

Marec 1994
Letnik II
Cena: 200 SIT

Revija za

sončno stran računalništva

N° 8

super Joker

Še, pa še
Aladin,
American
Revolt, F1,
Denis the
Menace...

HIK!

Hit meseca
Sim City 2000

CD Romar
Super Strike
Commander,
TFX...

KUPUJETE OSEBNI RAČUNALNIK?

Če se še ne morete odločiti, preberite priročnik

"KAKO KUPITI OSEBNI RAČUNALNIK", ki vam ga pošljemo po povzetju!

V primeru nakupa računalnika pri nas, vam povrnemo stroške nakupa knjige!



POIŠČITE NAJBOLJŠI SISTEM, KI SI GA ŠE LAHKO PRIVOŠČITE!

In ne najcenejšega, s katerim še lahko živite.
Mi vam nudimo "POWER PLUS".



POTREBUJETE VEČ KOT LE OSEBNI RAČUNALNIK!

Malenkosti so tiste, ki so lahko največ vredne in ki računalnike
med seboj razlikujejo!

Pri "POWER PLUS"-u vas bodo prijetno presenetile!

CANON BN 22 COMPRI Notebook z vdelanim tiskalnikom!

- 486 SLC/25 MHz, 4 MB RAM, razširljiv do 12 MB, zaslon mono VGA, trdi disk 85, 135 ali 180 MB, zunanji trackball,
- vdelan tiskalnik bubble jet, 116 z/s, 360x360 dpi, zmogljivost oca 3000 kopij, avtomatski podajalnik za 10 listov,
- dimenzije: 31,1 x 25,4 x 5,5 cm
- teža: 3,5 kg
- avtonomnost: 3,5 - 4 ure

Nudimo tudi tiskalnike Epson, Fujitsu, Canon, fotokopirne stroje, telefaxe, komponente...

Obiščite nas, pokličite nas, zahtevajte informacije!



ČIP d.o.o.

Stegne 25 61000 Ljubljana

tel: 061/1597-308, fax: 061/1591-367



KUPUJETE RAČUNALNIK?

Pa ne veste kaj in za koliko?

Po povzetju lahko naročite knjigo

"KAKO KUPIM OSEBNI RAČUNALNIK"

*priročnik, ki vas seznanja z
vsem, kar morate vedeti pred
nakupom računalnika!*

NAROČILNICA:

Joker, Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana, tel. in fax: 061/1320-179

Podpisani

Naslov

Telefon

Nepreklicno naročam priročnik

Andrej Mertelj & Jože Matjaž "KAKO KUPIM OSEBNI RAČUNALNIK"
Knjigo mi pošljite po povzetju na zgornji naslov, po ceni
990,00 SIT + poštnina.

Podpis

in še nekaj... Če pri firmi Čip kupite računalnik "POWER PLUS", vam bodo stroške nakupa priročnika povrnili!

Joker

Izdaja:
Alpress, d.o.o.

Dunajska 5, Ljubljana

Direktor Alpress, d.o.o.:
Lenart Šetinc

Naslov uredništva:
Dunajska 5, Ljubljana, telefon
in faks: 061/1320-179

Glavni in odgovorni urednik
revije Joker:
Slobodan Vujanović

Urednika za igre:
Sergej Hvala, David Tomšič

Drugi redni sodelavci: Jure
Aleksič, Žiga Kalčič, Igor Unuk
(igre), Milan Erič (strip) Gojko
Jovanovič (izobraževanje,
rubrike), Andrej Karoli (glasba),
Jonas Žnidaršič (kolumen)

Tehnični urednik:
Andrej Mavsar

DTP: Igor Vresk

Tajnica: Nataša Dovgan

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

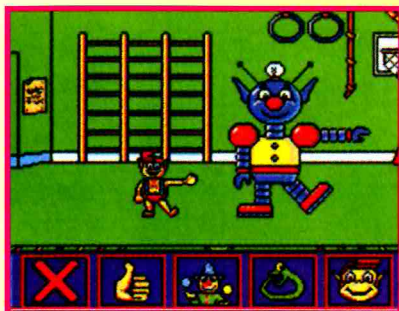
Distribucija:
Delo-prodaja in Door to Door

Naročnine: 061/1320-179;
naročniki imajo 15% popusta
za 6 mesecev in 20% za 12
mesecev

Revija izhaja mesečno.

Računalniška oprema
uredništva:

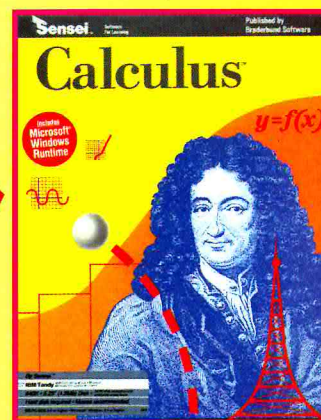
 **GEKKO**



Šomošterware

Calculus

24



Aktualno

Oče, kaj šmenta pa je to -
edutainment! Sine, ali si že
slišal za izobavo? stran 4

Prihaja

Al-Qadim, UFO,
Archon Ultra, Wrath of the
Gods, Elfmania... 6

Hit meseca

Sim City 2000 16



Hiti in *hiti

Ambermoon 8
Stardust 9
Fl 9
Strike Commander: 10
Tactical Operations 1 10
Isle od Death 10



Dennis the Menace 11
Allo Allo Cartoon Fun 12
Putt Putt Goes
to the Moon 12
Fatty Bear's Fun Pack 13
Cosmic Spacehead 14
Syndicate:
American Revolt 14
Kingmaker 15

Igre za konzole

Aladdin 18
Indiana Jones
and the Last Crusade 18
Baby T-REX 18
Jokerjeva mama pomaga
Gabriel Knight, Sam & Max
Hit the Road,
šifre, zvižaje.... 19



CD romar

Strike Commander 21
Where in the World
is Carmen Sandiego?
Deluxe 21



Famous Collection 22
TFX 22
Putt-Putt's Fun Pack 23

Plus

Strip Joker 27
Džuboks 28
Rajs! 29
Dr. Ž 30
Galerija 31
Joker Shop 32

Oglaševalci

Čip 2
Avtotehna Canon 26
Avtotehna glasbila 29

Sergej Hvala



Se spomnim, kako je bilo, ko sem dobil svoj prvi računalnik - ljubko, radirkasto črno škatlco, ki je zakrivila neskončno ur zabave, pa tudi ničkoliko povišanih starševskih glasov. Na dnevnem redu so bile namreč igre, matematični učbeniki pa so pozabljeni ležali v prašnih kotih. Danes je drugače: softveraši so jo pogruntali in ročno združili igre ter izobraževanje, da skrbnim roditeljem ni treba biti v skrbeh. Skovanka, ki označuje tak tip iger, je "edutainment" (izg. edjutejment), sestavljena iz angleških besed "education" - izobraževanje, in "entertainment" - zabava. Torej "izobava" (fej!). Mulci in mule se ob teh programih učijo, medtem ko se igrajo -

kar pravzaprav je osnovni namen igranja, saj skozenj otroci spoznavajo svet in se pripravljajo na vstop vanj. Na računalnike žal pogosto gledamo kot na mašince za pridne ate v službi in morda za kako igrico Invauderjev na domačem televizorju, ne pa za učenje. Morda tudi zaradi obilja drugačnih programov, ki plavajo naokoli - ja, težko bi rekel, da, denimo, Mortal Kombata daje pravšnjo sliko tega sveta. Če bi se mali zabaval samo z njim, bi se njegovi sošolci najbrž vračali domov precej pohabljeni, saj se v igri da naučiti precej mortalnih potez.

Kakšni so torej "izobaški" programi? Skoraj vsem je skupno to, da so namenjeni mlajšim igralcem, zato so navadno polni lahko razpoznavnih likov, s katerimi se otroci povežejo in ki jih skozi igro usmerjajo po zaviti poti do znanja ali pa urjo določene

spretnosti - običajno formalno logiko, črkovanje, seštevanje in podobno.

Prvi mušketir

Na edutainmentem področju trenutno prevladujeta Sierra On-Line in Electronic Arts. Oba založnika pišeta predvsem programe, namenjene otrokom nekje do konca osnovne šole.

Sierra je ameriški gigant, ki se

galja brezvestne uničevalce narave. Malo manj zatežen je Dr. Brain, ki nam pred nosove postavlja cel kup zafknjenih logičnih zank in ugank. Če želimo postati njegov pomočnik, bo treba pošteno napeti sive celice. Šolsko je usmerjena serija Turbo Science, v kateri se junaka Quarky in Quaysoo ukvarjata z najrazličnejšimi predmeti, ki so del formalne izobrazbe - poskusi v kemijskem laboratoriju, fizikalni eksperimenti, matematični problemi. Twisty History pa nadobudneže popelje po ameriški in svetovni zgodovini.

Niso pa v Discovery Series izključno pustolovščine. Pravi bum je Sierra, natančneje njena družica Dynamix, povzročila z igro The Incredible Machine. Zadeva je pravzaprav logična sestavljanica (kategorija "puzzle"): cilj je iz danih delov sestaviti stroj, ki bo izpolnil zadano nalogo. TIM ima še pa še stopenj, ki postajajo vse težje, za svobodnjake pa tudi prosti način, v katerem lahko date duška svoji ustvarjalnosti - spreminjati je mogoče celo gravitacijo! Igro so izdali tudi na CD-ju, pred kratkim pa so naredili drugi del pod imenom Sid & Al's Incredible Toons, ki smo ga opisali v prejšnjem Jokerju.

S prvošolčki se pri Sierru ukvarja podružnica Bright Star s

serijo A.J.'s World of Discovery. Njihove igre so pravzaprav sklopi vaj iz matematike in besednjaka različnih težavnostnih stopenj, pokritis karseda ljubko grafiko in veliko igrkami. Za še mlajše poskrbita junaka Banana in Jack, ki recimo učita branje otroke od štiri do sedem let, starejše (7-10 let), ki imajo težave s črkovanjem dljših besed, pa vzame v roke Yobi v programih Ready, Set, Read (Pripravljen, pozor, beri!).

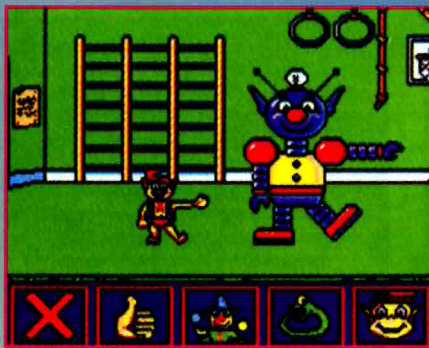
Drugi mušketir

Electronic Arts je softverski gigant, ki ima v naročju dve hiši, ki pišeta programe za otroke. Najbolj znan je Broderbund, ki kot po tekočem traku izdeluje igre iz serije Carmen Sandiego. Serija se vrti okoli pretkane tatice Carmen in njene tolpe, ki kar naprej krađe vsemogoče dragocene stvarce, vi pa jo morate kot detektiv zasledovati. Ženska je svojo ničprida kariero začela v svetovnem merilu, nato se je zatekla v Evropo in Združene države, potem je s časovnim strojem mrknila v zgodovino in nazadnje še v vesolje. Vse te postojanke pa so le izgovor za Broderbundovce, ki na posrečen način predstavljajo dejstva o njih in nas marsičesa naučijo. Opis ene od iger s Carmen si lahko preberete prav v tej številki Jokerja.

Druga firma, Humongous Entertainment, ki jo je EA speljal LucasArtsom (fantje so napisali The Secret of Monkey Island 1 in 2), se je s svojo serijo Junior



je proslavil predvsem s pustolovščinari. Tako ni prav nič čudno, da so tudi njeni "izobavni" programi iz serije "Discovery Series" večinoma avanture, s katerimi pa se lahko prav lepo zabavajo tudi odrasli. Prejkone najbolj znan naslov je Eco Quest, tudi pri nas precej populama serija iger (v pripravi je tretji del) o dečku Adamu, ki se spopada z onesnaževalci narave. Pustolovščina je dovolj težka, da drži pred zaslonom tudi najstnike, hkrati pa zelo poučna, saj v lepi grafiki in dobro napisanem besedilu raz-



Labavno izobraževanje

Adventures vrgla na najmlajše. V kategorijo "edutainment" spadata njena Fun Packa, Fatty Bear's Fun Pack in Putt-Putt's Fun Pack (o pustolovščinah pozneje), zbirki igric, ob katerih otroci (3- 8 let) urijo logiko, spomin, črkovanje in podobne zadeve. Programa sta kar poceni (okoli 28 dolarjev, običajno je cena za "izobavne" programe klasičnih 50 do 70 dolarjev), opisa pa sta prav v tem Jokerju.

No, pred nedavnim pa so tudi Electronic Arts štartali s svojo serijo edutainmentk, imenovano EA*Kids. Prvi naslovi v njej so Cockoo Zoo (spoznavanje živali), Eagle Eye Mysteries (detektivka), ScooterŠs Magic Castle (25 poučnih iger) in program za nadebudne režiserje showov Video Jam, ki je nemara prvi te vrste v svetu.

Ostali mušketirji

Staro celino častno zastopa kar nekaj družb(ic), denimo Europress Software (bolj znan kot založnik basica Amos) s svojo serijo izobraževalnih programov za najmlajše, pa Jumping Bean Company (Noddy's Big Adventure) in še kdo. Tudi Mindscape se je zadnje čase močno zagrebel. Poleg serije o Mariu (Mario is Missing, MarioŠs Time Machine, Mario's Playschool...) je začel nadaljevanko Magic Stories, v kateri otroci kreirajo, varirajo in frizirajo lastne štorije različnih

zvrsti, časov in krajev - seveda v zadanih okvirjih. Za nameček pa so prav za najmlajše uvedli poučnega junaka, medvedka Teddyja, kolega, da ne rečemo, tekmeča prej omenjenega Fattyja.

Kot ponavadi so se torej najprej in najbolj zagrebli Američani, kar je videti tudi pri računalnikih, za katere so programi napisani. Prednjačita namreč PC in macintosh, amiga in atari pa žal šepata zadaj in še to po zaslugi Evropejcev. Večina "izobavnih" iger je zadovoljnih s procesorjem 286, 640 KB pomnilnika, kartico VGA (Sierra običajno ponuja še podporo EGA) in trdim diskom, saj so navadno preproste in ne zahtevajo posebne procesorske moči. Prihajajoče igre pa kljub temu ne pristajajo na manj kot 386SX. Lastniki aplov potrebujejo barvnega maca s 4 MB, HD in vsaj OS 6.07, amigaši prijatelji- co z 1 MB, čeprav včasih zados-

tuje tudi pol mega, atarijevci pa vsaj ST s 512 KB. Edutainment hardversko na srečo ni posebno zahtevna veja softverske industrije.

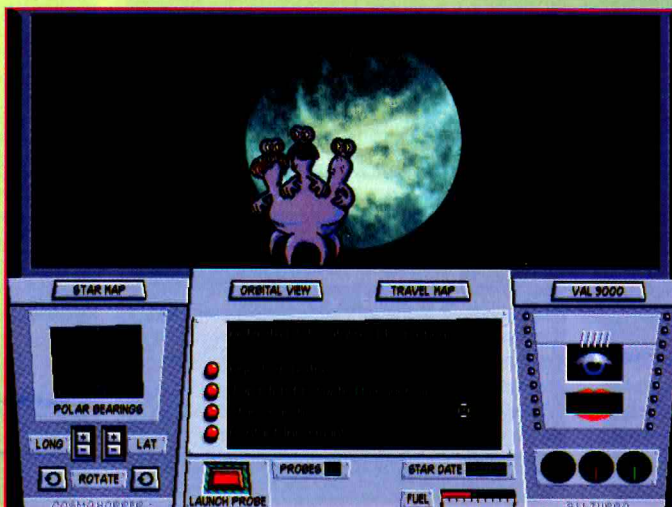
Kaj pa sploh spada pod edutainment?

Vse igre seveda ne spadajo v pojem edutainment, čeprav imajo določene elemente te zvrsti. Humoguosovi pustolovščini Fatty Bear's Birthday Surprise in Putt-Putt Goes to the Moon imata nekaj izobraževalnih elementov - podiger, vendar sta v bistvu le preprostejši avanturi z ljubko grafiko in odličnim zvokom za otroke od treh do osmih let. Eco Quest, denimo, nazorno pokaže težave, ki jih povzročna onesnaževanje, Bear in Putt-Putt pa se ukvarjata

le s svojimi, lokalnimi težavicami. Zelo dobro narejeni pustolovščini sicer, vendar še vedno le pustolovščini. Sem spadajo tudi elektronske slikanice, npr. Sierrin Slater & Charlie Go Camping in EA-jev Just Grandma and Me: ti programi so le serija slik, na katerih se veliko dogaja in zgodi, a nimajo posebne izobraževalne vrednosti. Na drugi strani pa prežijo dolgočasni izobraževalni programi z lekcijami in še več lekcijami, a brez zabave. "Izobava" je nekje vmes: otroka ravno tako nauči snov kot kak zamorjen prfoksarski program, hkrati pa ga zabava kot zanimiva arkadna ali pustolovska igra.

Na sončni strani Alp

Za nas imajo vsi ti "izobavni" programi seveda ogromno napako - v tujem jeziku so. Čeprav se nekateri otroci dandanes učijo angleško in nemško že v mali šoli, bodo vseeno potrebovali nekoga, ki jim bo pojasnjeval dogajanje na zaslону, to pa nujno zmanjša zanimivost in privlačnost programa, pa naj bo še tako dober. Starši namreč velikokrat nimajo časa, sam pa otrok ne bo mogel s programom početi ničesar koristnega. Se pa splača potruditi - "izobava" je namreč povsem nov svet, iz katerega boste na računalnike začeli gledati povsem drugače.



Industrija računalniškega softvera je edina industrija, kjer točnost ne pomeni prav ničesar. Firme stonauro napovedujejo nove umotvore in si celo upajo postaviti roke, da lahko nato igralci odštevajo dneve in si potem pogrizejo nohte do komolcev, ko igra sicer izide v objavljenem mesecu, toda eno (v najboljšem primeru) leto prepozno.



Archon Ultra

Kje je Stonekeep, Forgotten Castle, Armored Fist, Ultima VIII...? Razlogi, ki jih navajajo založniške hiše za zamude, pa so po kalorični vrednosti precej podobni onim za opravičevanje izostankov v šoli (tršica, ne boste verjel, ampak vlak so napadli Indijanci, pol so me pa še ugrabile norveške igralko ragbija).

No ja, ampak vseeno pogledimo s čim nas bodo tokrat vlekli za nos.

SSI pripravlja kar čeden kupček špilov za vse okuse. Najprej omenjajo poslastico za stratege. Great Naval Battles: Guadalcanal vam bo v sobi pričaral južni Pacifik v letu 1942 in 1943. Obljubljajo neskončno ogromno ur igranja v visoki ločljivosti in z atmosferično muziko. Dejga prasca japonskega...

Druga igra, ki prihaja, bo taprava za modemske brezdelneže. Archon Ultra je nekakšen hiperultramega moderen šah z realno-časovnim bojem in figurami izven vaše domišljije (dvogrba- debelooka kraljica?).

Seveda SSI ne bi bil SSI, če ne bi čisto mimogrede naštančal še en kup svojih kvazi ferepejk. Najbolj se širokoustijo z igro Ravenloft, ki bo prva tovrstna igrara v visoki ločljivosti. Seveda bo po videzu to pač standardna prvoosebna igra. Cilj: ubiti hudobneža, ki se je tokrat oklical za Strauda, še prej pa pomesti z osemindvajset krat deset na trinajsto pošastmi.



AI-Qadim

Risanka o Aladinu je veliko ljudi spomnil na Perzijo in njene legende. Tako je tudi usmerjena še ena SSIjeva eferpejka imenovana AI-Qadim, ki bo na las podobna Dark

Sunu, le da boste tokrat hodili okrog s turbanom na glavi in pred vsakimi vrati vzklikal: "Sezam, odpri se!"

Se še spomnite prastare, toda dokaj igrane strateške igre Ancient Art of War? SSIju je bila ideja igre očitno tako všeč, da so se jo odločili obleči v preobleko VGA in igro poimenovali Dark Legions. V njej boste lahko ustvarili vojsko, ki bo vsebovala do 50 najbolj popularnih kreatur, od coprnikov pa do orjaških trolov. Nato se bo treba samo še zavaliti v naslonjač in z užitek opazovati, kako vaši monstri pohablajo pacifistično usmerjene računalnikove škrate. Za še večji užitek pa bo možno igro igrati tudi prek modema.

Vse te igre in še vse starejše SSIjeve uspešnice (hm, hm) pa bodo prav tako ugledale tudi optični disk.

Sierra se je najbrž že malo naveličala svojih questov (kdo se jih pa ni) in bo zato prvič pokukala v svet strategije. S svojo skoraj končano igro Outpost bo gotovo zasedla pomembno mesto. Gre za vesoljsko-osvajalno-biznismensko igro precej podobno MicroProsejevu Orionu. Razlog za kolonizacijo vesolja pa je tokrat ogromen asteroid, ki bo na Zemlji zopet ustvaril ledeno dobo. Igra se ponaša z odlično 3-D renderirano grafiko v visoki ločljivosti. Outpost bo izšel tudi na disketah, toda ta verzija bo zelo okrnjena, zato toplo priporočam CD-ROM. Obe različici pa bosta na policah sredi marca.



UFO

Pri Bethesdi (Terminator: Rampage) so se spet zagrebli za robote (jolt kolo jim sigurno streže kopija R2D2) in pospešeno packajo poligonsko Battledrome(dar), pa tudi streljačino Delta V, ki po igralni plati spominja na Cyberrace.

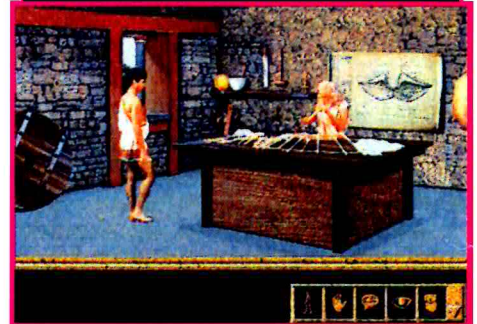
Sotrudni se tudi Spectrum Holobyte in nadaljuje serijo špilov, s katerimi se lahko na Electronic Battlefieldu bojujete prosti nasprotnikom iz mesa in krvi (sosedovim piranham). Po Falconu in MiG-29 bo zdaj izšel Hornet: Naval Strike Fighter, ki ga boste inštalirali poleg Falcona 3.0 in frčali par tisoč novih misij. "Trekies" pa boste prišli na svoj račun s Star Trek: The New Generation in se zabavali z Worfom, Rikerjem, Dato in družčino.

MicroProse ima v planu naslednjo inačico Civilizacije, UFO. V tej strateški igri prevzamete delo boga (zveni znano...), ki naj naseli planet z inteligentnimi bitji in potolče nasprotnike. Špil je napovedan za marec-april, če prograerji ne bodo prezaposleni z novo simulacijo F-14 Fleet Defender. Daleč

stran pa je še izid sploh naj tankovske simulacije, Across the Rhine, v kateri boste kot nemški ali ameriški tankist mesarili med 2. svetovno vojno. Grafika bo kajpak oh in sploh.

Attic pa je naredil drugi del trilogije Der Schwarze Auge, ali, po angleško, Realms of Arkania: Blade of Destiny. Igrati se po nemško reče Sternenschweif, Sir-Tech pa že kuje angleško različico.

Pri Blue Bytu so skoraj (ki ni še nikoli zajca ulovil) pri koncu s strateško ekstravaganco Battle Isle 2, ki ima vložke v poligonski 3D grafiki.



Wrath Of The Gods

Maxisovci nikakor nočejo odnehari s svojimi Simi in zdaj se obeta Sim Town, otroška različica Sim Cityja. Sploh pa so tipi mahnjeni na izobraževanje in tako poskušajo razsvetliti vse nevredne barbore s pustolovščino po stari Grčiji, Wrath of the Gods, v kateri je vsa grafika, z liki vred, digitalizirana in v visoki ločljivosti (če bo to na disketah, bom dol padel). Redshift bo pravi program za nadobudne astronome, v katerem je 300.000 zvezd naše galaksije, različni pogledi na Mlečno cesto, bla, bla. Kogar bolj zanima letenje po zraku, pa bo najbrž prevesel izobraževalnega programa Daring to Fly na CD-ju - 50 minut digitaliziranega filma in kup informacij o dobi letalstva.

Nekatere firme pa na vsak način hočejo presenetiti igralce in se ne širokoustijo, temveč potihoma kujejo svoja železja. Okoli LucasArtsa močno diši po Monkey Island 3, iz Virginia pa prihajajo govornice o Lands of Lore 2. Prav tako se šušlja o Dark Seed 2, Wizardry VIII in King's Quest VII. Glede slednje pa nam je Roberta dala vedeti, naj si nikar ne obljuzimo prstov pred Božičem 1995. Saj res, madona, kmalu bo že leto 2000!

Febo & Sneti sekira

Yep, leto 2000. Najbrž bomo takrat vsi čisto začeladani in bomo imeli tipkovnice kar na podplatih. Ej, bomo amigaši veseli - za sabo bomo vlečili tudi disketnik in čipe AGA, pisjivci pa samo tisto plastiko. Ha! No, kakorkoli že, ponovoletna bera iger ni ravno bogata, bo pa kmalu bolje: založniki napovedujejo kar nekaj novosti za amigo, A1200 in CD32. Na slednji je že izšla FRP pustolovščina Liberation, nadaljevanje slavnega Captiva. V njej vodite štiri like, podobno kot v Hired Guns, vendar lahko

S
P
O
N
O
M
E
T
E
R

S
P
O
N
O
M
E
T
E
R

pregledujete in se premikate tudi gor in dol, ne samo v običajnih štirih smereh. Naslednja mega stvar je dolggoooooooooooo pričakovana odlična nova finska pretepaška (še en pridevnik ali prislovno določilo, pa se mi bo strgalo) arkada Elfmania. Smo jo že skoraj imeli v krempljih za opis, pa nam je zaradi prestavljenega roka izdaje ušla. Elfmania je menda boljša kot SF2 in celo kot Mortal Kombat, sicer pa to ni nič čudnega, kajti eden od programerjev je kulturni mag bitov in (mega)bjatov, Stavros Fasoulas (starčki, pozor: Delta, Quedex, Sanxion). Tipi v igri za spemembo nosijo s sabo orožja, med katerimi je tudi poltonska macola in zakrivljena raptorska nožička, krvavenj bo pa kljub temu bolj malo. Veliko več pa v naslednji številki. Zmigaliso se tudi pri Coru in končno sestavili beta verzijo avanture Darkmere, ki so jo sicer napovedali že za december (najbrž za proslavo ob prelomu tisočletja). Zadeva je skrajno temačna mešanica med FRP-jko in pustolovščino v prečudnem srednjeveškem svetu. Tja, o okusih se ne razpravlja, grafika je pa vseeno nagnusno odlična. Skoraj narejena je pa tudi Bubba Šn Stix, ki prav tako krepko zamuja. Kot kakšen zasopel kamničan so tile softveraši, prav zares.

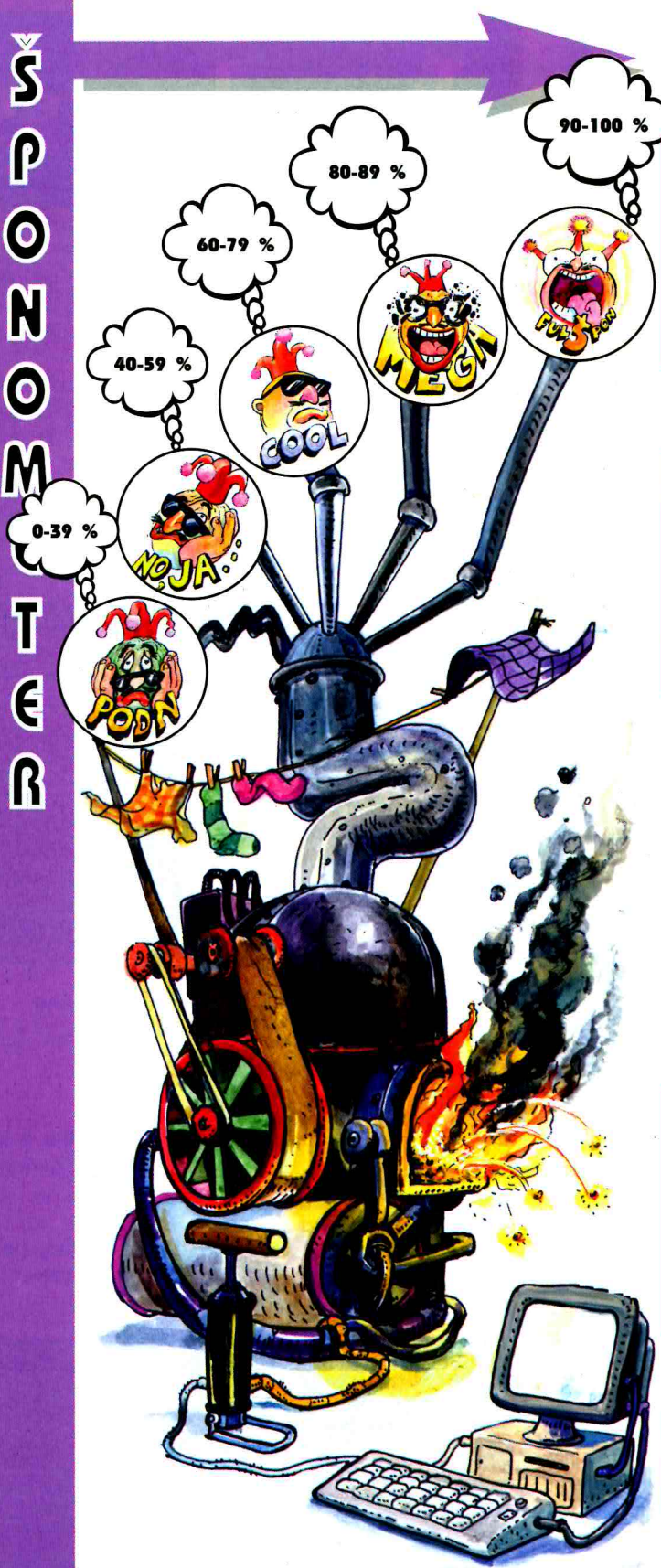
Konzolaši se imate bolje. SNK za letos napoveduje predelave pretepaških arkad z mašine Neo-Geo, in sicer Art of Fighting, Fatal Fury 2, Samurai Showdown in World Heroes (ta je v ZDA že zunaj), vse za SNES. Acclaim pa je že spravlil skupaj Mortal Kombat 2 - ej, to je nekaj fantastičnega, če imaš rad nasilne trasfuzije krvi, sem ga videl na avtomatu v Muenchnu. Zdaj je na voljo 12



Elfmania

likov, nogo sta dobila Kano in Sonya, zaposlili pa so dve ženski ninji, tipa, ki meče zelo oster slamniki, neko sluzavo pošast s kevlarno-kostnimi čeljustmi in celo Shang Tsunga. Če igraš z njim, se lahko spreminjaš v kateregakoli borca, tip pa ima tudi mega "Finishing Move" - preprosto se spremeni v petmetrskega zmaja in te napol požre. MK2 ima animirana ozadja, še boljšo animacijo, nekaj posrečenih štosov (Sub Zero lahko zamrzne tla, nakar oni drugi skače kot navit in nekaj javka o mrazu) in neverjetno gnusne smrtno udarce (Johnny Cage te kar pretrga na polovico in trup vrže nekam z zaslona). Za SNES in megadrive bo konverzija menda kmalu (yeah, right), za računalnike pa najbrž ob svetem Nikoli. Upajmo, upajmo vsi.

Sneta sekira



Merilci



Sneta Sekira



Febo



Jure



Štajerc



Konzul



Ambermoon

Že kar nekaj vode je preteklo, odkar je Thalion izdal svojo prvo FRP-jko, Amberstar. Tehnično igra sicer ni bila ravno briljantna (pogled od zgoraj), imela pa je močno zgodbo in dosti interakcije med liki. Za Ambermoon pa so se štirje Thalionovi fantje odločili, da naredijo nekaj posebnega. Vsaj za amigo: na pisiju je gladka 3D animacija v slogu Wolfensteina - nekaj običajnega, prijateljica pa se je lahko dosedaj pobahala samo z Legends of Valour. Pa še ta je bil bolj bruha.

V nekam veliki zeleni škatli dobiš za dobrih sto mark kar devet disket (na trdem disku potrebuješ 6.5 MB prostora in 1.5 MB RAM), zelo dobro 120-stransko bukvičo, papirnat (ne servietast kot v Ultimi VII: The Črna Vrata) zemljevid formata A2 in pildek z runami. S temi potem v igri čaraš in verjemi ali ne, na planetu Lyramion, kjer se zgodba odvija, poznajo tudi rune za "o", "a" in "u" s preglasom. Tolkien bi imel na to gotovo polna usta vilinske fonetike.

Kakorkoli že, Lyramion je v težavah in ti, mladi čarovnik, si edini, ki lahko kaj pametnega naredi. Surprise, surprise. Zgodba je še kar zapletena in se vleče še iz Amberstara, glavno pa je, da moraš poiskati sivega maga Shandro in skupaj z njim fentati slabe fante. Pol štorije zveš iz bukvice, pol pa ti je naloži tvoj ded, ki še na smrtni postelji govori kot navit. Potem si pa prost kot ptičica, samo v klet moraš naprej (najdi svečo/baklo) in vzeti nekaj najnujnejših stvari. Tako se že tukaj, v svojem domovanju, srečaš z obema zornima kotoma Ambermoona: ptičjo perspektivo a la navadna Ultima in osebnim

lazenjem po hodnikih v slogu Ultime Underworld. Prvi način je bolj beden, tvoj lik je precej majhen in okoren ter se kar naprej zaletava v ovire (to slikovito pokaže s stripovskim oblačkom "Ouch!"), ima pa pogled tudi svoje svetle strani: tema je, denimo, predstavljena s ozkim krogcem svetlobe okoli junaka, dan pa pokaže celotno okolico. 3D pogled je lepo narejen, okno pokriva celotno levo polovico zaslona in vse lahko, kot v igri nasploh, opraviš z miško (vodenje s tipkovnico je žal obupno, ker se premikanje neprenehoma ustavlja). Začuda teče vse skupaj dovolj hitro tudi na A500. Boj se obvezno odvija v 3D načinu in je fazen kot v Wizardry in Blade od Destiny (Beholderjevci boste morali brzdati hormone), posebno zanimivo pa je, da razporejaš svoje like po plošči 6x6 polj po 3D oknom (ki je zdaj na istem mestu kot v Isharju), na kateri vidiš, kako so bojavniki postavljeni. Tako je dodan tudi strateški element.

Na začetku pustolovščine imaš samo en lik, ki je praktično brez izkušenj in mu lahko določiš samo faco in ime, potem pa srečuješ druge ljudi in vsakega lahko povprašaš, če se ti pridruži. Maksimalno šteje družina šest oseb, ki lahko upo-

rabljajo več kot različnih 350 predmetov in čarajo s prek 100 uroki, kolikor jih pozna Ambermoon.

Ambermoon je odlična FRP pustolovščina z vsemi pritklinami te zvrsti, od upravljanja več likov naenkrat, kopice urokov in orožij ter mogočnih pošasti do dodelane zgodbe. Poslastica pa je 3D način, ki je za amigo in atari nekaj posebnega in je na-



**Srednjeveška
šolska
knjižnica.**

**Pac-Man a la
Thalion.**

**Hejho, hejho, po
truplo mi gre-
mo...**



rejen bolje kot v Legends of Valour. Prav tako igra izkoristi vse izboljšave, ki jih ima tvoj računalnik (kartice turbo, dodatni pomnilnik, močnejši procesor - A1200, falcon, ...) in ima zelo lepo PAL grafiko ter dober zvok (tipično Thalionovski, saj takoj spomni na Lionheart). Pogled od zgoraj je sicer razočaranje, je pa vse drugo mnogo boljše.

Sneti sekira

78

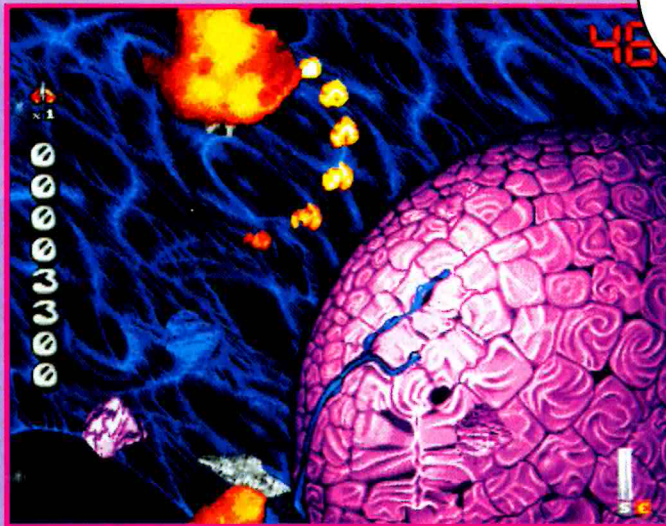
Stardust

Se še spomnite (velja malce starejšim igralcem), ko ste pred kakimi desetimi leti z izbuljenimi očmi fascinirano strmeli v simpatično igrico (takrat je postala prava mala legenda) z naslovom "Planets"? Ah, nostalgija - kje so tisti dnevi? No, zdaj ko smo od generacije spectrumovega podmladka zrasli do močnih, krepkih hackerjev (in namesto mlečnega kakava ob osvajanju neznanih vesoljskih prostranstev pogosto ruknemo vsaj kakšno pivo), so se nas prijazni dobrosrčni strički programerji spet spomnili in nam poslali novo inačico igre. Imenuje se Stardust.

Ko vstanete (saj se je treba fantom najprej kleče in s solznimi očmi zahvaliti), se pozorno posvetite programu. Za kaj pravzaprav gre? Kot že neštetokrat prej, ste se spet (ne boste uganili) znašli v vlogi "majhne, gibčne, a dobro oborožene ladje" (to definicijo sem že tolikokrat prebral ali napisal, da se mi o njej že sanja - in to ne prijetno), ki se sama postavi po robu prav vsemu univerzumu.

Ne morete se niti dodobra načuditi presunljivi elegantnosti in ljubkosti vašega plovila, ko vas že napadejo. Z več strani naenkrat proti vam hrupno prirotira vse prej kot prikupna flota mogočnih asteroidov - tone in tone trdnega kamnja, ki ste se mu iz nam smrtnikom popolnoma neznanega razloga uspeli smirno zameriti. Seveda pa ste vi stari vesoljski mački (ha, preživeli smo Disposable Hero in Uridium, pa si neka bedna gora skal domišlja, da nas bo poslala v kozji rog!) namazani z vsemi žavbami in takoj vključite svoje impresivne orožne sisteme. Teh vam res ne manjka, težko se je le odločiti, na kakšen način boste asteroide poslali tja, kamor pač asteroide grede, ko umrejo. Bo to serija žarečih plazmatičnih izstrelkov, ki se neusmiljeno zažrejo v nasprotnikovo kamnito srce? Se boste nemara opredelili

za sicer kratkodometni, vendar pa nesramno močni ognjemetalci? Mi, veterani legendarnih bitk pri Alphi Centauri in Marsu 3-B vemo, da ne gre podcenjevati niti moči razpršenega laserja. Ne pozabite, da vam neprestano pomaga tudi ena ali več sledilnih raket,



Come on baby, light my fire!

ki ima očitno močno afiniteto do trdih mineralnih snovi. Skratka - arzenala imate v izobilju in ne bo vam težko užalostiti večjega števila mater-asteroidov.

Vendar pa tudi vaši nasprotniki niso od muh, saj so zelo trdoživi. Imajo namreč skrajno neprijetno lastnost, da se potem, ko so zadeti, razcepijo na dva manjša dela, ta dva na štiri še manjše... Brr! Če ne boste pazljivo uničevali najprej najmanjših fragmentkov, se vam zna kaj hitro zgoditi, da se na zaslonu zaradi ekscesivne količine nasprotnikov preprosto ne boste videli. Tu včasih pomaga, da sunete igralno palico nazaj (kar vam da srednje močan ščit, ki pa seveda ni neskončen) in pohodite gumb za streljanje. Včasih vam tako uspe izvesti pronicljivo izvirno obliko samomora, drugič pa lahko uničite polovico nasprotnikov.

Pozorni bodite tudi na utripajoče rume kroge, ki se pojavijo

Format: amiga
Minimum: amiga z 1 MB
Založnik: Bloodhouse Ltd.
Zvrst: arkadna igra

Igralnost: 78%
Grafika: 82%
Zvok: 75%



F1 88

Barvanja starih uspešnic se ne loteva samo Sierra: tudi Domark se je spomnil in obdelal že tako ali tako zelo dober špil, Vroom. Ta je še zdaj ena najhitrejših simulacij dirkanja sploh, F1 je pa sploh pravi Speedy Gonzales. Poleg običajne vožnje, ki je videti še lepša kot v Vroomu, lahko namreč izberete način Turbo, ki preprosto zoži igralni zaslon in tako na eleganten način omogoči gladkejšo animacijo in večjo hitrost. Poleg tega se lahko na razdeljenem zaslonu a la Lotus 2 pomerite z računalnikom (zelo nezmotljiv) ali prijateljem (ponavadi zelo zmotljiv) in vozite na dvanajstih različnih progah širom Evrope. Če ste posebno tekmovalne sorte, pa je na voljo tudi poseben arkadni način, v katerem morate samo prehiteti določeno število tekmecev, pa ste na konju (sedežu). Vozite lahko z igralno palico ali miško, nastavljate pa tudi višino krič ter vrsto gum.



Vrooom!

Klobuk dol pred Domarkom - F1 je vrhunska arkadna simulacija, ki vas bo s svojo super hitro animacijo in preprosto, vendar učinkovito grafiko (mešanico gibljivih sličic in poligonov) preprosto očarala. Ena najboljših predelav starih hitov.

Sneta sekira

Format: amiga
Minimum: amiga z 1 MB
Založnik: Domark/Lankhor
Zvrst: arkadna simulacija

Igralnost: 90%
Grafika: 85%
Zvok: 70%

Jure

HITS & HITS

79

Firme so že davno ugotovile, da je mogoče s simulacijami zaslužiti ogromne vsote denarja. Narediti je potrebno dokaj solidno igro, počakati par mesecev in nato izdati kupe dodatnih misij. Če je to vžgalo pri Red Baronu, Comanchu, X-Wingu... zakaj ne bi tudi pri najboljši letalski simulaciji Strike Commanderju, so si mislili pri Originu.

Pač, če ste že rešili pol sveta in ukradli F-22 na koncu regularnih misij, so 'taktične operacije' narejene prav za vas. 24 novih letov za vaše Divje mačke vam bo prav gotovo padlo na plodna tla.

Tokrat so jo zakuhali Turki, ki vas hočejo izgnati iz vaše baze v Istanbulu, poleg tega pa za desert grozi še jedrsko razdejanje in uganite, kdo lahko to prepreči.

*Nič več ni možnosti igranja na stopnji embria. Tokrat gre zares. Ne samo, da so vaše

Strike Commander: Tactical Operations 1



misije nihajo od južne Afrike in Irske pa do Havajev in Sibirije, soočite se tudi z novimi sovražnimi frčoplani kot sta F-4 Phantom in legendarni Stealth Fighter. Tudi tokrat letite večino misij z F-16 nekaj pa tudi z dvaindvajsetko. Dodanih je prav tako kup novih zvočnih učinkov in s tem boljša atmosfera.

Nasvet: dodatek priporočam izključno samo veteranom.

Febo



77

Isle of Death

Kri, ta mistična tekočina, ki se pretaka po naših žilah, je brzkone pravcata obsesija programerjev pri Rainmaker software. Po ogledu IOD bi jim predlagal, da se preimenujejo v Bloodmaker software. Pred nekaj leti so se nekateri pritoževali, da je Elvira II nemoralna, pohujšljiva, skratka preveč krvava igra. Zanj se je sprožil plaz iger, zaradi katerih je monitor moje amige postal škrlatno rdeč. Najbolj odmevna med njimi je bil seveda Moonstone, v bližnji preteklosti pa prejkone Mortal Kombat, ki je še sedaj sporen za nekatere čistune. Igra na prvi pogled deluje prav nedolžno, prav tako kot deja vu zgodba. Torej: s pri-



jatelji ste veselo čagali v letalu, ki se je potikalo ne - kje na belem nebu iznad Pacifika. Ravno ko odprete zadnjo steklenico šampanjca, vas kot strela z jasnega preseneti novica, da je letalo zadela raketa, ki je priletela z domnevno neobljudenega otoka. Preden utegnute zmoliti še zadnjo mantro, vas oblije pomirjujoča temina. Ko se prebudite na obali pod zelenimi kokosovimi listi, ugotovite, da nekoliko stran gorijo ostanki letala. Poberete suktnjo, v kateri se skrivajo cigare, ter vžigalnik, v avionu si sposodite mačeto, klešča, knjigico, ter kompas, potlej pa veselo na

raziskovanje.

Kljub temu, da vas kmalu napadejo trume zombijev in drugih mutantov, je spocetka vse skupaj videti prav lahko in nekompleksno. Toda stvari se zakomplicirajo. Obiskati bo treba vas domorodcev, kjer boste zvedeli, da je nori dohtar ugrabil poglavarjevo hčer, srečali boste zaščitne ograje, za katerimi se skrivajo moderna orožja, obiskali katakombe, poiskali dohtarjevo bivališče, rešili deklico, ter razstrelili otok. Pha, ma mačji kašel, porečete. Toda vse ni tako lepo, kot je kašljanje mačke. Pri raziskovanju otoka vas ovirajo obglavljeni velikani, ki vas razbijajo z lastno glavo, debelušni turisti, ki namesto kija v levi roki vihtijo desnico, nabildani Švarciji,

ki se po dveh strelah sesujejo v paščeto, veikanske zombijke, ki jim odstrelite jetra, prav na koncu pa naj omenim še dva metra velike otroke z belimi očmi in zeleno kožo, ki kar poletijo, ko jih prestrelite z lovsko puško. Vrhunec nasilja v mlaki krvi torej.

Vse skupaj pa je le klon popularnega Wolfensteina. Pogledu iz igralčeve perspektive in nesmiselnemu klanju je dodan še ščepec pustolovskega šarma. In prav ta naredi IOD bolj privlačen - no od drugih klonov. Predmete, ki ste jih pobrali, lahko komu podarite, celo uporabite, z določenimi osebam se da komunicirati še kako drugače, kot z svincem ali mačeto, naletimo pa tudi na nekaj zadevic, ki bodo zaposlile sive celice. Kot že rečeno, pa so v vse to vpleteni hektolitri krvi in kilogrami razsutih moganov. Z sovragi na začetku obračunavate z mače-

62

Dennis the Menace

Zdaj pa ne vem, a se pri Oceanu res grejo igrice "sekaj, sekaj kupca preč, da ne bo kup'val špilov več." Mislim, ej, že Burning Rubber prejšnji mesec je bil od začetka tak, da si po dveh sekundah dirke izključil mašino in se vprašal, a si kupil tavžentdvestotko za take koščke govna. Po nekaj prisiljenih grižljajih (fej!) pa si moral vseeno priznati, da zadeva niti ni tako slaba; celo več, kar dobra je. Evo, isto je z Dennisom. Špil je običajna arkada s pobiranjem predmetov (tokrat so to starinski kovanci, ki jih je dežurni zlobnež Switchblade Sam sunil raztresenemu g. Wilsonu, Denisovemu nekam ostarelemu frendu), streljanjem nebodijih treba, iskanjem pravih ploščadi za višje skoke in tako naprej; isto sr..., drugo pakovanje skratka. Toda če te, denimo, Zool 2 že od začetka bombardira s kupi barv in napeto akcijo, je Dennis



the Menace kot novorojenček, ki se mora najprej napačiti, da zmore kaj več kot tuljenje sredi noči. Prva stopnja je tako grafično kot igralno totalen dizgast - barv je za četrto tamale škatle voščenk, petsekundna melodija se živčno ponavlja (če je ni, te vsake kvatre enkrat uspešno znervira kak zablodel zvočni učinek), izogibanje skodelicam za projo in mačkonarjem v lovu za miškami ter nevroznimi zlatimi ribicami pa tudi ni ravno idealen žur za nedeljo zjutraj. Da ne omenjam gospoda Wilsona, ki te kot zaklet vedno ujame in odnese v posteljo (preskočiš ga tako, da najprej skočiš na levo čajno mizico, potem pa takoj desno na srednjo). Ko enkrat pobereš tiste štiri zlatnike, fračo in pihalnik, pa uletiš v park, ki je daleč bolj pisan in ima čudovito gladko pomikanje zaslona v vsaj dveh ravninah. Tukaj začno na

dan vreti tudi "nice touches", kot je na primer stopnja, kjer tempo narekuje tvoj pes Mutt - mrcina neumomo vlačí voziček, ki Denisu služi kot odskočna stopnica za višje prepreke. Potem se preseliš v toplovodno omrežje, kjer te nadlegujejo zoprni izbruhi pare in obvezne podgane, nato greš, nunizmatik nori, v kanalizacijo, in nazadnje



Ti, ti, ti, ti, ti, ti...

to, kasneje pa s starinsko puško, ki jo je treba pred uporabo naoljiti, sicer vam odpihne betico, najdete pa tudi lovsko puško, ki je izredno hitra, toda manj učinkovita. Energijo si obnovljate z redkimi zavoji prve pomoči, ter tropskimi sadeži (banane, kokosovi orehi), naboji pa so razmetani povsod po

otoku. Polno je animacij, ki pa največkrat samo ponazorijo vašo smrt, ki je v nekaterih primerih prav neokusna - na tla vas podrejo trije zombiji, vas raztrgajo, požrejo vaša bivša čreva, oglodajo lobanjo in se nato spravijo še na vaše okončine. Igre tako ne bi priporočal subjektom, ki ne prenesejo

pregleda na kri, kaj šele tistim, ki imajo bolj slabotno srce.

IOD bi lahko postavili nekam med Wolfensteina in Elviro, ali pa morda Ultimo Underworld, kljub temu, da je preslabo zmešan koktajl, da bi bil boljši kot katera izmed omenjenih iger. Prav gotovo pa bi bila igra bolj popularna in uspešna, če bi se pojavila pred Doomom.

Štajerc



še taborit v gozdove zelene, kjer se skriva Sam. Tip je malo nor in te neutrudno zasipa z barazo ne povsem zrelih jabolk, ampak tudi prejšnji šefi niso od muh: v parku je debela in mozoljasta Betty Sue, po boljlejših se v telovadnico prisvaljka učitelj telovadbe Beeferman in začne po kozje skakati po dveh kozah, v iztočnih kanalih pa ne gre brez mutantske ribe in njenih izločkov. Kot da bi jim Dennis razen zobne paste pod kljuko in razbitih protez kaj ušpičil.

Na prvi pogled je Dennis the Menace bruhalni material ena A (kot večina Oceanovih filmskih licenc), a postane po prvem nivoju kar zanimiv. Ne nadejaj se sicer kakšne posebne hitrosti in privlačnosti, za kakšno urico zabit bo pa že.

Sneti sekira

40

Allo Allo Cartoon Fun

Nedvomno bo to ena najboljših platformskih iger, kar ste jih igrali! Tako vsaj piše na škatli najbolj nezanimive, ustudne in dolgočasne igre kar sem jih kdaj igral (vključno s tistimi na spectrumu). Najhuje pa je, da dela to softversko skrpuvalo sramoto eni najboljših televizijskih humorističnih serij.

Igra je sicer izšla konec prejšnjega leta, toda avtorji so



bili očitno zadnjih deset let v zaporu, saj za high density diskete in hard disk sploh še niso slišali, da pa Soundblasterja in 256 barv sploh ne omenjam.

Stvar, okoli katere se v nadaljevanju vse vrti, je portet Grešne device z velikimi joški by Van Clomp. Tudi cilj igre je ukrasti originalne slike iz Gruberjevega sefa, po poti pa morate pobrati še vse ponaredke spakirane v klobase. Vodite seveda glavno osebo René, pomagajo pa mu še vsi ostali člani odpora. Možna je tudi kooperacija dveh igralcev, Renéja in Michelle.

Avtorji se hvalijo tudi z celim (WOW!) megabajtom presun-

ljive grafike. Kam so jo skrili, mi sicer ni uspelo pogruntati, toda vem pa, da je igra celo bolj dolgočasna kot bolgarsko-romunski slovar.

Poleg Allo Alloja pa dobite še štiri igre: Scooty and Sweep, Popeye, Postman Pat in Thomas the Tank. Prve tri so žal pod nivojem, da bi sploh kaj napisal o njih. Tista dva pavijana, ki se v DOSu obmetavata z bananami, sta namreč bolj zanimiva. Zato pa slednja igra močno dviguje povprečje celi zbirki. Gre za dokaj pristrčne dirke lokomotiv, igra pa pozna celo Adlib. Spodbudno, ni kaj.

Febo



Listen vary carefully, I shal zay zis only wance!

format: PC, Amiga
minimum: 286
založnik: Alternative Software
zvrst: arkaadne igre

igralnost: 50%
grafika: 50%
zvok: 20%



80

Putt Putt Goes to the Moon

Humongous Entertainment je sicer med povprečnimi lastniki PCjev, ki ne poznajo dosti več kot Siero, Origin in LucasArts, nepoznana firma. Je pa toliko bolj poznana in priljubljena v



Ameriki, kjer se je proslavila z dvema zbirkami poučno zabavnega sofvera za otroke: Fun Packs in Junior Adventures. Glavna junaka firme sta majhen debelušni medvedek Fatty Bear in majhen debelušni avtomobilček Putt Putt.

Prvi del avtomobilčkove pustolovščine Putt Putt Joins the Parade je

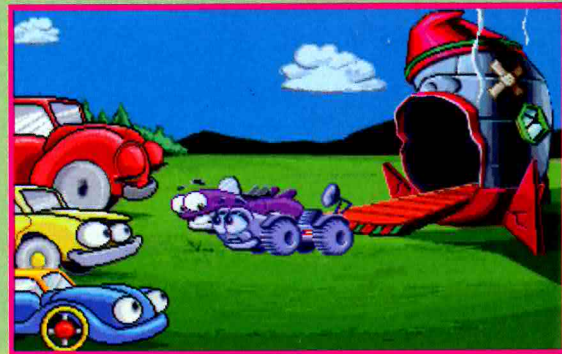
požel enormen uspeh, zato so se ga odločili poslati v vesolje. Seveda se je to zgodilo proti Putt Puttovi volji. Zaradi nesreče v tovarni ognjemetev vijolčen kabriolet pristane na Luni. Tam sreča pozabljenega lunomobila Roverja. Skupaj

format: PC, CD-Rom
minimum: 386
založnik: Humongous Entertainment
zvrst: otroška avanturica

igralnost: 80%
grafika: 85%
zvok: 86%



Letnik 68, garažiran ugodno prodam.





Cosmic Spacehead

Odkar sem stopil na trmovo pot igranja računalniških igrvic (in tega ni tako malo nazaj, v tem času bi mi lahko zrasle najmanj tri Kosobrinove brade), sem na arkadne avanture gledal vsaj z dobro mero nelagodja, če že ne s ščepcem pravega, pristnega strahu.

Na prvi pogled so simpatične, uvodni problemi so otročje lahki. Ko jih rešim, se počutim kot največji frajer po Einsteinu in sem prepričan, da sem pripravljen na vse, kar mi programerji zmorejo vreči pod noge. Potem pa me udari! Ravno, ko se dodobra uživim v prisrčni računalniški svet na zaslonu, me računalnik potipa na kakšnem zelo neugodnem mestu. Recimo, da nikakor ne morem najti osebe C, ki jo potrebuje oseba L, da bi prišla do lokacije 27, kjer se predvidoma nahaja predmet T. Zgodi se mi tudi, da na primer naletim na popolnoma nepričakovano zapreko sredi zaslona, ki je ne morem in ne morem odstraniti. Včasih zamešam kakšen ključ...

Potem sedim in sedim in se z vsakim trenutkom počutim slabše. Začnem se spraševati, če gre tu res za peklenko zlobo programerjev, ali

pa morda vendarle zgolj za mojo lastno omejenost. Kmalu se pojavijo globoke frustracije in najrazličnejši sindromi, ki jih najhuje občuti moja mlajša sestra (več serij šivov po skalpu, počena hrbtenica, odgriznjena kolenska pogajca, ...).

Ne vem, kaj na tej točki (če pri njih sploh pride do nje) napravijo moji sotrpini - zame je vedno najbolje delovala taktika, da se najprej divje znesem nad disketo (včasih z zobmi), potem pa naložim kakšno ortokravno strelsko klavnico in raztrgam celotno populacijo Bete Centauri.

No, toliko o moji jeznoritosti. Cosmic Spacehead je arkadna avantura, a ni tako hudo. Vse skupaj je pravzaprav celo več kot znosno. Naslovni junak je simpatična figurica, ki bi jo mime duše lahko poslali v katerikoli strip za petletne otroke (na prvi pogled spominja na Supermanovega nesojenega sina). Okolica in dogajanje sta podobna kakšni dobri stari risanki iz železnega repertoarja Hanne-Barberre. V spodnjem delu zaslona imate nekaj glavnih komand (Pick Up, Give, Talk, ...), s katerimi morate doseči željeni cilj - blaginjo za

vse, še posebej pa za vas same. Obstaja kakih petnajst - dvajset lokacij, vsaka je lepo dodelana in ima lastno glasbo. Povsod so najrazličnejši predmeti in osebe, ki jih morate (ne preveč) logično uporabiti. Na primer: helijev balon, ki ga dobite pri uslužbenki v Cape Carnivalu, dajte grozni pošasti v The Wilderness in ta bo odlebdela. Kovanec iz Old Lino Towna dajte v Juke Box in dobili boste petdeset lino dolarjev!

Glavne prednosti igre so silna prikupnost in ne prevelika težavnost. Če si boste vzeli zadosti časa in imeli močno voljo, boste gotovo uspešni. Spomnim se svoje prve rešene arkadne pustolovščine - sega še v dni ZX-Spectra, imenovala pa se je Dan Dare (po znanem junaku ZF stripov). Takrat sem bil v šestem razredu osnovne šole - majhen, pegast fantič, ki mu je "mavrica" pomenila vse na svetu. Po dolgotrajni evoriji sem urno napisal dolg, okoren opis, ki sem ga nemudoma poslal na Moj mikro (moj prvi). Bil je sicer zamjen, a to mi ni vzelo poguma (poglejte me zdaj!). Glavno je zadovoljstvo, zato naj vam nikar ne



En ful dolgočasen dinosaver,

bo žal denarja za dve disketi, kolikor jih igra zaseda. Če vam slučajno ne uspe, si pa kar naložite Blastar ali Turrican in tako potešite hormone.

Jure



Syndicate: American Revolt

Američanom pa res ni nič prav: še preden se prav obrneš, se ti že uprejo. Pa samo 87-odstotne davke si jim dal, banda nehvaležna. Jim že pokažeš, se pridušaš, inštaliraš 2 MB American Revolta zraven originalnega Sindikata in se odpraviš na enaindvajset super-težkih nalog. Ne bodo oni tebi McDonalda odrekli, gnide ušive!

Že v prvi misiji pa ti postane žal, da si sploh stopil z Long Islanda. Se-

verna in Južna amerika sta namreč čisto znoreli: sovražni sindikati so najeli najboljše izmed najboljših (najbrž imajo oklep V30 in možgane V10) in moral se boš pošteno potruditi, da ozemlja dobiš nazaj. Z denarjem bo sicer manj skrbi, saj imaš v pesti ves ostali svet (davke lahko sicer navijaš, če se ti začne kdo upirati, lahko pa kar spakiraš), a ga boš tudi zmetal ogromne količine za Gauss Guns in podobno težko

oborožitev, brez katere ne boš preživel petih sekund. American Revolt pa prinaša tudi najbolj destruktivno orožje v tem in še katerem programu: bombniški napad (Air Strike). Po desetsekundnem odštevanju se na določenem območju vse živo in mrtvo spremeni v prahce in dimčke, denarnica pa je tanjša za 50.000 kreditov. Najbolj zanimivo postane tedaj, ko tvoje agente pograbi panika in začnejo uporabljati Air Strike na

veliko - v maloro ti lahko gre več tisoč kreditov...

Poleg novih enaindvajsetih misij za enega igralca pa je v Revoltu še deset nalog za več igralcev - opcija "Multiplayer Game" namreč poveže od dva do osem ljudi prek katerekoli računalniške mreže, ki podpira standard NET-BIOS. V teh misijah pride prav druga novost - klonski ščit (Clone Shield), pod katerim je smrtno nevaren agent videti kot nedolžen civilist (če ima ka-

80

Kingmaker

Ah, strategije! V nekaterih osvajate tuje planete ali dežele, nekeje na vročih planetih se bojujete za kilograme začimb ali diamantov. Pojavljajo pa se tudi take, ki simulirajo bitke ali vojne v preteklosti našega planeta, ki se vrti nekeje v zapletu vesolja. Seveda je vojaških motivov iz preteklosti še preveč, zato je bilo samo vprašanje časa, kdaj bodo v zbirnik zapisali največjo državljansko vojno za prestol, Vojno rož.

Teče leto 1453. Anglija je doživela hud poraz v vojni z Francijo in plemstvo za poraz okri-

ralja Henrika VI. Razmere v Angliji se vedno bolj zaostrujejo. Richard Yorški meni, da kralj ni sposoben več voditi kraljestva, zato naj oblast preda nasledniku. Ker Henrik nima sina, bi prestol lahko pripadel kateremu njegovih nečakov, med katerimi je tudi Richard Yorški. Henry nepričakovano dobi sina, Richard pa ostane praznih rok, saj je zakoniti dedič kraljev potomec. Da bi si pridobil prestol, začne državljansko vojno. Plemstvo se zdaj razdeli na dva dela. Tisti, ki podpirajo

Henrika, imajo za simbol rdečo vrtnico, tisti, ki so na strani ambicioznega Yorškega princa, pa belo. Začne se tako imenovana Vojna Rož. Kdor zasede vso Anglijo, ali pa pobije vse druge sorodnike, ki so potencialni bodoči kralji, bo postal novi vladar.

Tole zgodbo vam z angleškim naglasom prek vaše zvočne kartice pove sam Willy Shakesbeer - ooops, oprostite, William Shakespeare - za boljše razumevanje pa ga spremlja nekaj sladkih animacij in slikic. Zgodba je torej pisana po resničnih dogodkih, kljub temu, da konec verjetno ne more biti zgodovinski, saj je Vojno rož sklenil šele Henrik VI, ko je l. 1485 premagal Richarda III in se poročil z njegovo hčerko.

Kot je že v navadi, je zaslon razdeljen na tri dele - karto, njeno povečavo ter ikone. Anglija je razdeljena na malo morje provinc, na katerih so bodisi gradovi bodisi mesta, opatije, cerkve... Gradove oblegate, mesta zavzimate, opatije požigate in cerkve oplenite. Na začetku dobite nekaj vitezov, ki jih



postavite po mestih. Vsak izmed njih ima določeno število vojakov, lahko pa jih združujete in tako dobite močnejše vojske. Vsak vitez ima v enem intervalu določeno število premikov - napade lahko sovražnikove viteze, ugrabi kakšnega izmed Yorških naslednikov ali pa zaščiti potomce Henrika VI. Dokupujete lahko nove vojske, nabavite kakšno ladjo, si izboljšate status... Skozi igro vas razveseljejo kratke animacije, ki prikazujejo obglavitev kakšnega dediča, splavitev nove ladje in kugo po mestih, ki redči že tako redke prebivalce. Ko napadete sovražnika, se na koncu poteze bojujete. Na bitko zraven števila vojakov vpliva še vreme, ki ponavadi upočasni napad. Skozi vso igro vas spremlja prijazna pomoč, ki vam pojasnjuje določene stvari in vam svetuje nadaljne akcije. Nekakšna luč v temi torej.

Igra je zanimiva predvsem zaradi fascinantne zgodbe, na drugih področjih pa ne prinaša kakšnih posebnih novosti ali izboljšav. Je kar težka, še posebno na zadnjih dveh stopnjah, se jo pa splača vsaj videti, saj vas bo kljub manj bleščečim tehničnim karakteristikam zagotovo pritegnila. The king is dead, long live the king!!

Štajerc



teri od igralcev navado, da kosi vse živo ne glede na obleko, pa bo naprava kaj malo hasnila). Računalniško vodeni kiborgi žal takoj opaparaben.

American Revolt je pravi izziv za ok:

Ima kdo ogenj?



93

Je že tako, da je dandanašnji v življenju zelo pomembno zmagati. Prevladati. Premagati, poraziti, uničiti vse nasprotujoče vam barabe, jih obesiti za pete in cvreti na lah-nem ognju, nato pa jim odrezati... No, saj razumete. Tako razpoloženje se odraža tudi na računalniških igrah, v katerih lahko vse to storite na tisoč in en način. Maxis pa je pred približno tremi leti s Sim Cityjem, simulatorjem ustvarjanja mest, prodril na čisto drugačen način; važno je igranje, ne cilj. No, Sim Cityjev obraz je bil za takratne čase sicer čisto v redu, a plebejska ptičja perspektiva danes razvaje-nim populousovskim dušam ne diši več, pa tudi splošen koncept je že malce zastarel. Sim City je bil zastavljen precej parcialno, 2000 pa je zelo globalen, vpet v nacionalen okvir. Vaš zaselek je namreč le eden izmed petih, ki skupaj predstavljajo del naroda, Sim-Nationa.

Sim City 2000 so Maxisovci v celoti naredili v kvazi 3D perspektivi, kakršno so že uporabili v A-Trainu. Poleg tega, da je vse skupaj videti dosti, dosti lepše, ima to



tudi praktične posledice: ozemlje, na katerem rasejo vaše Butale, ima hribe in doline, slapove in jezera, tunele skozi gore in podzemno železnico, sistem za oskrbovanje z vodo, skratka tisto, kar je manjkalo originalnemu SC-ju. Mesto lahko opazujete z vseh štirih strani neba (uporabno, če vam pogled zakriva kaka stolpnica) in treh

povečav, vse skupaj pa je zajeto v oknu, po katerem se z drsniki pomika levo in desno ter ga pomanjšujete ali povečujete. Splošni videz pa ni čisto nič Okenski, ampak bolj macovski. Kar ni nič čudnega: igra je bila najprej napisana za apple macintosh, nakar so fantje vzeli kodico pa emulacijsko knjižnico in zadevo brez slabe vesti prevedli. Samo ogrizek v zgornjem levem kotu manjka, pa bi se še Jobs in Wozniak počutila kot doma.

Še preden začnete postavljati prve zgradbe, čaka poznavalce presenečenje: ozemlje si lahko namreč prikrojite svojim željam brez Terrain Editorja ali podobne solate. Njegova struktura precej vpliva na vašo popu-

lamost: če ne boste imeli dovolj vode ali drevja, ni pogojev, da bi vas prebivalci kaj posebno marali in se bodo kar odselili.

Mesto vam bo raslo na treh tipih površin nizke ali visoke gostote: stanovanjskem, komercialnem (trgovine, urad) in industrijskem. Simulacija vas sprti obvešča, koliko vsake potrebujete za rast, vedno pa velja, da sta najbolj pomembni prva in zadnja - komercialne ("parazitske") cone so odvisne predvsem od njune rasti. Za to potrebujete najprej elektrarno, nato ceste in železnico, potem pa po želji - če nočete, da ostanete na ravni Spodnjega Kašlja, je dobro zgraditi pristanišče in letališče ter povezave z drugimi štirimi mesti, ki se bohotijo v sosesčini. Koncept je kar podoben prvemu Sim Cityju, glavna razlika je v izvedbi: cone postavljate z vlečenjem miške in so omejene z eno zemljiško enoto - kvadratom 63*63 metrov, na katerem je prostora natanko za eno

Jokerjevih ME

Amiga

1. Dune 2
2. Syndicate
3. Cannon Fodder
4. Gunship 2000
5. Goblins 3

ST

1. Civilization
2. Street Fighter 2
3. Ishar 2
4. The Chaos Engine
5. Ambermoon

Sega megadrive

1. Sonic the Hedgehog 2
2. Aladdin
3. Mortal Kombat
4. Street Fighter 2 Special Championship Edition
5. Sonic the Hedgehog

PC

1. Doom
2. Dune 2
3. Day of the Tentacle
4. Formula One Grand Prix
5. Civilization

Nintendo SNES

1. Super Mario World
2. Super Mario All-Stars
3. Super Mario Kart
4. Starwing
5. Zelda 3

Gameboy

1. Super Mario Land
2. Super Mario Land 2
3. The Flintstones
4. Garfield
5. Zelda

Izžrebani glasovalci

1. Andrej Krpič

Dalmatinova 14, 69000
Murska Sobota
Nagrada: igra Operation
Stealth za amiga

2. Primož Barbo

Kočna 24/a, 61270 Bl.
Dobrava
Nagrada: igra Pinball Magic
za PC

3. Matjaž Ropret

Rodine 17e, 64274 Žirovnik
Nagrada: igra Murder! za PC

Nagrade podarja Alpress.



hišo (prej za devet). Pomembnejša poslopja porabijo več enot - tu so bolnišnice, policija, gasilci, šole (osnovne in srednje ter univerze), knjižnice, muzeji, zapori in tako dalje. Vsaka od teh neposredno vpliva na določen vidik vašega mesta - izobrazbo ljudi, njihovo zdravlje, kriminal, onesnaženje, karkoli že, posredno pa na srečo populacije in vašo popularnost. Štos je v tem, da imate vsega po malem in ničesar premalo ali preveč - odvečne institucije vam žerejo dragoceni denar,



ki ga dobivate samo z davki ali pa z dolžnicami, ki pa jih morate odplačevati po čedalje bolj oderuških obrestnih merah. Pod črto vas vedno čakata pal'ca beraška, prazen bokal, še posebej, če vas matrajo še katastrofe - posebno pogosta so strmoglavljanja frčoplanov, mimogrede pa vas s spuščeniimi hlačami zaloti tudi vesoljska pošast. No, če ste uspešni, vam ljudje plačajo mestno hišo, postavijo kip in prirejajo parade, pa tudi novinarji pri mestnem časopisu, ki postaja z razvojem vse elitnejši, niso preveč strupeni. Je pa vaše delo odgovorno in težko, saj je

treba skrbeti morate za vse finance in odmerjati tolarčke različnim službam, občinski svetovalci vas potem pa še natulijo, če jim ne date dovolj. Gnide ušive.

Sim City 2000 je pošteno požrešen, saj teče v ločljivosti 640*480 v 256 barvah in boste potrebovali najmanj 4 MB pomnilnika in kartico VGA z gonilnikom VESA (nekaj teh dobite s programom). Zato pa je grafika super natančna in včasih se prav zaradi nje čisto živite v vlogo župana, dosti pa pripomore tudi zvok - melodije se menjavajo glede na nevarnost, v kateri je naselje. To hitro napreduje skozi leta in v četrtem tisočletju se pojavijo prav nore zgradbe - če jih boste ugledali in ste začeli leta 1900, klobuk dol. Bo pa



to bolj težko, če ne boste (kljub vdelani pomoči) temeljito prebrali odličnega Maxisovskega priročnika, ki je v škati (na kateri sta podpisa glavnih dveh dizajnerjev igre) poleg dveh disket in zafkantskega registracijskega pildka.

Dobro bi bilo, če bi se v simulaciji menjavali letni časi in vremenske razmere tudi vizuelno in če bi lahko postavljali tudi druga mesta ter jih potem povezovali s "svojim". Ampak brez zamere; najbrž bi potem potrebovali 486 z 8 MB. Torej: kar spomnite se, kolikokrat ste udrinili čez lokalnega župana in se pridrušali, češ jaz bi pa to že bolje naredil. Sim City 2000 je idealna priložnost, da to tudi dokazete. Ko vam bo vsega dovolj, pa le kliknite z orodjem za centriranje na helikopter, ki kroži nad vašim mestom (levi gumb). In obvezno preberite cel About!

Sneti sekira



GA 20

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

Mesto	Naslov	Založnik	Prejšnji mesec
1.	Dune 2	Virgin/Westwood	1.
2.	Doom	Id Software	9.
3.	Day of the Tentacle	LucasArts	2.
4.	Formula One Grand Prix	MicroProse	4.
5.	Syndicate	EA/Bullfrog	3.
6.	Civilization	MicroProse	7.
7.	Comanche Maximum Overkill	EA/NovaLogic	8.
8.	Pinball Dreams	21st Century	16.
9.	Sam & Max Hit the Road	LucasArts	-
10.	X-Wing	LucasArts	13.
11.	Wolfenstein 3D	Apogee/Id	5.
12.	Street Fighter 2	U.S. Gold	12.
13.	Cannon Fodder	Virgin/Sensible	20.
14.	Mortal Kombat	Virgin/Acclaim	-
15.	Pirates! Gold	MicroProse	-
16.	Prince of Persia	EA/Broderbund	18.
17.	Silverball	Epic Megagames	-
18.	Sim City 2000	Mindscape/Maxis	-
19.	Sim Farm	Mindscape/Maxis	-
20.	Terminator: Rampage	U.S. Gold/Betsehda	-

Aladdin



Aladdin je po Lepotici in zver še le druga Disneyjeva celovečerna risanka, ki so se je polastili mogotci računalniške industrije in jo premalali v bite in bajte - tipi so vedno bolj viseli na Racmanu Jaki, Mikiju, Pepetu in takih likih, na katere otroci pač padajo. Ampak ker Disney zadnja leta redno pobira oskarje vsaj za glasbo, si tipi niso mogli privoščiti take izgube. Za Segino verzijo je poskrbel Virgin in povabil v goste kar taprave Disneyjeve animatorje, ki so s tehniko DigiCel v igro prenesli izvorno animacijo Aladdina in družine. Za Super Nintendo pa se je zagrebel Capcom in prav tako zapregel uslužbenca pokojnega Waita, čeprav se njihova različica precej razlikuje od megadriveove. Aladdin je postal nekam miroljuben in odvrget bridki meč v koruzo, zdaj pa se mora zanesti le



na svoje akrobatske spretnosti in s skakanjem po sovražnih glavah prenoretih vseh šest z nebodijih treba naphanih stopenj. Na koncu ga kajpak čaka zlobni vezir Jaffar, ki je Aladdinu sunil svetilko z duhom in si sedaj predstavlja, da je neizmerno cool, če je videti kot kilometrska kača.

Aladdin je na prvi, drugi, tretji in pešnajsti pogled klasična arkadna pustolovščina s preskakovanjem bodic, visenjem po ploščadih, pobiranjem energije in dodatnih življenj ter šefi na koncu stopenj, ki bogato črpa iz Prince of Persia. Je pa glavni lik še bolj animiran kot perzijski princ in ga veskokozi spremlja zabavna opica Abu. Prijatelja spotoma naletita še na čarobno preprogo in duha, ki je prava faca ter vam, če pobereite skarabeja, na koncu stopnje uprizori pravo Kolo sreče (Damane si žal ne morete zaželeli). Na njem lahko zadenete življenja, energijo ali kredite za nadaljevanje, ki pa jih ne potrebujete ravno krvavo: po vsakem končanem nivoju namreč dobite kombinacijo sličic, ki jo lahko naslednjč vnesete in volal,

nadaljujete s tremi življenji (za kode glej kotiček Jokerjeve mame). Stopnje so precej razgibane, saj poleg običajnega kolovratenja frčite naokoli tudi z letečo preprogo, skačete po deblih v podzemni reki, se potite med potoki lave in nato pristanete v nebesih, kjer vas med oblaki zafrkava modri (ampak samo po barvi) duhec. Je pa vse skupaj kar lahko in izkušenejši boste Aladdina obrnili v štirih, petih urah.

Po grafični in zvočni plati je Aladdin paša za čute: animacija je gladka kot stopljeno maslo, ozadje se premika v malem milijonu različnih hitrosti in je od časa do časa celo malce zamegljeno, med potjo srečujete znane like iz risanke (tudi Jaga, s piškoti nabasanega papagaja), melodije so iz filma z A Whole New World in A Friend Like Me vred, zvočni učinki digitalizirani. Res odlična igra, ki ji zamerim le malce prenizko težavnostno stopnjo.



Indiana Jones and the Last Crusade



Navajeni smo že vsega hudega, tudi tega, da po filmskih uspešnicah naredijo še računalniške igre. Tudi pri Ubi softu se niso mogli premagati, da ne bi Indya priredili še za gameboya. Uspelo pa jim je tako, da bi jim težko slabše.

Zgodbo znate najbrž na pamet, zato je ne bom na dolgo opisoval. Torej jo bom na kratko: Indy mora v fotrčka zlit napoj življenja, pred tem pa pobiti še na tisoče nepridipravov. To ni malo - je pa tudi vse. Igra se začne kje drugje kot v podzemlju, kjer kot ponavadi gnezdi vsakovrstna svojat. Naskakujejo vas Indijanci, vojaki in podobna jeznorita bitja. Hudo zopmo je, da brez bakle, ki vam le vsake toliko časa pride pod roko, vidite še manj kot sicer. Ko podzemlje otrebite nesnage, se lotite vlaka, gradu in tako do konca, ko pridejo na vrsto tri preizkušnje. Tedaj s pestni nalomite jamske hudobce in se znajdete na drugi stopnji - na vlaku. Tu dobite še bič, na četrti stopnji, ko vam menda že pohajajo moči, pa že kar pištolo. Žal je stvar taka, da se vaša naloga s stopnje na stopnjo prav nič ne spreminja. Rešite torej še to zadnjo preizkušnjo, in če ne boste že prej začeli zdehati kot prehlajen nilski konj, napojite še fotrčka s čarobnim napojem in se z dobrim občutkom, da ste opravili veliko in svetu koristno delo, odpravite spat.



Baby T-REX



Bil je lep sončen dan in dinozavrski malčki so se kot ponavadi pridno rolkali po parku, medtem ko so bile njihove mame v službi (najbrž pri Spielbergu). Začelo se je mračiti, in odpravili so se domov na večerjo.

Malček Rex se je ravno poslavljal od svoje prijateljice Rexette, ko se je na lepem prikazal zlobni znanstvenik Sethron in jo ugrabil. Uporabiti jo je nameraval za uresničitev svojih demonskih poizkusov. Vaša naloga je torej jasna: rešiti morate Rexette iz Sethronovega gradu, še preden postane žrtev nečistih naklepov. Naloga se lotite, kot se za dinozavra spodobi, se pravi z rolko in predmeti, ki jih sproti naberete. Seveda je pot do gradu trnova in pelje skozi vse mogoče neprijazne pokrajine. Že kar na začetku se recimo znajdete v pragozdu. Pot nadaljujete po podzemlju in naposled končate v gradu, kjer končno obračunate s hudobo. Spotoma vam težijo mravlje, ptiči, pomagat pa si s kamni, kokosovimi orehi in z vsem, kar vam pač pride pod kremplje. Na koncu seveda združnete še Sethrona in se ponosno potrepljate po rami, saj ste rešili najboljšo Rexovo prijateljico. In kar je najpomembnejše: pri dinozavrih ste odslej dobro zapisani.



Prva pomoč,
rešitve, nasveti, šifre, zvižaje,
namigi, triki, goljufije, uprašanja, priprošnje,
odpuski...

Gabriel Knight: Sins of the Fathers

Dragi brački in še dražje čitalke, najprej prelep pozdrav od Jokerjeve mame. Upam, da vam je z mojo pomočjo uspelo rešiti tistega plešavca. Tudi tokrat sem vam med pripravo jabolčnega cvrtja pripravljena pomagati, in sicer vam bom pomagala rešiti Gabriela (pa ne angela), ki je za namenček tudi bolj fejš kot Lary.

Igra je sestavljena iz desetih dnevo. Povedala vam bom samo ključne stvari, za boljše razumevane igre pa morate vsako osebo spraševati o vseh stvareh, dokler se odgovori ne začnejo ponavljati. Nova odkritja dodajo nova gesla med vaša vprašanja, zato se večkrat pogovarjajte z ljudmi. Sogovornikom tudi pokažite predmete, ki bi jih lahko utegnili zanimati. Prav tako morate vsako jutro prebrati časopis in povprašati Grace o sporočilih.

Pa pogledimo, kaj vse morate postoriti prvi dan. Po pogovoru z Grace se vam na karto vrše hiša babice in policijska postaja. Z mize vzemite povečevalno steklo in pinceto. V kopalnici iz omare vzemite žele. V knjigarni so tudi tri knjige, vredne ogleda. Iz blagajne vzemite še kupon.

Odpeljite se k babici. Na podstrešju boste našli beležnico. Uro nastavite na 3:00 in premaknite zmaja na vrh. Iz skrivnega predalčka vzemite pismo in fotko.

Na policijski postaji povprašajte po detektivki Mosleyu. Dobili boste kuverto s fotografijo ene izmed žrtev.

Pojdite v park in pripravite pantomimika do tega, da vam bo sledil do policaja. Vključite radio na motorju in izvedeli boste kje se je zgodil zadnji zločin. Odpeljite se tja.

S tal preiščite (v beležnico) znake voodoo. Z lupo preiščite travo in poberite kačjo lusko. Poberite še malo ilovice in se vrnite na policijo.

Nastavite termostat v pisarni na več kot 75. Pogovorite se z detektivom.



Medtem ko gre po kavo, mu snemite značko s suknjiča. Policiški recite za ostale voodoo vzorce. Postavite jih na mizo. Mosleya prosite za sliko in pojdite nato popraviti frizuro. Skopirajte vzorce.

Obiščite še voodoo muzej, voodoo trgovino in pokopališče. Tam prepisite voodoo znake s stene grobnice in poberite rdečo opeko.

Vrnite se v knjigarno in naročite Grace, da se pozanima za gospodično Gedde.

Drugi dan se zapeljite v park in opazujte slikarje, dokler mu ne odpihne slike. Kupon zamenjajte za hot-dog in ga dajte plesalcu. Prinesel vam bo sliko. Vrnite jo slikarju. Nato mu dajte vse voodoo vzorce, da jih zriše v celoto.

Pojdite k Maliji Gedde. Težite ji toliko

časa, dokler vas ne vrže ven.

Zopet obiščite voodoo muzej in voodoo trgovino.

Vedeževalko zaprosite za kačji ples in ji medtem izmaknite kačjo kožo. Pokažite ji voodoo pisavo s pokopališča. Primerjajte luske.

Grace zaprosite naj poižve o Madame Cazaunoux iz trgovine.

Tretji dan vam Grace izroči telefonsko številko vašega sorodnika v Nemčiji. Pokličite ga. Nato pokličite Madame Cazaunoux. Zapomnite si ime psa. Pokličite pasjo šolo in izvedeli boste za nalov Madame. Sosed bo hotel kupiti vašo sliko. Prodajte jo za sto dolarjev in za denar kupite v trgovini krokodiljo masko.

V parko vam bo slikar dal celoten voodoo vzorec. Opazujte plesalko in se je

dotaknite. Poberite njeno ruto in iz nje izvlecite lusko. Vrnite ji ruto in primerjajte luske.

V cerkvi vzemite duhovniško obleko in bel trak. Z želejem si popravite frizuro. Tako boste lahko prišli k Madame Cazaunoux. Pokazala vam bo kačjo zapestnico. Naredite odtis v ilovici.

Pojdite na policijo in opazujte pogovor med detektivom in Crashom.

Če ste prebrali časopis, imate možnost obiskati predavanje na univerzi. Pogovorite se z predavateljem in mu pokažite vse, kar je v zvezi z voodoojem (še posebno vzorec).

V gostilni se pogovorite z natakarnjem. Dajte 'hazardersko olje' tipu, ki izgublja. Ko bo zmagal, ga prosite za rekonstrukcijo zapestnice in mu dajte odtis.

Četri dan bo napestnica že narejena. V parku z daljnogledom opazujte bobnarja. Sledite Crashu v cerkev. Pokažite mu kačjo zapestnico. Ko umre, mu odprite srajco in preiščite tetovirano silko.

Pokličite še v Nemčijo in dan je končan.

Peti dan dobite pošto iz Nemčije. V voodoo muzeju vas bo napadla kača. Vključite ventilator in se vrnite v knjigarno. Grace bo na plašču našla lusko. Primerjajte jo z tisto z jezera.

Na univerzi boste našli mrtvega profesorja. Vzemi njegove zapiske.

Na pokopališču je na grobnici nov napis. Prepisite ga in ga s pomočjo prejšnjega prevedite. Nato napišite na steno: DJ bring sekey madoule.

Na policijski postaji prepričajte Mosleya, naj zopet odpre primer. Pokažite mu isti kačji luski, izrezek iz časopisa in vzorec.

Tako se tudi peti dan konča. Igra pa je tako dobra, da vam ne bi rada pokvarila vsega užitka, zato sami obiščite Nemčijo in Afriko. Če pa se vam slučajno ustavi, pa veste na katerem mostu se morate zglasiti.

Amiga

Krusty's Fun House: HI KIDS, NELSON, PATTIE, MAPLOW, MAGIC, ZACHARY.

Pegasus: SCREECH, DRAGONFLY, BEEBOP, CELESTIAL.

Theatre of Death: naravno kodo za nadaljevanje vpišite

"Shed Software" in še kodo. Gross: 2 -

3742D37511750, 3 - 3743AB043D2C0, 4 -

37431939568F0, 5 - 3747E2D2504E0, 6 -

374EB1C108DF0, 7 - 374E0FA058500, 8 -

375218624FA90, 9 - 3741EE8D68730, 10 -

377E1FAF79510, 11 - 37D0B6574FA90, 12 -

371AD50760290, 13 - 3066A48019700, 14 -

3066A48019700, 15 - 3066A48019700. Desert: 1 -

77288FF13DECI, 2 - 772BACD81A581, 3 -

7728E0881E0C1, 4 - 772A08160B531, 5 -

7728E2275CE01, 6 - 772FF6A419791, 7 -

7739AE8975CA1, 8 - 773D37DB11A41, 9 -

775AFCE94D9A1, 10 - 77821FFA68871, 11 -

7768092A2C571, 12 - 7502584C79311, 13 -

7378F005797E1, 14 - 7378F005797E1, 15 -

7378F005797E1.Snow: 1 - 6031769A639B2, 2 -

60314C8348632, 3 - 6031B00C30482, 4 -

6033A48515532, 5 - 603325CA55CA2, 6 -

6035978F5A312, 7 - 60208E233B7D2, 8 -

6015C59C3B802, 9 - 606A6C10290C2, 10 -

6020CD847A982, 11 - 603C522C71302, 12 -

6354ADD11ECF2, 13 - 62D6F79E6C862, 14 -

62D6F79E6C862, 15 - 62D6F79E6C862. Lunar: 1 -

56401FA7612A3, 2 - 564036CC68B13, 3 -

564095586C8F3, 4 - 56408364548F3, 5 -

56441C7D065C3.

Think Cross: JOWOOD, CUSTOM, MASTER, FUTURE,

DORADO, GREECE, FLAMES, ANIMAL, EPOCAE, JAGUAR, MATRIX, WIZARD, CATGUT, FIRING, LADDER, ARKIN, SPHINX, TYPIST, VOYAGE, PALACE, DECADE, ARMADA, ESTATE, GOPHER, KERNEL, JUMPER, GROOVE, HIGH-LOP, OFFSET, SUINEG.

Wonderdog: LEMONADE, PHARMACY, ULTIMATE, DANIELLE, WCOZASE.

Wings: vpišite "GUNS" in pritisnite Return za neskončno strelivo.

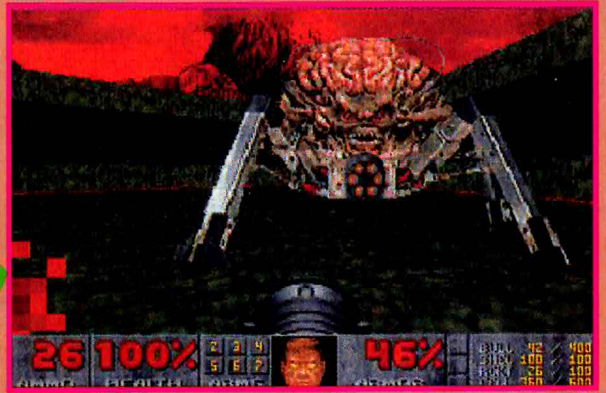
The Settlers: 1. START, 2. STATION, 3. UNITY, 4. UJAVE, 5. EXPORT, 6. OPTION, 7. RECORD, 8. SCALE, 9. SIGN, 10. ACORN, 11. CHOPPER, 12. GATE, 13. ISLAND, 14. LEGION, 15. PIECE, 16. RIVAL, 17. SAVAGE, 18. XAVAR, 19. BLADE, 20. BEACON, 21. PASTURE, 22. CANNIS, 23. TRIBUTE, 24. FOUNTAIN, 25. CHUDE, 26. TRAILER, 27. CANYON, 28. REPRESS, 29. YOKI, 30. PASSIVE.

PC

Rebel Assault: Easy - FALCON, ANOAT, YUZZEM, BRIGIA, GREEDO. Normal: BIGGS, KAIBARR, MYNOCK, DAGOBAN, MIMBAN. Hard: ACKBAR, FORNAX, BESPIN, KESSEL, ORGANA.

Sink or Swim: DONT PANIC, MARYMUNGO, DRACONUS, THERAINBOW, BAHHUMBUG, TATUNSTOWER, NOTTHEEND, MANATURAL, SOUND CARD, ASpaceODDITY, NEWS PAPAERTAXI, SOMALTHUSIAN, CLEANUP TIME.

Doom: med igro vtiskajte naslednje kode: IDDKD - neranljivost, IDSPIS-POPDP - hoja skozi zidove, IDKFA - energija, ključi in naboji. Na karti: IDDT - popolna karta, še enkrat IDDT - predmeti in sovragi, tretjič IDDT - vrnitev v normalo.



Sam & Max Hit the Road

No, jabolčno cvrtje mi je res lepo uspelo, zato bom zdaj mojemu Jokerju izdatno pomagala pri najbolj nori LucasArtsovi pustolovščini. No,



dravec, kar greva: po introju iz miše luknje vzemi denar, na desni snemi žamico in pred hišo preobmi mačko z Maxom. Stopi v trgovino in se odpelji v cirkus. Bruhalcu ognja daj nalog in v šotoru vzemi šop dlake ter roko v steklenki. Za šotorom premlati podgane,

vzemi svetilko, vanjo vstavi žamico in s stene snemi lečo. Podaj se na vrtljak, prosi vamostrnika za listek in pojdi v šotorček za izgubljene predmete. V trgovini kupi škatlo čokolade in prosi prodajalca, naj ti odpre steklenko. Ko Max zasitnar, da bi rad šel na stranišče, umo pojdi za njim in se pogovori, preden ti uide nazaj. V cirkusu obišči Tunel ljubezni, uporabi svetilko in z Maxom razstrešči kontrolno ploščo. Pocukaj bradača za njegov okras, pojdi skozi vrata, daj krтку čokolado in premakni ročico. Z vitrihom odpri prikolico, iz omare vzemi kartico in iz škatle kostum. Pojdi v restavracijo na

ključu, vzemi rib, pograbi vedro in uporabi ključ na čisto desni ribi. Zlezita vanjo. Odgrizni viseči konec volne z Maxom in pojdi na golfišče. Iz koša vzemi pobiralec žog in zamenjaj vedro žogic z vedrom rib. Zdaj moraš z riba-

ma zvabiti aligatorje v ravno črto, da lahko prideš čez jezerca. Priden! Osvobodi Maxa, odpri vrata in vzemi kroglo. Roko natakni na pobiralca žog in nanjo pritrdi še ribji magnet, potem pa pojdi v muzejček pod klobko in ga uporabi na volni. Pojdi v Mystery Vortex in skozi ogledalo. Pretikaj ročici toliko časa, da boš zadel pravo barvo in boš lahko vstopil v eno izmed sob. Tam se skriva Shuv Ooh: povprašaj ga o Brunu, daj mu prstan in si zapomni, kje je Frog Rock. V sobi za zavesami je tretji šop Brunove dlake. V restavraciji na klobki volne pograbi žici in ju pripopaj na daljnogled. Natakni mu še povečevalno lečo in poišči Frog Rock med točkama, ki ti ju je povedal Shuv. Na skalo položi vse tri šope dlak in jih poškrpi s čarobnim prahom. V Conroyjevem dvorcu pojdi v sobo z noro velikim avtomobilom, poberi blazino in s pobiralcem vzemi knjigo. Podrezaj čistilnega robota in mu vtakni manjkajoča kabela v možgane. V sobi s Conroyjevim pomočnikom uporabi čelado. Vzemi meč in ssekkljaj zmaja, iz srca pa vzemi ključ. S tem izključi alarm v sobi čisto levo. Na poti iz dvorca poberi sliko Johna Muira in pojdi v Jungle Inn. Pogovori se z Evelyn in nato hitro k dinozavrom. Najprej je treba dobiti katran: z dvigalom se povzpni na vrh skale, od koder skačejo z elastično vrvjo, uporabi čašo z roko na pobiralcu žogic, stopi za pano, pograbi Maxa in s kozarcem poberi malo katrana. Obišči mamuta, mu z Maxom iztrgaj ne ravno malo dlake, namaži modri kostum s katranom in nanj prilepi bivošo mamutovo dlako. Vključi tiranozavra, uporabi vrh z njegovo odprto čeljustjo in jo priveži na Maxa. Av! Zdaj pojdi v Celebrity Vegetable Museum, iz zaboja poberi bučo v Conroyjevi obliki in daj sliko vrtnarki. Pojdi na kako drugo lokacijo in ko se vmeš, bo bučka nared. Pojdi v Bumpsville in v Conroyjevi spalnici uporabi zelenjavno glavo z lasuljo, to pa pritrdi na kostum. Voila! V Jugle Inn daj jetju pilo in se preobleci. Pojdi v kuhinjo, vzemi sekač za led in odpri oboja vrata, sleci kostum ter govori z Maxom. V kuhinji z mize suni steklenico vina. Pojdi v restavracijsko klobki volne in daj sekač psihotiku. Z odpiralčom odpri steklenico in uporabi zamašek na krogli. Pojdi v Mystery Vortex, v sobo, kjer je vse

narobe, vstopi v Mini Vortex in uporabi kroglo. In še konec: jetjevskemu šamanu v paviljonu daj kroglo, zob, blazino in zelenjavo v Johnovski obliki. Bum, bum! Zdaj pa še potica...

Ja, Joker, kaj pa si ti zapisuješ pod mizo? Glej ga, mulca! Na, tu imaš rešitev in malo jabolčnega cvrtja pa se pojdi igrat v sobo.

SNES**Aladdin:**

1. duh - Abu - Aladdin - sultan, 2. Jaffar - Abu - princesa - duh, 3. duh - Jaffar - Aladdin - Abu, 4. Abu - Aladdin - duh - princesa, 5. Jaffar - princesa - Aladdin - Jaffar, 6. princesa - Jaffar - sultan - princesa, 7. Aladdin - princesa - Abu - sultan.

Street Fighter 2: ko se na začetku prikaže logo Capcom, hitro pritisnite dol, R, gor, L, Y in B na prvi igralni ploščici. Igrali boste lahko z dvema enakima likoma.

Street Fighter 2 Turbo: isto kombinacijo vnesite na drugem kontrolerju, ko se po vklupu pokaže napis Street Fighter II na temnem ozadju. Zdaj lahko nabijete hitrost Turbo na deset zvezd! Mazohisti poskusite vnesti kodo na prvem kontrolerju, ko se pokaže logo Capcom - v igri ne morete izvajati posebnih udarcev in še isti trik za modus dveh igralcev - kako vnesite na drugi ploščici, ko ste na zalonu, kjer določate ozadja in Attack Level. Lahko boste izbrali, katere posebne udarce hočete in katerih ne.

Game Boy

Choplifter 2: SKYHPPA, CHPLFTR, RGHTHND, TRVYHADA, CMPTRUJZ, VRYHPPY, LVLYTYZ, LKYBYSS, BYMS-FLUR, GDGMPLY, SPRYSKS, CHPYBYS, GMBYQZD, GODYGMZ.
Skate or Die: BBBB, MTGP, AVCH, GFTQ, GNB, PVFS, BXHN, JZLUC.

Igralec igralcu

Aleš iz Izole ima neprestane in nepremagljive težave z Dune 2 (PC): na zadnji stopnji ga Harkonneni s svojimi tenible raketami zmeraj razsujejo. Hej, Aleš, naj ti šepnemo na uho: igray kot Harkonnen. Seveda pa pričakujemo tudi sugestije megainteligentnih bralcev Jokerja.

Nintendov Starwing dela preglavice **Joštu iz Ljubljane**, saj ga posmrtna maska na čisto zadnji stopnji vedno spremeni v atomčke. Heeeeeelp!

Tudi Mortal Kombat (amiga) ni mačji kašelj, ženske v njem pa očitno niso niti najmanj brez(oglave). **Karel iz Kranja** se pritožuje, ker ga Sonya zmeraj ulovi s svojim Leg Throwom. Ker bi rad s Sub Zerom odtrgal nesrečnici puhlo glavo, prosi vse mačote, da mu pomagajo.

Mateja iz Nove Gorice se še vedno ukvarja z Eye of the Beholder 2 in naivno pričakuje, da ji kdo pove, kako odpreti vrata v katakombah, pred katerim je devet premičnih plošč. Jej, jej, jej (ampak ne do sitegal), draga Mateja. Za spremembo ti odgovarjava kar urednika za igre: na ploščo položi predmete v obliki črke X in Sezam se bo odprl. Kar pogumno!

Gregor iz Tržiča pa dobrovoljno odgovarja Marku iz Grosupljeja, ki je v petem Jokerju proizvedoval o kodah za Colorado. Gregor pravi, da je odkril samo geslo WINTER, ima pa zato pripravljen žakel nasvetov. Torej: nikoli ne ustrelj nobenega s srebrno kroglo, ker jo boš rabil na področju, kjer je zima. Tam je namreč most, na katerem je volk, na katerem je kožu, ki ga moraš preluknjati prav s (presenečenjem) srebrno kroglo. Gregor še priblije, da je to očitni dokaz, da volje izhajajo iz volkodlakov, ki jih lahko menda prav tako spraviš pod rušo s srebrnimi krogliami (ti ostrostrlec, til), in se odpravi mimo duha, ki pa ga, meni nič, tebi nič, zažge. Zato prosti vse koloradne hrošče, da mu povejo, kako za vruga priti mimo dotične kreature.

Megadrive

Road Rash 2: 0000 00130 1170F 20000, 11101 01v70 10ba6 237sr, 11101 02pp1 10hkb 231h4.
Out Run: na lestvico se podpišite kot "Ending" in videli noste končno sekvenco.

Strike Commander 92

Tako, ko sem prijel škatlo s Strikom v roke, me je zazeblu pri srcu: "Intel 486 or 100% compatible systems required". Jezus, a zdaj bom moral pa 486 kupiti, da bom lahko en ušiv špil samo pogнал? Kmalu se je sicer izkazalo, da 386DX čisto dobro služi namenu, a grenak priokus je ostal: za Strike Commander zares potrebujete 80486, da se vsa tista odlična bitmapirana grafika, s katero je naphan, sploh kam zgane. Kot ubog triosemšestkovec to najbolje vem.

Strike na CD-ROMu je prvovrstna simulacija, ki poleg dobrega starega osnovnega programa ponuja še modul

Tactical Operations (20 dodatnih misij, glej opis v Hits&*hits) in govorni paket (Speech Pack). Če ste osnovni program že poznate, vam bosta tista slaba dva ducata novih nalog prišla še kako prav, če ste novinec, pa se vam pigmentacija naslednja dva meseca gotovo ne bo prav nič povečala. Ves tekst v igri je govorjen, glasovi igralcev so precej dobri in vzdušje je zato dosti boljše, kot če besedilo samo berete (žal pa izpisane besede niso več in se boste morali zanesti na svoja ušesa).

Dodatna poslastica je podpora za standard General MIDI, prek katerega iz programa izvabite

še boljše glasbo kot navadno, pred prijatelji z disketno verzijo pa se lahko pohvalite še z impresivnim uvodom, narejenim posebej za CD-ROM. Lastniki pogonov z enojno hitrostjo boste potrebovali še kakih 8 MB prostora na trdem disku, sicer bo nalaganje res počasno.

Če nimate zelo dobrega sistema z močnim 486SX, pogonom CD z dvojno hitrostjo in soundblasterjem, bo Strike Commander vihral v bolj bledih barvah. A se ga vseeno splača imeti - res je dober!

Sneti sekira



format:
PC CD-ROM, PC
minimum:
386DX, 4 MB RAM, VGA, CD-ROM
založnik: EA/Origin
vrst: simulacija letenja
igralnost: 85%
grafika: 92%
zvok: 90%

Where in the World is Carmen Sandiego? Deluxe

OK, o lenobi policajev je res veliko vicev, to je pa vseeno preveč. Tale Karmenca je namazana z vsemi žabami in jih s svojo tolpo vleče za nos ter druge vitalne organe že kar lepo vrsto let, zdaj pa so jo Broederbundovci spakirali še na CD-ROM. Ob običajne disketne različice se laserska razlikuje predvsem po zvoku (vse besedilo je govorno, dežele imajo posnetke svoje folklorne glasbe) in številu lokacij - zdaj jih je šestdeset namesto petinštirideset. Grafika je visoke ločljivosti in so zato fotografije znamenitosti izredno realistične (vsaka lokacija jih ima po več), skupaj z glasbo pa je vzdušje res super.

Serija o Carmen Sandiego je načrtana predvsem kot niz izobraževalnih pustolovščin, zato pri preganjanju zločincev po svetu izvem tudi marsikaj zanimivega o državah, ki jih obiščemo. Da bi bilo raziskovanje lažje, so pri Electronic Arts v vsako škatlo skupaj s CD-ROMom, tremi karmenovskimi razglednicami in posrečeno knjigico z dosjaji kriminalcev položili tudi 960-stranski ameriški The World Almanac and Book of Facts za leto

1993, v katerem piše praktično vse o preteklem letu, ameriških volitvah 1992, svetovni ekonomiji, zaposlovanju, narodih in tako dalje in tako naprej. Tudi Slovenci smo notri, čeprav piše, da sta pri nas uradna jezika slovenski - in jugoslovanski. Ccc. Broširano izdajo cenijo na osem dolarjev, brez nje pa boste Carmen igrali bolj težko - igra namreč daje take podatke, ki so v almanahu. Torej je treba brskati po knjigi med igranjem, kar nekaterim ne bo prav všeč - osebno bi raje imel zemeljski ekvivalent računalnika VAL iz vesoljske Carmen, v



katerega si vtikal ključno besedo in mašina ti jo je ročno poiskala. Bukvo lahko sicer obdržite in ji uporabite še v kak drug namen, čeprav je bolj prirojena Američanom kot nam, vseeno pa mi je Carmen Space po tej plati mnogo bolj simpatična.

Carmen World Deluxe je po igralni plati standardna Carmen s spraševanjem folka, mozganjem ob kakih nemogočih podatkih, izdajanjem nalogov za zapor, smešnimi animacijami ob uspešnem zasledovanju, so pa dodani tudi zvočni posnetki v jezikih različnih dežel. Ko zberete dovolj podatkov o tatu, jih pošljete v bazo vaše organizacije ACME, kjer čepi modri ekvivalent Maxa Headrooma. Tukaj se pokaže največja napaka načrtovalcev: policaj kar naprej teži in je treba klikniti več kot desetkrat, da končno da mir. Isto je s sitnobo, ki vam organizira po-

lete (klik, klik, klik...), pa pri telefoniranju in še kje. Vse skupaj brž postane zopno - človek ne more preprosto preskočiti teksta, ni govora. Ravno poslušati ga je treba ali pa klikati kot zmešan.

Drugače je Carmen World Deluxe zelo dobra pustolovščina, ob kateri se tudi marsičesa naučiš, in ki kar dobro izkorišča zmogljivosti CD-ROMa.

Sneti sekira



format:
PC CD-ROM, PC, macintosh
minimum:
286/10, 640 KB, VGA, CD-ROM
založnik: EA/Broederbund
vrst: pustolovščina
igralnost: 75%
grafika: 88%
zvok: 90%

Famous Collection

Zadnjič sem nabavil nov pogon CD-ROM, pravo double-speed čudo. In takoj, kajpak, začel žicati programe. Rebel Assault? Ni problema, daj sem. Bi TFX? Yo, bro! Jurassic Park? Pa ja. The Famous Collection? Kva je pa to? Sedem špilov skupaj? Brž zlobna računica: na CD-ju je 650 MB prostora, ob današnji praksi vsaka igra zavzame kakih 10... ne, bom skromen, kakih 5 MB, med bratoretorej 35 MB. OK, bom faca. Mogoče pa ne bo zanič.



grafika ni napačna. 40%. Bully's Sporting Darts simulira metanje pikada na orenk nezanimiv način; čeprav se zadeva trudi z različnimi tablami (nogomet, tenis, 501, celo kriket), je nadzor nad roko, s katero mečete, zelo beden in naključen, grafika je pa sploh čisto EGA-jevska. Dolgčas: 33%. Huckleberry Hound je klasična arkada, v kateri z norim psom pobirate diamante in poskušate pograbititi vse oskarje, ki jih dobite. Huck je slabo vodljiv in ima skrajno bedne skoke. Zeh: 30%.



Pa je vseeno bilo. Prvi šok: dir/s pokaže 42,086 bajtov. !!!!!!! Help, Norton Commander. Aha, to je že bolje: vsega skupaj okoli 2 MB. Pa vseeno, strašna kompresija je to, če naj bi bili špili tako dobri, kot kriči ovitek. "Sedem odličnih iger!" "Huckleberry Hound: ST Action 90%". "Galactic Warrior Rats: The One 80%". Pa še 92 procentov Amiga Action za Bully's Sporting Darts in 80% Amiga Formata za Sooty & Sweep. Me prav zanima, kateri letnik...

Še najboljša igra iz kompilacije je Galactic Warrior Rats, ki celo soundblaster podpira (vse drugo za zvočne kartice še slišalo ni). Kot bojovita podgana drvite naokrog v nekakšni krogli in iz ptičje perspektive streljate vse kolikor toliko naoljeno, v prostem času pa nabirate ključne in energijo. Za silo se da igrati, če seveda nimate na disku Alien Breed. Ker sem dobre volje: 45%. Potem gre pa samo še navzdol. Sooty & Sweep sta plišasta psička, ki ju ob živce spravi že najmanjši žužek in morata potem pol ure čepeti na tleh in si okoli glave sukati zvezdice. Vseeno se da igrati, pa tudi

Munsters je pravi biser nezanimivosti: kot zamorjen zombi (zomba) se preganjate po zakleti hiši in upate, da vas pred naslednjo stekleničko energije ne bo oplazila nobena pošast. Skoraj že spim: 25%. Popeye 2 - mislim, to ni pa za nikamor, Popaj je prav nemarno počasen, še skakati ne zna v redu in sploh sem odnehal po par sekundah. Ej, ugasni luč: 15%. Najnugnejša igra pa je Postman Pat 2, ki se ga na 386 sploh ne da igrati, saj šiba kot sneta sekira. Kot poštar se vozite naokoli v avtu, s katerim pa se niti slučajno ne da izogniti nobeni stvari, ki pridrvi nasproti. Tema: 10%.

Vsi ti špili so bili mogoče dobri pet, šest let nazaj, zdaj pa imamo doma 386 z VGA in ne XT s CGAVEGA. Tega bi se morali pri Alternativu zavedati, ki so izdali ta CD - tisti, ki ima laserski pogon, ima skoraj zagotovo tudi močan procesor in dosti pomnilnika. No, poleg slabega programiranja, podpovprečne grafike in obupnega zvoka pa je vsem špilom na tem CD-ju skupno še to, da temeljijo na dobro znanih risankah in drugih TV programih. Če na disk zbašeš po današnjih standardih sedem totalno



gnusnih iger, prilepiš zraven ostarele ocene verzij za drug računalnik ter vse skupaj prodajaš kot "Famous Collection", ker so face v njih pač ljudem znane, je to nič drugega kot zavajanje in odiranje kupcev. Takim goljufijam pa jaz ne dam višje ocene kot podn.

Sneta sekira



TFX



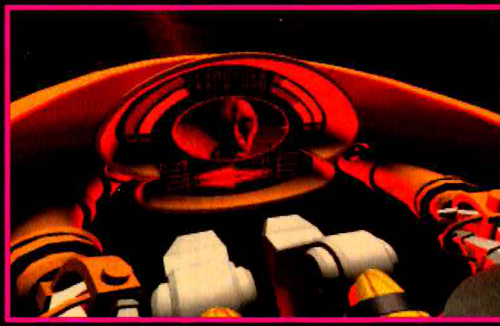
Najprej TFX-a ni hotelo biti od nikoder, zdaj pa so se pri Oceanu naredili pridne in komaj nekaj tednov po izidu disketne posneli še cede verzijo. Taki hitrosti je ustrezna tudi kakovost: TFX CD-ROM je tipičen lopatover, disketnemu izvirniku so dodane le animacijske sekvence in zelo dobra glasba, ki jo poslušate prek domačega sterea. Je pa res, da je simulacija sama še vedno skrajno mega stvar in s tem nič ne izgubi. Nekaj nižjo oceno kot prejšnji mesec normalna različica si je prislužila, ker: a) zahteva nenavadno veliko prostora na trdem disku - kar 6 MB, inštalacijski program pa vam ležerno svetuje, da si nanj

skopirajte še glavni datoteki, ki vam disk zmanjšata za dobrih 13 MB, kar je enako dolžini disketne verzije; b) je, če tega ne storite, nagnusno počasna (včitavanje traja več kot



Plut.

minuto na pogonu z dvojno hitrostjo). Paradoks: imate CD, pa si morate za kulturno igranje cel špil posneti na disk. OK, na trdem disku je špil tesno stisnjen na 12 MB, ker bi bilo nekompresiranega za 40 megabajtov, ampak na zadevo vendarle lahko malo pohekali? Saj imajo placa



Putt-Putt's Fun Pack

74

Avtomobilčki niso samo kovinsko-plastične stvarce, ki jih otroci pehajo po tapisonu v dnevni sobi, marveč lahko tudi spregovorijo in te popeljejo v povsem drugačen svet. Poleg pustolovščine Putt-Putt Goes to the Moon so pri Humongosu spravili skupaj še

njegov Fun Pack, zbirko simpatičnih igric za mulce in mule od treh do osmih let. Podobno kot Fatty Bear's Fun Pack, le da ima vlogo voditelja Putt-Putt, simpatičen vijoličen avtomobilček, in da je vse skupaj na CD-ju. No, od disketne verzije se zadeva razlikuje bore malo, saj je je komaj za 3 MB in si jo lahko mimo skopirate na trdi disk.

V Putt-Puttovem zabavnem paketu je šest igric. Prva, Križci in krožci, ne potrebuje posebne predstavljanja, ima pa isto pomanjkljivost kot igre v Fatty Bear's Fun Packu - igrate lahko samo z računalnikom. Isto velja za damo, klasično spremljevalko šaha. Naslednja igra je Memo, v kateri odkrivате ploščice s sličicami in si poskušate zapomniti pare. Super za treniranje spomina. Potem se preselite na sestavljanko iz kakih šestih slik, razrezanih na kvadrate, ki jih je treba spet spraviti skupaj. Zelo koristna je igrica, v kateri Putt-Putt kaže slike predmetov, igralec pa mora vtipkati njihova angleška imena. Stvari je sicer le nekaj deset, je pa igra vseeno koristna vaja za tamale, ki se učijo angleščino, saj besede variirajo od treh tja do de-

setih črk. Šesta igrica pa je nekakšna različica fliperja (po tabli postavljate ovirice in izstreljujete žogice), namenjena najmlajšim. Vsaka igrica ima štiri težavnostne stopnje in verjemite mi, da boste imeli pri dami na najtežjem nivoju težave tudi odrasli.

Ne vem, zakaj za vruga se pri Humongosu niso potrudili in dodali še igre za dva igralca, saj to ne bi zahtevalo velikega napore, bi pa igri dodalo kar nekaj igralnosti. Škoda je tudi, da verzija na CD-ROMu ni izboljšana in je tako vseeno, ali ku-

format:
PC CD-ROM, PC
minimum:
386DX, 4 MB RAM, VGA,
CD-ROM
založnik: EA/Origin
zvrst: simulacija letenja
igralnost: 85%
grafika: 92%
zvok: 90%

pite disketno ali lasersko. Razen tega pa je Putt-Putt's Fun Pack zelo dobra kompilacija zabavnih in poučnih igric, Putt-Putt vseskozi stoji ob strani in klobasa, ves tekst je govoren, v škatli pa dobite tudi Putt-Puttov (neošljen) svinčnik.

Sneta sekira



650 MB, za božjo voljo!

Poleg TFX-a je na CD-ju še demo naslednje Oceanove (DID-jeve) igre, Inferna alias Epica 2. Špila sicer ni videti niti za vzorec, je pa 12 MB tridimenzionalnih animacijskih sekvenc in posnete glasbe (nastopajoči žal ne muk-snejo ničesar) tako impresivnih, da je pri meni doma polna sobica ljudi dobesedno vzdihovala od navdušenja in takoj pozabila na malo prej prikazovani Rebel Assault. Iz dema sta tudi sliki - cedite sline in čakajte!

Sneta sekira

format:
PC CD-ROM, PC,
amiga 1200
minimum:
386/33, 4 MB, VGA, 6 MB
trdega diska, CD-ROM
založnik: Ocean/DID
zvrst: simulacija
igralnost: 75%
grafika: 89%
zvok: 88%



V V IŠČE SE:

Jokerjavec/Jokerjevka . Starost: poljubna. Osebnostne značilnosti: duhovita in zabavna oseba, ki rada igra računalniške igre ter ima žilico za pisanje. Nagrada: slava in ne ravno mizeren honorar.

Med zvezdami je veliko prostora. Vabimo te torej, da postaneš član ekspertne Jokerjeve skupine špiloigralcev, spoznaš nove računalnike, navezuješ stike z najnovejšimi igralnimi palicami in pri tem še kak tolarček zaslužiš. Če misliš, da si kos izzivu, ga sprejmi. Napiši nam največ 60 tipkanih vrstic dolg opis ene od naslednjih iger, različica za PC: Day of the Tentacle, Jurassic Park, Privateer. Najstrokovnejša možna komisija bo ocenjevala informativnost (opis tehničnih značilnosti - grafike, zvoka in podobnih zadev, načina igranja, zvrsti, skratka vsega tistega, kar najdeš v Jokerjevih opisih), zabavnost, inovativnost in, nazadnje, a nikakor ne najmanj pomembno, slovnico. V osebni slog se ne bomo vtikali, kakšno vejico bo mo dobrohotno spregledali, če pa bo na papirju preveč stavkov v stilu "Nisem še pojedel jabolko, ko izza ovinka pripeljeta dva kolesa", pa to ne bo preveč ugodno vplivalo na končno razsodbo. Časa imaš do 1. marca, odločitev pa bo svečano razglašena v eni naslednjih številčk Jokerja (ne, ne hecamo se). Torej stopi na stopnice do nebes in se nam pridruži!

Uredništvo

C
D
R
O
M
A
R

CALCULUS

kljub bradi še vedno zanimiv

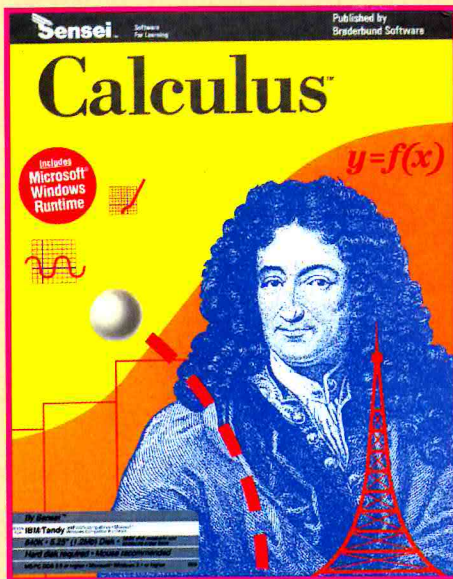
Miha Kralj

Ja, saj vem, da nisem dosleden. Prejšnjič sem obljubil, da se ne bom več približeval mučilnim napravam, ki jih izdelujejo zagrenjeni programerji. Pa sem podlegel notranjemu mazohizmu in se odločil pogledati še en "vrhunski" dosežek na področju izobraževalnega softvera. Mogoče bo pa ta program kar v redu, sem si mislil. In lepa škatla me je premamila. Ah, le kaj mi je bilo tega treba - kot boste videli, sem si spet porinil prst v lastno oko.

Program se imenuje Calculus in je izdan pri enaki programski hiši kot Algebra: Broderbund Software. Če me bodo spet posiljevali z Macintoshovim uporabniškim vmesnikom, potem se ne grem več, sem si mislil, in sumničavo bral opis programa na škatli. Wow! Odkrijem, da program teče pod okni. Dodan je celo MS Windows Runtime za tiste, ki so tako zelo za časom, da si pri sosedu še niso sprivatizirali zadnje verzije. Fino. Mogoče pa bo še kaj od programa.

Dejstvo, da program nima Macovega nazgravnega vmesnika me je prepričalo, da sem odprl škatlo. Najprej iz škatle pade prospekt, o katerem bo govora kasneje. Zdaj mi itak ne bi verjeli, če bi vam povedal, kaj oplaša. Poleg prospekta je še tanka knjižica z navodili za uporabo programa in seveda diskete. Pet disket po 1.2 Mb. Tale Calculus je pa kar špehnat!

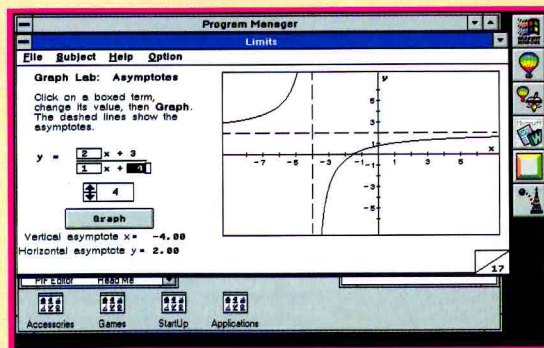
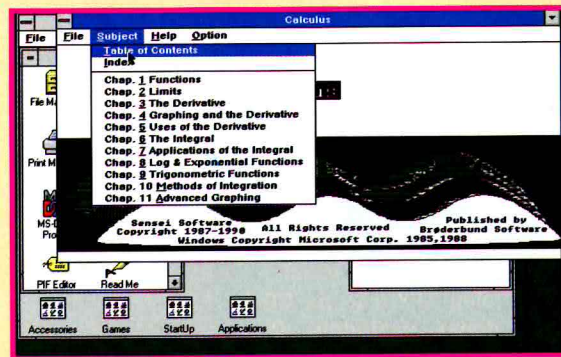
Ampak s katero disketo za-



Poženem torej program INSTALL.EXE z diskete Install.

Calculus se je takoj izkazal kot prijazen in zanesljiv program. Že po drugem pritisku tipke je na dnu zaslona veselo izpisal: "Run-time error R6003 - integer

- Program. Edini EXE na disketi javi, da za zagon potrebuje MS Windows. To očitno ni prava disketa. V tretje gre rado in z diskete Setup sem končno pretočil program Calculus na trdi disk.



četi inštalacijo? Niso oštevilčene, na njih je samo opis vsebine vsake diskete. Po nekajminutnem buljenju in listanju priročnika izločim tri diskete: Program, Setup in Install. Verjetno bo zadnja najbolj prava.

divide by zero". Oh, saj je jasno - revček ne zna deliti z nič, zlobni programerji pri Broderbundu ga pa vseeno silijo. Postransko vprašanje pa je, kako za vraga se program inštalira.

Poskusimo z drugo disketo

Srednji vek

Ko Calculus poženem, mi čeljust od začudenja pade do tal in v ekran zijam z nejevernimi očmi. A veste, kaj se najprej požene? A uganete? Obenem vam lahko zastavim tudi vprašanje, kaj ponuja tisti prospekt iz škatle, ki sem ga omenjal prej. Kdor ugame, dobi brezplačno verzijo DOS-a 1.8 iz leta 1983.

Da ne bom ovinkaril - Windowsi so. Microsoftovi Windowsi. Tisti Run-time, ki so ga objubljali na škatli. To ne bi bilo nič posebnega, če ne bi bili ti Windowsi iz predpotopne dobe. Govorim o verziji Windows/286 v2.11. Pravzaprav je tako star grafični vmesnik prava rariteta in bi jo lahko prodajali kot antiko.

Prospekt, ki ga dobite poleg programa, vam ponuja Windows/286 2.0 kot najbolj napreden in nepogrešljiv grafični vmesnik, brez katerega vam ni življenja. Kupite, kupite, to je State-Of-The-Art softver! Nikjer

pa v prospektu ne omenja, da vam bo verzija 2.11 popolnoma sesula in povozila verzijo 3.1, tako da boste Windowse lahko še enkrat inštalirali.

Pa se vrnimo k Calculusu. To je program, ki bi ga moral oceniti, pa sem se spravljal nad srednji vek, ki pride na disketah skupaj z njim. Torej: programa samega je za 1.5 MB, Windowsi/286 zasedejo dodatnih 0.9 MB. Skupaj 2.4 MB datotek z datumi, ki segajo dobrih pet let nazaj.

Program je namenjen obnavljanju matematičnega znanja srednje in višje stopnje. Baza znanja obsega funkcije, limite, odvode, določene in nedoločene integrale, logaritme, eksponente, trigonometrijo in uporabo prej naštetega. Namenjeno torej četrtemu letniku srednje šole in delu prvega letnika fakultete.

Da ne bi kdo preveč pričakoval od programa - kaj več kot obnove vašega (ne)znanja program ni sposoben - ima premalo natančne razlage, nima nobenega dokaza in ima premalo vaj oziroma testov. Je pa zelo didaktično napisan - poglavja si sledijo natančno tako, kot v srednješolskem učbeniku.

Kaj dalj kot par ur se ob programu ne da zdržati. Snov, ki jo obsega Calculus, je namenjena tako zahtevni in nikoli zadovoljni mladini, da je program veliko premalo dodelan. Mlajši brat Calculusa, ki se imenuje Algebra, je namenjen veliko mlajšim in je zato bolj sprejemljiv, Calculus pa...

Je pa Calculus seveda čisto zanimivo darilo za mladega srednješolca, ki ob koncu leta prinese domov navdušujočo novico o popravnem izpitu iz matematike. Starši bi lahko takega otroka priklenili ob Calculus in zelo verjetno je, da bi ga program naučil dovolj za uspešno opravljanje popravca.

V pričakovanju, da bo naslednji recenzijski program deloval samo z grafiko CGA in bo izviral iz prvih let računalništva, vas lepo pozdravljam.

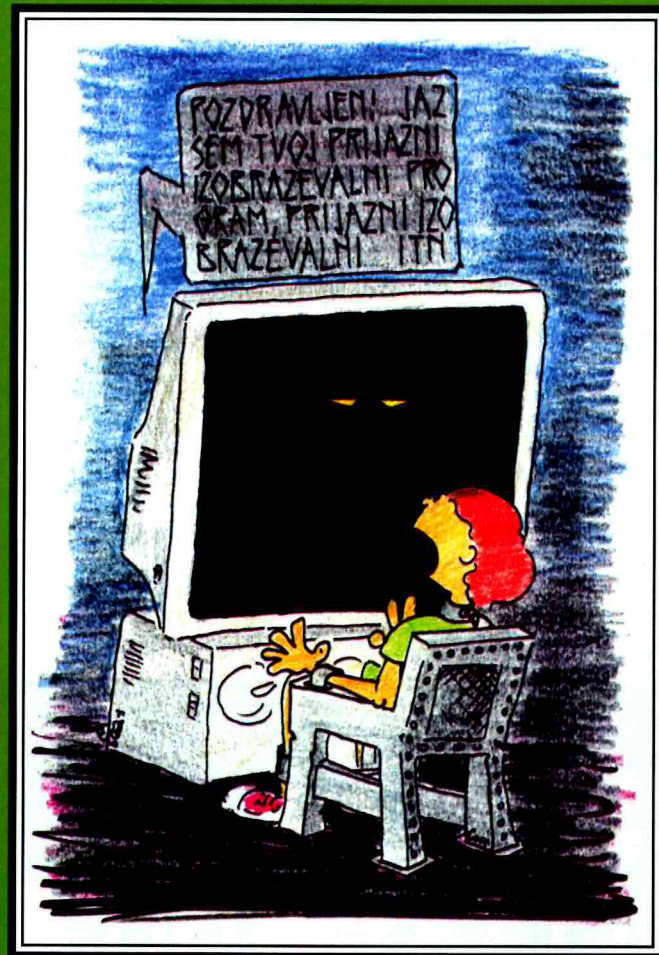
Ob pregledovanju izobraževalnih programov je treba priznati, da med že tako in tako majhno produkcijo programov te vrste po moji sodbi ni niti enega samega, ki bi bil všeč tako ciljni publiki - otrokom, kot njihovim tutorjem - učiteljem. Kljub nenehnim neuspehim poskusom in raziskavam, kako naj bi izobraževalni programi delovali, je le redkim jasno, da dobrega izobraževalnega programa še dolgo ne bo napisanega. Zakaj?

Bistvena težava je v didaktičnem pristopu. Učiteljem in staršem se zdi, da izobraževalni program ni dober, če ni metodičen, dosleden in učiteljski. Otrokom pa se zdi, da so vsi računalniški programi dolgočasni - z izjemo "dobrih" iger, kjer lahko pobijejo več bitij, kot ima Zemlja prebivalcev. Združevanje interesov učiteljev in otrok je na področju izobraževanja skoraj nemogoče.

Mogoče bi bilo še kaj možnosti, če bi izobraževalne programe pisali otroci sami. Namesto velike programske industrije, ki se skriva za vsakim izobraževalnim programom, bi morala biti ekipa majhna in fleksibilna. Kaj koristi izobraževalni program, če ga otroci pogledajo in od dolgočasia zavijajo z očmi.

Mišljenje, da bodo računalniki pospešili izobraževanje je tako zelo zgrešeno kot tisto, da bo mogoče s pomočjo računalnikov delati dobro glasbo. Računalnik je vendar samo orodje. Tudi lopata postane neuporabna v rokah nesposobnega delomrzneža. Kako si lahko nekdo predstavlja, da bo računalnik postal lijak za vlivanje znanja v glave?

Proces učenja je dolgotrajen proces in čim bolj ga poskušamo pospeševati, tem manj zanimanja bo mularija pokazala zanj. Zaradi počasnosti učenja je težko pričako-



Med željami učiteljev in otrok

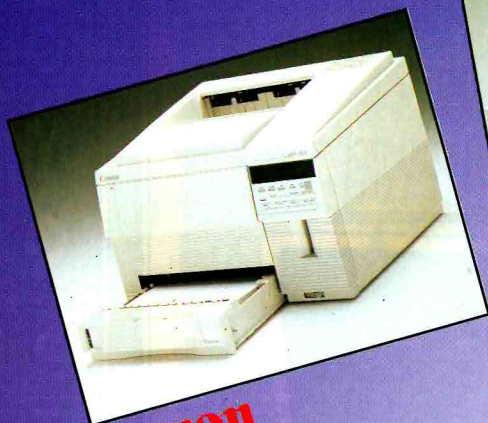
vati, da bo otrokom všeč neosebna elektronska zverina, ki se ne zna igrati niti z Lego kockami. Učitelji, ki se skupaj z otroki igrajo in učijo, bodo imeli vedno prednost pred vsemi aparati za multimedijo in navidezno resničnost. Bi vi zamenjali prijatelja za elektroniko?

So pa računalniki kot orodje idealni za preverjanje znanja. Reševanje testov je lahko s pomočjo računalnikov sistematizirano in poenostavljeno do take stopnje, da lahko učitelji brez težav odkrijejo stopnjo znanja učencev. Program, namenjen testiranju določene

snovi, je otrokom običajno čisto všeč. Tudi slike, zvok in govori jim niso odveč, vendar le toliko časa, dokler jim ne postane dolgčas. Potem pa mora vlogo animatorja prevzeti oseba.

Kljub temu, da noben program ne more nadomestiti učiteljev, se bodo programerji in učitelji še vedno trudili v napačno smer: namesto, da bi razvijali dodatna orodja, ki bi pomagala učitelju pri poučevanju, bodo iskali metode, kako učitelja nadomestiti ali ga odstraniti. In ravno to je največja napaka večine izobraževalnih programov.

BREŽŠUMNI CANON LASERSKI IN BUBBLE JET TISKALNIKI:



Canon
LBP 8 mark IV



Canon
LBP 4 U

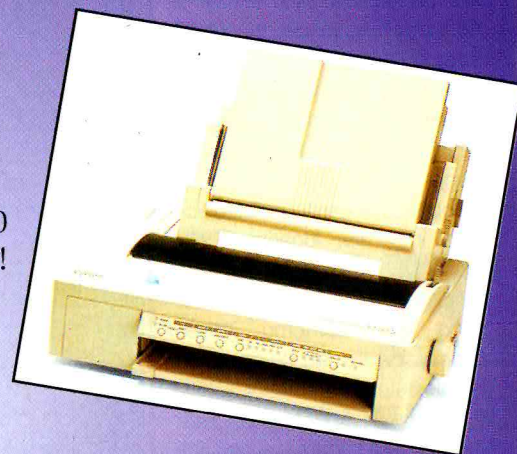


Canon
BJ 200



Canon
BJ 10/SX

TUDI ZA A3 FORMAT: **Canon** BJ300 /330
SOČASNO TUDI RISALNIK A2 FORMAT!



MUČI VAŠ POSEL BARVNA SLEPOTA ?



Učinkovita komunikacijska sodobnost pomeni barve. Barve ne le izgledajo lepo, predvsem dajejo sugestivni poudarek vsemu vašemu delu. In čeprav že široko uporabljamo barvne monitorje, večina še vedno tiska črno-belo! Barvno tiskanje je bilo prekomplicirano ali pa predrago.

No, sedaj je tu **Canon** BJC 800, ki bo naredil vtis na vaše partnerje!

Za namizno založništvo pa je na razpolago še CLC-10, ki je barvni tiskalnik, sočasno pa še skener in barvni fotokopirni stroj!

CANON PRINAŠA BARVE V VAŠE PISARNE!

Canon

URADNI ZASTOPNIK IN DISTRIBUTER:

avtotehna d.d.

61000 Ljubljana, Celovška 175
telefon: 061/159-33-41, telefax: 061/552-563

JOKER

JE PRAVKAR IZVEDEL, DA NE MORE VEČ NAZAJ NAZAJ V REALNOST

NE RAZUMEM !

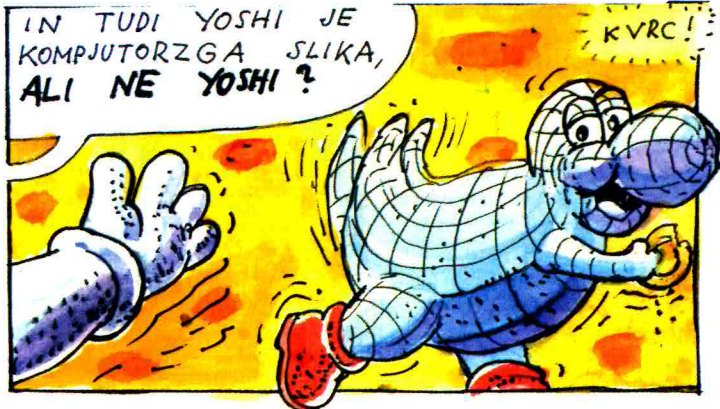
NE ? ENOZTAVNO !
HM POGLEJ :



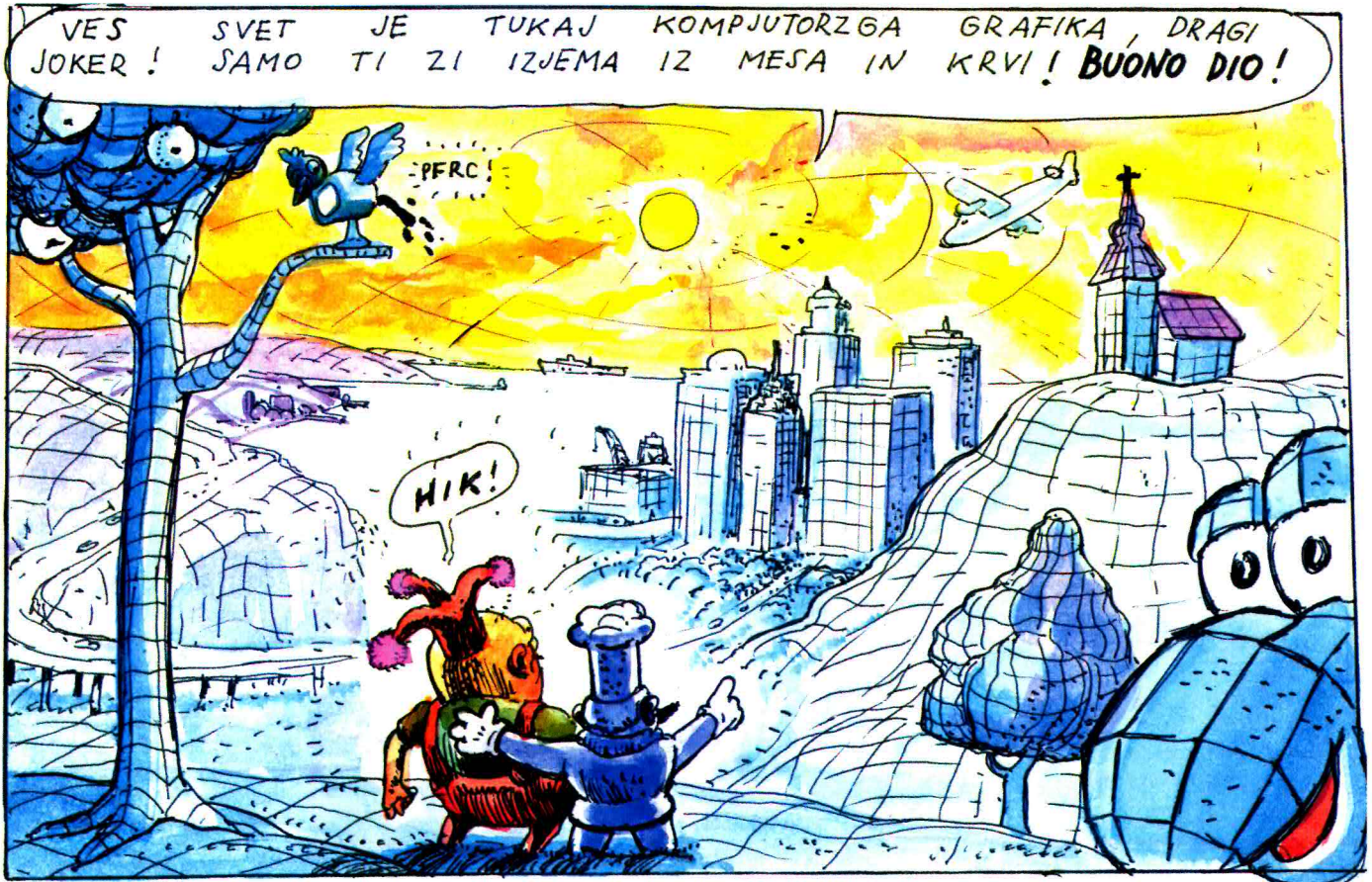
JAZ SEM
KOMPJUTORZGO
NARISAN
PROGRAMIRAN,
OŠTJA



IN TUDI YOSHI JE
KOMPJUTORZGA SLIKA,
ALI NE YOSHI ?



VES SVET JE TUKAJ KOMPJUTORZGA GRAFIKA , DRAGI
JOKER ! SAMO TI ZI IZJEMA IZ MESA IN KRVI ! BUONO DIO !



Se nadaljuje...



No, pa se spet beremo in spet enak začetek, kot zadnjič (beri prvič). Andrej (to sem jaz) zadolžen za rubriko Džuboks. Salute you . Kako ste preživeli minule dni ? Upam, da vas je položila gripa...NOT. Mene osebnostno je in to po dolgem in počez. In sem bil revček, totalen. Čajčki, pa robčki (enormne količine robčkov) in spet čajčki. In sem se nekako izvekel. Ampak sedaj je spet vse O.K., torej let's get down to business. Minila je prva radijska izdaja Džuboksa na Valu 202 in sicer se je dogodek zgodil 21.01.1994 ob natanko 18.29. Če ste stvar zamudili...cccccccccc, ker je bila dobra. Zakaj to vem? Ker mi je Slobodan (vrhovni) na štiri oči zaupal, da se je ob poslušanju zabaval. Hvala Bogu. Upam, da ste se tudi vi. Bilo je nekaj napak v izvedbi, predvsem zaradi napak v podatkih, ki sem jih ponudil Jonasu pred vodenjem.... ampak ta moja culpa je posledica vaše maxime culpe, ker ste pač (še pred objavo 10 - ih Zapovedi) pošiljali kasete, ki so bile zelo slabo, ali pa sploh niso bile opremljene s podatki, ki jih zahteva veličastnih in grozno obvezujočih 10 Zapovedi. Za tiste, ki jih še ne poznate ali pa ste jih še pozabili, jih bom ponovil:

10 ZAPOVEDI

(za opremo kasete) :

1. CR₂
2. Avtor (ime iz rojstne matične knjige)
3. Naslovi del
4. Naslov in kontaktni telefon avtorja
5. Vzori (če so.....še živi)
6. Nekaj besed o sebi
7. Oprema
8. Želje in cilji (ki se verjetno nikoli ne bodo uresničili. Ali pa)
9. Problemi (slaba oprema, akne, osamljeni večeri)
10. Z zanimivim znakom označite tisti komad, ki je po vašem mnenju na kaseti NAJ)

Jasno? Upam, da je. In ne samo pretežno jasno, ampak popolno in totalno jasno. Spet pred mano (ojoj, že drugič) leži ogromen kup kaset. No, ne ravno kup, ampak kupček. No, ne ravno kupček, ampak šest kaset, ki se že tresejo pred mojo roko in kasetošpilom, ki je lačen, zelo lačen. Mislim, da v njegovem drobstvu slišim besede "trakca papala". In ker je moj kasetošpil moj osebni prijatelj, bom njegovo lakoto seveda s primerno količino vjudnosti v naslednjih šestih urah skušal potešiti. Danes lahko v Jokerju prebirate skromne ocene vdano vašega Andreja o naslednjih avtorjih :

1. XYZ (prvič) 2. ANDRAŽ 3. MATEJ (Stringfantasia) 4. SYNTHESIS Ltd. 5. RESET 6. XYZ (drugič). Vrstni red zaenkrat še nima pravega pomena , a ga bo ob koncu tega

znanje. No, in sedaj lahko penetriram kaseto in jo Play- nem. Vtisi sledijo. Free Space je naslov prvega posnetka na kaseti. Definitivno odlična stvar, ki vsebuje vse, kar mora instrumentalna skladba vsebovati. Ima ritem, odlično nadgrajajočo se melodijo, izvrstne dodatke, ki jih omogoča prej našeta oprema, posnetek je čist in izpijen do konca. Glasba, ki sili k razmišljanju, a ga ne otežuje. Na trenutke me je spomnil na J.M. Jarreja in kmalu zatem opomnil, da gre za povsem avtorski izdelek. Na lestvici od 1 do 10 je to do konca nategnjena 9 in tričetrt. Moj od srca prihajajoč aplavz in spoštovanje, XYZ. K techno posnetku na kaseti se bom vrnil čisto ob koncu.

2. **Andraž** je že v kasetošpilu. Posnetek...Za posrat - ampak samo glede na šum, ki ga je skoraj več kot



sestavka seveda dobil. Pa pojdlimo lepo po vrsti, ali pa tudi ne.

XYZ (eks vaj zed). Skromno ime skriva v sebi podatke, ki že pred samimi poslušanjem obetajo nekaj dobrega in predvsem strokovno podkovanega. Zoran (avtor) je star že (ali pa šele) 35 let in se lahko med drugim pohvali z naslednjimi referencami: srednja glasbena šola (kitara), glasbena akademija (kompozicija in teoretično pedagoška smer). V svojem času je bil glasbeni producent, sodeloval pri snemanju z legendarnimi Indexil (če ne veste, kdo so Indexi, vas je lahko, do takrat, ko boste to vedeli, tako sram, da sploh ne smete iz hiše), napisal je nekaj notnih priprav za glasbene učbenike in bil učitelj (glasbe, seveda). Dovolj! Da ne boste ostali zakompleksani. Za posnetke na svoji demo kaseti je uporabil: Atari STE, Notator Logic, Kurzweil K2000, EMU Vintage Keys in Korg WS A / D. In seveda svoje

glasbe. Ojoj. Ampak, pod šumom zvoki, ki obetajo. Foggy Fantasy je mešanica plesno-funkoidnega (bas linija) izvora z zanimivo melodijo in nekaj na trenutke motečih in potem na trenutke skrajno dobrodošlih dodatkov (sampler ???). Ob Andraževih posnetkih se mi spomini vračajo v poletje 19??, ko je na lestvicah kraljeval Gliorgio Moroder. Andraž, upam da poznaš možakarja . Vsekakor je zanimiv tudi tvoj The Flute Duel (vse skupaj se mi zdi nekoliko prehitro, ampak odlična bas linija). Po poslušanju Space Containerja se mi zdi, da so ti najbolj všeč zvoki in stil, ki so prevladovali tik pred izbruhom pravega techna. In še nekaj - z melodijami nimaš problemov (ne z izmišljanjem, ne s preigravanjem). K.O.T.O. Se jih še spominjaš (jaz sem se spomnil ob osrednjem delu pravkar omenjenega komada)? Techno Real. Ja, ali pa tudi ne. Techno je že v svoji osnovi močnejši od tvojega... ampak kdor

Val 202

dela, bo nekoč tudi dodelal. Razen, če naslov nima prave zveze s komadom. Vsekakor v celoti gledano se kasete giblje na treh ravneh: povprečno, dobro in nekje vmes. Nadaljuj!!! PC, Soundblaster, program Scream Tracker. Kontakt: Andraž Rus, Ronkova 36, Slovenj Gradec.

Matej iz Ljubljane pošilja String Fantasio. En sam komad na celi kaseti, a ta dolg 7 minut in 20 sekund, narejen s Scream Trackerjem 2.2 in mono Soundblasterjem. O.K. Pa si bom vzel toliko časa. Začenja se zelo, zelo umirjeno in skrivnostno (dobro, saj je časa še dovolj). V nadaljevanju dodatek zanimive ritmične podlage in melodije, ki po vsakih 8-ih taktih narašča (zelo prefinjeno). Dolg (za moj okus malce predolg in temačen prehod) nas popelje v povsem drugačen, ritmično (po hitrosti) drugačen pas, ki pa ne traja (to je dobro, ker si po mojem mnenju bolj doma na slow področju) predolgo.

Četrti po vrsti: **Synthesis LTD.** iz Maribora. Že takoj po penetriranju kasete (zdaj to znajo, že skoraj brez moje pomoči) mi je bilo jasno, da imam opravka z nekom, ki ima dobro opremo in ljubi vse, kar od daleč spominja na (po mojem laičnem mnenju) Inkovsko kulturo. Vsaj zvok na Overture me spominja na prej omenjeno izumrlo vrsto. Overture si zasluži zelo visoko oceno. Experience of Death: zanimiv in morbiden naslov (Et tu, Taras) povsem ustreza komadu, kar pa še zdaleč ne pomeni da je komad morbiden. Kje pa !! Za svojo po naslovu temačno zasnovno je morda še preveč svetel, ampak dober, dodelan in še enkrat zanimiv. Under The Bodhi Tree: ritem je zakon in dvojni zakon, če je nadgrajen s primernim preigravanjem melodije in asketsko dodanimi, a več kot odličnimi dodatki. J.M. Jarre je res tvoj vzornik in tako je tudi prav. Posnetek je čisto O.K. , tako mimogrede zapisano, celo eden boljših v kontingentu današnjega ocenjevanja. Tudi Revelation in Nirvana sta čisto spodobna komada. Prava zapravila kaj dodati, morda le to, da tako slaven kot je Z.D. ne boš nikoli, ker delaš v

primerjavi z njim predobro glasbo. Buddha s Tabo.

Reset prav tako prihaja iz Maribora uporablja PC 386 DX 40, Cubase, Yamahino V 50 klaviaturo in zvočna modula Roland U 220 R, Alesis HR 16 B. V pismu dodaja, da ga kot glasbeni stil najbolj zanima jazz. Cool, zakaj pa ne. In to je ob preigravanju klaviratur na After the War več kot očitno. Zelo čist in hkrati poln komad je... kako bi napisal - dober. Rain forest je še bolj jazzy kot je bil prejšnji, čeprav se mi zdi, da največ jazzu dodaš prav s prej omenjenimi črno-belimi tipkami. Boben je... boben je... boben je, pa ne bi bil rad preoster na trenutke tak, kot pri kakih poceni terasnih skupinah, ki ne znajo in pika. Ampak ti znaš, to je jasno in glasno sliši. Jazz ni preprost, torej brez vsakršne koli panike, lahko pri bobnih eksperimentiraš in nadgrajuješ. Ampak to je samo moje mnenje, ki ga lahko ali pa tudi ne upoštevaš. Proti koncu gre z doberga na odlično, tisto o bobnu lahko pozabiš. Rastko je živ in dober dokaz, da s PC lahko delamo (te) jazz, če je to vaša želja! Pošlji nadaljevanje - je več kot zaželeno.

Pri zadnji številki smo spet na začetku. XZY to je možakar z odličnim strokovnim pedigrejem se je na svoji kaseti spopadel tudi s technom. Trans Mission - Pure Energy je naslov in je definitivno techno in to dober. Ampak meni je bilo vseeno bolj všeč Free Space, čeprav bi se lahko tudi ob poslušanju Pure Energy brez pomislekov zaklel, da gre za tuj v profi-studiju narejeno zadevo. In to je vse.

In to je vse, no skoraj vse... Samo še tisto najvažnejše. Count-down te edicije:

POPS MESECA

1. XYZ - FREE SPACE
2. RESET - BACK TO THE FUTURE
3. SYNTHESIS LTD
- UNDER THE BODHI TREE
4. ANDRAŽ - SPACE CONTAINER
5. XYZ - Trans Mission
- PURE ENERGY
6. MATEJ - STRINGFANTASIA

Drago bralstvo in poslušalstvo - na svidenje do prihodnjic in na slisanje na Valu 202! Žal marca naša odaja zaradi tehničnih razlogov odpade, tako da se slišimo aprila, datum pa vam sporočim prihodnjic. Do takrat - delajte, komponirajte in bodite aktivni povsod, kjer se ne vpleta politika (priateljjski nasvet) in seveda pazite nase! (in se kdaj pa daj ozrite vase).

Takole, ljubčki. Vsake lepe stvari je enkrat preveč, drugič premalo, tretjič pa ravno prav. No, tokrat bo Jokerjevega slovarja bolj malo. Gradiva je sicer že za manjši tovornjak in če ne pride kaj vmes, bodo vaši umotvorji kaj kmalu prišli na svitlo v luksuzni izdaji, vezani v najboljše tjuljenjevo usnje. Očitno ste si vzeli nekaj časa za predah in premislek. Tokrat le nekaj slovarskih prebliskov, s katerimi ste v teh sedmih mesecih uničili za celo hosto papirja.

Na prvem mestu odlomek iz daljše pesnitve **Marka Ramšaka**, ki mu muza Amiga ne pusti spat:

Od tega sedaj že kar nekaj je let,
kar odprl na svet se mi nov je pogled;
do danes zares me nič druga ne briga,
da le brez problemov brni mi Amiga.

Že uveljavljeni grafitar **Alen Oblak** stoično ugotavlja: Neverjetno, kako ti lahko ena atomska bomba pokvari dan.

Med prevajalce se uspešno uvršča tudi **Bojan Bajsič**. Bojan očitno prevaja kar brez slovarja, takorekoč iz glave: Simon The Sorcerer = Krožnikar Simon
Definicij kratic in drugih zagatnih pojmov se prizadevno loteva **Dalibor Jovanović**:

Microprose = zelo zelo majhna proza
Mindscap = umobeg
CD-ROM = žarkočit

In komu prisoditi nagrado (enoletno naročnino na revijo Joker)? Po dolgem tuhtanju in šestkratnem glasovanju jo bo odnesel **Alen Oblak, Ob prog 5, 66310 Izola**.

Uredniški odbor bo seveda nadaljeval s svojim razsvetljevalskim delovanjem. V prihodnjih številkah bomo skušali z vašo pomočjo odgovarjati na nekatera, strokovno izredno zahtevna in do sedaj še nedovolj pojasnjena vprašanja s področja računalništva. Naše prvo vprašanje smo zastavili nekaterim najeminentnejšim računalničarjem.

Zadnjič mi je v računalniku nekaj zaškrtalo in se pokadilo. Vsega je menda kriv pokvarjen softver. Računalnik sedaj ne dela več. Kaj naj storim?

Če se iz računalnika kadil, ga je treba nemudoma politi z vedrom vode. (**Joža Gasilec**)

Prihodnjic nabavi softver, ki ne gori. (**Enostavno, ne**)
Zamenjaj softver, najprej tistega v glavi. (**Sokrates**)

Ali ima vaš softver ustrezne ateste? (**Inšpektor Šnoflja**)

Ali mi lahko pošljete tisti softver? (**Odkar ima fant Amigo, se ne zmeni zame**)

V naslednji številki bomo skušali demistificirati enega od številnih predsodkov, ki jim nasedajo tako strokovnjaki kot lahkoverneži. Vaše odgovore bomo zbirali do konca meseca, najboljšega pa nagradili z enoletno naročnino na revijo Joker. Vprašanje se glasi:

Pravijo, da delo z računalnikom porazno vpliva na ljubezensko življenje. Kaj menite, zakaj?

YAMAHA

glasbeni instrumenti

Kvaliteta, ki je ne boste preslišali!

NOVI MODELI:

NOVO



Yamaha Keyboard World
Let's play together!

PSR 110

PSR 210

PSR 310

PSR 410

PSR 510

Za najzahtevnejše glasbenike!

PSR SQ16

PSR 5700

MOŽNOST UGODNEGA NAKUPA: krediti, kartice, čeki, gotovina: 5% popust
Kulturne in izobraževalne ustanove - brez plačila carinskih dajatev

INFORMACIJE: Tel.: (061) 1317 144 int. 19 ali 03, (061) 301 614,
Ljubljana, Slovenska c. 54 in v prodajnah AVTOTEHNE po vsej Sloveniji

Generalni zastopnik:



skupina
avtotehna d.d.

Računalniki včeraj

Pirati, ja... Ej, stari, to so bili kajti, ko je bil na Gornjem trgu v Ljubljani še ob sobotah boljši trg, dobro smo ga srali... Jebenti, spomnim se, da sem enkrat čisto slučajno šetal po boljšaku in videl neke mulce, kako so prodajali programe za spectruma na kasetah. In so se mi takoj začeli vrteti dolarji v očeh.

In sem že naslednjo soboto ob šestih zjutraj stal na boljšaku in prodajal kasete s programi. In sem se kmalu spoprijateljil še z Maticem, ki je začel s tem konkurenca, pa ne predrage, drugič, kasetam je treba narediti privlačnejše ovitke, tretjič, zmanjšati je treba čas, ki ga porabiš za presnemavanje kaset (takrat smo, poštenjaki, to počeli še naravnost iz računalnika, da je bila kvaliteta posnetkov čim boljša).

No, kasete smo našli v neki trgovinici v Trstu, kjer nam je lastnik dal dober popust, če smo jih nakupili vsaj deset paketov. TDK, jasno! Super! Konkurenca bo pozelenela! Sranje je bilo samo v tem, da jih je bilo treba voziti iz Trsta in je bila vmeonkurenca, pa ne predrage, drugič, kasetam je treba narediti privlačnejše ovitke, tretjič, zmanjšati je treba čas, ki ga porabiš za presnemavanje kaset (takrat smo, poštenjaki, to počeli še naravnost iz računalnika, da je bila kvaliteta posnetkov čim boljša).

No, kasete smo našli v neki trgovinici v Trstu, kjer nam je lastnik dal dober popust, če smo jih nakupili vsaj deset paketov. TDK, jasno! Super! Konkurenca bo pozelenela! Sranje je bilo samo v tem, da jih je bilo treba voziti iz Trsta in je bila vmes še hudo za-jebana Jugo carina. Da niti ne omenjam, da nihče ni imel vozniškega izpita, kaj šele avta.

Ni bilo druge, kot da smo se zlagali Maticevi mami (Matic je takrat že gusaril pod imenom SatanSoft), da je posodila avto, star poljski fiat. In sva se z Maticem vozila enkrat tedensko v Trst, po stari cesti do Postojne, seveda, kdo bo pa plačeval avtocesto, ni šanse. Dogodivščin je bilo cel kup. Enkrat je policaj na meji zahteval vozniško, joj, oprostite, sem pozabil izkaznico doma, skuzmi, ja, kako pa to, da me ni v računalniku, hm, najbrž zato, ker sem izpit naredil ravno prejšnji mesec, pa me še niso vpisali, kaj, a da ponavadi takoj vpišejo?, joj, potem pa res ne vem, nekaj mora biti narobe, ja, ja, hvala lepa, se bom jutri oglasil na Mačkovi in preveril, hvala lepa, gospod policaj, na svidenje...

Naslednjega dne so mi uleteli karbojci na vrata in začeli zasliševati, kaj da sem počel brez izpita v Trstu in zakaj sem se zlagal in te stvari... Pa ni bilo problema. Takrat so me samo prijaviли sodniku za prekrške, ta je po šestih mesecih postal položni-ico s kaznijo, počakal sem še kakšno leto, da je prišel zadnji opomin in grožnja z zaporo-m, potem se pa šel v banko in plačal. Kakšnih deset ali dvanajst mark. Ne pozabimo, da se pogovarjamo o letih '86 - '88, ko si je Zvezni izvršni svet stare Juge še iz-mišljat nove in nove izgovore za tiskanje denarja in je inflacija plesala kot muhe na kakcu. Bolj nevarno je bilo na italijanski strani, ko so naju enkrat začopatili karabin-jerji, z njimi pa ni bilo šale. Lire iz žepov ali pa zaplemba avtomobila! Tistega dne so naju kasete drago stale.

Pa enkrat nama je avto na poti domov začel pri Postojni groziti z lučko za bencin midva pa gledati, kje je kakšna pumpa. A ste se že kdaj peljali po stari cesti na Primorsko? A veste, da ni tam več nobene pumpe, da so vse zapuščene, odkar se folk vozi po avtocesti? Mislim, sranje, ej, sediš v tujem avtu, ki ti žmiga s kontrolno lučko, ti pa ne veš (ker avta pač ne poznaš, a ne, pri moji makini točno vem, da se lahko še mirno vozim kakih sto kilometrov, ko se na armaturi pojavi napis RESERVE, da pa se stvari nevarno zapletajo, ko se pojavita besedici LOW RANGE) koliko sape še imaš.

No, avto je zdržal do Ljubljane, midva pa tudi. Komaj.

Zanimivo pa je, kako se je v času piratovanja moja delovna sobica spremenila. S prilivom sredstev (ej, priznati je treba, služili smo kot gospodje) se je modernizirala tu-di oprema, najprej barvni monitor, pa dober printer za tiskanje ličnih ovitkov za kasete (star NL-10 je bil zakon), pa pet solidnih kasetarjev povezanih v verigo, da je šlo presnemavanje hitreje, po nekaj mesecih smo namreč nehali snemati direktno iz računalnika, je pač zmanjkovalo časa, tržišče pa je kljub novim piratom postajalo ved-no bolj zahtevno. In požrešno.

Jonas Ž

Ni kaj, Jokerjeva Galerija gre definitivno - gor! Dokaz je med drugim tudi nedvoumno ta, da je med današnjimi avtorji kar trem ime Gre-gor, oz. Gregor. Eden med njimi, **Gregor iz Lucije**, je že naš stari znanec. Iz svoje Ulice je odšel tam gor (pesniško rečeno). Na pomol in tamkaj razstavil Jokerja. Soime-njak **Gregor iz Črnomlja** (torej gor iz Dolenjske) je ovekovečil Slovensko dirkalno moštvo. Spet tretji Gregor, **Gregor iz Nove Gorice** (pozor - Gorice!) pa se je junaško pridušal: Gregor z Gorice gor ali dol, svojo sliko bom imenoval Gregor in nič drugače! Gre še kdo ali kaj gor? Gremo dalje. Znameniti gorenjski idilik **Jure** iz se je z rodne Gorenjske oglasil z gora-to Fantazijo. Tudi njegov gorenjski kolega **Robert z Bleda** je posegel po sorodnem motivu, čeravno je v gorsko okolje za-pregel Reko.

Izbira med vsemi high avtorji in slikami je bila težka, vendar smo 5000 tolarško Kobilco ven-dar-le lahkega srca prisodili Gregorju iz Lucije.

Zadnjič ste, kaže, spre-gledali pomembno, da ne re-čemo zelo pomembno obvesti-lo! Ah, recimo kar bobu bob - to je res zelo pomembno obvestilo! Vabimo vas namreč, da se Ga-lerije udeležite s prispevki Joker v akciji! Torej pošljite nam dela, kjer predstavljate Jokerja, junaka iz našega stripa in Šponometra, v svojem elementu - kakorkoli si to pač predstavljate! Če se boste izkazali, bomo podelili še kakšno dodatno nagrado!

V tej rubriki smo in bomo objavljali vaše grafične mojstrovine, narejene z računalnikom. Pošljite jih na disketah na kateremkoli formatu, najraje pa v TIFF. Na straneh Jokerja bomo objavili najboljše dela, eno pa nagradili s 5000 tolarji, morda pa tudi z drugimi priložnostnimi nagradami. Ko se bo nabralo dovolj del, bomo priredili razs-tavo!

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

P.P.S.: Najljudneje naprošamo razstavljalce, naj nam pošljajo 3,5-palčne diskete, nanje pa naj napišejo ime slike, avtorja in naslov!

Na pomolu,
Gregor Nemeč



Reka,
Robert Ilovar

Gregor,
Gregor Rot



Slorace,
Gregor Papež

Fantazija,
Jure Rogelj



Novo! Vse za Nintendo!

SNES

SUPER NINTENDO z igrico Super Mario World..33.400 SIT

Super Mario All Stars (štiri igre!).....10.680 SIT
 Battletoads in Battlemaniacs.....9900 SIT
 Mystic Quest Legend.....9150 SIT
 The Lost Vikings.....9900 SIT
 Tiny Toons.....10.860 SIT
 Nigel Mansell's World Championship.....9900 SIT
 Blues Brothers.....12.200 SIT
 Jimmy Connors Tennis.....12.200 SIT
 Super Mario Returns.....12.200 SIT
 Batman T.M.N.Turtles..10.860 SIT
 + Vse druge igre in oprema!



Super Mario Kart: Tekmujte v najboljšem kartingu za Super Nintendo! Z vami bodo tudi Mario, Luigi, Bowser, Toad in drugi!
Cena: 9150 SIT,
 Format: SNES

Game Boy

Game Boy z igrico Tetris s slušalkami in baterijami... 16.900 SIT

Mortal Kombat.....6870 SIT
 Garfield.....5780 SIT
 Legend of Zelda.....6000 SIT
 Battletoads in Ragnarok.....6000 SIT
 Gargoyle's Quest.....5340 SIT
 Dr. Franken.....5340 SIT
 Top Gun.....5780 SIT
 Nigel Mansell's World Championship.....5100 SIT
 Indiana Jones.....6000 SIT
 Top Ranking Tennis..5100 SIT
 Yoshie's Cookie.....6330 SIT
 Ninja Boy 2.....5780 SIT
 Tom & Jerry.....5780 SIT
 Duck Tales.....5340 SIT
 Asterix.....6330 SIT
 Super Mario Land 2.....5800 SIT
 Mario & Yoshi.....5100 SIT
 Mystic Quest.....5100 SIT
 Popeye II.....5780 SIT
 The Flintstones.....5780 SIT
 + vse druge igre in oprema!

POZOR! POPUSTI ZA ČLANE KLUBOV NINTENDO IN JOKER!

ČUDEŽNA KLAVIJATURA - MIRACLE PIANO!



Miracle Piano je sistem za samostojno učenje klavijatur!

Profesionalna elektronska klavijatura 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!

Igrati klavijaturo po treh tednih učenja? Čudež? To opravi za vas **Miracle Piano**, sistem s profesionalno elektronsko klavijaturo 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!

Skupna cena: zdaj samo **880 točk!** (za PC in amigo)
 780 točk za Nintendo

HITI SVETOVNIH ZALOŽNIKOV

Terminator: Rampage: ena najbolj napetih akcijskih iger, odlična 3D grafika, glasba, zvok! Format: PC, **Cena: 98 t**
Dungeon Hack: Najnovejša uspešnica za ljubitelje iger FRP iz hiše SSII! Format: PC, **Cena: 98 točk**
Grandslam Bridge 2: Najboljša simulacija bridža! Format: PC, **Cena: 98 točk**
Shadow Caster: Ena najboljših iger FRP doslej! Hit meseca v Jokerju! Format: PC, **Cena: 98 točk**
Dark Sun: Shattered Lands: Ena največjih uspešnic FRP znamenite hiše SSII! Format: PC, **Cena: 98 točk**
B-Wing: Dodatne misije za X-Wing! **Cena: 44 točk**
Jurassic Park: Akcijska pustolovščina po filmskem in knjižnem megahitu! Format: PC, **Cena: samo 55 točk!**
Warlords 2: Odlična strateško-akcijska igra v deželi Etheri. Igra lahko do osem igralcev hkrati! Format: PC, **98 točk**
Street Fighter 2: Najslavnejša borilna igra tudi zdaj tudi na večem PC-ju! **Cena: 88 točk**
Might & Magic V: Dark Side of Xeen: Najboljši del znamenite FRP nadaljevanke, PC, **98 točk**
 Kasparov's Gambit: Igrajte šah s svetovnim prvakom! Komentarji med igro v živo! Format: PC, **98 točk**
Silver Seed: Nepogrešljiv dodatek k igri Ultima VII Part Two: The Serpent Isle, PC, **44 točk**
Privateer Speech Accessory Pack: Nepogrešljivi govorni dodatek za igro Privateer! PC, **44 točk**
 Na zalogi več naslovov iz serije **Ultima!** **Povprašajte!**

CD ROM

Super Strike Commander: Znamenita uspešnica z dodatnimi misijami, govorom, obogateno grafiko! **120 točk!**
Labyrinth of Time: CD mega pustolovščina s sapa jemačo grafiko in zvokom! **Cena: samo 98 točk!**
Wing Commander II & Ultima Underworld: Svetovni uspešnici! Format: PC CDROM, **Cena: 120 točk**
Sherlock Holmes Consulting Detective, 1,3
 Interaktivna video detektivka! 1. del 80 točk, 3. **130 točk**
Timetable of History, Science and Innovation: Odlični učni in referenčni pripomoček o zgodovini, znanosti in izumih! **Cena 320 točk**
Guinness Disc of Records: Znamenita knjiga rekordov s slikami, zvokom in videom! **Cena: 88 točk**
The New Grolier Multimedia Encyclopedia: Multimedijska različica znamenite ameriške akademske enciklopedije v 21 knjigah! Več kot 33.000 člankov, slike, fotografije, video in avdio sekvence! **Cena: 640 DEM**
Maps 'n' Facts: Najnovejši svetovni atlas! **Samo 105 točk!**
Carmen World Deluxe: Poučna detektivka! **Samo 155 t.**
 CD ROMi za otroke: **Arthur's Teacher Troubles (98 t.)** Just **Grandma & Me (98 t.)**, **Putt Putt's Fun Pack (92t.)**

Izobraževalni, otroški in drugi programi
Print Shop Deluxe: Izjemno zmogljiv in priročen program za izdelavo in tiskanje posterjev, znakov, vizitk, koledarjev, čestitk! Za domačo in poslovno rabo! PC, **140 točk**
Deluxe Paint Animation: Najboljši risarski in animacijski program za PC na tej cenovni ravni! **Cena: 198 DEM**
Discover Space: Odlični astronomski program! **98 DEM**
Algebra: Zlatica do šolskega znanja algebre! PC, **150 DEM**
Calculus: Zahtevnejša matematika za šole! PC, **170 DEM**
Deluxe Paint AGA: Odlični risarski program! Amiga, **190t.**
Kid Pix: Najboljši risarski program za otroke s posebnimi likovnimi in zvočnimi učinki! PC, amiga, **92 točk**
Kid Pix Companion: Dodatki za Kid Pix! PC, **80 točk**
Kid Cuts: Otroški program za tiskanje in izdelavo likov, mask, posterjev...! PC, **92 točk**

Naročate lahko tudi po tel. oz. faksu: 061/1320-179. Pri naročilu nad 10.000 SIT možno obročno plačilo.

POZOR!

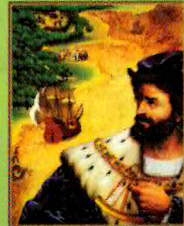
Iščemo prodajalce, zastopnike, komercialiste! Pokličite Alpress!



Sam & Max Hit the Road: Genialna komična pustolovščina, še bolj uspeša kot legendarna *The Day of the Tentacle!* Hit meseca v Jokerju!
 Format: PC **Cena: 98 točk!**



Sim City 2000: Dovršena naslednica legendarne simulacije *Sim City!* Hit meseca!
Cena: 98 točk
 Format: PC



Seven Cities of Gold: Kolumbovska različica Civilizacije. Osvajajte Južno Ameriko, trgujte...
Cena: 98 točk
 Format: PC

Kmalu: Ultima VIII: Pagan, Wing Commander 3, Video Jam, Peter Pan...
Posebna ponudba: shareware za PC! Zahtevajte brezplačni katalog!
Alpress - slovenski zastopnik in distributer založb Electronic Arts, Origin, Bullfrog, Broderbund, SSG, Interplay in številnih drugih.

PRISTOPNI KUPON

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

I. Da, nepreklicno 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, 61000 Ljubljana

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

Ime in priimek:

Naslov:

A. Nepreklicno naročam:

Opis artikla Cena

B. Želim samo informacijo o:

Cene računalniških iger so v točkah. Ena točka je tolarska protivrednost 1 DEM na dan plačila.

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