

NOVA
IZDAJA

KONTRABANT



Za Apple II



BRUTAL DELUXE

KRATKI NAPOTKI

I. Kaj potrebujem

- Apple II Plus (Europlus), IIe, IIc, IIgs ali Apple II emulator
- 64K bajtov pomnilnika RAM
- Disketni pogon

II. Kako naložimo program

1. Ugasnite računalnik in odprite vratca na disketnem pogonu.
2. Vložite disketo v disketni pogon in zaprite vratca disketnega pogona.
3. Prižgite računalnik. Vaš disk se bo zagnal in program se bo naložil.

III. Kako igram igro

Kadarkoli vidite znak (>), pomeni, da računalnik čaka na vaš ukaz. Vpišujete lahko posamezne črke ali besede. Po vsakem ukazu pritisnite RETURN.

Če vam je besedilo prekrilo čez polovico zaslona odtipkajte OPIS in računalnik bo znova izpisal trenutni opis sobe v kateri se nahajate.

Apple II različico pripravili Brutal Deluxe Software
(Antoine Vignau & Olivier Zardini) in Janez J. Starc © 2025

Hvala khaibitgfx-u za predlog pisave in dizajna teh navodil.

KONTRABANT ZA APPLE II

Dobrodošli v prvi slovenski igrici, ki sta jo leta 1984 izdelala Žiga Turk in Matevž Kmet za takrat najbolj popularen mikroračunalnik v Jugoslaviji, Sinclairov ZX Spectrum, ljubkovalno imenovan »mavrica«.

Apple II je bil v takratni Jugoslaviji prisoten predvsem v raznih večjih podjetjih in v akademskih ustanovah. Cenovno ni bil nikakor blizu domačim hišnim mikroračunalnikom, kot sta ZX Spectrum in Commodore 64.

V Jugoslaviji je Apple II računalnike v šolstvo in javne ustanove pripeljal Branimir Makanec. Makanec je bil zaposlen pri podjetju Ivasim, kateri so ga poslali na specializacijo v Ameriko, kjer je videl, da Američani v šolstvu uporabljajo takrat zelo popularni računalnik Apple II. Računalnik Apple II je od leta 1979 imel že več kot 400.000 izobraževalnih in resnih programov zato je Apple II bil prva izbira. Pri podjetju Ivasim so ga poimenovali KAG A2 100 »univerzalno šolsko računalno«.

Zaradi uvoznih pravil, kjer je morala biti proizvodnja »domača«, same komponente pa je bilo težko uvoziti iz tujine (takratna cena osnovnega modela je bila 300.000 dinarjev), je bil Apple II predstavljen kot izdelek domačih strokovnjakov v sodelovanju z Američani. Pravzaprav je slo le za Apple II Plus / Europlus, ki ga je Apple predstavil leta 1979 za evropski trg in Avstralijo.

Kasneje je prodajo Apple računalnikov prevzelo zasebno podjetje Velebit (Velebit OOUR Informatika ali Velebit Informatika), ki se je naslednjih nekaj let ukvarjalo s podporo in prodajo Apple računalnikov. Ivasim pa je izdelal svoj model klona Apple II z imenom Ivel Ultra, kot zamenjavo za »univerzalni šolski računalnik KAG A2 100«.

Velebit je prilagodil in lokaliziral kar nekaj programske opreme, med drugim »Apple Ured«, ki je vključeval urejevalnik besedil, bazo podatkov in urejanje računskih celic oziroma tabel. Zaenkrat še ne poznam nobenega pravega slovenskega programa za Apple II. Zaradi tega si že vrsto let želim prevesti kakšen program v slovenščino, saj kasnejši modeli kot sta Apple Iie in Iic podpirata šumnike, saj so ti računalniki imeli vgrajen YU ROM (pomnilnik) z našo tabelo znakov.

Decembra 2023 je Tomaž Štih prilagodil kodo Kontrabanta 2 za naš slovenski računalnik Iskra Delta Partner in rodila se je ideja, da bi bila to prava igra, ki bi lahko delovala na računalniku Apple II.

Po spletu in forumih sem iskal programerje strokovnjake in res se mi je decembra 2024 želja uresničila. Kontaktiral me je Antoine Vignau iz BRUTAL DELUXE SOFTWARE, ki mi je povedal, da lahko prevede kodo in jo pripravi za Apple II. Decembra 2024 in januarja 2025 smo bili v stiku, pripravljali in testirali igro. Antoine je programiral, jaz pa sem testiral vsak korak za korakom igranja z različnimi rešitvami, saj prave rešitve za Kontrabanta 1 še niso bila nikjer objavljena v celoti. Ustvarjen je bil velik zemljevid s sobami igre. Treba je bilo tudi dešifrirati skrivne prehode in zaporedno pomembne naloge; sicer računalnik ne bi prepoznal ukaza.

Zelo sem vesel, da nam je uspelo. Ne samo to, igro smo prilagodili tudi za angleški in francoski jezik.

Janez J. Starc

UVODNE BESEDE

Uvod iz leta 1984 kot sta ga zapisala Žiga Turk in Tomaž Kmet.

Otroci se v šoli morda res ne bodo učili, kdaj so izšli prvi slovenski programi, toda v nekem smislu ni ta dogodek nič manj pomemben kot natis prvih knjig. Ta kaset* prinaša na slovenski trg novo kvaliteto informacije, ki predstavlja most v 21. stoletje. Prinaša računalniške programe vašim domačim računalnikom in ne velikim strojem, s katerimi si ne morete kaj prida pomagati. Sledile ji bodo druge kasete, nekoč morda diski, ki bodo v vaš dom prinašali znanje, zabavo in vam bodo pomagali.

Med pripravljanjem prve domače kasete s programi se nama je zdelo, da mora biti na njej nekaj zares našega, nekaj drugačnega od programov, ki ste jih vajeni iz tujine. Tako je nastala ta igra. Ko boste potovali po deželi, boste srečali množico oseb in predmetov, ki jih poznate iz pravljič in iz zgodovine.

Cilj igre je prinesiti domov mikroročunalniški sistem, torej televizijo, kasetofon in računalnik. Svetujeva vam, da se najprej lotite prvih dveh. Računalnik bo treba pretihotapiti, kar je malo težje, toda gotovo imate izkušnje. Poslušajte pa nasvete, ki vam jih dajejo prijatelji v igri. Vsaka stvar v igri ima svoj pomen. Če takoj ne bo šlo popolnoma gladko, je vzrok v naslednjem odstavku; da pa ne bi bil vaš trud popolnoma zaman, bodo najboljši med vami lahko k televizorju, kasetofonu in računalniku še kaj dodali. Prvo nagrado prispeva COMPUTER CITY iz Gradca. Natančne propozicije tekmovanja bodo objavljene v računalniških kotičkih slovenskih časopisov.

Stvar avanture obsega okrog tristo besed, tako, da upamo, da se boste razumeli z računalnikom. Sintaksa je normalna, menjave predmetov z osebami pa dosežete takole: SEKIRO MEČ pomeni ZAMENJAJ SEKIRO ZA MEČ

Vsem želiva obilo zabave in uspeha, zmaga pa naj najboljši.

** Prvotna igra je bila izdana na avdio kaseti.*

PROGRAM: KONTRABANT

Vstopili ste v svet leta 1984. Ste v nekdanji Jugoslaviji in morate pretihotapiti računalnik, nabaviti TV in kasetofon. Toda za to morate dobiti veljavni potni list, najti nekaj denarja, nekaj za skrivanje računalnika in zamenjati nekaj kave za kasetofon. Vaše potovanje vas bo popeljalo v drug svet, svet zgodovinskih in ljudskih junakov, a najprej morate poiskati čarobne besede in poiskati čarobno mesto, kamor vas bodo te besede ponesle. Vedeti morate tudi, da se velik zaklad skriva v Predjamskem gradu, gradu v objemu skale.

Nalaganje Kontrabanta

Če želite naložiti igro KONTRABANT, preberite kratke napotke na drugi strani.

Videli boste prvotni uvodni zaslon, ki mu sledi obvestilo o avtorskih pravicah in prvi opis začetne lokacije igre:

DOBRODOŠLI V PRVI SLOVENSKE PUSTOLOVŠČINI!!!!

Cilj igre vam je znan. Računalnik vas bo vodil po znanih in neznanih krajih, vi pa mu v preprosti slovenščini svetujte, kaj naj dela.

Ne obupajte prehitro, tudi midva potrebujeva nekaj ur, da reč končava, in to ob zemljevidu in scenariju.

Vse kar se zgodi, ima svoj namen.

Čim daljšo zabavo Vam želita:

Turk Žiga in Kmet Matevž P.S. Najboljše čakajo nagrade!

Seveda ne boste prejeli nobenih nagrad, saj se je tekmovanje končalo leta 1984, vendar lahko dobite zadovoljstvo, če najdete pot do konca igre. Za prehod na naslednji zaslon pritisnete katero koli tipko.

Življenje postaja v letih suhih krav vedno bolj dolgočasno.

Televizija ponavlja stare filme, na radiu sama žalost, da o novicah v časopisih niti ne govorimo.

EDINA REŠITEV JE, DA SI TUDI TI NAJDEŠ TV, KASETOFON in MIKRORAČUNALNIK.

EDINA pot vodi VEN v širni svet.

Kadar koli vidite znak (>), Kontrabant čaka, da vnesete svoja navodila. Ko končate s tipkanjem navodil, pritisnite tipko RETURN. KONTRABANT se bo odzval in znak (>) se bo znova pojavil. Poleg znaka (>) poskusite vnesti naslednje:

VEN

in pritisnete tipko RETURN. KONTRABANT odgovarja z novim opisom lokacije:

Stojiš na Evropsko znanem križišču nekje na sredi Ljubljane. V vse smeri vodijo široke moderne šestpasovnice. Približa se ti starejši mož.

Pogovor s KONTRABANTOM

Ko igrate igro KONTRABANT, se s KONTRABANTOM pogovarjate v navadni slovenščini in vtipkate vse svoje zahteve na tipkovnici, ko se pojavi znak (>). Ko končate s

tipkanjem vrstice, pritisnite tipko RETURN in KONTRABANT bo prebavil vašo zahtevo. Vse besede, ki jih vnesete, se razlikujejo po prvih štirih črkah, vse naslednje črke pa so prezrte. Na primer, tipkanje ZAMENJAJ DINARJE je enakovredno tipkanju ZAME DINA. Štavek mora vsebovati glagol in običajno predmet, včasih pa morate pri izmenjavi stvari napisati predmet za predmet. Nekaj primerov:

VZEMI KROF, DAJ KROF, HMELJ PIVO, ODKOPLJI ZAKLAD, PRODAJ ZAKLAD, SLECI OBLEKO, OBLECI KRAVATO, MOKO MATEJU, DAJ MASKO, PLENICE MASKA, RED KAVA, KAVA KASSETAR, OBLECI ROKAVICE, DESKE SOD ...

Ukazi za raziskovanje

Najboljši način za premikanje iz kraja v kraj je, da vnesete smer, v katero želite iti. Sprejemljive smeri so SEVER ali S, JUG ali J, VZHOD ali V, ZAHOD ali Z, SV, SZ, JV, JZ (ŠEVEROVZHOD, SEVEROZAHOD, JUGOVZHOD ali JUGOZAHOD) ter tudi G ali GOR in D ali DOL.

Ko vstopite na določeno lokacijo (imenujemo jo soba), KONTRABANT običajno prikaže opis sobe in opis vseh zanimivih predmetov, katere bi morda želeli uporabljati. Ukaz OPIS pove KONTRABANT-u, da vam prepíše opis sobe, če želite ali če opis ni viden na zaslonu, če ste vnesli veliko ukazov.

Kako končati igro

Če želite prenehati z igranjem, vnesite ukaz KONEC. KONTRABANT bo odgovoril Nabral si (vaš rezultat) točk. Igre je konec, bil je divji ples, ukazov dal si (število korakov) zares. Zares konec igre? (D/N)?

Pritisnite D in končali ste igro.

Če želite nadaljevati igranje s te pozicije, vendar pozneje, sledite navodilom SHRANJEVANJE POLOŽAJA V IGRI.

Shranjevanje igralnega položaja

Potrebovali boste nekaj časa, da priigrate KONTRABANT do konca. Skoraj zagotovo ne boste končali v eni seji. KONTRABANT vam omogoča, da z igranjem nadaljujete pozneje, ne da bi morali začeti znova od začetka. Obstaja ukaz SAVE, ki naredi "posnetek" vašega položaja v igri.

Ko se prikaže znak (>), vnesite: SAVE in pritisnite tipko RETURN. KONTRABANT bo odgovoril s Shrani igro (predal 1-9)? Na voljo imate 9 predalov, ki jih lahko zapolnite s posnetkom vaše lokacije, vendar bodite previdni pri pravih disketnih pogonih, saj shranjevanje vseh 9 predalov morda ne bo delovalo, ker na disku ni na voljo veliko praznega prostora.

Obnovitev shranjenega igralnega položaja

Če želite nadaljevati predvajanje od tam, kjer ste naredili posnetek, sledite postopku NALOŽI. Shranjeni posnetek lahko NALOŽITE kadar koli med igranjem.

Ko se prikaže znak (>), vnesite: LOAD in pritisnite tipko RETURN. KONTRABANT bo odgovoril z Naloži igro (predal 1-9)? S pritiskom na številko od 1 do 9 vam naloži predhodno shranjeni posnetek igre, če ste ga seveda shranili.

Seznam ukazov

Za poenostavitev vaše avanture lahko KONTRABANT-u naročite, da vam posreduje informacije z vnosom določenih ukazov. Te ukaze lahko po potrebi uporabljate vedno med igro. Ko se prikaže znak (>), vnesite svoj ukaz.

Seznam ukazov:

OPIS

Opiše vašo trenutno sobo oz. lokacijo.

INVENTAR ali I

Izpiše kaj nosite s sabo.

KONEC

S tem ukazom lahko končate igro.

SAVE

Shranite trenutno lokacijo.

LOAD

Naložite shranjene lokacije:

KORAKI

Prikaže število korakov oz. ukazov.

REZULTAT

Prikaže vaš rezultat.

Posebni ukazi

Za boljšo igralno izkušnje smo dodali dodatne ukaze.

HOME

Spremeni način izpisa besedila posameznih sob. Besedilo lahko ostane na zaslonu ali se za vsako sobo izpiše ločeno.

CASE

Spreminja med malimi in velikimi črkami.

SUMNIKI

Če imate pravi Apple II računalnik z vgrajenim YU ROM pomnilnikom za naše znake, vam KONTRABANT pravilno izpiše šumnike, drugače je igra brez šumnikov, saj emulatorji trenutno ne podpirajo naših znakov.

Pogosti glagoli

Sledi seznam glagolov, ki jih pogosto uporabljajo avanturisti. Ta seznam ne predstavlja celotnega razpoložljivega besedišča in ne omenja številnih različic, ki jih lahko sestavite s predlogi (npr. PRIZGI SVÉCO, SKRIJ SPEKTRUM, OBLECI OKLEP itd.).

DAJ	PRODAJ
KOPLJI	SEDI
KUPI	SKRIJ
OBLECI	SLECI
ODKOPLJI	SPI
POBERI	SPUSTI
POCAKAJ	UKRADI
POJEJ	UPORABI
PRIZGI	VZEMI

LEKSIKON

ATTACHE AKTOVKA: Swaine je priznano britansko podjetje, ustanovljeno leta 1750, specializirano za ročno izdelane luksuzne usnjene izdelke, vključno z aktovkami in poslovnimi torbami. Swaine je izdelal edinstveno Attache aktovko za agenta 007, kot ga je upodobil Sean Connery v filmski priredbi Iana Fleminga »From Russia with Love« (1963). Ta ikonična aktovka, prepojena z vohunsko in kinematografsko zgodovino, uteleša najpomembnejšo britansko eleganco, ki odseva prefinjenost in šarm Jamesa Bonda. Znotraj svoje značilne rdeče podloge je kovček diskretno skrival 20 nabojev, zlatnike in nož za metanje – sestavni del Bondovega orožja.

LEPA VIDA: je slovenski mit. O času nastanka ljudske pesmi o Lepi Vidi obstaja več teorij. Lepa Vida je mlada, revna, pridna mati, izčrpana od dela in neprespanih noči, ki živi z bolnim otrokom in starim možem. Njen ugrabitelj jo premami z obljubami o boljšem življenju pri španski kraljici in jo odpelje tja. Čeprav se na ladji zave svojih napak, se vda v usodo in postane dojlja na španskem dvoru, a kljub vsemu nenehno hrepeni po domu, otroku in možu.

BEDANEC: je literarni lik slovenskega avtorja Josipa Vandota. Nastopa v povesti Kekec nad samotnim breznom in dveh filmih o Kecku, Kekec in Kečkeve zvijače. Bedanec je močan divji lovec, ki ustrahuje Kekca in druge planince, vendar ga Kekec vedno prelišči.

ČRTOMIR: je lik iz epa Krst pri Savici slovenskega romantičnega pesnika Franceta Prešerna. Pesem, napisana sredi 19. stoletja, pripoveduje zgodbo o mladem poganu Črtomirju, ki se zaljubi v kristjanko Bogomilo. Pesem raziskuje teme ljubezni, vere in kulturnih konfliktov.

BOGOMILA: je kristjanka v pesmi, ki ljubi Črtomirja. Njena vera in ljubezen do Črtomirja ustvarjata osrednji konflikt v zgodbi, saj se Črtomir bori s svojimi poganskimi prepričanji in svojo ljubeznijo do Bogomile.

ERAZEM PREDJAMSKI: Erazem Predjamski ali Lueg, Kranjski vitez in razbojnik. Erazem velja za najbolj znanega lastnika Predjamskega gradu, zaslovel pa je tudi kot ropar. Erazem naj bi bil znan po kraji bogatih karavan in skrbi za revne, zato ga pogosto enačijo z Robinom Hoodom.

FREDERIK: Hermanov prvorojeni sin, poročen z Elizabeto Frankopansko se po njeni smrti leta 1422 poroči z Veroniko Deseniško. Znamenita kronika Eberharda Windbecka podrobno poroča o okoliščinah smrti Elizabete Frankopanske, ki je v

kroniki opisana kot umor in postavljena v leto 1424. Razburjenje je povzročilo, ko naj bi leta 1422 umoril svojo prvo ženo, Elizabeto Frangepansko, da bi se lahko poročil s svojo ljubico, Veroniko Deseniško.

AJDOVSKA DEKLICA: je skalna tvorba, ki spominja na človeški obraz. Vidimo ga lahko v severni steni gore Prisojnik pri Kranjski Gori, v Julijskih Alpah v severozahodni Sloveniji. Povezana je z legendo o gamsu, znanem kot Zlatorog, in nimfi (vili), ki biva v gori.

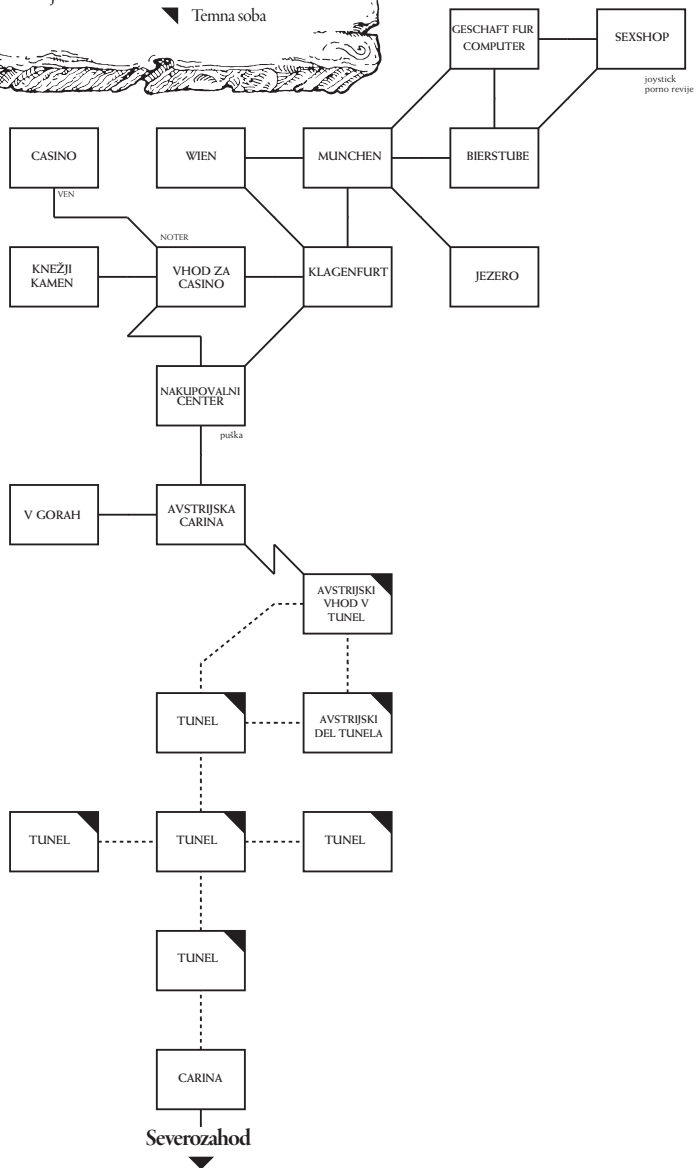
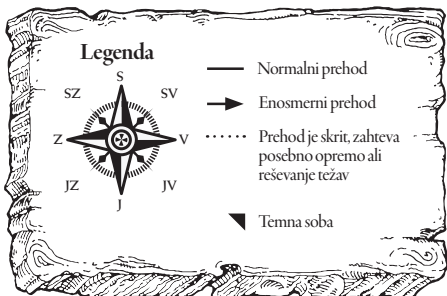
HERMAN: Herman je bil eden najpomembnejših predstavnikov Celjske hiše, ki je dinastijo iz regionalnega pomena popeljal v ospredje srednjeevropske politike. Za svoje zakonito potomstvo je uredil prestižne poroke, vendar je naletel na resne težave s prvorojencem Friderikom. Friderik je bil poročen z Elizabeto Krško, dokler ni bila leta 1422 umorjena; Friderik je bil verjetno sam krivec. Hitro se je znova poročil z Veroniko z Desenic, a Herman ni hotel sprejeti manjše plemkinje za svojo novo snaho. Obtožil jo je čarovništva in jo dal utopiti. Friderikov upor proti Hermanu se je končal s Friderikovo ječo.

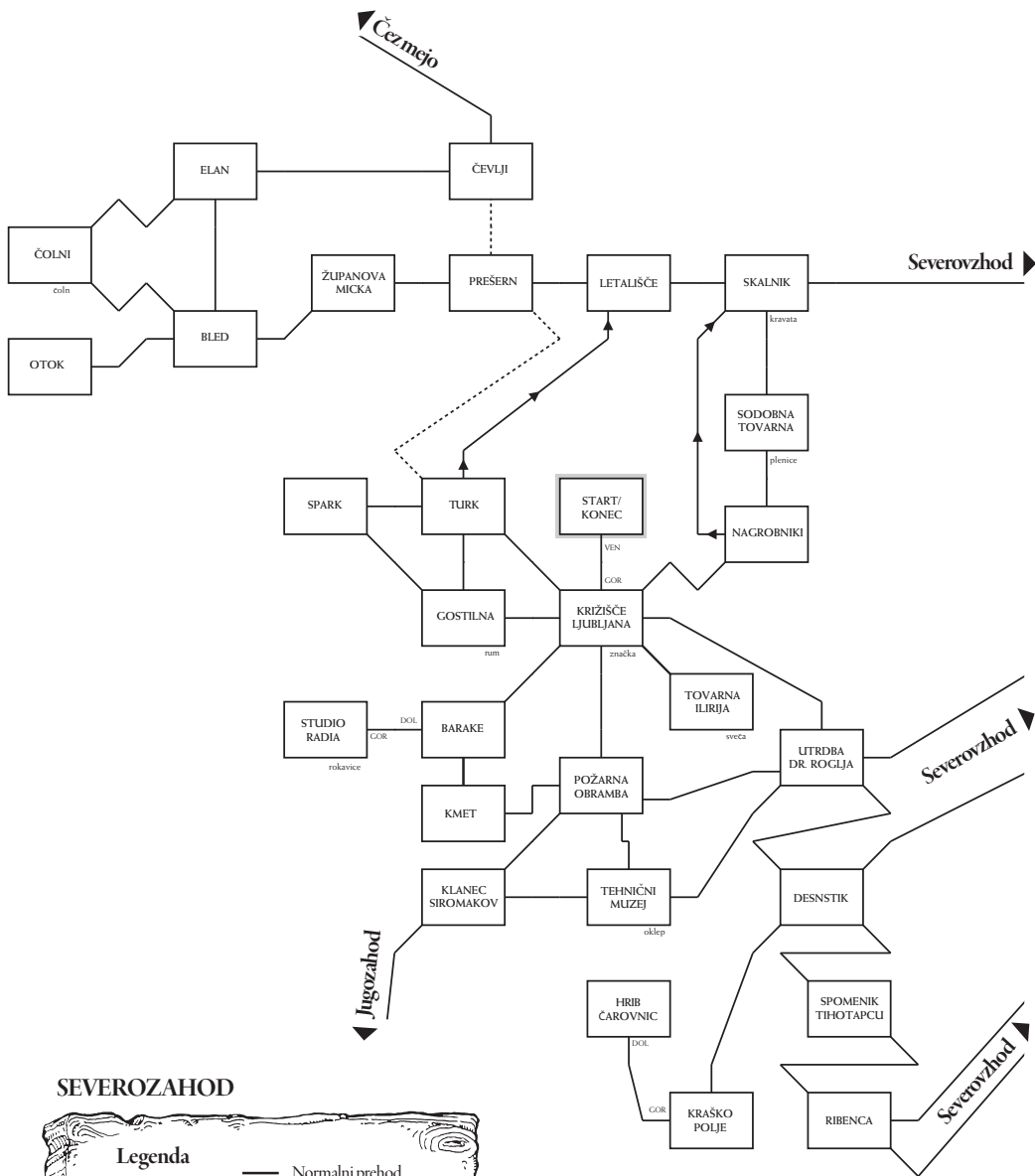
TIPKOVNICA HR 1884: HR-84 je bil računalnik, ki ga je Iskra razvila leta 1984. Imel je podobno velikost pomnilnika kot Spectrum (16 KB) in grafiko kot ZX 81. Razvit je bil za domačo in šolsko uporabo. Resnično ne vemo, ali je tipkovnica HR 1884 povezana z računalnikom HR-84.

KEKEC: je pogumen in prijazen pastirček, ki na visokogorskih pašnikih doživi marsikaj zanimivega. Medtem ko se njegova čreda ovac in goveda mirno pase, se on potepa in raziskuje gorske travnike in poti. Kekec ima zelo dobra prijatelja, strahopetnega Rožleta in prijazno slepo dekle Mojco. Ko skupaj zgrinjata živino, jima delata težave zlobni divji lovec Bedanec in divja teta Pehta. Zvit in iznajdljivi Kekec se jih prav nič ne boji in jih vedno prelišči, tudi v ujetništvu pod njihovim budnim očesom.

KRALJ MATJAŽ: je legendarni kralj v Sloveniji, na Madžarskem, Hrvaškem in v nekaterih drugih državah, ki temelji na predkriščanskem izročilu Karantanije in se skozi stoletja postopoma povezuje z resničnim kraljem Matijo Korvinom Ogrskim, ki je živel v drugi polovici 15. stoletja. Izročila, povezana s kraljem Matjažem, imajo pomembno vlogo na slovenskem Koroškem, še posebej v Črni dolini. To je povezano z zgodbo, po kateri kralj Matjaž spi v gori Peca nad dolino. Predstavljen je predvsem kot kralj, ki je pravičen in branilec svojega ljudstva ter prinašalec zlate dobe blaginje.

ČEZ MEJO





SEVEROZAHOD

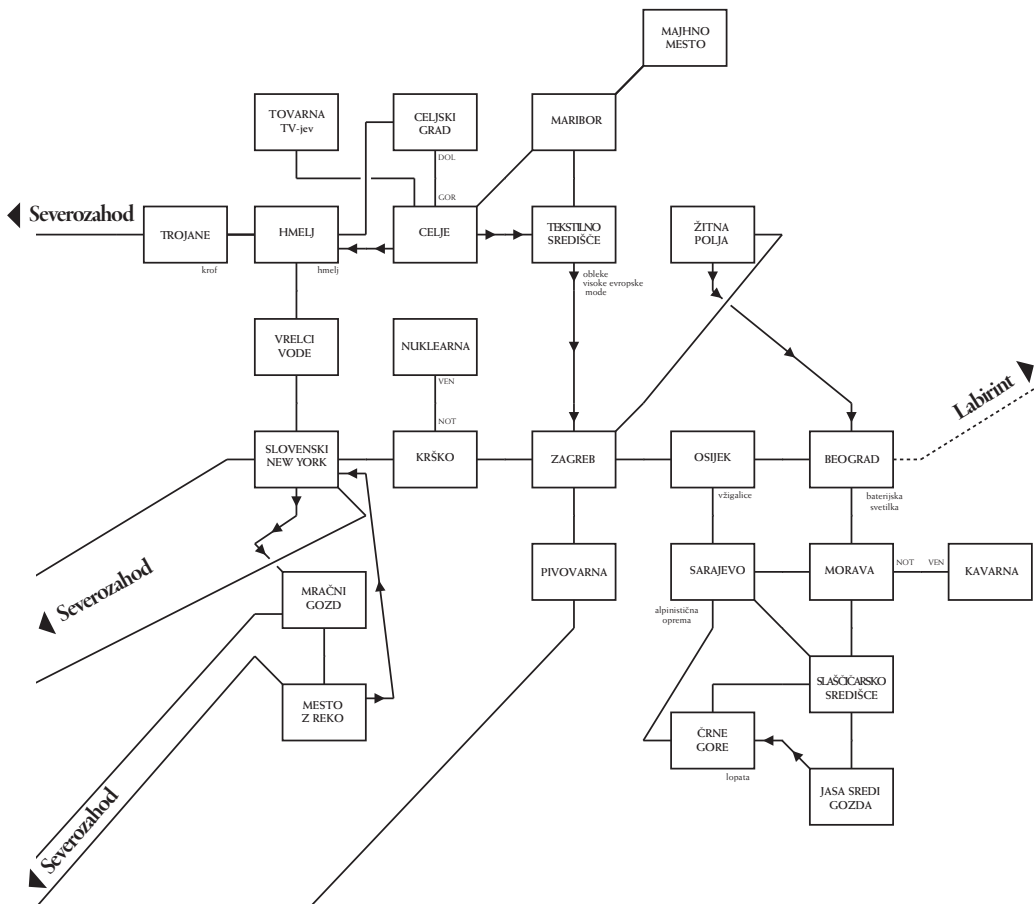
Legenda

— Normalni prehod

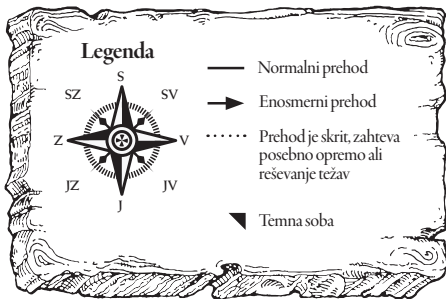
➔ Enosmerni prehod

⋯ Prehod je skrit, zahteva posebno opremo ali reševanje težav

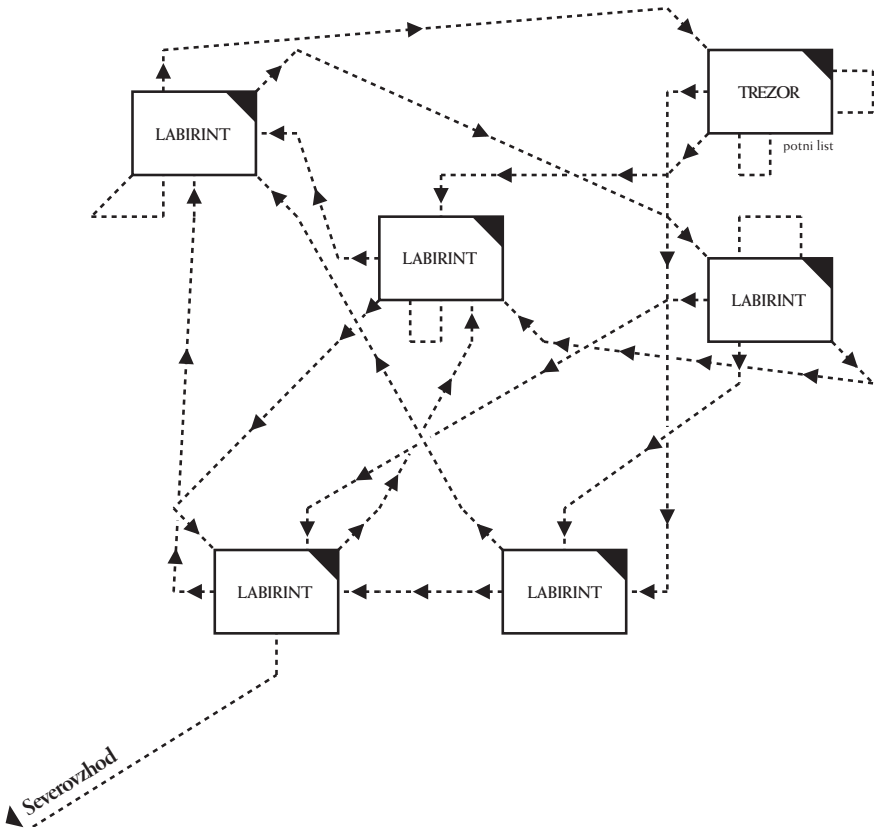
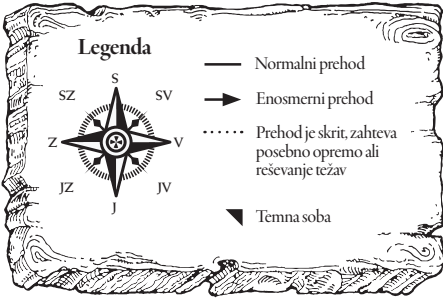
◼ Temna soba



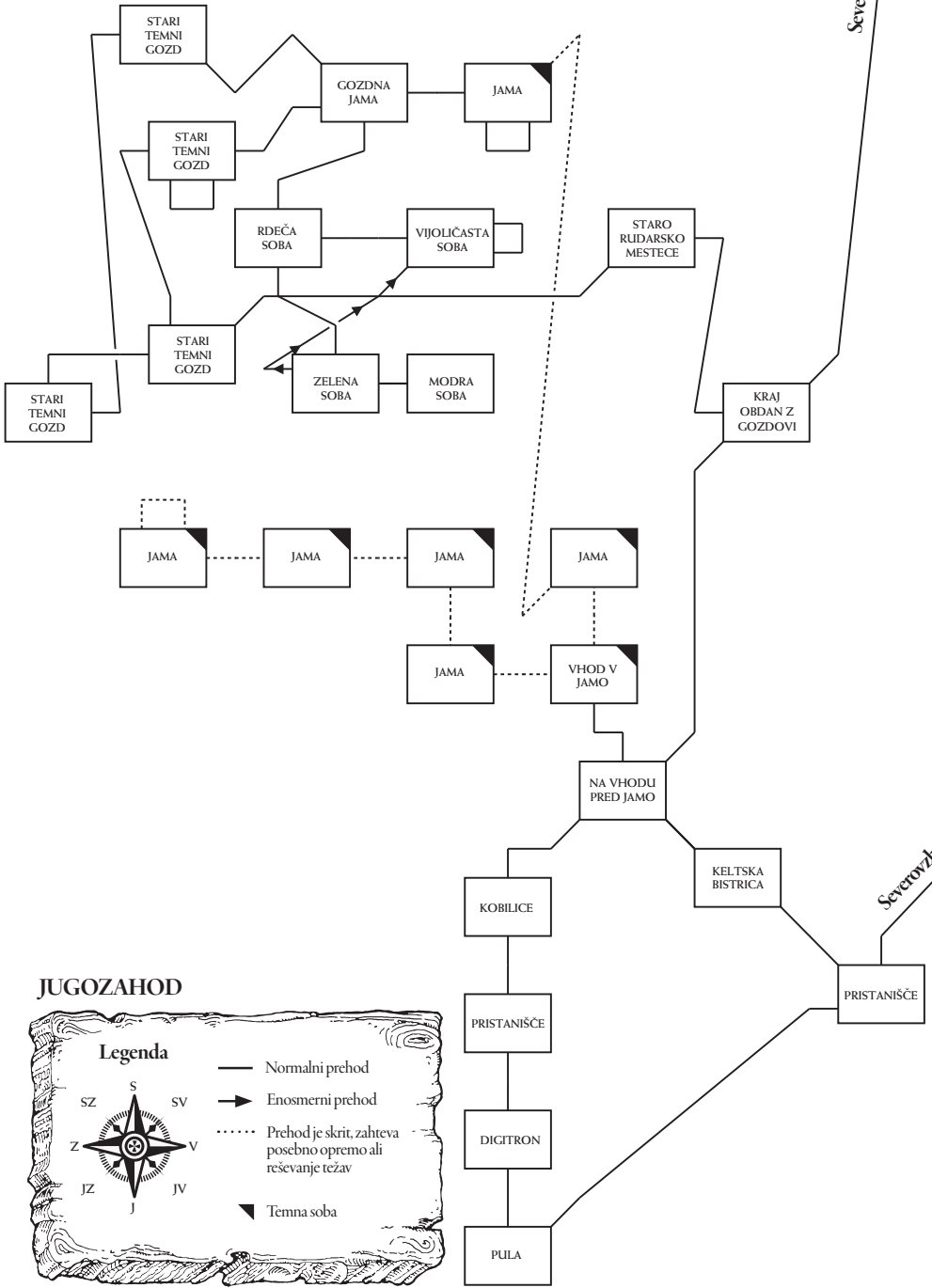
SEVEROVZHOD



LABIRINT



Severozahod



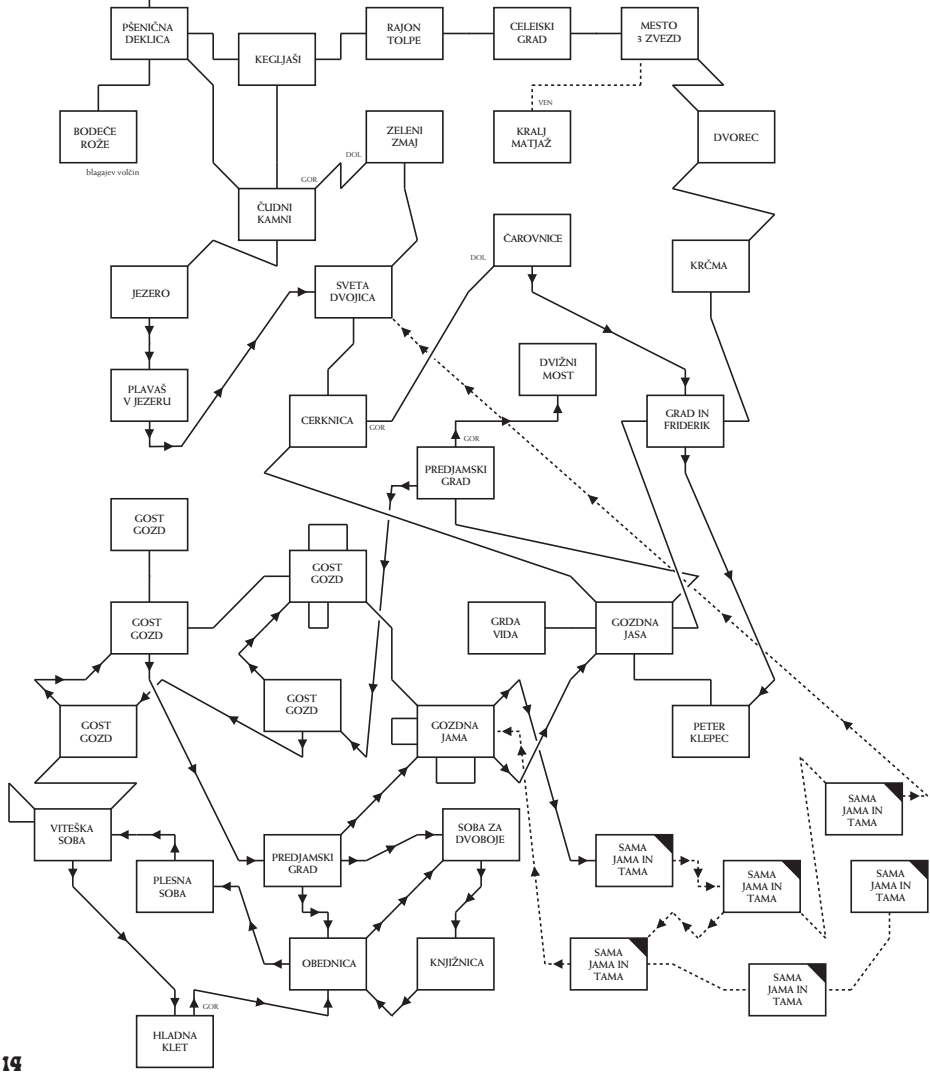
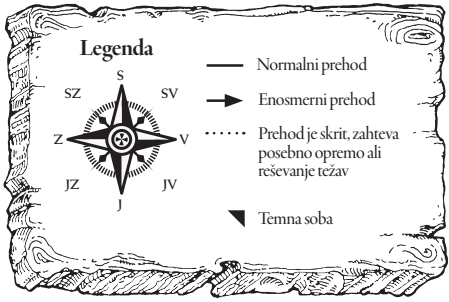
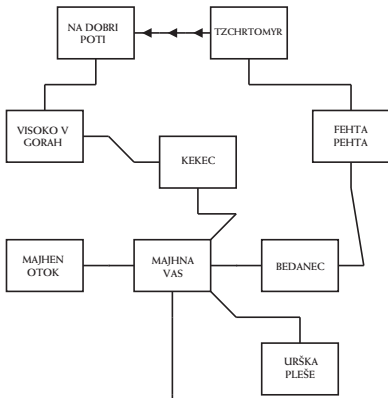
JUGOZAHOD

Legenda

- Normalni prehod
- ➔ Enosmerni prehod
- ⋯ Prehod je skrit, zahteva posebno opremo ali reševanje težav
- ▴ Temna soba

Severozahod

SVET ZGODOVINE IN LJUDSKIH JUNAKOV



LEKSIKON

MARTIN KRPAN: Slovenski podložnik Habsburškega cesarstva in eden najmočnejših mož v njem, Martin Krpan prihaja iz izmišljene vasi na Notranjskem, na hribu ob cerkvi Svete Trojice (Vrh pri Sveti Trojici). Tihotapec po poklicu se preživlja z ilegalnim prevozom »angleške soli« (verjetno evfemizem za smodnik. S pomočjo svoje zveste, drobne kobile prevažajo »sol« z jadranske obale po slovenskih deželah in Notranji Avstriji.

MATE PARLOV: Mate Parlov je prvi od svojih jugoslovanskih amaterskih naslovov osvojil pri osemnajstih letih, med letoma 1967 in 1974 pa je osvojil osem državnih naslovov. Po upokojitvi iz ringa je vodil kavarno, a se je vrnil k boksu kot trener jugoslovanske olimpijske boksarske reprezentance leta 1984.

PETER KLEPEC: Je legendarni lik v slovanski folklori doline reke Kolpe. Najbolj odmevne zgodbe govorijo o tem, da je Klepcu podeljena nadnaravna moč, s katero v bitki uporablja hlod kot orožje.

PREDJAMSKI GRAD: Le nekaj kilometrov od Postojnske jame, kraški svet ponuja nepozabno doživetje v pravljicnem svetu vitezov. Neosvojljivo srednjeveško čudo že več kot 800 let stoji sredi 123 metrov visoke pečine. Za največjim jamskim gradom na svetu je splet skrivnih rogov, od koder se je vitez Erazem Predjamski odpravljal na svoje roparske pohode.

PRIMOŽ TRUBAR: je bil slovenski protestantski reformator luteranske tradicije, najbolj znan kot avtor prve tiskane knjige v slovenskem jeziku, ustanovitelj in prvi predstojnik protestantske cerkve vojvodine Kranjske ter za utrjevanje slovenskega jezika. Trubar je na Slovenskem uvedel reformacijo, s čimer so avstrijski Habsburžani pripeljali do protireformacije, ki jo je majhna protestantska skupnost preživela. Trubar je ključna osebnost slovenske zgodovine in v mnogih pogledih velika zgodovinska osebnost.

SPARK (Iskra): Iskra Delta je bila proizvajalec računalnikov iz Slovenije in eden največjih proizvajalcev računalnikov v SFR Jugoslaviji, ki je z razpadom države doživela svoj konec. Začelo se je leta 1974 kot Elektrotehna, ljubljanski zastopnik ameriškega proizvajalca miniračunalnikov Digital Equipment Corporation s sedežem v Beogradu. Leta 1978 je začela v Ljubljani sestavljati miniračunalnike PDP-11 iz procesorjev DEC in diskov Ampex. Hitra širitev po vseh večjih jugoslovanskih republikah. Imelo je skupno podjetje z Energoinvestom, Sarajevo.

Montaža video terminalov je bila v Paki v Slovenji Gradcu. S prisilno združitvijo računalniških divizij Iskra in Gorenje se je Iskra-Delta povečala na 2000 zaposlenih. Zamude z mikroročunalniško tehnologijo in svobodnejši uvoz so leta 1988 povzročili njen propad.

KNEŽJI KAMEN: Je obrnjena podlaga starodavnega jonskega stebra, ki je imel pomembno vlogo v slovesnosti ob umestitvi karantanskih knezov v zgodnjem srednjem veku. Po vključitvi v Frankovsko cesarstvo se je postopek, ki je potekal v slovensčini, nadaljeval kot prvi del kronanja koroških vojvod. Sledila je maša v katedrali Maria Saal in postavitve na vojvodski stol, kjer je prisegel v nemščini in prejel čast stanov. Do leta 1862, ko so ga prenesli deželnemu zboru Landhaus v Celovec, je stal severozahodno od Karnburškega Kaiserpfalz (slovensko Krnskega gradu) na Zollfeldskem polju, ki ga je zgradil koroški cesar Arnulf.

URŠULA: Povodni mož je bila prva slovenska umetniška balada. Okoli leta 1825 jo je napisal slovenski romantični pesnik France Prešeren in izšla leta 1830. Gre za pripoved o Uršuli, spogledljivi Ljubljanki, ki je pristala v rokah čednega moškega, ki je bil po naključju vodjanaj (Povodni mož). Pesem je nastala na podlagi zgodbe iz Slave Kranjske o plesu na Starem trgu v Ljubljani julija 1547, ko je Urško Šefer začarala vodjanica in jo potegnila v Ljubljani.

VERONIKA: Veronika Deseniška (umrla 17. oktobra 1425) je bila druga žena celjskega grofa Friderika. Znana je po tem, da je bila podvržena čarovniškemu sojenju s strani njenega tasta, ki je nasprotoval njeni poroki z njegovim sinom, vendar je ni obsodil, temveč jo je dal zapreti in umoriti.

ZX SPECTRUM: je 8-bitni domači računalnik, ki ga je razvil in tržil Sinclair Research. Eden najvplivnejših računalnikov, ki so jih kdaj izdelali, in eden najbolj prodajanih britanskih računalnikov vseh časov z več kot petimi milijoni prodanih enot. V združenem kraljestvu je izšel 23. aprila 1982, v naslednjih letih pa po vsem svetu, predvsem v Evropi, ZDA in državah vzhodnega bloka.

KONTRABANT

POZDRAVLJENI, AVANTURISTI!

Dobrodošli v prvi slovenski igri, ki sta jo leta 1984 ustvarila Žiga Turk in Matevž Kmet za najbolj priljubljen mikroračunalnik v takratni Jugoslaviji, Sinclairov ZX Spectrum.

Z veseljem oznanjamo izid naše najnovejše tekstovne pustolovske igre, posebej zasnovane za Apple II računalnik. Igrate jo lahko na pravem računalniku ali na emulatorju računalnika Apple II. Igro upravljajte s preprostimi slovenskimi ukazi in se podajte na nepozabno potovanje.

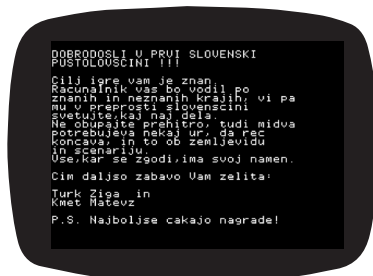
ZGODBA

Vstopili ste v svet leta 1984. Ste v nekdanji Jugoslaviji in morate pretihotapiti računalnik, nabaviti TV in kasetofon. Toda da bi to dosegli, morate dobiti veljaven potni list, najti nekaj denarja, pridobiti nekaj za skrivanje računalnika in zamenjati kavo za kasetofon.

Vaše potovanje vas bo popeljalo tudi v drugi svet – svet zgodovinskih in ljudskih junakov. Če želite priti tja, morate najti čarobne besede in posebno mesto, kjer jih boste izgovorili. Ne pozabite, velik zaklad se skriva v gradu, objetem v skali.

Potopite se v očarljivo zgodbo, kjer vaše odločitve oblikujejo svet okoli vas. Ko se boste podali na to pustolovščino, boste odkrili skrite skrivnosti, se soočili z zahtevnimi ugankami in raziskovali bogato podrobno okolje, vse z močjo vaše domišljije in pisane besede.

Srečno avanturo!



Apple II različico pripravili Brutal Deluxe Software
(Antoine Vignau & Olivier Zardini) in Janez J. Starc © 2025



BRUTAL DELUXE