

MEGAZIN

LETNIK 2, ŠTEVILKA 6

FEBRUAR 1994, CENA 250 SIT



BLAKE STONE

DRACULA UNLEASHED
MERCHANT PRINCE
BUBBA 'N' STIX

AMIGA: IMAGINE 2,9
TYPE SMITH 2,0
KRMILNIK ZA CD-ROM

ATARI: CHAGALL



uvodnik

Igrača ali učni pripomoček?

Marca bo na ljubljanskem Gospodarskem razstavišču sejem Učila '94. Ob besedi učila takoj pomislimo na lesene kocke, ki jih je treba vtikati v primerno izrezane skinjice, ali pa na modele molekul in okostnjake, ki strašijo po učilnicah biologije. Kljub nekaterim napreznjem, da bi staromodna učila ohranili pri življenju, pa se njihovo obdobje neizprosno izteka. V sodobnem svetu namesto klasičnih učil vedno pogosteje vidimo kar računalnike. Ti so lahko didaktične igrače za predšolske otroke, učni pripomoček pri tehničnih in naravoslovnih predmetih, risarsko orodje pri likovnem pouku ali pa nešteto glasbenih instrumentov v eni sami škatli slonokoščene barve. Na multimedijačnih računalnikih se učenci sprehajajo po človeškem telesu, opazujejo delujoče organe, sestavljajo in projektirajo strojne elemente prek tipkovnice, čečkajo in barvajo z miško ter komponirajo simfonije za orkestre v zvočni vrhunski kvaliteti, enaki tisti na kompaktnih ploščah. K sreči pa se učenje in igranje vedno bolj prepletata. Psihologi so že dolgo tega ugotovili, da se otroci, pa tudi odrasli, veliko lažje in več naučijo igranje. Računalnik pa je kot nalašč za igranje in torej tudi za učenje. Poleg iger, namenjenih le učenju, srečamo še ogromno softvera, ki na videz ni kdo ve kako izobraževalen, vendar skriva marsikatero spodbude in uri mnoge igralčeve sposobnosti. Na ameriških šolah že lep čas uporabljajo igro Sim City, ki študentom urbanističnega planiranja (geodezija in arhitektura) omogoča simulacijo dejanskega razvoja njihovega mesta, v osnovnošolskih razredih pa se igrajo logične igrice, kjer mora učenec z vzvodi in utežmi pripeljati kroglo do cilja. Lahko rečemo, da so skoraj vse igre poučne in didaktične, od arkadne, ki razvija reflekse, do strateške pustolovščine in športne simulacije, ki razvijata sposobnost predvidevanja posledic oziroma spodbujata tekmovalnega duha.

Na Učilih '94 bo imel Megazin seveda svojo igralnico, podobno tisti na lanskem Infosu. Spet se boste lahko naigrali do onemoglosti, se pogovorili z našimi sodelavci, novi naročniki pa bodo sodelovali v bogati nagradni igri.

Bt
Boštjan Troha

WSEBINSKO

NAPOVEDI:

Kratke napovedi 5

IGRA MESECA:



Blake Stone 11

OPISI IGER:

Microsoft Golf 7

Epic Pinball 8

Genesis 9

Penthouse Hot Numbers Deluxe 10

McDonald Land 10

Dracula Unleashed 13

Police Quest IV 14

Merchant Prince 15

Treasure Cove 16

Litil Devil 16

Skidmarks 17

The Geekwad Games of Galaxy 17

Cobra Mission 18

Bubba'n Stix 19

Heirs to the Throne 20

Winter Olympics 20

Sim Health 21

Unnecessary Roughness 21

Star Trek: Judgements Rites 22

Strike Squad 23

Archon Ultra 24

The Ryder Cup Golf 24

Allo Allo 33

Incredible Toons 34

Kingmaker 35

OPISI - KONZOLE:

Axelay 36



Muhammad Ali Heavyweight Boxing 36

Defendaers of Oasis 37

The Battle of Olympus 37

LESTVICA:

Prvih petnajst Megazina 38



K A Z A L O

Nagrada igra: Tetris 39

REŠITVE:

Sam & Max hit the Road 25

Hand of Fate 26

Gabriel Knight 27

Gateway 2 28

SOLA:

Šolski kotiček 30

Prvi koraki po Workbenchu (5) 31

Vesela šola PC-ja 32

RESNI DEL:

Od kretenzimov do dolgočasij 40

Novice 41

Imagine 2.9 42

Clarity 16 V1.31 43

Type Smith 2.01 44

A1230 Turbo + 48

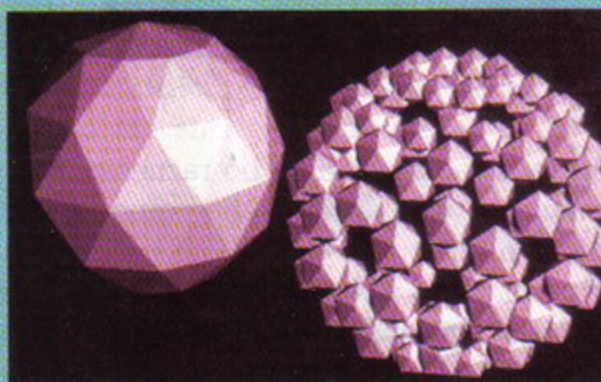
Chagall 50

Family Doctor 51

AudioMaster IV 52

Disketnik XL Drive 54

CD-ROMi v javni lasti 55



Razlaga simbolov



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



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



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



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

Ustanovitelj in založnik

Pasadena d.o.o.

Direktor

Andrej Klemenc

Odgovorni urednik

Boštjan Troha

Glavni urednik

Andrej Klemenc

Urednik za igre

Andrej Bohinc

Člani uredništva

Primož Škerl

Aleš Petrič

Karmen Čokl

Aleš Novak

Andrej Troha

Rok Kočar

AD in oblikovalec

Marko Pentek (Medija Desktop Design)

Naslovnica

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

Marketing

Tomaz Zajc

Matjaž Bratoš

tel.: (061) 1332 323

Naročnine in prodaja

Maša Gorše

tel.: (061) 1332 323

Naslov uredništva

MEGAZIN

Celovška cesta 43

p.p. 354

61101 Ljubljana

tel.: (061) 1335 121

faks: (061) 1326 212

BBS: (061) 1332 314

Računalniška priprava

Medija Desktop Design d.o.o.

tel.: (061) 1258 213

Tisk

Delo Tiskarna d.o.o.

Na podlagi mnenja Urada vlade RS

za informiranje z dne 13.9.1993.

št. 23/229-93 je Megazin uvrščen

med proizvode informativnega značaja

iz 13. točke tarifne številke zakona o

prometnem davku, za katere se plačuje

davek od prometa

proizvodov po stopnji 5%.

ISSN 1318-2048



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-sofтверu** • Osnovno o softveru • Softver iz čarodejevega klobuka • Pravi, naj popravim datoteki CONFIG.SYS in AUTOEXEC.BAT • Disk - kraj, kamor spravljamo robe • 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 zapviti 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 • Softver: 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



Inferno

Ocean je v zadnjem času razpotegnili usta trumam igralcev v širok nasmešek. Njegova simulacija **TFX** je vzletela navpično po lestvicah najboljših iger, predvsem zaradi kot perje mehke animacije in izostrene grafike. Pravzaprav je TFX zasluga podjetja **DID**, ki ga je Ocean najel za proizvodnjo presunljivih risarskih učinkov v simulacijah. Njihova izdelka sta še **F-29** in **Epic**, ki pa je zaradi slabe zgodbe neslavno utonil v pozabo.



Bo to igra, ki bo prekosila samo sebe ali pa le Dune 2?

zbrati ekipo sposobnih znanstvenikov in inženirjev, ki vam bodo izumljali nove prodajne artikle, orožja ali vozila.

Igra je sestavljena iz dveh bistvenih delov: v 2D pogledu (ki zelo spominja na Dune) gradite kolonije, v 3D pogledu pa se odvijajo spopadi in ostali folklorni običaji. Ta del je bolj podoben simulaciji ali pa arkadi, vendar je čar igre še vedno v taktiki. Torej, Reunion ima vse odlike za uspešnico, na police prihajajočo v pozni sedanosti.

Formula One Grand Prix 2

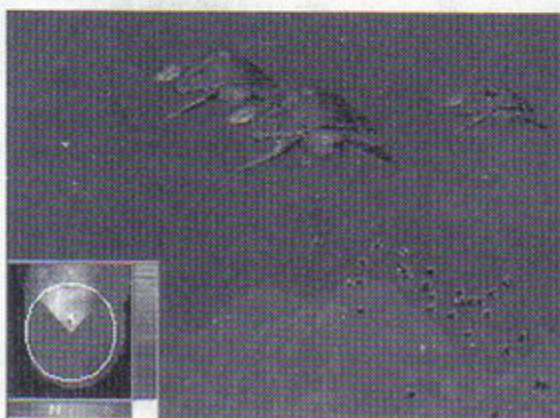
Microprose je Geoffa Crammonda, programerja prvega dela **F1 GP** že vpregel v risanje nove grafike in stez. Čeprav je igra šele v začetni fazi proizvodnje in vam (na žalost) kaj več o njej zaenkrat ne moremo povedati, se tešite z dejstvom, da je do novembra, ko bo igra (baje) nared, samo še devet mesecev.

Dune 3

Pri igrah je kot pri filmih: uspešni predhodniki potegnejo za sabo še cel vlak naslednikov. **Dune 3** naj bi bila izboljšana verzija drugega dela z dodatkom modemske povezave igralcev. Brez dodatka kake napete novosti pa se zna zgoditi, da jih bosta povozila čas in **Reunion**.

Creation

S **Popoulusom** zasloveli **Bullfrog** se bo tokrat spustil pod morsk gladino - v novi strateški igri **Creation** boste morali vzdrževati biološko ravnovesje in v koraku s časom usmerjati evolucijo. Očitno bo zopet treba



Bodite gospodar življenja pod vodo!

igrati božanstvo, saj kaj drugega ne bi moglo vplivati na uboge živali. Če bo EA dal, bo **Kreacija** za PC-je zunaj že letošnjega septembra.



Prilagodil: Primož Škerl

Bounty Hunter

Mojster **Richard Garriot**, kralj vseh **Ultim**, se je odločil napisati še kaj drugega kot srednjeveško FRP igro. Na vrsti je interaktivna igra-film, ki se bo ukvarjala s podobno vsebino kot **Blade Runner**: za delodajalce bo treba opravljati vse vrste umazanih poslov. Pri **Originu** napovedujejo izid marca letos, mi pa v to prej dvomimo kot verjamemo.

UFO

V bližnji prihodnosti bodo začeli Zemljo napadati vse prej kot miroljubni vesoljci. Vaša naloga je organizi-



Kdo bo ustavil invazijo MLP-jev?

ranje planetarne obrambe, raziskovanje razbitin letelich krožnikov (cigar, CD-jev) in izdelovanje novih tehnologij po vesoljskem vzoru. Prvi valovi se bodo zgnili nad Zemljo sredi aprila.

Dragonsphere

Zadeva v stilu **Fantoma iz opere**, v kateri zlobni čarovnik grozi, da se bo po 20 letih počitka zopet spravil tiranizirati deželo Callach. Kot plemeniti vladar mu tega seveda ne morete in ne smete dovoliti, zato se odpravite osebno prepričevati vse v deželi živeče narode. Bistvenega pomena za doseg cilja je zbiranje predmetov in reševanje besednih ugank. *MicroProsov* plemenitež bo kmalu odšel na pot za PC-je.

Falcon 4

Spectrum Holobyte bo izboljšal še tisto, kar se v tretjem delu sploh še da izboljšati Tega pa ni skoraj nič. Skratka, preizkušena metoda za puljenje cvenka od ljubiteljev simulacij bo preizkusila globino žepov letošnjo poletje.



Vesoljske pošasti vas nestranno pričakujejo

Naslednji **DID**ov projekt, ki je tik pred izidom, pa je vesoljska opera v stilu **Epic**. Tokrat fantje obljublajo, da bo zgodba mnogo bolj napeta, igra sama pa bolj dodelana od starejšega predhodnika. Dogajanje je raztreščeno po celem sončnem sistemu s sedmimi planeti in tremi lunami, čakajo pa vas vse vrste arkadnih dogodivščin, od prestrežanja sovražnika v globokem vesolju pa vse do brzenja tik nad površino kakega planeta. Iz zasede na vas prežijo tudi nevihte, zablodele pokopališča vesoljskih ladij in asteroidni pasovi, da pa se ne bi preveč dolgočasili, vam za repom tuli krdelo 300 različnih vrst podivjanih ladij.

Skratka, avtorjem je uspelo v en sam sončni sistem zbasati za celo galaksijo pustolovščin. Ker pa to tlačenje vzame veliko časa, bo **Inferno** med privrženci hitrih 3D simulacij šele v aprilu.

Reunion

Po mnogih bolj ali manj neuspešnih poskusih nekaterih iger, da bi izvedle udar in s prestola strateških iger vrgle že priletno **Dune 2**, je vzniknila **Reunion**. Kot se za resne tekmice spodobi, mora poleg dobre strategije vsebovati še kaj pretresljivega. Ta "še kaj pretresljivega" je v primeru **Reuniona** izvor igre: pišejo jo pri naših sosedih - Madžarih. Drugi pretres pa je založnik - angleški **Grand-slam**, kateremu je **Reunion** prvi korak izven športne arene.

Vsebina: po mojem mnenju bi igro lahko imenovali kar **E.T. 2**, saj je vrnitev na rodni planet - Zemljo - vaš cilj. Škoda, da se domov ne da samo telefonirati... Kakorkoli že, treba je zgraditi vesoljsko ladjo in med potjo proti domu na odkritih planetih ustanavljati različne kolonije, se braniti pred "majhnimi zelenimi", z njimi trgovati in jih napadati. Najprej morate okrog sebe

The Dig

LucasArtsova prva igra, pri kateri bo imel prste vmes sam Steven Spielberg, sicer znani režiser, programiral pa bo Brian Moriarty. Zaenkrat je znano samo to, da bo treba igrati arheologa v vesolju - nekakšnega modernega **Indiano Jonesa**. S tako zasedbo bo igra skoraj zagotovo hit. Če se pri LucasArtsu ne šalijo, bodo **The Dig** odkopali aprila.



Zelo Silmarilski megalomani bodo posvetili svojo Lucasovo izdajo predstavitveni.

Megarace

PC je sicer čudovita mašina za igranje vseh vrst iger, ima pa majčkeno napako: programerji so preveč zanemarili dirkaško-avtomobilsko-cestne igre v stilu **Lotusa** in prastarega **Test Driva**. To luknjo na trgu so odkrili v **Mindscapu** in se jo odločili takoj zapolniti - rodila se je ideja za **Megarace**.



Pravzaprav dirke r' "vredni" avtomobili.

Zadeva po zasnovi precej spominja na akcioner **The Running Man** z mišičjakom Arnoldom, saj mora v obeh igralec potešiti krvooločno občinstvo pred malimi zasloni. Razlika med Schwarzeneggerjem in vami pa je v tem, da je on pešalil, vi pa šofirate zverino na štirih kolesih, sposobno sprejeti vse vrste orožja in opreme. Težavnost igre si zagotavljate sami, saj z vratolomnostjo svoje vožnje in številom zmetih sotekmovalcev narašča ali pada tudi število gledalcev. Če je premajhno, si režiser za popestritev vzame pravico, postavi nenapovedano ovirico ali dve pred vas!

Do sem se sliši vse skupaj kot povprečna arkada. No ja, saj to tudi je, vendar s spektakularno grafiko in ekstatično atmosfero! Dirka poteka preko želodec trgajočih loopingov, po predorih na moskem dnu in vzdolž ulic futurističnih mest. Vse skupaj bo posuto z zvokom CD kvalitete. Na žalost je edina oblika zapisa, ki prenese tako kvaliteto, srebrna plošča premera 12 cm, tako da se lahko disketni verziji kar odpovemo. Na voljo bo tudi izvedba za Panasonicovo konzolo 3DO. Na tržišče bi moral CD treščiti vsak trenutek.

Ishar III

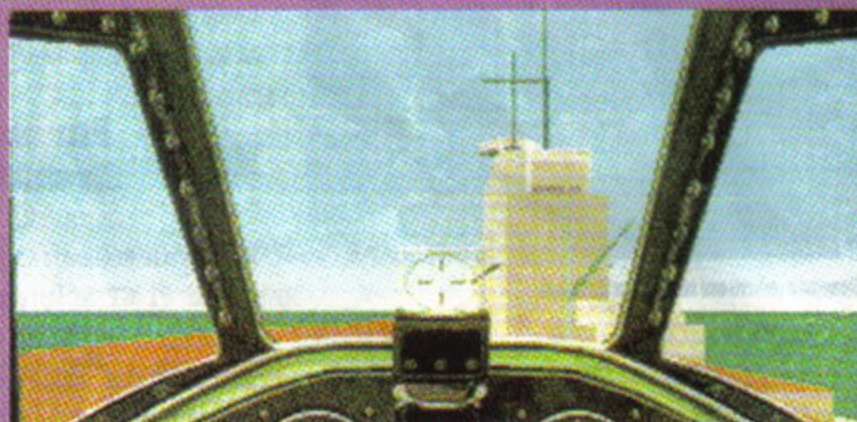
Silmarils pospešeno dela na novem projektu stare FRP serije **Ishar**. Prejšnji dve članici klana Ishar sta sloveli predvsem po odlični grafiki, malo manj dobri zasnovi in nemogočem sistemu labirintov, v katerih so se izgubljali še tako veščji FRP-jevci. **Ishar III** naj bi ohranil stare dobrate, če pa bo odpravil tudi stare napake, bomo videli, ko bo nared za Veliko noč.



Sarava hit iz drame!

1942: The Pacific Air War

MicroProse bo aprila izstrelil tudi letalsko simulacijo druge svetovne vojne nad Pacifikom. Sedli boste lahko v kabine ameriških in japonskih letal in z višine občudovali



Ali se boste začeli v jabolko?

različna plovila. Ni mi pa jasno, kaj bi lahko pri **MicroProsu** še izboljšali glede na **Dynamixovo Aces of Pacific**, vendar so se za to potezo vseeno odločili. Upam, da ne za stonj.

Star Trek: The Next Generation



Star Trek: Picard, Data, William Biker in ostali "zvezdni" junaki na novi misli.

Po obilni suši s trekijevskimi igrami v zadnjih letih, se bo v kratkem pokazala tudi **NCC-1701D** (ja, "ta nova" Enterprise!) v vsej svoji podobi. Že v tej številki pa si lahko preberete opis prve letošnje **Star Trek**.



Microsoft GOLF

Aleš Petrič

Ko bi le Windowsi bili tako dobri

Računalnik: PC CD-ROM

Tip: športna simulacija

Založnik: Microsoft



Znano je, da Bill Gates ne vozi Golfa, niti ga v prostem času ne igra. Pa kaj, saj tudi ne pomiva Oken svojega privatnega dvorca, čeprav bi bilo morda boljše, da bi jih.

Računalniške simulacije golfa so od nekdaj imele nekaj sila grdih navad: vse po vrsti so bile grafično strahovito grde, popolnoma antigradno nastrojene, počasnost pa je bila njihova najljubša zabava. Paničen strah pred golfo sejeta zloglasna Oceanova International Championship Golf in Ryder Cup Golf. Celo najboljši golf - Links 386 Pro je tekkel tako počasi, da se je igralec ob



Pravi multitasking (multithreading), he, he, ...

njem postaral in umrl. Poglavitna težava tovrstnih simulacij ni bila naravnost ogabna grafika, počasna animacija ali samomorilski igralni vmesnik. Krivec so bile softverske hiše z nizko-proračunskimi, programsko nestrokovnimi in nezahtevnimi igrami.

In ko je že kazalo, da je vse izgubljeno, je vstopil Microsoft, ki je že s simulacijo letenja Flight Simulator 5 pokazal, kako narediti dobro igro.

MS Golf je dostopen izključno na CD plošči, kjer zasede, glede na kapaciteto medija, borih 105 megabajtov. Ob obvezni instalaciji lahko določite dele, ki naj jih program kopira na disk, saj morda celotne instalacije (100 Mb) ne boste zmogli. Zaupanje vliva že sam začetek, saj vas pri vstopitvi igre ne nadlegujejo množica nekompatibilnosti, IRQ in DMA nastavitve ali količina prostega pomnilnika. Po dolgem času torej igra, ki vam jo bo uspelo pognati "iz prve". Okolje je postavljeno v mondano obmorsko mesto San Diego, točneje na vsakoletno prizorišče PGA golf turnirjev, Torrey Pines.

Po uvodnih formalnostih, ki obsegajo kreacijo igralca in izbiro načina igranja, vas preseneti sumljivo hitra postavitev igralnega okolja, za katero bi lahko prisegel, da je celo hitrejša od Oken samih. Ločljivost MS Golfa je seveda enaka primarni ločljivosti vašega grafičnega okolja, število barv pa je omejeno na 256. V pomoč pri igranju vam bo šest oken, v katerih se gnetejo najrazličnejše "ne-bodi-jih-treba" informacije. Prijetno preseneča hitro generiranje pokrajine v največjem oknu (ločljivost 800x600) in še hitrejšo osveževanje prekritih površin. V glavnem oknu, kjer stoji digitalizirani igra-



Bill Gate na glavo pa dva svinčnika v nos

lec, lahko z držanjem leve tipke miške z merilno palico nastavite smer udarca. V pomoč so vam predvsem podatki o oddaljenosti in višini palice. V oknu "Shot info" si nato oglejte delovanje vetra in oddaljenost do luknje. Tako, pripravljeni ste na udarec. Glede na vreme in dolžino, izberite palico, stopala postavite skorajda vzporedno in malenkostno skrite kolena. Usločite hrbet, še pogled in šviing! Zaradi popolne nesposobnosti osebno ta postopek prepuščam računalniku. Če tudi sami niste ravno Nick "bijela loptica" Faldo, raje v oknu kontrole udarca izberite opcijo Swing. Po dveh klikih z miško se na merilniku pojavita dve črtici: zgornja predstavlja moč udarca, spodnja pa njegovo smer. Preostane vam le še pogled na zemljevid in nato sprijaznjevanje z usodo ali pa malce goljufanja, ki mu strokovno pravimo pravilo Mulligan. V tolažbo vsem pekom sta namenjeni opciji prelet in nasvet. Prva vam na video posnetku zavrti celotno proggo, druga pa prav tako na video posnetku še enega peka, ki vam s profesionalnim nasvetom skuša olajšati situacijo. Če menite, da niste potrebni nasvetov, si lahko v oknu "Advanced shot setup" nastavite žogico, stopala



Kako pravi, da se pod Windowsi ne da početi nič pametnega?

in celo kot udarca ter nato s palico izbrano iz menija "Club distances" z neba sklatite zablodelega škoro-mata in tako spoznate, da nimate pojma o pojmu. Microsoft se seveda še kako zaveda majhnih podrobnosti, katere pravzaprav naredijo zares dober izdelek. Tako lahko izbirate med 14 palicami, igrate z osmimi igralci, analizirate udarec in z vajo izboljšate igro. Spreminjate in dodajate lahko celo zvočne učinke. V formatu wave (.wav) se posnemite na mikrofona in zvok pripnite npr. udarcu s palico. Originalno sta na voljo dve paleti zvočnih učinkov, prva klasična in druga malce manj klasična (reaktivci, fanfare, mukanje, lajež, krakanje, rezgetanje...). Hvale vredna je tudi velika fleksibilnost igre, saj lahko okna in s tem bistveni del, torej igralni vmesnik, po mili volji razporejate, pomanjšujete in zapirate, oziroma ga z opcijo "arrange all" prepustite računalniku. Uporabniku prijazni so tudi roletni menuji, kjer lahko nastavljate prav vse parametre, ki vam padejo na pamet. Dodajate lahko igralce, spreminjate stopnjo detajlov, natisnete karto rezultatov, spremenite pogled in lego žogice ali se v obupu zatečete k prebiranju izdatne pomoči.

Vsem, ki menijo, da je golf najrazburljivejši šport na svetu, bo gotovo pri srcu novica avtorjev, da bodo prav kmalu na voljo tudi dodatni scenariji najznamenitejših prizorišč profesionalnega golfa v svetu. MS Golf res ni hitrejši od VW Golfa GTI turbo, zato pa ima gotovo manjše število smrtnih žrtev. ▲

Igro nam je posodila Infobia d.o.o., Dunajska 120, tel.: 061/1685-541
Cena: 12.134 SIT

Rok Kočar

Epic Pinball

Fliper kot fliper? Nikakor!

Računalnik: PC
Tip: fliper
Založnik: Epic MegaGames



Fliperji so bili še dobrih pet let nazaj (in še nekaj več let nazaj) prava poslastica za večino balkanskih narodov. Igralci mnogih nacionalnosti, prepričani, da se je v male kovinske kroglice naselil pravi hudič, so neusmiljeno udarjali po precej dragih napravah in s tem večkrat zanetili tudi kak množičen pretep. Četudi so se takšna in drugačna prerivanja v najboljših primerih končala z nožem v hrbet, v najslabših pa z nabojem v glavo (sam ne vem kaj je bolje, ker me ponavadi ustrelijo z MX-3G Balrog FlameGun, ki ima mimogrede damage 56 in accuracy +245 - izredno zanimiv podatek), je po kričmah obležalo na kupe nedolžne in neuporabne plastike, skupaj z drobčkenimi koščki stekla, ki so potem nestrpnost pričakovali prvega gosta, kateremu do se zarinili v podplat in tako še njega spravili na urgenco. Zapletene razmere na Balkanu je bilo treba nekako umiriti in to naj bi uspelo nikomur drugemu kot fliperjem na osebnih računalnikih. Tako so ljudje ostajali doma, manj popivali, po računalnikih, ki so jih kupili s težko privarčevanim denarjem, pa tudi niso več udrihali kar tja v en dan in problem je bil preprosto rešen.

Pomoč v obliki fliperjev je prišla žal prepozno. Na Balkanu je računalnikov čedalje manj, večinoma pa primanjkuje tudi elektrike. Tako se množični pretepi, ter takšni in drugačni problemi nadaljujejo.....

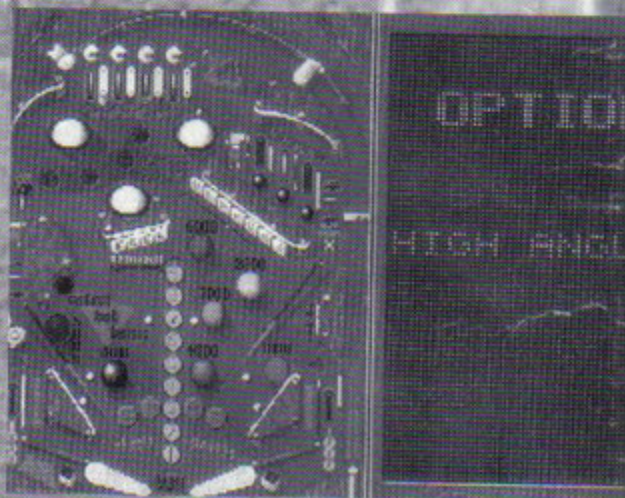
Pravi Amigaš mi je pred slabim letom zabrusil: "Fliperji ne bodo na pecejih nikoli niti do kolen amiginim. Niti v grafiki, niti v zvoku! Amiga je najboljša!" Kakšna zmeta, amigos moj!

Res je, da Eight Ball-DeLuxe ni pokazal vsega, kar bi lahko, oziroma ni pokazal nič, in je imel poleg nikakršne igralnosti tudi bedno zvočno opremo.

toda kmalu za njim se je na trgu pojavil pohvale vreden Pinball Dreams. "Sanjskemu fliperju" smo lahko zamerili le zelo zmedene zvočne efekte, ki so bili sicer vsi po vrsti digitalizirani, a na "piskaču" niti slučajno niso zaostajali za zvokom SoundBlasterja ali kake druge zvočne kartice. Lahko si torej predstavljate, kaj se je začelo dogajati z grafiko, ko se je ta nalagala hkrati z odvečnimi piski. No, ja. Vseeno fliper ni bil direktno za v koš, ampak se z njim že dalo naučiti nekaj osnovnih udarcev. Še najbolj desnega aperkata v monitor.

Silverball se je na trgu pojavil nekje v času, ko so

malčki že vlekli svoje sani iz drvarnic. Snega sicer tudi ob koncu leta 1993 ni bilo na pretek, vendar pa zabava ni odpadla, kajti najnovejši izdelek Epic Megagamesovih programerjev se je pojavil na trgu ravno na začetku koledarske zime. Kroglice so bile res srebrne, igranje pa je marsikoga zelo ogrela in če nikjer drugje, so letošnjo zimo nekaj



Miza je tu, odbijalci in kroglica tudi - naj se igra začne!

privarčevali pri nakupu kurilnih sredstev. Naložba 39,99 ameriških dolarjev je bila pravzaprav pametna. Štirje krasni fliperji so opravičili dobro ime založnika in marsikoga zelo presenetili. Silverball je blestel tako s svojo grafiko, kot tudi z izrednimi zvočnimi efekti - pri tem ne mislim le zvokov v stilu: baaam, buuum, bim, bim, tingle, tingle in bulevar, ampak tudi glasbeno spremljavo, ki je resda ni prispeval londonski simfonični orkester, ampak: "Who cares?", muzika je super! Razen fantastičnega občutka pri vodenju kroglic, bo voljo do igranja vračal igralcem še dodaten disk s štirimi novimi igralnimi ploščami.

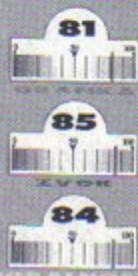
Najbolj "fresh" in "cool" zadeva v svetu arkad pa je seveda Epic Pinball. Epic, ki z dobro staro Oceanovo vesoljsko ladjico (beri: lupino) nima nobene zveze, se je zrinil med ostale fliperje kar čez noč in se takoj prebil na mesto najboljših tovrstnih iger. Poleg svoje dolžine (8 MB), je za besedo "uaaaui" (to je pohvalno zavijanje in ne kritično), ki jo bo izrekel vsak pošten recenzent ob prvem pogledu na ekran, poskrbela še ena prijetna in prepotrebna novost: rules ali po naše pravila. Kartanje, na primer, bi bilo brez pravil prekleto nezanimivo. Predstavljajte si, da bi na mizo vrgli škisa, vaš sosed na desni pagata, nato pa bi vse skupaj s pikovo osmico pobral mimoidoči voznik tovornjaka, ki se sicer navdušuje za igranje domin in vzganje koloradskih hroščev in krompirja. Niti pomisliti si ne upam, kakšna zmeda bi nastala. Pri takšnih in drugačnih fliperjih so pravila bolj nenavadna kot ne, zato pa toliko bolj dobrodošla. Tako si lahko pred začetkom igranja za vsako igralno ploščo - tokrat je osem različnih - preberete



Fliperji so že od nekdaj odsevali neverjetno človekovo domišljijo...



SKUPNA OCENA



MCDONALD LAND



Računalnik: PC
Tip: arkadna igra
Založnik: Virgin

Rok Kočar

Konkurenca bureku? Ne za 3000 SIT!

Deјstvo je, da je na trgu trenutno cel kup dobrih arkadnih iger, ki jih poznamo tudi pod izrazom ploščadne igre. S tem seveda mislim le na tiste, pri katerih skačete s plošče na ploščo, ki so na različnih višinah, vmes preskakujete jarke in občasno neusmiljeno pokončate še kakšnega mimoidočega.

Na našem svetu je v verigi restavracij za hitro prehrano prav gotovo najbolj znan McDonalds. V tej igri se to ime pojavlja skrajno redko, večkrat pa lahko opazimo njegov

zaščitni znak - veliki M. Tip, s katerim se boste klatili po stopnjah, izgleda precej lesen. Za kakšno gibljivost sklepov, komolcev in kolien se ni slišal. Tako igra izgleda še bolj nesrečno, kot če bi bil glavni igralec lesena marioneta. Neverjetno visoki skoki so več kot očitno posledica ne-ve-m-česa in prepričan sem, da to ne ve tudi nihče drug. Fant lahko brez težav preskoči samega sebe in še meter zraven. Vsi vaši bojoviti nasprotniki, ki se jih lahko znebite tako, da jim v glavo vržete škaflo,



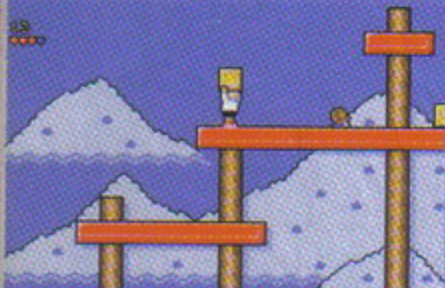
Nič se ne bojte. Ubijalski medvedki niso na pohodu, ampak je tale stvar bober. Čeprav nisem čisto prepričan.

klamna potera ravno tako pametna, oziroma neumna, kot, če bi Virgin kupil 10.000 hamburgerjev in na solato v njih odtrisal svoje ime.

Glede na to, da tako na vseh konzolah, kot tudi na PC-ju in Amigi, ne manjka dobrih arkad, si omislite raje kakšno v stilu Fury of the Furies ali katerokoli od Apogeeja. Še raje pa uresničite geslo: "Ne levo, ne desno, na pijačo in jedaoč!" ▲

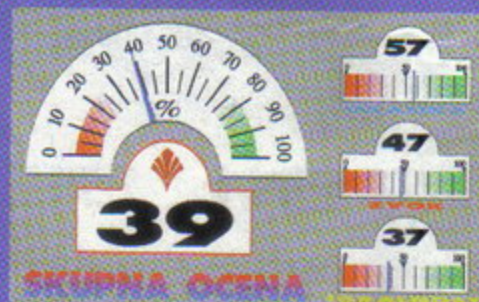
Nad arkadami se nisem nikoli prav hudo navduševal, a sem vseeno rad odigral kako prijetno. Ampak tale je z eno besedo: bljak, z dvema pa: bljak, bljak.

McDonald Land je igra, ki jo je na svet spravil Virgin (ja, prav tisti Virgin, ki je ustvaril Dune 2 in KGB). V tem primeru so celoten motor in karoserijo igre izdelali mojstri Arcovisiona. Virgin pa je nato izdelano zadevo le oblepil s svojim imenom in celoten projekt financiral iz svojega žepa. Kar se mene tiče, je ta re-



Se to zverino pomečkam, potem si pa lahko mirno zvonim ingo.

so precej bolj gibljivi in vsaj izgledajo bolj spretno. Četudi to niso. Cilj igre je kot vedno neumen. Tri metrski klovn vam obljubi nagrado, če mu iz njegovih osmih stopenj prinesete vsaj štiri kartice. Ker se iz duhoviteža nikakor ne morete stisniti kakšnega dodatnega namiga o izgledu teh kartic, se boste morali pač kar na slepo podati med hudobneže in postoriti, kar je mogoče. Čas vam krajša prijetna glasba, grafika tudi ni slaba, zvočni efekti so šli pa očitno na spreheod po Tivoliju.



Ales Petrič

Penthouse Hot Numbers Deluxe

Kako zadovoljiti vaše računalniške potrebe?

Se še spomnite dolgočasne igre Blue Angel 69, kjer ste z veliko muko slačili ženske, samo da bi na koncu odkrili, da imate opravka z roboti? Tovrstni izdelki, ki so igralca za trud nagrajevali zgolj s sprenevedanjem, so kmalu klavirno propadli, programerji pa so končno le doumeli, da otrok ne nosi štorcklja. In ker štorcklja ne nosi niti softverskih paketov, Dedek Mraz pa je na prisilnem dopustu, nam je nagrado prinesla nemška založba Magic Bytes.

Penthouse je igra, ki ne računa s tehnično perfekcijo, globino zgodbe ali presunljivo igralnostjo. Pravzaprav sled-

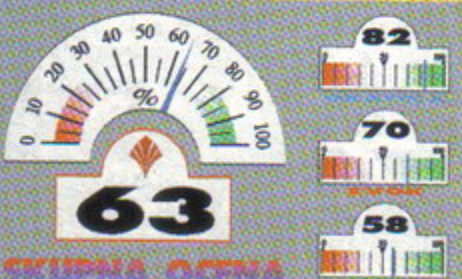
njih kvalitete sploh nima. Je preprosto igra, ki se zanaša na človekovo zgornjo plast možganov in senzorične centre. Miselni del namreč zvito služi le za izgovor in je zato silno naiven: s svojo nasprotnico izmenično pobirate zelene (pozitivne) in rdeče (negativne) številke, katerih vsota na koncu odloči zmagovalca. Enake številke, ki stojijo v isti vrsti, se pri pobiranju štejejo dvojno, vendar za vas samo po horizontalni liniji in za nasprotnico le po vertikalnem stolpcu. Horizontalnost in vertikalnost je tudi edini resni izziv igre, saj lahko vi številke pobirate izključno po linijah, ženska pa le v stolpcih. Žal je to tudi vse kar je v igri zanimivega, če seveda izvajamo slike pomanjkljivo oblečenih poraženih nasprotnic v in spotakljivih položajih.

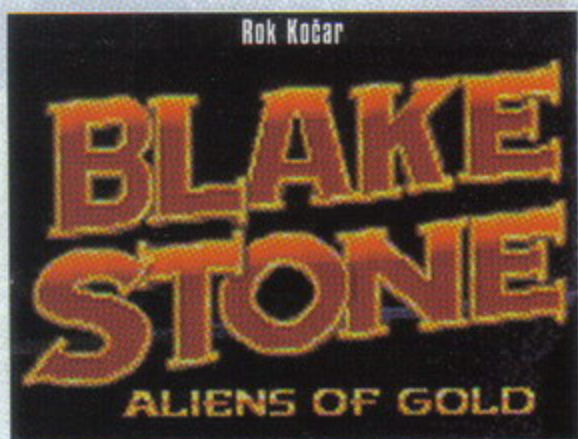
Omeniti velja še fascinantno deјstvo, da ženske proti katerim igrate, sploh niso grde in še manj zabite, kar je danes v igrah in vsakdanjem življenju že stalna praksa. ▲



Oja, da, "Cougho ergo sum", je izustil Roman Descartes in s prijazno mišico dano na zaslono zapel sporenci v igri Pen-

Računalnik: Amiga, PC
Tip: miselno-erotična igra
Založnik: Magic Bytes





Pogum je blaznost!

Množica lastnikov PC-jev se je dolgo časa spraševala, kdo bo pravi naslednik Wolfensteina. Odgovor se glasi: Blake Stone - Aliens of Gold. Medtem, ko nas je Wolfenstein popeljal v zgodovino, v svet med drugo svetovno vojno, nas Blake izstrelji v prihodnost, kjer utrpani doktor s pomočjo genetike ustvari pravo vojsko bizarnih kreatur in namerava z njihovo pomočjo zavladati svetu. Doktor Pyrus Goldfire je iznašel način pridobivanja čistega zlata, s katerega finančno pomočjo je uspel izdelati množico neverjetnih spak, in za svoje potrebe zgradil še šest fantastično zaščiteneh futurističnih objektov, v katere je pošasti naselil. V teh centrih je polno dragocenih izumov, ki noremu doktorju pomagajo pri uresničevanju blaznega načrta. Ustavi ga bo treba za vsako ceno, tudi za ceno življenja. Seveda ne vašega, saj se boste mrtvi bolj težko prebili na vrh vsake od zgradb, kjer vas čaka končni obračun s trenutno najnovjšimi genetičnimi dosežki blazneža.

Scenarijev s podobno znanstveno-fantastično norimi zapleti in razpleti je v zadnjem času kar malo morje. Iz njih narediti dobro igro pa je vse prej kot mačji kašelj. To še najbolj uspeva programerjem ID Softwara, ki so to igro pravzaprav v celoti sami spravili skupaj. Apogee je tokrat spet le založnik, ki po uspehu pobere vso smetano, ob morebitnem neuspehu pa pokrije izgubo in naredi samomor.

Vendar pri Apogeeju za besedo neuspeh še niso slišali. Še posebej v zadnjih dveh letih

med prvimi desetimi kar šest Apogeejevih uspešnic, vključno s prvim mestom. To pa še zdaleč ni vse. Shareware Top 300, revija, ki recenzira vse vrste programov (ne samo igre), je na skupni lestvici najboljših iger objavila med prvo deseterico kar sedem njihovih iger. Mimogrede, Duke Nukem je na tej lestvici zasedel prvo mesto.

Apogee, ki je med drugim tudi član zveze STAR (Shareware Trade Association and Resources) in STA (Software Publishers Associations) je dokazal, da ima zares dober nos za tržnost. Tako vse njegove igre dobivajo svoja nadaljevanja, ki pridejo na trg kar istočasno. Prvi del je vedno v javni lasti, torej ga lahko posnamejo tudi na vse svetovne BBS-je, kar med drugim pomeni, da ga lahko tudi vsi ostali popolnoma legalno igrajo in kopirajo svojim prijateljem. Reklama, ki nič ne stane, pa veliko prinese, bi lahko bila tudi dober vzor vsem ostalim založniškim hišam. Zato nas ne sme čuditi dejstvo, da je v letu 1993 Wolfenstein 3D pobral kar šest zelo cenjenih nagrad, Commander Keen pa leto poprej še dve.

V originalnem paketu prejmete poleg igre še komično in lepo ilustrirano knjigo z zgodbo, ki vas pospremi do samega igranja. Prva tri nadaljevanja lahko naročite za 40 dolarjev, komplet šestih pa bo vašo denarnico stanjšal za 60 zelencev. Lastniki originalov bodo prejeli še cheatkodo za neomejeno municijo, vsa orožja, nesmrtnost in vse "key-cards" ter s tem tudi dostop do vseh nadstropij. Apogee vsem naročnikom in kupcem redno pošilja svoje najnovejše barvne kataloge iger, ki vam na 30 straneh nazorno opišejo njihove igre. Katalog lahko naroči kdorkoli, na Apogee je treba poslati le svoj naslov in v kuverti en ameriški dolar.

Pravzaprav nas novi junak Blake Stone ne bo popeljal v kakšno izven-



igra meseca

Računalnik: PC
Tip: akcijska igra
Založnik: Apogee

13



"Hej, poba! A maš kaj drabiža?"

jim gre kar neverjetno dobro: prodaja raste iz dneva v dan, tudi naključni kupci postajajo redne stranke, njihove igre pa zasedajo visoka mesta na vseh svetovnih lestvicah. Tako je CompuServe Magazine v eni od lanskih števil (oktober 93) objavil, da je na lestvici najbolj igranih iger vseh časov



"Na tleh leži vse polno ljudi. Zanima me kaj čakajo?!"

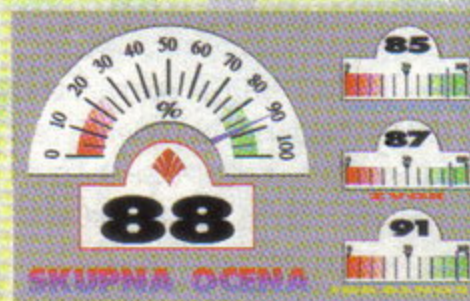
serijsko okolje in igro. Samo okolje in način igranja je izredno podobno staremu Wolfensteinu, poleg množice digitaliziranih zvočnih učinkov pa vas čaka še kup novosti.

Ubijalskih naprav je tokrat pet, bojni pohod pa začnete z majhno pištolo, ki se sama polni, vendar je precej slabotna, tako da bo treba že najšibkejše nasprotnike zdeti vsaj dvakrat, in to v prsi ali glavo. Ob prvi priliki lahko orožje zamenjate, čeprav druga pištola ni dosti močnejša, potrebuje pa še strelivo. S seboj lahko prenašate največ sto nabojev, pobirate pa jih v posebnih zaboječkih ali pa ob truplih ubitih vojakov. Vsak zavoječek ima 8 nabojev, pri vojakih pa jih boste našli toliko manj, kolikor jih je vaš nasprotnik uspel izstreliti. Tretje orožje (puška) je precej točno, a še vedno preslabotno za kake tri meterske spake.



"Blue je modro, kaj je pa to zeleno??"

Opozorilo za grafično nasilje, ki je vtisnjeno na škatli te igre, prav nič ne zaleže. Wolfenstein je dosegel takšen uspeh, da ljudje še nekaj časa ne bo mogoče spraviti stran od takšnih in podobnih iger.



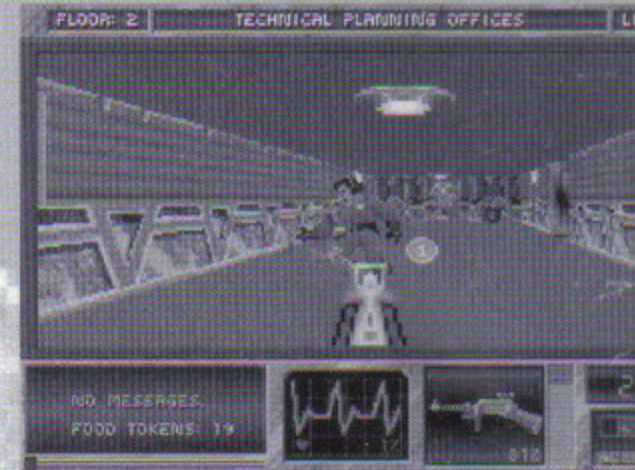
Naslov založnika:
Apogee Software Productions
P.O. Box 496389 Garland,
TX 75049-6389
Tel: (214) 278-5655
Fax: (214) 278-4670

Za njih in najbolj izurjene stražarje boste potrebovali kar dvocevko. Zadnje, peto orožje je metalec granat. Precej netočna zadeva, vendar v boju kar priročna, še posebej če je nasprotnikov več na kupu. Za najslabotnejšo pištolino obstaja tudi poseben dušilec zvoka, ki omogoči tiho streljanje in s tem ne privablja morebitnih ostalih stražarjev.

Poleg kupa pošasti in navadnih stražarjev, ki ostale vaše nasprotnike privabljajo z glasnim krikom: "Intruder!" (vsiljivec), obstajajo še izredno močni in dobro izurjeni komandos, ki svoje težko orožje s pridom izrabljajo. V nekaterih prostorih je na stropu pritrjena še vrtljiva brzostrelka z veliko močjo. Sesujte jo takoj, ko jo zagledate in še preden se obrne proti vam (na njo lahko streljate le z obema brzostrelkama, saj pištoli njenega oklepa ne moreta prebiti, granate pa ne letijo dovolj visoko).

Na vsakem nadstropju se sprehaja tudi množica znanstvenikov, ki so noremu doktorju pomagali pri izumljanju pošasti. Nekateri bodo na vas streljali, večina pa vam bo dajala koristne napotke, naboje in žetone, s katerimi lahko pri okrepevalnih avtomatih kupujete hrano in zdravila. Torej najprej vprašajte, potem pa streljajte. Laborante in znanstvenike boste prepoznali po belih haljah. V igro so vključeni tudi pametni nasprotniki (smart enemies), ki se na primer skrijejo v zasedo, pred vami poberejo municijo ali pa si s prvo pomočjo pozdravijo rane. Ubijte jih čimprej! Nekateri bodo celo streljali po znanstvenikih, da vam ti ne bi uspeli izdati kakšne skrivnosti. Noro!

Novost v igri so teleporti, ki vas preselijo v posebne prostore, ponavadi polne raznih dobrin. Poleg zdravil in nabojev boste lahko našli tudi zlato, vreče z denarjem in podobne zadeve, ki prinašajo točke, s tem pa tudi nova



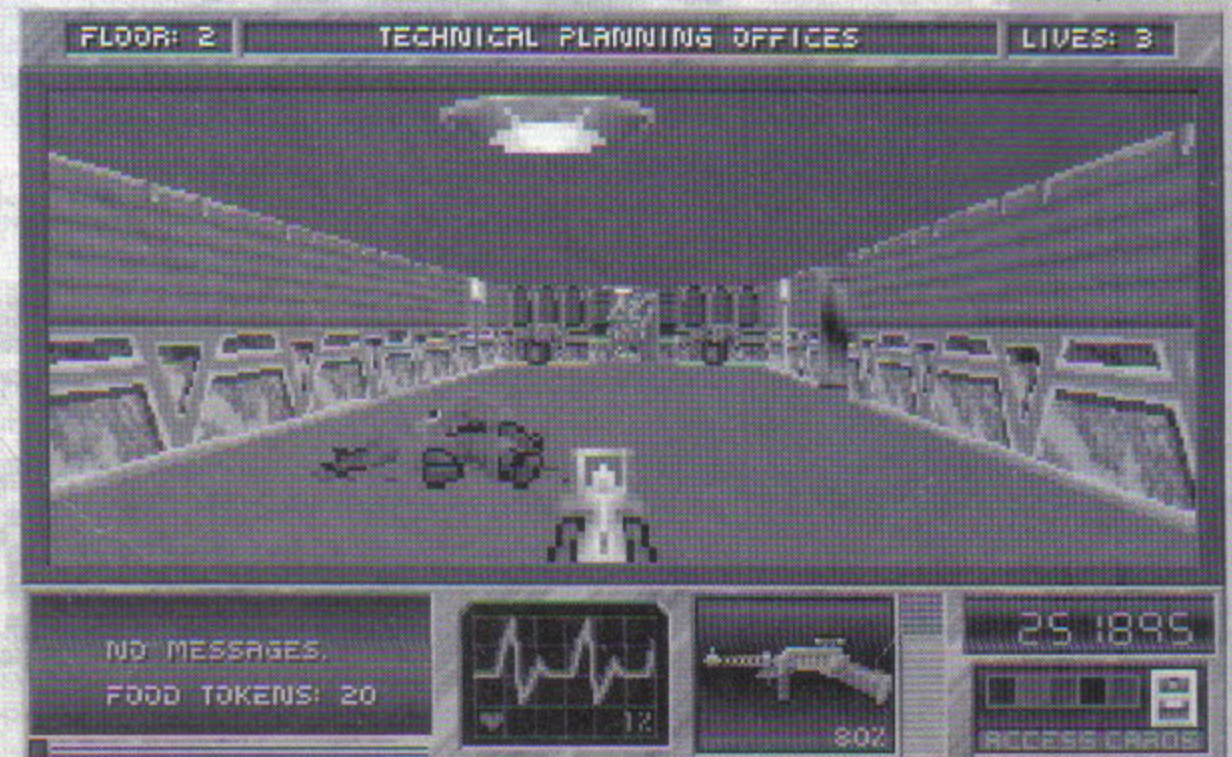
"You are dead meet!" (How sweet!)

življenja. Tudi nekatere zaboje in škatle je možno razstreliti in tudi v njih se marsikdaj najde kaj koristnega. Pa še ena velika novost: obstaja kar več vrst vrat. Nekatera lahko prehodite le v eni smeri, druge odpirate le s pomočjo posebnih kartic, ki se razlikujejo po barvi. Na vsakem od nadstropij boste morali poiskati od ene do šest raznobarnih kartic, zadnja rdeča, pa vam omogoča vstop v naslednje nadstropje. Uporabite jo v dvigalu.

V igri je še vedno polno skritih hodnikov in dvoran, ki jih najdete s pritiskom na steno. Za lažji pregled nad njimi in že prehodnimi potmi ter odklenjenimi in zaklenjenimi vrati pa bo zemljevid, ki ga lahko kadarkoli prikličete s tabulatorjem.

Na koncu vsake misije oz. nadaljevanja vas čaka svojevrsten zaključek, tako bojni, kot tudi sama zaključna sekvenca, ki je tokrat kinematična (kaj to pomeni, boste že videli). Nad vsemi novostmi, ki jih je zares ogromno, sem bil prijetno presenečen. Tako dobre igre zares nisem pričakoval, še posebej zato, ker sem bil nad Doomom precej razočaran. Vseh šestinšestdeset (66) stopenj, ki jih bo treba prehoditi, vas že nestrpno pričakuje, še bolj pa nori "Ognjeni-Zlatko". Torej, pamet v roke, puško v glavo in pot pod nogo! ▲

Sad te ima, sad te nema.



In zdaj, dame in gospodje, še eno lepo darilo za Vas! Tukaj je, en in edini "cheat" za DOOM:

Za skok na višji nivo med igro vtipkajte IDCLEY ter izberite scenarij (1, 2, 3) ter stopnjo (1 do 9). Z IDDDQD postanete neranljivi, poskusite pa lahko tudi zvižgače kot so IDBEHOLD, IDBEHOLDA, IDBEHOLDI in IDBEHOLDR!

Aleš Petrič

Dracula

UNLEASHED

Nosferatu spet pustoši

Malce utrpani tipi so bili vedno zanimivi za obdelavo na CD ploščah. Tako si je najslavnejši "private eye" iz Londona, Sherlock Holmes prislužil kar tri CD-je, malo mlajši trobentač iz Little Rocka, Bill Clinton, pa se je vgnezdil v Timeovem CD almanahu. Zdaj so se dobička in krvi žejni programerji spravili še nad ubogega grofa Draculo, čigar edina napaka so malce smešni zobje in patološki strah pred česnom. Da, da, poznal sem gospoda Draculo. Bil je prijazen, miren človek, ki se je vsak večer z avtobusom vozil na delo nočnega čuvaja v tobačno tovarno. Vedno je odzdravljajal na cesti in vedno je bral Slovenske novice. Potem pa so prišli slava, filmi, Hollywood. Bo že res, da bogastvo in slava človeka spremenita.

Vendar pustimo dobre stare čase in se vrnimo v december leta 1899 na pokopališče v Londonu. Založniška hiša Viacom New Media vam je namenila glavno vlogo v svojem novem interaktivnem strašljivem celovečercu Dracula Unleashed. Kot američan Alexander Morris, se znajdete v Londonu, da bi raziskali skrivnostno smrt svojega brata Quincyja. V štirih dneh in štirih nočeh morate poleg bratove smrti razvozlati tudi bizarne umore, katerim ste priča med svojim bivanjem v Londonu. Trupla brez glav, do zadnje kaplje krvi izsesani kočijaži, celo ovce in govodo niso več varne pred Nosferatujem (meee!). V plemenitem boju proti silam zla vam bodo stali ob strani družinski prijatelji, vaša zaročenka Anisette Bowen in romunski duhovnik oče Janos, vendar upanje raje polagajte v hladna orožja, glavico česna in save pozicije.

Kot je v interaktivnih filmih že v navadi, glavni del zaslona (5x7 cm) zaseda filmsko platno, na katerem se odvija v celoti posneto dogajanje. Opcije za ravnanje z video posnetkom so na moč podobne tistim iz domačega videorekorderja. Film lahko ustavite, prevrtite naprej in nazaj ter zopet poženet. Informacije, skrite na teh posnetkih, vam

...za smrt Alexandra Morrisa pa je potrebno mnogo manj.



Računalnik: PC, CD-ROM
Tip: interaktivna
pustolovščina
Založnik: Viacom New Media



Pravi 80-kilogramski volk na ČeDeju

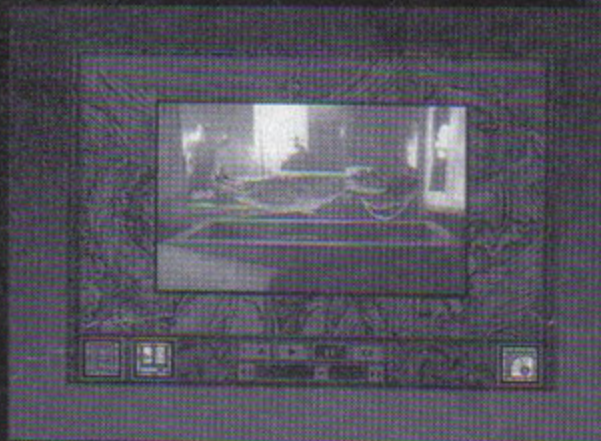
načeloma skoraj ne morejo uiti, saj si lahko posnetek vrtite v neskončnost, naslovi in kratka poročila pa se avtomatsko zapišejo v ikono dnevnika. Slednjega lahko kasneje zopet preberete ali (z zvočno kartico) poslušate, uporaben pa je tudi v prevozih s kočijo, kajti spodobi se, da kočijažu priskrbite vsaj naslov. Igra sama

se v celoti opira na igranje z ikonami, kar žal poudarja njeno edino napako: pomanjkanje igralnosti. Ikona vrat gotovo ne zahteva posebne razlage, saj je skupaj z vrati mnogih londonskih ustanov in zasebnih posestev primerna zlasti za Alexandrove družabne obiske. Lična žepna ura vam pokaže, oziroma kar pove tekoči čas, ki je za igro izrednega pomena: mnoge osebe so namreč dosegljive le določen del dneva, nočni sprehodi in obiski pa so za zdravje dobesedno smrtonosni. Izbira ikone torbice vam ponudi pogled v inventar predmetov, kjer se lahko s klikom na predmet in ikono ušesa poučite o predmetovi uporabni vrednosti. Predmet boste zares uporabili, šele ko z njim v roki (slika roke na zaslonu inventarja) obiščete željeno osebo. Za oddajo telegrama morate, na primer, ob obisku telegrafista v roki držati vizitko z naslovom očeta Janosa. S stilizirano ikono mape (N) pred seboj razprete podrobni zemljevid s podatki o časovnih razdaljah med označenimi deli Londona.

Tukaj lahko podrobno načrtate pot svojih obiskov, saj le-ti skupaj s prevozom vzamejo veliko časa, ki ga je seveda vedno kronično premalo. In če vam časa tudi sicer primanjkuje, vam bosta v veliko korist tudi ikoni profesorja in laserskega diska, ki vam pojasnita funkcijo nekaterih orodij in omogočita shranjevanje in nalaganje pozicije ter nastavljanje vseh parametrov igre. Po obisku domače rezidence se prikaže še ikona telegrama (sporočila) in postelje, katere redna uporaba je nadvse priporočljiva.

Dracula Unleashed je nadvse profesionalno izdelan produkt, o čemer priča že povsem netipično solidno izdelan angleški priručnik na 60 straneh. Španščine in flamsči-

ne tokrat, hvala bogu, ni. Video posnetki so za razred boljši od starega Sherlocka, premišljeno izbrane barve in kontrasti pa splošni vtis še izboljšajo. K vtisu in zares grozljivi atmosferi v največji meri pripomore zvok, ki že na začetku preseneti s klasično izvedbo znamenitega

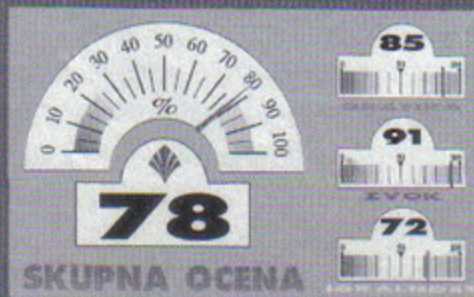


Za usmrtilitev vampirja je potrebno zabijanje (kula v srce)...

delu Carmina Burana, skladatelja Carla Orffa. Da pa vse skupaj ne bi ostalo le na začetku, poskrbijo plačani igralci, s pravo odrsko igro (teatralno kriljenje z rokami) ter celim spektrom zares različnih naglasov, ki segajo od Texasa, preko Londona, pa vse do bratske Romunije. ▲

Igro je posodilo podjetje KFM, Velenje, tel.: 063/856-134

Vsi, ki prezirate Slovenske novice, oziroma bolehte za hemofilijo ali pa preprosto pijete le gosti sok z dvojno smetano, brž v roke glogov količek in kladivce ter marš v lov na Drakulo.



POLICE QUEST 4: OPEN SEASON

LOS ANGELES VAS NESTRPNO PRIČAKUJE!

Ko so po velikih uspehih prvih treh Police Questov pri Sierrri naredili anketo, v kateri so kupce spraševali, če nameravajo kupiti tudi četrto nadaljevanje igre, je kar 87 odstotkov vprašanih odgovorila pritrdilno. Prodanih pa je bilo že kar neverjetnih 600.000 kopij iz serije te popularne igre, kar je eden od rekordov in kaže, da bo PQ4, ki sicer stane 40 angleških funtov, tudi pravi "bestseller".

Celotna zbirka dosedanjih treh "policijskih vprašanj" ni niti do kolen četrtemu nadaljevanju. Ne samo zaradi najnovejše tehnike, ki je bila v tej igri uporabljena, ampak tudi zaradi svoje dolžine - PQ4 zaseda kar 12 disket in se na disku razkomi po 23 MB prostora.

Večni heroj Sonny Bonds se je očitno odločil za mimejše življenje, saj je njegovo mesto zasedel John Carey, malo mestece Lyton pa se tudi poslavlja od občinstva, nadomestil ga je Los Angeles. Zgodba je kot vedno doslej narejena po resničnih dogodkih bivšega policista. Tokrat je scenarij spisal Daryl E. Gates, upo-

kojeni detektiv Los Angeleskega policijskega oddelka za umore.

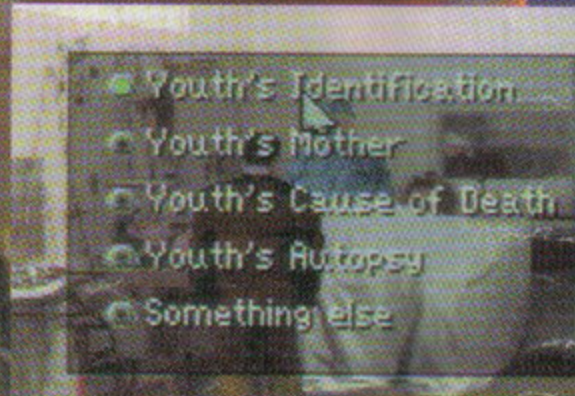
PQ4 je pravzaprav zbirka zapletov in razpletov, ki jih povezuje tako tanka rdeča nit, da bi jo težko vdeli v šivanko. Neznanec se je odločil za morijo in začel z ubojem vašega policijskega partnerja, kar je dober povod za začetek obširnega iskanja morilca. Mimogrede je bil usmrčen še sedemletni fantič, ki ga najdejo v smetnjaku. Zaslisiati

bo treba množico osumlencev, še več morebitnih očividcev, na kraju incidenta poiskati vse možne dokaze, tam tudi sestaviti potrebna policijska poročila in se v posamezne primere poglobiti do najmanjših podrobnosti. Ko je sled prava in ste v storilca že tako prepričani, da ga nameravate spraviti za zapah, obleži še en mož v plavem in iskanje se začne od začetka. Nekje je bila storjena napaka - nekaj ste spregledali - za nekoga je bila lahko ravno ta napaka usodna. Naslednji umor ženske, sicer brez uniforme, bo vašo kariero spravil že v skoraj obupen položaj. Za nameček vam izhod iz težke situacije začno otežkovati tako župan, kot tudi novinarji in sami prebivalci več milijonskega mesta, ki začno dvomiti v vaše sposobnosti in pravilno opravljanje policijskega dela. Napake ne smete več ponoviti. Če ne boste kmalu našli prave sledi, se lahko poslovite od službe - v najslabšem primeru celo od življenja. Odgovore bo treba poiskati kar najhitreje in na zahtevnih mestih sprejemati odločitve v desetinkah sekunde, hkrati pa za njih tudi odgovarjati in biti pripravljen na posledice, ki sledijo.

Police Quest 4 je Sierrina prva fotorealistična igra. Narejena je bila s pomočjo najnovejših aparatov in nepregledne množice pridnih rok, ne samo programerjev, ampak tudi fotografov in ostalih delavcev, katere večino je Sierra poiskala po televizijskih postajah širom ZDA. Neverjetno realistična ozadja so bila posneta po ulicah Los Angelesa z najnovejšo digitalno kamero. Pravzaprav foto aparat Kodak DCS 200 CI zelo spominja na stan-

dardne 35 milimeterske aparate in uporablja običajne Nikonove leče, vendar nima (!) filma. V njem je računalniški čip in dovolj RAMa za 50 fotografij. S posebnim konektorjem je integrirano vezje prihodnosti mogoče povezati s PC-jem ali Macom in presneti slike na trdi disk, ki pa se prav nesramno kmalu zapolni, saj posamezna slika pobere preko 10 MB prostora. Igra, v celoti, torej pobere približno toliko prostora kot dve sliki, vendar je strah pred malo slikami popolnoma odveč. Program vsebuje preko 100 do podrobnosti izdelanih sličic, ki pa se tudi neverjetno hitro nalagajo, tudi na počasnejših računalnikih, kar je v primerjavi z zadnjim nadaljevanjem velik korak naprej.

Poleg izboljšane menija je v igri še nekaj novosti. Streljanja s pištolo se boste morali naučiti že na policijski akademiji, v igri ne bo časa - tudi akcijski prizori z uporabo 9 mm Barette so precej spremenjeni. Zemljevid mesta je razbit na sektorje, z avtomobilom pa lahko prevozite precejšen del Parker Centra, Hollywooda in celo južni del mesta. V dolgih urah nevarnega službovanja se bo našlo nekaj časa tudi za sprostitve - kavico in klepet.



Neodločnost ni lepa čednost!



In večino svojega časa prebri v zakajeni pisarni.

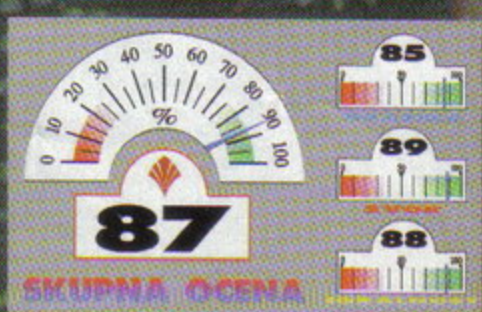
Tudi scen za odrasle ne manjka. Obisk striptiz bara ne bo preveč boleča izkušnja, odkritje dveh golih trupel na zadnjem sedežu nekega avtomobila pa ne prijetna. Uporaba smrtonosnega orožja nad zločinci ni stvar za mehkužce.

Slika, beseda in fantastična glasba z zvočnimi efekti pa pričarajo takšno vzdušje, da boste lahko vsaj nekaj dni prepričani, da se sprehajate po pravem ameriškem mestu. Če bodo v naslednjih nadaljevanjih dodane še vonjave ali kaj podobnega, bomo Sierrine igre kmalu kupovali le še z receptom in zdravstveno izkaznico.

Verzija za CD-ROM vsebuje poleg igre še intervju z avtorjem scenarija igre in izobraževalnim filmom za otroke v boju proti drogam in narkomanizmu.



...obiskovali boste lepe vile...



V vaši bogati policijski karieri boste pričali številnim krutim umorom...

Računalnik: PC

Tip: strateška igra

Založnik: Several Hollistic
Gaming Dudes

Merchant Prince

svetovni podjetnik

Aleš Petrič

Pojem dobre PC igre že dolgo obsega najmanj 10 disket, 20 Mb trdega diska in dvourno predigro z imenom instalacija. Softverske hiše kujejo nov pomen besedi razsipno programiranje. Ko sem si pred pol leta prilastnil 170 MB trdi disk, sem sam pri sebi zadovoljno brundal: "Tako, zdaj bo zadosti do konca življenja." Nisem se bahal dva tedna, ko je kolega kupil 260 MB. Rekel sem si: "Ta človek je nor!" Toda, danes že razmišljam o 0.5 GB, trenutno pa imam na disku cele štiri igre. Ena izmed njih je tudi Merchant Prince.

Merchant Prince je igra, ki se z dveh instalacijskih disket razpakira na borih 3.8 Mb na disku. Narejena je v SVGA grafiki, v ločljivosti 640x480 v 256 barvah, po igralni zasnovi pa najbolj spominja na legendarno Civilizacijo. Zgodba se prične v Benetkah, kjer vam umrli oče zapusti nekaj denarja, letno štipendijo (200 zlatnikov) in majhno floto, s pomočjo katere se morate dokopati do titule trgovskega princa. Benetke skozi vso igro ostajajo baza tudi vašim trem nasprotnikom, prav tako trgovcem, ki jim lahko izberete nacionalno pripadnost (računalnik ali človek), težavnost in začetno premoženje. Določite lahko tudi časovno obdobje z začetnim letom 1300, igrate pa lahko največ do leta 1492 ko je Krištof Kolumb odkril Ameriko. Takrat bi namreč vaš zemljevid sveta, ki obsega le stari svet, postal neuporaben.

Trgovanje se torej odvija med Evropo, Afriko in Azijo. Po vodi ali kopnem lahko obiščete približno 40 mest, med katerimi ima vsako svojo tipično ponudbo in povpraševanje. Azijska mesta ponujajo zelo visoke cene za steklo, alkohol, železo in krzno, hkrati pa skoraj zastoj prodajajo svilo, začimbe in bisere. Razmere za trgovanje so skratka idealne, da pa bi dobiček še povečali, imate v levem delu zaslona na voljo še kup koristnih opcij. Z lopato in denarjem lahko zgradite ceste, ki drastično zmanjšajo potovalni čas vaših karavan. Globus vam prikaže celoten zemljevid sveta, barvni odkriti del in pa zgolj skicirano neraziskano območje. Morda najbolj koristna je puščica v krogu, s katero lahko svojim flotam in karavanam določite krožno trgovsko pot med dvema mestoma. Enota bo tako v nedogled potovala na določeni relaciji in v obeh mestih prodajala in zopet kupovala izbrane dobrine, hkrati pa seveda mastno



Psst, a veš da je marka že po 78.60? A ne me basati!

zaslužila. Z ikono knjige na zaslon prikličete menu, preko katerega lahko komunicirate z nasprotniki, berete sporočila, si ogledate graf uspešnosti, obrambo mest in njihovo ponudbo, hkrati pa tudi vse vaše trgovske enote. Največkrat pa boste iz menija uporabljali opcijo Commodities, ki vam cene in količine vseh dobrin prikaže v primerjalni tabeli med vsemi mesti, ki ste jih odkrili. Na vsako mesto lahko vedno kliknete z desnim gumbom miške in si ogledate dobrine, pomemben pa je tudi njegov status. Mesto je namreč lahko prijateljsko, sovražno, ali pa v vaši lasti. Sovražna mesta, ki z vami nočejo trgovati, lahko bodisi podkupite ali pa zavzamete z najeto vojsko. V tem primeru lahko prepovete vstop vašim tekmečem.

Posebne pomena je ikona, ki vas pripelje v glavni menu. Od tam lahko z veliko vpliva in še več denarja dobesedno vladate svetu. V hiši umetnosti lahko kupite vilo ali dragoceno umetniško delo, privedite zabavo ali pa poklonite nekaj denarja cerkvi. Vsa dobra dejanja vam seveda večajo priljubljenost. To pa boste krvavo potrebovali v senatu, saj imajo vsi senatorji svojo ceno, dož (poglar) pa tudi ne bo večno živel. Politične volitve so redno vsako deseto leto, za izvolitev pa morate imeti podporo najmanj šestih senatorjev, ki jih lahko z veliko denarja odvezmete nasprotnikom, ali pa jih preprosto pobijete. Če zaradi slabe letine ali trgovskih opravkov volitve slučajno zamudite, se novega doža lahko znebite z najetim morilcem. Enak postopek je dobrodošel tudi v cerkvenih krogih, saj novega papeža volijo le ob smrti starega. Ali je smrt nasilna ali naravna, nikogar ne briga. Za izvolitev na cerkveni prestol morate imeti v svojem žepu veliko kardinalov (okoli petnajst).



Modrost, denar in vojna

smola pa je, da hudiči umirajo še hitreje od senatorjev. Dobra lastnost kardinalov je, da vam sproti prinašajo velik zaslužek, ki ga lahko po izvolitvi za papeža še povečate (cardinal indulgencies). Kot papež lahko okličete tudi križarsko vojno, izločite kako antipatično mesto iz krščanske zveze ali pa povečate število kardinalov in s tem zaslužek. Še večji denarci pa ležijo v politiki, vendar je dobro najprej pridobiti dovolj vpliva, da vas dož imenuje za generala ali pa vsaj za cestnega ministra. Nato doža ubijete, kupite vse senatorje in se pustute izvoliti na njegovo mesto. Sledi še maksimalen dvig davkov na 7000 zlatnikov, od katerih jih lahko 5000 nakažete v en sam resor, ki je seveda v vašem žepu.

Najbolj pa lahko obogatite s trgovanjem, za kar pa morate imeti vsaj nekaj stalnih trgovskih poti s flotami in karavanami, ki združujejo po pet do deset enot. Najlepsi časi za trgovino napočijo med izbruhom kuge, ko lahko z eno samo pošiljko zaslužite tudi do 50.000 zlatnikov. Če vam povem, da lahko za to vsoto kupite 100 ladij, nadaljnja primerjava ni več potrebna. Za varovanje vaših in napad na nasprotno trgovsko poti in mesta, lahko najemate plačance, ki se razlikujejo zlasti po razmerju med ceno in močjo ter načinu premikanja. Vojsko razpuščate kar iz zaslona z izdatki s klikom na opcijo remove. Enako velja tudi za vse dodatne senatorske plače. Trgovino najbolj ovirajo pirati, cestni roparji, viharji in kuga. Proti banditom se borite z velikim številom enot in po možnosti še z oboroženimi stražarji, viharjem pa se izognete s plovbo ob obali. Kuga sicer resda pobija vsa transportna sredstva, kar pa je v primerjavi z ogromnimi zaslužki čisto nepomembna malenkost. Trgovina torej ne pozna meja. ▲

Tako končajo nekonkurenčni trgovci



Benetke, trgovina na drobno in debelo



SKUPNA OCENA





Treasure Cove

Luka Hrček

Gospodar zla trepetaja pred vami

Pred nami je tretji del zgodbe o Gospodarju zla in junaku, ki bo poskušal tudi v tretjem delu zaustaviti zlega izumitelja. Ta junak seveda ni nihče drug kot nadobudnež pred računalnikom, torej vi. Doslej ste nepridiprava obakrat ugnali v kozji rog: prvič ste mu iztrgali ukradeno zlato krono, drugič pa onesposobili stroj, s katerim je Gospodar zla zamrznil goro zakladov. Gospodarja ste ujeli in poskrbeli, da ne bo več ogrožal poštenih ljudi.



Na jezi z morskim konjičkom

Toda prekanjenec se je obakrat izmazal: tokrat je ušel na Otok izumov in za seboj porušil mavrični most, edini dostop do otoka. Vaša naloga je, da most spet zgradite in Gospodarja zla ustavite pri novem hobiju - onesnaževanju morja.

Ves čas igranja plavate po morskem dnu. Družbo vam delajo različne živali

različnih barv, ki se pojavljajo v skupinah po dva, tri, štiri in pet. Nekatere od teh živali skrivajo dragulje, s katerimi boste zgradili mavrični most. Da bi vedeli, katere živali skrivajo dragulje, morate najprej ujeti tri oranžne morske zvezde. Vsaka vam bo zastavila poučno vprašanje in po pravilnem odgovoru boste izvedeli najprej število, nato pa še barvo in vrsto živali, ki hranijo dragulje. Ko živali najdete, se teleportirate na naslednjo stopnjo in začnete znova. Sproti dobivate točke in zbirate zaklade, kot so Aladinova svetilka, ladijsko krmilo, biserna ogrlica in druge, sproti pa raste tudi most.

Igra je poučna in zanimiva, nad njo pa bodo še posebej navdušeni naši mlajši bralci. Je zelo enostavna, saj pravzaprav vaš junak sploh ne more umreti. Le močno predolga je, zato eno popoldne, tudi če ga boste podaljšali v noč, ne bo dovolj.

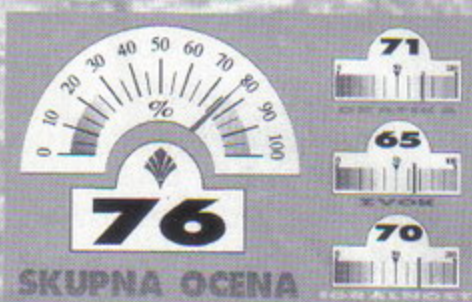
S potrpežljivostjo pa bo Mavrični most vendarle kmalu stal in Gospodar zla bo premagan. Toda verjetno se bo znova znašel in nekako pobegnil, zato - nasvidenje v novi epizodi! ▲



Isči, isči, zlate ezikine!



Pod vodo ni muh, so pa race.



Rok Kočar

Liril Divil

VRAG JE PA RES EN
SMEŠEN MOŽIC



Zvezdica Zaspanka je Liril Divilu poskušala dopovedati, naj se ne poda na tako nevarno pot. Sedaj pa ima, ko je nima!

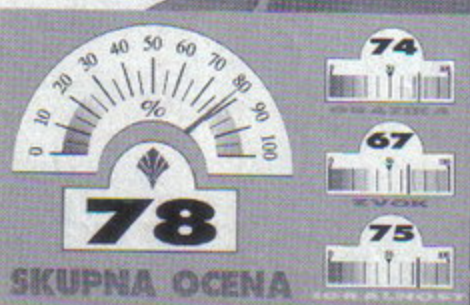
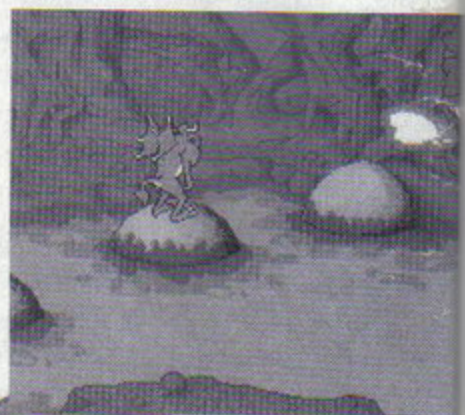
Zvezda večera bo tokrat hudiček, ki so ga na svet spravili Gremlinovi programerji. Zgodba o tem, kaj počne mali rdeči v gromozansko velikem podzemlju in zakaj se pretepa s pošastmi, ki izgledajo še grše od njega, je pravzaprav popolnoma odveč, saj vsi vemo, kje ima hudiček svojo hišo. Tako se je mali vrag odločil, da bo svoje tekmece spravil s poti kar s pestmi in dolgo palico. Da mu bo to lažje uspelo, bo potreboval vašo pomoč, če pa ta ne bo kaj prida, se zna zgoditi, da bo tudi sam prejel kak udarec. Grimase, ki jih rojeva Mr. Divil so neverjetno utrgane, nagle-dali pa se jih bodo lahko še posebej tisti bolj neveščni ravnanja z orožjem in kurzorji.

V zadnjem času smo po že skoraj pozabljenem Perzijskem princu dobili kar nekaj prijetnih akcijskih pustolovščin, namenjenih bolj ubijanju vašega dragocenega časa in živcev, kot pa nedolžnih nasprotnikov, ki se niso uspeli vpisati na katerikoli izmed tečajev borilnih veščin. Ne preden so jih programerji "vkup vrgli", ne potem. Bolj kot Another Worldu igra skoraj ne more biti podobna, v primer "Who is Who?" pa sta vpletena tudi Aladdin in Flashback.

Ob Liril Divilu vam ne bo postalo dolgčas, saj igra skriva na prvi pogled skoraj neverjetno število različnih lokacij in nasprotnikov, ki pa postane precej bolj verjetno, ko si še enkrat ogledate število in skupno vsoto dolžin datotek - 30 megabajtov!!!

Ko boste končno preboleli obdobje udarjanja nasprotnikov in šli z njimi raje na pijačo, se lahko mirno oglasite tudi pri meni. ▲

Hudiček ne more pobegniti iz pekla.





Aleš Petrič

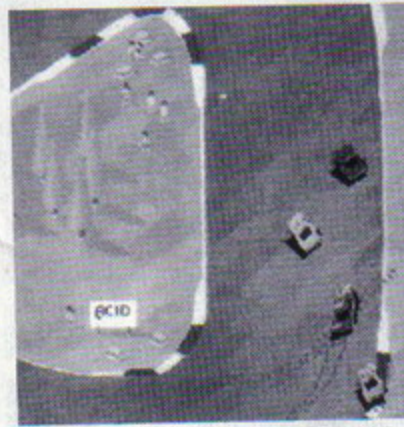
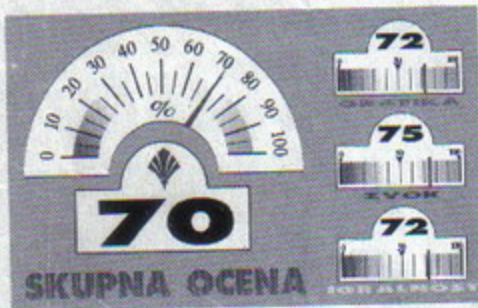
Skidmarks

Dirke praženih krompirčkov

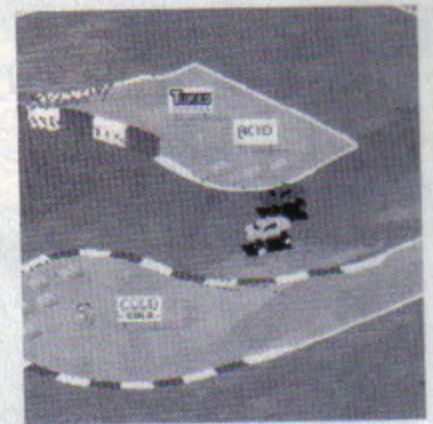
Amigaška scena zadnje čase iskreno rečeno kar nekam "bluzi". Igre puščajo za seboj mlačen, otopel okus, firme lažejo o novih projektih izključno za grafiko AGA, ideje ostajajo zakotne in stare kot Pacman. Opcija HD Install se kot zakleta izmika programerjem, nekateri pa celo energično trdijo, da je trdi disk na Amigi le kapitalistična izmišljotina. Firme nočejo ali pa ne morejo doumeti, da Amigi njena hitra grafika, gladka animacija in odličen zvok ne morejo zagotoviti večnega tržišča. Potreben je pomnilniški medij s kapaciteto vsaj za drobec večjo od treh piškavih disket, na katerih podjetje Acid Software razpečava svoje novo skropucalo Skidmarks.

Tudi tokrat se lahko v klasičnih dirkah, kakršne je izumil pokojni Super Sprint, na šestih stopnjah pomerite proti trem nasprotnikom. To pa je že skoraj vse, če izvzamemo že ponarodelo amigino opcijo dveh igralcev. Izbirate lahko tudi med štirimi tipi avtomobilov, katere lahko skupaj z roza barvo po mili volji vsiljujete tudi vašim trem računalniškim kolegom. V poslednjem meniju lahko določite težavnost, število krogov

in način dirkanja, ki je lahko tekmovanje, trening ali prvenstvo. Ko se tako s težavo prebijete skozi milijon opcij (natančneje: štiri), samoumevno sledi izbira proge. Teh je kot rečeno šest, detajli na nekaterih izmed njih pa celo medlo spominjajo na poskus izmenjave



Vrurn! Vrurn!



Itaj gas du disket!

letnih časov. Na dirkališču silno moti zakleta neprebojnost ograje, tako da morate vedno voziti izključno po progi. Obstaja celo nekaj gledalcev, ki pa so žal ravno tako neprebojni. Situacija postane moreča, ko odkrijete, da lahko poleg joysticka ali tipk za krmiljenje krompirju podobnega vozilca, uporabljate le še dve tipki. Srečni izbranci sta F10 (ponovitev dirke) in ESC (neponovitev dirke).

Edino dejstvo, ki bo morda koga navdušilo (moje želve Azre že ni), je podatek, da je bila igra v celoti programirana v Blitz Basicu. Zvok še vedno ostaja na standardnem nivoju Amige, vendar to v današnjih časih zagotovo ni nič posebnega. Igro bojša prodajajo skupaj z dodatno diske-to z notoričnim imenom "AGA Car disk", o kateri pa v recenzirani verziji ni ne duha ne sluha. Avtomobilčki zato še vedno ostajajo podobni 150 km na uro drvečim gomoljem in igra sama še enemu čisto spodobnemu, a preveč povprečnemu dirkarjenju.

Torej, Acid Software! Ostanite še naprej z nami, a več sreče prihodnjč. ▲

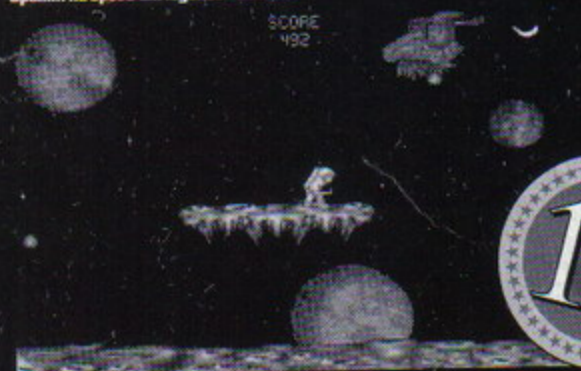
Računalnik: Amiga
Tip: dirkalna igra
Založnik: Acid Software

Geekwad je ena od tistih iger, ki čez dva, tri tedne ne bo vredna počenega groša. Zgodba je klasična. Nekoč, nekje je bilo kraljestvo. Zlobnež po imenu Cybergeek je ugrabil kralja in se zavihtel na komandni most vesoljske ladje. Kralja je privezal na bombo in sedaj grozi, da bo bombo aktiviral. Obljubil pa je, da si bo premislil, če ga premagate v petih arkadnih igrah.

Nič lažjega, mu zabrusite in se lotite dela. Na komandnem mostu je namreč pet častnikov, ki vam bodo razložili pravila vseh iger. Če se boste izkazali kot posebno pameten igralec ali igralka, pa bi vam utegnili dati kakšen nasvet v zvezi z rešitvijo kralja. Svetujem vam, da se najprej posvetite igram, ki so vse po vrsti enostavne, tako da boste Cybergeekov rezultat morda premagali že kar v prvem poskusu.

Prva igra so klasični Space Invadersi. Skupina nepridipravov poskuša prodreti v babičino hišo, vi pa morate eliminirati drugega za drugim. V naslednji igri se poskušate

Spomin na spectrum legendo - JetPac!



Pizza-party na poveljniškem mostu

znebiti malih pošasti. S palico za golf jih po vrsti pošiljate v vesolje. Tretja igra je najtežja. Znajti se boste morali v tujem okolju vesoljskih bikov, krav in govejih lobanj. V pomoč vam bo radar, tako da boste vseskozi vedeli, kaj je okrog vas. Četrta igra je edina z izobraževalno vsebino. Grdi vesoljci odmetavajo na zemljo nevarne kemične substance in podobne reči, vi pa jih lovite z ogromnim zabojsnikom za smeti. Ko kakšno snov zgrešite, se zabojsnik zmanjša. Zemlja pa doživi manjšo ekološko katastrofo. V peti igri ste v vlogi nekakšnega vesoljskega natarjarja z neusmiljeno šefico.

Ko zmagate v vseh igrah, dobite pet črk - kombinacijo, ki naj bi rešila kralja, vendar vam Cybergeek že z izborom črk - (I.D.I.O.T) namigne, da ste bili naivni, če ste mislili, da bo držal obljubo. Kralja boste rešili šele s pomočjo nasvetov članov posadke, če se boste s to igro seveda sploh ukvarjali. In zakaj bi se, ko pa naokrog kroži toliko boljših iger? ▲

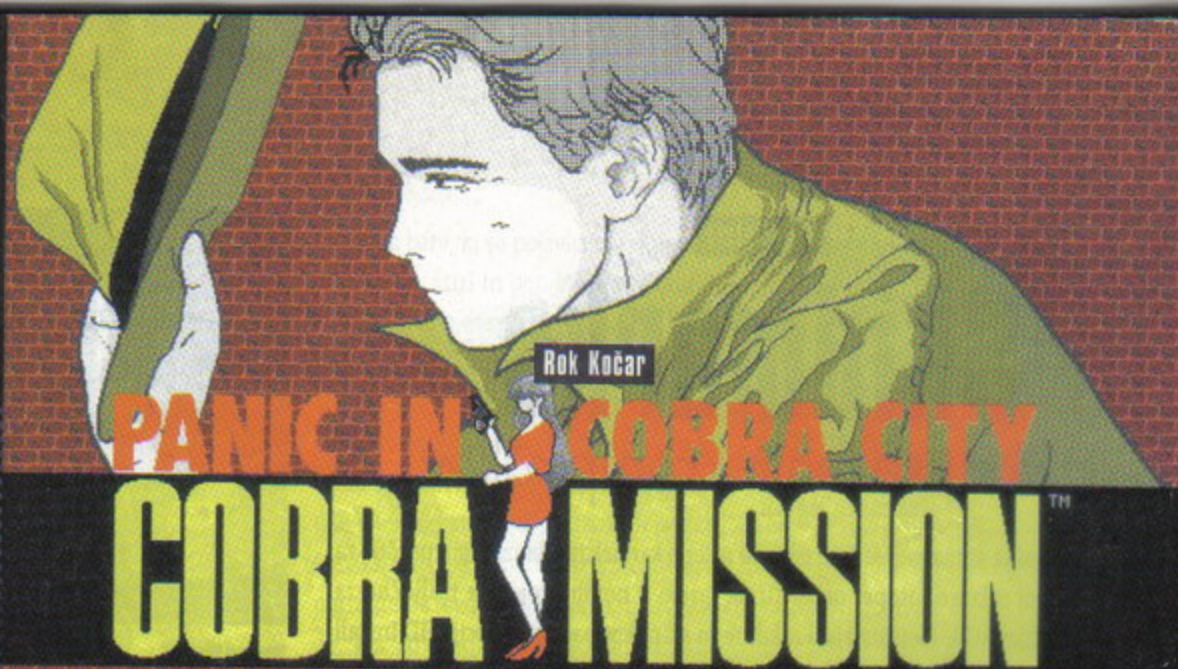
Luka Hrček

The Geekwad Games of Galaxy

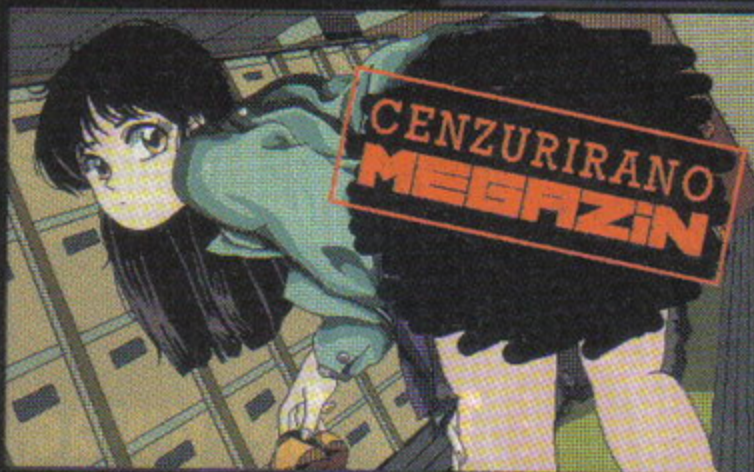
Poglejte in pozabite!

Računalnik: PC
Tip: arkadna igra
Založnik: Tsunami





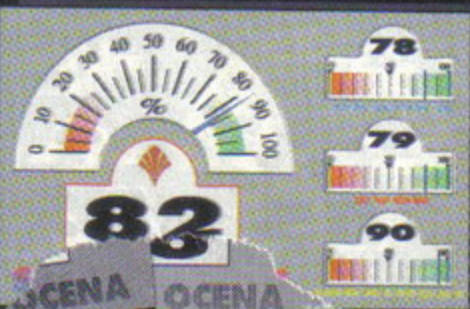
Računalnik: PC
Tip: erotična
pustolovščina
Založnik: Megatech



She's a babe!



Surprise surprise!



Vesetje, ki je nastalo ob zagonu te igre v mojem stanovanju, je bilo nepopisno in steklenica šampanjca, ki sem ga sicer hranil za poroko, je bila takoj odprta. Poleg prijetne glasbe in še bolj prijetne mladenke, ki vas nekako v stilu Sledge Hamerja poskuša prepričati, da zna ravnanje z orožjem in ji seveda tudi verjamete, vse dokler prva krogla ne švigne prekle-mansko blizu vašega ušesa, vas pozdravi tudi naslednje opozorilo: Igra vsebuje več nasilnih scen in je polna seksa. Vsi s slabim srcem ali dobrim okusom naj pritisnejo tipko Escape za izhod v DOS in program takoj zbrisejo, ostali pa naj za nadaljevanje pritisnejo tipko C (continue). Na tem mestu se kar samo zastavi vprašanje: "Je kdo pritisnil tipko Escape?"

Začetna scena - najprej pogled skozi daljnogled in plaža polna pomanjkljivo ali sploh nikakor oblečenih deklet - se odvije s svetlobno hitrostjo in že vas obstopi trojica do zob oboroženih tipov, ki mimogrede tudi ne skrivajo svojih širokih ramen.

Z ozkim grlom izustim stavek: "Arnie, kje si?" Arnolda ni nikjer, pač pa se v hišah skriva moj Magnum. Pograbilim tistega kovinskega in buum, buum, buum, fantje so že v horizontalni legi. Ropanje trupel kaže, da so avtorji temeljito preštudirali zločinske igre. Še nekaj dodatnih točk v moji izkušeni in znanju uporabljanja orožja pa kaže, da so imeli v mislih izdelavo nekakšnega FRP-ja. K sreči so to vsi elementi FRP-jev, ki se v igri pojavljajo, torej samo po vsakem pretepu. Odljubim.

V veliki rdeči hiši, torej stolpnici, potščete svojo partnerko, ki pa za kaj več kot pomoč pri delu ni primerna. Žensk je še dovolj, treba pa jih bo potskati. Glede na to, da igrate vlogo uglednega policijskega detektiva, ki je v mesto Cobra prišel enkrat za vselej obvarovat s kriminalom, bo treba kaj postojati tudi za narodov blagor.

Zaposteni kot raznašalec paketov pri raznašalski službi, boste dobili precej koristnih informacij. Pred dostavo ga nikakor ne pozabite na glavno poverljivi rdeče reklamne kaptice. Vedno kaj zanimivega se dogaja tudi po barah, medtem, ko boste v trgovinah po mestu lahko kupovali vitaminske napitke in različna orožja, ter naravno, ročno tudi prodajati, po zelo ali še bolj neugodnih cenah.

Zvestost vašemu poklicu vas slika ko preti nažene pokušati tudi v javne hiše, ugrabljene partnerice in druga dekleta, pa bo treba rešiti elepa ali ugrda. Vse hiše in ostale prostore je treba prevešati, tako kot tudi travnike in vod-

njake, saj boste poleg denarja in mnogih drugih koristnih reči lahko našli (še posebej v kopalnicah ali po spalnicah) še več kosov ženskega spodnjega perila. Fotograf v hiši vrtom bo vsakega primerka zelo vesel in vam bo v zameno zanj poklonil sliko katere od deklic. Zbirka takšnih fotk je mimogrede ravno tako brez vrednosti, kot vse ostalo v tej in vseh ostalih igrah.

Cobra Mission je pravzaprav neverjetno prijetna avantura, ki bo marsikoga pritegnila k ekranu tako zaradi svojih krasnih zvočnih efektov in prijetne glasbe, kot tudi lepe grafike in obilice humora v tekstu. Nikar ne obupajte takoj, ko boste videli, da je mesto izrisano precej bedno, če vemo, kaj tehnika v teh časih že dopušča, kajti razmišljati bo treba takole: animacija je tekoča, čakanja pri nalaganju slik ni, nepotrebnih detajlov tudi ne in igranje bo zaradi tega precej hitrejše.

Vsa ostala izvedba pa je vredna vseh pohval. Igra poleg nekaj znanja angleščine in spretnosti z miško zahteva še 386 in 2 MB RAMa. Na trdem boste rabili več kot 10 MB prostora, 6 mehkih diskov pa bo čisto dovolj za pošteno instalacijo.

Pa še nekaj pozitivnega. Pretepaške scene se končajo zelo hitro, po dveh ali treh udarcih. Torej: ubij ali bodi ubit. Zvestost različnim orožjem bo poplačana z zmago v boju.



Prijeto vabljena vam lahko priloži nekaj zanimivega!

vedno pa imete v sebi tudi napoje za vračanje moči. Kasnih pride prav tudi spretnost v preoblačenju, tako boste lahko večkrat pokukali tudi za tista vrata, ki so vam drugje zapeta.

Ura, ki jih boste preživel ob igranju kobitnih misij, bodo tako kot vse ostale izgubljene za vedno in kljub mnogim tratenim poskušanjem po mestnih ulicah, vam ne bo nihče povrnil potnih stroškov ali kupci novih čevljev. Sicer pa naj bo bog z vami, če že ženske ne bodo hotele biti. ▲

Nekateri pravijo, da so živalski vrtovi mučilnice živali, saj zaprte v kletkah izgubljajo svoj ugled in dostojanstvo. Drugi spet menijo, da ni lepšega mesta na svetu, kjer lahko od blizu opazovajute številne kreacije matere narave. Če vprašate, mene so živalski vrtovi zanimivi samo zato, ker lahko v njih opazujemo opice, ki mimoidoče obmetavajo z bananami.

Za Bubbo je živalski vrt postal nočna mora šele potem, ko so ga vanj zaprli vesoljci in ga začeli razkazovati nam tujim oblikam življenja. K sreči je vesoljska ladja, ki je prevažala njega in njegove sotrpine, med nekim poletom strmoglavila na bližnji planet in Bubbi se je nepričakovano ponudila priložnost za pobeg. Toda Bubba ni bil egoist, s seboj je vzel še prijateljsko razpoloženo palico, kar se je kasneje izkazalo za zelo bistroumno potezo...

Modra palica Stix se s svojo vsesplošno uporabnostjo izkaže kot zelo koristna. Brez nje Bubba ne bi nikoli niti konca prve stopnje. Palico najpogosteje uporablja kot orožje (bumerang), služi pa tudi za premikanje skal, lovljenje ravnotežja na vrveh, kot stopinca, dihalni aparat pod vodo, vzvod za stikala ter nenazadnje kot piščal za sprostitvev.

Našima junakoma je neprestano na sledi alien-čuvaj. Pojavi se vsake toliko časa in vas z vedno bolj norimi domislicami, kako strpati Bubbo nazaj za rešetke, spravlja v smeh. Je torej bolj komičen kot pa nevaren ter koncu vedno izpade budala.

Arkadna igra na Amigi mora biti dandanes že kar nekaj posebnega, če se hoče prekositi Zoola ali Superfoga. No, Bubba in Stix sta nekaj zelo posebnega! Skupaj sta enkratni tandem, ki preko najbolj nemogočih lumparij in inovativnih uporab palice (v tem primeru žive palice), naredita igro prav zabavno. In če je bil Rick Dangerous prvi, ki je v zelo zasičeno zvrst arkadnih iger vnesel nekaj originalnih zamisli, ki so jih potem s pridom izkoristile še številne druge igre. Najbolj med njimi pa Prezijski princ in naš Bubba žn' Stix. Po čem se potem sploh ločita od ostalih? Predvsem po številnih ugankah, zvijačah in pasteh, v primerjavi s katerimi so Rickove kotaleče se skale prava mala malica za naše možgančke in reflekse.

Če vzamemo pod drobnogled skupni kakrakterni in grafični stil igre, dobimo vtis, da gledamo risanko - vse skupaj teče tako tekoče in gladko, da vas skrb za glavnega junaka kar prevzame, da bi ga odnesli v svojo spalno sobo in ga zaščitili pred krutim svetom alienov. Toda potem pridejo še uganke, in te so tiste, ki dajo igri piko na j. Če ste imeli še včeraj pomisleke, da bo morda palica v ugankarskih zadevah precej omejena aparatura, vas bosta Stix in Bubba presenetila. Programerji so namreč našli toliko različnih načinov njene uporabe, da se zdaj že postavlja vprašanje, od kod so pobrali tako utrgane ideje.

Igra pa ima vendarle eno pomanjkljivost: samo šest stopenj je, ki vas lahko brez vmesnih podiger in animacijskih sekvenc kaj kmalu izdolgočasijo. Kakšen pa je sicer smisel napornega prebijanja čez nivoje, če na koncu za to niste ustrezno nagrajeni? ▲

Računalnik: Amiga

Tip: arkadna igra

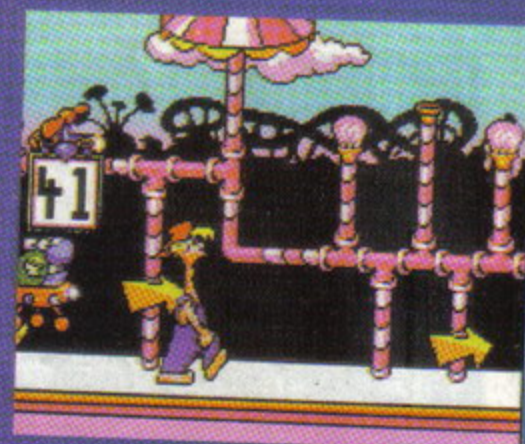
Založnik: Core Design



Če Bubba naleti na takšno oviro, kot je ta, so lahko samo s pomočjo Stixa prebije naprej.



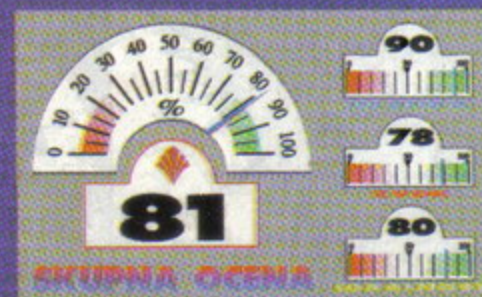
**Kdo pravi,
da so palice samo
za šeškanje?**



Genus stopnja: rešiti je treba čim več ubogih kreator, ki so po strmoglavljenju ladje pristo na prostost.



Bubba pod vodo uporablja Stixa kot dihalni pripomoček. Toda tudi z njim ne more restati pod vodo za večni.



BUBBA IN STIX

Andrej Bohin



HEIRS TO THE THRONE

Rok Kočar

TO DEFEND(ER) OR NOT TO DEFEND(ER)

V časih, ko sta meč in sekira pomenila več kot televizija in 386/40 VGA, je bilo življenje po kraljestvih kar raznoliko. Razen z vrtičkarstvom, so se prebivalci ukvarjali še z vojskovanjem, vojskovanjem ali vojskovanjem. Najlepše se je zagotovo godilo kraljem, njihovim ženam kraljicam, princesam, ter seveda astronautom. Vendar je bila pot do vodilne pozicije večkrat trnova.

Tudi samo življenje na prestolu je bilo vse prej kot lahko. Tako kot danes, so se

tudi nekaj vodilnih mož mnogi želeli znebiti in tako sami zasesti udoben sedež. Uvod v igro nam pove in pokaže naslednje: kralj je zahrbtno umorjen, boj za dediščino in krono se lahko začne! Kratko in jedrnatost, ni kaj.

Meni na osmih straneh ponuja zelo točno definicijo igranja, saj lahko izbirate od števila polj in



Spopad v goratem področju.

Strategija, ki se ji zares lahko reče strategija, je po mnenju nekaterih bolj podobna šahu, kot čemu drugemu.

Fino, saj šaha s 5.000 kmeti prav gotovo še niste igrali.

igralcev, do skoraj banalnih zadev v stilu ali si znajo vojščaki sami umivati zobe, ali pa bodo potrebovali kakšno pomoč. Samo igranje, kot tudi prikaz bitk, je neverjetno podobno igri Vikings, le da so ozemlja bolj kvadratna, izvedba igre pa bolj tekoča. Kdor bo pametno vlagal denar (torej v nakup novih vojakov) in strateško razporejal vojsko po mejnih črtah, bo kontroliral večje število polj, kar pomeni več denarja in spet več vojakov. Začaran krog torej. Odčarajte pa ga kar sami. ▲



junaški smučarski vrsti (ki se s podarjenimi avtomobili, tisoči dolarjev in diplomatskimi potnimi listi prevaža po celem svetu, hkrati pa o slovenskih znanstvenih dosežkih, ki so bistveno bolj pomembni za blagostanje človeštva, ne slišimo prav nobene - op. ur.) kot pa posvetil nekaj pozornosti uradni igri zimskih OI 94.

Winter Olympics je namreč po slabi stari navadi spet le še ena v zdaj že neskončno dolgi vrsti neuspešnih računalniških imitacij olimpijski plamenici na čast. Bolj kot U.S. Gold, ga je doslej polomil le še Ocean z Barcelono 92. Toda Oceanu bi še oprostil, U.S. Goldu pa... No, če smo preživeli povratak dinozavrov, bomo tudi to olimpijado-polomijado!

V svojih reklamah U.S. Gold igro oznanja kot "najbolj vroče olimpijsko doživetje", ki ni za ljudi z mehкими kolena in slabim srcem. Slednje bi lahko celo držalo, kajti le najbolj pogumni se bodo podali skozi vseh 11 disciplin, ki jih Winter Olympics velikodušno ponuja.

Biatlon ni namreč nič drugega kot 15-sekundno neusmiljeno mlatenje igralne palice levo-desno in nato zgrešeno ciljanje petih tarč. Alpske discipline (smuk, super-G, veleslalom in slalom) se odvijajo na progah, ki so še najbolj podobne avtocestam, hecno je tudi, da lahko zgrešite poljubno število vrat, pa zato ne boste diskvalificirani. Bob in sankanje sta praktično enaka - razlika je samo v "prevoznem" sredstvu. Za dober rezultat boste morali zopet uničiti vsaj en joystick, pa čeprav boste potem vrtoglavo vožnjo po zaledenem tunelu prej ali slej zaključili s trdim pristankom na zadnjici. Skoki (90 in 120 m) potekajo sicer v enkratni 3D atmosferi, vendar lahko skačete le še v škarjastem slogu. Klasika pač ni več v modi, Eddie Edwards pa se je (na žalost) predčasno upokojil. Za konec sem prihranil še hitrostno drsanje, ki je zares najbolj dolgočasna disciplina: s pogledom iz zraka spremljate drsalce po koncentričnem krogu, kar vam vzame še zadnji tekmovalni duh.

Zatorej: če se pozimi že ne klatite po zasneženih vršacih, se raje držite Accoladovega Winter Challenge. Winter Olympics pa se v največjem loku izognite. ▲



Razgled je čudovit, vmesni čas pa malo manj.



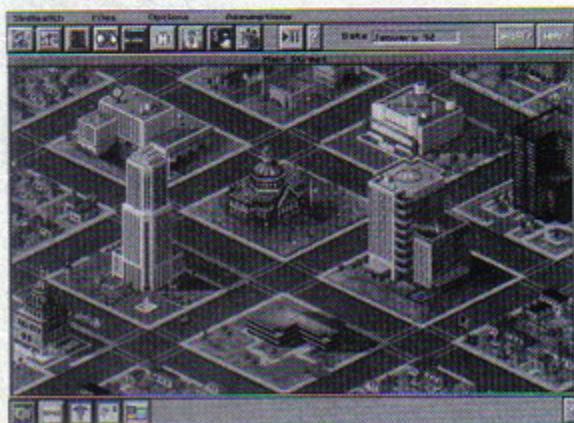
Računalnik: Amiga, PC, konzole
Tip: športna simulacija
Založnik: U.S. Gold

Andrej Bohinc
WINTER OLYMPICS
Sramota za Lillehammer

Če ste se že naveličali ostalih Maxisovih umetnin (bilo jih je že precej in očitno jih tudi še ne bo zmanjkalo), je čas, da si priskrbite legalno verzijo zopet nove igre - Sim Health. Nadaljuje se torej saga o večno podobnih, a nikoli enakih, Maxisovih Sim-Sim simulatorjih simulatorjev, ki nam bolj ali manj uspešno simulirajo ali prikazujejo resnično ali neresnično človeško ali živalsko življenje ali nekaj takega, v čisto ali skoraj vseh pogledih. In obratno.

Medtem ko bežen pogled na igro pri igralcu ustvari vtis igranja igre Sim City, vam je že naslednji trenutek jasno, da imate na ekranu še eno preveč komplicirano igro. Tako v filmskem, kot tudi v svetu iger, je vedno najbolj zaželjena akcija. To seveda ne pomeni nikakršnega pouličnega pretepanja, ampak le dogajanje. Tega pa v Sim

Sim XY na YX-li način.



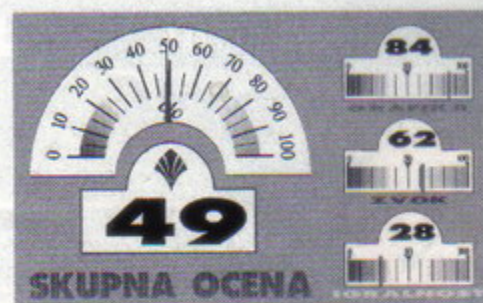
Rok Kočar

Sim Health

Ko se prometna nesreča spremeni v nacionalno katastrofo!

Healthu ni. Igrali boste namreč vlogo župana, ki skuša z drugačnimi zakoni spremeniti življenje prebivalcev narisane mesteca. Igra je polna nezanimivih statistik, ki jih računalnik nalaga toliko časa, da lahko vmes preberete še Alan Forda. Višek vsega pa je meni, po katerem se izgubite v pičlih dveh sekundah, saj vsebuje polno nikomur potrebnih podatkov in tako spravlja v obup tudi ljudi, ki sicer poleg razkošne vile in Mercedesa premorejo še naziv dr. Sim.

Če vemo, da sta v zadnjem času velik uspeh dosegla tako Sim Farm, kot tudi Sim City 2000, je izdaja Sim Healtha popolnoma nerazumljiva. Če hoče kdo izgubiti kupce, jih lahko na precej cenejši način, ne pa z deset megabajtov dolgo igro, ki poleg vsega zahteva še 386 in 4 MB pomnilnika. Sicer pa bodo ljubitelji strategij ob igranju zelo razočarani, več veselja bodo imeli le birokrati in računovodje. ▲



Računalnik: PC
Tip: strateška igra
Založnik: Maxis

Nepotrebna grobost bi se glasil dobesedni prevod naslova tega špila. Hm, nepotrebna? Ali je res tako? Prepričan sem, da bi imel Accolade z igro brez vsakeršne grobosti prav gotovo za polovico manjši dobiček. Torej zakaj tak naslov? Mogoče želi Accolade staršem, ki vdano kupujejo "vzgojne" računalniške igrice svojim otrokom, sporočiti, da je izumil nov, popolnoma nenasilen ameriški nogomet? Mogoče pa je prav obratno! Kaj pa če naslov sporoča, da je igra polna nepotrebne nasilja in grobih prizorov? Skratka, za vsakogar nekaj! V resnici igra res ni ne vem kako groba in surova, a že beseda "grobost" v naslovu pa čeprav stoji pred njo "nepotrebna", bo zagotovo povečala njeno prodajo! Taki smo, žal, ljudje.

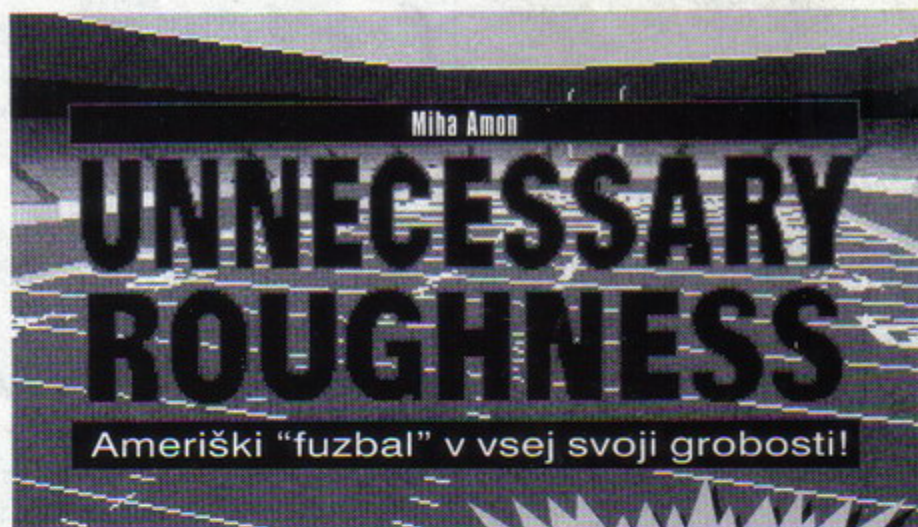
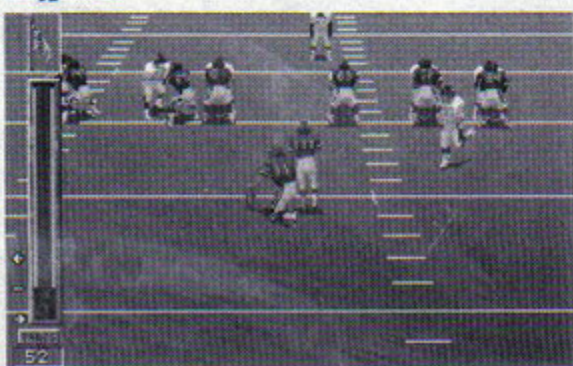
Torej; množici žogobcarskih športnih iger se pridružuje še en nogomet. Tokrat ameriški. Tako kot se za pošteno športno (računalniško) igro spodobi, ima tudi ta vrsto izbir in kopico napadalnih strategij. Te ti omogočajo, da si igro zastaviš čisto po svoje ter presediš ure in ure za "mlinčkom" na mizi in zmaguješ (ali izgubljaš) v ameriški profesionalni nogometni ligi, ali pa si samo za oddih kdaj pa kdaj privoščiš kakšno samostojno tekmo. Spopadeš se lahko z vsemi popularnimi ameriški nogometnimi moštvi. Ne vem zakaj samo z ameriški, ampak konec koncev je to le ameriški nogomet. Kdor misli, da je nepremagljiv, lahko to dokaže, ne le računalniku, ampak tudi kolegom, saj igra omogoča igranje dveh oseb hkrati.

Že od nekdaj so me pri športnih igrah motile zelo majhne figurice igralcev, ki so kot preplašene miške tekale po ekranu, za tistim malim belim "piksлом", ki so mu rekli žoga. Tokrat so se v Accoladu spomnili tudi name in se potrudili ter naredili igralce v dokaj normalni velikosti (pribl. 1/4 ekrana). Igrišče in igralci so izdelani v 3D tehniki, a se zaradi spretne uporabljenih tekstur škatlastih vektorjev sploh ne opazi. Zato igre ne gledamo le s klasične ptičje perspektive, temveč našim igralcem urno sledi kamera, katere režiser (Mr. Računalnik) zna pričarati prenekatero atraktivno posnetke. Prav tako kot na pravi TV! Zato je zelo zanimiva tudi možnost ponovnih predvajanj posnetkov (reply). Da pa bi bilo vzdušje še bolj bučno in ameriško, poskrbi neumorni komentator, ki glasno komentira vsako našo akcijo. ▲

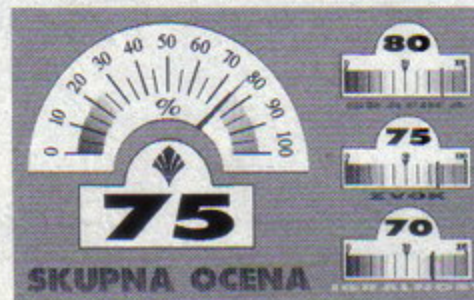
Vrsta za WC v ponovnem posnetku.



Nabij ga Jožet!



Računalnik: PC
Tip: športna simulacija
Založnik: Accolade



Kontrolne tipke

V "zraku":

KIRK

- R - Dnevnik
- B - Transporter
- O - Opcije

SPOCK

- T - Pogovor
- C - Računalnik
- A - Analiza tarče

SCOTTY

- D - Poškodbe
- E - Rezervna moč
- H - Komunikacije
- O - Orbita

UHURA

- H - Komunikacije

SULU

- O - Orbita

1234567890 - Impulzni pogon

S - Ščiti

<, > - Povečava in pomanjšava zaslona

F3, F4, F5,

F6, F7, F8 - Pogledi

CHEKOV

- N - Navigacija
- W - Orožja
- L - fiksiranje merilca na tarči
- TAB - preklon med navigacijo in izbrto članov

Na tleh:

- W - Hoja
- T - Pogovor
- L - Poglej
- U - Uporabi
- G - Vzemi
- O - Opcije
- I - Inventar

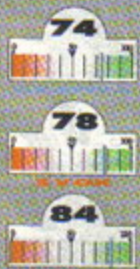


Zivljenje oficirja Starfleet je obupno dolgočasno.

Računalnik: PC

Tip: pustolovski

Založnik: Interplay



SKUPINA: MENA

Aleš Petrič

STAR TREK: JUDGEMENT RITES



Mr. Sulu: "Fire all weapons!"

Space, the final frontier. These are the voyages of the Starship Enterprise... Stavak, ki je skupaj s serijo filmov in dvema nadaljevanjema Star Trek - The Original Series in Star Trek - The Next Generation, postal legenda. Zvezdne steze spadajo med najbolj popularne serije vseh časov in prav zato se je v njihovo obdelavo podala tudi družba Interplay, s pred časom izdano igro Star Trek - 25th Anniversary. Kljub temu, da ji je njena naslednica Star Trek



Mr. Spock? Yes, Captain! It's showtime!

Judgement Rites po grafiki in načinu igranja močno podobna, prinaša tudi mnogo novosti. Prva zanimivost je že sama instalacija, ki poteka z 12 disket enako hitro kot s trdega diska, torej počasi. Igra se ne glede na to, da je že na trdem disku, zopet prekopira na trdi disk, kjer se nato z resnim trudom odpakira. Celoten postopek traja natanko 1 uro in 50 minut, končni rezultat pa je program dolžine 27 Mbl.

Star Trek - JR je po grafiki in igralni zasnovi dokaj podoben izvirniku, saj se zopet deli na popolnoma samostojne epizode, ki nekako ustrezajo televizijskim nadaljevanjem. Vsaka od osmih epizod ima uvod, kjer se seznanite s tekočo misijo. Sledi arkadno simulacijski del, kjer z vesoljsko ladjo U.S.S. Enterprise 1701 frčite po vesolju in kričite "Scotty, shields up dammit!", končni in glavni del igre pa se odvija pred očmi "away teama", kjer so vašemu kliku z miško na voljo J. T. Kirk, commander Spock in dr. McCoy.

Igralni vmestnik je zasnovan na ikonah, miški in vročih tipkah, uporaben pa je tako v prvem delu, ko potujete po vesolju, kot tudi v drugem, kjer opravljate misije na površjih planetov. Dogaanju na ladji sledite s poveljniškega mesta kapitana Kirka na mostu, kjer na vaše bistroumne ukaze čakajo Spock, znanstveni oficir, Scotty, glavni inženir, Uhura, oficir za komunikacije, Hikaru Sulu ladijski navigator in seveda nepogrešljivi Pavel Chekov, oficir za abrambo. Sektor 01379-4428, po katerem se podite kot James Tiberius Kirk, obsega 20 planetov, ki so največkrat kot nalašč v nevtralni coni, v njihovi bližini pa po naključju vedno patrolirajo Klingoni, Grki ali Rimljani. Če torej zaidete s smeri, si zapomnite, da niste Jean Luc Piccard, ki le govori, pač pa J. T. Kirk, ki vedno najprej strelja in šele nato vpraša. Ker pa se kaj lahko zgodi, da postanete pasja hrana, vam na začetku priporočam poglobljeno malo šolo iz obrambnih sistemov, faserjev in fotonjskih torpedov. Krvavo boste potrebovali tudi Scottyjeve kleparske sposobnosti. Sulujev znameniti "Warp 9" in slavni stavak še bolj slavnega Rusa "Captain, weapons locked on target". Za ladjo najbolj pomembni so ščiti, ki z začetne svetlo rumene barve vse bolj medlijo, ko gre vse k hudiču. Nad glavnim zaslonom sta indikatorja pripravljenosti faserjev in fotonjskih torpedov, s katerimi operirate preko obeh uhljev miške. V smrtnem boju lahko za boljšo vidljivost preklonite na "full screen", kar pa na počasnejših procesorjih ni modra odločitev. Tarčam sledite tudi preko radarja pod glavnim zaslonom, na katerem so z različnimi pikami označene različne, vendar vedno sovražne ladje. In ko vam končno uspe prikrmari v orbito ciljnega planeta, sledi le še običajni "Beam me down Scotty!".

Na bolj pritlehnih misijah vam bosta v veliko pomoč dr. Leonard "Bones" McCoy (He's dead, Jim) ter njegov dober prijatelj vedno logični vulkanec Spock (It is only logical). Vedno na voljo je tudi standardna oprema Starfleet, vendar lahko nekatere predmete (npr. znanstveni ali medicinski trikotnik) uporabljata le Spock in McCoy. S komunikatorjem vzdržujete zvezo z ladjo, ki je za parkiranje preprosto prevelika. Pomembna sta tudi ročna faserja, s katerima ohranjate avtoriteto in iniciativo v pogovoru. Pretirana uporaba rdečega phaserja (set to kill) ne le ubija pogovor in ljudi, pač pa tudi zmanjšuje točke, ki vam jih poveljstvo Starfleeta dodeli ob koncu vsake misije. Te pa potekajo v klasičnem slogu pustolovščin: vzemi napihljive lutke in zračni filter, pojdi v transportno sobo, instaliraj filter, za varstvo napihni lutke in se teleportiraj v sobo varnostnikov. To pa je že zgodba za rumene strani rešitev, namigov in novic z angleškega dvora.

Tako, tudi če ste ženska, psihopatski sovražnik vesolja ali pa le kozmični rasist, vam bo Star Trek - JR zagotovo ugajal. Igra združuje zabavnost in originalnost prvotne serije, odlikuje pa jo tudi dober scenarij in tisti neuničljivi entuziazem, zaradi katerega ljudje pošljamo v vesolje pse, peteršilj in Coca-cola, v zameno dobivamo radiacijo, aliene in nekaj sonca. ▲



O.K. Bozo, igre je konec. - ali - Indijci so se razpasli že po celem vesolju.

MAŠČEVANJE JE SLADKO!



Računalnik: PC
Tip: akcijsko/strateška igra
Založnik: Mindcraft

STRIKE™ SQUAD

Rok Kočar

Strike Squad je na mojo delovno mizo zašel čisto po naključju. Tja ga je namreč postavila moja mama, ko je pospravljala polico na omari. Torej pograbim škaflo disket in pogledam njihovo vsebino. Kaj pa je to? Šest disket, ki hočejo na disku 19 megabajtov prostora! Komu se je utrgalo?

VGA grafika je seveda obvezna, 386 ali kaj več tudi, kaj pa zvok? Ni problema, SS podpira okoli 30 zvočnih kart, glede na to, da jih sam poznam le kakega pol ducata, sem seveda za večino slišal prvič. V nepregledni koloni le najdem svojo in poženem igro.

Prvi vtisi: grafika luštna, sound gut, gospod Start New Game pa mi pojasni, da je moj planet ravnokar razneslo. Zgodba zelo spominja na Hamleta. Tokrat je namesto umorjenega očeta pobit ves planet, maščevalec ni le sin, ampak cela tolpa plačancev različnih vesoljskih ras, konec (smrt v dvoboju) pa boste poskušali spremeniti v svojo korist in tako eliminirati raso K'kistikov, skupaj z njihovim težko izgovorljivim imenom, neverjetno grdim izledom in strašno zlobo, ki se podi po njihovih glavah-kumarah. Čeprav na omenjenem planetu verjetno niste imeli bližnjih sorodnikov, čimprej pograbite puške in vsi v boj za slavo in denarce.

Potepanje po mnogih planetih in še več lokacijah vam omogočata tako vaš Space Shuttle, kot tudi meni (v obliki ikon) na desni strani. Z njegovo pomočjo se lahko dokopljete do podatkov o posameznem borcu, dnevnika, ki ga v svojih misijah vsi pridno pišejo, ali pa zemljevidov posameznih lokacij. Opcije za nalaganje in snemanje pozicije so seveda prisotne, tako precej slavnim avtorjem igre, kot tudi še ne tako zelo slavnemu avtorju tega članka, pa boste morali verjeti na besedo, da bo

pojavil se tudi v naslednjem številu. Čeprav na omenjenem planetu verjetno niste imeli bližnjih sorodnikov, čimprej pograbite puške in vsi v boj za slavo in denarce.



Bojevniki so najrazličnejšega izvora, nekateri so celo krizanci.

vsaka posneta pozicija zavzela kar 2 MB prostora na disku (vseh obsodb vredno).

V kontrolni sobi, ki jo tako imenujem le zato, ker tam tako piše, spominja pa bolj na otroško omaro z lego kockami, čaka vaših ukazov okoli dvajset

"oklepnikov" - živa bitja, oblečena v nekakšne robote - vas to kaj spominja na igro MechWarrior? Zajeten kupček orožja, različnih pripravil namerjenih uničevanju tuje lastnine in karakteristike bitij, ki se skrivajo pod debelim in tudi precej pisanimi oklepi, vam bodo pomagali pri določanju bojne ekipe. Njihove barve so pomembne v boju, da ne boste slučajno kakšnemu doktorju ukazali naj se spravi na orjaka pri vratih, kajti tip ga bo prej pozdravil, kot pa z njim napravil kar bi vi radi. Naprimer palačinko.

Kot vedno, so tudi tokrat najmočnejši najneumnejši, najpametnejši pa streljajo kilometre mimo in so v boju popolnoma neuporabni, taktika

povprečnežev se pa tako ali tako nikoli ne obnese. Priporočam vam, da najboljše orožje "našijete" na tiste, ki bodo vedeli kaj z njimi početi in šele ko določeno lokacijo očistijo nadleže, uletite z možaki, ki bodo zaplenili vso kramo pobitih nasprotnikov in jo nato za čim višjo cenno poskušali prodati najbližjemu črnoborzijancu. K sreči nihče od padlih vojakov ne vstane od mrtvih in vam potem s kakšnim zahrbtnim strelom na neprijetno mesto zagreni življenje. Vsi lepo obležijo in so pridni, dokler jim ne pokradete imetja, potem jih pa itak z bagrom spravijo na kup in zagrebejo. Če je to pogreb prihodnosti...

Ker lahko vsak v skupini (v skupini so največ štirje, torej bolj družinsko vzdušje) s seboj prenaša le osem predmetov hkrati, boste morali pot do trgovine kar nekajkrat prehoditi. Vsi obstoječi in neobstoječi predmeti (slednji nas niti ne zanimajo) imajo tri bistvene lastnosti: prva bo kar cena, ki kaže kvaliteto izdelka, kvaliteta je na drugem mestu in le od vas je odvisno, katero orožje vam je najbolj všeč - ni nujno da najdražje, zadnja pa je teža, ki pa praktično ne vpliva na nič, saj lahko gladiatorjem navesite osem najtežjih predmetov, pa se ne bo nihče pritoževal. Edini limit je pri oklepu (ščiti vas lahko le okoli 200 točk). Kakšne točke so to in koliko so zares konvertibilni krediti s katerimi plačujete, pa veste že iz premnogih FRP-jev.

Ugotovitev, da igra združuje akcijo, strategijo in nekaj FRP-ja je popolnoma pravilna, dodan pa je še kanček pustolovščine, saj so različne misije povezane v skupno zgodbo, ki se kot vedno konča na koncu - se pravi, ko ni nikjer več nikogar, ki bi lahko koga pokopal ali bil pokopan.

In še posledek za tište, ki se v dolgih nočeh bojijo sami sedeti za računalnikom: Mindcraft je dodal možnost igranja dveh igralcev hkrati, ki lahko drug drugega dvirata ali pa z združenimi silami napadeta skupnega sovražnika.

Prepričan sem, da se bo igra, ki po mojem mnenju prekaša Syndicate, trdno zasedla na marsikaterem računalniku širom po Sloveniji in s fantastičnimi zvočnimi učinki požrla živce marsikateri skrbni mami, ki še ne ve, da njen sin podnevi hodi v šolo in se tam igra s prijatelji, ponoči pa spravlja v obup celo veselje. ▲

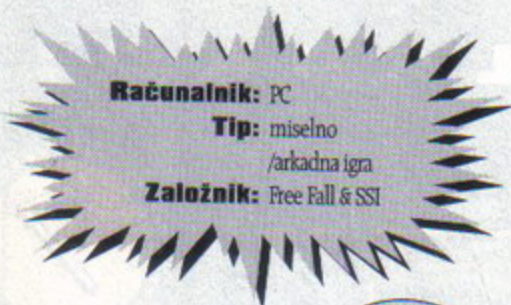
Poleg tega, da vas na vsakem zaslonu spremlja drugačna melodija, katere ritem se v spopadih še stopnjuje, je igri dodanih še več kot 80 zvočnih efektov najrazličnejših orožij, krikov,...



"Torej, taktika je naslednja. Streljajte!"



Kratka napoved bližnjic se dogodkov: VIGILANT



Ne biste verjeli, toda tudi tak je lahko šah



Miha Amon

Archon Ultra

Arkada na šahovnici

Zadnje čase postaja zelo moderno, da večji in uspešnejši pisci iger "pomagajo" manjšim in neizkušenim. Plodovi takih sodelovanj so ponavadi tehnično slabše, a idejno precej bogatejše igre, kot proizvodi že izpetih gigantov brez svežih zamislic. S tako navezo je nastal tudi tale, precej nenavaden šah.

Vse skupaj je na prvi pogled zelo podobno pravemu šahu. Šahovnica, figure, polja... Najprej me zmoti, ker polja niso vsa samo črna in bela, ampak je na sredini še križ sive barve. Po natančnejšem pregledu ugotovim tudi to, da sta na vsaki strani po dve figuri preveč. Stvari postajajo vse bolj sumljive... Na straneh šahovnice se soočata dve vojski, svetla in temna stran - dobri in zli. Vojski sestavljajo praviljična bitja, značilna za SSI-jeve igre FRP, kot so goblini, golemi, zmaji, leteče kače, čarovniki in čaravnice... (Zakaj morajo imeti čaravnice vedno zlobno vlogo, čarovniki pa vedno dobro? Šovinizem?)

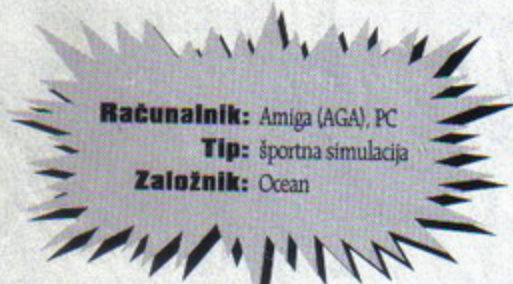
Vsi se še dobro spominjamo "borilnih" šahov, kot je bil Battle Chess. Pri tovrstnih igrah je bil šah sicer še vedno pravi šah, popestrili so ga le animirani spopadi med figurami. Archon Ultra si je drznil stopiti še korak dlje. Ko se pri

tej igri figuri znajdeti na istem polju in se spopadeta, se šah spremeni v pravcato arkadno igro. Ne preostane vam drugega, kot da se stepete in premgate nasprotnika. Ideja se mi zdi precej zanimiva, ker je tako v šah nehote vneseno nekaj več realizma, saj figura ni avtomatično požrta, ampak ima tudi možnost obrambe pred napadom. Spopadi izgledajo podobno kot pri večini iger FRP. Rivala gledaš pod kotom od zgoraj ter enega od njiju tudi upravljaš, mu ukažeš napad ali obrambo, uporabo orožja... Ideja je dobra, izvedba pa precej klavrna, moti pa me tudi dolgočasno ozadje med spopadi, nedomisljeno animirana orožja in uroki ipd.

Programerji so očitno to igro namenili širšim množicam in ne samo ljubiteljem šaha (tem verjetno ta "šah" sploh ne bo všeč). Zato so pravila skrajno poenostavljena. Premikanje figur je omejeno samo s številom polj. V spopadih zmaga spretnejši in močnejši, torej tisti, ki ima boljše orožja in dobre reflekse. Skratka, to je arkadna igra.

Glasba med igro je dobra, vendar je kvaliteta zvoka taka kot pralni stroj med ožemanjem. Igra podpira tudi igranje prek modema, kar je bržkone zanimivo za tiste, ki si žele najti težjega nasprotnika, kot je računalnik in spodobnega telefonskega računa. ▲

Dobri vs. Zli



Mars, mladina neofasana! Mi spet češnje robotate!



NAJBOLJŠI GOLF JE VOLKSWAGEN (TAKRAT VSAJ VEŠ, KAJ IMAŠ...)

RYDER CUP

JOHNNIE WALKER

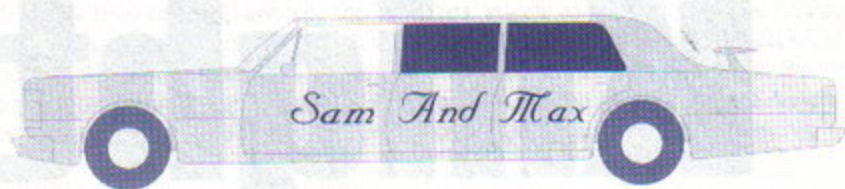
Aleksander Hropot

Nekoč je v neki majhni galaksiji, okrog nekega majhnega neuglednega sonca krožil še manjši in celo še bolj neugleden zeleni planet. Prebivalci na njem so bili tako zabiti, da so se jim digitalne ure zdele posrečena iznajdba. Višek njihove tehnologije pa so se jim zdele čudne škatle, ki so bile v bistvu povečane digitalne ure, z njimi pa naj bi opravljali veliko zelo neumnih stvari v zelo kratkem času. Ker so bili neumni, so se s temi škatlami igrali. In škatle so jih zasvojile. In škatle so jim pričele vladati. Stregle so jim z vse bolj debilnimi igrami, da so jim sesule še tisto malo možganov, ki so jih ločili od drugih nepomembnih prebivalcev planeta. Na koncu so jim ponudile navidezno resničnost in tako za vedno priklenile uboge stvore. Vendar pa je za temi škatlami stala peščica ljudi posebne vrste. Sami so se imenovali Programerji in so bili totalno frudi. Vedeli so, kje imajo škatle gumb za izklop. Bili so tisti, ki so pogruntali, kako se da s škatlami igrati, njihovi šefi pa so si na ta način prigrabili velik kup majhnih zelenih papirčkov, ki pa jim niso prinesli sreče, ampak le rano na želodcu.

Za eno od škatel je sedel fant, ki se je zaklel, da bo odigral vsako računalniško igro, ki je krožila po svetu. Ko je na mizo dobil Ryder Cup, ga je v slastnem pričakovanju instaliral. Petnajst minut po tem pa je pričel nejeverno buljiti zdaj v zaslon, zdaj v škatlo in končno izdavi: "Saj tebe pa se že...?!"

Bistroumni bralec, očarljiva bralka! Kot si že ugotovil(a) s svojimi preostalimi sivimi celicami, je Ryder Cup en velik déja vu, deluxe verzija igre International Open Golf Challenge. Grafika je ostala na isti ravni (320*200, 256 barv), dodane so podrobnosti kot so goščava in voda. Na razpolago so vam štiri igrišča, igrajo lahko štirje igralci, zvoka pa je in ga ni... Obstajajo tri tehnike udarca, ena bolj butasta od druge. Vsega pa se lahko naučite prek igre same tako, da mi pravzaprav ni treba tule nakladati. Če želite igrati golf na računalniku, igrate Ryder Cup. Če želite igrati dober golf, igrate Links 386 Pro. Če pa želite dobro igrati gOLF, se vpišite v golf klub Bled. ▲

Matjaž Dolenc



Začnete v pisarni. Po telefonskem pogovoru naj Sam preišče mišjo luknjo na zadnji steni (najde denar) in zidano omaro (najde žarnico). Zapustite pisarno in pojdite na ulico. Na levi boste našli mačko. Nahujskajte Maxa na mačko (uporabite ikono za uporabo na Maxuu, nato pa "uporabite" Maxa na mački). Max bo pregnal mačko in našel papir, na katerem piše, da je iz cirkusa pobegnil Bigfoot. Uporabite (Sam), znašli se boste pred zemljevidom. Zapeljite se do cirkusa, dajte požiralcu ognja pismo, ki ga bo sežgal na predstavi ter spustil naša dva junaka noter. Vstopite v Hall of Oddities in se pogovorite z mutiranim čuvajem. Da vam nalogo, da poiščete Bigfoot Harryja, ki je pobegnil iz ledenga bloka. V zameno dobite "all-round-ticket", s katero lahko obiščete vse atrakcije. Po pogovoru vzemite Bigfootove lase, ki ležijo na tleh ob ledenem bloku. Na desni strani vzemite kozarec z mutirano roko. Odpravite se v Cone of Tragedy. Na vhodu vrašajte postavo, če se lahko pelete s kolesom. Po vožnji s kolesom pogledite v svoj inventar. Opazite, da v zaboji ne najdete ničesar. Pritožite se pri upravljalcu, ki vam da kupon za vaše stvari, ki jih dobite v uradu za izgubljene predmete. Odpravite se tja in vzemite svoje stvari. Dobite še dodaten predmet: magnet. Pohajkujte nekaj časa naokoli in naleteli boste na igralnico. Tam preizkusite igro "WAK A RAT". Ko zberete dvajset podgan, dobite žepno svetilko brez žarnice. Zato uporabite žarnico iz vaše pisarni. V igralnici naletite tudi na lečo, ki jo naj Sam tudi vzame seboj. Po kratkem sprehajanju po okolici odkrijete tunel ljubezni. Vstopite vanj in uporabite svetilko. Po krajši vožnji odkrijete zavarovano skrinjo. Zdaj ukrepajte hitro! Sam naj uporabi Maxa na skrinji. Zaradi kratkega stika bo prišel labod, dvignili se boste in odkrili novo scenarijo. Max se bo kot ponavadi igral naokoli, vendar bo pametni Sam boljše ocenil situacijo. Odprite vrata in znašli se boste v sobi. Takoj levo od vrat najdete vzvod, ki naj ga Sam potegne. Srečate Mole Mana in se pogovorite z njim. Pomagal vam bo pri nalogi, če mu priskrbite bonboniero. Poleg tega vam bo pripovedoval o največji krogli na svetu, ki je narejena iz vrvice. Le-ta se bo pojavila na zemljevidu. Sledite želji požrešnega krta in se odpeljite do počivališča. Tam najdete polico in na njej zelene bonbone. Pogovorite se z strežniki, ki bodo po kratkem pogovor odprli kozarec z roko. Prejmete še ključ od toaleta, da Max lahko opravi svojo potrebo. Sam naj ga sledi, srečali ga boste zopet pred vrati. Nagovorite ga in prepričajte, da vam da ključ. Če dobro pregledate ključ, na njemu odkrijete pilo. Najdete tudi staro čašo, ki jo prav tako vzemite. Z bonboniero se odpravite h krtu. Ta vam v zahvalo razloži celotno zgodbo in vam prepusti železni drog.

S tem drogom vdrite skozi vrata stanovanjske prikolice, ki jo po kratkem iskanju najdete. V omari odkrijete karto za Gator Golf Club. V skrinji najdete obleko. Odpravite se do velike krogle. Tam uporabite žičnico, da prispete v restavracijo na stolpu. Pogovorite se z fakirjem, ki vam da ukrivljeni izvijač. Peljite se z žičnico še naprej in obiščite hišo na griču. Tam srečate starega moža, ki vam razloži o ribjem svetu. Novo mesto se zopet pojavi na vašem zemljevidu. Odpeljite se proti temu mestu in poiščite vedro. Pogledite veliko plastično ribo. Po krajšem premisleku odkrijete, da lahko ribo odvijete. Uporabite Maxa na njej. Ribič bo imel ribo za pravo in jo bo ulovil. Spravil jo bo v ribiško mrežo (skupaj z vami). Kmalu nato prileti helikopter in prenese oba naša junaka do velike krogle. Kuharju skoraj izpadejo oči, ko zagleda tako veliko ribo. Odhiti v kuhinjo, da pripravi veliko gostijo. Pod balustrado najdete konec krogličine vrvi. Uporabite Maxa na koncu vrvi. Kmalu pride kuhar iz kuhinje. V naglici odletite s platforme in se odpeljete proti Gator Golf Clubu. Poleg prodajnega pulta najdete košaro, na kateri je nosilec za golf žogice. Pojdite na kratko turo po Golf prostoru. Kmalu naletite na Conroy Bumpusa, pevca country glasbe. Sam & Max se začneta pretepati z njegovim telesnim čuvajem. Po pretepu se znajde Max v vitrini "Dunk the Beast". Da bi rešili ubogega gledalca, zamenjajte žogice za golf za ribje vedro. S spretnim udarcem privedete krokodila v vrsto. Lahko se zgodi, da bo potrebno več udarcev. Ko smo to opravili, Maxa enostavno privežete na krokodila, da ga rešite. Darilo za vaš trud je šop Bigfootovih las in steklena krogla. Odrili ste še eno mesto, mistični Vortex. Zapustite Gator Golf Club in se odpeljite do Vortexa.

Na tem čudnem mestu poiščite razstavno sobo, ki se nahaja za vrati z zaveso. V tej sobi najdete še en šop Bigfootovih las (v topečem ledenem bloku). Zapustite sobo in se odpravite v vežo. Na desni strani najdete dvojne vrata. Za enimi se nahaja krtov stric. Da bi lahko odprli vrata, si morate zapomniti barvo. Pojdite skozi gladino na sredini hodnika. Pod njo so trije vzvodi, ograjeni s tremi magneti. S pravo kombinacijo boste proizvedli pravo barvo vrat. Ko to naredite, zapustite sobo in se sprehodite skozi prva vrata. Če ne najdete krta za vrata, to pomeni, da kombinacija ni bila prava. Ko srečate krta, se z njim pogovorite. Po kratkem pogovoru vam da nalogo, da najdete njegov

prstan, ki ga je izgubil pri krogli. Zapustite Vortex in se odpeljite do velike krogle. Ko pridete tja, pojdite do hiše na griču. Tam uporabite držalo z magnetom, to magnetno držalo pa uporabite na kosu krogle, ki ga vidite na desni strani slike. Dobili ste iskani prstan, vrnite se v Vortex in ga izročite krtu. Ta vam iz hvaležnosti razloži vse o Frog Rock in njeni skrivnosti. Poleg tega vam da tudi čarobni prašek. Nazaj k veliki krogli in z žičnico do restavracije. Opazite kabel, ki štrli iz tal. Mi, ki smo seveda pametni, ga bomo uporabili z daljnogledom. Zdaj vam manjka samo še leča, ki pa ste jo že dobili v cirkusu. Namestite jo na daljnogled in že ga lahko uporabljate. S premikanjem miške levo desno, lahko krmilite stolp. Ob vsaki skali, ki jo zagledate, se ustavite, dokler ne zagledate Frog Rock. Takoj se odpravite tja. Na skali uporabite tri čope Bigfootovih las, nato pa še čarobni prašek. Prišel bo tujec, ki vam bo pokazal pot do Bumpusvilla.

V mesto prihajajo slavni pevci countryja, zato najprej obiščite njihovo hišo. Na desni najdete spalnico, ki jo takoj preiščete. S postelje vzemite blazino. Vzemite še ročaj z regalom za knjige. V noben primeru pa se ne dotaknite lasulje. Knjiga, ki je vseč Maxu, vsebuje opis krmilne enote za čistilne robote. Zapustite sobo in počakajte v hodniku na prihod robotov. Takoj, ko jih zagledate, uporabite ikono za uporabo na njih. Prikazala se bo slika krmilne enote. Upravljajte z ročko na levi strani in tako boste usmerili robota v salon. Robot bo na svoji poti v sobo sprožil alarm. Telesni čuvaj bo zapustil svoje mesto in pohitel pogledati, kaj se dogaja. Če hočete uporabljati navidezne stroje v navidezni sobi, morate poskrbeti za odsotnost straže, za kar je že poskrbljeno. Sam naj vzame meč na kamnu in gre en korak proti luknji. Nenadoma se pokaže zmaj in napade naša dva junaka. Hitro kliknite na zmaja. To ponavljajte dokler zmaja ne pokončate in nato preiščite njegovo srce. Našli boste ključ za alarmno napravo v gradu. Zapustite sobo in tecite na desno. Na koncu hodnika visi v vdolbini slika, ki prikazuje sadje. To sliko ukradete in nato vstopite v Show room, v kateri morate poslušati Conroyev koncert. Po tej mukotrni preizkušnji zapustite sobo. Na desni strani uporabite ključ v alarmni napravi gradu. Rešili ste Harryja iz rok Conroya Bumpusa. Ker ta nima več kaj početi, želi oditi nazaj v cirkus. Odletel bo in na vašem zemljevidu se bo pokazal Jungle Bar. Pojdite v bar, srečali boste Bigfootovega vozača. Dajte mu pilo. Nato se pogovorite z gospo ob prodajnem pultu. Gospa vam da prospekte o praku dinosavrov in sadnem muzeju. Ko pogledate v svoj inventar, zagledate oba mesta na zemljevidu. Zapustite bar in odhitite do muzeja sadja. Tam vzemite sadje Conroya Bumpusa in dajte lepi dami ob prodajnem pultu nalogo, da dokonča sadni aranžma. Ker imate vzorec, ji dajte sliko iz Bumpusvilla. Zdaj se odpeljite do parka dinosavrov. Srečate dve živali, najprej uporabite Maxa na mamutu. Glodalec bo mamuta tako dolgo obdeloval, dokler ne dobite čisto prave bale mamutovih dlak. Nato upravljate premikač T-Rexa, da ga privedete do pogovora z vami. Sam mora premakniti vzvod v pravem trenutku, tako da bo kuščarjev gobec ostal odprt. Če vam to uspe, uporabite vrv na njegovih zobeh. Nato uporabite drugi konec vrvi na Maxu. Primate Maxa in ga odnesite v avto, kar povzroči pridobitev Saurierjevih zob. Ko dobite zobe, odkrijete novo mesto na zemljevidu. Kmalu srečate Bungee skalalca. Uporabite dvigalo na skrajni desni strani slike in se povzpnete na platformo. Sam naj prime vrv in se požene z platforme. Med skoki uporabite držalo na lepilni čaši, nato pa še na katranski luknji. Nagrada za trud je velika kepa katrana. Pospravite katran v skrinjo in se odpeljite nazaj v muzej sadja, kjer lahko sedaj vzamete aranžma sadja. Pohitite v Bumpusville in obiščite spalnico pevcev. Vzemite lasuljo in po dvoboju z varnostnikom zapustite Bumpusville ter se odpravite proti baru. Da vstopite v sobo za zabave, se morate "primerno" obleči. Uporabite katran, nato mamutove dlake in na koncu še lasuljo. V bifeju vzemite vinsko steklenico in se odpravite v kuhinjo ter vzemite lomilec za led. Našli ga boste pod zmrzovalno skrinjo. Z njim odprite vrata zmrzovalne skrinje. Vstopil bo Conroy s svojim pomočnikom. Ker mu bo na njegovem loparju manjkala mrežica, bo poslal pomočnika po njo. Zdaj uporabite kostim Sam & Maxa, da se preoblečete nazaj. Conroy bo skočil v zmrzovalno skrinjo, Sam pa naj nagovori Maxa in ta bo zaloputnil vrata. V miru prižgite skrinjo. Prikazal se bo starejši Bigfoot, ki vas odpelje k častnim Bigfootom. Zadajo vam uganko totemskega droga. Odpeljite se do velike krogle in dajte fakirju ukriviti lomilec ledu. Dobite odpirač in lahko odprete steklenico vina. Zamašek vtaknite v stekleno kroglo za sladoleđ. Zdaj se odpeljite do Vortexa. V krmilni sobi uporabite komoro in medtem, ko je Vortex aktiven, uporabite našo stekleno kroglo. Plin se bo začel valiti vanjo. Tako, zbrali ste vse sestavine. Zdaj pohitite do Jungle Bara in se tam odpravite v čarobni bazen, ki ga najdete pod totemskim drogom. Zdaj uporabite sadni aranžma, blazino, Saurierjeve zobe, ključ Vortexa na bazenu. Koli izginjajo eden za drugim in

Gabriel Knight

1. Dan:

V knjigarni lahko vsak dan preberete časopis. Na svoji mizi boste našli povečevalno steklo in pinceto. Obe stvari boste pozneje potrebovali. Ob knjižni polici ob zidu odkrijete na levi delo znanega Heinza Ritterja; desno poleg je knjiga o kačah. Ob knjižni polici na levi poleg vrat je nemško-angleški slovar. Preberite vsa dela, da nabere nekaj točk. Odprite blagajno in poberite vse dragocenosti. Govorite z Grace in preglejte poročilo. Izveste, da morate obiskati svojo staro mamo in policijsko postajo. Odpravite se k babici Omi. Po vlnudnostnih frazah poslušajte staro mamo še nekaj časa. Spoznajte se še z ostalo družino in družinskimi člani. V meniju spoznavate vedno več imen svojcev iz rodbine Knight. Zdaj izginite na podstrešje. Pod vso šaro boste našli dva zanimiva predmeta: skicirni blok, ki ga vzemite in uro. Ko jo preiščete, odkrijete predal. Da bi odprli skriti predal, morate natančno uro na tri in zavrteti sliko zmaja. Vzemite ključ, pismo in sliko. V inventarju pogledajte sliko bolj natančno in preberite pismo. Zdaj se vrnite nazaj dol in se zopet pogovorite z babico. Skozi učno uro lahko postavljate vprašanja o Heinzu Ritterju in zopet izveste nekaj novega o vaši družini. Nato vas pot vodi na policijsko postajo. Toda kje je Mosley!? Vendarle se narednik premakne in se začne zanimati za vas. Odprite kuverto in si pogledajte obe sliki. Ker nobena ne kaže, kje je natančno mesto zločina, morate poseči po majhni zvijači.

Sprememba lokacije: Jacksons Square

Policist straži svoj motor, na katerem se nahaja radijska naprava. Toda kako premotiti policajca? Pojdite na severozahodni del parka, kjer pantonimičar oponaša kmete. Ko ste blizu njega, ga zasledujte. Spraviti ga morate do policista, vendar morate pri tem paziti, da ne bo nobenih drugih ljudi zraven. Ko to opravite, bo policaj zaradi pomanjkanja humorja rajši izginil. Zdaj se lahko v miru posvetite radijski postaji. Po poslušanju poročil odkrijete na velikem zemljevidu New Orleansa novo mesto, Crime Scene, ki ga kot naslednjega obiščete. Zelo natančno si oglejte odtis na tleh. Travo preiščite z povečevalnim steklom; v bližini rož najdete košček kačje kože, ki jo poberete s pinceto. Uporabite skicirni blok z vzorcem, da dokončate risbo trupla. Z brega vzemite blatno ilovico.

Vaš naslednji postanek je drogerija Dixieland. Pogledajte na ploščo, ki se nahaja na prodajnem pultu, da pridete do skupne točke s St. John's Eve v dialog menuju. Uporabite fotoaparata na lastnici trgovine in jo vprašajte o temi "voodoo" umori.

Nazaj na policijsko postajo, kjer lahko končno vstopite v Mosleyevo pisarno. Vprašajte Mosleya o sledi na prizorišču umora, odkrili ste ključno besedo "Other Patterns". Ko pridete skozi vsa vprašanja o sledeh, razloži Mosley, da oficir varuje odgovarjajoče spise. Zapustite urad in se pogovorite o spisih s Frankom. Pozor: spise ni mogoče kar tako suniti! Položite črna srca na policio, pojdite nazaj k Mosleyu in ga prosite za sliko. Mosley bo prosil policista Franka, da jo vzame iz spisa. Medtem kliknite na točko za dialog in izberite "Hold on while I go check my hair", da lahko za kratek čas izginete iz pisarne. Na mizi se še vedno nahajajo spisi, medtem ko je oficir Frank šel v Mosleyevo pisarno. Vzemite spise in jih fotokopirajte. Vzemite fotokopije, original pa postavite na mizo. Vrnite se nazaj v Mosleyevo pisarno in se nasmejite sliki, ki vam jo kaže. Na koncu tega razburljivega dne, se vrnite v knjižnico, govorite z Grace in jo prosite za raziskave o Maliji Gedde.

2. Dan:

Grace dostavi o Maliji Gedde, nakar se vam na zemljevidu pokaže novo mesto. Po branju časopisa se odpravite na policijsko postajo. Vprašajte groznega narednika po Mosleyu. Preden vstopite v njegovo pisarno, pobrskajte malo po klima napravi, dokler ne bo na termometru kazalo 80 stopinj Fahrenheita. Ko vstopite v Mosleyev urad, je njemu že pošteno vroče, zato tudi sleče suknič, v katerem se nahaja policijska značka. Zaposite ga za skodelico kave, nakar bo zapustil pisarno, kar vam gre samo na roko. Vzemite hitro značko iz sukniča. Odpeljite se sedaj na Jacksonov trg, kjer srečate na severnem delu slikarja. Veter odpihne sliko za blokado. Gabriel je ne more zagrabiti skozi rešetke, torej kaj storiti? Pojdite do prodajca hot-dogov na jugozahodni del parka. Če date fantu dragocenosti iz vaše blagajne, dobite hot-dog. Nato prosite fanta, da pobere sliko, ki jo je odpihnil veter. Vzemite sliko in jo odnesite slikarju, ki vam zelo pomaga pri razrešitvi uganke. Dajte mu kopijo policijskih spisov s šestimi važnimi podatki, kakor tudi vašo skico sledi, ki ste jo narisali na prizorišču umora. Slikar vam obljubi, da bo rekonstruiral zbrane sledi, vendar šele naslednji dan. Odpravite se do hiše Malije Gedde. Ko uporabite trkalo na vratih, se prikaže skrivnostni butler, ki ga vas najprej sprejme neprijazno, toda ko mu pokaže policijsko značko, je vse rešeno. Ko začnete prijeten klepet z Malijo, jo vprašajte o "Voodoo" temi, in to dvakrat. Polušajte jo toliko časa, dokler ne omeni jezera Pontchartrian. Ko opravite pri očarljivi Maliji, se odpravite v voodoo muzej in povprašajte doktorja Johna o "Voodoo". V meniju izberite obe temi. Na vašem zemljevidu se bo pojavilo novo mesto, prebivališče Moonbeama. Vprašanje o Mariji povzroči pojav pokopališča St. Louis. Odpravite se na pokopališče, temeljito isprašajte čuvaja o "Mariji", "Voodoo", "St. John's Eve", "Animal Masks" in "Grimwold". Nato se odpravite do Moonbeama. Oglejte si kratko predstavitev, ki vam jo ponudijo. Ko je zadnji valček na parketu, pojdite do kletke in vzemite košček kačje kože. Povezava obeh koščkov še zmerom ne pomaga veliko. Uporabite povečevalno steklo. Uporabite tudi skicirni blok na Moonbeamu. Zdaj pojdite do Dixieland drogerije, kjer ste pričali nastopu Madame Cazanoux. Vprašajte jo o "Animal Masks" in o "Willy Jr.". Willy Jr. bo od vas zahteval 100 dolarjev, ki pa mu jih trenutno ne morete dati. Pojdite nazaj do knjižnice in prosite Grace, da priskrbi poročilo o Madame Cazanoux.

3. Dan:

Dan se začne z običajnim prebiranjem dnevnih novic. Povprašajte Grace po najnovejših novicah in po telefonski številki Ritterja. Sosed bo obiskal knjižnico in Gabrielu odkupil sliko njegovega očeta.

Ignorirajte Gracina negodovanja in jo prodajte za 100 dolarjev. Pojdite v svojo privatno sobo in vzemite žele za lase iz kopalnice. Uporabite telefon in odpičajte številko Madame Cazanoux (555-1280). Na koncu pogovora izveste ime njenega psa. Pokličite živinozdravnika (555-6170) in izberite v dialogu "Dog Dancing Lessons". Ker veste ime njenega psa, vam bo zaupal madamin naslov. V Siexieland drogeriji kupite masko za 100 dolarjev in poberite knjigo "Gambling Oil". Zdaj obiščite slikarja na Jacksonovem trgu, ki je rekonstruiral sledi. Pojdite na severozahodni del parka, kjer je vedežavalka postavila svojo stojnico. Dama je prevzeta od svoje ritmične glasbe in pleše z velikim zanosom. Dotaknite se je, da ji pade ogrinjalo na tla. Poberite ga; uporabite lupo in nato pinceto na ogrinjalu, da pridobite še en košček kačje kože. Obiščite Mosleyevo postajo, da odpravite zasliševanje. Nato se odpravite zopet na pokopališče. Pojdite dva zasloni desno. Na Geddejevem grobu lahko spregovorite nekaj besed z Malijo. Obiščite univerzo Tulane in poslušajte zanimivo predavanje. Vstopite v hartovo pisarno in se zapletite v pogovor. Vprašajte ga po "Cabrit Sans Cor" in mu pokažite sliko umorjenca. Nato ga povprašajte še o "Black Voodoo" in "St. John's Eve". Pokažite mu sliko o sledi, ki ste jo dobili od slikarja. Naredil vam bo kopijo, ki bo gotova do našega naslednjega obiska. Da vas Madam Cazanoux sprejme, se morate maskirati. Pojdite v St. Louis katedralo in v duhovnikovo sobo z oblačili (desna stran, majhna vrata na sredini sobe). Vzemite pregrinjalo in srajco. Kliknite na prebivališče Madam Cazanoux, oblecite duhovnikova oblačila in si uredite lase z želejem. Uporabite vratno trkalo in vstopite v stanovanje.

Maskiranje in goljufanje:

Vprašajte Madam o "Cebrit Sans Cor". Ko razloži pravi pomen (Goat without Horns) tega pojma, izveste še nadaljne detajle. Nato lahko izbirate med naslednjimi temami: "Real Voodoo", "Queens" in "Secret Voodoo Hounfour". Dobite dragulj- uporabite ilovico na njem in dobili ste njegov odtis. V napoleonovi hiši vprašajte vratarja po: "Voodoo", "Bar Patrons" in "Sam and Voodoo". Da pridete do pogovora z Samom, morate uporabiti na njemu "Gambling Oil" iz drogerije. Na njegova dvomljiva vprašanja odgovarjajte z: "Ever Wonder...", "This is Powerful Oil" in "This Voodoo Oil Could...". Sam končno sprejme dar, zmaga v partiji šaha in zato čuti naklonjenost do vas. Dajte mu odtis madaminega dragulja. Naredil ga bo do naslednjega jutra. Za zaključek dneva pojdite nazaj v knjižnico. Zopet povprašajte Grace po novicah, dala vam bo tudi Ritterjevo telefonsko številko. Izberite 49-09-324-3333, da kličete v "Zahodno Nemčijo".

4. Dan:

Horoskop v časopisu vas bo poživil. Grace vam bo dala Veve-Clippings. Nato sledi kratek obisk v Napoleonovi hiši, kjer je ponaredek dragulja končan. Gabriel naj z levim daljnogledom opazuje Jacksonov park, skrivnostnega bobnarja je obiskal Mosleyev prijatelj Crash... le kaj naj bi to pomenilo? Pojdite na Jacksonov trg in zasledujete Crasha v katedralo. Uporabite kačjo zapestnico na Crashu in ga tako pripravite na pogovor. V naslednjem dialogu ga vprašajte o "Drummer", "Rada Drums" in "Voodoo Hounfour". Crash se začne dušiti; preiščite ga, odprite srajco in uporabite skicirni blok, da prerišete kačji ugriz. Pojdite nazaj v knjižnico, vstopite v svojo sobo in pokličite Wolfganga Ritterja. Prosite Grace za zaključek dneva o Rada bobnarju.

5. Dan:

Paket od ljubih sorodnikov iz Nemčije je prispel. Preberite pismo in dnevnik vašega dedka. Grace ni bila lena in je zanj pripravila odgovor. Okrepjeni s svežimi informacijami se odpravite do Voodoo muzeja, kjer doživite ekstremno akcijsko situacijo - prej obvezno posnemite! Ko vstopite v muzej, doživite napad kače. Zdaj imate samo nekaj sekund časa, da z ikono za uporabo kliknete na stikalo poleg vrat. Stikalo bo aktiviralo ventilator, kar bo pregnalo veliko kačo. Pogovor z Dr. Johnom seveda zdaj odpade. Vrnite se nazaj v knjižnico, kjer Grace pobere košček kačje kože z vaše obleke in ga vrže v pepelnik. Poberite ga s pinceto in zopet uporabite povečevalno steklo na kožah. Naslednji udarec usode doživite pri obisku univerze Tulane. Hart ima ravno tako nezdravo barvo, kot jo je imel Crash... Vzemite beležko z njegove pisalne mize. Pojdite na pokopališče. Uporabite skicirni blok na zidu in prepisite naslov. Kliknite na inventar in s tem naslovom preberite prvo Voodoo sporočilo; razrešili ste Moonbeam. Pustite sedaj vaše sporočilo. Vzemite rdečo opeko in jo uporabite v grobnici in napišite lepo sporočilo "DJ Bring sekey madoule", seveda v Voodoo-kodi. Sedaj obiščite Mosleya v njegovi pisarni in mu predlagajte, da zopet odpre primer. Ker se ne da prepričati, mu pokažite štiri stvari: Hartove beležke, časopisne izrezke, Veve-Clipping in oba identična delčka kačje kože. Mosley je prepričan, preiskava je zopet v teku in vi lahko zaključite dan v knjižnici.

6. Dan:

Po branju časopisov in klepetanju z Grace pogledajte kuverto, ki je bila porinjena izpod vrat. Vsebuje razburljivo pismo od Mosleya, kakor tudi ključ od njegove pisarne. Preden za to poskrbite, morate postoriti še nekaj stvari za večer in družabni dogodek. Uporabite skico kačjega ugriza na Grace in ji povejte, da greste na zabavo, kar ji bo vzbudilo ljubosumje. Zato bo Grace narisala kačo na prsi. Pojdite najprej na Jacksonov trg. Na jugozahodnem delu je izginila hot-dog stojnica, pojavi pa se nov šotor. Pogovorite se s slaščičarjem. Z vztrajnim prigovarjanjem ga prepričajte, da pošče policijsko postajo. Nato pojdite na vzhodni del Jacksonovega trga. Uporabite knjigo Rada-Drums na bobnarju. Med listanjem po knjigi, kliknite na poročilo in izberete posamezne elemente: "Call Conclave", "Tonight", "Swamp". Postavite jih eden za drugim in zapustite z Exit ta menu. S to akcijo se na velikem zemljevidu New Orleansa pojavi Bajou. Nazaj na policijsko postajo, kjer vas narednik noče spustiti v Mosleyevo pisarno. Še dobro, da ste poskrbeli za slaščičarja. Narednik s slabostjo do sladkih stvari ga bo zaustavil in poprosil za sladkarije. Počakajte še nekaj časa ali pačas za-

pustite policijsko postajo. Ko se vrnete, počakajte, da bo narednikova glava točno na mizi, se pravi, da bo spal. Izmuznite se poleg njega in uporabite ključ od Mosleyeve pisarne. Odprite predal v pisalni mizi in vzemite zasledovalno napravo (Trading Device). Majhen spopad s kačo smo že dali skozi, torej se lahko zopet odpravimo do Voodoo muzeja. Vstavite en del sledilne naprave v Sekey Madaoul (majhen sarkofag na levi strani). Pojdite do Bayov in uporabite sledilno napravo. Zasledujte točko na ekranu, ko je točka na sredini, ste prispeli na mesto, kjer izvajajo Voodoo rituale. Preden greste na desno, se maskirajte: uporabite krokodilovo masko. Dr. John vam bo zaustavil še dva vprašanja, na katera odgovorite z "Damballah" in "Ogoun Badagris". Sledi avtomatična ceremonija.

7.Dan:

Pojdite v svojo zasebno sobo, vzemite žepno svetilko iz komode in uporabite telefon. Pokličite Ritterja v Nemčijo in ga vprašajte o: "Tetelo", "Talisman", "Tetelo's Remains" in "African Homeland". Po pogovoru se odpravite na pokopališče do Geddejevega groba (to je tretja slika desno). Pritisnite na rdeči gumb in že ste se znašli v grobu. Uporabite čepno svetilko in jo usmerite na pahljačo na sredini. Odprite predal z Veve-odtisom in odkrili boste - Mosleya. Po kratki omedlevici zopet odprite predal: Mosleya ni več, toda njegova aktovka je tu, v njej pa najdete kreditno kartico. Pritisnite na rdeč gumb in prišli ste ven iz groba. Nazaj do knjižnice. Zdaj je že skrajni čas, da obiščete starega strica Wolfganga v Nemčiji. Uporabite telefon v svoji sobi, da pokličete potovalno agencijo (585-1130). Rezervirajte polet v Nemčijo, plačajte pa z Mosleyevo kreditno kartico. Zapustite knjižnico in pojdite na letališče, da odpotujete. V mirnem Bayernu (kjer zmerom sneži), se nahaja dvorec Rittersberg. Začnite kratek klepet z Gerdo, ki lupi krompir, nato pa pojdite levo v Wolfgangovo spalnico. Preberite napis nad vrati na levi. Obiščite kapelo desno od glavnega hodnika in si jo dobro oglejte. Nazaj v glavno dvorano in povprašajte po: "Portal Poem", "Chappel Poems" in "Initiation Ceremony". V Wolfgangovi sobi odprite okno in si umijte roke v snegu. Vzemite škarje s komode in jih uporabite na sebi. Vzemite tudi Chamber Pot. Z ikono za odpiranje vzemite iz Scroll Case tudi pergament ter ga preberite. Zopet nazaj v glavni hodnik. Ob stopnicah se nahaja nož, ki ga poberete, kakor tudi solnico. Zdaj pojdite desno, v kapelo, in prisostujte ceremoniji: postavite Chamber Pot na oltar, uporabite sol in kupi. Uporabite nož na Gabrielu in kliknite na oltar z ikono za uporabo. Čez nekaj časa uporabite na Gabrielu še pergament.

8.Dan:

Naslednji dan po mori najdete pod svojo posteljo ključ, s katerim odprete vrata knjižnice. Tu vas čaka nekaj nervoznih trenutkov pri iskanju knjige. Poiskati morate vrsto s težkimi knjigami in prebrati: "People's Republic", "The Primal Ones" (predal spodaj desno), "Ancient Roots of Africa" (predal levo), "Sun Worshipers" (predal spodaj levo), "Ancient Diggs of Africa" (spodaj desno). Če ste prebrali vseh pet knjig, se vam bo v inventarju pojavila knjiga "Snake Mount Book". Pojdite na glavni hodnik do Gerde in uporabite knjigo "Snake Mount Book" na njej. V dialogu, ki sledi, izberite naslednje: "Use Mosley's Credit Card" in financirajte potovanje v Afriko. Za ostalo bo poskrbela Gerda, polet v Afriko bo potekal avtomatično.

GATEWAY II

ZLATKO LEVAČIČ

Pred vami so rešitve ene najboljših pustolovščin današnje ponudbe zabavnega softvera. Če vam pustolovščine niso španska vas, vam ne bi priporočal, da jo igrate ob rešitvah od začetka do konca, saj si lahko pokvarite ves užitek, ki ga ta igra ponuja. Te rešitve naj bi vam bile v pomoč le, če vam ne bo uspelo streti kakšnega zapletenega ugankarskega oreha. V igri ima pomembno vlogo čas in velikokrat se boste znašli ob poslušanju vašega trdega mlinčka v ohišju in srepem gledanju v ekran (ne vem zakaj, a računalnik in trdi disk navezujeta stike tudi med čakanjem). Čakanja je kar nekaj (vlak, opravila drugih, sestanki...), zato ne bo odveč če opišem funkcijo wait. Za ukazom wait vpišite koliko časa želite čakati. Na primer za dvajset minut vpišete wait 20. Ob vsakem dogodku ki se zgodi med vašim lenarjenjem, vas računalnik obvesti in povpraša, če mislite nadaljevati s počivanjem. No pa začnimo!

Igro začnete v moderni hotelski sobi. V smeteh je listek na katerem lahko preverite vaše stanje v banki. Pojdite v spalnico in poberite vžigalice ter list papirja, ki vam je bil poslan po faksu. Na listu je opisano trenutno stanje v državi ter delo skrivnih sekt in policije. Čez nekaj časa dobite obvestilo o odkritju vesoljske ladje (Artifact) in prošnjo, da se udeležite raziskav.

Part I: Rescue

Anonimna oseba vam sporoči, da so na poti k vam teroristi. Izognete se jim tako, da stečete na streho. Pojdite na hodnik k stopnišču in tam z vžigalico prižgite list, ki ste ga dobili po faksu. Zaradi dima se dvigalo ustavi, vam pa je odprta pot na prostost (ne pozabite odpreti vrat). Zavezniki vas odpeljejo v bazo, ki jo v kratkem napadejo teroristi. V sobi s podganami poberite plinsko masko, list papirja, radio in granato. Takoj si namestite plinsko masko na obraz, kajti strupeni plini niso hec. Pojdite v sobo z robotom, ki opleta s svojo roko. Odklopote kabel in poberite glasbene vilice. Pojdite severno na postajo in počakajte na vlak. Z njim se odpeljite na naslednjo postajo ter izstopite. Pojdite v kontrolno sobo in poberite belo značko (White badge). Poglejte v

9.Dan:

Pojdite v labirint. Vsega skupaj je dvanajst soban. Na koncu vseh soban je izhod. V tretji sobi od začetka najdete pomemben predmet: Snake Rod. V ostalih sobah so na tleh plošče z motivom kače. Poberite vse plošče, razen dveh v sobi številka 7 in 12. Da lahko vstopite v notranje območje, morate v eno od dvanajstih sob ploščo postaviti na desno stran zidu. Prava soba številka sedem. Ko namestite ploščo in jo pogledate, vidite sedem kač. Soba poleg, to je številka osem, v kateri morate na steno namestiti ploščo z osmimi kačami. Namestite na ta način vse plošče v sobe. Pojdite v sobo številka tri in posnemite pozicijo. Nato uporabite Snake Rod na plošči in v sobi številka sedem se bodo odprla vrata v notranje območje. V istem trenutku pa oživijo tudi mumije. Zato morate iti hitro do sobe številke sedem, ne da bi vas mumije zasačile. Ko vam to uspe, srečate v sedmi sobi končno vašega starega strica Wolfganga. Uporabite Snake Rod na plošči in pot v notranje območje je končno prosta. Pojdite desno in preiščite grozljivo žrtveno kačjo mizo. Posebej poglejte površino mize. Vzemite ledene palice iz zidu in jih uporabite na žrtveni mizi. Wolfgang Ritter bo naredil potrebno odprtino. Srce bo tudi nepogrešljiva potrebščina za to dejanje. Pojdite sedaj nazaj v levo polovico sobe in uporabite nož na mumiji. Wolfgang bo umrl junaške smrti, to tragično dejanje je neizogibno. Vzemite talisman z mize. Sledi vrnitev v New Orleans, ki poteka avtomatično.

10.Dan:

Ah, knjižnica! Že dolgo nismo prebrali časopisa, torej je že skrajni čas, da to storite. Manj zanimivo opravilo pa je branje listka na Graceni pisalni mizi. Odkrijete tudi, da je Mosley živ. V svoji sobi začnete pogovor z njim in vprašajte po: "Making a Plan", "Mosley's Investigations", "Grace" in "Secret Voodoo Hounfour". Peljite se v St. Louis katedralo. V pravi sobi (levi zid) uporabite Snake Rod na luknji. Presenečenje! Preden zapustite dvigalo, nujno odložite pod klop dve stvari za Mosleya: Snake Rod in Signal Device. Zapustite digalo in vstopite na področje, ki spominja na jame v Afriki: dvanajst sob razporejenih v urnem vrstnem redu. Vstop v sobe je preprost, enostavno uporabite ključavnico na vratih. Najbolje je, da obiščete sobe od sobe številke sedem: tu poberete dve maski in obleke, soba številka štiri: črno knjigo na pisalni mizi preiščite in vzemite, v sobi številka dva čepi dr. John. Ne vstopite v sobo, zagledate pa ključ na drugem koncu sobe. Da bi izvalili Dr. Johna ven, preiščite ceremonijsko sobo. Sledite mu desno. Uporabite ikono za uporabo na bobnarju in skonstruirajte naslednji dialog: "Summon", "Brother Eagle". Z Exit zapustite menu in skozi drugi izhod zapustite ceremonijsko sobo. Pozor! Hitro v sobo številka dva. Vzemite ključ z zidu in odprite vrata v sobo številka ena. Vzemite toliko denarja, kolikor morete.

Finale:

Odprite z dr. Johnovo ključ-karto vrata do sobe številka osem. Mosley je tudi že tu. Uporabite talisman na Grace, da jo zbudite iz otopenosti. Uporabite masko in obleko na Mosleyu in na sebi. Pri žrtvovalni ceremoniji počakajte toliko časa, da Tetelo/Malia z nožem opraska Grace. Uporabite talisman na Tetelo in jo vržite Mosleyu. Do sedaj je Tetelo že spoznal Gabriela, zato zgrabi majhen siv idol z oltarja. Zemlja se odpre, in Tetelo pade v luknjo. Konec!

glavni računalnik in vpišite kodo, ki je napisana na znački. Prišli boste v sistem, ki krmili izstreljevanje raket. Izberite: -MISSION X5/AQUILA-, nato pa -INITIATE AUTO LAUNCH SYSTEM-. Računalnik vas bo vprašal za kodo za potrditev izstrelitve. Vnesite kodo, ki je napisana na listu papirja, ki ste ga pobrali v sobi s podganami. Pojdite nazaj do postaje in počakajte vlak. Prej kot izstopite iz vlaka še aktivirajte bombo in jo izpus-tite. Bomba bo naredila veliko škodo na železnici in zato vas teroristi ne bodo zasle-dovali. Pojdite v sobo s tremi števci in modrega nadomestite z rumenim ter potegnite vzvod na steni. Pojdite v vesoljsko ladjo in z rdečim gumbom za seboj zaprite vrata. Vsedite se na stol za pilota, ter počakajte, da računalnik opravi svoje.

Part II: Artifact

Zbudite se na ladji, ki jo je odkrila vaša agencija. V omarici s prvo pomočjo poberite univerzalno injekcijo (Hypo unit), stekleničko (Vial), povoj in autodoc. Odprite vrata in izstopite iz ladje. Znajdete se v tunelu vesoljske ladje. Pritisnite modri gumb ob vratih, da se ta odprejo. Pojdite severno dokler ne prispete v skladišče (Cargo bay). Splezajte po lestvi navzgor. Tu najdete hudo poškodovano Diano Tolson. Oba gumba na injekciji nastavite na 5 (Tissue regenerator - Maximum). Pritisnite še gumb na injekciji, da izskoči igla, nato pa položite injekcijo na Dianino telo. To zdravilo ji bo zacelilo rane. Sedaj moder gumb na injekciji nastavite na 6 (Sedative), zelenega pa na 4 (0.40 cc). Zopet prislonite injekcijo na Dianino telo. Diana bo padla v nezavest, vi pa morate nadaljevati z zdravljenjem sami. V vsaki igri ima Diana drugačno bolezen in temu primerno nastavite zeleni in modri gumb. Kakšna je bolezen lahko preberete na auto-docu, ki ga privežete na Diano. Ko Diana ozdravi, se z njo pogovorite. Poberite kristalno kocko. Odprite modro škatlo in poberite iz nje kristalno palico. Poberite še kovinski lonec nato splezajte po lestvi navzdol. Odpravite se na vzhod v sobo z računalnikom. Odprite pokrov pod ekranom (Access panel) in v vezje vtaknite kristalno kocko. Dobite dostop do računalnika v katerem so shranjene osebnosti različnih ljudi. Nujno se pogovorite s prvo osebo, kajti ta vam pove kodo brez katere ne morete nadaljevati. Pojdite zopet v skladišče in se od tam odpravite na severovzhod. Pridete do kovinskih vrat, ki jih odprete tako da vtipkate kodo, katero ste dobili od prve osebe v računalniku. Nadaljujte s potjo, dokler ne prispete v sobo z obeliskom. Obeliske si vedno oglejte (nujno!). Vstavite kristalno palico v portal. Ko ta postane zelen, lahko

vstopite. Na tak način boste prestopali tudi vse preostale portale. Znajdete se v prvem živalskem svetu. Skočite na sever prek vode in v grmovju poberite rastlino. Skočite nazaj. Žival, ki je bila prej poleg, se bo vzpela na vas. V tem trenutku skočite na drugo stran h grmovju. Žival bo poskrbela, da od grmovja ne bo ostalo ničesar. Skozi luknjo v grmovju pojdite do dreves. Tam vas bodo napadli nihče drug kot dinozavri. Z drevesa jih obmetavajte s sadeži dokler ne bodo vsi nezavestni ležali na tleh - dinozavri, da ne bo pomote. Ko padete z drevesa vam kuščar ukrade kristalno palico. Pojdite nazaj do zelene vode in jo nalijte v kovinski lonec. Vrnite se k drevesu od tam pa na severozahod. Polijte lovke z vodo. Lovke se zlepijo, vi pa lahko poberete kristalno jajce. Položite jajce v gnezdo, kjer stoji kuščar. Kuščar bo pobral jajce in izpustil palico. Poberite palico in se odpravite naprej skozi portal. V sobi z obeliskom si oglejte napise, nato pojdite še naprej skozi portal. Prav tako v sobi za tunelom. Znajdete se v podzemlju (brez panike, nismo prišli v Ultimo!). Splezajte navzgor. Namažite se z blatom, vzemite kožo z mrhovine in si jo nadenite. V gozdu na severozahodu poberite vejo ter se odpravite mimo dveh opic, ki sedaj mislita da ste iz njunega plemena. Pojdite v jamo in poberite usnjeno vrv (Leather thong). Opozorite poglavarja ob ognju na svojo prisotnost. Sedaj mu morate pokazati da ste močnejši od njega: Pokažite mu kristalno palico in ko vrže prah v ogenj, vi vrzite v ogenj stekleničko (Vial). Začuden vas bo izzval na dvoboj s tigri. Poglavar ubije tigra sedaj ga morate še vi. Z vrjo na sulico privežite injekcijo. Modri gumb mora biti na 6, zeleni pa na 5. Vrzite sulico v tigra, ki se bo takoj zatem zgrudil zaradi uspavala. Sledi slavje. Vrnite se v jamo. Ob ognju pritržite vejo, ki vam bo služila kot luč v nadaljni poti do portala. Oglejte si obelisk, nato nadaljujte pot do laboratorija, v katerem poberite škatlo. Odpravite se naprej skozi naslednji portal. Pride v puščavo v kateri so na severu nekakšne žuželke. Poberite zeleno hrano iz kovinskega zaboja na tleh. To hrano vstavite v svojo škatlo in jo postavite na tla. Ko se v njej naberejo žuželke, jo poberite in zaprite. Pojdite nazaj v laboratorij in postavite škatlo nazaj tja, kjer je bila. Aktivirajte računalnik. Ko se prikaže model žuželke, ji s pomočjo gumbov na levi odstranite želo in nastavite tipalke. Ko računalnik dokonča delo opazite, da so se žuželke spremenile v živali podobne vašemu modelu, torej neškodljive. Vbrizgajte si še antitoxin (moder gumb na 4). Odnosite škatlo zopet v puščavo k žuželkam, jo odprite in postavite na tla. Kmalu postanejo vse žuželke neškodljive. Če ste bili zopet okuženi si vbrizgajte še malo antitoxina, potem pa se odpravite na sever skozi portal. Prispeli boste v sobo z obeliskom, kjer morate zopet skozi portal. V tunelu hitro odprite vrata na levi in pojdite skozi njih, prej kot vas robot skrajša za glavo. Obrnite ključ za energijsko polje (Force clamp key) in vzemite laser. Sestrelite senzorsko oko in robota. Pojdite na sever v sobo z računalniki. Pri vseh štirih računalnikih odprite vrata in izvlecite zeleno kartico. Črpalke za zrak se ustavi in sproži se postopek za detonacijo. Izvlecite še tri modre kartice. Odprejo se vrata na poveljniški most in nazaj na jug. Ker je računalnik sprožil sistem za samouničenje, ga morate čim prej izklopiti. Pojdite južno dokler ne pridete do sobe z lestvijo. Pojdite na vzhod in v sobi z računalnikom izvlecite kristalno kocko. Odpravite se na sever na poveljniški most in tam sprožite kontrolno ploščo. Vpisati morate znake, ki so bili na obelisku pri svetu z opicami. To so koordinate Zemlje in tja tudi po krajšem poletu prispete. Na žalost ste se preveč približali zemlji in zopet vas napade sekta s katero ste že imeli opravka. Skrijete se v majhno raketo in poletite v neznanu.

Part III: Rescue

Pristanete na planetu ledu. Poberite kompas in magnetno ploščo ter se odpravite na vzhod. Južno od vasi je poglavar s katerim se lahko "pogovorite". Pojdite na jugovzhod v galerijo in tam poberite vsa umetniška dela narejena iz ledu. Odpravite se do labirinta na zahodu in poiščite središče. Spustite se po lestvi. V ključavnico na vesoljski ladji vpišite kodo, ki je vklesana na ladji iz ledu (Ship carving). Odprite vrata in vzemite škatlico (Pod), ki je na telesu mrtvega Hičija. Odprite pokrov, ki je nad motorjem (Access panel) in pritisnite na modri gumb. Sedaj lahko iz motorja vzamete magnetno ploščo. Postavite jo na tla in nanjo položite magnetno ploščo, ki ste jo dobili ob vaši ladji. Stopite nanjo in pritisnite rdeč gumb. Magnetno polje vas bo odneslo iz jame. Vrnite se v vas. Pojdite še južno od galerije k umetniku in mu pokažite diamantni kristal (Gem carving). Zapomnite si kako izgleda vhod o katerem vam bo pripovedoval. Dajte mu še ledeno dleto (Cutter carving), da vam izdelata kristalno dleto. Vrnite se do vesoljske ladje in od tam skrajno na sever do vhodov v jamo. Poiščite jamo o kateri vam je govoril umetnik in pojdite skozi njo skrajno na sever do kristalne jame. Tam na mrtvem Kordu uporabite dleto. Ko Kord pade na tla ga poberite in pojdite do izhoda. Pri izhodu se odpravite na zahod v sobo s pošastjo. Tam postavite na stezo mrtvega Korda. Ko pošast povleče Korda v vodo, se odpravite po stezi na sever do stene z znaki. Z nje odstranite led in ko vam črv naredi luknjo, se skozi njo odpravite do kupole. V trikotno vdrtino na kupoli postavite škatlico in vrata se bodo odprla. Vstopite, pojdite na vzhod v sobo s stroji in poberite daljinski upravljalce (ne, ni za TV!). Pripeljite robota do sobe kjer ste in z njim odprite skrivna vrata. Sedaj greste

lahko v sobo s strojem v katerem je odtis roke. Pritisnite na odtis in do vseh naprav bo prispela električna napetost ($U=I \cdot R$). Vrnite se v sobo s stroji in si oglejte ekran. Zapomnite si kakšno vrednost na merilnem traku (pod ekranom) ima določena barva. Pojdite v sobo z raketo in peljite robota skozi tunel na severu. Ko prispe robot do konca tunela uporabite njegovo roko. Opazili boste, da so vas napadli ptiči skozi odprtino, ki je nastala v strehi. Udarite z glasbenimi vilicami in njen zven bo razbil kristal. Zvok ki bo nastal v kristalu bo odgnal ptiče. Povzpnite se na ladjo. Sedaj peljite robota v sobo z ekranom in poglejte kaksna je vrednost na merilnem traku. Na vesoljski ladji pritisnite gumb enake barve, kot je trenutna barva ekrana. Ladja vas bo ponesla na planet Hičijev.

Part IV: Homeworld

Ste v svoji sobi. Poglejte sporočilo na videofonu, odprite omarico in iz nje poberite mošnjo z uspavalom in škatlico z naramnicami (Pod). Škatlico si nadenite na rame. Pojdite ven in ko boste na ulicah, pojdite na zahod k železnici. V kampu pojdite v sprejemnico in se udeležite predavanja o katerih ste bili obveščeni po videofonu. Med tem ko čakate na predavanje stresite vsebino mošnje v steklenico, ki jo Hiči položi na mizo. Ko se vrnete po prvem predavanju v svoje prostore dobite anonimno povabilo v gledališče. Poiščite vrt z rožami in odgrnite zemljo na tleh ter poberite semena, ki so pod njo. Rože pustite pri miru, ker vaš anonimnež tako ali tako nima kaj početi z njimi. Pojdite v gledališče (severozahodno od kampa) in počakajte na anonimneža, s katerim ste dogovorjeni. Med tem si še oglejte ozvezdja v lokalnem observatoriju. Anonimnež vam bo dal kartico, katero odnesite v hangar v svojo ladjo in tako imate nove koordinate v ladijskem računalniku. Vnesite koordinato, ki nima imena (nova koordinata) in ladja vas bo odpeljala na planet s svetiščem. Zavrtite ploščadi v svetišču, tako da bo zgornja leva obrnjena z vrhom trikotnika navzdol, zgornja desna levo, spodnja leva desno in spodnja desna navzgor. Vstopite v tempelj in se pogovorite z menihom. Ko se vrnete v ladjo, je v računalniku nova koordinata. Uporabite jo in prišli boste do arheološkega najdišča. Ko pridete do stebra postavite ob njem semena. Pritisnite na gumb in poberite generator. Nadenite si značko, ki je padla na tla. Pojdite z ladjo nazaj v Mestni hangar. Poiščite kanalizacijo in v njo postavite generator. Pritisnite na gumb generatorja in skočite čez kanalizacijo ter pojdite do konca tunela. Odvrzite vse kar imate in splezajte navzgor. Ko prispete do vrha, skočite navzdol. Iz pokrova na dnu, ki se odpre ob padcu, poberite lečo. Oprite škatlico in v njo položite lečo. Splezajte navzgor in poberite stvari, ki so na mestu, kjer ste jih prej odvrgli. Pojdite nazaj do kanalizacije, pritisnite gumb in poberite generator preden se potopi (potapljanje v kanalizacijo res ni prijetna stvar). Odpeljite se na Administrativni planet. Ko izstopite iz ladje pojdite na sever. Vključite računalnik ter vtiskajte koordinate svetišča. Tako pošljete satelit na planet s svetiščem. Pojdite k svetišču in počakajte da znanstveniki poberejo raketo, ki prileti na tla. Pogovorite se z menihom. Pojdite na predavanje. Na vaš nastop se bo odzval Raphid, ki vas bo pričakoval na videofonu. Po pogovoru z Raphidom pojdite v svetišče in se pogovorite z menihom. Vrnite se z vlakom v kamp in pojdite na zahod. V ključavnico vtiskajte obliko ozvezdja Aesthemis. Vstopite v sobo in se dotaknite ekrana. Pogovorite se z sogovornikom in odklopite Datastore. Na tipkovnici vtiskajte kodo, ki vam jo je povedal sogovornik in počakajte da boste opazili svetlobo v ravni črti ter takrat poberite prototip na piramidi. Sedaj pojdite v vaše prostore in vključite videofon. Ostalo bo opravil Raphid. Odpravite se na Administrativni planet in pojdite v sobo z lečami. Nadenite si prototip in ga vključite (Press Stud). Tako lahko hodite mimo laserjev ne, da bi vas poškodovali. Pojdite v sobo s pretrganimi kabli. Počakajte, da robot odnese osmojeno steklo, nato vzemite kabel in ga pristonite na računalnik za steklom. Steklo se osmоди in robot odnese tudi to steklo. Sedaj vključite računalnik in vpišite TRAITOR. Dobili boste kodo, katero vtiskajte v sosednji sobi. Robot vam prinese datafan. Priključite ga na datastore in pritisnite gumb DOWNLOAD. Odvrzite datafan in se vrnite v svetišče. Tam bodo tehniki opravili svoje in vas z raketo poslali na vesoljsko ladjo v kateri ste bili na začetku igre. Tu je cilj preprečiti teroristom, s katerimi ste že zobali češnje, da bi ladjo pripeljali do zvezde imenovane KugelBlitz. Poiščite skladišče z lestvijo kjer ste bili že pri prejšnjem obisku ladje. Tam vas bo počakala Diana Tolson. Malo poklepetajta, nato pa pot pod noge. Poiščite ladjo s katero ste prvič prišli na to postajo in iz omarice vzemite radio. Nadenite si prototip in ga vključite. Ker so vam prototip nadgradili, ste sedaj ob vklopu nevidni. Pojdite v sobo sanj (Dream room) in se zleknite na posteljo. Ko boste z mislimi v vodji teroristov, ga prepričajte da ste Atentator (Assassin), in mu naročite naj gre na poveljniški most. Slišali boste, da bo zaprl sef z besedo "CLOSE". Pojdite v sobo z računalnikom, ki za delovanje potrebuje kristalno kocko. Ob sef postavite radio in se vrnite v sobo sanj nazaj na posteljo. Ukažite vodji naj posluša vaša navodila. Povejte mu naj po radiu vsem pove ukaz, ki vsebuje besedo "OPEN" in s tem bo odprl sef. Pojdite nazaj do računalnika iz sefa poberite kristalno kocko in jo vstavite v vezje pod ekranom.

HAND • OF • FATE

Bistvene sestavine igre so kotel za kuho odbitih urokov, kuharska knjiga receptov za kuho odbitih urokov in seveda štiri poličke (skupaj 20 mest) za hrambo sestavin, nujno potrebnih za kuho odbitih urokov. Tu so še opcije, od katerih nujno vsakih pet minut uporabite shranjevanje pozicije.

Zanthia se mora najprej dokopati do otoka Morning Mist. Po pogovoru s Faunom na začetni lokaciji najprej prebrskajte vso hišo (pod preprogo in v omari sta prazni steklenici, potrebni za napitke). Pojdite iz hiše (klik na žabo ni potreben) in na severu vzemite gobo. Na zaslonu levo boste v šтору našli svojo kuharsko knjigo. Ob reki z velikim drevosom utrgajte Gnarlybark, iz tal pa poberite še čebulo. Na splošno velja pravilo, da je vredno pobrati vse, kar ni pribito. Pojdite v Herbovo hišo (žaba-zeliščnik) in poberite stol (toadstool), gnojilo in prazno steklenico. Pred hišo polijte vroče borovnice z vodo in jih nato odtrgajte. Na razpotju z mostom poglejte v gnezdo in našli boste pero. Mahnite jo na zaslon z živim peskom, kjer je potrebno podreti drevo (klik na drevo). Ob prečkanju poberite iz okostnjakove roke še ključ. Na naslednjem zaslonu kliknite na krokodila. Ko bo prilezel na breg, ga s peresom požečkajte, date pa mu lahko tudi čebulo. Od smeha se bo razjokal, vi pa s prazno steklenico kliknite na solze (dobite krokodilje solze). Preiščite še drevo in našli boste svojo kuharsko knjigo. Pojdite na sever in pri žvepljenih izvirih poberite grudo žvepla (v uroku nadomešča sestavino "smell of eggs") in z vročo vodo napolnite stekleničko. Zdaj imate vse sestavine za prvi urok Swampsnake potion: v kotel zlijte vročo vodo, grudo žvepla, čebulo, stol (Toadstool), gnarlybark in krokodilje solze. Vsebina kotla se obarva in urok je pripravljen. Barvo kotla in sestavine za urok si skrbno zapišite, saj jih boste potrebovali za konec! Pojdite k zaslonu z drevosom, na katerem čepijo črički. Zapisati si morate končno barvno zaporedje čričkov, ki drug za drugim igrajo različne tone. Ker je to iz igre v igro različno, ga morate žal odkriti sami. Zaporedje dobite tako, da zapored in vedno od začetka klikate na vse čričke. Najprej prvega, nato prvega in drugega, nato prvega, drugega in tretjega... Zaigrali bodo melodijo, vi pa si zapišete barve, kajti v igri jih boste še dvakrat potrebovali. Pojdite k mesojedim rastlinam in ju z gnojilom nahranite, da bi osvobodili Marka. Pojdite v votlino k miši in popijte Swampsnake potion. Pot do zaklada je prosta. Na zobeh velike lobanje, ki so enakih barv kot črički, morate zdaj zaigrati že slišano melodijo. Odprejo se usta, v katerih je skrita skrinja z zakladom. Na ključavnici uporabite ključ (Skeleton key) in vzemite alkemistov magnet in plesniv sir. Slednjega ponudite za vabo obupanima ribičema. Ujela bosta ribo in odvedla k pomolu v bližini vaše hiše, kjer nato iz čolna poberete sidro in ga z alkemistovim magnetom spremenite v zlato, potrebno za prevoz s trajektom. Žal pa na trajekt strmoglavi zmaj, ki je v bistvu križanec med zmajem in zvončico, povrh vsega pa še poštar. Prinesite mu morate štiri pisma, ki jih je izgubil med pikiranjem. Prvo je na vaši rodni hiši, drugo ob drevosu s črički, tretje ob izvirih žvepla, kje pa je četrto, sem pa čisto iskreno pozabil. Ko jih najdete, jih nesite k poštarju, ki vas nato v zahvalo na odpelje na otok Morning Mist. Na otok padete dobesedno iz zraka. Značilno za vsak del igre je, da ob spektakularnih prihodih vedno izgubite vso prtjago, kar je velika olajševalna okoliščina, saj bi se drugače utapljali v predmetih. Prebrskajte seneno kopico in našli boste steklenico. Iz polja izpulite pšenico, ki jo kasneje s pomočjo dinamita in skled predelate v zrnje "ground wheat". Pojdite k kmetu in mu izročite pismo. Dobili boste recept za gorčico. Pojdite na levo in tam odprite ventil ter s kolesa odstranite zagozdo. Nato dvakrat desno. Polje zalijte s cevjo v obliki slonjega rilca. Poberite instant zraslo zelenjavo in pojdite nazaj k malemu zmajčku. Vzemi mu skledo in ko bo pričel jokati, še solze. Pod dinamom (udarjaljoča pest) vtaknite redkvice, jo s skledo poberite in dobili ste "ground radish". S kisom s kmetove police v skledi zmešate gorčico. Pojdite nazaj k seneni kopici in v steklenico ujemite duha. Spustite ga v strašilo, ki bo oživel in vam odprlo pot do kmetove kleti. Tam vzemite podkve (eno spremenite na dinamom v magnet) in škarje, s katerimi ostržite ovco, nato pa jo s steklenico še pomolžite. Z mlekom v kleti s pomočjo siralnika naredite sir. Pojdite k mestnim vratom in za stražarja pripravite Sandwich spell. V kotel dajte solato, sir, zrnje in gorčico. S steklenico kliknite na Zanthio in sendvič je pripravljen. Položite ga na tla pred mestnimi vrati in pot je prosta.

Po prihodu v mesto zavijte k vodnjaku in iz ust morskega konjička izpulite palico. Na severu vas zopet, tokrat zadnjič pričaka barvna uganka iz prvega dela igre. Da bi odprli vrata, morate zvočnike spet klikati v prej napisanem (vašem) barvnem zaporedju. Pojdite v gostilno in vzemite Taffy ter si iz sode natočite sladko pivo. Čakajte in se nato odpravite iz gostilne in s tem sprostite začetek piratskega večera poezije. Vse ostalo bo postorila Zanthia sama. Zapustite gostilno in takoj nato spet vstopite. Zaradi poezije se je vnel piratski pretep. Desnega pirata (ne strašilo) se dvakrat dotaknite. Iztrgal se bo iz objema strašila in kresnil levega po nosu. Z alkemistovim magnetom se dotaknite na tleh ležečega zlatega zoba. Spremenil se bo v svinec, ki ga lahko poberete in zunaj spremenite nazaj v zlato. Hobotnica vas zdaj povabi na zanimivo igro s školjkami in grahamom. Ugotoviti morate, pod katero školjko se skriva zrno. Hobotnica seveda goljufa, zato bi tu lahko ob neshranjevanju pozicije igro začeli znova. Brez panike; na tla odložite srečno podkev (nujno tisto, ki je obrnjena navzgor) in vedno boste zadeli. Postopek ponovite dvakrat, dokler nimate treh zlatih zob. Le-te spet nesite k dinamom in jih tam sploščite v zlate kovance. S kovančci si lahko zdaj končno plačate pot z ladjo. Poprej pa morate z urokom pozdraviti kapitana, šerifa in prodajalca, ki vam bo kasneje izročil vozovnico. Pojdite na zaslon z ogromno ribo v obliki hiše ali hišo v obliki ribe. Poberite vse na tleh ležeče predmete in se nato odpravite desno h kipu velikonočnega zajčka z privzdignjeno taco. Iz bližnje luže poberite blato ali pa za odtis zajčje tačke uporabite Taffy iz gostilne. Pojdite naprej do prepada z vrvo, kjer si lahko pomagata s palico (klik na vrv). Pojdite desno in znašli se boste pod oltarjem dvoma. Tukaj lahko zmešate Sceptic potion. V zmajčkovo skledo nalijte kis in pivo (root beer) in dobili boste sladko-kislo omako (sweat & sour sauce). Zlijte jo v kotel in dodajte še srečno konjsko podkev, odtis zajčje tačke ter zmajjeve solze. Ko se vsebina kotla obarva, kliknite nanjo s steklenico, nato pa postavite polno steklenico še na oltar. Dobili ste pravi skeptični urok. Iz kotla ga lahko zajamete štirikrat (oteti morate tri like), vendar ga morate vedno znova zvariti pri oltarju dvoma (nujna je postavitev na oltar). S pripravljeno stekleničko pojdite do šerifa, ga odčarajte in vstopite v zapor. Poprej ne pozabite na ključ, ki plava v vodi ob spodnjem desnem pomolu. V zaporu poskusite s ključem osvoboditi zaprtega Marka. Šerif vas bo zaprl v sosednjo celico, vendar ne obupajte. Z magnetom kliknite na viseči ključ, vendar bo vmes spet posegel šerif in ključ vrgel skozi okno. Pojedla ga bo riba, ki jo je treba le še ujeti. Iz jadra, ki ga najdete v celici in s pomočjo Marka, naredite trnek. Z njim kliknite na okno in ulovili boste ribo. Vzemi ključ in se skupaj z Markom rešite iz zapora. Mahnite jo v trgovino z gorčico in z urokom odčarajte prodajalca. V zameno za tri zlatnike, vam izroči vozovnico za ladjo. Pojdite desno in po spodnjem pomolu ter odčarajte še kapitana. Ponudite mu vozovnico in prevoz je zagotovljen. Pozor, na tem mestu je shranitev pozicije vitalnega pomena! Ladja, ki bi vas morala odpeljati proti otoku Vulcanii, vas čez nekaj sekund plove izkrca na otoku ljudozerecev. Da bi to preprečili, morate na ladji poleg krmila skriti magnet, ki bo spremenil smer plovbe. Magneta nikar ne polagajte v vrč, ker ga bo tam

kapitan vedno odkril, pač pa ga skrijte med ladijske vrvi. Ravnatil morate hitro, saj ladja pluje neodvisno od vašega posedanja. Ladja bo tako spremenila smer in vas pripeljala pred Vulkan, zaradi oviranja vožnje pa vas bodo nasilno izkrcali - na glavo v morje.

Izgubili boste vse predmete in spremenili garderobo, pa nič zato. Odpravite se na levo in ob poti pobirajte vse kar ni pribito, saj morate za vstop v središče zemlje nabrati po šest morskih zvezd, peščenih dolarjev in školjk. Po obhodu boste naleteli na žensko, ki za blagajno pobira vstopnino za vstop v središče zemlje. Plačajte vse zahtevano in se vrnite en zaslon na desno. Tam kliknite na gejzir vročega zraka in Zanthia bo skočila vanj. Spet spektakularen prihod, spet izguba predmetov in nova obleka. V središču zemlje pojdite najprej desno-gor (preko mostička) in poberite palico, ob poti pa poberite tudi vse kamne. Svinčeno srce z alkemistovim magnetom spremenite v zlato "heart of gold". S kristalne palme poberite kristalni puh in se odpravite v sobo, kjer Stegosaur imitira psa. Vzemite palico in z njo dvakrat kliknite na zavra, ki bo s svojim tekanjem za palico povzročil potres. Padli kapnik bo povečal pritisk v desnem zračnem gejziru, kar vam omogoči, da s stropa poberete oči plišastega medvedka iz črnega marmorja. Zdaj lahko zamešate Teddybear potion. Stekleničko za urok najdete na skrajni levi ob bronzozavru! V kotel vzrite oči, zlato srce in "crystal fluff". S pričaranim medvedkom se podajte k T-Rexu. Kliknite nanj in Zanthia bo dinozavru skočila za vrat. Po krajši vožnji se znajdete ob bronzozavru, dobite pa tudi rdeče blago. Z njim se postavite pred vrata s sidrom in pomahajte bronzozavru. Ko žival razbije vrata vstopite in ugotovili boste, da je bila zgodba o sidru v središču zemlje kosmata laž, saj odgovor na vprašanje zakaj Kyrandia izginja, leži med kolesi usode (wheels of fate). Poberite še sidro in papir, s katerim morate klikniti na kuharsko buklo. S štirimi skalami, ki ste jih pobrali ob poti, morate zamešati vse majhne gejzirčke, da bi tako dovolj povečali pritisk lave. Ko ste s skalami opravili, se vrnite v bronzozavrovu sobo in se postavite na kamnito ploščad sredi lave. Vulkan, ki je čakal samo še na vas, bo eksplodiral in Zanthia bo odfrčala v orbito in s sabo zopet pozabila vzeti vso prtjago.

Znajdete se v deželi živih dreves, ki so bila nekoč upešeni plesni trio. Poglejte v luknjo, ki ste jo naredili ob pristanku, odkrili boste prazno steklenico. Vzemite želod in pojdite na levo. Z mostu vzemite sneženo kepo in lešnik ter dvakrat mah. Poberite še kamen, ki se bo pričel kotaliti. Z drevesa utrgajte vejice in jih na desnem zaslonu (poleg živih dreves) zatlačite v luknjo ter s kresilnim kamnom (rolling stone) zakurite ogenj. Dobili boste košček oglja. Da bi pregnali viteza, morate pričarati Snowman potion. V kotel vzrite oglje, sneženo kepo in mah. Vitez bo po nesreči s sneženim možem odpovedal službo in vam tako omogočil pot naprej. Pojdite levo in se z alkemistovim magnetom dotaknite kipa. Spremenil se bo v zlato, vi pa iz odprte skrinje poberite boben in lovilno napravo "jack". S slednjo ulovite pobeglo nogo in lovca vam bosta natrosila nekaj zanimivih podrobnosti. Poberite še žir, ki visi na drevesu poleg kipa in se vrnite na začetni zaslon. Tam uporabite boben in drevesa bodo zaplesala. Ob žičnici morate veriverico najprej nahraniti z želodom, lešnikom in žirom nato pa kolo spraviti v pogon s kotalcem se kamnom. Tako se lahko vkrcate v kabino. Na vrhu žičnice vzemite metlo in pernati čistilec prahu, iz snega na desni pa še sneženo kepo. V brunarici kliknite na losovo glavo in dobili boste "musk". Z omare poberite prazno steklenico, vzemite topovske krogle in jo mahnite ven. Z alkemistovim magnetom kroglo spremenite v zlato in jo dajte ženski, ki bo na otroka čisto pozabila. Mulcu nato iztrgajte liziko, ki je še zadnja sestavina potrebna za abominable snowman potion. V kotel zmečete peresni čistilec prahu, sneženo kroglo, liziko in Musk. Napitek popijte in spremenili se boste v Jetija. Pojdite nazaj v brunarico in pustite usodi naj opravi svoje. Znajdete se v brlogu zaljubljenega Jetija. S police vzemite prazno steklenico, na postelji najdete peresa, pozabiti pa ne smete niti na kolonjsko vodico in bomboniero (candy). Spet zmešajte abominable snowman potion. Tokrat so sestavine kolonjska vodica, bomboniera, peresa in ledena sveča, ki jo najdete pred vhodom v Jetijevo votlino. Odlomite še dve ledeni sveči in z njima poskusite preplezati ledeni zid. Jeti vas bo odnesel zopet noter, vi pa trmasto pojdite zopet ven. Počakajte, da se vam slavna lovca na Jetije čisto približata in nato kliknite nanju s steklenico uroka. Spremenila se bosta v jetije, vi pa lahko zdaj nemoteno splezate po zidu. Pot vas zdaj pripelje do hiše kjer prebiva magična mavrična rastlina. Vaša naloga je usposobiti rastlino, da bo naredila mavrični most, ki bo Zantio popeljal k cilju potovanja. Sedem steklenic, ki visijo na mavričnem drevusu, morate napolniti z napoji sedmih različnih barv, ki nimajo nobene zveze s prejšnjimi barvnimi ugankami. Da bi lahko zmešali vse napoje, imate na voljo police z neomejenimi količinami sestavin za uroke, med katerimi lahko preklapljate z različnimi kombinacijami treh stikal. Če si naberete preveč predmetov, jih lahko mečete stran skozi kanto za smeti, kajti na tla jih ne morete polagati. Tukaj morate s pridom uporabiti prej zapisano znanje o sestavinah napitkov in njihovih barvah. Rdeč napoj dobite z zmešanjem peresa, vročega zraka (hot air) in rdeče usnjene folije (red leather folio). Za oranžno barvo morate zmešati zrnje (ground grain), gorčico, sir in solato (lettuce). Zlato barvo dobite z bomboniero (Candy), peresi (feathers), Muskom in snegom. Zeleno dobite s starim swampsnake napojem (čebula, stol, vroča voda, krokodilove solze, Gnarlybark in gruda žvepla). Moder napoj dobite, če pomešate oči plišastega medvedka (teddybear eyes), crystal fuzz in zlato srce (heart of gold), ki ga dobite z dotikom vedno prisotnega alkemistovega magneta. Za indigo potrebujete le ametist (dragi kamen) in borovnico (blueberry). Za vijolično barvo morate zmešati sweet & sour sauce (npr. sladko pivo in kis - seveda v skledici), ga nato vliči v kotel in dodati še krokodilje solze, odtis zajčje tačke (rabbit footprint) in konjsko podkev. Pomembno je seveda zaporedje barv. Za tiste, ki ne poznajo mavrice, so barve razvrščene takole: prva z leve je rdeča, nato oranžna, zlata, zelena, modra, indigo in vijolična. Če ste vse postorili prav, bo mavrična rastlina znova zrastle in zgradila most do koles usode, kjer leži vaš cilj. Odlomite še eno ledeno svečo in z njo kliknite na hišo, tako da bo Zanthia splezala na streho in od tam na most. Po krajši vmestni sekveni bo Zanthia prispela pred prehod, ki ga zapira vroči svetlobni žarek. Vse kar morate storiti, je klik z alkemistovim magnetom na krožnik, ki žarek odbija in Zanthia bo splezala na streho in žarek onespobila. Na naslednjem zaslonu pojdite na desno in znašli se boste pred zadnjo uganko. Kamnita skulptura s tremi spakami v sebi skriva manjkajoči zobnik kolesom usode in palico, potrebno za zagon zobnika. Nad vsako spako je nekakšen stopničast lijak, v katerega lahko nalagamo kroge, najprej najmanjšega, nato večjega, še večjega in nato največjega. Krogi so na začetku zloženi v desni lijak, vi pa jih morate z zvinitim prelaganjem med desnim in levim, na koncu spraviti v srednji lijak. Tako boste dobili zobnik, ko pa vse kroge zložite še v levi lijak, dobite tudi palico. Zdaj pojdite dvakrat levo v kontrolno sobo. Zobnik položite na manjkajoče mesto in nanj kliknite s palico. Pojavila se bo roka usode (The Hand of Fate), ki vas ob vsaki nepredvidnosti spešča, zato še pred tem stavkom shranite pozicijo. V prvi nekajsekundni pavzi pred arkadno sekenco, kliknite v skrajni levi spodnji kot slike. Zanthia odskoči. Nato kliknite na roko usode in tretjič še zadnjič zopet na roko usode. Tako roka je premagana, sledi le še happy end in napoved nove Westwoodove pustolovščine.

A L E Š P E T R I Č



šola

Šolski kotiček

Začenjamo novo rubriko o računalništvu!

Kje se otroci prvič spoznajo z računalniki? Čeprav je računalnik vedno pogostejša "sobna domača žival", pa se še vedno večina otrok resno sreča z računalnikom šele v šoli. Vsako leto je več osnovnih šol, ki se lahko po hvalijo z opremljeno računalniško učilnico. V srednjih šolah pa se tako ali tako izvaja pouk računalništva v vseh štiriletnih programih.

V uredništvu menimo, da je šolsko računalniško življenje zagotovo dovolj pomembno, da mu posvetimo rubriko. K sodelovanju vabimo učitelje, mentorje in učence (glej rubriko "ŠolARji pišejo"), da s svojimi prispevki o delu v šolah popestrijo rubriko.

Pred vpisom v srednje šole

Osmošolci se boste v marcu odločali o tem, katero srednjo šolo boste obiskovali v naslednjih letih. To je prav gotovo vaša prva velika življenska odločitev. V februarju boste prejeli razpis za vpis v prve letnike srednjih šol z večino potrebnih informacij. Kar vas bo še dodatno zanimalo, pa vam bodo prav gotovo z veseljem pojasnili na informativnem dnevu. Tistim, ki vas bolj zanima računalništvo, pa želimo tudi mi dati nekaj koristnih pojasnil.

Pouk računalništva in informatike (RAI)

Poglejmo, kako je s poukom RAI v srednjih šolah. V vseh štiriletnih šolah (in nekaterih triletnih) je predpisani osnovni program predmeta RAI, ki obsega 70 ur pouka (2 uri tedensko), povečini v prvem letniku. Polovica ur je teoretskih, druga

polovica pa poteka v računalniških učilnicah s praktičnimi vajami s popularnimi programskimi paketi (Windows, Word for Windows, Quattro Pro itd.). Le redke šole imajo RAI predvidem tudi v višjih letnikih. To so predvsem gimnazije z naravoslovno-matematično smerjo in elektrotehniške šole. Nekatere ga ponujajo kot izbirni predmet, na drugih pa je obvezen za vse.

Matura iz RAI

RAI je lahko tudi maturitetni predmet. Vendar bodite pozorni. Za sedanje srednješolce, ki bodo opravljali maturo v letih 1995-97, je izpit iz RAI mogoč le na šolah z elektrotehničkim programom, računalniška usmeritev. Ob novem razpisu za vpis v prve letnike mora vsaka srednja šola navesti predmete, iz katerih lahko pri njih učenci maturirajo.

Opremljenost srednjih šol z računalniki

Predpogoj za dobro delo je kvalitetna oprema. Ministrstvo za šolstvo in šport je v zadnjih treh letih opremilo računalniške učilnice srednjih šol s standardno opremo (AT 286 / 1 MB RAM / 50 MB trdi disk), ki pa je medtem že precej zastarela. Nekatere šole so uspele z lastno iznajdljivostjo pridobiti še kaj več. V ljubljanski regiji velja za najbolje opremljeno bežigradska gimnazija, pa tudi viška kot nekdanja šola računalniške usmeritve in še nekatere imajo več od osnovne opreme. V toku pa je že novo opremljanje srednjih šol, v prvi vrsti gimnazij, z zelo zmogljivimi osebnimi računalniki, ki bodo verjetno dalj časa ostali uporabni.

ŠolARji pišejo

V tej rubriki pričakujemo vaše prispevke, dragi bralci - šolarji. Objavili bomo vse zanimive prispevke o dogajanjih po šolah - seveda najraje v zvezi z računalništvom. Prispevki naj bodo kratki, takorekoč stisnjeni - na kar kaže tudi ime rubrike. Pišite nam, kako je z računalniških krožkih, o uporabi vaši šoli, o pouku računalništva, o računalniškem krožku, o uporabi računalnikov izven predmeta računalništvo , skratka o vsem, kar bi bilo lahko zanimivo za širši krog bralcev. Prispevke pošiljajte na naslov uredništva z oznako "ŠolARji pišejo". Najzanimivejše prispevke bomo honorirali, zato navedite svoj naslov.

BORZA • BORZA • BORZA

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

OPOZORILO: PONUDBE NA OGLASE S ŠIFRO POŠLJITE NA NAŠ NASLOV!

Hardver

Prodám osebni računalnik IBM 486/50! Zelo ugodna cena! Priložim še 40 novih in 20 disket s programi in raznimi dobrimi igrami. Posebno ugodno prodám analogni joystick, za 25 DEM.
Tina Ilgo, Cankarjeva 54, Radovljica.

Prodám Amigo 2000, razširitev an 1 MB RAM, literaturo, AV adapter, joystick, miš in diskete.
Telefon: 064 874 155

Prodám ČB zaslon S-VGA za PC ali Amigo (AGA)!
Ponudbe pod: *Odličen prikaz na Amigi!*

Prodám rariteto ZX Spectrum s tipkovnico Ines za simbolično vsoto. Vsi ljubitelji starin naj svoje ponudbe pošljejo pod šifro: *"Legenda živi"*

Prodám mikrotračnik in Interface I za Spectruma Oboje delujoče.
Ponudbe pod: *"XXX"*

Softver

Prodám, kupim ali zamenjam igrice za Sega master system II. Možna tudi prodaja konzole Master System.
Telefon: 066 33 167

Kupim Imagine 2.0, original z navodili. Za opremo video studia. Kupim tudi katerikoli titler za Amigo.
Ponudbe pod: *"H.P.C. video"*

Boštjan Troha

'Allo 'allo

Aj šel sej dis onli vans: vata mistejka tu mejka!

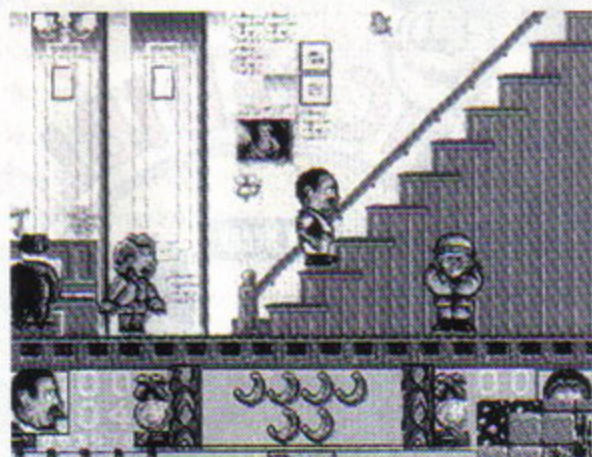
Hitler je 10. maja 1940 napadel Francijo. Tam so imeli Nemci nekaj sitnosti z osvobodilnim gibanjem in neposlušnostjo državljanov. Minilo je par let in ob treh popoldan 25. avgusta 1944 je general Dietrich von Choltitz podpisal kapitulacijo nemških enot v Parizu. Francija je bila osvobojena. Potem se je zgodilo precej stvari in minilo je nekaj časa, nakar so pri britanskem BBC posneli komično serijo 'Allo 'Allo. Minilo je še nekaj časa in avtorske pravice serije so prodali zakotni softverski hiši Alternative Software. Ti pa so napisali igro naslovom 'Allo 'Allo in jo začeli prodajati.

In tako je nastala silovito neoriginalna in obupno plitva ploščadna igra, ob kakršnih smo se začeli dolgočasiti že sredi prejšnjega desetletja. Zadeva je celo tako slaba, da se vprašamo ali ne bi bilo bolje, če bi Nemci v vojni zmagali. Nemara bo igralec, ki serije ni videl, do te igre celo ravnodušen. Mi pa smo televizijsko uspešnico videli in celo všeč nam je bila, zato s predstavo, polno že videlih prijemov, brez ideje, slabo glasbo in zvočnimi efekti ter ogabno kičastimi barvami na začetku, res ne moremo biti zadovoljni. Balerine pri In-housu, kjer so igro razvili, pa se niso uspele spomniti nič bolj zabavnega od blede pobiranke, ob kakršni se spomnimo Jet Set Willyja in norih osemdesetih. Sitna glasba skuša biti podobna francoski harmonikaški godbi, kar ji seveda niti približno ne uspe, pusti zvočni efekti ne sežejo dlje od "blip" in "plip", naravnost odbijajoč pa je infantilni uvodni meni iz črk v osnovnih mavričnih barvah, ki spominja na tiste s spektruma ali štirinješestdesetice. Karakterji so narisani skrajno naivno (da ne rečem osnovnošolsko) ter zategadelj tako dvodimenzionalni in neživljenski, da gledajo kot lesene lutke s preveliko glavo in enim ali dvema zgloboma.

Kot René Artois, rahlo zavaljeni lastnik edine kavarne v malem mestecu na francoskem podeželju, se mora igralec prebiti skozi enolične stopnje (kavarna, spalnice, podzemlje, grad...), se izogibati Švabom in pobrati vse kar se pobrati da. Sem seveda spadajo vrteči se zlati kovanci, brez katerih ne more nobena podpovprečna arkada, klobase, čajniki, bombe, zaboji in podobna šara. René se mora na koncu prebiti do samega gradu, tam zamenjati originalno sliko padle device Marije s kopijo in tako financirati odporniško gibanje. Pred začetkom vsake stopnje nam Renéjev dnevnik razkrije iskani predmet ali predmete. Tako mora razočarani igralec v prvi stopnji skakaje pobirati klobase s kopijami slike padle device Marije, v drugi ponarejeno zlato za podkupnine in tako naprej. Mimogrede pobrane neumnosti pa lahko René zmeče v glave Nemcev, ki se nato nekaj trenutkov pobirajo s tal, ali pa v someščane, kar jih nekako spravi v akcijo. Če na primer zadanete madame Edith, začne ta prepevati in sovražniki imajo toliko dela s tlačanjem sira v ušesa, da Renéja sploh ne opazijo.

Na vaši strani so Michelle, Edith, Mimi, Yvette, Alfonse in Crabtree, na nasprotni pa poleg programerjev te igre še Herr Flick, von Smallhausen, von Strohm, von Klinkerhofen, Helga in Gruber.

Zabavate se lahko tudi v dvoje. Poleg Renéja vodite še partiznako Michelle (onli vans), vendar je izvedba tako posrečena, da lahko igrate hkrati le v istem zaslonu. Če gresta René in Michelle vsak po svoje, je treba s preslednico preklapljati med obema igralcema. Res bi si lahko omi-

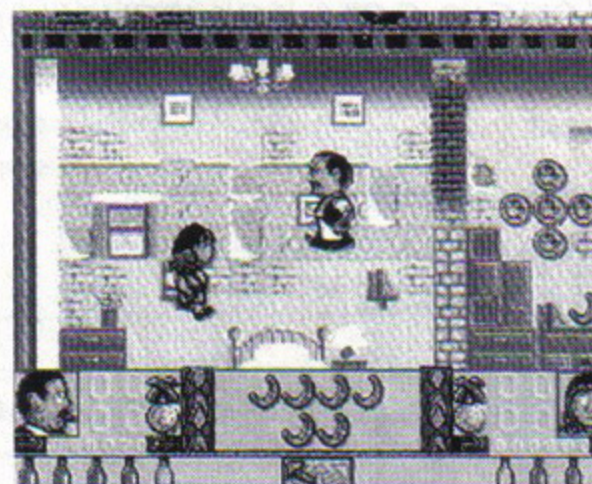


Edith je zapela in Švaba je otrpnil!

slili vsaj na polovico razdeljen zaslon; enega za Renéja in enega za Michelle.

Gre torej za slaboumno datoteko, kjer je treba ves čas nekaj pobirati in se izogibati sovražnikom in, ki je nemara primerne le za predšolske otroke z razumevalnimi starši. Nobene novosti, nobene komične pasaže, nobene zabave, nobene dobre ocene in kvečjemu pet minut igranja.

Kako so avtorji uspeli igro razvleči čez dve disketi in si jo upajo prodajati po 75 mark, pa naj odkrije vsak sam. Trg



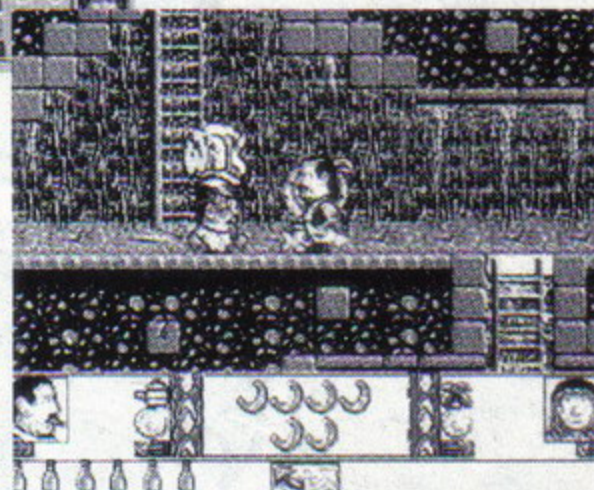
Na mestu zabave v dvoje - mučenje v dvoje

računalniških iger zlata jama in res je tudi, da so kupci še vedno naivni, vendar pa je prodajati slabe kose softvera na račun filmskega ali televizijskega uspeha, res od sile. ▲

Računalnik: Amiga

Tip: arkadno&ploščadna
zdolgočasenka

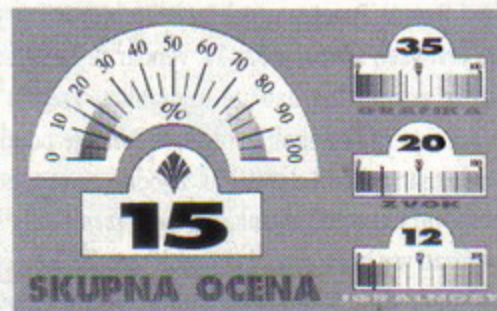
Založnik: Alternative Software



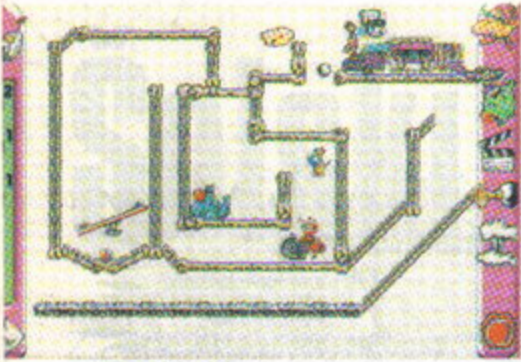
"Ja kaj pa ti je?"

"Nič, pravkar sem poskusil igrice z naslovom 'Allo 'Allo."

Če so Francozi preživeli nemško okupacijo, bomo tudi mi preživeli igro 'Allo 'Allo. Seveda pa to ne bo niti približno tako enostavno.



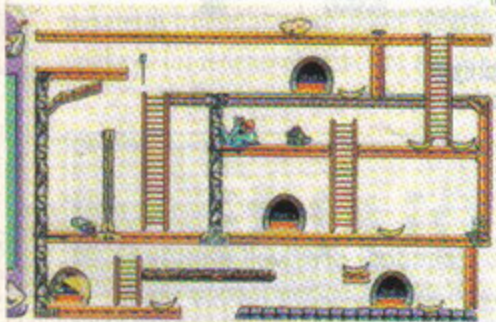
Miselnih iger na trgu ni prav veliko, so pa zato večinoma vse kvalitetne. Za Sierrino Incredible Toons pa velja, da je ena najboljših miselnih iger sploh. V bistvu gre za nadaljevanje zelo uspešne The Incredible Machine, zato bo tistim, ki so videli "Neverjetni strojček", princip igranja takoj jasen. Razumeti boste morali način delovanja predmetov, prav pa vam bo prišlo tudi poznavanje zakonov fizike in uporaba logičnega razmišljanja.



Misliti, tuhtati, kuham.

ju je treba nahraniti, drugič spet prestaviti z enega konca prostora v drugega, tretjič kaj razstreliti... Cilj boste dosegli le s premišljeno postavitvijo predmetov, ki so vam na voljo. Na primer: cilj je nahraniti psa Ala z ribo. Lahka stvar, če riba ne bi bila na tekočem traku, nekaj metrov nad Alovo glavo. Ni možnosti, da bi jo Al dosegel, zato premišljeno razpostavimo vse predmete: žogica pade na vzvod, ki vključi napravo, ki brncne kokoš, ta izleže jajce, jajce pade v košaro, ki ga vzame človek, ga poje in požene kolo. Na kolo napnete jermen in ga povežete s tekočim trakom, tako da ta začne teči in odvrže ribo, proti kateri Al odhlača in jo požre. Uganka je rešena. Preprosto, mar ne?

Po tem principu lahko uganke tudi sami konstruirate.



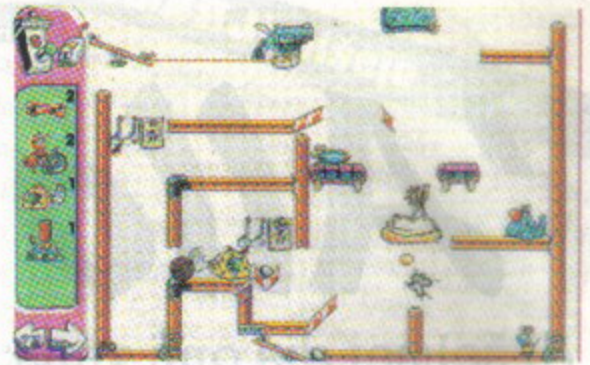
...obupavam, obupavam, obupavam...

To je prav enostavno, če le imate veselje (in čas) za to. Seveda je potrebno k skonstruirani uganke napisati tudi cilj in 101. uganke bo nared. Kljub temu pa se bo verjetno večina bralcev raje poskusila prebiti skozi vse štiri stopnje. Pogoj za uspeh je dobro poznavanje predmetov. Vseh skupaj je kar 71, vendar se ne ustrašite, saj se postopoma naučite uporabljati vse. To vam reševanje zank nekoliko olajša, čeprav je poudarek vselej na igralčevi domišljiji. Zgodilo se vam bo, da boste pri nekaterih ugankeh napeto razmišljali, kako povezati vse predmete, da bi rešili uganke, kasneje pa ugotovili, da jo lahko rešite tudi z izvirno postavitvi-

jo le dveh ali treh predmetov.

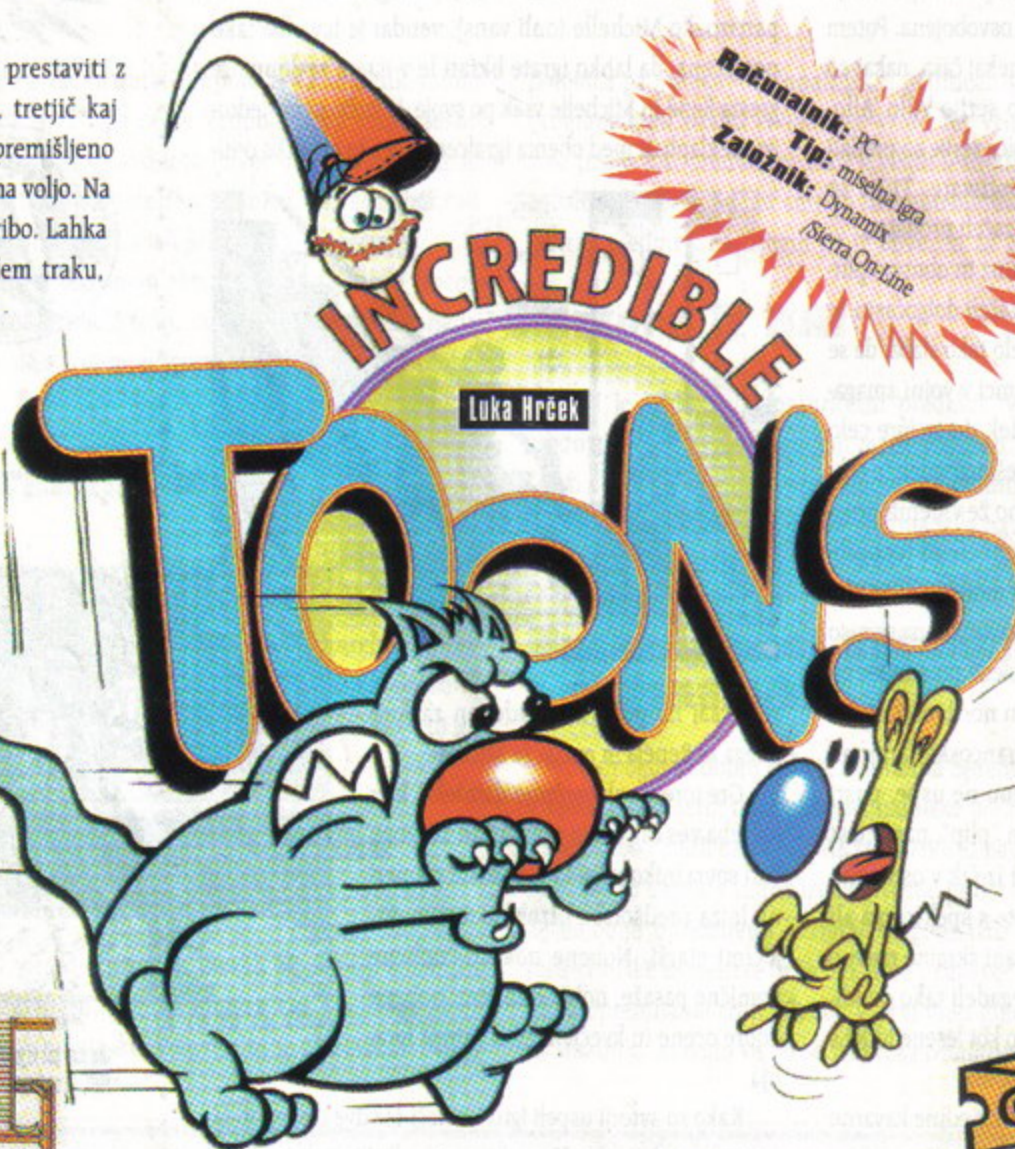
S prvo stopnjo boste slej ali prej zlahka opravili, težave se začno šele na drugi stopnji. Tu si predvsem pozorno ogledajte, kako delujejo škripci in tekoči trakovi. Približno na polovici stopnje vas bo po eni izmed rešenih uganek presenetila pohvala, češ da ste rešili že lepo število uganek. Kliknete na odgovor: "Včasih sem res navdušen nad sabo!" in šele potem lahko igro nadaljujete. Težave se bodo stopnjevale in proti koncu druge stopnje bodo postale uganke že močno zasoljene, višek pa bo nato tretja stopnja. Že njen naslov pove vse: Res, res težko! Z uganke se boste ubadali tudi po debelo uro, stokali, klicali na pomoč pametnejše družinske člane (če seveda sami niste najpametnejši v družini), delali softverske posege v program, pa ne bo nič pomagalo.

Toda že če rešite vsaj dve stopnji, ni razloga, da bi vas oblivala rdečica. Če rešite tretjo, lahko mirno zaprosite za študentsko pomoč za nadarjene, če pa rešite četrto...Ne! Četrte ne sme nihče rešiti! Tako pametnih ljudi ne sme biti na svetu! Ne bi bilo pošteno do drugih ljudi. ▲



Uf, tako bo pa težko!

Računalnik: PC
Tip: miselna igra
Založnik: Dynamix
Sierra On-Line

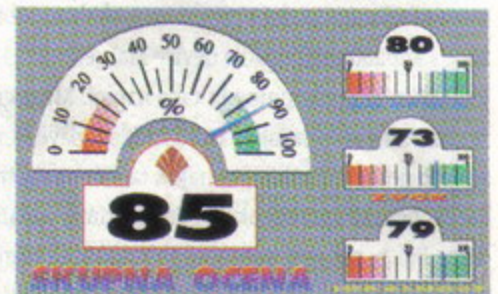
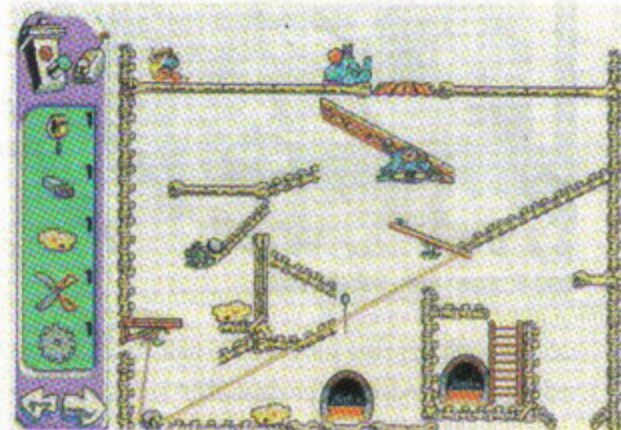


Luka Hrček

Včasih sem kar navdušen nad sabo!



Ne, zdaj mi ni pa nič več jasno!



Primož Škerl

Kingmaker

Strategija brez duha

Mora pa res biti zelo huda denarna suša, da se športni velikan, kot je U.S. Gold, poda v neraziskane in razburkane vode strateških iger ter poizkuša s tem zapolniti od neuspehov najedeni proračun. Kot pravijo zgodbe izkušenih strategov: "Mnogo jih je nasedlo na čereh, nekatere so zavedli zvoki siren, samo peščica pa je odkrila obljubljeni deželo na drugi strani...". Le kaj se bo govorilo o Kingmakerju?

Hja, Kingmaker torej! V igri je obrnjena še ena od prepretilih strani starejše britanske zgodovine, že dodobra obrabljena v skoraj vseh predhodnih igrah tega žanra. Deželo tokrat razcepljajo notranje razprtije med kraljevo družino in njihovimi nasprotniki. Slednji bi radi kralja odstavili in sami zavladali deželi, kralj pa hoče oblast obdržati za vsako ceno. Za ljubitelje zgodovine: te bitke so se čisto zares odvijale v XV. stol., imenovali pa so se Bitke vrtnic. Kot lord "te-ali-tiste" dežele se postavite na stran kralja, ki pa ni edini plemič modre krvi na Otočju. S svojo vojsko morate ugrabiti enega izmed kraljevih sorodnikov, vse ostale pa pobiti, da mu ne bi pozneje ogrozili prestola. Seveda imajo rivali enake namene in lov na plemenitaše se začne! Ob začetku vam v naročje pade nekaj podarjenih vojvod in grofov, ki že imajo svoje žepne armade, ter kopica plemiških nazivov, ladij in lokostrelcev, katere morate razdeliti med zaveznike. Z vsakim podrepnim škofom ali naslovom njihovem lastniku pripade kaka gruča vojakov. Če se po deželi sprehaja preveč grofov s premalo možmi, se jih lahko enostavno združi v večjo vojsko. Dovolj velika vojska potem lahko napade sovražnikove gradove (označene z barvno zastavico) ali bojne enote, kjer se lahko odpre poševni pogled na bojno polje. Krmiljenje vojsk v tem pogledu je narejeno dokaj nerodno v realnem času, tako da se nikoli nisem znebil občutka popolnega kaosa na poljanah: vsaki enoti je treba pokazati, v katero smer naj se premika, kar ona izvaja po svojih najslabših močeh. Na srečo se bitkam lahko tudi izognete in si ogledate le izid. Do sovražnika pa je treba najprej nekako priti. Enote se zato svobodno gibljejo po vsem ozemlju, omejeno je le število korakov na eno potezo-igra se namreč podobno kot "Človek, ne jezi se", kjer vsak igralec dokonča vse svoje poteze, nato je na vrsti naslednji. Tudi hitrost hoje ni stalna, saj se spreminja s težavnostjo terena. Tako je cela dežela razdeljena na večje ali manjše kvadratke, ki istočasno predstavljajo dolžino enega koraka. Najdaljši so na morju, najkrajši pa v planinah. Po morju lahko premikate svoje enote tako, da jih vkrcate na lastno ladjo in jih prepeljete, kamor vas je volja. Da pa celotna igra ne izpade preveč monotono, je vanjo vdeleno še vreme, ki preprečuje potovanja ladjam, in kuga, ki lahko izolira mesta ali zdesetka vašo vojsko brez krvave bitke. Edina tolažba: enako se lahko godi tudi nasprotniku. Za najbolj navdušene je tu še možnost komuniciranja prek modema in sodelovanje do šest nasprotnih taborov, kar zelo zavleče igro.

In zdaj pride na vrsto še tisto najtežje (če ti je to tako težko, ti tega sploh ni treba op.r.) - pojasnjevanje ocene. Igra konec koncev izgleda za silo prebavljivo, če se izvzame kvaliteta grafike, ki je bila na enaki ravni že pred leti. Sem ter tja pokuka na dan tudi kakšna animacija, katero pa začnete kmalu preklinjati, saj se kar naprej ponavlja. Takoj se opazi, da fantiči pri Amerškem Zlatu nimajo bogvedi kakšnih izkušenj s strategijami, saj je vzdušje med igranjem nikakršno, pa tudi mnoge računalnikove poteze bolj spominjajo na samomor iz zasede kot pa na premišljeno vojaško akcijo. Tako (ne)kvalitetno vzdušje pomaga ustvarjati še povsod odsotni zvok, ki je očitno šel z avtorji vred na pizzo in tam tudi ostal. Semtertja se sicer oglasi nekakšno brundanje, ki pa ni vredno zvočne kartice. Tudi krmarjenje ščitov (ki predstavljajo vojske) je zelo poenostavljeno, včasih celo preveč. Ima pa igra vsaj tri hvale vredne lastnosti: ne zaseda mnogo trdega diska (manj kot 5 MB), podpira modem, v njej pa tudi ni ne duha ne sluha o kakršnem koli plačnem sredstvu. Za konec še dva stavka, ki zvenita kot opozorilo (saj to tudi sta). Prva stvar, ki mi je padla na pamet ob misli na Kingmakerja je Dantejev znameniti napis nad vhodom v pekel: "Opustite vsako upanje, vi, ki vstopate!", druga pa je stavek, ki se mi je zapisal že v prvi številki Megazina, pri Castles 2 - raje počakajte na naslednji vlak! ▲



Grad Haricen, zdaj naprodaj za 200 funtov.



Gosto naseljena anglosasiška ulaka.



Zatišje pred veliko bitko.

Računalnik: PC

Tip: strateška igra

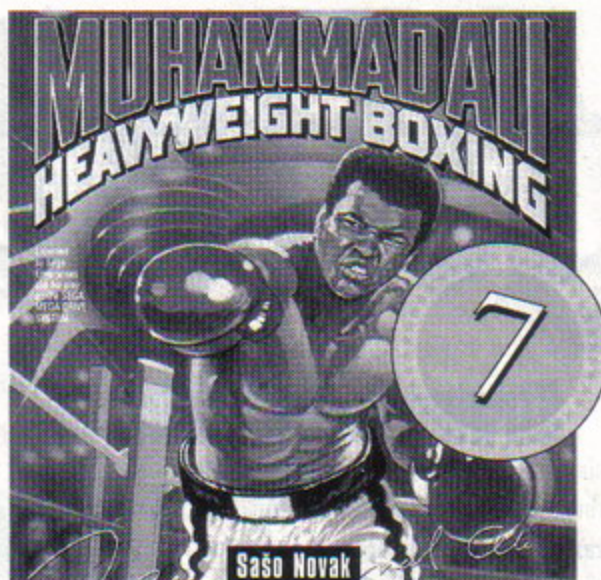
Založnik: U.S.Gold





Ali, razbij mu faco!

Konzola: Mega Drive
Tip: športna simulacija
Založnik: Virgin

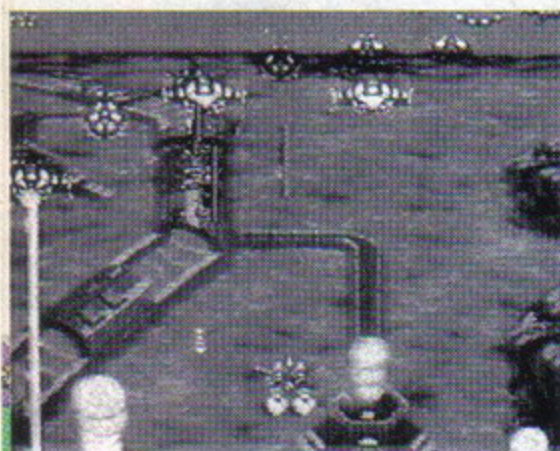


Dame in gospodje, v levem kotu - ALI, ALI, ALI, v desnem - plosk, plosk in nekaj žvižgov. Tak je bil začetek vsakega Alijevega dvoboja in tak je začetek tudi pri tem boks. Preden nameravate stopiti v ring, lahko prisluhnete tudi poučnemu govoru Muhammada.

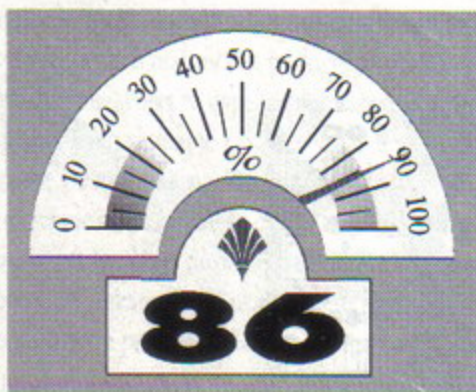
Cassius Marcellus Clay, kot je bilo pravo ime tega dečka, rojenega z nenavadnim talentom 17. januarja 1942 v Lowsvillu (ZDA). Leta 1964 se je Clay odločil stopiti v islamsko vero. Zato je moral spremeniti ime v Elijah Muhammad, ki so ga njegovi navdušeni oboževalci preimenovali kar v Muhammad Ali. Vsak začetek je težak, zato tudi pri tej igri začnite z eksibicijskimi dvoboji. Zanimivejše se je boksati z dobrim "sparing" partnerjem, kar dosežete z opcijo "number of players 2". Posrečeni sta opciji "arcade" in "simulation", saj omogočata različen pristop k

igri. Pri izbiri "simulation" sta tipki A in C namenjeni udarcem z levo oziroma desno roko, način udarca pa je odvisen od tipke D. "Arcade" se razlikuje v tem, da je A namenjen šibkejšim, C pa močnejšim in zahtevnejšim zamahom. Pri obeh opcijah je naloga B tipke podobna, to je obramba in umiki pred nenadnimi napadi nasprotnika. Med boksanjem vam to stikalo obnavlja tudi moč in hitrost. Če vas tekmecek knockoutira, si lahko s katerikoli stikalom obnovite moč, tako da nekaj sekund pritisnete nanj. Slej ko prej vam bodo eksibicije postale dolgočasne. Morda prav zaradi pomankanja denarja; nagrade med profesionalnimi boksarji so namreč zelo privlačne. Prijavite se na turnir, kjer začnete kot katerikoli bokсар z desetega mesta. Najprej morate premagati devetega, potem osmega boksarja in tako dalje do naslova svetovnega prvaka. Čim več udrihajte po nasprotniku. Zapisujte si kode, če vas bo morda mama poslala v trgovino po kruh. Med rundami se pojavi na ringu lepo telesce v bikiniju. Nekaj gledalcev se seveda ne more vzdržati in s tribun se zasliši požvižgovanje. Takoj zatem pa lepo idilo s prijetnim dekletom dopolnita zmalinčena obraza obeh bokсарjev. Ponavadi ima vaš nasprotnik razbito arkado in še nekaj težjih poškodb po celem obrazu (odvisno od vašega boksanja).

Kdaj pa kdaj, ko se starejši brat razjezi, ga brž povabite pred Mega Drive in mu nasujte nekaj krepkih, da bo pomnil. Kadar ste jezni ali prizadeti, takoj sedite za konzolo in uničite kakega nasprotnika, recimo Carla Espinozo ali Maca Robinsona. Dobro vam bo delo. Igra je namenjena vsem navdušenim pretepačem, ki se radi poigrajo z ALI-jem in njegovimi tekmeci. Slava jim! ▲



Join the force and fire!



Če se premika, uniči! Če se ne premika, uniči! Seveda uniči tudi vse ostalo...

Še en zaplet po resnični zgodbi: Ko je sovrag okupiral že celo osončje Illis, ste ostali samo vi, zadnji heroj hladnega pogleda v odporu proti zavojevalcem. Zveni znano, mar ne? Zgodovina se ponavlja, pravijo modreci. Komaj boste verjeli, da spet sedite v čudoviti mali ladjici (strup je v malih stekleničkah), imenovani Axelay in demolirate vse, kar vam pride pred nos. Vas morda zanima, kaj pomeni Konami? (Krvavi obračuni naših angelskih mladcev igrice.) Obstaja še ena (neuradna) razlaga kratice: kolji, obglavljanje, nagači, amputiraj, masakriraj, iznakazi. Ampak ta se v tem primeru ne obnese. Obračun je čist. Brez krvi in nedolžnih žrtev. Sama tehnika. Prijatelj ni, so samo nasprotniki, zato milost prihranite za kako drugo priložnost.

Po zasnovi je Axelay najbolj preprosta "streljaj-na-vse-živo" arkada, kar na tej stopnji civilizacijskega napredka ne bi smelo navdušiti nikogar. Za izjemnost poskrbi izvedba.

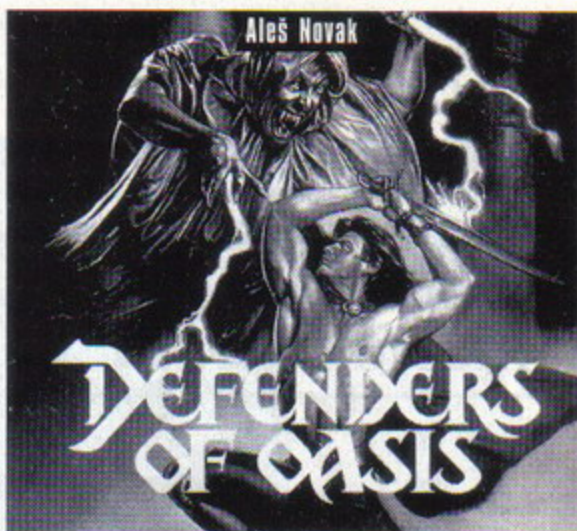
Avtorji so iztisnili zadnje kaplje svoje domišljije pri snovanju sveta okoli Axelaya. Vse te vesoljske ladje, roboti, pošasti... Uh! Zanimiva sta načina prikaza, ki se izmenjujeta z vsakim nivojem. Poleg klasičnega z vodoravnim pomikom, obstaja še eden, delno trodimenzionalen, pri katerem se okolica približuje, kot bi bila prilepljena na valj. Učinek približevanja je fantastičen in kar je najrazveseljivejše in dosedanje pravilo postavi na glavo - okolje je z vsako naslednjo stopnjo pestrejšje, izvirnejše, bolj noro. Naravnost osupnili boste, ko bodo na peti stopnji iz razžarjene lave skakali tisti črvi iz planeta Dune (oziroma njihovi modificirani bratje po rodoslovnem deblu znanstvenofantstičnih pošasti). Različnega orožja je dovolj in je neomejeno, le pokvari se vam lahko, če ga nepazljivo nastavljate sovražnikovim izstrelkom in izpljunkom. Tako so nekateri sovražnikovi projektili smrtonosni, drugi pa vam le onespobijo katerega od orožij. Katero kam spada je težko ugotoviti, saj vas navadna jabolčna pečka lahko razsuje na atome, medtem ko vam bo žarek, širši od vaše ladjice le posmodil del arzenala. Čudno, kajne? Prav tako nam ni vedno jasno, kam se lahko zaletimo in kam se ne moremo, tudi če si še tako želimo.

Ugotovili smo, da "shoot-em upi" še niso iz mode, čeprav se le redko pojavi kaka igra, ki vzdigne meje tega žanra. Axelay popolnoma upravičeno spada mednje. ▲

Konzola: SNES
Tip: totalna destrukcija
Založnik: Konami

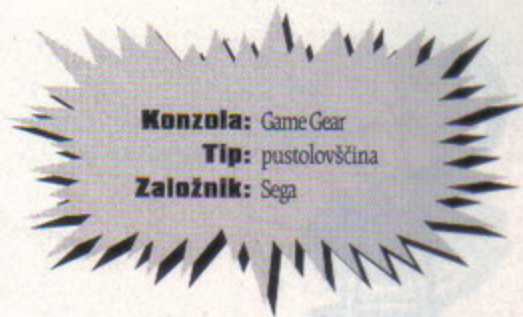
Postavite se v kožo princa. Kar prijeten posel. Spiš ko likor se ti zdi, ješ kolikor se ti zdi, piješ striktno buteljčna vina letnik tvojega očeta, vsi sošolci pa ti zavida-jo, saj je tvoj oče CAR. Za nameček prirejaš zabave, plačuješ z očetovimi kreditnimi karticami in podkupiš medije, da ne blatijo tvojega imena. Dandanašnji je že tako. Japonski programerji pa so ubogemu princu zagrenili življenje do skrajno nemogočih meja. Vzameš 1/4 Ali babe in 40 razbojnikov, pridaš 0.5 g Alladina, vmešiš 10 dag Odiseja, začiniš s surovimi izvlečki Pripovedk iz grške mitologije, za konec dodaš Slovenske ljudske pravljice po želji, mešaš z električnim mešalnikom 3-5 minut in serviraš na Game Gearu še sveže z zabojem ledu. Tako, koktejl je pripravljen. Sedaj pa pogledajmo, kakšnega okusa je.

Če ste ravnali po receptu, se zbudite kot princ eksotične dežele Shanadar. Birokrati vas napotijo v pristanišče, kjer morate počakati prelesto princeso vaših sanj, iz sosednje kraljevine Mahamood. Na poti do pristanišča vas pripadnik varnostno obveščevalne službe obvesti o verjetnosti napada na kraljevino vašega očeta. Na žalost se napad zgodi ravno v času prijetnega obiska. Oče vas z nalogo rešiti princeso odpravi v Mahamood. V pristanišču se pojavijo prve težave. Dezerterski general Kohl vas ne spusti na ladjo. S tako borno bojno opremo mu pač niste kos. Vendar se je v Shanadarju kaj hitro formiralo odporiško gibanje. Tako se na pol živi zbudite v njihovem štabu. Tu je princesa na varnem. Odpravite se nazaj po skrivnem tunelu v grad in od umirajočega svetovalca vzemite ključ grajske zakladnice. Tu najdete nekaj vojaške opreme, par zvarkov in magično lučko. Pripravljeni ste na boj z izdajalskim generalom Kohlom. Ko premagate generala, se pojavi princesa z enim od gverilcev in že odri-nete na širo morje proti obljubljeni deželi Mahamood. Ker ste zapustili Shanadar v taki naglici, ste kajpak pozabili vzeti dovolj vode. Zato se vmes ustavite še na otoku. Ko si

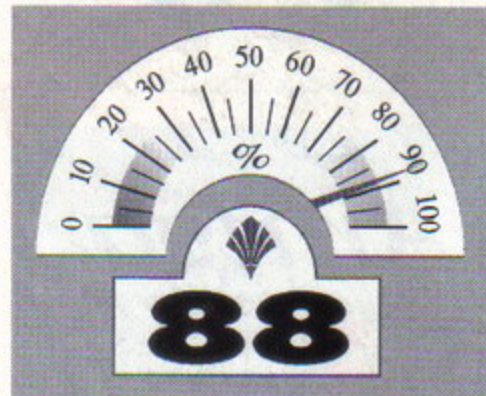


nabavite na otoku novih zalog, se vrnete na ladjo. Tu vas čaka presenečenje. Al Karia, poveljnik elitne vojske novovzniklega imperija, je precej antiprinčevsko razporežen, pa še princeso nadleguje. Da bi izbil sodu dno, si usodi ubiti celo kapitana. Maščujte se! Al Karia osramočen zapusti otok. Tako ste ostali brez ladje. Obstajata dve možnosti. Ustalite se na otoku, kot vam svetuje vaški starešina, ali poiščite kakšen izhod. Sam bi verjetno ostal na otoku, vendar mi je docela zagrenil življenje vaščan, ki je venomer godrnjal. ko sem stopal po njegovi njivi do vodnjaka. Nevzdržno!! Tako pa... Odpravil sem se iz vasi, nabral denarja, nabavil opremo, oropal vaški mavzolej, se materializiral v Shanadorju, ter še naprej skušal hudiča.

Po vseh teh dogodkih, sedaj kot kralj, ovenčan z zmaga-mi, ležim doma, nadlegujem tlačane, dobro se mi godi in ob prostem času pišem memoare te fantastične odisejave in slavnih bitk. Hči mi je ravno včeraj povila vnučka. "Ha", si dem, "torej prestolonaslednika že imamo". Zaprem oči in razmišljam, kako bom na svoja tričetr stoletja pripo-vedoval vnuku, kako sem samega hudiča čez pol presekal. Da, da prav tako kot svoje čase Krjavelj. ▲

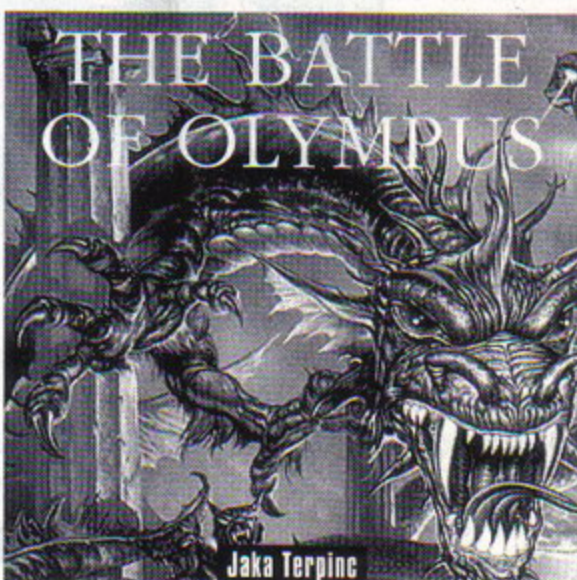


Težko je biti princ, vendar legend



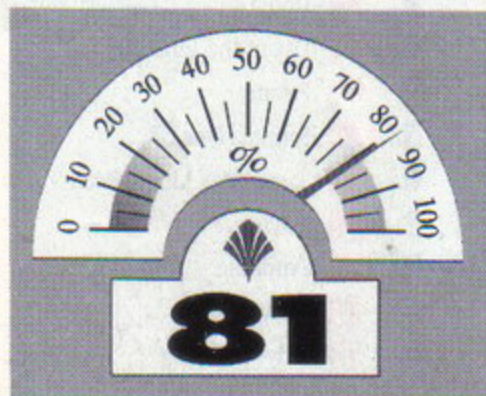
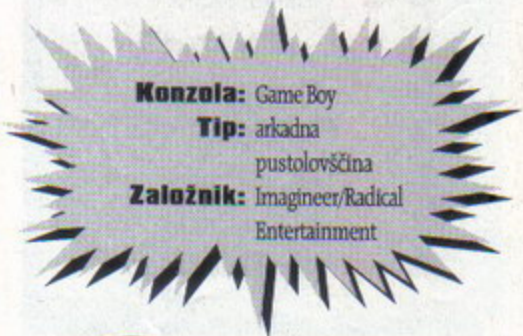
Opredelitev zvrsti, navedena v eksploziji, je seveda pre ozka. Celotna se glasi: arkadno-pustolovska, mitološko-zgodovinska melodrama z bogovi. Kadar vas bo stara mama spet razveselila z nerganjem o dobrih starih časih, ko še ni bilo televizije, mamil in nasilja, ji kar lepo povejte, da televizije, OK, res niso imeli, zato pa so imeli demone, zombije, kiklope in drugo navlako, ki je pobijala, ropala in izsiljevala prihranke od otrok.

Zlo v svoji tokratni pojavnosti obliki "ta slabih" bogov njihove žlahte terorizira starogrški svet in glej, spet ste se našli vi, neustrašni junak, z lovorjevim vencem na glavi (prava varianta Rambove cunje, zavezane okrog čela), da bi svoje rojake spravili iz okovov. O igri sami pove nekaj že ime skupine, ki jo je priredila za Game Boya: Radical Entertainment. V posmeh Mystic Questom in Zeldam so radikalno spremenili videz dogajanja in ga postavili v profil, namesto da bi nas zopet gnjavili z nemščino pa lahko izbiramo med petimi najštevilnejšimi jeziki združene Evrope. Vsebinsko je pustolovščina precej pestra. Opraviti imate s celo vrsto bogov, polbogov, četrtbogov, mitološkimi mutanti in celo z navadnimi smrtniki. Naravnost presenečeni pa boste, ko vas nek bradati možak v templju, čisto nič vzvišen, nagovori z besedami: "Pozdravljen, jaz sem Zeus...". Pustolovski prijemi so klasični - najprej se je treba čim bolj oborožiti, čim več izvedeti in počasi od-



Nima nobene neposredne zveze z olimpijskimi igrami

motati grozljivi zaplet. Tudi arkadna plat ni nobena ino-va-cija: skačemo in vihtimo meč, enako kot v mnogih igrah, kjer je to samo sebi namen. Battle of Olympus je seve-da nekaj več in vas utegne kar prijetno zasvojiti, morda še malce bolj, če imate radi starogške pripo-vedke. ▲





lestvica

Amiga VS PC

Amiga

1. [2] Syndicate
2. [1] Dune 2
3. [3] Frontier
4. [7] Cannon Fodder
5. [4] Sensible Soccer
6. [8] The Settlers
7. [10] Civilization
8. [9] Pinball Dreams
9. [5] Formula One GP
10. [6] Mortal Kombat

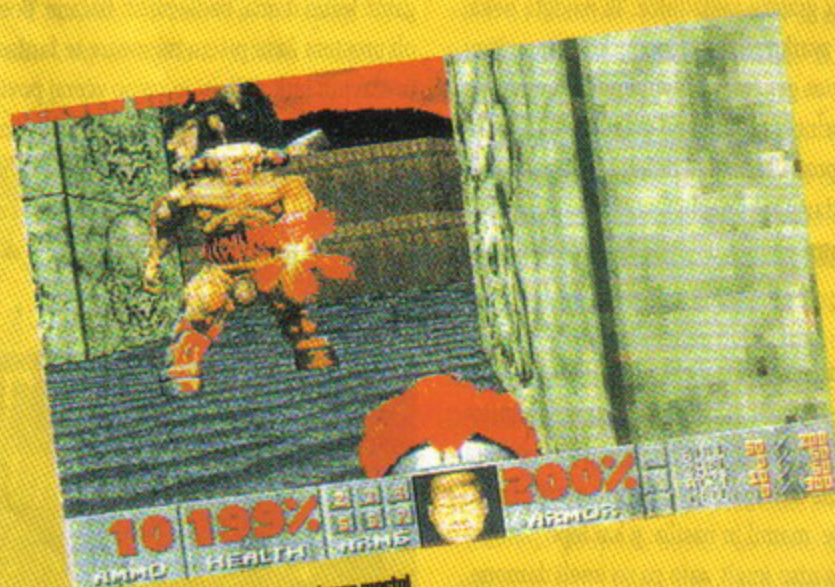
PC

1. [1] Dune 2
2. [7] Doom
3. [2] Day of the Tentacle
4. [3] Privateer
5. [10] Formula One GP
6. [8] Sam & Max hit the Road
7. [4] X-Wing
8. [9] Syndicate
9. [6] Larry 6
10. [5] IndyCar Racing

LESTVICA REVIJE

MEGAZIN

Mesto	Naslov igre	Založnik
1. [1]	Dune 2	Virgin
2. [8]	Doom	ID Software
3. [2]	Day of the Tentacle	LucasArts
4. [3]	Privateer	Origin
5. [4]	Syndicate	Bullfrog
6. [7]	Formula One GP	MicroProse
7. [11]	Frontier	Konami
8. [-]	Sam & Max hit the Road	Lucas Arts
9. [6]	Civilization	MicroProse
10. [5]	X-Wing	LucasArts
11. [-]	Larry 6	Sierra On-Line
12. [13]	Pinball Dreams	21th Century
13. [14]	IndyCar Racing	Virgin
14. [10]	Wolfenstein 3D	ID Software
15. [-]	Mortal Kombat	Virgin



Doom: Velik boom - z osmega na drugo mesto

Nagrajenci iz pete številke:

1. Igra Lands of Lore za PC (KFM, Velenje)

Dani Uranker, Drapšinova 9, 63000 Celje

2. Ura Swatch (Animex, Ljubljana)

Klement Penko, 2. Prekomorske brigade 6, 66000 Koper

3. Ura Swatch (Animex, Ljubljana)

Andrej Butala, Nussdorferjeva 11, 61000 Ljubljana

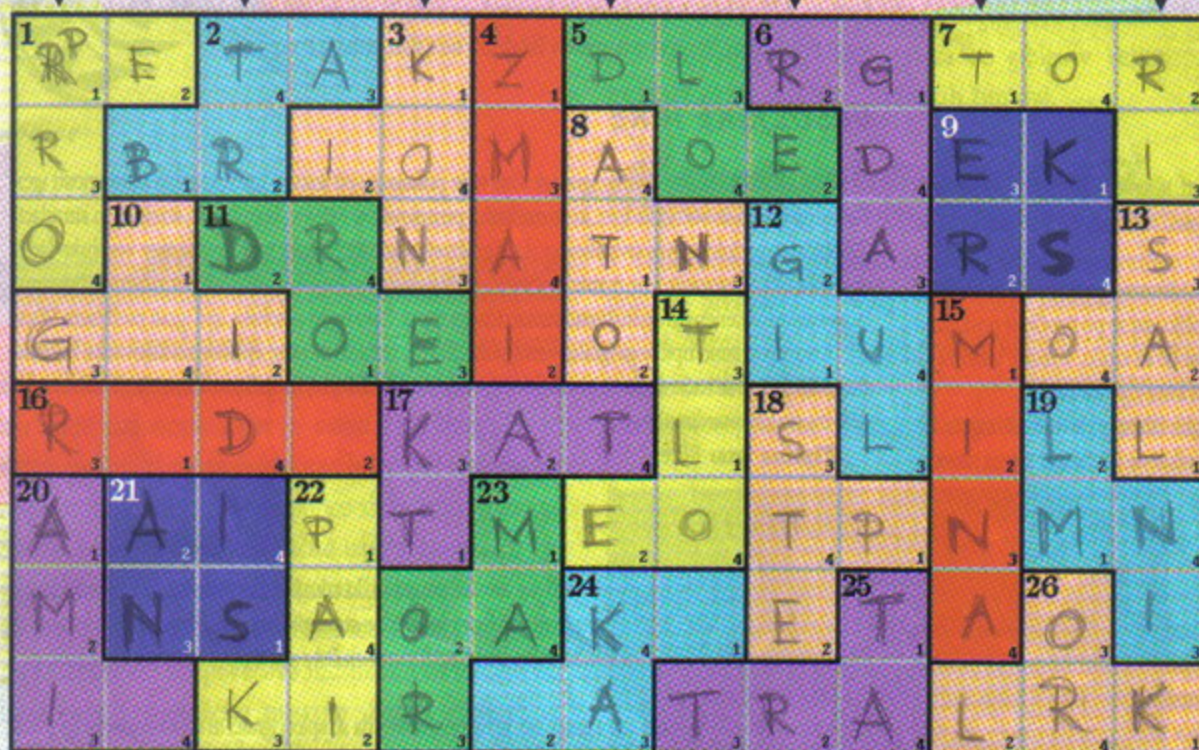
Nagrade za tokratne izžrebance bodo:

1. **CD-ROM Multimedia Stravinsky** (Atlantis, Ljubljana)

2. **Vrhunski kalkulator Hewlett Packard** (Hermes Plus, Ljubljana)

3. **Turbo Pascal 7.0** (Marand, Ljubljana)

TETRIS



Nagrajenci sestavljanja lestvice iz prejšnje številke:

1. Ura Swatch
Darko Kavaš, Mladinska ul. 10,
Odranci, 69232 Črenšovci
2. CED#1
Luka Mulej, Stara Vrhnika 91a,
61360 Vrhnika
3. 5 CD-jev
Adrijana France, Opekarska 31,
61000 Ljubljana

Med tiste izžrebance,
ki bodo odkrili vseh sedem računalniških
pojmov bomo izžrebali tele krasne nagrade:

1. SEGA Master System
Mladinska knjiga, Ljubljana
2. Visual Basic
Atlantis, Ljubljana
3. Knjiga Corel Draw! 4.0
z originalnim CD-ROMom
Atlantis, Ljubljana

Tokrat ste, dragi reševalci, poslali več glasovnic, kot kdajkoli prej! Odgovori so bili večinoma pravilni, saj je vendar vsem jasno, da Gmhung naravnost obožuje letalske simulacije. Med glasovnicami sta bili dve izjemno lepo okrašeni in bralcema, ki sta se tako potrudila, bomo podelili podlogi za miško z napisom Megazini! Natančno isti nagradi bomo vsak mesec podelili dvema najkreativnejšima umetnikoma, ob tem pa bomo ti najlepši in najduhovitejši glasovnici tudi objavili! Sedaj pa h križanki.

Bil je deževen dan, tam nekje okrog osmih zjutraj, ko je v uredništvo privihral Gmhung. Ves žareč in poln življenjske energije je začel krliti z rokami in govoriti o računalniku, ki ga je prejšnji dan kupil od bratranca. Kako hiter da je in kakšno bajno grafiko da premore. "Toda," je pomenljivo rekel, "moj novi računalnik ima na disku neko najbolj noro igro, kar sem jih v življenju videl! Letalske simulacije se skrivajo! Krasna igra, res, ne vem kako bi jo opisal... veste... liki padajo... se rušijo in... in..." No, tu nekje smo ga precej ostro prekinili in ga spravili na trdna tla. Malce zbežan je pričel bolj podrobno opisovati to "najnovejšo" igro in izkazalo se je, da gre za povsem navaden in nič kaj svež Tetris. Gmhung je bil med tem že spet v elementu in nam zagrozil, da bo zažgal uredništvo in se takoj predal organom pregona, če tokratna nagradna igra ne bo imela pridiha Tetrisa.

Seveda smo se za naše, v alpski les oblečene prostore, ki so z bali in še isto deževno dopoldne pričeli izpolnjevati

zahtevno nalogo. Sestavili smo Tetriszanko, ki jo lahko občudujete zgoraj. In kako se to čudo rešuje?

Štiri črke vsake posamezne besede je treba razporediti v lik, ki je označen z veliko zaporedno številko. Črke vnašajte tako, kot kažejo male številke v spodnjem desnem kotu vsakega kvadratka. Ko izpolnite še zadnji kvadrant, dobite v označenih navpičnih kolonah sedem računalniških pojmov. Te, kot vedno, zapišite na priloženo kartico in jo pošljite na naš naslov! Pa ne pozabite okrasiti glasovnice!

1. sestavni del perjanice, 2. moška inačica sestre, 3. dvorana, pred katero prodajajo pokovko, kinematograf, 4. letni čas, ko smo najbolj oblečeni, 5. rezultat enačbe NEDELO - NE =, 6. palača, kjer so prebivali graščaki, 7. zbor treh pevcev, 8. enota za tehtanje slonov, 1000 kg, 9. prvomajski ogenj, 10. struna na kitari, 11. prostor v gledališču, po katerem se preganjajo igralci, 12. hiša iz snega, v kateri se grejejo Eskimi, 13. vrv z zanko, ki jo sučejo kavboji, 14. 12 mesecev, 365 dni..., 15. eksplozivna naprava, na katero naletimo na minskem polju, 16. telovadno orodje, na katerem telovadke lovijo ravnotežje, 17. glasbena mera za ritem, 18. stisnjena dlan, 19. naprava za mletje žita, 20. desni pritok Save pri Medvodah, 21. prevozno sredstvo gospoda Dedka B. Mraza, sanke, 22. točka na koncu stavka, 23. krute nočne sanje, 24. oblačilo dirigentov, 25. rastlina, na kateri raste grozdje, 26. strupen zelen plin, Cl. ▲

Sestavila: Karmen Čokl



Miha Kralj

Od frenetizmov do dolgočasij

100. in obenem zadnji del

Danes pa resno do skrajnosti. Zadnji razred iger, ki ga moramo obdelati, je seveda razred miselnih iger. Razmišljanje, to je tista disciplina, ki potrebuje vsaj IQ nad 75, kar pa med računalnikarji ni običaj. Je pa vsak igromaniak ful faca, če pove, da ima doma vsaj eno miselno igro.

Kaj je torej splošna značilnost teh iger? Da v njih lahko posnamete trenutno pozicijo. Pri imbecilnih računalnikarjih je to edini način, da kakšno igro sploh uspešno zaključijo, saj se po tisočkrat poskušajo prebiti s posnete pozicije naprej. Poskusiti je treba vse možnosti, enkrat bo že ratalo. V teoriji takemu sistemu rečemo algoritem BCS (blind chicken system) oziroma tudi slepa kura joystick najde.

Če ne nameravate preostanek svojega življenja tuhtati, kako Smawglin lahko pride mimo Bungota, ne da bi mu Stradoborg pri tem s posebnim urokom razklal lobanjo, potem nikar ne igrajte iger iz tega razreda. Miselne igre? Nein, dankel!

BOJNE IGRE

Vsi Napoleoni, ki niso dovolj nizke rasti da bi zavojevali svet, bodo svoje frustracije z užitekrom sproščali v računalniških bojnih igrah. Stati na oddaljenem griču in pošiljati svoje čete v napad, ali pa svoja pušavska vozila usmerjati naravnost v žrelo gigantskih črvov, to pa je nekaj! Razlika med klasičnimi streljalskimi in bojnimi igrami je v številu padlih vojakov na vaši strani: v streljalskih ima igralec v najboljšem primeru 5 življenj, v bojnih igrah pa mu lahko umre pol zemeljske populacije, ne da bi to ogrozilo zmago.

Igralci bojnih iger so najboljši prijatelji z igralci streljalskih iger, pri tem da se dva taka prijatelja vedno sporečeta glede taktike napada. Streljalec ima najrajši Rambotovo tehniko (send maniac to kill maniac), medtem ko bi bojni strateg najprej žrtvoval kakšnega pol milijona vojakov samo zato, da bi oslabil nasprotnikovo fronto (odgrizni si latno roko in zmagaj). Bojni strategji so običajno nizke rasti (zato niso šli med Rambote), se pa ob komplimentu, da so kot Napoleoni, takoj povečajo za dobrih 7 cm.

Tipična igra: *Dune II*

PUSTOLOVŠČINE

Zanimivo da so ravno pustolovščine najstarejše računalniške igre. Programerji so jih ustvarjali že takrat, ko so se ukvarjali z luknjanimi karticami. Zdaj so pustolovščine precej drugačne, imajo pa še vedno skupen imenovalac s svojimi pra-pra-dedi: pri pustolovščinah je vedno znan cilj, pot do njega pa je polna zank, labirintov in pasti. Običajno je treba rešiti dobro pred zlim, ali pa premagati zlo, da bi dobro preživel. Tretja varianta scenarija pustolovščin je pa taka: dobro najprej podleže zlu in zlo ustvari zlo, ki rodi dobro, ki uniči prvo zlo. Nato drugo zlo uniči drugo dobro, prvo dobro pa drugo zlo. Na koncu zmaga dobro, ki je v resnici zlo in zlo ni zlo, ampak je dobro, je pa uničeno... (A sem vam rekel, da so to igre za IQ nad 75?)

Igralci tega nadvse zanimivega računalniškega razreda so ostareli računalnikarji, ki se spominjajo dobrih starih časov in prvih slovenskih pustolovščin (Kontrabant I in II). Če boste preveč drezali v njih, vam bodo podali traktat o bipolarnosti dobrega in zla. Takrat tecite, kolikor vas nesejo noge. (Priporočam iz lastnih izkušenj)

Tipične igre: *King's Quest I, II, III, IV, V, VI, (itd)*

IMPERIALNE IN EKSPANZIJSKE IGRE

Igre, ki se ukvarjajo z razvojem civilizacij in nehomogenih združb, so nastale iz kompleksnih matematičnih modelov za preučevanje turbulentnih tokov v zaprtih pretočnih bazenih. Ker programerji niso vedeli, kaj sploh programirajo (kaj je to turbulenca?), so takim algoritmom običajno rekli zmešana logika (fuzzy logic) in iz tega naredili znanost. Torej so imperialne igre znanost. In tisti, ki jih igrajo, so 'znanstveniki'. Večina boljših iger, v kateri morate kot voditelj nadzirati veliko količino prebivalstva, uporablja za nadzor neovladljive količine osebkov algoritem fuzzy logic. Zato se te igre v celoti fuzzy (zmešane) in to jim daje poseben čar pri igranju. Vendar pazite - fuzzy algoritmi zelo radi zlezajo igralcem pod kožo in potem ni več pomoči...

Igralci ekspanzijskih iger nenehno govorijo o teoriji kaosa, pa o različnih režimih vladavine in podobno. Nasploh so suhoparni in dolgočasni, zato ni potrebe, da bi se ukvarjali z njimi. Lahko jih zanemarimo in rečemo, da sploh nihče ne igra ekspanzijskih iger. (Hm, kdo jih pa potem kupuje? V teh mojih teorijah očitno nekaj ne štima...)

Tipična igra: *Civilization*

IGRANJE FANTAZIJSKIH VLOG

Ste že kdaj slišali za J.R.R. Tolkiena? Če še niste, potem pozabite na igre FRP (fantasy role playing). Če pa ste, potem pozabite na vse ostale igre razen FRP. Kdo je torej ta Tolkien? Nek ameriški zgodovinar, ki je napisal tri knjige, polne fantastijskih junakov (Hobit, Gospodar prstanov in Smilarion). Programerji so iz

teh junakov in pravilničnega sveta naredili kult, ter potem, ko so prišli računalniki, naredili igre FRP. Svet v igrah FRP je poln škratov, goblinov, orkov, čarovnikov, magov, hobitov, velikanov, pošasti in herojev. V takem svetu je potem treba doseči nek cilj, podobno kot v pustolovščinah. Če vam je slučajno kakšna taka igra všeč, ne da bi prej brali Tolkiena, ste zreli za pripadnika sekte Hobit-krišna. Berite Gospodarja prstanov, pa boste videli zakaj.

Igralci FRP-jev pravzaprav niso pravi računalnikarji. Pravi računalnikarji ne morejo imeti tako bujne fantazije, toliko idej in take ljubezni do fantastijskega sveta. Bi se vam zdel normalen človek, ki (skoraj zares) verjame v vilince? No? A vi verjamete v škrate (Pa ne v tiste vrtnice iz porcelana)?

VESOLJSKE IGRE

Ste opazili, kako se oža krog igralcev, čim višje prihajamo po lestvici intelektualne zahtevnosti iger? Naslednji razred so vesoljske igre, ki so mešanica pustolovščin, FRP-jev, bojnih iger, streljarskih in simulacij. Cilj običajno ni določen - če izvmemo, da je preživetje glavni cilj vsake igre. Potovanje z vesoljsko ladjo, vesoljske bitke, trgovanje z neznanimi planeti, graditev lastnega imperija... Sliši se kot računalniška simulacija kakšnega cenenege znanstveno-fantastičnega filma. Zato bodo vesoljske igre igrali predvsem SFani.

Kako spoznamo tipičnega igralca vesoljskih iger? Ne zamudi niti ene epizode nadaljevanke Zvezdne steze, navdušuje se nad zvezdami in vesoljem ter verjame v NLP. Precej neobičajno, kajne? Bi mu lahko rekli, da je mentalno retardiran?

Tipična igra: *Elite*

STRATEGIJE

Prave strategije že skoraj niso več igre, ampak programi, ki tako kot ekspertni sistemi predvidevajo bodoče obnašanje. Osnovni algoritem ni več fuzzy logic, zato strategije niso omejene na proučevanje civilizacij in biosveta. Le malo je iger, ki bi jim lahko rekli prave ali čiste strategije, večinoma so pomešane z ostalimi igralškimi žanri.

Igralci strateških iger so resni gospodje, ki ne priznavajo, da so sploh igralci in da so strategije igre. Oni trdijo, da si urijo sposobnost strateškega planiranja in odločanja in da je to izredno kompliciran in zahteven posel. V bistvu delo, ne igranje (Ne vprašajte jih, zakaj se potem toliko igrajo - delajo - z njimi).

Tipične igre: *Complexity, Total prediction*

MANAGERSKE SIMULACIJE

Fuj! A so to sploh še igre?? Tisti zoprni poslovneži v kravatah s Samsonite kovčki jih imajo na svojih prenosnih računalnikih in so važni do neba. Managerske simulacije omogočajo predvidevanje stopnje rasti dohodka, ali pa nihanja delnic. Algoritmi, ki jih taki programi uporabljajo, temeljijo na zadnjih odkritjih logikov in teoretikov in so zato dragi kot hudič. Zakaj sem te managerske simulacije sploh vtaknil v ta članek o igrah? Kljub temu, da jih uporabljajo le poslovneži, so te vseeno igre. Namenjene so sprostitvi (hm...) in zabavi (???). So pa, kot sem rekel grozotno drage, saj so namenjene izdelovanju denarja. Zato so igre te vrste igre za bogate. In uspešne. In doooooolgočasne.

Kaj lahko rečemo o borznih mešetarijih in hitrih poslovnih povzpethkih? Verjetno samo to, da nas sploh ne zanimajo. In takšne igre nas tudi ne zanimajo. Predolgo se jih igra in premalo se strelja v njih.

Tipične simulacije: *Stock float, Manager suite*

IZOBRAŽEVALNI PROGRAMI

"No, fantek, zdaj se bosta pa vidva z računalnikom malo igrala. On ti bo zastavljal vprašanja, ti boš pa odgovarjal. Zabavno bo." Se slučajno kdo spomni takih stavkov? Meni so izobraževalne programe zagravljali takoj, ko sem padel v računalništvo. Za časa Spectrumov smo vrešče bežali od računalnikov, čim se je na ekranu pojavil napis Educational. To so grozotni programi. Baje so namenjeni učenju skozi igro, v resnici so pa majhne sadistične mučilne naprave. Skupaj s starši, ki mislijo, da bo ubogi otrok od takega mučenja kaj odnesel, se lahko računalnik spremeni v nočno moro. Si predstavljate sanje, ko okoli vas leta računalnik in govori: "Koliko je 5x7? Zabavno bo! Kdaj je umrl Prešem? Ha-ha, kako se mi dva zabavava! A ni fino? Kje je Urugvaj?"

Igralcev, ki bi imeli radi izobraževalne programe, preprosto ni. Ni jih. Kaj lahko še drugega rečemo? Saj se mazohisti ne rodijo kot mazohisti, kajne?

Tipični programi: vse, kar bi vas rado kaj naučilo in je dolgočasno

That's all, folks. Igre smo popredalčkali, okarakterizirali in ovrednotili. Od zdaj naprej je poteza vaša - vsako igro, ki jo ukrade, presnamete, si jo sposodite ali jo celo kupite, poskusite uvrstiti v katerega izmed razredov. Če vam ne uspe, pomeni, da sem neke falil. Pišite, pa bomo naredili nov sistem kategoriziranja iger.

Mimogrede - a sploh rabimo razvrstiti igre v razrede? A ni čisto dovolj, če rečemo: ta igra je dobra, ta pa slaba? Belo-črno, true-false, 10011011? Meni se zdi to čisto dovolj...

Ampak... A nisem v prvem nadaljevanju govoril drugače? Ah, kaj pa vem. Grem jaz rajši en Syndicate. Bom pobil ene dvesto civilizistov, pa z laserjem bom policaje sesuval. Se bom takoj bolje počutil. Ahhh...

Vas pozdravljata Miha, ki je vse skupaj spisal in Logi, ki je sem in tja kaj narisal. ▲





novice

Ko pride Ris

Atari je nekoč davno, koncem leta 1990, v času zadnjih XT-jev, izdelal prvo prenosno konzolo z barvnim zaslonom. Lynx je svoje čase dvignil kar nekaj prahu, ki pa se je pri nas hitro polegel, saj ga nihče ni hotel pripeljati na police slovenskih trgovin. Škoda, kajne? Lynx II (tehnično izboljšana verzija) je za razliko od Game boya in geara šestnajstbiten s sistemskim taktom 16 Mhz, ima stereo zvok, trodimenzionalnost ter povečava mu nista tuji in celo do levičarjev je posrečeno prijazen. Zaradi simetrične oblike in možnosti, da sliko postavimo na glavo, lahko sami izberemo, na kateri strani bomo imeli kurzorske tipke in kje sprožilce. Prikaže lahko 64 barv iz palete 4096-ih, njegov barvni zaslon je manj moten, kot Segin, rasterske linije pa so nekoliko bolj razmaknjene. Lynxu je namenjenih preko 50 iger, ki so jih softverske hiše večinoma izdelale po atarijevem naročilu. V zbiriki iger je presenetljivo veliko klasikov z avtomatov (Klax, Rygar, Hydra, Toki...) ter legend z hišnih računalnikov (Shadow of the beast, California Games, Lemmings).

Seveda Lynx z najnovejšimi dosežki v evoluciji konzol nima nobene zveze, tako kot njegov divji mlajši bratec Jaguar, pač pa je zanimiv zato, ker so ga opazno pocenili in ker se je končno priplazil v naše loge. Uvaža ga podjetje Komar, še eno ime, povezano s pisano favno okrog atarija. Cena Lynxa v maloprodaji je okrog 15.000 SIT, kar je nekoliko ceneje od precej šibkejšega Game geara, cene iger pa se gibljejo med 3000 in 6000 SIT.

Wavetools

Wavetools je ena izmed redkih 16 bitnih zvočnih kartic namenjenih uporabi z amigo. Proizvaja jo angleška firma Digital Audio Design. Deluje na vseh amigah, ki imajo Zorro II in Zorro III port ter procesor najmanj tipa 68030 pri 25 MHz, priporočljivo pa je imeti tudi večjo količino pomnilnika (vsaj 10 MB). Toliko spomina je potrebno predvsem za efekte, zvočna kartica pa dobro semplira tudi pri manjših količinah rama. Tudi Wavetools podobno kot Tocca in Sunrizovi samplerji zapisuje semplirano glasbo direktno na trdi disk. Proizvajalec priporoča tudi večji trdi disk, saj 30 sekund dolg digitaliziran kvalitete CD-ja (44,1KHz) porabi približno 5 megabytov trdega diska. Poleg hardwarea dobimo tudi kvaliteten software, s katerim lahko mešamo dva različna zvoka v nov zvok. Wavetools podpira tudi AREXX, kar omogoča uporabo tudi multimedijskega programa

Scala 200 in 300. Žal pa programska oprema ne premore efektov kot sta echo ter flanging. Pri Digital Audio Designu delajo tudi na projektu RTX modula (Real Time eXtension), kateri bo imel tudi Digital Signal Procesor, DSP torej (za izdelavo živih efektov). Kmalu bodo izdali tudi boljše, zmogljivejšo programsko podporo. Cena Wavetoolsa se giblje v Veliki Britaniji okoli 350 GP (britanskih funtov).

MediaPoint Release 127

Edini resni konkurent notorični Scali je, novembra lani predstavljen programski paket MediaPoint. Agilni Nizozemci pa so od takrat napisali že kar nekaj izboljšanih verzij in tako pri skalah povzročili precej panike. Najnovejša verzija, ki se ji urad-



no reče Release 127, v resnici pa je to MediaPoint 3.6 (vprašamo se zakaj takšna zmeda pri oštevilčenju programov za video: zadnja verzija Scale ima na primer številko 300, kar seveda pomeni 3.0), prinaša obilo novosti in za celo smetišnico polovljenih hroščev. Med izboljšavami najdemo štiri različne načine prikaza 24-bitnih slik v ločljivostih z manj barvami (to so Floyd-Steinberg, burkes, ordered in random), hitro preračunavanje in prilagajanje barvne palete. 150 novih ozadij v različnih velikostih (z vsemi možnimi tematikami, od naravnih materialov do ekonomije), dvakrat hitrejši je prikazovalnik strani pa še cel kup drugih novosti, ki jih boste spoznali ob našem testu v eni naslednjih številkih Megazina.

VLAB motion

Vsakdo, ki se tako ali drugače ukvarja z videom ter digitaliziranjem slik, je že slišal za VLab firme MacroSystem. VLab je eden izmed boljših digitalizerjev slik v realnem času z ugodno ceno (okoli 60000 tolarjev). Tudi VLab Motion je najnovejši izdelek firme MacroSystem. Deluje na vseh Amigah z Zorro II in III porti (amige 2000, 3000, 4000), priporočljiv pa je močnejši procesor tipa 68030 ali 68040. Isto kot predhodnik, VLab Motion zmora digitalizirati 50 polovičnih in 25 celih slik v sekundi. To pa ni vse. VLab Motion lahko slike istočasno zapisuje na trdi disk, česar pri dosedanjih digitalizatorjih ni bilo. Poleg tega ima vgrajen genlock, najpomembnejša novost pa je Motion JPEG. To je hardwareška kompresija in dekompresija v realnem času, približno 27MB v sekundi. Tako lahko slike, animacije ter semplirano glasbo, ki prvotno zasedajo ogromne količine pomnilnika kompresiramo brez

večje izgube kvalitete. Pri tem prihranimo veliko dragocenega prostora na trdem disku. VLab Motion ima dva vhoda (1*SVHS, 1*FBAS) ter dva izhoda (tudi 1*SVHS in 1*FBAS). Ob nakupu VLab Motiona dobite poleg brezplačni software Movie Shop. Cena? Okoli 150000 tolarjev (v Nemčiji). Naslov proizvajalca: MS MacroSystem Computer GmbH Friedrich-Ebert Stra_ e 85 58454 Witten Tel. 02302/80391 Fax. 02302/80884

Merlin 2

Da. Tudi MerlinII je 24 bitna grafična kartica. Prvič je bila predstavljena na sejmu World of Commodore v K+lnu (Nemčija). Takoj je začela zbujať pozornost, predvsem zaradi nizke cene. Na kartici je prostor za genlock ter digitalizer slike. Ta dva dodatka sta narejena v obliki modula. Kartica premore tudi PIP (picture in picture- slika v sliki). Vtaknemo jo v zorroIII vtič, kar pomeni, da kartico lahko uporabljajo le lastniki amig 3000 in 4000. Vhodi in izhodi so standardni FBAS, SVHS ter petnajst pinski VGA izhod za monitor. Resolucije so precej visoke, tja do 2048*2048 v 8 bitni paleti (256 barv) in 1300*1070 v 24 bitni paleti (16,7 miliona barv). Ob Merlinu dobimo tudi gonilnike za ADPro, Image FX, Real 3D, ImageMaster, Reflections, Scenary Animator, Imagine, Vista Pro, Caligari 2/24 ter instalacijske diskete s programi za konvertiranje slik in animacij v vseh formatih (JPEG, IFF, ILBM24, HAM, ANIM), potem so tukaj še knjižnice (okoli 100K), vključena je celo igra Puzzle. Najzanimivejši je risarski program Merlin Panther. MerlinII je grafična kartica z genlockom digitalizerjem slike v realnem času ter dobro programsko podporo. Zaradi teh lastnosti in predvsem ugodne cene naj bi bila huda konkurenca ostalim grafičnim karticam na tržišču, vendar po testu v tujih revijah ne dobiva dobrih ocen. Bomo videli.

Proizvajalec: XPERT Computer Services
Dorfstraße 14, D-54597 Strickscheld
Tel. 06556 81 Fax. 06556 1273

Sequest DSV (2)

Že v prejšnji številki Megazina smo v novicah pisali o najnovejši znanstveno fantastični seriji narejeni z amigo ter Newtekovim Video Toasterjem. To je seveda Sequest DSV. Sequest DSV je kljub zatrdjanju, da serije v Evropi pred pomladjo nebo na sporedu na nobenem program, prišel na evropsko televizijsko sceno. Serijo predvaja nemški satelitski program RTL (ta naj bi tudi sodeloval pri izdelavi). Prva serija, oziroma uvodni film je bil na sporedu že 19. januarja. Vsi, ki smo si uvodni film že ogledali, smo se razveselili ob obilici efektov ter gladkih animacijah. Animacije so zares gladko tekoče, morda le malo preveč zatemnjene. Najbolj pa nas je razveselil uvod ter zaKljuček, kjer se čez lepo sliko razteza Commodorjev ter amigin napis. Vsi tisti, ki bi si serijo radi ogledali, vam naj sporočim, da ta poteka ob 21.00 uri v sredo na že prej omenjenem programu RTL (seveda samo, če imate satelitsko in kabelsko televizijo).

A
amiga

Tehnikalije

Minimalna konfiguracija:

Katerakoli Amiga z trdim diskom in vsaj 2 MB RAMa

Priporočena konfiguracija:

A1200 ali A4000, 8 MB RAMa, kakovosten monitor

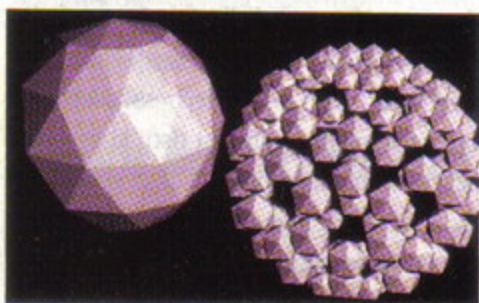
Testna konfiguracija:

A4000/40, 14 MB RAMa, 210 MB trdi disk

Naslov:

AmigaOberland,
In der Schneithohl 5,
D-61476 Kronberg
Tel.: 0049 6173 65001
Fax: 0049 6173 63385

Takole Imagine 2.9 razbije telo na manjše dele



Andrej Troha

Napaka na decimalki

Imagine 2.9 bi se moral imenovati 2.1

Zadnje čase me mučita dve nadvse zanimivi vprašanji: zakaj na siróvih žemljicah ni več toliko sira, kot nekoč, in, zakaj je Impulse splavil Imagine 2.9. Prvo je še vedno zavito v skrivnostne tančice, odgovor na drugo pa kot črna slutnja pleza iz zatilja v zavest... So morda programerji Impulsa skušali dokazati, da jih vendarle niso vzela tuja bitja iz sovražne galaksije in celo nekaj pripravljajo? Če je odgovor pritrdilen, tedaj misija Imagina 2.9 ni uspela.

Nič presenetljivega

Commodore, ker je pač Commodore, meni nič, tebi še manj, odkupi uspešna orodja in programe neodvisnih proizvajalcev ter jih ponudi kot del operacijskega sistema, kot denimo ARexx in CrossDOS. Toda česa podobnega res nisem pričakoval od Impulsa. Večina "novosti" Imagina 2.9 je namreč obstajala že prej, kot dodatna orodja bodisi komercialna, bodisi kot programi v javni lasti.

Večino teh je najti v posebnih menujih imenovanih New Stuff, kar da upati, da je 2.9 vendarle bolj demonstracijska kot prodajna različica. V urejevalniku detajlov je najti nič kaj revolucionarni funkciji ReHook in UnHook, ki omogočata da objektu določimo novo izhodiščno točko (axis). Vse kar zmore Deformations je ponujal že Morphus, Conformations pa je bolj zavajanje uporabnika, saj gre za funkcije, ki jih je premogel stari dobri Mold. Pesek v oči je tudi Fracture, ki ga je moč uporabiti tudi v načinu Pick Objects / Groups. Učinek je povsem enak, kot pri animaciji z efektom Explode, skratka stvar, ki jo je, resda nekoliko bolj skrito imel že stari Imagine.

Zanimiva funkcija je Particles, ki zbrše ploskve telesa in na stičišče poligonov postavi eno izmed prej definiranih teles. Objekt ostane nedotaknjen, kar pomeni, da v urejevalniku ne vidimo teh novih teles. Šesta funkcija v novem menuju je Applique s katero je moč na objekt napeti črnobelo sliko, ki deluje kot stari Altitude, le da objekt dejansko deformira.

V menuju New Stuff je najti tudi funkcijo Laticize, ki v sredino poligonov napravi luknje. Porabil sem precej časa, ugotavljač, kje bi jo lahko uporabil, pa mi ni prišlo na misel kaj pametnega.

Mnogim bo prav prišel Load/Save DFX, ki omogoča nalaganje in shranjevanje objektov izdelanih z notoričnim AutoCADom, čigar knjižnica objektov je zares obsežna. Program podpira vezje AGA, ne le pri

izrisu slike, marveč tudi pri bitnih teksturah. Tako lahko na objekt napejamo tudi slike v 128. 256 in 256.000 barvah. Podpora vezjem AGA pride najbolj prav, kadar želimo črno belo sliko na objektu prikazati kot relief (altitude mapping), saj lahko uvozimo osem-bitno črno belo sliko (256 odtenkov).

Pri Stage editorju gre pohvaliti predvsem sloje (Layers). Vsak objekt, ali skupino objektov v Stage editorju je moč postaviti v svoj sloj. Te je moč skriti in se tako izogniti vsakokratnemu izrisovanju objekta, ki tisti trenutek ne potrebujemo. Prenovljeno je tudi hitro prikazovanje teles (Quickdraw). Uporabnik lahko izbere nekaj pomembnih točk na telesu, ki se boso izrisovale, ostale pa bodo skrite. Stvar postane uporabna pri delu z zavitimi in vbočenimi telesi, saj je stari Quickdraw celoten objekt prikazal le kot kocko, z novim pa je moč občutiti prave dimenzije telesa.

In vendar so v Imaginu tri prave novosti, Spline Editor, teksture in lažje delo v oknu Perspective. Oglejmo si jih!

Prave novosti

Spline editor je namenjen kreiranju teles z Bezierovimi krivuljami. No, izkaže se, da je najbolj uporabna funkcija tega urejevalnika Load Font. Novi Imagine namreč zmore Adobeve fonte v PostScriptu prevesti v sebi razumljiv objekt. Pha, boste rekli, to je zmogel že Convert IFF/ILBM. Res, toda tu gre za prave krivulje, z novo funkcijo Add Points pa je moč obrusiti ali omeščati ostre robove črk (bevel). Precej neuporabni sta funkciji Make line in Make Continuous, prva vse krivulje spremeni v ravne črte, druga pa vse črte v krivulje.

Z novo različico Imagina dobimo tudi ogromno novih tekstur, ki pa so sumljivo podobne tistim iz Essenca II. Najuporabnejša novost pa se skriva v oknu Perspective. Starih drsnikov ni več, nadomestili so jih trije gumbi, A, Z in P. S prvim nastavljamo zorni kot (Angle), z drugim tel obližamo ali oddaljujemo (Zoom), s tretjim pa določamo perspektivo. Ko prižgemo denimo gumb A, miš zapejemo v okno Persp, pritisnemo levo tipko in premikamo miš. V oknu se objekti spremenijo v kocke, zato jih lahko premikamo in bližamo v realnem času.

Tu nekje pa se, žal, novosti Imagina 2.9 tudi končajo. Verjamem pa, da bo različica 3.0 prinesla precej več izboljšav, predvsem večrazsežna svetila (mehke sence), gravitacijo, kinematiko... ▲



Boštjan Vidmar, Miran Požar

A
amiga

Čistost, jasnost, glasnost

Zvočna kartica Clarity 16 V1.31

Na tržišče prihaja vse več cenejših 16-bitnih zvočnih kartic ali digitalizatorjev zvoka za naše Amige. Na tem tržišču so do sedaj prevladovale Sunrizove glasbene kartice, še posebej njihova mega kartica AD516. Ta je najbrž najboljša digitalna glasbena kartica za osebne in namenske računalnike nasploh, vendar je cena zelo visoka. V spodnjem cenovnem razredu pa 16-bitnih kartic do sedaj sploh ni bilo. Zato so se nekatere firme odločile narediti tudi cenejše kartice z značilnostimi dražjih. Ena izmed teh firm je tudi MicroDeal s 16-bitnim izdelkom Clarity 16.

Vzorčevalnik (sampler) priklopimo na serijski in paralelni izhod Amige s kabli dolgimi približno 40 cm. Velikost vzorčevalnika je 11*13*4 cm. Na zadnji strani sta dva (cinch ali RCA ali phono) priključka za stereo vhod, še dva enaka za zvočni izhod Hi-Fi in konektorja MIDI-IN ter MIDI-OUT. Software obsega dve disketi; eno s programom in eno z demonstracijskimi vzorci. Za vzorčevanje pa lahko uporabljamo le priloženi softver (poskusil sem se z AudioMasterjem IV in OctaMEDom V5.00, pa nič). Program je dolg približno 160 KB.

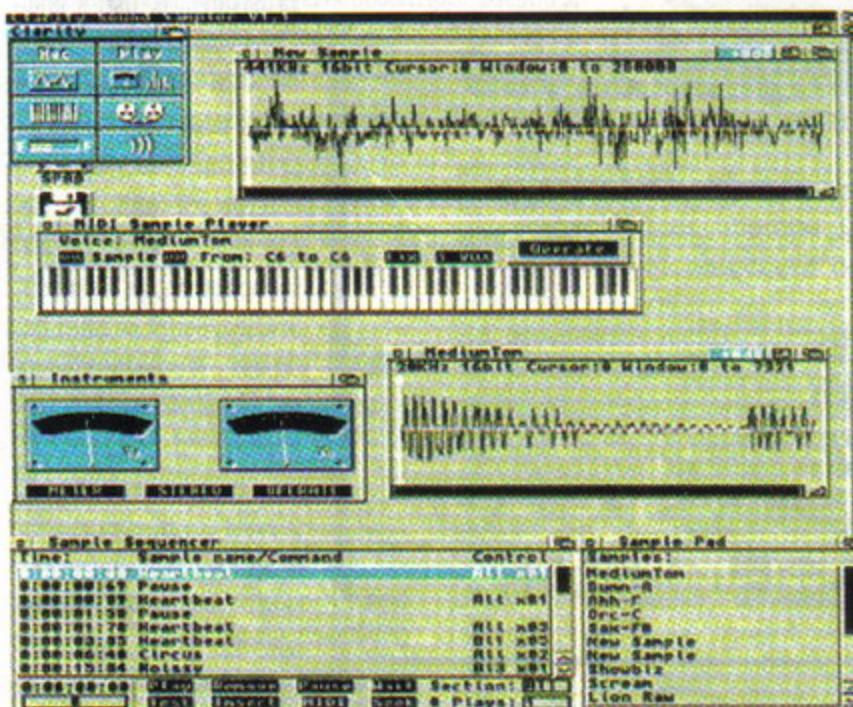
Preden začnemo vzorčevati zares, je treba nastaviti glasnost vhodnega signala s klikom na opcijo scope. S tem odpremo okno v katerem so parametri za nastavitve moči signala (v parih za stereo). Ti so: VU meter, spektralni analizator in osciloskop. Tu se pojavijo tudi prvi resni problemi. VU meter dela samo v stereo načinu, grafični spektralni analizator samo v mono, osciloskop pa sploh ne dela! Verjetno je težava v tem, da je treba program nastaviti glede na hitrost Amige. Celó v navodilih ne piše, kakšne številke je treba vstaviti, razen za nerazširjeno A1200 (sem poskusil, a vseeno stvar ne dela prav). Drugače pa piše v navodilih, da je treba eksperimentirati in poskušati številke vstavljati na srečo. Zdaj pa si zamislimo štiri različna okna s številkami. To je ogromno kombinacij, ne vemo pa niti kakšnega reda so številke. Vsaka številka nekaj pomeni, a nikjer ne izveš kaj je to channel delay, LSB/MSB delay, scope delay in Mplay period!

Sedaj nastavimo še tip digitaliziranega zvoka (vzorca). Ta je lahko 8 ali 16 bitni, stereo ali mono in z različno hitrostjo vzorčevanja. Nastavimo še frekvenco vzorčenja. Na "normalnih" Amigah bo vzorčenje dolgo do 44 KHz mono in 32 KHz stereo, na pohitrenih Amigah pa celo več (to ugotovimo z eksperimentiranjem), A1200 zmore do 42 KHz stereo.

Programska oprema, ki jo dobimo poleg hardvera omogoča še nekaj efektov in sicer v realnem času (realtime effects): echo, reverb, flange, chorus in distortion. Vsakemu efektu nastavimo še zamik in globino, z eksperimentiranjem pa lahko nato dosežemo zanimive efekte na signalu, ki prihaja v vzorčevalnik. Efek-

ti process so podobne zadeve, kot smo jih navajeni v AudioMasterju, OctaMEDu in podobnih programih. Delamo na grafičnem prikazu vzorca (krivulja) in lahko obdelujemo cel vzorec hkrati ali pa samo kos (block). Že digitaliziran zvok lahko prav tako obdelujemo z naštetimi efekti, le, da jih pokličemo iz drugega menija in uporabimo malce drugačno proceduro. Še nekaj efektov: reverse, channel swap (copy) zamenja (kopira) kanale pri stereo vzorcih, loop fade ustvari mehko zanko brez motečega pokanja v zvoku, normalise ojača tihe vzorce, pan naredi efekt, da stereo vzorec pride z ene strani preko sredine in utihne na drugi strani, FFT prikaže zvok kot v trirazsežnem grafu v odvisnosti od časa, frekvence in amplitude). Seveda je se več efektov, ki pa so že znani iz drugih programov. Tako lahko tudi seštevamo (sestavljamo) krivulje, jih režemo, konvertiramo ter ročno dodelujemo.

Programska oprema omogoča tudi enostaven sekvencer, kjer lahko nastavljam do tristo korakov. Stvar je nedvomno tristo svetlobnih let zaostala za



OctaMEDom, vendar pa lahko samo s tem ustvarimo pre-programirano sosledje 16-bitnih zvokov.

Zaključek

Za kartico, ki stane okoli 35.000 SIT, bi seveda pričakoval boljše razmerje signal/šum ter obširnejša in natančnejša navodila. Programska oprema tudi ni vrhunec (kje je "3D look" Workbench?), sicer pa je stvar v celoti kar v redu. Upajmo, da bodo v naslednji verziji vse te male napake odpravili in tako nema- rali narediti najboljši 16-bitnih digitalizator zvoka v nižjem cenovnem razredu. ▲

Tehnikalije

Minimalna konfiguracija:

Katerakoli Amiga z vsaj 1 MB chip RAMa

Priporočena konfiguracija:

Amiga z 2 MB chip rama in trdim diskom

Testna konfiguracija:

A4000/30, 8 MB RAMa, 105 MB trdi disk

Naslov:

Micro Deal
The Old School,
Greenfield,
Bedford MK 45 5DE
UK

Tel.: 0044 525 713 671

Fax: 0044 525 713 671

AMIGA HARDWARE

Prodaja AMIGA 600, 1200, 4000, CD32
Notranji in zunanji trdi diski za vse AMIGE
Razširitve spomina za vse AMIGE
Digitalizatorji slike in zvoka, genlocki
Adapterji za VGA monitor, kabli za trde diske
Razne grafične kartice, MIDI vmesniki
Not. in zun. DD in HD disketne enote, miške
Video backup system in še veliko dodatne
opreme za vašo AMIGO po ugodnih cenah...
NAROČITE SVOJ IZVOD KATALOGA
AMIGA SERVIS - Popravilo računalnikov
TEL.: (061) 267 632

A

amiga

Jernej Pečjak

V deželi fontov

Vse o TypeSmithu 2.01

Glavna delitev družin je na tiste s kljukicami (serifi) in na tiste brez njih (sans-serifi).

Če poenostavimo, lahko rečemo, da so nabori brez kljukic bolj primerni za naslovnice, tisti s kljukicami pa so bolj čitljivi in jih zato uporabljamo za glavni tekst.

Fonti so se že tako razvili in izpopolnili, da je veda o tipografijah že cela znanost. Za vsako priložnost izberemo primerne, poznati pa moramo vsaj nekaj osnovnih zakonitosti.

Pred desetimi leti računalniki še niso imeli določljivih fontov, imeli so le en sistemski tip pisave, ki je bil stalen. Danes je drugače. Vsak namizno založniški program in v novejšem času celo urejevalnik teksta se bohota z nešteti različnimi nabori. Izbiramo lahko velikost, debelino, širino, obliko in ostale značilnosti fontov. Nekatere tipe fontov računalnik že ob vklopu podpira, za druge tipe pa so potrebni prevajalniki, ki računalniku povedo, s čim ima opravka.

Nabori niso samostojni, ampak jih ponavadi kupimo v velikih družinah. Štiri osnovne oblike ene družine so: navadno, mastno, kurzivno in mastno-kurzivno. Pri večjih družinah (Helvetica, Futura, Times) dobimo tudi posebne nabore za naslovnice, tanke nabore za lepopyse in zgoščene (condensed) nabore za mali tisk.

Glavna delitev družin je na tiste s kljukicami (serifi) in na tiste brez njih (sans-serifi). Če poenostavimo, lahko rečemo, da so nabori brez kljukic bolj primerni

za naslovnice, tisti s kljukicami pa so bolj čitljivi in jih zato uporabljamo za glavni tekst. Nekateri delijo družine v štiri tipe, pri katerih sta prvi dve že omenjeni, dodani pa sta še script in pi (simbol) družina. Script so font, ki izgledajo kot pisane črke, pi pa so font, kjer so namesto črk simboli (letala, zvezdice, karte, itd.). V zvezi z izbiro tipografij je že napisanih nekaj debelih knjig, ki govorijo o tem, kaj je dovoljeno in kaj ne. Vsi pa strogo od-

bora želimo. Iz teh dveh podatkov računalnik "ustvari" točkovno sliko željenega nabora oziroma tistih črk, ki jih želimo prikazati na ekranu ali tiskati. Pa si nekoliko bolj podrobno oglejmo obe vrsti naborov. Prvi nabori, ki jih je Amiga podpirala že od nekdaj, so bili takojmenovani točkovni font. Njihova značilnost je, da so sestavljeni iz točkovne mape, tako kot slike, narisane v Deluxe Paint ali kakšnem drugem risarskem programu. Te vrste naborov pa imajo to slabo lastnost, da se popačijo, če jih povečamo ali pomanjšamo. Točkovna mapa se pri povečanju črk poveča, računalnik pa nima od kod vzeti manjkajočih pik. Edina rešitev pri točkovnih naborih je ta, da imamo za vsako velikost svoj nabor. V praksi se ponavadi uporablja le nekaj velikosti naborov (10,12,14,18,24 točk). Če vemo, da vsaka datoteka z nabori porabi kar nekaj spomina na disketi, tiste z velikostjo 48 in več pa kar precej, lahko izračunamo, da nam lahko en nabor zasede tudi do 1Mb na disketi oz. trdem disku.

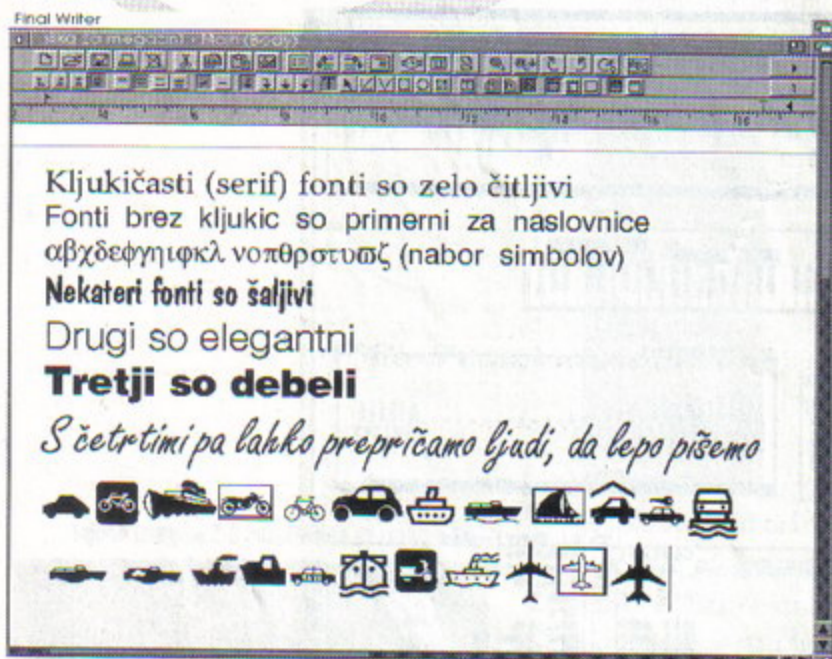
Druga slabost točkovnih naborov je tudi ta, da so sicer na ekranu zelo lepi in čitljivi, na tiskalniku pa ta lepota kar nekam izgine, saj so točke prevelike in je črka preveč oglata (jagged edges). Za to na prvi pogled nenavadno ugotovitev se skriva logično dejstvo. Ločljivost ekrana je pri 640x512 točk nekako 75 točk na palec, povprečna ločljivost brizgalnikov pa je nekako 300 točk na palec. To, kar izgleda na ekranu lepo, je za tiskalnik premalo natančno. Vektorski nabori niso sestavljeni iz točk v točkovni mapi, ampak so definirani z matematičnimi enačbami (premicami, krivuljami). Njihov izgled je zato neodvisen od velikosti nabora, saj lahko računalnik v vsakem trenutku prevede zapis v ustrezno točkovno mapo, ne da bi "izgubljal" točke, ali pa nekaterih ne bi izkoristil.

Vsakdo, ki je že delal z vektorskimi font, ve, da na zaslonu izgledajo slabše kot njihovi "točkovni bratje". Razlog je spet v zaslonski ločljivosti. 75 točk na palec ni prav veliko in računalnik naredi zaslonske točkovne približke za tako majhno točkovno mrežo. Matematični zapisi imajo to slabost, da so pri majhnih ločljivostih nenatančni, od tod nekoliko slabši izgled na zaslonu. Pravo moč pokažejo ti nabori šele na tiskalniku, ki tiska z vsaj 180x180 točk na palec. Točkovne mape, ki jih generira računalnik za tako gosto mrežo so boljše in izkoriščajo tiskalnikove kapacitete. Ker pa želi večina ljudi lep izpis na papirju, je lažje potrpeti nekoliko slabši zaslonski izris. V idealnem svetu, v katerem bi imeli denar za monitor, ki bi zmogel toliko točk, kot jih iztiska povprečen tiskalnik na A4 papir (mimogrede, povprečna ločljivost na visoko ločljivostnem monitorju za Amigo je približno štirikrat slabša od tiskalnikove), bi

svetujejo uporabo več kljukičastih ali nekljukičastih naborov na isti strani.

Fonti in Amiga

Na računalnikih danes poznamo dve osnovni vrsti fontov: točkovna in vektorska. Čeprav sta si obe skupini zelo različni v zapisu, lahko nekoliko nejasnosti prinese razmislek, da tiskalnik tiska točke, ne krivulj in premic, torej mora tiskati točkovno. Razlika je v načinu generiranja točkovne mape: točkovni (bitmap) font jo imajo že narejeno, iz vektorskih pa jo računalnik generira na podlagi tega, kakšna je ločljivost našega tiskalnika (oz. ekrana) in kakšno velikost na-



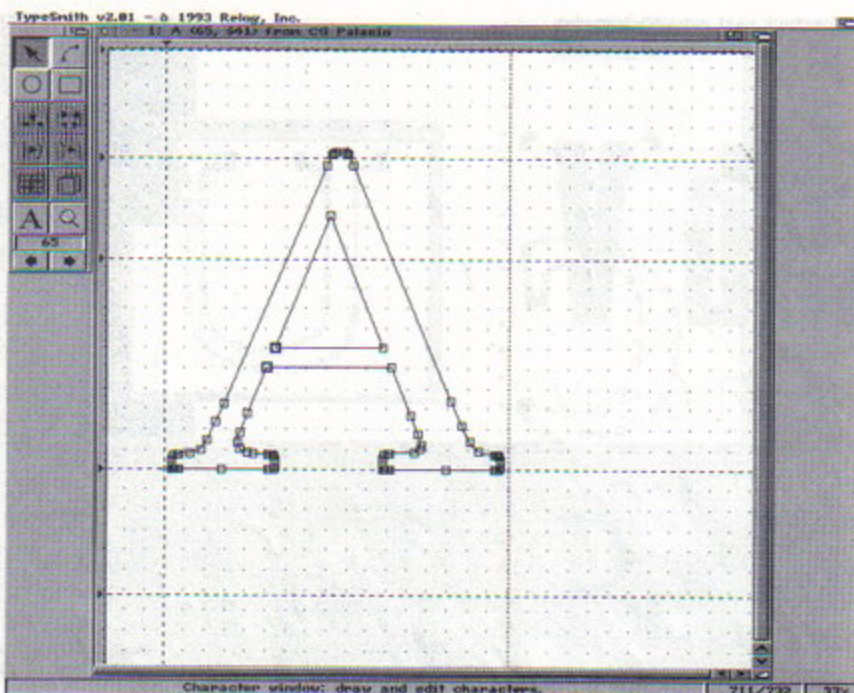
COMPTUR

POPRAVILA IN KOMISIJSKA
PRODAJA

COMMODORE - AMIGA - NINTENDO
SEGA - PC RAČUNALNIKI

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

Tel.: 061/140-50-47



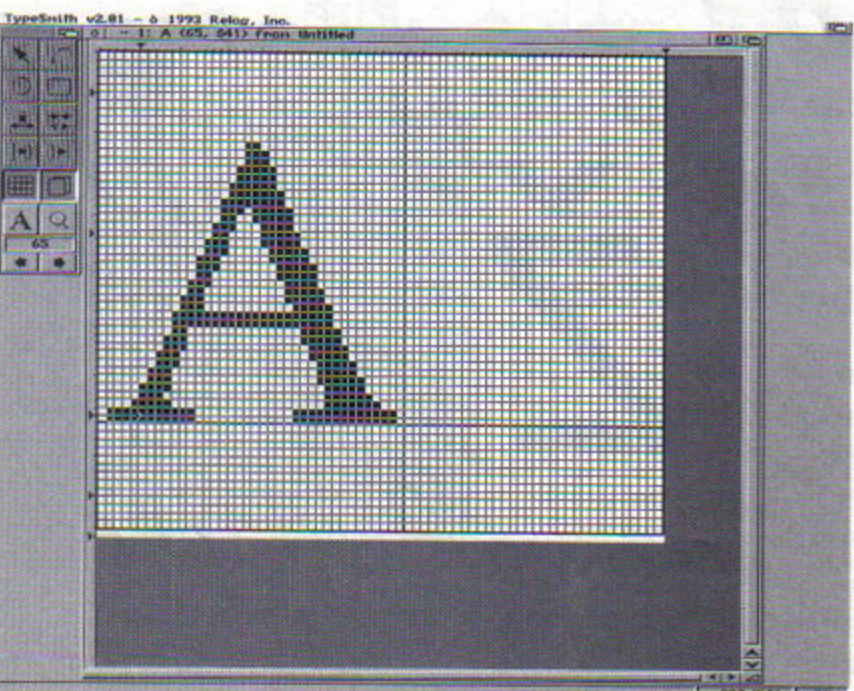
S Type Smithom lahko generiramo vektorske fonte. Osnovna enota niso točke, ampak krivulje in premice, ki so na robovih označene z zaključnimi točkami

• V verziji 2.0 so bili nasveti bolj uporabni za Adobe fonte, v tej naj-novejši različici pa so nasveti za Compugraphic fonte prav tako odlični (dodali so generacijo nasvetov na nivoju črke, ne le na nivoju fonta). Vedeti pa morate, da nasveti zahtevajo svojo ceno, to je hitrost. Nabor brez nasvetov izvozimo v nekaj deset sekundah, nabor, ki ga želite imeti s to lepo lastnosjo pa računa lahko tudi deset minut na hitrem računalniku. Pri vsem pa je pohvalno to, da se nasveti iz enega formata v drugega ne izgubijo, ampak le pretvorijo. Page stream in Adobe 3 formata nasvetov ne podpirata.

Delo z metričnimi podatki

• Poseben menu je na voljo za metrične podatke (širina črke, kerning itd.). Popravljanje metrike je izredno enostavno. Izberete črko, kliknete metrics, nato pa lahko vpišete metrično širino (v točkah), ali pa kar potegnete črto do konca črke in metrika je popravljena. Če pa vam je tudi to preveč, imate na voljo tudi opcijo ugani (guess), pri kateri program "ugane" najboljši parameter. Menim, da je avto metrika odlična in čisto zadovoljiva, če ne potrebujete prevelikih fines. Posebna opcija je kerning, kar pomeni stisnjenost dveh črk. Kerning ne smemo mešati s proporcionalnostjo. Ta pomeni, da črke niso istih širin (i je ožji od m), kerning pa je korak naprej. V kerning zapisu so pari posameznih črk, za katere veljajo posebni primeri. Par črk VA je tipičen primer kerninga, saj sta črki tako sestavljeni, da je razmik med njima prevelik, če se A začne tam, ko se V konča. Kerning paru se zato doda negativno vrednost in povsod, kjer se bo pojavil par VA bo A bližje V-ju, kot bi bil brez kerninga. Kerning za sedaj podpirajo le DTP programi,

Točkovna različica Palacio fonta kaže na manjšo natančnost. Osnovna enota niso premice, ampak točke. Črka "A" je tako podobna črno beli sliki iz Deluxe Painta.



ki izkoriščajo tudi metrično datoteko fonta. Prvi urejevalnik teksta, ki ga tudi podpira, je Wordworth 2, ki pa na žalost razume le Compugraphic fonte. Type smith namreč razume kerning le za Adobe fonte, v priročnik pa so zapisali, da Compugraphic fonti uporabljajo drugačen pristop h kerningu, ki ga program ne podpira. Kerning informacije se zato izgubijo, če nalagamo ali shranjujemo fonte v Compu-

graphic formatu. Upam, da bo v naslednji verziji program zmogel tudi to.

Glavne funkcije

Naenkrat lahko odprete do pet različnih fontov (odvisno od razpoložljivega spomina), črke pa lahko prenašate tudi iz enega v drugega. Odprtih imate lahko več oken s črkami, vsako v svoji povečavi (zoom). Standardne opcije za delo s celimi črkami so rotiraj (rotate), večaj in manjšaj (scale), ukrivljaj (slant) in kopiraj (duplicate). V Type Smithu lahko popravljate tudi podatke o samem fontu, kot so ime, verzija, atributi (masten, kurziven itd.), komentar in dimenzije.

Od ukazov za popravljanje (edit) so tukaj naši stari znanci iz prejšnjih verzij briši, kopiraj in vnesi (cut, copy, paste), vendar po mojih izkušnjah ukaz za kopiranje črke še vedno ne deluje najbolje. Če želite črko kopirati iz ene tipke na drugo, je zelo težko z ukazom copy pravilno nastaviti levi zgornji rob črke, kamor se potem preslika črka. Če želimo preslikavo na identično mesto druge tipke, naj bi držali tipko shift. Meni žal to še ni uspelo. K sreči to ni prehuda omejitev, saj je za kopiranje celih črk (in ne le njihovih delov) bolj primerna opcija pregled (overview), ki je od prejšnjih različic Type Smitha doživela kar nekaj sprememb. Ko kliknete na to opcijo, se vam preko zaslona raztegne mapa vseh znakov, ki so na voljo. Ko izberete enega, se slika raztegne in na zaslону lahko popravljate izbrani znak. Še bolj enostavno pa je, da lahko le pritisnete na izbrani znak, in ga prenesete na drugo mesto, ki ste si ga izbrali, brez da bi bilo potrebno nastavljanje levi zgornji rob. Z opcijo pregleda lahko tudi brišete posamezne črke ali pa kar vse znake, številke ali tisti del črkovne mape, ki si jo izberete. Tu lahko ukrivljate in rotirate tudi po več črk naenkrat, vi pa medtem odidete na zaslužno kavico. Črke, ki niso definirane, so bele, tako da jih lažje spoznate. Zelo prijetna novost je tudi to, da lahko namesto standardnega nabora znakov v paneli izberete dejanske znake. V tem primeru bo računalnik po krajšem premisleku izrisal take črke, kot so v resnici (npr. črka š namesto oklepaja) in ne tistih, ki so v njegovem standardnem naboru. Tak način dela pa je zelo otežen, ker se po vsaki spremembi mape (kopiranje, brisanje itd.) ta sama zopet izriše (trajanje je odvisno od dolžine fonta, vendar je ponavadi na hitrejših Amigah treba računati na 15-20 sekund). Lepo je sicer, da se program trudi izrisati vsako spremembo, vendar se sprašujem, ali je res potrebno, da še enkrat preračunava celo mapo, ne pa le popravljeni znak. Zanima me, čemu potemtakem koristi opcija "upoštevaj spremembe" (update), če ne temu, da obnovimo mapo le tedaj, ko si to zaželimo.

Velika pomoč je tudi možnost generiranja komponent (kompozicij). Vsakemu znaku jih lahko dodelimo več. Tako lahko znaku "A" dodelimo komponento 66 (ponavadi je to znak B). Nemesto A bomo sedaj imeli B, ne da bi kopirali ali premikali znakov. Na ta način lahko ustvarimo tudi šumnike. Narišemo šumnik, potem pa znaku, kjer želimo imeti recimo Č, dodamo komponento C in komponento strešice. Slednje lahko uporabimo za vsak šumnik in je ni treba šestkrat izrisovati. Compugraphic fonti žal ne podpirajo komponent, vendar jih

program sam spremeni v cele znake, tako da ne izgubi podatkov.

Delo s točkovnimi fontmi

Novi Type Smith premore tudi uvoz in izvoz takoimenovanih templatov. To so točkovne datoteke, ki stojijo za vektorskimi fontmi in predstavljajo njegove točkovne brate. Type Smith zna sedaj rokovati tudi s točkovnimi fontmi, ki jih lahko uvažamo, izvažamo, popravljamo v posebni točkovni mapi in z ukazom Autotracer prevajamo v vektorske. Ta funkcija prevajanja

Primerjava med točkovnimi in vektorskimi fontmi:

	točkovni	vektorski
izpis na zaslonu	boljši	slabši
izpis na tiskalniku	slabši	boljši
hitrost	velika	majhna
velikost datotek	velika	manjša
namen uporabe	video izpis	tiskalnik

je za grobo prevajanje iz točkovnih v vektorske fonte sicer v redu, vendar lahko pozabite, da boste iz točkovnega nabora 12 točk naredili vektorskega. Priročnik ne priporoča vzeti točkovni nabor, manjši kot 48 točk, pa še v tem primeru je potrebno ročno popravljanje vektorske različice črke. Nekoliko hitreje je prevajanje iz vektorskih v točkovne fonte (lahko generirate fonte do velikosti 48 točk), vendar je tudi tu potrebna ročna korekcija, pri velikosti 12 točk pa kar velika predelava. Avtorji programa obljublajo v prihodnje boljše pretvarjanje iz vektorskih fontov v točkovne in obratno. Ker program lahko uvažava IFF slike, je možno nek font s scannerjem prenesti v računalnik in iz njega dobiti Adobe ali Compugraphic font, vendar je treba vedeti, da boste vseeno porabili kar precej časa, čeprav bistveno manj, kot če ne bi imeli možnosti avtomatskega prevajanja. Menu template skriva še druge ugodnosti. Poleg amiginih točkovnih naborov in IFF slik lahko namreč odprete in posnamete tudi ABF (točkovni font za Adobe fonte) in Page Stream točkovne fonte. Compugraphic format nima možnosti za točkovne ekvivalente. Še kratko pojasnilo, zakaj sploh potrebujemo točkovne ekvivalente. Kot sem omenil že v uvodu, so točkovni fontmi hitrejši in lepši na ekranu, vektorski pa na tiskalniku. Ali ne bi bilo zato najlepše na ekranu imeti točkovni font, na tiskalnik pa bi se iztiskala vektorska različica? Prav to je v nekaterih programih že izvedljivo. Page Stream naj bi imel možnost prikaza točkovnega fonta, tiskanja pa vektorskega, kar bi zelo pospešilo operacije. Type Smith nam lahko tako služi tudi kot prevajalnik med različnimi točkovnimi fontmi. Da pa lahko uvažamo in izvažamo template, mora biti odprt vsaj en vektorski font. S programom je možno popravljati tudi samo točkovne fonte, vendar bi v tem primeru raje priporočil kakšen program, ki je specializiran za tako vrsto popravkov. Type Smith je vedno bil in je prvenstveno ostal vektorski program za fonte, čeprav se v novih verzijah vedno bolj prilagaja, da bo postal univerzalni editor fontov.

TypeSmith in Arexx

Zelo sem se razveselil tudi Arexxa (programski jezik, ki ga podpira Amiga od OS 2 naprej), ki je vgrajen v

Type Smith. Paleta ukazov je že skoraj popolna, v zadnji verziji so odpravljeni tudi nekateri hrošči, ki so v prejšnjih preprečevali posameznim ukazom, da bi delovali. Na žalost vsi ukazi še vedno ne delujejo tako kot je treba in meni je uspelo napisati program, ki blokira računalnik, namesto da bi uvozil Compugraphic font. Če znate programirati, lahko napišete program, ki vam naloži font, vzame iz nestandardnih mest šumnika š in ž in jih prestavi na prava mesta. Ker č-ja v originalnih Adobe fontih ni, lahko napišemo, naj vzame črko "c", ji doda strešico iz črke "ž" in vse skupaj premakne na pravo mesto, nato pa še popravi širino novih znakov. Za konec naj vse skupaj posname v Compugraphic formatu. Sliši se odlično, vendar boste previdno in si datoteko Arexxa sproti shranjujte.

Vedeti morate tudi, da vam ta program podari veliko moč. Fonti so avtorsko delo, ki je v nekaterih primerih tudi zaščiteno. Nekateri avtorji ne dovolijo modifikacije njihovih fontov, večina pa ne dovoli spreminjati komentarja o fontu (npr. Adobe).

Hrošč, "namenjen" Slovcem

Kot zadnje ugotovitev bi razkril skrivnost o najbolj žalostnem hrošču, ki pretežno prizadene le Slovence in po svoji naravi sploh ni hrošč, ampak bolj nezdružljivost. Type Smith ima namreč nekoliko drugačno kodno tabelo (za Compugraphic znake) kot Workbench. Vse črke, številke in nekateri simboli so enoznačno definirani. Žal pa vzame Type Smith kode za oklepaje (na katerih imamo Slovenci šumnike) iz drugih mest v fontu kot Workbench. V praksi to pomeni, da s Type Smithom naredimo šumnike, ko pa font veselo naložimo v Wordworth ali Final Writer doživimo res neprijetno presenečenje, saj nam namesto znakov "ččž" računalnik naredi le prazen prostor. Jezno se odpravimo nazaj v Type Smith, kjer pa so vsi šumniki na svojih mestih. V Compugraphics fonte torej ni možno namestiti šumnikov na standardne znake (to so tisti znaki, na katerih so šumniki v tiskalnikih), kar je velika ovira za ljudi na sončni strani alp. Ne vem, ali je za to nezgodo kriv Workbench ali Type Smith. Očitno si oba standarda nista čisto enaka, na nesrečo ravno v znakih, kjer imamo Slovenci spravljene svoje dragocene šumnike. Edina rešitev bi bila v Type Smithu popravili kodno tabelo, kar pa ni dosegljivo uporabniku. Želim si, da bi bila v prihodnjih verzijah Type Smitha vgrajena opcija, da lahko naložimo ali posnamemo tudi kodno tabelo. Ker je ta problem pretežno naše narave, ne vem, če bom kdaj uslišan.

Zaključek

Na koncu še nekaj misli o Typesmithu. Ta program je na Amigi praktično brez konkurence. Predstavlja vrh tovrstnih programov in se zlahka meri s programi na PC-ju (Font Monger in Fontographer). Priznati pa je treba, da je nekoliko specifičen, saj risanje vektorskih fontov ni ravno hobi za vsakogar. Program se odlično obnese le kot pripomoček za konverzijo iz enega tipa fontov v drugega. Testna verzija 2.01 je odpravila vsaj deset hroščev iz verzije 2.00, zato menim, da se programerji res trudijo.▲

TRGOVINA JADRAN

TEHNO D
d.o.o.

Gregorčičeva 13a, 61000 Ljubljana.
Tel.: 223-930, fax: 223-946

Najnovejše računalniške igre
(za PC 10% popusta).
Ponujamo tudi HI-FI opremo!

Program s ponosom lahko pokažete lastniku PC-ja, še bolj s ponosom in s pridom pa ga lahko uporabljate. Če ste kdaj želeli karkoli sami narediti z vektorskimi fontmi (in točkovnimi) ali pa bi radi popravljali že narejene, je to pravi program za vas.

Tehnikalije

Minimalna konfiguracija:

Amiga s procesorjem 68000 dve disketni enoti 2 Mb spomina (512Kb grafičnega) Amiga Dos 2

Priporočena konfiguracija:

Amiga s procesorjem 68020 ali 68030 trdi disk (program zavzame 3 Mb) 2 Mb grafičnega in 1 Mb hitrega spomina Amiga Dos 3 Laserski ali inkjet tiskalnik

Testna konfiguracija:

Amiga 1200 s procesorjem 68030 (40Mhz) 245 Mb trdi disk 6 Mb spomina (2 grafičnega, 4 hitrega) Amiga Dos 3.0 HP550C deskjet tiskalnik

Naslov:

Soft-Logik Publishing Ltd Broadway House,
21 Broadway Maidenhead,
Berkshire SL6 1JK,
Great Britain
Tel: 0044 628-784000

A
amiga

Boštjan Vidmar, Milan Janič

Volja do moči

A1230 Turbo+

GVP A1230 Turbo+ je cenovno nekaj dražji izdelek, vendar pa zelo dobrodošel in koristen dodatek za vašo Amigo 1200. Z njim boste kot preroreni. Ker bo vaša Amiga poslej petkrat hitrejša kot je bila še včeraj, vam bo ostalo več dragocenega časa, ki ga boste lahko porabili za ukvarjanjem z drugimi rečmi... z Amigo na primer.

Za nakup Amige 1200 smo se odločili pred vsem zaradi novih grafičnih čipov AGA, ki ponujajo barvitejšo paleto, višje ločljivosti ter niso pretirano dragi. Novi računalnik se nam je zdel hiter, to hitrost pa nam je omogočalo tudi novo 32-bitno vodilo in Motorolin procesor 68EC020. Bahali smo se kolikokrat je naš novi stroj hitrejši od prijateljeve petstotice. Toda kmalu smo ugotovili da to ni dovolj. V upanju na boljše smo se odločili za nakup razširitve, ki sicer res računalnik pohitri za skoraj 90 odstotkov, toda še vedno premalo za delo z resnejšimi programi kot je naprimer morfanje, ray-tracing, izdelovanje navideznih pokrajin in podobno. po kratkem premisleku si omislimo Amigo 4000. Pričnemo z vsem tempom zbirati denar, listamo razne cenike, se dogovarjamo s prodajalci o raznih popustih, skratka iščemo najbolj ugodne in najcenejše možnosti za nakup Amige 4000. Po nekaj mesecih naredimo pregled stanja količine prihranjenega denarja v upanju na uspeh, toda razčarani ugotovimo da do Amige 4000 manjka še dosti denarja. Sedaj spredvidimo, da smo si cilj zastavili previsoko. Slabe volje zapustimo računalnik ter poskušamo pozabiti na vse skupaj. Naša Amiga pa sameva na mizi in na njej se prične nabirati prah. Usoda se nam zdi zapečaten. Kmalu pa slišimo novice o novi GVP-jevi turbo kartici A1230 Plus. To je prava stvar za nas, si mislimo, saj ima odlične zmogljivosti, pa tudi cena ni previsoka, tako da sedaj ni več problema z denarjem.

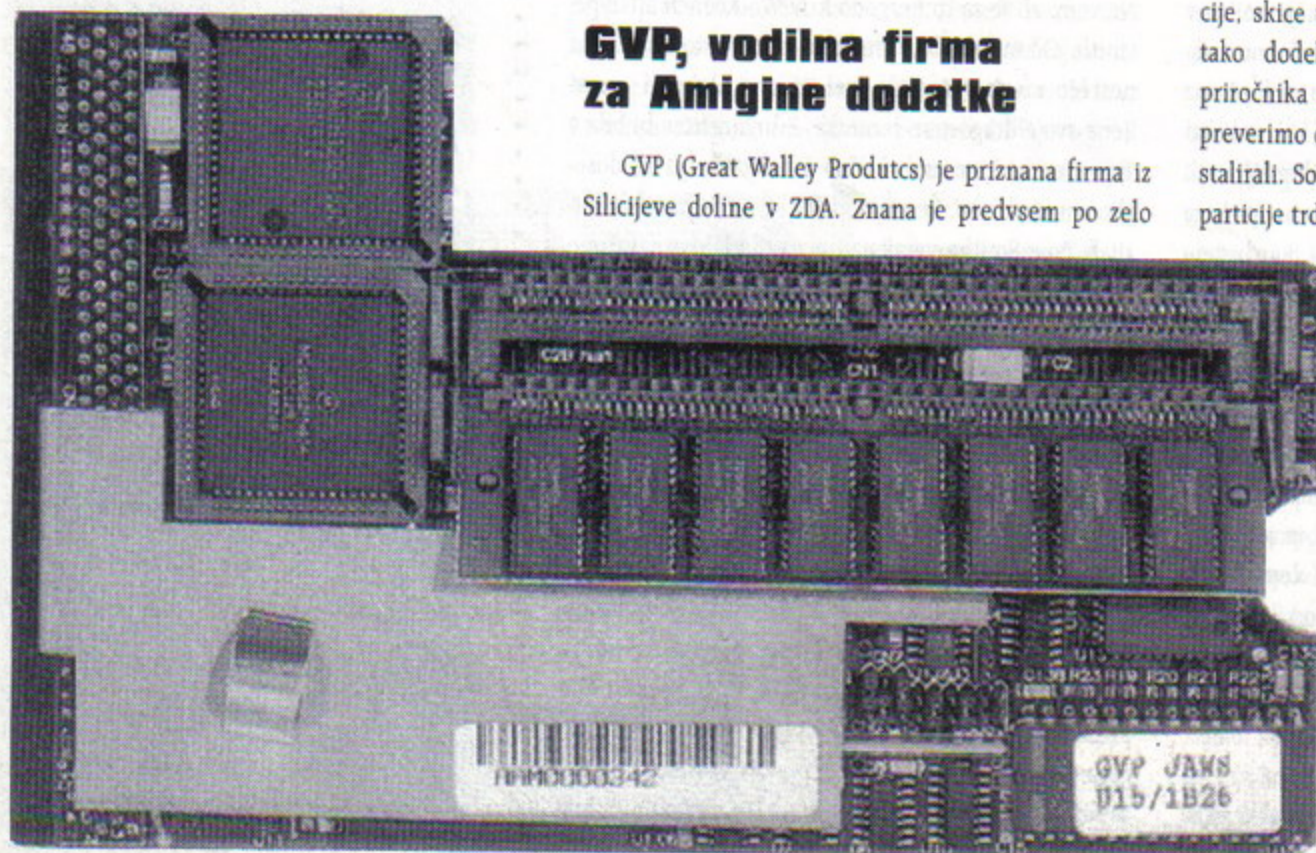
GVP, vodilna firma za Amigine dodatke

GVP (Great Walley Products) je priznana firma iz Silicijske doline v ZDA. Znana je predvsem po zelo

kvalitetnih raznovrstnih dodatkov za vse vrste Amig. Ti dodatki so predvsem digitalizatorji zvoka, trdi diski z odličnimi kontrolerji, pomnilniške razširitve, modemi z digitalnimi odzivniki kot je PhonePak, video in grafične kartice kalibra Impact Vision ter EGS.

Pri GVP-ju imajo že tradicijo sestaviti zelo izpopolnjene in lično narejene izdelke. Prav takšna, lično narejena ter zelo dodelana je tudi pospeševalna kartica, ki smo jo dobili v Megazinov test. Komaj smo iz trgovin nosili prve Amige 1200 (v tujini seveda, saj vsi vemo kakšna je situacija pri nas ali kakšna je bila), že se je na prodajnih policah pojavila kartica A1230 Turbo+. Najprej v ZDA in nato v Evropi, ta kartica je verjetno tudi prvi pospeševalnik za Amige 1200 nasploh. Kartica ima obliko črke "L", kot večina tovrstnih dodatkov za Amigin razširitveni vtič. Ta vtič je na spodnji strani računalnika, tako, da garancije ne uničimo. Vstavljanje v Amigo je zelo enostavno, brez kakršnihkoli problemov, ki ponavadi nastajajo pri instalaciji raznih drugih dodatkov. Pri GVP-ju so to preprostost imenovali kar "plug and play" saj vstavev res ne traja dalj kot 30 sekund. Pri vstavitvi moramo le paziti na elektrostatične šoke, ki jih lahko med drugim oddaja tudi naše telo. Ta statična napetost lahko poškoduje zelo občutljive dele kartice. Pred morebitnimi poškodbami se zaščitimo tako da se dotaknemo ozemljene dobro prevodne kovine. Če bi se kljub temu karkoli zataknilo pa nam pomaga lično narejen uporabniški priročnik. V njem so vse potrebne informacije, skice ter navodila. Priročnik je torej tisti, ki že tako dodelanemu paketu doda velik plus. Poleg priročnika pa je tu še instalacijska disketa s katero preverimo delovanje Amige potem, ko smo kartico instalirali. Softver lahko preveri celoten RAM, določene particije trdega diska, delovanje disketnikov in ostalega. Ti programi so GvpInfo, MemTest in GvpCpuCtrl. Že po kratkem času dela s "pospešeno" prijateljico ugotovimo, da se ta v Amigi odlično počuti. Večina nas ljubi hitrost. Takšno ali drugačno. Prav tem bi kartico še posebej toplo priporočil. Že sprehod po Workbenchu ter premikanje in odpiranje ikon je fantastično hitro. Upam si trditi, da Amigin operacijski sistem na amugi 1200 z vgrajeno GVP-jevo turbo kartico teče prav tako tekoče kot to je Amigi 4000/030. Seveda nas takoj zanima kako hitra je Amiga v številkah. Programi za testiranje hitrosti sistema kot je SysInfo ter GvpInfo nam pokažejo, da je

GVP-jev izdelek, ki navije A1200 do vrloglavih hitrosti.



"pospešena" Amiga kar petkrat (500%) hitrejša kot "prazna" tisočdvestostotica! Rezultat, ki brez dvoma vzame sapo. Povedano z druge strani je to štirideset odstotkov hitrosti Amige 4000/040. Sprašujete se, od kod tolikšna hitrost? Odgovor je enostaven. Vse delo osnovnega procesorja Motorole M68EC020 s taktom 15 MHz prevzame nase močnejša Motorola M68EC030 s taktom 40 MHz. EC pomeni da je motorolin procesor brez MMU, prav takšna Motorola, vendar z nižjim taktom (25 MHz) pa kraljuje v Amigi 4000/03.

Šibkejša A4000

Kartica pa poleg procesorja za delovanje potrebuje še svoj operacijski RAM (fast RAM), ki ga vstavimo na ploščici, podobni SIMM modulu. Mimogrede, kartica s samo osnovnim Amiginim ramom (chip RAM) ne bi delovala. Proizvajalec nam ga ponuja na ploščici, ki jo elegantno vstavimo na kartico. RAM leži na kartici poševno, podobno kot pri Amigi 4000 in s tem prihrani dragocen prostor. Pri tem pa moramo poudariti, da so ti dodatni RAMi dosti dražji od RAMov drugih proizvajalcev, res pa je, da so ti tudi nekaj hitrejši. Ta ploščica z RAMom ima tudi svoje dimenzije, zato ne moremo dodati standardnih SIMM ali ZIP modulov. Te ploščice proizvaja le GVP, ki si je s tem omogočil tudi monopol pri prodaji tega pomnilnika. Na kartici imamo navoljo dve razširitveni rezi, kar še povečprožnost glede obsega pomnilnika. Ploščice z RAMom so lahko 1, 2, 4, 8, 16 ali 32 megabajtne. Glede na to, da sta rezi dve, lahko torej Amigo 1200 razširimo na najmanj 1 MB in največ 32 MB. Lepa številka ni kaj.

Verzija, ki smo jo imeli v testu je imela 4 MB RAMa in koprocesor, kar je osnovna verzija, če se seveda ne ukvarjate veliko z zahtevno grafiko in matematičnimi programi. Koprocesor (FPU) deluje z istim taktom kot procesor, kar je torej 40 MHz. To je zgornja in hkrati spodnja meja. Tako procesor kakor tudi koprocesor uporabljata namreč isti kvarčni oscilator. Ne moremo si privoščiti, da bi naknadno kupovali matematični koprocesor, ki bi imel nižji takt kot 40 MHz. Omejitev, ki ni za denarnico nič kaj prida. Testna kartica je imela koprocesor (Motorola M68882 na 40 MHz) že pritrjen na podnožju, na voljo pa so tudi inačice s praznim prostorom, v katerega lahko koprocesor vgradimo kasneje. Svetujem vam, če že kupujete turbo kartico, da si omislite takšno s koprocesorjem. Če pa boste koprocesor kupovali posebej, bo zanj treba odšteti še 25.000 SIT (v tujini).

Prav je, da si pri tem vprašanju zadržimo še nekaj vrstic. FPU (floating point unit, matematični koprocesor) zelo hitro izvaja matematične funkcije, zato bo torej prišel prav vsem tistim, ki veliko deljo s programi tipa Imagine, Real 3D, VistaPro, MorphPlus, Lightrave, Aladdin 4D, ImageFX in podobnimi, računsko zahtevnimi aplikacijami. Večina naštetih programov pa brez FPU-ja sploh ne deluje oziroma deluje veliko počasneje. Programi za namizno založništvo in grafični urejevalniki besedil omenjanega dodatka večinoma ne podpirajo in s koprocesorjem ne delujejo prav nič ali pa malekosti hitreje. Prav tako tudi igre FPU-ja ne podpirajo. Zamanj je pričakovati, da bo vaša priljubljena simulacija tekla s sanjsko hitrostjo.

Mimogrede: opazili smo, da se kartica zaradi precej segreva, kar pa seveda ne pomeni, da se bo hitro pokvarila in, da se je ne splača kupiti. Nekaterim bo celo všeč, saj se bodo ob mrzlih nočeh lahko pogreli prezeble prste!

Turbo Amiga v praksi

Vsakdo se najprej vpraša ali mi bo sedaj še delovala ta in ta igra oziroma ta in ta program. Za programe ni bojzani. Delovali vam bodo verjetno vsi, ki so vam na Amigi 1200, oziroma deloval vam bo še kakšen več. Z igrami pač ne bo šlo tako gladko. Marsikatera pretepaška, arkadna ali akcijska igra ne bo pripravljena sodelovati. Zato pa bodo toliko bolj elegantno tekle simulacije letal, vozil in vesoljskih plovil ter seveda tudi simulacije civilizacij (SimSim...). Verjemite mi, ni ga večjega užitka kot naložiti dobro letalsko simulacijo ali avtomobilsko dirko, ob kakršni smo še včeraj cedili slino po sosedovem PC-ju.

Amigaši pa se v zadnjem času najraje ukvarjamo s programi za risanje navideznih pokrajin in z 3D modeliranjem. Prav ti programi se z GVP-jevo turbo kartico odlično ujemajo. Ko pri Scenery Animatorju ali Visti Pro pritisnemo na tipko "render" nam ni treba čakati tako dolgo in že se na zaslonu izriše čudovita navidezna pokrajina. Enako lahko rečemo tudi za programe Imagine, Real 3D, ImageFX, Lightrave in podobne. Slike GIF s katerimi se "prazna" Amiga 1200 muči tudi po minuto in več, razširjena Amiga izriše v nekaj sekundah. Četrt mega dolgo sliko riše Amiga pičlih 8 sekund. Za GIF-e nizkih ločljivosti pa bo GVP-jeva turbo kartica potrebovala le komaj četrtino tega časa. Zelo skrčene slike formata JPEG Amiga poslej ne bo izrisovala dlje kot pol minute. Za zanimivost naj še povemo, da je tako pospešena Amiga 1200 izrisovala slike tudi hitreje od Amige 4000/030.

Povprečen Amigovski "japi" pa že dolgo nima več Amige z dvema megabajtoma pomnilnika, ampak si je mlinček že ob nakupu razširil na najmanj 6 MB in vanj vgradil še zmogljiv trdi disk in po vsej verjetnosti tudi matematični koprocesor. Tako je njegova Amiga dvakrat hitrejša od standardne. Zanima ga seveda, koliko bi pridobil pri hitrosti, če bi razširitveno kartico prodal, in si nabavil GVP-jevo kartico z močnejšim procesorjem. Amiga z GVP A1230 Turbo+ približno sto odstotkov hitrejša od Amige, pospešene s dodatnim fast RAMom. V praksi se ta hitrost zelo pozna.

Izvedeli smo tudi, da so pri GVP-ju pričeli proizvajati novo, hitrejšo različico opisane kartice za A1200. Na plošči je "prava" Motorola z MMU, ki teče s frekvenco 50 MHz. Na novo kartico je moč priključiti tudi vmesnik SCSI, žal pa je dražja za okroglih 35.000 SIT. Upamo, da vam bomo lahko kmalu postregli s testom te kartice.

GVP A1230 Turbo+ je torej cenovno nekaj dražji izdelek, vendar pa zelo dobrodošel in koristen dodatek za vašo Amigo 1200. Z njim boste kot prerajeni. Ker bo vaša Amiga poslej petkrat hitrejša kot je bila še včeraj, vam bo ostalo več dragocenega časa, ki ga boste lahko porabili za ukvarjanjem z drugimi rečmi... z Amigo na primer.



Tehnikalije

Ime:

A1230 Turbo+, turbo kartica za Amigo 1200

Procesor:

Motorola 68EC030 s taktom 40 MHz

Pomnilnik:

Največ 32 MB 32-bitnega pomnilnika s 60 nanosekundnimi čipi

Koprocesor:

Kartica ima podnožje za matematični koprocesor

Montaža:

V razširitvena vrata na spodnji strani Amige 1200. Poseg ne uniči garancije.

Naslov:

Great Valley Products, Inc. 600 Clark Ave.
King of Prussia, PA 19406
tel.: 001 215 354 9495
fax.: 001 215 337 9922

Povprečen Amigovski "japi" pa že dolgo nima več Amige z dvema megabajtoma pomnilnika, ampak si je mlinček že ob nakupu razširil na najmanj 6 MB in vanj vgradil še zmogljiv trdi disk in po vsej verjetnosti tudi matematični koprocesor.

Kartico je v test posodil
Matej Peternel.

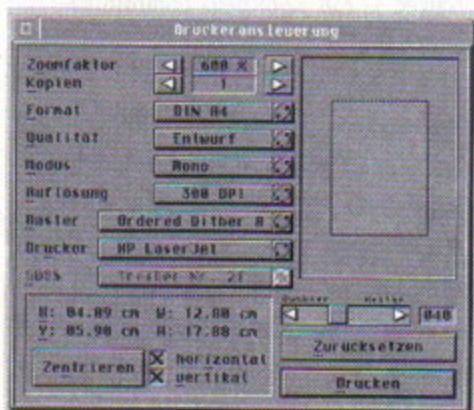


atari

Jaka Terpič

Retuširaj me nežno

Še en slikar



Tiskanje je še ena od poslastic.

Kako nenavadno. Chagall je poleg Degasa, Van Gogha, Leonarda, Kandinskega in Cranacha še en likovni mojster, ki mu izdelovalci softvera za Atari kalijo večni mir.

Lepota je minljiva.

Zadnji dve leti bi lahko govorili o krizi novih grafičnih programov za Atari. Kot bi bila Retouche in TMS Cranach vrhunca vrhuncev na svojem področju. OK. O obeh nič izrecno slabega, razen tega, da za solidno delo postavljata precej visoke hardverske zahteve in da je, predvsem Retouche, zahteven za uporabo. Cranach pa malce neroden. Chagall je kot živo nasprotje enostaven in prikladen, saj ima po mojem mnenju enega najboljših uporabniških vmesnikov med atarijevimi programi nasploh.

Od dolgoveženja k dejstvu: Chagall založniške hiše Trade It je program za obdelovanje monokromatskih, sivinskih ali 24-bitnih barvnih grafik, namenjen vsem atarijem, ki premorejo najmanj 1 Mb spomina in monokromatski monitor. Zgodba o barvnih slikah se seveda začne šele pri falconu in grafičnih karticah, za profije pa bo potrebna vsaj 68030/32 in več megabytov RAM-a, kot je dni v tednu.

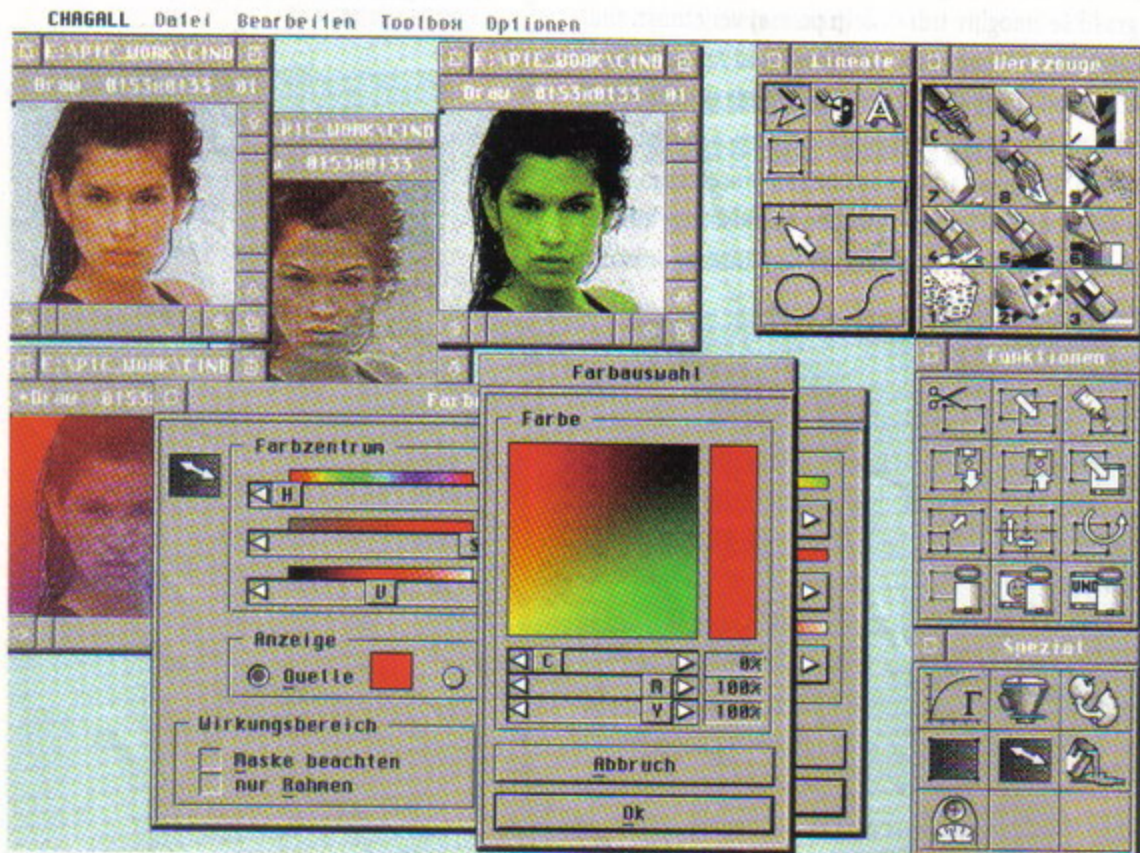
Prva stvar, ki vzbudi pozornost, je uporabniški vmesnik. Poleg dovršenih ikon, je vsaka "kontrolna miza" okno zase in tako enakovredna oknu, kjer obdelujemo grafiko. Prednosti takega načina dela so premosorazmerne z velikostjo zaslona. Večji ko je, več funkcij nam je neposredno dosegljivih. Pri tem podobnosti z Adobovim Photoshopom verjetno niso naključne, v vsakem primeru pa dobrodošle.

Ikone ponazarjajo štiri sklope funkcij: maska, bloki, obdelava, orodja. Izkušen uporabnik med njimi pravzaprav ne bo odkril nič revolucionarno novega,

razen nekaterih drobnih, po malem uporabnih funkcij. Orodja so standardna, z njimi lahko rišemo, slikamo, toniramo, markiramo, sprejamo, osvetljujemo, temnimo. Spreminjanje v sivine in restavriranje (UNDO) lahko opravljamo tudi lokalno, se pravi z orodjem.

Pri maskiranju ali zaščiti dela slike imamo poleg ostalih funkcij pri roki tudi "čarobno palico", orodje, ki na podlagi določene tolerance zamaskira okolico mesta, kamor je magija padla. Obdelava celotne slike ali bloka nam omogoča večanje z interpolacijo, se pravi brez naježenih robov, zrcaljenje čez poljubno določeno os in vrtenje. Bloke lahko enostavno podajamo iz enega okna v drugega, če pa okno zgrešimo, nastane novo.

Posebno pozornost zaslužijo opcije iz menija "special". Pretvorba med barvnimi, sivinskimi in monokromatskimi slikami nam omogoča, da iz skenirane monokromatske slike naredimo sivo, pri čemer velja obratno sorazmerje med velikostjo in številom svin, ter iz barvne ali sivinske monokromatsko, kjer določimo poljubno povečavo rastrirane točke ter izberemo enega izmed pestre ponudbe vzorcev. Atraktivna opcija so tudi barvni/sivinski poteki, ki jih lahko oblikujemo linearno, radialno, ali v trikotniku (preliv treh različnih barv), ter jim po možnosti določimo kanček prosojnosti. Z zamenjavo barvnih pasov lahko na hiter in enostaven način prebarvamo podobe, pri čemer pasove izbiramo s toleranco komponent HSV. Izbira filtrov je povprečna: mehčanje, ostrenje, pranje, mozaik in relief - torej, nič presunljivega. Žalostna plat vsakega izmed njih je počasnost, ki je pri filtriranju res ekstremna. Še prej nas Chagall razočara pri prikazu "true-color" slik v 256 barvah (dithering), kar opravlja obupno počasna rutina, zlasti v primerjavi s časom, ki ga za enako opravilo porabi Calamus SL. S sivinskimi slikami je precej bolje, saj v 256 barvnem načinu ni potrebno rastriranje, najprikladneje pa jih obdelujemo v 16 barvah. Razlogov za to je kar nekaj. Le v 16-barvnem načinu se Chagall "dobro razume" z NVDI-jem, podpira ga blitter, v šestnajstih barvah lahko z Blowupom dosežemo najvišje ločljivosti zaslona in je že zaradi manjše količine podatkov ki oskrbujejo prikaz, hitrejši. Podatkovni formati, ki gredo "noter" so IMG, Degas, TIFF (LZW, RLE, nekomprimiran), IFF, ESM, GIF, PAC, izhodni pa IMG, TIFF, ESM. Za skeniranje potrebujemo ustrezen standardiziran komunikacijski gonilnik GDPS. Obstajajo tri verzije programa: Chagall H je zgolj sivinski, Chagall 4C pa ima dodan separacijski modul. Opisana barvna verzija ne deluje v Falconovem 16 bitnem "true color" načinu. Chagall odlično deluje tudi z Multitosom. ▲



Aleš Petrič

Družinski zdravnik

The Family Doctor



Medicinski leksikoni, kakršne premore že skoraj vsaka družina, so običajno debele knjige, ki neredko presegajo 500 strani in izhajajo seveda v nadaljevanjih. Strokovna besedila, podrobno razložene barvne ilustracije ter obširno kazalo seveda premorejo, vendar lahko na kaj več kar pozabimo. V knjigah žal ne moremo pričakovati izgovorjav latinskih imen in indeksno povezanega iskanja željenih besed. In prav tu postane aktualna nova kreacija podjetja Creative Multimedia Corporation: The Family Doctor: medicinski leksikon na CD-Romu. Morebitnemu skeptiku, ki bi podvomil v koristnost takšnega nadomestka 10 kilogramskim medicinskim knjigam, bo gotovo koristil podatek, da Family Doctor obsega 410 megabajtov ali 410000000 bajtov podatkov. Enako količino črk bi vsebovalo tudi 135 knjig, vsaka s po 500 stranmi A4 formata.

Zasnova in uporabnost

Program deluje pod Dosom in Okni, kjer ga lahko poganjate v 16 ali 256 barvah. Različici sta skoraj identični, le da je oknarska zaradi grafičnega okolja veliko lepša, dos pa grafičnega okolja skoraj nima, oziroma je izredno grdo, vendar temu primerno hitro. Ilustracije ostajajo v obeh verzijah enake.

Izbira opcij temelji na roletnih menujih in devetih ikonah, ki so vedno na voljo na t.i. toolbaru. Menuji skoraj ne odstopajo od klasične oknarske zasedbe, tako da poglobljeno učenje gotovo ne bo potrebno. Dostopne so nekatere nastavitve programa in tiskalnika, tiskanje, kopiranje in prenašanje člankov, premikanje strani ter že uveljavljena Windows pomoč - help. Tematike so razvrščene na več samostojnih področij, katere lahko izberete že z uvodne strani, oziroma kadarkoli z ikonami:

- Vprašanja in odgovori: Dotično področje vam v kolumnističnem slogu časopisnih zdravstvenih nasvetov ponuja preko 2000 zares izčrpnih odgovorov na najbolj pogosta zdravstvena vprašanja. Besedila so strokovna, angleščina v kateri so podana pa bo razumljiva tudi za slovenske gimnazijce.

- Ilustracije: ogledate si lahko množico ilustracij s področja človeške anatomije, telesnih procesov, bolezni in poškodb, zdravstvenih postopkov in splošnih socialnih ter družbenih vprašanj. Slike so zares odlično izrisane ter opremljene s pripadajočimi pojasnili in poimenovanji.

- Izobraževalni viri in društva za podporo: Tema je na videz zelo podobna prvi, vendar na vprašanja ne le odgovarja temveč svetuje tudi dodatno, žal seveda angleško,

literaturo, ki vam lahko pomaga pri osvetljevanju problema. Ker ne živimo v Združenih Državah Amerike si s podatki o družtvih, ki obravnavajo probleme, kateri tarejo tudi nas, na žalost ne moremo prav nič pomagati.

- Poljudnozdravstvene knjižice: Obravnavajo splošne probleme sodobnega človeka na razumljiv, skoraj eseističen način. Avtorji so praviloma doktorji, teme pa obsegajo artritis, holesterol, diabetes, staranje, bolezni srca in ožilja ter druge tegobe, ki vas bodo dragi bralec, peklile na stara leta.

- Potrošniški vodnik k zdravilom: Obravnava zdravljenje na tipično ameriški način (If you have a headache, fix it with a prescription drug). Sistematično je obdelanih preko 1600, v Ameriki in Evropi dostopnih zdravil. Standardni format opisa obravnava strokovna imena, sestavine, doziranja, hrambo, zdravljenje in uporabo, manjše in velike stranske učinke ter celo interakcije z drugimi zdravili. Jasno je, da je standardni format enak za vseh 1600 zdravil!

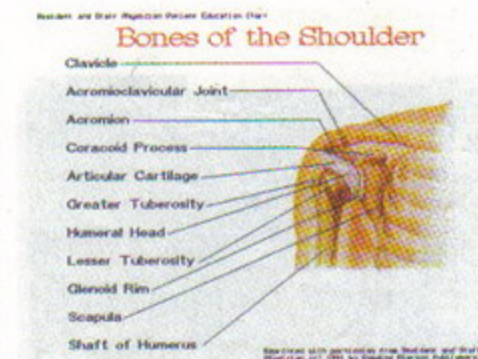
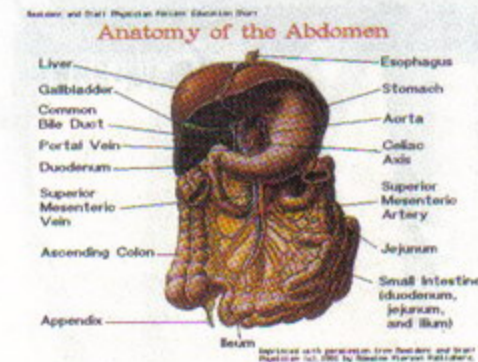
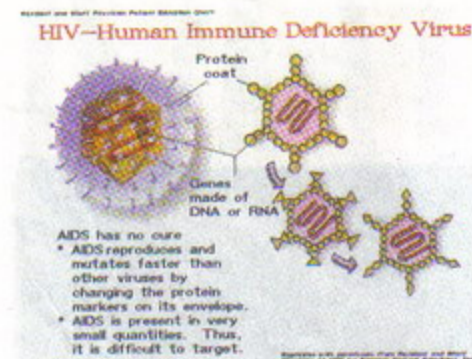
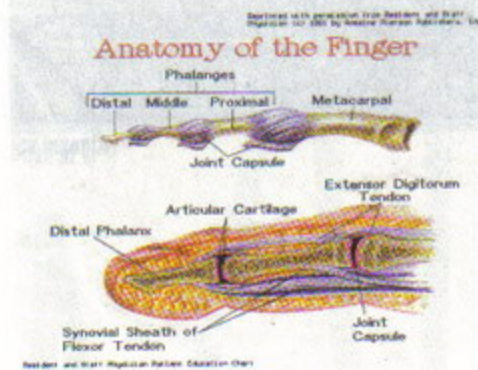
- Anatomija človeškega telesa: Je posebno področje, ki zopet obravnava zgradbo človeškega telesa s prikazi okostja in mišičja, prebavnega trakta, človeškega krvnega in dihalnega sistema, izločal in reprodukcijskih organov ter živčnega sistema. S preprosto uporabo miške lahko prikaze pomanjšujete in povečujete, listate po sliki v slogu knjige, s sprehajanjem kurzorja preko delov človeškega telesa, pa lahko preberete ime katerekoli žleze, žile, kosti, organa, mišice; skratka česar si vaš levi ventrikel srca zaželi. Zares zanimiv in uporaben je dvojni klik na desno tipko miške, saj vam bo računalnik ime izbranega dela človeškega telesa tudi izgovoril.

- Iskanje: Zadnja ikona povečevalnega stekla na papirju predstavlja nadvse uporabno lastnost programa: povezano iskanje željenih besed, tem ali naslovov člankov, ki vključuje povezavo do petih besed. Če se vas torej vsako poletje loti seneni nahod, vnesite v vprašalnik besede nose, sneeze in summer in računalnik bo poiskal in izpisal naslove vseh 165 člankov v katerih se omenjene besede nahajajo. V dos različici Discpassage so podprta tudi iskanja ponavljaj posameznih besed na celi CD plošči, ki za besede "ill" in "doctor" dajejo prav zanimive številke.

Diagnoza

Family Doctor je CD, ki tako kakor njegovi predhodniki na področju enciklopedij, geografije in umetnosti utira pot novemu mediju in s polic potiska gore knjig. Zagotovo spada v vsako večjo knjižnico in zdravstveno srednjo šolo ali fakulteto, veseli pa ga bodo tudi vsi, ki jih zanima znanje o človeškem telesu in zdravju. ▲

Tehnične zahteve: Windows verzija: 386 SX, 2Mb spomina, VGA ali SVGA, MS Windows 3.0 ali 3.1, CD-ROM enota Dos verzija: najmanj Dos 3.1, 500 Kb spomina, VGA ali SVGA, CD-ROM enota



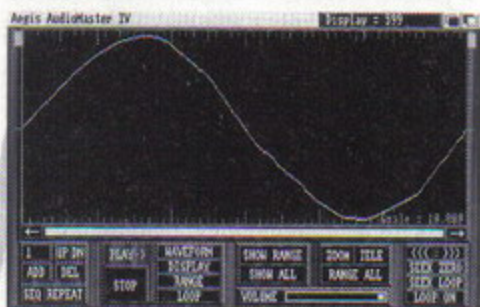
CD-ROM je posodila firma **Infobia d.o.o.**, Dunajska 120, Ljubljana.
Tel.: (061) 1685 541.
Paket stane 6434 SIT

A
amiga

Rosvita Jez

Klasika, ki zavezuje

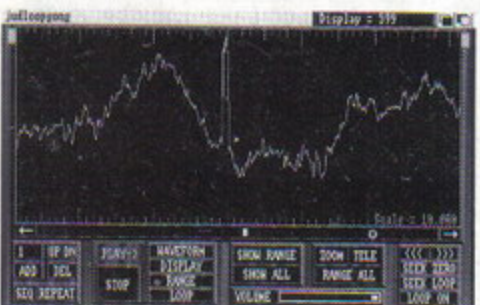
AudioMaster IV



Sinusni val



Krajši val, višja frekvenca



Tako izgleda pok na gramofonski plošči

Od izuma CD playerjev smo že vsi navajeni na dober zvok, ki nam ga digitalizacija nudi. Digitalno je postalo sinonim za kvaliteto, obenem pa je nova tehnologija neznansko povečala ustvarjalne možnosti v obdelavi zvoka. Z novimi Amigami se je pojavilo kar nekaj zvočnih kartic, ki naj bi vse bile "tisto pravo". Preden pa oddrvite v München, preizkusite AudioMaster IV. Ta je iz Amiginih zvočnih možnosti izvelkel največ.

Glavne prednosti AudioMasterja IV pred konkurenco so: dela praktično s katerikoli vzorčevalnikom zvoka (samplerjem) na trgu, dela z vsemi formati za shranjevanje zvoka (prebere lahko celo datoteke, ki niso zapis zvoka in jih pretvori v zvok), urejevanje je podobno kot pri urejevalnikih besedil ali risarskih programih, da se delati v stereu, dele vzorcev pa je možno reproducirati v različnih zaporedjih (sekvencah). Opomba za tiste, ki imate nove Amige: da bo program pravilno deloval, je treba ob zagonu vklopiti stari nabor čipov. Ker je program izredno pregleden, se bo vsak Amigist hitro znašel v njem.

Zaslon AudioMasterja IV je razdeljen v dva dela: zgornji, večji služi prikazu zvoka, spodnji pa je zbirka najpogostejših orodij. Zvok največkrat urejamo s pomočjo rezanja, kopiranja in prestavljanja (cut, copy, paste) določenega dela zvoka. Ta se imenuje območje (range), določimo pa ga tako, da s pritisnjenim gumbom miške vlečemo po prikazu zvoka. Tudi večina posebnih efektov se nanaša na območje, ne na celoten zvok v pomnilniku. Včasih nas program povpraša za kurzor. Tega določimo podobno kot območje, toda samo z enim klikom, kot kurzor pa program razume tudi začetek območja. Loop je funkcija, ki omogoča neskončno ponavljanje vzorca ali njegovega dela. Ko jo vključimo, se na zaslonu pojavita dve rdeči navpičnici z rumenimi ušesci, ki služita za premikanje. Play ima več variant, ki vse te delitve vzorca takoj pojasnijo: play waveform odigra ves vzorec od začetka do konca. Če je zanka vklopljena, odigra del do konca zanke, se vrne na začetek zanke in jo ponavlja. To je način, ki ga uporabljamo pri imitaciji instrumentov in ga uporablja tudi večina glasbenih programov. Play display odigra tisto, kar je na zaslonu. Play range odigra range. Play loop igra le del znotraj zanke.

AudioMaster IV ima lahko poleg zvoka na zaslonu, v pomnilniku še enenega, ki ga shranjuje v medpomnilnik (buffer). Tako se imenuje del pomnilnika, kamor kopiramo s funkcijo copy. V medpomnilnik lahko nalagamo tudi neposredno z diskete. Naložimo torej kakšen zvok in se poigramo z njim! Čim daljši naj bo, najbolje, da je del glasbe ali govora. Namesto ravne črte

se zdaj pojavi krivulja, ki prikazuje zvok. Če pritisnemo play display, se zasliši zvok, čez prikaz pa steče črta. Kjer je krivulja bolj razgibana, je zvok glasnejši, kjer pa so valovi nižji, je zvok tišji. Višina vala nam torej kaže jakost zvoka, dolžina pa trajanje. Izberimo območje! Poskusimo narediti kaj z izbranim delom. V meniju effects se skrivajo prave poslastice. Izberemo backwards (nazaj) in izbrano območje po predvajano nazaj. Izberemo change volume in prikaže se okno z dvema nastavitvama, ki določata začetno in končno jakost območja, ki je izražena v odstotkih. Če sta vrednosti isti, dobimo enakomerno ojačanje, če pa sta različni, lahko dobimo naraščanje in upadanje zvoka. Če obe vrednosti nastavimo na nič, dobimo tišino, ki jo vidimo kot ravno črto. Zakaj pa je ravna črta na sredini prikaza in ne na dnu? Vsak val, ki gre gor, mora tudi dol. Zvok se ustvarja iz razlik v gostoti zraka. Gibanje zraka lahko najbolje začutimo v diskotekah, kjer so nizki toni zelo močni. Tik ob zvočniku je čutiti celo rahel piš. Če pogledamo tresenje zvočnika, vidimo, da gre ven ravno toliko kot noter. Večja je jakost, bolj se membrana giblje. Od tod tudi črta na sredini zaslona. To je mirujoča membrana.

Če izberemo tune waveform, lahko zvok predvajamo hitreje ali počasneje. Imamo tri nastavitve. Zgornja nastavitev je najfinejša, spodnja (octave) pa najbolj groba. Glasbeniki vedo, da pomeni oktava višje enkrat višji zvok, oktava nižje pa enkrat nižji. To v bistvu pomeni hitrejšo in počasnejšo predvajanje zvoka, zato je višji zvok krajši, nižji pa daljši. Da bi bolje razumeli, kaj se dogaja, je najbolje, da izberemo new in začnemo od začetka. Vključimo zanko in poklikajmo play loop. V meniju edit 1 izberemo edit freehand, ki nam omogoča risanje valovnih oblik. Poskusimo narisati krivuljo s slike 1! Slišimo dolgočasen nizek ton. Če narišemo v isti razmak dva vala, bo ton dvakrat višji. Višina tona je torej odvisna od dolžine vala. Če se poigramo in rišemo raznorazne oblike valov, lahko slišimo, kako se z obliko spreminja tudi barva tona, pravzaprav se nam zdi, kot bi zvenelo več tonov hkrati. Tako mimogrede trčimo ob dejstvo, da toni nimajo le ene višine (frekvence), ampak so zmes večih. Najbolj izrazito ponavadi slišimo najnižjo, zraven pa zvenijo tudi druge, ki določajo barvo. Tem pravimo harmonske frekvence ali harmoniki. Čim večje so strmine valov, bolj oster in trd je ton. Najtrše zvenijo navpični robovi. Pri risanju valov velja pravilo: what you see is what you get (kar vidiš, to dobiš)! Najbolj naključne oblike zvenijo že skoraj kot šum, za katerega je značilno, da nima določljive višine. Če poskusimo narisati najvišji možni ton (čimveč valov), ugotovimo, da smo omejeni z ločljivostjo.

Kaj pomeni ločljivost pri zvoku? Naš prikaz valov je dejansko prikaz delčka Amiginega pomnilnika (599 bajtov), ki se nenehno odčitava in pretvarja v zvok. Odčitavanje poteka od leve proti desni, višina vala pa je zapisana kot število od 0 do 255 (saj veste: 1 bajt je 8 bitov). Vsaka točka na ekranu je torej en bajt. Pri tem je srednja vrednost (mirujoča membrana) 126. Zlato pravilo pri vzorčevanju je spraviti čim več signala v obseg od 0 do 255, obenem pa paziti, da ga ni preveč, saj so vrednosti manjše od 0 vedno 0, vrednosti večje od 255 pa 255. Da pa valovi, ki izgledajo ostro, ostro tudi zvenijo, je pa tudi že jasno. Podobno je pri vsaki drugi snemalni napravi: posneti je treba čimveč, nikakor pa preveč. Vzorca, ki je slabo posnet ali popačen, se kasneje ne da popraviti. Vendar 8 bitni način zapisa ni tako slab, kot se zdi: dinamični obseg (razmerje med tihimi in glasnimi zvoki) je primerljiv z zapisom na kaseti. Večina današnje glasbe pa tako ali tako poskuša biti čim glasnejša in dinamika ni tako pomembna kot pri klasični glasbi.

Dosti bolj kot spremembe jakosti pa človek zaznava višine tonov, zato so popačenja teh dosti večji problem. Višina tona je odvisna od njegove frekvence. Frekvenca je pogostost nihanja in se meri v hertzih (Hz), ki nam povejo, kolikokrat val zaniha v eni sekundi (val je en nihaj, skupaj s hribom in dolom). Če rečemo, da ima ton frekvenco 1000 Hz, to pomeni, da zaniha tisočkrat v eni sekundi. Večja je frekvenca, višji je ton in krajši je val. Najkrajši val, ki ga lahko imamo v digitalni obliki, je dolg samo dva bajta (en hrib, en dol), zato mora biti frekvenca branja spomina (sample rate) dvakrat višja od najvišjega tona, ki ga želimo slišati. Človeško uho kot zvok dojamemo frekvence od 16 do 20.000 Hz. Če hočemo digitalno verno reproducirati tudi najvišje frekvence, mora biti hitrost vzorčanja višja od 40 000 Hz. Ker pa v praksi to pomeni, da za 1 sekundo zvoka pri frekvenci 40 000 Hz porabimo 40 KB pomnilnika, glasbeni programi zaradi prihranka spomina uporabljajo dosti nižje frekvence za reprodukcijo zvoka (do 27 000 Hz). Odtod kovinski prizvoki iz Amige, ne pa zaradi velikosti bajta, kakršno je splošno prepričanje. Torej: biti vplivajo na dinamiko, hitrost vzorčanja pa na frekvenčni obseg. CD reprodukcija je tu postavila zgornjo mejo: 16 bitov pri 44 100 Hz. Audiomaster IV lahko dela celo z višjimi hitrostmi vzorčevanja (do 55930hz). Če še nimate vzorčevalnika (samplerja) za Amigo, pa ga mislite kupiti, najprej preverite njegovo hitrost vzorčevanja! Ta je ponavadi omejena, program pa lahko vzorčuje le tako hitro, kot mu omogoča hardver.

Edit freehand je zelo uporaben za zdravljenje vzorcov s pokajočih plošč. Pok odstranimo tako, da najprej izberemo območje tam, kjer je pok, nato pa izbrano območje pogledamo s show range. To počnemo, dokler ne pridemo do največje možne povečave, saj le tam lahko vidimo resnično valovno obliko. Pok se zelo jasno vidi. Preostane le, da val izgledimo in motnja izgine.

Naredimo še en poskus. Naložimo poljuben zvok in izberimo tune waveform. V oknu najdemo opcijo upsampl. Ta zvoku za polovico zmanjša hitrost vzorčevanja. Zvok postane tako za pol krajši, zato je enkrat višji. Če ga uglasimo oktavo niže, dobimo originalno višino, vendar je zvok slabše kvalitete. Ker nižji zvoki lažje prenesejo padec kvalitete, je to pri teh manj opaziti. Če operacijo ponovimo, bomo zvok spet skrajšali za

polovico, kvaliteta pa bo spet padla. Nasvet: vzorčujemo s čim višjo frekvenco, nato pa spreminjamo hitrost navzdol. Kvaliteta bo boljša, kot če vzorčujemo že takoj na nižji frekvenci.

Da bi vedeli kaj je dobro, nam mora biti najprej jasno, kaj je slabo. Zato bomo poskusili zvok čimbolj pokvariti. Naložimo posnetek govora in si pogledamo, kako narediti robotski glas. Najprej zmanjšamo jakost (change volume) na 5%. Potem jakost povečujemo po 200% toliko časa, da val začne uhajati iz ekrana. Če val sedaj pogledamo v največji povečavi, vidimo, da je skoraj čisto oglat. Nato pa mu še nekajkrat znižajmo hitrost vzorčevanja in rezultat je genialno obupen.

Zdaj pa k tistim praviim funkcijam v menuju effects, ki so smetana na torti. Prva je duration/pitch. Ta s pomočjo tehnike, ki se ponekod imenuje tudi time stretch (raztegovanje časa) omogoča, da zvok podaljšamo ali skrajšamo, ne da bi se spremenila njegova višina oziroma spremenimo višino, ne da bi krajšali ali daljšali zvok. V oknu je tudi opcija, ki omogoča pretvorbo v katerokoli hitrost vzorčevanja, ne le v polovično. Tokrat ne napišem nobenih receptov, poskusite sami spremeniti tempo ritma ali višino glasu. Igrajte se s svojimi sempli. Garantiran žur!

Echo naredi odmev iz tistega, kar je izbrano v območju. Echo rate je razmak med odmevi, decay rate pove, kako odmev upada (0 pomeni, da zvok sploh ne upada, 50 je normalno upadanje, 100 pa sploh ne naredi odmeva!), z number of echoes pa lahko določimo točno število ponavljanj. Poskusimo naslednje: celoten zvok obrnemo z reverse, dodamo echo in še enkrat obrnemo nazaj. Dobili smo odmev, ki se pojavi pred našim zvokom.

Mix/flange nam omogoča, da v vzorec vmešamo vsebino medpomnilnika in ob tem po želji dodamo učinek flange. To je efekt, ki daje zvoku občutek globine, najbolje pa deluje na daljših tonih. Ker gre za zelo rahlo spremembo v barvi, ga včasih niti ne opazimo, z poskušanjem pa bomo ugotovili, kdaj deluje najbolje.

Digital filter zahteva veliko eksperimentiranja, preden ga lahko v praksi uporabljamo. Z njim lahko določene frekvence ojačamo (boost), porežemo oz. oslabimo (cut) ali pa prepustimo le določen obseg frekvenc (pass). Določimo lahko spodnjo in zgornjo frekvenco in količino filtriranja. Tako lahko vplivamo na barvo zvoka. Spet lahko z opazovanjem valovne oblike ugotovimo, da je zvok, ki mu porežemo višje frekvence, bolj zaobljen, zvok s porezanimi niskimi frekvencami pa izgleda ostreje.

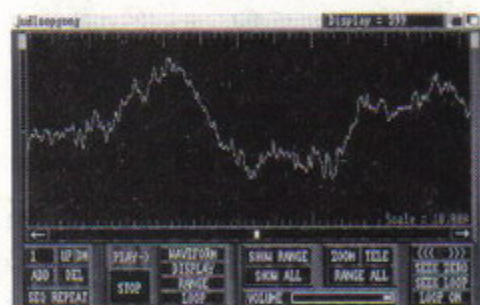
Nekaj efektov lahko preizkusimo, ne da bi zvok imeli v pomnilniku. Z opcijo real time lahko zvok, ki prihaja v vzorčevalnik, obdelamo kar sproti.

Opcija stereo nam omogoča delati z vzorci, posnetimi v stereo tehniki. Če teh ni na voljo, lahko naložimo mono vzorec in preklopimo v stereo. Ker večina efektov sedaj deluje tako, da lahko obdelamo levi in desni kanal posebej, lahko mono posnetek oživimo. Poskusite določiti več območij in jim spremeniti jakost različno za levi in desni kanal. Zvok bo začel potovati sem in tja med zvočnikoma. Tisti, ki pa radi eksperimentirajo, pa se seveda ne bodo ustavili le pri tem, ampak bodo poskusili še druge efekte, ki so na voljo.

Ena najboljših funkcij je sekvencer. Ta nam omogoča



Kaj če znižamo na 5%? (vzorec s 200% nižjo hitrostjo vzorčevanja)



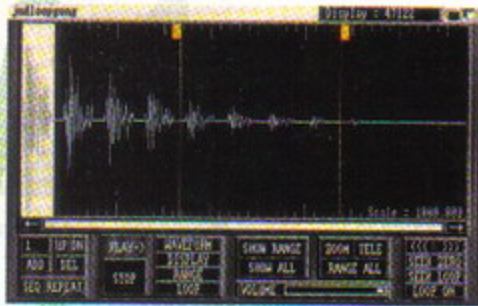
Poka ni več!



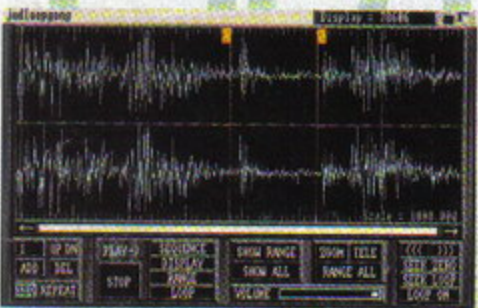
Pretih zvok - preveč Suma!



Preglasen zvok - popačenje!



Tako izgleda zvok z odmevom. Lepo se vidita **RANGE** in zanka.



AudioMaster IV v stereo in sekvenčnem načinu.

dele vzorca predvajati v različnih zaporedjih. V desnem spodnjem kotu vključimo seq in pri play se bo namesto waveform pojavil napis sequence. Sekvenco (zaporedje predvajanja) delamo tako, da nastavljam različne dele s pomočjo kurzorjev za zanko (poslušamo jih z play loop) in klikamo add. Z vsakim add dodamo en korak sekvence. V meniju seq imamo možnost to sekvenco urejati s klasičnimi operacijami, ki so v navadi pri urejevalnikih besedil. Strip dead space je opcija, ki iz vzorca poreže neuporabljene dele. Tako očistimo spomin, da lahko dodamo še kakšen zvok.

AudioMaster IV je program, ki je na vrhu moje top lestvice programov za zvok in glasbo. Od prve verzije pa do danes sem z njegovo pomočjo napolnil mnogo disket. Vsaka verzija je prišla ravno s tistimi popravki, ki sem jih potreboval. Če bo AudioMaster V prišel s 16-bitno kartico, bom celo začel ramišljati o nakupu ene od teh prekletih novih Amig.

Prihodnjič pa mogoče kaj več o 16-bitnih karticah.

Nekaj izrazov, ki vam bodo pomagali pri prebijanju skozi vsak program za obdelavo zvoka:

SAMPLING (vzorčevanje) tehnika snemanja zvoka v pomnilnik računalnika s pomočjo digitaliziranja. Prvi vzorčevalniki ali sempljerji so bili sposobni posneti le nekaj sekund zvoka, zato so se uporabljali v glavnem le za imitacijo instrumentov. S pocenitvijo pomnilniških čipov pa se je uporaba razširila tudi na recording (snemanje), kjer se lahko manipulira daljše kose zvočnega materiala.

SAMPLE (vzorec) zvok, ki je posnet v pomnilniku. Nekateri ga imenujejo tudi waveform ali wave (valovna oblika, val).

SAMPLER (sempljer) 1. Pri Amigi je to vmesnik za paralelni vhod in nam omogoča vzorčevanje. 2. Samostojna naprava (tudi s klaviaturo), ki je namenjen samo vzorčevanju, reprodukciji vzorcev in njihovi obdelavi. Prirejen je predvsem glasbenikom; 3. Vsaka naprava, ki vsebuje analogno-digitalni pretvornik, pomnilnik in digitalno-analogni pretvornik.

SEQUENCER (sekvencer) del programa, program ali naprava, ki omo-

goča komponiranje.

LOOP (zanka) del vzorca, ki se ponavlja. Zaradi prihranka spomina se uporablja na vseh vzorčevalnikih.

PITCH (višina tona) predvsem v glasbenem smislu, ponavadi izražena z imeni not.

RATE frekvenca, hitrost

SAMPLE RATE hitrost vzorčevanja

TUNE uglasiti

TUNING uglasitev

DURATION trajanje

VOLUME jakost

FADE spreminjanje jakosti zvoka

FADE IN naraščanje

FADE OUT upadanje

Zunanji disketnik visoke gostote za Amigo

Pri angleškem Power Computing so izdelali zunanji disketnik z imenom XL Drive, ki zmora zapisati na HD disketo 1760 Kb podatkov (isto kot amige 4000). Kako se priključi mi upam ni treba posebej razlagati, saj vsi veste, da zunanje disketnike priključimo na amigin disk port. Pri priključitvi disketnika pazite le, da amiga ni vključena, saj se vam lahko v nasprotnem primeru hitro pripeti, da pojde CIA rakom zvižgat. Ob nakupu poleg XL disketnika dobimo še instalacijsko disketo, garancijski list ter navodila. Navodila so napisana tako, da so razumljiva vsakemu uporabniku, poglavja so smiselno razdeljena, v njih so celo odgovori na predvidene težave, ki se vam utegnejo pojaviti. Pri garanciji proizvajalec zagotavlja, da bo disketnik deloval brez napak vsaj nekaj let, zato se tudi piratom ni treba bati, saj je znano, da le ti pogosto menjajo disketnike. Disketnik deluje tudi brez instalacije, vendar so njegove zmogljivosti omejene. Brez instalacije naprimer ne morete brati ter formatirati HD diskete, pri DD disketah pa se pojavlja sporočilo, da je disketa zaščitena (write protected), čeprav ni. Torej je instalacija potrebna, saj drugače ne pridobimo ničesar. Tukaj pa se tudi pojavlja vprašanje ali se zares splača kupiti disketnik, če nismo imetnik trdega diska. Instalacija na disketo je sicer možna, toda delo je neplodno ter kar mučno, saj moramo pri vsakem ponovnem zagonu naložiti driverje. Torej, najprej trdi disk, šele nato disketnik. Ko opravimo instalacijo, lahko preizkusimo formatirati disketo v HD načinu. Visoko gostoto zapisa (1760 Kb) podpirajo le verzije Workbencha od 2.0 navzgor, torej uporaba disketnika za zapisovanje na HD diskete pri amigah 500, 500+, 1000, 2000 ni mogoča, izjema je le, če imate dve ali več verzij Kickstrta v eni amigi. Seveda pa morate imeti tudi ustrezno disketo, saj ne morete zapisati 1760 Kb podatkov na katerokoli disketo (mišljeno DD disketo). Torej potrebujete HD disketo. Te diskete so nekoliko dražje od DD disket, vendar jih je mnogo lažje kupiti. Pri nas nakup HD disket res ne bi smel biti problem, saj jih dobimo skoraj za vsakim vogalom. Obstaja pa tudi možnost, da DD diskete predelate v HD diskete z manjšim posegom z orodjem. DD disketa ima na vrhu ob strani le eno režo, namenjeno zaščiti pred brisanjem podatkov (write protected). HD disketa pa ima dve reži. Sam disk-medij je znotraj plastičnega ohišja pri

obeh disketah enak, morda je pri HD disketah kvalitetnejši, kar pa je odvisno tudi od proizvajalca. Torej DD disketo priredimo v DD tako, da na isti višini, toda na drugem robu naredimo še eno luknjo, ta je lahko tudi okrogla, le velikost mora ustrezati originalni luknji. Ta poseg lahko opravimo s tako imenovanim "štancarjem" ali z električno vrtalko. Kljub temu, da bi s tem privarčevali nekaj denarja, vam tega ne priporočam. Pri vrtanju luknje lahko mimogrede kakšen opilek ali delec zaide med obe plastiki, kateri ščitita disk v notranjosti. Ta delec je lahko kasneje pri formatiranju diskete usoden, saj lahko poškoduje disketo, kar pa je najhuje lahko uniči tudi disketo enoto. Zato torej se vrtanje ne splača, saj je razlika vsote prihranjenega denarja pri disketi ter cena disket-



Disketnik XL Drive

nika neprimerljivo večja (pri desetih disketah bi teoretično lahko prihranili največ 500 SIT, cena novega disketnika z visoko gostoto zapisa pa se giblje okoli 30.000 SIT). Toliko o predelavi disket. Poleg tega pa je takšna disketa tudi manj vzdržljiva, saj se že po dvakratnem brisanju pojavijo nezaželene napake (read error). XL disketnik vam omogoča poleg amiginih 880 in 1760 KB tudi branje ter pisanje v IBM PC-jevem formatu, ki zmora zapisati ter prebrati 720 Kb ter 1440 Kb podatkov in v atarijevem ST formatu, ki pa zmora za-

pisati ter prebrati 720 Kb teksta. Če hočemo brati te formate moramo po instalaciji vstaviti driver v Workbenchov WBStartup. Za IBM PC se ta driver imenuje PC0 (če imate notranji disketnik), za ta naš disketnik pa se imenuje PC1 ali PC2. Pri zagonu bo računalnik naložil te formate in tako tudi vstavljeno IBM PC ali Atari ST disketo prepoznal. Če kasneje želimo disketo formatirati, nam jo bo računalnik sam formatiral v željeni format. Ne smete pa se zavesti ter misliti, da bomo sedaj lahko igrali PC-jeve igre in podobno. Za to pa bomo potrebovali emulator. In sedaj še nekaj o najpogostejših težavah, ki se pojavljajo pri disketniku. Najpogostejši primer je ta, da disketnik sporoči da je disketa zaščitena, pa čeprav ni. Poskusite še enkrat instalirati program, pogledajte kam se software instalira ter poskušajte tam kaj urediti. Ostalih težav skoraj ni, no skoraj. Težava je še cena. Disketnik v tujini stane 300 DEM (25.000 SIT), kar pa je preveč, saj za ta denar dobimo že obsežen trdi disk. ▲

Tomaž Borštnar in Jure Vrhovnik

SW
PD
FW

Kako do SW, PD in FW?

V prejšnji številki smo pisali o programski opremi, ki sodi v javno last (public domain) oz. je skoraj javna (npr. freeware) ali celo delno komercialna (shareware), zato bi tokrat malce več povedali o tem, kako priti do tovrstne opreme.

Spoznajmo nadebudnega programerja, ki je pravkar dokončal svoj zelo zanimiv program in kar koprni, da bi tudi drugi občudovali njegovo delo. Kaj lahko stori, da bi se program razširil med uporabnike? Prva možnost je, da ga pokaže prijatelju v oceno. Prijatelj lahko to potem posreduje svojim znancem in ti svojim znancem in tako naprej. Tak način je precej pogost, a običajno prepočasen, saj lahko program zelo dolgo potuje, da bi se dovolj razširil. Včasih pomaga, če naheca prijatelja, da ga ne sme razširjati in bo stvar potekala malce hitreje. Prej ali slej pride do tega, da program zaide na enega od bližnjih ali daljnih sistemov BBS, kar je drugi najpogostejši način za distribucijo nekomercialne programske opreme. Če pride tak program na katerega od pomembnejših (beri: popularnejših) BBS-ov, se lahko zelo hitro razširi, saj so datoteke eden od najpomembnejših razlogov (če ne celo najpomembnejši) za uporabo modema. Če imate srečo oz. dober program, se bo program nadebudnega programerja znašel tudi v raznih distribucijah, ki jih v glavnem delimo na:

- BBS kjer si sistemi v istem omrežju izmenjujejo vse datoteke nekega tipa, npr. vse za MSDOS, Clipper, OS/2 in seveda Amigo.
- distribucije preko večjih omrežij (npr. Interneta)
- distribucije preko izmenljivih medijev npr. diskete, trakovi (kasete DAT, spoolerji, streamerji) in za nas najzanimivejše: optični diski ali CD-ROMi.

Ker je svet precej majhen, se te stvari pogosto prekrivajo in najdemo stvari npr. stvari iz Interneta tudi na CD-ROMu. Na ta način lahko kupimo kompletno vsebino nekdanj največjega javnega sistema z javno programsko opremo za Amigo - seveda AB20, ki je sedaj žal pokojni. Od zgoraj naštetega imajo uporabniki najraje programsko opremo na disketah oz. kar na BBS-ih, če gre za manjše sisteme ali na trakovih ter CD-ROMih, ko imamo obsežnejše zbirke (več kot nekaj disket). Kaj od tega obstaja za Amige?

Na začetku so obstajali razni klubi uporabnikov Amig, ki so se ukvarjali tudi z distribucijo lastne ali

programske opreme narejene drugje, vendar je bilo vse to precej priložnostno in ne dovolj profesionalno, zato so bile to kratkotrajne stvari. Kot pri vsaki stvari so tudi tu izjeme npr. eden od pionirjev na tem področju je Fred Fish, ki je začel zbirati javno dostopno programsko opremo za Amigo in jo začel izdajati v zbirkah Fred Fish (FF). FF je še danes ena najpopularnejših in čislanih zbirk programske opreme za Amige, saj v njej najdemo skoraj vse javne programe, ki kaj veljajo oz. so veljali in vsi pravi programerji se trudijo, da se tudi njihov program uvrsti v kolekcijo FF. Zbirka FF bo kmalu dosegla (oz. je morda v času, ko to berete, že dosegla) 1000 disket z najraznovrstnejšo kvalitetno programsko opremo. Tisoč disket po skoraj 0.9 MB znese zelo solidnih 900 MB, kar je preveč, da bi vse to imel uporabnik doma, saj večina nima niti toliko disket ali velikega diska, zato je tu edina prava rešitev CD-ROM, ki nam omogoča shraniti tja do 650 MB na eno ploščo za zelo nizko ceno, saj npr. v ZDA že obstajajo naprave, da si lahko naredimo unikate za dobrih 5000 SIT oz. velikoserijsko še bistveno manj! Za že narejene CD-ROMe moramo običajno odšteti od 3000 SIT naprej, kar pomeni izredno velik prihranek. CD-ROM postaja izredno hitro tudi medij za distribucijo komercialne programske opreme, saj proizvajalec krepko prihrani pri izdelavi, saj je CD cenejši od potrebnih disket, gor lahko proizvajalec doda celotno dokumentacijo, ki se je doslej pogosto drago plačevala in je zavzemala eno dodatno omaro in najpomembnejše - CD-ROM je precej dobra zaščita proti ilegalnemu kopiranju.

Kaj najdemo zanimivega na CD-ROMih za lastnike Amig?

CD-DEMO je eden izmed prvih PD CD-ROMov za Amigo in je star že nekaj let. Takrat se še ni točno vedelo, kako je najbolje organizirati CD-ROM, da bo najbolj uporaben. Večinoma so bili prepričani, da je najbolje, če na CD-ROM stlačijo čim več raznovrstne krame. Vendar se je kasneje izkazalo, da je to kramo bolje razvrstiti v tematske rezrede in jih posamezno dajati na CD-ROMe, saj uporabnikom ni nič prijetno iskati programa, ki je v enem izmed tisočih direktorijev.

CD-DEMO je že tak CD-ROM, ki vsebuje kramo za vsakogar. Najkoristnejši bo za tiste, ki obožujejo razne računalniške prezentacije: na CD-DEMOU je arhiviranih par sto demojev, ki jih morate sami odarhivirati na diskete. Takšni demoji prikazujejo (ali vsaj želijo prikazati) največje sposobnosti Amige - gotovo ste se že kdaj na kakšnem sejmu sprehodili mimo monitorja, na katerem se je vrtelo nekaj raznobarnih kock, obenem pa ste lahko slišali impresivno melodijo. Dostikrat se zgodi, da se ljudje odločijo za nakup računalnika takoj po tem, ko zagledajo kakšnega od takih demojev.

Poleg demojev si lahko na CD-DEMOU pogledate tudi veliko animacij, ki so narisane s prosto roko, z generatorji ozemlja itd.

Tudi audiofilni ne boste prikrajšani, CD-ROM vsebuje približno tisoč glasbenih modulov in 4000 posameznih instrumentov (smplov), s katerimi boste lahko komponirali s programom Protracker, ki je prav tako dodan na CD-ROMu.

Morda bi lahko iz CD-ROMa pobral nekaj uporabnih reči tudi kakšen profesionalc, na primer grafik: na voljo je ogromno število fontov in clip artov (majhnih črno-belih slikic, ki se uporabljajo pri namiznem založništvu).

Naj na hitro naštejemo še ostanek vsebine, ki jo lahko najdete na CD-DEMOU: nekaj PD igric, demojev različnih komercialnih programov (ki so zdaj že nekoliko zastareli) in nekaj izvorne kode, pisane v jezikih C, zbirnik in AMOS.

CDPD1

CD-ROM, ki je začetnik diskov, kakršni se pojavljajo tudi danes. Stvari niso več brezglavo nametane na disk, temveč so že organizirane po nekem logičnem ključu. Največji poudarek na CDPD1 so diski Freda Fisha, ki so v PD svetu najbolj popularni. Za tiste, ki še ne vedo, kdo je Fred Fish: to je eden prvih ljudi, ki so se odločili zbirati PD programe in jih nato postopno objavljati na diskih. Tak način seveda podpira obe strani: pisce programov in uporabnike. Piscem je zagotovljeno, da bodo njihovi produkti preko knjižnice PD diskov kot je Fred Fishova razposlani v javnost po celem svetu, uporabniki pa lahko v takšnih knjižnicah najdejo določen program, ki si ga želijo, in jim

ni treba po celem svetu iskati samega programerja, ki je ta program napisal. Trenutno obstaja v Fishevi knjižnici preko 950 disket.

CDPD1 vsebuje Fish diske od 1 do 660. Vsak disk je spravljen v svojem direktoriju, tako da je dostop do kateregakoli diska hitro in lahko dostopen. Vendar pa ni koristi od lahkega dostopa, če ne vemo, na katerem disku je določen program, ki ga želimo. Ta problem razreši podatkovna baza - katalog, ki vsebuje opise vseh programov na Fish diskih 1-660 in omogoča različne vrste iskanja posameznih programov. Lokacijo določenega programa lahko najdete tako, da vpišete ime le tega ali pa vsaj nekaj začetnih črk tega imena. Lahko pa iščete programe tudi po tematiki (glasba, programiranje, grafika idr.). S tem katalogom je iskanje po CD-ROMu zelo enostavno.

CDPD2

Je nadaljevanje CDPD1. Žal na en sam CD-ROM kljub ogromni kapaciteti ni bilo mogoče spraviti vseh popularnejših PD programov, zato so morali uvesti še CDPD2. Disk vsebuje Fish diske 661-760 (do 660 je seveda na CDPD1). Dodana je tudi knjižnica PD diskov imenovana Scope. Vsebuje precej programov, ki jih lahko najdemo tudi na Fish diskih, vendar je tudi veliko drugih raznovrstnih programov. Torej, na CD-ju so na voljo Scope diski od 1 do 200. Posamezne programe lahko tudi po Scope knjižnici iščete enako kot pri Fish diskih.

Na CDPD2 so tudi t.i. AB20 arhivi, ki imajo nekoliko drugačno organizacijo od prejšnjih dveh knjižnic. Ti so posneti na CD-ROM v takšni obliki, kot imate vi shranjene datoteke na trdem disku (oz. kot bi jih imeli, če bi imeli trdi disk). Programi z isto podtematiko so spravljeni v svoj poddirektorij, poddirektoriji z isto tematiko so spravljeni v direktorijih.

Mogoče velja še omeniti. PD CD-ROMi delujejo na vseh Amigah, ki imajo CD-ROM čitalnik. Ker obstaja več verzij operacijskih sistemov (1.3, 2.0, 3.0), ima večina CD-ROMov vgrajenih več Workbenchev, da

lahko CD-ROM poganjamo na poljubni Amigi (CD-ROM vedno naloži ustrezen Workbench).

BIT 17

Ta CD-ROM ima spet drugačno organizacijo kot prej naštetih CD-ROMi. Paket Bit 17 vsebuje dva CD-ROMa. Bit 17 je angleška PD knjižnica, ki vsebuje že več kot dva tisoč disket. Na njihovih disketah je manj uporabnih programov in več programov za zabavo (različnih demojev, glasbe, slik, iger itd.). Na vsakem od Bit 17 CD-ROMov je po 1000 arhiviranih disket (diskete so arhivirane s programom Disk Masher - DMS). Oba CD-ROMa vsebujeta več kot 2000 disket! Ker so diskete arhivirane, jih lahko spravimo na en CD-ROM veliko več. Na žalost pa programov ne moremo poganjati direktno s CD-ROMa. Prej jih moramo odarhivirati na naše floppy diskete. Tudi na Bit 17 CD-ROMu je katalog, ki vsebuje spisek vseh programov z opisi. Če nam je določena disketa všeč, enostavno vstavimo prazno (lahko tudi neformatirano) disketo v naš disketnik in v nekaj minutah se disketa iz CD-ROMa odarhivira na našo disketo.

Fresh Fish, October 1993

Fred Fishev prvi CD-ROM, "Fresh Fish, October 1993", je enkraten izdelek za vsakega uporabnika Amige, posebno pa programerjem in izkušenim uporabnikom. CD-ROMe, ki vsebujejo kopico programov v javni lasti, je zelo težko urediti tako, da bi bili čim bolj pregledni, hkrati pa bi bili vsi programi hitro dostopni in pravilno nastavljeni (nastavitve programov na CD-ROMu so namreč že vnaprej "zapečate" in jih uporabnik sam na žalost ne more spreminjati po svojih merilih). Že takoj se vidi, da je Fresh Fish CD-ROM uredil nekdo, ki nima samo velikih izkušenj z Amigami, temveč se dobro spozna tudi na freeware v splošnem.

FF disk je eden izmed redkih CD-ROMov s free-ware programi, ki vsebuje softver, katerega je moč že takoj pognati, in ki je zelo dobro organiziran. Tu je spisek najpomembnejšega softvera, ki je spravljen na disku: GNU Emacs, GNU C++ prevajalnik, Amiga "E" prevajalnik, PasTeX, Commodorjev AmigaGuide in Installer, Commodorjeve AmigaDOS 2.04 in 3.0 "include" datoteke, Anders Bjerinov "CManual" - navodila za programski jezik C, lha, lharc, lhwar, warp, dms, gzip in ostali arhiverji, BTNTape tračni gonilnik, AmiCDROM CD-ROM filesystem, Nekaj ducatov GNU in BSD UNIX orodij, prirejenih za Amigo, 154MB arhivirane vsebine Fish diskov 600-930, 273MB nearhivirane vsebine diskov 600-930, 21MB arhiviranega novejšega softvera, ki ni bil na Fish diskih in še 40MB istega nearhiviranega softvera.

Na disku je vsebovano tudi veliko arhiviranega materiala, kar bo še posebej razveselilo BBSe, saj si lahko z nakupom tega CD-ROMa zagotovijo zadostno količino programov za svoje uporabnike.

Toda FF CD-ROM je več kakor kup osnovnih programov nabranih skupaj. Poleg teh vsebuje še ostala orodja, ki imajo kakršno koli povezavo z osnovnimi paketi. Na primer PasTeX (priredba slavnega tekstovnega urejevalnika TeXa) ne vsebuje poleg sebe le ogromno količino fontov in makrojev, temveč so mu dodana tudi znana navodila "Gentle Introduction To TeX", avtorja Michaela Doobsa in "Metafont for Beginners", avtorja Geoffrey Tobina, ter dodatni DVI gonilniki za tiskalnike, dvips, BibTeX in slike.

Preden začnete disk uporabljati, je priporočljivo, da preberete README-FIRST datoteko, ki vas nauči, kako pognati posebno datoteko, katera je potrebna za nastavitev prav vseh stvari. Disk lahko s primernim skriptom poganjate na kateri koli Amigi - CDTV, CD32 ali pa na ostalih Amigah z dodatkom CD-ROM enote.

Fresh Fish CD-ROM močno priporočam. Upam, da bodo tudi njegovi nasledniki tako dobro organizirani kot je ta. ▲



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

NB 486slc-33
Prenosnik Bondwell
Spomin 4 do 8 MB,
Trdi disk 80 ali 170 MB,
Po želji FAW modem,
Umijena torbica
Teža le 2,1 kg,
Dim: 216x297x40 mm
od 217.700

AT 386SX-40
Matična plošča 386SX-40,
Spomin 2MB,
Trdi disk 174MB,
Disketna enota 3,5" 1,44MB,
Super IDE kontroler 2S-1P-1G,
Grafična kartica VGA S2K,
Monitor VGA mono K24768 LR,
Čistilje Baby ali MT,
Tipkovnica Chicony
le 100.947.

AT 386DX-40
Matična plošča 386DX-40, 128kC,
Spomin 4MB,
Trdi disk 174MB,
Disketna enota 3,5" 1,44MB,
Super IDE kontroler 2S-1P-1G,
Grafična kartica VGA S2K,
Monitor VGA color K24768 LR,
Čistilje MT,
Tipkovnica Chicony,
Miška Genius
le 141.179.

AT 486DX-33 (50, 66)
Matična plošča 486DX-33, 256kC, VLB,
Spomin 4MB,
Trdi disk 174MB,
Disketna enota 3,5" 1,44MB,
Super IDE kontroler 2S-1P-1G,
Grafična kartica VGA S2K,
Monitor VGA color K24768 LR,
Čistilje Baby ali MT,
Tipkovnica Chicony,
Miška Genius
od 182.800.-

Po ugodnih cenah vam nudimo:

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

Garancija 12 mesecev.
Dobava iz zaloge takoj.
Cene so v SIT, brez 5% prometnega davka.

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

Popoln svet



LJUBLJANSKI KINEMATOGRAFI


**PRIDRUŽITE SE NAŠIM UČENCEM,
KI SO ŽE DOSEGLI LEPE USPEHE
NA REGIONALNIH IN DRŽAVNIH
TEKMOVANJIH RAČUNALNIŠTVA!**


Z NAMI SE LAHKO NAUČITE PROGRAMIRANJA V PROGRAMSKIH JEZIKIH

**BASIC
TURBO PASCAL z ROBOTIKO
C++ z ROBOTIKO
LOGO za najmlajše**

**delo z UPORABNIŠKIMI PROGRAMI
INŠTRUKCIJE IZ RAČUNALNIŠTVA**

POKLIČITE NAS!

 1315 356

 1329 186



Računalniško izobraževalni center d.o.o.
Ljubljana, Savska 3

VABIMO K VPISU V RAČUNALNIŠKO ŠOLO
osnovnošolce in srednješolce

KONDICIJA

15CD4 HEX

1976C kHz

**RADIO
STUDENT**
LJUBLJANA

DVOJIŠKEGA

89.3 IN 104.3 MHz

SISTEMA

VSAK
TOREK
TOČNO
OPOLDNE

Najceneje v Sloveniji vam nudimo celoten program
Nintendo in **Sege**, vključno z dodatno opremo!

Naročila: **NORDEN** d.o.o, P.P. 5,
62106 Maribor

Tel.: 062 224 826, 0609 618 719

SEGA

NINTENDO

MEGADRIVE
20.990 SIT



Master System II
13.990 SIT

GAME GEAR
15.990 SIT

Igre za Mega Drive že od 4.990 SIT, za
Master System od 2.990 SIT in za
Game Gear od 2.990 SIT

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

29.990 SIT

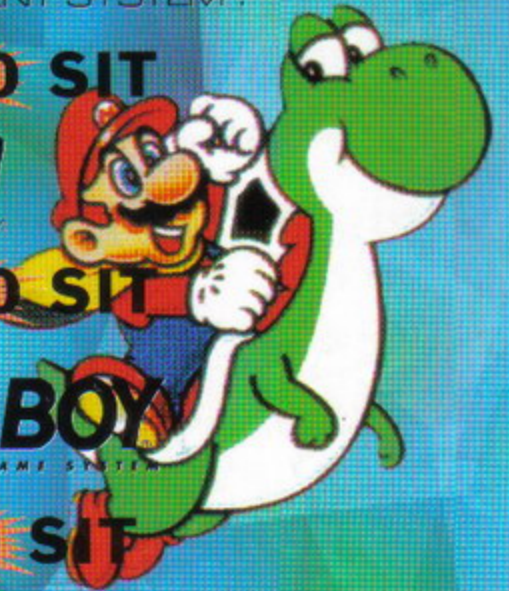
NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

13.990 SIT

GAME BOY
COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

9.990 SIT

Igre za Super Nintendo že od 6.500 SIT,
za Nintendo od 4.990 SIT in za
Game Boy od 3.990 SIT



NOVI ZVITOREPEC





Commodore



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~~

59.990,00 SIT

AMIGA 600 HD 20

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

~~47.200,00 SIT~~

39.990,00 SIT

AMIGA 1200

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

~~69.200,00 SIT~~

59.990,00 SIT

AMIGA 4000/30 HD 120 MB

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

~~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 so 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

POOBlašČENI PRODAJALEC PODJETJA
Commodore