

MEGAZIN

LETNIK 2, ŠTEVILKA 9

MAJ 1994, CENA 250 SIT

Pacific Strike

Corridor 7
Sabre Team
Sea Wolf
Mr. Nutz
Raptor

Igralne palice II
Digita Wordworth 3.0
Poročilo s sejma Informatika 94

Test multimedijskih PC-jev



uvodnik

Dezinformatika '94

Za dvomilijonsko podalpsko dolino, kakor Slovenijo imenujejo ameriški poslovneži, je šest strogo računalniških sejmov odločno preveč. Med Infosom, Informatiko in Sodobno elektroniko v Ljubljani ter Modernim birojem, Info medijo in Bitom v Mariboru pa je najti še kakšen lokalni sejem, ki jih organizirajo na Gorenjskem in Primorskem. Ker pa so obiskovalci takšnih sejmov večinoma že pokupili, kar so pač potrebovali, je računalniško opremo vsiliti tudi tistim, ki je še nimajo. Razstavljanje je potemtakem treba še na Alpe Adria. Učilih, ali pa celo organizirati lastne sejme. Razstavljalci komaj pospravijo svojo kramo, in že dobijo vabilo za postavitve novega paviljona na drugem koncu Slovenije.

Poleg tega pa so sejmšča pri nas obupno zanemarjena. Na Gospodarskem razstavišču smo poleg kadečih se različičev, katerih sinje moder



Kot v Fellinijevem filmu: parkirišče za Gospodarskim razstaviščem.

dim se je plazil po celem sejmu, občudovali še obtolčena vrata, popokana stekla, neorealistična stranišča in prenapolnjena parkirišča, ki so izgledala kot blatna riževa polja. Čudili pa smo se še omnipotentnim arhitektom, ki so v največjo halo vgradili ogromna okna, da lahko sonce sije naravnost v ekrane monitorjev in prijetno segreje razstavišče. Poleg tega pa je cena najema kvadratnega metra razstavnega prostora skoraj enaka ceni kvadratnega metra stanovanja.

Pa naj bo dovolj kritiziranja za tokrat, poglejmo raje dobrote, ki smo jih pripravili v tej številki. Gre seveda za rekordne štiri nagradne igre! Prvo boste našli pri lestvici, druga je Oceanova na nasprotni strani in predstavlja novost v Megazinu, tretja je pri poročilu s sejma Informatika, četrta pa na koncu predstavitve založniške hiše Infogrames. Nagrade so tudi tokrat bogate: od potovanja v Benetke s kamataranom Beneški princ za dve osebi, preko celega kupa iger za PC-je, majic in značk, ki jih ponujata Infogrames in Ocean, do ene najkakovostnejših Epsonovih mišk.

B. Troha
Boštjan Troha

LEKAS

NAPOVEDI:

Kratke napovedi 4

PREDSTAVITEV ZALOŽNIKA:

Infogrames 9

IGRA MESECA:

Pacific Strike 11



OPISI IGER:

Total Carnage 13

Corridor 7 14

Sabre Team 15

Sango Fighter 16

Carriers at War 2 16

Last Action Hero 17

SSN-21 Seawolf 18

Man Enough 19

Evasive Action 21

The Last Eichhof 21

Mr. Nutz 22

Raptor 23

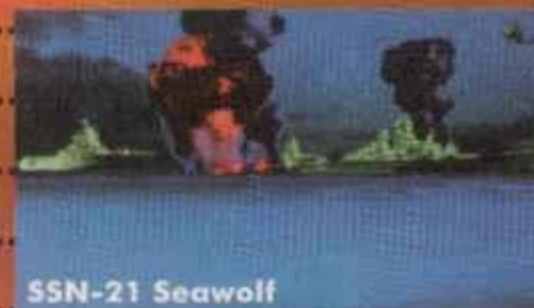
The Horde 24

Bubble & Squeak 25

Cliffhanger 25

Megarace 26

Who Shot Johnny Rock? 27



OPISI - KONZOLE:

Kirby's Pinball Land 20

Super Mario Land 2 20

LESTVICA:

Prvih petnajst Megazina 30

NAGRADNA IGRA:

Nagradna igra z malim hudičkom 31



REŠITVE:

Cheat Motel 28
 Megazinov S.O.S. register 28
 Beneath a Steel Sky 29
 Dragonsphere 32
 Quest for Glory IV 33

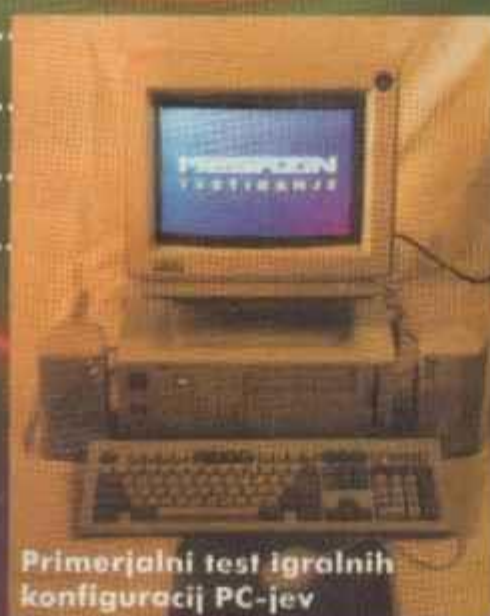


ŠOLA:

Corel Draw 46
 Windows za začetnike 48

RESNI DEL:

Poročilo s sejma Informatika '94 34
 Primerjalni test igralnih konfiguracij PC-jev 37
 Poročilo s sejma ProTOS 41
 Wordworth 3.0 42
 Igralne palice - 2. del 44
 Speeder za Atari 45



Primerjalni test igralnih konfiguracij PC-jev

Razlaga simbolov



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



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



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



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

Ustanovitelj in založnik

Pasadena d.o.o.

Direktor

Andrej Klemenc

Odgovorni urednik

Boštjan Troha

Glavni urednik

Andrej Klemenc

Urednik za igre

Andrej Bohinc

Člani uredništva

Primož Škerl
 Aleš Petrič
 Aleš Novak
 Karmen Čokl
 Miha Amon
 Andrej Troha
 Rok Kočar

AD in oblikovalec

Marko Pentek (Medija Desktop Design)

Naslovnica

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

Marketing

Tomaž Zajc
 tel.: (061) 1332 323

Naročnine in prodaja

Maša Gorše
 tel.: (061) 1332 323

Naslov uredništva

MEGAZIN

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

Računalniška priprava

Medija Desktop Design d.o.o.
 tel.: (061) 1258 213

Tisk

Delo Tiskarna d.o.o.

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

Poštnina za naročnike plačana pri pošti
 61102 Ljubljana

ISSN 1318-2048





napovedi

X1th Hour

Kot strela z jasnega je med nas treščila novica, da je Virgin že skoraj končal nadaljevanje svoje tolikokrat opevane igre na CD-ROMu, 7th Guest. X1th Hour, kot je nadaljevanju ime, bo imela še več animacij in logičnih ugank od predhodnika. Tokrat vas čaka vloga raziskovalnega novinarja, ki išče izginulo kolegico, najde pa taborišče duhov. Na srečo bo na voljo samo verzija za srebrne plošče, saj bi se na disku igra prav nemarno razlezla na 1.3 GB, vključujoč vse animacije, narejene z ray-tracingom.

X1th Hour bo ena prvih iger, ki bodo ocenjene kot primerne za mladostnike, kar pa po založnikovih trditvah ne bo predstavljalo prevelike ovire, saj je bila povprečna starost igralcev 7th Guesta kar 28 let! Na voljo bosta dve različici: MPEG in BDX (format kompresije animacij). Za MPEG verzijo bo seveda potrebna posebna kartica, igra pa bo zato podobna pravemu filmu! Kljub temu bo vse teklo tudi na CD pogonu z enojno hitrostjo, za zvočno masko pa bo poskrbel še tretji, zvočni CD.

Red Hell

Hiša Cyberdreams se je v anale zapisala kot založnik kvalitetnih iger. Iz njihove delavnice so prišle uspešnice kot sta Dark Seed in Cyberrace. Tokrat so se odločili na noge postaviti pustolovščino, s čemer bi se približali velikonom, kot je LucasArts. Red Hell se odvija v alternativni sedanosti, katero bi dobili, če bi v 2. svetovni vojni



Tavajoč skozi predale v tej sobi lahko najdete prav listo, kar iščete

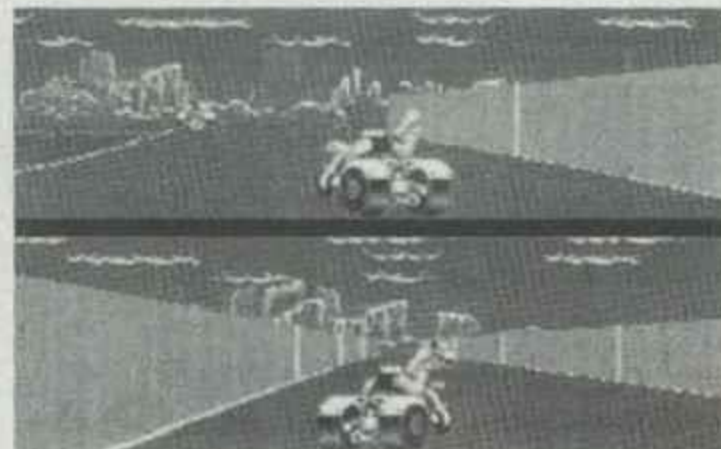
zmagali Nemci. Namesto nacističnih svastik in Hitlerjevih slik so v igri sicer razpostavljeni komunistični simboli, bistvo pa ostaja isto. Kot John Constantine ugotovite, da hoče KGB ubiti vašega sina, saj naj bi očitno vedel preveč! V sprehodu skozi 20 megabajtov igre z naporom odkrijete kristal, ki vas lahko pošlje v preteklost. Tako se vam odprejo vrata k spreminjanju zgodovine, s čemer bi bil vaš sin rešen. Igra z ne preveč inovativno grafiko bo prišla na trg konec maja.

Bundesliga Manager Hattrick

Vrsta Bundesliga Managerjev se še ne bliža koncu. Kmalu mora iziti še tretji del priljubljene žogobrcarske odisejade, ki pa ne bo enostavno dograjen prejšnji del, temveč na povsem nove temelje postavljena igra. Še vedno se bodo izigravali največ štirje managerji istočasno, zato pa boste lahko izbirali med desetimi težavnostnimi stopnjami in tremi nivoji zapletenosti. Dodana bo tudi evropska liga, v zimski sezoni pa vas bo čakalo dvoransko prvenstvo. Izboljšana bodo tudi igrišča, saj bodo opremljena s kinom in celo z ogrevano travo. Možno bo tudi dajanje napotkov posameznim igralcem, odvisno od njihovega profila. Klubom boste lahko poveljevali na Amigah.

Kult of Speed

Orki so že po naravi neumna in zabita bitja. V igri Kult of Speed (kakšen naslov, wow!) boste morali potešiti njihove potrebe po divjih hitrostih in se igrati s smrtjo samo zato, da bi jo izkusili. Dirkali boste v skupinah (kot v igri



Dirkanje v dvoje je še večji užitek, še posebej takrat, ko tekmece upepelite s prenosnim kanonom

Road Rash) po različnih, zelo hitrih in ovinkastih progah z veliko skoki, luknjami in kamenja. Kupovali boste lahko tudi dodatno opremo za motorje (beri: kanone, nože in verige), ki vam bo prišla še kako prav na gladiatoskih vožnjah. Zaupam vam le še to, da motorji, s katerimi boste noreli, niti ne bodo imeli zavor! Yes sir! Zavirali boste samo z zabijanji v druge orke in (ali) v zidove (slednje srčno ne priporočam!). Electronics Arts obljublja Kult Hitrosti za Amigo do junija.

Star Crusader

Vedno je bilo tako in bo tako tudi ostalo: namesto da bi nacije živele v sožitju in prijateljstvu ("...ne vrag, le sosed je rojak..." - Zdravljica, F. Prešeren), se vedno borijo za prevlado v svojih galaksijah. V Game Tekovi igri Star Crusader boste kot poveljnik vesoljske flote postavljeni na stran ene od vojskujočih se strani in samo od vas bo odvisno, kako se bo vojna končala. To pomeni, da boste morali na številnih X-Wing misijah pokazati vse znanje, ki ste si ga s trudom pridobili v igrah Wing Commander & Co.

Zvezdnega Poveljnika lahko pričakujete za PC in PC CD-ROM v zadnjih treh mesecih letošnjega leta.

Perpetual Craze

"Zakaj se ne bi pa še mi malo pretepali?" so si rekli makaronarji pri Dynamic Styly in naredili italijansko verzijo



Eden od posebnih udarcev je transformacija v letečega zmaja

Steet Fighterja 2. Igra izgleda kar preveč lepo, da bi bila resnična. Toda, kaj hočemo, obeta se devet lokacij z osmimi borci v (skoraj) naravnih velikostih. Največja novost v igri je sprotno pridobivanje izkušenj vaših nasprotnikov, ki s časom in vajo "odgovarjajo" na vaše poteze vedno bolj realistično. Igra se bo prikazala na Amigi do poletja 94.

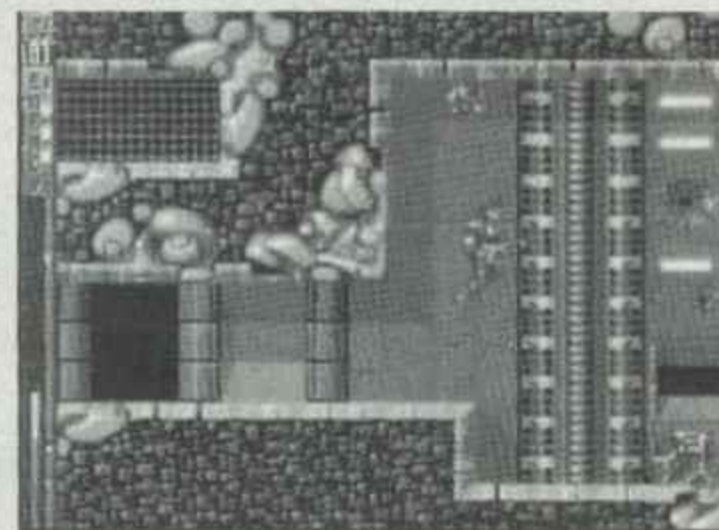
Quarantine

Doommanija nam ne da miru. V vrtinec založniških hiš, ki nameravajo v naslednjih nekaj mesecih izdati vsaj en Doom klon, je potegnila tudi firmo Game Tek. Ta namerava s 3D akcijsko igro Quarantine presenetiti prav vse tekmece. Kaj se torej kuha v njihovem loncu? Ja, namesto tiste stare domače "mali Janezek s puško v roki teka po hodnikih in strelja na zlobne pošasti", Game Tek obljublja drugačno vižo: "mali avto z mitraljezom na strehi dirka po cestah in mitriljira po vseh ostalih".

Oče, hitro, daj za bencin! Do novembra moram fičota prodat', pa še vsaj enga' PC-ja kupit'!

Hard Core

Digital Illusions za Psygnosis dela robotsko streljanko s Turricanovo šolo premikanja zaslona. V igri Hard Core bo vse odeto v metal - vrata, stene in celo sovražniki (roboti, droidi). Šest ploščadnih nivojev z non-stop akcijo in dirkalne sekcije z vojaško opremljenim džipom vmes.



Grafika že ni nič posebnega, ho morda igra kaj boljša?

bodo posrkale vso vašo negativno energijo enkrat meseca julija, ko se bo igra oglašila na družini Amig in Mega Drive-u.

Bureau 13

Imate težave z neznanimi letečimi predmeti, demoni, duhovi in ostalimi parapsihološkimi bitji? Ni problema: kdor se mora boriti proti nadnaravnim fenomenom, naj od sedaj naprej ne kliče Ghostbusterjev, ampak telefonsko številko Biroja 13. Kot šef tega biroja, boste z grupo

specialistov za aktualne in pereče probleme pomagali ljudem v stiski. V tej Game Tekovi igri bo poleg "klasičnih" pustolovskih elementov še delček mozganja, predvsem pa "pen & paper" igranja domišljjskih vlog. Kaj za boga naj bi to pomenilo, boste zvedeli lastniki PC-jev in/ali CD-ROM-ov oktobra letos.

Megamorph

Naloga je le ena: postreliti VSE in ostati pri življenju. Za masaker je kriv robot, ki se kar tako, za šalo, pretvarja v različne oblike sovražne tehnike, vse ostalo pa je tako ali tako oldie-goldie. Pogled na dogajanje je v slogu Starwinga, se pravi od zadaj, vsa okolica pa je izračunana s SG-jevo grafično postajo, kar pomeni, da se bodo vaše oči kar prijetno napasle. PC CD-ROM (morda tudi 3DO), v začetku leta 1995.

Iron Angel

Oceanov Iron Angel se dogaja v neki, menda bližnji, prihodnosti, ko bodo postala vesoljska potovanja bolj vsakdanja stvar in ko bo (k dobri spada tudi slaba novica) svetovni mir visel nad prepadom. Nuklearni holokavst se seveda da preprečiti z nekaj učinkovitimi medplanetar-



"Železni angel" bo kompleksna mešanica 3D simulacije in shoot'em up-a

nimi napadi, vendar to ne bo mogoče pred koncem leta, začuda pa boste svet lahko rešili celo brez CD-ROM-a. Za navdušence nad TFX-om in Infernom bo Iron Angel še ena poslastica.

Central Intelligence

Strateška igra Central Intelligence bo morda postala celo učni pripomoček bodočih predsednikov, diktatorjev, šefov vlad, mafijcev in ostalih prijaznih ljudi, ki hočejo svetu le dobro. V najprimernejšem geografskem okolju, neki državi Južne Amerike boste morali, kajpak čim bolj enostavno prevzeti oblast (s propagando, vojaškimi akcijami...). CD-ROM je obvezen, igra pa izide junija.

Spijonaža in politične spletke v Južni Ameriki

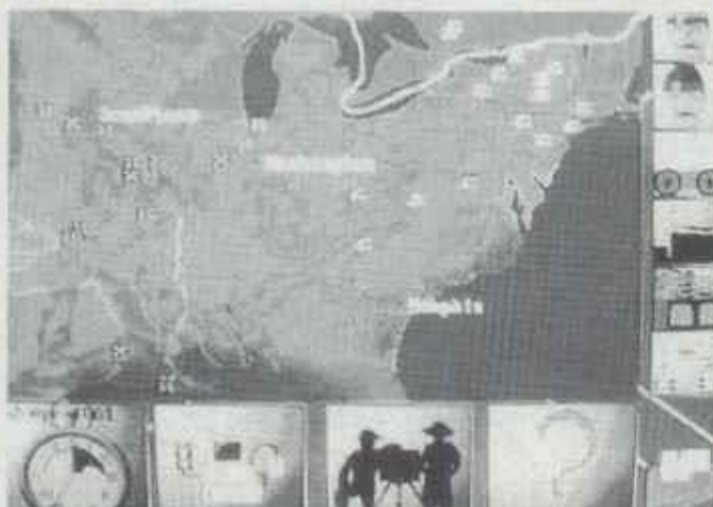


Pinball Dreams 2 & Deluxe

21th Century Entertainment je prodal več kot 500.000 kopij prvega fliperja, zato se lahko samo čudimo, da je že za ta mesec napovedan izid nadaljevanja s štirimi novimi marjancami. Pinball Dreams Deluxe je CD verzija, ki združuje nove in stare fliperje ter veliko glasbene spremembe.

The American Civil War

Ameriška državljanska vojna me vedno spomni na čase, ko zaradi nadaljevanke Sever in jug nisem mogel priti do



Komu se ni jasno, da so igre edini način spreminjanja zgodovine?

Spectrumovega televizorja, zato me stvari, povezane s klanjem med severnjaki in konfederalci že kot take ne napeljejo na nič dobrega. No, kljub temu ostane upanje, da nova strateška igra Empira za PC ne bo razočarala, saj se avtorji bohotijo z izjemno natančno prenešeno pokrajino ZDA, prikazano z Goraudovim algoritmom.

Marvin Mix

MM zagotovo ni prva igra, kjer ima vse živo in mrtvo oči in usta, kjer moramo skakati po ploščadih ter pobirati paradiznike in kjer se resnično zavemo svoje odraslosti. Da je igra boljša od Rainbow Islands in kompanije, nas skušajo prepričati z opevanjem gladke animacije in zabavnosti, kar pa bodo lahko preverili le lastniki Amig in konzol CD 32 letos septembra.

Ruff'n'Tumble

Renegade se je že tolikokrat izkazal z odličnimi arkadnimi igrami, da lahko z zadostno mero zaupanja pričakujemo novo platformsko arkado za A500, A1200 in CD 32, imenovano Ruff n Tumble. Dvanajstletnika Ruffa Rogersa je Dr. Destiny preslikal v svoje vzporedno vesolje, kar pomeni, da mora, če se želi vrniti k svoji mami, onespobiti na tone doktorjeve težke mehanizacije. Časa za vadbo imate do julija.

The Dawn of Aerial Combat

Pri Domarku so prepričani, da je že zares skrajni čas za novo simulacijo letal iz prve svetovne vojne. TDOAC za PC s CD-jem ali brez ter Amigo izide septembra, obljublja pa ločljivost 640*400, podrobno upošteevane aerodina-



Dvokrilci iz prve svetovne vojne spet na udaru

mične lastnosti posameznih letal ter možnost sodelovanja kopenskih vozil pri podvigih.

Superhero - League of Hoboken

Steve Meretzky je po minulem in napovedanem delu sodeč pravi burkež. Njegova zadnja igra se imenuje Sorcerers Get All The Gils. Superheroji, ki jih pripravlja za PC/PC CD-ROM pod okriljem Accolada, pa bodo imeli reševali zemljo pred brezobzirnimi onesnaževalci. Igra je FRP, po



Prva parodija na FRP igre.

sarkastično humorni vsebini sodeč, pa bodo nad njo še najbolj navdušeni ljubitelji MAD-ovih stripov.

Overlord D-Day

V letošnjem letu (točneje 6. junija) bomo praznovali 50. obletnico izkrcanja zaveznikov v Normandiji. Operacija izkrcanja je bila razdeljena v več podoperacij. Saj veste, kako gre to: 1.) letalski napadi; 2.) izkrcanje pehote; 3.) malica, in tako naprej. Pravijo, da je bil najpomembnejši



Za posebne uspehe na misijah boste po pristanku deležni osebne pohvale vašega nadrejenega polkovnika.

del operacija Overlord, katere se boste lahko tokrat kar osebno udeleženi, če ste že tisto pravo že zamudili.

Kot pilot letal Spitfire, Mustang ali Typhoon boste sodelovali v posameznih misijah ali v okviru celotne operacije. O kakih taktičnih bombardiranjih ni govora, zračnih dvobojev pa bo očitno kar nekaj, saj so vaši nas-

protniki že poleteli z znanimi letali tipa Junkers 88, Heinkel 111 in ME-109.

Mimogrede, če koga zanima, še podatek, da so igro spaccali pri Rowan Software-u, katerega programerje poznamo že po simulacijah F-16 Falcon in Flight of the Intruder, založnik pa bo Virgin, ker imajo on pač več denarja. Proslava se bo začela čez dober mesec - hkrati za PC-ja in Amigo.

Putty Squad

Založniška hiša System 3 bo v igri Putty Squad postavila svoj kupček modre želatine (ali pa morda celo plastičnega eksploziva?) kar v vlogo agenta CIA. Na novi misiji, postavljeni v Vietnam (?!), mu bo asistiral še divji maček z debelimi imenom Dweezil. Skupaj bosta morala prepotovati 60 stopenj v 22 različnih grafičnih okoljih.

Putty bo imel tokrat na voljo kar štiri nove udarce, med drugim bo lahko puščal delčke sebe na tleh kot mine (torej je vendarle plastični eksploziv). Za odlično 3D grafiko in animacijo se ni treba bati, saj so jo avtorji do po-



Prizor z obložene mize nazorno kaže čudovitost grafike v polni meri

tankosti naštudirali ob Disneyevih risankah iz tridesetih let. Putty Squad pričakujte na Amigi in SNES-u junija.

Master of Magic

Če MicroProse kuha FRP, strategijo in zgodovino v istem loncu, potem je na koncu servirana prava zmešnjava. Master of Magic bo druga iz serije iger Master of... (prva je bila Master of Orion). Tokrat bo opravka predvsem s čarovnijami. Podrediti si bo treba naravo in v neusmiljenem boju z ostalimi ljudstvi seveda potegniti najdaljšo. Podobno kot v legendarnem Civilization boste morali graditi mesta, potrebno bo vzgajati vojake, šolati čarovnike, pa še pa še. Očitno se bo prva skotila disketna verzija za PC in to nekje do jeseni.

System Shock

Originov projekt System Shock je končno nared in naj bi se v tem mesecu že pojavil na tržišču. Igra, ki jo vsi krvi željni pustolovci "Doom manijaki" že nestrpnost pričakujejo, odkar so si od vratu odvezali svoje mokre slinčke, vsebuje zmes 3D grafike uporabljene v Ultimu Underworld in F-22 z realističnimi slikami. Doug Church, glavni programer igre, pravi: "System Shock ponuja 'pogled skozi očala' v 6-D tehniki. Naša želja je igralcu omogočiti vstop v samo igro. SS bo izdelan le za CD-ROM, priporočljiv pa je tudi Pentium, saj je na računalnikih tipa 386 in 486 igranje skoraj nemogoče, zaradi prepočasnega nalaganja množice slik in zvočnih efektov. Zavedamo se, da

Pentium v tem trenutku še ni dosegljiv širšim množicam, zato poskušamo vedno narediti kompromis med samim designom igre in njeno igralnostjo. Idej imamo na pretek, a če bi poskušali vse uresničiti, naslednjega projekta verjetno ne bi končali pred letom 2000. V SS smo vložili ogromno truda in vse svoje znanje. Najlepši del pa je gotovo gledanje na odziv potrošnikov."

Za konec pa Doug še dodaja, da na eni igri dela povprečno 6 do 10 ljudi, ne pove pa koliko časa. To nas niti ne zanima, važno je, da System Shock čimprej instaliramo tudi na svoj računalnik.

Colonization

Če je Sid Meier zanikal govorice o tem, da je Master of Orion nadaljevanje igre Civilization, pa nič takega ne trdi za Colonization. Obeta se vam igranje od leta 1492 dalje, ko bo treba zgraditi nove kolonije. Brez vas očitno ne gre. Zopet bodo ključnega pomena bojne enote, opravka pa boste imeli še s skavti, lovci in celo duhovniki. Tudi vsem veteranom "civilizacije" je obljubljen, da bodo morali zopet napenjati možgane. MicroProse pa dalje bogati...

Werewolf KA-50

Potem, ko se bo (baje, nekje v bližnji prihodnosti) zelo razpaslo piratstvo, bodo morali tovarnarji za prevoz surovin poleg ladij in mornarjev najemati še pilote bojnih helikopterjev (prijavljate se lahko v vseh računalniških trgovinah). Zaščita ladij ne bo slaba, saj boste lahko sedeli tako v angleškem Supercobra AH-1W, kot tudi v ruskem Kamov Hokum KA-50 ali celo transporterju MI-8. Obljubljen je vektorska grafika, cel kup zvočnih efektov in veliko barv, saj naj bi igra prav lepo tekla v resoluciji 640x480 SVGA.

Pri Virginu obljublja, da bosta WereWolf in Overlord D-Day izšla istočasno.

Command & Conquer II

Če prav sklepam, se dandanes CD-ROMi prodajajo za med. Kako se tudi ne bi, saj bodo igre na disketah kmalu zgolj relikvije. Kljub temu pa so se pri Westwood studios



Glasbo za igro Command & Conquer II je (oz. bo) napisala skupina Pearl Jam!!!

odločili svojo futuristično-strateško-akcijsko-simulacijo najprej izdati na CD-ju, malo počakati in šele kasneje gradivo oskubiti za disketno verzijo. Popolnoma skregano s prakso, povrh vsega pa -le kdo bi se odrekel CD-ju, do zadnjega bita napolnjenemu z osupljivimi animacijami, ki

povezujejo misije v igri, za katero pravijo, da bo megahitu Dune 2 speljala vse zaprisežene igralce.

Kar 90 odstotkov okolja v igri je narejenega s 3D Studio, na 486-ki s CD-ROM-om dvojne hitrosti pa boste lahko gledali sekvence s po 15 sličicami v sekundi. Command & Conquer II bo med ljudstvo prijadral v najtoplejših mesecih letošnjega leta.

Fables & Fiends III - Malcolm's revenge

Westwood, zakaj hočete s tem imenom na vsak način zmeti igralce. Recite raje Kyrandia 3, pa bo vsem tako!



Klovn, ki se ruži še bolj nagnusno od Jokerja

bolj jasno, kaj nam kuhate. Do začetka leta 1995 je sicer res še dolgo, vendar nekaj stvari je na vsek način treba vedeti. Nove spletko v Kyrandii se bodo odvijale na devetdesetih različnih koncih Cat Islanda, Fish Worlda, Underworlda, Kyrandie D.C. in ostalih pokrajin. Scenarij bo v tretje precej bolj zapleten in poln dramatičnih zasukov, za avdiovizuelne elemente pa se avtorji potijo ob orodjih kot sta 3D Studio in Deluxe paint animator. Za vaš PC s (...ma, jasno) CD-ROM-om.

Lands of Lore II

Westwood studios ne da in ne da miru, zato se golo dejstvo prelevi v iskren nasvet: omislite si že enkrat ta sveti PC CD-ROM. Kraji, osebe, pošasti, skratka, celotno dogajanje, ki ga obljublja LOL2 resnično spravlja ob sapo. Westwoodovi umetniki so rdečih oči še enkrat dahnilu hvala, 3D Studio. Prvi, ki vam bo CD lahko prinesel se imenuje Dedek Mraz in živi v skalni votlini nekje na Švedskem.

Innocent Until Caught 2

Psygnosisovi varovanci Divide by Zero so očitno siti predpisanih delitev populacije na dobre in slabe, linearnih

Jack T. Ladd zopet v težavah!



dogajanj ter srečnih koncev. Zato se boste odločili sami, katera stran pravice bo vaša. Junaka Jack T. Ladd, ki beži pred vojaško policijo (Smolnikar?) in gospodična Ysanne, agentka z nosom za frajerje na begu, sta kot miš in mačka. Da ne bo pomote, igra je pustolovščina v najbolj vstaljenem pomenu besede. Konec je lahko za vsakega od junakov dober ali slab, o možnosti kakenga intimnega zblizenja obeh pa zaenkrat še ni znano. Septembra za PC - tudi brez CD-ROM-a.

Ring Cycle - Nibelung Ring

Psygnosis si je za scenarij prvega dela trilogije Ring Cycle izposodil mit iz zakladnice viteških podvigov Nibelungov.



Tale zmajček je pa čisto doformiran...

Igra je FRP z novo tehniko prikaza Ray Scaping, nekakšne kombinacije že pripravljenih in sproti izračunanih grafičnih elementov. Ne pozabite, da je v srednjem veku živelo vse polno zmajev, demonov, polljudi, skratka - vsebinska podlaga igre je dovolj pestra. Igra izide septembra, za PC... s CD-ROM-om.

Cyberwars



Lawnmower Man udari nazaj!

Z eno samo besedo: Lawnmower Man 2. Tokrat celo v 256 barvah. Medtem ko je prvi Kosec v CD-ROM izvedbi strašil v borih 32 barvah, se je

Salescurve za drugi del veliko bolj potrudil in se dotaknil SVGA rezine z vso barvno paletto. Kaj bo to pomenilo za lastnike single-speed CD-ROM-ov, najbrž ni treba poudarjati.

Cyberwars bo ponujal prav tako vrsto igre kot je bil originalni Kosec, torej: ravno pravnja mešanica miselne igre, popestrjene s kratkimi akcijskimi sekvencami. Vse skupaj so avtorji spacali v pravi mali ZF film s 3D Studiom (s čim drugim le?). "Navidezno resnične vojne" bodo nared za PC CD-ROM in CD32 enkrat oktobra.

Bazooka Sue

Da zanimivost igre narašča, bolj ko je "odštekana", se je nedavno tega potrdilo pri LucasArtsu. Tako je tudi Krisalis stopil po poti popolne norosti in si zamislil junakinjo



Get out of my dreams, get into my car!

Bazooka Sue. Pustolovščina za PC-SVGA bo gladko animirana, barvita in predvsem zabavna.

Darkstone

Mračna doba pri Core Designu se nadaljuje. Po darkerski arkaadni pustolovščini Darkmere (glej Megazin, april 1994) se obeta še ena igra s podobnim imenom in sorodno vsebino. Igra Darkstone bo prišla junija na Amigo in spravila ljudi v jok ob srednjeveških tegobah glavnega junaka, ki ga bogovi kot duha pošljejo na zemljo, da jo očisti vseh zlob in tegob.

Mojstri CD-ROMa

Če vprašate angleškega programerja, kaj misli o francoskih igrah, boste za odgovor najverjetneje dobili naslednje: "dobesedno - nenavadne". To je splošno mnenje, ker francoski oblikovalci v igre uvajajo vedno nove in zanimive elemente. Tudi programerska hiša Cryo večino svoje kreativne "odštekivosti" usmerja v vizuelni izgled igre, kar je lepo vidno v animiranih sekvencah CD-ROM verzije igre Dune ali v njihovem najnovejšem izdelku Conspiracy, v katerem je eden od protagonistov nihče drug kot - Donald Sutherland.

Ko vstopite v "proizvodno halo" Cryo Interactive Entertainment, takoj začutite atmosfero, ki preveva večino njihovih bodočih projektov. Na desetine PC-jev 486 DX2/66 je cele dneve vpreženih v različne faze renderiranja oseb in scenarijev, ki jih bomo srečali v novih igrah: Lost Eden, Dragon Tales in Scavenger. V posebni sobi imajo Silicon Graphics delovno postajo za izdelavo aplikacij, ki so pretrd oreh za 3D Studio. Poleg osebja, ki dela na računalnikih, je tu še nekaj umetnikov, ki se ukvarjajo izključno z izdelavo trodimenzionalnih modelov in risb, ki jih nato obdelajo v DPaintu in 3D Studiju. Nekaj teh izdelkov izpod rok Jeana Chaubina zgovorno

Bojevanja v Dragon Tales se odvijajo podobno tistim v Underworldu, močnejše imajo le manj svobode v gibanju



govori o atmosferi iger, v katerih bodo njegove slike in animacije zastopale pomemben del. Cryo zaposluje 50 risarjev in 20 programerjev, po intenzivnosti dela pa naj bi v prihodnjih mesecih nastalo kar sedem novih naslovov.

Prva nova igra bo Lost Eden, razvita za založniško hišo Virgin. Igra bo podedovala igralni vmesnik iz Dune, obljublja pa, da bo vsebovala mnogo elementov avanture, za uspešno končanje pa bo potrebno tudi nekaj strateških odločitev. Igralno področje je osupljivo: v alternativni resničnosti evolucija dinosavrov ni bila prekinjena in se je nadaljevala korak za korakom, skupaj s človeško. Potem pa so se dinosavri razdelili v dve dominantni skupini: mesojedci in rastlinojedci... V igri srečamo Adama, prebivalca Cittadele, edinega kraja, kjer so ljudje varni pred napadi mesojedih dinosavrov. In kaj je vaša naloga? Vaš oče, vladar Cittadele je že kar v letih, vi, njegov naslednik, pa morate odkriti skrivnost preživetja. Edino upanje človeštva proti krvoločnim Moorkus-Rex pošastim so rastlinojedci dinosavri... Igra bo izdana za PC CD-ROM in CD konzole nekje v oktobru, zasedla pa cel CD (600 Mbi), za kar ima zasluge cela serija renderiranih animiranih sekvenc, ki bodo spremljale vsako vašo akcijo.

Izdaji Izgubljenega raja bo hitro sledila igra Dragon Tales, založnika Software Toolworks. Grafika v tej igri bo v celoti renderirana, vključno z glavnimi liki, vsemi igralnimi področji in sovražniki. Način igranja bo nekakšna mešanica med 7th Guest in Ultimo Underworld. Igralcu bo omogočala premikanje v trozasežnem (3D) prostoru... Kot je razumeti besede Jean-Martial Lefranca, lahko že ugibamo kako bodo izgledale igre, ki bodo iz Cryo laboratorija prišle za Lost Eden in Dragon Tales: "Že danes mislimo na naslednjo generacijo iger takega tipa in prepričani smo, da bomo sposobni generirati ta tip grafike v real-time." Impresivno,



Na krilih ptarodaktilov se vračate v Cittadele edino varno utrdbo pred sovražnimi zavri

ni kaj, vendar izpolnitev teh obljub nikar ne pričakujte pred letom 1995! Kar pa se same zgodbe tiče, vam ne moremo povedati kaj več, saj so se avtorji zaenkrat bolj posvetili tehničnim aspektom igre... Dragon Tales bo izšel predvidoma samo za PC CD-ROM.

Najbolj ambiciozen projekt francoske hiše pa je še vedno Scavenger, pravi pravcati interaktivni film. V to igro je Virgin do sedaj vložil že več kot milijon dolarjev in bo predvidoma izšel v začetku leta 1995 na vseh CD formatih. Tehnika izdelave igre je v osnovi snemanje igralcev na modrem ozadju, deloma tudi v eksterieru. Avtorja igre sta dva sedemnajstletnika (!), Nicholas Mathieu in Gregoire Glachant, ki imata mnogo težav zaradi odsotnosti v šoli, potem ko so v Cryo sprejeli njun projekt... Dogajanje v Scavengerju je postavljeno v ZDA leta 1998. Nacija korak za korakom, vedno globlje pada v nekakšno diktaturo nevarne in skrivnostne sekte, ki obožuje krvoločnega boga, Deck imenovanega. Trije protagonisti - Ted, Catherine in Lars so člani uporniške skupine, ki se bori proti tej diktaturi in skozi tisoče petpetij popelje ZDA v svobodo. Čeprav zgodba ni nič posebnega, je vredno

Nova nižja cena!
14.500,00 SIT
~~20.000,00 SIT~~

BLASTER Pro

Sedaj je standardni zvočni dodatek za vaš PC računalnik celo boljši. V tem SoundBlaster paketu je več profesionalnih, zabavnih in zanimivih Windows & DOS programov kot kdajkoli prej. Zvočna kartica, ki jo poseduje več kot 2 milijona uporabnikov po vsem svetu, je resničen standard za stotine zabavnih, izobraževalnih, glasbenih in multimedijjskih programov. Popolnoma kompatibilna je z vsemi programi, ki podpirajo zvok (igre, Windows...) Oživite vaš PC in se poženite v svet multimedie.

Originalni distributeri:

Accolade Electronic Arts
Spectrum Hokište Games
Lokale: Amiga, Commodore, Atari, IBM, PC
VSE ORIGINALNE
IGRE TAKO NA
DISKETAH KOT NA
CD
vstopni: Virgin, Sierra, Electronic Arts, Accolade, Electronic Arts, Spectrum

| | | |
|------------|-------------------------|------------|
| MULTIMEDIA | SoundBlaster 16 Basic | 17.800 SIT |
| | SoundBlaster 16MCD+ASP | 29.000 SIT |
| | SoundBlaster 32AWE | 46.000 SIT |
| | Discovery 8 CD-ROM Kit | 47.900 SIT |
| | Discovery 16 CD-ROM Kit | 57.000 SIT |
| | Game Blaster 16 CD-KIT | 69.000 SIT |

Za natančne opise pokličite.

IZKORISTITE
priložnost in še danes pokličite

Telefon/Fax
(063) 856 134

KFM d.o.o.
COMPUTERS

Cesta VIII/7, 63220 VELENJE, SI/FAX 063 856 134

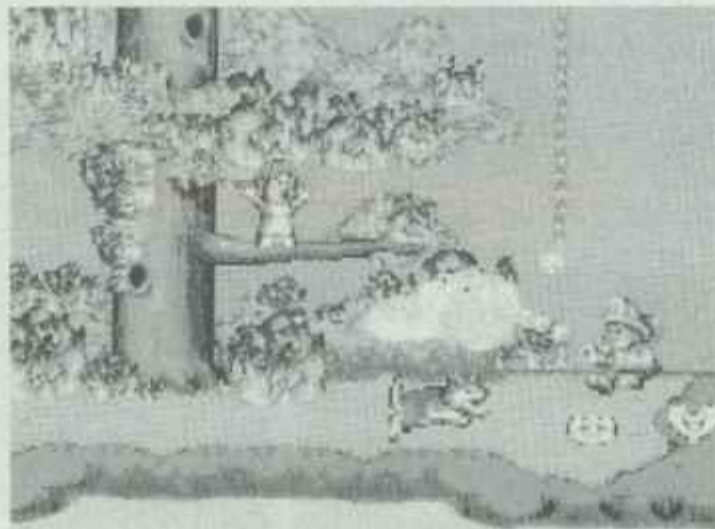
počakati na izid, ker bo igra predvidoma zasedla dva, govori se celo o treh CD-jih. Na ta projekt bo še treba počakati, pravkar pa v Cryovih delavnicah končujejo svojo zadnjo igro: Comander Blood. To je seveda nadaljevanje znanega Captain Blooda, igre, ki je doživela na 16-bitnikih velik uspeh. Ne ve se še, katera hiša jo bo izdala, eno pa je gotovo: grafika bo najvišje kakovosti...

Iz knjige v igro

Delovna skupina Teeny Weeny je bila rojena pred kakimi tremi leti. Na začetku jo je sestavljalo 8 ljudi, danes pa že 23. Do konca leta bo ta številka narasla na 30. Pri Psygnosisu ponavadi razvijejo kako zelo originalno idejo, naredijo odlično (v zadnjem času tudi kakšno bruho) igro, distribucijo pa prepustijo kakšni veliki založniški hiši.

Za izdelavo Discworlda so avtorji poiskali navdih v knjigah Terrya Prachetta. Njegove knjige prebira ekipa, ki dela na Discworldu, si zapisuje imenitne domislice in jih kasneje uporabi v scenariju. Igra, o kateri teče beseda, ni edina, ki jo pripravljajo vrli Psygnosisovci.

Trenutno končujejo še igro Firefighter za Amigo in konzole. Za kaj gre? V vlogi gasilca gasite požare in rešuje



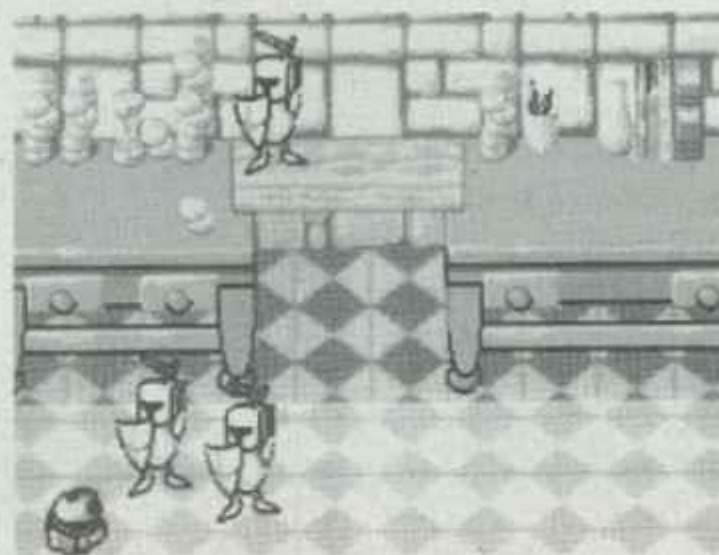
Delovna skupina Teeny Weeny poleg igre Teeny Weeny Western razvija še srčkano ploščadno igrice Firefighter.

jete ljudi iz plamenov. Da vam je gasilsko življenje še bolj grenko, skrbijo mačke in razne ovire, ki vam padajo pred nos. Tudi vode ni na pretek, dodatne količine vode in ostalih dobrin, potrebnih za preživetje povprečnega gasilca, pa lahko pobirate kar med igro, kot je za ploščadne igre že v navadi.

V igri Teeny Weeny Western pa se boste preoblekli v kavboja, mandarina, trgovca, roparja... V bistvu bo to nekakšen simulator Divjega Zahoda. Srečevali boste razne osebkke, se bojevali, trgovali, se vozili s kanuji po brzicah, lovili indijance... vse bo zasoljeno z veliko mero igralskega. V tej igri boste lahko počeli vse, kar vam bo padlo na pamet. T.W. bo razvit za PC, Amigo, CD-ROM in CD32.

Virus Alert

Dame in gospodje, končno originalna igra! No, ja, mogoče ne popolnoma originalna, pa vendar. Glavni lik v Virus Alert se imenuje Dave, anti-virusni robot, ki se infiltrira v računalnik, da bi uničil virus, ki ga je napadel. Naloga ne bo lahka: opraviti bo treba mnogo prostorov v različnih stilih, ki so značilni za dandanašnje igre: ploščade, avanture, športne simulacije, streljanke in kvartalke. Vsak prostor bo vzorec določenega tipa igre; v simulacijah se boste, naprimer, znašli sredi steze za formulo ena,



Jaz na tej sliki že ne vidim nobenega virusa!!!

nogometaši vas bodo napadali v športnih simulacijah in tako naprej. Kot ste lahko uvideli, bo Virus Alert resnično bizarna igra, katere igralskost se bo stalno spreminjala v odvisnosti od igre, ki vas bo pričakala, da jo očistite virusov.

Nectaris

Hudson Soft nam bo postregel z vesoljsko strategijo, nekakšnim križancem med igrima Dune 2 in Battle Isle 2.

Potem, ko vas bodo fantje pri firmi ZEB MEDAN A.d.s.R. poprosili za obrambo kolonije Triton na Marsu, pride na vrsto obračun z nekakšnimi čudnimi roboti, katerih glavna lastnost je prav nesramna žilavost. Opraviti z roboti res ne bo mačji kašelj, pri težki nalogi pa vam bodo pomagali vaši vdani znanstveniki, ki bodo med vašim bojevanjem izumljali nova orožja. Igra bo v kratkem izdana za CD-ROM, o disketni verziji pa avtorji še globoko razmišljajo.



Na vesoljce in njihovo orožarno naletite šele na kasnejših nivojih

Creature Shock

"Devičniki" so si za CD-ROM omislili še en bedast scenarij. Leta 2023 na Zemlji vlada lakota. ZDA naredijo vesoljsko ladjo in z njo odletijo proti Saturnovim prstanom. Namesto novih, mirnih (in ledeno mrzlih) življenjskih prostorov vas pričaka spopad z malimi zelenimi. Vsi ljubitelji X-Winga že ogrevajo prste.

Se en sado-mazo za vse nevrotične pobijalce nezemeljskih pošastí.



Pripravili: A. Bohinc, P. Škerl, R. Kočar, J. Terpine in D. M. Jovanović

Miha Amon

FRANCOZ NAD FRANCOZI!

Predstavljamo vam Infogrames

Poleg proizvodnje avtomobilov Francozi še z neko stvarjo močno konkurirajo Američanom in Japoncem. Z računalniškimi igrami namreč! Verjetno se vam je že kdaj zgodilo, da ste pognali novo igro in presenečeno ugotovili, da je bilo vse je napisano v francoščini. (Francoščine pa ne razumete(mo) - zavidam vsem, ki jo!) Igra je bila izvrstna, a ste kmalu nesrečni s krvavo ožuljenimi prsti od nekaj urnega živčnega listanja po zaprašenem slovarju obupali. Prebrskali ste vse BBS-e, zmetali kupe denarja za telefon, a dodatka, ki bi vam igro prevedel, niste našli. Na srečo so Francozi potlej le spoznali, da se igre spleča prevajati tudi v angleščino. To pa je bilo ključno dejanje, potrebno za "veliki pok", s katerim so hipoma osvojili svetovno tržišče računalniškega "show businessa".

Na čelu parade francoskih računalniških iger že dobrih deset let zmagovito galopira firma Infogrames. Vmes so jo poskušale dohiteti mnoga konkurenčna francoska podjetja, kot je npr. Delphine Software, založnik slavni iger Another World in FlashBack, a vse kaže, da bo Infogrames še kar nekaj časa ostal francoski paradni konj na področju računalniških iger. Vse skupaj se je začelo leta 1983 v Parizu, ko sta dva iznajdljiva inženirja, Bruno Bonnell in Christophe Sapet, prišla na "noro" idejo, da bi po vzoru Američanov začela pisati računalniške igre. Tako se je rodila ta priljubljena zverinica, pasavec, vendar tokrat malo drugače kot se to zgodi v naravi - s pisano mavrico na oklepu, kot Infogramesov zaščitni znak. V teh desetih letih je bilo pod "pasavčevim" okriljem izdanih že več kot 250 naslovov. Najprej za osembitnike, danes pa se je Infogrames preusmeril predvsem na PC in konzole. "Mavrični pasavec" združuje kar 120 ljudi, ki vsak po svojih močeh skrbijo, so igralci zadovoljni in da bo njihova naslednja igra spet megahit.

Od kock do kibernetičnega otočja

Ena prvih Infogramovih uspešnic je bila igrca **The Cube**, ki je bila začuda že davnega leta '85 narejena tudi za PC-je. Povzročila je pravcato revolucijo v pisarnah, šefom pa kar nekaj na novo pridobljenih sivih in nato kmalu izgubljenih las, kajti tajnice (tedaj razen redkih fanatikov najbolj razširjene uporabnice PC-jev) so kar naenkrat ugotovile, da je tista njihova neumna škatla z zelenim ekranom, ki povzroča bolečine v očeh in glavi, tista zoper-na mašina, v katero prebuljijo tretjino svojega življenja, lahko tudi zabavna! Šefi so ob pogledu na z igrkami zasvojenе tajnice seveda besneli, vendar pa ne smemo pozabiti, da je bil to čas velikega napredka računalništva - čas, ko so tudi šefi začeli v svoje pisarne prinašati računalnike, da so lahko potem čisto na skrivaj... ne, ne,

pa saj to ne more biti res!? Gospoda Bruno Bonnell in Christophe Sapet sta kmalu spoznala kakšno vabljivo moč ima sladka računalniška zabava v pisarnah in še posebej za trdno zaprtimi šefovskimi vrati. Zato sta pogumno nadaljevala svojo serijo iger za "pisalne stroje" (beri: PC-je) že naslednje leto z igro **Captain Blood**, ki je postala uspešnica tudi na osembitnikih. Prva uspešnica, ki je naredila Infogrames svetovno znano firmo, pa je šele prihajala. Ime ji bilo je **North & South** in je bila narejena za večino takratnih računalnikov, kar ji je prineslo še danes s strani mnogih svetovnih piscev iger zelo zavirljivo številko - dobrega pol milijona prodanih kosov po celem svetu.

Čas je mineval in tudi igre na računalnikih so se spreminjale. Arkadno ploščadne igre, kot je bil **Captain Blood**, so bile že davno pozabljene. V ospredje so stopali novi, modernejši žanri, npr. pustolovščine. Tudi Infogrames je stopil v korak s časom in ga celo prehitel. Naredil je futuristično pustolovščino **Eternam**. Kibernetično



Eternam: Vektorsko škatlasto, a popolnoma gladko premikanje!

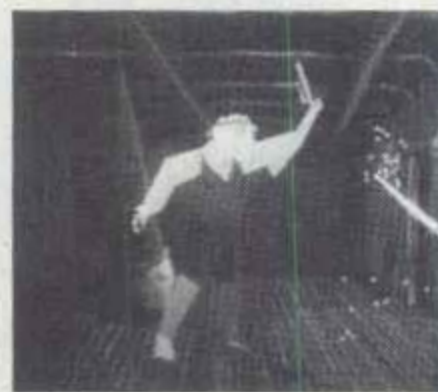
otočje po vzoru serije filmov o "zabaviščnem parku" - svetu, kjer "živijo" roboti za zabavo ljudem. Otočje je bilo skupek različnih svetov, različnih časovnih obdobij, ki ste jih morali prebroditi, ter na poti rešiti še številne uganke in naloge. Pri igri **Eternam** so se Infogramovci prvič soočili s 3D vektorsko grafiko, ki so jo s pridom uporabili v svojih naslednjih veleuspešnicah.

Zvečer, ko pade mrak...

"Zvečer, ko se zmračí, je čas za vreščanje!" S tem srhljivim stavkom so Infogramovci na zmagovito pot okoli sveta pospremili igro **Alone in the Dark**. Takrat se jim še sanjalo ni, da bo dosegla tak strašanski uspeh, kot se je izkazalo kasneje. Verjetno zato, ker so igro že vsaj malo poligrali in tako zvečer niso mogli zaspiti (ampak so samo

vreščali :-). Če pa jim je s konjskimi dozami uspaval slučajno uspelo, so sanjali o grozovitih pošastih, ki igralca morijo v igri. To pa je stvar, ki je modernemu računalniškemu "bojovniku" najbolj všeč! Kri, kri in še enkrat kri, ne glede kakšne barve je, rdeča, zelena, modra... človeška ali pa od velikanskega sršenjega žela, ki vas nabode, če niste pridni. **Alone in the Dark** je bila vaša najhujša nočna mora! Igra je imela tudi literarno ozadje, saj je bila narejena po vzoru Lovecraftovega romana **Call of Cthulhu**. Podobno kot v filmu **The House** (Hiša), se je tudi v tej igri mora odvijala v hudobni hišici po imenu **Derceto**. Ko ste enkrat noter, ne morete več ven! No, vsaj do jutra ne. To pa je bil tudi glavni cilj igre. Preživeti noč!

Tudi tehnično je bila igra **Alone in the Dark** zelo velik napredek, saj so bile glavne osebe in vsi sovražniki narejeni v 3D vektorski grafiki. To je sicer pomenilo, da je imela glavna "igralka" Emily Hartwood trikotno glavo in kockasto telo, vendar pa je bilo zato njeno premikanje popolnoma gladko v vseh smereh, različnih perspektivah in velikostih. Prav ta način pa se je igralcem zelo prijel, saj je dajal nekakšen poseben občutek realizma. Danes je že skoraj nujno, da vsem uspešnicam sledijo tudi nadaljevanja, dostikrat celo nadaljevanja nadaljevanj itd. Skratka, dokler ime prinaša denarce, toliko časa bodo delali nadaljevanja, pa čeprav bo vsako naslednje slabše. Za **Alone in the Dark 2** sicer ne bi mogli reči, da je slabši od prvega dela, vendar pa je bila njegova prodaja in uspešnost dosedaj precej manjša. Mogoče prav zaradi tega, ker v nadaljevanju ni toliko grozot kot v izvorniku. Da bi to odtehtali, so se Infogramovci domislili še ene nove "nore" ideje! V škatlo k igri **Alone in the Dark 2** so brezplačno priložili še igro **Jack in the Dark**, ki je sicer skoraj identična svoji "sostanovalki", a kaj ko je kvantiteta vsaj na prvi pogled vselej bolj vabljiva kot kvaliteta.



Alone in the Dark: "Ubil te bom!"

Od lepotic do zveri in čisto majcenih smrkov

Infogrames zelo uspešno sodeluje tudi z drugimi svetovnimi softverskimi hišami, naprimer z Disney Software. Rezultat tega sodelovanja je bila igra, napisana po filmski, oziroma risani uspešnici **Beauty and the Beast** (Lepotica in zver). K sodelovanju jim je prvim v Franciji uspelo

AUTRONIC

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

Razlog več, da vaš PC nadgradimo
 v Multimedio



komplet
 10 CD-jev
 samo
 8.500 SIT

HITI meseca iz ponudbe preko 1000 CD-jev

| | |
|--|--------|
| The 7th Guest | 9.900 |
| Mad Dog McCree | 7.990 |
| Who Shot Johnny Rock | 8.990 |
| Rebel Assault | 7.990 |
| 6-pack 2 the MAX (6 CD-jev 1994) | 4.800 |
| Pacific Strike /The Hord /Mega Race | Call |
| Pan 562 & Sb pro & zv. & The 7th Guest | 53.900 |
| Panasonic 562 & The 7th Guest | 35.900 |
| Panasonic 562 2xspeed 320Kb/s | 32.000 |
| NEC 3x Speed drive | 63.900 |
| Mitsumi 1x Speed | 16.500 |
| Sound Blaster pro | 15.500 |
| Sound Blaster 16 | 19.600 |
| Sound Blaster 16 asp | 28.800 |
| Creative Labs aktivni zvočniki | 5.900 |

Nudimo vam tudi vse standardne PC
 konfiguracije in profesionalne CAD sisteme

pritegniti tudi nezaupljive in zelo zahtevne Japonce. Tako so že leta '89 dobili Nintendovo dovoljenje (Nintendo License) za proizvodnjo iger na njihovih platformah. Vse kaže, da bo postala ena največjih uspešnic, ki so jo Francozi "spravili" na Nintendo in obljublajo, da kmalu (do junija '94) tudi na Sega. igra **The Smurfs** (Smrkci). Ne



The Smurfs: Ti-dam, ti-dam, ti-dam...

boste verjeli, toda Infogramovci trdijo, da so že v treh mesecih, odkar je igra na tržišču, samo v Evropi prodali kar 250 tisoč Smrkcev. Do zdaj daleč najbolj prodajana Infogramova igra pa je še vedno **Asterix**, ki je bil narejen skoraj za vse konzole. Prodanih je bilo krepko čez pol milijona kopij.



Smrkastično!

Mavrični pasavec na mavričnih diskih

Vse poti modernih iger peljejo na CD-ROM. Tudi Infogrames ne zaostaja za časom in zato urno pripravlja nove izdaje starih uspešnic na CD-jih. Tako je pred kratkim na CD-ju izšel tudi **Shadow of the Comet**, igra narejena po romanu *The Call of Cthulhu*, v katerem mora glavni ju-



Shadow of the Comet: "Au, boli, komet mi je zgrmel na glavo!"

nak, mlad astronom, razkriti skrivnost Halleyevęga komete in rešiti svet pred prekletstvom Cthulhuja.

Poleg starih izvedb se pripravljajo tudi nove, kot je *Alone in the Dark 2*. Igra bo precej daljša, dodane bodo

2D animacije, glasba bo posneta v CD kvaliteti, igra pa bo tudi govorila (v francoskem, angleškem, nemškem, italijanskem in celo španskem jeziku).

Še en naslov, ki se bo kmalu pojavil na mavričnih diskih, je **Marco Polo**. Infogramovci ga predstavljajo kot poučno strateško igro za vso družino. Igra bo vsebovala



Marco Polo: Marko bo naredi eno varko...

precej zgodovinskih dejstev, popestrjena bo tudi s posnetki iz filma o glavnem junaku. Na tem CD-ju naj bi bilo "strpanih" kar devet ur digitaliziranega govora, 95 filmskih odlomkov in 2500 slik!

Septembra pa pride še ena "strašna" CD igra. Govorim namreč o vesoljski streljanki **Chaos Control**. Zadeva naj bi bila narejena na zelo zmogljivih Silicon Graphics grafičnih postajah, vsebovala bo 30 minut 3D video animacij, 50 filmskih posnetkov... Opremljeni z vsemi temi posebnimi efekti se boste podali v bitko proti sovražnim tujcem, ki grozijo našemu osončju.

Ne pozabite odgovoriti na nagradna vprašanja in se potegujte za bogate Infogramsove nagrade (igre Advantage Tennis, Drakkhen, Tetris, Alone in the Dark in Beauty and the Beast, ter veliko infogramsovih značk)! ☺

Naslov:

Infogrames 82-84, Rue de 1er Mars 1943,
 69628 Villeurbanne Cedex, France
 tel.: 00 33 78 03 18 46
 fax.: 00 33 78 03 18 40

NAGRADNA VPRAŠANJA:

- Katerega leta in kje je nastalo podjetje Infogrames?
 - leta 1983 v Parizu
 - leta 2525 v Zanzibaru
 - leta 1990 na Bledu
- Približno koliko iger *The Smurfs* so prodali v prvih treh mesecih prodaje v Evropi?
 - Prodaja se še sploh ni začela
 - 100.000
 - Toliko, kot približno (v SIT) stane povprečen PC
- S kakšnimi računalniki je narejena igra *Chaos Control*?
 - ZX Spectrum 48K
 - PC 486DX4-144 MHz
 - Silicon Graphics

PACIFIC

★ STRIKE ★™

MAŠČUJTE SE ZA PEARL HARBOUR!

Dalibor M. Jovanović

Pri Originu so se očitno odločili, da bodo do nezavesti kovali vsa vroča železa, ki slišijo na imeni Commander ali Strike. Le spomnimo se - veliki uspešnici Wing Commander so tako po imenu kot po zunanji podobi sledili še mnogi iz dotične zlahte: Wing Commander II, Wing Commander Academy I in II, Privateer in Strike Commander (Commander Keen je iz druge galaksije). V Strike Commanderju ste se vživetli v vlogo moralno neoporečnega vodje majhne, a udarne skupine plačancev, ki so za svoj kos kruha, piva in žensk služili tako, da so v svojih F-16 mešali zrak in štrene raznim diktatorjem, upornikom in nasploh vsem, ki so si lahko privoščili njihove usluge.



Na zasluženem počitku, varno pod palubo.

Vizuelna podoba Strike Commanderja je bila ena od adutov, na katero so pri Originu stavili svojo slavo in prihodnost. Objekti so bili za tovrstne igre revolucio-

narno dobro natejeni. Velika količina bitnih slik in fraktalno generirana pokrajina pa na žalost tako neusmiljeno mrcvarita vaš mlincček, da je za udobno igranje potrebna mehanizacija vrste 486 in več. Nižje številke na vašem procesorju nudijo kvečjemu umirjen "slide show" (večerno uživanje v diapozitivih).

Kmalu po izzidu Strike Commanderja so pri Originu obljubljali tudi Pacific Strike, vendar pa so potem namesto njega mesečno

servirali tisto ponarodelo: "Ne še, predvidoma izzide..." Ker pa se vsaka juha enkrat skuha, smo po nekaj burnih najavah in demonstracijskih slikah končno dočakali tudi igro samo.

Ameriška pomorska baza na havajskem otoku Oahu - Pearl Harbour je bila tudi sedmega decembra 1941-tega zjutraj zavita v spanec, tako kot vsako drugo jutro. Ob pol šestih pa je nad bazo, namesto tihomorskega sonca, privršala prva jata japonskih bombnikov tipa Kate. Prvemu valu je sledil še eden in še eden in še eden... Popoldne so bile tri četrtine ameriškega ladjevja na dnu Bisernega zaliva. In potem, dame in gospodje, potem je prišel Pacific Strike. Vaša zelo dopadljiva podoba vam v animirani intro sekvenci sporoči, da sta od vseh zračnih sil na otoku ostala samo še dva aeroplana. Eden za vas, drugi za wingmana, jasno, kdo bi le mogel živeti brez teh čuvajev naših



Slovesno slovo od mornariškega heroja (le kdo bo naslednji?)

ranljivih repov? Poženite se torej proti letalu, kaj še čakate! Potem se seveda lahko pridružite enoti, ki trenira bombardiranje, napade na ladje, ter dvoboje med letali (ammo unlimited!). Če pa ste globoko prepričani v svoje letalske in druge sposob-

nosti, se prijavite na samo središče dogajanja (new game). Kot je že v navadi, v tovrstnih službah dežurnemu pustite svoje ime in bojni klic, ne pozabite pa tudi naslova, da bodo vaši nadrejeni vedeli, kam poslati sožalno brzojavko v primeru če... Ker ste mornariški pilot, bodo vaše malo truplo zavili v rjuho, pokrili z zastavo in mrliški oder nagnili čez palubo. Svojci vam bodo seveda nadvse hvaležni, saj jim bodo privarčevana romanja na pokopališče. Torej, nikar ne veselite svoje zlahte na tak način, raje postanite naš veliki as, da vas



V tretje gre rade!

lahko tudi v Pacific Striku pogled fiksirate na en sam cilj, tako da ga nikoli ne izgubite iz vidnega polja. V strašnem bojnem metežu take stvari pridejo zelo prav, saj se vam lahko hitro zgodi, da se iz lovca spremenite v žrtev (Pozor, sovražnik, ki ga ne vidiš, te bo prav tako sestrelil!). Tudi krajši tečaj iz razpoznavanja letal vam ne bo prav nič škodil. Letala, ki jih pilotirate v Pacific Striku, namreč nimajo, ne radarja, ne računalnikov, na Head Up Display pa lahko tudi kar pozabite! Da, da, dragi moji, v edino pomoč vam je tisti obroček v višini oči!

Sovrugi so iz časov Strike Commanderja še napredovali, zato naj vas ne preseneti, če boste v slušalkah kdaj zaslišali bojni krik v japonsščini, se ozrli naokrog in za sabo zagledali tromege



igra meseca

damo na naslovnico!

Naloga številka ena bi lahko nosila delovni naslov: "Kako smo branili Pearl Harbour in ga tudi obranili". Od vas se pričakuje, da v globino pošljete čimveč poševnoookih bratov, skupaj z njihovimi letali. Tako kot v Strike Commanderju,

MEGAMETER

PC

letalska simulacija

Origin

© 1993 ORIGIN™

Skupna ocena

93

93 89 92

Za naročnike 10% ceneje!

Naročila sprejema:

DZS d.d. Založništvo literature,
Mestni trg 26, 61000 Ljubljana

☎ (061) 125 20 40

KRATKOČASNIK



MOJ PRVI ČASNIK

že v prodaji!

DZS

bombnika, ki se zaganja v vas. Gospodje, toliko o nasvetih za preživetje, srečno in imejte oči vedno odprte!

Misij, ki jih morate opraviti, je malo morje: spremljanje, bombardiranje, torpediranje, zasledovanje ladij, prestrežanje lovcev in bombnikov, obramba ladjevja in podobno. Na začetku ste ob vašem krilcu bolj osamljeni, kar američanom nikakor ni v prid. Kasneje pa lahko v boj vodite svojo eskadriljo, dobivate vedno boljše letala, na vaših ramenih pa bo vedno več črtic in zvezdic. Piloti-
rate lahko celo vrsto mornariških letal: svojo kariero boste začeli v malem in okretnem palubnem lovcu Wildcat. Piloti so ga ljubkovalno imenovali tudi sodček, saj njegov izgled resnično spominja bolj na vinski sod kot pa na letalo. Toda naj vas videz ne prevara: Wildcata so se japonski piloti bali kot hudič križa. Če se boste dovolj trudili, boste za nagrado lahko presedlali na njegovo izpopolnjeno verzijo - Hellcat. S tem letalom so



Izmučen obraz letalskega asa.



Na krilih slave in pozabe.

američani uprizorili pravi pokol med ranljivimi japonskimi lovci Zero. Poiskusili se boste tudi kot pilot bombnika strmoglavca Dauntless: nad ciljem se morate spustiti v pikiranje, odpreti zračne zavore in naciljati japonsko ladjo ali zgradbo. Tu je še Avenger, torpedni bombnik, s katerim je letel tudi George Bush. Z Avengerjem se je treba pritihotapiti v bližino sovražne ladje na majhni višini, trpeti udarce protiletalske obrambe in napade lovcev od zadaj, preračunati pot torpeda in ga lansirati v primernem trenutku.

Na drugi strani zračni prostor prečesavajo lovci Zero in njegov naslednik Georg, s štirimi topovi kalibra 20 mm, počasne topovnjače Devastator in Avenger najbolj občutijo njihovo ognjeno moč... Proti koncu vojne bodo vaše ladje napadali še eskadroni samomorilskih pilotov. Njihova letala Zero se bodo, natovorjena z eksplozivom, zaletavala v vaše ladje, po letu 1944 pa se jim bodo pridružili še oddelki smrti na raketoplanih Baka, ki so bile v bistvu rakete s tono eksploziva v nosu...

Originovi programerji in risarji, ki so se že s Strike Commanderjem izredno potrudili, so nam tudi tokrat servirali prekrasno pokrajino, čudovito izdelana letala, polna detajlov: od maskirnih shem do oznak na krilih... V Pacific Striku so šli še korak naprej: ladje so narisane tako podrobno, da sem jih na začetku preletaval samo zato, da sem jih lahko občudoval. Ladje niso le fiksni objekti na morju, ravno nasprotno, prav živahno režejo pacifiške valove in če so napadene, začnejo ostro zavijati, da bi se izognile zadetkom; pa ne samo to: sled, ki jo puščajo za seboj, se ukrivi, kakor ladja spreminja smer plovbe! Kar se letal tiče, pa bo boljše, če si ogledate priložene slike. Na krmilnih površinah so zelo lepo vidne oznake, pilota v kokpitu je razločno videti in kadar streljate, se iz posebnih odprtín v krilu vali izgoreli smodnik iz topovskih cevi in podobno.



Pekel nad pacifikom.

Tudi zvočna podoba Pacifiškega Udarca je boljše: če je bil zvok motorja v Strike Commanderju bolj podoben zvoku sušilca za lase, je brundanje letalskih motorjev v PS - brundanje letalskih motorjev! Glasbena podlaga je res veličastna, drugače pa vaša ušesa pri igranju PS ne trpijo preveč. Monotonijo tu in tam preseka le kakšna detonacija ali pa regljanje mitraljezov. (Could be better.)

Vse te dobrote pa seveda zahtevajo svoj davek. Vsi, ki imate 386-tke, opustite upanje na lepote, ki jih PS ponuja. Igro sem preiskoval na 486/66 z local busom in hitro grafično kartico, pa se je še včasih malo zatikalo. Kot kaže, pri Originu menijo, da je osnovna konfiguracija igralnega PC-ja danes že 486 in več. Seveda Pacific Strike lahko igrate tudi na računalnikih družine 386, vendar z močno oskubljeno grafiko. Ko se bo PS enkrat znašel na trdem disku vašega PC-ja, ga boste le stežka zbrisali in poslali v softverska nebesa, tudi če letalskih simulacij ne marate preveč. Kdor pa v njih uživa v največji možni meri realizma, naj počaka še na MicroProsov 1942. Sedite torej v kabino vašega letalečnega stroja in se potrudite, da Pearl Harbour ne bo pozabljen! ☺

Vse te dobrote pa seveda zahtevajo svoj davek. Vsi, ki imate 386-tke, opustite upanje na lepote, ki jih PS ponuja. Igro sem preiskoval na 486/66 z local busom in hitro grafično kartico, pa se je še včasih malo zatikalo. Kot kaže, pri Originu menijo, da je osnovna konfiguracija igralnega PC-ja danes že 486 in več. Seveda Pacific Strike lahko igrate tudi na računalnikih družine 386, vendar z močno oskubljeno grafiko. Ko se bo PS enkrat znašel na trdem disku vašega PC-ja, ga boste le stežka zbrisali in poslali v softverska nebesa, tudi če letalskih simulacij ne marate preveč. Kdor pa v njih uživa v največji možni meri realizma, naj počaka še na MicroProsov 1942. Sedite torej v kabino vašega letalečnega stroja in se potrudite, da Pearl Harbour ne bo pozabljen! ☺

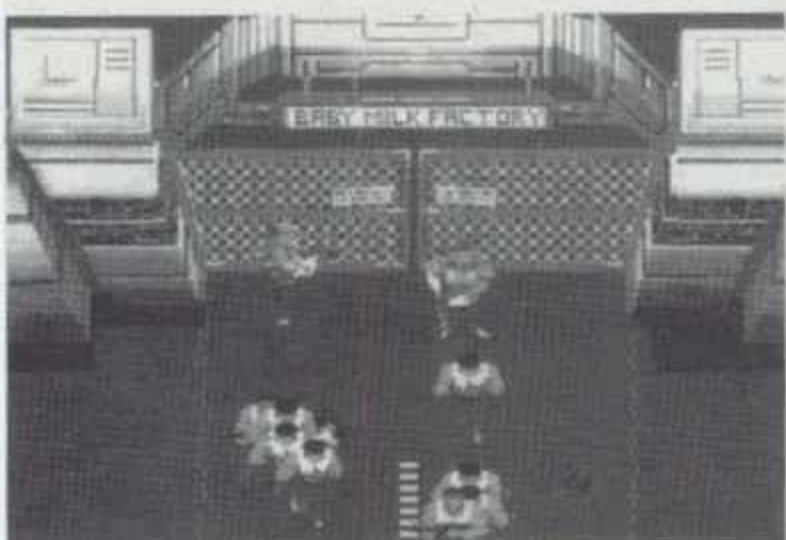
TOTAL CARNAGE

Aleš Petrič

TOTALNA BURLESKA

Ko sva s prijateljem prvič videla Total Carnage, sva se najprej pomenljivo spogledala, nato resetirala in ugasnila računalnik, šla v kuhinjo vsak po svojo porcijo vampov in si na televiziji z zanimanjem ogledala Nedeljskih 60. Nato pa mi je urednik naročil naj stvar recenziram...

Total Carnage je slaba igra. Pravzaprav zelo slaba, morda celo obupna. Pravzaprav je tako nesramno slaba igra, da človeka kar prizadene. Igra ponovno definira besedo razočaranje, kajti tokrat se Razočaranje piše z veliko začetnico ter v mastnem tisku.



Hej, odprite že ta vrata. Saj vidite, da imava ducat krenenov na vratu!"

Črni oblaki se nad igro zgrnejo že z začetnim introm, ki prikaže klasično naiven, skoraj smešen zaplet. General Myron Farley Akhboob se je namenil resno poškodovati svet, zato je zbral vojsko, spisal vso potrebno dokumentacijo in pričel z ofenzivo. Američani pa ne bodi leni, s sateliti pogruntaajo, da se na območju Kookistana dogajajo čudne reči, vpleteni pa so celo mutanti. Zato kojci organizirajo povračilno akcijo in v boj pošljejo junaškega specialca (vas) z zvenečim imenom Captain Carnage. Če pa imate še kakšnega prijatelja, ki ga prav tako zanima-

jo slabe igre, lahko drugega igralca okronate kar za Majorja Majhema.

Zadeva zaseda tri diskete in je bogsigavedi za-

kaj združljiva le z amigo 1200. Cena za Total Carnage v Angliji znaša nezasišanih 30 funtov in res mi ni jasno, kaj so avtorji s tem mislili. Besedi nategovanje in rop pri belem dnevu mi ne gresta iz glave.

Še preden se podate na prvo stopnjo imejte na umu, da je igra tudi prekleto težka, zato brez neprestanega pobiranja dodatnih orožij ne bo šlo. Ta sicer zaležejo, zares grdo od njih pa je, da že čez kratek čas izginejo. Simbolov, ki vam zagotavljajo dodatke je sedem, zaradi slabe grafike pa sem od predmetov prepoznal le dva: ključ, s katerim odklepate vrata in sušilec za lase, ki pa je pravzaprav puška na plazmo, dokaj solidno orožje. Ostanje nam še neke vrste televizor, v resnici mina, ki jo lahko položite s tipko Alt, šest rumenih krogel v trikotniku (razpršeni strel v tri smeri), metalec raket, plamenomet ter nekaj sivkasto zelenega, kar prinaša dodatna življenja. Med misijo lahko za točke pobirate po puščavi raztresene dragulje, diamante, ameriške zastave in druge dragocenosti, kot se za pošteno puščavo tudi spodobi. Naletite tudi na nekaj, kar zelo spominja na luknje, le da so obrnjene v napačno smer: v navodilih piše, da v nje lahko zvabite sovražnike. Čista dezinformacija.

Že v prvih sekundah igre se nad vas zgrne truma sovražnih vojakov, ki vsi nosijo puške, vendar pa nobeden ne strelja. Kasneje imate opravka celo z nekakšnimi orki s sekirami, poleg tovrstnih praviljičnih bitij pa obstaja še moderna tehnologija: tanki, topovi, strojnice in mine. Precej bolj bedasti od min so sovražniki, ki neprestano jurišajo v vašo smer in za usmrnitev potrebujejo najmanj štiri naboje direktno v glavo. Toda celo ko umirajo, vas lahko pokončajo. Če se je ustreljeni vojak gibal v vašo smer in vas njegov oblak razpadanja v sekundi po smrti zajame, umrete tudi vi. Zares neumno. V fineso, zakaj vedno umirate čudno naelektreni (saj veste, Star Wars in veliko isker), se ne bom spuščal. Mnogo zanimivejša je namreč druga anomalija vašega vojačka: ko začnete streljati v določeno smer in nato držite strel, bo zgornji del Kapitanovega trupa ostal "zaklenjen" v smer streljanja, ne glede na to, da se bodo noge zasukale za 180 stopinj in krenile v čisto nasprotno smer. Skrajno nerealno, a vendarle zelo koristno, kajti po sovragih lahko mitraljirate tudi med besnim umikanjem.

Na koncu vsake stopnje vas pričaka tradicionalni končni sovražnik, običajno kakšno oklepno vozilo, ki vedno strelja po vnaprej določenem vzorcu in s tem predstavlja še

najlažjo oviro v igri. Za popestritev stopenj so dodani še nepogrešljivi talci, navadno novinarji CNN-a priklenjeni na železno kroglo z verigo (seveda imajo kravate in na ramah kamere), in pa zagorele blondinke v bikinijih, ki prav tako stojijo sredi puščave s kroglo in verigo okoli noge.

To pa je tudi vse, kar v igri vsaj na daleč spominja na dobro. Glasbe skoraj ni, zvočni efekti pa ostajajo na ravni tistih izpred dveh let: bang bang, my hero in občasni kabuum! Toliko o zvoku. Kar pa se grafike tiče: ojej. Ne le, da je okolica z vsem ostalim izrisana globoko podpovprečno, tudi vaš junak premore le peščico sprite-ov. Tudi premikanje zaslona in ostalih sovragov je precej penzionistično.

Igra Total Carnage je skratka tako slaba, da je zagotovo vredna ogleda. Z njo boste spoznali, da le ne živite v tako krutem svetu in da so druge igre, ki jih igrate, v resnici



"CNN, reporting live from.... agrhhhh"

MEGAMETER

Amiga

akcijska igra

I. G. E.

Skupna ocena

27

25 28 34

pravi paradiz. Če pa se vam bo po kdaj naključju zgodilo, da boste nekega dne na loteriji zadeli Ferrarija in milijon dolarjev, Cindy Crawford pa vas bo povabila na svojo jahto... Takrat le odigrajte Total Carnage ali dve. Streznilo vas bo. ☺



Aleš Petrič

CORRIDOR

Alien Invasion

Poredni Vesoljski spet morijo

Najprej je bil Bog. Nato je prišel Wolfenstein 3D in za njim še Doom. Nato dolgo ni bilo ničesar in šele nato je ob ribniku nekaj zaregljalo. Malce zatem v bičevju nekaj počti in prikaže se Corridor 7. To je nemiren špil, neumen kot miška, venomer nekaj opreza in rovari, njegovi vesoljski pa so kot vedno dežurni grešni kozli.

Ko smo že pri kozlih naj povem, da je tokrat Capstone ustrelil kardinalnega, saj igra milo rečeno spominja na shareware. Morda pa shareware celo je? Kakor si že bodi, naloga je preprosta: spet morate kot zavedni Zemljan postreliti kordon malih zelenih in tako osvoboditi vesoljsko postajo Corridor 7.

Reševanje tisočerih, med seboj zelo podobnih stopenj, poteka nekako takole. Iz dvigala, v katerem začnete in končate vsako stopnjo, pomolite svoj nos in že se zaletite v 10 zaklenjenih modrih vrat, za katere potrebujete nič več in nič manj kot modri dostop! Zares modro. Na srečo so tu še 11 vrata, ki hvala bogu niso modra, nekje v labirintu za njimi pa boste po nekaj minutah iskanja našli tudi steno z velikim zaslonom. Le-te se iz stopnje v stopnjo množijo kot Kitajci, njihova funkcija pa je, da na njih pritisnete Space tipko in si tako zagotovite modri dostop (Access granted). Velika večina sten so le pasti, ki izpišejo sporočilo Intruder Alert in vašo lokacijo takoj posredujejo sovražnikom. Ko bi ti takoj pritekli, bi pravzaprav še šlo. Tako pa morate, ko si zagotovite dostop do vrat, potiskati in ubiti vsakega posebej. Zares duhomoren posel, če vzamemo v račun, da so hodniki drug drugemu skoraj totalno identični in matematično pravokotni. Pojanje po nivojih je omogočeno s hojo ali tekom, ki ga izvedete s tipko Shift, kot zakleto pa je hoja malce prepočasna, tek pa malce prehiter. Zato boste že po kratkem prilagajanju gotovo raje vklopili karto (M) in se orientirali izključno po njej. Pretirano znanje geografije ali geodezije niti ne bo potrebno; na karti so le rumene pike in vse do zadnje so sovražniki. Orientacija v hodnikih je dokaj slaba, saj so si vse smeri podobne kot jajce jajcu, sobe in prehodi pa so kot v Wolfensteinu zoprn ožki.

Premikanje je izvedeno preko kurzorskih tipk, uporabna pa je še tipka Alt za prečno premikanje. Ctrl za strel, že omenjena M prikličje karto, s tipko Insert položite mino, z Enter pa preklapljate med tremi vizirji. Prvi, navadni je uporaben za večino igre z drugima, zelenim in rdečim pa lahko na računalniških zaslonih razpoznate ali računalnik daje dostop do rdečih ali modrih vrat (Red, Blue Access) ali pa je le past. Vizirja se seveda ob pretirani uporabi izpraznita, indikator polnosti pa dela družbo še nekaterim podatkom. Poleg boste našli še vašo energijo, količino streliva in preostalega oklepa ter pobranih min. Na levi strani so še klasične točke in stopnja, na desni pa zbrani predmeti ter število še nepobitih vesoljčkov. Predmeti, ki jih lahko poberte so načrti nivojev, medicinski paketi ali pa dodatno strelivo za vašo brzostrelko UZI. Paketov in streliva pravzaprav ne pobirate s tal, temveč iz stenskih niš, katere morate predhodno s tipko Space še odpreti. Na prvih petih nivojih garantirano ni sovražnika, ki bi po smrti za seboj še kaj zapustil. Takšne nenadejane skoposti, še zlasti po Wolfu in Doomu zares nisem pričakoval. Situacija se malce popravi šele okoli sedmega nivoja, ko končno le dobite malce boljše orožje. Slednja zopet izbirate s tipkami od 1 do n, na začetku pa začnete z nekakšno lasersko pištolo, vendar čimprej presedlajte na UZI. Malce spodobnejši je Alien Dual Cannon, ki pa v velikem stilu troši strelivo.



Opici ga med očmi!



Don't panic! Stene ti že ne bodo storile nič hudega. (Ali pa.)

Sovražniki vam grenijo življenje ne toliko zato, ker bi bili nevarni, pač pa zato, ker morate pobiti vse. Cilj vsakega nivoja je namreč vedno enak: "Eliminate all Aliens!" Ko torej prečesete stopnjo in popokate cca. 30 alienov, sledi vzpodbudno sporočilo "floor secured", vam pa preostane le še dvigalo, s katerim napredujete na novo stopnjo. Ker je dvigalo vedno isto in vedno tam, kjer ste izstopili, vam vsaj izhoda ni treba iskati. Med blodenjem po zakotnih hodnikih boste včasih našli tudi na t.i. "health chamber", kjer si lahko obnovite energijo, vendar le do meje zmogljivosti sobe.

Corridor 7 je igra, ki vrednostno leži nekje med starim Wolfom in Doomom, vendar se je treba zavedati, da je Wolf izšel pred dvema letoma, pa tudi Doom ni več mlad. Še najboljši del igre so zvočni efekti strelov orožja in zares zlobni humorni smeh v ozadju. Glasba v podlogi sicer obstaja, vendar ni izrazita, vse kaj drugega pa bi lahko rekli o grafični podlagi igre. Že ko pomolite nos iz dvigala, zagledate poleg 10 zaklenjenih vrat tudi nekaj skoraj nerazpoznavnega, čemur strokovnjaki pravijo grafika. Saj ni tako slabo, le hodniki so dekorirani na moč dolgočasno, z dolgimi vrstami utripajočih lučk, ki se trudijo ustvarjati vtis računalniških instalacij, iskreno rečeno pa mnogo bolj spominjajo na novoletno razsvetljavo. Prav tako nedodelani so sovragi, ki preveč spominjajo na neživljenske kose konzervnega železa in mnogo premalo na nevarne pošasti.

Hitrosti premikanja žal nisem preizkusil na kakšnem 386/40, lahko pa trdim, da na 486/66 DX2 VLB igra teče brez težav in zatikanj. Seveda tudi na počasnejših strojih spričo začetniške grafike ne bi smelo prihajati do problemov; v nasprotnem primeru pa lahko še vedno zmanjšate igralno okno.

Žal smo s pojavom Dooma igralci postali kar malce razvajeni, saj od iger res ne moremo pričakovati, da bi nostalgčno obujale spomine iz 60-tih let generacije Flower Power. Zdrava tendenca iger naj bi bila, da postajajo vedno boljše, ne pa ravno obratno. Namesto tega pa nas založniki zasipajo s polizdelki v slogu Dinastije in se potem še čudijo nad slabimi ocenami v časopisih. Ker pa smo pri Megazinu usmiljene duše, si je Corridor 7 pri nas prislužil 59%, namesto Power Playevih 47%. ☹

MEGAMETER

| | |
|---------------------|---------------|
| | PC |
| | akcijska igra |
| | Capstone |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Skupna ocena | 59 |
| | 54 |
| | 64 |
| | 60 |

SABRE TEAM

Dalibor M. Jovanović

Postanite član protiteroristične enote!

Vse protiteroristične enote na svetu uživajo posebno pozornost v javnosti. Njihovi nazivi vzbujajo strahospoštovanje, dodatni elementi skrivnosti, s katerimi šarmirajo, pa so njihove uniforme, orožje, ki ga uporabljajo ter zgodbe o nezemeljski telesni pripravljenosti.

Pri Krisalisu so se odločili, da odgrnejo tančico s te misterioznosti, ter že pred časom Sabre Team izdali za Amige, sedaj pa še za PC-je. Igralni vmesnik je podoben tistemu v Syndicatu, s to razliko, da v ST lahko vodite le enega člana ekipe. Sabre Team je enota za posebne naloge in protiteroristični boj.

Prva naloga, ki vas čaka, je osvoboditev talcev iz ambasade, ki jo je zasedla skupina ponorelih teroristov. Najprej je potrebno izbrati člane skupine. Pri tem vam pomagajo podatki o fizični pripravljenosti in ostalih sposobnostih posameznega člana. Sledi obisk orožarja, ki vam ponudi celo paleto avtomatskih pušk, solzivcev, zaščitnih mask, nabojev in podobnih artiklov. Za vsako nalogo posebej se je potrebno oborožiti tako, da se vaši vojaki lahko hitro premikajo, a imajo hkrati dovolj močno oborožitev, da eliminirajo teroriste. Če je naprimer potrebno onesposobiti terorista, ki se nahaja na prostem, bo najbolje s seboj vzeti ostrirovelsko puško, saj bi s hitrostrelnim avtomatom naredili samo škodo (beri: zadeli bi talce). Kadar je potrebno delovati v zaprtih prostorih, je nepogrešljiv pripomoček bomba s solzivcem, ki nasprotnika onesposobi brez večjih žrtev (Nobody gets hurt), seveda pa je treba nositi zaščitno masko, ker boste drugače kolektivno "zadeti".

Ko ste zadovoljni z oboroženostjo svojih mož, se lahko podate nevarnosti naproti. V spodnjem delu ekrana se nahajajo ikone, s katerimi krmilite dejavnosti Sabre Team-a: poberi orožje, napolni puško, streljaj vse poporek, streljaj točno v... in seveda, nepogrešljivi križec, s katerim pošiljate posamezne člane na točno določena mesta. Igralnost je šahovskega tipa, kar pomeni, da se ne odvija v realnem času, ampak poteka nekako takole: vsak član ekipe ima določeno število točk, ki jih lahko porabi za premikanje, streljanje in vse ostale opcije. Ko točk zmanjka, morate klikniti na ikono za prenos pristojnosti. Na ekranu vas bo nekaj časa razveseljevala ekspresionistična slika Sabre Team-a v akciji, s sporočilom Enemy Turn (kar pomeni, da je na vrsti sovražnik). Naslednjih nekaj sekund lahko le nemo opazujete, kako teroristi izvajajo svoje aktivnosti. In tako dalje, in tako dalje, in tako...

Grafika daleč zaostaja za tisto v Syndicatu, glasbena spremljiva pa dviguje nivo in moralo. Torej, vsi ki radi igrate strategije, pa ste si zaželeli malo akcije, to je igra za vas! Talci že nestrpnost čakajo vašo pomoč. Vaša mama pa tudi. ☺



Sam na straži



A gremo noter?

Miško nabitani



Zabava se začne!

Moda jesen-zima 97

MEGAMETER

PC, Amiga

akcijska strategija

Krisalis

Skupna ocena

75



81

85

75

Rok Kočar



Rasa neolikancev je k sreči daleč!

Onkraj sedmih gora, sedmih jezer in trinajstih rek se nahaja velika dežela, polna pretepaško usmerjenih bitij. Ne, to ni Balkan! To je Kitajska na daljnem vzhodu.



Se, o! se, se bomo tepli....

Domovina težko izgovorljivih besed in t.i. pismenk, katere razen marsovcev ne zna dešifrirati nihče, je v dolgih letih svojega obstoja zaslovela tako po svojih tipičnih borilnih veščinah, kot po komunizmu, ki pa nas v tem trenutku sploh ne zanima.

Borilne veščine vzhodnih ljudstev se v filmih in igrah pojavljajo že zelo dolgo in to kar precej uspešno. Tudi tematika Sango Fighterja je podobna, zato kar začnimo z zgodbo:

V zadnjih letih dinastije Hanov, je v vladavini cesarja Linga državo vodilo deset evnuhov. Cesarstvo je zašlo v

strašno krizo, ceste niso bile varne, povsod je bilo polno roparjev, nasilje se je nezadržno širilo. Cesar je zato svoje vojvode poprosil, naj si prizadevajo za ponovno vzpostavitev miru na kriznih območjih. Vojvode pa so si prizadevale vzpostaviti vse prej kot mir in začel se je spopad za oblast.

Za novo, še bolj katastrofalno stanje, je bil najbolj zaslužen zlobni Tung Chuo, vojvoda Tsao Tsao pa medtem tudi ni počival, marveč je združil ostale vojvode, zaprl cesarja in se zoperstavil silam Tung Chuoa. Po dolgih letih krvavih obračunov, je Tsuo Tsuo zavzel cel sever in ravno sedaj (v resnici že pred davnimi leti) se pripravija, da bo zavzel še jug dežele. Vaših pet "tigrov" je pripravljenih, ne oklevajte torej niti trenutka, ampak v boj za domovino, in s Titom naprej ali kakorkoli že gre.

Zvestost igralnim palicam bo poplačana z desetkrat lažjim igranjem. Na tipkovnici se bo vaš bojevnik obnašal kot pijan, vsaj če ste tako leseni kot sem jaz. Podobnost s Mortal Kombatom ni naključna. MK je požel tak uspeh, da morajo (oz. želijo) plodove obirati tudi v drugih programerskih hišah. No, ja. Ker smo v zadnjem času vajeni bednih produktov manjših založniških hiš, je Sango Fighter eno redkih prijetnih presenečenj. ☺



MEGAMETER

PC

pretepaška igra

Panda

Skupna ocena

59

67 61 45

Vzhodnjaški jezdec....

Carriers at War 2

Če ne veste, kam bi s časom

Medtem, ko je svetovni trg iger zasičen z vsakovrstnimi in obenem prvovrstnimi izdelki, se na njen še vedno pojavljajo, igre tipa CAW 2, ki jih lahko z eno besedo imenujemo kar zmazki.

CAW 2 izredno spominja na strategijo Submarines. Naloteli boste na 10 različnih scenarijev, ki so postavljeni v drugo svetovno vojno in poskušajo čimbolj natančno obnoviti najpomembnejše pomorske bitke tega obdobja. Tako se večinoma spopadate s poševnokomi rumenjaki z druge strani Zemljine krogle. Poleg veličastne ameriške mornarice, se v bojih sem ter tja znajdejo tudi kake francoske in angleške, včasih celo nizozemske bojne ladje. Vseeno je vojska ZDA (to je tista država, ki ima črtasto zastavo z zvezdicami - v pomanjkanju boljših idej) vodilna in gonilna sila večine bitk.

Vedno polne letališke steze...



Bitke so sicer osredotočene na pravilno strateško razporejanje bojnih ladij, vendar v njih zelo pomembno nalogo igrajo tudi letala. Tako lahko pred napadom flote bombardirate nekatera pristanišča in tako z uničenjem radarjev sovražniku zmanjšate pregled nad vašim ladjem. Izredno zlobno!

Pred začetkom bitke si izberete generala, katerega želite v bitki nadomeščati. Izberete si lahko enega ali več, vodijo celotne operacija ali pa le enega od poveljnikov katerekoli od flot. Tako imate lahko pod nadzorom celotno operacijo ali pa ste le njen del. Nadzorujete lahko tako zavezniške kot tudi japonske komandante. Samo igranje je skupek taktičnih premikov ladij in letal. Pravočasno morate naprimer pripluti s podmornicami na pravo mesto, da vam ne potopijo letalonosilke, ali poleteti z letali, da vam ne bombardirajo baz in ladij. Ko enotam ukažete premike in pokažete cilje, lahko določite koliko časa naj se premikajo. To lahko definirate na več načinov: naslednjo uro, do naslednje polne ure, do jutra, do večera ali do preklica. Preklic je lahko tudi avtomatski, naprimer alarm pred zračnim napadom in podobno.

Kot sem že omenil, so flote sestavljene iz bojnih ladij in letal. Med plovili najdete praktično vse od letalonosilk, do križark, rušilcev, podmornic in ostalega, medtem ko letala sestavljajo bombniki in lovci, kar pomeni, da lahko napadate tako zemeljske kot tudi zračne cilje.

Same bitke so popestrjene z zvočnimi efekti, prisotne pa je tudi nekaj lepe animacije, še posebej v pomorskih bitkah. Igra bo strategom všeč, vsaj dokler ne rešijo neka scenarijev, potem pa se je bodo kmalu naveličali. Z neka dodelave, bi bila CAW 2 lahko podobna History Line, ven-

MEGAMETER

PC

strateška igra

SSI

Skupna ocena

40

45 31 41

dar pa se avtorji žal niso spustili v nekatere, igralcem zelo pomembne podrobnosti. Pa drugič. Ali pa tudi ne. ☹

Rok Kočar

MEGAMETER



Amiga



arkadna igra



Psygnosis



Skupna ocena

63



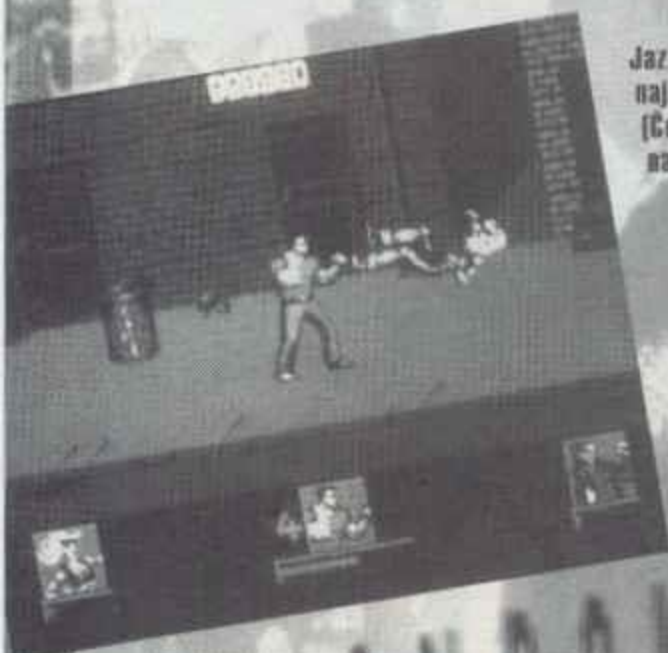
60



65



50



Jaz sem
najmočnejši!
(Če že nisem
najlepši.)

Arnold Schwarzeneger (po naše Arnold Črničec) je kralj akcijskega filma. Koliko lumpov je spravil za zapahe, kolikim bojevnikom je oddrobil glave, koliko žensk je polož... Zares, prav bogata statistika. Toda ta velja le za filmskega Arnolda. V resnici je mišičasta gora mesa zelo miroljubna. Še zdaleč se ne strelja in pretepa, povrh je pa še celo zelo zvest mož. Za nameček je svoji ženi, nič manj znani Marii Shriver, namenil kar tri telesne stražarje, pa naj jo kar oni čuvajo. "Švarci" pa ne kaže svoje prihodnosti le na filmih. Denar si ob Bruceu in Slyju kopiči tudi v famoznih restavracijah Planet Hollywood, v prihodnosti pa bi rad molzel tudi kravo z imenom politika. Znané so njegove želje po mestu kalifornijskega guvernerja. Režiserji Demolition mana so mu očitno naklonjeni, saj ga v njem omenjajo celo kot nekdanjega predsednika ZDA.

Preteklo leto nas je vrli Arnold poskušal navdušiti s svojo Zadnjo veliko avanturo. Film je imel pri nas enak odmev kot drugod po svetu. Skratka, povprečen film s sila poceni vsebino. Glede na velikanski uspeh Terminatorja 2, se je filmski mega zvezdnik spustil na precej nizek nivo in z njim tudi PsychoSis.

Vsebina filma je bila precej za lase privlečena: mlad cinemafil, navdušen nad filmi Jacka Slaterja, je s čarobno vstopnico prišel v imaginaren svet filma. Kot po naključju je pristal na zadnjem sedežu Jackovega avta in od takrat sta postajala vedno boljša prijatelja (tudi jaz bi rad bil Arniejev prijatelj, morda bi dobil kakšno porcijo kostla). No, da pa mali ne bi bil preveč nevljuden, je Jacka povabil malo k sebi, v njegov svet. Tu je bil Jack skoraj neboljen in je tudi on tu pa tam staknil kakšno prasko. Cilj filma, kakor pa tudi igre, je končni obračun z Razparačem. Le-ta naj bi bil kriv smrti Jackovega sina, toda mi, ki smo si film ogledali, vemo, da je k temu precej prispevala tudi Jackova nerodnost. Film je bil vreden ogleda predvsem iz

Arzenal udarcev je še kar raznolik, vendar še zdaleč ne takšen kot pri Street Fighterju. Udarci v obliki salte ima poleg učinkovitosti še eno značilnost (neurčnost). Ob izvajanju tega udarca namreč izgublja energijo, vendar še vedno ne toliko kot nasprotniki. Uporabite ga samo takrat, kadar se vsi štirje nasprotniki (kolikor jih je pač naenkrat na ekranu) poskušajo skupno znesti nad vami. Pravim, poskušajo. Ko bodo namreč enkrat začeli mlatiti po vas, se jih zlahka ne boste rešili. Od udarcev je najbolj uporabljan udarec s pestjo in nogo. Zelo težko je izvesti udarec z glavo, saj mora biti nasprotnik zelo blizu. Tako bo udaril po vas, še preden vam bo uspelo mu pogledati skozi nos. Naravnost smešen je pa krožni udarec, saj ga izvede v koleno. Ko bi ga izvedel vsaj malo višje, bi dosegel precej večji učinek...

No, če Arnold že zna izvajati nekatere karate udarce, pa vsekakor ni tako gibčen kot kakšen pristen karateist. Na žokanje igralne palice se namreč odziva precej počasi.

Težavnost po stopnjah ne narašča linearno, če pa boste v uvodnem menuju (kar seveda boste) izbrali največje število življenj in najlažjo težavnostno stopnjo, pa tako ne bo nobena stopnja ne bo (pre)težka. Šefi na koncu posameznih stopenj so tudi precej različni. Sam sem mnogo težje obračunal s karateistko kot pa z razparačem, ki naj bi bil finalna poslastica. Tretja stopnja se mi zdi najbolj ponesrečena, saj se odvija v neki velikanski hiši, kjer so celo stoli večji od vas samih.

Nasploh je v igri čutiti določeno mero agresivnosti. Ta seveda dvigne igralnost. Grafika je solidna, bolj stripovska. Vseeno je boljše takšna grafika, kakor pa kvaži poskusi digitalizacije (Pit Fighter). Dober je učinek, ko se ob padcu enega od nastopajočih, stresejo tla. Glasbena spremljava je zelo dobra, zvočni učinki pa se razlikujejo, nekateri spominjajo na tiste ta prave batine, drugi pa

PSYGNOSISOVA VELIKA POLOMIJA
FAST ACTION HERO

enega razloga. Jackovo hčerko je namreč igrala ENA FUL DOBRA MAČKA!!! Igra je n-ti klon spectrum legende Renegadea, starostje na področju pretepaških stvaritev. Najprej je potrebno pretepesti eno veliko tolpo takšnih in drugačnih, nato pa šefa posamezne tolpe. Samo premikanje našega junaka je precej podobno premikanju Schwarzenegerja v resnici. Pokončno in trdno, kot se pač za takšnega mišičnjaka spodobi.

bolj spominjajo na sekanje lubenic. Končna sekvenca je porazno slaba. Verjetno so se programerji zavedali, da si bomo izbrali najlažji način igranja in si potemtako tako ne zaslužimo boljšega. Torej, v zadnjem času nas je PsychoSis (neprijetno) presenetil z dvema igrama: narejenima po filmski predlogi. Obe sta seveda akcijski. Le kateri film bo naslednji? Morda The Piano (!), Howard's End (!!) ali pa kar Spielbergov Schindler's List (!!!), izbira je seveda velika. Arnieju pa priporočam, da najraje gre v politiko, če misli še naprej igrati v tako slabih filmih. Lahko bi pa tudi postal tudi maneken. ☺

V starih, dobrih časih, ko so bili peceji za normalno ljudstvo utopija in so jih imeli samo tuji poslovneži, so se pod Alpami razdivjali boji. Spectrumi proti C64, oba proti Amstradu. Piratska prodaja je cvetela kot še nikoli. Tudi sam sem težko priložene denarce dajal poštarju, ki mi je vsakih prinesel štirinajst dni novo porčijo streljanja za mojo Mavrico. Enkrat pa je moj priljubljeni pirat zamočil zadevo in mi je na kaseti med drugimi poslal tudi Silent Service... Okužil me je s submarinofilijo (submarinofilija (ned.) - ljubezen do podmornic), ki se je kazala tudi po tem, da nisem spregledal nobenega filma, knjige ali televizijske nadaljevanke, v katerih so nastopale podmornice.

Morski volk je jedrska podmornica za napadalne in spremljevalne namene, hkrati pa naj bi bila najboljša podmornica, kar so jih naredili: na zahodni polobli in najtišja jedrska podmornica na svetu (žal moram razočarati kinofile: Rdeči oktober je resnična podmornica razreda Tajfun, toda njen hidroraktivni pogon "caterpillar" je fiktiven). To nasploh velja za vse podmornice tipa Los Angeles. Poleg tega je tudi najhitrejša ameriška podmornica: najvišja hitrost, ki jo lahko razvije pri begu znaša 57 (l) vozlov ali po naše 105 km/h. Impresivna številka, ki ji je težko verjeti. Oborožitev je standardna za ameriške podmornice: štiri torpedne cevi, locirane spredaj, štiri zadaj in rampa za lansiranje raketnih izstrelkov tipa Harpoon, Tomahawk, Sea Lance in SUBROC. Slednji so lahko opremljeni z jedrsko kontico in vam v igri jasno niso na voljo.

Morski volk pride na vašo mizo na petih disketah, potem pa vam torpedira 14 Mb diska. Minimalno preživetje mu omogoča 386/25 s 4 Mb RAM-a, raje pa bi počival na 486 z najmanj 6 Mb (da ne govorimo o kupu zvočnih, grafičnih in podobnih kartic). Ob tem naštevanju me spet zagrabi nostalgija za dobrim starim Spectrumom in Silent Service, ki je zasedel le 39 Kb in pet minut kasete...

Ko sem igro zagnal, je SSN-21 Seawolf potonil globoko v morsko temo in se zdrobil od hudega pritiska, ki vlada tam.

Digitalizirana grafika in ugodna glasba sta povzročili rahlo mrščenje v okcipitalnem področju moje glave, moji prsti pa so kliknili na "Any Mission" in "Go". Kot dober kapitan sem pričel s testiranjem na slepo in prva ugotovitev: vsaka tipka nekaj pomeni! Število izgubljenih podmornic se je povečalo za enega Volka. Prvi nauk: vedno imej pri roki navodila! Če jih nimate, si lahko za silo pomagata s knjižico (log book) v glavnem jedilniku. Pa še nekaj vam polagam na srce: uničiti podmornico je dosti lažje kot uničiti letalo, rešilnih kapsul pa na podmornicah ni. Podmorniška vojna strategija je zasnovana na presenečenjih, zato je vaša naloga predvsem biti neviden (pravzaprav neslišen) in prisluškovati drugim šumom v vaši okolici. Ti vam pomagajo pri izsleditvi, identifikaciji in morebitnemu uničenju sovražnika. Zato je sonar prva stvar, ki se jo MORATE naučiti uporabljati, drugače se vam lahko zgodi, da boste mirno hladno razstrelili nič hudega slutečega kita (in se zamerili Zelenim) ali pa bežali pred delfinom, misleč, da je torpedo, nekje v ozadju pa vas bo pričakala podmornica, ki BO sledila dogajanju in vas poslala v večne oceane. Toda podmornice niso edine, ki hočejo olupiti vaš oklep. Podobne namene imajo tudi površinska plovila, vaša najhujša nočna mora pa bodo protipodmorniške helikopterske enote (ASW units). Nekoliko sicer pomaga skrivanje za termoklinami (toplotne plasti v oceanu), vendar vas spodaj ponavadi čakajo ruske podmornice. In tako gre to v nedogled... skozi 33 misij.

SSN-21 Seawolf je prirejen tudi za igranje v mreži, kjer lahko nudi zadovoljstvo do osmim (l) igralcem. To je v priložniku razloženo kot sistem štirih kanalov, ki jih igra podpira, na vsakem pa lahko igrata dva igralca naenkrat (žal). S prijateljem se lahko povežete tudi preko modema ali serijskega kabla in družno razkrajata Ruse, pa še drug drugega za povrh. Zelo ugodno!

Za konec si zapomnite le še to: Vae victis! - Gorje premaganim!



A TORPEDO HAS REACHED ITS TARGET
Mi nikoli ne zgrešimo!



Kakšno je danes vreme?



TV dnevnik je obvezen

Aleksander Hropot

Igro nam je posodilo podjetje **KFM** iz Velenja.

MEGAMETER

| | |
|---------------------|-----------------------|
| | PC |
| | simulacija podmornice |
| | Electronics Arts |
| | |
| Skupna ocena | 80 |
| | 81 |
| | 84 |
| | 80 |

**Strike
Comander
na dnu
morja**

SSN-21

SEAWOLF™

Rok Kočar

MAN ENOUGH

Prva ženitna agencija na PC-ju

Ste se že kdaj pogovarjali s kakšno žensko? Da, pravite. To vam pač moram verjeti. Ste pri pogovoru z žensko že kdaj ostali brez besed? Spet vsi pritrjujete (razen nekatere ženske). Lepo od vas, da priznate, ampak vseeno – žalostno! Da bi vam težave, ki pri osvajačju nežnejšega spola sproti nastajajo, pomagali odpraviti, so se po svetu kot zajci v kletki razmnožili različni psihologi in ostala oderuska banda. Obenem je bilo z vsebino na to temo natismjenih že malo morje knjig, na kilometrih filmskega traku pa je bilo posnetih že cel kup oddaj.

Pravzaprav se dilema o večnem vprašanju, kakšen pristop k ženski je najbolj primeren, konča v trenutku, ko ugotovimo, da so ženske zelo različne. Nekatere so navdušene nad ostrim pristopom, polnim nepredvidljivih, za mnoge morda preostrih besed, druge pa imajo raje nežnejše moške in osladne stavke, v stilu: "Tako si lepa", zaneshljivo pa vse po vrsti ljubijo laži.

Vprašanje "Kako pa naj vem, kateri je kaj vseč?" je na mestu in izredno pametno. "Prebrati" žensko je prava umetnost in težava, ki je ne premagajo vsi enako uspešno. Mnogi pogrnejo na reči črti ali po domače – zvisijo. Seveda se ta umetnost spreminja tudi z generacijami, vsceno pa nekatere reči vedno ostanejo iste ali vsaj podobne. Naprimer okus turške kave.

Zato, da bi iz dejanj in besed neznanik, nespretni moški znali razbrati njihove želje, se torej pojavljajo mnogi priločniki in končno tudi programi kot je ta. Plšejo se torej navodila za uporabo žensk, nekatera v stilu: "Z ročico jo nežno prtimi za tisto, kar se v tem časopisu ne sme napisati in jo poljubi na vrat. Če po napravljem prejmete kofuto, se bo slej ko prej pač treba sprijazniti, da nanjo niste naredili ravno velikega vtisa. V nasprotnem primeru pa je deklina prava k...a."

In tako se po vsem tem praznem besedičenju začne igranje. Tip, ki vam v lično posnetem baru v roke stisne vizitko ženitne posredovalnice, vam zaželi vse srečo. Včasih jo boste res potrebovali. Končno se znajdete na pravem naslovu, obkroženi s petimi lepoticami. V skatli z dvema CD ploščama je tudi pet listov A4 formata, če koga posebno zanima. Bolj kot veličnost je pomembna njihova vsebina. Vsaka od petih babujc je na teh papirjih bolj podrobno opisana. Ravno tu boste dobili odgovor na tisto hvale vredno vprašanje dva odstavka nazaj.

Zabava se torej lahko začne. Vseh pet "komadov" je pripravljenih, upam da tudi vi, če pa hočete tisto najboljšo (še) povabiti na zmenek, se bo treba s trenutnim blagom še malce pozabavati. Za pogovor uporabljate že napisane odgovore ali vprašanja, odvisno od tega, kam vas zanese. Vse skupaj izgleda nekako tako, kot reševanje testov o cestno prometnih predpisih, torej so možni odgovori pod točkami a, b in c. Ko dokončno "zabluzite", se pojavi vaša tako zelo iskana blondinka, ki vas pošteno okara in vas poskuša spaviti nazaj na pravo pot, saj ni nikoli tako hudo, da ne bi moglo biti še huje.

Kasneje, ko osvojite prvo srce (pravzaprav bo to kaj kimalu, razen če ste res strahovito nesposobni), bo vedno lažje. Med samimi pogovori in osvajanji se zgodi marsikaj. Tako se boste z eno od njih odpeljali na manjši "giri" s kolesom, z drugo pa se boste s plastičnimi puškami in barvo igrali vedno bolj priljubljeni Paintball. Vse pa je potrebno spraviti do navidezne ciljne črte, kjer vam bo rekla: "OK, zdaj sem tvoja!" In to je praktično vse!

Vsi, ki ste na tem mestu pričakovali vsaj kak erotičen insert, največji optimisti morda pa celo pornografijo, ste se krepko usteli. Nič takega ne boste našli v

tej igri, pa četudi je na skatli jasno odtisnjen napis: "Samo za odrasle!" Tudi težkih besed preprosto ni, razen če se komu zdi nemoralno omeniti kondom. Navsezadnje, sem ter tja, tudi on prav pride.

Vsi, ki vas je moderni poslovni svet, v katerem se dogodki odvijajo brez čustev in s svetlobno hitrostjo, posrkal vase in imate (nekje v tem besedilu) navedene probleme ali pa ste čisto običajen potrošnik, ki si preprosto želi zabave, si omislite lastno verzijo igre Man Enough. Skrbni bodo, vsaj za nekaj časa, izginile, stresno iskanje partnerke bo od slej zabavnejše in četudi vam lepota na ekranu stokrat reče NE!, se zaradi tega ne boste niti malo sekirali. Ali pač, če ste krepko čez les.

Za konec pa še nekaj. Množica iger, ki se v zadnjem času pojavlja le na CD ploščah, za ceno 100 nemških mark, ali pa še več, še zdaleč ni dovolj kvalitetna.

Tako Man Enough, kot tudi Megarace in Mad Dog McCree resda vsebujejo vse polno digitalizirane grafike in govora, vendar bi vse, kar se v njih zgodi, lahko že z malo dobre volje, majhnimi tehničnimi izboljšavami in okleščanjem nepotrebne, z lahkoto spravilo na tri ali štiri diskete, oziroma na 10 do 20 megabajtov prostora. Vedno znova dobivam občutek, da se moj računalnik spreminja v konzolo in da ni več daleč čas, ko si bomo igre spotojali v sposojevalnicah, jih dva dni igrali, nato pa vrnil in za vedno pozabili. Zaščita, ki jo bo, slej ko prej, potrebno razbiti, je prišla ob čisto uapacnem času, času, ko smo končno igre začeli kovati v zvezde, ko smo začeli pisati o legendah. Je pravi čas PC-jev, disket, trdih diskov in sem ter tja tudi piratovanja res že minil? ☹



Katera naj povabim na večerje? Levo ali desno?



Pet kilogramov vas nestrjno čaka v fitness studiu. Dignite jih če si želite se spremeni v brezoblično golo mesa.

napravljem prejmete kofuto, se bo slej ko prej pač treba sprijazniti, da nanjo niste naredili ravno velikega vtisa. V nasprotnem primeru pa je deklina prava k...a."

In tako se po vsem tem praznem besedičenju začne igranje. Tip, ki vam v lično posnetem baru v roke stisne vizitko ženitne posredovalnice, vam zaželi vse srečo. Včasih jo boste res potrebovali. Končno se znajdete na pravem naslovu, obkroženi s petimi lepoticami. V skatli z dvema CD ploščama je tudi pet listov A4 formata, če koga posebno zanima. Bolj kot

veličnost je pomembna njihova vsebina. Vsaka od petih babujc je na teh papirjih bolj podrobno opisana. Ravno tu boste dobili odgovor na tisto hvale vredno vprašanje dva odstavka nazaj.

Zabava se torej lahko začne. Vseh pet "komadov" je pripravljenih, upam da tudi vi, če pa hočete tisto najboljšo (še) povabiti na zmenek, se bo treba s trenutnim blagom še malce pozabavati. Za pogovor uporabljate že napisane odgovore ali vprašanja, odvisno od tega, kam vas zanese. Vse skupaj izgleda nekako tako, kot reševanje testov o cestno prometnih predpisih, torej so možni odgovori pod točkami a, b in c. Ko dokončno "zabluzite", se pojavi vaša tako zelo iskana blondinka, ki vas pošteno okara in vas poskuša spaviti nazaj na pravo pot, saj ni nikoli tako hudo, da ne bi moglo biti še huje.

Kasneje, ko osvojite prvo srce (pravzaprav bo to kaj kimalu, razen če ste res strahovito nesposobni), bo vedno lažje. Med samimi pogovori in osvajanji se zgodi marsikaj. Tako se boste z eno od njih odpeljali na manjši "giri" s kolesom, z drugo pa se boste s plastičnimi puškami in barvo igrali vedno bolj priljubljeni Paintball. Vse pa je potrebno spraviti do navidezne ciljne črte, kjer vam bo rekla: "OK, zdaj sem tvoja!" In to je praktično vse!

Vsi, ki ste na tem mestu pričakovali vsaj kak erotičen insert, največji optimisti morda pa celo pornografijo, ste se krepko usteli. Nič takega ne boste našli v

MEGAMETER



PC CD-ROM



strategija osvajanja



Tsunami




Skupna ocena

84



megameter/7b



75



85



83

Nisem nikakšen rasist, ampak edina črta v igri, prave zares, izgleda jako slabo, da sem, navkljub drugačnim zatrjevanjem kolegov, še vedno prepričan, da so jo snemali z umazano lečo na kameri.

Jaka Terpine

KIRBY'S PINBALL LAND

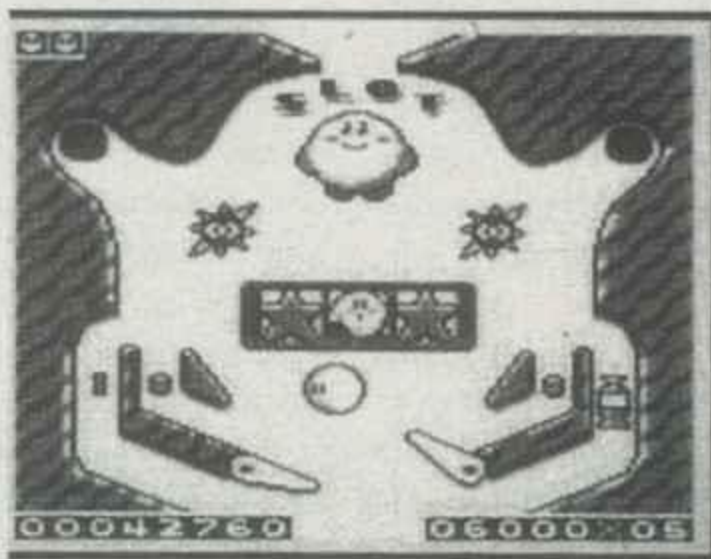
Kaj je bilo pred video igrami? Fliperji in fuzbal. No, ne samo to, ampak fliperji zagotovo v prvi vrsti. V tistih časih je nam, kratkohlačnikom, ta beseda tako nerada padla na jezik, da smo temu nesmrtnemu igralnemu avtomatu rekli kar marjanca. Ne vem sicer, s katero Marjanco so podalpski krstni botri tega požeruha kovancev primerjali, ampak ostanimo pri dejstvu.

Že prvi hišni računalniki so prav dobro znali oponašati vedenje kovinske žogice med odbijači, zato je pravzaprav zadnji čas, da se je fliper, pa četudi v verjetno najbolj miniaturni izvedbi do sedaj, pojavil tudi na Game Boyu. Težko bi pričakovali, da bo takšen fliper nekaj povsem običajnega, saj je Nintendo vedno pripravljen stvar prikrojiti na najbolj prikupen in zanimiv način. Tako tokrat ne bomo odbijali kovinske žogice, temveč Kirbya. Kirby je prikupno okroglo mazohistično bitje, ki nima

nobene zveze z istoimensko ugledno znamko sesalcev za prah.

Igro sestavljajo tri dežele, vsaka je seveda spravljen v svojem fliperju. Ti fliperji so razdeljeni na tri podfliperje, oziroma tri zaslone, enega pod drugim, k vsakemu pa spada še obračun s poglavarjem ter domiselen nagradni nivo. Ko utrudite vse tri fliperje, napoči čas za velikega hudobnega kralja in težava v deželi je pri kraju. Vendar stvar se zdaleč ni tako enostavna, kot se sliši, saj se boste medtem pošteno pregreli.

Kljub nekaterim novotarijam, igra zagotavlja vse užitke klasičnih fliperjev, kamor spada tudi tresenje naprave. Tilt? Ne, tega Kirby ne pozna. Pri Game boyu je pač glavna spretnost in ne moč.



MEGAMETER



Game Boy



fliper



Nintendo



Skupna ocena

86



Au! Malo nežnosti prosim! Jaz nisem kovinska kroglica, ampak Kirby.

Jaka Terpine

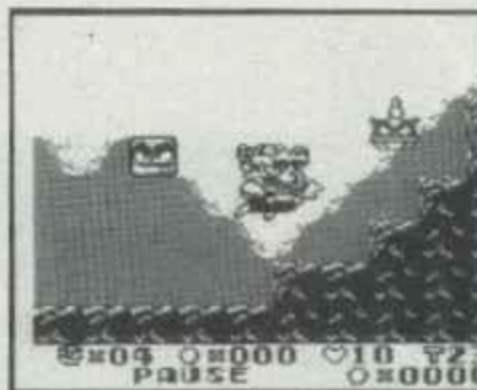
WARIO LAND SUPER MARIO LAND 3

Mario je prijazen okrogel možak, ki je v življenju počel že skoraj vse. Kdor ne pozna njegovih junaških podvigov, mu manjka obsežno poglavje splošne izobrazbe. Če je Mario vaš idol, boste ob naslednjem stavku doživeli hud šok, zato je najbolje da sedete, globoko vdahnete in preberete: Mario ni več dober in priden in oh in sploh. Odkar je slišal za skrite gusarske zaklade, je postal brezobziren sebičnež in od takrat ga zanima edino to, kako se dokopati do tega mamljivega bogastva.

Če ste imeli že polno glavo hvalisanja nekaterih, ki pred nobenim niso mogli zamolčati svojih tisočih in tisočih točk ter le nekaj minut, ki so jih porabili za uspešen zaključek Mariovih pustolovščin, se lahko odahnete, kajti sedaj jim je nepreklicno odklenkalo. SML 3 je tako obsežen, da so morali v igro vključiti tudi opcijo snemanja pozicije. Poti, ki vodijo do zakladov na skrivnostnem otoku je nešteto in so bolj pester kot kadarkoli doslej. Tudi Mario se je naučil nekaj novih veščin, tako da se lahko poleg standardnega skakanja po sovražnikih, vanje tudi zaletava, bruha ogenj, leta po zraku in še in še.

Otok zakladov je poln razburljivih krajev in doživetij. Tako velik je, da moramo v igri najprej izbrati pokrajino, šele nato na povečanem zemljevidu pošljemo Maria po poteh bojov in zmage. Na vsaki poti moramo najti magični totem in ga nekako... kako naj optšem... aktivirati, nato

pa poiskati cekine. Mario (oprostite - Wario) je še enkrat dokazal, da je nepremagljiv, še več - Warioland lahko mirne duše razglasimo za doslej najboljšo arkadno igro za Game Boya!



Leteči Mario z novimi adoti v rokavu.

MEGAMETER



Game Boy



arkadna igra



Nintendo



Skupna ocena

91



486-slc(IBM)-2-66

-trdi disk 270 Mb
-mat. koprocesor
-graf. pospešev. OAK
-BARVNI monitor
ločljivosti
1024 x 768 Ir
-miška + podloga
-2 leti garancije

SECOM
computers

SEŽANA, tel.: 067/32 031;
LJUBLJANA, 061/262 570; KOPER,
066/22 523; ŠEMPETER, 065/32 811

samo 159.900 SIT



Oh, ti simulatorji!

V nekaj letih nabiranja po računalniku, sem se med drugim naučil tudi na prvi pogled ločiti dobro igro od slabe. OK, res je, včasih se človek tudi zmoti in ravno tokrat sem pošteno zgrešil.

Koliko uvodnih sekvenc ste si že ogledali v svojem življenju? Sam sem si jih kar precej in tale se mi zdi prav ostudno slaba. Poleg imena igre in avtorja, si lahko ogledate še animacijo dveh letal, ki drugo za drugim letita po ekranu. Na prvi pogled izgleda kot da bi rdeče letalo lovilo črno. Morda pa vseeno le preganjata ptiče s polja pod seboj.



Stoj, v imenu Rdečega barona!

Uvodni menu vam ponuja izbor letnice in s tem tudi prizorišče dvoboja. Zakaj dvoboja, se sprašujete? Evasive Action je sicer klasičen simulator letenja (v stilu Chuck Yeagerja), vendar združuje letalske bitke in "miroljubno" letenje (npr. dirke), v vsem tem pa lahko, oziroma morata vedno sodelovati dva igralca, ali igralec in računalnik, kar pa sta spet dva. Pomudimo se najprej pri izbiri letal.

V letu 1917, torej v času 1. svet. vojne, letal ni bilo ravno na pretek. Poleg Fokkerja so avtorji izrisali še Sopwith Camel. V 2. svetovni vojni boste našli letali Grumman Wildcat in nepozabljivega japonskega lovca Zero. Vsa štiri letala so okorna in skromno oborožena. Ravno nasprotno velja za oba lovca sedanosti: ameriškega sršena - F-18 Hornet in ruskega Mig-a 29 Fulcrum (slov. opora). Sonishi Laserman in Aoun Leatherback sta le viziji programerjev, ki so očitno prepričani, da bodo v prihodnosti (leta 2064) zopet moderne izredno masivne reči. Leteči trdnjavi se zelo čudno obnašata tudi v zraku, imata sicer zelo močno zaščito, medtem ko njune tri velikanske turbine komajda pomikajo trup letala po zraku.

Po definirani letnici in izbranem letalu, se lahko pozabavate še s podmenujem. V njem lahko popolnoma spremenite celotno igranje. Določate lahko oborožitev letala, vpliv sile G na pilota, ali pomeni zmago že prvi zadetek v nasprotnika ali šele popolno uničenje letala. Nekateri se boste z nasprotnikom raje direktno spopadli (z orožjem), drugi bi raje videli, da zmagovalca odloči dirka (na izbiro je 5 različnih prog). Tako lahko to simulacijo s sprehajanjem skozi menuje spremenite v čudno spako, ki ni ne tič, ne miš.

V prihodnosti se bomo bojevali le še v vesolju, ker Zemljo itak že vsi poznamo.



MEGAMETER

PC

simulacija

Mindscape

Skupna ocena

68

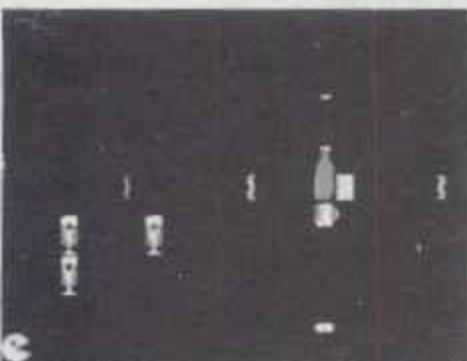
79 35 75

Igro nasplošno rešuje zelo solidna grafika, pa tudi sama izvedba je na visokem nivoju. Radar in ostale aparature v letalu se obnašajo točno tako kot je treba, le tipke so smešno razporejene, za nameček pa se jih tudi nikakor ne more spremeniti.



Ko zmanjka zlatega napitka

Davno nazaj so bili časi zelo lepi. Vsaj kar se piva tiče: vse ostalo itak zanima le zgodovinarje. Pomembno je, da je bilo piva dovolj za vse (in še za ostale), pivcev tudi ni manjkalo, cene so bile primerne in nihče ni poznal težakov v plavi barvi, ki bi mu pred nosom mahali s takšnimi in drugačnimi balončki. Pravzaprav takrat tudi za avtomobile še niso slišali, ampak to je že druga zgodba. Hik!



Trno do zrna pogača, flaša do flaše pijača!

Potem pa se je na samem začetku stoletja zgodilo tisto, česar so se vsi najbolj bali.

Sosedova Micka si je zlomila nogo! Obenem je prišlo tudi do velike pивske krize, kajti večina pivovarn je varila zelo

slabo pivo - surovin je namreč krepko primanjkovalo. Breme iskanja hmelja, česnovih rogljičkov in ostalih nujno potrebnih materialov za dobro voljo vseh, ki bi si pred dokončnim razkrojem jeter radi privoščili še eno "super-co" pa so avtorji (kot vedno) stresli na vaša ramena, ne da bi poprej vprašali za dovoljenje vaših staršev ali vsaj kakega navigatorja (?). Obenem pa, seveda, tudi na vaš vrček piva, ki vam ob zagonu programa pripada. Hik!

The Last Eichhof, eden redkih projektov sicer solidnih švicarskih programerjev, ni nikakršna nemoralna arkada. Predstavlja predvsem veliko popestritev v svetu arkad, saj ne vsebuje razbijaških efektov (npr. bum, tresk) ampak se ob igranju iz zvočnikov razlegajo prave pivske pesmi, kakršne lahko dandanes poslušate le še v največjih bavarskih pivnicah. Efekti so vseeno prisotni. Ko naprimer zadanete zlobneža v obliki steklenice, se iz zvočnikov razleže zvok razbite steklovine: če zadanete lokomotivo polno hmelja, pa ne slišite čisto nič, saj avtorji očitno niso pričakovali, da jo bo kdo razbil. Hik!

Tako se torej kot v stilu Xenon 2 pojate po stopnjah in za zasluženi denar v gostilnah kupujete dodatna orožja: npr. mali vrček za desno stran in "Mega-flašo" za streljanje nazaj. Če prisopihate do cilja je naloga opravljena, če ne, vas bodo vsi kroniki na tem svetu javno linčali. Vso srečo! Hik!

P.S. Igra poleg slabe grafike vsebuje še kup bednih efektov in več ducatov fenomenalno utrganih pivskih pesmi, ki pa mimogrede poberejo šest megabajtov prostora.

MEGAMETER

PC

arkadna igra

Alpha-Helix

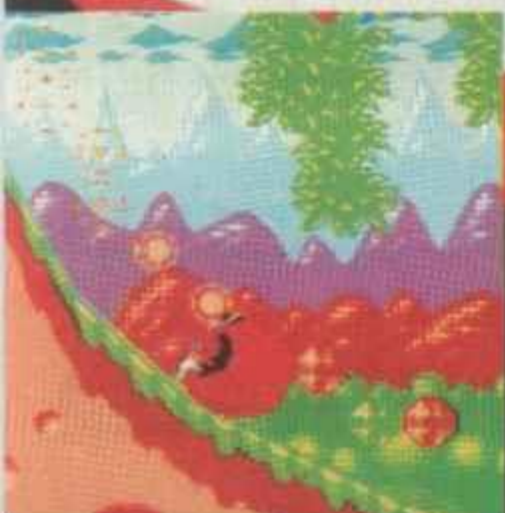
Skupna ocena

45

49 71 39

MAR NUTZ

Boštjan Troha



Revolucionarni "downhill" spust v Jožovi pezi

Flambirani Sonic z omako iz faširanega Maria se dolgočasi na Planetu lešnikov, tu in tam pa pohodi kakšnega piščanca: nova Oceanova ploščadna burleska z brezplačnim sprehajališčem.



Gospod Lešnik, in kaj so ti kure budega sturli

Česa takega pa še ne! Kure - ōne! - so priletele na Planet lešnikov in ga zase dle. Zdaj pa nadlegujejo galebe, zajčke in ostale živalice! Pravijo, da bodo putke svet uničile, če se jih ne bo kdo kojci lotil... In kdo drug, če ne gospod Leschnigg (Mr. Nutz), spektakularna supervereica, ki ne samo da leti, kje pa! tudi plava po vodi in za šport rešuje zaslužnjene planete. Najprej pa: kako je sploh prišlo do te strašne tragedije?

Piške so živele na nekem prijaznem planetku, kjer so čudovito uspevale. Bile so debele in nesle so lepa jajčka. Razvijale so kulturo in tehniko ter živele srečne dneve v obilju piče in večnadstropnih kurnikov. Uspele so sestaviti moderne tehnološke čudeže, kot so telefoni, toplovodi, video igre, avtomobili, vesoljske ladje, kavni avtomati, polirne kreme v barvi avtomobila in še in še. Ukvarjale pa so se tudi s poezijo in kmetijstvom. Nekega leta pa, lej ga zlomka, se je ves pridelek pšenice, koruze, rži in vsega, kar kure radi zobajo, posušil in propadel. Piške in njih piščančki so bili lačni, prezeblji in obupani. Drobne solzice so polzele iz preplašenih očk putkic, ki so v svojih toplih nadržih grele ubogi naraščajček. Poiskati si bo treba nov planet, so se odločile. In res: nagnetle so se v vesoljske ladje in odplule v vsemirsko prostranstva, iščoč krasni novi svet, kjer bodo lahko posejale semena in pozobale pridelek. Naletale so torej na Planet lešnikov, kjer pa so se začele, na splošno začudenje in celo zgražanje, obnašati pretirano samovoljno, da ne rečem kar naduto. Zajčke so, na primer, ogovarjale s stavki, kot "poslušaj mali, zdaj so kure ta glavne, spokaj." To pa seveda avtohtonemu živalstvu ni bilo povšeči in poklicalo je spektakularno superveverico, gospoda Leschnigga. Glodalček bo, upa živalstvo, rešil njihov svet in prepodil nadležno perjad.

Tako, to je torej brez dvoma najbolj slaboumen in bizaren zaplet do dneva današnjega. Pri Nemškem Neonu (oziroma In-House, kot se imenujejo na britanskem tržišču), ki je član obsežne Oceanove tujske legije so se tokrat res potrudili. Ne samo s scenarijem in zapletom, za katerega so očitno porabili cele pol ure, pač pa tudi z zvokom in grafiko, ki sta tako obupno konzolasta, da se retorično vprašanje, zakaj degradirati osebni računalnik na raven konzole in ne konzole povišati na raven osebnega računalnika, postavi kar samo.

Veverica mora prepoditi perutnino s sveta vode, gozda, tehnologije in Inkov(!?), kjer so si kure postavile svoje baze. V vsakem svetu je pet baz, ki pa jih je treba najprej najti v posebni medigri, kjer veverico vodimo iz pričeje perspektive. Te rahlo dolgočasne pasaže med posameznimi stopnjami naj bi razbistrile in poživile stereotipni platformer, kakršnih smo se že kar navadili. Gre seveda za vprašanje okusa. Nekomu se ljubi nabirati bombice in z njimi razstreljevati skale na poti, se pogovarjati z galebi, hodečimi grmi in modrimi piščeti, zbirati magična peresa in prebirati nasvete, nekomu pa ne. Res pa je, da so takšni sprehodi vsaj sproščujoči, če že ne pripomorejo h kvaliteti igre. Veverica naj torej med temi sprehodi odpira skrinje, kjer so čudodelna peresa (z enim boste leteli, z dvema se boste lahko vrteli v zraku, s tremi pa spreminjali smer poleta), drago kamenje, bombe, sporočila in nasveti za igranje ploščadnega dela in cel kup bolj ali manj pomembnih drobnarij.

Nemci so torej na tri diske razmazali skrajno povprečno ploščadnico s prijemi, ki smo jih videli že videne na konzolah. Mr. Nutz bo nemara ponudil nekaj zabave najmlajšim kurofobom, zakrknjenim hekerjem pa prav nič. Mimogrede pa se nam zameri tudi dejstvo, da igre ni mogoče namestiti na trdi disk, kar je že stara amigaška razvada, ki naj bi preprečila piratsko kopiranje. Da to ne deluje, seveda ni treba dokazovati. ☹

MEGAMETER



Amiga



ploščadna igra



Ocean



P



Skupna ocena

70



77



75



80

RAPTOR

CALL OF THE SHADOWS

Uničite jih vse!!!

Rok Kočar

Fantje pri Apogeeju so pa res "cool". Raptorja so obljubili, naredili in izdali. Nobenih nategovanj, nobenih zamud, nobenih napak v igri. Vsi, ki ste si ogledali tri mega dolga shareware verzije, ste imeli kaj videti. Komercialna verzija šteje 16 megabajtov in vsebuje 3 epizode, oziroma sektorje.

Raptor je ena od tistih iger, ki naj bi se je zamorjeni ljudje naveličali v petih minutah, težaki v desetih, vsi ostali pa v 30 minutah ali v pol ure. Pa zadeva ne drži in pogledamo si, zakaj ne.

Tipi pri Mega-Corps Ltd. so talentiranim pilotom, ki imajo poleg hitrih in okretnih letal tudi kaj v hlačah, obljubili mastne denarce za uspešno opravljeno spomladansko čiščenje hudobnežev. Podati se na takšno fronto ni mačji kašelj, razstreliti vse nasprotnike še preden oni sesujejo vas, pa tudi ne bo lahko.

Igra neverjetno spominja na prastari Dawn Raider in na vesoljščino Xenon 2. tokrat pa je v Apogeejev sklad začuda niso prispevali programerji ID Softwarea, ampak Cygnus Studios. Tudi prav.

Raptor je, tako kot večina drugih arkad, razdeljen v posamezne stopnje. Tokrat njihovo ime resda ni level (slov. stopnja) ampak wave (slov. valovanje), lahko pa besedo razumemo kot nalet ali kar se mene tiče tudi špageti. V vsakem od treh sektorjev vas čaka devet naletov sovražnih vesoljskih ladij, lovskih letal, tankov, ladij in še nekaj nedefiniranih reči. Po devetem valu se lahko preselite v naslednji sektor, ali pa taistega odigrate še enkrat, vendar bo tokrat težavnostna stopnja povečana. Sicer pa obstajajo tri težavnostne stopnje in trening.

Za začetnike je trening priporočljiv, opraviti morate s prvimi štirimi naleti sovražnikov v prvem sektorju, prislужeni denar vam nato, meni nič tebi nič, poberejo, vendar pa vam nova orožja ostanejo in z njimi se nato podate na začetniško stopnjo Rookie. Razlika med tremi stopnjami je le v večjem številu nasprotnikov, nekateri od njih pa imajo na višjih stopnjah tudi močnejše ščite in orožja. Seveda si na svojem letalu lahko arzenal orožja povečate oziroma modernizirate in sicer po vsakem valu sovražnikov - takrat lahko tudi posnamete trenutno pozicijo. Nova orožja si lahko nakupite v trgovini, prodajalec je kar dobro založen in seveda temu primer-no drag.

Večino orožij sploh ne potrebujete. Npr. raket Air/Air Missile, ki so izredno neučinkovite in Bombs (bombe v obliki raket, ki sicer odlično demolirajo vse zemeljske zgradbe, vendar se mnogo

prepočasni polnijo) že ne. Raje si omislite Air/Ground Missile, ki so na las podobne DumbFire Missile raketam; oboje so srednje moči in nizke cene. Dovolj dobro za uvod. Meni najljubše orožje je Auto-Track Mini-Gun, ki avtomatsko strelja po ekranu, ima sicer nekaj manjšo moč kot Laser Turret, vendar razstreljuje tudi vse zemeljske topove, tanke ladje oz. vse kar ima cevi usmerjene proti vam. Power Disrupter ni orožje, ampak nekakšna zadeva, ki nasprotniku za nekaj trenutkov onemogoči streljanje in se je v vseh bitkah izkazala za bedarijo na tretjo potenco. Tudi Pulse Cannon in Death Ray sta si zelo

podobni orožji. Njuna skupna značilnost je visoka cena za neverjetna neučinkovitost. Twin Laser je zadnje, najdražje in zato tudi najefektivnejše orožje. Sicer strelja iste cilje kot Auto-Track Mini-Gun, vendar pa je nekajkrat močnejše, žal pa ne tudi nadzorsko vodeno, tako da strelja le naravnost po ekranu. Vsi ostala orožja (Plasma Cannon, Micro Missile in Twin Machine Gun) so vedno vklopljena in streljajo enako neučinkovito tako v zemeljske kot v zračne tarče.

Ikona orožja, ki ga trenutno uporabljate, je zrisana v desnem zgornjem kotu zaslona, medtem ko imate v levem spodnjem kotu narisane MegaBombe (bombe, ki delujejo nekako tako neumno, kot se sliši njihovo ime, če ga preberete nazaj in jih prav zares čisto nikoli ne potrebujete). Na vrhu zaslona je vaše trenutno finančno stanje, ki se ob uspešnih zadetkih veča. Za dobro zdravstveno stanje vašega vozila skrbita dve vrsti ščita. Tisti na desni se avtomatsko obnavlja kadar ne streljate, če pa vam ga zmanjka, je igre konec. V levi vrsti je Phase Shield, ki se sicer ne obnavlja, vendar pa jih lahko na pot vzamete pet hkrati. Seveda če imate dovolj denarja.

Na prizorišču pokola lahko najdete tudi nekatere bonuse. Denarni bonusi štejejo od 35.000 do 122.000 dolarjev, če pa pobereite orožje, ga lahko v bitki takoj uporabite, ali v trgovini prodate po polovični ceni. Bonusi se nahajajo le v zemeljskih skladiščih, ki imajo obliko cisterne ali v transportnih ladjah, ki jih prepoznate po njihovi polžji počasnosti in po tem, da nikoli ne streljajo na vas.



Leti, streljaj, leti...



Barakaaa destroyed!

MEGAMETER

| | |
|--|--------------------|
| | PC |
| | arkadna simulacija |
| | Apogee |
| | Skupna ocena |
| | 80 |
| | |
| | 84 |
| | 78 |
| | 81 |

Raptorja toplo priporočam vsem arkado-manijakom in seveda vsem, ki jim ni žal svoje tipkovnice. Po igri Fury of the Furries (kateri sicer ni niti malo podobna) je to prva arkada, ki me je tako s svojo tekočo animacijo in krasno grafiko, kot tudi z izrednimi zvočnimi efekti "prilepila" k ekranu za toliko časa, da sem jo rešil in pobil vso zločinsko bando. Le kaj si mislijo oni o meni? ☺

Golazen, ki na ekran priletava z vseh strani, je očitno dobro plačana, saj točno ve kaj mora storiti, piloti teh plovil pa imajo k sreči inteligenčni količnik nekajkrat nižji od najbolj butastih pingvinov.

Andrej Bohinc

THE HORDES

REŠI SE, KDOR SE MORE!

Oh, da življenje zna biti takoo zelo nepredvidljivo... Kako hitro lahko prideš izpod dežja pod kap, nazorno kaže primer glavnega junaka te igre.

Chauncey je bil donedavnega le ubogi strežnik na dvoru lokalnega kralja. Na grajskih žurkah je skrbel za to, da je bila gospoda sita in napita, bil je zadovoljen s svojim življenjem in ni verjel v čudeže. Potem pa se je nekega dne zgodil - čudež namreč! Monarh se je ob neki oblani pojedini spet fino zabaval. Smeš pa ga je začel ob neki neslani šali tako zelo daviti, da bi se z ustami polnimi hrane zagotovo zadušil, če ga ne bi prisebni Chauncey nehote sunil v hrbet in ga s tem rešil strašne smrti. Kralj je Chaunceya v zahvalo oklical za plemiča in mu radodarno podaril košček zemlje ter svoj rezki meč Grimtwacker - on je že vedel zakaj! In potem je Chauncey na svoji zemljici veselo živel do konca svojih dni...

Kaj pravite, da ne verjamete več v take pravljice? No, ja, naj vam bo. Mogoče bo zgodba zvenela bolj realistično, če se pripomnim, da prav v tisti deželi strašijo strašne in nasploh ogabne HORDE! Da, krvoločni, napadalni in vedno lačni rdeči monstri vas obiščejo kar štirikrat na leto in uničijo vse, kar jim pride pod noge. Naj bo to kmetija, njiva, drevo ali krava: nič ne uide njihovem apetitu! Razen, seveda, če jih pri tem ne ustavite (beri: pokoljete) Vi!

Tako torej življenje (bivšega) natakarka Chaunceya se je čez noč postavilo na glavo in ni postalo nič lepše, kaj šele lažje. Ker pa se podarjenemu konju ne gleda v zobe, boste morali v "šenkani" deželi zgraditi cvetočo vasico in jo ohraniti ob neprestanih napadih hord. Igra se odvija v več fazah. Vsaka faza traja četrtno leta in je razdeljena na dva dela. V pripravljalnem delu lahko postanite kaj predvsem za boljšo obrambo in razvoj vasice. S klikom na miško postavljate ograje in pasti, sadite drevesa in kupujete krave. Ko z urbanizacijo okolja končate, oziroma, ko se za to izteče čas, pride na vrsto še najtežje ali za marsikoga celo najslajše opravilo: "ne boj, mesarsko klanje!"

Prihajajoče horde opazite na zemljevidu ozemlja že od daleč kot majhne rdeče pike. Glede na pasti, ki ste jih postavili, jih pričakajte na najbolj šibki obrambni črti. Nato pa svoj bridki meč v roke in pa... seck, seck, seck! Zlobe se razpočijo kot balončki z vodo! Če se kakšna horda vtihotapi v središče vaše, lahko naredi pravo upostošenje! Zato vsiljivce lovite po stezicah, kjer se lahko gibljete dvakrat hitreje. Če se horda spravi nad kravo,

jo lahko, če ste dovolj hitri, še rešite iz požrešnega žrela. Za "normalne" zlobe zadostuje en udarec z mečem, "big mama" pa so mnogo bolj trdožive in nevarne!

Ko opravite z vsemi hordami ali one z vami, sledi obračun letine. Krave vam prinesejo po 50 kovancev, posleki pa vsak po 4 novce. Ob koncu vsakega leta morate imeti privarčevanega vsaj toliko cvenka, kolikor ga od vas zahteva oderuški kraljevi svetovalec Kronus Maelor, ki se poleg tega še vseskorzi privoščljivo reži in vam vsako leto nesramno zvišuje davke.

Ko vas Maelor do kože odere, si lahko s preostalo revščino v trgovini kupite še kak priboljšek: najamete viteze ali lokostrelce za boljšo obrambo, se oborožite z magičnimi predmeti, bombami... vsekakor pa tudi shranite svoj položaj.

Med igro vas lahko doletijo še marsikaj nepričakovanega. Ob sarkastičnih novicah z dvora se vam v posvojitvev ponujajo male horde, vsake toliko časa pride do suš in poplav, včasih pa strmoglavi še kak meteor, ki dodatno obogati vašo zemljo... Po nekaj letih vaša vas zraste v mesto, ki ga je pravi užitek gledati, a kaj ko vas potem slej ko prej (vsaka tri leta) nasilno preselijo - v deželo s še hujšimi hordami in problemi.

Hordam bi na prvi pogled takoj prisodili bližnje sorodstvo z igrami tipa Populous, Sim City ali The Settlers. Pa ni čisto tako. Med igranjem vam kmalu postane jasno, da v igri niste pravi "bog". Vaše akcije so precej omejene, veliko dogodkov se zgodi neodvisno od vaših potez, kar pa sploh ni tako slabo, saj bi bila v nasprotnem primeru obremenitev vaših možganov prevelika in bi vam koncentracija lahko padla prav med odločilnim klanjem hord.

Za ljubitelje dobrih iger so Horde vsekakor prava poslastica. Ob originalnemu pristopu k zasnovi igre dodajo svoje še kvalitetne video sekvence (več kot 30 minut humorja sta prispevala "očeta" igre Paul Reiche III (Star Control) in Steve Purcell (Sam & Max)), ter odlična glasba in zvočni učinki, preneseni direktno s CD-ja. To niti ne preseneča, saj so bile Horde prvotno narejene za Panasonicovo konzolo 3DO. "Trda" verzija za PC-je ni skoraj nič slabša, čeprav zahteva le 386/33 MHz procesor, 4 MB RAMa in vsaj 14 MB prostora na disku.

Pravzaprav je zdajle, ko tole pišem, ura odbila že krepko čez polnoč, jaz pa se pravkar odpravljam - ne spat -, ampak še na en obračun s hordami. Jim bom že pokazal hudiča!



Nisem pijan, le malce preveč sem z mečem opletal!



Poba, glej, da te kravce ne postanejo goveja obara!



Skupaj bomo zmagali!

MEGAMETER



PC, PC CD-ROM, 3DO



akcijska strategija



Crystal Dynamics



Skupna ocena

88



87



89



92

Aleš Patric

Bubble & Squeak

Žvečilni Mačkon?

Ploščadne igre so zaščitni znak Amige nič manj, kot so slabi gagi zaščitni znak (ne)priljubljene oddaje Nedeljskih 60. V poplavi takšnih iger, katerih število je že davno postalo štirimestno, je danes že skoraj nemogoče iznajti kaj zares novega ali vsaj megleno inovativnega. Podjetja si tega tako ali tako niti ne prizadevajo. Najbolj prizadevna izboljšujejo le grafiko, zvok in animacijo ter tako ustvarjene klone poskušajo vnovčiti. Med slednje spada tudi Audiogenic z novo "AGA-only" ploščado Bubble & Squeak.

Scenarij spet temelji na plehkem sprehajanju skozi nešteto stopenj, čež vsako pa morate privleči tudi svojega kolega Squeaka (modra mordo mačko?), ki delno uboga

in tako Squeaku prislužil žvečilni. Prednost jahanja je zlasti v tem, da lahko zdaj Squeak skače tako visoko kot vi, pa tudi vodenje neumne mačke do izhoda odpade.

Kadar si s čigumiji ne morate pomagati, lahko z ukazoma "C mon!" in "Wait here!" Squeaku naročite, kaj naj počne medtem, ko vi pretaknete kakšno stikalo ali zavzamete pravo pozicijo. Pomembno vlogo igra tudi na prvi pogled brutalno brcanje, ki ga izvedete tako, da Squeaku ukažete stop, se mu približate in nato buum! Z nekakšnimi polkrožnimi tobogančki lahko na tak način mačka spravite na višje nivoje, na katere sam ne more skočiti. Kadar v bližini ni niti tobogančkov, niti žvečilnih, pa lahko



Ste že kdaj zajahali "mačko"?

s prenašanjem predmetov mačku olajšate pot navzgor. Vlogi se lahko zamenjata, kadar se postavite pred stoječega Squeaka in pritisnete na strel in gor. Squeak vas bo tako vrgel visoko v zrak. Ko se s tovrstnimi podvigi skupaj s Squeakom le dokopljete do izhoda (nekakšni svetilni količek), sledi le še prijateljski stisk roke in nešteto novih stopenj.

Celo bolj zanimivi od pisanih stopenj, so sovražniki, saj med drugim naletite na leteče kihajoče prašičke in ptiče z rdečo kapico ter baseball batom.

Tako torej, Bubble & Squeak je ena redkih iger, ki z barvito in razgibano grafiko zares izkorišča novo barvno paleto AGA čipov. Enako kvaliteten je zvok, ki pa je na Amigi tako že standarden. Igra, torej, katere zamisel je

Kaj je pravzaprav Cliffhanger? Neuspela igra po filmskem prvencu režiserja Reanya Harlina, nominiranem celo za oskarja za posebne efekte. V filmu, ki je kombinacija trdega, kinetičnega akcionerja in hitchcockovega thrillerja, ni niti enega namiga na lepoto neokrnjene narave - ljudje se tal nanureč skoraj ne dotaknejo.

Kaj pa zgodba? Ojoj, Le poslušajte, grupa internacionalnih zarotnikov in genialnih kaskaderjev iz letala finančnega ministristva sune tri kovčke polne denarja (cca. 100 milijonov dolarjev), potem pa obišči visoko v Skalnem gorovju. Z lažnim klicom na pomoč zvabi v past dva hribovska veterana, Gaba in Hala, ki jih nato kot kučka uporabi za iskanje izgubljenega denarja.

Gledalcu je film ponudil vsaj eno presenečenje, in sicer na samem začetku, ko buildersko napumpanemu gorskemu reševalcu, ki ga je zaigral Sylvester Stallone, ni uspelo rešiti uboge ženske preden je le-ta zgrmela v prepad.

Cliffhanger - igra nam ne privošči niti tega. Vrli Sly namreč večino časa preživi na trdnih tleh, na svoji poti pobija nič dolžne, nič krive volkove in sokole (še kaj bo na to reklo društvo za zaščito živali?), tri vreče z denarjem (80 USD) najde že na prvih stotih metrih, ter prvo od treh življenj izgubi že ob prvem resnem prepadu.

Pa še nekaj. Če me spomin ne vara, je v filmu močno snežilo, v igri pa vlada že prava polmlad. Vse je v zelenju, le še kepe snega sem ter tja vam daje vedeti, da se vendar nahajamo v Skalnem gorovju. Sicer pa, le kdo bi v igri, kjer igra glavno vlogo Sly, iskal razum? Jaz že ne.

MEGAMETER

Amiga 1200

ploščadna igra

Audiogenic

Skupna ocena

76

78 81 73

skopirana že vsaj nešteto krat, ki pa vendarle prinaša nekaj dobrih trikov.

P.S. Včasih je pametno vedeti, da si lahko celotno stopnjo ogledate s počasnim scrollingom zaslona, kar dosežete z držanjem kurzorskih tipk.

Andrej Bohinc

CLIFFHANGER

Polom v Sklanem gorovju

Kje so tisti lepi časi, ko je bil Psygnosis še sinonim za kvalitetno računalniško igro. Njihove stvaritve so bile takrat vedno vsaj tehnično, če že tudi vsebinsko popolne. Zda pa niso več niti eno, niti drugo. Kristalo jasno postaja, da je Psygnosis Sonyeva finančna injekcija bolj škodila kot koristila (Psygnosis je ime ženskega spola, zato takšna sklanjatev). Zadnje čase meče na trg igre kot za šalo, toda kaj, ko je vsaka druga tako porazne kvalitete, da te kar nekam prime.

Na startu...



...in pet korakov kasneje



Psygnosis je očitno zdaj prevzel na svoja ramena še Oceanovo neinvaležno vlogo vodilnega uničevalca filmskih licenc. Z lepi, polnimi denarja, si je prigrebel obilne založaj v obliki filmskih mega uspešnic: Dracula, Last Action Heroja in Cliffhangerja. Predelavo slednjega je zaupal kar neki amaterski programerski ekipi, Spidersoft ime-novani. In prav ti "pajki" so nam pripravili največje razočaranje.

MEGAMETER

Amiga

akcijska razočaranka

Psygnosis

Skupna ocena

32

40 52 25

In pamnite še znameniti negativni rek: "Kdor ubije enega človeka, je morilec. Kdor jih ubije na tisoče, je zmagovalc."

ROK KOČAR

MEGARACE

S SVETLOBNO HITROSTJO DO PRVEGA BREZNA!

Megarace je projekt, ki je imel v časopisih več reklam, kot sam polet na Luno. O igri avtomobilih, progah, sami vožnji in vseh obrobni zadevah smo že pred izidom vedeli praktično vse - najbolj žalostno, da celo več, kot je dejansko pristalo na mali CD plošči.

Za MEGARACE ste bili med milijoni izbrani prav Vi. S svojim nizkim inteligenčnim količnikom ste kot nalašč ustvarjeni za samomorilsko divjanje po najbolj norih



Looping, ki sledi sploh ni težko izpeljati, malce težje pa je sesuti hudiča pred vami

dirkalnih stezah sveta prihodnosti. Statistično so vaše možnosti za preživetje malo nad ničlo, sicer pa poznate pregovor: *Važno je zmagati, ne preživeti!* - pomemben je torej le "show", življenja so kot vedno obrobna zadeva in niso bistvenega pomena.

Postati del navidezne resničnosti je del večnih sanj človeštva. Če vas v to nisem uspel prepričati jaz, vas bo pa prav gotovo uspel Lance Boyle, voditelj najbolj gledane oddaje na svetu - MEGARACE! Nastopati v živo po zaslonih na vsem našem ljubem svetu ni mala stvar. Kdor bo zamudil to priložnost, morda naslednje ne bo več dobil. Poprimite torej tudi Vi za volan, osmodite nekaj gum, polijte po stezi nekaj goriva, prereščajte čimveč nasprotnikov in sodelujte v najnevarnejši dirki človeštva. Slava vas čaka na koncu nešteti ovinkov, če do cilja ne pridete, je to čisto in samo vaš problem. MEGARACE bo z lahkoto živel brez vas - "Show must go on!" To vam mora biti jasno vsaj v trenutku (če ne seveda že pol ure prej), ko začnete prejemati skrajno idiotske nagrade - prevleko za sedež, dodatne možgane v obliki žvečilke, ipd.

Sedaj vas bom pustil pri miru. Delo morate opraviti sami. Lokalna tolpa banditov vas že nestrpnost pričakuje. Ko opravite z vsemi, zadnji bo na vrsti njihov "big boss", ste si odrezali in prisvojili komaj prvi kos velike pogače, katere ime je slava, prinaša pa jo - ne pozabite - MEGARACE!

Dirka, v kateri so vaši nasprotniki očitni, občinstvo željno krvi in zmečkane pločevine pa cedi sline ob stezi in pred malimi zasloni, se lahko začne. Začenja se neprestana mora - nasprotniki se bodo zaletavali v vas, streljali na vas, celo proga vas hoče sprazniti. Če vam uspe zmagati, se mora začeti znova - tokrat nekje drugje. Vsakič vas čakajo okrutnejši in izkušenejši morilski dirkači in zahtevnejše dirkališče.



Zadnji čas je že, da vklupim turbo pogon!

Divjanje brez primere ne morete opravljati v kakršnemkoli vozilu. Na začetku so na voljo le trije avtomobili, po vsaki zmagi pa si prisvojite še avto vodje tolpe. Avtomobili se razlikujejo po moči štita in motorja, količini orožja, okretnosti in posebnih dodatkih. Med slednje se štejejo različni radarski sistemi, ki jih večinoma ne potrebujete, oziroma med dirko nimate časa na njih gledati.

Sama simulacija v grafiki močno prekaša večino ostalih, vendar vam mora biti takoj jasno, da so tekoča animacija, dobri zvočni efekti in digitaliziran govor (blebetanja se boste lahko res napačno poslušali, saj ga je v igri skoraj pol ure) posledice CD pogona. Občutek na sami progji ni bog ve kakšen. Moram dodati, da je vseeno soliden, a to izvesti pri progji široki 6,5 centimetra res ne sme biti ovira - sploh pa ne za programerje, ki znajo opravljati operacije slepiča, srca in možganov (če vam šepa spomin, naj vas spomnim, da so pri Software Toolworks izdelali oba nadaljevanja igre Life & Death).

Na piste, ki izgledajo še najbolj podobne kanjonu za bob, je nametanih cel kup elementov. Nekateri vam koristijo, večina pa vas pri vašem opravljanju prav nesramno ovira. Nekaj časa boste porabili, da boste začeli razlikovati med puščico in lestvijo, lestvijo in vijaki, ter vijaki in ostalimi čudnimi spakami. Nekateri t.i. bonusi vas upočasnijo ali pospešijo, drugi vam dodajo ali odvzamejo točke, spet tretji podarijo ali poberejo nujno potrebno orožje ali strelivo. Edina skupna lastnost vseh igralcu prijetnih bonusov je bela barva, tisti, ki se jih je priporočljivo izogibati (razen v izjemnih primerih),

pa so črne barve. Oboji pa se neverjetno lepo skladajo z umazano sivo barvo asfalta po katerem divjate. Program vsebuje še klasičen menu s tremi gumbi. Prvi služi nastavitvi težavnosti, drugi skriva opcije za snemanje in nalaganje pozicije, ter seveda zaslonski izhod (za mehkužce) v DOS. Pod zadnjim je skrita lestvica najboljših, najdrznejših -redkih preživelih dirkačev. Nad tremi gumbi so slike osmih avtomobilov, ki jih lahko izberete za dirkanje. Kot sem že omenil, so na začetku v garaži le trije, nato pa je zbirka pločevine iz dirke v dirko

večja. Vsakega od avtomobilov si lahko podrobneje ogledate s pritiskom na space, ki vam v dirki služi za streljanje v nasprotnike. Animacija avtomobilov je izvrstna, zelo podobna tisti pri ogledu bojnih enot v igri Battle Isle 2.



Vratolomna vožnja čez Golden Gate se pogostokrat konča v obliki gravure na ogradi

Če se med dirkanjem ustrašite in odločite zapustiti za vas pretežno težavnostno stopnjo, boste morali začeti z igranjem od začetka. Program ne dopušča emigracij.

Igra potrebuje vse prej kot CD-ROM, zato vsi, katerih disketniki so ostali lačni, nikar ne žalujte. Boljših simulacij se boste lahko nagledali, upajmo, že v kratkem. Zaradi tistih nekaj, sicer zelo dobro izdelanih animacij avtomobilov se res ni potrebno z glavo zaletavati v steno. Če seveda nimate CD-ROMa, če ne pa takoj v trgovino po srebrno ploščo. Nestrpnost vas pričakuje ubijalski in neverjetni MEGARACE! ☺

MEGAMETER

PC CD-ROM

dirkalna simulacija

Software Toolworks

Skupna ocena

88

85 91 89

Pred kratkim smo v Megazinu opisali igro MadDog McCree, malce starejšega in manj dodelanega brata današnjega Johnnija. Založniška hiša American Laser Games (ALG) očitno poskuša uvesti nov tip iger, še bolj očitno pa je, da ji to tudi uspeva. Čeprav je naslov "interaktivna akcijska igra" skoraj po župi priplaval, pa ji vendar popolnoma ustreza. Prvi znanilec sprememb je bil že MadDog, poleg Who Shot Johnny Rock? pa bosta kmalu izdani še igri Space Pirates in MadDog II: The Lost Gold.

Za kaj pravzaprav gre? ALG je tudi tokrat najel kup igralcev in še več statistov, prsato lepotico, goro strelnega orožja in uprizoril nekaj filmskih scen iz 30. let Chicaga. Vse skupaj je nato posnel na CD, dodal še malce izboljšani igralni vmesnik, zapiti glas privatnega detektiva (vas), ki močno spominja na Humphrey Bogarta in vola! Čisto spodobna streljanka je pripravljena!

Zgodba je klasična kot Mozart: popularni pevec Johnny Rock je šel po gobe, policija pa se s takšnimi malenkostmi že ne bo ukvarjala. Da bo pravici zadoščeno, bo poskrbela mlada blondinka, ki svojo zvezo z Johnnym pojasni z legendarnim stavkom: "Johnny Rock was good to me!" Naglasi igralcev so zares zabavni in vdelani v okolje, tako da vam zlahka pričarajo atmosfero gnilega kapitalizma v času prohibicije. Avtentičen in poduhovljen je že prvi stavek našega detektiva, ko ga blondinka zaprosi za pomoč: "As soon as I saw her, I knew she was... trouble." Tovrstni komentarji se ponavljajo skozi celo igro, lepo pa je, da je za vsako sceno posnetih več kadrov, saj bi igra drugače takoj postala dolgočasna.

Začetni intro vam predstavi vse glavne igralce in s tem tudi osumljence. Še posebej dobro si oglejte statiste, ki stojijo v ozadjih. Vse do zadnjega boste morali v teku časa pobiti. Igra z naboji nikakor ne varčuje. Kot se za pravega detektiva spodobi, nosite brzostrelko Thompson s saržerji, ki vsebujejo po 200 nabojev. Priročnega polnjenja saržerja v spodnjem delu zaslona tokrat ni, zato boste morali po naboje kar v trgovino (Ammo). Za 100 dolarjev dobite 200 nabojev, kar je dovolj tudi za resnejše mitraljiranje.

V začetnem menuju lahko nastavljate težavnost (wimp, easy, hard) - klasika. Predvsem si zapomnite opciji Save in Restore, kajti krvavo jih boste potrebovali. Igra brez njih bi bila namreč težka kot hudič, navkljub 2000 dolarjem, ki jih premorete na začetku. Z denarjem si poleg nabojev kupujete tudi življenja, vendar vas bo vsak obisk pri bedastem zdravniku stal 400 dolarjev. Vedno ko vas preluknjajo, se namreč znajdete na operacijski mizi, zdravnik pa vam v kakšnih 10 različicah prebere kozje molitvice. Ko vam vsota denarja pade pod 400 dolarjev, vam prijazni doktor odreče gostoljubje in nad vami se s slabo poezijo začne izživljati stari znanec iz MadDoga, grobar. Ni ja-

Ales Patrič

WHOSHOT JOHNNY ROCK?



MY MOM DID!



Kaj sploh še preostane poštenim?!

sno, kako je zašel z divjega zahoda v gangsterski Chicago, možno pa je, da ima z ALG podpisano pogodbo.

Bistveni del igralnega zaslona je spodnji levi kot, kjer napis Menu označuje rešitev vaše kože s shranjevanjem pozicije. Poleg so postrojene še dolarji, točke, težavnostna stopnja in seveda naboji, katerih vam nikoli ne sme zmanjkati. Denar lahko v manjših količinah celo zasluzite, vendar si morate zapomniti številko, ki ste jo na začetku igre našli v roki mrtvega Johnnija. To je odslej vaša srečna številka in vedno ko vam tajnica v telefonskem pogovoru "dovoli", pojdite v Casino ali Bilijard klub in tam ustrelite vašo srečno številko. Igra sama je precej preprosta, sestoji pa iz rutinskega in zaporednega obiskovanja vseh lokacij in sistematičnega poboja vseh in vsakogar. Obiskati boste morali Casino, Bilijard klub, skladišče, garaže in na koncu še Johnnjev dvorec. Bistveno je, da se na vsaki od lokacij potem, ko pobijete vse ostale, spregovorite še besedo ali dve z glavnim osumljencem in si dobro zapomnete predmet, ki vam ga ta pokaže. Štirje predmeti bodo na koncu dali štiri številke, s katerimi boste v dvorcu odprli sef in v njem najdi predmet, ki bo izdal Johnnivega morilca.

Prva, katere vse sodelavce morate pobiti, je Lyn, ostarela salonska dama in upraviteljica kazina. Za njo je na

vrsti zavaljeni lastnik lokala, nato pa še Measel, za prijatelje tudi Weasel (poskus rime?), ki upravlja smrdljivo tovarno s kemikalijami, v prostem času pa se ukvarja tudi z razstrelivom. Tu boste naleteli na malce težjo sceno, ko vas gangster z nekaj palicami eksploziva vedno razstrelji. Ključ do uspeha je le noro mitraljiranje po njem in avtomobilu. Zadnji model, ki ga morate poiskati, je avtomobil Pox, obračun v delavnici pa je težak le zaradi velike oddaljenosti gangsterjev.

Johnny Rock je prijetna in skrajno poenostavljena igra, v kateri tipkovnice sploh ne potrebujete, ogledate pa si lahko veliko eksplozij, padcev kaskaderjev in pristnega vzdušja Chicaga v zlatih tridesetih. Nadležni so le zablodeli civilisti, ki v največjem ognjemetu panično kričijo in predstavljajo res odlično tarčo. Žal morate tudi za njih plačati davek. Igru lahko očitamo le pretirano linearnost, ki vas vedno pripelje do cilja skoraj po isti poti, ter pretirano lahkost, saj po začetnih težavah s shranjevanjem kaj kmalu prisluhnete govorici Thompsonke. Igro je na najlažji stopnji možno končati v

dveh urah. Igra bi lahko bila z nekaj več zapletenosti in zgodbe še mnogo boljše, manjkajo pa tudi problemi, ki jih ne morete rešiti z rafalom. Vseeno pa je grafika dodobra izkoriščena, svoje pa prispeva tudi kostumografija in včasih zares smešni naglasi tistih igralcev, ki ostanejo živi dovolj dolgo, da

lahko sploh spregovorijo. ☺

Igro nam je posodila **Infobia**, Dunajska 120
tel.: 061/1685-541

MEGAMETER



PC CD-ROM



interaktivna akcijska igra



American Laser Games



Skupna ocena

74



75



82



80

ROBERT HLEP BENEATH A STEEL SKY

Pošiljam vam pismo, medtem ko se sončim z dvema prelepima robotkoma. Če želite tudi vi doživeti nepozabno pustolovščino ob nežnosti železja, boste morali prehoditi dolgo pot. Če imate dovolj poguma in obenem živite ob pomanjkanju ljubezni, potem FASTEN YOUR SEATBELTS!!! Najprej poberite železno palico in z njo odprite vrata. Ko se prenehate smejati debilnosti stražarja, pojdite dol po stopnicah in nato naprej v naslednji prostor. Tam vstavite elektronsko vezje v odpadno železje. Po ganljivem srečanju s sesalcem za prah po imenu Joey, stopite na dvigalo. Medtem ko bo delavec ugašal alarm, mu iz omarice vzemite ključ in sendvič. Joey bo pokazal svojo uporabnost potem, ko se boste pomenili z delavcem in si ogledali transporter. V trenutku, ko bo le-ta odložil tovor na dvigalo, se spustite za njim. V prostoru, kjer ste pristali, naj Joey odpre vrata. Ko boste videli, da je stražar neresljiv primer idiotizma, oberite njegovo truplo.

Kmalu se boste znašli na najvišjem nivoju. Vstopite v tovarno in se pogovorite z Anito. Zadei od ljubezni boste naredili neumnost in vstavili ključ med zobnike ter ga seveda pobrali nazaj. Potrebovali ga boste, da boste z njim zrahljali trup robota in nato tega dali Joyeyu. Sedaj ga tako oboroženega pošljite uničiti varovalke. Šele sedaj lahko vstopite v prostor za senzori. Tam poberite puttyja, WD40 in ključ. Zatem, ko vas bo tovarniški delavec razbremenil dela tovora, stopite iz tovarne, kjer naj Joey preseka kabel, nato pa stopite v skrajni levi prostor. Tam s ključi zrahljajte gumba, katera morate s Joeyem naenkrat pritiskati. Ugasnite žarnico in na... aaaaaah! (Oprostite, alergičen sem na rjo.) Torej, zatem na mesto žarnice položite puttyja, ki je v resnici dinamit. To se bo izkazalo, ko boste vključili stikalo, zatem pa v omarici še eno. Končno ste pripravili dvigalo do delovanja.

Sedaj ste z Joeyem na nadstropju nižje. Poberite kabel. S kartico vstopite v stanovanje gospoda debilnega Reicha in izpod blazine poberite revijo. Le-ta izmenjajte s turističnim agentom za karto, katero podarite Lambu. Z Lambom se srečate v tovarni kot ste se dogovorili in od takrat naprej imate prost prehod skozi celotno tovarno. Anita vam bo na kartico vdelala posebno finto, Schriebmannov port pa vam bo po dolgi debati vdelal kirurg na spodnjem nadstropju. Še prej bo moral Joey prepričati hologram za potrebno dovoljenje (kdor je igral Hooka, bo vedel za kaj gre). Naredite manjši sprehod do zavarovalnega agenta. Ko bo stopil v zadnji prostor, naj Joey odstrani sidro s kipa. To sidro povežite s kablom (zopet Hook deža vu). To kombinacijo sidra in kabla uporabite na kamnitem znaku vklesanem v steno. Tam ste že bili čisto na začetku igre.

Z identifikacijsko kartico aktivirajte vmesnik in znašli se boste v notranjosti računalnika. Tam poberite žogo iz torbe pa paket in lečo. Sedaj lahko dekomprimirate in dešifrirate datoteke na vaši ID kartici. Vstopite v naslednji prostor. Dekomprimirana datoteka je v resnici šifra. To uporabljate na sledeč način: najprej z eno polovičko odprite prehod na naslednjo ploščad, na kateri uporabite drugo polovičko. Nato poberite prvotno polovičko, katero zopet uporabite na naslednji ploščadi. To delajte tako dolgo dokler nimate odprtega prehoda v prostor na drugi strani. Tam poberite oba predmeta in dešifrirajte na novo dobljeno datoteko. Sedaj lahko zapustite računalnik.

Vsi predmeti, ki ste jih pobrali v računalniku so v resnici datoteke, ki se sedaj nahajajo na vaši ID. Takšno sedaj uporabite na terminalu (ne na vmesniku!). Pod security servic-

es si zvišajte vaš status. Stopite do Lamba in se malce pogovorite z njim. Kmalu vas bo avtoriziral za vstop v njegovo stanovanje, saj mu morate nahraniti mačko. To tudi naredite, obenem pa vzemite video kaseto. Sedaj imate prosto pot do pritličja. Ker se Joeyu bližnjica ni obrestovala, vam je od njega sedaj zopet ostalo samo vezje. Vdova Piemontova vas bo v svojem stanovanju sponzorirala za članstvo v klubu St. James. Ker je Piemontova samo ostarela vdova, pač ne boste imeli želja, da bi se z njo spustili v svet skrivnih užitkov. Lahko pa namesto tega vstavite kaseto v videorekoder, psa pa prikrajšate za njegove biskvite. Ko se znajdete zunaj stanovanja Piemontove, stopite za bazen. Tam so vrata s starodavno ključavnico, katero odklenete s kartico. Vstopite in vzemite klešče, ter se še malo razgledajte po prostoru. Zatem obkrožite bazen in na past nastavite pasje biskvite. Ko bo vdovin cucek pričel lajati, ga zvabite na past (potegnite za vrv), ter ga vržite v bazen. Stražar ga bo na vdovine prošnje začel reševati. Sedaj imate prosto pot v katedralo. V enem od katedralnih prostorov odprite sredinsko omaro. Po preletu groze se vrnite na Anitino zadnje delovno mesto. Tam oblečite obleko iz omare in nato preko kontrolnega panela odprite reaktor. V reaktorju je Anita ID kartica. S to kartico se preko vmesnika zopet spustite v notranjost računalnika. S posebnim program oslepite oko in vstopite v prostor za njo. Hodite dokler ne pridete v prostor, kateri ima nekakšno ovalno tla. Tukaj uporabite kamero in nato se boste navidezno resnično pogovarjali z Anito. Zvedeli boste, da je vrtnar v pritličju v resnici Eduardo, njena veza. Po končanem pogovoru oslepite oko v prostoru, kjer se znajdete na začetku, nato pa še naslednje oko. Mimo ovalnih tal pojdite skozi naslednji vhod in poberite glasbene vilice. Ta del naloge je opravljen.

Zopet ste v pritličju. Ogledujte si prostore in predmete, predvsem pa se pogovarjajte. Najpomembnejši je pogovor z Eduardom. Ko boste vedeli dovolj, bodo klubski muzikantje naenkrat izginili. Ker ne prenesete tišine, boste vklopili juke-box. Šefu kluba je pa tišina očitno sveta in medtem ko bo maltretiral juke-box, mu ukradite kozarec. Kozarec dajte kirurgu. Po mučnem postopku boste imeli natanko takšne prstne odtise, kot jih ima šef kluba. Tako ne boste imeli problemov, da boste vstopili v vinsko klet. Njen vhod je na koncu kluba. Vendar bistvo ni na vhodu, ampak na reži ob vhodu. No, to boste že pogruntali.

Tisti, ki ste pogruntali, ste se sedaj znašli v vinski kleti. Ker junak, ki ga vodite, ni štajerske krvi, mu ne podtikajte steklenic z vinom, ampak naredite naslednje: s pomočjo železne palice prenesite pokrov velike škatle na majhno škatlo. Stopite na majhno škatlo in s palico prebodite mrežo, s kleščami jo do konca preščipajte, zatem pa se spustite skozi jašek.

Pred vami je nekdanja podzemna železnica. Pojdite skozi odcep in hodite, dokler ne pridete pred veliko luknjo v steni. Pred to luknjo je grlo za žarnico. V to grlo privijte, kar pač mislite, da bi pristajalo. Prehod je prost. Če vas zanima kaj je v tej luknji, posnamite pozicijo in se prepričajte. Užitek je zagotovljen. Čez čas hoje boste prišli do razmajanih stopnic, katere hitro pretečite. S palico podrezajte v del stene nad žilami. Z opeko, ki jo boste na ta način pridobili, zabijte palico v manjšo žilo in jo nato tudi izvlecite. Prišel bo robot-zdravnik, vi pa smuknite skozi vrata. Stopite na levo in preko računalnika znižajte temperaturo peči. Stopite na peč in potegnite za varnostno zaklopko. Sedaj poiščite robota in vanj vstavite elektronsko vezje. Tako ste zopet prišli do Joeya. Zatem ko ste se nagledali skozi rešeto, pošljite Joeya vohuniti. Ko se vrne mu naročite, naj odpre pipico na rezervoarju. Po opravljeni dolžnosti pojdite v ta prostor in se prepričajte o IQ-ju androidov. Obkrožite rezervoar in pojdite skozi vhod nad okroglimi vrati. Tam preko računalnika odprite ta okrogla vrata. Joey bo zatem kmalu pokazal svojo zvestobo, vi pa boste bogatejši za še eno ID kartico (ne pozabite na vezje). Preko te vstopite v računalnik in uničite stražarja, ki zapira en vhod. Nato ponovno vstopite v računalnik, ampak z Anitino kartico. Verjetno veste, kam vas bo vodilo pot. Na kristalu uporabite glasbene vilice in poberite virus. Vrnite se v resničnost.

Za okroglimi vrati je laboratorij. Najprej z Anitino kartico, ki sedaj vsebuje virus, uničite program v laboratorijskem terminalu. Ob akvariju so prijemalke, s katerimi poberite algo iz akvarija. To algo nato zamrznete. V laboratoriju so tudi trije še ne delujoči androidi. Posvetite se sredinskemu: v predal pod računalnikom vstavite vezje in nato preko računalnika poženet program. V novi obliki boste pričakali veste koga. Z njegovo pomočjo odprite naslednja vrata. Sprehodite se do konca cevi in na spoj privežite kabel, sami pa se spustite po letvicah na ceveh. Zamrznjeno algo vržite v brozgo in se zazibajte preko kabla. Sedaj se začne končna sekvenca. Edina naloga, ki je še preostala, je sila preprosta in sloni na Joeyu. Zatem pa zares KONEC!

37. februar 2099

Pod jeklenim nebom, 28/z 3F23AB Vas Piemont

PS: BE VIGILANT !

P.P.S.: Zapomnite si, da velik del igre sloni na dialogih.

CHEAT



BLAKE STONE

Za vse najboljše (orožja, zdravje, kartice, itd., itd.) med igro vtipkaj JAM in pritisni return. Zaleglo bo in odleglo vam bo! (Mitja Gros)

BRION THE LION

Med igro naj bo "prižgan" CAPS LOCK, potem pa stisni še tipke: L (9 življenj), K (999 diamantov), J (jump+roar+speed), H (9 rokič energije), C (9 kreditov) ali O (vse poti). Vaš levček Brion bo spet ponosen kralj živali! (Borut Krušvar)

KRUSTY'S SUPER FUNHOUSE

Kode za igro so: 1.Stopnja: NELSON 2.Stopnja: PATTIE 3.Stopnja: MRPLow 4.Stopnja: MAGGIE 5.Stopnja: ZACHARY

F-117A STEALTH FIGHTER

Izberite strike misijo, vendar svojega lovca ne oboržite z nobenim zrak-zemlja orožjem. Ko dobite potem med poletom zemeljsko tarčo v doseg, pritisnite 7 in U hkrati in cilj bo uničen avtomatično!

WOTWEL

ASSASSIN - SPECIAL EDITION

Za neskončno energije med igro natipkajte ANOTHERCHEATMODE. Ko to storite, se lahko s tipko W popolnoma oborožite, z D umrete (ha, zelo koristno!) ali pa preskakujete nivoje z N.

YO! JOE!

Če hočete oborožiti oba igralca z vsem orožjem, vtipkajte WELTRAUMKAKALAKEN. Z tipko Č lahko dodajate življenja ali pa z Y skočite na naslednji nivo. To finto lahko ponovite, ko vam zopet zmanjka orožij.

ULTIMA 8

Če želite brez napenjanja možganov videti zaključno animacijo, prikičite menu, ki ga ponazarja odprta knjiga in si oglejte seznam avtorjev do konca (izbira 5). Ob vrnitvi v meni boste opazili novo opcijo 7 "QUOTES". Zapustite igro in pojdite v poddirektorij STATIC. V se nahaja datoteka OUPB41P.ICU. Odtipkajte COPY OUPB41P.ICU 181B4U83.ICU. V meniju igre boste dobili novo opcijo: 8: END GAME, ki vam predvaja zaključno animacijo.

STARDUST

Namesto šifre vpišite INTRODUCTION ali pa še bolje BNTRODUCTINM!

Megazinov S.O.S. register

Branko iz Celja se sprašuje, kakšne programe in programske jezike uporabljajo za pisanje iger firme kot so LucasArts, Sierra On-Line, Id Software, MicroProse idr.

Oni si sami napišejo editorje, orodja za preizkušanje...

Miklavž iz Celja sprašuje kaj, za vruga, je Shareware? Povsod se piše o njem, jaz pa še zdaj ne vem, kaj to sploh je!

Shareware je programska oprema, ki za razliko od public domaina (PD) ni v javni lasti, ampak je vedno last pisca. Sprva za shareware ni potrebno plačati, če pa program redno uporabljamo pa moramo avtorju nakazati simbolično vsoto denarja (navadno med 10 in 30 USD). O shareware, freeware, public domain, cardware in kar je še tega, smo pisali v prejšnjih številkah Megazina (zadnja stran).

Dejan iz Celja pri igri Alone in the Dark 2 ne najde mreže iz vrvi, skozi katero se je treba splaziti.

Mreža je, samo najti jo je treba!

Martin iz Ljubljane ne zna odkriti vseh tipk v igri Privateer, v igri SimFarm ne zna pilotirati letala in niti z originalnimi kodami ne more pognati igre Cobra Mission.

Morda pa igra ni originalna? Če ni, preglej, če nisi spregledal kakšen "crack file" na disketi; če si ga, ga poženi.

Blaž iz Radomelj nikakor ne more pognati igre Goal! in Michael Jordan in Flight, ker mu vedno napiše, da ima premalo EMS-a. Zanima ga tudi, kako se začne operna predstava pri igri Lost Files of Sherlock Holmes.

Bralci, pomagajte!

Miha potrebuje pomoč pri igri Fascination, kajti ne zna priti skozi sobo z orglami (?).

Nisi bil dovolj specifičen, rešitev igre je bila objavljena v Mojem Mikru, december 1992.

Gregor iz Celja po opravljeni misiji v igri Privateer ne dobi plačila.

Plačilo se dobi šele, ko se po opravljeni misiji vrneš k osebi, ki je misijo naročila! Andreja iz Celja zanima, kje najti preprogo (v igri Day of the Tentacle), ki bi jo moral uporabiti na dimniku.

Gasperju se večina iger sredi igranja ustavi (prekinte), tako da je treba računalnik resetirati. Računalnik hoče, da vklopi EMM ali EMS, a sta oba že v autoexecu. Tudi če jih vklopi, jih ne prepozna.

Zanima še ga rešitev 9.stopnje v igri Prehistorik 2, kjer se mu zatakne pri dviznem mostu.

Pomagajte mu!

Jure iz Celja v igri Eco Quest 2 ne zna odpreti sefa v Maximovi pisarni in ne ve šifre za Maximov data bank.

Beri Megazin št.2, kjer je celotna rešitev te igre.

Črtija iz Murske Sobote muči igra The Legend of Kyrandia. Sam pride do tistega dela igre, ko je treba v zlato skledo dati štiri kamne glede na letne čase. Zanima ga, ali je treba pred vlaganjem kamnov storiti še kaj in kakšno je zaporedje kamnov.

Help!

Andrej iz Tolmina ima težave z igro Alone in the Dark 2. Igro zažene z aid2.exe, ubije 5 vragov, potem pa ga po odmiku sidra nenadoma nekaj ubije.

Kupi originalno verzijo, oziroma če jo imaš, poglej v "technical support".

Rok iz Šmarja pri Jelšah bi rad rešitev igre Star Trek: 25th anniversary od HI-JACKED naprej.

Pišite mu na naslov Rok...

Slovenski anonimnež ne more premakniti debelega palčka v igri Simon the Soccerer.

Požkečkaj ga s peresom!



lestvica

LESTVICA REVIJE

MEGAZIN

Amiga
VS
PC

| MESTO | | NASLOV IGRE | ZALOŽNIK |
|-------|------|-----------------------------------|-------------------|
| 1. | (1) | DOOM | ID Software |
| 2. | (2) | DUNE 2 | Virgin |
| 3. | (3) | MORTAL KOMBAT | Virgin |
| 4. | (6) | CANNON FODDER | Sensible Software |
| 5. | (4) | SAM & MAX HIT THE ROAD | LucasArts |
| 6. | (8) | THE SETTLERS | Blue Byte |
| 7. | (5) | FORMULA ONE GP | MicroProse |
| 8. | (12) | SYNDICATE | Broderbund |
| 9. | (15) | SIM CITY 2000 | Maxis |
| 10. | (13) | X-WING | LucasArts |
| 11. | (9) | CIVILIZATION | MicroProse |
| 12. | (7) | DAY OF THE TENTACLE | LucasArts |
| 13. | (10) | LARRY 6 | Sierra On-Line |
| 14. | (14) | MASTER OF ORION | MicroProse |
| 15. | (-) | PINBALL FANTASIES | 21th Century |

Amiga

1. (1) CANNON FODDER
2. (2) THE SETTLERS
3. (3) MORTAL KOMBAT
4. (6) DUNE 2
5. (-) PINBALL FANTASIES
6. (4) FORMULA ONE GP
7. (-) SYNDICATE
8. (-) BENEATH A STEEL SKY
9. (10) ALIEN BREED 2
10. (9) CIVILIZATION



Nagrajenci iz osme številke:

1. Microsoft Entertainment Pack for Windows (Marand, Cesta v Mestni log 55, Ljubljana)
Tadej in Lučka Ahtik, Gubčeva 5, 63320 Velenje
2. Črna majica Zool (Gremlin, Velika Britanija)
Niko Vareško, Maistrova 2, 68250 Brežice
3. Programski paket SteuerFuchs Professional (Wolf Software & Design, Nemčija)
Emil Babnik, Sr. Gameljne 18/A, 61211 Ljubljana

NAGRADE ZA TOKRATNE IZZREBANCE BODO:

1. Potovanje v Benetke za 2 osebi (Kompas Holidays)
2. Igra Larry 6 za PC (Sierra On-Line, ZDA)
3. Knjiga PC za Telebane (Pasadena d.o.o., Celovška 43, Ljubljana)

PC

1. (1) **DOOM**
2. (2) **DUNE 2**
3. (3) **MORTAL KOMBAT**
4. (4) **SAM & MAX HIT THE ROAD**
5. (-) **CANNON FODDER**
6. (-) **SIM CITY 2000**
7. (5) **FORMULA ONE GP**
8. (-) **SYNDICATE**
9. (10) **X-WING**
10. (6) **DAY OF THE TENTACLE**

Nagradojna igra z Gmhungovimi sanjarni

Končno! Gmhung se je vrnil z več-kot-enomesečnih počitnic. Toda ker je Gmhung pač Gmhung ni šel v blagodejne toplotne ali v hribe. Ne, ne, Gmhung je odšel v Anglijo! Na stroške uredništva, seveda. Tam se je pravi sprva počutil odlično, le vlaga da mu je nagajala. Nato pa je neko strašno noč imel še strašnejše sanje.

Takole je povedal: "Tik pred spanjem sem si, kot vsak večer, skuhal čajček. Saj veste, malo žajbija pa bezga in za okus bazilike... ja, tudi kak češnjev peteljček ne sme manjkati! No, skuham si čaj, ga srebrem in ležem k počitku. Zbudil sem se, ko je bila skodelica še topla. Imela, tako po

občutku, 41 stopinj! Če je imel prej čaj in z njim skodelica 72 C, temperatura zraka v moji izbici pa je bila 19 C, sem spal takole približno cirka okroglo... no... hja, če odštejem, pa delim z... ja... ja, ne... No, skratka skodelica je bila še topla. Kar pomeni, da nisem dolgo spal, sem pa zato sanjal grozovite in najgroznejše sanje! Lovil me je sam pesjan, ampak sem mu podkuril... ne, to vam moram narisati..." In Gmhung je začel risati pričujoče podobice. "Od tedaj ne morem spat! Ta zlobna podoba mi ne gre iz glave, ampak vem, da sem ga nekež že videl... kdo je, kaj prav zoprav je, od kod prihaja?"

Nagrade:

1. Gremlinov pentahit Litol Divil
2. Gremlinov terahit Litol Divil
3. Gremlinov gigahit Litol Divil
4. Gremlinov megahit Litol Divil
5. Gremlinov kilohit Litol Divil

AHA, LEJ GA
GMHUNGA!



JOJ, KOK TE
BOM TĒPU.



AAAA PESTAN
MELOVI!

ŠWAŠH!



UH, ZALAS SEM MU UŠEL
ŠŠŠŠ. TULE MU BOM
NĒSTAVIL PAST...

KAM SI SE
ZDEJ SKRIL?



A SI MISLU, DA TE
NE BOM VID...



AAAAAAA!



SPLAŠH!



NA, ZDEJ SM PA SPET MOKR
A MI JE BLO TREBA TEGA?



Sklenili smo pomagati Gmhungu in zato vas, dragi bralci, naprošamo, da odgovorite na tale vprašanja:

- 1) Kdo je preganjal Gmhunga?
a) Mr. Nutz
b) Litol Divil
c) Mili Vrigic
- 2) Kaj je po "paklicu"?
a) streže v Dairy Queenu
b) Vrag
c) Muliran buldog
- 3) Iz katere založniške hiše prihaja igra, kjer nastopa?
a) Partizanska knjiga
b) Gremlin Graphics
c) Gremlin Grafikz

Nagrajenci Gremlin Graphica iz prejšnje številke (str. 10):

Dejan Marzidovšek, Dobojska ul.2, 63000 Celje
Tomaž Bizjan, Kotnikova 2, 61000 Ljubljana
Marko Medved, Lebanova 15, 68000 Novo Mesto
Luka Nosan, Kokrški Log 12, 64000 Kranj
David Smerdel, Staneta Severja 13, 62000 Maribor

Vsak prejme po eno
Gremlinovo torbico!

Nagrajenci iz prejšnje številke:

1. Igra Beauty and the Beast za PC (Infogrames, Francija)
Tomše Jakob, Gabrškova 12, 61000 Lj.
2. Miška Trust za PC-ja (DataCom, Vodnikova 32, Ljubljana)
Gregor Papež, Hajdoše 78/E, Ptuj
3. CD-ROM Media Vision (MVT GmbH, Nemčija)
Luka Mulej, Stara Vrhnika 91a, 61360 Vrhinka

Matjaž Dolenc

Dragonsphere

Naš junak, bodoči zmogovalec nad hudobnim, prav ta trenutek spi svoje kraljevske sanje, ko ga zbudi njegova žena in mu sporoči grozne novice o Dragonsphere. Ker seveda ne želite prekiniti svojega dremaža, ji odvrnete, da boste kraljestvo reševali kak drugi trenutek. S klikom na nočno amarico vstanete. Poberite knjigo in jo odprite. Naučite se lirskega umetnika, ker jih boste pozneje v igri za določene uganke potrebovali. Pojdite na desno v spalnico in preberite dnevnik, ki se nahaja na polici na levi. Nato zapustite sobo na jug in preiščite vse dele gradu, da zberete potrebne predmete. Da bi našli Ballroom, morate potrpežljivo klikati s kurzorjem na svojo priljubljeno čašo (Goblet, na levi) in kasti (na desni). Zraven se nahaja prestolna soba, kjer vaš brat že preiskuje vaš prestol - hmmmrrf! Tako se srečate z množicami aktivnostmi in vidite vzrok, zakaj se Dragonsphere ruši. Zraven v Meeting Room tvegajte pogled na knjižno omara na levi strani. Preiščite jo, da odprete knjigo; klikajte, dokler ne boste prišli do strani, na kateri je za zaveso skrivnoličje, v katerega je vtolčen kamen. Od te strani naprej ne morete več obratiti strani - prehod boste obiskali pozneje. Zdaj pa do pogovora. Južno od kronske sobe se nahaja Council Room, kjer pazljivo prisluškujte izpeljavi vaše soprage in matere. Vzemite dar, ki ga dobite. V gradu sedaj ne morete veliko več postaviti; v stražarsko sobo in jetniška celice še nima smisla hoditi. Čez dvorišče in nato naravnost na trg, kjer se z vsakim navzočim intenzivno pogovorite. Pri vsakem dialogu reagirajte vladno in sodelujoče, ter pri diplomatih naznanite svoj obisk pri njihovem vladarju. Po pogovoru s trgovcem, kupite nekaj plodov; pri ponovnem povpraševanju povzdignite glas. Sedaj zapustite trg v smeri vzhoda. Prvi cilj na vašem potovanju je Brynn-Fann - kratak klik na zemljevid in že ste na poti.

Brynn-Fann

Prva ovira v deželi vilenjakov so navne pogovorne uganke. Prestati morate vse retorijske provokacije nestornih dečkov, ki se nahajajo poleg vhoda v Labyrinth. Pri dialogih ignorirajte vse možnosti na provokacije in izberite vedno najbolj vladno odgovor. Stražar bo popolnoma obupal in vas spustil naprej. Srečali boste škrate, pri katerih boste imeli veliko težav z uganjami. Tu je direktna pot do rešitve: zasledujte rdečega vilenjaka Ralpa in ga vprašajte, če je prihod varen. Šele ko ideči Ralph zanika (!), greste lahko brez nevarnosti naprej na levo. Avdienco pri kralju Butterfly sedaj ne stoji več v napoti. Po natančnem pogovoru boste izpostavljeni retoričnemu vprašanju. Izberite izmed možnih odgovorov naslednje stavke: 3, 1, 2, 3 in še enkrat 3. Za to boste dobili Power Stone. Vljudno se zahvalite in znova se boste zapletli v novo dialog uganke. Sedaj izberite prvi odgovor. Vprašajte Butterfly Kinga po žabah (toads), preročišču (Oracle) in o Sanwe. Prejeli boste leseno podobo ptice. Naberite Crystal Flower in naredite bel obok nad žabo kraljevske valičine. Da bi hitro prišli nazaj na domači trg, uporabite "Invoke" z Signet Ringom.

Dežela nestalnih oblik

Pojdite na desno in zopet se boste znašli pred zemljevidom. Po ogledu vmesne animacije, kliknite na zemljevidu na mesto Shapeshifter. Ko se znajdete pred vrati Sathan v Potanu, srečate tudi straža, ki se jo bo treba nekako znebiti ali preteptati. Začnete se pogovarjati z njimi in napeljuje pogovor na igranje z zastavicami. Nato jih vprašajte, če imate kakšno stvar, ki jo bi vi lahko ponudili stražarjem. Dajte jim čašo: Na sumljivo vprašanje, če jih poskušate podkupiti, odgovorite, da ste jim dali ta predmet samo na pasajo ter da ga boste pozneje prišli iskati. Nezaupljivo družba bo končno prepričana in vas spustila naprej na desno. Ko boste veselo tekli poleg bazena s pošastjo, hitro stecite proč. Vrzite Shield Stone v pošast. Magična aura ji bo odrazala par lavk, vzemite jih, ker jih boste pozneje potrebovali. Naprej na desni boste srečali starega človeka, ki sedi pred Cave of Dreams. Klepetajte z njim, da boste pridobili kako informacijo. Potem, ko se bo starec predstavil kot kralj Collash, odgovorite na njegovo vprašanje z "your own hatred does not help", da dobite Polystone. Nato boste avtomatično šli v votlino, kjer boste doživeli vizijo dogodkov v prihodnosti. Na tleh boste opazili punčko, ki jo boste seveda vzeli s seboj. Zunaj se zopet pogovorite s starcem in ga povprašajte po ostalih nasah. Najbolj pomembna stvar, ki se jo morate zapomniti, je tema o Saptus Ecliptus. Nazaj v domovino! Vendar ne uporabite še takoj Signet Ringa, ker se morate vrniti nazaj k straži, da pobere svoje stvari (Goblet-Pfand).

Soptus Ecliptus

Po kratki animaciji kliknite na zemljevidu puščavo, na Soptus Ecliptus. Naleteli boste na trgovca, ki vam bo dal nekaj nasvetov. Tukaj so najbolj pomembne fraze:

- Ka Vinkiotum Tratrtrashab - Ali iščeš smrt?
- Ka Vinkiotum Soptus? - Ali iščeš Soptus ljudi?
- Ecliptus - zahod
- Falla - jug
- Shab - sever

Na prvo vprašanje odgovorite z "No", na drugo z "Yes" in nato bo sledila prava smer, v katero morate iti. To se razlikuje od igre do igre; večinoma morate iti petkrat na zahod. Če ne boste točno sledili navodil, ne boste našli oaze in vaš junak bo umrl od žeje. Ko pridete na cilj, govorite s Schamanom, vprašajte dvakrat po Spirit Plane in se sami ponudite. Pokasirali boste še en Powerstone. Nato prosite stražo pri šotoru za avdienco pri kalifu. Iskral se bo za prijetnega fanta, s katerim se boste zapletli v pogovor. Prosite ga za obisk pri Tilshumetu. Na povabilo na "zabavo" se izgovorite, da imate premalo časa. Vendar se kljub temu odzovite povabilu na igro, kjer boste lahko dobili pomembne predmete. Prva igra, igra Zlahtnih kamnov, je čisto igra na srečo. Da bi dobili predmet, morate trikrat premagati kalifa. V vsaki igri morate dobiti devet pečatov. Moja iskušnja, da čimprej naredite to dokaj neprijetno sekvenco: igrate na visok rizik, nato izberite vijoličen kamen in nato izberite še rumen ali rdeč kamen, da dobite sigurne točke. Po treh zmogah končajte in prosite kalifa za pomoč pri vaši nalogi. Nato pojdite nazaj v oazo in vprašajte Schamanena, če bi vas lahko privedel do Spirit Plane. Ker nimate plačila za njega, se vrnite z Signet Ringom nazaj na trg.

Pot do High Towerja

Vaš naslednji cilj je stolp zlobnih čarovnikov Sanwe. Ko prispete na prizorišče, zagledate osebo, ki je skrta pod skalo in truže z ljubkimi Llanie De Summers. Poprosite jo, če bi lahko tudi vi dobili en primer. Llanie vam bo dala amulet; bodite vljudni in recite, da vas bo to darilo vedno spominjalo na njeno lepoto. Pa tem romantičnem vložku, pojdite naprej v smeri zahoda, kjer boste v atmosferi slapu dobili zlata zrna. Zadaj za slapom je votlina, kjer lahko samotarja vprašate o vseh možnih temah. Povejte mu, da prinašate čarovnikom disputacijo in ga povprašajte ša o Powerstone in o njihovih vlogah. Ko puščavnik konča utrudljiv pogovor, zapustite votlino in pojdite nazaj na vzhod ter po skalnem zidu gor. Po plazalni sekvenci se bo vaš junak znašel visok poleg garskega gnezda. Vzemite perje, ki ga vaš junak doseže. Nato z mečem (carve up) obdelajte leseno figuro, da boste dobili ptičjo piščalko (bird call). Močno pihnite, da privabite Shaka. Vljudno se mu predstavite in ga povprašajte, če je domač v teh gorah. Ko vam signalizira, da vam bo Shak pomagal, ga poprosite za nekaj nasvetov. Nato vprašajte, kaj je Shak mislil z "if you can"; plazajte naprej. Na nasled-

njem Znadstropju boste zopet srečali Llanie. Vendar vam rjoveča pošast prepreči veselje. Izvlecite meč in pokončajte pošast. Toda na žalost pošast zgrabi Llanie in jo povleče s sabo v prepad. Tragično, vendar tega ne morete preprečiti. Pojdite levo, kjer čaka naslednji Shak. V naslednjem dialogu zatrujte, da ste prijatelj in da boste dali vse od sebe, da boste premagali čarovnike. Po klepetu poberte blato (desna poleg slapu). Nazaj na vzhod in zopet plazajte navzgor.

V Sanwesu

Da bi prišli do vhodnih vrat, morate iti po stezi okoli stolpa. Rastlina-stražar vas bo začela daviti - na sledeča kviz vprašanja odgovorite z "red", "his leg" in "Beef Stew". Opravili ste preizkus in lahko vstopite v stolp. Da bi onemgčili oko, ki nadzaruje, vrzite vanj polno pest blatu. Nato pojdite na desno, kjer boste odkrili Sanwe učilnico. S seboj lahko vzamete dve predmeta: Music Box in Blue Stone. Za šalo pogledajte še kako knjigo in nato pojdite naprej na vzhod. V laboratoriju se nahaja popadljiva vrvi - uporabite Vortex Stone skupaj z ukazom za govoriti "take magic from". Ker bo s tem iz vrvi vzeta čaravnija, jo lahko preprosto vzamete. Odprite kletko, ki se nahaja na robu na desni spodaj. Ker žive podgana ne morete uloviti, vam ne preostane drugega, kot da jo vzamete mrtvo. Vtoknite ostanke živali v hladilnik in jo nato vzemite ven - dobili ste "podgano na palčki". Sedaj je čas za vro kemije. Vzemite obe steklenici z mize za eksperimente in jih postavite na Metal Plate. Sedaj lahko odvijete pipa in napolnite obe steklenici s kislino. Vzemite steklenici in se vrnite nazaj do vhoda z očesom in odmarširajte na levo. Prišli ste do dvigala. Najprej pojdite v celico (zgoraj) in vzemite bakljo. Pojdite nazaj in pritisnite na gumb za dol. Prišli boste v temno sobo, kjer boste avtomatično prižgali bakljo. Sanwe Powerstone bo vabljlivo utripal, vendar kar vas loči med vami in med kamnom, je globok prepad. Kaj zdaj? Vrnite se nazaj do dvigala in do celice. Levo se nahajajo poklopna vrata, na katere zlijete kislino iz steklenic. Po kratkem trenutku privežite vrvi na Menacle na levem zidu in splezajte dol. Plezanje po vrvi in pobiranje Power Stone poteka avtomatično. Pojdite do dvigala, kjer uporabite podgana na vratih za teleport. Osmojen glodač vas opozori, da ne vstopate v sosednjo sobo. Uporabite Ratsicle na vratnem oboku, da spremeni barvo. Da bi vzeli teleporter s seboj, morate uporabiti lavko, ki ste jo dobili v deželi nestalnih oblik, s tem, da vlečete portal do strojnice. Uporabite portal na vodnem curku in hladna para bo ohladila sobo, v kateri smo osmadi podgano. Po nekoliko pihanja in sikanja lahko vstopite v ta koridor brez nevarnosti. Pogumno korakajte po hodniku, dokler ne pridete do spalnice Sanwe. Takoj ko boste vstopili, vas bo Sanwe napadel s čaravnijo, ki hrami. Nekaj časa ne boste mogli storiti ničesar, ko boste nenadoma lahko premaknili prst. Hitro uporabite Polystone z Blue Stone. Sanwe bo padel na trik in bo šel iskat kopijo. Iskositite naklonjenost usode in vrzite Blue Stone v sfero, odkoder bo zlobnež pokončan.

Kje sem?

Kjer se druge avanture končajo, se Dragonsphere šele začenja. Preden zapustite stolp, vzemite s seboj nekaj predmetov: Black Sphere (na tleh), Map (na zaboji na levi), kakor tudi Crystal Ball in Spirit Bundle (na zaboji desno). Vrh tega pogledajte še pergament na steni in si zapomnite številko. Zdaj pojdite ven iz stolpa in splezajte en zaslon navzdol. Ponovno obiščite Shaka, ki je prej blokiral prehod na zahod. Kat plačilo za vašo zmago nad Sanwe vas spusti na levo, da poberte svoje darilo. Preden se zaletite, še enkrat natančno pogledajte zemljevid iz Sanwesove spalnice. Zemljevid anostavno zavrtite za 90 stopinj. Startna ploščas se nahaja v desnem zgornjem kotu. Ko pridete v gnezdo, vzemite pas (Belt), ga privežite nose in ga prekusite s pogumnim skokom v prazno. Skrajni čas, da rešite Llanie. Našli jo boste v votlini puščavnika zadaj za slapom. Po kratkem predavanju o Atlan (Shapeshifter punčka), morate storiti več stvari, da oživite svojo srčno dama. Najprej uporabite na njej punčkino čaravnijo (heal). Nato pričvrstite perje na njene kasti in s tem, da uporabite Vortex Stone, prenesete nanja energijo. Nato uporabite čarobni Bundle, ki ga na Llanie uporabite s "put". Zdaj potrebujete nekaj ljubkovalnih besed. Da bi prišli do Words of Love, se morate spomniti ljubzenske pesmi, ki ste jo prebrali na začetku igre v knjigi na vaši nočni amarici. Klikajte, besedo za besedo, da dobite naslednje: "Thou art a rose - but not! For no rose as fair did ever grow in any land!" Zdaj je potrebno samo še enkrat uporabiti Atlan deklico in njeno moč. Zdaj je na vrsti puščavnik: odkrije novo podrobno zapletene zgodbe in vas pošlje na zadnjo, odločujočo nalogo. Da bi preprečili kraljevske zaroto, uporabite Signet Ring in pojdite nazaj na trg. Višja čuvarka bo takoj prišla in vas aretirala. Govorite z njo in jo vprašajte za vzrok aretacije - po vsem, kar ste storili za dobro kraljestvo. Prepričajte jo, da niste udeleženi pri umoru kralja. Dama bo radovedna in bo hotela vedeti več o podrobnostih. Povejte ji, da je mati prestolonaslednika zelo hudobna in da mora zaupati svojim instinktom. Poudarite, da lahko z Atlan punčko povzročite, da njena brazgotina izgine. Na vprašanje zakaj, odgovorite zato, da lahko Shapeshifterji med drugim oživljajo tudi mrtve. Na debato pozneje se ne zmenite (dama bi rada svojo brazgotino nazaj, lepo prosim!) in odpotujte do oaze v Soptus Ecliptus. Stažer vam dopusti vhod v kalifov šotor. Šaljivec ima na zalogi dva nova predmeta, toda najprej morate zmagati. Vse skupaj boste potrebovali štiri pečate, da boste dobili nove predmete. Pred odhodom vas bo gostitelj povabil, da z njim popijete majhen požirek Sopotortica. Neposredno po vinski degustaciji uporabite na sebi Atlanta punčko, kajti pijača je zelo močna. Vzemite ano stekleničko te odlične pijače s seboj. Sedaj obiščite deželo vilenjakov, Brynn-Fann. Po standardni proceduri s Signet ringom in s klikanjem po zemljevidu, se odpravite do žabe. Odprite vrč z muhami, ki ste ga dobili od kalifa. Žaba bo zaposlena z lovljenjem muh, ta čas pa iskositite za to, da zgrabite krono. Naslednja etapa je Shapeshifter land. Zopet boste morali zelo dobro govoriti z stražarji. Zagotavljam jim, da niste nikakršen Shifter in povprašajte, kaj se je kaj dogajalo v zadnjem času. Stražarji so sedaj prepričani, da ste "wrong guy" in vam dovolijo, da greste noter v deželo tako globoko, da vas še vidijo. Ponudite jim Sopotortico in ko bodo zaspali, pojdite na vzhod v Cave of Dreams. Po novi viziji v votlini, pojdite znova na vzhod. Pogovorite se s pošastjo in uporabite Atlan punčko kot aspirin. Sedaj lahko vstopite v Shifter mesto in govorite s stoto gospo. Dialog bo razložil, da s Shifter-Ringom lahko obiščete Spirit Plane. Uporabite Signet Ring in nazaj v puščavo. Na poti do oaze postavite vprašanje Schamanu o Spirit Plane in mu dajte Bundle. Po kratkem potovanju se znova pazanimajte o vseh podrobnostih o preiskujanji, preden boste šli naprej na vzhod k prvi nalogi. Prvi test je že poznani (kot pri Shaki v gorah). Pot je identična, le visite na drugem koncu (levo zgoraj). V kočji jami boste prišli do Shifter-Ringa. Hitro ga uporabite in se spremenite v kačo, ter se vurno adplazite skozi jamo. Zadnja naloga. Najprej uporabite Vortex Stone, da posrkate čaravnijo iz Grape Vine. Nato vrzite Sticky Dates na Roc ptico, zgrabite hitro Soul Eggs iz gnezda in jih nadomestite z Black Sphere. Nazaj na zahod, kjer prosite Schamana, da vas prenese v normalen svet.

Finale na kraljevskem dvorišču

Uporabite Signet Ring - na dvorišču se bo zgodil končni obračun. Brez skrbi skočite v vodo pred vrati. Spodaj poberte kavance in se s Shifter Ringom spremenite v tujino, da boste lahko plaval pod vodo. Na drugem bregu plaval zelena ladjica-aktivirajte Crystal Ball z "Invoke" in vzemite esmerald, ki se prikaže. Ponovno se spremenite v tujino in plavajte pod vodo v levo na poslednjo sliko. Zagledali boste kralja uklenjenega v verigah. Predstavite se kot Shapeshifter in vprašajte o: a) padcu, b) kaj se je nazadnje zgodilo in c) zakaj leži tukaj. Pojavil se bo stražar, zato se boste morali umakniti (odplavati). Splezajte na obalo in skočite v naslednjo luknjo; pristali boste na stopnicah. Ker je mehanizem blokiran, uporabite kip, ki ste ga dobili pri kalifu. Nato pojdite na zahod; da se znebite Darkness Beast, spregovorite besede s pergamenta, ki ga vam je dal Llanie. V naslednji sobi končno srečate kralja. S pomočjo Shifter Ringa se spremenite v medveda in porinite kralja (push). Da mu povrnete dušo, uporabite na njemu Soul Eggs. Nato mu razložite svoj načrt, da ga peljete v grad do odločilne konfrontacije. Ven greste skozi vrata na severu. Položite krono na glavo in pritisnite na gumb na zidu. Naposled odprite skrivna vrata, ki vodijo v Meeting Room. MacKorn vas bo napadel s sabljo. Patognite svoj meč in se spopadite z njim. Uporabite še amulet, ki vam ga je podarila Llanie, da pokončate zlobno mama. Tako, še en Happy End.

Matjaž Dolenc

Quest for Glory 4

1. Dan

Ko se zbudite iz omedlevice, preiščite vsa tri okostja. Našli boste denar, kresilni kamen in nož. Vzemite bakljo; uporabite nož na kresilnem kamnu, bakljo pa na kamnu - dobili ste ogenj. Pojdite do izhoda in odprite vrata. Na tleh poberte rjuho in se odpravite navzdol. Prišli ste do prepada. Uporabite rjuho na vetru in hkrati uporabite čarovnijo "Levitate". Prišli ste čez prepad. Pojdite na levo, se pogovorite s Katrino, vzemite simbol z oboka ter pojdite ven na desno. Prišli ste ven iz jame. Odpravite se na levo in uporabite dvakrat čarovnijo "Force Bolt" na kamnih, ki ograjujejo Bonsai drevesce. Kamne bo razneslo, blato iz mlakuže bo odteklo in drevesce je prosto. S čarovnijo "Fetch" ga poberte. Sedaj pojdite levo, got, levo, dokler ne pridete do močvirja z okostnjakom v močvirju. Poberte okostnjakove kosti in se odpravite na sever. Pojdite skrajno levo in na jug, dokler ne boste našli morske sirene Rusalk. Med potjo poberte rože in jih dajte Rusalki. Pogovarjate se z njo, vendar jo v nobenem primer ne poslušajte, ko vas vabi v vodo (ker vas bo utopila). Po pogovoru z njo je čas, da se odpravite do vratarja na skrajnem severo-zahodnem delu in se pogovorite z njim. Sedaj se končno lahko odpravite proti mestu. Župan vas bo seveda poučil o vsemu, med drugim tudi to, da vaša "faca" ni zaželjena v mestu. Vstopite v njegovo hišo in se pogovorite z njim še enkrat. Povprašajte ga po "Adventurer's Guild" in dal vam bo ključ za njega. Trgovina se nahaja poleg gostilne. Vstopite vanjo in nakupite naslednje stvari: česen, bombone, kuhinjsko ploščo, metlo, vrečo za predmete ter nekaj popotnice. Po kratkem pogovoru z damo vspostavite zvezo med njo in med človekom, ki je pripotoval - z vratarjem Borisom. Pomembno je, da oba skozi pogovor zopet spravite skupaj. V krčmi poleg trgovine najemite sobo, ki jo boste rabili le redko. Pogovorite se z moškim, ki se naslanja na kamn. Od njega boste izvedeli mnenje domačinov o prebivalcih gradu in otujcih. Zvedeli boste, da je uporaba česna v teh krajih zelo pripomeljiva, če se ne želite pridružiti vampirjem, kot se je to zgodilo gostiteljevi hčerki. Pred cehom boste srečali Igorja, ki ga ni tako lahko pripraviti do pogovora. V ceh vstopite s pomočjo ključa, ki ste ga dobili od župana. Ceh je telovadnica, kjer lahko izboljšujete svoje sposobnosti, knjižnica; prav tako ceh lopovov, ki se nahaja za skrivnimi vrati. Skrivna vrata se nahajajo za knjižnimi policami. Poberte ključa na tleh in jo uporabite na vrvi, kar vam bo služilo za to, da lahko kot bojevnik ali lopov razrahljate skale okoli Bonsai drevesca. Ključa na strupu služijo, da uporabite na njej vrvi in trenirate plezanje. Knjige na knjižni polici vsebuje veliko nasvetov. Vpišite se v knjigo čeha, v njej pa boste tudi prebrali o bratovščini "Dark Ones". Ker ste sedaj član čeha, lahko uporabljate gimnastično napravo. Uporaba čeha lopovov je sedaj še nepotrebna. Zunaj obrnite simbol na samostanskih vratih in vrata se bodo odprla. V posvečen hodnik lahko sedaj vstopite, ne da bi vas pokončale lovke nad vrati. Nad kaminom se nahaja požrešna kreature Hector. Njegov moto se glasi: "Žri ali umri", njegova pojedina pa ponavadi sestoji iz herojev in česna. Priporočam vam slednje. Za krvoseca lahko uporabite čarovnijo ali bodalo. Simbol nad vhodnimi vrati označuje zaporedje, ki ga morate uporabiti pri ritualu na koncu igre. Ko je Hector odpravljen, odkrijete s pritiskom na levi del kamna skrivališče. Pri pisalni mizi se nahaja seznam, ki kaže na seznam rituala. Popijte tekočino iz velikega soda - sledila bo kinematična sekvenca. Znak na zadnjem zidu vam pomaga pri rešitvi dveh kasnejših ugank: "Avoolf". V vdolbini poleg kipa najdete kreature hrošča. Z vrečo ga lahko poberte brez bojarn. Do sedaj je tu vse storjeno. Potem, ko zapustite samostan, na desni sliki srečate Nikolaja, ki že več let išče svojo ženo. Po poučnem pogovoru z njim, uporabite zvonec in vstopite v hišo, ko ponovite melodijo, ki vam jo zvonec poda. V veži naprej vstopite skozi desna vrata. Zdjaj lahko odgovorite na vprašanja. Odgovori so naslednji: "Yes pri Alive", "Bounce", "Fast", "Antwerp". Če ste v dvomih, improvizirajte. Naleteli boste na pošast z šestimi nogami, ki se je znebite s česnom. Ko odpravite oviro, lahko greste naprej skozi leva vrata. Ljudem s slabimi živci bo zopet pomagal računalnik. Ker imate model ključa, lahko na zadnjih vratih sestavite ključavnico. Zdjaj je čas, da se pogovorite z Dr. Craniumom. Sestavite napitek za njega (sestavine imate napisane v originalni knjižici, ki jo dobite zraven originalne igre). Dobite napitek. Pred hišo se pogovorite z Nikolajem in končno zapustite mesto. Pri drevesnem deblu, na vhodu v mesto, odkrijete nekaj zlata. Obiščite Leshya na skrajnem vzhodnem delu mesta in ga poimenujte po imenu, ki ste ga prebrali v knjigi v cehu. Prosil vas bo, da rešite drevesce Bonsai (že storjeno) in da ga ponovno posadite. Za to boste potrebovali prostor, npr. vzhodno od Leshyjevega bivališča. Tam vas gozdni duh vpraša po pravem imenu vodne deklice Rusalk. Za pravi odgovor boste izvedeli besede, s katerim se lahko vselite v bajto Babe Yage na jugovzhodu. Sedaj tečite na severovzhod do ciganskega tabora, da sklenete nekaj dogovorov. Zdjaj je priložnost, da obiščete staro Babo. Namočite šopek, brž ko bodo izročene besede. Ko nadaljujete skozi gozd proti jugu, srečate grmičasto bitje, na katerem lahko izboljšate svoje sposobnosti (čarovnijo) s tem, da bombardirate kamne na tleh pred njim s čarovnijo Force Bolt. Grm bo zato izgubil vejo z jagodami, ki jo seveda poberte. Da se izognete lovkam, uporabite čarovnijo Fetch Spell. Uporabite tri jagode na kuhinjski plošči in pojdite do Leshya, kjer odgovorite na naslednjo uganko (od Babe Yage). Do zaključka dne se poti zelo razlikujejo, pač odvisno od tega, katero osebo ste izbrali (čarovnika, bojevnika ali lopova). Bojevnik in čarovnik se lahko odpočijeta, obiščeta Rusalko ali pa pogledata razmerje med Olgo in Borisom, t.j. med grajskimi vrati in štacuno. Lopov naj se odpravi v mesto, v Adventurer's Guild. Uporabiti morate ključa desno od polic, da odprete skrivna vrata v ceh lopovov. Vzemite zemljevid in z njim odprite vrata. Preberite najprej vse knjige. Pogledajte med stopnicami, kjer je sef. Pod rešetkami zagledate glavič, ki ga potrebujete za sef. Beseda "Fitch" ga bo odprla. V sefu najdete vetrih, s katerimi lahko odprete mizico in sef pod okvirjeno sliko. V knjigi čeha v pisalni mizi najdete namig za kombinacijo. Kombinacija se glasi: modra, modra in rumena/zelena, zelena, zelena/rdeča, zelena, rdeča. To kombinacijo obračajte na ploščici pod sodom, od koder vodijo druga. Naokoli bo prišel gospodar čeha, ki vam bo pomagal in vam razložil o podobi hrošča iz samostana. Lopov je sedaj dovolj oborožen. Če greste od mestnih vrat trikrat na jug in enkrat na vzhod, boste srečali duha Nikolajevе žene. Prošila vas bo, da ji pokažete pot do mesta. Pojdite nazaj do mesta in nato zopet nazaj, ker vam duh ne sledi. Povejte ji, da je samo duh. Ko jo zopet srečate (ven iz tega zaslona in nato takoj nazaj), že veste za njeno ime in lahko boste to povedali Nikolaju (naloga za naslednji dan). Naslednje kar morate storiti je, da greste do močvirja na jugovzhodu. Blodeča vešča je duh umrlega otroka in mu zato ponudite sladkarije ter ga tako ulovite v kozarec za vlaganje. Veščo morate pustiti pri totemu (kjer je stal Bonsai). Na totemu se vidi očiten znak. S simbolom, ki ste ga uporabili že za to, da ste odprli vrata samostana, izberite ime Avoolf in drugi ritual je v vaših rokah. Veščo zopet spustite v močvirju na prostost, prej pa še napolnite posodo z "Goo". Polnitev stresite na kuhinjsko ploščo z jagodami. V vrtu Erane, kjer sedaj stoji Bonsai drevesce, boste našli v svetilki nekaj zlata. Do plodu boste prišli z čarovnijo "Fetch Spell". Čarovnik bo sedaj srečal v vrtu tudi čarobne ljudi. V spanju se vam bodo prikazale prve sanje.

2. Dan

Zjutraj napolnite steklenico z vodo iz potoka in se odpravite v mesto, da razložite Nikolaju smrt njegove žene. Na poti tja poberte pred vrati koruzni storž s strašila. Komaj boste Nikolaju razložili o njegovi ženi, že se jo bo odpravil iskat. Od Dr. Craniuma boste izvedeli za čarovnijo, s katero lahko brez nevarnosti prečkate močvirje. Čez nekaj časa boste naleteli na zastražen grob. Za nebojevnika je tu uporaba čarovnije absolutno potrebna; sam grob boste odprli s simbolom Dark Ones. Namig za rešitev boste našli v samostanu. Preden se bo znočilo, boste morali še nekaj malega storiti za sposobnosti vašega junaka. Bojevnik naj gre v ceh in naj trenira na fitness napravi. Nekaj ur v cehu bo zelo koristilo, prav tako pogovor z domačini, da se z njimi spoprijateljite. Ponoči boste srečali Nikolaja na istem mestu, kot ste prej srečali njegovo ženo-

duha. Ker duhovi ne potrebujejo pokrival, prosite, če lahko dobite klobuk. Zdjaj lahko lopov obišče hišo potolaženega Nikolaja. Okno je idealno mesto za vstop, saj so vrata neprimerna. Prišli boste še naslednjo noč. Bojevnik in čarovnik naj pokončata prikazen južno od pokopališča. Ponoči lahko obiščete tudi Baba Yago - glava vas bo spustila mimo, če boste nosili Nikolajev klobuk. V tolkač vržite kosti, ki ste jih prej dobili v močvirju in jih stolčite. Nastalo stvar dajte v steklenico in nato na kuhinjsko ploščo. Koruzni storž uporabite na kološniku in vstopite. Ko pridete do besede, izveste o skratu, o katerem je govoril tudi gostilničar in se pogovorite z "Damo". Ko bo šlo že vse po načrtu, se boste zopet znašli pred vrati. Tukaj pokažite lobanji kuhinjsko ploščo in pustite da mrtvaška glava na levi strani naredi umetnino s pravo temperaturo. Pogačo izročite Baba Yagi, za kar lahko izberete tri želje. Vrstni red je enak. Po končanem delu prespite zopet na vrtu.

3. Dan

Zjutraj pojdite najprej do Dr. Craniuma, ki potrebuje formule iz svoje beležnice. Nazaj v gozd do Leshya in rešite še eno njegovo uganko: Elderly Bush. Do noči trenirajte, nato boste srečali pred mestnimi vrati Katrino, kateri postavite tri vprašanja. V mestu bo vaš junak naletel na duha, ki vam bo namignil na naslednjo nalogo.

4. Dan

Dr. Cranium je dokončal svojo rehidracijsko raztopino in jo je voljan zamenjati za steklenico. Da bi to storili, se odpravite v samostan, kjer odgovorite Domvoju. Zapomnite si nasvet, ki vam ga bo dal. Zvečer v krčmi srečate norca, ki se utaplja v pijači (očitno je zgrešil poklic). Obiščite ga pozneje v njegovi sobi. Odkrili boste, da je zelo duhovit tip! Vzemite gumijasto kološ za nadomestilo in jo zamenjajte s skratom. Pri naslednjem obisku kmalu zatem, bo zopet pokazal ves svoj humor in vam za zaključek povedal še najboljši neumen dvoptip, ki ga boste na koncu igre še krvavo potrebovali. Pojdite po polnoči nazaj v gostilniško sobo. Zopet boste srečali Domvoja. Sledite njegov nasvet, odprite skrinjo in našli boste Tanyino punčko. Na koncu splezajte skozi svojo sobo ven na prostost (čarovnik naj uporabi čarovnijo Levitate) in prespite na prostem.

5. Dan

Izgubil je Igor - po mestu krožijo govornice, da ga je razmrcvaril volkodlak. Mestna straža je razpurna in je ujeta cigana, na katerem hočejo iskaliti svoj bes (smrt mu ne uide). Besede seveda tu ne bodo zalegle. Pojdite do župana in se pogovorite z njim. Po kratkem pogovoru vam obljubi pomoč. Prosi vas, da najdete Igorja, preden bo zašlo sonce. Sled vodi do pokopališča, kjer boste pod nagrobnikom slišali nenavaden šum. Dvignite nagrobnik in dobili boste dokaz o ciganovi nedolžnosti. V mestu bodo meščani spustili cigana na prostost, Igor pa vam bo izročil ključ od grobnice. Ponoči poskusite z bojevnikom premagati prikazen, ki se nahaja južno od pokopališča. Vzemite meč, ki ga nato naslednjega dne daste županu.

6. Dan

Dan, ki je kot ustvarjen za treniranje. Ne dogaja se nič posebnega, malo bolj zanimivo postane šele zvečer: cigan se vam zahvali za vašo pomoč in vas popelje v svoj tabor. Od starega cigana se boste naučili besede. Za en zlat kovanec vam bo tudi prerokoval iz kart. Če ste pred tem že srečali Piotyra, vam bo tudi razložil, kako se lahko znebite Rusalk. S pomočjo čarobnih besed se boste lahko znebili prikazni, ki se nahaja južno od pokopališča.

7. Dan

Tega dne najprej obiščete Rusalko v ribniku in spregovorite o odrešenju. Za nagrado boste dobili las, ki ga ovijete okoli roke. Za tem pojdite na pokopališče in opazujte oba kopača na desnem robu slike, da boste izvedeli Rusalkino ime. Sedaj obiščete cigana in pustite, da vam v zameno za kovanec zopet bere iz kart. Ponoči čakajte Katrino pred mestnimi vrati. Po klepetu se odpravite do pokopališča. Dotaknite se Rusalkinega groba z njenim lasom, da prelomite prekletstvo. S prikaznjo ne bi smeli imeti preveč težav. Odpravite se nazaj na ribnik, kjer doživite nekaj sprememb. Dajte Rusalki poslovilni poljub. Bojevnik bo dobil lžit časti. V mestu vas je iskal Piotyri. V krčmi se usedite na stol in se končno pogovorite z gospodinjjo. Noč prespite kot po navadi na vrtu.

8. Dan

Zjutraj bo gospodinja povedala vse o svoji hčerki Tanyji, ki je pogrešana. Obljubite ji, da boste pomagali in nato trenirajte dokler ne pade noč. Nato tečite do grajskih rešetk, kjer vas čaka Katrino. Po kratkem pogovoru boste vedeli več o Erani in njeni čarobni palici. Sedaj ste dovolj oboroženi za grad. Na pokopališču odprite vrata od grobnice Borgov. Ko prispete spodaj, pregledajte relief na tleh in črkajte ime "Borgov" v barvah (modra, oranžna, rdeča, zelena, oranžna in vijolična). Za nagrado dobite ključ, ki odpira vrata krste na skrajni desni in skrivna pot do dvorca je sedaj prosta. Ko pridete tja, pojdite skozi vrata. Prišli boste do stopnic. Skozi vrata slišite šum, naoljite vrata in nadaljujte. V veliki veži zagledate Ad Avio s Katrino. Ko drugič prisluškujete, avtomatično vstopite v prazno vežo. Od tu pojdite dvakrat gor in prišli boste v sobo, kjer odkrijete sef, ki je zanimiv samo za lopova. Zdjaj pojdite desno, got, levo, levo, levo in zopet gor. Tukaj bo dobila Tanya svojo punčko. Pogovarjate se z njo in ji razložite o Erani in čarobni palici. Toby je pripravljen dati svoje življenje za deklico. Vzemite palico s seboj in prenočite v krčmi.

9. Dan

Zjutraj pojdite najprej do cigana, deklica je pri svojih, vendar Erana še ni rešena in tudi Ad Avis je še precej živahen. Ne preostane vam drugega, kot da se zopet vrnete v dvorec - sedaj na drugo mesto. Na koncu skrivnega vhoda tečite dvakrat na vrhu v veliko vežo. Zdjaj še dvakrat gor, desno, gor in levo vzdolžno ob veži še enkrat gor. Sedaj pojdite skozi vrata - na to mesto boste prišli s trikotni. Izgovorite čarovnijo za odpiranje in jo usmerite v bližino glave levega stražarja. Nato odprete vrata in lahko greste nepoškodovani mimo obeh stražarjev. Zdjaj morate samo še ujeti Ad Avisa in ga ukleniti v verige. Vzemite verigo, kladivo in kol. Železna deklica na steni vam bo osvobodila pot v Katrino spalnico. Tukaj odprite krsto. Prebudili ste damo in sledi scena, pri kateri vam bo razložila vse o Ad Avisu in vam izpovedala svojo ljubezen. Prav tako vam ho obljubila, da vam bo pomagala pri zaključanju Dark One.

10. Dan

Zbrali ste že vse rituale: "Bone Ritual" od groba v močvirju, "Blood Ritual" od soda v samostanu, "Breath Ritual" od Babe Yage, "Sense Ritual" od totema in "Heart Ritual" od prikazni. Sedaj obiščete še enkrat cigane in tečite nazaj do grajskih vrat, da boste vstopili v poslopje. Katrino vas bo prenesla do vhoda votline in bo začela "Mouth ritual", ki bo odprl vhod. V votlini boste srečali visokega duhovnika - mutiranega sorodnika Borgov. Lahko se spopadete z njim ali pa ga obstreljate s platforme s čarovnijami, kamni ali z bodalom. Da greste k njemu, uporabite čarovnijo Levitate Spell. Ko je bitje pokončano, vzemite knjigo, v kateri najdete še zadnji ritual. Uporabite vrvi in prišli boste v sobo s oltarjem. Z odpiranjem desne strani pridete do oltarja kosti. Prizgite bakljo in začnite Bone Ritual. Nato se rešite iz kletke in z bakljo zapustite to sobo. Leva vrata vodijo do oltarja krvi, kjer začnete Blood Ritual. Ko je to narejeno, uporabite Levitate čarovnijo, da bi prišli na platformo nad oltarjem. Premaknite skalo in pojdite nazaj do vhoda. Zdjaj je pot do naslednjega oltarja spodaj levo prosta - preberite Breath Ritual in pazite na navodilo. Prebijte se skozi lovke spodaj desno, nato spodaj levo, na sredini dol in za konec še enkrat na sredini (prej posnemite in počakajte, da bosta obe lovki mrtvi). Zapustite mesto. Zdjaj odprite zadnja vrata na desni. Vstopite skozi in prišli ste do oltarja mislecev. Čez nekaj časa bodo prišli vsi misleci nazaj. Preberite Sense Ritual. Pri vrtni vam bo zelo pomagal energijski napitek. Prišli ste do oltarja sreča - preberite Heart Ritual na sredi sobe in splezajte v močgane, kjer boste srečali vašo dva prijatelja. Ko bo zadnji ritual spregovorjen, vas bo zgrabil Ad Avis in dvoboj med Katrino in njem se bo začel. Ker ne morete pri dvoboju storiti nič, izkoristite ta trenutek in povejte šalo, ki ste jo slišali od norca. Ker se bo Ad Avis smejal, bo to prava priložnost, da vzamete Erano čarobno palico. Zabolite ga z njo in Ad Avis bo končno mrtev. Razbijte s palico še kristal in Erana bo prosta. That's all Folks!



4
zanimivosti, sejmi...

Aleš Petrič

Na vzhodu nič novega

Mednarodni sejem Informatika '94

Bila je sredo 20. aprila, točno ob štirih popoldne. Sonce je sijalo in s sodelavcem sva jo ponosno mahala proti tiskovnemu središču Gospodarskega razstavišča, vesela da sva hkrati novinarja in razstavljalca. Hudimana, brezplačna vstopnica pa še ogled sejma vseh sejmov! To pa res ni od muh. Nato pa kot po defaultu: težave!

Press center zapira svoje duri že ob 15h, nama pa je preostala le še recepcija, priletni varnostničnik in deset minut veselega prerekanja. Pa pokaževa s kolegom osivlelemu tovarišu vizitki, akreditaciji, osebni, nato navedeva še podjetje in za konec še magični besedici "prosim" in "Megazin". Pa naju vrli varuh sistema takoj podučí, da je tole Informatika in ne Ponte Rosso. Spogledala sva se in pokimala: problem bo treba rešiti po balkansko. In stisnem tovarišu v roko petstotaka, češ pojdi in si kupi kaj lepega, midva pa jo z novopečenima vstopnicama mahneva naravnost v računalniško Indijo Koromandijo. Gospodu v recepciji pa pred tem še pojasniva, da je tovariš pravzaprav umrl že leta 1978?

Šesti mednarodni sejem informatike in pisarniške opreme, ki je na Gospodarskem razstavišču potekal od 19. do 22. aprila, je za seboj zapustil nekako nedorečeno mlačen, morda celo postan priokus.

Ako ura ne bi ravno odbila polnoč in

na sporedu ne bi bilo Zvezdnih Stez, bi morda še zapisal besedo ali dve otvoritvenega govora gospoda doktorja Petra Tanciga, predsednika odbora državnega zbora za znanost, tehnologijo in razvoj. Sicer pa, koga pa sploh to briga. Morda le dva citata v ilustracijo: "Gre za strahoten primer paradigme. Homo faber ali homo fizikus se spreminja v homo simbolikus, v homo informatikus." Ali pa: "Slovenija - dežela softvera." Svašta. Človek bi ob takšni dikciji skorajda zajokal od ponosa. Da, Slovenija, silicijski raj na sončni strani Alp.

Toda vrnimo se v realnost. Informatika sega nekako v leto 1971, ko so bili 8-palčni disketniki večji od monitorjev, ti pa manjši 8-palčnih disket. Več let zapored se je ta biser slovenskega računalništva pojavljal v sklopu sejma Sodobna elektronika, kot samosvoj feniks pa je vzniknil iz pepela lani skupaj z bienalom (beri halo B) robotike. Dovolj patetike, oglejmo si nekaj dejstev. Sejem je potekal na 4500 kvadratnih metrih neto (WC-ji ne štejejo) razstavnih površin, razstavljal pa je natanko 234 razstavljalcev iz 18 držav. Neposredno prisotnih domačih podjetij je bilo tokrat 110, tuja pa le 3 (torej je sejem res mednarodni!). Podjetja iz drugih držav so seveda v veliki večini razstavljala zgolj preko domačih zastopnikov (117), kar je spričo marčevskega CeBita popolnoma jasno. CeBit, največji evropski in prostorsko tudi svetovni računalniški sejem, primerjav z ljubljansko Informatiko seveda preprosto ne prenese. Triindvajset dvoran, od katerih je še najmanjša večja od največje na GR, je tudi letos predstavilo vse, kar svetovno računalništvo trenutno premore. Slovenska sreča pa je seveda, da so taiste novosti, ki so jih predstavljali na CeBitu odromale naravnost v Ljubljano.

Tako smo lahko prvič v Sloveniji videli Appleove Power PC-je, vse od cenejšega 6100/60, preko 7100/66 pa do najmočnejšega 8100/80. Vsi modeli so zgrajeni na osnovi procesorja PowerPC 601, Apple pa že obljublja modele MacintoshPC 603, MPC 604 ter 64-bitni MPC 620. PowerPC-ji predstavljajo resno konkurenco Intelovim pentiumom, ki so dražji in celo za spoznanje počasnejši. Zaradi manjšega segrevanja so tudi bolj zanesljivi, morebitno vodno hlajenje pa bo Intel bojda nadomestil z novo 3.3 voltno tehnologijo v 90 Mhz Pentiumih.

Podjetje ACER je predstavilo svetovno novost, Intelove procesorje DX4 na 100 Mhz, katerih notranji procesorski takt je glede na periferijo povečan kar za štirikrat. Procesorji naj bi se po moči uvrščali nekako v zgornji del razmika med DX2 in pentiumi, glede cene in segrevanja pa so uradne informacije še zelo zadržane. Razširja se tudi ponudba samih pentiumov,



saj se začetnemu procesorju na 60 Mhz, počasi pridružujejo tudi 66 Mhz in 90 Mhz procesorji. Videli smo tudi multiprocesorski stroj, kjer sta rohnela dva pentiuma hkrati in sisteme s procesorjema Mips R4000 in R4400.

Med monitorji gotovo ne smemo pozabiti novega



Power Macintosh je bil belle de jour ljubljanskega sejma.

Sonyjevega modela 17-palčnega GDM-17se1, ki ga na slovenskem tržišču prodaja podjetje ATR. Monitor zopet vsebuje tokrat še bolj ravno trinitronsko cev, velikost točke znaša 0.25 mm, horizontalna in vertikalna frekvenca pa sliko obnavljata do 82 kHz oziroma, 150 kHz. Največja ločljivost, ki jo monitor "potegne" je standardnih 1600x1200 pri 60 Mhz, za običajno delo pa bo dovolj že 1280x1024 pri 74 Mhz. V model je vključena tudi kontrola barve zaslona (kalibracija), lastnost ključna za vse, ki se ukvarjajo z namiznim založništvom, oblikovanjem, postavljanjem ali pripravo publikacij. Zadeva ima vgrajen tudi sistem za nadzor delovanja, ki monitor po poteku določenega časa prestavi v varčevalni režim delovanja, t.i. stand-by mode. Edina nenavdušujoča lastnost monitorja je cena 270.000 SIT, res pa je, da ima tudi kvaliteta svojo ceno.

Podjetje Repro je predstavljalo novo serijo grafičnih kartic Miro, pri katerih že sama cena, kaj šele zmogljivosti, vzbuja spoštovanje. Multimedijsko najbolj zanimiva je bila gotovo Miro Movie Pro, ki omogoča direktno predvajanje televizijskega signala v Okenskem okolju.

Kot pravo novost in zanimivost (prvič videno na CeBITu) velja omeniti tudi novi izdelek velikana IBM: Personal Dictation System (PDS). Sistem vključuje program na 3,5 inčnih disketah, naglavni mikrofon, literaturo ter navodila. Zadeva podpira seveda le angleščino, česar pa IBM-u, ki za Slovenijo še slišal ni, res ne moremo zameriti. Aktivni slovar programa vključuje preko 32.000 besed in zmore iz konteksta stavka ločevati celo med besedama two (dva) in too (tudi) ali pa our (naš) in hour (ura). Program vsako besedo, ki jo diktirate v mikrofon pred zapisom analizira in tako drastično zmanjša možnost napake. Ta pa je kljub vsemu v območju dveh odstotkov, kar je kljub vsemu veliko. Če ste torej zaposleni kot novinar, odvetnik, ali zavarovalniški agent in vam angleščina ni tuja bo za vas IBM-ov PDS zares uporabno orodje. Vsa pisma, sporočila in dopise v angleščini boste tako

lahko preprosto narekovali v mikrofon, od tam naprej pa naravnost na tiskalnik.

Tako. Po tem ko smo obdelali vse novosti, ki zagotovo ne spadajo pod kreativno računalništvo in igre, si oglejmo nekaj pravih zanimivosti. Najboljša igra sejma je bil gotovo simulator letenja FX-18, po naključju pa ga je "predstavilo" podjetje Aster, slovenski zastopnik za Silicon Graphics. Igra je poganjala mrcina Reality Engine2, katere mere nekako spominjajo na pralni stroj. Grafika je takole "od oka" dosegala ločljivost 1280x1024 v načinu True Color, vse skupaj pa je potekalo v realnem času. Brez lažne skromnosti: fantastično. Edini oviri pri popularizaciji igre bosta cena računalnika (100.000 DEM) in pa zagotovilo Asterjevih uniformirancev, da igra pravzaprav sploh ni namenjena igranju.

Drugi problem smo demontirali kar na kraju samem, za rešitev prvega pa lahko pošljete denarne donacije kar na uredništvo.

Le za lučaj stran - pri Megazinu - so navdušeni obiskovalci vedno znova ubijali hudiča v Doomu, sem ter tja pa pognali še kakšen Syndicate, Alone in the Dark 2, Seventh guest ali UFO. Ob poplavi dobrih iger pa je na vsesplošno začudenje določena velika živina z Megazina venomer poganjala le Windowse in Cinemania! Računalnika na katerih je štiridnevni masaker potekal, sta bila opremljena z double speed CD-Romi in najnovejšima SoundBlasterjema AVE 32, prvima 32-bitnima zvočnima karticama podjetja Creative Labs. Power Plus konfiguraciji nam je posodilo podjetje Gekko iz Ljubljane, vse naštetu pa lahko kupite in preizkusite v njihovi trgovini na Dunajski 113. Razmah multimedijev je bilo čutiti prav na vsakem koraku, saj je že skoraj vsako drugo podjetje predstavljalo svojo multimedijško konfiguracijo, resnici na ljubo pa so prenekateri prikazovali le ubogi dosov tekstovni grafični način, CD-Romi z dvojno hitrostjo postajajo realnost, tisti z enojno pa poceni. Tako so bili Mitsumijevi pogoni z enojno hitrostjo naprodaj že za smešnih 17.000.

Podjetji Autronic in Infobia (ki je pokazala tudi prvi CD-ROM lastne produkcije) sta se predstavili tudi s prodajo večjega števila CD plošč, med katerimi iger resda ni veliko, so pa vendarle. Naprodaj je bil na primer tudi Doom na CD-ju, vendar le z eno misijo. Nekakšno igralnico so organizirali tudi pri sezanskem Secomu, kjer je bilo 5 računalnikov 486 DX2/66 zadolženih izključno za igre. Vtis so malce skazili le tihi pasivni zvočniki in glasni Jazz orkester, ki pa v resnici sploh ni razočaral.

Šesti mednarodni sejem informatike in pisarniške opreme, ki je na Gospodarskem razstavišču potekal od 19. do 22. aprila, je za seboj zapustil nekako nedorečeno mlačno, morda celo postano priokus.



Nenehno bučanje Dooma je privabljalo trume krvi žejnih obiskovalcev na Megazinov razstavljeni prostor.

Dual Pentium je zbujał spoštovanje pri siehernem. Mimogrede: pravilna latinska izgovorjava besede pentium je "penciljum".



Informatika se še vedno ne more odločiti, ali bi postala sejem visoke tehnologije in dragih ter predvsem kvalitetnih računalniških sistemov ali pa bi degradirala v nekakšen bazar tipa PC/kg, kjer bi našli svoje mesto pod soncem razni "dealerji" s konfiguracijami sumljivega porekla in še bolj sumljive kvalitete. Zaenkrat poskuša pod svojim okriljem združevati tako ene kot druge, česar bodo morda še najbolj vesel obiskovalci, saj tako hodijo po halah z roko v roki poslovneži z notebooki (saj veste Windows, Minesweeper) in osnovnošolski pobalini s kokicami in cheeseburgerji.

Poleg čisto tipičnih megalomanskih gostov, kot na primer Repro, Altech, IBM in podobni, je na sejmu našla zavetišče še kopica tistih, katerih netočno definirano dejavnost bi lahko stisnili nekam med pisarniško opremo in zono somraka. Razkazovali so skoraj vse, od pristnih pleskavic s kajmakom, pisarniško redoljubnih map in psevdoudobnih pisarniških stolov, pa vse do cenениh tajvancev za revne in mesnega bureka za lačne ter nenazadnje kromirano posodo (Če-kupite-lonce-z-zlatim-robom-za-1300-DEM-dobite-se-gorsko-kolo, d.o.o.). O bureku nič slabega, kako pa je s tajvanci (486 DX2/66, 4MB rama) pa tako vsi vemo.

Zanimiva je bila tudi predstavitev navidezne resničnosti (VR - Virtual Reality) in t.i. čelade za VR ter simulatorja letenja. Predstavitev je bila vsaj po zagotovilih tiskovnih informacij prva v Sloveniji, morda najbolj zanimivo pa je bilo dejstvo, da je sploh ni bilo! Kasneje smo v press centru izvedeli, da je posredi čisto navadna dezinformacija. O kakršnihkoli pretresljivih novostih torej ne duha ne sluha. Dogajanje je kot vedno potekalo v vseh halah in pavilijonih gospodarskega razstavišča, pretirane gneče pa tokrat ne med razstavljalci ne med obiskovalci ni bilo čutiti. Cena vstopnice je bila resda 450 SIT (za študente 250 SIT), zato pa je bila cena kvadratnega metra razstavnega prostora čisto nekaj drugega. Vsekakor višja od najemnin stojnic na Ponte Rossu in vsekakor vredna še česa več kot le dveh brezplačnih vstopnic.

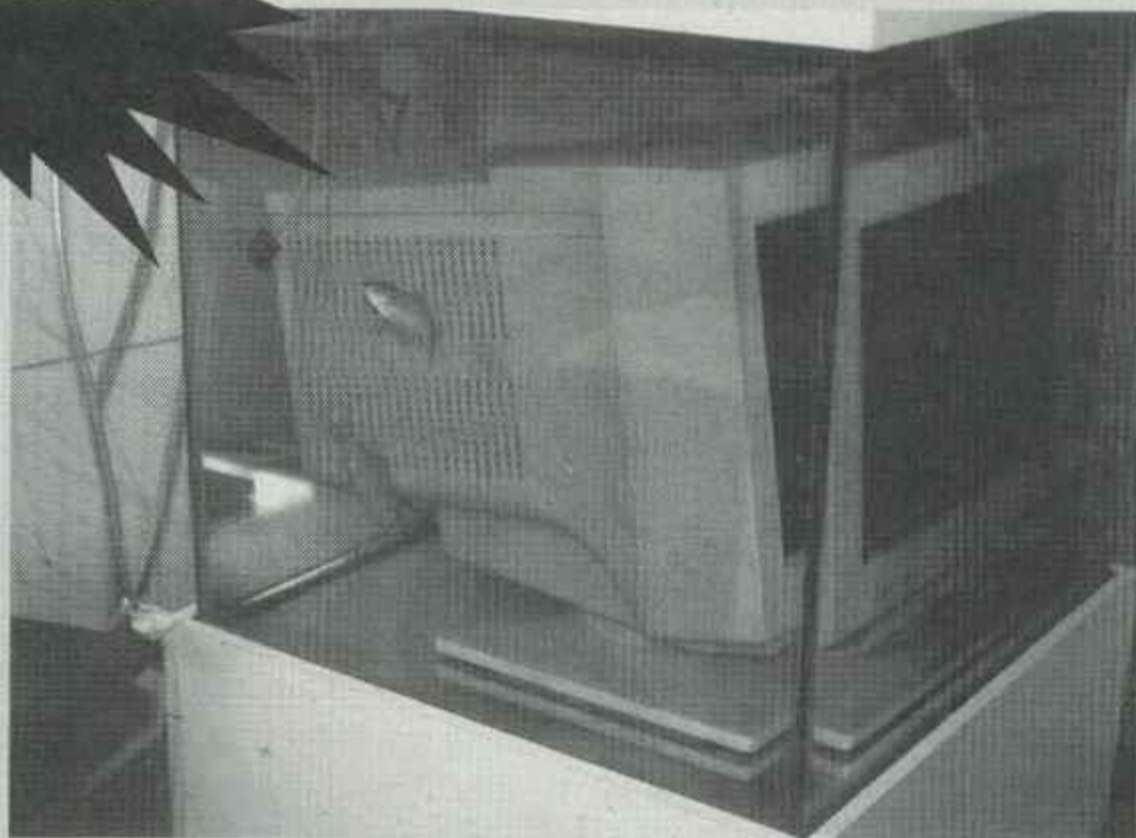
Toda kaj hočemo. Meje Balkana so znane in dejstvo je, da za vstop v Evropo potrebujemo še vse kaj drugega kot le sejem, kjer si lahko ogledamo skoraj vse. Ponavljajo in poglobljajo se namreč stari trendi

nabiranja letakov, prospektov, vrečk in druge šare, še toliko bolj ker dotično navlako delijo prijazne dolgonoge hostese. Znano je, da na razstavnih prostorih CeBita zopet kraljujejo okrogie Kunigunde in Brunhilde, saj so s tamkajšnjimi hostesami dobesedno pometli. Človek si res težko predstavlja kaj naj bi dolgonoga lepota s popolnim makeupom, visokimi petami in v večerni obleki počela z omrežnim strežnikom ali Auto Cadom. V Ljubljani pa se proizvajalci še vedno kosajo ne le s čim večjimi razstavnimi prostori temveč tudi s tovrstno izvensejmsko ponudbo. Kot zanimivost iz zakulisja naj povem, da so razstavljalci sami na neuradnem glasovanju za najlepšo hosteso sejma proglasili t.i. Natašo podjetja Gekko International.

Informatika se še vedno ne more odločiti, ali bi postala sejem visoke tehnologije in dragih ter predvsem kvalitetnih računalniških sistemov ali pa bi degradirala v nekakšen bazar tipa PC/kg, kjer bi našli svoje mesto pod soncem razni "dealerji" s konfiguracijami sumljivega porekla in še bolj sumljive kvalitete. Zaenkrat poskuša pod svojim okriljem združevati tako ene kot druge, česar bodo morda še najbolj vesel obiskovalci, saj tako hodijo po halah z roko v roki poslovneži z notebooki (saj veste Windows, Minesweeper) in osnovnošolski pobalini s kokicami in cheeseburgerji. Nekaj pa je jasno: igre se prebijajo tudi na Informatiko, saj so časi predlanskega Tetrisa za vedno minili. Tokrat je že skoraj vsako podjetje na svojih mašinah poganjalo poleg standardnega Excela, Worda in Cad programov tudi vristo vse bolj in bolj popularnih "igric". Vidimo se na CeBitu '95 in če bo Bog dal še na Informatiki, do takrat pa "kruha in iger".

PODVODNO-RIBIŠKA NAGRADNA IGRA

Pri Megazinu, kot ste seveda že opazili, nič ne mine brez nagradne igre. Le zakaj bi bil sejem Informatika izjema? Sponzor in idejni vodja tokratne igre je podjetje Repro, ki je na njihovem razstavnem prostoru namočilo delujoč monitor v akvarij z (resnici na ljubo) precej indiferentnimi ribicami. Zadeva je resnično delovala: monitor, postavljen v vodo je prikazoval



animirane ribe v akvariju, gneča radovednežev pa je v grozdih visela okrog nenavadnega prizora in

naglas modrovala, kako je fantom iz Repra to uspelo. Ne, ribe niso bile umetne in animacija na monitorju ni bila posledica halucinogenega plina, ki naj bi ga spuščali v zrak okoli akvarija. In zdaj k nagradni igri! Tista ali tisti, ki bo natančno navedel, kako je Reprašem to uspelo, bo dobil Epsonovo miško. Če ne bomo dobili pravil-

nega odgovora, bo posebna komisija izbrala najbližji ali najduhovitejši odgovor! Kratke in jedrate odgovore napišite na priloženo dopisnico in jih oddajte do 10. junija. Srečno!

Aleš Petrič

Kateri najboljši v deželi je tej?

Test igralnih konfiguracij PC-jev

Računalnik, ta skrivnostna in zvita naprava je še pred desetletjem ali dvema bila v izključni domeni znanstvenikov, vojaških baz, centrov samoupravljanja; z eno besedo odraslih. Vendar so se časi korenito spremenili in tudi v Slovenijo se je naselilo na stotine deočk, ki poskušajo prodati svoje t.i. idealne konfiguracije navnim mladostnikom pa tudi starejšim a zato nič manj navnim staršem. Sladkobesedni prodajalci kar žonglirajo z besedami multimedija, pospeševalniki, Windows EE, Modem itd... seveda z enim in edinim namenom: prodati. Resnična zgodba nekje v Borovljah, kateri sem bil priča osebno se bere skoraj tako kot napeta kriminalka. Nič hudega sluteča mati z 12 letnim sinčkom vkoraka v računalniško trgovino dvomljivega slovesa in povpraša vlijudnega prodajalca za nasvet pri sestavi konfiguracije. Fant pa ne bodi len, sestavi sinčku 486/40 z 8 Mb spomina, modemom s hitrostjo 14400, tiskalnikom formata A3, trdim diskom (kapaciteta po želji, a varno je le 340 Mb) ter še nekaj malenkostmi kot so monitor, oba disketnika, držalec papirja! ter male in velike diskete. Da bo sine imel vse pogoje v novem krutem informacijskem svetu, sem pomislil in na vrat na nos pobegnil iz trgovine, v smrtnem strahu pred nakupom 2 Gb trdega diska.

Računalnik, ki ga dandanašnji povprečni slovenski igralec iger potrebuje za resno delo s tovrstnim softverom, še zdaleč ne stane od 4000 Dem navzgor. Nihče za igre ne potrebuje pentiuma in 19 palčnega monitorja in gotovo je, da skoraj čisto vse igre "primejo" na borih 4 Mb spomina. Zato brez panike postavite svoje hranilne prašičke nazaj na polico in si pred nakupom računalnika raje podrobno oglejte, kaj vam ponujajo proizvajalci. Ker so PC-ji sestavljeni iz mnogoterih komponent, žal že na začetku odpade sveta preproščina iz starih računalniških časov. Pri nakupu Spectruma, Commodora 64 ali Amige se nikoli niste mogli zmotiti. Vse komponente so bile vgrajene že v tovarni, nadgradenj in dodatkov skoraj ni bilo; vsa umetnost pa je bila v priključitvi na televizor in elektriko. PC še zdaleč ni tako enostaven, kajti poleg gore hardverskih nekompatibilnosti (nezdružljivosti) sestavin, obstaja še kup softverskih problemov zaradi katerih določene igre preprosto zmrznejo. Vsi vemo, da povprečen PC tvori sledeča družina sestavin: monitor, tipkovnica in miška (s podlogo ali brez), ohišje z

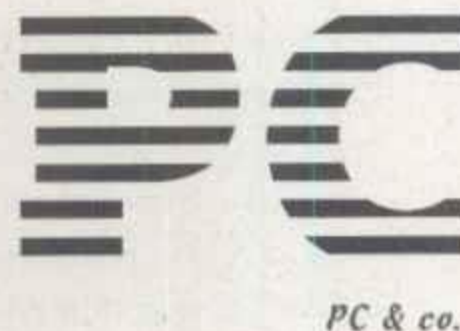
napajalnikom, osnovna plošča s spominom in procesorjem, disketnik(a), trdi disk s krmilnikom in grafična kartica. Za multimedijsko usmerjen računalnik sta seveda nujno potrebna tudi CD-Rom in zvočna kartica. Brez slednje si spodobnega igralnega računalnika raje ne predstavljajte. PC sicer premore notranji zvočnik (t.i. squeeaker ali slovensko piskač), vendar je kvaliteta zvoka, ki ga generira naravnost obupna.

Kaj je dobro vedeti o hardveru?

Proizvajalci trdih diskov danes za IDE (integrated disk electronics) diske postavljajo standarde kapacitet od 260 Mb navzgor. Ker pa je vedno treba misliti na bližnjo prihodnost, se kot varna alternativa ponujajo tudi 340 Mb in 420 Mb diski, katerih cena še ni pretirano visoka. Za bogatine, tiste, ki računalnik uporabljajo tudi za resno delo z aplikacijami pod Okni ter tepce kot sem jaz pa bo med AT-Bus diski pravšnja izbira 540 Mb, kar je tudi zgornja meja do katere AT-Bus krmilniki sežejo. Prav tako ni vseeno, ali vaš krmilnik podpira VESA (Video Electronics Standards Association) standard, s katerim se pretok podatkov med diskom in procesorjem opazno poveča. VESA krmilnike boste najlažje prepoznali po daljših 32 bitnih priključnih konektorjih, za katere pa morajo tudi na osnovni plošči obstajati identični VESA konektorji. VESA standard ali VLB, kot ga tudi imenujemo, se večinoma uvaja na osnovnih ploščah s procesorjem 486, kajti cena VLB-ja poveča ceno plošče le za kakšnih 20 Dem. Če torej kupujete 486, si nikakor ne pustite prodati navadne Non-VLB plošče.

Pri izbiri grafične kartice na srečo skoraj ne morete zgrešiti. Pomembno je le da premore najmanj 1 Mb spomina (več le za resno delo) in podpira resolucije do 1280x1024 (ki je mimogrede navadni monitorji sploh ne zmorejo). Če kupujete VLB osnovno ploščo, pazite, da ima tudi kartica VLB ali po slovensko lokalno vodilo. V nasprotnem primeru značilne pohitritve grafike sploh ne bo.

Monitorji nižjega razreda ter tipkovnice in miške se tako po ceni kot tudi kvaliteti bistveno ne razlikujejo. Pomembno je le, da izberete NI (non interlaced) monitor, kar po domače pomeni, da zmore ločljivosti do 800x600 (tipična Okenska ločljivost) prikazati brez



PC & co.

Računalnik, ki ga dandanašnji povprečni slovenski igralec iger potrebuje za "resno" delo, še zdaleč ne stane od 4000 Dem navzgor. Nihče za igre ne potrebuje pentiuma in 19 palčnega monitorja

Iskrina zmogljivejša izvedenka



S testi smo merili predvsem hitrost diska, procesorja in grafike, treh glavnih faktorjev, ki tvorijo dober računalnik. Ti faktorji niso nepogrešljivi le v bazah podatkov in preglednicah pač pa še kako pohitrijo prenekatero igro.

Zato smo na vsakem računalniku opravili tri teste:

- Wintach, ki meri hitrost delovanja aplikacij pod Okni,
- LandMark, ki izmeri hitrost procesorja in koprocessorja ter grafične kartice in
- ByteBench test, ki meri hitrost trdega diska.

prepletanja. Še enostavneje to pomeni, da slika do omenjene resolucije ne trepeta in tako tudi ne utruja oči. Izbira tipkovnice in miške naj temelji izključno na vašem občutku in okusu, saj imajo nekateri radi glasne klecne tipke, drugi spet tihe in mehke. Najzanesljivejše merilo kvalitete tovrstnih izdelkov je zopet cena. Le-ta znaša za povprečne tipkovnice okoli 3500 Sit, za spodobno pa boste morali odšteti približno 7000 Sit.

Malce večjo izbiro ponujajo proizvajalci ohišij, kjer se lahko odločite za veliki, srednji ali mali stolp (tower), baby (ležeče ohišje) ali slim case (nizko ohišje). Razlike so večinoma le v estetskem videzu in velikosti, na katero morate paziti predvsem kadar nameravate v računalnik vgraditi več razširitvenih kartic.

Še nekaj malenkosti

Položaj pri nakupu PC-ja je še najbolj jasen ob izbiri disketnikov. Ločimo namreč le dva: mali 3.5 palčni disketnik (tudi 1.44 Mb disketnik) ter veliki 5.25 palčni disketnik (1.2 Mb disketnik). Mali je v zadnjih letih postal nesporni standard in ga zato preprosto morate imeti, glede velikega pa najprej pogledajte v denarnico. Če vam ni škoda piškavih 80 Dem, ga vsekakor kupite, saj ima mnogo ljudi oba disketnika, mnogo programov pa je posnetih prav na velike diskete preprosto zato, ker so cenejše.

Zadnja, najbolj bistvena sestavina računalnika je seveda osnovna plošča s procesorjem in spominskima bankama (običajno dvema), kamor vtaknete kupljeni spomin. Na tržišču obstaja več modelov osnovnih plošč s procesorji, glavna delitev pa poteka med modeli 386 in 486. Prvim so zagotovo že šteti meseci, zato kljub njihovi nižji ceni pred nakupom dobro premislite, če ne želite že čez pol leta nadgrajevati računalnika. Sistemi 486 so si različni predvsem po odsotnosti oz. prisotnosti matematičnega koprocessorja (FPU), po ne-podvojenem taktu delovanja CPU-ja (centralnega procesorja), o čemer priča oznaka DX2 ter po komunikaciji s perifernimi enotami. Komunikacija z grafiko in diski je lahko 16 bitna (oznaka SX) ali prava 32 bitna (DX), razlike pa so velike tako v hitrosti kot tudi ceni.

Za igranje spodobnih iger sta poleg vsega navedenega izredno pomembna tudi dva opsijska dodatka, katerih podjetja še do nedavnega sploh niso vključevala v svoj prodajni program. Govorimo seveda o zvočni kartici in CD-Romu. Brez prvega si igralnega PC-ja sploh ni mogoče predstavljati, kajti zvok je poleg grafike in animacije glavno orožje vseh iger, pa tudi prihajajočih multimedijskih paketov. Zvočne kartice so svoj razvoj začele z 8 bitni legendarnega Soundblasterja, tehnologija pa je kmalu napredovala do 16 bitnih Soundblasterjev ASP (Advanced Signal Processing) trenutni modni hit pa so 32 bitni Soundblasterji AWE in celo 64 bitne kartice. Žal večina iger še vedno podpira zvok le v 8 bitni kakovosti, nekatere morda celo 16 bitov. Laično to pomeni, da se bo morala vaša kraljevska kartica s svojih 64 bitov, za predvajanje glasbe v navadnih igrah spustiti na nižji nivo, tako da večkrat njena visoka cena in s tem tudi boljše kvaliteta niti ne bosta prišli do izraza. Do skrajnosti jo boste lahko iz-

koristili le s priloženim softverom, ki pa v veliki večini teče le pod Okni in je namenjen izključno glasbenim entuziastom in ustvarjalcem. Za druge pa, ki želijo zvok le slišati in ne producirati, bo gotovo dovolj tudi kakšen cenejši a zato nič manj uporaben izdelek.

CD-Romi so seveda poglavje zase. O njih je potrebno vedeti le kakšno hitrost prenosa podpirajo, najsibito to enojna, dvojna, trojna ali celo prihajajoča štirikratna hitrost. Dostopni čas do podatkov se prične pri zgornji meji 280 ms, vendar so to že tehnični podatki s katerimi se vam ni treba obremenjevati. Pomembnejše je, da vam ne podtaknejo enote z nadležnim Caddyem (nosilcem), katerega morate ob vsaki zamenjavi diska, povleči ven, odpreti, zamenjati CD, zapreti in znova vložiti. Če imate le eno CD ploščo bo že šlo, od pet navzgor pa postane Caddy prava pokora. Zatorej na CD-Romu vedno poiščite gumbe z imenom Open/Close, katerega servo motor nato vratca (tray) elegantno zapelje ven.

Primerjave

Izbira pravega računalnika je torej vse prej kot lahka, zato smo se odločili da vam težave olajšamo in predstavimo nekaj možnih alternativ že sestavljenih računalniških konfiguracij. Računalnike nam je v test posodilo 15 slovenskih podjetij, vsako podjetje po dve konfiguraciji, naslove in telefonske številke skupaj z rezultati hitrostnih testov pa bomo objavili v končni razpredelnici. Zapršili smo naj bosta konfiguraciji vseh podjetij sestavljeni primerljivo: prva cenejša na bazi procesorja 386 s 4 Mb spomina, diskom do 210 Mb in brez CD-Roma, druga dražja pa 486/66 z 8 Mb spomina diskom nad 340 Mb in CD-Rom enoto. Ostale malenkosti kot so disketniki, ohišja, izbira grafične in zvočne kartice pa smo prepustili prodajalcem.

Gekko Media

Gekkova standardna prodajna konfiguracija, Media vsebuje procesor 386/40 s 128 Kb predpomnilnika in osnovnimi 4 Mb spomina. Trdi disk je Samsungov 250 megabajtni, mali disketnik 1.44 in miška pa sta izdelka znanega Mitsumija. Conidcom krmilnik diska omogoča klasično priključitev 2 serijskih, enega paralelnega ter enega igralnega priključka (2S-1P-1G). Grafična kartica vsebuje čip ET-4000 proizvod tvrdke Tseng Laboratories, ima 1 Mb grafičnega spomina in zmore prikazati do 16.7 milijona barv. Prednost Tseng čipov je zlasti v podpori in kompatibilnosti. Tipkovnica Chicony SLO podpira Slovenske črke in kodno stran 852 ter je kljub slabemu glasu na katerem je, vredna svojega denarja. Zvočna kartica je seveda SoundBlaster 16 MultiCD, kar je za standarden 386 že skoraj pretiravanje. Ob njem dobimo tudi pasivne zvočnike, ki zmorejo obremenitev do 2x3 wattov. Osnovno ohišje je tokrat Slim line, majhna in nizko ležeča škatla na katero zlahka postavite 14 palčni LR (low radiation) monitor. Še zadnja komponenta, ki sestavlja računalnik Media je CD-Rom z dvojno hitrostjo in servo motorjem, podpira pa tudi združljivost s standardom PhotoCD. Po želji lahko poleg računalnika dokupite tudi igralno palico QS Warri-

Močni Gekkov Power Plus...



or 5, katere cena znaša 2770 Sit. Za celotno konfiguracijo boste morali odšteti 181.050 Sit + monitor 41.770 Sit.

Gekko Vision

Zmogljivejša Gekkova konfiguracija, Vision vsebuje zahtevano osnovno ploščo z VLB lokalnim vodilom in AMD procesor s 66 Mhz taktom delovanja. Zanimivo je da so procesorji proizvajalcev AMD in Intel po meritvah hitrosti skoraj identični, pa vendar so drugi večkrat dražji tudi za 100 Dem. Pomnilniških čipov je tokrat 8, hitrost prenosa podatkov pa je standardnih 70 ns (nano sekund). Krmilnik diska (2S-1P-1G) deluje na krajevnem vodilu (VLB), disk, ki ga krmili pa je Conner CFS 420A, kar pomeni da je njegova kapaciteta 420 Mb, vmesnik pa At-Bus. Disketnik je žal tudi tokrat le eden, manjši 1.44 palčni Mitsumi, dodatnega pa lahko kupite z doplačilom. Grafična kartica Tseng Labs ET 4000 W32, najnovejši izdelek iz Tsengovih laboratorijev omogoča razširitev spomina z 1 na 2 MB, seveda z doplačilom. Kartica prav tako podpira lokalno vodilo. Za zvok je tokrat zadolžen Soundblaster 32 AWE ASP, izdelek, ki je luč sveta ugledal šele na letošnjem Ce-Bitu v Hannoveru. Miška Mitsumi ostaja enaka, tipkovnica pa je večja in boljša Keytronic SLO, ki seveda podpira tudi naše črkovne posebnosti. CD-Rom je tudi tokrat Double Speed PhotoCD, enaka pa je tudi softverska podpora, ki obsega instalacijo registriranega DOS-a 6.21 in Windows 3.1 EE (East European). EE na koncu pomeni popolno združljivost in podporo kopice fontov (tipov črk) s slovenskimi šumniki. Vračunan v končno ceno je tudi hladilnik procesorja, brez katerega bi bili vašemu AMD DX2/66 dnevi šteti. V ceno obeh konfiguracij je všteto tudi sestavljanje in instalacija, poleg pa dobite tudi navodila in 1 letno garancijo???

Altech Arche 386/40 DX

Altechova cenejša konfiguracija Arche 386 je zaprta v klasično namizno baby ohišje, na osnovno ploščo pa je poleg procesorja pri 40 Mhz pritrjenih tudi 4 Mb spomina in 128 Kb predpomnilnika. Predpomnilnik procesorjev 386 standardno meri 128 Kb, starejši mod-

eli pa imajo le 64 Kb, kar je zato zanesljiv znak ostarelosti. Predpomnilnik hitrejših procesorjev, mora seveda loviti korak s procesorjem in mu v obdelavo pošiljati večje bloke podatkov, saj bi sicer procesor ostajal napol neobremenjen in s tem neizkoriščen. Navadno imajo 486-tke 256 Kb predpomnilnika, novejše pentium plošče pa 512 Kb. Tudi tukaj velja pravilo, da je 486 s 128 Kb predpomnilnika sumljiva roba. AT-Bus krmilnik (2xS, 1xP, 1xG) je priklopljen na 170 megabajten disk proizvajalca Quantuma z dostopnim časom 15 ms. Grafično kartico Tseng ET 4000 smo že srečali, tudi tokrat ima 1 Mb grafičnega spomina, zmora pa ločljivosti do 1024x768, česar pa na 14 palčnih monitorjih tako ne boste poganjali, saj bi v nasprotnem primeru preveč utrujali oči. Tipkovnica Cherry je klasična angleško slovenska, z 102 tipkama, nemško ameriški izdelovalec Cherry pa je znan po vzdržljivosti, saj naj bi njegove tipkovnice zdržale tudi do 50 milijonov pritiskov. Občutek je seveda stvar subjektivne ocene in okusa, saj so nekaterim všeč klikajoče in trde tipke, drugim spet tihe in mehke. Pametno je, da tipkovnico pred nakupom preizkusite in če vam ni všeč preprosto izberete drugo. Večina proizvajalcev vam tega ne bo pretirano zamerila. Zvočna kartica je tudi tokrat Sound Blaster, vendar zdaj 8 bitna verzija 2.0, malce slabša izvedba, vendar prav tako kakršno podpira večina iger. Stereo zvočniki prav tako podjetja Sound Blaster so zopet pasivni, kar pomeni da pretiranih podvigov niso zmožni. Poleg 14 palčnega TVM LR monitorja dobite zraven še miško, jasno tajvanskega porekla in neznanega izdelovalca, a seveda Microsoft kompatibilno. Cena celotne konfiguracije znaša brez prometnega davka 157.070 Sit, garancija računalnika pa je brez nadaljnega 2 leti.

Altech Arche 486/66 DX2

Močnejši Altechov stroj je zapakiran v bolj resno ohišje: veliki stolp, v katerem je vsekakor dovolj prostora za vse načrtovane razširitve, vendar pa ga ne boste mogli stlačiti pod mizo. Vsaka stvar ima pač svoje prednosti in slabosti. Procesor 486/66 z notranje podvojenim taktom delovanja (DX2) hrani s podatki standardnih 256 Kb predpomnilnika (Cache), preko krmilnika z lokalnim vodilom pa je povezan s trdim



...in šibki Power Plus

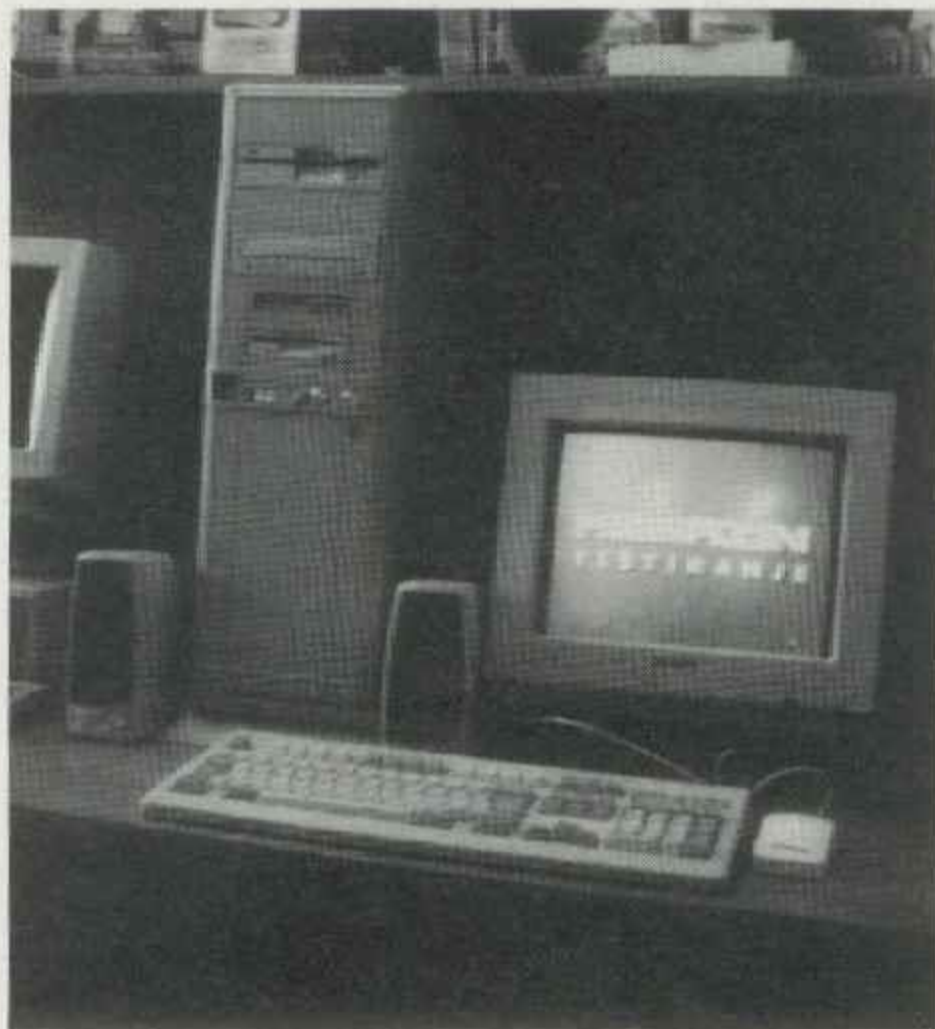
Multimedijsko nastrojen računalnik ima torej poleg klasičnih sestavin tudi zmogljivo grafično kartico (najraje Vesa Local Bus), dobro zvočno kartico (8, 16, ali celo 32 oz. 64-bitno) ter CD-Rom z dvojno hitrostjo pogona.

Multimedijski programi pa neredko zahtevajo tudi priljubljeni grafični vmesnik, Windows imenovani, ter večje količine prostora na trdem disku.

Kako naprej

V naslednji številki Megazina bodo objavljeni tudi testi preostalih sistemov, na koncu pa še preglednica s komponentami, cenami, naslovi in telefonskimi številkami ter predvsem rezultati testov. Ti so tudi edino merodajno pravilo merjenja hitrosti računalnika, saj hitrosti navadno ne merimo po "občutku" v igrah npr. Doomu. Vedeti morate tudi, da računalnik ni sestavljen le iz komponent, kajti načelno vsak PC dela bolje skozi DOS. Pri zagonu že v podjetju preverite verzijo slednjega (ukaz VER). Če bo številka, ki se izpiše 6.21, 6.20 ali 6.00 dobro, Pristanete lahko še na 5.00 vse ostalo pa je že izzivanje usode. Verzija oken pade v oči že na začetku, biti pa mora nujno 3.1 najbolje EE (Eastern European). Obstaja še nekaj programov, katerih vam podjetja sicer niso dolžna instalirati, imajo pa jih gotovo in ker si vsakdanjega dela na PC-ju brez njih skoraj ne moremo predstavljati, gotovo ne bo greh vprašati. Prvi med njimi je legendarni Norton Commander (najraje verzija 4.0) izredno grdi, a hitri, enostavni in učinkoviti upravljalnik ali po domače komandant datotek, s katerim de-

late red po disku. Ne poznam namreč žive duše, ki bi to delo opravljala sicer lepšim, a precej bednim oknarskim File Managerjem. Naslednji program, ki ga absolutno morate imeti je kakšen od množice memory managerjev (pomnilniških mojstrov), ki vam optimizirajo spodnjih 640 Kb dosovega spomina, v katerem se izvajajo programi. V množico sodijo npr. Qemm, 386Max, 386emm ali novi Dosov Memmaker. Najboljša sta gotovo prva dva, za prvo silo pa bodo zadostovali tudi ostali. Bistvena težava PC-jev in DOS-a je namreč, da kljub spominu, ki ga je lahko 4 Mb, 8 Mb ali pa 32 Mb, za izvajanje programov v navadnem (nezasčitenem) načinu uporabljajo le spodnjih 640 Kb. Ker pa se sem naložijo tudi gonilniki za tipkovnico, miško, Smartdrive, DOS in kup druge šare, lahko količina prostega pomnilnika kaj hitro pade. Mnoge igre pa z manj kot 600 Kb osnovnega (base) spomina preprosto nimajo kaj početi in zatorej še bolj preprosto ne delajo. Tovrstnih tantalovih muk vas lahko rešijo le memory managerji in prijazni uslužbenci slovenskih računalniških podjetij.



Visokoproračunska Altechova konfiguracija

diskom Conner, 420 Mb, z dostopnim časom 13 Ms. Glede disketnikov boste tokrat na varnem, saj sta na voljo tako mali 3.5 palčni kot tudi veliki 5.25 palčni. Grafična kartica je izdelek proslavljenega proizvajalca Miro, ki s svojo serijo Crystal (zlasti 16s in 32) žanje le pohvale. Kartica Miro Crystal 8S, se po tehničnih specifikacijah ne razlikuje bistveno od drugih modelov, z 1 Mb spomina in ločljivostjo do 1024x768 pri 256 barvah, vendar v testih še zlasti pod Okni pokaže res dobre rezultate. Tudi monitor je izdelek uglednega proizvajalca: 14 palčni SVGA Philips, ki teoretično podpira ločljivosti enake kartici. Tipkovnica in miška sta identični kakor pri cenejšem modelu, zvočna kartica pa je 16 bitna. Poleg sodijo še stereo aktivni zvočniki in Panasonic CD-

Rom z dvojno hitrostjo. Garancija znaša prav tako dve leti, cena celotnega sistema pa je 346.620 Sit.

Iskra Računalniki 486

Podjetje Iskra Računalniki nam je v test posodilo le dražjo konfiguracijo in sicer iz enostavnega razloga: slabših sploh ne izdelujejo. Računalnik je tipični 486/66 DX2 z 8 Mb spomina in predpomnilnikom 256 Kb ter standardnim lokalnim vodilom. Trdi disk Quantum s svojimi 528 megabajti že meji na zgornjo zmogljivost AT-Bus krmilnikov, prav tako v zgornjem cenovnem in zmogljivostnem razredu pa je tudi 32 bitna grafična kartica Actix Engine. Tipkovnica je običajna SLO klik s 102 tipkama in podpora za slovenske znake, kar velja tudi za miško zopet neznanega proizvajalca. Značilnost mišk, ki jih večina slovenskih proizvajalcev prodaja v kompletih z računalniki je že skoraj pregovorna povprečnost. Mali glodalci katerih cene se gibljejo okoli 40 Dem resda nekaj časa delujejo, toda po kakšem letu jih že pošteno bolijo noge. Z doplačilom lahko seveda vedno kupite čistokrvnega Geniusa ali Logitecha, kar je za daljša obremenjevanja miške pravzaprav najboljša rešitev. Zvočna kartica je kot običajno 16 bitna in priključena na aktivne zvočnike, ki resda niso 40 Wattni, v primerjavi s pasivnimi pa skoraj žarijo. Disketna enota je zopet le ena; mali 3.5 palčni disketnik. Iskrin računalnik je v tokratnem testu tudi edini, ki ima Sony-ev CD-Rom z dvojno hitrostjo in nadvse zanimivim pladnjem (tray). Le-ta je sicer enak onim s servo motorji le da na pritisk gumba skoči ven, nazaj pa ga moramo ročno pritisniti.

Anni 386DX/40

Cenejša konfiguracija podjetja Anni vsebuje na klasični matični plošči s taktom 40 Mhz 4 Mb spomina ter 128 Kb cache. Krmilnik upravlja s starim dobrim Connerjem 174 Mb, kakršnega lastnik je sem bil do nedavnega tudi sam. Dostopni čas diska je 15 ms,

povprečnega prenosa podatkov (transfer rate) pa se pri milem Bogu ne spominjam. Disketnik je že znani 3.5 palčni Mitsumi, večjega pa kot pri vseh ostalih Low End konfiguracijah tudi tukaj nismo zahtevali. Stara znanka je tudi grafična kartica Tseng Labs ET 4000 z 1 Mb spomina, 16.7 milijoni barv in ločljivostjo do 1024x768 vse ostalo o njej pa smo že zapisali. Poleg sodi tudi 14 palčni monitor Tatung LR ter tipkovnica Cherry G83-3000 s 102 tipkama in slovenskimi znaki. Zvočna kartica Sound Blaster Pro DeLuxe je za igranje popolnoma primerna, ojačevalec aktivnih zvočnikov pa zmora do 2x10 wattov. V končno ceno sodi tudi miška Genius JX ter ohišje mini stolp, o katerem pa čisto osebno nimam dobrega mnenja. Včasih je zato pametno malce doplačati, da ne bi kartice v drobnoju računalnika postale pretirano klavstofobične. Cena računalnika brez prometnega davka znaša 176.780 Sit, garancija pa velja 1 leto.

Anni 486DX2/66

Procesor dotične 486/66 DX2 je že omenjeni AMD, proizvajalec matične plošče pa je podjetje Soyo. Standardni spomin znaša 8 megabajtov, enako standardna pa je tudi mala disketna enota Mitsumi. Izven običajnih okvirov pa pada trdi disk CP3544 IDE proizvajalca Connerja s kapaciteto 540 Mb. Dostopni čas diska je 10 ms, obrati znašajo 5400 na minuto, največji teoretični prenos podatkov pa je 10 MB/s! Disk ima tudi pohvalno veliko vgrajenega predpomnilnika; namreč 256 Kb. Malce manj pohvalna je le cena, a kaj hočemo: kolikor denarja toliko diska. Grafična kartica je identična oni v Iskrinem računalniku, Actix Graphics engine 32 z lokalnim vodilom. Karakteristike in ločljivosti so seveda enake. 14 palčni monitor izdelovalca CA&G poleg standardnega napisa LR, obljublja tudi omejitvev sevanja po švedskem standardu MPRII. Ohišje mali stolp tipkovnica Cherry s slo znaki ter miška so identični cenejšemu modelu, zvočna kartica pa je tokrat Sound Blaster 16 ASP, zopet priključena na aktivne stereo zvočnike 2x10W. Še zadnja sestavina je CD-Rom enota Mitsumi FX001D z dvojno hitrostjo in pladnjem, ki se na servo motorju pripelje iz ohišja. Cena opisane konfiguracije znaša 353.880 Sit brez prometnega davka, garancija pa je tako kot pri cenejšem modelu 12 mesecev.

Močnejša konfiguracija podjetja Anni. S tako mašino dobijo igre, kakršne je Doom povsem novo dimenzije.

In še izkoproračunska Altechova postavitvev.



Jaka Terpič

Kaj ohranja Atari pri življenju?

Pro TOS 94



Sejem Pro TOS 94 je med 22. in 24. aprilom je razkazoval dosežke na področju neodvisne proizvodnje softvera in hardvera za Atari: od grafičnih kartic do Atarijevih klonov. Občutek, da so neodvisne hiše popolnoma prevzele v svoje roke usodo Atarija kot računalnika je skoraj neizbežen, saj Atari vse svoje napore posveča Jaguarju, Edina razveseljiva novica, ki je zadnji čas privrela iz matične firme, pa je zaznavna porast prodaje Falconov, od kar je na tržišču glasbeni paket Cubase Audio. Atarija na sejmu seveda ni bilo, na seznamu pogrešanih pa so bili tudi Steinberga, Hard & soft ter DMC.

Hardver

Naveza Compo-Overscan, je predstavila cel kup novosti, izmed katerih je še najbolj sijala Medusa T40, klon s procesorjem 68040/64 MHz, RAM-om, razširljivim do 64 Mb, šestimi razširitvenimi režami in zmogljivostmi 26 MIPS-4.5 MFLOPS. Cena osnovne konfiguracije, okrog 8000 DEM je hišnim uporabnikom dokaj nedostopna zato bodo raje posegli po procesorski kartici Afterburner za falcona 030 (68LC040-66 MHz, RAM do 64 Mb), ki je na sejmu še ni bilo mogoče videti, po zagotovilih proizvajalcev pa gre le še za vprašanje tednov. Predvidena cena brez RAM-a se bo vrtela med 1600 in 2000 DEM. Procesorski pospeševalniki so eden najpogostejših dodatkov za falcona. Takih, ki motorolin takt pospešijo na 32 MHz, bi na mah naštel vsaj pet. Nekatere prodajajo skupaj z ohišji tower, nekatere samostojno. Cene le-teh se gibljejo med 100 (enostavna sprememba takta) in 600 DEM (procesorske plošče z možnostjo spominske razširitve). Podobno je z ohišji. Različnih verzij pokončnega ohišja je bilo prav tako malo morje, edina prava inovacija na tem področju pa je t.i. "Desk Topper" firme Lighthouse za falcona in 1040, enostavna (cca 30 minut) konverzija Atarijeva v ležečo škatlo z ločeno tipkovnico, kjer je dovolj prostora za dodatno diskovje in nadgradnje. Pokrov elegantno odstranimo in ločimo tipkovnico, matično ploščo pa pokrijemo z nekoliko večjo kovinsko streho. Cena je previsoka, 279 DEM + vsaj 200 DEM za priključitev dodatnih pogonov. Overscan intenzivno uvaja falcona tudi v svet videa. Poleg enote za izboljšanje ločljivosti Screenblaster, treh genlockov (Multigen - za vse VGA sisteme, Graffiti in FalcoGen za falcona), ki ob podpori njihovega softverskega paketa Overlay odlično izkoriščajo sokolov fleksibilen video sistem, so predstavljali tudi Matrixova barvna videodigitalizatorja Screeen Eye in SE plus. Oba sta v vseh pogledih prav vzorna multimedijška elementa, kajti zmogljivosti se gibljejo med 25 slikami na sekundo v ločljivosti 180*144 in 1.5 slik/s v polni ločljivosti 720*586 (SE plus - 768*576). Ceni znašata 498 in 598 DEM.

Softver

Mehke robe, stare in nove je bilo na sejmu na pretek. Namesto odsotnega DMC-ja so paradnega konja, program Calamus zastopali Artline, ki so paketu prispevali celo serijo neverjetnih dodatnih modulov. Omenim naj le najpomembnejše: Cut & Plot, Bridge za izvoz okvirjev, strani ali dokumentov v različne raster-ske ali vektorske formate, izmed katerih je seveda najbolj uporaben Postscript, Lineart - neke vrste prenos funkcij programa Outline Art 3 v sam Calamus ter Maskenmodul (samo za SL), ki omogoča retušo slik znotraj Calamusa. Pripomočki izven Calamusa pa so urejevalnik fontov Type Art 2.0, CalColor 1.5 CMYK ter Recolor 1.4, namenjena kalibraciji monitorja, tiskalnika in skenerja ter MacSee za branje Macintoshovih diskov. Najobetavnejša softverska hiša, ki z vsakim naslednjim izdelkom resnično preseneti, se imenuje Digital Arts. Atarijevci jo dobro poznajo po programu DAs Vektor, tokrat pa so stresli iz rokava še DAs Picture, predelavo legendarnega Retoucha, ki je po bežnih vtisih mnogo boljši in hitrejši od Chagalla. DAs Vektor PRO, o katerem več v naslednji številki, nadaljevanje Didota DAs Layout ter program za Skeniranje z Epsonovimi skenerji GT Look in DAs Movie, profesionalno delavnico za montažo animiranih atrakcij. Med grafičnimi programi velja omeniti vsaj še In-Shape, odličen žarkosled in 3D animacijski program na stopnji izdelkov kot je LightWave na amigi. Chroma Studio 24 je vsestranski grafični paket (risanje, morfanje, animacija), katerega zmogljivosti si je avtor drznil primerjati s SG Indy Workstationom, razkazovali pa so ga bolj previdno, kajti vsi hrošči bodo polovljeni šele čez kak mesec, vendar o bodočih potencialih paketa kljub temu ni bilo dvoma. Glasbenega softvera, zlasti digitalnih snemalnih orodij za falcon, je bilo na pretek, čeprav manj, kot bi človek pričakoval, glede na mesto Atarija na tem področju. Verjetno zato, ker so glasbeniki razred uporabnikov zase in se bolj orientirajo k specializirano glasbenim, kot Atarijevskim sejmom. Uporaba DSP-ja se iz glasbe širi tudi na druga področja. Tako Compo napoveduje Studi Photo DSP, medtem ko je že na volj Voice Mailing System, inteligentna računalniška telefonska tajnica. Nekajletne izkušnje obiskovanja sejmov so me izučile, naj nikdar ne pričakujem preveč, oziroma naj sploh ničesar ne pričakujem, če se želim vrniti s kolikor toliko ravnim nosom.

PRAVKAR BERETE

MEGAZIN
 REVUJO Z NAJMANJ HOLESTEROLA!


Jernej Pečjak

A

amiga

Pravljljica ali mora?

Wordworth 3.0

Pravijo, da kdor čaka, dočaka. Tako smo dobili tudi Wordworth 3, za katerega so reklame obljubljale, da bo najboljši urejevalnik besedil na Amigi. Žal se program obnaša, kot da je neka čudna beta verzija. V njem sem namreč našel okroglih 25 hroščev. Ne, beta verzija to prav gotovo ni, saj jo založniška hiša Digita veselo prodaja, velike firme pa ne prodajajo mačka v žaklju. Ali pač? Poklical sem na sedež firme, pripravljen sem imel tudi spisek vseh hroščev, da bi jim ga poslal. Zagotovili so mi, da ne potrebujejo mojega spiska, saj so našli že 42 hroščev, ki že odpravljajo. Ko to berete, naj bi že prodajali popravljenno verzijo z imenom Wordworth 3.0a. Vsi registrirani uporabniki bodo dobili novo verzijo brezplačno. Zaradi vsega naštetega sem se odločil, da vam spiska hroščev ne bom navedel, saj bi zavzeli vso revijo. Obnašal se bom, kot da program deluje brezhibno.

Prvi vtisi

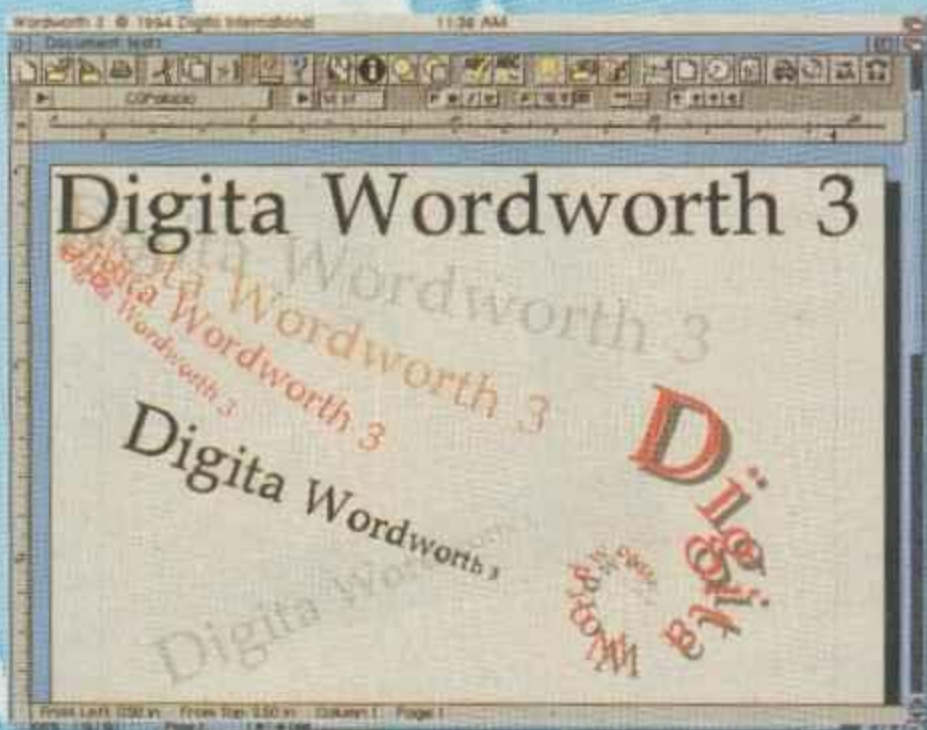
Wordworth 3 (v nadaljevanju WW3) dobite na devetih disketah. Sam program je na prvih štirih, na drugih štirih je zbirka CG fontov (seveda brez šumnikov), na zadnji disketi pa je program Digita print manager, ki izboljša izpis s tiskalnikom. Ko naložimo program, vidimo, da je razlika med njim in prejšnjo verzijo res velika.

Pa pogledimo po vrsti. Dva glavna razloga, zakaj nisem nikoli uporabljal verzije 2, sta naslednja: ekrana ni bilo možno povečati (zoom), na levi je imel trak z orodji, na desni strani pa nekaj centimetrov prostora. Rezultat? Črke velikosti 14 so bile še na monitorju

multisync videti majhne kot škrati v pravljljicah. In druga slabost? Če ste naložili sliko IFF, je program ni dal v svoj medpomnilnik, ampak jo je na papir iztiskal tako, kot je bila na zaslonu. Gorje, če ste jo pomanjšali na četrtino. Ostala je le vsaka četrta točka. Pravi zmazek torej.

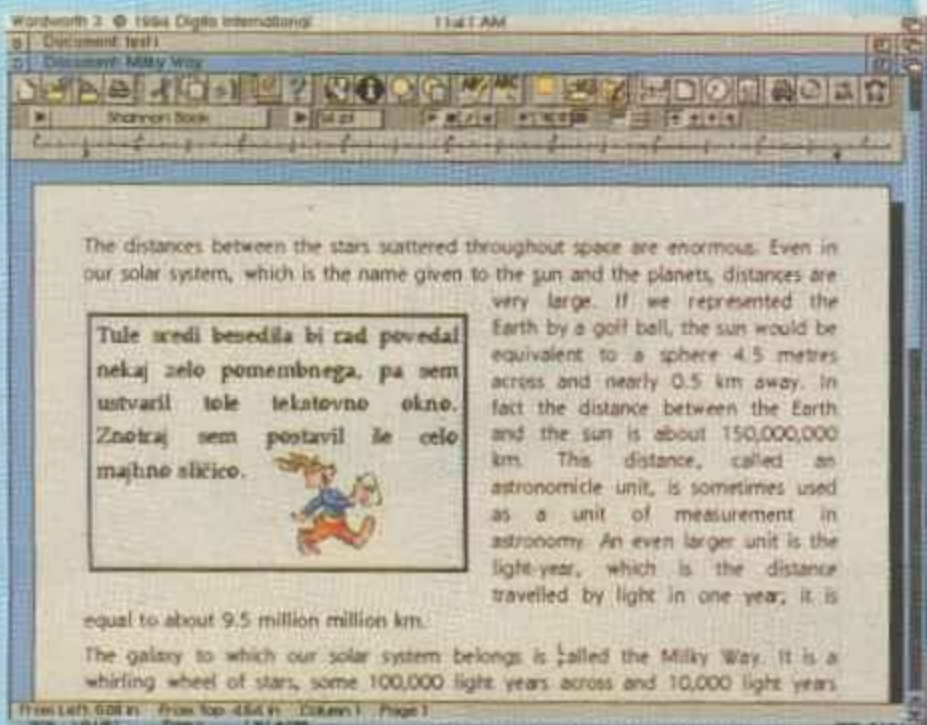
Pri Digiti, so, kot kaže, vse pritožbe vzeli resno in rezultat je več kot opazen. Novih tekstovnih možnosti ni dosti, saj je že prejšnja verzija vsebovala kazalo, bibliografije, vsebinsko kazalo itd. Pač pa so grafične novitete tiste, ki človeku ne

pustijo ne dihati, ne spati (vsaj dokler se zaradi kakšnega hrošča ne sesuje računalnik). Dodane so vse možnosti risanja objektov, katere je poznal že Final Writer (od sedaj FW): krog, elipsa, kvadrat, pravokotnik, premice, vendar so zdaj zelo dodelane. Medtem ko lahko v FW narišete le premico z ali brez pušice na koncu, lahko pri WW3 izberete, kako se bo premica začela in kako se bo končala (dolga, kratka puščica, packa, zaključek, krog itd.). WW3 je pri vnosu objektov stopil še korak naprej. Dodani sta tudi dve možnosti, ki program močno dvigujeta iz sivega povprečja. Prva je vnos tabel, ker vam program sam naredi mrežo in izračuna preproste operacije iz podatkov. Tabele bi lahko imele več možnosti, npr. nalaganje tabel iz baze podatkov, vendar je veliko že to, da so sploh prisotne. Razlika med ročnim risanjem puščic in vnosom tabele, dodajanjem celic, računskimi operacijami med celicami, je kot razlika med nočjo in dnevom. Druga možnost pa so tekstovna okna, ki postavljajo WW3 ob bok namizno založniških programov. Kjerkoli na zaslonu lahko naredite okno, v katerem veljajo pravila fontov, razmika, št. stolpcev itd. ločeno od glavnega besedila. So kot posebni dokumenti, ki jih lahko prenašamo naokoli. Recimo, da ste napisali glavo pisma. Na levi je vaš naslov, na desni pa naslov tistega, ki mu pišete. Pa si zaželite naslova obrniti. V FW lahko le zbršete vse vrstice in napišete znova. Če pa v WW3 naredite dve okni, vsako s svojim naslovom, ju lahko premeščate, zamenjate, postavite celo na dno besedila. Zares odlično! Tekstovna okna pridejo prav tudi pri napisih pod slikami (da jih ostalo besedilo ne premika). Prav tako lahko naredite članek v dveh stolpcih, naslov pa v enem. Lahko naredite tudi tri stolpce besedila, ki niso enako široki, v sredino članka vrinete uokvirjeno posebno opozorilo, itd. Tekstovna okna so najpomembnejša lastnost nove generacije urejevalnikov besedil. FW ne pozna takih oken. Ima le tekstovni učinek pisanja v premici, katero lahko potem rotirate, kar pa je omejeno na 30 znakov. Vnos slik je sedaj takšen, kot bi moral biti: slike se spravijo v predpomnilnik. Na zaslonu jih lahko pomanjšate, pa bo število točk v sliki še vedno enako. Program pozna naslednje slikovne formate: ILM (do HAM8), BMP, PCX, GIF, TIFF in IMG. Od vektorskih formatov pozna le CGM in GEM zapis, kar ni zadovoljivo, saj z nobenim programom na Amigi ne morete risati slik v teh formatih. V verziji 3.0a bo dodan modul vnosa EPSF slik, ki jih lahko narišete z Art Expression. Ja, čisto zares, WW3 je prvi urejevalnik z modularno zgradbo. Kaj to pomeni? Da bo nadgrajevanje programa zelo enostavno. Vse razpoznavne slik, učinkov, uvozov in izvozov besedil so namreč v mod-



Nekaj posebnih učinkov v WW3, da boste lažje počakali novo verzijo

Primer uporabe tekstovnega okna v praksi



ulih. To pomeni, da niso del glavnega programa, ampak samostojni kratki programčki. Prednosti sta dve: namestite lahko le tiste module, ki jih potrebujete, poleg tega pa Digiti ni treba izdati nove verzije programa, če napiše nov modul. Dodate ga le k tistim, ki jih že imate.

Fantje iz Digite so izredno ponosni na dva nova ukaza. Prva nova bomba je imenovana Digi Sense. Napišete spisec napak, ki jih pogosto delate, in WW3 jih bo med tipkanjem sam popravljal. Če se npr. vedno zmotim in namesto človek napišem čolvek, napišem v program, naj se človek vedno spremeni v človek. Zelo uporabno to seveda ni, saj ponavadi ne veste, kje boste naredili napako. Ukaz pa je uporaben pri okrajšavah. Če npr. pišem članek o astronomiji in velikokrat uporabim to besedo, si lahko naredim okrajšavo. Vedno, ko napišem as, bo urejevalnik napisal astronomija. V slovenščini je to lahko problem, saj imamo sklanjatve (enkrat bo astronomija, drugič astronomiji, tretjič astronomijo itd.). Druga novost pa so tekstovni efekti. So kot nekakšen odgovor na prej omenjeni tekstovni efekt FW. In res so zelo močni, čeprav so včasih nekoliko počasni. Glavnih efektov je pet: risanje linije, krogov, spiral navznoter, spiral navzven in krivulj. Nadzorujete lahko praktično vse. Pri premici lahko določate naklon premice in naklon posamezne črke (tako lahko naredite tudi navpični napis), lahko določite, kakšno velikost naj imata prva in zadnja črka (učinek približevanja in oddaljevanja), barvo prve in zadnje črke, število osenčenj, barvo prvega in zadnjega osenčenja, naklonski kot med sencami itd. Z vajo je možno pričarati skoraj karkoli. Če želimo, se nam učinek ob vsaki spremembi izriše na zaslonu, kar olajša popraviljanje efekta. Čeprav je ta opcija zelo močna, je uporaba omejena: risanje v krogu in spirali pride prav le za kakšne reklamne letake, ne pa toliko za resna besedila, diplomske in seminarske naloge.

Zoom ni omejen na določeno vrednost, stran lahko povečujete in pomanjšujete od 25% do 400%. Lahko gledate tudi dve ali štiri strani naenkrat. Tudi objekte lahko postavljate čez sosednji dve strani (pri vezavi v knjigo nam dvostranska knjiga pride še kako prav). Ukaza najdi in zamenjaj sta zelo izpopolnjena. Poleg besedila, ki ga želite zamenjati, lahko določite tudi to, iz katerega in v kateri font se bo zamenjala beseda, lahko iščete tabulatorje, presledke, itd. Iščete lahko besedilo dolgo do 256 znakov, kar je s FW 16 znaki pravo razkošje. Vkloniti je možno celo prikaz nevidnih znakov, kot so presledki, novi odstavki, tabulatorji, kar je zelo pomembno, če uvažamo besedilo in ne vemo točno, kje stoji katera od posebnih kod. Mimogrede, FW še do danes ne premore tega ukaza. Novih možnosti je še ogromno, vendar mi prostor v reviji ne dopušča, da bi omenil vse.

Pomanjkljivosti

Trak z orodji je res lahko na vseh koncih zaslona, lahko tudi "lebdi v zraku" in to tako, da ga postavite tja, kamor želite. Nastavljivost gumbov na traku pa je slabša kot pri Final Writerju. Tudi ukazov DOS in

AREXX se ne da nastaviti na gube, poleg vsega pa imamo možnost "zgraditi" le en trak. Programu resno primanjkuje uvoznih in izvoznih modulov. Bilo bi odlično, če bi WW3 sprejel besedilo iz FW. Maxon Worda in drugih Amiginih urejevalnikov besedil. Tako pa razume le nekaj urejevalnikov s PC-ja. V verziji 3.0a obljublja nekoliko več prepoznav. Pisici knjig in dolgih člankov bodo pogrešali razdelitev dokumenta na poglavja, od katerih ima lahko vsako svoje oznake, velikost strani, št. stolpcev itd. Še najbolj pa pogrešam pisanje s stili, kot ga pozna FW. Prednastavite si lahko stile za mali tisk, naslove, podnaslove in ostalo. Ko želite napisati naslov, pritisnete na tipko in pišete z nastavljenimi parametri (font, velikost, razmik). Če zamenjate parametre enega stila, se povsod v dokumentu avtomatično izvede zamenjava.

Spet fontii!

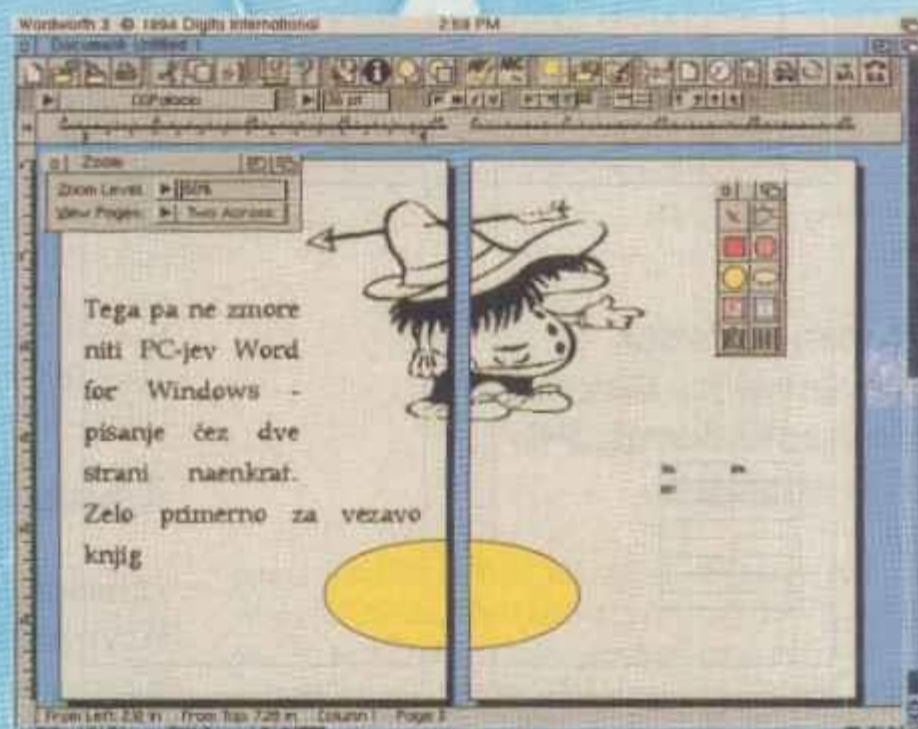
Program pozna CG, Postscript 1 in True Type fonte. Pred uporabo jih je treba s posebnim programom namestiti. Prednost je ta, da imamo potem fonte, ki so na voljo, vedno pri roki (le potegnemo roletni meni). Program pa na žalost spet uporablja svojo kodno tabelo. Posledica je ta, da črke č tako ni moč dobiti iz nobenega fonta, tudi iz postscript zapisa ne. Program se do vseh fontov obnaša, kot da so CG (ki so WW standard že od prej), ostale pa le prevede v obliko, ki jo razume. Tako šumnikov ni v nobeni vrsti fontov. Kaže, da bomo spet imeli slovenski nacionalni problem. Program lahko tiska tudi s tiskalnikovimi internimi nabori. Priloženi so gonilniki za več kot 200 tiskalnikov. Lastniki Stylusa bodo tako lahko uporabljali tudi vektorske fonte, vgrajene v tiskalniku. Na zaslonu bo prikazana ustrezna velikost priloženega točkovnega fonta. Vseeno tistim, ki nameravajo pisati samo s tiskalnikovimi fonti, bolj priporočam Protext ali CED. Program lahko naredi tudi "umeten" poudarjen (bold) in kurziven (italic) font iz navadnega. Dovolj je izbrati font, izbrati opcijo bold in pisati. Sprememba po FW, ki že vedno uporablja le posebne poudarjene in kurzivne fonte.

FW Release 2 vs. WW3

Kot odgovor na moč, ki jo nudi WW3, so pri Softwoodu izdali novo verzijo Final Writerja, ki uporabniku v bistvu ne nudi dosti novega. Dodali so opcijo UNDO/REDO, katera bi morala biti tam že ves čas, in nekaj novih trakov z orodji (izbira velikosti fonta na traku, lebdeči trakovi itd.). Tudi hitrejši naj bi bil. Tega sicer nisem opazil, opazil pa sem, da je do štirikrat počasnejši, če imate naložen program Magic Menu, ki je zelo popularen PD program, saj vam močno izboljša roletne menije Workbencha. Popravljen sta tudi dva hrošča, ki jih je imela prejšnja verzija. Skratka nič pretresljivega.

Final Writer ali Wordworth 3.0?
Le upamo lahko, da bo WW3.0a res tako popravljen, kot je treba. Nudi mnogo več kot konkurenca, še najbolj zaželeni novosti sta že prej omenjena tekstovna okna in vnos tabel. K splošnemu vtisu pripomorejo tudi vse prej navedene malenkosti. Edina aduta, ki jih ima Final Writer, sta razdelitev besedila na poglavja in pisanje s prednastavljenimi stili. Oboje je še posebej uporabno, ko pišete kakšne dolge članke in knjige. Če upoštevamo vse navedeno, ugotovimo, da nam WW3 nudi več, skoraj vse, kar si (skromen) človek želi pri pisanju besedil. Lahko bi si sicer želel še risanje grafov, uvoz in izvoz tabel in podobne stvari, pa si jih ne bom. Upam le, da bodo popravili hrošče, v prihodnje pa morda dodali tudi poglavja in pisanje s stili.

ekstremni učinki osenčenja, pisanja v spirali in premici



AMIGA HARDWARE

Prodaja AMIGA 600, 1200, 4000, CD32
Notranji in zunanji trdi diski za vse AMIGE
Razširitve pomnilnika za vse AMIGE
Digitalizatorji slike in zvoka, genlocki
Adapterji za VGA monitor, kabli za trde diske
Razne grafične kartice, MIDI vmesniki
Not. in zun. DD in HD disketne enote, miške
Video Backup System in še veliko dodatne opreme za vašo AMIGO po ugodnih cenah...

NAROČITE IZVOD KATALOGA
AMIGA SERVIS - Popravilo računalnikov
TEL.: (061) 267 632
Mobitel: 0609 620 993



4
zanimivosti, sejmi...

Quickjoy Super Charger

Naziv: SV 123

Kompatibilnost: Atari, Atari ST, Commodore 64, 128, Vic 20, Amiga, CPC, Spectrum (z vmesnikom)

Tip: digitalni

Sumljiva rdeče črna čudnarija s še bolj sumljivim rokom trajanja. Dve digitalni stikali za strel sta nameščeni na vrh palice, kar pri igranju izključuje drugo roko, pa najsibo to dobro ali slabo. Eno in edino pretično stikalo s tremi nastavitvami omogoča nastavev kompatibilnosti in aktivacijo opcije auto-fire. Ročica tokrat v nasprotju s Quickshotovo stalno prakso ni oblikovana skrajno ergonomsko temveč zelo stilizirano. Občutek igranja bi lahko precej izboljšali, saj so kontrole izrazito premehe. Glede na dejstvo, da na zgornji del palice opiramo celo roko, se med igro kaj kmalu pojavi občutek, da bomo nekaj polomili. Štirje priseski, ki bi morali palico fiksirati večkrat odpovedo, kar je za joystick s takšno obliko večkrat lahko zelo moreče. SuperCharger je joystick namenjen predvsem mladini, s svojo simetrično obliko pa bo po meri desničarjem pa tudi levičarjem. Njegova glavna napaka je odsotnost gumba za strel na bazi oziroma spodnjem delu ter zelo rahla konstrukcija zgornjega dela, ki neprestano daje vtis bližajoče se katastrofe.

Dexxa Joystick

Izdelovalec: Dexxa

Kompatibilnost: PC

Tip: analogni

Dizajn te palice je tak, kot bi si ga oblikovalci malo sposodili v Renaultu pri njihovi futuristični študiji avtomobila - prototipu Agros. Palica je debela in zelo okorna ter tako precej neprijetna za igranje. Druga tipka za streljanje je



nameščena povsem neprikladno, tako, da jo bodo igralci z manjšo dlanjo zelo težko dosegli. Že tako ali tako streljanje s palcem ni lahko. Tipke so sicer mikrostikalske, tudi mehanizem palice je dober in natančen, vendar je ta joystick zaradi oblike precej neuporaben. Tako kot Agros, ki po besedah Renaultovih predstavnikov ne bo nikdar v resnici zapeljal na cesto, ker je to le futuristična študija, bi bilo verjetno boljše, če bi tudi ta igralna palica ostala samo na risalnih deskah.

Aleš Petrič in Miba Amen

Katera palica najbolj zaleže

Primerjalni test igralnih palic (2. del)

Quickjoy II Turbo

Naziv: SV 124

Kompatibilnost: Atari, Atari ST, Commodore 64, 128, Vic 20, Amiga, CPC, Spectrum (z vmesnikom)

Tip: digitalni

Še ena sumljiva rdeče črna čudnarija, ki pa za razliko od SuperChargerja deluje dokaj trdno, vendar ne tako robustno kot večji model SuperBoard. Od slednjega ima podedovano ročico, ki ima enako razporeditev strelnih gumbov in stikala za vklop avtomatskega streljanja (auto-fire). Zanimivo je, da sta mikro stikali obeh strelnih gumbov tokrat veliko bolj občutljivi na pritisek kakor pri SuperBoardu. Ali je to le karakteristika testnih modelov ali pa celotne proizvodnje žal nismo dognali, saj smo test izvedli le v merilih kvalitete in ne tudi v merilih kvantitete. Vsekakor ima Quickjoy II Turbo med vsemi testiranimi Quickshotovimi modeli daleč najboljša mikro stikala. Tudi vsa štiri smerna stikala so podobne kvalitete kot strelni dve, združujeta pa tudi mehko, ki na srečo ne prehaja v majavost. Na spodnjem delu ždi še osamljeno stikalo za nastavev kompatibilnosti z željenim računalnikom. Čisto spodaj pa so še štirje standardni priseski za pričvrstitev igralne palice na podlago, katerim prav tako ne moremo očitati bistvenih pomanjkljivosti. Zagotovo dobro izdelan joystick, ki med ergonomsko oblikovanimi modeli (oblika odrezane smučarske palice) z razmerjem med ceno in kvaliteto ponuja največ. Res je sicer, da je stvar projektirana v dokaj grdi realsocialistični obliki, vendar naj vas to ne zavaja.

Advanced Gravis

Izdelovalec: Gravis

Kompatibilnost: PC

Tip: analogni

Gravis je podjetje, ki ga gotovo ni potrebno posebej predstavljati. Na trgu se je uveljavilo zlasti s ceneniimi 16-bitnimi zvočnimi karticami Gravis UltraSound, ki so dodobra zamešale



štirene Soundblasterjem podjetja Creative Labs. Joystick že na prvi pogled daje vtis profesionalnosti, presenečajo pa tudi nekatere uporabniško prijazne malenkosti. Tako je naprimer

priklopni kabel za gladkih trideset centimetrov daljši od vseh ostalih modelov. Ročica je popolnoma odeta v mehko in nehrsečo penasto gumo, ki omogoča dober prijem in s tem tudi boljšo kontrolo. Navnost navdušujoča pa je možnost reguliranja joystickovega upora, kar pride še kako prav pri različnih zvrsteh iger. Za letalske simulacije je namreč strelske igre pa zahtevajo nekaj več prožnosti. Nastavev prožnosti je osem!, uporabljamo pa jih z sukanjem rdečega kroga, vgrajenega v spodnji del. Za konec naj omenim tudi prijazen reklamno potezo, saj poleg joysticka dobite tudi kratko testno igro, ki je resda le Commander Keen, pa vendarle.

MegaStar JR

Naziv: SV 135

Kompatibilnost: Atari, Atari ST, Commodore 64, 128, Vic 20, Amiga, CPC, Spectrum (z vmesnikom)

Tip: digitalni

Hm... MegaStar že z imenom naznanja neke megastične kvalitete, ki naj bi jih skrival pod svojim prozornim pokrovom. Futuristična oblika in živo oranžna barva nezmotljivo spominjata na nekega sovražnika iz legendarne arkade Katakis, ki mi je zadal prenekatero skrb. Razlika je le v tem, da oni ni preživel, joystick MegaStar pa zagotovo bo. Je namreč trd kakor skala, kamen, kost in kot tako neprimeren za manjše otroke. Oblika ročice se zopet zateka k uveljavljeni bunki, s katero se je proslavila in odšla v nesmrtnost legendarna skupina joystickov Competition Pro. Bunka načelno dovoljuje, da joystick vodite le s palcem in kazalcem, vendar temu tokrat ni tako. Štiri smerna stikala so namreč trda kot opeka. Splošni vtis rešujejo tri stikala za strel, postavljena na bazo, pritisnete pa jih lahko začuda že z enim prstom. Ob robu je še stikalo za auto-fire, spodaj pa kar pet priseskov, ki joystick na podlago dobesedno pribijejo. To seveda ni nič slabega, saj bi ob tolikšni muki, ki jo potrebujemo za premikanje ročke, vse skupaj sicer plesalo po mizi. Priprava torej, ki je primerna le za igralce z močnimi živci in še močnejšim zapestjem. Všeč bo morda zlasti tistim, ki cenijo futuristično oblikovanje in skrajno robustno igranje. Še zadnja pomanjkljivost dotične igralne naprave je postavitev strelnih gumbov, ki kot zakleti vsi ležijo le na desni strani in tako zelo učinkovito preprečujejo igranje vsem levakom. Kako lahko kaj takega uspe tako levi igralni palici, pa ugotovite sami.

SuperStar

Naziv: SV 131

Kompatibilnost: Atari, Atari ST, Commodore 64, 128, Vic 20, Amiga, CPC, Spectrum (z vmesnikom)

Tip: digitalni

SuperStar je izdelek istega izvora, kakor njegov nesrečni predhodnik MegaStar, razlika med njima pa je tako velika kakor med dnevom in pepelnikom ali med črno in grozdem. O istem proizvajalcu priča že prozorno plastično ohišje in enaka

zablodelost gumbov za strel, ki še vedno čepijo le na desni čakajoč izključno na desničarje. K sreči, pa je postavitev strelnih gumbov tudi edina pomanjkljivost, ki jo SuperStar ima. Poleg pretičnega stikala za nastavitve kompatibilnosti z računalnikom najdemo na bazi tudi stikalo za vklop ali izklop opcije auto-fire. Do tod vse po predpisih. Odlični vtis naredijo štiri smerna mikro stikala, katera kontrolirate z ročico v klasični obliki bunke. Stikala med igranjem dajejo občutek popolne kontrole in mehkości, katere večjemu Mega bratu tako primanjkuje. Kljub izredni mehkości kontrol ni stahu, da bi joystick polomili, saj je bunka nasajena na trdno jekleno palico. Tudi strelna gumba sta z izjemo svoje nadležne postavitve, izdelana zelo kvalitetno, saj vzbujata občutek popolne pripravljenosti na dolgotrajno žokanje. Pet priseskov še predobro opravi svojo delo, saj je joystick pri testu na okenskem steklu med vsemi konkurenti pobral najboljše rezultate. Pravzaprav tolikšna sesalna moč (sucking power) niti ni potrebna, saj bi SuperStar lahko shajal tudi z navadnimi gumijastimi blazinicami. Namenjen je namreč mehkejšemu igranju z obema rokama in kot tak priseskov sploh ne potrebuje. Če že ravno nimate smole, da ste se rodili kot levičar, vam bo Superstar gotovo ugajal.

Orion 60

Izdelovalec: Qtronix
Kompatibilnost: PC
Tip: analogni

Kaj naj porečem? Orion je najbolj navaden, klasičen analogni joystick za PC, kar jih lahko srečate na cesti ali avtobusu. Na srečo nima posebnih napak in pomanjkljivosti, žal pa tudi ne pretresljivih novosti in dodatnih opcij. Popolnoma navaden joystick torej. Oba strelna gumba sta nastavljena na vrhu palce, kar resda ni pretirano priročno, moteče pa tudi ne. Edine nastavitve, ki še ostanejo sta dva potenciometra za uravnavanje po X in Y osi, kar še vedno ostaja izključno PC-jev fenomen. Sama oblika palice ni ravno futuristična, s prilagajanjem se profilom za vsak prst posebej, temveč ponuja zanimiv kompromis med estetiko in občutkom. Ročica je za pošten prijem ravno prav velika in ravno prav zaobljena. Tudi oba gumba se vedno znajdetata natančno pod vašim palcem in kazalcem, sama mikrostikala pa morda delujejo za spoznanje prerobustno. Orion spada med joysticke z izrazitim manevr-



skim prostorom, saj lahko palico iz ravnovesne lege odmaknemo za več kakor 45 stopinj. Idealno torej za simulacije, v igri The Lost Vikings, pa bi se gotovo počutili še bolj izgubljene od vikingov. Orion svoje namenjenosti simulacijam niti ne skriva, za arkadne igre pa bo vaja gotovo ne bo odveč. V testu so se izkazali tudi štiri močni priseski, ki se držijo stekla cele 4 ure. Oblikovna zasnova palice malce namiguje na ekspresionizem, čeprav morda nekaterim ne bo ugajala, splošno oceno pa lahko strnemo v stavek: spodobna igralna palica za spodobno ceno.

Gravis Analog Pro
Izdelovalec: Gravis
Kompatibilnost: PC
Tip: analogni

Zabodite šivanko v prvi štirioglati predmet, ki vam pride pod roke in migajte sem ter tja pretvarjajoč se, da v rokah držite joystick. Dobili boste Gravis ANALOG Pro in to "zastonj"! :-). Skratka, palica, ki naj bi bila osnova vsakega dobrega joysticka, je tako tanka, da se je človek kar ne upa pošteno zgrabiti. Če zberemo pogum in jo zgrabimo, kaj kmalu ugotovimo, da se zadeva že kot nova premika sem ter tja v prazno -po domače pravimo, da ima "luft" in to kar dobrega pol centimetra! Gumbi za streljanje so štirje, mikrostikalni in

občutno premajhni! Ko palico premikamo, znotraj ohišja nekaj neprestano tako čudno ropota, kot če bi hodili po plastičnih lončkih od jogurtov. To je verjetno povezano z možnostjo nastavljanja trdote joysticka. Ta možnost je bržkone zelo zanimiva in neverjetno uporabna, saj tako palica postane primerna za vse vrste iger! Analog Pro ima enoletno garancijo.

Gravis PC Gamepad

Izdelovalec: Gravis
Kompatibilnost: PC
Tip: digitalni

Končno en Gravisov joystick, ki me je prijetno presenetil. Skratka, gre za preprosto igralno ploščico, vendar polno raznih majhnih, a zelo pomembnih dobrih lastnosti. Najbolj primerne je za razne športne in arkadne igre, zaradi digitalnega značaja pa o simulacijah ipd. rajši ne razmišljajte. Če se sistema igralne ploščice naveličamo, lahko v sredino tipke vstavimo paličico in dobimo čisto majhen "joystick". Igralna paličica je zelo majhna, a vseeno priročna za kakšen družinski dvoboj. :-). (Ne razumite me napačno! V mislih imam računalniški dvoboj, recimo v tenisu...) Tipke za streljanje so štiri in niso mokrostikalne. Kot vse Gravisove palice, ima tudi ta enoletno garancijo.

Gravis Eliminator Game Card

Izdelovalec: Gravis
Kompatibilnost: PC
Tip: analogni s kartico

Igralne kartice z vtiči za joysticke počasi izumirajo, saj so ti vdelani že na vse novejši zvočne in I/O kartice. Gravis vseeno poleg zvočne izdeluje tudi tako kartico za vse tiste, ki imajo preveč prostora v svojem računalniku in premalo prostora v denarnici. Eliminator se od podobnih kartic loči po tem, da ima možnost nastavljanja hitrosti igralnih palic. Gravis garantira, da bo zadeva brezhibno delovala eno leto. (bomo videli!) Tako kot zraven vseh gravisovih igralnih palic, nam tudi tu ob nakupu "podarijo" še igro Commander Keen (ki je - čisto tako mimo grede - shareware).

Hitrejši od TT-ja: pospeševalnik Speed Resolution Card za Falcona

Pravijo, da je Atari pustil falconovo motorolo 68030 na 16 MHz samo zato, da bi TT ostal procesorsko najhitrejši računalnik. Govorice so eno, ampak ko so eden za drugim pričeli padati z neba pospeševalniki, oziroma vgradnje, ki so brez težav in tveganja zviševale procesorski takt, je domneva postajala čedalje bolj verjetna. Kakorkoli že, pospešeni procesor je nadvse dobrodošla stvar in če doslej niste vedeli, za katerega naj bi se odločili, je Hard & Soft s svojim Speedresom dilemo nedvomno razrešil. Speedres je ta hip najhitrejši pospeševalnik, ki poleg tega, da spremeni takt procesorju na največ 40 MHz, pospeši tudi vodilo na 20 MHz, koprocessor na kolikor pač izdrži ter grafični čip na poljubno frekvenco do 80 MHz. Takšna hitrost grafičnega čipa ob večji prepustnosti vodila omogoča tudi mnogo večje in "trše" ločljivosti, kot jih dosežajo drugi dodatki za razširitev zaslona, kot sta Blowup in Screenblaster. Glavni elementi Speedresa so vezje z vsemi kontrolnimi elementi, hladilnik videočipa in modul za video izhod. Vgradnja je prezahtevna za laika, saj tudi uigrani serviser za zanesljivo opravljeno delo porabi skoraj osem ur. Starejše verzije falcona imajo še eno pomanjkljivost in sicer hardverski hrošč, ki povzroča težave čipu DMA. Simptom tega hrošča je ne-delovanje

nekaterih programov, med njimi tudi Cubase audio. Odprava te napake je sestavni del inštalacije hardverskega dela Speedresa. Kljub temu, da je falcon pod polno obremenitvijo precej pregret, pa Hard & soft jamči nemoteno delovanje računalnika. Edina stvar, ki se ji je potrebno prilagoditi, je DSP. Ta povzroča težave pri taktu procesorja 40 Mhz, zato je za delo s programi, ki ta čip uporabljajo, potrebno tridesetico zavreti za 4 megaherce. Za funkcionalno pospešitev računalnika (glej tabelo) je najbolj zaslužen takt vodila, ki bi ga bilo mogoče še pospešiti, če falcon ne bi imel blitterja, tistega nekdanj zveličavnega čipa, ki je danes v falconu, bolj kot grafiki, namenjen kontroli disketnika. Edini očitek kartici so zelo površna navodila za vgradnjo, koristna pa bi bila tudi opcija softverskega dela razširitve zaslona, ki jo ima Blowup, to je možnost popolnega izklopa prikaza, kar bi v nekaterih trenutkih hitrost še povečalo. Cena Speedresa je 400 DEM, vgradnja 100 DEM, za oboje pa poskrbijo pri firmi Komar, Podmilščakova 21b, Ljubljana, tel. (061) 1314-263. **Jaka Terpinc**

| Test | Time | Ratio |
|-------------------|-------|-------|
| GEM Dialog Box: | 3.015 | 129% |
| VDI Text: | 2.890 | 132% |
| VDI Text Effects: | 5.905 | 140% |
| VDI Small Text: | 3.195 | 133% |
| VDI Graphics: | 5.635 | 164% |
| GEM Window: | 1.155 | 132% |
| Integer Division: | 1.235 | 250% |
| Float Math: | 1.750 | 305% |
| RAM Access: | 1.375 | 160% |
| ROM Access: | 1.485 | 156% |
| Blitting: | 0.890 | 129% |
| VDI Scroll: | 2.175 | 131% |
| Justified Text: | 2.720 | 133% |
| VDI Enquire: | 1.325 | 129% |

| GEM Bench v3.28c | |
|--------------------|----------|
| © Ofir Gal 28.9.93 | |
| Statistics | Test |
| Display: 135% | Print |
| CPU: 217% | Save |
| Average: 158% | Info |
| Hardware Reference | Blitter |
| Falcon | Priority |
| Blitter | Exit |
| FPU | |

Rezultat testa GEM Bench

COREL DRAW

Gospod Corel, nariši mi hišo, ali Prvi koraki v CorelDraw! (1.del)

No, tako zelo preprosto, kot namiguje vabljeni naslov na vrhu strani, pa ustvarjanje s tem programom spet ni. Je pa zato temu zelo, zelo blizu! Skranjem tega in še nekaj podobnih sestavkov v naslednjih številkah Megazina, v zelo kratkem času in brez posebnega umetniškega talenta narišemo take slike, da bodo vsi sosedje samo nevoščljivo zijali s široko odprtimi usti. In to tako, da bomo nove navdihe za naše nove risarske stvaritve lahko iskali kar ob prelepem razgledu na svetleče se dno njihovih zevajočih požiralnikov. :-)

Seveda se bo kmalu našel tudi kakšen nejeverni Tomažek, prav tisti, ki živi na koncu naše ulice in ves zelen od zavisti skrivoma opazuje našo umetniško delavnico. Fant bo stisnil zobe, zbral pogum in še sam pognal **Okna** na svojem PCju. Samo ena majhna, majcena težavica - Tomažek ne pozna gospoda Corela in je zato pač prisiljen poprijeti za PaintBrush, ki je že vdelan v **Okna**. Mine dan, mesec, dva, trije meseci in glej ga, zeleni možic ponosno potrka pri nas doma. V rokah drži sliko, natisnjeno na trenutno najdražjem barvnem laserskem tiskalniku, ki ga je kupil prejšnji teden, ter ga z velikim ponosom postavi na vogalno okensko polico ob pisalni mizi tako, da ga lahko zavistno občuduje cela ulica.

"Vidiš, tole sem pa jaz narisal!" Važno izčeljusti Tomažek, tako napet od tistega velikega ponosa, da se mu je nos nazaj zavihal!

Kar na enkrat nas oblije neka čudna sila in nas stisne v spodnjem delu prebavi. V želodec nam hipoma, z izrednim sunkom vdre vakuum in ga začne obračati od zunaj navznoter, saj ugotovimo, da je naše ulične slave konec. Tomažek je res narisal lepšo sliko!

Potem, pa zaslišimo znani glas, ki čisto potihoma zazveni iz "kaj pa jest vem kje"... Odrešeniški glas je bil sam gospod Corel: "Fant, Tomažka vprašaj, kako dolgo je risal tole njegovo "kar-koli-že-to-je". Ha, ha, "kwa" ga bova pa "mega" potolkla! Stavim, da je porabil trikrat več časa, kot ga midva potrebujeva za deset podobnih, skoraj tako lepših slik!"

...Gospod Corel je dobil stavo! (Tomažek se je pogreznil neznano kam, njegov tiskalnik pa je "crknil" ob polni Luni.)

Corelove slike se res ne morejo kosati s Picasom in podobno družino, a za vloženo energijo dobimo resnično zadovoljive rezultate! Zato je CorelDraw! zelo uporaben za manj zapletene slike in risbe, od katerih pa vseeno pričakujemo lep izgled, ilustracije k literaturi ipd. Kar pa je najpomembnejše - slikanje in risanje s Corelom je zares lahko!

Tomažek je svojo sliko narisal s programom, kjer je moral vsako pikico na ekranu pobarvati s svojo barvo. Takim programom za risanje pravimo **rasterski programi**. Zadeva je zelo, zelo zamudna, vendar idealna za prave slikarje, ki imajo dovolj časa in potrpljenja, da čisto počasi na ekran izlivajo vso svojo umetniško energijo. Tako lahko sliko tudi najprej narišejo na papir in jo šele potem digitalizirajo (skenirajo) ter z računalnikom le dodelajo ali pa pobarvajo. Takega načina se ponavadi poslužujejo risarji računalniških iger a'la Sierra. Ampak, za tako početje moraš biti res že umetnik!

Drugače pa je z risarskimi programi, ki jim po domače pravimo **predmetni ali objektni**. "Ahm, s temi je res pravi užitek!" Tak program je tudi naš CorelDraw! Nedvomno eden najpopularnejših in najbolj prodajanih na svojem področju. Tu risalna površina ni deljena na pikice, kot pri rasterskih. Vsaka slika, ki jo narišemo s takim programom je sestavljena iz **objektov (angl. objects)**. Objekti so vse stvari, ki jih narišemo (npr. črte, krivulje, krogi, kvadrati...) Za vsak objekt ima program natančno zapisane vse podatke o obliki, barvi, položaju ipd. Naprimer, imamo kvadrat, modre barve, obrobljen s črto črne barve in dvojne debeline, nahaja se na sredini risbe...

Gospod Corel se predstavi...

Zdravo! Ime mi je **Corel**, pišem pa se **Draw**. Kar tako zaradi lepšega pa so mi na koncu priimka prilimali še en klicajček ("l"). Ne zamerim vam, če me boste kar tikali in klicali po imenu. Sam trdim, da mora biti komunikacija med računalnikom in uporabnikom čimbolj pristna! Vseeno pa priporočam še uporabo miške. Tule se bomo ukvarjali predvsem z mojo najnovejšo, četrto verzijo (**CorelDraw! 4**), vendar pa bodo večinoma vsi preprostejši triki delovali tudi na starejših izvedbah.

Torej, če me potrebujete, vam ni treba drugega kot, da v **Oknih** dvakrat "na hitro"



kliknete na ikono z mojim imenom, in že bom tam! Seveda me morate najprej še kupiti in instalirati na disk... Ah..., zdaj se pa res že izgubljam v podrobnostih! Samo še tole - **instalacija** je preprosta: Poženete instalacijski program na prvi disketi, potem pa vas bo ta že sam vodil in vmes tudi zabaval.

Torej, ob našem prvem srečanju si najprej oglejmo moj obraz - vašo risalno desko, kjer se bodo kuhale vse vaše čarovnije - kjer se bodo ustvarjale umetnine!

Čisto na vrhu ekrana je približno centimeter široka vodoravna črta, značilna za vse programe, ki tečejo v **Oknih**. Na sredi te črte je napisano ime naše slike, oziroma **ime** njene **datoteke**. Ker smo šele začeli z delom, zdaj tam piše nekaj takega: "CorelDRAW! - UNTITLED.CDR" (angl. untitled - nepoimenovano, .CDR pa je značilna končnica za Corelove slike).

Tipke - "kvadratici s slikicami" ob skrajnem levem robu so ključni del programa. To je Corelova ropotarnica, kjer so spravljena skoraj vsa risarska orodja, čopiči, ravnila, svinčniki, barve... (glej sliko)

Če kakšnega orodja ne najdemo v orodjarni, lahko poskusimo srečo še med **padajočimi menuji**, ki visijo pod vrhom ekrana in se prikažejo, ko se jih dotaknemo z miško in pritisnemo levo tipko.

Pod menuji se nahaja še ena široka siva vodoravna črta. Na njej trenutno ne piše nič, med risanjem, pa so tu napisani podatki o trenutno obdelovanem objektu. Imenuje se **statusna vrstica**.

Ob robu "risalne deske" so še **ravnila**, ki nam pomagajo pri risanju. Če ravnil in statusne vrstice ne maramo (ali pa jih maramo, pa jih ni na ekranu), jih lahko

izključimo ali vključimo v meniju z imenom "Display". Tu z miško in pritiskom na levi gumbek odključamo "Show Status line" (pokaži statusno vrstico) ter "Show rulers" (pokaži ravnila) in izgini bosta! Če ste pri računalniku, stvar kar takoj preizkusite! Brez skrbi, ne bom vam ušel! Torej, počakajmo trenutek... zdaj pa poskusite z istim postopkom ravnila in statusni pravokotnik spet pričarati nazaj.

Če se pri raziskavah Corelovih menujev izgubimo, lahko v vsakem trenutku s tipko F1 priključimo rešitelja - Corelovo pomoč (Help).

Preden začaramo prvo čarovnijo...

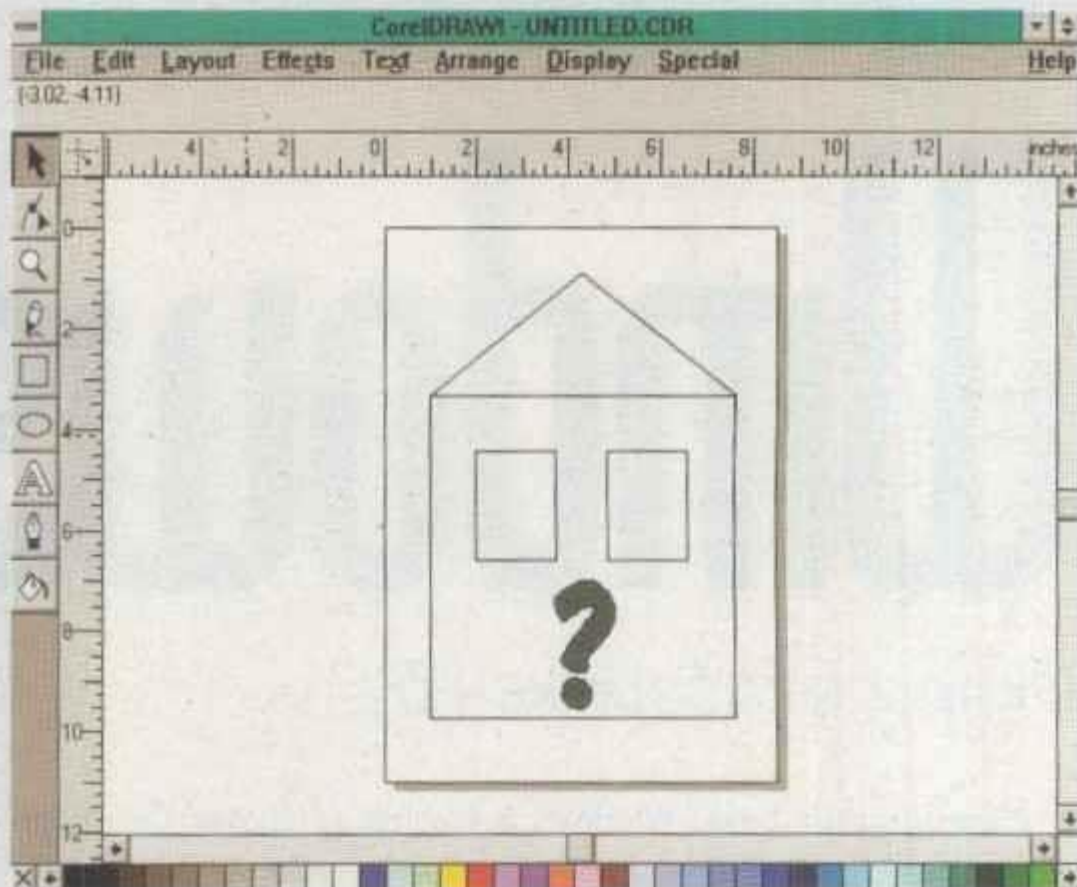
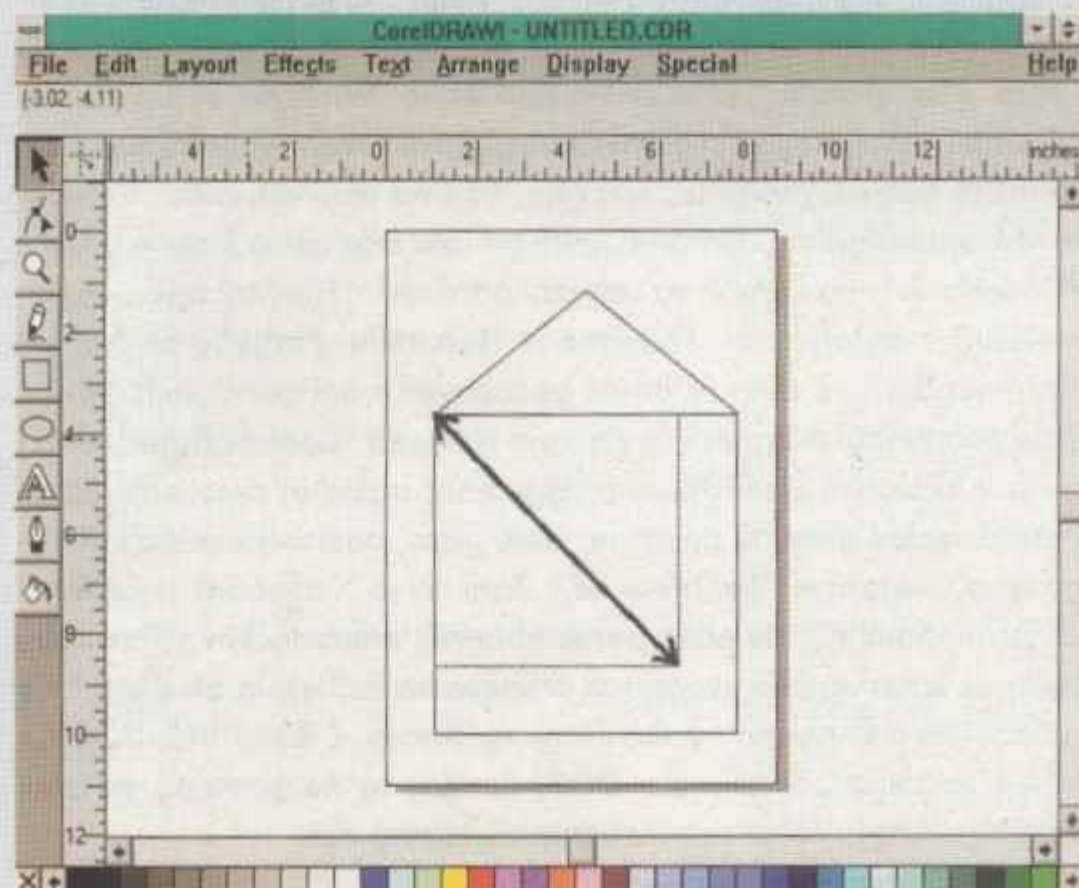
Pravokotnik na sredini "risalne deske" označuje papir, na katerega rišemo. Gospod Corel se sicer ne pritožuje tudi, če rišemo po mizi izven papirja, vendar pa mora biti slika prave velikosti zaradi tiskalnika, kjer jo želimo natisniti. Corel sam avtomatično izbere osnovno velikost pisarniškega lista (Letter). Če nam to ni povšeči, lahko te nastavitve spremenimo v meniju "Layout" (na vrhu ekrana) v izbiri "Page Setup". Pred nami se prikaže okno z različnimi nastavitvami za velikost, obliko in celo barvo papirja. Za začetek se bomo naučili samo nekaj osnovnih. Če želimo velikost papirja nastaviti na npr. format A4 kliknemo na puščico pod napisom "Paper Size" in poiščemo ter izberemo željeni format. Če formata, ki smo si ga zaželeli ne najdemo, lahko izberemo "Custom" (poljubno) in v okencih "Width" (širina) in "Height" (višina) nastavimo velikost po svoji domišljiji in potrebah. S pritiskom na tipko "Set From Printer" pa nastavimo velikost papirja enako tiskalniku. Če želimo risati na pokončno obrnjen list papirja, pritisnimo gumbek "Portrait" (ponavadi rišemo v tem položaju - stvar okusa!), drugače pa "Landscape". Vse izbrane nastavitve potrdimo s pritiskom na tipko "O.K." - in spet se bomo znašli pred listom papirja. Če se zmotimo in želimo nastavitve zavreči, pritisnemo tipko "Cancel" namesto tipke "O.K."

Čira, čara...

Naša prva čarovnija bo Hiša. Vsaka hiša je sestavljena iz gradnikov. Zato bo tudi naša zgrajena iz objektov ali predmetov, ki jih bomo kot "Lego" kocke ali igrico puzzle sestavili in zgradili hišo.

1.) RISANJE ČRT: Da hiša ne bo zamakala, bomo najprej zgradili trikotno streho. Corel nima posebnega orodja za risanje trikotnikov, zato bomo uporabili kar svinčnik - pripomoček za risanje črt. (najdete ga med orodji na levi strani ekrana) Če svinčnik postavimo na papir in držimo levi gumbek na miški, lahko rišemo prostoročno. Poskusite! "Packe", ki bodo nastale pobrišete s tipko "Del" na tipkovnici. Ker pa bi radi imeli ravno streho, prostoročno risanje tu ne bo najbolj pripravno. Zato pa imamo Corelov magični svinčnik, ki zna vleči tudi ravne črte! Kurzor postavimo na papir, pritisnemo gumbek na miški, povlečemo črto in pritisnemo še enkrat. Nato na istem mestu spet pritisnemo in povlečemo še eno črto in nato še eno, tako da narišemo trikotnik - streho.

2.) RISANJE KVADRATOV: Zdaj, ko smo narisali streho, je zelo nevarno,



da ta ne pade na tla. :-). Zato jo bomo postavili na osnovno steno hiše. Med orodji (ob levem robu ekrana) s pritiskom na levi gumbek miške izberimo tisto, na katerem je narisano kvadrat. Miškin kurzor postavimo v levi rob strehe, držimo levi gumb na miški in jo premaknemo navzdol in v desno. Tako narišemo pravokotnik željene velikosti - steno hiše.

3.) OZNAČEVANJE, RAZMNOŽEVANJE IN UNIČEVANJE OBJEKTOV: Da bomo lahko v naši hiši kdaj tudi kaj razbili, moramo narediti okna. (Če/Ko se razbijejo... Nič lažjega! Na pomoč pokličite gospoda Corela in narišite nova!) Ker pravokotnike že znamo risati, okna res ne bodo problem. Torej narišimo prvo okno... Da prihranimo čas (Čas je denar! :-), lahko drugo okno naredimo preprosto tako, da prvega podvojimo.

A) Za podvojevanje ali razmnoževanje moramo najprej vzeti orodje za delo z objekti. (Črna puščica, čisto na vrhu med orodji) Če se še spominjate..., vsaka stvar, ki jo v Corelu narišemo, je objekt.

B) Narisano okno označimo tako, da se ga (robne črte) dotaknemo z miško in pritisnemo levi gumb. Okoli okna se pojavijo črni kvadratici. To pomeni, da je okno označeno. Z označenimi objekti lahko delamo marsi kaj! (povečujemo, zmanjšujemo, obračamo, uničujemo... in tudi razmnožujemo!)

C) Potem označeni objekt (okno) preslikamo v poseben del računalnikovega spomina, ki se mu reče "Clip Board". To naredimo zelo preprosto tako, da pritisnemo tipki Ctrl in C. (Tipko Ctrl držimo in pritisnemo C) Enak pomen ima tudi ukaz "Copy" v meniju "Edit". Corel nam bo sporočil, da je objekt preslikal v "Clip Board".

D) Zdaj lahko naredimo neomejeno število kopij objekta (v našem primeru okna - Pozor: Razmnoževanje in tiskanje denarja je strogo prepovedano! :-), ki je spravljen v "Clip Board" (prejšnja točka). Enostavno pritisnemo Ctrl+V ali pa ukaz "Paste" v meniju "Edit" in že imamo dve okni! Ne ustrašite se, če vidite samo eno okno, ker sta postavljeni eno na drugem.

Če pomotoma naredite več kopij objekta, kot jih rabite, ali pa, če objekta kar tako ne marate, ga lahko uničite. Preprosto in neboleče! :-). Objekt označite in pritisnite tipko "Del" na tipkovnici. (prvovrsten genocid! :-)

4.) PREMIKANJE OBJEKTOV: Okno označimo (orodje za delo z objekti - puščica) s pritiskom na levi gumb na miški, ga še vedno držimo in okno premaknemo, kamor pač hočemo. Spustimo gumb na miški.

Tako, hiša je narisana... Hm, zdi se mi, da še nekaj manjka... Le kaj?! To pa lahko za vajo narišete tudi sami. Ne pozabite se še prostoročno podpisati pod svojo umetniško sliko. Sliko shranite na disk do naslednje številke Megazina, ko jo bomo poskusili še pobarvati... Shranjevanje slike se zgodi, če na meniju "File" izberete ukaz "Save" ali pa pritisnete tipki Ctrl+S. Ker sliko shranjujete prvič, vas bo Corel vprašal po imenu datoteke. Napišite ga v kvadrček pod besedama "File Name:" in potrdite s pritiskom na tipko O.K. "...adijo, do naslednje številke Megazina!"

Windows 3.1

Okna za začetnike (3)

Ali programski paket Windows 3.1 sploh že imate? Če ne, ga boste morali seveda najprej kupiti. Menda niste eden tistih, ki si programske pakete malo "sposodi" pri prijatelju, nato pa jih uporabljajo, kot da so njihovi. Kljub temu, da se je o tem prelilo že mnogo črnih in se ga prav gotovo še bo, si tudi jaz ne morem kaj, da ne bi pritaknil svojega lončka. Gre namreč za zaščito avtorskih pravic. Če ima vaš prijatelj motor, vam ga seveda lahko posodi ali celo podari, vendar se potem on sam ne more voziti z njim. Enako velja za čokolado, igračo, svinčnik itd. Ni pa enako pri videokaseti, knjigi ali računalniškem programu. Vse to namreč lahko prekopiramo in uporabljamo duplikat. Ponavadi se pri tem nekoliko poslabša tehnična kvaliteta izdelka, pri računalniškem programu pa celo tega ni. Tako početje je v vseh pravnih državah z zakonom prepovedano, in to zato, da se zaščiti avtorje tovrstnih izdelkov. Izdelava dobrega računalniškega programa lahko traja več mesecev ali celo let. Zamislite si, da po tolikšnem delu avtor izdelek ponudi na tržišče, kupijo ga trije, ostali ga pa prekopirajo. Tako ne bi nihče hotel programirati, saj bi prav gotovo kmalu bankrotiral. Če podrobno pogledate, boste našli na vsaki gramofonski plošči, kaseti, knjigi ali računalniškem programu opozorilo, da je izdelek avtorsko zaščiten, in da ni dovoljeno njegovo kopiranje. To prav gotovo velja za vse velike programske pakete znanih softwareskih hiš. Paket Windows 3.1 to vsekakor je.

Če ga torej še nimate v vašem računalniku, ga morate najprej instalirati. V navodilih natančno piše, kako se to naredi. Vsekakor ne bi bilo dobro, če bi le prekopirali vsebino vseh sedmih ali osmih disket na trdi disk. Datoteke so na disketah namreč stisnjene, zgoščene, in jih mora poseben instalacijski program ustrezno obdelati in prenesti na trdi disk. Instalacijski program je narejen tako, da vas lepo vodi in praktično ne morete imeti problemov z njim. Ob instalaciji samodejno poišče programe, ki jih že imamo na trdem disku, ter jih doda svojemu grafičnemu okolju.

Delovna površina Oken je razdeljena na več skupin ("groups"), v vsaki pa so posamezni programi. Prepoznamo jih po sličicah (ikonah), ter ustreznih imenih pod ikonami. Delo z Okni je sicer mogoče tudi brez miške, vendar je izredno zamudno in nepraktično. Z miško enostavno dvakrat na hitro kliknemo po ikoni skupine ali programa, nakar se odpre okno, v katerem ta program teče. Pod Okni seveda lahko tečejo tudi programi, ki niso posebej pisani za okensko okolje. Taki ponavadi ne tečejo v oknu, pač pa enako kot v DOS-u, to je na celotnem zaslonu. Če imamo procesor vsaj 386SX in najmanj 2 MB notranjega pomnilnika RAM, lahko Okna tečejo v naprednem načinu ("enhanced"). Tedaj lahko izvajamo več programov istočasno. Med njimi lahko preklapljam s tipkama ALT-TAB.

Osnovno okno je "Program Manager", upravljalec programov. V njem so vse skupine programov. Če ga zapremo, s tem končamo delo z Okni. Vsa okna so podobna osnovnemu. V zgornji vrstici je na

sredini ime okna, na levi strani je črtica, na desni pa dve puščici. Z desno od njih, ki je obrnjena navzgor, okno povečamo čez cel ekran in ga kasneje spet pomanjšamo, z levo, gledajočo navzdol, pa ga pomanjšamo na velikost ikone. Če dvakrat kliknemo na črtico na levi, s tem končamo delo z Okni. To moramo sicer še enkrat potrditi v okencu, ki se ob tem odpre. Torej si lahko še premislamo in z delom nadaljujemo. V drugi vrstici so menuji z različnimi izbirami. V osnovnem oknu "Program Manager" so to:

- "File", kjer najdemo ukaze za delo z ikonami programov ali celih skupin: dodajanje novih ikon, odpiranje obstoječih, kopiranje, brisanje, podatki o ikonah oz. programih, ki se za ikonami skrivajo itd.;
- "Options", kjer lahko nastavimo, da se morebitne spremembe v izgledu delovnega okolja shranijo za naslednji klic Oken;
- "Window", kjer predvsem določimo ali naj bo več hkrati odprtih skupin razporejenih na ekranu eno ob drugem ("Tile") ali pa ena preko druge ("Cascade"). Če se nam razpored ikon pokvari, jih lahko ponovno uredimo z ukazom "Arrange Icons";
- "Help"; to je v vseh oknih zadnji menu. Z njim si prikličemo pomoč o akciji, ki smo se je ravno lotili. Pomoč je seveda kratka, za obsežnejša pojasnila je treba odpreti priročnik.

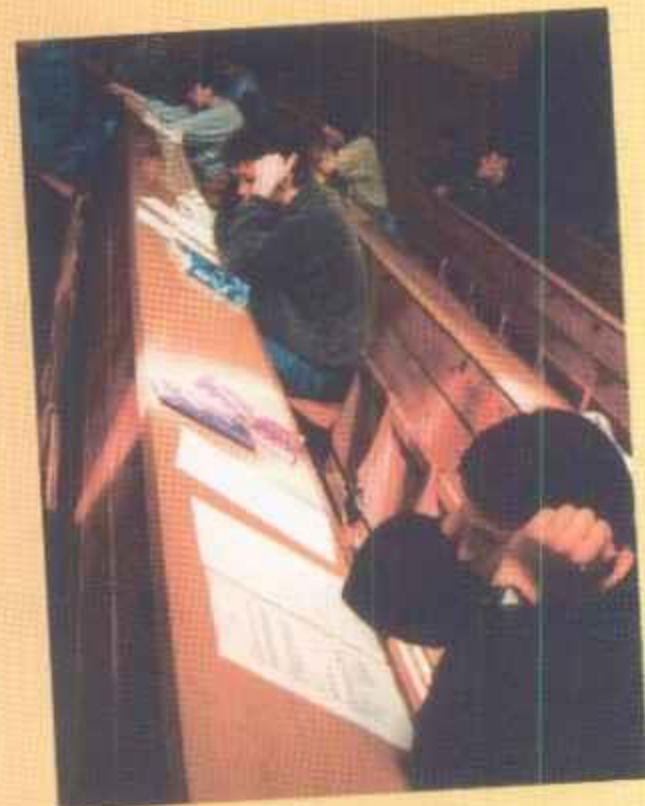
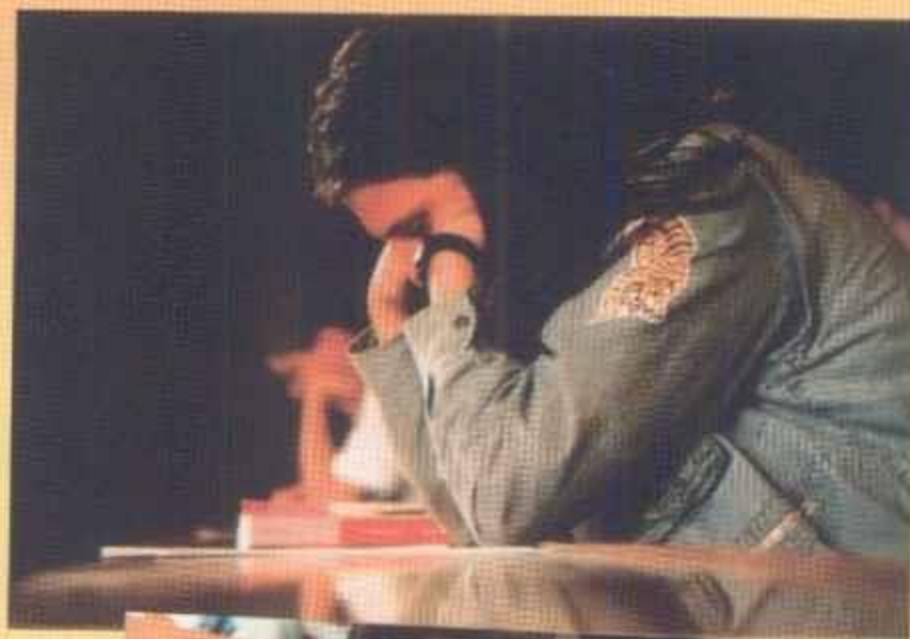
Na delovni površini osnovnega okna imamo ikone (ali že odprta okna) ostalih skupin programov. Ob instalaciji se naredijo okna "Main" - glavno, "Accessories" - pripomočki ter "Games" - igre. V njih so programi, ki so del paketa Windows 3.1. Ostali programi se ponavadi znajdejo v oknu "Applications". Posamezni programski paketi pa lahko sami ustvarijo svoje skupine. Če želimo kako ikono prenesti iz ene skupine v drugo, jo enostavno zgrabimo z miško in potegnemo do izbrane skupine.

Oglejmo si поблиže glavno okno - "Main". To je neke vrste sistemsko okno. V njem so programi, ki jih potrebujemo za samo delovanje Oken. S programom, ki se skriva pod ikono "Windows Setup", lahko spremenimo osnovne sistemske nastavitve Oken: vrsta tipkovnice, grafične kartice, miške ter omrežja, če smo vanj vključeni. Če nastavitve spreminjamo, moramo imeti pri roki originalne diskete paketa Windows 3.1, na katerih so ustrezni gonilniki. "File Manager" je upravljalec z datotekami. Podoben je Dosshellu, PcsHELLu ali Norton Commanderju. Z njim se bomo pozabavali v eni prihodnjih števil. Zelo pomembni programi se skrivajo za ikono "Control Panel". Z njimi si lahko po svojem okusu prilagodimo izgled in delovanje Oken (barve, izgled delovne površine, vrste pisav, popravljanje sistemskega časa, nastavitve tiskalnikov itd.). Zanimiv je "Clipboard", nekakšen začasni pomnilnik. Je eden pomembnejših pripomočkov Oken. Vanj lahko iz kateregakoli programa prenesemo del teksta ali slike, ki jo nato lahko prenesemo v kako drugo aplikacijo. Z ikono "MS-DOS" se lahko začasno preselimo v DOS, vendar to ne pomeni, da smo končali z Okni. Vanje se povrnemo z ukazom Exit.

Na svidenje do prihodnjic!

FOTOREPORTAŽA

Osemnajsto državno tekmovanje srednješolcev iz znanja računalništva



Zmagovalci:

I. Skupina

1. Mitja Horvat (Gimnazija Koper)
Mitja Šlenc (Gimnazija Bežigrad, Ljubljana)
Sergej Maršnjak (Center srednjih šol, Velenje)
2. Boris Divjak (Gimnazija Bežigrad, Ljubljana)
Primož Škerjanc (Gimnazija Kranj)
Marko Graberski (Gimnazija Novo Mesto)
3. Primož Kožuh (SŠ za elektro. in računalništvo, Ljubljana)
Tomaž Košmrlj (Gimnazija Kočevje)
Gregor Leskovšek (Sr. zdravstvena in gimnazija, Ljubljana)

II. Skupina

1. Marko Mlinar (SŠ za elektro. in računalništvo, Ljubljana)
Drago Bokal (Gimnazija Bežigrad, Ljubljana)
2. Borut Jerič (SŠ za elektro. in računalništvo, Ljubljana)
3. Matija Mordej (SŠ za elektro. in računalništvo, Ljubljana)
Marjan Šterk (Gimnazija Novo Mesto)

III. Skupina

1. Blaž Mavčič (Gimnazija Bežigrad, Ljubljana)
2. Aleks Jakulin (United World College, Devin)
3. Miha Vuk (Gimnazija Bežigrad, Ljubljana)

TAKO ZDAJ PA ~~TOŠLU~~ BERITE!

Bliža se konec šolskega leta in torej čas, ko se ota in mama odločata o nagradi, ki vam pritiče ob uspešno zaključeni "sezoni". Pustimo zdaj "mem" puloverje in premajhne (al pa prevelike) čevlje, ki jih morate it pol sami zamenjat. (Namen je bil ziher dobr.)

PRETI VEČJA NEVARNOST! Obstaja namreč možnost, da so se "financerji" odločili za nakup računalnika. Ker pa o teh zadevah veste več kot vsi sorodniki skupaj, vam predlagamo, da mašino prej pomerite, saj niso vsi pisiji enaki. To vam omogoča **POWER PLUS** trgovina. Tam lahko vašim "nadrejenim" pokažete, kaj zmorejo različni računalniki, kako jih obrladata vi, kaj je to multimedia, kako deluje... itd... itn... etc...

Da pa se ne bodo (vaši plačilni namreč) počutili preveč zapostavljene, jim povejte, da smo jim pripravili ugodne možnosti nakupa.

PA ŠE ENA TABELICA:

priložiti konkurenčne tabele

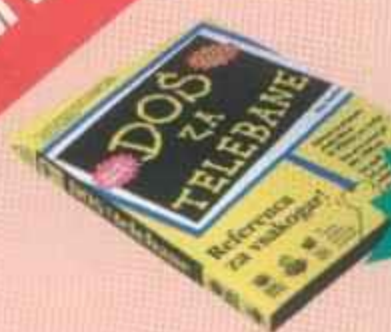
→ tabelico pokazati plačilnim

| |  primus 386 DX/40 |  manager 486 DX/40 |  nirvana VE 486 DX2/66 |
|-----------------------|--|--|--|
| | 146.267,00 | 200.783,00 | 382.418,00 |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Matična plošča 386-40 • 4 MB RAM pomnilnik • S-IDE krmilnik + 2S+1P+1G • Disketnik 1.44 Mitsumi • Trdi disk 210 MB CONNER • VGA T9000i 512 KB • Mini - tower ohišje • Miška • Slovenska tipkovnica • MS-DOS 6.21+Windows 3.1 EE • Navodila za Power+ • Barvni zaslon 14" CTX MPR II | <ul style="list-style-type: none"> • Matična plošča 486 VLB • CPU 486-DX-40 AMD • 4 MB RAM pomnilnik • S-IDE krmilnik 2S+1P+1G • Disketnik 1.44 Mitsumi • Trdi disk 210 MB CONNER • VGA ET 4000 / AX VLB 1MB • Mini - tower ohišje • Miška • Slovenska tipkovnica • MS-DOS 6.21+Windows 3.1 EE • Hladilnik za procesor 486 • Navodila za Power+ • Barvni zaslon 14" CTX color MPR II | <ul style="list-style-type: none"> • Matična plošča 486 VLB • CPU 486-DX2-66 AMD • 4 MB RAM pomnilnik • S-IDE krmilnik VLB + 2S+1P+1G • Disketnik 1.4 Mitsumi • Trdi disk 210 MB CONNER • VGA ET 4000 / W32 VLB 1 MB • Mini - tower ohišje • Miška • Slovenska tipkovnica • MS-DOS 6.21+Windows 3.1 EE • Hladilnik za procesor 486 • Navodila za Power+ • Barvni zaslon 14" CTX MPR II |
| DODATNA OPREMA | Zvočna kartica Soundblaster 20 VE | 9.646,00 | |
| | Zvočna kartica Soundblaster 16 VE | 17.073,00 | |
| | Zvočna kartica Soundblaster AWE 32 | 43.950,00 | |
| | Zvočniki za Soundblaster | 3.278,00 | |
| | Igralna palica Intruder 5 | 6.525,00 | |
| | Igralna palica Warrior 5 | 2.771,00 | |
| | CD-ROM Int. SingleSpeed-PhotoCD | 16.600,00 | |
| | CD-ROM Int. DoubleSpeed- Photo CD | 25.500,00 | |
| | | |    |
| | | | POWER PLUS |
| TRGOVINE: | • Ljubljana, Dunajska 113, 061/16 85 574 • Šentjur pri Celju, ul. Šibenik, 063/743 145 • Sevnica, hotel Ajdovec, 0608/82 556 | | |

niče ni tako pameten,
da bi ne bil kdaj teleban

KNJIGE ZA TELEBANE

NOVO -
IZIDE JUNIJA



ŽE IZŠLO

avtor: *Dan Gookin*
število strani: 317

cena: 3.780,00 SIT



ŽE IZŠLO

avtorja: *Dan Gookin in
Andy Rathbone*
število strani: 363

cena: 4.200,00 SIT



avtor: *Andy Rathbone*
število strani: približno 320
cena: 4.100,00 SIT



avtor: *John Walkenbach*
število strani: približno 340
cena: 4.400,00 SIT



NOVO -
IZIDE MAJA IN
JUNIJA

avtor: *Greg Harvey*
število strani: približno 370

cena: 4.600,00 SIT



avtor: *Deke McClelland*
število strani: približno 390

cena: 4.500,00 SIT



V PRIPRAVI -
IZIDE AVGUSTA
IN SEPTEMBRA

avtorica: *Tina Rathbone*
število strani: približno 400

cena: 4.700,00 SIT



avtor: *Mika Mazzini*
število strani: približno 320

cena: 4.300,00 SIT

Nove knjige iz zbirke "...ZA TELEBANE" lahko po ugodnejših, prednaročniških cenah naročite s priloženo naročilnico na naslovu:

Pasadena d.o.o., Celovška 43, 61000 Ljubljana ali po telefonu: (061) 133-23-23.

Vsi navedeni naslovi bodo po izidu na voljo na vseh prodajnih mestih, ki jih zalaga: Knjigarna Konzorcij, Slovenska 29, 61000 Ljubljana

DOGODIVŠČINA

PRINCE OF VENICE

"PAR EXCELLENCE"!

PORTOROŽ - BENETKE

VSAK PETEK

SOBOTO

NEDELJO



| | | |
|---------------------|-------|------------------|
| ODHOD IZ PORTOROŽA: | 08.00 | INFORMACIJE |
| PRIHOD V BENETKE: | 10.30 | IN PRODAJA: |
| ODHOD IZ BENETK: | 17.30 | KOMPAS AIRTOURS: |
| PRIHOD V PORTOROŽ: | 20.00 | 061/318 974 |
| | | KOMPAS PRO |
| | | 066/73 160 |

anni



AT 386SX-33

Materna plošta 386SX-33
Sporin 2MB
10 disk 3.5" 1440K
Dvostranska 3.5" 1440K
Super VGA kontroler 25-1810
Centralna kartica VGA 500
Monitor VGA color 1024x768 17"
Ovise Entri di NT
Tiskalnica Cherni G65
Misa Genes

le 99.999.-

AT 386DX-40

Materna plošta 386DX-40
Sporin 2MB
10 disk 3.5" 1440K
Dvostranska 3.5" 1440K
Super VGA kontroler 25-1810
Centralna kartica VGA 500
Monitor VGA color 1024x768 17"
Ovise Entri di NT
Tiskalnica Cherni G65-3000
Misa Genes

le 144.096.

AT 486DLC-40

Materna plošta 486DLC-40 128K
Sporin 4MB
10 disk 3.5" 1440K
Dvostranska 3.5" 1440K
Super VGA kontroler 25-1810
Centralna kartica VGA 500
Monitor VGA color 1024x768 17"
Ovise Entri di NT
Tiskalnica Cherni G65-3000
Misa Genes

le 154.978.

AT 486DX-40 (50, 66)

Materna plošta 486DX-40 256K 16MB
Sporin 4MB
10 disk 3.5" 1440K
Dvostranska 3.5" 1440K
Super VGA kontroler 25-1810
Centralna kartica VGA 500
Monitor VGA color 1024x768 17"
Ovise Entri di NT
Tiskalnica Cherni G65
Misa Genes

od 179.420.-

Posebna ponudba: Mitsumi CD-ROM 19.900.-
Mitsumi CD-ROM double speed 26.290.-
Sound Blaster 16 ASP. 29.590.-
Sound Blaster 16 23.500.-
Sound Blaster Pro Value 15.290.-
Sound Blaster DeLuxe 10.890.-
HP DJ 550C 79.990.-
HP LJ 4L 119.980.-

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
LIUBLJANA

DVOJIŠKEGA

89.3 IN 104.3 MHz

SISTEMA

VSAK
TOREK
TOČNO
OPOLDNE

MEGAZIN

ZA NOVE NAROČNIKE

30%

30%

POPUSTA!