

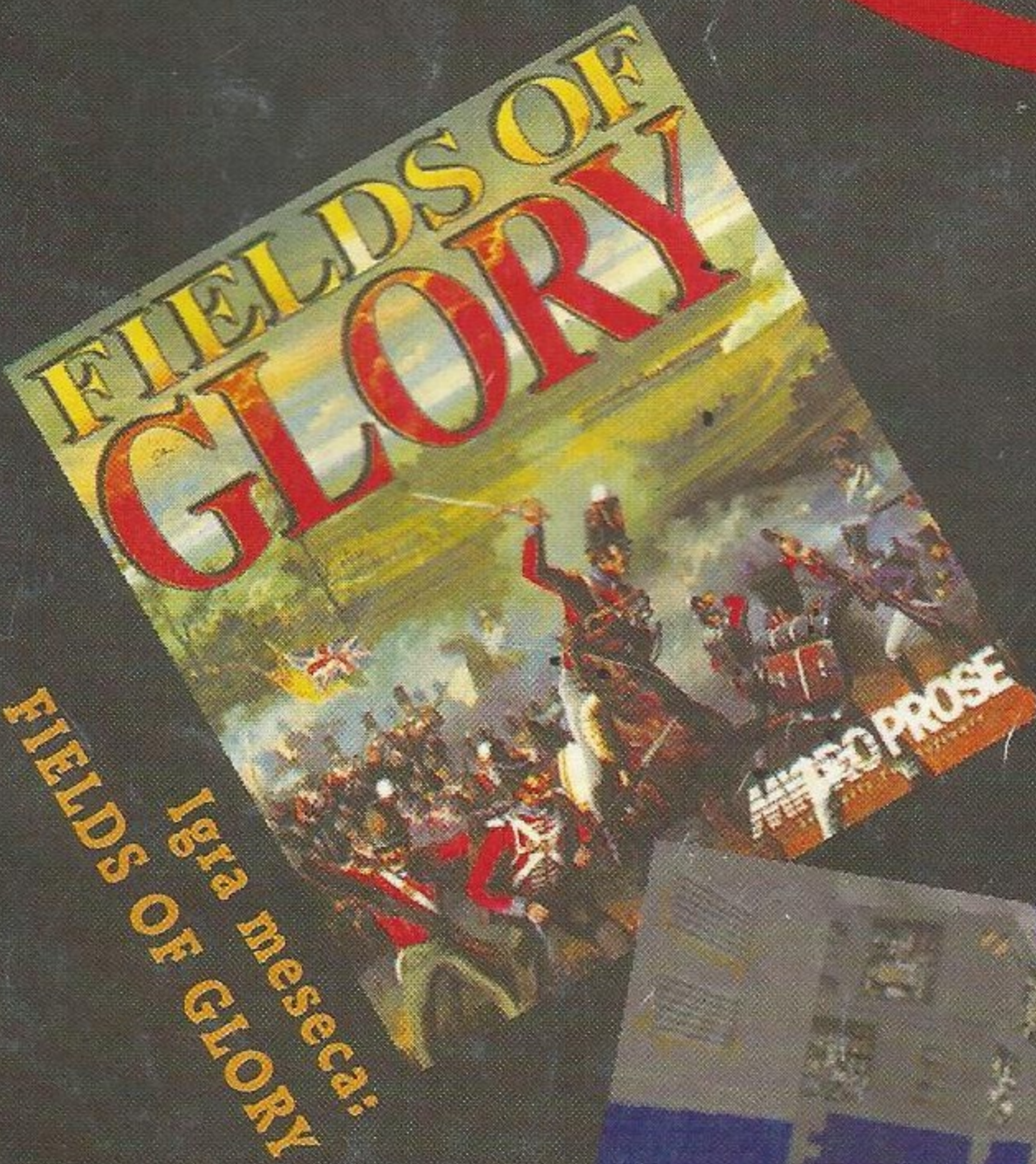
# MEGAZIN

letnik 1, številka 1, september 1993, cena 195 SIT

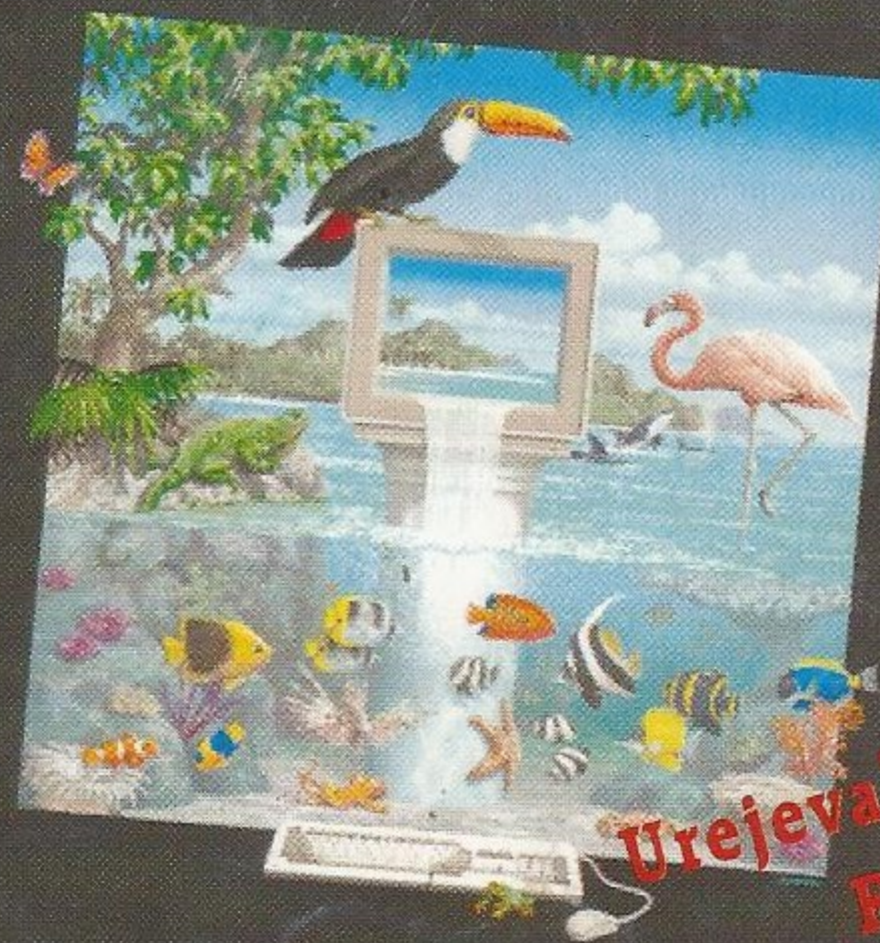
predpremiéra



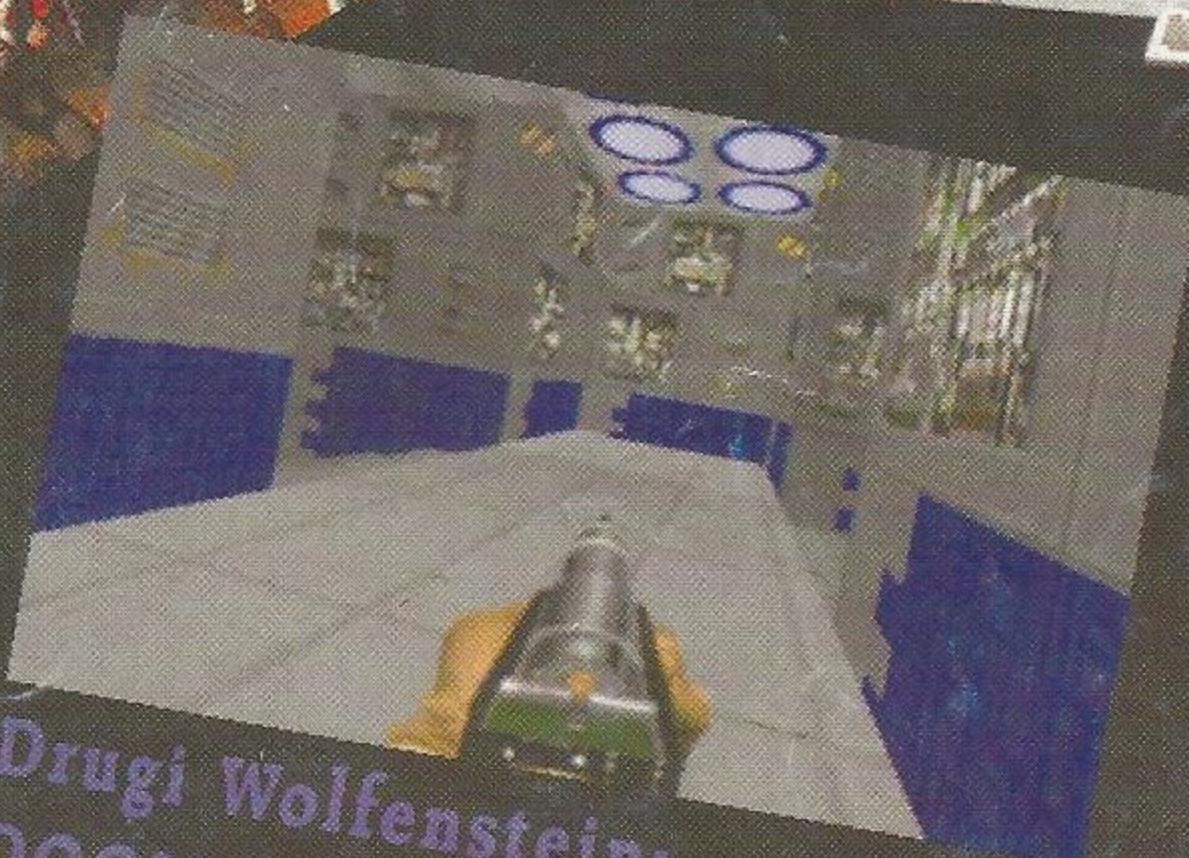
# JURASSIC PARK



Igra meseca:  
**FIELDS OF GLORY**

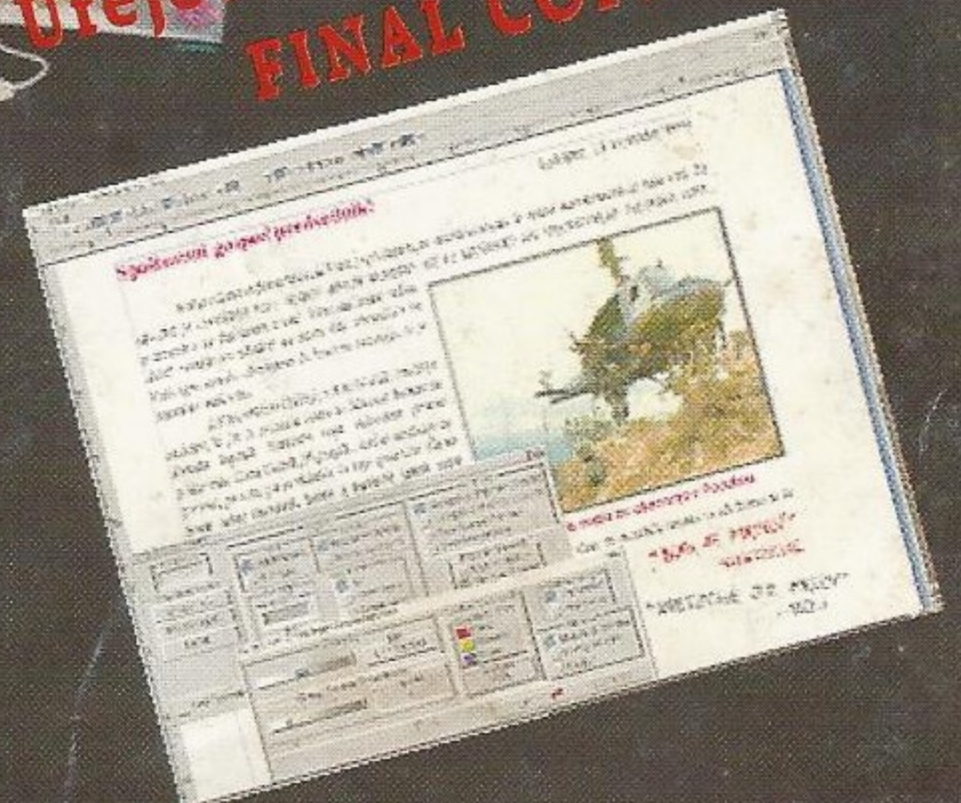


Risarski paket:  
**BRILLIANCE**



Drugi Wolfenstein:  
**DOOM**

Urejevalnik besedil:  
**FINAL COPY II**







uvodnik

# Takšni in drugačni dinozavri

Prepričan sem, da dandanašnji po svetu rohni več dinozavrov, kot v zemeljskem srednjem veku. Očitno bo potrebna še ena planetarna katastrofa, da bodo ti kuščarji spet izginili. Vsesplošno histerijo je sprožil Spielbergov filmu Jurski park (Jurassic park), ki bo 30 septembra treščil v štiri ljubljanske kinematografe hkrati - za to priložnost bodo ponovno odprli največjo slovensko kinodvorano Šiška - pa še po enkrat v Maribor, Celje, Kranj in Koper. Slovenski podjetniki so že pripravili prevod knjige Michaela Crichtona, po kateri je posnet film, poljudno revijo o dinozavrih in še celo vrsto majhnih in velikih, plišastih ali plastičnih, mehanskih in okornih zavrov, ki bodo lovili prah na nočnih omaricah. Film, ki je absolutni finančni rekorder, bomo pač morali videti. Če že ne zaradi lastnega miru, pa zaradi vnučkov, ki nas bodo čez desetletja, rahlo škilasti zaradi vsakdanjega tavanja po Navidezni Resničnosti, spraševali kje da smo bili, ko so vrteli ta film.

Posel je pač posel, in vrli programerji Oceanovih podzemnih laboratorijev nas bodo oktobra razveselili z igro, narejeno po motivih filma Jurski park. Nas čaka razočaranje? Dosedanje izkušnje s tovrstnimi igrami so bile bridke.

Novica, da smo v Sloveniji končno dočakali žares pravega zastopnika za računalnike Commodore Amiga, pa ni prav nič bridka. Hkrati pa na uredništvu pripravljamo prevod originalnih navodil za Amigo in poslovenjenje (ali po amigaško lokalizacijo) operacijskega sistema Workbench 3.0.

Ne bridko, naravnost navdušujoče pa je sodelovanje Slovenske televizije in Megazina (preberite rubriko Novice), ob čemer se zahvaljujem Zvezdanu Martiču za ves trud, ki ga je vložil v ta projekt.

Boštjan Troha

## VSEBINSKO KAZALO

Pisma bralcev .....	4
Novice (najnovejše o Amigah in Atarijih) .....	6
Boljšega še nil (test CD32, pa še o EC, MPEG-u, FMV-ju in zlogovnem ter ravninskem prikaz) .....	8



Strah  
pred prazno stranjo  
(recenzija besedilnika  
Final Copy II v2.722  
za Amigo)  
11

Preobrazba ali novost (recenzija besedilnika Signum III za Atari ST) .....	12
--	----

Knockout! (recenzija  
risarskega programa  
Brilliance za Amigo)

15



Novo upanje za Atari (predstavitev atarijevega Jaguarja) .....	16
Pestro bo leto 1994 (intervju s podpredsednikom Commodorjevega tehničnega oddelka Lewom Eggebrechtom) .....	17
Lov na dinozavre (predpremiere Oceanovega Jurassic Parka) .....	18



Napovedi  
(najnovejše iz sveta iger)  
20

Fields of Glory  
(igra meseca)

23



The 7th Guest .....	25
Traps & Treasures .....	26
Dogfight .....	27
Blob .....	28
Pirates Gold .....	29



Blue Force .....	30
Yo! Joe! .....	31
Return of the Phantom .....	32
Betrayal at Kronдор .....	33
Day of the Tentacle .....	34
Castles II: Siege & Conquest .....	35
Kako preživeti v igri X-Wing (prvi del rešitve) .....	36
Doom .....	38



F17 Challenge  
38

King Artur's World .....	39
Starwing .....	39
The Flintstones .....	40
M-1 Abrams Battle Tank .....	40
EA Hockey .....	41
Yoshi's Cookie .....	41
Lestvica iger in razlaga simbolov .....	42
Nagradna igra .....	43
Namigi in zvižgače .....	44

Spielbergovo restavracija  
preteklosti (O filmu Jurski park)  
45



Kateri računalnik kupiti? .....	48
---------------------------------	----

**V naslednjih številkah:**

**Opisi:** Lands of Lore, Tornado, Ambush at Sornidor, Gateway 2, Jungle Strike, Global Gladiators ...

**Rešitve:** Eco Quest II, Day of the Tentacle, Betrayal at Kronдор ...

**Amiga:** Test treh fraktalnih generatorjev pokrajn...

**Zanimivosti:** Amige v profesionalnih video studiih

**Ustanovitelj in založnik**

Pasadena d.o.o.

**Direktor**

Andrej Klemenc

**Odgovorni urednik**

Boštjan Troha

**Glavni urednik**

Andrej Klemenc

**Pomočnik odgovornega urednika**

Andrej Bohinc

**Člani uredništva**

Karmen Čokl

Aleš Novak

Andrej Troha

**AD in oblikovalec**

Marko Pentek (Medija Desktop Design)

**Tehnični urednik**

Zvone Kukec

**Lektorica**

Dora Mali

**Marketing**

Tomaž Zajc

Matjaž Bratoš

tel.: (061) 126 212

**Naročnine in prodaja**

Maša Gorše

tel.: (061) 132 323

**Naslov uredništva  
MEGAZIN**

Ciril Metodov trg 19

61000 Ljubljana

tel.: (061) 132 323

tel./faks: (061) 126 212

BBS: (061) 132 314

**Računalniška priprava**

Medija Desktop Design d.o.o.

tel.: (061) 158 213

**Osvetljevanje**

Repro studio Cosis

**Tisk**

Tiskarna Dan d.o.o.

Na podlagi mnenja Urada vlade RS

za informiranje z dne 13.9.1993,

št. 23/229-93 je Megazin uvrščen

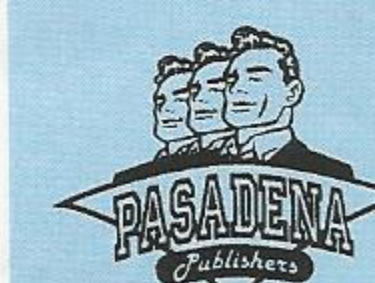
med proizvode informativnega značaja

iz 13. točke tarifne številke zakona o

prometnem davku, za katere se plačuje

davek od prometa

proizvodov po stopnji 5%.







pisma

"Berem uvodnik in se čudim brezobzirnosti in cinični nesramnosti, s katero se lotevate konkurence. Obtožujete nekoga (tako iskreni, da bi imenovali konkurenco z imenom, pač niste), pravzaprav vse po vrsti, za krajo in obrekovanje."

"Novi Moj mikro je oblikovno slaba kopija revije Monitor - in ne obratno, kot se vam je zapisalo."

Zgornje pismo objavljamo z dovoljenjem Rajka Majcna, komentar pa kot odprto pismo Aljoši Vrečarju.

## Aljoša Vrečar, urednik revije Moj mikro,

najino debato sva prekinila nekje lani v tem času. Zanimanje za Moj mikro, ki ste mi ga takrat povzročili z blatenjem konkurence in osebnim obračunavanjem v uvodnikih revije, je uplahnilo - do sedaj.

Na septembrski izvod revije me je opozoril sodelavec tako, da mi je nastavil revijo odprto na strani z vašim uvodnikom - in mi nedeljsko popoldne poživil s krepko dozo adrenalina.

Berem uvodnik in se čudim brezobzirnosti in cinični nesramnosti, s katero se lotevate konkurence. Obtožujete nekoga (tako iskreni, da bi imenovali konkurenco z imenom, pač niste), pravzaprav vse po vrsti, za krajo in obrekovanje. Medtem, ko ste Moj mikro oblikovali s škarjami in lepilom in trapili bralce s članki pod vsakim tehnično -kakovostnim nivojem, so pač nastale nove revije. Pa kaj? Princip tržnosti, bi rekel vsak pametni človek in se zamislil nad svojim delom.

Obrekovanje? Hej, to je pa kaznivo dejanje! Imate možnost pravico in zadoščenje iskati na sodišču. Obračunavanje s konkurenco v uvodniku pa je nemoralno in podlo dejanje. Nič novega: že pred časom ste se spustili prav tako nizko, in izrabili uvodnik revije za blatenje konkurence (reviji Programer in Monitor), v uvodniku ste obračunavali z osebami (mano), grozili s tožbami bralcem (Darjan Korošec) in pljuvali po računalniški mreži Adria-Net z nekaj tisoč uporabniki.

Sprašujem vas kot človeka, kje sta se izgubili vaša morala in etika? Kaj mora res revija služiti vašim osebnim namenom, zameram in obračunavanjem? Kaj se ne znate dokazati z delom in KVALITETO?

A se ne bi raje posvetili VSEBINI revije in pazili na to, da ne bi objavljali informacij, starih dva meseca (ki smo

jih lahko prebrali že v Monitorju ali tujih revijah), kot to počenjate v septembrski številki? Ali ne bi kot urednik namesto obrekovanja in blatenja konkurence raje posvetili svojega časa preverjanju informacij, da ne boste svojim bralcem lagali o številu prodanih izvodov Windows in dobičku podjetja Microsoft (spet septembrska številka)? Medtem, ko bralci v Mojem mikru berejo o prihodnosti časopisa brez papirja, se slovenski programerji udeležujejo predstavitev interaktivne televizije na centralah tipov ATI in ISDN! Zakaj ne bi del svojega časa porabili tudi za to, da se naučite rokovati z modemom - svojčas ste trdili, da je telefaks naprava neprimerno boljša kot modem (da ne govorim o tehničnih, čisto idiotskih lapsusih, kot je bil tisti o okužbi z virusom preko modemske zveze)? Medtem, ko kot urednik RAČUNALNIŠKE revije trdite, da je nemogoče opravljati bančna nakazila s pomočjo modema, tajnice (in ne računalničarji) to že lep čas počnejo!

In še bi lahko našteval: spodrsrljavej ste si privoščili toliko, da bi namesto Jokerja lahko začeli izdajati revijo s popravki informacij in opravičili bralcem. Ne bom našteval, ker je moj namen drugačen: opozoriti vas, direktorja hiše Delo in novinarje v Sloveniji na neetičnost in nestrokovnost vašega početja in vam prepričati tovrstno izživljanje v uvodnikih.

Če ste si s takšnim načinom uspeli pridobiti kakšnega bralca, ne vem. Mene zagotovo ne.

Rajko Majcen, Kamenškova 1, 62000 Maribor

P.S.: Novi Moj mikro je oblikovno slaba KOPIJA revije Monitor - in ne obratno, kot se vam je zapisalo.

Spoštovani gospod Aljoša Vrečar,

prav zaradi nenehnega zlivanja žolča, metanja polen pod noge, nerazumevanja trenutka, ko so nastajale nove revije, obupne počasnosti in nezainteresiranosti (projekt Galerija, ki ga je druga številka Jokerja spet obudila - in pod imenom Neznani junak objavila sliko pobudnika tega projekta, ki zdaj piše za Megazin - smo do potankosti pripravili, vendar je kljub naprežanju zamrl v pozabo) in tudi zaradi osebnih nesporazumov, smo bivši sodelavci Mojega mikra zapustili to revijo in sprejeli izziv imenovan Megazin. Ob slovesu je Aljoša Vrečar izjavil, da je trenutna situacija na slovenskem računalniškem revijalnem trgu "čista džungla". Temu se, gospod urednik, reče konkurenca. Dejstvo, da je Moj mikro vseh devet let ostal skoraj enak in nespremenjen, kljub temu, da se je računalništvo v tem času razvijalo z nadsvetlobno hitrostjo, je le odraz uredniške politike (o kateri Aljoša Vrečar pravi, da, če je The Times lahko vedno enak, bo bil tudi Moj mikro) in dokaz, da konkurenca vendarle ogroža dinosavra, kakor urednik je **dvoumno** imenoval svojo revijo.

Uvodnik, kjer Aljoša Vrečar, urednik matere vseh slovenskih računalniških revij (Sadam Husein je imel svojo verzijo: mater vseh bitk), obtožuje konkurenco plagiatorstva, je narcisoiden, teatralen, patetičen in ironičen hkrati. Če je poletni Monitor s 128 stranmi, polakiranimi platnicami, vezan s trdim hrbtom in tiskan na barvnem umetniškem papirju, kjer je med drugim objavljen primerjalni test dvajsetih slovenskih računalnikov 486 **kopija** 58-stranskega, večinoma črnobelega Mojega mikra, napolnjenega z roto papirjem in članki tipa "Mega dober, svinjsko drag", mora nekdo k "zdravniku, ki se samo pogovarja". Je morda vendarle Moj mikro kopija Monitorja (kazalo oglaševalcev na prvi strani in napis informacijska kartica na zadnji strani - informacijske kartice seveda ni nikjer -, da o ostalih straneh ne izgubljam besed)?

Namgovanje, da je Megazin kopija Jokerja (beremo namreč, da se nove slovenske računalniške revije delajo po principu copy Mojmikro:\*. \* ali copy Joker:\*. \*), pa je še posebej neokusno. Ko je Aljoša Vrečar ustvarjal dotični uvodnik, namreč sploh še ni vedel, kako bo Megazin izgledal. Glede ukaza copy Joker:\*. \* pa še tale cvetka: revija Amiga Joker ima enakega klovna, ki se enako slaboumno reži, ko mu je kaj všeč, in sitnari, ko mu ni.

Vprašanje torej ni "What do you read, my lord?", ampak "What do you copy, my colleague?"

Boštjan Troha, odgovorni urednik revije Megazin





LJUBLJANA d.o.o.  
sedež: Kamnogiška c. 23  
prostori: Kunaverjeva 6-8  
61117 Ljubljana, Slovenija

tel: 061/191-650, 192-466  
fax / modem: 061/199-337



Miškina mala, osnovna in nadaljevalna šola računalništva za otroke



Miškine računalniške delavnice - lego robotika, namizno založništvo ...



Miškini računalniški tečaji za odrasle v dopoldanskem in večernem času



Miškina računalniška igralnica in računalniške igrice



Miškino svetovanje, prodaja in postavitve računalniške in mrežne opreme



Miškina prodaja in razvoj računalniške programske opreme



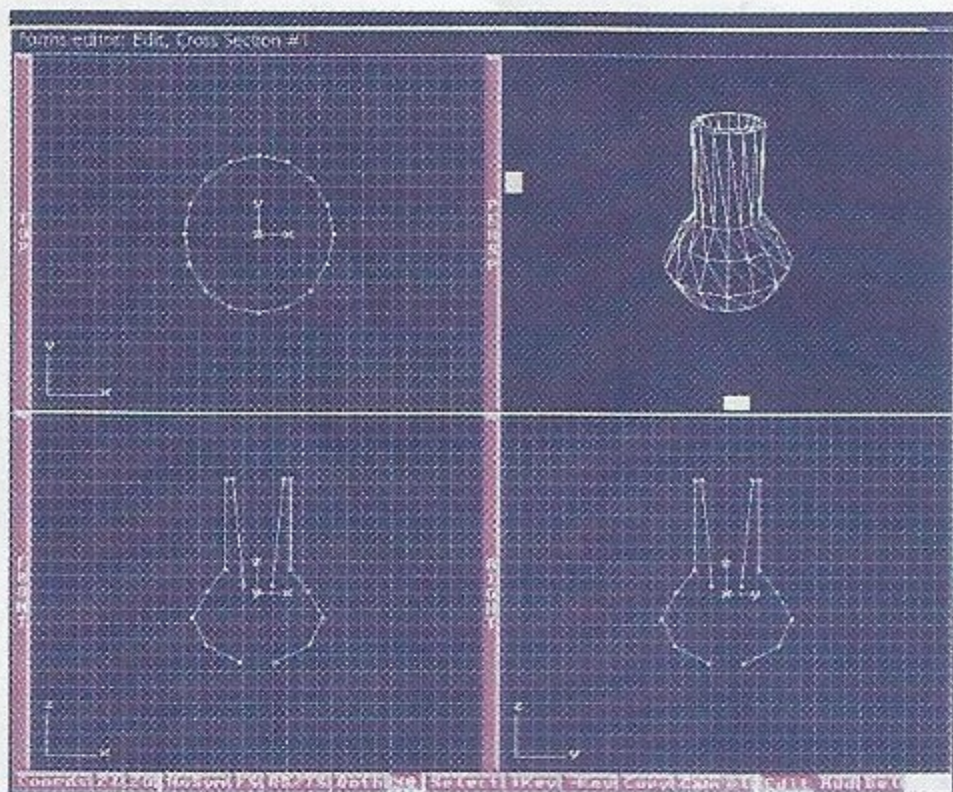




novice

### Šala meseca:

- Kakšna je razlika med Microsoftom in Jurskim parkom?
- En je zgodovinsko čudo v sodobnem svetu, polno ogromnih in počasnih prazgodovinskih pošasti, ki požrejo vse, kar vidijo, drugi pa je film.



Za okorni Forms Editor v novem Imaginu, hvala bogu, ni prostora. Nadomestil ga bo mnogo zmogljivejši sistem.

### Amiga 1400? Ne!

Že nekaj mesecev se v amigaški komuni, katere člani so skoraj patološko nagnjeni k ugibanjem, govoriči o novi hišni Amigi, o modelu 1400. Računalnik naj bi imel procesor 020 s taktom 28 MHz, AT&T-jev čip DSP 3210, 16-bitni osem kanalni stereo zvok, grafiko AGA, vgrajen modem (delujoč prek DSPja), SCSI, PCMCIA in podobno šaro. Med vsemi tehničnimi "podatki" je zanimiva tudi oblika. A1400 naj bi bila ločena od tipkovnice in zaprta v super nizko ohišje imenovano Pizza Box. Ravno to ime je za marsikaterega poštenjaka silno sumljivo, saj so podobna čuda obljubljali za A1200 in A4000.

Ker pa v tej reviji govorice radi preverimo, smo o A1400 povprašali gospoda Kitzlerja, enega izmed šefov Commodore Austria. Mož pove: "O Amigi 1400 vem toliko kot vi. Lahko pa vam zatrdim, da Commodore ne pripravlja računalnika s tem imenom! Sploh pa je ta del trga že pokrit z A1200 in A4000/30!". Torej, Amige 1400 ni in je verjetno ne bo, res pa je, da kanijo pomladi leta 1994 ob telohih in zvončkih na plano pokukati nove amige (glej intervju na strani 17).

### Imagine 3.0

Po pravem bombardiranju ubogih Amig z vrhunskimi programi, kot je Real 3D Pro 2.0, so tudi pri Impulseu, vodilni amigaški tvrdki na področju 3D modeliranja predstavili svežo različico Imagina. Verzija 3.0 ponuja prek 200 izboljšav in novosti, tule jih je nekaj v telegrafskem slogu: boljše lepljenje bitnih slik na objekte, kinematika gibanja, fizikalne lastnosti teles (gravitacija...), mehke sence, različne oblike svetil, zvok, urejevalnik 3D fontov, popolna hierarhija, podpora vezjem AGA, izboljšano mehčanje robov, izrisovanje mrežnega prikaza v realnem času, organske deformacije, novi materiali, popolna podpora za televizijske in grafične studije, boljše krmiljenje kamere in kadriranje, podpora alfa-kanalu, pravi fotorealizem... Zadevščino bodo za 1100 DEM ponudili konec oktobra.

### Pozor, virus!

Nekoč nekdanj, ko je piscu teh vrstic virus, med ljudstvom znan kot Lamer Exterminator pojedel okroglih 100 disket, je večina virusov tacala po zagonskih blokih. Kajkmalu so zlobni programerji ugotovili, da virusi, ki uničijo le diskete niso več prava zabava. Lotili so se trdih diskov in odsihdob verjetno vsak, ki mu je kak virus že zagrenil življenje in počistil trdi disk, skrbno razkuži vsako disketo, preden jo vstavi v pogon.

Žal pa taka, božje preprosta previdnost ni več dovolj! Pojavljajo se novi virusi in zadnji med njimi je Modem-Checker. Dotičnež je hudo nesramen in brezobziren virus, ki se pod prijaznim imenom MCHECK.LHA in podatkom, da gre za modemski program, skriva na Internetu in nekaterih BBSjih. Neuk uporabnik bi prebral, da programček preverja zvezo med Amigo in modemom,

program nemudoma snel, saj je kot nalašč zanj, ga razpakiral in uporabil. Ravno to slednje pa je usodno! Program seveda ne pregleduje nikakršnih zvez, ampak v pomnilnik naseli virusni program, ki sprva ugotavlja zasedenost tipkovnice. Ko se izkaže, da je nihče ni uporabil 10 minut, začne skušnjavec svoj uničevalski pohod. V borih štirih sekundah potolče trdi disk, da ta uspe izhropsti le "Not a DOS Disk", v naslednjih tridesetih sekundah pa večino sektorjev popiše z opolzkimi besedami. Ko virus preneha surfati po disku, so, jasno, vsi podatki izgubljeni. Za vedno.

Bodite torej pazljivi in preverite, kaj jemljete z BBSjev, še posebej pa bodite pozorni na datoteko MCHECK.LHA!

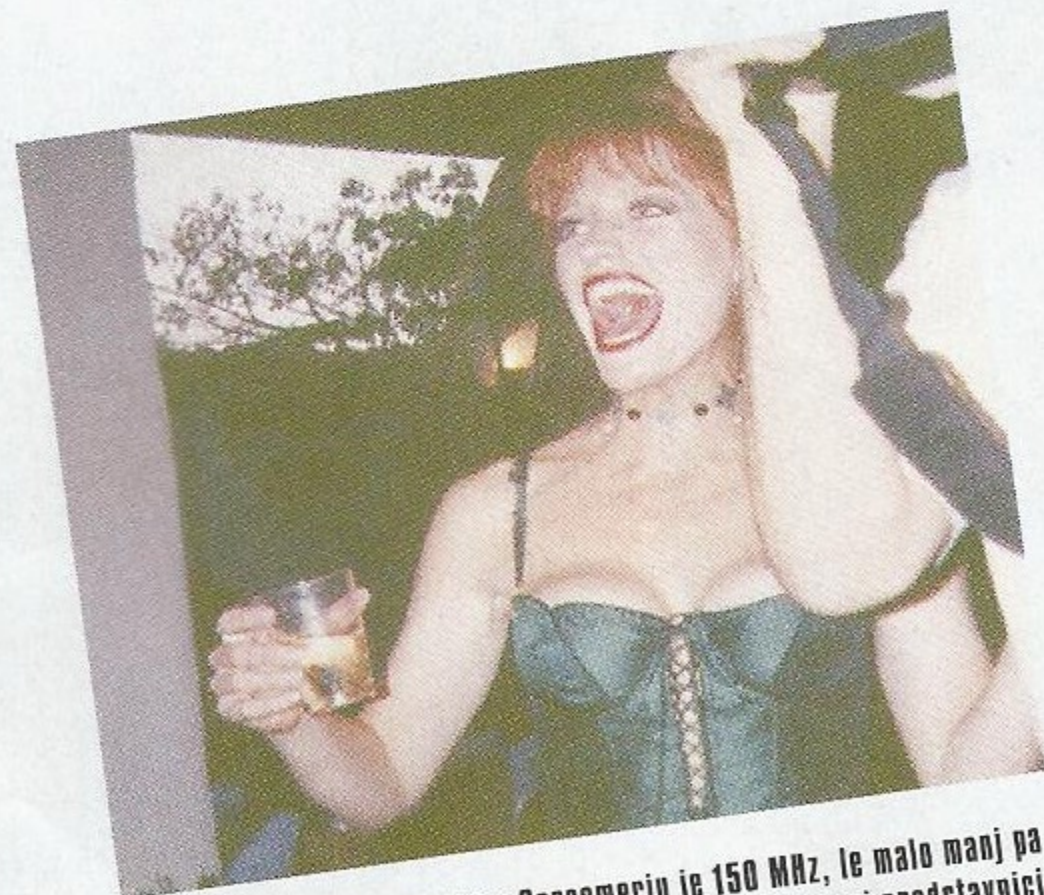
### Kričač je najglasnejši!

Pri tvdki NewTek so se že pred časom odločili, da Amige postavijo na vrh seznamov srednje proračunskih televizijskih studijev. Izdelali so Toaster, 24-bitno grafično kartico nabito z digitalnimi učinki v realnem času, podprto z odličnim softverom. In uspeli!

Očitno pa fantom in dekletom pri dotični firmi to ni dovolj. Izdelali so namreč Screamer, razširitveno kartico za Toaster. Amiga opremljena s Toasterjem in Screamerjem se prelevi v silno hitro grafično delovno postajo. Za sabo pusti celo mnoge hitre Silicon Graphicsove stroje in ima dvakrat večjo grafično računsko moč kot superračunalnik Cray 1! Vzrok za tako huronsko moč so štirje MIPSovi paralelno delujoči procesorji R4400 RISC, ki pri taktu 150 MHz razvijejo 600 MIPS, z vklopljenimi medpomnilniki pa sapo jemajočih 340 SPECMarks. Mimogrede, SGIjev Reality Engine z enim R4400 izsope "le" 138 MIPS in 101 SPECMarks!

Na plošči je prostora tudi za pomnilnik, največ 1 GB, ob tem pa tandem ponuja popolno televizijsko grafično postajo z vsemi pripadajočimi izhodi, vhodi in krmilniki ter izjemno softversko podporo. V paketu namreč dobimo LightWave 3D, ToasterPaint 24, ToasterModeler, ToasterRenderer, ToasterAnimator...

Tudi cena je nekaj posebnega. Screamer je vaš za vsega 9900 USD. Če pa si omissite celotno postajo, ki vsebuje Amigo, Toaster in Screamer, pa cena ni višja od 15.000 USD. To se zdi nam ubogim smrtnikom veliko, toda v svetu vrhunskih grafičnih postaj je to pravi drobiž!



Frekvence MIPSovih R4400 v Screamerju je 150 MHz, le malo manj pa so med kričanjem namerili Kiki Stockhammer, NewTekovi predstavnici za javnost, ki si je na tiskovni konferenci takole dala duška.

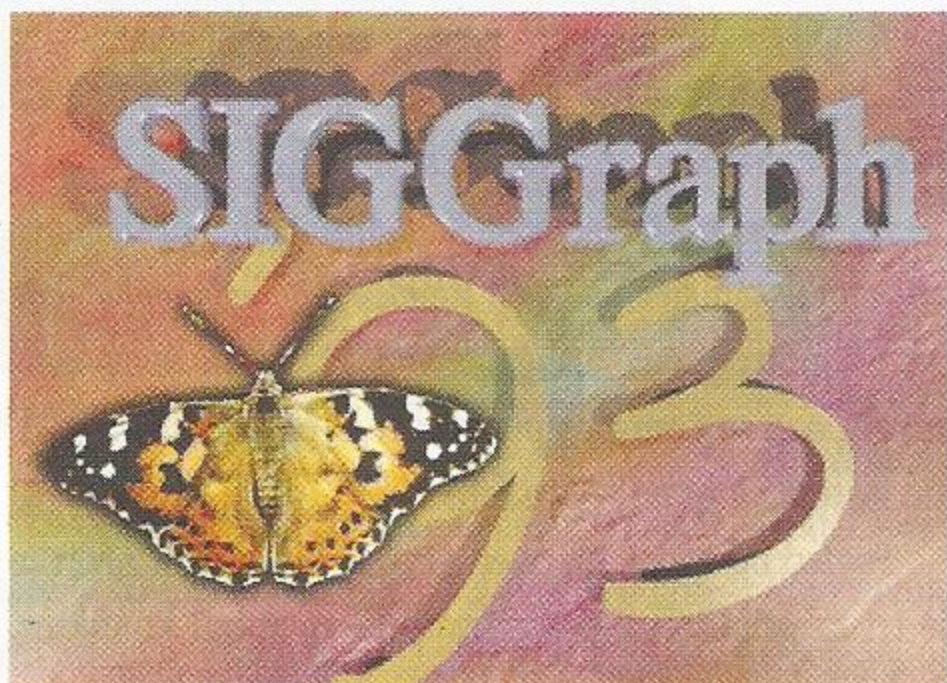


Če vas zadevščina zanima, pišite na NewTek, 215 SE 8th Street, Topeka, KS 66603, USA. Lahko pa jim pošljete faks na 991 913 231 0360.

## SIGGraph '93

Kje na svetu bi našli največ super hitre računalniške mašinerije? Na kaki univerzi? Pri Nasi? Ne, ne! Na SIGGraphu (Special Interest Group Graphics), eni najpomembnejših razstav vrhunskih dosežkov v računalniški grafiki. Letos so se spoštovanje vzbujajoča imena zbrala v kalifornijskem mestu Anaheim, in plapolajoče zastave z napisi Silicon Graphics, Evans & Sutherland, Sun, Alias, Wavefront, NewTek so privabile več pozornosti, kot bližnji Disneyland.

Teme letošnjega, dasiravno resnega SIGGrapha so bile igre, zabava in izobraževanje. Velik del razstavnega



prostora, imenovan SIGKids, je bil namreč namenjen mlajši publiki, in tisti, ki so zdržali v vrsti kako uro, so imeli kaj videti!

Pri E&S se je bilo moč popeljati z navideznim jadralnim zmajem prek futurističnega mesta, ki je še najbolj spominjal na scene iz Blade Runnerja. Vse je bilo seveda senčeno iz izrisano v realnem času, z vsemi potrebnimi in malo manj potrebnimi podrobnostmi, poskrbeli pa so tudi za stereo zvok... Izjemno! Pri SGI pa si niso mogli kaj, da se ne bi prepustili jurskim skušnjavam. Kazali so osedlanega teradakitla, na katerega se je bilo po nekaj urnem čakanju celo moč povspeti in opazovati navidezno jursko pokrajino z hrbta dotičnega "martinčka".

Tudi nasmejati se je bilo moč, in to do srca. Fantje iz kanadske firme Garvey, denimo, so pokazali pot grešnim. Ponudili so jim "Katoliški Turingov test", črno plastično škatlo z rdečim neonskim križem, v kateri se je bilo moč spovedati. Računalniku seveda, ki ga je najprej zanimalo, koliko je minilo do zadnje spovedi, nato pa je z nekaj vprašanji olajšal dušo. Na koncu spovedi je tiskalnik izpljunil listek, kjer je pisalo, koliko zdravamarij bo potrebno zmoliti, da bo Vsemogočni grehe izvolil odpustiti.

Skratka, letošnji SIGGraph je bil žur, kakršnega še ni bilo in očitno je, da igre in zabava prodirajo tudi tja, kamor bi človek najmanj pričakoval.

## Megazin goes TV!

Kot se za revijo našega kova spodobi, ne bomo, oziroma bolje nismo, ostali le na papirju. V sklopu računalniških oddaj Zvezdana Martiča, ki so na sporedu ob vsak petek

popoldan, ima revija Megazin svoj koticček. V trinitutnih oddajah predstavljamo po eno igro, ki je televizijsko najbolj zanimiva, v časopisu pa je taka igra označena s posebnim znakom. Pri nastajnu oddaj so sodelovali Zvezdan Martič, Andrej Bohinc, Boštjan Troha in nova TV "zvezda", Tomaž Grad, osebno!

Oddaje bodo do novega leta bolj v poskusni fazi kot ne, v letu 1994 pa bomo imeli precej daljše in zanimivejše oddaje, verjetno vsak teden!

## Commodorjev "ne" za PCje

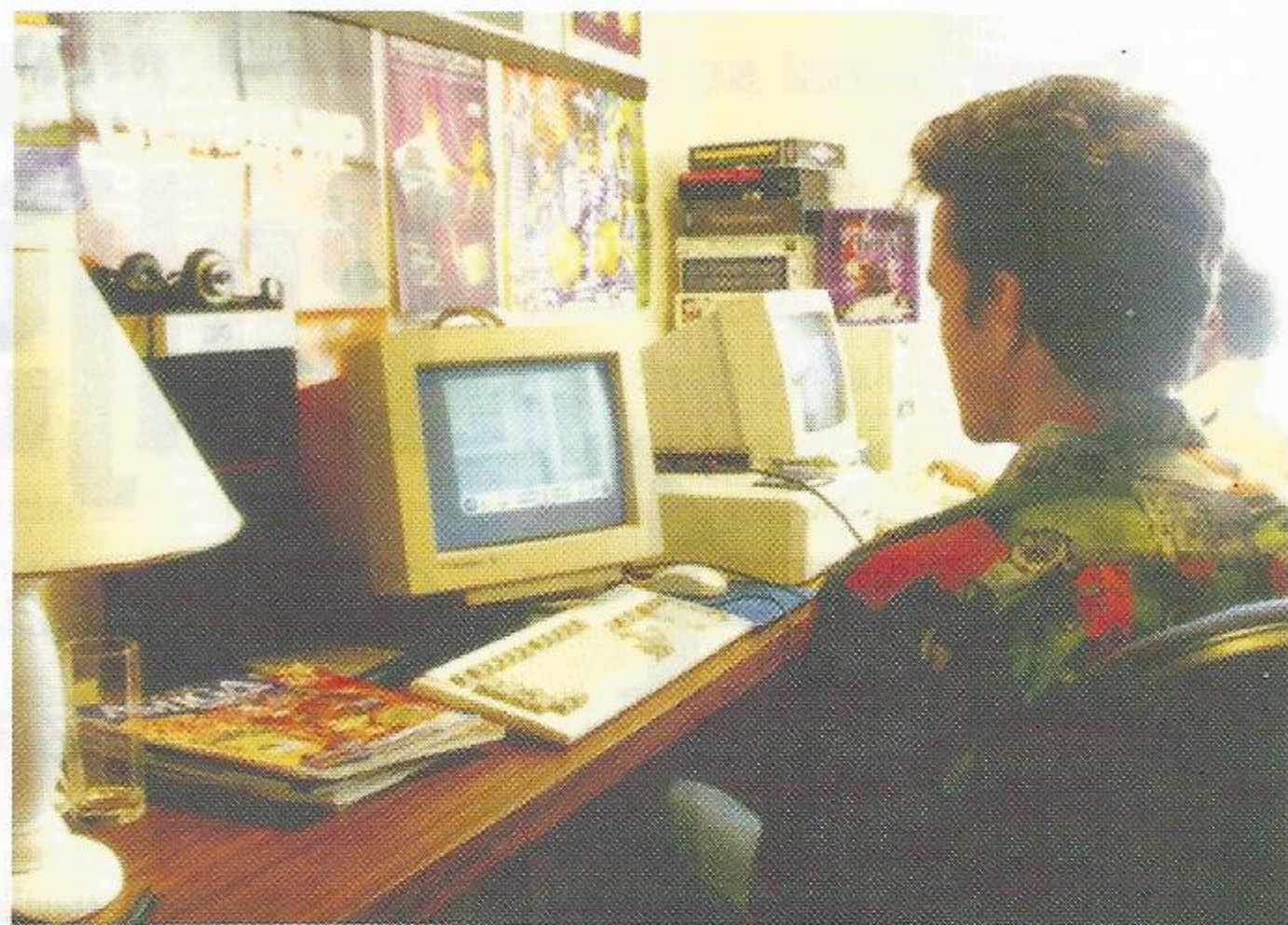
Commodorjevi velemožje so staknili glave in ugotovili, da jim PC-ji ne prinašajo dovolj dobička. Zato so se odločili za korenito reorganizacijo in prva točka na seznamu novosti je opustitev proizvodnje PCjev. Med pogovorom s frankfurtskim Commodorjem smo izvedeli, da bo v nekaterih državah modro-rdeče PCje še moč dobiti, tako v Švici sploh ne bodo prenehali s proizvodnjo. V Nemčiji bodo Commodorjeve etikete lepili na stroje neodvisnih proizvajalcev, v Veliki Britaniji pa jih sploh ne bo moč dobiti. Ni pa rečeno, da so Commodorjevi PCji za vedno pokopani.



Commodorjevi PCji so bili precej priljubljeni, toda zdaj mesto prepuščajo Amigam.

Firma se bo tako povsem posvetila Amigam, kar bo uporabnikom, navajenim Commodorjevega odnosa do kupcev prišlo zelo prav.

Rubriko ureja  
**Andrej Troha**



Med snemanjem oddaje Megazinov igralni koticček

## Trač

V telefonskem kvizu londonskega radia BBC, kjer so sodelovali najvidnejši britanski politiki, so predsednika laburistične stranke (druga najmočnejša stranka na Otoku) Johna Smitha med drugim vprašali, kdo je Sonic the Hedgehog. Smith se je precej časa obotavljal, nato pa ga je moderator kviza prekinil s pripombo: "Stranke, katere predsednik ne ve, kdo je Sonic the Hedgehog, ne moremo jemati resno," in prekinil telefonsko zvezo.



Andrej Troha

# Boljšega (še) ni!

CD32 je naprava, ki bo začrtala standarde sodobne zabavne elektronike.

**A**  
amiga

"32-bitno konzolo bi lahko dali na trg jutri... toda težave so s ceno, in menimo, da take naprave ne bo na trgu ne letos, ne naslednje leto."  
Sega, junij 1993

V naši ničti številki smo objavili reportažo s predstavitve prve Commodorjeve konzole, toda ker predvidevamo, da dotične številke niso dobili v roke prav vsi, bomo to čudapolno napravo v nekaj vrsticah predstavili še enkrat.

CD32 temelji na A1200, torej ima čipovje AGA in Motorolin procesor EC020. Bistvo nove naprave pa je seveda pogon za CD-ROM, ki ima dvakrat hitrejši prenos podatkov kot standardni, kar 300 KB na sekundo. Tako hitra naprava v sožitju z dekompresijo MPEG v realnem času je tisto, zaradi česar bodo pri Commodorju mnogo lažje spali. CD32 namreč ni le konzola s CD-ROM-om, je multimedijski interaktivni predvajalnik in zmora z omejenim dekompresijskim modulom MPEG s CD plošče prebrati za 74 minut čistega videa in zvoka! To pomeni, da gre na eno ploščo praktično cel film, ki je seveda neprimerno bolje posnet kot na video kasetah. Ker pa to ni le Commodorjeva pogruntavščina, ampak so standard požegnali tudi pri Philipsu, Sonyju, JVC-ju, Matsushiti, Paramount Home Videu, C-Cubeu, E-Motionsu, Goldstaru in Samsungu, se nam obeta nova generacija CD plošč. Na teh ploščah ne bo le glasbe, ampak bodo posneti tudi videi v popolni televizijski ločljivosti ali pa celotni filmi!

Seveda je naprava ob vsem tem povsem združljiva z obstoječimi amigami, kar pomeni na tone in tone odličnih iger in uporabnega softvera.

## Če CD32 držimo v rokah...

... in jo po mili volji testiramo in razstavljamo, dobimo seveda povsem drugačen občutek, kot če konzolo od daleč gledamo ali jo vidimo le na fotografijah. In uredništvo Megazina je stvar dobilo v kremplje, zato bomo nekaj strani namenili hardverskemu pogledu v drobovje, še prej pa se bomo malce pomudili ob ne ravno dodelani zunanjsčini.

Ta žal ni tisto, kar bi si človek želel postaviti na mizo. Ohišje je namreč milo povedano grdo in spominja na osembitne konzole iz osemdesetih let. Sploh je Commodorjev dizajn zadnje čase povsem na psu in upamo, da ne bo prepozno, ko bodo ugotovili, da je oblika prvi stik med napravo in uporabnikom.

Sicer pa ohišju (21 x 27,5 cm), razen slabokrvnega pokrova in čudnega drsnika

za jakost zvoka, ni kaj očitati. Je precej robustno in zdrži tudi kak padec z mize na trda tla.

Nič revolucionarnega ni pri igralni ploščici (joypad), saj gre za preizkušeno formulo: kurzorski križ, ki nadomesti igralno palico na levi, štiri živobarvne tipke na desni ter ena na vmesnem delu ploščice. Pohvaliti pa gre vtič, ki je standardni Atarijev igralniški, kar omogoča priklop navadne kuhinjske igralne palice ali miške na CD32. To bodo cenili predvsem ljubitelji letalskih in avtomobilskih simulacij, ki preklinjajo "kretenski križček". Ljubitelji resnejšega dela s CD32 pa bodo navdušeni nad vtičem za tipkovnico, ki omogoči nadgradnjo sistema v pravi računalnik!

Pogled od zadaj, ob dveh igralniških vtičih, razkrije še tri za priklop na prikazovalnike in robni konektor. Čudaško besedo "prikazovalnik" smo uporabili zato, ker je to lahko najbolj razmajan televizor ali sofisticiran S-VHS monitor. CD32 ima namreč tri izhode za grafiko, antenskega, kompozitnega in S-VHS.

Zvok bo konzoli ubežal prek dveh činčev zadaj (levi in desni stereo) ali prek Sonyjevega vtiča za slušalke spredaj.

Med vso izhodno/vhodno šaro zadaj pa je daleč najbolj zanimiv robni konektor, kamor bo moč, podobno kot pri A500, obesiti najrazličnejše dodatke. Od pomnilniških razširitev in trdih diskov do flopijev in turbo kartic.

## Kaj pa notranjost?

Ker gre, kot smo že zapisali, za precej podobno arhitekturo in s tem nabor čipov kot pri A1200, smo se odločili, da predstavimo samo tiste dele, ki so posebej zanimivi. To so dekompresija MPEG, EC pri 020 in novi čip Planar. ▲

### Tehnične lastnosti amige CD32

**Procesor:** Motorola 68EC020, 14 MHz.

**Koprocesorji:**

grafični: Blitter, Copper, Lisa, Planar

zvok: Paula

**DMA:** Alice

**Pomnilnik:** 2 MB grafičnega in 1 MB ROMa

**Vtiči:** S-VHS, kompozitni video, SCART, antenski izhod, robnivtič za vse vrste dodatkov (MPEG, tipkovnica, disketnik...)

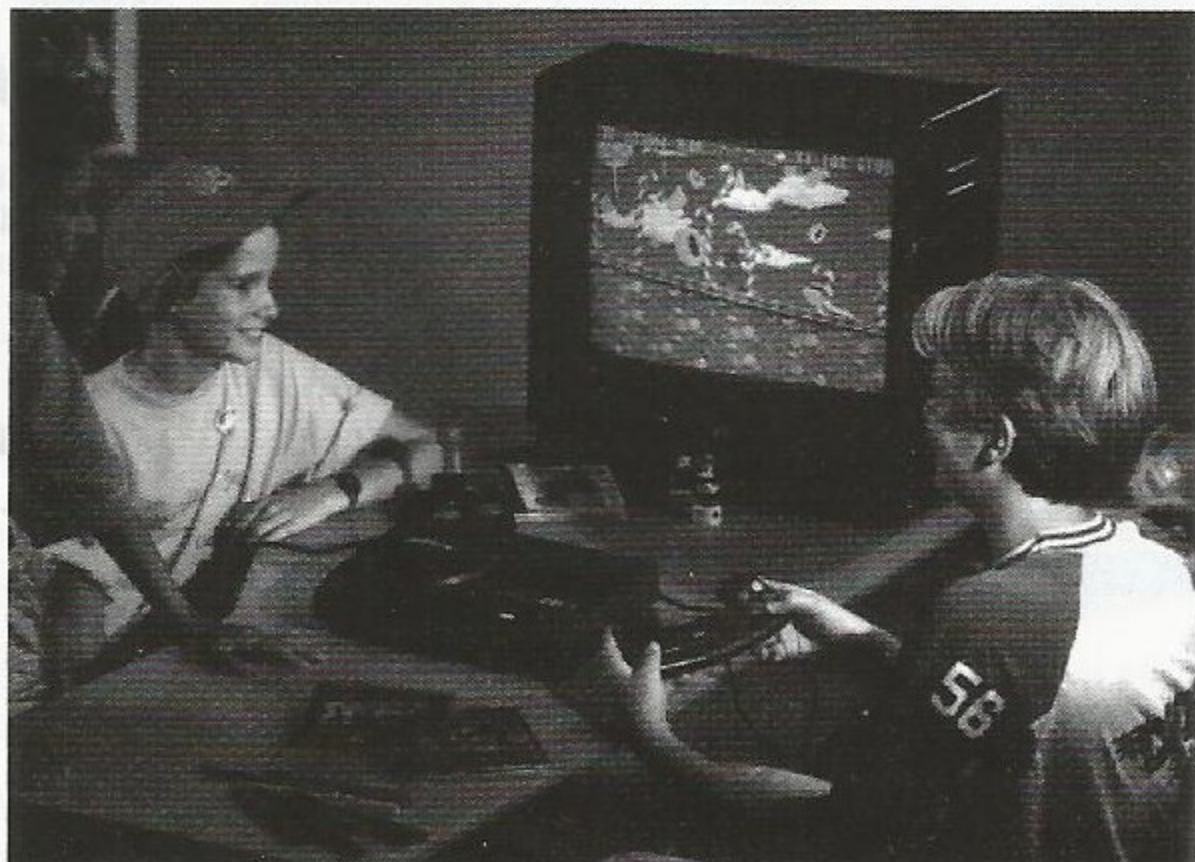
**Masovni pomnilniki:** CD-ROM, dvojna hitrost prenosa (300 KB/s)

**Zvok:** štirikanalni stereo

**Barve:** 24-bitna paleta (16,7 milijona barv), od tega največ 262.144 barv hkrati na zaslonu, pri katerikoli ločljivosti, tudi pri najvišjih.

**Ločljivost:** 40 različnih možnosti, od 320 x 256 do 1448 x 566 in 912 x 628. Možna tudi štiribarvna ločljivost 1024 x 1024.

**Cena:** 700 DEM (priporočena cena)





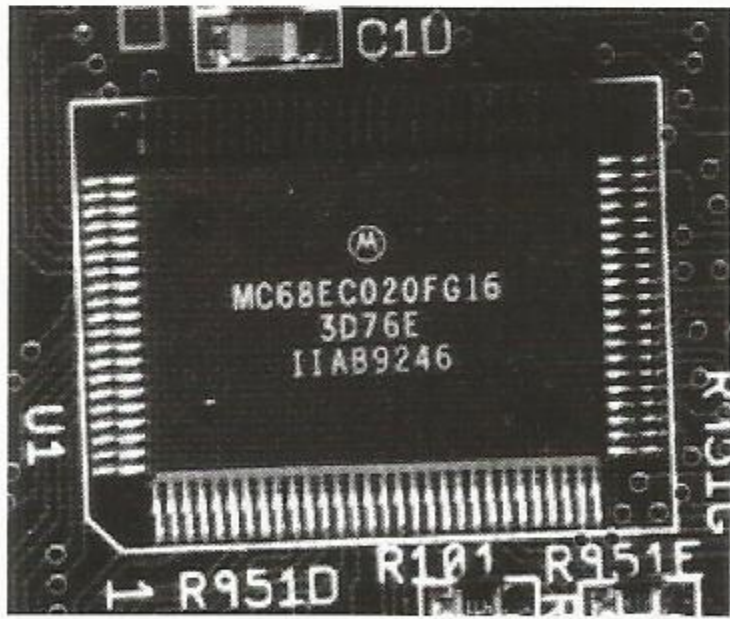
## Kaj pomeni oznaka EC (Embedded Controller)?

Motorola, tako kot večina drugih proizvajalcev procesorjev, ponuja okleščene verzije svojih kebrov. Ti so precej cenejši in proizvajalci računalnikov jih vdelujejo v stroje, ki niso namenjeni najzahtevnejšim opravilom. V amigini družini so trije računalniki opremljeni s šibkejšimi srci, A1200 in CD32 z EC020 ter A4000/30 z EC030.

Glavna in bolj ali manj edina razlika med 020 in EC020 je, da lahko slednji naslavlja "le" 16 MB pomnilnika. Zato je moč A1200 in CD32 razširiti na vsega 10 MB, vendar to uporabnikov teh dveh strojev verjetno ne bo motilo.

Malce več preglavic utegnejo imeti lastniki A4000/30. Procesor EC030 namreč nima enote za neposreden dostop do pomnilnika, imenovane MMU. Stvar sploh ni tako strašna, saj ta del procesorja uporablja le nekaj programov. Med raritetami so Unix, sistemi za navidezni pomnilnik (GigaMem) in kak razhroščevalnik (Enforcer).

Okleščenih različic 68040 Commodore (še) ne vgrajuje v amige, a jih kljub temu omenimo. EC040 nima MMU-ja, ima pa enoto za računanje s plavajočo vejico (FPU), tako kot pravi 040. Povsem obtesan pa je LC040. Ubožec nima niti FPU niti MMU.



Med najmanjšimi vezji v CD32 je EC020

Okrog čipov EC se je napletlo precej zgodbic, domišljijo pa je razburkala predvsem razlika v ceni. Nekateri, denimo, vedo povedati štorijo, podobno tisti o Super Tedu. EC030 naj bi bil v bistvu pravi 030, le da ni opravil celotnega testa in ima okvarjeno enoto MMU. Ker je podobnih zgodbic precej, smo o stvari povprašali odgovorne pri Motoroli.

Povedali so nam, da procesorje, ki naj bi bili EC030, izločijo iz proizvodnje linije po nanašanju končnega sloja in jih preusmerijo na drugo linijo. Tu so vse nožice MMU-ja vezane na zemljo (MMUDIS) in je pri testiranju enota MMU praktično izvzeta. Ravno to je razlog za nižjo ceno. Čas, ki ga porabijo za testiranje, je za Motorolo čista izguba denarja: z izdelavo vezja, ki ga ni treba spustiti skozi celoten test, ga prihrani ogromno, zato lahko tak čip prodajo za nižjo ceno.

Izvedeli pa smo tudi silno zanimivo zadevščino. Če želi naročnik denimo 1000 procesorjev EC030, na zalogi pa jih imajo le 800, pri Motoroli "žrtvujejo" 200 brezhibno delujočih 030 in jih označijo z EC. Posledica tega je, da so v nekaterih amigah, ki naj bi imele EC030, v bistvu čisto pravi 68030 z MMU! Delež takih amig je silno majhen, toda če verjamete v srečo na zemlji, je tule nekaj načinov, kako ugotoviti, ali vaša amiga premore MMU. Skušajte zagnati programe, ki uporabljajo MMU (Enforcer, GigaMem), ali pa zaženite kak testni program (AIBB). Če takega softvera nimate, amigo odprite in si oglejte kako izgleda procesor. Če je zaprt v plastično ohišje, nimate sreče, če pa je čip keramičen, se takojci zahvalite bogu ali božanstvu, v katerega verujete!

Prav dejstvo, da ima kak čip z oznako EC delujoč MMU, je porodilo govorce o neopravljenih testih in "na pol pokvarjenih" 68030. ▲

## Kaj je MPEG in kaj FMV?

Za kratico MPEG se skriva skupina strokovnjakov, imenovana Moving Picture Expert Group, "frakcija" JPEG-a, (Joint Picture Expert Group). Strokovnjake je izbrala Mednarodna organizacija za standarde (ISO) in jim med drugim zapala izdelavo algoritma in postavitev standarda za dekompresijo digitalnega videa in zvoka (Full Motion Video Decompression). Standard MPEG 1 je bil dodelan in s strani ISO "požegnan" novembra lani. Ker standard brez podpore industrije ni ravno učinkovit, so se MPEG-u s podpisom pogodbe pokorili Philips, Sony, JVC, Matsushita, Paramount Home Video in, seveda, Commodore. Nedavno pa so pod pogodbe prispevali svoje čačke tudi predstavniki podjetij C-Cube, E-Motions, Goldstar in Samsung.

Algoritem, ki ga določa MPEG 1, zmore iz CD-ja iztisliti za 74 minut videa televizijske kakovosti in prav toliko minut zvoka na ravni avdio CD-jev. In ravno to zmede preprostega smrtnika! Kako je lahko na plošči ob glasbi CD-kakovosti še kaj prostora za video? Odgovor je, kot vedno, človek.

Obširne študije so namreč pokazale, da človeško uho zazna le delček informacije, ki jo ponuja avdio signal iz CD gramofona. Zato so učenjaki signal obtesali, ga stisnili in zaprepani ugotovili, da na plošči ostane še precej prostora. Da bi se prepričali o kakovosti zvoka s take plošče, so izdelali posebne psihoakustične modele in najeli nekaj izvedenskih in dobro plačanih poslušalcev. Ti so zagotovili, da reprodukcija zvoka z nove plošče v ničemer ne zaostaja za klasično CD-ploščo, natančneje, človeško uho ne zazna razlike.

Na plošči torej ostane še dovolj prostora za 74 minut videa televizijske ločljivosti po standardu CCIR601. To pomeni 30 slik na sekundo v velikosti 720 x 480 za ameriški NTSC ali 25 slik s 720 x 576 pikami za evropski standard PAL. Slika, stisnjena z algoritmom MPEG, se praktično ne razlikuje od nestisnjenega izvornika in za dekompresijo potrebuje precej močan procesor.

Pri Commodorju so se odločili, da bo slike v CD32 premleval LSI Logicov dekodek L64112, zvok pa L64111 iz istega hleva. Sedaj pa si čipa malce podrobneje oglejmo.

## Kaj pa konkurenca?

CD32 v tem trenutku nima prave konkurence, edina cenovno dostopna naprava, je Segin Mega CD, ki pa je nekakšna CD-jevska nadgradnja MegaDrivea, torej je zasnova 16-bitna. O tej napravi se bomo bolj široko razpisali v prihodnji številki, ko bo Mega CD na voljo pri nas.

Precej dražji je že rahlo osiveli Philipsov CD-I, ki pa je ravno tako 16-biten! V naši "konkurenčni" reviji je sicer pisalo, da CD-I premore Motorolo 020, vendar je to daleč od resnice. CD-I seveda žene procesor 68070, ki z Motorolinimi izdelki nima veliko zveze. 68070 je 16-bitni procesor in je povsem Philipsov izdelek. Načelno je 68070 združljiv z MC68000, le da ima nekaj dodatkov za krmiljenje periferije. Torej gre za čisto 16-bitno arhitekturo.

Precej sivih las pa utegneta Commodorju povzročiti Atarijev Jaguar (glej opis na strani 16) in Panasonicov 3DO.

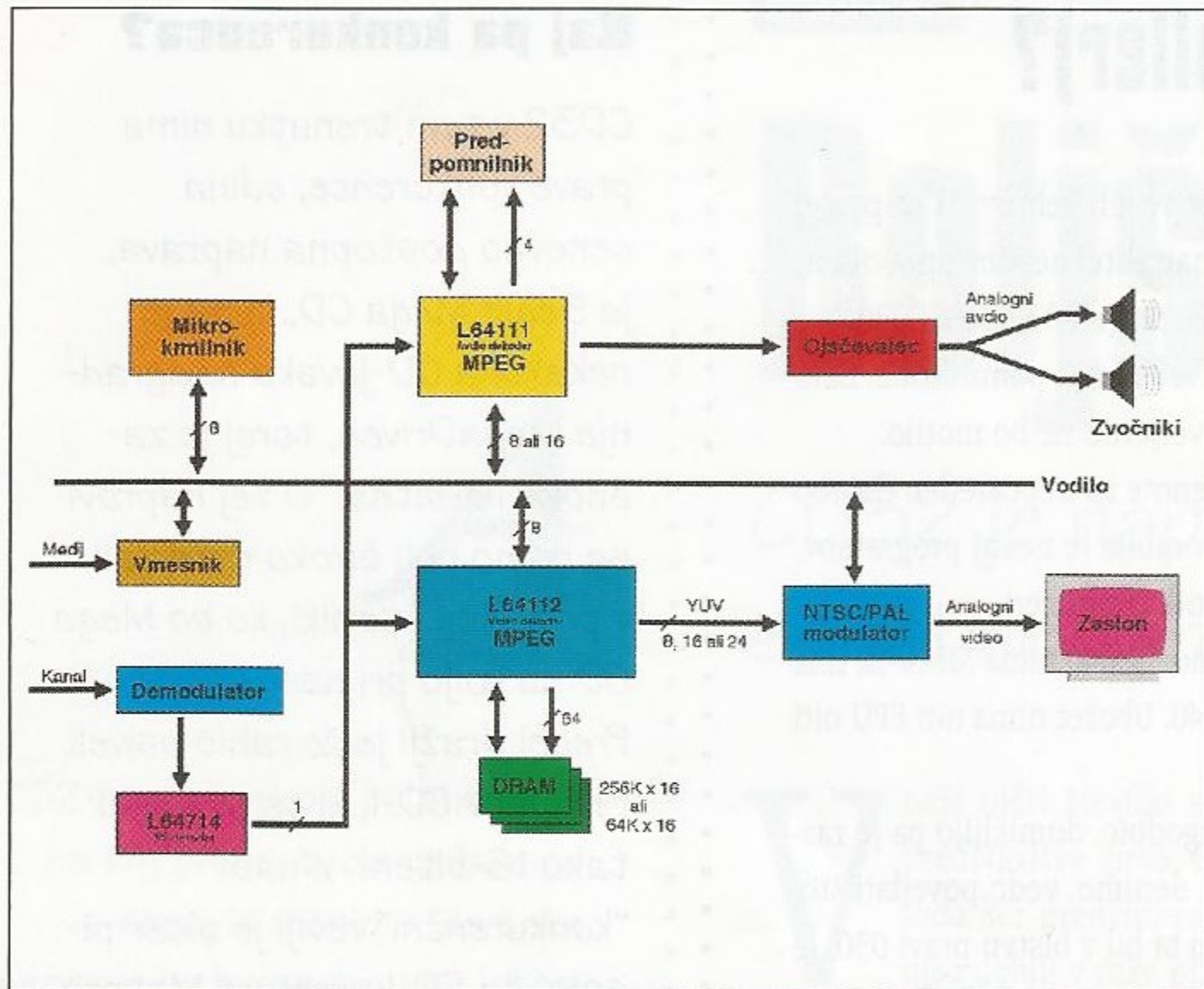
Obe napravi sta 64-bitni in precej hitrejši od CD32. Res pa je, da nobene od teh še ni na trgu, in je v kratkem tudi ne bo.

Če povzamemo: CD32 trenutno nima konkurence in je prva 32-bitna konzola na trgu.

Je tudi edina tovrstna naprava (ob 16-bitnem CDTVju, seveda), ki jo je moč s tipkovnico, trdimi diski, miško in podobnimi dodatki nadgraditi v pravi računalnik z zmogljivostmi A1200.

To pa pomeni, da CD32 ni omejena le na igre, ampak lahko postane močno multimedialno orodje!





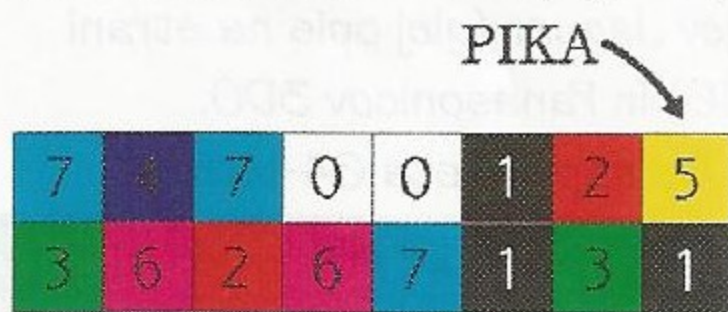
Shema kaže uporabo obeh dekoderjev za reprodukcijo kompresiranega videa in avdija. V CD32 vhodni podatki lahko pritekajo serijsko (enobitni vhod spodaj) ali pa paralelno (8-bitni vhod zgoraj).

L64112 Digital TV MPEG Video Decoder, kot se vezje imenuje s polnim imenom, ne omogoča le dekompresije MPEG, ampak tudi vrsto drugih funkcij za digitalno televizijo, video in igre. Ločljivost, denimo, je programsko nastavljiva in sega od 300 x 200 v 256 barvah do polne ločljivosti CCIR601 v 16,7 milijona barvah. Izdelovalci softvera bodo lahko zmanjšali ločljivost in s tem pridobili še več prostora na plošči. Tako bo ob 200-megabajtni igri na plošči dovolj prostora za triinpolurno sekvenco v ločljivosti 360 x 288 in 16,7 milijona barvah. L64112 podpira tudi brezžično kabelsko televizijo, DBS (Direct Broadcast Satellite) in podobne zadevščine iz bližnje prihodnosti. Žal pa vse to zahteva precej pomnilnika, za največjo ločljivost CCIR601 (720 x 576) v 16,7 milijona barvah kar 16 MB, za prej omenjeno 360 x 288 pa "le" 4 MB.

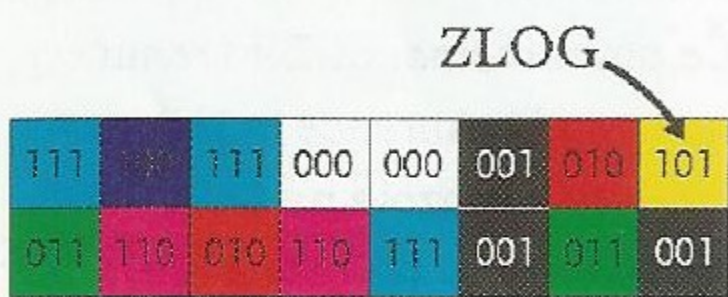
Avdio dekodec L64111 zmore enobitne serijske podatke v formatu MPEG s pretokom 32 Kb na sekundo dekomprimirati na 192 Kb/s, v stereo tehniki pa 64 Kb na sekundo v 384 Kb/s. Seveda podpira še precej "jutrišnjih" funkcij. Sam avdio dekodec bo moč uporabiti v napravah, ki bodo prebavile neprimerno zmogljivejše avdio CD-je, pa tudi v televizijskih sprejemnikih nove generacije. ▲

## Kaj je zlogovni in kaj ravninski prikaz?

Največja novost v CD32 je čip planar, ki prevaja zlogovni prikaz v ravninskega in obratno. Oglejmo si razlike med obema prikazoma. Denimo, da imamo 8-barvni prikaz velikosti 8 x 2 piki. Ker smo se odločili za osem barv, bomo za vsako piko potrebovali 3 bite, kar nam da osem kombinacij ( $2^3=8$ ). Vsaka pika je označena s cifro med 0 in 7, različne cifre pa pomenijo različne barve:



Če te cifre prikažemo v binarni obliki, dobimo:



Očitno je, da smo za eno piko porabili eno cifro oziroma en zlog. V našem primeru je ta zlog tribiten, lahko pa bi imel tudi več ali manj bitov, denimo 8. Tej metodi prikaza grafike pravimo zlogovna (chunky) in je v svetu PC-jev zelo razširjena. Amigina grafika temelji na povsem drugačni metodi prikaza - pravimo ji ravninska (planar). Bistvo ravninskega prikaza so bitne ravnine. Za omenjeni prikaz 8 x 2 v 8 barvah bi potrebovali tri bitne ravnine, razporejene druga za drugo:

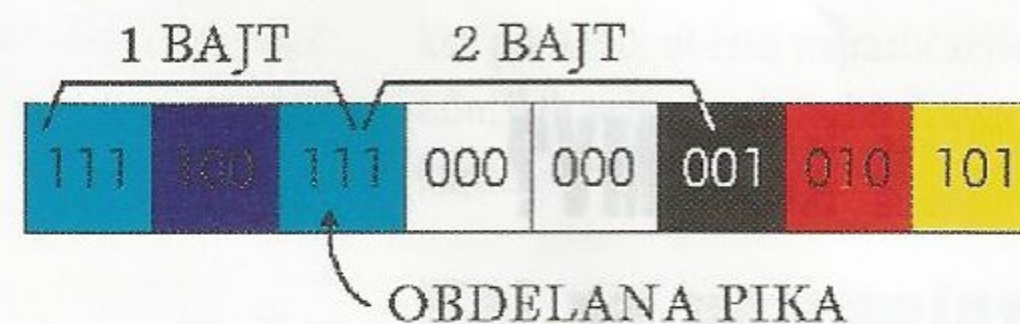


Tako dobimo kvader, ki ga sestavlja 48 bitov (8 x 2 x 3). Zlog dobimo, če združimo po tri bite, ki so na istih ploskovnih koordinatah, a na različnih bitnih ravninah. Pri spodnji levi piki tako dobimo 0 s prve ravnine, 1 z druge in 1 s tretje,

kar nam da 011 oziroma barvo 3. V obeh primerih potrebujemo za opis ene pike tri bite, le da so pri ravninskem prikazu ti biti razporejeni v globino, pri zlogovnem pa v širino.

Oglejmo si, kaj je treba storiti, da bi obdelali 8-barvno ravninsko sliko. Tretji piki v zgornji vrstici (7 oziroma 111) želimo spremeniti barvo v barvo 2 (010). V prvi in zadnji bitni ravnini je treba ustrezna bita postaviti na 0, to je vse.

Če bi imeli sliko v zlogovnem načinu, pa bi bila celotna operacija neprimerno bolj zamotana. Morali bi prebrati kar dva bajta (16 bitov), na obeh izvršiti bitno operacijo in ju spet zapisati.



Seveda bi računalnik moral izračunati tudi to, s katero piko smo se igrali; vse skupaj je precej zamudno početje. Kaj pa, če želimo 256-barvno grafiko? Tedaj potrebujemo 8 bitov za opis vsake pike, kar je natančno en bajt, in prej zamudna operacija postane precej elegantnejša, saj je procesorju mnogo lažje prebrati en bajt (osembitni zlog, chunk) hkrati kot pa 8 posameznih bitov v osmih ravninah. Ena izmed posledic tega je, da ikona ob premikanju po Workbenchevem ravninskem zaslonu spreminja barvo. Zakaj? Preprosto zato, ker se slika obnovi v 1/50 sekunde. V nekaterih primerih procesor v tem času ni zmožen izvesti operacije z vsemi biti in hardver za generiranje grafike ga zasači pri na pol opravljenem delu, kar mi vidimo kot drugo barvo. Res pa je, da se bo ikona kljub bliskanju premikala natančno tako hitro, kot bomo naganjali miško. Amigi pri tovrstnem garanju izdatno pomaga tudi blitter.

Pri počasnejših PC-jih pa ni tako. Ikona pod Okni se bo vlekla kot žvečilni in bila na poti izrisana le delno, toda vedno s pravimi barvami, saj se v zlogovnem načinu prenaša celoten zlog naenkrat, ne le posamezni biti.

Seveda je ravninski prikaz brez dodatnih grafičnih koprocesorjev silno žalostna zadeva, zato ima Amiga Blitter, ki zlahka žonglira z bitnimi ravninami. Nova generacija Amig pa utegne imeti več Blitterjev, morda celo po enega za vsako bitno ravnino. ▲

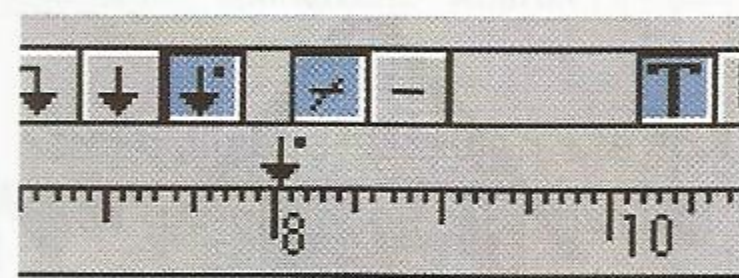


# Strah pred prazno stranjo

## Final Copy II v2.722

# A

amiga



98.3  
112.6  
84.1  
3.141592

Decimalni tabulator

### Naslov založnika programa Final Copy II:

SoftWood Products Europe  
P.O. Box 19  
Alfreton Derbyshire  
DE55 7RW England  
telefon 0044 773 836781  
faks 0044 773 831040

**F**obja iz naslova je zelo pogosta pri piscih, ki svoje misli zlivajo na papir s škripanjem penkala ali z udrihanjem po pisalnem stroju. Prazna bela stran, štrleča iz drobovja mašine, spravlja v obupen strah in jim onemogoča pisanje. Psihatri se že dolgo ukvarjajo s tem, za blagor človeštva ključnim problemom. Kaj pa strah pred preveč kompliciranim besedilnikom, ki uporabniku ponuja kopico nepotrebnosti in še večjo kopico navodil, ki te nepotrebnosti nepotrebno natančno razlagajo in ob vsakem poglavju omenjajo Gutemberga? Ja, tudi s tem se ukvarjajo psihatri v Ameriki. Nekateri so celo zašli čez mejo dobrega okusa, meneč, da Shakespeare ne bi napisal niti ene drame, če bi uporabljal sodobne besedilnike. Pa pustimo psihiatre in se usedimo pred enostaven in hiter besedilnik. Takšen, ki bo naredil natančno tisto, kar mu bomo ukazali, in bo poleg tega še sladkobno prijazen. Takšen, ki ne bo zahteval dvajsetih megabajtov diska in pol ure instaliranja. Takšen, ki se ne sesuje, tudi če ga še tako žgečkamo po podplatkih in, ki ga znamo uporabljati takoj, ko ga poženemo. Takšen torej, ki se mu reče Final Copy II.

Za okroglih dvajset tisoč dolarjev dobite nevpadljivo škatlo s štirimi disketami (program, fonti, knjižnice ter angleški slovar in tezaver), navodili za instalacijo, priročnikom in šopom kuponov za najrazličnejše popuste. Če se pri instalaciji odločite za slovar, tezaver in fonte, zasede Final Copy II okroglih šest megabajtov, sicer pa le enega in pol. Za najosnovnejše delo je potreben najmanj 1 MB pomnilnika (pri amigi 600HD pa 1,5), dva disketnika ali trdi disk, program pa je zadovoljen z Workbenchom 1.3 ali več.

## Prednosti

Kot že rečeno, raztegne usta predvsem hitrost in enostavnost. Poleg nepogrešljivih funkcij, ob katerih ne bomo izgubljali besed, pa Final Copy II v2.722 omogoča še uporabo treh različnih vektorskih formatov pisav (Adobe Type 1, AGFA Compugraphic in SoftLogic), uporabo standardnih gonilnikov za tiskalnike iz Workbench, obrezovanje, večanje in manjšanje slik in poljubno nastavljanje njihovega položaja (tudi čez besedilo), nalaganje 24-bitnih slik, povečave in pomanjšave (od 25 % do 400 %) strani. Razveselimo se tudi tabulatorjev za levi in desni rob ter za decimalke pri številkah (glej sliko), pod-

robnih nastavitvev za vektorske objekte in rastrske slike (velikost in barva okvirja, prelivanje besedila, način shranjevanja slike skupaj z dokumentom ali le zapis imenika slike), nastavitve leve in desne zrcalne strani (master page), ožanja, širjenja in določanja nagiba črk v odstotkih, samodejnega zmanjševanja fonta pri potencah in indeksih, nastavitve stilov za naslove, podnaslove, mednaslove in besedilo ter, nenazadnje, priročnega gumbnega menija s skrbno izbranimi funkcijami (glej sliko). Občudovanja vreden je tudi izpis na navadnih igličnih tiskalnikih, ki daleč prekaša vse dosedanje dosežke, vključno z namiznozaložniškimi programi. Tiste, ki ustvarjate v angleščini ali nemščini pa bo razveselil še okroglih pet megabajtov dolg tezaver in slovar.

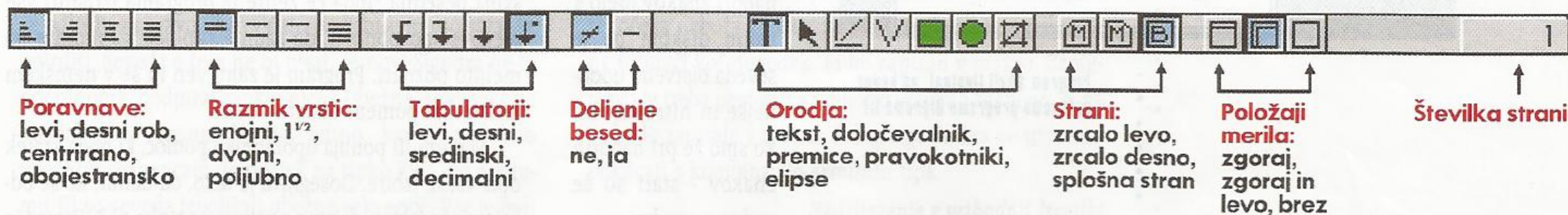
## Pomanjkljivosti

Res, da je Final Copy eden najhitrejših urejevalnikov. Vsaj, kar se tiče pomikanja zaslona in izpisa besedila. Precej grdo pa se mu zavleče na primer zamenjava črk ali besed (find and replace). Za preizkus smo pripravili sedem kilobajtov dolgo datoteko samih a-jev. Final Copy si je za zamenjavo a-jev v b-je vzel kar 40 sekund, kar je v primerjavi s polovico sekunde pri Cygnus Edu cela večnost. Drugo razočaranje je oblika fontov tipa Adobe, ki so pri pomanjšavi videti kot letalska nesreča. Tretja in zadnja pomanjkljivost pa je žrtev združljivosti s starimi operacijskimi sistemi. Gre seveda za lokalizacijo ali, po kmečko, možnost prevoda softvera v jezik, izbran v operacijskem sistemu, ki pa je Final Copy nima. Kot je omenjeno že v uvodniku revije, pripravljamo poslovenje amiginega operacijskega sistema in s tem tudi večino tistih programov, ki lokalizacijo omogočajo.

## Poslednja kopija

Final Copy II 2.722 je, brez pretiravanja, najboljši besedilnik na amigi. Njegova preprostost, hitrost in preglednost, je skupaj z odličnim izpisom na tiskalnikih vseh vrst tako privlačna, da potisne ostale tovrstne programe v temino pozabe.

Če vas urejevalniki zanimajo, Megazina še ne zaprite. Na naslednjih straneh si lahko preberete recenzijo Signuma III za atari ST. Ali, kot je imel navado reči Lee Oswald, ko je pregloboko pogledal v kozarček: "Ostanite še naprej z nami in na svidenje!" ▲







Damjan Kumar

# Preobrazba ali novost

## Signum III (1)

Kot ste najbrž že opazili, berete strani, kjer so in (upam) bodo članki za računalnike Atari ST. Upam zato, ker imam občutek, da se o njih vse manj govori in piše. Povsod sami PC-ji in Amigeli. Zato je delno kriv tudi sam Atari. Samo pogledajte, kaj počne njegova konkurenca: podjetje Commodore je sponzoriralo potovanje okoli sveta v 80. dneh, posadka katamarana, ki ji je to uspelo že v 79. dneh, pa je prejela ček za milijon ameriških dolarjev. Atari pa še svojih računalnikov ne oglašuje dovolj dobro.

Računalniki ST so imeli vselej zelo dobre programe za urejanje besedil, DTP in glasbeni softver. Še posebej izstopa softverska hiša Application Systems Heidelberg, ki je poleg Signuma III izdala še programski orodji Pure C in Pure Pascal, ki ju tudi sam uporabljam.

Sam Signuma II nisem veliko uporabljal, ker ni ponujal udobja, ki sem si ga želel. Ni podpiral ne obdelave besedil v knjih ne pregleda strani, pa tudi sam videz programa mi ni bil pogodu (mešanica GEM-a in neznanega). Kljub temu je bil program zelo uporaben in takrat prava osvežitev, vendar ga je čas povozil. To so spoznali tudi programerji in izdali novo različico tega programa. Za razvoj in testiranje so potrebovali več kot štiri leta, a trud se je obrestoval. Signum III je na videz popolnoma drugačen od svojega predhodnika, prinaša pa tudi 'hot-keys'.

Sam program kar kliče k uporabi. Z njim boste iz svojega računalnika in tiskalnika izvlekli vse, pa četudi imate samo devetigličnega. No, pri devetigličnem tiskalniku se boste med tiskanjem sicer postarali, vendar bodo rezultati več kot odlični. Kot vsak program, ima tudi ta svoje pomanjkljivosti. Največja je ta preboj meje enega megabajta. Program zahteva kar 1,5 MB pomnilnika. Da pa ne boste mislili, da programe poganjam na kakem TT-ju ali falconu, bom izdal svojo konfiguracijo. To je naveden atari 1040STF (4Mb) z disketnikom, ki je tik pred tem, da bo odšel v večna lovišča in se pridružil zunanemu disketniku. To zadošča za vse moje potrebe (programiranje, pisanje raziskovalnih nalog in testiranje programov). Ker pa mi denarnica ne dopušča trdega diska, ga nadomestim z velikim RAM diskom.

Za resno delo je trdi disk zelo zaželen, še posebej, če se ukvarjate s tako zahtevnim opravilom, kot je DTP.

Za delo s Signumom III je bistvenega pomena pomnilnik in ne toliko trdi disk, kajti, ko je program naložen, se zahteve po disku zmanjšajo predvsem na nalaganje in snemanje dokumentov ter občasno delo z nabori znakov (delo s trdim diskom pa je seveda bistveno udobnejše in hitrejše). In, ko smo že pri naborih znakov - stari so še vedno uporabni.

### Obvezna krama

Ker sem po naravi konservativen in nočem razbijati tradicije, bom začel s prvimi izkušnjami s programom, kot je to v navadi v člankih te vrste. Program je na petih disketah, navodila pa obsegajo 464 strani. Struktura programa se ni spremenila, kar pomeni, da je na prvih treh disketah sam urejevalnik besedil, na ostalih pa so programi za tiskanje in izdelavo naborov znakov ter petnajst znakovnih naborov. Na disketah sta dve različici istega programa. Prva je urejevalnik z integriranim risarskim programom, druga pa različica brez njega (slednja zahteva manj pomnilnika).

Program je mogoče razbiti na tri diskete tako, da imamo na prvi disketi samo urejevalnik besedil, na drugi programu za tiskanje dokumentov in izdelavo fontov, na tretji pa vse nabore. Signum II je imel pri izbiri TOSa svoje muhe. Te so sedaj odpravili, saj Signum III deluje na vseh vrstah TOSa. Pravo presenečenje pa je, da program deluje tudi v načinu 320 x 200, ki pa je za resno delo neprimeren. Poleg tega ima program tudi drugačen način izvajanja kot ostale različice, saj je treba najprej naložiti program Shell in šele v njem urejevalnik besedila. Prednosti lupine so v tem, da dele programa poveže v celoto. To udobje nas stane več kot 200 Kb prostora na disku. Resda je na voljo tudi program "Signum3.prg", vendar ta le samodejno naloži Shell.

### Vraga, to pa ni podobno Signumu!!!

Že lupina nam daje vedeti, da imamo opravka s popolnoma novim programom. Tokrat videz ne vara. Signum III ima povsem nov uporabniški vmesnik, kjer ni ne duha ne sluha o GEMu. Prepričan sem, da vas zanimajo zmogljivosti programa. Ker je zelo verjetno, da moje besedilo bere tudi kak nekdanji atarijevec (sedaj čistokrvni PC-jevec), bom zaradi lažje predstave o zmogljivosti program postavil v kategorijo programov, kot sta WordPerfect for Windows 5.1 ali WinWord 2.0. Seveda se Signum III z omenjenima programoma ne more povsem primerjati, pa vendar je njegova strategija namenjena podobnim uporabnikom kot pri WinWordu ali WordPerfectu. To pomeni, da lahko takoj začnete pisati svoja besedila. Toda če želite iz programa iztisniti vse njegove sposobnosti, do zadnje kapljice, ga morate temeljito poznati. Program je zahteven in še v nemškem jeziku, kar pomeni dodatno oviro.

Signum III ponuja uporabniku pomoč, ki poda kratek opis vsake izbire. Dosegljiva je tako, da takrat, ko se odločamo za izbiro, držimo pritisnjeno tipko ALT. Pomoč je

### Signum!3 Programm Parameter

Textprogramm

Druckprogramm

Fonteditor

Signum!3 beenden

Program Shell (lupina), od koder poženemo programe Signuma III



sicer majhna, vendar zelo dobrodošla novost. Seznam krmilnih tipk je še vedno v meniju INFOS, ki je ostal nespremenjen. Besedilo pomoči je v obliki ASCII, tako da lahko besedila tudi prevedemo. Signum nam daje tudi možnost, da si zgradimo lastno pomoč, vendar je to dolga zgodba, ki si jo lahko sami preberete v demonstracijskih besedilih.

## Prvi koraki

Preden začnemo s pisanjem, je treba, tako kot v Signumu II, postoriti kar nekaj dela. To je nastavitev parametrov, ki so pomembni za videz samega dokumenta: nastavitev merske enote (cm ali palci), način odpiranja menijev, osnovni parametri tekstnega okna, tabulatorji ter pot do naborov znakov. Glede merskih enot je vse jasno, saj je program nemški (mi uporabljamo palce le pri avtomobilskih gumah). Le način odpiranja menijev je povsem nova in nadvse dobrodošla zamisel. V Signumu III so lahko odprta tudi do štiri tekstna okna in vsako ima svoj meni, poleg tega pa imamo še glavnega. Da ne bi prišlo do zmede pri odpiranju menijev, kadar premaknemo miško, so stvar rešili na preprost način. Ko želimo odpreti določen meni, ga kliknemo. Zapremo pa ga na dva načina. Lahko se sam zapre ali pa ponovno kliknemo zunaj njegovega območja. Nastavitve posnemite, sicer boste morali to početi vsakič, ko boste vstopili v program.

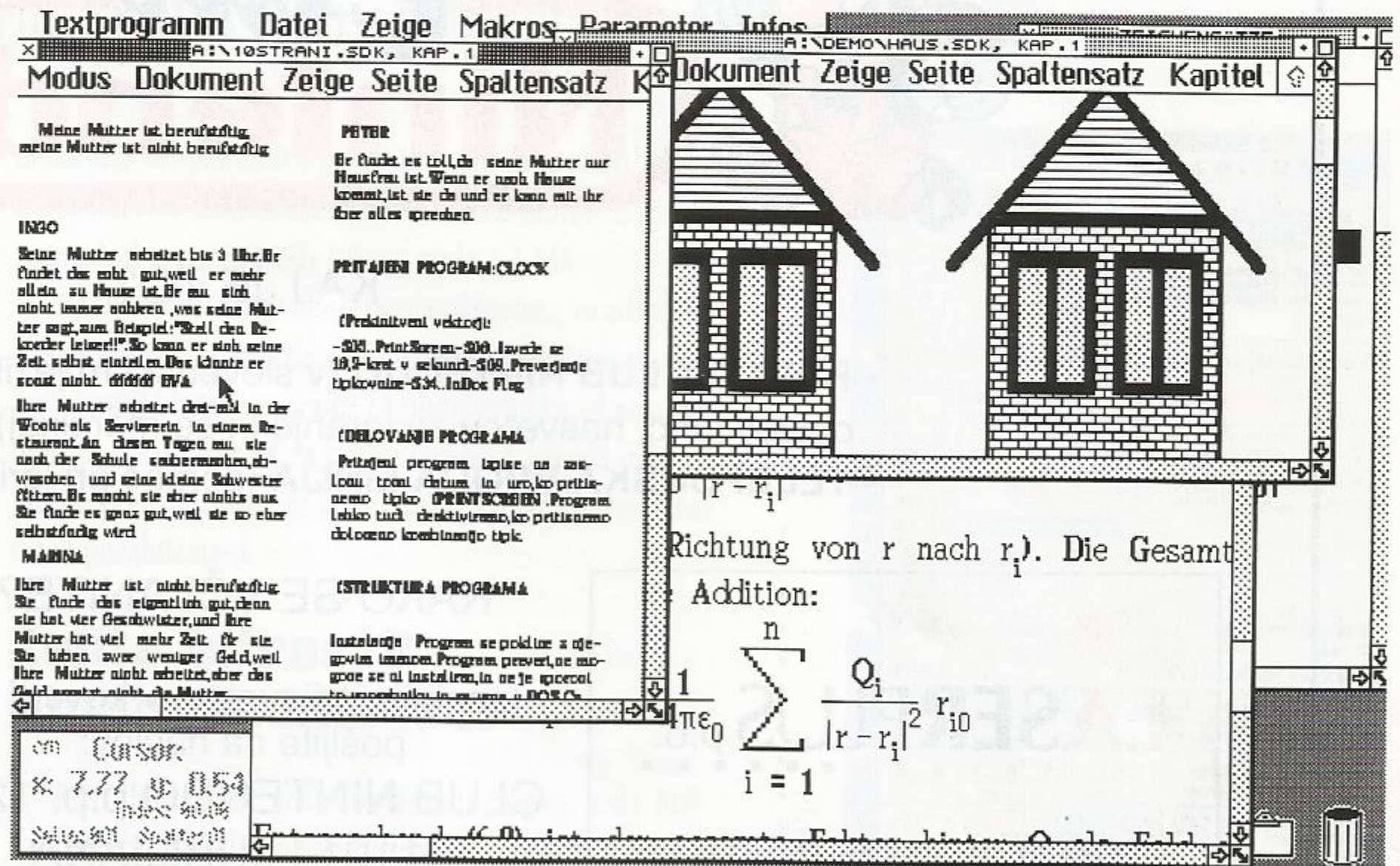
## Ostali koraki

Končno začnemo delati s programom tisto, čemur je namenjen, to pa je pisanje. Pišemo v okna, ki so lahko v več načinih. To pomeni, da vnašamo besedilo v tekstnem načinu. Tu besedilo ni razdeljeno na strani, ampak je vidno kot celota. Razbitje besedila na posamične strani je stranični način (novost). Poleg tega imamo še načine, kjer se igramo s poglavji (Kapitel) in z območji, zaščitenimi pred vpisom. Vsak način ima svoj meni, tako da se zahtevnost programa poveča. Vendar ne obupajte, saj je potek logičen in včasih celo enostaven. Primer tega so t.i. opazke, ki so na dnu besedila in pojasnjujejo besede (Fussnote). Postavljanje je enostavno in logično, da se vam bo kar smejalo. Postavimo se na besedo, ki jo želimo pojasniti. Pritisnemo tipki "Control" ter "n". Nato vpišemo besedilo, ki pojasni neznano besedo. S ponovnim pritiskom enake kombinacije tipk je opazka postavljena. Za postavljanje opazke sedaj skrbi program sam. To pomeni, da morata biti opazka in beseda, ki jo opazka pojasnjuje, na isti strani.

## Ubežne sekvence

Večkrat lahko nekatere stvari postorimo hitreje prek tipkovnice kot pa z miško. Če delamo z miško, je to videti nekako takole. Najprej je treba roko umakniti s tipkovnice in jo položiti na miško, jo "zapeljati" na meni, se odločiti za pravo izbiro, nato podizbiro in vso stvar še potrditi. Seveda o tem ne bi pisal, če novi Signum ne bi popolnoma podpiral tipkovnice. Ubežne sekvence je poznal tudi Signum II. No, edino, kar je podobno ubežnim sekvencam, je pritisk na tipko ESC. Pri Signumu III so seveda izboljšali ubežne sekvence. Vse je bolj

podobno ukazni vrstici, v katero tipkamo ukaze. Z ubežnimi sekvencami lahko zamenjamo tekoči nabor znakov, spremenimo slog, odstavke... Vsi ukazi ubežnih sekvenc so v meniju "Infos". Ubežne sekvence so praktične, če imate odprto okno čez ves zaslon. Takrat je večina izbir nedostopnih (okno z nabori znakov). Zato je treba mnogo nepotrebne igranja z miško, da odebelimo eno samo besedo ali zamenjamo trenutni nabor



znakov. V tem primeru nam ubežne sekvence delo zelo poenostavijo. Pritisnemo tipko ESC in vpišemo ukaz (npr. ukaz font X, ki zamenja nabor znakov, pri čemer je X številka nabora). Vse ubežne lahko uporabimo pri programiranju makrov.

## Programiranje makrov

Po dolgih urah pisanja in mizi, polni papirjev, je treba uporabiti miško. Panično začnete med kupi papirjev iskati malega glodalca (nasvet: poiščite miškin rep in ga močno povlecite!). Končno jo imate v rokah. Toda, kam jo postaviti? Da se ne bi podobne situacije pogosto ponavljale, so si ljudje izmislili makre, katerih slogan je: "Naj to stori računalnik". V zahtevnih urejevalnikih besedil (WordPerfect, Word) je programiranje makrov tako razvito, da je to postal kar mali programski jezik, v katerem lahko besedilo programsko spreminjate. Signum omogoča programiranje makrov, vendar ne v tako izpopolnjeni obliki kot omenjena programa. Novi Signum ima izboljšano programiranje makrov, vendar se napredek vidi samo v številu makrov, ki jih program podpira. Signum II je uporabniku omogočal 135 makrov. Signum III jih teoretično podpira okoli 3600. Toda nekatere stvari še vedno pogrešamo. O kakšnem programskem jeziku pa ni govora. Pri Signumu se programiranje makrov osredotoči predvsem na zapisovanje dogodkov, povzročenih z miško ali s tipkovnico.

Vsi dogodki se ne zapišejo v makro. Npr.: zamenjava tekočega nabora znakov z novim (s pomočjo miške) se ne tolmači kot dogodek, ki bo zapisan v makro. Zamenjava je treba postoriti s pomočjo ubežnih sekvenc, ki pa se bodo zapisale v makro. Poleg tega makra ne moremo poklicati s kombinacijo krmilnih tipk.

Nadaljevanje v prihodnji številki



# Nintendo®

VAS VABI, DA SE VČLANITE V DOLGO PRIČAKOVANI

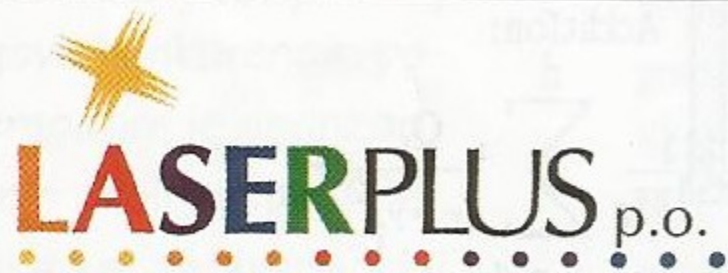


## Club Nintendo®



KAJ JE TO?

- **REVIJA CLUB NINTENDO** (v slovenskem jeziku 32 barvnih strani opisov igrice, nasvetov za igranje in še marsikaj)
- **TELEFONSKA VROČA LINIJA** (pomoč pri igricah, triki, nasveti)



EKSKLUZIVNI DISTRIBUTER  
ZA SLOVENIJO

KAKO SE VČLANITE?

Izpolnite prijavnico, v kuverti jo pošljite na naslov:  
**CLUB NINTENDO p.p. 120,  
61101 LJUBLJANA**  
in po pošti boste prejeli vse, kar je potrebno za vpis.

PRIJAVNICA

IME IN PRIIMEK

NASLOV

KRAJ IN POŠTNA ŠTEVILKA

TELEFON

ROJSTNI DATUM

**Glasovnica za Magazinovo lestvico**

Glasujem za igrice:

1. .... Ime in priimek: .....
2. .... Naslov: .....
3. .... Tip računalnika: .....

Med ekstatično srečno izžrebance bomo razdelili šestnajst nagrad:

dežnik Hollywoodski zvezdniki (Kinematografi Ljubljana), pet enoletnih naročnin na revijo Magazin (Basadena), pet enoletnih naročnin na revijo Monitor (Basadena), pet kap in pet majic Jurassic Park (Carrium), pet hranilnikov (Mestna hranilnica ljubljanska)



1	2	3	4	2	5	6	7	8	5
		3	1	2	9	6	5		

**Naročilnica**

**NAROČANJE SE NA REVIJU MEGAZIN**  
(ustrezno označite)

- Kot pravna oseba** (podjetje) bomo letno naročnino poravnali najkasneje 8 dni po prejemu računa in tako izkoristili 10% popust na prodajno ceno. Številko izvodov: .....
- Kot fizična oseba** bomo letno naročnino poravnali vnaprej najkasneje 8 dni po prejemu položnice in tako izkoristili 40% popust na prodajno ceno. Številko izvodov: .....

V primeru, da MEGAZINA ne bom(o) več želel(i) prejemati, bom(o) o tem pisno obvestil(i) uredništvo.

Podjetje (izpolnijo pravne osebe): .....

Ime in priimek naročnika: .....

Ulica: .....

Poštna številka in kraj: .....

Telefon: .....

Faks: .....



Andrej Troha

# Knockout!

DPaint je klecnil, novemu kralju je ime Brilliance.

**L**egendarni De Luxe Paint, nekoč šolski primer dobrega programiranja, je z zadnjo različico 4.6 razočaral. Počasnejši kot kdajkoli ni bil kos čipom AGA in le vprašanje časa je bilo, kdaj bo veteran zbit na tla. Electronic Artsovo legendo je knockautiral sveži Brilliance, izdelek tvrdke Digital Creations, ki je prav v vseh pogledih boljši, hitrejši in učinkovitejši!

## Briljanca na kvadrat

Softverski paket sestavljata dva bistvena in povsem samostojna programa, Brilliance in TrueBrilliance. Prvi podpira vse ločljivosti v 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128 in 256 barvah, "pravi" Brilliance pa je namenjen risanju v načinih HAM6 (4096 barv), HAM8 (262.144 barv) ali True Color (vseh 16,7 milijona barv). Zadnji način omogoča obdelovanje prave 24-bitne slike, kljub temu da amiga brez grafičnih kartic ne zmora prikazati celotne 24-bitne palete. Trik je v tem, da program v pomnilniku ohrani vseh 24-bitov in jih sproti prevaja v HAM6/8. Tako so najprimernejše barve avtomatsko izbrane in razvpitega hamovskega prelivanja barv sploh ni!

Uporabniški vmesnik, torej meni z orodji, še najbolj spominja na Digi Paint in bo umetnike, navajene DPaintove preproščine, takojci zmedel. Vendar se izkaže, resda po nekaj urah dela, da je vmesnik precej logičen in ga uporabnik zlahka osvoji. Orodni meniji so v spodnjem delu zaslona in posamezne podmenije pokličemo s klikom desne tipke. No, ko smo ravno pri tipkah, povejmo, da je uporabljena tudi tretja, sredinska tipka pri podganicah s tremi ušesi. S pritiskom nanjo meni izgine in celotna risalna površina je prosta. Seveda pa uporabnikov navadnih miši ne gre jeziti, zato preslednica opravlja natančno isto kot tretja tipka.

Izboljšana (glede na DPaint) so prav vsa orodja, denimo pršilo, ki je končno takšno, kot mora biti, ali pa skladišče izrezov slike, omejeno s pomnilnikom, pa izpiljena preobrazba (morph), učinek čopiča na sliko, delo s šablono (stencil)... Najti je moč tudi nekaj povsem novih funkcij, na primer Bezierove krivulje, ki v rastrskih risarskih programih niso ravno pogost gost.

Uporabno je tudi ohranjanje velikosti slike. Ko je nevedni uporabnik v DPaint naložil sliko, veliko na primer 100 x 200, je dotični program skušal najti najprimernejšo ločljivost, v tem primeru 320 x 200, in nesrečno sliko je naložil v zgornji levi kot. Seveda shranjena slika ni bila velika 100 x 200, ampak 320 x 200. Te pomanjkljivosti pri Brillianceu ni in moč je naložiti ter ohraniti tudi najbolj nemogoče dimenzije slik.

Seveda pa je za vse to udobje treba plačati, ne le z

denarjem, ampak tudi s pomnilnikom. Tako si Brilliance z 256-barvno sliko dimenzij 640 x 512 vzame 2,13 MB pomnilnika, skromnejši DPaint pa le 1,1 MB.

Žal ima paket tudi nekaj pomanjkljivosti, in edina, ki nas je prav zares motila, je čista ignoranca AREXXA. Kakovostni 24-bitni programi za obdelavo slik in risanje, denimo True Paint 24, ta krmilniški jezik seveda izdatno podpirajo in res nam ni jasno, zakaj so pri Digital Creations pozabili nanj.

## Želite hitrost? Kupite Brilliance!

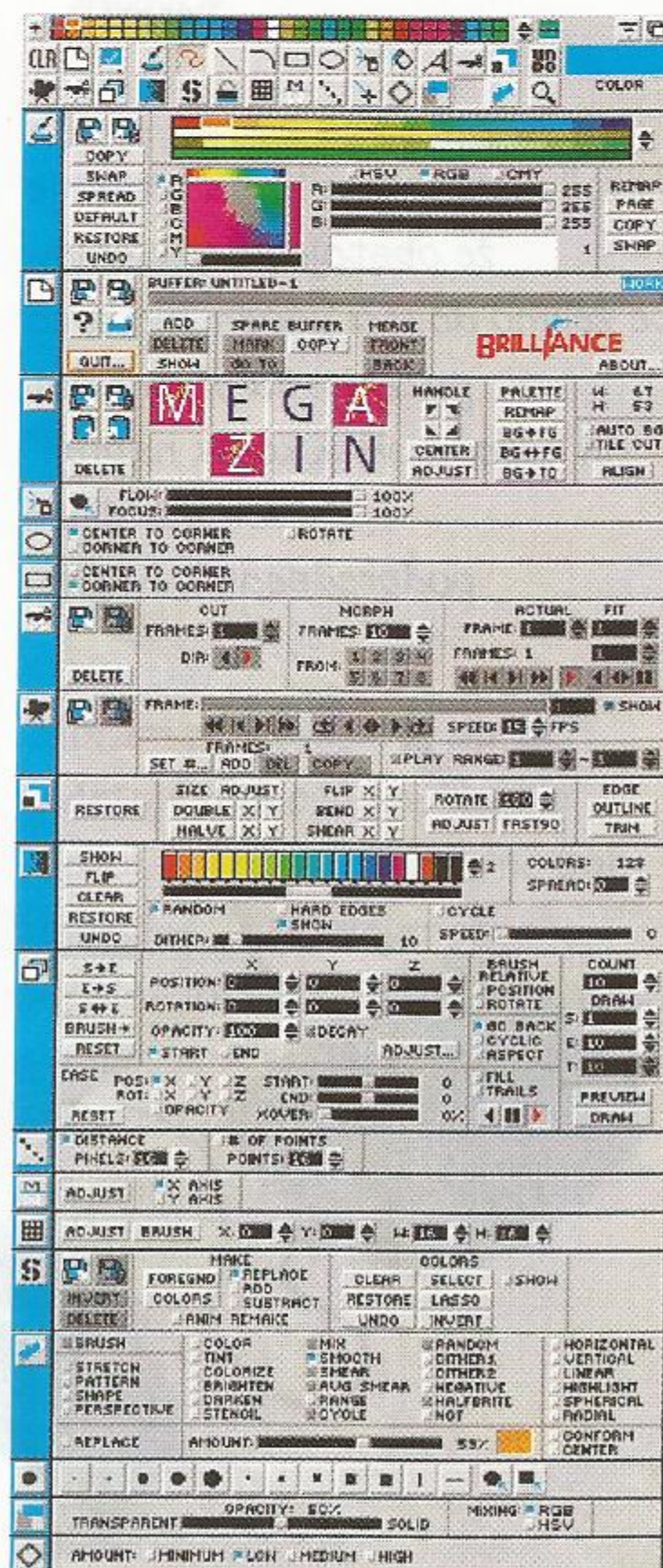
Res, sliši se kot cenen reklamni slogan, toda Brilliance je pri vseh funkcijah hitrejši od DPainta. Medtem ko Electronic Artsov starček osembitno (256 barv) sliko, veliko 640 x 512, nalaga 8 sekund, si Brilliance za isto opravilo vzame le pol toliko časa. Razlika v hitrosti obeh programov pa je najbolj opazna pri delu s povečevalnim steklom. Medtem ko se pomikanje povečane slike HAM-8 v DPaint lahko zavleče do bibličnih razsežnosti, je Brilliance neverjetno hiter. Ne le to! Povečava in pomanjšava že izbranega dela slike je za uporabnika, navajenega DPainta, pravi hitrostni čudež! Skratka, Brilliance je tisto, kar bi DPaint že davno moral biti.

Paket je namenjen prav vsem amigam in se sam prilagodi okolju, v katerem se znajde. Tako so nekatere operacije na A500 z Brillianceom hitreše kot na A4000 z DPaintom! Torej, vsi, ki želite kakovostno risarsko orodje, si novi izdelek podjetja Digital Creations res morate omisлити! ▲



# A

amiga



Del menijev programa Brilliance

Cena paketa je okrog 400 DEM, naročiti pa ga je moč kar pri proizvajalcu:  
Digital Creations,  
160 Blue Ravine Road Suite B,  
Folsom, CA 95630, USA,  
telefon 991 916 344 4825,  
faks 991 916 635 0475.





atari

"Nikoli nismo verjeli v nadgradnje že obstoječih sistemov. Če želimo doseči uspeh, moramo pozabiti na preteklost in narediti velik korak naprej!"  
Richard Miller,  
podpredsednik Atarija



Tudi igralna ploščica (joypad) je nekaj posebnega, ima namreč 17 tipk!

### Tehnične lastnosti Jaguarja:

- **Processor:** 64-bitni Atarijev RISC, večprocesorska arhitektura.
- **Vodilo:** 64-bitno, prenos 106,4 MB/s.
- **Koprocessori:**
  - *grafika:* Atarijev grafični koprocetor s hitrostjo 27 MIPS, OPROC (Object Processor).
  - *zvok:* Atarijev DSP.
  - *nadzorni koprocetor:* MC68000.
- **Pomnilnik:** 16 MB, 32-biten.
- **Masovni pomnilnik:** kartice (do 48 MB, stisnjeno do 400 MB), čez čas CD-ROM.
- **Grafika:** 32-bitna (24 bitov RGB, 8 alfa kanal), televizijska ločljivost.
- **Zvok:** 16-biten, CD-kakovost
- **I/O vtiči:** serijski izhod, ComLynx, večnamenski izhod (miš, tipkovnica...)

Andrej Troha

# Novo upanje za Atari

Medtem ko ni o 3DO nič novega, Atari straši z Jaguarjem.

**N**ekoč davno, v računalniški kameni dobi, ko ni še nihče vedel za Sega ali Nintendo, je Atari izumil pojem "video igre". In tedaj so v ameriškem zabavišču Penny Arcade ob fliperje in enoroke Jacke namestili prve igralne avtomate za pobijanje vesoljcev. Kmalu za tem so pri Atariju ugotovili, da so dotične naprave donosen posel in v poznih sedemdesetih so ponudili prve hišne video igre. Atari je bil tedaj sinonim za tovrstno zabavo, toda bleščeči avtomati so obledeli in zastareli romali na odpad... Tudi Atarijeva slava je bleдела in razen ST-ja v sredini osemdesetih let tvrdka ni imela prav nobenega uspeha. Toda zdi se, da povoženi velikan vrača udarec!

## Tehnikalije, kot pri grafičnih postajah, in sanjske igre

Jaguar je v bistvu nadvse zmogljiv grafično orientiran računalnik, ki ga poganjajo vezja, večinoma načrtovana in izdelana posebej zanj. Samo načrtovanje 64-bitne arhitekture in posebnih vezij je inženirjem vzelo kar tri leta.

Bistvo konzole je 64-bitni procesor RISC, pripravljen na 64-bitno vodilo, po katerem zmora prenesti več kot sto megabajtov podatkov v sekundi. Za hitro tridimenzionalno grafiko skrbita Graphos (Graphic Processor) in Blitter, v realnem času pa zmora izračunati in prikazati cel spekter grafičnih učinkov, od Gouraudovega in Phongovega senčenja 3D objektov, do lepljenja bitnih slik na trirazsežna telesa. Po pričakovanju je zvok prevzel zmogljiv DSP, ki bo očaral z večkanalnim stereo zvokom CD kakovosti. Med čipovjem smo najmanj pričakovali dobro, staro Motorola 68000. Zadeva je namreč 16-bitna in nekako ne sodi v 64-bitno okolje, izkaže pa se, da je dovolj dobra za nekakšen koordinacijski koprocetor, torej vezje, ki bo nadzorovalo ostale čipe. Toda, dovolj suhoparnosti, oglejmo si nekaj iger, s katerimi bodo spremili Jaguarja.

Crescent Galaxy bo hitra 3D strelška arkada s senčenimi objekti in organskimi kreaturami, v Cybermorphu se bo treba pretolči skozi silno realistično pokrajino, senčeno s Gouraudovo metodo (podobno kot Vista-Pro). Sijajna je tudi igra Checkered Flag II, kjer bo jaguar pokazal vso svojo moč pri preračunavanju 3D objektov s teksturami. Jasno, ne manjkajo ninje (Katsumi Ninja) in dinozavri (Evolution Dino Dudes), precej pa bo tudi izboljšanih verzij že znanih iger. Vse igre bodo seveda obdarjene z nadvse realističnimi zvočnimi učinki in govorom.

## Kaj pa cena?

Iz "dobro obveščenih krogov" je pricurjalo, da bo za Jaguar brez pogona CD-ROM treba odšteti neverjetnih 200 USD! Vprašanje, in to precejšnje, pa je, ali ceni nemara ne manjka kakšna ničla. Ob vsej mašineriji in čipovju, ki divja pod pokrovom jaguarja, bi morala naprava po današnjih merilih veljati vsaj 1000 USD. Pojdi-mo po vrsti: 64-bitni RISC, razvit pri Atariju, torej z lastnimi financami, bi ocenili na najmanj 200 USD, vse grafične koprocetorje (prav tako razviti pri Atariju) skupaj na vsaj 250 dolarjev, DSP in 68000 na 100 USD, 16 megabajtov 32-bitnega pomnilnika pa velja danes več kot 500 zelencev. Če k temu prištejemo še ostala vezja, matično ploščo in vsaj eno kartico z igro (48 MB!), je cena pod 1000 USD res težko verjetna.

Atarijev šef Sam Tramiel pravi, da bo 50.000 Jaguarjev kmalu na voljo v New Yorku in San Franciscu, do konca leta pa naj bi prodali 500.000 teh konzol. Za začetek naslednjega leta načrtujejo prodor na vse večje svetovne trge, ki ga bo spremljala masivna reklamna kampanja.

Če bo Atariju res uspelo zмести trg z dvestodolarsko superzmogljivo konzolo, kar bi bila prava revolucija, lahko konkurenca, vključno s 3DO, svoje inženirje pošlje v samostan. Torej, Jaguar je, kot pravi neka reklama za začinjeno salamo, "a bit of an animal" in srčno upamo, da bo Atarijevcem spet uspel veliki met, tako kot nekoč!

## Jaguarja bodo izdelovali pri IBM-u

Atari in IBM sta podpisala pogodbo o dolgoletnem sodelovanju, katere bistven del je sporazum o proizvodnji Jaguarja v IBM-ovih tovarnah. Atari finančno namreč ni dovolj močan, da bi izdelal linijo za masovno proizvodnjo te nove konzole, IBM pa ima veliko neizkoriščenih, toda visoko zmogljivih tovarn. Ena takih je v ameriškem mestu Charlotte, kjer so 15 let proizvajali vezja in dele za IBM-ove stroje, v zadnjih mesecih pa je tovarna v skladu z IBM-ovo reorganizacijo ponudila del zmogljivosti drugim podjetjem. Največ, 500 milijonov dolarjev, so ponudili Atarijevci in prvi Jaguarji, namenjeni širokemu trgu, bodo prišli iz tovarne v mestu Charlotte. Herbert L. Watkins, direktor te IBM-ove tovarne pravi: "To je izredna priložnost za sodelovanje z Atarijem. Vsi vemo, da zna IBM izdelovati zapletene računalniške izdelke, sedaj pa bomo dokazali, da smo kos tudi masovnemu trgu zabavne elektronike!" ▲



# Pestro bo leto 1994

Ekskluzivni intervju s podpredsednikom tehničnega oddelka Commodorja, Lewom Eggebrechtom

**A**  
amiga

**Megazin:** Iz IBM-a ste prešli h Commodorju. Zakaj?

**Eggebrecht:** Sem precej dinamičen človek in od svojih sodelavcev pričakujem podobno dinamiko. Tega pri IBM-u ni. Veste, pri njih se vse premika silno počasi. Med inženirjem in direktorji je štirikrat preveč administracije in vodstvenih delavcev.

**M:** Kateri projekt pri IBM-u je bil vaš zadnji?

**E:** To je zelo zanimivo vprašanje. Delal sem pri projektu računalnika združljivega z Macintoshi, toda zaradi že omenjene počasnosti je vse skupaj prav po polžje napredovalo. Ko sem bolje spoznal amige, sem odkril, da imajo vrhunsko grafiko, zvok in procesorsko moč. Ponudila se mi je priložnost, da nekaj Applove tehnologije uporabim tudi v amigah.

**M:** Ko smo ravno pri prihodnosti, nam povejte, kaj pričakujete od CD32?

**E:** Napravo bomo podprli tako hardversko kot softversko. Kupiti bo moč najrazličnejše dodatke, od trdega diska do tipkovnice. Moram pa povedati, da že načrtujemo novo generacijo konzol, ki bodo neprimerno bolj zmogljive. To bo dejansko popolna integracija videa, filma, glasbe, zvoka, iger... Ena od novosti bo tudi senčena 3D animacija v realnem času.

**M:** Kdaj bo naprodaj modul za dekompresijo MPEG v realnem času?

**E:** No, kot vidite je modul že nared. Res pa je, da imamo nekaj težav s hrošči, zato bo na policah trgovin šele pozno jeseni. Modula za A1200 in 4000 pa bosta naprodaj malce kasneje.

**M:** Kakšna pa je usoda amige 1200? Ali lahko pričakujemo pogon CD, združljiv s CD32?

**E:** Seveda, nared bo letos pozno jeseni, kmalu zatem pa bomo trgu ponudili tudi pogon, namenjen A4000. Oba CD-ja bosta gnala celotno paleto softvera za CD32.

**M:** Kakšna bo cena teh pogonov?

**E:** Ne vemo še natančno, bo pa vsekakor zelo privlačna.

**M:** Ostanimo pri prihodnosti. Kdaj lahko pričakujemo amige četrte generacije?

**E:** Po A1000, ki je predstavljala nekako prvo in ne preveč uspešno generacijo, smo predstavili A500, A2000, A3000 in A3000 ter CDTV, amige druge generacije. Zadnja, tretja generacija, A600, A1200, A4000 ter CD32, pa bo dobila naslednike v prvem četrtletju prihodnjega leta.

**M:** Kateri procesor je prvi na vaši lestvici priljubljenosti, PowerPC ali 060?

**E:** Res, to sta procesorja, ki sta deležna naše največje pozornosti. Zdaj je že jasno, da bomo izdelali napravo s 68060. Tako sam računalnik kot tudi procesorsko ploščo

čo za A4000. Ni še povsem jasno, za kateri procesor RISC se bomo odločili, lahko pa povem, da je prihodnost amig ravno v teh čipih.

**M:** Po vaših besedah ni težko sklepati, da bo nova generacija amig zelo zmogljiva.

**E:** Da, spomladi lahko pričakujete nadvse zmogljiv stroj, ki bo imel nabor čipov AAA. To med drugim pomeni zelo visoke ločljivosti v 16,7 milijona barvah, hitro



Del Commodorjevega štaba v Frankfurtu

obnavljanje slike, povsem nove in zelo hitre blitterje, 16-bitni večkanalni stereo zvok, zmogljivejše disketnike, vdelan SCSI-II... Nabor AAA prestaja zadnje teste in razhroščevanja, tako da bodo novi čipi nared to jesen.

**M:** Ali bo moč dokupiti kartico z vezji AAA za A4000?

**E:** Najverjetneje ne. Vezja AAA so povsem drugačna od vezij AGA in če bi hoteli izdelati razširitevno kartico, bi ta morala vsebovati 95 odstotkov vseh posebnih vezij novih amig. To se gotovo ne bi izplačalo, saj bi bila takšna kartica v bistvu celoten računalnik!

**M:** Grafika čipov AGA je precej počasna, predvsem v načinu z 262.144 barvami. Ali lahko pričakujemo pospeševalnike?

**E:** Mnogo neodvisnih proizvajalcev že načrtuje pospeševalne kartice. Tudi mi razvijamo razširitev, imenovano Scan Converter, ki bo imela med drugim precejšnjo računsko moč.

**M:** Torej, amige bodo razveseljevale staro in mlado.

**E:** Res, pri Commodorju smo trdno odločeni, da se bomo zavihteli na sam vrh računalniške industrije! ▲

"Moram pa povedati, da že načrtujemo novo generacijo konzol, ki bodo neprimerno bolj zmogljive. To bo dejansko popolna integracija videa, filma, glasbe, zvoka, iger... Ena od novosti bo tudi senčena 3D animacija v realnem času."





Andrej Bohinc

*Igra Jurassic Park združuje  
najboljše prizore  
iz istoimenskega filma  
in dveh starih uspešnic:  
Wolfensteina in Commanda*

**Vidim, da že dolgo nisi bil  
pri zobozdravniku, vendar ne skrbi,  
ti bom že jaz popilil zobovje.**



# LOV NA DINOZAVRE

## OCEANOV IZLET V PRAZGODOVINO

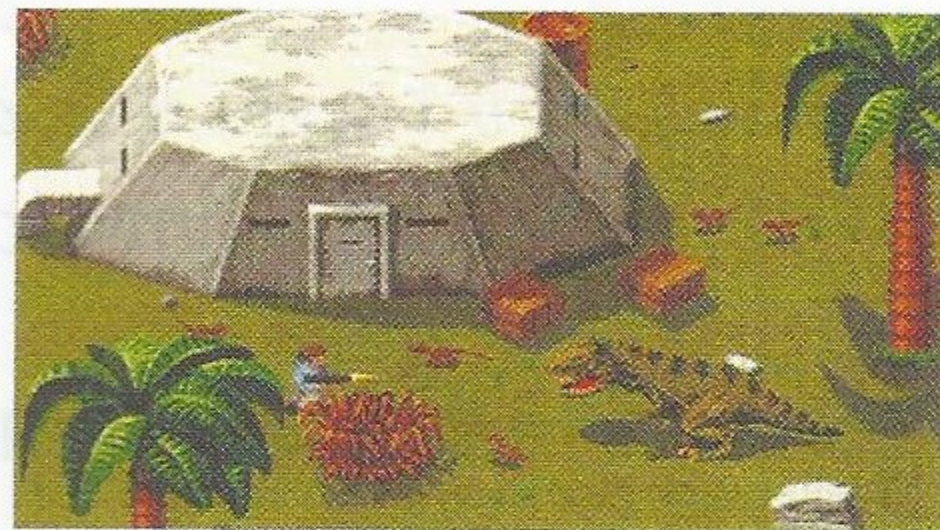
**P**rej ali slej se je moralo zgoditi. Dinozavri, veličastna bitja, ki so na Zemlji vladala 160 milijonov let in potem iz neznanih razlogov izumrla, se vračajo! V Jurskem parku, svetu, ki ga je porodila znanost, zemlja zopet doni pod njihovimi mogočnimi koraki. Ko so se 25. junija vrata Jurskega parka prvič odprla, se je človeštvu odprl pogled na floro in favno, ki se je bohotala pred dobrimi 350 milijoni let. In ko človek nekje v daljavi zasliši premike velikih živali, se zave, da je v tem svetu popoln tujec. A takrat je že prepozno...

Epidemija dinomanije je preplavila Ameriko in zdaj ogroža tudi Evropo. To je znan pojav, do katerega pride ob vsakem megalomanskem filmskem projektu, ki mora za vsako ceno prinesiti dobiček. Da, da, filmi, kot so Batman, Aliens in T2, svet vedno zasujejo s spominki v obliki igrač, majic, nalepk in - računalniških iger! Z Jurskim parkom, filmom Stevena Spielberga, posnetem po knjižni predlogi Michaela Crichtona, se zgodovina ponavlja. 65 milijonov dolarjev, ki so jih vložili v izdelavo "real-life" efektov (računalniško zrežiranih v studiih Industrial Light and Magic), se mora nekako vrniti in obrestovati.

Tekmo za računalniško licenco je dobil Ocean. Kot kaže so jo vzeli zelo resno, saj se je 21 njihovih programerjev na obeh straneh Atlantika (v Manchestru in San Joseu) takoj vrglo na delo. Ob ustvarjanju igre so Oceanovi fantje tesno sodelovali s filmsko ekipo. Igro so zasnovali tako, da so glavne zvezde v njej dinozavri - in to na način, ki ga je zahteval sam Steven Spielberg: kot živali, ne kot pošasti! Avtorji so imeli največje težave s primernim prikazom dinozavrov. Hoteli so, da bi srečanje z njimi naredilo na igralca silen vtis in ga prestrašilo. Zato so uporabili nekoliko nagnjeno ptičjo perspektivo, v kateri se odvija 50 % igre. Ostalih 50 % igre (notranji prizori) je narejeno v 3D grafiki v perspektivi prve osebe. Ta del je zelo hiter in močno spominja na

Wolfenstein 3D in Robocop 3, eno od Oceanovih redkih uspešnih filmskih implementacij (čeprav ta film še ni ugledal kinodvoran). Da igralci ne bi vedeli, kaj se zgodi na koncu, igra ne sledi slepo vsebini filma. Ohranjeni so le glavni junaki, nekateri osupljivi prizori in, seveda, dinozavri!

V igri prevzamete vlogo dr. Alana Granta, ki se



Še en naboj izstrelim, potem pa v bunker zbežim.

znajde sredi podivjanih dinozavrov, potem ko je šla mogočna električna ograja (ali nekaj podobnega) k vragu. V prvi četrtini igre ne morete pobijati večjih dinozavrov in se počutite kot preganjana žival. Da bi preživel, se morate zanesiti na svoje instinkte. Kasneje se na otoku že najde nekaj orožij, toda spretni igralci bodo največji uspeh dosegli, če bodo uporabili to, kar jim nudi mati narava. Hammondova vnuka Tima in Lex morate rešiti skozi šest nevarnih misij. Doživeli boste mnogo bližnjih srečanj s prazgodovinskimi bitji, se znašli v navidez brezizhodnih situacijah in nasploh izkusili toliko vznemirjenj kot še nikdar v svojem življenju! V igri ni nobenih podiger, ki bi kvarile napeto vzdušje, še



Nevarnost v Jurskem parku preži tudi iz zraka.

več - vsi zvočni učinki so digitalizirani neposredno iz filma (v različici za Mega CD je digitalizirana celo vsa pokrajina!).

Jurassic Park bo na voljo za skoraj vse računalnike in konzole. Za nekatere formate (Mega Drive, NES) je že predelan, različice za amigo, amigo 1200 in 4000, PC, PC CD-ROM, Game Boy in SNES bodo nared konec septembra, različice za CD 32, Game Gear, 3DO in Mega CD pa so tudi že v izdelavi. Poudariti je treba, da se bodo nekatere izvedbe med seboj zelo razlikovale (znano je že, da boste v verziji za Mega Drive lahko krmilili tudi dinozavre!). Naj bo tako ali drugače, Jurassic Park bo vsekakor VELIKA igra!



**AUTHENTIC GARMENT**  
**UNLIMITED**  
 WHEREVER YOU ARE

Every man wants a wardrobe that looks great, season after season, year after year. Most men don't know how to get started, the definitive guide to dressing well.

**JACKET**

IN A COTTON, STRONG STITCHINGS, COMFORTABLE FIT, PERSONALIZED DETAILS, DISTINGUISH OUR PRODUCT, AND IN MACHINE WASH AT MAXIMUM 40° TEMPERATURE WILL KEEP OUR TROUSERS AS NEW.

UNLIMITED THE BEST Authentic National Game  
 UNLIMITED Women's World Cup  
 UNLIMITED OK! Here's where you'll find the best  
 AUTHENTIC UNLIMITED 1962 Rare jeans With Flying Colours



TIME TESTED

**REPLAY BLUE JEANS**

CRAFTING

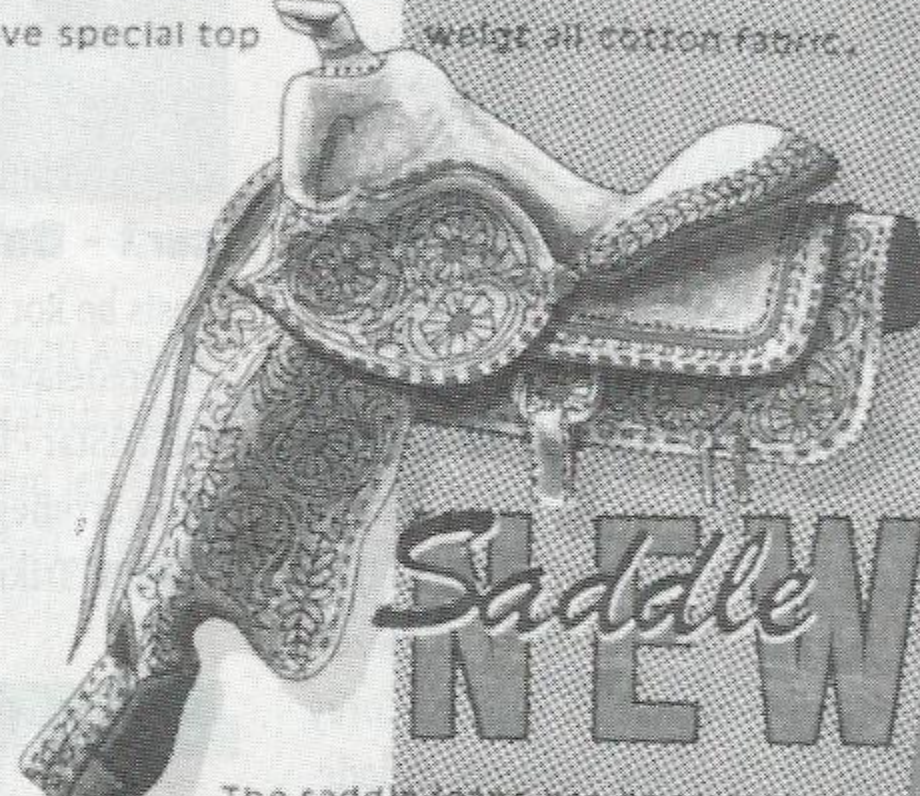
REG. TRADE MARK It. 336582

Style M. 901.100 FASHION BOX Spa. TRADE MARK En. 481202

**GENUINE FEELING**

**DIESEL**  
 MODERN BASIC

This dungaree made with fabric for lasting comfort, easy and long wearing. Exclusive special top weight all cotton fabric.



**Saddle**  
**NEW**

The saddle jeans has been tested by our technician to give you comfort in a long ride as pleasure in the street.

MODERN BASIC


Rare jeans

High quality

Ranch Style  
 Leg Looking

**Invaluable**

**Diesel Feet's Better**



**MOTULA**





napovedi

Late Night Sexy TV Show (Dynabyte)



Larry VI: Shape Up or Slip Out (Sierra On-Line)



## A1200/4000: Late Night Sexy TV Show

Priznajte - na TV je živ dolgčas! Vsaj do poznih nočnih ur... Takrat pridejo na spored razne 'izobraževalne' oddaje v slogu Playboy Late Night ipd. Kakorkoli že, če take oddaje radi gledate, vam bodo 'izkušnje', ki ste si jih na ta način nabrali, prišle v tej igri še kako prav!

Seks, ljubezen in laži so glavne teme, skozi katere vas vodi voditeljica predstave Vera Cyntex. Ta mačka vas spravlja v absurdne situacije, iz katerih jo dobro odnesete le, če ste frajer in pol. Igra je prirejena za štiri igralce (najbolje za dva mešana para), če pa 'živih soigralcev' ni v bližini, se dobro obnesejo tudi računalniški nasprotniki. Njihove dialoge diktira inovativni sistem reACTOR, ki hitro spozna vašo osebnost in oceni vašo spolno domišljijo, seveda le pod pogojem, da ne lažete. Igra je tudi po tehnični plati pravi 'cukrček'. Osupljiva 3D grafika je izdelana s programom Softimage na grafičnih postajah Silicon Graphics (sicer pa, oglejte si fotke!).

## Novosti iz "tovarne pustolovščin"

**Larry VI:** Pri Sierrini On-Line so imeli delovno poletje. Medtem ko smo se mi kopali v morju in sončili na plažah (ali veste, da pride na enega Slovence približno dva centimetra naše obale?), so Sierrini programerji pripravili kup novih nadaljevanj starih uspešnic. Tako se bomo lahko kmalu spet pridružili Larryju v šesti epizodi, v kateri bo, obdan s šopkom desetih lepotic, lomil ženska srca po razkošnem počitniškem zdravilišču La Costa Lotti. Vse skupaj bo seveda začinjeno s pristnim humorjem, s katerim Larryja že od samega začetka zalaga njegov "duhovni oče" Al Lowe.

**Police Quest IV** bo prva Sierrina igra kategorije Reality Role Playing. To pomeni, da je večina slik v njej posneta v živo s Kodakovo digitalno kamero DCS 200ci. Pri nastajanju igre je avtorjem pomagal tudi sam šef losangeleške policije, gospod Daryl Gates. Okvirna zgodba je sneta z naslovnih strani časopisov: Los Angeles preplavi serija surovih umorov, ki se začne s smrtjo vašega partnerja. Kot John Carey, glavni detektiv za umore, morate razkrinkati morilca, ki je med mestne zasejal strah.

**Quest for Glory IV: Shadows of Darkness** nadaljuje herojsko sago o mističnih pustolovščinah paladina Rakeesha in njegovih prijateljev. Tokrat se zgodba odvija v Mordaviji, skrivnostni deželi na ozemlju Transilvanije. Njena avtorja, Lori in Corey Cole, pripravljata mnogo novih ugank, pretepev z zlodejevimi služabniki in drugih pasti in hkrati obljubljata, da bo Shadows of Darkness najboljša igra iz serije QFG.

Znana sta še dva naslova: **Aces of the Deep**, simulacija nemške podmornice iz 2. svetovne vojne, in **Gabriel Knight: Sins of the Father**, grozljiva pustolovščina, v kateri skozi serijo obrednih umorov odkrivате zvezo med glavnim junakom, neizkušenim amaterskim detektivom, njegovimi nočnimi morami in njegovo nesrečno ljubezensko afero, ki se je zgodila do-

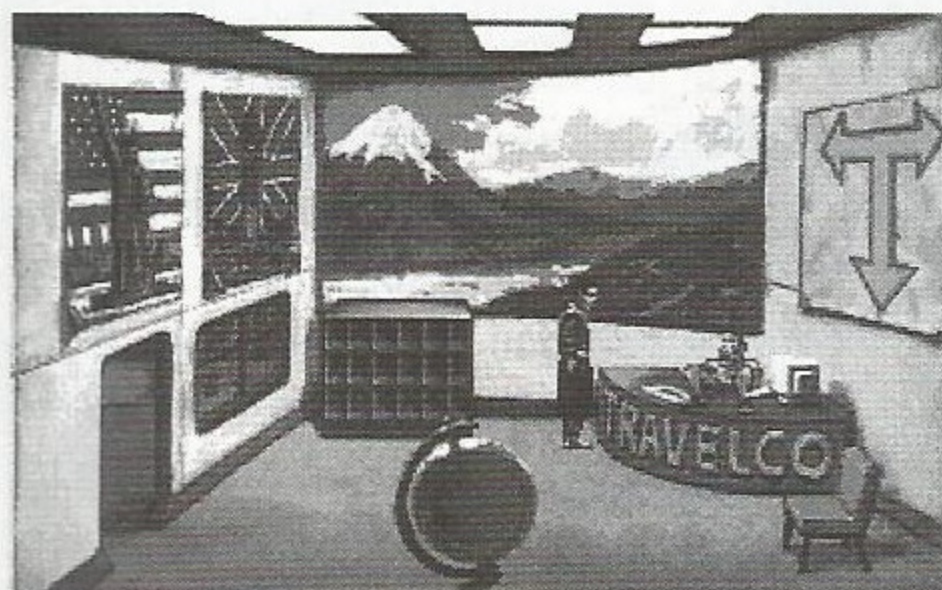
brih 300 let nazaj. V tej romantični drami se fantazija meša z realnostjo in legendami iz temačne preteklosti (čarovnicami, zombiji, volkodlaki, vampirji in duhovi). To je igra, ob kateri vam bodo šli lasje pokonci.

## Brutal Sports Football

Leta in leta je Speedball 2 veljal za najbolj surov futuristični šport. S prihodom te igre je njegove vladavine konec. BSF bi lahko opredelili takole: 50 % športa, 50 % nasilja. Ko smo avtorje (Teque) vprašali po pravilih tega 'Beastballa', so nam odgovorili preprosto: "Ni jih!". Ah.

## Beneath the Steel Sky

Se še spomnite pustolovščine Lure of Temptess? No, to je druga igra istih avtorjev (Revolution Software). Ne le, da je, kar se grafike (vse slike so ročno narisane in skenirane) in umnih dialogov (ostale osebe kontaktirajo tudi same med seboj) tiče, močno izboljšana, tudi njen



Beneath the Steel Sky (Virgin)

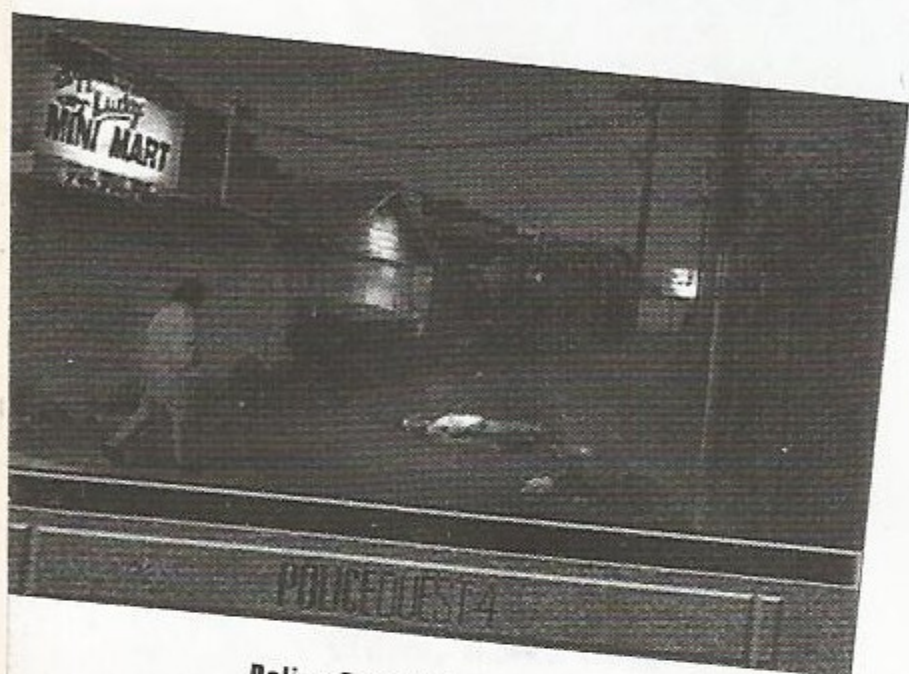
zaplet je silno zanimiv. Dodeljena vam je vloga sirote, ki je v helikopterski nesreči izgubila starše. Po dolgih letih budnega nadzora, se oblastniki zavejo, da preveč veste. In začne se lov za vami pod milim nebom...

## Sony nakupuje

Vodilni japonski koncern s področja zabavnega softvera je prevzel nadzor nad liverpoolsko softversko hišo Psygnosis. Nove lastnike zanima predvsem izdelava softvera za CD, očitno pa so jim zelo pri srcu tudi 'mali zelenci', saj so Psygnosisu dovolili nadaljnjo proizvodnjo iger za amige (vključno s prihajajočima **Creepers** in **Innocent - Until Caught**). In še ena dobra novica: Psygnosis bo kot član velike Sonyjeve 'družine' dobil pravico do predelave kinematografskih uspešnic družbe Columbia TriStar - filmov kot so **Dracula**, **Cliffhanger** in Schwarzeneggerjeva zadnja polomija, **Last Action Hero**. Trikrat hura!

## Homey D. Clown

Groza! Spravili so se nad ameriške družinske nanizanke. Homey D. Clown je namreč junak onstran luže nadvse priljubljene serije humorističnih oddaj "Living Color". Capstone, ki pustolovščino pripravlja za PC-je, obljublja obilo smeha tudi ob igranju. Upajmo, da se ne bo po vzoru TV smeha iz ozadja krohotal le vaš soundblaster. Kar pa se TV nanizank tiče, bog ne daj, da bi šla nova moda tako daleč, da bi nas osrečili z igro Santa Barbara. Le koliko megabajtov bi šlo za to?



Police Quest IV: Open Season (Sierra On-Line)

Quest for Glory IV: Shadow of Darkness (Sierra On-Line)





## Virtual Valerie 2

Si predstavljate - cybererotika v vsako slovensko vas! Če bi to kdo napovedoval pred leti, bi izpadel kot sanjaški, povrh pa še rahlo neuravnovešen potrebež. Danes, ko ni bojazni, da se ne bi za igro zagrebli vsi, ki jim hardver (PC, amiga, mac) to dopušča, pa lahko Valerie napovemo kot prvo intimno cyberpartnerko. Igra pripravlja hiša Reactor in bo "zunaj" konec letošnjega leta. Mimogrede, avtorje propagandnih gradiv proti AIDS-u bi bilo dobro opozoriti, naj med "varnimi" metodami po novem navajajo tudi cyberseks.

## Acclaim v postelji z Devico

Pri Virgin Games so sklenili znane igre z Acclaimovih igralnih avtomatov predelati za Amige. Zaenkrat so se dogovorili za odkup treh iger, ki bodo naprodaj novembra. To bodo **Terminator 2: The Coin-Op**, **The Crash Dummies** in letošnja najboljša pretepaška igra, **Mortal Kombat**.

## Delta-V

Kaj nam sploh ostane od svetle prihodnosti, če še v domišljjskih svetovih ne bo miru? Virtualni prostor s futurističnimi instalacijami, ki je zgrajen na nekem računalniškem omrežju, je poln nasilja, zato je treba narediti red. Torej... Igra je tridimenzionalna, s čudovitimi grafičnimi efekti. Mogoča je povezava med igralci prek modema. Kot pravijo, je bila na Computer Electronic Show v Chicagu deležna velikega občudovanja.

## Alone in the Dark 2

Obiskovalci chicaškega CES-a, ki so videli posnetke nekaterih sekvenc, potrjujejo obljube Infogramsovih pro-



Alone in the Dark 2 (Infogrames)

gramerjev, da bo igra, ki bo sicer ohranila stari koncept, izpopolnjena z več detajli na tridimenzionalnih figurah in z bogatejšim scenarijem. Še pred koncem letošnjega leta se boste torej lahko zopet podali sami v temo... Če vas seveda ne bo preveč strah.

## Total Carnage

Ta igra je predelana z igralnega avtomata. V njej po letu 1999 in koncu "velike vojne" iz arabskih puščav rešujete pozabljene talce. Glavna junaka, kapitan Carnage in major Mayhem, gresta v čistilno akcijo - pot do ugrabljenih je treba očistiti nasprotnikov. V igri je mnogo krvavih prizorov, ki niso primerni za objavo - bo dovolj, če vam zaupam, da je igra v bistvu nadaljevanje Smash TV-ja?

## The Terminator 2029: Rampage

V "neobstojećem času", ko so ljudem zavlada stroji, proti katerim se bori peščica preživelih upornikov pod vodstvom Johna Connorja, je edina možnost za ohranitev človeškega rodu uničenje mogočnega Skyneta. In ta naloga je zopet padla na vaše rame, predragi ljubitelji iger za PC-je, zato do oktobra, ko bo igra izšla, pridno nabirajte izkušnje v prejšnji vojni (Wolfenstein). Softworksova Rampage Bethesda je nekaj zelo podobnega.

## IndyCar Racing

Dirke serije Indycar se v marsičem razlikujejo od dirk formule ena. Na prizoriščih kar mrgoli paparazzov in kamere spremljajo bolide z vseh možnih perspektiv. V Indycar-u se obrača mnogo več denarja kot ljudje mislijo (zato je tudi stari maček Mansell prestopil k temu športu!). Tega se zavedajo tudi pri Papyrusu, kjer za založniško hišo Virgin skrbno snujejo nadaljevanje svoje prve uspešnice *Indy 500*. Papyrusovi programerji imajo pred seboj težko nalogo: prekositi morajo MicroProsov odlični *F1 GP*. Na temo, kako jim bo to uspelo, se kar samo od sebe postavlja par vprašanj.

### Kakšne izboljšave glede na izvirnik lahko pričakujemo?

Dirka je pač dirka, zato že zdrava logika narekuje, da scenarij ne bo kaj prida drugačen. Bo pa zato na voljo več (16) prog (na začetku 8 + 2, če igro registrirate), kar je velika sprememba na bolje, če pomislimo, da je *Indy 500* premogel le eno samo ovalno stezo. Na vse lokacije v igri so se avtorji tudi v resnici odpravili in jih posneli "v živo". Med igro boste tako lahko spremljali akcijo iz šestih različnih zornih kotov (pogled od zadaj, s strani, z balona, s komentatorskega stolpa itd.). Kamere se bodo prilagajale dogodkom na dirkališču, tako da boste imeli vtis kot da spremljate TV prenos z eno samo razliko - z vami za volanom!

Slastna 3D tekst mapirana grafika (v stilu *Strike Commanderja*) bo veliko bolj hitra in polna detailjev kot je bila navadna poligonska zasnova v *Indy 500*. Zastrahujoče natančno izdelane modele bolidov (Lola, Buick, March...) boste lahko po potrebi tudi spreminjali. Temu so namenjeni t.i. "nastavitveni" zasloni (set-up screens) s posebnim "servisom", ki vam poveča sliko modela do zadnjega vijaka (Flying-Eye-Service).

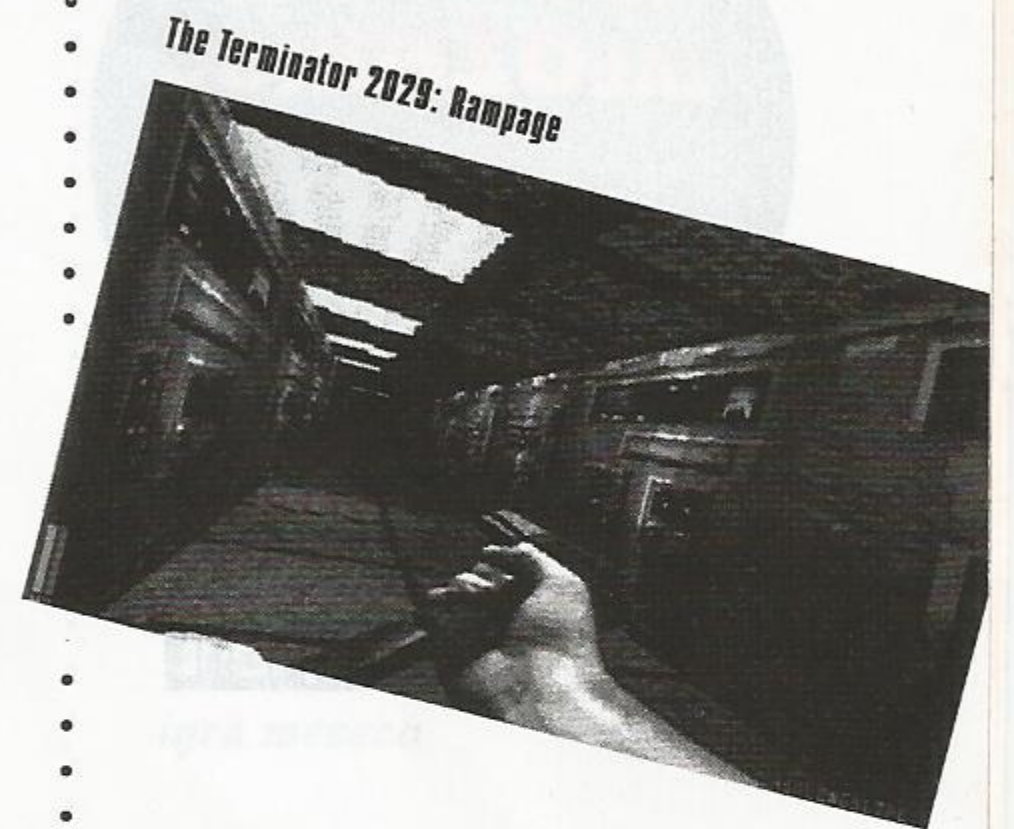
Tekmovali boste lahko ne le z inteligentimi računalniško vodenimi vozniki, ampak tudi eden proti drugemu (preko modema ali serijskega izhoda) in v mreži!

### Kakšen računalnik potrebujem za ta užitek?

Minimalne zahteve so 386 z 2 MB RAMa, toda za primerno hitrost bo treba imeti 486, in čimveč RAM-a. Program bo sam zaznal konfiguracijo in se računalniku optimalno prilagodil. *IndyCar* bo podpiral večino znanih zvočnih kartic, in analognih igralnih palic. Verzija za amigo zaenkrat še ni v načrtu.

### Komu bo ta igra všeč?

Vsem tistim, ki so cenili *Indy 500* in uživajo v avtomobilskih simulacijah. Pa še marsikomu drugemu...



## Sierra je spet On-Line na Amigah

Pri ameriški založniški hiši Sierra On-Line, kjer so pred letom dni zapustili amigaško sceno, so se spet premislili. Od jeseni bodo spet izdajali igre za Amigo, prva na seznamu pa je šesta epizoda epske razvečenke *King's Quest* s podnaslovom *Heir Today, Gone Tomorrow*. Predvidevamo, da ta igra ne bo zadnja iz neizčrpne zakladnice tega ameriškega specialista za pustolovščine.



IndyCar Racing (Virgin)

Pripravljata:

Andrej Bohinc in Jaka Terpinč





Pripravil:  
**Andrej Bohinc**

### 21th Century Entertainment

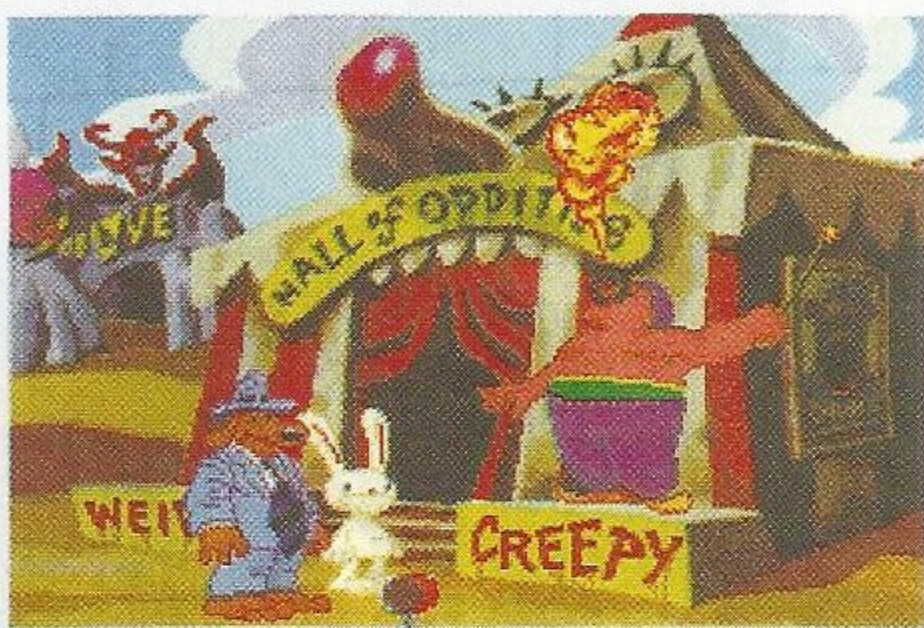
Švedski "vikinzi" so marljivi kot mravljice. Pospešeno načrtujejo zadnji del fliperske trilogije **Pinball Illusions** in hkrati snujejo še tri igre: **Ben. E. Factor** (križanec med *Loadrunnerjem* in *Lemmingsi*), **Malfunction - A Space Traveller's Tale** (akcijska pustolovščina tipa *The Chaos Engine* in *Alien Breed*) ter **Hardcore - The Blast** (*Turrican & SWIV*).

### Interplay

To so dobri delavci, pravi garači. Pripravili so osem novih epizod serije *Star Trek*. Kot vse prejšnje, je tudi **Star Trek: Judgment Rites** mešanica vesoljske simulacije in pustolovščine. Njihova druga igra, **Stonekeep**, je trorzazsežna epska pustolovščina, v kateri tavate po kanalizacijskih rovih in se srečujete z različnimi neljubimi bitji. In še bonbonček za ljubitelje iger z domišljajskimi vlogami: kmalu pride na trg **Dungeon Master II: The Legend of Skullkeep!**

### LucasArts Games

Iz njihove menze prihaja vabljen vonj po novih pustolovčinah. **Sam & Max (Freelance Police)** **Hit the Road** je igra po istoimenskem stripu. Zgodba igre o dveh prijateljih - policijskemu psu Samu in



**Sam & Max (Lucas Arts):** Privatna detektiva na zahtevni nalogi.

premetenem zajcu Maxu, ki sta na sledi legendarnemu Bigfootu. Izvedba bo v slogu LucasArtsovih klasičnih pustolovščin tipa *Secret of the Monkey Island & Day of the Tentacle*. Če pa ste raje na strani lumpov, bo **TIE Fighter** (nadaljevanje odličnega *X-Winga*) kot nalašč za vas. Tako boste lahko končno sedli za krmilo enega od lovcev zlobnega Imperija in enkrat za vselej opravili z uporniki. S tem pa odiseje Vojna zvezd še ni konec - obeta se namreč še ena igra na to temo, v kateri bodo uporniki dobili še eno možnost: **Rebel Assault**, ki bo bo (na žalost) zaživel le na CD-ROMu.

### Gremlin

Pripravite se na nove dogodivščine našega intergalaktičnega mravljinčka ninje Zoola, ki se je zapletel v ljubezensko pustolovščino. Njegovi iz-



**Utopia 2 (Gremlin):** Pokaži mi nebesa.

branki je ime Zool in bo v **Zoolu 2** nedvomno igrala pomembno vlogo. Pod naslovom **K240 - The New Worlds** pa lahko pričakujete neuradno nadaljevanje *Utopie*. Igra, ki so jo pri Gremlinu proglasili za projekt leta, bi lahko delali tudi pet let, ker pa so njeni avtorji sklenili nekaj kompromisov, bo prišla na prodajne police že okoli božiča. Igra ne bo šablonsko razvijanje kolonije, ampak bo šla mnogo dlje: skrbeti boste morali za vojaško industrijo, se spopadati z vesoljci in še kaj se bo našlo.



**TFX (Ocean):** Jeklana ujeda se spravi na svoj plen.

### MicroProse

Do zvezd je dolga pot, toda MPS jo je prehodil in s **Starlordom** Mikea "Midwinter" Singentona naredil prvi korak v neskončnost vesolja. V njegovi vesoljski pustolovščini si morate s pomočjo diplomacije in nasilja priboriti položaj vladarja galaksije. Igra, ki jo že postavljajo ob bok slavni *Elite*, naj bi imela fantastično grafiko in sončni sistem s 1000 zvezdami. S tem pa akcije na nebu še ni konec. **F14 Tomcat** bo priletel nad naše kraje konec septembra. Letenje z njim bo po besedah strokovnjakov iz Microprosovih laboratorijev baje "Even better than the real thing!".

Zdaj pa še malo pod vodo. **Subwar 2050** bo kot nalašč za pristaše J. Verna in njegovih 20.000 milj pod morjem. Igra obeta razburljive bitke "hi-tech" podmornic v globinah oceanov. Če pa ste bolj željni krvi in verjamete v zgodbe o vampirjih, vas bo morda igra **BloodNet** prepričala, da vse krvodajalske akcije le niso prostovoljne... Včasih ime pove vse: za **MPS Football** vemo tudi to, da bo žogobrc potekal po ameriških pravilih.

In za konec še igra **Labyrinth**: vhod je en sam, poti do izhoda (če ga najdete ali če sploh obstaja) pa nešteto. Sicer pa, ven lahko pridete tudi tam, kjer ste vstopili... Še sam sem se izgubil! MPS, dost vas mam!



**Subwar 2050 (MicroProse):** Čez 57 let bo morsko dno pusto in brez življenja.

### Origin

Omenjeni še naprej kuha igre po starih, preizkušenih receptih. Zavrtite svoje ure za 50 let nazaj in se pripravite na **Pacific Strike**, različico *Strike Commanderja* iz 2. svetovne vojne. Kaže, da je *Ultima Underworld* sprožila plaz podobnih FRP-jev. **Shadow Caster - Power to Charge** je njen precej nenavaden klon. Doslej smo bil vajeni junake gledati v eni osebi, Čarovnik Senc pa igralcu dopušča tudi razne preobrazbe (iz človeka v mačko, iz zmaja v netopirja...). Čudno. Zelo čudno!



**Pacific Strike (Origin):** Pekel nad Tihim oceanom.

### Ocean

V sodelovanju z D.I.D. (*F29 Retaliator*, *Robocop 3*, *Epic*) se pripravlja nova generacija letalskih simulacij, ki bo prekosila ekstravagantnega *Strike Commanderja*. V **TFX (Tactical Fighter Experiment)** boste pred očmi javnosti na krilih F22, F117-C ali EFA preletavali in bombardirali Afriko, Evropo, Ameriko, Azijo in Sadamovo domačijo. Ne bistveno drugačne naloge vas čakajo v **Infernu** - tam se boste borili za obstanek na sedmih planetarnih in treh lunarnih sončnih sistemih. Obe igri bosta imeli zelo hitre 3D grafične rutine in zato ne bosta predelani za amige 500 in 600, ampak samo za A1200 in PC-je.



**Blood Net (MicroProse):** Delovna soba sodobnega grofa Dracule.



Primož Škerl

# 13 FIELDS OF GLORY

Vse Napoleonove bitke



igra meseca

**Računalnik:** PC**Tip:** strateška igra**Založnik:** MicroProse

**W**aterloo, 17. junij 1815, zgodaj zjutraj. Ne morem spati. Dogodki preteklih dveh dni mi kakor mlinski kamen leže na plečih. V nosu me še vedno draži vonj smodnika, v ušesih pa mi zamolklo besne udarci bobnov, ki podžigajo v napad. Stojim na travnatem pobočju v zadnji vrsti francoskega pešpolka, čakajočega na ukaze glavnega štaba, in opazujem bitko, ki divja na poljani pod menoj. Pravilno oblikovane skupine rdečih in modrih uniform se z jeklenim korakom približujejo druga drugi. Nenadoma obstoje in med njimi se prikažejo sive meglice. V obeh skupinah vzvalovi, nastanejo praznine, ki se takoj popolnijo z možmi iz zadnjih vrst, bitka se nadaljuje. Veter iz daljave prinese zven trobente. Ozrem se v tisto smer in zagledam našo konjenico v galopu, kako se podi proti najbližji skupinici rdečih uniform. Vragi angleški jo še pravočasno opazijo, obstanejo kot okameneli. Umakniti se nimajo kam: na eni strani je pehotna četa, na drugi konjenica. Ostane jim samo še formiranje v kvadrat, v katerem se stisnjeni v gručo poizkušajo krčevito, kot jež, z navzven naperjenim orožjem, obraniti napada. Tedaj se z bližnjega hriba oglasi zamolkel grom. Angleži, stlačeni vkup, so najboljša hrana za naše topove. Preden konjenica prispe do rdečkarjev, ostanejo tam poleg kraterjev razkopane zem-

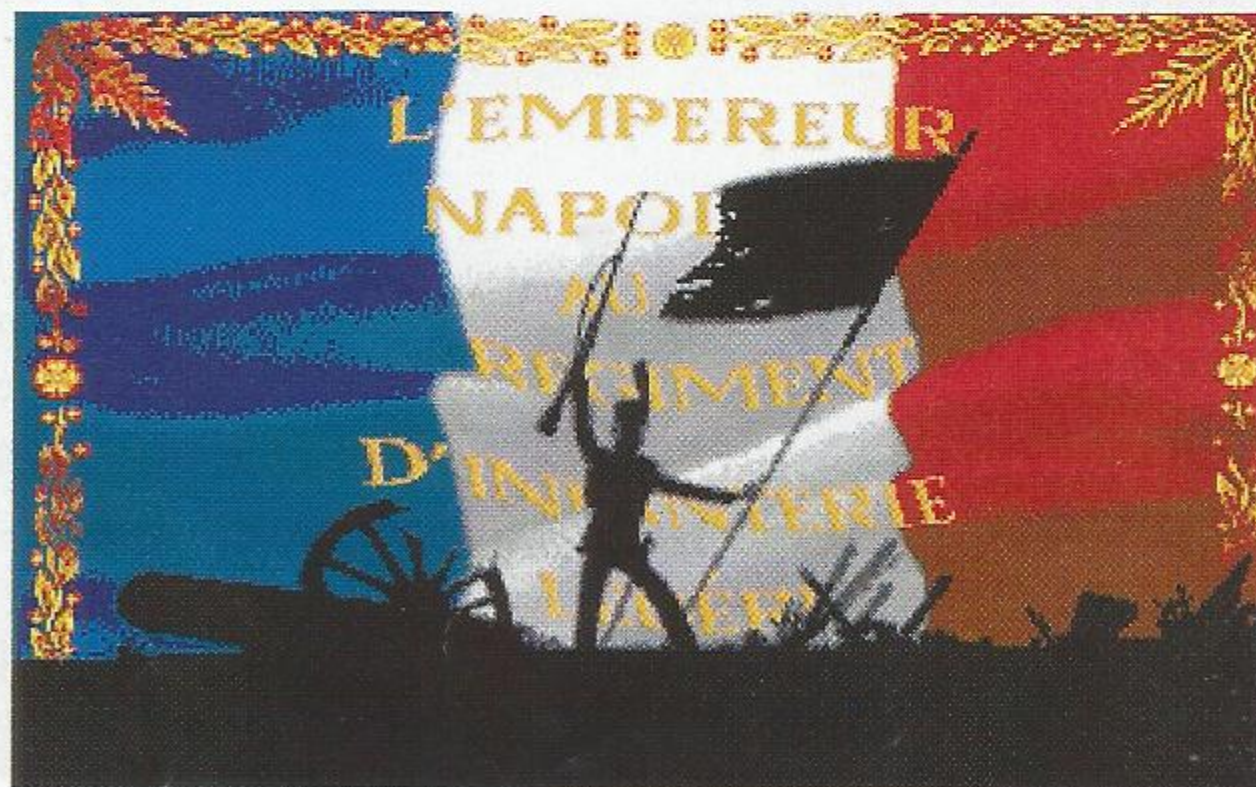
lje samo še razmrcvarjena trupla... Zadnja dva dneva sta bila polna takih in podobnih prizorov. Na srečo sem tri bitke že preživel. Če se temu lahko reče sreča. Danes je namreč odločilna bitka med mojim cesarjem in prusko-angleškimi naduteži. Upam, da me Bog ni rešil iz treh bitk zato, da bi me danes pogubil... Dani se, pripraviti se bo treba..."

Verjetno se vojakovi upi niso uresničili, saj je tisti dan vojvoda Wellington premagal Napoleona - izgube so bile na obeh straneh ogromne. Francozom gre ta poraz zagotovo še danes v nos. Da bi tudi oni dobili priložnost za zmago, so se ponosni lastniki možganov v hiši MicroProse odločili, da množici letalskih in športnih simulacij dodajo še strateško simulacijo in tako zapolnijo luknjo v tržišču. In uspelo jim je! Nastala je *Fields of Glory*, igra, ki prekaša vse tekmece.

Po kratkem uvodu (ki zavzame kar štiri megabajte na trdem disku) izberete poveljstvo nad francoskimi ali britansko-pruskimi četami in nadaljujete z izbiro enega izmed šestih

Izviren grafični prikaz CQCS (Close - Quatres Combat System) v *Poljih slave* obeta preprostejše in privlačnejše igranje strateških iger.

Vive la France!

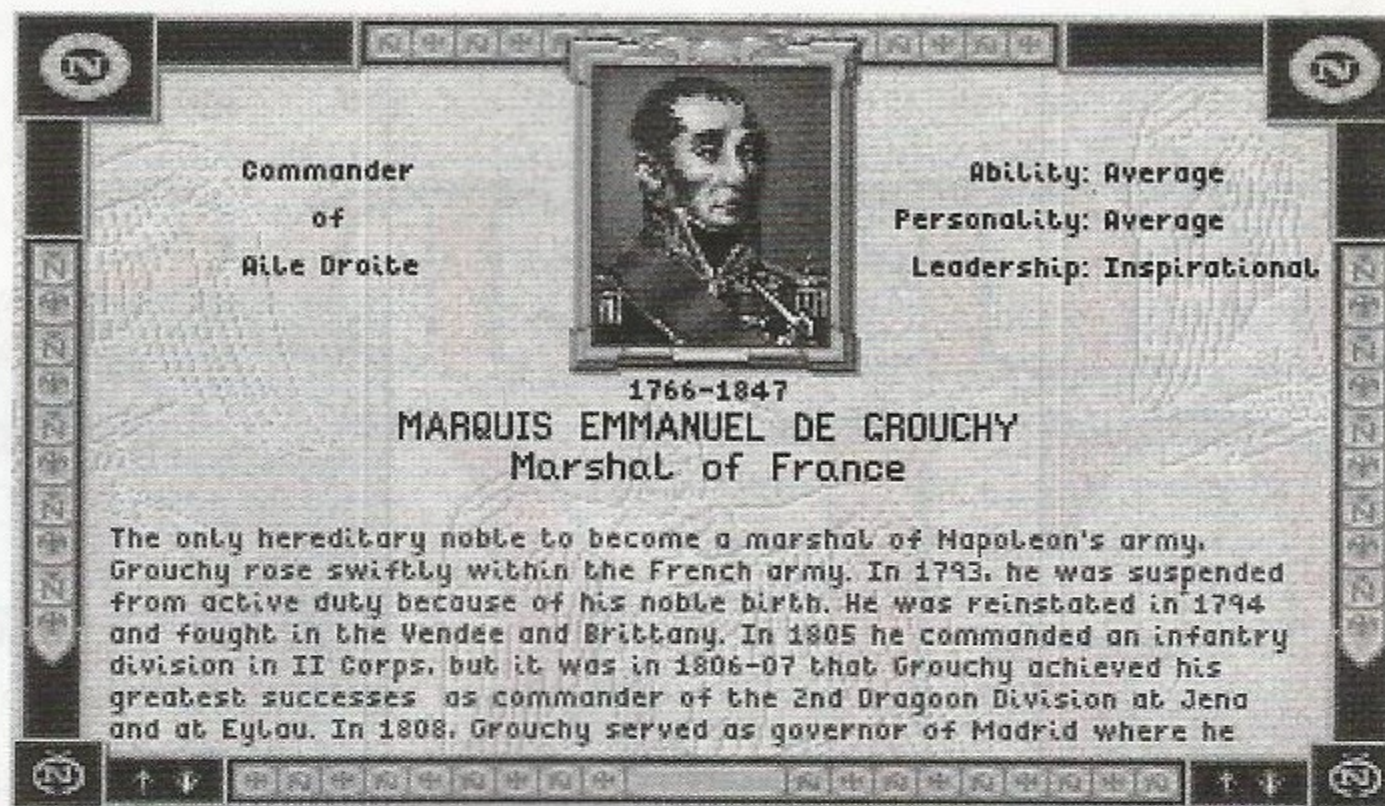




**Tehnične zahteve programa:**

- Min. pomnilnika.: 2 Mb RAM
- Min. procesor: 386
- Min. hitrost: 16Mhz
- Instalacija: obvezna
- Min. trdi disk: 11Mb (15Mb z uvodom)
- Min. grafika: VGA/MCGA
- Zvočne kartice: Sound Blaster, Ad-Lib, Roland ali PC speaker
- Upravljanje: miška obvezna
- Opombe: Potrebuje MS DOS 5.0 ali višji. Pričakujte počasnost na šibkejših 386 PCjih.

bojišč. Bojišča se med seboj razlikujejo po obsežnosti vojaških operacij, odigrate pa jih lahko na petih različnih težavnostnih stopnjah. Dve bojišči sta izmišljeni in namenjeni novopečenim Napoleonom, na preostalih štirih (Quatre Bras, Ligny, Wavre in Waterloo) pa si bodo lomili zobe tudi veterani. Najlažja bitka traja manj kot uro, Waterloo pa zagotavlja kar nekaj ur napetega igranja. Bojišče v 256 barvah je izdelano do zadnje podrobnosti: hiše so kamnite, vojaki ravnaajo z orožjem kot "ta pravi", nad bojiščem pa leže oblaki dima. Za celoten pregled bojišča so na voljo tri merila: osem, štiri in dve milji. Pri najmanjši povečavi so enote prikazane kot zastavice, pri srednji kot četa komarjev, največja pa razkriva vse lokalne posebnosti. V vsakem od teh pogledov lahko izdajate povelja. Kliknete na svojo enoto in odpre se okno, v katerem so vsi podatki: naloga čete, formacija in moč. Naloge segajo vse od premikov do napadov, formacije pa od



V bazi podatkov so vam na voljo življenjepisi vseh pomembnejših generalov, ki sodelujejo v bitkah.

zvočni učinki. Bobnanje za napad ali umik zveni iz zvočno kartico res prepričljivo.

Pogled pod površino prepriča, da *FoG* ni namenjen samo vzdihom ob lepih barvah in čudovitem zvoku, temveč tudi izkušenim strategom, saj se po vsakem



Od daleč vse izgleda tako nedolžno ...

začetku igra nadaljuje drugače kot prejšnjic - računalnik tudi majčkeno razmišlja. In ker ima vsaka medalja dve plati, si moramo ogledati še senčno stran. Grafični prikaz ni za ljudi s šibkim srcem in manj kot 486 pod pokrovom. Če se hočete premakniti z ene na drugo stran bojišča pri največji povečavi, boste za to potrebovali ogromno časa - raje dvakrat uporabite funkcijo zoom. Tudi pri izboru enot morate imeti potrpljenje, saj je treba včasih kar nekajkrat pritisniti gumb miške, preden se odpre okno.

Z izjemo teh spodrsrljajev je igra obvezna oprema vsakega generala, ki kaj da na svoje vodstvene sposobnosti. Upamo lahko le, da bo kmalu prispela kaka diske- ta z novimi scenariji. Do takrat pa naprej, sinovi domo- vine, na nasprotnikove bajonete! ▲

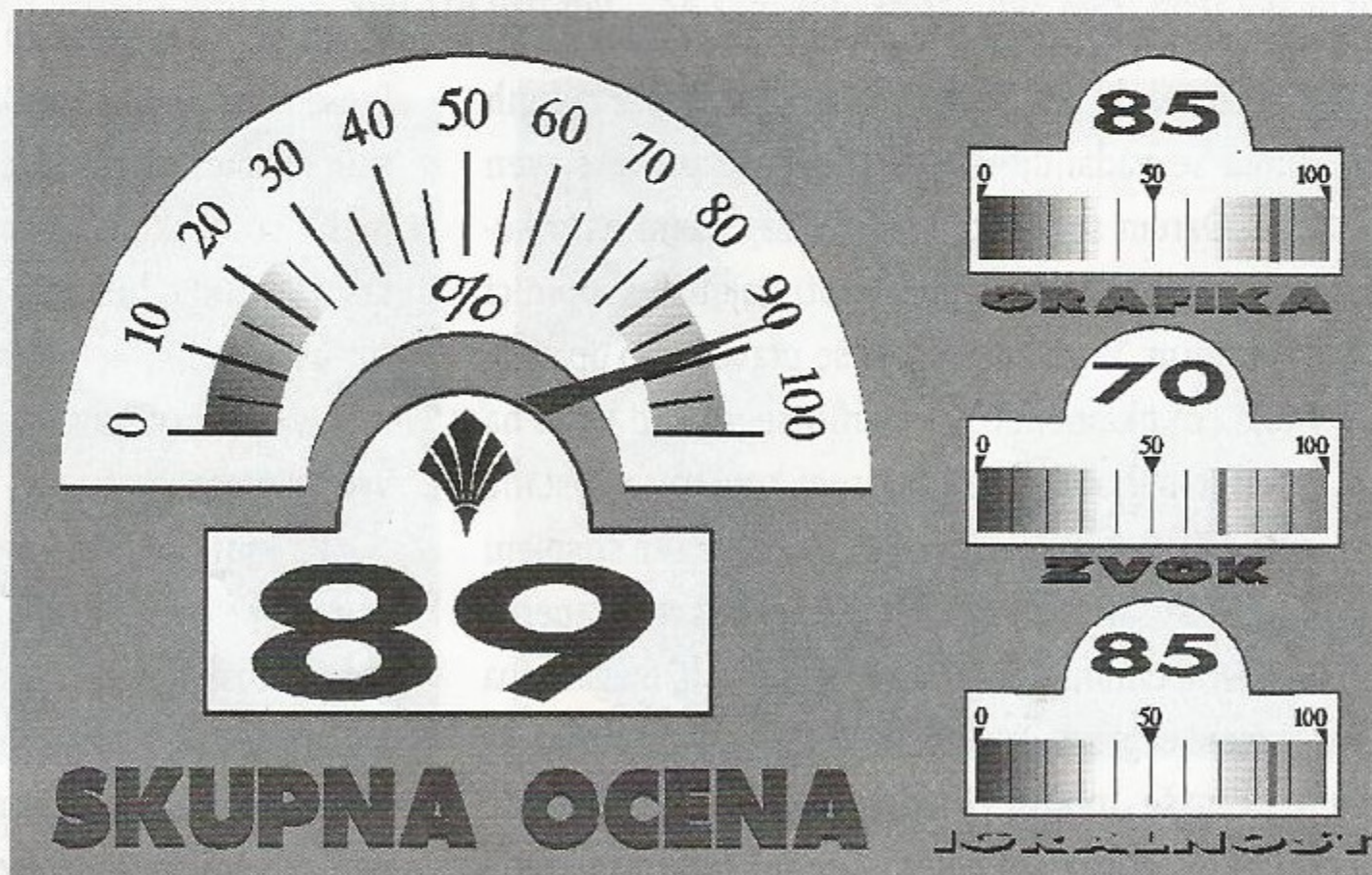


Izbirate lahko med štirimi zgodovinskimi in dvema namišljenima bitkama.

vrste prek gruče do kvadrata. Vrsta je primerna za borbo proti pehoti, gruča za premike, pred napadi konjenice pa se varujete s kvadratom. Na voljo imate različne variacije pehote, konjenice in artilerije. Najuporabnejša je pehota, saj je razmeroma hitra in učinkovita. Konjenica svoje naloge ne opravlja tako dobro kot v vesternih. Je zelo hitra, vendar brez prave udarne moči, zato je uporabna predvsem za plašenje sovražnikove pehote in obrambo topov. Topništvo je najudarnejša enota, ker pa je zelo počasno in ranljivo, mora biti vedno zaščiteno s pehoto ali konjenico. Težava je tudi v tem, ker nimajo vse enote enakega dometa topov, tako da brez poskušanja ne bo šlo. Vsekakor je njihovo mesto čim bližje sovražniku. Vzdušje zelo popestrijo tudi



Priporočamo!





Boštjan Troha

# The 7th Guest

Zmešani gospod Stauf s prelahkimi ugankami  
zagreni življenje sedmim gostom

**L**eto 1929 je, začetek Velike Depresije. Bil je klatež, potepuh. Taval je od vasi do vasi, od mesta do mesta. Okradel je stojnico tu, trgovino tam, spal pod mostovi in na senikih. Henry A. Stauf ni imel ničesar.

Iz temin gozda se je tihotapil večer in neopazno polnil dolino s hladno megljeno nočjo. Oziraje se na vse strani, sluteč črnino usode in bežeč pred mrazom oktobrske noči, se je vračala domov s pevskih vaj za cerkveni zbor. S hriba je še videla, kako duhovnik zaklepa vrata, ko je neznanec pred njenim obrazom sunkoma zavithel roko. Stauf je le nekajkrat zamahnil, jo zbil na tla in jo pokončal. Nezavedajoč se greha in obupan od pomanjkanja, ji je iz krčevito stisnjenih rok strgal torbico ter izginil v zavetje gozda.

Tiste noči je imel Henry A. Stauf čudne sanje, imel je vizijo. Prikazala se mu je podoba prečudovite lutke, ki je bila videti nenavadno živa. Ob svitu je bil že pokonci in je iz kosa lesa izrezoval podobo lutke iz sanj. Rezljal je in oblikoval, dokler ni ustvaril lutke, ki je bila kot živa. Nesel jo je v mesto in jo pokazal točajju v bližnji krčmi. Možakarju, ki je imel otroka, je bila lutka tako všeč, da mu je v zameno ponudil hrano in posteljo. Stauf je ponudbo z veseljem sprejel.

Sit in odžejan, pod toplo odejo, je Stauf hitro zaspal. Zgodaj zjutraj, ko je krčma že oživila, je imel še eno vizijo: uganko sestavljanko. Predramil se je in nemudoma začel rezljati prav takšno sestavljanko, kakršno je videl v sanjah.

Igrače so se ljudem tako prikupile, da so otroci starše trumoma vlekli za rokave k mojstru Staufu. Lutkar, prej ubog potepuh, je kmalu postal najpremožnejši meščan Harleyja.

Nato pa je mestece zajela epidemija skrivnostne otroške bolezni. Vzroke zanjo so prihajali raziskovat najznamenitejši zdravniki z vsega sveta. Minevali so meseci, tekla so leta, otroci pa so še vedno umirali, oklepajoč se Staufovih igrač, ki so bile kljub temu tako priljubljene, da so jih starši hodili kupovati iz tisoče milj oddaljenih krajev.

Zadnja Staufova vizija je bila mogočna hiša, polna ugank in sestavljank. Kdor stopi vanjo se nikoli več ne vrne, razen če reši vse uganke. Tistemu Stauf izpolni najskrivnejšo željo. In tisti, ki reši vse uganke, lahko osvobodijo duše lutk - dušo umorjene ženske in pomrlih otrok, ki jih je Stauf ukradel Bogu in vdahnil svojim lutkam, da so bile videti tako žive.

Tako, to je moja predstava sicer zelo nejasnega zapleta in razpleta zgodbe. Niti iz navodil (dve knjižici -

ena o namestitvi in ikonah, druga pa polna izrezkov iz lokalnega časopisja), kaj šele iz osemminutnega uvoda ni moč izluščiti jasne zgodbe.

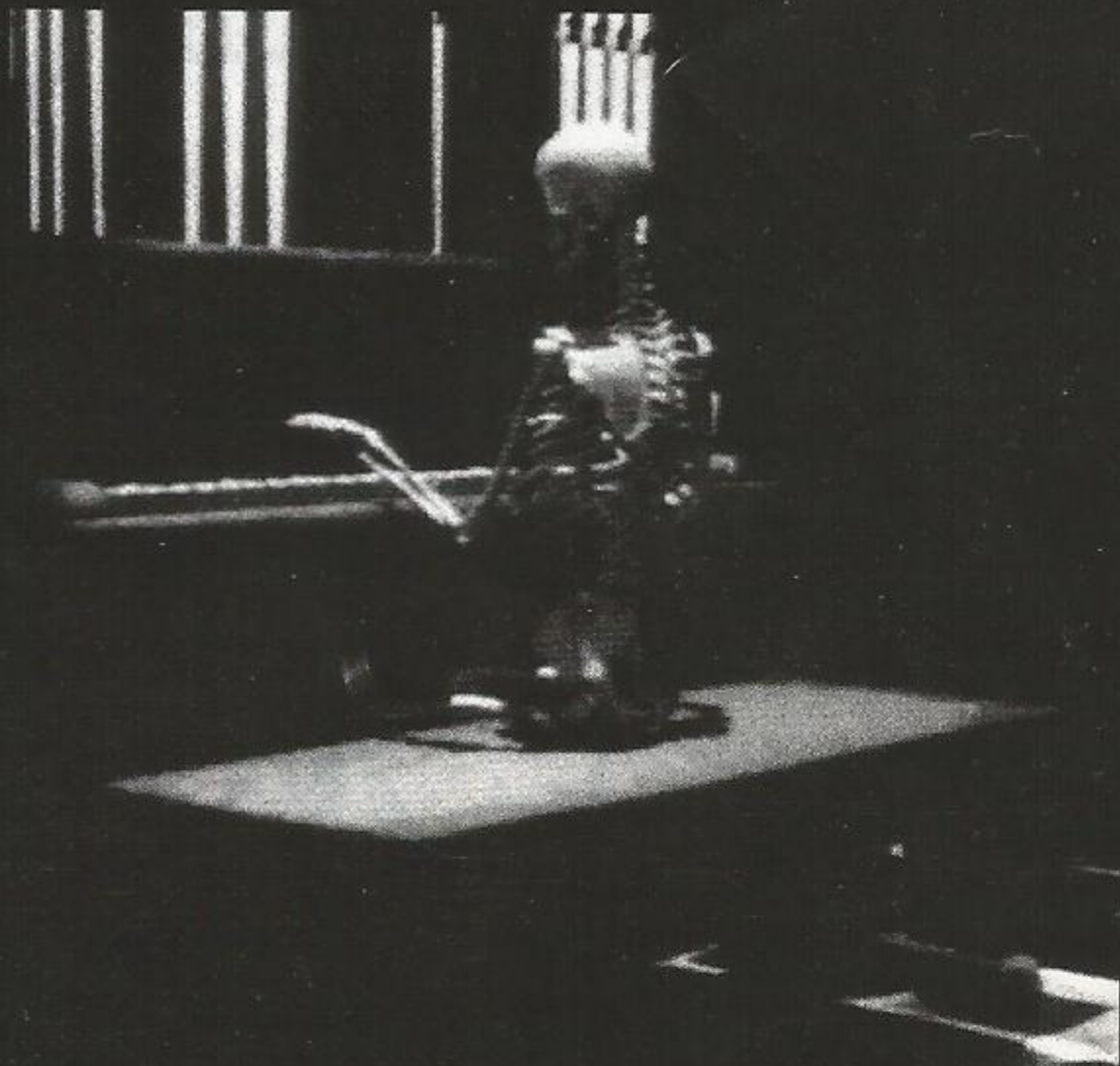
Zbralo se je torej šest gostov, ki so se odločili poskusiti srečo. Vsak ima skrivno željo - ta denar, drugi magijo, spet tretji slavo. Sedmi gost pa je, kot se izkaže na koncu, igralec sam, ki je s svojim Jazom (Egom) prišel v preteklost reševati samega sebe. Zaradi nebrzdanega pohlepa seveda vseh šest gostov neslavno konča, le igralec sam preživi in pokonča Staufa. Išče namreč svojo srečo, ne pa denarja in slave. Po nekaj neprespanih nočeh se vam bo nemara zastavilo vprašanje: "Je igralec Staufov sin?" Tudi to je mogoče, vendar mislim, da ob Staufovi smrti ne bomo imeli monologov a la *He died, without even an orange in his hand*. Da pa bi videli spektakularno zaključno sekvenco, kjer se Stauf z našo pomočjo na invalidskem vozičku pogrezne v ogenj pekla, je treba rešiti 25 ugank in sestavljank.

Čeprav je igra videti kot klasična pustolovščina z bogato grafiko, kjer se igralec napreza s kopico najdenih predmetov in jih skuša (večinoma) neuspešno uporabiti, je *Sedmi gost* miselna igra v slogu *Castle of Dr. Brain*. Igralec je postavljen v samo središče dogajanja, brez nepotrebnih ikon in debelih okvirjev, ki dajejo občutek tretje osebe. Edino informacijo o prostoru ponuja koščena ročica, ki mahaje v vse strani svetuje, kod in kam po Staufovini, in se, ko naletimo na uganko, nadnaraven pojav, oziroma dramsko sekvenco, spreminja v naprezojoče se možgane, zobno protezo oziroma starogrško gledališko masko. Igra ponuja en sam meni, ki ga dosežemo na vrhu zaslona in se mu reče Sfinga (kako se je Sfinga pri Tebah s pomočjo ugank najedla ljudi, pa že vemo). V meniju je poleg vsakdanje šare (shranjevanje položaja d.o.o) tudi zemljevid prostorov z označenimi obiskanimi prostori in rešenimi ugankami. Zemljevida precej obsežnega in dolgačasnega labirinta pa seveda ni - narisati si ga boste morali sami. Pri ugankah gre za variacije šaha, iger s kartami ter sestavljanja besed in stavkov iz črk. So pa tudi



opisi

**Računalnik:** PC CD-ROM  
**Tip:** miselna igra  
**Založnik:** Virgin



Elton John po uspešni shujševalni kuri

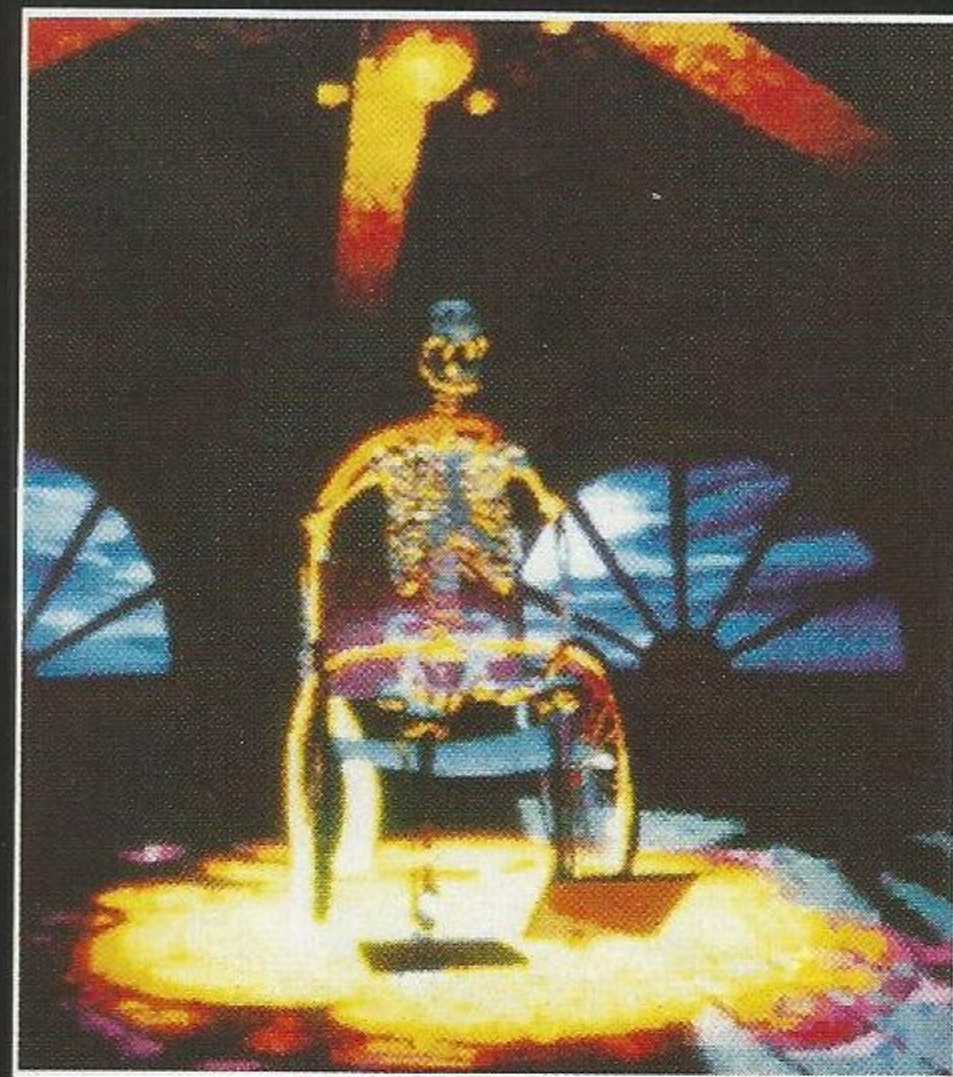


Igro so nam posodili  
pri velenjskem  
KFM Computres  
(tel.: (063)856-134),  
kjer je naprodaj  
za 9800 tolarjev.

izjeme, recimo glasbena uganka in že omenjeni labirint. Začetne uganke so precej enostavne in ko jih igralec rešuje, se po hiši odpirajo novi skrivni prehodi, dogajajo se nenavadne stvari in pojavljajo nove uganke. Gre torej za igro z eno samo potjo do rešitve.

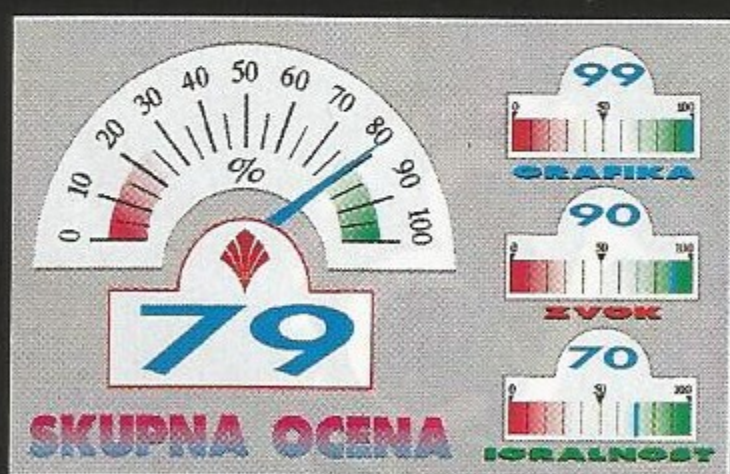
Vizualno je *The 7th Guest* zares spektakularna igra. Filmsko gladko premikanje skozi sobe, zanimiva osvetlitev prostorov in predmetov, pravi gledališki igralci (očitno so gledališki, saj nenehno teatralično mahajo z rokami in se postavljajo v čustvene poze, vidne tudi gledalcem na balkonu in v sredinskih ložah), strašljiva glasba in zvočni učinki ter širokokotna kamera, ki v igralcu zbuja ogroženost z vseh strani.

Vendar je za takšno razkošje treba precej hadverske moči: 486 s 50MHz, 8 megabajtov pomnilnika, hitra 16-bitna grafična kartica z 1 MB pomnilnika, pogon za CD-ROM z dvojno hitrostjo (300 KB/s, dostopni čas manj kot 300 ms) in 16-bitna zvočna kartica PCM je priporočena konfiguracija (nam so prav takšen stroj posodili pri podjetju Anni d.o.o.). Igra zdiha tudi s 386, vendar bo lahko igralec med potovanjem iz prvega v drugo nadstropje skidal gnoj, pomolzel živino in ji nastlal, pa še za kakšen šnopček bo čas. Poleg nedvomnih odlik igre pa tu in tam moti debilen komentar, ki naj bi po zagotovilih iz navodil pomagal pri reševanju uganek. Tako se zgodi, da igralca med intenzivnim mozganjem, ko se že vohajo



Stauf se pogrezne v pekel lastnih uganek

pregreti možgani, zmoti razmišljajoč glas, češ "to je pa težje, kakor je videti". Mimogrede: na drugem cedeju je posneta glasba iz igre (soundtrack), v škatli pa dobite tudi video kaseto "Kako se je rojeval Sedmi gost", ki je v ameriškem, z evropskimi videorekorderji nezdružljivem formatu NTSC.



opisi

Franci Novak

## Traps & Treasures

Morje je (še vedno) polno zakladov in pasti

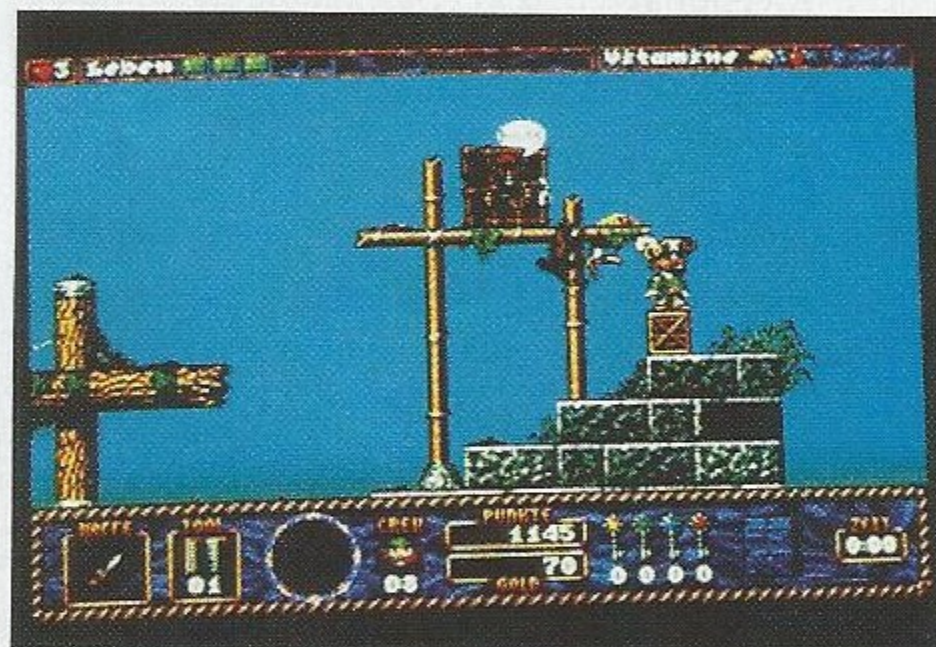
**M**orje je polno skrivnosti in zakladov. Iskalci potopljenega zlata, ki zapravijo ogromno denarja za ladje in potapljaško opremo in nikoli ničesar ne najdejo, so ali slepi ali pa ne igrajo računalniških iger. Če bi jih igrali, bi že vedeli, kje se skrivajo prava bogastva. Seveda pa so programerji dovolj prebrisani, da ne izdajo imen otokov in morij, kjer so skrite skrinje, polne zlatnikov. V igri *Traps & Treasures* jih je toliko, da se spotikate obnje, zato sploh ni čudno, da so na Titanicu našli samo par srebrnih žlic.

*Traps & Treasures* je horizontalna arkada z zvrhano mero akcije. Skupaj z gusarskim kapitanom morate rešiti člane svoje posadke, ki so razmetani po vsem otoku. Navodila so preprosta, kot vselej pri takšnih igrah: poberite vse, kar se sveti, nabodite na sabljo vsakogar, ki ga srečate, in od časa do časa z nabranimi kovanci zavijte v trgovino in si privoščite krožnik vroče juhe, kockajte za denar ali pa kupite stvari, ki vam olepšajo življenje.

Vaši nasprotniki in vsi predstavniki živalskega kraljestva se gibljejo po predvidljivih poteh, zato se jim je z manjšo mero pazljivosti moč izogniti, to pa je tudi ena od večjih slabosti takšnih iger. Če veste, da se morski pes premika samo levo-desno, pa še v enakomernih časovnih presledkih, ga ni težko pretentati. Oblikovalci igre bi si

morali ogledati imenitno simulacijo akvarija *El-Fish* (Maxis) s popolnoma nepredvidljivim gibanjem tamkajšnjih prebivalcev...

Igra ima nekaj lepih trenutkov. Lepo je narejen prehod s kopnega v morje - spremenijo se fizikalne zako-



Reševanje sestradanih članov posadke je ena od ključnih nalog v igri.

nitosti, zato je plavajočega kapitana v vodi precej težje voditi kot na kopnem, gibanju po morskem svetu pa je prilagojena tudi glasba.

Igra *Traps & Treasures* je namenjena vsem, ki še znajo uživati v arkadnih igrah in se tega ne sramujejo. Čista zabava, bi lahko rekli. ▲

**Računalnik:** amiga, PC  
**Tip:** arkadna igra  
**Založnik:** Starbyte

V nemških igralnih revijah je igra *Traps & Treasures* presenetljivo povsod dobila zelo visoke ocene.

To pa najbrž zato, ker je nemškega porekla.





Vsi, ki ste pričakovali, da bo naslednja simulacija te znane softverske hiše F15 - Strike Eagle IV ali pa Harrier II, ste se pošteno ušтели. Najnovejši pokol na nebu se imenuje *Dogfight*, v njem pa gre, kot pove že samo ime, za dvoboje v zračnih prostranstvih. Na voljo imate šestnajst letal, od fokkerja, s katerim je Rdeči baron med prvo svetovno vojno vladal nebu nad Evropo, do letala F-16 falcon, zvezde iraškega neba. Pa kaj, boste rekli, vse to in še več je bilo že v igri *Birds of Prey*. Da, vendar tam spitfire ni mogel nastopiti proti MIGu 23! Okretnost proti hitrosti. Seveda se lahko preizkusite tudi v čisto navadnih misijah iz različnih obdobij in v klasičnih dvobojih enakovrednih strojev. Misije so precej monotone, saj so tarča napadov predvsem zemeljski objekti, pa še ti na precej čuden način - namesto izstrelkov zrak-zemlja imate na voljo le mitraljez, v novejših tipih letal pa še rakete zrak-zrak. Ponavadi zadošča za uničenje tarče en sam rafal iz mitraljeza, česar doslej nismo mogli videti niti v hollywoodskih filmih. Izostreni programerski možgani se niso spomnili niti ukaza za pospešitev časa na dolgih poletih od letališča do cilja in nazaj, tako da je nevarno, da za tipkovnico zakinkate. Za vsako opravljeno misijo dobite odlikovanje, kot se za nadobudnega letalca spodobi.

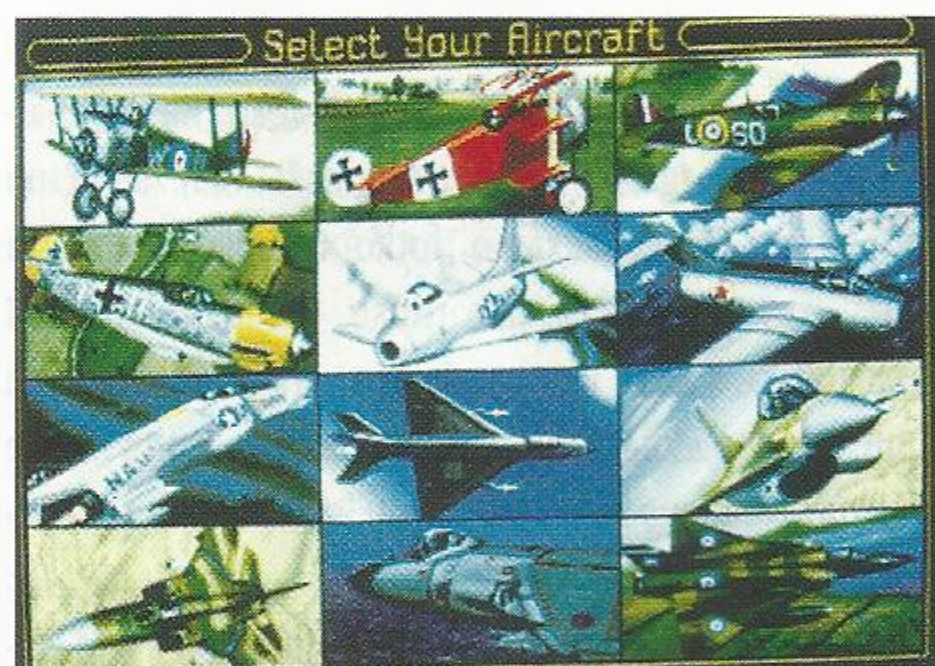
Razveseljivo je, da je v igro vključena tudi možnost igranja prek modema, tako da se lahko bitke odvijajo kljub velikim razdaljam med igralci. Gumbi so postavljeni klasično: plus in minus krmilita motor, preslednica orožje itd, itd.

Grafika pa je malo za časom. Letala in celotna pokrajina so izdelani v polni 3D vektorski grafiki, značilni za MicroProse, kar da igri hitrost in gladko premikanje, vzame pa ji tiste podrobnosti, zaradi katerih radi igrate *Strike Commander*. Tudi zvoki so poglavje zase: ko sem igro prvič igral, sem mislil, da ima moje letalo namesto zajetnega zvezdastega motorja v nosu mamin strojček za sekljanje mesa, zvoke mitraljeza pa bi kljub zvočni kartici v drobovju mojega računalnika z lahkoto zamenjal za ropotuljico sosedove otročadi.

*Dogfight* nima namena biti popoln simulator lete-

# Dogfight

Spitfire proti Migu? Ne hvala!



Hitreje, više, močnejše!

nja, saj mu za tako nalogo manjka instrumentov, pa tudi sam način leta je daleč od resničnosti. Je strelska igra v slogu *Aces of Pacific* in *Red Baron*. Vendar je med tema dvema igrama in *Dogfightom* vendarle razlika: v osnovi same igre je nekaj, česar ni imela doslej še nobena simulacija. Dobili boste občutek za tehnični napredek, ki ni bil še nikoli tako izrazit, namreč da je v prvi svetovni vojni pilot krmilil letalo, sedaj pa letalo usmerja pilota. Morda so avtorji nalašč zato dali vsem letalom enak način krmiljenja - da bi ohranili ali vzbudili tisti občutek nostalgije, ki ga je veter tehnološkega napredka razpihal na vse smeri neba. To je zagotovo največja odlika igre, ki skuša biti nekaj, kar smo na domačih monitorjih že videli, vendar na drugačen, nov način.

Preizkusite Sopwith Camel, potem pa presedlajte na F-16 in se po končanem letu zamislite. Verjemite, imeli boste o čem premišljevat! ▲

Primož Škerl

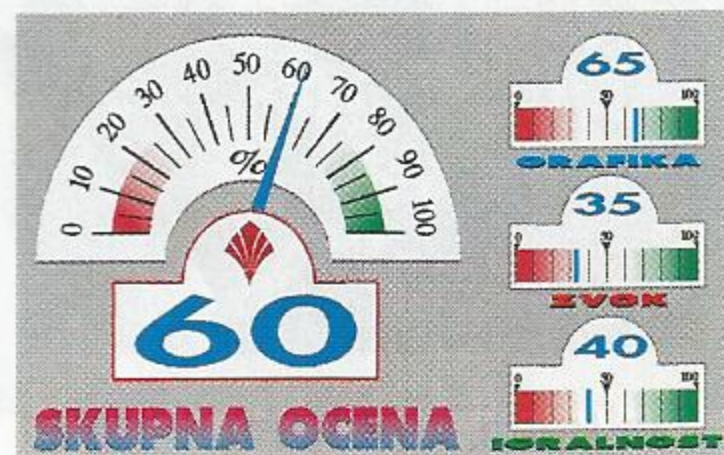


opisi

**Računalnik:** amiga, PC, ST  
**Tip:** letalska simulacija  
**Založnik:** MicroProse



Žalostno dejstvo je, da imena pilotov hitro utonejo v pozabo (vsa čast Rdečemu baronu), modeli uspešnih letal pa za vedno ostanejo zapisani v knjigi zgodovine.



# ALDUS



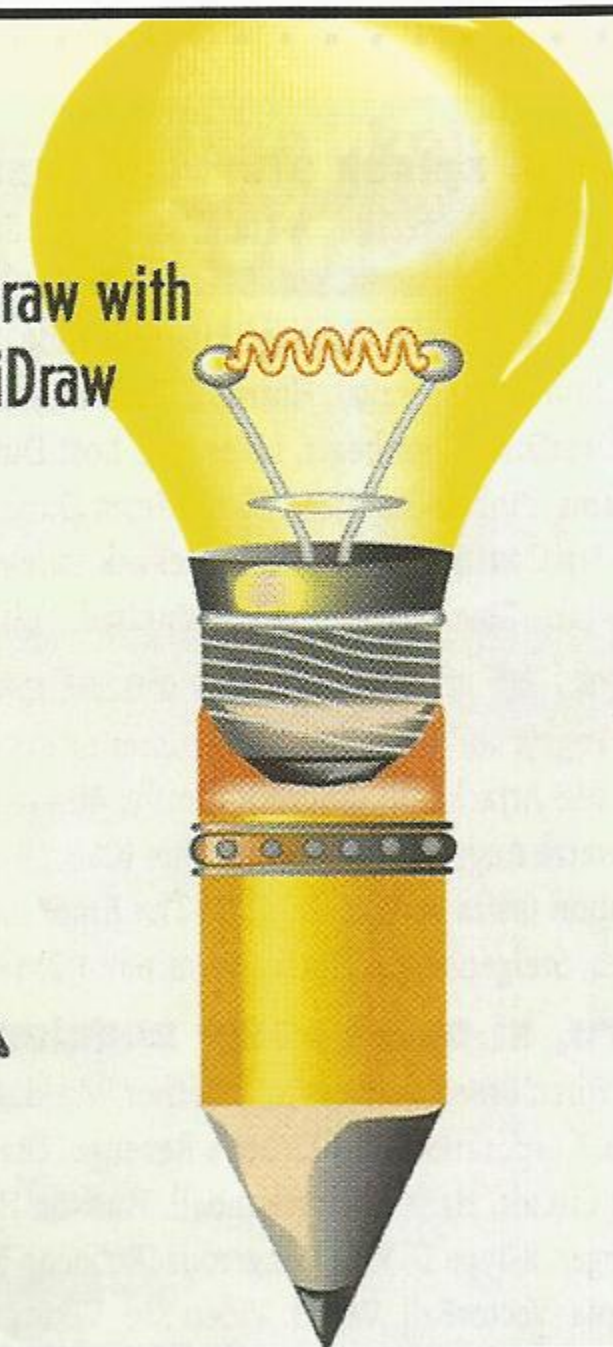
*Rojstvo ideje je šele začetek.  
S programom Aldus IntelliDraw vaše ideje oživijo.*

**CMEDIA**

Cankarjeva 4, 61000 Ljubljana, Slovenija  
tel. 061 - 158 213, tel./fax 061 - 221 838

Medija d.o.o. je avtorizirani distributer programske opreme ALDUS, SPSS, RECOGNITA in pooblaščen prodajalec programske opreme MICROSOFT, BORLAND, WORDSTAR, LOTUS, SYMANTEC, COREL, WORDPERFECT, SOPHOS, STATGRAPHICS.

When You Draw with  
Aldus IntelliDraw





Andrej Bohinc



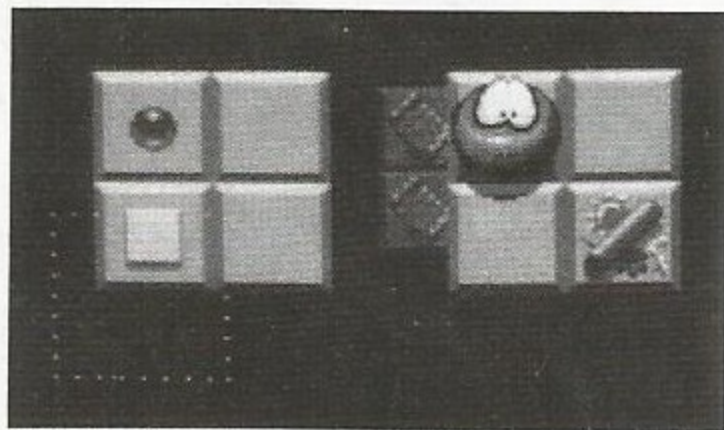
opisi

# Blob P

Norčije malega modrega vesoljskega akrobata

**Računalnik:** amiga  
**Tip:** arkadno-ploščadna igra  
**Založnik:** Core Design

Blob je prišel pod našo recenzorsko lupo povsem slučajno. Core Design ga je nekega dne mimogrede omenil, češ "Oglejte si stvarco, mogoče vas bo zanimala". Kako skromno! Seveda nas je.



Ups! Oprostite, mi lahko kdo pove, kje je toaleta?

Pravijo, da obleka naredi človeka. Za računalniške igre ta pregovor ne drži. Vsaj za večino ne. Oglejte si samo "fotko" iz te igre. Najbrž ni pritegnila vaše pozornosti. Seveda ne, toda ni vse v grafiki. Koliko iger vas zmore spraviti ob živce, da čepite na robu stola, divje sučete igralno palico in kričite v zaslon? Ne ravno veliko, *Blob* pa. Pa čeprav na prvi pogled ni videti nič posebnega.

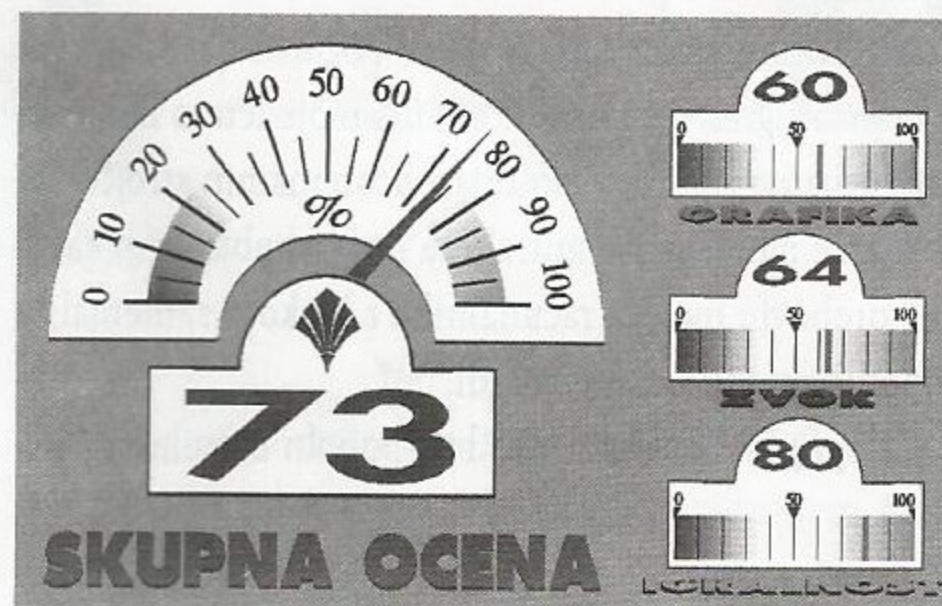
Blob je poskočen mehurček, ki po razbitju svoje ladje pristane v vesolju različnih dimenzij - višine, globine, gravitacije in časa. Če bi rad še kdaj ugledal svoj ljubi planet Zemljo, mora pobrati razbitine ladje in najti njen tovor (gručo malih Blobetov, ki so se razgubili po 50 stopnjah). Ata Blob torej poskakuje po opekah, išče neobgljene malčke in nabira rezervne dele za ladjo. Njegovo delo je skrajno nevarno. Že kanček nepozornosti, majhen zdrs ali nepravilna ocena razdalje med opekama zadostuje za padec v neskončno praznino vesolja, kar pomeni zanesljivo smrt. Naša kepica žvečilnega gumija si res zasluži vse sočutje. "Living on the edge" ni prijetno in zato včasih kar nagonsko zatismemo oči in pomolimo, da se mu ne bi kaj hudega zgodilo.

Priložnosti za nesrečo pa je več kot preveč, saj imajo nekatere opeke precej neprijetne lastnosti. Tako na enih ni mogoče skakati, druge pa bruhajo smeti, ki Bloba boleče upočasnijo. Na srečo je tudi nekaj "ta dobrih". Za njimi se skrivajo bodisi mali Blobeti, koristna sporočila ali pa stikala, ki odprejo nove ploščadi. Večina opek je občutljiva za skoke z velikih višin in se začno pod vašo težo počasi drobiti. Teh se raje izogibajte, saj boste v nas-

protnem primeru kmalu ostali brez tal pod nogami. Tako, to bi bilo vse, kar se tiče nasvetov in opozoril - da ne boste rekli, da samo nakladam.

Vidite, *Blob* je 3D igra. In to ne vsakdanja, dolgačasna vektorsko-poligonska 3D igra, ampak 3D igra, v kateri je občutek globine neverjetno resničen. Če želite kam priti, morate z Blobom skočiti v višino, 'iz zaslona', ali v globino, 'v zaslon'. Opeke visijo v temi, sprva v medlih obrisih, nato v polni obliki (ko pridete na njihovo višino) in hitro izginejo v nič, ko jih pustite za seboj. Vse to ustvari vzdušje, polno izoliranosti in negotovosti.

Veliko zadovoljstvo nudi že poskakovanje po ploščadih in počasno spoznavanje s pastmi, ki prežijo pod njimi. Šele ko se tega naveličate, se spravite igro reševati "zares". Uživali boste v enkratni perspektivi, kakršne še niste občutili (razen če ste na svojih spectrumih ali Commodorjih igrali *Bouncer*), in spoznali, da programerjem le še ni popolnoma zmanjkalo svežih zamisli. ▲



## Tule je spisek starejših iger, ki se v A1200 počutijo povsem domače:

1869 (stara verzija), A-Train, Agony, Air Support, Amnios, Anthheads, Apydia, Aquaventura, Archipelagos, Arthur: Quest For Excalibur, Atomino, Awesome, Barbarian II, Bard's Tale III, Batman, Battle Chess, BC Kid, Beast III, Beyond The Ice Palace, Boxing Man, Budesliga Manager, Carrier Command, Cash, Chaos Engine, Civilization (stara verzija), Classic Invaders, Cool Croc Twins, Cool World, Cribbage King/Gin King, Cytron, Dragon's Lair II, Dune, Epic, Eye Of the Beholder I&II, F-15 Strike Eagle, Fast Break, Gem'X, Gem'Z, Gunship 2000, Guy Spy, HeatWave, Hexuma (stara verzija), Horror Z, Indiana Jones IV, Indy 500, International Karate +, It came from the desert, Jonathan, Jocky Wilson Darts, Killing Game Show, Larry V, Leander, Lemmings (+ DataDisk), Lionheart, Liverpool, Lost Dutchman Mine, Lost Patrol, Magic Pockets, Maniac Mansion, Midwinter II, Nick Faldo's Championship Golf, Nigel Mansell's World, Ork, Pinball Dreams, Pinball Fantasies, Plan 9 From Outer Space, Police Quest II, Ports of Call, Push Over, Railroad Tycoon, Red Zone, Resolution 101, Secret Of Monkey Island I & II, Sensible Soccer, Shoot 'Em Up Construction Kit, ShufflePuck Cafe, Silent Service, Sim City, Space Ace I & II, Special Forces, Star Glider II, Surgeon, Teenage Mutant Ninja Turtles, Test Drive II, ThinkCross, ThunderStrike, Toyota, Ultima VI, Uninvited, Volfied, Waxworks, Who Framed Roger Rabbit, Wing Commander (stara verzija), Wings, Wonderland, Wrath of the Demon

## Igre, ki stečejo pod določenimi pogoji:

**Pogoji so:** (C) - Izkjučiti medpomnilnik procesorja (E) - Potreben preklop na stare grafične načine, pri nekaterih igrah ostanemo brez zvoka.

688 Attack Sub, Addams Family, American Football, Battle Command, BSS Jane Seymour (C), Campaign, Carl Lewis Challenge, Carrier Command (C&E), Cool World (stara verzija), Das schwarze Auge, Dyna Blasters, Elite (C&E), Espana: The Games '92, Formula I GP, History Line (E), Hook, Indy III (C), Interceptor F/A-18, Jaguar XJ 220 (C), Kick Off 2 (C), Kid Gloves (C), Lethal Weapon (stara verzija), Lord Of The Rings, Lotus (C), Pacific Islands, Parasol Stars, Pegasus (C), Pirates!, Populous II (C&E), Race Drivin', Red Baron, Robosport, RVF Honda (C), Sim Ant, Sim Earth, Steigenberger Hotel., Terminator 2, Thunderhawk (C), Turrigan, TV Sports Football (deluje hitreje), Vroom (C&E), Wizkid, Zool (stara verzija) (C)

## Igre, ki sploh nočjo sodelovati (\$%#!!):

Alien Breed, Amberstar, Another World, Armour Geddon, Beast II, Bitmap Compilation I, Black Cauldron, Blood Money, Cadaver, Carthage, Castles, Chip's Challenge, Chronoquest II, Colorado, Corporation, Dr. Doom's Revenge, Dragons Of Flame, Dream Zone, Elvira II, Eskimo Games, Fighter Bomber, Fighter Duel Pro, Final Assault, Fire and Ice, Grand Monster Slam, Grand Prix Circuit, Harlequin, Heimdall, Hudson Hawk, Impossamole, Into The Eagle's Nest, James Bond, Logical, Loom, Lotus Esprit Turbo, Lotus 2 & 3, Overlord, Pac Mania, Populous, Powermonger, R-Type II, Rick Dangerous, Robocop 3, Shadowlands, Shoe People, Speedball 2, Street Rods 1 & 2, Supercars, Supremacy, The Games: Summer Ed., The Games Winter Ed., Thundercats, Utopia, VectorBall, Venus, Video Kid, Viking Child, Weird Dreams, Where in the World is C.S.



Rok Kočar



# Pirates Gold

Gusarji se vračajo (po rum, ženske in novce)

**M**icroProse je že davnega leta 1984 izdal mojstrovino v malem, *Pirates*. Nad igro smo bili navdušeni vsi pustolovci, ki smo se rodili pet stoletij prepozno in pač nismo imeli možnosti, da bi se udeležili pravih bitk. In ker primitivna rasa Zemljanov časovnih strojev še ni odkrila, smo se tako rekoč prisiljeni zadovoljiti z navadnimi računalniškimi simulacijami. Takratni Pirati, razen po zamisli, niso bili nič posebnega, saj jih je bilo treba igrati z disket, da o bedni (CGA) grafiki in zvoku topov, ki ga je preglasilo še tako tiho brenčanje dveh komarjev. In ker se je po razmahu VGA grafike začelo množično 'barvanje' vseh nekdanjih uspešnic, so se tudi pri založniški hiši Microprose odločili za VGA verzijo te priljubljene igre.

Seveda je imel pri predelavi *Pirator* prste vmes spet Sid Meier, ki je zaslovel že z igrama *Civilization* in *Railroad Tycoon*. (Mimogrede, na trgu je že nekaj časa tudi njegov *RT DeLuxe*, ki ponuja malo boljšo grafiko in nekaj

novih scenarijev, kmalu pa bo na voljo tudi Meirjeva obdelava ameriške državljanske vojne *Civil War*.) *Pirates Gold* zahtevajo 4 MB RAM-a, pri zvoku pa niso izbirčni, saj prav lepo 'pojejo' tudi na starem, dobrem 'piskaču' (priporočeni pa sta seveda zvočni kartici SB ali Adlib). Brez miši skoraj ne bo šlo, za arkadne vložke pa se lahko preselite na tipkovnico. Igra na disku zasede skoraj 20 megabajtov.

In kaj nam *Zlati Gusarji* v vsej tej dolžini ponujajo novega? V igro so vključili lepo število novih ladij, novih vrst orožja za sabljanje, različnih scenarijev napadanja ladij in pristanišč ter nekaj novih mest. Če vam uspe pridobiti oblast, ugled ali celo roko guvernerjeve hčere, boste za vedno vpisani v knjigo svetovno znanih piratov.

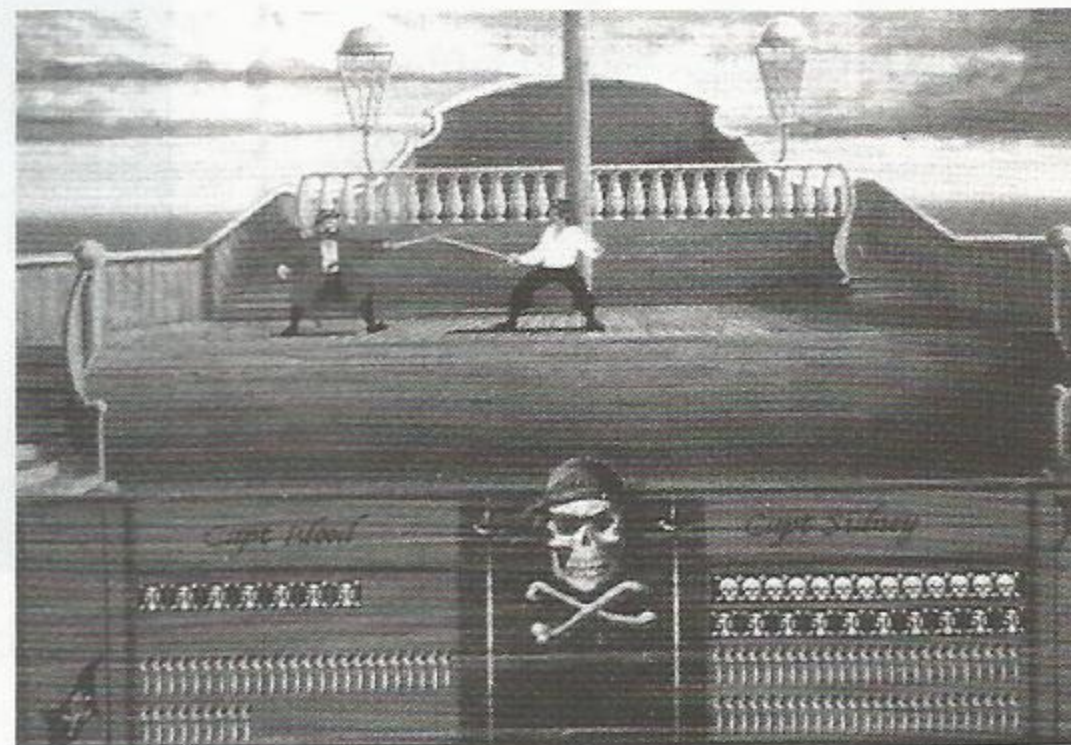
Igro so v vseh tujih revijah izredno dobro ocenili. V nekaterih lahko najdete tudi takšne komentarje: "Igra je takšna kot resnično življenje, le da je še bolj vznemirljiva in precej hitrejša. Prelepa grafika ji daje poseben čar in nudi užitek pri igranju. Lahko jo igrate vsak dan, vendar vam ne postane dolgočas." To so zapisali v reviji *Compute*, *MacWorld* pa pravi: "Igro igramo že več kot 30 ur in še dolgo ne bomo prenehali." Vsekakor so *Pirates Gold* zadetek v polno, saj so v zahodnih trgovinah z zabavnim softverom v trenutku pošle vse zaloge. Zato nikar ne čakajte, ampak si jo čim prej priskrbite. ▲



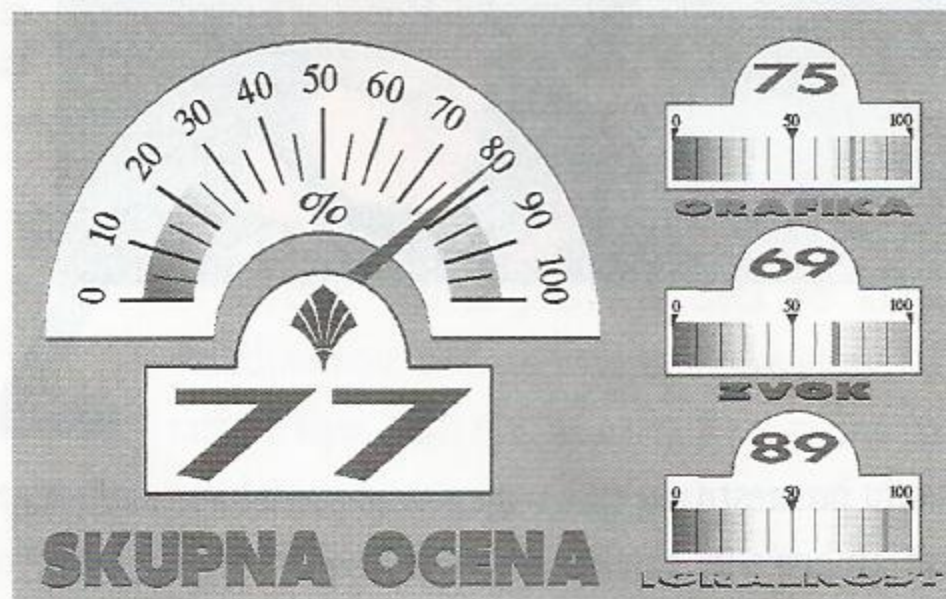
opisi

**Računalnik:** PC  
**Tip:** arkadna  
pustolovščina  
**Založnik:** MicroProse

*Pirates Gold* nadaljuje modno muho "farbanja" starih uspešnic, ki jo je sprožila Sierra s predelavami svojih prvih "kvestov" v VGA grafiko.



Dva srborita kapetana in par ostrih sabelj je vse, kar je potrebo za srdito "sekljajo"



# SEGA



**M**ladinska knjiga  
**trgovina** d.d.  
ljubljana, slovenska 29

**PRIHRANJENA POT V TUJINO!**

VSE POSLOVNE ENOTE MLADINSKE KNJIGE! MOŽMOST PLAČILA V TREH OBROKIH!

#### GAME GEAR

Game gear	19.990,00 SIT
TV Tuner	12.990,00 SIT
GG Battery Pack	5.990,00 SIT
Super Wide Gear	1.990,00 SIT
Klax	3.440,00 SIT
Prince of Persia	3.440,00 SIT
Dragon Crystal	3.634,00 SIT
Sonic the Hedgehog II	5.116,00 SIT

#### MEGA DRIVE

Mega drive	24.990,00 SIT
Alasia Dragon	5.249,00 SIT
Klax	5.249,00 SIT
Shadow Dancer	5.249,00 SIT
Strider	5.249,00 SIT
Fire Shark	5.249,00 SIT
Abrahams Battle Tank	5.249,00 SIT
Alien Storm	5.249,00 SIT
E-Swat	5.249,00 SIT
Spiderman	5.249,00 SIT
Flickey	5.249,00 SIT

#### MASTER SISTEM

Master sistem	13.990,00 SIT
Alien Storm	3.402,00 SIT
California Games	3.402,00 SIT
Gauntlet	3.402,00 SIT
Indiana Jones	3.402,00 SIT
Shadow Dancer	3.402,00 SIT
Klax	3.402,00 SIT
Impossible Mission	3.402,00 SIT
Laser Ghost	3.402,00 SIT
Sonic the Hedgehog II	5.256,00 SIT





opisi

**Računalnik:** PC  
**Tip:** pustolovščina  
**Založnik:** Tsunami



Igre so kot filmi.  
Igramo jih zato,  
da se zabavamo.  
Nočemo dokumentarcev,  
ampak akcijo. Blue Force ponuja  
prav to & še več & je več kot  
dostojen sorodnik  
Sierrine serije Police Quest.



Priporočamo!

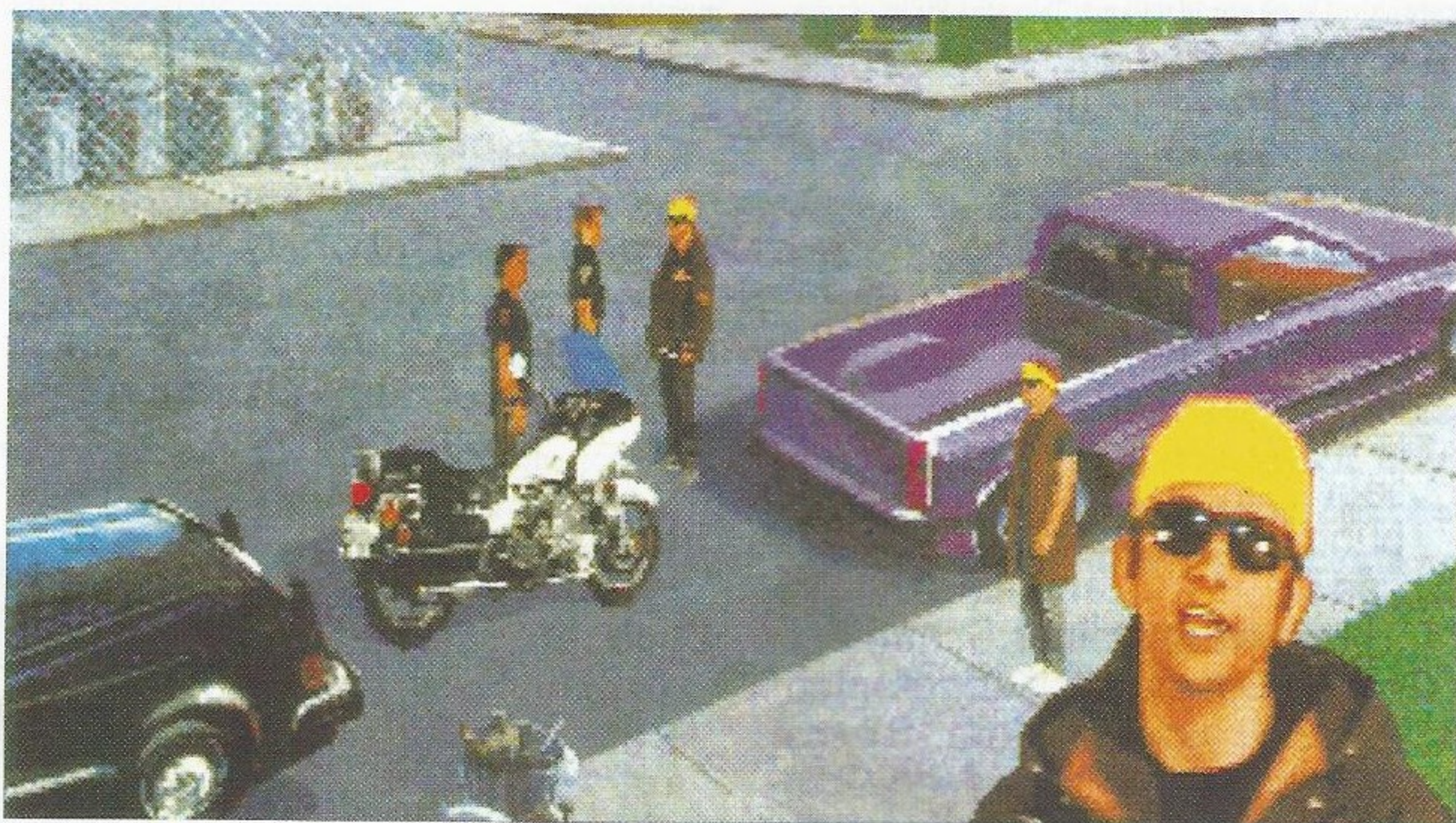
Luka Hrček

# BLUE FORCE

## Maščevanje modrega angela

**J**ackson Beach je majhno obmorsko mesto, kakršnih v Združenih državah kar mrgoli. Od časa do časa tudi tam počí, zato so meščani nadvse ponosni na mestno policijsko postajo, ki je uspešno kos vsakovrstnemu kriminalu. Prav zato je ta kraj kot nalašč za prizorišče najnovejše Tsunamijeve pustolovščine.

katerega priporočam, da ga redno čistite, saj cev pištole rada zarjavi in vas pusti na cedilu ravno takrat, ko je najbolj potrebno. Vsekakor pa pištolo pred čiščenjem izpraznite, sicer se bo vaša kariera hitro končala. Poleg orožja imate na začetku v posesti le še obvezne službene lisice, uradno izkaznico in brezhibno opremljen kawasaki 1000. Vaš jekleni konjiček vam bo zvesto služil pri dir-



Ulične bande: Boste lahko te mladiče naučili lepih manir?

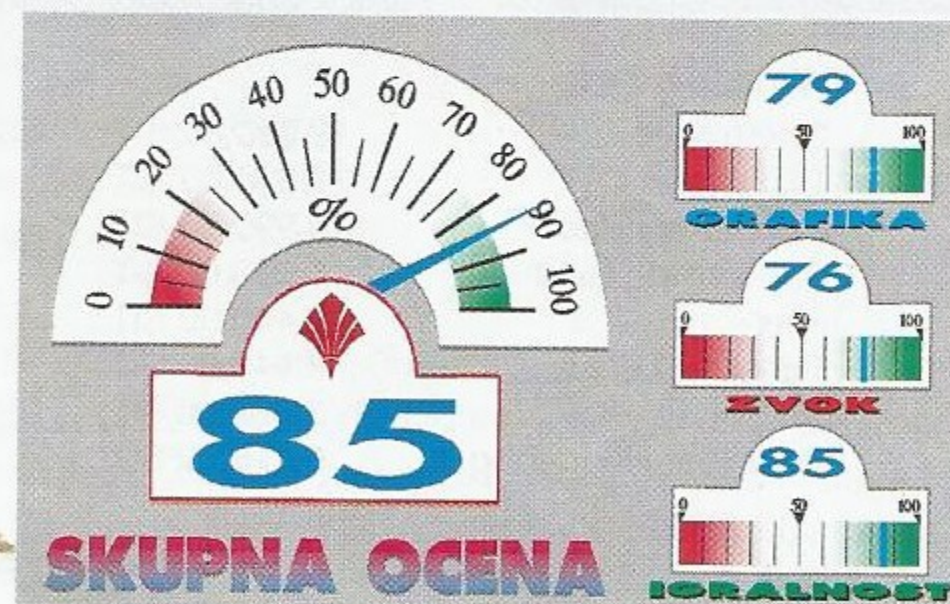
Avtorji igre so čas zavrteli v leto 1995, vas pa postavili v vlogo novepečenega policista Jakea Ryana. Zakonu je služil že njegov oče, dokler ga niso 18. maja 1984 skupaj z ženo umorili v njuni hiši na robu mesta. Jake, tedaj še deček, je grozljivi prizor opazoval iz omare in se jasno spominja obupanik krikov in strelav, ki so pokosili oba starša. Odloči se, da bo tudi sam postal policaj, odkril morilce in se jim maščeval. Enajst let kasneje stoji Jake pred poslopjem mestne policijske postaje. Za njim je narporno in uspešno šolanje, o tem, kaj je pred njim, pa odločate vi. Polni pričakovanj vstopite skozi stranski vhod v hišo pravice...

Vaš prvi delovni dan se bo - tako kot vsak naslednji - začel z navodili nadrejenega častnika. Pazite, da ne boste preslišali niti ene besede, preberite pa tudi nasvet, ki je s kredo napisan na šolski tabli (npr. "Bodite ostri in nepopustljivi!" ali "Kadar vam gre za nohte, pokličite pomoč!") Največkrat bodo prav ti nasveti ključ za rešitev nalog tistega delovnega dne.

Od tu naprej si lahko pomagata le sami, delo vam bodo nekoliko olajšali (včasih pa tudi otežili) vaša babica, prijatelj Lyle, simpatična temnolaska iz oddelka za informacije in kolegi policisti (še posebno priljubljena sta dvojčka Larry in Barry). Tu je še službeno orožje, za

kanju po mestu, pa tudi v njegovem predalu se najde kaj koristnega. Tu mislim predvsem na Miranda Card, spisec pravic za aretirane osebe, ki jih ob aretacijah osumljencu za nobeno ceno ne pozabite prebrati, drugače bo šel celotni sodni postopek po zlu.

Med igro boste dobili še kopico novih predmetov. Avtorji so vsakega opremili le s skupimi podatki, zato jih skrbno preberite. Dokazno gradivo obvezno oddajajte Barryju, naj ga shrani na primerno mesto. Sploh pa: veliko se pogovarjajte (to je največji vir informacij), imejte oči na pečljih in pamet v glavi. In ne zaupajte nikomur. Tudi sodniki in državni tožilci so pod kožo krvavi in ne vedno najbolj pošteni. Glejte Santa Barbaro, če ne verjamete! ▲





Andrej Bohinc

# Yo! Joe!

“Hey Joe, where are you going with that gun in your hand?”, Jimmy Hendrix

En, dva, tri - Joe (ali Elvis v mladih letih) gre v pretepaško akcijo



Zgodba je tipična: Joe in Nat sta ulična tolovaja iz Bronxa. Njuno področje dela so kraje paradiznikov, počene avtomobilске gume in razbite šipe. Mali ribi, skratka. Nekega dne pa se zapleteta v nevarne posle s prekupčevalci mamil in se uvrstita na njihovo listo za odstrel. Da bi ju laže dobili v kremplje, jima zločinci ugrabijo priletne starše. To je kaplja čez rob in junaka se odločila, da hudobnežev ne bosta le spravila za zapahe, ampak bosta z njimi tudi lastnoročno obračunala. Prvi pride na vrsto zlobni graščak in tu se igra začne.

Yo! Joe! je ena izmed redkih arkadnih iger, ki se lahko pohvali z učinkovitim igranjem dveh igralcev hkrati. Hudson Soft, ki je na softverskem trgu razmeroma neznan ime (morda se spomnite njihove uspešnice Dynablaster), je še enkrat dokazal, da ni nujno veliko ampak dobro delati. Način igranja se drži preizkušenega recepta: "Ubij vse, kar se giblje, in poberi vse, kar se

sveti" in je zelo dobro izpeljan. Igro sem končal v dobre pol ure (no, seveda s pomočjo kartice Action Replay, potem ko sem odkril naslov za neskončno energijo (C0316b)). Tega vam, navadnim smrtnikom, ne bo najbrž nikoli uspelo. Vseeno si oglejmo, kako se razplete zgodba naših dveh junakov.

Ko v gromozanski graščini odstranite vse okostnjake, netopirje, piranhe, sodčke, podgane in škrate ter se oborožite z nunčaki, šurikeni, molotovkami, železnim drogom in motorno žago, s katero razpolovite graščaka, na krilih zlatega orla poletite v Egipt. V piramidi, ki je polna mumij in kač klopotač, se predvsem drsate po hodnikih in na koncu ubijete zverinskega bika.

Vaša naslednja postaja je inkovska palača v osrčju amazonske džungle. V njej na vsakem koraku preži kaka past, poleg tega pa so Inki zelo neprijazni in na vas zmečejo ves svoj arzenal (sulice, sekire, puščice).

Nič bolj gostoljubno vas ne sprejmejo na Japonskem. V svetem templju padete v "objem" ninjam v obvezni črni barvi. Kot da to ne bi bilo dovolj, vas hočejo zmasirati še sumo borci. Ni kaj, to je pravi trening za zadnjo postajo, domači Bronx.

Najprej morate očistiti podzemno, nato ulice in nazadnje še skrivni laboratorij, v katerem je uskladiščenih na tone mamil. Konec dober, vse dobro. Starši so rešeni, frajerja padeta v objem svojih deklet. Sheile in Rosaline, mi pa se zadovoljimo z obljubo, da avtorji že pripravljajo nadaljevanje. ▲



opisi



**Računalnik:** amiga  
**Tip:** arkadna igra  
**Založnik:** Hudson Soft



Yo! Joe! na softverskem trgu nima prave konkurence. Njegova največja tekmeča Harlequin in Zool ne ponujata igranja v dvoje - zato je še vedno najboljši Target Renegade z osivelega spectruma.

## AMIGA HARDWARE

AMIGA 1200, 4000

3,5" Harddiski za A1200, 600

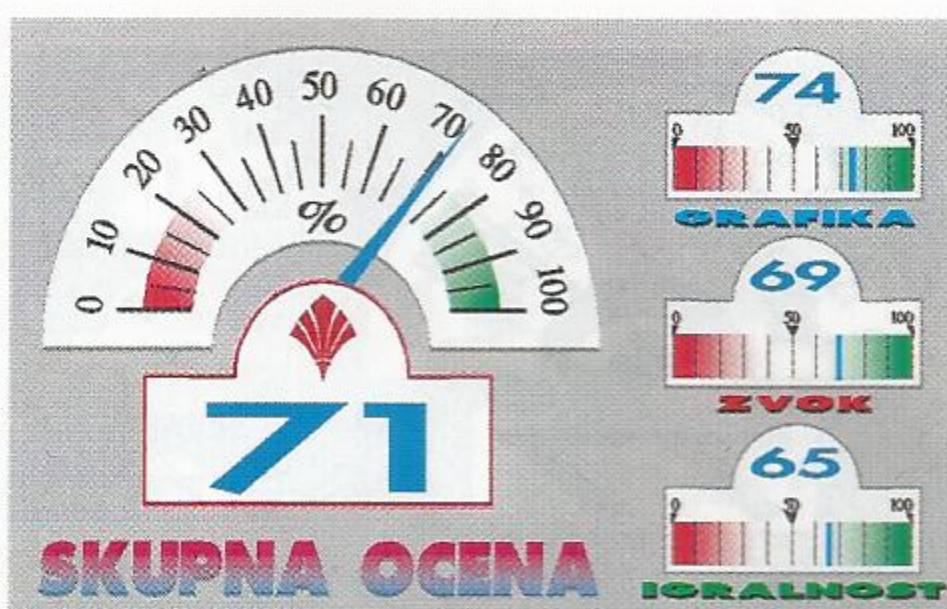
PRODAJA RAČUNALNIKOV AMIGA 600, 1200, 4000, IN MONITORJEV ZA AMIGE

Razširitve spomina za vse AMIGA računalnike  
Digitalizatorji slike in zvoka za vse AMIGE  
Action replay MK 3,  
Harddisk kont. z ramom za A500 in A2000  
Notranji harddisk za AMIGA 600 in 1200  
Zunanji harddisk za AMIGA 600 in 1200  
Turbo kartica 68030 z kop. za A1200  
Genlock PAL V 2.0, Y/C ali GUP G-LOCK  
3,5" FLOPPY DRIVE Int. in Ext. za vse AMIGE  
MIŠKE, MIDI INTERFACE, HARDISKI, MODEMI IN DRUGO PO NAJUGODNEJŠIH CENAH!

NOVO: AMIGA CD32:CD rom,  
2Mb rama, 68020, AA cipi - enako kot A1200

AMIGA SERVIS

POPRAVILO AMIGA RAČUNALNIKOV  
TEL. (061) 267-632





Aleš Petrič

# Return of the Phantom

## Kdo je človek za masko?



opisi

**Računalnik:** PC  
**Tip:** pustolovščina  
**Založnik:** MicroProse

Erik ni ravno Apolon, resnici na ljubo, fant je grd kot smrt, kruljava pokveka, povrh vsega pa je sadistično izprijen norec, ki za zabavo pobija in muči ljudi ali pa jih krona z lestenci in 20-kilogramskimi vrečami peska.

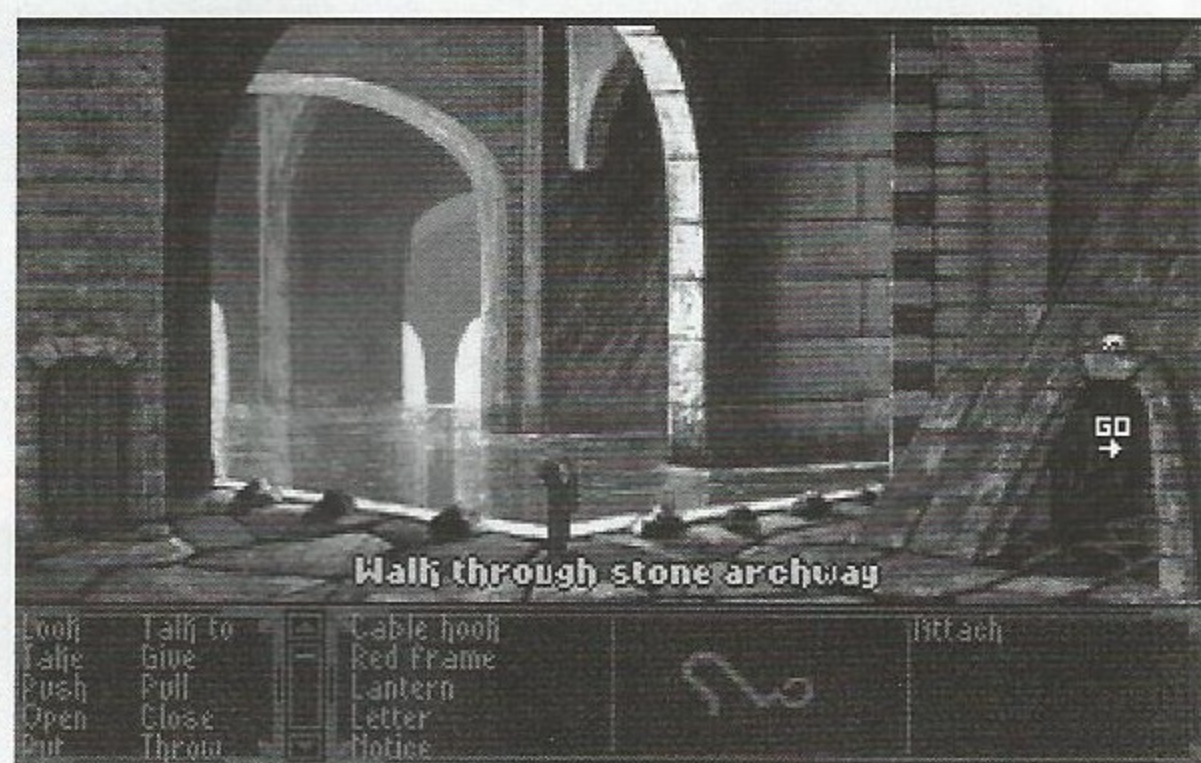


Kdor je mislil, da bo podjetje MicroProse za večno ostalo pri aviončkih in avtomobilčkih, se je grdo zmotil. Po uspehu že znane feministično nastrojene igre *Rex Nebular and the Cosmic Gender* so predrzno pogumni programerji pohiteli in spicali skupaj čudo, ki zdaj zvedavo čepi na mojem računalu, čakajoč na recenzijo.

Fantom iz opere (in filma) se je tokrat po natanko 112 letih odsotnosti (zaradi bolezni?) vrnil v pariško operno hišo, da bi ubogim obiskovalcem svoje mojstrovine nagrmadil na glavo vraga in pol (beri: 16-tonski lesteneč). Uradno je svojo hudobijo opravičil z zakonom o avtorskih pravicah (he, he, pirati, kje ste?). Fant nikakor ni dobro znana, usmiljenja vredna filmska kreatura, sposobna celo ljubiti in biti ljubljena. Ne - naš fantom, Erik po imenu, je veren posnetek glavnega junaka iz knjige, ki jo je že davnega leta 1911 napisal pisatelj Gaston Leroux. Oui, imel je težko otroštvo, toda tudi starši ne morejo biti vedno krivi za vse. Vi, dragi bralec, pa ste se kot detektiv monsieur Raoul Montaud zakleli, da boste pridaniča izbezali na plan.

Igra je narejena v najboljši maniri pustolovskih gigantov kakršna sta LucasArts, Sierra On-Line & Co. Uporabljate le deset izbir tipa "poglej in zadeni", ki pa so

mnogokrat prav nepotrebne. Štorija se namreč razpleta kar sama od sebe, pa naj vam je to pogodu ali ne. Število lokacij je omejeno kot moj šoferski inštruktor, osebe pa lahko dobesedno preštejete na prste. Dialogi so zasnovani tako, da napačnih vprašanj sploh ni (zato kar pogumno izberite vse po vrsti), sogovornik pa vas neha moriti šele, ko je izblebetal vse, kar je imel za izblebetati. Predmetov je toliko, kot ima žaba las, ko pa že kakšnega najdete (oz. ko predmet najde vas), ga dostikrat lahko



Pri odkrivanju Erikovih zločinov pelje pot našega junaka tudi v katakombe, globoko pod opero.

samo preberete. Polovica objektov v operi služi le kulturnemu izobraževanju (ali ste vedeli: zavese na odru, ki se deli na štiri dele, so tri, in sicer prva...), s samo igro pa nimajo nobene zveze.

MicroProse je izdelal grafično in glasbeno nadpovprečen izdelek, po težavnostni stopnji primeren tudi za otroke, hišne ljubljence in rastline z inteligenčnim količnikom vsaj 20 stopinj Celzija na soncu. Preprostost igranja, dobra grafika in melodije, ki pričarajo pravo vzdušje, vzdržujejo zanimanje igralca vseh pet ur, kolikor je potrebno, da izsledite in končno obračunate z grozobalnim grdobinom Erikom. Igra seveda zahteva tudi nekaj v zameno: vsaj 2MB RAM-a na 386 podlogi in 9 megabajtov na trdem disku. Tudi kakšna zvočna kartica ni odveč (SB 2.0, SB Pro, Ad-Lib, Roland ali Covox). Če imate vse to in če ne sodite med intelektualne narcise, potem hitro pot pod noge, pa srečno, Kekci! ▲



SERVIS • ŠPORTNE • OPREME

Trstenjakova 16 • Ljubljana • 061/301-356

TENNISKI

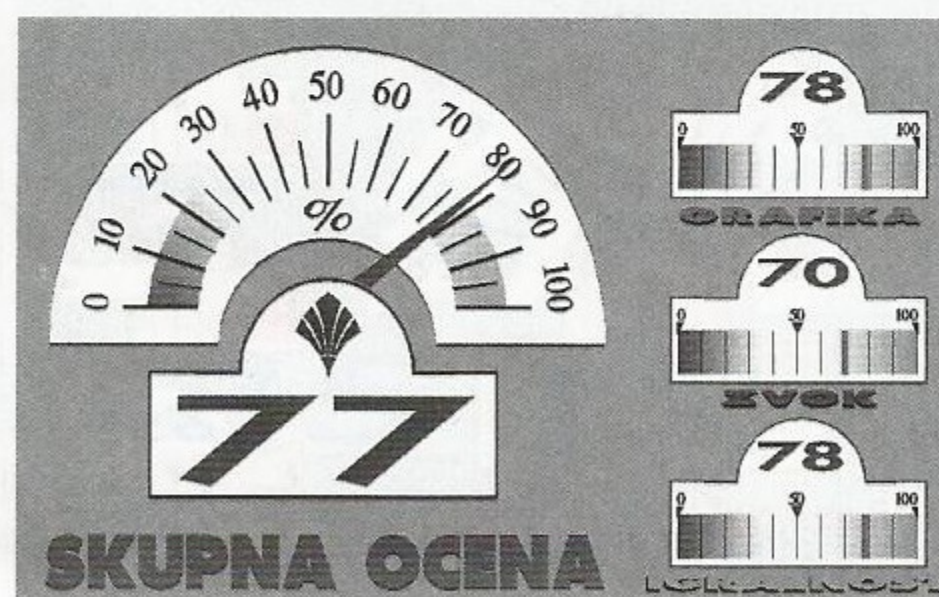
- servis smučī
- montaža vezi
- zahtevnejša popravila smučī
- raztegovanje smučarskih čevljev
- oblikovanje notranjega čevlja
- napenjanje teniških loparjev

pooblaščeni serviser:  
smučarskih čevljev

**SANMARCO**

in smučī

**KAZAMA SKI**





Rok Kočar

# Betrayal at Krondor

To je igra, ki je podrla vsa pravila v svetu domišljjskih vlog

**B**etrayal at Krondor je prvi izdelek iz Dynamix-ove serije Riftworld Legacy. Čeprav je postavljen v nam tako 'znani' izmišljeni zemeljski svet, ni še eden od mnogih FRP-jev s hordami škratov in duhov. Hvala bogu. Krondorja je kot del svojih novel spisal pri nas neznani pisatelj znanstvenofantastičnih štorij, Raymond E. Feist. Igra obsega samo pičlih 9 poglavij iz knjige. (Če vas zanima celotna zgodba, si bukvo poiščite v kaki knjižnici, po možnosti v Ameriki).

Vsako poglavje se začne s kratkim uvodom, ki vam predstavi vaš cilj in vas hkrati spravi v pravnjo voljo za igranje.

Da ste lahko deležni tega užitka, postane vaš trdi disk krajši za 15 MB. Vendar pa se nikar ne spravite k instalaciji, če nimate a) procesorja 386 ali boljšega (beri: dražjega), b) vsaj 590 K pomnilnika, c) 2 MB EMS-ja in d) DOS 5.0 ali 6.0. Priporočajo še miš, igralno palico in vse boljše zvočne kartice (AdLib, SoundBlaster ali ProAudio Spectrum).

Igra je že na prvi pogled enostavna. Z levim gumbom na miški izbirate, pobirate, pretepete, gledate in sploh počnete vse mogoče. Pritisk na desni gumb vam posreduje statistične podatke o vaših treh igralcih in o predmetih. Za vsakega igralca so na voljo samo štirje statistični podatki (zdravje, vzdržljivost, premikanje in moč), ki jih le s težavo povečate. Na voljo je še precej različnih spretnosti, ki jih pridobivate z izkušnjami. Rokodelstva delujejo logično (npr. pri vlamljanju bo najuspešnejši tisti, ki je tega najbolj več).

Premikate se s štirimi puščicami. Vse tri osebe se strogo držijo ceste, tako da ni strahu, da bi zašli. Če pa bi radi raziskali tudi okolico, pritisnite na potovalno ikono in že ste 'svobodni'.

Med bojem imate več možnosti. Lahko se branite, premikate, uporabljate čaravnije (določeni uroki delujejo tudi med normalnim igranjem) in napadate (z mečem ali s samostrelom). Vaš nasprotnik (lahko jih je tudi več) se bo ponavadi spravil na najšibkejšega od trojice. Pobegniti bo poskušal šele, ko bo močno poškodovan. Ujemite ga in ubijte, saj ima lahko ravno on pri sebi tisto, kar povsod iščete.

Po končanem uvodu vas avtorji nesramno zapustijo, in to kar sredi ceste. Na srečo na njej ni preveč prometa, zato se po južni strani odpravite v oddaljeni Krondor. Z ljudmi, ki jih srečujete, se čimveč pogovarjajte. Z nekaterimi dialog ne bo možen, tiste pač... No, pa Bog z vami. Če jih uspete premagati, preiščite trupla in poberite najdene reči. Če boj izgubite, izgubite tudi igro. Vendar to NI pravi način!

Predmete iščite še v votlih drevesih, luknjah, grobovih, skrinjah in v hišah, v katere boste morali praviloma vlomiti. Skrinje so dobro zaprte, zato morate rešiti zelo zapletene uganke, če hočete ugotoviti, kaj vam je vaš predhodnik v njih zapustil. Ker je skrinja lahko tudi smrtonosna past, bodite pazljivi.

Na poti v Krondor se ustavite nekje med LaMutom in Zunom. V gori boste odkrili vrata, oziroma domovanje bradatih pritlikavcev. V labirintu ubijte pošast in dobili boste nagrado. Preden pridete do Krondorja, boste imeli že lep kupček denarja. Z njim si kupite dobro orožje in zdravila. Stvari, ki jih ne potrebujete, prodajte v trgovinah, vendar bodite pozorni na cene, saj od trgovca do trgovca precej nihajo. Vrata na krondorski palači se ne dajo odpreti, zato se vanjo vtihotapite skozi klet. Vmes bo Locklear naletel na starega prijatelja, ki mu podari ključ. Vrata, ki jih odklepa, so severovzhodno od vhoda v klet - na stropu! V palači se prvo poglavje konča. V drugem boste namesto Lockleara vodili Jamesa. Priti morate na sestanek v Romney, kjer vas bo čakalo presenečenje, nova naloga in, seveda, tretje poglavje.

Tako. Upam, da sem vam pomagal igro nekako začeti in morda vam jo bo uspelo tudi rešiti. Če ne, pa počakajte na rešitev v naslednji številki. ▲



opisi

**Računalnik:** PC

**Tip:** igranje domišljjskih vlog

**Založnik:** Dynamix

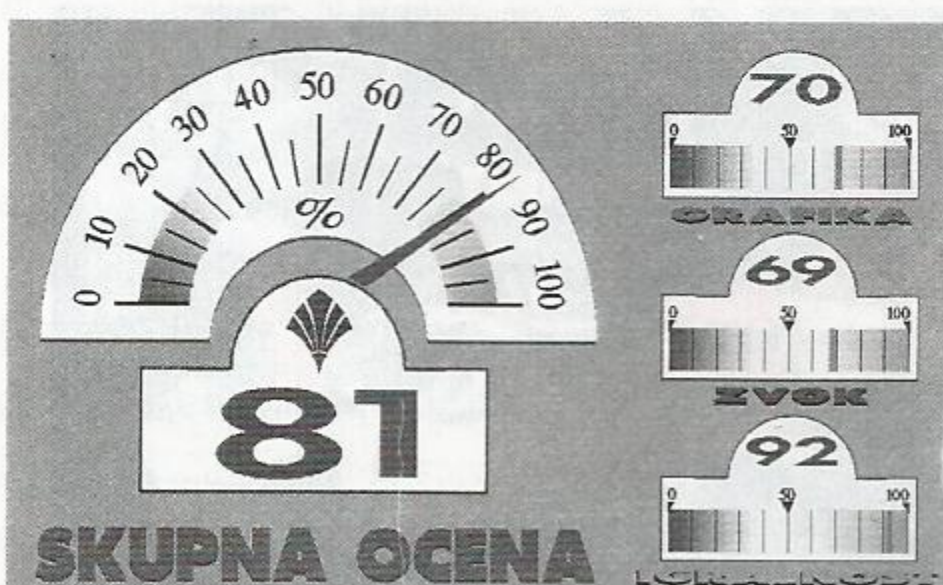


Priporočamo!

Prebavite to:

- 2500 digitaliziranih animiranih sličic
- 40 digitaliziranih glasov
- preko 224 milijonov kvadratnih čevljev neraziskanih področij
- več kot 100 ur igranja

Hokus pokus! Magija tudi tokrat igra glavno vlogo.



**CHIPY**

Svetujemo, servisiramo ali Vam po želji sestavimo najboljše Novell in Unix združljive dele za VESA MASTER LOCAL BUS, SCSI2FAST krmilnike s hitrimi diski, ACTIX grafične kartice s 70 Hz MAG monitorji ter LAN in ZYXEL fax-modemske povezave.

Za informacije nas lahko pokličete VSAK DAN od 8. do 20. ure na telefon oziroma fax 061/213 927.



Miha Amon

# Day of the Tentacle

Nori doktor Fred se je vrnil in obstoj človeštva je spet ogrožen



opisi

**Računalnik:** PC, amiga  
**Tip:** pustolovščina  
**Založnik:** LucasArts



**T**o je zgodba o dveh hišnih ljubljenskih - vijolični in zeleni lovki, ki ju je nori doktor Fred Edison ustvaril za zabavo in prosti čas. Zeleni je ime Green, vijolični pa Purple. Seveda pa dr. Fred ne bi bil nori doktor, če ne bi uganjal norosti! Tako je nekega dne izumil stroj, s katerim je skoraj ogrozil obstoj človeštva. Svoj slavni izum je ponosno poimenoval Sludge-o-matic. To je stroj, ki zmore v zelo kratkem času proizvesti ogromno količino hudo strupenih odpadkov, ki povzročijo strašne mutacije v živih organizmih. Ker je želel naš noro ekološko neosveščeni doktor svoj nori izum čimprej preizkusiti, je strupene odplake napeljal kar v potoček za svojo hišo, ker je bil ta pač najbolj "pri roki". Tu spet nastopita lovki Green in

Purple, ki sta bili prav takrat na popoldanskem sprehodu po doktorjevem posestvu. Ker so lovke že po svoji naravi zelo žejne domače živalice, Purple kar poskoči od veselja, ko zagleda cel potok lepo peneče se Coca-Cole. "Ne pij tega!" pravi Green. "Mmmm, dobro je... počutim se kot... ko...hc#\$!?!...t, kooot daa bi lahko zavlaaadal sveeetu!" zarjove Purple. In tako je bilo! Mala, prijazna vijolična lovka je postala hudo zlobno bitje!

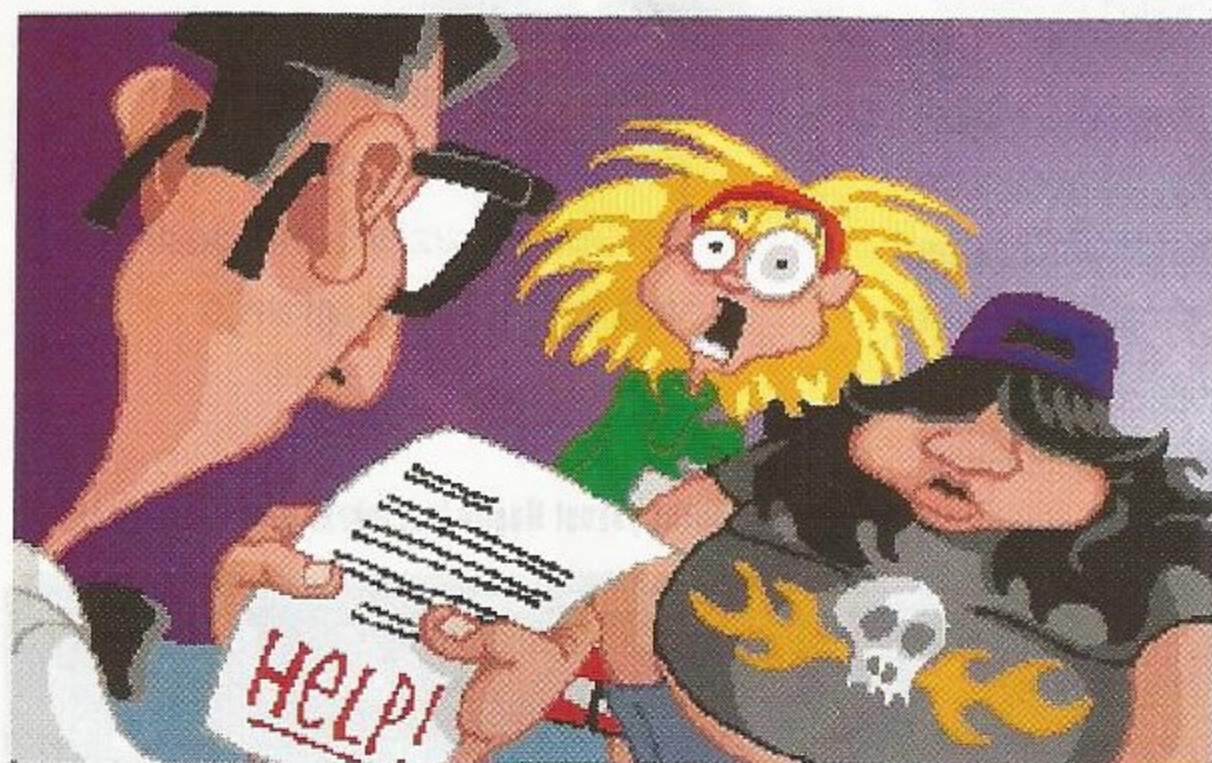
Na smrt prestrašeni Green takoj pošlje svojega prijatelja hrčka po pomoč k Bernardu. Bernard je nekoč (v prvem delu te igre - *Maniac Mansion*) že pomagal lovka in svet rešil pred umotvori norega doktorja Freda Edisona. Ko Bernard zve za nesrečo, se s prijateljema Hoagie in Laverne nemudoma usede v svoj "kripomobil" in odpeljejo se reševat svet. Po divji, razburljivi vožnji vsi trije in celo polovica "kripomobila" srečno prispejo na cilj - v NORO HIŠO norega dr. Freda.

Doktorjev skrivni laboratorij

"Kako pa bomo rešili svet pred mračnimi idejami zlobne vijolične lovke?!" zaskrbljeno vpraša Bernard. "Samo en način obstaja," pojasni dr. Fred, "ustaviti moramo moj Sludge-o-matic!" "A ni že malo pozno za to?!" pomodruje "bistri" Bernard. "Seveda!" se zakrohota nori doktor, "to bi morali storiti že VČERAJ!" Naslednji hip trije prijatelji v doktorjevem časovnem stroju že potujejo skozi čas. Medtem ko dr. Fred občuduje svoj časovni stroj in se še sam ne more načuditi, da zadeva res dela, pa se zgodi nekaj nepredvidljivega. Diamant - ključni del časovnega stroja - na lepem eksplodira. "Dr### Sem vedel, da bi moral uporabiti pravi diamant!" razočarano ugotovi Fred Edison. Trije prijatelji pa ostanejo ujeti vsak v svojem času. Hoagie pristane dvesto let v preteklosti, Laverne dvesto let v prihodnosti, Bernard pa pade nazaj v dobro staro sedanjost. Tako se vsi trije odpravijo reševat svet (in sebe)...

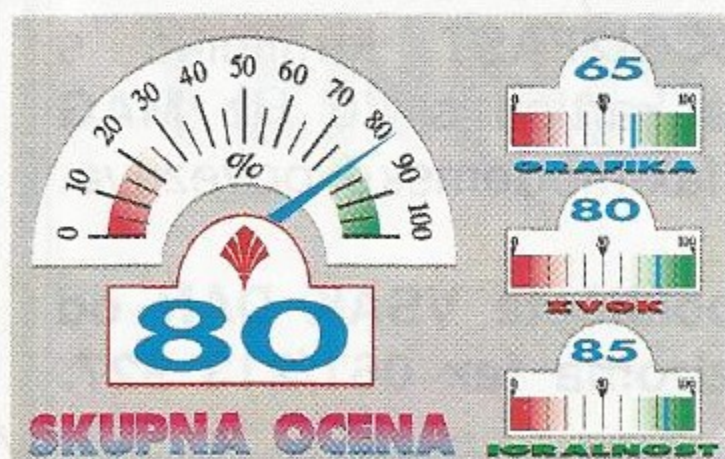
Igra je izredno pestra in duhovita, polna lepo animiranih odlomkov, pri katerih še tako resnemu človeku ne uspe zadržati smeha. *Day of the Tentacle* lahko igrate s tremi osebami hkrati in to z vsako osebo v svojem času! Prav to doda igri novo razsežnost in jo loči od ostalih podobnih pustolovščin. Pri premagovanju ovir ter reševanju težav in ugank morate razmišljati na drugačen način, saj je treba uporabljati vse tri osebe hkrati. Zelo zanimivo je, da dejanja, ki jih storimo v preteklosti, vplivajo na sedanjost in prihodnost - "tako kot v resnici". To igralca potisne v prijeten razmislek o ČASU in časovnih ugankah, s katerimi se mora med drugim spoprijeti v tej igri. Na primer, če hočemo Bernardovo prijateljico Laverne rešiti z drevesa, na katerem je obvisela, ko je pristala v prihodnosti, mora Hoagie v preteklosti to drevo posekati. Tako drevesa ni več tudi v prihodnosti in Laverne je rešena!

Zadnje čase izdajatelji iger kar tekmujejo, čigava igra bo imela lepši in daljši uvod. Tudi *Day of the Tentacle* v tem prav nič ne zaostaja! Uvod v igro, ki bi mu lahko



Prestrašeni Green pošlje po pomoč

"Igra je izredno pestra in duhovita, pona lepo animiranih odlomkov, pri katerih še tako resnemu človeku ne uspe zadržati smeha"





brez zadržkov rekli tudi risanka, je res zanimiv, predvsem pa zelo duhovit, lepo animiran in izredno dobro zvočno, še posebej govorno popestren, skratka, vreden je ogleda in poslušanja! (Upam, da tisti, ki nimate zvočnih kartic, ne boste preveč razočarani, saj boste na žalost prikrajšani za zelo dobre digitalizirane zvočne efekte skozi vso igro.) Tudi med igranjem vas bo neprestano spremljala prijetna, dobra glasba, usklajena z dogajanjem v igri. Vse figure so animirane in vsak dogodek je pospremljen s primernim zvočnim učinkom (hoja, skakljanje lovka...).

Tisti, ki ne poznate prvega dela zgodbe o dr. Fredu, njegovi nori hiši ter o zeleni in vijolični lovki ali pa vam

ena igra ni dovolj, se boste prav gotovo razveselili računalnika v drugem nadstropju nore hiše dr. Freda Edisona, na katerem lahko igrate *Maniac Mansion*.

Zaradi vseh teh stvari se pač nabere kar lepo število megabajtov. *Day of the Tentacle* "traja" dobrih 14 megabajtov. Začuda igra ni zelo zahtevna, ne spominsko ne "hitrostno", saj deluje dokaj normalno tudi na počasnejših računalnikih (celo na 286!). To je vsekakor vredno pohvale! Z izjemo tega, da igramo s tremi osebami hkrati, je način igranja enak kot pri ostalih priljubljenih LucasArtsovih pustolovščinah. Skratka, zabavali se boste, drgetali od strahu in pokali od smeha - vse to na DAN LOVK! ▲



Priporočamo!

**L**eto Gospodovo 1311, mračni srednji vek. Bretonske grofije žive v sožitju pod okriljem kralja Karla vse do njegove nenadne smrti. Kraljevo truplo se ni še niti ohladilo, ko se začnejo prve bitke za nasledstvo. Grofi in principi iz vse Evrope poskušajo zasesti izpraznjeni prestol in združiti razpadajoče kraljestvo. Seveda vas v igri doleti vloga enega izmed lakomnih grofov. Polastiti se morate čimvečjega števila ozemelj in hkrati obdržati dobre odnose z ostalimi rivali in še posebej s škofom, saj ima njegova beseda največjo težo; on je tisti, ki bo okronal bodočega kralja.

Igra nima s svojo predhodnico nič skupnega, saj je tu gradnja gradov drugotnega pomena. Na začetku imate eno samo ozemlje ter nekaj zaloga lesa, hrane, jekla in, seveda, zlata. S temi surovinami morate gospodariti karseda pazljivo, saj pritekajo mnogo počasneje, kot se jih lahko znebite.

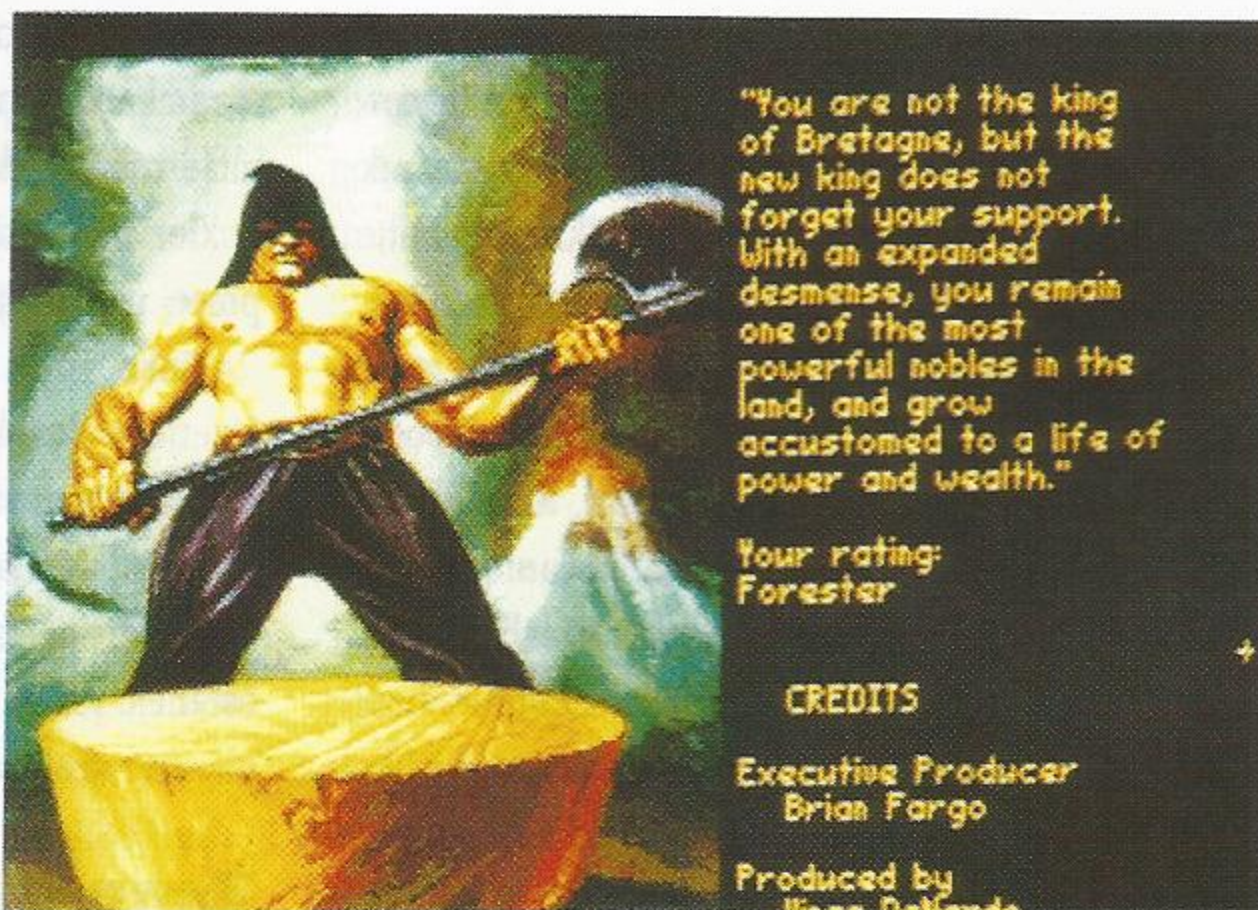
Obstajajo tri vrste podanikov: navadni delavci, vojaki in politiki. Delavci vam gradijo gradove in nabirajo surovine, vojaki napadajo sosednja ozemlja, izumljajo nova orožja, vzgajajo nove vojake in sabotirajo nasprotnika. Naloga politikov je gladiti spore s sosedi, podpisovati sporazume, trgovati, vohuniti in oprezati. Vojski, sestavljeni iz pešakov, lokostrelcev in vitezov, kaže posvetiti največjo pozornost, saj vam lahko le ona zagotovi varnost in nova ozemlja, ki jih potrebujete za surovine. Po osvajalnem pohodu v novo deželo se vaša in nasprotnikova vojska zapleteta v spopadu. Svoje vojake lahko usmerjate k določenim ciljem in jim dajete strateška povelja. Na ozemlju, ki ste si ga tako priborili, obstaja le ena vrsta materiala. Če na svojih ozemljih določenega materiala nimate, si ga lahko priskrbite s trgovino ali na črnem trgu, vendar je tako trikrat dražji od lastnega. Lahko sicer poizkusite oropati sosedova skladišča, vendar uspeh ni zagotovljen.

Osvojena ozemlja lahko pozidate z gradovi, ki varujejo pred upori in odcepitvami provinc, niso pa vsemogočna zaščita pred napadalci, oboroženimi s katapultni in lokostreli. Tu pa tam se spodobi škofu podariti kakšno osvojeno provinco v zameno za njegovo naklonjenost. S priložnostnimi odločitvami si morate tlakovati pot do

Primož Škerl

# Castles II

## Deli in vladaj!



Nikar ne mislite, da je mož prišel sekati drva!

uspeha. Včasih je treba odtehtati nekaj zlata škofovemu ali sosedovemu poslancu v zameno za prijateljstvo, izgnati nevestnega pisarja, prepričati vodjo upornikov, da se vam pridruži, odganjati bolezn, iskati vodnjake ipd. Z osvajanjem ozemelj si pridobivate izkušnje, ki se odražajo v hitrejšem delu vazalov in v možnosti opravljati več nalog hkrati.

*Castles 2 - Siege & Conquest* je ena izmed iger, ki skušajo posnemati legendarno *Defender of the Crown* ali pa *Kingdoms of England* in katerih značilnost je, da postanejo po nekaj urah enolične in na moč dolgočasne. Zaslon je poln nepotrebnih detajlov, ki igralca na začetku pošteno zbegajo, pozneje pa so v napoto, saj lahko isti podatek izveste na več načinov. Torej, ljubitelji prej naštetih iger, naslednja postaja: Bretanija, ostali pa ne boste ničesar zamudili. Raje počakajte na naslednji vlak. ▲



opisi

**Računalnik:** PC, amiga  
**Tip:** strateška igra  
**Založnik:** Interplay



"Igra s svojo predhodnico nima nič skupnega, saj je tu gradnja gradov drugotnega pomena"







### Tipke, uporabljene v igri:

- + povečanje hitrosti
- ' zmanjšanje hitrosti
- Backspace** polna hitrost
- \ 2/3 hitrosti
- | 1/3 hitrosti
- @ stop
- P pavza
- W zamenjava orožja
- S preusmeritev ščitov naprej, nazaj ali enakomerno
- F9** preusmerjanje energije iz pogona v laserje
- F10** preusmerjanje energije iz pogona v ščite
- ] preusmerjanje energije iz laserjev v ščite
- ^ preusmerjanje energije iz ščitov v laserje
- X izbira, iz koliko cevi ali s kolikimi torpedi se strelja
- R najbližji nasprotnik
- T pregled vseh nasprotnikov
- I sprememba prikaza iz vizirja v prepoznavanje in obratno
- H skok v hiperprostor
- F samo pri X-krilcu odpre ali zapre krila
- D prikaz poškodb
- M prikaz zemljevida
- B prikaz nalog
- C snemanje filma
- V gledanje filma
- Enter** strel
- . pogled brez cockpita
- 1 do 9 pogledi okrog ladje
- 0 + 1 do 9 pogledi nad ladjo
- / + 1 do 9 pogled od zunaj na ladjo
- Shift + I** svojemu spremljevalcu ukažete prekinitve napada na trenutno tarčo.
- Shift + A** svojemu spremljevalcu ukažete napad na trenutno tarčo.

Primož Škerl

# Kako preživeti v igri X-Wing?

Dnevnik pilota Jamesa (1)

**P**red začetkom resno opozorilo: če niste ponosni lastnik igralne palice in miške, se te igre raje ne lotevajte. Nikakor vam namreč ne bi privoščil zverženih prstov, polomljenih nohtov in od kletvic izsušenih ust, kajti poleg krmiljenja ladje morate obvladovati vsaj še deset najnujnejših tipk. Pravzaprav imate na voljo tri modele ladij, bolje rečeno, čolničkov, od katerih je vsak namenjen drugačnim nalogam, torej imajo tudi različno oborožitev in letalne lastnosti. Najpogosteje uporabljan je čolniček z X-krili (X-Wing), ki je čisto povprečen. Ni pretirano hiter, a ima zato dobro oborožitev (štirje laserji), le pri torpedih mu prekmalu zmanjka streliva. Uporaben je proti vsemu, kar se giblje, predvsem proti velikim ciljem. Naslednji zastopnik je A-krilec (A-Wing), ki je moj osebni ljubljenec, saj ima mnogo raket, je najhitrejši, najokretnejši in najmanjši med trojico, zaradi česar so ščiti skoraj nepotrebni. Poleg raket ima še dva laserja. Preostane le še Y-krilec (Y-Wing), ki je prava leteča krsta. Je počasen, slabo oborožen, neokreten, ima pa edini ftonske topove, ki lahko brez poškodb onesposobijo ladje Imperija.

Tudi Imperij ima tri zelo razširjene vrste čolničkov. Prva je lovec TIE (TIE Fighter), ki je zelo okreten in ranljiv. Oborožen je z dvema laserjema. Sledi prestreznik TIE (TIE Interceptor), ki je tudi zelo okreten, bolje oborožen (štirje laserji) in težje uničljiv kot lovec. Zadnji je bombnik (TIE Bomber), ki je okoren, srednje hiter in še težko uničljiv. Občasno (v zadnji tretjini igre) boste srečevali še topovnjače (Assault Gunboat), ki so oborožene z raketami in laserji, imajo zelo močan oklep in dobro lastnost, da se ne znajo izmikati - so lahka tarča. Vendar si jih nikar ne zaželite imeti za seboj. Le v eni operaciji (Tour of Duty 3, operacija 12) boste srečali šibo božjo, predelane lovce, ki združujejo vse najboljše zgoraj naštetih lastnosti razen torpedov.

Igra je razdeljena na tri dele (Tour of Duty), kjer ima prvi 12 operacij, drugi in tretji pa po 14. Preden se lotite operacij, se preizkusite v vadbenih nalogah in ne odnehajte, dokler vseh ne končate. Izkušnje vam bodo med igro zelo koristile. Vse morate obvladati popolnoma avtomatično, saj med igro ni časa za misli v stilu: "Le kateri gumb je za izbiro orožja?". Mirno pa lahko preskočite vaje v akrobatskem letenju skozi vrata, saj je to uporabno le pri zadnji operaciji v zadnjem delu.

Po koncu vaj pa le pogumno v akcijo! Le nečesa ne smete pozabiti: zanesete se lahko samo sami nase. Vsa tista čreda pilotov, ki naj bi vam pomagali, vam le otežuje delo, saj so nespretni in vse prevečkrat plen čolničkov TIE (Twin Ion Engine) Imperija. Ob vsakem začetku operacije si začnite polniti ščite, saj so ti bistveni za vaše preživetje. Najboljši način je, da polnite laserje z največjo močjo, nato pa energijo preusmerite iz laserjev v ščite. Tako gre mnogo hitreje, kot če bi polnili ščite neposredno. Če je hitrost bolj bistvena kot varnost, lahko energijo iz ščitov ali laserjev preusmerite v motor-

je, gre pa tudi obratno. Vedno pazite, kdo je za vami. Že Murphy je ugotovil, da je to tisti, ki ima orožje, proti kateremu nimate obrambe. Npr. če imate malo ščitov, se bo za vami pojavil bombnik, ki vas bo s torpedom poslal v večna lovišča, še preden boste uspeli izustiti kako kletvico.

Pri minskih poljih pa velja posebna taktika. Če se boste nanje zapodili na vrat na nos, ne boste ničesar opravili. Ustavite se zunaj dometa min (približno 1,4-1,5 km od najbližje mine) in zelo počasi napredujte. Sproti uničujte vse mine, ki se znajdejo v dometu laserjev. Zadošča en strel. Na ta način ne boste niti enkrat zadeti!

Drugačna taktika velja pri večjih ladjah, kot so zvezdni rušilci (Star Destroyer) in fregate, kadar napadate z laserjem. Pri njih morate leteti z največjo možno hitrostjo in imeti napolnjene ščite. Pri napadih s torpedi velja taktika minskega polja, le da se ustavite še mnogo dlje - 5 do 6 km stran. Vloge pa se lahko tudi zamenjajo in vse prepogosto se vam bo zgodilo, da boste postali tarča krvi željnega torpeda. V takih trenutkih (takoj po obvestilu o izstreljenem torpedu) ga na enem od obeh radarskih zaslonov lahko opazite kot rumeno piko. Najboljša obramba je, da manevirate tako, da je rumena pika čim bližje robu radarskega zaslona. To počnite tako dolgo, dokler ne bo torpedu zmanjkalo goriva. Ta taktika je precej uspešnejša, če imate hitrejši čolniček.

Tako, to bi bile v grobem osnovne zvižaje za preživetje v vesolju. Ostane le še en nasvet: po vsaki uspešni operaciji prekinite igro in shranite pilotove osebne datoteke (s končnico .PLT) na disketo ali drug del trdega diska. Tako vam v primeru, če izgubite življenje, ostanejo vsa odlikovanja in opravljene operacije. Pa ostro oko in mirno roko vam želim!

## Tour of Duty 1 - A New Ally

**Operacija 1, X-Wing** V prvi misiji gre za prebeg imperialne korvete, ki spremlja floto tovornjač. Uničiti sem moral vse tovornjače (urejeno s protonskimi torpedi) in nuditi podporo Y-krilcem, ki spremljajo transporter z osebjem za prevzem korvete, s čemer ni bilo težav, saj nasprotnikovih TIE sploh ni bilo na spregled.

**Operacija 2, A-Wing** Kapitan prebegle korvete je potrdil govorice o tajni ofenzivi Imperija v tem sektorju in dal informacije o položaju, kjer se bo zbrala imperialna flota. Prepoznati je bilo treba določene ladje, ki pa se jih ni smelo niti opraskati. Ker nisem rabil laserjev, sem vso njihovo energijo preusmeril v motorje. Pri tej hitrosti ni bilo nobene nevarnosti, da bi bil zadet.

**Operacija 3, X-Wing** Podatki, ki ste jih zbrali v prejšnji misiji, so potrdili obstoj operacije Strike Fear in oznanili naslednji napad na našo bazo na Briggiji. Zato se je poveljnik odločil bazo evakuirati. Pomagal sem Y-krilcem pospremiti shuttle s poveljstvom do koordinat,



kjer lahko skočijo v hiperprostor. Pri tej operaciji so TIE prvič povzročali večje glavobole. Osredotočil sem se na bombnike, šele nato pa sem pospravil lovce, ki niso imeli namena napasti shuttle, temveč le meni pokvariti dan.

**Operacija 4, X-Wing** Pri evakuaciji je bilo mnogo ljudi ranjenih - ti so se s tremi shuttle in korveto prevažali v bolnico. Obraniti sem jih moral pred napadi. Največjo težavo pri tej operaciji je predstavljal način napada, saj so bombniki in lovci napadli v kratkem razmaku iz dveh nasprotnih smeri. Najprej sem vso energijo iz ščitov in laserjev preselil v motorje ter s torpedi uničil le bombnike, se obrnil in se z največjo hitrostjo zapodil na drugo stran. Ko sem bil blizu bombnikom, sem za poznejše uničenje lovcev nekaj energije preusmeril v laserje.

**Operacija 5, X-Wing** V tej operaciji je bilo treba uničiti konvoj z zalogami, ki naj bi preskrboval bojne ladje. Uničenje tega konvoja bi operacijo Strike Fear zakasnilo za nekaj tednov. Spremljati sem moral Y-krilce in nase pritegniti lovce. Najprej sem (v nasprotju z ukazi) z dvema salvama torpedov napadel korveto in nato uničil tovornjače. Za to operacijo je bilo potrebno obvladovanje razporejanja energije po ščitih in laserjih.

**Operacija 6, A-Wing** Neka tovornjača s tovorom robotov R2-navigatorjev je s poškodovanim hipermotorjem nasedla. Ker je zaveznikom primanjkovalo navigatorjev, so se v štabu odločili za zajetje tovornjače. Moja eskadrilja A-krilcev je morala spremljati shuttle s posadko za prevzem. Ta posadka naj bi popravila motorje za skok v hiperprostor. Napadalec pa tokrat ni bil Imperij, temveč pirati, ki so nam prej ukradli že nekaj Y-krilcev. Enostavno sem se spravil kar na vse po vrsti, saj so pirati zelo slabi piloti. Proti koncu operacije se je pojavilo še nekaj piratskih transporterjev, ki sem jih uničil s po dvema torpedoma.

**Operacija 7, Y-wing** Očitno so bili droidi R2 iz prejšnje operacije imperialna past, saj so ugrabili tri X-krilce in jih odpeljali proti zvezdnemu rušilcu. To jim je bilo treba preprečiti. S svojimi ionskimi topovi sem onesposobil enega, za ostala dva sta poskrbela kolega, in takoj nato poletel proti rušilcu, da sem lahko uničil nekaj valov prestreznikov. Odločil sem se za frontalni napad s torpedi, saj je Y-wing za zasledovanje prepočasn. Pazil pa sem, da so bili sprednji ščiti stalno polni.

**Operacija 8, Y-wing** Sullustani slovijo kot najboljši navigatorji v galaksiji, vendar zaveznikom še ni uspelo, da bi jih pritegnili na svojo stran. Sedaj se je ponudila taka priložnost, saj je Imperij ugrabil več sullustanskih tehnikov. Če bi jih uporniki uspeli rešiti, bi se jim Sullust pogojno pridružil. Moja naloga je bila onesposobitev transportov z ujetniki in spremstvo reševalnih transportov. Transporta z ujetniki sta bila Omicron 5 in Lambda 4. V vrsti transporterjev je bil Omicron 5 drugi z desne. Če sem petkrat pritisnil T, je postala tarča Lambda 4. Za uspeh misije ni bilo treba uničiti ostalih transporterjev. Za vsakega od obeh transporterjev sem uporabil po eno torpedo za deaktiviranje ščita, nato pa ionske topove za onesposobitev. Naslednji cilj so bili prestrezniki, ki so hoteli uničiti transporta z ujetniki, za njimi pa lovci, katerim cilj sem bil jaz.

**Operacija 9, A-Wing** Zaradi uspešne rešitve sullustanskih tehnikov se je njihova vlada končno pripravlje-

na pogovarjati z uporniki. To naj bi se zgodilo na skritem kraju, vendar je cesarskim vohonom uspelo izvohati tudi to. Tako je bilo treba sullustanske ladje braniti pred napadom. Napadali so me vsi trije TIE tipi. Najprej sem se usmeril na bombnike, še preden jim je uspelo izstreliti torpeda. Šele ko so bili ti spravljani s poti, sem se lotil prestreznikov, nazadnje pa lovcev. Ti so najmanj nevarni, saj jih napadi na večje ladje ne zanimajo. Ko so se zopet pojavili bombniki, sem pustil bitke z lovci in se ponovno posvetil bombnikom.

**Operacija 10, Y-wing** Po mojem mnenju najtežja operacija v TOD 1. Med pogajanji v vesolju je Imperij ugrabil sullustanskega voditelja, da bi izsiljevali njegov planet. Če bi ga upornikom uspelo osvoboditi, ne bi bilo več ovir na poti do priključitve Sullusta zaveznikom. Vodja se nahaja v enem od petih shuttle, v tistem, ki je nadaljeval let, medtem ko so se preostali štirje obrnili in me napadli. Uporabljal sem samo laserje, saj so bila torpeda potrebna za kasneje. Ko sem uničil vse štiri shuttle (lovce sam prepustil soborcem) sem se zapodil za petim in ga onesposobil. Uničil sem še preostale lovce in nadaljeval let proti rušilcu. Vse prihajajoče prestreznike in bombnike sem uničil s torpedi in tako reševalnemu shuttle omogočil nemoten skok v hiperprostor.

**Operacija 11, A-Wing** Sullustani so pristopili k zaveznikom in hkrati sprožili zamisel o uničenju rušilca Invincible, ki vodi operacijo Strike Fear. Za uresničitev bi potrebovali preurejen shuttle, za preurejanje pa njegove konstruktorje. Ti so na kraju, kjer preizkušajo nove borbene modele Imperija. Poleteti je bilo treba tja in jih ugrabiti. Tam je bilo mnogo velikih ladij, lovcev in bombnikov, vendar so bili namenjeni le za vajo in niso imeli posadk. Iskani transport je bil tretji po vrsti. Ko sem ga onesposobil, sem se lotil peščice napadajočih lovcev. Po odhodu reševalnega plovila sem uničil še preostale negibne ladje.

**Operacija 12, Y-wing** Za uničenje rušilca Invincible potrebujete še močno razstrelivo, po možnosti atomsko. Tudi tega je treba ukrasti nasprotniku. In prav v tistem trenutku se je pojavila nasedla tovornjača, ki je prevažala zeleno. Takoj po prihodu iz hiperprostora sem se oddaljil od tovornjače in z laserjem v miru postrelil vse mine. Onesposobil sem tovornjačo in počakal, da so jo zasedli kolegi. Ko sem se že veselil enostavne zmage, sta me presenetila dva transporta in dva shuttle. Najprej sem uničil transporta, saj sta napadla tovornjačo, nato pa še shuttle.

## Tour of Duty 2 - The Great Search

**Operacija 1, A-Wing** Dva uporniška pilota sta pobegnila iz zapora in se skrivata na tovornjači. Treba je bilo nadzirati reševalno akcijo shuttle in v manj kot dveh minutah uničiti transport, ki je ravno pristal ob tovornjači. Po ukazu sem s polnim plinom hitel uničiti transport, kar mi je uspelo z dvema raketama in še nekaj dodatnega streljanja z laserjem. Z nezmanjšano hitrostjo sem se bližal rušilcu in spotoma razstavil še nekaj prestreznikov, ko sem zagledal formacijo bombnikov. Bili so uničeni z raketami. Tedaj se je nad-

tovornjačo spravilo še nekaj TIE-ov, vendar se je rešila s skokom v hiperprostor.

**Operacija 2, X-Wing** Rešeni piloti so sporočili, da je na poti k velikemu vojaškemu projektu Imperija tovornjača s sužnji. Te sužnje smo morali rešiti, saj bi lahko vedeli kaj o omenjenem projektu. V reševalno akcijo so šli Y-krilci, medtem ko sem jaz igral njihovega zaščitnika. Izkazalo se je, da je Imperij za spremstvo uporabil nove topnjače, s katerimi sem se moral najprej spoprijeti ter v primernem trenutku tovornjačo identificirati. Y-krilci so dobro pazili sami nase, le na transport s posadko, ki naj bi odpeljala tovornjačo, so se vsuli prestrezniki. Tudi z njimi sem opravil po kratkem postopku.

**Operacija 3, Y-wing** Sužnji bi se morali srečati z večjim konvojem, s katerim pa se bodo sedaj srečali uporniški piloti z nalogo, uničiti vse, kar se premika. S torpedi sem uničil korvete in transporte, shuttle pa z laserji. Ko sem se spravil nad tovornjače, so se kot strela z jasnega prikazale topnjače in začel se je pekel. Z zadnjimi močmi (in torpedi) sem uničil tovrne ladje in se vrnil v bazo.

**Operacija 4, Y-wing** Ker so se vse bolj množila namigovanja o ogromnem vojaškem projektu Imperija, naša vohunska mreža pa še ni dala od sebe nobenega glasu, so se v glavnem štabu odločili, da razkrijejo skrivnost s krajo cesarskih komunikacijskih satelitov. Moja naloga se je glasila: uniči vse transporterje z vojaki in njihove spremljevalce - shuttle. Govoriti o tem je eno, to opraviti, pa nekaj čisto drugega. Najprej sem se lotil shuttle, saj so mi sovražni transporterji celo pomagali! Pustil sem jih, da so uničili ščite na tovornjači, šele nato sem jih upepelil. Med akcijo mojega shuttle se je moral seveda prikazati tudi rušilec Intrepid in mi za vrat spustiti vse mogoče oblike TIE krame. Seveda so bili prvi na jedilnem listu bombniki, pospravljeni s privarčevanimi torpedi, nato pa še ostali.

**Operacija 5, A-Wing** V prejšnji operaciji zajeta tovornjača je čakala na križarko Maximus in tovrno ladjo Ojai. Obe sta bili nekoliko zadržani, vendar bi morali kmalu priti. Moja naloga je bila, da do njunega prihoda pazim na tovornjačo s sateliti. Leteti sem moral sam, saj naj bi bil ta sektor v povsem nezanimivem delu galaksije. Kakšna zmeta! Takoj po prihodu iz hiperprostora sem opazil skupino prestreznikov, ki so jurišali name in na tovornjačo z vsem, kar je premoгла njihova oborožitev. Poskušal sem jih držati stran od tovrne ladje in istočasno napredovati proti rušilcu. Ko so se končno prikazali tudi bombniki, so jih pokosile moje rakete. Enako se je zgodilo preostalim TIE, ki so še luknjali tovornjačo.

**Operacija 6, X-Wing** Imperialne satelite je bilo treba še zamenjati z ukradenimi, tako da bi uporniki lahko prisluškovali pogovorom. Paziti sem moral na tovrno ladjo s sateliti in transport med srečanjem s korveto Jeffrey, ki bo izstrelila satelite. Najprej sem se udaril s topnjačami in s tem nadaljeval vse do prihoda transportov z napadalci, ki so začeli obstreljevati korveto. Klin se s klinom izbija in kmalu so bili transporti preteklost. ▲



Miha Amon



# Doom

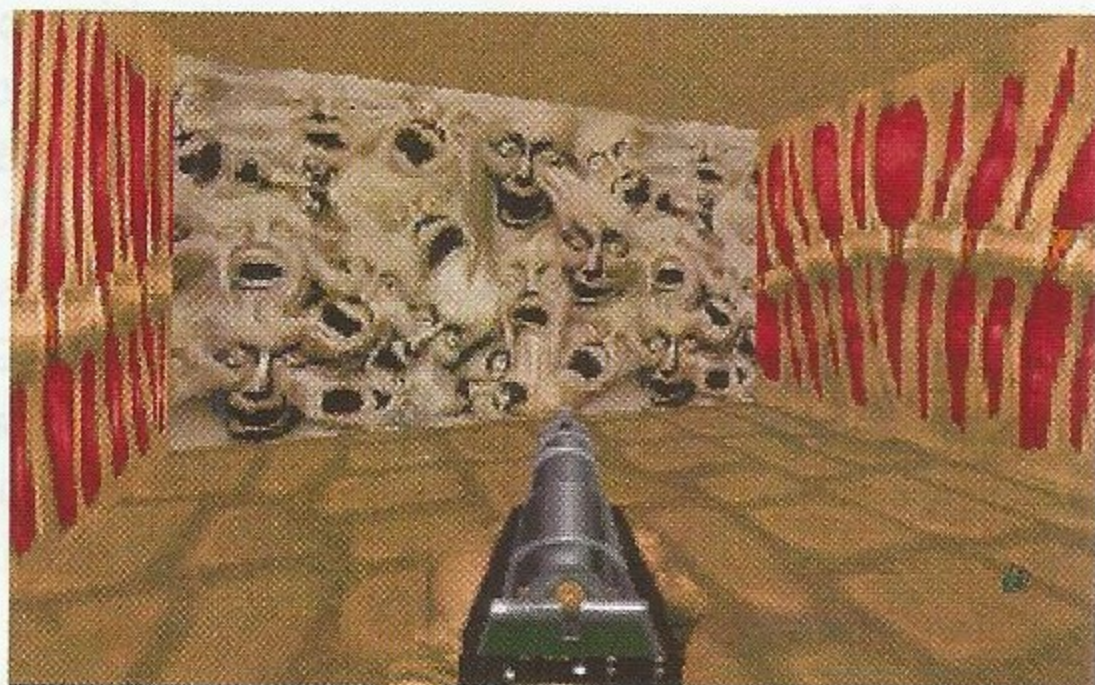
Mit Wolfensteina  
3D se nadaljuje!



opisi

**Računalnik:** PC  
**Tip:** akcijska igra  
**Založnik:** ID Software

Obrazi na stenah  
so celo ANIMIRANI!



John Carmack, avtor *Wolfensteina 3D*, svetovnega megahita lanskega leta, pravi, da je bil izredno presenečen ob tako velikem uspehu te igre. *Wolfsteina* sprva sploh ni nameraval izdati, ker se mu igra ni zdela nič posebnega, skratka brez veze. Ko pa je uvidel, da se je zmotil, se je takoj vrnil k delu. Pričela je nastajati igra v pravem pomenu besede - *Doom*.

Tako kot *Wolfenstein*, je tudi *Doom* arkadno akcijska igra. Junak igre se mora spoprijeti z zlobnimi bitji iz drugih dimenzij, ki vdirajo v naš svet. Igra se odvija v raziskovalnem centru, ki ga bitja poskušajo zavzeti. Verzija za DOS je že izšla, govori pa se tudi o različicah za Windows, Windows NT in celo o izvedbah za NeXT Step. ID soft-

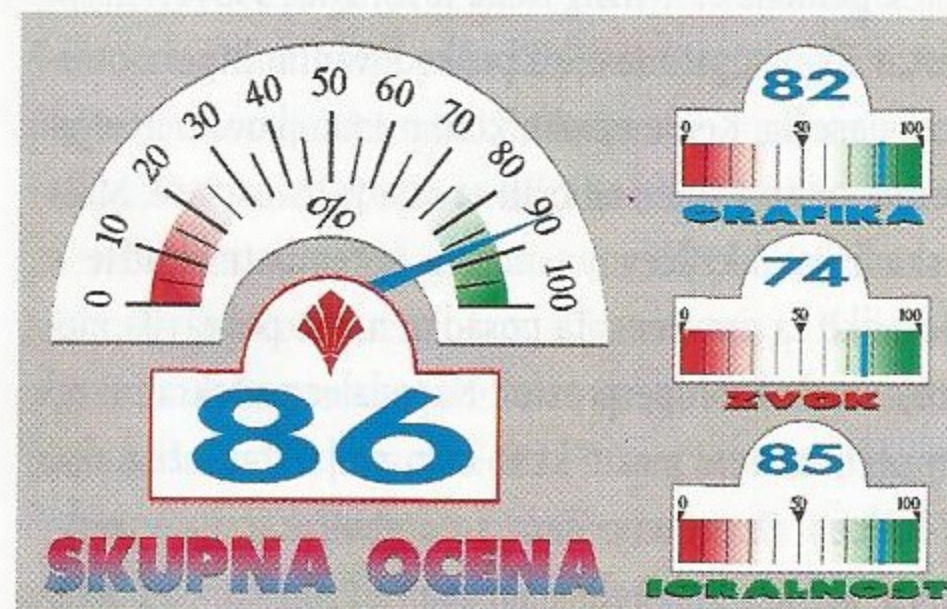
ware ima z *Doomom* nedvomno velike načrte. Igra je zelo dodelana in boljša od *Wolfensteina 3D* v vseh pogledih. Hodniki, sobe in stene raziskovalnega centra niso samo "štirioglate". Prostori so najrazličnejših oblik (okrogli, elipsasti). Zelo dobrodošla novost za "bolj izgubljene duše" pa je samodejno risanje zemljevida. To bo prav gotovo razveselilo vse, ki so porisali nekaj listov A3 in na koncu ugotovili, da se nič ne izide.

Igra je grafično in zvočno vrhunska. Deluje tudi v visokih barvnih načinih (Hi-Color). Zagotovljena je podpora skoraj vsem zvočnim karticam na našem planetu, animacija na računalnikih 386/33 in zmogljivejših pa prekašala celo TV kvaliteto! Osupljivo, ni kaj!

Zdaj pa še k posladku! Igra *Doom* je prirejena tudi za igranje do štirih igralcev hkrati! Lahko jo igrate prek modema, serijske povezave ali pa celo v mreži! Igralci lahko igrajo moštveno ali pa vsak zase (vsi proti vsem). Vse kaže, da se bližajo časi, ko se otroci ne bodo več igrali "nemcev in pratizanov" na ulicah, temveč se bodo streljali kar preko računalnikov in telefonskih linij. ▲



Priporočamo!



Andrej Bohine

# F17 Challenge

Yruuuuuuumm!



opisi

**Računalnik:** amiga  
**Tip:** arkadna simulacija  
**Založnik:** Team 17



Team 17 se je zaklel, da bo za vsako vrsto igre naredil naj, naj, naj izdelek. Uspešnice tipa *Alien Breed*, *Project X*, *Body Blows* in *Superfrog* so se vrstile ena za drugo in kazalo je že, da Team 17 ne bo niti enkrat usekal v prazno. No, s *F17 Challenge* smo dočakali tudi njihov prvi spodrslijaj.

Igra, ki hoče posnemati dirke formule 1, mora biti dovolj realistična in mora imeti moštvo opcij (vsaj toliko kot v resničnem življenju). To sta osnovna pogoja za uspeh, ki ju *F17 Challenge* (na žalost) ne izpolnjuje. Ravno nasprotno, igra je postavljena v klasično statično ozadje, ki ne pričara prav nobenega vzdušja. Ovinkov je polno, vendar so tako blagi, da letite ven s proge le, če drvite z več kot 310 kmh. Pred dirko vam vedno sporočijo napoved vremena. Le zakaj? Gum za različne vremenske pogoje tako ali drugače ne morate zamenjati. V bokse se zapeljete le za popravilo škode, ki se meri v

odstodkih (resnici na ljubo: z 80% razbitim bolidom še vedno lahko vozite z največjo možno hitrostjo).

Če se odločite za celo tekmovalno sezono z dirkami po 15 krogov (kar je tudi maksimum), boste občutili kako naporno je življenje poklicnih dirkačev. Najprej kvalifikacije. Zelo zahtevne. Skoraj nimate pogojev, da bi začeli s prve startne pozicije. Pa kaj zato, saj lahko tudi z zadnjega, 22. mesta hitro prehitite vse nasprotnike, ko pa ste enkrat na čelu kolone, je vprašanje zmage le še stvar tehnike.

Tako, na koncu smo. Morda bi razložili le še sam naslov igre. Prvotno je bilo mišljeno *F1 Challenge*, toda ker je Domark odkupil vse pravice za igre iz cirkusa formule 1, je moral Team 17 spremeniti naslov v *F17 Challenge*. In kdo ve, mogoče je prav to botrovalo neuspehu. ▲





**K**ing Arthur's World je idejno zelo sveža igra. Gre namreč za posrečeno mešanico igralnih elementov strateške in arkadne, ploščadne igre. Ker gre za upravljanje z več liki hkrati, se na prvi pogled kar sama ponuja primerjava z Lemmingi, vendar je igra od omenjenega klasika hkrati toliko različna, da se ene igre ne morete naveličati na račun druge.

Arturjeva vojska je razdeljena na sedem enot: navadni vojaki, lokostrelci, vojaki s ščitom, tehniki, beli in črni čarovniki ter minerji oziroma smodničarji (mimogrede, smodnik je v evropo prišel kakih petsto let za Arturjem, vendar je z razstreljevanjem dovolj veselja, da lahko oprostimo to zgodovinsko napako).

Pot od zbiranja vojske do zmage nad zlom je trnova in dolga. Začne se z devetimi na(d)logami pri urjenju



vojske, oziroma, urjenju igralca. Medtem, ko bodo vaše čete nabirale izkušnje v vojskovanju, boste vi pridobivali večšine pri rokovanju s kontrolami. Urjenju sledi obračun s hudobnimi sosedi. Obleganje treh gradov in spoprijem z ljudožersko pošastjo je izziv za vsakega ljubitelja obleganj s katapulti, vitezov, prodorov vojske, skratka srednjeveškega duha mečev in magije.

Igra se nadaljuje v podzemlju in v kraljestvu oblakov, vendar pa se z vstopom v podzemlje v igri izgubi tisti duh časa, ki so ga v prvih trinajstih nivojih predstavljali gradovi in tipična glasbena spremljava.

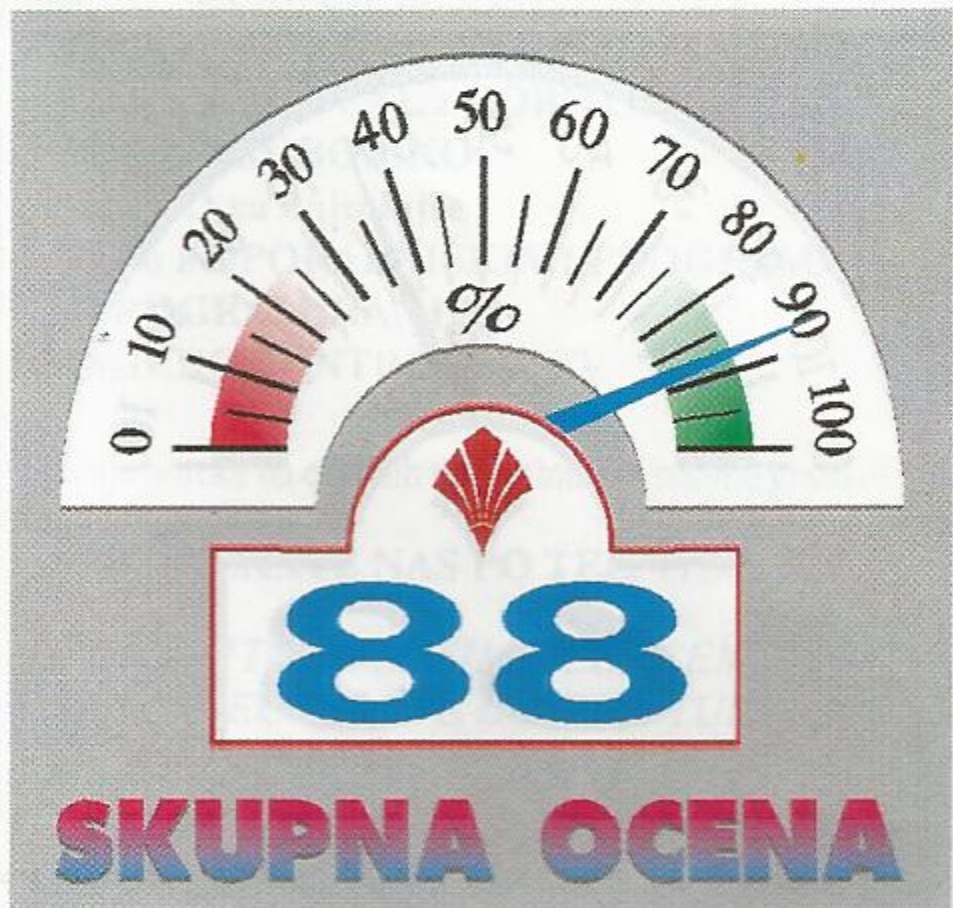
Tehnično je igra izpeljana na zavidjivi ravni. Vsi dogodki se odvijajo nad celotnim področjem, ki je vsaj dvajsetkrat večji od vidnega polja. Vsak trenutek lahko pogledamo na katerikoli del dogajalnega prostora. Zvok doseže popoln učinek v tehniki Dolby surround.

Če mislite, da živimo v težkih časih, vas bo Svet Kralja Arturja prepričal, da vam v šoli niso povedali dovolj o srednjem veku in nadlogah, ki so jih povzročale zle sile. Igra, mimogrede, nima nobene zveze z najslavnejšim slovenskim psom. ▲



**S**tarwing je nesojeni hit letošnjega poletja. Igrajo ga povsod, skratka, govorimo lahko o pravi pravcati Starwingomaniji. Razloga za takšno zanimanje sta vsaj dva. To je prva igra, ki izkorišča posebno hardversko enoto za procesiranje vektorske grafike in drugič - zares kakovostna izvedba, vpletena v zanimiv scenarij.

Pa poglejmo, za kaj gre. Civilizacija, ki naseljuje osončje Lylat v osrčju Rimske ceste, je živela delavno in mirno, vse dokler se ni pojavil Cesar Andross. Dr. Andross, kot se mu je sprva reklo, je bil svoje dni ugleden znanstvenik in ponos ljudstva, vse dokler ni začel opravljati nevarne poiskuse v osrčju velemest cvetoče Cornerie, četrtega planeta v osončju. Androssa so zaradi takšne brezobzirnosti nagnali s Conrerie, od koder se je zatekel na planet Venom in užaljen začel snovati ogrom-



no vojsko, da bi zavladal osončju. In kdo lahko reši neobgljeno ljudstvo napadene Cornerie? Skupina štirih nadebudnih bojevnikov, imenovana Star Fox, pod poveljstvom modrega generala Popra.

Z nadvse odgovorno nalogo se boste spoprijeli v vlogi simpatičnega lisjaka Foxa McClouda, vodjo udarne skupine, ki se bojuje v prototipnih plovilih Arwing. Ostali člani skupine, sokol Falco Lombardi, zajec Peppy Hare in žabec Slippy Toad, vam sem ter tja namenijo kako bodrilno besedo, zlasti pa so hvaležni, ko komu izmed njih sestrelite zasledovalca. Tudi oni so ranljivi in prav nič lahko vam ni, ko ob koncu naloge ugotovite, da koga izmed njih ni več.

Poti do Venoma so tri (hkrati so to tri težavnostne stopnje), vse pa so polne pasti in bojev. Pri snovanju prepek in sovražnikov pa avtorji zares niso skoparili z domišljijo. Po stari navadi se moramo ob koncu vsakega nivoja zoperstaviti "ta glavnemu".

Vodenje Arwinga je preprosto, vendar zahteva nekaj treninga, ki ga na izbirnem zaslonu lahko izberemo namesto takojšnjega spopada. Na voljo sta nam dva tipa orožij - neomejeni turbo laser ter projektili Nova (počistijo vso sovražno nesnago v primernem obsegu). Kot vselej po poti naletimo tudi na predmete, s katerimi izpopolnjujemo arzenal ali pa si celimo rane.

Tehnična plat igre ima obilico kvalitet, predvsem pa navdušuje izvrstno animirana trodimenzionalnost. Glasbena spremljava je v slogu tem iz zvezdnih epov in poleg zvočnih efektov odlično poskrbi za vzdušje.

Skratka, za ljubitelje napetega igranja in zvezdnih bitk je Starwing obvezna dogodivščina. ▲



konzole

# King Arthur's World

Jaka Terpinc

**Konzola:** SNES  
**Tip:** miselno-  
arkadna igra  
**Založnik:** Jaleco



konzole

# Starwing

Jaka Terpinc



**Konzola:** SNES  
**Tip:** arkadna  
simulacija  
**Založnik:** Nintendo



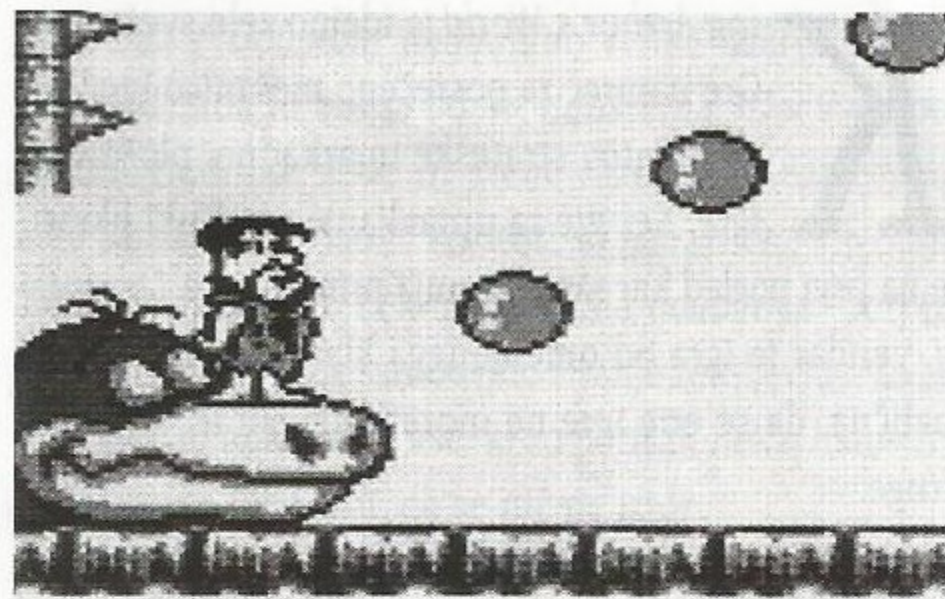


# The Flintstones

Jaka Terpinc

**Konzola:** Game Boy  
**Tip:** arkadna igra  
**Založnik:** Taito

**K**remenčkovi že neverjetno dolgo navdihujejo pisce iger, zato bi nemara pričakovali, da gre za predelavo silno priljubljene igre iz pred nekaj let. Pa ni tako. Fredu se tokrat ne mudi kegljat, temveč je našel zemljevid, ki vodi do izgubljenega zaklada. Ker se pri Kremenčkovih ravno pripravlja



Kremenčkovi, oprostite Kremenčkovi imajo zelo dobre odnose z dinosavri: Fred si lahko privoši tudi tako razkošje kot je poskakovanje na nosu spečega dinosavra.

poročna slovesnost, bi takšno darilo prišlo nadvse prav. Zanimivo - v podobnih ploščadnih igrah smo tvegali življenje, da bi rešili svoje najdražje, zdaj pa se podajamo v nevarnost zaradi poročnega darilca.

Kljub grozno zlizani zasnovi je igra dokaj pestra. Poleg tega, da pešačite, lahko vprežete tudi dinosavra, na enem izmed nivojev pa celo vozite avto (Fredov pešmobil) v slogu *Moon Patrol*. ▲



# 7 M1 Abrams Battle Tank

Aleš Novak

**Konzola:** Mega Drive  
**Tip:** strateška simulacija  
**Založnik:** Electronic Arts

**S**aj res! Soška fronta. Prmejduš... Spominjam se, enako je bilo. Takole v jarkih smo stali... Tema... Pa takrat smo poznali sovraga. Italijanska taktika nam je bila blizu. Sedaj pa... bog si ga vedi, s katere strani misli tale Ferenčak, ta norec, spustiti svoj trop pobesnelih steklih lisic..." Tako je modroval Profesor, čakajoč s svojim Lugerjem v zasedi.

Prisluhnite torej plešastemu majorju, ki vas bo odpravil z nekaj oguljenimi frazami. Na pohod odrinete iz oporišča, kjer so

vas veseli tudi med bitko (ob vzpodbudnih besedah vam bodo popravili tank in ga založili s strelivom).

Sam sem končal vse operacije. Major mi je trikrat obljubil večerjo, vendar besede ni držal. Tako mi ni pre-



Rušenje hiš s tankom M1 Abrams je hitro, učinkovito in poceni. (Pokličite številko 991 73430322 in prišli bomo na dom.)

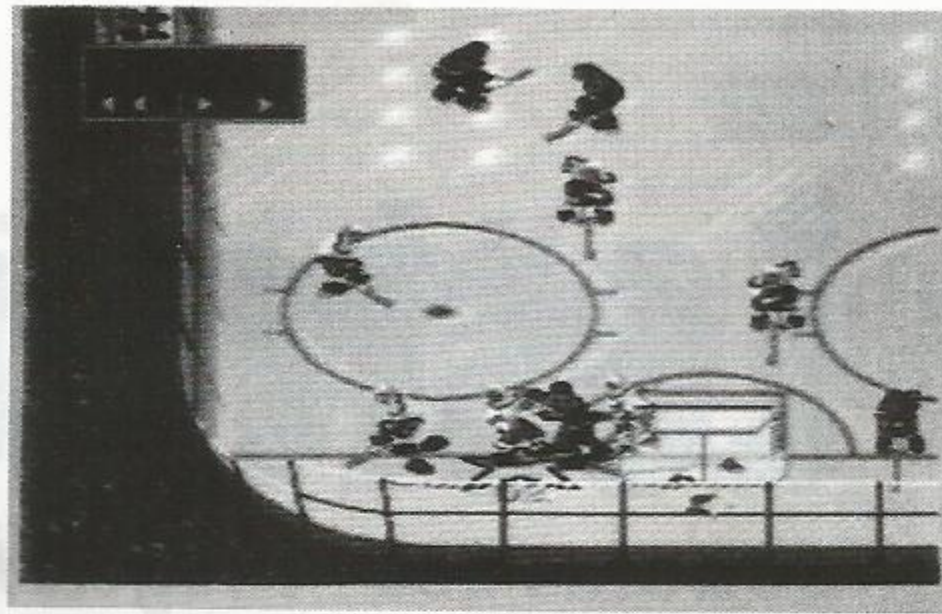
Sovražniki se spreminjajo, tehnika se izboljšuje, vojna pa ostaja vojna. Američani so še vedno Američani, njihov sovražnik Rusi, njihovo orožje pa brez tekmeča. In tako se odpravimo reševati operacije s skalpelom, imenovanim M1A1. Ta tankovska zver je na gosenice postavljena 63 ton težka jeklena gmota, opremljena z obilico elektronike (balističnim računalnikom, infrardečim pogledom za nočna potepanja) in oborožena s 120 mm, 4,3 metra dolgim topom z dometom 3000 m. Za srečanja bližnje vrste pa je tu še strojica kalibra 7,62 mm. Tri vrste izstrelkov se razlikujejo po dometu, hitrosti polnjenja in po namembnosti. Sovražne tehnikalije so seveda precej mizernejše. Izurjen komandant lahko brž opravi s tujo soldatesko. V načinu MODERATE se ruski pehota pridružijo tudi helikopterji (MIG-ov nisem zasledil). Te hitro sklatite z granatami AX. Na voljo je osem operacij ali celotna kampanja. Potek operacij je podrobno opisan v navodilih.

ostalo drugega, kot da sem se s svojo posadko zapeljal na bakanalije. Ko se naveličate prešteti sovražnikove izgube, lahko to storite tudi vi. ▲





Za sladokusce in ljubitelje športnih simulacij bo ta hokej ("Hokej? Nekakšna zmes nogometa, rokomet in (včasih) boksa." - Sandi Čolnik) kar prava zabava. Da ne bo pomote, gre za hokej na ledu, ne za hokej na travi. Zdaj pa k dejstvu. Igra lahko en sam igralec na dva načina ali dva igralca prav tako na dva načina. Pri izbiranju moštev naletite na svetovne hokejske velesile, kot so Kanada, nekdanja SZ in razpadla Jugoslavija, so pa tudi reprezentance, ki niso nikoli pomenile kaj prida (Portugalska). Enemu samemu igralcu ne priporočam izbire dvajsetminutne tretjine, saj bo tako igra trajala dlje kot TV dnevnik. Dva igralca pa se lahko pri tem zelo zabavata. Za začetnike ni primerno pravilo offside. Igra se bo zav-



Na sliki: Pretepec Neila Seehya in Bojana Magazina

lekla v nedogled. Zanimivo je igrati s "stoječimi" menjavami, saj jih lahko izberete le med prekinitvami.

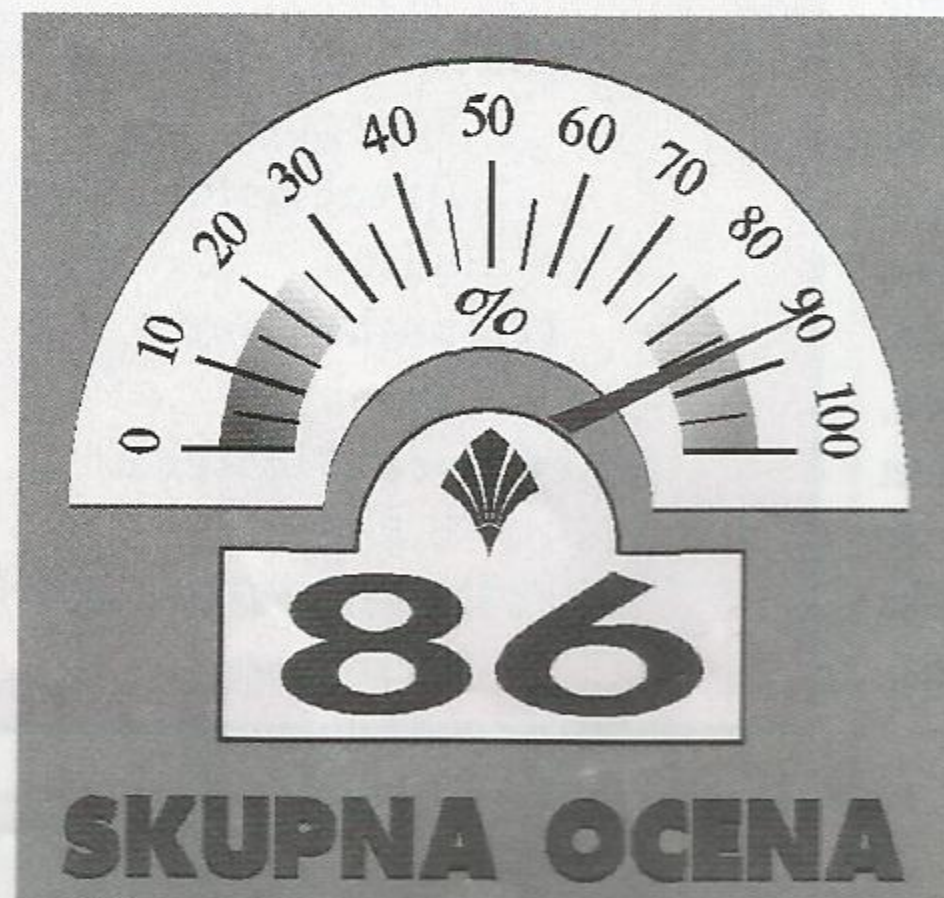
Nekaj časa bo minilo, preden se boste privadili pravilom igranja. Toda vztrajnost je lepa čednost in trud bo bogato poplačan. Najbolj razburjivi prizori pri hokeju (za občinstvo) so boksarski vložki. Ob agresivnih izpadih nasprotnika priporočam taktiko umika in nenadnega napada. Tako boste v tovrstnih obračunih zagotovo uspešni. Sadisti bodo malo prikrajšani, saj množičnih pretepecov ta igra ne pozna. V slehernem trenutku je uporabna izbira *replay*. Z njo si lahko ogledate katerikoli zanimiv trenutek tekme. Pametno se je odločiti za izbiro *penalties*, saj izključitve igre popestrijo.

Svetujem vam, da vse poraze prenašate mirno, brez solz in se ne razburjate nad sodniki. Ob zmagi pa le nazdravite z najboljšo kapljico rujnega iz očetove vinske kleti. ▲



Mario in Yoshi sta spet med nami. Tokrat svojo spretnost dokazujeta nekoliko drugače, s peko piškotov, ki predstavljajo logični problem. Piškoti padajo v peč, urediti pa jih moramo tako, da enake združimo v vodoravne in navpične vrste ter s tem peč, ki se ne sme prenapolniti, sproti praznitmo. Če ste večši iger, katerih praoče je Tetris, in če imate izkušnje z Rubikovo kokco, z Yoshijevimi piškotki ne bo težav.

Načina igranja sta dva, pri obeh pa gre za enak problem. Prvi način je namenjen enemu igralcu. V njej praznimo peč v Yoshijevi pekarni, v drugem pa je peč vedno polna, mi pa moramo pred iztekom časa izprazniti vsaj eno vrsto. V prvi igri imate je deset stopenj, ki se razlikujejo po številu piškotov in velikosti skladovnice. Če pa imate radi presenečenja, ne obupajte pred stotim nivojem. ▲



# EA Hockey

Aleš Novak

**Konzola:** Mega Drive  
**Tip:** športna simulacija  
**Založnik:** Electronic Arts



# Yoshi's cookie

Jaka Terpinč

**Konzola:** Game Boy, NES  
**Tip:** miselna igra  
**Založnik:** Nintendo

# RIC

Računalniški izobraževalni center, d.o.o.  
Ljubljana, Savska c.3, tel.: 061/115-356

## VABI K VPISU V RAČUNALNIŠKO ŠOLO

OSNOVNOŠOLCE IN  
SREDNJEŠOLCE

Z NAMI SE LAHKO NAUČITE  
RAČUNALNIŠTVA IN PROGRAMIRANJA  
V PROGRAMSKIH JEZIKIH:

BASIC  
TURBO PASCAL z ROBOTIKO  
C++ z ROBOTIKO  
LOGO za najmlajše  
delo z UPORABNIŠKIMI PROGRAMI  
PROGRAMIRANJE  
MIKROKONTROLERJEV

Učenje poteka na osebnih računalnikih z barvno grafiko!

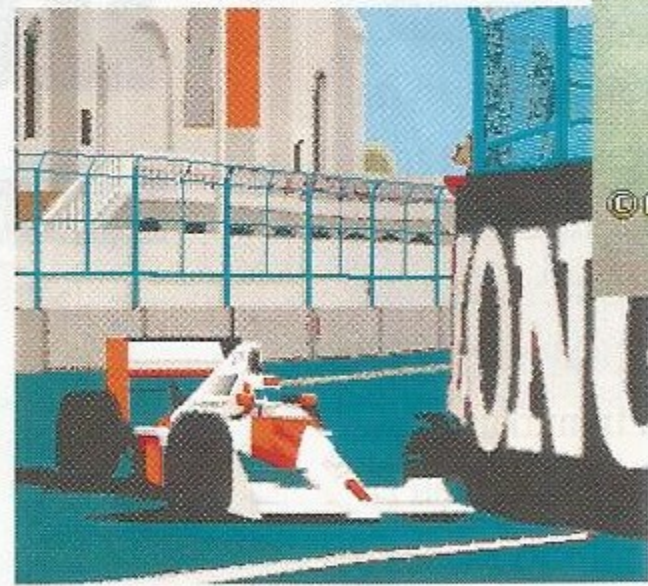
POKLIČITE NAS PO TEL. 115-356

PRIDRUŽITE SE NAŠIM UČENCEM, KI SO  
ŽE DOSEGLI LEPE USPEHE TUDI NA  
REGIONALNIH IN DRŽAVNIH  
TEKMOVANJIH RAČUNALNIŠTVA!



# Lestvica

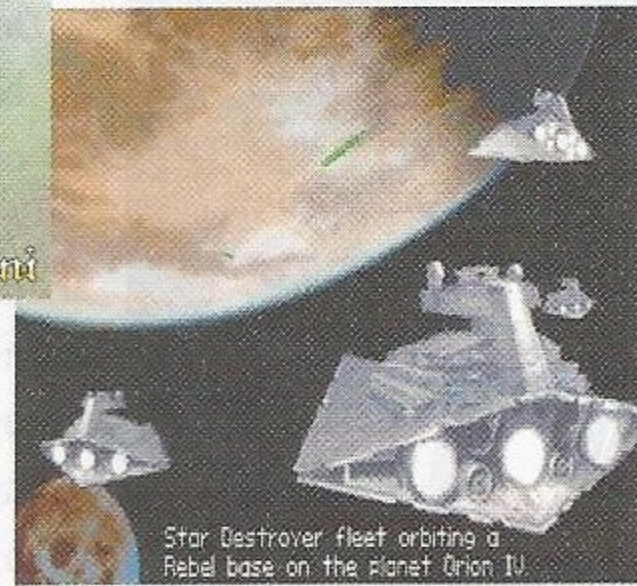
sodelavcev Megazina



Drugo mesto: Formula 1 GP



Prvo mesto: Kick Off 2



Tretje mesto: X-Wing

Zmagovalec je... Ostal sem brez besed. Čeprav je Kick Off 2 že tri leta stara igra, še vedno živi v naših srcih. Kvaliteti očitno zob časa ne more do... kode. Klasika nogometnih simulacij si popolnoma zasluži častno prvo mesto.

Pri Megazinu je tudi veliko privržencev dirk formule 1. Tako sta si visoki startni poziciji priborila nesporno najboljši dve igri tega tipa:

Formula One GP (2.) in Indy 500 (4.).

Med njima se je vrnil najboljši vesoljski pilot, ljubljenec rednih gledalcev ZF dinastije Star Wars, X-Wing.

Tudi Tetris, druga ruska ofenziva na Zahod v tem stoletju, je dobil svoj prostor in dokazal, da ga še vedno radi igramo. Malce večje presenečenje je Star Control 2. O tej igri vem bolj malo, vendar tisti, ki so jo igrali pravijo, da je boljša od Elite.

Dobrih fliperjev je na računalnikih malo. Enega izmed najboljših, Pinball Dreams, lahko najdete na 7. mestu. Med šahovskimi igrami je bila izbira težja. Pa vendarle, zmagal je Battle Chess (najbrž zaradi odlično animiranih figur).

Sledijo še Dune 2 (še bolje nadaljevanje od originala), Alien Breed (vesoljska shrlivka, ki obuja duh Aliena), Sensible Soccer (trenutno najbolj iskan nogomet, sedaj tudi na PC-ju), Dynablaster (simpatična igra za štiri igralce),

Another World (prej film kot igra), Street Fighter 2 (borilna igra, ki je porušila vse rekorde) in Civilization (najboljša strateška igra Sida Meierja).

igra Sida Meierja).

## 1. Kick Off 2

Anco

### 2. Formula One Grand Prix

MicroProse

### 3. X-Wing

LucasArts Games

### 4. Indy 500

Electronic Arts

### 5. Tetris

Mirrorsoft

### 6. Star Control 2

Accolade

### 7. Pinball Dreams

21th Century

### 8. Battle Chess

Interplay

### 9. Dune 2

Virgin

### 10. Alien Breed

Team 17

### 11. Sensible Soccer

Renegade

### 12. Dynablaster

Hudson Soft

### 13. Another World

Delphine

### 14. Street Fighter 2

U.S. Gold

### 15. Civilization

Microprose



Igra bo predstavljena po televiziji v sklopu oddaj Zvezdana Martiča Šola Računalništva, ki so na sporedu ob petkih popoldne na prvem programu TVS.



Primerno za vse starosti. Igra ni zapletena, ne vsebuje nikakršnega nasilja ali neprimernih scen (zloraba mamil, spolnosti, povečevanje nasilja...). 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.



Prpravila:  
Karmen Čokl



nagrada igra

# Križanka domišljajskih vlog

Če ste pravi ljubitelj iger FRP (fantasy role playing, igranje domišljajskih vlog), bo tale križanka ravno za vas! Otopeli programer Gmhung se je namreč izgubil v labirintu polnem pošasti in junakov iz iger. Če bi odkril, katere besede se skrivajo v zatohlih zelenkastih hodnikih, bi bil rešen. Žal pa je za njim ostalo le tole zmedeno pismo:

"Znamka računalnika, ki ga izdeluje Commodore je Amiga. Pravijo pa, da carina ne loči med modelom 500 in 4000. Osnova njene grafike je bitna ravnina. Toda to je za nas programerje, ki vsaki številki pravimo cifra, zanimivo kot elipsa na jesenskem Comdexu v mestu Atlanta. Bolezensko pritiskamo return, kar je za nas prava potreba. Programu rečemo tudi koda ali po domače datoteka.

Ko na disku crkne krmilnik, najprej obtožimo slabo vreme, če pa luna doseže zenit, postane jasno, da je šla še bralna glava. Namesto telefona uporabljamo modem in dobra zveza nam pomeni več kot naklada tega časopisa, katerega uredništvo je ob posloplju imenovanem Magistrat. Naš polbožji duo sta ENIAC in UNIVAC.

Ljubitelji iger so naši dobri prijatelji, saj so baza za bodoče programerje. Navadno bulijo v ogromen televizijski ekran, želijo pa si pravi video projektor. Vsi imajo divji plan, kako bodo prodali moped in kupili nov dodatek, da bodo igre še boljše. Ne težka železniška tračnica, ne narkoza ne ustavita tovrstnega hekerja pri skakanju na nov nivo. Konjski galop je proti vihtenju joysticka pravega igralca, kot večerni sprehod ob morju. Njihovo načelo je: sklon' se, ko je treba, skoč, ko je treba, pa bo!

Zame je programiranje umetnost, vendar pa jezika pascal ne prenesem. Ko se mi računalnik upre, frcnem reset ter začnem znova. Zato ponavadi pozabim na zmenek s punco, čemur sledi čokolada in podobno odkupovanje. No, navadno me čaka od solz moker robec in besede, ki so kot mrzla voda!

Praded, stari Edi, me pogosto zamanj prosi, naj grem prekopat vinogradov nasad. Lani je grozd namreč pobralo ivje, zato je letos precej siten. Žal pa je lopata, tako kot sveder in podobna orodja, zame in za moje kolege prava španska vas. Ravno tako nam je malo mar ali je bil figaro znan kot bakrorez ali opankar. Sploh

pa me zanima, kdo je Evstahij strel in s kakšno pravico jo kliče Mama!"

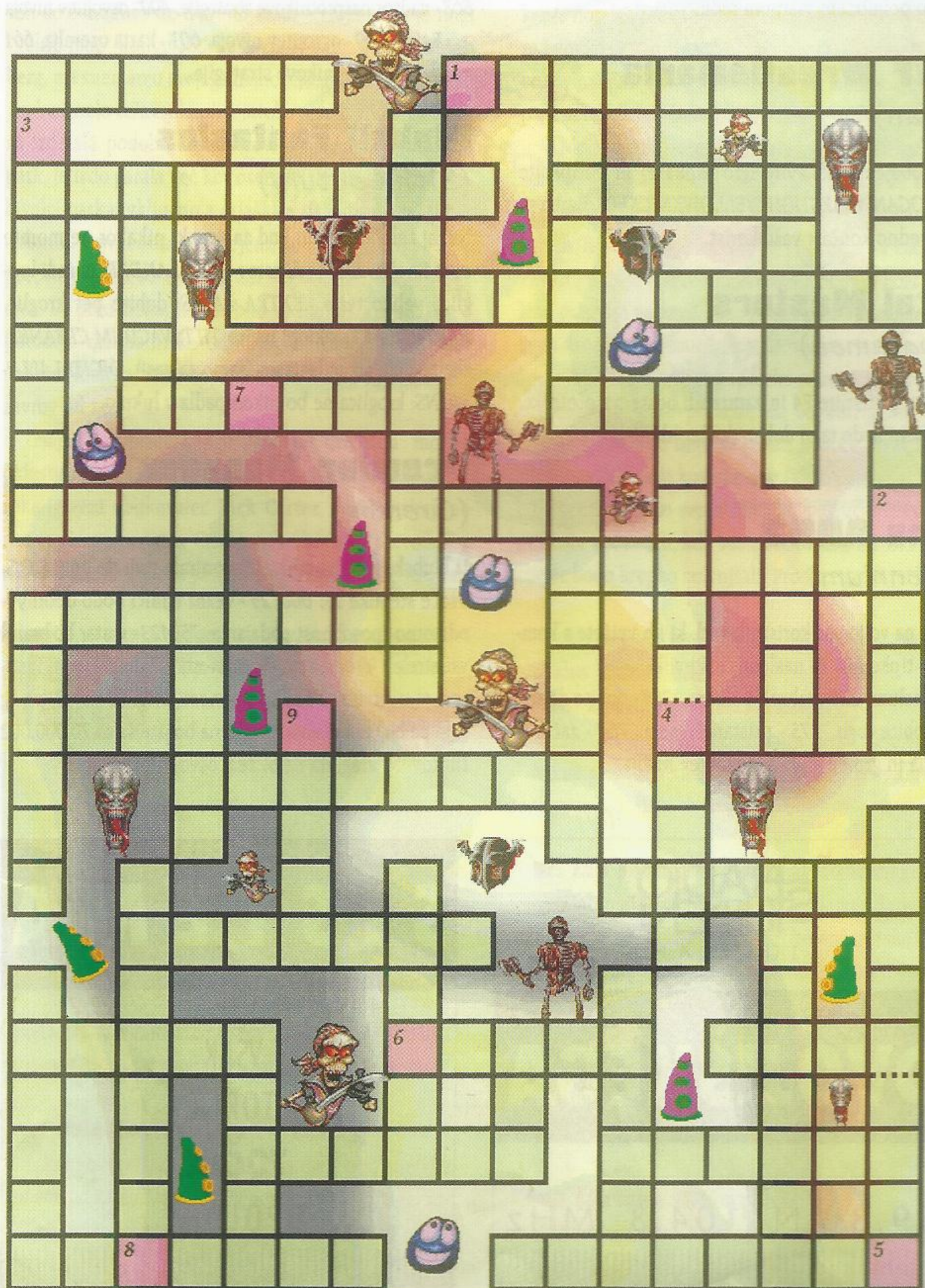
Zmedeno, ne? Človek res ne ve, kaj je shizofrenični Gmhung želel povedati! Toda, če vse krepkeje natisnjene besede iz njegovega pisma razmečete v križanko, in nato črke, ki se znajdejo na oštevilčenih poljih po vrsti napišete v okenca na kartončku, boste dobili ime Gmhungove boginje!

To pa je dovolj, da bo vrli programer rešen, vi pa se boste potegovali za eno od teh nagrad:

1. Polet z letalom na relaciji Brnik - Medvode - Ljubljana - Brnik (Adria Airways)
2. Hranilna knjižica Ljubljanske banke s pologom 1000 SIT (Mestna hranilnica ljubljanska)
3. Knjiga Jurski park, prevedena v slovenščino (Državna založba in Kinematografi Ljubljana)

To pa še ni vse! Če poveste, iz katerih iger so vsaj trije pamži, ki pozirajo na križanki in izzivajo Gmhunga, boste v igri za še eno krasno nagrado: Amiga 600 s trdim diskom (podarja AlfaTech)!

Dopisnica, kamor morate vpisati geslo križanke, je na 14. strani! ▲



AlfaTech  
d.o.o.

61000 Ljubljana, Dunajska 106

Ljubljanska banka

ADRIA  
ADRIA AIRWAYS  
SLOVENSKI LETALSKI PREVOZNIK

KINEMATOGRAFI LJUBLJANA

UZS  
d.d.





Pripravil:  
**Andrej Bohinc**

# Nekaj obličev za patološke goljufe

## Body Blows

(Team 17)

Za to zvijačo potrebujete dve igralni palici. Vključite ju in joystick 1 potisnite v levo, joystick 2 pa v desno. V takem položaju ju držite približno šest sekund in prikazal se bo zaslon z olajšavami.

## Midwinter 2

(Maelstorm)

Za prevlado nad otočjem morate zavzeti samo devet otokov - LOBOS, NDOLA, CAMARGO, MAKAT, DHAFIA, GHAZAL, DJOUM, SATARA in SIKASSO. Zavzamete jih lahko po poljubnem vrstnem redu.

## WWF Wrestlemania

(Ocean)

Med dvobojem zaustavite igro (tipka P) in odtipkajte HULKHOGANWEARSTIGHTYELLOWKNICKERS. Borba se potem vedno konča v vašo korist.

## Metal Masters

(Infogrames)

Preprosto pritisnite F4 in zamrznili boste nasprotnike. Ohromljeni bodo tako dolgo, dokler jih ne boste spravili s poti.

## Rome AD92

(Millennium)

V igri je na voljo več koristnih kod, ki jih vpišete s kombinacijo tipke ALT in naslednjih števil:

**Heraclum:** 826 - izbruh vulkana, 293 - dobite denar, 119 - dobite togo, 275 - pristanek ladje, 764 - začetek bliskanja in grmenja, 472 - osvojitev nivoja.

**Rim 1:** 682 - osvojitev nivoja, 792 - več denarja, 442 - večer, 443 - noč, 624 - začetek igre s kockami, 635 - začetek igre, 719 - nakup sužnja, 702 - začetek iger, 299 - pojava v palači, 608 - nakup sužnje, 426 - začetek prodaje sužnje, 857 - vladarjev govor

**Rim 2:** 362 - osvojitev nivoja, 102 - prijava kandidata, 103 - prijava Hektorja, 114 - nakup sužnja, 305 - začetek iger, 410 - pretvarjanje, da ste si sposodili denar, 551 - lastnina sužnje, 436 - začetek volitev, ko je kandidat Hektor, 437 - začetek volitev, ko Hektor ni kandidat, 792 - dodatek denarja v Hektorjev žep, 442 - večer, 443 - noč.

**Rim 3:** 624 - osvojitev nivoja, 434 - nakup sužnja, 792 - dodatek denarja v Hektorjev žep, 403 - noč.

**Britanija:** 232 - dež, 233 - globa, 234 - noč, 235 - dan, 868 - nadzor nasprotnikove strategije, 490 - osvojitev nivoja

**Egipt:** 809 - osvojitev nivoja, 691 - karta ozemlja, 661 - nadzor nasprotnikove strategije.

## Pinball Fantasies

(21th Century)

Nekaj zelo koristnih kod za vse, ki nikakor ne morete doseči rekordnih rezultatov. **HIGHLANDER:** naredi kroglico veliko težjo. **EXTRA BALLS:** dobite pet kroglic. **EARTHQUAKE:** izklopi izbiro TILT. **VACUUM CLEANER:** zbrise high-score lestvico (samo za vas!). **DIGITAL ILLUSIONS:** kroglica ne bo nikoli padla v luknjo.

## Premier Manager

(Gremlin)

Iz klubske pisarne lahko telefonirate tudi po liniji S.O.S. Vročne številke so: 000123 - vezni igralci bodo dobili 99-odstotno sposobnost podajanja; 753423 - vratar bo branil vse strele z 99-odstotno zanesljivostjo; 781560 - vsem igralcem v moštvi se bodo sposobnosti dvignile na 99, poleg tega pa bo vaša klubska blagajna bogatejša za 20.000.000 funtov. Ni vrag, da ne bi zdaj osvojili prvenstva!

**KONDICIJA**

15CD4 HEX

1976C kHz

RADIO  
STUDENT  
LJUBLJANA

**DVOJIŠKEGA**

89.3 IN 104.3 MHz

**SISTEMA**

VSAK  
TOREK  
**TOČNO**  
OPOLDNE



Andrej Bohinc

# Kako so snemali Jurassic Park

Spielbergova restavracija preteklosti

Če hočete posneti film o dinosavrih, ki bo veliko vrgel s stolov, potrebujete vsaj troje: zanimiv scenarij, dobrega režiserja, ki bo zamisel spretno prelil na filmski trak, in - dinosavre! Teh se dandanes ne dobi na vsaki tržnici. Zato je imel "veliki mag" hollywoodske tovarne sanj, **Steven Spielberg**, pri snemanju svojega najnovejšega spektakla *Jurassic park* nemalo težav. Skupina strokovnjakov, ki je snovala in izdelala podobe dinosavrov, s katerimi so naselili park, je trdo garala več kot osemnajst mesecev. Vsi prebivalci parka, vključno z orjaškim tiranosavrom in hudobnim, izprijenim raptorejem, so na pogled tako zelo prepričljivi, da se človeku zdi, da sliši bitje njihovega srca. Še pred nekaj leti bi bilo to nemogoče, zdaj pa s pomočjo računalniške tehnologije zmorejo tudi take čudeže! Toda začnimo zgodbo o ponovnem rojstvu dinosavrov od začetka.

Najprej je pisec knjige **Michael Crichton** močno oklestil njeno vsebino, nato pa je Spielbergovega desna roka, glavni oblikovalec **Rick Carter**, s svojo skupino risarjev in scenaristov Crichtonove besede "prevedel" v filmsko zgodbo. Carter je želel ustvariti prepričljivo zmes

znanstvene fantastike in realnosti, nekakšno izpopolnjeno verzijo "Bližnjih srečan tretje vrste". Ponavadi je to dosegel z zastarelim načinom montaže s prekrivanjem fotografij. A ta metoda za *Jurassic park* ni prišla v poštev, ker je hotel Spielberg gledalce šokirati z nečim popolnoma novim. V kadrih z igralci so uporabili modele dinosavrov v naravni velikosti (klasika), pri oddaljenih prizorih pa je imel glavno besedo računalnik.

Izdelavo animacije dinosavrov so zaupali največjima strokovnjakoma na tem področju: družbi ILM in **Stanu Winstonu** (dobitniku dveh oskarjev za posebne efekte v filmih *Terminator 2* in *Aliens*). Fantje so v računalnik vnesli podatke o dimenzijah dinosavrovih kosti in skeleta, program pa jim je nato postregel z animacijo hoje in vseh drugih potrebnih gibov. Dinosaurs so samo še grafično dodelali in vnesli v filmske prizore. Kako očarljivo preprosto! Mar to pomeni, da bo kmalu vse opravil računalnik? Da bo treba le vnesti podobe glavnih junakov, nastaviti zorni kot kamere in prepustiti silicijskim čipom, da opravijo svoje. Slika bo tako zelo resnična, da ne boste več vedeli, kdo vas vleče za nos. Stroški produkcije se bodo krepko zmanjšali. Producentom ne bo treba

## John Hammond (Sir Richard Attenborough):

Lastnik in idejni oče Jurskega parka. Zelo vpliven in energičen sedemdesetletnik, velik vizionar in pustolovec hkrati.

## Dr. Ian Malcolm (Jeff Goldblum):

Matematik in nejevernež. Verjame, da je vpliv Jurskega parka na neznane bioenergetske vrste preveč kompleksen in ga želi zato uničiti.

## Tim (Joseph Mazello):

Hammondov 9-letni vnuk, največji navdušenec nad dinosavri in pristaš dr. Granta. Še kar pameten za svoja leta, le preveč govori.

## Lex (Ariana Richards):

Hammondova 12-letna vnukinja. Sama sebi se zdi velika hackerka.

## Vloge

### Osebe:

#### Dr. Alan Grant (Sam Neill):

Paleontolog, 35 let. Velik strokovnjak na svojem področju. Na žalost ne mara otrok, kar ni povšeči njegovi prijateljici/sodelavki dr. Ellie Sattler.

#### Dr. Ellie Sattler (Laura Dern):

Paleobotaničarka, ki se bliža tridesetim, atletske postave. Ambiciozna in nepotrpežljiva, očitno zaljubljena v Granta, želi se poročiti z njim in imeti otroke.



4

zanimivosti

## Nemogoče je mogoče!

Vsi se najbrž sprašujete, kako so znanstveniki (v filmu) obudili dinosavre k življenju.

Pravilen odgovor bi se glasil, da jih niso. Taka razmišljanja so samo plod bogate domišljije in znanstvene fantastike.

Toda priznati moramo, da imajo prizvok verjetnosti. Saj veste, da so se nekatere pražučelke popolnoma ohranile vse do današnjih dni?

Pred milijoni let so padale s tedanjih iglavcev kapljice smole in kaka od njih je kanila tudi na nič hudega slutečo mravljo ali muho. Tako nam je okamenela zlata smola ohranila delček življenja, ujet v zlatorumeni "krsti" iz jantarja.

Iz takih fosilov bi lahko vzeli primerke dinosavrovih krvnih celic ter nato z računalniško analizo verige DNA zapolnili manjkajoči genski kod.

Klonirane vzorce bi vbrizgali v jajca s krokodiljimi zarodki in - voila! - izvalili bi se mali dinosavri!

Pa je to mogoče? Teoretično je.

Na voljo je vsa potrebna tehnika, manjka le program za popolno kopiranje genskega sklada. Ko bodo poguntali še tega, ne bo nobene ovire več, da ne bi zgodba o Jurskem parku postala resnična.



## Zverinice iz Rezije:

**Anatozaver** (*Raptor*) - Izredno hiter (teče tudi do 80 km/h), z velikimi kremplji na nogah. Ponavadi lovi v skupinah in žrtev preseneti iz zasede. Inteligenten kot šimpanz in ubija za šport.

**Dilofozaver** (*Spitter*) - Na prvi pogled prijazen in igriv. Ta kenguruju podoben dinozaver spušča strašne glasove, s katerimi napove svoj napad. Dilofozaver pobija s strupeno slino, ki nasprotnika oslepi in paralizira z razdalje desetih metrov.

**Brontozaver** - Največji orjak med dinozavri (20 metrov dolg, 4 metre visok in težak okoli 40 ton). Na dolgem vratu mu visi glava z majhnimi možgani (200 gramov). Brontozaver je rastlinojeden in večino svojega časa preživi iščoč hrano v krošnjah dreves.

**Tiranozaver** (*T-Rex*) - Ne nosi zaman svojega imena, saj med dinozavri ni večjega, bolj krvoločnega in bolj požrešnega roparja. Tiran je dolg 16 metrov, visok 6 metrov, težak pa 8 ton. Strašne, skoraj meter dolge zobate čeljusti (njegovi zobje so dolgi 13 cm, za boljšo prebavo pa golta tudi kamenje) so njegovo morilsko orožje, s katerim požene v beg vsakega nasprotnika.

**Trirožec** (*Triceraptos*) - Ta dinozaver, ki tehta toliko kot tank (7 ton), ni posebno uren, vendar je zaradi svojega grozljivega orožja - trije rogovi in mogočen koščen ovratnik - zelo nevaren.

**Nojavec** - Če bi bil nojavec poraščen s perjem, bi imeli pred seboj kar pravega noja. Svojski, vitek, 4 metre dolg kuščar potuje v čredah, ki uprizarjajo pravi stapedo. Je zelo hiter tekač, toda včasih še vedno ne dovolj hiter, da bi pobegnil tiranozavru.

Risbe:  
Universal City Studios



segati globoko v žep za mastne honorarje igralcem, iskali bodo le še dobre scenariste in mojstre za posebne efekte. Kaj pa sploh govorim, saj bo vendar ves film en sam poseben efekt! To bi pomenilo propad kulture... Oprostite, ampak da bi stroj zamenjal človekovo vlogo - ne, hvala, to zame ni več filmska umetnost.

Kakorkoli že, *Jurski park* je že eden od filmov, ki nakazuje tak razvoj filmske industrije. Z agresivno promo-

cijsko kampanjo je družbi Universal Pictures prinesel že toliko dobička, da mu lahko že danes pritismo pečat največjega "zaslužkarja" v letu 1993. Če je več kot dva meseca vztrajal na US Top 10, zdaj pa počne isto v Veliki Britaniji, ni vrag, da ne bi "vžgal" tudi pri nas! Še znani filmski kritik **Gary Bracey** je po ogledu filma priznal: "Podelal sem se v hlače!" ▲

**LIP BALSAM**

### Ustnice, ki rožice sadijo!

LIP BALSAM je dobrodošlo sredstvo za nego in zaščito ustnic in je v priročni obliki šminke. Premišljena kombinacija osnovnih sestavin (med katerimi posebno poudarjamo naravno maslo iz afriškega oreha shea) omogoča odlično premasčevanje ustnic, zadržuje naravno vlažnost, učinkuje protivnetno, ustnicam pa daje mehak in prijeten občutek.

LIP BALSAM NEUTRAL je nepogrešljiv za vsakdanjo nego in zaščito ustnic.

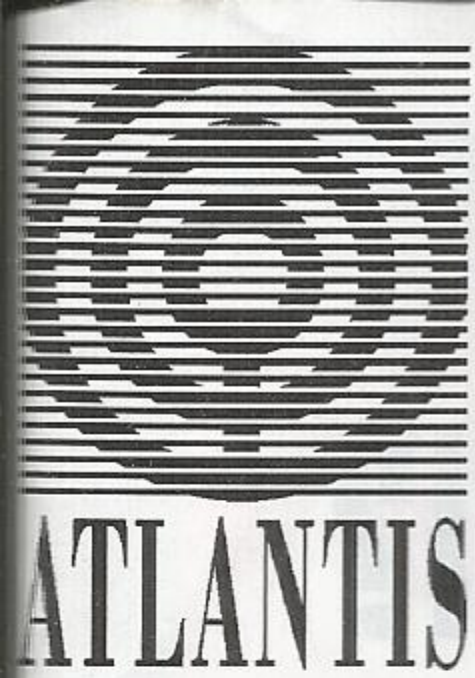
LIP BALSAM ALOE VERA je namenjen negi preobčutljivih in že poškodovanih ustnic.

LIP BALSAM SUN je namenjen negi in zaščiti ustnic pred škodljivim vplivom UV sevanja, ki je posebno izrazito v gorah in na morju.

LIP BALSAM BEAUTY je namenjen diskretnemu ličenju ustnic in jih istočasno ščiti in neguje.

KRKA KOZMETIKA





# ATLANTIS

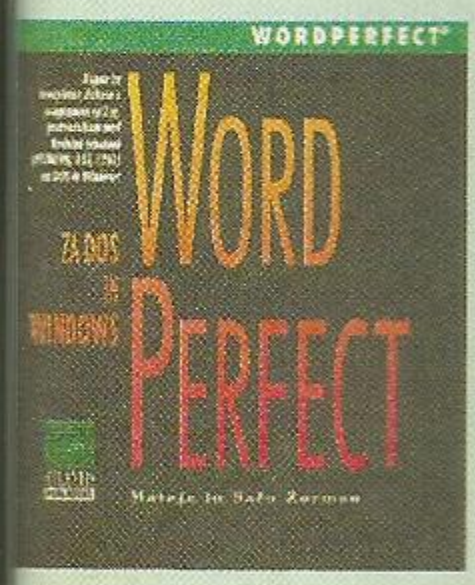
glavni zastopnik za programsko opremo MICROSOFT, SYMANTEC in COREL za Slovenijo  
ZALOŽBA • IZOBRAŽEVANJA • OMREŽJA



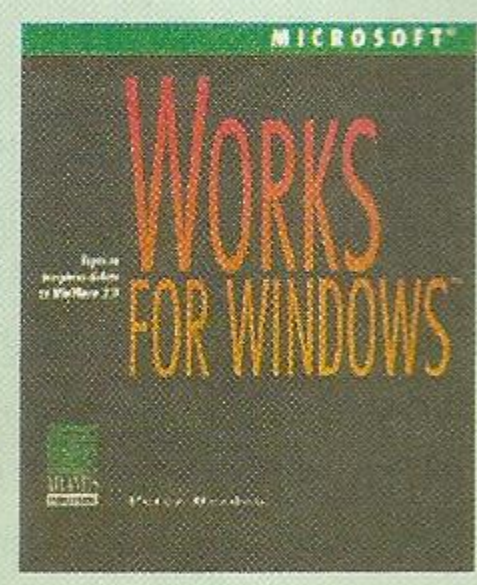
## Z našim sodelovanjem boste obvladali in izkoristili vaš PC.

Osební računalnik je koristen le toliko, kolikor ga znate uporabljati. To znanje pa postaja čedalje bolj pomembno in neobhodno: je na šolskih urnikih in med zahtevanimi znanji v podjetjih. S kvalitetno slovensko literaturo in učnimi videokasetami bodo prvi koraki hitreje mimo ali pa boste svoje znanje zares poglobili.

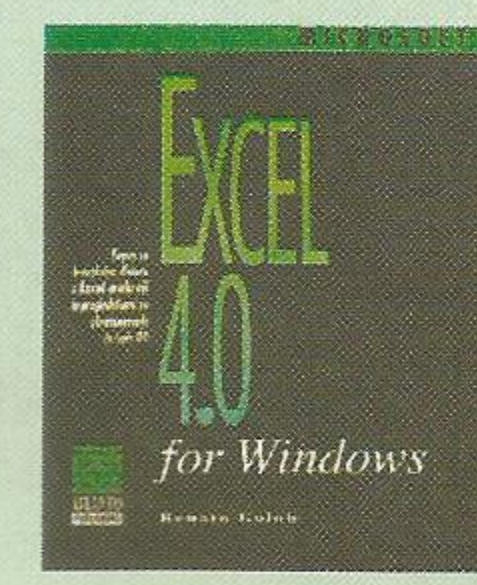
**ZA NAKUP POŠLJITE NAROČILNICO ALI POKLIČITE ATLANTIS (061) 151-167 ATLANTIS, HAJDRINOVA 28, LJUBLJANA**



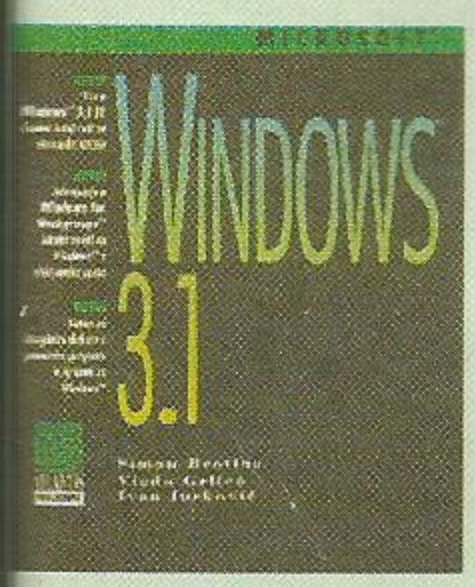
**WordPerfect za DOS in Windows,**  
M. in S. Zorman, 280 strani,  
~~2.790 SIT~~ 2.490 SIT  
Avtorja knjige za urejevalnik besedil WordPerfect sta znana že kot pisca knjige za MS-DOS 5.0. Tudi njuna najnovejša knjiga je pisana v znanem in preizkušenem slogu, kjer je vsak ukaz ali opcija dosledno razložena. Knjiga pokriva DOS in WINDOWS verzijo WordPerfecta z jasno nakazanimi razlikami med verzijama.



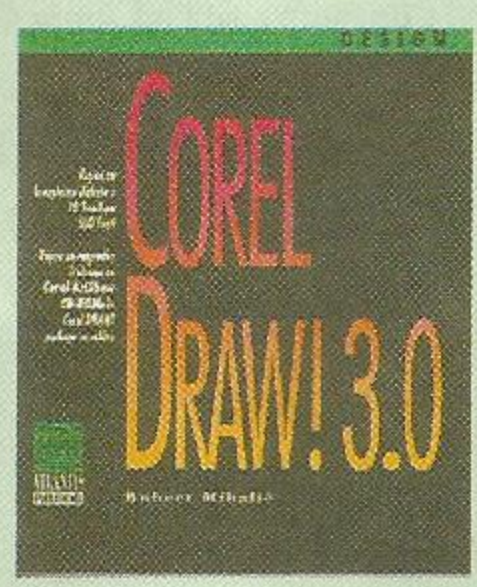
**Microsoft Works for Windows,**  
Peter Berden, 200 strani,  
~~2.490 SIT~~ 2.190 SIT  
Knjiga o preprostem in zmogljivem programu, ki združuje urejevalnik besedil, preglednic in podatkovne baze. Works for Windows so izredno razširjeno programsko orodje - uporabljajo jih vsi lastniki IBM PS/1 osebnih računalnikov.



**Microsoft EXCEL 4.0,**  
Renato Golob, 360 strani,  
~~2.790 SIT~~ 2.490 SIT  
V skoraj podvojenem obsegu je EXCEL 4.0 naslednica knjige EXCEL 3.0 za novo verzijo #1 elektronske preglednice za WINDOWS okolje. Knjiga je temeljito razširjena tudi s poglavji o makro programiranju v EXCELU, analizi podatkov, iskanju optimuma funkcija in delu v bazi podatkov.



**POPOLNI VODIČ po Microsoft Windows in Windows for Workgroups 3.1,**  
Robert Mihalič, 610 strani,  
~~3.490 SIT~~ 3.090 SIT  
Prvi zares popolni priručnik za delo v grafičnem večopravilnem okolju WINDOWS, ki so poenostavili in spremenili delo z osebnim računalnikom in postali standard 90 let. Izredene tudi pregled nad delom z novimi WINDOWS for WORKGROUPS (WfW), nadgradnjo Windows 3.1. WfW omogočajo povezovanje WINDOWS računalnikov v omrežje, vsebujejo elektronsko pošto in mrežni terminski planer. Vse o nastavitvah. Napotki za profesionalce.



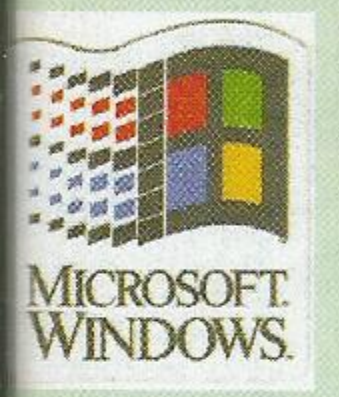
**Corel DRAW! 3.0,**  
Robert Mihalič, 300 strani,  
~~2.490 SIT~~ 2.190 SIT  
Delo z najboljšim in najbolj priljubljenim grafičnim programom. Knjiga pregledno posreduje uporabo in možnosti vseh modulov program skega paketa: DRAW, PAINT, SHOW in CHART. Delovanje "ukazov" je predstavljeno s primeri, ki bralca obenem seznanjajo s tehniko grafičnega oblikovanja ter mu dajejo ideje za uporabo orodij v Corelu.



**IBM OS/2 verzija 2,**  
Zoran Brinšek in Gregor Malenšek, 280 strani,  
~~2.790 SIT~~ 2.490 SIT  
V knjigi sta avtorja poskrbela za popolno predstavitev IBMovega novega 32 bitnega operacijskega sistema za PCje. Nalaganje sistema na osebni računalnik, nastavitve in prilagoditve ter DOS in Windows podsistemi so podrobno opisani. Knjiga obsega tudi vodič po ukazni vrstici OS/2 in sintakso ukazov. Delo, npr. Enhanced in System Editor, PM Chart, preglednico ter bazo podatkov, ki jih prejmete z OS/2 verzija 2, je opisano v ločenem poglavju.

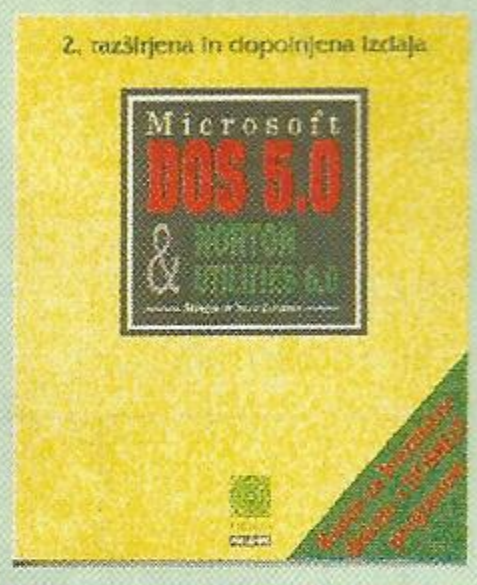
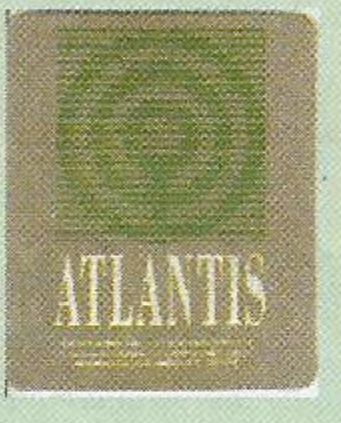
**NOVO! Microsoft WORD for WINDOWS 2.0**  
Simon Bratina, 220 strani, ~~2.190 SIT~~ 1.990 SIT  
Word za Windows okolje je med najbolj priljubljenimi urejevalniki besedil. Pregledna knjiga bo pomagala čez prve ovire začetnikom, zaradi urejenosti pa bo v pomoč tudi vsem, ki želijo hitro presedlati z npr. WordStara.

**NOVO! VI STE ŠEF Osebnega Računalnika**  
M. in S. Zorman, 290 strani, ~~2.990 SIT~~ 2.690 SIT  
Prvikrat v slovenščini knjiga za vse, ki jim osebni računalnik ni poklic, vendar ga želijo uporabljati! Je najbitrejša pot, ki odgovori na vprašanja: kaj zna PC, kako kupiti PC, kako uporabljati PC.



**ORIGINALNA MICROSOFT WINDOWS PODLOGA ZA MIŠKO**  
najboljša podloga olajša delo in ščiti vašo miško. Originalna Microsoft kvaliteta. 1190 SIT

**ATLANTIS PODLOGA ZA MIŠKO**  
brapava površina preprečuje spodrsavanje 790 SIT



**Microsoft DOS 6.0,**  
Mateja in Sašo Zorman, 470 strani, ~~2.890 SIT~~ 2.590 SIT  
Delo z PCjem pomeni v prvi vrsti poznavanje MS-DOSA. Ta operacijski sistem poganja ogromno večino od 100 milijonov PC oziroma IBM zamenljivih osebnih računalnikov. V de izdaji uspešne knjige ne gre le za ponatis ampak za temeljito dodelano in prevetreno delo. Poznavanje DOS je posebnega pomena, saj predstavlja DOS logično osnovo za ostale programe za PC. Znanje DOS zato omogoča hitrejšo obvladovanje tudi drugega softvera.

**ORIGINALNA PROGRAMSKA OPREMA**

**DOS 6.0 Upgrade** ~~9.890 SIT~~ 8.450 SIT  
podvoji kapaciteto vašega trdega diska. 50 MB postane 100 MB. Zaščita pred virusi. Enostavna instalacija in izredno zanesljivo delovanje.

**Microsoft WINDOWS 3.1** ~~17.900 SIT~~ 14.500 SIT  
Nadgradnja za DOS olajša in poenostavi delo s PCjem. Možnost hkratnega zagona več programov in "skakanja" med njimi. Nesporni standard 90 let

**Superbase 2** ~~19.900 SIT~~ 9.900 SIT  
baza podatkov za Windows okolje. S prijaznim Superbase lahko delate z velimi bazami podatkov. Iskanje posameznih podatkov, iskanje po ključu. Bazo lahko poljubno definirate in vanjo prenesete že obstoječe podatke.

**Microsoft Quick PASCAL** ~~12.240 SIT~~ 4.990 SIT  
Najbolj razširjen programski jezik. Izredna bitrost prevajanja - 100.000 vrstic/sec. Podpira objekte in možnost povezovanja z drugimi jeziki.

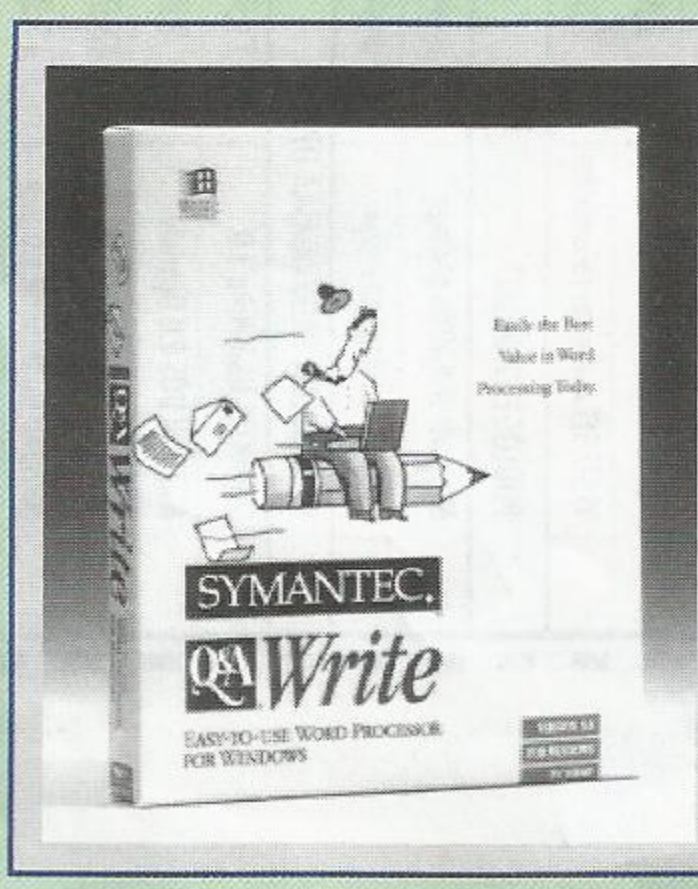
**Zvezdan Martič**

# ŠOLA RAČUNALNIŠTVA

**Najhitrejši, najcenejši in najintimnejši način učenja računalništva!**

**DOS1 in DOS2** ~~5.290 SIT~~ 4.690 SIT  
2 **VIDEOKASETE** z naslednjo vsebino: strojna oprema, operacijski sistem DOS in pripomoček Norton Commander, osnove WordStar, elektronska preglednica Quattro Pro in baza podatkov Paradox. Posneto po uspešni TV nadaljevanki! VIDEO je izredno hiter in dostopen način učenja računalništva.

**WIN1 in WIN2** ~~5.290 SIT~~ 4.690 SIT  
2 **VIDEOKASETE** z naslednjo vsebino: grafično okolje Windows, urejevalnik besedil Word, elektronska preglednica Quattro Pro, baza podatkov Paradox, večopravilnost, urejevalnik besedil Ami pro, elektronska preglednica Lotus 1-2-3, grafično orodje Corell Draw



**Q&A Write**  
~~10.900 SIT~~ 9.900 SIT  
Odlični urejevalnik besedil za Windows tokrat za ceno, ki si jo lahko privoščite. Ponuja zmogljivosti WORD for WINDOWS ali WordPerfect in zavzame manj prostora na disku. Kratka krivulja učenja - program lahko obvladate v 2-3 urah. Enostavna uporaba s pritiski na gumbe. Profesionalna kvaliteta. Program je zmagal na preizkusih v ameriških računalniških revijah. Izdelovalec SYMANTEC je poleg MICROSOFTa in BORLANDa med največjimi bišami programske opreme





Jaka Terpine

# Kateri računalnik kupiti?

## Atari ST/STE/TT/falcon

520 ST je pred osmimi leti kot strela z jasnega stopil na prste dvakrat dražjim Macintoshem in ravno tolikokrat dražjim in počasnejšim PC/XT-jem, zato ni čudno, da je svoje ekspertno znanje ob Atariju izpopolnilo nemalo današnjih računalniških eminenc. Vendar pa kljub dobremu začetnemu položaju Atari ni nikoli presegel maca in PC-ja, deloma zaradi slabe tržne politike družbe, deloma zaradi obotavljanja pri nastajanju močnejših bratov (STE, TT). Falcon, ki ga je Atari predstavil lansko leto kot prvi hišni računalnik s koprocesorjem DSP, še do danes ni izpolnil nekaterih obljub, zaradi katerih so mu preroki napovedovali uspeh ST-ja. ST in nasledniki so se zaradi vmesnika MIDI najbolj uveljavili v glasbi in namiznem založništvu, verjetno po zaslugi zares izjemnega programa Calamus. V Veliki Britaniji je bil še pred dvema letoma ST najpogostejši igralni stroj, zato ni čudno, da je Atari zopet začel izdelovati 1040 STFM, ki ga je sicer predlani opustil. Commodore 64 devetdesetih? Danes je središče atarijevskega sveta Nemčija, kjer pišejo večino uporabnih programov, ki v ničemer ne zaostajajo za konkurenti na drugih sistemih.

Atarije iz družine ST se seveda še splača kupiti. So poceni, zanje pa je napisanega ogromno softvera, predvsem za namizno založništvo in glasbo. Samoumevno pa je, da osem let stari računalniki niso primerni za zahtevne aplikacije. Veliko bolj se seveda splača kupiti Falcona, ki je najnovejši Atarijev stroj in ima hitri 32-bitni procesor MC 68030, več barv in boljši zvok.

## Commodore Amiga

Amiga je bila s sodobno arhitekturo, grafičnimi in zvočnimi koprocesorji in fleksibilnostjo pravi hit osemdesetih. Iz Amige 1000 so sestavili "petstotko" in "dvatisočko". Prva je bila namenjena hišni uporabi, druga pa je z velikim ohišjem omogočala izjemno razširljivost. Druga generacija Amig (3000, 500+ in 600) je bila precej neuspešna, zato pa je tretja generacija preplavila Evropo in Ameriko. Amige 1200, 4000 in nova konzola CD-32 imajo 16,7-milijonsko barvno paletu, štirikanalni stereo zvok, večopravilniški operacijski sistem in procesorje 68020 (A1200 in CD-32), 68030 (A4000/30) oziroma 68040 (A4000). Za razliko od PC-ja, kjer moramo grafične in zvočne kartice še dokupiti, imajo Amige tovrstna vezja že na matični plošči. To seveda pripeva h kakovosti, združljivosti in nizki ceni.

Za nezahtevne uporabnike priporočamo A1200, ki ponuja solidno procesorsko moč in udobje najboljšega operacijskega sistema za hišne računalnike, izboljšani grafični koprocesor pa omogoča hitre arkadne igre in barvite avanture. Za zahtevne pa je seveda primerna ena od Amig 4000: A4000/30, A4000 ali A4000 tower. Amiga s 68040 je precej hitrejša od najhitrejšega PC-ja 486 ali Nexta in ponuja na trgu osebnih računalnikov najugodnejše razmerje cena/kakovost. Z napovedanim prehodom na tehnologijo RISC imajo Amige po napovedih tujih analitikov še svetlo prihodnost.

Nadaljevanje prihodnjic

**POZOR!**

Vse do 30.10. poslane naročilnice za knjige, programsko opremo itn. iz oglasa ATLANTIS sodelujejo v nagradnem žrebanju

**NAGRADE V VREDNOSTI PREKO 100.000 SIT**

- 2 programska paketa EXPERT Astronomer
- 5 Microsoft QuickPascal programskih jezikov
- 5 originalnih Microsoft WINDOWS podlog za miške
- 5 ATLANTIS podlog za miško, naročnine na ATLANTIS BBS ...

### ATLANTIS NAROČILNICA

DA, S 10-50% ATLANTISovim POPUSTOM NAROČAM

kom	Izdelek SLOVENSKE KNJIGE	običajna prodajna cena	nakup z naročilnico	ZNESEK
	WordPerfect za DOS & Windows	<del>2.500</del>	2.490	2.490
	Microsoft Works for Windows	<del>2.400</del>	2.190	2.190
	IBM OS/2 verzija 2	<del>2.500</del>	2.490	2.490
	POPOLNI VODIČ po Windows in Windows for Workgroups 3.1	<del>3.000</del>	2.890	2.890
	Corel DRAW! 3.0	<del>2.900</del>	2.190	2.190
	Microsoft EXCEL 4.0	<del>2.700</del>	2.490	2.490
	Microsoft DOS 6.0	<del>2.700</del>	2.690	2.690
	MS WORD for WINDOWS 2.0	<del>2.100</del>	1.990	1.990
	VI STE ŠEF osebnega računalnika!	<del>2.900</del>	2.690	2.690
<b>PODLOGE ZA MIŠKO</b>				
	Microsoft WINDOWS podloga	Ni v prodaji!	1.190	1.190
	ATLANTIS podloga za miško	Ni v prodaji!	790	790
<b>ORIGINALNA PROGRAMSKA OPREMA</b>				
	SYMANTEC Q&A Write 3.0	<del>11.900</del>	9.900	9.900
	Microsoft DOS 6.0 Upgrade	<del>9.900</del>	8.450	8.450
	Microsoft WINDOWS 3.1EE	<del>18.200</del>	15.670	15.670
	Microsoft QuickPascal 1.0	<del>12.200</del>	4.990	4.990
	SPC Superbase 2 / Windows	<del>19.900</del>	9.900	9.900
<b>VIDEO ŠOLA RAČUNALNIŠTVA</b>				
	ZA DOS (2 VIDEOKASETI)	<del>5.900</del>	4.690	4.690
	ZA WINDOWS (2 VIDEOKASETI)	<del>5.900</del>	4.690	4.690
<b>ZA PLAČILO SKUPAJ</b>				<b>SIT</b>

Podjetje.....  
 Ime..... Priimek.....  
 Ulica..... Mesto.....  
 Tel.....  
 Naročnino bom poravnal po povzetju. Podpis.....

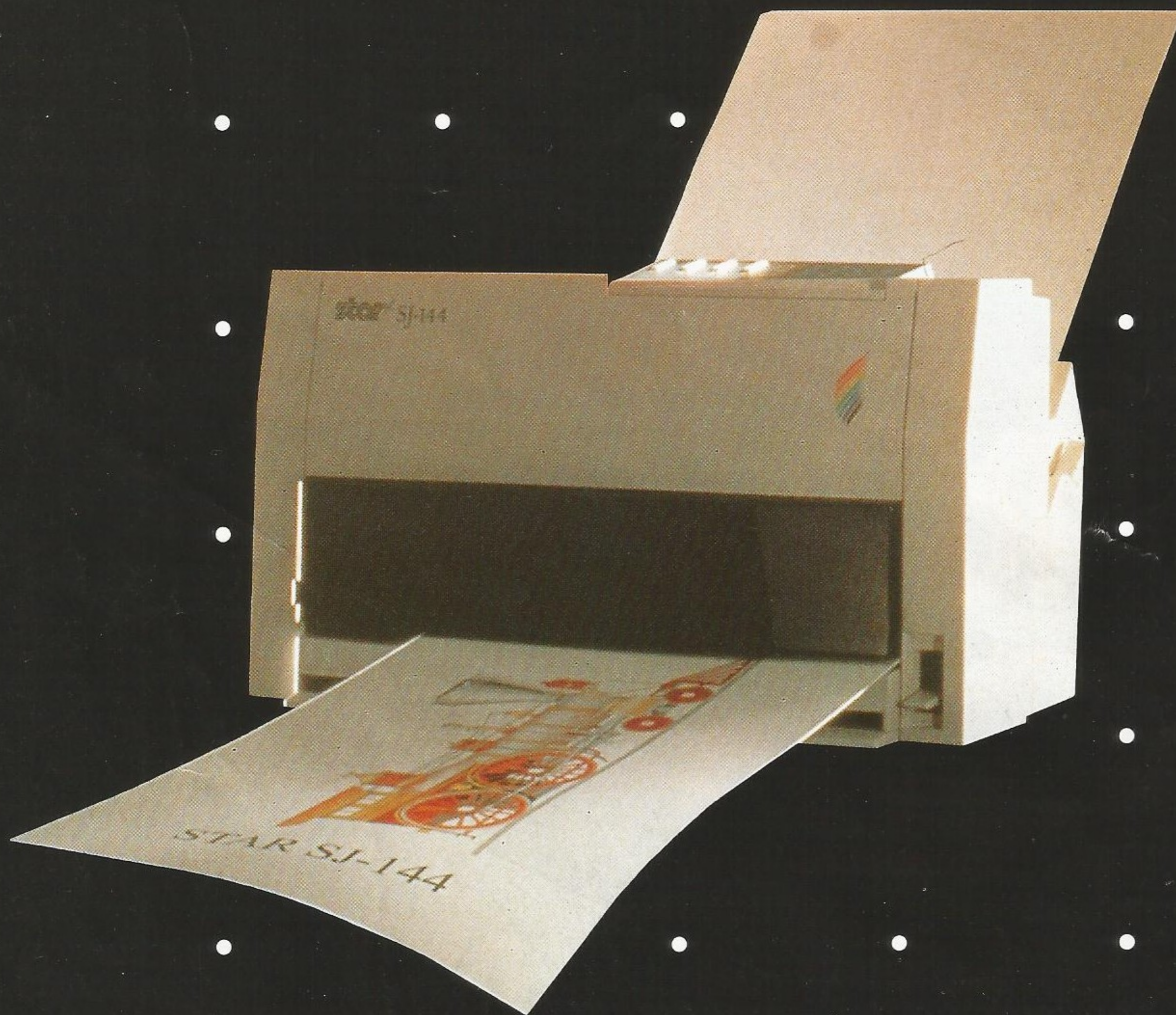
1 naročilnico pošljite na naslov  
**ATLANTIS, Hajdrihova 28, Ljubljana**  
 2 ali pa pošljite naročilnico po telefonu na (061) 1251-250

ATLANTIS, Glavni Zastopnik za MICROSOFT, SYMANTEC, COREL



**Termalna transfer tehnologija! Normalni papir!  
Laserska kvaliteta! Barve!  
Nemogoče je uresničeno!**

# STAR SJ-144



**star**

**M I C R O N I C S**

*The Printer Company*

**QUANTUM**

*prodaja računalniške opreme, programske opreme d.o.o.*

Stegne 25, 61000 Ljubljana, Slovenija, tel.: 061/191-740, 191-133 int.21-51, fax: 061/192-566



**MEDIA**

Cankarjeva 4, 61000 Ljubljana, Slovenija  
tel. 061 - 158 213, tel./fax 061 - 221 838



# *Gabriel Knight*<sup>TM</sup>

*SINS OF THE FATHER*

# *Police Quest*<sup>TM</sup> IV

*OPEN SEASON*

# *Leisure Suit Larry*<sup>®</sup> 6

**SHAPE UP OR SLIP OUT**





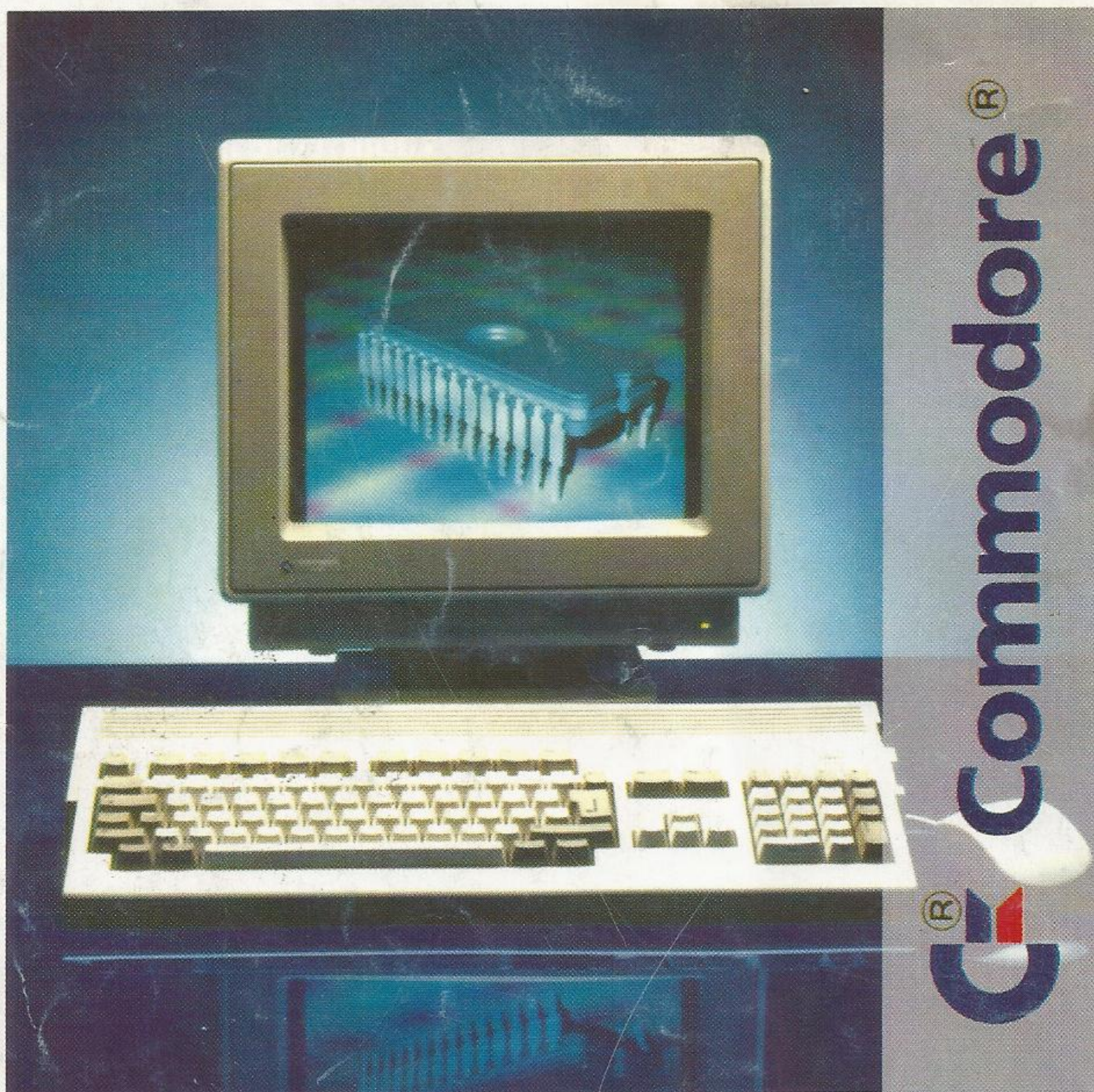
# Spika

**VSAK MESEC NOVA, BARVNA ŠTEVILKA REVIJE ZA LJUBITELJE ASTRONOMIJE, KI PRINAŠA NOVICE, VSE O SONCU, PLANETIH, ZEMLJI, ZVEZDAH, GALAKSIJAH, ASTROFIZIKI, KOZMOLOGIJI, ASTRONAVTIKI, ASTROFOTOGRAFIJI, ARHEOASTRONOMIJI... ZA AMATERJE MESEČNO SVEŽE EFEMERIDE IN ZVEZDNA KARTA, O TELESKOPIH, UPORABNIH PROGRAMIH, HARDVERU... IN ŠE OSNOVE ZA ZAČETNIKE, RAZISKOVALNI KOTIČEK, TESTI, ZNANSTVENA FANTASTIKA, MALI OGLASI TER NAGRADNA IGRA!**

**Revijo lahko kupite na vseh boljše založenih prodajnih mestih.**

**Naročite jo lahko po telefonu: 061/346-361.**





**Alfatech,**  
*pooblaščen prodajalec podjetja*  
**Commodore, vam nudi:**

AMIGA 600, HD 20 MB, floppy 3,5", 1 MB RAM  
**45.220,00 SIT**

AMIGA 1200, floppy 3,5", 2 MB RAM  
**60.420,00 SIT**

AMIGA 4000/30, HD 120 MB, floppy 3,5", 4 MB RAM  
**215.840,00 SIT**

AMIGA 4000/40, HD 120 MB, floppy 3,5", 6 MB RAM  
**303.240,00 SIT**

MONITOR COLOR 1084  
**39.900,00 SIT**

MONITOR COLOR 1940  
**59.900,00 SIT**

*Cene ne vključujejo 5% prometnega davka in stroškov morebitne dostave.*

**Naročila sprejemamo na naslovu:**

**AlfaTech**  
**d.o.o.**

**Slovenija, 61000 Ljubljana, Dunajska 106**

tel. +38 61 18 41 75, tel./fax +38 61 18 25 17

od 1.10. dalje: tel. +38 61 1684 175, tel./fax +38 61 1682 517