušate v upanju, da boste odkrili kaj koristnega. Vendar zanimaj posnetki so večinoma uporabni le za predvajanje osebam, ki vas nato nagradijo s komentarji kot naprimer:





Konzola: SNES
Tip: arkadna
simulacija vožnje
Založnik: Nintendo

Naj se
skrije
Formula 1



Jaka Terpinc

Se Miki Miški tresejo tla pod nogami?

Road Runner, Jaka Racman ali Želve Ninje so lahko zvezde iger, ampak priznati morajo - Mario in družčina so ta glavni!

Veteranov spomin na prvo srečanje z Mariom: Bilo je davno, davno. 3.a razred. Kot vsako leto pred prazniki, smo v šoli poslušali modrovanja o partizanih in Nemcih. Saj ne rečem, da niso bila zanimiva, vendar takrat, tisto šolsko uro niti najmanj. Nekdo je prinesel s seboj zanimivo elektronsko igračo z dvema LCD zaslonoma. Čudo smo si previdno podajali pod klopmi in komaj čakali, da bomo na vrsti. No, dočakalo jih je bolj malo, kajti kmalu se je našla zguba, ki je nevedoma pritisnila na gumb, kjer je pisalo "sound on/off", na kar je v zmes spoštljive tišine in počasnega, ganljivega pripovedovanja učiteljice, zarezal oster pisk, znanilec uspešno končane stopnje v igri. Veselja je bilo v tem trenutku konec, vendar ne za dolgo. Povpraševanje po Nintendovih igrah je raslo in raslo in Dedki Mrazi so tem bolj hodili čez mejo po to čudo tehnike. Tista zloglasna igra se je imenovala Donkey Kong, paznika v živalskem vrtu pa so ameriški zanesenjaki kasneje poimenovali Mario. Kdo bi si mislil, Mario je v nekaj letih postal eden največjih oderuhov staršev, Dedkov Mrazov, Miklavžev in ostalih obdarovalcev, saj je njegovo ime garancija za uspeh igre. Postal je celo tako slaven, da so morali o njem posneti film, firma Nintendo (lekcija iz japonščine: nin=prepustiti, ten=usode, do=prodajalna) pa ima večji dobiček kot IBM in če bo Mario še naprej tako zvesto privabljal kupce, se jim z razvojem obeta še lepša prihodnost. Ker se je Mario v pravljici svet iz igre v igro širil, so se med mladimi nadebudneži pojavili še drugi liki kot so Luigi, Yoshi in Toad. Zadnji uspešnici, kjer ta pisana družčina junakov počne vragolije, sta **Super Mario Kart** in **Super Mario All Stars**, obe za SNES, obe z nenavadno lastnostjo, da vas kmalu popolnoma zasvojita. ▲

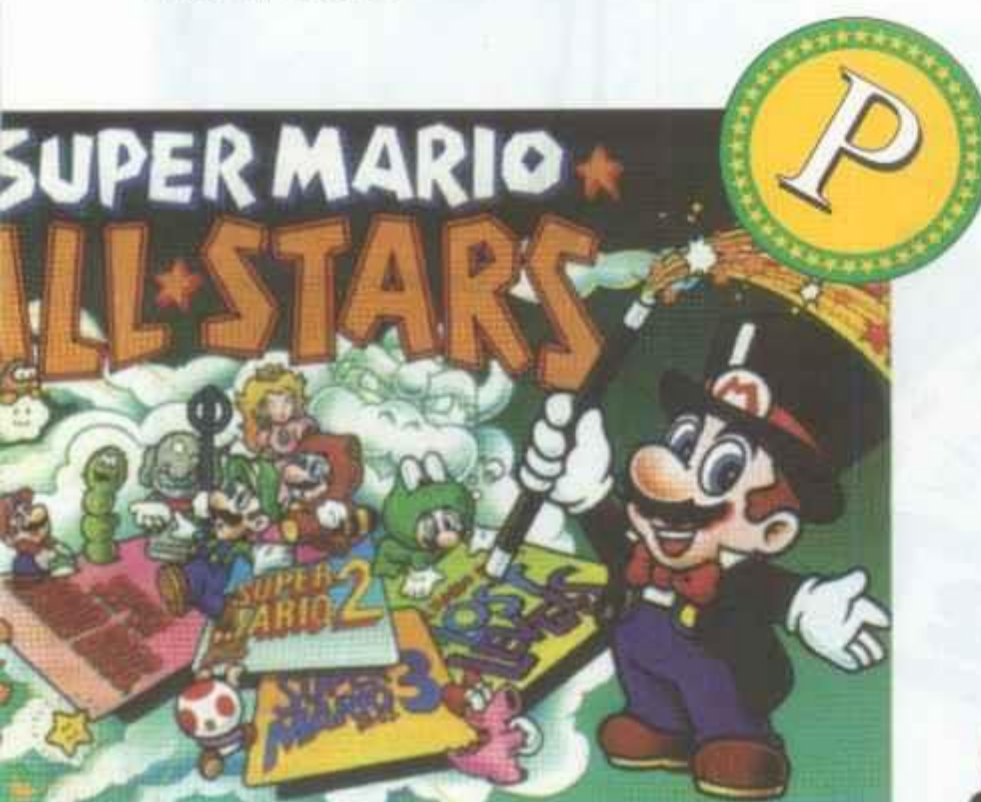


Super Mario Kart je ena najbolj igralnih in hkrati tudi najbolj družabnih iger, kar so jih videli računalniki in konzole. Ne verjamete? Tiste male avtomobilčke, ki obupno ropotajo in drviijo po kratkih stezah so vpregli Mario in njegovi prijatelji, ter se prijateljsko pomerili na tekmovanju. Pritiskanje na plin in prebijanje skozi ovinke pa še zdaleč ni vse, s čimer vas znajo razveseliti. Poleg tega si lahko ponagajajo na najrazličnejše načine, od nastavljanja bananinih olupkov, do čudežnega pomanjšanja tekmecev, zaradi česar so v igri možni veliki preobrti, tako da je boj zanimiv vse do konca. Pomerite se lahko v dveh kate-

gorijah, s 50 ali 100 kubičnimi go-karti, vsak izmed osmih voznikov pa ima določene sposobnosti, ki so dokaj izrazite. Razlike so v hitrosti, pospeševanju in zanašanju v ovinkih. Tako je najtežji Donkey Kong Jr. obupno počasen pri pospeševanju, ko pa vendarle spelje, vozi najhitreje. Najboljša, ali pa vsaj najbolj vsestranska voznika sta Koopa Troopa in Toad. Različnih prog je šestnajst, poleg tega pa so nam na voljo še štirje bojni poligoni. Bojni poligoni? Da, razen tega da tekmujete na dirkalnih stezah, se lahko greste tudi bitko z obmetavanjem in nastavljanjem bananinih olupkov. Dvodelni zaslon omogoča hkratno igranje dvema igralcema, ki lahko tekmujeta med sabo, ali skupaj z ostalimi šestimi. Kadar igrate sami, vam spodnji del zaslona služi kot vzvratno ogledalo, ali pa na njem opazujete dogajanje na celotni stezi. ▲



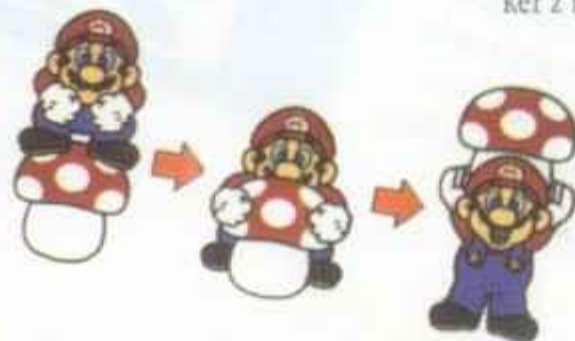
gatorijah, s 50 ali 100 kubičnimi go-karti, vsak izmed osmih voznikov pa ima določene sposobnosti, ki so dokaj izrazite. Razlike so v hitrosti, pospeševanju in zanašanju v ovinkih. Tako je najtežji Donkey Kong Jr. obupno počasen pri pospeševanju, ko pa vendarle spelje, vozi najhitreje. Najboljša, ali pa vsaj najbolj vsestranska voznika sta Koopa Troopa in Toad. Različnih prog je šestnajst, poleg tega pa so nam na voljo še štirje bojni poligoni. Bojni poligoni? Da, razen tega da tekmujete na dirkalnih stezah, se lahko greste tudi bitko z obmetavanjem in nastavljanjem bananinih olupkov. Dvodelni zaslon omogoča hkratno igranje dvema igralcema, ki lahko tekmujeta med sabo, ali skupaj z ostalimi šestimi. Kadar igrate sami, vam spodnji del zaslona služi kot vzvratno ogledalo, ali pa na njem opazujete dogajanje na celotni stezi. ▲



Stari znanci v novi preobleki

Mario Bros se imenujejo štirje deli igre, ki so v zadnjih petih letih osrečili na milione lastnikov Nintendove konzole NES širom po svetu. Navada je že, da igre prirejajo različnim konzolam, da pa se štirje klasiki znajdejo na eni kartici in so poleg tega odlično prirejeni šestnajstbitnemu formatu, pa je bolj redkost. Če gre za igre, ki so bile nesojejni hit minulih petih let, potem naj si ne upam reči drugega kot to, da gre za domiselno kompilacijo, sicer pa so Mario Bros 1,2,3 ter The Lost Levels med igralci tako znani, da bi bilo vsako opisovanje in modrovanje potratu papirja. Mario

Bros je pač evergreen, igra z dolgim rokom trajanja, zato je vredna vaše zbirke, še bolj zato, ker z nakupom Super Mario All-stars ubijete štiri muhe na en mah. ▲



Konzola: SNES
Tip: kompilacija
arkadnih iger
Založnik: Nintendo



13

Konzola: Game Boy
Tip: borilna igra
Založnik: Acclaim

Jaka Terpinc
MORTAL KOMBAT

Vas zanima, s kakšno računalniško igro lahko danes na mah zaslužite na stotine milijonov dolarjev? Recept je preprost in deluje fantastično: Najprej je treba izbrati donosno tematiko, za kar zadostuje že bežen pogled na seznam najboljših iger minulega leta, jo oplemenititi s kančkom domiselnosti v izvedbi ter poskrbeti za škandal, s katerim si boste zagotovili najboljšo brezplačno reklamo. In potem molite, da velikih pričakovanj pri kupcih ne bo pokvaril prvi vtis. To je Mortal Kombat. To in nič več.

Turnir, kjer mojstri borilnih veščin skušajo premagati eden drugega in obračunati s petstoletnim prvakom Gorojem, ali pa umreti (eno ali drugo).

Odlična grafika, animirana z ultramoderno tehniko, je vredna občudovanja. Število figur, ki jih liki izvajajo, je skoraj neizčrpno. Žalostno pri tem je le, da so tudi najmočnejši nasprotniki taki bebci, da jih je moč brez težav ugnati, ko ugotovimo njihov "sistem". Tako na GameBoyu, upam pa, da je šestnajst-

bitna inteligenca sposobna česa več. K sreči deluje povezava med konzolami, tako da se lahko pomerimo s prijateljem. Nintendove verzije so sicer okrnjene za slastne prizore, zaradi katerih so dobili ošpice psihologi in pedagogi, čeprav tisti "finish him", ki nas spodbudi, da popolnoma izdelanega nasprotnika, spravimo na oni svet, ni nič bolj športen od rujanja src in sekanja glav.



Na gobec!



Alan je za par trenutkov izgubil zavest in sedaj ga morate vi pripeljati prav do obiskovalnega centra. Za razliko od verzije za GG, morate tu vso pot opraviti peš, razen ob reki, kjer naletite na gumijast čoln. Ne vem, zakaj se Alan ni naučil plavati? Pa kaj, saj tudi Tiranozaver ne zna lezti po lestvi! Da, lahko izberete tudi Tiranozavra. Tudi dinozavri bojujejo svojo bitko. Poučno za vse tiste, ki so kdajkoli želeli živeti zavrsko življenje. Pojdimo nazaj k našemu junaku. Alanu se slabo piše: pregrizti se mora skozi pragozd do elektrarne, prekrmariti reko, prebiti skozi črpališče, preplezati kanjon in jamariti skozi vulkan. Pot je tu vnaprej določena. Izbira orožja je precej pestra. Vendar z nobenim orožjem dinozavra ne ubijete. Različno orožje je različno učinkovito (Npr. Triročca onesposobite samo z dimno bombo). V elektrarni vsepovsod preskakujete iskre. Pojavljajo pa se v enakomernih časovnih presledkih. Ne silite Alana na vsak način pod elektrode. Še od prvega šoka si ne bo opomogel, že ga bo zadel drugi. Viseče vrvi so v veliki meri od rabe. Rečne brzice so nevarne, prav tako tudi previsoki slapovi. Navijte plin pri prečkanju slapu in previdno pri spustu po brzicah. Previdnost pri skakanju v čoln tudi ni odveč. S tretjim čolnom pa le pogumno. Čeprav je slap visok, lepo pristanete v jezeru. Brntozavri so precej visoki in ob padcu z njihovih glav vas bo čoln kratkoma pokopal pod seboj...

Na MD sta animacija in zvok precej bolj prepričljiva in sama igra precej bolj delovana. Sicer pa je to pričakovati. Kam pa bi stlačili vse to čipovje v tako drobno stvar kot je GG? Če ste veliko na poti, je MD malo prevelik. Za vse ostale dobrih pustolovščin željne zapečkarje je Jurassic Park na MD zares pravi balzam. Ko se naveličate prerekanja z dinozavri, pa le zabeležite kodo (lahko pa poskusite tudi te: 1. 23DB3011, 2. 43G1101Q, 3. 685Čh01O; Tiranozaver: 3. K431101Q). ▲

Konzola: Mega Drive, Game Gear
Tip: strateško/arkadna igra
Založnik: Sega

Aleš Novak

Jurassic Park



Približno mesec je tega, kar sem zapuščal kinodvorano prežet z mislimi. Kar nekako tesno mi je bilo pri srcu. "Mejduš", sem si dejal, "z dinozavri ni šale!" Spominjam se brezskrbnih dni, ko sem še bosih nog tekal naokoli. Takrat mi je mama zabičala: "Bo prišla Grdula pote", pa sem bil priden. Da, da. Grdula je bila tista zver, ki je botrici lisički vlomila v stanovanje in grozila, da bo pojedla njene otroke. Če bi bila Grdula kakšen primerek Spielbergovega dinozavra, bi bil brzkone še bolj priden. Pa kaj bi pleteničil. Raje pogledjmo kako pomagati Dr. A. Grantu ukrotiti pobesnele dinozavre.

Verziji za Mega Drive in Game Gear se precej razlikujeta. Zato se poigramo z obema.

GG: Po parku razsajajo štiri večje zveri, ki jih je potrebno ukrotiti (Triceratops, Brntozaver, Anatozaver in Pteranodon). Vsaka ima svoje lovišče. Do izbranega območja se pripeljete s terencem. Pot vam ni poslana z rožicami. Ovirajo vas Nojevci, oz. na poti do lovišča Pteranodona Pterodaktili (te je najteže ugonobiti). Nasujete jim šiber v rebra in si tako obnavljate energijo. Vsak skok na avto vas prikrajša za energetska polja (na začetku jih imate tri). Pobirajte tudi ikone, ki jih izdahnejo umirajoče nadleže. Možic pomeni dodatno življenje, kantica pa vam doda eno energetska polje. Ko prebrodite jato zelencev, se vam pridruži še en zaver, ki je mnogo večji in zvitejši. Najbolj učinkoviti so strelji v glavo. Ne štedite z rafali, streljajte dokler nepridipravo iz odprte galve ne izpuhti še zadnji atom moči. Sedaj pride na vrsto akcija. Peš se odpravite po sledih izbranega rogovileža. Do Triceratopsa se pretolčete skozi viharje. Strele vas neutrudno obsipavajo, tudi kakšen Dilofozaver se najde na poti. V vodi se pazite elektrošokov, počakajte, da požar ugasne. Triročca napadajte samo od zadaj. Bombe se ne obnesejo, razen če niste morda bombaš Boško Buha. Ostanete vam še trije nevarni okraji. Na poti se vam zgodi vse mogoče. Vdrejo se vam tla pod nogami, ogroža vas tekoča lava (poskusite s prostim plezanjem), napadajo vas pterozavri (pomaga ročni metalec)... Tudi Pteranodona in Brntozavra najlaže uženete z ročnim metalcem. Do Tiranozavra me pot na žalost še ni zanesla. Vendar pa, kot pravijo, le pogum v roke in pot pod noge.



Rafting po Jurskem parku.

MD: Dr. Grant je s svojim terenskim vozilom obtičal, ravno v času neurja, ob kletki s Tiranozavrom. (T-)Reksu se je igračka zdela zanimiva in jo je malo zmaličil.



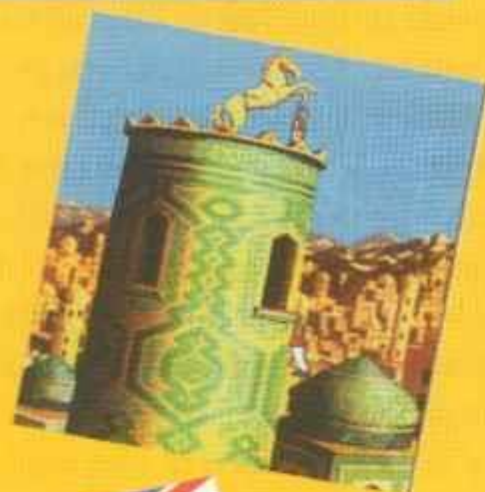


lestvica

ZDA vs VB



- 1. Prince of Persia 2 • Broderbund
 - 2. X-Wing • LucasArts
 - 3. Eye of the Beholder 3 •SSI
 - 4. Strike Commander • Origin
 - 5. Betrayal at Krondor • Dynamix
 - 6. Space Hulk • Electronic Arts
 - 7. Alone in the Dark • Infogrames
 - 8. The 7th Guest • Virgin
 - 9. Protostar • Transmi
 - 10. Comanche: Mission Disk 1 • Novolight
- Vir: PowerPlay 11/93



- 1. Gunship 2000 • MicroProse
 - 2. Flashback • Delphine
 - 3. World Class Cricket • Androgem
 - 4. Championship Manager 93 • Dromark
 - 5. Sensible Soccer 92/93 • Remigade
 - 6. Premier Manager • Gremlin
 - 7. Lemmings 2 • Psygnosis
 - 8. The Chaos Engine • Renegade
 - 9. Reach for the Skies • Virgin
 - 10. Desert Strike • Electronic Arts
- Vir: PowerPlay 11/93

LESTVICA REVIJE

MEGAZIN

Mesto	Naslov igre	Založnik
1.	Dune 2	Virgin
2.	X-Wing	LucasArts
3.	Day of the Tentacle	LucasArts
4.	Formula 1 Grand Prix	MicroProse
5.	Prince of Persia 2	Broderbund
6.	Civilization	MicroProse
7.	Goal!	Virgin
8.	Syndicate	Bullfrog
9.	Pinball Dreams	21st Century
10.	Yo! Yoe!	Hudson Soft
11.	Indiana Jones 4	LucasArts
12.	Street Fighter 2	U.S.Gold
13.	Blue Force	Tsunami
14.	Lands of Lore	Westwood
15.	Stronghold	SSI



Dune 2:
Prvi na Megazinovih
lojtrci

Nagrajenci iz druge številke:

Igralna palica S-125 (Elektronexport):

- Primož Pirnat, c. 9. avgusta 8/b, Zagorje

Knjiga SoundBlaster (Knjigarna Konzorcij):

- Peter Pupovac, Kajuhova 4, Izola

Knjiga DOS za telebane (Pasadena):

- Simon Kočančič, c. na Markovec, Koper

Videokaseta Šola Raunalništva (Display MM):

- Rajko Bambič, Mali log 15, Loški potok

- Marko Filipčič, Ravne 42a, Šoštanj

- Uroš Simčič, Maglajeva 12, Ljubljana

Enoletna naročnina na Monitor (Pasadena):

- Gašper Juvančič, Teslova 13a, Ljubljana

- Dani Uranker, Drapšnova 9, Celje

- Peter Oberč, Novo Polje c. XIX 19, Ljubljana - Polje

Nagrade za tokratne izžrebance bodo:

1. Igralna palica S-125 (Elektronexport)
2. Računalniška miška za PC (Opus Kranj)
3. Tri letne naročnine na Monitor (Pasadena)
4. Pet hranilnikov (Ljubljanska banka)



CD-I Special



IZOBRAŽEVALNI PROGRAMI:

Karaoke, 2. Collection

Oblika tovrstne zabave ob petju se je iz Tokijskih nočnih lokalov razpasla po vsem svetu. Zdaj je na voljo že v vaši dnevni sobi. Vse kar potrebujete, je ne preveč hripav glas in nekaj posluha za glasbo. Po nekaj začetnih poskusih sicer (še) ne boste postali Frank Sinatra, a važno je le, da se znebite treme in občutka nezmožnosti petja ob spremljavi orkestra. Kmalu boste zaneseno prepevali stare uspešnice kot so Only You, Diana in Sennza Una Donna. Malo težje bo šlo z manj znanimi skladbami, pri katerih boste morali refren ugotoviti sami.

LifeTime Fotografije

Če hočete postati profesionalen fotograf ali pa se želite naučiti samo par praktičnih trikov iz sveta fotografije, potem je ta CD kot nalašč za vas! Na njem je



zbranih preko sto vrhunskih posnetkov različnih motivov (narava, človek, šport). Poleg tečaja iz umetnosti fotografiranja, ki se vleče skozi ves CD, lahko pridobljeno teoretično znanje tudi praktično preizkusite. Vaje iz fotografiranja zgodb in ljudi iz različnih zornih kotov bodo morda odkrile vaš skriti talent za fotografiranje. Skratka, na koncu boste vedeli vse o razvoju fotografije, kamerah, objektivih, filmih, fokusih in sličnih stvareh.

Die Renaissance von Florenz

Renesančna umetnost v Firencah. Čas mojstrov Leonarda da Vinci, Raphaela, Botticellija, Michelangela in Donatella. Rojstvo novih idealov in individualne estetike. To bi bila na kratko vsebina tega CD-ja, v katerem se s "Piazzе Grande" odpravite na ogled muzeja renesančne umetnosti, si ogledate renesančno arhitekturo Firenc ali pa obiščete kako znamenito stavbo v mestu. Ob spremljavi klasične renesančne glasbe in odličnega nemškega vodiča boste spoznali renesančne Firence bolje kot svoje rojstno mesto.

The Renaissance Gallery

Američani so si omislili predstavitev renesančne umetnosti malce drugače. Postavijo vas v vlogo obiskovalca renesančne galerije ki je razdeljena na štiri obdobja (leta od 1250 do 1400, 1400-1450, 1450-1500 in 1500-1600). V vsakem obdobju si je moč ogledati vse slike takratnih mojstrov. Umetniške stvaritve so tudi obilno in informativno komentirane. Ko se vaše oči nagledajo renesančne lepote, so na vrsti še vaša ušesa. V glasbeni dvorani se prepustite milozvočju instrumentalne ali pa koralne glasbe. Če pa vaša radovednost še vedno ni potešena, si v veliki CD knjiž-



nici poiščite še dodatne vire o delih renesančnih mojstrov. Učitelju umetnostne vzgoje ni treba izdavniti niti besedice!

OTROŠKI PROGRAMI:

Allerwitzigste Geschichten aus Schaffenu

AGAS je izobraževalni program za otroke. V njem obiščete prijazno mestece Schaffenu, v katerem vaš otrok preko kratkih zgodbic in obiskov mestnih ustanov na preprost način izve, kako deluje pošta, posluje veleblagovnica in obratuje mestna tiskarna. Sprehodu po mestu je dodanih nekaj prav zabavnih animacij ter parček igrice, s katerimi otrok razvije svoj smisel za razpoznavanje predmetov.

How the Rhinoceros got his Skin

"Kako je nosorog izgubil svojo kožo" je pravljica Rudyarda Kiplinga iz zbirke "Just so Stories". Zgodbica govori o maščevanju malega zamorčeka, ki mu je nosorog pojedel pito. Ko se nosorog nekega pekleno vročega dne odpravi kopat v morje in sleče svojo kožo, mu zamorček vanjo natrosi par robidnic, potem pa... No, najbolje bo, če si vaš otrok pravljico ogleda do konca. Zgodba sama po sebi ni nič posebnega, popestri jo šest iger-ugank, ki se navezujejo na njeno vsebino in testirajo otrokovo razločevanje med različnimi slikami. Program je namenjen otrokom starosti od 4 od 5 let.

IGRE:

Escape From Cybercity

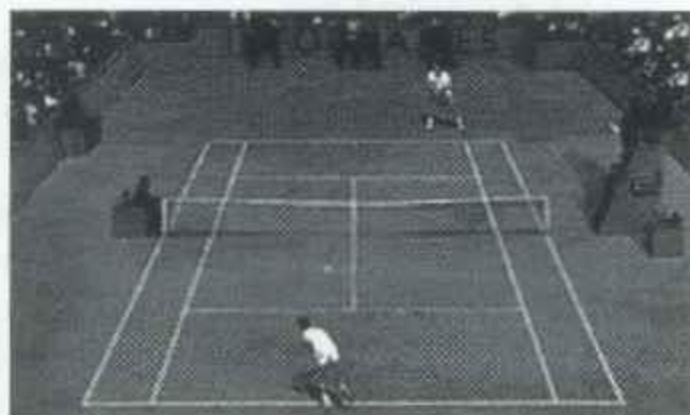
Igralci, mahnjeni na računalniške risanke tipa Space Ace in Dragon's Lair, bodo ob tej igri takoj dobili ošpice. Gre namreč še za eno zgodbo o brezmejnem junaštvu, ki tokrat doleti malega kuštravca, ki se na-



meni pobegniti iz mesta Cybercity. Za to ima kar nekaj razlogov, najbolj pa ga pestijo diktatorne robotizirane sile, ki ga omejujejo prav na vsakem koraku: patrolje, kama karsi in tanki mu vseskozi sežejo po življenju. Enostavno preveč, da bi se dalo v mestu še naprej živeti. Vendar se bo s tem treba sprijazniti, kajti igro je s originalnim Phillipsovim "daljniskim upravljalcem" nemogoče končati! Prikramriti križec na pravo mesto ob pravem času je pava umetnost, ali bolje rečeno - prava mora! Tri življenja gredo koj po vodi. (Z miško bi morda še nekako šlo, tako pa - ni govora!)

International Tennis Open

Ste že kdaj sanjali, da ste postali zmagovalac Wimbledonu? Sanjajte naprej! Z CD-I-jevim Tennisom vam to zagotovo ne bo uspelo. Čeprav je za simulacije tenisa, kakršne smo bili vajeni doslej, ITO velik korak naprej, še vedno ni tisto, kar smo pričakovali. Igrišča so sicer odlično izdelana, igralci, čeprav digitalizirani malo manj, navdušujoči so tudi zvočni učinki, toda... Pogrešamo tisto pravo igralnost, občutek, da smo zares tam. Vaš dvoboj spremlja komentator, svoje pridajo tudi gledalci in sodniki. Vmesni prizori so zapolnje-



ni z množico digitaliziranih slik, ki prikazujejo tudi smešno plat tenisa. Tekmujete na treh velikih turnirjih: Wimbledonu, Parizu in New Yorku. Škoda, da avtroji niso vnesli imen in podob pravih zvezd tenisa, saj igranje proti raznim Garrettom, Ullmanom in Andersenom še zdaleč ni tako napeto, kot bi bilo, če bi na drugi strani mreže vihteli lopar Becker, Agassi ali Ivanišević.

INCA

Cedejaška INCA se v bistvu od računalniške verzije razlikuje samo po nekaj boljšem uvodu z dodatnimi govornimi učinki. Inkovska glasba je seveda odlična, sama igra pa kljub čudoviti grafiki nekoliko manj. Simulacijski del je le blede kopija Wing Commanderja, vse ostalo pa... No ja, zagreti pustolovci jo zagotovo ne bodo spregledali. ▲

Vse opisane CD-je, lahko kupite pri Mladinski knjigi.



61000 Ljubljana, Resljeva 2

BREZPLAČEN KATALOG · MOŽNOST PRODAJE PO POŠTI



novice

Andrej Troha

Javna skladišča

Poročilo s sejma World of Commodore Amiga '93 v Kölnu

Če ste dotični sejem obiskali, tedaj mi naslova ni treba pojasnjevati. Vsi, ki pa se v severno Nemčijo niste podali, pa zamižite in si predstavljajte ljubljanski (ali pač katerikoli drugi) Novoletni sejem v Javnih skladiščih ter cenene rutke, kreme in osladne spominke zamenjajte s softverom in hardverom. Dobili boste precej natančno predstavbo, kako je Kölnski sejem izgledal!

Uvodno razočaranje

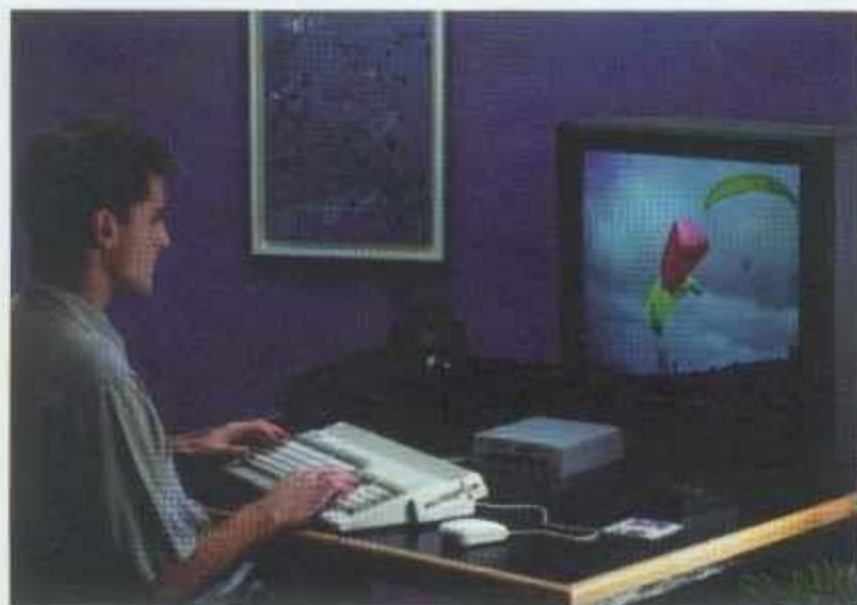
Ko samega poštenja vaje človek prvič ugleda sejmišče mu od dolge poti utrujeno dušo kojci ovije temna slutnja: "Je to vse? Le ena hala?". V barvitih perspektivah, ki jih organizator pridno razpošilja po svetu namreč precej na mastno piše, kako, da je WOC '93 največji sejem za Amige na svetu. No, temu pač ni tako, pa naj si Nemci to še tako želijo. Največji, CeBitovsko največji, je seveda WOCA v Pasadeni.

Malce podrobnejši ogled stojnic razkrije skladovnice ceneno zapakiranega hardvera in softvera, očitno pripravljene za masovno prodajo. Ljudje množično prenašanje škatle z Amigami 1200, nekateri si privoščijo celo voziček... Pred štanti, kjer prodajajo hardver je pravcata socrealistična gneča in med to nakupovalno mrzlico smo, dragi bralci, izluščili ...

... za ščepec novosti

Daleč najbolj zanimiv, pa tudi največji, je bil seveda Commodorjev štant. Pokazali so prve serijske CD32 z vgrajenim modulom za dekompresijo MPEG in v trgovinah naj bi jih bilo moč dobiti konec novembra. Amiga CD32 FMV kot Commodorjevci stvari rečejo, naj bi veljala okrog 1500 DEM, kar je za tako zmogljivo napravo izjemno malo. Žal pa so še vedno kazali ista videa kot na premieri v Muenchnu (Killer in Carribean Blue), toda Alwin Stumpf nam je zaupal, da so tik pred sejmom iz Sonyja in Paramount Home Videa sporočili, da so filmi Top Gun, Star Trek IV in Indecent Proposal tik pred izi-

Zamižite in si predstavljajte ljubljanski (ali pač katerikoli drugi) Novoletni sejem v Javnih skladiščih ter cenene rutke, kreme in osladne spominke zamenjajte s softverom in hardverom. Dobili boste precej natančno predstavbo, kako je Kölnski sejem izgledal!



Commodore ponuja zaključeno celoto za montiranje in urejanje hišnih video posnetkov, Amiga 1200 Clipmaker.

Amiga CD32, trenutno najbolj iskana konzola na trgu.



dom. V pripravi pa so tudi vse večje uspešnice. Sony bo prav kmalu začel izdajati VCD-je (Video CD), na katerih bodo posneti celotni video klipi. Hišni MTV torej!

Commodorjevci so osrečili tudi lastnike Kodakovih PhotoCD-jev. CD32 namreč po novem zmore brati tudi ta format. Posebej za hišne filmarje pa so pripravili zaključen paket imenovan Amiga 1200 Clipmaker. V osnovnem paketu je najti A1200, genlock in vso potrebno programsko opremo, v škatli za zahtevnejše pa je tudi kmakorder. Zadeva naj bi se v Nemčiji prodajala za med, pri nas pa takšnih paketov verjetno ne bomo videli veliko. Neodvisna in neznana firma Ingenieurburo pa je izdelala kartico za dekompresijo MPEG v realnem času za A2000, A3000 in A4000. Kartica Peggy (žene jo C-Cubov čip) zmore iz katerekoli enote, ki ima prenos večji kot 150 KB na sekundo prebrati in dekomprimirati datoteke MPEG in jih v realnem času prikazati kot video S-VHS kakovosti. Ista firma ponuja tudi kartico Video Cruncher, ki premore 24-bitno digitalizacijo v realnem času in takojšnjo kompresijo v formatu JPEG.



Igra Rebel Assault je pritegnila daleč največ firbcev.

Pri ProDADu so ponosno kazali profesionalno različico animacijskega programa ClariSSA 3.0. Tisti SSA na koncu pomeni, kot verjetno veste, Super Smooth Animation. Nova ClariSSA podpira nabor AGA in je v splošnem za okroglih 80 odstotkov hitrejša od stare ver-



Znameniti X-Copy, ki amigaše spremlja že dolga leta, bo navduševal tudi PC-jevce.

zije. Med zanimivejšimi funkcijami je denimo krmiljenje t.i. ease in/out efekta z Bezierovimi krivuljami, kar omogoča zares mehko animacijo. Tudi njih Adorage 2.0 ni od muh. Ta program zmore pričarati nekakšne kvazi digitalne učinke z animacijo, denimo razbitje slike na točke, valovanje in podobno.

Med najzanimivejšim softverom pa je bil Disk Expander firme Ossowski. Program stisne vse datoteke na disku in jih ob branju sproti razpakira ter tako poveča zmogljivost diska na 30 do 70 odstotkov. Stvar ni primer- na le za trde diske, ampak se prav domače počuti tudi na disketah. Tako se "stara" 880 kilobajtna disketa odebeli na 1,5 MB.

Bolj televizijske duše pa so se gotovo ustavile pred stojnico firme Innovision, kjer so kazali Montage 24. Stvar je en najkakovostneje narejenih programov za Amigo sploh, omogoča pa izdelavo mehčanih napisov in fontov za uporabo v televizijske namene. Z dodatnim modulom za prepoznavo PostScripta pa je moč z enim samim klikom na gumb prevesti raztegljive vektorske fonte v bitne. Ti so seveda polni najrazličnejših učinkov, od kroma do neona.

Precej je bilo tudi grafičnih kartic, denimo Picasso II, Rainbow III in pa povsem nov GVP-jev EGS-28/24 Spectrum. Prvo izmed naštetih bomo v eni prihodnjih številkih gotovo testirali.

Eden glavnih ciljev našega obiska v Kölnu je bil videti Page Stream 3.0 in Imagine 3.0. Toda izvedeli smo, da bo Page Stream nared šele konec leta, Imagine 3.0 pa konec novembra.

Obiskati WOC '94 ali ne?

Kölnski sejem je nekakšen pregled blaga, ki ga je moč dobiti v Nemčiji, torej večinoma sejem posrednikov. Ob tem pa se prireditve odvija v silno neugodnem delu leta, saj je v tem obdobju WOCA v ameriški Pasadena ter Live in Future Entertainment Show, sejema zabavne elektronike v Londonu. Zatorej je povsem jasno, da angleških in ameriških tvrdk na sejmu ne bo ravno veliko. Je pa Kölnski WOC sijajna priložnost za nakup poceni periferije, softvera predvsem pa računalnikov!



Kopiranje disket samo za prave pirate.

Torej, če boste naslednje leto načrtovali večji nakup, se vam bo pot v to lepo mesto vsekakor izplačala... za ogled pravih novosti in svetovnih premier pa bo potrebno obiskati CeBIT. ▲

Naslovi nekaterih firm, omenjenih v članku:

Stefan Ossowski Schatztruhe, Gesellschaft für Software mbH, Veronikastrasse 33, D-45131 Essen.

ProDAD, Feldelestrasse 24, D-78194 Immendingen.

Commodore BM GmbH, Lyoner Strasse 38, D-60528 Frankfurt/Main.

Ingenieurbüro Helfrich, Am Wollager 8, D-27749 Delmenhorst

Andrej Troha

Amiga je mrtva, naj živi Amiga!

Intervju s šefom nemškega Commodorja,
Alwinom Stumpfom.

Imen je več, toda to trenutno ni pomembno. Najpomembneje je izdelati natančen načrt predstavitve in uveljavitve novega imena.

Alwin Stumpf

MEGAZIN: Gospod Stumpf, Commodore je opustil proizvodnjo PC-jev. Ali si lahko obetamo agresivnejši marketing Amig?

STUMPF: Seveda, ravno to je bil cilj opustitve PC-jev. Commodore je trenutno v fazi prenove in vse sile smo vsmerili v Amige. S CD32 smo nekako zaokrožili ponudbo v družini računalnikov Amiga. Ta sega od hitre konzole, do zelo zmogljive A4000/40.

MEGAZIN: Na satelitskem kanalu Sky One sem, po dolgem času, spet opazil reklamo za Commodore...

STUMPF: Vam je všeč? (smeh) No, ravno to je del nove strategije. Vemo, da je agresivnejše propagiranje naših izdelkov ključnega pomena za uspeh podjetja. To je staro pravilo in z opustitvijo linije PC-jev bomo vsa prosta sredstva namenili propagiranju Amig.

MEGAZIN: Prej ste omenili kaj vse obsega družina Amig, toda mnenja smo, da bi morali high-end Amige, torej A4000/40 in prihodnje generacije teh računalnikov

ločiti od Amig namenjenih zabavi. Zmogljivejše Amige bi morali ponujati pod kako drugo blagovno znamko...

STUMPF: (spet smeh) Očitno boste prva revija, ki bo lahko bralce obvestila, da o tej potezi resno razmišljamo. Žal je tako, da ob imenu Amiga večina ljudi pomisli na poceni hišne računalnike namenjene predvsem zabavi. To pa za prodajo zmogljivejših sistemov, kot sta A4000/40 in A4000/40T, vsekakor ni dobro. Žal pa smo v podjetju nekako razdeljeni, polovica je za novo blagovno znamko, polovica pa ni...

MEGAZIN: Vi ste očitno pristaš novega imena.

STUMPF: Da, Po opustitvi PC-jev je Amiga Commodorjeva edina blagovna znamka in smiselno bi jo bilo razširiti.

MEGAZIN: Katero ime imate v mislih?

STUMPF: Imen je več, toda to trenutno ni pomembno. Najpomembneje je izdelati natančen načrt predstavitve in uveljavitve novega imena.

MEGAZIN: Verjetno bo kupcem najtežje dopovedati, da so stroji združljivi z Amigami, hkrati pa na nivoju hitrih delovnih in grafičnih postaj.

STUMPF: Res je, za tovrstno propagando bi potrebovali precej denarja. To pa je tudi največja ovira. Toda upam, da bomo projekt vseeno izpeljali.

MEGAZIN: Pri novih Amigah me moti še ena stvar. To je dizajn. A4000 in CD32 sta mi rečeno grdi, zakaj?

STUMPF: No, nista ravno grdi, CD32 je ravno po mojem okusu. Gre za klasičen, čist industrijski dizajn.

MEGAZIN: Že, toda računalniki firme Silicon Graphics ali pa Maci so posebej lepo oblikovani. Tako je tudi z vsemi novimi konzolami.

STUMPF: Ohišje, v kakršnem je A4000 je v bistvu ohišje našega PC-ja. Toda žal je projekt precej zamujal, zato je A4000 takšna kakršna pač je. Večine ljudi to sploh ne moti. CD32 pa je, kot sem že omenil, čist tehnični izdelek.

MEGAZIN: CD32 gotovo ne bo ostal edini Commodorjev izlet med zabavno elektroniko. Kaj načrtujete za naprej?

STUMPF: Še preden smo predstavili CD32 so naši inženirji že razvijali novo, veliko bolj zmogljivo konzolo. Ta bo 64-bitna, kar je nekak logičen korak v razvoju.

MEGAZIN: Je CD32 torej nekakšna izvidnica na trgu konzol?

STUMPF: Nikakor ne, CD32 je samostojen izdelek, ki ga nameravamo nadgrajevati in dopolnjevati.

MEGAZIN: Kdaj je moč pričakovati novosti iz vašega tabora?

STUMPF: Pred CeBITom '94 gotovo ne. Tam pa bomo verjetno pokazali nove, najzmogljivejše Amige četrte generacije. ▲



Boštjan Troha

Starka se predstavi

Scala Multimedia 202



Kljub temu, da je Scala MM202 že razmeroma star program, smo se vseeno odločili za recenzijo. Predvsem zato, ker veliko ljudi kliče in piše na uredništvo, češ, kateri program za prezentacije in obdelavo videa je najboljši in tudi zato, ker je pri nas vedno več polprofesionalnih video studi-jev.

Scala MM202 dobite danes že za 600 mark, kar seveda ni drobiž, je pa občutno manj od tisočaka, ki so ga hoteli imeti ob premieri programskega paketa. Omislite si lahko angleško ali nemško verzijo s pripadajočimi preobsežnimi in prepodrobnimi (tudi za klinične primere) navodili in osmimi disketami, od katerih le prva vsebuje Scalo, ostale pa kopico ozadij, simbolov, demonstracijskih animacij in scenarijev. Ko vse to pobremo iz estetsko oblikovane škatle, se začudeno oko zazre v kos hardvera, dongle po imenu. Gre za precej nerodno in dokazano zgrešeno zaščito softvera, ki ne dela, če dongla ne vtaknemo v vtič za miško ali igralno palico. Na preprosto vprašanje, ali bi lahko hkrati tekla dva programa, ki zahtevata dongle, je odgovor še preprostejši: ne.

Čemu Scala?

Programski paket Scala MM202 je namenjen trem osnovnim področjem uporabe: grafični obdelavi videa, prezentacijam in multimedijskim akrobacijam. Že pri prvem področju se srečamo s precej s precej prese- netljivo pomanjkljivostjo Scale, ki bi jo morali programerji odpraviti še preden so se sploh lotili dela. Vse pavze, zvočne in vizualne učinke (vseh skupaj, tekstovnih in zaslonskih, je 104) namreč kontroliramo le s sekundno natančnostjo. To je predvsem pri podnaslavljanju filmov in pri sorodnih, časovno občutljivih nalogah, pregrobo. Pogosto se zgodi, da je animacije konec trenutek pred iztekom glasbe, ali pa so dialogi v podnaslavljanem filmu prehitri. Ta napaka pa je k sreči odpravljena pri najnovejši različici 300, ki so jo predstavili na Kölnskem sejmu (cena? 1100 DEM!) in katere recenzijo boste brali v eni naslednjih številčk Megazina. Scala MM202 torej ni primerna za res najzahtevnejše obdelave videa. Izkaže pa se s kopico posebnih učinkov,

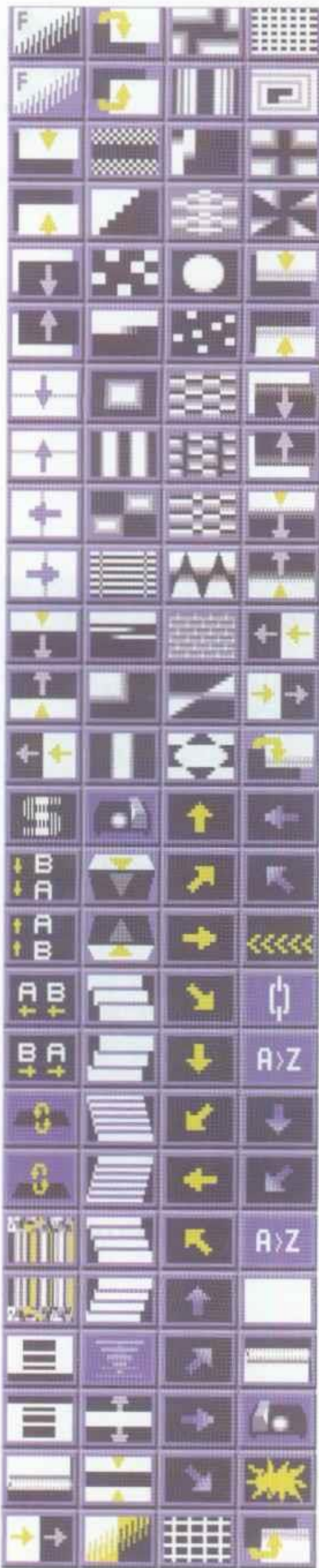


Glavna kontrolna plošča Scale s shufflerjem.

tako tekstovnih, kakor zaslonskih, ki bodo očarali tudi profesionalce.

Drugo področje uporabe je sicer že zelo zasičeno s podobnim softverom, vednar je Scala daleč pred vsemi tekmeci. Prav z nešteti uporabniki, malo manj in precej manj uporabniki grafičnimi učinki iz publike zlahka zva- bimo medmete občudovanja, pa čeprav gre za dolgočasen poslovni graf. Ker gre pri prezentacijah večinoma za zaporedno prikazovanje slik, velja premisliti o kakšnem cenejšem programu, ali pa celo softveru v javni lasti.

Multimedijalnost, ki je imamo že čez glavo (navsezadnje je tudi pojoča voščilnica multimedijalna), je ena od prednosti Scale MM202 pred starejšimi verzijami in konkurenco. Enostavnost uporabe in dodajanja zvoka in glasbe je hkrati navdušujoča in omejujoča. Zahtevnejši uporabnik bo pogrešal sinhronizacijo animacije z zvokom, ki jo ponuja na primer ShowMaker in za spoznanje kvalitetnejši vzorčevalnik in urejevalnik zvoka. Konec koncev multimedija ne pomeni samo pri- kaza in obdelave slike ampak tudi zvoka.



Vsi efekti Scale MM202.



La Scalatore

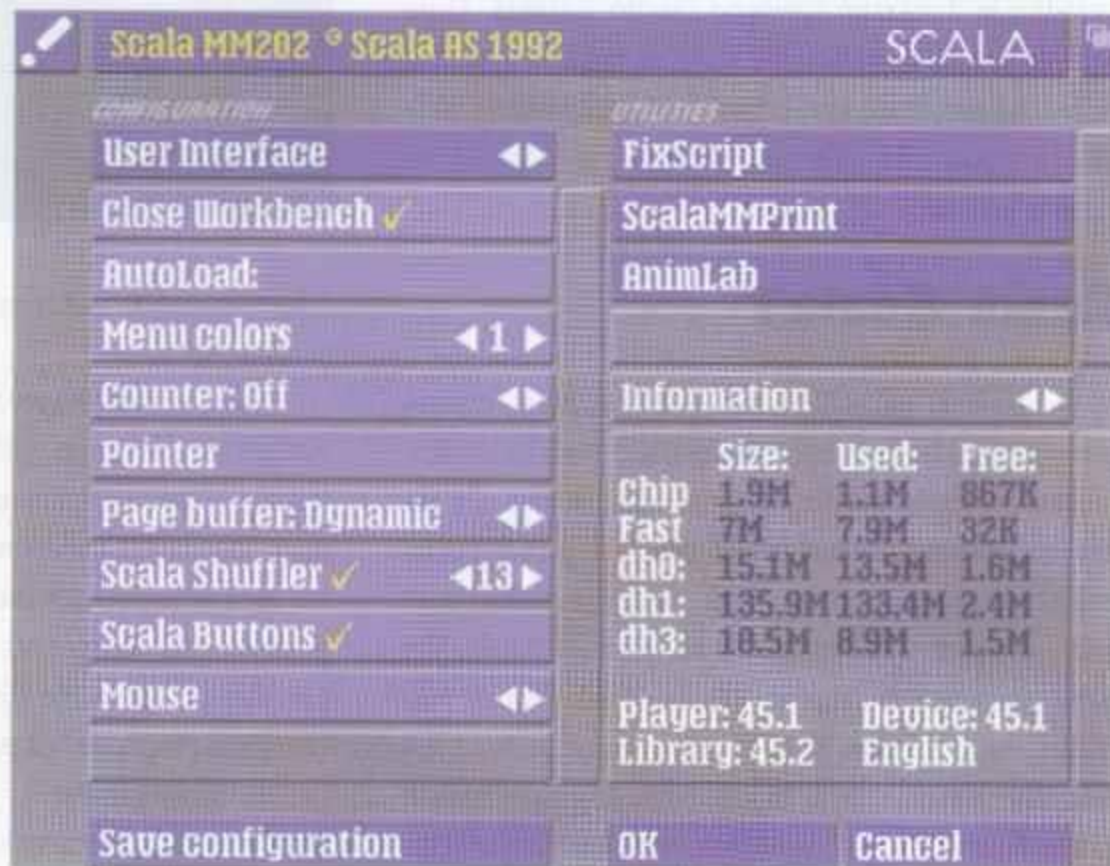
Razlike med Scalo MM200 in MM202 praktično ni. Polovili so le nekaj najobstnejših hroščev, čeprav se jih je par, kakor bomo videli kasneje, uspelo izmuzniti. Razlike med testirano verzijo in verzijo 113 (ali po domače 1.13) pa so precej bolj očitne. Že na prvi pogled opazimo gumb scala shuffler, ki omogoča prikaz pomanjšanih slik namesto njihovih imen. Število pomanjšanih slik na zaslonu je od 3 do 112, vendar to še ne pomeni boljše preglednosti v primerjavi z navadnim načinom izpisa naslova slike, kjer so ob vsaki sekvenci tudi podatki o zvočnih in vizualnih učinkih, čakalnih stanjih, spremenljivkah in programih, ki jih objekt izvede. Objekte premikamo in prestavljamo podobno kot ikone v Workbenchu, pri čemer se samodejno spreminjajo vsi parametri in zaporedne številke.

Tudi urejevalnik slik in napisov je ostal skoraj nespremenjen. Za interaktivne namene so uporabni gumbi, ki jih uporabnik določi na sliki in jim pripiše nalogo (preskok na določeno stran in vrnitev na prejšnjo ali naslednjo stran). Gumbom lahko spreminjamo barvo, ko se čeznje zapelje miš, upravljajo pa jih resnici na ljubo - zelo počasne rutine. Tako se zgodi, da na Amigi 4000/40 čakamo tudi par sekund, da se Scala spomni kaj pomeni pritisk na določeni gumb.

Prav frustrirajoča pomanjkljivost pa je dostop od največ 16 barv, pa čeprav delamo v 256-barvni ločljivosti.

Na zaslonu in v urejevalniku barv je namreč mogoče uporabiti ali spreminjati le prvih šestnajst, ki pa so večinoma rezervirane za podlago. Posledica tega so nekontrastni napisi in slaba volja ob pogledu na uplahnelo denarnico.

Programerji so se pri starih verzijah (1.xx) Scale spopadali z mehčanjem slike tako, da so fontom dodajali raster. Tokrat pa so se spomnili še bolj posrečenega, vendar skromno izdelanega mehčanja. Zadevi se reče real-time anti-aliasing (RTAA) in naj bi med barvo fonta in podlago v realnem času izračunala poljubno število prehodov ter tako preprečila tresenje slike zaradi preplete-



Sistemske nastavitve.

nega načina TV slike. RTAA pa zasilo dela samo pri enobarvnih ozadjih, pa še takrat precej neuspešno, saj pride pri več kot dveh prehodnih barvah na dan barvit hrošč, ki obda besedilo z mešanico vseh možnih barv. Mehčanje fontov na večbarvnem ozadju pa je popolnoma neuporabno.



Glavni zaslon brez shufflerja.

Poleg vsega tega pa pogrešamo še nastavitve barv in tipografij za posamezne črke ali besede, ne le za celo vrstico skupaj in nemara kakšen neodvisen urejevalnik besedil z vsemi parametri, ki jih prepozna Scala (senčenja, konture, barve...).

Pri zvočnih učinkih lahko naravnava višino tona in s tem hitrost predvajanja, prehode glasbami in šumi, glasnost, število ponovitev in izklop levega ali desnega kanala. Glasbe pa se, kot že rečeno, ne da uskladiti z dogajanjem v posameznih sekvencah (animacije, tekstovni vizualni učinki...). Scala Recorder, vdelani vzorčevalnik zvoka, zmora le najosnovnejše funkcije, prebavi pa vse najpopularnejše semplerje, med katerimi ima najraje GVP DSS1, DSS2 in Aegisov Soundmaster.

Scala MM202 omogoča tudi poganjanje eksternih programov iz CLI-ja, Workbecha ali ARexxa. Tako si lahko na primer napišemo program za tiskanje naročilnic, ki ga izvedemo iz Scale s pritiskom na interaktivni gumb.

Programski jezik Lingo

Programerji so razvili poseben jezik, s katerim je mogoče kontrolirati prav vse funkcije Scale in "scenariji", ki jih shranite so tekstovne datoteke z ukazi in sledmi do datotek (ozadja, glasbe, zvoki, font). Seveda je ne-spametno programirati navadne premike besedi in zvočne ter grafične učinke, ki jih je s skalo bistveno lažje urediti. Lingo je primeren predvsem za programiranje kontrole zunanjih naprav (v direktoriju EX so že pripravljena orodja), med katerimi Scala podpira MIDI, Video-compov genlock DVE10, CDTV, Canonov ION (predvajalnik stoječih sluh, posnetih s kamero ION Camera), Pioneerjeve kontrolerje CD plošč LD-4100, LD-4200, LD-4300 in LD-V8000 in video CD-je v Sonyjevem formatu LDP.

Desno je primer v Lingu napisanega programa, ki naloži ozadje, izpiše besedilo, ga animira, zaigra glasbo in doda vizualni efekt.

Ob tem pa velja pripomniti, da Scala tu in tam shrani pokvarjeno datoteko v jeziku Lingo in je seveda ne more več naložiti. Edina rešitev je večkratno shranjevanje, vendar vsakič pod drugim imenom.

Dodatna orodja

Kot se za vsak resen programski paket spodobi, ima tudi Scala MM202 nekaj dodatnih orodij, ki olajšajo delo z glavnim programom.

FixScript pregleds scenarij, shranjen v programskem jeziku Lingo in poišče manjkajoče datoteke. Tako vljud-

no zbrise vrstico, kjer program kliče na primer ozadje, ki smo ga že zbrisali. Še lepše pa bi bilo, ko bi FixScript pobaral uporabnika za zamenjavo za manjkajočo datoteko.

ScalaMMPrint natisne slike in besedila z matričnim ali laserskim tiskalnikom. Ponuja poljubne nastavitve strani na papirju, barvno ali sivinsko tiskanje in še par malenkosti, ki naj bi programu dajale videz uporabnosti.

Zadnji program pa je AnimLab. Poleg presenetljivo hitre animacije (med najhitrejšimi predvajalniki na Amigah), postreže še z zanimivimi opcijami, kot so Diskanim (sprotno nalaganje in predvajanje animacije z diska), Intellize (zamik vrstic), Comprimize (stiskanje datoteke), Merge Pictures (dodajanje slik), Lock first palette (vse slike v animaciji prevzamejo barve prve) in konverzijo med TV standardoma PAL in NTSC. ▲

V2.02

```

MOUSE on
FKEYS on
NUMKEYS off
JOYSTICK off
POINTER on
INTERACTIVE on

EVENT Blank
EXECUTE list cli wait
SET j 76
IF h=0 GOTO Blank
SOUND volume 64 pan 0 period 126 loops 1 Delay 0
SOUND play HardDisk:Grafika/Video/scalaMM400/Sounds/Buttons
PICTURE HardDisk:Grafika/Video/scalaMM400/Backgrounds/Grass001
WIPE derreck north damped speed 5
TABS 100 200 300 400 500 300 350 400 450 500
MARGINS on 32 607
GRID off 6 6
WORDWRAP on
FONT Compact.font 31
COLOR 10 7 7 7 7 0 0
ATTRIBUTES bold shadow edge remap center
STYLE 0 3 4 3 6 2 1 26 4 1 13 0 5 0
TEXTWIPE bob south easeout speed 6
TEXT 210 30 "Megazin na sejmu"
COLOR 1 7 7 7 7 0 0
ATTRIBUTES remap center
TEXTWIPE dump speed 1
TEXT 319 63 ""
COLOR 12 7 7 15 14 0 0
ATTRIBUTES 3D remap center
TEXTWIPE bob west easeout speed 6
TEXT 265 96 "INFOS '93"
MARK replace 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 15 14
SELECT replace 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
BUTTON position 260 89 380 132 EXIT
PAUSE -1
END

```



zanimivosti

Gregor Strniša

Odvzem prostosti ali samo odvzem kreativnosti?

Kawai X 50-D in X 40-D



Paket je založila britanska založba Music Sales - New Media, pri nas pa ga je moč kupiti pri kranjski firmi Compumusic, oziroma v tamkajšnji trgovini Tipka, Staneta Žagarja 34a, telefon: (064) 217 363.

Razlika med studijskimi in domačimi sinti ter ocena klavatur Kawai Ob ocenjevanju sintov, si moramo najprej pogledati, kakšne vrste teh naprav na tržišču obstajajo. Vsi vemo, da imamo cenejše in dražje. Toda to ni vedno bistvena postavka. Predvsem ločimo dve večji skupini:

- sinte za domačo rabo. Le ti imajo vgrajene vse mogoče vrste avtomatskih spremljav.
- sinte za profesionalno rabo. Le ti nimajo avtomatskih spremljav. Lahko programiramo svoje zvoke.

Razlike med obema skupinama

Določena razlika je v ceni. Ta se začne že pri 300 DEM za "domače" sinte, med tem, ko klaviature za profesionalno rabo lahko kupite za okrog 1000 DEM. Sint za domačo uporabo v nižjem cenovnem razredu navadno nimajo avdio izhodov za zunanje zvočnike ali ojačevalce. Imajo le vgrajen zvočnik. Poleg tega nimajo MIDI vhodov in izhodov, pa tudi velikost tipk je pri nižjem cenovnem razredu manjša in se ne drži standarda velikosti navadnih klavirskih tipk. Kot sem omenil že prej, sint za domačo uporabo navadno ne more oblikovati zvokov po želji uporabnikov. Vse naštete lastnosti pa ima vsak profesionalen sint.

Kaj nam nudi sint za domačo uporabo in česa profi sint nima

Avtomatske obrazce najrazličnejših ritmov in basovskih figur: pritisnemo na eno tipko in igra cel orkester, da zaigramo akord, ni potrebno pritisniti na primer dveh tonov, ampak le enega, za to določenega. Moje mnenje: nekakšna instant varianta ukvarjanja z glasbo, pri kateri je kreativnost posameznika v drugem planu.

Kaj nam nudi profesionalni sint?

Vedno veliek tipke, vtiče MIDI, izhode avdio, možnost kreiranja lastnih zvokov, sekvencer oziroma magnetofon za tisto kar smo odigrali, včasih disketno enoto. To pomeni, da lahko vzamemo disketo in gremo brez sinta v studio in izkoristimo zvoke studijskega sistema.

Meja med obema skupinama se v zadnjih letih oži. Sint za domačo uporabo so vse bolj sposobni in vedno boljši. Mislim, da je situacija podobna tisti izpred dvajsetih let, ko so se začele pojavljati prve ritem mašine. Takrat so bile še zelo nerodne in instantne. Čas in razvoj pa sta pokazala, da bi pop muzika danes zelo težko preživela brez ritem mašin.

Odvzem kreativnosti pri sintih se je začel v začetku osemdesetih z Yamaho DX7. Pa ne zato, ker bi to bil nekrativen sint. Nasprotno! Vendar je bil eden prvih, ki na sebi ni imel gumbov za posamezne parametre barve zvoka. Poleg tega je imel sorazmerno veliko banko zvokov in glasbeniki so počasi nehali programirati svoje zvoke. Z razvojem tehnologije je padla kreativnost.

Vse do Yamahe DX7 sinti niso imeli pomnilnika za določeno kombinacijo gumbov, oziroma barv. Vsako barvo si moral posebej nastaviti in si zapisati kombinacijo. Tako je vsak glasbenik ustvarjal in odkrival svoje zvoke. Dandanes pa ima s pomočjo sintov, ritem mašin in podobnega že vsak mulec na primer sound bobnov Phila Collinsa. Ni problematično, da ima tak sound eden, problem je, da ga imajo vsi.

Še ena od najpomembnejših razlik med sintom za domačo uporabo in profesionalno napravo: če uporabljamo prvega, nam skoraj gotovo ni potrebno vedeti o muziki skoraj ničesar in dobili bomo kar spodobne rezultate. Nekaj bo ropotalo, predvsem bo podobno ritmom iz teras, kjer poleti pijemo pivo in na začetku bomo zelo zadovoljni. Za uporabo druge skupine sintov pa rabimo nekaj predzanja, oziroma volje in pa kreativnosti.

Klaviaturi Kawai X 40-D in X 50-D, ki sem ju imel v testu spadata v generacijo novejših klaviatur za domačo uporabo. Imata pa standard GM, General MIDI.

Kaj je General MIDI?

Med zahtevami najdemo modul z vsaj 24 glasovi (16 za melodijo in 8 za bobne), 16 kanalov MIDI, ki morajo biti sposobni igrati vsi hkrati in vsak sint mora biti multitimbral ter mora znati jemati glasove po potrebi glede na potrebno večglasje glasbene strukture. To pomeni, da ni potrebno nastavljanje koliko glasov od na primer 16 bomo namenili klavirju (na primer: klavir 4, bas 1, kitara 4, orgler 4...), pač pa bo naprava sama spoznala, da bo na primer v uvodu porabila za klavirski solo vseh 16 glasov, kasneje pa bo na primer v srednjem delu dala 10 ali več glasov kitari ali orglam.

Sint z General MIDI mora imeti kontrolerje na naslednjih številkah:

- 1 modulacija
- 7 jakost
- 10 panorama
- 11 expression
- 64 sustain pedal
- 121 reset all
- 123 all notes off

Zvoki

General MIDI predpisuje pri tovarniško nastavljenih zvokih naslednje: klavir, kromatična tolkala, orgle, kitara, bas, godala, ansambel, trobila, pihala, piščali, sint solo, sint spremljava, sint efekti, etno, tolkala, zvočni efekti. Znotraj naštetih skupin obstaja osem različnih zvokov, kar skupaj zneso 128.

Standard GM ne predpisuje sinteze, s katero naj bi

bili kreirani zvoki. Prav tako ne predpisuje kvalitete zvoka na primer v bitih ali kako drugače. General MIDI pomeni standardizacijo, hkrati pa prinaša tudi omejitve. General MIDI pomeni tudi napad na identiteto posameznika.

Interaktivni glasbeni paket

Glasbeni paket vključuje disketo s skladbami Phila Collinsa v obliki datotek MIDI in pesmarico (songbook). Pri notnem zapisu opazimo posebnost. Poleg vseh potrebnih oznak in zapisov je znotraj vsake note napisana njena tonska višina oziroma oznaka, kot na primer C, D ali E. Vsekakor pohvale vredna poteza za ljudi, ki niso toliko večji notnega zapisa. In komu so takšni paketi namenjeni? Vsekakor začetnikom, pa tudi učenim "muzikantem". Domačim glesbenikom bo verjetno najbolj všeč zapiranje stez in igranje manjkajočega instrumenta, vsi, ki imajo bend, pa bodo na ta način zlahka prišli do not, ritem mašina bo sprogramirana v pravem trenutku, pa tudi z pisanjem aranžmajev ne bo težav.

Prednost je ta, da vse material pregledamo s pomočjo računalnika hitreje, kot pa "peš". Na disku so celotni aranžmaji Phila Collinsa, moč pa je kupiti tudi dela Madonne in Michaela Jacksona. Tako najlažje vidimo in slišimo, kaj igra denimo bas. Če imamo basista, lahko s pomočjo notnega zapisa programa njegov del natisnemo in odigral ga bo takoj, ne da bi izgubljal časa s poslušanjem kasete.

Ko disketo naložimo v sekvencerski program so vsi podatki stisnejni v eno stezo, zato jih je najprej potrebno razvrstiti. Vsakemu kanalu MIDI je potrebno dodeliti svojo stezo, v našem primeru po standardu General MIDI. Če pa imamo sint, ki prepozna GM, težav s razvrščanjem po stezah ne bo! ▲

Tehnikalije:

Kawai X 50-D:

- General MIDI
- 128 16-bitnih vzorčenih zvokov
- 47 bobnov
- 100 variant različnih stilov
- 61 klavirskih tipk
- 3000 not pomnilnika v sekvencerju
- digitalni efekt reverb
- 28 glasov
- pitch bender
- dinamične tipke
- one finger (avtomatične spremljave)
- avdio izhodi
- vtiči MIDI

Kawai X 40-D:

- General MIDI
- 128 16-bitnih vzorčenih zvokov
- 47 bobnov
- 100 variant različnih stilov
- 61 klavirskih tipk
- 3000 not pomnilnika v sekvencerju
- 28 glasov
- dinamične tipke
- one finger (avtomatične spremljave)
- avdio izhodi
- vtiči MIDI

Oba sinta sta solidna izdelka tovrstne usmeritve. Sicer pa nikoli ne zaupajte testom in opisom v revijah. Vedno preizkušajte mašine sami!





atari

Jaka Terpinc

Sokol na moji mizi

Test računalnika Atari Falcon 030

Nisem fanatik, ki je nekoč z desnico na srcu, z levico pa na atarijevem sistemskem disku poln zanosa dejal: "Tudi moj drugi računalnik bo atari". Kljub temu je Falcon že četrti in verjetno sploh ne zadnji. Ne bom zanikal kar malce čustveno navezanost na TOS in atarijeve kultne programe, vendar pa so razlogi za to odločitev zelo praktične narave. Kaj zmore, zakaj in komu je namenjen falcon, preberite v naslednjih vrsticah.

Sedem let skomin ali zakaj je bilo vredno čakati na falcona

Res je, ravno sedem let je minilo od takrat, ko je atari povil svojega ST-ja, enega priljubljenjših računalnikov konca osemdesetih. V začetku je bil resen konkurent Macintoshu, dasiravno ni nosil nobene statusne pripombe, vendar pa je nedoslednost pri nadgradnjah, ki so bile prepozne in največkrat tudi nezanesljive ter slabo kompatibilne, ostal tekmeč kvečjemu amigi. TT je postal strogo profesionalen računalnik, STE in Mega STE pa pravzaprav nista predstavljala bistvenega koraka

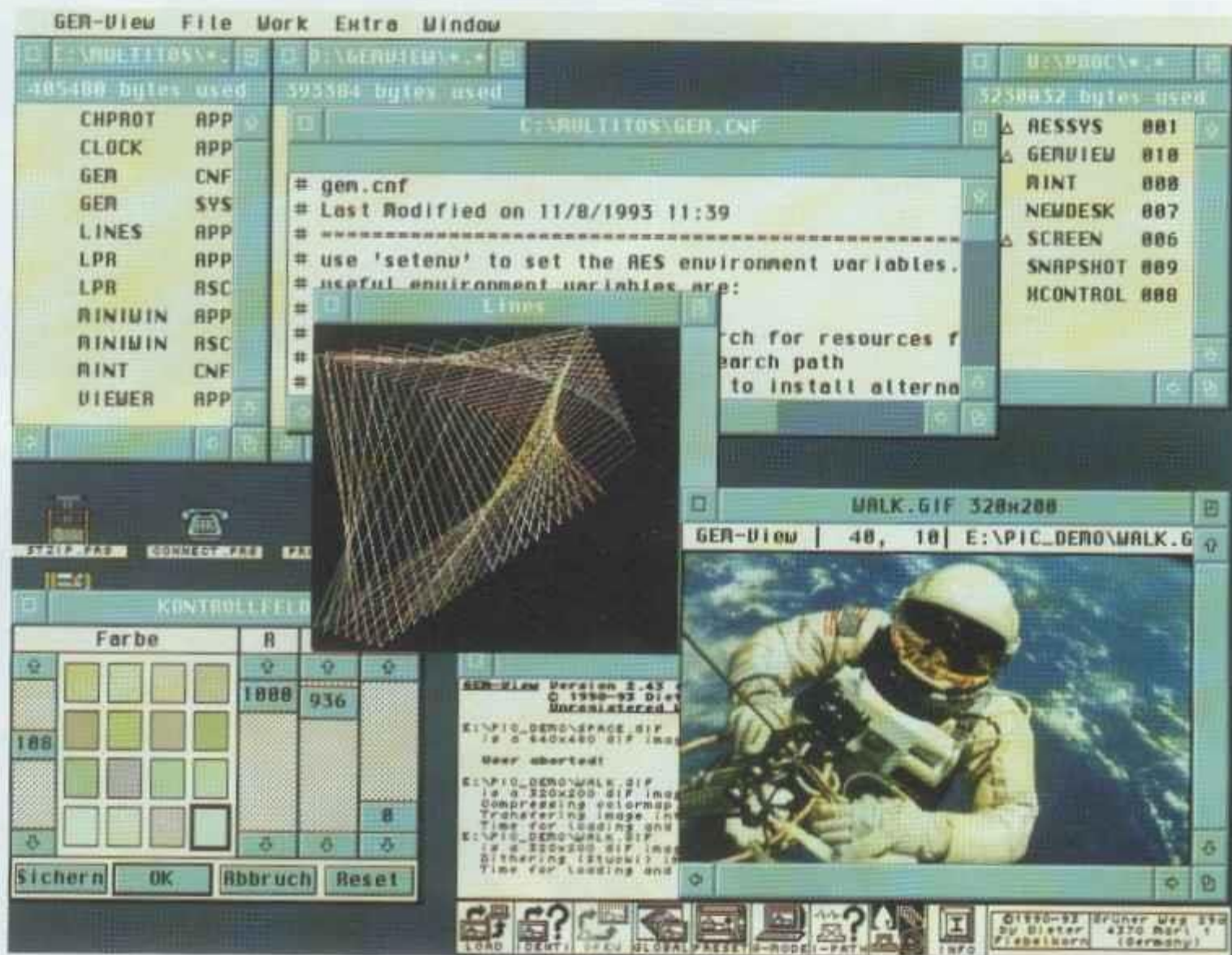
naprej. Falcon se je na tržišču pojavil pred slabim letom, njegova priljubljenost narašča, vendar ne tako bliskovito, kot je atari (vselej) pričakoval. Če upoštevamo, da atari ne izvaja nikakršnih reklamnih akcij, ki bi na falcona opozorile tudi tiste, ki ne berejo atariju posvečenega tiska, lahko rečemo, da se falcon vendarle uveljavlja.

Razlika je (očitna) pod pokrovom

Falcon... Hm... Če vprašate mene, je to 1040 STFM z barvno etiketo in temnejšimi tipkami. Pa smo tam. Začnimo enkrat za spremembo s slabimi stranmi. Tradicija je pustila za sabo sedem let star zunanji izgled z nekaj kozmetičnim spremembami, sedem let staro membransko tipkovnico ter sedem let staro miš, kar pa ni nujno slabost, saj ju imajo nekateri mnogo rajši kot vse supermoderne klikajoče nadomestke. Tipkovnico, združeno z matično enoto je opravičevala (nizka?) cena, kar je, če stvar malce pretehtamo popln nesmisel. Zakaj? Falcon brez trdega diska ni primeren niti za igre, kaj šele za kako resnejšo multimedijo, trdi disk pa seveda ne sme biti večji od 2.5 palca, da mu falconova koža ni pretesna.

Tehnične lastnosti falcona 030:

- Procesor:** Motorola 68030-16 MHz
- Koprocessori:** Blitter-16 Mhz, DSP-32 MHz, matematični MC 68881/68882-16 Mhz
- Pomnilnik:** 1,4 ali 14 Mb RAM, 512 Kb ROM
- Grafika:**
 - VGA: standardno največ 640*480*256 barv ali 320*480*65.536 barv, možnost poljubnih ločljivosti z overscanom
 - RGB/TV: največ 768*480*65.536 barv, prepletano
 - vse ST-jeve ločljivosti v obeh načinih
 - softverski in hardverski Overscan
 - hardverski pomik zaslona za vse gr. načine
 - podpora genlocku
- Zvok:**
 - 8 kanalni 16 bitni stereo, vzorčenje do 50 KHz (CD-44.1 KHz!), možnost hkratnega (real-time) procesiranja in snemanja na disk
 - 16 bitni AD/DA pretvornik
 - kompatibilen z ST/STE zvočnim sistemom
 - priključek za DAT in DSP
- Masovni pomnilnik:** disketnik HD, 1.44 Mb, notranji 2.5 palčni IDE trdi disk
- Tipkovnica:** membranska, združena z ohišjem, 94/95 tipk
- Operacijski sistem:** TOS 4.xx, 5.xx, večopravilni MultiTOS



Tako izgleda težko pričakovana večopravilnost na atariju.

Tako majhni diski, sicer namenjeni prenosnim računalnikom, pa so seveda precej dražji od običajnih, za palec večjih. S cenejšimi 3.5 palčnimi diski bi zagotovo prihranili vsaj za ločeno tipkovnico in ohišje, kot ga ima TT.

Podoba pod pokrovom je pravi kontrast. Čeprav se v majhnem ohišju gnete cel kup šare, od trdega diska, do napajalnika, zvočnika in ventilatorja, je vezje mnogo bolj pusto kot pri ST-ju. Tam nekje sta motorolna tridestka in DSP, pa prostor za enega od aritmetičnih koprocesorjev (68881 ali 68882) in 512 Kb ROM-a, tokrat v enem samem čipu. Povrh vsega je, po trditvi avstrijskega prodajalca in serviserja zelo "service-friendly" (preberite si to v allo-allojevski "Herr Flick" angleščini).

Multimedija za vsakogar

Stavek je pobran z reklamnega prospekta in v svoji zanesenosti ni prav nič pretiran. Falcon je zelo multimedijski računalnik, s pravimi barvami i zvokom, bolj-šim od CD-ja. Standardno, v ločljivostih do 768*480 na TV ali RGB monitorjih oziroma 640*480 na VGA monitorjih lahko prikaže 2, 4, 16, 256, 32.768 ali 65.563 barv. Paleta je 18 bitna, kar znaša 262.114 barv. Izjemna prilagodljivost grafičnega sistema nam omogoča, da že z preprostimi softverskim gonilnikom ločljivost pri katerikoli barvni izbiri povečamo do omejitev monitorja (napri-mer 1024*960 v 256 barvah brez prepletanja). Svoje čase so pri atarijih precej nesreče povzročali monitorji, ki so morali biti samo takšni in prav nič drugačni. Falcon poravnava stare grehe - nanj lahko priključite vse vrste VGA/SVGA/Multiscan monitorjev, RGB monitorje, Atarijeve monokromatske SM monitorje in televizor. Če kupujete na novo, naj vam kaj drugega kot VGA ne pade na pamet, razen če imate preveč denarja in ste kronično zasvojeni s prepletanjem slike.

Zvok je 16 bitni stereo, frekvenca vzorčenja pa je lahko do 50 Khz (CD-44.1 Khz). Pretvornika analognih v digitalne signale in obratno sta del falconovega hardvera. Ob podpori hitrega DSP-ja, je falcon idealen za profesionalno obdelavo zvoka in prekaša tudi naj-imentnejše člane družine Soundblaster. Midi ob vsem tem blišču ostaja skoraj neopazen.

TOS, kompatibilnost in podobne dileme

Novi TOS je, kot že rečeno, spravljen v polmegabyte-nem ROM-u. V tem istem čipu so sistemska sporočila in desktop v štirih različnih jezikih, zato vam ne bo treba več obupavati nad nemščino, če boste računalnik kupili pri sosedih, kakor je bilo doslej v navadi. Tudi GEM ima nekaj lepotnih popravk: ikone so barvne, drsniki, gumbi in ostala ornamentika pa ima odslej videz trodimenzio-



V novem GEM-u so ikone, ki jih lahko oblikujemo po lastnem navdihu, barvne in animirane

DSP Magija

Teorija...

Motorolin DSP 56001 je najuglednejši del falconovega procesorskega sistema. DSP je, kot pravi-jo, mora za programerje, za uporabnike pa najslajše sanje. DSP-ji so nepogrešljiv del visoke tehnologije v znanosti, kjer opravljajo prav never-jetne stvari, od analize molekul DNK, do pre-poznave cilja pri vodenih projektilih. Pogledimo si, čemu vse lahko pride prav DSP-jeva račun-ska moč pri falconu.

Glasba: za sintetizacijo zvokov, digitalno snema-nje in reprodukcijo, zvočne učinke, odpravo napak ter šumov v realnem času

Komunikacije: (de) modulacija, hitri modemi, vi-deo telefon, kompresija in šifriranje podatkov

Govor: analiza, prepoznavanje govora, prevaja-nje

Grafika: računalniški vid, procesiranje slik, vek-torska grafika, 3D grafika in senčenje

...in praksa

Programčki, ki izkoriščajo DSP se vztrajno množijo. Tule so za ogrevanje trije iz shareware ponudbe.

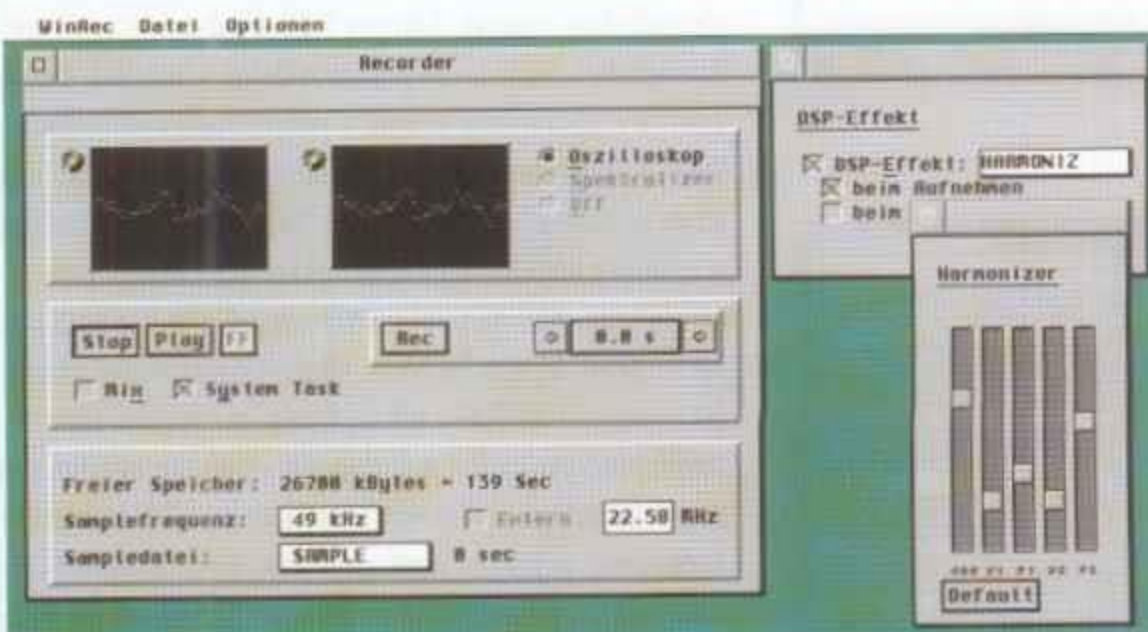
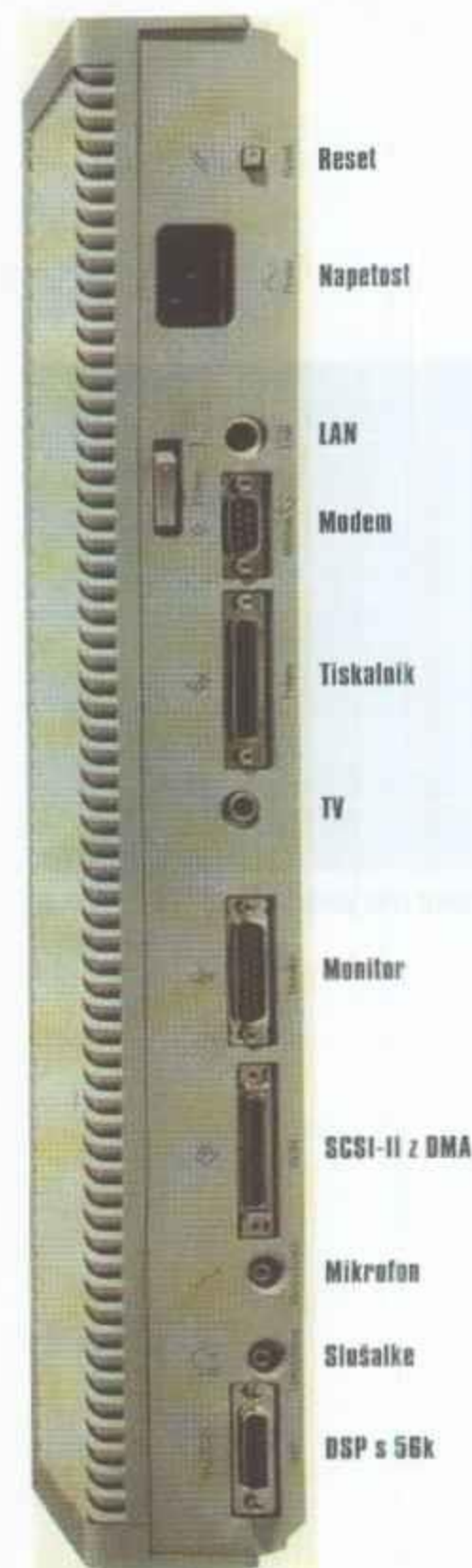
Winrec je program, ki vas na kratko vpelje v čudo-viti svet zvočnih učinkov. Zvok lahko vzorčite s frekvenco do 49.0 Khz (bolje kot CD ali DAT) in ga hkrati snemate na trdi disk, obenem pa se lahko izživljate s celo vrsto efektov (karaoke, odmev, višina glasu itd.), ki jih DSP generira brez zakas-nitve. Podoben program **Digitape** razpolaga s paletjo kitarskih efektov, kar pomeni, da lahko mikrofona pritrdite k povsem navadni akustični ki-tari, nastavite distorzijo in zaženete trušč.

Risanje Mandelbrotovih množic je še ena poslasti-ca za DSP. Program **Flight**, dolg le 17 Kb vam pri-redi predstavo vrtničenja v globine mandelbro-tove množice, pri čemer izračuna 12 sličic v sekundi.

Program **Gem View** je stari znanec. Njegova spe-cialiteta je prepoznavanje in prikazovanje najrazličnejših slikovnih formatov. Med dekom-presiji slik JPEG imamo pogosto dovolj časa za kako malo potrebo, vendar le, kadar se s tem uba-da MC 68030. Ko se v igro vmeša DSP nimamo dovolj časa niti da bi se pošteno pretegnili, kajti proces steče osemkrat hitreje.

Poti od in do falcona

Na levi strani:
2 x analogni joystick
MIDI in/out
vrata za kartice



Winrec, namizni glasbeni studio.

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

... ..

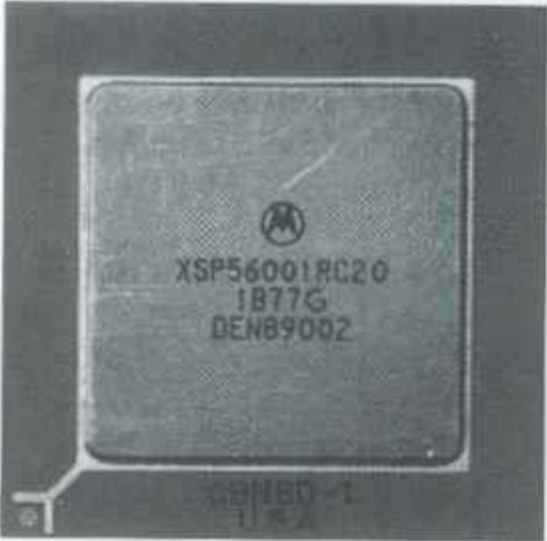
... ..

... ..

... ..

... ..

... ..



Za čudovit zvok poskrbi čip DSP (digital sound processor).

nalnosti. Spremenjen je tudi izbirnik datotek in še bi lahko naštevali.

Kar zadeva združljivost s starim softverom je treba reči, da programi bolj ali manj delujejo, če ne drugače v standardnih ST/TT-jevih grafičnih ločljivostih. Nekaj težav je s kopirnimi programi (Fcopy pro, Acopy ter Kobold bombardirajo pri formatiranju). Kar je najpomembnejše, uporabni klasiki kot so Protext, Calamus, Avant Vektor, Retouche itd. delujejo zanesljivo in hitro. Glasbeniki so malce nesrečni, ker jih je pustil na cedilu Notator 2, zato pa njegov nadgradnja, Notator Logic, ni razočaral.

Pretežno so verzije, ki niso starejše od enega leta tudi že prilagojene na falconove barvne zmogljivosti. Njihova hitrost je po pričakovanju nekako štirikratna glede na ST-ja v monokromatskem načinu - v 256 barvah je ta faktor seveda nekoliko manjši. Programi, ki so namenjeni zgolj procesorju 68030 in izkoriščajo DSP so seveda poglavje zase. Tu se hitrostni indeksi podeseterijo.

Kupiti - kako, po čem?

Osnovna verzija, ki jo prodajajo v Nemčiji in Avstriji ima 4Mb rama in 80 Mb (najnovejše verzije) ali 65 Mb (malo starejši) trdega diska. Izvozna cena takšne konfiguracije se giblje okrog 2150 DEM, odstopanja zavisijo od prodajalca. Idealen nakup je verzija brez trdega diska, ki je vsaj 500 dem cenejša, za ta denar pa pri nas dobite zunanji SCSI disk z vsaj še enkrat več prostora. Problem je le ta, da takšnih konfiguracij prodajalci, vsaj na zalogi, po večini nimajo. Pazite se starih verzij TOS-a. Tiste z oznako 4.01 in manj so precej hroščate, zato naj bo le ta vsaj 4.02 - najbolje pa 4.04. Softver, ki ga dobite skupaj z računalnikom sta v prvi vrsti MultiTOS in Speedo GDOS. Če ta ni priložen, ga dobite brezplačno, ko se registrirate kot atarijev uporabnik (priložena registracijska kartica). 4Mb RAM-a je sicer dovolj, vendar ga je za pravo udobje pri delu s slikami in zvočnimi vzorci potrebno 14Mb. Za to potrebujete razširitveno kartico (okrog 200 DEM - prazna), na katero vmetimo spominske čipe SIMM. ▲

Nujne stvari so tri

Trije čisto majhni programi, brez katerih si Falcona rajši ne predstavljam.

NVDI 2.5

NVDI je že nekaj let nepogrešljiv sopotnik uporabnikov atarija. Grafične rutine, ki jih uporabljajo bolj ali manj vsi programi, imenovane VDI, so dokaj počasne, ali pa vsaj ne tako hitre, kot bi lahko bile. Pospeševalnikov le-teh je bilo doslej kar nekaj (Turbo ST, Quick ST), vendar NVDI že od svoje prve verzije nima konkurence. 2.5 je prva verzija, ki deluje na falconu. Spremembe so opazne pri hitrostnih testih (nekatero grafične operacije so tudi do desetkrat hitrejše), še bolj pa v praksi.

Blowup

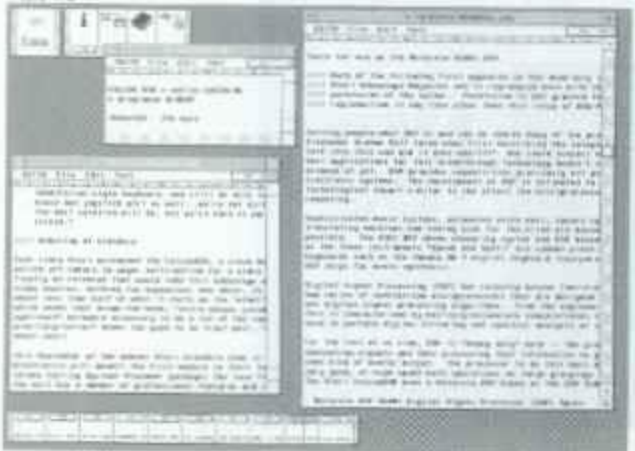
Če smo morali pri ST-ju za raskošje spajkati žice po matični plošči, so pri falconu te stvari rešene že vnaprej. Gre seveda za tako imenovani overscan ali po domače poljubno nastavitve ločljivosti slike. Programček blowup vam sliko poveča do meje, ko se zadeva še ujema z monitorjem, ki mora biti v ta namen čim boljši. Hardversko podprti overscan (modul med monitorskim izhodom in priključkom monitorja) omogoča višje frekvence obnavljanja slike pri večjih ločljivostih. 1024*960 v 256 barvah in to neprepleteno! Ni slabo, mar ne?

Backward!

ST emulator za falcona. Z njegovo pomočjo deluje po priloženih podatkih več kot 75% vseh ST-jevih iger. Praksa to potrjuje. V novi verziji 2.0 velja pohvaliti tudi možnost prilagajanja računalnika ob emulaciji sami, se pravi, da lahko umazani piratski intro prebavimo s prepopoljenim procesorskim taktom 8 Mhz, po intru pa ve-selo po gasu (ALT+CTL+()) in s polnimi 16 Mhz naprej.

Mu(l)tiTOS

Večopravilnost je stvar, s katero se dandanes ne moremo prav nič več bahati, zato je tudi na Atariju ne gre razumeti drugače kot nujnost. Atarijev TOS je bil doslej zgolj enopravilna in tako tudi vsa softverska dediščina ni prav dosti širokosrčna, ko je treba procesor deliti z drugimi. Enostavno, čuti se neka prisila, ne vem od kje, vendar je prisotna. Morda v počasnosti, morda v požrešnosti s spominom. Ne vem. Morda bi bilo večopravilno življenje lepše s 14Mb RAM-a. Programerji so sicer navdušeni. Pravijo, da je MultiTOS tako zelo podoben UNIX-u, da jim je kar prirastel k srcu in da ni razloga za negodovanje. Tako programerji, moj popolnoma pragmatičen zaključek pa pravi, da MultiTOS sploh ni slab, če hočemo izračunati neko sliko s Povrayem, in pri tem ne mislimo zgolj do jutra strmeti, kako se prižigajo izračunane pike, temveč moramo med tem napisati kak tekst, poklicati z modemom in podobno. Saj veste, opravila, kjer hitrost ne igra bistvene vloge. Če pa mislite hkrati zalagati s Calamusom ali retuširati s Chagallom, potem pa... Neeeeeee! MultiTOS-a nikar. Razen če zavirate sosedu, ki na 386-ki poganja Windowse. No ja, tudi če mu, on vas je nedvomno prekosil z megabytnim obsegom svojega sistema. MultiTOS namreč zavzema le eno HD disketo. Hitrost enega programa pod MultiTOS-om, je cca. 70% hitrosti brez večopravilnosti. Če se okrog motorole prerivata dva ali več programov, je hitrost temu primerno manjša. MultiTOS-a se torej nikar ne branite, vendar naj o tem, ali ga boste aktivirali ali ne, presodi vaša potreba po hitrosti ali po večopravilnosti. Seveda naj pripomnim, da MultiTOS pravzaprav še nastaja, moja verzija pa je stara vsaj pol leta, zato naj zopet poln upanja omenim prihajajoče, že narejene izpopolnitve, ki naj bi bile hitrejše in bolj "zdrave". Če je na tem kaj resnice, boste ob pravem času nedvomno izvedeli. ▲



Opazna razlika velikosti zaslona pri uporabi Blowupa.

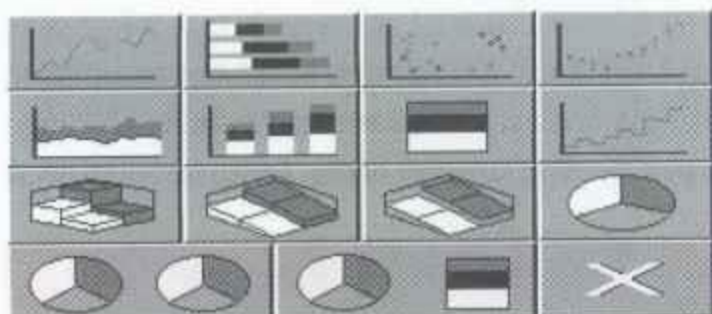
Boštjan Troha

TurboCalc 2.0 vs. ProCalc 2.0

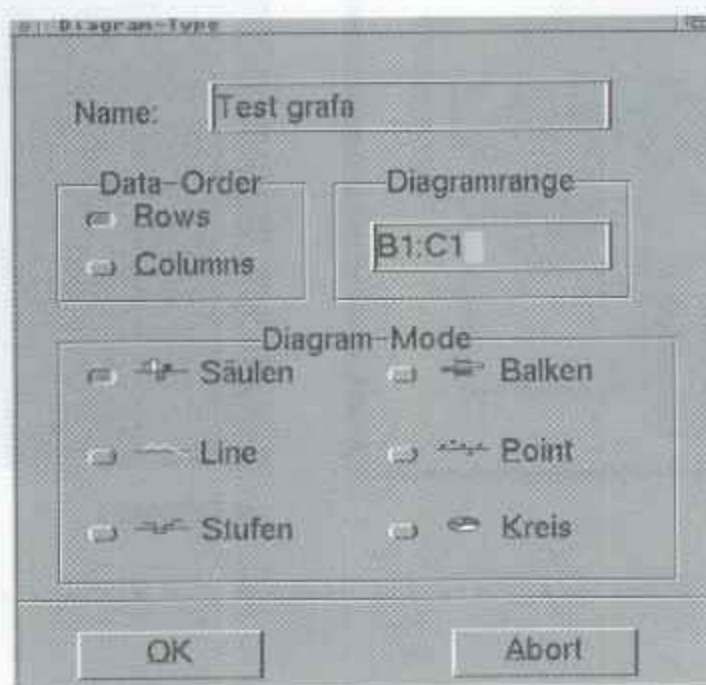
Vse, kar ste si vedno želeli delati s preglednicami, pa se vam je zdelo neumno, če ne celo ponižujoče.

Kdor se je vsem zdravorazumskim argumentom navkljub odločil obdelovati preglednice z Amigo ("Amiga pač ni pisalni stroj s klikajočo tipkovnico, plahim zvočnikom in monokromatskim monitorjem, ob kakršne se dandanes spotikamo že v vsaki pisarni predelavca", bi zasikal fanatični amigaš), ima na izbiro kar nekaj res kakovostnih softverskih paketov. Tisti bolj šparovni si lahko izberejo kaj iz neizčrpne zakladnice programov v javni lasti, kjer najdemo popolnoma zadovoljiva tabelarična kalkulatorja Analyticalc in Scalc, pa še cel kup "homemade past", ki računajo preglednice. Najzahtevnejši uporabnik pa bo nemara posegel po Maxiplanu 4.0, TurboCalcu 2.0 ali ProCalcu 2.0. Resnici (in še komu) na lju-bo, delajo vsi naštetih in prezrtih tabelaričnih kalkulatorji isto. Seštevati znajo po stolpcih, vrsticah in diagonalah, bahajo se z stotinami vdelanih matematičnih in finančnih formul, omogočajo izrisovanje najrazličnejših grafov ter ponujajo še kopico prepričljivo neuporabnih malenkosti.

Če želite le hitre kalkulacije, brez grafičnih prikazov, boste softver, kot že rečeno, dobili takorekoč zastonj. Pisati ali telefonirati morate le kakšnemu klubu ali društvu, ki ima programe v javni lasti (recimo CAUG, tel. 061 1684 175) in se pozanimati za enega od zgoraj naštetih. Zaplete pa se, ko si zaželimo profesionalni softverski paket in, ko prodajalec na primer za ProCalc zahteva celih štiristo mark. Napeta situacija v trgovini se za spoznanje ohladi, ko vam izgube posla boječi prodajalec ponudi najnovejšo verzijo TurboCalca (2.0), domala



Štirinajst grafov ProCalca



Skromnejša izbira grafov v TurboCalcu

enakega, vendar za dve tretjini cenejšega programa. Prava dva predstavnika zelo majhne manjšine programov za tabelne kalkulacije (preglednice) si bomo tokrat prav na hitrico ogledali.

S čim torej preračunavati profit?

Ugotovili smo že, da cenovno programa nista primerljiva, saj TurboCalc V2.0 s popusti prodajajo že za 125 mark. Oba paketa za kolikor toliko znosno delo zahtevata po en megabajt pomnilnika, stečeta pa na vseh modelih Amig in na vseh operacijskih sistemih ter Kickstartih. Oba tabelarična kalkulatorja dobimo na dveh disketah, od katerih je prva programska, druga pa napolnjena s primeri, priložnik pa je pri TurboCalcu za spoznanje obsežnejši in natančnejši (200 strani), kakor ProCalcov.

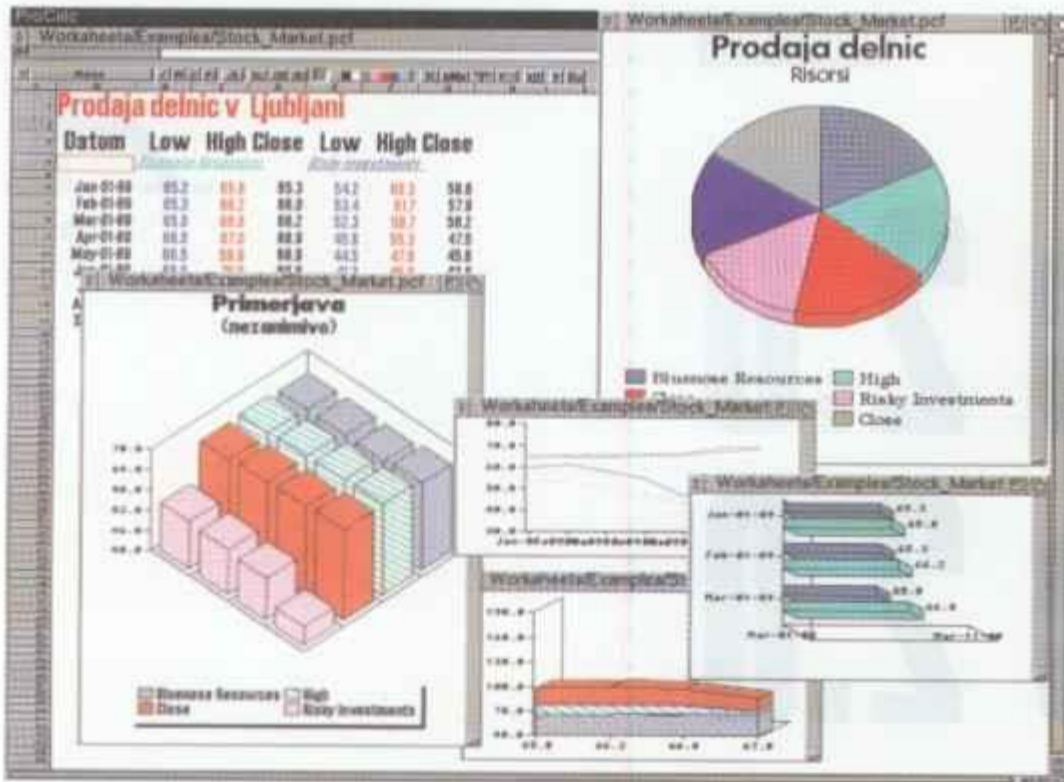
Velikost preglednice je pri obeh programih seveda odvisna od pomnilnika, največje preglednice pa so 65536 stolpcev in prav toliko vrstic (vprašamo se, ali so takšne preglednice sploh še pregledne). ProCalc premore okroglih 125 že definiranih statističnih, trigono-

Če radi preračunavate tabele in si želite primeren program, je TurboCalc vsekakor najugodnejši nakup. Za deset tisočakov tolarjev, kar je za tovrstne aplikacije spektakularna cena, dobite vse, kar ima skoraj trikrat dražji, vendar prestižnejši ProCalc. Uveljavljena založniška hiša Gold Disk, ki je založila ProCalc se pač ne bo šla dumpinga, pravijo odgovorni. Kaj pa pravijo kupci pa je že lep čas zapisano v učbenikih ekonomije.

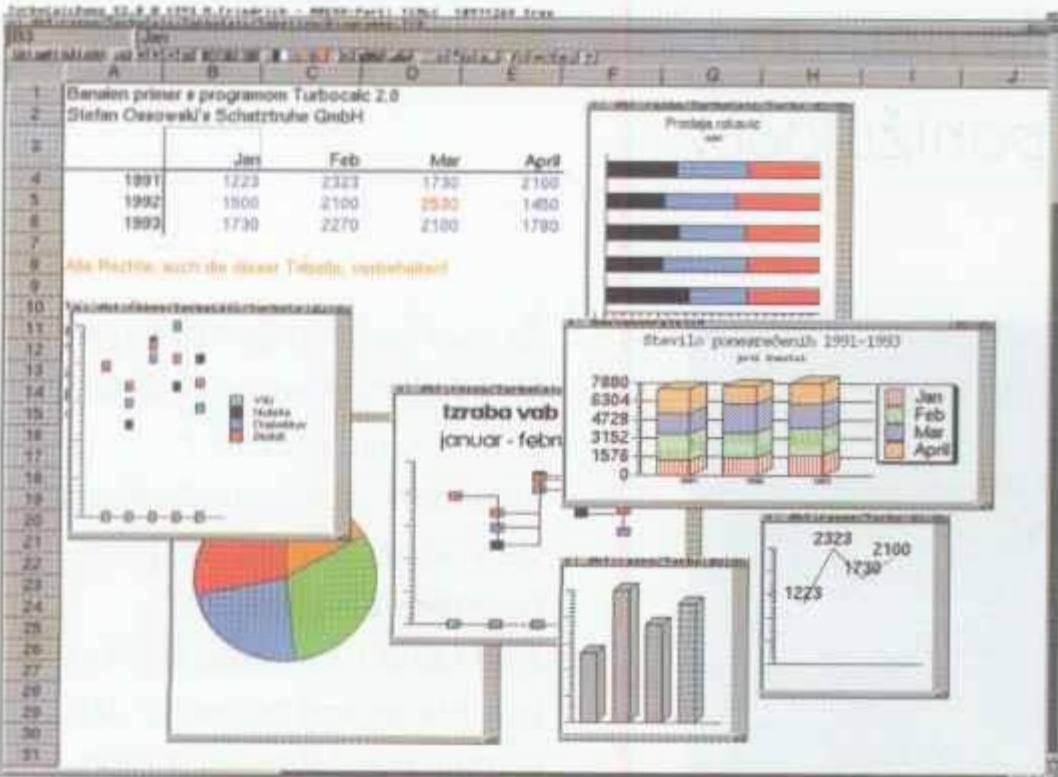
Naslova:

Turbo Calc V2.0
Stefan Ossowski's
Schatztruhe,
Gesellschaft für Software mbH,
Veronikastrasse 33,
45131 Essen, Nemčija
tel.: 0049 201 788 778
fax.: 0049 201 798 447

ProCalc V2.0
Gold Disk, P. O. Box 789,
Streetsville Mississauga,
Ontario, Kanada
tel.: 001 416 602 4357



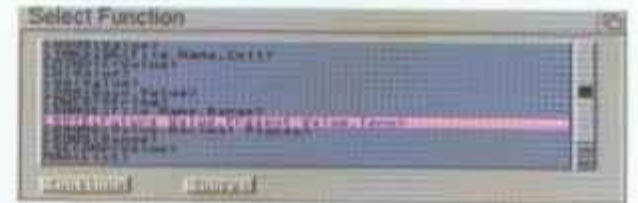
ProCalc



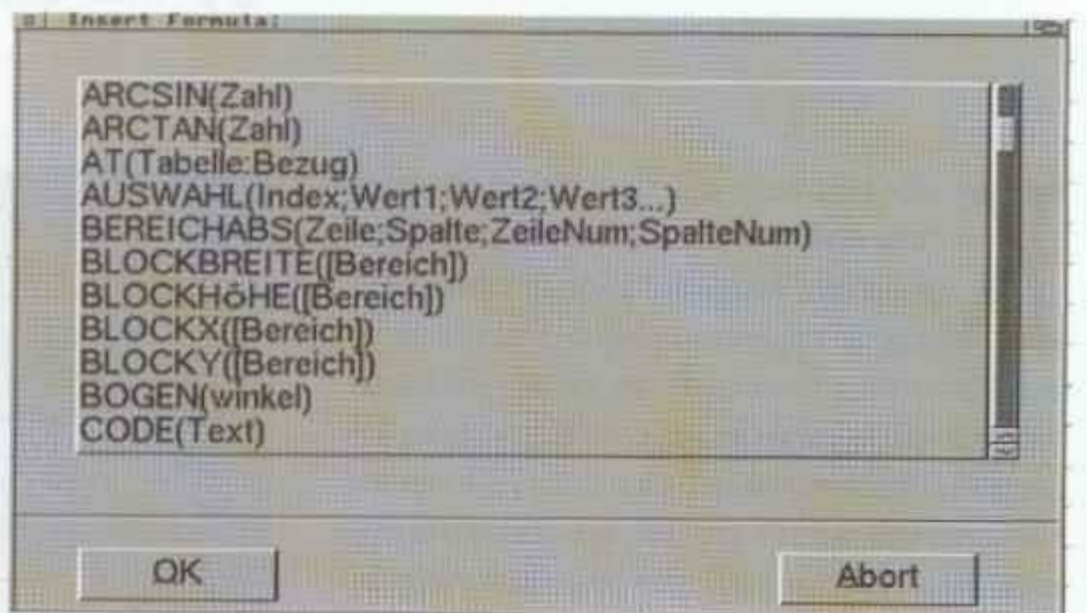
TurboCalc

metričnih in finančnomatematičnih formul, medtem, ko jih ima TurboCalc le 100. Formule lahko pri obeh programih poljubno spreminjamo, ali pa dodajamo nove. Tudi kar se grafov tiče je ProCalc precej bogatejši, saj ponuja 14 tipov grafičnih prikazov (konkurent pa šest): od točkovnih (dva tipa), prek profilnih, bločnih (šest tipov) do primerjalnih, kjer je mogoče iste podatke hkrati prikazati z dvema različnima grafi. Podpora makrojev pa je pri TurboCalcu bistveno bolj izpopolnjena. Lahko izbiramo med 120 že napisanimi, ali pa si sprogramiramo lastne. Celo igrice tipa štiri v vrsto se da z lahkoto napisati. Kot vsi sodobni programi, imata tudi naša dva možnost zunanje kontrole s programsim jezikom ARexx (glej prilogo v 2. številki Megazina). ProCalc s 75 ukazi zadovolji skoraj vse zahteve uporabnika, 120 TurboCalcovih ukazov pa je že prav dekadentno veliko.

Oba programa imata možnost nalaganja tabel, napisanih v drugih programih. ProCalc prebere formate Lotusa 1-2-3 in MaxiPlana, kar ni posebej veliko. TurboCalc pa MS Excell, ProCalc, CSV in navadne tabele ASCII. Programa tudi shranjujeta v teh formatih, tiskati pa je pri obeh možno tudi s postscriptom (pri ProCalcu s posebno opcijo, pri TurboCalcu pa z nastavitvijo v Workbenchovih Preferences). ▲



Izbiranje formul v ProCalcu...



...in TurboCalcu

Boštjan Troha

PCMCIA-HD

Zamenljiv trdi disk
za Amigo 1200



Francoska firma Archos je presenetila Amigaško sceno z 2,5 palčnim zamenljivim trdim diskom s konektorjem PCMCIA. Sicer neugledna, v črno plastiko zaprta železnina, še najbolj podobna spektrumovemu mikrotračniku, je res revolucionarna pogruntavščina. Trdi disk, kakršen sicer paše v notranjost Amige 1200 ali prenosnih računalnikov, je skupaj s kontrolerjem zamenljiv, ko je računalnik vklopljen, podobno kot disketa. Sistem ga namreč samodejno prepozna, ko ga vtaknemo v režo PCMCIA in ga odjavi, ko ga izvečemo.

Napravica je velika le 10 x 7,5 x 2,5 cm, zraven pa dajo še instalacijsko disketo, kjer so natančna navodila za vzpostavitev diska in Workbench 3.0. Prodajajo pa tudi same kontrolerje z ohišjem, ki so tudi do štirikrat hitrejši od internega Commodorjevega, kupec pa lahko brez izvijača doda svoj trdi disk (največ 250 megabajtov) katerega koli proizvajalca.

Po naših meritvah ima Amiqwest, kakor se disku reče, okrogel megabajt prenosa na sekundo. Pri instalaciji se utegnejo pojaviti težave z razširitvenimi in pohitritvenimi karticami. V navodilih je opisan postopek preklopa mostičkov na karticah, kar naj bi omogočilo nemoteno delovanje. Naš test Amiqwesta je potekal na štirih Amigah 1200, od katerih ena niti pod točko razno ni prepoznala diska, ostale tri pa so se z njim počutile prav udobno (disk je bil tudi zagonski in se je lepo vedel celo z internim diskom Amige 1200). Vzrok za nedelovanje na eni Amigi verjetno tiči v samem računalniku. Commodore je namreč zlojal šest različic Amige 1200 in na prvih verzijah ne dela nekaj pomnilniških razširitev in tudi Amiqwest očitno ne. ▲

Amiqwest so nam posodili pri Amiga Hardware (061 267 632), izdelovalec pa je francosko podjetje Archos, 99 rue d'Amblainvillers, 91370 Verrières-le-Buisson, tel.: 0033 160 139 049, faks: 0033 160 139 918

Aleš Petrič

Svet na dlani

Picture Atlas of the World

Korporacija National Geographic Society, ki se je v svetovnem merilu uveljavila že z legendarnim mesečnikom National Geographic, je svoje znanje in izkušnje prenesla tudi na optične medije. Multimedijški atlas ne predstavlja knjige s 600 stranmi suhoparnih map, legend in statistik. Predstavlja CD-ROM, ki vsebuje preko 800 političnih, fizičnih in topografskih zemljevidov, 50 video posnetkov, 1200 barvnih fotografij, glasbene vložke ter govore v več kot 100 jezikih sveta. Seveda pa v zameno zahteva tudi določeno minimalno konfiguracijo. Teoretično zadostuje že IBM kompatibilen procesor 286, vendar je za resno delo priporočljiv najmanj 386SX. Potrebna je še barvna VGA grafika, najmanj 2 Mb rama, barvni monitor in miška ter seveda CD-ROM pogon. Potrebujete tudi zvočno kartico (Sound Blaster, Thunder Board) in najmanj DOS 4.0 ter Microsoftov CD-ROM gonik MSCDEX 2.1.

Osnove geografije

V paketu poleg samega CD-ja dobimo tudi kratek priročnik, registracijsko kartico ter zelo kvalitetno izdelan stenski zemljevid sveta. Instalacija je na moč preprosta, saj po zagonu datoteke install, program skoraj vse opravi sam. Zatakne se lahko le pri prekinitvah (interruptih) in naslovih zvočne kartice, kar pa lahko ročno popravite v config.sys datoteki. Programski vmesnik temelji predvsem na delu z miško in ikonami, za začetnike pa ponuja opcijo Tutorial, ki vas kaj kmalu nauči vseh osnovnih operacij. Menu Kartografiranje sveta (Mapping our World) vam na poljudno znanstven način z animacijo in govorom pojasni pojme zemljepisne dolžine in širine, problem kartografiranja okrogle zemlje ter časovne zone našega planeta. Menu Države (Countries A-Z) služi za hitro izbiro katerekoli od 188 držav, ki jih atlas obravnava, indeks pa ponuja takojšen dostop do vseh geografskih, fizičnih ali političnih imen in pojmov, ki se v atlasu nahajajo.

Uporabnost, izvedba in namen

Jedro programa predstavlja Zemljevid sveta (World map), ki omogoča dostop do oceanov in podrobnejših zemljevidov vseh kontinentov sveta. Po izbiri kontinenta in države se prikaže zemljevid izbrane države, podatki o njeni populaciji, jeziku, valuti in velikosti ter naslednje ikone: Main in Back vas vrmeta nazaj v glavni menu

ali k zemljevidu kontinenta. V eseju lahko preberete krajši prispevek o izbrani državi ali kontinentu, indeks pa vas prestavi k že omenjeni izbiri imen in pojmov. Za kamero se skrivajo fotografije v VGA ločljivosti, za katere je že na prvi pogled očitno, da so delo profesionalnih fotografov. Shranite jih lahko na disketo, vsako pa spremlja tudi kratek opis. Ikona Copy omogoča shranjevanje vseh zemljevidov in slik, vendar na žalost le na disketo v disketni enoti A. Žal je nadaljna obdelava slik možna le z dokupom avtorskega orodja IBM LinkWay Live. Ikona statistik prikaže zaslon z bistvenimi podatki o državi, kot so glavno mesto, religija, klima in ekonomija, rodnost, pismenost itd. Z naslednjo ikono določate različne prikaze na zemljevidu; naprimer transport in letališča ali pa vse lokacije, ki vsebujejo fotografijo, film ali sestavek. S klikom na simbol si slednje lahko seveda tudi ogledate. Ikoni Film in Glasba se praviloma pojavljata le pri večjih ali bolj eksotičnih državah. S klikom na prvo si lahko ogledate filmski vložek, zaradi hitrosti omejen na zaslon 3 x 5 cm, z drugo ikono pa zavrtite glasbo tipično za izbrano državo. Atlas zagotovo ni namenjen znanstvenikom in profesorjem geografije, saj mu za kaj takega primankuje predvsem podatkov in podrobnejših zemljevidov. Ciljna populacija programa so predvsem laični ljubitelji, srednješolski in osnovnošolski otroci z vsaj osnovnim znanjem angleščine, zagotovo pa bo atlas zanimiv tudi vsem starejšim, ki želijo vedeti več. Tudi knjižnice, bi tak izdelek preprosto morale imeti.

Sodba Koncept žal ni zastavljen v globino, temveč v širino, saj obravnava izredno veliko število tematik, pri tem pa se v posamezno temo ali državo ne pogloblja. Glasbeni in govorni vložki so zaradi tehničnih omejitev sicer kratki, a dovolj številni in seveda v CD kakovosti. Tudi fotografije v 256 barvah niso ravno v SVGA ločljivosti, saj so avtorji morali izbirati med številom fotografij in njihovo kvaliteto. Menim, da je bila njihova odločitev pravilna, kajti tudi majhne države, kot so Slovenija, Burundi ali Swaziland si v atlasu zaslužijo več kot zgolj eno fotografijo; povprečno jih vsaka država premore šest. Torej: če premorete multimedijški PC in 20860 tolarjev, se zglasite v Mladinski knjigi in se skozi monitor podajte v širni svet.

Zvone Šeruga, here I come. ▲

Računalnik: PC - CD ROM

Založnik: National Geographic Society

Program so nam posodili v Knjižarni Konzorcij





nasveti

INCA

Cedejaška INCA se v bistvu od računalniške verzije razlikuje samo po nekaj boljšem uvodu z dodatnimi govornimi učinki.

Inkovska glasba je seveda odlična, sama igra pa kljub čudoviti grafiki nekoliko manj.

Simulacijski del je le blede kopija Wing Commanderja, vse ostalo pa... No ja, zagreti pustolovci jo zagotovo ne bodo spregledali.

Andrej Bohinc

Black Magic

CD-i (s piko na i)

Ko je Philips pred dobrim letom vrigel na trg svoj hišni zabavni sistem CD-i (Compact Disc Interactive) je z njim doživel podoben neuspeh kot pred njim Commodore s svojim CDTV-jem. Nista se prodajala po načrtih. Do danes je Philipsu uspelo prodati vsega skupaj samo pičlih 100.000 kosov. S prihodom cenejšega modela 210 (nižja cena zaradi preprostejšega CD predvajalnika) se je začel njegov položaj izboljševati, tako da je v Veliki Britaniji s prodajo že prehitel Segin Mega CD.

Ker pa je medtem prišla na trg že nova Commodore-va CD32, je najbolj smiselno, da ocenimo njegove zmožnosti v medsebojni primerjavi. CD-i je zgrajen na osnovi Motorole 68070 pri 16Mhz in je kot tak priključen na 16-bitno arhitekturo. Nima posebnih grafičnih koprocesorskih čipov kot sta amigina Alice in Lisa, pa tudi 1MB RAMa deluje nasproti dvema megabajtoma pri CD-32 dokaj borno. Phillipsov stroj podpira Photo-CD, ima S-VHS izhod in je sposoben prikazati 256 barv iz 24-bitne palete 16,7 milijona barv. Vse to, seveda, ima tudi CD32, ki ji dodatno prednost prinašata še 32-bitni procesor in novi čip Planar. Po drugi strani pa je CD-i oblikovan z veliko mero estetike in daje v primerjavi s Commodorejevo "plastiko" veliko bolj profesionalen vtis. Na trgu se nahaja tudi prenosni model 360 z barvnim LCD zaslonom, ki stane krepko čez 3000 DEM.

Daljinski upravljanik s krmilno ročico, ki ga dobite ob nakupu ni niti najmanj primeren za nekatere vrste iger (za podrobnejšo kritiko glej opis igre Escape from Cybercity na strani 32). Zato po stari dobri navadi ožemanja kupcev lahko dokupite miško, trackball ali igralno palico. Sicer pa CD-i ni namenjen samo igranju. Zanj je na voljo velika izbira otroških in izobraževalnih programov. CD-i je izdelan učni pripomoček. Z njim si lahko omislite enostavno učenje tujih jezikov, spoznavanje umetnosti, glasbe, zgodovine...

Vse kar CD-i zdaj potrebuje, je dober softver. Če bodo softverske hiše kot so Sierra, Origin, MicroProse, Electronics Arts in Ocean podprle Philipsova prizadevanja in nadgradile siromašna softversko bazo, katere potenciali so nedvomno veliki, potem ni strahu, da CD-i-ju ne bi dočakali fantastičnih pustolovščin in hitrih simulacij.

Kartica za Full Motion Video, ki bo za dodatni strošek 150 funtov na voljo novembra, obeta veliko podporo linearnemu (neinteraktivnemu) video CD formatu. Tako bosta dostopnost glasbenih videospotov, filmov (Philips ima pogodbo s Paramount Pictures za izdelavo filmov na CD-jih) in kvalitetnih iger kot sta 7Th Guest in Voyeur naredila CD-i mamljiv nakup, pa čeprav za 100 funtov dražji od CD32. Predstavljajte si: obenem boste lahko poslušali svojo najljubšo glasbo, igrali najlepše igre in gledali najzanimivejše filme! ▲

AMIGA HARDWARE

NOVO!

AMIGA CD-32:

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

AMIGA 1200, 4000

3,5" Hard disk za A1200, 600

PRODAJA RAČUNALNIKOV AMIGA 600, 1200,
4000, CD-32 IN MONITORJEV ZA AMIGE

Razširitve pomnilnika za vse računalnike AMIGA

Digitalizatorji slike in zvoka za vse AMIGE

Hard disk kont. z ramom za A500 in A2000

Notranji hard disk za AMIGA 600 in 1200

Zunanji hard disk za AMIGA 600 in 1200

Turbo kartica 68030 s koprocesorjem za A1200

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

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

POPRAVILO AMIGA RAČUNALNIKOV

TEL.: (061) 267-6332

AMIGA SERVIS

MIŠKE, MIDI INTERFACE IN DRUGO PO NAJUGODNEJŠIH CENAH!

**Imate polno originalnih iger, pa ste jih siti?
Bi jih zamenjali ali prodali, morda celo kako
kupili? Imate računalnik preveč? Prodajte ga!
Si želite konzolo? Kupite jo!**

**Vse to in še več
v naši novi rubriki:**

BORZA

Ker nam je kristalno jasno, da so originalne igre, bodisi za PC-je, Amige, Atarije, bodisi za konzole precej drage, vam na edinstven način omogočamo, da svoje originalne igre prodate, ali pa jih zamenjate s kom, ki vaših iger še ni preigral, vi pa bi si z njegovimi prav radi podaljšali kako noč.

V Borzi hoste, dragi bralci, lahko spremljali cene, prodajali, zamenjevali in kupovali tudi računalnike, konzole, igralne palice in podobne zadevščine!

Cena oglasa v borzi
je le **300 SIT**,
napišete pa ga na
priložen kartonček!



KAWAI

CMW
C O M P U
MUSIC
D.O.O. VRANI

TRGOVINA
TIPKA
STANETA ŽAGARJA 34 A
Telefon (064) 217 363

BREZ DOBREGA ZVOKA JE VAŠ RAČUNALNIK MRTEV STROJ



**MEŠALEC ZVOKA
MX-4S 34.167 SIT**

8 vhodov, AUX vhod, 4+1 stereo kanali, izhodi in vhodi za dodatne efekte, stereo izhod, izhod za slušalke

**ZVOČNI MODULI
XS-1 40.725 SIT**

128 PCM in DC zvokov, 96 kombinacij + bobni 6 delna multitimbral arhitektura stereo izhod za HI-FI, izhod za stereo slušalke, MIDI vhod / izhod

**MIDI CENTRALA
MAV-8 20.708 SIT**

4 MIDI vhodi, 8 MIDI izhodov, vsak vhod lahko usmerimo v enega ali več izhodov (do 8)

GMEGA 96.361 SIT

512 PCM zvokov, 384 kombinacij + 7x bobni, 32 kanalna multitimbral arhitektura, GENERAL MIDI, Macintosh ser. vmesnik, dvojni MIDI izhod, dvojni MIDI vhod, možnost programiranja

**KONTROLNA KLAVIATURA
MIDIKEY 52.956 SIT**

61 standardnih tipk, dinamična tipkovnica, 2 kontrolna kroga za vnos podatkov, nastavljanje do 1000 zvokov, 10 hitrih spominov, 8 dodatnih funkcij, MIDI izhod, 16 MIDI kanalov



**MIDI SNEMALNIK
Q-55 75.070 SIT**

SFM format in lasten format, tudi formatiranje, disketnik 3.5", do 100 skladb / disketo, neposredno pisanje in branje (brez LOAD / SAVE), 16 stez, 16 kanalov, multikanalno snemanje, MIDI sinhronizacija z računalnikom



TERRA-CO d.o.o.
ekskluzivni distributer za Slovenijo

PITAGORA 2000

DOBITNIK BRONASTE MEDALJE ZA PATENT V ZDA (EXPO 89, NY)

20

UPORABNIH
FUNKCIJ

FUNKCIJE:

- *šestilo
- *kotomer
- *ravnilo
- *šablona
- *svinčnik
- *termometer
- *radirka
- *in še...
- *in še...
- *trikotnik
- *sestant
- *libela
- *marker
- *kompas

INFORMACIJE IN NAROČILA:

TERRA - CO d.o.o., Ažbetova 5, 61000 Ljubljana, Tel/faks : 061/210 604

**SAMO
2.990 SIT**

PROMOCIJSKA
CENA

NAROČILNICA

Ime in priimek..... Datum rojstva.....

Ulica in hišna številka.....

Poštna št. in ime kraja.....

Naročam kos(ov) **PITAGORE 2000** po ceni SIT 2.990

Naročeno bom plačal po povzetju.

Izpolnjeno naročnico pošljite na naš naslov.

Stroške dostave plača TERRA - CO d.o.o.

Rok dobave do 7 dni. Podpis.....



AMIGA CD32

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

69.000,00 SIT

AMIGA 600 HD 20

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

47.200,00 SIT

AMIGA 1200

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

69.200,00 SIT

AMIGA 4000/30 HD 120 MB

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

213.900,00 SIT

AMIGA 4000/40 HD 120 MB

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

325.900,00 SIT

MONITOR 1084

41.900,00 SIT

MONITOR 1940

62.300,00 SIT

MONITOR 1942

77.300,00 SIT

Cene su brez 5% pd, FCO Ljubljana. Garancija za vse izdelke je 1 leto.

ZA RAZNE DODATKE POKLIČITE

AlfaTech
d.o.o.

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

SEGA

Open '93

Wow!

**Prvo
slovensko
prvenstvo v
video igrah!**



**Prijavnina znaša 1000 SIT,
če se na tekmovanih mestih
(lahko po telefonu) prijavite
do 4. 12. 1993. Na dan
tekmovanja je prijavnina
dvojna. Vsak tekmovalac dobi
lepo darilo!**

1. Nagrada

100.000 SIT

V srednostnih borih za rukupe v MK

2. Nagrada

PC 386

3. Nagrada

SEGA CD

Za ostale do 10. mesta bogate nagrade !

Pravila predtekmovanja:

1. Prijavljeni tekmujejo v igri Sonic the Hedgehog, prva stopnja.
2. Tekmovalac mora v 30 sekundah nabrati čim več točk in prstanov. Vsak prstan je vreden 100 točk.
3. Po preteku 30 sekund mora tekmovalac sam zaustaviti igro, sodnik pa zapiše število točk (SCORE) in število prstavnov (RINGS). Nato sodnik izračuna končni rezultat po ključu:
 $\text{št. točk} + \text{št. prstanov} * 100$.
4. Če igralec igre po 30 sekundah ne zaustavi mu prva sekunda (31) prinese 1000 negativnih točk, druga (32) 2000 negativnih točk, tretja, torej pri času 33 ali več sekund pa pomeni diskvalifikacijo.
5. V finalno tekmovanje se uvrsti prvih pet tekmovalcev po točkah na vsaki lokaciji.

Pravila finalnega tekmovanja:

1. Tekmovalci se spet pomerijo v igri Sonic the Hedgehog, le da je tokrat cilj priti skozi prvo stopnjo v najkrajšem času. Če sta časa dveh sotekmovalecev enaka, se upošteva skupni končni rezultat, ki ga izračuna igra. Če sta še ta rezultata enaka, se igralca pomerita na naslednji stopnji.
2. Ta pravila veljajo za prvo in drugo kolo.
3. V osmini finala se bodo tekmovalci pomerili v igri LOTUS TURBO CHALLENGE. V četrtfinale se uvrsti tisti tekmovalac, ki prvi pride skozi prvo stopnjo.
4. Za četrtfinale smo pripravili tenis. Tu se igra na dve dobljeni igri.
5. Polfinale in finale pa bosta hokejsko obarvana. Polfinale se igra 3x po 5 minut, finale pa 3x po 10 minut.

Lokacije predtekmovanj:

1. Koper (MK, Ferrarska 10, Tel.: 066 37 328)
2. Kranj (MK, Maistrov trg 1, Tel.: 064 211 231)
3. Ljubljana (MK, Miklošičeva 40, Tel.: 061 311 150)
4. Ljubljana (EE, Dunajska 51, Tel.: 061 1322 219)
5. Zagorje (MK, C. zmage 27, Tel.: 0601 61 061)
6. Novo mesto (MK, Glavni trg 9, Tel.: 068 21 525)
7. Celje (MK, Stanetova 3, Tel.: 063 21 236)
8. Sl. Gradec (MK, Glavni trg 8, Tel.: 0602 42 071)
9. Sl. Konjice (Vegro, Stari trg 9, Tel.: 063 755 207)
10. Maribor (MK, Partizanska 9, Tel.: 062 211 487)
11. M. Sobota (M Shop, Slomškova 34, Tel.: 069 24 464)



mladinska knjiga
trgovina d.d.
Ljubljana, Slovenska 29



**Elektronexport,
Dunajska 51,
61000 Ljubljana**



Telefon: (061) 1332323

Finalno tekmovanje bo 18. 12. 1993. Kje, boste prevočasno obveščeni!

Nintendo®



CHAMPIONSHIP 93.



INFORMACIJE:
061/ 12 52 186
061/ 12 52 204

Od 29. novembra do 16. decembra

Kdo bo Nintendo šampion?
Kdo bo najhitrejši?

Z igro Mario Kart in plinom do konca drvite k naslovu državnega prvaka v Nintendo!

Najboljši se bodo pomerili na velikem finalu v Ljubljani na Gospodarskem razstavišču 23. decembra ob 17^h.

- * Hitrejši * Boljši * Močnejši
- * 3D grafika * 32.000 barv
- * 8 kanalov * Stereo



Kje? Od 29. novembra do 16. decembra v vseh dobrih Nintendo trgovinah po Sloveniji. Dirke vsak ponedeljek in četrtek od 17^h do 19h.

Kako? Igrate Super Mario Kart na Super Nintendo. Vozite Mushroom Cup, 50 ccm, Mario Circuit 1. Dirkate in zapišete svoj najboljši čas. Vsak zlatnik prinese 0,5 sek. bonusa.

Vaja dela mojstra: Trenirajte! Doma in v trgovinah!

Kdo lahko tekmuje? Igramo v dveh skupinah. Skupina A: od 6 do 12 let. Skupina B: od 12 let naprej.

Veliki finale: Najboljših 8 iz vsake skupine se bo pomerilo za naslov državnega prvaka na Gospodarskem razstavišču v Ljubljani, v hali A, 23. decembra ob 17^h.

Velika nagrada: Potovanje v Gardaland s prijatelji! (datum potovanja po lastni izbiri po 4. aprilu 94).

Postanite državni prvak v Super Nintendo in osvojite prehodni pokal!

Tekmovanje organizirata:

Club Nintendo® in **LASERPLUS**

Pri organizaciji sodelujejo in pomagajo:

Klub Klobuk, Megazin, Moj mikro - Joker, Emona Globtour, ACS - razstavno prodajni salon Sony, Vevče, TV Šiška, Kanal A, Ljubljanski sejem ...

Tekmovanje bo potekalo v naslednjih trgovinah:

Ljubljana: Nama pri pošti • Metalka • Interspar • Kocka, Dunajska 263 • Maxi Kocka, Trubarjeva 27 • TIP, Trubarjeva 78 • Viking BTC - hala A/10 • ACS, Pot h. Trtnika 28, Vevče • UZO, Hala Tivoli • CDW Bernekarjeva 33 • VOM, Kersnikova 6 • JOLLY, Zaloška 38 • TV Šiška • **Maribor:** KVIK • Jeklotehna - Melodija • Kovinotehna Mak center • Jurčičeva pasaža, 1. nadstropje • **Bled:** Pik Pok • **Celje:** Kovinotehna Hudinja • Teko Melodija • MCD Commerce, Ulica XIV. divizije 8 • **Domžale:** Biring - trgovina • **Idrija:** Seletron RTV servis, Tomšičeva 8 • **Jesenice:** Kovinotehna • **Kranj:** Kokra Globus • Novoletni sejem - Sejmišče • **Krško:** Nika • Mercator • **Logatec:** Seletron Ekran servis • **Mozirje:** Blagovnica Savinja • **Murska Sobota:** Jeklotehna • **Nova Gorica:** PTC Merkur, Vipavska 53 • **Novo mesto:** Mercator, Glavni trg 11 • DOVE BTC • **Postojna:** Mercator - Blagovnica • **Prevalje:** Kovinotehna • **Ribnica:** Seletron • Mercator-Jelka • **Škofja Loka:** Elektron, Titov trg 2 • **Trbovlje:** Metronic - Komet • **Velenje:** Era Standard • **Vrhnika:** Seletron, Rožna 10.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM