

MEGAZZIN

LETNIK 2, ŠTEVILKA 13

SEPTEMBER 1994, CENA 250 SIT

NOVA TV
ODDAJA:

MEGA
Vision

Igra meseca:

Doom II: Hell on Earth

FIFA International Soccer

Battle Bugs

NASCAR Racing

Delta V

Psiho test: Ste naš človek?

Family Doctor III
GVP Force 040/40

Zanimivosti: Znani Slovenci o igrah, šoli: Corel! in OS/2



uvodnik

Ob 1. obletnici na TV!

Pred enim letom so se dogajale skrajno zanimive in razburljive reči. Rodil se je namreč Megazin.

V želji za kreativnim in neoviranim delom se je šest nadebudnih mladcev s težkim srcem odločilo zapustiti revijo Moj mikro (konec koncev smo vsi zrasli ob MM), ki ji je do takrat uspelo institucionalizirati računalništvo ne le v Sloveniji ampak po celem Balkanu, in poiskati založnika za predrzen projekt: novo računalniško revijo, namenjeno izključno igram in kreativnemu računalništvu. Z idejo smo plašno potrkali na vrata založbe Pasadena, znane po reviji Monitor, ki je s kakovostnim papirjem, epskimi prispevki in obsegom postavila dotedanje slovenske revijalne standarde na glavo. Projekt je bil vsem všeč in delo se je lahko začelo. Navdušeni nad ponujeno priložnostjo smo prvo številko sestavljali z idealističnim mottom "prvi Megazin mora biti najboljši, vsi ostali pa še boljši". Stvar okusa pa je, ali nam je to tudi uspelo.

Ob prvi obletnici pa se pripravljamo na nov podvig v popolnoma drugačnem in še dinamičnejšem mediju, kot je tisk: na televiziji. Z zasebno televizijsko postajo MMTV (Meglič Telecom), ki jo lahko spremlja čez milijon Slovencev (preko kableske televizije ali z difuzijo, kmalu pa po ta številka še večja), smo se odločili za novo računalniško oddajo, kakršne pri nas še ni bilo. Vsak teden vas bomo po pol ure presenečali z novostmi, napovedmi in opisi najnovejših iger, nasveti in zvijačami, kontaktno rubriko z nagradami, tekmovanji v računalniških igrah, recenzijami CD-jev in zanimive programske opreme, vse to pa bomo začeli še s celim kupom takšnih on drugačnih (Monty Pythonovskih) potegavščin in šal. Kdaj bo oddaja MegaVision na sporedu in kako se prijaviti za tekmovanja, vas bomo obvestili v naslednji številki Megazina.

Res je, da bomo za oddajo porabili ogromno časa, vendar na Megazin nikakor ne bomo pozabili. Že za to številko smo pripravili nekaj novosti in svežih rubrik, za naslednje pa jih obljublamo še več. Tako boste lahko zdaj neposredno komunicirali z Megazinovim timom prek vroče telefonske linije vsako prvo soboto v mesecu (tokrat je to že kar 1. oktober), od 11h do 13h na številko (061) 133 51 21. Odgovarjali bomo na vaša vprašanja, tista težja, za katere ne vemo odgovora, pa bomo objavili v S.O.S. registru in pozvali bralce k pomoči. Nove pa so tudi rubrike Binarna deponija (najrazličnejše fore s sveta računalništva), Psihološki test (parodija na neštete tovrstne teste iz "družinskih revij") in Famewalk (znane Slovenke in Slovenci o računalnikih in igrah). Pišite nam, če vam novosti niso všeč ali pa nam predlagajte nove rubrike. Če bo le mogoče, bomo vaše želje upoštevali!


Boštjan Troha

IKAZ

NAPOVEDI:

Kratke napovedi 4

PREDSTAVITEV ZALOŽNIKA:

Sir-Tech 8

BINARNA DEPONIJA

PSIHO TEST:

Ali ste naš človek? 9

KONZOLA PRIHODNOSTI:

Sony PlayStation 10

IGRA MESECA:

Doom II: Hell on Earth 11

OPISI IGER:

Lode Runner 13

FIFA International Soccer 14

Battle Bugs 15

On the Ball 16

Hanse - the Expedition 16

Armour geddon 2 17

Bundesliga Manager Hattrick 18

Delta V 19

Jazz Jackrabbit 20

NFL Video Pro 21

Tony LaRussa Baseball II 20

Superhero League of Hoboken 21

Ruff 'N' Tumble 22

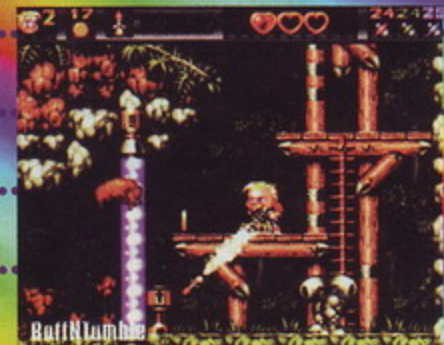
NASCAR Racing 26

Universe 27

OPISI - KONZOLE:

The Smurfs 30

ToeJam& Earl in Panic on Funkotron 30



ALO

LESTVICA IN NAGRADNA IGRA 31

REŠITVE:

Ultima 8 (3) 24

Heimdall 2 25

Darkmere 25

TIE Fighter 28

Cheat Motel 29

S.O.S. register 29

SOLA:

Corel Draw! (3) 32

OS/2 39

RESNI DEL:

Family Doctor 3 34

GVP Force 040/40 35

SSG: statistika za vsakogar 36

Programi v javni lasti 37

Znane Slovenke in Slovenci o igrah 38

Morfanje z atarijem 38

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

Ustanovitelj in založnik

Pasadena d.o.o.

Direktor

Andrej Klemenc

Odgovorni urednik

Boštjan Troha

Glavni urednik

Andrej Klemenc

Urednik za igre

Andrej Bohinc

Člani uredništva

Primož Škerl

Aleš Petrič

Aleš Novak

Karmen Čokl

Miha Amon

Andrej Troha

Rok Kočar

Oblikovna zasnova revije

Marko Pentek (Medija Desktop Design)

Naslovnica

Andrej Troha (Medija Desktop Design)

naslovnica je izdelana na Amigi

Oblikovanje

Robert Čop (Pasadena d.o.o.)

Marketing

Tomaž Zajc

tel.: (061) 133 23 23

Naročnine in prodaja

Maša Pentek

tel.: (061) 133 23 23

Naslov uredništva

MEGAZIN

Celovška cesta 43

p.p. 354

61101 Ljubljana

tel.: (061) 133 51 21

faks: (061) 132 62 12

BBS: (061) 133 23 14

Tisk

Delo Tiskarna d.o.o.

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

Poštnina za naročnike plačana pri pošti
61102 Ljubljana

ISSN 1318-2048





napovedi

Cyclemania

Očitno so se pri accolade hiši spravili na grške filozofe: "zdrav duh v zdravem telesu" obljublja tudi simulacija motorističnih dirk. Od predhodnikov jo ločijo digitalizirane steze, narisane pa bodo le figurice motoristov. Ni čudno, da bo vse skupaj našlo dovolj prostora le na CD-ROMu konec tega leta.

The Elder Scrolls: Daggerfall

V pečici Bethesda Softworks se že cmari nadaljevanje Arene. Okus ne bo izboljššan le z močno izpiljeno grafiko, temveč bo glavni junak imel na voljo tudi širše področje delovanja, saj bo poleg bojev lahko tudi trgoval in si sam pripravljaj svoje čarobne napitke. Zvonček na pečici se bo oglasil okrog Božiča.



I have no mouth and I must scream

Še ena pustolovščina, omrežena z modno besedo "Cyber", ki sicer ne nastopa v imenu, so pa posledice toliko bolj vidne v vsebini. Po vzoru filma "Kosec" blodimo po superračunalniku in umetni inteligenci kluvamo živce. Da bi nam šlo delo kar najbolje od rok, se lahko prelevimo v eno od petih možnih oblik. Igra brez ust firme Cyberdreams bo poizkušala prvič krikniti v decembru.

Dark Seed 2

Švicar H. R. Giger, iz katerega delavnice so prišla tudi taka dela, kot je Osmi potnik iz istoimenske filmske trilogije, je najnovejši umotvor uspel prodati Firmi Cyberdreams za drugi del morbidne pustolovščine o Temnem Semenu. Po prepričevanjih firme se upravl-

janje in izgled ne bosta bistveno spremenila, zato pa se lahko veselimo bolj napete zgodbe in zanimivejših ugank. Temno Seme št. 2 bo že tičalo v Božičkovi vreči z darili.

Skullcracker

Goreča želja vseh lastnikov PCjev je, da jih po svoji stari navadi, ki so si jo pridobili na Applovih Macih, fantje iz Cyberflixa ne bi spravljali v spanje. Želja bo težko ostala neuresničena, saj se bodo morali lastniki CD-ROMov v naslednjih mesecih braniti pred 3D arkadno koljaščino Lobanjolomilec, ki bo le beden plagiat Dooma.

R.M.S. Titanic

Iste firme in skoraj zagotovo podobne kvalitete je igra, poimenovana po legendarni angleški preoceaniki, trenutno prisilni podmornici Titanic. Očitno nekomu njeno ležanje na morskem dnu ni povšeči, pa se je odločil da jo dvigne. Seveda je naloga zaupana vam. V Božičkovi malhi je poleg ostalih iger prostor še za to.

Dust: A Tale of the Wired West

Ista firma kot prej, vendar obetavnejša kakovost. S 30 digitaliziranimi pištolerosi se kot računalniški hombre podimo po Divjem zahodu, odgovarjamo v dvobojih, šnofamo po na pol podrtih zlatih rudnikih za zak-

SUPER GAME BOY

Večno vprašanje, kakšno dobroto nam bo mama pripravila za kosilo, se že nekaj časa loteva tudi Nintendo zvestih ljubiteljev igralnega hardvera. Že pred meseci najavljena štiriinšestdeset bitna zverina se bo verjetno še kar nekaj časa pripravila med zenfom in kumaricami, za ta čas pa je Nintendo svojo publiko razveselil s Super Game Boyem.

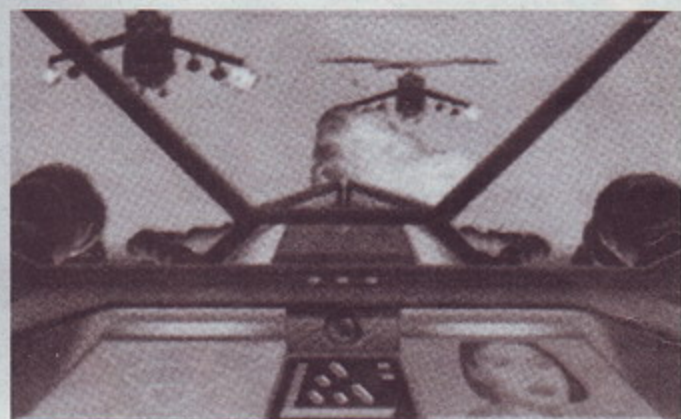
Ker so mnogi na posled pričakovali prenosno barvno konzolo, bodo utegnili pomisliti, da to je pa sedaj to... pa ni! SGB je modul, ki omogoča igranje Gameboyevih iger na SNES-u. Prenosno barvno konzolo je Nintendo objavil z izgovorom, da tehnologija še ni zmožna zadovljivega barvnega prikaza. Pri Segi in Atariju se tej prozornosti po vsej verjetnosti prav privošljivo smeji, kajti njuna Game Gear in Lynx iz časa Game Boya pravzaprav v barvah ne prikazujeta ne vem kako slabše kot dotični v štirih sivinah.



ladi in kramljamo z lahkimi dekleti po salonih. Vsebi na bo sorte Monkey Island & Co., torej zabavljaška. Prah bo nared okrog Novega leta.

Cyberia

Star Wars frėaki, pozor! Če še vedno ponoči bedite pred obrabljeno lasersko ploščo z napisom Rebel Assault, boste verjetno bedeli še naprej. Prihaja nekaj zelo podobnega, sicer brez uradnega žegna LucasFilma, a vendar. Zadevi je ime Cyberia, vsebovala bo letenje s helikopterji in marše skozi pragozd, bistvena razlika pa je kvaliteta risb: le-te ne bodo narisane, temveč v maniri modernih časov preračunane na grafičnih postajah firme Silicon Graphics. Iz prejšnjih notic zagotovo veste, kdaj naj bi zadeva prispela.



Super Game Boy je, kot že rečeno, vmesnik oblike (in cene) SNES-ovih iger, na katerega pritrdimo igro za Game Boy, nato pa oboje skupaj vstavimo SNES-u in se veselimo. Če boste na ovitku igre našli ikono s pripisom "Super Game Boy game pak" to nedvomno pomeni, da je igra posebj prirejena za SGB. Od današnjega dne naprej bodo takšne vse nove igrice za Game Boy,

prva je Donkey Kong. To pomeni, da igra premore trinajst barv v igri, na statičnih zaslonih, kot so obrobja pa celih 256 barv, kar pa hkrati pomeni, da boste lahko igro, okrnjeno barv in boljšega zvoka povsem zadovoljivo igrali tudi na navadnem Game Boyu. To obenem ne pomeni, da starih GB iger ne boste mogli igrati na SGB-ju. Ne, le ostale bodo

dolgočasno štirisivinske, oziroma štiribarvne, kajti paleto boste lahko po navdihu preoblikovali. Poleg tega boste lahko sami izbirali ozadja ali jih celo sami oblikovali, vsaka izmed novih SGB iger pa naj bi imela tudi svoje lastno ozadje (pri Donkey Kongu je to ohišje). (J.T.)

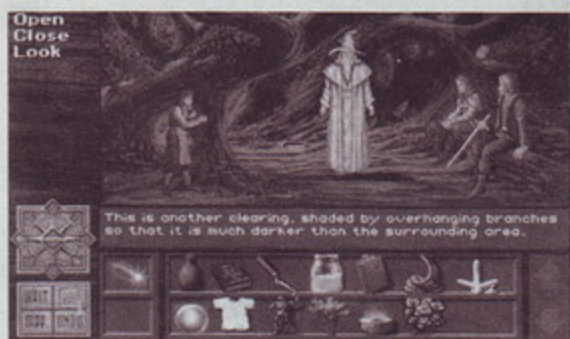
Kingdom: The Far Reaches

Interplay se je očitno usmeril k stanovitnemu viru zaslužka (beri: igralcem, ki vlečejo očete za rokave ob vsaki igrački in tečnarijo toliko časa, da očetje zaradi blagega miru le izpljunejo tiste novce...), saj je njihova naslednja igra namenjena mlajši publiki. Interaktivna fantazijska risanka, kot bi ji lahko tudi rekli, je povsem nenaporna igra, ki pusti možgane na paši. (Samo srebrna ploščica bo izšla primerno Božičkovim nakupom.



Death Gate

Legend se je s tekstovnih avantur končno preusmeril na grafične. Polet se je začel kar visoko, saj bo Death Gate narejena v SVGA grafiki, za ublažitev prehoda na nov sistem pa bo krmiljenje ostalo po starem. Vključenih bo tudi mnogo animacij, zgodbo pa bodo popestrile logične uganke. Mimogrede, igri je bil vzor fantazijski roman avtorice Margaret Weiss.



Frontier: First Encounters

Gametek očitno ne počiva na lovorikah. Trume digitalnih lovcev na nagrade se še vedno podijo po galaktičnih prostranstvih prvega dela, da bi našli kakšno sled za izginulimi thargoidi, ko David Braben že napenja fračo za lansiranje drugega dela te vesoljske soap opere. Popravljen bo predvsem zgodba, ki bo mnogo bolj tekoča, predelani pa bodo tudi menuji in grafika. Izstrelitev v orbito je napovedana okrog (sprašujem se, sprašujem...) Božiča.

Mission Critical

V drugem Legendovem projektu vas željno pričakuje zapuščena vesoljska postaja, ki jo je treba spraviti k življenju: pritisniti je treba na prava stikala, premakniti prave vzvode ipd. Novo v tem prežvečenem

konceptu je, da je bila cela postaja sprojektirana s profesionalnim CAD programom in lahko bi jo tudi zgradili, če bi obstajala potrebna tehnologija. Nizki štart igre se pričakuje do marca '95.

Flight Unlimited

Šokantna letalska simulacija, ki jo povsem neznana firma Looking Glass razvija za Virgin, je primer tega, kako se izvleče zadnji megaherc iz računalnika. Pokrajino v visoki ločljivosti so dobili z obdelavo satelitskih slik, vaša naloga pa bo, da je ne boste zapacali s svojo krvjo med izvajanjem zračnih vragolij. Izbirali boste lahko med 6 različnimi modeli letal, tekmovali pa v akrobatskem letenju. Za militariste bo pozneje na voljo tudi data disk z vojaškimi letali in bojnimi nalogami. Želodec se vam bo lahko začel obračati okrog Božiča.

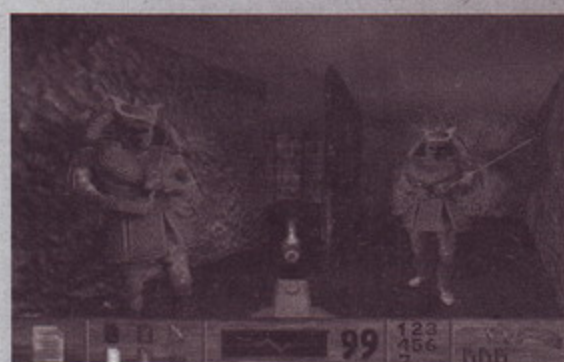


Cyber Judas

Nadaljevanje igre Shadow President iz firme Merit nas spremeni v digitalnega Clintona. Iz Ovalne pisarne moramo s pomočjo šestih svetovalcev krmiliti ZDA med čermi zgodovine, na katere so nekoč z lahkoto nasedale (samo spomnite se Vietnama in Koreje). Dolgočasno ne bo, saj se moramo varovati tudi pred čenčami v lastnih vrstah in politikov v Capitolu. Fotelj vas bo čakal ob Božiču.

Fortress of Dr. Radiaki

Brez izgubljanja besed: še en (dokaj neuspeh) klon Dooma, ki pa ima namesto risanih sten le-te renderirane. Verjetno bo drugi proizvod firme Merit potreboval hitrejši stroj za delovanje, za hlajenje le-tega pa bo poskrbel letni čas izida.



Deep Space Nine - The Hunt

Pastorek Vesoljskih Stez si je kar hitro priboril pot na računalniške zaslone. Medijski velikan Paramount se je lotil izdelave istoimenske igre, v kateri zastopate eno med nešteti rasami iz serije. Razen obveznih digitaliziranih posnetkov igralcev in podobne krame je še mnogo neznank, čeprav bo tudi DS9 prinesel Božiček.

Viper - Steel Venom

Ravno tako izpod Paragore prihaja na nadaljevanje osnovana arkada, kjer boste v vlogi poštenega policista (tudi takj so...) s svojim super bolidom lovili nevestne voznike in podobne prestopnike. O nevarnosti, ki jo boste povzročali s svojo vožnjo, pa ne duha ne sluha... Sirene se bodo oglasile istočasno z DS9.

Hardwired

Osnova nove Novalogicove igre sta dve stvari: cyberspace roman in Voxel space, znan že iz Comanchea. Cilji Trdega ožičenja so še vedno zaviti v meglo prihodnosti, do njih pa boste prišli s hovercraftom, ki leti med New Yorkom in San Franciscem. Leteli boste čez bitno pokrajino, podobno Comanchevi, na vmesnih postajah pa vas bodo čakali digitalizirani filmani prizori. Za veselje je še prezagodaj, saj bo igra vžgala motorje po februarju '95.

Loadstar: The Legend of Tully Bone

Industrijo iger (še posebej firmo Rocket Science Games) pesti očitna suša z idejami. Drugače se ne da razložiti te interpretacije legende Elite: kot kapitan male tihotapske ladje na krov dobite pošiljko, ki pa vam kmalu zraste čez glavo. To vam poizkušajo dopovedati policaji, vi pa jim ne pustite, saj pridno bežite ter streljate na vse, kar se giblje. Tudi to neoklasicistično igro bo pritovoril Božiček.

Cadilacs and Dinosaurs

David Fox, avtor igre Zak McKracken, je predsedal k zgoraj omenjeni firmi, kjer se je začel ukvarjati z vozniško simulacijo sredi pragozda. Umikati se bo treba debelom in dinozavrom, ne vem pa, kako je to izvedljivo, saj v pragozdu razen debel in dinozavrov tako ali tako ni ničesar drugega... Tudi to igro čaka polet z božičkovimi sanmi.

Buried in Time

Dočakali smo trenutek, ko 650MB na enem Cdju ni več dovolj. Požrešnež dveh plošč je naslednik "Journeyman Projecta", pustolovščine iz konjušnice Sanctuary Woodsa. Kot v prvem delu ste tajni agent na potovanju skozi kraljestvo Majev in Italijo 14. stoletja. Vse slike

so seveda renderirane, sumiti pa ne gre niti o animacijah in digi zvoku. Igro bo v deželo prinesla pomlad.

Wolf

Sanctuary Woods pa ima v ognju še eno železo. Imenuje se Wolf in je prva FRP igra volčjega življenja na računalniku. V vlogi volka se morate zoperstavljati naravnim nesrečam in pogoltnim kolegom ter tako zvladati celemu krdelu. Po trditvah založnika ima igra poleg kratkočasnih tudi vzgojne kvalitete... Sami se bomo v to lahko prepričali v poznih zimskih mesecih.

Renegade: The Battle for Jacob's Star

SSI-ju očitno še ni pošla sapa po množici uspešnih (in manj uspešnih) FRP iger na osnovi Advanced Dungeons & Dragons igralnega načela. Sedaj so se lotili še drugih načel, katerih sad bo pozimi vesoljska strategija. Vodili boste osem različnih ladij, ki vas bodo povedle skozi vrste sovražnih kreatur. 3D simulacija v SVGA grafiki z množico pestrih mistij je izgledala celo tako dobro, da se govori o SSI-jevemu Wing Commanderju.. Bomo videli.

Mech Commander

Srca fanov giga robotov bodo ob tej novici zapela v tričetrtinskem taktu: po zaledenelih jezerih Škotske se bo primajala prva simulacija bojnih robotov, katero bo spremljalo 20 minut full motion videa in poligonska grafika z bitmap površinami (podobno kot Frontier). Po neslavnem zatonu Activisionovega Mechwarriorja 2 je to prva dobra novica s tega področja.

Dark Sun 2: Wake of the Ravager

Drugi del v SSI-jevi nadaljevanki Dark Sun zelo spominja na prvega - Shattered Lands. Grafika bo malo boljša, zgodba druga, dodano bo prgišče novih pošasti, to pa bo tudi vse... Igrali jo boste lahko v hladnih mesecih.



Woodruff

Avtorji Goblitiinov nas že nekaj let zaporedoma spravljajo v smeh, zato polni pričakovanja odštevamo mesece do izida njihove, po napovedi na moč zabavne stvaritve, Woodruff imenovane. Wood Ruff (glavni ju-

nak, vi, takorekoč) bo moral odkriti morilca svojega medvedka Teddya. Ker pa morilci medvedkov ponava-



di ne pustijo za seboj veliko sledov, boste morali spotoma razvozlati še nemalo ugank. Woodruff naj bi izgledal čisto kot risanka (SVGA), zato nam ga bodo decembra, razumljivo, servirali na CD-ROMu.

Lost in Town

Ne, nikan ne zamešajte z "Lost in Time", istega založnika, Cocktail Vision. Lost in Town je pustolovščina raziskovalnega novinarja Maxa, ki je svoj nos vtaknil pregloboko v politično kriminalne spletke, zato se mora izvleči iz fekalij (lep izraz, mar ne), v katere je zabredel in davkoplačevalcem predočiti resnico o početju umazancev lažnega ugleda. Igra je mešanica filmskih sekvenc (zaslon odrezan v format cinemascope) in klasične pustolovščine, izide pa januarja prihodnje leto.



Ecstatica

Na gobec! Še enkrat. Pa brca v rebra in zalego bo... Naslednji, prosim! No, dragi ljubitelji pretepanja, pa ste spet prišli na svoj račun. Ker pa svet kot kaže ne potrebuje novega Double Dragona, so stvari krenile po



malce drugačni poti. Figure so tokrat trodimenzionalne po Goraudu, pogledov na dogajanje pa je več. Pravzaprav tako kot pri Alone in the dark, le da je tokrat pretep v ospredju. Mešana angleško-francoska ekipa pravi, da je Ecstatica le začasni, delavni (morda premili) naslov in da bodo igro do izida konec leta po vsej verjetnosti preimenovali. No, ta je pa dobra.

Alone in the Dark 3

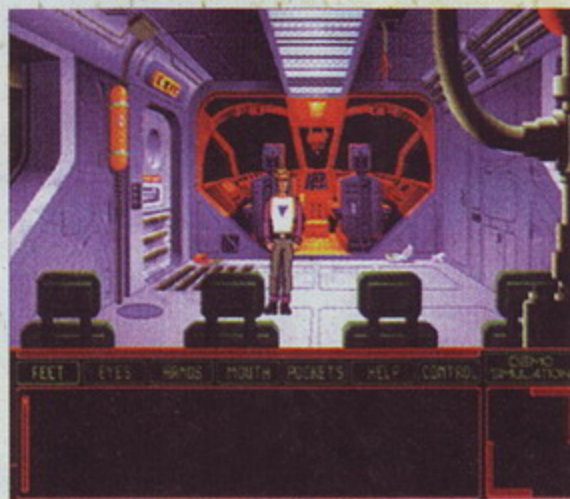
Sam v temi - tretjič. Tokrat so se rdečkožci s svojimi hokuspokusi spravili nad nedolžno vasico na divjem zahodu z nadvse nedolžnim imenom Slaughter Gulch. Edward Carnby je kot vedno na pravem mestu



ob pravem času, vendar pa bo po trditvah infografikov imel več dela kot kadarkoli doslej. Sicer pa igra ostaja v slogu predhodnic, izide pa novembra. Tokrat le za CD-ROM.

Space Quest VI

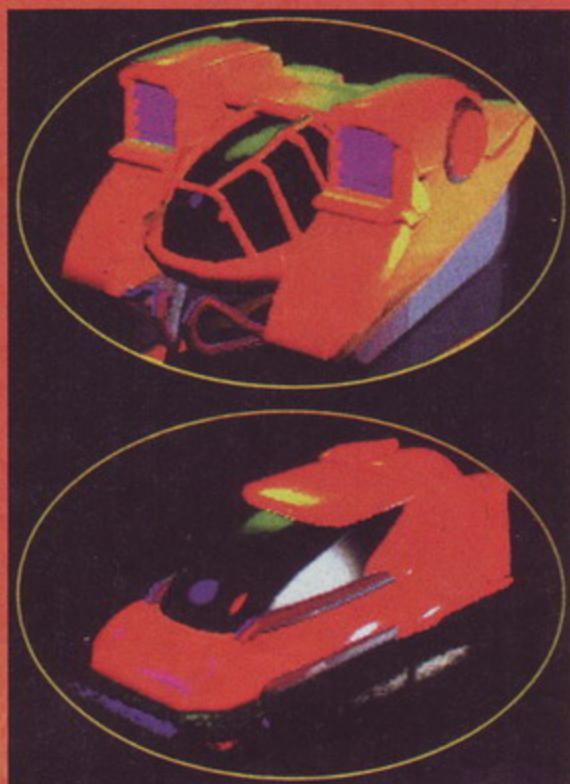
Šesta epizoda medgalaktičnih pustolovščin prihaja v novi obleki, grafiki SVGA in bleščeče novim igralnim vmesnikom, še vedno pa se zelo rada malce ponorčuje iz klišejev, ki so jih v znanstveni fantastiki



ustvarile Zvezdne steze in Vojna zvezd. Smejali se bomo (če se bomo, ampak tako obljublja Sierra) februarja 95. CD ROM bo neobvezen

Cars

Avtomobili. Ampak, kakšni? Specialne zadeve, kamor spadata tudi tank in hovercraft, po vrh vsega pa še oborožene. Sedaj vam je verjetno jasno, da ne boste dirkali z Mariom, Luigijem in Princesko, temveč skrbeli za to, da bo za vami ostalo čim manj živnega. 24 nivojev v različnih okoljih (vasica iz vesternov,



Superkarts

Zgodilo se je! Končno bodo tudi pecejaši dobili svoj SMK. Z novo grafično rutino RT3D, ki omogoča polne teksture pri 50sl/sek, Superkarts obljublja, da bo naj naj dirkalna igra na PC-ju. Osem prog v 3D grafiki,



na njih bližnjice, ovire iz sodčkov in skakalnice, dirke za 8 ljudi v mreži, več kamer in pogledov, opcija replay - pa kaj še hočete! Zunaj oktobra!

Metal Marines

Pravijo, da so marinici ljudje iz železa. Hja, bo že držalo. Če pa morate takim ljudem ukazovati ko je usoda sveta v vaših rokah, je pa še bolj napeto. V tej Mind-spaceovi igri boste počeli prav to - četi mehaniziranih robotkov boste v realnem času poveljevali v high-tech vojni. Non-stop akcija. Velika izbira orožja. Skratka, najdi sovražnike in jih uniči... preden oni uničijo tebe. Bo dovolj zanimivo? Decembra za PC Windows.

Legions

Spet ste veliki osvajalec iz mogočne antične dinastije. Trdno odločeni, da obdržite svoj imperij pri življenju, morate nadigrati vaše nasprotnike z besedo in mečem. Diplomacija (drugo ime za prevaro, laž, podkupovanje in podtikanje) bo torej ključ do uspeha. Če pa ne bo šlo drugače, bo zmagovalca odločila bitka. Cele civilizacije boste lahko zaslužnjevali (nekateri to še danes neuspešno prakticirajo) novembra na Macu in PC-ju.

Retribution

"Novi časi, nove navade" so rekli pri Gremlinu in po desetih letih, odkar je krtek Monty prvič nastopil na nacionalni televiziji, opustili svoj logotip ter se preimenovali v Gremlin Interactive. Ne dojamem. Kaj pa značilna otoška tradicija?

Prva igra, ki bo naznanila začetek novega odbobja, bo hitra 3D vesoljska streljanka Retribution za PC in PC CD. Vesoljski kanibal se bodo spet veselili. Če se je za Lotus in Zoola sušljalo, da bosta nekaj posebnega, se bo tokrat spet. Kajti Retribution bo odlična igra.

Menzoberranzan

Da pa AD&D sistem le še ni mrtev, bo pokazala ta igra z naslovom, izgovorljivim le na urgenci Kliničnega Centra. Z zgodbo, navito okrog Ravenloftove osnove, lepimi popravki in drugo zgodbo (seveda) bo

Menzo..whatever pricurljal, ko bodo struge rek zal-edenele.

Oldtimer

V Avstriji živeči Max Design, ki je, mimogrede, zoglanel z igrama 1869 in Burntime, pospešeno pripravlja izdajo svojega prvega "CD-ROM only" projekta. To bo simulacija razvoja avtomobilske industrije v letih 1886-1929. Igro bodo popestrili z originalni filmski izseki in renderanimi frčoti iz tistega časa. Le zakaj se Max Design zateka v daljno preteklost, mar se boji prihodnosti? Kakorkoli že, Detroit ne bo več mirno spal, lastniki disketarjev pa tudi ne.



Shaq Fu

Veliki Shaquille O'Neal je res neverjeten. Poleg tega, da igra košarko, snema reklamne spote, v katerih male otročaje milostno prosi za CocaColo, ustvarja rap in nastopa v filmi, bo zdaj svojo mogočno postavo (216 cm, 138 kg čistih mišic) posodil še za izdelavo računalniške igre, ki jo pri francoskem Delphine Softwaru razvijajo za angleški Ocean. To, kar naj bi bila le še ena pretepaška igra, bo po zaslugi 22-letnega "NBA rookie of the year" nekaj čisto drugega. Med turnejo po Japonski in daljnem vzhodu Shaq skrivnostno izgine v drugo dimenzijo skozi knjigo borilnih veščin. V novem svetu se sooči z osmimi neverjetno agilnimi nasprotniki, ki posedujejo magične in fizične sposobnosti, zbrane v 90 udarcih! Da bi borci izgledali kar se da "naravno", so uporabili tehniko blue screen kot pri MK, med "snemanjem" igre pa se je Shaq naučil celo nekaj borilnih veščin, kar pa bo povsem odveč, saj že sedaj nažiga strah v kosti vsem centrom NBA. Igra pride na Amigo, CD32 in konzole decembra.

Pripravili: Andrej Bohine, Primož Škerl, Jaka Terpinec

Pomembno obvestilo

Nagrade bodo ekstatični nagrajenci dobili po pošti v roku enega meseca po objavi v reviji. Nagrade, ki jih sponzorji pošiljajo nagrajencem neposredno (predvsem iz Velike Britanije, Nemčije in ZDA), imajo lahko zamudo zaradi pošte in carine (torej višja sila). Prosimo, da tisti, ki po enem mesecu ne dobijo nagrade, obvestijo uredništvo po telefonu ali pisno. Hvala!

podzemlje, industrijsko mesto itd.), bojne naloge, vizualno pa v slogu Doom. Letos oktobra na CD ROM-u.

Dawn Patrol

Nepopisane strani iz zgodovine prve svetovne vojne boste kot pilot dvokrilca lahko zapolnili v Empireovi simulaciji Dawn Patrol. 20 letal, dejanski piloti, ki so sodelovali pri izdelavi in grafično animirane zgodbe. Zveni preveč lepo, da bi bilo resnično. Za amigo & PC. Čas izdaje: neznan.

Primal Rage

Pa smo le mislili, da se je Zemlja že nehala tresti pod koraki mogočnih dinozavrov, na silo povlečenih iz naftalina Jurskega parka, ko se prava akcija šele začne. Zemlja tokrat ne bo samo zatrepetala, kar sesula se bo ob dvobojih teh prazgodovinskih pošastnih bitij v igri Primal Rage. Veliki dinoti se bodo dajali med seboj v spektakularnem stilu. Time Warner in Atari pa bosta poskrbela za ostalo. Ja, tako je to, ko se združijo legende preteklosti in tehnologija prihodnosti. Igra bo izšla za skoraj vse vrste računalnikov.



V razdivjanem računalniškem svetu so se leta 1981 kot ustanovitelji računalniške delavnice Sir-tech pojavili Fred, Norman in Robert Sifotek. Zares prave sirote sta kmalu rešila dva študenta, ki sta jim prinesla koncept za novo računalniško igro. S tem so bili postavljeni temelji za novo nastali svet -svet Wizardry.

Wizardry je v svetu računalniških iger, (takrat najbolj prodajani tip računalnika je bil Apple II) pometel z vsemi tekmeci in dosegel nenadejani uspeh. Hkrati je bila seveda prav ta igra kriva, da se je prodaja omenjenih računalnikov drastično povečala in sprožena verižna reakcija se je ustavila pri, za Sir-tech, fantastičnem uspehu: 4.6 milijona prodanih izvodov igre.

Prva tri nadaljevanja Wizardryja so na tržišču torej dosegla nepričakovan uspeh. Medtem, ko so programerji razvili in na tržišče lansirali še nekaj arkadnih iger (Galactic Attack, Rescue Raiders, Star Maze and Crypt of Medea) pa je njihov marketing poizkusil firmo čim bolj propagirati tudi izven ZDA. Prva se jim je približala majhna Japonska firma in to že konec leta 1982. Na Japonskem je takoj stekla prodaja Sir-Tech-ovih produktov, ki pa so se prodajali slabše, saj so se na tržišču znašli v angleščini. Prvi prevod in izdajo japonske verzije je igra Wizardry doživela tri leta kasneje. Od takrat pa do izida sedmega dela Wizardryja, je na japonskem tržišču Wizardry ogromen hit. Poleg originalnih iger gredo za med praktično vsi produkti, ki so kakorkoli povezani s scenarijem igre ali glavnimi akterji (skodelice za kavo, majice, igralne karte...), igro samo pa so predelali za mnoge tipe računalnikov, v zadnjem času celo za konzole Nintendo, SNES in Gameboya. Naj vam postrežem še s podatkom, da so že v prvem letu po izdaji igre, samo za sistem Nintendo prodali preko 100.000 kopij prve iz serije Wizardryjev.

Prav tako v letu 1983 je Sir-Tech ugledal luč sveta tudi v Franciji. Leta 1988 pa so se v Nemčiji, Avstriji in Švici pojavile prve verzije igre tudi v njihovem jeziku. V letih 1992 in 1993 so tržišče razširili še na daljno Azijo (Hong Kong, Singapur, Filipine, Južno Korejo...) in končno tudi v Avstralijo in Anglijo. Aprila letos je Sir-Tech sklenil še dolgoročno pogodbo o distribuciji svojih produktov na francoskem tržišču.

V januarju 1993 je Sir-Tech sklenil podobno pogodbo na nemškem tržišču z izdajo igre Realms of Arkania. Zgodba povzeta po istoimenskem romanu - sicer velikem hitu na nemškem tržišču - je odlično nadaljevanje serije Wizardryev. Tako je Sir-Tech FRP entuziastom ponudil dve različni zahtevnostni stopnji igranja. Mimogrede naj še omenim, da bo drugi del iz serije Realms of Arkania: Star Trail na tržišče prijadral predvidoma v zadnjem kvartalu letošnjega leta, na voljo pa bosta tako CD-ROM, kot tudi običajna disketna verzija.

V trinajstih letih svoje zgodovine je Sir-Tech preživel ogromno sprememb na divjem softverskem tržišču. Novi proizvajalci so rasli kot gobe po dežju, množica le teh je prav

žalostno propadla. Sir-Tech je ostala ena od redkih preživ založniških hiš iz časa zgodnjih osemdesetih. Preživeli razcveta iger, ki je bil za mnoge žal usoden, pa čera človek pomislil, da bi moralo biti ravno to ob najugodnejše za vse.

Zanimivo pri Sir-Tech je tudi to, da ima domovanje na vzhodni obali ZDA, v severnjaški državi New York, kjer so praktično vsi stroški krepko nižji, medtem ko večina preostalih ameriških softverskih gigantov izvira iz precej dražjega zahodnega dela države.

Sir-Techove igre so precej bolj izzivalne od mnogih drugih, seveda pa ravno zato tudi zahtevnejše. Med najboljšimi proizvajalci FRP iger je Sir-Tech trdno zasidran med vodilno trojko in tako bo verjetno še nekaj časa tudi ostalo, saj so izkušnje in uveljavljeno ime na njihovi strani.

V maju 1994 so pri Sir-Techu ustanovili poseben oddelek, ki se bo ukvarjal z izboljšavo njihovih programov, glede na nove možnosti, ki ga strojna in programska oprema trenutno že ponujata oz. ga v naslednjem obdobju še bosta. S tem se bo kvaliteta njihovih izdelkov še povečevala. Če bosta Norman in Robert Sifotek tudi v prihodnosti še naprej tako zelo uspešno predsednikovala družbi in njene uslužbenke silila k popolnos-



Od skodelic za kavo do nočnih romanov: vse to spada med dodatno opremo Wizardry fanov

ti, se nam in njim za uspešnost in nadaljni razvoj Sir-Techa sploh ni treba bati. S tem pa lahko seveda mirne duše pričakujemo še mnogo nadaljevanj iz serije Wizardry in Realms of Arkania.

NAGRADNA VPRAŠANJA

Pet (5) mega srečnih izžrebancev bo prejelo vsako po en komplet Sir-Techove trilogije Wizardry (5,6,7) s pripadajočimi clue-booki!!!

1. Ali ima Sir-Tech sklenjeno pogodbo o distribuciji svojih iger tudi v Sloveniji?

- A) seveda in to že 24 let;
- B) ne, nima;
- C) 500 litrov

2. Sir-Tech je najbolj znan po:

- A) utaji davkov;
- B) proizvodnji iger tipa FRP;
- C) sponzoriranju oddaje Poglej in zadeni

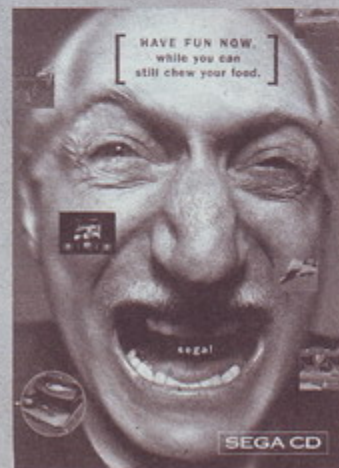
3. Ali lahko svoje certifikate vložimo tudi v Sir-Tech?

- A) vsak ga lahko naloži kamor hoče;
- B) ne;
- C) lahko, vendar le tiste z vrednostjo nad 250.000 tolarjev

V San Franciscu sta dva mladoporočenca dahnila usodni "da" kar v čelado za navidezno resničnost. Poročila sta se v simulaciji kičastege mesta Atlantis, kjer tečeta med in mleko. Kupidi pa streljajo svoje puščice dan in noč. Očitno so poroke med letenjem s padalom ali pod vodi že iz mode.

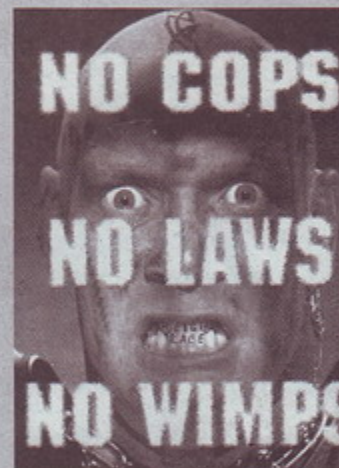
Namesto, da vašega malega navihanca zastupite (in s tem posledično tudi um(o/i)rite) s ciankalijem, ga s svojim najljubšim programom za morfanje spremenite v angelčka. Vse, kar za to lepotno operacijo potrebujete je slika vašega bodočega množičnega morilca in kopija Rafaelove Sistinske Marije. Ne vemo pa še, kako lahko vašega manijaka prikazete v vražji podobi.

Recept za ugotavljanje plagiatov v svetu market-



inga: poiščite vsaj tri razlike med Segino reklamo za Sega CD in Software Toolworksovo reklamo za igro Megarace. Če vam uspe, lahko do konca svojih dni uveljavljate pravico do brezplačnega pudinga na farmi dveh kozlov v predmestju srbskega Sarajeva.

Ste obupali nad iskanjem svojega življenjskega sopotnika? Potem imate še en razlog več za nakup CD-ROMa, kajti na srebrnih ploščah se odslej vrtijo tudi samci in samice vseh človeških ras, barv, širin in težin. Vse to lahko najdete na CD Romance (Romulus Productions; 800-266-4557; CD za Windows/Mac), kjer vaši potencialni partnerji spregovorijo o svojih skritih fantazijah in hobijih. Verjetno vam je jasno, da tovrstne



osebne izpovedi slonijo večinoma na lažeh, zato si med priloženo skenirano zbirko slik izberete pač največjo lepotico (sicer so to samo fotke fac, zato še vedno tvegajte, da je ženska človek-pajek). S skromnim prispevkom 50\$ tvegajte mnoge neprespanske noči, v katerih boste odgovarjali sitnim mladoletnicam, ostarelim milijonarkam in na moč prizadevnemu zidarju Milošu.

Rocky Kočar & U.Z.I. Andrej



Za temi skromnimi vratmi se skrivajo pisarne firme Sir-Tech

Ali ste naš človek ?

Razlikovanje zrnja od plev ali kako spoznati računalničarja med navadnimi smrtniki?

Se vam v zadnjem času pogosto dogaja, da vas s psevdoprijateljstvom pošiljujejo ljudje s kalkulacijami na uri, v resnici pa ne obvladajo niti Fortran-a? Vas prijateljice hinavsko sprašujejo po nasvetih za Okna, vaš domači pes pa je začel lajati v strojni kodi? Da, nekaj gnilega je v svetu, kjer se še stenski koledarji in ženske pretvarjajo z bleferskim znanjem računalništva. Zatorej smo pripravili obširen test, s katerim si boste lahko varno izbrali prijatelje in zanesljivo preverili svoje starše. Dovolj ba že, če odgovorite na nekaj vprašanj!

1. Kateri računalnik imate (bi želeli imeti)?

- a) 666 megaherčni šestium z regionalnim vodikom, stenski monitor, trdi disk s kapaciteto 2 Orto in 3.5 floppy.
- b) Hm, računalnika sicer nimam, imam pa prijateljico, katere bivši fant ga bojša imal!
- c) Canon F-800 P Scientific Statistical Calculator z 10 spomini, število PI pa lahko izpiše z devetimi decimalkami! Lahko sešteva, odšteva, množi in deli ima pa še cel kup hi-tech funkcij (sin, cos, nl, ctg...), katere šele odkrivam. Štala vam pravim!
- d) 486/66 DX2, Tseng ET4000 W32 VLB, kontroler IDE VLB, 16 Mb, 540 Conner 10 ms, Bigest Toranj, SB MCD 16 ASP, 2xspeed CD Rom. ✓

2. Naštejte tri revije, ki jih redno prebirate

- a) Megazin, Megazin, Megazin, (no, mogoče še Megazin)
- b) Lady, Jana, Antena
- c) Flex, Sara, Džurine kučne čarolije

3. V vašo sobo vdre trimetrski Minotaver Miro in z enim zamahom sekire razkolje vaš novi pentium. Kaj boste ukrenili?

- a) Besno bom planil s stola, izjavil: "Miral tako pa ne gre!", pograbil svojo lasersko puško in ga predelal v polpete.
- b) Resignirano bom dvignila pogled s svojih svetlečih pravkar živo rdeče polakiranih nohtov in obupano za zehnila: "Oh, joj prejoj!"
- c) Navdušeno bom povprašal Minotavra Miroja, v katerem fitness klubu se je tako nakvihtal in če mi lahko zohiba kakšen popust.
- d) Poklical bom policijo, vmes pa ga bom zamotil s partijo šaha.

4. Približno koliko odstotkov vašega denarja letno odštejete za vaš računalnik?

- a) cca. 200%, ker namreč pokradem tudi ves sestrični denar, pa še babici kdaj kaj zviznem iz njenega šparšvajna.
- b) Nič! Kaj pa bi sicer ostalo za moje želvice, kozmetiko, obleke, lepotno kirurgijo, kalcij, umetna gnojila in pasjo hrano.
- c) Bomo videli kako bo z mojimi lastninskimi certifikatom, ki sem ga vložil v Mr. Muscle d.o.o., sicer pa moram kupiti še nove 20 kilske uteži, 7 majic in trenirk Champion in sobno natezalnico SuperFlex.
- d) Približno 40%, saj vem da je premalo, toda pijača, kino in ženske (Ukrajinke); vse to stane.

5. Zakaj kupujete Megazin?

- a) Ker je totalno absoštrufno, galaktično, tetrablastično in psihadelično kulturna revija.
- b) Z njim lahko podstavim razmajano mizo, pobrišem različito mleko, podkurim v kaminu in uspešno odganjam muhe.

- c) Saj ga nel Tegale sem dobil po naključju ker me je prodajalka nategnila. Morda ga bom vnovčil na Dinosu.
- d) Ker je edina kolikor toliko spodobna slovenska računalniška revija, ki kljub napakam še ne kaže znakov rahitčnosti.

6. Koliko časa dnevno presedite za računalnikom?

- a) 16 ur.
- b) nič
- c) do 10 minut, vendar le če delam domačo nalogo iz matematike.
- d) 2 do 3 ure.

7. Ste brez alkohola napeti in nemirni?

Ne. Da

8. Kdaj ste nazadnje peljali svoj računalnik na cepljenje proti boreliji in tuberkulozi?

- a) pred tremi tedni
- b) nikoli (in ga nikoli tudi ne bom!)
- c) nikoli
- d) nikoli (obljubim, da ga bom prihodnji mesec)

9. Kam bi povabili izbranko ali izbranca vašega življenja?

- a) na Copy Party.
- b) k svoji prijateljici.
- c) na basket tekmo.
- d) v kino ali na ples.

10. Vašo hišo je zajel požar. Kaj boste reševali?

- a) Računalnik.
- b) Moj substral in papagajčka Kokija.
- c) Sestra in paralizirane bolne starše.
- d) Čisto sem zmeden. Prosim nekaj časa za razmislek.

11. Kaj menite na dejstvo, da znaša vsota črk COMPUTER natančno 666?

- a) Computer is dead, long live PC!
- b) To pomeni, da so vsi angleško govoreči računalniki oboževalci hudiča.
- c) Aha, zdaj vas pa imamo, Satanisti!
- d) Jaz imam Amigo.

12. Dekle vam je postavilo ultimatum: računalnik ali ona. Za kaj se boste odločili?

- a) Za računalnik seveda. Glupog hi pitaljal!
- b) Hvala bogu, da nimam ne enega ne drugega, hihi.
- c) Takoj bom vrgel stran svoj žepni kalkulator.
- d) Poskušal bom napraviti kompromis.

13. Sestra vam je po naključju sformatirala trdi disk! Kakšne sankcije boste uporabili?

- a) Z voodoo iglami bom prebodel njeno najljubšo barbiko, jo polil z bencinom in zažgal.
- b) Še sreča, da trdega diska sploh nimam.
- c) Porekel bom: "Ti, ti nesramnica!"
- d) Eh, saj imam backup na streamerju.

14. Katera obrazložitev pojma Pentium 100 Mhz vam najbolj

- ugaja?
- a) Simbol življenja in vsega kar je dobrega in plemenitega.
- b) To je gotovo fisti novi šampon s provitaminsko formulo?
- c) U ime sveca! Nikad čuo.
- d) Procesor pač.

15. Na delovnem mestu vas obiščeta Sam Ventura Dog Detective in psihopatski zajec Max. Kaj vam je storiti?

- a) Mirno ju boste povabili na kozarček Jack Danielsa.
- b) Zakričala bom in vsa penasta skočila na stol.
- c) Prenehal bom piti nepsterilizirano in nehomogenizirano mleko.
- d) V pozdrav jima bom ponudil roko.

16. Ste že kdaj razmišljali o cilju življenja?

- a) Da, priznanje človekovih pravic in temeljnih svoboščin tudi za računalnike.
- b) Ne.
- c) Hm, enkrat ko sem bil majhen, a sem šel takoj k zdravniku.
- d) Da, samorealizacija in osebna rast.

Št. točk: 0-25

Ste se v zadnjem času kdaj pogledali v ogledalo? Se sprašujete zakaj imate tako visok glas in kaj sta tisti dve okroglini ko pogledate navzdol? V primeru, da imate kašat rep in ovratnico proti bolham ali pa se le ne morete premakniti iz svojega lončka, vam ni pomoči. Kosmatim domačim živalim in sobnim rastlinam bo namreč novi zakon prepovedal dostop do računalnikov.

Št. točk: 26-39

Imate obseg bicepsov večji kot obseg glave, za zajtrk pa pojedete 6 jajc. Neumorno se ukvarjate z vsemi vrstami športa. Vaše znanje o digitalni tehnologiji obsega le obvladovanje gumba v dvigalu in vaše ročne štoparice. Vaša soba je polna pokalov in plaket, v kotu pa leži stomak eliminator. Vaš IQ je odvisen od zunanje temperature in splošne klime. Diagnoza? Mogoče v naslednjem življenju.

Št. točk: 40-49

Še obstaja kanček upanja. Toda da bi postali pravi računalničar bo potrebno še veliko solz, truda in samopremagovanja. Zapišite si imena ljudi, ki vam bodo pomagali. Zapišite si imena ljudi, ki vam bodo pomagali. Zapišite si imena ljudi, ki vam bodo pomagali. Zapišite si imena ljudi, ki vam bodo pomagali.

Št. točk: 50-60

Naš človek ste! Čestitamo vam in vam želimo še neštete uspehe za 14-colskim ekranom. Vaše reference so preverjene, vaša preteklost pa je čista kot solza. Ste zanesljiv človek, ki mu gre zaupati, računalnik pa vam pomeni življenje. Ste lepi, bogati in uspešni tako v poslovnem kot tudi družabnem pogledu. Na zabavah z iskrivimi humornimi domislicami iz sveta računalništva osvajate vse ženske, prijatelji pa vas le besno opazujejo. Vozite majhno rdečo Mercedes 320 cabrio, vaša zapesna ura je Sector, pes Afganistanski hrt, oblekati in čevlji pa seveda Armani in Gucci. Le tako naprej!

Navodila za uporabo:

Vprašanje št. 7 ignorirajte, ker je iz testa o alkoholizmu, vsi ostali odgovori pa se točkujejo takole: ogovori a) po 4 točke, b) po 1 točko, c) po 2 in d) po 3 točke. ☺

Sony PlayStation

Gigantove želje se uresničujejo...

Japonski elektronski koncern Sony, ki ima v svoji lasti četrtno ozemlja Japonije in še pol Amerike, se je končno odločil za prodor na tržišče video iger. To so sonyjevci poizkušali že prej v navezi z Nintendom, vendar je sodelovanje v razvoju skupne CD-ROM konzole neslavno padlo v vodo. Vendar se Sony ni vdal v usodo. Po načelu "za denar se dobi vse" so ustanovili firmo Sony Computer Entertainment, zaposlili 250 delavcev, od tega polovico softverskih in hardverskih mojstrov, jim dali na voljo pol milijarde dolarjev in čas šestih let.

In očitno je sedaj uspeh na dlani. Predstavljena je bila konzola, ki združuje najmodernejšo elektroniko in znanje celotne korporacije - PlayStation. "Pa kaj", boste porekli, "smetišča so zabasana s konzolami, katerih proizvajalci so trdili isto." Res je, vendar si nihče do sedaj (razen Atarija z Jaguarjem) ni upal narediti usodnega koraka v negotovo prihodnost. Nintendo je svojo uspešnico NES samo malo olepšal in jo kot SNES prodaja še danes; pomislite, deset let staro arhitekturo vam ponujajo kot vroče žemljice! Podobno je tudi pri Segi in Commodoreju, ki je v začetku poletja propadel. Vsi naštetih prodajajo staro robo v novi plastiki. Sony pa se je odločil drugače: konzolo je zgradil okrog Mipsovega RISC procesorja R3000, katerega večji bratje poganjajo Silicon Graphicsove postaje. R3000 je prava zverina, saj je približno 30-krat hitrejši od SNESA ali Mega Drivea. Očitno tudi to Sonyjevim inženirjem ni bilo dovolj, saj so dodali še štiri koprocesorje: enega za hitro 3D grafiko in računanje poligonov, drugega za prikaz spriteov in vektorjev 60-krat na sekundo, tretjega za predvajanje stereo zvoka v CD kvaliteti in četrtega za hitro dekompresijo podatkov z laserske plošče. Celotna povorka procesorjev skupaj po trditvah predstavnikov Sonyja pospeši mašino do 500-kratne hitrosti Mega Drivea ali SNESA.

Ker pri Sonyju vedo, da je ciljna skupina kupcev stara med 12 in 22 leti, so se temu primerno odločili zapakirati vso to zverinjad pod pokrov preproste in lične plastične škatle s samo tremi gumbi: za vžig, reset in odpiranje pokrova. Vsi ostali življenjsko pomembni knofki so parkirani na joypadu, ki ga držite v roki: klasične komande za krmljenje figurice in gumbi za izbiro možnosti so na vrhu, po Seginem vzoru pa so na sprednji strani dodani še štirje gumbi, s katerimi lahko junaka zavrtite tudi v smeri, v kateri ga na Segi ne bi mogli.

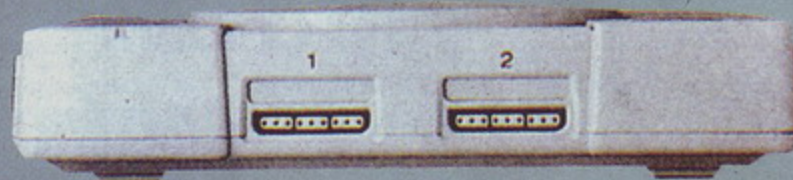
PlayStation pa se od konkurence razlikuje še v nekaterih točkah: ima možnost



Pristaši dirkalnih simulacij bodo ob igri Polypoly Circus Grand Prix s petimi komičnimi karakterji dobesedno ponoreli.

mrežne povezave do osmih postaj, kar daje neslutene razsežnosti timskega igranju, v prihodnosti pa naj bi luč sveta ugledala še modem in celo trdi disk. Dobro je rešeno tudi vprašanje snemanja pozicij v daljših igrah: namesto gesel in statičnega RAMa, ki ga srečamo v Seginem Mega CD, in ki se prehitro napolni, so pri PlayStationu uporabili RAM kartice, podobne standardu PCMCIA. Na voljo bo več modelov, ki se bodo razlikovali po kapaciteti, klasika pa bo 1 MBit. Seveda pa hardver sam, najsi bo še tako plemenite narave, še ne pomeni ključa do uspeha. Najtežje breme leži na plečih programerjev, ki morajo za postajico napisati odlične igre. Tega se pri Sonyju še kako zavedajo, zato bodo skupaj s konzolo, ki bo v široko prodajo prišla pred Božičem, lansirali še 27 iger, ki naj bi prebile led in potrošniško srenjo prepričale v upravičenost nakupa stroja. Za začetek bo večino iger spesnila Sonyjeva podružnica Music Entertainment, ker pa se gigant uči na svojih napakah (video sistem Beta, ki je bil boljši od VHS, pa je zaradi Sonyjevega monopola vseeno propadel...), se je odločil, da bo vsa razvojna orodja za PlayStation za bagatelo (=25.000 DEM) prodal vsakomur, ki ga bi zanimal razvoj aplikacij. Zaradi zelo nizke cene se je projektu priključilo že 164 firm, ki imajo v razvoju okrog 80 naslovov. K dobri prodaji konzole pa naj bi poleg agresivne reklamne kampanje pripomogla predvsem izbira prodajnih mest. To naj ne bi več bile samo specializirane trgovine z igračami, na katere prisega konkurenca, temveč tudi navadni marketi po predmestjih. Upam, da jim bo taka strategija močno pripomogla k povečanju prodaje, saj imajo v Sonyju precej ambiciozno zastavljene cilje. Od decembra '94 do junija '95 naj bi prodali kar milijon enot, v preostalih šestih mesecih naslednjega leta pa še dva milijona. V pomoč pri prodaji naj bi bila tudi nizka cena (okrog 600 DEM), po začetku prodaje na Japonskem pa v roku leta dni lahko pričakujemo vzlet tudi na drugih celinah. Čas bo pokazal, ali ima Sonyjeva matematika tudi realno osnovo, saj bo boj med sistemi zagotovo neizprosno, obdržal pa se bo le najboljši. ☺

Primož Škerl



Končni izgled PlayStationa ne bo dosti drugačen od tega, ki so ga predstavili javnosti na CES-u v Chicagu.

ima možnost mrežne povezave do osmih postaj, kar daje neslutene razsežnosti timskega igranju, v prihodnosti pa naj bi luč sveta ugledala še modem in celo trdi disk. Dobro je rešeno tudi vprašanje snemanja pozicij v daljših igrah: namesto gesel in statičnega RAMa, ki ga srečamo v Seginem Mega CD, in ki se prehitro napolni, so pri PlayStationu uporabili RAM kartice, podobne standardu PCMCIA. Na voljo bo več modelov, ki se bodo razlikovali po kapaciteti, klasika pa bo 1 MBit.

Seveda pa hardver sam, najsi bo še tako plemenite narave, še ne pomeni ključa do uspeha. Najtežje breme leži na plečih programerjev, ki morajo za postajico napisati odlične igre. Tega se pri Sonyju še kako zavedajo, zato bodo skupaj s konzolo, ki bo v široko prodajo prišla pred Božičem, lansirali še 27 iger, ki naj bi prebile led in potrošniško srenjo prepričale v upravičenost nakupa stroja. Za začetek bo večino iger spesnila Sonyjeva podružnica Music Entertainment, ker pa se gigant uči na svojih napakah (video sistem Beta,

ki je bil boljši od VHS, pa je zaradi



Demolition Man: Ta horizontalna streljanka s pridom izkorišča Sonyjevo tehnologijo za prikaz 24-bitne grafike in fenomenalne zvočne učinke.

Pekel na zemlji

Primož Škerl

Lepo je biti slaven, ni pa lahko!" Tako bi se lahko glasil prosti povzetek naslova neke knjige nekega slovenskega razumnika. Seveda to ne velja le za pesnike, pisatelje, igralce, Jonasa Žj, in ostalo umetniško srenjo, temveč tudi za celotni svetovni trg ter industrijo telefonov, sesalcev za prah in papirčkov od bombonov. Tudi programi za računalnike niso nikakršna izjema. Tega se očitno še predobro zavedajo pri Id-Softwaru, saj po več kot uspelem štartu 3D klavnice Doom niso šli spat na skladovalnico denar-

takih temačnih misli me je iztrgal začetni zaslon. In sem ostrmel. Pa ne zato, ker bi pred menoj plapolala 3D slika v 16,7 miliona barv, temveč zato, ker se HoE na prvi pogled sploh ne razlikuje od svojega prednika. S tem sploh ne mislim nič slabega. Ker je Doom postala klasična, ja, kar kulturna igra, mojstrom ni preostalo drugega, kot da se še naprej oklepajo istega koncepta z drugimi sredstvi. Pod "druga sredstva" štejem garnizijo novih pošasti ob logistični in moralni opori starih umotvorov ter seveda novo vsebino. Kraj dogajanja je po novem Zemlja, zibelka nadobudnega marinca, v katero se je vrnil po dobro opravljenem delu na marsovih lunah. Toda, glej ga zlomka, si poreče ob vrnitvi, planeta se ne spozna več! Povsod kraljujejo pošasti z ionskimi metalci namesto rok, mesta pa so v plamenih. Naš neustrašni marinec je tako zopet pljunil v dlani in se spravlil čistiti planet od nesnage. Ko bi dečko vsaj vedel, v kaj se spušča...

ugank, ki se ne dajo razrešiti kar tako. S taktiko pa je bila mišljena potrpežljivost. Včasih je (v nasprotju z običaji) bolje, da skupino 50 sovražnikov različnih pasem pustite, da se pobijejo med seboj, kot pa da jih takoj napadete... Da pa vas ob opravljanju stopenj ne bi prevzela melanholija zaradi monotonije, so pisci na vsakih pet nadstropij nas-



Kosec v digitalni preobleki

ja, ki jim jo je prinesla milijonska prodajnost igre, temveč so se zavlekli v klimatizirane pisarniške prostore v teksaškem glavnem mestu Dallasu in začeli tuhtati, kako bi od občestva izvabili še več cvenka. Sad pretuhtanih delovnih dni je drugi del streljaščine, ki je ravnokar odprla oči in zavekala: "Maaaamaaaaa, daj mi Uzi!"

In tako se je to novorojeno stvorenje prikobacalo celo na mojo pisalno mizo. Kobacanje sem lastnoročno podaljšal do odprtine disketnika in čez dobre pol ure se je na trdem disku svetil popolnoma nov imenik - DOOM2. Zadeva sploh ni mnogo obsežnejša od prvega dela; v hlačah jo je točno 17 Mb z digitaliziranimi govori in strupeno grafiko vred. Očitno bi se Origin lahko od Id-Softa naučil marsikaj... Med zagonom (ki je na las podoben predhodniku) me je v oči zbudila številka verzije v1.666. Kaj en peklenšček v naslovu ne zadošča? Iz



"You have right to remain silent, anything you say can and will be used againts you in the court-of-law"

In God we trust...

Pretresov zaradi radikalnih sprememb ne pričakujte takoj, saj je zaslon popolnoma enak kot v prvem delu. Enako se godi tudi meniju za shranjevanje



To Wolfenstein or not to be

in nalaganje položajev. Prva opazna sprememba se vam prikade v zavest, ko hočete izbrati enega izmed poligonov, saj v nasprotju s prvim delom to ne gre več. Čiščenje ne poteka več na treh ločenih epizodah, temveč na vas čaka preko trideset stopenj, ki so med seboj tekoče povezane z napeto zgodbo. Tudi težavnostne stopnje je nekdo nabrusil, saj izbira najtežje (Nightmare) priključuje na zaslon vprašanje, če se zavedate vseh posledic igranja na tako težki stopnji... Vse barve pa HoE pokaže po kakšni uri igranja. Kdor je v prvem delu obložen z orožjem in z bojnim krikom med zobmi juril med sovražnike, bo sedaj kratko potegnil. V HoE sta bolj kot pogum pomembni taktika in inteligenca, saj so avtorji v igro skrili večjo količino

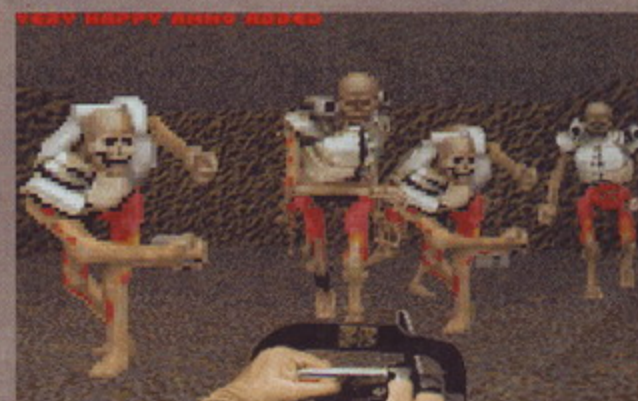


Mesnate kroglice vračajo udarec!

tavili še posebno ogabnega in za preživetje neprijetnega tolovaja. Tudi "navadne" pošasti so bile malček fizično popravljene: na vas bodo prežali metalci raket, ki same sledijo cilju, nekakšni buhteljčki z ionskima topovoma namesto rok, mega možgani na podvozju, ki spominja na jeklenega pajka, Ramboti, oboroženi s chain-gunom in celo demon, ki vam bo z enim strelom lahko pobral do 100 življenjskih točk ter imel sposobnost oživiljanja mrtvih sluzkotov!

Hitreje, više, močnejel

Tudi grafika ni več tisto, kar je včasih bila. Zaradi očitnega žaljenja njihove prve umetnine s polžjimi procesorji (386 & Co.) so se v Teksasu enoglasno odločili za prireditve novitete na 486 ali Pentium sisteme. To pa so lahko dosegli samo na en način: grafiki



Le kateri je O.J. Simpson?



Papica za mojo žagico

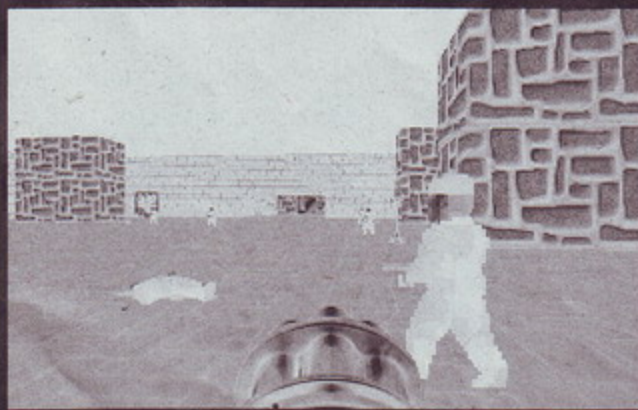
so dodali precej detajlov in povečali zbirko različnih ozadij. Vsaj tako trdijo avtorji. Moja osebna opažanja niso zasledila prvega, drugo pa tako ali tako nima zveze s hitrostjo računalnika. Neizpodbitno dejstvo pa je, da igra teče počasneje, čeprav dela tudi na 386 in podobnih kremenčkih. Za tolažbo jokakočim: "popol-

Oblaki so rdeči, le kaj pomenijo?

Kdor išče argumente za teženje o nasilju v računalniških igrah, bo v Doomu 2 našel zlato runo. Ne le, da se predelava mesa nadaljuje s tradicionalno barvitostjo in sočnostjo prvega Dooma, grobosti in brizganja krvi je več kot v vseh ostalih igrah skupaj. Sovragov je za cele kupe mesne solate, pa še ogabnejši in bolj zdrizasti so, zato je tudi (mamljivejših) tarč več. Poleg tega pa si nebodijhtreba črevesa pokajo tudi med sabo, le sprovcirati jih je treba. Nemara sta prav poganska surovost in vonj tople krvi tista magična privlačnost, ki tišči Doom k vrhu naših in tujih lestvic, zato se za uspeh nadaljevanja ni treba bati. Glede izboljšav pa le tole: zadeva je tehnično domala ista, le hitrejša grafika (še vedno ni ne duha ne sluha o višji ločljivosti) in dinamičnejše premikanje loči Doom 2: Hell on Earth od notoričnega predhodnika.

Boštjan Troha

noma nova" grafika res vsebuje nekaj zanimivih idej. Vaš marinec se lahko lomi čez ruševce se mostove, lovi ravnotežje na premičnih platformah in dobiva vtoglavo pri pogledu s tipično ameriškega nebotičnika. Ljudi s kosmato dušo bo verjetno veselilo, da se tudi oborožitev ni bistveno spremenila. Pravzaprav je vse ostalo popolnoma enako, le dve različni vrsti šibrovke obstajata: stara in dvocevka, ki naredi pravi masaker,



Pogled skozi nesmrtnikove oči

vendar se počasi napolni in porabi po dva naboja z enim strelom. Ohranila se je tudi ideja skritih sob, za kanček nostalgije pa poskrbita dve stopnji, skoraj dosledno prepisani iz Wolfensteina 3D. Res je, da sem se v njiju počutil kot pritlikavec, saj ni pravih sorazmerij v velikosti sob, se pa esesovci tako lepo derejo, da sem na malenkosti pozabil in samo še užival.

Posebno področje je glasba, pod kar štejem vse, kar pricurlja iz zvočnika. Zvočni efekti so na približno taki ravni kot v prvem delu (boljši bi težko bili, še posebej, če jih predvaja stereo zvočna kartica), spremljevalna glasba pa ni monotona, saj obstaja kakih pet različnih skladb, ki se za vsako stopnjo zamenjajo. Poleg tega pa



Vsak insekt svoj Pips najde

je na voljo še en poseben stereo učinek, za katerega se izve iz read.me datoteke, in sicer nekaj podobnega odmevu, kjer en kanal (tisti, ki je bližji smeri napadalca) predvaja zvok malenkost pred drugim kanalom.

Preidimo z igralnih na druge tehnične in ekonomske spremembe v igri: izostala je shareware izvedba, ki je poskrbela za popularizacijo predhodnika, zato pa je škatla na policah trgovin bogatejša še za prvo epizodo Dooma. Veselijo se lahko tudi pisarniški molji in tajnice, saj za igranje ene runde ni več potrebno skakati iz Oken in se po opravljenem masakru vanje spet vračati, če jih šef med tem lahko razkrinka, saj Hell on Earth deluje tudi pod Okni. Še cukrček več: nova verzija Microsoftovih Oken 4.0 bo imela Hell on Earth že priložen! Prav zanimivo bi bilo izvedeti, koliko

V peklu nič novega

Doom 2: Hell on Earth bo nedvomno spet najmanj igra leta, saj je bila ena in pol milijonska množica registriranih častilcev prvega dela že kar nekaj mesec brez dela in je lačna komaj čakala novih pobijan ter šprintov preko zmaličenih trupel sovražnikov. Reklamna kampanja za HoE je potekala temu primerno: sploh je ni bilo. Kakor tudi ne shareware verzije in slik. V hermetično zaprtih prostorih id-Softwera so namreč delali svojo računico: 99.99% so se zanašali na slavo predhodnika in svojemu blockbusterju dodali le par kozmetičnih novosti. Svet zaradi tega jutri resda ne bo nič bolj vesel kot bi bil sicer, lahko pa zato upravičeno pričakujemo, da bo prave izboljšave v slogu pobijanja nedolžnih, novih orožij in štiridimenzionalne grafike prinesel šele Doom 3.

Andrej Bohinc



Če se sprašujete, kaj počnejo rokavice na junakovih rokah: pravi vojaki jih uporabljajo, da jim orožje iz potnih rok ne bi padlo na tla

milijončkov zelencev so za to prejeli v Id-Softwaru. Verjetno se bodo zaradi nove igre v Oknih spet kresala mnenja, saj HoE samozavestno stopica po stopinjah predhodnic Wolfenstein 3D in Doom, ki sta v Nemčiji označeni z nalepko Neprimerno, zaradi česar ju ne smejo prodajati v navadnih trgovinah, v tisku pa ne omenjati njunega imena... Kot zanimivost naj omenim, da je v Id-Softu zaposlenih samo deset ljudi, njihov zadnji podvig pa je v celoti narejen na Nextovih strojih. Za "montažo" ene stopnje so potrebovali samo tri dni, saj jim je delo močno olajšal softver, ki so ga sami napisali. Le-tega prodajajo za mastne denarce tudi zainteresiranim konkurentom. ☺



Skoči, dete, skoči, da ti vidim oči!

MEGAMETER

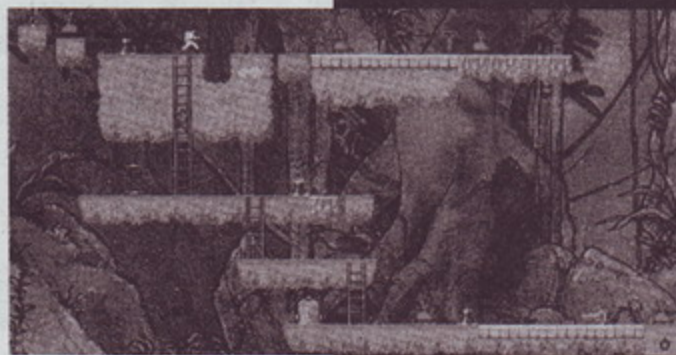


Aleš Petrič

LODE

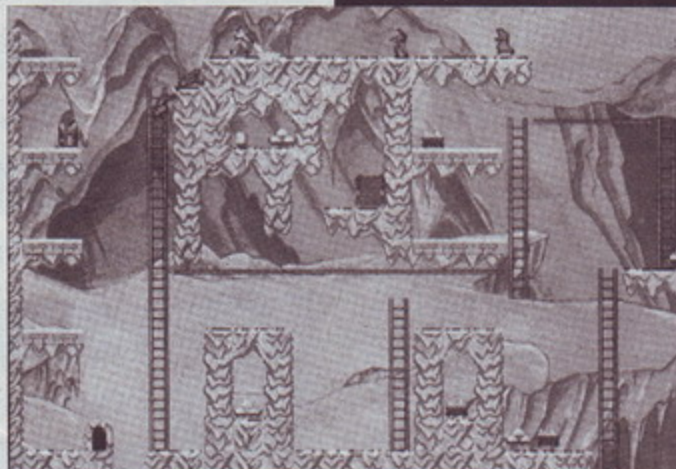
Runner

Lode Runner. Legenda. Igra, ki smo jo kot obsedeni še v pleninah preigravali v nedogled. Kraljevala je na že davno pokojnih junakih nekega drugega desetletja, Spectrumu, Commodorju 64 in Atariju 800 XL. Bili so to časi mleka v prahu, ropotuljic, druga Tita in tudi Lode Runnerja. Igra je takrat obsegala manj kot 100 kilobajtov, bila je skoraj monokromatska in prekleto zasvojljiva. Ljudi, ki v tistih letih niso kazali dolžnega spoštovanja do druga Tita in Lode Runnerja, so zapirali, metali na cesto in pošiljali na brezplačna letovanja na Goli otok.



Bilo kuda, Lode Runner svuda!

Pretekla so leta, računalniki so leteli v nebo, legenda pa je odšla v softverska nebesa. Vse dokler se nista Sierra in njen najnovejši podmladek Presage spomnila, da bi na njej zopet lahko služila. Tako je 01. septembra leta gospodovega 1994 izšlo nadaljevanje: Lode Runner - The Legend Returns. Igro tokrat razpečujejo na štirih 1.44 disketah, ob instalaciji pa zavzame skoraj neverjetnih 8.7 megabajtov. Pa vendarle je igranje ostalo skoraj enako: pajac gre levo, pajac gre desno, na lojtro, še zadnji diamant, plop in next level. Čemu torej takšna dolžina? Pred odgovorom na vprašanje naj povem še pomembno dejstvo, da je igra narejena izključno za grafično okolje Windows in da pod Dosom niti ne trzne. Grafika je temu primerno



Diamantov toliko kot v Južnoafriški rudnikih, lojtric pa oliko kot v Metalki.

SVGA, ločljivost je odvisna le od vaših želja in sposobnosti vaše grafične kartice. Igra je narejena tako, da poln zaslon in s tem največjo preglednost in igralni občutek doseže pri ločljivosti 640x480, barv pa je lahko 256 do kolikor pač kartica zmore. Lode Runner namreč podpira 16 in 256 barv, s tem da je spodnja postavka malce bedna, nad zgornjo pa razlike tako ali tako ne bo videti. Igra seveda prebavi tudi ločljivosti 800x600, 1024x768 in 1280x1024, vendar se zaslon temu primeroma pomanjšuje, kar povzroča utrjujanje oči. Instalacija lahko (veliko hitreje) poteka tudi s trdega diska, zani-

Prvi pravi uporabni program za Okna

tipke čisto zadostujejo. Ko določite še zvočno kartico, bo program v Windowsih ustvaril novo okno in znotraj ikone: Lode Runner, nastavitve joysticka ter info list.

Kot rečeno sta napredovala le grafika in zvok, scenarij in način igranja pa sta ostala popolnoma enaka: namreč: scenarija ni, igramo pa tako da *na vsaki stopnji poberemo vse kar se sveti in nato zviznemo skozi nastali izhod na naslednjo stopnjo (vrni se k zvezdici *). Gre torej za mali milijon stopenj, na katerih je skoraj vse ostalo po starem. Novo je le pobiranje in uporabljanje nekaj dodanih orodij, kot so naprimer vedro z

lepilom, s katerim polijete tri mesta in jih naredite težje prehodna, sprej, prenosna past za zlikovce ter sidro. Na višjih stopnjah se lahko okoriščate tudi z malimi ali velikimi bombami, ki jih sprožite s tipko 2 (male) oziroma 3

(velike). Razlika ni v velikosti eksplozije, pač pa v tem, da se po detonaciji male bombe kvadratki zacelijo, za veliko pa uganite kar sami. Dodani so še trije raznobarvni ključki, ki več kot očitno služijo odpiranju vrat enake barve, ter nepogrešljivi teleporter.

O samem igranju, taktiki, nadmudrivanju sovragov in pobiranju zakladov ne gre izgubljati besed, saj si vsakdo, ki tega ne ve, zasluži zaplembo računalnika in

ponoven obisk prvega razreda. Za tiste pa, ki so stari do 6 let ali pa so ravno prišli iz zapore, le stavek ali dva: edini cilj je priti do izhoda, ki se pojavi ko na stopnji poberete vse zlato in/ali vrata odklenete s ključem. Nadlegovalci, ki tu in tam tudi sami nosijo kos zlata, so

mentalno še vedno na ravni tistih z 8-bitnikov. Spet jim lahko hodite po glavi in jih zablajte v luknje, žal pa njihovo število s stopnjami strmo narašča.

Tisti, ki se z navedenimi pogoji dela ne strinjajo, si lahko napišejo lastna pravila igre v vgrajenem generatorju stopenj. Slednji ponuja pravo orodjarno ikon (toolbox), s katerimi lahko z izbranimi kvadrati (npr. navadna, trda ali lepljiva zemlja) polnite pravokotnike, vlečete črte, brišete in kopirate, po izbiri pa tudi dodajate lestve, sovražnike, zlato, pripomočke in seveda izhod. Skupine stopenj lahko po svoje organizirate,

igrate. Poleg tega so dodane še posebne stopnje za dva igralca, česar bodo glede na to, da gre za Windows igro, vesele zlasti ambiciozne tajnice in osamljeni direktorji.

S pomočjo roletnih menujev lahko opravite vse kar vam pade na pamet, od pohitritve ali upočasnitve igre, izbire miške, tipkovnice ali joysticka, shranjevanja in zvočnih nastavitvev, dostopno je celo goljufanje. V meniju cheat si povečujete življenja ter skočite na naslednjo ali poljubno stopnjo, v zameno za lahek kruh pa se boste morali odreči vmesnim animacijam. Za tiste, ki jim preveliko število ikon povzroča akne, je organizirana tudi t.i. balonska pomoč, kar laično pomeni, da nad neznano ikono zapeljete miško, jo tam pustite sekundo ali dve in hip hip hip strašen trik: v stripovskem oblaku se bo pokazala funkcija ikone.

Kako torej opravičiti 8.7 Mb? Igra je dolga predvsem zaradi treh razlogov: izredno dodelana SVGA grafika, grozobalno število stopenj, ter za vsak tip stopnje (teh je kar deset: ledeni svet, lava, pradavnina, kristalni svet, močvara...) različna melodija, katere kvaliteta je na enaki ravni kot celotna igra. Problemov s hitrostjo ali nestabilnostjo sistema v Oknih ni opaziti, če pa imate le prepočasno gajbo, poskusite z navidezno spominom ali nižanjem števila barv. Vsekakor je Lode Runner takoj za Wordom in Excelom daleč najbolj uporabna stvar pod Okni in hkrati edini izgovor za uporabo tega fosilnega vmesnika. Pa naj še kdo reče, da so Windowsi totalna štala. ☹

MEGAMETER



PC



Lode Runner (nothing like it)

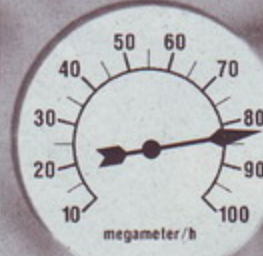


Sierra



Skupna ocena

82



84



84



81



FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Rok Kočar

Športni simulatorji so bile najbolj priljubljena zvrst računalniških iger že od samih začetkov zabavnega računalništva. Tašne igre so bile sprva namenjene ljudem, ki bi radi vsaj enkrat v življenju osvojili zlati lesteneč Wimbledon, postavili svetovni rekord v preganjanju blondink na 100 metrov in z vrha shuttla zabili žogo v koš, postale pa so neizčrpen vir zabave za vso svetovno mladež, ki si pač ne more privoščiti drage športne opreme in nima časa za izčrpajoče in dolgotrajne treninge po oddaljenih igriščih. FIFA Soccer ni ena takšnih iger. Je namreč igra, ki so jo avtorji lansirali na trg le zato, da bi z njo od butastih kupcev izvlekli čim več denarja in če že softver ne bo šel za med, bodo šli pa vsaj modrčki z napisom Electronic Arts (letos se na obali sicer še ni ravno trlo mladenk z napisu EA na katerem koli delu obleke, čeprav jih imam osebno raje brez -obleke, ampak drugo leto jih bo pa zagotovo več - brez obleke).

Electronic Arts je s svojim NHL Hockeyem ustvaril simulacijo vredno vseh pohval. FIFA Soccer je bil pohval deležen že pred izidom, a kar se mene tiče, je igra v končni fazi razočarala. Poglejmo si zmožnosti FIFA Soccerja in njegove pomanjkljivosti.

Uvodni menu, ki ga marsikdo čisto nehote gladko preskoči, saj pritisk na tipko ENTER ne pomeni posameznih selekcij ampak izhod iz menuja, nam v svojih najbolj nedostopnih in skrivnih koticah ponuja nekaj klasičnih nastavitvev, kot so izbira reprezentance (avtorji so si privoščili pomanjkanje Slovenije, so pa zato iz ne vem kakšnih razlogov v igro vpletli Ukrajino, Qatar, Češko in, o bog, celo Hong Kong) in dolžina polčasa (2, 4, 6, 8, 10, 20, 45 minut). Vratarja vam lahko na vašo željo upravlja računalnik in takrat določata le smer, v katero bo žogo poslal. Pravilo offside povzroča strahotne težave, saj sodnikov žvižg označi tudi pasivne prepovedane položaje, kar je prav nezasišano še posebej zato, ker se napadalci vračajo v obrambo prav

Nogomet za plitve žepe

po polzevo, medtem ko žoga leti s hitrostjo svetlobe. Programerji očitno ločijo tudi akcijski in simulacijski način igranja, medtem ko igra za to norost še ni slišala in razlike tako ni. Izbira terena je še bolj problematična, saj je na mokrem igrišču skoraj lažje igrati kot na suhem, medtem ko razlike med suhim in vročim terenom sploh ni. Srce parajoč je tudi način igranja lige ali pokala, katere udeležence določate sami, v končni fazi pa računalnik pričakuje, da boste gledali ali igrali čisto vse tekme, zato me ne sprašujte če sem že kdaj postal prvak. In še nož v hrbet: imen igralcev, ki so vsa po vrsti izmišljena oz. napačna, ni mogoče spreminjati, tako tudi ne barve dresov, ki se zaradi prebledikave barve med seboj ne razlikujejo dovolj in zadeva postane včasih že prav moreča.

Posvetimo se še sami tekmi. Izbirate lahko med več taktikami (napadalno, obrambno,...) in postavitvami (3-4-3, 4-4-2,...), določate pa lahko tudi raztegnjenost igralcev po samem igrišču. In tekma se res začne s sodniškim žrebom strani igranja in nato prvim žvižgom.



Zmaga je naša, nikad nije vaša!

Upravlja igralca označenega z zvezdo, za premikanje uporabljate izbrane tipke, zraven pa še dve tipki, ki sta namenjeni podajam, strelom in metanju pod noge. Do žoge res ne bo težko priti, težje jo bo zadržati. Avtorji, ki očitno dajo veliko na statistiko (po tekmah si lahko izgledate vse statistične podatke o sami tekmi, število rumenih in rdečih kartonov, ipd.) so ugotovili, da je večina žog med preigravanji v napadu izgubljenih, zato boste z lahkoto prešli polovico igrišča, naprej pa naj vam bog pomaga. Bo že držalo, da uspešnih preigravanj, na pravih nogometnih igriščih, npr. na robu šestnajst meterskega prostora ne vidimo veliko, vendar so žoge izgubljene zaradi razmerja obrambni igralci proti napadalcem (3:1), v naši igri pa lahko en sam branilec z lahkoto vzame žogo trem napadalcem, ki so povrh



Ej, fantje. A ste vi sploh kdaj slišali za besedo "živi zid"?

vsega pri streljih od blizu popolnoma nemočni in žoge ne obvladajo niti toliko, kot igralci druge slovenske lige (op.ur.: ne žali kvalitete slovenskega nogometal!).

Že prav na robu one somraka pa so izvajanja kotov. Kamorkoli boste žogo podali, vedno bo do nje prvi prišel vaš igralec. Ravno nasprotno velja pri izvajanju stranskih outov. Gledano v celoti je to sicer nogomet na visokem nivoju (veliko možnosti nastavitvev, zanimiv 3D pogled na igrišče, dobra in tekoča animacija, hrupno navijanje gledalcev,...), v katerem pa so si avtorji privoščili preveč drobnih napak. Naštel jih bom samo še nekaj: zabiti gol s polovice igrišča ni nič težje, kot s šestnajstih metrov; sodnikov žvižg spominja bolj na zvok piščalke za klicanje rac; oglušujoče navijanje gledalcev postane dolgočasno že po nekaj minutah, saj poznajo le dve različni skandiranja; počasnega posnetka sploh ni, obstaja le REPLAY, pri katerem pa slike ne morete upočasniti ali vračati nazaj; veselja na koncu tekme se udeležijo le trije igralci, ki izmenično buzerirajo eden z drugim, mimo njih pa v popolnoma vodoravni(!) smeri odleti nekaj sto balonov. Upam, da vas nisem prepričal v to, da si igre sploh ne bi inštalirali in ogledali. Tega je gotovo vredna. ☺



Nogometna šahovnica z dvaindvajsetimi kmetiči in tremi biriči, ki pa jih ni na travniku.

MEGAMETER



PC, Amiga, konzole



športna simulacija

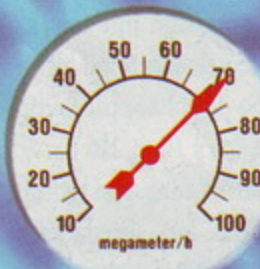


Electronic Arts



Skupna ocena

70



82



71



59



BITKE IN BOJI V ČUDOVITEM SVETU ŽUŽELK

Battle Bugs je igra, za katero veste, da bo ultimativni in donosni hit že takrat, ko preskočite uvodni zaslon. Sinopsis igre je preprost, a toliko bolj učinkovit. Tropi žuželk se po opuščeni kuhinjskih prostorih borijo za kosčke hrane, ki so tam ostali kot kazalec sprevrženosti gnile potrošniške družbe. Žuželke se tepejo med ogromnimi kosi hamburgerjev in cheeseburgerjev, pot jim prečijo kosi pizze in pločevinke coca-cola, včasih pa morajo



Še medalja za zasluge, in zbirka bo popolna

prebroditi reko pomarančnega soka. V igri nastopa imenitna družina, celo žuželčje carstvo, ki sega od mravelj do velikih hroščev. Žuželčji svet je bil zaradi svoje majhnosti in skritosti človeškim očem vedno plodno gojišče za razmah otroške in še kakšne druge domišljije, in Sierrinidelavci so se verjetno spomnili starih slikanic, ki so jih brali v svoji mladosti. Seveda pa Bojevniški Žužki niso kakšni miroljubni popotniki skozi mikrosvetove travnikov, kakršni so čebelica Maja, Vili in mravljinček Ferdinand, ampak trdosrčni bojevnik, ki jim je napol prazna vojaška malha bolj blizu kot brezdelno poleževanje po sosedovih bilkah. Uporabniški vmesnik je enostaven in nas preseneti z opcijo, ki jo zelo redko vidimo v računalniških igrah - pomoč na zaslonu, ki vam omogoči takojšnjo priučitev vodenja igre. Na začetku lahko izberete že pripravljeno bitko ali pa začnete z vojnim pohodom. Lahko izbirate med igro proti računalniku ali soigralcu, čeprav je slednja nekoliko okorna in počasna, saj mora igralec ob vsaki komunikaciji s svojimi bojevnik, ustaviti igro. Začetne bitke so enostavne in namenjene spoznavanju osnovnih ukazov, potem pa se spremenijo v zapletene in kompleksne spopade, ki so odvisni od še tako majhnih premikov in akcij vaših ljudi (pardon, žuželk). Vsaki žuželki lahko določite pot premikanja, najhitreje tako, da samo kliknete na ciljno točko, ali pa sami izrišete pot njenega gibanja, če se mora ogniti preprekam. Hitrost vaših malih borcev je namreč v veliki meri odvisna od površine, po kateri hitijo in se plazijo.

Letalci, kot so čebele, vešče, komarji in drugi, nimajo teh težav, vodne žuželke so hitreje v vodi ali pa na oljnih madežih kot na suhem, skakalci, kot so skakajoči pajki ali kobilice, pa so odlični takrat, kadar je treba z največjo hitrostjo dospeti do cilja, preden se dvigne nasprotnikova zastava in trobente oznanijo konec bojne tekme. Zelo pomembni so podatki o vsakem bojevniku, in uspeh iger je močno odvisen od tega, kako znate uporabiti posebne sposobnosti posameznega vojaka. Nekateri so boljši v napadu, drugi v obrambi - pajek, ki lahko napade več nasprotnikov istočasno, ima štirinajst točk za napad in samo štiri za obrambo, zato ga uporabite samo za hiter naskok na sovražnika in ne pustite, da bi ga napadli nepripravljenega. V obrambnem boju skoraj vedno potegne krajši konec mrtvaškega prta. Če je naš napadalni pajek v bližini komandanta, se mu število točk za napad in obrambo poveča za dve. Bitke, v katerih je prisoten tudi komandant, so torej odvisne od vaše sposobnosti, da zadržujete voditelja v bližini svojih vojakov. Ves čas opazujte rumeno črto, ki označuje energijo, od katere so odvisne letalne in skakalne sposobnosti žužkov. Lahko se zgodi, da bo čebela - bombnik ravno v tistem trenutku, ko bo odvrгла svoj smrtonosni tovor na čredo kobilic, zmanjkalo energije za letanje in bo padla v kremplje razdraženih nasprotnikov. Ko napadate sovražnika, to storite preprosto tako, da ga označite in določite kot cilj, lahko pe izberete tudi, ali bo vaš napadalec zasledoval samo izbrano točko, ali pa se bo vrgel na najbližji plen. Priporočljivo je, da likom, ki so dobri napadalci, povečate obrambni obseg, in ko nasprotnik pride v tako določeno razdaljo, se mu bodo vaši vojaki vrgli v smrtonosni objem. In ne pozabite izkoristiti ognjenega orožja v obliki bomb, raket, pokvarjenih sirov in ostalih - njihove učinke lahko preizkusite sami, še prej pa si preberite vse podatke z zaslona za pomoč. Vsaka posamezna bitka ima svoje posebnosti. Nekatere so takšne kot uganke, prava kombinacija je samo ena, pri drugih, kjer upravljate z množico likov, pa je potrebno precej volje in potrpežljivosti. Z napredovanjem v igri se pojavljajo nove žuželke, katerih



Bitka pri Malem Velikem Piškotu...

sposobnosti morate šele odkriti in izkoristiti. Vsak spopad je zgodba zase in zahteva popolnoma novo razmišljanje. Včasih nasprotnikove sile razbijte na več delov intako razsredišcite njihovo moč, spet drugič jih poskusite obdržati na enem mestu tako, da jim pošljete vabo in jih napadate z bombami. Izkoristite manj močne člane svoje žuželčje družine zato, da preusmerite pozornost napadalcev, in skrbno preučite



napadalne in obrambne sposobnosti vaše vojske. Igra jetako dobra v strateških izpeljavah in variacijah, da vas bo kmalu zasvojila. O zvoku in grafiki ni potrebno dosti govoriti - prvi je samo za kuliso, kar pa se tiče grafične podobe, je potrebno reči samo to, da je igra Battle Bugs dokaz, da lahko duhovitost in uporaba domišljije v oblikovanju odtehtata še tako visokokakovostno digitalizirano sliko. Igra Battle Bugs združujeta kvalitete, ki še vedno predstavljajo trdo jedro vsake dobre igre: enostavnost, igralnost in duhovitost.

In ne pozabite: če vam bo pot prečila armada hroščev, jih nikar ne motite: tudi oni si zaslužijo svoj kos pogače. Nikar se ne otepajte stare vešče, ki z luči pikira na vaš krožnik - mogoče je to tisti bombnik, ki je v enem preletu pobil deset mravljincev v Bitki za Pizzo? Ne jezite čebel, ko boste dedku kradli med iz čebelnjaka - razdražene so še od takrat, ko jih je na zavoju reke Ketch-up napadla tolpa ubijalskih kresnič. In nikar ne



...in slavna Bitka za Pizzo

ubijte komarja, ki vam je ravnokar sedel na roko - ta sablja se hoče samo malo spočiti - kaj pa če je to slavn general Komarov, ki nosi s sabo pet medalj za hrabrost in eno zasluge?

MEGAMETER

	PC				
	strateška igra				
	Sierra				
Skupna ocena	92				
	78		50		90

ON THE BALL

WORLD CUP EDITON

Za nogometnimi kulisami

Robert Hlep

Če med nogometno tekmo pogledate na klop ob igrišču, vidite naslednje: nek tip, ki bi rad bil trener, vpije na vso grlo in si sam sebi dopoveduje, da ga igralci mogoče le poslušajo. Potem vidite še rezervne



Zoga, pečena in servirana iz kota.

igralce, ki so dali levo nogo zato, da so prišli med rezerve, poleg njih pa sedi še en tip v plašču, ki si grize nohte in si praska kurje oko na podplatu. Ta tip je ena cool faca, ki gole spreminja v denar. Manager kluba torej. Igra, katere opis je zdaj v središču našega razmišljanja, vas postavi v vlogo te velike živine, ki v klubu odloča, kateri igralec igra in kje na igrišču je postavljen, ter kdo bo ostal doma in gojil špinačo. Ste

torej nekakšna mešanica trenerja in managerja.

Kariero začnete takoj na svetovnem prvenstvu ali pa na kvalifikacijah. Priporočam vam, da začnete v kvalifikacijah, in sicer zato: 1. ker se počasi daleč pride in 2. ker še nimate pojma o tej igri, in je žato boljše delati začetniške napake v kvalifikacijah kot pa na svetovnem prvenstvu.

Če niste zadovoljni z začetno ponudbo, lahko to takoj popravite v obsežnem urejevalniku, kjer po mili volji spreminjate, brišete ali kako drugače premetavate vse mogoče nastavitve (tudi Referee editor je dodan). Vaša pisarna vam nudi vse, kar vam mora.

Preberete lahko časopis, v katerem športni novinarji kažejo kako imajo nogomet v majem prstu (ampak vi že veste, da nimajo pojma), potem je tu še tabela, za razpored igralcev, povežete se lahko z vašim medijskim informantom, ki vam pove kakšen sloves uživate, lahko si razporejate vaše dnevne aktivnosti in še kup drugih stvari.

Ogled tekme je pravi užitek. Dodane so kvalitetne animacije, prislunete lahko komentatorju, tako da ste res na tekočem s samo igro. Med polčasom lahko spremenite določene opcije (od grobe do skrajno nežne igre itd.) in pohvalite ali pa skritizirate posamezne igralce (igralčev komentar: "Potem pa pojdi sam igrati!"). Ob obiskati in ga malo potolažite (opcija z zdravnikom je dostopna le na prvenstvu).

V igri je še kup stvari, ki vam olepšajo življenje, kot je npr. opcija Take Dive, s katero določite, kako pogosto mora igralec inscenirati prekršek tako, da se vrže

Robert Hlep

HANSE

die Expedition

Kolikokrat se zgodi, da preko meje nabavite kakšno robo, ki je v prelepi Sloveniji občutno dražja. Pa vas naenkrat obišče znanec in pravi: "Wow, jaz bi tudi to imel!" Seveda mu potem lepo razložite, da je to pač prinesel daljni stric iz še bolj daljne dežele, ampak ker imate ravno en kos preveč, mu prodate po eni mastni



Tržaška tržnica

cenin in po glavi vam roji samo še to, kako dober trgovec ste. Kmalu pa se od nikoder privleče nekakšna trgovska simulacija, ki vam skuša dopovedati ravno nasprotno, povrh pa se še nalezete morske bolezni. Tega dopovedovanja se najbolj aktivno lotevajo nemški programerji: Der Patrizier, Cristopher Columbus in Hanse pa so najbolj značilna imena.

Igro začnete kot lastnik ene ladje in čedne vsote

Money, money, money, ...

denarja. Da pa bo ta vsota v prihodnje še čednejša, pristanišče pa še bolj polno, vam bo prišla v pomoč izkušnja z znanecem. Torej: poceni nakup, draga prodaja. Če se v nekem mestu nahaja več določene robe kot v kateremkoli drugem, jo tam dobite po precej ugodni ceni in jo lepo prodate v mestu, kjer te robe primanjkuje. Seveda pa ne morete že takoj na začetku trgovati z vsemi mesti naenkrat. Najprej morate vložiti določene investicije in šele nato bo pristanišče nekega mesta dostopno tudi vam. Manjkati pa ne sme tudi shramb in topov.

Banke so ene od ključnih institucij vsakega zališpanega in zavaljenega podjetnika. Da pa bo dobiček res zajeten, ste lahko solastnik ali pa kar celoten lastnik te dobičkonosne ustanove.

Vsaka igra se od igre iste vrste v nečem razlikuje. V Hanse je to družina. Kaj kmalu vas bo doletel čas, ko boste morali pomivati posodo, prati plenice, kuhati, hoditi trezen iz službe itd. Ima pa poroka tudi dve pozitivni stvari: žena vam prinese doto, zvečer pa lahko poskrbite za ustrezno rekreacijo v zakonski postelji (čez dan pač ni časa). In tako bo sčasoma vrli podjetnik dobil otroka, katerega bo seveda potrebno izšolati in ga kasneje poslati na razne trgovske ekspedicije.

Posebnost Hanse je tudi to, da se lahko ob ženinem čvekanju naposlušate tudi vedeževalkinega. V nasprotju z resničnim življenjem je le-ta v igri zelo dobrodošla in njene napovedi niti niso kar tako iz trte

čim višje in čim dalje. Se boste ovenčali s slavo, ali pa boste z izgubljenimi mačkami jedli ostanke iz romantičnih smetiščnih kant? Odgovor je, tako kot vedno, v vaših rokah. ☺

MEGAMETER

Amiga, A1200, PC

managerska simulacija

Ascon Software

Skupna ocena

90

megameter/h

94

85

91

zvite.

Ob zaključku tekočega leta se vam lahko pripeti kaj dobrega ali pa tudi slabega, se pravi, da lahko pridobite denar ali pa ga nekaj izgubite. Razlogov, zaradi katerih se to dogaja, je ogromno in zdi se, da so avtorji za njih porabili več časa kot za igro samo. ☺

MEGAMETER

Amiga, A1200, PC

trgovska simulacija

Ascon Software

Skupna ocena

87

megameter/h

93

82

85

codename hellfire

Aleš Petrič

Piše se leto 2083. Megazin proslavlja svojo 90. letnico, vsi sedanji uredniki in sodelavci so že mrtvi, uredniški H.Q. pa je stacioniran v 120. nadstropnem steklenem nebotačniku. A to še zdaleč ni vse: pred kakimi 70 leti so sile EDEN-a (Earth Defence Network) in od radiacije pomodrelo ponoreli prebivalci površja tako zaorali, da bi skorajda ferderbali rodno grudo Zemlje. Za srečo v nesreči je poskrbel satelit Hellfire, ultimatno orožje, ki se je pokvaril tako nenadno, kot se lahko pokvarijo le sateliti in pralni stroji (baš neko ultimatno orožje). Preteklo je dokaj let, ljudem je začel mir spet presedati, zapovrh pa so še ugotovili, da je satelit mogoče popraviti.

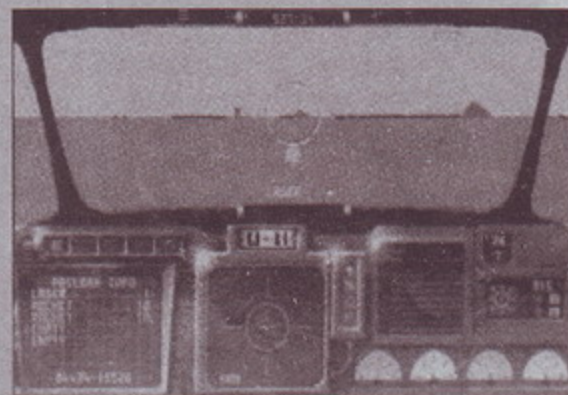
Kot poveljnik EDEN-a morate torej zavzeti vse instalacije potrebne za razvoj izstrelka, ki bo enkrat za vselej opravil s Hellfireom; t.j. še preden se do njega dokopljejo sovragi, ki bi enkrat za vselej opravili z vami.

Igra, ki jo je s treh disket mogoče instalirati na trdi disk, se po zagonu s prve diskete predstavi z nič več in nič manj kot spektakularnim introjem, ki človeka dobesedno šokira. Kockoidna grafika namreč spodletelo imitira PC-jevo igralno ločljivost 320x200, tako da končni efekt daje vtis namerne sabotaže. V zadnjem času namreč ogromna večina iger vsebuje tudi bolj ali bolj stupiden intro, ki neredko inficira celo disketo. Ker lahko AG2 startamo tudi direktno z druge diskete, lahko prvo brez sramu sformatiramo, vržemo v smeti ali pošljemo za božič svoji razredničarki.

Ena redkih slabih lastnosti igre je dokaj slaba grafika, očitno narejena še za Amigo 500. Možna je sicer določitev high detaila (F10) ter količine podrobnosti (F9 - večanje, shift+F9 - manjšanje), žal pa prva opcija ne naredi bistvene razlike, druga pa kljub temu, da v igro natrosi le kup dodatnih poligonov, naravnost katastrofalno upočasnjuje dogajanje (na A1200). Če je bila torej v prvem Armour Geddonu takšna grafika še galaktična, je v nekaj letih postala, če že drugega ne, vsaj priletna. Res pa je tudi, da se tukaj pretrga večina paralel s prvim delom. Njegova značilnost je bila namreč brezglava dirka za petimi deli A-bombe, v pomanjkanju časa in obilju kaosa, v katerem sem kot po pravilu vedno izvisel. Tokrat je potek igre organiziran v konkretno celoto misij, ki jih morate opravljati in tako zavzemati strateško pomembne komandne centre, rudnike in vojaške tovarne ter rafinerije. Vse naštete podvige spremljate na velikem vojaškem zemljevidu, katerega z levim gumbom povečujete in z desnim pomanjšujete. Zgoraj je še šest menuejev, ki v kombinaciji s skoraj celotno tipkovnico tvorijo popoln, a žal akademsko kompliciran igralni vmesnik.

Neredko se boste zatekli v menu Tactical, ki prikazuje celotno karto ozemlja s pozicijami vaših vozil, ki jim tukaj določate tudi avtomatske cilje. Tod se seznanjate tudi z direktivami misij, njihovimi koordinatami in ostalo birokracijo. Morda najpomembnejši je R&D (Research & Development) center, kjer razporejate znanstvenike, ki razvijajo nova orožja. Pravzaprav orožja niso ravno nova, saj navadno razvijete le izboljšano verzijo že znanega vozila ali orožja, katerega karakteristike so že znane. Tako je fuel tank stopnje 1 (razvit na začetku) težak z malo goriva, ko pa razvijete stopnjo 3, postane lahek z veliko goriva. Takšen način razvoja je v strategijah gotovo novost, zapovrh vsega pa je tudi zelo uporaben. Vedno namreč veste, kam vlagate raziskave in kaj boste na koncu dobili. Enako pomemben je tudi menu Equipment, kjer izberete do 6 vozil in na njih montirate vsakovrstna orožja. Gre za bombe, laserje, male, velike in mini rakete, granate, tanke z gorivom, sisteme za nočno gledanje, teleporterje, skratka vse kar potrebujete za pravo eurožurko. Ko vozilo opremite, kliknite na vrata hangarja (v ozadju) in dvigalo vas bo popeljalo na pisto. Sedaj sledi kabina,

ki je v vseh vozilih, pa naj bo to heavy tank, helikopter, bobnik, hovercraft ali cepelin, skoraj enaka. Upravljanje vozil ni pretirano težavno, zoprnejše je spremljanje 5 mestnih koordinat in boj s sovragi. Slednjih že na začetku mrgoli, zato je pametno nabiti hitrost in ščite do konca. V pomoč vam bodo štirje indikatorji (hitrost, gorivo, ščiti), radar, ki ga lahko povečujete in pomanjšujete ter koristen zaslon s podatki. Tod morate s tipko W najprej izbrati orožje, ga s tipko S aktivirati in šele nato zap, zap (space)! Obveznih je tudi kup zunanjih in notranjih pogledov, med katerimi so nekateri (tower view, panorama, missile view) zgolj za zabavo, drugi (satelit, nose camera)

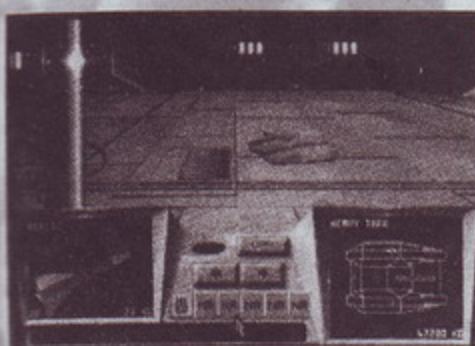


Naj vam izdam, da gre za kabino težkega tanka in ne mogoče prisilno pristalega helikopterja.

pa lahko storijo tudi kaj koristnega. Grafični pogled lahko z navadnih barv spremenite tudi v rdeče obrobjene poligone, ki vam koristijo zlasti ponoči. Kljub enakim kabinam ima vsako vozilo povsem svoje karakteristike, različen oklep, hitrost, vzdržljivost, okretnost, oborožitev pa jim tako ali tako določite vi. Večino voznega parka poznamo že iz prvega dela, dodani pa sta vozili MDP in RTV ter Airship. Nekaj zamere leti poleg ponavljanja tudi na zvok, saj se digitalizirani govor pojavi le ko izgubite vse gorivo in vam crkne motor, zvočni učinki tanka in bombnika pa so precej podobni. Težave z glasom imajo tudi nekatera orožja, kot npr. laser, ki zveni v znanem slogu plnk, plnk, spuščanje IR vab za sovražne rakete pa je dobesedno enako igranju squasha na vibrirajoči steni iz pleksi stekla.

Kljub znakom staranja je AG2 solidna igra, ki je ne rešujejo ekstravagantna grafika, zvok ali animacija, temveč dober zaplet in izrazit strateški element igre. Razvoj novih orožij, njihova preizkušnja na bojnem polju, zvito poveljevanje ob nočnih napadih na sovražne instalacije, to je tisto česar si želi povprečen slovenski računalniški malček. ☺

LOZINKA
PAKLENA
VATRA



Inštitut Jožef Stefan v akciji.

MEGAMETER



Amiga



strateška simulacija

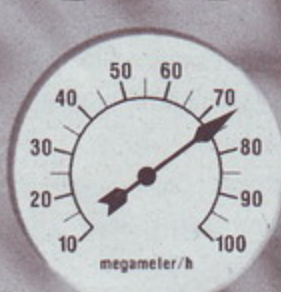


Psygnosis



Skupna ocena

73



64



68



76

BUNDESLIGA MANAGER



Žoga je okrogla!

S vabi so res čuden narod. Na eni strani preganjajo Turke in drugo balkansko rajo, po drugi pa delajo tako kompleksne managerske simulacije da te kap. Saga o Bundesliga Managerju se vleče že od predvojnega leta 1989, ko sta Nemca Jens Onnen in Werner Krahe, vodilna sužnja pri softverski hiši Software 2000, spisala prvega Bundesliga Managerja. Konec leta 1991 se je na trgu pojavil njegov naslednik BM Professional, letos pa, ko je Bundesliga močnejša kot kdajkoli prej, je napočil čas za tretjo izdajo, ki se upravičeno ponaša z desnim prilastkom Hattrick.

Na začetku vas napade že znani menu z izbiro igralne dobe, števila soigralcev, težavnostne stopnje in nivoja kompleksnosti. Odigrate lahko eno, dve, tri ali štiri sezone, ali pa se odločite za neskončnost. Pri težavnosti imate na izbiro 10 stopenj, pri kompleksnosti pa tri. Nova opcija je svetovno prvenstvo. Lovci na slavo lahko vodijo svojo ekipo v ligi, po dvoranskih turnirjih in hkrati delajo še kot reprezentančni trenerji. Na drugem uvodnem menuju se morate odločiti za enega od 90 nemških moštev s pravimi in ažurnimi im-

eni igralcev, izbrati svoj portret, ime in priimek, ter ligo v kateri hočete narediti kariero.

Glavni zaslon takoj zbode v oči z novim sistemom ikon. Počutite se kot v okolju Windows ali Workbench. Ikone-okna lahko poljubno odpirate, zapirate in premikate po zaslonu in si tako po svojem okusu aranžirate "delovno mizo". Vseh ikon je toliko, da jih vseh hkrati ne morete imeti na zaslonu. Zato manj pomembne ležijo zaprte na traku v spodnjem delu zaslona in jih priključite z miško le kadar jih potrebujete. Najbolj gen-



"Vidiš, sine. Ko boš ti dočakal toliko let kot jaz, bo že lahko sedel v naslonjaču. Do takrat pa si kar pridno kvari hrbenico."

ialna je ikona EINSTELLUNGEN. Za njo se skriva 120 stikal, ki jih poljubno preklapljate in s tem spreminjate določene parametre v igri. Katere pa, lahko samo ugi-bate, če niste kupili originala z originalnimi navodili. Ha, bistro za bistro, ni kaj!

Po igralni plati se BMH zgleduje direktno po predhodniku. Na koledarju vidite razpored vseh tekem. Tu planirate tudi prijateljske tekme in predstavljate ligaške. Eno od glavnih vlog oigra trener vašega moštva. Vsake-mu igralcu lahko posebej sestavite vadbeni urnik z ustreznimi merami intenzivnosti. Za optimalen trening lahko avtomatično poskrbi tudi računalnik. Pred težjimi tekmami je moštvo priporočljivo odpeljati v karanteno, kjer zopet določate intenzivnost in stil trenin-ga. Pred vsako tekmo morate izbrati eno od štirih tak-tik, seveda pa si lahko z razvrščanjem igralcev po polju omislite tudi svoje. Nove postavitve si program avtomatično "zabeleži", tako da vam jih ni treba vedno znova postavljati. Kdor želi, lahko računalniku prepusti tudi izbiro igralcev. Nekaj taktičnih variant ostane tudi za čas med tekmo samo. Takrat lahko nasprotnika presenetite s prehodom iz obrambe mož na moža na off-side past, pomaknete svoje igralce v napad, zgotoste igro na sredini ali kaj podobnega.

Vizuelni prikaz tekme zavisi od že prej omenjenih nastavitvev. Akcijo lahko spremljate bodisi preko velikega semaforja, na katerem predvajajo priložnosti za gol v 50 sličicah na sekundo ali pa direktno z igrišča z 22 mini igralci, kjer poteze računalnik sproti režira. Tu ne manjka pikantnih podrobnosti: srboriti igralci kasirajo rumene in rdeče kartone, poškodovani neredko simu-lirajo... V ekipah z dobrim fizioterapevtom je strah pred poškodbami odveč, če pa je denarja še za maserja ali (igralci vam bodo hvaležni) maserko, bo vaše moštvo vedno bolj ali manj kompletno.

Po končanem pikniku na zeleni travi, si v športnem TV pregledu lahko še enkrat v miru zavrtite zamujene priložnosti in pregledate vse rezultate minulega dne.

Povsem drugačne skrbi pa tarejo vašo managersko

polovico. Tukaj se prerekate z nezadovoljnimi sponzorji, pohlepni igralci in oderuški kreditnimi institucijami. Vsak igralec ima poleg svoje pogodbe še inkluzivno zavarovanje in po vsakem uspehu zahteva še več denarja. Določati morate tudi premije za gole in osvojene točke, ki gredo na račun odstotkov mesečnega zaslužka. Še en priljubljeni kraj za zapravljanje je tako imenovani prestopni trg igralcev. Nogometaše ne le prodajate ali kupujete, ampak jih tudi posojate, sposojate, izmenjujete... V določenem času vam lahko računalnik najde točno določen tip igralca, ki ga iščete, če le-ta pride na transfer listo. Tuji igralci so seveda dražji od domačih, zato namenite nekaj denarja tudi za razvoj mladinskega klubskega pogona. Malenkostno vsoto denarja lahko zaslužite s prodajo navijaških rekvizitov, klubskega glasila, zakupom sponzorja na dresih, TV prenosov in panojev ob igrišču. Glavni prihodek pa so vendarle prodane vs-topnice. Vaši navijači, tudi tisti najbolj fanatični, najra-je sedijo na velikem, udobenem in moderenem stadi-onu. Če pa mislite, da ste rojeni pod srečno zvezdo, lahko poskusite obogateti še s športno napovedjo, špekuliranjem z delnicami in (pre)prodajo nepremičnin. Pomembna novost je natančna skrb za finančno vodenje kluba. Če se pred začetkom nove se-zone znajdete v rdečih številkah, vam nemška nogometna zveza brez pardona odvzame trenersko li-cenco.

Kaj naj še rečem? Tako dodelane managerske simu-lacije doslej še ni bilo. Obsedenci s statistiko bodo za-gotovo prišli na svoj račun: na ducate vsemogočih po-datkov in tabel namreč kar vpije v nebo. Brez BMH se bo sleherni pristaš nogometnih managerjev počutil kot žoga brez duše. Tekma z Gremlinovim Primer Manager-jem pa se nadaljuje. Angleži napovedujejo, da bo PM 3 še bolj kompleksen in "user-friendly". Prihodnost je negotova... ☺

MEGAMETER



Amiga, PC



managerska simulacija



Kron/Software 2000









Skupna ocena

82



megameter/h



75



55



80

DELTA V

Speed

Aleš Petrič

MEGAZIN
september 1994

Podjetje Bethesda Softworks je postalo znano z igrami kot so Terminator 2029 in njegov boljši brat Terminator Rampage, pa tudi s FRP-jem The Elder Scrolls. Skupna značilnost teh iger je bila zlasti nesramna dolžina, pogled v 3D prostor in klasična bitmap grafika, pri prvih dveh pa še skupna prihodnost.

Da, da, prihodnost. Beseda, s katero si dajo opraviti mnoge softverske hiše, nobena pa si pod njo ne predstavlja napredka in blaginje za človeštvo ter čistega okolja. Običajna predstava so gore trupel ter gnijoče reke, tekoče skozi do tal porušena velemesta, postholokavistični ambient umazano rjavo-rdeče barve; kjer vladajo diktature in gigantske korporacije tipa Gorenje in Radenska tri srca, in kjer obstaja le en zakon: zakon proti piratstvu. Da, prav ste prebrali. Kljub temu, da so Bethesdini scenaristi pod vplivom apaurinov, proxitenov ter neznosnega pritiska oddajnega roka in cele ene atmosfere, scenarij tako zakvačkali in zakamuflirali, da postaja njegovo razumevanje že domena okultizma, je nekaj dejstev vendarle jasnih. Lično



E, pa sada da počnemo!

programirani intro vam razloži, da smo to pot v letu 2306 (ah, kako čas beži), kjer so korporacije = podatki = kapital = preklete težave. Na drugi strani zakona oz. cybervesolja pa so netrannerji, piloti, ki v virtualnem imaginarno navideznem svetu pilotirajo navidezna plovila in z njimi drvi po računalniških omrežjih prihodnosti (sense-net virtual matrix), podatkovnih vodilih, skratka informacijskih avtocestah, ter z laserji in protonskimi torpedi kradejo podatke in ugonablajo sovražne datoteke in password kontrole.

Pirati so torej v 300 letih zares prišli daleč; od oglasov v Salamonu ter menjave napol plesnivih Noname-no-guaranty disket so presedlali na korporacije, ki se profesionalno ukvarjajo s krajo in preprodajo tajnih podatkov. Ena takih je Black Sun Corporation, katere prisilni član ste postali tudi vi. Vaš način življenja bo odslej naprej postalo spajanje možganov v globalni lattice internet, po katerem boste v plovilu imeno-

vanem the Trace s svetlobno hitrostjo leteli skozi visoko varovane mreže multinacionalk, v poskusu služiti si vsakdanji kruh. Ni kaj, prisrčno in skrajno nerazumljivo.

Poenostavljeno povedano je Delta V simulator letenja skozi virtualni prostor, ki ga v igri zastopajo neskončni koridorji v računalniško generirani pokrajini, v kateri ste na maturantskem plesu ravno zalotili vse geometrijske like, ki si jih lahko zamislite. Gre za ovire, na katerih žičnate modele najbolj norih oblik so postavljene bitmap texture dodelane z uporabo Gouraud osenčevanja. Doslej so tovrstno tehniko izboljšanja grafike uporabili le še v



Datoteke letijo v nebo

TIE Fighterju, rezultat pa je tako tam kot tudi tukaj fantastičen. Igra z 256 barvami teče tako hitro, da ji še z igralno palico komaj sledimo, miška pa je za tako nalogo popolnoma nezrela. Da ne bi vse skupaj postalo preveč prozorno, so avtorji dodali še majhno pisarno, v kateri si preberete navodila in cilj prihodne misije, se podate na testno vožnjo in si pred pravo misijo še ogledate nasprotnike ter do kril oborožite svojo ladjo. Na voljo vam je več vrst virtualnih orožij, ščitov, oklepov ter generatorjev energije. Toliko o birokraciji in pripravah, vse kar sledi je le še svetlobno hitra akcija. Računalnik vas spoji in "downloada" v sistem, po izstrelitvi pa tipke za zavore ni! Vse se dogaja z neverjetno hitrostjo, ki zagotovo ni posledica procesorja 486/66. Vaše dirkanje po koridorjih ima običajno, pač glede na misijo, tudi cilj, ki je navadno zahteva uničenje obrambnih instalacij, varnostnih droidov, vrat ali podobne softverske zaščite. Orožja se v ta namen napajajo iz ladjine energije (stolpec z E na levi); laser porabi 10, particle beam 15 in protonski torpedo celih 200 enot. Seveda lahko energijo tudi obnavljate, vendar je pri tako paranoični hitrosti videti in pobrati modri E že prava umetnost. Zgornji stavek velja tudi za ladjin oklep, ki ga na komandni plošči predstavlja desni stolpec, obnovite pa ga s črko A. Pobirate (beri: po sreči naletite) lahko tudi na Power ringe, spine in Mind fielde ter na nagradne koridorje z bonusnimi sovragi in podatki, kar vam povečuje točke in posledično tudi plačo. Edini način kako vsaj začasno upočasniti dogajanje, je vožnja čisto na vrhu, saj tam hitrost Trace-a pade na "borih" 8000 (km/s?). Žal pa zgoraj ni zavetja, zato ste tam lahka tarča za sovražne laserje in ladje,

opazili pa vas bodo tudi radarji. Največjo hitrost in s tem tudi neulovljivost, a žal tudi obvezno zaletljivost, razvije Trace na dnu jarkov, dodatna slabost dna pa je tudi močno povečanje trenja in s tem pregrevanja ladje. K temu je potrebno dodati še nešteto ovir, ki kar



Laserji in protonski torpedi, sense-netava issusiallerja.

vabijo k čelnemu trčenju in že ste med Scilo in Karibdo oz. slovensko med stremencem in nakovalcem. Med letom lahko uporabljate dokaj tipk, najkoristnejši pa sta F1 in F2, ki ponudita razširjena pogleda na pisto, saj radarja, ki ga tako izgubite, niti ne potrebujete. Koristna je le rdeča črta tik nad njim, ki označuje dolžino preostale poti, vsi ostali pomembni podatki pa so projicirani neposredno na HUD.

Delta V je igra, ki je ne smete igrati na Pentiumu, še zlasti pa ni za umirjene ljudi, ki v avtu nimajo airbaga. Gre namreč za z grafiko in zvočno kuliso dobro podkovano navidezno računalniško avtocesto, kjer so zlikovci datoteke, zapik ali omejitve hitrosti ne obstajajo, policija pa promet namesto z listki ureja z laserji. Tako: netrannerji. Pot pod raketo, download v corporate data grid in.....zVizzz!!!

MEGAMETER

	PC
	futuristična dirkalna simulacija
	Bethesda Softworks
Skupna ocena	81
	megameter/h
	84
	79
	80

Pa naj še kdo reče, da so zajci pristrčne neobgljene živalice, ki mirno skakljajo po travicah, duhajo rožice in uživajo na sončku. Kje pa! Te debelo kožuhaste zverine so si v času, o katerem pripoveduje ta igra, prilastile planet in naselile sleherni travnik! Skratka, tudi zajci niso več to, kar so bili! Kajti, kmalu po tem, ko je Zajčji planet zajela strašna militaristična mrzlica, so začeli prihajati v konflikte z drugimi rasami in vrstami, ki so mirno živle in se pasle po okoliških planetih... Ups! Malo sem zašel in povedal preveč grdega o teh ljubkih malih kožuškastih živalicah, prijaznih zajčkih, ki čisto mimo

A Jazz zna biti tudi nežen kavalir, velik ljubimec in pravi romantik! Mislim, da je vsem jasno v koga je zaljubljen! (J+P) Povsem logično je, da si nemudoma oprta vso orožarno, ki jo premore in se odpravi reševati princesko in mimogrede mogoče še zajčji planet...

Zgodba, ki naj bi upravičevala pobijanje, ni ne vem kako izvirna - zlobneži ugrabijo kraljično in jo odpeljejo v dobro varovano utrdbo, njen dragi junak pa jo potem junaško reši. Med igrami smo doživeli že nešteto variacij na to temo, vendar pa se ne morem spomniti nobene take z zajci in želvami. To doda k vsebini nekaj svežine, nekaj zabavnega in smešnega! Moti me le to, da se skozi prvi svet, ki se razteza čez mnogo stopenj in ga boste igrali vsaj nekaj časa, igra skoraj ne spreminja. No, z višjimi nivoji se večja število sovražnikov, nevarnejši so in težji, vendar pa se vsa vesoljna raznolikost igre tu tudi konča! Če igralec res ni pravi "manjak" in prvega sveta ne konča v enem dnevu, se bo igre verjetno kmalu naveličal.

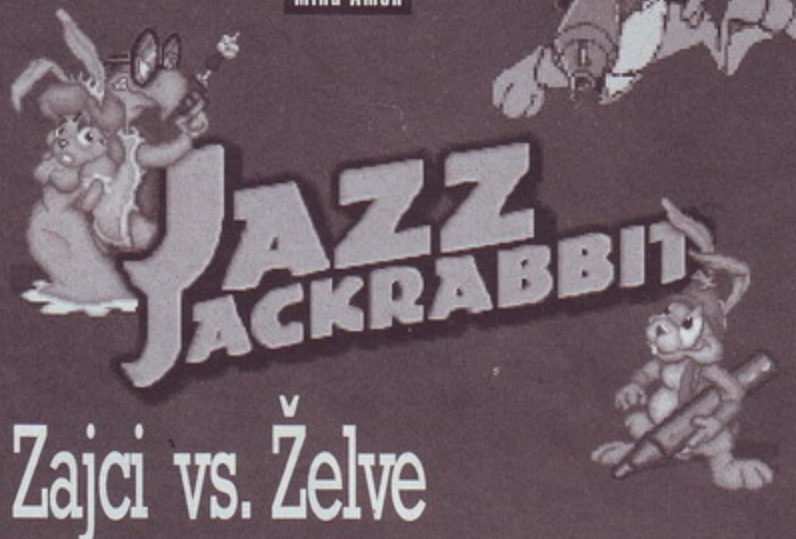
Zajci opravičujejo svoj obstoj z osupljivimi skakalnimi sposobnostmi in seveda z veliko uporabnostjo njihovih malih repkov kot obeske za ključe. Tudi Jazz je zelo dober skakalec. Kot debela kobilica neumorno skače iz ploščadi na ploščad, na vsaki pobije vse, kar miga in leze, pobere predmete in odskače naprej. To mora ponavljati iz stopnje v stopnjo, dokler dokončno ne premaga vseh sovražnikov in reši zajčjo princesko. Velja le en zakon: kdor na hrbtu nosi oklep je baraba, sovražnik in ne zasluži si drugega kot smrti. Rasizem prve vrste!

Igra je precej podobna popularnemu Sonicu, a se po

Miha Amon

grede v tej igri igrajo glavno in nadvse pozitivno vlogo!

Tiste uboge živalice, ki so jim ukazali, da morajo biti v tej igri grde in nesramne, so nihče drug kot okorne in počasne, nič hudega hoteče želve. Te želve so prav zlobne in razmišljajo samo o tem, kako bi se polastile Zajčjega planeta. To pa sploh še ni vse! Včeraj so te zoprne, trmaste trdohrbtne brezobzirno ugrabile zajčjo princesko! Še sreča, da je tu junaški zajec, največji dedec med vsemi zajci prava zajčja zverina - Jazz po imenu! Ko bi ga videli, kako pogumno se spravi s svojim protioklepnim orožjem, ki mu ljubkovalno pravi tudi "toaster" na trikrat večjo želvo! Če je orožje le nabito, potem je želvi odklenkalo. Kajti želve ne znajo skakati in so zato lahka tarča tako rekoč letečim zajcem kot je Jazz. Imajo pa želve svoje skrivno orožje. Močne želvjve čeljusti, katerih ugriz je lahko za navadnega majcenega zajčka kaj hitro usoden!



Zajci vs. Želve

tehnični plati z njim sploh ne more primerjati, saj lahko mirne duše rečem, da Jazz resnično izkorišča vse možnosti, ki jih ponuja PC. Ne delajte se začudene, ko boste zvedeli, da Jazz spada med tiste vrste iger, ki za optimalno igranje priporočajo kar Pentiuma! (In vedno več bo takih iger! WC3 press) Z manj zmogljivo mašino kot je 386/33 dolgouhega Jazza še do miganja z mezinco leve noge (kar sicer zelo dobro obvlada) ne boste pripravili! Naj vas potolažim: zajec veselo oživi že pri minimalni konfiguraciji in počasnost se pozna predvsem na kvaliteti zvoka, ki je na hitrejših računalnikih (vsaj 486) res enkratno. Zadeva brez težav igra celo šestnajstbitno glasbo na SoundBlasterju in Gravisu, nekaj cviljenju podobnega pa iztisne tudi iz notranjega piskala.

Programerje imam na sumu, da je tista o Pentiumu le trik, ki naj bi igralce-kupce prepričal, da v rokah

držijo nekaj res izredno izpopolnjenega in zelo napredno arkadnega. Toda popolnoma gladko in zelo hitro premikanje slike je med ploščadnimi igrami že dobra uveljavljen standard in tiste igre, ki ga ne uspejo doseči, dan današnji pač sodijo samo še v smeti. A ne bojte se, da bi taka usoda doletela Jazza! Premikanje zaslona je gladko kot led, glavni junak je res podrobno narisana in zelo dobro animirana, saj skoraj nikdar ne miruje. Kaj hočete, zajci so pač tako živčna bitja, da morajo non-stop poskakovati, če pa že stojijo pri miru, se venomer



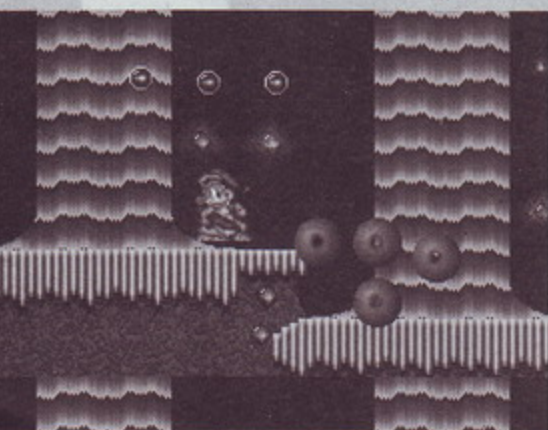
Jazz pogumni zajec, ki ga tudi tiralica z njegovo sliko in imenom ne spravi iz tira!

nekje praskajo ali pa grizejo korenje. Tak je tudi Jazz.

Igra je narejena na podoben način kot Doom - ko se je naveličate, lahko preprosto dokupite nove stopnje in jo tako spet igrate do onemoglosti. In ko se teh stopenj naveličate, se odpravite na vsaki poiskati še vse skrivne koticke z dragulji, ki prinesejo astronomska števila točk. In ko se naveličate še tega, lahko poskusite igrati miže in ko se še tega naveličate, vam ni več pomoči!

MEGAMETER

	PC
	akcijsko ploščadna igra
	Epic Megagames
	Skupna ocena
	80
	85
	80
	79



A lahko verjamete, da so bili tile štirje krogci nekoč želva.

NFL Video Pro

Pretepači znotraj ekrana

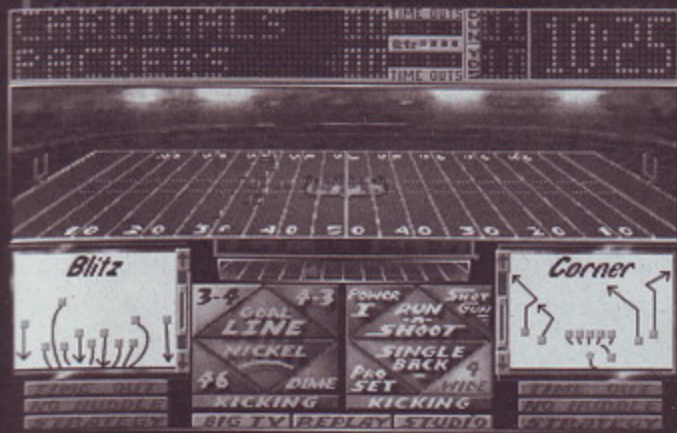
NFL je kratica za National Football League. To je tista nogometna liga, v kateri se lahko igralci (ponavadi črnci dimenzij: 6 metrov višine, 23 metrov čez rame, 245 decibelov bojnega krika) po mili volji pretepaajo med seboj in za svoja dejanja niti ne prejemaajo rdečih kartonov, še manj pa jih obžalujejo po koncu tekme. Nogomet, ki ni nogomet, ampak bolj rugby, je v Ameriki prav neverjetno popularen šport. Na tekmah se za šalo zbira preko 100.000 ljudi, če seveda to dopuščajo tribune stadionov. Na takšnih tekmah teče pivo v potokih, gledalci se obmetavajo s kokicami, izmenjujejo slike legendarnih igralcev in napadajo igralce s kletvicami najhujših oblik. Po tekmi gredo v cerkev na spoved, da na naslednjo tekmo s seboj ne prinesejo preveč grehov.



Prav neverjetno natančne statistike dajejo občutek, da se pred vašimi očmi odvija prava sezona ameriškega nogometa.

Ker je v pravi simulaciji težko simulirati vse lastnosti posameznih igralcev in doseči vzdušje na tekmah, še posebej pa zato, ker je simulatorjev ameriškega nogometa že preveč, so se avtorji v Konamiju odločili za managersko izvedbo igre. In prav so naredili.

Med tekmo imate pogled na igrišče z višine tribune za gledalce. Igralcem dajate sprotna navodila za odigranje vsake akcije posebej. Postavljate jih v različne formacije, si izmišljujete fore, s katerimi poskušate nasprotno branilce spraviti na napačno sled, vašega napadalca pa z žogo do črte in zadetka. Na semaforju teče čas, med prekinitvami pa si lahko ogledujete tudi rezultate z ostalih igrišč, saj tekme v ligi potekajo istočasno. Ko se tekma konča, lahko v časopisih preberete komentarje o igri vaših varovancev in oceno njihovega selektorja oz. trenerja oz. vas. Statistike moštev



Kuham, tuhtam taktiko ...

in igralcev se iz tekme v tekmo dopolnjujejo, tako, da je to po Bundesliga Pro Managerju gotovo najpopolnejša managerska simulacija. ☺

MEGAMETER

PC

managerska simulacija

Konami

Skupna ocena

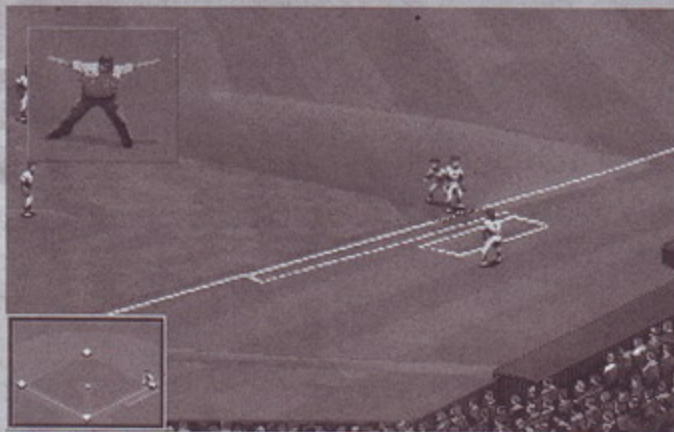
77

72 82 76

Tony LaRussa BASEBALL II

Kij in žogico v vsako slovensko družino

Medtem, ko je Baseball v deželi sanj že od nekdaj prav neverjetno priljubljen, pa se prebivalci stare celine nikakor ne moremo načuditi, kako je lahko nekomu vseč tako komplicirana igra. Seveda se zdi igra zapletena le nam, saj so nas v osnovni šoli učili spoštovanja do partije in ostalih svinjarij, namesto, da bi nas poučili o pravilih baseballa. V Ameriki bi trenutno že moralo potekati letošnje prvenstvo, a so se igralci s koli in žogicami preselili za mize, ter pričeli stavko. Krizo je seveda povzročil denar. Koliko se ga v njihovi ligi obrača, veste sami, in če tudi to ni dovolj, vam mora biti takoj jasno, kako zelo pop-



"Hm, si morda videl kam je padla žoga?"

ularna igra je to.

SSI-jevci, ki se ponavadi ubadajo s tem, kako bo igralec za računalnikom čim težje presekalo lobanjo prvega mimoidočemu Goblinu, so se tokrat pozabavali z vse drugačnim problemom. Kot za sta-

vo boste morali udrihati po žogicah in nato še tekati za njimi. Če poznate pravila igre ne bo težav, če ne, se jih lahko v kratkem naučite s pomočjo programa.

Sicer pa Tony LaRussa II vsebuje še cel kup podatkov iz ameriške profesionalne lige. Tako si lahko preberete prenekatero statistiko posameznih moštev in igralcev, ne manjkajo tudi skenirane slike in tehnički podatki samih stadionov. V samo igro se lahko vpleteta dva igralca, lahko pa igrate sami proti računalniku. Igranje s tipkami je ravno tako komplicirano kot tisto z miško, v obeh primerih pa boste občutek hitro ujeli. Sicer pa je animacija gladka, slike dovolj velike, zvok je pa tudi na precej visoki ravni.

TLB2 je športna simulacija, ki si ta naziv zares zasluži. Visoke ocene v vseh revijah pa naj bodo programerjem iz SSI-ja v vzpodbudo, da nas bodo še večkrat prijetno presenetili. ☺

MEGAMETER

PC

simulacija baseballa

SSI

Skupna ocena

71

82 61 67

SUPERHERO LEAGUE HOBOKEN

Amidst this backdrop, the Superhero Leagues have arisen, founded by folks whose mutations or bionic enhancements have given them Powers and Abilities Far Beyond Those of Mortal Men.

Herojstvo v mestu spak

Rok Kočar

Še pred kratkim zelo aktualna tema o onesnaženju našega planeta je z začetkom svetovnega prvenstva v nogometu popolnoma izgubila na pomenu. Pa koga brigajo kupi umazanije, če je na sporedu fuzbal. Sicer pa onesnaženost, povečana radioaktivnost in različne mutacije sploh niso nič novega. Kar spomnite se, kako so vas kot otroke lagali, da je Ostržku nos rasel zato, ker je lagal. Danes vemo, da je njegov stvaritelj uporabljal barvo škodljivo lesu in ubogemu Ostržku se je pač napihnilo vohalo (Opozorilo: omenjeni problem ni v nikakršni povezavi z erekcijo - ki ni problem!). Ja, tako je in nič drugače.

Sedaj pa vas vabim k branju naslednjega odstavka,



Ja, res je. Garancijski list vam bo pomagal uničiti sicer nepreborno in neuničljivo ploščo v Edisonovem laboratoriju.

v katerem je skrit cel kup besed, ki ste jih lahko prebrali že v prvem odstavku. Res zanimivo.

Zgodba igre, katere način igranja spominja na rahlo starejši produkt iste založniške hiše (Companios of Xanth), je podobna praktično vsem modernim akcijskim igram, ki slonijo na prekomernem pobijanju čudnih spačkov. Le-ti spački seveda niso čisto nič krivi, da so takšni kakršni so, pač pa so avtorji krivi, da se obnašajo tako kot se (če si kdo želi slišati še kak zelo dolg stavek, katerega namen je povedati čisto nič, naj gre za dve uri sedet v slovenski parlament). Po radioaktivnem onesnaženju se tako po zemljini obli začno sprehajati raznovrstni mutanti. In če se ni na normalnem nivoju ohranilo čisto nič drugega, se je vsaj kriminal. To pa pravite, da ni ravno v redu in v vlogi g. Crimson Tapea in njegovih degeneriranih kompanjonov boste lahko zemljo očistili problemov.

Igranje je skonstruirano v obliki precej kompleksne pustolovščine, vpletenih pa je še cel kup spopadov, ki pa niso narejeni na arkadnem, ampak prej strateškem nivoju. Tako je od vas odvisno koga boste postavili v

prvo bojno linijo in ga tako izpostavili večji količini udarcev. Tipi iz ozadja imajo seveda to dobro lastnost, da so zaščiteni, a kaj ko so predaleč, da bi lahko koga pošteno usekali, čarovnije pa tudi ne zaležejo vedno.

V bazi združenja super junakov si boste lahko izbrali še tri kolege, tiste, ki jih pač v tem trenutku najbolj potrebujete. Kasnejše menjavanje je seveda možno, vračati se bo pa itak treba, saj več kot tri premore na



Odvetnik je s tožbo na tla spravil gospodično Pepperoni, vendar pa je Tropical Oil Man nočni omarici v ustih zvezal selotejp in ji tako povzročil veliko škodo.

terenu ne morete vzeti (s počitkom po spopadih se vašim pretepačem vračajo izgubljene moči, razen če so zastrupljeni, kar bo treba zdraviti pri raznih mazačih). Žepi vseh štirih (kasneje se število ekipe večja) se seveda pridno polnijo, statistike pa se neumorno večajo. Poleg različnih orožij in ščitov poznajo moderni gladiatorji tudi super sposobnosti, ki se izkažejo za učinkovite v bojih ali v reševanju različnih misij, ki tudi povezujejo celotno zgodbo. Na začetku je še najbolj efektna zmožnost povečanja holesterola pri nasprotnikih, ki jim pobere kar veliko energije. Tudi uspanje ni slaba zadeva, sicer pa kar nekaj čarovnij najdete (priznam, kupite) med potjo, tako da se jih lahko naučijo tudi ostali.

Med mnogimi lokacijami se sprehajate po zemljevidu, ki je razdeljen na sektorje, torej območja. Ko na določenem območju dobite dovolj spopadov, je to območje očiščeno nesnage, vaše delo pa je opravljeno. Seveda boste morali mimogrede reševati tudi naloge,



Takole izgleda vaše popotovanje iz zraka.

katere vam pojasnjuje vaš zvesti računalnik -Matilda. S stensko karto si pomagajte toliko, da boste že v varnem zavetju vaše baze vedeli kam se sploh odpravljate. Tako ne bo težko že kmalu rešiti prvih treh misij. Ovce



V avtomobilu Hyundai Snail vas čaka presenečenje v obliki bombe.

teroristke odpravite s posebnim sprejem, avto bombo pa demolirajte z raztopino za uničevanje sira - ne glejte me neumno, nisem si jaz izmislil siraste bombe. Za končanje tretje misije se boste morali napotiti v stari del mesta, s seboj pa popeljite Iron Tummyja, ki bo v svoj želodec pospravil kup strahotno močne začimbe. Med opravljanjem misij boste dobili dovolj materiala za lažje nadaljevanje igranja, zato naj bo to zaenkrat vse.

Igra, ki je vredna visokih ocen, je prinesla v svet pustolovščin kup humorja, ki smo ga po legendarnem Larryju Lafferju že krepko pogrešali. Kdor se rad smeji in obenem tudi razmišlja (no, OK in še raje pretepa), se naj igre Superhero League of Hoboken loti z veliko žlico. ☺

MEGAMETER

	PC
	pustolovščina
	Legend
Skupna ocena	89
	megameter/h
	89 93 87

Andrej Bohinc

Ojej! Eno stranski opisi ploščadnih iger so prava mora. Toda če beseda teče o taki mojstrovini kot je R'N'T, mi nikoli ne zmanjka pohval. Toda zdaj kar ne morem najti tistih, ki bi opisale vse njene kvalitete. Dobro, saj vsi vemo, da kupujete našo revijo samo zaradi nagradnih iger, pa vendar...

Igra se suče okoli polizanega plavookega mladeniča po imenu Ruff (očitno so njegovi starši Američani ali kaj podobnega, sicer pa Lojze'n'Pasti sploh ne bi zvenelo tako kulturno). In kaj je s fantom narobe, da mora nastopiti v računalniški igri? Nič posebnega.

Pobič je čisto preprosto (po naključju?) izgubil svoje frnikule. Pa kaj, boste rekli. Saj ni bilo res tako. Seveda da ne. Ukradel mu jih je strahopetni doktor Usoda in jih raztresel po petih svetovih, kjer je zopet čisto po naključju on gospodar. Še bolj preseneča podatek, da je vsak od teh pet svetov razkosan na štiri stopnje, ki se za razliko od standardne prakse razlikujejo po tem, da po njih mrgoli na kubične kilometre, tone in bilijone nagnusnih robotkov, ki komaj čakajo, da pošlejo Ruffa (alias vas) tja od koder je (ste) prišel (prišli). Ali res ni več novih idej na svetu tem?

Nekaj, na kar zlobni doktor Usoda zagotovo ni računal, je bila Ruffova spodobno velika brzostrelka (darilo Muja in Hasota za 9. rojstni dan), s katero je doslej učinkovito prepričeval svoje vrstnike, da so mu vračali in kupovali igrače (dokaj popularna pritiklina na igriščih, mu verjamem. Tu sam sem imel eno tako.) Pozabite torej na zastarelo prakso skakanja po sovražnikovih buticah - če vam kdo ali kaj pride v napoto, usekajte po njem s točo svinčenih krogel, kar bo tolovaja prepričalo, da obstaja tudi posmrtno življenje. Ruff pa ni sposoben streljati samo levo ali desno. Z držanjem gumba za strel in premikanjem igralne palice v eno od diagonal, lahko ciljate sovražnike tudi nad in pod sabo. Ta metoda je skoraj brez tveganja - navadni sovražniki itak napadajo samo na isti nadmorski višini, tisti pa, ki streljajo tudi diagonalno, pred tem izpustijo opozorilni strel.

Magnetna polja, ki se pojavljajo na večini stopenj kot neprehodne ovire, zahtevajo deaktivacijo z barvno obarvanimi ključi. Poleg teh se spleča pobirati še ikone P, ki povečajo moč orožja, sama orožja in srčke, začasno



Tale klada ni nikakršen nagrobni kamen, ampak rešitev točka

Ruff 'N' Tumble

Ko se združita talent in znanje

neranljivost in točkovne bonuse. Čeprav Ruffove superge zadoščajo za navadne skoke, nekatere ploščadi, na katerih ležijo te dobrate, na ta način niso dosegljive. Takrat si pomagajte z uporabo vzmeti, toda pazite, da vas ne vrže med bodice!

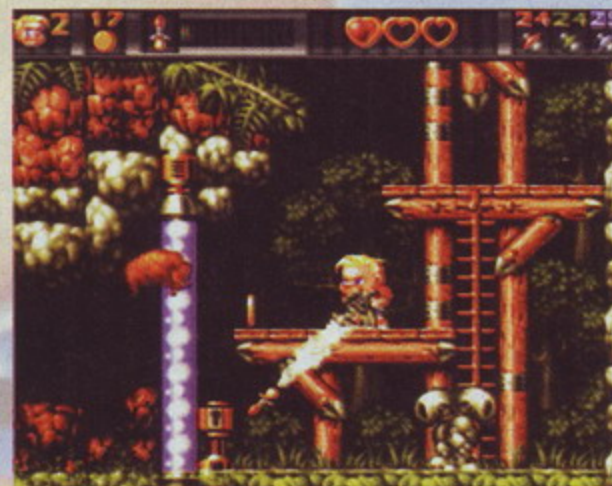
Ker stopnje časovno niso omejene, imate časa za raziskovanje na pretek. Preiščete lahko sleherni košček ozemlja, vedite pa, da je lahko tako raziskovanje tudi nevarno, če npr. naletite na mino. Na srečo pobiti sovražniki se niso slišali za reinkarnacijo, tako da se jih regenerira le nekaj in je v drugo mnogo lažje, če ste prej dodobra očistili teren. Končni cilj igre je, da na vsakem nivoju zberete določeno število rdečih, zelenih in modrih frnikul ter se nato izmuznete skozi izhod, ki ga morate še najti. Spoznavni je samo prvi nivo, sicer pa so vsi ostali masivni z obveznim big bossom na koncu.

Ruff 'N' Tumble je prva igra iz domačije Wunderkin-da (nem.: čudežni otrok), čeprav sta zanj odgovorna programerja Jason Perkins in Robin Levy neodvisno delala že na mnogih drugih projektih (Jason je bil gonilna sila izza igre Apocalypse, Robin pa je poskrbel za čudovito grafiko v igri Putty). Kot kaže, sta poskrbela za izdajo igre v pravem trenutku, saj ploščadne igre tačas doživljajo obdobje prepore in renesanse. Naprej nas je prijetno presenetil sladek in gladek (in kot srbski pasulj preprost) Out to Lunch, zdaj pa je prišel še boljši Ruff 'N' Tumble, ki na površju sicer ne izgleda nič drugega kot še en "teci-nič ne reci-udari&zdrobi&zmelji me" akcioner. Resnici na ljubo: velik del igre je res sestavljen iz lociranja zahtevanega števila frnikul in prebijanja do izhodne točke. Toda zasnova stopenj in inteligentnost sovražnikov sta tista dejavnika, ki naredita Ruff 'N' Tumble igro, ki jo je veselje igrati. Sleherni sovražnikov lik je krasno animiran in vsak ima svoj napadalni vzorec. To nas pripelje do nekaj briljantnih scen - en trenutek se prebijate med ploščadami, naslednji hip pa se že plazite nazaj, ker vas je toča sovražnikovih raket prisilila v hiter (ne paničen) umik. Najboljše od vsega pa je, da je vsak tip sovražnika relativno lahko premagljiv. Ugotoviti način, kako ga premagati, je tisto kar predstavlja problem.

Način, kako se zaslon počasi premika, da vam tako nakaže z bonusi bogata območja, ki (še) niso dosegljiva,

je fantastičen - sam pač nisem eden izmed tistih igralnih fanatikov, ki jim je iskanje skritih dobrot v največje zadovoljstvo, toda ker tokrat vem, kje se skrivajo, se bom najbrž le potrudil, da jih dobim in bom potuhtal pot do njih.

OK, priznam, R'N'T je mogoče res čisti "in your face" blaster, ki običajno najbolj odgovarja tistim z refleksi muhe, toda njegove skrite zanke ugovarjajo potebi po naglemu in nepremišljenem stampežu skozi vsako stopnjo - pravzaprav je to taktika, ki se rezultira s takojšno smrtjo. Zato ga bodo verjetno vzljubili tudi tisti vzvišenci, ki ponavadi vihanosove in se zmrdujejo nad božjo preprostostjo akcijskih ploščad. ☺



Ruff, brez muje se še čevljev ne obuže. Treba bo najti kljuek ...

MEGAMETER



Amiga



akcijsko ploščadna igra

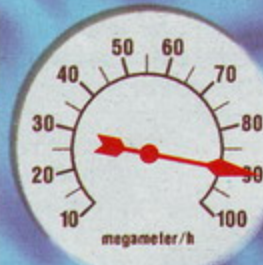


Renegade



Skupna ocena

90



90



86



87

Heimdall II

Robert Hlep

Za vse, ki si niste nabavili poletne številke Megazina (sram vas bodi), kjer je bila objavljena delna rešitev, sedaj ekskluzivno objavljamo 57 vročih točk kako končati igro:

1. Vrzite puščico v desno skalo, nato pa še v levo. Preko prehoda in skozi tunel pridete v Rurikovo vas. V hiši, ki zglada kakor shramba, poberite vzmet. Ta je v eni od škotel.
2. Pogovorite se z Rurikom samim.
3. Eadricu v njegovi vasi dajte vzmet.
4. Sedaj pojdite v gostilno in si priskrbite čim več informacij, ki zadevajo vašo misijo.
5. Pojdite nazaj k Ruriku in mu dajte Eadricovo pismo.
6. Rurik vam mora sedaj dati geslo, s katerim imate prost vstop v kraljev grad.
7. Posredujte geslo stražarju pred gradom.
8. Pogovorite se s slušabnico, da ugotovite, kaj vam je za storiti.
9. Sedaj poiščite sobo kjer se nahaja slika, ki vas opazuje.
10. Stopite do slike in pritisnite na strel, tako da se bo odprl skrivni prehod.
11. Vstopite v spalnico in na postelji pritisnite na gumb. S tem boste odprli skrivno lino v steni iz katere poberite prstan.
12. Dajte prstan stražarju.
13. Ubijte Hakrata, nato pa vzemite pismo od kraljevega brata.
14. To pismo dajte kralju. Njegov svetovalec bo izginil in prehod na vrhu stopnic bo prost.
15. V vse tri luknje izstrelite puščico, tako da boste pričarali nazaj manjkajoči del v tleh.
16. Poberite prvi kos lobanje Ro'Geld.
17. Pojdite v ribičevo koč, pritisnite na strel pred omaro in rešite ribiča.
18. Odplujte v Lokijev tempelj in rešite ribičevo hčer. Dala vam bo talisman, s katerim odprete prehod v nov svet. Vrnite se na začetno lokacijo.

UTGARD 1

19. Pogovorite se z umirajočim vojščakom na bojnem polju. Vrzite nož v krog. Tako se znajdete v t.i. Half-worldu. Zopet se pogovorite z vojščakom. Zopet ustrelite v krog, da zapustite Half-world. Vzemite vojščakov ščit in si ga nadenite. Tako opremljeni lahko vstopite v grad.
20. Dajte kralju pismo, ki ste ga dobili od vojščaka. V zameno boste dobili drugo pismo.
21. Z mize vzemite mavrični prstan.
22. Na otoku velikanov se nahaja soba Lednega Boga, v kateri napolnite steklenico z vodo.
23. V sobi Ognjenega Boga izlijte vodo v ogenj.
24. Vrnite se k Lednemu Bogu in prečkajte most.
25. Vrzite mavrični prstan v svetlobno sfero.
26. V Giant's HQ prevrnite svečo in poberite talisman. Vrnite se na začetno lokacijo.

UTGARD 2

27. Na otoku Lost Clan nahranite podgano s kruhom in v zahvalo vam bo odprla celico.
28. Dajte pismo kralju Dwarvenu, kateri vam bo dal zopet drugo pismo. Pojdite dol po stopnicah in od okostnjaka vzemite drugi kos lobanje.

29. Sedaj se vrnite v Utgard 1 in dajte pismo kralju. Dal vam bo nov talisman za vstop v Her'Ker'yn.

HER'KER'YN

30. Najprej stopite do druida in se pogovorite z njim.
31. V vasi ubijte Dakto v orožarni, nato pa se pogovorite s kovačem in vzemite meč.
32. Ubijte Dakto v gostilni.
33. Ubijte obe Dakti v sobi, nato pa se vrnite k mapi.
34. V Dakta HQ skočite mimo bodeče krogle in se skrijte v nišo. Tam pritisnite na gumb in prikazale se bodo stopnice.
35. V sobi, kjer je kup zlata, pritisnite na strel pred karto na steni.
36. Ubijte svojega dvojnika in Dakto, nato pa poberite nov talisman.
37. Prečkajte mozaik na tleh s pomočjo simbolov (namig: prava pot je na levi strani).
38. V vsa usta izstrelite puščico in poberite tretji del lobanje.

TALKER'YN

39. To je božja sobana. Stopite v sobo mrtve Boginje in ubijte Heimdalla ter Ursho preko spomenika. Pojdite skozi svetlobo v steni in poberite krono ter sveti simbol. Izstopite iz sobe, da oživite oba mrtva junaka.
40. V sobi Boga sodnika položite krono na njegovo glavo in sedaj boste sojeni. Poberite sveti simbol.
41. V prostoru, kjer so oblaki, se sprehajajte skozi strele in teleporte. Poberite ščit, oklep in čelado. Na prvem oblaku se rešite čelade in prikazal se bo most, ki vodi do svetega simbola.
42. V sobi, kjer se nahaja Bog šibkosti ubijte njega in mo'ra zraven. S tem si priborite nov simbol.
43. V sobi Boginje svetlobe si utrite pot do simbola.
44. Pri Bogu narave poberite semena od treh rastlin, katere odvrčete na gredo. Poberite še zadnji simbol.
45. Stopite k vratom na koncu hodnika in položite simbole na ustrezna mesta v tleh.
46. Uporabite ščit proti laserju.
47. Pridobili ste še zadnji kos lobanje.
48. Vrnite se nazaj k Anderju in poberite simbol.
49. Druidu v Her'Ker'ynu dajte simbol. Stopite skozi vrata v drevesih.
50. Hodite po 'elvi in poberite ogenj.

NIFL'HEIM

51. Hodite proti lavi in še naprej do ognjene ladje. Vzemite zmajev zob. Ko dobite Lokijevo hčer boste našli skrivna vrata na njeni desni. Izstrelite puščice v tri glave. Stopite skozi vrata in v vsak rdeč krog položite zmajev zob. Teleportirajte se skozi glavni krog.
52. Hodite ob zmajevi glavi in zapustite sobo. Ubijte glavnega Hakrata in vstopite v Lokijevo sobo. Ko boste teleportirani v Baldurjevo sobo, vas bo Ander zopet teleportiral.

SHOKER'YN

53. Ko si boste utrli pot (tukaj ne pozabite posneti pozicije) ubijte dvojnika Heimdalla in Ursho. Sedaj poiščite sobo, kjer se nahaja kos lobanje in senca. Da si boste pridobili lobanjo, se obrnite tako, da bo senca usmerjena k lobanji. Pritisnite strel. Zapustite to lokacijo in vstopite v sobo, kjer se zadržuje Dakta.
54. Ubijte Dakto še preden preseka vrv na steni. Pojdite v Ashkokovo sobo.
55. Ashkok je neviden, tako da kar vrzite lobanjo.
56. Pojdite v Lokijevo sobo in se soočite s končnim spopadom.
57. Čestitajte vašemu pustolovskemu intelektu!

DARKMERE

Andrej Bohinc

1.nivo:

Pojdite h kovaču in ga povprašajte o ingotsih. Zberite njih pet in mu jih nesite v dar. Pri orožarju vzemite sekuro, pred tem pa ga še povprašajte o gozdu in krčmarju, barbara pa o pajku. Sekuro nesite vrlemu junaku Dhobarju in spustil vas bo čez most. Pojdite v krčmo in vprašajte točaja o napitku skullbuster ter zeliščarju. Zberite tri izginule napoje in jih nesite k zeliščarju. Vzemite dewas herb in ga nesite k gostilničarju. Vzemite pijačo skullbuster, pojdite v Algan Street in pri berčaju kupite ključ od starčine hiše. Pojdite v starčino hišo in starko vprašajte o vratarju. V krčmi pogostite vratarjevega brata s skullbusterjem in zaupal vam bo geslo. Vrnite se na začetek, nato pa v tempju rešite druida pred poblaznelimi orki. Pojdite zopet na začetek in zapustite mračno mesto.

2.nivo:

Poberite denarja kolikor morete, ker boste morali kasneje plačati stražarjem na mostu vsakemu po 10 zlatnikov. Bodite pozorni na lobanje, ki ležijo po tleh, saj te označujejo skrivne prehode na nove poti. Pobijajte in pobirajte zajce -

potrebovali jih boste za spider's glade. Obiščite svojega starega očeta - našli ga boste v drevesu. Ko ga najdete, ga vprašajte za prepustnico. Potem se odpravite do čarovnika Maltharja, ki živi v hiši, obdani z živim peskom. Pogovorite se z njim in povedal vam bo, da potrebujete tri predmete - enorožev rog, nekaj zmajevih kosti in gobji prestol. Ko te predmete zberete, jih dajte njemu in dal vam bo utelešenje. Povedal vam bo tudi, da se odpravite do stone circle. Ko prispete tja, izrečite utelešenje in zapustite temni gozd.

3.nivo:

Poberite kolikor morete hrane in pijače - za končni obračun boste potrebovali veliko energije! Poiščite knjižnico in preberite eno od knjig - povečali boste svoje znanje. Poiščite orka Shamana in ga ubijte - lahko poberete dagger of fear. Pojdite v ječe (cells) in izpustite vse zapornike. Eden od njih je vaš stric Bob, ki vam pove kombinacijo za dvigalo. Poiščite dvigalo in stopite vanj. Prebijte se do zmajev sobane. Tu leži vaša mati Enywas, čakajoč na končni spopad. Uničite vse zmaje na poti in zaužijte strenght potion, da boste polni energije lahko premagali Enywas in tako končal svojo misijo.

NASCAR

Gentlemen start your engines again *Racing*

Nekako okoli lanskega božiča je bolj kot nenadni bankrot komunistične firme Dedek Mraz d.o.o., svet pretresla izdaja dirkalnega simulatorja IndyCar Racing. Podjetje Papyrus se je takrat kopalo v denarju in soju žarometov, tako da so na koncu vsi že pošteno smrdeli. V igri so uporabili vse takratne novosti iz malih grafičnih čarovnij na čelu s teksturami, ki so dandanes že skoraj samoumevne. Po sedmih mesecih ponovne rutine v slogu milo in voda, se je Papajrusovcem spet zahotelo dukatov in meni nič, tebi nič, sebi pa goro denarja, so se odločili za nadaljevanje Indy Cara. Seveda ne gre za IndyCar Racing 2, temveč za simulacijo dirk športnih avtomobilov, ki sicer niso tako hitri kot dirkalni bolidi, so pa zato vsaj v Ameriki najmanj tako popularni.



Tekmovanje za najlepšo ritko

ostane odklop nekaterih grafičnih podrobnosti. Povsem druga zgodba je igranje v visoki ločljivosti SVGA 640x480 v 256 barvah, ki nam je bolj domača iz Oken. Pri Papyrusu so poskrbeli tudi za najmanjše podrobnosti, kot so gruče gledalcev na tribunah, reklame sponzorjev ob stezi in v boksih, hribi s kaktusi v ozadju, ribnik, dirkališke zgradbe; vse seveda pokrito s spektakularnimi teksturami. Enako velja za zelene površine, dirkalno stezo in sam avto. Teksture so rek tako dobre, da človeku ne preostane drugega, kot bliskovito vstati, vzklkniti "Šahbaz!" in salutirati. Igra z vsemi vklopljenimi detajli in obrobniimi grafičnimi ekstravagancami izgleda kot Cindy Craftwerk brez kopalke v svojih najboljših letih. Toda, kaj se zgodi ko se odločimo pritisniti na plin in se malce razgledati po pisti ali Bog ne daj celo koga prehiteti? Življenje se spremeni v film v počasnem posnetku, procesor (katerikoli 386 ali 486, vključno s 486DX2/66) pa začne jecljaje prositi oduščanja sredi pobesnelega računanja. Največji detajli v Nascarju so res narejeni le za 90-megaherčni Pentiumu in grafično kartico Diamond Stealth.

Nam, navadnim smrtnikom, preostane ločljivost VGA ali pa SVGA brez mnogih podrobnosti. Tako lahko s F3 izključimo tekture na progi, s F4 tekture na travi, s F5 reklame, F6 preklaplja med nadrobnostjo tribun, zgradb in dreves, s F7 oropamo okrasja tudi avto in s F9 napodimo domov še gledalce. Posebno ugoden je gumbek F10, s katerim med samo dirko spreminjamo pogled med navadnim "volan-šipa-pista", zasledovalnim tik za avtom ter v SVGA fantastičnim "high chase" pogledom. Za avto najboljši je seveda oni prvi, saj vam bi brez nadzora nad malimi kazalčki kaj kmalu razneslo motor. Paziti morate kajpak na temperaturo vode in olja, pritisk ter seveda na obratomer in porabo goriva. Poleg so tudi prestave, ki jih lahko prepustite avtomatiki ali pa predstavljate sami. Še zadnji podatek na armaturni plošči, ki na srečo ni prezapleteno nastlana kot kabina space shuttla, je nepogrešljiva hitrost, merjena v ameriških miljah na uro.

Pristop k izvedbi, zvoku in igranju je dokaj podoben Indyu, saj so vse proge zopet preprosto poskenirane, kar spet povzroča napad steklega realizma. Kup opcij se zopet trudi biti koristen, posebne omembe vrednih pa je le nekaj naslednjih: multiplayer race omogoča modemsko povezavo za igranje več igralcev hkrati, kar dosežemo s preprostimi nastavitvami interrupta, COM porta, stringa in prefixa ter na koncu seveda številke. Pred dirko si lahko v garaži po svojih najboljših močeh prilagodite naklon spojlerjev, prestavnih razmerij, gum in drugih malenkosti, zaradi katerih se je ubil že prenekateri samozavestni, a neumni dirkač. Vam se kaj takega seveda ne bo zgodilo, saj lahko potem ko avto popolnoma zašustrate, elegantno zopet naložite stare nastavitve. Posebna zabava je tudi gledanje posnetkov, kjer s tipko V izbirate izmed vozili, tipka C služi za menjavo pogleda oz. kamere, z ENTER dogajanje ustavite in ga s SPACE spet poženetete. Za slow motion naprej in nazaj sta namenjeni (, in .). Pogledov je cel kup: od vseh štirih smeri avtomobila, zasledovanja, satelitskega, preko statičnega, pa vse do spektakularnih TV kamer, ki dajejo vtis, da na vašem monitorju gledate Eurosport. Kot že v Indy Caru, lahko tudi tu izbirate med eksebicijsko tekmo, navadnim treningom, testno vožnjo ali celotnim prvenstvom.

Edina slaba lastnost Nascar Racinga je poleg hitrosti zvok motorjev, ki po daljšem poslušanju začne preseda-ti. Hitrost pa, kot že rečeno, je stvar okusa in finančnih zmožnosti. Igra je pri igranju v običajni VGA ločljivosti tudi



Vidi Yugo, neče dolgo.



Počutim se kot Tom Cruise!

pri mnogo podrobnostih zadovoljivo hitra, toda kdo se bo ob možnosti igranja v 640x480 še ubadal s takšnimi kockami. Res pa je, da bi za optimalno grafiko potrebovali nov računalnik za kakih 8000 DEM, toda lepo vas prosim; pustimo pač fineše.

Vsekakor je Nascar Racing brez nadaljnega fantastična igra, katere edina smola je dejstvo, da je bila izdana bodisi kakšno leto ali dve prezgodaj ali pa za napačne računalnike. ☺

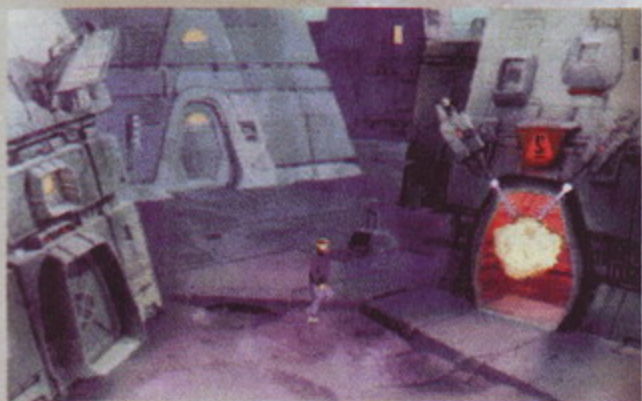
MEGAMETER

	PC
	avtomobilska simulacija
	Papyrus
Skupna ocena	85
	92
	80
	84

Rad se pustim prijetno presenetiti. To je tako, kot če mi uspe spregovoriti z žensko dlje kot pet sekund preden mi ona zabrusi: "Spelji se, kreteni!" (Pravzaprav je bilo zadnjič 12 sekund. Veste, Angela je bila slepa.) Tudi igra Universe me je, kot lahko predvidevate, presenetila. Neprijetno.

Glavni protagonist te igre je namreč tipično firbčni smrkavec Boris Verne, ki še zdaleč ni tako karizmatična osebnost kot sta npr. sierrin frajer Larry Laffer ali pa lucasArtsov amaterski pirat Guybrush Trephwood. Njegov hobi je pritiskanje napačnih gumbov na napačnih napravah ob napačnem času, zaradi česar je iz hiše svojega strica Georega, zmedenega genialnega znanstvenika, izumitelja naprave, ki omogoča prehod med dimenzijami, prestavljen v vzporedno vesolje, na nek majhen, s šibko gravitacijo obdarjen asteroid, od koder ga pot vodi skozi besnečo vojno med zlobimi Neiamisesi in skrivnostnim Mekalienskim Imperijem nazaj v umirjeno Anglijo.

Pisci igre so za animacijo glavnega junaka rotosko-



Nisem ravno bister, toda če se pogledam v ogledalo, ki mi ni všeč, ga vržem v vrata in tako onesposobim smrtonosna laserja.

pirali živega igralca, toda rezultati so dokaj slabi. Boris se mestoma giblje sila neprepičljivo, sunkovito in krčevito (logična posledica premajhnega števila sličic za animacijo), ne obvlada pa tudi najosnovnejšega ukaza - hoje. K splošni nepreglednosti doda svoje tudi sicer čudovita, toda ne dovolj natančna grafika, zaradi katere lahko večkrat z lahkoto zgrešite kak življensko pomemben predmet, ker spremenega komentarka sploh ni. Edina stvar, ki je narejena tako kot se šika, je zvok, oziroma atmosferična glasba, ki spreminja svoj tempo odvisno od razvoja situacije v igri.

OK, pa pustimo zaenkrat tehnične zadeve ob strani in se posvetimo malo reševanju same pustolovščine. Prva uganka zahteva časovno tempirani skok na asteroid in potem še na most. Že to smrdi, toda naslednja uganka je še bolj bizarna. Če se hočete dokopati do računalnika na zastareli satelitski anteni, morate v kontrolno ploščo vstaviti (pazi to) kovinski drog. Kaaaaj!!! Toda to postaja vse bolj zanimivo. Nekaj korakov kasneje v igri morate nekako odpreti vrata - ali vsaj tako se mi zdi. Izkaže se, da morate za to ključavnico

napasti (ATTACK!) s že prej omenjenim kovinskim drogom. Oh, ja. Šaj to je vendarle tako očitno, kajne.

Mračne, nejasne in nerazumljive uganke so le eden od viškov nadrealizma v tej igri. Druga stvar je čisti grafični vmesnik, prenatrpan z nepotrebni ikonami in simboli. Le-ta v komunikaciji z igralcem ne uporablja nobenega besedila, še tisti redki duhomorni dialogi pa se na vsa vprašanja vselej končajo z istimi odgovori. Z desnim gumbom na miški priključite menu s sedmimi glavnimi ukazi, ki nadalje vodijo v osem dodatnih opcij vključno z inventarjem. Od tega je kar 10 ikon namenjenih samo za uporabo predmetov. Devet od teh bi se jih lahko enostavno znebili z uporabo ikone USE. Ne verjamem, da ni nihče od avtorjev te igre videl LucasArtsovih pustolovščin. Do danes bi se morali tega programerji že naučiti. Toda ne, oni nas raje pošiljujejo še ukazom Combine, ki daje jasno vedeti, da je stvar zelo zatežena.

In tako končno pridemo še do enega tabuja v tej igri - arkadnih sekvenc. Oprostite, toda ne hvala. Pustolovščine bi morale biti zasnovane na reševanju premetenih miselnih uganek, ne pa na zatekanju k preprostim "poleti-naokoli-in-streljaj" sekcijam, ko stvari postanejo dolgočasne. In tu postanejo. Oh, ja, postanejo.

Za konec pa še poslastica. Universe noče na trdi disk in kar je še hujše, niti za drugi disketnik še ni slišala. Menjavanje disket je sicer minimalno in ko igra med igro nalaga podatke, traja to največ 10 sekund, toda...

Nek pregovor pravi, da se ljudje učimo na napakah. Core Design je hiša, ki je na področju grafičnih pustolovščin že naredila eno veliko napako, igro Curse of Enchantia. Toda Coreovi igralni guruji niso mogli iz svoje kože in naredili so še eno podobno zadevo, igro Universe. Upravičeno smo pričakovali, da bo naslednica dostojno prezentirala ta žanr, toda - zmota številka ena. Napak je bilo v COE vse preveč, da bi jih lahko Universe odpravila že v drugo. Avtorji so število ikon sicer zmanjšali z nemogočih 24 na še vedno neznošnih 17, določen predmet lahko sedaj uporabite tudi neposredno, s klikom na njegovo mesto na zaslonu in



Rjavolaska Silphinaa je pravi rudnik informacij, pa tudi drugače fizično dobro izgleda. Škoda je le, da bo čez nekaj trenutkov mrtva. Smrk.

Andrej Bohinc

končno lahko tudi umrete (še kako prepogosto). Slednje postane kmalu sila nadležno, saj so vendar minili časi pustolovščin, ki so igralca za neuspele poteze kaznovali s smrtjo glavnega junaka na 1000 in en način. In še eno malo razočaranje: intro jo poceni odnese s par ČB slikami in nekaj vrsticami teksta.



Takšen pa rataš, če predolgo igraš računalnik.

Angleške igričarske revije so se nad igro Universe dobesedno razklale: v Amiga Formatu so ji prisolili bornih 35%, v The One pa nagradili z nezaslišanimi 87%. Pri Megazinu se nismo spuščali v ekstreme in se odločili za srednjo pot. Aritmetičnih 61% si Universe že zasluži, tako kot tudi vaše pozornosti, četudi vam pustolovščine že lezejo iz ušes. In če vam, potem pojdite in obiščite svojega najljubšega zdravnika. ☹

MEGAMETER



Core Design, ostani raje pri arkadah

UNIVERSE

Big Country Cheat Motel

FIFA International Soccer (PC)

Najlažji način za doseganje zadetkov je naslednji: s svojim napadalcem se postavite direktno pred nasprotnikovega vratarja in ga ovirajte (pritiskajte gumb za strel) ko le-ta želi oddati žogo soigralcem. V večini primerov bo žoga zadela vas, vi pa ji samo podajšajte pot v nasprotnikovo mrežo.

Litil Divil (PC)

Še v DOS-u odtipkajte naslenje: Divil Donkey (v igri T za več zakladov), Divil Grumpy (v igri K za več ključev) ali Divil Meaning (v igri Shift-T za več energije).

Pinball Fantasies (PC)

Imate težave z malimi srebnimi kroglicami? Natipkajte EXTRA BALLS medtem ko se igralna miza premika gor in dol. Sedem kroglic bo sedaj vaših, to pa je že veliko bolje kot tri.

TFX (PC)

Za neranljivost med zračnimi dvoboji preprosto odtipkajte PLOP, če pa želite preskočiti trening misije, pritisnete CTRL in ENTER potem ko vpišete svoj "callsign".

Sonic 3 (Mega Drive)

Za zagrete Sonic manijake je tu nekaj koristnih zvijač. Takoj na začetku, ko zaslišite "SEGA", vzemite v roko igralno ploščico in ZELO HITRO izvedite naslednjo kombinacijo potez: gor, gor, dol, dol, gor, gor, gor. Če ste bili dovolj hitri, pojdite v menu "Competition" in "Sound Test". Namesto testiranja zvočnih učinkov bi vas moral tu čakati menu, kjer lahko poljubno izbirate stopnjo, na kateri boste igrali. Če hočete, da trik deluje, izberite stopnjo, stisnite gumb A in pritisnite START. Če v zgornjem levem kotu vidite pomešane številke, je zvijača uspela! Pritisnite gumb B, da postanete predmet, A za spreminjanje spritov in C za podvojitvev. Super Sonic brez postanete tako, da pritisnete B da se spremenite v prstán, potem A za monitor in na koncu še C za podvojitvev in B za nazaj v Sonica. Skočite na monitor in postali boste Super Sonic!

Super Empire Strike Back (SNES)

Da ne bodo Nintendovci prikrajšani, še njim par kombinacij gumbov za to odlično igro, ki jih izvedite na uvodnem/izbirnem zaslonu: X, B, B, Y, A, A, X (začnete z vsemi dodatki), A, X, B, X, X, A, Y (neskončno termalnih bomb), A, B, Y, X, A, B, Y, X, A, B, A, B, Y, X, X, Y, A, B, Y, X (prvo & drugo) in A, X, B, A, Y, X, B, A, A, X, B, B, Y, X (skok na končno bitko z Darth Vaderjem).

Impossible Mission 2025 (amiga)

Tukaj so vse kode po vrstem redu: ETQCWXLB, EXQBEXYP, FBQBRXYH, FFQBYXRL, FJQHMXPH, FNQERXAO, FRQDRXWH, FUQZNXFL, FZQAXXUA, GDQLWXIJ, GHQLVXVJ, GIQCOXRG, GLQZGXJC, GQQBJXOF.

Valhalla and the Lord of Infinity (amiga)

Po nekaj neprespanih nočeh smo se dokopali do šifer: LOPFGW, UGHWIL in ABHEFT.

The Settlers (amiga)

Na zaslonu mission select natipkajte PASSIVE in igrali boste lahko katerokoli od 30 misij.

Mr. Nutz (amiga)

Na prvem nivoju, ko pridete do prvega delujočega teleporterja, nadaljujte na desno, dokler ne najdete prve lojtrice. Povzpnete se po njej in poberite modro zastavico - ima veliko gemov, življenj in energetskih točk, tako da lahko nadaljujete dokler si ne naberete 1000 zvezdic in 99 življenj.

Alien 3 (amiga)

Za preskakovanje nivojev, pojdite na zaslon z opcijami, izberite hard level in šest kreditov, ter startajte. Če hočete prekočiti nivo, pritisnite simultano SPACE in N.

Battle Isle 2 (PC)

To so kode vseh 20-tih misij za vse nesposobne vojskovdije: AMPORGE, JOGRWAI, GEGIDOS, WABODAE, BUFASWE, GEHAUWA, OLARIBU, FITFORGE, DAFATWA, WABIKDO, GEEUSAT, KAIMAWA, SIETIBU, GEDEROM, ULUARGE, ABUNDWA, LANADGE, WAFEFAL, BUSALUG, GEKEFZU.

Mortal Kombat (amiga)

Odtipkajte celotno abecedo (pazite na razpored tipk QWERTY-QWERTZ) in pojavile se bodo "goljufive" opcije.

Ishar 3 (PC)

Sprememba časa: pritisnite Ctrl+Alt+A, postavite miško na desno in kliknite desni gumb. Neskončno življenj: pritisnite Ctrl+Alt+V, postavite miško na desno in kliknite desni gumb.

Robinson's Requiem (PC)

Ctrl + H pospeši čas.

Ctrl + F prikliče dež.

Ctrl + D vas uspava in sanjate koristna sporočila.

Theme Park (PC)

V datoteki, kjer so shranjeni podatki o vašem (ne) uspehu, k 0A (10 po decimalno) s heksadecimalnim urejevalnikom pripišite FF FF FF in poglejte v denarnico. Uaaaa!

Brian the Lion (Amiga)

Med igro stisnite Shift K in dobili boste 999 diamantov. Shift J vam roar, speed, jump in continue poveča na 9.

Warlord

V direktoriju s podatki o napredovanju v datoteki SAVEN.DAT (za črnega viteza "Siriansa") poiščite podatek št. 473 (denar, kaj pa drugega) in spremenite, denimo EC (236) v D345 (13780). Easy money, kot bi rekel mladi John Connor.

Prehistorik 2 (PC/amiga)

Tu so vse kode:

1. Kombinacija:

Level 1: 1E3C	Level 2: 81D5	Level 3: E56E
Level 4: 4900	Level 5: 8FDE	Level 6: F377
Level 7: ni kode	Level 8: 5709	Level 9: ni kode

2. Kombinacija:

Level 1: E86A	Level 2: 7BF4	Level 3: OF7E
Level 4: A307	Level 5: 9A4C	Level 6: 2DD6
Level 7: ni kode	Level 8: C15F	Level 9: 54E1

3. Kombinacija:

Level 1: 20EB	Level 2: 46F7	Level 3: 6CFB
Level 4: 9307	Level 5: 88CA	Level 6: AED6
Level 7: ni kode	Level 8: D4DA	Level 9: FAE6

predmete in zastrupljene prodaj dražje. To ti sčasoma prinese kar precej denarja.

Boris iz Murske Sobotice ima težave z igro **Dune 2**. Preglavice mu povzročajo predvsem pomankanje spice-a in s tem konsekvntno kreditov in vojske. Naj ti bo. Tu je trik, s katerim boš pridelal spice preden rečeš hip-hip strašni trik. Vse kar moraš narediti je, klikniti na harvester, ki žanje spice in še kar naprej klikniti na nanj. Odstotek pobranega spice se bo dvignil za 1% vsakič ko klikneš na harvester. Tako boš imel spice-a in posledično tudi vsega drugega na pretek.

Sladki Slalan iz Idrije ne ve, kako ali kje naj najde votlino z blatno zemljo, v kateri naj ustvari golema. Najprej pojasni (lahko na uredniški prvo soboto od 11. do 13.) katera vrata, kajti v Ultimi je vrat, kakršna lahko odpre golem najmanj 10.

Gregor iz ne-ve-m-kje sprašuje kako dobiti več denarja ali rud pri igri **Reunion**? Denar dobiš, če gradiš stanovanja in s tem naseljuješ prebivalce, leti pa potem kopljejo rudo v rudnikih, izkop rude pa lahko povečaš z uporabo mine droidov.

Luka iz zopet ne-ve-m-kje v igri **Fury of the Furies** pride do gradu na deveti stopnji in po veliki pošasti naleti pred malo, pred katero pa pade ščit in ji ne more do živega. Poskusi jo preskočiti ali kaj podobnega. Način za končanje igre zagotovo obstaja, saj sem jo tudi jaz končal, a se ne spomnim več kako (imel sem avtomobilsko nesrečo press).

S.O.S. REGISTER

Pri igri **King's Quest 5** ne zna priti naprej v gozdu, kjer je čarovnica. V inventarju ima pito, palico, stisnjeno satovje in amulet, ki ga varuje pred magijo čarovnice. To je **Janez Grudnik**, ki mu svetujemo, da si priskrbi Moj Mikro, jul-avg. letnik 1990, kjer je bila objavljena rešitev te igre. **Simon iz Lendave** pri igri **Police Quest 1** ne more iz hotelske sobe, kjer je z žensko. Pomahajte mu, preden mu uide.

Kje se v igri **Day of the Tentacle** najdejo špageti, ki služijo mumiji za lasuljo in v katerem časovnem obdobju se nahajajo. (V kuhinji v prihodnosti.) To in še kako Sonya v **Mortal Kombat** izvede "leg throw", muči **Kanarčka iz Celja**. Kdor mu odgovori, dobi za nagrado eno kilo banan. **Janko iz Pivke** v igri **Beneath a Steel Sky** ne more pripraviti robotka, da bi pregovoril hologram za lepoto operacijo. Namig: večkrat mu ukaži, da to stori. In kako v igri **SimFarm** razširiti farmo. Enostavno: poderi ograjo in jo postavi na novo. Rešitev igre **Heimdall 2** si lahko prebereš v tej številki.

Tadej, na Megazin se ti ni treba še enkrat naročati, ker naročnine podaljšujemo avtomatično. Glede težav v igri **Betrayal at Kronidor** pa samo en nasvet: s pajkom zastrupi vse poceni kupljene

S.O.S. REGISTER od zdaj naprej tudi po telefonu! Hotline vsako prvo soboto v mesecu od 11 do 13 ure na tel. 061 133 51 21.

THE SMURFS

Jaka Terpinc

Legenda pravi: Pred davnimi davnimi časi je bila globoko v gozdu skrita vas, v kateri so živela majcena bitja. Imenovala so se smrkci. Bila so dobra bitja. In potem je bil Gargamel, zlobni čarovnik: "Sovražim smrkce, dobim vas, vse vas dobim, pa če potem takoj umrem. Našel bom vašo vas, še žal vam bol!" Tisti gozd stoji še dandanes in če prisluhnete, slišite Gargamelov bes. Če boste pridni, boste morda ugledali smrkce. In od takrat vidavamo po gozdovih ducate pridnih otrok, ki med nabiranjem borovnic oprezajo za smrkci in se sprašujejo, kje so ga polomili pri pridnosti. Po legendi je stoletja za tem nastala risanka. Smrkci so na sceni že precej časa in kljub temu, da so avtorji risanih fimov ustvarili ob njih še cel kup podobno složnih skupnosti majcenih bitij, njihova prikup-



Modri smrkec po reki plava... tra la la.

nost ni zbledela. Za vsako bolj slavno risanko nujno pride video igra in Smrkci so nanjo čakali kar dolgo. Vendar ne zaman. Infogrames se je stvari lotil z vsemi svojimi občutki za ustvarjanje... dobička, oprostite, dobrih iger. Tisto prej tako ali tako pride samo od sebe. Zaplet je tipično Smrkovski. Gargamel je ugrabil Glavco, Vicka, Grebača in Smrketo. Kaj nam je torej storiti? Kdo ve? No... Skuhati kosilo? Najti morilca Laure Palmer? Organizirati igre brez meja? Neeee, pohiteti na pomoč. Edini, ki ima dovolj poguma, da mu je Ata zaupal to drznost, se imenuje Bistri. Ironično, Bistri lahko premine že med brati v Smrkovskem selu zaradi letočih kosov zemlje, ki jo Smrkci orjejo s pomočjo polžje oprege, ali pa se ubije na razmočenih tleh, ker Smrkci brezobzirno zlivajo pred hišo tisto, kar se jim je nabralo v njihovih malih straniščih na štrbunk. Bistri se pri premagovanju ovir lahko zanese le na svoje telesne sposobnosti in še sreča, da ga je Mario naučil stare vzhodnjaške metode onesposabljanja nasprotnikov z enim preciznim skokom na glavo. Razen, če nasprotnik nima bodic. Ob stiku z mrgolečimi sovražno nastrojenimi bitji navadno izgubimo srček ali energetske enote, po domače, razen ob stiku z neznanim črnim insektom ali z zadrogiranim črnim smrkcem, ki je padel pod urok - takrat naš junak prav trmasto odkoraka z zaslon in ostanemo brez enega življenja. Tako življenja kot energetske enote pa rastejo po poti, zato spotoma nadoknadimo marsikatero napako. Bistremu občasno priskoči na pomoč Ata Smrk in ga spremeni v kolega, ki ga je pred tem osvobodil. Kot Vicko sovražnike ob-

metavate z darilci (presenečenje... BUUUUM!), Glavca se s svečo lahko prebije skozi temo (tisti nivoji v jamah so prav briljantno začinjeni z uporabo grafičnega alfa kanala), Grebač pa proti nepridipravom zaluča torto. Nikar ne mislite, da so Smrkci le izlet v naravo z nekaj preskakovanja in drugimi oblikami urjenja refleksov. Reševanje Smrkete nas sooči možganskimi orehi kot je premikanje odskočnih vzmeti, da bi se prebili mimo jezua, da o nivojih kjer se ukvarjamo z ekstremnimi športi, kot so vratolomne dirke s sanmi. ☺

MEGAMETER



SNES, NES, Game Boy



arkadna igra

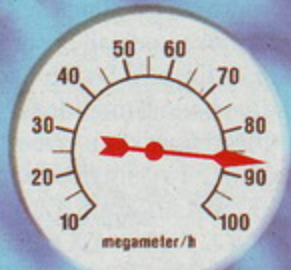


Infogrames



Skupna ocena

87



PANIC ON FUNKOTRON

V splošni eksploraciji vesolja so naduti Zemljani odkrili planet Funkatron. Nemudoma so turistične agencije razpisale poceni aranžmaje za obisk nove turistične atrakcije. Gradbena podjetja so precej začela z izgradnjo turističnih naselij in njihove infrastruk-



Reši se kdor se more, Zemljani gredo!

Aleš Novak

ture. Atrakcija so predvsem prebivalci planeta Funkatron. Živijo za rap in funk pod vodstvom funkgoruja Lamonta, ki pa se je pred obleganjem Zemljanov skrival v funk-dimenziji. Postavite se v kožo enega izmed prebivalcev Funkatrona. Odkar so prišli na njihov planet naduti Zemljani nimajo več miru. Turisti s svojimi hišnimi ljubljenci injo mir, bliskajo s fotoaparati odnašajo suvenirje iz hiš, njihova majhna domišljava bitja otroci imenovani, pa vseskozi razgrajajo po planetu, očistijo nedolžne prebivalce, lomijo drevesa in trgajo cvetlice. Gradbeni delavci trasirajo nove poti in zganjajo neznosen hrup. Skratka planet je postal prava norišnica.

Na srečo so brezposelni tudi na Funkatronu. Tako župan takoj razpiše dve prosti delovni mesti zganjalca Zemljanov. Toejam in Earl prava popalična funkista. Oba sta pred nedavnim končala funkulteto in uspešno diplomirala. Sedaj delata magisterij iz smeri funk (Toejam), Earl pa si je izbral smer magister Kapa. Seveda se ne odrečeta avanturi in dobremu zaslužku in z vašo pomočjo konzervirata nadleže in jih pošljeta nazaj na Zemljo. Igra je domiselna in polna duhovitih scen ani-

macija presunljivo dobra. Glasba, ne izgubljam besed. Pogumno v svet funka poslavo in zabavo! ☺

MEGAMETER



Mega drive



ploščadna igra

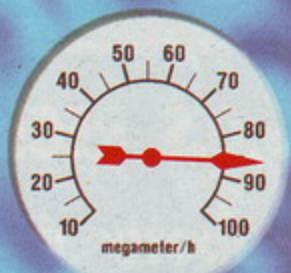


Sega



Skupna ocena

86



OPRAVIČILO:

Tiskarski škrat nam je v prejšnji številki ukradel izžrebance Gmhungove križanke iz št. 10-11. To so bili:

1. Bungee jumping
Mitja Kavčič, Paričjak 230, 69252 Radenci (TOP Extreme)
2. Izlet v Benetke za dve osebi (Kompas Hollydas)
Marko Kastelic, Bratovševa ploščad 4, 61000 Ljubljana
3. Panoramski let nad Ljubljano za tri osebe (Adria Airways)
Tomaž Torkar, Na staški vrh 4, 61117 Ljubljana

Nagrajenci iz 12. številke:

1. 3 x 100 žvečilnih gumijev Dentagum (Kolinska)
Simon Babošek, Slavka Osterca 6, 69252 Radenci
2. Igra Elfmania za amigo (Terramaque)
Bojan Pašič, Kal 20, 68333 Semič
3. 2 x knjiga Okna za telebane
Andraž Logar, Britof 265, Kranj
Andrej Renko, Ul. bratov Učakar 128, Ljubljana

LESTVICA REVIJE

MEGAZIN

MESTO	NASLOV IGRE	ZALOŽNIK
1.	(1) DOOM	ID Software
2.	(2) DUNE 2	Virgin
3.	(4) THE SETTLERS	Blue Byte
4.	(6) UFO	MicroProse
5.	(3) CANNON FODDER	Sensible Software
6.	(8) REUNION	Grandslam
7.	(9) FORMULA ONE GP	MicroProse
8.	(5) MORTAL KOMBAT	Virgin
9.	(11) PINBALL FANTASIES	21th Century
10.	(-) TIE FIGHTER	LucasArts
11.	(14) DAY OF THE TENTACLE	LucasArts
12.	(7) SYNDICATE	Bullfrog
13.	(8) SIM CITY 2000	Maxis
14.	(-) SUPER DUNE 2	Virgin
15.	(-) BATTLE ISLE 2	Blue Byte

Nagrade za tokratne izžrebance bodo:

1. Igra The Settlers za PC (Blue Byte, Germany)
2. 3 x cool majica Psygnosis (Psygnosis, UK)
3. Knjiga in disketa Flight Simulator Pilot Shop

Nagrajenci iz prejšnje številke (naslovnice):

1. 50 litrov brezalkoholnih pijač firme (Slovin, Ljubljana) Janez Curk, Lunačkova 4, 61000 Ljubljana
2. Calendar Creator Plus (SRC d.o.o., Tržaška 118, (061) 123 13 11) Miroslav Mičič, Štantetova 14, 62103 Maribor
3. CD Windows Wonder (Infobia, Dunajska 120, (061) 168 5541) Bernard Žitko, Gradišnikova 2, 61353 Borovnica

Tokratne nagade bodo:

1. 50 x zavitkov (cca. 1250 paličic) hrustljavih Grisinov okusa pizze (ŽITO, Ljubljana)
2. Knjiga Quattro Pro za Telebane (Pasedena d.o.o.)
3. Knjiga in disketa Sound Blaster (Knjigarna Konzorcij)

Nagrajenci Blue Bytea iz prejšnje številke (pravih odgovorov A, A, B je bilo samo deset!!!):

1. Branko Jerič, Gančani 190, 69231 Beltinci
2. Gregor Kocman, Podlubnik 159, 64220 Škofja Loka
3. Gregor Kozjak, Škapi nova 11, 63000 Celje
4. Andraž Logar, Britof 265, 64000 Kranj
5. Tomaž Žagar, Prijateljeva 19, 61000 Ljubljana



Tokrat so uredniki Gmhungu namenili premalo prostora, zato ne moremo opisati njegovih dogodivščin. Bo pa ta križanka "malce" težja kot prejšnje, zato bomo kojci prešli na stvar. Torej, namesto opisov so podane besede, ki so z izkantski v miselni zvezi (na primer: cirkus - klovn). Besede, ki jih morate razporediti v križanko so navedene spodaj. Tistim besedam, ki so označene z zvezdico (*) morate najprej poiskati anagrame (na primer: DREVÓ - VEDRO). Iz tistih tipa KOČA + TIT pa je treba sestaviti ustrezno besedo. Preostale pa lahko mirne duše, se pravi nespremenjene postavite na pravilno mesto v križanki. Na koncu se morajo vse besede pravilno križati. Na obarvanih poljih dobite tri besede s šestimi črkami, ki so med seboj anagrami. Vpišite jih na kartonček in vrzite v najbližji smetnjak.

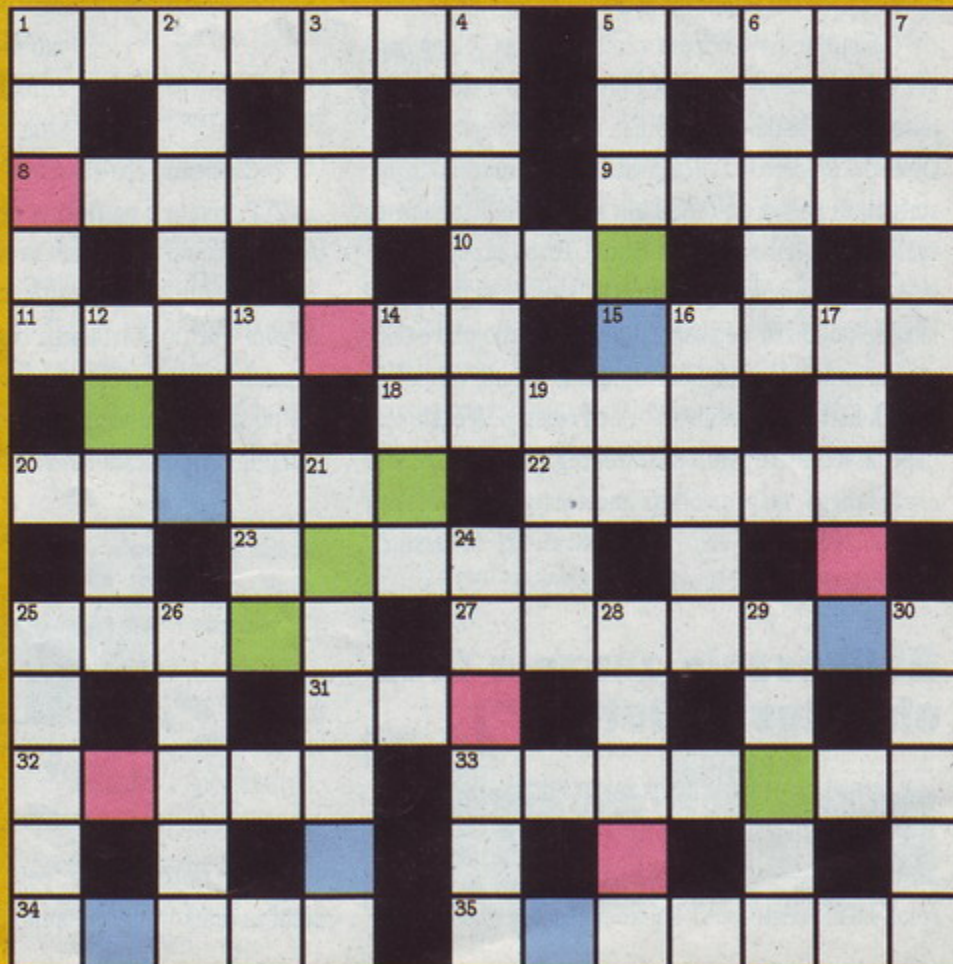
Vodoravno: 1. profesor, 5. zrcalo, 8. jedrska elektrarna, 9. cerkev, 10. olje, 11. metuljček, 15. ribolov, 18. opera, 20. gledališče, 22. meja, 23. kolesarska dirka, 25. prehod za pešce, 27. NH₃, 31. rop, 32. konjska dirka, 33. cena, 34. tenis, 35. satelit.

Navpično: 1. hoja, 2. brki, 3. šivanka, 4. roman Umiranje na obroke, 5. lobanja, 6. cement, 7. vkopavanje vojske, 12. roman Kronika Vrabčje ulice, 13. burja, 14. embalaža, 16. območje, 17. helikopter, 19. mošeja, 21. etatizem, 24. izum, 25. opeka, 26. umetnost, 28. tek na 100 metrov, 29. razmišljanje, 30. energija.

Besede:
BEARA*, BREZA*, DOBOJ*, IKS*,
KOBRA*, KREATOR*, KRETE*, MAMI*,
NAKIT*, OKRAK*, RATA*, REJKA*, TOLAR*, TRAPER*, TROKAR*

BRAT+NAT, ENKA+BIT, ETOS+JOK, KOMA+INA,
PET+ANT, TEST+ATI, TETA+IKE, VRAT+AKA

ARIJA, BETON, BRADA, DERBI, ELISA, ETAPA, IDEJA, KVANT, MEJNIK, OVIRA, RAJON, TAT, TRNEK, VETER, ZIDAR.





šola

Sonce je zagrnil velik sivo umazan oblak, poln gostega smoga in prahu. Poletje še s svojimi zadnjimi močmi kljubuje jesnki sivini, ki je vse močnejša in vse bolj dolgočasna. Najmočnejša znanilka jeseni, sovražnica poletja, veselja in igre, morilka ustvarjalnosti in tiste prave, otroške domišljije - šola, že cel mesec s polno močjo in orkanskim besom udriha po svojih ubogih, nič hudega slutečih učencih. Na zalogi ima cel kup raznovrstnih (m)učilnih orodij, na čelu parade pa se hudobno hihita sama kraljica - simbol šolskih muk - gospa Kontrolna Naloga. Preživeti bo resnično težko - a ne bojte se, G. Magazin in G. Corel bosta tudi v najtemnejših, najtežjih terunkih vedno z vami!

Tudi gospod Corel je nekoč hodil v šolo. Od takrat se spominja še prenekaterih zvijač, ki si jih je omislil, da bi lažje preživel v tej okrutni in moreči ustanovi, "moderni mučilni napravi dvajsetega stoletja", kot je v mladostni navihanosti mladi Corel malo za šalo in malo ("Malo? Dej ga 'biksati' no! VELIKO!" - op. G. Corel) za res rad imenoval šolo.

Glavno sredstvo odpora v šoli so seveda "plonk listki". Mladi Corel je bil nekoč pravi mojster v izdelovanju tovrstnih listkov in še danes ni čisto vsega pozabil! Obvlada množico različnih stilov od umetniških in starinskih pa vse do tehničnih modernih pisav (čisto vse, kar jih premorejo naša Okna). Pozna mnoga orodja, s katerimi lahko tudi največji "kracači in packači", ki se še podpisati ne znajo čitljivo, ustvarijo prave tekstovne umetnine. In taki morajo biti tudi vsi dobri "plonk listki"! "Plonk listek" ni navaden počekčan kos papirja, ki ga iztrgamo iz smrdečega, od marmelade zapackanega razpadajočega matematičnega zvezka! "Plonk listek" je zelo resna stvar, ki si zasluži spoštovanje, "plonk listek" je umetnina!

Oblikovanje zunanje črte objektov ("Outline")



Plonk listek ne bi bil "taprav" plonk listek, če ne bi imel okvirja. :-). Okvir je tu nadvse pomembna zadeva, saj drugače sploh ne bi vedeli, kje in koliko napisati. Čisto lahko bi

Miha Amon

C O R E L

D R A W !

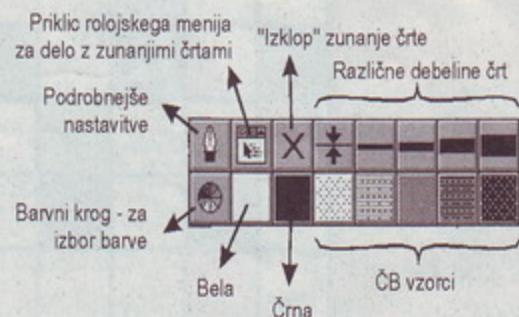
Visoka šola izdelovanja plonk listkov, dela s tekstom in še marsi česa... ali prvi koraki v Corel Draw! (četrtič)

se nam zgodilo, da bi v veliki vnevi popisali kar cel list papirja. Zato je zelo pametno, da si začrtamo nekakšen okvir - sploh pa nam bo ta zelo prav prišel, ko bomo naš umetniški izdelek hoteli izrezati iz papirja. Pomislite, kako bi izgledalo, če bi prišli v šolo s plonk "listkom" velikosti formata A4?! :-). Torej, narišimo dva kvadrata - ne prevelika(!), kot je narisano na sliki. Lahko ju pobarvate, vendar pa so najboljši in najmanj opazni listki ponavadi preprosto beli. (Ne smemo pozabiti, da je glavna kvaliteta tovrstnega listka neopaznost! V Grumbenzungalijanski visoki šoli plonkanja sicer učijo o posebnih "super stealth" varovalno-barvnih tehnikah izdelave plonk listkov, vendar pa bomo mi te izpustili, saj v ta namen potrebujemo izredno kvalitetne in zato zelo, zelo, zelo drage barvne tiskalnice.) Na vrhu listka pustite še prostor za naslov, saj je ta tudi zelo pomemben! Zdaj pa pride še ena



važna zadeva! Kvadratoma moramo oblikovati še zunanje črte ("Outline") - jih pobarvati, odebeliti... To pa naredimo z orodjem za oblikovanje zunanje črte - tipko s peresom.

- 1) Označimo oba kvadrata.
- 2) Pritisnimo na tipko s peresom (nad lončkom z barvo). Prikazal se bo meni za oblikovanje zunanjih črt.
- 3) Izberite barvo s pritiskom na tipko z barvnim krogom. Postopek izbiranja barve je enak, kot smo ga spoznali že pred dvema mesecema. (Verjamem, da ste ves ta čas pridno vadili in barvnih čarovnij še niste pozabili!) Priporočam kar črno barvo.



- 4) Spet pritisnimo na "pero" in še enkrat priključimo meni za oblikovanje zunanjih črt.

5) Med tipkami z različno debelimi črtami izberimo primerno debelino za naše okvirje. Priporočam najtanšo črto. Tipko z željeno debelino črte pritisnite in če NE delate v "Wireframe" načinu prikazovanja slike, se bo vaša črta odebelila/(stanjšala/ostala enaka).

Na ta način lahko oblikujemo zunanjo črto pravsem vrstam objektov, ki jih pozna Corel Draw. Če pa zunanje črte sploh ne maramo, jo lahko preprosto ukine s tipko "x" v meniju za oblikovanje zunanjih črt. Nepobarvani - prozorni objekti bodo tako popolnoma nevidni! Na rolojskem meniju, ki ga priključimo s tipko -sličico rolojskega menija so še dodatne možnosti, kot so črtkane črte, zvezno določanje debeline črte in sprememba črt v puščice.

Črno na belem

Corel Draw! lahko tekst piše na dva načina. Tekstu lahko določimo okvirje in znotraj teh pišemo podobno kot v urejevalnikih besedil ("navadni način pisanja"), lahko pa se pisanja teksta lotimo tudi bolj po umetniško. Če tekst -črke napišemo v "umetniškem načinu pisanja", lahko te potem po volji oblikujemo, obračamo, raztegujemo, zrcalimo... lahko pa jih celo pretvorimo v krivulje in nato z njimi naredimo pač čisto vse, kar prešine našo čisto vsega zmožno pamet. Pisanje z "umetniškim tekstom" je res pravi užitek, vendar pa ima eno precej veliko slabost: En zapis je lahko v tem načinu dolg samo **največ 250 črk**. Zato je ta način primeren samo za krajše napise, komentarje k slikam, naslove, podpise... Za daljše tekste moramo uporabiti "navadni način". Da vas malo potolažim... Tudi v "navadnem načinu" lahko ustvarjamo! Oblikujemo lahko okvir teksta (recimo v Miki miško :-)) in tako naredimo naš plonk listek še bolj fotogeničen. (Kaj bi dal Dr. France Prešeren za tak program, kot je Corel Draw! v času, ko je ustvarjal carmen figuratum pri Zdravljici! :-))

Tekst pišemo z orodjem za pisanje teksta - tipka s črko "A". Pri pisanju pa nam pomaga še rolojski meni za delo s tekstom ("Text"), ki ga vklopimo v meniju "Text" z ukazom "Text Roll-Up" ali s tipko **Ctrl+F2**.

Najprej navadno



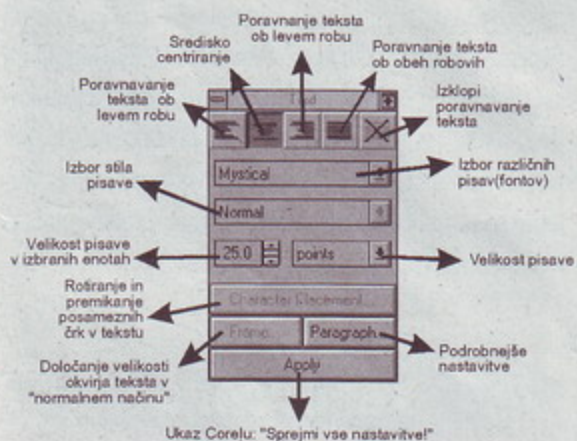
Res je, da mora biti tekst na plonk listkih čim bolj zgoščen. S tem se začuda strinjajo celo vse intergalaktične visoke šole plonkanja. Vendar pa sem prepričan, da vam teksta, ki si ga želite "naplonkati", tudi slučajno ne bo uspelo oklestiti, skrčiti, "skompresirati", "pozipati"... (whatever) na borih 250 črk, kot jih prenese umetniški način. Zato ga bomo pač morali napisati v "navadnem načinu" pisanja. Tega vklopimo tako, da z miško kliknemo na orodje za delo s tekstom in tipko na miški držimo, dokler se ne pokažjo 3 izbire (črka "A", pokončen pravokotnik, zvezda). Izberimo pokončen pravokotnik (srednja izbira), ki pomeni "navaden način" pisanja teksta. Zdaj pa veselo kliknimo v levi zgornji kot našega okvirja (lahko tudi malo bolj navznoter od oglišča okvirja, da se ga tekst ne bo preveč dotikal) in razvlecimo pravokotnik -navidezni okvir teksta - do desnega spodnjega oglišča vidnega okvirja (tudi tu rajši malo bolj navznoter).

Izbira lastnosti teksta

Preden začnemo pisati, moramo izbrati še način poravnave teksta, vrsto pisave ("Fonts"), stil pisave in velikost črk. Vse to nastavimo v rolojskem meniju "Text".

Corel zna tako kot večina urejevalnikov besedil tekst poravnati na štiri načine: **Ob levi rob** (prva tipka levo zgoraj na rolojskem meniju "Text"), **sredinsko centrirano** (druga tipka z leve), **ob desni rob** (tretja tipka) in tako, da **tekst razvleče in poravna ob levem in desnem robu hkrati** (četrti tipka). Peta tipka z leve izklopi poravnavanje teksta. Za plonk listek bo najbolj uporabno poravnavanje ob levem robu.

Vrsto pisave ("Font") izberemo v podolgovatem pravokotniku pod tipkami za izbiro načina poravnave teksta. Kliknimo puščico na desni strani pravokotnika in izberimo željeno pisavo. Za plonk listek priporočam čitljivo in razločno pisavo, kot je npr. Arial, še boljše pa kakšno slovensko različico tega fonta. (npr. SL-Swiss, Arial-SLO...)



V naslednjem podolgovatem pravokotniku izbiramo med različnimi **stili pisave**. Najpogostejši stili so: "Normal" - normalen način, "Italics" - nagnjena pisava, "Bold" - odebeljena pisava... Ni nujno, da vsaka vrsta pisave vsebuje vse tri stile, vendar pa skoraj vsi vsebujejo vsaj prva dva. Priporočam kar "Normal" način. Če boste kasneje ugotovili, da so kakšne stvari tako zelo

pomembne, da jih je potrebno v plonk listku poudariti, jih lahko še vedno naknadno odebelite, nagnete itd.

Spodnji dve okenci pa služita za določanje **velikosti črk**. V desnem okencu si lahko izberemo nam domače enote za velikost (milimetri, točke, inči...), v levo okence pa vpišemo velikost črk. Zelo dobro je, če je pisava čim manjša, saj tako lahko na listek spravimo več teksta. Vendar pa je majhnost črk omejena s kvaliteto tiskalnika in pa seveda z našimi očmi, saj si ne moremo privoščiti, da bi v šolo prišli s plonk listkom in mikroskopom. Za 24 iglične tiskalnike priporočam velikost pisave okoli 6-7 pik, če pa si nameravate listek natisniti na laserskem tiskalniku, lahko pisavo tudi zmanjšate, vendar pa boste črke manjše od 4 pik že zelo težko prebrali!

Ko smo z nastavitvami zadovoljni, pritisnemo veliko tipko "Apply" na dnu rolojskega menija in tako Corelu povemo, da naj nastavitve upošteva.



... "A ste že končali?... Uf, tole je blo pa zelo hitro!"

Da bodo črke bolj razločne in čiste, jim "izklopimo" zunanjo črto ("**Outline**"), notranjost pa pobarvajmo črno. Ena zelo pomembnih stvari pri plonk listku je tudi preglednost! Zato je priporočljivo, da določene -ključne besede **poudarimo**.

1) Spet izberimo orodje za pisanje navadnega teksta (če tega že nimamo izbranega) in kliknimo na tekst. Zdaj lahko tudi popravimo, če smo se kje zmotili ali pa še kaj dopišemo.

2) Besedo, ki jo želimo poudariti, označimo. To naredimo podobno kot v drugih urejevalnikih besedil (npr. Word for Windows) tako, da dvakrat hitro kliknemo na besedo. Če pa želimo označiti več besed skupaj, preprosto držimo levi gumb na miški in potegnemo čez besede, podobno, kot s flomastrom za označevanje teksta.



3) Na rolojskem meniju "Text" izberemo željene lastnosti (npr. "Bold") in na koncu pritisnemo "Apply".

Tako lahko naknadno, ko smo tekst že napisali, delom teksta določamo katere koli lastnosti.

Zdaj pa še malo po umetniško



Kaj bi s plonk listkom, če ne bi imel naslova? Naslov je pri plonk listkih skoraj tako zelo pomembna zadeva kot okvir! :-)

Zato ga bomo napisali kar z umetniškim tekstom!

1) Z miško kliknite na orodje za pisanje teksta in držite tako dolgo, da se bodo pokazale tri izbire. Izber-

ite črko "A".

2) Kliknite na sredo mesta, kjer smo predvideli prostor za naslov.

3) Tudi v "umetniškem načinu" pisanja lahko uporabljamo skoraj vse nastavitve iz roletnega menija "Text". Zato hitro nastavimo sredinsko centriranje, ve-



likost črk pa okoli 15-20 pik. Stil pisave prepuščam vašemu okusu.

4) Napišimo naslov plonk listka

Raztegovanje in obračanje (rotiranje) objektov

Če velikosti črk nismo zadeli, ali pa bi jih kar tako brez veze radi malo povečali, pomanjšali, obrnili... Ni problema! Zdaj se bo naš "umetniški" naslov obnašal prav tako kot vsak drug Corelov objekt (črta, krog, kvadrat...), ki ga lahko obrnemo, skrčimo, raztegnemo, razčtetverimo, pohodimo... :-)

1) Torej, naslov (lahko tudi kateri koli drug objekt - razen redkih izjem) označimo, kliknemo z miško na enega izmed črnih kvadratkov, ki se bodo pokazali, držmo gumb na miški in jo premikamo. Objekt se bo krčil ali raztezal.

2) Spustimo gumb na miški.

Obračanje objektov gre zelo podobno:

1) Z orodjem za delo z objekti dvakrat kliknemo na objekt (npr. naslov), ki bi ga želeli obrniti.

2) Z miško kliknemo na eno izmed puščic, ki se bodo prikazale v ogliščih objekta, držimo gumb na miški in jo premikamo. Objekt se bo vrtil.

3) Spustimo gumb na miški.



Zdaj vam ostane samo še zaključno dejanje! Na plonk listek je potrebno napisati posvetilo. Lahko napišete recimo kakšen takle paradoks:

Ta plonk listek posvečam moji najljubši profesorici za biologijo... (z drugimi besedami... -nikomur! :-)) Kako pa tekst zvijete okoli okvirja - kvadrata ali pa kakšnega drugega lika, tako kot je moje posvetilo na sliki in še mnogo drugih nadvse čudnih čarovnij s tekstom, vam izdam v naslednji številki Megazina.

Aja, še tole... na plonk listek se ne pozabite podpisati! (po možnosti lastnoročno) Da se bo vedelo, čigav je! Bye, bye... ☺

Monitor



PC & Co.

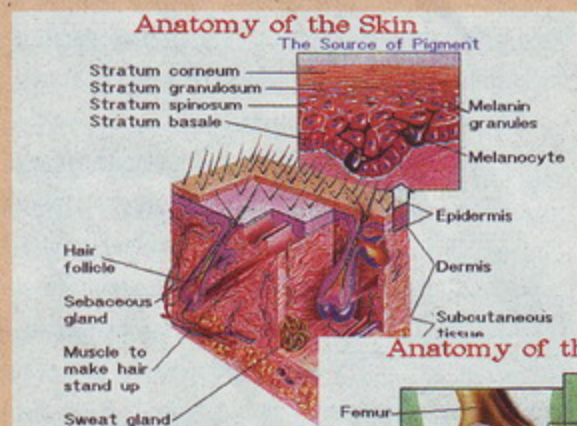
Primož Škerl

V tretje gre rado

The Family Doctor, 3rd Edition

Servisna dejavnost je ena najbolj donosnih dejavnosti, kar so jih Japonci iznašli. Ugotovili so namreč, da se predobrih stvari ne splača proizvajati, saj bodo delale predolgo brez okvare in tako njihovi lastniki ne bodo kupovali novih proizvodov. To velja tako za walkmane in televizorje kot tudi za avtomobile in motorje. Edini izdelek, pri katerem si servisiranja ne moremo privoščiti v neomejenih količinah, pa je človeško telo. Nasprotno: manj ko je posegov v našo notranjost, bolj smo zadovoljni. Za doseganje cilja (čim manj dni, preležanih po bolnicah) pa ni dovolj le redno obiskovanje vseh mogočih zdravnikov, temveč moramo zase poskrbeti tudi sami. V tej nalogi nas popolnoma razume in tudi podpira ameriška firma Creative Multimedia, ki je izdala že tretje nadaljevanje multimedijske enciklopedije Domači zdravnik. FD3 je namenjena predvsem dvema vrstama ljudi: hipohondrom in ljudem z malo prostora v stanovanju. Obrazložitev sledi v besedilu.

Na prvi pogled FD3 razočara. Ko me je srebrna ploščica čakala na mizi, sem pretaknil še celo uredništvo, če mi kdo ni skrnil škatle in navodil. Neverjetno: v cedejevi plastiki ni niti piltka, ki bi govoril o uporabi programa. Hvala Bogu - priloženo je vsaj navodilo za instalacijo. Tu pridejo na račun ljudje z majh-



nim stanovanjem: namesto gore knjig lahko postavijo poleg plošče Bryana Adamsa še en CD, tokrat zdravstveni.

Vseved

Po zagonu programa postane pomanjkanje priložnosti takoj jasno: celoten program se krmili z meniji v stilu imenikov. Korenine teh menijev ležijo na prvem zaslonu, ki ugleda luč sveta: tu imate na voljo devet možnosti. Večina jih je podobnih prejšnjima revizijama, v nekaterih pa se skrivajo malenkostne novosti:

- **Vprašanja in odgovori:** to poglavje vsebuje preko 2300 vprašanj, ki so jih zaskrbljeni ljudje zastavljali "časopisnim" zdravnikom. Med njimi so klasična vprašanja o kirurških posegih, spolnih boleznih in podobnih, za nekatere "tabu" temah, presenetljiva pa je vpletenost socialnih in psiholoških vprašanj. Tako lahko v tem poglavju najdete vse o alergijah na kanarčke in mačke, samomarih, zakonskem statusu in metanju bolnikov na cesto.

- **Opis redkih bolezni:** naslov tega poglavja je zavil v meglo, saj sem kot redko bolezen našel tudi "akne", za katerimi oboli zagotovo vsak mladostnik. Vseeno se tu najde poleg mozoljev še kopica (točneje: okrog 900) bolj nevsakdanjih bolezni, kot so aspartylglycosaminuria, paracoccidiodomycosis in pseudohypoparathyroidism. To bi lahko pomenilo celo navaden prehlad, zobobol in žuljavost, vendar mi tega zaradi spretnega skrivanja angleških zdravnikov za latinskimi izrazi ni uspelo izvrtati. Popolnoma nejasno je tudi, kako take izraze prebavljajo povprečne ameriške družine s predšolskimi otroki, katerim je ta enciklopedija konec koncev tudi namenjena.

- **Seznam zdravil:** hipohondri, pozor - Indija Koromandija! FD3 vsebuje spisek 1600 zdravil, ki se lahko dobijo po ZDA in Kanadi. Za vsako od teh zdravil je na razpolago seznam enakovrednih zdravil konkurenčnih firm, oblike in količine jemanja (tablete, sirup, svečke...) ter bistvene sestavine. Ker je avtor očitno mnenja, da etiket na zdravilih nihče ne prebira, je v program vnesel tudi poglavje o njihovem shranjevanju. Pojasnjeni so tudi vsi večji ali manjši stranski učinki, interakcija med različnimi medicinskimi in celo opozorila v stilu "tri dni pred operacijo nehaite jemati aspirin, saj lahko drugače izkrvavite na operacijski mizi!". Avtor Allan Bruckheim je res mislil na vse!

• **Osnovna prva pomoč:** popolnoma novo poglavje,

v katerem vam glas pripovedovalca razlaga, kaj morate narediti v primeru sile. Dosledni glas ne pozabi niti naveta o klícanju rešilca... Poleg tega vas pričakuje tudi tovor animacij, ki praktično prikažejo prijeme za reševanje življenja ter opis stvari, ki naj bi jih set za prvo pomoč vseboval. Vsekakor uporabno, če si pred nesrečo vse skupaj ogledate vsaj desetkrat...

- **Naslovi društev za raznovrstno pomoč in brošure:** gomila naslovov in telefonskih števil, na katerih se dobi profesionalna pomoč za alkoholike, samomorilce, ostarele ipd.

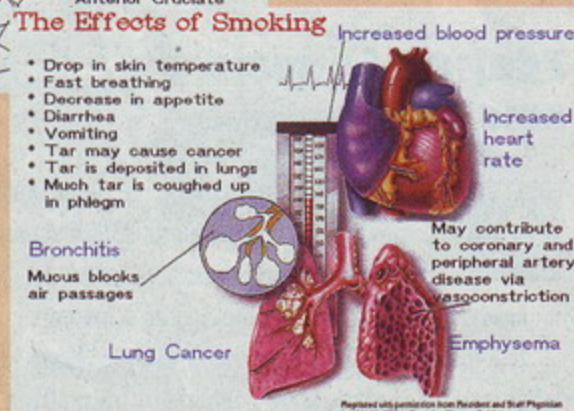
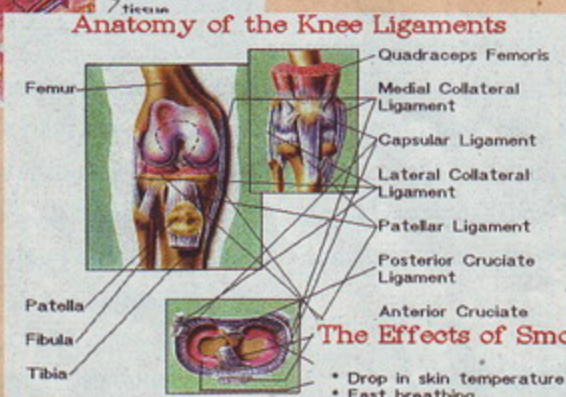
- **Ilustracije:** 300 barvnih ilustracij vseh mogočih delov telesa iz različnih pogledov skuša pojasniti tisto, kar ni uspelo profesorju biologije. Poleg delov telesa vas čakajo še krvna telesa, virus AIDSa, transfuzija krvi in kontracepcijska sredstva...

- **Anatomija:** dober anatomski atlas, razdeljen na pet poglavij - kosti in mišičevje, prebavila, živčevje, dihalni in krvni sistem ter izločala in spolovila. Poleg možnosti za povečevanje in pomanjševanje posameznih delov telesa se nam tu nudi novost - z video posnetkom predstavljeno delovanje delov telesa. Ideja je vredna pohvale, šepa pa realizacija, saj se na nekaterih slikah ne razpozna nič drugega kot roj pikslov, ki divjajo okrog Sonca.

- **Iskalec:** z njegovo pomočjo lahko poiščemo katerikoli članek ali skupino člankov na neko temo, če le poznamo ključne besede. Vnesemo lahko do pet besed.

Finale

Hja, CD kot CD. Ne vem, zakaj je bilo sploh potrebno tretje nadaljevanje, saj se le malenkostno razlikuje od prvega, kaj šele od drugega. Pravzaprav me še najbolj zanima, komu je plošča v resnici namenjena. Za mularijo in laike ima kljub čudovitim slikam preveč strokovnih izrazov, za strokovnjake je preveč površinska. Verjetno so je najbolj veseli založniki, ki od prodaje vlečejo odstotke. Če jih... ☺



Tehnikalije

Zahtevana konfiguracija:

PC 386SX, 2 Mb pomnilnika, Windows 3.1, 2 MB prostora na trdem disku, Super VGA, 256 barv, zvočna kartica z gonilniki za Okna, enota CD-ROM enojne hitrosti in dostopnega časa 380 ms.

The Family Doctor je posodilo podjetje Infobia, Dunajska 120, Ljubljana, tel. 061 168 55 41

Uroš Kac

PLOŠČATI 12-VALJNIK

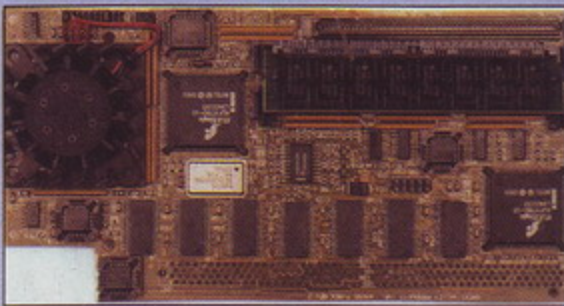
A

amiga

GVP G - Force 040/40

Kodno ime T-Rex. Kraljevsko ime za kraljevske izdelke (vsaka primerjava z mesnami je znak slabe vzgoje). Enostavnost, zanesljivost, učinkovitost in najvišji možni nivo ameriške kvalitete. Tehnologija površinske montaže (SMT, surface mount technology), ki je poleg najvišjega cenovnega razreda seveda (ta vas bo olajšal za nekaj prgišč dolarjev) GVP-jeva posebnost, vam to jamči. To so dejstva.

Še vroča iz ZDA (plošča #517, RAM expansion module #23), v privlačni (grafični efekti so sploh Ami-



gina posebnost) in vsaj 5-krat preveliki embalaži mi je prišla pod tresočo so roke. Pomnilniške module dobite v škatli z vsaj 30-krat večjo prostornino (cca. 30 * 20 * 5 cm), kot jo zavzemajo sami.

Na plošči se, pokrita z velikim ventilatorjem (najbrž gre za turbinski polnilnik), bohota Motorola 68040, utripajoča na celih 40 MHz, ki skrbi za dovolj veliko število "konjev", saj proizvajalec obljublja 500% povečanje hitrosti in preko 1000% glede na sisteme s 25 MHz 030. Testni programčič SysInfo pokaže 30.61 MIPS (A4000/040/25 ima 18.99 MIPS, 486/dx2/66 pa 19.2 MIPS, vendar je tudi 25 MHz amiga, vemo zakaj, hitrejša od PC-ja). Seveda pa ima glavno besedo optimizacija mehke opreme, brez katere tudi najhitrejšim konjem kmalu poide sapa.

Družbo ji dela poleg običajne navlake (krmilniki, kvarci, logična vezja itd.) dvoje vtičnih mest za 60 nanosekundne pomnilniške module SIMM (samo GVP-jeve!), od tega je eno že zasedeno s 4 MB SIMM modulom, drugega pa boste morali (ne za majhen denar) kupiti sami, če ga seveda želite. Katerim tudi to ni dovolj (npr. oseba, ki piše ta tekst), pa GVP namenja t.i. pomnilniška razširitvena plošča, na kateri je 6 vtičnih mest za GVP-jeve SIMMe (prav tako je eno mesto že zasedeno s 4 MB modulom), lahko pa se odločijo za 16 MB module, nikakor pa ne oboji hkrati (samo en jumper na mamaplošči). Na testni plošči je pomnilnika za 16 MB (4*4). Vsega skupaj lahko nabašete 32 MB na samo ploščo in dodatnih 96 MB na razširitveni modul (pro-

dajte certifikat!). Poleg tega pa lahko na samo amigo še vedno priključite 18 MB (moja je imela 2 MB fast in 2 MB chip RAMa). Sama plošča omogoča poleg Page in Normal tudi t.i. Burst mode (samo z on-board RAMom), česar se bodo posebej razveselili izdelovalci animacij (tudi sam sem med njimi), saj se prekladanje velikih blokov informacij pospeši za skoraj 200% glede na A4000/40/25 (Fat-buster je pač malce pretežak in preokoren za hiter tek).

Na plošči je prav tako že vtič (t.i. DMA expansion bus) za krmilnik SCSI II, ki naj bi preko DMA kanalov (Zorru III se je pač treba izogniti) prenesel do 20 MB/s. To pa seveda velja samo za določene trenutke v eksplozivnem načinu (burst mode), ne pa za celotno povprečje.

Montaža

Ko vse ostalo odpove, pogledamo v navodila, kjer je vsak gib roke podrobno razložen. Dostop do matične plošče je mogoč šele, ko se znebimo kableske solate, ki vodi v HD in FD in obe napravi odstranimo. Nato izvlečemo tudi procesorsko ploščo in nadomesti z novo. V mojo amigo je matično ploščo vgradil Matej Hrček (siva eminenca amigaškega hardvera - op. ur.), sam pa sem vgradil pomnilniški razširitevni modul in SIMMčke. Vsa stvar je izredno preprosta, saj je priložena dokumentacija izvrstna (v stilu DOSa za telobane) in sproti opozarja na nevarnosti, ki se pri določenem koraku lahko zgodijo, v stilu "Pritisni samo na mestu, označenim s puščico!". Vse skupaj utrdimo z dodatnim vijakom, da obidemo težave zaradi razrahljanja kontaktov (opis posledic in belih dimčkov je popolnoma odveč).

Programska oprema

Poleg procesorske plošče kupec dobi tudi najnovejšo verzijo programa 68040.lib (dajte no, saj veste, čemu služi!). Ostale zadeve se naložijo v direktorij Sys:Utilities. To so:

GVPKSRemap: služi za skopiranje KickStarta v hitri pomnilnik pri zagonu amige, če ga skopirate v WBStartup, kar pospeši programe, ki naslavlajo ROMove rutine, čeprav ima A4000 že vgrajeno 32-bitno vodilo.

MemTest: preveri, če je kaj narobe s pomnilnikom; samo izvajanje se pri velikih količinah zna zavleči na kar nekaj minut.

GVPInfo: informira vas o proizvodih, ki jih za Amigo proizvaja GVP.

Cena? Malenkost!

Amiga Magazin iz Nemčije je pri testu zapisal, da plošča ni namenjena za hišno uporabo, saj je predraga, s čimer se z dna duše strinjam. Sama plošča z 4 MB RAM stane v ZDA okrog 1500 USD, 4 MB GVP SIMM modul približno 250 USD, 16 MB GVP SIMM kakih 1300 zelencev (stroški razvoja!), RAM expansion module s 4 MB GVP RAM-a cca. 400\$, za SCSI II pa cena ni navedena. Vprašajte pri Alfatechu d.o.o. iz Dunajske, meni so nabavili celoten sistem (g. Gordani Klemenc še enkrat hvala za trud), za vse ostale podrobnosti, ki ne bodo šle v ta članek in seveda morebitne nejasnosti pa me lahko pokličete na telefon (062) 653-406 ali pišete na uredništvo.

Torej...

Lastniki A3000 bodo kar malce razočarani, ker vseh razširitvenih opcij za to matično ploščo ne bodo mogli uporabiti (samo matično ploščo vsekakor), lastnike Tower modelov pa je treba opozoriti na neskladnost ohišja z dimenzijami plošče. Sam GVP obljublja množico dodatkov, med njimi tudi mikroprocesor 68060/66 (cca. 100 MIPS) za to ploščo.

Vtis pri delu s samo G-Force 040/40 je z eno besedo odličen. Kakor da sedite v avtomobilu, pri katerem tudi pri 6000 vrt./min. in 250 km/h v šesti prestavi ne slišite motorja, ki rjove pod pokrovom, obese pa držijo vozilo na cesti prilepljeno, čeprav hidravlični blažilniki reagirajo na vsak kamenček na cesti. Na cilj boste prispeli varno, zanesljivo in med prvimi. ☺

Podjetje Infobia, ki tudi nas zalaga s CD-ROMi, je objavilo lestvico najbolje prodajanih iger in resnega softvera na CD-jih v letošnjem poletju:

Igre

1. House of games II
2. Rebel Assault
3. Night Owl's Games
4. Mega Race
5. The 7th Guest

Resni softver

1. Windows Wonder
2. Grolier's Encyclopedia
3. The Source CD
4. Night Owl's Pack (8, 9, 10, 11)
5. The Family Doctor III

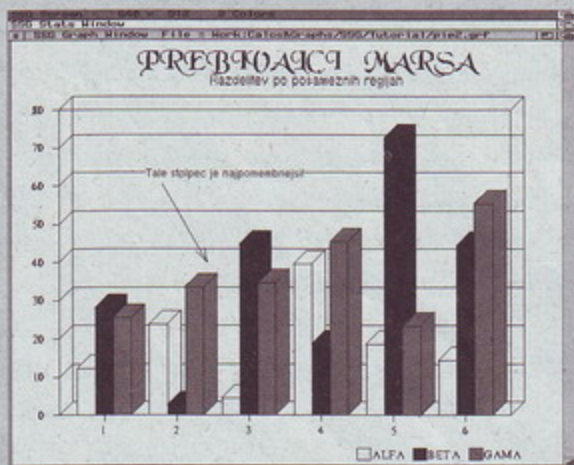
A
amiga

Jernej Pečjak

NAJVEČJA LAŽ NA SVETU

SSG - statistika za vsakogar

Amiga je odličan računalnik za video, urejevalnik besedil so popolnoma zadovoljivi za večino, imamo odlične baze podatkov, glasbene programe... Skoraj vse. Na žalost pa do sedaj ni bilo nobenega pravega statističnega programa, pa čeprav enostavnega. Res je, da smo lahko risali grafe v Pro Calc, vendar nismo mogli izračunati aritmetične sredine, korelacije med dvema spremenljivkama, narisati grafa regresijske krivulje ipd. To vrzel je bržkone opazil Douglas Stockman iz ZDA in se odločil, da jo zapolni. Napisal je SSG, kar dobesedno pomeni Statistika in grafi za začetnike (Small Statistics and Graphs). Ni namenjena zahtevni uporabi ekonomista, izračunavanju faktorske analize, risanju reliefnih pokrajin, pa vendarle smo dobili zadovoljiv program, ki se spopada z različnimi statističnimi funkcijami in testi, ki jih lahko shrani v datoteko ali na papir. Program dobimo na treh disketah, na katerih so pomožni pro-



grami in nekaj fontov. Priloženi sta verziji za Amige s koprocesorjem in za take brez njega, navodila pa imajo malo več kot 200 strani. Program lahko naročite le neposredno pri avtorju, ki je neodvisni založnik. Naj na kratko opišem, kaj nudi program. Najprej opazimo vnašalec podatkov, ki deluje podobno kot v Pro Calc in PC-jevih programih. Predstavljen je kot mreža, v katero vnašamo številčne vrednosti. Podatke lahko nato uredimo, seštevamo, delimo itd. Vsega skupaj imamo na voljo sedemnajst operacij. Poleg tega lahko pretvarjamo podatke iz ene v drugo mersko enoto. Program pozna odnose med inči in centimetri, kilogrami in fun-

ti, skratka vse najbolj znane merske enote.

Pravo veselje se šele začne. Na vnesenih podatkih lahko izvedemo statistične teste. Program zna izračunati naslednje teste: deskriptivna statistika (sredina, varianca ...), različne inačice t-testov, neparametrično statistiko, hi kvadrat, frekvenčno distribucijo, analizo variance, korelacijske koeficiente in regresijske izračune. Če vam ti testi niso preveč domači, ne obupavajte! Tistih, ki jih ne poznate, jih verjetno niti ne potrebujete pri svojem delu. Vsakdo pa je verjetno že slišal za aritmetično sredino, standardno deviacijo in odstotke.

Podatke lahko prikažete tudi v grafični obliki. Na voljo so naslednji grafi: stolpični, histogram, tortni, iglični (needle), stopničasti (step), tekstovni (text) in regresijski grafi. Z njimi lahko prikažete, koliko ste imeli v lanskem letu izgube v podjetju ali pa koliko odstotkov glasov je dobil vsak predsedniški kandidat. Vse grafe lahko tudi izvozite v obliki IFF, EPSE, DXF in HP-GL2 (jezik risalnikov) obliki. Lahko jih posnamete tudi kot posebne ASCII datoteke, ki jih lahko nato spet naložite v SSG in ohranijo popolno obliko grafa (besedilo, vrsta grafa, parametri). Ta zadnja možnost mi je še posebno pri srcu, saj je nekaj, kar ne nudi niti Pro Calc. Narisanega grafa ne morete naložiti več v sam program drugače kot sliko, te pa ne morete več popravljati.

Verzija programa je 1.0. To pomeni, da mu še mnogo manjka. V času, ko sem ga testiral, sem opazil, da se program opreže brez vidnega razloga. Nekateri testi so še zasenčeni in bodo na voljo v verziji 1.1, ki izide konec septembra. Največja pomankljivost programa je ta, da razume le ameriške ekranske načine (NTSC). To sicer ni ne vem kakšna ovira, je pa nerodnost pri delu. Avtorju pa sem predlagal, naj uporablja standardni ASL menu za izbiro zaslona. Z njim bi lahko izbrali vsako ločljivost, ki jo podpirata sistem in monitor. Vse to bo popravljeno v novi verziji.

Program ima nekaj izjemnih možnosti. Ena od njih je povečava posameznega segmenta v grafu, ki se nato izriše kot samostojni graf. Zelo primerno za grafe, kjer je nek delček premalo natančen, da bi natančno razločili podatke! Tudi tortni grafi (pie charts) imajo

nekaj posebnosti. Določene delčke lahko tudi izvzamemo iz "torte", da so bolj pregledni. Grafi so lahko tudi 3D, dopisujemo lahko tudi komentarje in rišemo puščice. Poleg običajnih x in y dimenzij so na voljo tudi logaritmične osnove, nekatere grafe lahko tudi "zgladi-mo" (smoothing).

Kljub tem odličnim možnostim bi bil lahko program tudi mnogo boljši. Sam bi si želel še nekatere statistične teste, ki v paket niso vključeni (analiza cluster), najbolj pa me moti, da ne morem sam nastaviti vzorcev pri grafih in barv, katere bi rad uporabljal. Na nesrečo program vedno uporabi barvo črnila (ink) za enega izmed zapolnitev grafa. Brizgalnik tako porabi ogromno črne barve, če pa imate kakšen program, ki iz barv dela vzorce (Turboprint 3), boste dobili iz vseh zapolnitev odlične vzorce, le črna bo ostala črna. K sreči je tu še možnost uporabe vzorcev direktno v programu, vendar kaj, ko so si zelo podobni in jih ne morem sam popravljati in izbirati. Rad bi tudi videl, da lahko iz tabele izberem le nekatere stolpce, ki si niso eden poleg drugega. To za zdaj ni mogoče. Če želimo izbrati stolpca, ki nista skupaj, moramo uporabiti nekaj matematičnih operacij. Na nerazširjenih Amigah je program tudi zelo počasen, zato je zaželen pospeševalnik ali pa vsaj hitri spomin (fast ram).

Program ni še popoln, je pa velika pomoč nekemu, ki nujno potrebuje določene statistične operacije in risanje grafov in ne želi kupiti PC računalnika le zaradi teh opravil. Avtor obljublja tudi pomoč nekaterih ekonomistov, s katerimi bo pripeljal program do zahtevnosti, ki jo potrebujejo tisti, ki se s temi rečmi profesionalno ukvarjajo. O novostih verzije 1.1 vas bomo obvestili takoj, ko bo na voljo. ☺

Tehnikalije

Minimalna konfiguracija:

OS 2.04, 1,5 MB Fast RAM ali 2 MB Chip RAM, trdi disk

Cena:

79,95 USD + 6 USD poština

Naslov avtorja:

Douglas Stockman, 38 Tryon Parl, Rochester, NY 14609, USA

MEGA
vision

MMTV
KANAL 62 KRIM

Letos šola odpade.

Jeseni nova polurna tedenska oddaja **MegaVision** na MMTV.

Jernej Pečjak

Diktatura proletariata

Kraljestvo programov v javni lasti (2. del)

A
amiga

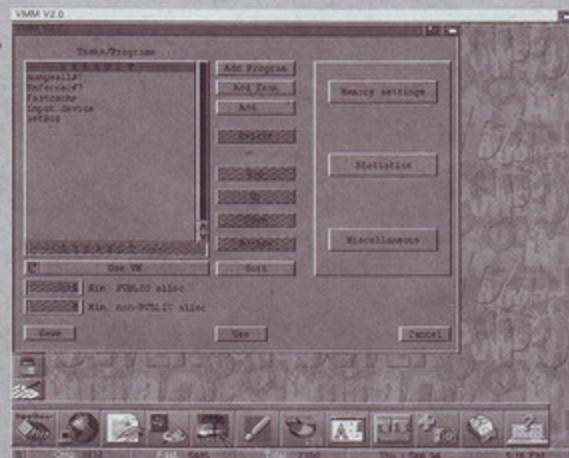
Minil je še en vroč mesec. Nekateri so se namakali v morju in pozabili na računalnike vsaj na dopustu, drugi so se s kozarcem hladnega piva v roki spraševali, kdo bo odkupil Commodorja in amigino tehnologijo, tretji pa so kljub vročini pisali nove programe za starikavo prijateljico in s tem dokazali, da je amiga tako živa, kot še nikoli do slej. No, pa pogledjmo, kaj je novega na področju programov v javni lasti.

Če imate probleme z virusi, je kar nekaj programov, ki omogočajo njihovo uničenje. Če delate z disketami, se lahko okužite tako z virusi na zagonskem bloku (boot block) kot s takimi, ki so priključeni datoteki (file viruses). Najbolj učinkovit program je Virus Checker 6.43, ki nas že leta rešuje ledenega objema virusov. Ko to berete, je verjetno na obzoru že novejša verzija. Program ostane v računalniku skrit, preveri pa vsako disketo, ki jo vložite. Prav tako vas opozori in po želji tudi uniči virus, ko ga odkrije. V primeru, da domnevate, da imate virus na trdem disku, je programov za odkrivanje več. Najboljši so: Boot X 5.25, VT 2.67 in Virus Z 2. Vsi ti tudi lahko pregledujejo zagonske bloke na disketah, njihova močna stran pa je odkrivanje virusov na datotekah. Pri izbiri vedno pazite, da program ali vsaj njegovi možgani (brainfile) ne bo starejši kot mesec ali dva. V "možganih" je spisek virusov, ki jih program pozna in ta datoteka se ponavadi dopolnjuje vsak mesec. Najbolj znana revija na disketi je vsekakor Amiga Report, ki na mreži izide vsak teden in je trenutno že pri številki 223. V njej lahko najdete novice o amigi, opise novih programov, intervjuje, zanimivosti in novosti tudi s področja programov v javni lasti. Različnih revij, ki jih izdajajo razne hakerske skupine je še mnogo, vendar sta njihov jezik in vsebina za večino nesprejemljivi. Če želite resno revijo, posvečeno amigi, si nabavite Amiga Report. Tudi ljubitelji igrice bodo našli nekaj za sebe!

Nekaj programerjev takoimenovanih shareware programov (če se ti program dopade, plačaš in dobiš popolno verzijo) se je združilo in oblikovalo združenje SASG. Cene so enotne, programi pa morajo ustrezati določenim standardom. Programi SASG so izjemno kvalitetni, narejen je poseben program za registracijo, cena progama je 30 DEM ali 15 USD, na voljo pa je plačilo v vedno več valutah (tolarja še ni med njimi). Poleg tega so odprli že tri registracijske baze, v katerih lahko dobite polne verzije programov. V Sloveniji jo na žalost še nekaj časa ne bo, tako da bo treba denar pošiljati po pošti. In kaj so do sedaj izdali SASG? Najbolj znana programa sta gotovo Magic Workbench, ki smo ga opisali prejšnji mesec, in pa MUI 2.1, katerega si bomo sedaj pogledali. Magic User Interface je program, ki omogoča izboljšana okna, menuje itd. Definirati se da celo puščice oken, pri povečavi se tudi

notranjost avtomatično poveča itd. orda mislite, da je Amigin grafični vmesnik odličan, dokler ne vidite MUI. Problem je le eden: Program mora delovati z MUI, da dobimo vse izboljšave, navadni programi ga ne morejo zaznati, posebni pa ne delujejo brez njega. MUI je kot neke vrste Windows na PC-ju, s to razliko da je PC brez oken zelo boren, Workbench brez MUI pa je čisto uporaben. MUI do sedaj uporablja kakih 10 programov v javni lasti. Najbolj znan program, ki ga zahteva je Movie Database, s katero se bomo še srečali. Zadnji program SASG je Magic CX, ki je nekakšna zbirka Commodity programčkov (disketnik ne "klika", zatemnjevalci ekrana, patch pointer itc.). Ni več potrebno vsakega vnesti v WBStartup, ampak samo vključite modul, ki ga želite. Avtor upa, da bo kmalu na voljo več modulov za različna opravila. Tako Magic CX kot MUI 2.1 sta popolna programa, le nastavitve se ne da posneti, če ne odšteješ 30DEM avtorju, ki te oskrbi z datoteko (ključem), ki odstrani omejitve. Seveda te datoteke ne smete presnemavati kolegom.

Recimo, da v kinu igra novi film, za katerega še niste slišali. Nekoč je bilo potrebno za vsebino spraševati prijatelje, danes pa to ni več nujno. Na voljo imate Movie Database, neke vrste bazo podatkov, v kateri je preko 15000 filmov, 1500 recenzij, 40000 igralcev in igralk. Program deluje le s trdega diska (čudno, ne?), in zaseda preko 14Mb njegovega prostora. No,



delo z njim je užitek, saj vsebuje poleg filmov tudi nadaljevanke. Napišete nekaj besed iz imena filma, izberete pravi film in že se pojavijo vsebina, ocena, leto izida, režiser, vsi igralci in igralk. Če vas zanima kaj več o posamezni igralki ali igralcu, kliknete na željeno ime in dobite njeno biografijo, zakonski stan idr. Najbolj zanimivi so komentarji in zanimivosti. Tako sem izvedel, da je bilo v filmu Jurassic Park v kuhinjski sceni na tleh toliko kablov, da je bilo težko hoditi. Izvedel sem tudi, da je junak nadaljevanje Full house Bob Saget star 38 let in je pred dvema leti nastopal v nekem filmu. Na koncu sem izvedel celo to, da je navidez nepomebni igralec v filmu Schindler's list Priwiezencew Eugeniusz, ki je igral v vlogi nekega natakara, v resnici

pravi filmski mož. Leta 1982 je v filmu Sophia's choice statiral nekega vojnega ujetnika. No, če si boste omislili ta enkratni program, ne pozabite, da za zagon potrebujete MUI 2, 21Mb spomina na trdem disku (14 po končani instalaciji) in 2Mb v amigi. Dopolnitve filmov bodo naknadno na voljo.

Če imate računalnik z MMU (prava 68020 ali 68030 in pa 68040), si lahko omislite navidezen spomin. To pomeni, da lahko npr. 10Mb na trdem disku rečete, naj se obnaša kot pravi spomin. Tako imate 10Mb spomina več, žal pa je mnogo počasnejši kot pravi spomin. Vendar pride zelo prav, ko potrebujemo velike zaloge spomina pri kakšnem 3D modeliranju. Ne edini, vendar najboljši program za delo z navideznim spominom je VMM 2.0. Komercialni program Giga Mem mi nikoli ni uspelo pognati, VMM 1.0 pa je bil prirejen le za 68040 računalnike. Nova verzija, ki je izšla konec avgusta, omogoča tudi lastnikom 68030, da uživajo z navideznim spominom. Uporabite lahko celo particijo trdega diska, kar možno poveča hitrost. Če namenite navidezni spominu le eno datoteko, je delo nekoliko počasnejše, vendar varnejše. Novost verzije 2 je tudi navidezna particija, ki omogoča veliko hitrost, ni pa potrebno preformatirati trdega diska. Vendar pozor! Ob napačni uporabi lahko navidezna particija sesuje trdi disk in vse, kar je na njemu. In kot bi rekel kdo s televizije: To bi bilo za danes vse, hvala za pozornost in

MULTIMEDIA

ZVOČNE KARTICE	SIT
Sound Blaster 2.0	8.900
Sound Blaster PRO	12.900
Sound Blaster 16	15.900
Sound Blaster 16 MCD	20.900
Sound Blaster 16 MCD/ASP	25.900
Sound Blaster AWE 32	41.900

CD ROM-i	SIT
NEC SCSI + 16 bit Sound Card	39.900
NEC 3xi, SCSI 2, tripple speed	59.900

Na zalogi tudi drugi modeli CD ROM-ov

ZVOČNIKI	SIT
Aktivni zvočniki 4W	4.900
Aktivni zvočniki 80W	19.900

Navedene cene so brez PD.
Na zalogi imamo tudi ostalo računalniško opremo.

EXIT Computers

Ljubljana, Dunajska 106
Tel: 061/1684-290, 1684-308



zanimivosti

Boštjan Troha

★ Framewalk ★

Znani Slovenci o računalništvu in igrah (1)

Lojze Peterle, minister za zunanje zadeve Republike Slovenije



Ali pri vsakdanjem delu uporabljate računalnik?

Predem sem šel v politiko sem zelo veliko uporabljal računalnik pri vsakdanjem delu, pa tudi doma sem si že v tistih časih nabavil PC "ropotuljo", kot sem poimenoval računalnik. Uporabljal sem ga predvsem kot urejevalnik besedila. Sedaj imam v službi na voljo kvaliteten računalnik in notebook, vendar moram priznati, da sam sedaj bolj malo delam na računalniku - večino tega dela opravijo moji sodelavci.

Ali ste se z računalnikom kdaj tudi igrali in katera igra je bila to? Kakšno je vaše mnenje o računalniških igrah?

Poznam seveda Tetris, Pasijanso ipd., vendar v tem kakega posebnega veselja res nisem nikoli videl. Če le imam prosti čas, ga izkoristim za izlet z ženo in otroki ali šport.

Računalniške igre so lahko zabaven trenutek sprostitev, lahko pa tudi poneumljajo ali oživijo človekovo obzorje. Cenim pa izobraževalne igre in pakete. Vesel sem, da ste se v vaši reviji odločili zoper igre z nasilnimi prizori.

Andrej Štec, minister za notranje zadeve Republike Slovenije

Ali pri vsakdanjem delu uporabljate računalnik?

Ministrstvu za notranje zadeve imamo sorazmerno dobro razvit informacijski sistem, ki pomeni veliko oporo vsem policijskim službam pri izvajanju njihovih delovnih nalog, ki jih določajo zakoni in drugi predpisi. Sestavni del informacijskega sistema je tudi interna elektronska pošta, v katero so povezane že skoraj vse policijske enote, prav tako vse službe v ministrstvu. Eden od priključkov te elektronske pošte je tudi na moji delovni mizi. Po tej interni pošti mi pristojne službe sproti pošiljajo vsa tista obvestila o pomembnejših varnostno zanimivih dejanjih, dogodkih in pojavih, o katerih moram biti kot minister obveščen.

Tudi na daljših službenih potovanjih imam vedno pri sebi notebook, s katerim lahko preko telefonskih komunikacij preberem najbolj nujno pošto, ki me čaka v "elektronskem" nabiralniku.

Ali ste se kdaj z računalnikom tudi igrali in katera igra je bila to?

Žal mi obremenitve z delovnimi in drugimi obveznostmi ne dopuščajo, da bi se ukvarjal z računalniškimi igrami.

Kakšno je vaše mnenje o računalniških igrah?

Menim, da igranje računalniških iger za otroke in tudi za odrasle v razumni meri nikakor ni škodljivo, ampak je lahko celo zelo koristno. Začetnik pri uporabi računalnika se

tako na prijeten način seznanijo z načinom uporabe računalnika, tipkovnice in miške, to znanje pa mu kasneje v življenju lahko koristi, saj se bo že jutri računalnik pojavil tudi na njegovem delovnem mestu.

Pri igranju logičnih oz. miselnih iger kot so npr. šah in podobne, si igralec razvija sposobnost logičnega sklepanja in razmišljanja. Pri igranju pustolovskih iger pa si poleg miselnega napora, ki je potreben za razreševanje zastavljenega problema, tudi pogloblja besedni zaklad v tujih jezikih, saj je za večino iger, ki se pojavljajo na našem trgu, potrebno poznavanje tujega jezika. Prav gotovo pa so tudi med računalniškimi igrami nekatere, ki niso najbolj primerne za otroke. Vse to pa je potrebno uporabljati z mero in pametjo.



Kriterij vrsnega reda objav v rubriki Framewalk je abecedni red priimka intervjujanca.



atari

Morfing je nedvomno modna muha (ampak ne enodnevnica) zadnjih dveh let. Ko so med prvimi hišnimi računalniki začele morfati amige, sem se vnaprej veselil podobnih programov na atariju. Moje prvo morfanje na Macu me je dobesedno zasvojilo in ko sem slišal za morfer na PC-ju, se me je začel lotevati obup. K sreči se je, skrit med atarijevsko šaro, kmalu prikazal tudi program s kratkim, a zgovornim naslovom - Morpher. Izgleda takole: naložimo dve sliki, ki morata biti obvezno štiriindvajsetbitni, formata TIFF, RGB, najbolje nekomprimirani in seveda enakih velikosti. Enako velikost lahko dosežemo z malo manevriranja po enem od risarskih programov. Na to poprimemo za kladivo in na eni izmed slik označimo razpoznavne točke ter jih povežemo v linije ali like. Poteze prilagodimo tudi drugi sliki in delo je z naše strani opravljeno.

Morpher izračuna željeno vmesno

Jaka Terpinec

Tudi atarijevci imamo svojega!

Morpher

stopnjo ali pa kar zaporedje določenega števila sličic, ki jih za tem predvajamo kot animacijo. Pred tem lahko nastavimo natančnost preračunavanja, ki pa, povedano po pravici, na rezultat, vsaj pri zmerno velikih slikah, ne upliva kaj dosti, razen da nas pusti čakati dalj časa.

Še nekaj o čakanju - Morpher se popolnoma spodobno obnaša tudi v večopravilnih okoljih kot sta Gene-



va in MagX (Multitos, nate smo tako ali tako že vsi pozabili), kar nam malce razbremeni misel na to, da se dobre animacije včasih kalijo svojih nekaj ur. Tisti, ki imate koprocesor, boste z Morpherjem našli potrditev pravilnosti svoje naložbe, saj je mor-

fanje s pomočjo najpočasnejše 68881 več kot petkrat hitrejšje kot samo z 68030 na 40 MHz. FPU rules!

Oba programa, Morpher in Player (predvaja animacije), delujeta v največ 256barvah. Zlasti pri slednjem to ni ravno razveseljivo, kajti vse kar nastane z Morpherjem ima v zapisu 16,7 milijonov barv (TIFF, seveda). Pomagamo si lahko s tremi oblikami pretvorbe: hitrim rastriranjem, Floyd-Stainbergovim in optimalno prilagoditvijo barvne palete.

Ne pozabite - Morpher za atarije je popolnoma navađen, oskubljen, a uporaben in zabaven, zato je vreden vaše zbirke. ☺

Samo Kraker



Grdi raček operacijskih sistemov

OS/2 za začetnike, 1. del

Pozdravljeni, prijatelji in prijateljice športa! Pred nekaj meseci vas je moj kolega vprašal, če poznate MS Windows. Lahko vprašanje! Kajpa tole: Ali poznate OS/2? Ha! (Le redkokdo se je zazrl v daljavo in si mislil...to sem že nekje slišal...kje sem že to slišal...Natančno sedem bralcev Megazina pozna OS/2 - ti lahko to stran preskočijo.)

Torej, ker že poznate Windowse (če jih ne, si sposodite nekaj zadnjih Megazinov), ne bom odkrival tople vode, ikon, puštic in klikanja. Ne. Pač pa boste lahko videli kakšne so razlike med Windowsi in OS/2, kaj in kako lahko z OS/2 sploh delamo, kompatibilnost OS/2 s programi za Windows in DOS, prihodnost OS/2, skratka - zakaj OS/2. Test bo potekal kar na štirih računalnikih: Mitac (Intel 486 DX2-50 MHz, 16 MB RAM), IBM (Intel 486 DX2-66 MHz, 16 MB RAM), Autronic (Intel DX2-66 MHz, 8 MB RAM) in ATR (Cyril 486 DLC-40, 4 MB RAM).

Kot ste verjetno opazili so našti računalniki dokaj močni - priznam: OS/2 se na njih počuti najbolje. Pravkar smo prišli do točke, ki nekaterim vzbudi edino asociacijo na OS/2: požrešnost. Da, minimalna konfiguracija za OS/2 je PC s procesorjem 80386 SX, 4 MB RAM in seveda z miško, na disku pa si bo olastnil okrog 20 MB. Hm. Sam delam v OS/2 na zgoraj navedenem Mitacu (tu dela normalno hitro) in kar nekoliko dvomeče gledam v minimalno konfiguracijo. Dokončno razsodbo o tem bi raje dal šele ko ga bom preizkusil na očetovem ATRu, ki ni dosti hitrejši od 386 DX-40. Morda se je temu reklo požrešnost tedaj, ko so ga naredili in je bil 80386 vrhunec znanosti, danes pa se zdi skromnejši kot povprečna Originova igra. Ker je delo z njim drugačno (lažje, lepše, boljše) kot z Windowsi je tisoče častilcev Microsofta, ki si za OS/2 nikoli niso vzeli časa, za Billom Gatesom ponavljajo insinuacije: da je OS/2 težek za uporabo, da je nerazumljiv in da se inštalira cel dopoldan. To z dopoldnevom je v bistvu res. Resnica je tudi da je malo drugačen od Windowsov in razumljivo, da nekaterim v resnici ni všeč. Ostali pa se spomnite zgodbe o ljudeh, ki so verjeli častitemu Jimu Jonesu.

Jaz in OS/2

Prvič sem zanj slišal - skoraj deset let bo že. Njegov veliki modri oče, IBM se je tedaj (začasno) prenehal ukvarjati z "navadnimi" PC XT in AT. Vse preveč kompatibilcev je že bilo, da bi si s svojim delom služil kruh. In rodili so se mu novi sinovi. Da bi jih razlikoval od prvih, jih je imenoval PS/2 30, 50, 70 in najmočnejšega 90. Od prvih jih je razlikovala predvsem notranja arhitektura; prvi so bili ISA, PS/2 pa

so imeli Mikro-kanal (dolga zgodba, MCA je nekaj podobnega kot VESA in EISA. IBM ga še vedno uporablja predvsem v strežnikih). Bilo je še nekaj razlik v ceni in v moči, med drugim pa je IBM ugotovil, da postaja stari DOS že prava zavora s svojimi omejitvami. In skupaj z Microsoftom je spočel OS/2. Od tedaj se je nekaj stvari spremenilo: Microsoft je odšel na svoje, IBM spet izdeluje "navadne" PCje (ValuePoint z arhitekturami VESA



in PCI), mali OS/2 pa je rasel in postal postaven mladenič, ki se bori za svoje mesto pod soncem.

V trenutku, ko to pišem je aktualna verzija 2.1 for Windows 3.1 (jeseni pa se že napovedujejo nove verzije). Nekoč sem logično sklepal, da se ta verzija naloži prek Windowsov; torej vključiš računalnik, prideš v DOS, vtipkaš Win in poklikaš OS/2 ikono. Kakšna zmot! Ta verzija za razliko od prejšnjih omogoča soobstoj vsega skupaj na eni particiji (če je seveda dovolj prostora). V čem je hec? IBM je ugotovil, da ima danes že sko-

raj vsak računalnik ob nakupu prednaložene Windowse. Sam je pri prejšnjih verzijah moral plačevati Microsoftu licenčnino, ker so imele že vgrajene Windowse. Danes pa lahko iz OS/2 poženete Windowse, ki jih imate že od prej in delate normalno. Za nas pa tako odpadejo še težave s čiščji, ki jih stara emulacija Windowsov pod OS/2 ni poznala. Cena OS/2 for Windows je zaradi tega skoraj dvakrat nižja.

Naj končno pojasnim zakaj ljubezenska zgodba. Prednosti grafičnega operacijskega sistema so v devetdesetih menda jasne. Za razliko od Windowsov pa OS/2 popolnoma nadomesti DOS. Kompatibilnost z DOS, Windows in tisočimi programi, ki delujejo le z OS/2. Večopravnost je stabilnejša in izrazitejša kot v Windowsih. Bolje izkorišča hardware. Razne podpore in podrobnosti o katerih bom še pisal. Nenazadnje je za to prejel veliko nagrad (PC Magazine, PC World, PC Computing...), prav letos pa se je prodaja OS/2 zelo povečala.

Tudi OS/2 ima temne strani. Tudi o tem bom pisal. Predvsem gre za to, da ga Povprečni PCjaš ne potrebuje. Velika večina programov ne potrebuje OS/2, večopravnost v Windowsih zadostuje, različne podpore pa so v glavnem eksotika. Veliko uporabnikov se odvrne že ob duhamorni inštalaciji. Moj avtomehanik pa pravi: dokler ne vidiš - ne veš.

Pa še nekaj je... ko bom neki torek kupil PowerPC 604 klon, bom pognal OS/2 za PowerPC in spet bom doma.

Do naslednjic pa - operirajte na višji stopnji!



ONE BBSCON

Monitor

VODILNA SLOVENSKA RAČUNALNIŠKA REVIIJA



kako deluje?

Primož Škerl

TRANZISTORJI, RJSIJI, LUČKE, PISKANJE...

Roboti torej res sanjajo elektronske ovce!

Kje smo že ostali? Aha, pri elektronkah. Torej, da doktorjem znanosti ne bi bilo več potrebno s koleno brisati prahu s tal pri iskanju pregorele elektronke, je bil potreben nov, revolucionaren izum, ki je dobo računalništva pripeljal do tega, kar je sedaj. Imenoval se je tranzistor. Ne, ne tisti tranzistor, ki vam med kosilom bere osmrtnice ali pa igra priljubljeno polko, temveč neka majčkena napravica, ki je elektronko poslala na smetišče zgodovine. Tranzistor je v principu delovanja popolnoma enak elektronki, le da namesto vakuumirane steklene cevke in nekaj žice potrebujemo le prgišče peska. Iz peska so namreč pridobili silicij, naravni element z lastnostjo polprevodnosti. To pomeni, da je v določenih okoliščinah silicij lahko prevodnik, v drugih pa izolator. Preklapljanje med tema dvema stanjema pa je enako kot pri elektronki, šaj ima tudi tranzistor tri priključke. Sedaj pa pride na dan njegova bistvena prednost pred stekleno tekmičico: namesto ogromne steklene bučke so lahko naredili tako majhen tranzistor, da je problem predstavljala že velikost elektrona! Seveda se je kmalu porodila tudi ideja o pakiranju večjih tranzistorjev v isto ohišje - rodilo se je integrirano vezje (integrirati = združiti, sestaviti, povezati), na kratko IC (angleško: integrated circuit). IC-ji so miniaturizacijo privedli do skrajnih meja: na

kvadratni centimeter je znanstvenikom uspelo zbasati že skoraj 3 milijone tranzistorjev! Integrirana vezja so tisti majhni in malo večji črni hrošči, ki jih najdete na plošči računalnika, če mu z izvijačem pogledate v drobno. IC-je seveda ne sestavljajo samo tranzistorji, temveč tudi drugi elektronski elementi, zmotno pa je tudi mišljenje, da velikost IC-ja govori o njegovi zmogljivosti. Črna plastika pravokotne oblike je le zaščita občutljivih elektronskih delov pred okolico in še zdaleč ni zapolnjena z elektroniko. Tako velika je le zaradi nerodnih človeških prstov, ki drugače ne bi imeli česa zgrabiti, vrste jeklenih nožic pa so zunanja povezava z elektroniko v plastiki. Vsi IC-ji stojijo na plošči rjave ali zelene barve, na kateri se sveti množica stebrih nitk. Nitke so samo vodniki, povezave med IC-ji, ki lahko potekajo po površini ali po notranosti plošče, vse skupaj pa stoji na osnovni plošči (angleško: motherboard) zato, da v ohišju računalnika vladata red in mir. Končno so znanstveniki prišli do svojega miru, da se lahko posvetijo svojemu pravemu delu...

Če ste iz čistega furbca šli sedaj razdirati računalnik, da bi preverili, ali vam Megazin laže, ste zagotovo ostrmeli. V trenutku, ko ste sneli pokrov, ste zagledali strašansko zmedo kablov, na plošči pa odkrili dolge, črne reže. Brez skrbi, kabli še vedno ostajajo kot edina povezava osnovne plošče, na kateri je računalnik, in

periferne opreme, kot se strokovno reče disketarjem, trdim diskom in podobni navlaki. Črne reže na plošči pa so primer dalekovidnosti proizvajalca računalnika, ki seveda ni model vedeti, kaj vse boste hoteli imeti v svojem računalniku. Če si boste kdaj zaželeli česa, kar vaš računalnik še ne zna, se lahko odpravite v trgovino in kupite kartico, ki jo doma lepo vtaknete v režo, s čemer ste računalnik usposobili za kakšno novo delo.

Na matični plošči pa bo vaš pogled zanesljivo pritegnila velika kvadratna škatlica z bodicami. To je procesor, bodice pa so hladilnik. Procesor je srce računalnika, v katerem potekajo vse operacije nad podatki, zapisanimi v računalnikovem spominu. Obstaja mnogo različnih procesorjev, vsi pa opravljajo natančno isto delo. Najenostavnejši procesor si lahko predstavljamo kot tri sobe, povezane s skladiščem (pomnilnikom), v katerem se nahajajo tako navodila kot podatki. Iz skladišča v drugo in tretjo sobo pripeljemo podatka, v prvo pa navodilo, kaj naj naredimo s tema podatkom. Primer: v prvo sobo prispe navodilo "seštej 2. in 3. sobo in rezultat odloži v skladišče", v drugo sobo število 5, v tretjo pa število 1. Ko procesor opravi naloženo delo, se število 6 spravi nazaj v skladišče. Sobam v resnici pravimo registri, skladišču pa pomnilnik. Se še spominjate osmih žic iz prvega dela, s katerimi smo opisovali znake računalniku? V vsak register pride osem žic, register pa je sestavljen iz osmih tranzistorjev. V resnici ima procesor množico registrov in milijone tranzistorjev, s katerimi lahko izpolnjuje navodila iz prvega registra. Tudi ni nujno da ima samo osem žic, lahko jih ima tudi več. Če jih ima 16, se reče procesorju, da je 16-biten, če pa jih ima 32, pa 32-biten. Še nekaj besed o hladilniku, ki čemi na procesorju. Procesor se zaradi množice tranzistorjev, ki sopihajo pod bremenom, močno greje, toplota pa bi ga lahko pokvarila, zato jo je treba odvesti v okolico. To opravlja hladilnik. Pri posebno hitrih in močnih procesorjih ima na vrhu bodic hladilnik dodan še ventilator. Seveda procesor sam pač ne more delovati, potrebuje vsaj še pomnilnik in vodilo. To bo tema naslednje številke. ☺

Morfing je nedvomno modna muha (ampak ne enodnevnica) zadnjih dveh let. Ko so med prvimi hišnimi računalniki začele morfati amige, sem se vnaprej veselil podobnih programov na atariju. Moje prvo morfanje na Macu me je dobesedno zasvojilo in ko sem slišal za morfer na PC-ju, se me je začel lotevati obup. K sreči se je, skrit med atarijevsko šaro, kmalu prikazal tudi program s kratkim, a zgovornim naslovom - Morpher. Izgleda takole: naložimo dve sliki, ki morata biti obvezno štiriindvajsetbitni, formata TIFF, RGB, najbolje nekomprimirani in seveda enakih velikosti. Enako velikost lahko dosežemo z malo manevriranja po enem od risarskih programov. Na to poprimemo za kladivo in na eni izmed slik označimo razpoznavne točke ter jih povežemo v linije ali like. Poteze prilagodimo tudi drugi sliki in delo je z naše strani opravljeno.

Morpher izračuna željeno vmesno

stopnjo ali pa kar zaporedje določenega števila sličic, ki jih za tem predvajamo kot animacijo. Pred tem lahko nastavimo natančnost preračunavanja, ki pa, povedano po pravici, na rezultat, vsaj pri zmerno velikih slikah, ne upliva kaj dosti, razen da nas pusti čakati dalj časa. Še nekaj o čakanju - Morpher se popolnoma spodobno obnaša tudi v večopravilnih okoljih kot sta Gene-



fanje s hitrejš Ob macije jem to Morpher seveda pretvo optim: Ne vaden den va

CD ROM

Izbor uspešnic - september 1994
Pokličite za katalog in ostalih 700 naslovov !

10 - PACK (KQ5, ATLAS, DOOM...)	8,500
1001 Utilities	3,990
3-D Dinosaur	5,990
Animals! San Diego Zoo	5,990
Battle Isle 2	9,100
Burn Time	9,990
Butterflies of the World	5,990
CD CAD Version 3.7	3,710
Chessmaster 4000	5,450
CICA Windows	2,400
Comanche	10,990
COMPUDISC DOS GAMES	3,500
Conspiracy	10,190
Cyberace	5,990
Corel Art Show 2+3+4	15,990
Day of the Tentacle	10,980
Desktop Publishers Dream Disk	4,660
Dinosaur Adventure	4,450
DUNE	9,990
Dr. Games Expert	3,990
F-15 Strike Eagle III	5,990
GIGA Games	3,500
GLOBAL EXPLORER	14,930
Goblins 2: The Prince Buffoon	10,990
Groliers Encyclopedia V 6.0	8000
Guinnessbook of records	6,000
INCA II - Wiracocha	10,990
Just Grandma and Me	5,990
Kings Quest VI	9,990
KYRANDIA 2, Hand of Fate	9,990
Labyrinth of Time	9,990
Lands of Lore	11,770
Lord of Rings	11,770
Lost in Time 1 & 2	10,990
Mad Dog McCree	5,990
Mad Dog II	8,990
Man Enough 2CD	6,990
Mega Race	5,990
MegaGames	2,200
MS ART GALLERY	10,990
MS Bookshelf 94	6,500
MS ENCARTA 94	14,900
MS Cinemania 94	9,990
MS Dinosaur	9,990
MS Golf	7,990
MS Musical Instruments	8,990
Night Owl's 12	4,440
Night Owl's Games	2,550
Our Solar System	5,990
PC-SIG World of Education	3,400
PC-SIG World of Games	3,100
PC-SIG World of Utilities	3,100
PeCelinis	3,590
Pharm Assist	6,990
Powerrangers	6,990
Rebel Assault	9,990
Return to Zork	9,990
Revell (Porsche 911)	9,990
ROCK, RAP'n ROLL	10,990
SAM and MAX hit the road	9,990
Secret Weapons of the Luftwaffe	4,000
SHUTTLE - Space Flight Simulator	10,980
SIMTEL 20 MSDOS-CD	2,400
Strike Commander	10,500
Star Trek 25th Anniversary	6,990
The 7th Guest	8,990
The Family Doctor III	6,300
The MAYO Clinic Family Pharmacist	10,990
Tornado	10,990
Ultima Underworld I + II	10,990
W C II/Ultima Underworld	7,990
Windows Games 1	3,090
Wing Commander/Ultima VI	6,000
World Atlas 4.0	5,000
WorldCup USA 94	6,500
COREL DRAW 3.0	13,990

Panasonic 562 & Encarta & 7th Guest 43,900
Mitsumi 2-S & Groliers Enc & 7th Guest 33,900
CD DRIVE NEC 3XI TRIPLE SPEED 66,600
UGODNI POGOJI ZA NADALJNO PRODAJO !!!

V prodaji imamo vso standardno PC opremo !
Novi ceniki na BBS 061 302-581 (16^h-08^h)

AUTRONIC

Kardeljeva pl. 17, 61109 Ljubljana
☎ 061 302-990, 1683-333/322 fax: 346-298



COMPUTERS

Rajšpova 13, 62250 Ptuj
tel.: 062/ 779-151, 772-356
fax: 062/ 772-356

BOCA

RESEARCH INC

NAJBOLJŠE KARTICE

TUDI PRI NAS!

5 LET GARANCIJE

BOCA VORTEK VLB 2MB 91 MILIONOV WINMARK,
najhitrejša kartica na tržišču!

256 barv pri resoluciji 1280x1024
osvežitev 120 Hz NI

BOCA FAX-MODEM NOTRANJI, ZUNANJI
OD 2400 DO V.FAST 28K

BOCA ETHERNET KARTICE, MULTI I/O KARTICE

KDM GRAF STATION

- CPU 80486DX2-66
- 8 MB RAM
- DISK 420 MB
- BOCA VORTEK 2 MB GK
- DISKETNI ENOTI 1.44MB&1.2MB
- OHIŠJE MINI TOWER
- MIŠKA LOGITECH PILOT
- TIPKOVNICA
- WINDOWS 3.1 EE
- MS DOS 6.2
- MONITOR PO IZBIRI

CENA: 196.900 Sit

UGODNE CENE RAČUNALNIŠKIH
KOMPONENT!



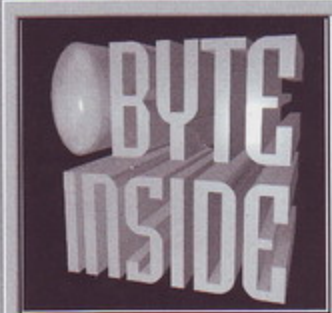
COMPUTERS

Rajšpova 13, 62250 Ptuj
tel.: 062/ 779-151, 772-356
fax: 062/ 772-356

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, Wearnes, Goldstar

Zvočne kartice

Creative Gravis, Roland, Wearnes

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

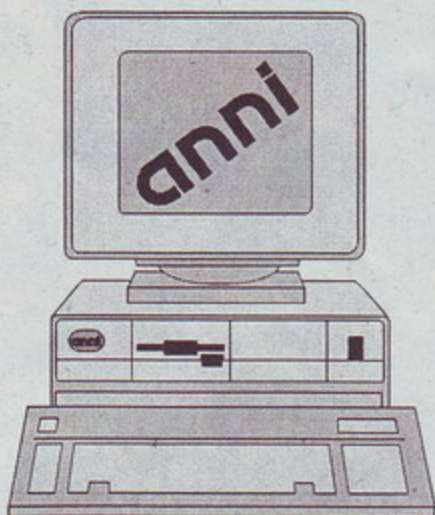


Print Manager



Main Status
Window

anni



NB 486slc-50

Prenosnik Bondwell

Spomn 4 do 8 MB,
Trdi disk 120 do 250 MB,
Po želji FAX/modem,
Ustajena torbica

Teža le 2.1 kg,
Dim: 218x297x40 mm

od 228.370

AT 386DX-40

Matična plošta 386DX-40, 128Kc,
Spomin 4MB,
Trdi disk 214MB,
Disketna erota 3.5" 1.44MB,
Super IDE kontroler 2S-1P-1G,
Grafična kartica VGA 512k,
Monitor VGA mono 1024x768 LE,
Črtnje MT,
Tipkovnica Cherry G83,
Miška Genius

le 121.220.

AT 486DLC-40

Matična plošta 486DLC-40, 128Kc,
Spomin 4MB,
Trdi disk 214MB,
Disketna erota 3.5" 1.44MB,
Super IDE kontroler 2S-1P-1G,
Grafična kartica VGA 512k,
Monitor VGA color 1024x768 LE,
Črtnje MT,
Tipkovnica Cherry G83,
Miška Genius

le 129.310.

AT 486DX-40 (50, 66)

Matična plošta 486DX-40, 256Kc,
Spomin 4MB,
Trdi disk 214MB,
Disketna erota 3.5" 1.44MB,
Super IDE kontroler 2S-1P-1G,
Grafična kartica VGA 512k,
Monitor VGA color 1024x768 LE,
Črtnje MT,
Tipkovnica Cherry G83,
Miška Genius

le 141.800.-

Posebna ponudba: Mitsumi CD-ROM FX-001 13.990,-
CD-ROM doubl speed 19.900,-
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 117.900,-

Po ugodnih cenah vam nudimo:

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

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

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

KONDICIJA

15CD4 HEX

1976C kHz

RADIO
STUDENT
LJUBLJANA

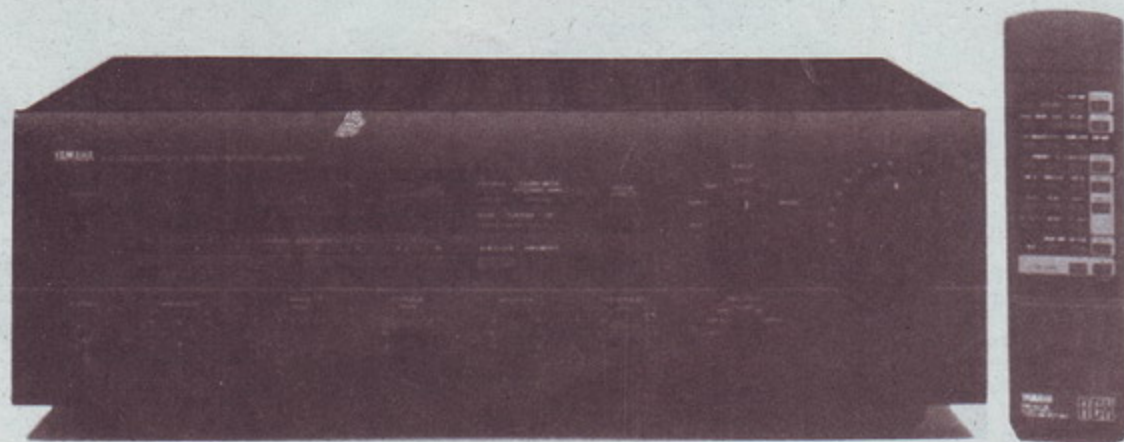
DVOJIŠKEGA

89.3 IN 104.3 MHz

SISTEMA

VSAK
TOREK
TOČNO
OPOLDNE

YAMAHINA TEHNOLOGIJA NAPREDUJE IN VI Z NJO!



YAMAHA RX-570

IGITALIA
d.o.o.

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



Acord-92
Logika informacij

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

Garancija 12 mesecev. Vse cene so v SIT brez prometnega davka!



Programska oprema
MS DOS 6.0
+
MS WINDOWS 3.1€€
12.900 SIT

80486DLC 40MHZ
- 4MB RAM/8KB int.cache
- 3.5", 1.44MB gibki disk
- SVGA graf. kartica
- SVGA color monitor LE
- mini tower & tipkovnica
- trdim disk 210 MB
SAMO 119.900 SIT

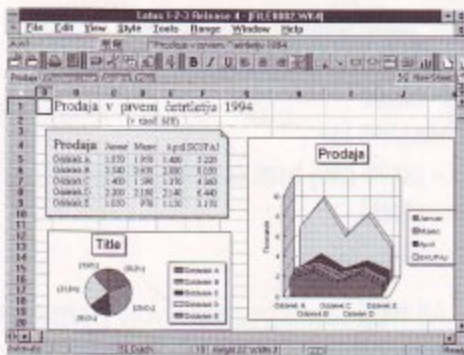
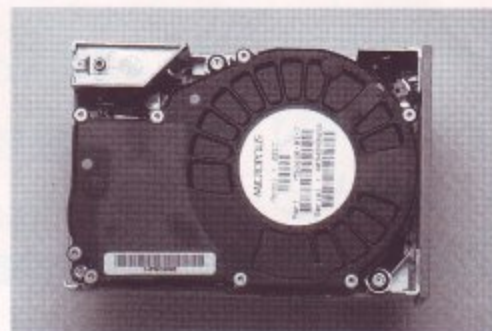
80486DX2 66MHZ
Vesa local bus
- 4MB RAM/256KB Cache
- 3.5", 1.44MB gibki disk
- SVGA graf. kar. 1MB VLB
- SVGA color monitor LR
- mini tower & tipkovnica
- trdim disk 210MB
SAMO 156.900 SIT

80486DX 40MHZ
Vesa local bus
- 4MB RAM/256KB Cache
- 3.5", 1.44MB gibki disk
- SVGA graf. kartica 512KB
- SVGA color monitor LR
- mini tower & tipkovnica
- trdim diskom 210MB
SAMO 129.900 SIT

Monitor

V oktobrski številki si preberite:

Škatle
za podatke



Preglednice
v Oknih

Za majhne in
velike otroke



ONE
BBSCON

Monitor

VODILNA SLOVENSKA RAČUNALNIŠKA REVIJA

KOT DA UČITELJI NE BI IMELI PAMETNEJŠEGA DELA OD POSTAVLJANJA VPRAŠANJ. NE SAHO, DA HOČEJO POTEM ŠE ODGOVORE, TUDI OCENJUJEJO JIH. NAGRADA PA TAKA. PA NISO VSI VPRAŠALNIKI TAKO ZOPRNI. POWER PLUS VAM PONUJA VPRAŠALNIK, KI VAM LAHKO PRINESE LEPO NAGRADO. IN SICER: IZPOLNITE VPRAŠALNIK TAKO, DA OBKROŽITE ODGOVOR, S KATERIM SE STRINJATE - NE PUŠČAJTE PRAZNIH PROSTOROV, TO NE VELJA. IZREŽITE GA (VPRAŠALNIK), USTAVITE V KUVERTO, NA KUVERTO PRILEPITE ZNAMKO, ZALIJTE ROŽE, POZDRAVITE STARO MAMO IN POŠLJITE PISMO NA NASLOV: ELEA, BREJČEVA 1, LJUBLJANA. NE POZABITE / IZID OBKROŽITI ŽELJENO NAGRADO (GLEJ SPODAJ). ~~REZULTAT~~ BO OBJAVLJEN V NASLEDNJI ŠTEVILKI, ZATO NAM ODGOVORE POŠLJITE NAJKASNEJE DO 15. OKTOBRA, 1994.

IZREŽI

A. Ali imaš doma računalnik, in če da, kakšne vrste je?

- ① - nimam
 2 - imam
 a) osebni računalnik Power Plus
 b) osebni računalnik druge znamke
 c) Atari, Amiga
 d) drugo, kaj? GAME BOY

B. Kdo v vaši družini uporablja osebni računalnik (v službi, za zabavo,...)

- ① - nihče
 2 - samo jaz
 3 - jaz in moj brat (sestra), torej otroci
 4 - starši
 5 - vsi

C. Ali boste doma v kratkem kupovali nov računalnik?

- 1 - ne, ker ga ne potrebujemo
 2 - ne, ga že imamo
 3 - da, toda še ne vemo katerega
 ④ - da, kupili bomo... (kaj?) 386/DX-40 MHz
 5 - ne vem ali 486/DX-40MHz
DLC

D. Kdo v vaši družini je tisti, ki bo (ali je) odločal o nakupu računalnika?

- 1 - oče ali mama
 2 - oče in mama
 ③ - jaz in oče
 4 - vsi skupaj
 5 - ne vem

E. Ali tvoji starši poznajo tvoje poznavanje računalnikov - ali misliš, da bi upoštevala tvoj nasvet in tvoje želje pri nakupu računalnika?

- ① - da
 2 - ne
 3 - ne vem

F. Ali si že bil v kateri od trgovin Power Plus?

- 1 - nisem še bil, ker je ne poznam
 2 - nisem še bil, ker me ne zanima
 3 - sem bil - v Ljubljani
 4 - sem bil - v Sevnici
 ⑤ - sem bil - v Šentjurju pri Celju

G. Če si bil, kako ti je bilo tam všeč?

- 1 - nisem bil
 2 - vse mi je bilo všeč
 ③ - bilo je kar v redu, trgovina je v redu
 4 - sploh mi ni všeč in ne bom šel več
 ⑤ - prodajalec je bil tečen in neprijazen
 6 - drugo, (kaj?) _____

H. Ali si član Power Plus kluba?

- 1 - ne
 ② - ne, ampak bi želel postati
 3 - sem, ampak nisem zadovoljen
 4 - sem zadovoljen član

PRAVE RAČUNALNIŠKE TRGOVINE

Ljubljana, 061/ 16 85 574
 Šentjur pri Celju, 063/ 743 145
 Sevnica, 0608/ 82 556

POWER PLUS

NAGRADNI KUPON

(kupon z imenom odreži in oboje, odgovore in kupon, vstavi v kuverto - to je zato, da so odgovori anonimni)

Če bom izžreban, si želim:

- 1 - paket desetih CD-ejev Sirius ten pack
 (igre, izobraževalni programi, atlas, PC karaoke...)
 ② - PC igrico po moji izbiri

Ime in priimek _____

ulica, hišna številka _____

kraj, poštna številka _____

IZREŽI

P.S. Nagradno igro pa si lahko privoščite tudi v eni od trgovin POWER PLUS, če boste v njih kupili kakšnega od računalnikov POWER PLUS - z malce sreče si lahko prislužite CD ROM enoto!

