

NOVEMBER 1993, CENA 150 SIT

Joker

moj MIKRO

pr

ništva

Wing Commander Academy
Lands of Lore, Mortal Kombat...

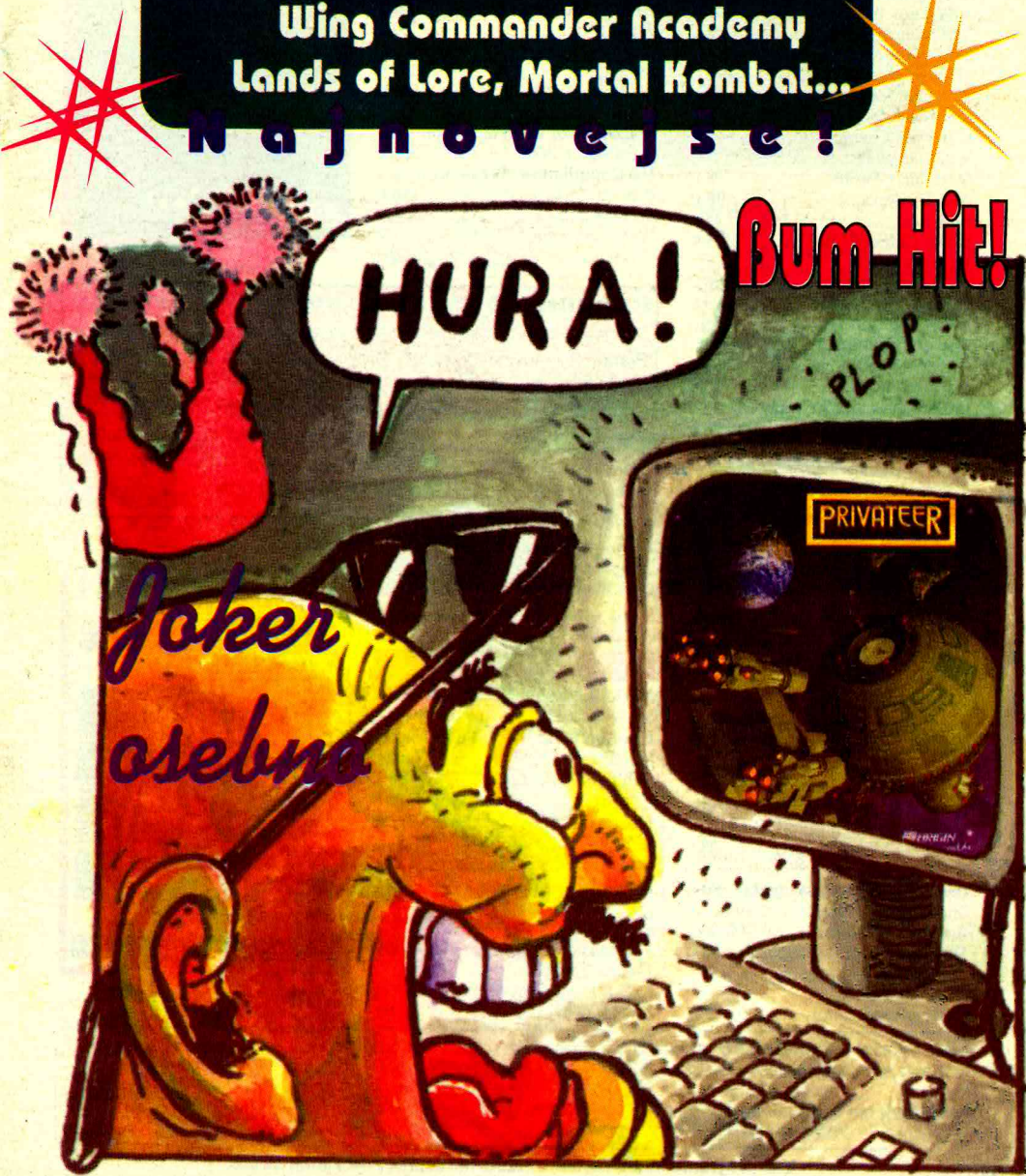
Najnovije!

HURA!

Bum Hit!

PRIVATEER

*Joker
osebno*



Alpress d.o.o., zastopnik Electronic Arts v Sloveniji, vam ponuja izreden izbor svetovno uspešnih iger in drugih programov po ugodnih cenah! Predstavljamo vam samo del naše ponudbe (skupaj že več kot 400 naslovov!) Cene so v točkah=DEM.

PC

Igre:

Privateer.....	98 točk
Privateer Speec Accessory Pack.....	38 t.
Wing Commander Academy ...98 t.	
Wing Commander II + SAP.....	95 t.
Wing Com. II Special Ops 1 & 2	42 t.
Strike Commander.....	98 t.
Strike Com. Special Operation.....	38 t.
Shadow Caster.....	98 t.
Kasparov's Gambit.....	98 t.
Seal Team.....	98 t.
Star Wars Chess.....	98 t.
V for Victory IV:	
Gold, Juno, Sword	98 t.
NHL Hockey.....	98 t.
Fatty Bear.....	95 t.
Seven Cities of Gold.....	95 t.
Where in Space	
is Carmen Sandiego.....	98 t.
Carmen USA Deluxe.....	98 t.
Silver Seed.....	88 t.
Day of The Tentacle.....	98 t.
Michael Jordan in Flight.....	98 t.
Warlords II.....	98 t.
Buzz Aldrin's Race into Space....	98 t.
Prince of Persia 2.....	95 t.
Street Fighter II.....	95 t.
Blade of Destiny.....	98 t.
X-Wing.....	98 t.
Dark Sun Shattered Lands.....98 t.	
Fantasy Empires.....	98 t.
Darkside of Xeen.....	98 t.
Sim City 2000.....	Povprašajte!
Sim Life.....	98 t.
Sim Farm.....	98 t.
Mario is Missing.....	98 t.
Mario's Time Machine.....	98 t.
Liberation.....	Povprašajte!
Battleloads.....	80 t.

Uporabni programi

Deluxe Paint Animation (risanje in animacija).....	190 t.
Deluxe Paint II Enhanced.....	190 t.
PC Globe 5.0 (atlas sveta).....	98 t.
Kid Pix (risarski program za otroke)..	80 t.
The Print Shop Deluxe (tiskarska delavnica).....	120 t.
Discover Space (astronomija).....	98 t.
Diet Pro (dietni program).....	95 t.
Multimedia Tarot (vedeževalske karte).....	99 t.

Visions Astrology for Windows
(astrologija)..... 95 t.

CD-ROM

Strike Commander.....	120 t.
Ultima Underworld/	
Wing Commander II.....	120 t.
Ultima I-VI.....	160 t.
Fatty Bear.....	105 t.
Putt Putt.....	105 t.
Putt Putt's Fun Pack.....	105 t.
Sherlock Holmes Consulting	
Detective Vol 1/2/3	po 130t.
ChessMaster 3000.....	130 t.
360 Compilation (Megafortress, Das	
Boot, Aces of the Great War...)	150 t.
Animals.....	150t.
1993 Guinness Disc of Records.....	Povprašajte!



Samo 88 točk

Posebna ponudba, novo v Sloveniji:

Svetovna uspešnica - elektronski interaktivni sistem za učenje klaviatur **Miracle Piano**, edini te vrste v svetu! Tehnične vaje, lekcije iz klasike, jaza in rock'n'rolla, vaje skozi arkadne igre... Igranje skladb že po nekaj dneh! Evidenca o napredku (tudi za več učencev!), odpravljanje napak, potrdila o doseženih stopnjah! Poučno in zabavno! Elektronska klaviatura, softver, priročniki, vsa potrebna oprema. Za vaš PC, amigo in konzolo Nintendo. **Cena za PC in amigo: 980 točk, za Nintendo 880 točk.**

Reference Library.....	230 t.
The New Grolier Multimedia Encyclopedia.....	Povprašajte!

AMIGA

Mario is Missing.....	Povprašajte!
Space Hulk.....	88 t.
Uridium II.....	Povprašajte!
Syndicate.....	80 t.
Sim Life (AGA).....	98 t.
Battleloads.....	80 t.
Liberation.....	Povprašajte!
Realms of Arcania.....	88 t.
Crusaders of the Dark Savant....	88 t.
Legends of Valour.....	88 t.
Deluxe Music Construction Set 2.0.....	190 t.
Deluxe Paint IV/ Deluxe Paint IV AGA.....	170 t./190 t.
Deluxe Video.....	190 t.



Prodajalci računalniške opreme! Ponujamo vam prodajo naših iger!
Oglasite se podjetju Alpress, Dunajska 5, 61000 Ljubljana, tel. in fax. 061/1320-179.

Včlanjujemo v klub Joker! Nakupi iz kataloga celotne ponudbe - za člane z najmanj 10 odstotnim popustom. Iščemo zastopnike kluba po vsej Sloveniji! Poličite Alpress!



Joker

Izdaja:
DELO - REVIJE, p.o.,
Dunajska 5, Ljubljana

Direktor DELO - REVIJE,
Andrej Lesjak

Naslov uredništva: Ljubljana,
Dunajska 5, telefon:
061/319-798

Glavni in odgovorni urednik
revije Moj mikro:
Aljoša Vrečar

Odgovorni urednik Jokerja:
Slobodan Vujanović

Tehnični urednik:
Andrej Mavsar

Tajnica: Elica Potočnik

Oglasno trženje:
DELO - REVIJE
MARKETING,
telefon: 061/318-971,
fax: 061/319- 873

Tiska:
DP DELO,
Tisk časopisov in revij, p.o.,
Dunajska 5

AKTUALNO

4

Amiga CD32
pot Jokerjevo
lupo! Lepi družini
v cedejaških logih
se bo kmalu
pridružil strašni
Jaguar...



VSEBINA

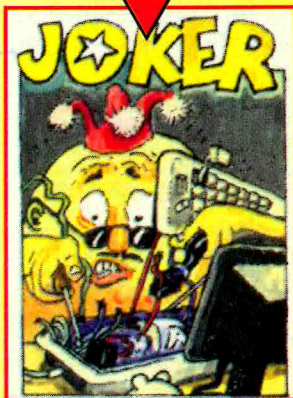
HITI

19

Lands of Lore



27
STRIP



Prihaja

Mammà mia! Ma questo è Ultima...
Ultima VIII! Dragon's Lair CD-ROM,
Kings Ransom, Legacy of Sorasil
itn. etc...

Hit meseca

Privateer

16

Hiti

Ultima VII Part Two: The Serpent	12
Isle - The Silver Seed	13
Global Gladiators	13
F-17 Challenge	14
Blastar	14
One Step Beyond	15
Wing Commander Academy	18
Lands of Lore	19
Wing Commander II & Ultima	20
Underworld CD ROM	20
Overdrive	21

Surfanje po softu

Gunship 2000 za amigo, Street Fighter II za PC, igre AGA	22
---	----

Igre za konzole

Pötpuri za Gameboy:	
Spider-man 3:	
Invasion of the Spider Slayers	23
Mortal Kombat	23
All Stars Challenge 2	24
Alfred Chicken	24

Presenečenje! Odslej vas bo v
Jokerju razveseljeval - Joker
osebno!!!

27

Rubrike

Džuboks	6
Lestvice	9
Pomoč	25
Igralec Igralcu	26
Pisma	28
Jokerjev slovar	28
Dr. Z	29
Nagradna križanka	30
Galerija	31

V cedejaških logih

Vsi, ki v računalniški industriji nekaj pomenijo, torej na vrat na nos drvijo v cedejaške loge. Commodore ni izjema - po izdatnem neuspehu CDTV in posebnega pogona CD (A570) za A500(+), je ta gigant na dieti - finance, finance - pošteno ugriznil v laserje. CD³² naj bi bila nekakšna univerzalna prijateljica, ki bi z nizko ceno 700 DEM za stroj, do 100 DEM za programe) potolkla Sega in Nintendo, če bi uporabnik namreč obesil še tipkovnico, disketnik in trdi disk, da bi postala zaresen računalnik. Madona, kakšen Miristi! Okoli njega se že krešejo mnenja "za", "pocakajmo" in "buuu!". "Napravo prihodnosti", so nam v test posodili pri Amiga Hardware, Vrhovci c. XIII/1, Ljubljana, tel. (061) 267-632.

Plastic-fantastic

Commodoreji strokovnjaki za obliko so najbrž bolj konservativne sorte. Kako si namreč drugače razlagati škafasti (konzervasti) dizajn cedejevske amigol Ohišje je pravo nasprotje lepo zaobljenih robotov SNES-a ali futuristične oblike megadriva (da ne govorimo o jaguarčku) in še najbolj spominja na kak predpotopni CD ali videorekorder. Pravi šok po novi, kul obliki A1200. Feeling pri vstavljanju diskov je totalno mehanski, saj moraš najprej dvigniti pokrov, položiti CD noter in nato zadrleskniti zadevo, da konzola pogrunta tujek v drobovju. Oh, ja.

Druga polovica zgornje ploskve pripada napisa Commodore in Amiga CD³² ter okrasnim zarezam, funkcionalno pa gumbu za reset, potenciometru za glasnost (obupno gumasta zade-



Amiga CD³²

va), ledicama za označevanja delovanja naprave in pogona CD, čisto na desni pa s(ramuje še izhod za slušalke. Standardna 9-pinska vhoda za igralni ploščici sta na levi strani, kjer je tudi konektor za priključitev tipkovnice. Desni rob je prazen, zato pa je toliko bolj zanimivo ozadje, kjer se skrivata priključka za zvok (ista kot na vseh dosedanjih amigolih), kompozitni video signal, signal S-Video in izhod TV modulatorja (vse trije namenjene priključitvi na televizor, kje je izhod RGB/SCART za monitor, vesta najbrž samo Bog in Lew Eggebrecht), prikllop 22W napajalnika (ne za živino), ki je drugačen kot pri standardnih prijateljicah, in gumb za vklop, da se ti ne bo treba več stegovati pod mizo v lovu za usmernikom. Pod dobro prvitim pokrovčkom prebiva 182-polni razširitveni konektor po standardu PS/2, kamor lahko obesiš modul MPEG ali kaj podobnega - kaj, to je odvisno od Commodoreja: disketnik, trdi disk, PCMCIA, ... Pri osebnem računalniku je neposredni stik uporabnika tisti s tipkovnico, pri konzolah pa to nalogo opravlja igralna ploščica. Sestavljalci niso šli še enkrat odkrivat Rima, ampak so se, čeprav je oblika na prvi pogled divje oglata, zgedovali po SNES-ovi napravi. Igralni križec je kul, čeprav morda malo premalo odziven, ostalih gumbov pa je šest + eden (Play). občutek pri igranju

Amiga CD³²: 32-bitni procesor MC 680EC20 pri 14 MHz, 2 MB pomnilnika, grafika 256.000 barv naenkrat iz palete 16.8 milijona v ločljivosti do 800x600, stereo štirikanalni 8-bitni zvok (+mešanje s CD-ja). Medij: CD, mogoča priključitev disketnika, tipkovnice, trdega diska, modula MPEG, kartic PCMCIA (čez konektor). Cena okoli 700 DEM.

Sega MegaCD: dva 16-bitna procesorja MC 68000 (po eden v megadrivu in pogonu CD) pri 12 MHz, 128 K pomnilnika, grafika 64 barv naenkrat iz palete 256 v ločljivosti 320x200, osembitni mono zvok (+mešanje s CD-ja). Medij: moduli in CD. Cena kombinacije megadrive+CD okoli 750 DEM.

Panasonic 3DO: 32-bitni RISC procesor ARM6 pri 12 MHz, 2 MB pomnilnika, grafika 256 barv naenkrat iz palete 32.768 v ločljivosti 640x400, stereo 16-bitni CD zvok (+vezje DSP). Medij: CD. Cena okoli 1100 DEM (ZDA: 700 USD).

Atari jaguar: 64-bitni Atarijev RISC procesor + MC68000, grafika v 16.777.216 barvah naenkrat (32-bit True Colour), stereo DSP zvok, 200 KHz. Medij: moduli, pozneje CD. Cena: predvidoma 200 USD (360 DEM).

je še kar udoben, ker je ploščica dovolj velika, še zmeraj pa ne dosega Seginega.

Drobovje, kjer zgodba se odvija

Pod ohišno gnusobo pa leži prava tavzendentvestotka z vsemi svojimi bonbončki: Motorolo 680EC20 (3.5 MIPS), naborom čipov AGA, ki lahko prikažejo hkrati 256.000 barv iz palete 16.8 milijona v ločljivostih do 800x600 (15 KHz), štirikanalnim 8-bitnim stereo zvokom, dvema megabajtoma grafičnega pomnilnika in operacijskim sistemom Kickstart 3.1 (revizija 40.56), zapečenem v 1 MB pomnilnika ROM. Dva izhodno-vhodna čipa 8520 sta zdaj združena v vezje "Akiko", saj ni ne paralelnega ne serijskega izhoda. Na žalost manjka kontroler IDE za trdi disk, vmesnika za disketnik ni nikjer, izginil je tudi konektor za kartice PCMCIA, se pa da vso to kramo pribiti na magični konektor (to me spomni na mavrico). Ima pa CD³² nekaj slastnih bonbončkov. Prva med njimi sta grafična gonilnika, ki omogočata predvajanje animacij v CDTV-jevskem formatu CDXL: pri Commodore Dynamic Total Vision so animacije tekle v ločljivosti 160x100 točk v načinu HAM, pri CD³² pa so raztegnjene čez cel zaslon (omejitev 13 sličic na sekundo je ostala enaka). Naslednja posebnost je vezje Planar, s katerim lahko brez izgube kvalitete pretvarjamo 256-barvne slike VGA s PC-ja na amigo in obratno. Sam pogon CD je vrhunske kvalitete, saj bere podatke z dvojno hitrostjo in ima deklariran prenos 300 KB na sekundo, poleg "svojih" diskov pa bere še format CD+G (glasba in grafika), Kodakove Photo CD (CD-ji, na katerih so posnete fotografije), običajne glasbene diske (priložen je softverski predvajalnik) in, jasno, format CDTV. Zanimivo je, da CD³² ob zagonu preverja, kakšen disk je vstavljen in če je ta CDTV-jevski, samodejno vključi emulacijo čipovja ECS in starega Kickstarta. Amigin notranji zvok (8 bitov) se lahko meša s tistim s CD-ja (16 bitov, 44 KHz), kar da impresivne rezultate. Ko stroj vključimo, lahko, kot pri Philipsovem CDI-ju, nastavimo parametre sistema: izberemo jezik, pogledamo v ramček, kamor lahko spravljamo naslove laserskih diskov, požemo predvajalnik glasbenih oddajev. Poleg teh malenkosti zraven stroja navadno dobimo kakšno igrarino mi smo se zabavali z lemingovskimi Diggers in simpatičnim Oskarjem. V 256 barvah in zvokom s CD-ja - uau! Na žalost je bil TV modulator v našem primerku obupen, je pa slika prek S-Video ali kompozitnega signala, hvala bogu, odlična.

V bistvu je štos uspel: CD³² je igralna konzola, ki ima vse lastnosti osebnega računalnika - za dokaj nizko ceno (disketnik+tipkovnica) lahko konzolo spremenimo v napravno prijateljo. Še nekaj pomnilnika in trdi disk pa zadevo izboljšata v multimedijske višave. Še modul MPEG, s katerim lahko videofilsko sicer neboljena amigica

predvaja 74 minut videa in zvoka z laserskega diska, pa je Commodore na konju.

Živalski vrt

Trenutno najmočnejši konkurent amigi CD³² je Segin **megadrive CD**. Čeprav je ta kombinacija hardversko svetlobna leta za prijateljico in ostalimi (glej tabelo), ima podporo največjih softverskih hiš, posebej Electronic Arts, finančno mogočna Sega pa v reklamo vlaga ogromne denarce. Cena obeh naprav, amige CD³² in MegaCD, je sedaj skoraj ista, okoli 700 DEM. Druga supersila, Nintendo, še nima lastne konzole CD, jo pa načrtuje za leto 1994.

Še sveža v tej dirki sta Panasonicov **3DO** in Atarijev **Jaguar**. Prvi je multimedijska ekstravaganca v pravem pomenu besede, saj je namenjen pravzaprav izključno interaktivnim multimedijem. Mašina je v bistvu skupek želja investitorjev - koncernov Time Warner, Universal Pictures (MCA), AT&T, Panasonic in Electronic Arts, in je v Združenih državah pravkar zares debitirala, softvera je pa že več kot samo za prgišče: The Incredible Machine, Lemmings,



Atari jaguar

The 7th Guest, PGA Tour Golf, Star Trek: The Next Generation, Another World, Battle Chess, če naštejemo samo nekaj najzanimivejših. Tudi 3DO je 32-bitnik, kot amiga CD³², procesor pa je RISC in je zato naprava hitrejša ter dražja.

Atarijev jaguar je nekaj čisto nov(rega): 64-bitna igralna konzola z neverjetno grafiko in zvokom za 200 USD! O moči naprave priča podatek, da Motorola 68000, ki nosi celo A500, v jaguarju deluje samo kot nadzorni procesor, grafični procesor pa zmore kar 27 MIPS. Pogon CD za stroj je že nared, najpomembnejše pa je, da za Atarijem stoji velk kapital - naj omenim samo Time Warner (propaganda) in IBM (proizvodnja), tako da je na voljo tudi za nekaj softvera (Alien vs. Predator, Crescent Galaxy, Tiny Toon Adventures, Raiden).



D
Ž
U
B
O
K
S

Čestitamo vsem, ki ste nam poslali skladbe in se s tem podali na pot nebeške slave! Prva lestvica je tu, trudili pa se bomo tudi za vse ostalo (rolanje v etru, kasete...), le malce potrpljenja bo pač potrebno. A kaj je to proti večnosti? Pa pojdemo k muzkontarjem in muziki!

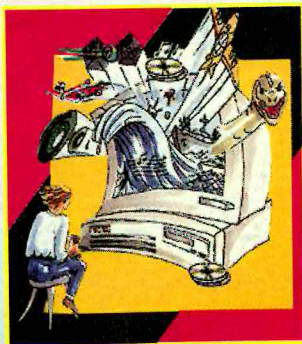
Bard iz Ljubljane nam je prvi poslal lepo zbirčico trackerjevskih skladb z amiginega OctaMEDa pod imenom Barddisk Selection Vol. 1. V njej si daje duška v vseh mogočih sferah, kaže pa, da so mu najbolj pri srcu balade. Te so tudi njegovo najmočnejše orožje, akoravno se kot star trackerjevski maček spretno giblje tudi v živahnih tehno in disko scenah. Nasploh so skladbe precej prečiščene. Bard ne komplicira in ne utruja po nepotrebnem z efekti in vragolijami (razen včasih, ko gre že samemu sebi na živce). Tuintam mu vmes zahrešči kak slab sempelj. Rahlo šepajo tudi konci skladb (nedorečeni).

Reprezentativen je *Honni souit qui mal y pense*. Če je naslov bolj španska vas, je pa glasba toliko bolj prisrčna. Ena od dveh osemkanalk v zbirki. Poln, tekoč zvok, ritem reke (za razliko od ritma džungle), basiranje z mojstrskim občutkom. Najbolj dodelan komad zbirke. Kdor je rekel, da je dobra balada lahko samo v molu, ta je res butelj, ki mu ni para!

Dobri baladi sta tudi *International Hymn of the Unseenland* in *Eye of the Albatros*.

Bardova kontaktna številka: 061/267-703 (Matjaž).

Drugačne baže so Octamedovi modulčki produkcije **Scimi Soft Music Programmer Inc.** iz Pragerskega. Šest skladb na demo disketi se ponša s strupenim hard-trash-techno-metaldisko-funk zvenom. Scimijevo geslo je ritem, ritem in še enkrat ritem. Melodije so v glavnem za dekoracijo in za efekte. Scimi za svoje vzornike šteje Modern Talking in Blue System. Scimi je vložil v svoje ljubljenske precej truda in neprespanih noči - kot sam priznava, je zjutraj včasih "zgledal kot metalna spaka"! Najbogatejši štiklc zbirke je *Modern Talking 1*, ki se je tudi uvrstil na našo lestvico. Poseben škric je *Nežna melodija*, nekakšen gregorijanski tehno komad z digitaliziranimi pevkimi glasovi. Scimi pravi, da moramo na dokončanje še počakati. Prav!



Za nestrpneže pa naslov: SCIMI SOFT, Pionirska 7, 62331 Pragersko.

Mr. B. nam je poslal dva komada v formatu MIDI, narejena s kartico Ultrasound in programom Powerchord. Za naslov prvega - *Joker* - si zasluži vse čestitke. Joker je simpatičen disko štiklc z veliko idejicami, temicami in inštrumentki. Malce ga pesti obilje unisonosti in pomanjkanje akordov oz. harmonij. Drugi komad, *Ocean*, se začne obetavno - s šumenjem oceana, v nadaljevanje pa bolj spominja na kak potoček drobnih melodij.

Adam iz Ilirske Bistrice je za Džuboks prispeval kar svoje sanje v modulu STM. V *Dreams* se Adamu sanja nekakšna cyberpunkovska scena. Komad se sliši kot filmska tema. V ozadju se striktno rolata tekoči sint in trdi ritem, vmes para metalna kitara. Zanimivo poslušanje, dokler se človek ne naveliča kroženja istih tem.

Kontakt: 067/81-684.

Doob iz Ljubljane (hi, Doob, how's things) se je zadeve lotil čisto drugače. Vzel je Rolandov sound modul, midi kitaro Casio, Bars&Pipes Professional pa SuperJam! za amigo ter začel skladati. In glej, znašel se je v Džuboksu! Za začetek s komadom *Promenade*, kjer igra ne manj kot 16 inštrumentov od harmonike prek kaliop do dud. *Promenade* je nekakšna east-west baladica s pridihom makedonskega melosa. Vrti se okrog motiva, ki ga Doob spretno suče zdaj v B&P Pro, zdaj v Superjamu. Doob si je dal duška s tehničnim piljenjem trekov in očitno ga skrbi za vsak zvok. Drug komad na kaseti (profi posneti) je - rahlo presenetljivo - preprosta in simpatična skladbica *Chicken* pokojnega velikana ameriške folk-blues kitare - Mississippija John Hurta! Piščanca je solidno s fingerpickingom zaigral Dooobov kolega Bud, Doob pa je nato stvar obdelal v omenjenih programih. Zавavno! Kontakt: 061/1406-742 (Vili)

V vode čiste elektronike se je odločno podal **XYZ**, ki nam je poslal profi komad *Free Space*, ki se ga ne bi sramovali niti legendarni Tangerine Dream ali Jean Michel Jarre. Nanje *Free Space* s svojim repetitivnim udarnim rolanjem sintov tudi najbolj spominja. Tehnično je komad dovršen. Škoda je, da se ne razvije naprej, saj

se po dveh treh razvitih temah kaj kmalu konča. Enako profi izvedbo ima komad *Free Space*, ki pa je bolj techno narave z metalnim pridihom. Našponan ritem bobnov in basa, čez šibajo sinti in kitar. Ker pa avtor ostaja pri eni sami temi, stvar na koncu izzveni bolj kot zvočna kulisa kakor samostojna glasba. Oziroma, kot pravi avtor, "pure energy". Avtorjeva oprema nam ni znana, vemo le, da sta vmes tudi atari in Notator.

No, in tako smo pri zgodovinskih zmagovalcih prve Džuboksove lestvice. To so **Bodice** s komadom *Notch*. Težko ga je kam uvrstiti, morda bi mu kdo rekel disko balada. Ali pa celo disko stiskač. Notch zanesljivo ne spodbuja agresivnosti, ima za zdrav kanec sentimenta. Instrumenti so elektronika - sinti, vibrafon, bas (pravi), piano, tolkala... Počasen tempo, strejt štiričetrtinec in nekaj preprostih tem, vendar prepričljivo in seveda tehnično O.K. Summma summarum, prvo mesto! *Brat* je pompozna disko komad, kjer kraljujejo sint pihala, tolkala in bas. Za ljubitelje velikih plesnih bendov. Zelo dobro narejen, vendar, med brati rečeno, trpi za pomanjkanjem humorja. Oprema nam ni znana, sta pa zraven tudi program Coda Finale in PC. Kontakt: 061/267-042

JOKER TOPS

1. **Notch**, Bodice
2. **Free Space**, XZY
3. **Honni souit qui mal y pense**, Bard
4. **Pure Energy**, XYZ
5. **Promenade**, Doob
6. **Chicken** (Mississippi John Hurt), Bud, arr. Doob
7. **Brat**, Bodice
8. **Dreams**, Adam
9. **Joker**, Mr. B
10. **Modern Talking1**, SCIMI Soft

Tokratna nagrajenca: Bodice in XYZ. Čakata jih dva cedeja v trgovini Digitalia, Gregorčičeva 13, Ljubljana.

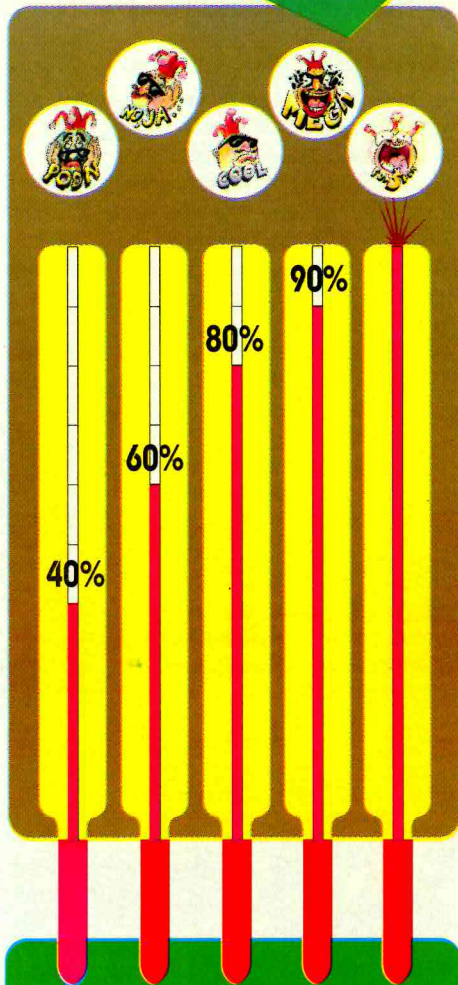
Vsi ljudje se učijo. Jokerjevci smo ljudje. Ergo... Tu so torej nova

Pravila in priporočila za sodelovanje

1. Na **DISKETAH** sprejemamo samo skladbe v formatu *.mod
2. Vse drugo nam pošljite na demo **KASETAH** (jih vrnemo).
3. Navedite format skladbe, program oz. opremo
4. Po možnosti navedite vaše glasbene vzore in cilje.
5. Če želite kontakte, navedite telefonsko številko

Opomba: Vse ocene skladb, uvrstitve na lestvici in nagrade so popolnoma objektivne in ne podležejo nikakršnim ugovorom in pritožbam. Kdor ne verjame, naj se pritoži na Sončno ali Vodovodno upravo.

ŠPONOMETER



Špon iger merijo
in Jokerje širokogrudno delijo:

Jure Aleksič, Sergej Hvala, Žiga Kalčič,
David Tomšič in Igor Unuk.

PRIHAJA

Mamma mia, che bellissimi, che nuovi giochi! Ja, zakaj kar takoj osorno praviš 'nimam denarja'?! Čakaj, da povem, do konca!

Pacman, Space Invaders in Tetris so gotovo najstarejše in najbolj znane arkadne igre obenem pa tudi izvirniki za nevem koliko poznejših kopij. Med f-r-p-ji tipa EOB ali UW pa ima častni naziv dedka gotovo Interplayov Dungeon Master. Leta 1988 se je igra rodila in z njo prvi neskončni labirinti posejani s kostmi neuspelih junakov in kupom neprijateljskih stvorov. Pred DM so sicer že obstajale FRP igre (zgodnji zametki Ultime) toda vizualno so bile v križec&krožec stilu.

Po petih letih so se Interplejenci odločili za nadaljevanje. Drugi del, ki nosi delovni naslov **The Legend of Skullkeep**, naj bi izšel predvidoma januarja. Ker se sodobnim FRPjkam zdi dosti bolj zabavno tavanje med zelenjem kot pa po krtovi deželi, se bo del DM2 odvijal pod milim nebom. O zgodbi se ne ve čisto nič, pač pa se avtorji na veliko hva lijo s čisto novim vmesnikom in z nekaj deset novimi vrstami nadpovprečno



Stonekeep

(FRP=IDV). Seveda gre za gladko-drsečo pustolovščino z vsemi elementi, ki jih nova igra te vrste pač mora imeti: celo-ekranski nasprotniki, realno-časovni boj (uživam v prevajanju bleščočih reklamnih krilatic), samodejno-risanje-zemljevida, bla, bla...

Baje svežega zraka v igri ne boste mogli okušati; naloga, da rešite svet (kaj pa drugega?) vas bo vodila skozi 13 podzemnih stopenj. Če gre za verjeti reklamam, se bomo v igri srečali s kreaturami izven naše domišljije (no, ja po desetih eferpejih, ki sem jih rešil, se res sam sebi zdim brez domišljije). Največja zanimivost pa je to, da igra ne bo imela



Forgotten Castle: The Awakening

ne ikon ne menijev. Če zopet citiram atorje, boste lahko v igri delali kakršne koli 'direktne' gibe z



Shadow Caster

obema rokama. Mogoče pa bodo poleg igre šenkavali še par posebnih rokavic, ki se jih bo priključilo na COM port. Vsekakor pa lahko rečem, da bo igra lahko izpodrinila Underworld, ki je že dve leti zasidrana na samem vrhu.

Ultiminemu podzemlju pa ne grozi le

Interplay. Huda konkurenca bo kmalu prišla iz Twin

Dolphina, ki v okviru Electronic Artsa 'renderira' **Forgotten Castle: The Awakening**. Zgodba govori o princu, ki tavajoč po mestu, gradu in hodnikih pod njim (brez bezanja v mater Zemljo pač ne gre) išče svojega očeta. Stvar bo izšla še pred Božičem.

Origin se ne pusti ustrahovati in bo v istem obdobju izdal nov naslov med svojimi igrami **Shadow Caster**. Seveda je način premikanja popolnoma logičen, igra pa se bo odvijala tudi pod vodo. Kot Metalec Senc boste imeli namreč možnost spreminjanje oblike od kamnitega golema do zmaja. In to je tudi vsa čarovnija v igri. Cilj igre: uničiti vse kar se premika...

Firma, ki se je okicala za Bethesda Softworks, tudi pripravlja nekaj, da zagrizenim pobijalcem trolov, golemov in zmajev ne bo dolgčas. Naslov njihovega umotvora je **The Elder Scrolls, Chapter 1: The Arena**. V igri boste čistili deželo Tamriel, obiskali njenih 400 (!!!) mest in se igrali z osemdesetimi čarovnjami. Obljublajo bore malo podzemlja, igra po izgledala kot Might&Magic z

gladkim premikanjem.

Ko smo že zabredli tako globoko v svet domišljjskih vlog, naj še omenim Psygnosisovo novost **Arborea Journey to the Inner Sanctum**.

The Legacy of Sorasil

Nadaljevanje Hero Questa (ne Sierrinega Hero's Questa!) za amigo je tukaj: za ljudi, ki zadevo obvladajo, je ta prvi del serije Hero Quest Masters očitno prava stvar. Malček izboljšana grafika in podrobno načrtovane naloge sta glavni značilnosti te pustolovščine, o ostalem pa takrat, ko dobimo v roke testni primerek.



The Elder Scrolls, Chapter 1: The Arena

Dragon's Lair CD-ROM

Ja, srečneži s pogonom CD-ROM boste lahko končno uživali v pravem, neokrnjenem Zmajevem brlogu. ReadySoft je zbral sredstva in pogumno tvega izdajo tega grafično ful špon, pa igralno totalno pond špila na laserskem disku za PC-je, macintoshe, Sega CD in Panasonicov 3DO. Za tiste, ki ne poznate vzrokov žetonomanije, ki jo je povzročil avtomat leta '84: v vlogi Dirka Drznega morate iz zmajevih kreppljev rešiti ubogo princeso Daphne, igra sama pa je sestavljena iz animiranih sekvenc, v katerih morate potegniti igralno palico v **Ultima VIII** pravo smer v točno določenem trenutku, sicer... Redisoftovci novo različico packajo že najmanj pol leta, v Evropi pa naj bi bila nared novembra.

King's Ransom

Dobrih arkadnih pustolovščin na PC-jih skorajda ni: morda se bo to popravilo z novo igro te vrste iz ReadySofta. Kot nadebuden mlad junak morate,

kot že tolikokrat, rešiti kraljevstvo pred propadom, na poti do slave pa posekati ničkoliko rok, nog, repov, tipalk in še česa. Poleg koncepta teči-skači-in-ubijaj ima King's Ransom



tudi elemente igranja **King's Ransom** domišljjskih vlog - stopnja izkušenosti, ki določa okretnost vašega lika. Animacije je za 1500 sličic, lokacij čez 150, likov, s katerimi se lahko pogovarjate, okoli 500, pomikanje zaslona je s šestdesetimi sličicami na sekundo eno najgladkejših doslej. Tehnični podatki so torej več kot impresivni, upamo lahko samo, da ni vse skupaj le še ena grafična ekstravaganca, igralno pa živ obup, česar smo pri tem založniku počasi že kar navajeni.

Tako. No, naprej pa berite na lastno odgovornost.

Saj ni res, pa je! Šef Origina in hkrati avtor serije Ultima Richard 'Lord British' Garriot že leto naskrivaj pripravlja novo epizodo Ultima VIII: Pagan.

Ko Avatar v drugem poglavju sedmega dela vzpostavi ravnovesje med kaosom in redom, je Britannia rešena. Toda Guardianu je Avatar v želodcu že od prvega dela dalje, zato ga pošlje v svojo dimenzijo, kjer obtiči na svetu Pagan.

Nov svet, nov način igranja. Pravzaprav v **Ultimi VIII** ne bo čisto nič starega iz prejšnje



helikopterske perspektive so prešli na diagonalno a la The Summoning ali Cadaver. Scrolling je bolj tekoč in nasploh bo baje igra tekla hitreje. Prvič v **Ultimi** se boste spopadli s digitaliziranimi junaki, veliko pa bo tudi vmesnih sekvenc narejenih s 3D-Studiom.

Guardian v osem poglavju še zmeraj ne bo premagan, pač pa se bo Avatar povzdignil v nadnaravno bitje. Finalni obračun bo v **Ultimi IX** ali X. Zaenkrat pa počakajmo do decembra na osmi del.

LESTVICE

Jokerjevih

Amiga

1. Syndicate
2. Formula One Grand Prix
3. Civilization
4. Dune 2
5. Indiana Jones 4

ST

1. Civilization
2. Lemmings 2
3. Street Fighter 2
4. The Chaos Engine
5. Sensible Soccer 92/93



PC

1. Wolfenstein 3D
2. Dune 2
3. Prince of Persia 2
4. Civilization
5. Formula One Grand Prix

Nintendo SNES

1. Street Fighter 2
2. Super Mario Bros 3
3. Starwing
4. The Legend of Zelda: A Link to the Past
5. Batman Returns

Izžrebani glasovalci

1. Iztok Fink

Uršna sela 36
68323 Uršna sela
Nagrada: igra Chaos Engine

2. Aleš Lončar

Rakičan, Lendavska 15
69000 Murska Sobota
Nagrada: igra Chaos Engine

3. Vid Klemenc

Gregorčičeva 11
64270 Jesenice
Nagrada: igra za SNES

Nagrade podarja, **Alpress**
Ljubljana, Dunajska 5

Izpolnjeno glasovnico pošljite do srede meseca. Vsak mesec bomo z računalniškimi igrami in drugimi nagradami nagradili tri izžrebane glasovalce.

Za Jokerjevih Mega 20

Tri igre, ki jih v zadnjem času najraje igrate:

1. (tri točke).....
2. (dve točki).....
3. (ena točka).....

Vaš računalnik.....

Ime in priimek.....

Naslov.....



MEGA 20

Mesto	Naslov	Založnik	Prejšnji mesec
1.	Wolfenstein 3D	Apogee	3.
2.	Dune 2	Virgin	1.
3.	Civilization	MicroProse	5.
4.	Formula One Grand Prix	MicroProse	2.
5.	Prince of Persia 2	Broderbund	4.
6.	Syndicate	Bullfrog	8.
7.	Day of the Tentacle	LucasArts	10.
8.	X-Wing	LucasArts	14.
9.	Flashback	U.S. Gold	6.
10.	Indiana Jones 4	LucasArts	7.
11.	Tetris	Mirrorsoft	9.
12.	Street Fighter 2	U.S. Gold	11.
13.	Alone in the Dark	Infogrames	-
14.	Comanche Maximum Overkill	NovaLogic	13.
15.	Strike Commander	Origin	-
16.	4D Sports Driving	Mindscape	12
17.	Gunship 2000	MicroProse	-
18.	Eco Quest 2	Sierra	-
19.	Falcon 3.0 Spectrum	Holobyte	-
20.	Monkey Island 2	LucasArts	20.

Nintendo gameboy

1. Super Mario Land 2
2. Super Mario Land
3. Yoshi's Cookie
4. Tetris
5. Mortal Kombat

Sega megadrive

1. Sonic the Hedgehog 2
2. Sonic the Hedgehog
3. Flashback
4. Krusty's Fun House
5. Splatterhouse 3

HITI



Ultima VII Part Two: The Serpent Isle-The Silver Seed

80%

Zadnja sedem del dva: Kačji otok - Srebrno seme!

Originovcem se je po domače povedano čist utrgal. Najprej si zmislijo scenarij za Ultimo VII, nato ugotovijo, da je vse skupaj preveliko za en žakelj in jo razrežejo na polovici. No, ajd, u'redu. Kmalu po izidu Črnih Vrat se pojavi dodatek Kovačnica Vrlin (alias Forge of Virtue); sredi morja se kar naenkrat dvigne otok, kjer ležijo zakladi kar po tleh. Sicer je 60 DEM veliko, toda Avatar postane po obisku v Kovačiji superiorno bitje. Kmalu se pojavi še Kačji Otok. Zviti Originovci pošljejo nadenj Avatarja zopet kot navadnega človeka, malce počakajo in tukaj je novi dodatek Srebrno Seme, po katerem bo naš junak kot iz škatlice. S tem postane Ultima VII najdražja igra; tehta dobrih 350 DEM...

Toda to ni edina 'slaba' **Silver Seed** stvar. Ultima VII je tudi glede časa igranja gotovo nekajkrat daljša kot katerakoli podobna igra. In, ko človek po šestih mesecih igranja preišče vse kotičke Kačjega Otoka, reši vse naloge in veselo upa, da bo čez kakšen teden vseh muk konec in bo hard disk zopet večji za 30 Mb, dobi v roke (beri na disk) dodatek, s katerim bo zopet priklenjen za miško za naslednje tri mesece!

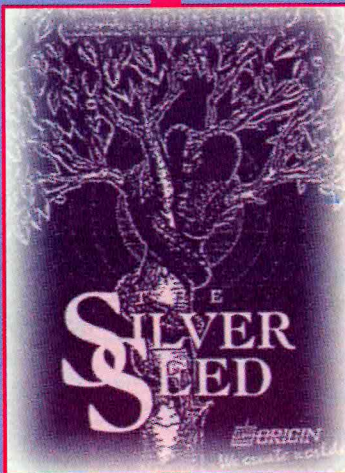
No, sej ni vse tko hudo, mal se pa mormo hecat. V bistvu je The Silver Seed zelo dobra stvar. Če se še spomnite problema

Kačjega otoka, gre nekako takole: dve sili, red in kaos, sta se sprli in če ne bo prav hitro vzpostavljeno ravnotežje med njima - bye, bye Britannia. Mnogo odgovorov na nepojasnjena vprašanja leži globoko v preteklosti otoka. In s pomočjo dotičnega add-ona lahko potujete v preteklost. In tam ne le, da vam postane večina stvari jasnih, temveč dobite ogromno zelo koristnih delov opreme (npr. poseben prstan, ki vam omogoča čaranje brez sestavin). Ena od novih oseb vam podari poseben obesek za ključke, s katerim vam ni treba izgubljati časa z iskanjem pravega ključa; če ga imate, se bodo vrata odprla. Poleg tega tudi avtomatično nadgradite igro z novejšo verzijo, k tehnični novosti pa

sodijo tudi nekateri ukazi s tipkami (pritisek na gumb in ne boste več lačni...).

Najpomembnejša stvar (in hkrati tudi najbolj svinjska) pa je, da brez srebrnega semena igre (baje) ne morete končati. Iz njega namreč zraste drevo ravnovesja, ki lahko ozdravi deželo.

Namig: da boste lahko s pridom uživali sadove dodatka The Silver Seed, morate najprej govoriti z menihom Karnaxom (dobite Amulet ravnovesja).



Format: PC
minimum: 386
založnik: Origin

igrálnost:

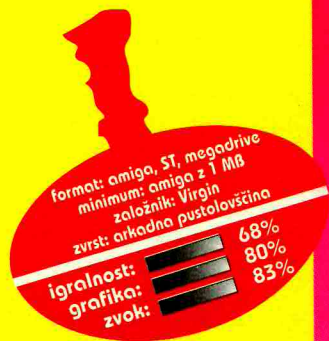
grafika:

zvok:

80%

80%

85%



Global Gladiators

'Globalna Gladiatorja'

81%

Torej tako: Mick in Mack, tipična kalifornijska mulca, sedita v nekem McDonaldu, se bašeta s pomfrijem, zijata v strip "Global Gladiators" in sanjata o tem, kako bi bilo lepo, če bi bila lahko onadva tudi taka. Nakar se od nekje vzame klovn in ju tebi nič, meni nič, posesa v strip. Njuno orožje? Plastični pištoli, polni kečapa. Njun cilj? Na vsaki stopnji pobrati vsaj 50 McDonalдовых znakov in najti izhod v danem času. Njuna zaloga življenj? Premajhna.

Odbita zgodba za odbito igro. Saj veste, kakšni so stripi, v njih je mogoče čisto vse, česar se spomni zlobna risarjeva domišljija. In ker so programerji še hujši (preveč jolt kole?), sta Mick in Mack nasrkala: znaki so posejani po najbolj nemogočih mestih, stražijo pa jih še bolj nemogoče kreature, ki ustrezajo splošni podobi sveta, v katerem sta naša junaka. Prvi je tako sluzasti svet, v katerem je kečap še najmanj zdrizasta snov. Slurp! Na srečo sta M&M precej gibčna in tudi visoke platforme v tem ekstremno spolzkem okolju niso problem. Realizem je, hvala bogu, zanemarjen. Padci na hrbet z višine 40 metrov? Malenkost! Posebnost je ekološko obarvana stop-

nja bonus, kjer morate pobirati padajoče smeti in jih razvrščevati po ustreznih zabojnikih, največkrat pa seveda naletite na poltonsko nakovalo, ki vas mimogrede zabije do nafte. Kaj pa igralnost? Zaslon se pomika dokaj noro - v stran, kakor ste obrnjeni, razen navzgor, kamor morate skočiti. Še eno presenečenje je streljanje - po najboljši sluzatorski tradiciji se vaš kečap obnaša precej uporniško in po polovici zaslona elegantno razpade. Tudi premikanje vašega junaka je malce nerodno, saj ta po nekaj sekundah pospeši v drnec in nato v brezglavi tek. Saj se da lepo igrati, le zelo pazljiv moraš biti.

Grafično je špil super, vse je narejeno v kopici barv in s stripovskimi potezami (logično), tu so animirane izgube življenj in podrobna animacija ljubkih gibljivih sličic, je pa ozadje preveč poenostavljeno (copper). Zvok prav tako raztura - osem cool melodij in 59 različnih zvočnih učinkov, med katerimi najbolj izstopajo digitalizirani vzkliki "Awesome!", "Yeah!" itd. Global Gladiators je torej tehnično visoko izpopolnjen program, ki je po igralni plati morda malce čuden, pa kljub temu izredno nalezljiv.

Ob imenu igre sem naprej pomislili na ameriško vojno letalstvo in njegov vpliv na računalniške igre, češ, spet kaka nora simulacija. Jok: F-17 je nova dirkaška arkada iz hiše Team 17, ki je sicer sinonim tehnične popolnosti, pa tudi obupno zastarelih idej in konceptov. Challenge ni nobena izjema.

Po raznih ferrarijih, lotusih in podobni plebejski navlaki so zdaj končno spet na vrsti formul'oe. S svojo raznobarvno F-17 se v slogu Gremli-novega Lotusa podite po pistah širom sveta in si poskušate nabrati čimveč točk v svetovnem pokalu, lahko pa vozite tudi posamezne tekme (na katerikoli od šestnajstih prog) ali trenirate na Holodreamu v Italiji (kakšno samoljubjel). Igra ima listo imen voznikov, ki jo lahko spreminjate in nato posnamete, vodi evidenco najboljših rezultatov na posameznih proгах in ima tri težavnostne stopnje. Posebnost je možnost izbire normalnega in arkadnega načina - pri slednjem vozite samo 3 kroge, ne morete pa snemati pozicij med dirkami. Ko se prebijete skozi zgornje

opcije, lahko končno onesnažite nekaj zrak. Kot v Micro-Proseovi F1GP so tu najprej kvalifikacije in nato dirka, ki pa že kar nagravžno spominja na Lotus I. Dobro, ni vam

F-17 Challenge

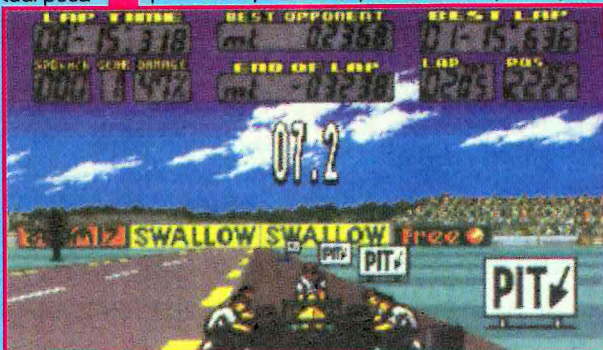
F-17 Izziv

61%



treba skrbeti za gorivo, zato pa je tu števec poškodb (100% = krc!), ki jih popravljate v boksih. No, in tako drvite po precej razgibanih asfaltiranih prevlekah, se izogibljate drugim tekmovalcem, ki breglavo vijugajo sem in tja, poskušate izboljšati rekorde in si grizete nohte ob naključni vremenski napovedi. Nič novega: še bolj kot na Lotus F-17 spominja na pravadni Continental Circus z vremenskimi neprilikami. Največja pomanjkljivost programa pa je, da nima načina za dva igralca.

Grafika ni nič posebnega, čeprav je veliko pozornosti posvečene podrobnostim (iskre izpod



Dajmo, fantje, molzite!

podvozja na klančkih, drsenje gum ob dežju), animacija je gladka, na prijateljih s čipovjem ECS/AGA lahko izbirate med običajnim in full-screen prikazom (PAL). Tudi zvok je zelo kul, z modernimi techno ritmi in dobrimi učinki, kljub temu pa je F-17 igra, ki ne ponuja ničesar posebno svežega. Deja vu, skratka.

format: amiga
minimum: amiga z 1 Mb
založnik: Team 17/Holodream
vrst: avtomobilski simulacija

igralnost: ██████████ 63%
grafika: ██████████ 65%
zvok: ██████████ 70%

Blastar

Štorija: rahlo prežvečena. Zemlja 1997. Ogrorna bojna križarka M.A.T.R.A. se poda proti robu Zemljine atmosfere, da bi raziskala čudne signale. Brez opozorila se odpre dimenzionalna luknja in izpljune tri gromozanske vesoljske otoke. M.A.T.R.A. v odgovor lansira vašega malega, a dobro oboroženega lovca, ki sliši na ime BLASTAR. Le nekaj trenutkov se M.A.T.R.A razleti (se vsaj ni dolgo matrala), vi pa...

56%

Zgodba in igra pa v stilu vesoljskih streljank, pač. Po mili volji se preganjate po pisanih dvanajstih stopnjah. Zaslon se pomika v vse smeri, vaša naloga pa je, da čimprej najдете in uničite določeno število tarč. Nasprotnikov kar mrgoli, tako da morate biti nadvse previdni. Programerji so poudarili mitirane vrste praorganskega življenja in najrazličnejšepajkovce. Glejte, da vas ne bo lepo izdelana bujna vegetacija prenamila in odvrnila od vaše prvotne naloge!



One Step Beyond

83%

To je poleg Global Gladiators že druga igra ta mesec, ki propagira nek proizvod: One Step Beyond, uradni Push Over II, je ves zakopan v Quaverje, hrustljave sirove zadevice, ki jih menda s slastjo prebavljajo vsi pravoverni Britanci. G. I. Ant, junak Push Overja, je mrknil v neznano, zdaj je tu njegov pasiji friend Colin Curly: tokrat ne bo težav z dominami, marveč z nagajivimi ploščadmi. Kdo ve zakaj, ampak Colin mora na vsaki od stotih stopenj pohoditi vse platforme, tako da se te "uvlečejo" in se odpre izhod (vrečica quaverjev, kaj pa drugega). Vsak nivo ima lastno petštevlično kodo, na vsakih deset rešenih pa ste nagrajeni z animacijo žrtja in težavnost se zveča. Preden boste prišli do konca, boste zagotovo čisto zmešani. Da ne govorimo o tem, kako radi boste imeli quaverje...

Vse ploščadi seveda niso ukročene sorte: opravljanje boste imeli s takimi, ki vas odbijejo v narisano smer, ki odstranijo druge ploščadi, ki izginejo šele po določenem času, pa tudi z zlobnimi, ki se pojavljajo in izginevajo. Colin lahko skače po eno ali po dve ploščadi sem in tja, gor in dol ter diagonalno, ni pa kaj posebno odporen na globoke padce in brezdanja brezna. Čas je seveda omejen: kot v Push Overu lahko po izteku sicer še hopljate, le da vas program nato ne glede na uspeh butne na začetek stopnje.

Po vsakem sklopu stopenj pristanete na doku nekakšne orožarnice. Tu je zelo pomembno, koliko denarja ste si nabrali med samo igro, kajti izboljšave, razni fazerji, flamerji in blasterji, so svinjsko drage!

Blaster je povprečna vesoljska igra, ki začuda zaseda kar tri diskete. Navodila za igro so na drugi strani velikanskega plakata z Blasterjem. Še najboljša je grafika, medtem ko je zvok že slabši. Spremlja vas peklenska rave-techno glasba, ki pa bo vžgala samo pri techno freakih.

HITI

Tudi sicer je One Step Beyond podoben G. I. Antovi igri - po vsakem nivoju dobite žetonček, s katerim lahko po smrti restavirate za vas poguben položaj, življenj pa imate neskončno. Ker se vam zdaj ni treba več zafrkavati s prenašanjem domin, se lahko mirno posvetite zgolj in samo poskakovanju. To je kul. Malo manj je kul, da sta v OSB dva zoprna in čisto nepotrebna spodrsrlaja. Prvi je ta, da čas še kar teče, ko dosežete izhod in se Colin nasladno zvije v quaversko spiralo ("They're curly!" Fuj.): recimo, da skočite na zadnjo ploščad ravno sekundo pred iztekom časa - animacija traja okoli tri sekunde, torej ste nato za dve v minusu in pok!, jovo na novo. Drugi pa je ta, da se uvodne animacije, ki vzame okroglo pol minute, ne da prekiniti. V PC-jevi verziji lahko sicer skočite neposredno v program, na amigiji pa morate nujno trpeti Colinove vragolije vsakič, ko igro naložite. In še to: kaj je neinformativno, kremasto skrupucalo, iz katerega ne izveš prav ničesar koristnega? I, Oceanov priročnik, vendar!

OK, mo-teče zadeve, vendar nič takega, kar bi programu drastično

Tako cool curly so!

znižalo oceno. One Step Beyond je boljši kot Push Over, predvsem zato, ker vam ni treba skrbeti za arkadno prenašanje domin, ko enkrat pogrnutate rešitev, pa tudi po grafični in zvočni plati. Prijateljčina različica ima veliko boljši zvok od pisjeve, ki podpira samo adlib in roland (pa še intro je nem), grafično pa sta obe precej enaki. Kode so žal lastne vsakemu sistemu posebej. Skratka, zelo dobra igra, ki vam bo pošteno prevetrila sive celice.

format: amiga, PC
minimum: amiga 1 MB / PC 286,
640K, VGA
založnik: Ocean
vrst: arkadno-logična igra

igralnost: 86%
grafika: 72%
zvok: 68%



Privateer je zunaj. Kva! A res? Nakladaš! Ne me basat... Skoraj se zdi neverjetno, toda Origin ga je izdal skoraj dva (2) meseca pred napovedanim rokom. Če se spomnimo Strike Commanderja, ki je zamudil dobro leto, je zares težko verjeti.

Takoj po izidu drugega dela Wing Commanderja pred dvema letoma, je začel avtor takoj načrtovati tretji del. V tistih zgodnjih fazah je nosil ime Wing Commander 3. Toda nekje čisto na drugem koncu Originove barake so prav tako razmišljali o novi vesoljsko- biznismenski igri z naslovom Trade Commander. Toda poosebljeni lenuhi kot so, so 'sešтели' igri in dobili za rezultat dolgo pričakovanega Privateerja (mimogrede, naslov igre pomeni "kapitan ali mornar privatne ladje, ki ima dovoljenje za napadanje sovražnih trgovskih ladij").

Stlačen je na šest disket nakar se na disku razširi na 15 MB, možen pa je dokup govornega paketa (speech-pack), ki požre še naslednjih 6 MB.

Če ste eden od tistih, ki nadvse radi gledate uvode pri igri, potem boste zelo razočarani. Če je bil WC2 uvod fantastičen, je Privateerjev brezvezen in porazen. Ampak u'redu, saj nismo kupili igre zaradi uvoda.

Svojo vesoljsko pustolovščino začnete v rudarski bazi nekje v sistemu Troy, ki je eden od šestdesetih sistemov v igri. Kot na vsaki pošteni vesoljski postaji, je tudi na tukaj popravilnica vesoljskih konjičkov, trgovina, bar, združenje trgovcev in najemnikov in računalnik z misijami. Ko stopite v bar, se vam bartender zdi sumljivo znan. Sicer je podoben vašemu profesorju za družbeno ureditev, toda ima preveč las. Aja, saj res. To je vaš wingman in dvajsete misije Strike Commanderja. Potem se pa človek vpraša, ali so bili programerji res tako leni ali pa jim mogoče šef Richard 'Lord British' Garriot premalo plača. Celo napis game paused je isti. Ampak ne bodimo pikolovski.

Gotovo vas zanima ,kako igra izgleda, kaj je njen cilj... Večino igre igrate po načelu sprejmeš misijo-opraviš misijo-pokasiraš. Naj malo pojasnim. V računalnikih je misij na kupe.

HIT MO PRIVATEER



Nogometna tekma se bo kmalu začela...



ESECA TEER



85%

Lahko so trgovske, izvidniške, (samo)morilske, obrambne, napadalne... Za vse se seveda dobi denar (kredite-tipi so čist brez domišljije). Zaslužiti pa se da tudi s preprodajanjem blaga (domače živali, hrana, sužnji...). Z denarjem potem opremljate in oborožujete svojo ladjo in si nekoč mogoče celo privoščite novo. To vam seveda zelo koristi, ker na vaših medplanetarnih potovanjih kar mrgoli svražnikov od gusarjev pa do kosmatih Kilrathijev. Seveda imate tudi zaveznike kot so Privatniki podobni vam ali pa neke vrste vesoljska policija. Na

Iger podobnih Privateerju se najde kar nekaj. Prva simulacija vesoljskega poslovanja je bila Elite in nato še nadaljevanje Elite+. Čeprav sta tehnično manj dovršeni sta bili zelo igrani igri. Toda, ker smo računalnikarji razvijeni, dandanes ne bo nihče več posegel po legendi Elite. Novejša igra istega tipa je Tsunamijev Protostar. Zelo luštna igra z pristrčno grafiko, kjer te iz neznanih razlogov vse mine po eni uri igranja. Simulacijski del Privateerja še zmeraj ostaja najboljši in najlepši. Vseeno je za spoznanje boljši od WC2, X-Wing pa ima tako ali tako vektorsko grafiko, ki pač ni za razvajence.

srečo so vesolje posejali z kupom planetov, rafinerij, kmetijskih postaj..., kjer lahko zakrpite svoj čolniček in uživate v dobri grafiki. Razočaran pa sem nad grafiko s simulacijskem delu. Skoraj ni napredovala izpred dveh let, najhujše je pa, da so napovedovali SVGA igro in smo zato vsi pričakovali več. Prav tako je tudi z glasbo, ki je sicer dobra toda preveč enolična. Porazni pa so nekateri zvočni efekti (eden od laserjev ima podoben zvok odpiranju zadrge).

Kljub nekaterim črnim pikam pa ima igra poseben čar, ki vas pritegne za računalnik v pozne jutranje ure. Lahko vam izdam skrivnost, ki pa jo boste ugotovili tudi sami po nekaj dneh igranja. Ni vse v nenehnem opravljanju dolgočasnih misij. V barih se zve dosti zanimivih informacij, v mestih boste dobili najbolj zanimive naloge, dobili boste skrivnosten predmet davno izumrle civilizacije, zaradi katerega vas bo preganjalo pol vesolja...

Celo na gusarski strani boste nekaj časa in zaradi tihotapstva bo policija za vami. Splača pa se tudi pogledati na meje z Kilrathiji...

Ljubo doma, kdor ga ima

Oprostite, kje je tu stranišče?

Wing Commander Academy

Akademija poveljnika krila

55%

Ni vse zlato kar se sveti in ni vse kar nosi znamko Origin vredno svojega denarja. Tega stavka si pred dvema mesecema ne bi upal napisati, za prjmeduša da ne - tako kot tukaj zdaj stojim! Saj do sedaj je postalo vse, kar so dali iz rok, uspešnica; Ultimate so na samem vrhu FRP iger, Strike Commander je daleč najboljša zemeljska simulacija in tudi malo starejšemu Wing Commanderju še nihče do sedaj ni bil kos. In najbrž so prav zaradi tega dobili tipi fiksno idejo, da se bo vse z imenom Wing Commanderja prodajalo za med.



Sam svoj mojster

ranja. Po domače povedano pa vse skupaj izgleda nekako takole: vzameš vesolje ali za lažje razumevanje le delček vesolja. Na tem delčku vesolja določiš do štiri izletniške točke. Da pa na izletu ne bi bilo dolgčas, nasuješ na pot še deset različnih vrst vesoljskih ladij, pas asteroidov in nekaj vesoljskih postaj. Za družbo vzameš s seboj še enega wingmena, ki mu je čisto po naključju ime Maniak. Skupaj se po petnajstih vročih minutah prebijeta do zadnje točke, nakar ugotoviš, da je vesolje na zadnji točki čisto enako onemu na prvi. Seveda to ni edina ugotovitev. Koj nato ugotoviš, da si sestrelil vse možne vrste sovražnikov, da so vsi asteroidi iz enakega materiala in najhujše od vsega, da na vesoljski postaji ni bara.

Naj razložim; definicija igre Wing Commander Academy je orodje za načrtovanje lastnih misij in nato seveda možnost testi-

Naslednja stopnja je dobro znani dosov ukaz na tri črke začenši z d...

Okej, okej, priznam, da je grafika glede na WC2 izboljšana. Tudi zvočni efekti so dobri in niti na psovanje Kilrathijev niso pozabili. Avtorji so celo vtaknili tudi že narejeno operacijo Gauntlet, ki je razdeljena na petnajst stopenj.

Seveda so med seboj vse enake plus minus en kup železa.

V nečem pa so se očigledno zmotili. Namreč ves čar Wing Commanderjev ni v brezmejnem streljanju vsega premikajočega, temveč v zgodbi sami. Te pa Akademija nima.

Lands of Lore

Vse več je FRP iger, ki uporabljajo gladkodreški sistem premikanja. Spomnimo se na primer Legends of Valour in Betrayal at Krondor, da o prihajajočih sploh ne govorimo. Zato je dokaj tvegano izdati igro tega žanra s pet let starim načinom lazenja po hodnikih. To si seveda lahko privoščijo že uveljavljene igre, kot sta Eye of the Beholder in Might & Magic. Toda Westwoodovi fantje se niso dali prestrašiti in za prvo frpko so se dobro odrezali. Bili so sicer deležni majhne pomoči ekipe, ki je izdelala EOB, toda hvala Bogu, da niso imeli glavne besede. Drugače bi si morali zemljevide zopet risati sami...

Igro so postavili na osem HD disket in se na disku razkomi na dobrih 18 Mb. Poleg dobite tudi zelo zanimivo bukvice, ki pa tudi vsebuje šifre.

Frp igre veljejo kot ene najlepših, največjih in tehnično najbolj izpopolnjenih iger. To se po navadi vidi že v uvodu. Tudi Lands of Lore prav nič ne zaostaja. Dobra glasba, digitalizirani zvoki, govor in odlična grafika v uvodu prav gotovo postavijo igro v boljše luč.

Poosebljeno zlo tokrat predstavlja ženska - Scotia (vsaj po imenu bi rekel, da je ženska). To ni prav nič prijazna sivolasa čarovnica z nosom velikim kot grajski hrib. In prav s tem nosom je izvohala,

format: PC
minimum: 386
založnik: Origin

igrálnost: ██████████ 30%
grafika: ██████████ 75%
zvok: ██████████ 70%

HITI



75%

The Throne of Chaos

Dežele izročila: Prestol kaosa

kje se skriva objekt neomejene moči, imenovan Nether Mask (je enako Cube of Power, Orb of Pojma Nimam Kaj...). Učinek takih predmetov neomejene moči je vsem dobro znan, zato ne gre zameriti kralju Richardu, da je zagnal vik in krik. Edina stvar, ki lahko prepreči Scotiji in njeni temni vojski zmago pa je Rubin Resnice. Toda tudi ta se je znašel v napačnih rokah in kar je še hujše čaravnica us-pava kralja, povrhu pa ga še ukrade. In vi kot kraljev pokorni sluga jo mahnete za Scotio.



vaši junaki glede na počutje. Liki imajo le tri lastnosti, ki se samodejno večajo med bojem in čaranjem.

Nasploh za razliko od drugih podobnih iger tukaj ni čutiti prav nobenega poudarka na neprestanem pehanju za čimboljšimi liki. Bolj je poudarjena zgodba. Prav tako ni ena od tistih over-50-spells iger. Vsebuje le slabih deset urokov, toda so ti grafično izpopolnjeni do potankosti. Igra vsekakor ni namenjena začetnikom temveč zelo izkušenim igralcem. Ena od večjih napak igre je, da so sovražniki PREmočni. Če pa se vam slučajno posreči sesekljati kakšnega črva ali trola, pa takoj pripravite spalno vrečo.



Na začetku imate možnost izbiranja med štirimi liki; eni so malo bolj čarovniško usmerjeni, drugi pa imajo večje bicepse. Na začetku igre ne pozabite vzeti čarobnega atlasa (auto-mapping); brez njega ste namreč izgubljeni. Ne riše vam le golega zemljevida, temveč tudi vse ročice, gumbne in skrivne prehode, ki jih drugače ne morete opaziti. Pozneje dobite še kompas in lanterno. Način igranja je dokaj partizanski. Poleg obrazov vaših likov, sta dva stolpčiča (zdravje in čarovniške točke) in gumba, ki predstavljata čaranje in udrihanje po sovražniku (tukaj pa so eobejevci le imeli nekaj besede). Majhna osvežitev so le grimase, ki jih delajo

Pred jedjo si umijte roke!

Sicer v igri ne manjka zvarkov in zelišč za izboljšanje počutja, toda vseeno se vam bo zgodilo, da boste pol igre prespali. Dokler tavate po gozdu je igra fenomenalna, toda kmalu pridejo podzemni rovi, rudniki, temnice in najhujše - dva gradova. Pa ne zaradi ogromnih labirintov, temveč zaradi 592 ročic in gumbov in potem vsaj še enkrat toliko vrat, ki jih odpirajo.

Lahko vam dam majhen nasvet: če pridete skozi rudnike na plano, potem ste igri kos in se jo splača končati, če pa boste v rudnikih preživeli več kot en teden, si prihranite živce in brišite igro.

Format: PC
 minimum: 386
 založnik: Westwood/Virgin

igrálnost: ██████████ 55%
 Grafika: ██████████ 80%
 zvok: ██████████ 90%



En del koktejlja.



HITI

samim. Ostalo besedilo je samo napisano, kot v disketni verziji, in zelo rad bi srečal originalovca, opsa, originovca, kateremu je na plošči kapacitete 600 MB zmanjkalo prostora za par MB digitaliziranega govora. Seveda bi lahko EA gor počil tudi Secret Missions 1 in 2, pa morda še prvega winga za posladek, ampak jok, pač

78%

Wing Commander II in Ultima Underworld CD-ROM

Poznate izraz "shovelware"? Če ne, se za prvo silo skidajte brat članek o igrah AGA.

A bo? Bo. No, torej, kar imamo tukajle, je še hujši lopatover kot, denimo, Legend of Kyrandia CD-ROM ali Eco Quest CD-ROM: pri Originu so namreč preprosto vzeli Wing 2 in podzemno Ultimo, ju brez dodatkov zmetali na cede, v škatlo nabasali dve killi pergamentov in - adijo, mare! Po tej plati je kompilacija živ podn. Toda, ker se cena za ta disk z dvema svetovnima uspešnicama vrti okoli borih 8500 tolarčkov (realna vrednost je najmanj 13000 SIT), založniku z mirnim srcem odpustim lenobo in mu nazdravim s kupico čokoladnega mleka. Od teh špilov sem že tako preveč pijan.

Na podlagi Commanderja v ZDA pišejo kar romane (sicer znanstvenofantastični šund, pa vendarle) - kljub drugim tovrstnim simulacijam (X-Wing) njegova popularnost niti slučajno ni upadla. O zgodbi in igranju res ne bi kvasil, saj ju pozna vsak smrkavec (za novo prispelne na modri planet, informacije so v MM !XX!), raje nekaj besed o tem, kako se Poveljnik krila počuti na lasercu. Origin je na CD spokal de-luksuzno verzijo, torej je gor tudi govorni modul (WC 2 Speech Pack) in če imate blaster, vam bodo liki težačili slušno in ne samo vidno. Ne velja pa to za cel program - le za celoten uvod in sporočila med letenjem

je, kar je. Škoda zamujene priložnosti, ki bi ceno kompilacije sicer zvišala, prodajo pa najbrž precej povečala. Saj je še toliko prostora, da me kar levi prekat boli - na Ultimo Underworld (Stygian Abyss, ne Labyrinth of Worlds, da ne bo pomote) odpade največ 15 MB, raje manj kot več. V klo-basanje o Avatarju in njega težavah se ne bom spuščal (opis je v MM !XXI), ni pa to nikakršna luksuzna izdaja, temveč direkten prenos na laserski disk. Prav, no, če ne gre drugače. Hitrost včitavanja podatkov bo odvisna od zmogljivosti vašega pogona, zato ne bom kritiziral počasnosti. Naš CD-ROM Philips CM-205 (ki ga je posodila firma PC-Hand, Apihova 21, tel. 061/303-034) se je še kar obnesel, vendar bo za ljudi, vajene trdih diskov, vse skupaj prava mora. Žal.

Moti me torej predvsem to, da na kompilaciji ni nobene prave izboljšave, ki jih lastniki pogonov CD-ROM od produktov na laserskih diskih upravičeno pričakujejo. Vendarle pa na enem mestu in za zelo nizko ceno dobite dve vrhunski igri, klasiki v svojih žanrih, kar odtehta založnikovo zapečkarstvo.

format: PC CD-ROM
 minimum: 386SX, 2MB, CD-ROM
 založnik: EA/Oriigin
 vrst: kompilacija

igralski: WC 83/UW 79
 grafika: WC 81/UW84
 zvok: WC 81/UW 80

Overdrive

83%

Naduoz

Overdrive, za katerega smo reklamo buljili že med uvodom v Super Frog, je druga igra skupine Psionic Systems, in ker je bil Assassin totalen uspeh, so se pri Team 17 zagreblili tudi zanjo. Seveda, saj jim poleg potencialnega finančnega uspeha streza tudi koncept - prežvečena ideja in fantastična izvedba, kot vse njihove igre dosedaj. Štos z avtomobilčki, ki jih izptičje perspektive razbijate po vsemogočih progah, je pač star malodane toliko kot mikroprocesor.

Tokrat se boste s po dvema krutima sovragoma, ki so jima vozniško najbrž prvič vzeli neke pri desetih, pomerili na dvajsetih progah, ki se razlikujejo po tipu podlage (asfalt, sneg, zemlja, pesek), dolžini, zavitosti in količini motečih objektov. Ni važno, ali sedite v formuli, športnem avtu ali terencu - razlito olje, betonske ograde in ledene plošče vas vedno stanejo izgube hitrosti, kar se kaj hitro maščuje, saj sta nasprotnika navadno mega hitra, vi pa MORATE zmagati. Če ste drugi, vozite progno še enkrat, za zadnje mesto dobite figo in morate začeti ponovno, število kreditov za nadaljevanje pa je odvisno od težavnostne stopnje: na najnižji je zmaga preprosta, saj po pistah skoraj ni madežev in imate tri kovance, na Advanced pa se vam bo igralna palica zataknila v grlu, tako hitro gre vse skupaj. Seveda lahko namesto lastnega podvozja pobirate tudi razne izboljšave - denarčke,

energijo, take zadeve. Igre je konec, če ste na dirki zadnji ali če vam zmanjka goriva. Zaletavanje ima kajpak za posledico prav nemarno puščanje rezervoarja... Psionicovo ekstra pomagalo pa so krogi "Turbo", ki vas, ko jih prevozite, pohitrijo za nekaj sekund. Navadno ravno toliko, da po goveje treščite v zlobno nastavljen zid in spustite dušico pet centimetrov pred ciljem. Ah.

Overdrive je usmerjen malce bolj arkadno kot Psygnosisov Nitro, ni namreč treba skrbeti

za finance in nadgrajevanje svojega stroja - važno je zmagati in nič drugega. Dobro, bolidi niso po bondovski opremljeni z raketami (Super Cars 2), morali se boste zadovoljiti z zaletavanjem in izrinjanjem



Bencin! Pardon - Banzai!

drugih vozil, ni pa to nobena pomanjkljivost. Še več - a ni lepše soigralca, ki sedi za amigo, s serijskim kablom povezano z vašo, spretno in zahrbtno namočiti v lužo mastnega strojnega olja, kot pa ga preprosto poslati k svetemu Petru z ušivim maverickom, ki ga dandanes premore vsak nomad? Bog, kako ljubim take špile...

format: amiga
minimum: amiga z 1 MB
založnik: Team 17
vrst: arkadna igra

igralnost: 90%
grafika: 83%
zvok: 82%

SURFANJE PO SOFTU

Gunship 2000

Puškovna ladja 2000

simulacija letenja * verzija za amigo *
Microprose

GS2000, mega simulacija helikopterja v PC kompatibilnih, je (končno) prišla tudi na prijateljico - in jo v jurišu zavzela. Brez pretravanja kaj se naši že tu?

lahko trdim, da je Gunship ena njenih najboljših simulacij letenja, neke v rangu F-16 Falcon in Flight of the Intruder, čeprav ima veliko



Surfata David Tomšič in Sergej Hvala

arkadnih značilnosti, ki totalno zagrebenim sobnim pilotom na prvi pogled najbrž ne bodo pogodu. Navadnim smrtnikom pa bodo nastavljanje težavnostne stopnje, samodejno iskanje cilja, avtomatska izstrelitev orožja in podobni bonbončki z nižjih težavnostnih stopenj kar prav prišli; ravno ko se človek za silo izuri, se GS spremeni v moriško realistično simulacijo s kopico misij, napredovanji, odklovanji in podobno šaro. Poligonska grafika je odlična, še posebej na močnejših amigah, prav tako zvok z nekaj digitalnega govora. Skratka, mega



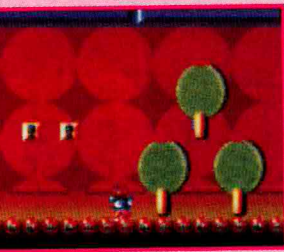
Za pehar Napredne grafične arhitekture (AGA)

Igre za prijateljske s čipovjem AGA (Ali Greš Amigirat?) počasi, a vztrajno kapljajo: nekaj jih bomo zajeli kar v enem, strnjem opisu.

Zool AGA je eden prvih, ki so predsedali na A1200/4000, od izvirnika pa se razlikuje po dodanem pisanem ozadju v 256 barvah, ki se pomika super gladko (spominja na Shadow of the Beast), in po tem, da med igro ni glasbe. Gremlin je pač tudi verzija AGA izdal na dveh disketah - nekaj je bilo treba žrtvovati. Verjamete pa mi lahko, da se to sploh ne opazi: špil je nekaj hitrejši kot prej in pisan, da je že prav nemarno. Po tej plati ga prekaša le...

James Pond II: Robocod AGA (Millenium), ki ima na zaslonu namalanih toliko kontrastnih barv, da boste po uri igranja čisto trčeni. Tudi Robocod je v 256 barvah videti fantastičen, čeprav se po igralni plati ne razlikuje od izvirnika, in je ena redkih amiginih arkad, ki se da inštalirati na trdi disk - to stori kar skozi standardni Commodorjev Installer. Tako se dela, fantje!

Ishar AGA je prebarvana uspešnica FRP francoske hiše Silmarils, ki tudi ne ponuja nič novega razen barv. Isto je s **1869 AGA in Transartico AGA** - obe igri sta videti zelo cool v VGA-jevskem



Megabarvni mrož.

le malenkostno izboljššan, enako Sleepwalker. Vse to spominja na t.i. "showelware" ali lopatover: izraz izvira iz cedejaških logov, kjer je zadnje čase velika moda za izdajo na CD-ROMu opremljanje špilov z digitalnim govorom in nekaj glasbe, pa čisto nič drugega. Program založniki torej dobesedno "skidajo" na laserski disk.

V prihodnjih mesecih bo na trg prišlo nekaj zelo zanimivih AGA iger: arkade zastopajo *Trolls*, *Arabian Nights*, *Body Blows II*, *Alien Breed II*, *Lionheart in Street Fighter II*, pustolovščine *Simon the Sorcerer*, *Star Trek: 25th Anniversary in Mr. Gork and his Amazing 16-million Coloured Quest (I)*, *FRPjke Virginov hit Lands of Lore: The Throne of Chaos in Lord of the Rings II: The Two Towers*, strateške pa *Syn dicate* in dolgo napovedovana *Civilization*. In še dobra novica za pustolovce: zbudili so se tudi Sierrovci in *Kings Quest VI (A500/1200)* bo ugledal luč dneva konec novembra v 32 barvah, konec januarja pa v 256 barvah.

Street Fighter II

pretepaška igra * verzija za PC *
U.S. Gold/Capcom

Kakor pecejaši prezirajo vse, česar ne poganja Intel, pa je le treba priznati, da dobre arkade prej pridejo na Motoroline kavne mlinčke kot pa na pisje. Tako je z igrami Chaos Engine, Jungle Strike, Desert Strike, Street Fighter 2... Za prve tri se bomo lastniki 'pravih računalnikov' še malo načakali, Street Fighter 2 pa smo le ugledali v dostojni obleki. Če se spomnite, je bilo kar nekaj demo in beta verzij, od prvih še korejskih pa do zadnje angleške, ki je že vsebovala vse udarce. Capcomova verzija pride na treh disketah in požre okoli 4 MB diska. Poleg disket dobite v škatli življenjepis vseh borilcev. Znanim sedmim junakom in junakinji so za desert dodani štirje. Tu so tudi medstopnje (razbijanje avtomobila in sodov). Zelo sta izboljšani grafika in animacija, upravljanje pretepačev pa so strnili na šest tipk. Zanimiva igra za eno uro...



To je moja ulica!

Surfata David Tomšič in Sergej Hvala

KONZOLE

Spider-man 3: Invasion of the Spider Slayers

85%

ZVRST:
Arkadna igra
SISTEM:
Gameboy



Ubog! Spider-man. Očitno je, da njegove težave še zdaleč niso pri koncu. Že je mislil, da si bo po napornem boju proti vsem vrstam hudobcev privoščil malo počitka, a so zlobneži spet tu. Tokrat v obliki vseh vrst pošasti in zverin. Zgodba se začne, kot se spodobi, čisto nedolžno v newyorškem Centralnem parku. Vaša prva naloga je, da premlatite dvajset gospodov, ki se z aktivkami sprehajajo po parku.



Modro sklenete, da po vsej verjetnosti ne nabirajo gob, in ker ne kažejo preveč prijaznega obličja, je najbolje, da se čisto nedolžno sprehodite po parku in vse po vrsti temeljito obrcate. Ovirajo p a

vas poleg tega še rolkarji, pajki, ki padajo z dreves, in podobni nestvori. Zares zabavno pa postane šele takrat, ko se soočite s prvim spider-slayerjem. Videti je kot ogromna kovinska pošast, ki bruha strele in je opremljena z žagami. Nemudoma mu

skočite na hrbet in ga neusmiljeno udrihajte po glavi, saj je glava njegova Ahilova peta. Potem se mirno odpravite naprej po mestu. Hodite po raznih lokalih, preteplate vse, kar se premika, in pobirate bonuse. Kot ste najbrž že uganili, vas krasi v vlogi Spider-mana cel kup odlik. Lazite lahko po zidovih in stropih, imate strašansko moč in tudi neskončno pajčevin, namenjenih plezanju. Tudi udarcev vam ne zmanjka zlepa. Spider-man 3 je torej le nadaljevanje zgodbe o Spidermanu in njegovih vsakdanjih tegobah v boju z nasprotniki.

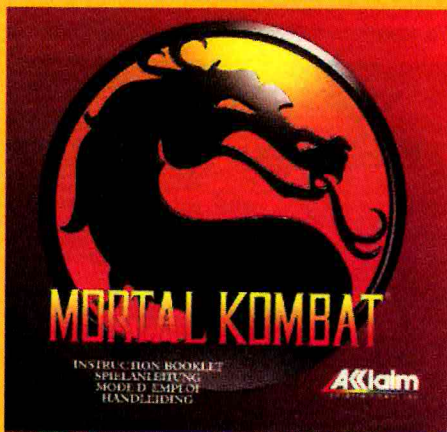
Mortal Kombat

92%

ZVRST:
Borilna igra
SISTEM:
Gameboy



Tokrat ste kot eden izmed velikih borcev povabljeni na tekmovalstvo, v katerem morate pokazati vse svoje spretnosti. To ni le preprosta predstava, ampak boj, v katerem uporabi vsak svojo tehniko, ki jo je dolga leta pridno razvijal. Le nekaj pa jih ima možnost, da prevzamejo naslov velikega šampiona, za katerega je treba skozi več preizkušenj. Kot bojevnika vas najprej postavijo v ring in preizkusijo vaše borilne veščine. Starodaven pregovor pravi, da je bojevnikova največja prednost,



če pozna nasprotnikove šibke točke. Tu pa je že nova preizkušnja, v katerem se borite proti svojemu



dvojniku. Premore vse vaše spretnosti in poteze, le da mu manjka najpomembnejše - modrost. Naslednja preizkušnja je test vzdržljivosti. Premagati morate kar dva nasprotnika. Če tudi to preživite, menijo, da ste se sposobni soočiti z Gorom, 2000 let starim poli zmajem poli človekom, ki že 500 let ni srečal nikogar, ki bi ga premagal ali pa v boju z njim ostal živ. Če premagate Gora, o čemer pa močno dvomim, se prikaže demon Shang Tsung in poseže v boj. Premagajte ga in postali boste najstrašnejši "Kombat Warrior".

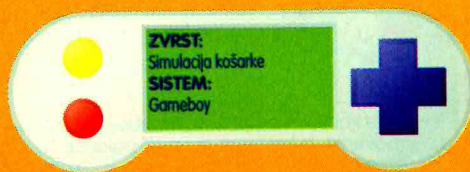
Igra je zelo dobro narejena, saj nas zalaga z obilico različnih nasprotnikov, ki so odlično animirani. Na voljo nam je tudi nešteto najrazličnejših udarcev. Grafika zažiga in tudi zvok ni slab. Torej vsi, ki se radi pretepamo, rokave gor in na delo.



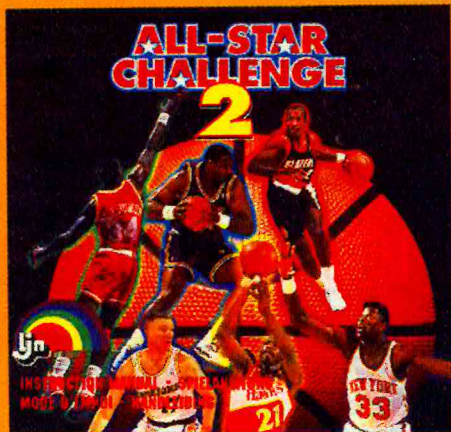
Vse lepo in prav, če bi bila zadeva res taka, kot so obljubljeni. Na prvi pogled se zdi vse še kar kul - mal tekaš, skačeš pa najboljši si pa tko naprej, izbereš si recimo sistem "eden na enega". Na igrišču se znajdeš še z enim gumpcem brez obraza, ki si ga poprej izbral. Igra se začne. Tečeš proti košu, za tabo pa gumbec. Vržeš na blef, če imaš srečo, zadeneš. Žogo dobi gumbec, teče en krog po igrišču, ti kot ena budala bezijaš za njim (medtem pozabiš, kateri igralec sploh si, in kateri izmed gumpcev pravzaprav si), on vrže in zadene. Ko to počneš kakšne pol ure, postane igra prav ogabno dolgočasna, ugotoviš pa tudi, kdo je pri vsej stvari največji gumbec. Pri drugih sistemih igranja je podobno, le da se v primeru, ko se poleg tebe znajdejo še štirje gumpci, stoprocentno zbeگان. Če si torej ubog hudič, tale igrca pa ena izmed muh in je sila huda, potem boš požrl tudi to.

All Stars Challenge 2

63%

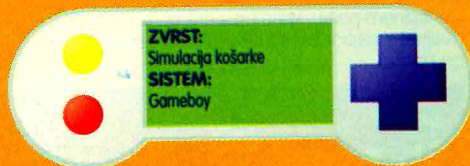


Igrali ste NBA All Stars Challenge...to je bil izziv, vam rečem! Navdušili ste gledalce. Ste po vsem tem pripravljeni zavladati še v NBA All Stars Challenge 2? Izzivajo vas sami najboljši igralci NBA, pa še navijačev ne smete razočarati. Če ste torej količjak moža, brz na delo. Nekaj takega piše na škatli, v kateri je spravljena igra. Hm. Pa si pogledjmo, če je zadeva res tako genialna, kot pravijo šefi. Pred vami je zbirka 27 najboljših igralcev NBA, iz vsakega moštva po eden. Igrate lahko proti računalniku ali pa proti prijatelju (neprijatelju takisto), in sicer s pomočjo povezovalnega kabla. Nastavite še število iger in sistem (na izpadanje, polfinale, finale...).



Alfred Chicken

63%



Spet ena živalska, in to celo s perutnino. Tokrat boste v svojem elementu, saj igrate piščanca, Alfreda po imenu. Poslali so ga, ko je bil še v jajcu, naravnost v vesolje. Fredi ima torej čisto posebno poslanstvo. Uničiti mora celo goro plehnate navlake, ki se seveda pretvarja, da je živa. Igrate v več stopnjah, vaša naloga pa je nabiranje diamantkov in balončkov. Spotoma pobijate strah zbujajoče miške, ki se jih navije. Domiselne niso preveč, saj ne počnejo drugega, kot da se prevažajo gor in dol po nadstropjih, delajo škodo in vam načenjajo zdravje. Najlaže iztrebite to glodalsko golazen tako, da počakate, da se vam približa; ko vas začne miš ovohavati, skočite in se ji, kot vas je že mati učila, s kljunom zapičite v hrbet. Težave vam povzročajo še razni robotki, proteze, ki pa se, če jih pravilno uporabite, dobro obnesejo tudi kot dvigala, in laserji. Ko se pomikate po zaslonu navzgor, si pri preskakovanju ovir in zidov pomagata z nekakšnimi odskočnimi kurjimi lojtrami. Nič pretresljivega torej, tale Piškolin Alfred, nekoliko zguljena vesoljska igrca, kot so pač zguljene vse, a v svoji zvrsti vendarle še dovolj zanimiva, pomaga pa ji tudi dobra grafika, zvok pa... brez komentarja. Skratka, solidna preganjavka dolgčasa med šolskimi urami....



Prva pomoč, rešitve, nasveti, šifre, zvijače, namigi, triki, goljufije, vprašanja, priporočnje, odpustki...

Goljufanje

(na veliko in drobno)

AMIGA

Assassin: na lestvico rekordov se podpišite kot MIDAN. Dobili boste kredite za nadaljevanje. Ali pa na prvi stopnji zdrite na desno, skočite na prvo drevo, splezajte do vrha in napišite ACEVIEW-FROMUPHEREMATE: zaslon bo blisnil in z 1 do 6 boste lahko izbrali stopnje, z W nove zaloge orožij, s S dodaten čas in z E boj s šefom nivoja.

Arabic Nights: za življenja vpišite C6BDBA, za energijo pa C6BDBB.

Blues Brothers: na izbrnem zaslonu napišite HOULQ. Nato izberite željeno stopnjo s tipkami 1 do 6 in pritisnite predstlednico.

Cool Croc Twins: 2. TRIAX, 3. DRAEM, 4. MUNGO, 5. JANKO, 6. HENRI, 7. DOORS, 8. FLOYD, 9. BRUNO, 10. MONEY, 11. HUMAN, 12. GIRLS. F-15 Strike Eagle II: če vam zmanjka orožij, pritisnite CTRL+ALT+R.

Final Blow: pritisnite premor in nato desetkrat F10. Veselo mlatenje!

Fly Harder: PHOTON, METAGRAW, BLACKHOLE, SUPERNOVA, TRANSMITTER, QUANT, NEOGEOPOWER.

Guy Spy: vpišite GETVONMAXGUY, pritisnite ENTER in F ter nato F1 za končno sekvenco.

Nitro: podpišite se kot MAJ za 5000 denarnih enot. Nova 9: med igro stisnite CTRL+ALT+RETURN za nove laserje in rakete, CTRL+ALT+HELP za energijo ali CTRL+ALT+kurzor gor za naslednjo stopnjo.

Ork: na zaslonu s terminalom poklikajte vse štiri vogale ekrana. Tipka H nato obnovi energijo, A vam da municijo, z Return pa vzletate in pristajate po mili volji.

Pinball Fantasies: med pomikanjem filperja gor in dol (preden izberete število igralcev) vpišite EARTHQUAKE (ni omejitve tifta), EXTRA BALLS (5 žogic) ali DIGITAL ILLUSIONS (žogica vam ne more uiti). VACUUM CLEANER očisti lestvico rekordov, FAIR PLAY pa negira vse trike.

Road RASH: vpišite kodo 00001 04310 MSDPC 17PFM in pokasirajte sedem milijončkov!

R-Type II: pritisnite premor, nato pa levi miškin gumb in F1 skupaj za nesmrtnost. Syndicate: vpišite kot imena svojih sindikatov eno naslednjih kod - MARKS TEAM, MIKES TEAM (denar, orožja, telesni deli, agenti, ...), OWN THEM (osvajanja), ROB A BANK (keš), WATCH THE CLOCK (čas teče hitreje) ali NUK THEM (poiskusite).

Tearaway Thomas: za neskončno časa med igro napišite TIMEFLIESLIKE-ABANANA.

The Chaos Engine: za obilje vsega poskusite tele kode; Level 2 - BZPBK081FH81, Level 3 - D5FBKRW1FH75, Level 4 -

SDTBK4J2G3GW.

PC X-Wing

Ena od lepot X-Winga sicer je reševanje čisto VSAKE misije, zna pa to biti mega zoprno, če vam stvar nikakor ne gre od rok: evo goljufije, s katero boste s kar najmanj težav rešili vse naloge. Datoteke s podatki misij imajo lahko prepoznavno končnico .XWI in so spravljene v imeniku RESOURCE, kjer so tudi opisi misij (.BRF, briefings), ki jih poda komandant vaše eskadrilje pred bojem. Recimo, da imate probleme z osmo misijo tretjega Tour of Duty, (ki je, mimogrede, res morilski): preimenujte datoteki LARRY3.XWI in LARRY3.BRF v, denimo, NEZNAM.XWI in NEZNAM.BRF, izvirni imeni pa pripišite neki drugi, lažji misiji, npr. prvi nalogi



prvega Tour of Duty (DEFECT.XWI.BRF). Preden se tega lotite, zaradi varnosti obvezno skopirajte vse štiri datoteke (v tem primeru LARRY3.XWI.BRF in DEFECT.XWI.BRF) v kak drug, varen imenik. Torej: RENAME LARRY3.XWI NEZNAM.XWI (isto z .BRF), RENAME DEFECT.XWI LARRY3.XWI (.BRF). Program vam bo končano misijo DEFECT štel kot opravljeno LARRY3 in vam posnel ustrezen status. Po opravljeni malverzaciji zbršite spremenjene datoteke in premaknite tiste štiri nazaj v BRESOURCE. Volal! Zaporedne številke in imena misij so:

Tour of Duty I: 1. DEFECT, 2. ID-RECON, 3. WXRGARD1, 4. WXPROT2, 5. ATTACKXY, 6. MAX13, 7. MAX10, 8. ATTACK3, 9. SULLUST, 10. ACK-HARD, 11. CYGNUS, 12. MAX20.

Tour of Duty II: 1. STARSNDB, 2. RESCUE1, 3. YSTRIKE5, 4. WYCAPT2,

5. MAX9, 6. CRNDRFT1, 7. MAX18, 8. MAX1, 9. STD1, 10. STD2, 11. LEIA, 12. INTCEPT1.

Tour of Duty III: 1. DEFEND2, 2. YRAID, 3. MAX14, 4. MAX17, 5. WYRESC3, 6. LARRY1, 7. LARRY2, 8. LARRY3, 9. ASSALR, 10. MAX19, 11. DSTAR1, 12. DSTAR2, 13. DSTAR3.

Številko misije in njeno ime vam pove komandant pri podajanju opisa naloge (npr. TÖD 2, OP 4 - Protect Medical Fregate).

Flashback: Easy - 1. JAGUAR, 2. COMBEL, 3. ANTIC, 4. NOLAN, 5. ARTHUR, 6. SHIRYU, 7. RENDER. Medium - 1. BANTHA, 2. SHIVA, 3. KASYUK, 4. SARLAC, 5. MAENOC, 6. SULUST, 7. NEPTUN. Hard - 1. TOHOLD, 2. PICOLO, 3. FUGU, 4. CAPSUL, 5. ZZZAP, 6. MANIAC, 7. NO WAY. Za konec: BELUGA.

SNES

King Arthur's World: (P pomeni prazno polje, F pa polno; prva koda pomeni prvo vrsto, druga drugo itd.): 2. PFPF FPPP PFPF PFPF, 3. FFPF PFPF PFPF PFPF, 4. PFPF FPPP PFPF PFPF, 5. PFPF FFPF PFPF PFPF, 6. PFPF PFPF PFPF PFPF, 7. PFPF PFPF FFPF PFPF, 8. PFPF PFPF PFPF PFPF, 9. FFPF PFPF PFPF PFPF, 10. FFPF PFPF PFPF PFPF, 11. PFPF PFPF PFPF PFPF, 12. PFPF PFPF PFPF PFPF, 13. PFPF PFPF PFPF PFPF, 14. FFPF PFPF PFPF PFPF, 15. FFPF PFPF PFPF PFPF, 16. PFPF PFPF PFPF PFPF, 17. PFPF PFPF PFPF PFPF, 18. PFPF PFPF PFPF PFPF, 19. PFPF PFPF PFPF PFPF, 20. PFPF PFPF PFPF PFPF, 21. PFPF PFPF PFPF PFPF, 22. PFPF PFPF PFPF PFPF, 23. PFPF PFPF PFPF PFPF, 24. FFPF PFPF PFPF PFPF, 25. PFPF PFPF PFPF PFPF, 26. PFPF PFPF PFPF PFPF.

Desert Strike: Campaign 2 - JZ2TLF, Campaign 3 - R3J8JLX, Campaign 4 - FRKJPRN.

Wing Commander: pritisnite v izbrnem meniju zaporedoma gumbje B, A, B, Y, L, A, R, A, START. Izbirajte po volji!

SEGA MEGADRIVE

Krusty's Fun House: WHOAMAMA, FLANDERS, BROCKMAN, SIDESHOW.

Flashback: Easy - 1. PIXEL, 2. BETSY, 3. PANCHO, 4. STUDIO, 5. TOKO, 6. AKANE. Medium - 1. FALCON, 2. DATA, 3. MILORD, 4. QUICKY, 5. BIJOU, 6. BUBBLE. Hard - 1. CLIO, 2. ACATC, 3. BLOB, 4. STUN, 5. MIMOLO, 6. HECTOR.

ST

B-17 Flying Fortress: podpišite se kot Dusty in med igro s tipko H razsuvajte nasprotnike kot za stavo!

Doodlebug: med premorom napišite FIRE WALL WITH ME in stisnite Enter. Dobili boste neskončno časa in življenj, s funkcijskimi tipkami F1-F5 preskakujete stopnje, s tipkami 1-4 pa podstopnje.



Najprej naj s priokusom grenkobe počastimo **Dominiku iz Krope**. S priokusom grenkobe zato, ker mu NITI V TEJ ŠTEVILKI JOKERJA ni nihče odgovoril na njegovo vljudno in nevsiljivo vprašanje, kje so dobi King's Crown v igri Cadaver na prvi stopnji. (Bomo morali mar v uredništvu iz svojega žepa plačati profesionalca - brezčutnega najetega reševalca igre Cadaver, ali kaj?) Čestitamo pa Dominiku zato, ker se je s tem znašel v analih zgodovine kot edini človek doslej, ki mu ni nihče kar dva meseca odgovoril na čisto navadno vprašanje!

Miha iz Ljubljane najjedrateje odgovarja Tadeju na zvedavo vprašanje, kako ubiti nosoroga v četrti sobi Historika. "Rinota ne ubiješ!" pouči Tadeja. "S kijem ga tolčeš po repu, ko ti kaže rit. Ko gre proti tebi s faco ga preskočiš z vzmetjo in jovo na novo!" Miha, ali to deluje tudi na safariju?

Tudi **Erik iz Nove Gorice** je Tadejev dobrotnik. "V Prehistoriku ni kod, vendar je druga možnost!" oznanja. "V DOS-u štartaj namesto s historik.exe s cheat.com. Ko se pokaže prva slika hitro natipkaj 1234 po tem zaporedju in pritiski preslednico. To ponovo pri vsaki sliki, tudi pri tisti kjer piše "Please wait while loading level 1". Sedaj tudi če se dotakneš kakšne živali ali padeš v prepad ne izgubiš življenja. Edino v sobah kot je na primer tista z dinozavrom ti odbija življenja, če se te dotakne npr. dinozaver." Good luck, še pribije Erik, potem ko je Tadeju srečo privezal na vrvico...

Š. J. Z. iz Laz ponuja Janiju 'Aspirin' za Alone in the Dark. "Drugo ploščo (Ples smrti) zavrti v sobi s plesalci in vzemi ključ s police. Pirata ubiješ tako, da ga med mečevanjem potiskaš k zidu in ko ga boš spravil do zidu se ga boš lahko znebil (vzemi ključ, ki ti ga bo zapustil). Dima iz pepelnika se rešiš tako, da ga zaliješ, z vodo, ki jo prineseš tja v vrču. Pred pajki pa se lahko rešiš le tako, da hitro pobereš pušice in zbežiš

iz sobe (tako vsaj to počnem sam). Kar pa se tiče stvara v kleti se boš moral pa izraziti malce bolj točno", zapre škatlo z aspirini **Š. J. Z. E.**, baš tukaj pa vskoči **Andrej iz Kranja**, dogmatično trdeč, da "podgan se ne da ubiti (vsaj meni ni uspelo), zato je po kleti najbolj teči in jim ubežati". Andrej, si morda gonjač slonov?

Primož iz Ljubljane takole pomaga "narediti jame" Nejcu v Monkey Islandu: "Pojdi k domačinom (zombijem) in jim daj knjigo "HOW TO GET AHEAD IN NAVIGATION". To dobesedno pomeni "Kako priti naprej v navigaciji", tisti zombiji pa jo bodo dešifrirali kot "Kako dobiti glavo v navigaciji" (Mislili bodo, da beseda AHEAD (naprej) pomeni A HEAD (glava). Tako boš dobil glavo od nekega navigatorja, ki se bo obračala in ti z nosom kazala pravo pot po jami." Po pronicljivosti vredno Sherlocka Holmesa! V stilu Dr. Watsona pa doda še namig: "Ko prideš skozi jame do gusarske ladje, prepričaj glavo, naj ti da ogrlico, ki te bo naredila nevidnega (pogovarjaj se z glavo - prepričaj jo lahko na lep ali na grd način)." Sic!

Uroša iz Preserja v teh težkih časih zanima predvsem dvojce: "Katera dragulje postaviš v štiri luknje v igri The Legend of Kyrandia?" ter "Kje bi lahko dobil original ali kopijo navodil za igro Falcon 3.0?" Na zadnje vprašanje mu kar ročno odgovarjamo: Originalna navodila dobiš v škatli originalne igre, kopijo pa tako, da jih prekopiraš!

"Pri igri Flashback za amigo 500 (1Mb) pridem do deklice," sramežljivo sporoči **Dejan iz Dravograda**, "katera mi da neko nalogo, od tu naprej pa ne najdem rešitve." Da, da, Dejan, eno je življenje, drugo pa računalniške igre... Dejan sprašuje tudi za Prince of Persia 2 in Prehistorik 2 za amigo 500 (1Mb).

V najhujšem, da, "brezizhodnem" položaju pa se je znašel **Uroš iz Maribora**, za katerega smo, kot

pravi "edina rešitev", kajti "V igri Transarctica ne vem kaj je cilj igre, kako naj prekam dvizni most in pridem v mesti Krasnojarsk in Temir Tau." Uroš gre v svojem obupu celo tako daleč, da prosí, "da se mi javijo vsi tisti, ki imajo revijo Amiga Joker (nemska revija) st. 7/93, kjer je bila objavljena rešitev, da se dogovorimo za fotokopiranje. Tel.: (062) 36-349." Uroš ne lomi ga , zdrži še malo, vse bo še dobro, življenje ni tako črno, le polno presenečenj je! V skrajnem primeru bomo pomagali organizirati skupinski pohod lastnikov A.J. 7/93 s čolni in fotokopirnimi strojem na Šmarno goro!

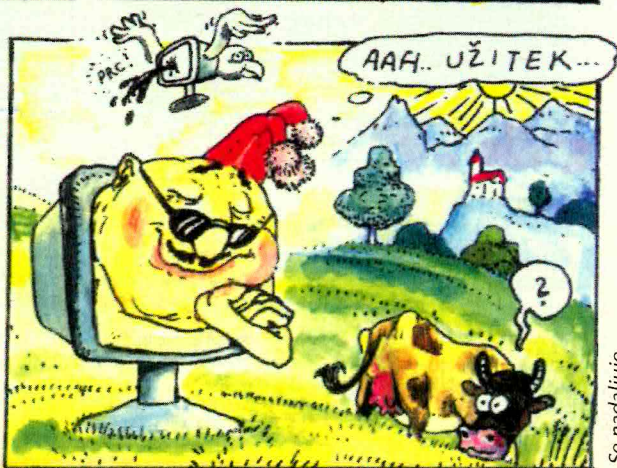
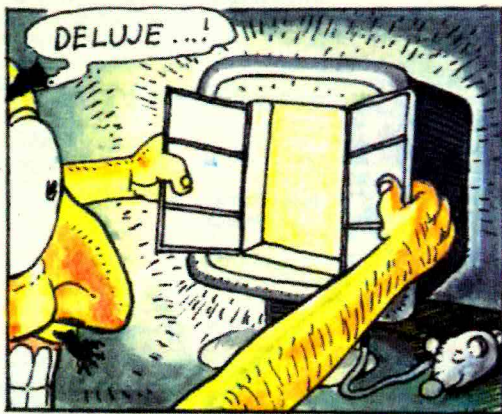
V veliko ugodnejšem položaju od Uroša je **Primož iz Kidričevega**, saj ga pesti samo to, da "pri igri Police Quest III. ENOS-TAVNO ne morem ali ne znam priti v igro. Morda mi lahko pomaga kdo od vas." Primož, Primož, ccc! Veš, tisti papirji zraven igre, to so navodila, tam ti vse piše!

Igor Grr - FOX iz Velenja, sicer velik Britanofil, potrebuje pomoč v igri ULTIMA UNDER-WORLD I. Ali kdo ve za rešitev sobe s štirimi stikali v severo zahodnem delu petega nivoja. Namreč tudi po uporabi nasveta viteza zlatarja se ne zgodi nič. V tej sobi bi naj, mislim da, našel prstan, ki je eden od osmih talismanov, potrebnih za končno rešitev igre. Prav tako pane najdem keliha kot enega od talismanov. Za končno rešitev igre mi manjkata le še ta dva talismana zato kličem na pomoč. Za dobrobit Britanije, pomagajte!

P.S: Odgovor vsem tistim, ki nas sprašujejo, ali lahko pošljajo rešitve iger kot v Mojem mikru. Celotne rešitve bomo do nadaljnega pripravljali v Jokerjevem uredništvu in vas tako rešili tlake, zelo veseli pa bomo vašega sodelovanja v rubriki Igralec igralcu igralec. Opravičujemo se vsem, ki so bili poslali svoje rešitve za Moj mikro in čakali na objavo, vendar žal ni bilo prostora, da bi prišli vsi na vrsto.

JOKER

STRIP



Se nadaljuje...

PISMA

Dragi dopisniki! Hvala za udeležbo v naši anketici Oprostite, prosim! Vaša povprečna ocena Jokerja je bila med Ful Špon in Mega (ali za začetek majčkeno ne pretiravate?), najnižja pa Cool.

Vaše želje bomo vsekakor skušali upoštevati, zlasti tisto največjo - večji obseg in format.

Eno značilnih pism:

Menim, da je vaša revija vsaj MEGA, če ne celo FUL ŠPON. V reviji so mi najbolj všeč duhovite pripombe in rubrika Dr. Ž. Moti me le, da je premalo opisov iger in programov (zabavnih) za CD-ROM. Moti me tudi to, da Joker izhaja kot priloga moje-mu Mikru natisnjena na format "sekret ceglc" in ne kot samostojna revija. Blazno bi mi bilo všeč, če bi izdali JOKER formata in kvalitete Moj mikro.

**Boštjan Senica,
Slovenj Gradec**

Boštjan, kmalu bo Novo leto. Potem pa, saj veš, bo že bolje...

In še nekaj lucidnih odlomkov iz drugih pism.

Najbolj glupo mi je Jokerplovo. Vse ostalo je mega špon.

**Damir Cavnik,
Velenje**

Joker, FUL ŠPON revija je predvsem v redu, ker ima dosti humorja (n'kar Jonasa vn).

(Brez podpisa)

Všeč mi ni to, da že pri barvni kombinaciji (podlaga - črke) pride do velikih napak. Npr. pri št. 3 na strani 16-17 je popolnoma nesprejemljivo, da se kombinira temna podlaga s temnimi črkami. Še jaz, ki zelo dobro vidim, sem zelo težko prebral, kaj šele tisti, ki vidijo malo slabše. Zato vam priporočam, da v bodoče reš pazite na začetniške napake. Moti me še, ko se opisujejo igre, se preveč vleče na dolgo in široko, a povedanega je zelo malo.

**Rajko Bambič-Jack,
Loški potok**

Joker je MEGA, ne manjka pa mu veliko do ocene ful špon.... V slabem smislu izstopa le rubrika dr. Ž, ki mi sploh ni všeč. Ker slabše ocene ni, rubrika dr. Ž PODN dobi. Osebnostnim čistostim nič proti Jonasu Ž., njegove oddaje na TV so mi čist OK, sam če se že loti pisanja v razne računalniške revije, naj bo malce bolj resen.

**Peter Borštnar,
Medvode**

Najmanj so mi všeč kritike o Jonasu. V Galeriji ne objavljaj slik, ki so vzete iz iger ali po možnosti digitalizirane (teh vsaj še ni bilo). V galeriji morajo biti lastne slike, kot je npr. Ulica

**Boštjan Podoršček,
Koper**

Najbolj so mi všeč: mali format, barvni tisk, obsežni opisi iger in rubrika Galerija. Najmanj mi je všeč rubrika dr. Ž.

**Damir Arh,
Jesenice**

Joker je FUL ŠPON and D'BEST! Všeč mi je preprosto VSE. Ni mi všeč - brez komentarja. Želje - večji format, več iger, tuje

lestvice najboljših iger. Hvala Jerneju iz Medvod za trik "Street Fighter". TRIK DELUJE!!!

**Tadej Lašič,
Rače**

Za Jokerja jaz pravim, da je mega (89%). Ful Špon si zaslužijo revije tipa REVIEW & CO. Sicer je Joker super pogruntavščina z velikim potencialom, zato ga ne pustite kar tako, da bi krepno. Format je tak, malce bolj beden..

**Marko Galič,
Apače**

Revija je zelo super!!!

**Špela Por,
Zg. Gorje**

Tisto, ker ste napisali o Megazinu dve števiki nazaj v MM je imbecilno. Vsak, ki malo več bere take revije, ve, da se tako nikamor ne pride. Sicer pa so opisi dobri, humor na ravni (kolikor tolikor), rubrike (nekaterim originalne in Delo je črno (stavba).

**Matjaž Strancar,
Ljubljana**

Moram priznati, da je vaš cajtnig kar cool. Z revijo Joker ste kar blizu cajtnigu, kakršnega potrebuje naša državnica... Če je ocena Jokerja cool, potem je ocena MM (sorry) podn. Razlog je preprost, sem lastnik AMIGO. Cajtnig, ki ima 65 strani in od tega 2 rezervirani za AMIGO ne more biti boljše ocenjen. Zato vaši konkurenci MEGAZIN čimvečji uspeh, saj je to edini recept, da se prebude in spoznate, da smo že krepko v devetdesetih in da računalniki PC počasi tonejo, in da prihajajo na površje drugi, močnejši, boljši. Mislim, da vam je zato jasno, zakaj mislim, da je JOKER samo cool in ne ful špon.

**Robi Arcet,
Celje**

Jokerjev slovar

Vsem pismenim, polpismenim in nepismenim kreativcem zgodovine (kdo pravi, da dojenčki niso kreativni?) lep pozdrav! Tudi tokrat objavljamo le manjši del tega, kar ste nam blagovolili poslati, preostalo čaka na ugoden trenutek, zato ne obupajte!

Gremo k stvari. Imamo prvo pesem! In sicer izpode peres **Petra Borštnarja**. Takole gre:

Če zvok je dobr,
grafika cool,
igrálnost prekratna -
zihir šele na FUL ŠPON se igrometer ustavi.
Peter, na pošten način si zadel bistvo Jokerjeve najvišje ocenel. Zato gre seveda tudi tvoji pesmi ocena Ful špon.

No, Peter je prispeval še
Če škattla tvoja hitra ni, ne sekiraj se, saj te Joker razvedri. (Ful Špon)

Boljš je sesut avto v Test Driveu kot pa fotru. (Mega)

Gorazd Guštin

Pregovor: Ko Larry vlada, folk pr/pjopada. (Cool)

Mario Ružič

Igralec s podočniki = strateg (Cool)
Oceanove igre = Titanic (Cool)
Kdor ima CD-ROM = CD-ROMAR (cool)
Grafit: VENI, VIDI, VICI, GAME OVER! (Ful špon)

Primož Kostanjevec

OPOZORILO! Kdor ima 32-bitnik, ga 32-krat nabijejoi! (Cool)

Neznanec

Kdor ima PC = Pepsi Colaš (Cool)
Kdor ima konzolo = sirota (Podn)
Pregovor: H klubu Joker se prijavi, da boš tapravi (Ful Špon)

David Pravst je prispeval Podn meseca:

Zvok ima tak, kot bi koza na pleh scala.

Smart S and Dr. P.

Prevodi: The Last Ninja II. - Drugi poslednji niriya (Cool)
Comanche Maximum Overkill - Komanč, preko-merni nadubuj (Ful Špon).

Bernard Žitko

Igralec pustolovščin = klošar (Ful špon)
Prevod: Quest for Glory IV: Shadow of Darkness: Vprašanje za Glorijo: Senca teme (No, ja..)

Sergej Natlačan

Geslo - uganka: KDOR SIMULATORJA LETEN-JA IGRA, IMA PeČeja.

Če si bo kdo blagovoliš se rahlo potopiti v geslo, bo opazil, da vsebuje poleg le tega tudi PREVOD!!! AAAAA two in one (Bold, it's where the smart money goes) - sporoča Sergej. Mi nimamo pojma, kaj je mislil Sergej. Je kdo bolj prebrisan?

Enoletna naročnina na Moj mikro in Jokerja gre tokrat Petru Borštnarju,

Najljubšeje vabimo vse žlahtne besedovalce, naj pošljejo svoje cvetke Jokerju. Tema : zabavno računalništvo in modre misli. Gesla, sinonimi, fraze, pregovori, grafiti, prevodi, pesmi.... Podelili bomo tudi kakšno nagradico.

Računalniki učeraj, 3.

dr. Ž

Ja. Kot že rečeno, nekaj časa je bil mir, dokler se ni začeli tisti Sinclair nekaj preseravati s bišnimi računalniki.

Ampak za trenutek se moramo vrniti še malo nazaj. Ker bi skoraj na nekaj pozabili! Približno v času prvih digitalnih displejkov so se namreč na trgu pojavile prve bišne TV igre, ki si jih priklopil na domači ekran. Ne moremo jim ravno reči računalniške igre, ker so bile tako preproste, da jih ni poganjal procesor, ampak je bila v škatli preprosta elektronika, ki je skrbelo za krmiljenje. A se jih kdo spominja? Ping pong se je dalo z njimi igrati, na ekranu sta se na levi in desni strani ekrana pokazali dve črtici, med njima pa je potovala žogica. Tisti črtici sta bila loparja, igrala pa sta lahko dva igralca naenkrat. V roke si dobil preprost potenciometer in si z njim premikal lopar gor in dol po ekranu. Ja, samo gor in dol, šele čez nekaj časa se je dalo kupit bolj proši mašino, na kateri si lahko špilal ping pong in tenis. Uganili ste, pri tenisu si lahko lopar premikal tudi levo in desno.

In če mislite, da so današnje nintendo in sega mašine preveč zasvojljive, ste se zmotili. Pri tistem pingpongu je moj sošolec enkrat prebedel dve noči zapored in zjutraj kar sede in z odprtimi očmi zaspal na sedežu. Ko je šla matka zjutraj v službo, je dobila živčni zlom, ko ga je zagledala s tistimi krvavimi očmi in podočnjaki sedeti pred ekranom. A ste kdaj slišali zvok iztepača za preproge, ki oplazi osnovnošolsko rit? Ženska je imela strahovit forehand. Ta dogodek je bil moj prvi živi dokaz, da računalniške igre škodujejo zdravju. Žalostno je bilo tistega dne v šoli, Jože je imel ves dan zelo zamišljen obraz, razveselil se je šele naslednjega dne, ko smo na ženskem stranišču polivali punce z vedrom, medtem ko so čepeli na školjki. Saj se spomnite šolskih stranišč, zid je visok samo dva metra, tako da lahko s spretnim zamabom pljusk vode usmeriš v strop in se odbije natanko in cilj.

No, v začetku osemdesetih pa so se v revijah začeli pojavljati članki o revolucionarnem računalniku mojstra Sinclaira, ki da je vrgel na trg stroj s tako nizko ceno, da si ga lahko privošči vsaka družina. In da si lahko potem z njim ureja družinski proračun, da si študentje z njim lahko pomagajo pri zapletenih izračunih, da si lahko z njim uredimo kakšno kartoteko, denimo spisek knjig, plošč ipd. Bla, bla, bla. Takoj so se na trgu pojavili tudi raznorazni programi za bišne finance in prvi spreadsheeti. Pa programi za obdelavo podatkov in podobne resne bedarije.

In čeprav so z uporabnostjo te mašince takrat hudo hudo pretiravali, je Sinclairov ZX-81 resnično pomenil revolucionarni korak v razvoju računalništva. Z njim so se namreč komijuterji in njih programiranje preselili v domove in otroške sobe. Ker je bil res poceni.

Kupiti se ga je namreč dalo tudi v kit izvedbi, tako da si ga je človek z malce spajkalne spretnosti sam sestavil doma. ZX-81 je bil za kakršno koli uporabo popolnoma neprimeren. A zdelo se je, da takrat tega nihče ni opazil. S svojo membransko tipkovnico in nezmožnostjo zapisovanja malih črk (ja, poznal je samo velike tiskane, komaj verjameš, kaj?), z enim K delovnega pomnilnika (ki pa se ga je dalo razširiti na 16 K), s kasetofonom kot edinim medijem trajnega shranjevanja in s črnobelo grafiko ločljivosti 64x48 je ZX-81 vseeno fasciniral množice. Ker se ga je dalo programirati. In ker so na trg z njim prišle prve prave računalniške igre.

Se nadaljuje...

Jonas Ž.

GALERIJA

Galeristi, zaslužite si vsi pohvalo! Vaše mojstrovine bi lahko napolnile nekaj strani Jokerja, a ker jih (še) nimamo na voljo, spet objavljamo samo tri dela. Nekatera dela so prispela tudi prepozno. Toda, naj nihče ne žaluje, kajti tako ali drugače boste prišli na vrsto.

Neznani junak grozljive slike iz 2. številke Jokerja nas je odrešil in se nam oglasil. Bil ni nihče drug kot **Matej iz Žiri** osebno! Iz hvaležnosti objavljamo njegov (avto?)portret.

Kraljica galerije je tokrat **Miza Boštjana iz Slovenj Gradca**. Boštjan, tvoje mize se ne bi sramovali niti v pravljici Mizica, pogрни se!

Za Galerijo v *Galeriji* pa je učinkovito poskrbel **Robi iz Celja**. Dobro idejo dobiti je Robiju kakor tebi stol premakniti!



X-Ksiht,
Matej Peternej, amiga



Galerija,
Robi Arcet,
Imaginé, amiga

Miza,
Boštjan Senica, PC,
Autodesk Animator



V tej rubriki smo in bomo objavljali vaše avtentične grafične mojstrovine, narejene z računalnikom. Pošljite jih na disketah v kateremkoli formatu, najraje pa v TIFF. Na straneh Jokerja bomo objavili najboljša dela in jih nagradili s po 3000 tolarji in drugimi priložnostnimi nagradami. Ko se bo nabralo dovolj del, bomo priredili razstavo!

P.S.: Slike, ki so v celoti umotvor računalnika (npr. narejene z Visto), in digitalizirane slike odpadejo, za plagiate pa odgovarja vsak sam!

št. 2

NOVO



Privateer: Naslednik vseh treh "Commanderjev"!!! Brezplačni svet vesoljskih pustolovščin in spopadov!
Cena: 98 točk
Format: PC



NOVO

št. 3

Syndicate: Spopad Sindikatov v svetu kibernetike in navidezne resničnosti! Hit meseca v reviji Joker!
Cena: 98 točk, Format: PC, amiga

MEGA HIT!

št. 1



Jurassic Park: Igra, narejena po filmskem in knjižnem megahitu! Poslej dinozavri udi na vaših zaslonih! Bogata grafika in zvok, napeto igranje! Lepo darilo!
Cena: samo 88 točk!
Format: PC, amiga, PC CD ROM, Gameboy, Super Nintendo, NES.

Kmalu: Labyrinth of Time, Forgotten Castle... Armored Fist, Spalun...
Posebna ponudba: shajevate za PC! Zahtevajte brezplačni katalogi Alpress - uradni zastopnik in distributer založb Electronic Arts, Origin, Bullfrog, Broderbund, SSG, Interplay in številnih drugih.

JOKER SHOP

HITI SVETOVNIH ZALOŽNIKOV

št. 5

Space Hulk: Vesoljska strategija z elementi trilerja!
Format: PC Cena: 98 točk

št. 6

Where in Space is Carmen Sandiego: Preganjajte tatinsko Carmen po vsem vesolju! S pravim astronomskim priročnikom! Zabavno in poučno!
Format: PC Cena: 98 točk

št. 7

Mario is Missing: Luigi išče ugrabljenega Maria po svetu! Poučno!
Format: PC Cena: 98 točk

št. 8

Sim Life: Ustvarite in razvijate življenske oblike!
Format: PC, Cena: 98 točk

št. 9 NOVO!

Wing Commander Academy: Kreirajte svoje vesoljske misije. Izvirna grafika!
Format: PC, 98 točk

št. 10

Buzz Aldrin's Race in to Space: Bodite direktor vesoljskega programa v tekmi z nasprotnikom!
Format: PC, Cena: 98 točk

št. 11

Strike Commander: Izredna kombinacija kinematične pustolovščine in letalske simulacije!
PC, 98 točk

št. 12

Michael Jordan in Flight: Prva video simulacija! Spomin na megazvezdo košarke!
PC, 98 točk

št. 13

Wing Commander II & Ultima Underworld: Svetovni uspešnici
Format: PC CD-ROM Cena: 120 točk

In še več kot 400 naslovov!

Posebni popusti za člane kluba Joker!

SENZACIJA! MIRACLE PIANO!

št. 4



Miracle Piano je sistem za samostojno učenje klaviatur!

Profesionalna elektronska klaviatura z 49 velikimi tipkami občutljivimi na pritisek; 128 + 100 odličnih zvokov

- * Softverski paket
- * Kabli in konektorji
- * Nožni pedal
- * Slušalke
- * Priročnik za učenje
- * Tehnični priročnik
- * 12-mesečna garancija!

Skupna cena: samo 980 točk (za PC in amigo)

880 točk za Nintendo brez snemalnega studija)

Igrati klaviaturo po treh tednih učenja? Čudež? To opravi za vas **Miracle Piano**, sistem s profesionalno elektronsko klaviaturo in softverom za interaktivno učenje za PC, amigo in konzolo Nintendo. Celoten tečaj obsega 36 stopenj in 250 lekcij. Igrajte rock, jazz in klasiko – sami ali z orkestrom. Posnamite glasbo v osemkanalnem studiu! Učite druge!

NAROČILNICO POŠLJITE NA NASLOV: ALPRESS d.o.o. Dunajska 5, 61000 Ljubljana

Ime in priimek:

Naslov:

A. Nепreprično naročam:

Opis artikla Cena (v točkah) Zaporedna številka

.....

.....

B. Želim samo informacijo o:

Cena se v točkah. Ena točka je tolarška protivrednost ene DEM na dan plačila.

Podpis (pri mladoletnih osebah podpis enega staršev ali skrbnika):

PRISTOPNI KUPON

Člani kluba JOKER imajo najmanj 10-odstotni pupust pri celotni ponudbi (trenutno več kot 400 naslovov), dobijo brezplačni katalog in nagrado! Posebne nagrade za pridobivanje članov! Najnoveše hit igre, izobraževalni programi, CD-ROMi! Obveznost vsakega člana je le nakup vsaj enega artikla iz kataloga vsaka dva meseca! Članstvo velja najmanj 6 mesecev.

- I. Da, nepreprično se včlanjujem v klub Joker.
- II. Želim samo več informacij o Klubu Joker (Ustrezno obkrožite)

IME IN PRIIMEK.....

STAROST..... RAČUNALNIK

NASLOV.....

PODPIS(pri mladoletnikih podpis staršev):

Kupon pošljite na naslov: Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana