

MEGAZIN

LETNIK 2, ŠTEVILKA 12

AVGUST 1994, CENA 250 SIT

Igra meseca: **Theme Park**

TIE Fighter
Alien Legacy
Dark Legions
Benefactor

Predpremiere:
Wing Commander 3
(The Heart of Tiger)

Amiga: Word Worth 3.0b
PC: Undersea world

Važno opozorilo:

Branje te revije lahko povzroči epileptični napad. Pred branjem se posvetujte s svojim zdravnikom!

Epilepsy Warning:

Reading this magazine may cause epileptic seizure. Consult your doctor before reading!



uvodnik

Nazaj v sivo vsakdanjost

Ah pa je konec poletja! Modro nebo in zelene lo-gote bo zamenjala slonokostena barva računalnikov, morski zrak in lahen alpski veterc pa smog in separa. Spomni! Jeja ali grdi, pa bodo ostali z nami v deževnih in suhih jesenskih dnevih.

Vecina nas je letovala kar v Isti in kdor je uspel, nepoškodovan odslalomirati med vzhodnoevropskimi avtomobilisti, ki le za silo obvladajo nove in močne jeklene konjčke, bo znal ceniti predvidljivo norost slovenskih soferjev. Letos je bila v tem panslovanskem Babilonu Čehov, Slovakov, Poljakov, Hrvatov in Slovencev, glavna atrakcija bungee jumping. Od adrenalina odvisni skakalci na elastičnih vrveh so nepretrgoma noč in dan tvegali, da bo zadnja beseda v njihovem življenju "bandžil", in ne recimo "več lucil", ali kaj podobno globokega, kar je seveda precej zaskrbljujoco. Hkrati pa z rdečimi očmi zaradi silnega pritiska krvi v možganih, joka, zovani prijateljem in puncam tustim, ki pač padajo na takšne fore, kako junaki in levestrepi so lastniki bandžijer steer trdijo, da je skok popolnoma varen in krilijo z rokami v speteni nekakšne dvojne zaščitne skakalca ter omenjajo njihov serijski tim, ki da nenehno kontrolira vse sklope skakalnice. Vendar kaj, ko po kratkem premisleku spoznamo, da se kvajno tudi letalski motorji, pa čeprav niti neohčno pregledujejo vi-hanski strokovnjaki. Nekdo utegne nentara vsušiti isto računalniško "no RISC no fun", vendar je tu lahko tudi s CISC. Kakorkoli že, tudi bralci Megazina ste lahko sodelovali v nagradni igri bungee jumpinga in "Srečni" izrebanci oblačjeni v tej številki, se bodo lahko kriče vrhli v prepadi.

Veliko bolj varno se je bilo vsestr v poresko atrakcijo, hidravlični simulator Venturer, ki steer ni interaktiven, pa vendarle izvabja krike navdušenih petnikov, in ob katerem so se tako izpolnjene računalniške igre naravnost mizerne. Napravo upravlja povprečen računalnik, na disketah pa so posnete sekvence ukazov za hidravliko, ki so usklajene s filmi. Vse skupaj je res impresivno, vsaj za nas, ki nismo okusili Sega Worlda v Las Vegasu ali kakšnega podobnega navidezno resničnega spektakla.

Za konec pa moram odgovoriti na nekaj vprašani, kjer bralci sprašujejo: "zakaj je vsaka druga stran črna bela" in "zakaj so nekatere strani sive". Sive so zato, ker se črna bele in obratno. Zaenkrat si namreč ne moremo privoščiti popolnoma barvnega časopisa, čeprav bi si to želeli bolj kot vsi bralci skupaj. Ah, če smem parafrazirati našega Maršala z govora v Ljubljani: "če bo denar bodo barve, če ne bo denar ne bodo barve". Seveda pa kljudno vabim vse bralce in bralce, da se naprej pošiljate pripombe in kritike, saj bomo le tako lahko izdajali revijo, ki vam bo všeč.

Bh
Bastian Troha

KAZ

NAPOVEDI:

Kratke napovedi 4

Wing Commander 3 6

ZALOŽNIK:

Blue Byte 9

IGRA MESECA:

Theme Park 7

OPISI IGER:

Benefactor 10

Dark Legions 11

Out to Lunch 12

Super Dune 2 12

Wild Cup Soccer 13

World Cup USA 94 13

Outpost 14

Kick Off 3 15

Bump 'N' Burn 16

Lethal Tender 17

TIE Fighter 18

Banshee 19

D-Day: The Beginnig of the End 20

Valhalla and the Lord of Infinity 20

Lilil Divil 21

Alien Legacy 22

Overlord 23

Ishar 3 26

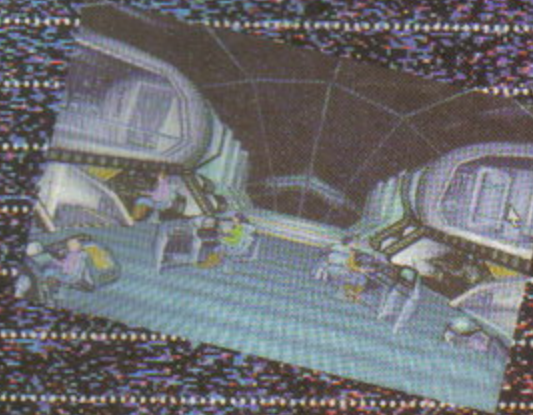
Mad Dog 2: The Lost Gold 27

Sierra Soccer 27

OPISI - KONZOLE:

Top Gear 2 30

Sonic 3 30



ALO

Ustanovitelj in založnik

Pasadena d.o.o.

Direktor

Andrej Klemenc

Odgovorni urednik

Boštjan Troha

Glavni urednik

Andrej Klemenc

Urednik za igre

Andrej Bohinc

Člani uredništva

Primož Škerl

Aleš Petrič

Aleš Novak

Karmen Čokl

Miha Amon

Andrej Troha

Rok Kočar

Oblikovna zasnova revijeMarko Pentek (Medija Desktop Design)
in Boštjan Troha**Naslovnica**Andrej Troha (Medija Desktop Design)
naslovnica je izdelana na Amigi**Oblikovanje**

Peter Gedei, Robert Čop (Pasadena d.o.o.)

Marketing

Tomaž Zajc

tel.: (061) 1332 323

Naročnine in prodaja

Maša Gorše

tel.: (061) 1332 323

Naslov uredništva**MEGAZIN**

Celovška cesta 43

p.p. 354

61101 Ljubljana

tel.: (061) 1335 121

faks: (061) 1326 212

BBS: (061) 1332 314

Tisk

Delo Tiskarna d.o.o.

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

Poštnina za naročnike plačana pri pošti
61102 Ljubljana

ISSN 1318-2048

**LESTVICA IN NAGRADNA IGRA** 31**REŠITVE:**

Ultima 8 (2)	24
Al Quadim	28
Cheat Motel	17
SOS register	17

SOLA:

Corel Draw! (3)	32
Okna za začetnike (5)	36

RESNI DEL:

Microsoft BookShelf	34
Undersea Adventure	35
Wordworth 3.0b	37
DA'S Picture	38
Public Domain za Amigo	39
Kako deluje?	40

**Razlaga simbolov**

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



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



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



Neprimerno. Igra vse-
buje grafično realne
 prizore nasilja, zlo-
rabo mamil, spolno-
sti, povečevanje
nasilja in podobno.
Je brez izobraževalnih
kvalitet. Tovrstne igre
bodo recenzirane le
izjemoma, pa še
takrat brez slik.



napovedi

Halo, CES...

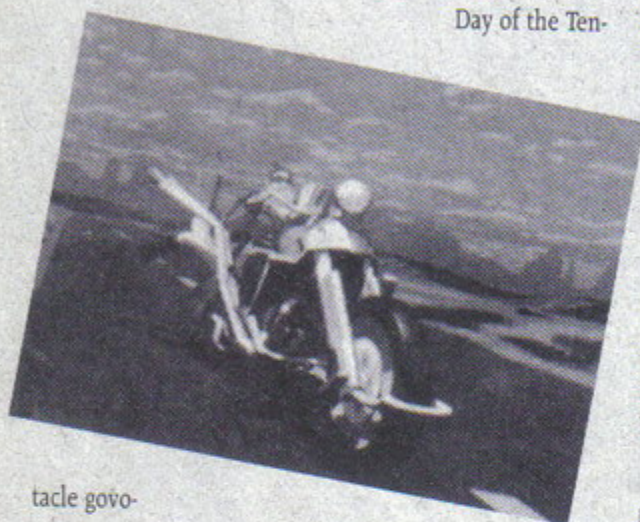
CES: Computer Entertainmen Show. V Chicagu. Eden največjih, če ne kar največji sejem zabavnega računalništva. Dogodek, ki svetu pove, kakšna bo vsaj enoletna prihodnost razvoja te veje računalništva. Čudež lanskega leta je bil 3DO. Letošnjega z nestrpnostjo pričakujemo. Tokrat le za pokušino nekaj imen softverskih izdelkov, ki bodo zaznamovale letošnji sejem, in upajmo da tudi igralno sezono 94/95.

Metaltech: Earth Siege so pri Dynamixu poimenovali novo si-



mulacijo bitke gigantskih robotov. Princip poznamo, nianse bomo ugotavljali v enem prihodnjih mesecev na PC-jih.

Besedi, ki jih boste prebrali sedajle, bodo vsem spektrumovcem iz pionirskih časov obudile nek prav nostalgičen spomin: **Full Throttle**. Pa tokrat ne bomo dirkali tako kot v tistih zlatih časih. Lucasartsova pustolovščina izpod prstov avtorjev Day of the Ten-



tacle govoriti o dezertanju iz cestne bande, ki se je odločil pridružiti "pravici" in sedaj na svojem Harleyu preganja ta slabe. Kdo je dober in kdo slab bomo izvedeli, ko bo igra dokončana, datuma izida pa še sami Lucasartovci ne znajo povedati prav zagotovo.

Vojna zvezd je neizčrpna zakladnica zapletov za najrazličnejše igre - v pripravi je Doom v svetu Imperija in Alianse, ki se bo imenoval **Dark Forces**.

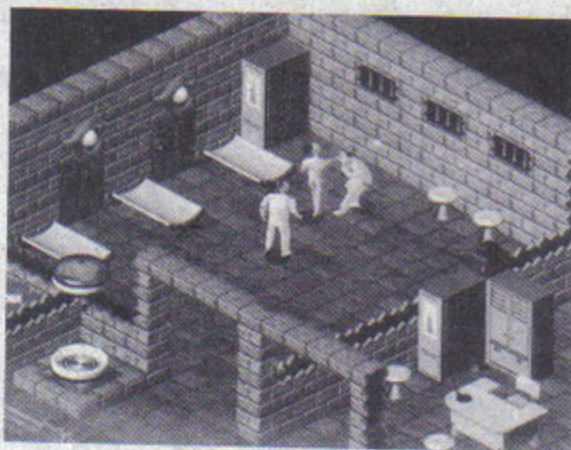
Media Vision se je proslavila z igro Critical path, tokrat pa na bojno polje vstopa z igro **The Daedalus Encounter**, čudovito pustolovščino z zgodbo iz časov prve



medgalaktične vojne. Igra na CD ROM-u bo polna raziskovanja in ugank, vse skupaj pa bo povezano s full-motion video sekvencami, ki v napovedi izgledajo prav hipnotično.

LBA - Little Big Adventure

Poznate Fredericka Raynala. No, vsaj slišali ste zanj. On je kriv za ves strah v igri Alone in the Dark. Frederick je namreč skupaj s še tremi kolegi zapustil Infogrames in ustanovil Adrenaline Software. AS nam v teh vročih poletnih dneh pripravlja igro, za katero pravijo, da bo najlepša in najbolj prikupna kar jih je napisanih doslej: LBA, mala velika pustolovščina. Scenarij je političen (najlepša igra... ha, ha), ali vsaj pravljico političen. Sitnosti povzročata Dr. Fun Frock, diktator neimenovanega planeta dveh sonc in Vi. Twinkel, zapornik



zaradi svobodomiselnosti, morate poskrbeti za boljše čase.

Tehnično in vsebinsko naj bi bila igra zmes Alone in the Dark in Zelde (Nintendo) s precej Syndicatovskim videžom. Prikaz je kombinacija izračunanih prostorov in animacij ter trodimenzionalnih predmetov, ki se sproti senčijo po Goraudovem algoritmu. Predviden čas izida igre za PC/PC CD-ROM je oktober ali november.

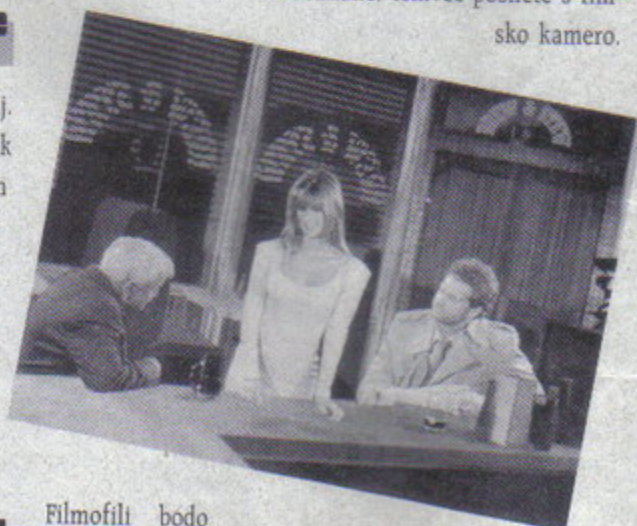
Chaos Control



Leto 2071. Invazija turistov z vesolja je dramatično napredovala, zato je zadnji čas, da posežemo v dogajanje. Tokrat kot Jessica Darkhill (opa, spet ena igra z žensko v glavni vlogi), voditeljica edine preživele enote iz bitke na Marsu. Igra se bo odvijala v kombiniranem arkadno-pustolovsko-strateškem tempu, spremljalo pa jo bo pol ure animacije - CD ROM, hvala.

Under a Killing Moon

Da, dame in gospodje, govorimo o prvem pravem interaktivnem filmu, s petindvajsetimi interaktivnimi osebami, klasičnim filmskim kriminalnim zapletom in interaktivnim razpletom. Ali drugače: gre za navadno pustolovščino, kjer so sekvence, ne narisane, oziroma izračunane, temveč posnete s filmsko kamero.



Filmofili bodo prepoznali tudi glavne igralce: Brian Keith (Moonraker, Young Guns), Margot Kidder (Superman), Russel Means (Zadnji Mohikanec). Igra izide konec septembra.

Veltion

Pri Koktel Visionu (in Sierrri) so mnenja, da je čas za novo Inco. No, ne ravno nadaljevanje, ampak za nekaj podobnega. Nekaj podobnega se imenuje Veltion ali zgodba o razpadu di-



nastije Raauq, ki si je nekoč lastila vse vesoljno vedenje. Sestavine so arkadno-simulacijske in strateško-pustolovske obenem, CD ROM pa bo vseboval stotine megabajtov čudovite znanstvenofantastične SVGA grafike.

Simon the Sorcerer 2

Svet se deli na male in velike. Veliki se imenujejo LucasArts, Sierra, Westwood itd., mali pa... No, eden izmed njih je Adventure soft, katerega mojster Mike Woodruffe meni, da se pač "veliki" lahko gredo filmanje, bluescreen in se izživljajo s 3D Studiom in Silicon Graphicsom, pri

tem pa zanemarijo kvaliteto scenarija. Namesto tega Mike še vedno prisega na scenarij kot osrednjo kvaliteto igre, ki lahko uspe kljub temu, da je grafika po že skoraj zastare-



li maniri lepo, ročno izrisana. SS2 vas postavlja v vlogo mladega Runta, ki nosi v sebi precej talenta in ambicij, da bi postal čarovnik. Pot k temu idealu pa se, kot se seveda mora, zaplete na stotih koncih, zaradi česar bomo jeseni lahko uživali ob ugankah v Simonovem svetu. Igra izide za PC (tudi brez CD-roma, je to mogoče!!!), Amigo 1200 in CD32.

Phantasmagoria

Hitchcockova učenka Roberta Williams dela na visoko napetostnem trilerju, katerega morbidost naj bi prekašala



celo Viteza Gabriela. To bo hkrati tudi najbolj tehnično izpiljena tretje osebna perspektivka (do nadaljnjega), ki bo združila največje talente Hollywoodskih veteranov za posebne efekte. Zgodba je bizarna kriminalka v stilu Edgara Allena Poea, v kateri se mlada ženska s silami zla bori za svoje življenje. Igra bo izdana konec leta za PC CD-ROM.

KQ7: The Prince-Less Bride

Izpod peresa že prej omenjene Roberte prihaja tudi že sedmo nadaljevanje legendarne serije King's Quest. Po tradiciji epskih disneyevskih animacij bo KQ7 postavil nov standard, v katerem bosta čudovita grafika in orkesterski zvok brez dvoma poskrbela za pravo vzdušje.



Toda pri takih pustolovčinah je vendarle najbolj pomemben zaplet. Ta pa se tokrat glasi takole: mlada princesa in njena mati (no names, please!) sta ujeti v temnem svetu trollov, govorečih živali in zlobne črne kraljice, ki grozi z uničenjem vsega dobrega. Mladi princ se jih odpravi rešit... enkrat do novembra/decembra za PC/PC CD-ROM.

Capitol Punishment

Od vesoljno znanega Sierrinega plačanca Al Lova prihaja igra, ki bo vsem nam davkoplačevalcem polepšala dan. Alova zadnja pogruntavščina je del sanj slehernega "taxpayerja" - priložnost spraviti se nad politike. Pojdite na kratek izlet dol podočiči reki s prvo družino v "Bill & Hillary's White Water Adventure", bombardirajte birokrate z zrelimi paradizniki v "Congressional Shooting Gallery" in preizkusite svojo



zdravo pamet z "Shredtrism", kjer morate sestaviti razrezan top-secret dokument, da bi ugotovili kaj so politiki res nameravali. CP bo prava interaktivna politična humoreska, ki bo še bolj zabavna kot politične šale. Seveda pa bi bila še bolj zanimiva, če bi v njej nastopale naše politične zvezde.

Lode Runner

Sierrovci so načeli zanimivo temo - obdelave starih hitov iz zgodnjih osemdesetih let. Lode Runner - The Legend Returns bo prvi, ki ga bodo oplemenitili z lepšo grafiko in boljšim zvokom. Ja, vsa ta kozmetika za današnjo mladino, da dojamemo, da je za dobro igro potrebna v bistvu le dobra ideja. Sicer bo LR hitra akcijska ploščada, za katero boste potrebovali le hitre reflekse & še hitrejše možgančke za preboj skozi 150 nivojev. Ko pa boste končali tudi te, boste lahko sestavili nove z editorejm, ki bo vključen v igro.

Novastorm

Vzemite najbolj znano igro na CD-ROMu, izpraskajte njeno idejo, dodajte nekaj novih prijemov, locirajte jo na nov planet in dobili boste Novastorm: Microcosm 2. Psygnosis je z razvojem te igre (prej se je imenovala Scavenger 4) začel že marca 1994, na prodajne police pa naj bi (po optimistični varianti) prišla že novembra. V njej boste tokrat raztrelevali nasprotnike na petih svetovih, seveda vse v primernih grafičnih in zvočnih podobah na dveh CeDejih.

Pripravila: Jaka Terpinc in Andrej Bohinc

Tri nove multimedijalne trgovine

Poleti, v času skrivnostnih kislih kumaric so se po Ljubljani odpirale multimedijalne trgovine kot po tekočem traku. Seveda smo izkoristili priložnost za brezplačni šampanjec in pršut ter obiskali vse tri nove trgovine (po abecedi v obratnem vrstnem redu in nazaj): Byte Inside, MK Computer Shop in Pronota.



odprla multimedijalni center **Computer Shop**. Poleg polnih polic klasične strojne in programske opreme, kjer najdemo CD-ROMe za PC in CDi, multimedijske računalnike in dodatno opremo, ponujajo tudi presnemanje trdih diskov na CD-je. Čas izdelave diska je en dan, cena okrog 200 DEM, snemajo pa iz diskov IDE in SCSI. Za Celjski sejem obljublajo tudi predstavitev prvega lastnega CD-ROMa, kjer bo čez 1000 iger, za naprej pa še diske z uporabnimi programi, šerverom, izvornimi kodami za programerje, demoji in filmi.

Firma PBM pa je v novem prodajnem centru na



Legendarna trgovina Kemoservis Fotomaterial, zdaj Kefo, je na Slovenski cesti 15 popestrila, sicer že nekaj časa odprto trgovino **Byte Inside**, s predstavitvami hardvera za zajem videa (digitalizacija) in obdelavo slike. Videli smo Movie Machine Pro, Miro Movie Pro in Video D1 skupaj z video konverterjem ter Video Blaster. Predstavili so tudi zvočne kartice in enote CD-ROM.

Na Miklošičevi 40 (pri avtobusni postaji) je Mladinska Knjiga, starosta slovenskih računalniških trgovin,



Ledini, na Kotnikovi 6, odprla trgovino **Pronota**. Povdarek je predvsem na Rolandovih elektronskih glasbenih instrumentih, prodajajo pa tudi Mirojeve grafične kartice, CTX-ove monitorje in skenerje Sicos. Obiskovalci si bodo lahko neovirano ogledovali in preizkušali vse razstavljene aprave, če pa jih bo med sedenjem ob kavi tiščala denarnica, pa tudi kaj kupili. Slovenski "estradni umetniki", ki jih je bilo na otvoritvi cel kup, so bili nad ponudbo navdušeni.

(B.T.)



napovedi

WING COMMANDER 3

Jaka Terpine

Prvi interaktivni blockbuster ali Hollywood in Silicon Valley končno z roko v roki

Pred tam okrog petnajstimi leti so začele iz majhnih delavnic računalniških zanesenjakov prihajati na trg prve igre za hišne računalnike. Postajale so vse bolj zapletene in vedno bolj izpopolnjene, za-

htevale so vedno večja delovna moštva in vedno večja vlaganja... Pred tam okrog stotimi leti je začela iz majhnih amaterskih delavnic rasti filmska produkcija. Vonj denarja je kmalu privabil vlagatelje in zadeva se je v kratkem času razširila v ogromno industrijo. Dandanes, ko

filmske stvaritve zrastejo na mošnji, s katero bi lahko pokupili za Brnik potniških letal, nenadoma ugotovijo, da računalniške igre prinašajo več čistega dobička kot film. Pa ne le to. Ugotovijo tudi, da je tehnologija dosegla stopnjo, ko se filmi lahko popolnoma nazorno odvijajo tudi na

računalniškem zaslonu. Napoči čas velikega združenja filmske in računalniške produkcije. Postopno, pa vendar - če se v igri prvič pojavijo pravi zvezdniki in če produkcija igre zapravi sklad, ki film uvršča med

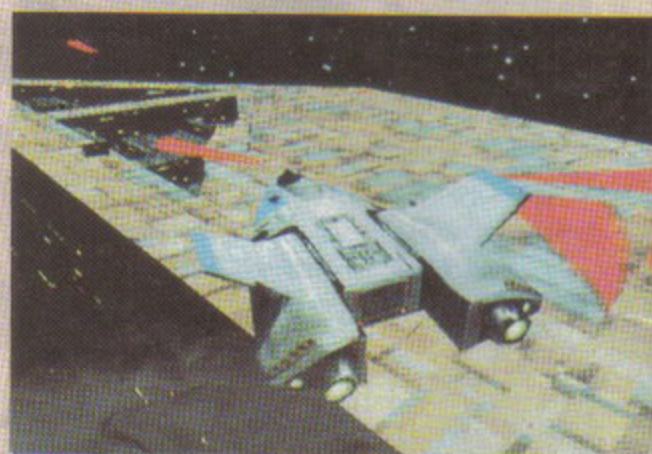
visokoproračunske, to vendarle predstavlja neko prelomnico, ki se bo v kronologijah nekoč omenjala z malo večjimi črkami: Wing Commander 3



Klirathije (ljudi-mačke) boste spoznali čisto od blizu.

Tišina, snemamo!

Vodja projekta, tako



SVGA grafika... in dva CDja.

ko ne gledate filmske sekvence, temveč upravljate vesoljsko ladjo, ostaja v slogu predhodnikov, vendar močno izboljšano. V ločljivosti SVGA, na 486-ki s 50 MHz, kot optimumom, bomo videli 7-8 obnovitev na sekundo, s

pomočjo hitih grafičnih kartic pa celo do 12 premikov. Igra bo izšla na dveh CD-jih, razmišljajo pa tudi o tretjem z glasbo in štorijsko "The making of...".



Chris Roberts: "Snemalna knjiga običajnega filma z linearnim scenarijem zajema 120 strani. Za Wing Commander 3 smo jih napisali 300."

Moje ime je Luke Skywalker.

oprostite, Chris Blair

Zvezdniška ekipa? Sami profesionalci. Pojdimo po vrsti. Glavnega Junaka, Chrisa Blaira upodablja legendarni Mark Hamill (altas Luke Skywalker iz trilogije Vojska Zvezd). Mark pri igrah ne sodeluje prvič, saj je pred tem posodil svoj glas Gabrielu Knigtu v Sierrini igri na CD ROM-u, Malcolm Mc Dowella, ki igra Tolwyna se morda spomnite iz legendarne Peklenske pomaranče Stanleya Kurbicka ali Altmanovega Igralca. John Rhys-Davies kot Paladin se pogosto pojavlja v velikih filmih v stranskih vlogah. Gledalci ga še najbolj poznajo kot Sallaha, egipčanskega prijatelja Indiane Jonesa v filmu o zadnjem križarskem pohodu. Thomas F Willson (Maniac v WC3) pa je verjetno bolj poznan kot Biff iz "Nazaj v prihodnost". Tukaj so še Ginger Lynn Allen kot Rachel (prej Young Guns 2, še prej pornič), Jennifer MacDonald kot Flint (prej Terminal Force), Joshua Lucas kot Flash (prej nanizanka Parker Lewis) ter še cel kup drugih. Wing

delovni kot idejni, se imenuje Chris Roberts. Okrog sebe je zbral mnoga uveljavljena imena scenografije, režije, produkcije, maske, posebnih efektov in ostalih filmskih področij. Vizualno je Wing Commander 3 kombinacija posnetega in izračunane. Za snemanje dveh ur filma, ki spremlja igro, so porabili 25 snemalnih dni (18 do 30 jih navadno porabijo za televizijski film), v računalniško animirani svet pa spada več kot 500 predmetov, ki jih obdelujejo ter združujejo s posnetim na Silicon Graphicsu. Poleg tega so Originovi programerji razvili kompresijski algoritem s prav neverjet-



Zvezdniška ekipa z ladje T.C.S. Victory.

nim razmerjem 200:1. Na 486/25 bo hitrost prikaza znašala 15 sličic v sekundi, pri 66MHz procesorskega takta pa celih 25. Tisto, čemur se reče čista igra, se pravi, takrat,

Commander 3 izide novembra, do takrat pa pridno brusite pete, kajti Klirathiji se bodo spravili nad dobri del vesolja z novim orožjem za uničevanje celih planetov. ☺

OPRAVIČILI

Tiskarski škrat nam je izmuznil nagrajence Infogramesa iz 9. številke (pravilni odgovori so bili: A.C.C.)

Advantage Tennis

Roxter Hrastnik, Lahomno 9, 63270 Laško

Brakken

Bojan Šporar, Cesta brigad 34, 68000 Novo Mesto

Tetris

Marlon Kovačič, Allendeja 6, 66310 Izola

Alone in the Dark

Marko Horvat, Ivanci 2, 69222 Bogojna

Beauty and the Beast

Miroslav Mičič, Štantetova 14, 62103 Maribor

Infogramesove originalne značke dobijo:

Rasto Grobovšek, Levstikova 3, 68000 Novo Mesto

Dejan Beznec, št. Kuzmiča 26, 69000 Murska Sobota

Uroš Brankovič, Ul. 4. Oktobra 17, 64207 Cerklje

Gregor Milčinski, Mirje 9, 61000 Ljubljana

Dominik Bele, Goriče 1a, 66230 Postojna

Andraž Zupan, Smokuč 52, 64274 Žirovnica

Matija Turk, Lunačkova 4, 61000 Ljubljana

Dario Šmigoc, Cesta proi. brigad 58, 62000 Maribor

Andrej Tozon, Maroltova 5, 61113 Ljubljana

Marko Jukič, Bazoviška 6, 66250 Ilirska Bistrica

Matej Spevan, Zdraviliška c. 30, 63272 Rimske Toplice

Jure Urh, Poljska c. 5, 62327 Rače

V prejšnji številki smo napačno navedli ceno Escomovega Quattra 486DX2-66 LB Tower na strani 49. Pravilna cena je 303.000,00 SIT.

S topil je veliki Stvarnik predme in rekel: "Na, sin moj. Tukaj imaš košček zemlje. Naredi me ponosnega in ustvari na njej nekaj za radost in srečo mojih malih ovčic". Takrat sploh nisem vedel, kaj je imel stari v mislih. Pravzaprav se mi še sanjalo ni, da mi ponuja enosmerno vozovnico v zabavišni raj. V kraj, kjer sem ure, dneve in leta preživel na najnovejših aparaturnah človeškega uma in ob tem doživel popolno duševno in telesno katarzo. Bo že držalo kar pravijo, da prideš med vožnjo z vlakom smrti še najbližje Bogu, ko ti želodec odnaša nekam v smeri proti Moskvi in ni časa za molitvice.

Še vedno rad hodim tod naokoli s plišastim medvedkom pod pazduho. Oči se poželjivo sprehajajo od ene stojnice do druge. Osvežitev z ledeno mrzlo pokey-colo v najbližjem kiosku mi da moči za nove pustolovščine. Smetil S čevlji zakoračim naravnost v (še svežo) bruharijo nekega otročaja, ki se po dvojnem mastnem hamburgerju očitno ni pripravil na vožnjo in dvojni obrat z vlakom smrti potem. Stranišče na štrbunk pa zaudarja in še (pre)daleč je. Tako mi ne preostane drugega, kot da opazujem Beavisa in Buttheada, kako orinirata v bližnji ribnik, kradeta balone nemočnim otrokom in nagajata varnostnikom. Takrat pa se zgodi nekaj povsem nepričakovanega: ljudje začno panično bežati na vse strani, mimo mene pa v visokem loku prileti mladenka, ki jo je centrifugalna sila katapultirala z bližnjega vrtiljaka. Na srečo kmalu prispe rešilec in vse skupaj se hitro konča!

Po zaslugi Petra Molyneuxa in njegove genialne "bikove žabice" danes nisem edini, ki je že od rane mladosti želel zgraditi svoj zabavišni park, sedaj pa prehaja od besed k dejanjem. Zasenčiti Disneyland, Gargaland ali dunajski Prater torej sploh ni več vprašanje, ampak le še stvar tehnike. Postavlja pa se drugo vprašanje: le kje za vraga naj postavim to čudo?! Vsemogočni mi s kazalcem pokaže na Veliko Britanijo. Lega zemljišča ni najbolj posrečena, saj Anglija slovi po muhastem in deževnem vremenu, pa tudi Briti niso najbolj zapravljeni narod na svetu. Razlog tiči v skromnem začetnem kapitalu (200.000\$), s katerim si niti pod razno ne morete privoščiti parcele v kaki od 23 drugih držav, ki se med seboj razlikujejo po klimi, številu prebivalcev in njihovi kupni moči.

Znajdete se pred veliko prazno zeleno površino, ki ste ji pred tem nadeli dostojno ime (Megaland, npr.) in začnete tlakovati prve stezice, ki jih kasneje še dodatno opremité s puščicami k atrakcijam in kažipoti proti izhodu. Zdaj je čas, da postavite "hrbtenico" vašega luna parka - zabavišne atrakcije! Na začetku bodo za radost vaših obiskovalcev skrbeli ceneni bouncy castle, klasični vrtiljak, hiša strahov in drevesna hiša, s časom pa se jim bo pridružilo še 30 drugih atrakcij, katerih imena lahko tudi po mili volji spreminjate. Pri nakupu atrakcije sta odločilna podatka užitek (excitement), ki ga naprava nudi in njena zanesljivost (reliability) delovanja. Slednje lahko tudi izboljšate, če investirate v nadgradnjo že obstoječih atrakcij. Zastarele in odslužene atrakcije boste morali prej ali slej odstraniti in jih zamenjati z novimi. Če tega ne storite, se vam zna zgoditi, da naprava eksplodira in za seboj pusti golo skalovje, kar močno pokvari videz vašega zabavišča. Klasične vstopnine za zabavišne atrakcije ne pobirate, morate pa vsako opremiti z vhodno hišico, čakalno vrsto ter izhod z naprave povezati s pešpotjo.

Največ dela in dobička pa prinašajo stojnice s pijačo in jedačo, prodajalne igrače ter razno razni srečolovi. Pri njih nadzirate sleherni malenkost: spreminjate (v glavnem zvišujete) cene, vzdržujete zadostne zaloge surovin in določate celo količino kofeina in kavi ter soli v krompirčku!!! Če obiskovalci z vašo kulinarčno ponudbo niso zadovoljni, imajo za to lahko več razlogov. Rojeni trgovci bodo kmalu ugotovili, da pravo lakoto poteši le big mac (ali še bolje: sočni steak), po katerem se prileže še ledeno mrzla pokey-cola. Pri igrah na srečo je od vas odvisno, kakšne bodo možnosti za zadetek in kako visoke nagrade. Če so le-te premajne, vam bodo dali muhasti obiskovalci to hitro vedeti.

Ko ste postavili ogrodje vašega zabavišča, lahko zaposlite še svoje pomočnike: komedijante, ki bodo zabavali vaše obiskovalce, mehanike, ki bodo popravljali in vzdrževali atrakcije, čistilce, ki bodo skrbeli za čisto in urejeno okolico ter paznike, ki bodo varovali park pred huligani in iskali izgubljeno otročad. Vaši uslužbenci se zelo radi prerokajo o višini plač do zadnjega peneza. Če z njimi ne najdete skupnega jezika, začno stavkati kar pred vhodnimi vrati, to pa seveda ne pusti dobrega vtisa pri obiskovalcih.

Še bolj kot to pa kvari ugled vašega parka neurejena okolica. Zato ne bodite leni in hitro posadite nekaj dreves, postavite par uličnih svetilk in ornamentov iz žive meje, ki

theme PARK



igra meseca

Sedem dni
je BOG
USTVARJAL
ZEMLJO.

Osmi dan
se je
NAVELIČAL
in DAL
ČAROBNO
PALICO TEBI...

Andrej Bohinc





Brozina strahopetcevih na vlaku smrti.

privošči stilnih sanitarij, bo smrad pregnal ljudi in z njimi tudi ves morebitni zaslužek.

Z razvojem zabavišča morate začeti razmišljati o investicijah v nove projekte in obvezno povečati skladišča. V razvojni laboratorij lahko odrinete največ 9999 dolarjev mesečno, ki jih nadalje razdelite na šest področij: za nadgradnjo starih in razvoj novih atrakcij, stojnic ter dekoracij okolice, za šolanje zaposlenih (delajo hitreje in učinkovitejše) in povečanje splošnih kapacitet (dvonadstropni avtobusi in bungalovi). Le tako boste lahko nekoč imeli vseh 36 zabaviščnih atrakcij in 16 vrst lokalov.

Največ kar lahko ponudite svojim izbirčnim obiskovalcem je vlak smrti. Roller coaster je pravi čudež tehnike, vožnja z njim pa doživetje, ki spravi tudi največje nergače v dobro voljo. Njega in še pet drugih atrakcij lahko v vsej svoji veličini in podobi tudi prosto oblikujete. Pri tem vas omejujeta le domišljija in globina vaše denarnice. Za poslastico pa lahko proge kasneje še naložite in uporabite tudi v Disneyevem Coasterju.

Nadvse koristna pridobitev je tudi veliki viseči vlakec - prava odrešitev za vse obiskovalce, ki se jim po parku ne ljubi pešačiti. Vendar ni poceni. Zanj boste potrebovali kar nekaj zelencev, ki jih lahko zberete s špekulacijami na trgu delnic. Za nekatere je to prava uganka, čeprav so pravila preprosta: kupuj poceni, prodaj drago. Se da veliko zaslužiti, še več pa izgubiti.

Ob koncu leta se tako kot v Sim Cityu delajo obračuni: seštejejo se prihodki in odhodki, napravijo zaključne bilance in podelijo pokali za dosežke v šestih kategorijah. Na svetovni lestvici se v hudi konkurenci 40 drugih zabavišč in njihovih častih-lepnih lastnikov prikaže vaše mesto in pride do ugotovitve: **VEDNO BI LAHKO BILO ŠE BOLJŠE!!!**

Vendar se v primeru slabih rezultatov ne gre sekirati. Če bankrotirate, pride vaš park na sodišče z nepremičninami, kjer ga prodajo najboljšemu ponudniku, vaš Svetovalec pa napravi samomor. Veliko obveznost - zemljiški davek - plačate le na vsakih par let, odvisno od lokacije zabavišča. Nobenih dohodnin, prometnih davkov in davkov na dobiček torej. Pravi raj v primerjavi s slovenskimi razmerami. Nič čudnega, da pri nas ni tovrstnih zabavišč... pa čeprav so že stari Rimljani vedeli kaj ljudstvo potrebuje - le kruha in iger!

To bi bilo na kratko tudi vse kar morate vedeti o gradnji vašega zabaviščnega paradiza. Velja si zapomniti le še en nauk iz klasične arhitekture: ne stiskajte vsega na en kup. Prostora za gradnjo je več kot dovolj!

V Theme Parku je vse dosegljivo in izvedljivo z miško prek menujev in ikon. Igralni vmesnik je nazoren in enostaven za uporabo, tako da za uvodno spoznavanje z igro ne boste porabili veliko časa. Skrb pred prezasičenostjo s podatki (t.i. information overflow), za katero boleha večina današnjih strateških iger, je tudi odveč. Avtorji so v igro sicer vnesli celo kopico podrobnosti, toda ni ga trenutka ko bi se

so prava paša za oči. S fontanami lahko celo obogatite, saj obiskovalci vanje mečejo kovanice, misleč da se jim bodo izpolnile skrite želje. Pozabiti pa ne smete tudi na fiziološke potrebe vaših gostov. Stranišča morajo biti lepo urejena, obdana z grmovjem ter postavljena daleč stran od stojnic s hrano. Če si ne morete



Gelo mojega kužka je bilo strah...


počutili povsem izgubljene - če nič drugega, lahko še vedno kosite travo! Sicer pa zato obstajajo trije načini igranja. Sandbox je najbolj okleščena varianta, v kateri vam ni treba obnavljati zaloga in razvijati novih atrakcij, ker se le-te pojavijo avtomatično ob koncu vsakega leta. Bolj pogumnim je namenjena različica sim, kjer vam je prihranjeno mešetarenje z delnicami, vse križe in tegobe poslovnega sveta pa izkusite v načinu business. Tu je še obvezni Svetovalec (advisor), ki vam razloži pomen in uporabo vseh ikon (first game) in brez katerega ste mrzli pri določanju cen vstopnic, hrane in pijače ter pravočasnem obnavljanju zaloga.

Po mega uspešnih obeh Populousih, Powermoglerju in Syndicatu, Bullfrogovi zgodbi o uspehu še ni videti konca. Theme Park je zopet odlična igra, ki bo postala hit, saj izgleda preprosto kot sestavljanje lego kock (vendar to ni!), poleg tega pa se odlikuje še



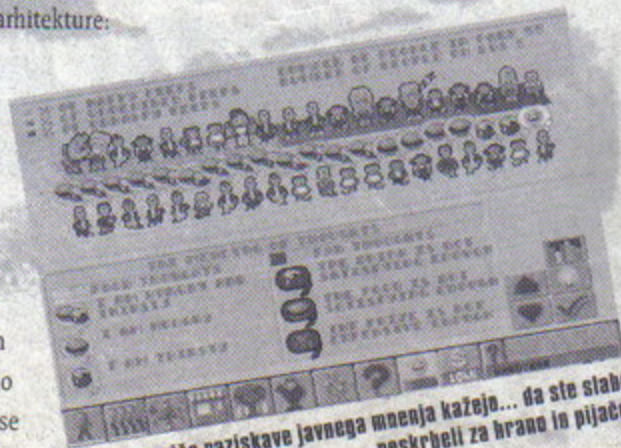
To je to! Vadbeni poligon Rajmonda Debevc.

z božansko grafiko in seksi zvokom. Nedvomno je 3D Studio postal glavno orodje ustvarjalcev računalniških iger, kajti tudi vsi objekti v Theme Parku so narejeni z njim, prav tako kot impresivni 90-sekundni intro. Grafična podoba igre je zato izvrstna. Če imate Vesa driver, je možen tudi preklon na SVGA, sicer pa je že tako videti precej podrobnosti. Poglavje zase so majhne, praviljično narisane in odlično animirane figurice obiskovalcev, ki med sprehodom po parku zehajo in delajo razne grimase. Tudi vožnja z vlakom smrti je narejena fenomenalno (Coaster se lahko skriva). Zvočna plat igre je nekoliko slabša, saj se uporablja le nekakšen kvazi Imuse sistem, vmes pa vlada tišina. Glasbo z naprav slišite le ko se jim približate, so pa zato neprekosljivi skupinski kriki mučnikov na vlaku smrti.

Theme Park je šele prva igra v Bullfrogovi seriji Designer Series. V naslednji se nam obeta vloga šefa velike bolnišnice. Vendar bomo morali na računalniško obdelavo klinike Schwarzwald še malce počakati, vsaj dokler se prej ne izpolnijo še dve obljubi - igri Magic Carpet in Creation. Ko bi Bullfrogovci le naredili več kot eno samo igro na leto! 




Lakota + Zeja = velika in mala potreba




Najnovejša raziskava javnega mnenja kaže... da ste slabo poskrbeli za hrano in pijačo.


MEGAMETER







PC, CD-ROM, Amiga, Mac, 3DO



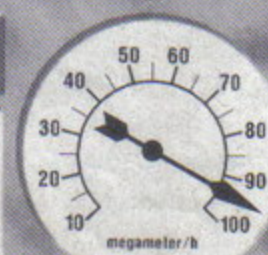
strateška igra



Bullfrog/Electronic Arts







Skupna ocena




94

92



87



96

Blue Byte - Made in Germany

Aleš Petrič

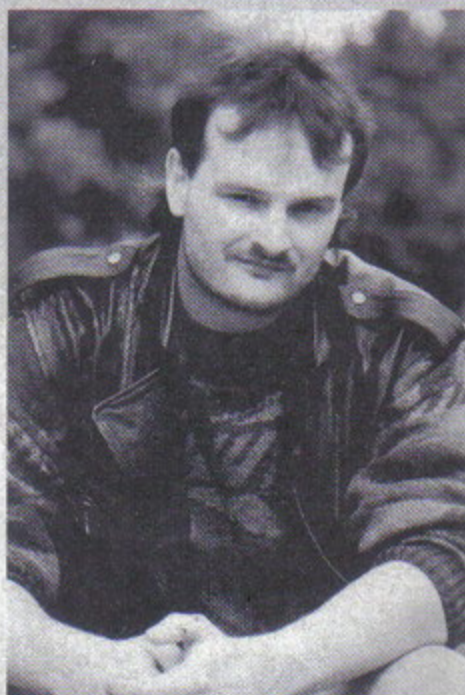
Bogami! Šahbaz, a što bi drugo?" sem vzkliknil, ko sem prvič na zaslonu zagledal modro packo in napis Blue Byte. Šele kasneje mi je postalo povsem jasno, da se pod to krinko skriva spektakularno notorična skupina skrajno nemških programerjev. Saj veste, malce brkatih, bledoličnih in vedno napol dolgo-lasih.

In kdo na svetu, še najmanj pa jaz, bi si mislil, da bom nekega dne na dom dobil kup prelestnih (seveda barvnih - niso Nemci po župi priplavali) fotografij. Gre za gasilske slike celotnega programerskega razvojnega oddelka v "happy camper" pozah na lokomotivi, v peskovniku, bikinijih... Pristrčni direktor Thomas Hertzler je takoj privolil v tematski članek o svoji družinici Modrih navdušencev, žal pa smo poleg kupa fotografij, nekaj majic, skodelic in sončnih očal z napisi Blue Byte, dobili natanko eno stran teksta.

Res je, vedel sem, da Nemci ljubijo klobase, zelje in pivo v litrskih kriglah. Šele zdaj pa sem spoznal njihovo redkobesednost, ki potrjuje, da dobro ime ne potrebuje samohvale. Vsega teksta je bilo nekako dvakrat manj od načrtovanega prostora za članek. Rešitev? Nalagaj, laži ali pa dodaj še dve sliki - nič lažjega!

Dobro, brez panike. Pa začnimo. Podjetje Blue Byte je bilo osnovano v juniju daljnjega leta 1989 s strani edinih dveh Nemcev, ki takrat nista odšla z gajbo piva in 200 kilami hrane dopustovat v rajsko Jugoslavijo. Thomas Hertzler in Lothar Schmitt sta kmalu zatem, točneje 1. oktobra 1989, proglasila neodvisnost, sprejela oktroirano ustavo, razpisala demokratične volitve in pričela z razvojem velikega amiga hita Great Courts I, katerega svetovni distributor je postal UBI Soft. Kmalu zatem so uleteli še štirje fantje iz Mulheima in skupina je na tržišče poslala novo

amigino "jump&run&kick my ass" igro, za katero lahko z nemalo ponosa in pristne nadutosti porečem, da sem jo končal tudi sam. (Op.ur.: katera je bila ta igra?!). Igra, ki jo je sprogramirala trohica popolnoma neznanih (Primer: ali veste kje je mesto Ouagadougou?) programerjev je takoj postala sploščadna uspešnica in že naslednjega leta kandidirala za predsednika ZDA. Toda kasneje je prišlo do afere z igro Tom and the Ghost in kandidatura je zaradi negativne publicitete splavala po vodi. Kmalu zatem so za teniške obsedence izdali nadaljevanje igre Great Courts I,



ki se je po neverjetnem naključju imenovalo prav Great Courts II. Toda to še zdaleč ni vse. Kje pa! Pravi uspeh in svetovno slavo, predvsem pa dodatne porcije v lokalni menzi, jim je prinesla šele legendarna Battle Isle. Tokrat so za distribucijo znotraj Nemčije poskrbeli kar sami, medtem ko je igro po ostalem delu Evrope (BIH, Lovsenija, ZRJ) še vedno tržil UBI-ga, nije ti brat soft.

Trenutno Blue Byte zaposluje 20 ljudi, med njimi 16 direktno v produkciji iger, ostali štirje pa so snažilka/tajnica, vratar, direktor in maserka. Podjetni Nemci so prav letos razvoj in obdelavo iger prenesli na računalnike Silicon Graphics Indigo. Gre seveda za mlinčke, katerih cena je prenesramna za objavo v resnem časopisu, njihovo hitrost pa bi lahko vsaj za silo ponazorili z besedo Schwiitng! Štala skratka. Računalniki SGI postavljajo pri izdelavi kvalitetnega softvera neizbežni standard in Blue Byte je tod že globoko v prihodnosti.

V intervjuju seveda nisem mogel mimo obveznega vprašanja in hkrati enega največjih problemov vsake softverske hiše: kako ohraniti inovativnost in originalnost ter kje iskati nove ideje, ko pa je trg scenarijev za igre mrtev kot je lahko mrtva le dvajsetkrat povožena verica na sila prometni avtocesti (ob predpostavki, da je poprej

popilja še silce ciankalija). Faksiran odgovor je bil še bolj eleganten od zastavljenega vprašanja. Nemci si dober sce-



narij predstavljajo nekako takole: vsak v skupini programerjev v igro inkorporira velik del sebe, lastnih idej in zamisli ter tako pripomore k medsebojnemu dopolnjevanju zasnove in porajanju novih idej. V konkretnem primeru to pomeni, da Blue Byte v vsako strategijo vtakne ogromne količine orožja, taktik napada, obrambnih instalacij ter hordo peklenskih vozilc. Zadnji bistveni faktor, ki pripomore k inventivnosti, pa je (citiram): preprosto ljubezen do iger, programiranja torej vsega kar pri Blue Byte-u počnejo.

Fantje se za razliko od mnogih drugih softverskih hiš zares trudijo. Dokaz tega je njihova najnovejša uspešnica Battle Isle II. Ta futuristična strategija je bila v PC Gamerju ocenjena s 93%, v PC Zone-u z 91%, v Megazinu pa smo ji prisolili kar spektakularnih 94%. Ker so založniki tu zavohali denar, so začeli izdajati še znanstveno fantastično serijo novel s skupnim naslovom Battle Isle Universe. Ljubitelji so penasti drveli v knjigarne in v prvih dveh mesecih prodaje pokupili 30.000 izvodov, kar je vsekakor svojevrsten rekord.

V svoji profesionalni novinarski vohljivosti si nisem mogel kaj, da jim ne bi zastavil še vprašanja katera igra je bila njihov največji hit in katera največji krah? Blue Byte je tudi tokrat odgovoril sila zvito. Ostal je namreč le pri hitu, torej igri The Settlers, ki so jo le v Evropi in amigini različici raztrosili v 50.000 izvodih. Finančno uspešne in seveda tudi kvalitetne pa so bile še Battle Isle I in II ter njuna zgodovinska inačica History Line 1914-1918.

Naslova

**Blue Byte Software GmbH Eppinghofer Strasse 150 45468 Mulheim - Ruhr Germany
Tel: 0208-450880 Fax: 0208-4508899**

Nagrajna vprašanja:

Češ nara srečnih izrekanjav bo dobilo vsak po eno igro Battle Isle III

1. Kako se imenuje mož na sliki?

a) Lothar Schmitt b) Fatmir Dušaku c) Paja Patak (Beavis don't change it!)

2. Kakšno barvo je in koliko težov ter ton ima lokomotiva na sliki?

a) Zelena, ne vem, ne vem b) roza, 1,8, 200 ton c) mišje siva, 56000 cm3, 67 kg.

3. Koliko kopij Settlerjev so prodali v Evropi?

a) 50.000 b) 50000 c) 50,000 (namig: pravilen je le en odgovor)

BENEFACTOR

Reševalna akcija kot je še ni bilo!

Predstavljate si, da se nekega jutra zbudite drastično pomanjšani. Drevesa okoli vas so še višja kot ponavadi, navadne razpoke v pločniku postanejo nepremagljive prepreke... Prava nočna mora, kajne?

Zdaj pa si predstavljate, da na sončnem planetu Lullyat živijo še manjša bitja od vas. Lullyatanci po imenu. Ti majhni stvori se vam klanjajo že preprosto zato, ker ste večji od njih. Lullyatanci obstajajo v dveh različicah: "monokromatski" in "barvni", odvisno od njihove inteligence in samostojnosti. Barvni so bolj pametne sorte in vam radi pomagajo pri reševanju ugank, medtem ko so monokromatski neumni kot vreče krompirja in brezglavo tavajo naokoli dokler ne končajo v najbližji mlaki žveplene kisline. Na srečo lahko tudi njih spremenite v barvne, toda o tem kasneje.

Čeprav s svojo pomanjšano postavo najbrž niste pretirano zadovoljni (le kdo bi bil!), ste še vedno največji prebivalec na Lullyatu in s tem konsekvntno tudi najboljši. Seveda pa je lahko v deželi slepih tudi že enooki mož kralj, mar ne? Kakorkoli že, Lullyatanci potrebujejo pomoč, in vi, veliki junak, ste se čisto slučajno ob pravem (ali pa morda nepravem) času znašli na njihovem planetu, da jim jo lahko ponudite.

Ker ste na planetu Lullyat relativno novi, si vzamete čas za ogled okolice. Takoj opazite, da so oboji (monokromatski in barvni) Lullyati zaprti v majhnih celicah, katerih ključki so raztreseni povsod naokoli. Le kdo jih je zaprl tja? Povsem nesmiselno in odvečno vprašanje. Pa vendar, morda kakšen zatežen demon iz najglobjega vesolja? Ne, kot kaže so bili hudobci prebivalci s sosednjega planeta Minniata, ki so v navalu zlobe odnesli tudi Lullyatanski čudežni mavrični stroj, s katerim so prej barvni lullyatanci spreminjali svoje zabite kolege v pametne. Tički so torej v ječi, vi pa jih morate od tam rešiti, da vam potem oni pomagajo pobegniti. In v tem grmu, dragi moji, tiči zajec...



Brain Washer še ne deluje, bo pa vsak čas. Samo še kanto barve slijem vanj, pa sem ferlik.

Reševalna akcija naj bi potekala takole: najdi ključ, odpri celico, pobarvaj neumne buče in čao mare! Pa ni tako preprosto. Ključki ležijo na najbolj nemogočih lokacijah, do katerih vodijo poti prek številnih ovir in pasti. Ko pa enkrat celico odprete, imate še več težav. Monokromatskim kretenčkom namreč ne zadošča, da so spuščeni na svobodo, ampak jih morate potem še osebno pospremiti do stroja, ki jim "pofarba" skisane možgane. Šele takrat si lahko odahnete, stisnete en Red Bull in začnete z njimi plodno sodelovati. Brez timskega dela namreč ne bo šlo. Nekatera stikala lahko dosežete le s pomočjo "ta malih", do katerih sami sicer ne morejo priti, zato pa ste tu vi, da jih primete v roke in vržete v zrak. In ne skrbite, nazaj bodo že znali priti, saj jim skoki z visokih ploščadi prav nič ne škodijo (vam pa!).

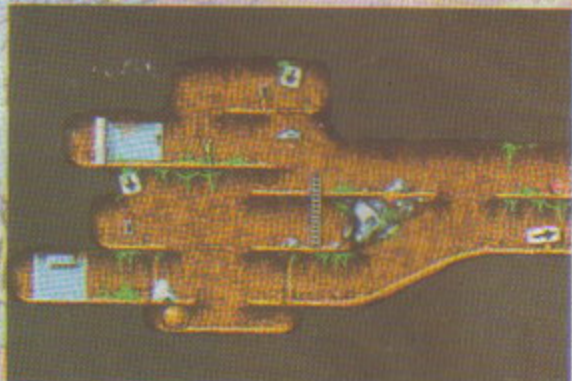
Igra Benefactor je vsekakor znanilka sprememb v produkciji švedske programerske ekipe Digital Illusions. Skandinavci, ki so se nam vtisnili v spomin z neprekosljivima fliperjema Pinball Dreams in Pinball Fantasies, so se tokrat odločili za nenavadno zvrst ploščadne igre. Čeprav Benefactor neverjetno močno spominja na legendarne Lemmingse, je daleč stran od te primerjave. Kot prvo, metoda kontrole je povsem drugačna: z igralno palico vodite postavnega atleta (Miško Mišica?), ki v komunistično zeleni trenirki razgibava svojo skrbno negovano goro miščic in rešuje nemočne male osebkke. Hej, čakajte malo! Kdo je rekel "NEMOČNE"? Lullyatanci so morda vizualno res pravi lemingoidi, toda oni tečejo, skačejo in plezajo po lestvah kot vsi navadni ploščadni junaki. Edina lastnost, ki jih loči od vas, je pobiranje predmetov. Obema igrama je morda skupno le to, da je obe založil taisti Psygnosis, ki mi je zadnje čase s tremi obruhanimi filmskimi konverzijami kar pošteno pokvaril želodec.

V Benefactorju se mešajo občutki iz že davno rahitične Impossible Mission, gibčnost glavnega junaka iz Flashbacka, poteze iz Humansov in sistemi akcijskih ugank brez časovnih omejitev a la Prince of Persia. V ozadju igre pa vendarle stoji ideja Lemmingsov, od katerih so avtorji Benefactorja dobili vsaj navdih, če ne še kaj drugega.

Morda se boste po prvih desetih minutah igranja počutili kar malce razočarani. Prave akcije ni, mali palici podoben možiček je dejansko precej lesen, njegove noge so predolge in ne giblje se ravno realistično. Toda Benefactor se kmalu divgne kot Feniks iz pepela. Sprva očitne ugank postanejo vse bolj zapletene, ko pa pustite za seboj podzemne rudnike in egiptanske piramide, se znajdete v gozdu, antarktiki in zakletem gradu polnem problemov. Po 60. stopnjah boste imeli lullyatancev že čez glavo, vaš joystick bo uničen in živci za v Polje. Nekaj pa se boste le naučili: small is beautiful, big is the best!



Ha, v egiptanski piramidi sem pa nikjer nobenih mumij. Jim že premalo plačajo. Ja, sej meni tudi... marš odhod!



Mali prijatelj je pravkar sprožil še zadnje in edino stikalo, tako da bova lahko potem oba odšla na eno pivo

MEGAMETER



Amiga



arkadno miselna igra

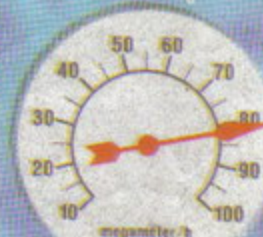


Psygnosis



Skupna ocena

81



78



72



85

Vsakdo, ki je počez in podolgem prekolovratil AD&D svetove založbe SSI, ve, kaj pomeni popolna igralna izkušnja. Svetovi Savage Frontier, Dragon Lance in Forgotten Realms so bili tako veliki, da so se vse druge igre zdele nepomembne, in celo svet zunaj teh računalniških programov se je izkušenemu FRP navdušencu zazdel nekam ozek in majhen. SSI je imel dobro strategijo - če ste igrali samo eno njihovo igro, ste lahko obvladali tudi vse druge. Če ste videli samo kos SSI-jeve zemlje, ste poznali ves njihov svet. Ko ste obiskovali mesta, kakršno je bilo Waterdeep, ste lahko vedeli, da je njihova idilična zunanja podoba daje varljiv videz, ki v svojih gnilih temeljih skriva kilometre podzemnih hodnikov, po katerih maširajo horde napol živih ljudstev. Raznolikost populacije je bila ena glavnih adutov omenjenih iger: cehi zdravnikov in čarovnikov, najemniški bojevniki in tatovi so dali vtis, da lahko živijo tudi brez vaših posegov v njihove svetove.

Ja, oblikovanje likov, njihove lastnosti in razvoj v samih igrah so predstavljali enega glavnih nosilnih stebrov SSI-jevih iger, skupaj s sistemom bojevanja, ki je temeljil bolj na strateških kot akcijskih elementih. Ko je prišlo do srečanja z nasprotniki, se je ekran spremenil v nekakšno šahovnico, po kateri ste kot šahovske figure z

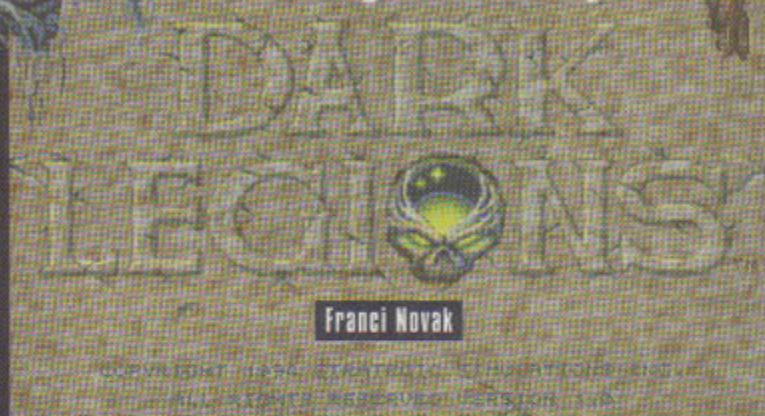


Podlec kometa? Ne, samo ognjeni toš iz ognjene pasti

omejenim številom premikov vodili svoje like in poskušali zavzeti najbolj ugodne pozicije. Najnovejša igra omenjene založniške hiše, Dark Legions, se omejuje samo na strateško-bojevniške elemente iger AD&D in jih s številnimi izboljšavami in razširitvijo z novimi opcijami izoblikuje v samostojno igro. Dark Legions izgleda kot poslovilna zabava, na kateri se pojavijo vsi liki, ki so krojili usodo popotnikov v izgubljenih svetovih in premikali meje v deželah FRP seriji: kot zadnja večerja, na kateri je namesto odrešenika ogromni bikovski demon, mesto dvanaestih apostolov pa zavzamejo erki, troli, vampiri, tatovi, čarovniki, fantomi, iluzionisti, spreminjevalci oblik in ostali prevaranti, ki na koncu namesto kruha pohrustajo drug drugega. Tako si oni predstavljajo pravo zabavo.

Igro lahko poženete z opcijo quick start, v kateri so že pripravljena dvoboja med vami in včasih veliko močnejšimi nasprotniki ali pa setup, kjer sami izberete svojo vojsko in se lahko pomerite s soigralcem. Nasprotni vojski sta postavljeni na zgornji in spodnji del bojišča,

Mitološki boji na dnu pekla



Franci Novak



možnosti za različne strategije pa je ogromno. Na voljo vam je šestnajst različnih likov, od katerih ima vsak svoje specifične sposobnosti in omejitve. Troli so sijajni, močni borci, a jih je zaradi njihove počasnosti najbolje uporabiti v obrambne namene, s svojo sposobnostjo, da se spremenijo v skale, pa so odlični tudi za postavljanje zased. Tatovi, ki se v dvobojih ne znajdejo najbolje, se obnesejo v izvidniških nalogah in odkrivanju nevarnih pasti, zdravniki, ki jih nujno potrebujete za ohranjanje življenjske moči najpomembnejših likov, pa v bližnjih srečanjih z demoni ali vampirji postanejo hitra hrana. Najbolje je, da značilnosti likov v igri sami odkrijete, ne pozabite pa na njihove posebne lastnosti, ki jih omogoča klik s strelom. Človek-ogonj samomorilsko eksplodira v grudi sovražnikov, človek-voda ima dostop do vseh vodnih površin, čarovniki v sebi prebudijo svoje magične moči, s katerimi lahko odločilno vplivajo na potek igre; iluzionisti npr. pričarajo nekakšne navidezne like, ki povedejo nas-



Človek-ogonj, preden se eksplodira v nasprotnikovo naročje

protnika v napacno smer; zaklinjalci pa ustvarjajo magične posnetke pravih borcev, ki so vam predvsem v obrambi v veliko pomoč, čeprav po nekaj trenutkih izginejo s prizorišča. S pomočjo številnih pasti, ki jih postavljate pred frontno črto, navideznih likov in zakamufliranih trolov lahko nasprotnika popolnoma zmedete in ga usam-

ete v mrežo slepil in iluzij.

Igranje proti računalniku je lahko trudno, a pravi izziv predstavlja šele dvoboj s soigralcem. Strategij je toliko, kolikor je igralcev, od odkrito napadalnih do takšnih, ki počasi gradijo mrežo pasti in krepijo like v zaledju. Tu bi bilo potrebno razviti pravo psihologijo igranja: nekateri se dobesedno vržejo nasprotniku v naročje, medtem ko drugi počasi mečkajo na obrambni črti. Pri igranju morate upoštevati dejstvo, ki močno poveča kvaliteto igre in ji doda naboj vznemirljivosti in napetosti: nasprotne like vidite samo takrat, ko se jim dovolj približate, past pa odkrijete šele, ko jo sprožite. Če svojih obrambnih in izvidniških črt ne postavite dovolj premišljeno, vas lahko nasprotnik-



ov gverilec napade v zaledju in počisti z bazo čarovnikov, ki so neučinkoviti v boju z bližine.

Zvok in animacije so dodane v pravšnji meri, tako da ne dušijo hitrosti igre (animirane sekvence lahko izklopite) in dopolnjujejo dogajanje, ne da bi bile pri tem postavljajške. Liki in njihovo gibanje so prave grafične mojstrovine, z okusom Marvela in njegovih superherojskih križarjev po morju mečev, magije in terorja igra zasluži svojih 30 Mb, kolikor jih zavzame na trdem disku. To je tudi cena za občutek, da ste padli v svet, kjer mora navadni smrtnik zadržati dih, če hoče opazovati boje v najbolj oddaljenem kotu pekla. ☺

MEGAMETER

PC

strateško-akcijska igra

© 1994 SSI

PC SSI

Skupna ocena

87

88 85 90

Zajtrk pri Tiffanyu

V kuhinji sem pravi mojster. Da, da, prav zares. Prenenečeni boste kakšne gurmanske užitke znam pripraviti iz najosnovnejših sestavin. Poleg običajnega trdo kuhanega jajca na oko, sta moji kulinarčni specialiteti še oko na jajce in mešano jajce na oko. Seveda pa se po moji kuhinji ne sprehaja četa zelenjave, ki povzroča kaos in nered, kot se to dogaja mojemu poklicnemu kolegu Pierru Le Chefu v Mindscapovi konverziji SNES-ove igre Out to Lunch.

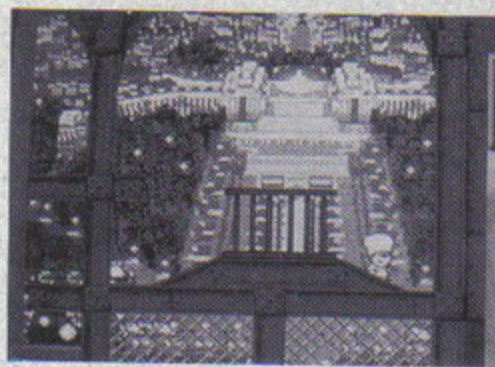
Zaplet te simpatične arkade se vrti okoli prej omenjenega svetovno znanega kuharskega mojstra, ki na svoji svetovni turneji naleti na nemajhne probleme: njegove kuhinjske sestavine niso preveč navdušene nad tem, da bodo sesekljane, sprazene in lepo stenstane končale v ustih največjih požerakov. Zato mu neprestano uhajajo iz shrambe. Pierre pa jih mora nazaj poloviti preden se lahko poda v naslednjo deželo na svoji turneji.



To niso sanje... to je Jamajka.

S skakanjem na njihove butice, obmetavanjem z moko, praznjem s tabasco omako ali čaranjem s kuharsko palico, lahko Pierre za nekaj trenutkov omami "poredno" hrano, jo zbaše v žakelj in vrne v shrambo. Edini problem je, da mora med tem uničevati še bakterije in insekte, ki lahko okužijo hrano. Pierre seveda tudi sam ni brez sovražnikov. Največ škode mu z odpiranjem vrat shrambe in spuščanjem njegove hrane na prostost

povzročajo nesramni hudobni kuhar Le Chef Noir, zadnji Pierrov nasprotnik pa je omejeni čas. Out to Lunch se po zagotovilih avtorjev ponaša z 48 nivoji, razvrščenimi po šestih deželah. Vsaka dežela se odlikuje s posebnimi vrstami hrane in pristno narodno glasbo. Najdejo se tudi skrite sobe (v Švici zaigrajte na kravje zvonce) ter razni koristni dodatki (npr. gozdarji za hitro hojo). Po vsakih osmih stopnjah poskusite srečo na fruit machine



Pierre se znajde tudi v Parizu.

in nato skušate v bonusni igri nabrati čim več hrane v samopostrežni. Takrat dobite tudi šifro za nadaljevanje, da vam ni treba vsakič igrati od začetka. Pošteno.

Z veseljem lahko potrdim, da je igra preživela konverzijo s SNES-a brez velikih izgub. Hitrost je ostala na isti ravni (50 sličic na sekundo), zmanjšalo se je le število barv (s 64 na 40 za ozadje in na 16 za like).

En bloc, Out to Lunch je prijetno lahkotna arkada, ki bo kakšnega veterana morda celo spomnila na spectrum legedno Cookie. Priporočam jo vsem igričarskim gurmanom, samo ne igrajte s polnim želodcem! ☺

Andrej Bohinc

MEGAMETER



Amiga 1200, SNES



arkadno igra

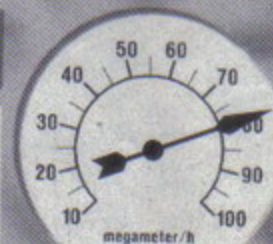


Mindscape



Skupna ocena

78



80



77



82

Super Dune 2: The Destruction

Ne, to ni nova igra, to je čisti masaker!

Rok Kočar

Super Dune 2 ostaja stari dobri Dune 2, ki je v slabem letu dosegel praktično vse, kar si lahko igra ob svojem rojstvu zaželi doseči. Osvojil je srca game-fanov po celem svetu.

Na peščenem planetu najdete nove vojske. Artreidese so nadomestili Mercenarys oz. dobičkarji. Njihova prednost je v tem, da so rumene barve in jih je z radarjem skorajda nemogoče odkriti. Njihova slabost pa je, da svoja vozila zaradi istega razloga kaj kmalu izgubijo. Vse zgradbe, zidove in betonske temelje morajo obvezno graditi ob že obstoječih zgradbah (!), kar pomeni, da je 4-kockasti temelj praktično neuporaben in vse zgradbe je treba popravljati, za kar gre precej denarja. Zle Harkonnene nadomeščajo (še vedno zlobni) Saudakarji, elitne enote poveljujočega Emperatorja, ki ste jih našli že v Dune 2. Saudakarji razvijajo najboljše in najmočnejše



Raketni lanserji so nepogrešljivi.



Odnasanje ranjenih kar z letali..

orožja, njihovi vojščaki nosijo na ramenih raketne lanserje z močjo nasprotnih tankov. Z njimi ni šale! Vseeno pa ne morejo graditi čisto vseh bojnih vozil, ne poznajo npr. lahkega bojnega tricikla in lanserja plinskih raket, ki ga izumili Ordosi. Pri zidanju imajo podobne težave kot Mercenarys. Namesto Ordosov; nekakšnih vesoljskih trgovcev, najdemo domačine Fremene. Fantje so barve začimbe in se v njej prav dobro skrivajo pred nasprotnimi radarji. Gradijo lahko povsod, le betonske plošče se morajo med seboj stikati. Njihova največja prednost je domači teren. Kot v knjigi in istoimenskem filmu, lahko nadzorujejo velikanske črve (ne čisto vseh). Medtem ko velikan hrusta nasprotno tanke, jim odkriva tudi teren. Pozor: kadar črv opreza za nasprotniki, se lahko zgodi da bo zašel tudi med vaša vozila. Če ga ne boste dovolj hitro poslali drugam, bo brez besed pogoltnil vašo dragoceno opremo.

Stare hiše niso popolnoma izbrisane iz scenarijev. Občasno se pojavljajo v bitkah in vas vztrajno napadajo. Mati vseh bitk je prav gotovo zadnja. Vi proti ostalim petim hišam! Razen če ste v vlogi Fremenov, saj se

domačini ne borijo proti prijateljem Artreidesom. Pa še to Starport - vsevesoljska trgovina - tokrat ne obratuje, vseeno pa jo bo treba postaviti, ker drugače ne morete graditi raziskovalnega centra IX. ☺

MEGAMETER



PC



strateška igra

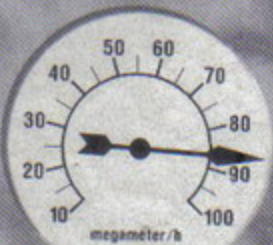


Virgin



Skupna ocena

87



88



84



90

Robert Hlep

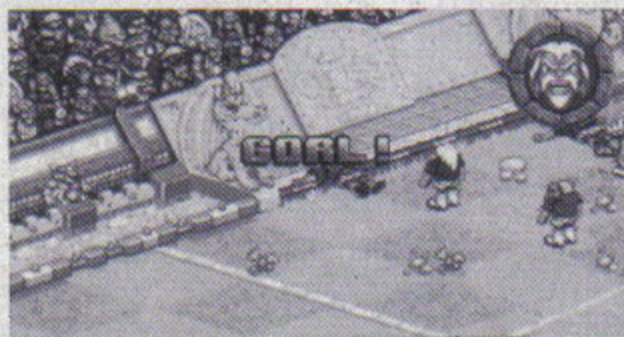
WILD CUP soccer

NOGOMETNA MORIJA

YES! bi zakričala B&B, naredila en "couch diving", nato pa bi se za vedno prikovala pred zaslon. In ko bi ju čez 40 let vprašali, kaj sta dosegla v življenju ne bi odgovorila: "We saw naked people", ampak bi rekla "we have been playing a cool game!"

Prav zares, ta igra je namenjena tistim, ki jim prelivanje krvi ne obrača želodca, ampak jih zabava do poznih nočnih ur. Gre namreč za nogometno simulacijo, v kateri je dovoljeno prav vse. Še preden pa si umažete roke in noge s krvjo, je potrebno postoriti še določene stvari. Prva, ki bo za nekaj dni (vsa ta čas bo vaša igralna palica ostala v enem kosu) odločilno vplivala na nadaljni potek vašega življenja, je izbira načina igranja. Če izberete pokal, ali pa neprijateljsko tekmo bo vsega hitro konec, če pa izberete ligaško tekmovanje, boste padli v začarani krog pretepanja in brcanja do onemoglosti.

Prvo tekmo (če ste izbrali ligaško tekmovanje ali pokal) lahko odigrate takoj, pred vsako naslednjo tekmo



Zadetek, ob katerem bi se David Laterman zatulil: "He Shoots-he scores!"

pa morate pokazati še malo menedžerske žilice: nakup in prodaja orožja ter igralcev, oživiljanje mrtvih (!) in razporejanje igralcev bodo vaša glavna opravila.

Oglejmo si sedaj sočnejši del igre. Med samo tekmo počenjate z nasprotnimi igralci marsikaj. Lahko jih s pestjo po goli faci, lahko jih zabodete ali pa jim s ščitom približate zvezde. Najbolj zagreti pa bodo takoj nabavili puško in očistili teren predvsem svojih igralcev. Krogle namreč ne izbirajo cilja, kri pa kar TEČE IN CURLJA! Če vam vsa ta oborožitev še ne zadostuje, nasprotnika na tleh še mimogrede obrcate. Čez nekaj časa vidite, kako po zraku odfrči glava, pa še ena, pa še ena... Ob vsem tem klanju skoraj pozabite da je potrebno zabiti še kakšen gol in gledate samo še na to, kolikom

nasprotnikom ste poslali glavo na sprehod.

Tekme je predčasno konec, če ubijete 7 nasprotnih igralcev ali pa samo vratarja. Nakup orožja vam priporočam čim prej! Sam najraje nakupim bodala in ščite, vendar se kasneje strelno orožje izkaže za neizbežno. Ne zapravite pa vsega denarja, saj se lahko zgodi, da tekme ne boste zmagali, imeli pa boste kup mrtvih. Kot najtežji nasprotnik se mnogokrat izkaže ekipa opičjakov, pa tudi z Death Inc. se ne kaže igrati v rokavicah.

Kako bi torej s tremi besedami opisal to igro? Krvavo,

sadistično in umazano! Prav zaradi tega boste pohiteli v štacuno in jo nemudoma kupili. ☹

MEGAMETER

Amiga

nešportna nogometna simulacija

© TM Millenium

Skupna ocena

86

85 85 88

WorldCupUSA94

Nič čudnega, da Američani ne marajo nogometa



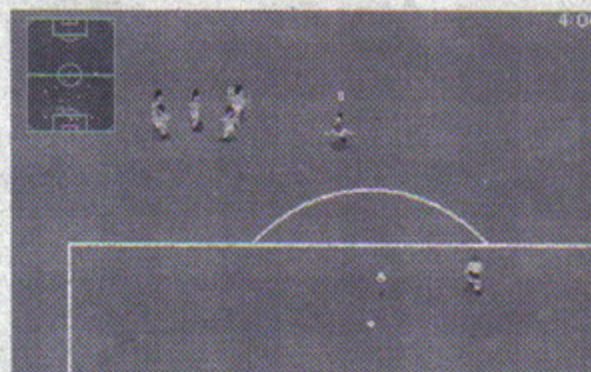
Rok Kočar

Svetovnega nogometnega prvenstva je končno konec. Škar se mene tiče, žal. Videli smo cel kup dobrih tekem, lepih golov, atraktivnih udarcev, grobih prekrškov in fantastičnih preigravanj. In vse to je sedaj na našem računalniku??? Ne, kje pa!

WC 94 je igra, ki si zasluži tako visoko oceno le zato, ker so se avtorji zares, prav zares, zelo potrudili pri izdelavi. Ampak uspelo jim ni pa skoraj nič. Menujev je tokrat vse polno, v njih lahko definirate tako sama nogometna pravila, kot tudi barve dresov, moči posameznih reprezentanc in zunanje vplive (vreme). Ne bo se napak posvetiti treningom, na katerih vadite strele na gol od blizu, od daleč, odigrate tekmo proti nasprotnem moštvu ali pa neumorno nabijate enajstmetrovke. Prave tekme so lahko prijateljske, lahko se udeležite tudi celotnega turnirja in na njem sodelujete z večjim številom moštev. Ostala bo seveda vodil računalnik, tekme nasprotnikov pa si lahko po želji ogledate ali pa tudi ne.

Igra se začne, ko sodnik v zrak vrže kovanec, s katerim določite kdo bo izvedel začetni udarec. Atmosfera je ugodna, iz zvočnikov se sliši tako gledalec, kot tudi sodnikove žvižge. In prvi strel...

Ko se po nešteti preigravanjih znajdete pred nasprotnim golom, seveda poskušate žogo zabiti v gol. Možnosti za različne strele je skoraj nešteto, a ne boste verjeli, najlaže gol dosežete s strelom iz 20-ih metrov po diagonali. Golmani so takrat kot po pravilu brez moči. In tako so programerji spravili po 10 Hagijev v vsako moštvo. Kakšna napaka! Pa še ena. Če poskušate streljati od daleč, pa je med vami in nasprotnim golom še en igralec, bo strel le-



Zvito izveden prosti strel in strel prek glave v stilu mehikanca Huga Sancheza.

tel nanj in ne na gol. Groza! Nočna mora se začne, ko igrate kako daljšo tekmo, npr. 2 X 20 minut, pa že na sredi prvega polčasa ostanete brez igralcev, saj sodnik rumene in rdeče kartone očitno drži kar v roki. Poglavje zase so enajstmetrovke. Tam so igralec, vratar in gol precej povečani, a je treba za streljanje in obrambe uporabljati tiste tipke, ki jih niste uporabljali v igri. Fora programerjev? Morda, ampak slaba. Če vam povem, da mi je bila od vsega še najbolj všeč možnost spremembe hitrosti igre med tekmo s tipkami F8, F9 in F10, boste tudi sami ugotovili kvaliteto recenziranega programa.

In tako bom očitno še štiri leta razočaran čakal na naslednji mundial. Šmrk... ☹

Igro nam je posodila Infobia d.o.o iz Ljubljane.

MEGAMETER

PC, CD-ROM, Amiga, CD32, ST, konzole

športna simulacija

© TM U.S. Gold

Skupna ocena

59

83 75 42

Zemljani letijo med zvezde

Veste življenje sploh ni tako črno kot se nekaterim zdi. Res je, da se bo vsak čas začela šola in izpiti na fakultetah, vendar to še vedno ni grozota, zaradi katere bi noji glavo v pesek vtikali. Mnogo hujše in usodnejše stvari se dogajajo (ali bolje: so se dogajale) v softverski hiši Sierra, kjer očitno narobe razumejo Nos-

tradamusa. Pred časom se jim je tako v glavah utrnila misel, da bi napisali igro, ki bi opisala trk matere Zemlje z gromozanskim meteorjem, ki bi jo popolnoma uničil. Ta dogodek bi seveda znanstveniki predvideli že v času, ki je do trka še preostal, do takrat pa bi lahko sestavili le vesoljsko ladjo za 200 oseb. Rečeno - storjeno: ladja vas čaka v krožnici, da vas ponese k zvezdam, kjer boste položili temelje novi človeški rasi.

Kot največjo zanimivost je treba še pred igro omeniti, da je vsa tehnologija Zemljanov osnovana na resničnih podatkih, ki jih je podal bivši šef NASA, Bruce Ballour. Nobena vesoljska ladja, pospeševalnik delcev ali celo fuzijski reaktor, ki nastopajo v igri, po Bruceovih besedah niso neuresničljivi v naslednjih 50 letih! Verjemite, v igri se vidi prav impresivne dosežke znanosti.

Outpost se začne tako, da ladjo otvorite po svoji izbiri s stvarmi, ki se vam zdijo potrebne za preživetje, če padete na kak Lunin podoben planet. Na srečo med temi ni krame v stilu jelenovega rogovja in Kardeljevih Zbranih del, ampak res le nujno potrebni sateliti, elektrarne in delavski roboti. Čaka vas polet k Jupitru, kjer se oskrbite z gorivom za polet do zvezde po vašo izbiri. Izbira vam je olajšana, saj lahko med dolivanjem goriva na štiri najzanimivejše sisteme izstrelite izvidniške sonde, ki vam povedo o prijaznosti planetov. Pri odločitvi vam pomaga ladijska umetna inteligenca (UI), ki vam je tudi pozneje v oporo; saj odlično igra tajnico, politika in druge obrobne vloge v življenju El Commandanta - vas. Ko tako bolj ali manj srečno najdete planet, primeren za naselitev, v njegovo orbito spustite vse potrebne in nepotrebne satelite, nato pa na površino spustite še pristajalno ladjo z nekaj roboti in zasilnimi delavnicami ter elektrarnami. Tu pa se zadeva šele začne - treba je preživeti! Pri življenju vam bo pomagal ostajati poseven prikaz, podoben tistemu pri Populousu ali Ultimu 8, obkrožen z vsemi mogočimi zemljevidi in ukaznimi okenci. Ah, še neka podrobnost se mi je do sedaj uspešno izmikala: igra teče samo pod Okni, ki upočasnijo že tako počasno mašino povprečnega mulca v naši ulici. Priporočena konfiguracija je tako vsaj 386/40 in 8 Mb RAMa, česa večjega pa se igra tudi ne bo otepa-

la. Način igranja še najbolj spominja na SimCity - po zemljevidu robotki ravnaajo teren, nakaterega potem postavljate različne objekte,



Zadnja bencinska postaja pred Alfa Centuri

ki Robinzonom pomagajo preživeti na samotnem otoku. Postavljajo se elektrarne, tovarne, naprave za proizvodnjo zraka in reciklažo odpadkov, rudniki in še kopica drugih. Bistveni so jaški, s katerimi zagotovimo prostor pod površino planeta. V podzemlju lahko potem postavljate tovarne, bivalne prostore, parke, univerze, bolnišnice ipd. Seveda ne smejo manjkati transportna sredstva, ki blago in potnike prevažajo med različnimi zaselki na planetu. V ta namen obstajajo tovornjaki in vlaki na eni tirnici. Za gradnjo vseh že omenjenih arhitekturnih podvigov in čudes napredka pa je seveda potrebna ruda - dobite jo v

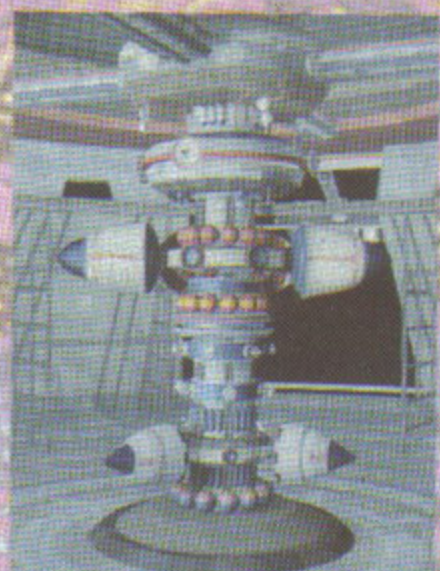
rudnikih, jo prečistite v jeklnah in predelate v tovarnah, ki izpljunejo nove robote, oblike, kamione ali pa čipkaste blazinice za na plažo. Znanstveniki razvijajo nove tehnologije, ki jih potem tovarne proizvajajo.

Lahko tudi trgujete s sosednjimi kolonijami. Seveda ne z denarjem, saj ga v igri ni, temveč z dobro, staro blagovno trgovino - jaz tebi nož, ti meni šotor. Ker pa bi taka igra postala dolgočasna v trenutku, ko bi jo plačali prodajalcu, so v Sierra poskrbeli za nekaj napetih zgod. Prva se začne ob prebiranju priročnika in se vleče do kolofona na koncu knjižice, ko le-to z gnusom zaženete v kot in se lotite eksperimentiranja na lastno pest. V priročniku je namreč vse kaj drugega, kot zatrjuje ime zveščiča. Iz njega ne izveste niti tega, kako upravljanje robotov, ki vam padajo z neba, tako da bi se lahko mirno preimenoval v otročnik. Druga cvetica so naravne nesreče. Le-te ne prizanašajo nikomur, prihajajo pa v obliki sončnih peg, vesoljskih virusov, potresov, vulkanov in podobne navlake. Seveda vas ljudje zelo cenijo, če ste jih sposobni obvarovati pred takšnimi darili - priljubljenost vam naenkrat naraste, kar pomeni priliv prebivalcev v naselje. Tretji zaplet pa se začne, ko nekateri kolonisti niso več zadovoljni z vašo vladavino in osnujejo svojo enklavo. Z njimi morate tekmovati v naklonjenosti do preostalih kolonistov, ki brezsilno tavajo od ene do druge naselbine. Nikjer ni pisalo, da je življenje poveljnika poslano z rožicami... In tako igrate, in igrate... In igrate... Ja, zlomka, kdaj pa se igra konča, se vprašate čez kak mesec dni. V tem grmu

pa tiči muha: igra se konča, ko se vam zdi, da bi se lahko počasi končala. To ni zafrkavanje bralcev, temveč čista resnica! Nekateri med vami bi radi ustanovili svojo vesoljsko floto - tem se igra konča ob vzletu prve vesoljske ladje; spet drugi bi radi zagotovili blagostanje svojim podanikom - tem se igra konča, ko se vsi uporniki vrnejo k njim. In tako naprej, saj igra nima pravega konca. Če pa bi jo kdo vseeno končal, bodo v nekaj mesečnih intervalih pri Sierra izdali še tri dodatke: oblikovalca zemljišča, medplanetarno trgovsko simulacijo in povečanje obsega možnih planetov, na katerih lahko začnete igro.

Outpost je sicer zanimiva igra, vendar nima ničesar, kar niso imele že njene prednice. Mogoče jo bodo dodatki naredili univerzalno, vendar se govori, da tisto, kar bi naj bilo dobro za vse, na koncu ni dobro za nikogar. Bomo videli, če je to res.

Igro nam je posodila Infobia d.o.o.



Ogrodje konzerve, ki bo kmalu dom 200 Robinzonom

MEGAMETER

	PC CD-ROM, PC		
	strateška igra		
	Sierra		
Skupna ocena			
73			
	83		70
			75

Razočaranje na tretjo potenco

Svetovno prvenstvo v ZDA je za nami. To je čas, ko so vsi nogometni zanesenjaki v fazi premlevanj minulih dogodkov. Medtem ko se tisti starega kova selijo v vaške gostilne, pa novokovaši grejejo hišne mlinčke in s prijatelji kujejo novega svetovnega prvaka. Kar nekaj tovrstnih simulacij se je pojavilo pred prvenstvom na trgu. Za lastnike močnejših prijateljic je



Če bi Maradona pil samo Solo Colo, bi Argentina izvedla še več takšnih akcij

med njim priromal v naše kraje tudi Kick Off 3. Kick Off, legenda simulacij nogometa. Se še spominjate enke in dvojke? Takrat so drli k meni vsi naduti PC-jaši iz bližnje in daljnje okolice in se naslajali na turnirjih. Časi so se spremenili. Multimedijski PC-ji pustošijo po mizah kranjcev. Ali bo Kick Off 3 svetla zvezda, ki bo prijateljico ponovno dvignila na pot stare slave? Takšne misli so se mi podile po glavi tisti dan, ko sem v roki vrtel dve disketi, na katerih je bilo z velikimi tiskanimi črkami pisalo Kick Off 3.

Velika večina lastnikov močnejših prijateljic ima serijsko vgrajene dve diskete. Torej je povsem normalno pričakovati, da se da igro ustaliti na tudi trdi disk. Na žalost je pri tem nogometu to nemogoče. Ne preostane vam drugega, kot da prično menjate diskete in pri tem čim manj kolnete. Končno, končno se pred vami pojavi osnovni menu. Tu imate možnost izbire prijateljskih tekem, svetovnega prvenstva, ANCO lige in pokala. Z opcijo challenge pa neposredno izzovete na boj avtorje te simulacije. Prijateljske tekme izbirate med udeleženkami svetovnega prvenstva in še osmimi ekipami (Anglija, Fran-



Bebeto, Romario in GOOOOOOOOOOOOL !!!!

cija, Danska, Wales, Škotska, Avstrija, Avstralija in Japonska). Zanimivejše od prijateljskih tekem je seveda svetovno prvenstvo. Tu lahko sestavite skupine po lastni izbiri ali pa jih pustite takšne kot so bile izžrebane za sve-

točno prvenstvo. Anco liga igra osem izbranih reprezentanc. Liga poteka po enokrožnem sistemu vsak z vsakim. Zmagovalec dobi dve točki in ne treh kot v angleški ligi in na letošnjem prvenstvu. Šestnajst reprezentanc igra na izpadanje v Anco pokalu. Za začetnike priporočam opcijo practice. Vadite lahko predložke, enajstmetrovke, preigravanja in proste strelje. Assessment pa pomeni, da bi se radi pomerili v prav vseh prej naštetih elementih, kjer vas računalnik na koncu še oceni. S tremi prijatelji in računalnikom se lahko zabavate in si krajšate čas ob prej naštetih možnih tekmovanjih. V vsakem meniju lahko nastavite sledeče opcije. Pri arkadni različici lahko za razliko od simulacije igrate brez prepovedanih položajev, izključite nadaljnje zaradi prekinitev in možnost poškodb. Nastavite lahko trajanje polčasa, vrsto kontrole nad žogo in hitrost igre. Ko ste izbrali moštva in nastavili

opcije, se začne zares. Na ekranu se pojavijo imena igralcev izbranega moštva. Imena so večinoma kar prava, razen nekaterih v oko vpijočih cvetlic z Ancovega vrta (za Italijo igrata Dino in Baggio, v obrambnih vrstah se pojavi novo sumljivo ime Porrini, Brazilski vratar Taffareil se je spletom okoliščin pojavil na sredini igrišča, moštva so vsa brez razlike prišla na turnir s po enim vratarjem...). Izbirate lahko med številnimi znanimi in neznanimi taktikami, igralce pa lahko po pričakovanju poljubno razvrščate po igrišču. Igrišče je kratkomašno porazno. Tekmo igrate iz najbolj nemogoče perspektive, kar si jo lahko zamisli sodni človek. Po 40 stopinjskim kotom od strani vodite za palec velike igralce. Na vidni del igrišča bi lahko z muko spravili polovico igralcev enega moštva, kar je absolutno premalo za celovit pregled nad igro. Za nameček se ekran sproti nalaga z diskete. Efekt je učinkovit. Zaradi stalnih zastojev vas začnejo boleti oči po prvih petih sekundah igranja, od jezice in nemoči srčni utrip naraste na kritično mejo po petnajstih sekundah, najkasneje v pol minute pa doživite popoln živčni kolaps zaradi nemogoče animacije objektov. Vsak, ki se prebije skozi prvi polčas, neglede na izid, zasluži "orden rada sa srebrnim vencem", če ste uspeli odigrati kar celo tekmo, pa nedvomno zahtevajte zlatega. Za vse perfekcioniste je morda modro opomniti, da igra dovoli dve tipki za strel. Ena je neposredno za strel proti vratom, druga pa za natančne podaje. Ker redkokateri joystick to premore, sem si pomagal kar z Megadrive joystickom. Med igro lahko menjate igralce, nadirate moštvo z nekaterimi zguljenimi frazami, zahtevate počasni posnetek, izključite publiko (kar vam bo prišlo še kako prav) in pogledate statistiko. Kdaj je možno tekmo prekiniti, mi žal ni uspelo ugotoviti. Vseeno pa se lahko poslužite preverjene kombinacije Ctrl+Alt+A.

Nbroj nogometnih simulacij je pogorelo prav zaradi pogleda na igrišče. Kar je dobro in pregledno na pravih tekmah, ni nujno, da se obnese tudi na računalniku. Najbolj igralne športne simulacije kolektivnih športov

KICK OFF 3

praviloma uporabljajo pomik zaslona gor-dol. Meni znana izjema je bila dosedaj le TV Sports Basketball, vendar je tu ekran zajemal celotno širino, pomik pa je bil levo-desno. Še vedno mi ni povsem jasno zakaj tak pompozni uvod. Zvok je fantastičen, tudi menu grafično učinkovito trodimenzionalen. Žal prevaga tehtnico v prid podpovprečja zvoka in grafike med igro. Igra pa je pravgotovo 99% vsake tovrstne simulacije. Malček kasneje mi je prijatelj videč moje klavrno počutje, vročil Sensible Soccer World Champions

(limited edition). Še ena simulacija te popularne igre. Poznavaletci vedo povedati, da so igralci sicer manjši kot pri Kick Off-u 1 in 2, pomik zaslona pa je identičen (gor-dol). Opcije so malodane enake kot pri Kick Off-u 3, igralnost pa za celih 120% boljše!

Aleš Novak

MEGAMETER

Amiga, PC, ST, CD32, konzole

nogometna simulacija

Anco

© 1994 EXTREME GAMES

Skupna ocena

41

62 56 05

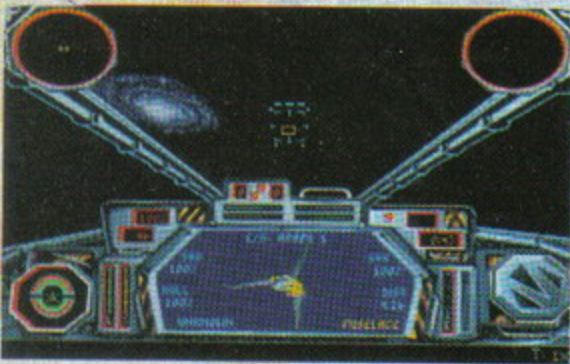
MISSING PAGE

MISSING PAGE

TIE FIGHTER WARS

Astmatik vrača udarec!

Se jih še spomnite? Vedno nasmejani Han Solo, še vedno pubertetni lucky Luke Skywalker, robotka R2D2 in rumeni poliglot (duo Tko to tamo pijeva?) ter nepogrešljiva (še vedno nedolžna...) princesa Leia. Na kratko: vesoljski cigani brez strehe nad glavo, ki venomer nekaj kvačkajo, v prostem času pa sanjajo o demokraciji in vesoljskem imperiju brez Imperatorja. Z eno besedo: uporniki. Potem ko so v filmu Return of the Jedi, nato pa še v X-Wingu izdatno prezračili Zvezdo Smrti, je ubogi Darth Vader pobesnel. A kdo bi mu zameril: človeku rodni sin dvakrat zapored razstrelil vikendico,



Ura je 6 zjutraj in tile uporniki so zopet potrebni lekcije.

nato pa poskuša spodkopati še Imperatorja.

Ko je armada imperijevih zvezdnih rušilcev obliterirala uporniški glavni štab v sistemu Hoth, so se male podgane razbežale na vse strani vesolja. Toda armada je pod vodstvom plemenitega Dartha Vaderja že začela poslednji pregon. Kot Rookie (mlečnozobec) v imperijevi bitki za mir sodelujete tudi vi.

LucasArts je v kratkem času odkar je izdal legendarni X-Wing dokončno odrasel. Spoznal je kdo so "good guys", predvsem pa je v nadaljevanje vstulil nekaj "malenkosti". Običajno vektorsko grafiko pokrivajo texture (Gouraud shading), glasba je prisotna skozi celotno igro, efektov in digitaliziranega govora pa se je nateplo kot Čehov. K estetiki pripomore tudi povečevanje števila poligonov ladij in objektov ter fineše kot so planeti in galaksije v ozadju. Če ste eden redkih revežev s 386/40 (kot naš urednik, he, he!), lahko detajle po želji zmanjšujete ali izklapljate. Na 486DX2/66 to ni potrebno, saj igra z maksimalnimi podrobnostmi potegne kot Modri dirkač!

Po uvodnih formalnostih ste spuščeni v glavni kompleks vesoljske postaje. V Tech sobi si temeljito oglejte konkurenco in si dobro zapomnite hitrosti in kapacitete ščitov posameznih plovil. Na simulator vožnje po kanalizaciji kar pozabite, zato pa vestno opravite pripravljalne misije v sobi Combat Chamber. Tu vas naučijo vse kar ste si vedno želeli vedeti o bojevanju v vesolju pa se nikoli niste upali vprašati. Čolničkov TIE, s katerimi boste delali red je tokrat pet: Fighter, Interceptor, Bomber, Advanced ter Assault Gunboat. Prva dva sta ščite pozabila doma, nju-

ni glavni orožji sta hitrost in okretnost, da laserskih topov niti ne omenjamo. Bombnik nosi torpeda, a je počasen in neokreten, ščit pa je - uganili ste - pozabil na WC-ju. Assault Gunboat na srečo ni pozabljiv, s seboj pa ima poleg vesoljske karte in Štoparskega vodnika tudi ionski top ter standardne Concussion rakete. TIE Advanced je novi žrebec v Imperialni kobilarni, združuje pa vse dobre lastnosti starih modelov: je strahobalno hiter in oborožen do ušes.

Okrepitve je dobila tudi konkurenca. Po vesolju se ne prevažala le v hitrih, a kartonskih lovcih Z-95 ter Y-krilcih z agilnostjo mrtvega 70-letnega paraplegika. Z vseh vetrov (beri mission diskov) so zbrali oborožitev, med katero je najnevarnejši sitni, toda dinamični A-Wing. Sodobnejši, močno oboroženi ter izdatno oklopljeni so tudi B(ust my ass)-Wingi, ki pa imajo tudi slabo lastnost, saj so počasni kot že omenjeni mrtvi paraplegik, a še priklenjen na tla in z zategnjeno ročno na invalidskem vozičku.

Igra za začetek ponuja štiri bitke (prvi mission disk je že izdan): obračun v sektorju Hoth, zadušitev Sepanske državljanske vojne, bitko za Frontier ter operacijo Mylok IV. Pred bojem podrobno preučite začrtano karto spopada ter povprašajte nadrejenega Oficirja o svoji nalogi, vozilu, ki ga boste pilotirali in nadlogah, ki vas bodo pestile. Večkrat se kot posebna opcija pojavi tudi maskirana figura, tajni agent imperialne vojaške službe. Bodite pozorni na direktive, ki vam jih zastavlja, saj boste z njihovo izpolnitvijo postali član Imperatorjevega skrivnega reda.

Pilotiranje se od prvega dela ni bistveno spremenilo, prav tako je mnogo tipk in funkcij ostalo enakih. Popolen seznam tipk (okoli 50) dobite s pritiskom na ESC ali K, s kurzorji pa priključite še več statusnih zaslonov.

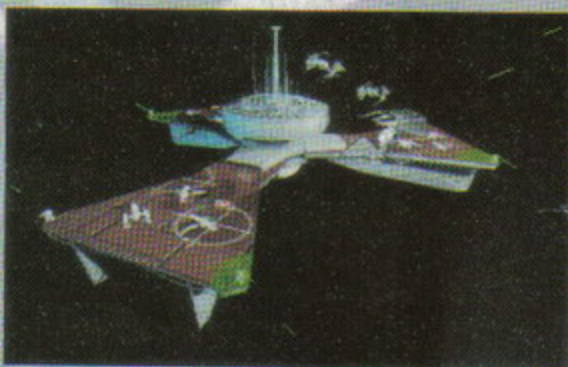


May the Schwarz be with you!

Najpomembnejši je zaslon s cilji misije, mnogokrat pa boste obupano škilili tudi na podatek, da bo vaš pogon "on-line" (zaslon poškodb in popravil). Do takrat ste žal ribja hrana za laserje, ki za razdaljo 1 km porabijo nekako eno do dve sekundi. Prebirajte tudi sporočila, v katerih so shranjeni natančni podatki o številu in tipu sovražnikov, podrobni napotki za izvedbo misije in "latest news" v slogu "Uporniške križarke padajo iz Hyperspacea! Fantje, crtai!" Če se želite s težjih misij vrniti vsaj v podobnem

agregatnem stanju, podrobno preučite zaslon z ukazi vašim soborcem. Ta je od X-Winga bistveno napredoval, saj lahko poleg napada ukažete tudi pokrivanje, umik, zaprosite za popravila, poročilo, vrnitev v bazo itd. Če si želite vojne slave, lahko tovarišem ukažete skupni napad na kakšno ladjo, ko pa je ta že čisto hin, napad prekličete. Sledi le še milostni strel in puf-trofeja bo pripisana vam. Seveda lahko v škipcih zaprosite tudi za okrepitve, ki sicer nekaj stanejo, a jih bodo vaši notranji organi izredno veseli. Napredovala je tudi karta, kateri s preslednico spreminjate zorni kot, nato pa jo z igralno palico rotirate in zoomirate do nezavesti. Skrajno koristne so tudi nekatere dodatne tipke, npr. RETURN, s katerim svojo hitrost izenačite s tarčo, F5-F7, s katerimi v spomin shranite do 3 plovila in pa (.), s katero na tarči izberete v kateri del boste ciljali in tako po želji določate posledice (upočasnitev, nenadna slabost, izguba krila).

Kako naj vas torej brez pretirane navijaške pristranskosti prepričam v spektakularnost TIE Fighterja? Letalska



Space station armed & ready to party.

simulacija s takšnim zapletom in razvijanjem zgodbe, da človek sredi histeričnega napadanja treh eskadrilj X-Wingov prekine boj in ganjen prebere zahvalo Zvezdnega rušilca, kateremu je priskočil na pomoč, je milo rečeno megablastična. ☺

MEGAMETER



PC, PC CD-ROM



arkadno borilna pustolovščina

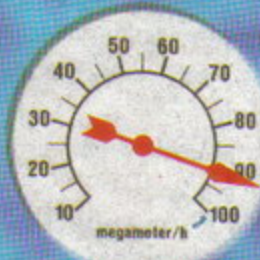


LucasArts



Skupna ocena

92



91



90



93

BANSHEE

Andrej Bohinc

Vprašanje "Zakaj delajo igre z vse bolj imbecilnimi scenariji?" se dan današnji pojavlja še bolj pogosto kot "Kam (bo)ste vložili svoj lastninski certifikat?" Za zaplet igre Banshee še avtorji sami priznavajo, da je "klasičen". Jaz pa pravim, da je neumen in bebav. Sicer pa presodite sami.



Veliki Boss na prvi stopnji je Žerjav, ki opleta z železno kroglo.

Leta 1999 vesoljcem spet zadiši po Zemlji. Na dan pridejo s podlo idejo, da bi invazijo izvedli kar v človeški obliki. Tako jih ne bi nihče prepoznal. Ljudje pa bi se pobili sami med seboj. Toda ker njihov zlobni vladar Maldeor Baldrax obožuje hitro pripravljeno hrano, na Zemlji pa niti ob koncu 20. stoletja ne poznajo mikrovalovnih pečic, kaj šele barvnih televizorjev, store ogromno napako, ko ubijejo znanstvenika, ki za njih ni hotel izumiti mikrovalovke. S tem si nakopljejo na vrat jezo in srd njegovega sinčka edinčka Svena Svardensvartsona. Fant na najbolj samotnem kraju na Zemlji (goli otok?) zgradi letečo škatlo z dvema kanonoma - Banshee ter z njo odfrči v neenakopravi boj proti zahojencem iz Styrx imperija.

Gonja za tiranom poteka preko petih nivojev. V prvih treh rešujete svet, zadnja dva pa odigrate v vesolju. Preleteti morate cel Atlantski ocean, razdejati zaspano pristaniško mesto Mova Scosha, uničiti dobro varovano Styrxovo oporišče, se podati na lov za raktenim oklepom po Antarktiki in puščavi smrti, očistiti mlečno cesto ter demolitirati Baldraxov vesoljski brlog. Če vam vsega tega ne uspe, si ne boste nakopali veliko slave in dobili bedno invalidsko pokojnino! Kdo pa danes še potrebuje mrtve heroje?

Naše letalce je sprva sila borno opremljeno. Iz dveh cevi mitraljeza mu bljuva majhen plamen, s katerim bi še cigaro težko prižgali. Na srečo si hitro opomorate s pobiranjem zavojev z razno raznimi dodatki, ki padajo po zaslonu kot najstnice na Jonasa. Z njimi se lahko dokopljete do številnih izboljšav: dvojne, trojne ali četverne strelske moči: strelav v tri smeri, bočnih in repnih mitraljezov, vodenih raket, atomskih bomb... Tako dobite "ass-

kicking power" in nato svojim nasprotnikom veselo zakličete: "Sayonara, motherfuckers!"

Seveda pridno pobirajte tudi energijo, lupinge, življenja, navadne bombe in bonus točke, ki vedno prav pridejo. V kritičnih situacijah, ko po zaslonu frči več metkov kot po Sarajevu na vrhuncu srbske ofenzive, se lahko rešite prav z lupingom, ki ga aktivirate s spodnjim delom tipkovnice. Kako pa odmetavati bombe, še vedno ostaja dobro varovana skrivnost.

Lepo od programerjev je tudi, da ne izgubite vseh krvavo priborjenih izboljšav naenkrat in hkrati, ampak le postopoma. Super je, da vam ni treba neprestano udrihati po joysticku, ampak samo ležerno položite prst na gumb za strel in uživajte. Sicer pa ste spet samo pometač. Nasprotniki se namreč gibljejo po ustaljenih in vedno istih tirnicah, tako da jih lahko sčasoma (in če se vam to ljubi) naštudirate do potankosti. Lastne inteligence nimajo niti za mišji kur, in to me najbolj moti. Zakaj ne morejo narediti dobre streljanke z "non-braindead" nasprotniki? Sicer pa je sovražnikov kot listja, trave in mravelj. Iz njihovega seznama bi lahko sestavili celo enciklopedijo: lovci, bombniki, leteče trdnjave, helikopterji, cepelini, desantni čolni, podmornice, oklepna vozila, tanki, vesoljske krovete, roboti in gansterske črne limuzine so le nekatere pijavke, ki vam puščajo kri in zbijajo oklep dvokrilca.

Zato je več kot dobra novica, da se lahko v boj podate tudi v dvoje. Vaš tovariš krmili svojo letečo ropotuljo bodisi z igralno palico z enim ali dvema gumboma, miško pa naj raje pusti pri miru, če noče, da ga ustavi zračna policija in mu izmeri 2,6 promila alkohola v krvi. Če niste osamljeni jezdec apokalipse, se postavlja tudi vprašanje ali si bosta s kompanjonom delila dodatke ali ne (split powerups on/off).



Pokopališče je kar primeren kraj za smrt pehote.

Vizuelni cukrčki Bansheeja so vremenski pogoji: dež, sneg in megla dodajo svoje pri izboljšanju atmosfere. Meglo so pričarali z uporabo dveh dodatnih bitnih ravnin, ki pa igre ne upočasnita niti za malenkost. Seveda niso pozabili tudi na bliske in grmenje. Glasbe med samo igro ni, poslušate pa brnenje letalskih motorjev, odmeve strelav

UBOGIM VESOLJCEM SPET TRDA PREDE

in detonacije številnih eksplozij. Vrhunec zvočne podobe dosežete z razstrelitvijo vlakovne kompozicije s cisterno polno goriva.

Za črni humor je poskrbljeno s strani pehote, ki umira na veliko zanimivih načinov. Vojaki končajo kot zmazki krvi, kupčki kosti, žive baklje... in se nikoli ne naučijo, da se za visoke čine ne splača nastavljeni svojih riti. Nobena spodobna streljanka pa ne more miniti brez big bossov in Banshee tu ni nobena izjema. Na vsaki stopnji naletite vsaj na dva: bodisi v obliki velikih bombnikov ali pa grozanskih jeklenih stvorov.

Če bi hoteli Pop, pardon, Core Designovci (vsaj nekaterim) ljudem dati vedeti, o čem se igra gre, bi lahko rekli: 1941. Ja, to Konamijevo vertikalno streljanko smo na mavricah in komodorjih pred dobrimi desetimi leti (matr, kako hitro čas teče!) še kako veselo poganjali. Res je, dolgo časa ni noben naredil kaj podobnega. Banshee je torej klasičen shoot'em-up in to eden izmed (naj)boljših, daleč pred PC-jevskim Raptorjem, a še vedno kilometre za legendarnim SWIV-om. Poganjate ga lahko tudi s trdega diska, kjer se razkomoti na 3,5 megabajtih, toda zato potrebujete več kot 2Mb, ali pa izključene vse driverje. ☺

MEGAMETER



Amiga 1200, CD32



vertikalna streljanka

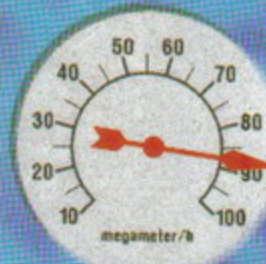


Core Design



Skupna ocena

85



86



80



83

D-DAY

Robert Hlep

The Beginning of the End

Letošnje leto mineva v znaku Normandije. Priče smo bili proslavi ob 50. obletnici invazije, ki pa je bolj kot ob blišču in sijaju vojaške železnine in ropotije, minila v znaku protéstov že škrbastih veteranov, jeznih Rusov (nepovabljeni) in užaljenih Nemcev (nezaželeni). Protesti zaradi nepovabljenosti so prihajali tudi iz zvrst predstavnikov slovenske NOB. Počasi se bo oglasil še kakšen Zulu-jec, ker je pač v tistem odločilnem trenutku klatil kokose s palm. Kakorkoli že, proslava je bolj ali manj uspela (seveda tudi tokrat ni šlo brez dolgočasnih Clintonovih govorov, ob katerih se še trebljenje solate zdi zabaven posel), invazija pa tudi.

V tej igri ste postavljeni v vlogo enega od takratnih s čin in medaljami naličenih oficirjev. Vodite lahko tudi nemške vojake, kar je seveda presenečenje, saj je v igri kar čutiti poveljevanje zaveznikov. Igralni vmesnik je precej tog in ne preveč lično izdelan, zavedati pa se je treba, da je to stoodstotna, totalna, do fula našopana, tipična in še petnajstkrat klasična STRATEGIJA.

Strateški genij v vas bo sedaj res dobil zalet, saj je ukazovanja, regrupiranja in podobnega žongliranja z enotami v tej igri več kot preveč. Vsaka enota ima določeno števi-



Boj, brigade...

Dim nad Rokavskim prelivom

lo premičnih točk, zato je potrebna preudarna uporaba le teh. D-Day ima namreč to (odlično) lastnost, da se mobilnost in borbena moč vojakov spreminja v odvisnosti od terena, na katerem se nahajajo, oziroma od terena, na katerem bodo pristali potem ko jih boste podili sem ter tja po Normandiji. Če se nahajajo npr. na ravnem travnatem predelu in jim nad glavo žvižgajo bolj ptiči kakor pa krogle, se prejšnji lastnosti ne bosta spremenili, če pa na-

makajo škornje v rečni brozgi, so v bistveno slabšem položaju. Vremenske razmere vplivajo tudi na vidljivost, oziroma na razdaljo, s katere se lahko vidite sovražnika. Daleč najslabša vidljivost je v megli. Če pa niste rojen strateg, vam bo tako ali drugače vse megleno. Seve-

da pa ni vse odvisno od terena. Pomembno je tudi, kakšno orožje premore vaša vojska in kakšna je njena morala. Če boste kot vodja vojakom pokazali, da za več kot topovsko hrano tako niso, bodo kmalu imeli morale manj kot umazanije med nohti. Enote lahko tudi sami gradite in jih oborožite tako kot ustreza vam (in državni blagajni).

Še par besedi o bojevanju: locirajte vojaka tu in vojaka tam, določite kako bo celotna enota delovala (na ukaz, na svojo voljo), predstavite še kakšen parameter, nato pa opazujte boj, ki ga spremljajo zelo dobri zvočni učinki.

D-Day ne prinaša nič revolucionarno novega, lahko pa za presenečenje poskrbite vi, s tem da invazijo na Nor-

mandijo končate drugače, kot jo je zapisala zgodovina. ☺

MEGAMETER

Amiga, PC

strateška igra

Impressions

Skupna ocena

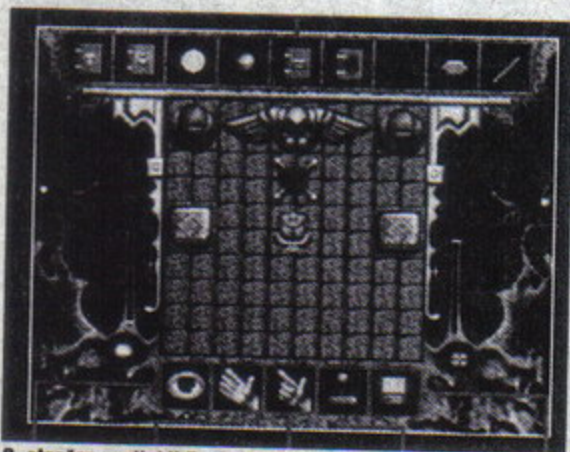
75

75 80 70

Ko spregovorijo legende

Govoreče igre na PC-jih danes, še posebej v času CD medijev, niso prav nič posebnega. Obratno pa so na Amigi še vedno prava redkost. Ne pomnim namreč igre za prijateljico, v kateri bi glavni junak govoril kot strgan dohtar.

Vulcan Software, novinec v svetu založnikov, je hotel s svojo prvo igro očitno zakrpati prav to luknjo v softverski ponudbi za prijateljico. Valhallo sta napisala zakonca Paul in Lisa Carrington v rekordnih devetih in stestirala v pičlih treh tednih. Kot rezultat njunega dela je nastala grafična pustolovščina, ki nas nehote popelje nazaj v čase osembitnikov, ko so programerji najprej poskrbeli za idejo in igralnost ter šele nato dodali igri njeno grafično in zvočno podobo.



O, stražar preljubi! Razkrij mi pot naprej...

Valhalla and the Lord of Infinity

Andrej Bohinc

Valhalla je zgodba o princu, ki se je vrnil v svoje kraljestvo maščevat smrt poštenega očeta kralja. Morilec je bil njegov zlobni mlajši brat, torej je vmes krvno maščevanje. Da bi prišli hudobnežu do živega, boste morali najprej razvozlati skrivnosti grobnic Valhalle, v katere je vaš oče med drugim zakopal tudi na kupe z morskega dna pobranih lobanj bojevnikov, ki govorijo če jim namenite pogled. Igro lahko končate v 12 urah, če natanko veste kaj morate narediti. Ker pa tega seveda ne veste, boste za rešitev potrebovali mnogooo več časa ali pa je morda sploh ne boste končali. Najbrž boste obtičali že kar na prvem nivoju, ko po nekaj pobranih predmetih in odklenjenih vratih ne boste imeli pojma več kaj početi. Pri sebi imate štiri knjige, ki jih lahko polagate na oltarje v 24 kombinacijah. Če vam uspe priti mimo stražarja (guardian), ste na dobri poti.

Igri močno zamerim, da lahko v njej vse prevečkrat povsem naivno umrete (try and die error) ter da poleg šušmarskega blebetanja mladega princa, ki se iz ptičje perspektive premika kot kak polžek, nima kaj prida drugega ponuditi. Ima pa Valhalla nekaj čisto tehničnih dobrot (npr. organizacija podatkov na disketah; čeprav jih je 6, vam jih ni treba nič menjavati), od katerih bi se še večje softverske hiše lahko kaj naučile. Če k temu dodam še dejstvo, da je bila igra narejena v AMOS-u, pa hušjih kritik nanjo sploh ne smem trositi. ☺

MEGAMETER

Amiga

pustolovščina

Vulcan Software

Skupna ocena

64

56 75 60

Mali Debil

Liti Divil

Podzemiše. Bivališče Divilov. bitij ki vse življenje ne počno drugega kot spijo, jedo, se praskajo in igrajo bedne igre. Dolgčas

torej, ki ga enkrat na leto prekine sestanek velikega sveta.

In to ne kakršnegakoli velikega sveta, temveč velikega sveta, na katerem bo izbran junak. In to ne kakršenkoli junak, temveč junak, ki bo odšel v Gornji svet skozi Labirint Kasosa, da bo prinesel nazaj mistično pice izobilja.

Česa tako bedastega že lep čas nisem slisal. Očitno so pri Gremlinu organizirali tekmovanje za najbolj neumen scenarij, saj niso želeli zaostajati za Mr. Nutzom in njegovimi interplanetarno posesivnimi kurami, zavojevalkami svetov. Le kako drugače naj si razlagamo iskanje mistične pice izobilja, ki namiguje že na snifanje lepila. Jasno je, da v nadaljevanju tega kot steklo prozornega scenarija, prav vi torej Mutt potegnute kratko! Do pice se boste dokopali z neskončnim pohajanjem preko petih stopenj, ki jih sestavlja 150 kilometrov smrtno dolgočasnih tunelov ter 40 sob. Na poti do pice boste morali osvoboditi tudi nesrečne duše padlih Divilov, da bi tako lahko nadaljevali na višje stopnje. Bistvo igre sestavlja že omenjenih 40 sob, katere morate bodisi varno prečkati ali pa v njih pokončati kakšnega nagravnega sovraga. Mnoge sobe so brez pravega orožja ali predmeta neprehodne, če pa ga imate, ga bo Mutt avtomatično izbral in uporabil. Tako lahko v sobi s pajkom počnete kar vam pade na pamet, a pomagal vam bo le sprej Biokill. Takšne in podobne predmete kupujete v trgovinah na začetku vsake stopnje (Goodies room) ali pa si jih priborite z reševanjem ugank v drugih sobah. Za nakupovanje boste potrebovali denar (še hudiči ga imajo!), ki pa je na srečo raztresen kar po tleh tunelov. Tod boste našli še kup hrane, ki vam obnavlja energijo, srčece ter zlate ključce, s katerimi lahko odklepete drugače neprehodna vrata. Poleg naštetih redkih dobrot pa so tuneli polni pasti, ki so začuda celo ena redkih pozitivnih strani igre. Resda vam zmanjšujejo energijo, a animacije Muttovih muk in zvočni efekti njegovega jamranja so gotovo vredni oglada.

Posebna zanimivost je tudi shranjevalna soba, ki se vedno nahaja nekje v bližini konca stopnje. Ko jo najdete in se z Muttom uležete na posteljo, lahko shranite pozicijo. Zadeva postane hudo nadležna, ko ugotovite, da je to en in edini način za shranjevanje, pozicijo sobe pa kaj kmalu pozabite. Kljub hvalisanju avtorjev o avtomatskem risanju karte, je igri dodanih tudi reci in piši 20 (!) strani z mrežami y izredno malem karu, katerih namen je več kot očiten. Vsaka stran nosi hrabrilen naslov "Labyrinth of Chaos", sličico Muttu (v slogu pobarvaj me!) ter mesto za stopnjo, datum ter vaše ime. To zadnje je potrebno, zato da bo vsakdo vedel kateri tepec se je ubadal za auto-do-it-yourself mapingom igre Liti Divil. Poleg dokazano povsem nekoristne mape krasi

Aleš Petrič

sredino zaslona še število preostalih cekinov, ter pod kotlom prikazano število ključkov. Dim, ki se vali iz kotla in spreminja barvo, opozarja na bližino stvora po imenu Entity, oz. laično prevedeno vaše bližnje smrti. Čisto na dnu zaslona valovi stolpec z zdravjem, ki z vsakim padcem v luknjo, udarcem po gobcu ali osmojeno glavo, neustavljivo hira. Stolpec začuda pada tudi kadar ste povsem na varnem, kar je zares nesramna poteza programerjev. Le-ti so se malce odkupili z animacijo, ki sledi če Muttu nekaj časa pustite čisto pri miru. Hudič pade na tla in začne sanjariti o zali, žal oblečeni mladenki.

Kadar naenkrat pritisnete oba strela, se prikaže Muttova malha z nabranimi predmeti, s katerimi pa žal ne morete početi nič pametnega. Vsi le čakajo, da boste z Muttom zašli v njim namenjeno sobo, kjer bodo nato smotno uporabljene. Na kakšne namige v stilu "kateri predmet ustreza kateri sobi" lahko torej kar pozabite. Ključ uspeha ostaja v eksperimentiranju ali z drugimi besedami: neskončnemu predrkavanju. Edina sreča je, da sobe, ko jih pravilno rešite, izginejo, kar pa (spet na srečo) ne velja za "Save in Goodies" sobe.

V škatli poleg sumljivega plastičnega olupka s CD ploščo, najdete že opisanih dvajset strani listov z ekstremno malim karom, koristen priručnik v petih jezikih ter gotovo najbolj zabavno stvar cele igre: časnik The News of the Underworld. Resda ima le štiri strani in resda so vsi članki povezani s peklom; torej bivališčem Divilov, a vendarle. Besedila so polna tipično angleškega humorja, s temami o domačem nogometnem moštvo SCT Pekel, vremenskemuro poročilu ter reklamo za novo pro-čne kremo. Osebno najljubši mi je intervju s Peklovim ministrom za turizem Asterothom, ki energično zavrača žaljivo knjigo Božanska komedija, italijanskega pisatelja Danteja. Po Asterothovih besedah gre za 600 let stare predsodke brez realne podlage, saj je Pekel v tem času zavrgel stari "ogelj in žveplo" imidž, sploh pa že davno ne kurijo več na drva, temveč na plin. ☹

VERS-
PC CD
ROM

MEGAMETER

PC CD-ROM, PC

arkadna pustolovščina

Gremlin

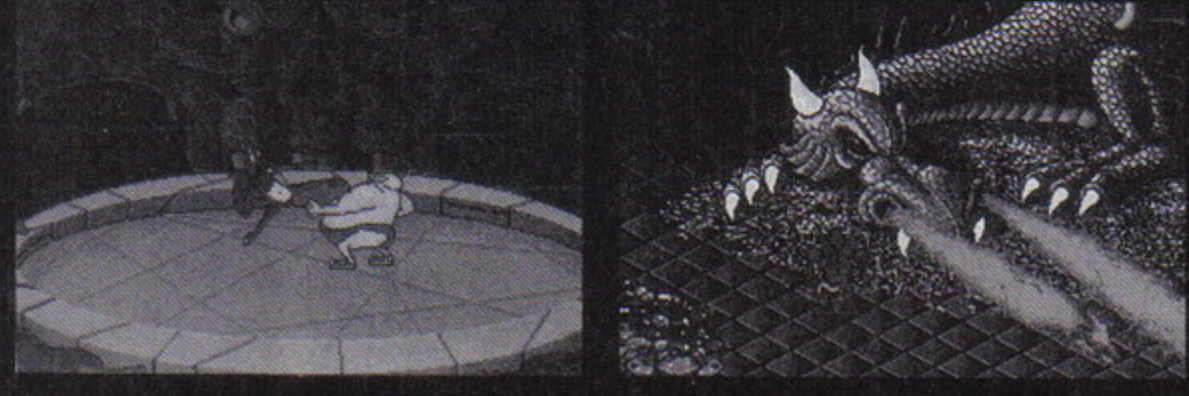
Skupna ocena

68

70 67 66

Borilne veščine po vražje.

Na zdravje! Drugič pa ne poskušaj ruskih cigaret...



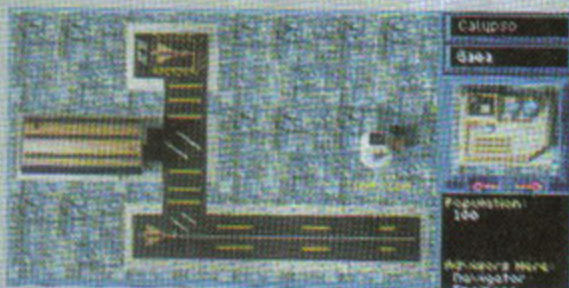
ALIEN Legacy

SP E K T A K U L A R N O !

Aleš Petrič

F antje, punce in hišna ljubljena želva Azra ter hrček Metod pri softverski hiši Sierra so končno spoznali, da bednih iger ni vredno proizvajati. Premalo zaslužka in piče za Metoda in Azro. Podobno so razmišljali tudi pri Sierrini podružnici Dynamix, le da njim ni primanjkovalo denarja za domače živali, temveč za čisto življenske stvari: v prostem času so gradili nuklearno-pozitronski pospeševalnik, s katerim so želeli dokazati obstoj antimaterije. Kaj hočemo, vsak ima pač svoj hobi.

Tako so po Metodovi predlogi začeli snovati interplanetarno strategijo, ki naj bi se odvijala v zvezdnem sistemu Beta Caeli, od Zemlje oddaljenem za 17 parsekund, sicer pa v Metodovem rojstnem kraju. Ste v vlogi kapitana kol-



Pristajalna steza na planetu v sistemu Beta Caeli.

onizacijske ladje U.N.S (United Nations Ship) Calypso, poslana z Zemlje, da bi osnovala novo človeško kolonijo. Ker pa 17 let po vašem odhodu odkrijejo nov galaktični pogon, za vami pošljejo U.N.S Tantalus, ki bo do cilja prispel 21 let pred vami. Tako naj bi vaša ladja prispela v že cvetočo naselbino, vsaj teoretično. Toda ko vas ladijski računalnik po prihodu odmrzne iz dolgoletne hibernacije, na planetu ne najdete ničesar. Tantalus je šel očitno po gobe, vam pa preostane le besno raziskovanje desetih planetov in njihovih satelitov ter neumorna kolonizacija. K vaši domači nalogi pa spada še postavljanje instalacij v kolonijah (Sim City style), razpošiljanje vesoljskih ladij na vse vetrove, tuhtanje novih tehnologij, peklenški boj s pobesnelo domačo floro in fauno, kopanje rude za vsakim vogalom, oskrbovanje imperija z energijo in še bi lahko našteval.



Video igralnica na poveljniškem mostu.

Kljub navadi, da hvalo vedno stresam na koncu, tokrat ne gre drugače: igra je z eno besedo ugodna. Trenutno je

ura 6 zjutraj, igrati sem začel nekako pred 20 urami, še tole spišem potem pa spat, pardon igrati. Toda nadaljujmo z domačo zadačo. Alien Legacy je igra, v kateri že naslov pove vse: neprestano imate opravka s smrdljivimi vesoljčki in njihovo zupuščino, saj je sistem Beta Caeli dobesedno nastlan z njihovimi ostanki, davno izgubljenimi predmeti in marmeladnimi kolački. Kot da navlake ne bi bilo dovolj, lahko s površja vsake skale pobirate tudi pritkline, ki so jih izgubili raziskovalci z nesrečnega Tantalusa. Če k temu prišete še naravne najdbe kot so rude, viri energije in živa bitja, kmalu vidite zakaj je igra treba igrati 20 ur na dan.

V pomoč pri odkrivanju cilja vam je pet svetovalcev, katerih nasvete vedno preberite. Z ladijskega mostu aktivirate tudi zvezdno karto in pregled nad zalogo surovin. Gmota menujev, ikon, opcij in sporočil je neobvladljiva le na prvi pogled. Po uri ali dveh igranja vam bo jasna večina ikon, ki jih je za sistematično opisovanje preprosto preveč. Ko postavite nekaj kolonij in zgradili prve ladje, nastopijo prve težave. Vsaka zgradba zahteva za vzdrževanje določene količine rude, energije, življenskih sredstev, ljudi in robotov. Enako velja za nadgrajevanje, ki pripelje do ene same posledice: rdeče kontrolne lučke na stavbah, ki opozarjajo na pomanjkanje, kaj kmalu uprizorijo light show. Ker ste potek igre navili na maksimum (10



Mala kitajska podgana, Inženir Lee, je le eden od vaših svetovalcev, ali za laike prehitro), invazijo dreves, ki bljuvajo kislino, doživite nepripravljeni. Z letali opremljenimi z laserji in nevtronskimi bombami skušate odvrniti napad, a zaman. Znanstveniki najavijo skorajšen izum generatorja ščita ter biološke bombe in mislite, da ste rešeni. Toda po 75 potezah ugotovite, da ščit nenasitno žre energijo, bomba pa dela smrtno resne težave tudi vašim kolonistom. Še nekaj potez in zmanjka vam ljudi za nemoteno delo tovarn in elektrarn, kar pripelje do konca oskrbe s surovinami, širjenja baz in ustavitve medplanetarnih poletov. Skratka, izviseli ste.

Kako obiti tako klavrno usodo? Vedno preberite vaš ročni notes (PDA), ki poleg knjižnice in statističnih podatkov vedno izpiše tudi trenutno aktualne naloge. Koristni podatki, ki jih najdete na površjih planetov (številke sektorjev vrednih ogleda) se samodejno vpišejo v PDA, vedno na tekočem pa ste tudi z letno proizvodnjo in pomanjkanjem surovin, številom zgradb, vozil in ljudi.

Potrebno je tudi nenehno oskrbovanje ogroženih kolonij, kar najlažje dosežete z vzpostavitev stalne relacije (pipeline) med dvema kolonijama. Sčasoma razvijete boljše ladijske motorje in tako povečate doseg in prostornino flote, zgradite laserska in raketna orožja ter tu in tam odpihnete kakega aliena. Igra je narejena zelo realistično, saj se planeti, ki jih opazujete na zvezdni karti, venomer gibljejo po svoji krožnici, zato lahko na začetku tudi z bolj primitivnim pogonom prispete do oddaljenih plinskih gigantov. Seveda le v tistem delu leta, ko so ti vašim kolonijam najbližje. Na slednjih je modro postaviti orbitalne postaje (Space station), ki bodo črpale ogromne količine energetske bogatega plina iz planetove atmosfere. Enak postopek je uporaben tudi za pasova asteroidov, le da so ti bogati z rudninami. Kolonije naj težijo k samozadostnosti, kar pomeni, da na vsaki zgradite vse tipe instalacij, vendar na matični ladji npr. ne morete kopati rud. Za povečanje proizvodnje tovarn in elektrarn ter izkoristka človeških naselbin razvijajte nove tehnologije, predmete za njihovo realizacijo pa najdete bodisi na površjih planetov ali

MEGAMETER

PC

strateška igra

Dynamix/Sierra

Skupna ocena

86

74 71 87

pa jih načrtno razvijajte v laboratorijih. Le-te vestno postavljajte le kjer natanko želijo vaši svetovalci. Ne pretirgoma gradite nove vesoljske ladje in robote, ki so bistveni za nadaljno gradnjo in izboljšavo stavb. S klikom desnega gumba nad določenimi stavbami (elektrarna, tovarna, laboratorij) dobite opcije, s katerimi lahko stavbo razmontirate, začasno izklopite, izboljšate ali zgolj preusmerite proizvodnjo.

Alien Legacy nikakor ne odlikujeta povprečna grafika ali zvok. Ločljivost 320x200 ter nekaj bolj ali manj posrečenih barvnih kombinacij že dolgo niso nič spektakularnega. Občasno se sicer pojavljajo dokaj spodobne animacije, ki naj bi igro popestrile, a jim tega ne uspe; igra je tudi brez njih dovolj pestra. Zvok se omejuje na neskončno zakulisno melodijo in redke efekte, ko npr. skenirate površje planeta. Igra daje bistveno kvaliteto in šarm njena igralskost.

Rok Kočar

OVERLORD

Pohod na Indijo-koro-Normandijo

Ne bom izgubljal besed o tem, kako se je pred petdesetimi leti zavezniška vojska izkrcala v Norman... no, sem že začel. Bilo je pač kar je bilo, lahko bi bilo tudi drugače, prepričan pa sem, da igre v nobenem primeru ne bi izostale, ker je najpomembnejše in edino pravilno.



Kratek odmor se vedno prileže.

Overlord je bil še kako pomemben del (piloti veterani pravijo, da celo najpomembnejši) velike operacije D Day, ki se je po zavezniških bombardiranjih obale nadaljevala z izkrcanjem pešadije naravnost v Francijo, kar je bil drugi del operacije (pešaki pravijo, da je bil zagotovo ravno ta najpomembnejši). Brez Overlorda pač ne bi šlo in tako so čez petdeset let Virginovci obudili spomin na stare čase.

Vsi, ki ste se prostovoljno prijaviли za pilotiranje letal, se se znajdete v bazi Tangmere, sicer domovanju tretjega squadrona zavezniških ekspedicijskih zračnih sil. Izviren menu v obliki celotne baze vas usmeri na prvo urjenje oz. učenje. V učilnicah vam bodo glavo napolnili z vsakršnimi teorijami o tem, kam je najbolje pociljati sovraga, da bo pravici zadoščeno. Zanimivo je, da se "briefing" med vojskovanjem dopolnjuje. Seveda, če preživite. Če vam to ne uspe, si komandirji hitro priskrbijo nadomestek, tako da si med strmoglavljanjem v gorečem letalu ne delajte dodatnih skrbi.

Sicer pa bo treba do gorečega letala še priti. Poleg neobveznega učenja vas čaka še obvezno študiranje posamičnih misij, ki so odvisne tako od datuma, kot od vremena. Pripravljeni na vzlet se napotite v kontrolni stolp in poletite. Od kje in kako, si lahko izmislite tudi sami.

V menuju si lahko privoščite kar precej nastavitve. Poleg klasične definicije težavnostne stopnje, ki jo tokrat določate z višino čina, se lahko pozabavate še z neuničljivostjo letala, neomejeno količino orožja in goriva ter sovražnikovo stopnjo pripravljenosti. Misije začnete v zraku ali na tleh in mimogrede sovražnikom tanjšate ali debelitate oklepe. Seveda obstaja tudi količina detajlov, kjer pa vam ne priporočam, da pretiravate, saj bodo bitke obupno dolge in neznosne za igranje, če boste na šibki 386-ki poskušali voziti misije v visoki grafični ločljivosti,

ki jo bo lepo prenesla le 486/66. Sicer pa se na grafični skrajda ne pozna, morda boste morali le tisti, ki imate že tradicionalne težave s spominom, izpustiti kakšen zvok iz SoundBlasterja. Priporočam vam, da si raje izklopite glasbo (ki je sicer v redu) in ponudite prednost efektom, ki so odlični.

Prevažate se v treh vrstah letal, ki so zelo različni tako po namenu, kot po kvaliteti in samem izgledu. Pa si ogledimo, kaj je na razpolago.

Kvalitete legendarnega lovca Spitfireja so nesporne. Njegovi motorji so zelo močni, opremljeni so celo z dodatnimi raketami za povečanje potisne moči pri morebitnih hitrih pobegih. Uporabljajte jih le kratek čas, ker bo drugače motor "hudič vzel". Še največja pomanjkljivost Spitfireja je majhen tank za gorivo, tako da Nemčijo z njim ravno ne boste preletavali. Do Francije pa zlahka prifrčijo. Ker so zavezniki zgradili enormne količine Spitov, so le-ti postali večnamenska letala, včasih tudi za naloge, ki jim niso kos. Če vam Spit uide iz nadzora, ko imate nanj navešenih nekaj bomb, jih nemudoma spustite. Če vam je življenje drago, pa se tudi ne spuščajte



Fantastični ameriški Mustang. Hitro, okreten, majhen. Kaj sploh se ostane velikim?

preziko, kajti tanek oklep tega letala ne prenese prav veliko strelcev.

Drugo letalo, Typhoon, je namenjeno izključno dobri pilotom. Nočne more povzročajo že vzletanje, da o pristanku sploh ne govorimo. Sicer pa to letalo v lovcih prestreznikov na nizkih višinah nima prave konkurence. Njegova konstrukcija zdrži prav neverjetne obremenitve in na letališče se lahko pripeljete celo samo z motorjem in sedežem.

Mustangi so Ameriška letala in so v boju sposobna narediti vse tisto, kar je sposoben Spitfire, le da lahko to počno še dlje. Ker jih američani dostavljajo v majhnih obrokih, so zaupana le izkušenim pilotom. Primerna so za spremstvo bombnikov, največji problem pa dela pilotom njihova podobnost z nemškimi ME-109. Torej pazite, da ne sklatite svojih spremljevalcev!

Mitchell je lahki bombnik, sicer zelo učinkovit, a obvezno potrebuje spremstvo lovcev, ker je drugače hitrim

nemškutarjem lahek plen. Vozili jih ne bomo ravno veliko, spremljali pa.

Tudi Nemci so dobro opremljeni. Pri Luftwaffe so še najbolj ponosni na svojega hitrega lovca prestreznika FW190. Okreten in zanesljiv pri nizkih višinah, se lahko kaj hitro prelevi tudi v nevarnega bombnika. Samo Typhooni kolikor toliko pridejo do živga tej letalski mrcini, ki razvije hitrost preko 250 milj na uro.

Junkers 88 je strah in trepet vsega živga. Zares pravi nebesni vsiljivec se obnese izredno dobro v zračnih

MEGAMETER

	PC
	letalska simulacija
	Virgin
Skupna ocena	
	81
	77
	82

dvobojih, še bolje pa odigra vlogo bombnika in je pravi uničevalec zavezniških tankov.

Opremljenega s tremi topovi in dvema mitraljezi uporablja Luftwaffe model ME-109 le za obrambo zračnega prostora nad svojim ozemljem. Še najslabše letalo iz nemške zrakoplovne zakladnice.



Spitfire takoj za petami dvema JU88.

Moram priznati, da so se pri Virginu zares potrudili. Naredili so simulator "kot se šika" in se spustili tudi v podrobnosti. Užitek v igranju povečujejo še prijazni menuji, velike količine raznih nastavitvev in kar nekaj prekrasnih slik, ki so sicer zgolj dekoracija, a nič zato. Tako boste z nešteti misijami postavili Nemce na realna tla in jim pokazali, kdo je gospodar višin v letu 1944! ☺

Ultima VIII

Dnevnik nekega Avatarja (2.del)

Aleš Petrič

Najprej nekaj odgovorov na pisma bralcev. Slavko Dohar iz Kranja, ne ve kako čarati z Lithosovimi uroki, muči pa ga tudi Executioner's hood: Za izpolnitev prve Vividosove naloge mu moraš prinesiti dve sestavini in sicer poleg Executioner's hooda še wooden stick. Rastlina, ki leži južno preko zida (črna) je že prava, manjka pa ti wooden stick, ki se nahaja v severnozahodnem delu Tenebrae, v podrti leseni hiši, kjer te bodo napadli duhovi (kot praviš: west Tenebrae where the souls fly). Pojdi torej tja in pod drevesom pod hišo poberi samo eno leseno palčko (wooden stick), saj jih ne boš nikoli več potreboval. Na tvoje drugo vprašanje pa je odgovor bolj preprost. Sestavine, ki so potrebne za urok, položi v prazno vrečo (npr. blood in blackmoor), nato dvakrat klikni na key (v resnici palica) of the caretaker (izročil ti ga je Vividos) in s križcem nato še enkrat na vrečo (lahko je v inventarju ali na tleh). Izgovorjava čarobnih besed je nepomembna, saj jih bo Avatar vedno izgovoril avtomatično. Miha Puklavac iz Idrije pa sprašuje, kako bi opravil poslednjo Vividosovo misijo t.i. romanje (pilgrimage) na rojstni kraj Moriensov. Naj povem, da izpolnitev ali neizpolnitev te misije nima nobenega vpliva na dejstvo da ne moreš do štirih Titanov, česar vzrok je morda v tem, da jih preprosto še nisi našel. Kje in kako jih najti si preberi v spodnjem tekstu, glede same izpolnitve romanja pa je Ultima zares malce čudna. Preiskal sem namreč vse katakombe in v njih tudi našel mesto, ki ga omenja Vividos (Death Pit), kjer naj bi romanje opravil. Našel sem tudi Avatarjev blackrock (kamen petega titana, titana etra oz. vas) in se nato zopet vrnil k Vividosu. Vseeno mi je v pogovoru vedno ostala le ena izbira: vprašanje o romanju. Ne glede na to, da ne vem ali sem to misijo torej opravil ali ne, se igro v vsakem primeru da končati. STRATOS: V prejšnji številki smo končali na Argentrock Islu, kamor ste prišli skozi zgornje katakombe. Če ste za pot že pozabili, naj povem, da vhod na Argentrock Isle leži v veliki podzemni votlini (enako velja za bivališča vseh štirih Titanov) in sicer na vzhodni strani (diagonala - spodnja desna stran monitorja). Diagonalne smeri si za nadaljevanje velja zapomniti: sever je npr. diagonala, ki kaže v zgornjo desno stran monitorja, zahod pa v zgornjo levo. Najprej morate poiskati teurgista Xavierja (prebiva v hiši, ki se nahaja takoj desno od vhoda v mestece). Pogovorite se z njim in mu recite, da ste pripravljene na prvi test (test of wisdom). Odgovore na vseh deset vprašanj od katerih jih vam pet zastavi, boste našli v samostanski knjižnici. Prebrati morate vse njihove knjige, da bi spoznali teurgistično filozofijo, ki temelji na treh temeljih: neagresivnost, resnicoljubnost in pomaganje bližnjemu. S splošnim odgovarjanjem v tej smeri bi morali test prestati, kar pa nikakor ni res. Sam sem vse knjige prebral vsaj trikrat in test poiskoval najmanj 20krat pa sem vedno izvisel. Nato sem si rekel: "Xavier ti pa že ne boš mene zajebaval v glavo!". V direktoriju Ultima sem poiskal poddir Usecode in tam file Eusecode.flx. Nato sem poiskal (F7 - če delate z Nortonom) besedilo vprašanj. Pravilna vprašanja boste prepoznali po tem da so zapisana dvakrat (enkrat še na koncu), poleg pa imajo tudi znak &Q. Za tiste, ki zdajle steklene (beri: babasto) gledate v tekst, pa pravilne rešitve: 1. Kje bi si poiskali zatočišče za počitek? Na tihi verandi (quiet porch). 2. Kaj storite ko naletite na bitko? Poskrbite za ranjene (tend the injured). 3. Kaj boste žrtvovali pri zdravljenju zelo bolnega otroka? Vid (sight). 4. Vaš soborec vas umirajoč vpraša o poteku bitke. Vaš odgovor? Bitka je izgubljena (battle is lost). 5. Boste v krčmi pripovedovali o slavi Stratosu ali ostali tiho? Ostali tiho (remain quiet). 6. Vaš izgubljeni otrok se je vrnil. Ga boste sprejeli ali zavrgli? Sprejeli (welcome child). 7. Katera je bistvena vrlina za prijateljstvo? Iskrenost (honesty). 8. Zakaj je pamet boljša od orožja? A weapon destroys, wit builds. 9. Vaš brat je kradel, kako boste pričali? Povedali boste resnico (true testimony). 10. Ali je bolje potolažiti žalostnega otroka ali kaznovati porednega? Prvo (comfort a sad child). Zdaj ko ste opravili prvi test, pojdite pred mesto in tam za kasnejšo uporabo poiščite teleport, ki nato ob uporabi teleporterja (male rdeče kroglice, ki vam jo da Mythran reagira na ime argentrock Isle). Aktiviran in s tem uporaben bo le če stopite nanj in se začne svetiti. Mythran sicer pravi, da se zadeva po večkratni uporabi izrabi, vendar

sem ga osebno aktiviral vsaj 40 krat, tako da resno dvomim v to. Res pa je da je občasno (npr. v Pyrosovem bivališču neuporaben. Na Argentrock Islu si velja zapomniti nekaj osnov: pogovor z vsemi teurgisti v enakih modrih oblekah vam nikoli ne bo koristil. Xavier vas vedno lahko ozdravi, vendar nato za nekaj časa izgubi to sposobnost. In predvsem ne izgublajte časa s plezanjem po strehah hiš in vohljanjem po sodih, predalih in omarah, ker ne boste odkrili popolnoma nič. Zdaj morate opraviti drugi test (test of Centeredness). Pojdite na skrajni zahodni konec otoka, razpoznaven po veliki skali (dva nivoja) in po stalnem pihanju vetra. Splezajte na vrh skale (Windy point), ki ima v tla vgraviran okrogel simbol. Pihati bo začel veter, ki vas bo poskušal zriniti s police, vi pa morate hoditi v nasprotno smer in se obdržati kakšno minuto. Ko veter preneha, pojdite nazaj k Xavierju in mu povejte, da ste opravili prva dva testa. Postali boste pripravnik (initiate). Zdaj morate poiskati vrhovnega teurgista Stellosa, ki je navadno v samostanu (Monastery of the theurgists), dostikrat pa ga boste našli pri vodnjaku (južni del mesteca) ali pa v njegovi hiši, ki leži nasproti Xavierjevi (po vhodu v mesto takoj levo). Zadal vam bo tretji test v katerem morate konstruirati uroke Stellosa oz. osem bistvenih fokusov. Vzemite Stellosov ključ in se odpravite v kuhinjo na zahodni strani samostana. Stopnice, ki vodijo v katakombe pod zemljo so težko prehodne, zato malce poizkušajte s stopicanjem ali skakanjem. Ko končno padete dol, pojdite na vzhod in s Stellosovim ključem odprite vrata. Poiščite najmanj osem kosov srebrne rude (silver ore - kamen bele barve). V severnem delu katakomb boste našli hišo brez vrat, na kateri uporabite Mythranov urok Dispell magic portals. Skozi novonastala vrata vstopite in vzemite meč Protector, ki vam doda pet točk k oklepu. Zdaj se lahko plazite nazaj ali pa elegantno uporabite teleport z destinacijo Central Tenebrae. V mestu morate poiskati kovača, ki stanuje v zahodnem delu (preko obzidja, na zahodu še preko lesenega mostu, nato levo dokler ne najdete velike kamnite hiše). Pogovorite se z njim in mu recite naj vam napravi fokuse. Vprašal vas bo katerega, vi pa pojdite kar po vrsti in ponovite postopek osemkrat. Zdaj se odteleportirajte nazaj na Argentrock Isle in se vrnite v samostan. Tam se postavite v glavni sobi pred oltar in nanj zaporedoma polagajte fokuse, ki jih bo Stratos posvetil (jim dal moč). Fokus se mora ko ga položite na oltar zasvetiti, obdati z ognjem in vetrom ter na koncu ohraniti svetlo barvo. Zdaj bi morali imeti osem urokov: Zapestnica (armband) služi za prenašanje stvari po zraku in je ključnega pomena za konec igre; sekstant vam pove lokacijo, uro, dan, teden in leto; pointing hand služi za manjšo ozdravitev, open hand pa za popolno restoracijo; veriga (chain - hear truth) vam pove kaj vaš sogovornik resnično misli in je prav tako ključnega pomena; pest (fist) v boju ustvari bariero; closed eye vas napravi nevidnega; open eye napravi prej nevidne stvari zopet vidne in je prav tako bistvenega pomena. Kasneje boste od Stratosu dobili še zadnji teurgistični urok, prav tako pomembni Air walk (krilca), s katerim lahko svoj skok dvakrat podaljšate. Zdaj zopet poiščite Stellosa in mu povejte, da ste naredili svoje fokuse (postali boste Adept). Zdaj vas čaka naslednji test, tokrat nedefiniran, opraviti pa ga morate v katakombah pod samostanom. Po sestopu s stopnic pojdite desno (zahodno) in znašli se boste na robu prepada, na drugi strani pa je ranjeni Torax, ki ga morate ozdraviti. To lahko storite na dva načina: lahko ga z Armbandom prestavite k sebi in ga nato s fokusom pointing hand ali open hand ozdravite ali pa skočite do njega in ga ozdravite tam. V tem primeru se morate nujno odteleportirati, ker drug izhod ne obstaja. Še enkrat poiščite Stellosa in mu povejte, da ste opravili tudi ta test, nato pa ga izprašajte vse na temo Xavierja in njegovega izgubljenega fokusa. Napotite se do Xavierja in pred pogovorom z njim uporabite fokus verige (hear truth spell). Zdaj ga izprašajte o Cyrussu in Torwinu in izvedeli boste kaj resnično misli. Poiščite Cyrussa (mož v belkasto modri obleki), ki je običajno v samostanu, tik pred mestom (okoli teleporta) ali pa v svoji hiši (takoj zahodno od vodnjaka). Zopet uporabite hear truth urok in Cyrussa povprašajte kje se nahaja Torwin. Ko vam odgovori, pojdite zopet k Windy pointu (skrajni zahod, kjer ste opravili test ravnotežja). Tam najdete

Torwina, ki poskuša izvesti resurrection spell. Govorite z njim toliko časa, da bo iz rok izpustil svoj prstan in Xavierjev fokus (of healing) in se pognal v vodo. Zopet pojdite k Stellosu in mu povejte da je Torwin umrl. Stellos vam bo sedaj zadal še poslednji test. Pojdite nazaj k Windy pointu in se postavite na skrajni zahodni del med dva kamnita stebra. Mimogrede naj omenim, da vsakih pet minut obvezno shranjujte pozicijo, saj vam bo drugače se krepko žal. Odstopčajte (z majhnimi koraki) skrajno na rob in puščico zapeljite v skrajni levi zgornji del zaslona (zahod). Dvojni klik in Avatar bo izvedel dvojni skok in pristal na kamnu sredi zraka. Med sledečim preskakovanjem kamnov shranjujte pozicijo najmanj na vsaka dva preskočena kamna. Veliko kamnov, ki jih boste videli je le v napoto in zmedo, pot do Stratosa pa gre nekako v tile smeri. Zahod, sever, vzhod, sever, zahod, jug. Ko boste doskočili na večji kamen in vas bo podrl in zajel veter ste našli novega Titana, Stratosa. Pogovorite se z njim (brez žaljivega tona) in dal vam bo krila za urok Air walk. Z uporabo fokusa open eye, boste na Stratosovi desni strani odkrili nevidni predmet na pedestalu; Breath of Air. Gre za iz prejšnjih Ultim znani blackrock, ki je prvi od petih simbolov moči, katere potrebujete za uspešen konec igre. Vsak Titan ima po enega, zadnji peti (piramida), pa pripada bodočemu Titanu etra, vam! Ko Breath of Air odkrijete imate na voljo dve alternative: lahko ga z urokom Areal servant (armband) vzamete ali pa ga za zdaj pustite pri miru. Ko ga namreč vzamete, se bo prekinila Stratosova vez z ljudmi in predvsem teurgisti. Ker ste eden izmed njih tudi vi, boste izgubili moč uporabljanja vseh zdravilnih fokusov (ostane air walk, sekstant). Zato ga lahko enkrat pustite če pa ste vse drugo že opravili ali imate veliko energije, dober oklep, zaščito in orožje, pa ga vzemite. V vsakem primeru se odteleportirajte nazaj na destinacijo Argentrock Isle, saj zamudno skakanje nazaj ni nujno. Še poslednjič pojdite k Stellosu, ki bo (če ste Breath of air) po končanem pogovoru umrl. Zdaj pojdite še k Xavierju in mu vrnite njegov fokus. Vaša opravila na Argentrocku so bolj ali manj zaključena, zato pojdite nazaj k vhodu, ki vodi v veliko votlino. HYDROS: Takoj ob vstopu krenite levo (jug) skozi sotesko in nato naprej na jug ter nato vzhodno (videli boste dva naravna kamnita mosta). Poiskati morate rešetkasto špičasto ograjo in za njimi rdeča vrata. Slednja lahko odprete s Scionovim ključem. Stopite čez in znašli se boste v votlini Carthaxovega jezera, kjer prebiva Titan vode; zli Hydros vam poznan tudi pod imenom the Lurker. Nekaj korakov na levo čaka teleporter, ki ga za kasnejšo uporabo spet aktivirajte (stecite čez). Pojdite k sredini zaslona, kjer boste dva nivoja nižje ugledali izsušeno jezero preko katerega vodi cel kup porušenih mostov. Skočite preko in poiščite tempelj Hidrosa (bel marmor, v katerem je vklesan simbol ribe). Po vstopu se bo prikazala dokaj negostoljubna vodna zmija. Koristnost katero zahteva, boste izpolnili v votlinah na zahodu. Zapustite sredo jezera, preko mostu in nato do skrajnega jugozahodnega dela, kjer se nahaja drugi izhod. Pojdite v votlino, mimo Trola ter nato preplezajte zid na severu, kateremu na vrhu manjka nekaj špic. Malce na zahod leži še en zid z dvema stikaloma. Pritisnite levega in splezajte skozi odprto okno ter nadaljujte pot na zahod. Severno je še en Troll, ki straži skrinjo v kateri so magic leggings. Vsa magična oblačila so zelo lahka (navadno 1) in nudijo dobro zaščito, zato so vredna truda. Nato sledi pot na jug, zahod in severno (duhovi, zombiji in nahrbtnik označujejo pravo pot), ki vas na koncu skozi skalni obok pripelje do podzemnega jezera. Poiščite grob (napis: Alexis her spirit to Lithos I give) in ob njem uporabite urok open ground (blood, blackmoor). Odprla se bo zemlja in voda iz jezerskega rezervoarja bo napolnila Lurkerjevo izsušeno jezero Carthax. Pojdite nazaj, ob poti na jug pa lahko poiščete še skrinjo death diskov. Zglasite se pri hidrosu, ki je sedaj osvobojen ter si želi maščevanja nad Mordeinim naslednikom Devonom. Odteleportirajte se nazaj v Tenebrae in pojdite k Devonu, da bi ga opozorili. Pričele se bodo nenehne nevihte in bliskanje (brez skrbi; tak potek je nujen), Devon pa vas bo napotil po rešitev k čarovnikom (sorcerers). Za razplet igre je nujno, da pred obiskom Pyrosa, izpustite iz ujetništva Hydrosa, ker se drugače igra ne bo nadaljevala oziroma boste ob poskusu obiskati Pyrosa obtičali! LITHOS: Naslednja naloga je dobiti Lithosov blackrock (the Heart of Earth). Uporabite teleporter in izberite destinacijo Hall of the Mountain King. Iz sobe s teleporterjem pojdite na sever in nato na zahod, kjer boste našli lokalni teleport v obliki stilizirane (zelo velike) črke F. Ta vas prestavi v dvorano iz katere nadaljujte na jug in znašli se boste v veliki votlini (Stone Cove), kjer ste prvič uporabili urok Summon Golem. Od

velikih dvojnih vrat (katera je takrat odprl golem) pojdite na vzhod vse do majhnih vrat z nekaj obzidja. Tam uporabite Scionov ključ. V sobani kjer se boste znašli se pot cepi na dva dela in sicer: leva gre k Conventicle of the Dead, desna pot pa je še drugi vhod v Death pit, ki ga je iz katakomb malce težko najti. Pojdite torej na levo in prišli boste do cerkvi podobne delno porušene stavbe, ki ima poleg velikih dvojnih vrat zlato plaketo z napisom: "Conventicle of the dead". Malce levo se nahajajo rešetkasta vrata, ki se prvič ko se jim približate zapro, ko pa greste stran in nato spet nazaj se rešetka spusti. V votlini zadaj iz skrinje poberite dokaj dobro sekuro (če že nimate boljšega orožja). V Conventicleu leži Lithosov blackrock, pot do njega pa je možna na dva načina. Prvi sestoji iz poti na sever preko lave, kjer boste dobili ključ za odpiranje vrat ter je težji in zamudnejši. Drugi zahteva predpripravo v Stone Coveu. Tam naberite sestavine za urok Summon Golem (o.p. tu si napravite si najmanj pet omenjenih urokov, ker je zbiranje petih sestavin zelo zamudno opravilo, Stone Cove pa je edino mesto kjer je vseh pet na kupu). Ko se torej znajdete ob Conventicle of the dead, pojdite okoli stavbe in se postavite pred severna vrata. Zrinite se čimbolj tesno k vratom, tako da se bo v spodnjem levem delu monitorja pojavil košček zemlje. Na ta kos nato vržite urok Summon Golem in golemu ukažite naj vam vrata odpre. Vstopite notri, recite golemu naj napade sovražnike, vi pa se postavite pred grob z napisom: Buried within the very breast of Lithos is the heart. Uporabite urok Open Earth in iz nastale jame vzemite Heart of Earth. BLACK PYRAMID: Zdaj je čas, da se polastite svojega blackrocka. Odteleportirajte se nazaj v Tenebrae in pojdite do pokopališča in od tam naprej na sever do stavbe, skozi katero pelje vhod v zgornje katakombe. Tu morate najti kvadratno hišo, na katere stenah sta dve zlati plaketi z napisoma: "Towards fate do you travel" in "Do not enter". Hiša se nahaja nekaj zaslonov severno in nato vzhodno od vhoda, na poti pa boste naleteli na steno s tremi "pljuvalci" ognja. Vrata odprite s Scionovim ključem. Znotraj hiše je pred vrati skozi katera morate iti še ena plaketa Shrine of the Ancient ones. Ko boste naleteli na grob Amsezhar by the ancient ones he is met, uporabite urok Open Earth in skočite skozi luknjo. Pot do vašega Blackrocka je zopet mogoča na dva načina, zgodi pa se vam lahko tudi, da se en način zacikla (bug v igri). Ko boste prišli do lesenega mostu s stopnicami lahko pot odprete z rešitvijo v slogu uganke t.i. hanojskih stolpov. Na tri plošče polagate predmete in ko ploščo obtežite ena stopnica potone; naslednjič pa (odvisno od plošče) na primernem mestu spet vznikne. Recimo, da so stopnice velikosti od 1 do 4 (najmanjša-največja) stopnišča pa so označena z levo, srednje in desno. Postavite 1 na levo, 2 na sredo, 1 zopet na njo, nato 3 na levo, 1 na desno, 2 na levo (na 3), 1 na levo, 4 na sredo, 1 na sredo, 2 na desno, 1 na desno, 3 na sredo, 1 na levo, 2 na sredo in še 1 na sredo. Vrata se bodo zdaj odprla in pot je prosta. Za prehod bariere iz modrega in oranžnega žarka morate uporabiti urok Hard as stone. Včasih se vam lahko pripeti, da ena stopnica kar potone in se izgubi tako, da po tej poti ne morete več naprej. Zdaj pride v poštev drugi način: pojdite malce na desno, kjer boste naleteli na zaklenjena vrata. Če ste prej poslušali moj nasvet imate zdaj v torbi najmanj štiri Summon Golem uroke. Postavite se pred zaklenjena vrata, dvojni klik na urok Summon Golem, nato še enkrat na blato oz. zemljo in še ukaz golemu naj odpre vrata. Pojdite v odklenjeno sobo in postopek spet ponovite. Ko se znajdete pred dvojimi dvojnimi vrati (locked door; tower door - tu se obe poti spet združita) odprite prva zopet z golemom, druga pa s Scionovim ključem. V sobani z rdečo preprogo vzemite izpod okostnjaka ključ, ki odpira vsa vrata, katera ste prej zmogli odpreti le z golemom. Na oltar sredi sobe, ki ga obkrožajo trije kipi (Amoras, Apathos, Odion) morate postaviti črn ščit s simbolom treh polj (Zeelan shield). Najdete ga bodisi takoj na začetku za vrati, ki jih lahko odprete le z golemom ali omenjenim ključem ali pa v Mythranovi hiši na Platoju, takoj ko pridete v drugo nadstropje. Ščit postavljen na oltar, aktivira tri božanstva; po pogovoru pa pojdite k vratom in jih odprite z Mythranovim urokom Dispell Magic Portals. Zadaj leži sobana ob katere zahodni steni leži šatulja z vašim blackrockom (Black Pyramid), ki ga morate nujno vzeti, kar pa ne velja za boj z Kumash Gorom. Vseeno ga je vredno ubiti, ker ima zelo dobro orožje (Scimitar of Khumash Gor). Žal bosta zaradi stiske s prostorom Pyros in finale na ploščadi v etru morala počakati do naslednje številke, odgovore na vsa vprašanja, ki vas mučijo pa bomo še naprej objavljali v S.O.S. registru.

MISSING PAGE

MISSING PAGE

Al Qadim: The Genie's Curse

Rok Ročar

Kot vsako igro, je treba tudi to začeti na začetku. Vaša visokost se znajde pred labirintom. Tu je za vodenje najbolje uporabljati kurzorje, saj sicer bojevnik kaj hitro zaluta po svoje. Edina omembe vredna fora se skriva pri velikih vazah, kjer potegnite za srednji vzvod in v obliki ptiča jih boste preleteli, ne da bi izgubili preveč časa. Zelene plamenčke razsekajte (lahko pa tudi vaze), stopite na vse plošče in v stranskem rovu poberite kovance. Po prečkanju lesenega mostu izpraznite še zlato skrinjo in se z letečo preprogo odpeljite do rodnega mesta Zaratan.

Pred mestnim obzidjem vas čaka sestra Aliya, ki vas bo popeljala do očeta Zubina. Po pogovoru obiščite trgovca Babazarja, ki vam potuži o bolni hčeri. Obiščite še sestro v skrajno levi spodnji hiši in podarila vam bo čarovnijo z neskončno streli. Čarovnije, ravno tako kot meč, delujejo le med bojem, uporabljate pa jih s tipko SPACE (menjate jih v meniju), meč pa s tipko ENTER.

Zapustite mesto in se ob obzidju sprehodite do oaze na zahodu. Prva dva grma levo sta polna rdečih jagod. Nad njima je drevo s papigo in še nekaj korakov višje ob vodi modri in vijolični grm. Stopite do vijoličnega in naberite zdravilnih plodov. Iz vode bo medtem pokukala sirena, kateri na vprašanje če ste vredni zaupanja odgovorite pritrdilno. Njeno sporočilo poveste mestnemu županu Qadiju, ki je v svoji pisarni. Quadi vam izroči mirovno pogodbo za dve rivalski družini. Stopite do očeta in ga prepričajte, da jo podpiše, nato pa isto storite še s Haroomom Wassabom, ki pa je noče podpisati, če na listu ni tudi podpisa vas in sestre Aliye. Pripeljite torej še njo in spor bo zaenkrat rešen. Trgovcu odnesite zdravilne jagode in mu recite, da v jezeru niste videli nikogar. Zopet pojdite do Qadija, povejte mu veselo novico o miru med družinama in sporočilo sirene. Po obisku pri teti boste dobili nekaj zlatnikov in dragih kamnov. Vrnite se do sirene ob jezeru in ji povejte, da bo Qadi po njenem priporočilu obiskal Farida. V znak zahvale vam bo odobrila dostop do zdravilne vode, na drugi strani jezera, med dvema drevesoma. Medtem se nevihta poleže in vrnite se do mesta, kjer vas že čaka vaša mati. Strašna zgodba, ki jo slišite od mornarjev vrže na vašo družino temno senco. Pojdite do zahodne obale in iz obroča divjih živali rešite Calipha, očete princeze Kare, vaše bodoče žene in poglavarja celotne pokrajine. Skupaj poiščite zlato čarobno skrinjo in se vrnite v mesto. Vaši sorodniki se znajdejo v ječi, vi pa morate oprati čast svoje družine.

Spet obiščite sireno in povedala vam bo, da lahko s skrajno jugozahodne točke otoka prikličete na pomoč želvo velikanko. Pojdite na omenjeno lokacijo in izgovorite čarobne besede "JORGIZRA JETZ". Želva vas popelje do majhnega otoka, na katerem se nahaja cel kup zlatnikov, hudobnih vojščakov in dve skrinji. V vsaki boste našli en ključ, enega pa ima okoli vratu obešenega neki vojak, ki ga ubijete. Z vsemi tremi ključi se napotite na krov razbite ladje, spravite na drugi svet še preostale bojevnike in se spustite v podpalubje. Odklenite vsa tri vrata, pobijte kar se pobiti da in poberite najdene predmete. Znašli se boste pred čarobnim Orbom, ki vam bo zacelil rane. Vrnite se na krov ladje, katere jadra so zašita, shrambe napolnjene, začarani kapitan pa je pripravljen obračati krmilo po vaši želji. Sedaj ko ste se polastili čarobne ladje, boste lažje premagovali razdalje.

Zapeljite se v trgovsko mesto Bandar al-Sa'adat. Sprehodite se po levi strani in mimogrede zavijte v kockarski klub, ter si priigrajte kup denarja. 5000 zlatnikov bo dovolj za začetek. Pri trgovcu na vzhodni strani mesta si nakupite nekaj čarovnij in ne pozabite se oglasiti še pri učitelju mečevanja. Sedaj se vrnite do rodnega mesta Zaratan, oz. do Faridovega gradu nad jezerom. Stopite do vrat in spregovorite čarobne besede "AZULLAH BATAN", ki vam jih je povedala sirena.

V labirintu razsekajte vse sovražnike, tudi vaze in posode, saj se v njih skrivajo zlatniki ali druge dragocenosti. Premaknite vse vzvode, ki jih najdete in se pogovorite z vsemi, ki se pogovarjati hočejo. Vedno govorite pošteno in jasno povejte svoj namen. Nikogar ne užalite! Aha, pa še to. Nekateri stene se tresejo, kot bi dihale, stopite skozi njih. Ko se pripeljete do nekakšnega otočka v zeleni kislini se začnejo zadnje, odločilne uganke oz. testi.

Pri sedmih lučkah, ki se ugašajo ko stopate po njih so pravilni odgovori NORTH, SOUTH, nazadnje pa skesano priznajte, da ne veste in gremo naprej. Na nasprotni strani kisline se znajdete pred kupom bodic in petimi vzvodi. V stran potisnite zgornja dva in srednjega med spodnjimi tremi in odpre

ozka pot. Lepotici, ki prifrči k vam recite da vi že ne bi napadli Farida, ampak če on napade vas, se boste gotovo branili in ga v boju morda celo poškodovali (kar seveda že vnaprej obžalujete in oh in sploh.....od kje mi je to znano?). Ženska je navdušena nad vašo iskrenostjo in vas spusti naprej. Hodniki so sedaj polni netopirjev in pajkov, ki jih je težje opaziti, kot pobiti. In spet smo pri kislini. Vsak od plavajočih kamnov zna voziti v dve smeri, a premikajo se le obteženi, zato bo potrebno malo "štopanja", da boste lahko pobrali vse dragocenosti iz skrinj. Vaš cilj je prostor na spodnji strani, še prej pa bo treba potegniti za vzvod, da boste spremenili smer premikanja dveh plošč.

Slišali boste zgodbo o nekem moškem. Za napredovanje recite, da je mož brez časti. Znašli se boste pred ne prav zahtevno nalogo, je pa zoprna in zna pobrati veliko časa. Na velikanski šahovnici hodite le po modrih ploščah, ki se odpirajo pred vami, včasih tudi v več smereh. Na spodnji dveh pomolih poberite dragocenosti, nato pa na vrhu potegnite zatič in po spremenjenih poteh poiščite dostop do skrajno levega pomola, ki je vaš izhod.

Ženskemu glasu odgovorite s prvimi dvema danimi odgovori. Po spopadu s pajki, (pazite, da vas ne zastupijo s pikom, ker drugače izgubljate energijo tudi ko stojite na mestu) se boste znašli pred kombinacijo plošč in vzvodov. Tu ne boste imeli večji težav, nekatere vzvode je pač treba potegniti iz stene, da dobite dostop do drugih, nato pa jih vrnite v prvotno lego, ker ste z njihovim potegom potopili nekaj drugih pomembnih plošč.

ln končno ste na željenem cilju, pri velikim čarovniku Faridu. Ker vam bo odgovoril le na eno vprašanje vam priporočam snemanje pozicije, sicer pa itak ne pove nič bistvenega.

Preden zapustite čarovnikov stolp obiščite še sireno iz jezera (čaka vas v zgornji sobani). Obljubite ji, da ji boste s potovanja prinesli zlato golobico, od njenega moža pa boste izvedeli za ime otoka, na katerem se nahaja velikanska knjižnica. Odplujte v Bandar al-Sa'adat in pri tipu, ki prodaja čarovnije in zdravilne napoje kupite zlato ptico. Nesite jo sireni, ki vam podari nekakšen zvitek, ki ga sploh ne potrebujete. Odplujte proti knjižnici na otok Shibaz.

Sprehodite se najprej po otoku in pobijte čisto vse pošasti, ker se potem ne pojavljajo več. Tudi med svečniki se sprehodite in ugonobite dve čarovnici. Razbijte vse vaze, odprite vse skrinje in preiščite vse prostore, da boste našli 3 zvitke pergamenta. Z vsemi tremi v žepu se napotite v skrajno jugozahodno, precej ovinkasto, zgradbo. Pričakata vas 2 kipa. Levega raziščite in mu v uhle toliko časa tlačite zlatnike, da bo zadovoljen umolknil. Desnemu zataknite v uho zvitek in sicer tistega, ki govori o kamnitem srcu.

Skrinji v zgornji sobi recite, da je nočete oropati, ampak celo kaj pustiti v njej. Ko se vesela odpre ji pustite pest diamantov (7 bo dovolj) in iz nje boste varno dobili Shard Stone za povečanje moči meča. Zapustite bajto in poiščite starca, ki se naokoli prevaža na leteči preprogi. Našli ga boste nekje desno spodaj, povprašajte pa ga o prebivališču bogov in po odgovor bo odšel v podzemno knjižnico. Sledite mu pod zemljo, v veliko knjižnico.

Da bi v njej prišli do vstopa v podzemne prostore, boste morali stopiti na šest svetlečih podstavkov. Pet jih boste kmalu našli do šestega pa bo malo težje priti. Mimogrede se še dvakrat pogovorite z Rhasdinom, ki se neumorno prevaža iz enega konca v drugega. Ob desni steni se odpravite navzgor in na prostoru, kjer vam pot prekrizajo bodice, boste opazili, da se le te razvrstijo drugače, če do njih pridete po drugi strani stene. Čar je v tem, da jih morate prevarati, da ste odšli na drugo stran, medtem pa se vrnite po drugi strani in pot je prosta. Včasih bo za rešitev te uganke treba tudi večkrat obkrožiti steno pod bodicami.

Nadaljujte pot vzdolž zgornje stene in nato zavijte proti jugu. Vzvod, ki ga potegnete premakne most na vašo stran, vendar ga zlobni okostnjak vsakič znova potegne nazaj. Če boste dovolj hitri, boste stopili na most preden se bo odpeljal nazaj in takrat se most ustavi. Na otoku glasno preberite rdečo knjigo in nadaljujte pot proti severu, kjer se vam na skrajno levi strani začne odpirati zračni most. Z malo (res zelo malo) truda se boste znašli na varni celini.

Spustite se do skrinje velikanke čisto spodaj. Ko jo izpraznete nadaljujte pot v levo. Stopite še na en podstavek in preberite knjigo, nato pa se ob desni steni vzdignite do platoja z množico kipov in pod-

stavkov. Vsi podstavki morajo biti prižgani, prižgani bodo le če bodo obteženi, kipe pa lahko potiskate na njih. Vsakič ko se kipi začno premikati, jih hitro ustavite z vzvodom. Čež most iz okostnjakov boste prišli do leteče preproge. Poiščite Rashida in mu sledite v knjižnico. S preprogo lahko pristanete na najbližjem svetlečem podstavku. Po stopnicah se spustite v drugo klet.

Cel kup pergamentov, ki ležijo povsod naokoli je popolnoma nepomembnih. Pojdite nekam v desno, ubijte oba stražarja velikana in iz vijolične skrinje vzemite prstan sreče. Nadaljujte pot, dokler ne zaidete v stranski rov, kjer se nahaja skrinja z Rashidovim imenom. Vanjo položite ogledalo in počakajte, da se Rashid vrne (se tudi vam zdi, da njegovo ime spominja na neko vrsto orehov?). Medtem, ko se stavec prepira sam s seboj ga zmotite in nadrl vas bo, češ kaj še iščete tu, pojdite že na tisti otok Jaza'ir Jiza. Tako ste izvedeli za ime otoka in kapitan vas bo rade volje odpeljal do tja. Sedaj boste prepeščali in prepluli toliko, da si boste počasi zaželeli, da bi bili plačani na kilometre. Na otoku bogov se pogovorite z vsemi, ki jih najdete. Ženska, ki sedi pred vhodom, vam bo naročila, da ji prinesete pametno kačo. Odplujte v trgovsko mesto in jo kupite v trgovini s plazilci. Ženska v rdečem pa ni zadovoljna in hoče sedaj najtoplejši premog na svetu. Vrnite se v Bandar al-Sa'adat in v sosednji trgovini kupite še premog. Ženska hoče še najlepšo preprogo in tudi to boste kupili...a, že veste kje. Če medtem dosežete šesto stopnjo izkušenosti (ne po Richterju) se ustavite še pri učitelju mečevanju, da se naučite novega udarca z mečem (tretjega in hkrati najmočnejšega in žal tudi zadnjega). Vendar tudi preproga ni njena zadnja želja. Sedaj hoče še steklenico praznine. V Bandarju se napotite v hotel in poklepetajte s starcem. Povedal vam bo za otok Senat, kjer boste našli iskano v zlati skrinji.

Nesite steklenico sitnobi in ker vam ne bo verjela, da je dobila željeno, bo steklenico odprla in praznina jo bo posrkala vase. Pot je prosta in znašli se boste na veliki šahovnici. Opazili boste, da se za vami vleče črta, vendar boste morali stopati po točno določenih kvadratih. Začetni kvadrat je vedno drugi od vogala po diagonali, tisti na katerega stopite, ko pridete čez prehod v grmovju. Pot vedno nadaljujte v nasprotni smeri urinega kazalca in sicer s kvadratom naravnost, zavijte proti notranjosti, nadaljujte še 4 kvadrate in nato še enega v stran. Tako se lahko po štirih poteh transportirate do vseh bogov.

Letečima sestrama Babaskah in Saratah zaupajte svojo zgodbo. Obiščite Marida (leži v bazenu) in obljubil vam bo pomoč, če mu pripeljete nazaj njegovo pripovedovalko pravljic. Obiščite boginjo Dao in po njenem nasvetu še poglavarja Mirzo. Vrnite se k Maridu, ki vam bo povedal, da je glas pravljicarko pri njem, telo pa je vzela Dao. Mirza povprašajte če res nima nobene oblasti nad pravljicarko in ko to prizna spet pobarajte Dao, ki pove, da se je pravljicarko že naveličala. Zanj v zameno zahteva nebesni dragulj. Leteči sestri povprašajte po dragulju. Na vprašanje kaj ste pripravljene zanj storiti, vztrajajte pri odgovoru da čisto vse, tudi v boj s pošastmi bi šli in ganjeni vam podarita dragulj. Dao bo v zameno zanj spustila pravljicarko, Marid pa vam bo od veselja podaril čarobni napoj, ki vas pri Mirzi ščiti pred plameni na šahovnici. Tako ste prišli na pogovor z Mirzo, ki vam predlaga, da se pogovorite s svojim očetom, ki je za trenutno stanje še kako odgovoren, saj je bil nekoč eden od neimenovanih gospodarjev.

Pojdite v Bandar al-Sa'adat in do vrha mesta v Caliphovo palačo. Sprejel vas bo njegov vizir in vas na vašo željo popeljal do samega Calipha. Caliphu izrazite željo, da bi radi videli svojo družino in povejte, kaj vam je zaupal Mirza. Vaš obisk je s tem končan, v ječo vas pa tudi ne spustijo. Na vrhu vzhodnega hodnika vas čaka vaša oboževalka (ženska v rumeni obleki) Sumia. Recite, da boste hvaležni njene pomoči in povedala vam bo za skrivni vhod v ječo. Pojdite iz palače in v menjalnico, kjer boste izvedeli, da ima ključ od nedavnega pek Omar. Najdete ga med ostalimi trgovci, nekje nad vodnjakom. Vrnite se k Sumii in se v sobi desno napotite v ječo.

V levem prostoru odmaknite skalo in preberite sporočilo. Poberite ključ na spodnji strani sobe in nadaljujte pot navzgor. Odprite še en skrivni prehod in preiščite ječo. Kiklopu obljubite, da ga boste rešili, če vam dovoli preiskati njegovo ječo. Recite naj čez sebe vrže pregrinjalo in ga peljite do Sumie, ki ga bo namazala z neko začimbo proti močnem vonju (smradu, po domače). Popeljite ga iz mesta (ne zaletavajte se v stražarje) in se vrnite v njegovo celico. Iz prebranega sporočila je razvidno, kako odpreti velika železna vrata na glavni hodnik. Po vsakem kamnu, ki je obdan z zelenim mahom morate 8 krat udariti z mečem, vendar mora biti istočasno obtežena najbližja siva plošča. Na nekaterih ploščah lahko stojite in spotoma udrihate po steni, druge boste morali obtežiti s skalami. Vseh šest najdenih vzvodov potegnite iz stene in glavna vrata so odprta.

Na hodniku spet obtežite obe plošči in spotoma izvlecite še en vzvod na zgornji steni. Na levi steni se bo prikazalo 8 srebrnih vzvodov, vsak od njih odpira vrata ene celice. Pobijte vsi golazen v celicah in se polastite zakladov ter prstana sreče. Skozi velikanovo celico lahko napredujete proti novim ječam. Hodnik je izredno dolg in zavij na poti pa ne srečate žive duše. V ječah oprezajo za vami

nekakšni robotki, ki vas zasačijo če se postavite pred njih. Ubežite njim in stražarjem, ter poiščite očeta nekje na severu zahodni strani hodnikov. Oče vam pove za otok neimenovanih gospodarjev in vam da urok, ki je napisan na papirju, z njim pa se dobi hišnega duha zopet pod svoj nadzor. Ječo zapustite tam, kjer ste vstopili in Sumii vrnite ključe.

Pred izhodom iz palače vas čaka sporočilo. Pojdite v južno dvorano in se pogovorite z debeluhom Obdelom. Povedal vam bo kaj morate storiti in vam dal teleportsni prstan. Pojdite v zahodni del palače in v sobi z modrim vzorcem na tleh aktivirajte prstan. Obidite vse tri stražarje. Pri zelenem se skrijte za stebre in smuknite v harem na južni strani hodnika. Oba stažarja na prehodu zmotite tako, da mimo njiju potisnete voziček. Eni od Caliphovih žena se predstavite kot Catspaw in dala vam bo ključ skrivnega prehoda. Počakajte za vrati da zamoti stražarja in se podajte v Caliphovo spalnico. V desni sobici je skrivni prehod. Poberite knjigo, zaklad vaše družine, ostalih skrinj pa se ne dotikajte.

Vrnite se v južno dvorano in sužnja povprašajte kam je šel Obdel. Povedal vam bo kje so njegovi prostori. Preiščite Obdelovo sobo in našli boste neko sporočilo. Pojdite iz palače in se spustite do vhoda v mesto. Ko zagledate Obdela se skrijte za voziček in prisluhnite pogovoru. Ko mornar odide, povprašajte Obdela od kod je bil ta človek in se vrnite v palačo do vizirja. Povejte mu "dolgo zgodbo" in se odpravite na otok Al Katraz (tudi to ime me na nekaj spominja).

Na otoku se med seboj spopadeta družini Bazif in Ganlat. Pojdite k obema poglavarjema, jima predlagajte mir, vendar (drugemu, ni pomembno kdo je to) nikakor ne povejte, da ste že govorili z drugo družino. Ko oboji pristanejo na pobotanje poiščite oba ključa (pod plamenčki na zgornji strani otoka - eden je na vzhodni, drugi na zahodni strani), odklenite obe zgradbi, kjer ste prej govorili z vodji obeh družin in meditirajte. Na vsakem portalu boste izvedeli za eno čarobno besedo, s kombinacijo obeh (Bazan in Hama) pa boste odprli veliki vodnik na sredini otoka in si s tem odprli dostop do podzemne ječe.

V ječi pobijte vse na vzhodni strani in se podajte še na zahodno stran. Tu bo malo težje. Ubiti morate oba kiklopa in njunega gospodarja, nato pa razsekajte smaragd na mizi in v zgornji sobici poiščite ključ (nekje pod posteljo). Poberite še uroke in razne dragocenosti, ter iz ječe na desni rešite svojega brata, ter tudi vse ostale preživele zapornike. Isto storite v spodnji ječi. Na hodniku se spopadete še z nadležnim čarovnikom. Zadošča, če mu spustite en urok Sun Dazzle (seveda ga morate zadeti) in že ne bo mogel več čarati. Sedaj samo še stopite do njega in ga razsekajte z mečem. Vrnite se na površje otoka, ter se s čolnom vrnite na ladjo. Brata peljite v podpalubo, da si spočije, pa tudi sami si lahko zacelite rane.

Odplujte v Bandar al Sa'adat in si nakupite čarovnij, ter predvsem napoje za povečanje moči, neranljivost in obnovitev energije. Izpolnitev tega odstavka ni obvezna, je pa priporočljiva, če vam zaloge pojenjujejo.

Na ladji stopite do brata. Povprašajte ga kako mu povrnete glas in narisal bo pot do otoka Aballat. Na tem otoku so v steklenicah ujeti tako glasovi, kot tudi duše in čast nekaterih ljudi. Pobijte vse nasprotnike, poberite zaklade, izpraznite steklenice in se vrnite na ladjo. Pogovorite se z bratom Tarikom, skupaj pokličita hišnega duha Mulibana, ki je zakuhal vse nevičnosti in ga rešita iz transa, tako da v nasprotni smeri preberete urok, ki vam ga je spisal oče. Tarik in Muliban bosta odšla v Caliphovo palačo paziti, da se usmrteitev vaše družine še ne bo uresničila.

Sedaj gremo na Hajar, otok zakladov neimenovanih gospodarjev. V sredini stebrov je velikanska skrinja, ki izgine ob vsakem dotiku. Dotaknite se je nekajkrat dokler stebri in vse nevarnosti ne izginejo. Poberite zaklad in se vrnite na ladjo.

Sedaj pa na Al-Naqil, otok neimenovanih. Tu so po sobanah razkropljeni razni čarovniki in nekaj stražarjev. Vse pobijte in dobili boste dve verižici z dragimi kamni. Na skrajnem severu boste našli hodnik v obliki kvadrata. Na levi strani je skrivni prehod, ki vodi do čarovnikove sobe. Uničite ga in dobili boste verižico za teleportiranje. Spustite se do zavitega hodnika na zahodni strani in v dolgem ravnem hodniku poiščite dva skrivna prehoda. Desni pelje do skrinje z napitki, levi prav tako do skrinje in v teleport. Stopite v teleport in...

Znašli se boste na eni od mnogih zlatih plošč. Med njimi se sprehajate po modri poti, ki se odpira pred vami. Razbijte vse zelene dragulje in pobijte pošasti, ki se pojavijo. V njih boste našli nekaj ubogih mornarjev. Veliki Moonstone vam povrne izgubljeno energijo. Znašli se boste v podpalubi vaše ladje. Stopite do kapitana, ki ste ga s svojim delovanjem odčarali in mu recite, da bi radi do konca opravili z neimenovanimi.

Vrnite se v podpalubo na zlate plošče in nadaljujte pohod. V enem od stvorov boste našli bodočo ženo, princeso Karo. Sedaj vas čaka še odločilni spopad s čarovnikom. Z urokom Sun Dazzle mu preprečite nadaljnje čaranje in počakajte, da se vrne v območje plošče. Razsekajte ga z mečem in velike pustolovščine je KONEC.

MISSING PAGE

MISSING PAGE



šola

Miha Amon

Corel Draw!

Megazin, prva zemeljska revija, ki je prejela in celo objavila pismo z Jupitra!
(Prvi koraki u Corel Draw! - tretjič)

Spoštovani bralci! Verjetno se po dveh mesecih počitnic (kakšnih dveh mesecih neki, dej, dej - ur.) že vsi zelo veselite naslednjega nadaljevanja šole **Corel Drawa**, ki jo vsak mesec pripravljamo v sodelovanju z gospodom Corelom. Vendar, spoštovani bralci, vas moramo tokrat na našo neizmerno žalost razočarati, saj se gospod Corel iz objektivnih razlogov še ni uspel vrniti s počitnic. Za neljubi zaplet se vam tako mi, kot tudi g. Corel, najiskrenejše opravičujemo! V znak opravičila objavljamo Corelovo pismo, ki nam ga je pred kratkim poslal in v njem tudi podrobno razložil vse vzroke za njegovo zamudo. Pismo objavljamo v celoti in necenzurirano!

Dragi Gospod Megazin!

Pisem ti s počitnic, ki jih preživljam v majhni mirni vasici, daleč stran od vseh velikanskih sivo umazanih industrijskih mest, v sirično prirčno romantičnega področja planeta Jupitra. Vreme je ga tukajšnje razmere še kar lepo, večinoma oblačno in megleno, le sonca zaradi stauke nezadovoljnih delavcev korporacije "Umetna sonca" še nisva videli! Vsak dan se kopam v dragocenem zdravilnem, rumenkasto rjavem mleku, ki priteka iz posebnih roga modro zelenih gob z rdečimi kvadrati in rumenimi šest ter celo sedem krakimi zvezdicami urh klubuka. Moram reči, da sovi rjavi jupiterški zrak zelo dobro upliva na moje umetniško srce. Dobil sem nove magične navdihe za nove čaravnije in umetnine ter cel kup novih risarskih idej, kot nalašč za naše queste bralce!

Za začetek se moram tebi in seveda vsem bralcem Megazina globoko opravičiti, saj zaradi briljantno nesposobnosti tukajšnjih meteorologov res nisem mogel vedeti, da bom tu prisiljen ostati še kakšen teden ali dva. Kajti, kot verjetno veš, so te dni v ta prelepi rjava megleni planet treščili kosi kometa Shoemaker-Levy 9 in u atmosferi nad nami naredili tako raztezanje, o kakršnem tukajšnji meteorologi še sanjali niso, kaj šele, da bi kaj takega navedeli! No, zdaj pa jih tlači nočna mora, ker se bojijo, da bodo zaradi svoje trme in zagrizenosti za proučevanje ugorcev medenih snežink s planeta št. 2 u ssončju Beta Reticuli, med tem ko so jim švigali kometi nad glavo, ostali brez službe! Zaradi razburkanosti ograja se je sindikat letalskih družb odločil, da ne bodo tvegali svojih neprecenljivih (auto)pilotov za prevoz novadnih potnikov u tako nevarnih okoliščinah. Vsi polati z Jupitra so do nadaljnjega odloženi! Tako se na žalost ne bom uspel vrniti na Zemlja pravi čas, da bi u zadnjem trenutku še lahko sestavili naslednje nadaljevanje naše znamenite šole Corel Drawa. Da pa ti u moji odsotnosti ne

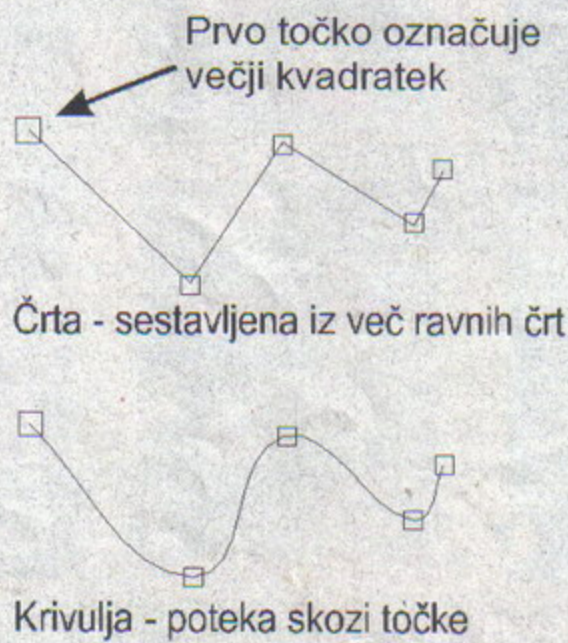
bo preveč dolgčas, ti pišem tole pismo...

Kot veš, na Jupiter zaradi prevelike oblačnosti nikdar ne vidiš Sonce, umetno pa je zaradi neugledovanja stavkajočih delavcev korporacije "Umetna Sonca" kmalu po začetku stauke pred natanko poldesetimi leti odpovala. Ker počitnice brez sonca pač niso počitnice, sem moral izumiti posebno čaravnijo, s katero sem si ga lahko kar sam pričaral! Pričarati navadno sonce res ni noben problem, narišemo krog, ga pobarvamo rumeno in že je tu. A cela sonca ni pravo sonce, če je mrtva, če se nam ne smehlja in ne sije z glatorumenimi žarki, polnimi energije in žuljenja. Udhviti žuljenje narisane soncu - to pa je prava čaravnija!

Recept sledi:

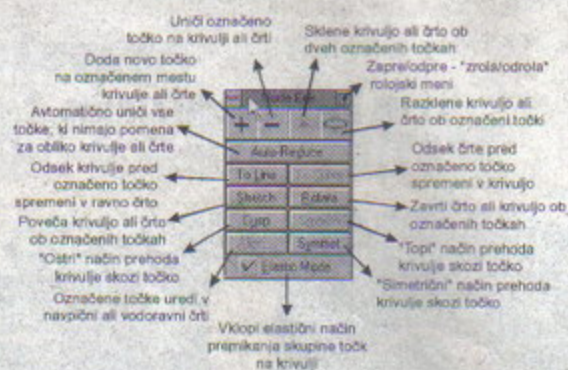
Delo s krivuljami

Najosnovnejši objekti, ki jih pozna Corel Draw so krivulje ("curve") in ravne črte ("line"). Tudi vsak drug objekt (kvadrati, krogi, tekst...) lahko z ukazom "Convert To Curves" v meniju "Arrange" ali tipkama **Ctrl+Q** pretvorimo v množico krivulj. To nam omogoča natančnejše oblikovanje objektov. Kaj pa ima vse to skupnega z "oživljanjem" narisane sonca, boste kmalu spoznali!



Vsaka ravna črta je določena z dvema točkama ("node") - začetno in končno, obliko krivulje pa Corel določi z več točkami, skozi katere le-ta poteka. Če premikamo točke, se krivulja krivi. Krivulje so kot nekakšne mehke žice, ki jih lahko lahko zvijamo, premikamo, obračamo, združujemo... Vse to pa izvaja-

mo z orodjem za delo s krivuljami in črtami - trikotno puščico, ki je pod orodjem za delo z objekti (če ga ne najdete, pošklite v deveto številko Megazina). Pomagamo pa si še z ukazi za delo s črtami in krivuljami na rolojskem meniju ("Node Edit"), ki ga prikličemo s hitrim dvojnim klikom na eno izmed točk na krivulji ali črti. Rolojski meni je "ena zelo čudna in zelo praktična stvarca"! To je nekakšen križanec med roletnimi zavesami in navadnim menijem. Desno zgoraj ima gumbek, s katerim ga lahko odpremo ("odrolamo"), če pa ga trenutno ne potrebujemo, ga zapremo ("zrolamo") in tako naredimo več prostora za risanje.



Oblikovanje krivulj ali oživljanje narisane sonca

Najprej narišimo navadno sonce, krog, dva majhna krogca za oči, trikotnik za nos... kot je narisano na sliki. Zdaj pa pričnimo čarati! Nobeno pametno sonce ne bi bilo zadovoljno s trikotnim nosom! Kmalu bi se začelo pritoževati, na koncu pa bi "crknilo" prav tako kot Jupitrovo. Zato bomo trikotnik začarali v pravi nos!

A) Združevanje krivulj ali črt: Pred prvo čaravnijo, se moramo prepričati, da so vse tri črte "nosnega" trikotnika združene v eno črto ali krivuljo. Če z orodjem za risanje črt rišete dovolj natančno - točko na točko - je verjetno cel trikotnik ena sama "črta", sestavljena iz treh odsekov ravnih črt. Če pa med risanjem niste pazili in druge črte niste začeli risati v končni točki prve črte, je ravne črte potrebno združiti v eno samo črto. To naredite tako, da označite vse črte trikotnika, potem pa izvedete ukaz "Combine" v meniju "Arrange" ali tipki **Ctrl+L**. (Obraten ukaz, ki črto ali krivuljo spet "razbije" na posamezne odseke je "Break Apart" (**Ctrl+K**) v istem meniju.) Več objektov naenkrat označimo tako, da držimo tipko shift in z orodjem za delo z objekti klikamo po njih, ali pa kliknemo levo zgoraj od skupine objektov, ki jih želimo označiti.

držimo levi gumb na miški in jo premikamo. Narišemo tak pravokotnik, da objame vse željene objekte. Poskusite! Po izvedbi ukaza za združevanje na sliki ne bo nobenih vidnih sprememb, saj s tem ukazom samo povemo Corelu, naj označene objekte drugače obravnava - objekti se bodo med oblikovanjem obnašali drugače, predvsem bo možno dele, kjer je črta neskljenjena - "presekana" skleniti.

B) Sklenjevanje prekinjene črte ali krivulje: Že v prejšnji številki Megazina smo ugotovili, da neskljenjenih objektov ne moremo pobarvati, saj bi se barva lahko razlila! Naše sonce pa bi bilo gotovo zelo nesrečno, če bi imelo prozoren ali pa celo razlit nos! Zato moramo to nemudoma popraviti!

1) Izberemo orodje za delo s krivuljami ali črtami
2) Kliknemo na nos. Na črtah nosu bomo zagledali kvadratke - točke. Priporočljivo je, da si sliko nosu povečamo. (Orodje za povečavo je povečevalno steklo "+". Z njim kliknemo na del slike, ki ga želimo povečati. "-" sliko spet pomanjša.) Oglejmo si vsa oglišča trikotnika - nosa in ugotovimo, če so črte kje neskljenjene. Če je črta sklenjena, mora biti v oglišču en sam kvadrček.

3) Dvakrat hitro kliknemo na eno izmed točk, da priključimo rolojski meni za delo s krivuljami in črtami ("Node Edit").

4) Če ste risali tako natančno, da so vse črte nosa sklenjene, preskočite na točko C).

5) Z orodjem za delo s črtami in krivuljami označimo obe točki v oglišču, kjer je črta neskljenjena. Označujemo tako kot z orodjem za delo z objekti.

6) Na rolojskem meniju "Node Edit" pritisnimo tipko z ukazom za sklenjevanje črt ali krivulj.

7) Postopek ponovimo za vse neskljenjene dele nosa.

8) Če smo vse "presekane" dele uspešno sklenili, bo, če označimo prvo točko krivulje ali črte - večji kvadrček, na statusni vrstici pisalo "First node of a closed Curve" (prva točka zaprte - sklenjene krivulje).

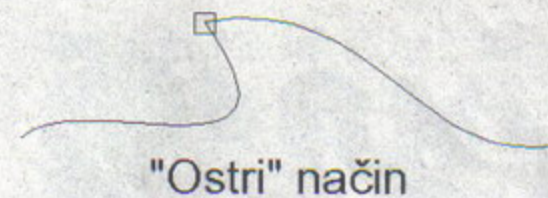
C) Pretvarjanje ravnih črt v krivulje: Nobeno sonce nima trikotnega nosa. Če želimo ostre robove trikotnika "omehčati", moramo ravne črte spremeniti v krivulje, ki imajo to lastnost, da jih lahko neomejeno krivimo.

1) Z orodjem za delo s krivuljami in črtami označimo vse tri točke - oglišča trikotnika.

2) Na rolojskem meniju "Node Edit" pritisnimo na ukaz "To Curve". Tudi ta ukaz ne bo naredil nobenih vidnih sprememb na sliki, vendar pa bomo lahko nekdanje trdne črte zdaj poljubno krivili.

Č) Izbira načina prehoda krivulje skozi točko: Krivuljo lahko skozi točko potegnemo na tri različne načine. Od tega je odvisno, kako se bodo krivulje

obnašale med oblikovanjem. Pri "ostrem" načinu ("Cusp") se krivulja med prehodom skozi točko "zlomi". Lahko pa se krivulja med prehodom skozi točko tudi okroglo skrivi in se zato ne "zlomi" ("topi" način). "Simetrični" način prehoda skozi točko je podoben "topemu", samo, da je krivulja na obeh straneh točke simetrična. Vrhnji točki bomo določili "Oster" način, spodnjima pa "Topi" način prehoda.



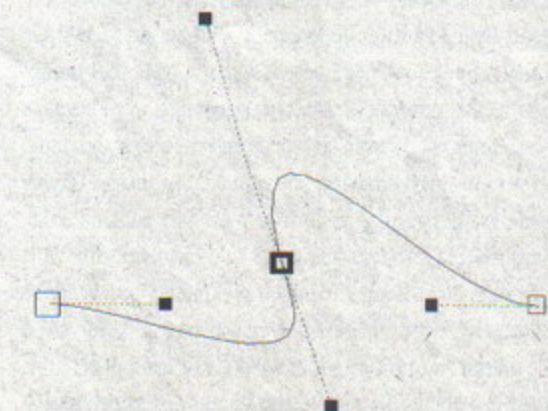
1) Označimo vrhno točko
2) Na rolojskem meniju "Node Edit" pritisnimo na ukaz "Cusp".
3) Označimo spodnji točki



4) Na rolojskem meniju "Node Edit" pritisnimo na ukaz "Smooth".

D) Oblikovanje krivulj: Hm, tale nos je že kar dober, vendar pa bi ga vseeno lahko še malo zakrivali. - Prepuščam vašemu okusu! Krivulje krivimo lahko preprosto tako, da z orodjem za delo s krivuljami in črtami kliknemo na poljubno mesto krivulje ter premikamo miško. Lahko pa krivulje zvijamo tudi v točkah:

1) Kliknemo na eno izmed točk. Pojavile se bodo modre črtkane črtice s črnimi kvadrčki na koncih.



2) Kliknemo na črni kvadrček, držimo levi gumb na miški in jo premikamo. Krivulja se bo krivila, odvis-

no od načina prehoda krivulje skozi točko, ki smo ji ga prej določili.

E) Dodajanje in uničevanje točk na krivulji ali črti: Če želimo našemu soncu narisati še kakšno nosno bradavico, bomo morali na nos dodati še dve točki, način prehoda naj bo "oster".

1) Kliknemo na željeno mesto krivulje ali črte. Pokazala se bo črna pika.

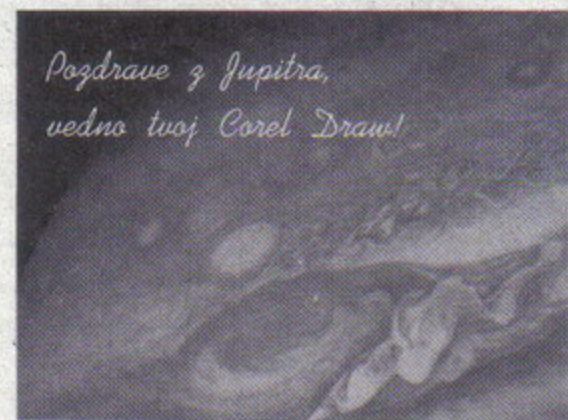
2) Na rolojskem meniju "Node Edit" pritisnimo "+".

3) Če hočemo točko uničiti jo označimo in pritisnemo "-" na istem meniju.

4) Po istem postopku naredimo še drugo točko, določimo način prehoda in krivuljo med točkama zakrivimo v bradavico. :-)

(Konec recepta)

Pa istem receptu pričaraj soncu še usta in žarke. Ko bo tvoje sonce oživelo in te obsijalo, se boš lahko z veseljem spominjal prehitro minulih sončnih počitnic in spot težko čakal naslednje...



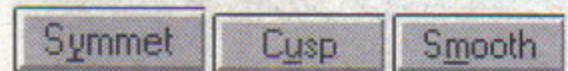
Izžrebanci nagradne igre za nove naročnike iz dvojne številke Megazina:

Bungee Jumping (sponzor: TOP Extreme, tel. 065 24 778):
• Uroš Rustija, Koroškega bataljona 5, 61231 Črnuče
• Denis Basaneze, Seča 55, 66320 Portorož

Izlet v Benetke za dve osebi (sponzor: Kompas Airtours, tel. 061 318 974):
• Gregor Beslić, Brillejeva 12, 61117 Ljubljana
• Gorazd Barbiš, Dolenja vas 1, 66224 Senožeče
• Tomaž Karer, Pavšičeva 4, 61000 Ljubljana

Windows za telebane (sponzor: Pasadena, tel. 061 133 23 23):
• Marko Kavčič, Šentjošt 53, 61354 Horjul
• Primož Gardelin, Dolnja Bitnja 1b, 66255 Prem

Čestitamo! Ostalim pa želimo več sreče prihodnjic!





PC & Co.

Aleš Petrič

KNJIŽNA POLICA

Microsoft Bookshelf

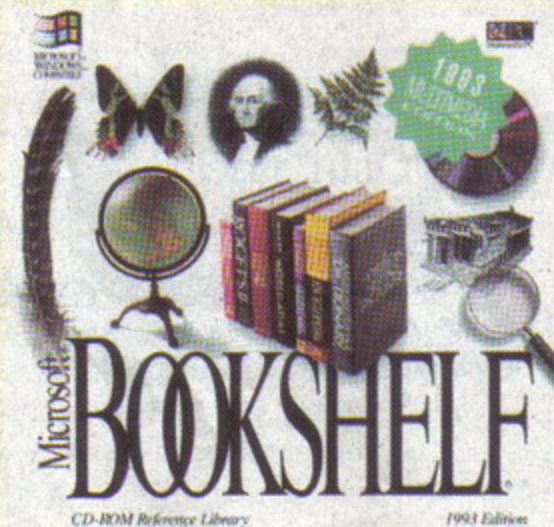
Microsoft nas vedno znova preseneča. S prihodom CD-jev je v kratkem času zavzel velik del tržišča in zdaj imetnike enot CD-Rom pridno zasipa z resnici na ljubo malce klišejskimi a zelo kvalitetnimi produkti. Hvala Bogu!, saj bi nas v nasprotnem primeru s svojimi šerverastami skropucali v nedogled posiljevala polobrtiška podjetja dvomljivega porekla in še bolj dvomljivega slovesa.

Bookshelf ali poslovenjeno referenčna knjižnica še zdaleč ni izdelek namenjen ljudskim množicam oziroma z drugimi besedami za vsakega peka. Gotovo ne bo koristil osnovnošolcem, gospodinjam in nastopajočim v oddaji Nedeljskih 60. Za smotrno uporabo tega programa bo potrebno vsaj dobro pasivno znanje angleščine, predvsem pa potrebo po raznovrstnostnih podatkih, ki bi lahko koristili mnogim študentom ter zlasti tistim zaposlenim, ki jim beseda izobrazba ne pomeni žalitve. MS Bookshelf je namreč giantska zakladnica bolj ali manj potrebnih, manj ali bolj nepotrebnih ter celo skrajno nepotrebnih podatkov. V grobem so avtorji na CD posneli vsebino sedmih v ZDA zelo cenjenih in temu primerno prodajanih knjig, ki zajemajo kopico informacij, dejstev, tem, pojasnil ter zemljevidov, slavnih citatov in definicij.

Preden se lotim opisovanja dobrot, ki jih ponujajo posamezne knjige pa še nekaj o uporabniškem vmesniku. Le ta je enak za vse knjige in sestoji iz sedmih roletnih menujev ter t.i. toolboxa ali po slovensko orodjarne. Prvi in drugi menu sta namenjena nadaljnji uporabi znanja in podatkov na katere ste naleteli, saj vam omogočata tiskanje na tiskalniku, kopiranje teksta, slik in celo zvoka. Vse to se prekopira na Clipboard (t.i. delovno mizo) od tam naprej pa lahko podatke s pomočjo drugih okenskih aplikacij (npr. Paintbrush ali Write) obdelujete ali shranite na disk. Domiselna je tudi opcija Annotate, s katero ustvarite kratko notico oz. lastno tekstovno zabeležko kjerkoli v programu. Tako lahko ob branju kakšnega članka v enciklopediji vpišete svoja opažanja, v almanahu dodate kakšen le vam poznan podatek ali pa si na zaslon preprosto nalepite računalniško opombo, da morate danes v trgovini kupiti še nekaj polnozrnatega kruha. Notica se samodejno prilepi na trenutni zaslon v obliki vijoličnega kvadrata v gornjem levem kotu okna, od koder jo lahko vedno znova tudi priključite.

Menu Options ponuja le nastavitve barve vročega teksta (besedilo, ki ga lahko z miško poklikate) ter izbiro tipk s kat-

erimi si boste klicali bližnjice. Slednja možnost je zelo priročna in hitra, saj vam omogoča da z dvema tipkama priključite katerokoli knjigo ali pa uporabite kakršnokoli orodje. Tistim, ki jih hitrost ne zanima je namenjen menu Books, saj omogoča natanko isto kot omenjene kombinacije tipk ali istoimenska ikona v orodjarni. Naslednji menu vam dopušča kreiranje lastnih bralnih znakov (kje ste ostali včeraj zvečer), katere lahko nato skozi isti menu kadarkoli priključite nazaj. Zadeva je nekakšen elektronski ekvivalent raznih kartončkov, rezin sira in slanine, ki smo jih včasih vtikali v knjige a so se



tako radi izgubili. Predzadnji menu Tools ponuja na izbiro opcije identične onim v orodjarni, menu Help pa je tako le za tiste, ki ne berejo Megazina. Orodjarna in zatorej tudi menu Tools sestojita iz devetih splošnih ikon, vsaka knjiga pa lahko doda še kakšno svojo. Med splošne spadata dva iskalnika (Find, Index), dva tipa vračanja na predhodne teme (back - en zaslon nazaj; back list - izbor), puščici s katerimi lahko v slogu obračanja listov brskamo naprej in nazaj, ikono Content, ki vas popelje na prvo stran trenutno izbrane knjige, ter že omenjeno ikono Books, ki vas postavi zopet na začetek.

Reference

Ameriški slovar ali The American Heritage Dictionary, Second College Edition je knjiga, ki vsebuje preko 200.000 definicij za več kot 60.000 besed, dodanih pa je tudi mnogo biografij, slik, povezav oz. asociacij, geografskih zemljevidov, zvočnih izsekov ter samih izgovorjav besed. Poleg standardnih ikon se v slovarjevi orodjarni pojavi tudi ikona Images, ki vam navede vsa gesla, ki se v slovarju pojavljajo z lastno sliko. Mnogo gesel je zaznamovano tudi s t.i. vročim tekstom, ki je podčrtan bodisi z neprekinjeno ali prekinjeno črto. V prvem primeru gre za povezavo med dvema ali več gesli, ki vas po kliku prestavi k opisu sorodnega gesla, v drugem primeru pa boste dobili podrobnejšo definicijo ali opis podčrtane besede. Vročje besede se pojavljajo v vseh drugih delih Bookshelfa, celo v pomoči (help) zato je njihova uporaba res koristen pripomoček. Naslednja knjiga je Bartlett's Familiar Quota-

tions, petnajsta izdaja, ki vsebuje preko 22.000 klasičnih izrekov velikih ljudi zgodovine, podprta pa je z vsebinskimi povezavami, opombami, slikami ter celo zvočnimi zapisi izrekov samih. Ako bi torej radi izpadli brezčutno inteligentni z legendarnim stavkom Alberta Camusa: "Mother died today, or maybe it was yesterday" bo ta knjiga kot nalašč za vas. Tudi tretja knjiga "The Concise Columbia Dictionary of Quotations" obravnava izreke, vendar so v njej zbrani večinoma sodobni izreki pomembnih ljudi 20.st., prav tako z mnogo slikami in navzkrižnimi povezavami a brez zvočnih posnetkov. Poudarjena je zlasti humorna plat citatov novejše zgodovine v slogu legendarnega Richarda Nixona: "I'm not a crook!"

Naslednja knjiga The Concise Columbia Encyclopedia, druga izdaja, vsebuje preko 15.000 tem o zgodovini, geografiji, naravi in znanosti, dodano pa je tudi veliko slik, animacij z zvokom ali brez, vsebinskih povezav ter še mnogo drugega.

Ker seveda k vsakršni spodobni zbirki podatkov sodi tudi atlas tudi tokrat ne gre drugače. The Hammond Atlas vsebuje zemljevide kontinentov, držav in celo vseh zveznih ameriških držav, vendar so mape za resno uporabo v geografiji žal premalo podrobne. Predstavljene so tudi zastave vseh držav sveta, mnoge pa zastopa tudi njihova himna. Prisotne so tudi izgovorjave imen mest in držav, možno pa je tudi kopiranje zastav ali povezava podatkov o državi z zapisi v almanahu ali enciklopediji. Knjiga Roget's II Electronic Thesaurus ne podpira specialnih ikon, saj je njena funkcija dokaj natančno začrtana: Vsebuje namreč kratko definicijo in obstoječe sinonime za vsako uporabo izbrane besede. Asketsko urejeno in skrajno okleščeno, a ravno zato tudi zelo uporabno. Zadnja knjiga v tej zbirki znanja in podatkov je seveda povsod obvezni The World Almanac and Book of Facts, ki je dobesedno naphan s številkami. Vsebuje najrazličnejše statistike in dejstva, z ikono outline pa nam vedno servira osnovni menu z osmimi tematskimi področji, ki se nato širijo v mnoge podveje. Področja so umetnost in mediji, kronologija, narodi sveta, ljudje, znanost in tehnologija, šport, ZDA, ter svetovna zgodovina. Po izbiri določenega področja se prikaže nadaljna razvejitev, ki jo lahko poljubno zapirate in odpirate s pritiskom na pluse in minuse pred naslovi poglavij, Vas torej zanima koliko minut povprečno na igro je igral Scottie Pippen? Preprosto izberite šport, nato NBA in Chicago Bulls in odkrili boste da je Pippen igral povprečno 38,6 minute na tekmo. Zanimivo: kajne? **MS Bookshelf nam je posodilo podjetje Infobia, Dunajska 120, Ljubljana, tel. 061 168 55 41**

Tehnikalije

Zahtevana konfiguracija:

PC 386SX, 2 Mb pomnilnika, 2 Mb prostora na disku, CD-Rom, glasbena kartica, miš, VGA grafika, Ms-DOS 3.1, Windows 3.1, MSCDEX 2.2.

Testna konfiguracija:

PC 486DX2/66, 8 Mb pomnilnika, 1 GB prostora na disku, 2x speed CD-Rom in nekaj drugih malenkosti.



Rok Kočar

Potapljanje s čipi

Knowledge Software Undersea Adventure

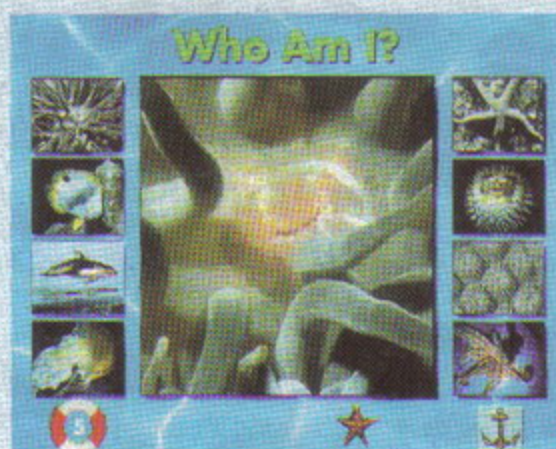
V dneh, ko vsak normalen človek bje boj za kvadraten meter slane vode in steklenico mrzlega piva, znajo biti takšne in drugačne enciklopedije popolnoma odvečna zadeva. Programerji Knowledge Adventureja se na poletje in vročino očitno poživljajo. V sodelovanju s svetovno znanim raziskovalcem Jacques Cousteaujem in založbo

Ocean Tour

Pravzaprav je ta del zelo identičen Movie Theaterju, vendar si boste tokrat lahko ogledovali le statične slike. Prisotnega je tudi nekaj besedila in ne vem zakaj vrinjeno še digitalizirano govorjenje, ki pa če nič drugega izpade prav zabavno. Ta rubrika še najbolj spominja na površno listanje kakšne osnovnošolske bukve za biologijo.

Who Am I? in What do I Eat?

Ti dve rubriki sta pravzaprav dva lično izdelana kviza, ki sta lahko namenjena tudi najmlajšim. Vsebujeja kup slik na katerih morate prepoznati morská bitja, njihove navade in prehrano, ter končno tudi sam iz-



gled. Kakršnihkoli ocenjevanj enciklopedija ne pozna, kar je po mojem pohvalno.

Reference Screen

Ja, to je končno tisto, kar smo iskali. Po tej mali enciklopediji lahko brskate na več načinov. Morske živali so razvrščene po velikosti, pa tudi po globini na kateri živijo. Do vseh teh podatkov imate dostop tudi skozi globus zemlje, kjer pa se hkrati nahaja še kup zemljepisnih podatkov, o posameznih morjih in celinah. Cele strani teksta lahko po želji spravite tudi na papir, pri vsem slikovnem materialu pa je prisotna tudi opcija zoom za povečevanje fotografij, žal premnogih zanimivih risb ni mogoče povečati, niti sprintati, kar ne bo všeč vsem tistim, ki bi radi s pomočjo enciklopedije Undersea Adventure naredili referat za šolo.

Enciklopedije založniške hiše Adventure Knowledge slovijo po svoji veliki preglednosti, slikovitosti in primernosti tako za mlajše kot starejše. Avtorji sami jih najbolj priporočajo osnovnim in srednim šolam, nare-

jene pa so prav po šolskih načrtih (seveda ameriških šol) in se skladajo z učbeniki in vsemi šolskimi knjigami na temo, ki jo obdelujejo. Enciklopedije te založniške hiše uporabljajo mnoge šole, širom po svetu, seveda jih pri nas še nekaj časa ne bomo, saj redko katera šola premore primerno opremljenega PC-ja.

Naj mimogrede omenim, da so pri AK izdelali še mnoge druge enciklopedije. Pri nas se je že v času Jurassic-Park-manije pojavila enciklopedija dinosavrov, istočasno pa se je na tržišču pojavila tudi enciklopedija o kopenskih živalih. Ravno sedaj bi morala biti nared tudi enciklopedija o vesolju, v obdelavi pa so tudi ptiči in ameriška zgodovina, ki naj bi bila od vseh najzajetnejša in bo vsebovala tudi vse ameriške predsednike. To bo tudi prva enciklopedija narejena z novo tehniko in po vzorcu vseh CD enciklopedij, vendar bo tudi to (hvala bogu) disketna verzija.

Undersea Adventure se s svojimi 10 Mb diska, ki ga zavzema, po količini gradiva gotovo ne more kosati z ostalimi 500 megabajtnimi enciklopedijami z malih srebrnih plošč. Njena največja pomanjkljivost, ki sem jo našel je prav smešen kurzor v obliki sidra, s katerim je treba po ikonah klikati točno s sredino, pri drsenju ob tekstu pa je treba na (že tako butaste ikone z

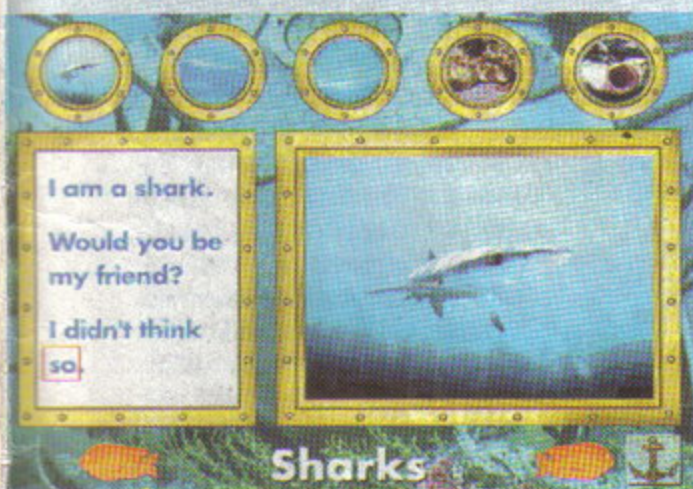


rahitičnimi puščicami) pritisniti z vrhom sidra. In ker so tiste puščice ponavadi čisto na dnu zaslona, sidro pa pri pomikanju navzdol kaj rado zdrsne iz ekrana (ne ravno v vaše naročje), vam je lahko jasno, da tu marsikdo izgubi živce in po sobi se kaj hitro razleže glasni: CENZURIRANO. ☹

Tehnikalije

Zahtevana konfiguracija:
najmanj procesor 386, 10 Mb trdega diska, 2 Mb pomnilnika.

Testna konfiguracija:
PC 486DX2/66, 4 Mb pomnilnika, 2x speed CD-Rom.



Random, ki je izdala veliki hišni atlas oce-anov, so nam pri-pravili enciklopedijo morskega sveta, ne sicer tako zelo obsežno, vendar vseeno prav lično izdelano. Več kot dovolj za vse, ki ob njej ne nameravate doštudirati. Poleg digitaliziranih slik so v njej prisotne še neštete risbe in skice, da o zvočnih efektih in digitaliziranem govoru, ki vas spremlja vseskozi sploh ne izgubljam besed.

Podmorska enciklopedija je razdeljena na 6 delov, dostop do vsakega pa imate skozi zanimiv menu, v obliki kabine raziskovalne barke. Oglejmo si, kaj se skriva za menujem.

Marine Animal Lab

V laboratoriju lahko secirate podvodna bitja vseh dimenzij, od jastoga do morskega psa. Poleg splošnih podatkov o vrsti živali in njenih delih trupa, si lahko ogledate še notranjost posamezne vrste, zvedeli pa boste tudi marsikaj zanimivega npr. o želodcu 3 metrske hobotnice. Manjkajo res samo še kuharski recepti.

Movie Theater

Tu si boste lahko ogledali 5 kratkih filmov o navadah podmorskih bitij. Filmi so bogato zvočno opremljeni, a za razvajence precej prekratki, saj trajajo le slabo minuto - vsak.



šola

Marko Klasinc

Windows 3.1

Okna za začetnike (5)

S talno govorimo o tem, da Okna so in niso operacijski sistem. Če so, nam morajo omogočati tudi tisto, kar običajno počnemo z DOS-om, torej kopiranje in brisanje datotek, preimenovanje le-teh, formatiranje disket, pregledovanje imenikov na disku in podobna vsakodnevna opravila. Vsi vemo, kako sitno je lahko to delo, če nismo preveč domači z DOS-ovimi ukazi. Za vse te ukaze veljajo točno določena pravila, tako rekoč slovnica DOS-a. In ker z DOS-om ne upravlja človek, ampak računalnik, se moramo pravil zelo točno držati. Računalnik namreč ne more vedeti ali smo se le zmotili pri tipkanju ali pa smo naredili pravo "slovnico" napako. Vsem tem pravilom se reče tudi sintaksa. Če pri uporabi DOS-ovih ukazov ne uporabljamo pravilno sintaktičnih pravil, se nam lahko kaj hitro zgodi, da se ure in ure mučimo s kakimi sicer kaj preprostimi ukazi, pa ne pridemo nikamor. Ukazov je veliko, uporabniki pa se s posameznimi srečujemo bolj poredko. Tudi, če si jih pred uporabo ogledamo v DOS-ovem priročniku, jih prav gotovo pozabimo do naslednje uporabe. S temi problemi se srečujemo praktično vsi uporabniki osebnih računalnikov, ki delujejo pod DOS-om. Prav zato so že ob izdajah prvih verzij DOS-a neodvisni proizvajalci programske opreme dali na tržišče svoje programe, ki nam, običajnim uporabnikom olajšujejo delo. Kot najboljša sta se na široko uveljavila programska paketa PCTools in Norton Utilities. Kot nam že imeni povesta (tools - orodja in utilities - pripomočki), sta programa napisana prav za lažje delo z nepraktičnimi DOS-ovimi ukazi. Očitno so tudi pri samem Microsoftu ugotovili, da morajo nekaj ukreniti. Zato so ob izdaji DOS-ove verzije 5.0 paketu priključili tudi program Dosshell, ki je bil nekoliko slabši približek zgoraj omenjenih programov. Vsekakor pa je bistveno olajšal delo tistim, ki posebnih programov niso kupovali (ali nelegalno kopirali od drugih). Ne vem, zakaj, ampak od verzije 6.0 dalje DOS-u ne prilagajo več tega koristnega dodatka. Microsoft si zaradi svojega monopolnega položaja na tržišču resnično privoščil preveč poigravanja z uporabniki njegovih programskih paketov. Morda pa so Dosshell ukinili tudi zato, ker skoraj vsi današnji kupci osebnih računalnikov uporabljajo kombinacijo operacijskega sistema DOS - Windows.

V Oknih pa obstaja programček, ki deluje podobno kot Dosshell. To je namreč File Manager (upravljalca z datotekami), ki ga najdemo v glavnem oknu Main. Mislim, da ga uporabniki neupravičeno zapostavljajo, oziroma ga ne uporabljajo toliko, kot bi ga lahko z ozirom na njegove zmožnosti. File Manager je torej orodje, s katerim si lahko organiziramo delo z datotekami in imeniki na zunanem pomnilniku. Z njegovo pomočjo lahko kopiramo, premikamo, preimenujemo datoteke ali cele imenike, tiskamo dokumente, poganjamo programe in podobno. File Manager deluje tako kot vsi okenski programi, torej v oknu, ki ga lahko tudi povečamo čez cel zaslon. Izgled okna si lahko spremenjamo po lastnih željah in njegov izgled shranimo za naslednji klic programa. Običajno pa je delovna površina razdeljena na dva dela. V levem se nahaja drevesna struktura imenikov na disku, v desnem pa spisek datotek v imeniku, označenem na levi. V vrsti-

ci nad delovno površino so izpisane vse zunanje enote, ki jih je File Manager samodejno zaznal. Če kliknemo na oznako enote, se v delovnem polju pokaže struktura imenikov v tej enoti. V spodnji, statusni vrstici pa imamo zapisano količino zasedenega in skupnega pomnilnika ter skupno število in dolžino datotek v trenutnem imeniku. Če označimo nekatere datoteke, se nam pokaže tudi število in dolžina le-teh. Vse datoteke in imeniki imajo posebne grafične oznake, iz katerih lahko takoj zaznamo, za kakšne vrste datotek gre. Poleg splošne oznake datotek so še posebne sličice za izvršilne datoteke, tekstne datoteke ter skrite ali sistemske datoteke. Vsebino imenikov pregledujemo

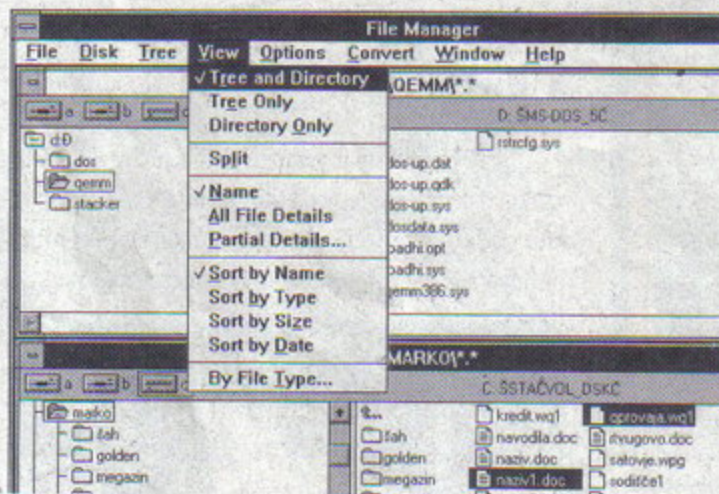
dvakrat kliknemo po imenu te datoteke ali pa jo označimo in pritisnemo na tipko Enter. Če hočemo na tak način pognati datoteko, ki ni izvršilna, smo sprožili ukaz Open (odpri), ki je namenjen tekstnim datotekam. Ob tem se priključe program, s katerim je bila ta datoteka napisana. Če File Manager tega programa ne prepozna, mu ga lahko določimo z ukazom Associate (pridruži). Tako npr. lahko določimo, da za odpiranje vseh datotek s končnico *.MOJ uporablja Word For Windows. Z ukazom Search (išči) dosežemo, da File Manager poišče vse datoteke, ki ustrezajo določenim pogojem in jih postavi v posebno okno, z ukazom Select (izberi) pa jih le označi.

V izbiri Disk lahko prekopiramo cel disk ali disketo (Copy Disk), disk preimenujemo (Label Disk), disk formatiramo (Format Disk), vendar to delamo le z disketami, ali naredimo disk ali disketo sistemsko (Make System Disk). Zelo je pomembno, da imamo vedno vsaj eno sistemsko disketo, da lahko zaženemo računalnik, če bi se kaj zataknilo pri trdem disku (kakšen virus lahko onemogoči dostop do trdega diska).

Z izbirami v meniju Tree (drevo) si nastavimo prikazovanje imenikov. Lahko vidimo le prvi nivo imenikov (Expand One Level), razvejanost trenutnega imenika (Expand Branch) ali razvejanost vseh imenikov (Expand All). Razvejanost lahko ukiniemo s Collapse Branch. Praktično je vključiti Indicate Expandable Branches, kar označi vse imenike, ki imajo podimenike, z znakom +.

Z izbiro View (izgled) si lahko po svoje določimo izgled delovne površine. Če želimo, imamo lahko na zaslonu pregled imenikov in vsebino trenutnega imenika (Tree and Directory), lahko imamo samo drevesno strukturo imenikov (Tree only) ali pa samo vsebino trenutnega imenika (Directory only). S Split (razdelitev) lahko polje razdelimo tako, da imamo več prostora za datoteke in manj za imenike ali obratno. To je praktično, če želimo videti več podatkov o posamezni datoteki. Lahko izberemo samo ime (Name), vse podatke (All File Details) ali le nekatere (Partial Details), ki jih sami določimo. Poleg tega so lahko datoteke razvrščene po imenih (Sort by Name), po podaljških (Sort by Type), po dolžini (Sort by Size) ali po datumu in času nastanka (Sort by Date). Z ukazom By File Type lahko določimo, kateri tipi datotek naj bodo prikazani na zaslonu. Tu lahko v posebnem okencu označimo, če želimo prikaz skritih (Hidden) ali sistemskih (System) datotek. Skriti so lahko tudi celi imeniki.

V izbiri Options (dodatne nastavitve) lahko določimo, pri katerih operacijah želimo, da nas računalnik opozori in zahteva dodatno potrditev (npr. pri brisanju datotek ali imenikov, pri zamenjavi datotek, pri določenih operacijah z miško ali pri operacijah z diskom). Posamezne zahteve po potrjevanju operacij si nastavimo s Confirmation (potrditve). Z izbiro Font si po želji izberemo tip črk, ki jih želimo uporabljati v File Managerju. Seveda si lahko nastavimo tudi stil in velikost črk, poleg tega pa tudi to, če želimo



tako, da kliknemo z miško na ime imenika, ki ga želimo preiskati. Posamezno datoteko označimo tako, da kliknemo na njenem imenu ali sličici. Označimo lahko tudi več datotek. Če kliknemo na eno datoteko, nato pa držimo pritisnjeno tipko SHIFT ter kliknemo na neko drugo datoteko, se označijo tudi vse datoteke med njima. Če pa želimo označiti le nekatere datoteke, ki niso ena poleg druge, držimo pritisnjeno tipko CTRL in klikamo po posameznih imenih datotek.

Sedaj pa pogledjmo, kaj vse lahko z datotekami počnemo. Kopiramo in premikamo jih lahko kar z miško, za ostale operacije pa uporabljamo posamezne izbire v ukazni vrstici. Če želimo eno ali več označenih datotek prenesti ali prekopirati v drug imenik, jih zgrabimo z miško in odpeljemo k imenu imenika, kamor jih želimo premakniti. Če jih hočemo tja prestaviti, jih enostavno spustimo in potrdimo operacijo Move (premik), če pa jih želimo prekopirati, pa moramo pri tem pritisniti na tipko CTRL in potrditi operacijo Copy (preslikava). Ti dve akciji se seveda nahajata tudi v izbiri File ali pa ju brez miške izvedemo s pomočjo funkcijskih tipk F7 (Move) ali F8 (Copy). V izbiri File lahko uporabljamo tudi Delete (brisanje označenih datotek) ali Rename (preimenovanje). Pri brisanju datotek nas program vedno vpraša, ali res želimo zbrisati označene datoteke. Enako lahko brišemo tudi cele imenike s podimeniki vred. Seveda moramo biti pri tem zelo previdni. Z ukazom Properties (lastnosti) si lahko ogledamo podatke o datoteki (ime, dolžina, datum zadnje spremembe, ter kje se nahaja), poleg tega pa ji lahko spremenimo tudi attribute (če jo želimo skriti ali zavarovati pred pisanjem). Z ukazom Run lahko poženemo izvršilno datoteko, isto pa laže naredimo tako, da

imeti vse izpisano z malimi črkami (Lowercase). Če vključimo Status bar, se nam na dnu zaslona kaže statusna vrstica s podatki o zasedenosti diska in o številu in dolžini datotek. Kot smo rekli, lahko uporabljamo File Manager za zagon programov. Ko delo s takim programom končamo, se zopet znajdemo v File Managerju. Če vključimo Minimize on Use, se namesto tega znajdemo v oknu Program Manager. File Manager pa se nahaja na dnu kot ikona. Seveda pa velja, da se posamezne nastavitve, ki jih določimo med delom s File Managerjem izgubijo, ko ga naslednjič spet pokličemo. Če jih želimo ohraniti tudi za naprej, moramo vključiti Save Settings on Exit (shrani nastavitve ob izhodu). Priporočam, da najprej izberete vse nastavitve po vašem okusu, nato vključite Save Settings on Exit, nato končate delo s File Managerju, ga ponovno pokličete in izključite Save Settings on Exit. S tem boste ohranili vse nastavitve, preprečili pa boste, da bi se vam vsaka kasnejša slučajna sprememba delovnega okolja tudi vsakič shranjevala.

Naslednji menu je Convert (pretvori). Izbire v njem nam koristijo, če želimo pretvoriti tekst, pisan po katerem od starih standardov v vzhodni Evropi, v način, kakršnega je uvedel Microsoft s kodno stranjo 852 za DOS, oziroma na način, ki ga uporabljajo Okna (kodna stran 1250).

Predzadnje izbire ponuja Window (okno). Odpremo si namreč lahko več oken z imeniki in datotekami. Če imamo npr. dve disketni enoti in en trdi disk, si lahko odpremo dve novi okni. V enem imamo prikaz disketne enote A, v drugem B, v tretjem pa trdi disk C. Seveda moramo pri tem paziti, da imamo v disketnikih diskete, sicer program javlja napako. Okna imamo lahko odprta eno preko drugega (Cascade) ali eno poleg drugega (Tile), kar je ponavadi bolj praktično. Seveda tudi ta okna lahko pomanjšamo na velikost ikone, ki jih z Arrange Icons uredimo na dnu zaslona. Praktičen je tudi ukaz Refresh (osveži), ki ga lahko izvedemo tudi s pritiskom na funkcijsko tipko F5. Z njim namreč ukažemo, naj File Manager ponovno pregleda trenutni imenik na trenutno delujočem pomnilniku in izpiše njegovo strukturo. To je posebno praktično pri menjavanju disket. Računalnik namreč ne ve, da smo zamenjali disketo in nam še vedno kaže vsebino prejšnje. Pritisk na F5 prikaže vsebino nove. Če smo aktivirali več oken, lahko prehajamo iz enega v drugo s pomočjo izbir v Window, ki so na dnu tega menija. Praktičnejše je seveda delo z miško, ko kar kliknemo kjerkoli znotraj okna in s tem postane to okno aktivno. Tu naj še enkrat opozorim na enostavnost kopiranja ali prenosa datotek z enega pogona na drugega. Označene datoteke (ali cele imenike) na enem pogonu (npr. disketni enoti A) v njegovem oknu zgrabimo in potegnemo z miško v drugo okno (npr. na disk C) in v ustrezen imenik. Seveda tudi tu pazimo na to ali želimo datoteke kopirati ali prenašati z enega medija na drugega. Kopiramo jih z vlečenjem z miško in hkratnim držanjem tipke CTRL.

Tudi File Manager vsebuje dokaj dobro pomoč (Help), ki jo lahko prikličemo samostojno in iščemo kratka navodila za posamezne ukaze po poglavjih ali po abecedi. Še boljše pa je ob ukazu, ki ga ne poznamo dovolj, kar pritisniti na funkcijsko tipko F1, ki tudi tu kot v večini programov služi za pomoč. Odpre se okno s pomočjo, ki zadeva prav tisto operacijo, ki smo jo pravkar izvajali ali smo jo imeli namen izvesti.

Upam, da ste iz tega zgoščenega pregleda videli, da se tudi brez posebej za to pisanih programov da kar precej narediti s samimi Okni in programi, ki so jim že priloženi v paketu. Poleg File Managerja jih je še nekaj in ne zelo zahteven uporabnik lahko shaja z njimi pri skoraj vseh opravilih z računalnikom. ☺

Jernej Pečjak

Beseda ni konj

Kaj je novega v Wordworthu 3.0b

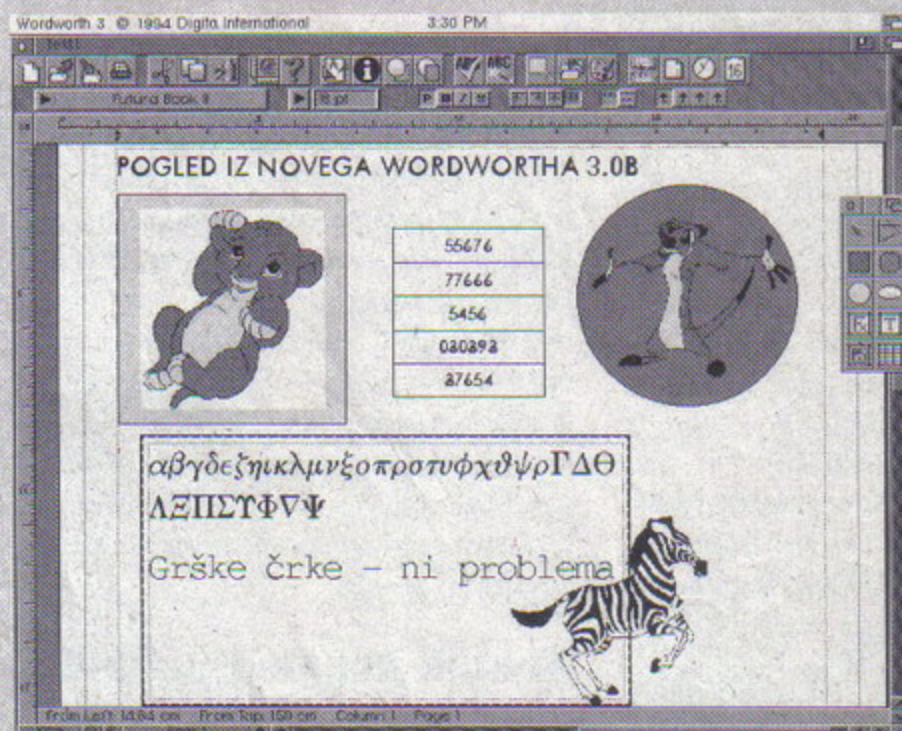
Ko sem opisoval Wordworth 3, sem obljubil, da vam bom sporočil takoj, ko bo na voljo nova, popravljena verzija tega urejevalnika besedil. Prišel je trenutek. Dobili smo končno verzijo 3.0b, v kateri naj bi bilo popravljeno vse, kar v programu ni delovalo. Že ko program naložite, ste deležni prijetne spremembe. Program nič več ne blokira računalnika, dela vse to, kar bi moral, povrh vsega pa je še nekoliko hitrejši kot prej. No, pa pojdimo po vrsti.

V verziji 3.0a me je najbolj motilo to, da se je povečava (zoom) vedno naravnala na 90% in sem jo moral za vsak dokument znova popravljati. Tega sedaj

nologije, ki še ne zmore tiskati postscript slik na navadni tiskalnik. Hotel sem jih vprašati, če je potem Final Writer prišel z Marsa, pa sem bil raje tiho, saj je bil gospod izjemno prijazen, predvsem pa prepričan v svoj prav. Navadnim smrtnikom tako ostaneta vektorska zapisa .CGM in .GEM, in pa celo morje točkovnih (BMP, PCX, GIF, TIF, IMG). CGM je dokaj standardni zapis na PC-ju, tako da z nabavo sličic ne bi smelo biti težav. Digi pa gotovo zamerim, da niso priložili modula za vektorski format DR2D, ki je na Amigi še najbolj standarden od vseh. Ker je program v modulih, še ni prepozno in upam, da bom nekoč zagledal kakšen nov slikovni modul.

Novost je tudi ta, da lahko tekstovne efekte prenašate s strani na stran. Prej se jih namreč ni dalo. Ustavili so se ob koncu strani. Če ste želeli še neke druge ustvariti enak tekstovni učinek, ste morali na novo vpisati vse parametre. Krogi, kvadrati in tabele pa se že od prve verzije veselo premikajo med stranmi.

V programu sem odkril tudi hrošča. Če pišete z zelo majhnimi črkami in nastavite dolžinijo linije v



Novi WordWorth 3.0b

ni treba. Povečavo lahko globalno nastavite, le ta pa se posname tudi z vsakim dokumentom posebej.

Dodana je tudi nova možnost premikanja blokov, strokovno imenovana "povleci in vrži" (drag and drop). Z njo premikanje in kopiranje blokov nikoli več ne bo tako, kot je bilo doslej. Blok počrtnite, ga primete z miško in odvržete tja, kamor ga želite postaviti. Če pa ga želite le kopirati, držite še tipko shift. V praksi je ta možnost odlična, je pa potrebno nekaj časa, da se nanjo navadimo. Seveda je na voljo tudi stari način premikanja. Mnoge od vsa bo gotovo zanimalo, kako je z uvozom EPSF slik. Dokaj slabo, razen če niste srečnež, ki premore laserski tiskalnik s postscriptom. Ko sem govoril z Digito, so mi dejali, da je to omejitev same teh-

ničkah, se vrstice ne počrtnijo pravilno, ampak z zamikom. Vendar je treba povedati, da verjetno večina nikoli ne bo pisala na ta način.

Paket Wordworth 3.0b je tako postal uporaben, prijeten za delo, predvsem pa zanesljiv. Dela vse to, kar bi moral delati. Še vedno pa grajam pomanjkanje nastavitve stilov pisanja in razdelitev dokumenta na poglavja, kot ima to Final Writer. Hvalim pa tabele in tekstovna okna. Wordworth 3 priporočam vsem tistim, ki pišejo krajše dokumente z veliko pregledicami, različnimi učinki itd., za vse tiste, ki pa pišejo knjigo, svetujem Final Writer. Škoda, da ni na tržišču programa, ki bi združeval najboljše iz obeh svetov, saj bi bil najboljši tovrstni program. ☺



kako deluje?

Primož Škerl

Tehniko narodu!

Fizika v praktični uporabi ali zakaj je svetloba tako počasna

Si predstavljate, kako izgleda notranjost laboratorija ali inštituta? Za vse, katerih noga še ni prestopila praga takega svetišča znanosti, sledi še kratek opis: po hodnikih tekajo ljudje v belih haljah z očali in plešami, povsod migotajo lučke ali vrejo tekočine, v zraku pa je čutiti elektriko. Nikjer tudi ne zasledite steklenic kokakole - njihova dna so bila uporabljena za leče očal na nosovih znanstvenikov... V takih prostorih so se prvič porodile ideje o računalnikih. Seveda ne takšnih, kot jih imamo sedaj, temveč mnogo preprostejših; znati bi morali tisto, kar obvladajo šolarji v nižjih razredih osnovne šole. V štiridesetih letih tega stoletja jim je to tudi uspelo. Naredili so stroj, ki je slišal na ime ENIAC. Bil je čudo tehnike, saj se ga je dalo celo programirati. Delo z njim bi se po prijetnosti lahko kosalo s sedenjem na zobozdravniškem stolu, medtem ko iz vas trije ljudje vlečejo kočnik - takrat niso poznali ne tipkovnic ne ekranov ne trdih diskov, ampak so se potili ob morju stikal in buljili v goro luknjanih kartic, ki jih je izpljunilo računalo. Od tedaj so računalniki opravili dolgo pot. Časi zanesenjakov, ki so sredi noči lahko razstavili in sestavili svoj računalnik, so mimo. Računalnikov ne razvijajo več v velikanskih, strogo zastraženih laboratorijih temveč v navadnih pisarnah. Velikost stroja se je z izmer srednje velike stanovanjske hiše skrčila v škatlo, na kateri še mačka ne more več udobno spati, hitrost je zrasla za nekaj tisočkrat, prav za toliko pa je padla tudi cena. Računalnik si sedaj lahko privoščijo že vsaki osnovnošolec z malo denarja, pisarne brez "mlinčka" pa si sploh ne da več zamišljati. Vendar le malokdo še ve, kako stvar sploh deluje... Pa to sploh ni tako pomembno. Vsi se vozimo z avtomobili, pa le redki vemo, kako in zakaj se "pločevina" premika. Če bi

želeli o računalnikih vedeti kaj več kot le to, da so priključeni na elektriko ter da vam jemljejo dragoceni čas, o tehniki pa ne veste prav nič, je ta serija člankov namenjena prav vam!

Najprej je potrebno razčistiti "inteligenco" računalnika. Za vse računalnike, neodvisno od barve, velikosti in proizvajalca velja, da so milijonkrat bolj zabiti od omare za čevlje. Sami od sebe ne znajo povedati niti, koliko je 1+1, vsako, še tako preprosto dejstvo pa jim je treba razložiti. "Kako pa lahko računalnik v enem samem dnevu reši probleme, ki jih horda znanstvenikov ni sposobna prebroditi v nekaj letih?", vas zanima? Da bomo to lažje razumeli, se spustimo k osnovi, okrog katere je zgrajen računalnik. To je električni tok. V naravi obstajata dve stanji toka: tok teče ali pa ne. Ti stanji si lahko predstavljate s prižgano oz. ugasnjeno žarnico, med njima pa izbirate s stikalom na steni. Na tej osnovi je Samuel Morse razvil abecedo, sestavljeno iz črtic in pik (odvisno od dolžine signala), s katero se dB sporazumevati po telegrafu. Taka abeceda pa je za računalnik 1.) prezapletena in 2.) prepočasna. Zato so znanstveniki zadevo poizkusili izboljšati: eni žici, po kateri je Morse pošiljal signale, so dodali še sedem drugih žic, črtice in pike pa so zamenjali z različnimi kombinacijami osmih prižganih in ugasnjenih žarnic. Na ta način so dobili 2 na 8 = 256 kombinacij. Kako? Položaja stikala na vsaki izmed osmih žic sta dva, žic pa je osem. Potem je bil sprejet dogovor, ki je vsaki kombinaciji pripisal črko, številko, ločilo ali kaj drugega. Ta dogovor so ovekovečili Američani v t.i. ASCII tabeli znakov, v kateri ima vsak znak tudi svojo zaporedno številko. To je jezik, ki ga govorijo računalniki. Seveda pa jezik sam ni zadosti, da bi računalnik lahko reševal enačbe. Na voljo mora im-

eti tudi skladišče, v katerem bodo lahko shranjeni podatki, napravo, ki bo podatke spreminjala, in žice, ki bodo oboje povezovali. Skladišču strokovno rečemo tudi pomnilnik, napravi procesor in žicam vodilo. Tu pa se je pred znanstvenike postavila nova ovira. Najpametnejši med njimi so namreč ugotovili, da računalnik, najsi bo še tako velik, ne bo mogel obratovati z žarnicami in stikali, katera bodo premikali tisoči sužnjevi ali pa najetih študentov. Rešitev se je našla v elektrotehniko. Imenovala se je elektronka. Grobo rečeno je bila to (in še vedno je...) steklena cev, ki je imela tri priključke. Delovala je kot stikalo, le da je bil namesto vzvoda, s katerim vklapljamo luč, na njej še en priključek. Če je bil ta priključek pod napetostjo, elektronka ni prevajala el. toka in obratno. Elektronka je bila torej idealno avtomatično stikalo, če le ne bi povzročala "manjših" glavobolov nadebudnim konstrukterjem računalnikov. Težava je bila v njeni velikosti, saj je najmanjša elektronka merila v dolžino 5 cm in imela premer 2 cm, za skromen računalnik pa bi jih potrebovali vsaj 10.000! Elektronke pa so se tudi rade grele in pregorevale po zelo kratkem obratovalnem času. Sedaj zagotovo razumete, zakaj je ENIAC zasedal srednje veliko hišo, v prizidku pa sta bili še klimatska naprava in skladišče elektronk. Na dan je ENIAC deloval le dobro uro, ves preostali čas pa bi lahko opazovali doktorje znanosti, ki so se po kolenih plazili po velikem ohišju računalnika in iskali pregorelo elektronko... Ker pa se ni spodobilo, da bi znanstveniki tako zabijali dragoceni čas, se je moralo pri oblikovanju računal nekaj spremeniti. Kaj, si boste lahko prebrali v naslednji številki Megazina. ☺



Naprava na levi sliki izgleda kot scena iz filma o Franku N. Steynu, vendar je to Mark I, prvi pravi računalnik. Zlotali so ga koncem štiridesetih na Univerzi v Manchesteru, vseboval je nekaj tisoč elektronk, včasih pa je deloval tudi več ur skupaj, preden se je pokadil sumljiv bel dimček in je sistem razpadel (primerjava s ceneni PC-ji se ponuja kar sama). Današnji ekvivalent Marku I je zapstna ura s kalkulatorjem. Kako minljiva je slava človeštva... (sliki sta iz knjige Čudoviti svet računalništva, CZ, 1984)



Multimedia

SoundBlaster PRO Deluxe	14.300,00 SIT
SoundBlaster 16 Basic	17.800,00 SIT
SoundBlaster 16MCD	23.500,00 SIT
SoundBlaster 16MCD+ASP	28.900,00 SIT
SoundBlaster 32AWE Novo!	44.500,00 SIT
Wave Blaster	28.000,00 SIT

Oživite Vaš računalnik in se poženite v svet multimedije !

Discovery CD16 Creative Labs

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

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

52.900,00 SIT

Game Blaster CD16 Creative Labs

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

64.000,00 SIT

Računalniki

486DX2 66MHz

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

177.500,00 SIT

486DX 40MHz

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

162.900,00 SIT

TEL (063) 856 134
FAX

KFM d.o.o.
COMPUTERS

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

O čem razmišljaš?

Možnosti:

- Cena
- Obročno plačilo
- Kakovost
- Garancija
- Celostna ponudba
- Blagovna znamka
- Dostava



Windows ready to run računalniki
Power plus z
MAG in Philips monitorji

Tiskalniki, risalniki, digitalizatorji
Hewlett Packard, Epson, Numonics

Komunikacije in ethernet
Zyxel, Zoom, 3Com

Periferija, skenerji, joysticki
Logitech, Gravis, Quickshot

CD-ROM enote
Mitsumi, NEC, Warnes, Goldstar

Zvočne kartice
Creative Gravis, Roland, Warnes

Video digitalizacija
Fast, Miro, Creative

Programska oprema
Microsoft, Corel, Adobe, Borland

CD-ROM diski
Stalna velika zaloga

Naročite katalog celotne ponudbe!

Byte Inside

Računalniška in multimedijška
trgovina v središču Ljubljane
Slovenska c. 15, (pri Drami)
Tel: 061 1253 413, Fax: 213 761

Nakup računalniške opreme

Opozorilo!

Napačna odločitev pri izbiri računalniške opreme lahko povzroči trajno uničenje investicijskih sredstev!

OK

Kliči Byte Inside

TEL: 061 1253 413, Delovni čas: 8⁰⁰ - 16⁰⁰



Program Manager



LogiMouse



Print Manager



Main Status Window

MAG

PHILIPS

POWER PLUS

HERCULES

HEWLETT
PACKARD

EPSON

FUJITSU

ZyXEL

3Com

ZOOM

3Com

Advanced
GRAVIS

Roland

CREATIVE

MITSUMI

NEC

Warnes

CONNER

FAST

MIRO

Microsoft

BORLAND

COREL

AMT



Vse kupce računarijke dabi za darilo MISO!



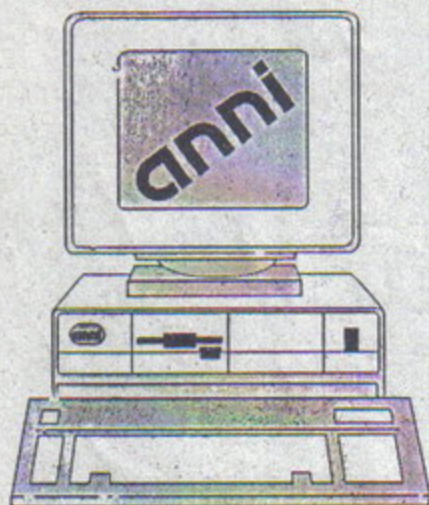
Accord-92
Logika iFormacij

Accord-92 d.o.o., Stegne 21, Ljubljana
Tel.: (061) 1597-153, 1591-331 int. 534
Fax: (061) 1598-020

Računalniki imajo trdi disk WESTERN DIGITAL s 36 mesečno garancijo!
Garancija 12 mesecev. Vse cene so v SIT brez prometnega davka!

80486DX 25MHz Vesa local bus - 4MB RAM/256KB Cache - 1.44MB, 3.5" gibki disk - SVGA graf. kar. 1MB VLB - SVGA color monitor LR - mini tower & tipkovnica s trdim diskom : - 210MB 141.550 SIT	80486DX 40MHz Vesa local bus - 4MB RAM/256KB Cache - 1.44MB, 3.5" gibki disk - SVGA graf. kar. 1MB VLB - SVGA color monitor LR - mini tower & tipkovnica s trdim diskom : - 210MB 152.950 SIT	80486DLX 40MHz - 4MB RAM/8KB int. Cache - 1.44MB, 3.5" gibki disk - SVGA graf. kartica 512KB - SVGA color monitor LR - mini tower & tipkovnica s trdim diskom : - 210MB 129.200 SIT	Programska oprema MS DOS 6.2 + MS WINDOWS 3.1 €€ 12.900 SIT
---	---	--	---

anni



NB 486slc-50
Prenosnik Bondwell

Spomn 4 do 8 MB
Trdi disk 120 do 250 MB
Po želji FVModem
Uzajema kartica

Teža le 2.1 kg
Dim: 285x297x40 mm

od 228.370

AT 386DX-40

Matična plošta 386DX-40, 128Kc
Spomin 4 MB
Trdi disk 200 MB
Dokletna enota 2.5" 1.44MB
Super IDE kontroler 25-1P-1G
Grafična kartica VGA 512k
Monitor VGA color 1024x768 LE
Črtilje MT
Tiskovnica Cherry G83
Miza Genesis

le 121.220.

AT 486DLC-40

Matična plošta 486DLC-40, 128Kc
Spomin 4MB
Trdi disk 200MB
Dokletna enota 3.5" 1.44MB
Super IDE kontroler 25-1P-1G
Grafična kartica VGA 512k
Monitor VGA color 1024x768 LE
Črtilje MT
Tiskovnica Cherry G83
Miza Genesis

le 129.310.

AT 486DX-33 (50, 66)

Matična plošta 486DX-40, 256Kc
Spomin 4MB
Trdi disk 200MB
Dokletna enota 3.5" 1.44MB
Super IDE kontroler 25-1P-1G
Grafična kartica VGA 512k
Monitor VGA color 1024x768 LE
Črtilje MT
Tiskovnica Cherry G83
Miza Genesis

od 133.980.-

Posebna ponudba: Mitsumi CD-ROM FX-001 13.990,-
CD-ROM doubl speed 20.900,-
Sound Blaster 16ASP 26.900,-
Sound Blaster 16 Value 15.900,-
Sound Blaster Pro Value 13.300,-
Sound Blaster Value 9.400,-
HP LJ 4L 114.950,-

Po ugodnih cenah vam nudimo:

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

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

KONDICIJA

15CD4 HEX

1976C kHz

RADIO
STUDENT
LJUBLJANA

DVOJIŠKEGA

89.3 IN 104.3 MHz

SISTEMA

VSAK
TOREK
TOČNO
OPOLDNE

COMPAQ
MUR

RAČUNALNIKI

MUR

Podjetje za računalništvo d.o.o.
Prešernova 23, 63000 Celje
Tel.: 063/441-303

HEWLETT
PACKARD
EPSON

Diskete 3.5" 1.44 MB
FORMATIRANE
Ugodne maloprodajne in
grosistične cene!

TISKALNIKI

EIZO
PHILIPS

MONITORJI

tečajji

MS DOS
MS WINDOWS
WORD FOR WINDOWS
EXCEL FOR WINDOWS

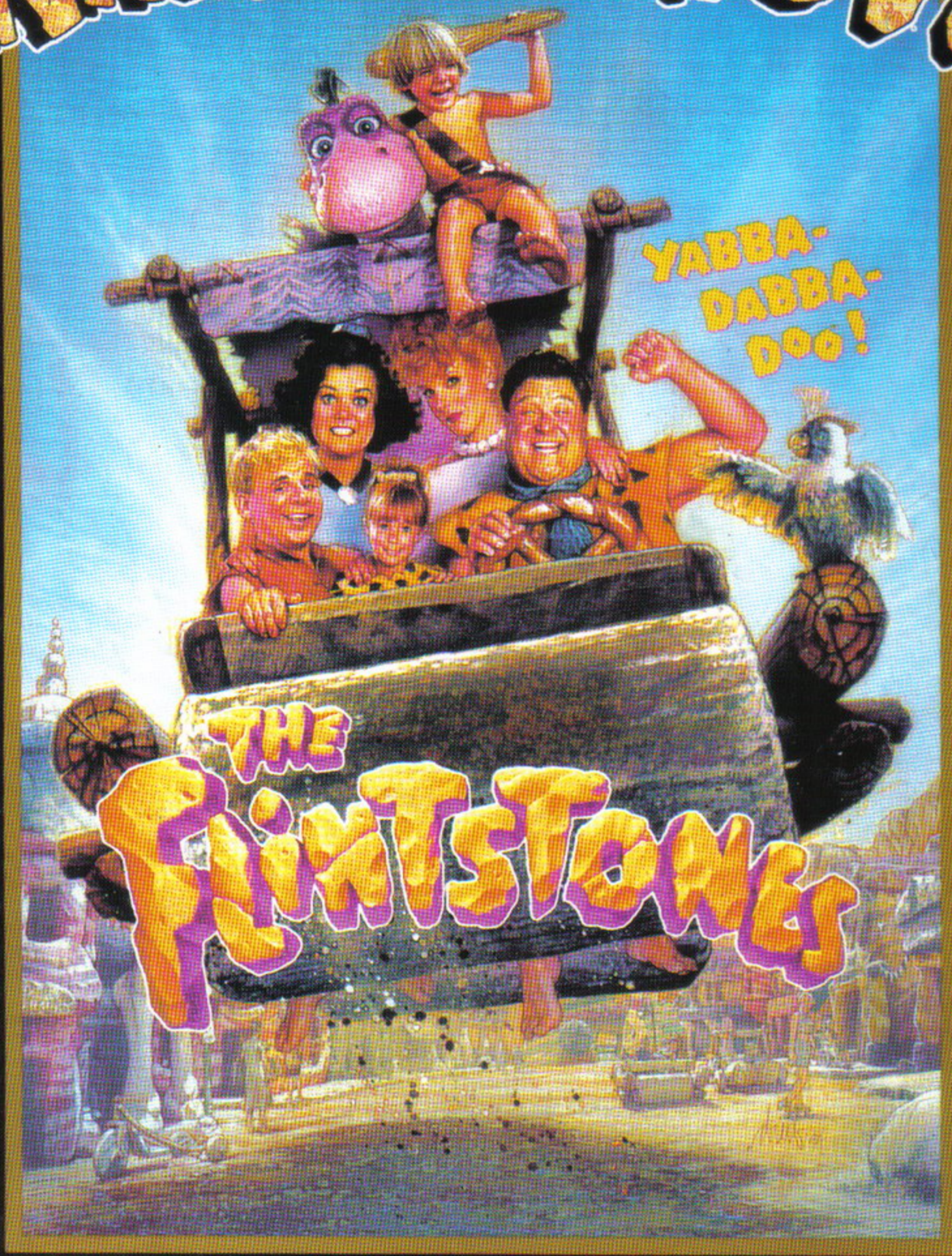
FOXPOR FOR WINDOWS

PROGRAMSKA OPREMA

Microsoft

DRUGI NISO PAMETNEJŠI OD VAS, IMAJO SAMO BOLJŠI VIR INFORMACIJ

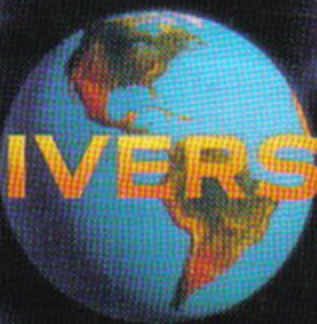
KREMNENČKOV!



Že od 1. septembra v Ljubljani, Domžalah, Kranju, Celju, Mariboru in Novem Mestu



UNIVERSAL



YES, NOVO POČITNIŠKO LETO JE PRED VRATI!

Ker vemo, da je bilo počitnic premalo (kot vedno), smo ti pripravili seznam počitnic in prostih dni v novem šolskem, ups, počitniškem letu. Koledar (izreži po črticah) ti bo v pomoč ob kriznih dnevih in ob splošnih trenutkih slabosti.

KAJ JE
TOREJ ŠOLA?
ČAS MED
ENIMI IN
DRUGIMI POČITNICAMI.

Da pa ti bo čas do prvih prostih dni hitreje minil, ti ponujamo tabelco v premislek. V njej je predstavljen POWER PLUS-VISION Media Pack, ki je uporaben pred, med in po počitniškem času (npr. za izdelavo tabelc, malih priročnih listkov z znanjem, ki nikakor noče v glavo, ipd...).



VISION MediaPack 486 DX/40

199,900.00

- 486DX-40 w/GPU AMD
- Hladilnik za procesor 486
- 4 MB RAM pomnilnik
- S-IDE krmilnik 2S+1P+1G
- Disketnik 1.44 Mitsumi
- Trdi disk 210 MB CONNER
- VGA ET 4000 W32 VLB 1-2MB 45ns
- Ohišje desktop
- Miška
- Slovenska tipkovnica
- MS-DOS 6.22+Windows 3.1 EE
- Barvni zaslon 14" CTX color MPR II 1024 i.
- Navodila za Power Plus

Multimedija

- QuickShot Warrior 5
- Zvočniki za soundblaster
- Sirius 10 pack CD ROM-i
- SoundBlaster Deluxe VE
- INTERNI CD-ROM

ZNAČILNOSTI:

- Kompleten multimedijski PC
- Odličen odnos med ceno in zmogljivostjo
- Nobenih težav z dokupovanjem ali instalacijo
- 10 CD ROM-ov izobraževanja, iger in drugega softvera za takojšno uporabo
- in seveda že instalirana DOS 6.22 in Windows 3.1 EE ter opravljeni Microsoft hardware compatibility testi!

POWER PLUS



TRGOVINE: Ljubljana, Dunajska 113, 061/16 85 574 Šentjur pri Celju, ul. Šibenik, 063/743 145 Sevnica, hotel Ajdovec, 0608/82 556

