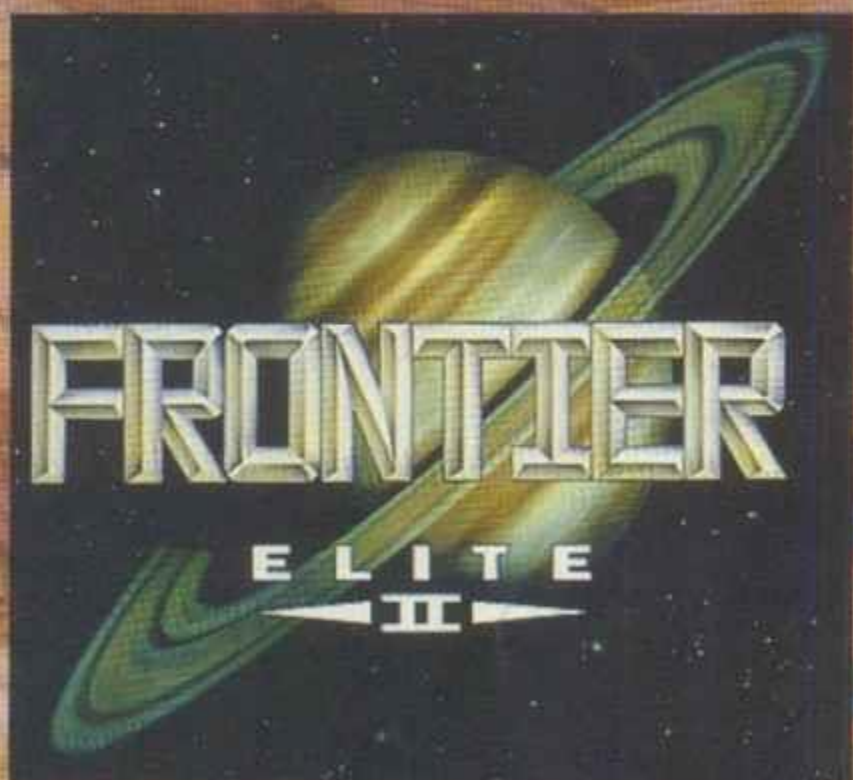


MEGAFAZINI

letnik 1, številka 4, december 1993, cena 250 SIT

IGRA



meseča

AMIGA:

Mega test grafičnih kartic

ATARI:

Klon TT-ja DA's Vektor

OPISI IGER:



**Alone in the Dark, Larry 6,
IndyCar Racing, Sim City 2000
Bloodnet, Shadow Caster**

PRILOGA: Rešitve (Dark Sun, Simon the Sorcerer, Whale's Voyage),
Šola (Arexx Workbench, PC)



uvodnik

Srečno 1993?

Ljudje radi proslavljamo. Pa čeprav le neko sicer čisto povprečno noč, ki je po gregorijanskem koledarju slučajno zadnja v letu. Če bi bila ta noč teden prej ali dva kasneje, bi prav tako glasno in navdušeno slavili. Nemara se vprašamo, kaj sploh proslavljamo. Začetek novega obdobja, kjer naj bi bilo vse boljše in čudovitejše, čeprav se je še dosledno vsakič izkazalo, da je novo leto takšno kot prejšnje - nič boljše, nič slabše? Ali pa konec težavnega, srečnega, uspešnega, katastrofalnega leta, ki je bilo skoraj enako predlanskemu in bo podobno naslednjemu? Kakorkoli že, šampanjec (ali natančneje penec vino) bo spet lil v potokih, ljudje dobo vriskali in se do onemoglosti zabavali, se hudovali nad televizijskim sporedom, pokali petarde in nato s koščki prstov svojih otrok hiteli na urgenco, ter pozabili pisati neštetim prijateljem, katerih voščilnica bo prišla prepozno, da bi bilo še okusno odpisati. Nekateri bodo za novo leto zmrzovali in si kurili z ostanki drevoreda, ali pa prek puškine cevi opazovali Smrt, kako brusi koso za naslednje leto. Nekateri bodo namreč za novo leto tudi umrli.

Novoletni čas je priložnost, da se ozremo nazaj. Iz zmerne oddaljenosti bomo ocenili minulo delo in si zadovoljno pomeli roke ali pa razočarano odkimali z glavo. Nam ste, drage bralke in bralci, pomagali ozreti se nazaj tudi vi. Odziv na anketo je bil nad vsemi pričakovanji in prav razveselili smo se svežih predlogov, želja, graj in pohval. Vseh vaših pripomb žal ne bomo mogli uresničiti, čeprav si to sami najbolj želimo. Naučiti se je pač treba živeti v okvirih možnega, ali pa neplodno in izgubljeno lebdeti v svetu sanj in gradov v oblakih.

Foleg spoznanja, da nas od 21. stoletja loči le še pičlih šest let, je dejstvo o neutrudljivem in požrtvovalnem delu tiskarskega škrata, ki vestno vzdržuje svoj image, naravnost navdušujoče. Kljub temu, da je na stroške Megazina za dva meseca odpotoval v južnoafriške rudnike zlata, je s svojim prenosnim telefonom organiziral skupino zvestih sodelavcev in nam zakuhal pravo svinjarijo. Nekatera ozadja pri opisih iger so daleč od tistih, kakršne smo hoteli. Čeprav smo tiskarskemu škratu grozili s turškimi zapori in mesnim burekom za zajtrk, se nikakor ni hotel opravičiti bralstvu Megazina za svoje početje. Zato se moram, cenjeno občinstvo, opravičiti sam (množica: "Dejte že nehat s tem škratom, banda površna!"). Torej, oprostite.

Za konec pa naj vas še opozorim, da sta naš naslov in telefonska številka spremenjena!

Boštjan Troha

VSEBINSKI

IGRE

Aces of the Deep, Magic Carpet	5
Kratke napovedi	6

IGRE - ZAVRATA

Frontier: Elite II	7
--------------------------	---

IGRE - AKTION



Terminator Rampage	11
--------------------------	----

Sim City 2000	12
---------------------	----

Alien Breed II	15
----------------------	----

Bloodnet	16
----------------	----



Master of Orion	17
-----------------------	----

Alone in the Dark 2	18
---------------------------	----

IndyCar Racing	19
----------------------	----

Global Domination	20
-------------------------	----

Ambermoon	21
-----------------	----

Aces Over Europe	22
------------------------	----



Larry VI: Shape Up Or Slip Out	23
--------------------------------------	----

Theatre of Death	24
------------------------	----

DinoPark Tycoon	25
-----------------------	----

Companions of Xanth	26
---------------------------	----

Shadow Caster	27
---------------------	----

Kasparov's Gambit	32
-------------------------	----

NFC Coaches Football	32
----------------------------	----

IGRE - STRATEGIJA

Speedy Gonzales	28
-----------------------	----

The Lost Vikings	28
------------------------	----

NHLPA Hockey	29
--------------------	----

Top Ranking Tennis	29
--------------------------	----


IGRE - LOGIKA

Prvih petnanjst Megazina	30
--------------------------------	----

Nagradna igra: Gmhung polaga ploščice	31
---	----



O K A Z A L O

Od kretenzmov od dolgočasij, 10. del	33
Novice	34
Poročilo s podelitve nagrad	35
	36
Virusi na Amigi	41
DA's Vektor za Atari	42
Analogna igralna palica za Amigo	44
TrapFax 1.0 za Amigo	45
Eagle - prvi klon Atarija	46
Macmillan Dictionary for Children na CD-ju	47
CD-i Special	48

PRILOGA

REZITVE

Dark Sun	1
Simon the Sorcerer	2
Whale's Voyage	4
Cheat Motel	4
ZA ZAČETNIKE:	
ARexx za začetnike (2)	5
Prvi koraki po Workbenchu (3)	7
Vesela šola PC-ja	8

Razlaga simbolov



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



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



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



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



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

Ustanovitelj in založnik

Pasadena d.o.o.

Direktor

Andrej Klemenc

Odgovorni urednik

Boštjan Troha

Glavni urednik

Andrej Klemenc

Urednik za igre

Andrej Bohinc

Člani uredništva

Primož Škerl

Aleš Petrič

Karmen Čokl

Aleš Novak

Andrej Troha

AD in oblikovalec

Marko Pentek (Medija Desktop Design)

Naslovnica

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

Tehnični urednik

Zvone Kukec

Marketing

Tomaž Zajc

Matjaž Bratoš

tel.: (061) 1332 323

Naročnine in prodaja

Maša Gorše

tel.: (061) 1332 323

Naslov uredništva

MEGAZIN

Celovška cesta 43

61000 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 Megazino uvrščen

med proizvede informativnega značaja

iz 13. točke tarifne številke sezona o

prometnem davku, za katere se plačuje

davek od prometa

proizvedov po stopnji 5%.



KAWAI

CMW
COMPUTER
MUSIC
D.O.O. KRANJ

TRGOVINA

TIPKA

STANETA ŽAGARJA 34 A
Telefon (064) 217 363

BREZ DOBREGA ZVOKA JE VAŠ RAČUNALNIK MRTEV STROJ



MEŠALEC ZVOKA

MX-4S 34.167 SIT

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

ZVOČNI MODULI

XS-1 40.725 SIT

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

OMEGA 96.381 SIT

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



MIDI SNEMALNIK

Q-55 75.070 SIT

SFM format in lasten format, tudi tudi formatiranje, disketnik 3,5", do 100 skladb / disketo, neposredno pisanje in branje (brez LOAD / SAVE), 16 stez, 16 kanalov, multikanalno snemanje, MIDI sinhronizacija z računalnikom

MIDI CENTRALA

MAV-8 20.708 SIT

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

KONTROLNA KLAVIJATURA

MIDIKEY 52.956 SIT

61 standardnih tipk, dinamična tipkovnica, 2 kontrolna kroga za vnos podatkov, nastavljanje do 1000 zvokov, 10 hitrih spominov, 6 dodatnih funkcij, MIDI izhod, 16 MIDI kanalov

AMIGA HARDWARE

NOVO!

AMIGA CD-32:

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

AMIGA 1200, 4000

3,5" Hard disk za A1200, 600

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

Razširitve pomnilnika za vse računalnike AMIGA

Digitalizatorji slike in zvoka za vse AMIGE

Hard disk kont. z ramom za A500 in A2000

Notranji hard disk za AMIGA 600 in 1200

Zunanji hard disk za AMIGA 600 in 1200

Turbo kartica 68030 s koprocesorjem za A1200

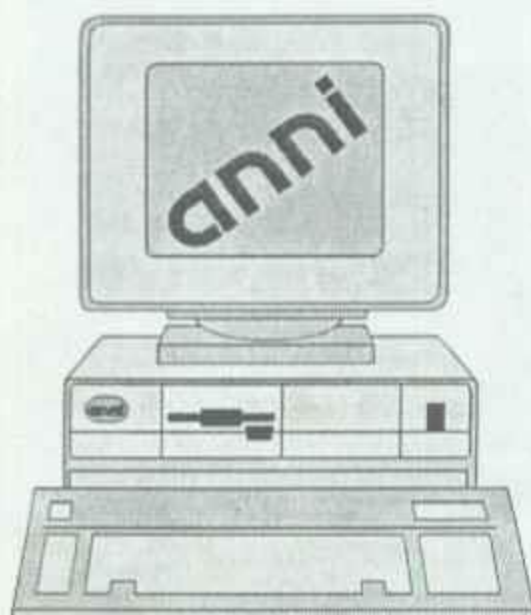
Genlock PAL V 2.0, Y/C ali GUP G-LOCK

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

AMIGA SERVIS
POPRAVILO AMIGA RAČUNALNIKOV
TEL.: (061) 267-632

MIŠKE, MIDI INTERFACE IN DRUGO PO NAJUGODNEJŠIH CENAH!

anni



Posebna ponudba: Mitsumi CD-ROM FX-001 25.860,-
Sound Blaster DeLuxe 11.720,-
Sound Blaster Pro DeLuxe 18.557,-
Sound Blaster 16ASP 29.735,-
HP LJ 4L 104.950,-

NB 486slc-33

Procesor Bondwell

Spomin 2 do 8 MB,
Trdi disk 80 ali 120 MB,
Po želji FAX modem,
Ustrezna kartica

Teža le 2,1 kg,
Dim: 282x297x40 mm

od 218.900

AT 386SX-40

Matična plošča 386SX-40,

Spomin 2MB,

Trdi disk 174MB,

Disketna enota 3,5" 1,44MB,

Super IDE kontroler 25-1P-1G,

Grafična kartica VGA 52k,

Monitor VGA color 1024x768 LR,

Chips Baby ali MT,

Tipkovnica Chicory

le 95.475.-

AT 386DX-40

Matična plošča 386DX-40, 128kC,

Spomin 4MB,

Trdi disk 174MB,

Disketna enota 3,5" 1,44MB,

Super IDE kontroler 25-1P-1G,

Grafična kartica VGA 52k,

Monitor VGA color 1024x768 LR,

Chips MT,

Tipkovnica Chicory,

Niska Genius

le 141.075.-

AT 486DX-33

Matična plošča 486DX-33, 256kC,

Spomin 4MB,

Trdi disk 174MB,

Disketna enota 3,5" 1,44MB,

Super IDE kontroler 25-1P-1G,

Grafična kartica VGA 52k,

Monitor VGA color 1024x768 LR,

Chips Baby ali MT,

Tipkovnica Chicory,

Niska Genius

le 180.200.-

Po ugodnih cenah vam nudimo:

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

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

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



napovedi



Primož Škerl

D očkali smo dan, ko se je potopil Dynamix! Da ne bo nesporazuma - firma še vedno dela s polno paro in ji niti najmanj ne grozi stečaj, toda njeni programerji so se poleg ogledovanja nebesnih prostranstev odločili zdaj poškiliti še v čudoviti modri svet pod morsko gladino.

Za odličnima letalskima simulacijama Red Baron in Aces of Pacific je prišla na vrsto še simulacija nemške podmornice Aces of the Deep. Trenutno zadnja člani- ca družine Aces of XY je postavljena v čas 2. svetovne vojne, ko je Hitler s svo- jo Kriegsmarine poizkušal potopiti ladje, ki so iz ZDA v Anglijo prevažale suro- vine.

To mu je nekaj časa tudi uspevalo, vendar so se nemške podmornice kaj hitro prelevile iz lovca v plen, ko so se ladje zdru- žile v konvoje, katere so spremljala letala in z ra- darji opremljeni torpedni čolni.

Do sedaj je to tematiko povohal le Wolfpack, ki pa je bil kratkega diha zaradi astmatske kvalitete. Aces

of the Deep je že na pogled podoben ostalim Dynamixovim stvaritvam: po stari navadi lahko izbirate med vadbenim načinom ali posameznimi nalogami, pravim morskim volkovom pa je na voljo tudi celotna kampanja, od začetka do konca vojne! Tudi igra sama ima pokazati kar nekaj novosti. Ladje niso narisane, temveč so vestni 3D vektorski modeli, ki plovejo po valovitem (l) morju, ki je odvisno od trenutnega (simuliranega) vremena. Tudi sovražniki niso več le zarjaveli torpedni čolni, nesposobni ujeti karkoli hitrejšega od plavalca. Na vas se spravi poleg novih in okretnih ladij, oboroženih z globinskimi bombami, tudi letalstvo, ki z višin lahko izvede nenaden, boleče natančen napad. Igra je opre- mljena s preko dvajsetimi različnimi digitaliziranimi zvoki, od streljanja s torpe- di in zadetkov ladij do pokanja trupa ob naraščanju tlaka pri potapljanju.

Pri Dynamixu pa že razmišljajo o prihodnosti. V pripravi so dodatne diskete z novimi operacijami, komur pa tudi to ne bo zadostovalo, si bo z dodatnim programom za sestavljanje operacij lahko omislil nov potek vojne.

Kleni programerji pa so vseeno naleteli na oviro: zimski led je še predebel, da bi Aces of the Deep izplul, zato bo treba počakati do pomladne otoplitve. Tedaj pa - Cev ena, pripravljena za strel! ▲



Na sliki je hiša, ki bo gostila igro **The 7th Guest II: 11th Hour**. V njej bo strašilo, da se bo kar kadi- lo. Čez kakšne uganke se boste morali podati v drugem delu, bo- ste lahko prebrali v eni naslednjih številc Megazina. Do takrat pa - kupite CD-ROM, če ga že niste!



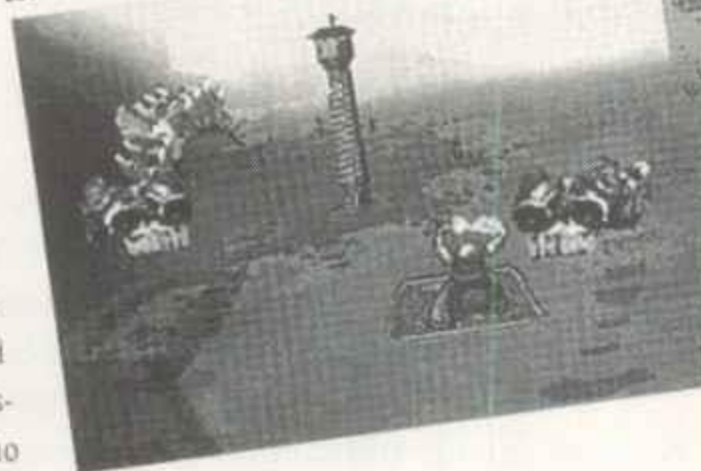
Primož Škerl

Magic Carpet

P ri Bullfrogu so se očitno odločili, da bodo programirali le še igre z original- no zasnovo. Po Poulousu, Powermongerju in Syndicate je na vrsti simula- cija letenja s čarobno preprogo! To, kar ni uspelo modernemu človeku, namreč leteti brez težkega letala, ki vas obdaja, je uspelo kalifu Harunu al Rašidu, ki je s svojimi čarovnijami in Alahovo pomočjo pripravil navadno perzijsko preprogo do šviganja po nebu. Igra, kateri je zagotovo botroval uspeh Disneyeve risanke Aladdin, je arkadne narave. V njej se podite po vsem svetu, preko peščenih pokrajin iz tisoč in ene noči, oceanov in mrzlih severnih gozdov ter preganjate zlo v različnih oblikah.

Magic Carpet je po- podobna prastari Space Harrier, le da je bolj razgibana in grafično do- vršena. Čez večino ekrana se razleze 3D pogled na pokrajino z vezirjem v ospredju, zemljevid obmo- čja z vrisanimi najbližjimi sovražniki pa ostane stis- njen v vogal. Vezirjevo edino orožje je magična ognjena krogla, nepogrešljiva v borbi z demoni. Ideja za igro je prej povožena kot klasična, vendar je realizacija tista, ki vas bo prikovala pred zaslon za dolge ure. In še termin: vezir bo priletel v našo deželo v družbi z lastovkami, ko se začne pomlad. ▲

Letite z Aladinom.





napovedi

Dragi Božiček, spoštovani Dedek mraz, prinesi mi...

Software 2000:

CHRISTOPHER KOLUMBUS

Ponovno odkrivanje Amerike



HÖHLENWELT

Tekstovna (hura!) pustolovščina v stilu Hexume

PIZZA CONNECTION

Mafijsko-gostinjska naveza



DEATH OR GLORY

Strategija ali FRP?

CROSSFIRE

V navzkrižnem ognju med CD32 in Amigo 1200

Ikaron:

MAD NEWS

Parodija na parodijo Mad TV

ZEPPELIN

Simulacija letenja s cepelinom

HATTRICK

Managerski nogomet, ki bo raztrgal vratarjevo mrežo



Ocean:

MR. NUTZ

Risanka o veвериci vrečarici

Domark:



MARKO'S MAGIC FOOTBALL

Soccer Kid ml.

KAWASAKI SUPERBIKES

Jahalna šola na 500-kubičnih motorjih

FLIGHT SIM TOOLKIT

Ustvarite sam svoj Flight Simulator!

Factor 5:

NEUTRALIZOR II

Tajni projekt po načrtih legendarnega Defenderja

TURRICAN CD

Vsi nerekiclranimi odpadki težke industrije na enem CD-ju!

Magic Bytes:

PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE

Kdo je rekel, da učenje matematike ne more biti zabavno?

BUNG!

Halo, sestral!

Kako brat?

(Igra nima veze z Alan Fordom!)



Max Design:

DER CLOW

Klovn ni smešen, če je preoblečen v gangsterja

TOURISTS

Igra za vse, ki nimajo denarja, da bi prepotovali svet

Cyberdreams:

CYBERRACE

Še ena VR/ZF Cyber varianta



MicroProse:



IMPOSSIBLE MISSION 2025

Predelava stare uspešnice z 8-bitnikov



TINHEAD

Ljubka arkada z metamorfnimi robotki

Blue Byte:

BATTLE ISLE II

Zaključek tretje svetovne vojne



Psygnosis:

DRACULA

Pripravite česen, ogledalo, žegnano vodo in križ...

CLIFHANGER

Ali si bo Silvester Stallone še enkrat zlomil nogo?

BRION THE LION

Pustolovščine strašnega levčka Briona



PERIHELION

Psygnosisov drugi FRP bo - pazi to! - popolnoma monokromatski!

Sierra On-Line:

A 10 II

Helikopterska odisejada

ACES OVER KOREA

Zračne travme Američanov nad Vietnamom

FSP: SOCCER

Tapravi, evropski nogomet

PHANTASMAGORIA

Hooooooorrrrrr pustolovščina!

Accolade:

SIR CHARLES BASKETBALL

"I love to play basketball. I love to have fun, and I love to win!"

MAN ENOUGH

Kako osvojiti dekle svojih sanj?

UNNECESSARY ROUGHNESS

Še ena nepotrebna simulacija ameriškega nogometa

Silmaris:

ROBINSON REQUIEM

FRP v stilu: "Sam na pustem otoku"



Najbolj originalna reklama za igro leta!

DAVIS CUP WORLD TOUR

izdava

Boga mi, dobra ritka...

Primož Škerl

FRONTIER ELITE

100.000.000.000 zvezd v glavi nekega Davida

Če ste brali knjigo Douglasa Adamsa "Resta-
vracija ob koncu vesolja" (druga med štirimi
zvezki Štoparskega vodiča po galaksiji. Za-
mujate najlepše trenutke v svojem življenju,
če je še niste prebrali...), se mogoče spominjate, da so
Zaphoda vtaknili v Vrtine totalne perspektive, napra-
vo, ki človeku v možgane vsadi podobo celega vesolja
z njegovo neskončnostjo vred. Seveda se je vsakomur
strgalo, razen Zaphodu..., vendar to je že druga zgod-
ba. Važno je, da je podoben udar poizkusil izvesti tudi
David Braben, avtor kultne igre Elite, ki je bila pred
osmimi leti najbolj kriva za povečano potrošnjo kave
na našem planetu. Osmim sistemom zvezd, po kate-
rih so starejši bralci kot piloti Cobre Mk3 preganjali
pirate ter trgovali med planeti, je v Frontieru dodan še
preostanek galaksije.

Vsem, ki ste ravnodušno sprejeli prejšnji stavek,
naj povem, da ena sama galaksija sploh ni tako
nedolžna reč, kot se zdi. V njej je namreč 100 milijard
(enica z enajstimi ničlami) sistemov. To v praksi

jo najnovejšim dognanjem astronomov. Ne morem si
kaj, da se na tem mestu ne bi spomnil tistega, ki se je
preklete namučil, preden je vse podatke vnesel v
računalnik. Stavim, da ta "nekdo" sedaj hodi ponoči z
zaprtimi očmi, da ne bi videl zvezd, in bruha ob bese-
di "galaksija". Toliko o "terenu", na katerem se odvija
igra. Da pa to ni edina kiča-
sta stvar v igri, je poskr-
bljeno s strani založnika, ki
je v škatlo poleg disket
skril še tri zvezke po
približno 60 strani in
ogromen zemljevid ne-
posredne Zemljine soses-
čine, ki pa v praksi ni
preveč uporaben, saj je
na njem premalo zvezd.

Igra sama je vse-
binsko popolno na-

daljevanje prvega dela z
nekaj izboljšavami. Piše se leto
3200. Končuje se prvo tisočletje
premirja med Federacijo, katere
ustanovitelj je Zemlja, in Imperi-
jem pod vodstvom Achenarja.
Kot eden izmed nečakov pre-
minulega Petra Jamesona dobite
del njegove zapuščine: dokaj hi-
tro in majhno ladjo ter 100 kredit-
tov. Cilj igre je zaviti v gosto me-
glo in je odvisen od vas samih:
če ste pohlepni, vas bo vodil
materialistični nagon, plemenite



"Kam drviš? Hja, na koncert od Mlečne ceste hitimi!"

pomeni, da v petih minutah po-
spešenega premikanja po raču-
nalnikovem zemljevidu (ne pra-
vega letenja!) iz našega sončnega
sistema, potisnjena v zaplotje
galaksije, prispete malo manj kot
do njenega središča. Za celotno
gomilo zvezd in vse kose skal, ki
krožijo okrog njih, se morate zah-
valiti Davidovemu hobiju - astro-
nomiji. Večina nam bližnjih
zvezd je zato poimenovana s pra-
vimi imeni, vsi planetni sistemi
pa so zasnovani tako, da ustrezajo



Šele ko takole krožim okoli velikih orbitalnih postaj, se zavedem, kako majhen sem...



Računalnik: PC, Amiga, ST
Tip: arkadna
pustolovičina
Založnik: Konami



Ali bodo kolosa zdržala
pritisk ob pristanku?

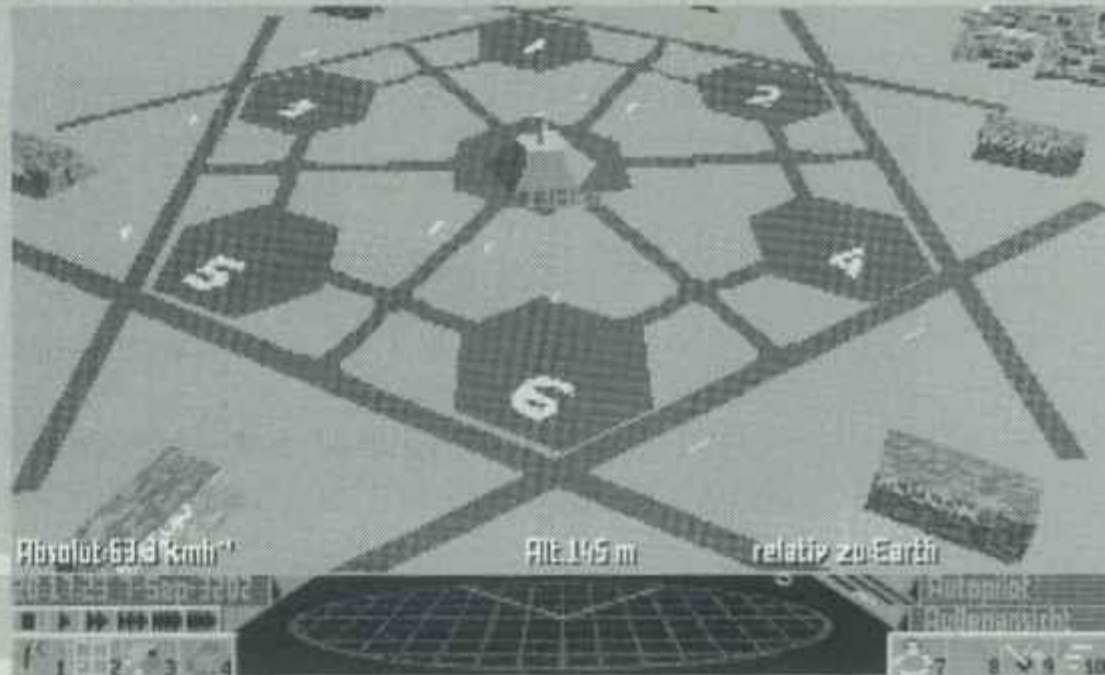


"Po Elite - Elite!" Ta, na novo obklesana verzija komunističnega "Po Titu - Tito!" pove vse. Za ljudi, katerim srce ne da, da bi prešpali preostanek svojega življenja na zapečku ter netragično preminili v visoki starosti, je Frontier prilivanje olja na žerjavico, ki je počasi tlela zadnjih osem let. Skočite v ladjo in napolnite tank z gorivom - Frontier vas pričakuje!

duše pa se bodo trgale za slavo v obliki nazivov in odlikovanj. Najbolj priložljiva je seveda srednja pot. **ČE STE PLEMENITA DUŠA. NASLEDNJI ODSTAVEK IZPUSTITE!**

Le kaj bi z vami, materialisti? Očitno vas bodo nagoni preživeli, saj si niti v 33. stoletju življenja ne da predstavljati brez žvenketa novcev. Novce so sicer zamenjale plastične kartice, in podobna navlačka, a poanta je ostala ista.

Skratka, kmalu boste ugotovili, da je 100 kreditov boljše kot nič, ne pa veliko boljše. Torej je treba najti samo zlato jamo, iz katere boste zajemali. Načinov je več. Kot pogodbeni sodelavec se lahko pridružite vojski in zanjo opravljate vse mogoče posle. Ti segajo od prevoza formularjev pa vse do opravljanja tajnih misij in so seveda različno ovrednoteni. Toda na začetku vas vojska sploh noče povohati, saj ste "nobody", zato bo treba začeti kje drugje. S trgovanjem, na primer. Vsak planet v



UNIX sistem vas pozdravlja!

lahko pa postavite tudi rudarske stroje na več planetov in jih pozneje pobirate. Na tem mestu bi rad pozdravil vse, ki so zaradi svoje čiste duše preskočili prejšnji odstavek ter jim zaželel še mnogo zdravih let v pošteni službi. Kljub najboljšim namenom pa se morajo zavedati, da brez kančka pokvarjenosti ne bo šlo, torej kar leno si preberite prejšnji odstavek in potem nadaljujte tu.

Če se še spominjate dobre stare Cobre Mk3, edine ladje, ki vam je bila v Elite na voljo, boste v Frontierju prijetno presenečeni. Čaka vas nič manj kot 29 različnih ladij. Med njimi zevajo velike razlike, tako da lahko tudi najbolj izbrični najdejo "svojo" ladjo. Na razpolago so vam dirkalni enosedi čolnički, ki dosegajo nore hitrosti in se obračajo skoraj na mestu, imajo pa le nekaj ton tovornega prostora. Na koncu seznama so kolosalne tovornjake z nekaj tisoč tonami prostora in minimalno hitrostjo, za upravljanje in obrambo katerih pa potrebujete množico ljudi. Vse te ladje si lahko opremito po svojih željah in globini denarnice. Izbirate

lahko med različnimi laserji, vodenimi izstrelki, motilnimi napravami, potniškimi kabinami, pogoni ladij različnih moči ipd. Seznam vseh dobrot presega 60 artiklov. Vsak kos opreme po novem zavzema del tovornega prostora ladje.

Tehnično je igra narejena mnogo bolje kot njena predhodnica. Sicer še vedno kraljuje že ostarela vektorska grafika, katero so pomladili s teksturami (samo verzija za PC). Vse ladje so natančno izrisane, ravno tako tudi vesoljske postaje, ki niso več podobne dedekadrom, temveč imajo različne realistične oblike, npr. kolesa iz Odiseje 2001. Novost je tudi pristajanje na planetih samih, ki imajo oblake, hribe in mesta. Popolnoma razočarajoča pa je glasbena spremljava. Poleg Straussovega valčka je sicer res na voljo še prgišče drugih skladb, vendar je to prva igra, v kateri se piskanje pecejevega zvočnika lahko kosa s piskanjem 16-bitne zvočne kartice. Popolnoma spremenjeno je krmiljenje, ki je sedaj podobno tistemu pri letalskih simulacijah. Največji šok boste zagotovo doživeli po ogledu dolžine igre na trdem disku. Ne vem sicer, kako jim je uspelo stlačiti celo galaksijo v piškavega 0.6 MB, pojasnjuje pa vsaj (ne)kvaliteto glasbe. ▲

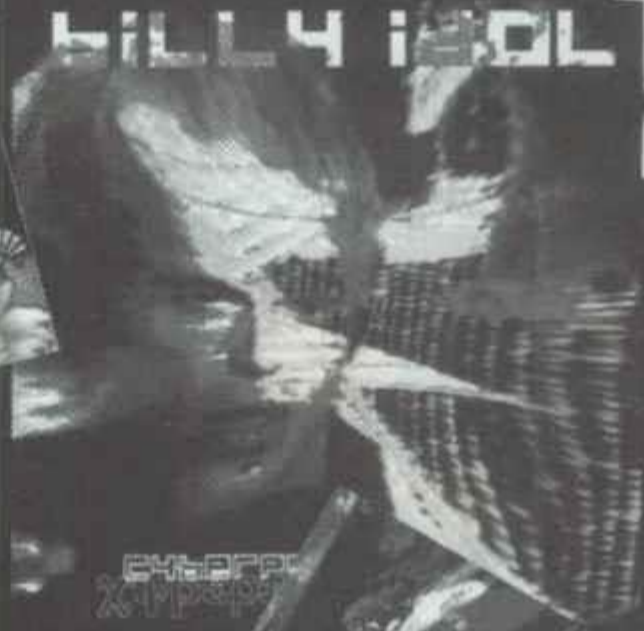
Vesoljski trgovci zaajo biti še bolj oderuski od Židovi!



Na koncu vam bo jasno, zakaj je Han Solo v Vojni zvezd dejal: "See you around the galaxy!"



Priporočamo!



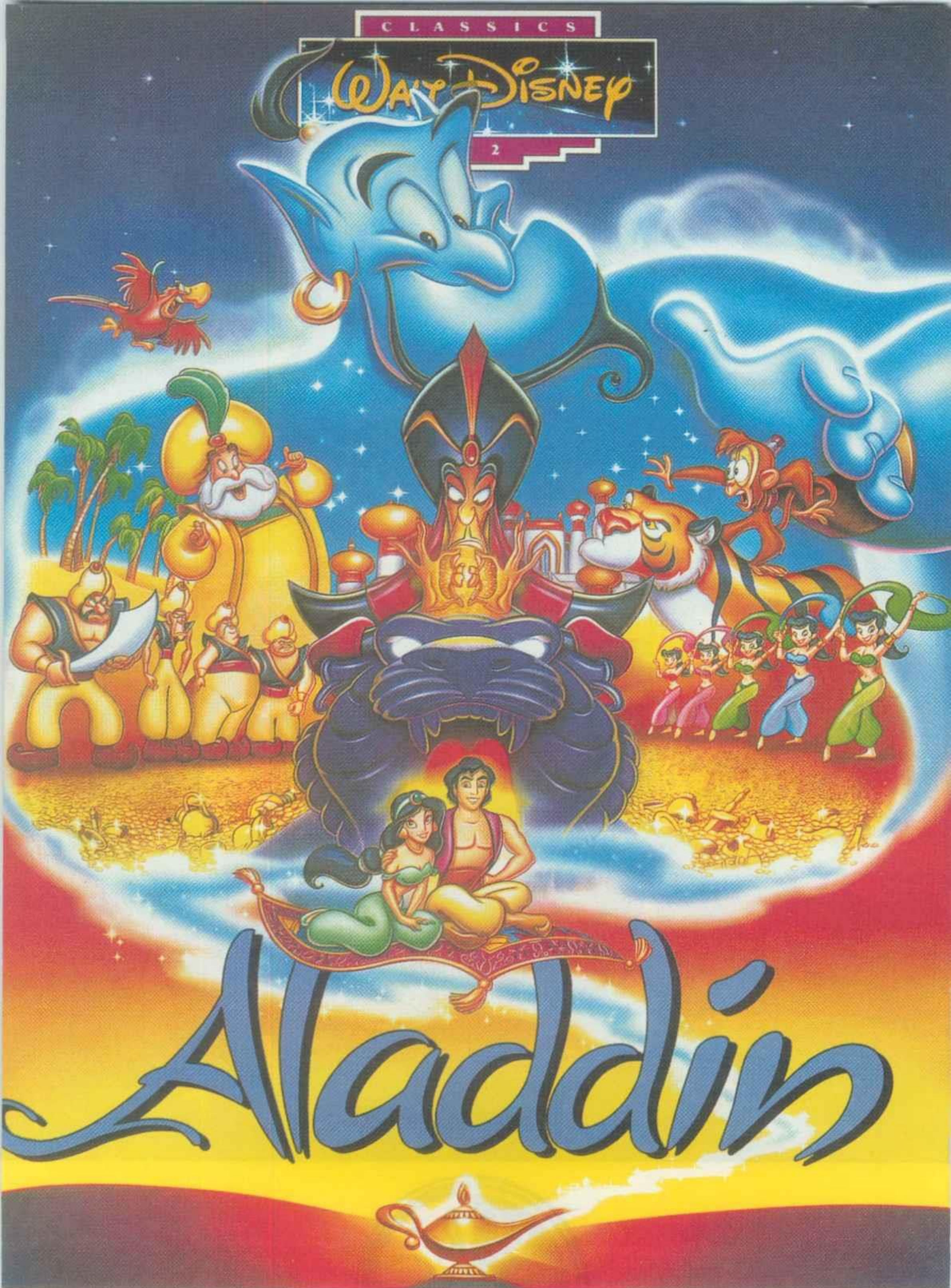
61000 Ljubljana, Resljeva 2

BREZPLAČEN KATALOG · MOŽNOST PRODAJE PO POŠTI

CLASSICS

WALT DISNEY

2



Aladdin

LJUBLJANSKI KINEMATOGRAFI



Aleš Petrič

THE TERMINATOR RAMPAGE

Kardinalen masaker

Neznana in neugledna založniška hiša Bethesda softworks je pred časom izdala igro Terminator 2029, ki pa je bila tako bedna, da o njej ni bilo vredno izgubljati besed. Njen uradni naslednik, Terminator Rampage, z izboljšavami ni imel težkega dela. Skopiral je stari Wolfensteinov recept, se naličil z dobrimi zvočnimi učinki ter poklical na pomoč celo hordo sovragov in različnih orožij.

Kot ponavadi, smo se tudi tokrat znajdi na napačnem mestu ob napačnem času: v pravkar na silo vseljeni rezidenci računalniškega sistema Cyberdyne. V prvem bojnem planu je spet orbitalna platforma Skynet, ki je bila v T2029 sicer že uničena, vendar so jo programerji za potrebe igre s popolnoma zmešanim scenarijem zopet potegnili iz naftalina. Takole je bilo: naš stari znanec John Connor je s sodelavci zmešal štrene ubogim mehurčkom nultege časa. Rezultat je bil pojav sekundarne realnosti, oz. alternativne resničnosti, katere lastnost je, da je v bistvu sploh ni, v imaginarni časovni ravnini pa obstaja! Stari je stvar zamočil, zdaj pa naj se drugi ukvarjajo z mehurčki!

Po uvodu, ki na SoundBlasterju, 250 W ojačevalcu in 160 W zvočnikih izzveni precej prepričljivo, vas napade glavni menu. Program vas pobara tudi po imenu. Na to informacijo se kasneje pripnejo vse shranjene pozicije, zato si svoje ime vsekakor zapomnite (napišite si ga na čelo!) ali pa (v skrajnem primeru) vprašajte mamo. Morebiten pobeg s tipko Esc vam prepreči pomožni menu, kjer prebivajo nastavitve krmiljenja, glasnosti zvočnih efektov in glasbe, ter opcije za odklapanje tal, stropa in detajlov. S slednjimi opcijami lahko igro občutno pohitrite. Tipke od F1 do Fn služijo za uporabo mitraljezov in drugih sredstev prisile.

Po opravljenih formalnostih se znajdete - kdo bi si mislil! - na prvi stopnji. Na začetku ste oboroženi le s patetično pištolo znamke Beretta, ki jo ob prvi priliki zamenjajte za kaj bolj konkretnega. Za različne nasprotnike so primerna različna orožja - pump shotgun se npr. odlično obnese proti robotom s kravata-mi. Dobava nabojev je žal skrajno neredna. Informacije o njihovem številu ter stopnji, točkah, izbranem orožju, zdravstvenem stanju (H) in obrabi oklepa (A) se gnetejo v levem delu zaslona. Na desni sameva zemljevid s koordinatami lokacij, ki ga lahko iz neznanega razloga s tipko M tudi izključite. Poleg očitne pomoči pri orientaciji ima zemljevid še eno dobro lastnost: ob stečanju s sovragom se njegov prikaz spremeni v sliko nasprotnika, ki ga imate na muhi. Vse to bi seveda bilo čisto brez haska, če ne bi bilo na levi strani stolpca s sovražnikovo energijo, ki vam kaže, kdaj bo sovrag odšel v pekel. Edina slaba lastnost zemljevida je, da je tako grozobalno ogromen. Če ste se do sedaj tešili z upanjem, da vam vseh 32 stopenj res ne bo potrebno natančno preiskati, ste se krepko uštel. Samo beganje po hodnikih bi kmalu postalo na smrt dolgočasno, zato so programerji v zgodbo vrinili še lov za 14 deli ultimatnega orožja (le kateri kreten ga je raztrosil po celi stavbi?!), potrebnega za finalno dezinfekcijo. Naprava sliši na ime Phased plasma cannon, njegove sestavne dele pa si lahko ogledate s pritiskom na tipko V.

Igranje sestoji torej iz sistematičnega preiskovanja hodnikov in pobiranja novih orožij, municije ter zdravil brez receptov. Strelivo je na prvih stopnjah tako redko kot žabe z zobmi, kasneje pa odstranjene nadloge puščajo za seboj že cele saržerje. Na višjih stopnjah potrebujete za aktivacijo dvigal posebne "kreditne" kartice, kar z drugimi besedami pomeni, da boste morali pomoliti svoj nos prav v vsak kot.

Preden Terminatorja zadržam z diska in ga pošljem v softverska nebesa, naj povem, zakaj bom to storil. Grafiki se vidi, da korenitih sprememb ni doživela že od starega ata Wolfensteina naprej - ob približevanju objektom se ti še vedno veselo razbijajo na velike klade. Vse kaj drugega bi lahko rekel za zvok, ki se ob vsakem spopadu agresivno spremeni, tako da kmalu pričnete nevrotično mitraljirati po ubogih stenah in si v glavi pritrjevati: "Ziher je ziher!" Torej - če želite prihraniti strelivo, ugasnite zvočnike!

Računalnik: PC
Tip: akcijska igra
Založnik: Bethesda Softworks



Terminator Rampage je igra, po kateri bo vaš monitor moker od sline, miška potna, vaši starši pa se bodo zbegano spraševali, zakaj se njihov otrok s srepim pogledom sunkovito ozira okoli sebe in pri štirinajstih letih spet moči posteljo.



Veliki Arnie:
To be or not to be?...
Not to be! Dammm!

13





opisi

Računalnik: PC, MAC
Tip: strateška igra
Založnik: Maxis

Nobena od Maxisovih iger ni dosegla slave Sim Citya. Sim Earth in Sim Life sta trpeli za kroničnem pomankanjem dejanskega cilja, ki ga je bilo treba doseči. Lahko ste ju igrali celo večnost, a vendar ste vselej obtičali na stopnji eksperimentiranja. Nekje vmes je pristal Sim Ant, v katerem ste se morali v vlogi mravlje preko dvorišča razseliti po celi hiši, igri A-Train (gradnja železnic) in Sim Farm (razvoj kmetije) pa v bistvu nista prinesli nič novega.



Andrej Bohinc

Sim City 2000

Išče se novi župan (za gradnjo mesta prihodnosti)

Sim City, prva Maxisova igra iz dinastije Sim, je nedvomno ena izmed najbolj genialnih stvaritev programerske domišljije v zadnjih nekaj letih. Njegova ideja je hkrati tako očarljivo preprosta in strašno zakomplicirana, da je bil Sim City kriv za več neprespanih noči kot katerikoli druga igra poprej. Njegove kasnejše imitacije (MoonBase, Lunar Command) se niso kaj prida obnesle, pustil pa je močan pečat v nadaljni proizvodnji Maxisovih softverskih igrčk. Zdaj so ga Maxisovci temeljito prenovili in oblekli v nova oblačila, ki naj bi zdržala tja do leta 2000...

Sim City the prvi

V originalnem Sim Cityu ste dobili v roke parče ozemlja, na katerem ste morali zgraditi čim bolj cvetoče mesto. Začeli ste s fiksno vsoto kapitala, s katerim ste morali ustvariti različne dele mesta, jih povezati s cestami in železnico ter jim zagotoviti zadostne količine elektrike. Vaše mesto je moralo postati čim bolj prijetno za življenje. To je privabljalo vedno več ljudi in povečalo priliv denarja v vašo blagajno. Če ste vlekli napačne poteze, so se ljudje preprosto odselili drugam.

Srečevali ste se z ekonomskimi in logičnimi problemi, svoje so pridale še naravne katastrofe (požari, poplave, viharji in celo obiski Gozdille), ki so uničevale sadove vašega dolgotrajnega dela tako, da ste morali za popravila odšteti še tistih nekaj zelencev, ki ste jih krvavo privarčevali za izgradnjo športnega dvorane ali mestnega parka.

Kaj je ostalo enako?

Še vedno ste župan, ki hoče iz kupa blata narediti zlato jamo. Še vedno gradite, rušite in se borite proti nesrečam, ki vam jih prinaša kruta usoda ter živite v mislih na dan, ko vam bo uspel veliki met.

Kaj se je spremenilo?

Skoraj vse, od načina igranja, do moštva novih opcij in nivoja zahtevnosti (Sim City 2000 je stokrat bolj zakompliciran!). Toda najbolj očitno se je spremenil pogled na deželo, ki jo razvijate. Grafično je program zelo napredoval. 3D izometrična perspektiva v treh povečavah je novost v Maxisovih produkcijah. Za nameček se igra odvija v 256 barvah, nivo zemlje pa lahko sedaj tudi dvigate in spuščate (tako kot v Populousu). Grafičnim detaljom je namenjeno več pozornosti: vidne so signalne luči ob pristajalnih ste-

zah in lučke na semaforjih v križiščih, letala in helikopteri puščajo za seboj senco, velik je tudi razpon stavb (zapori, muzeji, šole, observatorji...). Igra zato zahteva vsaj PC 386 s 4 Mb RAM-a.

Urejevalnik ozemlja je že vgrajen, novih je tudi nekaj naravnih katastrof, predvsem pa so novi cilji. Ne zadostuje več, da samo zadržite nizko stopnjo kriminala in davkov, odpravite prometne zamaške in onesnaženje. Prva na prioriteten lestvici je izobrazba! V vsako hišo morate poleg elektrike napeljati še tekočo vodo. Zato morate zgraditi celo vodovodno omrežje. Večje zgradbe so že opremljene z lastnimi črpalkami, vendar jih morate med seboj povezati, da bo sistem deloval. Da, zdaj je možen tudi pogled pod zemljo! Kot da že na planem ne bi bilo dovolj dela, lahko postorite kaj tudi v "deželi krtov". Z izgradnjo podzemne železnice drastično zmanjšate gnečo na cestah, hkrati pa tvegate z velikim številom nesreč, če zanjo ne odmerite zadostno količino vzdrževalnih sredstev. Meščani niso odvisni od ene same vrste energije. Izkorščate lahko sonce, veter, hidroelektrarne, plin, nafto, trda goriva...



Mesto sanj? Še ne!

Denar iz mestne blagajne morate razdeliti na več področij, ki se še nadalje delijo (izobraževanje na šole in fakultete, promet na ceste, železnico, mostove in tunele, ipd.). Najbolj zanimivi so socialni programi (Community Programs), izbirate med štirimi glavnimi: finance (davčna politika, legalizacija igralnic, uvedba plačanega parkiranja), izobrazba (boj proti mamilom, program načrtnega opismevanja), varnost in zdravje (prostovoljni gasilski odredi, prepoved kajenja na javnih mestih, gradnja zatočišč za brezdomce), napredek (propaganda turizma, pobratena mesta, karnevali) in ostalo (gradnja parkirnih hiš, uvedba proste mulkerane cone...).

To so le nekatera gola dejstva tega "šolskega" programa za gradnjo mest. O strategiji razvoja bi lahko napisal celo bukvo, sicer pa ima dandanes že vsak svojo vizijo prihodnosti. Sim City 2000 bo zagotovo razveselil številne ljubitelje strateških iger, ki bodo igro pospremili z eno samo besedo - klasika! ▲

SPOZNAJMO VELIKANE PRADAVNINE

**VSAK TOREK
NOVI**



DZS

DINOZAVRI

ŽE V KNJIGARNAH IN KIOSKIH

aero

**ZA SVET
RAČUNALNIKARJEV**

TIX

samolepilni papirni bloki

BOEDER

disketni mediji in pripomočki

PISALNI TRAKOVI

*za printerje, pisalne stroje,
kalkulatorje in OBNOVA
IZTROŠENIH*

LEPILNI TRAKOVI

*obojestranski, potiskani,
prozorni,...*

BARVE

*tempere, vodenke, prstne,
za tekstil*

TCO

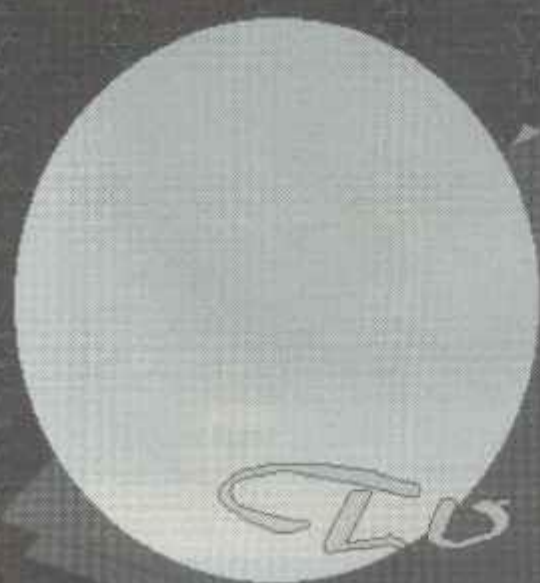
mavrica pisal

AERO

**V VSEH DOBRIH
TRGOVINAH
IN V AERO
PRODAJALNAH
V CELJU
IN ŠEMPETRU
GORICI!**

aero

AERO, d.o.o., Celje
Ipavčeva 20, 63000 CELJE
telefon: 063 31 112
telefax: 063 34 304



GLU

Šiška

59 88 kanal

KABELSKA

**TELEVIZIJA
RADIO ONIX FM**



opisi

Andrej Bohinc

Brutal Sports Football

Nogomet brez rdečih kartonov

Računalnik: Amiga, PC

Tip: nešportna simulacija

Založnik: Millennium

Ne vem zakaj, ampak vsi športi prihodnosti vedno bolj in bolj povečujejo brutalnost in nasilje. Geslo "važno je sodelovati" je v tovrstnih igrah že zdavnaj izgubilo svoj pomen. Nadomestil ga je slogan: "Važno je zmagati, in to na kakršenkoli način!" Brutal Sports Football v tem smislu nadaljuje tradicijo Speedballa in podobnih umotvorov futurističnih iger brez pravil, ki za besedo

navijači mečejo na igrišče. Hitronogi zajček vas obdari z nadnaravno hitrostjo, želva vas spremeni v polža, paket ognjenih bomb vam očisti pot do gola, blok ledu zamrzne nasprotnikovega igralca, meč pa - ah, so moja poslastica! Za njih sem "izumil" posebno taktiko: žogo pustim ležati na tleh in počakam, da se po njej stegne nasprotnik, potem pa seck, seck! Sočen zamah je zanesljiv znak, da je nekdo postal za glavo krajši.

Kljub vsem naštetim grozotam, ki se odvijajo na igrišču, na katerem je na koncu vedno več krvi kot blata in trave, je privedel igre še dokaj športen in se šele v drugi polovici sprevrže v "ne boj, mesarsko klanje!" Tudi končne rezultate objavijo primerno - ne točkujejo le golov, ampak tudi odbite butice! BSF ponuja igranje v ligi skupaj z drugimi petimi moštvi (na voljo so kode za shranjevanje položaja), pokalu ali pa samona eni "neprijateljski" tekmi. Med tekmovanjem v ligi imate tudi prost vstop v "karanteno", kjer lahko igralce za primerno denarno nadomestilo napojite z energijo, mrtvim pa prišijete glave. Tudi kar se tiče sistema upravljanja igralcev, BSF zadovolji vse izbircneže. Sprva se boste kot popoln začetnik najbrž odločili za popolnoma avtomatski sistem krmiljenja (lock-on), ko pa boste pridobili nekaj izkušenj in bi radi vodili samo enega igralca, lahko preklopite na čisto individualen sistem preklapljanja med igralci. ▲



Kaj svetuje modri Janez? Napad je najboljša obramba!

Ko vam nasilje v tej igri presede...

Brutal Sports Football je šele prva lastovka v jati Brutal Sports. Kmalu pride na spored BS šah, domine, pa Človek ne jezi se...

fair-play še slišale niso. Tudi tokrat je predvami en sam cilj - spraviti žogo v gol! Na kakšen način, je odvisno od vaše iznajdljivosti, ali bolje rečeno, od plod nedomišljije avtorjev te igre. Ti so si tokrat omislili, da enkrat za spremembo ne boste tekli proti голу v nedogled, ter se ne boste dolgočasili ob prekinitvah. Zakaj pa ne? Enostavno zato, ker je igrišče prepravljeno z osemnajstimi na nož nastrojenimi grobijani, ki vam še zdaleč ne dopuščajo kakih daljših sprintov, da o prekinitvah, ki jih zaradi "liberalnih" pravil ta igra sploh ne pozna, niti ne govorimo! Tekma traja fiksnih pet minut, oziroma dokler ostane na igrišču še kaj živih igralcev. Ja, tako preprosto je to. Če ne morete zmagati zlepa, enostavno pobijete vse nasprotnike, pa konec besedi! (To morate storiti tako ali drugače, če je izid neodločen.) Pri tovrstni "masaži" nasprotnikov pridejo še kako prav številni pripomočki, ki vam jih zvesti



13



Filozofsko vprašanje: Kaj bodo v prihodnosti počeli sodniki?

KONDICIJA

15CD4 HEX

1976C kHz

RADIO
STUDENT
LIUBLJANA

DVOJIŠKEGA

89.3 IN 104.3 MHz

SISTEMA

VSAK
TOREK
TOČNO
OPOLDNE

Andrej Bohinc

ALIEN BREED II

V vesolju nisi nikoli sam...

Znanega reka, ki se ga držijo vsi alienofili in drugi manijaki, ki za prosti čas iščejo nesrečo po sumljivo zapuščenih vesoljskih postajah, polkovnika Johnson in Stone očitno še nista v celoti dojela. Če bi bila pametna, ne bi nikoli in za noben denar ponovno sprejela vloge iztrebljevalcev alienov, ki so jima jo naprtili fantje iz Team 17.

Pametnjakoviča sta se pred devetimi leti komaj rešila iz objema smrti krvoločnih alienov. Spomini na ta neljubi dogodek se še niso dobro polegli in puškine



Mini...

cevi se še niso dobro ohladile, ko so na Zemlji ugotovili, da so se alieni v bazi X na planetu Y spet nevarno razmnožili. Restriktivno populacijsko politiko bosta seveda ponovno opravljala naša junaka. Če bosta

preživela pot skozi pekel, sta zrela za v penzijo. A kdo ve, morda jima bo sreča tokrat obrnila hrbet...

Alien Breed 2 je celotna ekipa Team 17 skrbno kovala skoraj poldrugo leto. Ker se toliko časa ni ukvarjala še z nobeno svojo igro dalje, je bila velika nestrpnost igralcev ob njenem izzidu pričakovana. Veliko hrupa za prazen nič? Da, skorajda, kajti po vseh blestečih napovedih o bajnih novostih, ki naj bi jih igra vsebovala, smo dočakali le 17 novih stopenj in več alienov kot jih lahko pospravi najbolj požrešen tiranozaver. Igra je od predhodnika podedovala grafiko in zvok, veliko pa je pridobila na težavnosti in glomaznosti. Druge novosti so večinoma le "kozmetične", kar pa še ne pomeni, da je igra zanič. Prav nasprotno. Tisti zelenci, ki niso imeli izkušenj s prvim delom, bodo nad njo prav gotovo navdušeni, za ostale veterane pa bo to le še ena vaja iz lekcije "Kako na tisoč in en način iztrebiti aliene?"

Igra se začnete na površju planeta, pred vhomom v bazo. Pokrajina je pusta in posuta s kraterji. Nadletava-

jo vas helikopterji in pada meteorski dež. Kmalu naletite na buldožerje in prvo razočaranje - z nimi se ni mogoče voziti! V bazo vstopite skozi vhod št. 1. V notranjosti zgradbe ugotovite, da so laserji na stenah neuničljivi ter da se je od vašega zadnjega obiska izleglo šest novih vrst alienov, ki so poklali vse tamkajšnje prebivalce. Življenje v civilnem bloku jim očitno kar prija, saj imajo urejen bazen, košarkarsko igrišče in fitness center. Posodobljeni računalniški terminali INTEX 14000 vam v zameno za kredite ponujajo šest vrst orožij (mitraljez, trojni laser, vodene rakete, metalec plamena, "bumerang" in granate) treh rušilnih stopenj. Vendar ta orožarna za pobjo vseh alienov ne zadostuje - za to bi potrebovali kar tank ali pa vsaj Arn-tjev mini-gun!

Po štirih stopnjah civilnega bloka prispeta do hodnika, ki vodi v raziskovalni center. Tu morate biti izredno hitri, da v eni minuti najdete izhod. Hodnik je kot zanalašč posut z množico ključev, streliva in paketov prve pomoči, kar preizkuša vašo pohlepnost. Ne pustite se zavestiti! Če vas kazalec na uri prehiti, je igre nepreklicno konec!

V raziskovalnem centru (šifra 737373) postanejo labirinti še bolj kompleksni, alieni pa začnejo naletavati

na vas z vseh strani kot čebele na med. Štiri nadstropja kasneje se prikaže hodnik v vojaško cono (šifra 309383). Tam se groze z besedami ne da opisati...

Ko pobijete vse aliene v bazi, se zopet znajdete na površju planeta. Nekaj vam daje slutiti, da vaša misija še ni končana. Seveda! Leglo alienov se skriva v podzemnem zaklonišču. Po divjem boju v dolgem in temnem tunelu doživite vrhunec - spopad z veliko matico! Stara vešča se po obilni toči izstrelkov iz vašega orožja s truščem zruši in pod svojo težo pokoplje ves zarod, vas pa pobere matična ladja in odpelje daleč stran od prekletega planeta, ki ga čez trenutek raznese na atome.



Ali je vučorja za kuharje?

Računalnik: Amiga, CD32
Tip: akcijska igra
Založnik: Team 17



Alien Breed II plava na M200 v 256 barvah, ima sočnejše zvočne učinke in je tudi za spoznanje hitrejši kot na stari petstotici. Pa še sporočila za lastnike PC-jev: na vaših strojih je pravkar dostopen Alien Breed I. Pridno trenirajte, kajti tudi vas bo doletelo nadaljevanje!





opisi



Spletka prihodnosti



Zvedno večjo popularnostjo Cyberpunk fantastike so se po nekaj knjižnih in filmskih uspešnicah, kot je npr. vsem dobro znani Kingov Kosec (The Lawnmower Man), začele na to tematiko nevarno množiti tudi računalniške igre. Ena izmed takih iger je tudi najnovejša MicroProsova pustolovščina Bloodnet. Zakaj tako navdušenje ravno nad Cyberpunkom? S strahovitim razvojem računalništva v zadnjih nekaj letih, so se začele pojavljati ideje o tako imenovani navidezni resničnosti - umetnem kibernetičnem svetu, zgrajenem na zelo močnih superračunalnikih. Ta navidezni svet naj bi bil izdelan tako popolno, da "obiskovalec" ne bi mogel zaznati razlike med njim in resničnostjo. Človek bi lahko zapustil svoje materialno telo in zaplaval, se "skopiral" (copy my_soul.sys) v magični svet navidezne resničnosti - Cyberspace! Najbolj osupljivo pri vsem tem so napovedi strokovnjakov, ki trdijo, da bo to izvedljivo že čez stoletje ali dve. Že čez nekaj let naj bi se na trgu pojavili prvi navidezno resničnosti sistemi, najbrž prav v obliki

svojih možganov v računalnik in že je tam (kjer ni muh)! V Cyberspace-u vlada precejšnja anarhija, saj so se vanj vselile tolpe hackerjev, ki kradejo podatke, podirajo računalniške sisteme in ogrožajo navadne izletnike. Baze podatkov so zavarovane s skoraj neprebojnimi ščiti šifer, ki so jih sposobni razbi-

pomeni oblast nad Cyberspace-om in s tem tudi oblast nad celim svetom! Da stvarca ne bi prišla v napačne roke, jo Tackett skriva v nepregledno džunglo omrežij Cyberspace-a. Tolpe, mafijski klani in podobne organizacije podzemlja se dobesedno "pogrizajo", da bi se dokopale do omenjene zadeve.



"Zakaj pa imaš tako velike zobe?!" "Da te lažje požrem!"

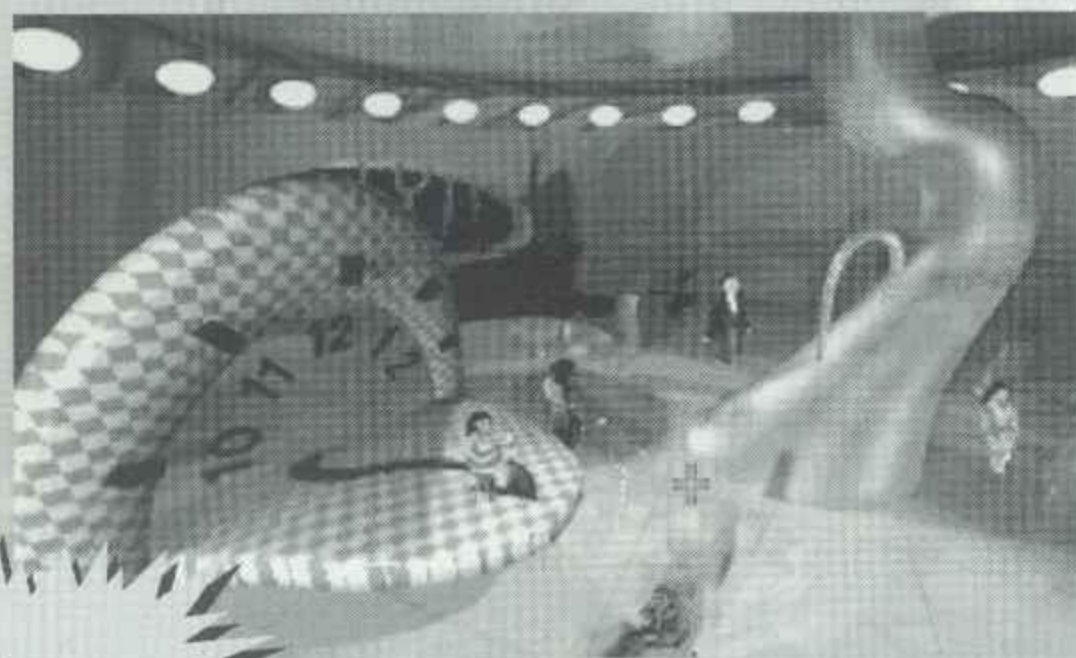
Neka organizacija prevara in izkoristi glavnega junaka (to ste vi!), da izda Tackettino skrivališče. Da je katastrofa še večja, je šef te organizacije vampir (V-a-m-p-i-r, prav ste prebrali! Verjemite ali ne, ti žejni fantje tudi v prihodnosti še niso izumrli.), ki v "zahvalo" ugrizne junaka. Tudi ta se počasi začne spreminjati v krvoseša. Ali mu bo uspelo premagati vampirje in jim preprečiti, da zavladajo ljudem, preden tudi sam postane eden izmed njih?!... Igra Bloodnet postavlja zanimivo hipotezo, kako naj bi Cyberspace v "resnici" izgledal. Avtorji si ta svet predstavljajo kot nekakšen sanjski prostor v oblakih, ki je zelo zanimivo narisano. Slike okolice so sicer privlačne za oko, vendar pa je igra v celoti zelo statična, saj animacije skoraj ne pozna, velika pomanjkljivost pa so tudi osebe, ki so tako majhne,

ti le redki posamezniki. Genij na tem področju je Tackett, ki je izumila napravo, s katero je moč razbiti poljubno kodo v omrežju. (Ali vas to slučajno spominja na film Sneakers? Mene že.) Ta naprava

da jih komaj razločite. Tudi zvočni učinki niso taki, kot bi jih od tako znane založniške hiše, kot je MicroProse, pričakovali. Igra je v primerjavi z ostalimi pustolovščinami današnje generacije tehnično slabše narejena, a vseeno zelo zanimiva! Prežeta je s posebnim čarom, ki uspe igralca zadržati pri računalniku ure in ure. Bloodnet je še en vzoren primer, ki kaže, kako močan vpliv ima napeta zgodba na kvaliteto igre same! ▲



"Fantje, ne se hecat!"



"Bežimo! Krilati ata je spet žejen!"

konzol, ki bodo cenovno dosegljivi vsakemu zemljanu.

O takem svetu pripoveduje tudi igra Bloodnet. V tistem času (nekoč v prihodnosti) so navidezno resničnosti sistemi razviti že do popolnosti. Cel svet je povezan v ogromno računalniško omrežje (Internet??) in vsak zemljan lahko odpotuje na izlet v Cyberspace. Za to se mora samo priključiti na svoj osebni terminal (decking unit), "pretresti" vsebino

Računalnik: PC
Tip: pustolovščina
Založnik: MicroProse



Rok Kočar

Master of Orion

Galaksija zna biti prav majhna
in prijetna zadeva. Ali pa...

V svetu strateških iger, se je že dolgo sušljalo o nekakšnem nadaljevanju takooooo uspešne igre Civilization. Svet jo je čakal in čakal odprtih ust in disketarjev, ona pa mu je v zahvalo požrl dober del (14 MB) trdega diska.

Civilization se je končala tam daleč, daleč v vesolju. Orion se tu nekje začne. Za začetek si izberite raso, ki vam je najbolj všeč (zaradi njihovih odlik, lahko pa tudi zaradi barve zastave ali kakšne podobne neumnosti). Za razliko od Orionove predhodnice, kjer so se plemena med seboj razlikovala le po imenu, je tu razlika zelo velika. Tako je na primer rasa ljudi izredno diplomatsko in trgovsko sposobna, medtem, ko so npr. Silicoidi (mačkam podobna bitja na dveh nogah, z glavo v obliki Enterprisa) popolni tepci, lahko pa se naselijo na kateri koli planet. (kar pomeni, da so npr. odporni na radioaktivnost). Psiloni pa so izredno umsko sposobni, v bitkah pa znajo zatajiti, in ko smo že ravno pri naseljevanju planetov - to je vaša poglavitna naloga, saj boste le z veliko ozemlja pridobili veliko produktivnost, veliko denarja in najboljše orožje. Izberete lahko še število nasprotnikov (1 do 5), velikost galaksije, težavnostno stopnjo in nekaj nepomembnih podrobnosti (ime, barvo,...). Preden se igra začne, vam avtorji podrobno predstavijo vse ikone, tako da prvih 30 minut ne boste le buljili v ekran.

Tudi tu lahko odmerite količino denarja, ki jo boste namenili izumiteljem. Raziskave potekajo na šestih področjih (orožje, računalniki, planetologija,...), lahko tudi hkrati, za vsak izum pa ste seznanjeni s količino denarja, ki je za odkritje potrebna. Denar priteka od vsakega planeta posebej. Poskusite delovati tako, da ne boste nikoli potrebovali za en izum več kot pet do šest potez. Če jih boste, je to že alarm, da delujete napak. Morda imate premalo planetov (naseljevanje poteka s posebnimi ladjami - za vsako okolišje potrebujete primerno sondo, večino jih boste morali še izumiti - ki jo pošljete proti izbranemu planetu) ali pa so planeti premalo razviti (povečajte industrijo, velikost naseljenega dela planeta, hitrost razvoja prebivalcev). Nekateri izumi začno delovati takoj po odkritju, druge morate še dodelati (npr. planetarni ščit, ki ščiti prebivalce pred bombardiranjem).

Vojaške enote so predstavljene z vesoljskimi plovili, ki jih praktično v celoti skonstruirate sami. Priključite opcijo DESIGN in začnite z delom. Odločite se za velikost plovila, ga opremito s ščiti, računalnikom, motorji, orožjem in posebnimi dodatki (npr. nevidnost). Skonstruirate lahko največ šest vrst ladij hkrati. Izdelujte takšne načrte, da se bodo ladje dopolnjevale - npr. kombinirajte hitre lovske prestreznike z bombniki, velike bojne ladje pa s takšnimi ladjami, ki imajo možnost omrtvičiti nasprotnika. Poleg vseh opisanih možnosti, lahko plovilom izberete še bojno ime (šifro) in ikono (sliko).

Bojne enote postanejo kmalu najpomembnejši element v igri, saj brez njih ne morete niti raziskovati vesolja, kot tudi ne osvajati in uničevati že naseljenih planetov in braniti lastnih.

In kako priti do izumov "mimo vrste"? Čim prej navežite stike s tujimi rasami in bodite z njimi v dobrih odnosih (vsaj dokler imate od njih koristi). Z njimi

trgujte, menjajte izume in podpisujte pakte o ne- napadanju ali skupni vojni proti komurkoli že. Ko začutite, da ste močnejši od njih, jim sesujte nekaj planetov in s tem svoj naskok in njihovo podrejenost še povečajte.

Igro lahko končate na več načinov. Najpreprostejši je uničenje sovražnih

ras, zmagate lahko tudi na pravih vesoljskih volitvah, kjer je število glasov (posamezne rase) odvisno od števila naseljenih planetov in prebivalcev, tako ponavadi zadošča da glasujete sami zase in zmaga je vaša.

Po priborjenem nazivu Master of Orion sledi kratka zaključna sekvenca, po njej pa lahko igro mirne duše nadaljujete. Takšnih in drugačnih točkovanj tu ni - hvala bogu, saj so Score Boardi že rahlo iz mode. Poleg tekoče grafike, ki ni nič več kot lepa in zvoka (vsako orožje zveni drugače), je pohvalna tudi obilica smešnih komentarjev nasprotnih ras in izredna preglednost nad dogajanjem.

Igra pri nas še ni prav hudo znana, a bo prav gotovo kmalu novi hit, saj vsebuje vse tiste elemente, zaradi katerih smo toliko ur preživeli pri igri Civilization. Sicer pa dobro igranje ali kot bi rekli Melmarji: "XM3R5 74BRH5H/GFGI" ▲



Takšnega orožja se ne bi branili niti Američani! Po njega bodo morali v galaksijo Citi-Cuti 750 svetlobnih let od velikega voza.

Računalnik: PC

Tip: strateška igra

Založnik: MicroProse



Medtem, ko znanstveniki pravijo, da je črna luknja končna razvojna stopnja zelo masivnih zvezd, se v igri pojavlja kot eno najbolj strašnih orožij in obenem končna stopnja nasprotnikovih bojnih ladij - uničenje.



opisi



ALONE IN THE DARK



Andrej Bohinc



Vas je strah teme?

Za Božič so nam pri francoskem Infogramesu pripravil lepo darilo - nadaljevanje ene najboljših grafičnih pustolovščin. Alone in the Dark 2. Alone 2 se odvija leta 1924, eno leto po prvem delu. Zopet ste v vlogi privatnega detektiva Edwarda Carneya, ki si je medtem obril brke, njegove ženske različice Emily Hartwood pa tokrat ni na spregled (zvila si je nogo ali nekaj podobnega). Zgodba govori o bandi piratov One Eye Jacka, ki že



Drop dead, Fred!

dobrih dvesto let živi na račun pogodbe, sklenjene z zlobno čarovnico. Le-ta jim za vsako življenje mlade deklice podari nekaj let življenja.

Igra se začne potem, ko Edwardov prijatelj (prav tako zasebni detektiv) skrivnostno izgine na sledi za ugrabljeno deklico Grace. Grace so seveda ugrabili pirati, ki leta 1921 v času prohibicije seveda ne bi bili pirati, če se ne bi začeli ukvarjali tudi s tihotapljenjem alkohola. Piratska banda domuje v veliki hiši, ki ji nekateri pravijo kar "Hudičeva kuhinja". Edward se mora zmuniti vanjo, najti malo Grace in rešiti svojega prijatelja. Kako preprosto...



Jacka face walk Grace

Ne bo mu lahko. Pirati so se vidno modernizirali: oboroženi so s Thompsonkami in revolverji, le redki med njimi še vihtijo tradicionalne sablje. Tudi njihova logika razmišljanja je bolj razvita od tiste, ki so jo poznali zombiji iz prvega dela.

Čeprav se Alone 2 krčevito oklepa temeljev izvirnika, je igra napredovala tako na tehničnem, kot na vsebinskem področju. Za grafiko so programerji uporabili preizkušeno kombinacijo bitmapiranih ozadij in figur iz 3D vektorskih poligonov, prekritih s finimi teksturami. V igri je vsega skupaj 230 oseb in predmetov. Vzdušje je zares grozljivo & srhljivo, glavna krivca za to pa sta odlični "sound-track" in številne animacijske sekvence. Igra okupira 13 MB trdega diska, vendar si to zasluži. Njeni edini slabosti sta, da je premikanje figur ob večjem številu sovražnikov na zaslonu okorno in počasno ter da so nekatere uganke prav nagusno nelogične. Rodoljubni Francozi jo žal niso prevedli v angleščino, kar pomeni, da se bo treba spet mučiti z listanjem po francoskem slovarju. Naj vam zato reševanje malo olajšam in vam opišem pot do vhoda v hišo.

Po zanimivem uvodu, ko z eksplozivom razstrelite ograjo, se znajdete ob piratu, ki se kmalu zbudi iz omotice. Potolcite ga (spustite mu par čelnih in levih krošjev!), še preden uspe poseči po orožju. S prisvojenjo Thompsonko stecite proti hiši in likvidirajte snagatorje pred vhomom. Odrinite sidro in se podajte v labirint iz grmičevja. Najdite laso in kavelj, povežite ju in vstopite v jamo pod kartami. Tam premaknite skrinjo, poberite karto in fragment ter ustrelite pošast, ki pusti za seboj zarjavelo sabljo. Poiščite zdaj dve živi veji in ju posekajte s sabljo. Pot do kapelice je prosta! Upihnite debeluha, ki jo straži in zavijte kavelj na roko kipa. Po stopnicah boste padli v podzemlje in izgubili vse orožje. Poberite kovanec, izvijač in papiranto vrečko. Od mrtveca vzemite še pilo. Pod vrata porinite kos časopisa in zberljajte ven ključ s pilo. Prišli boste v vinsko klet. Opravite s piratom in z izvijačem na uri premaknite sodčke. Tako, zdaj ste prišli v hišo, naprej pa raziskujte sami. Zaupam vam le še to, da boste do konca te fenomenalne igre naleteli še na veliko neprijetnih presenečenj, našli malo Grace ter vodili tudi njo, štorijo samo pa končali na gusarski ladji...



Pa sem li rekel, da ni pij vinkija!

Spotaknil se bom ob naslov, sam v temi ne bo držalo - sami že niste, saj okoli vas hlača čela banda piratov, pa tudi teme ni na pretek, saj sta hiša in njena bližnja okolica za razmere, ki vladajo v Armeniji, povsem solidno osvetljeni!





INDYCAR RACING

Gospodje, vžgite motorje

Aleš Petrič

Na trgu avtomobilskih simulacij se že (pre)dolgo ni pojavila kaka nova, huronsko dobra igra, ki bi vsaj malce prevetrila zatohla dirkališča, na katerih sta vedno znova zmagovala le Indy 500 in MicroProseov Formula One GP. Zdaj je prišel IndyCar Racing, igra, ki vas ne bo izpustila iz rok dokler ne boste stopili na zmagovalne stopničke ali pa se pri 350 km/h vgravirali v betonsko ograjo.

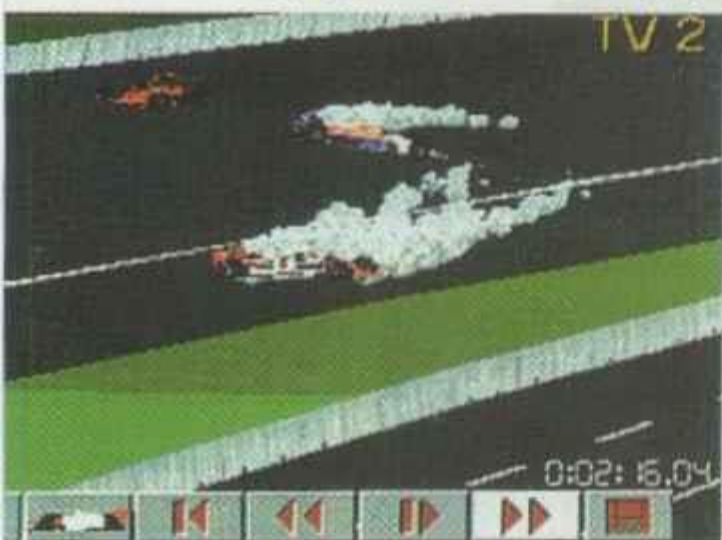
Tistim, ki še vedno mislijo, da sta IndyCar Racing in F1 GP eno in isto, naj najprej pojasnim nekaj bistvenih razlik med njima. Ameriške bolide žene drugo gorivo, zato so od evropskih bistveno hitrejši in dosegajo povprečne hitrosti tudi do 370 km/h! Hitrost pridobivajo tudi na račun prog, ki so nagnjene v krivino in ovalno (krožno) speljane. Štart je, kot se spodobi, leteč (brez semaforja z rdečo in zeleno lučjo), v boksu se tanka dodatno gorivo, med vožnjo pa se uravnavajo spojlerji in uporablja turbo polnilnik. Bolidi IndyCar so tehnično manj dodelani od evropskih, saj jih ne obvezujejo pravila F1, katerim se pokoravajo vozila Formule 1, ki so zato dosti varnejša in počasnejša od ameriških.

Sicer pa, koga brigajo predpisi, oglejmo si raje grafične karakteristike igre. IndyCar s pridom izkorišča najnovejšo pridobitev PC grafike: teksture. Te pokrivajo vse - dirkalno stezo, varovalno ograjo, gume in šasije formul, reklame, obrobne zgradbe... Poskrbljeno je tudi za horizont, sledi gum na prog, oddaljene gričke, gledalce ter celo dim in travo. Če vas vsi ti detajli motijo ali pa imate za njih prepočasen računalnik, jih lahko s tipkami od F3 do F10 preprosto odklopite. Z grafično predstavitevijo samih dirkališč si avtorji niso posebno belili glave. Vse je dosledno posneto z resničnih dirkališč in prenešeno v strojno kodo. Formule tokrat nimajo želja po kamufliranju v kotaleči se skupek geometrijskih likov, edina slaba lastnost tekstur - kockastost - pa se pri povprečni hitrosti 300 km/h tudi skorajda ne opazi. Igra ima na voljo moštvo opcij. Izbirate lahko med eno samo dirko ali celo tekmovalno sezono iz osmih dirk, igrate preko modema ter testirate progo in formulo še pred pričetkom sezone. V meniju "Cars" lahko zamenjate šasijo, motor in si ogledate bolide vaših nasprotnikov. Popolni obsedenci si lahko v meniju "Options" nastavijo tudi tipke, prestave, zavore, dolžino dirke, število in znanje nasprotnikov ter odklopijo poškodbe na vozilu, zvok in celo vreme! Tipična ameriška značilnost je "Pace Car", ki po morebitni nesreči zapelje na progo, za njim pa se zberejo vse formule in vozijo v koloni brez prehitevanja, dokler tehniki ne odstranijo razbitin nesrečnega bolida.

Notranjost bolida je bolj špartanska, vendar realistična. Digitalni zaslon prikazuje hitrost (v miljah na uro), število obratov, zalogo goriva, povprečno temperaturo gum in pritisk v motorju. Zadnji podatek je zelo pomemben, če ne želite, da vam motor eksplodira "in your face". Na desni sta lučki za gorivo in obremenjenost motorja ter prestavna ročica. Številka na levi pomeni, s kakšnim tempom brca turbo polnilnik (od min. 1 do max. 9), ki lahko občutno poveča hitrost in pospeške, žal pa tudi porabo goriva. Z ročicami na skrajni levi uravnavate naklon spojlerjev ter mehčate zavorno pot avtomobila. Prijateljski nasvet: spojlerja naj bosta vedno vzporedna, saj v nasprotnem primeru avto postane nevarno nestabilen.

Pred vsako dirko si lahko na uvodnem zaslonu ogledate progo in vse spremljajoče podatke o njej. Sledijo štiri faze dirke: vaja, kvalifikacije, ogrevanje in show-time! Po želji lahko katero koli fazo tudi preskočite. Dirko lahko tudi prekinete in si spektakularen finiš ali kakšno posebno dobro nesrečo ogledate v ponovljenem posnetku. Pogledov s kamerami je sedem, izstopata pa tipično ameriško

Sorry, Nigel! Nisem te hotel zriniti s proge!



postavljeni kameri TV1 in TV2. Vsi tisti, ki mislijo, da stvar obvaldajo, lahko pred začetkom dirke stopijo v garažo in si bolid sfrizirajo po lastni pameti. Če bodo potem že v prvem ovinku na prog leteli v zrak, bodo ugotovili, da je najbolje naložiti prvotne nastavitve, ki obsegajo čisto vse, česar si bi dirkaški fanatik lahko zaželel.

IndyCar je igra, v kateri beseda hiper-realizem pomeni zakon. Ko se pojavijo simulacije, v katerih ima vsaka formula lasten zven motorja in ko mimo vašega Chevya skoraj neslišno pade nizkotorajni Buick pri 300 km/h, se lahko vprašate ali je Ayrton Senna sploh še aktualen in zakaj za boga se v službo še vedno vozite z Yugom 45! ▲



Računalnik: PC
Tip: avtomobilska simulacija
Založnik: Papyrus



Bladne jim, in kis nabo-og bolika rekjav?





Primož Škerl

Global Domination

Zrno do zrna - pogača,
kamen na kamen - palača!

Računalnik: Amiga
Tip: strateška igra
Založnik: Impressions



Svet je v plamenih! Moje čete ob pomoči letalstva in artilerije nezadržno prodirajo proti severu Amerike. Na svoji poti čistijo še zadnje ostanke sovražnikovih postojank, ki se zvijajo v smrtnih krčih. Podobno je na evropskem bojišču, kjer je bil pravkar izveden desant na Francijo. Vendar slika ni povsod tako rožnata. V Aziji in Avstraliji sem utrpel precejšnje izgube, ki jih le stežka nadomeščam. Afrika pa je sploh poglavje zase. Stanje na črnem kontinentu je najlažje opisati z množico ljudi, ki merijo s pištolami eden na drugega, nihče pa si ne upa sprožiti prvi. Z enim stavkom: stanje na planetu je v aktivnem ravnotežju - nihče ne pridobi ali izgubi omembe vrednega ozemlja. Seveda lahko vaša organizacijska žilica in poveljniške spretnosti to obrnejo vam v prid, kajti Global Domination je prva prava in "ta zaresna" strateško taktična igra, ki je privekala na svet po legendarni Battle Isle. S tem pa ne mislim na desetine podobnih iger, ki so poganjale kot zvončki spomladi in se ukvarjale ena s strategijo, druga spet s politiko, prave kombinacije pa ni in ni bilo na spregled. Global Domination to korenito spreminja, saj poleg obeh omenjenih, vključuje še druge možnosti vplivanja na svetovno ureditev.

oborožitev ne ustreza, jih lahko opremito po svojem okusu. Kupljeno enoto postavite v katerokoli svojo deželo, po želji pa jo lahko premikanete tudi v sosednjo deželo, vendar le enkrat, ko je vrsta na vas.

Igra se namreč odvija podobno kot namizne igre: eden odigra svoje, za njim nadaljuje drugi... Za premikanje po kopnem potrebujete gibljive enote, za prečkanje oceanov in ožin pa floto. Oboje dobite tako, da odtrgate nekaj surovin, namenjenih nakupu vojske. Isto velja za obveščevalno službo, ki vas oskrbuje s podatki o sovražnikovi oborožitvi in količini enot v neki državi. Kot drugod tudi tu velja pravilo: za malo denarja malo muzike. Če hočete, da so vaši vohuni na ravni Jamesa Bonda in vojaki zelo mobilni, vam za posodobitev armade ostane bore malo denarja. Tako postanete na milost in nemilost prepuščeni krvooločnim sosedom. Tu pa vstopi v igro politika. Spretno je treba krmariti med nasprotniki in se, če se le da, s kakšnim spajdašiti v vojaško zvezo.

Tako si zavarujete hrbet, poveča pa se tudi vaša psihološka moč. Igra bi lahko tako trajala v nedogled, če ne bi revolucionarji zmešali štren. Ko ti idealisti prevzamejo oblast v svoje roke, se jih le stežka prepriča, da je svet brez revolucij prijaznejši. Prepričevalnemu orodju se reče specialne enote, ki podtalno rušijo revolucionarne vlade, kajti navadna vojska dežel, kjer je oblast prevzelo ljudstvo, pač ne more osvojiti.

Sprva je igra še dokaj lahka, saj je precej nevtralnih dežel, ki kar kričijo po zavzetju, potem pa postane živ-



Kaj se čakamo, ubijmo Boga v njih!

Tretji rajh je imel lepe izgleda, da bi osvojil svet. Seveda ne sam, pa tudi Hitlerjevo življenje je bilo prekratko. Tako je Fuehrer napravil vsaj dve bistveni napaki - preveč se mu je mudilo, pa tudi bojeval se je na (pre)več frontah istočasno. Izognite se tema dvema napakama, pa boste počasi in zagotovo postali vladar sveta - vsaj na računalnikul

Pa pojdimo po vrsti. Cilj igre je in bo ostal vedno enak: podjarmiti si ves svet in v naftalin zaviti vse nasprotnike. Po vklopu vas računalnik postavi pred izbiro sveta (izberete si lahko tudi druge svetove ali ustvarite lastne; niste omejeni le na Zemljo.) in težavnostne stopnje, od katere je odvisna paleta prijemov in zvijač, ki jih lahko uporabite na nasprotniku in on na vas. Na voljo vam je tudi trenajzni poligon za posamezne bitke, kjer se naučite rokovati z različnimi vrstami orožja. Ta del zelo spominja na modernizirani Fields of Glory. Po izbiri 1-5 nasprotnikov se igra začne z razdelitvijo prgišča ozemelj med nastopajoče. Ob pogledu na ekran se bo vsem, ki so se kdaj igrali namizno igro Risk - Riziko, razjasnil obraz, kajti na oko sta si igri zelo podobni. To pa je tudi vse, kar imata igri skupnega.

Global Domination ima na voljo ogromno količino ozemelj, ki se med seboj razlikujejo predvsem po bogastvu, ki se odraža v velikosti glavnega mesta. Z osvojenimi ozemlji se vam večajo zaloge surovin, iz katerih potem lahko gradite bojne enote, floto, vohunske mreže ipd. V program je že vdelenih šest tipov bojnih enot, ki se razlikujejo v količini oborožitve in ceni, potrebni za nakup ene enote. Če vam njihova



Vse mi je jasno! Obkoljeni smo!

ljenje prava mora. Čaka vas na stotine bitk s sosedi, v katerih lahko sodelujete ali pa samo opazujete izid. Bojevanje vseh bitk je zelo naporna zadeva. Imeti morate ogromno prostega časa, kajti ena sama bitka lahko traja tudi nekaj ur, odvisno od količine in usposobljenosti enot. Vsekakor pa morate preizkusiti, kako to izgleda, saj so bitke po moje najboljše narejen del igre. ▲

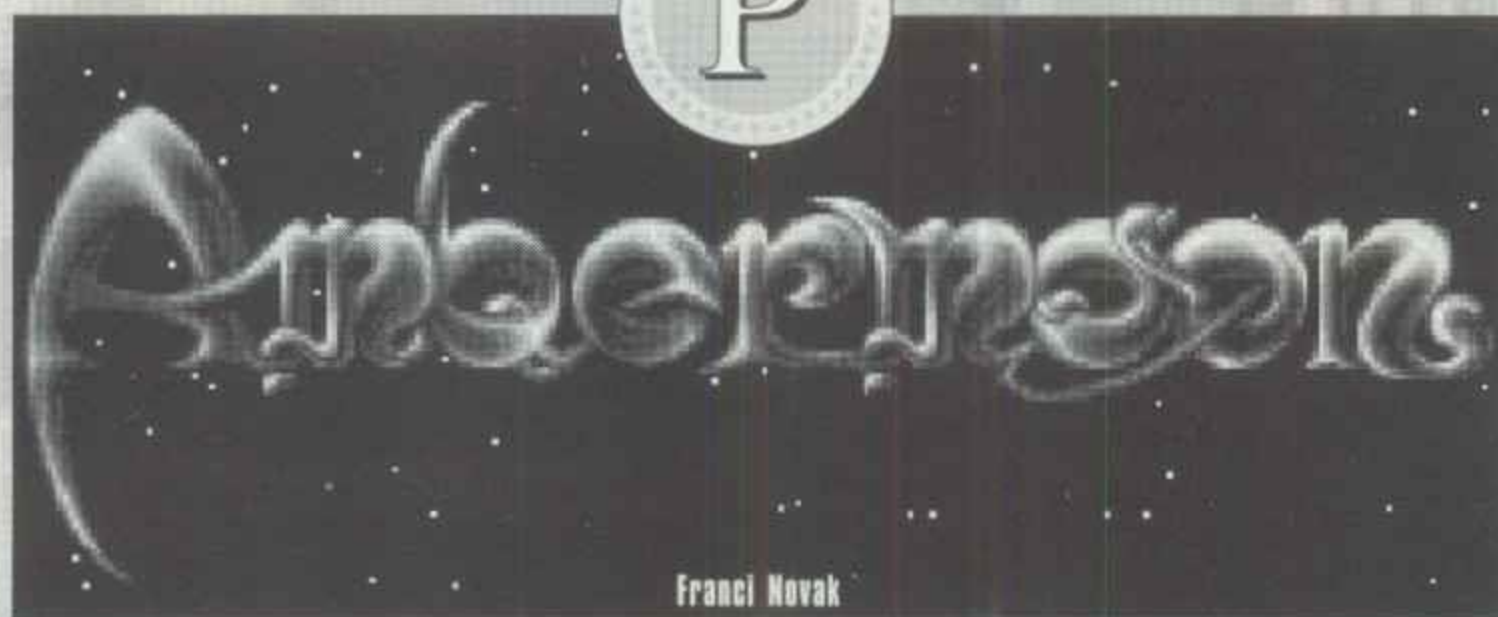


Ko rečeš igranje domišljjskih vlog (FRP), veš, kaj lahko od igre pričakuješ. FRP v svetu računalniških iger že dolgo velja za vrsto s trdno zasidranimi konvencijami. Igre te vrste po svojih tehničnih kvalitetah predstavljajo vrhunec zabavnega softvera in so velik korak naprej od, recimo, čistih akcijskih, arkadnih iger. Z mnogimi inovacijami so nadgradile razvoj starih klasičnih pustolovščin, s svojimi 3D pokrajinami in prvoosebno perspektivo pa so zaznamovale začetek obdobja virtualne realnosti. In kaj je tisto, kar označuje večino FRP iger? Vodenje večjega števila oseb, od katerih ima vsaka svoje posebne lastnosti in sposobnosti, pogled iz prvoosebne perspektive, ki omogoča močnejšo identifikacijo z likom samim, več

del. Zakaj ne bi preprosto delali lažjih in krajših iger, ki bi jih potem nadomestili z njihovimi nadaljevanji? Tudi Ambermoon hiše Thalion, nadaljevanje Amberstara, nam obljublja začetek nove velike zgodbe. Samo dogajanje ima strukturo pravljice, kot je pri igrah te vrste že v navadi. Dežela je v razsulu, s pomočjo prijateljev, čarovnikov in magičnih predmetov morajo naši junaki premagati zlo, ki ne prihaja več iz podzemlja, saj sta tam že pustošila Eye of Beholder in Ultima Underworld, ampak od zunaj, iz vesolja, in deželi spet vrniti staro podobo.

Igra nam ne pokaže nič pretresljivo novega, združuje pa stare in preizkušene elemente v inteligentno kombinacijo. Ko potujete po pokrajini, ki je predstavljena z vsemi zani-

P



Inteligentna igra, ob kateri vas bo zopet zažejalo po pustolovščinah

napetosti in več suspenza, nasprotne like, s katerimi je mogoče komunicirati in trgovati, kompleksne sisteme za nošenje predmetov in trgovanje, ki nas prepričajo, da računalniški svetovi živijo z lastno logiko, in napredovanje likov, ki v toku igre postajajo močnejši in vzdržljivejši.

Igre zvrsti FRP so lansirale številne serije kot novo obliko računalniškega pripovedovanja. Po tem je najbolj slovela že presežena založniška hišaSSI, ki nam je svoje vedno iste štorije ponujala kot po tekočem traku, z izjemo briljantnega Beholderja, odisejada Ultima, za katero je vedno premalo prostora na trdem disku, pa je vsaj tako velika kot zgodovina računalniških iger. Seveda pa pri teh neskončnih nadaljevanjih pride do svojevrstnega paradoksa, o katerem bi bilo treba potožiti ustvarjalcem iger: ko si razbijate glavo s prvim delom serije, na tržišče že prihaja tretji ali pa četrti

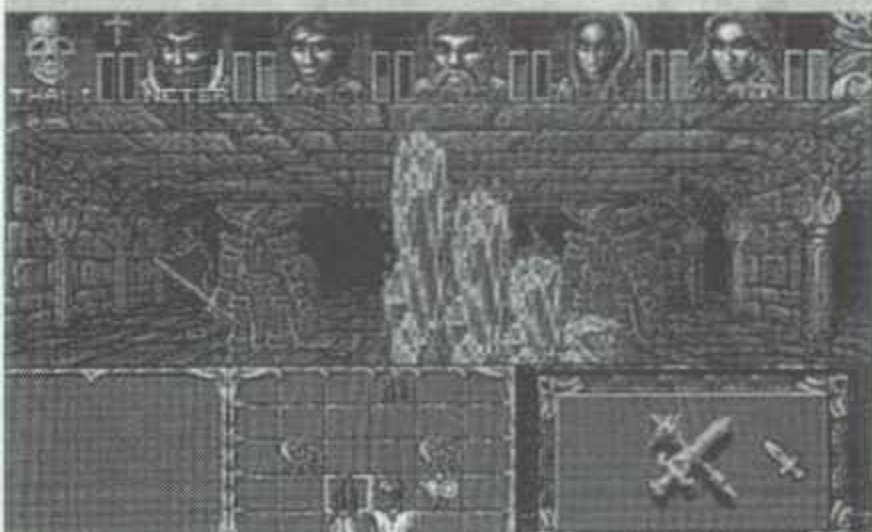
mivimi podrobnostmi, spremljate svoj lik skozi pogled od zgoraj, v mestih pa se vaš pogled priliči prvoosebni perspektivi z zveznim pomikanjem zaslona, takšnim, kakršnega najdemo v Originovi Ultimi Underworld. Združevanje obeh načinov nas tako spo-



Kaj se skriva za steno z bukvali?

minja na stari, a revolucionarni Cinemaware, ki je v svojih najboljših igrah združeval več načinov igranja, tako arkadnih kot simulacijskih. Rokovanje s predmeti in trgovanje je dostopno skozi zelo čitljiv sistem ikon, komunikacija z osebami pa je zastopana s, po mojem mnenju, najboljšim načinom, ki ga omogočajo FRP igre. Ko se pred vami pojavi lik, lahko izbirate med več možnimi vprašanji in odgovori, ki se vsakič razlikujejo. Še ena zanimiva rešitev menjavanje noči in dneva: ponoči se vaš vidni krog zoži na ozko polje, ki onemogoča skoraj kakršnokoli orientacijo v prostoru, podnevi pa se razširi na ves zaslon.

Ambermoon je torej kombinacija starih stvari v novi preobleki, a vseeno prava pustolovščina z velikim P. ▲



Z magijo je mogoče tudi hudičeve podanike spremeniti v ledene kuckel



opisi

Računalnik: PC, Amiga

Tip: igranje
domišljjskih
vlog

Založnik: Thalion

Fantasy Role Playing je trenutek, ko so računalniške igre prebolele otroške bolezni igralnih avtomatov in razbile predsodke o tem, da kaj več kot kakšen pretep v stilu Street Fighterja niso zmožne pokazati.





opisi



Aleš Petrič



Goreče nebo nad Berlinom

Ste morda že od mladih nog sanjarili (sanje so velika skleda, pol iz mleka pol iz meda), da pilotirate legendarni Spitfire, ki v bojni formaciji skupaj s petimi Mustangi pikira na reaktivne lovce Messerschmitt 262, ki so že skoraj popolnoma preluknjali enoto zavezniških bombnikov B-17 Liberator? Ali pa, da z nemškim težkim bombnikom Junkers 88 bombardirate konvoj zavezniških križark v Rokavskem prelivu, medtem ko podporni lovci Focke-Wulf obračunavajo z ameriškimi P-47 Thunderbolts? Ne? Res ne? Sicer pa - kdo vas je sploh kaj vprašal!

Dynamix, novi prisklednik Sierrine družinice, se na vsa usta hvali, da je igra Aces over Europe (AOE) zgodovinsko najbolj natančna in nadrobna letalska simulacija pokola 2. svetovne vojne. V njej je predstavljenih preko 20 letal, letite pa lahko v službi britanske RAF, nemške Luftwaffe ali pa ameriške Army Air Force.



Nemcu se je vnel zadek in zdaj ne bi bil rad v njegovi koži!

3D grafika uporablja za pokrivanje letal in drugih objektov Gouraudovo senčenje in podrobne texture, ki v zraku puščajo dokaj simpatičen vtis. Med blodenjem po menutih vas spremlja tipična vojaška paradna glasba, v borbi pa vašo koncentracijo motita le hrumenje motorjev in rafali iz vaših ali sovražnikovih strojnic.

V glavnem meniju lahko takoj izberejo opcijo "Fly single mission" in se po mili volji pobijajte na dvanajstih sila različnih misijah. Bolj podjetni bodo začeli kariero v eni izmed treh prevladujočih zračnih sil nad zahodno Evropo. Izberete lahko katero koli masovno zračno operacijo, ki se je zgodila v obdobju med junijem leta 1944 in majem leta 1945. Slaba plat karierizma je, da po izbiri bataljona do konca vojne obtičite s tistim letalom, ki ga bataljon uporablja.

Po začetku kariere vsekakor shranite pozicijo (Backup Career), saj se boste s prve misije zagotovo vrnili v trugi. V bazi lahko opravljate vedno nove mi-

sije, pregledujete karakteristike vašega letala ter pijete hladno pivo in preganjate ženske. Če pa pijete le gosti sok z smetano in žensk iz principa ne marate, se lahko do onemoglosti nagledate nemških, ameriških in angleških vojnih vozil, ladij in letal, jih do nezavesti rotirate in zoomirate, za popolno blaženost pa preberete še vse njihove tehnične podatke. Svoje veleumne podvige v zraku lahko z opcijo "Mission Recorder" tudi posnamete in jih kasneje ponosno predvajate sosedom.

Ko končno le izberete misijo, vas iz zasede napade nov kup opcij. Določite lahko število in izkušnost pilotov na vaši in nasprotnikovi strani, izberete zase najboljše letalo, nasprotnika pa posadite v letečo kanto za smeti in celo spreminjate vreme. Ob kratkem



Kako lepa ladjica, prav škoda, da bo zrjavela na dnu Rokavskega preliva.

opisu misije preučite še načrtano smer poleta ter primarne in sekundarne cilje in - če ste na začetku izbrali eno samo misijo - vaši enoti spremenite še formacijo in oborožitev. Avtorji so ustregli tudi vsem tistim, ki so jim pri srcu slepeče sonce, eksplozije lastnega motorja, zaskočene strojnice in prazni saržerji, slabo vreme ali pa preprosto udar krvi v možgane zaradi prevelike obremenitve. Vse naštete nevšečnosti si lahko na glavo nakopljete v meniju "Realisem Panel".

Pa kaj bi otrobe drobil - opcij, menijev in podatkov je v igri na odmet, zato si raje oglejmo izvedbo samo. Grafika res ni na ravni FS 5, a se kljub temu z ločljivostjo 320x400 v 25 barvah nima česa sramovati. Zamera gre samo pokrajini, ki še preveč spominja na resnično, z zemljo zravnano Evropo. Iz tal le tu in tam štrli kak kvader ali zablodela kocka. V zameno za to pa je stopnja scenarijskega realizma privedena do maksimuma. (V 240-stranskem priručniku najdete celoten zgodovinski povzetek 2. svet. vojne, slike letal, vojaške zemljevide in podrobne opise taktik zračnega boja.) AOE je igra za vse tiste, ki so se rodili 50 let prepozno in mislijo, da je bila 2. svet. vojna le navaden piknik. ▲



Hans, podmornica je pečena!

Računalnik: PC

Tip: letalska simulacija

Založnik: Dynamix

Kontrolne tipke

F1-F4 - pogledi

F10 - nastavitve

1-9 - moč motorja

-,+ - natančno uravnavanje moči motorja

Backspace - bombe

W - zavore na kolesih

R - rakete

A - avtopilot

S - Radijska komunikacija z drugimi piloti

D - zunanji tank za gorivo

F - zakrilca

G - aktivacija primarnih in sekundarnih strojnic

L - dvig in spust koles

B - zračne zavore (le nekatera letala)

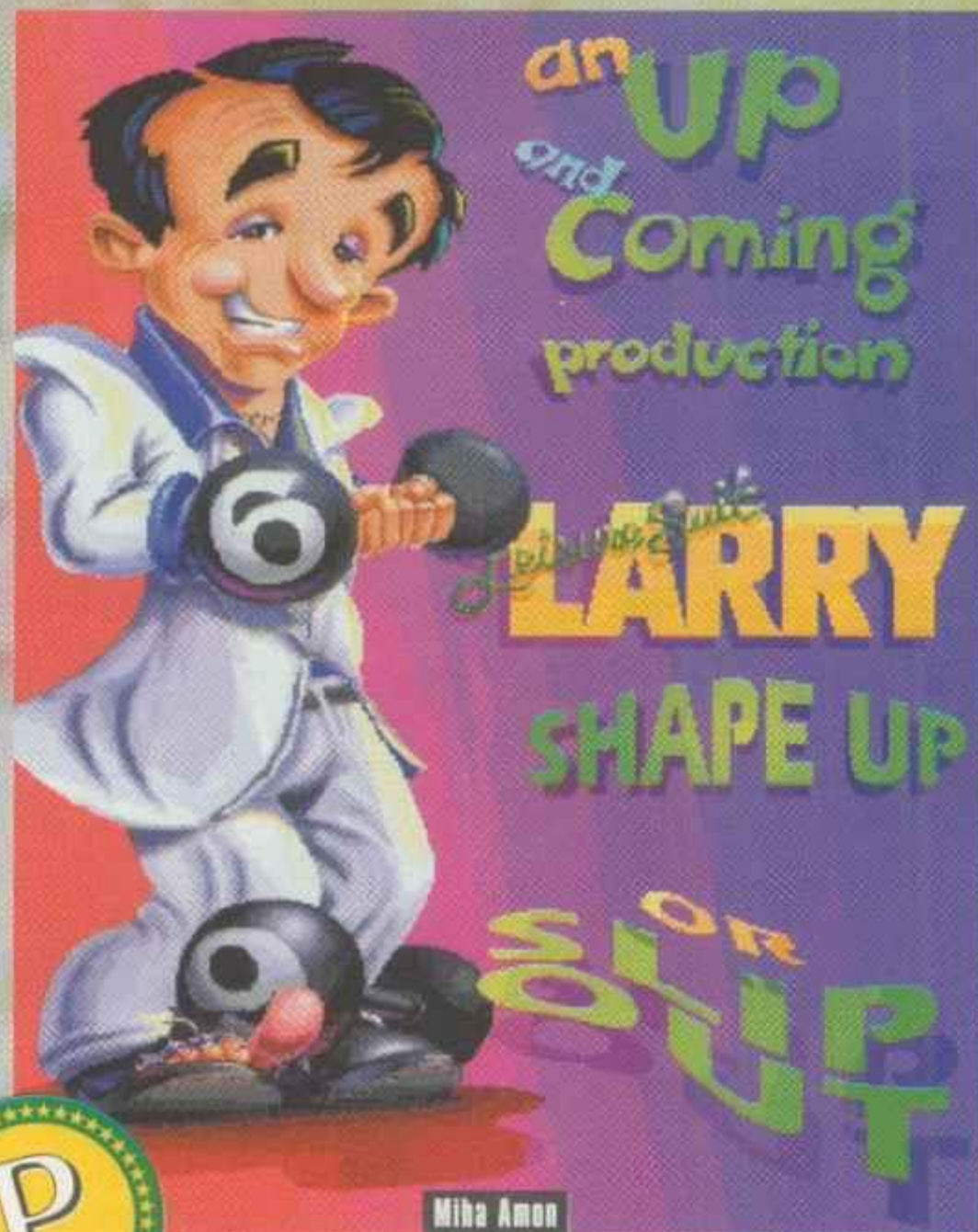
M - karta

<, > - zavijanje

ENTER - zunanji pogled na letalo

ENTER + kursorji - rotiranje kamere, v kokpitu pa vsi štiri pogledi.





Miha Amon

Larry na fitnessu

Največji šarmer in neustavljivi osvajalec ženskih src, sicer že rahlo nagrizen od zobovja časa, a še vedno v izvrstni formi. To je Larry Leaffer! Strokovnjak za dekleta, obvlada vse najrazličnejše razpeljevalne tehnike, ki se jih je naučil ali pa kar sam izumil v svoji bogati karieri, polni "vzponov in padcev", užitkov in veselja, a tudi mnogih razočaranj. Kljub razkošni zbirki ženskih "trofejev" pa še vedno išče pravo dekle. Ali jo bo tokrat našel???

Ta je pa taka, kot da bi se po bitlu valjala.



Svojo vratolomno pustolovščino začne nekoga sončnega dne na peščenih obali, zamišljeno strmeč v dekleta, ki se že od ranega jutra v tesno oprjetih, tankih, skoraj prozornih in precej pomanjkljivih oblačilih raztegujejo na utežeh in drugih orodjih. "Hm, katera bi bila najbolj primerna zame?" razmišlja Larry. Že se pripravlja za naskok, ko mimo pripelje črna limuzina, takšna kot jih vidimo samo v pravih ameriških filmih (bazen in teniško igrišče on board). Vrata se odpro in iz za zatemnjenih stekel stopi svetlolasa voditeljica popularne TV oddaje "Žrebci". Že ime samo pove, s čim se ta oddaja ukvarja. (Ne, ne, to niso konjske dirke! :-). Larry, ki ga sreča le redko zapusti, je bil tudi tokrat na pravem mestu ob pravem času. Eden izmed nastopajočih "žrebcev" je v zadnjem trenutku odpovedal nastop v oddaji in Larry je bil ravno pravšnji... Utapljajoč se v globokih, sinje plavih in rahlo ovlaženih očeh očarljive voditeljice, Larry brez posebnih pomislov skoči v limuzino in tik pred začetkom showa prispe v studio. Luči se prižgejo, umetni aplavz napolni vsak kotiček v studiu in oddaja se prične... Ker pa Larry ni najbolj spreten z odgovori, si prisluži le tolažilno nagra-



do. Potovanje za eno osebo na letovišče La Costa Lotta - raj za prave "žrebce", kjer eksotičnih lepotic nikdar ne zmanjka... Larry Leaffer je nedvomno najbolj znan lik računalniških pustolovščin in tako rekoč zaščitni znak založniške hiše Sierra, nekdanjega simbola za dobre, zanimive in napete pustolovščine. A časi se spreminjajo in tako je tudi ta simbol počasi zbledel ter izgubil v morju boljših konkurenčnih pustolovščin firm LucasArts in ostalih. Sledilo je neka Sierra'ski poskusov obnove starega sijaja z novimi serijami, novimi imeni... Vendar pa se take zadeve večinoma niso prijele. Nekateri menijo, da zato, ker so razvili nov igralski vmesnik z ikonami, ki je bil v bistvu korak nazaj od tekstovnega, drugi pravijo, da jim je zmanjkalo dobrih zgodb in domišljije, tretji spet modrujejo drugače... Oh, kam so izginiti dobri stari časi tekstovnih pustolovščin z napetimi in resnično duhovitimi zgodbami, kot je bil prvi Larry?

Zato so v Sierra poklicali na pomoč staro ime, ga obnovili in v "frišni" obleki poslali v svet na novo dogodivščino. Zanimivo je, da so za Larryja 6 uporabili stari gonilnik (s padajočimi meniji na vrhu ekrana), ki so ga prenovili in mu namesto okenca za tekst na dnu ekrana dodali ikone za različne akcije (hoja, pobiranje in uporaba stvari, pogled...). Pod ikonami je tudi zelo prikladno nameščeno okno, kjer so prikazane vse stvari, ki jih Larry skriva v svojih globokih žepih (inventory) tako, da za dostop do teh predmetov ni treba skakati skozi zamudne menije. Med igro vas spremlja dobra glasba, ki se prilagaja razpoloženju in "zanimivi" zvočni efekti, ki vas spravljajo v smeh in včasih tudi v zadrego. Okolica bi bila lahko sicer lepše narisana, vendar to pomanjkljivost odtehta izredno "slikovito" narisana vroča dekleta, ki jih v igri ne manjka in so za razliko od prejšnjih Larryjev bistveno manj zakrita in "cenzurirana". Skoraj vsaki se lahko približate ter s pogledom v oči izrabite nasmehe na ustnice in občudujete lepo oblikovane obrazne in telesne poteze - in to vse čisto od blizu (čez cel ekran)! ▲

Že kar lep čas je minil od Sierrino zadnje res duhovite in zabavne pustolovščine z zanimivo zgodbo. Larry 6 se je končno dvignil nad slavo povprečje dolgočasnih in nezanimivih pustolovščin. Po dolgem času spet ena Sierrina pustolovščina, ki jo bom z veseljem odigral in se pri tem zabaval ter od srca nasmejal.

"Se mal' nabildam, pa me bo 'meta radal!"



Računalnik: PC
Tip: pustolovščina
Založnik: Sierra On-Line



THE THEATRE OF

DEATH

Franci Novak



Računalnik: Amiga, PC
Tip: arkadno/strateška
igra
Založnik: Psygnosis

Ko se srečata Syndicate in Desert Strike

Formula, ki jo je na tržišče iger katapultiral Bullfrog s Syndicatom, je ponudila marsikaj novega: kratke naloge, ki jih lahko ponavljate v nedogled, ne da bi to ogrozilo vaše napredovanje v igri, različnost misij, od katerih vsaka zahteva drugačen pristop, in kombinacija hitrih, akcijskih arkadnih elementov s strateškim razmišljanjem, vodenje večje skupine likov, ki ponujajo številne možnosti kombinacij, in izometrični pogled od zgoraj, ki omogoča večjo preglednost nad samim dogajanjem. Takšen način oblikovanja igre je od Bullfropa prevzel tudi Psygnosis z igro Theatre of Death, še prej pa je idejo Syndicata prilagodil pogledu igralca fantazijskih vlog v igri Hired Guns.

Gledališče smrti se odvija na nekakšnem ogromnem bojišču, in ker so časi hladne vojne že minili, se zdaj borite proti kriminalcem in diktatorjem eksotičnih dežel - berlinski zid je padel, ampak kdo pravi, da ni mogoče najti



En, dva, tri, štirje mrtvi... Dost bo za danes, fantje!

Računalniške igre so že zdavnaj prebolele obdobje pobijanja marsovcev, žal pa nam je, da se niso mogle izogniti poveljevanju vojaške moči in digitaliziranemu nasilju.

novih sovražnikov? Vodite lahko od enega do deset likov, ki upravljajo tudi s tanki, helikopterji in oklepnimi vozili. Največji čar igri pa daje element nepredvidljivosti: nepričakovani letalski napadi, prihodi novih sovražnikovih enot v trenutku, ko mislite, da ste nalogo uspešno opravi-

nikove kremplje. Včasih se bolje obnesejo napadi z enim članom enote, saj ga lažje nadzorujete, in od vaše osebnosti je odvisno, kakšno taktiko boste izbrali. Individualci se bodo zanesli na moč enega samega vojaka, ki bo z gverilskimi napadi počasi spodkopaval nasprotnikovo moralo, tisti s čutom za kolektiv in z zmožnostjo hitrih kombinacij pa se bodo odločili za odprte napade z vsemi enotami.

Taktika: najprej si skrbno oglejte zemljevid in si zapomnite položaje enot. Poskušajte se izogniti glavnim sovražnikovim potem in s smernimi kazalci preglejte bojišče. Poizvedite o tem, kje so helikopterski hangarji, saj ena letelca škatla zaleže za deset vojakov, podobno kot tanki in oklepna vozila. Natančno poznavanje bojišča pomeni že pol zmage; vedno bodite v bližini skladišč orožja, da boste lahko dopolnili zalogo streliva, in vedite: nasprotnik razmišlja isto kot vi.

Igra TOD vsebuje številne novosti v tehničnem smislu, še posebej, če govorimo o arkadno-strateških igrah, ki v zadnjem času doživljajo pravi boom. Vsebinska pa je pač takšna, kakršno narekuje povpraševanje trga - poveljevanje vojaške tehnologije in nasilja, a lahko se vprašamo, kaj naj bi sploh lahko pričakovali ob tem, kar nam ponujata ob film in TV? Ko je bila zalivska vojna v polnem teku, so ljudje navdušeno kupovali računalniške simulacije vojaških letal, zdaj pa se igre, kot je TOD, odvijajo na trgih mest in v porušeni vseh, in ni težko ugotoviti, zakaj. Eden od scenarijev igre TOD gre takole: iz neke vasi je prišlo poročilo o pokolu civilistov, zato se morate hitro odpraviti tja, tam pa vas že čakajo zakamuflirane nasprotnikove enote, ki vam v trenutku zadržajo polovico vojske... ▲



Pogled na Knin Peaks.

li, in izdajalci, ki počasi, a vztrajno redčijo vašo družino. Če mislite, da ste najboljši, potem potrebujete tudi najboljše sovražnike. Le-ti ves čas spreminjajo smer gibanja, ne napadajo v gruclah, ampak se vam približajo z vseh strani, največkrat pa nosijo isto orožje kot vaši junaki, za razliko od Syndicata, kjer ste lahko z nekakšnimi ročnimi topovi šicali s pištolami oborožene sovražne agente. Tudi vigilante, ki jih vodite v napad, je včasih težko nadzorovati, saj se večkrat kar sami samomorilsko poženejo v nasprot-



Rok Kočar

DinoPark Tycoon

Bi si upali fotografirati T-Rexa z razdalje 5 metrov?

Jurasic Park je s svojimi izumrlimi zavri razširil lovke po vsem svetu. Celotni otroci najbolj odmaknjenih črnskih plemen v Kongovi kotlini so na svoje nočne omarice začeli postavljati figurice dinosavrov - prevlečene s fosforjem. Te jim omogočajo tudi nočno branje, saj elektrike ne poznajo. Tudi knjig ne. Avtorji DPT-ja so se zato odločili, da bodo kopije te igre razposlali le bolj razvitim deželam,



"Mami! Oci se je ponesreči na ograjo naslonil in ga že 5 minut elektrika trese." "Ježeš, da te ne bomo mi elektrike plačali."

takšnim, ki elektriko imajo. Torej tudi k nam! Pa naj še kdo reče, da elektrika ni privilegij!

Uvodni zaslon ponuja igranje nove igre ali nadaljevanje s shranjene pozicije. Pa začnimo. Pred seboj zagledate šest zgradb, v katerih boste opravljali najrazličnejše posle. Začnite z nakupom ozemlja, okoli pa postavite ogrado; za začetek leseno, kasneje pa kakšno trdnejšo in dražjo. Odpravite se še v prodajalno jajc in si oglejte dinosavre. Izbira je velika, denarja pa čisto malo, tako da se prav dolgo ne morete odločati. Na mizo dobite jajce, iz katerega pokuka mali



Vsi (mizerno plačani) delavci v vašem dinoparku

dino, ki ima ravno prav bebasti pogled, da vas spravi v smeh. Ali celo v evforijo - pazite na srce!

Zaposlite še kakšnega delavca in kupite hrano za vašega ljubljence. Bodite pozorni, da rastlinojedcem ne boste metali mesa in mesojedcem zalagali z zelen-

jem. Ceno vstopnic prilagodite letnemu času primer- no. Končno lahko sprožite še čas in denar od prodanih vstopnic bo začel pritekati v vašo blagajno. Na začetku bo sicer bolj kapljal, kasneje pa bo obiskovalcev več in s tem tudi denarja.

Morda se bodo na prvi pogled komu zdeli pisani dinosavri prav prikupne živali, a ko bo videl koliko požrejo, bo prav gotovo spremenil svoje mnenje. Mimogrede, ste vedeli, da odrasel triceratops požre več kot četrt tone hrane na dan? Celotni goro! Tiranosavru boste morali kupiti vsaj kakšno kravo, s podganami že ne bo zadovoljen. Pazite, da mu postavite dovolj visoko ogrado, saj lahko po pomoti pohrusta kakšnega turista. Pravzaprav mu ljudje prav teknejo, včasih jih požre kar z avtomobilom vred. Zabavno, ali ne?

Sicer pa so te velikanske živali, oziroma dinosavri, lahko prav inteligentna (ali bebasta) bitja, oziroma pošasti, ki samo čakajo (in žrejo) v svojih velikih (ali majhnih) kletkah, v katerih skoraj nimajo kaj početi. Zato vam program omogoča sodelovati v ogromno drugih rečeh. Naj jih naštejemo le nekaj: kupujete lahko zemljo, postavite hotel, asfaltirate parkirišče, izdate svoj časopis, sodelujete na dražbi, posnamete oddajo za TV, plačate reklamo na radiu, odprete kiosk s spominki in sendviči, kupujete dinosavre (na voljo je več kot dvajset različnih vrst), zaposlite vodiča, mehanika, prodajalca, čistilca, varnostnika... najamete kredit pri banki ali pa si ogledate veliko enciklopedijo dinosavrov. V zadnjem času so takšne in drugačne enciklopedije postale že sestavni del zapletenejših strategij. V tej med drugimi izveste, da je bilo obdobje krede okoli 100 milijonov let pred juro. V tem obdobju je živel tudi strašni T-Rex, ki je imel v hrbtnici celih 37 vretenc - podatek, ki ga v enciklopediji ne boste našli!

Lepih sličic, kakršne so v enciklopediji, je polno tudi drugod. Spremljajo jih tudi krasni zvočni efekti tuljenja dinosavrov. Igra je bogata s komičnimi prizori - tako se okoli vogala banke vsake toliko časa prirolka mali hadrozaver, medtem ko se veliki brontozaver mirno prevaža s cepelinom.

Kljub vsem nasvetom, ki vam jih nudijo smešni možici skozi celo igro, pa igranje sploh ni lahko. Tako lahko propadete po dveh minutah igranja, ali pa neizmerno obogatite po štirih dneh. In še cilj igre - park morate prodati v trenutku, ko imate (po vaši lastni presoji) največ denarja. Pa srečno! ▲



opis

Računalnik: PC

Tip: strateška igra

Založnik: Manleys Inc.



Dino city vas pričakuje!

Znanstveniki so si enotni v oceni, da so nekatere vrste dinosavrov imele urejene socialne razmere. Zdaj morajo samo še ugotoviti, kaj naj bi to pomenilo.





opisi

COMPANIONS OF XANTH™

Rok Kočar



Bogovi so spet padli na glavo!

Računalnik: PC
Tip: pustolovščina
Založnik: Legend

Take
Put
Look at
Open
Close
Talk to
Look



The sky can't be taken.



Inteligentno vsrdo v barvnih odtenkih...

Take
Put
Look at
Open
Close
Talk to
Look



You carefully remove the Way Cool (tm) glasses and your vision becomes colorless and blurry.



...in se v ČB tehniki.

Take
Put
Look at
Open
Close
Talk to
Look



You're standing beside the crossing of two paths. A sweet smell wafts by on the wind.



Na drevskih rasejo tudi češajave bombice. Primerno za novoletni žur...

Vsem ljubiteljem pustolovščin so prav gotovo zelo znana imena Sierra, Dynamix, LucasArts, Accolade, ipd. Prav neverjetno hitro so junaki iger teh firm postali slavni, njihovi liki pa so se začeli pojavljati na velikih posterjih, majicah, skodelicah za kavo, letalskih krilih in celo na čeladah Nasinih skafandrov.

Gotovo vsi, ki imate računalnik več kot tri mesece, veste kdo je mali navihanelec Willy Beamish, s koliko ženskami je spal Larry Laffer, kako je Zak McCracken razkril svoje sanje in zakaj vsemirski popotnik Roger Wilco ne prenaša kolerabe. In tako so se pri Legendu odločili, da na trg pošljejo avanturo, v kateri boste glavni junak Vi - osebno, saj svojega junaka nočejo poslati na trg (le kam bi z vsem denarjem od zaslužka?).

Zgodbo začneta bog Earth in bog Xanth - torej skupaj dva. Odločita se staviti na igro (cilja ne izveste), zanjo pa potrebujeta dva igralca. Našla sta Eda (vašega prijatelja) in deklico Pia-o (izg. Pajo), ki je po naključju tudi vaše dekle. Vse bi bilo OK, če ne bi od nje ravno prejeli pisma, v katerem vam natrosi kup neprijetnih besed o vajinih odnosih - na kratko: noče vas več videti. Pa nič! Ed se spomni, da bi šel rad na zmenek z njo, vi pa se odločite, da mu pustite, če vas prepriča, da je njegova najnovejša računalniška igra res tako zelo dobra. In tako vtaknete disketo v disketar in začnete z igranjem igre v igri.

V čarobnem svetu Xanth boste ostali v obliki ekrana, dokler ne boste pripravljeno priznati, da verjamete v njegov resnični obstoj. Igranje poteka podobno kot pri vseh novejših avanturah in je še najbolj podobno King's Questu, le da imate namesto slikovnih ikon običajne napise za vaša dejanja (LOOK, OPEN, GET, TALK TO... - prevod po lastnih željah, ali s pomočjo slovarja), prisotne pa so tudi mnoge čarovnije (kot pri igri Elvira). Tudi možnosti za snemanje in nalaganje pozicije so prisotne, kot tudi trenutno število točk in zemljevid, preko katerega poteka premikanje precej hitreje, saj vašemu žstroju ni treba vsakič znova nalagati slike ekrana. Nasploh so slike zelo lepo zrisane in človek zares dobi občutek, da se spreha po pravljicnem svetu (pa čeprav nihče ne ve, kako naj bi le-ta dejansko izgledal).

Companions of Xanth nam poskuša pričarati vzdušje vseh boljših pustolovščin in se lahko v vseh pogledih enakovredno kosa s precej bolj znanimi (zgoraj naštetimi) žtovarnami iger oz. njihovimi produkti. Če ste igrali igro Maupiti Island, boste nad COX prav navdušeni, če ne, pa tudi. Vsekakor vam želim, da bi čim prej nabrali tisoč možnih točk in rešili skrivnostno uganko - pa nikar več ne čakajte, ampak: "Koj u trgovino po original!!".



Množica lastnikov PC-jev trdi, da je že vsaka druga igra v obliki FRP-ja. Kakšna je potem vsaka prva igra?

Miha Amon



SHADOW CASTER

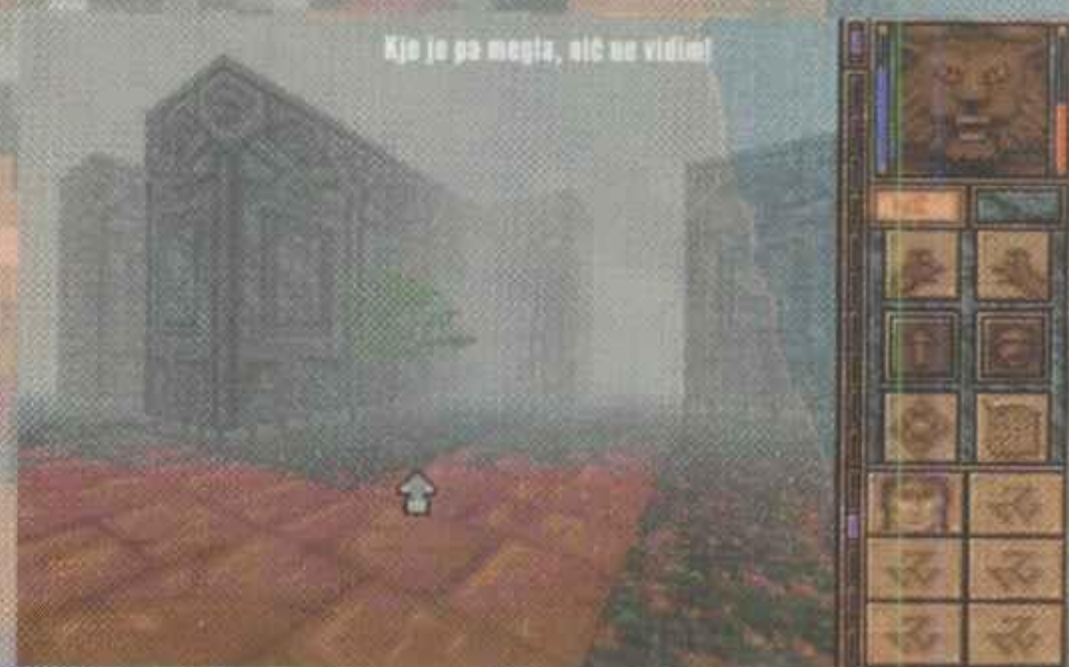


opisi

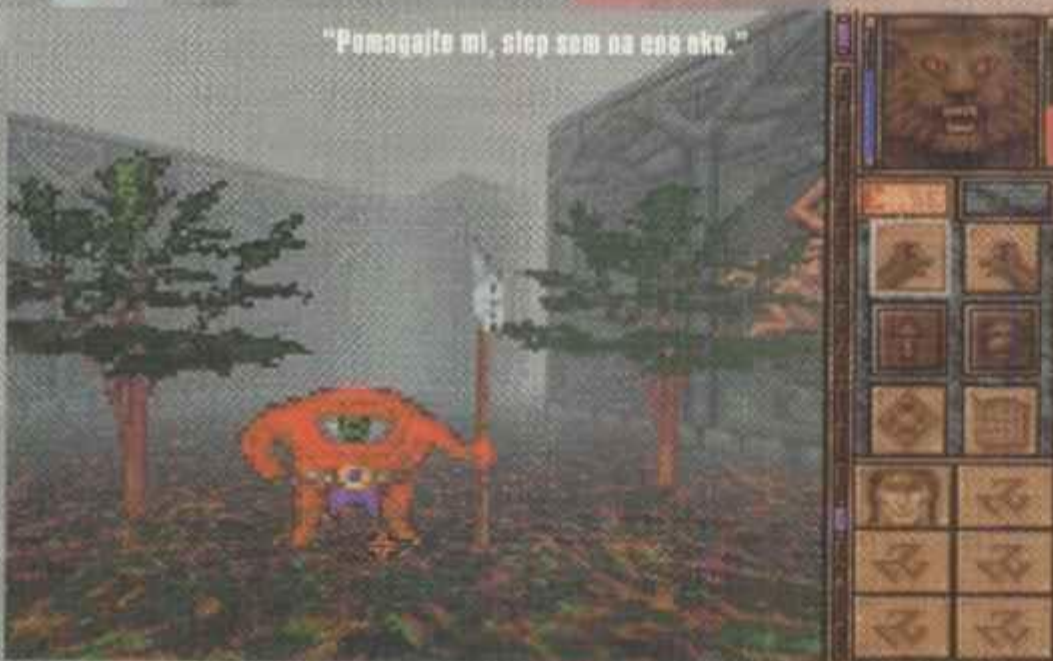
Računalnik: PC
Tip: akcijska pustolovščina
Založnik: Origin

Zasenčil vse ostale 3D akcije!

Poplavi 3D akcijskih pustolovščin (3D Dungeon Exploration Game), ki sta jo sprožili vele uspešnici predlanskega leta, igri Wolfenstein 3D in Ultima Underworld, ni in ni videti konca! Na trg prihajajo nove, vedno boljše 3D akcije, s hitrejšo grafiko, lepšimi in večjimi prostori, boljšimi načini bojevanja... Tudi pri Originu niso stali križem rok in naredili Shadow Casterja. Na žalost je zgodba precej za lase privlečena in spominja na poceni ZF filme sedemdesetih let. Glavni junak je navaden zemljan, prav tak kot vi in jaz. Vsaj on tako misli! Nekega nevihtnega večera pa mu dedek razkrije resnico. Pove mu zgodbo o nekem drugem svetu, v nekem drugem času in prostoru, o bitki med dobrimi, pravičnimi silami in zlobnimi demoni. Prerokovano je bilo, da bo nek otrok premagal zle demone in zasenčil njihove temačne načrte. Poimenovali so ga Shadow Caster. Verjemite ali ne, ta otrok je glavni junak zgodbe, oziroma, malo kasneje vi! Da ga zlobne sile ne bi našle, sta se z dedkom nekaj časa skrivala na Zemlji. Zdaj pa je napočil čas, da Shadow Caster zmaga! Shadow Caster pa ni navadno bitje. Bogovi so ga obdarili s sposobnostjo spreminjanja oblike ("Shape shifting"). Lahko se spremeni v šest različnih bitij, od navadnega člove-



Kjo je po magia, nič ne vidim!



"Pomagajte mi, slep sem na ene oko."

spoprime tudi z golimi rokami, nogami, šapami, kremplji, lovkami... Vsi ti raznovrstni udarci in orožja so zelo dobro animirani in zvočno opremljeni! Vse kaže, da se bliža konec obdobja, ko smo v 3D akcijskih, FRP in podobnih igrah samo rili po podzemnih hodnikih, saj je tehnika toliko napredovala, da so dan današnji programerji sposobni pričarati tudi odprti nadzemni svet. To jim je pri Shadow Casterju prvič nedvomno dobro uspelo. Igra je narejena v načinu gladkega 3D premikanja (smooth scrolling), podobno kot Ultima Underworld in Wolfenstein. Grafika je presenetljivo hitra (25 sličic na sekundo) in na hitrejših PC-jih dohaja celo TV kvaliteto!! Vsa 3D okolica je prevlečena s teksturami, ki so bolj natančne in manj "kockaste" kot pri prejšnjih igrah. Enako velja za vse sovražnike, ki so tudi od blizu videti grozni in ne le smešni kupi Lego kock. Igra ima možnost nastavljanja velikosti ekrana, kar pospeši grafiko in omogoča igranje tudi na počasnejših računalnikih. Za razliko od Shadow Casterjeve predhodnice Ultime Underworld, v tej igri ni posebnega povdarka na zgodbi, ki jo gledamo le v začetnem uvodu, med igranjem pa skoraj nič. Če so bili cilji Ultime Underworld raziskati vse labirinte, se pogovoriti z vsakim, ki ste ga srečali, poiskati vse predmete, rešiti vse uganke, premagati vse pošasti in oditi naprej, je v Shadow Casterju to skritveno na "pobiti vse kar se premika ali diha, raziskati labirinte, pobrati vse predmete in oditi naprej". Zato, po mojem mnenju, kljub resnično briljantni tehnični izvedbi, pogrešamo nekaj, kar bi nas motiviralo k igranju in nas prepričalo, da trud, ki ga vlagamo v ure kvarjenja oči pred računalnikom niso bile zaman. ▲

ka pa do krvoločnega zmaja ali pa majcenega škratka mišje velikosti in vse do čudne okrogle lovkaste pošasti, ki leta po zraku. V vsaki obliki lahko počne druge stvari. Tako so nekatere oblike izrazito bojovniške, nakatere čarovniške (spet bojovniške), druge ranocelniške... Kaj pa v igri sploh počnemo?! Tepemo se, brcamo, čaramo, streljamo, sabljamo, in še enkrat tepemo... Vsi spopadi, ki so glavno in skoraj edino opravilo v igri, so zelo dobro in precej realno narejeni. (Realnost bo med igrami v prihodnosti prav gotovo igrala veliko vlogo!) Na voljo vam je cela orožarna raznih (na)bodal, letečih zvezdic in počobnih ostrih predmetov, ki jih ponavadi uporabljate za pobijanje, da vseh morilskih magičnih urokov sploh ne omenjam! Kdor pa meni, da je skrivanje za orožji in magijo strahopetno, se s sovražniki lahko



"Moram mal celjustne mišice pretegnit."



konzole

Konzola: Game Boy
Tip: arkadna igra
Založnik: Sunsoft

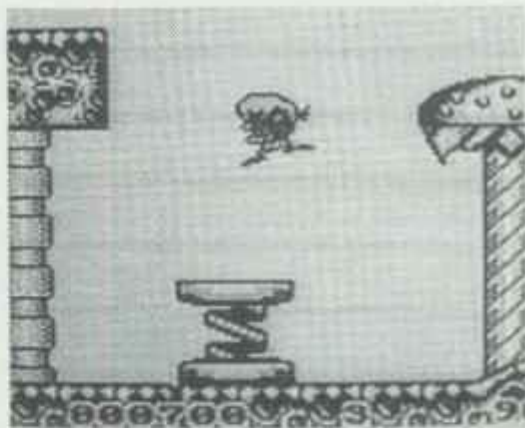
Speedy Gonzales



Jaka Terpinc

"Brzina je moja vrlina"

Uradni viri zaenkrat še molčijo, vendar ne bodo mogli dolgo skrivati resnice o tem, v kakšnem sorodstvu sta Hitri Gonzo in Ježek Sonic. Sta bila sošolca? Sta se v mladosti skupaj igrala? Trenirala šprint? Skoraj neverjetno je, da bi šlo za naključno podobnost. Dragi otroci, Speedy Gonzales je prva superpersonična igra na Game Boyu. Dragi starši, to je hkrati najbolj miroljubna platformska igra. Sovražnikom in oviram se samo izogibate, le na koncu vsake dežele, ki jo pretečete, se morate enega resnično otresti, pa še to brez orožja. Človek skoraj težko



Jump, Speedy, jump!

verjame, da je tisti rek, da nekemu skačemo po glavi, nastal že davno pred prvimi video igrami. Dragi gurmani, še sreča, da je ementaler, ki ga Gonzo malica po poti, narisana bolj površno, če ne bi bil zaslon Game Boya do konca prvega nivoja že ves slinast. Dragi učitelji, Speedy Gonzales bi bil lahko učni pripomoček pri geografiji, saj je treba prehoditi skoraj vse toplotne pa-



The Lost Vikings

Jaka Terpinc

Ne za čast, ne za domovino, za ženo in otroke!

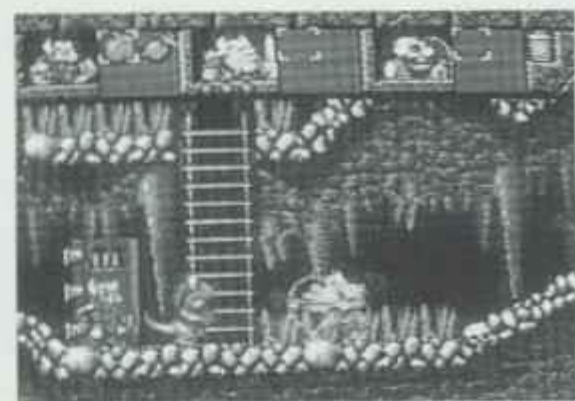
Začne se tako, kot v mnogih ameriških akcijskih filmih. Z družinsko idilo, srečnim življenjem na vasi, ob zvrzolenju ptičkov in žuborenju potokov. Potem se na lepem zgodi nekaj dramatičnega, pot do dobrega starega ugodja pa pelje skozi neštete viharje in preko nešteti trupel. Točno to in nič drugega se je pripetilo trem vikingom Olafu, Eriku in Baelogu.

Ponoči, ko so junaki veselo dremali, se je nad njihovo vas zahrbtno prikradla vesoljska ladja in jih, sssslurpl, posrkala vase, na to pa, meni nič, tebi nič, odbrzela v vesolje. Ja kaj pa zdej? Vidite, fantje so prijatelji in vedo, da lahko le s skupnimi napori izplavajo iz kaše, v kateri so se znašli.

Baelog je najbolj bojevita tretina naše ekipe. Njegov zamah z mečem je neusmiljen, kot so neprizanesljive tudi puščice njegovega loka. Erik je atlet s trdo glavico. Edini zna skakati, pod silo njegove butice pa se rušijo zidovi. Olafu bi vljudno pripisali malce močnejšo postavbo (kar lahko neposredno razumemo kot debel, zašpehan, okrogel ipd.), zaradi česar se odlično opira na silno trpežni ščit, ki pa ni le ščit, ampak tudi odskočna deska in letalni zmaj (!!). Zapomnite si torej: v slogi je moč. Morda se fantje na začetku tega sploh ne zavedajo, ampak pot iz vesoljske ladje je šele začetek njihove dogodivščine. Časovni vrtinci bodo poskrbeli za to, da si bodo pred vrnitvijo v domačo vas ogledali še tričetrt znanega in neznanega sveta v različnih časovnih obdobjih. Ampak, dragi moji, to ni turizem. Še zdaleč ne.

Fantje so povsod sila nepriljubljeni, zato bodo potrebovali vašo pomoč. Čaka vas delo koordinatorja, zato svoje možgane preklopite v "Lemmings mode". Igranje "Vikingov" ni le stvar rutine, temveč predvsem premisleka in načrtovanja. Zvižac v igri je dovolj za kar nekaj dni in noči zanimivega igranja. Cela vrsta stiliziranih likov je prav simpatičnih, med njimi pa boste našli tudi d, d, d... No, no kaj? Ja dinosavre, vendar! Širni svet je poln paradiznikov, ki jih vikingi jedo, ko jim zmanjkuje energije. Tokrat lahko paradiznik celo poklonimo komu, ki ga je nemara bolj potreben, kot tisti, ki ga pobere. Da je sadež sočen, se celo sliši (mljask, mljask), kakor se sliši tudi, ko viking po obedu slastno rigne. Še sreča, da jim ne dajejo

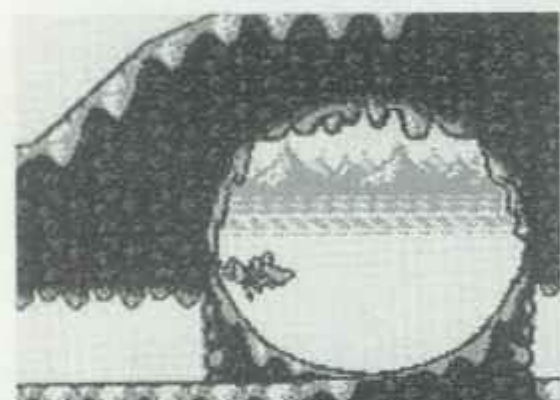
piva, sicer bi kruhjenje preglasilo prijetno glasbeno spremljavo. Užitke ob igri lahko delite tudi s prijateljem, saj lahko vodite dva vikinga hkrati. Težavnost igre ostane na isti stopnji, le potek je tako nekoliko hitrejši.



Vikingi so največji krivci za izumrtje dinosavrov.



Erik, Olaf, poglejta, letim!



LIVES: 02 SCORE: 881058 TIME: 73

OK, malo spominja na Sonica, a kaj zato.

sove. Smo še koga pozabili? Aha!

Dragi bralci Megazina! Speedy Gonzales je res zgolj še ena platformska igra, vendar ima nek poseben čar. Posvečena je predvsem mlajšim igralcem, saj je preprosta in tako nekako, kot bi se po izrazil po domače, luškana. Arriba! Arriba! Andale! Andale! Ej, Gonzo, počakaj! ▲

Konzola: SNES
Tip: miselno/arkadna igra
Založnik: Interplay



Sašo Novak

NHLPA Hockey



Konzola: Mega Drive
Tip: športna simulacija
Založnik: Sega

V času, ko je hokej šport št.1 v Sloveniji, se je pojavilo izvrstno nadaljevanje EA Hockeya, ki bo pravi izziv za vsakega ljubitelja dobrih športnih simulacij. Ta hokej vas popelje v najmočnejšo hokejsko ligo na svetu, NHL (National Hockey League). Z izjemo enega moštva iz New Yorka, Floride in Anaheima, so avtorji izbrali vse ekipe, ki trenutno igrajo v NHL ligi. Sadisti ne bodo prikrajšani, saj tu in tam, ob kakem grobem naletu, obleži igralec na ledu s krvavečo glavo. Za pristaše statistike dobra novica: v vsakem klubu se pojavljajo imena igralcev, ki so v lanski sezoni nosili drese teh ekip. Pri Los Angelesu igra Wayne Gretzky, za Calgary pa celo Neil Sheehy. Sheehyja lahko postavite v igro samo z opcijo EDIT LINES, saj razen velike agresivnosti pri pretepanju ni kaj preveč dober. Obstajajo tudi pretepti. Dostikrat poraženec boksarskega obleži krvav na ledeni ploskvi, vi pa se nasmejete njegovemu drsanju na kazensko klop.



Ali bo Olimpija letos končno prvak?!

Na začetku tekme komentator predstavi zvezde ter slabosti in prvine moštva, ki jih premorejo klubi. Po končani tekmi, pa tudi vmes, je možno pregledovati opcije kot so Game Stats (podatki o streljih na gol, kazenskih minutah, ...) in Player Stats (podatki o posameznih igralcih). Igra je zelo zanimiva, če igrate z letečimi menjavami. Izvedete jih tako, da pritisnete gumb A tedaj, ko je plošček pri vašem igralcu. Za tiste, ki uživajo ob gledanju elegantnih golov, pa prilagam naslednji recept. Ko drsate sami proti голу, se usmerite na eno stran vratarja, tik pred njim pa to stran hitro spremenite in plošček bo bržkone oddrsal v mrežo. Kos vam bodo le najboljši golmani, pa še ti ne za vekomaj. Nasilnežem svetujem, da se ne zaletavajo v vratarje. Sodnik brez pardona deli kazni grobim igralcem. Tudi če golman podre kakega igralca, bo izključen slednji, kar je ena od redkih slabosti igre. V tekmo so vključeni tudi glasbeni vložki. In ne sekirajte se, če boste kdaj razbili pleksi steklo za golom. Denarnica bo ostala nedotaknjena. ▲



Jaka Terpinc

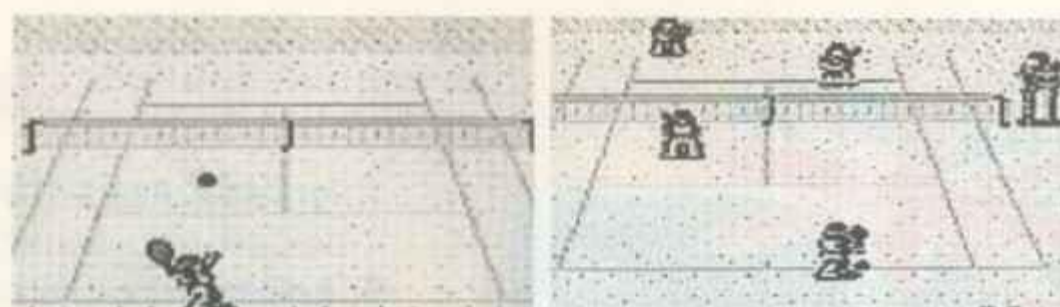


Konzola: Game Boy
Tip: športna simulacija
Založnik: Nintendo

S neg je prekril teniška igrišča in ljubitelji bele žogice (ne vem kateri barvni slepec si je izmislil te izraze), se bodo morali oddahniti do naslednje pomladi. Ker pa se srce pravega tenisača ne more kar tako vdati zimi, za stik s športom poskrbi Game Boy. Ob rednem kondicijskem treningu, seveda.

Če ste teniški zasvojenec, bo najbolje, da pišete Dedku mrazu, naj vam pri- nese igro Top ranking tennis. To je enkratna priložnost za vse, ki bi radi pre- magovali mojstre kot so Bobby Island, King Mohawk in Master Joe. Saj jih poznate. Ne? Tudi prav. Zagotavljam vam, da se boste pošteno prepotili preden bodo poraženi. Top Ranking Tennis je najbolje, kar je teniškega moč pričakovati od Game Boya. Pogled na igrišče je standarden, se pravi, da vam igra- lec kaže hrbet (vljudnost pa takal).

Poleg števila nizov, izbirate tudi vrsto polage: pesek, travo ali be- ton. Umetnost maltretiranja žogice obvladujete z vsemi štirimi tipka- mi Game Boya - res je, tudi "start" in "select" svoje običajne zadol- žitve prepustili lobu in top spinu.



Pazi, homba.

V štiri je vedno lepše.

Največji užitek je tekma s prijatelji, ko pride prav kabel za povezavo. Dva, trije ali štirje igralci bodo lahko sodelovali proti GameBoyju v dvojicah, ali pa se pomerili med seboj. Grafika je povprečna, vendar pregledna, zvok pa premore celo nekaj komaj razločnih besed sodnika. Torej - trening, trening! Če boste do pomladi premagali stokilskega prvaka Master Joa, ste zreli za Slovenia open. ▲





lestvica

LESTVICA REVIJE

MEGAZIN

Mesto	Naslov igre	Založnik
1. (1)	Dune 2	Virgin
2. (2)	X-Wing	LucasArts
3. (3)	Day of the Tentacle	LucasArts
4. (4)	Formula One GP	MicroProse
5. (6)	Civilization	MicroProse
6. (8)	Syndicate	Bullfrog
7. (5)	Prince of Persia 2	Broderbund
8. (-)	Privateer	Origin
9. (9)	Pinball Dreams	21st Century
10. (11)	Indiana Jones 4	LucasArts
11. (10)	Yo!Joe!	Hudson Soft
12. (12)	Street Fighter 2	U.S. Gold
13. (-)	Jurassic Park	Ocean
14. (-)	Sensible Soccer	Renegade
15. (-)	Wolfenstein 3D	ID Software

ZDA vs VB



- 1. Prince of Persia 2 • Broderbund
- 2. X-Wing • LucasArts
- 3. Strike Commander • Origin
- 4. Eye of the Beholder 3 •SSI
- 5. Alone in the Dark 2 • Infogrames
- 6. The 7th Guest • Virgin
- 7. Betrayal at Krondor • Dynamix
- 8. Freddy Pharkas • Sierra
- 9. Seal Team • Electronic Arts
- 10. Comanche: Mission Disk 1 • Novalogic



Dune 2: Še vedno prvi na Megazinovi lestvici.



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

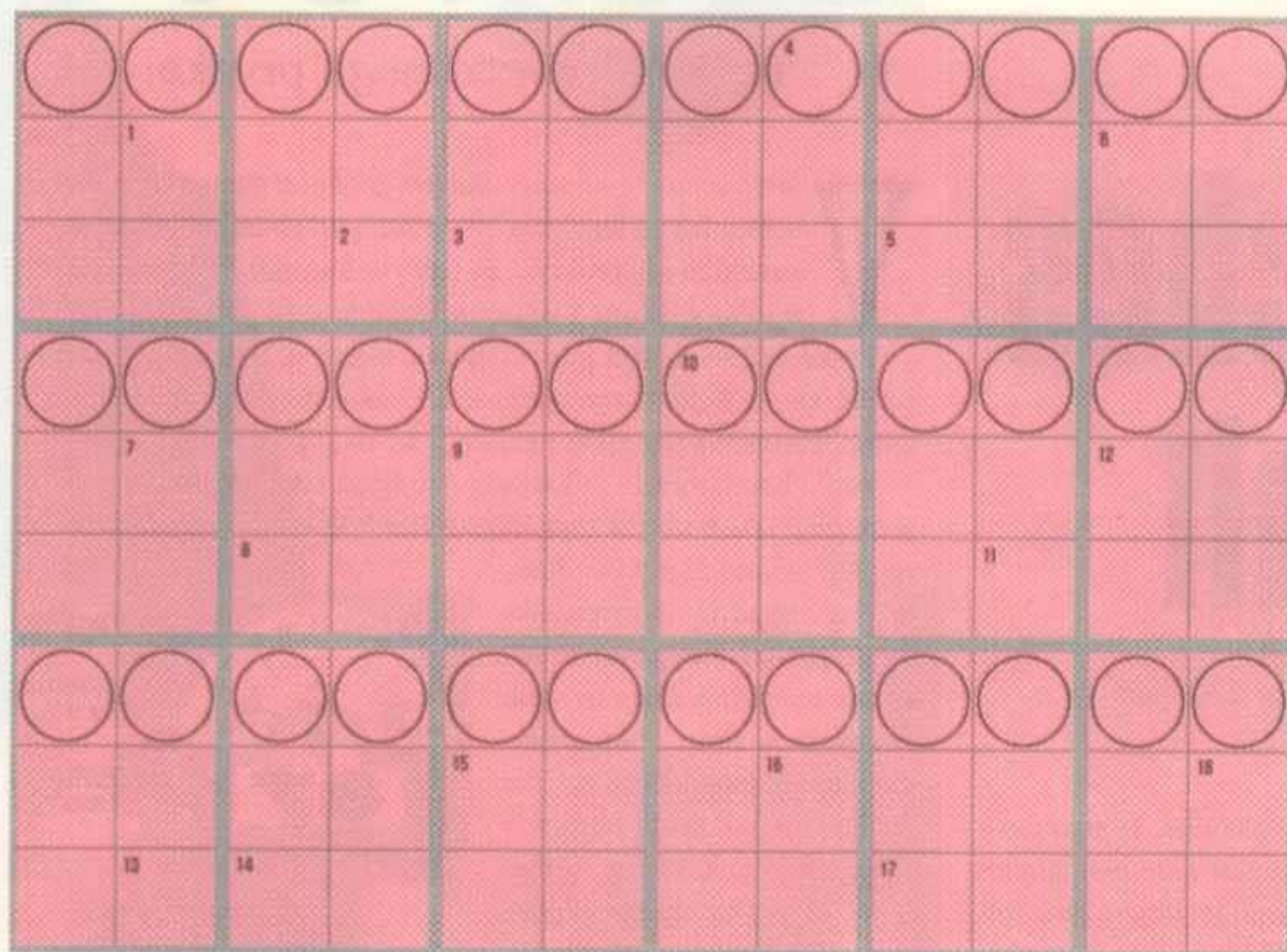
Nagrajenci iz tretje številke:

- | | |
|--|--|
| 1. Igralna palica S-125 (Elektronexport):
• Tomi Pintarič, Lipovci 167A, 69231 Beltinci | 4. Pet hranilnikov (Ljubljanska banka):
• Primož Ureček, Petkova 45. ?
• Matej Dichlberger, Pod Gozdom 18, 68340 Črnomelj
• Rok Skutnik, Črnce 56, 62370 Dravograd
• Jan Koradin, Beblerjeva 2, 65280 Idrija
• Damijan Toth, Slomškova 66, 69000 M. Sobota |
| 2. Računalniška miška za PC (Opus Kranj):
• Aleš Vukhan, Maroltova 11, Ljubljana | |
| 3. Tri enoletne naročnine na revijo Monitor (Pasadena):
• Iztok Kadoič, Savska Cesta 13, 61410 Zagorje
• Aleš Pukšič, Gajevci 12, 62272 Gorišnica | |

Nagrade za tokratne izžrebance bodo:

1. Računalniška miš Logitech Pilot (Eventus Computers)
2. Deset barvnih 5,25" disket Verbatim (B. Preis Trade)
3. Knjiga The Firm (Ljubljanski kinematograf)

Polaganje ploščic



Sestavila Karmen Čoki

Najprej bi se radi v imenu Gmhunga zahvalili za nadkozmičen odziv na njegovo skoraj nepremostljivo težavo iz prejšnje številke! Po tem, ko je Gmhungu uspelo pobrisati sektorje iz CD-ROMa, jih je vam, dragi bralci uspelo zopet zapisati nazaj. No, izkazalo se je, da je Gmhung nevede kupil pogon za prepisljive CD-je, za katerega je sicer odštel kakih 5000 DEM več, kot bi za navadnega, ampak Gmhung je pač Gmhung in ga to tedaj ni ravno motilo. Torej, poslali ste za okroglih 15 cm glasovnic, večinoma pravih. Našli pa so se tudi hudobci, ki so hoteli Gmhunga prepričati, da so izgubljeni jeziki PASLAT, PLAMAL, MIPAEL in podobne traparije, nekateri pa so šli celo tako daleč, da so pisali o XTAFDF in IUYWKJ. Zlobe!

Tokrat pa se je naš junak lotil polaganja ploščic v kopalnici. Dotično okrasje je imel že tako obtolčeno in obkrušeno, da je bil poseg nujen. Prodajalec mu je svetoval silno moderne ploščice. Gmhung jih je položil tako, da je tiste okrašene s krogi postavil na vrh, nato v dve vrsti dal navadne ploščice in spet tiste s krogi...

Ko je oblekel prvo steno je na nekaterih ploščicah odkril drobcene številke. Prav nič mu ni bilo jasno! Pogledal je v škatlo in odkril zagoneten listič, na katerem je pisalo:

"Ena izmed šestih ploščic v skupku, je označena s številko. Pri tej začnite vpisovati besedo, ki jo zahteva opis in nadaljujete v smeri urinega kazalca. Ko popišete vse ploščice, boste v okrašenih ugledali imena petih igralnih konzol.

1. pravijo, da je človekova najboljša prijateljica, toda le do tedaj, ko jo je treba prebrati za obvezno branje, 2. sijoča in pekoča zadeva na vrhu prižgane sveče, 3. glavonožec z desetimi lovkami, ki navadno konča na krožniku kot jed kalamari, 4. koničasto vozilo, s katerim je moč priti na Luno, 5. umetnik, ki se izraža v verzih, 6. hči moje mame in očeta, 7. stvar, ki jo večina ljudi obleče, ko gre spat, 8. ker je Kekec pasel je bil ..., 9. delavnica, kamor odpeljemo pokvarjen avto, 10. avstralsko velemesto, znano po operni hiši, 11. zavito slano pecivo, 12. malta = apno + voda + ..., 13. član moštva, ki se na igralce in sodnike najbolj dere, ko se umiri pa sede na klop, 14. atletsko orodje, ki ga vrli fantje in dekleta mečejo po stadionu, 15. strokovnjak, ki poklicno vrta v zemljo in jo preučuje, 16. naravoslovna veda, pri kateri uporabljamo tudi epruvete, birete in podobno stekleno šaro, 17. poletni mesec, nekoč veliki srpan, 18. če ne veste, kaj pomeni angleška beseda "incommensurateness", pogledate v ..."

Tako, Gmhungu, kot rečeno ni bilo prav nič jasno, zato naproša vas, dragi bralci, da mu pomagate. Imena konzol vpišite na priložen kartonček in ga pošljite na naš naslov. Ta je, mimogrede, spremenjen!! ▲

MEGAZIN



nagrada igra

Rešitev nagradne CD križanke iz prejšnje številke:

Trije programski jeziki, ki jih je Gmhung zbrisal, so:

MODULA, PROLOG in PASCAL

Nagrajenci CD križanke so:

1. Konzola SEGA Master System

z igro (Mladinska knjiga):

Stojan Zajc, Polimbarskega 13, Ljubljana

2. Štiristostranska knjiga Flight Simulator

Pilot's Shop z disketo (Knjigarna Konzorcij):

Matej Komplet, Bezenškova 14, Celje

3. Knjiga DOS za telebane (Pasadena):

Matej Dichtlberger, Pod gozdom 18, Črnomelj

4. Tri enoletne naročnine

na revijo Monitor (Pasadena):

Matija Trošt, Rocenska ulica 35, Ljubljana - Šmartno

Dani Ciberlin, Brilejeva 4, Ljubljana

Peter Slana, c. Proletarskih brigad 61, Maribor

Med človekoljubi, ki bodo rešili nagradno križanko (Polaganje ploščic), bomo izžrebali tele bajne nagrade:

1. 5 CD-jev (Metallica, The Cure, Faith No More, Pearl Jam, Sepultura)

(Rec-Rec)

2. Tri škatle formatiranih 3,5" disket Verbatim

(Simt)

3. Video kaseti MS-DOS 5 in Windows 3.1

(Unistar)



EVENTUS COMPUTERS d.o.o.



LJUBLJANSKI KINEMATOGRAF



opisi

Luka Hrček

NFL Coaches Football

MicroProseov najhujši poraz

Ameriški nogomet v naših krajih ni kdove kako znan, še manj pa cenjen šport. Tudi prek luže njegova popularnost zlasti med mladimi pada, zato mi ni jasno, zakaj so programerji pri MicroProse izdali igro, v kateri ste trener ameriškega nogometa. Le to in nič več. Pozabite urejanje financ, pa mešetarjenje z igralci in sponzorji. O grafiki raje ne izgubljam besed, zvok iz piskača je še slabši, kaplja čez rob pa je dolžina igranja. Ena sama tekma požre štirikrat po petnajst minut plus vse prekinitve. Teh je še več kot pri hokeju, tako da vse skupaj nanese več kot poldrugo uro. Računajte, da je tekem v prvem delu prvenstva osemnajst, potem sledi še play-off... ▲



Nogometni stadion
SCT Olimpije leta 2525

Najboljše taktične variante
so že naredili...



"Kol'k praviš, da hočeš
za podkupnino?"



Računalnik: PC
Tip: športna simulacija
Založnik: MicroProse



Luka Hrček

KASPAROV'S GAMBIT

Boljši od svetovnega prvaka!

V sakič, ko na svojem starem dobrem (predvsem starem) PC-ju zaženem kakšen šah, se tega lotim brez velikih pričakovanj. Razočaran sem se navadil že na Spectrumu, pa tudi vse dosedanje PC šaharije me niso prisilile v ekstazo. Kasparov's Gambit pa je bil izjema.

Preden začnete šahirati proti Kasparovu, morate določiti koliko časa boste porabili za igro. Svetujem vam standardnih 15 sekundna potezo, če pa ste bolj zaigrani, poskusite s turnirskim načinom: 2 uri za 40 potez.

Kmalu boste spoznali, da Kasparovu ne sežete niti do kolen. Zato med 35 preostalimi šahisti izberite koga drugega. Med boljšimi sta Einstein in Napoleon, med slabšimi pa je pristal Stalin in drugi negativci. O nasprotniku dobite podatke o njegovem načinu igranja, morebitnih hibah ter vaših možnostih za zmago. Proti najboljšim vam program svetuje kar čim prejšnjo predajo. Rating (ELO) je v resnici malo pretiran, saj računalniški šah (še) ne dosega velemojstrov. Kljub temu pa z nobenim nasprotnikom ne boste opravili z levo roko. Še celo Neandartalec je hudičevo premeten in ga ne gre podcenjevati.

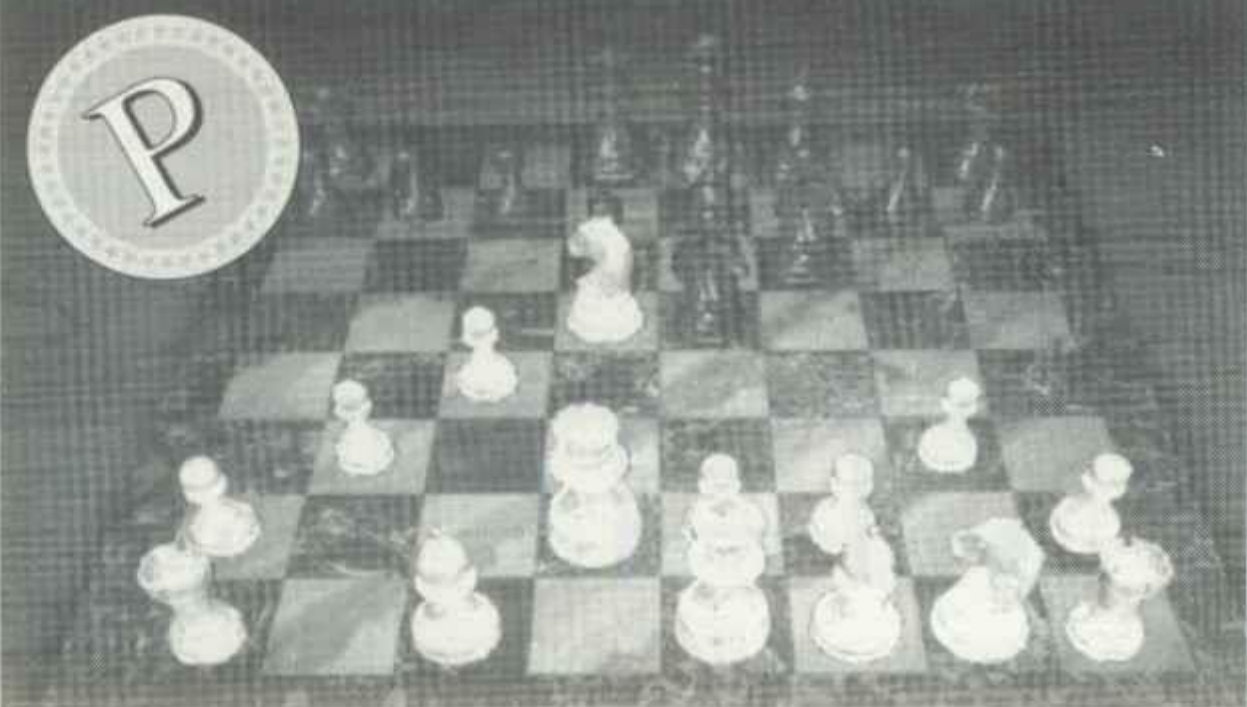
Ko končno izberete nasprotnika, z miško povlečete otvoritveno potezo. Ob prvi napaki se nad šahovnico pojavi Gari Kasparov, ki vas očitajoče, a hkrati nekoliko pomilovalno pogleda. Ob morebitni uspeli potezi vas nagradi s pogledom v slogu: "Vidiš, sine, saj bo šlo..." Če pa bodo pogledi vendarle bolj pomilovalni kot kaj drugega, se lahko šah s KG tudi naučite! Program vsebuje pravo zakladnico najbolj znanih partij z velemojstri Kasparovom, Karpovom in Fischerjem v glavnih vlogah. Ponujajo vam tudi kviz, ki vas postavi na pozicijo sredi igre, vi pa igro nadaljujete in matirate nasprotnika v omejenem številu potez.

Skratka, KG je originalno briljanten, pa še eno dobro lastnost ima - ko izgubljate, vam ni potrebno "po nesreči" podreti pozicije (kar morate storiti, če igrate proti boljšemu prijatelju), ampak si lahko preprosto postavite nekaj kraljic kakih šest bo brzkone dovolj - in nadaljujete pot do zmage. Pa naj še kdo reče, da šah ni enostavna igra! ▲



Računalnik: PC
Tip: miselna igra
Založnik: Heuristic Software

SYSTEM GAME COACH OPTIONS HELP



Miha Kralj

Od kretenizmov do dolgočasij

10. del (po dvojiško, seveda, v katerem spoznamo igre za povprečne računalniške zasvojenec)

Prejšnjic smo si ogledali tisti osnovni razred iger, ki od igralca zahteva res kar najmanj možganskega napora, torej refleksne igre. Zato bomo tokrat stopili korak navzgor in si ogledali simulacije.

Simulacije niso samo avtomobili, pa vožnja z navideznim letalom in šofiranje podmornice. Simulacije so tisti osrednji razred računalniških iger, kjer nas poskušajo programerji povleči za nos in nam na ekranu pričarati čimbolj resnični svet. Pri dobri simulaciji boste od očaranih gledalcev slišali vzdih: "Saj je skoraj tako, kot zares", vendar to ni tisto, kar si računalniški programerji najbolj želijo. Verjetno bodo v Silicijevi dolini v Ameriki naredili celotedensko slavo, ko bo prvi računalniški zasvojenec stopil od računalnika, se razgledal po sobi in začudeno rekel: "Saj v resnici je pa skoraj tako, kot simulacija na računalniku!" Odkril bo, da je precej ostareel, da ima ženo in da so tisti zopni otroci, ki se mu slinijo po kolenih, njegovi.

OK, dovolj uvoda, pričnimo že s trdim delom. Simulacijski razred bomo torej združili v čimveč podrazredov, da bomo lažje klasificirali vsako morebitno novo simulacijo, ki so bo pojavila. Tokrat si pogledimo prve tri podrazrede simulacij.

Borilne veščine

Te igre so hit predvsem za ljubitelje večnega Bruca Leeja in vseh njegovih sodobnikov - od J.C. Van Damma do gospoda Lundgrena. Običajno je repertoar tehnik, ki jih namišljeni borci na ekranu poznajo, zreduciran na slabih pet ducatov in manj, predvsem zaradi premajhne količine tipk na tipkovnici. Če želi igralec narediti

kakšen zelo umetelen udarec ali skok, mora uporabiti 13 prstov, pa še ne bo dovolj. Pravzaprav se vprašamo, če mogoče ni enostavneje oditi do prvega DOJO-a in se zares učiti borilnih veščin, kot pa si lomiti prste na nemogočih kombinacijah tipk za en običajen toby yoko-mawashi geri jodan. Cilj teh iger je pa jaseen: nasprotniku morate spremeniti nos v negativ, mu izrupati glavo s hrbtenico vred in ga z umetelno tehniko zmrcvariti v brezoblično meseno maso. Da ne bo dilem: boks je v računalništvu samo ena izmed borilnih veščin.

Poznamo dva tipa igralcev simulacij borilnih veščin: ali imajo polomljene in povite prste (poskusite v desetinki sekunde premestiti prste s kombinacije Shift-F1-Esc-Q-S-Backspace na Space-X-Ctrl-F10-Alt), ali pa so njihovi prsti narejeni iz gume ("Mami, a mi boš kupila nove joystick prste, da mi jih kirurg prišije? Pri novem Street Fighterju bom poleg teh trinajstih rabil še dva. Drugače ne bom mogel zmagati!"). Pozor: ne nasedajte igralcem simulacij borilnih veščin, češ da kakšno veščino zares obvladajo. Kdor obvlada katerikoli DO, se ne bo dolgočasil ob njihovi simulaciji.

Tipične simulacije borilnih veščin: **Mortal Kombat, Street Fighter 2...**

Atletika

Pri simulacijah atletskih disciplin sadizem ne pride več tako zelo do izraza kot pri simulacijah borilnih veščin. Tokrat je vaš cilj postaviti svetovni rekord v teku na 100 metrov, ali pa skočiti kar najdlje. Zelo zanimiv je postopek, ki ga mora igralec takih iger opraviti, da nabere dovolj energije: joystick je treba čim hitreje in čim močneje premikati levo-desno (ali pa naprej-nazaj), dokler vam joystick ne ostane v roki, podnožje pa na mizi. Včasih se sprašujem, če niso ravno izdelovalci igralnih

palic glavni sponzorji poplave atletskih računalniških iger. Bilanca je približno po en joystick na svetovni rekord.

Igralec atletskih simulacij očitno nima dovolj poguma, da bi na dvorišču dvakrat skočil v pesek (ali pa na asfalt) in tako izkazoval svoje atletske sposobnosti, zato raje doma uničuje joystick za joystickom. Če boste kdaj spoznali računalnikarja, ki vam bo sveto prisegal, da je skočil nad 18 metrov brez zaleta, ter da teče na 100 metrov manj kot 5 sekund, mu verjemite. Res je frajer, da mu je to uspelo. Ampak koliko igralnih palic je pa porabil za tak dosežek?

Tipične atletske simulacije: **Winter Olympics, Summer Games, Carl Lewis Challenge..**

Nogomet, košarka, tenis

Med najbolj zahtevne športne simulacije lahko štejemo ravno simulacije nogometa in drugih preganjanj žoge. Cilj je jaseen - dati gol, koš, zadetek ali kaj podobnega. Vodenje skupine je običajno rešeno tako, da vodite vedno le enega igralca, ostali pa so statisti in samo čakajo, kdaj jim boste podali žogo. V tenisu ste pa itak sami. Premikate se po igrišču in sem pa tja udarite z loparjem. Mogoče se bo komu



zdelo dolgočasno preganjati svojo navidezno figuro po navidezno zeleni travi in brcati ali udarjati navidezno žogo. Marsikomu se zdi to dolgočasno. Pravzaprav se to zdi dolgočasno večini računalniških zasvojenec. V bistvu je to en zelo dolgočasen razred. Te igre so že preveč komplicirane, to bo to. Če res nimate nič boljšega, potem igrajte igre iz tega razreda. Sicer pa raje poiščite kaj enostavnejšega.

Tisti redki, ki so jim simulacije nogometa ali tenisa všeč, so običajno bivši športniki, ki jih je športni klub zaradi zamaščenosti nagnal. Zdaj pa ždiyo doma in ob pivu in pizzi uživajo v svojem najljubšem športu. Računalniška industrija je v njih našla hvaležne odjemalce in tako lahko po količini simulacij nogometa in tenisa sklepete, koliko zafrustriranih in propadlih tenisačev in fuzbalerjev ždi doma in udriha po tipkovnici.

Tipične igre: **Kick Off, TV Sports Basketball, Pro Tennis Tour**



novice

Atari toži Sego

Atari, nekoč vodilni na področju video iger se vrača na sceno z vso močjo. Ne le, da je trg zmedel s cenanim Jaguarjem, Atari se je lotil konkurence tudi s tožbami.



Prva žrtev je Sega, katere inženirji naj bi uporabljali s patentom zaščitene Atarijeve algoritme za mehak pomik zaslona in dele Blitterja. Upamo, da se bo stari velikan uspel ponovno uveljaviti na bogatem trgu video iger.

Imagine 3.0 zamuja

Kljub napovedim, da bo najnovejša različica Imagina na voljo v začetku decembra letos, smo pri nemškem zastopniku AmigaOberland izvedeli, da bodo trgovci prve pakete na police zlagali šele konec januarja 1994. Zastoj naj bi nastal po prvem odzivu na različico 2.9, s katero so

Andrej Troha

se mučili beta preizkuševalci. Fantje nad dotično verzijo očitno niso bili najbolj navdušeni in bodo Impulsovim programerjem zagrenili precejšen kos božično-novoletnih praznikov.

1994 bo leto video iger

Družba Sony je ustanovila novo firmo Sony Computer Entertainment, ki naj bi do konca let 1994 izdelala konzole nove generacije. Zadeva naj bi ponujala "trozasežno grafiko, generirano s silno močnimi čipi iz delovnih postaj". Firme, ki se ukvarjajo z video igrari (večinoma Nintendo in Sega) so lani le na ameriškem trgu naredila za 5 milijard USD dobička, zato ni čudno, da vsa več korporacij steza prste po tem zajetnem kupu denarja.

Končno prvi video CD za FMV

Nemški glasbenik, Herbert Groenmeyer, ki ni ravno zvezda, utegne osrečiti vse lastnike CD naprav z modulom za dekompresijo MPEG (Full Motion Video, FMV). Svoj novi album Chaos je pospremil z besedami, češ da je analogno/akustična glasba še vedno bolj blagozveneča, toda CD je vsekakor zmogljivejši. Na CD-ju so poleg komadov tudi celotni videospoti. Več o FMV-ju in video CD-jih smo pisali v naši prvi številki.

Pri Amazing Computers podelili nagrade

Pri časopisu Amazing Computers so podelili nagrade za najboljše izdelke, povezane z Amigo. Na anketo se je odzvalo velikansko število bralcev, zato bodo pri tej reviji v letu 1994 bralce morili vsak mesec. No, tule so najboljši leta 1993:

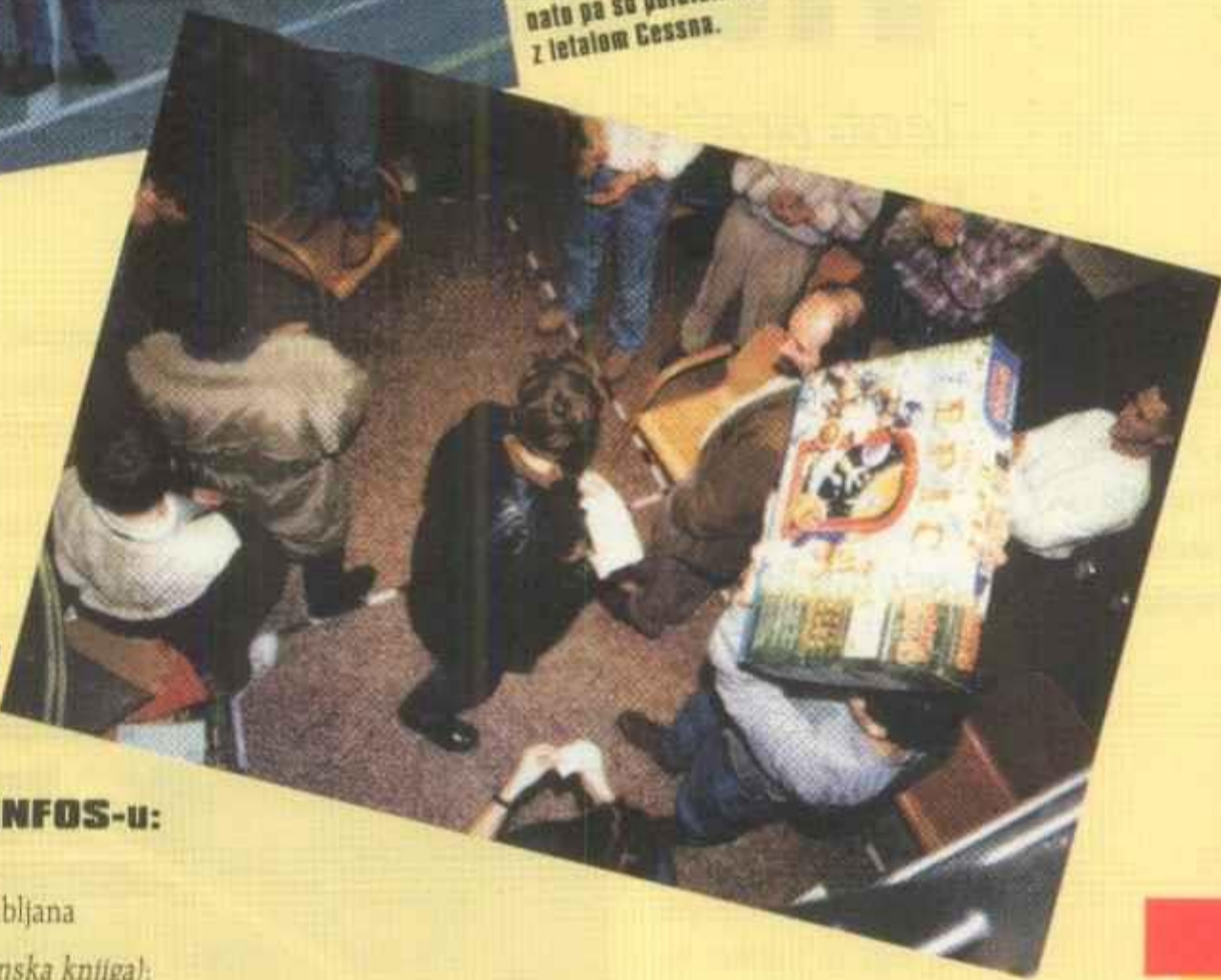
Risanje in animacija:	DeluxePaint IV (Electronic Arts)
3-D:	Imagine (Impulse, Inc.)
CAD:	DynaCADD (Ditek International)
Izobraževanje:	Distant Suns (Virtual Reality Labs, Inc.)
Avtorski softver:	AmigaVision (Commodore)
Utility:	Quarterback Tools Deluxe (New Horizons)
Jezik:	SAS/C Development System (SAS Institute, Inc.)
Krmilnik trdega diska:	Series II (GVP)
Pospeševalnik:	G-Force (GVP)
Izmenljivi disk:	SyQuest
Video kartica:	The Video Toaster (NewTek)
Eemulator:	A-MaxII Plus (ReadySoft, Inc.)
Namizni video:	The Video Toaster (NewTek)
Obdelava slik:	Art Department Pro (ASDG, Inc.)
Namizno založništvo:	PageStream (Soft Logik Publishing Corp.)
Dodatek za DTP:	typeSMITH (Soft Logik Publishing Corp)
Obdelava besedil:	Final Copy (SoftWood, Inc.)
Prezentacijski softver:	SCALA (Scala, Inc.)
Urejevalnik besedil:	CygnusEd Professional (ASDG, Inc.)
Poslovni paket:	Superbase 4 (Oxxi, Inc.)
Glasba:	Bars & Pipes Professional (Blue Ribbon Sound works)
Video hardver:	The Video Toaster (Newtek)
Grafična kartica:	OpalVision (Centaur Software, Inc.)
Igra:	Lemmings (Psygnosis Limited)
Pomnilniška razširitev:	GVP Series (Great Valley Products)
Naprava s CD ROM:	CDTV (Commodore)
Firma za igre:	Psygnosis Limited
Telekomunikacijski softver:	JR-Comm (Jack Radigan)
CDTV:	Fred Fish CD ROM Collection (Fred Fish)
Tehnična podpora:	GVP - Great Valley Products

Foto reportaż



Trije srečni nagrajenci so se najprej podili po avtocesti z Jaguarjem, ki premore celih 250 konjskih moči, nato pa so poleteli nad Ljubljano z letalom Cessna.

Zareč obraz dobitnika Amige 600 v mastnem ambientu Dairy Queen.



Naročniki izžrebani na INFOS-u:

1. Amiga 600 (Alfatech):
Gregor Grunt, Pod hrasti 48, 61000 Ljubljana
2. SEGA Master System z igro (Mladinska knjiga):
Matej Rejc, Gorkičeva 14, 61000 Ljubljana
3. Igralna palica po izbiri (Elektronexport):
Janez Cankar, Dolnja dobrava 3, 64224 Gorenja vas



Z Amigo 1200, ki jo je prejel srečnik, bodo božični in novoletni prazniki dobili popolnoma nov sijaj.

Tudi na sejmu smo imeli nagradno igro.

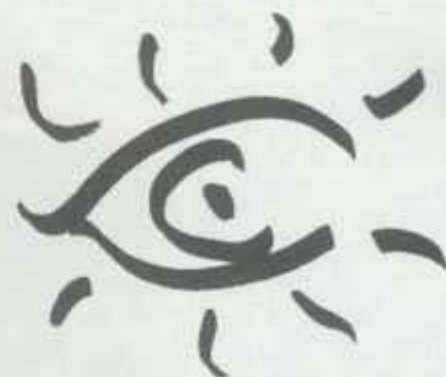


A
amiga

Amiga je nekoč slovela po odlični grafiki. Ko čakamo na vezja AAA, pa ji bodo k ponovni slavi pomagale grafične kartice neodvisnih proizvajalcev.

Matej hrček, Boštjan Vidmar, Andrej Prešern

Videti!



Test grafičnih kartic Picasso II, Retina in EGS Spectrum.

Prva v paleti, ki predstavlja že nekakšno legendo na amiginem listu zgodovine računalstva, je grafična kartica Retina. S svojim razmerjem cena / kvaliteta je vsekakor orala ledino v tej skupini - nizka cena in za tiste čase izjemna kvaliteta. Vendar pa je zadevo že načel zob časa in tiste izjemne kvalitete, ki jih je Retina ponujala, so se nekako porazgubile v večni dirki s četrto dimenzijo.

Slika, ki je v primerjavi z nekaterimi drugimi karticami ostra kot žlica, se neprestano trese, poleg tega pa nikakor ne prenese odprtega ohišja računalnika - človek bi pomislil, da je valovanje ekrana, ki se pojavi ob odprtem ohišju, kakšen poseben video efekt v realnem času, ki so ga proizvajalci namenoma prikrili, da bi kasneje presenetili uporabnike!

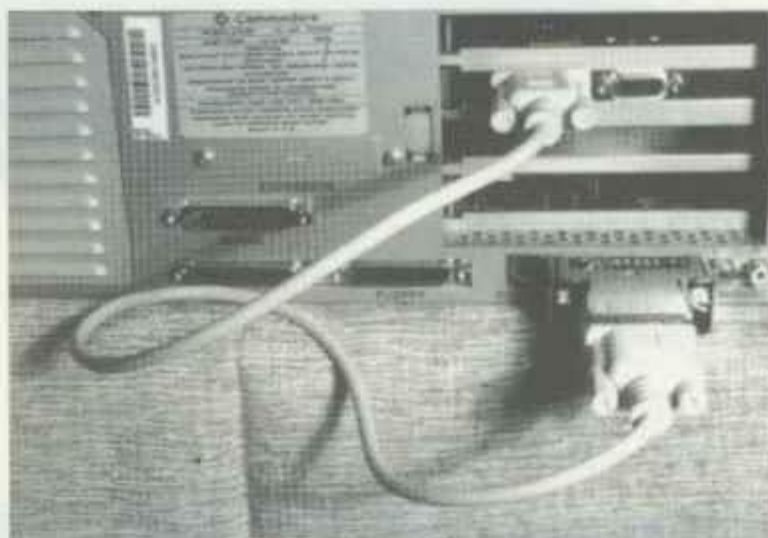
Očitno kartica ne prenese nobenih dodatnih izvorov elektromagnetnega valovanja, saj se je migotanje slike

nekoliko umirilo, ko smo ugasnili monitor, ki je stal poleg računalnika (poleg Retine sta bili v našo mašino vtaknjeni se grafični kartici Picasso-II in EGS 28/24 Spectrum in frame-buffer kartica FrameMachine ter na njo še video true colour kartica Prism, vse skupaj pa je bilo priklopljeno na 3 (tri) monitorje). Zato nasvet: če mislite uporabljati Retino v profesionalne namene, potem se

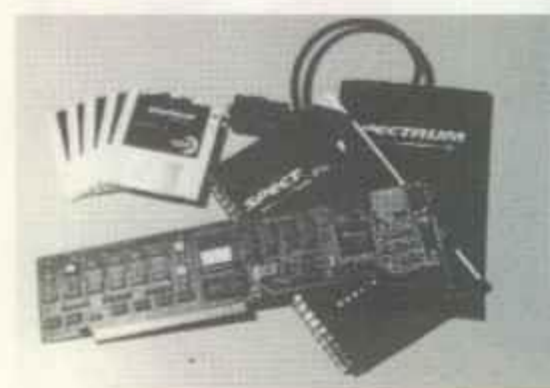
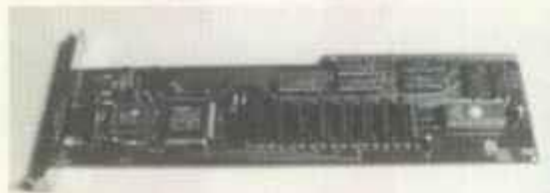
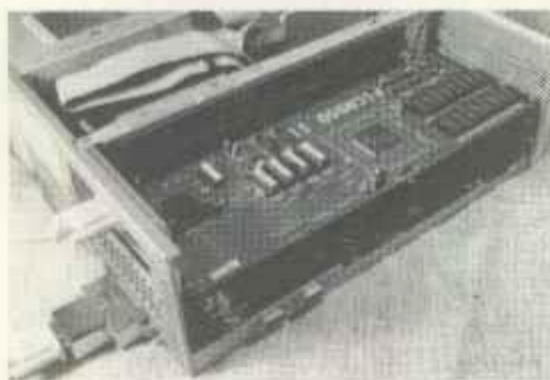
raje premislite, saj je zadeva precej občutljiva in jo druge kartice motijo.

Drugače pa se kartica kar lepo obnese. No, skoraj lepo se obnese. Motil nas je le še emulator Workbench, ki je prava nočna mora, saj je nastaviti Workbench tako, da bo tekel v pravi ločljivosti in pravem številu barv prava umetnost (mimogrede - nikoli nam ni uspelo nastaviti palete, ki

jo emulator priredi kakor se mu zdi, tako da smo na Workbenchu v 256 barvah gledali popolnoma spacane slikice; programerji MacroSystems bi res lahko malo



Za prikaz starih ločljivosti je kartico potrebno povezati z Amiginim video izhodom



Našo torturo so prestajale kartice Picasso II (zgoraj), Retina in EGS Spectrum (spodaj).

Tehnični podatki

EGS 28/24 Spectrum

Pomnilnik

Video pomnilnik 1 ali 2 MB DRAM (70 ns, 512 K čipi v SOJ ohišju), za shranjevanje lahko uporablja tudi amigin pomnilnik FAST RAM (kot swap pomnilnik).

Ločljivost

Programabilna od 320*200 do 1600*1280, vertikalna frekvenca obnavljanja slike do 120 Hz, horizontalna do 80 KHz (prav tako programabilni), definirate pa si lahko tudi gonilnike za monitorje po želji (v paketu dobite standardno gonilnike za vse NTSC in PAL video monitorje, vse Commodorjeve, IDEK, NEC, NeXT, Philips, Premio, VGA, S-VGA VESA, VESA-60Hz in VESA-72Hz monitorje), kartica podpira tudi SMPTE 240M standardno HDTV (High Definition TV) ločljivost 1280*720 pri 16-bitni paleti (65536 barv).

Paleta

24-bitna true colour, čtevilo barv, ki jih dejansko lahko prikažemo na ekranu, je odvisno od video pomnilnika in ločljivosti (true colour 24-bitno grafiko lahko zaradi pomnilniških omejitev prikažete pri ločljivosti največ 800*600, oz. pri lastno definirani ločljivosti tudi nekoliko višji (npr. 900*720)).

Hardver

Priključki: 1 x vhod, 1 x izhod (standardna 15-polna VGA konektorja)

Vtič: kartica zasede en ZorroII ali ZorroIII vtič (se avtomatično prilagodi)

Poseben hardver: blitter (28 mio. točk/sekundo pri 24-bitni paleti oz. 80 mio. točk/sekundo pri 8-bitni paleti), hardverski kurzor - sprite (64*64 točk max.), elektronski preklop monitorja.

Interna grafična arhitektura - 32-bitna VLB (Video Local Bus) emulacija.

pokukali v dokumentacijo o amiginem operacijskem sistemu), pa dokumentacija, ki je morda dobra celo za odpadni papir, pa podporni softver, pa konektor, ki očitno potrebuje poseben kabel za priključitev (našega smo spravili notri šele po indijanskem obredu klicanja dežja in potrpljenja), pa nek čip, na katerem je pisalo VGA BIOS (!), pa...

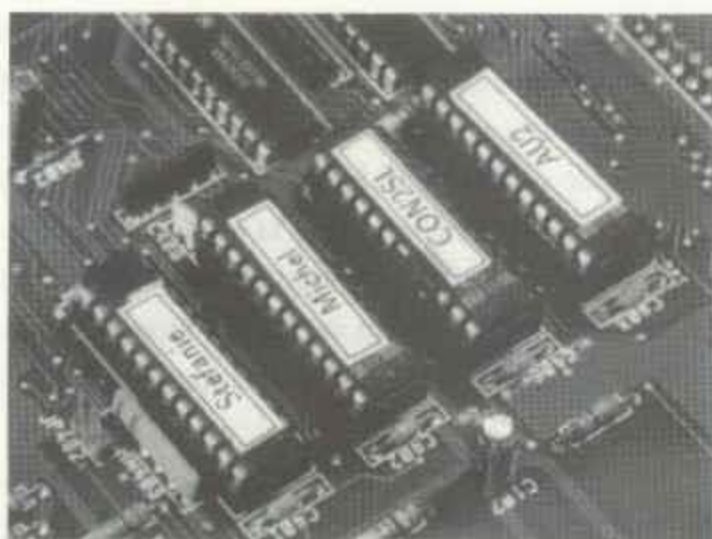
Skratka, motilo nas je skoraj vse. Mogoče je bilo to zaradi dejstva, da smo imeli v isti računalnik zatakneni se dve podobni karti, ki pa sta Retini podobni le v funkciji, ki jo opravljata, drugače pa jo obe krepko prekašata.

Da pa ne bomo samo kritizirali, povejmo, da ima Retina tudi eno dobro stvar, ki nas je, po pravici povedano, zelo razveselila - video pomnilnik! Tega je na karti za celih 4 mega, kar zadostuje za true colour zaslone tudi pri višjih ločljivostih, ki gredo od 320*200 pa vse do 1900*1426, 2200*1200 ali še bolj ekstremno, do 3300*566 točk! Na kakšnem monitorju boste tako ločljivost prikazali, je vaš problem.

Picasso se vrača

Druga na naši žrni listi' je grafična kartica Picasso II. Ime obljublja precej, kako je z dejansko kvaliteto, pa bomo presodili v naslednjih nekaj vrsticah.

Preden pa se zakopljemo v tehnikalije, udarimo z



Pri Village Tronicu, izdelovalcu Picassa vestno nadaljujejo Commodorjevo tradicijo poimenovanja čipov.

lopato po dokumentaciji. Tu je namreč zadeva sporna. Ali bo to ljubezen na prvi pogled ali pa boste brž leteli po vrečko, kamor boste bruhali (karkoli že bo, tega nikakor ne opravite na(d) računalniku(om)).

Knjižica, ki je priložena paketu, se namreč bolj bere kot FAQ-Q&A (angl. frequently asked questions - questions and answers; pogosto postavljena vprašanja - vprašanja in odgovori), kot navodilo za uporabo kartice.

Zato se vam lahko zgodi, da boste imeli pri inštalaciji podporne programske opreme malo težav, v zameno za to pa boste lahko izvedeli precej novih stvari (no ja.. veliko jih boste izvedeli že iz tega članka), ki so koristne pred nakupom kartice (so zviti ti prodajalci, a? Najprej vam prodajo kartico, potem vam pa povejo, kaj je pred nakupom koristno vedeti o njej..). Vrečko boste najverjetneje potrebovali, ko boste videli fizični izgled tega.. hm.. zavojčka krep papirja?

Kakorkoli že, navodila sama očitno niso bila pisana za Slovenijo in Slovence, saj dobite poleg navodil o uporabi v paketu tudi navodila, kako zadevo programirati - skupaj s primeri za SAS C/C++, Aztec C, DICE, Maxon C/C++ in GNU C/C++ (za kak drug jezik kot C pa pri VillageTronicu očitno še niso slišali).

Maksimalna količina pomnilnika je za pol manjša kot pri Retini, zato bodo visokokvalitetne slike pri višjih ločljivostih odpadle. Vendar naj vas to ne moti preveč, saj si boste vseeno lahko privoščili vsaj 256 barv pri ločljivostih od 320 * 200 do 1600 * 1300 (pri nižjih ločljivostih boste seveda lahko prikazali tudi slike z 24-bitno paletno, kar pomeni polnih 16.777.216 barv)



Eno pomembnejših vezij je prispeval Cirrus Logic

Hitrost

Hitrost prenosa podatkov med amigo in grafično karto je odvisna od vtiča, kamor kartico vtaknemo in znasa pri ZorroII vtiču 3.5 Mb/sekundo, pri ZorroIII pa okoli 12 Mb/sekundo.

Programska oprema

EGS grafični sistem:

EGS View (program za prikazovanje slik v formatu IFF/24), FPlotter (program za izrisovanje matematičnih funkcij v treh dimenzijah, ki pa teče samo na Amigah z matematičnim koprocesorjem. Prikaz funkcij je seveda možen v polni 24-bitni paleti), EGS Tetris, zaloga uporabnih programčkov - podobno kot pri standardnem amiginem grafičnem uporabniškem vmesniku Workbench, EGS Paint (risarski program)

Opomba: za EGS sistem se dobi na kupe uporabnih programčkov (od PD in shareware programov za premetavanje datotek po disku, pa vse do profesionalnih risarskih programov).

Gonilnik za Workbench, ki doda EGS zaslone v sistemsko bazo zaslonov in jih lahko uporabite v praktično vsakem novejšem programu, ki dovoljuje izbiro poljubnega ekrana oz. lahko odpre svoja okna na t. i. javnem ekranu.

Dokumentacija

User's Guide - lično s slikami

EGS Paint Guide - navodila za uporabo EGS Paint programa

Opomba: dodatne dokumentacije za razvoj lastne EGS programske opreme v paketu ni, je pa v javni lasti in jo lahko zainteresirani dobijo pri društvu CAUG in drugih PD in shareware distribucijskih točkah.

Podpora

ImageFX že standardno vsebuje gonilnik za EGS sistem, dodatnih gonilnikov pa v paketu ni, vendar lahko vedno odprete ekran v kateri od EGS ločljivosti, če program podpira sistemsko bazo zaslonov.

Za pomoč pri testiranju grafičnih kartic se zahvaljujemo firmi AlfaTech, d.o.o. in Mateju Skobetu

Proizvajalci testiranih kartic:

EGS

Great Valley Products, Inc.,
657 Clark Avenue,
King of Prussia, PA 19460,
USA.

Retina

Macro Systems Computer
GmbH,
D-5810 Witten

Picasso II

Village Tronic GmbH,
Braun Str. 14,
D-30169 Hannover



Novi in stari programi

Programi, pisani za KickStart 1.3, uporabljajo za odpiranje zaslonov funkcijo, ki ne podpira novih ločljivosti in števila barv, novi (pisani za KS 2.0 in višje) pa v ta namen uporabljajo novi podprogram, ki to podpira. Change Screen se 'obesi' na staro funkcijo in ob vsakem kliku le te vpraša uporabnika, ali želi spremeniti zaslon, ki ga namerava program odpreti. Change Screen se seveda da nastaviti tudi tako, da pregleduje obe rutini za odpiranje zaslonov.

Tule pa je spisek nekaterih programov in komentar, kako so se obnašali pod Picassom:

- A-Max II+, 2.56 preskoči nastavitve
- AmigaVision 1.70Z promoviran
- AdPro 2.3.0 poseben gonilnik
- DigiPaint3 preskoči nastavitve
- Directory Opus 4.11 izbira ločljivosti
- Distant Suns 4.2 promoviran (640x480)
- DPaintIV preskoči nastavitve
- Digital Sound Studio preskoči nastavitve
- MandelMania preskoči nastavitve
- Mand2000 Demo izbira ločljivosti
- PageStream 2.1 promoviran
- ProWrite 3.3.1 promoviran
- Term 3.4 izbira ločljivosti
- Terminus 2.0a izbira ločljivosti
- TVPaint Junior poseben gonilnik
- VistaPro 3.00 preskoči nastavitve
- VLT Jr. 5.576 promoviran (800x600)
- WordPerfect 4.1.12 promoviran
- AIBB 6.1 preskoči nastavitve
- EdPlayer 2.1 preskoči nastavitve
- MegaD 2.00 promoviran
- PowerPecker Pro promoviran (640x480)
- Piotypus promoviran
- ProTracker 3.01 promoviran (640x480)
- Sysinfo 3.22 preskoči nastavitve
- Xoper 2.4 promoviran (1600x1280)

Najvišja ločljivost, pri kateri na Picassu II še lahko prikazete 24-bitne slikice, se giblje okoli 800*600. Zakaj giblje? Zato, ker vse tri kartice (Picasso II, Retina in EGS 28/24 Spectrum) ponujajo polno programabilnost ločljivosti ter vertikalnih in horizontalnih frekvenc obnavljanja slike. To pomeni, da si lahko brez težav definirate popolnoma svojo ločljivost, ki bo iz kartice potegnila maksimum!

V paketu nam je bil vseč tudi podporni softver. Od tega so nam najbolj prirasli k srcu gonilniki za zaslone, ki jih kartica enostavno doda k sistemski bazi zaslonov. To v praksi pomeni, da lahko kartico uporabite pri skoraj katerikoli aplikaciji, ki podpira izbiro delovnega zaslona preko sistemske baze! Teh je posebej v zadnjem času ogromno (vsaj 95% novejših resnejših programov podpira to odlično možnost - vključno s programi Directory

Opus, Imagine, Real 3D, stotinjami uporabnih programov v javni lasti ter celo nekaterimi igrami in seveda Workbenchom), za ostale pa so pri VillageTronicu napisali posebno rešitev, ki se ji reče Change Screen in, ki popravi intuition.library, tako da ji doda kodo, ki vas pri vsakem starem programu vpraša, ali morda želite odpreti zaslon v kakšni drugi ločljivosti kot tisti, v kateri bi se ta sicer odprl. Seveda si lahko za vsak program posebej nastavite, v kateri ločljivosti in koliko barvah bo odprl svoje zaslone, tako da vas Change Screen ne sprašuje neprestano, kakšen zaslon bi radi odprli za določeni program.

Prednost tega je veliko hitrejša grafika - od izpisa teksta pa do risanja črt in zapolnjevanja poligonov, kar se še posebej pozna na starejših mašinah, ki še nimajo čipov AGA.

Picasso-II

Pomnilnik

Video pomnilnik 1 ali 2 MB

Ločljivost

programabilna od 320*200 do 1600*1280, true colour paleta pri največ 800*600 (768*568 - video overscan), 1024*768 pri 16-bitni paleti, 1600*1280 v 256 barvah, horizontalna frekvenca obnavljanja slike od 31-75 KHz, vertikalna po želji. Opomba: ceprav kartica podpira horizontalne frekvence ze od 31 KHz naprej, priporoca proizvajalec uporabo monitorja, ki ima vsaj podpira vsaj 38 KHz horizontane freq. obnavljanja slike (NEC IIA NE pride v poštev!).

Paleta

24-bitna true colour.

Hardver

Priključki: 1 x vhod, 1 x izhod (15-polni VGA).

Vtič: 1 x ZorroII ali ZorroIII (autodetect - avtomatična razpoznava).

Poseben hardver: blitter (32 mio. točk/sekundo pri 8-bitni paleti), elektronski preklop monitorja.

Hitrost

ZorroII - 3 Mb, ZorroII - 12 Mb.

Programska oprema

MainActor - (public Domain) modularni paket za animacije, Personal Paint Jr. - program za risanje, MPEG player - prikazovalnik MPEG animacij, ViewTek - program za prikaz slik formatov IFF/GIF/JPEG, Commodities: Change screen, Blanker.

GVP vrača udarec

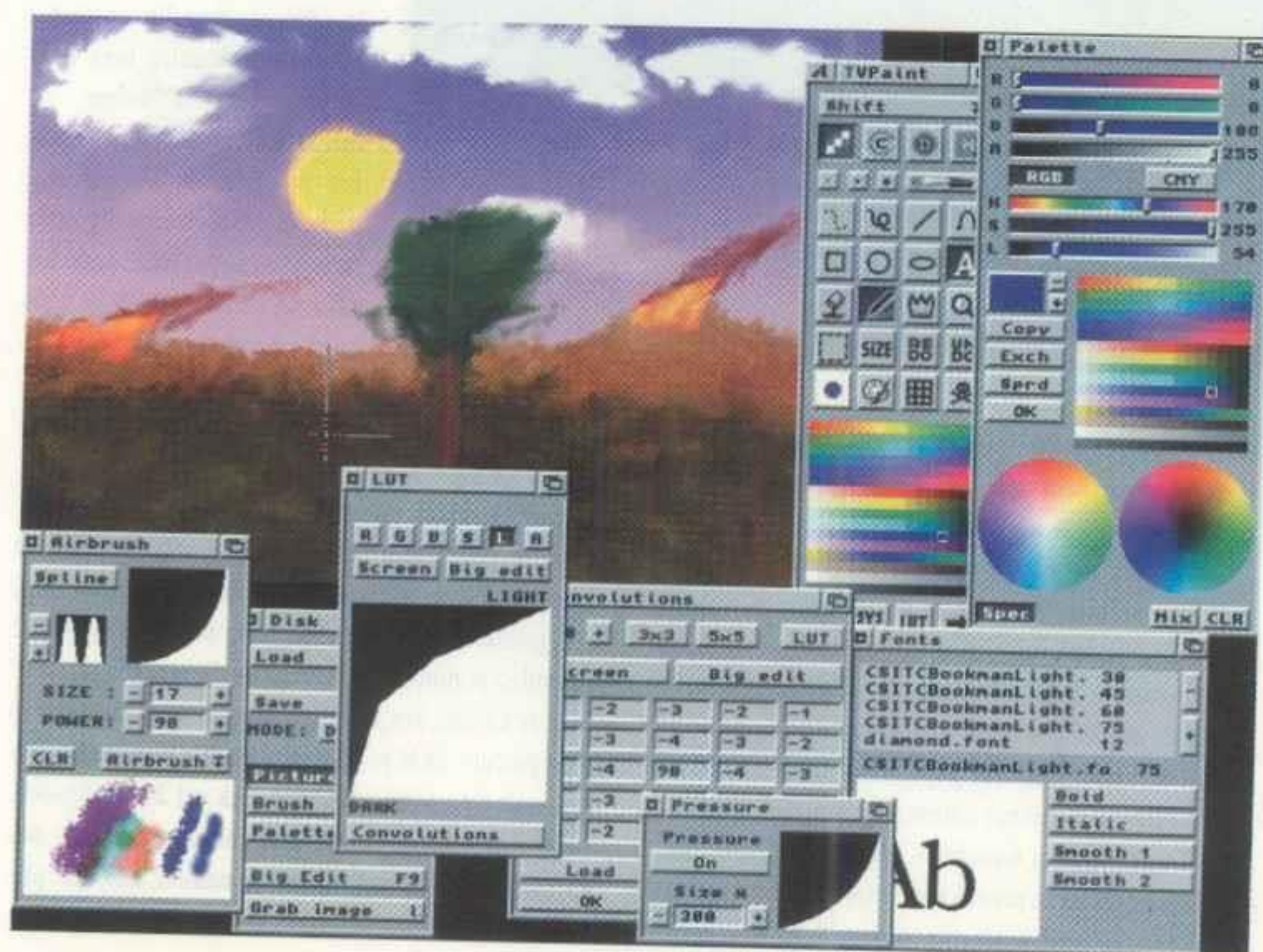
Res je. Grafično kartico EGS 28/24 Spectrum je naredil nihče drug kot tim Commodorjevih razvojnih inženirjev, ki so zapustili matično firmo in ustanovili svoje podjetje, specializirano za izdelavo hi-tech dodatkov za amigo - Great Valley Products ali kratko GVP!

Da so se pri GVP-ju res potrudili, pričča grafična kartica, o kateri se govori le v superlativih, programska oprema, ki je ena najboljših, kar jih grafična kartica lahko ima, in res lično oblikovan priročnik.

Vendar, pojdimo po vrsti. Veste kaj je to EGS? Ne, ne.. to ni kratica za Evropsko Gospodarsko Skupnost. To je kratica za grafični vmesnik Enhanced Graphics System, ki predstavlja nekakšno mešanico med standardnimi amiginimi okni, X-Windows za UNIX in Windows

za peceje. Zadevo je razvila nemška firma Viona Development še v časih, ko AmigaOS ni podpiral poljubnih ekranov in je bila napisana izključno za uporabo 24-bitnih grafičnih kartic! Od takrat je preteklo že veliko vode in za EGS obstaja že precej profesionalne programske opreme, še več pa softvera v javni lasti in shareware softvera. Med drugim teče pod EGS tudi eden najboljših risalnih programov za amigine kartice true colour in za katerega avtorji zahtevajo bajne vsote - TV Paint!

Odluke tega grafičnega vmesnika so enostavnost uporabe, izredna fleksibilnost in zares izvrstna podpora grafičnih kartic. Grajati pa je treba kronično pomanjkanje programske opreme, ki ni namenjena izključno uporabi z grafičnimi karticami ter hitrost, ki ob uporabi standardnega amiginega čipovja (tudi AGA!) naredi sistem EGS skoraj neuporaben. Pri uporabi grafičnih kar-



Dokumentacija

Picasso-II The Retargetable Graphics Board (navodila za uporabo) - knjiga je boljša v poučnem, kot uporabnem smislu (sprintana na skret papirju) in vsebuje tudi navodila za PersonalRazvojni paket v formatu AmigaGuide, primeri za SAS C, Aztec C, DICE, Maxon C++, GNU C/C++ (na disketi in v knjigi)

Podpora

Gonilniki za ImageFX, ADPro, ImageMaster, Reflections, Real 3D.

Retina

Pomnilnik

Video pomnilnik 1, 2 ali 4 MB DRAM (najmanj 80 ns, 1Mbit ZIP moduli).

Ločljivost

Programabilna od 320*200 do 1900*1426 (lahko se definira tudi druge ločljivosti - npr. 2200*1200 ali 3300*566 ipd.)

Paleta

24-bitna true colour, omejenost s pomnilnikom in ločljivostmi.

Hardver

Žalostno, vendar v dokumentaciji ni NOBENIH podatkov o hardveru, na katerem kartica teče.

Programska oprema

VDPaint - program za risanje.

Uporabni programčki (Retina Avail).

Gonilniki za ADPro, ImageMaster, VLab.

Programi, pisani za grafično kartico Harlequin delajo (naj bi delali) tudi z Retino preko emulacijske knjižnice.

Izrazi, na katere naletite ob grafičnih karticah:

• Slikovna pika ali piksel:

Nanaša se na posamezne pike na zaslonu. Vsa grafika, ki jo vidite na računalniku, je sestavljena iz stotin (ali tisočev) slikovnih pik. Vsaka pika je drugačne barve. Tako nastane slika.

• Ločljivost:

Nanaša se na število pik na grafičnem zaslonu - zlasti na število pik podolgem (navpično) in počez (vodoravno). Več ko je pik, večja je ločljivost in boljša grafična slika. Visoka ločljivost - denimo s 1280 pikami vodoravno in 1024 pikami navpično - ustvari sliko, ki je skorajda kot fotografija. Nizka ločljivost - morda 640 x 480 pik - da zrnato, "stopničasto" sliko.

• Barve:

To se nanaša na število barv, ki so na voljo pri določeni grafični ločljivosti. Pri nižji ločljivosti imate lahko več barv, višje ločljivosti, ki zahtevajo več pomnilnika, pa omogočajo uporabo manj barv.

• Način:

Kombinacijo pik, ločljivosti in barv opisujejo grafični načini. Ti imajo številne vrednosti, ki človeka zbegajo, uporabijo pa jih v glavnem programerji. Kakorkoli že, kot začetnik lahko brez posebne nevarnosti govorite o načinu visoke in nizke ločljivosti.

Povzeto po uspešnici

PC za telebane, ki jo je

pred kratkim v slovenščino

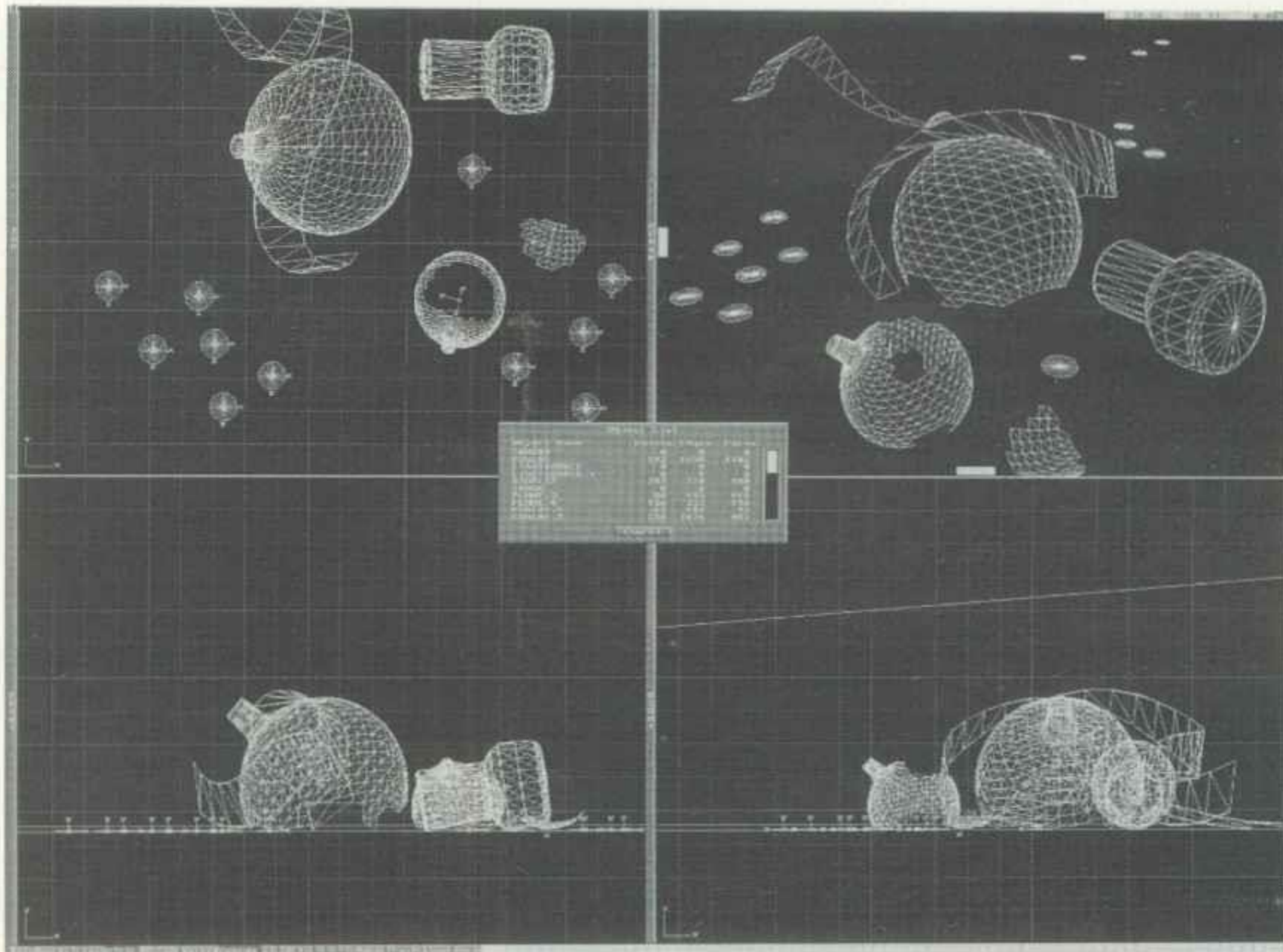
prevedla Dora Mali,

založilo pa podjetje

Pasadena d.o.o.

Knjigo lahko naročite po

telefonu 061 133 23 23.



Nekateri programi, kot je Imagine se sploh ne upirajo vrtoglavo visokim ločljivostim.

Ko kazalec pride do roba zaslona, se pojavi na zaslonu EGS na drugem monitorju in obratno. Na katerem robu ekrana to deluje, lahko nastavite po svojih željah. poleg tega pa lahko z enako tehniko povežete med seboj do 6 takšnih sistemov in si naredite nekakšno mini video steno. Vse skupaj seveda teče na enem računalniku!

V primerjavi z drugima dvema karticama je Spectrum približno 3-krat hitrejši, poleg tega pa ima tudi hardversko vgrajen kurzor (sprite), ki razbremeni delo grafičnega procesorja in omogoča popolnoma gladko premikanje kazalca brez kakršnihkoli senc in 'duhov'. Priloženi softver dovoljuje, enako kot pri Picassu II, enostavno dodajanje Spectrumovih zaslonov sistemski bazi zaslonov, tako da lahko EGS 28/24 Spectrum uporabite enako kot Picasso II.

tic je tu seveda čisto druga pesem, saj tu neoptimalno kodo procesorskega dela nadoknadi hitrost grafičnega procesorja na kartici.

Poleg tega ponuja EGS skupaj z GVP-jevo mojstrovino možnost simultane prikaza večih zaslonov z večih grafičnih kartic na večih monitorjih, čemur so pri Viona Developmentu rekli enostavno MultiGFX. MultiGFX omogoča, da poleg EGS sistema, ki ga lahko prikazujete na enem ekranu in ki teče popolnoma neodvisno od ostalega dela operacijskega sistema, na drugem monitorju delate v popolnoma navadnem Workbenchu, med obema zaslonoma pa se premikate z enostavnim premikom kazalca miške (angl. pointer) z enega zaslona na drugega.

Na žalost v paketu ni nobenega programa, ki bi, enako kot Change Screen, vsilil željeni zaslon tudi programom, ki so bili pisani za KickStart 1.3 in ne podpirajo izbire poljubnega zaslona. Nihče pač ni popoln in da je to res, so pri GVP-ju dokazali še z eno napako, ki pa ji ni primera: EGS 28/24 Spectrum ima lahko največ 2 Mb video pomnilnika, ki se ga ne da nikakor razširiti! To je za kartico, kot je Spectrum, zelo resna omejitev in ji preprečuje, da bi jo uporabljali tudi v popolnoma profesionalne namene - 800*600 točk pri 24-bitni paleti, kolikor je največji zaslon true color, ki ga lahko prikažemo s tem pomnilnikom, je namreč odločno premalo! ▲

Pet stvari, ki jih morate pred nakupom vedeti o grafičnih karticah

• Prepleteni/neprepleteni način

Prepleteni način prikaza slike ni primeren za človeške oči, zato so uporabne le vertikalne frekvence obnavljanja slike od 50 do 60 Hz, še boljše pa 70 Hz in več. Pri tako visokih vertikalnih frekvencah pa horizontalna frekvenca narašča s številom točk po vertikali (horizontalna frekvenca = št. točk * vertikalna frekvenca). Po navadi imajo 14-inčni monitorji horiz. frekvenco do 38 KHz, kar pomeni, da lahko gledamo ločljivosti 800*600 pri 60 Hz obnavljanja slike, če pa bi hoteli gledati 1024*768 pri npr. 70 Hz, bi potrebovali monitor, ki lahko prikaže sliko pri 57 KHz horiz. frekvence obnavljanja slike. Boljši monitorji običajno podpirajo horizontalne frekvence do 64 KHz.

• Pixel Clock

Poleg frekvenc obnavljanja slike poznamo se frekvenco izrisa točk (angl. pixel clock), ki pove, koliko točk se v eni sekundi izriše na ekran. Ta se včasih podaja tudi kot število bytov, ki se lahko v 1 sekundi preberejo (zapišejo) iz video pomnilnika.

• Kako se računa pixel clock?

Najlažje po formuli: pixel clock = horizontalna frekvenca * število bytov (l) v vrstici * 1.1 (faktor, ki pomeni čas, ki ga porabi žarek, da pride od konca ene vrstice do začetka druge vrstice (z desne ponovno na levo stran). Tipične vrednosti so 60, 70, 80 in 90 MHz (zgornja meja za DRAM: ob uporabi video pomnilnika lahko tudi več).

• Video RAM in Dynamic RAM (VRAM/DRAM)

DRAM so čipi, ki običajno sestavljajo glavni pomnilnik računalnika in so v primerjavi z VRAM-om precej počasnejši in predvsem cenejši. Grafične kartice, ki za prikaz slik uporabljajo VRAM običajno zmorejo prikazati precej višje ločljivosti, saj je ločljivost odvisna od frekvenc obnavljanja slike, te pa so odvisne od frekvence izrisa točk (glej Pixel Clock).

• Količina RAMa, potrebna za prikaz slike

Ta se računa po formuli: pomnilnik = hor. ločljivost * vert. ločljivost * število bitnih ravnin / 8

Aleksander in Leonardo Mohar

Kužne nadleže: od tod do večnosti

Virusi na Amigi

Najprej odgovor na vprašanje, kaj sploh je računalniški virus. To je programska koda, ki se pri zagonu računalnika naloži z okuženega diska ali diskete v RAM, kjer teče v ozadju. Pri tem krmili računalniške procese po svojem okusu. V vsakem primeru najprej testira pogon gibkega diska, če je vstavljen disk in, če ni zaščiten. V primeru pozitivnega testa posname nanj svojo kopijo in jo pripravi tako, da se pri zagonu takega diska najprej naloži virus. Lepo bi bilo, ko bi ostalo samo pri tem. Cilj vsakega avtorja virusa je, da ta povzroči tudi kakšno škodo. Le prvi virus na Amigi, imenovan SCA ni napravil nič drugega kot to, da se je po nekajkratnih resetih amige oglasil in se pohvalil, da je amiga okužena z virusom SCA. Vegetiral je v zagonskem bloku diska in ga je bilo možno preprosto zbrisati s ponovno instalacijo diska (install df0:). Nekateri viri trdijo, da so prvi virusi nastali v dogovoru s softverskimi hišami z namenom preprečiti piratsko kopiranje programov. Videti je, da so prvotni namen pozabili, virusi pa so se razpasli in postali čedalje zahrbtnejši.

Obstaja precejšnje število virusov, ki sicer povzročajo podobno škodo na diskih, vendar se razlikujejo po tem na katerem delu diska se skrivajo in po stopnji zapletenosti odstranitve. Seveda se ne pojavljajo le čedalje bolj premetene verzije virusov, temveč vzporedno njim tudi novi protivirusni programi. Gre za popularno imenovane virus killerje.

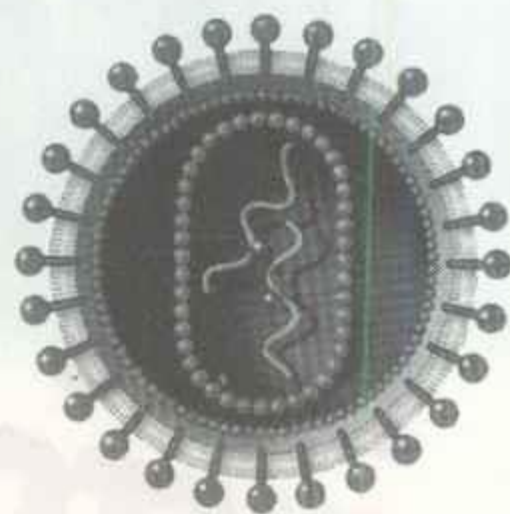
Virusne kode so skržene na kar najmanjšo dolžino in jih je težko odkriti. Najosnovnejši so virusi na zagonskem bloku diskete (boot block). Enako kot SCA okužijo boot block vsake diskete. Po zagonu se najprej prekopirajo na zagonski blok diskete, vložene v Amigo, ki ni zaščiten pred pisanjem. Dostikrat zahtevajo od uporabnika naj omogoči pisanje in pri tem uporabijo najrazličnejše izgovore. Prav zaradi tega naj vsak uporabnik računalnika ob takem sporočilu postane pozornejši in ne nasede. Smiselno je najprej izklopiti računalnik in ga zopet vklopiti ter naložiti kak kvalitetenjši antivirusni program, ki najde različne viruse in šele nato ponovno vstaviti isto disketo. Nekateri programi pri svojem delu resnično potrebujejo nezaščiten disketo. V primeru, ko smo nasedli virusu, ta ponavadi zbrši določene sektorje na disketi, dostikrat pa se zruši tudi sistem in se pojavi znani guru meditation error ali kakšno novejšo

sporočilo. Viruse tipa boot block je razmeroma lahko najti. Uporabimo kak program, ki nam pokaže vsebino zagonskega bloka in, če v njem vidimo kakšne čudne nesmiselne znake ali sporočila je to morda virus ali pa kak drug zagonski program. Zagonskega bloka (blok št. 0) ni priporočljivo kar na slepo pobrisati (ponovno instalirati diskete), ker ni rečeno, da je bil šmorn na zagonskem bloku res virus. Smiselno je uporabiti protivirusni program, ki najde in odstrani virus. Med znanimi viruse, ki se redijo na zagonskem bloku diskete najdemo: SCA, Byte Bandit, CCCP, Disk Doctor, Gadaffi, Lamer Exterminator 1 in še cel kup izpeljank. Najbolj pokvarjeni in patetični pisci virusov pa dajejo nadlegam imena najbolj priljubljenik virus killerjev (na primer Disk Doctor je hkrati virus in dezinfekcijski program)!

V drugo zvrst virusov spadajo virusi link (Saddam, Lamer Exterminator Link Virus, Xenon 1, BGS, Butonic, Terrorists...). Ti priključijo (po domače "linkajo") svojo kopijo na druge programe. Najdemo jih v primeru, ko poznamo dolžino neokuženega programa in jo primerjamo z okuženim. Razlika obeh dolžin nam lahko zbudi sum. V nekaterih primerih spremenijo link virusi zagonsko sekvenco (startup-sequence, glej tudi prilogo Workbench za začetnike v 3. številki Megazina) ali si priredijo datoteko disk-validator (nadzorni programček za kontrolo disket in diskov v direktoriju sys:l). Predelani (okuženi) disk-validator se po dolžini ne razlikuje od zdravega. Najpogosteje zviti virusi uporabijo obe kombinaciji (tudi druge variante). Proporočljivo je uporabiti primeren protivirusni program, ki ima v datotekah čimveč in čim novejšo verzijo virusov, ki jih prepozna.

Domišljija programerjev in hackerjev ne pozna meja. Ni potrebno posebno mnogo znanja za predelavo znane virusa v še bolj zahrbtnega. Uporabnih programov in orodij za to nikoli ne zmanjka. Prav zaradi tega občasno kdo poskuša svojim "prijateljem" podtakniti tako verzijo.

Smo in izgleda, da bomo še lep čas prebivalci revnega vzhoda in si ne moremo privoščiti kupovanja programov po tržnih cenah pri softverskih hišah. Prav zaradi tega bomo še naprej kupovali programe pri piratih ali jih presneli od prijateljev. Pri tem si je vredno nabaviti ustrezne protivirusne programe in jih pognati pred vsakim zagonom nove diskete. Tako se lahko obvarujemo vsaj pred znanimi virusi. ▲



Obstaja precejšnje število virusov, ki sicer povzročajo podobno škodo na diskih, vendar se razlikujejo po tem na katerem delu diska se skrivajo in po stopnji zapletenosti odstranitve.

COMPTUR

POPRAVILA IN KOMISIJSKA
PRODAJA
COMMODORE - AMIGA - NINTENDO
PC RAČUNALNIKI

UL. VIDE PREGARC 11, LJUBLJANA
od 9. do 12. ure in od 15. do 17. ure
TEL.: 061/140-50-47



Jaka Terpinc

Pozor! Vektorsko!

Atarijevci smo (končno) dobili svoj
"Corel Draw"



Barvni potek, trodimenzionalnost
in polnjenje s teksturami

Da ne bo pomote, CD naj nam ne bo kak predmet čaščenja, pač pa s to primerjavo mislim na vseobsegajoči polprofesionalni program za umetnost & obrt, po zmogljivostih, načinu uporabe in po ceni primeren (predvsem) za hišne konfiguracije. DA'S Vektor je, ne vem, kateri že, potomec častitljivega Didota. Čeprav sta se, tako ime programa, kot založniška hiša med tem spremenila, pa ga z dedkom povezuje izgled (upravljanje z ikonami na levi strani zaslona) ter nekaj prepoznavnih "prarutin" in postopkov.

DA'Sove očitne razlike v primerjavi s predniki, ki jih velja povečati že takoj na začetku, so nov način prikaza, ki je popolnoma prilagojen grafičnim zmogljivostim Falcona 030, roletni meniji, možnost polnjenja vektorskih površin s slikami, trodimenzionalni učinek in dva izjemno uporabna modula, ki jih pred tem nismo poznali - modula za prezentacije in animacijo, poleg že ustaljenega vektorizatorja in urejevalnika vektorske grafike. Kam in zakaj je odšla možnost uporabe tipk, namesto ikon, ne ve nihče. Ravno zaradi tega se z vektorji še vedno mnogo raje igram z dobrim starim Didotom.

Dovolj muzike za (razmeroma) malo denarja

Izgleda, da si je firma Digital Arts, zdravo, uporno jedro (ali nekaj takega), bivšega 3K Computerbilda, program DA'S Vektor (DAV) izbrala za svoj promocijski izdelek. Ker je cena tega paketa (okrog 200 DEM), vsaj v primerjavi z ostalimi izdelki na tem področju, izjemno nizka, ker je bil naskok na angleško tržišče pravočasen in ker nenadajno "promovira" Falcona 030 (eden prvih programov, ki izkorišča njegove, na žalost bolj grafične kot procesorske zmožnosti), je DAV čez noč postal neverjetno priljubljen. Takoj naj omenim, da poleg tega, da se odlično obnese na Falconu, na dobrem starem ST-ju prav nič ne zaostaja, vsaj kar se uporabnosti tiče. No ja, včasih vam bo čebelica skakala pred nosom tudi več sekund, ampak, saj to ni tako hudo.

Turistični vodič po DA's Vektorju

• Vektorizacija

Zamižite, če se le da! Z ikonami lepo ponazorjene funkcije izgledajo nadvse obetavno, gre pa za prastaro finto, ki ji zlahko nasedete. Obilica parametrov, ki zadevajo barve vas privedejo k misli, da DAV zna vektorizirati v barvah. Neee, kje pa! Zna edino narediti črno-belo vektorsko sliko iz barvne rastrske, kar utegne sem ter tja izpasti celo prijetno očesu. Največji greh pa je ta, da prebavlja le format TIF in še to ne tisti standardni TIFF 6.0, temveč zgolj "true grey/color" TIF/TIC, pa še velikost tega je prijazno omejena, o kakem monokromatskem formatu pa niti govora. V tolažbo je dodan program za pretvarjanje slikovnih formatov v TIF/TIC, vendar je bera vhodnih formatov tako skromna (TIFF in Targa), da vektorizatorju lahko kljub temu le pomahamo s solznim robčkom. Tisti, ki premorejo barvne ali sivinske skenerje pa itak ne spadajo v isto kasto z uporabniki DAV-a.

• Vektorsko risanje

Zbirka popolnoma vstavljenih funkcij, ki jih ima vsak dejaven atarijevec v mezincu. Ne nova, vendar omembe vredna je možnost spreminjanja krivulj kar z "božanjem" črte same, se pravi, ne s tangentami. Kar je v modulu zares novega, deluje le na četrt. Da, opcija za obrise sekajočih se ploskev deluje pravilno v približno četrtini primerov, iz ostalih tričetrt pa naredi spomenike programerskim zmotam.

• Manipulacija z objekti

Barve polnila in obrisa lahko določate poljubno, z odmerki rdeče, zelene in modre, ali pa po sistemu CMYK. Lahko jih tudi "pobirate" z zaslona in kar je najbolj uporabno, lahko eno barvo znotraj skupine objektov v celoti zamenjate z drugo. Poleg tega lahko ploskve zapolnite tudi s sliko, nekaj uporabnih slikovnih polnil pa je že priloženih v paketu. Poleg že ustaljenega vrtenja, nagibanja in postavljanja objekta v perspektivo, je treba poudariti opcijo multi-copy, ki omogoča



Ljubica, otrok se je vektoriziral

DAV dobite na neverjetnih treh DD disketah, ki se po inštalaciji razeležejo na okoli 4 megabyte prostora na disku. Program je dvojezičen. Med nemščino in (juhuhu!) angleščino lahko preklapljam v vsakem trenutku. Navodila so izčrpna, poleg tiskanih pa je na voljo še nič manj popolna "instant" prva pomoč (DA'S knowhow), vselej pri roki kot namizni pripomoček.

Kaj bomo torej z DA'S Vektorjem pravzaprav počeli? Program ni DTP, niti ni "draw", še manj "spreadsheet" ali "animator", temveč po malem vsakega nekaj. Dovolj, da boste sestavili vabilo, oblikovali plakat ali transparent in premalo, da bi z njim postavil bilten. Celo grafe lahko rišete in v tem ni DA'S Vektor prav nič slabši kot njegov strogo namenski in petkrat dražji kolega X-act. Če ste nekoč davno ugotovili, da je Cyber Paint odličen program, ki ga od profesionalne uporabnosti loči le nekaj dograditev, DAV prinaša novo upanje. Tokrat lahko animiramo vektorske podobe in tekste, ter jih snemamo kot filme v povsem poljubnih ločljivostih in barvnih globinah.

Skratka, uporabnik Didota ugotovi naslednje: DAV je sestavljen iz starih rutin, nekaj opcij pa je dodanih na novo. Če je samo po sebi umevno, zakaj DAV nima Di-

dotovih opcij za barvno separacijo, gonilnikov za osvetljevalne enote, izvoza v formatu postscript - vse to bi bila za ta denar že prevelika širokosrčnost (Nemčija, domovina DA'S Vektorja), pa je naravnost nerazumljivo, zakaj ni bližnjic do ikonskih ukazov s tipkami in določenih mer za standardne formate strani, vsaj A3, A4, A5. Največja neprijetnost v programu pa so hrošči, ki jih je v programu toliko, kot na zelenjavnem vrtu v maju, zato je varnostno snemanje dela priporočljivo vsaj vsake tričetrt ure.

Prihaja DA's Vektor PRO

Nedavno se je pod mojimi rokami znašla ponudba za DAV PRO. In glej: Živela devolucija! Profesionalna verzija zna vektorizirati tudi monokromatske slike. Poleg tega je modul za animacijo močno okrepljen, menda zna vključevati celo animacije, narejene z raytracerm In Shape. To pa vsekakor ni slabo. Sicer pa, če bo razmerje DAV-DAV PRO približno takšno kot med Didotom LA in Didotom PRO, bo to največ, kar si lahko obetamo. In tako je iz urejevalnika fontov nastal animacijski program... ▲



DA'S Vektorjeva ikonografija

vrsto barvnih učinkov: prelivov, senc in podobnega. Objekte lahko tudi projeciramo na deformacijsko mrežo, ki jo oblikujemo po lastnem navdihu. Uvozno izvozni formati so CVG, GEM, HTV (DAV), DIG (Didot).

* Trodimenzionalni učinek

Vsaki vektorski površini lahko dodamo tretjo dimenzijo in vse skupaj zavrtimo ter osvetlimo iz željene strani. Hitro, enostavno, pa tudi zabavno.

* Predstavitve

Pot v eksotiko. Stvar je preskopa, da bi se z njo lahko lotili izdelave grafov, ki bi vam jih naslednji dan ocenila tovarišica (vuuups! gospa profesorica) v šoli, če pa bi radi čim bolj upadljivo naslikali eksponentno rast dobička v podjetju, pa kar veselo na delo. Na voljo vam je razpredelnica, kamor vpišete ali naložite (format ASCII) vse potrebne številske podatke, nato pa si izberete način prikaza: linije, poligoni, stolpci, 3D stolpci, bureki (priljubljeno ime za krožne diagrame) in 3D bureki. Trodimenzionalne diagrame lahko prav tako obračamo in osvetljujemo po navdihu.

* Animacija

Čudovita stvar. Animiramo lahko vse: tekste, poligone, celo grafe, kako se vzdigujejo. Vsakemu predmetu, ki ga vključimo v animacijo, dodelimo svojo stero in ga po želji spreminjamo. Na določeno mesto v animaciji postavimo objekt v prvi fazi, nato ga preoblikujemo - zavrtimo, popačimo, spremenimo dimenzije, položaj, ali pa kar obliko samo - in odložimo na končno mesto. DAV bo poskrbel za to, da se bodo vse te spremembe odvijale skozi željeno število sličic, počasi, gladko. Ko je oblikovanje animacije gotovo, začnemo snemati film. Izberemo poljubno velikost zaslona in barvni zaloga (2, 4, 16, 256, 32-64 tisoč ali 17 milijonov barv), po možnosti še mehčanje robov (antialiasing) in "klapi". Filme predvaja posebni program, DA'S play, ki ga boste našli pod opcijo "services". Če se vam bo zahotelo film posneti na video, boste prekleli neučakanost programa, ki ga lahko krotite le prek menijev, namesto da bi imel na voljo vsaj eno tipko za sprožitev animacije.

Goran Jablanov

Analogija digitalni palici

Kako PC-jevo analogno palico prepričati, da bo delovala na Amigi?



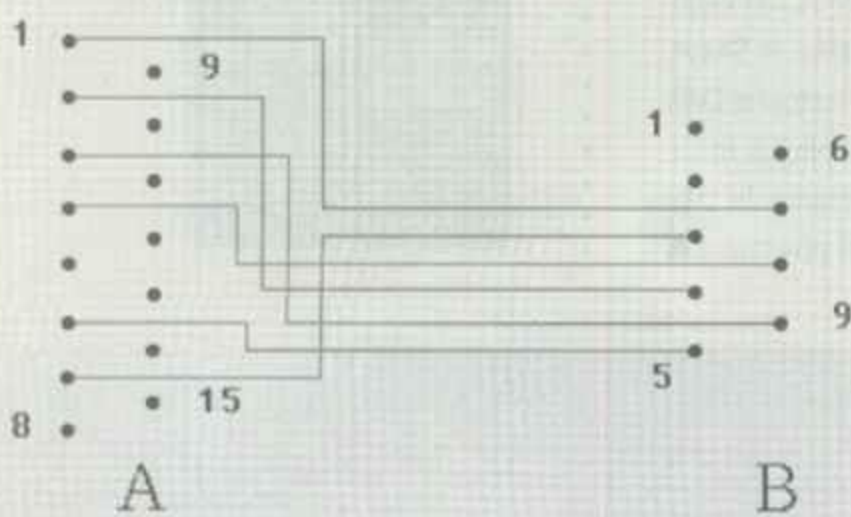
Kot je v navadi takih zgodb se je tudi ta začela nekega deževnega dne. Bil je popoln dolgčas in ni mi ostalo drugega kot, da obiščem "PC-prijatelja". Takoj se je pohvalil z novo simulacijo letenja in mi jo bohotno razkazoval. Igra kot igra, simulacija kot simulacija... Pa vendar mi je bilo pri igranju nekaj zelo všeč. Občutek igranja je bil namreč odličen. Kmalu sem ugotovil, da je vsa skrivnost v igralni palici! Kot vam je verjetno znano, vsem računalničarjem te ere, je bilo včasih igranje na PC-jih muka. Vse igre so se sprva namreč igrale preko tipkovnice in tako je bil igralni občutek obsojen na grmado. Kmalu so se seveda pojavile igralne palice tako imenovani analogni joysticki. Za tiste, ki izraza ne poznajo gre za igralno palico, ki je v osnovi podobna navadni z osmimi možnimi smermi, vendar je jen način delovanja bistveno drugačen. Deluje na principu potenciometrov! To pomeni, da se palica ob npr. gibu desno ne ustavi takoj, temveč ima svoj doseg gibanja. Hitrost premikanja objekta na zaslonu pa je seveda odvisna od tega koliko smo palico odmaknili iz ravnovesja. S takim načinom delovanja dosežemo bistveno lepši občutek pri igranju simulacij predvsem simulacij letenja. Za igranje ostalih iger (streljaj do onemoglosti) takšna igralna palica seveda ni priporočljiva. Tudi veliki COM-MODORE je predvidel, da se bo našel kakšen Tom Cruise, ki bo želel popolnoma sproščen uživati v svojem F-14 ali tovrstnem aparatu.

Vhod za analogni joystick je predviden kar na običajnem vhodu za igralno palico znan tudi pod imenom joystick port. Na določenih pinih se namreč skrivajo kontakti, ki razumejo analogne podatke. Glede na to, da se na tržišču analogni joysticki za amigo ne dobijo vam rešitev ponujamo mi. Postopek je precej enostaven. Najprej si iz že obstoječega širokega izbora PC-jevih palic izberite tisto, ki vam je po obliki, ceni in kvaliteti najbolj

všež. V vsaki boljše založeni trgovini z elektromaterialom pri nas pa kupite še 9-D ženski konektor in ženski konektor, ki pripada vtiču analognega joysticka. Izdelati je potrebno namreč adapter, ki vam bo omogočil priključitev palice na amigo. Konektorja med seboj povežite kot prikazuje slika. Dodatne informacije o signalih na vhodu na vaši amigi si lahko poiščete v originalni knjigi, ki ste jo dobili poleg amige. V kolikor vas zanimajo podrobnejše informacije pa lahko pokličete na (061) 59-971 Goran. Še dodatna informacija: analogni joystick lahko seveda uporabljate le pri igrah, ki ga podpirajo. To so na primer Gunship 2000, Fighter duel in večina Microprosovih simulacij!

Izdelava adapterja je precej enostavna tako, da jo z malo spretnosti elektronike lahko izdelava vsakdo. Skica prikazuje oba konektorja in povezave pinov med njima. Adapter lahko izkoristite tudi če vam je kabel analognega joysticka prekratek. Pa vendar pazite, da kabel adapterja le ni predolg! Njegova dolžina naj bo maksimalno 50 centimetrov. Z črko A je označen konektor analognega in z B konektor navadnega (digitalnega) joysticka. Z številkami so označeni pini. Orientacija naj vas nikakor ne moti, saj se nikakor ne morete zmotiti. Ko se orientirate morate paziti le na naslednje: 1. vedno morate gledati v konektor, ki je fiksno pritrjen (to je tisti, ki je vgrajen v računalnik) in 2. le ta naj bo v takšni poziciji, da je zgornja vrsta kontaktov dalša. Taka postavitev je standardna na vseh aparatih in je tako ne morete zgrešiti. Ko ste tako orientirani je prvi pin tisti, ki leži zgoraj skrajno levo. Nato v zgornji vrsti iz leve proti desni sledijo pini do 8 pri analognem in do 5 pri amiginem konektorju. Pini se nadaljujejo v nasledni vrsti zopet iz leve proti desni od 9 do 15 pri analognem in od 6 do 9 pri navadnem amiginem konektorju.

Nikar se ne ustrašite, če bo ob naloženi igri objekt nenehno "vlekel" v eno smer. Analogni joystick je pred uporabo potrebno še centrirati. To opravite z dvema potenciometroma na joysticku samem (po en za vsako smer). Vsakekga premikate toliko časa, dokler se objekt ne ustavi po smeri, ki jo regulirate. Upam, da boste ob letenju sedaj še bolj uživali. Trud bo gotovo poplačan! ▲



V kolikor vas zanimajo podrobnejše informacije pa lahko pokličete na (061) 59-971 Goran. Še dodatna informacija: analogni joystick lahko seveda uporabljate le pri igrah, ki ga podpirajo.

Faksiranje kot način življenja

Je Trap Fax najboljši tovrstni program na Amigi?

Danes si brez telefaksa ne moremo več predstavljati sodobne komunikacije. Napravo, ki grafični zapis na papirju pretvori v digitalno obliko, ga pošlje po telefonski liniji in ga na drugem koncu spet natisne na papir, srečamo skoraj v vsaki pisarni. Prvotni namen uporabe in ideal izumitelj je bilo pošiljanje načrtov, skic, slik in podobnega grafičnega materiala po telefonski liniji. Nekatere svetle izjeme res uporabljajo fakse za tovrstno komuniciranje, večinoma pa gre za tipkana sporočila, ponudbe, pogodbe, članke in podobno šaro, ki jo je najprej treba sestaviti na računalniku, natisniti na papir in jo nato stlačiti v telefaks. Če je telefaks cenen ali pa že upehan, zaprašen in onesnažen od cigaretnega dima, bo prejemnik faksa precej razočaran nad kvaliteto reprodukcije (telefaksi namreč radi spustijo in podvojijo kakšno linijo ter puščajo nemarne sledi po dolžini papirja). Slaba volja ob razbiranju vsebine, telefonade s prošnjami za ponovno pošiljanje faksa in dragi servisi teh naprav, so spodbudili elektrone k izdelavi modema z možnostjo pošiljanja telefaksov. Mimogrede, modem je naprava, ki prevrti digitalni signal v analognega in obratno, beseda pa je okrajšava za modulator-demodulator. Danes poznamo že cel kup faks modemov, najpopularnejši pa so modeli firm ZyXEL, Supra, Everex, CSR, Dallas in E-Tech. Z uporabo takšnih modemov lahko sporočilo, napisano v poljubnem urejevalniku besedil, programu za namizno založništvo ali risarski aplikaciji, pošljemo prejemniku neposredno prek računalnika, brez tiskanja na papir, kjer poleg kvalitete izgubimo še veliko časa. Prejemnik dobi sporočilo brez motečih napak, pack in zmazkov, prav takšno, kakršno bi izpljunil - laserski, če malo pretiravamo - tiskalnik.

Odgovor iz podnaslova: Ja!

Amiga in njen uporabnik sta se že nekajkrat srečala z različnimi programi za faksiranje. Od polovičarskih poskusov, ki so končali v javni lasti, do ambicioznih projektov Supre, ki je na trg pošiljala modeme opremljene s

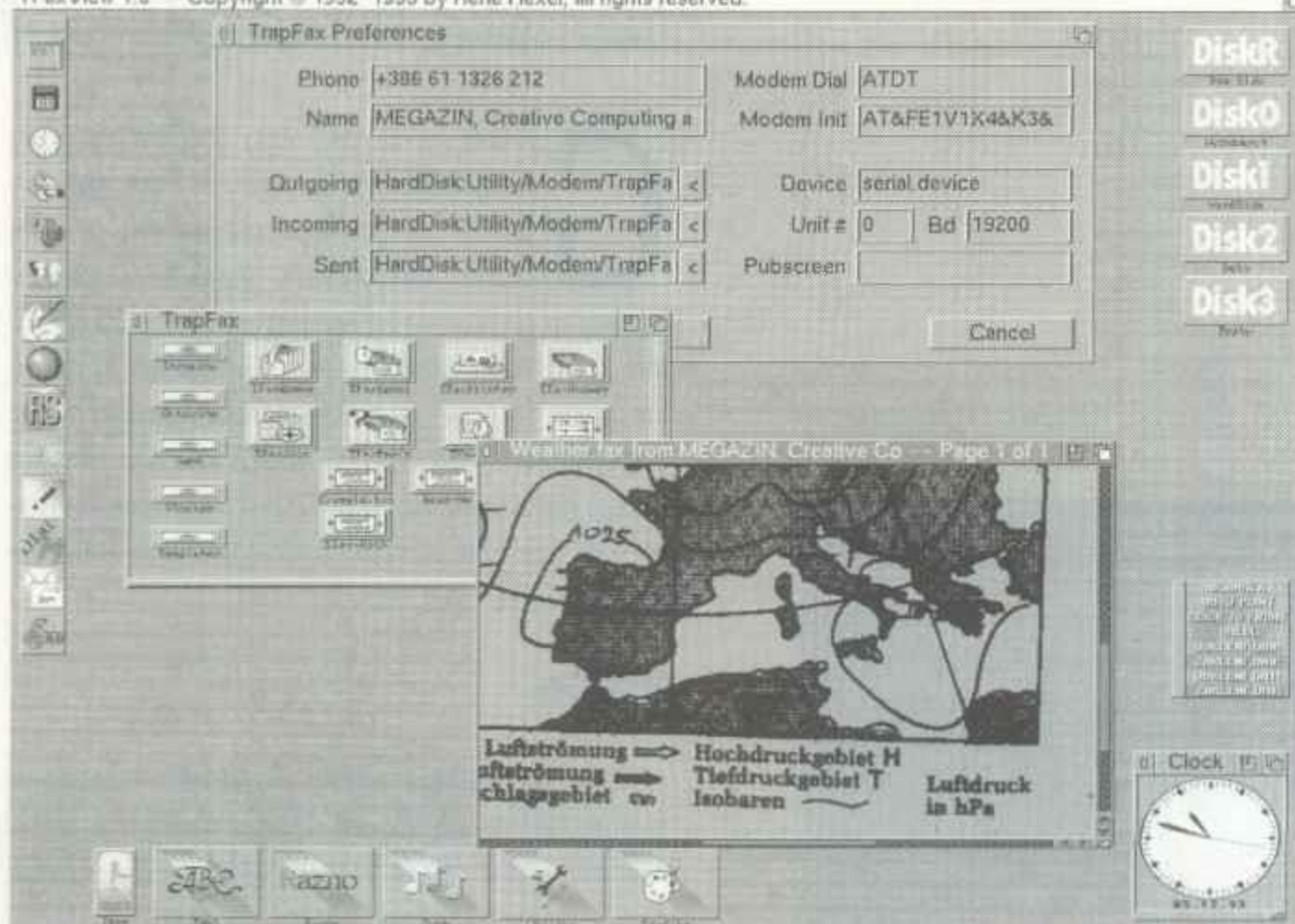
softverom za Amigo (poleg tega pa še verzijo za Maca, PC-DOS in Windows), pa nismo naleteli na nobenega, ki bi bil hkrati enostaven, hiter, prijazen in samoumeven. Na sejmu World of Commodore Amiga '93 pa so nam pokazali prvo verzijo novega softverskega paketa za faksiranje z imenom TrapFax.

TrapFax je rezultat prizadevanj neodvisne programerske družbe TrapDoor Development, založili pa so jo pri nemški firmi Village Tronic. Program je posnet na eni

Amiga in njen uporabnik sta se že nekajkrat srečala z različnimi programi za faksiranje.

Od polovičarskih poskusov, ki so končali v javni lasti, do ambicioznih projektov Supre.

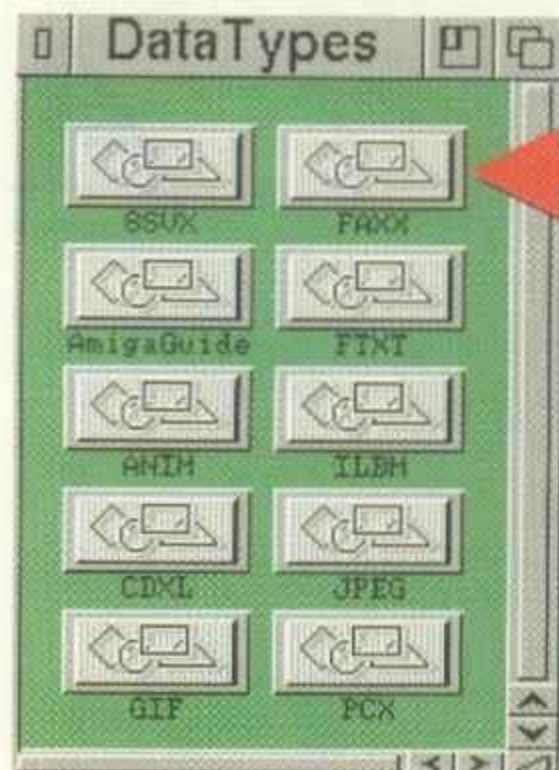
TFaxView 1.0 — Copyright © 1992-1993 by René Hexel, all rights reserved.



disketi z detajlnimi devetdeset stranskimi navodili (bodiš nemškimi ali angleškimi), ki bodo zadovoljila tudi programerje in razvijalce softvera, priporočena cena pa je okroglih dvesto mark. Minimalne zahteve za delo so trdi disk, faks modem, ki je združljiv s standardom CCITT TR29.2 Class 2 (če ne veste, ali vaša naprava ustreza temu standardu, prelistajte tehnične specifikacije v navodilih) in operacijski sistem Workbench 2.0 ali več. Od verzije Workbencha 2.1 naprej, lahko TrapFax tudi loka-

Village Tronic Marketing GmbH
Wellweg 95 D-31157 Sarstedt
Nemčija

Tel: 0049 5066 70130
Faks: 0049 5066 701349
BBS: 0049 5066 701340



liziramo (več o lokalizaciji je v prilogi Workbench za začetnike v 2. številki Megazina). Kot se seveda spodobi, je fakse mogoče oblikovati v vseh aplikacijah, ki za tiskanje uporabljajo standardne gonilnike AmigaDOSa. S programom TFaxPrinter preusmerimo tiskanje v shranjevanje datoteke formata IFF FAXX (več o standardih IFF si lahko preberete v brošuri "EA IFF 85. Standard for Interchange Format Files, 1988"), ki jo nato prenesemo z modемом do telefaksa na drugi strani žice. Na sejmu so nam povedali, da pričakujejo uveljavitev tega standarda za vse sorodne programe na Amigi.

TrapFax torej inicializiramo s programom FaxPrint, sproži pa se samodejno ob tiskanju dokumenta oziroma sporočila. Odpre se okno, ki je v osnovnih nastavitvah kar v Workbenchu, s parametrom PublicScreen pa se pojavi v poljubni aplikaciji. Tam urejamo listo prejemnikov (iz telefonskega imenika, ki ga urejamo v programu Fax Queue), lahko pa si tudi ogledamo faks, preden ga pošljemo.

Softverski paket sestavlja poleg samega TrapFaxa še sedem pomožnih programov. Pa si jih prav na hitro po-

glejmo. Queue Manager in Fax Spool omogočata programirano pošiljanje faksov ob določenem času enemu ali večim prejemnikom. Tako lahko na primer dopoldan napišemo goro faksov, jih uredimo s Queue Managerjem, Fax Spool pa jih odda šele ponoči, ko je impulz cenejši. Fax Answer sprejema faxe in deluje prirajeno (izklopimo ga s ponovnim klikom na ikono). S Fax Join lahko zlepimo več faksov v enega samega, pri Fax Preferences določamo nastavitve, Fax View pa pretvori datoteko IFF FAXX v grafično obliko (ogledamo si lahko fakse preden jih oddamo, ali pa tiste, ki smo jih dobili in se nam jih nekako ne ljubi tiskati na papir).

Med dobrotami TrapFaxa lahko izbrskamo še možnost krmiljenja z Arexxom, majhno porabo pomnilnika pritaženih programov, kreiranje faksov iz vseh mogočih in nemogočih programov, pošiljanje sporočil v treh ločljivostih (204x98 dpi, 204x196 dpi, 200x200 dpi), prepoznavanje sistemov v mreži in pošiljanje faksov po internih linijah, zanesljivo delovanje (zanimivo, program deluje natančno tako, kot mu ukažemo) ter profesionalen in pregleden uporabniški vmesnik. ▲



Marjan Mencin

Orel je poletel

Nemška firma GE-Soft je naredila klon TT-ja

GE-Soft je že dalj časa izdelovalec pomnilniških kartic in ostalih hardverskih dodatkov za Atarijeve računalnike. Po vse večjih alternativnih posegih v Atarijev hardver in glasilih, da bo Atari opustil serijo TT je fantom iz GE-Softa uspelo napraviti odločilen korak in uresničiti do sedaj še neuresničeno. Združili so vsa razpoložljiva sredstva in se podali v razvoj izjemno hitrega računalnika na osnovi TOS-a, ki se vede kot Atarijev TT. Res, to je prvi in do sedaj prvi klon Atarijevega računalnika.

Eagle

Za Orla so izbrali odprto hardversko zasnovo in izjemno prožno arhitekturo. Celotna plošča je zgrajena neodvisno od Atarija in ne vsebuje niti enega njihovega čipa, s čimer so se izognili licenčnim pravicam Atarija. Stroj je modularen in ga poganja kateri koli procesor iz Motoroline družine 680x0. V osnovni izvedbi je to 68030 / 50 Mhz. Po potrebi pa se lahko odločite tudi za zverino 040 na 25 ali 33 Mhz, vsi procesorji so na posebni procesorski plošči. Velikost pomnilnika je na računalniku tega razreda v rangu delovnih postaj, saj je na plošči integriranih 16 konektorjev SIMM, vsak pa sprejme 16 MB SIMMe. To pomeni skupaj 256 MB RAMa. Osnovna izvedba ima 4 MB ST-jevega pomnilnika, z namestitvijo hitrih pomnilniških čipov namenjenih gra-

fičnim karticam pa se približamo hitrosti pomnilnika TT.

V osnovni izvedbi podpira Orlov grafični sistem le tri ločljivosti: 640 x 400 (mono), 640 x 480 (16 barv) in 1280 x 960 (mono). Za zahtevnejše uporabnike pa je na voljo več vrst zmogljivih grafičnih kartic najrazličnejših proizvajalcev, združljivih z vodilom VME. Ker pa dotični vodili pri Mega STE-ju in TT-ju nista združljivi, so pri GE-Softu uporabili preklapljanje vrste vodila in uporabnik si lahko omisli katero koli kartico.

Že s prvim ST-jem so bili Atarijevi računalniki resnično dobro založeni z vmesniki, pravo eksotiko pa nudi Falcon, tudi Eagle ni izjema, saj ponuja vmesnike Centronics, MIDI, LAN, ROM-port...

Edino, kar utegne motiti nekatere uporabnike, so njegove zvočne sposobnosti, ki jih kratkomalo ni. Konstruktorji so se odločili opustiti 8-bitni zvok DMA in Yamahin čip PSG. Sami ponujajo zvočno kartico z zmogljivostmi podobnimi Falconovemu AudioSub Systemu s 16-bitnim konverterjem AD/DA (audio digital / digital audio) in hitrostjo vzorčevanja do 50 KHz s čipom DSP (digital sound processor).

V telefonskem pogovoru s šefom GE-Softa Wernerjem Komo, smo izvedeli, da bodo računalnik začeli izdelovati šele čez nekaj mesecev. To pomeni nekje konec januarja ali celo februarja. Gospod Koma je še pripomnil, da z Eaglom nikakor ne mislijo dati lekcije Atariju, vendar pa se niso mogli upreti takšni skušnjavi in izzivu. ▲

Tehnične značilnosti Eagle:

Motorolin procesor 68030 na 50 MHz

z matematičnim koprocetorjem

Fast RAM z največ 64 ali 256 MB

na plošči

4 MB sistemskega V-RAMA, razširljivega na 14 MB

Vodilo VME

Vtič za procesorski ploščo 68040

Velikost matične plošče, ki je enaka

PC-jevem. To omogoča vdelavo v katerokoli ohišje za PC-je

Pohitritev za faktor 2 do 2,5 v primerjavi z originalnim TT-jem

Ločljivosti: ST high, TT medium in TT high

Vtiči: DMA out, MIDI, ROM-port, vtič za tipkovnico tipa FM II

Leksikon za otroke

Macmillan Dictionary for Children

Tuji jeziki, še posebno angleščina, so že pred leti našli prostor v slovenskih osnovnih šolah. Znanje angleščine je za praktično uporabo v vsakdanjem življenju postalo že pomembnejše od matematike ali fizike. Postalo je celo tako pomembno, da starši svoje otroke poleg rednega pouka v šolah, vpisujejo tudi v tečaje in poletne šole, jih pošiljajo v Anglijo in k zasebnim inštruktorjem. Pa vendar so rezultati mnogokrat pod pričakovanji, borni, predvsem pa zelo dragi. Razlog za to je dejstvo, da mora otrok s tujim jezikom živeti in se v njem vsak dan izpopolnjevati.

Prav tu pa na prizorišče stopi računalnik. Vedno doma, vedno pripravljen in le za pritisk gumba oddaljen. Tega se dobro zaveda tudi založniška hiša Macmillan New Media. Tako je pred kratkim na trg poslala nov, inovativen produkt, ki naj bi zapolnil prazno nišo v softverski ponudbi: multimedijški angleški slovar za otroke. Za vse tiste, ki jih zanimajo tehnične specifikacije, naj navedem, da slovar vsebuje definicije 12000 besed, 1000 ilustracij njihovega pomena in 400 zvočnih učinkov, ki prav tako pojasnjujejo kaj pravzaprav beseda pomeni.

Za zagon slovarja, ki teče izključno pod Okni, boste potrebovali soliden, multimedijško opremljen PC. Teoretično zadostuje že procesor 286 z 2 MB pomnilnika, v praksi pa se raje zanesite na 386 z 4 Mb ali več pomnilnika. Potreben bo tudi MS-DOS 3.1 ali višji ter Microsoftov CD-ROM gonilnik MSCDEX verzije 2.2. Imeti morate še 2.5 MB prostora na trdem disku, VGA grafično kartico in barvni monitor, miško, zvočno kartico in nenazadnje CD-ROM pogon. Ta odstavek je tudi edini pomislek, vreden omembe staršem, ki bi želeli svojemu otroku kupiti tovrsten izobraževalni program. Slovar namreč po kvaliteti in uporabnosti močno presega podobne, otrokom namenjene izdelke v knjižni obliki.

Sprehajanje po programu je urejeno s klasičnimi ikonami in abecednim indeksom od A do Z, ki ga po izbiri željene črke nadomesti podrobnejši indeks prvih treh črk vseh dostopnih besed. Ikona žGo to' je namenjena hitremu iskanju s preprostim odtipkanjem iskanje besede. Če se pri črkovanju besede zmotite, bo slovar, oziroma Zak, poiskal najbolj verjetno zamenjavo. In kdo je Zak, porečete? Ja, radoživi rdeči kvadrček, ki prebiva v slovarju in na vašo željo z animiranim veseljačenjem komentira nekatere besede, bodisi zanimive ali dolgočasne. Namenjen je predvsem otrokovi spoprijateljstvi s programom, saj na zabaven način pojasnjuje odgovorna okna da/ne ter pravila gramatično-izobraževalnih iger. Z ikono "My list" lahko posebno zanimive besede skopirate na Clipboard in jih tam pustite za nadaljno obdelavo v Windows, uporabo v igri vislic, ali pa si jih kar takoj ogledate.

Ker pa se avtorji zavedajo, da bi neprestano ogledovanje definicij na otroka delovalo silo duhomorno, so v slovar vključili še tri izobraževalne igre. Te lahko izberete s pritiskom na kocko žGames'. Na voljo so vam Črkovanje besed, Vislice in Besede v besedi. V prvi igri računalnik naključno izgovarja besede, vi pa jih morate pravilno zapisati. Odlična vaja za šolski narek. Ob vislicah, ki so že splošno znana igra našega in vašega otroštva, naj omenim le možnost, da vam računalnik zastavlja za uganke le besede, ki ste jih prej izbrali z ikono My list. Zelo zanimiva je tudi zadnja igra, v kateri lahko sodelujeta dva igralca, namenjena pa je zlasti bogatenju besednega zaklada. Računalnik vam zastavi besedo, vi pa morate iz črk, ki jo sestavljajo, sestaviti čim več novih. Omeniti velja še opcijo Guided tour, ki vsem začetnikom poda kratko razlago uporabe slovarja.

Gramatična obrazložitev besed zajema kratko definicijo, izgovorjavo in primer stavka, v katerem je ključna beseda uporabljena. Sledi mastno tiskana beseda, za izgovorjanje razdeljena v zloge, če pa z levim miškinim gumbom kliknete na besedo v oklepaju, jo računalnik tudi sam izgovori. Enako velja za vse druge besede v definiciji, stavku ali razlagi! Z desnim klikom na izbrano besedo vas računalnik samodejno prestavi k njeni definiciji. Na koncu le-te je zapisana še glagolska oblika, množina, vrsta besede (prislov, pridevnik, samostalnik...) in morebitne posebnosti. Nekatere besede so za lažje razumevanje opremljene s slikami in zvočnimi učinki, pri drugih pa si lahko s klikom na gumb (pravi gumb) preberete določeno zanimivost ali pa Zaka povprašate za njegovo osebno mnenje. Zadnja stvar, ki jo morate vedeti, preden se sami podate na raziskovanje bogatega besednega zaklada angleškega jezika, so zavijki strani v spodnjem desnem delu zaslona ter sive puščice, pripomočki, ki so namenjeni metaforičnemu obračanju listov, torej lažjemu iskanju in brskanju po definicijah.

Macmillan Dictionary for Children je kot že naslov pove, namenjen otrokom, posebno osnovnošolcem, ki jih angleščina zanima ali pa jim dela težave. Z definicijami in stavki ter z zvočno izgovorjavo vseh 12000 besed, lahko služi kot odlično orodje pri domači nalogi iz preparacij, pripravi na šolski narek ali pa preprosto za otrokovo lastno zabavo in nadgrajevanje znanja. Je zanimiv in uporaben izobraževalni program, ki bo vsekakor našel mesto v vseh resnih knjižnicah, pa tudi v osnovnih šolah, saj je njim pravzaprav namenjen. ▲



zanimivosti



MPC
Multimedia PC

Multimedia

Macmillan

Dictionary

for Children

featuring
Zak!



Macmillan Dictionary for Children so nam za recenzijo posodili pri Mladinski Knjigi, kupite pa ga lahko za 8 393 SIT v Knjižarni Konzorcij.

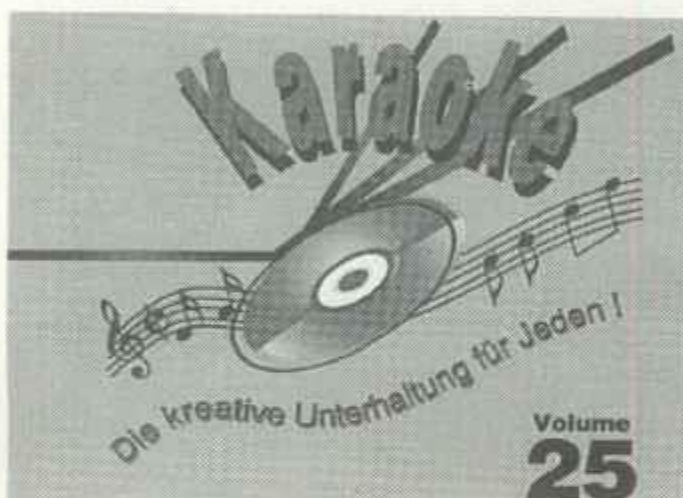
Računalnik: PC - CD ROM

Založnik: Macmillan New Media

GLASBA

Karaoke, Volume 25

Na tem CD-ju boste našli 18 skladb. Naj naštejem samo najbolj znane: Girl (John Lennon), Material Girl



(Madonna), Thriller (Michael Jack-o-son), in malo manj znane: King of The Road, Let's Spend the Night Together in Da ya think I'm Sexy? Izbira pesmic je kar zanimiva, a ne tudi najbolj posrečena. Pogrešam namreč alter scena! Kakšen hard'n'heavy komad bi se prav prilegel.

Golden Oldies Jukebox

Skočimo še malo v glasbeno pretekost, v 50. in 60. leta, ko so sceno obvladovali Spanky & Our Gang, The Angles, Steams... Takrat so na lestvicah viseli hiti kot



so I'm Walking, Little Darlin' in Woolly Bully. Kakšen insert iz teh starih uspešnic, lahko še danes zasledite na naših radijskih valovih. Sam CD je zasnovan tako kot klasičen jukebox - izbereš skladbo in jo dobiš! Zraven muzike šopajo slike, kviz, vprašanja in pa še kakšna trač novička iz privatnega življenja izvajalca se najde. Skratka, zanimivo za mlajše dedke in babice. Kaj pa bo rekla zlata mladina? "Stari, dej nazaj Nirvano!"

KULTURA IN UMETNOST

Die Französischen Impressionisten

Krivci so znani! Monet, Manet, Pissaro, Degas in Renoir, so leta 1874 organizirali skupno razstavo svojih del. Njihove slike so na obiskovalce naredile tako močan vtis, da so v trenutku padli v koma in so jih morali nato obupati z dišečo vodico. Zato so fante

Andrej Bohinc

CD-i Special

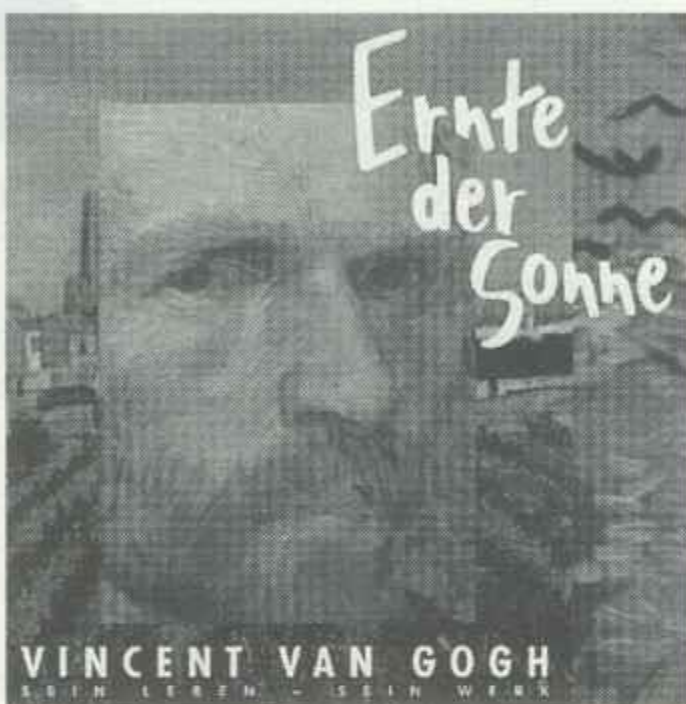
krstili za impresioniste, njihova dela pa za klasiko. Zato marš v trgovino pa tale CD! Vam pravim, se izplača. Prihranili boste denar za obisk vseh božjih galerij, šli pa boste skozi številne citate, pisma,



dnevnike, spomine in sodbe kritikov ter spoznali, da impresionizem (beseda izvira iz impresije, torej vtisa) ni le umetnost, ampak stil življenja!

Vincent Van Gogh: His Life and Work

Vas zanima življenje in delo Vincenta Van Gogha? Na tem CD-ju boste (z eno oguljeno frazo) našli "vse, kar ste želeli vedeti o VVG, pa se niste upali vprašati"! Program vas vodi po umetnikovi galeriji, nadaljuje s popisom njegovih potovanj po Nizozemski in Nemčiji ter konča v Parizu, centru avantgarde in Provenci,



luči juga. Slike in ton sta na vrhunski ravni, tako da se boste na koncu učne ure počutili, kot da bi pravkar preživeli še eno življenje velikega umetnika.

OTROŠKI PROGRAMI

Sesame Street (Letters)

Na obisku v Sezamovi ulici se bodo vaši otroci le težko naučili črk, če ne znajo angleščine. Sicer pa jim več kot uro glasbenega videa in risank nudi odlično zabavo. Stari znanci iz Sezamove ulice so razporejeni tudi za razne igre. Najbolj skrivnostna je Snuffyeva



votilna, ki je polna presenečenj - od tam lahko po telefonu pokličete Veliko Ptico ali pa jo obiščete kar v gnezdu. Pomagala vam bo pri rimah in prebrala kakšno zabavno zgodbo.

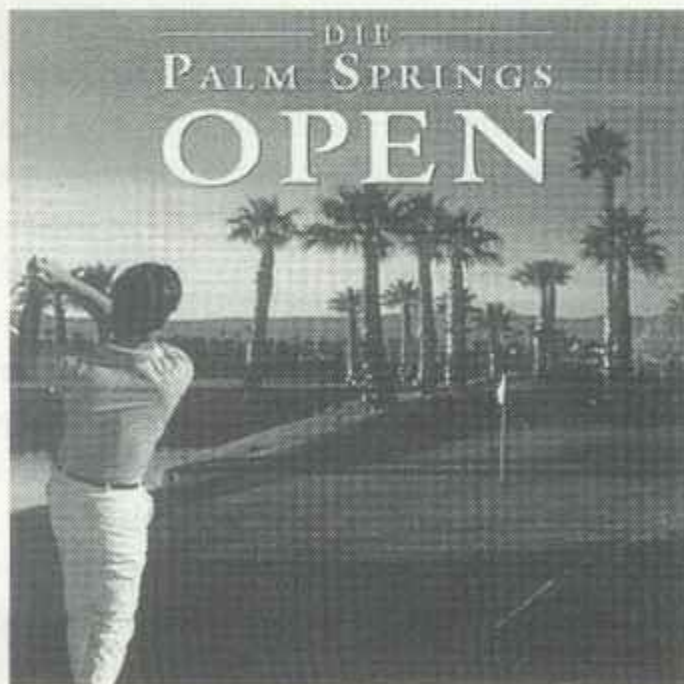
IGRE

Mystic Midway - Rest in Pieces!

Nekje med nebesi in zemljo tiči Mystic Midway. To je neke vrste strelska galerija, v katero vas s pretkanimi in osladnimi besedami zvabi humoristi in žaljivi Dr. Dearth. Ko ste enkrat notri, morate streljati duhove, okostnjake in drugih 15 stvari, ki frčijo po zaslonu. Ha! Poceni zabava, za katero znate biti v primeru slabega rezultata strumoma nahruljeni. To pa je tako strašno zabavno, da se k igri ne boste nikoli več vrnil. Sicer pa... počivajte v kosih!

The Palm Springs Open

Zadnjič smo predstavili CDI-jev Tennis, danes pa je na vrsti lekcija iz golfa, ki se ponaša z odlično grafiko in najbolj kilavim sistemom izvajanja udarcev, ki sem ga imel kdaj koli čast preizkusiti. Simulacija golfa, kjer vam bo žogica nešteto krat padla v vodo, obležala v bunkerju peska velikosti sahare in sklatila več ptičjih gnezd na drevesih - vse samo zaradi čudežne tehnike udarcev, si ne zasluži pozitivne ocene. Pa čeprav so igrišča narejena zares lepo (dreves je ponekod več kot v Tivoliju, gledalcev pa manj kot na tekmah SCT Olimpije) in igro komentira profesionalni komentator. ▲



Vse opisane CD-je lahko kupite pri Mladinski knjigi.

MICRO GENIOS FAMILY COMPUTER

Novi sistem video iger brez žične povezave
s televizijo. Izdelek je kvaliteten
in po konkurenčni ceni.



Komplet vsebuje:
konzolo, a/v kabel,
antenska priključka
za sprejem signala,
2 joysticka in disketo
z eno igrico.

Cena:
11.900,00 SIT

Informacije in naročila



ATLAS EXPORT IMPORT d.o.o.

Ul. XIV. divizije 14
63000 Celje, Slovenija
tel. (+38 63) 441-144, 21-848
fax (+38 63) 21-857
ile: 36875 ATLSCE YU

NOVI 16 BITNI ARKADNI SISTEM VIDEO IGER

Digitalizirani zvok - trodimenzionalna grafika
Na tem sistemu lahko uporabite originalne diskete Sega Mega Drive.



Komplet vsebuje:
konzolo, AC-adapter,
priključne kable,
2 turbo joysticka,
1 super turbo joystick
+ Sonic II

Cena:
18.900,00 SIT

Možnost
plačila
na obroke.



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

Vse to in še več
v naši novi rubriki:

BORZA

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

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

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





Commodore



AMIGA CD32

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

~~69.000,00 SIT~~

59.990,00 SIT

AMIGA 600 HD 20

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

~~47.200,00 SIT~~

39.990,00 SIT

AMIGA 1200

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

~~69.200,00 SIT~~

59.990,00 SIT

AMIGA 4000/30 HD 120 MB

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

~~213.900,00 SIT~~

AMIGA 4000/40 HD 120 MB

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

~~325.900,00 SIT~~

MONITOR 1084

~~41.900,00 SIT~~

MONITOR 1940

~~62.300,00 SIT~~

MONITOR 1942

~~77.300,00 SIT~~

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

ZA RAZNE DODATKE POKLIČITE

AlfaTech
d.o.o.

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

**POOBlašČENI PRODAJALEC PODJETJA
Commodore**



ELEKTRONEXPORT d.o.o.

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

Končno vsi igralni sistemi na enem mestu!

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

Velik izbor za vse sisteme.

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

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

V A B L J E N I !

MEGAHAN



Novoletni 40% popust!

Svetovni uspešnici zdaj tudi v slovenščini!

DOS ZA TELEBANE

IN

PC ZA TELEBANE



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



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



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



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



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



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

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

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



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



Slave Pen:

Boji v areni niso lahki, vendar je za vašo družino to enkratna priložnost, da nabere denar in prepotrebne iskušnje ter s tem tudi poveča nivoje svojim likom. Vendar z boji ne pretiravajte, kajti ko na vas spustijo gorske divje lovce, ste "pečeni"! V mestu pojdite najprej do zaprte Gilial. Pogovorite se z njo in ko jo bo začela boleti glava, pojdite in poiščite Trusteeja, ki vam bo odprl vrata v kuhinjo. Vstopite in se pogovorite s kuharjem. Peljite ga do Galile, da jo pozdravi. Izkaže se, da je bil njen glavobol samo nekakšna miselna blokada, ki so jo ji vgradili v templju. Desno od kuhinje razbijte vrče in našli boste dragoceni kamen. Odnosite ga Mirlonu, on pa vam bo za nagrado podkupil stražarja. Odprta so vrata v severno-vzhodni del mesta. Pojdite do njega in mu povejte, da vas pošilja Mirlon. Odpravite se do izhoda in znašli se boste v kanalizaciji.

Sewers:

Takoj na začetku boste srečali človeka-podgano, ki bo od vas zahteval, da mu plačate. Vendar se ne pustite in mu dajte vedeti, da bo imel težave, če vas bo še naprej izsiljeval. Srečali boste tudi šefa Churra, ki vam bo ponudil posel, če mu pomagate napasti neke čistilce. Pristanite in pojdite na severo-vzhod. Srečali boste Tarije, vendar vas ne bo spustil naprej, dokler mu ne dokažete pripadnosti - pobijte vse ljudi-podgane. Odpravite se do poglavarja Tarijev. Prosil vas bo za uslugo, da mu osvobodite hčerko iz rok fanatikov. Napotite se do njih in jih vse po vrsti pobijte. Ko zmagate, poberite kost, ki jo poglavar izgubi in jo uporabite na zlomljenem kolesu. Odprla se bodo vrata. Rešite hčerko in poberite skrinjo. Hčerka vam bo razložila, da se morata nujno vrniti nazaj, ker se boji maščevalnega napada fanatikov. Pojdite za njo in se še enkrat pogovorite s poglavarjem. Prosi vas še za eno uslugo, preden boste lahko vprašali starce za nasvet, kako priti iz kanalizacije. Sledi spopad s fanatiki. Ko zmagate, se vrnite h poglavarju. Nato se odpravite k stražarjem in se pogovorite z njimi. Dali vam bodo kost, s katero lahko odprete vrata. Pojdite skozi in se pogovorite z lobanjami, ki se nahajajo v templju. Povedale vam bodo, da obstajata dva izhoda iz kanalizacij, eden, ki vas pelje do Dangolarja (to ni pravi) in drugi (skrivni izhod), ki vas pelje do polja in nato v puščavo. Do tega pridete, če premaknete vzvod v kanalizacijskem jašku (najdite ga samil).

Polje in puščava:

Od nekega človeka boste dobili dragocen kamen, če mu boste pomagali. Drag kamen morate vtakniti v Obelisk. Old One Eye vam bo pomagal le, če ste prišli iz kanalizacije po skrivnem izhodu. Sadjar bo kupil sadje s posebno lastnostjo. Ven v puščavo lahko vendarle pridete preko vrta. V puščavi govorite z Ergusom in poizvedite, kako prispeti do mesta Teaquetzl.

Teaquetzl:

Od župana sprejmite nalogo in vzemite nagrade iz zabojev. Tukaj lahko tudi spočijete svojo družino. Od Visionaryja dobite palico za teleportiranje. Kratek izlet do pokrajine z vzorcem zmaja na karti, kjer kupuje svojo robo sadjar Fendon. Sledite rjavemu vzorcu trikrat in se nato predstavite stezosledcu kot prodajalec čarobne zapestnice. Če ste prej grozili arenskemu napovedovalcu pod jezerom, lahko sedaj z lopato poiščete zaklad v zmajevih očeh.

Oaza:

V pogovoru z druidi izveste, da so pripravljene spustiti templarje in vojake iz oaze. Nato izveste tudi namig o zakladu. V "Teciach" grozite arenskemu napovedovalcu toliko časa, dokler vam ne bo izdal položaja zaklada na zmajevi karti.

Okoli rdeče puščave:

Od Alagorja dobite detektor za odkrivanje kovin in dragocen kamen za Obelisk. Zdaj lahko odnesete tega in tistega od Natakua Rankiku-Marka do očeta Garyna v Teaquetzl. Krotilec zveri je goljuf, zato z njim nikar ne sklepajte pogodb. Pojdite v "Convoy", v prevrnjen voz in ujemite Magerasa na jugu. Govorite z ujetniki in rešite njihove kolege. Prosite Kalinina, da vam sledi. Pri "Caravan" kupite od Kela samo Axt SoulCrasher ali pa drag kamen za Obelisk. Če boste pili Tobriansovo vino, boste orapani. Na severu boste dobili pri počivališču ženske informacijo. V "Roll" govorite z Šamanom. Nato morate premagati vse

DARK SUN



Shattered Lands

Matjaž Dolenc

sence, da lahko pridete do Els prstana. Ogromna senca se nahaja ob vhodu v Wym. Tukaj vas čaka tudi naloga, ki ni nujna za rešitev igre.

Wym:

Suženj pri vhodu vas pripelje do njegovega gospoda. Ker z njim ne morete skleniti zavezništva, se morate boriti. Pri izhodu se zopet spoprimate s sencami. Naprej do "Wym 2": Balkazar vas opozori, da se mu ne približujete. Ko se spopadete z Thri-Kriensom in z Babau-Attackenom, rešite Megera. Ta vas nato odpelje k Balkazarju, ki nudi zavezništvo z vami. Vendar bo v vsakem primeru prišlo do spopada, a ne

napadite Balkazarja, temveč v sosednji sobi razbijte ogledalo s tremi močnimi napadi. Šele zdaj lahko premagate Balkazarja. Oropate lahko njegovo zakladnico in greste s teleportom na sever. Teleport uporabite v naslednjem vrstnem redu: vzhod, jug, sever, zahod, vzhod. Vzemite Draketooth in se vrnite po teleportih nazaj.

Cedrite:

Spoprijateljite se z županjo mesta Cedrite in dobili boste kamen za Obelisk. Med drugim vam tudi razloži, da se morate spopasti z banditi in se odpraviti do kočice škrate Kariorja ter pripeljati njegovo četo pred vhod v votlino. Do votline pridete, če greste na sever in tam poiščete veliko skalo in jo nato uporabite. V votlini dobite nalogo, da ubijete pajka - vendar sprva odklonite! Zdaj boste lahko prišli čez čer, ko boste končno le obljubili pomoč. Z vsemi napori se posvetite iskanju Nagi-Halsketta. S sabo vzemite zlati obesek iz skrinje in govorite s kraljico. Odpravite se po nagrado. Pojdite ubiti pajka in vstavite zlati obesek v luknjo, da pošljete zlobno bitje v večna lovišča. Znova poiščite kraljico. Odpeljite jo do upornikov in jih prepričajte o miru, če sledijo kroni. Zdaj lahko s pomočjo upornikov pridete v grad in vzamete nagrado zavrnjenca s seboj. Vzemite kraljevski zaklad in pojdite skupaj s podložnikom do gradu.

V gradu:

Napadite stražarja, preden se bo lahko rešil iz kletke in stecite mimo njega. Znajdete se v "Castle 2". Pomagate lahko druidom - za to rabite ključ. Vzemite Wyver Masterju kljuko in s pomočjo nje še ključ pod posteljo. Vrnite se k druidu, dajte mu kljuko in dobili boste Wind napitek. Ko srečate Taro in zombije, uporabite napitek. Vrnite se v "Castle 1". Pogovorite se z zombiji in ulovite visok čevelj iz potoka v najbolj severnem kotu. Ker vam skale na jugu jemljejo energijo, poiščite severni zid in ga odprite. Poiščite Serpent škornje. Pojdite nazaj v Cedrite in razderite zavezništvo s Chayo.

Gedro:

Od župana tega mesta izveste, da ima mesto pod svojim vplivom čarovnik Wymais, dokler ne dobi dveh delov kipa. Da bi rešitev te naloge poenostavili, potrebujete 35.000 zlatnikov. Nakupite potrebne stvari pri trgovcu iz Gedrona, severno od vodnjaka. V "Arantu" plačajte gladijatorjem in jim ukažite naj počakajo na vašo vrnitev. Pri "Giants" pojdite do okrožja boben. Tu morate premagati stražarja vrat. Še malo na sever se nahaja tabor, kjer lahko najdete kljuko. Vzemite jo in jo uporabite na pokvarjenem mostu. Pojdite čez in skozi kočjo usta na otok. Tu najdete lepo dekle Jasmino. Rešite jo in vzemite del kipa od Darakena. Jasmina vas pripelje do čarovnij in knjige čarovnij. Poberite vse in se odpravite nazaj v Gedron. Da bi prišli do Wymških zaklada, ki je skrit, morate uporabiti knjigo čarovnij. Poiščite tapeto in pojdite naprej. Zgledali boste preprogo in blagajno. Če jo ne morete odpreti, vanjo vlomite. Wymias pri vodnjaku ima sedaj prvi del kipa. V "Lizards" govorite z Ssauransi in plačajte 18.000 za drugi del kipa. Pot nas zopet vodi nazaj proti Gedronu. Zdaj dobi Wymias še zadnji del kipa. Izzovite ga na dvoboj in ga premagajte. Pojdite do Teaquetzla, kjer je zveza med tremi mesti ogražena. Govorite s poglavarjem in mu preprečite, da bi odšel iz mesta. Pred vami je težek boj. Zaustavite tudi Visionaryja. Pojdite proti jugu in znašli se boste v ruševinah.

Konec - "ruševine":

Pojdite do Cragga, kjer dobite zadnjo nalogo. Pojdite do teleporta na skrajni levi severni strani. Uporabite ga in vzemite truplo na skrajni desni strani na severu. Truplo odnesite Craggu in mu sledite v naslednjo sobo. Pomagajte mu pri zaključnem dvoboju z armado zla in igre je konec!



SIMON

MATJAŽ

the

DOLENEC

SORCERER

V prejšnji številki Megazina ste lahko prebrali obširen opis igre Simon the Sorcerer. Za tiste, ki ste naleteli na nepremagljive težave in za tiste, ki se jim ne ljubi ob igri presedeti niti enega samega dneva, je tu rešitev.

ZAČETEK

V koči poberite magnet iz hladilnika in škarje iz predala. Pojdite ven in se napotite v mesto. Pri kovaču vzemite vrv in kleklj. Pojdite do druidove hiše in vzemite posebni kozarec ter napitek za zdravljenje prehlada. Zraven njegove hiše je lestev. Vzemite jo, ker jo boste še potrebovali. Napotite se v krčmo, uporabite škarje na palčku, ki spi za mizo (dobili ste brado) in pojdite v zadnjo sobo, kjer se nahajajo čarovniki. Govorite z njim in vztrajajte pri tem, da hočete postati čarovnik. To boste postali šele, ko boste čarovnikom prinesli čarobno palico, ki se nahaja nekje v gozdu. Sprejmite razburljivo nalogo in se odpravite v gozd.

TROLOV MOST

Med potjo do mostu boste naleteli na govoreči štor. Kmalu boste odkrili, da ne govori štor, ampak termite. Po dolgem prepiranju med seboj, se odločijo, da bi radi jedli mahagoni in vaša naloga je, da tem ubogim živalicam ustrezete (vendar o tem kasneje). Med tavanjem po gozdu boste našli tudi objokanega barbara. Pomagajte mu iz velikih bolečin, ki jih trpi in za nagrado vam bo dal piščalko, ki se bo izkazala za zelo uporabno (čeprav jo sami ne morete uporabiti). Ko pridete do mostu, boste tam zagledali trola, ki noče spustiti dveh kozorogov čez most. Po krajšem prepiru z njima, trol sklene, da do nadaljnega ne bo spustil čez most nikogar, razen če mu kdo ne bo prinesel kaj za jesti. Pogovorite se z njim in ga poskusite pregovoriti, da vas spusti. Trol se bi zadovoljil tudi z vami namesto koze, ko naenkrat opazi vašo piščalko. Vzame vam jo in zapiska nanjo. Priteče hvaležni barbar, ki trola brez težav obvlada in ga vrže v vodo. Pot je prosta!

DRVAR

Naleteli boste tudi na drvarja, ki ves obupan joka pred svojo hišo. Pove vam svojo nesrečno štorijo, da ne more sekati dreves,

ker so začarana. Zveste tudi, da bi mu edino pomagala sekira iz posebne kovine (dobil jo bo seveda od vas), ki jo je zelo težko najti. Da vam svoj detektor kovin. Z njim se odpravite v močvirje, ki se nahaja v jami. Od močvirja pojdite še dva zaslona naprej in uporabite detektor za odkrivanje kovin. Našli ste kovino, vendar je zdaj tu problem, kako jo izkopati. Ne skrbite, to bom povedal kasneje. Če greste naprej, boste naleteli na spečega velikana, poleg njega pa drevo, ki stoji ob prepadu. Velikan veselo smrči in se ne da motiti. Rabili bi nekaj zelo glasnega, da bi ga lahko zbudili. Odpravite se k čarovničini hiši in vzemite iz vodnjaka vedro z vodo. Pojdite do zaslona, kjer je ves obupan kmet, ker mu fižol noče zrasti. Zalijte ga z vodo. Pojdite na drugi zaslon in se vrnite še enkrat nazaj. Poberite ostanek fižola, ki se nahaja v majhni lužici. Uporabite mapo in se odpravite nazaj k svoji baraki. Zavijte za barako in uporabite semena fižola na kupu komposta. Dobili ste veliko melono. S to melono se odpravite na zaslon, kjer nekdo neusmiljeno muči saksofon (uboga vaša ušesa). Vrzite melono v saksofon. Saksofon se bo pokvaril in vi se ponudite, da ga boste popravili. Zdaj ste pripravljeni, da greste k velikanu. Uporabite saksofon in pot naprej bo prosta. Za zmajevim brlogom je zelo zanimiva skala. Poberite jo in jo odnesite kovaču. Dobili ste zelo dragocen fosil. Odnosite ga doktorju Jonesu, ki koplje v gozdu. Razkrijte mu izvor tega kamna in on bo vrat na nos odšel na tisto mesto, kjer se "slučajno" nahaja tudi dragocena kovina. Pojdite za njim do mesta, kjer sedaj koplje. Preiščite zemljo, ki jo meče iz luknje. Odkrili ste kovino. Poberite jo in jo nesite kovaču, ki vam bo naredil sekuro. Sekuro odnesite drvarju. Ves srečen bo odšel na delo in pustil svojo hišo nezaklenjeno. Odprite vrata in se razglejte po sobi. Vzamete lahko klin za plezanje, rabite pa še nekaj, s čimer bi pogasili ogenj v kaminu. Odpravite se v zmajev brlog in uporabite napitek proti prehladu na zmaju. Zdaj lahko mirno vzamete gasilni aparat. Nazaj v drvarjevo hišo in pogasite ogenj. Premaknite kljuko nad ognjiščem in odkrili ste skrivno sobo. Iz shrambe vzemite mahagoni. Vrnite se nazaj h termitom in jim dajte les. Sedaj ste dobili termite, ki vam bodo še v veliko pomoč.

RAFUNZELIN STOLP

Zdaj je na vrsti osamljeni stolp, pred katerim se nahaja zvonec. Uporabite kleklj na zvoncu in pozvonite. Na vas bo padla vrv iz las. Ko se zbudite iz nezavesti, splezajte po njej in prišli boste



v majhno sobo na vrhu stolpa, kjer je zaprta Rafunzela-začaran prašiček. Poljubite jo in vaš inventar se bo povečal za prašiča (ne skrbite, vaša kapa je ogrooomna). Uporabite svoje tovariše termite na tleh in padli boste eno nadstropje nižje. Tu uporabite lestev in splezajte dol. Znašli se boste v kleti stolpa. Odprite sarkofag in ... groza. Ko se vam srce umiri, se vrnite nazaj v klet in dejanje ponovite. Ker sedaj niste več tako preplašeni, lahko tudi ukrepate. Po zgledu risank, ki ste jih v svoji mladosti veliko nagledali, povlecite za konček obveze, ki visi od mumije. Mumija bo preprosto izginila in vam pustila palico, ki jo morate odnesti čarovnikom. Toda ne gre vse kot po maslu in sedaj zahtevajo od vas tudi denar, in to 30 zlatnikov! Odpravite se do zaslona, kjer je poleg hiše panj čebel. Uporabite prašika-Rafunzela na čokoladnih vratih in pot v hišo je prosta. Tu poberte kadilo in čebelarški klobuk. Pojdite ven pred hišo in uporabite kadilo na panju. Vzemite vosek in pojdite nazaj v krčmo. Naročite kakršno koli pijačo in medtem, ko se krčmar skloni pod pult, uporabite vosek na enem od sodov s pivom. Krčmar bo odnesel "zanič" sod ven in vam dal kupon za brezplačno pijačo in obvestilo o zlati uri.

RUDNIK PALČKOV

Pojdite v središče gozda in poberte skalo poleg vhoda v rudnik palčkov. Nadenite si brado in vstopite v rudnik. Na vprašanje o geslu odgovorite z "Beer". Ko pridete v rudnik, stopite po desnih stopnicah navzdol. Premaknite palčka, ki spi in odkrili boste ključ. Poberte ga in pojdite do stražarja za levimi stopnicami. Dajte mu sod piva in pot je prosta. Odklenite vrata v zakladnico. Palčku, ki ga boste tam srečali, dajte kupon za brezplačno pijačo. V zameno boste dobili dragoceni kamen. Spotoma poberte še kljuko nad rudarji. S kamnom se napotite do klošarja v mestu. Dajte mu kamen in barantajte z njim toliko časa, da vam zanj da 20 zlatnikov. Pojdite v trgovino in tam kupite kladivo in čistilno sredstvo. Zdaj pojdite nazaj k zmajevem brlogu. Nad njim boste zaznali skalo. Uporabite kljuko na njej in splezajte gor. Znašli se boste na "strehi". Povežite vrv z magnetom in jo uporabljajte na luknji toliko časa, da si boste nabrali dovolj zlatnikov. Spotoma pojdite še do vrat, ki se odprejo samo od znotraj. Tam pogledajte pod kamen in dobili boste nakupovalni list. Odnosite ga v trgovino. Pojdite h čarovnikom in jim dajte denar. Zdaj ste postali čarovnik.

MOČVIRSKA JUHA

Pojdite v močvirje in vstopite v "drevo". Srečali boste tipa, ki je ves žalosten ker nima nič obiskov. Ker ima ravno rojstni dan, vam postreže z res "okusno" juho. Pojejte jo, nakar dobite še eno porcijo - pojejte tudi to. Zadnjo porcijo pa zlijte v posebno steklenico. Ker tipu zmanjka juhe, jo gre iskat. Zdaj imate priložnost, da premaknete zaboj na tleh. Odkrili ste skrivni prehod, pojdite noter. Prišli ste na lesen pomol. Uporabite kladivo na razmajani deski in poberte rožo na lobanji. Sedaj pojdite do slapu, kjer je na steni obraz. Pojdite po lovki ob drevesu navzdol in srečali boste ribiča Golluma. Dajte mu juho in dobili ste palico. Ribarite toliko časa, dokler ne najdete prstana.

GOBLINS

Pojdite do trgovine in se zmuznite v škatlo izpred nje. Ker ste nevidni (zaradi prstana), vas ne opazijo in vas odpeljejo v brlog Goblinov. Tam preiščite škatle in našli boste knjigo čarovnij. Poberte podganjo kost in vzemite list papirja iz knjige. Položite ga pod vrata in uporabite kost na ključavnici. Ključ bo padel na papir. Poberte papir in ključ je vaš! Uporabite prstan, odprite vrata in pojdite dol po stopnicah do druida, ki je privezan na natezalnico. Govorite z njim, snemite prstan in še enkrat govorite z njim. Ker vam ne bo verjel, da niste zli demon, vas bo hotel preizkusiti. Pritisnite svoje čelo na njegovo ogrlico. Ko se bo

prepričal, poberte preluknjano vedro in ga postavite druidu na glavo. Sedaj poberte še razbeljeno železo. Uporabite ga na vedru in druid se bo zaradi svetlobe, ki bo padla skozi luknjo, spremenil v žabo ter pobegnil. Odprite železno deklico in vstopite vanjo. Stražarji, ki bodo prišli noter, vas ne bodo videli. Čez nekaj časa se bo pojavila žaba in vam prinesla žago. Prežagajte rešetke in že ste na prostosti. Odpravite se v mesto k druidu in mu dajte rožo, ki ste jo dobili na lobanji v močvirju. V zahvalo zanjo in za to ker ste mu rešili življenje, vam bo dal poseben rumeni napitek.

MAGIČNI DVOBOJ

Za dvoboj s čarovnico potrebujete tri stvari: magično denarnico, ki jo dobite od čarovnikov, svojo knjigo čarovnij in magične besede. Zadnje dobite, če obvarujete govoreče drevo od porušitve. Drvarjev križ premažite z napitkom, ki ste ga kupili v trgovini. S tremi čarobnimi stvarmi v svoji kapi se odpravite do čarovnice. Tu morate preizkusiti srečo in trikrat povedati primerno čarobno besedo. Na koncu se bo čarovnica spremenila v zmaja, vi pa uporabite še zadnjo besedo in se spremenite v miš ter se splazite skozi mišjo luknjo. Sneženega moža, ki vas ne spusti naprej, se rešite enostavno - pojejte mint in snežak se bo spremenil v mlakužo.

SKRČITEV

Pred vrata gradu pridete s čarovnično metlo. Ker edina pot v dvorec vodi skozi režo, popijte rumeni napitek. Sedaj ste dovolj majhni, da greste noter. Tu poberte vžigalico, ki se nahaja pod vedrom. Poberte še kamen, list in lila list. Uporabite vžigalico in list, da naredite "ladjo". Ko plujete mimo semena poleg pipe, zaplujte proti njemu. Uporabite kamen na semenu, nato se zopet odpravite h pipi in uporabite na njej pasjo dlako. Zdaj se bo nakapljalo dovolj vode, da boste lahko odpluli levo. Lačni žabi se približajte zelo previdno. Če preiščete vodo, boste odkrili paglavca, vtaknite ga v kapo in se pogovorite z žabo. Grozite ji in jo ustrašujte toliko časa, da bo odskakljala proč. Zdaj končno lahko poberte gobo in jo pojedete, da vas zopet vrne v normalno veličino (ali vas to ne spominja na neko znano zgodbi o neki deklici!?). Hitro poberte vejo in se napotite skozi vrata. Popadljivi zaboj ukrotite s palico. Vzemite ščit in kopje ter pojdite navzdol. S pomočjo kopja dosežete lobanjo. Poberte zaboj na desni in ga s pritiskom na vzvod odprite. Vzemite svečnik in pojdite tri nadstropja ob njem. Poberte kemikalije, knjigo in čarobno palico. S pomočjo kemikalij očistite ščit in ga obesite na majhno kljuko ob stopnicah. Pojdite še eno nadstropje navzdol v Sordidovo spalnico in vzemite mošnjo in kratke nogavice. Če ju povežete skupaj, ste dobili pripravo za lovljenje miši. Uporabite jo na mišji luknji in voila! Pokramlajte s čarobnim ogledalom in ga prosite, da zasenči oba demona. Začnete obred, s katerim ga pošljete nazaj v luknjo. Zdaj lahko končno uporabite teleporter in pristanete v Showdownu, kjer srečate Lauvrineja iz Rondorja.

POT DO SORDIDA

Ko izveste informacijo od Lauvrineja, se odpravite z njim in vzamete prospekt. Pri njegovem razlaganju bo izgubil trak. Znebite se vodiča in v sobi, kjer se nahajate, boste našli prodni kamen in vejo. Uporabite vejo in trak - dobite fračo. Uporabite jo na zvoncu in sprožili boste alarm. Znebili se boste še zadnjega tipa in zdaj imate prosto pot do Sordida. Vzemite še škatlico z vžigalicami in se napotite desno. Poberte vedro in znašli se boste iz oči v oči s samim Sordidom. Uporabite čarobno palico, okamenite zlobne fante, prižgite vžigalico in jo vržite v jamo. Zdaj uporabite palico v lavi in Happy End... še ne! Sordid se ne da! Ko se vam približa, uporabite čistilo v vedru. Sordid bo padel v lavo in... končali ste pustolovščino, ki je ena boljših (ne po tehnični strani, ampak po atmosferi).



Whale's Voyage

Matjaž Dolenc



Nekaj nasvetov za začetek igre:

- samo ena oseba iz skupine sme biti brez mentalne energije
- borca skupine izberite iz Targeterja
- pomembne stvari: avtomatično snemanje, asistenca računalnika, oživitev likov zdravljenje ran, ...

Opis je narejen za vsako lokacijo posebej. Navedeno je samo, kaj je treba narediti, ne pa tudi konkretno postopek (malo pa se že lahko podrudite sami).

- **Na Castri:** Govorite s Gregom Morganom. Pomagajte Georgeu McMilu in se nato še pogovorite z njim. Govorite s Walterjem Wimom in poiščite hčerko ter mu jo pripeljite nazaj. Govorite z Maxom Fleshom. Pokličite Georgea McMila. Zapustite to deželo in s seboj vzemite Grega Morgana.
- **Na Lapisu:** Govorite s Jackom Nockom. Dostavite srce in CD napravo; pogovorite se s Krngerjem. Prežarcite se do kita in nato še nazaj. Obiščite Jacka Nocka in nato še telefonirajte.
- **Na Inoidi:** Govorite s Davidom Mascom. Odprite vrata (s pomožnim sredstvom) in vzemite srce. Pojdite s starega prostora in nato telefonirajte.
- **Na Lapisu:** Zdaj opremite kita z orožjem in ščitom. Govorite s Jensom Nippelom. Dostavite srce. Pojdite na Nedax.
- **Na Nedaxu:** Govorite s Kevinom Grovom in Kenom Plummerjem

(upoštevajte opozorilo) ter Hermesom Suejem.

- **V Vesoljski ladji:** Pomagajte vesoljcem (potrebujete napravo in rastlino iz Arborisa). Telefonirajte.
- **Na Lapisu:** Poiščite Jensa Nippela in govorite s Samom von Varnom. Položite napačno sled (potrebujete staro železo iz Nedaxa).
- **Na Sky Boulevardu:** Govorite s Ergersonom in s Wellgolfom. Obiščite goro in gospoda Stackerja. Poiščite Wellsgolfa. Locirajte stražo in nastavite past. Izklopite tok in zbrisite podatke. Telefonirajte in pomagajte piratski ladji.
- **Na Inoidi:** Poščite zvezo (osebo).
- **Na Louis 17:** Govorite s Maxom Schimmelom (potrebujete pijačo).
- **Na Inoidi:** Govorite s Krngerjem.
- **Na Louis 17:** Govorite s Erasmus Bysom (rabite nekaj užitnega).
- **Na Arborisu:** Poiščite mesto Dymy. Vstopiti morate v različne sobe, preden boste našli prava vrata (odpirajte vsa vrata). Prekinite zbujačo šum. Govorite s Emsom Krullom.
- **Na Lapisu:** Prebijte se do maskirne naprave (Cloaking Device) in jo uničite. Ko boste v pravem vrstnem redu uničili, se javite gospodu Wostocu za vrnitev h kitu.
- **Na Louis 17:** Kupite bombo.
- **Na Sky Boulevardu:** Vrnitev h kitu je možna samo s točno določenega mesta. Nastavite bombo v računalniški sobi in zbežite. Vrnite se h kitu in ... konec!



Waldorf Astoria Cheat Motel

Assassin (Amiga)

Za prijetno presenečenje v "High Scores" vtipkajte: ASSASSIN, SUPERFROG, ALIEN BREED ali PROJECT X.

Sink or Swim (Amiga)

Za neskončno ne-vem-že-česa vtipkajte kodo FIELDSOFDOOM.

Battle Isle 93 (PC)

Kode za osem nivojev:

1: LUMIT 2: LUNAR 3: LUTOF 4: SONIX 5: SOWYN 6: SOSOO 7: SONAF 8: RACHE

Civilization (PC)

Igrajte dokler ne dobite 50 zlatnikov. Nato shranite položaj, pojdite v PC Tools, odprite datoteko s shranjeno pozicijo in v sektorju 0000000 zamenjajte vrednost 32 s 3075. Življenje postane veliko lažje.

Prince of Perisa 2 (PC)

Takoj na začetku shranite pozicijo (na prvo mesto!). V PC Tools nato odprite datoteko PRINCE.SAV in v sektorju 0000000 poiščite vrednosti 03 in 4B. 03 zamenjajte s 28, 4B pa s FF. S tem pridobite nekaj energije in časa.

Alone in the Dark (PC)

Ker je Alone in the Dark še vedno ena boljših iger, naj pomagam enako mislečim. Ko dobite petrolej, napolnite svetilko in shranite pozicijo. Nato v PC Tools odprite datoteko s shranjeno pozicijo in v sektorju 000038 poiščite vrednost 32 (svetilka), 04 (puška) in 14 (energija), ter jih zamenjajte s 3075. Ko najdete še revolver, poiščite vrednost 06 (v sektorju 0000039) in jo zamenjajte s 3075. Igro boste tako veliko lažje končali.

Wonderdog (Amiga)

Šifre za vseh šest stopenj.

2: LEMONADE 3: PHARMACY 4: ULTIMATE 5: DANIELLE 6: LUCOZADE



ARexx za začetnike (2)

Elementi ARexxa

1. Znaki in oznake

Znaki in oznake so najmanjši deli jezika ARexx, delimo jih pet kategorij:

- opombe
- oznake
- citati
- posebni znaki
- operatorji

Pojdimo po vrsti in si najprej ogledimo kaj so opombe!

1.1 Opombe

Vsaka skupina znakov, ki jo začnemo z oznako `/*` in končamo z `*/` je opomba. Zanimivo je, da se mora v ARexxu vsak program začeti s kako opombo. Če niste pri volji in vam tisti dan beseda ne teče, bo zadostovalo če napišete `/**/`. Opombe pa nikoli ne pozabite zaključiti (z `*/`), saj bo ARexx tako nerodnost kojci "nagrabil" z `Error 6 in line 1: Undetermined comment`.

Opombe je moč nastlati po celem programu, bodisi na začetek, konec ali med vrstico:

```
/*Nezanimiv program...*/
/*...se tule zacne...*/
SAY "Zinameg"
/*...gre proti koncu...*/
SAY "oops up side your head"
/*in se konca!*/
```

Opombe je moč seveda tudi vgnezditi, denimo: `/* tole je /* opomba */ opombe */`. Praktično uporabo gnezdenja opomb iščejo na najvidnejših inštitutih po vsem svetu, za enkrat še brez vidnejših uspehov...

Povemo naj še to, da so opombe osnova dobrega programiranja z njimi nikakor ne skoparte. Z obilico opomb si namreč zagotovite preglednost in jasnost programa, ob tem pa ostalim omogočite, da hitro ugotovijo kako vaš umotvor deluje. Tisti "pravi" programerji pa si že grizejo ustnice! Seveda, če program obilno obdarimo z opombami bo koda daljša, manj bo pomnilnika, pa še listing bo izgledal preveč začetniško...

1.2 Oznake

Po arexxovski definiciji (kako učeno to zveni, kaj?) je oznaka skupina črk od "a" do "z", od "A" do "Z", številke od 0 do 9, pike (.), klicaja (!), vprašaja (?), znaka za dolar (\$) in podčrtaja (_). Oznaka je torej `Zel.juha` ali pa `HUDICA_PA_TAKA_OZNAKA`. Toda pozor! ARexx ni ravno izbirčen, zato ne dela nobene razlike med malimi in velikimi črkami. Torej je oznaka (ime spremenljivke, denimo) `Cepec_si` enaka kot `CEPEC_SI`, ali `CePeC_Si`, ali `CEPeC_Si`... Skratka, pametno je, da v programu uporabljate le velike ali le male črke!

Oznake delimo na štiri skupine:

- Cifre in številke so skupina znakov od 0 do 9, ki lahko vsebujejo tudi piko, denimo `3.1415`, ali pa le 8.
- Črke in črkovne skupine. Sem spadajo predvsem imena, ki pa se morajo začeti s črko, denimo `PetKilFizola`.

- Rodovne oznake. Res, poznamo tudi oznake z rodovnikom. To so skupine znakov, ki se končajo s piko. Denimo `Pika.` ali pa `A..`
- Kompleksne oznake. No, ni tako hudo. Gre za skupino alfanumeričnih (torej črke in številke) znakov, ki so razdeljeni s pikami. Primer: `Celina.Drzava.Mesto.21`.

Zadnji dve skupini oznak sta silno uporabni, saj, kot že ime pove, dovoljujeta hierarhijo, oziroma rodovniški sistem. No, najbolje, da si kojci ogledamo primer:

```
/* TELEF IMENIK */
IF ARG() ~ = 1 THEN DO
SAY "Uporaba: RX TelSt IME"
EXIT 5
END
```

```
/*ODPIRAMO OKNO*/
CALL OPEN ven, "con:0/0/640/120/imenik"
IF ~ result THEN DO
SAY "Ne dela..."
EXIT 10
END
```

```
/*SPISEK PODATKOV*/
stev. = 'ne najdem'
stev.MEGAZIN = '(061) 1332323'
stev.DOMA = '(0609) 666-HELL'
naslov. = 'ne najdem'
naslov.MEGAZIN = 'Celovska 43, 61000 Ljubljana'
naslov.DOMA = 'Obsedena ulica 6, 66600 Peklensckovo'
ozvezdje. = 'ne najdem'
ozvezdje.MEGAZIN = 'Megazinarium'
ozvezdje.DOMA = 'Hellium'
```

```
/*IZPIS*/
ARG ime
CALL WRITELN ven, ime
CALL WRITELN ven, "Tel. st.: " stev.ime
CALL WRITELN ven, "Naslov je: " naslov.ime
CALL WRITELN ven, "Ozvezdje je: " ozvezdje.ime
CALL WRITELN ven, "Pritisni en knof"
CALL READLN ven
EXIT
```



Programček pretipkajte in ga pod imenom TELST shranite v imenik REXX: , uporabite pa ga tako, da v ukazni vrstici CLI-ja vtipkate RX TELST <IME>, kjer je <IME> bodisi DOMA ali MEGAZIN.

V delu /*SPISEK PODATKOV*/ ste gotovo opazili tri "rodove" spremenljivk: stev., naslov. in ozvezdja. Vsi pa imajo še podaljšek, ki je v našem primeru ime iskanega naslova, številke in ozvezdja. Če torej želimo najti podatke za naš časopis, vnesemo le ime podaljška, torej MEGAZIN, oziroma RX TELST MEGAZIN. Ukaz ARG ime predpiše spremenljivki ime vrednost MEGAZIN. Spremenljivko nato uporabimo kot podaljšek "rodovnemu" imenu in stev. ime je v bistvu stev. MEGAZIN.

Uporabnost rodovniških oznak je torej očitna. Predvsem pride prav pri žongliranju s več hierarhično razporejenimi podatki.

1.3 Citati

Citati so vsi znaki, ki se na kakršen koli način znajdejo med enojnim (') ali dvojnimi narekovajem ("). Primera za citat bi bila: "Tole je..." in pa '... citat!!'. Najpogostejša uporaba citatov je pri definiciji alfanumeričnih spremenljivk: ime = 'Hans Cunglmanc'.

Če bi narekovaje opustili, bi spremenljivka ime imela vrednost HANS CUNGLMANC (velike črke!). Kot zanimivost naj povem, da ARexx sicer ne dela prav velike razlike med numerično in alfanumerično spremenljivko, poglejmo si primer:

```
/* */
ime = Hans
SAY ime
Hans = 100
SAY Hans
```

Program bo izpisal HANS, v drugi vrstici pa 100, saj je v tem primeru Hans oznaka in ne citat. Če pa bi program napisali takole:

```
/* */
ime = 'Hans'
SAY ime
'Hans' = 100
SAY 'Hans'
```

pa bi le ta v obeh vrsticah izpisal Hans, saj gre za citat!

Narekovaja pa je moč uporabiti tudi pri zapisovanju šestnajstistiških ali dvojiških števil. Šestnajstistiško število 255 bi zapisali takole 'FF'X, dvojiško pa '11111111'B.

1.4 Posebni znaki

ARexx pozna štiri posebne znake, dvopičje (:), podpičje (;), vejico (,) in pa oklepaja (). Dvopičje uporabljamo za oznako dela programa (procedure), kamor bomo skakali. Denimo ZACETEK: ali pa IZPIS:. Podpičje ARexxov interpreter razume kot novo vrstico. Uporaba podpičja lahko znatno skrajša dolžino listinga, toda program bo manj pregleden:

```
/* */
SAY 'Tole je primer'; a = ' programa'; DO i
= 1 TO 200; SAY i; END
```

Ali pa povsem enak program:

```
/* */
SAY 'Tole je primer'
a = ' programa'
DO i = 1 TO 200
SAY i
END
```

Vejico uporabljamo pri ločevanju argumentov pri funkcijah, denimo INSERT ('Josip', 'H.'). Oklepaja pa pri uporabi operatorjev, pri označevanju oznak z isto prioriteto in sploh pri večini funkcij.

1.5 Operatorji

Precej obsežno in zapleteno poglavje o operatorjih pa v naslednji številki... pripnite si pasove, zabava se začne!

MEGAZIN

BORZA

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

Hardver

Prodajam ATOnce, hardverski dodatek za Amigo 500. Cena 50 DEM. Telefon: 061 52470 (Aleš).

Prodajam faks modem 14400, V.32 bis. Zelo ugodno. Telefon: 061 320 445 Primož

Prodajam razširitev A2286, hardverski emulator PC-AT za A2000. Na kartici je 1 MB RAMa, 40 MB trdega diska in disketnik 1,2 MB. Telefon: 061 320 445 Primož

Prodajam Commodorjev monitor 1084 s TV tunerjem, ki omogoča gledanje televizijskega programa. Ugodna cena. Telefon: 061 320 445 Primož

Prodajam monokromatski monitor hercules Targa. Monitor je povsem nerabljen prodajam pa ga za drobiž! Telefon: 576 296

Prodajam ZX Spectrum, delujoč, s tipkovnico INES. Telefon: 579 353 Andrej.

Prodajam Atari STFM 1040 (500 DEM), ČB monitor (200 DEM), barvni monitor (400 DEM),

printer Epson LQ 100 (550 DEM). Jazbec Viljem, Tol. puntarjev 2, 65000 Nova Gorica.

Prodajam novo Amigo 1200, 40 MB trdega diska za samo 1150 DEM. Dostavim v Ljubljano. Telefon: 061 761 761

Softver

Prodajam nekaj originalnih legendarnih iger za Spectruma. Med naslovi so: Centipede, Hungry Horace, Horace goes Skiing, Backgammon, Chequerd Flag... Telefon: 579 353.

Prodajam ali zamenjam igro Zool enhanced A1200 version za Amigo 1200. Telefon 061 852 220

Kupim original Jurassic Park za A1200. Ponudbe pod "AGA"

Kupim igro Cyberrace (original) za PC-ja. Telefon: 121 231

Kupim nekaj originalnih iger za PC, arkadnega tipa. Ponudbe pod "Prince"

Zamenjam igro Home Alone z igro Jurassic Park. Oboje za Sega. Ponudbe pod "Sega"



Prvi koraki po Workbenchu

Amigin operacijski sistem za začetnike (3)

V prejšnjem poglavju smo spoznali ROM in RAM, Kickstart, reset, vemo, katera datoteka požene Workbench in videli smo, kako izgleda startup-sequence ter začeli spoznavati elemente operacijskega sistema (zaslone, okna, ikone, meniji, gumbi, vprašalniki in kombinacije tipk). Ker smo si že na začetku iz originalnih disket naredili rezervne kopije, ni prav nič hudega, če se vam kaj ponesreči. Šele s poskušanjem in samoinicativnim raziskovanjem operacijskega sistema boste spoznali vse skrivnosti in si jih tudi zapomnili. V tretjem nadaljevanju bomo spoznali okna in ikone, ki so osnovni in nemara najznačilnejši elementi grafičnih operacijskih sistemov.

Okna

Okna so, najenostavneje povedano, odprte ikone. Pojma okno in ikona sta torej tesno povezana. Nekateri ikone odprejo vsebino direktorija, druge pa poženejo program. Skoraj vse ikone, ko jih poklikamo, odprejo takšna ali drugačna okna, bodisi na lastnih zaslonih ali pa kar na zaslonu Workbenchu in sprejemajo ter prikazujejo informacije. Okna imajo vsi grafični operacijski sistemi. Popularnemu sistemu na PC-jih se reče kar Windows, po angleško Okna.

Če na primer poklikamo ikono diskete v disketniku, se odpre okno polno ikon, ki predstavljajo del vsebine diskete (zakaj le del, bomo spoznali v poglavju o ikonah). Takoj opazimo, da za razliko od zaslonov, okna pokrijejo le del prikaza in, da so nekatera okna večja, druga manjša, ena kvadratna, druga pravokotna.

Če odpremo več oken hkrati, opazimo, da je lahko izbrano samo eno okno. Izbrano okno ima moder okvir in belo ime okna, neizbrana okna pa so siva s črnim imenom okna. Okno izberemo preprosto tako, da kliknemo kjerkoli v notranjosti željenega okna, na drsnike ali gumb za določanje velikosti okna. Informacije lahko sprejema le izbrano okno, tako na primer ne moremo pisati besedil v treh oknih hkrati, ali pa premikati dveh.

Opazili ste že, da imajo okna ob robovih in kotih različne gumbe in pravokotnike ter, da imajo okna različno število teh elementov. Nekateri imajo vseh osem možnih (gumbi za zapiranje, listanje, določanje velikosti ter samodejno večanje in manjšanje oken, navpična in vodoravna drsnika s pripadajočima puščicama), drugi pa le kombinacijo teh. Poglejmo si, čemu so namenjeni posamezni elementi.

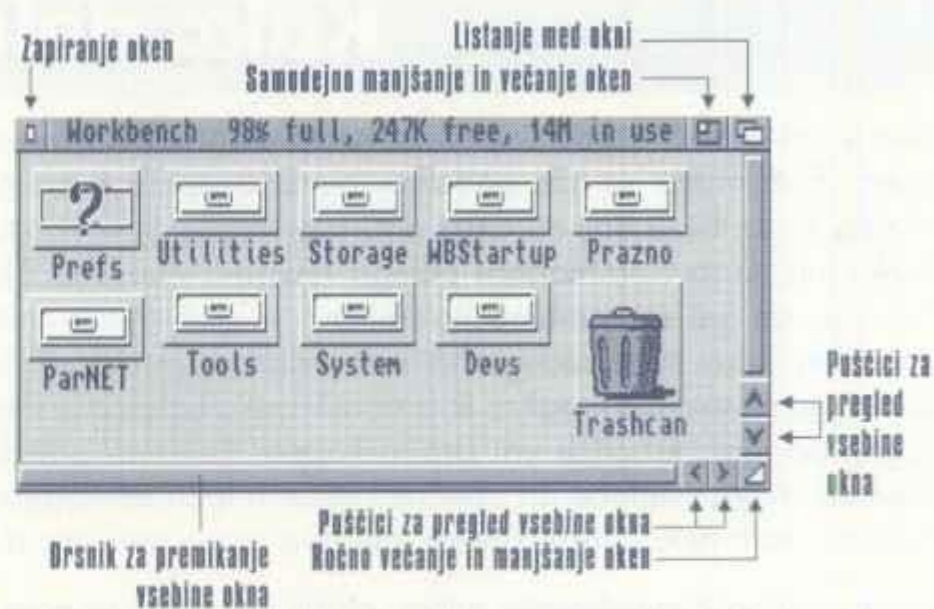
Gumb za zapiranje oken, ki smo ga spoznali že v prejšnji številki, omogoča takojšnje zaprtje okna, ne glede na vsebino (tako tekstovno, kot grafično). Lahko rečemo, da je zaprtje okna obratno kot klikanje po ikoni. Enako funkcijo ima opcija close v meniju window ali pa hkraten pritisk desne tipke amiga in tipke K. Gumb najdemo na skrajnem levem zgornjem kotu okna.

Z gumbom za listanje med okni lahko priključimo željeno okno nad ostala, ali pa ga založimo v ozadje. Če želimo okno, ki je nekje na pol med ostalimi okni, potisniti za vsa ostala, tiščimo tipko shift in kliknemo na gumb za listanje. Praksa je pokazala osupljivo neuporabnost te kombinacije tipk. Gumb za listanje je na desnem zgornjem kotu okna.

Oknu lahko določamo poljubno velikost z gumbom na desnem spodnjem kotu. Razširimo ga lahko do velikana, ki se razteza čez cel zaslon, skrčimo na skromno lino, nekaj večjo od ikone. Velikokrat se zgodi, da je okno premajhno za vse ikone, ali pa preveliko in nerodno razpotegnjeno. Oknu spremenimo velikost tako, da kliknemo na gumb in miško premikamo sem in tja, dokler velikost okna ne ustreza še tako skrivenčenim željam uporabnika.

Če se vam mudi na limonado in bi radi okno karseda hitro zmanjšali ali povečali, boste navdušeni nad gumbom za samodejno spreminjanje velikosti. Poslastica je levo od gumba za listanje oken, omogoča pa takojšnje pomanjšanje oken z ikonami in povečanje okna CLI na cel zaslon.

Ostanejo nam še drsniki in puščice za pregled vsebine okna. Ko boste na disketo ali trdi disk posneli veliko datotek, bo okno, kjer bo ta softver prikazan z ikonami, verjetno premajhno. Lahko ga razširite, kakor smo spoznali zgoraj, ali pa vsebino pregledujete z drsniki in puščicami. Če drsniček primete (to je spet isti diril: nad drsničkom pritisnete in tiščite levo miško tipko) in ga premikate levo ali desno oziroma gor in dol, se bo v oknu prikazala sicer skrita vsebina. Podobno nalogo opravljajo puščice, ki pa jih je treba samo nekajkrat poklikati in že se znajdemo v prej nevidnem delu okna.



Kartica s kombinacijami tipk

Veliko zamudnega pojanja z miško in klikanja po njenih ušesih nam prihranijo kombinacije tipk. Za lažje delo z Workbenchom 2.0 ali več smo vam pripravili posebno kartico z vsemi najpomembnejšimi kombinacijami tipk. Najdete jo na priloženem kartonu poleg naročilnice in glasovnice. Kartico si iztrgajte in postavite na vidno mesto ob računalniku. Lahko jo tudi nosite v denarnici ali pa si jo povečate in obesite nad posteljo. Izbira je, kot vedno, vaša.



Vesela šola PC-ja



A računalnik ste kupili? Enega PC-ja? Ja, to je pa lepo, greste v korak s časom, kaj ne? Kako? A da bo stal med cvetličnimi lončki, pravite? Za obtežilnik? Da ste ga kupili samo zato, ker ga ima tudi sosedov mulc? Kaj pa, če bi poskusili tudi kaj delati z njim? Ne, sploh ne bo težko, ne se bat.

Računalnik bomo najprej priključili na štrom (to so tiste luknje v zidu, kamor vtikate kavne mlinčke, sesalce in okraske za novoletno jelko). Veliko bolje dela, če ga priključimo na štrom. Tako kot vse električne aparature. Potem ga bomo pa prižgali. Tisti zabojček, ki ni niti ekran, niti nima gore tipk, ima spredaj, zadaj ali ob strani en gumb za vklop. Če ga ne najdete, poskusite vse, kar se da premakniti ali pritisniti. Pokvariti ne morete nič - dokler ga ne vklopite, računalnik itak ne bo delal.

Potem, ko je prižgan, bo pa najprej tiktakal, pa malo zapiskal in na koncu zelo na hitro nekaj napisal po zaslonu. Vse je v redu, to so čisto običajni simptomi računalnikovega prebujanja iz kome. Potem, ko so se vse lučke umirile in vam od računalnikovega ne-delovanja postane dolgčas, (računalnik bi moral vendar utripati z lučkami, pa piskati, pa voziti vesoljsko ladjo in obenem odgovarjati na inteligentna vprašanja z osladnim ženskim glasom) pomeni, da je računalnik prišel k sebi. Strokovno rečemo, da se je ZBUTAL (imate že prvi izraz, s katerim boste lahko strašili sosedovega mulca: "Če ne boš šel v trgovino, te bom ZBUTAL").

Ja kaj pa zdaj? Kje so lučke, kje je kakšna igrice, kdaj bo računalnik vozil vesoljsko ladjo in hkrati odgovarjal na inteligentna vprašanja? Kako lahko računalnik izračuna dohodnino, tako kot jo je baje mojemu sosedu, čeprav mu ne verjamem, sosedu namreč, ker je tiste vrste tip, ki se samo baha in misli, da je frajer če ima računalnik, no, pa ga imam zdaj tudi jaz, torej kako je kaj z dohodnino?

Najprej se moramo sprijazniti z enim zelo žalostnim dejstvom. Ko prižgete računalnik, je ta bolj neumen kot navadna krava molznica. Zabit kot klada. Ja, omejen je kot prazna škatlica za šibice, kako naj vam še

drugače opišem njegovo inteligenco?! Njegov besedni zaklad obsega približno 30 besed in konec. No, a zdaj vidite, kaj ste si kupili?

Ne, niso vas nategnili. Z vsakim računalnikom je tako. Tudi s tistim, ki vozi vesoljsko ladjo. Torej: ob zagonu je računalnik popolnoma imbecilen. Ampak tako kot vaš prijatelj (ki je tudi imbecilen), se tudi računalnik dela pametnega. Saj poznate metodo: nekdo vas nekaj vpraša, vi se naredite pametne, kao, jaz to vse vem, nato pa popoldan pobrsate po knjigah in ko najdete (če najdete) pravi odgovor, se delate mega pametne na kvadrat in vsi vas občudujejo.

Računalnik počne točno to. Vi mu rečete na primer: "vozi vesoljsko ladjo", in računalnik (ki mimogrede sploh ne ve, kaj je to vesoljska ladja) vam reče ja, ja, seveda, in gre gledat v svoje knjige, kako se to sploh naredi. Če najde prava navodila, bo izpadel frajer. Če jih pa ne bo našel, bo pa nemočno zacvilil in priznal, da tega ne zna.

Kot veste, je računalništvo ena visokorazvita strokovna zadeva, polna kompliciranih izrazov in nerazumljivih besed. Zato bomo spet pogledali nekaj računalniških izrazov, da bomo lahko fascinirali prijatelje. Tiste računalniške knjige, o katerih smo govorili prej, niso tiskane na papirju, ampak so shranjene v magnetni obliki na disku ali disketah. Nekateri rečejo disketam floppy - beri kot flop-pi. Računalnik torej prebere vse, kar je zapisano na disku ali disketi in si vtakne vsebino v lastne možgane. Tem možganom pa rečemo pomnilnik. Lahko tudi RAM (Read in Another Magazin).

Za prvo lekcijo bo dovolj. Znanja imate dovolj, da prijatelja zbutate po RAMi in ga s floppyjem namagnetite do nezavesti. Potem bo pa znal voziti vesoljsko ladjo in obenem odgovarjati na inteligentna vprašanja, boste videli, da bo.

Naslednjič: vse, kar ste si želeli vedeti o navideznem pomnilniku, hardverskih prekinitvah in huffmanovem kodiranju, pa si nikoli niste upali vprašati.

Vaš računalniški guru

Miha Kralj

Kako deluje miška?

Miška je pri grafičnih operacijskih sistemih ali grafičnih vmesnikih najpomembnejši člen pri komunikaciji med uporabnikom in strojem. Prve miške so bile podobne črnim opekam z dvema stikaloma, dandanes pa poznamo miši najrazličnejših oblik in velikosti, ki naj bi se bolj ali manj dobro prilegale človeški roki. Tokrat si bomo površno ogledali kako je sestavljena mehansko optična miš, ki jo Commodore prilaga Amigam vseh vrst. Najprej pa moramo seveda razčistiti pojem mehansko optična miš. Očitno je, da gre za kombinacijo optičnih in mehanskih komponent, za razliko od klasičnih in čistokrvnih optičnih, ki nimajo mehanskih delov in so zadegadelj bolj vzdržljive (vemo, da so mehanski deli najšibkejša točka sodobnih elektronskih naprav). Sklop, ki ga sestavljajo kroglica in stroboskopska kolesca je mehanski, svetlobne celice pa so optični del miške. Ko se z glodalčkom pojamo po mizi, kroglica vrti stroboskopska kolesca, podobna kolesom na kmečkem vozu. Ta prekinjajo žarek svetlobe, ki potuje od izvora svetlobe do optične celice in tako ustvarjajo električne impulze, ki jih vezje v miški šteje in pošilja računalniku. Amiga pa nato nekaj prerečunava (niti pod razno nas ne zanima, kaj in kako!) in premika puščico po zaslonu. (B.T.)

Sestavni deli optičnomehanske miške: ohišje (1), kabel za povezavo z računalnikom (2), kroglica, ki poganja stroboskopska kolesca (3), pokrovček za kroglico (4), stroboskopska kolesca (5), vezje z optičnim sklopom (6) in seveda vijaka (7). Na srednji sliki je optični sklop z izvorom svetlobe in svetlobnimi celicami, na skrajno desni pa je stroboskopsko kolesce.

