

# MEGAZIN

LETNIK 2, ŠTEVILKA 7

MAREC 1994, CENA 250 SIT

보통인의



## Battle Isle II

호스트 II

**The Elder Scrolls: Arena,  
Starlord,  
Liberation,  
Brion the Lion**

해리슨 워드 호스트

**PC: Cyberman, Roland  
ATW-10**

**Amiga: test monitorjev,  
dodatki za video**

**Atari: Phoenix**

호스트 워드 호스트



uvodnik

## Nasilje in igre

K pisanju o nasilju in računalniških igrah se spravljam že nekaj časa. Zdaj pa me je k temu spodbudil docela bizaren dogodek, ki mi je popestril postavljanje našega razstavnega prostora na sedmih Učila z obiskom na urgentnem bloku Kliničnega centra. Namreč!

Petdeset ali šestdeset let star možak misle rasti, razraščajoče se pleše, s sivo brado in očali, me je razahli parkirnega prostora, ki mi je bil skrajno všeč, pa čeprav sem ga zasedel še jaz, dvakrat s pestjo trčil po obrazu. To je prvič podeleno, sem ga (seveda v seki) začel nagovarjati k nenasilni rešitvi zapleta, vendar ni záleglo. Priletelo je še enkrat. Opetekajoč sem začel na hitro razmišljati, kako mu bi vrnil milo za ljubo. Naj ga le zvonko klofne, da bo spoznal napaki! Naj stopim v avto po volaško kličavnico in mu z njo zašugam! Naj mu z eno samo potero zlomim sapnik ali pa (po foliji) z dlanjo zatinem nosni hrustanec, v močgane? Ne, si poročim, še vedno opotekajoč se in majoč z glavo. Na primitivizem pač ne bom odgovarjal s primitivizmom, sploh pa ne morem vžariti starega človeka z očali na nosu. Koper konvev bi ga lahko že klofuta tako zmešča, da bi padel in si glavo razbil na robniku. In kaj bi bilo potem? Bna sama klofuta bi mi lahko zapečarila življenje. Geodet umoril človeka, bi pisalo v črni kroniki in s prstom bi kazali za mano. Če bi se nekako uspel ogniti ječi, pa čistu prijazen fant je bil. Možak na posledice, bodisi takojšnje ali kasnejše (pravno) ni pomislil. Le njegov primarni mačlastični instinkt mu je velel, da je parkirni prostor njegov teritorij in, da je treba samca, ki se je tam zmasel, na silo odgnati. Ko sem se malo ohladil in pretehtal vse možnosti, sem se pač odločil poklicati policijo. Možaku sem to povedal, on pa je le dahnil, da gre še nekaj spit. Možak je seveda stisnil rep med noge in izgubil, vendar so ga policisti kasneje vseeno našli in popisali. Z možakom se bova seveda še videla. Najprej pri sodniku za prekrške, nato pa še na sodišču. V civiliziranem svetu za takšno obnašanje ni prostora. Vsak spor se da rešiti z dialogom in razumom, če pa to ni mogoče je treba uporabiti temeljne vrzode pravne države ter dokazati in pokazati, da se nasilje ne plača.

Nobena stvar ali ideja na svetu ni vredna enega samega človeškega življenja. Pa naj bo to izgubljeno po nesreči ali namenoma.

Na koncu pa se smete vprašamo še, zakaj je možak, ki ni nikoli igral nobene računalniške igre, uporabil silo, odgovorni urednik revije za računalniške igre pa je ni, in kljub tomu in nešteti podobnih primerih vam bo večina psihologov odvrnila, da računalniške igre spodbujajo nasilje. Je torej boljše ves dan popivati in klofuti ljudi, ali pa igrati se z računalnikom in sprazniti agresivnost v igralno palico?

*B.h.*

Boštjan Troha

# K

# A

# 3

### NAPOVEDI:

Las Vegas CES 94

### TEMA:

Vesolje v prgišču čipov

### IGRA MESECA:

Battle Isle II

### OPISI IGER:

The Elder Scrolls: Arena

Liberation

Starlord

Second Samurai

Johnny Quest

Spectre VR

In Extremis

Mad Dog Mcree

Code: Europe

Steg

Bubble Dizzy

Iron Helix

Lost in Time

Project NOMAD

Cosmic Spacehead

Brion the Lion

Zeppelin

### OPISI - KONZOLE:

Tiny Toons

The Blues Brothers

Road Rush II

Mig-29 Fighter Pilot

LEIX Attack Chopper

### LESTVICA:

Prvih petnajst Megazina

### NAGRADNA IGRA:

Diagnoza



8  
11  
10  
13  
14  
15  
16  
17  
18  
19  
20  
20  
21  
22  
23  
24  
24  
33  
34  
35  
35  
36  
36  
37  
38  
39



## REŠITVE:

Police Quest IV .....	25
Star Trek: Judgement Rites .....	26
Cheat Motel .....	28

## ŠOLA:

Šolski kotiček .....	30
Okna za začetnike (1) .....	31
Vesela šola PC-ja (3) .....	32



## RESNI DEL:

Novice .....	40
Učila '94 in nagrajenci .....	41
CyberMan .....	42
ThrustMaster .....	43
V deželi fontov (2) .....	44
Test monitorjev za Amigo .....	46
Framestore .....	48
Videokonverter za Amigo .....	49
Phoenix .....	50
Audio programi za Atari .....	52
RAP-10 Roland Audio Producer .....	53
Art Department 2.5 in Imagine FX 1.5 .....	56



# MEGAZIN

## 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 trinaest 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

Miha Amon

Andrej Troha

Rok Kočar

### AD in oblikovalec

Marko Pentek (Medija Desktop Design)

### Naslovnica

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

### Marketing

Tomaž Zajc  
tel.: (061) 1332 323

### Naročnine in prodaja

Maša Gorše  
tel.: (061) 1332 323

### Naslov uredništva

## MEGAZIN

Celovška cesta 43  
p.p. 354  
61101 Ljubljana  
tel.: (061) 1335 121  
faks: (061) 1326 212  
BBS: (061) 1332 314

### 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%.

Poštnina za naročnike plačana pri pošti  
61102 Ljubljana

ISSN 1318-2048





napovedi

## Otok zakladov Zimski CES v Las Vegasu



"Najprej posel, potem zabava," pravijo američani. In tako vsako leto v Las Vegasu pogostijo najprej "ta resni" Comdex, potem pa se na zimskem CESu (Consumer Electronics Show) zbere še vsa smetana zabavne računalniške industrije.

Obiskovalci sejma in naključni turisti so bili tokrat bolj kot nad sejmom samim navdušeni nad novimi razkošnimi hoteli, ki so zrastle v Las Vegasu v zadnjih nekaj mesecih. Posebnega občudovanja je bil deležen hotel Treasure Island, ki je zgrajen po zgledu sage Roberta Lousia Stevensona o otoku zakladov. Posebnost tega hotela je Buccaneer, pristanišče kot za časa morskih roparjev. Tam vsako uro statisti, preoblečeni v pirate in britanske mornariške oficirje, na dveh 28 metrov dolgih in 12 milijonov dolarjev dragih ladjah izvajajo prave gusarske bitke in vsakokrat potopijo sovražno fregato Britanijo.

No, pa prihranimo pirate za črno kroniko in si raje oglejmo, kakšne so najnovejše smernice razvoja računalniške igralne industrije. Prav gotovo bodo igre na CD-jih zaradi velikih kapacitet, ki jih ta medij omogoča in boljše odpornosti proti piratskemu razpečavanju, kaj kmalu zamenjale igre na disketah. Zategadelj bodo interaktivni filmi postali najbolj razširjena vrsta iger, saj zaenkrat boljšega (in enostavnejšega) načina zapolnjenja

šeststotih megabajtov prostora na CD-ju še niso odkrili. Tretja zadeva pa so multimedijske konzole. Te nameravajo PC-jem odžreti doberšen del trga in so pri tem deležne vedno večje softverske podpore znanih firm. Kakšna konkurenca bo nastala na trgu šele čez dve leti, ko naj bi prišlo na police še pet novih konzol (Segin Saturn, Nintendov Project Reality, Sonyev PS-X, SNKjev Neo Geo CD-ROM in NECov Tetsujin/FX), za zdaj ne ve še sam Bog, morda pa bo vse skupaj bolj jasno že na naslednjem CESu, ki bo že aprila v vetrovnem Chicagu!

Poglejmo torej, s čim so nas skušale prepričati najboljzagrebenejše (prosto po Edwardu Albeeju: good, better, the best, the bestest) softverske menze.

### Activision

Pri tej firmi so že nekaj časa sumljivo tiho. Je to samo strah po dokaj neuspešni vrnitvi v Zork (Return to Zork), ali kaj drugega? Vsekakor veliko več pričakujejo od igre **Mechwarrior II: The Clans**. Na žalost bitka robotov še zmeraj ni končana, tako da bo treba nanjo počakati še najmanj en mesec. Drugače pa je z igro **Pitfall: The Mayan Adventure**, ki zagotovo ne bo zunaj pred letom 1995. Zadnja Activisionova napoved je pustolovščina **Planetfall**, ki bo luč sveta na laserski plošči ugledala decembra.

### American Laser Games

Že po naslovu sodeč gre za firmo, ki dela igre izključno in samo za CD-je. Še ena značilnost njihovih iger: vse zahtevajo le dobre reflekse in dvomestni IQ. Pri ALS imajo v načrtu cel seznam novosti: **Who shot Johnny Rock?**, **Space Pirates**, **Crime Patrol** in **Mad Dog McCree 2**.

### Avalon Hill

Ti fantiči so neumorni strategji. Strategirali so v preteklosti, strategirajo v sedanosti in strategirali bodo tudi v prihodnosti. In sicer s strategijama **Operation Crusader** (zadnja iz serije V for Victory) in **Advanced Civilization** (preorana in pokošena stara Civilizacija).

### Access

Od programerskega moštva, ki nam je prineslo legendarni Links, lahko pričakujemo - kaj drugega kot - še en golf! S tremi novimi **Championship Courses** bo izbira igrišč



**Under the Killing Moon: Morbiden, bizaren in poetičen CD-ROM.**

večja za celih devet disket. Access izziva srečo tudi na področju interaktivnih pustolovščin. **Under the Killing**

**Moon** bo njegova prva, v njej pa boste nasledil vlogo Texa Murphya iz igre **Martian Memorandum**. Koliko bo tokrat igre v filmu, bodo videli samo lastniki CD-ROMov.

### Dynamix

Bivša prisklednica Sierre se razvija v pravo pravcato programersko hišo, iz katere bo vsak čas izplula simulacija



**Battledrome: "Fire-free" dueli gigantskih robotkov.**

nemške podmornice iz 2. svetovne vojne **Aces of the Deep** in nova igra iz serije **Front Page Sports** (tokrat nas bodo učili igrati **Baseball**). Dynamix pa ima v rokavu še igro **Battledrome**, v kateri se boste brez milosti podali v boj s 15 metrov visokimi in 20 ton težkimi roboti v trirazsežnem in navidezno resničnem grafičnem okolju preko mreže.

### Electronic Arts

Veliko reklame za Bullfrogovo simulacijo zabaviščnega parka **Theme Park**, ki jo razvija Peter Molunieux, oče Syn-



**Noctropolis: Ljubljana leta dvatvznt'petindvejest?**

dicata in Populousa. Ta igra bo na voljo tudi za Panasonicovo konzolo 3DO, kar pa nas čisto nič ne briga, saj 3DO stane 1400 DEM! Nova atrakcija v njihovi softverski ponudbi je znanstveno-fantastična pustolovščina **Noctropolis** v dveh različicah: disketni in lasersko diskasti. Slednja bo imela seveda še kup dobrot (digitalizirani govor & filmske sekvence).

### Interplay

Interplay je bil deležen številnih pohval za zelo uspeli igri iz serije **Star Trek** ter množičnih pripomb na zamudo težko pričakovanih **Stonekeepa** in **Dungeon Masterja II**, ki še vedno nista končana, saj imajo pri obeh težave z grafiko. No, to pa Interplayu ni vzelo poguma, da ne bi obljubljal še naprej (tu se spomnimo na porušen mostar-



**Stonekeep:** Tipičen "blow job" ali "Ne diraj zmaja dok spaval!"

ski most, ob katerem so si rušitelji pridušali, da bodo zgradili še lepšega in še starejšega...). Gre za novo nadaljevanje Zvezdnih stez **Starfleet Academy**, ki bo vendarle bolj vesoljska simulacija kot pustolovščina. Na pladnju sta še igri **Battlecruiser 3000AD** (vesoljska simulacija v stilu Wing Commanderja) in **Star Reach** (spomin



**Star Reach:** Še pomnite asteroide, tovariši!

na starodavne Asteroids z borbami v mini galaksijah), ter simulator igre s kartami **Bridge Deluxe 2 with Omar Sharif**. Ostalo so same predelave: **Alone in the Dark** za maca ter **Sim Ant** in **Sim City** za reveže s CD-ROMom.

## Koei

Drugi eksperti za strateške igre bodo s konzol za PC-je predelali zelo uspešno **Operation Europe: Path to Victory 1939-45**. Prodaja te igre v Nemčiji po vsej verjetnosti ne bo stekla, saj igra prikazuje najbolj sramotne trenutke v njeni novejši zgodovini.

## LucasArts

Absolutni numero uno zabavnega softvera iz leta 1993, bo tudi v letu 1994 vihtel dirigentsko palico. Z malo



**TIE Fighter:** Brez milosti za "slabe" fante.

sreče bo kmalu zunaj **Tie-Fighter**, pravo nadaljevanje **X-Winga**, v katerem boste veselo poplesavali z X, Y, B in

A-krilci. Za navdušence filmske trilogije Vojne zvezd pripravljajo še **Star Wars Screen-Saver** z lepimi sličicami Darth Vaderja in impersonističnimi pokrajinskimi prizori z Zvezde smrti. Največ prahu pa se dviga okoli pustolovščine **The Dig**, pri kateri je bil na nek način udeležen tudi znani filmski režiser Steven Spielberg.

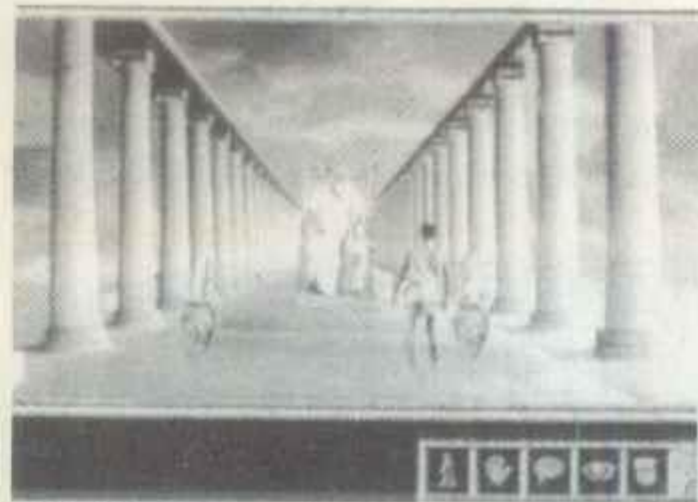


**The Dig:** Pustolovščina, ki se ponaša s pravilno grafiko in filmsko zgodbo.

Zadnja novička iz LucasArtovega tabora pravi, da se v drobovju njihovega igralnega stroja počasi melje tudi že **Imperial Assault**, logično nadaljeva fantastičnega Rebel Assaulta.

## Maxis

Najprej odgovor za vse tiste, ki so upali, da bo Maxis po **Sim Cityu 2000** morebiti končno nehal moriti človeštvo z dinastijo Sim. Tiranije še ne bo konec! Nadaljevala se

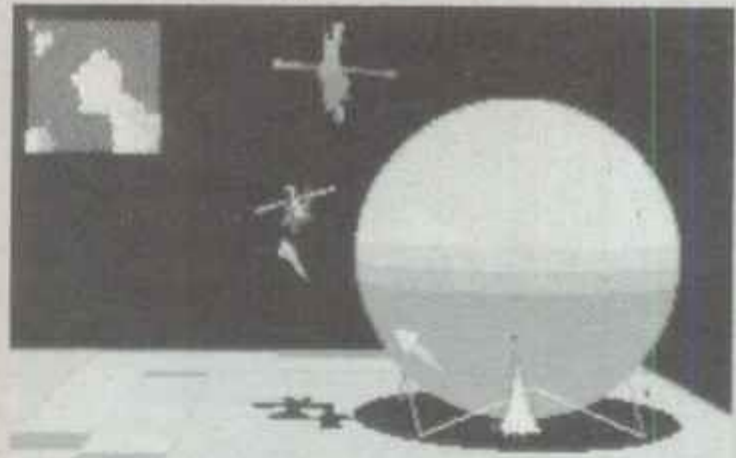


**Wrath of the Gods:** Opozorilo! Preden stopiš pred Zeusa, vedno potrkaj!

bo, naslednji softverski igrački pa bo ime **Sim Town** ("This sucks! Change it. Butt-Head, change it!"), in bo otroška različica **Sim Citya** za odrasle. Maxisovci razvijajo še antično-grško pustolovščino **Wrath of the Gods**, v kateri so digitalizirali dobesedno vse (z besedo: vse) - od glavnih igralcev, ki so jih zaigrali pravi igralci iz filmov B produkcije, do predmetov in pokrajinskih ozadij. Amaterskim astronomom se odpirajo pota do zvezd z igro **Redshift**. V njej si lahko do sitega ogledate pičlih 300.000 zvezd naše galaksije, obiščete Mlečno cesto ali pa opazujete Supernovo. Kdor ni za zvezde, je pa za letenje! Še nikoli ni bilo tako enostavno poleteti, kakor je to mogoče s programom **Daring to Fly!** Po 50-minutni lekciji iz aerodinamike boste že vedeli, zakaj je bil Ikarus tako hitro ob svoja krila in kako so sklatili Rdečega Barona. Aha, pa še to so rekli: **Baseball for Windows**.

# Z e e w o l f

Iz novepečene založniške hiše Binary Asylum prihaja igra, v katero je vpleteno veliko matematike. Pa brez panike! Matematične formule se skrivajo tudi za drugimi igrami, le da tega programerji ne obešajo na velik zvon. Tokrat bo šla vsa matematika na račun 3D poligonov, ki tvorijo grafično podlago za Zeewolf - koktelj mešanico iger **Virus**, **Desert Strike** in **Thrust**. V Zeewolfu boste zopet sedli za krmilo osamljenega borbenega vojaškega helikopterja, s katerim boste potem preletavali širna sovražnikova obzorja na številnih "do-or-die" misijah. Vaš "helič" bo fiksiran na sredini zalona, okolica pa se bo rolala naokoli s hitrostjo 17 sličic/sekundo. Horizont se (na žalost) ne bo dvigal in spuščal, zato ne pričakujte gora in dolin ter pastirjev in ovac...



"Anywhere you go, always take your tank with you!"



Krogla je okrogla. To drži kot pribito, a le dokler se vaš "helič" ne spravi nanjo!

Vendarle pa Zeewolf ne bo klasična linerana streljanka. Nope! Igralec bo moral ob zelo pomembnih strateških odločitvah kot so izbira taktike napada, vrste orožja in količine goriva, ob streljanju tudi trezno razmišljati. Če boste hoteli npr. uničiti dobro varovani bunker, boste lahko sicer navalili, z vso silo raketirali okolico in jo spremenili v pepel, toda bolj premišljene duše bodo najprej vzpostavile stik s prijateljskimi tanki v okolici, da bodo ti napadli in ohromili sovražnikovo protiletalsko obrambno črto, medtem pa boste vi opravili z glavno tarčo. ☺

## MicroProse

So ti tipi obsedeni s simulacijami ali kaj?! Mar jim je res vseeno, da njihovi **Fleet Defender**, **1942** in **UFO** že krep-



**F-14 Fleet Defender:** Kdo mu je porezal krila, da ni vzletel že jeseni?

ko zamujajo, da svojih žena in otrok niso videli že od Božiča ter da se jim pica v mikrovalovni pečici že tretjič kremira? Kot kaže, so do vsega tega popolnoma ravnodušni, saj v svoji garaži pospešeno sestavljajo novo tankovsko simulacijo **Across the Rhine**, v kateri boste kot ameriški ali nemški tankist iz druge svetovne vojne prekopavali travnike. Kaj za vruga pa počne Sid Meier? Stari (še) ni šel v pokoj ali na počitnice na Himalajo, ampak ob poslušanju Mozarta komponira svojo novo mojstrovino - glasbeni program **CPU Bach**, ki bo na vo-



**CPU Bach:** Sid Meierjeve muzikalije!

ljo samo za 3DO (buuuu!). O njegovi obdelavi ameriške državljanske vojne **Civil War** pa ne duha ne sluha!

## Origin



**Bioforge:** Machine against the Machine!

# Skeleton Krew

**K**do ali kaj so Skeleton Krew? Kakšen nov heavy-metal bend? Neee! To so štirje supermočni vojaški najemiški roboti, ki so si jih Zemljani za nezna(t)no vsoto denarcev sposodili za obrambo človeške civilizacije pred zlobnim Moribund Kavaderjem in njegovo psihogenično vojsko, ki potujoč po solarnem sistemu išče & zbira dele za

svojo smrtonosno Psyko Machine. Ko/če mu jo bo uspelo sestaviti, mu nihče več ne bo kos - razen morda naših štirih junakov: psihotičnega Spina, smrtno nevarne Ribe, opičjega Jointa in Skulerja, škatle brez možganov. Da, vsi ti robotki izgledajo prav tako grozljivo kot zvenijo njihova imena.

Skeleton Krew je v osnovi 3D izometričen "shoot-em-up" za enega ali dva igralca. Akcija je razpršena po petih nivojih, ki so razdeljeni vsak na tri stopnje. Roboti se lahko gibljejo v eno smer ter streljajo v drugo, vsak pa ima tudi svoje posebne sposobnosti.

**Kam jo je pobrisal Joker?!**



**S temi roboti se ni za hecat!**

V igri je veliko nasilja, čeprav ne tistega pravega, kjer kri šprica na vse strani in padajo glave kot preklane preklje z neba. Ne, gre bolj za stripovski pristop k stvari: veliki in mehko animirani liki se med seboj sicer tolčejo kot za stavo, toda ker roboti ne čutijo bolečin, dokler ne omagajo, njihovega trpljenja vizualno ni videti. To je zdaj že prav tipično za Core Design, ki zadnje čase ustvarja same "risanke" (Heimdall, Premiere, Bubba and Stix). No, kljub temu pa bo maja, ko bo Skeleton Krew zunaj za A1200, CD32 in Mega Drive, še zelo, zelo vroče. ☺

Pri Originu so nam že krepko načeli živce z njihovim (ne)namernim zavlečenjem izdaje Richard Gariottove pestulje **Ultime 8** in letalske simulacije **Pacific Stirke**. Propelerji se bodo obračali tudi v igri **Wings of Glory 1917-1918**. To bo zgodba o Rdečem baronu in njegovem



**System Shock:** Prišel, da pokoplje Doooma in ostale 3D akcije!

"letečem cirkusu", strahu in trepetu zračnih dvobojev iz prve svetovne vojne. Bič in šiba pa bo tudi naslednji Originov megastičen projekt **System Shock**. To bo strašna mešanica iger FRP in Doooma, ki bo navadno rajo najbolj šokirala z napisom na ovitku: "Pentium recommended!". Velike pozornosti bo nedvomno deležen tudi Originov kiberpolicaj v interaktivnem filmu **Bioforge**, pa **Wing Commnader 3**, ki bo skupaj s helikoptersko simulacijo **Chopper Attack** priletel tja enkrat do leta 1995.

## Merit Software

Pri tej založbi so vse svoje premoženje stavili na interaktiven "igrofilm", ki sliši na ime **Harvester** in bo baje nekaj zelo, zelo posebnega. Skratka, v njem boste mo-



**Harvester:** Tisti, ki žanje, bo zagotovo požel tudi nekaj slave.

rali svoji izgubljeni duši vrniti izgubljen spomin, zraven pa še za poslastico obračunavati, ne dohodnino, ampak s tajnimi organizacijami pošasti (seveda, boste rekli, saj tudi firmo CIA vodijo kiborgi in marsovci). Obilica SVGA grafike, pravi balzam za oko, a zopet samo za CD-ROM!

## New World Computing

Čisto na kratko: pripravljajo CD-ROM verzijo **Might & Magic: World of Xeen** (4. in 5. del skupaj), od novih imen pa 3D akcijo **Zephyr**, kompilacijo iger FRP serije **Heros of Might & Magic** ter pustolovščino **Inherit the Earth: Quest for the Orb**.

## Revell

Predstavljali so svojo tretjo CD igr **Operation Airstorm**. Tokrat ne bodo v ospredju modeli avtomobilov, ampak letala in helikopterji. Oblake boste parali z ameriškimi lovci F-14A, F-15 in F-117 in akrobacije izvajali s helikopterjem AH-64A.

## Sierra On-Line

Če še ne veste, pri Sierrri so se po nedavnem potresu v Kaliforniji, odločili za "veliko selitev". Pobudnik te akcije, Ken Williams, se je hotel na vsak način izogniti potresnemu območju San Hoseja ("Če nam že kaj mora potrgati telefonske žice, naj jih nizkoleteče veverice, ne pa potresni sunki!"). Stari ata zdaj v Washingtonu že nestrpno pričakuje svoje sodelavce in družino, da premaknejo debele riti ter se mu pridružijo.

Po "veliki selitvi" so pri Sierrri tudi spoznali, da vseh disket ne morejo vlačiti več s seboj, in se odločili, da bodo na tone digitaliziranega materiala, ki ga je v njihovih pustolovščinah kar mrgoli, od zdaj naprej tlačiti



Outpost: Gradnje vesoljskih kolonij a'la Sierra Space!

večinoma samo še na CD-ROM. Tako bodo za CD-ROM predelali tudi nekaterih starih in malo manj starih uspešnic (npr. Gabriel Knight bo obdarjen z govorom igralcev Marka Hamilla (Star Wars) in Tima Currya z Rock Horror Picture Show). Za Sierrino strateško simulacijo **Outpost** (razvoj kolonij v vesolju) ste najbrž že slišali. No, Outpost bo nared najkasneje do junija, kot zanimivost pa lahko povem še to, da je pri njenem razvoju s svojimi izkušnjami pomagal tudi večletni sodelavec NASA, Bruce Balfour.

## Software Sorcery

To je še eno podjetje, ki bo v prihodnosti rojevalo igre izključno za CD-ROM. Po simulaciji rušilca Jutland ostaja

**Buccaneers: Prisilno delo, ki ga za kazen opravljajo bivši pirati.**



# Magician's Castle

Kaj storiti, če imaš dva bratca čarovnika, oba bolano ljubosumna drug na drugega? Ko ti brat A začara brata B, postane slednji iztropan svojih čarovniških darov zapornik v lastnem gradu, ki mu na srečo pred tem uspe sčarati skupaj svojo klobuk, rokavice, čevlje in čarovniško palico ter - voila! (ali, kot bi rekli američani: whallah!) - že je tukaj čarovniški pomočnik, uboga kreatura brez obraza, ki bo za svojega gospodarja premagala celih 100



Nevidna duša - čarovniški trik ali fatamorgana?

stopenj gradu, razvozlala vse pasti ter razrešila vse uganke brata A. Ko se bodo vrata zakletega gradu končno odprla, bo brat B rešen in sledilo bo njegovo maščevanje z usodnimi posledicami za brata A!

OK, zdaj pa se vrnimo k breztelesnemu bitjecu, ki so mu pri Psygnosisu sprva obljubili vlogo v pustolovščini, pa so se potem premislili in ga odpremili v čistokrvno arkadno, ki stavi vse na dobro atmosfero, humor in zabavo. Pa saj to ni res! Grafika kot iz kakšne Disneyeve risanke, animacija kot iz pravljice ter glasba, ki napoveduje napete trenutke... Vse skupaj je bilo zastavljeno še bolj širokopotezno, toda programerjem je zmanjkalo spomina (ne svojega, ampak amiginega!), kar je po eni strani dobro (tako bo igra nared tudi za A500/600), po drugi pa slabo (verzija A1200 ne bo tako razkošna). Kakorkoli že, upajmo samo, da se aprila, ko bo Magician's Castle zunaj, ne bo pojavil še kakšen brat C. ☺

V risankah je mogoče vse, nič pa ni resnično.



na morju z igrama **Aegis: Guardian of the Fleet** (spet ladje, a tokrat bolj strateško usmerjene) in **Fast Attack** (podmornice). **Buccaneers** bo zdrava konkurenca igri **Pirates!**, saj nas prav tako popelje v čas ko so po morjih

katerem zopet po naključju prebivajo še tropi lačnih alienov. Vprašanje se torej glasi: kdo bo koga?

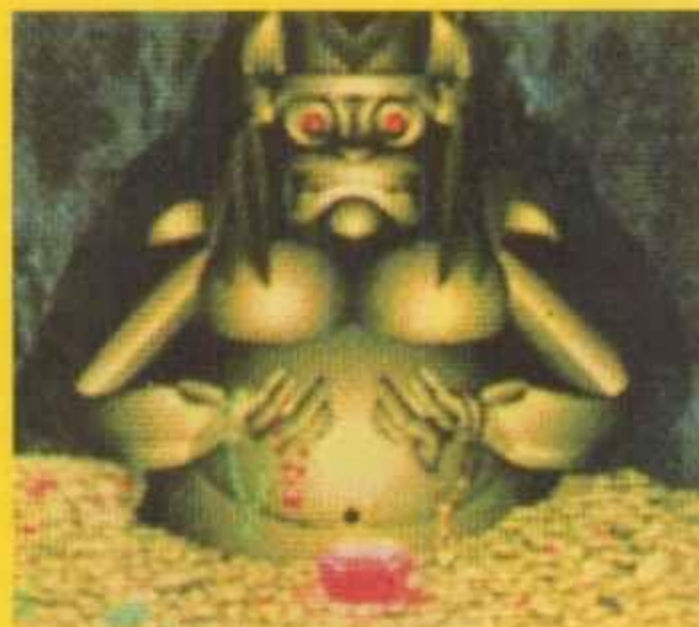
## Spectrum Holobyte

V njegovi delavnici se odvija pol MicroProsove proizvodnje in nataka se gorivo simulaciji **Hornet: Naval Strike Fighter**. "Sršen" bo sicer poletel kot samostojna igra, dal pa se bo tudi resneje križati s Falconom 3.0. Preostanek



Hornet: "Sršen" bo pičil vaš PC in z njega pregnal "Sokola".

leta bo Spectrum Holobyte preživel bolj izobraževalno. Za naslovoma **Art of Kill** in **Wild Blue Yonder** se ne skrivata igri, ampak resna predavanja in zgodbe za bodoče pilote na CD-ROMu.



Treasure Hunters Inc.: A je to big fat mama? Ne, to je njena mlajša sestra!

plule ladje s črnimi zastavami in smrtnjaškimi glavami. Tam nekje se suče tudi akcijska-strategija **Fantasy Fiefdom**, ki se ukvarja s srednjeveško Anglijo. Igra **Treasure Hunters Inc.** bo akcijska avantura v stilu **Indiana Jones** s 400 lokacijami. **Escape from the Dead Zone** pa srhljivka, v kateri boste vodili akcijo posadke astronautov, ki se je po naključju znašla na neznanem planetu, na

Pripravil: Andrej Bohinc

# VESOLJE V PRGIŠČU ČIPOV

## Zvezdni dnevniki ali zgodba o tem, kako smo se znašli v najbolj temnih kozmičnih luknjah

Franci Novak

### Skok v cyberspace

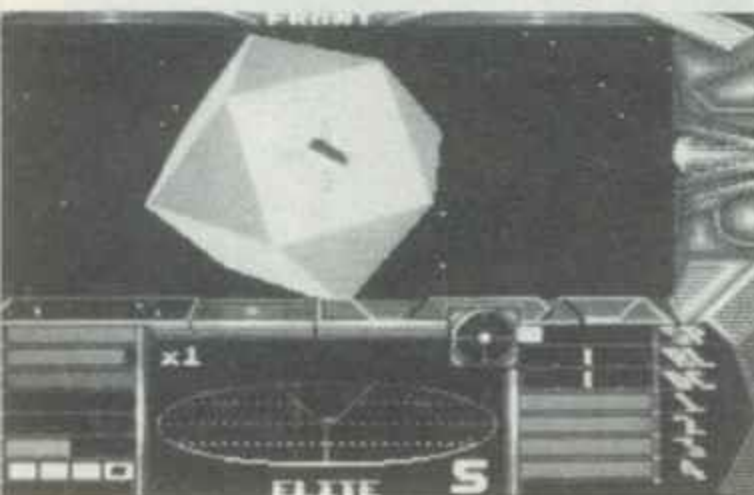
Ko je novinar znanega časnika Time leta 1990 obiskal nek sejem računalniške grafike v Dallasu in se tam prvič srečal s tehnološkim fenomenom, imenovanim "navidezna resničnost", "cyberspace" ali "virtualna realnost", ni mogel skriti svojega razočaranja. Takrat je zapisal, da so ga najbolj motile počasno odzivanje podob na njegove gibe in pomankljivosti grafike, ki njegovega manevriranja s pomočjo podatkovne rokavice (Data-Glove) nikakor ni mogla podložiti z ustreznim odmerkom "realnosti". Ugotovil je, da pričakovanja in projekcije čudovitega navideznega sveta daleč presegajo zmoglosti današnje tehnologije, in da se je v svojem potovanju skozi računalniško generirane pokrajine, opremljen s stereoskopsko čelado in podatkovno rokavico, počutil kot tepec, popolnoma ločen od okolja: "Takrat sem prvič spoznal potencialno moč tehnologije. Sedel sem v sobi, napolnjeni z ljudmi, a znotraj prostora moje "navidezne realnosti" sem bil popolnoma sam..."

V nasprotju s pronicljivim kritičnim pogledom novinarja pa nam Jaron Lanier, soustanovitelj podjetja VPL, ki se ukvarja z izdelavo opreme za VR, ponuja drugačne

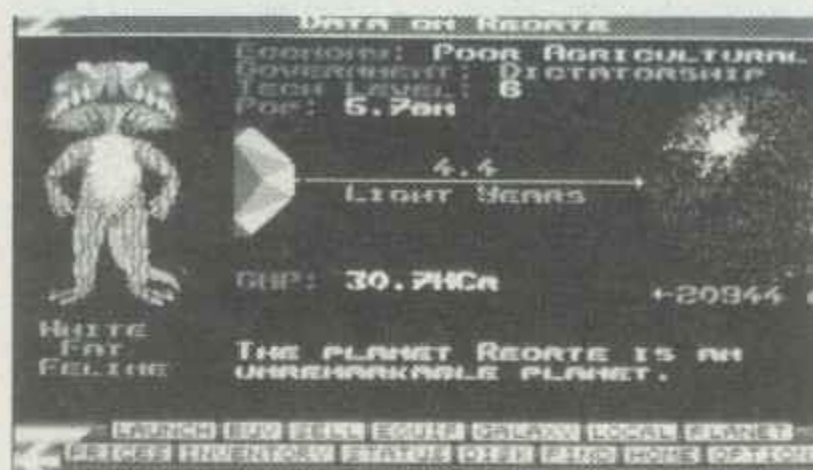
odgovore. Čeprav so svetovi navidezne resničnosti precej grobo skicirani na zaslonu, je človeški um sposoben zapolniti manjkajoče detajle. Izkušnja realnosti je precej bolj produkt centralnega živčnega sistema kot pa aktualnega zunanjega sveta, trdi Lanier. In v tem mu lahko pritrdimo, vsaj vsi tisti, ki smo kdajkoli igrali kulturno in že zaprašeno igro **Elite** Davida Brabena na zdaj že pozabljenih mašinah, kot sta spectrum in C-64. Brezbarvna vektorska grafika in vesoljske postaje, ki so si bile podobne kot jajce jajcu, so nam kljub vsem pomankljivostim omogočile, da smo na tistih nekaj črt, ki naj bi predstavljale piratsko vesoljsko ladjo, ali pa naslednje pristanišče, v katerem smo prodajali od vsepovsod nakopičen tovor, obesili svojo domišljijo. O igri **Elite** ne govorimo zato, da bi nostalgčno objokovali stare dobre čase, ampak zato, ker je sprožila pravo poplavo vesoljskih "simulacij", ki so skupaj z nekaterimi FRP igrami razširile prostor za računalniškimi zaslonom skoraj do neskončnosti in postale valilnica idej za Virtual Reality. Z omembo, da raje igramo dobre igre na osebnih računalnikih in konzolah, kot pa da butamo ob stene s stereoskopskimi čeladami in podatkovnimi rokavicami, ne da bi vedeli, kaj se dogaja okoli nas.

### Ti vražji fantje v letečih škatlah

Le kateri cybernaut ne pozna poveljnika Jamesona, ki je z igro **Elite** blodil po vesoljskih labirintih hišnih mlinčkov? Vstopil je ravno v času, ko je bila zlata doba ameriških vesoljskih poletov že pozabljena in ko se je proračun za tovrstne raziskave zmanjšal do minimalne



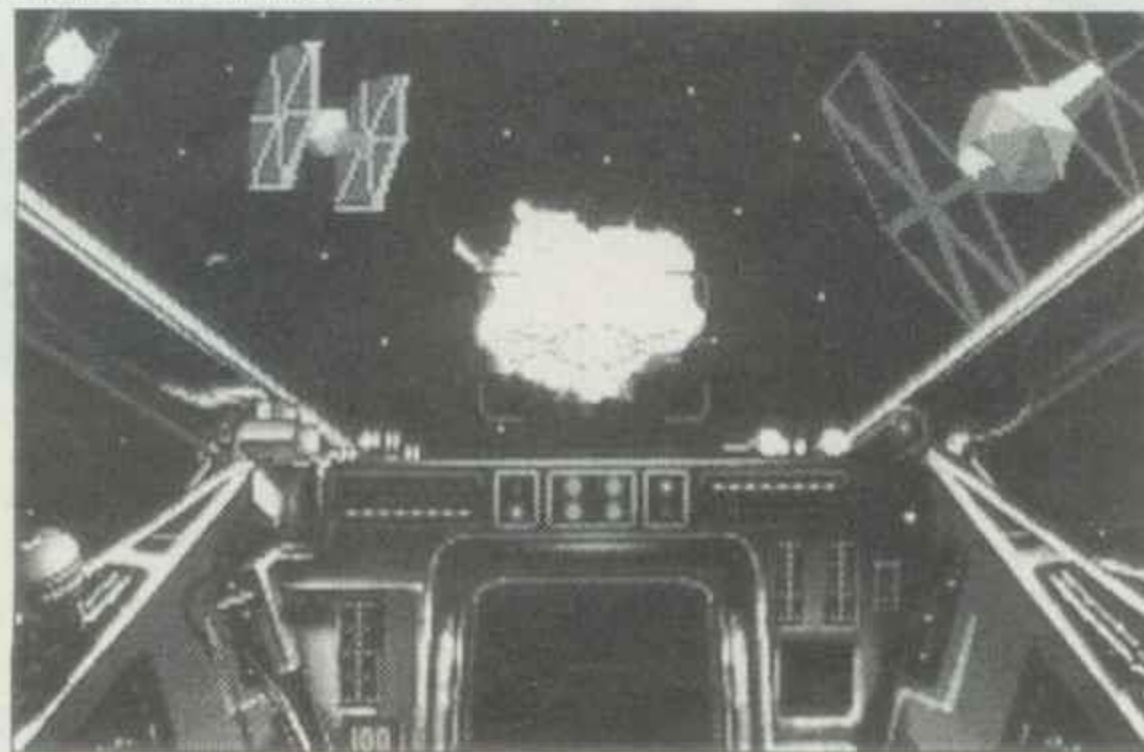
Starosta med vesoljskimi "sankcijami", legendarna igra **Elite**, je bila svojčas edini razlog za nakup osebnega računalna BBC Electron.



Neskončne razdalje med galaksijami postanejo v igrah kova **Elite** (na sliki verzija Amigo) prav znosne.

vsote. In ker je film *The Right Stuff* (Pot v vesolje) P. Kaufmanna pokazal, da so bili astronavti v vesoljskih ladjah bolj kot neustrašnim pilotom, ki v popolnosti obvladujejo svoja letala, podobni poskusnim zajčkom, zaprtim v hermetične konzerve, brez možnosti upravljanja in odločanja, je industrija računalniške zabave izstrelila mit o brezobzirnem pilotu vesoljske ladje, ki naj bi v prostore onkraj osončja vnesel duha individualizma in svobodnega podjetništva. Vse kasnejše igre, ki so sledile vzoru poveljnika Jamesona, so prevzele lik individualističnega vesoljskega pilota, ki se od ciničnih junakov kakšnih trdih, "hard-boiled" detektivk razlikuje po tem, da ne pozna nobenih moralnih zadržkov. Junak v igri **Privateer (Origin)** opravlja umazana dela za najpoddlejše delodajalce, tihotapi orožje in sesuva leteče vesoljske škatle po naročilu najboljšega ponudnika. **Privateer** je vedno tam, kjer so kupi denarja, vesoljski kolonializem Zemljanov pa za razliko od *Star Trek* generacije, ki se ves čas bori proti zatiranju nemočnih alienov

Destrukcija sovražnika v **X-Wingu**: dober trening za refleksje ali "dobro se enkrat premaga zlo".







Darth Vader & Co. (X-Wing): S temi fanti pa že ne bi šel češenj zobati!

tako, da se vmešava v njihove notranje zadeve, razume kot razširitev trga in večje možnosti za dodatni zaslužek.

Igra Elite je postala magična formula za neskončne vesoljske odisejane, in njeno nadaljevanje: **Elite 2: The Frontier**, je še razširila meje svoje predhodnice. Zakaj je igra postala kulturna, je lahko jasno vsakemu računalniškemu navdušencu - na začetku je pred našimi nogami ležalo brezno celotnega univerzuma in samo od nas je bilo odvisno, ali bomo odkrili njegove meje. Dokler se ni izkazalo, da je Braben preveč dobesedno razumel teorijo ruskega matematika in fizika Aleksandra



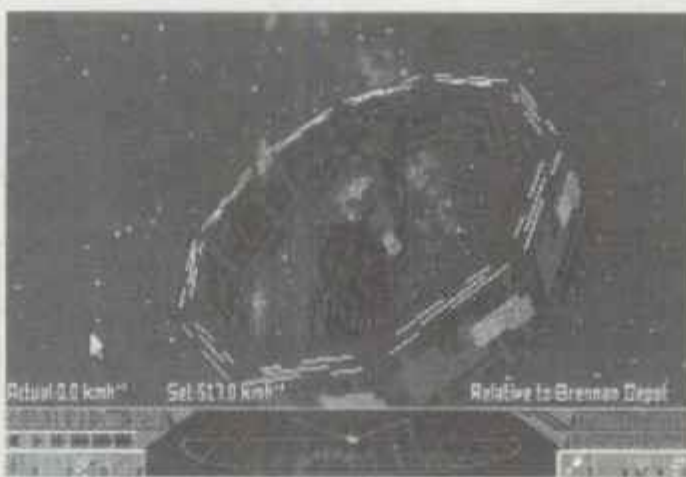
Kdo bo razjasnil skrivnost namestitve krmilne ročice pri Wing Commanderju tja, kjer ima večina moških... (cenzura)?

Fridmana, ki je trdil, da je vesolje videti vselej enako, ne glede na to, v katero smer gledamo (ali ste brali Kratko zgodovino časa Stephena Hawkinga?). Tudi Brabnovno vesolje je bilo v vseh smereh precej enako in pusto: planeti so se razlikovali samo po svojih imenih, tako da sploh ni čudno, kako je v eno igro lahko natresel cele

**Nakupovalni center v Privateerju: vsega je na pretek, nič ni poceni, krajo pa ne poznajo.**



galaksije. Ne, to ni bilo vesolje kakšnega Arthurja C. Clarka, Roberta Sheckleya ali pa Stanislava Lema s svojimi časovnimi in prostorskimi paradoksi, ampak precej dolgočasen prostor brez presenečenj. Igra Elite so oglaševali s sloganom "game of a lifetime", kar smo lahko razumeli tako, da je bila igra takšna kot življenje - najboljša na začetku, ko smo razbijali krhke ladje ob bokih vesoljskih pristanišč, in dolgočasna takrat, ko smo imeli vse, kar se je dalo kupiti; ali pa tako, da lahko igro igramo celo življenje, pa ne bomo prišli do njenega konca. A koga danes sploh še zanima njen konec? Commanderja Jamesona je nasledil Wing Commander in



Frontier: Elite 2 - igra brez meja, konca in kraja.

podložil potovanje po zvezdnih stezah s tistim, kar je manjkalo igri Elite - z dobro zgodbo.

## Otroci Luka Skywalkerja

**Wing Commander (Origin)** je našel pravo razmerje med akcijo, podprto s samostojnimi odločitvami igralca v boju, in sledenjem linearni zgodbi, ki je govorila o dogodkih v matični bazi in na bojišču. Vesolje je kar naenkrat postalo živahno, vesoljske postaje so začele oživljati, na bojnih patroljah ste dobili spremljevalce, in če ste hoteli videti, kako izgleda napad na ogromno vesoljsko križarko, vam ni bilo več treba hoditi v kino. Izvrstna bitmapirana grafika, ki je na račun nekoliko počasnejšega in okornejšega pomikanja objektov na zaslonu pripomogla k večji vizualni sugestivnosti, pa je omogočila, da je eksplozija najmanjše ladje izgledala kot eksplozija supernove. OK, **Wing Commander** je ponudil vrsto izboljšav, vizija vesolja in njegovih bojevnikov



Kratki obiski matere Zemlje so v igri Privateer sila redki.

pa je ostala na ravni precej naivne hollywoodske predstave, v kateri kozmična plovila izgledajo kot lovci iz druge svetovne vojne, medgalaktični boji pa spominjajo na Bitko za Britanijo.

Mit o letalskih asih druge svetovne vojne je med vesoljske luknje lansiral George Lucas z Vojno Zvezd, ki je dobila ustreznega zastopnika na računalniškem nebu v igri **X-Wing (LucasArts)**: hitre prelete letal, ki so jih včasih zaustavljali baloni, zdaj onemogočajo asteroidi, namesto sofisticirane novodobne tehnike pa se med zvezdami podijo zarjavele škatle. Centurion, najhitrejša ladja za privatno uporabo, kot jo imenuje trgovec v igri Privateer, je le različica letala F-16, tehnike bojevanja pa so takšne kot v letalskih simulacijah - "priključni" se na nasprotnika, pripni se mu na rep, sledi utripajočemu kvadratu na zaslonu in ga napolni z raketami. Ampak kdo ve, mogoče je čar teh iger prav v tem, da gledajo na prihodnost, ki naj bi bila stvar napredka in vsemogočne tehnologije, z očmi sedanjosti. Da namesto nam neodumljive tehnike po vesolju drvijo napol razpadle ko-



"V vesolju nisi nikoli sam", rek, ki bi ga morali spremeniti v "Sam v vesolju nisi nikoli!"

vinske lupine, ki se zasuvajo z raketami in nabijajo laserje v nasprotnikove oklepe. In včasih, ko jim je vsega dovolj, skočijo v "hyperspace".

## Najboljša leta naših računalnikov

V igri Elite 2: Frontier smo lahko prvič opazovali planete našega osončja od zunaj in spustili ladjo med pristajalne doke San Francisca. Obiskali smo večno deževni New Detroit s Privateerjem in v X-Wingu razsuvali zvezdne rušilce. Bili smo trgovci in bojevniki, odkrivali smo ruševine starih civilizacij in varovali tovarne ladje pred napadi piratov. Zgoraj smo našli samo tisto, kar smo lahko pričakovali - pohlepne trgovce, horde krvoželjnih piratov, lovce na glave in aliene, ki so že spet poskušali premakniti meje zemeljskega imperija. Preživeli smo tako, da smo se zanesli na lastne moči in ostali neodvisni. Ugotovili smo, da je vesolje bolj temno od črne luknje, a vseeno so to bila dobra leta za naše računalniške mlinčke. Najboljša pa še pridejo! ☺

Aleš Petrič

# The Elder Scrolls: ARENA

Neskončni boj med dobrim in zlom

7



Pa nekaj zamahih z mečem bo od pajkov ostalo bore malo.

Kako tipično. Stoletja so v deželi Tamriel pustošile vojne in mejni konflikti, ki so zahtevali milijone življenj, povzročili veliko gmotno škodo in nenazadnje propad vseh tamkajšnjih računalniških revij. Nato je prišel kralj Tiberius Septim in umrl. Za njim je prišel kralj Uriel Septim IV, ki bo šel prav tako po gobe, razen če... Tukaj v zgodbo vstopite vi, anonimni igralec in nedeljski heroj. V poštenem boju boste morali premagati dvornega čarovnika dežele Tamriel, Jagara Tharna in se tako maščevati za smrt dobre čaravnice Rie Silmane. Le tako boste na prestol znova postavili pravičnega kralja Uriela in se rešili prekletstva debilnih imen junakov, ki jih ta igra ponuja. Za doseg tega cilja boste morali najprej zbrati osem delov palice kaosa, ki jih je zlobni Jagar Tharn raztrosil po vsej deželi. V veliko pomoč na tej misiji vam bo tudi Ria Silmane, ki je kljub smrti ohranila sposobnost prenašanja sporočil skozi sanje. Med spanjem bo tako z vami komunicirala in vam dajala dragocene informacije.

Da je Arena čisto klasičen FRP dokazuje že sam uvod, kjer svoj lik skreirate po želji ali pa ga določite z odgovarjanjem na deset vprašanj, ki oblikujejo vašo osebnost. Izberate med osemnajstimi tipi junaka, ki mu nato določite poreklo, izberete videz in seveda pametno razporedite bonusne točke k njegovim statistikam. Ko ste z izbiro končno zadovoljni, lik shranite in se podate v neznano.

Trorazsežen način igranja je zelo podoben prejšnjemu izdelku Bethesda Softworks, igri Terminator Rampage. In če vemo, da je slednji skoraj enak Doomu, Doom pa na las podoben Ultimi Underworldu ali Shadow Casterju, je situacija popolnoma jasna. Premikati se je možno žal le z miško, tako da s kurzorjem na zaslonu in levim gumbom določate smer in hitrost. Druga bistvena sestavina FRP iger, bojevanje, je prav tako ve-

Delirij stavkajočih rudarjev.



**RAČUNALNIK:** PC  
**TIP:** igranje domišljjskih vlog  
**ZALOŽNIK:** Bethesda Softworks



zana le na miško. Po vklopu orožja s tipko A (arms), lahko z držanjem desnega gumba in določanjem smeri, izvedete šest udarcev, oziroma zamahov, ki so seveda odvisni od vaše trenutne oborožitve. K oborožitvi sodi tudi magija, vendar le pod pogojem, da ste na začetku

izbrali lik, ki je sposoben čarati. Z ikono ali tipko C (cast) nato izberete željeni urok in mu s kurzorjem na zaslonu določite smer. Uroki in vse njihove lastnosti ter posledice so prijazno razložene v vaši magični knjigi (Spell book), ki jo dobite s klikom na sliko vašega junaka. Prikaže se zaslon z vsemi podatki o liku, na naslednji strani pa je še njegova oborožitev, opremljenost, inventar, slika z aktiviranimi deli oklepa in seveda magična knjiga. Trije najbolj pomembni podatki o stanju vašega junaka so kot stolpci prikazani tudi na glavnem zaslonu poleg vaše slike. To so moč, vzdržljivost in magična energija. Zraven čepi še peščica ikon, med katerimi boste gotovo najbolj veseli avtomatske karte (M), ki v slogu Ultime Underworld dopuščata tudi vaše osebne zabeležke. Koristna je še ikona dnevnika (Log book), v katerega se avtomatsko zapisujejo vse pomembne informacije in naloge, ki jih morate opraviti. Omembe vredni sta tudi sicer klasični, a vendar uporabni ikoni Use in Stats. S prvo uporabljate pobrane predmete, druga pa vam izpiše vašo lokacijo, stanje, čas in še nekaj pomembnih malenkosti.

Še bolj pomembna malenkost pa je dejstvo, da boste v Areni srečali preko 2500 različnih likov, da se vreme in čas dneva vidno spreminjata ter da je igralna površina zares grozobalno ogromna. Generiranje pokrajine in nalaganje s trdega diska se zato s počasnim procesorjem in diskom dokaj zavlečeta, pa tudi igranje na nekaterih procesorjih iz družine 386 lahko postane kmalu zelo duhamorno. Nasprotno pa igra že na 486/40 dobesedno leti, kljub temu, da je vsa pokrajina napolnjena z vsemogočimi nebodi-jih-treba teksturami. Slednje so dobesedno povsod, saj so celo vsi liki bitmapirane teksture. Žal so narejeni tako, da iz katerega koli kota, torej tudi od zadaj, vidite isto sliko, ki se ob približevanju razbije na kocke, a kaj moremo: boljše teksture kot pa hodeči vektorski skupki geometrijskih likov.

V Areni boste srečali, vse kar je potrebno za stvaritev dobre FRP igre. Nepregledna množica različnih orožij čaka samo še na vas. Ščiti, oklepi, rokavice in čelade so narejeni iz različnih materialov, kar seveda pogojuje omejeno uporabo za nekatere like. Ob zadostnem številu zbranih "experience" točk seveda neizbežno sledi napredovanje, novi uroki in izboljšava karakteristik vašega lika. Sovražnikov je tokrat nešteto, vsak ima svoje vrline in pomanjkljivosti, standardno opremo in oborožitev, ter celo sebi lasten avtentičen zvok. Tako že na daleč veste, kaj vas pričakuje. V mestih sovražnike zamenjajo prebivalci, ki trumoma drviijo po opravkih, vi pa se lahko z vsakim pogovorite in ga temeljito izprašate, le ubijati jih ni pametno. Obiščete lahko tudi množico gostiln, templjev in orožarn, kjer lahko z malce denarja bistveno pripomorete k podaljšanju svoje življenske dobe.

Igra The Elder Scrolls: Arena je zagotovo vredna vašega ogleda. Problematično je le, da je za pravo atmosfero in lagodnost igranja nujno potreben procesor 486 in zvočna kartica, saj lahko le tako skozi vso igro poslušate zares dobro glasbo, k zvočnim učinkom pa poleg lastnih korakov in šviganja vašega meča, spadajo tudi cviljenje vrat, vsi uroki in kruljenje ranjenih sovražnikov.

Bethesda Softworks je resda uveljavljena softverska hiša, ki si je ugled zgradila z znano igro Terminator Rampage, vendar je tokrat le odšla predaleč. V Areni je preprosto za cel telefonski imenik najbolj norih imen in zagotavljam vam, da se nihče ne piše Rozamund Helovšik ali vsaj Fatmir Dušaku.



V boju proti številčno močnejšim sovražnikom pomaga le uporaba magije.

# BATTLE ISLE



## Mati vseh bitk!

**S** o igre, ki se na moji mizi zaustavijo le bežno, za dan ali dva, in so igre, ki si v mojem revirju privoščijo daljše bivanje. In Battle Isle 2 je ena slednjih. Pravzaprav ta oris niti ni tako točen. Resnici je bližja trditev, da je BI2 med preletom nad mojo mizo izvedla dvojen looping z mojstrskim pristankom v CD-ROM enoti, kjer je vrгла sidro in se, ko to pišem, kljub piškotom in podobnim dobrinam še vedno ne pusti zbežati na svetlo. Razloga zato sta vsaj dva.

Prvi, najbolj oddaljen, leži v Nemčiji. Tam je pri ljudeh modrih bitov igra nastala kot naslednica stare (vendar odlične) prve verzije in nadaljevanja History Line 1914-1918. Ti ljudje so očitno ugotovili, da se BI1 odlično prodaja, vendar je za tek vstric konkurence potrebna prenova, saj je med tem časom



Trenutna situacija jasno kaže, da našim ne kaže dobro.

zmogljivost železnine vrtoglavo narasla. Padla je odločitev - narediti novo igro, primerno času, s čim manj skelečimi posegi v vsebino. Drugi razlog je prav vsebina. Osnova igre je ostala skoraj nespremenjena - enostavna in briljantna. Zgodba zelo spominja na film Terminator: na nekem planetu računalniki in ljudje živijo v miru. Računalnikom se strga in začnejo pobijati ljudi. Ljudje pa jim ne ostanejo dolžni. Začne se vojna. Igra je razdeljena na množico stopenj z različnimi cilji (osvojitve sovražnikove baze, uničenje vseh sovražnikovih enot ipd.) in enim samim namenom - ZMAGATI! Vsaka stopnja je sestavljena iz poljane, razdeljene na manjše šestkotnike in posejane z gozdovi, rekami, morji, gorami, močvirji...

Med dehtečo naravo so pomešana še smrdeča mesta, umazani rudniki, od gosenic razkopani travniki in bojne enote, ki plešejo svoj krvavi ples po travniških cveticah. Obstaja (pre)več vrst bojnih enot: klasične (tanki, pehota, bombniki, podmornice...) in



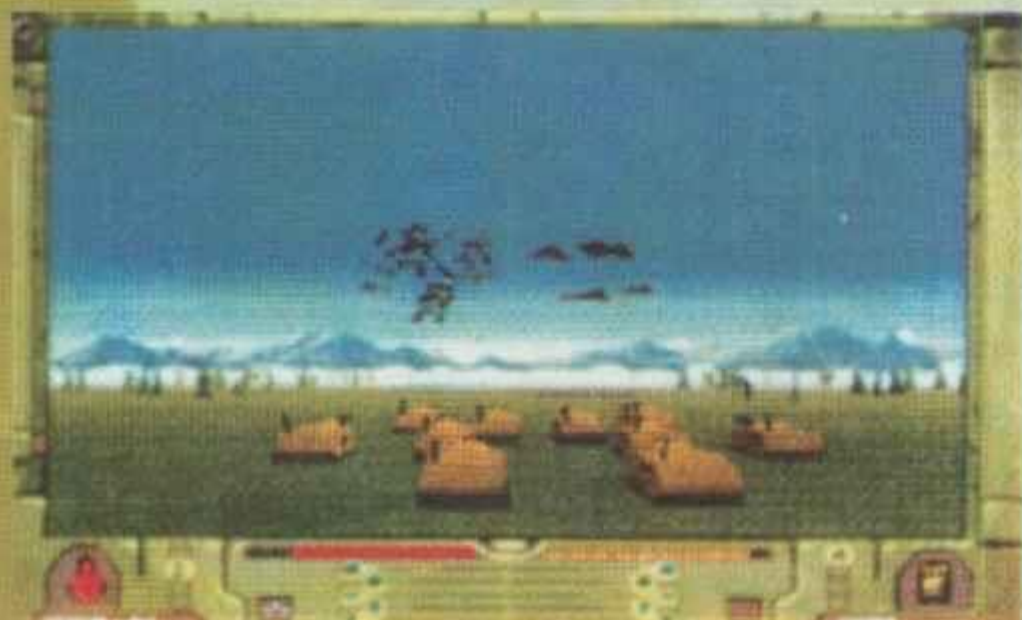
Mudri so prešli v ofenzivo, v zaledju pa imajo še podporo letalnosilke.

malo manj klasične (oklepni tricikli, tovarne podmornice, sateliti...), vsega skupaj skoraj 60 različnih enot! Zelo modro so se zato avtorji odločili, da na igralca ne zvrnejo celotne teže igre že na začetku, ampak jo dodajajo po kapljicah, saj se po vsaki uspešno zaključeni stopnji vaš arzenal poveča za eno vrsto vozil. Težavnost

tako iz stopnje v stopnjo enakomerno narašča, igralec pa se igre zlepa ne naveliča.

Bitke se začnejo. Enote ene barve napadajo drugo barvo in obratno (uganite, kakšne barve je sovražnik?), in tako naprej, do onemoglosti. Takega poteka igre bi se najneumnejši igralec kmalu naveličal, zato so avtorji v igro vnesli nekaj ne povsem običajnih idej. Vse temelji na tem, da so strelivo, gorivo in orožje potrošne dobrine, katerih kaj rado zmanjka ravno v kritičnem trenutku. Zato so na voljo tovarne, ki izdelujejo nove bojne sile, rafinerije, ki predelujejo rudo v gorivo, rudniki, v katerih se ruda koplje in vojašnice, kjer se uri mlada vojska. Vse te zgradbe se seveda ne nahajajo na enem kraju, zato je treba med njimi surovine prevažati s transporterji ali z železnico, ki pa tudi ne pade kar z neba. Za gradnjo različnih objektov obstajajo posebne inženirske enote, ki gradijo mostove, ceste, tire. Od tovarn se do boj-

**RAČUNALNIK:** PC CD-ROM, PC, Amiga  
**TIP:** strateška igra  
**ZALOŽNIK:** Blue Byte



Prva tankovska divizija pričakuje napad sovražnikovih "jeklenih" ptic.

nih enot gorivo in strelivo spravi z oklepni transporterji. Podobno se godi pokvarjenim enotam, le da te obišče hitra skupina mehanikov. Če ti ne znajo odpraviti napake, je enoto treba nekako spraviti v hangar, kjer se da popraviti čisto vse.



igra meseca

Bistven je tudi prevoz pehote in vojaške opreme z letali in podmornicami globoko v osrčje sovražnikove zemlje, s čimer lahko naredimo pravi pokol med nasprotnikovimi vrstami.

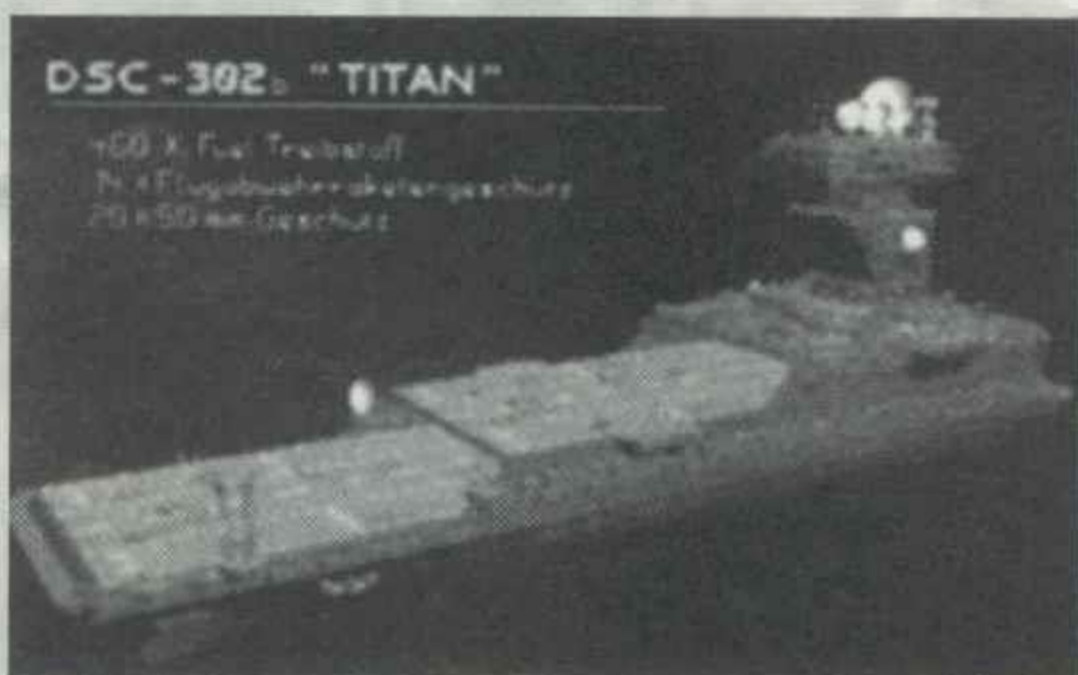
Po vseh teh malenkostih, ki naredijo igro bolj zanimivo, pa še vedno ostane bistveni del - premiki enot, njihova oborožitev in strategija. Premikanje na dvodimenzionalni plošči so popestrili z dviganjem in spuščanjem letal in podmornic, kar zelo vpliva tudi na njihovo bojno delovanje. Tako je npr. s tal nemogoče zadeti bombnik na 10.000 metrih višine, le-ta pa s te višine ne more odvreči smrtonosnega tovora z dovolj veliko natančnostjo. Poveljevanje enotam so poizkusili karseda poenostaviti s poenotenim ukazovanjem. Tako lahko z isto ikono dvigujete in spuščate letalo ter potapljate podmornico, kar zelo oklesti slovar, ki ga mora za uspešno komunikacijo z računalnikom obvladati igralec. BIZ se igra izmenično. To pomeni, da najprej prvi igralec z vsemi svojimi enotami opravi željene poteze, nakar preda poveljevanje drugemu igralcu ali računalniku. Preko omrežja se lahko poveže tudi do sedem igralcev, kar naredi igro strašno pestro. Izmenično igranje pa pokaže svojo največjo slabost takoj, kadar v eni sobi igra dva igralca: po vsaki opravljeni potezi se mora igralec obrniti stran, da ne bi



Komunikacije z glavnim štabom so v zasneženih pokrajinah nujno potrebne!

videl premikov drugega igralca. Tako ostane edina zanesljiva igra v dvoje prek modema ali mreže. Manever vsake enote je sestavljen iz dveh bistvenih delov: premika in napada. Najprej enoto premaknemo na željeno mesto, nato pa nasprotnika napademo. Hitrost premikanja enote je odvisno od enote same, terena po katerem se prevaža in vremenskih neprilik, saj se brzenje tankovske skupine preko puščave med nalivom kaj lahko sprevrže v stopicanje po blatu. Za napade obstajajo vse nam znane vrste orožja: lahki in težki topovi, rakete zrak-zrak, zemlja-zemlja in vse vmesne kombinacije, bombe, torpeda... Razlikujejo se predvsem v dometu, ognjeni moči in možnostih uporabe na različnih vozilih.

Ostane še tisti del igre, zaradi katerega se bo številčna premoč kaj lahko sprevrгла v sramoten poraz: strateški del, kateremu so avtorji namenili največ časa in moči. Vsaka enota ima možico lastnosti, ki neposredno vplivajo na njeno borbeno pripravljenost - velikost in vrsta enote, izkušnost, ki se kaže v činu in je posledica prestanih bitk, in teren, na katerem se enota nahaja ter od katerega je odvisna sposobnost maskiranja. Obstaja tudi mnogo posrednih vplivov, katere pa se lahko odkrije le z intenzivnim igranjem in podrobnim študiranjem priloženega priročnika.

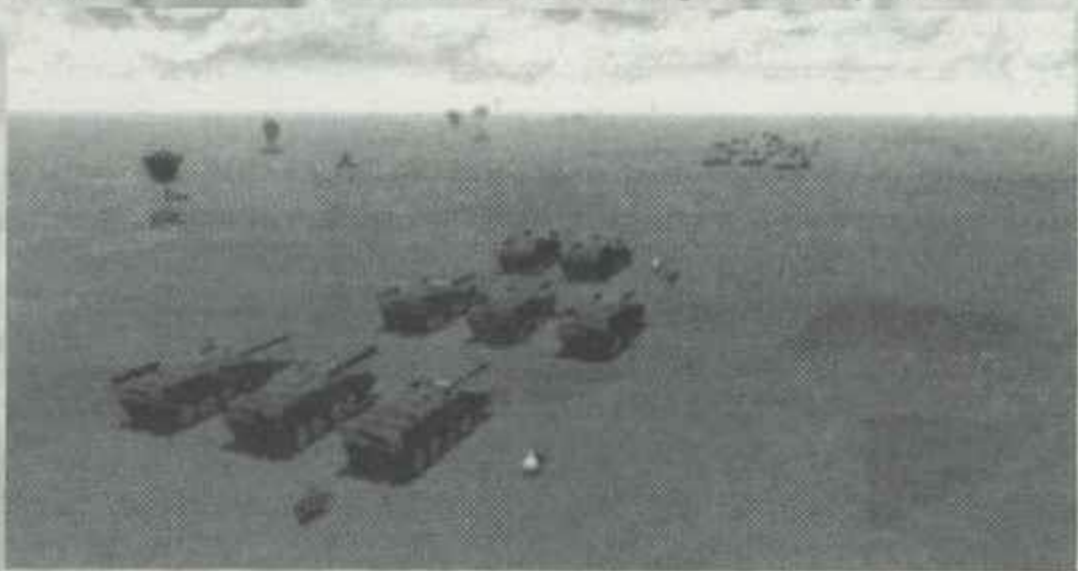


Večnemeska bojna križarka DSC-302 "Titan" je eno najmočnejših orožij v tej izmišljeni vojni.

Posebno hvalo si zasluži zaslonski prikaz, saj je zelo pregleden. Večji del ekrana zavzema prikaz bojišča, v spodnjem delu pa kraljujejo ikone za krmiljenje enot in okna za prikaz glavnih lastnosti (količine razpoložljivega goriva in streliva). V desnem spodnjem kotu je prikaz oborožitve posamezne enote. Na zahtevo se odpre posebno okno, iz katerega se lahko poleg slike izve vse o posamezni enoti, verzija za CD pa ima namesto slike odlično narejen animiran film. Če med dvema enotama vzplamti bitka, se zaslon spremeni v vektorski prikaz bojišča, preko katerega se z vrtoglavo hitrostjo giblje kamera in daje kot svila gladko animacijo. V spodnjem kotu zaslona se tu nahajajo diagrami o moči obeh enot ter čini.

BIZ se krmili v celoti z miško. Obstaja sicer tudi možnost uporabe igralne palice in tipkovnice, vendar je oboje zelo neprikladno. Celo igro zaznamuje odličen zvok, ki se sicer bere s CDja, vendar je obljubljeni, da velikih sprememb (beri: okleščeni) v disketni verziji ne bo. Mogoče vam je sedaj že kaj bolj jasno, zakaj se je Battle Isle trdno zasedla v mojem računalniku, popolnoma pa vam bo lahko jasno šele, ko boste igro sami preizkusili in doumeli njeno globino. Že res, da malenkostno spominja na Dune 2, saj ni veliko strateških iger s poudarkom na čudoviti grafiki, vendar jo v vseh točkah močno poseka. Če ne zaradi drugega, pa zato, ker je na CDju za 50 MB animacij, ki med igro stalno prikazujejo vrteče se hovercrafte in letala. Edina slaba lastnost CD verzije je čakanje pri nalaganju zaradi prenasičenosti s podatki. Pa kaj hočete, za lepoto je treba včasih tudi potrpeti!

Spopadi se odvijajo v animiranih sekvencah z 3D vektorsko grafiko. Zelo impresivno!



## PROGRAM ZA MLADE

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

**ljubljska banka**  
LJUBLJANSKA BANKA D.O.O. LJUBLJANA

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

# LIBERATION

Kaj dobimo, če robota prevlečemo z mesom? Schwarzeneggerja. Kaj pa dobimo, če spustimo štiri robote v računalnik? Liberation.

**T**emačni postholokavstni ambientni, prežeti z vlago in totalitarizmom, kjer je med velikimi korporacijami in politiko le enačaja, so bili od nekdaš sočna tema romanopiscev in filmarjev. Spomnimo se cele gore antiutopičnih romanov in klasičnih celulooidov kalibra Neuromancer, Bladerunner, Highlander in seveda prezrtega, vednar čudovitega ter s kipečo simboliko nabitega Brazila, kjer je treba za vsake sanje izpolniti formular in kjer je cyberspace še najbolj organski. Antiutopisti vseh poklicev nas skušajo prepričati, da bo prihodnost, v primerjavi s sedanostjo, temna in neprijazna ter tako vdahniti svojim izdelkom tisti privlačni čar apokaliptičnosti in fatalizma. Prav vseč nam je, ko se po prebranem tovrstnem romanu, ogledanem fil-

mu ali odigrani igri ozremo skozi okno v sončen dan (no, dobro, če dežuje pač počakajte na sonce) in si oddahnemo, češ, lepo je biti v naši domovini mlad.

Konec koncev pa ni

popolna demokracija nič drugega kot popolni totalitarizem (in obratno); vsak nadzira samega sebe in vsak je ovadah samega sebe - tako so vsi člani tajne policije, ki pa ni več tajna, saj je javna, vsem na očeh in torej demokratična. Je stremljenje politike k popolnosti pot do totalitarizma ali do demokracije? Bomo videli. Jasno pa je, da je stremljenje programerjev k popolnosti pot do boljših iger. Pa najsi bodo živopisane pet minutne poskočnice ali pa mračnjaške pustolovščine za cel mesec, kakršen je naš Liberation.

Pretirano zvedavega junaka Trilla smo skupaj z njegovimi težavami, ki si jih je nakopal v nič manj kot 27. stoletju, spoznali že v igri Captive. Fant je bil sicer pravno močno obsojen, vendar se je, prepričan v svojo nedolžnost, prigrebel iz zapore s pomočjo zvestih robotov droidov, ki jih je verjetno doma sestavil iz škatei za mleko v prahu. Droide je po osvoboditvi skrbno namazal in jih spokal v omare sluteč, da mu bodo nekoč že še prišli prav. Če ne drugega, mu bodo trebili solato, ko bo star. In res! Trill v poročilih izve, da so zaprli še enega nedolžnega državljanja in takoj začne poizvedovati o njegovi preteklosti. Kolega Doltane, ki ga, tako kot Trilla, izkušnja z zaprom ni izučila, mu pomaga raziskati zadevo in še preden lahko rečeta droid, se znajdetaj globoko v spletkah multinacionalnih in političnih aferah par excellence. Korporacija Bio-Corp je namreč sestavila policijske droide in jih prodala državni varnostni družbi Securico. Droidi pa niso pisali le parkirnih listkov ampak so tu in tam spraznili saržer ali dva v glave nič hudega slutečih občanov. Trill je izvedel, da se droidom strga film, ko se nad mestom razdivja mag-

netna nevihta in, da oblast za zločine zapira nedolžne ljudi, ker hoče tako prikriti incidente in zaščititi velik posej. Naloga Trilla in njegovih štirih pločevinkov je razkriti korupcijo in dokazati Imperatorju, da je njegova policija kriva precej resnih zločinov. To pa, kot je prenikavi bralec seveda že ugotovil, sploh ne bo lahko.

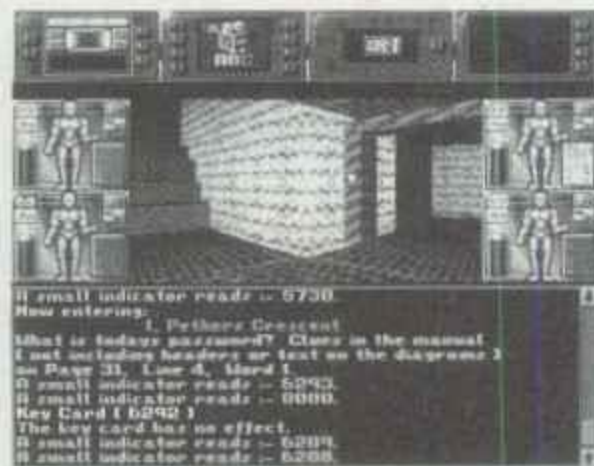
Sprehajati se je torej treba po mestu, spraševati vse mogoče in nemogoče pojave in karakterje ter tiho požreti ponižanja, ki jih ljudje namenijo robotom. Vsaka oseba ima svoj značaj, zato je treba spraševati previdno in ne prenačljivo. Preden se boste dokopali od avtomobila, ki vas čaka v neki četrti, vas bo s ceste kar nekajkrat zbil predrzen avtomobilist. Znašli se boste v obveznem podzemnem svetu, med vlažnimi ulicami, polnimi čudnih in neprijetnih tipov (ki jih res ne bi radi srečali v kakšnem temnem in vlažnem podzemlju), od katerih pa lahko navsezadnje kupite vse kar vam srce poželi. Ker pa so droidi pač droidi in ne stare mame, vas zanima predvsem orožje, ki ga je v soparnih ulicah najti kar petdeset različnih tipov. Orožje in naboje se splača redno kupovati, saj osnovno oborožitev kaj hitro popokate v napadalne pse, ki se potikajo po zakotnih ulicah in v obnorele policijske droide. Pa tudi pihalniki, ki jih je Trill v začetku misije zaupal droidom, niso kos policijskim zrakoplovom, s katerimi se boste morali spopasti na strehah stavb. Čimprej si poiščite tudi avtomatični risalnik zemljevidov, saj je treba preiskati neskončno mnogo stavb s še več kot neskončno mnogo sobami. Brez svičnika in papirja pa tudi z avtomatičnim kartografom ne bo šlo. Skrbno si zapisujte naslove in pomembne informacije, ki jih izvirate iz sicer pretirano nekomunikativnih sogovornikov. Poberite vse kar se znajde pred vami; magnetne kartice za odpiranje vrat, kreditne kartice, antibiotike, mehanske dele in podobno šaro. Droide namreč lahko sproti obnavljate in jih dopolnjujete z novimi okončinami ali dodelanimi nabori čipov za v glavo, kar vam precej olajša iskanje pravice.

Igro je zelo težko končati. Če ne zaradi drugega, pa zato, ker je vsakič drugačna in dogodki se odvijajo precej nepredvidljivo. Sicer pa boste kmalu spoznali, zakaj je hlapec Jernej obupal med iskanjem pravice in se raje vrge v ogenj. Pravica je kot začetek mavrice: nedosegljivo daleč, a vseeno tako blizu, da jo vidimo v vsej lepoti in jo sušamo na vsak način doseči. Na koncu pa spoznamo, da pravice ni, tako kot ni začetka mavrice.

Grafika je vektorska s teksturami, premikanje pa je kljub temu gladko. Svet okrog sebe si lahko ogledujemo iz vseh strani, droide pa vodimo bodisi z miško, igralno palico ali prek tipkovnice. Zvok je razumljivo kvaliteten, saj je reproduciran kar iz CD-ja, glasba in digitaliziran govor pa sta zategadelj navdušujoča. Igra sama je s 4000 stopnjami kar malce preobsežna in, če mislite, da ne morete počakati na prihodnost ali, da prihodnost ne more počakati vas, bo Liberation kar pravšnji. ☺

Boštjan Troha

**RAČUNALNIK:** PC, Amiga, CD32  
**TIP:** arkadna  
pustolovščina  
**ZALOŽNIK:** Mindscape



Raziskali prav vsako klet - ali je to smisel življenja?



Divja vožnja po mestu je neverjetno razburljiva!





## Sorodniki iz vseh osončij, združite se!

Zgodovina se ponavlja. To je bilo že večkrat dokazano, zato so si pri MicroProsu za osnovo najnovejše strategije izbrali nič drugega kot politično ureditev - srednjega veka. Starlord, kot je umotvoru ime, se dogaja sicer v prihodnosti, zasičeni z množico planetnih sistemov in velikih zvezdnih flot, v osnovi pa je tako zapleten, kot vsako dogajanje na angleškem dvoru. Da pojasnim: v igri obstaja lestvica plemenitšev, ki imajo teoretične možnosti, da zaradi svojega sorodstva z vladarjem galaksije le-tega strmoglavijo in sami zasedejo njegov prestol. Vse lepo in prav, če ne bi bila ta lestvica rahlo predolga - na njej je pod vladarjem vsaj 10 lordov, od katerih ima vsak še 20-50 potomcev in nižjih sorodnikov. Tudi vi ste eden izmed njih, čaka pa vas neusmiljen boj, saj bo le enemu uspelo zmagati v bitki za oblast.

Boj za moč se seveda ne začne z neslišnimi bitkami v vesoljskih prostranstvih, saj imate za kaj takega premalo ladij, pač pa lahko s trgovanjem in pobiranjem davkov pridobite potrebno bogastvo za nakup flote. Ostane še manjša težava - pridobivanje podanikov, ki so vam pripravljene plačevati davščine. Nihče, ki ima v glavi za pasji smrček možganov, vam ne bo prostovoljno dajal svojega denarja, zato morate s svojo ladjo poleteti do kakega planeta in domačega poglavarja prepričati v smotrnost davkov. Tu bodo na dan prišle vaše politične sposobnosti.

Tudi s trgovino se da precej zaslužiti. V Starlordu ima skoraj vsak planet neko blago, ki ga proizva po ugodnejši ceni, od vode pa vse do vesoljskih ladij. Skoraj vsak, pravim, saj obstajajo tudi planeti - mesta, ki denar samo pobirajo, ne proizvajajo pa nič uporabnega. In tako tečejo pogovori med planeti. Nekateri poglavarji so bolj pripravljeni prestopiti na vašo stran, drugi manj, tretji pa o tem nočejo niti slišati. Slednjim morate nekako odmašiti ušesa, za kar uporabite kar precej močne argumente - bojne ladje. Pred vami se odpre ekran, sestavljen iz satja, kakršnega poznate že iz igre Battle Isle & Co. Na vsakem delu ekrana počiva po ena flota, sestavljena iz večjega števila manjših ladij. Te ladje se lahko po vaših navodilih poljubno premikajo po ekranu, patrolirajo, napadajo nasprotnika ali branijo svoje položaje. Ko se igra približa vrhuncu, ko se bojne ladje ene strani približajo poveljniški ladji druge strani, se zaslon spremeni v 3D simulacijo, podobno Wing Commanderju ali X-Wingu s teksturami preko poligonov. Seveda morate poiskati vse sovražnike in jih spraviti na oni svet. Po koncu bitke se lahko zgodi dvoje: če ste zmagovalec vi, lahko iz poraženčevih skladišč po mili volji vzamete goriva, izdelkov ali denarja, pa tudi politični ugled se vam močno dvigne. Če pa ste bili neslavno poraženi, lahko prej opisano ropanje doleti domače magazine. Do sem opisano bi lahko povprečni igralec strateških iger še nekako obvladal, če ne bi bilo srednjeveških zdrah. Saj veste, lord Miha bi se moral poročiti z grofico Alenko, ki pa skrivoma obožuje plemiča Janeza, katerega roka je že oddana gospodični Tadeji, ki... itd. Potem tu nastopi še kak razvajan očetov sine, ki bi za rojstni dan najraje videl kakšen planetek, tako za zabavo, z ljudmi vred. Seveda bi potem ta sine očetu v trenutkih stiske lahko priskočil na pomoč (ali pa tudi ne)... Skratka, kmalu uvidite, da dajejo te zdrabe igri tisto dušo, katere smo se navadili v predhodnicah legendarnega programerja Mikea Singletona, avtorja sage Midwinter.

Nekaj stavkov zasluži tudi krmiljenje, ki je kar posrečena mešanica plezanja po tipkovnici, lomljenja igralne palice in kotaljenja miši, katere pa se morate najprej privaditi. Bistvene stvari se lahko opravijo iz padajočih menijev, manj pomembne stvari (prikaz raznih možnosti na zemljevidu galaksije, oborožitev ladij med bitko ipd.) pa so dostopne prek tipk na tipkovnici. Kritika leti predvsem na zvok, ki sploh ne podpira kartic, združljivih s Sound Blasterjem, tako da se morate zadovoljiti s pecejevim piskanjem. Veliko pohvalo pa si zasluži uvodna animacija, ki je naravnost osupljiva.

Starlord torej združuje elemente cele kopicke iger (X-Wing,



Eksplozije v vesolju...



...iz vseh...



...zurnih kotov.



"Naredite mi ta planet zopet xyplonski!"

Elite, Midwinter...), njegova močna stran pa je strategija. Ima še eno hibo, ki se opaža pri vse več novih strateških igrah - ogromno prostranstvo, ki vam je na voljo, strašansko raztegne čas igranja. Upam, da se bo sploh našel kdo, ki se mu bo ljubilo presedeti v sobi za računalnikom večino pomladnih dni, prežetih s sončnimi žarki in živčavom otrok na svežem zraku! ☺



# STARLORD

Primož Škerl

RAČUNALNIK: PC, Amiga  
TIP: strateška igra  
ZALOŽNIK: MicroProse

**S**tari Psygnosis zopet kvačka. Tokrat je v dirki za cekini založil zadnji podvig precej neznane programerske hiše Vivid Images, ki se očitno navdušuje nad sivimi krofi in orientalnimi borilnimi veščinami.

Zgodba je popolnoma identična malemu milijonu amiginih arkadnih iger, a vam jo zaradi razsipavanja s prostorom vseeno povem. Torej, dva samuraja se odločita za moderniziran trening borilnih veščin in se tako podata v računalnikovo navidezno resničnost, ki jima poleg pestrejših nasprotnikov (kotaleči se orjaški pasavec je vsakdanjost) in akcijske glasbe ponuja tudi več življenj (3,5 ali 7), kar je v realnosti po japonskem Bushido kodeksu časti skrajno nesramno.

Namesto klasičnega vpisnega postopka s člansko izkaznico, plačilom članarine in prikonom trenerju Sensei-ju, boste v amigin klub borilnih veščin vstopili kar skozi glavni menu. Slednji je skrajno špartanski, kot se pač za samuraje spodobi, saj ponuja le igranje z enim ali dvema igralcema in prgišče opcij. Med njih spada poleg že omenjenega števila življenj tudi nastavitev glasbe, načina igranja v dvoje (collision on/off) in zelo koristno vnašanje kode, ki vam dopušča nadaljevanje igranja na tisti stopnji, kjer ste pač končali. Edina smola je kot Ostržek okorno vpisovanje 9 mestne kode, katere vnos je mogoč le z žokanjem joysticka gor in dol, kajti tipkovnica je odšla na pijačo in bo tam tudi ostala do konca igre. Ob takšnem dilematskem zapostavljanju tipk se postavi vprašanje, ali ni morda lažje in hitreje od bizarnega vnašanja kode predhodnih stopnj kar še enkrat končati. A vse le ni tako črno - opcij je s tem odstavkom nepreklicno konec in vse kar sledi, sliši le še na ime "šakom u čelo, nije ti brati".

Izvedba, grafična podlaga in sama igralnost sumljivo spominjajo na znano igro Yo! Joef, ki je prav tako imela zelo dobro izdelan način igranja v dvoje in kup noro dekoriranih stopenj. Drugi in tretji samuraj obvadata sicer le mae geri, tobi mae geri (udarca z nogo stoje in v skoku), zuki (z roko po zobeh) in rušenje, kar pa bistveno pripomore k enostavnosti in s tem tudi k izboljšani igralnosti. Sicer pa kaj bi komplicirali, če vas napade leteči oblazinjeni usnjeni naslanjač z zobmi, dvakrat z roko na gobec pa bo že videl hudčič! Sovražniki imajo namreč zanimivo lastnost, ki skrajno otežuje njihovo identifikacijo. Načelno gre za mešance med različnimi kosi pohištva, prehrabnenimi artikli in redkejšimi primerki svetovne flore in faune. Samuraja lahko z njimi obračunavata goloroka, dovoljena pa je tudi uporaba meča in metanje nožev ali bomb. Vse naštetu morate seveda najprej pobrati in nato z držanjem gumba za strel tudi uporabiti. Meč ima zaradi neznanih razlogov pri pobiranju obliko knjige? Skakajoče modre žoge, ki jih boste srečevali, prav tako reagirajo le, če na njih dolgo držite strel. Iz žoge začne dobesedno snežiti in iskaže se, da žoga le ni žoga, pač pa teleport, obvezna pritklina vsake arkade, ki vas prestavlja na nagradne stopnje.

Predmeti, ki jih pobirate, bodisi zaradi obnavljanja energije, dodatnih točk ali težke oborožitve, so običajno jabolka, pohane piške, pipci in stekleničke, obrazki (življenja), knjige in podobna drobna bižuterija. Zares pohvalno je tudi dejstvo, da v celi igri ni najti niti enega imbecilnega vrtečega se zlatnika, tako pogoste nadloge v arkadnih igrah. Za razgibanost namesto kovane valute skrbijo večji predmeti, ki navadno služijo posebno poduhovljenemu namenu. Magnet naprimer, mora vaš samuraj pobrati in odnesti na pravo mesto, da bi tam z njim dvignil železno ploščo. S propelerjem ali topom pa lahko ob primerni nastavitvi premagujete višinske omejitve. Splošno gledano tovrstni zapleti v igro poleg golega pretepanja vnašajo tudi miselni element, da pa z nezdravim razmišljanjem ne bi pretiravali, so avtorji na konec vsake stopnje postavili še nepogrešljivega šefa, običajno v podobi zverinic iz japonske mitologije. Second Samurai je igra z eno samo veliko napako, za katero pa sama niti ni kriva. Amiga je namreč po zaslugi softverskih hiš postala igralni avtomat za preigravanje infantilnih pretepaških platformarij, ki resno kvarijo ugled samemu računalniku, saj gladka in hitra grafika ter dober zvok gotovo nista edina amigina aduta. Kljub omenjenim težavam ostaja Second Samurai spodobna arkada, z nadpovprečno igralnostjo in naravnost smešnim scenarijem, a vendarle, kdo potrebuje scenarij kot izgovor za zabavno pretepanje v dvoje?



**76**  
SKUPNA OCENA



71  
78  
82

# SECOND SAMURAI

## Prvi je odšel po zobe

Aleš Petrič

Tri sekunde pred harakirijem.



Ja, ti si pa tak kot trojanski krol!



Come on baby, light my fire!



RAČUNALNIK: Amiga  
TIP: arkadna igra  
ZALOŽNIK: Psygnosis

# "Nevarni Jonny" spet v akciji

RAČUNALNIK: PC  
TIP: pustolovščina  
ZALOŽNIK: Hanna-Barbera



"No, pa pojdemo rešit svet!"



Jonny Quest je dvanajst letni deček, živ in razigran, takšen, kot vsi otroci njegovih let. S polbratom Hadijem in psičkom Banditom neprestano uganja norčije in se veseli, tu in tam pa tudi priskoči na pomoč pri reševanju sveta svojemu očetu, dr. Bentonu Questu, najuglednejšemu znanstveniku na svetu.

Tako se je zgodilo tudi tistega dne, ko sta Dr. Benton Quest in njegov prijatelj Race Bannon zagrizeno odkrivala novo zdravilo proti sladkorni bolezni. Vse se je začelo z rezkim piskom videofona. Na ekranu se je pojavil državni minister za kulturo. Povedal je, da v Guatemali zli banditi množično oskrnjajo starodavne majevske templje in ropajo bogate kulturne zaklade. Ker tamkajšnje oblasti situaciji niso bile več kos, so se odločili na pomoč poklicati pogumnega dr. Questa in njegovo zmagovito ekipo z Jonnyjem na čelu. Takoj se usedejo v super reaktivno letalo, ki ga je izumil sam dr. Quest in "odreaktirajo" v Guatemala, deželó velikih kulturnih zakladnic, zibeljko nekdanje zelo visoko razvite Majevske civilizacije.

Kot pa se odraslim velikokrat zgodi, dr. Quest in Race Bannon nehote zaideta s prave poti do razkritja zločincev in zato vsa odgovornost pade na tri prijatelje: Jonnyja, Hadjija in psička Bandita. Ali jim bo uspelo rešiti svet pred strašansko jezo nekdanjih majevskih vojakov in njihovih bogov, ki bodo besno prihrumeli iz podzemlja, če njihovi zakladi ne bodo kmalu spet na svojih mestih?

Na poti po močvirjih in goščavah Guatemalske džungle, temnih, neskončnih podzemnih hodnikih ter po zapletenih labirintih majevskih templjev zmagoviti trojci pogosto prekrizajo pot mnogi sovražniki, od zlobnih banditov do grozljivih pošasti temnega podzemlja. Vse te je treba spraviti s poti! Spopadi so narejeni podobno popularnim pretepaškim igram, kot je npr. znani Street Fighter. Med pretepom upravljate Jonnyja, Hadji in Bandit pa mu vsak po svojih močeh pomagata. Hadji je mojster črne magije in pozna kar nekaj hudo nevarnih, zloveščih urokov. Bandit pa se na sovražnika spravi prav po pasje - grizenje čevljev, trganje hlač in ne nazadnje tudi naskok na nogo. Jonny obvlada pet nadvse učinkovitih kun-fu udarcev, brc in nekaj salt ter poskokov. Jaz se jih že ne bi upal srečati nekje na samem! Ker je igra nastala v sodelovanju z enim najboljših risarjev otroških risank takoj za Disneyem, smo z upravičenjem pričakovali zelo slikovito, oziroma dobro narisano igro. Predvsem so mi všeč zelo lepo, na svojevrsten način narisane risbe obrazov, ki so značilne samo za risanke Hanna-Barbera. Pač pa

je pogled od zgoraj narisane precej slabše. Uporabljenih je zelo malo barv, liki so majhni in slabo animirani, taki kot pri starih arkadnih pustolov-

ščinah iz pred nekaj let. In prav na tak način (pogled od zgoraj) se odvija večji del igre. Jonnyja vodite s kurzorskimi tipkami, za njim pa capljata Hadji in psiček Bandit. Moti me, da se igre ne da igrati tudi z miško. Zato pa je poskrbljeno za izvrsto podporo igralne palice. Ta igra začuda ne komplicira z umerjanjem joysticka tako kot druge. Dovolj je le, da ga postavimo na sredino in pritisnemo tipko. Presenetljiva, pohvalna ter celo vzorna je podpora skoraj vseh zvočnih kartic pod soncem. Če se nisem zmotil, sem jih naštel kar osemnajst! Glasba je izvrstna, precej digitaliziranih efektov, zvok je kvaliteten (testirano na Sound Blaster 16, ki ga igra sicer še ne podpira, pač pa Sound Blaster Pro z Yamahinim ali čipovjem OLP).

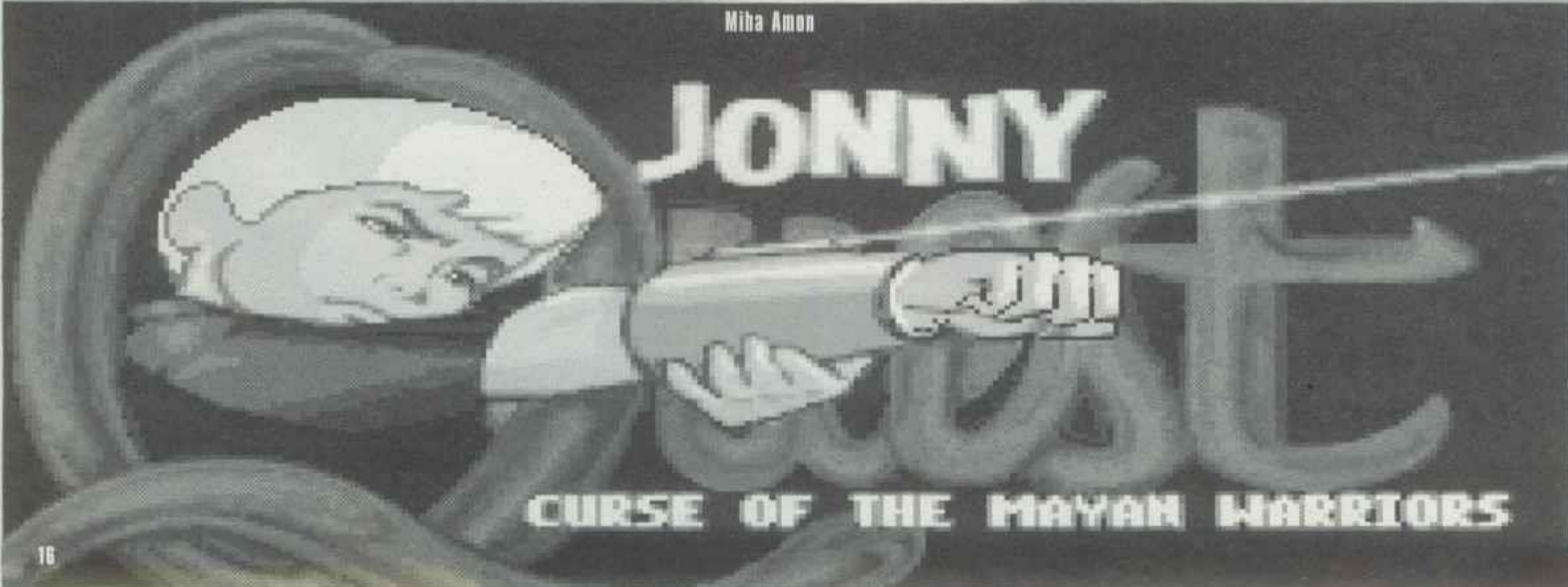
Zgodba je pravljična, taka kot v mnogih risankah - zabavna, napeta, duhovita... Igra je očitno namenjena predvsem mlajšim igralcem. Igranje je preprosto in nezahtevno, a vseeno zelo zabavno. V igri ni težkih ugank, ob katerih bi morali ure in ure buljiti v računalnik in se napenjati do zadnjih moči. Igro igrate ter samo uživajte in, če se vam kje zatakne, pač nekoga vprašate za nasvet. Če Hadji ne ve rešitve, lahko prek videofona v obliki zapletne ure pokličete očeta Bentona. Race Bannon pa vas bo celo rešil iz ujetništva in podobnih zagat. Kljub temu, da igra ni narejena vrhunsko, bo verjetno v veliko zadovoljstvo in zabavo mlajšim in manj zahtevnim igralcem! ☺

### Dr. Oče Quest sanja o lanskoletnih počitnicah



Džungla po Hollywaru

Miha Amon

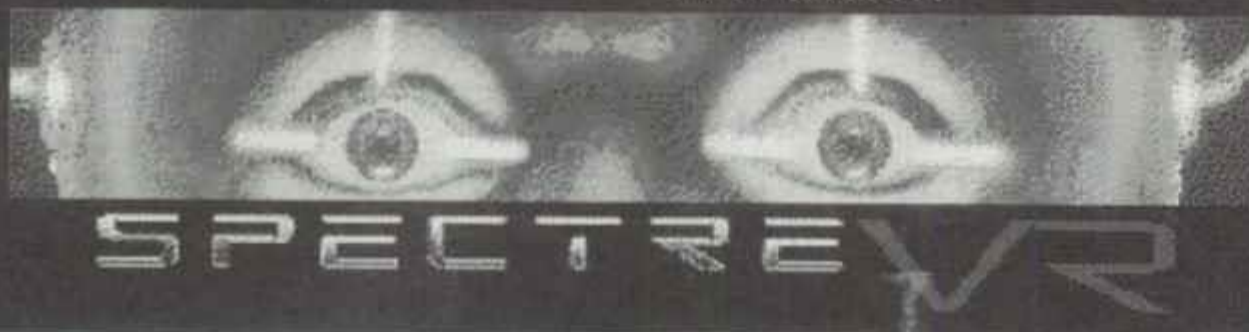






Aleš Petrič

VELOCITY Presents...



## Navidezna neumnost

**S**pectre VR je nenavadna igra. Pravzaprav bi lahko rekli, da je čudna: morda je beseda, ki jo iščem "absoštrumpfna". Z gotovostjo lahko trdimo le, da ni ne dobra, ne slaba, kaj šele povprečna ali po naključju celo zanimiva, oziroma dolgočasna. Kje neki - je preprosto najbolj noro neopredeljiva igra današnjega sveta (poleg seveda "poglej in zadeni"). Žanra, kateremu pripada, nikoli ni bilo in ga tudi nikoli ne bo, ker Spectre VR preprosto ne sodi nikamor, še v koš ne. Stvar zares ni podobna prav ničemu, razen morda svoji predhodnici, igri Spectre, kjer pa se vse korelacije s planetom Zemlja nepreklicno končajo.

Bog si ga vedi, kaj je naklepala softverska hiša Velocity, ko je zadevo poslala na tržišče. Morda revolucijo, 3.svetovno vojno ali le Džirlo reklamno potezo v slogu: "Boga mi, što je ovo!!?". Eno je gotovo: nič dobrega. Od vsega začetka so mi bile sumljive instalacijske diskete (le 3) in nekaj malega požrtega prostora na trdem disku, kar



Tipično navidezno neresnična scenar!

je za današnje čase nadvse nenavadno. Dvome o legitimnosti je vzbudila tudi opcija igranja pod DOSom ali Okni, možnost mrežnega igranja pa je dokončno potrdila, da stvar smrdi.

Uvodni menu s peščico klasičnih opcij tipa quit, save, demo, mreža, nastavitve ipd., ipd. še nekako vzdržuje zemljino atmosfero, kar sledi, pa je skoraj nemogoče opisati z besedami. Pa poskusimo. Z nekakšnim plovilcem, Spectre imenovanim, se znajdete v cyber vesolju, vaša edina zabava pa postane duhamorno pobiranje vektorskih zastavic, kvadratkov in trikotnikov ter pobiranje vektorskih sovragov in ogledovanje dekorativnih pravokotnikov, nekakšnih sten, ki so začuda prekrte s teksturami. Vsa ostala grafika v igri sloni na vektorjih, vektorjih in še enkrat vektorjih, za katere je še do danes veljalo, da so izumrli skupaj z dinosavri. Zapleta ali celo cilja ni, razen če morda ne vidite smisla življenja v premagovanju rdečih trapezov in kotaljenju po milijonu stopenj. Orožja, ki jih dobivate ob pojanju naokoli, so domiselna in številna, vendar jim neuporabnost in dejstvo, da imajo naboji vedno obliko modrega kvadrata (2x2 cm), radikalno zbijata

vrednost. Položaj postane brezizhoden, ko ugotovite, da je zaloga sovražnikov neomejena, kar velja tudi za število vektorskih zastavic in stopenj. Zato pa je sila omejen zmeden radar, ki z rojem raznobarnih točk ustvarja učinek popolne teme. Orientacija z njegovo pomočjo povzroča le nočne more, totalno konfuzijo in zablodelost. Tako raje uporabljajte tipko tab, s katero pogled iz vašega plovilca spremenite v ptičjo perspektivo. Šofirate s kursorji ali numeričnim delom tipkovnice, kjer s tipko 5 izvajate manever še najbolj podoben poskakovanju. Slednje je poleg kratkotrajnega letenja tudi najboljša obramba proti gomilam zlobnih, grdih in pokvarjenih ter do zob oboroženih raznobarnih geometričnih likov. Ker so se avtorji očitno zgedovali po pregovoru "Klin se s klinom izbija", imajo tudi vsa orožja za borbo proti raznobarnim geometričnim likom obliko raznobarnih geometričnih likov. Uporabljate lahko laserje, torpeda, vodene rakete, metalet granat, bombe in še bi lahko naštevali - kajpak, geometrija je neizčrpna veda.

V zgornjem delu zaslona, so kot vedno točke, energija, oborožitev, štiti, strelivo in nekaj drugih neumnosti, glede česar spodnji del zaslona odločno vodi, saj je v njem le ena neumnost, pa zato ta toliko večja - igralni poligon. Le-ta ima domiselno obliko kvadrata, po katerem so razpršeni liki večinoma neznanega namena. Nekateri vas ob dotiku prestavijo na višjo stopnjo, drugi vam obnovijo energijo, večina pa je tako ali tako statistov. Opcijo, ki omogoča zmanjševanje vektorskih podrobnosti za po-hitritev igre, sem sprva vzel za dobro šalo. Bitmap texture so resda počasne, toda vektorji so hitri kot strela, sem zadovoljno pribil in pognal še Windows različico igre Spectre VR. Nato sem onemel, resertiral računalnik in šokiran za vedno izbrisal Windows verzijo dotičnega polizdelka.

Možnost mrežnega igranja smo z zanimanjem preizkusili tudi na uredništvu z več računalniki, ki premorejo omrežno kartico Ethernet. Po eksperimentu smo nekaj sodelavcev takoj hospitalizirali, produktivnost uredništva pa je v trenutku padla z običajnih 87% na zanemarljivih 44%, kar je vplivalo tudi na končno oceno igre. Brez skrbi, večina sodelavcev je že okrevala.

Igranje igre Spectre VR je vsekakor doživetje. Kot šolan strokovnjak sem jo igral celih štirikrat, vsakič po 45 minut, pa vseeno ne morem trditi, da sem jo odnesel brez posledic. Občutek, ki ostane po igranju, boste najbolj avtentično podoživeli, če vzamete v roke dve banani in se do pasu goli ter v plavutkah sprehodite skozi mesto. ☺

**RAČUNALNIK:** PC  
**TIP:** neidentificirana  
igra  
**ZALOŽNIK:** Velocity



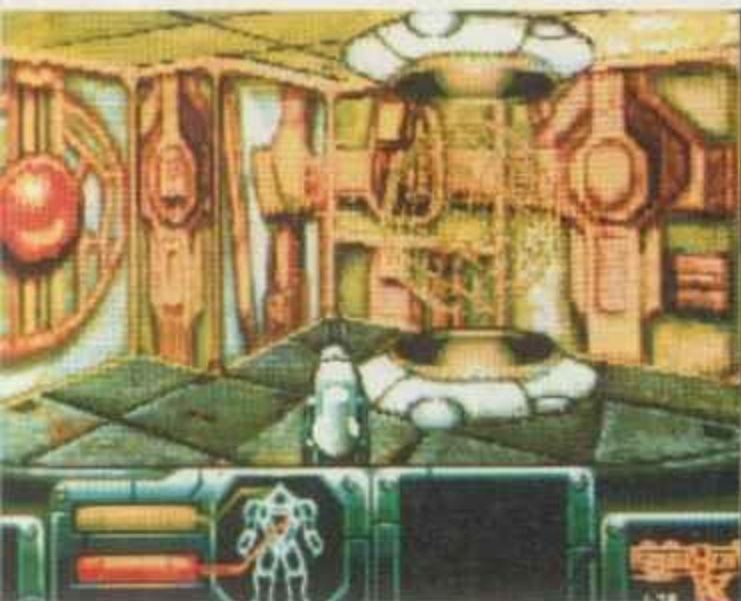
Droidna lepota je zaščitni znak hiše Velocity

Skrivnost ostaja tudi kaj za vruga pomeni tisti VR na koncu imena, kajti Virtual Reality je pojem, ki se po čudaštvu z našo igro gotovo ne more kosati.



Če je to Virtual Reality, sem pa jaz sirov burek!

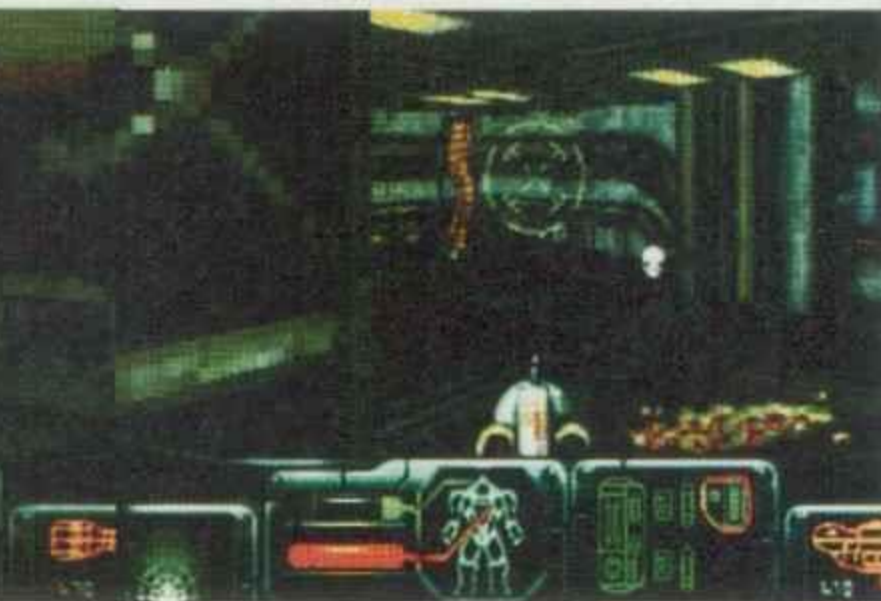




Tu nekaj smrdi - neverjetno svetlo je!



Tudi tako kruta je smrt!



Kdor išče, ta najde: težave!

**K**ljub uspešni preteklosti z Inforgames in Delphine Softwera so gospodje francozi tokrat rahlo brcnili v temo. Če bi rekli, da je bil Alone in the Dark francoski megahit, Delphinin Flashback hit, potem Blue Sphere ter In Extremis v primerjavi s konkurenčnimi igrami še za zbiralnik prahu na moji pisalni mizi ne bi mogel služiti. Skratka, igra ni vredna svojega "ekstremnega" naslova.

Če ne bi poznal Dooma in podobnih 3D akcijskih iger bi rekel, da je In Extremis super. A na tak način bi lahko tudi Packmanu rekel mega. 3D akcije so dan današnji nedvomno najbolj atraktivna in tudi zelo dobičkonosna zvrst računalniških iger. Zato ni nič nenavadnega, da se s takimi igrami poskušajo številne firme. 3D akcijske igre uvajajo popolnoma nov način programiranja, ki je veliko zahtevnejši od navadnih dvorazsežnih iger in je bližje programom za navidezno resničnost, kot pa preprostim arkadnim igram. Začetki so vedno težki in tu bogate izkušnje s podobnimi igrami še kako prav pridejo! Zato lahko v prihodnosti pričakujemo še več takih, verjetno še bolj ponesrečenih poskusov različnih založnikov, a to je davek, ki ga je treba plačati pri odkrivanju "neznanege".

Pri In Extremisu je moteče predvsem počasno, oziroma grobo stopničasto premikanje (scrolling), čemur bi v jeziku dvorazsežnih iger rekli kar počasna animacija. Stvar celo na zelo hitrem računalniku (486) ne steče tako, kot bi morala. O kakšni TV kvaliteti (25 sličic na sekundo), s katero se hvali Doom, rajši sploh ne razmišljate! Pri podobnih igrah tega tipa je možno prilagajati velikost ekrana ter nivo detajlov hitrosti računalnika, na katerem igra teče (skače-preskakuje). In Extremis teh ugodnosti ne pozna. Pred igranjem si morate ogledati še (ne preveč gladko) animiran uvod, saj drugače res ne morete vedeti, kaj so tiste čudne zelene spake (beri: pošasti), ki skačejo sem ter tja po ekranu in očitno pričakujejo od nas, da jih postrelite. Zaplet v igri resnično ni preveč zapleten in je bolj stereotipen kot standarden. Skratka, nekemu (še imena mu ne zvemo) vesoljcu z nekega planeta v nekem času eksplodira raketa, v ka-

teri se je vozil neznano kam. Prisiljen je izskočiti. Kot mumija zavrt v debela vesoljska oblacija se zateče na neko drugo večje plovilo ali postajo. Tu se ta "ekstremno strašna" pustolovščina začne. Cilj je več kot jasen: reši se, kdor se more!

Večji del igre blodite po neskončnih hodnikih nekega futurističnega kompleksa, ki sploh ni tako zelo neobljuden, kot izgleda na prvi pogled. Vanj so se naselila mnoga čudna, grozljiva, zlobna, nevarna... bitja, ki vam (kaj pa drugega) veselo strežejo po življenju. Med igranjem ste omejeni s časom, ker vam primanjkuje kisika, ter z življenjsko energijo, ki vam nenehno odteka ob raznih poškodbah v spopadih. Pri orožjih, ki so tako rekoč glavno in edino sredstvo za napredovanje v igri, Blue Spherovci niso bili ne vem kako iznajdljivi. Poleg bomb, ki jih dobite šele kasneje v igri, vam je na voljo le nekakšna laserska pištola, ki strelja komaj vidne, drobne izstrelke. To vsekakor ne pripomore k napetemu vzdušju, ki ga igri In Extremis nedvomno močno primanjkuje! Med glavna sredstva za "napanjanje vzdušja", ki se jih poslužujejo pisci iger, sodijo zvočni efekti in glasba. Prvi so pri In Extremisu precej klavrni in nekvalitetni, daleč od 3D stereo zvoka, ki ga ponuja Doom, glasbe pa med igro skoraj da ni. Razveseljivo je, predvsem za "reveže" brez zvočnih kartic, da zna igra izstisniti nekaj zvočnih efektov celo iz notranjega piskača. Drugače izbira zvočnih kartic ni bogata. Tako boste lastniki raznih Rolandov, Spectrumov ipd. prisiljeni poslušati cviljenje notranjega zvočnika. Tudi same texture, s katerimi so "oblepljeni" 3D modeli sten, so narejene v precej nizki ločljivosti. Dobrodošli v deželi kockastih sten! :-)

In Extremis ni ravno posrečen primer 3D akcije, a led je gotovo prebit in naslednja Blue Spherina tridimenzionalka bo najbrž precej boljša, saj bo zgrajena na pridobljenih izkušnjah. Vendar, če ste ljubitelj 3D akcij in če ste vse različice Wolfensteina končali že n-krat, Doom znate že na pamet, obe Ultimi Underworld ste obrnili naprej in nazaj in ste obupani, ker ne veste več, kaj bi igrali, potem vas bo verjetno tudi In Extremis vsaj malo zamikal. ☹



Miha Amon

TANGO NA VESOLJSKI PODRTIJI

# IN EXTREMIS

American Laser Games je najbolj neznana softverska hiša, za katero sem kdajkoli slišal. Pravzaprav je celo tako neznana, da zanjo sploh še nisem slišal. V Ameriki pa so stvari drugačne. Tam je nebo bolj modro, voda bolj mokra in firma American Laser Games bolj znana. V sodelovanju s korporacijo IBM izdeluje igre za laserski medij, ena najboljših pa je prav Mad Dog McCree.

Nori pes je igra, ki se ne zmeni za moderne trende v razvoju računalništva in se vrača h klasiki. Njen zaplet je od sile enostaven, če ne že kar malce naiven. Dogajanje je postavljeno v divje čase še bolj divjega Zahoda. V majhno in miroljubno mestoce prijezdi banda pobalinov in capinov najhujše vrste. Kot vsaka tolpa, ima tudi ta svojega vodjo, to pa je nihče drug kot Nori Pes, človek, ki je zaradi zagrenjenega življenja na račun svojega smešnega imena zašel



Don't move or I'll shoot you!

na kriva pota in postal tipičen asocialec, ki je zdaj s svojo tolpo revolverašev zavzel mestoce in ga veselo terorizira. Šerifa zaradi kaljenja nočnega miru vtakne v ječo, za talca pa ugrabi župana ter njegovo hčerko. Po mestu razpostavi nekaj banditov in talca skriva v svoje zatočišče. Toda na srečo meščanov prav takrat prispe v mesto vaša malenkost! Sedeč na iskrem črnem vrancu, oblečeni v črno suktnjo, črne škornje in črne rokavice, si popravite svoj črni klobuk. Za pasom vam visi revolver magnum, poleg topa najmočnejše orožje amerike, seveda v obvezni rumeni barvi. Meščani vas takoj pozdravijo in vam nadanejo nič kaj eminentno ime: tujec (stranger). Starec, ki vam skozi vso igro pomaga s strokovnimi nasveti v žal slabo razumljivi ameriški spakedravščini, prične takoj trobezljati. Če ste dovolj potrpežljivi, boste iz uvodnega filma zvedeli marsikaj zanimivega, če pa niste, boste po nekaj kroglih v glavo le spoznali, da je potrpežljivost lepa čednost.

Glavni menu ponuja osnovne opcije, s katerimi igro začnete od začetka, jo shranite (samo enkrat) ali pa z vajo izboljšate svoje strelske veščine. Slednje kmalu postane sila dogočasno, saj je vadbeno ograja preblizu, steklenice prevelike, vse skupaj pa nekako neživljensko. Podjetnejšim je namenjena opcija nastavljanja težavnosti, ki je sorodna vašem nazivu (pomočnik, šerif, maršal). Preden se podate v neskončno pobijanje zlikovcev morate vedeti, da je navodilo za tovrstno opravilo zajeto v enem samem stavku: najprej streljaj in šele nato vprašaj. Pravzaprav bi lahko tisto slednje kar črtali, saj streljanje čisto zadostuje. Tudi če želite igro le zapustiti, jo shraniti ali morda samo prekiniti pogovor ter določiti novo smer raziskovanja - za vse to bo poskrbel vaš magnum! Naboji, ki jih lahko trošite v neomejenih količinah, so na voljo na dnu zaslona (za poln saržer morate le klikniti na desno tipko miške), število nabojev v saržerju pa je prikazano v zgornjem levem kotu, pod katerim so še grafično zelo grdo izrisani klobuki, ki ponazarjajo vaša življenja.

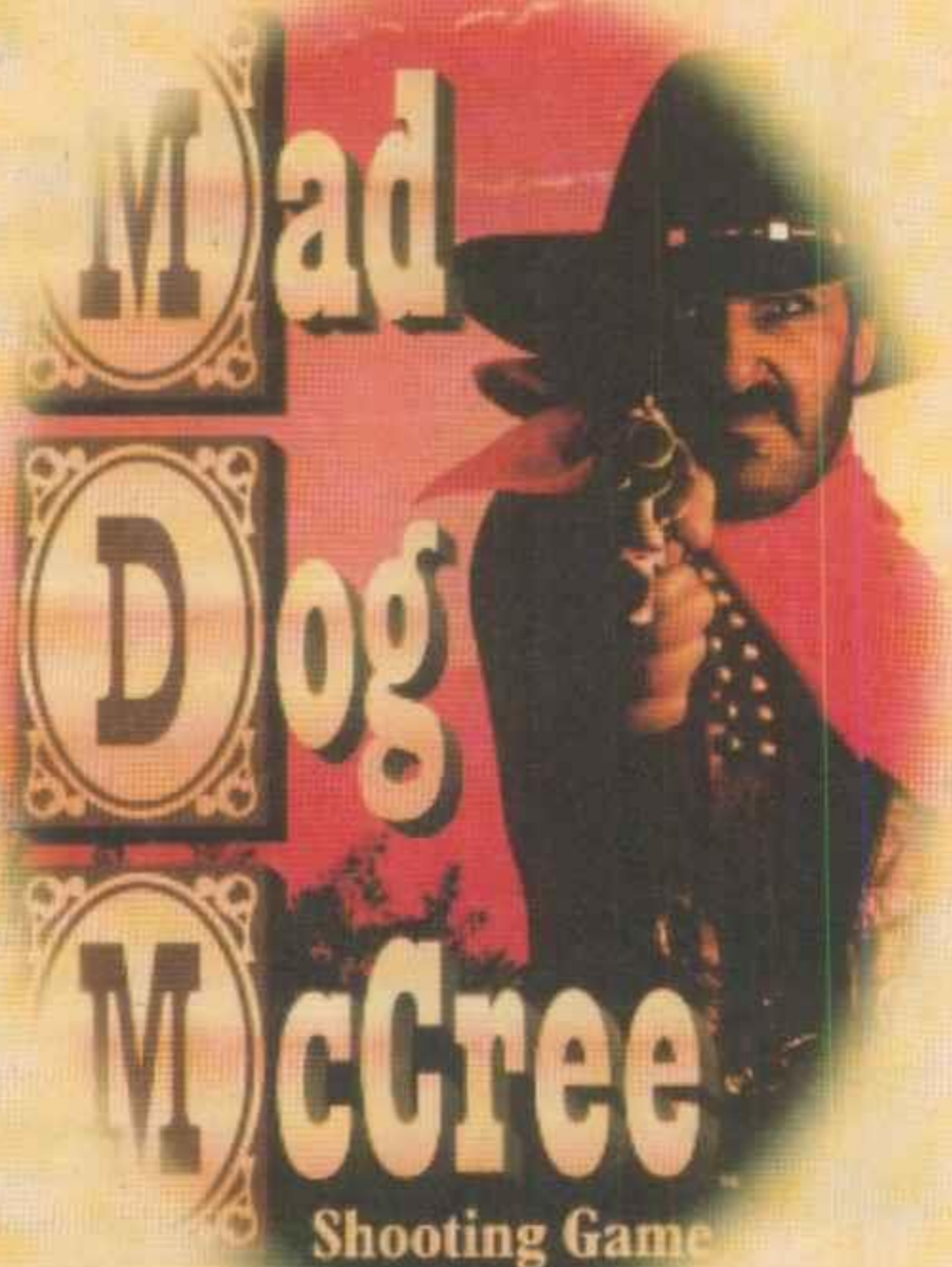


Ata se sonči na stara leta.

Igra je zasnovana na sistematičnem pobijanju vsakogar, ki povleče revolver in občasnih pogovorih z meščani, ki vam zaupajo pomembne informacije. Tako morate v mestu najprej postreliti vse v salonu, rešiti šerifa in nato pobiti še polovico banke in skednja. Naravnost smešno je, kako po osvoboditvi konča šerif, ko stopi na ulico in izreče legendarno frazo: "Mad Dog, you don't stand a chance!" Čez tri sekunde ga odpihne revolveraš, kljub dejstvu, da v prvih dveh sekundah osebno vanj izpraznim poln saržer. Ja, scenarij je trd kot kamen, skala, kost! Po osvoboditvi mesta morate obiskati iskalca zlata (prospector), ki vam pokaže pravo pot v rudnik, kjer leži zemljevid zatočišča (hideout). Če vam na kakšnem zaslonu brez razloga vedno odpihnejo glavo, si nekaj prejšnjih sekvenc pozorno oglejte. Ponavadi boste našli živalsko lobanjo, v katero je za srečno nadaljevanje potrebno ustreliti. Enako velja za svetilko ob rudniku, ki v nasprotnem primeru vedno eksplodira. Našteti primeri so na srečo tudi edini poskusi intelektualizacije igre: vse ostale probleme je moč rešiti že s hitrim potegom revolverja.

Grafika je zaradi velikosti zaslona in potrebne hitrosti malce kockasta, vendar zadovoljiva, zvok pa je posnet na CD in mu zato razen slabe amerikanščine ne moremo očitati ničesar.

Največji odliki igre sta njena igralnost in preprostost, saj tipkovnice sploh ne potrebujemo, ikon je le za prgišče, vse ostalo pa temelji na zlatem načelu: "This town ain't big enough for both of us!" Mad Dog ni igra za majhne otroke s slabimi živci ali upokojeence s še slabšimi refleksi. Namenjena je ljubiteljem Clintu Eastwoodu in vsem tistim, ki žalujejo, ker so zamudili partizane ali pa samo film Obračun pri O.K. Corallu. ☺



## NAJBOLJ NEVAREN PES NA DIVJEM ZAHODU

ALEŠ PETRIČ



Grdi, umazani, zli.

RAČUNALNIK: PC CD-ROM  
TIP: akcijska igra  
ZALOŽNIK: American Laser Games



13

RAČUNALNIK: PC  
TIP: izobraževalna igra  
ZALOŽNIK: ShitSoft



Primož Škerl

# Code: Europe

## Digitalna geografija

Še pomnite, tovariši, igro Where in the world is Carmen San Diego, kjer ste kot detektiv potovali po celem svetu in iskali ubežno Carmen. Tej so sledila še mnoga nadaljevanja, verzija za CD, igro pa je v Ameriki priporočilo tudi Ministrstvo za izobraževanje. Postavi se vprašanje, kaj je bilo v igri tako izobraževalnega, da so jo med poukom povsem legalno igrali ameriški smrkavci? Nič drugega kot spoznavanje zemljepisa, saj je bilo treba med zasledovanjem pretakniti skoraj vsak košček zemljine oble, da ste našli begunko. Stikali ste po galerijah, v katerih so digitalizirana visela prava umetniška dela, se sprehajali po krajih z znamenitimi stavbami in odgovarjali na kvize z značilnostmi posamezne države. V igri Code: Europe se je vse to ohranilo, le da je omejeno na Evropo, ki je podrobneje predstavljena. Tokrat ni treba loviti Carmen, ampak morate za različne vlade opraviti posle: eni so ukradli nakit, drugi zlato ipd. Vsaka igra se omeji na določeno število držav, ponavadi tri ali štiri, tako da oreh



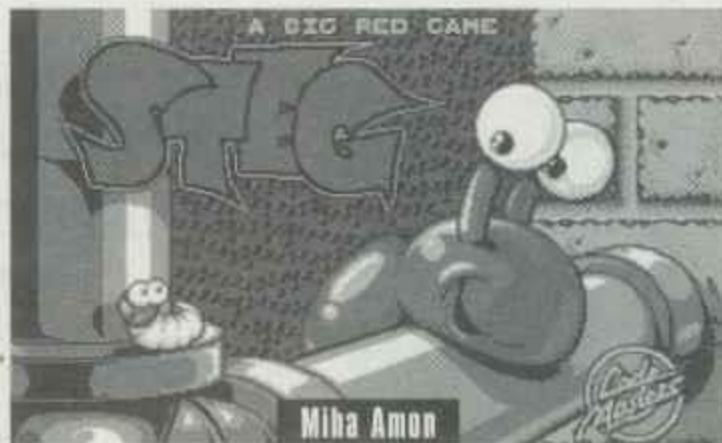
Na obisku pri vašem delodajalcu

le ni nerešljiv, omejena pa sta tudi čas iskanja in zaloga denarja.

Igra bi sicer znala biti zelo kratkočasna in poučna, če ne bi imela nekaj napak. Prva je angleški jezik. Večina mladeži, ki potrebuje take splošne podatke, se še lovi po osnovnih šolah, njihovo znanje angleščine pa zadošča le za spremljanje Ninj Želv na satelitskih TV kanalih. Druga napaka pa je - Jugoslavija. Da, Socialistična Federativna Republika, ne pa Zvezna Republika, ki še sedaj kvazi obstaja v srcu Balkana. Očitno je, da je avtorje Zgodovina povozila, nato zavrla in vklopila še vzvratno prestavo, saj se enako kot Jugoslaviji godi še Češkoslovaški in Sovjetski Zvezi.

Krmiljenje je enostavno, kot se za naraščaj spodobi, tako da je edina napaka vsebinska. Kot pravi neki ljubljanski grafit: "If it wasn't for my faults, I'd be perfect!"

RAČUNALNIK: Amiga, PC, ST  
TIP: arkadna igra  
ZALOŽNIK: Codemaster



## Slinasti lemingi

Če ste tiste vrste človek, ki vsak večer, preden se potopi v globok spanec (in še celo potem), sanjari o tem, da bi postal slinast mesojed polž, potem je to igra za vas! :-). No dobro, tudi če situacija še ni tako hudo resna, vas bo ta nadvse duhovita miselno-arkadna igra vseeno pošteno zabavala! In, če se vam želja nekega lepega dne le

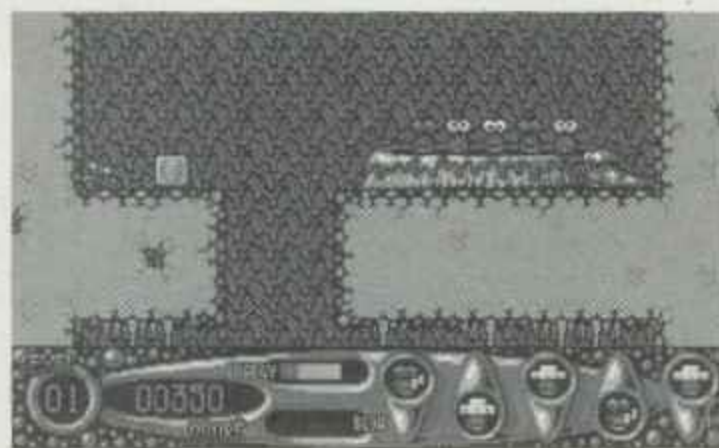


Žur z gosenicami.

uresniči, je zelo priporočljivo, da vsakdanje polžje situacije poprej vsaj malo "natrenirate" na polžjem simulatorju - igri Steg.

Glavno vlogo igra mala zelena živalica, ki je še najbolj podobna polžu brez hišice. Cilj igre je, da kot vsak

zaveden polž (ali nekaj podobnega) poskrbite za svoj naraščaj, sestradane mladičke, ki neoglajeno odpirajo svoja lačna usta ter na široko raztegujejo svoje globoke požiralnike in čakajo, da bo kaj padlo notri. Stvari malo spominjajo na igro Lemmings, vendar so celo bolj domiselne in duhovite, kar sem pri lemingih zelo pogrešal. Na vsaki stopnji morate nahraniti določeno število mladih živalic, z nekakšnimi gosenicami, ki jih ujamate v mehurček iz sline in odpihnete proti gnezdu. Mehurčke s



"Mama, mama...!"

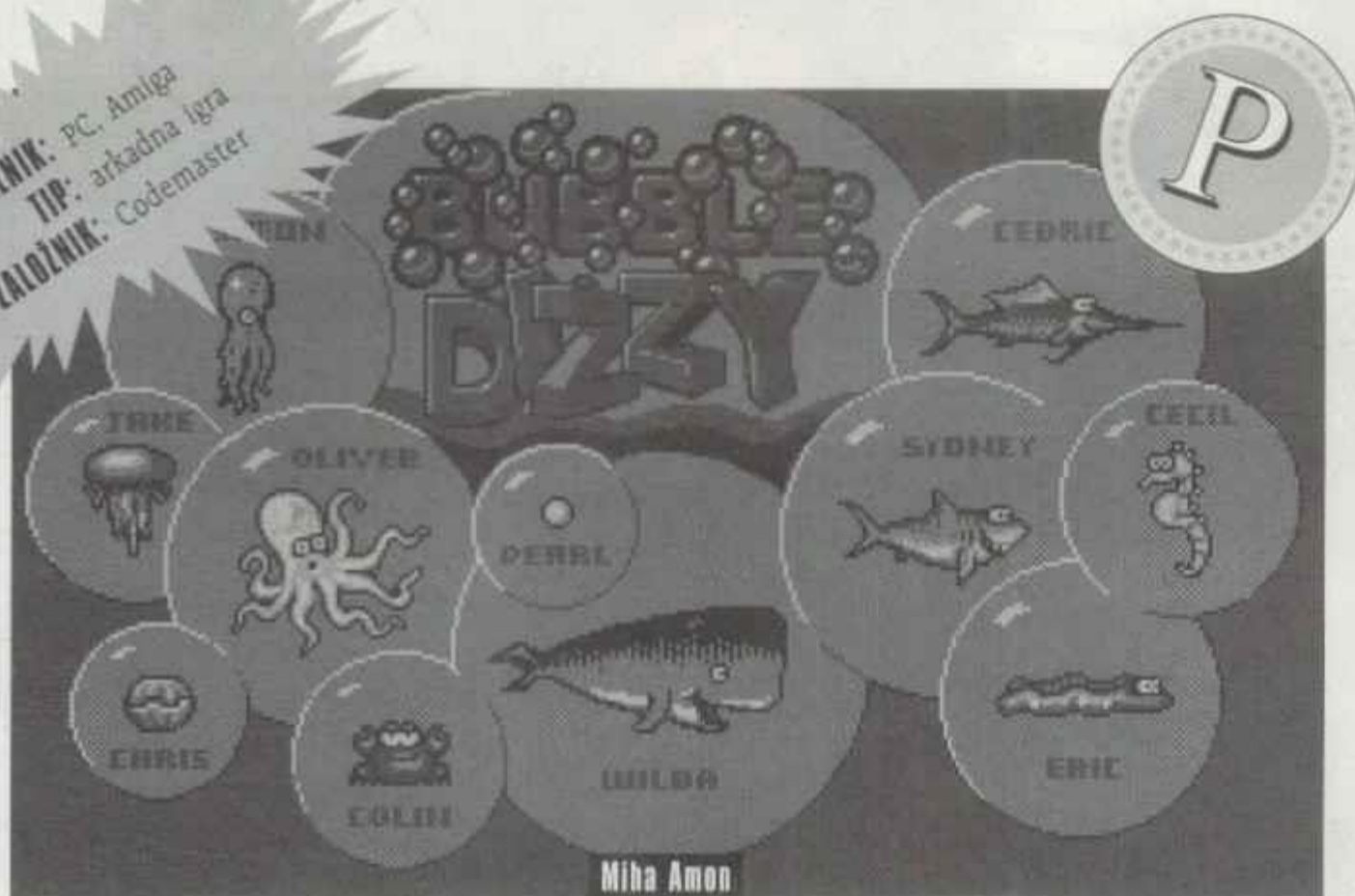
hrano morate preko mnogih ovir varno pripeljati do lačnih mladičev, ki radovedno stegujejo oči in seveda usta iz gnezda. To ponavljate toliko časa, dokler majhni, a zelo globoki želodčki malih zverin niso polni.

Domiselna vsebina, ni kaj! Kaj pa ostale kvalitete? Igra je spremljana z veselo in poskočno glasbo, ki se od stopnje do stopnje spreminja. Moti me, da stvar podpira samo Adlib zvočno kartico in notranji zvočnik. Risbice so zanimive, polži in podobne spake, ki se slinijo in poskakujejo po ekranu pa so hitro in gladko animirani. Igra sicer ni vrhunska, a od 500 Kb v primerjavi s povprečno dolžino igre za PCja 15 Mb, sem pričakoval veliko manj!

Stvari malo spominjajo na igro Lemmings, vendar so celo bolj domiselne in duhovite.



RAČUNALNIK: PC, Amiga  
TIP: arkadna igra  
ZALOŽNIK: Codemaster



## Zgodba o mehurčkih in podvodnem jajcu

V zgodovini zabavnega računalništva je bilo narejenih že toliko najrazličnejših računalniških iger, da je stvaritev še ene nove in popolnoma izvirne arkade, ki še ni podobna drugim, res velika umetnost. Nikakor ne trdim, da igri Bubble Dizzy ni para, saj je to skoraj nemogoče, a vsaj jaz se ga ne morem spomniti.

V glavni vlogi nastopa gospod, ki je nadvse podoben jajcu, Mr. Podvodno Jajce po imenu, v popolni potapljaški opremi. Manjkajo mu samo jeklenke s kisikom. Situacija brez kisika na dnu morja pa je slej ko prej zelo kočljiva. Ja, ja, tudi podvodna jajca dihaajo! Zato ga morate na vsaki stopnji pripeljati na gladino morja, kjer se nadiha svežega zraka. Zakaj se na naslednji stopnji zopet znajde na dnu oceana, je skrivnostno vprašanje, na katerega odgovor ne ve nihče. A kako priplavati na površje, če ne znaš plavati - to je zdaj vprašanje! Še sreča, da zna naš jajčasti gospod skakati po zračnih mehurčkih, ki se dvigujejo proti vodni gladini. To pa mora narediti zelo zelo hitro, ker podvodna jajca nimajo velikih pljuč in kisika zmanjka tako rekoč v trenutku! Posebej, če mu ga ob dotiku ukradejo druge ribe, meduze, hobotnice, morske kače... Če ima srečo in dobre oči, pa ob poti navzgor včasih najde tudi kakšno majhno stekleničko s kisikom za prvo silo.



Mr. Podvodno Jajce v akciji.



"Gumb, mbgmb, glibp, gip..."

risane razmeroma slabo, paleta 256 barv je skoraj neizkoriščena. Ni mi všeč, da je morje v ozadju le enobarvno. Igra deluje tudi v šestnajst barvnem grafičnem načinu EGA in moram reči, da razlike z VGA skoraj da ni. Glasba med igranjem je zabavna, vendar na žalost igra samo na vgrajenem piskachu ali pa Adlib kartici. Zelo prijetno me je presenetilo tudi to, da z igro dobimo kar sedem različnih ikon z glavno osebo - g. Podvodno Jajce - v različnih položajih za zaganjanje na Okna. ☺



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

## CyberMan 3D controller

Februarja že v prodaji pri nas za  
**15.700,00 SIT**



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

**RACUNALNIK: PC CD-ROM**  
**TIP: zvezdana**  
**izstreljevalna**  
**zabojnik: Spectrum HoloByte**



Aleš Petrič



Tole je dvigalo.



Soba z rumenimi stoli.



Naslednji hodnik, prosim!



**Pomnite:** dejstvo, da pametni robot defender vedno zazna vsako odpiranje vrat, prevoz z dvigalom in celo priklop na računalnik, je lahko včasih tudi koristno.



Zemlja, 17. oktober, leto 2378. Hladna vojna z neznano raso Thanatosianov se bliža vrhuncu, ki se lahko kaj kmalu spremeni v odprt spopad galaktičnih razsežnosti. Krhko premirje počiva na obojestranskem kopičenju težkega orožja.

## Ustavite intergalaktični rušilec!

V bojnih manevrih globoko v vesolju, sredi nevtralne zone, se zemljani odločijo za preizkus novega rušilnega biološkega orožja, katerega tajno ime je Iron Helix. Za tarčo orožja, ki ga nosi SS Jeremiah Obrian, rušilec razreda Cerberus, je bil izbran nenaseljen planet, vendar centralni računalnik na ladji Obrian povozí vse varnostne kóde in za cilj samovoljno izbere Thanatosianski planet Calliope. Popolno uničenje nevarovanega planeta bi zagotovo sprožilo totalno vojno. Kapitan in posadka poskušajo računalnik onesposobiti, vendar zaradi okužbe z biološkim virusom podležejo. Intervencijski signal je takoj poslan v vesolje, toda edino prisotno plovilo v sektorju dosega, ki ga sprejme, je neoborožena in počasna znanstveno raziskovalna ladja Indiana, na kateri ste tudi vi.

Po prestrezanju zvezdnega rušilca, v boj zaradi nevarnosti okužbe z biološkim orožjem, pošljete daljinsko vodeno sondo Darwin 5. V šestih urah preden rušilec doseže svoj cilj, si morate zagotoviti varnostni dostop do sob in komunikacij ter povoziti ukaze glavnega računalnika, oziroma v skrajnem primeru razstreliti rušilec. Za dosego cilja morate s sondo najprej zbrati tri molekule DNK, ki so pripadale glavnim članom posadke, da bi tako odprli vsa vrata in dobili dostop do vseh računalnikov. Nato morate v računalniških video sporočilih odkriti informacije, ki vam povedo, kako ustaviti ali razstreliti ladjo in ubiti robota stražarja. Robot (defender) je poleg vas edino bitje, ki še kroži po hodnikih, njegov cilj pa je uničenje vsega kar se premika. Ker ste neoboroženi, vsako srečanje z defenderjem pomeni gotovo smrt. Na srečo robot za prehod med nadstropji namesto dvigala uporablja le lestve, zmedete pa ga lahko s funkcijo sonde "Jam (5)", ki vam sicer krati energijo, vendar robota za kratek čas onesposobi. Z zbranimi informacijami morate najprej eliminirati stražarja, ki bi sicer preprečil vaše manipuliranje s centralnim računalnikom. Po njegovem uničenju imate natanko 5 minut časa, da v računalnik s prave tipkovnice (na mestu določenem v video posnetku) vnesete dostopno kodo za ustavitve ladje.

Zaslon, ki ga gledate skozi vso igro, je dejansko kontrolna plošča sonde Darwin 5, opremljena z vsemi funkcijami, potrebnimi za preživetje. Video monitor (1) služi poleg pogleda tudi za skeniranje

okolja, manipuliranje z robotsko roko in prikazovanje teksta. Kontrolni gumb (2) omogoča pregled inventarja kamor spravljate DNK molekule (največ tri; nepomembne lahko tudi izbrišete), resetiranje sonde in zelo uporabno preklapljanje med ročnim in avtomatskim skeniranjem. Slednje je sicer hitrejše, a zato potrebuje energijo. Z robotsko roko (3) se lahko povežete na katerokoli data konzolo ali računalnik s funkcijo 4 sprožite že opisano skeniranje, motenje robota stražarja pa povzročite z gumbom 5. Manjši monitor je uporaben predvsem za odčitavanje računalniških podatkov in video sporočil. Z dvema gumboma (7,8) lahko na karti rušilca nadzorujete lokacijo tako vaše sonde, kot tudi robota defenderja. Zadnji gumb vam na karti prikaže trodimenzionalno strukturo vseh šestih nadstropij, skupaj z označenima pozicijama vas in sovražnika. Majhen monitor (10) pod gumbi konstantno prikazuje karto v enem od treh že omenjenih načinov, na kateri je s trikotnikom zaznamovana Darwin sonda s križcem pa robot defender. Zvočnik (11) in regulator glasnosti (12) sta bolj kot uporabnosti namenjena dekoraciji, kar drži tudi za dve lučki (13,14), ki se prižgeta, kadar je energija sonde nevarno nizka oziroma kadar njen računalnik procesira in zbira nove podatke in ukaze. Pomembnejša je funkcija Notes (15), s katero na glavni monitor prikličete vse do sedaj zbrane informacije. Poslednji trije gumbi (16) so seveda namenjeni birokratskim opravilom, ki obsegajo premor, shranjevanje igre in prekinitve ter izhod v Okna.

V pomoč naj vam izdam imena štirih članov posadke, katerih molekule DNK vam dopuščajo dostop do vseh računalnikov in sob. To so kapitan William Parrish, prvi oficir Catherine Ingram, glavni inženir Joseph Geist in specialist za orožja Robert Benedetti. Vse kar morate še storiti, sta le še metodična preiskava vseh prostorov in računalnikov ter neprestano gibanje na begu pred robotom.

Iron Helix je spodobno narejena igra z dobro, a žal malce majhno grafiko, z zvokom v CD kvaliteti in scenarijem, ki vsaj za spremembo daje vedeti, da se tu in tam, kdo še vedno potrudi. Tako sta glavni odliki igre prav atmosfera in uporabniku prijazen igralni vmesnik, oblikovan malce futuristično in vesoljsko. ☺

# IRON HELIX



# LOST IN TIME

Rok Kočar

**RAČUNALNIK:** PC  
**TIP:** simulacija  
pustolovščine  
**ZALOŽNIK:** Cocktail Vision

## Ko človek išče, pa nič ne najde

### Jo, moja glava!

Ko si boste ogledali meglen (dobesedno) uvod v igro, boste morda pomislili, da glavni junak ni spal v topli postelji, tako kot večina izmed vas. Njegov problem je v tem, da ne ve kaj ta megla počne v njegovi glavi, niti kje osebno se nahaja in seveda komu je treba, da se nahaja ravno ne-ve-m-kje. Nič ne pomaga. Treba bo ugotoviti, v katerem grmu tiči zajec, ali še bolje, kako se pride iz te temne sobe?! Preden pa se podamo na pot, se najprej vprašajmo, kaj sploh igramo?

### Tole pa ni navadna pustolovščina!

Cocktail Vision je že marsikomu polepšal življenje in ga nekaterim celo podaljšal s fenomenalno utrpanimi Goblini, junaki te programerske hiše. Kdor si je ogledal nji-



Ah, olje. Saj ne bom delal solate.

hovo zadnje nadaljevanje ali pa že od prej pozna način igranja, tudi s to igro ne bo imel večjih težav, čeprav je celotna zasnova drugačna.

Celotno dogajanje v igro spremljate skozi oči glavnega igralca. Vsi prostori, predmeti in igralci so izrisani natančno in v 3D stilu. Uporaba pred-

metov je identična tisti v Goblinih, menu tudi in za uvod naj bo to vse. Nekaj več o nastanku igre si lahko preberete v priložniškem, ki ga dobite v škatli poleg dvanajstih disket. Instalacija požre 18 Mb in pol ure časa, igranje pa še nekajkrat več. Pod kapo morate imeti najmanj 386 in 4 Mb RAMa, za zvok pa poskrbi katerakoli zvočna kartica, razen senilnega PC Speakerja.

Pri samem igranju vas bo, poleg krasne glasbe, navduševal še občutek prisotnosti v samem dogajanju. Npr., ko pogledate stol, se mu dejansko približate, ga dvignete in pogledate okoli in okoli. Tudi po vsakem prostoru se lahko obračate po mili volji - torej si lahko ogledate vse štiri stene, čeprav mnogi ne igramo iger zato, da bi si ogledovali stene. Tako kvalitetna izdelava je posledica tega, da je bila igra najprej skonstruirana in narejena za CD-ROM. Tala varianta ni čisto nič slabša, je le za odtenek hitrejša, vsekakor pa je v tako kratki dolžini (kratki če jo primerjamo s CDjem) tudi nekaj manj možnosti igranja - za programerje seveda.

LIT s kvalitetno grafiko ne zaostaja prav za nobeno drugo pustolovščino. Kje pa, je celo precej boljše od mnogih drugih. S svojo foto-realistično grafiko se ob bok postavlja vsem Sierrinim igram in prekaša vse LucasArtove umetnije. Zvok pa vam bo sploh, garantirano, všeč.

Kljub temu, da sem se zgodbi sami do sedaj uspešno izmikal, imam občutek, da vam moram na vsebino vsaj malce namigniti. No, pa naj bo. Že po začetni sekvenci, ki je ni (!!!), vam bo moralo postati jasno, da tukaj nekaj ni v redu. Ali je tale molk

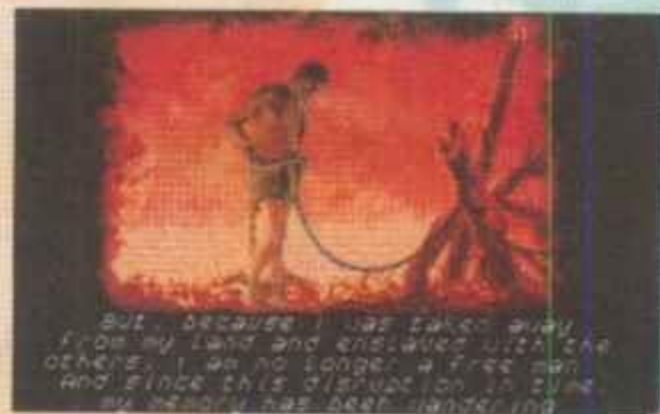


Če me občutek ne vara, bo nekdo ob glavo!

politične narave ali pa vam nekdo res "za nobeno ceno" (to je seveda samo fraza v resnici so podkupovanja vedno in povsod dobrodošla) noče povedati "so-far" zgodbe. Kakorkoli že, vsi, ki bi radi v miru odigrali igro, ne da bi med igranjem vedeli kaj vas čaka na koncu, izpustite naslednji odstavek.

### Naslednji odstavek

Igra se odvija na treh področjih. Mesto vašega prebujenja je lesena barka, dimenzij uredništva Megazina na peto potenco. Vsa vaša dejanja na plavajočem vkup-zbitem lesu niso povezana z nobeno hokejsko tekmo. (Hvala bogu, potem bi potrebovali sedem ladij!) Druga lokacija je graščina (seveda z bližnjo okolico), imenovana Pruneliere. Tu spoznate tudi nekatere zakonitosti gradbeništva - npr. da mora biti klet vedno nižje od pritličja, pritličje nižje od podstrehe, na podstrehi pa mora obvezno ležati vsaj en mrlič, drugače se lahko vsi ostali zakoni sesujejo kot mir v Sarajevu. Torej vse v mejah dobrega okusa. V bližini graščine je svetilnik, ki na obalo privablja še druge ladje, morske pse in upajmo tudi morske deklice - sirene. Otok svetega Cristobalda je zadnja in hkrati največja lokacija, po kateri se je treba pred koncem igre sprehoditi. Morda se bo komu zdelo neumno, da postane igranje ravno na otoku prav otročje lahko. Uganke so vse po vrsti tisočkrat lažje od vseh prejšnjih, vendar pa se v igro vrine cel kup sitnosti, ki marsikomu zagrenijo življenje. Smrt je že prva med njimi. Srečanje z njo se k sreči ne konča na žalost, ampak v DOSu. Mimogrede, med igranjem naletite še na cel kup izredno dolgočasnih oseb. Pustite jih tam kjer so, torej na disketah.



Pot do pekla je kratka, nazaj pa je težje priti.

### Konec naslednjega odstavka

Za vse, ki niste prebrali prejšnjega odstavka naslednje sporočilo: izpustite še ta odstavek, ker še vedno nisem povedal cilja igre. Hvala.

### Ta odstavek

Ideje, ki so si zatočišče našle v tej igri, so pohvale vredne. Nekatero so celo preveč kompičirane. Npr. tale: velika železna vrata, v katerih je ključ na drugi strani in so povrh vsega še zaklenjena, je treba odpreti na nič manj kot težak način. S puščico izbijte ključ na tla, nato pa žico, s katero je nad vrata pritrjena slika, ovijte okoli kljuka. Izpraznjeno baterijo napolnite kar z vinom, jo pritaknite k žici in tako ustvarite magnet. Ključ je v vaših rokah in z njim lahko vrata... ha, tega vam pa ne povem!

LIT se še najlepše primerja z igro Day of the Tentacle, kjer je bilo na udaru potova-

nje skozi čas. Se spominjate fore z drevesom, ki ga je bilo treba posekati v preteklosti, da ga ni bilo več v sedanjosti. Kar v redu, ne? Tokrat takšne časovne uganke sicer ne pridejo tako do izraza. Nikakor pa naj vas to ne odvrne od igranja, saj bo na koncu vse poplačano z zakl...



**RAČUNALNIK:** PC  
**TIP:** strateško/akcijska  
Igra  
**ZALOŽNIK:** Game Tek



Pa, pa Zemljica!



Dalibor Jovanović

# PROJECT NOMAD

## Elite II iz odpadnega materiala

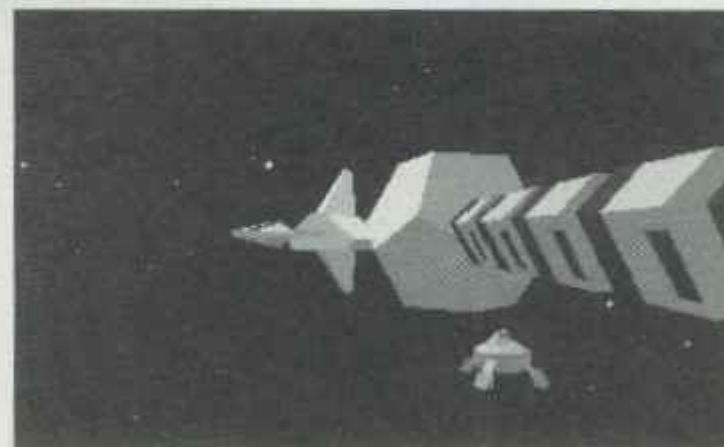
**E**lite, trgovsko-vesoljska strategija, ki je nekoč povzročila pravo euforijo, očitno še ni odletela v softverska nebesa, kot so ji nekateri napovedovali. Kje pa! Prav nasprotno! Nastalo je celo njeno nadaljevanje (Frontier), mnogo procesorjev pa je mučila tudi njena luksuzna sestrična Privateer in še marsikatera manj znana trgovski d.o.o. saga. Evo, Project NOMAD je ena njena taka bolj revna sestrična po tretjem kolenu.

Zaplet je klasičen: ni ga na spregled do konca igre. Konca pa, to ste najbrž že pogruntali, ni. Vaša dejavnost je neomejena na trgovanje, pogovarjanje, navigiranje (mar jim ni nihče namignil, da je vesolje neskončno?) in razstreljevanja nasprotnikov. Trgujete lahko z različnimi neumnostmi, še posebej priljubljeni so ključi za Yugo - za njih dobite celo deset marsovskih krav! Če kako **Hej, kdo ho pa plačal?!**



eksotično bitje ni zadovoljno z zamenjavo (denarja ali kakšnih kreditov alieni na srečo ne poznajo), vas napade, kar pomeni, da postane vaš sovražnik, ki ga bo treba razstreliti. Sovražnikov pa ne smete imeti preveč, sicer ne boste imeli s kom trgovati.

Pirati so vaši čisti sovražniki, ker nimajo česa menjati (razen svoje neskončne zlobe), zato ne izgublajte časa in živcev z njimi - vsi diplomatski poskusi bodo zaman! Na poti zato niste osamljeni. Vsa bitja (razen piratov) rada kramljajo z Zemljani: "O kolega, pozdravljeni, kako grejo kaj vaše neverjetne turbo pospeševalne kartice?" Hvala na



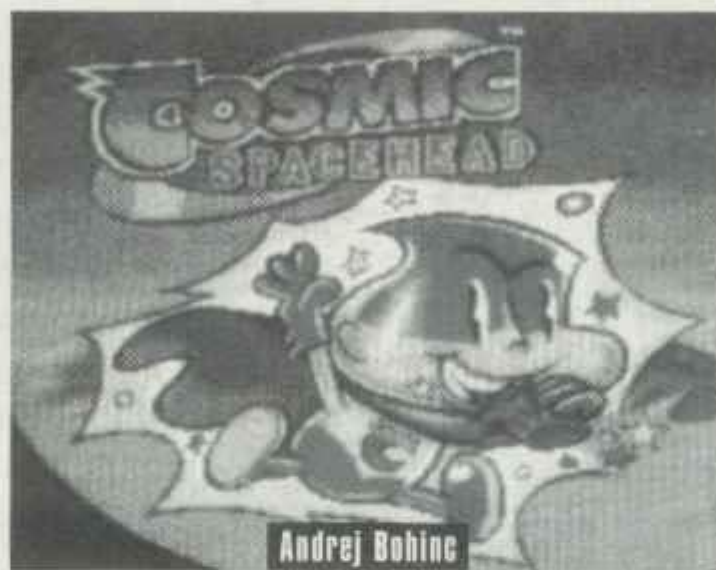
Hvala za nakup in nasvidenje!

vprašanju, ravno včeraj sem pri zvezdi WP51 kupil nov asteroidobran. A veste, da so Squaki zmagali na olimpijadi v sektorju 34H?..."

Revno grafiko do neke mere rešuje kopica digitaliziranega govora, drugače pa je v vesoljskem prostoru tiho, so pa zato zvezde raznobarvne, da vam je ja vsaj malce zanimivo na vesoljskih popotovanjih.

Če imate dovolj volje in 5.5 Mb prostora na diskovju, plus zvočno kartico za preganjanje tišine, če ste depresivni in ne verjamete v dobre in zanimive igre, če ste v šoli fasali petnajst cvekov v enem tednu, sploh pa če ste član društva za uzakonitev dolgčasa, potem jurišajte na to igro in se veselite (če se morete).

**RAČUNALNIK:** Amiga, PC,  
ST. konzole  
**TIP:** arkadna  
pustolovščina  
**ZALOŽNIK:** Codemasters



Andrej Bohinc

## Izgubljeni intergalaktični turist

**V**ozračju je vladalo napeto vzdušje. Nekdo je nastavlil pest in potem smo vlekli vžigalice. Ko sem potegnil najkrajšo, me je spreletel srh, ostali pa so si globoko oddahnili. Doletela me je namreč kruta kazen: opis igre Cosmic Spacehead.

Cosmic Spacehead je bil prvi vesoljski turist, ki je obiskal Zemljo, pa mu tega na domačem planetu Linoneumu ni nihče verjel. Zato se je odločil, da bo šel na Zemljo še enkrat in tokrat prinesel s seboj dokaz, da je bil res tam. Kaj bo to, še ne vemo, in najbrž tudi ne bomo vedeli, dokler ne bomo končali te igre. To bo pa težko, vendar

ne zaradi njene težavnosti - večji problem bo motivacija. Splošno je znano, da nekatere stvari ne gredo skupaj. Tako kot se ne trpita pivo in mleko, Metallica in 2 Unlimited, se tudi kombinacija pustolovščine in arkadne igre ne obnese. Še večja kriza pa je, če je pustolovski del le blede kopija humorističnih LucasArtsovih uspešnic, arkadni pa močno okleščena verzija Zoola, Sonica in podobnih. Igralni vmesnik je močno poenostavljen (da ne rečem siromašen). Sestavlja ga pet osnovnih ukazov (poglej, daj, poberi, govori, uporabi), ki jih izbirate s puščico, to pa seveda premikate z igralno palico (!). Arkadni del se pojavi med prehodom na drugo lokacijo, pa še to le enkrat, saj potem izgine. Hvala bogu, saj tudi ni kaj prida! V njem morate preskočiti vse prepreke ter se izogniti vsem življenju nevarnim oblikam življenja.

Igra je sestavljena iz tavanja po lokacijah in prenašanja predmetov od ene osebe do druge. V dialogih ne morete izbirati odgovorov, tako da vse poteka bolj ali manj avtomatično. Logičnih ugank je v tej igri bolj malo, prav tako ni tudi opcije save, ki jo nadomeščajo nekakšne kode, ki jih najdete na določenih lokacijah. Če bi se mi zahotelo, bi igro brez problema končal v pol ure, vendar se mi zdi to tratenje časa. Morda igra na prvi pogled ne izgleda tako slabo, toda verjemite mi: Cosmic Spacehead ni zelo dober!



# P r i m o ž š k e r l

# POLICE QUEST 4

## Ponedeljek

Na kraju umora se pogovorite z vsemi prisotnimi, nato pa iz avtomobila s ključi vzemite "Homicide Kit", ga odprite in vzemite kredo. Stopite k truplu in si ga od blizu ogledajte. Na njem in na cigaretnem ogorku uporabite kredo in beležko. Slednjo se navadite uporabljati vsakič, ko zaslišite kako osebo ali opazite kaj zanimivega. Odprite še smetnjak ob steni trgovine in uporabite beležko na dečkovem truplu. Enako storite z grafitom poleg smetnjaka. Sledi ponoven pogovor z vsemi navzočimi. Po opravljenem delu in pogovoru s šefom se znajdete v pisarni. Govorite s partnerjem Halom Bottomsom in raziščite svojo pisalno mizo. Našli boste zahtevo za udeležbo na strelskih vajah v sredo, v predalih pa sliko in prazne formularje. Beležko uporabite na formularjih, katere predate Halu. Stopite k računalniku in ga vklopite. Za ID vnesete "612", kar je številka vaše policijske značke, šifra pa se glasi "GU-NNER", kar piše na najdeni fotografiji. Preberite vse, še posebej pa si ogledajte bando "Rude Boys Get Bail". Izklopite računalnik, pojdite z dvigalom v pritličje in zapustite zgradbo. Novinarke na preži se znebite z grobim odzivom roke. Na zemljevidu izberite mrtvašnico (L.A. County Morgue). Pri vhodu pokažite značko in se pogovorite s Samom. Z beležko kliknite na truplo in pri asistentu vzemite osebno lastnino obeh ubitih. Naslednja postaja: hiša Boba Hickmana, kjer potolažite hčerko in predate osebne stvari ženi. Podrobno jo izprašajte o moževih težavah z mamilami in še malo tolažite hčerko. Preiščite plašče v omari in našli boste škatlico s tabletami. Odpeljite se na policijsko akademijo, kjer pri vratarju na strelišču vzemite formular in mu ga skupaj z denarnico tudi vrnete. S pulta vzemite municijo in slušalke ter se odpravite na strelišče. Tu si nataknite slušalke in streljate. Med streljanjem je treba piš-tolo ponovno napolniti. Po koncu slušalke vrnite pri izhodu. Zapeljite se na prizorišče zločina, South Central L.A. in pojdite v trgovino. Kupite jabolko in lepilo ter se podajte dva ekrana na levo. Obema poboma s policijsko značko razvežete jezik. Vstopite v pogorelo hišo, kjer lahko v steni občudujete množico strelnih lukenj. Z nožičem iz "škatle za umore" vsako kroglo razrahljate in jo nato pospravite v vrečko. Pojdite k mestu umora in od tod desno, kjer najdete deklico. Z njo se pogovorite (po prepričevanju z značko) in ji dajte jabolko. Še enkrat se odpravite proti desni in gospe Washington po pogovoru predajte lastnino ubitega dečka. Vrnite se v Parker Center, kjer vratarju pokažite policijsko izkaznico (ne značke). Dvigalo vas popelje v klet (gumb "B"), kjer Julie izročite lepilo in tablete iz Bobovega suknjiča. V četrtem nadstropju klepetajte s policistom in mu dajte svinčenke. Pojdite v tretje nadstropje in pri svoji mizi počakajte, da zazvoni telefon, takoj nato pa naj vas noge ponesejo v pritličje. Tu vsekakor posnemite položaj, saj bo kmalu postalo vroče! Odpeljite se na kraj umora, kjer vas napadejo. Takoj se sklonite za avto in oblecite neprebojni jopič. Odplazite se k prtljažniku in ga s ključi odprite. Odklenite tudi puško in si jo prisvojite. Ostane vam samo še streljanje na napadalca, kjer morate paziti predvsem na potrošnja streliva.

## Torek

Novi dan se nadaljuje povsem običajno. Poklepetajte malo s partnerjem in izpolnite nov formular. Zapeljite se v klet, kjer vam Julie vrne pokalico. Tudi klepet ni odveč... Odpravite se k Yo Moneyu, kjer na truplu uporabite beležko. Preiščite tudi grmovje pred hišo, saj je v njem skrit ženski čevlji. Gorili pri vratih pokažete izkaznico in jo ogovorite, v notranjosti pa pogovor nadaljujete z Yo Moneyem in njegovo prijateljico. Predvsem naj vas zanimajo Moneyevi sovražniki, prijateljici pa pod nos potisnite še čevlje. Poslovite se in se odpravite v mrtvašnico, kjer vam Sam pove vse, kar hočete vedeti. Nazaj v Parker Center, kjer Halu izročite formular. Poženite računalnik in izberite meni "Hate crimes", kamor vpišite ime, katerega je omenjal Yo Money: Walker. Odpeljite se v South Central L.A., kjer poklepetajte z gospo Washington. Odločite se še za obisk Walkerjeve hiše. Tu shranite položaj. Potrkajte in se predstavite z značko. Sledi pogovor in povabilo v hišo. Ker člove-

ka čisto nič ne slišite, morate utišati radio, kar pa ne ustreza Walkerjevi prijateljici. Hitro potegnite pištolo, jo ogovorite in aretirajte. V Parker Centru zopet govorite z gospodično Garcia in preberite sporočilo na vaši mizi. Odpeljite se k Hickmanovi hiši in govorite s Catherine. Po napor-nem delu se prileže tudi malo zabave, zato se odpravite v Shortshop Bar, počekajte s Samom in Julie, shranite položaj in vzemite preste.

## Sreda

Delovnik se začne z odgovarjanjem na vprašanja in hojo naravnost naprej. Takoj, ko vas Dennis napade, v njega mirno namerite orožje, z njim dvakrat govorite in ga aretirate (z natikanjem lisic, seveda). V policijskem poslopu zopet opravite proces izpolnjevanja obrazca, ga oddate in malo počekate. Čaka vas preizkušnja v streljanju na policijski akademiji, kjer vzamete zeleni formular, ga vrnete človeku in odidete desno. Kvalificirajte se, dodatno strelivo se nahaja med ostalo lastnino. Čaka vas še en pogovor v mrtvašnici, nakar se podate v Impound Lot, kjer pri okencu pokažete značko in dobite kodo, potrebno za pogovor z delavcem. Ob tej priložnosti vprašajte še za avto. Iz avtomobila nato vzemite časopisni izrezek in ga preberite. V Griffith Parku dajte psu preste in se odpravite k drevesu s policijskim plakatom. Pri natančnejšem ogledu se v umazaniji opazi kost, katero se s pomočjo "Homicide Kita" spravi v plastično vrečko. Le-to se pozneje izroči Samu v mrtvašnici, katerega takoj tudi izprašate (o kosti in o stvareh v avtu). V Hollywoodu izprašajte človeka in se odpravite v Bitty Kitty Club, kjer pošklite na izrezek iz časopisa. V klubu izprašajte Electro in ji pokažite čevlje. Vprašajte jo tudi po Barbie. Le-to najdete pri baru, ji prižgete cigareto in ji globoko pogledate v oči! Odpravite se iz kluba in vstopite v prodajalno plošč, kjer pokramljate s prodajalcem, ter se vrnete v klub. Spet govorite z Barbie in ji pokažite čevlje. Dneva bo kmalu konec, zato samo še malo pošklite v mrtvašnico.

## Četrtek

Dan začnete tako, kot ste končali prejšnjega - v mrtvašnici. Po pogovoru s patologom se odpravite v SIDS in govorite z Julie. V pisarni opravite proceduro z obrazcem in se podajte na pogovor s šefom. Čaka vas še obisk v Impound Lotu, kjer pri okencu zopet pokažete značko. Delavcu datje kodo in ga povprašajte o avtu. Ne pozabite si zapisati številke avtomobila: E2BSY669. S to številko nakrmite računalnik v pisarni v meniju DMV. V Social Services Office pokažite Nori značko in jo zaslišite. V pisarni Luella Parker preiščite pisalno mizo in vzemite trak ter dokument. Zopet izprašajte Noro, nato preberite dokument. Trak izročite lastniku prodajalne plošč v Hollywoodu in s pulta vzemite bobnarsko palico. O Luelli Parker povprašajte tudi Barbie v Bitty Kitty Club, potem pa naj vas pot vodi v 3rd Eye Theatre, kjer izprašajte blagajnika (značka!). Podajte se v vežo, kjer ista usoda čaka Mitchella Trumana, poleg tega pa spijte še čaj in si ogledajte film. Odpeljite se v South Central, kjer iz škatle v zgoreli hiši vzemite kos vrvi, s katero ujemite psa v Griffith Parku. Hitro se vrnite na mesto umora, kjer s palico iz "Homicide Kita" vlomite vrata. V temnem prostoru prižgete ročno svetilko in zagledate lesena vrata. Shranite položaj. Iz bobnarske palice, lepila in ogledala zgradite neke vrste periskop. Z nožičem naredite v vrata špranjo, skozi katero potisnite periskop. Takoj ko ni nikogar več, vstopite in pogledajte v hladilnik. Psa pomirite z Bobovimi pomirjevali. V stranišču odkrijte pod tepihom skrivna vrata, skozi katera se po lestvi spustite in najdete izhod v gledališče. Podajte se v vežo, kjer vzemite desno od treh pijač in tako postanite ponosni lastnik ključa. Z njim se lahko odklenejo desna vrata v dvorani, za katerimi uporabite žepno svetilko. Po napadu psihopata se psa znebite z žogo. Psihopata se da znebiti z metalcem plamena iz samogradnje: iz omarice z zdravili v kopalnici vzemite sprej za lase, katerega lahko z vžigalnikom iz ust trupla v hladilniku čudovito prižigate. Seveda prej shranite pozicijo in se podajte na konec hodnika -igra je končana, saj morilec zagori kot bakla...

# STAR TREK - JUDGEMENT RITES

## 1. Misija: Federation

Enterprise odgovori klicu na pomoč kapitana Luka Raynerja, katerega ladja USS Alexander je močno poškodovana. Še preden vam uspe povedati zakaj, bo Združena Federacija Planetov čez osem dni uničena; njegovo ladjo raznese. Analizirajte njeno smer in ugotovili boste, da je bila ladja namenjena na Espoir Station. Uporabite navigacijsko mapo (Sulu) in se tudi sami odpravite tja. Po prihodu naj Uhura vzpostavi komunikacije in ko izve koordinate, se teleportirajte na postajo. Kmalu po srečanju s komanderjem Jamesom Munroejem traktorski žarek ujame Enterprise, vas pa vržejo v ječo. Pobeg iz nje je možen le preko pogovora s stražarjem Menao Shemom, katerega očeta je poznal tudi Kirk. Vztrajno govorite o njem in stražar vam bo odprl vrata in pustil, da vzamete vašo opremo in orožja iz konzol na zadnji steni. Spock naj odpre kodirana vrata dvigala (use Spock vrata). Pojdite v komandni center (main control), kjer morate z zelenim (stun!) phaserjem uspavati stražarja, dr. McCoy pa naj z medkitom pomaga alergičnemu asistentu. S Spockom morate onesposobiti komandno konzolo za orožje (desno pod zaslonom poleg Munroeja) in dva varnostna sistema (leva in desna stran računalnika na zadnji steni). Pojdite v prostore za posadko, kjer leži bolnik (preglejte ga z Medkitom, saj je to koristno za končne točke misije) in iz zgornjega desnega kota vzemite še napihljive lutke. V upraviteljevih (exec) prostorih vzemite zračni filter (air filter) in pojdite v računalniško sobo in tam najprej omamite stražarja, nato pa pregledajte vse računalnike. Računalnik na sredi sobe, ki neprestano igra šah morate premagati, da bi sprožili kratek stik. Shranite pozicijo in nekajkrat poskusite različne odgovore. Spock naj nato uporabi znanstveni in medicinski trikorder ter ju poveže z glavnim računalnikom, da bi dobil podatke o načrtu norega Breddella. S pregledom najdenega lahko preberete tajno kodo Breddelove sobe. Pojdite v sobo s teleporterjem, ki je poplavljen s strupenim zrakom. Na desno stran teleport konzole (nekakšna rešetka) montirajte filter, ki bo očistil zrak, pojdite na teleport, napihnite gumijaste lutke, nastavite koordinate na sobo varnostnikov in se s phaserji v rokah odteleportirajte tja. Po boju morate razoroženim varnostnikom pokazati resnico o Breddellovem načrtu in sicer tako da jim pokažete trikoder s shranjenimi podatki. Varnostniki so zdaj na vaši strani, zato s Spockom onesposobite računalnik na zadnji steni, tistega na desni in še konzolo na komandnem stolu. Pasti, energetska polja in kontrola komunikacij so zdaj odklopljeni. Pojdite v Docking Bay in se predajte, saj bo Spock takoj nato elegantno opravil z vsiljivci. Sabotirajte konzoli na levi strani in jo mahnite k vratom Breddellovega stanovanja. Uporabite kodo in vrata se odprejo. Pripravite stun phaser s katerim morate reagirati zelo hitro. Iz knjige vzemite znamenovalni znak in nato pregledajte pikado tarčo s Kirkovim obrazom. Knjigo in bralni znak skenirajte s trikorderjem (znanstvenim) in v konzolo za tarčo vnesite kodo. Pojdite v sobo, kjer so bila prej energetska polja in v kletki zaprta pošast, ter pripravite rdeči phaser, s katerim morate pošast ubiti. S Spockom nato le še onesposobite levi računalnik in Enterprise je prosta.

## 2. Misija: Sentinel

Naslednjo nalogo vam zaupa znanstvena ladja Demeter, ki iz orbite preučuje planet Balkos III. Tudi vi se z navigacijsko mapo odpropelirajte tja ter nato še na površje. Spocka vedno uporabljajte za odpiranje vseh vrat in drugih tehničnih aparatov. Pojdite skozi edina vrata, v naslednji sobi pa skozi desna. Znašli se boste v sobi s stroji, ki niso pod energetske ščitom. Poberite monitor, stikalo (on-off switch), kocko, računalniško vezje in kabel. Uporabite oba dela velikega stroja

na desni in dobljeno nato spojite na napravi v levem kotu. Dobili boste nekakšen akumulator energije, katerega lahko napolni le naprava v sobi na levi. Nato pojdite v simetrično sobo s štirimi vrati in velikim zaslonom. Konzolo na sredini popravite s kocko in nanjo priklopite monitor. Spocku ukažite naj deaktivira energetska polja, vendar se pojavi nekakšen test. Likom, ki se prikažejo, preštejte stranice (krog ima eno stranico) in nato v manjkajoči prostor vnesite lik, ki bo dal enak seštevek, kot vse druge vrste. Energetska polja so onesposobljena, vi pa pojdite skozi vrata desno od zaslona in v sobi z ogromnim tankom bakterij instalirajte stikalo na spodnji del tanka. V sobi z napravo za izdelavo hrane počakajte na avtohtonega prebivalca, ki naj ga Spock med hranjenjem uspava s svojim prijemom. Kliknite na Balkosija (get Balkosi) in znašli se boste v medicinski dvorani. McCoy naj pregleda pacienta z vsemi aparati, ki razkrijejo njegovo agresivno naravo. Zadnje opravilo vas čaka v sobi z ogromnim računalnikom, tam kjer ste na majhni napravi napolnili akumulator. Spock naj pregleda računalnik in uporabi računalniško vezje ter kabel. Kirk mora Spocku le še ukazati naj sistem prižge in misija Sentinel je zaključena.

## 3. Misija: No Man's Land

Oditi morate v Delphi sistem, kjer se Enterprise spopade s trokričcem iz I.svet.vojne. Premagani se znajdete v ječi v družbi poveljnika ladje USS Zimbabve Ellisa. Odprite zaboj in z alkoholom namočite slamo v kotu. Vzemite palico in z njima v slami zakurite ogenj. Stražarja, ki pride v celico naj Spock s svojim prijemom uspava, nato pa hitro pobegnite iz goreče stavbe. Na ulici najprej nabrcajte nemškega vojaka in z McCoyem pozdravite ranjenega starca. Pojdite v trgovino na levi strani ceste, kjer vam pomočnik podari nekaj hrane, metlo in vrv. Po pregledu z znanstvenim trikorderjem odkrijete, da je ura na mizi predmet moči katere uporablja vaš nasprotnik Trelane. Pojdite na levi zaslon in od tod v hišo na desni. Vojni veteran vam v zameno za pometanje sobe izroči nekaj kovancev. Z denarjem se odpravite v gostilno, kjer v zadnji sobi močje igrajo poker. Kirk se jim pridruži in kmalu pobere ves denar. Zdaj lahko v trgovini kupite uro. Spet pojdite na levo in steklemu psu dajte meso ter ga z McCoyem ozdravite. Odprl vam bo pot v šolo. Tam v besednem dvoboju premagajte nemškega oficirja in si oglejte (s trikorderjem) črno šolsko tablo, ki je še en predmet moči. Pojdite na levo, kjer v strelskem jarku leži umirajoči vojak. Po pregledu ugotovite, da tudi ima tudi on predmet moči, ki pa ga noče dati. Pismo, ki vam ga izroči morate dostaviti v gostilno, da bi tako dobili vojakov obesek. Zopet pojdite v gostilno in se pogovorite z gospodom, ki sedita za mizo. Z McCoyem morate nato drogirati pivo, ki ga dostavljajo orožarni. Stopite še v zadnjo sobo in se pogovorite s srednjim igralcem pokra Sundergardom. V zameno za premestitvene papirje za njegovega sina, bo razširil govorico, da je šolska tabla izredno nevarna. Pojdite v orožarno in komandanta na stolu zvežite z vrvjo. Spock naj se z njim miselno spoji in tako odkrije kombinacijo sefa, nato pa ga z McCoyem streznite. Iz omare vzemite puško in z njo zagrozite, da bi tako dobili podpisane papirje. Odprite sef in vzemite dinamit. Papirje izročite Sundergardu, ki bo v zahvalo razširil govorico in predstojnik šole (za mizo v gostilni) vam bo napisal pooblastilo za odstranitev table. Pojdite v šolo, vzemite tablo in nato dva zaslona desno. V letalo položite uro, obesek, tablo in dinamit, ki ga Spock prižge, letalo raznese in znajdete se v novem okolju. V končnem besednem spopadu s Trelanom morate le čimveč govoriti in temo napeljevati na njegove starše in strahote I.svet.vojne. Po daljšem pogovoru, ste prestavljeni v novo okolje, kjer Trelana končno prepričate v predajo.

## 4. Misija: Light an Darkness

Z navigacijsko karto izberite planet Onyius. Teleportirajte se na površje in vstopite v edino stavbo. Preglejte aparaturi v srednji sobi in pojdite na levo ali desno (vseeno). Dve sovražni obliki življenja vas prepričujeta, vsaka seveda v svojo korist. Izbirajte odgovore z veliko vpludnostjo in napeljevanjem na skupne točke obeh ras. Ko jih končno prepričate v sodelovanje, lahko iz obeh računalnikov vzamete vzorec posameznih enoceličnih organizmov svetle in temne rase (rumene in modre). Pojdite v srednjo sobo in z phaserjem odstrelite zeleno umazanijo na desni cevi. Jones naj oba vzorca (najprej svetlega) skenira v levi aparaturi, vendar se mu pri temnem vzorcu zatakne. Pogovorite se z njim in mu razložite njegovo zmoto. Jones naj po končanem skeniranju uporabi še desno aparaturo, da bi pripravil nov vzorec, ki ga nato vnesete v računalnik v sobi na severu. Hologramska slika Ciccisa je zaradi magnetnih valovanj motena. Pojdite iz stavbe in preglejte veliko anteno in komandno ploščo, ki leži na tleh. Z rdečim phaserjem poskusite segreti skale, nato pa s komunikatorjem pokličite Enterprise. Uporabite trikorder, da bi našli najbolj primerno mesto za strel in nato koordinate sporočite mr. Sulu. Skale se po strelu segrejejo in Spock lahko opravi svoje delo. Pojdite k naslednji anteni, katero je treba le naravnati. Spock jo naj pregleda, sporoči problem glavnemu ladijskemu računalniku in nato naravna anteno na pravi kot. Z zadnjo anteno opravite enako kot s prvo. Sledi le še odhod do Ciccise in zaključni govor.

## 5. Misija: Voids

Oditi morate do meglice Antares Rift. Najprej ukažite Spocku naj dvakrat pregleda svoj računalnik. Pritrdite njegovemu vprašanju in odteleportiral se bo v neznano. Enako ukažite Sulu, ki zopet usposobi vrata dvigala. Na mapi izberite Auxiliary control, kjer morate z medicinskim trikorderjem skenirati vsiljivca. Če vas vrže iz sobe naredite luknjo v vratih in ga skenirajte čeznjo. Informacijo odnesite v Sick bay k McCoyu, ki vam bo pripravil plin za uspavanje vsiljivca. Pojdite spet v turbolift in izberite engineering. Kliknite na majhno omarico na desni in Kirk bo plin spustil v ozračje. Aktivirajte ga z računalnikom na levi in se nato podajte v Auxiliary control. Tam preberite vse podatke o tujcu, predvsem pomembna je informacija o koordinatah. Pojdite v transporter in znašli se boste v drugi dimenziji. V prvi sobi so na tleh razsuti raznobarni dragi kamni, v drugi pa je vrečka za njihovo pobiranje. Pogovarjajte se z vsiljivcem in nato še s Savantom. Pojdite na desno in preglejte Spocka. Nato spet k Savantu, ki ga morate z nekaj odločnosti prepričati v izpustitev Spocka. Dovolj bo že če vrečo z dragimi kamni vržete v snop svetlobe in mu zagrozite. Spet se začnite pogovarjati z njim in ko boste rekli, da brez Spocka ne greste od tod, se Savant vda in vas prestavi na Enterprise.

## 6. Misija: Museum Piece

V diplomatski misiji morate Enterprise pripeljati v orbito planeta Nova Atar in se teleportirati na sprejem v Kuratorjevo pisarno. Po pogovoru vas Kurator pospremi iz svoje pisarne, vi pa mirno počakajte pred vrati, dokler vas spet ne pokliče nazaj. Med nazdravljanjem se oglasi alarm, teroristi napadejo bazo, kurator pa zaradi kratkega stika na kontrolni konzoli izgubi zavest. S Kirkom preglejte ranjenca in nato s Scottyem še kontrolno konzolo. Z mize poberite steklenico in srebrni pladenj, iz vitezovih rok sulico in iz niše v steni še steklenico konjaka. Pod steklenico se skriva listek, na katerem je zapisana skrita koda, ki odpira vrata v sosednji sobi: VVSOP2123 Oglejte (dvakrat) si kuratorjevo mizo in našli boste gumb, ki odpira vrata. Ko se le-ta odpro naročite Chekovu naj pod njih podstavi viteza na kolesih. V naslednji sobi naj Scotty iz računalnika na desni izpuli žice in kabel ter iz laseskega topa par akumulatorjev (capacitors). Slednje položite na mizo sredi sobe (Aurora generator) in počakajte dokler se ne napolnijo. Pojdite skozi spodnja vrata, katerih se sicer ne vidi; nahajajo se spodaj desno. Vpišite kodo in v naslednji sobi z docking ringa na desni (pristajalni prstan) vzemite magnetne kleščice. Iz Escape poda vzemite še kovinsko ploščo in vstavite napolnjen akumulator v robot-

ka. Ta bo pregorel, Scotty pa naj iz njega poleg akumulatorja vzame še rdeč kabel (superconducting wires). Vrnite se v sobo z Aurora generatorjem in kliknite na zaklenjena vrata ter začnite pogovor na to temo. Po Scottyevem predlogu postavite na mizo oba generatorja, magnetne kleščice navijte z žicami, na to položite vitezovo sulico in vse skupaj povežite s kablom. Scotty naj napravo sproži s klingonske bojne konzole in buuum. Pojdite v novo sobo in tam sredi ruševin poberite karnister za zrak. Pojdite skozi zgornja vrata in vzemite kos kristala. Oglejte si robota in vesoljsko sondo. Z akumulatorjem aktivirajte robotka in mu ukažite naj odpre vratca sonde. Vanja nato zlijte konjak in vanj potopite srebrni pladenj. Na pladnju se drugi akumulator hitro napolne. Pojdite nazaj v sobo z ruševinami in Scottyju ukažite naj popravi teleporter. Uporabiti morate žice, kovinsko ploščo in poslednji akumulator. V teleporter vstavite karnister z zrakom in recite robotku naj ga aktivira. Zdaj vam preostane le še odprtje desnih vrat in komunikacija z Enterprisom.

## 7. Misija: Though this be Madness

Tokrat je vaš cilj cilj planet Ataris in njegovo glavno mesto, sredi čigar ravnokar pristaja 5 kilometrska vesoljska ladja. Skupaj s Klingoni se teleportirate na ladjo, da bi ustavili katastrofo. Pojdite na levo dokler ne srečate kralja, ob katerem morate v pogovoru nujno uporabiti Uhuro. (use Uhura king). Ko kralj odpeketa, uporabite stikalo poleg zgornjih vrat. Luč bo razpadla vi pa splezajte na prestol in vzemite neonsko žarnico in žice. Pojdite skrajno desno in v sobi s tremi ljudmi in plišastim medvedkom za igranje šaha uporabite Spocka. Za zmago prejmete medvedka, katerega izročite osebi v kraljevi sobi, ki vam v zameno ponudi kocke. Pojdite levo, se pogovorite z žensko, z mašino na desni skenirajte kocke, uporabite replikator hrane na levi in vzemite pripravljeni paket hrane. Zopet levo v rastlinjak. Odmontrirajte podstavek rastline najbližje delovni mizi in ga postavite nanjo. Podstavek razkužite z rdečim phaserjem in uporabite mizo. V zmes vrzite kocke in ko računalnik potrdi pravilnost spojine, vrnite podstavek nazaj na svoje mesto. Pojdite iz sobe in nazaj ter poberite zrasle plodove in jih po pogovoru ponudite jokajoči ženski. Nesite jih njenemu sinu tri sobe desno, s katerim se pogovarjate tako dolgo, da vam pokaže skrivališče gnilega sadja. Dajte mu zdrave plodove in se vrnite v sobo z žensko. Gnilo sadje uporabite na računalniku in uspavalo je pripravljeno. Stresite ga v paket hrane, ki ga nato izročite ženski in jo zaprosite za pomoč. Iz rastlinjaka zopet vzemite sadje in pojdite navzgor. Žensko, ki čepi na tleh preglejte s trikorderjem, Spock pa naj se z njo miselno spoji. Pojdite skrajno desno in spotoma zbudite še spečega kralja ter mu vzemite odejico. V sobi desno ponudite Tuskinu sadje in prišla bo ženska ter mu dala uspavalo. Zgornjega bandita uspavajte z phaserjem in spodnji bo pod težo argumentov popustil. Skozi skrivni prehod pojdite v sobo z računalnikom in popravite kratek stik z lučjo, ki jo klingon malce predela, in žicami. Pustite Klarru prvo besedo. Iz objekta, ki se spusti s stropa vzemite kocko in jo vstavite v luknjo za vami. Pojavil se bo časovni portal. Z zelenim phaserjem omamite drugega klingona (aide) in vstopite skozi portal. Zdaj se začne zadnji del misije, ki je sicer kratka a ima scenarij vseeno svoje ime.

## 8. Misija: Yet there is method in it

Z Brassicani se morate pogovarjati zelo vpludno in potrpežljivo in vedno pristajati na nove in nove teste. Na vprašanja odgovarjate tako, da se z družčino najprej posvetujete in nato uporabite (use) tistega, ki ima pravi odgovor. Bojda je možnih več poti, moja pa je šla takole: na prvo vprašanje naj odgovori Uhura, na drugo McCoy in na tretje Spock. Ko ostaneta le še oba kapitana, v pogovoru vztrajajte pri kompromisu in Brassicici predlagajte novo rešitev: odideta naj oba ali nobeden. Znajdete se v finalni sobi, kjer končno spoznate grdobine, ki so vas testirali. Vzemite ponujeni disk in ga pokažite Klarru. V vseh vprašanjih bodite skrajno velikodušni in mu na koncu prepustite disk, ki vsebuje milijarde tehnoloških podatkov. Klingon razkrije, da so mu Brassicani izročili podoben disk in v znak dobre volje razbije oba. Zadnji test je rešen in igra se srečno konča.



# Andrej Bohinc's

# Cheat Motel

## Florida's Finest



### Epic Pinball (PC)

Izberite fliper in skočite v meni options. Tam pritisnite tipko F1. Tako boste lahko igrali s šestimi kroglicami. Ta trik vžge na vseh fliperjih, ne deluje pa pri Silverballu. Veliko zabave!

### Mortal Kombat (Amiga)

Se počutite nemočne? Ja? Potem pa brž preizkusite te smrtne poteze in skrajšajte muke svojim nasprotnikom! (P.S.: Opisane poteze veljajo, če nasprotnik stoji desno od vas, drugače pa se pomena besed za desno in levo zamenjata. Kapiš?)

**Kano:** levo (2x) in fire.

**Scorpion:** dol (2x) in fire.

**Radien:** desno, levo (3x) in fire.

**Sonya:** desno (2x), levo (2x) in fire.

**Liu Kang:** dol, levo, gor, desno in dol.

**Sub-Zero:** desno, dol, desno in fire.

**Johnny Cage:** desno (3x) in fire.

### Disposable Hero (Amiga)

Na lestvici s točkami držite levi gumb na miški in vtikajte EUPHORIA. V glavnem meniju se bo pojavil še en dodatni menu, v katerem si boste lahko igro po želji prikrojili.

### Kool 2 (Amiga)

Na zaslonu z opcijami natipkaj BUMBLEBEE in začnite igro. S pritiskom na Return boste lahko preskakovali stopnje.

### Cannon Fodder (Amiga)

Na hribčku slave kliknite na SAVE. Pozicijo shranite pod imenom "JOOLS". Vodja čete bo sedaj postal general s štirimi zvezdicami, hitreje bo teknel in vzdržal bo več zadetkov.

### Standart (Amiga)

Kode za igro so:

1. stopnja: BCQQAAAAGGN	2. stopnja: CCSAQAAAALOO
3. stopnja: DDSAQAASANMN	4. stopnja: EDSAQAQTANKM

Pa veliko sreče...

Saj veste, sreča je opoteča...

### The Settlers (Amiga)

Vstopne kode za višje težavnostne nivoje:

1. START	2. STATION
3. UNITY	4. WAVE
5. EXPORT	6. OPTION
7. RECORD	8. SCALE
9. SIGN	10. ARCON
11. CHOPPER	12. GATE
13. ISLAND	14. LEGION
15. PIECE	16. RIVAL
17. SAVAGE	18. XAVER
19. BLADE	20. BEACON
21. PASTURE	22. OMNUS
23. TRIBUTE	24. FOUNTAIN
25. CHUDE	26. TRAILER
27. CANYON	28. REPRESS
29. YOKI	30. PASSIVE

### Wolfenstein 3D: Blood (PC)

Igro poženite z wolf next. Ko začnete igrati, pritisnite hkrati: tab, ctrl in enter. Tako dobite nekaj skrivnih dobrot, kot so: premikanje skozi zid (tab+N), nesmrtnost (tab+G) in preskakovanje stopenj od 1-10 (tab+W) in še nekaj drugih. Vse to velja tudi za navaden Wolfenstein 3D.

### Doom (PC)

Med igranjem pritisnite kombinacijo naslednjih tipk:

<b>IDDT:</b>	ko imate vklopljen zemljevid; nariše cel zemljevid, vse predmete (orožja, sovražnike,...).
<b>IDDQD:</b>	nesmrtnost (God mode).
<b>IDKFA:</b>	polna oborožitev + 200% oklep.
<b>IDSPISPOPD:</b>	hoja skozi stene.
<b>IDBEHOLD:</b>	in še tipke R (radiacijska obleka), I (nevidnost), V (nepremagljivost), A (automap, nariše celoten zemljevid) ali L (svetlobni ojačevalec).
<b>IDCLEV:</b>	in še dve numerični tipki, pri čemer je prva nivo, druga pa stopnja.
<b>IDMYPOS:</b>	izpiše položaj igralca v šestiskem načinu.
<b>IDCHOPPERS:</b>	motorka in nepremagljivost.

Parametri za ukazno vrstico, ki jo uporabite pri DOOM.EXE (-devparm mora biti aktiviran za večino ostalih funkcij. Snemanje filma se konča v primeru smrti ali konca stopnje):

- devparm: razvojni način (F1 za posnetek slike)
- wart, -warp (1-3) (1-9): direktni skok na X nivo Y stopnje
- skill (1-4): težavnostna stopnja
- episode X: začni v delu X
- watch: demo način
- nojoy: brez igralne palice
- nomouse: brez miške
- nosound: brez zvoka
- nosfx: brez zvočnih učinkov
- nomusic: brez glasbe
- loadgame X: naloži posneto pozicijo DOOMSAVx.DSG
- record ime\_dat.lmp: snemaj film igre v datoteko
- recordfrom ime\_dat.dsg: naloži datoteko in snema naprej
- playdemo ime\_dat.lmp: predvaja datoteko .lmp

### Alien Breed (PC)

Šifre za stopnje:

2. AAJIHGDDC	3. CGGHDGGDG
4. HDICICCI	5. IDHEHDGCC
6. IJIIDIHEC	7. CFDFEFEFJ
8. JIIJIIIIIC	9. AAAABAAAA
10. CCGDGBBBB	11. HHIAAJJIG
12. GGDDJJHFD	13. JECBFGFF
14. HGGEDDCCB	15. HHHGFGDCC

Stopnje od 16 do 18 pa imajo enako šifro: IHDCHGHFF

### Alien Breed 2 (Amiga)

V meniju Options vtikajte naslednje šifre:

378829	dobite 50 ključev
098654	dobite 10 življenj in 50 ključev
736353	dobite 50.000 kreditov, 10 življenj in 50 ključev

Kode so:

Stopnja 1:

X-1=UXYWWVVG X-2=UXOWMNVV  
X-3=UWOWOJVG X-4=MKZLOLYK  
X-5=UUYWHE'TU X-6=MOOLOGCN  
X-7=UXOWHVMW X-8=MUKWONCE

Stopnja 2:

X-1=MUVEOSTP X-2=UUGWWGEN  
X-3=UBRLVVVG X-4=UOCZWHEN  
X-5=UWNKVEVG X-6=UAGKVEEN  
X-7=UXVKWHSG X-8=UWNKVVVH

Stopnja 3:

X-1=UANKVJZA X-2=MUBEOSCP  
X-3=UOHZHGRA X-4=MWEEHHZY  
X-5=MXEEOIEY X-6=UUVKHBRE  
X-7=UKHZHHST X-8=UOZZHWRZ

Stopnja 4:

X-1=UBBHIHHT X-2=MUBCNNRP  
X-3=UUGVNLZU X-4=UUNVNMZI  
X-5=UANVQSZU X-6=OWOVQGHK  
X-7=MXFCMGLH X-8=MAKCIQEG

Stopnja 5:

X-1=UAKVVTU X-2=UAOVHPE  
X-3=MONNTWYC X-4=UXKVMPAV  
X-5=MUECVGYN X-6=UBHHOWAK  
X-7=UXVVHPAG X-8=MCANWQAE

Stopnja 6:

X-1=UAKKIMKU X-2=MXCCPSTY  
X-3=MWCCGBCA X-4=MOLNPIHC  
X-5=MBLAIWNK X-6=UCHZQKN  
X-7=UBHZQLNG X-8=UBZZQTNH

Stopnja 7:

X-2=MXCETJPK X-3=UAVKITKU  
X-4=UWKKINN K X-5=MWEESNNA  
X-6=UWVKINNV X-7=MUBEVVKN  
X-8=UCZZOTKP

Stopnja 8:

X-1=MBGAGIEK X-2=MCKAGILN  
X-3=UWOFVJGZ X-4=UWZFYVIGY  
X-5=UUYFWTUL X-6=UCAOVLRL  
X-7=UOAOWTLH X-8=MOCAEHNK

# Dracula Unleashed

Aleš Petrič

1. dan

Igro začnete kot Andrew Bowen, katerega brat Quincy je bil v Transilvaniji skrivnostno umorjen. Po sprejemu v elitnem klubu Hades dobite sporočilo, da je oče vaše zaročenke utrpel srčni napad. Pojdite iz kluba in se s kočijo takoj odpeljite k Annisette. Kočije, ki stojijo za vsakim vogalom postanejo tudi vaše edino prevozno sredstvo. Potrebno je le klikniti na njih in nato izbrati naslov kamor ste namenjeni. Po prihodu stopite v hišo in si oglejte truplo umrlega očeta. V rokah stiska čuden kos robca, ki vam bo pomagal v nadaljevanju. Vsi predmeti, ki jih dobite med igro, romajo v okno New, ki se nahaja v vašem inventarju. Izredno pomembno je tudi okno At hand, saj lahko predmet uporabite le, če leži v tem oknu. Pogledajte torej v torbo in med inventar potegnite beli robec. S kočijo se zopet odpeljite v klub, kjer se seznanite z Devlinom Goldacreom, ključnim akterjem igre, ki pa mu niste ravno pri srou. Med obiskom pri Arthurju Holmwoodu boste izvedeli za naslov Jonathana Harkerja, katerega morate prav tako obiskati, da bi izvedeli še njegov službeni naslov. Pojdite k prodajalcu časopisov (Newsstand) in kupite najnovejši Times. V dnevniku si lahko zdaj preberete najzanimivejše članke, paziti pa morate tudi, da po vsakem pomembnem dogodku, v dnevniku kliknete na pero, ki tako izpiše sporočilo. Če naprimer na pero kliknete šele po petih dogodkih, bodo opisi prvih štirih za vedno izgubljeni. Prodajalec časopisov vam pove tudi za naslov krčme Saucy Jack, v kateri lahko slišite vse lokalne govornice. Odpravite se v krčmo (vendar ne zjutraj), kjer boste izvedeli za zgodbo o grozljivi Bloofer Lady. V dnevnik se vam bo avtomatično zapisal tudi naslov knjigarne (book store), ki to knjigo izposoja. Naslednja postaja je pošta (telegraph), kjer morate oddati telegram za očeta Janosa iz Romunije. Kot rečeno lahko to storite le če imate kartico (Father Janos's calling card) v roki, torej v oknu At hand. Pojdite v knjigarno, si izposodite knjigo in se odpravite na novi naslov, kjer stoji norišnica (Asylum). Dr. Sewer žal cel dan ne bo dosegljiv, zato pa dobite nekakšno pokalico (Jack), ki služi kot orožje. Zopet pojdite na naslov Arthurja Holmwooda in se pogovorite z njegovo ženo Regino. Vzemite paket za malega Quincyja Harkerja in ga odnesite v poslovno pisarno njegovega očeta Jonathana. V zahvalo za prineseni paket vam Jonathan Harker izroči ogrlico s križem, kot darilo za Annisette. Takoj pojdite k njej, seveda z ogrlico v roki, saj lahko le tako preprečite tragičen konec prve noči. Juliet vam v zameno za vašo prijaznost izroči vrtico, vi pa hitro pojdite domov kjer vas čaka telegram očeta Janosa. s klikom na ikono telegrama boste izvedeli nekaj informacij, najpomembnejše pa je, da boste dobili nož vašega pokojnega brata. Spet se odpravite v norišnico, nato pa vam preostane le še vrnitev domov in spanje, ki se kmalu spremeni v nočno moro.

2. dan

Ko se zbudite, torej še ponoči, pojdite v knjigarno, kjer lahko skrivoma opazujete grozljivo skrivnostno vedenje vašega znanca. Pojdite domov in počakajte do 7 ure ter nato obiščite Annisette. Pojdite k Arthurju Holmwoodu, kjer boste izvedeli dodatne pomembne informacije. V klubu Hades, vam Devlin Goldacre vrže zlati kovanec, katerega morate pozneje pokazati profesorju na univerzi. Odpravite se k prodajalcu časopisov, kjer lahko preberete o smrti očeta vaše zaročenke, bistveno pa je, da dobite naslov pokopališča, kjer bo naslednje jutro ob 10 uri potekal pogreb. Obisk Dr. Sewerja v norišnici vam prinese naslov Abrahama van Helsinga, ki živi v Amsterdamu. Z naslovom v roki pojdite na pošto, da bi tako oddali telegram. Oddajte še drugi telegram očetu Janosu in pojdite zopet v knjigarno, kjer boste izvedeli za naslov londonske univerze. Ob obisku univerze izročite profesorju Briarcliffeu zlati kovanec in čudni robec, ki ste ga našli v rokah pokojnega. Naslednji popravek vas čaka v poslovni pisarni Jonathana Harkerja vendar morate v roki nujno imeti nož. Pojdite še v Harkerjevo privatno rezidenco in tam uporabite vrtico, ki vam jo je dala Juliet. Mina vam bo tako za naslednji dan predlagala pogovor. Ustavite se še v krčmi Saucy Jack, nato pa po osmi uri zopet k Harkerjevim. Spoznali boste profesorja Abrahama van Helsinga, ki vam bo povedal resnico o smrti vašega brata. Profesorja odpeljite na dom vaše zaročenke, kjer bo lahko pregledal zdravstveno stanje Juliet in hišo zavaroval s stroki česna. Pismo, ki ga dobite, morate še isti večer izročiti Devlinu Goldacreu v klubu Hades. Tako dobite ključ s katerim se odpravite h knjigarni. V skrivni sobi boste poleg steklenic krvi našli tudi rokopis v romunskem jeziku. Pojdite spet domov, kjer vas čaka novi telegram očeta Janosa. Preberite ga in nato zaspite.

3. dan

Ob sedmih zjutraj zopet pojdite k vaši zaročenki in nato v knjigarno. Kupite še najnovejši časopis in počakajte da bo ura deset, ko se na pokopališču začne pogreb. V norišnici uporabite pokalico s katero boste profesorju van Helsingu rešili življenje. Pojdite na univerzo, tam uporabite rokopis in ko ga profesor podrobno preučil, ga nesite še v krčmo Saucy Jack, kjer ga izročite Abrahamu van Helsingu. Pojdite domov kjer vas čaka telegram univerzitetnega profesorja Briarcliffea, v katerem dobite poleg sporočila tudi kos robca. S slednjim v roki pojdite v klub Hades, nato pa na sestanek v privatni rezidenci Harkerjevih, ki se začne ob 18 uri. Zopet uporabite rokopis, da bi zbrane dokončno prepričali o resničnem obstoju Dracule. Po koncu sestanka vam van Helsing še enkrat reši življenje in vam nato izroči rastlino Wolfsbane, ki odganja volkove. Zvečer pojdite k Annisette in obljubite, da boste popazili nanjo ter na njeno prijateljico Juliet. Zaspite in se ne sekirajte ker Juliet po vaši krivdi umre, saj druge poti ni.

4. dan

Ko se zbudite, pojdite najprej v klub in se pogovorite z Devlinom. Pojdite še na univerzo, kjer boste našli par ključev in v rezidenco Harkerjevih, kjer vam Mina izroči posvečen križ. Pogovorite se še z Regino Holmwood in nato ob 12. uri obiščite pokopališče. Še zadnjič pojdite k prodajalcu časopisov in kupite najnovejši Times. V norišnici poberte kladivo in glogov kolček s katerim boste odrešili Juliet. Pojdite v klub kjer boste odkrili skrivno sobo in nato še na pošto kjer morate oddati telegram očetu Janosu. Še pred 18. uro morate na sestanek k Annisette ter od tam nujno pred 20. uro na pokopališče. Tam uporabite kladivo in kolček ter nato zopet k Annisette. Doma preberite telegram profesorja Briarcliffea, ki vam pojasni izvor Draculine moči. Pojdite v krčmo in nato še v klub. Zopet pojdite k Annisette, kjer se iz oči v oči soočite z Draculo. Le-ta pobegne, vi pa mu sledite do stanovanja Harkerjevih. Preostane vam le še žalostni obisk Regino Holmwood in nato čakanje do polnoči. Takrat se podajte v klub na končni obračun z nosferatujem. V roki morate nujno imeti križ, kljub temu, da ga Dracula dobesedno zmečka. Ko že kaže, da je vampir zares nepremagljiv, Andrew Bowen v filmski sekveni s stene potegne pregrinjalo in tako odkrije nešteto križev, ki Draculo končno pogubijo.

## BORZA • BORZA

**Cena malega oglasa v borzi je 300 SIT za največ 15 besed, vsaka nadaljna beseda je 30 SIT. Besedilo malega oglasa napišite na priložen kartonček in ga skupaj z dokazilom o vplačilu pošljite najkasneje do 10. aprila! Denar nakažite na žiro račun 50100-603-42786 s pripisom za Borzo. Oglas lahko oddate in plačate tudi na uredništvu na Celovski 43 in sicer vsak delovnik od 9. do 17. ure. Naročnik prevzame vso pravno odgovornost za morebine netočnosti in nelegalne kopije softvera.**

### Hardver

**Game Boy, rabljen pol leta s Tetrisom, Land2 in Duck Tales, ugodno prodam za 20.000 SIT. Telefon: (061) 340-377, Andraž**

**SIMM pomnilniške module 1MB in 4MB ugodno prodamo. Na zalogi tudi procesorji Intel. Telefon: (061) 1584 094, Intermedia d.o.o.**

### Softver

**Prodaj originalno igro Ultima Underworld II. Telefon: (064) 247-070**

### Ne zamudite izredne priložnosti!

Odpiramo Megazinov S.O.S. register. Za vse tiste, ki ste se znašli v škripcih pri zaganjanju ali reševanju katerekoli igre, bodo naši bistroumni sodelavci poskušali najti odgovor. Svoje težave nam v pisni obliki pošljite na naslov: Megazin, Celovška 43, p.p. 354, 61101 Ljubljana, s pripisom za Megazinov S.O.S. register.

### Pozor, pustolovci, pozor!

Če ste končali kakšno naporno (in po možnosti novejšo igro), in bi radi njeno rešitev objavili v Megazinu, vas prosimo, da se z njo predhodno najavite po telefonu (061) 1335 121 ali pisno na naš naslov. Tako ne bo prihajalo do neljubih situacij, ko smo v enem tednu dobili pet rešitev iste igre! Hvala za razumevanje in vljudno vabljeni k sodelovanju!



šola

Marko Klasič

# Šolski kotiček

## Kaj nam je povedal prof. Rado Weichtersbach z Zavoda za šolstvo?

**S**tanje na področju računalništva po šolah, čimzgodnejše uvajanje otrok na računalnike, oprema, učni načrti... Vse to so teme, ki so najbrž zani- mive tudi za naše bralce. Zato smo se obrnili na prof. Rado Wech- tersbacha, svetovalca za področje informatike na Zavodu Republike Slo- venije za šolstvo in šport. Zelo prijazno nam je priskočil na pomoč z informacija- mi iz prve roke, za kar se mu najtopleje zahvaljujemo.

V osnovnih šolah se računalništvo uvaja po trenutnih zmožnostih vsake posamezne šole (beri: po tem, kako so se uspele opremiti z računalniki same). V teku je projekt računalniškega opismenjevanja v višjih razredih z imenom PETRA (PETi RAZred). Bistvo je v tem, da se učenci z računalniki spoznava- jo pri posameznih predmetih kot delom učnega procesa in ne pri posebnem predmetu. Učiteljem seveda pomagajo usposobljeni računalničarji. Prav gotovo je to zelo mo- deren pristop in odziv učencev je odličen. Na ta način se v osnovno šolo počasi seli program računalništva in informatike, ki je predviden za prve letnike srednjih šol. V srednjih šolah je trenutno najpomembnejša akcija opremljanja z novi- mi računalniki. V prvi fazi so prišle na vrsto tiste šole, ki so imele najslabšo opre-

mo (XT ali AT-286). Prednost so dobile gimnazije, ker se tehnične in druge strok- ovne šole opremljajo z računalniki tudi pri strokovnih predmetih, teh pa na gim- nazijah ni. To je tudi razlog, da imajo lahko gimnazijci pouk računalništva vsa štiri leta, ostali pa naj bi se z njimi srečevali pri več predmetih. Trenutni standard, ki ga je sprejel Zavod Republike Slovenije za šolstvo in šport, je: procesor 486 na vsaj 33 MHz, trdi disk kapacitete najmanj 125 MB (priporočajo 250 MB), barvni mon- itor z nizko stopnjo sevanja, grafični pospeševalnik, miška, licenčni software.

Tam, kjer so opremo te dni že dobili, so seveda presrečni, ostali pa upajo, da bodo na vrsti čimprej. Veliko upanja pa vpliva delovanje šoli naklonjenih po- slancev v državnem zboru, ki so prepričali večino, da je sprejela zakon o ta- koimenovanem "šolskem tolarju", to je o posebnem denarju, ki se bo v prihod- njih petih letih zbiral izključno za izboljšanje opreme v šolah. Prav gotovo ga bo precej namenjenega tudi za računalnike in pripadajočo dodatno opremo. Osebo menim, da je to eden najpomembnejših zakonov, ki jih je sprejel državni zbor od osamosvojitve, saj se lahko le z izobraženimi in moderno usposobljenimi strok- ovnjaki kosamo s svetom.

## ŠOLARJI PIŠEJO

**K**akšno je bilo stanje na takratni (novo-po-pre-imenovani) Srednji nar- kavoslovni šoli, kar se računalnikov tiče, v tistih davnih časih, ko so najbogatejši starši kupovali prve spektre in smo se otroci dobivali pri redkih srečnikih ter vse popoldneve igrali Manic Miner, ne vem. Vem pa, kako je bilo nekoliko kasneje. Dokler smo bili še SNŠ, je bila klima v pro- storih današnje Gimnazije Bežigrad računalništvu vselej zelo naklonjena. V takratni naravoslovno-matematični usmeritvi je bilo računalništvo eden pomembnejših predmetov, za katerega se je zdelo, da mu bo pomem- bnost s časom samo še naprej rasla in s sredstvi za tri osem šestke name- sto dva osem šestk, pa potem za štiri osem šestke namesto tri osem šestk in laserce (danes imamo tri) namesto el-kujev se ni nikoli varčevalo. Kako- rkoli že, danes imamo s tega vidika zelo solidno opremljeno šolo, pouk računalništva pa je pač takšen kot povsod - v tistih obveznih 70 urah se hekerji zabavajo z brskanjem po mreži, "nepismeni" pa se naučijo pisati stricu iz Amerike na Word starju. Pa računalniki izven pouka računalništva? Krožek in računalništvo kot izbirne ure seveda obstajata, sicer pa je raba računalnikov - vsaj za dijake - zelo omejena; raziskovalci si lahko z njimi pomagajo pri pisanju raziskovalnih nalog, to pa je, zdi se mi, tudi vse. Profesorji so veliko na boljšem; vsi aktivni, celo telovadci, imajo svoj pisijček. Da bi računalniki postali (še) bolj domači bežigradskim dija- kinjam in dijakom, bi bilo potrebno storiti predvsem dvoje: okrepiti zbirko softwarea ter odpreti oči mnogim profesorjem, ki so - manj, kot sicer večina ljudi, pa vendar še vedno - slepi za mnoge zmožnosti stvarce, na katero pravkam tipkam.

Matevž ZGAGA, 4. letnik, Gimnazija Bežigrad

**Z**a šolo, na kateri je izobraževanje s poudarkom na kemiji bistveno, pač ne moremo pričakovati velikega napredovanja na področju računalništva. Pouk računalništva poteka na dva osem šestkah, kar je seveda za današnje čase in software premalo. Res je, da so na šoli zmogljivejši računalniki, vendar je dostop do njih močno omejen, eden izmed njih pa je na popolnoma nepravem mestu - v knjižnici. Ko je šola pred 3-letji zamenjala ZX Spectrume z današnjimi računalniki, je računalništvo postal zelo priljubljen predmet, tudi po zaslugi profesorja. S prihodom računalnikov, pa do danes, s strani šole ni bilo storjeno za posodobitev (skoraj) nič. Verjetno bo potrebno spet desetletje, da bodo nekateri ugotovili kako močno šola nazaduje.

Gimnazije (imajo toliko ur računalništva kot naša šola) so veliko bolje opremljene. Mnogo šol je preko računalnikov povezanih s šolami v tujini in si tako izmenjujejo podatke in izkušnje. Na naši šoli bi to veljalo poizkusiti, saj je kemija veda, ki hitro napreduje. Profesorji bi lahko redno spremljali novosti, pa tudi mnogo korist- nih programov se lahko dobi na BBS-ih. Kaj pa je vendarle novega na področju računalništva? Lansko leto je šola uvedla računalniško vodenje evidence učencev, statistiko ob ocenjevaln- ih konferencah in tiskanje spričeval.

Verjetno bi profesorji kot tudi dijaki računalnike bolje uporabljali, če bi le ti bili zmogljivejši. Nasvidenje v kamenu dobi? Iskreno upam, da ne....

Rok PRIMC, T4d, Srednja kemijska šola in gimnazija Ljubljana



# Windows 3.1

## Okna za začetnike

**A**li poznate programski paket Windows? Ali pa ste za popularna Okna vsaj že slišali? Če bo glavni urednik izvedel med bralci kako anketo, boste gornji dve vprašanji zanesljivo proglasili za top-bedarijo marčevske številke (morda pa sploh od začetka izhajanja Megazina). Kot avtor tega teksta pa se vsaj nekaj let ne bom mogel otresti nadimka "kronani osel" ali pa kakšnega še krepkejšega. Zakaj? Ker danes praktično ni PC-ja brez Oken. Vendar moram na tem mestu priznati, da sem od prijatelja slišal, da ima znanec njegovega znanca menda PC brez Oken, in da celo govori naokrog, da jih sploh ne potrebuje. Seveda prijatelju tega sploh nisem verjel. Bi mu vi?

Kakorkoli že, današnji PC-ji so v glavnem opremljeni s kombinacijo programskih paketov DOS - Windows. Kaj Okna torej sploh so? So operacijski sistem ali uporabniški program? Poglejmo si na kratko, kaj je to operacijski sistem. To je nek vmesnik med uporabnikom in strojem, ki mu rečemo računalnik. Skrbi za to, da nam ni potrebno vedeti za vse tehnične podrobnosti o tem, kako se poganja ta čudežni stroj, da tako ubogljivo izpolnjuje naše ukaze. Operacijski sistem poskrbi, da se znaki, vtiskani preko tipkovnice, pokažejo na zaslonu; da se naši izdelki tiskajo na tiskalniku; da lahko shranjujemo vse vrste informacij na disku ali disketi in jih od tam tudi prikličemo; da lahko uporabljamo miško, joystick, scanner, CD-ROM, fax-modem in še marsikaj. Skratka, operacijski sistem mora imeti vsak računalnik, čeprav ne dela pa nič takega, kar bi radi, da računalnik zna narediti. DOS (Disk Operating System) je prav gotovo take sorte program.

Kaj pa Okna? Da niso Okna uporabniški program? Najenostavnejša definicija uporabniških programov bi bila, da so uporabniški programi vsi programi razem operacijskih sistemov. To so torej programi, s katerimi lahko naredimo kak lasten izdelek (napišemo besedilo, narišemo sliko, sestavimo tabelo, grafikon, zbirko podatkov...). Tudi računalniške igrice so uporabniški programi. Okna so pravzaprav oboje. Opravljajo delo operacijskega sistema, a niso operacijski sistem, ker za svoje delo potrebujejo tudi DOS. Glavna razlika je v tem, da delujejo v grafičnem načinu, zato jim pogosto rečemo grafično okolje Windows. Ukaze operacijskega sistema vnašamo precej enostavneje kot v samem DOSu. Poleg tega pa so Okna obsežen programski paket, ki že vsebuje precej uporabniških programov. Ne zelo zahtevnemu uporabniku morajo Okna zadostovati za večino opravil z računalnikom, pa še dve igrici za sprostitev vsebujejo.

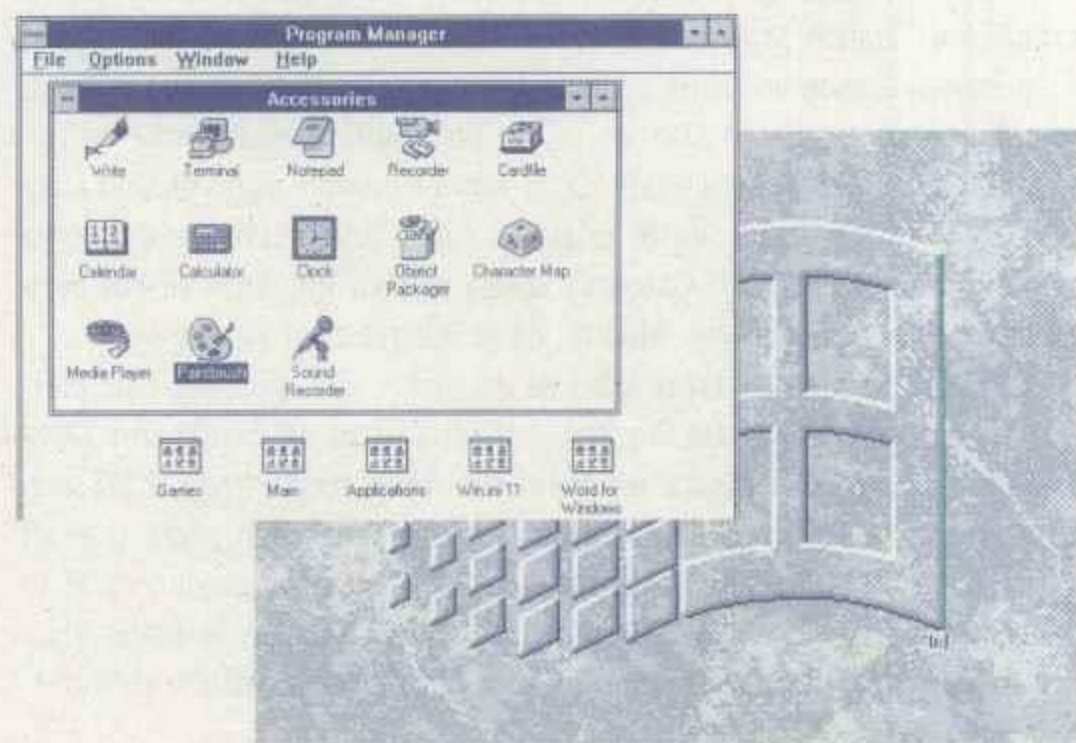
To je prav gotovo eden od razlogov za tako popularnost Oken povsod po svetu, ni pa glavni. Vsi programi, ki so pisani posebej za Okna, uporabljajo iste rešitve določenih problemov. Na primer, iste vgrajene tipe črk, iste gonilnike tiskalnikov in druge vgrajene dodatne opreme itd. Če ste imeli pred uporabo Oken v računalniku programe za urejanje besedil pa za risanje pa za zbirke podatkov in kaj vem, kaj še vse, so morali vsi ti programi vsebovati vsak svoje tipe črk, in vsak vse potrebne gonilnike za zunanje enote, kar je bilo gotovo zelo neracionalno.

Okna se odlikujejo po še eni lepi lastnosti. Z njihovo pomočjo lahko delamo z več programi istočasno. Vsak od njih teče v svojem oknu na zaslonu. Zato se cel programski paket tudi imenuje Windows - Okna. Seveda mikroprocesorji, ki poganjajo današnje PC-je še niso tako zmogljivi, da bi lahko več programov teklo naenkrat. Vendar Okna tako porazdelijo procesorski čas, da ga dodelijo vsakemu delujočemu programu le delec. Tako izgleda, kot da tečejo istočasno. Običajno sploh ne opazimo, da temu ni tako. Seveda pa moramo za to imeti vsaj procesor tipa 386SX ali močnejši in vsaj 2 MB delovnega pomnilnika RAM.

Pri nas sta v uporabi dve verziji Oken: Windows 3.1 in Windows 3.1 EE. V čem je razlika? Verzija EE je verzija za centralno in vzhodno Evropo. To pomeni, da podpira tudi vse čudne znake, ki jih uporabljajo narodi na tem koncu sveta (npr. Madžari, Čehi in Slovaki, Poljaki, pa tudi mi oz. vsi narodi nekdanje Jugoslavije). Pri tem je praktično tudi to, da nam ni treba skrbeti, če bodo naši šumniki pravilno natisnjeni z našim konkretnim tiskalnikom. Iz Oken se vse tiska v grafičnem načinu, to je, tudi besedilo se tiska kot slika: od točke do točke.

Seveda vse tudi ni tako idealno kot izgleda na prvi pogled. Naj bo današnji prispevek le uvod v podrobnejšo obravnavo tega res zelo razširjenega in tudi popularnega programskega paketa.

Do prihodnjic vam želim čimboljši okenski razgled!



### Popravki iz prejšnje številke

- V prilogi nismo navedli avtorja članka Šolski kotichek. Avtor je Marko Klasinc.
- V članku Jerneja Pečjaka V deželi fontov bi v zadnjem odstavku moralo namesto "Program se odlično obnese le kot pripomoček za konverzijo iz enega tipa fontov v drugega.", pisati "Program se odlično obnese **tudi** kot pripomoček za konverzijo."
- V članku Jake Terpinca Še en risar je navedena trditev, da program ne razume Falconovega 16-bitnega grafičnega načina. To drži le v primeru, da v nastavitvenem meniju ne določite opcije za kompatibilnost. V nasprotnem primeru pa je delovanje Chagalla v 64.000 barvah prav zgledno in se pri obdelavi manjših slik obnese bolje kot način z 256 barvami.

Bralcem in avtorjem se opravičujemo.

Uredništvo

Miha Kralj

# VESELA ŠOLA PC-JA!

Ah, a spet o DOSu? A vam še ni dolgčas? Pa toliko drugih finih operacijskih sistemov je še na svetu. Pravzaprav je DOS že mrtev in o mrtvih raje ne govorimo. Če pa že, pa zgolj dobro.

Ravnokar se je končal CeBIT, to je en velik sejem v Hannoveru na severu Nemčije. Zagovorni nemci mislijo, da vedo, kaj se pravi računalniške sejme delati in se šopirijo s svojimi wursti in schnitzlami. Enkrat naj pridejo na slovenski sejem elektronike, pa bodo videli, kako se (ne) dela sejmov. Bah.

No, na tem sejmu se je računalniški svet spopadel na dveh nivojih: tako na hardverskem, kot na softverskem. Kar se softvera tiče, je želja znana: sesuti Microsoft, ki je zaradi bebave zaostalosti uspel nagrabiti morje denarja in postati kao najbogatejša softverska firma. Hackerji po eni strani sovražijo Microsoft, saj zaradi njih računalništvo napreduje počasneje, po drugi strani ga pa občudujejo, saj je šele Microsoft pokazal, kakšne ovce so uporabniki.

Bill Gates, tisti, ki je Microsoft naredil (kljub temu, da ni nikoli napisal niti vrstice programske kode), se je zdaj odločil, da bo napisal novo knjigo. Zanimivo je, da od morebitnega založnika zahteva 1.2 mio dolarjev predujma. Samo zato, da se mu bo zljubilo položiti roke na tipkovnico. Založniki so izračunali, da bi morali prodati vsaj 250.000 izvodov knjige v trdi vezavi, da bi prišli na čisto. Toliko izvodov knjige pa pomeni, da bi morala biti Gatesova knjiga strašen hit, ki bi se kot best-seller prodajal vsaj pol leta. Mislite, da je Bill res tako velik pisec?

Microsoft je pred kratkim dobil še en prst v oko: podjetje Stac electronics, ki izdeluje program Stacker, je tožilo Microsoft, češ da so v DOS-ovem programu DoubleSpace ukradeni kosi programske kode iz Stackerja. Z enostavnejšimi besedami, Microsoft je (po besedah podjetja Stac) ukradel algoritem Stackerju. Bill Gates je seveda takoj povedal, da je to podla insinucija, da so pri Microsoftu sposobni napisati še boljše algoritme in da je tožba vložena samo zato, da bi Microsoft prišel v slabo luč. Microsoft da krade? Kje pa!

Sodišče pa je odločilo drugače. Microsoft je zdaj uradno proglašen za kradljivca, plačati mora debelo odškodnino podjetju Stac in obenem umakniti s prodajnih polic vse izdelke, ki vsebujejo ukradeno kodo (DOS 6.0 in 6.2). Ne mislite, da se Microsoft ni znašel. Že čez dober teden so se na trgovskih policah pojavile škatle z "novo" verzijo DOSa 6.21. Baje je v novi verziji popravljenih par hroščev, nikjer pa ni več programa DoubleSpace. Jasno je, da programa nihče ne kupuje.

Ah, k vragu DOS, si misli Bill Gates in vsak dan tečnari v Microsoft-ovem oddelku, kjer razvijajo Windows Cairo. Oziroma Windows Chicago. Oziroma Windows Pakistan. Če bo šel razvoj tako naprej, bodo pri Microsoftu kmalu porabili vsa imena mest in bo finalna verzija nosila ime Windows Ljubljana? Ampak vseeno - javnost je že presneto nestrpna. Windows NT so drek, Windows for Workgroups so samo igračka. A se sploh splača čakati na mečkače iz Microsofta?

Kaj pa je sploh drugega na voljo? Prvi, najbolj resni konkurent je IBM s svojim operacijskim sistemom OS/2. V igri je tudi NextStep za Intelove procesorje, pa Linux in še kakšen drugi UNIX. Zakaj bi morali uporabniki spet nasedati Microsoftu, če so bili že prvič obriti do kože? Bi se mogoče poskusili opeči še kje drugje?

Druga bitka se bje na področju hardvera: Intel, ki je dolga leta (od leta 1980) kraljeval v vseh osebni računalnikih, počasi izgublja sapo. Kljub temu, da je naredil novi procesor Pentium, da je izdelal skoraj

trideset novih modelov procesorjev 486 in da se vsepovprek tožari z drugimi podjetji, mu gre prodaja vse slabše. Le zakaj, se sprašujejo pri Intelu.

Po eni strani so Intelovi procesorji 486 presneto dragi. Kdorkoli kupuje računalnik, si raje omisli kakšno cenejšo izvedenko enakega procesorja. Na primer tistega, ki ga izdeluje AMD. Ali pa Cyrix. Pa tudi IBM izdeluje svoje procesorje 486. Intel tako ni več edini monopolist na trgu in cen ne more navijati do neba. Nižje cene pa pomenijo manj kruha, kar pomeni manj delavcev, to pa pomeni počasnejši razvoj.

Intel je zato šel v vrsto tožb proti drugim izdelovalcem procesorjev 486, ki jih je večinoma izgubil. Najbolj agresivno se Intel obnaša do podjetja AMD, ki izdeluje veliko cenejše in v nekaterih pogledih boljše procesorje 486. Da se ne bi kaj takega zgodilo tudi procesorju Pentium, je Intel porabil morje denarja in zavaroval vse, kar se je na Pentiumu sploh dalo zavarovati - od imena in logotipa, pa vse do zadnje vrstice mikrokode v procesorju. A kaj jim to pomaga, če pa je treba Pentium še uspešno lansirati na tržišče?

Pa kaj je narobe s tem Pentiumom, da se tako počasi uveljavlja? Prva težava je, da se jih sploh ne dobi. Intel jih izdela tako malo, da jih izdelovalci računalnikov v trenutku razgrebejo. Zakaj pa jih izdela tako malo? Saj bi jih več, a kaj, ko so Pentiumi tako kompleksni in zahtevni procesorji, da jih je 75 odstotkov pokvarjenih že takoj, ko pridejo s tekočega traku. Naslednjih 5 odstotkov pa se pokvari ob prvem intenzivnem testiranju. Nič čudnega, da jih je tako malo in da so tako zverinsko dragi.

Pa še eno slabost imajo ti Pentiumi. Veliko elektrike potrebujejo za delo in grejejo se kot kakšna pečica. Procesor je med delovanjem tako peklensko vroč, da se koža pricvrkne nanj, če se ga slučajno dotaknete s prstom. Zato nanj natikajo posebna hladilna rebra, kar seveda dodatno podraži računalnik.

Ali obstoja kakšna alternativa? IBM, Motorola in Apple so skupaj razvili procesor, ki je veliko manjši, enostavnejši in obenem malce boljše kot Pentium. Poimenovali so ga Power PC in natančno določili vse standarde, po katerih bo deloval. Če je vse, kar trdi propagandni material res, bodo računalniki s procesorji Power PC tako močni, kot tiste prave velike zverine na univerzah. Pravi superračunalniki. Na njih bo teklen poseben operacijski sistem, ki bo ful kul. Tako vsaj pravijo.

Takšna je torej bitka, katere zmagovalci se bodo pokazali konec tega leta. Ali bo zmagal Microsoft, ali pa združba vseh ostalih softverskih podjetij. Kdor bo zmagal, bo ovce mirno bril naprej, tako da to pravzaprav ni važno. Podobna bitka pa poteka na hardverskem področju: ali bo prevladal procesor Pentium, ali pa Power PC. Po karakteristikah sodeč, držim pesti za drugega.

Dovolj je bilo časov enoumja. Preidimo na demokracijo in dovolimo, da si vsak izbere svoj operacijski sistem in svoj procesor. Pa tudi, če so to MS Windows/32bit in Intel Pentium. Važno je, da imamo uporabniki možnost izbire.

Še kakšen nasvet za konec? Če kupujete računalnik in se vam ne mudi, počakajte še vsaj pol leta. Stvari se obračajo na bolje. Sorry Microsoft. Sorry Intel.

Heh. Ste vedeli, da je ta članek napisan v Microsoftovem urejevalniku besedil? Kakšna dvočlnost, kajne?

ERROR 13: END OF FILE OR READER BORED



Andrej Bohinc

# Brion the Lion

*Moj lev je lahko tudi maneken!*

**G**eeza falot in njegov sluga črv sta zakuhala tole najnovejšo Psygnosisovo ploščadno arkado, v kateri poleg magičnega kristala po imenu Chris nastopa še strašni levček po imenu Brion, ki pa sploh ni navaden levček, ampak je skrajno odštekane sorte lev v bermudah. (Če slučajno kdo ne ve - to so posebne vrste kratke hlače, ki jih nosijo samo na Bermudah!) Lump Geeza je levčku Brionu (ki je bil mimogrede dolga leta tudi slavni maneken v družbi veliko manj znanih lepotic Cindy Crawford in Pepce Kardelj) sredi tiste noči ukradel almulet, katerega glavnega in edina sestavina je bil prav kristal po imenu Chirs. Geeza je izginil v noč. Brion pa je seveda totalno popenil, čisto se mu je utrgalo in od takrat naprej vam ne bo dal miru, dokler mu ne boste pripeljali nazaj Chirsa ali pa ga dosmrtno naročili na Megazin!

Po prebranjem prvem odstavku se popolnoma strinjam z vami in soglašam z ugotovitvijo, da so njegove zahteve skrajno radikalne in celo mejijo na ekstremistične. Toda kaj storiti, lev je le lev in njegove želje je treba upoštevati. Zato, lepo prosim, oblecite bermude in vesele na delo!

Prečkali boste goste džungle, zasnežene ledene pokrajine in z lavo prepojena vulkanska otočja, v glavnem sama neprijazna območja, na katerih za polno mero nevšečnosti mrgoli še cela množica živali, ki do svojega



Jau! Takole pa že nočem kuncati!

kralja nimajo nobenega spoštovanja več in ji po glavi roji le še ena misel: "Kakšnega okusa je že levja pašteta?"

Toda levček Brion se ne pusti ugnati v kozji rog. Očitno je bil Brion rojen pod srečno zvezdo, saj mu je mati narava poleg vseh vrlin, ki so povsem običajne in samoumevne za arkadne junake (želja po uspehu, mirni živci, šarm, lepota, ipd.), namenila tudi nekaj takšnih, ki jih od kralja mačk sploh ne bi pričakovali.

Torej, če se našemu hišnemu ljubljencu kakšen nesimpatičen neznanec z očitno slabimi nameni nevarno približa, vrli Brion božansko ljubko zarjove in ga s tem lansira v stanje šoka (ali po domače rečeno: v klasičen duhovni knockout), v katerem potem ubogi napadalec odvisno od svojih telesnih mer za nekaj časa otrpne ali pa kar umre (od strahu, seveda). Če se tak koncept zastraševanja ne obnese, Brion uporabi drugo taktiko - taktiko hitrih nog in pobegne. Tretja možnost pa so njegove dolge šape

z ostrimi kremplji, s katerimi dela Brion čudeže - brezplačne lepotne operacije na otrplih sovražnikih. Za manjše živali (polže, gosenice) pa je vendarle bolj primeren usmrtilcev s skoki na njihove butice.

Sem ter tja se v igri prikaže tudi dobri duh v obliki Chirsa, ki Brionu soli pamet s strokovnimi nasveti. Ne pove pa mu, da se za počivajočem oblaku na kakšni sumljivo oddaljeni ploščadi skriva prodajalna poštenega (ha!) zajca Bucka. Ta kujon vam tam ponuja vse: od domačega



I'm a lion and my name is Brion!

žganja, žetonov za fliper, do dodatnih življenj in hitrostnih pospeškov. V igri sami je tudi podigra v stilu horizontalne streljanke Project-X: Brion jadra na krilih galeba (pa ne tistega, ki so ga sestrelili nad Bosno), nanj pa pikirajo jate ptičev in rib, pa še morske čeri ga ogrožajo (levi namreč ne znajo plavati). Ko Brion zaključi eno stopnjo, se mu na karti odkrijejo nove poti, ki pa ga na koncu vse pripeljejo do enega in istega cilja: velikega stražarja, ki ga je treba premagati. A res? Ma ne me basati!

Briona the Liona je očitno ustvaril nek programer z zelo omejeno domišljijo. Saj ne, da bi bila igra slaba. Lagal bi tudi, če bi trdil, da vanjo ni bilo vloženo dovolj truda in časa. Je že res, da ima BTL vse tiste klasične elemente, ki jih od povprečne arkade lahko tudi pričakujemo, toda nima pa tistega "nekaj", kar bi ga dvignilo nad sivo povprečje. Če k tej ugotovitvi prištejemo še nekaj čisto tehničnih napak (izguba občutka za vodenje junaka ob premikanju zaslona pri bolj praznih ozadjih ipd.), si Brion pač ne zasluži višje ocene. No, mogoče bo drugič (ali pa tretjič, četrtič...) že bolje. ☹

Rooooaarrrrggghhh! (Zipf!)



**RAČUNALNIK:** Amiga  
**TIP:** arkadna igra  
**ZALOŽNIK:** Psygnosis



Brion je karakterno preveč mehka osebnost (gladek in sladek). Za leva bi se spodobilo, da bi vzbujal strah in spoštovanje, tako pa se mu postavljajo po robu že tako uboge živalice, kot so ževle in čebele. Sramota!

## 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**

Rok Ročar

# Zeppelin

Giants of the sky

Kupim, letim, zgorim!

**Z**e od časov nesrečnega Ikarusa je človek želel jadovati po širnem nebu. Moški spol bi tako lahko hitreje prišel do časopisa v kiosku, ženske pa bi s tržnice hitreje prinesle solato. Želje se žal dolgo niso uresničile - vsi poskusi so se končali s staljenim voskom, ožganim hrbtom in utopitvijo.

Šele po prvi industrijski revoluciji sta brata Wright uspela leta 1903 poleteti s prvim letalom, vendar je že tri leta prej nemški grof v zrak spravil prvo vodljivo zračno ladjo in z njenim uspešnim poletom svoje ime za vedno zapisal v zgodovino.

Cepelin ni balon, niti ni letalo. Je zračno vozilo, ki ga dviga aerostatični vzgon, vlečno silo za premikanje pa prispevajo propelerji. Gromozanska konstrukcija drži svo-



Tale stola je pravzaprav vaša delavnica.

jo obliko z nadtlakom plina, večina modelov pa ima pod plaščem ogrodje iz izredno lahke kovine - posebne zmesi aluminija. V ogrodje so pritrjene nosilne celice napolnjene z vodikom. Ravno ta plin je glavni krivec, da cepelinov danes ne uporabljajo več.

Ljudje, ki so se s tem prevoznim sredstvom peljali, so potovanja opisali kot neka čudovitega. Praktično prozorno platno jim je omogočalo razled na vse strani neba, medtem ko je velikost in razkošna notranja oprema vso količino potnikov zadržala v dobri volji cel teden dni, oz. kolikor je potovanje pač trajalo. Cepelini so se namreč premikali izredno počasi (pribl. 20-30 km na uro), v njih pa je bilo prostora tudi za 300 ljudi. Izredno gorljiv plin je povzročil, da je mnogo potnikov prišlo na cilj praznih.

Cepeline danes polnijo s helijem, ki ne gori. Moderne konstrukcije so izredno varne, a takšno počasno vozilo se zdaleč ne more biti konkurenčno letalom. Tako cepeline sedaj uporabljajo bolj za reklamne namene in kot zgodovinsko zanimiva prevozna sredstva.

Avtorji tega programa nam očitno ravno to zgodovino poskušajo poriniti nazaj pod nos in ker ni šlo drugače, so ji dodali še okus mnogih "managerjev" in zvarek je tu. Igra, ki jo lahko igrata tudi dva, se začne prav lepo, saj v roke dobite svoj cepelin in dva milijona mark. Sumljivo dober začetek.

Igra pravzaprav zelo spominja na Airline ali Oil Imperium (celo na Football Managerja). Zanimivo, da so bile vse te igre izdelane v nemškem jeziku in tako je tudi s to. Na preiskušnji bo vaša poslovna žilica. Vedeti morate, da teče leto 1901. Morda je ravno zato atmosfera precej črno-bela oz. čudno rjava. Kakorkoli že, vrednost nemške



Sanje: Iz Pariza v Berlin v 3 dneh.

marke je bila takrat drugačna, zato se ne smete čuditi, če boste npr. za sto litrov goriva odšteli skoraj pol milijona. Gorivo boste potrebovali, ko boste hoteli v zrak spraviti enega od svojih velikanov. Prvega niti ne bo težko, saj vas, kot že rečeno, čaka na travniku. Kam odleteti tudi ne bo težko določiti. Na zemljevidu sveta je s pikami označenih štirinajst velikih mest, s pritiskom na njih pa se boste dokopali do potrebnih podatkov o vremenu in gorivu, ki ga cepelin potrebuje, da doseže cilj. Pred odhodom lahko še določite ceno vozovnic in veselo na pot.

Še najtežje bo zvedeti, kdaj je čas za polet. Spremljati bo treba tako vremenske napovedi, kot časopisne članke, kjer vas obveščajo o raznih prireditvah. Npr. če preberete, da bo julija v Parizu nogometna tekma, verjetno ni treba posebej poudarjati, da bo takrat polet zelo donosen. Iz raznih koncev sveta vas kličejo tudi bogatini, ki bi se želeli voziti naokoli. Pazite le, da ne precenite svojih zmožnosti in ne zajadrate v kak vihar. Cena novega cepelina je visoka, čas izgradnje pa zelo dolg. Pa še nekaj. Morebitno strmoglavljenje katerega od vaših plovil lahko med potniki povzroči izgubo zupanja v varno vožnjo in to je najhujši udarec, ki vas lahko doleti.

Da ne bi ostali le pri enem vozilu, je treba v delavnico, kjer po vaših željah zgradijo novo plovilo. Določate količino denarja, ki ga boste vložili v delo in dimenzije plovila. Z večanjem števila delavcev se lahko čas proizvodnje z letnimi 5000 ur zniža na le nekaj 200.

Tudi brskanje po borzi zna biti donosen posel, saj lahko včasih za smešno nizko ceno kupite praktično nerabljen cepelin. Vedno je treba skrbeti za popravila, saj se lahko zgodi, da ob vzletu balon odleti po svoje. Trenutno stanje cepelina se izpiše v času, ko je le-ta v zraku. Skrbi vas lahko ohranjenost balonskega platna, notranost vozila in moč školjke. Po dolgem letu ne smete pozabiti napolniti rezervoarjev z gorivom. Če boste kadarkoli v težavah z denarjem, lahko na pomoč priključete banko, z njenimi oderuški obrestmi vred.

V lasti imate lahko največ tri plovila hkrati. Vašo moč in moč nasprotnikov si lahko ogledate v posebnih statističnih tablicah. Zgodovinski podatki in statistika z vsemi možnimi rekordi sta neverjetno podobna tistim iz Railroad Tycoon. Vaše nagrade naj



vas niti ne obremenjujejo. Se najpomembnejši so zadovoljni potniki, ki pa bodo, če že niso, takšni prav gotovo postali, če ne prej, ko se bo povečala največja povprečna hitrost cepelinov. Rekordi bodo še pripomogli k popularizaciji takšnih prevoznih sredstev.



Pretepi na borzi in pomečkani ljudje so neka čisto vsakdanje.

Ko jim je zmanjkalo novih junakov, so se risankarji enostavno odločili svojim starim mučenikom ustvariti podmladek. Nastali so tamali tooni, ki so za razliko od svojih atov in mam malce bolj otroškega videza, pa zato nič manj navihani.

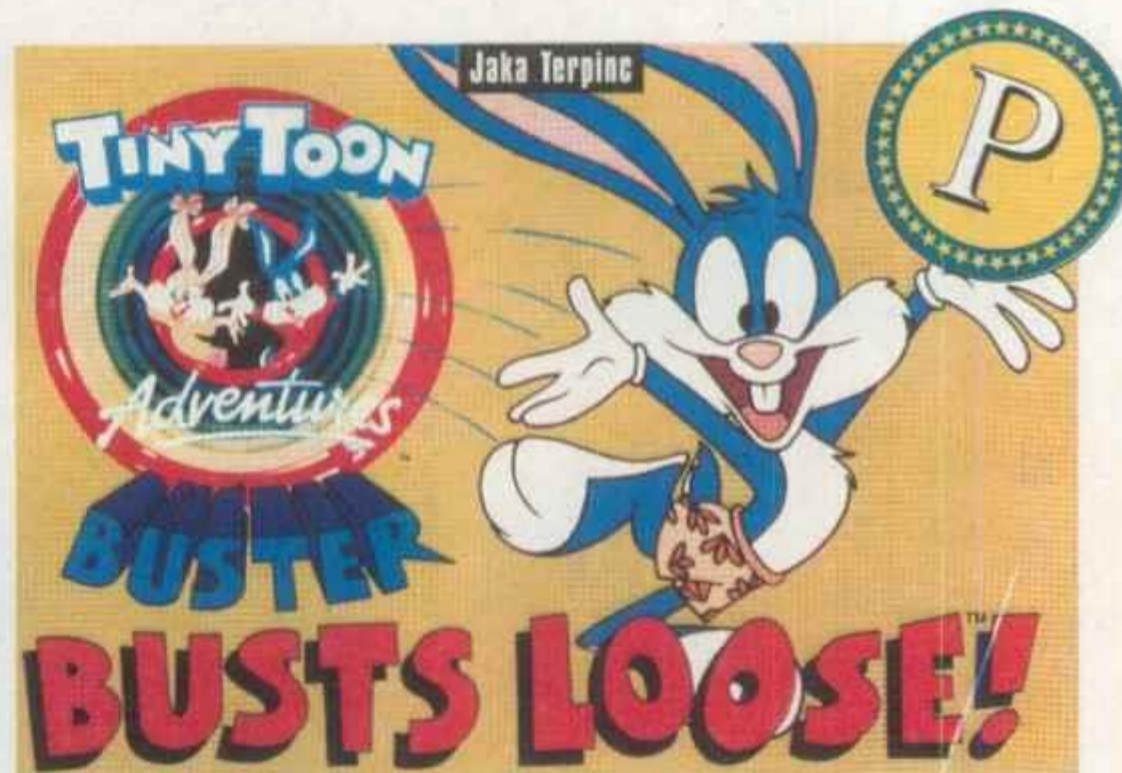
Kot ponavadi ni bilo treba prav dolgo čakati mojstrov, ki so te iste junake zaposlil v igri. Včasih se celo zazdi, kot bi imel Konami agente, ki ga obveščajo o tem, kako se



Napad Jo-Jo mišil

Vsaki skupini prizorov sledi še nagradna igra, kjer na kolesu sreče izberete eno od petih zabavnih igric za obogatitev svoje zaloge življenj. Cilj igre je ujeti malega delikventa Montano Maxa, pegastega

kratkohlačnika, ki je stoodstotni negativec, se pravi, da njegovih grehov sploh ni vredno naštevati. Buster Bunny, glavni junak, nima orožja, le brco in super hitri naval, ali, recimo kar, juriš na vse živo in mrtvo. V tem tekaškem transu lahko celo pleza po stenah, ampak pozor - Buster je mojster, sami tega doma raje ne poskušajte.



Ne ena, sto iger!

Tri zahtevnostne stopnje ne predstavljajo le sprememb v količini in agresivnosti nasprotnikov, kot je v navadi, temveč je najlažja opcija (children) le izbor najpreprostejših delov igre, sovražniki pa klonijo že zaradi udarnega vala Busterjevega šprinta. Opcija normal je popolna igra, kjer moramo nasprotnike nujno obrcati, v challenge pa imamo manj energije in še več dela z negativci.

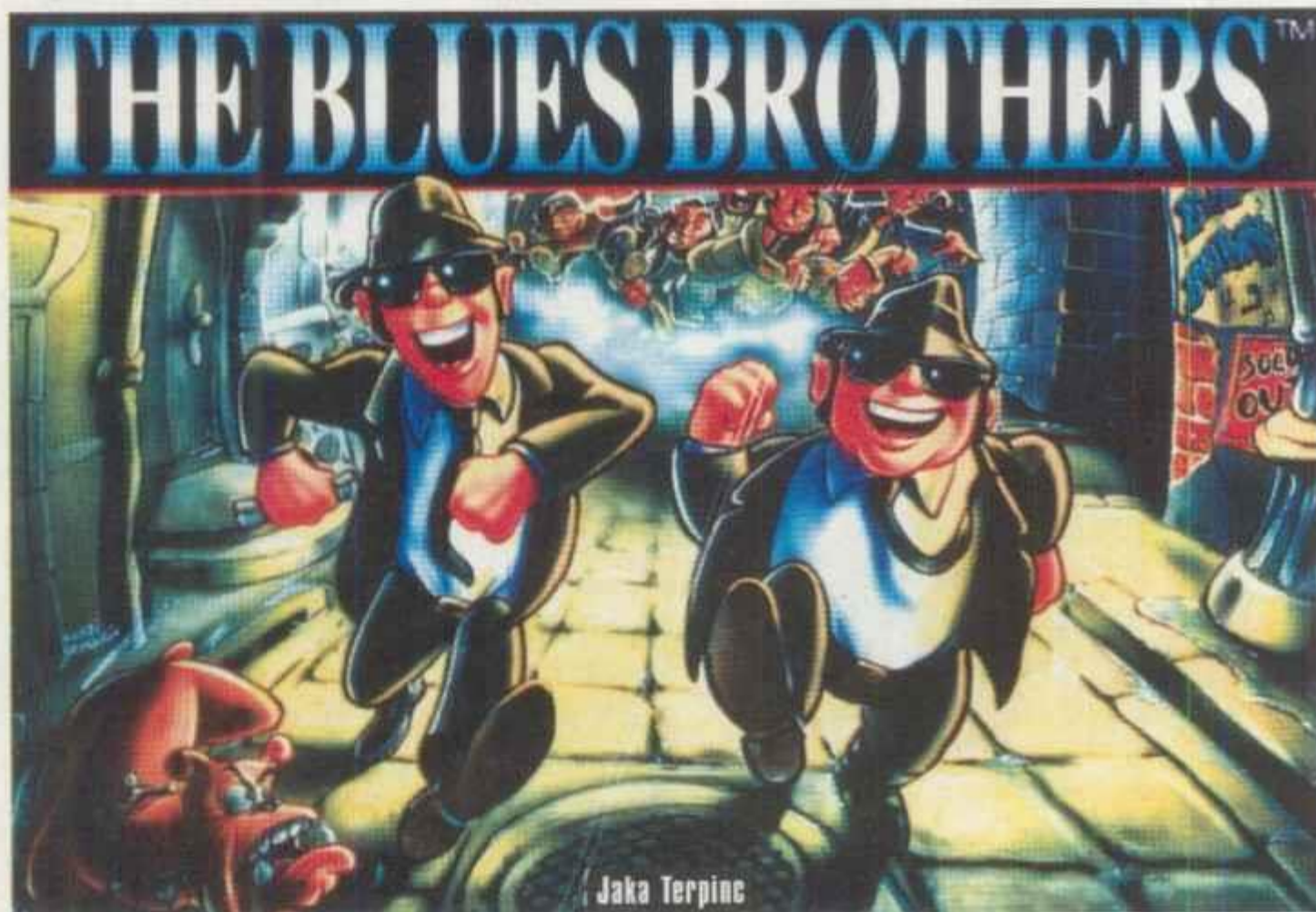
Igra zasluži vse pohvale za svojo pestrost in prikupnost, nenazadnje je tudi razmeroma miroljubna in na trenutke celo poučna. Biti junak risank še nikoli ni bilo tako zabavno. ☺

KONZOLA: SNES  
TIP: arkadna risanka  
ZALOŽNIK: Konami

Opisovalni protokol zahteva, da se nekje na začetku prepiše zgodba iz navodil, razen v izjemnih primerih. Tokrat je izjemen primer, zato namesto skrajno debilnega originalnega scenarija, navajam alternativnega: Michael Jackson je v svoj grad zvalil nekaj naivnih osnovnošolcev iz razredne stopnje in jih bo zdaj zdaj saj vemo-kako zlorabil. Brata Blues tega niti za ceno lastnega življenja ne bi dopustila, zato sta odbluzila na pomoč. Michel pa ima rezidenco zastraženo s svojimi dresiranim polži, komarji, psi, papigami ter celo kosilnicami in skobci, ki vam na vsakem koraku strežejo po življenju. Glasbeno nadarjena (oziroma - udarjena) brata Bljuz svoje sovražnike obmetavata s



ploščami (Kako že pravijo? Kdor poje, ne misli slabo?), ki cvetijo vsenaokrog. Igra je v marsičem podočna Mariovim pustolovščinam, kar pa jo dviguje nekoliko nad povprečje arkadnih dolgočasij, je pisana grafika in igranje v dvoje. Vse ostalo pa je zgolj skakanje in streljanje ter sem ter tja malo orientacije.



Jaka Terpinc

Ustavimo se še malo pri imenu "Blues Brothers". Dragi prijatelji, priznam, da nimam posluha, vendar vsaj približno vem, kaj naj si pod besedo blues predstavljam,

zato sem bil izjemno začuden, ko na začetku nivoja živahna bratca zakričita: "rok-en-rouuuuul," takoj za tem pa iz ozadja začne neki petek-zvečer-disko ritem parati ušesa. Čudna so pota gospodova, mar ne? ☺

KONZOLA: SNES  
TIP: ploščadna poskočnica  
ZALOŽNIK: Titus



Greva "zalaufat" tale Juke-Box!

KONZOLA: Mega Drive  
TIP: arkadna igra  
ZALOŽNIK: SEGA



Aleš Novak

### Zob za zob, oko za oko!

Kaj storiti, če se brez denarja z dirkalnim motorjem ultra lahke kategorije znajdete na samotni cesti nekje v Aljaski? Odgovor je preprost. Motor lahko prodate, najamete stanovanje in si poiščete delo na najbližji kmetiji. Za pustolovce pa je tu veliko bolj privlačna ponudba. Vsak teden se tukaj zbere nekaj blaznežev, ki se preživljajo z motenjem popoldanskega miru občestnih kmetov in oviranjem policije pri delu. S svojimi hrupnimi jeklenimi konjički prirejajo odprte dirke, kjer je edino pravilo, da ni pravil. Na začetku denarne vsote niso bogve kaj. Vendar se da preživeti. Poskusite, morda ste dovolj blazni, da vam bo uspelo.

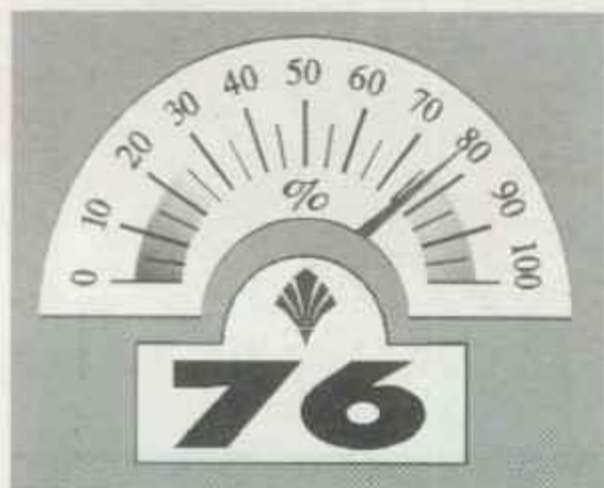
Vsak začetek je težak. Startate kot zadnji, petnajsti. Z malo sreče se hitro prebijete do 10. mesta, kjer se začno

prve težave. Rud Boy vas nikakor ne spusti naprej. Posluhuje se celo tako podlih potez kot so udarci s pestjo. Vaša energija hitro puhti. Zdaj vam je že jasno, v kaj ste se spustili. Če ne želite pristati na tleh, mu vrnite z isto mero. Prava dirka se šele začne! Viper pred vami (navadno se uvrsti okrog 6. mesta) besno opleta z verigo. Udarci z verigo je kaj neprijetna zadeva. Veriga je najbolj učinkovito orožje v boju s tekmeci. Počakaš na pravi trenutek, primeš verigo in mu jo izstrgaš iz rok. Vse je pripravljeno za boj za sam vrh. Natasha, prikupna Rusinja, vam brez boja prepusti mesto. Ona in Kakana sta edina v karavani, od katerih kdaj slišite ohrabrujoče besede. Tu sta še Lawson in PE No.1, nadut frajer, ki mu z veseljem naviješ verigo okrog vratu ter krvoločna punkica, o kateri IQ ni vredno izgubljeni besed. Zmaga pomeni 1000\$. Najcenejši motor s prostornino 600ccm stane 6000\$, z nitro polnil-



Policija je v tej igri brez moči!

cem pa 8500\$. Kazni za kršenje cestno-prometnih predpisov ni. Padec z motorja precej poškoduje motor. Popravilo pa tudi stane. Ob seštetju vseh izdatkov in prejemkov, pridete do rdeče niti cele zgodbe. Zmagaj ali pojdi!



KONZOLA: Mega Drive  
TIP: strateška simulacija  
ZALOŽNIK: SEGA



### MIG-29 FIGHTER PILOT™

Ste eden tistih planomrznežev, ki ne prenesejo simulacij modernih reaktivnih bojnih letal zaradi gromozanskih hitrosti (človek še kave ne spiše v miru pa je že nad ciljem) in vrtoglavih manevrov. Za vas je najbolje, da odidete k prijatelju, vstavite MIG-29, prižgete konzolo, kliknete urjenje (training), in uživate. Vodi vas avtomatski pilot, nad ciljem sprožite raketo, pristanek pa je hvalabogu avtomatski. Takoj zatem ugasnite konzolo, odidite domov in pozabite na vse tovrstne simulacije. To je najboljša preventiva pred živčnim kolapsom. Tudi sam sem človek takšnega kova, vendar sem se po kratkem pogovoru s prijateljem odločil iti do konca (preventivno sem iz sobe odnesel vse lomljive in vredne stvari). Na srečo me je prehitel rok oddaje tekstov, tako da sem ostal še relativno priseben.

MIG-29 Fulcrum je res prava opora za izkušenega pilota. Prestižna delavna miza se šibi pod elektronsko opremo. Navigacija je prava šala, izbira zaporedij operacij je programabilna, elektronika poskrbi za sledenje najbližji

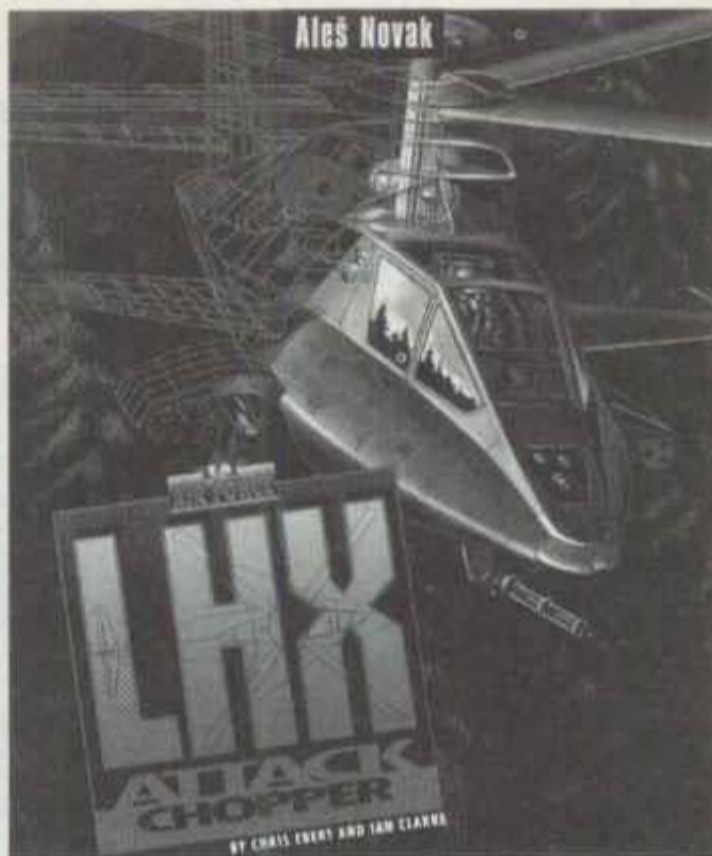
tarči na radarskem zaslonu, senzorji vas opozorijo na sovražno letalo za vašim hrbtom, skratka, o vsem dogajanju ste nedvomno bolje obveščeni kot na delavnem mestu. Orožarna na vašem MIGu je pestra. Na voljo imate vodljive rakete SA-7 in SA-8 (za cilje na zemlji), AA-7 in AA-8 (za boje v zraku), ter za nujno še rakete tipa "target to target", kjer je potrebna mirna roka in pravi trenutek. Za izhod v sili se lahko poslužite še hitrostrelnega topa, s katerim pa imam slabe izkušnje. Vse vaše napake si lahko nazorno ogledate na digitaliziranih animacijah. Če vam ni jasno, kako je še mogoče videti dogodke po vaši smrti, si preberite knjigo življenje po življenju. Vrhunsko letalo ima še eno slabo lastnost. Premajhne tanke za gorivo. Vaših akrobacij se kaj prehitro naveliča, zasilni pristanek pa se mi ni posrečil niti enkrat. Poslej sem ob podobnih situacijah vedno uporabljal funkcijo "eject". Precejkrat se boste zrušili zaradi nerealne predstave višine letala, saj je pokrajna izredno enolična in je čisto vseeno, ali letite 5000 m visoko ali pa tik nad zemljo.



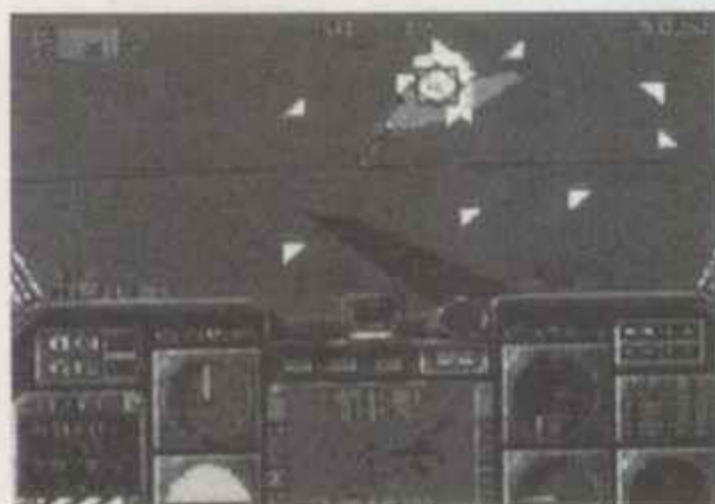
Let nad sivomodrim Jadrantom.



Založniška hiša Electronic Arts nadaljuje tradicijo uspešnih bojnih simulacij. Tokrat so obdelali dve jurišni propellerski zverinici iz arzenala ameriških zračnih sil. McDonnell Douglas AH-64 Apache doseže maksimalno hitrost 272 mph. Nosi dva člana posadke in rožlja z 2\*8 izstrelki hellfire tipa zrak-zemlja, dvema raketama sidewinder tipa zrak-zrak ter 1200 20 mm granatami za bližnja srečanja vsake vrste. Njegov manjši sorodnik LHX attack chopper ima precej nižji radarski odsev. Doseže maksimalno hitrost 340 mph, njegov smrtonosni tovor pa obsega 4 rakete sidewinder, 8 raket hellfire ter 2000 20 mm granat. Ima manjši maneverski prostor, nosi le enega člana posadke in ima precej preglednejšo komandno ploščo. Skratka, od vas je odvisno, s čim se boste podali na lov. Preden odbrzite na prvo misijo, je tu še ena formalnost. Prijazni polkovnik vas prepriča, da podpišete še svojo smrtno sodbo (v domačih krogih bolj znano kot "zakletvo").



**KONZOLA:** Mega Drive  
**TIP:** arkadna simulacija  
**ZALOŽNIK:** Electronic Arts



Zrakomlat v akciji.

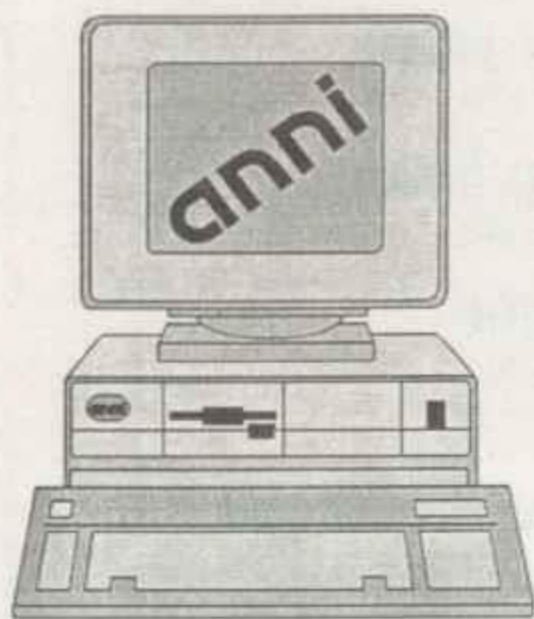
Kaj je vaša naloga, preberite na oglasni deski. Za tiste, ki se jim v bitko zelo mudi, je na kontrolni plošči toliko elektronike, da z navigacijo ne bo problema. Kontrolna plošča je ena močnejših strani obeh orožji, saj zmogljiv računalnik vdelan v trup poenostavi vso zadevo do onemoglosti. Koliko škode lahko naredi en sodoben helikopter, se prepričajte sami! Še nasveti: Poiščite čim več vozil,

opremljenih z radarji (tako imenovane C&C samohodke predstavljajo temeljni sistem protizračne obrambe). Letite čim nižje, saj tako najlaže presenetite nasprotnika. Vsekakor pa ne letite višje od 1500 - lahko se zapredete v mreže protizračne obrambe. Bodite pozorni na digitalizirane opombe računalnika. Pri pristajanju pazite, da je hitrost res nič, ter se počasi spuščajte. Prehitrega spusta noge ne prenašajo najbolje. Pridno nabirajte medalje in točke, kaj hitro se zgodi, da boste povišani. (Tako pridobite ugled v oficirski menzi, pa tudi otroci so bolj ponosni na vas).

Kaj naj povem za konec? Igra je pravgotovo vzorno narejena. Grafika je vektorska, vsa vozila so vizuelno dobro zaznavna, občutek bližine zanesljiv, zvok pa v precejšnji meri digitaliziran. Cela igra ima samo eno napako. Ob sestrelitvi domačega vozila, plovila ali celo letališča bi človek pričakoval, da bo izgubil čin, poslan na fronto ali postavljen pred strelski vod. Tu pa lahko mirno nadaljujete svojo začrtano pot, čeprav si naredil škode za sedemmestno številko. ☺



# anni



Po ugodnih cenah vam nudimo:

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

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

**NB 486slc-33**

Prenosnik Bondwell

Spomni 4 do 8 MB,  
Trdi disk 80 ali 170 MB,  
Po želji FAX/modem,  
Uzajema torbica

Teža le 2,1 kg,  
Dim: 289/297/40 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 524,  
Monitor VGA mono 1024/768 LR,  
Čipi Baby ali MI,  
Tipkovnica Chicory

**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 524,  
Monitor VGA color 1024/768 LR,  
Čipi MI,  
Tipkovnica Chicory,  
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 524,  
Monitor VGA color 1024/768 LR,  
Čipi Baby ali MI,  
Tipkovnica Chicory,  
Miška Genius

**od 182.800.-**

Garancija 12 mesecev.

Dobava iz zaloge takoj.

Cene so v SIT, brez 5% prometnega davka.

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



lestvica

# Amiga VS PC

## Amiga

1. (4) CANNON FODDER
2. (6) THE SETTLERS
3. (2) DUNE 2
4. (1) SYNDICATE
5. (10) MORTAL KOMBAT
6. (3) FRONTIER
7. (8) PINBALL DREAMS
8. (7) CIVILIZATION
9. (-) PINBALL DREAMS
10. (9) FORMULA ONE GP

## PC

1. (2) DOOM
2. (1) DUNE 2
3. (6) SAM & MAX HIT THE ROAD
4. (3) DAY OF THE TENTACLE
5. (-) MORTAL KOMBAT
6. (9) LARRY G
7. (5) FORMULA ONE GP
8. (4) PRIVATEER
9. (8) SYNDICATE
10. (-) CIVILIZATION

# LESTVICA REVIJE MEGAZIN

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



### Nagrajenci iz šeste številke:

1. CD-ROM Multimedia Stravinsky (Atlantis, Ljubljana)  
*Irena Okorn, Jaka Platiše 9, 64000 Kranj*
2. Kalkulator Hewlett Packard (Hermes Plus, Ljubljana)  
*Borut Odlazek, Zagrad 37, 63000 Celje*
3. Turbo Pascal 7.0 (Marand, Ljubljana)  
*Ivan Čresnik, Kajuhova 1, 62250 Ptuj*

### NAGRADE ZA TOKRATNE IZZREBANCE BODO:

1. Miška Q-Tronics s slovenskimi navodili (PCX d.o.o., Stegne 21, Ljubljana, tel.: 061 150 80 57)
2. Igra Ballistic Diplomacy za Amigo (OASE Software, Deutschland)
3. CDE#2, slovenski CD-ROM s shareware za DOS in Windows  
*(CDL, Dunajska 21, Ljubljana, tel.: 061 268 010)*

# Diagnoza

**N**everjetno! Zares neverjetno! Tolikšnega navela pobarvanih in okrašenih glasovnic res nismo pričakovali! Polepšane so bile skoraj vse in to zelo lepo, tako, da smo se odločili podeliti nagrade kar osemnajstim reševalcem, najboljši med njimi pa bodo dobili tri podloge za miš z napisom Megazin. Več o nagradah si preberite na zadnjem ovitku, kjer bodo na razstavi tudi najboljše glasovnice.

No, pojdimo k tokratni križanki. Bilo je kak teden nazaj, ko je Gmhung sklenil opraviti z lakoto in v bližnji restavraciji naročil obilno pizzo. Ko so mu jo, lepo dišečo postregli, se je Gmhung zagledal v razgibano površino te italjanske jedi. Pizzo je gledal kot zaboden, kot bi ga hipnotizirala. Po kakšni uri neprestanega buljenja v gobice, sir in šunko, se je začel tresti in obupno kričati.

Zbudil se je v bolniški postelji in nam zaupal svojo zgodbo. "Veste, tista pizza..." je dejal s tresočim glasom. "tista pizza, je bila... no, hm... kako naj povem... ne me narobe razumeti... no, bila je živa! Ja, živa je bila, kot nekakša gmota. Natančno tako kot pri tisti igri... no, kako se ji že reče... ne vem... Skratka, po tisti igri se mi vse zdi drugače..." Gmhung je še dolgo blebetal, mi pa smo mu že naslednji dan našli dobrega psihiatra.

Psihiater je bil dobrodušen človek, razumevajoč in topel, ravno pravšen za razrvanega Gmhunga. Toda glej ga zlomka! Po prvem sestanku z Gmhungom se je psihiater povsem spremenil! Bil je zmeden, skoraj tako kot Gmhung! Zaposlil smo ga za diagnozo in dal nam je tole križanko. "Ja, veste..." je povedal, "tale Gmhung... No, on je... Ja... telefon, samo trenutek... Kje sem že... A ja, Gmhung... On je... Njegova diagnoza je skrita v tejle križanki! Rešite jo..."

Besede vpišite vodoravno v oštevilčene vrstice, tako kot zahtevajo opisi. V pomoč so vam v nepravilnem vrstnem redu navedene besede, ki se od zahtevanih razlikujejo le v srednji črki. Ko odkrijete vse besede, preberite črke v označenih kvadratih od zgoraj navzdol. Dobili boste razlago za "živo" pizzo.

1. ljudstvo, nacija, 2. velika priljubljenost, popularnost, 3. domača žival, ki jo pes ne prenese, 4. sir z velikimi luknjami, 5. cev, po kateri tečejo odplake, 6. dlake na moškem obrazu, 7. okroglo plovilo, ki ga dviguje topel zrak, 8. posoda, v kateri Gmhung kuha "župco", 9. lepo vedenje, 10. orožje povprečnega vojaka, 11. žareč okrušek kresilnega kamna, 12. osnovna sestavina pljunka, 13. združitev moči, v kateri je moč, 14. glodalec s ploščatim repom, ki gradi jezove, 15. poučna zgodba z živalmi v galvni vlogi, 16. strah pred nastopom, 17. banane, kiviji, jabolka, hruške, kakiji, marelice, 18. del vrtička, 19. institucija, kamor hodimo po denar, 20. lepotilna maža, pomada, 21. umazanček.

**Besede za pomoč:**

BARKA · BARON · BAZEN · BOTER · BREDA · GARDA · GRUDA · ISTRA · KAVAL · KRAMA · LOVEC · MASKA · NAHOD · OLJKA · PAJEK · PUTKA · SANJE · SLANA · SLIVA · SLUGA · TRUMA

1	N	A	●	O	D	B
2			●			A
3	M	A	●	K	A	S
4			●			V
5	K	A	●	A		N
6			●			A
7	B	A	●	O	N	L
8			●			N
9	O	L	●	K	A	I
10			●			S
11	I	S	●	R	A	K
12			●			I
13			●			O
14			●			P
15	B	A	●	P	A	S
16			●			T
17	S	A	●	J	E	M
18			●			T
19	B	A	●	K	A	N
20			●			T
21	S	A	●	E	K	C

Sestavila: Karmen Cokl



nagradna igra

**Nagrajenci tetrisžanke iz prejšnje številke:**

1. SEGA Master System  
Matjaž Ropret, Rodine 17E,  
64274 Žirovnica
2. Visual Basic  
Martin Gorjan, Vojkova ul. 5A,  
65220 Tolmin
3. Knjiga Corel Draw! 4.0  
z originalnim CD-ROMom  
Miha Bernik, Arkova 9,  
61210 Šentvid, Ljubljana

Med tiste izžrebance,  
ki bodo odkrili pravilno diagnozo  
bodemo izžrebali tele krasne nagrade:

1. Quattro Pro for Windows 5.0  
Marand d.o.o., Ljubljana, tel.: 061 / 123 23 22
2. CD-ROM Graphics Universe  
Infobia, Ljubljana, tel.: 061 / 342 829
3. Turbo Pascal 6.0  
Marand d.o.o., Ljubljana, tel.: 061 / 123 23 22

**Rešitve iz prejšnje številke:**

- PROCESOR
- TRDI DISK
- KONEKTOR
- DATOTEKA
- REGISTER
- TERMINAL
- RISALNIK

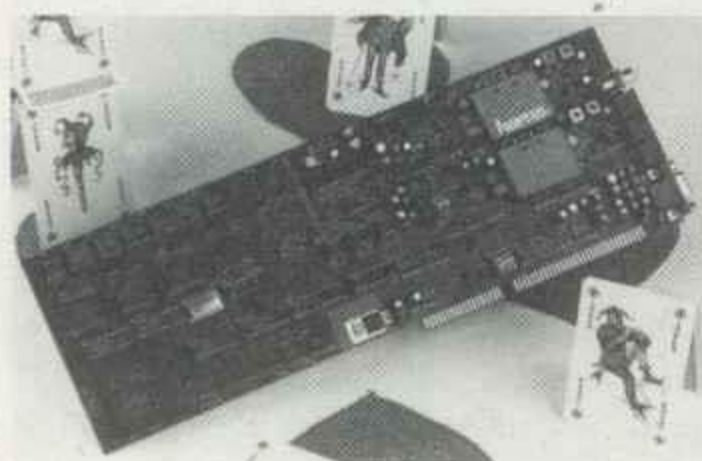
Damjan Fujan in Boštjan Troha



novice

## Mešalec slike VideoX za PC

Nemška firma Hama, ki jo bolj poznamo po fotografskih pripomočkih, je sestavila mešalec video slike in zvoka na kartici. Kartica VideoX ima grafični procesor, dva neodvisna vhoda za video in tri za zvok. S softverom, ki je priložen, lahko uporabnik posnetke obdeluje, montira in jim dodaja digitalne efekte (venetian blind, move in strobo), kromaki



(chroma key) in lumaki (luma key) ter digitalizira posamezne slike v 24-bitni kvaliteti. Program ima tudi meni Edit X, kjer so funkcije za risanje, s katerimi je mogoče digitalizirane slike tudi obdelovati. Tehnikalije: video vhodi/izhodi: CCVS in Y/C (0,7 Vpp/75 ohm); avdio vhodi/izhodi: AUX (200 mV/47 ohm); digitaliziranje: 720 x 576 v 16,7 milijonih barv s frekvenco 13,5 MHz. Naslov: Hama GmbH, Postfach 80, 86651 Monheim, Nemčija, pokličete pa jih lahko na 0049 9091 502 258.

## GVP-jeva kartica G-Force040/40

Na CeBITu je GVP predstavil tri novosti. Največ zanimanja je zbudila najhitrejša pohitritvena kartica za Amige 4000 in 3000. Poganja jo Motorolina zverina 68040 s taktom 40 MHz. Kartica zmore skupaj z dodatno ploščo (daughterboard) celih 128 MB pomnilnika, nanjo pa lahko priključimo naprave s SCSI II. Druga novost je bila 24-bitna grafična kartica EGS-28/24 Spectrum za grafični vmesnik EGS, tretja pa risarski programski paket SpectraPaint za EGS. Več in natančneje pa v naslednji številki Megazina, kjer bo obilno poročilo s CeBITa.

## Golden Gate 486SLC2/50MHz

Po dolgotrajnem zatišju v firmi Vortex, ki je pred leti presenetila s ceneni emulacijo PC-jev za Amige, je prišla novica o novi verziji emulatorja Golden Gate. Kartica s 32-bitno arhitekturo ima procesor 486SLC2 s taktom 50MHz in 1 KB predpomnilnika na čipu, hitrostni test Norton SI pa pokaže številko 85. Emulator je štirikrat hitrejši od Golden Gate 386SX z enakim taktom, stane 1298 DEM, zraven pa dobite še najnovejšo verzijo (1.31.27) podpornega softvera. Naslov: Vortex Computersysteme GmbH, Postfach 1163, 74220 Flein, Nemčija, telefon pa je 0049 713 159 720.

## Amiga v letu 1994

V letošnjem letu pri Commodorju, po hudih finančnih težavah s katerimi se srečujejo zadnje dve leti, končno pričakujejo okrevanje. Število uporabnikov Amig zaradi prodajnih uspehov posameznih modelov vseskozi narašča, vendar pa so neuspehi modelov CDTV, A570 CD-ROM, A500+ in A600 dobiček do sedaj vztrajno spreminjali v izgubo. Leto 1994 pri Commodorju ocenjujejo optimistično, predvsem zaradi novo lansiranih izdelkov na tržišču, ki pomenijo glede na zmedo v prejšnjih letih večjo preglednost v ponudbi, večjo cenovno konkurenčnost in so v celoti zasnovani na zmogljivejši 32-bitni tehnologiji.

V podjetju nedvomno menijo, da so skozi najtežje obdobje že prešli in, da se stvari začnajo jasni. Izgubo v višini 325 milijonov dolarjev, ki so jo sešteli v preteklem letu, preprosto pripisujejo tržnim spremembam, nastalim ob prehodu iz 80. v 90. leta, nedovršenemu marketingu in neusklajenosti znotraj samega koncerna. Nenazadnje se tudi Sega, Nintendo, Philips/CDi in 3DO pri prodaji hardvera soočajo s precejšnjo izgubo. Prva dva sta si sicer do sedaj dobiček uspešno zagotavljala s trženjem softvera v okviru svojega specifičnega zaprtega sistema, pri 3DO-ju pa so v lanskem letu našli celih sedem milijonov dolarjev izgube. Poslovni načrt Commodorja za letošnje leto, kot je na tiskovni konferenci po sejmu CES v Las Vegasu (beri tudi poročilo s tega sejma na straneh 4, 5, 6 in 7) povedal ameriški oddelek podjetja, vsebuje znižanje obstoječih cen vseh modelov tekom tega leta in sicer CD32 in A1200 na 250-300 USD, A4000/30 na 1200 dolarjev in A4000/40 na 1500 USD. Načrtujejo tudi precej bolj intenzivno delo na področju oglaševanja, kar je v Evropi, predvsem pa v Angliji, kot pravijo, že opaziti. V Lon-

donu so denimo vsepovsod začeli postavljati velike svetleče napise, največjega pa so menda postavili prav pred vhod v Segino poslovno stavbo. Med ostalimi so se naposled začele pojavljati tudi že prve pol minutne televizijske reklame, razveseljujoča poročila o prodajnih uspehih pa se vrstijo drug za drugim. CD32 se v Evropi ne dolgo po izidu kot pravijo prodaja precej dobro. Tedenska prodaja samo v Evropi in Avstraliji znaša kar 20.000 kosov, celotna prodaja pa naj bi do sedaj preseгла številko 320.000. Pri slednjih podatkih je treba upoštevati, da je bila uradna predstavitev CD32 v Ameriki šele januarja letos, pri čemer tekočo prodajo napovedujejo za konec marca in, da veliko pričakujejo tudi od Azijskega tržišča. Ob že tako veliki količini založnikov, ki so sklenili softversko podpreti CD32, jih ob teh prodajnih uspehih pričakujejo še več. Trenutno je po podatkih na novem CD formatu izdanih in v prodaji že prek 33 iger, napovedanih pa je še prek 100 novih, od tega okoli 20% v obliki nadgradnje obstoječih, okoli 50% v obliki konverzij in okoli 30% povsem novih. Pri senzacionalnem Jaguarju, kot pravijo pri Atariju, so med tem napol izdelane šele tri igre, napovedanih pa je 13 novih. Trenutno je na tržišču v primerjavi s 3DO-jem in seveda CD-i-jem daleč več uporabnikov CD32, če pa se bo prodaja nadaljevala vsaj v enakem obsegu bo kmalu večja tudi v primerjavi s Seginim CD-jem. Omeniti gre tudi prodajne uspehe A1200, saj je prodaja preseгла številko 220.000, mesečno pa se samo v Veliki Britaniji proda 60.000 kosov. Prav nič manj uspešno se ne prodajajo tudi najzmogljivejše Amige 4000. Mesečno jih po svetu prodajo kar 40.000 kosov, samo v Ameriki pa naj bi bilo med 30.000 in 40.000 uporabnikov A4000/40. Če se bo trenutni

tržni trend pri Commodorju nadaljeval tudi v prihodnje, bo v letošnjem fiskalnem letu prodaja dosegla rekordna dva milijona Amig.

Za resno področje uporabe Amig pa naj bi, kot pravijo založniki, nove meje začrtal Page Stream 3, ki naj bi izšel v prvi četrtini tega leta. SCALA Multimedia je po podatkih založnika vodilna na področju multimedije, kar z najnovejšo verzijo 300 še potrjuje. Emplant, Mac in PC emulator pa, kot pravijo, v polni meri dokazuje Amigino specifično kompatibilnost.

Kljub vsemu pri Commodorju nameravajo ostati v koraku z visoko tehnologijo in tako že intenzivno razvijajo četrto generacijo Amig z AAA čipi. Nova generacija naj bi vsebovala CD64, A1400 in A4500, predstavljena pa naj bi bila septembra na sejmu WOC (World of Commodore). Za CD32 pa je že izdelan modul FMV (full motion video), ki podpira video CD standar in Philipsove CD-je (cena cca 250 USD), ter 3DO emulator, za nameček pa je v razvoju še emulator za Segine konzole. Držimo pesti, da bo Commodorju uspelo!





## Na sejmu Učila '94 smo razdelili dvanajst nagrad!

- **Matjaž Kavar** (Prešernova 4, Radovljica) je dobil spektakularno igralno palico CyberMan (test je na strani 42), ki jo je podarila firma *Sharada*.
- **Žiga Koncilja** (Parmova 46, Ljubljana) bo lahko dezinficiral s protivirusnim paketom Sweep firme *Sophos*.
- **Gašper Šuštaršič** (Podpeška c. 280, Notranje Gorice) bo tudi preganjal viruse, le da s *Sophosovim* paketom Vaccine.
- **Nenad Međeral** (Dunajska 41, Ljubljana) se bo poglobil v skrivnosti zaščite podatkov s knjigo Data Security Guide, ki jo podarja *Sophos*.
- **Andrej Milavec** (Pot pomorščakov 33, Portorož) pa se bo o virusih izobraževal z videokaseto Viruses firme *Sophos*.
- **Zlatko Jerebic** (Lipa 77, Turnišče) se bo zabaval z Microsoftovim Entertainment Packom firme *Marand*.
- **Boštjan Virant** (Jesenkova 5, Ljubljana) je dobil zalogo desetih samolepilnih blokcev TIX iz *Aera*.
- **Rok Rode** (Glavarjeva 10, Ljubljana) bo risal in pisal s štiridesetimi novimi *Aerovimi* pisali (do črne, prek modre, do rdeče).
- **Jure Jančar** (Sadarjeva 7, Komenda) je dobil deset najkakovostnejših selotejpov firme *Aero*.
- **Blaž Jeraj** (Gora 28/c, Komenda (!)) bo slikal z *Aerovimi* vodenkami.
- **Slavi Gantar** (Križ 23/c, Komenda (?)) bo ustvarjala s temperami iz *Aera*.
- **Samo Rink** (Achinetova 3, Ljubljana) pa bo barval z *Aerovimi* flomastri vseh možnih barv.
- **Jure Pečarič** (Pod jezom 47, Ljubljana - Vič) pa je dobil dva zavitka (skupaj 1000 listov) papirja A4, prav tako firme *Aero*.

**Vsem nagrajencem iskreno čestitamo!**

**Da pa ne bi vse skupaj postalo dolgočasno, smo pripravili tudi nagradno igro s trinajstimi nagradami za naše nove naročnike.**

**Nagrada je v našem časopisu vedno dovolj. Do danes smo osrečili že precej čez 200 nagrajencev, samo v tej številki pa bomo razdelili 39 novih nagrad!**

## Učila '94 in nagrajenci!

Letošnji mednarodni sejem igre, vzgoje in izobraževanja je tokrat že štirinajstič postregel strokovnjakom in mladim, ki jih to zanima, z novostmi s področja učil. Razstaveni program sejma je obsegal poleg standardnega programa učil in šolske opreme še vrsto novosti. Program igrač v okviru predšolske vzgoje ter kvaliteten izbor ponudbe dopolnilnega izobraževanja za odrasle sta že lani izpopolnila strukturo razstavljalcev, tokrat pa je bilo predstavljenih še cel kup novosti. Vendar pa je bila letošnja prireditev bogatejša še za eno novost: računalniško igralnico.



Organizirali smo jo (seveda) pri Megazinu, kjer so se obiskovalci in obiskovalke na 24 kvadratnih metrih lahko do sitega naigrali s PC-jema 386 in 486 s CD-ROMom (posodila firma *Anni, d.o.o.*), Amigo 600 in CD32 (*Alfatech, d.o.o.*) ter s konzolama Sega Mega Drive (*Mladinska knjiga trgovina, d.d.*) in Super Nintendo (*Laser Plus, d.o.o.*). Igrali smo vse od legendarnega Shufflepack Cafeja in Mario Karta, prek obveznega Doooma, do še toplega blockbusterja Battle Isle 2 (katerega opis v rubriki Igra meseca ste si verjetno že prebrali na straneh 11 in 12). ☺





IBM PC & Co.

Bostjan Troha

# Kibernavtu za dež in blato

## Logitechov CyberMan



Knilna ročica CyberMana spominja na glavo Aliena...

### Slovar

**Analogni joystick:** analogna igralna palica; pošilja računalniku signal, ki se spreminja zvezno in za razliko od digitalnega (glej *digitalni joystick*) lahko zavzame neskončno mnogo vrednosti. Tako je na primer moč premika v levo odvisna od moči premika igralne palice v to smer.

**Digitalni joystick:** digitalna igralna palica; pošilja računalniku signal, ki je za posamezno smer (gor, dol, levo, desno in tipka) lahko le 1 ali 0. Ker premiki igralne palice nimajo zveznih prehodov, je moč premika igralne palice neodvisna od moči premika v programu ali igri.

**Osi X, Y in Z:** koordinatni prostor; os X v trirazsežnem prostoru predstavlja globino, Y širino, Z pa višino. Vrtenje okoli neke osi ne spremeni koordinat predmeta na tej osi.

*V naslednji številki si preberite primerjalni test vseh igralnih palic, ki jih prodajajo naše trgovine!*

Od dne, ko smo prvič slišali za igralno palico, pa do danes, so se računalniki precej spremenili. Postali so več stokrat hitrejši in zmogljivejši, nosimo jih lahko pod pazduho, periferna oprema pa ima mehaniko z vesoljsko tehnologijo. Le igralne palice so ostale domala popolnoma enake. Razen lepotnih popravkov, kakršen je na primer joystick v obliki Barta Simpsona ali pa takšen s trinajstimi gumbi in digitalno uro, ni bilo videti niti čutiti kakšnega revolucionarnega napredka. Izdelki niso segali dalj od črnih plastičnih klasik z nepogrešljivo rdečo tipko fire in avtomatičnim streljanjem. Igralne palice so po navalu arkadno vesoljskih streljank in športnih simulacij s konca osemdesetih, ko smo vsak teden zdrobili vsaj po en joystick, postale potrošna in cenena roba. Za okroglih trideset mark je navdušeni igralec že lahko kupil spodobno digitalno napravo, ki je zadostovala za večino takratnih iger in vsak z najmanj dvema možganskima celicama je lahko upravljal vesoljsko ladjo ter streljal na osupljivo velik in še bolj osupljivo neučinkovit nasprotnikov arsenal. Skupaj z razvojem računalnikov, pa so se razvijale tudi igre. Postajale so vse bolj kompleksne in vedno bolj so se skušale približati realnosti. Nič več niso bile priljubljene dvodimenzionalne arkade, nastopil je čas trodimenzionalnih simulacij - od letenja z lovцем prestreznikom, do tavanja po neskončnih labirintih in kibernetskih mestih. Kaj hitro se je izkazalo, da dvodimenzionalno premikanje z igralno palico ne zadostuje več in vpreči je bilo treba tipkovnico in miško, ki je skupaj z grafičnimi operacijskimi sistemi postala namizna vsakdanščina. Igralec je tako z eno roko držal glodalca, z drugo udrihal po tipkah, s tretjo pa listal navodila. Miška je predvsem pri igrah za PC-je postala zelo priljubljeno prevozno sredstvo, saj digitalne igralne palice iz Amig in Atarijev niso združljive. Vednar pa, podobno kot joystick, miš ne ponuja nič več od dvorazsežnega premikanja (osi X in Y) ter streljanja (oziroma pobiranja okvirjev z naboji in podobnega), razen morda bolj prefinjenih potez, ki jih pač ponuja analognost. Ko je tako že kazalo, da se bomo morali celo življenje (hkrati) igrati z mišmi, škripajočimi igralnimi palicami in tipkovnicami, se je zgodilo. Kot vihar so se razširile govornice o nečem, kar od daleč izgleda kot glava pretirano slinaste-

ga Aliena, od blizu pa kot kotna brusilka z nagrado za dizajn. Najprej se je pojavljalo na slikah tujih revij, nato pa smo tisto videli tudi na sejnih po svetu in doma. Tisto je bilo miš, joystick in tipkovnica v enem, futuristično oblikovanem kosu motno sive plastike. Tistemu je bilo ime CyberMan in je bilo revolucija.

### Ves kibernetski prostor v dlani

V splošnem se CyberMan obnaša kot navadna miška, še celo tri gumbe ima in ročica je zelo podobna pravi miški, nasajeni na igralno palico. Gonilnik za CyberMan je združljiv z Microsoftovim in v Oknih, kakor tudi v DOSu, ga zato lahko za silo uporabljamo namesto miške. Zaradi nizke ločljivosti in majhnega prostora premikanja (približno 3x3 cm) takšna miš namreč ni dovolj natančna, je pa dovolj za klikanje po ikonah in zaganjanje iger. Sploh pa CyberMan ni mišljen za delo z AutoCADom, ampak je posebej oblikovan za igranje simulacij v trirazsežnem prostoru, kakor poudarjajo avtorji v 30-stranskih navodilih. CyberManovo ročico je mogoče premikati v neverjetnih šestih smereh, kar daje popolno kontrolo v še tako kompleksnih igrah. Poleg že omenjenih mišjih premikov po oseh X in Y (premikanje naprej in nazaj) ter treh gumbov (streljanje, odpiranje vrat...), so tu še premiki gor in dol po osi Z (skok, počep...) ter okrog te osi (pogled levo in desno), okrog osi X (nagib levo ali desno) in okrog osi Y (nagib naprej ali nazaj). Posebna poslastica pa je vgrajen vibrator, ki se sproži, ko na primer v igri Doom treščimo v zid. Ročica seveda zadrhti moči udarca primerno. Za napajanje vibratorja skrbita dve alkalni 1,5 voltni bateriji ali pa pretvornik s 3 ali 4,5 volti, ki pa ga je treba dokupiti.

CyberManu pa lahko očitamo le eno stvar. Tri tipke za streljanje so postavljene tako nerodno, da jih utegne neizvežbani uporabnik pritisniti, ko bo palico nagnil naprej (okrog osi Y). Tako lahko igralec med sklanjanjem k poljubu princeske, ki jo je po temnicah iskal več mesecev, srečnici odstreli (ali pač oddrobi) glavo.

V škatli sta poleg nazornih, natančnih in ne preobsežnih navodil ter instalacijske diskete še dve demonstracijski disketi z igro oziroma izobraževalnim programom, ki to igralno palico podpirata. Do konca prejšnjega leta je bilo že kar nekaj iger in izobraževalnega softvera, združljivega s CyberManom: Lands of Lore, Body Adventure, Shadow Caster, Dinosaur Adventure, Quest for Glory, The Elder Scrolls, Terminator Rampage in obvezni Doom, kmalu pa jih pričakujemo še več. ☺

Igralno palico CyberMan so nam posodili pri podjetju Sharada (tel. 061/51-197), kjer stane 15.700 SIT.

# Simulatorjevanje

## F-16 v vaši dnevni sobi!

Če ste imeli to srečo, da ste se lahko vsedli v kokpit modernega lovca na kakšnem letalskem mitingu, ste najbrž opazili kako dobro pilot "paše" v kabino. Načrtovalci modernih letal se zelo trudijo da bi bilo v kabini vse v pilotovem dosegu in vsi instrumenti ter stikala razvrščena v logičnem vrstnem redu. Za ergonomijo je torej več ali manj poskrbljeno, za tehniko pilotiranja pa morajo piloti skrbeti sami. In ker je letenje od samih začetkov draga zadeva, je bilo potrebno poiskati ustrezne na-



domestke pravega letenja, da bi bili stroški trenaže čim nižji, piloti pa kar najbolje pripravljene na kakršnekoli situacije v zraku in na tleh. Simulatorji letenja so se pojavili takrat kot letalska tehnika sama, razvoj pa je šel svojo pot; v okviru tehničnih možnosti pač. Profesionalni simulatorji današnjega časa so vrhunski dosežki na področju računalniške tako strojne kot programske opreme. Ponašajo se z ultra-realnostjo obnašanja letala v zraku in prikazovanja instrumentov in vedno bolj realističnim okoljem, vizualnem prikazovanju torej. Cene takih sistemov se ponavadi gibljejo od 200K do 3G \$, kar si lahko privoščijo le največje in najuspešnejše letalske družbe in vojna letalstva najbogatejših držav. Na vso srečo je eden od najbolj znanih proizvajalcev programske opreme za profesionalne simulatorje, Spectrum Holobyte, spustil drobtinico z bogatinove mize med navadno rajo, najprej s Falconom 3.0, kasneje še z Mig 29 kot napovedujejo še z A10 Warthog in F/A 18. Kot zanimivost naj omenim še da so pred kratkim postali delni lastniki založbe Microprose, v roke vzeli njihovi najnovejši letalski simulaciji Fleet Defender in 1942 in ju obdelali. Falcon 3.0 je bil skupaj s Flight Simulatorji 3.4 in 5.0 nova stran v letalskih simulacijah za PC-je. Odlikujejo jih neverjetno velika mera realističnosti, tako čisto letalske kot tudi taktične v Falconu in grafične v FS5. Sobni piloti so dosedaj bolj čali le v ekran pred sabo in v mislih risali oblake na strop svoje sobe, prelepljene s posterji letal.

Očitno navidezna resničnost vstopa v naš svet čisto potihoma in brez pompa. V pripravi je simulacija letališke kontrole letenja Tower (o njem se je govorilo na Chicaškem CES-u 93) ki omogoča komuniciranje in vodenje igre s pomočjo mikrofona, prek vaše zvočne kartice. Še več: Flight Simulator 5.0 predelujejo, tako da bo združljiv s Towerjem! Vaš prijatelj se bo tako mučil s svojo navidezno Cessno in poslušal vaša navodila, vi ga boste pred svojim zaslonom opazovali in ga bodrili.... ThrustMaster je med drugim zelo znan po svoji igralni palici, ki jo v zagonskih opcijah vedno dobite kar kot "thrustmaster". Kdor ne ve kako izgleda, se je najbrž upravičeno spraševal čemu poseben setup zanjo. ThrustMaster namreč ni navadna igralna palica. To je v bistvu kopija pilotske palice in ročice za moč motorja letala F-16. ThrustMaster je šel še dlje. V svojo ponudbo je vključil še kopijo kokpita iz fiberglasa tega letala. V naslednjih vrsticah si bomo približe ogledali kaj vse je v njem in kar je najvažnejše, po čim je. Osnova (ohišje, sedež, slike kontrolnih plošč in nastavki za zvočno opremo) vam bo z deviznega računa zradirala 695\$. Za dodatnih 99\$ dobite še mikroprocesorski modul ki vam omogoči uporabo 64 dodatnih funkcij, katere lahko aktivirate s pomočjo 64 stikal, montiranih v osnovno ohišje: za ta užitek se lahko poslovite za nadaljnjih 350\$. Če želite sedeti na mehkem, boste za oblaženje pilotskega sedeža pljunili še 199\$. Hvala bogu, menda je v osnovno ceno vključen tudi en komplet ThrustMaster Pro Flight Control System. Za tiste ki hočejo in si lahko privoščijo ultra realistično verzijo: ThrustMaster vam nudi še zunanjo lupino, jasno, kopijo tiste z F-16; lepo montirana na kolesčka (da vas mlajši bratec poriva po sobi) vas oskubi za celih 975 \$, ramenski pasovi pa še za 99\$. Če pa se vam čisto strga, si lahko privoščite originalno pilotsko palico (999\$) in ravno tako originalno ročico za moč motorja in upravljanje z oržji (skupaj z originalnimi stikali za vaše ohišje). Cena? Malenkost - 3599\$...Navali narode! Če sta obe kontrolni enoti za vas vseeno predragi, vam podtaknejo nestandardne (599\$ palica in 599\$ ročica za moč motorja). Monitorja in računalnika, to vam je menda že jasno, ne dobite zraven.

Priznam, da bi Falcona 4.0 na takem sistemu bilo užitek igrati. Izvolite in si postrezite, ali pa počakajte na čase, ko bo VR zelo poceni in dokaj realističen. ☺



Zunanjščina je dokaj verna kopija pravega letala

### Tehnikalije

**Minimalna konfiguracija:**

Čim hitrejši PC.

**Priporočena konfiguracija:**

Čim hitrejši PC...

**Naslov:**

ThrustMaster Inc. 10150 SW Nimbus Ave., Suite E-7, Tigard Oregon 97223 USA.

Tel.: 001 503 639-3200.

fax: 001 503 620-8094.

ThrustMaster je registrirana znamaka.

Cybercpipt, kiberkipt, ali kaj drugega?



**A**  
amiga

Jernej Pečjak

# V deželi fontov (2. del)

## Kaj mora vsak "fontaš" vedeti

Prednost Postscript fontov je vsekakor njihova popularnost, še posebno pri namiznem založništvu. Če tiskalnika npr. nimate, vam bo Final Writer z veseljem iztiskal besedilo kot PostScript datoteko, ki jo boste morda odnesli nekam, kjer imajo barvni laserski tiskalnik ali celo kaj boljšega. Postscript jezik je zato prepoznaven celemu svetu, še posebno v profesionalnih krogih.

### Tehnikalije

#### Minimalna konfiguracija:

Amiga s procesorjem 68000, dve disketni enoti, 2 Mb pomnilnika. Amiga DOS 2

#### Priporočena konfiguracija:

Amiga s procesorjem 68020 ali 68030, trdi disk, 2 MB grafčnega in 1 MB hitrega pomnilnika. Amiga DOS 3

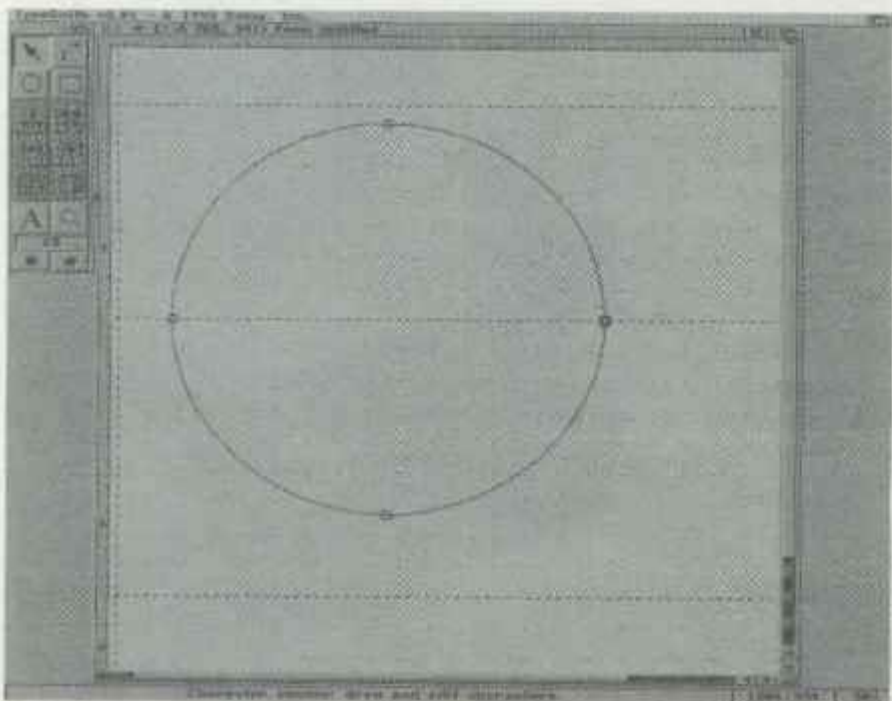
#### Testna konfiguracija:

Amiga 1200 s 68030, trdi disk, 6 MB pomnilnika.

#### Naslov:

Soft-Logik Publishing Ltd., Broadway House, 21 Broadway Maidenhead, Berkshire SL6 1JK, GB.

Najlepše vidimo, kako se med seboj razlikujejo vrste fontov, če naredimo takšen krog. Kog ga posnamemo v Postscript ali Soft Logik formatu, imamo še vedno enak krog s štirimi segmenti



Če se še dobro spomnim, smo prejšnji mesec govorili o razlikah med točkovnimi in vektorskimi fonti. Za danes pa smo napovedali, da se bomo poglobili v vektorske fonte, jih primerjali in povedali, v katerih aplikacijah na Amigi se jih da s pridom uporabljati. Nekoliko bolj podrobno si bomo ogledali dva najbolj razširjena zapisa. To sta Postscript 1 in zapis Compugraphic, saj sta na Amigi najbolj razširjena. Vedeti morate, da ima večina vektorskih naborov lep izpis na tiskalniku, razlike so ponavadi le majhne. Vsaka vrsta fontov ima namreč nekoliko drugačno obliko zapisa. Tako npr. Postscript fonti uporabljajo drugačen zapis linij in krivulj kot Compugraphic. Dobro je vedeti, kako se posamezna vrsta fontov obnaša, še posebej, če jih mislimo popravljati v Type Smithu. Krog iz štirih segmentov (glej sliko), lahko postane krog iz večjih segmentov, ko ga posnamemo v Compugraphic formatu. Vedno, ko ga posnamemo, ima več segmentov (ta format uporablja bolj enostavno obliko zapisa, zato potrebuje več primarnih segmentov, je pa zato hitrejši). Če bomo tako nek Compugraphic font posneli trikrat, ga četrtič ne bomo več mogli, ker bo računalnik sporočil, da smo dosegli največje število dovoljenih segmentov. Nasvet je potemtakem, da fonte shranjujete in popravljate v Postscript ali Soft Logik formatu, predno ga izvozite kot Compugraphic.

### Fonti PostScript

Začnimo z njimi, ker so najbolj znani. Uporabljajo se namreč tako na Amigi, kot tudi na Macu in PC-ju. So nekakšna povezava med PC-jevimi in Amiginimi fonti, saj je PC-jev standard True Type, Amigin pa Compugraphic, oba računalnika pa lahko razumeta tudi Postscript fonte, torej lahko pretvorimo true type fonte v compugraphic preko postscript zapisa in jih prenašamo iz enega računalnika na drugega. Pa dosti filozofiranja.

Postscript fonte poznamo v dveh oblikah: tip 1 in tip 3. Tip 3 je na Amigi skoraj neuporaben, saj potrebujejo več spomina, dalj časa za izpis in se jih ne da izrisati na zaslon. Uporabljajo jih le tisti, ki imajo postscript tiskalnike, ki razumejo zapis fontov tipa 3. Postscript fontom tipa 1 nekateri pravijo tudi Adobe 1 fonti, kar pa ni čisto pravilno. Firma Adobe je res izdelala značilnosti tega zapisa, ni pa edina, ki izdeluje te fonte. Tistim, ki jih je izdelala firma Adobe, lahko rečemo Adobe tip 1, ostalim pa ne, zato jih bomo raje imenovali

li s pravim imenom: Postscript tip 1 fonti ali na kratko kar tip 1. Te fonte so bili prvotno namenjeni uporabi s Postscript tiskalniki (=laserji, ki podpirajo postscript jezik). Večina takih tiskalnikov ima že vgrajenih 35 različnih tipografij. Računalnik samo pošlje ukaz, v katerem fontu in kateri velikosti je napisana določena črka, tiskalnik pa vzame znak, ki ga ima shranjenega v spominu. Taki računalniki s tiskalnikom komunicirajo preko jezika postscript, ki je vgrajen v tiskalnik. Tak izpis je hiter, saj računalniku ni potrebno vedno znova računati točkovnih vrednosti, ampak to delo opravi tiskalnik. Če želimo uporabljati font, ki ga tiskalnik nima, mu ga program pošlje (download).

Novejši programi pa imajo postscript prevajalnik že vgrajen v programu. Taki programi razumejo tudi postscript fonte, saj jih prevajalnik interpretira in pošlje rezultat v obliki točkovne mape tiskalniku. Tak program lahko izpisuje postscript fonte na vsakem tiskalniku. Kvaliteta izpisa je odvisna le od ločljivosti tiskalnika. Na Amigi je kar nekaj programov, ki razumejo postscript jezik. Med njimi naj omenim Final Writer, Art Expression in Page Stream, pa tudi novi mega urejevalnik Wordworth, ki bo izšel 10.marca, bo poleg drugih menda lahko uporabljal tudi tip 1 fonte na vsakem tiskalniku.

Tip 1 fonti obstajajo v dveh oblikah: Macintosh in MS-DOS (PC) zapisu. Amiga uporablja PC obliko, Type Smith 2, (opisan v prejšnji številki), pa z veseljem uvozi tudi Machintosh obliko. PC zapis postscript 1 fonta je naslednji: vektorski zapis znakov in širina črk je spravljena v datoteki s končnico .PFB (printer font binary). Metrika pa je lahko posebej zapisana v dveh oblikah - starejši tip s končnico .AFM (Adobe font metrics) ali .PFM (printer font metrics). Prvi način metrike uporablja Amiga, drugi pa Windows na PC-ju. V metričnih datotekah je ponovno zapisana širina črk in tudi kerning zapis (razmik med pari znakov).

Postscript 1 fonti poznajo tudi točkovne fonte, ki na zaslonu nadomestijo vektorske (s tem se pridobi na hitrosti izpisa). Zapis postscript točkovnega fonta boste prepoznali po končnici .ABF (Adobe binar y font) ali pa po velikosti fonta (npr. ".12" za velikost fonta 12 točk na inčo). PC-jevi točkovni fonti pa imajo končnico .FON in lahko vsebujejo več velikosti fontov. Točkovne različice fontov se, kolikor vem, na Amigi ne uporabljajo, razen v Page Streamu. Večina programov tudi ne potrebuje metrične datoteke .AFM, ker ne uporabljajo kerninga. Final Writer, Maxon Word in Art Expression ne izkoriščajo .AFM datotek. Za slednjega je razumljivo, saj je Art Expression program za strukturirano risanje, urejevalniki besedil pa bi se že lahko naučili razumeti tudi kerning. Page Stream je ena od izjem, saj potrebuje tudi .AFM datoteko, da bi pravil-

no deloval. Pri programih, ki uporabljajo obe datoteki je treba paziti, da je ime fonta v obeh enako, saj lahko drugače blokira računalnik. Ime fonta namreč ni isto kot ime datoteke. To se še posebej jasno vidi pri PC-jih, ki so še vedno omejeni na svojih legendarnih 8 znakov za ime datoteke. Datoteke imajo tako imena kot so HLVSBLD (okrajšava helvetica standard bold) ali podobno. Ime fonta pa je zapisano v .PFB in .AFB datotekah in se glasi s celim imenom (pri Type Smith 2 se ime fonta določi s posebno opcijo o informacijah o fontu).

Kodirni sistem postscript fontov je imenovan Adobe standard encoding. Kodirni sistem pove prevajalniku, na kateri tipki bo stal kakšen znak. Koda 65 je tako standard za črko A. Nekateri fonti v javni lasti ali

prepoznaven celemu svetu, še posebno v profesionalnih krogih. Tudi izpis postscript fontov na skromnejših tiskalnikih (9, 24 iglični, slabši brizgalniki) je odličen. Slaba stran pa je, da potrebujemo vgrajen postscript prevajalnik v programu ali pa v sistemu (kot imajo to narejena Okna na PC-ju, preko katerih lahko z inštaliranim Adobe Type Manager uporabljate Adobe fonte v kateremkoli programu). Postscript fonti so tudi počasni, vsaj na zaslonu. Če jih Amigaši primerjamo s Compugraphic, Nimbus Q ali Page Stream fonti,

so mnogo počasnejši. Kot pravijo računalnikarji: kvaliteta ali hitrost. Ti fonti uporabljajo Bezirove krivulje, katerih risanje je počasnejše, so pa zato mnogo lepši. Če se mislite hvaliti z različnimi fonti v enem besedilu, vedite, da

se postscript font naloži "kompleten" v spomin, kar pomeni, da lahko za eno vrsto znakov računete nekako na 100Kb manj prostega spomina. Če imate dovolj močno Amigo z dosti spomina, se boste verjetno odločili za njih, drugače pa se boste zadovoljili s Compugraphic fonti, katere je Commodore "posvojil" in so na Amigi standard od OS2 naprej.

## Fonti Nimbus Q

Za enkrat o njih vemo zelo malo. Na tržišču je več različnih variant teh fontov. Od programov na Amigi jih uporabljata edino Final Writer in Final Copy. Točnih podatkov o njihovi izdelavi ni na voljo. Trenutno se v njih z nobenim programom ne da vgraditi šumnikov. Tudi različni font editorji na PC-ju ne pomagajo, čeprav nekateri poznajo Nimbus Q format, ki pa je na žalost starejši od tistega, ki ga uporabljata omenjena urejevalnika besedil. Nimbus Q fonti so na zaslonu zelo izdelani in hitri, odličen je tudi izpis na tiskalniku. Žal nam je lahko le, da ni Commodore raje "posvojil" tega formata kot standard OS2.

## Soft Logikovi fonti

Na Amigi ga uporablja edino Page Stream (na Atariju pa Calamus). Vektroji so shranjeni v formatu s končnico .DMF (dot matrix font), metrični podatki pa izključno v .FM datoteki (font metrics). Točkovne različice imajo končnico .XXI, kjer je XX velikost fonta. I pa stoji na koncu (pomeni interlace = prepleten zaslonski način delovanja). Nekaterim fontom, ki izvirajo z Atarija, stoji na koncu črka H na-mesto I. Soft Logik fonti ne poznajo nasvetov, so zelo kratki, izpis na zaslonu pa je hiter. ☺

### Primerjave različnih tipov fontov

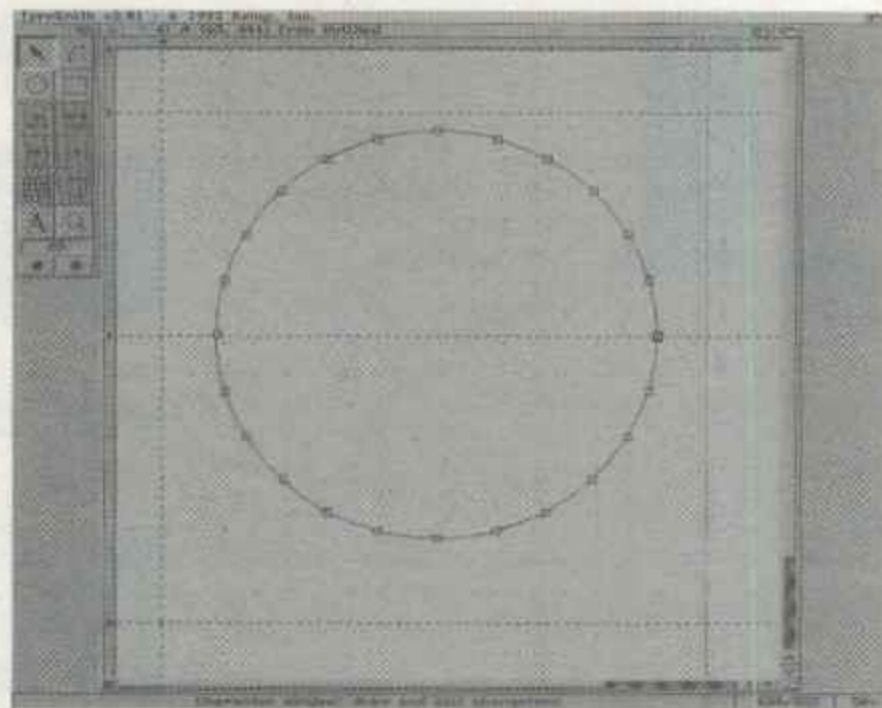
	Največja odlika	Slabost
Postscript 1	združljivost, kvaliteta	počasnost, velike datoteke
Nimbus Q	hitrost, majhne datoteke	nezdružljivost
Soft Logik	hitrost, majhne datoteke	nezdružljivost

slabše narejeni nabori pa nimajo znakov po Adobe standardu, ampak imajo svoj kodirni sistem. Ta je lahko tudi del same datoteke .PFB, tako da tudi taki znaki v programih pravilno delajo. Če je tako črka A koda 77 (ne pa 65, kot je v navadi), je to zapisano v datoteki in ko pritisnemo tipko A, bo prevajalnik vzel kodo 77, ne 65. Za navadnega smrtnika je tako vseeno, kakšna je kodna tabela določenega postscript fonta (vsaj dokler nosi datoteka s seboj opis, katero kodo ima kakšna črka).

Končnice fontov so za to, da jih lažje prepoznamo, vendar niso potrebne. Font abrakadabra.PFB lahko preimenujemo v karkoli želimo, tudi končnico lahko ponavadi izpustimo. Če imate zalogo postscript 1 fontov, pa kar nekaj programov, ki jih uporabljajo, ponavadi ni problemov. Postavite jih v direktorij PSFONTS (ki si ga predhodno naredite), večina programov pa ima možnost določanja, od kje naj pobere fonte. Final Writer ima svojo "default" pot v ikoni (odprite jo z Information iz Workbench) in spremenite pot, da se bo glasila takole: Fontdrawer=vaša pot do željenih fontov. V Page Streamu je bolj enostavno, saj imajo vse poti, od koder naj program bere fonte, svoj zapis. Nova pot se da enostavno priključiti novim. Tudi Maxon Word ima zapisane poti do predala s fonti v svoji konfiguraciji (ki se nahaja v S:Mword.cfg datoteki). Če želimo dodati novo pot, samo dodamo eno vrstico v omenjeno datoteko (ki je mimogrede, napisana v text načinu, tako da jo lahko naložimo v katerikoli editor).

Postscript fonti 1 poznajo tudi nasvete (hints). Od najnovejše verzije tudi Type Smith uporablja in prepozna nasvete za boljši izpis na zaslonu.

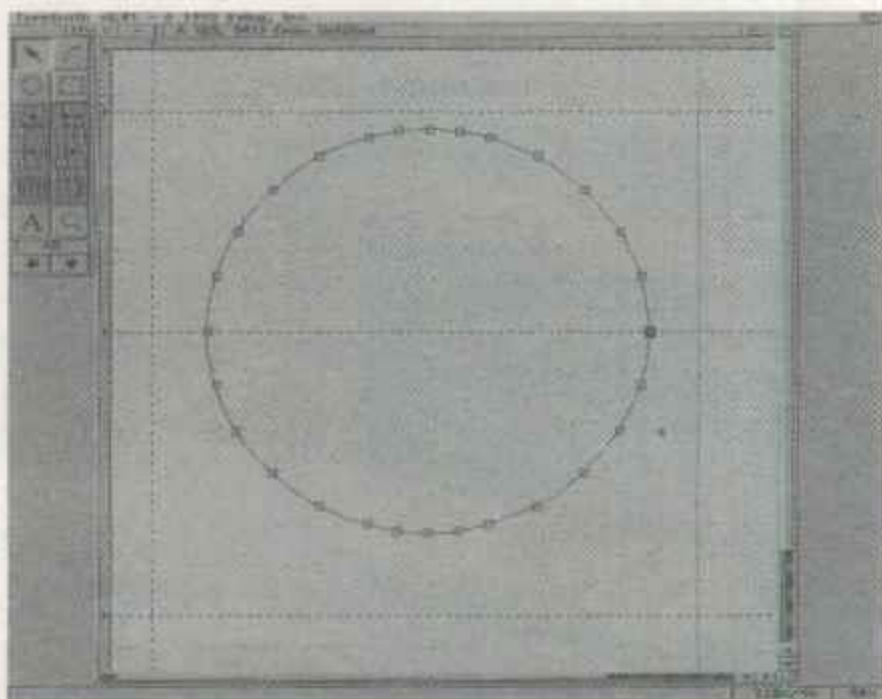
Prednost Postscript fontov je vsekakor njihova popularnost, še posebno pri namiznem založništvu. Če tiskalnika npr. nimate, vam bo Final Writer z veseljem iztiskal besedilo kot postscript datoteko, ki jo boste morda odnesli nekam, kjer imajo barvni laserski tiskalnik ali celo kaj boljšega. Postscript jezik je zato



Če pa ga posnamemo v Compugraphic formatu in potem spet naložimo, dobimo krog s štiriindvajsetimi segmenti

Naslednjič se bomo podali v domače Commodorjeve vode in se naučili vsega, kar moramo vedeti o različnih zapisih Compugraphic fontov, načinih njihove uporabe, prednostih in slabostih.

In če to še ponovljamo, domimo se več segmentov, zato je pametno le enkrat posneti font v Compugraphic formatu



A  
amiga

Boštjan Vidmar

# Oči da ne vidijo...

## Kratek test monitorjev

Marsikateri uporabnik amige bi želel katerega izmed novih, zmogljših, boljših modelov, nekateri uporabniki amig pa monitorja iz takšnih ali drugačnih razlogov nimajo, svoje prijateljice pa imajo priključene prek modulatorja ali kompozitnega izhoda kar na televizijske ekrane. Prav slednji še najbolj dobro vedo, kaj pomeni živeti brez monitorja, prvi pa se pritožujejo nad slabim ter nekvalitetnim monitorjem. Pritožujejo se, da barve niso prave, slika je zamazana s prelitimi barvami, televizijski ekran zelo trepetaja, zvok je nečist, slab, ne morajo poganjati programov v višjih ločljivostih ter predvsem, da imajo težave z glavoboli, saj jih po nekaj urnem sedenju začnejo peči oči ter nato boleti glava. No, vsi nimajo teh problemov, vendar hočejo iz svojega računalnika čim več in si želijo višje, za nekatere celo vrtoglave resolucije. Toda kateri monitor kupiti? Kako naj vemo kateri monitor bo ustrezal našim potrebam? Kvaliteta, cena...? Na ta in podobna vprašanja vam bomo skušali odgovoriti in svetovati, kateri monitor je za vas primeren, vedeti pa moramo, da se potrebe kupcev razlikujejo. Opisali vam bomo nekaj najbolj značilnih ter primernih monitorjev za naše amige. Ti monitorji so predvsem Commodorjevi modeli 1084S, 1942, 1940 ter 1960.

### Commodore 1084S

Ta monitor je najbrž dobro poznan vsem uporabnikom amig, saj je prvič pri nas najbolj razširjen in hkrati je tudi najcenejši barvni monitor za našo amigo. Monitor je bil zasnovan in izdelan povsem za amige 1000, 500 ter 2000, vendar prav tako dobro deluje na novih amigah, toda možnosti grafičnih načinov pri novih amigah ne izkorišča, saj premore le standardne PAL in NTSC resolucije. Na tržišču je monitor že kar nekaj let in menim, da bo tukaj obstal še kar nekaj časa, predvsem zaradi primerno nizke cene. Premore tudi stereo zvočnike ter kompozitni vtič, ki nam omogoča da monitor uporabljamo namesto televizijskega ekrana, seveda pa za gledanje televizije potrebujemo še kanalnik (tuner) ali videorekorder, ki ima kanalnik že vgrajen. Kvaliteta računalniške slike je zadovoljiva, pri videu pa je zelo kvalitetna, v obeh režimih so barve dovolj žive, slika je jasna in zvok je čist. Monitor lahko prikaže vse PAL in NTSC resolucije s horizontalno (vodoravno) frekvenco 15,6 KHz ter vertikalno (navpično) frekvenco 50 Hz v PAL-u in 60 Hz v NTSC-ju. Prikazane resolucije potekajo od najmanjših LoRes (320\*200 točk v PAL-u) do največje 640\*512 v prepletenem načinu PAL HiRes oziroma 1280\*512 v prepletenem načinu PAL SuperHi-Res. Slednjo resolucijo lahko prikažemo le na amigi 600,

3000, ter na vseh AGA amigah. Moram pa poudariti, da vse resolucije v prepletenem načinu močno "utri-pajo" in gledanje slike v teh resolucijah je mučno in hkrati utrujajoče za oči. Poleg PAL-ovih video resolucij monitor prikaže še način EURO36 v vseh resolucijah. Velikost ekrana je 14" (palcev), vidna velikost pa zaradi ukrivljenosti ekrana nekoliko manjša in znaša 13 palcev. Razdalje med točkami na zaslonu (angleško pitch dot.) znašajo 0,52 mm. Monitor nima podnožja (swivla) in ga zato ne moremo premikati v različne smeri kot smo to vajeni pri ostalih monitorjih. Obstaja tudi različica s podnožjem, to je 1084ST, ki pa se poleg po obliki od osnovne verzije ne razlikuje. Slednji model je pri nas zelo redek in tudi kupiti ga ne moremo, zelo razširjen pa je v Veliki Britaniji. Od ostalih proizvajalcev je Commodorjevemu monitorju 1084S po lastnostih zelo podoben Philipsov CM 8833, morda ima 1084S nekoliko ostrejšo ter barvitejšo sliko. Pri nakupu tega monitorja moramo tudi vedeti, da obstaja starejši model - predhodnik 1084S, to je 1081, ki pa ni stereo. Commodorjev monitor 1084S priporočam predvsem tistim, ki jih zanimajo predvsem igre in ne mislijo imeti z monitorjem prevelikih stroškov ter tudi tistim, ki se ukvarjajo tudi z videom. Tisti ki se več ali manj ukvarjajo ali pa bi se radi ukvarjali s to zvrstjo pa priporočam enega izmed naslednjih opisanih monitorjev. Cena tega monitorja se giblje okoli 40.000 SIT (550 DEM).

### Commodore 1942 ter 1940

Ta monitor je Commodore namenil novim AGA amigam, od prejšnjega modela (1084S) pa zmore tudi višje resolucije v različnih grafičnih načinih. Monitor po kvaliteti spada v nekoliko višji razred, temu primeren je tudi višji cenovni razred. Ta monitor je bil predstavljen prvič pred približno desetimi meseci na Hannoverškem CeBIT-u. Istočasno je bil predstavljen tudi nekoliko cenejši monitor 1940. Ta dva monitorja sta hkrati tudi zadnja monitorja, ki ju je Commodore prikazal in za sedaj še ni novih modelov. Razlika med monitorjama je le v razmiku med točkami na zaslonu, ta znaša pri modelu 1942 0,28 mm, pri modelu 1940 pa 0,39 mm. Zaradi tega slednji zmore nekaj manj pri resolucijah in je tudi cenejši od modela 1942. Drugih razlik med monitorjema ni. Oba monitorja premoreta stereo zvok, nimata pa kompozitnega vtiča za video kot ima slabši model 1084S, toda lahko tudi ta dva prikažeta video sliko, vendar s preko različnih video kartic. Prav tako imata tudi oba 15 pinski standardni VGA Sub-D priključek. Ni se nam treba bati priključitvi na 25 pinske RGB izhode, saj poleg vsakega monitorja

Philipsov CM6088



Commodorjev 1960



Commodorjev 1942



dobimo adapter, ki nam omogoča priključitev monitorja na amigo. Monitor vsebuje tudi podnožje, tako da ga lahko vrtimo v željene smeri. Vse nastavitve slike opravimo s prodaj, tukaj je tudi gumb za sliko čez cel ekran (overscan), z razliko od modela 1084S kjer smo morali pozicije slike nastavljanje zadaj, kar je nekoliko zoprno. Monitorja imata drugače super mirno ter čisto sliko, slika je celo v prepletenih (interlaced) načinih nekoliko bolj mirna. Frekvence slike, ki jo monitorja prikažeta sega od 15 do 15,8 KHz oziroma 27,3 do 31 KHz horizontalno ter od 47 do 78 Hz vertikalno. Monitorja lahko prikažeta vse standardne načine prikaza od PAL-A, NTSC-ja, DBLPAL-a, DBLNTSC-ja, EURO36, EURO72, Multiscana do reolucij na grafičnih karticah. Monitor 1942 smo preizkusili tudi na profesionalni grafični kartici EGS LC28/24 in ugotovili, da tudi tukaj monitor deluje. Na EGS-u lahko monitor prikaže nekatere izmed osnovnih grafičnih resolucijah. Opazili smo tudi da barve v 24-bitni paleti niso takšne kot bi morale biti (namesto modre se pojavi čista siva barva), sicer pa je monitor namenjen AGA amigam. Na teh amigah pa se monitor res odlično obnese. Monitor ima velikost ekrana 14 palce oziroma je viden 13 palčni zaslon. Monitor 1942 priporočam predvsem uporabnikom amig 1200 in 4000, ki se radi ukvarjajo z grafiko v višjih ne trepetajočih amiginih resolucijah ob tem pa bi radi vseeno zaigrali kakšno igro. Monitor 1940 pa priporočam uporabnikom z istim namenom, vendar jih razlika med razmikom pik na zaslonu nič ne moti in menijo da ne rabijo za približno 20.000 SIT dražjega močnejšega modela. Osebo vam kljub majhnim razlikam priporočam boljši model 1942. Ta model pri nas velja za okoli 85.000 SIT, model 1940 pa okoli 75.000 SIT, kar pa je le malo preveč.

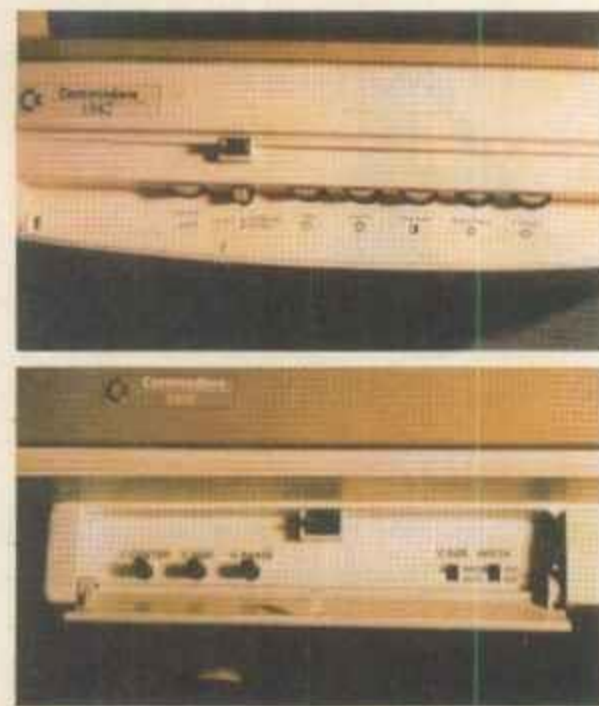
## Commodore 1960

Monitor 1960 je malo starejšega tipa, vendar odličnih zmogljivosti. Monitor je bil sprva namenjen Commodorjevim PC-jem, toda ob prihodu amig 1200 in 4000 je bil eden izmed redkih Commodorjevih monitorjev, ki je lahko prikazal nove ločljivosti. Monitor smo največkrat videvali ob ali na amigah 4000. Monitor je tudi nekaj dražji od vseh prej opisanih. Kvaliteta slike je zares odlična, barve so čistejšje in lepše od vseh prej omenjenih monitorjev. Kot modela 1940 ter 1942 ima tudi 1960 podnožje in ga lahko obračamo v željene smeri. Ta monitor prev tako kot prejšnja priklopimo na amigo s posebnim adapterjem, vendar le tega ne dobimo v kompletu, saj je bil monitor prvotno namenjen predvsem PC-jem. Adapter moramo torej kupiti posebaj, razen če imamo amigo 4000, pri kateri je adapter že priložen. Kljub temu pa cena adapterja ni visoka. Prav tako monitor 1960 nima možnosti predvajati zvok kot to imajo vsi trije preje omenjeni monitorji. Zato moramo dokupiti zvočnike posebaj (cena tudi teh ni visoka) ali pa amigin zvok kar priključimo kar na kakšen ojačevalac ali glasbeni stolp. Razdalja med točkami je enaka kot pri modelu 1942 in sicer znaša 0,28 mm, kar je nekako standardno za te vrste monitorjev. Velikost ekrana znaša 14 palcev. Frekvence, ki jih monitor premore segajo od 15,75, 31,5 do 35,5 KHz horizontalno ter od 45 do 87

Hz vertikalno. Monitor prikaže čisto vse amigine resolucije v PAL-u, NTSC-ju, DBLPAL-u, DBLNTSC-ju, v načinu EURO36, EURO72, Multiscan ter celo SUPER72. Monitor odlično deluje tudi na grafičnih karticah kot je naprimer EGS LC28/24. Odlično ima rešeno tudi preklapljanje frekvenc in sicer tako, da slika izgine in se nato prikaže v novi resoluciji povsem brez motenj ter brnenja, če pa že določene resolucije ne more prikazati (teh je malo), slika ostane črna. Pri monitorju 1942 ter 1940 slika ob nepravilni resoluciji zelo trepeta, trese ter brni, tako da pomislimo celo da bo monitor poškodovan. Slika na monitorju 1960 je tako na grafični kartici kot na amigi zelo čista ter brez vsakih motenj. Zares dober monitor, težava je le v tem, da ga težko dobimo. Tudi ta monitor je imel predhodnike in sicer modela 1950 ter 1930. Oba starejša modela imata podobne lastnosti in nekaj nižjo kvaliteto, prodaja teh dveh pa se je že končala. Monitor priporočam vsem bolj grafično usmerjenim uporabnikom amige in tudi PC-ja, ki si želijo kvalitetno sliko, monitor pa bi radi tudi kdaj uporabili na grafični kartici. Monitor boste najbrž težko dobili, če pa se vam že ponudi ta priložnost ob seveda ugodni ceni, dobro premislite in ne oklevajte predolgo. Cene teh monitorjev se gibljejo od 65.000 SIT (rabljen ali nov v tujini) pa tja do 90.000 SIT.

## Peščica ostalih

Izmed ostalih monitorjev, ki se uporabljajo na amigi sta najbolj znana Mitsubishijev monitor EUM 1491 ter monitor IDEK MF-5021A. Prvi je klasičen 14 palčni multiscan monitor zelo podoben Commodorjev modelu 1960, morda s nekoliko slabšo kvaliteto slike in gršim izgledom, kar pa resnih uporabnikov najbrž ne bo motilo. Prav tako nima zvočnikov, zato pa ima disti več priključkov. Ti so 9 pinski Sub-D (TTL), 15 pinski VGA, 25 pinski Sub-D (analog) ter BNC (FBAS) konektor. Moram pa še poudariti da je za 14 palčni monitor kar precej drag saj stane okoli 120.000 SIT. Dodamo še nekaj deset tisoč tolarjev in si lahko kupimo 17 palčni monitor IDEK MF-5021A. Slednjega zelo priporočam, saj ima za 17 palčni monitor zelo ugodno ceno, kar pa je najvažnejše, odlično sodeluje z amigami. Deluje v vseh resolucijah, tudi v tistih najbolj problematičnih 15 kiloherčnih, zato ni bojazni da igre ne bodo delale. Zaradi visokih resolucij, ki jih monitor zmora ga lahko uporabimo tudi na raznih grafičnih karticah. Zadnji, ki ga omenjam zgolj zaradi zanimivosti je Philipsov CM6088. Ta monitor daleč prekaša vse omenjene monitorje tako kot po kvaliteti slike tako tudi po visoki ceni. Monitor ima zares odličen izgled, spredaj ima celo LCD display, na katere se nahajajo vsi najvažnejši podatki o resolucijah, raztegu slike, popravljamo lahko celo ukrivljenost paralelnost ter trepezoidnost slike in podobno. Toda pojavlja se ena samcata težava. Monitor ne deluje na 15 KHz horizontalni frekvenci, tako da odpadejo vse igre ter programi v PAL in NTSC, razen če imamo Flickerfixer oziroma ScanDoubler. Tudi sicer monitor ni namenjen igranju igrice temveč profesionalni uporabi, največkrat v kombinaciji z 24-bitnimi grafičnimi karticami, ki so tudi pri amigi bolj in bolj popularne in cenene. ☺



Novjši monitor 1942 (zgoraj) dopušča precej več nastavitvev. Med njimi je najbolj opazna Overscan, ki je tipično Amigaška.

Toda kateri monitor kupiti?  
Kako naj vemo kateri monitor bo ustrezal našim potrebam?  
Kvaliteta, cena...?

## Tehnikalije

### Minimalna konfiguracija:

Katera koli, tudi najstarejša Amiga

### Priporočena konfiguracija:

Amiga s flickerfixerjem

### Testna konfiguracija:

Amiga 4000 s 68030, trdi disk, 6 MB pomnilnika.

### Naslov:

AlfaTech d.o.o.,  
Dunajska 106,  
61000 Ljubljana.

Alfatech je pooblaščen prodajalec podjetja Commodore.

## 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

## Tehnikalije

### Minimalna konfiguracija:

Amiga s procesorjem 68000 in vtičem Zorro

### Priporočena konfiguracija:

Amiga s procesorjem 68020 ali 68030, vtič Zorro, trdi disk, 2 MB grafčnega in 1 MB hitrega pomnilnika, Amiga DOS 3

### Testna konfiguracija:

Amiga 4000 s 68030, trdi disk, 6 MB pomnilnika.

V nekaterih tujih revijah je bil Framestore dokaj slabo ocenjen, čeprav ne vem zakaj, saj deluje brezhibno, odlikuje pa ga dobra kvaliteta.

Zunanji del Electronic Designovega Framestorja



Boštjan Vidmar

# Prišel, digitaliziral, zmagal

## Framestore, digitalizator video slike

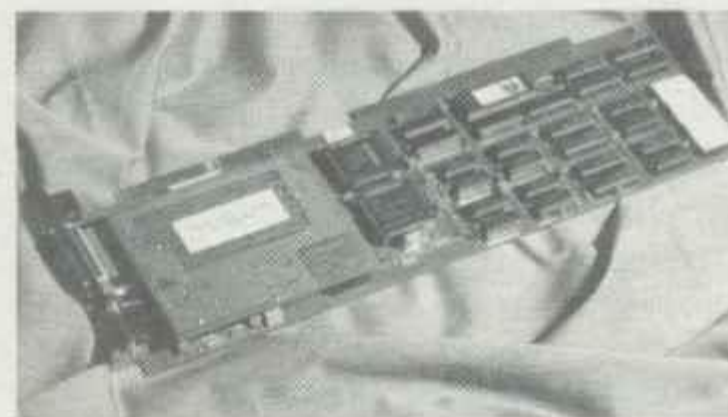
**N**aloga digitalizatorjev (ang. digitizer) je analogne slike, ki jo vanj pošljemo preko video signala, v digitalno obliko. Izvor video signala je največkrat video rekorder, video predvajalnik, kamera. Če želimo na primer našo priljubljeno osebo "sneti" z zaslona in jo shraniti kot računalniško sliko bomo potrebovali digitalizator slike.

Digitalizatorje delimo na tiste, ki lahko sliko digitalizirajo v realnem času ter na tiste, ki tega ne zmorejo. Ti zadnji so zelo poceni, digitalizirajo pa tako, da sliko najprej posnamejo v treh komponentah (rdeči, zeleni ter modri barvi - RGB), kasneje pa jo kombinirajo v večbarvno pravo sliko. Za digitaliziranje s takšnimi digitalizatorji porabimo kar precej časa, slika pa ni ravno najboljša. Danes so minimalne zahteve za dober digitalizator zamrzovanje slike v ločljivosti vsaj 320x256 pik in seveda v čim več barvah. Izdelovalci se hitro prilagajajo tržišču in grafičnim sposobnostim novih Amig, zato lahko danes brez težav kupimo digitalizator, ki bo sposoben iz ekrana posesati sliko v ločljivosti 704x566 ter v več kot 256.000 barvah (HAM8). Slika, ki jo dobimo ni tako nič slabša kot tista, ki smo jo pred tem gledali na TV zaslonu prek videorekorderja. Seveda pa je kvaliteta slike odvisna od čistosti izvora signala ter seveda kvalitete digitalizatorja. Framestore, izdelek nemške firme Electornic Design je eden najpopularnejših digitalizatorjev slike v realnem času. Framestore deluje na vseh Amigah in ni pomnilniško zahteven. Deluje že na Amigi 500, kar je dovolj za digitaliziranje črno bele slike. Priključimo ga na serijski vhod s proloženim kablom. Framestore ima lastno napajanje (9V enosmerne napetosti). Zaradi tega je priložen poseben adapter. Komplet vsebuje še namestitveni softver na eni disketi, izčrpna navodila in garancijski list. Navodila so smiselno sestavljena po poglavjih, dobimo pa jih lahko v nemščini ali angleščini. So tudi slikovno opremljena in tako razumljiva vsakemu uporabniku. Omeniti moramo še, da je za priključitev na Amigo 1000 potreben adapter za serijski vhod. Programsko opremo lahko namestimo na trdi disk, ki poteka v standardnem Commodorjevem installerju. Sicer pa programska oprema deluje tudi na Amigah brez trdega diska. Softver je proizvod firme ASDG, ki se je proslavil s programoma Morph Plus in Art Department. Osnova programa so namreč roletni meniji, ki se delijo na tiste za digitaliziranje in tiste za nadaljno obdelavo slike. Preden začnemo nas program vpraša v kolikih barvah želimo sliko digitalizirati. Na

srečo je vključen tudi že format HAM8, kar pomeni popolno podporo novim čipom AGA. Sliko lahko posnamemo tudi kot 24-bitno, ki je kot takšna najbolj kvalitetna. Možno je digitaliziranje črno-bele in barvne slike.

Ker Framestore digitalizira v realnem času lahko zamrznemo tudi gibajočo sliko. Gibajoča slika pa se po končani digitalizaciji včasih tresse. Tresenje odpravimo z opcijo *deinterlace*. Ločljivosti so vse od 320x256 do 704x566 (overscan - slika čez rob zaslona). Framestore in videorekorder lahko priključimo prek koaksialnega vtiča (CVBS) ali pa vhoda S-VHS, kjer sta ločena signala Y in C. Večjo kvaliteto dosežemo seveda s povezavo prek vhoda S-VHS.

Hitrost digitalizacije je odvisna od hitrosti Amige, na katero je Framestore priključen. Digitalizacija povprečne slike bo trajala približno eno minuto na



zgodno hitrem računalniku. Za tiste, ki ste navajeni delati z Art Departmentom so programerji spisali nalogalnik za Framestore. Tako dobimo izredno močno grafično orodje za digitalizacijo in kasnejšo profesionalno obdelavo slike. Framestore in Art Department sta torej enkratna kombinacija uporabnega softvera in hardvera. Omenim naj še, da je možno Framestore krmiliti tudi preko ARExxa, kar še poveča uporabnost.

Framestore smo testirali s Panasonicovim videorekorderjem FS200 ter kamero S-VHS MS4 istega proizvajalca. Slika je tako preko S-VHS-a kakor tudi CVBS-a zelo ostra in čista, barve pa so dovolj kontrastne. Kvaliteta digitalizirane slike je predvsem odvisna od vrste videorekorderja ter drugih virov slike. Zelo pomembna je tudi osvetlitev pri kameri, saj le z dobro postavitvijo luči dosežemo res dobro sliko. Tako posneta statična slika se lahko primerja celo s namiznimi skenerji srednjega ali nižjega razreda, morda je slika le malo bolj motna. Framestore priporočam vsem tistim, ki se ukvarjajo z videom in iz kakršnih koli razlogov potrebujejo kvalitetno digitalizirane slike preko CVBS ter seveda S-VHS signala. V nekaterih tujih revijah je bil Framestore dokaj slabo ocenjen, čeprav ne vem zakaj, saj deluje brezhibno, odlikuje pa ga dobra kvaliteta. Framestore ni ravno poceni, stane namreč okoli 60.000 SIT, vendar menim, da za resne uporabnike cena ne bi smela biti previsoka. ☺



Boštjan Vidmar

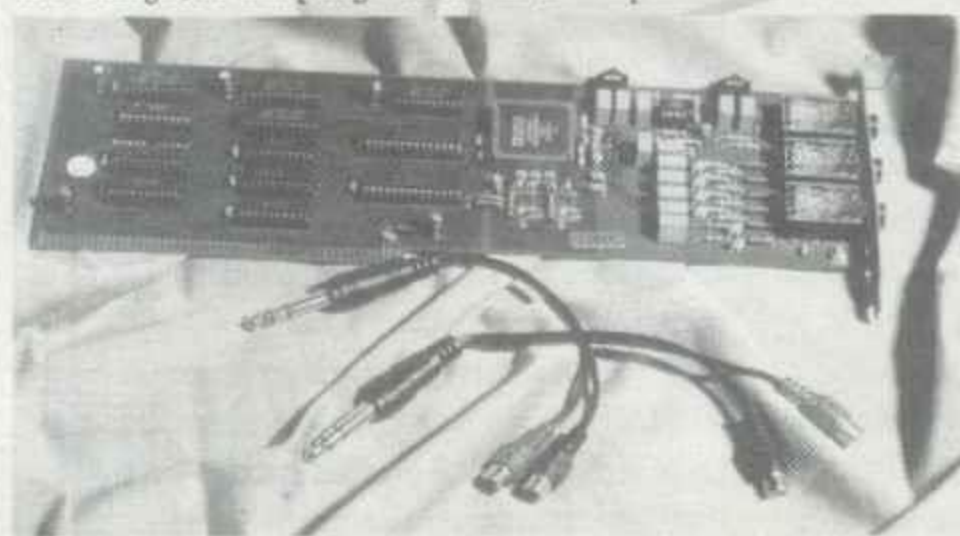
# Videopretvorništvo za vsakogar

## Videokonverter za Amigo

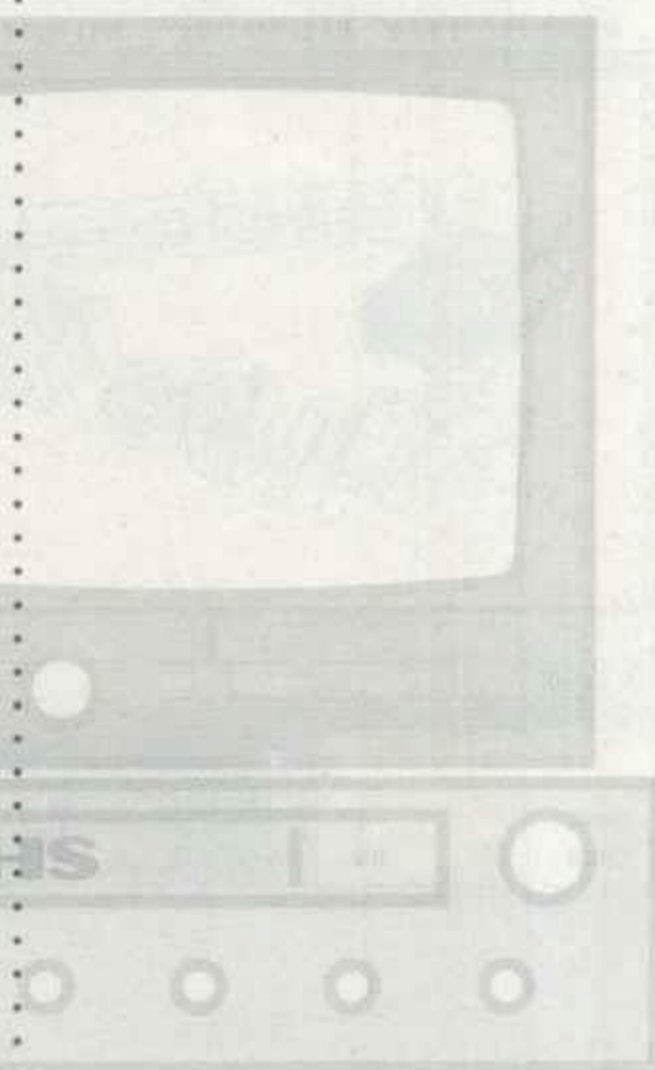
Večina televizorjev, video projektorjev, vrhunskih video monitorjev in še posebej videorekorderjev ni sposobnih sprejeti in prikazati Amiginega RGB signala. Zato potrebujemo kompozitni (composite), imenovani tudi CVBS (črno-beli) ali FBAS (barvni), Y/C (S-VHS, Hi8) ali pa TV modulator. Najcenejša rešitev je nakup TV modulatorja, vendar je kvalitete slike pod povprečjem in le redko koga boste s tako kakovostjo prepričali. Ta izhod ima poleg video signala še moduliran zvok. Kot smo že poudarili je to najslabši izhod video slike in audio zvoka. TV modulator priključimo na Amigin RGB (video) izhod, poleg tega pa priloženi kabel priključimo na stereo izhoda Amige na eni strani, na drugi strani pa kabel priključimo v modulator. Oba signala modulator združi v standardni televizijski signal. Za priključitev na televizor ali video rekorder potrebujemo standardni antenski kabel, ki pa je po navadi priložen modulatorju. Kvalitetnejši je kompozitni signal. V tem signalu ni več moduliranega zvoka, temveč le čista video slika. Zvok je posebej, ponavadi pa je tudi ta ločen na levi in desni izhod (stereo). Kompozitne izhode premore večina televizorjev, video rekorderjev, monitorjev ter drugih naprav za prikazovanje slike. Kvaliteta slike je v večini primerov zadovoljiva, morda se barve med seboj malo prelivajo, kar je odvisno tudi od kvalitete tega izhoda ter proizvajalca. Naslednji, še kvalitetnejši pa je tako imenovani Y/C izhod. Prek tega izhoda lahko Amigo priključimo na naprave S-VHS ter Hi8 (video rekorderje in televizorje). Ta izhod ponavadi uporabljajo amaterski ter pol profesionalni uporabniki videa in računalnika. Y/C premore okoli 200 do 300 vertikalnih linij več kot kompozitni signal. Najkvalitetnejši je seveda RGB izhod, ki je standardno vgrajen v vse Amige, od Amige 500, 500+, 600, 1200, 2000, 3000 in 4000. Amiga 500 ima poleg RGB izhoda še kompozitni

črno-beli izhod (CVBS), prav tako tudi Amigi 600 ter 1200, le da imata ti že barvne. Slednji imata že serijsko vgrajen tudi TV modulator. Tako lahko Amigo priključimo tudi na več zaslonov hkrati. Veliko televizorjev ima tudi SCART vtič. Na te lahko Amige iz njegega RGB-ja priključimo brez posebnih adapterjev, potrebujemo le ustrezen kabel (SCART-RGB Amiga + zvok).

Video konverter je prav tako izdelek Electronic Designa. Uporabimo ga lahko na vseh Amigah z video sloti (Amiga 2000, 3000, 4000). Premore RGB, S-VHS ter kompozitni izhod. Ob nakupu dobimo poleg konverterja še razumljiva navodila, ki so smiselno razdeljena po poglavjih ter instalacijsko disketo. Na tej disketi so predvsem programi za testiranje slike. Tako lahko tope in prelite robove naravnamo na boljše. Kako ga vgrajujemo v različne modele Amig, je po točkah napisano in ilustrirano v navodilih. V navodilih tudi poudarjajo, da moramo monitor obvezno priključiti na RGB izhod konverterja in ne na Amigin izhod. Posledica naj bi namreč bila zelo oslABLJENA slika. Pri testiranju sem to preizkusil in sicer tako, da sem na oba RGB izhoda priključil dva monitorja. Presenečen sem ugotovil, da je se kvaliteta slike na Amiginem niti konverterjevem izhodu ni spremenila. Prav tako imamo lahko priključene vse izhode na konverterju hkrati, ob nespremenjeni kvaliteti slike. Video konverter deluje v PAL in NTSC standardu. Omenim naj, da posneta slika preko kompozitnega signala sicer ne bo tako čista kot na RGB monitorju zaradi izgub v kablu ter tudi videorekorderju ter konstrukcije kompozitnega izhoda, kar je seveda razumljivo. Snemanje preko S-VHS signala pa se že približuje kvaliteti, ki jo vidimo na monitorju. V vseh primerih je seveda slika zelo kvalitetna, še posebej, če je ta posneta na S-VHS videorekorder. Obstajajo tudi video konverterji drugih proizvajalcev, vendar slika ni tako kvalitetna kot pri Electronic Designovem. Video konverter firme Electronic Design priporočam vsem uporabnikom Amig 2000, 3000 ter 4000, ki bi radi svoje računalniške izdelke (animacije, predstavljene programe ter ostalo) kvalitetno posneli na videorekorder s kompozitnim vhodom ter na S-VHS videorekorder, kjer je posneta slika res odlična. Cena Video Konverterja se giblje okoli 32.000 SIT. ☺



Najcenejša rešitev je nakup TV modulatorja, vendar je kvalitete slike pod povprečjem in le redko koga boste s tako kakovostjo prepričali.



### Tehnikalije

#### Minimalna konfiguracija:

Amiga s procesorjem 68000 in vtičem Zorro

#### Priporočena konfiguracija:

Amiga s procesorjem 68020 ali 68030, vtič Zorro, trdi disk, 2 MB grafičnega in 1 MB hitrega pomnilnika, Amiga DOS 3

#### Testna konfiguracija:

Amiga 4000 s 68030, trdi disk, 6 MB pomnilnika.



atari

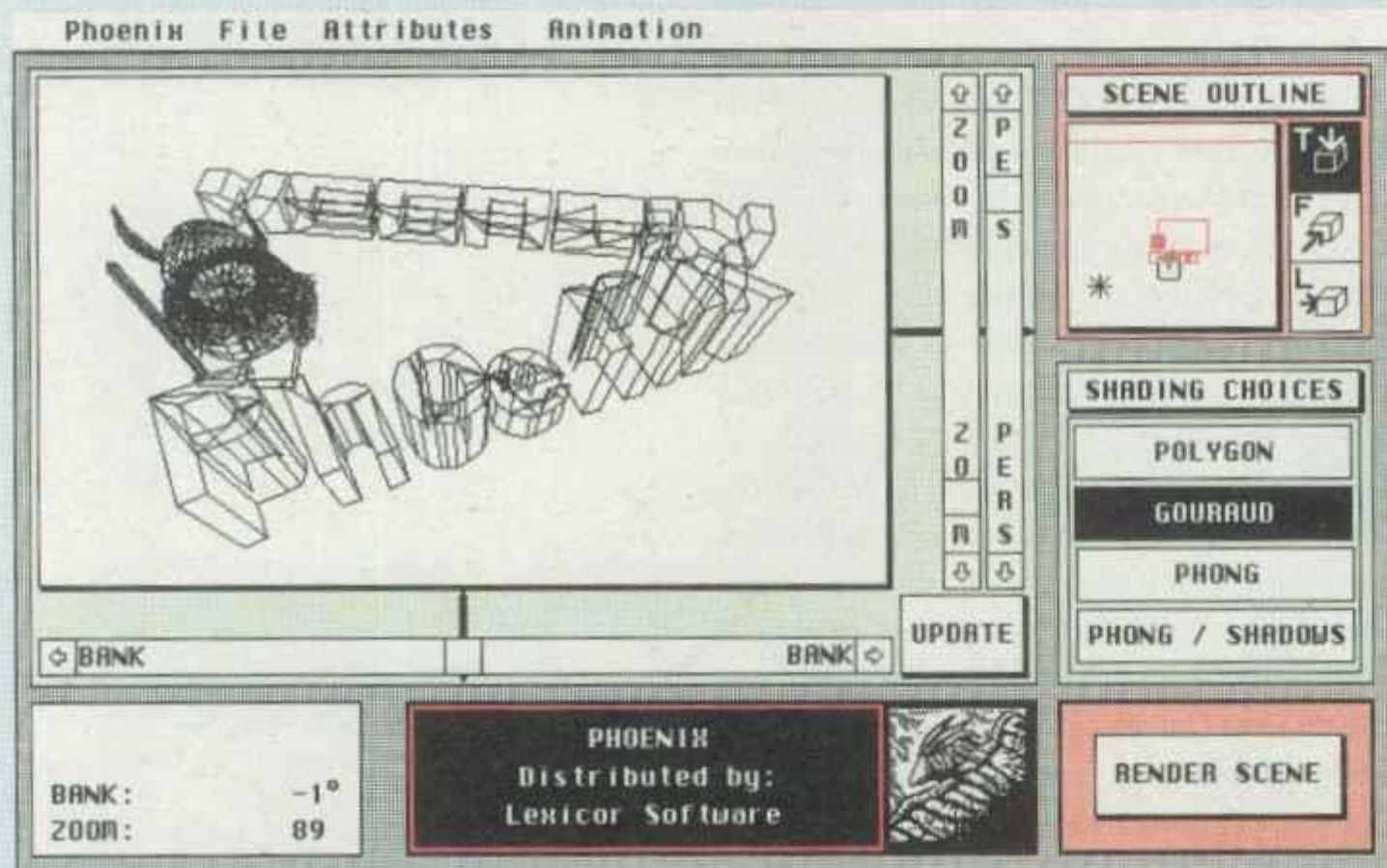


Jaka Terpič

# VEČ KOT PTIČJA PERSPEKTIVA

Phoenix za atari

Delovno okno v programu Phoenix



Objekt iz zaprašene diskete Cyber Studia dobi v novi obleki povsem drugačno podobo



**N**ajprej kratek, a neizbežen pogled v zgodovino. Pred več kot pol desetletja je hiša Antic izdala obširen paket za trodimenzionalno animacijo, imenovan Cyber Stu-

mu z grafičnimi urejevalniki, ni mogel ponuditi pravzaprav ničesar, čeprav se ponaša z enim najboljših algoritmov za sledenje žarku. Šele pred letom so začeli, kot po naključju, eden za drugim prihajati trodimenzionalni grafični programi, med katerimi prednjačijo: In Shape, Raystart in Phoenix. Prvi med naštetimi velja za najbolj popolnega in ga bomo skušali predstaviti v kateri izmed naslednjih števil, tokrat pa pogledimo, kaj ponuja Phoenix, ki nam je prvi prišel pod roke in v zbirki velja za najcenejšega (okrog 100\$).

## Zasnova

Phoenix nima lastnega programa za kiparjenje, v ta namen je prevzel Cyber Sculpture. Že izoblikovane predmete, luči in kamere, lahko z opcijo positioning le poljubno razmetavamo, večamo, manjšamo in obračamo. Phoenix je osrednji del zbirke softvera, imenovanega Xenomorph. Ob Phoenixu in Cyber-sculptu dobimo še nekaj izjemno uporabnih koščkov softvera, med katerimi velja izpostaviti Cybertrace, vektorizator slik, katerega izhodni produkt sta dve dimenziji (.TMP) bodočih 3D objektov, kar je zlasti uporabno pri napisih ("Magazin" na sliki) ter Cyber color - program za enostavno in hitro barvanje predmetov.

## Videz trodimenzionalnega sveta

Phoenix pozna štiri načine senčenj. Poligonskega (facet), Gouraudovega, Phongovega s sencami ali brez. Bolj obširno je o naštetih tehnikah v peti številki Megazina pisal Matej Hrček, zato naj ne ponavljam stare znanosti. Na žalost pa niti način Phong s sencami ni pravo sledenje žarku, saj nam eksperimentiranje s prosojnimi in zrcalnimi objekti kmalu razkrije celo vrsto napak. Gladke objekte prepoznavamo le na osnovi svetlobnih reflektov, o kakem zrcaljenju ni ne duha, ne sluha. Barve prosojnih predmetov se mešajo tako kot barvila in ne kot svetloba, sence pa so vselej enako temne, četudi je predmet stoočstotno prosojen. Prav tako se žarki skozi nočejo in nočejo lomiti,

dio. Na žalost je ves njegov blišč kmalu začel ugašati, kajti kljub izpopolnjenemu jeziku za opisovanje trodimenzionalno animiranega sveta, izjemnemu programu za izdelovanje skulptur ter mnogim že izdelanim kosom klasične in futuristične arhitekture, so njegove sposobnosti prikaza ostale na stopnji šestnajstbarvne nizke ločljivosti in poligonskega senčenja. Tom Hudson, avtor projekta je "dezertiral" in svoje delo nadaljeval na PC-jih (3D Studio), atarijevci pa smo se mesece in leta zavistno spogledovali z lastniki drugih sistemov in nestrpno pričakovali program, ki bo na področju trodimenzionalnega prikaza naredil korak s časom. Med tem se je pojavil Chronos, ki je kljub bolj dodelanim načinom senčenj ostal v prvi vrsti animacijski program, pa Povray, ki preprostemu uporabniku, razvajene-



zbirki ni programa, ki bi znal na Falconu zavrteti animacijo. Za TT sta namenjena obupno počasen sestavljaec VDO animacij in predvajalnik le-teh. navadnim ST(E)-jem animator s hkratnim prikazom 512 barv, za falcona pa nič. Tako ostane le nalaganje slike za sliko v programe tipa True Paint ali Prism Paint.

## Na koncu ugotvimo, da...

Program deluje na vseh atarijih v 2-16 barvnih načinih poljubne ločljivosti, večje od 640\*200. V 256 in več barv samodejno skoči zgolj ob prikazu svojih umetnin, kar je nadvse modro, kajti barva več pobere kanček hitrosti drugim opravilom. Zato je najbolj smotrna uporaba Phoenixa v štirih barvah, saj jih urejevalnik ravno toliko tudi izkorišča. Falconovim višjim ločljivostim pri uporabi Blowupa se je pri Phoenixu najbolje odreči, saj jih ne izkoristi, le prostor kjer ustvarjamo se skrči na levi zgornji kot, pri preklopu v večbarvne načine pa nastane katastrofa. Formata trodimenzionalnih stvaritev sta Cyber 3D2 (samo uvoz) in Phoenixov RD1. Slikovni formati, kamor program zapiše svoja računska (in vaša umetniška) dela pa so Spectrum (512 barv), GIF (16-256 barv) in Targa (32.000, 16.7 mio.). Iz teh zapisov tudi bere teksture in ozadja. Phoenixove stvaritve so poljubnih velikosti, tudi do 4096\*4096 točk. Razmerje med širino in višino je spremenljivo in že določeno za vstajene grafične načine. Presenetljivo dobra je optimizacija barvne palete in rastriranje slik v 256 in 16 barvah.

Hitrost programa je primerljiva z ostalimi stvaritvami na tem področju aritmetični koprocesor s čim večjo zadnjo številko oznake pa zna skrajšati ure na minute. Falconov čudodelni DSP je na žalost neizkoriščen, nič bolje pa ni s podporo Multitosu. Slednje (že spet) poleg obilice tekstur obljublja Xenomorph 2. ☺

• Kljub nekaterim minusom je  
• uporabna vrednost programa  
• precejšnja in bo tovrstnih pro-  
• gramov lačnega atarijevca  
• zadeva še kako navdušila,  
• zato si jo velja ogledati.

## Tehnikalije

### Minimalna konfiguracija:

Katerikoli Atari ST z najmanj 1 MB pomnilnika.

### Priporočena konfiguracija:

ST s kakim 32-bitnim procesorjem in matematičnim koprocesorjem 68881 ali 68882.

### Testna konfiguracija:

Atari Falcon 030, 4 MB pomnilnika, koprocesor in trdi disk.

### Naslov:

Lexicor Software,  
58 Redwood Road,  
Fairfax, CA 94930, USA

čepprav bi se po vseh naravnih pravilih morali. Še ena precej neprijetna napaka, ki ji nisem uspel odkriti vzroka in se pojavlja občasno, je senčenje in prikaz notranjih, nevidnih ploskev, namesto zunanjih.

Lastnosti predmetov določamo z opcijo objects. Na voljo nam je nastavev odbojnosti in motnosti površine, odstotek prostojnosti ter kot, pri katerem se ploskev "zlomi". se pravi, da se pri Goraudovi in Phongovi metodi prehodi ne mehčajo več. Predmet lahko tudi sije s poljubno močjo. Zelo neprijetna stvar je nastavljanje vrednosti za vsak predmet posebj, namesto da bi imeli možnost z eno nastavitvijo zaobseči več predmetov hkrati. Predvsem manj podkovane uporabnike bi razveselila tudi kaka knjižnica nastavev, kjer bi imeli že določene parametre za npr. železo, plastiko itd.

Ponudba tekstur je na prvi pogled precej skromna, saj lahko izbiramo le med lesom in marmorjem. V osnovi gre za vzorca vzporednih in koncentričnih pasovov in zlasti "marmorju" je mogoče s spreminjanjem barvne osnove, širine pasov in motnjami dati podobo marsičesa drugega. Poleg vzorčnih tekstur lahko telesa oblepimo s slikami. Prav tako lahko sliko spravimo v ozadje, ne moremo pa, namesto običajne teme, ozadju določiti poljubne barve. Ker sem ter tja utegne slabo izbrano ozadje pokvariti celoten vtis večurnega dela, ni slabo, če ga dodamo naknadno, naprimer s Chagallom.

## Luč, kamera... akcija!

Izvori svetlobe so štirje: ambientna; sončna, ki je vselej nekje daleč tam in ji lahko določimo le smer iz katere prihaja; ter dve vrsti luči, navadna (point) in reflektorska (spot) s poljubno širokim snopom in smerjo. Nekaj podobnega je s tremi vrstami kamer, prevzetimi iz Cyber Studia: orbitalna potuje po robu Phoenixovega "vesolja" in je torej vselej enako oddaljena od središča; univerzalno poljubno premikamo po prostoru in je zazrta k določeni točki (focus point); aeronavtična pa ima svoj položaj in smer. Vse kamere imajo spremenljiv zoom in perspektivnost.

V Phoenixu lahko nekaj malega tudi animiramo. Spremembe položaja predmetov ali nastavitve kamere se lahko odvijajo postopno, skozi željeno število sličic. Na žalost pa lahko uprizorimo le en premik iz začetne v končno pozicijo, kaj več pa bi morali skrbati naknadno. Rezultat animiranja je skupina slik ter ASCII datoteka .RUN z vrstnim redom sličic, kar pravzaprav ni odveč pri zlaganju daljših animacij. Problem je le, da v



Vikiški bojevnik čuva v fraktal odeti napis Megazin



atari

Če imate električno kitaro ali kaj podobnega in iščete sužnja, ki bi kakšno uro za vas ponavljal prgišče akordov bosta DIGIT in DigiTape to z veseljem počela za vas.

## Tehnikalije

### Minimalna konfiguracija:

Katerikoli Atari ST z najmanj 0,5 MB pomnilnika.

### Priporočena konfiguracija:

ST s trdim diskom, 1 MB pomnilnika.

### Testna konfiguracija:

Atari Falcon 030, 4 MB pomnilnika, koprocesor in trdi disk.

Marjan Mencin

# Malčki prihajajo!

Pregled nekaterih audio programov za F030

**L**e kateri Atarijevec ne pozna MIDI programov kot so Cubase, Notator, Score Perfect in ostale, s katerimi smo se igrali doma, zasedli pa so tudi večino profesionalnih studiev, bodisi na Macih ali ST-jih. Falconov audio podsistem pa je računalniško podprto glasbo približal povprečnemu uporabniku (če le ima posluh). V sokolov hrbet je namreč mogoče vtikati vse vrste mikrofonov, električnih kitar in sorodnih instrumentov, glasbo pa poslušati s slušalkami ali pa s HiFi sistemi.

Popolnoma novi programi, ki jih je bilo treba napisati pa so trčili ob DSP (digitalni signalni RISC procesor), zaradi katerega jih še vedno večina prestaja predpubertetno obdobje. Zaradi tega in njihovih omejenih sposobnosti, v primerjavi z prej naštetimi MIDI velikani, jih lahko upravičeno imenujemo malčki.

## Kaj pa delajo?

Efeti so glavna posebnost malčkov. Množica raznoraznih reverbov, kitarski flanger (valovanje zvoka), chorus (manjši zborček), hall (občutek velike dvorane) in pa delay (odmevi), ki fascinira tudi uporabnike mikrofonov so prisotni v večini programov. Snemanje vzorcev na trdi disk 16/8 bit mono ali stereo, 8-50kHz, seveda odvisno od velikosti diska, ki ga ponujate v ta namen. Boljši programi pa omogočajo tudi večstezni snemanje, in pa seveda karaoke, ki jih sicer poznate iz najljubše oddaje Beavisa in Butt-Heada: Poglej in se sramuj. Pa si malčke oglejmo po vrsti.

## Audio Fun Machine (v1.01)

V novejšem času ga priložijo vsakemu kupcu F030. Odlikuje ga osemstopenjski equalizer z nekaj prednastavitvami (Jazz, Disco, ...). Efekte je mogoče dodajati v obliki DSP modulov (lahko jih pišete tudi sami). Zanimiv je ef. cyborg, ki iz vašega glasu, napravi robotu podobno kovinsko jamranje. Ekskluzivna lastnost AFM je rezidentnost equalizerja in efektov (ne vpliva na hitrost centralnega procesorja, s tem se ukvarja izključno DSP). Tako lahko mirne duše igrate kitaro in uporabljate računalnik za efekt, medtem ko mama z njim piše pismo teti ali pa računa dohodnino. Takšno nastavitvev pa lahko kot "spečo" podtaknete tudi drugim programom, ki nimajo equalizerja ali željenega efekta.

## MusiCom (v1.0)

Podobno kot AFM z equalizerjem. Dober ef. je harmonize, ki vam vsakega od dveh vhodnih kanalov ločeno zviša ali zniža za poljubno število poltonov. Tako lahko npr. s kitaro emulirate kontrabas ali igrate v malih sekundah pol tona nižji kot sicer (grozljivo). Program omogoča nastavljanje jakosti vhodnega in izhodnega signala. Snemati je mogoče v formatu AVR.

## 4T-FX (v1.8)

Kot je razvidno iz imena omogoča štiristežno snemanje z štirimi kanali (kvadrofonija?) na stezo. Kitarski efekti zvenjijo najbolj prepričljivo prav s tem programom. Z njim je mogoča tudi najbolj podrobno kontrola parametrov efekta in najštevilčnejša izbira le teh. Žal pa se ne da zadovoljivo urediti posnetkov.

## Digit II

Edini, ki nima nobenega efekta, razen odstranjevanje človeškega glasu s posnetka (karaoke). Mogoče je štiristežno snemanje in v primerjavi z ostalimi precej natančna obdelava posnetka. Polega svojega pa pozna tudi večino standardnih formatov vzorcev (AVR, WAV, SAM, Star/Wizard, GSH), v katerih lahko vzorce tudi zapisujete.

## DigiTape (v1.02)

Zaslúžil bi svojo stran vendar ga v pričakovanju "težje" verzije le na hitro preglejmo.

Tudi ta se ponaša s snemanjem na štiri stereo steze. Poleg vgrajenih efektov (distortion, flanger, vibrato, delay), ga lahko posilimo še z DSP moduli, ki jih lahko tudi sami programiramo z DSP assemblerjem. Primer je priložen programu.

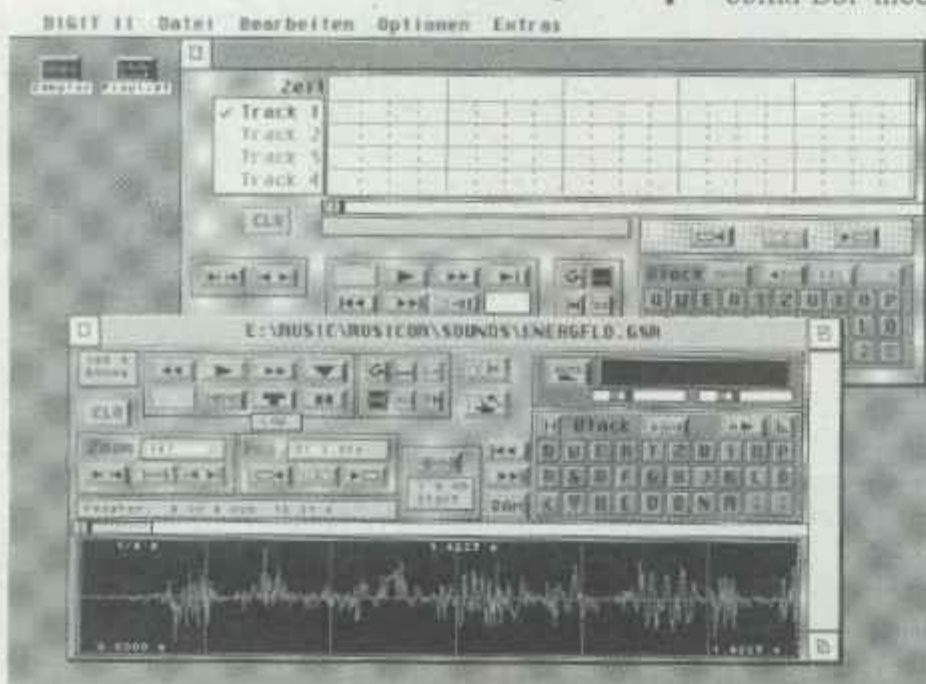
Posnetke lahko tudi sorazmerno dobro obdelamo in premešamo.

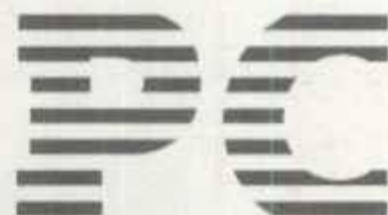
## Namesto zaključka

Če imate električno kitaro ali kaj podobnega in iščete sužnja, ki bi kakšno uro za vas ponavljal prgišče akordov bosta DIGIT in DigiTape to z veseljem počela za vas. Za igranje z efekti lahko izberete skoraj kateregakoli (priporočam 4T-FX).

Komponiranje in snemanje na trak, pa z omenjenimi programi ne bo najbolj enostavno. Lahko pa se z njimi marsikaj koristnega naučite, dokler se ne pojavi kaj boljšega, recimo Cubase Audio, če si ga boste lahko privoščili. ☺

Digit II





IBM PC &amp; Co.

Aleš Petrič

# Kdo pravi da je rap neumnost?

## RAP-10 Roland Audio Producer

V osemdesetih letih, ko je Atari z že vgrajenim midi (musical Instrument digital interface) vmesnikom in kopico profesionalnih glasbenih programov postajal standardna oprema glasbenih studijev. Amiga pa je z 8-bitnim 4 kanalnim zvokom skrbela za široke ljudske množice, je PC še vedno premogel le notranji speaker. Zaradi kvalitete t.i. squeakerja, ki je bila nekje med Spectrumom in konzervo, so bili PC-ji med glasbeno usmerjenimi potrošniki dolgo tarča posmeha. Proizvajalci tovrstne programske opreme in celo iger so se jih izogibali v velikem loku in čakali na boljše čase. Ti so za igre prišli že s koncem osemdesetih, ko je podjetje Creative Labs tržišču predstavilo paletu PC kompatibilnih zvočnih kartic Soundblaster. Te so preko 8 bitov, kmalu napredovale k 16 bitni tehnologiji, najboljša, SB 16 ASP (advanced signal processing) pa premore celo hardversko stiskanje digitaliziranih vzorcev. Vendarle so bile vse omenjene zvočne kartice namenjene le igram in tako resnih uporabnikov niso zadovoljile. Prav to praznino pa je poskusilo zapolniti podjetje Roland s svojimi visoko zmogljivimi PC zvočnimi karticami. V tokratnem testu si bomo поблиže ogledali njihov najnovejši izdelek, zvočno kartico Roland Audio Producer 10 (RAP-10).

### Tehnične lastnosti

RAP-10 je multimedijaska zvočna kartica, kompatibilna s standardom GM (General Midi) in sposobna 16 bitnega stereo vzorčenja do frekvence 44.1 kHz. Premore 26 zvočno polifonijo (multi-timbral), kar pomeni, da lahko simulirano predvaja 26 glasov. Hardversko implementirana sta efekta reverb in chorus, s katerima lahko zvoku dodajamo avtentičnost in akustičnost koncertne dvorane. S chorusom lahko spreminjamo frekvenčno modulacijo zvoka (za laike zavijanje) tudi analognih signalov s HiFi linije, reverb pa služi za spreminjanje izraznosti zvoka in njegovo odmevnost. Ker sta v kartico vdela hardversko ju lahko uporabljamo za vse signale tudi za analogne, ki jih pripeljemo na vhode. Vhodi na zadnji strani kartice so naslednji: Mic/line - Je vhod za mikrofona oziroma CD player ali kasetofon, snemanje pa je mogoče v stereo ali mono tehniki. Slednje lahko določimo s pretikanjem stikala (jumper J3) na kartici. Glede na to, ali

ste izbrali mikrofona oziroma komponento, morate seveda tudi nastaviti občutljivost vhoda, saj je za mic potrebna večja IMPEDANCA kot npr. za CD. Naslednji vhod je AUX, namenjen vzorčevanju s povezavo na izhodni vtič CD-ja, kasetofona ali ojačevalca. Izhod OUT lahko povežete preko ojačevalca na zvočnike ali pa preprosto na slušalke. RAP-10 namreč nima vgrajenega ojačevalca; manjka tudi zna-



Rolandov sistem RAP-10 obsega klaviaturo, kartico in vmesnik MIDI.

ti Soundblasterjev potenciometer za glasnost; zato je priključitev na HiFi skoraj nujna. Odsotnost vgrajenega ojačevalca seveda zmanjšuje šum in je profesionalno tako edino pravilna odločitev. Zadnji vtič je standardni DB-15, na katerega lahko priključimo analogni joystick oziroma MCB-10 (midi connector box), če želite na kartico priključiti tudi zunanjo Midi napravo. Preizkusili smo tudi MCB-10 in nanj priključeno midi klaviaturo PC-200 mk, prav tako Rolandova izdelka. Ob instalaciji v katerokoli 16 bitno razširitveno mesto na vaši osnovni plošči, podrobno preučite nastavitve stikal na kartici, saj lahko pride do konflikta z drugo glasbeno kartico ali joystickom. RAP-10 ponuja osem vhodno-izhodnih naslovov v razponu od 220 do 350 Hex s tovarniško nastavitvijo 330. Problemi se lahko pojavijo pri spodnjih štirih, saj iste naslove uporablja tudi Soundblaster. Prav tako pomembna je nastavitve prekinitvenega kanala (interrupt), saj lahko podvojitve vrednosti povzročata težave s tračno enoto, SCSI diskom, CD romom itd. Možnih nastavitvev je pet (od 5 do 11), tovarniška vrednost pa je devet. Kartica poleg standarda General Midi podpira tudi Rolandov standard MT32, kar pomeni, da ima

Glavna komandna plošča





Bistvena dela sistema sta MIDI connector box in kartica RAP-10.

## Tehnikalije

### Minimalna konfiguracija:

procesor 386, 2 Mb trdega diska, 2 Mb spomina, Windows 3.1, Windows enhanced mode.

### Priporočena/testna konfiguracija:

procesor 486, veliko trdega diska, Windows 3.1, 32-bitni dostop do diska, 8 Mb pomnilnika, veliko navideznega pomnilnika.

### RAP-10 je v test posodilo podjetje

Repro d.o.o.,  
Celovška c. 175  
Tel: 552-150, 556-736,  
Fax: 555-620

tako kot naprimer Rolandovi ali Kawai sinti standardni nabor 128 instrumentov, že zapečenih v rom. Enako shranjeni so tudi bobni, poleg standardnega, še pet dodatnih naborov, 10 kanal pa je rezerviran le za njih.

## Malenkosti

Zelo priročna in uporabna je opcija control change, s katero lahko direktno spreminjate devet parametrov npr. mikserja na glasbeni kartici. Podatke lahko vnašate kar s klaviature (v našem primeru PC-200 Mk) preko midi-ja seveda. Postopek je malce dolgotrajen, saj morate naprimer za spremembo instrumenta na določenem kanalu najprej pritisniti tipko ENABLE, nato program change, nato številko instrumenta, enter in na koncu zopet tipko ENAB. Na skupaj 16 kanalih lahko rap simulatano predvaja 26 zvokov, višjo polifonijo pa dosega z odvzemanjem zvoka starim torej manj prioriteten delom. Dobrodošla opcija je tudi ekskluziva, ki omogoča sprejemanje ekskluzivnih sporočil, kar v praksi pomeni, da lahko parametre z rolandovega sinta prenesete na RAP in kartica bo imela vaše zvoke. Omeniti velja tudi dva AD in dva DA kanala ki skrbita za prenos zvoka, njegovo kvaliteto pa lahko določite v wave editorju z izbiro 8 ali 16 bitov, kar omogoča, kompatibilnost kartice navzdol s slabšimi 8 bitnimi modeli. Pohvalna je tudi izdelava midi vmesnika MCB-10, ki poleg midi vhoda in izhoda omogoča še priključitev joysticka. Vse skupaj je zaprto v solidno kovinsko ohišje, na koaksialnem kablu, ki preprečuje pobiranje šumov, pa je še dodaten filter. Izdelek daje vtis profesionalnosti, česar žal za podobno stvaritev podjetja Creative Labs v obliki malce debelejšega kabla, ne bi morali trditi. Na vhod midi smo priključili že omenjeno klaviaturo PC-200 Mk, s standardnim pitch benderjem in 49 klavirskimi tipkami. Le-te so občutljive na moč pritiska, tako da je jakost zvoka premosorazmerna z močjo udarca na tipko. Amaterji temu pravimo after touch sensible keyboard. RAP-10 hardversko in softversko združuje kar nekaj glasbenih komponent, saj lahko služi kot mešalec, ritem mašina, efektor, vzorčevalnik ali sint. Gotovo ni potrebno poudarjati vseh prednosti, ki jih takšna implementacija ponuja, saj vsakdo ve koliko kablov je potrebnih za povezavo naštetih komponent, da o denarju niti ne govorimo.

## Programska oprema

Dandanes skoraj vsi proizvajalci cenениh, igranih namenjenih glasbenih kartic, prilagajajo svojim izdelkom kopico drobnih dodatkov, ki imajo le eno funkcijo: pootrošnika oskubiti do kože. Tako dobite pri nakupu Soundblasterja tudi dokaj spodoben mikrofoni in CD ploščo, ki seveda namiguje k nakupu CD Roma, katero lahko nato priklopite na Blasterjev AT-bus vtič. Roland si takih nesramnosti ni privoščil. Ob njegovi kartici ni nobene CD plošče, na njej pa nobenega CD vtiča. RAP-10 je namreč namenjen resnemu delu in ne igrani, saj ga slednje niti ne podpirajo, zavoljo njegove cene pa ga ne bodo podprli niti otroci. Priloženi softverski paket na petih disketah, ki nosi skupno ime Roland Audio Toolworks (RAT) vam ob instalaciji navede nekaj zahtev, ki so natanko to: namreč zahtevne. Priporočljiv je navidezni pomnilnik, 32-bitni dostop do trdega diska, kapaciteta slednjega pa naj bo čim večja. Sama instalacija zavzame od 2 Mb do 9 Mb (z demo zvoki in skladbo). Zelo pomembna sta tudi diskov dostopni in prenosni čas, saj je komunikacija med njim in programom stalna. Pri shranjevanju lastnih skladb imejte v mislih podatek, da sekunda 16 bitnega stereo zvoka na disku zavzame 176 Kb!

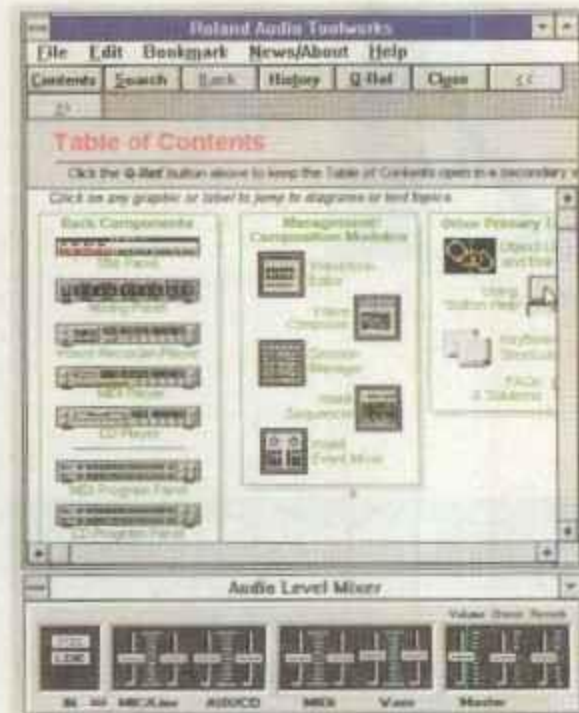
## Uporabnost v praksi

RAP nam poleg izdatno ilustrirane, bogato opremljene in sploh navdušujoče pomoči ponuja še kopico podprogramov: tu so editor, composer, mixer (mešalec), sekvencer in manager. Videti je, da so se pri Rolandu zares potrudili, saj programi niso zgolj uporabni, pač pa tudi estetsko lepo urejeni, zelo pregledni in fleksibilni. Z nastavljanjem preferenc lahko npr. oknu s komponentami določite avtentični videz HiFi linije, spremenite vse barve, skrijete poljubno komponento in nekaterim celo spremenite videz. Osnovno okno v katerem so mikser, wave recorder in player, ter midi in cd player tako deluje kot pravi glasbeni stolp.

Iz roletnih menujev in naslovne plošče so dosegljive prav vse komponente, nastavitve in še kup manj potrebnih opcij. Omogočene so tudi t.i. bližnjice s pomočjo vročih tipk (shortcuts), katerih podrobne definicije si lahko ogledate v priloženem priročniku. Slednji je poleg navodil tudi edina literatura, vendar popolnoma zadošča, saj so vse enote programa podrobno razložene in smiselno urejene v celoto. Edina neumnost v priročniku so nekakšne alternativne oznake strani, ki variirajo od S-3, 12-7, preko 13-13 pa do b-11 in s tem ustvarjajo dobrošno zmedo.

Prva pomembnejša sestavina programa je mikser, po želji z gumbi ali stikali, s katerimi lahko določate kontrole glasnosti za vse naprave in vhodne linije. Izbirate lahko tudi med odprtim (slišite output med snemanjem) in zaprtim načinom snemanja ter med vhodnim signalom bodisi z linije ali mikrofona. Naslednja komponenta (Wave player) je namenjena predvajanju standardnih .wav datotek, možna pa je tudi integracija dveh v eno, rezanje in lepljenje ali le preprosto spreminjanje. Midi player lahko naenkrat shrani podatke o 48 datotekah, katerih





končnice so lahko .rmi, .mid ali .mids. Zanimiva je možnost programiranja poljubnega zaporedja, v katerem se bodo zvrstile sekvence, zaporedje pa lahko za kasnejšo uporabo tudi shranite na disk. Ikone močno spominjajo na običajne gumbe domačega kasetofona, kar še olajšuje uporabo. Če pa vam kljub vsemu kaj ni jasno, lahko iz kateregakoli mesta v programu priključite pomoč prav za trenutno aktivno komponento, ki je v pomoči zopet izrisana, vsa pojasnila pa so oddaljena le za klik miške na neznano ikono. Še zadnja komponenta je CD player, ki lahko služi zgolj kot predvajalnik CD plošč ali pa za resno delo. Podprte so vse opcije klasičnih CD playerjev, od programiranja skladb, prevrtavanja, do neskončnega igranja.

## Bistvo je skrito

Srce sofverskega paketa RAP, pa ne tiči v grafično dodelanem vmesniku ali izdatni pomoči, temveč v podprogramih s katerimi glasbo šele ustvarjamo. Z editorjem (odprtih jih lahko imamo do 16) lahko režemo in kopiramo zvok in njegove posamezne dele, odstranjujemo šum, uporabljamo efekte (fade in, fade out, echo, reverb, chorus, flange, pan), dodajamo tišino, spreminjamo data format (stereo-mono, 8-16 bitov) in se utapljamo v morju preostalih funkcij. Naslednja pogruntavščina je Session manager, namenjen zlasti poenostavljenemu delu z editorjem (hitra izbira med 16 editorjevimi okni), uporaben pa je tudi za hitre intervencije (one click), ki takoj ustavijo vse snemanje, predvajanje, skrijejo vsa sekundarna okna in podobno. Priključite ga lahko s klikom na njegovo ikono v kateremkoli podprogramu, kar seveda velja tudi za vse ostale komponente. Dobra

stran tega je velika hitrost, slaba pa množenje ikon z enakim pomenom. Z wave composerjem lahko vizualno zmešate do 16 wave datotek v samostojno kompozicijo. Zaželjene zvoke morate najprej naložiti z Wave recorderjem, šele nato jim lahko menjate pozicije, čas pričetka ter s klikom na opcijo compose prepustite računalniku zgajitev koherentne celote. WaMI (Wave in Midi) Sekvencer vam dopušča kombinacije z največ 32 (mono) oziroma 16 (stereo) wave in prav toliko midi datotekami, ki jih združene v kompozicijo le še dodelate z WaMI mikserjem. Slednji je še zadnji del programa, s katerim lahko hitro in enostavno zamenjate vse instrumente ali pa le nastavite željeno jakost posameznega efekta. Premore 16 midi in 2 wave kanala, ki so v celoti vidni le pri ločljivosti 1024x768, v nižjih prikazih pa morate s puščicami premikati zaslon. Z dvojnimi klikom na ikone special effects lahko nastavljate jakost česar koli in nato preklopite nazaj brez skrbi, da bi se parametri izgubili.

Za konec naj omenim le še običajno podporo Windows standardu OLE (object linking and embedding), kar pomeni da lahko prosto prenašate zvočne vzorce iz aplikacije v aplikacijo in jih uporabljate do nezavesti. Glasbena kartica RAP-10 je zagotovo prava izbira za resnejše uporabnike, saj so njene hardverske specifikacije odlične, enako kot tudi programska oprema in literatura. Zavedam se tudi, da vseh njenih lastnosti na tako omejenem prostoru ni mogoče prikazati, saj so proizvajalci za to porabili nič več in nič manj kot 18 strani priročnika. ☺



Oh vrhunskem hardveru mora biti vrhunska tudi programska podpora.

RAP nam poleg izdatno ilustrirane, bogato opremljene in sploh navdušujoče pomoči, ponuja še kopico podprogramov.

# Roland

## GLASBENI INSTRUMENTI

Roland računalniški glasbeni sistemi (DTMS)  
Roland profesionalni synthesizerji  
Roland profesionalni digitalni pianini

Roland profesionalna kitarska oprema  
Roland profesionalni audio sistemi  
Roland profesionalna studijska oprema

**Roland**  
kakovost v glasbi

**Tel.: 061 1594 248**

# A

amiga

## Tehnikalije

**Minimalna konfiguracija:**  
Amiga s procesorjem 68000, trdi disk,  
6 Mb pomnilnika, Amiga DOS 2.

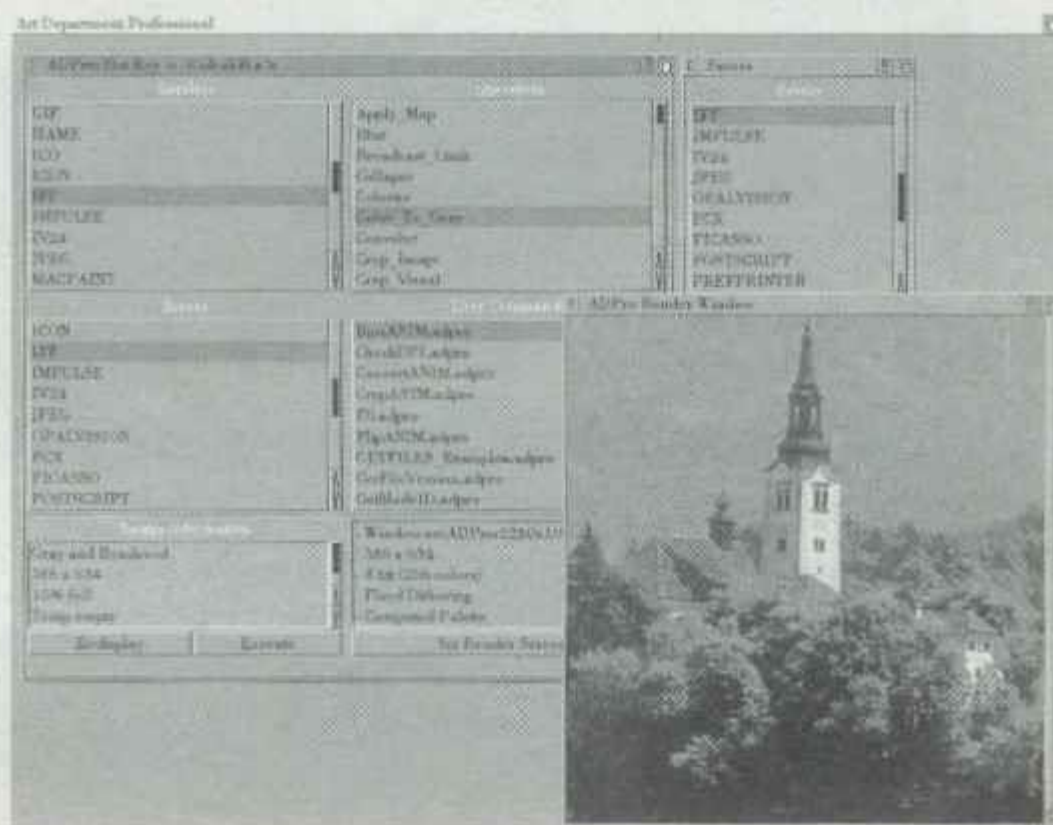
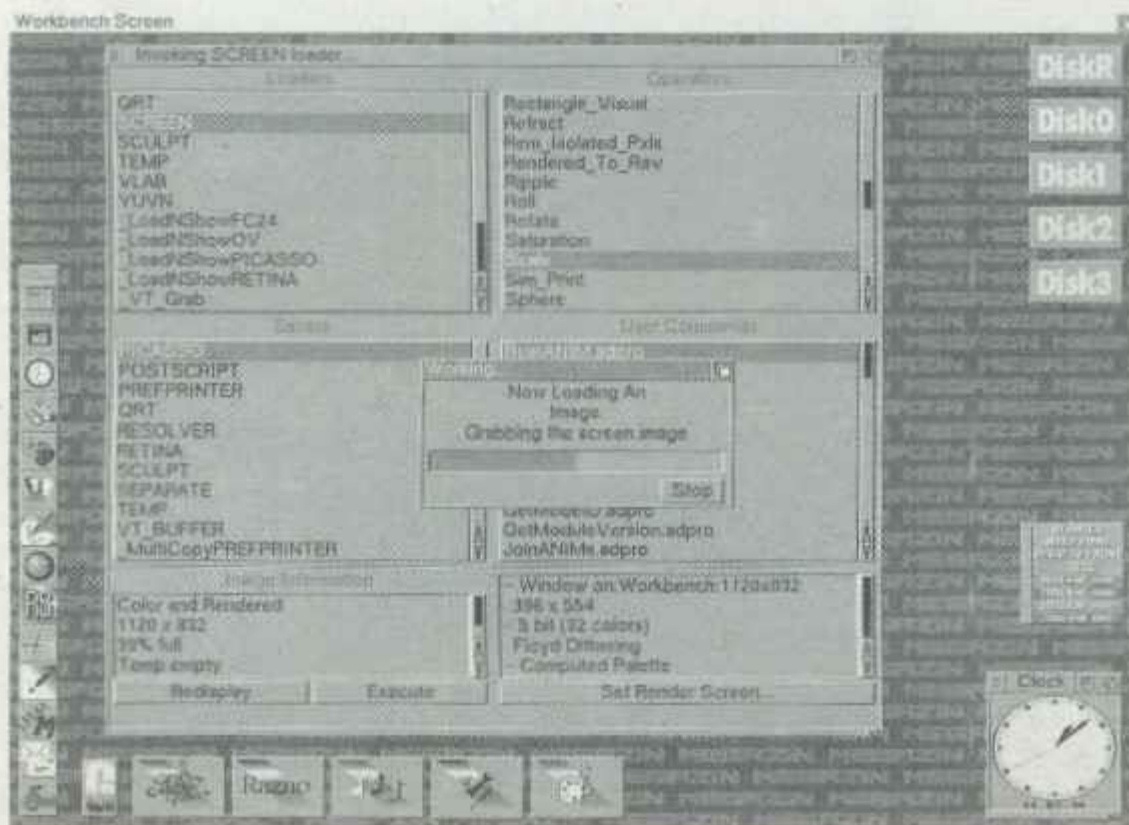
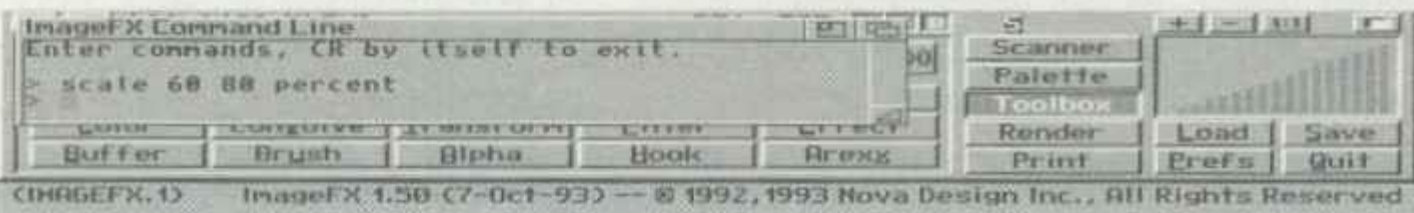
**Priporočena konfiguracija:**  
Amiga s procesorjem 68020 ali 68030, trdi  
disk, 2 MB grafičnega in 6 MB hitrega  
pomnilnika, Amiga DOS 3.

**Testna konfiguracija:**  
Amiga 4000/040, trdi disk, 16 MB  
pomnilnika, grafična kartica Picasso II.

**Naslova:**  
*Art Department Pro:*  
ASDG, Inc.,  
925 Steward Street,  
Madison,  
WI 53713, USA

*Image FX:*  
Great Valley Products, Inc.,  
637 Clark Ave.,  
King of Prussia,  
PA 19406, USA

Tako izgleda najnovejša GVPjeva pogruntavščina, spodaj pa je ADPro v Workbenchu in v samostojnem oknu.



Andrej Troha

# Še ena napaka na decimalki?

Kaj prinašata Art Department 2.5 in Image FX 1.5

**C**enjeni bralec utegne pomisliti, da smo zadnje čase nekoliko slabše volje, saj nam ni pogodu prav noben nov grafični program. Papir prejšnje številke je trpel pod kritiziranjem Imagina, tokrat pa bomo tacali po zgoraj omenjenih programih. Preberite si zakaj!

## Is this like... art or something? (Butthead)

Nič hudega sluteč davkoplačevalec kupi program, Art Department Professional, po imenu. Navdušen je, saj bo njegova Amiga bogatejša za povsem novo različico tega odličnega programa. Med potjo domov se mu pred očmi kažejo novi efekti, izpiljeni dodatni programi... Čez čas, po uspešni instalaciji, se zanjde pred svežim ADProjem. Žarečih oči brska med operatorji... nič novega... Kaj pa shranjevalniki? Skoraj nič novega?! Nalagalniki? Nič? Nič?!!

Da, dragi bralci, praktično edina novost novega ADProja je uporabniški vmesnik, ki sedaj teče pod Workbenchom in je sestavljen iz štirih glavnih oken. Prednost tega je, da program požre manj grafičnega pomnilnika, toda novi vmesnik je precej bolj okoren od starega. No, tega je moč nekako reinkarnirati z

opcijo Button interface. Prav pride tudi okno, iz katerega je moč zaganjati ARexxove programe, toda to je zmogel že stari ADPro, resda malce bolj po ovinkih.

Tu nekje se omembe vredne novosti končajo. Po programu je natrosenih še nekaj popoli uporabnih novitet, žal pa so večinoma brez uporabne vrednosti. Zato bomo kojci po tem kratkem, razočaranj polnem testu, novo različico ADProja zbrisali in instaliral staro!

## Nazaj h koreninam

Grafični vmesnik je zanimiv tudi pri ImageFX. Je šolski primer, kako naj grafični vmesniki ne bi izgledali. Stvar je namreč tako nepriročna, da se uporabnik kmalu naveliča surfanja po neumno odpirajočih oknih in presedla na kak drug program. To so očitno opazili tudi programerji sami in ImageFXu dodali tudi, ne boste verjeli, okno z ukazno vrstico! A smo se za to boril? Po vseh ikonah, miših, klikanju in podobnim udobnostim naj bi sliko obdelovali prek ukazne vrstice?! In ne le to, tudi pri "grafičnem vmesniku" je treba večino stvari navesti v številkah. Tako je pri efektu Spiral potrebno ročno vnesti natančne koordinate središča spirale. Nobenih miši, oken, krogov... ne! X:120, Y:300.

Tudi ImageFX je moč pognati v Workbenchu, kar utegne prihraniti kak drobec pomnilnika, toda tako izgubimo predpregleno okno (preview), pa še paleto. Neuporabno, skratka. ☹



# Plantafresh

Draže zeliščni bonboni z Bavarske.

Bonboni, ki so osvojili svet.

Ne le zakriva, temveč NEVTRALIZIRA  
vonj po alkoholu, cigaretah,  
česnu, čebuli,  
itd.

*nova!*

*nova!*



Čudovita moč naravnih zelišč, prijeten  
dar za vas in olajšanje  
za vaše bližnje.

distributer:  
**MEDITRADE**

## NAJBOLJ ODTRGAN SPEKTAKEL

V Hali Tivoli se bo predvidoma 16. aprila zgodil najbolj megastičen  
game • skate • BMX spektakel v slovenski zgodovini!

### VSTOPNINE NI!

Zadeva bo trajala od  
poldneva do poznih večernih ur!

Use ostale  
informacije  
sledijo, zato:  
**STAY TUNED!**

Stojko Falk,  
Skate Core  
Collective,  
Snurfclub v živo!



# Commodore

## AMIGA CD32

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

**63.990,00 SIT**

## AMIGA 600 HD 20

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

**43.990,00 SIT**

## AMIGA 1200

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

**63.990,00 SIT**

## AMIGA 4000/30 HD 120 MB

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

**217.900,00 SIT**

## AMIGA 4000/40 HD 120 MB

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

**329.900,00 SIT**

**MONITOR 1084 44.900,00 SIT**

**MONITOR 1940 66.300,00 SIT**

**MONITOR 1942 79.300,00 SIT**

## RAČUNALNIK 486DLC-40

na 6 obrokov že od **250 DEM** dalje

*Ceno so brez 5% PD, PGO Ljubljana. Garancija za vse izdelke je 1 leto.*

ZA RAZNE DODATKE (TRDI DISKI, TISKALNIKI, RAM, TURBO KARTICE, GENLOCKI, MODEMI, SCANNERJI ...) POKLIČITE

**AlfaTech**  
d.o.o.

Slovenija, 61000 Ljubljana, Dunajska 106  
tel. 061 168 41 75

POOBlašČENI ZASTOPNIK PODJETJA Commodore

**ALTECH**  
GROUP computer division

tel. 061 168 23 98

V prejšnji številki smo vas povabili, da pobarvate in okrasite glasovnice. Odkriv je bil ogromen! Med celim hribom glasovnic smo izbrali osemnajst najlepših in jih tudi nagradili. V oklepaju ob imenih so navedene nagrade. Najboljši trije med temi osemnajstimi pa so dobili še podloge za miško z napisom Megazine. To so Bojan Košič iz Poljčana, Rok Reberšek iz Maribora in Izolan Peter Pupovac. Tudi v naslednji številki bomo nagradili nekaj najboljših umetnikov, zato se čim bolj potrudite!

Sponzor  
**aero**



Marko Potočnik, Radovljica: vodenke



David Rusjan, Dobrovo v Brdih: flomastr



Matej Krajnc, Maribor: flomastr



Igor Šavs, Tržič: vodenke



Marko Rodošek, Fram: vodenke



Peter Pupovac, Izola: flomastr



Tanja Krhlikar, Trbovlje: flomastr



Igor Krhlikar, Trbovlje: vodenke



Bojan Košič, Poljčana: flomastr



Matej Garbajš, Horjul: flomastr



Gregor Lovše, Cerklje: flomastr



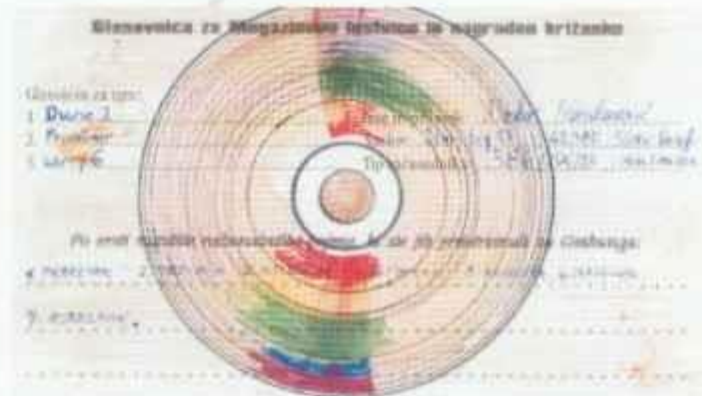
Rok Reberšek, Maribor: flomastr



Zlatko Levačič, Ljubljana: flomastr



Goran Krnac, Koper: flomastr



Bekir Handanović, Slov. Gradec: flomastr



Damijan Lubej, Maribor: flomastr



Matej Stavanja, Kranj: flomastr



Andrej Draškovič, Murska Sobota: flomastr

**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!

Telefona: 1315 356  
1329 186



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

**VABIMO K VPIŠU 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