

Januar 1994
Letnik II
Cena: 200 SIT

Super Joker

Revija za

sončno stran računalništva

N° 6

Sam & Max
Hit the Road

Šomošterware
Discover Space

Ajs!
NHL
Hockey

Enter Val 202!



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 računal-
nike med seboj razlikujejo!
Pri "POWER PLUS"-u vas bodo prijetno presenetile!



Obiščite nas, pokličite nas,
zahtevajte informacije!
Naš naslov:



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 seznani 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:

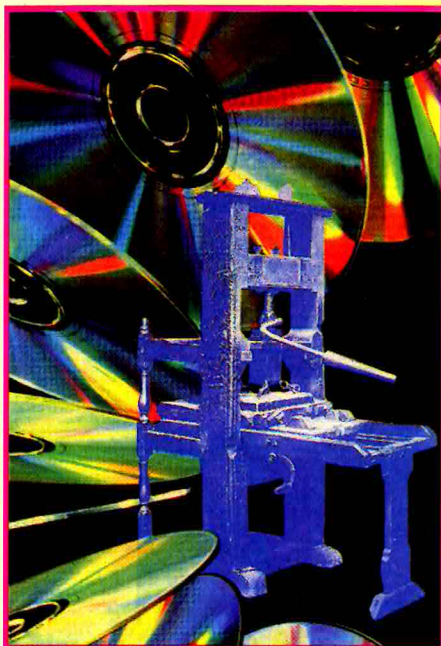
Alpress, d.o.o.
Dunajska 5, LjubljanaDirektor Alpress, d.o.o.:
Lenart ŠetincNaslov uredništva:
Dunajska 5, Ljubljana,
telefon in faks: 061/1320-179Glavni odgovorni urednik
revije Joker:
Slobodan VučanovićUrednika za igre:
Sergej Hvala, David TomšičDrugi redni sodelavci:
Jure Aleksič, Gojko
Jovanovič, Žiga Kalčič,
Andrej Karoli, Igor Unuk,
Jonas ŽnidaršičTehnični urednik:
Andrej Mavsar

DTP: Igor Vresk

Tajnica: Nataša Dovgan

Oglasno trženje:
AGEM, Dunajska 5, Ljubljana,
tel.: 061/317-870Tiska:
DP Delo, Tisk časopisov in
revij, p.o., Dunajska 5Distribucija:
Door to DoorNaročnine:
061/1320-179;
naročniki imajo 15% popusta
za 6 mesecev in 20% za 12
mesecev

Revija izhaja mesečno.



Aktualno

Čas multimedijev
se je nepreklono začel.
Brez panike! 4

Hit meseca

Sam & Max Hit the Road 16



Hiti

Alien Breed 2	7
B-Wing	7
Disposable Hero	8
Bloodnet	8
Cyberace	9
Cyberpunks	9
Leisure Suit Larry 6	10

Jokerjeva mama pomaga

Simon the Sorcerer 21

Most zdihljajev

(alias Igralec Igralca) 21

CD romar

Sherlock Holmes Consulting Detective	22
Jurassic Park	22
King's Quest 6	22

Domača scena

The Ultimate Game Machine -
Power Plus Vision 24

Umetnost, literatura, humor

Ajs!
Akademijski jokerjev slovar 26Strip Joker
napeto
nadaljevanje zgodbe! 27Džuboks
(prijetno) presenečenje! 28Dr. Ž
vroča cool štorija! 29Galerija
napeta razširitev prostora! 30

Igre za konzole

Mortal Kombat 19



Galaxy Force 2	19
Castle of Illusion	19
Speedy Gonzales	19
Garfield	20
Mechwarrior	20
Mystic Quest: Legend	20

Ekstra plus

Nagradna križanka	30
Joker Shop	32

Oglaševalci:

Laser Plus	2
Čip	25
Alpress	32



Zool 2	11
The Hand of Fate	11
Inca 2: Wiracocha	12
Dungeon Hack	12
Innocent Until Caught	13
NHL Hockey	13
Mortal Kombat	14
V for Victory IV: Gold, Juno, Sword	14
The Terminator: Rampage	15
Kasparov's Gambit.	18

Šomošterware

Discover Space 23



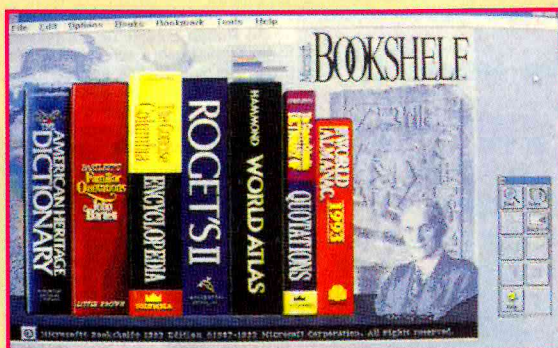
Zmagoslavje medijev

Gojko Jovanovič

Čudoviti novi svet multimedijev? Nostalgčni spomini nas prestavijo v davno leta 1990, ko nas je Microsoft na svoji prvi Vzhodnoevropski konferenci strpal v zanikrno dvorano še bolj zanikrne socrealistične grdobe, tudi hotel Olympia imenovane. Vzhodnoevropska raja je odprtih ust strmela v Microsoftovega predstavnika, ki se je z zmago-

slavnim nasmehom usedel za mašincino, si poravnal kravato in začel čarati. Klik! in na zaslonu se je prikazala digitalizirana slika W. A. Mozarta. Klik! kratek življenjepis. Klik! seznam njegovih skladb. Klik! notni zapis Male nočne glasbe. Naslednji klik po notah je iz grozozanskih zvočnikov, postavljenih ob računalniku, izvabil enominutno melodijo. In ko smo vsi pričakovali, da bo kliknil še po Mozartu, ki bo nato osebno pozdravil udeležence, vsakega v njegovem materinem jeziku seveda, je bilo predstavitve konec. Navdušenemu ploskanju, takorekoč evforiji ni bilo konca. Pri kosilu smo stvar dodobra premleli in z znano slovensko nevoščljivostjo ugotovili, da je Microsoftov Mozart še najbolj spominjal na oguljenega obcestnega lajnarja, Mala nočna glasba pa na škripanje njegove zdelane lajne.

Kakorkoli že, prva multimedijalna predstavitev je bila za nami. Hardverske mravljice so se v naslednjih treh letih krepko zagrizle v multimedijško ledino, tako da smo danes priče pravi poplavi izdelkov, namenjenih združevanju podatkov, zvoka, grafike in komunikacij. Skupina vodilnih proizvajalcev se je uspela dogovoriti celo za nekakšen standard, imenovan MPC



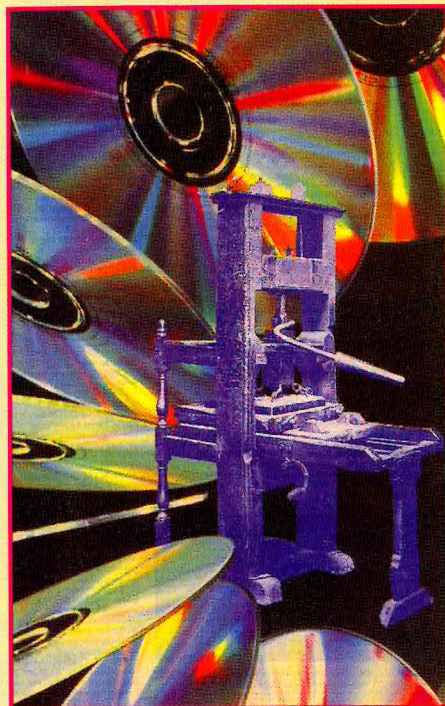
Da, zavijte mi jih tri metre, eee... hočem reči gigabajte!

(Multimedia Personal Computer).

Najnovejša različica se imenuje MPC-Level-2 in določa minimalne zahteve, ki jim mora ustrezati osebni računalnik, na katerem želimo uporabljati multimedijalne aplikacije. V telegrafskem slogu se zahteve glasijo takole: procesor 486sx, 4 MB RAM, 160 MB na trdem disku, pogon CD-ROM z dvojno hitrostjo, grafika ločljivosti 640x480 z 65,000 barvami, zvočni vmesnik, operacijski sistem Windows 3.1.

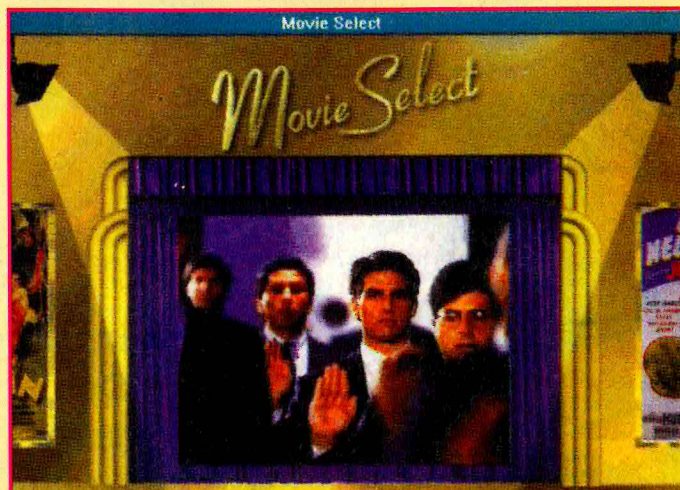
Zabavne pošasti

Razvoj multimedijev trenutno poteka v dveh različnih smereh. Na eni strani imamo opravka s konzolami, igralnimi avtomati, ki so po svoji tehnični sestavi povsem prilagojeni enemu samemu cilju, zabavi.



Če smo se še pred nekaj leti posmehljivo režali črnelim LCD zaslončkom in rahitičnemu cviljenju kakega Gameboya, so današnje konzole prave elektronske pošasti, v katerih utripajo 32-bitni mikroprocesorji, njihova grafika in zvok pa hudo presegeta tisto, kar lahko iztisnemo iz običajnega osebnega računalnika. Že v bližnji prihodnosti bo moč konzolo enostavno priključiti na vtičnico kableske televizije in izbirati igre tako kot danes izbiramo televizijske programe. Takšne možnosti prinaša na primer 3DO Interactive Multimedia Player, najnovejši izdelek firme Panasonic.

Še meni eno karto za Tarzana!



Nekega multimedijskega dne

Potem ko si na kablo priklopil vse živo, fršterker, tjuner, štiri stovadne zvočnike, kasetar, rekorder, radijo, cede plejer, videokamera, babico, televizor, mikrofona, soundblaster, slušalke, modem, telefon, telegraf, sintesajzer, skener, multipraktik, digitajzer, telefaks, printer, vodovodno pipo, plinski števec, glavno varovalko, čitalec črtne kode, stensko uro, sposojeni vibrator, miško, džojstik, se hec lahko začne. Zrahljaš blazine na stolu, spustiš rolete, narežeš salamo, pripraviš sendviče, pogladiš miško. In užgeš, po prvi ikoni namreč in se znajdeš ob štiri-, osem-, šestnajst-, dvaintrideset-, petstodvanajstkanalni mešalni mizi, zmiksaš štikle, a ti ni vseč, vzameš malce več basov, vržeš ven klarinet, dodaš ščepec lastnega kruljenja, no, ja, če ga zrolaš od konca proti začetku sploh ni slabo. Pa lop po drugi ikoni in hopla, tu je ta zaresna montaža pa spotič od Tine Turner, poskeniraš svoj ksiht in ga kot svetnika obesiš nad hrumečo množico v Carnegie Hall, ampak to ni to, Tina izgleda kot odslužena kobila, zamenjaš jo z mesarskim bodibilderjem in stvar je kar užitna. Ko miška tretjič zacvili, ti mašina v obraz pove nekaj krepkih, sočnih, okroglo domačih, ob četrtem stisku začne pralni stroj preigravati Bachove fuge, peto ikono klikneš le, če starih ni doma, saj so pod rožnato lepotičko narisani trije veliki črni XXX, s šesto podrezaš modem, pokličeš Ameriko ali pa samo frenda iz sosednjega bloka, kajti foter je ob zadnjem telefonskem

računu popenil, izmenjaš dve ali tri globoke misli, prebereš pošto, downloadaš ta zadnjo arkadko, ob sedmi se Andy Warhole obrne v grobu, ko mu razgoniš črnobeli popart, po osmi te prime lulat, ampak nimaš časa, pri deveti zmanjka sendvičev, pri deseti piva,



pri enajsti...pri enajsti pregori varovalka, tista prava in tista v glavi, zvališ se na mehko pernico, zapreš oči, multimedijalni šov pa se vali naprej brez konca in kraja, vse do jutra, ko je treba odpreti očke, vstati, se umiti, (ne, saj to ni res) obleči, poljubiti mamo, ženo, otroke, punco, iti v šolo, službo, vrtec, skratka, nekam, kjer je tako grozen, obupen, žalosten, turoben, neskončno krivičen, zamoren dolgcajt.

matu Photo-CD. Svoj denar bomo najbolje naložili, če se bomo odločili za nakup posameznih komponent, čeprav bo izbira zaradi velikanske ponudbe vse prej kot lahka. Pri zvočnih vmesnikih bo odločitev odvisna predvsem od tega, kakšen zvok potrebujemo. Če gre le za igre, bodo 8-bitni vmesniki povsem dobro služili svojemu namenu. Če potrebujemo stereo zvok, primerljiv s kakovostjo CD gramofona, bo primeren kak Sounblaster 16 ali morda Pro Audio Studio 16. Pri slednjem gre za povsem nov izdelek podjetja Media Vision, ki poleg številnih glasbenih čarovnij omogoča tudi prepoznavanje govora.

Glavna težava pri učinkovitem izkoriščanju multimedijev ni v strojni opreми, temveč v pomanjkanju kakovostnih multimedijalnih aplikacij. Če odmislimo igre in nekaj redkih kakovostnih enciklopedij, nam na seznamu multimedijskega softvera ne ostane prav veliko. Večina proizvajalcev, ki svoje izdelke razglašajo za multimedijalne, se namreč poslužuje zelo enostavnega recepta: čim večjo količino podatkov, pobranih z vseh vetrov, pomešaj z množico slik, zabeli s ščepecem glasbenih posnetkov, dobro premešaj in prelij na CD-ROM. O interaktivnosti, dejavnem sodelovanju uporabnika kot največji prednosti, ki jo ponujajo računalniki, ni običajno ne duha ne sluha. Resnični softverski izzivi, ki bodo uspeli v celoti izkoristiti prednosti obstoječe multimedijske tehnologije, nas zato šele čakajo.

Multi žakelj

Drugo smer razvoja multimedijev predstavlja množica dodatkov za osebne računalnike, od pogonov CD-ROM, zvočnih vmesnikov, sintetizatorjev govora, laserskih diskov do digitalizatorjev slike, svetlobnih peres, signalnih pretvornikov, optičnih pogonov itd. Trenutno so v modi zlasti t.i. multimedijški paketi. Običajno vsebujejo pogon CD-ROM, zvočni vmesnik in zvočnike. Kljub sorazmerno nizki ceni (od 500 do 1000 nemških mark) velja pred nakupom takega paketa dobro razmisliti, saj nizka cena neizogibno kaže na to, da v tej vreči ne bomo dobili vrhunskega mačka. Tako se na primer v Fusion CD 16 poleg izvrstnega 16-bitnega zvočnega vmesnika (Pro Audio Spektrum 16) skriva



Madona, moje katrce pa ni notri!

še hudo počasen Sonyjev CD-ROM. Še slabše se odreže Philips s svojim MPC-Upgrade-Kit, saj priloženi CD-ROM ne zna prebrati podatkov v Kodakovem for-

Čas multimedijev se je torej nepreklicno začel. Nihče, ki ima opravka z računalniki, se jim ne more več izogniti. Celo več. Temeljito utegnejo spremeniti naše življenje, naše doživljanje sveta. Kajti multimediji predstavljajo prvi korak k enemu največjih tehnoloških in duhovnih projektov, ki se jih loteva človeštvo. Posledice projekta, pogosto imenovanega navidezna resničnost, bo moč primerjati s tistimi, ki jih je pred slabega pol tisočletja zakuhal poljski pravnik in zdravnik, ki se je v prostem času rad posvečal v astronomiji.

Bliža se leto 1994 in z njim kup iger, ki zamujajo svoj rok (kdaj ga pa ne). Večina naj bi jih bila seveda narejenih prej, da bi jih lahko Božiček še stlačil v svojo malho, toda mnogom firmam to ni uspelo. Ker pa smo odbdelali že vse frpje in avanture pa naredimo veselje še zagriženim strategom.

Maxis že neskončno dolgo gradi ultimativno simulacijo mesta, ki so jo bleščeče poimenovali SimCity 2000. Glavno geslo igre je seveda gradi, zidaj in nabiraj solde. To pa je tudi vse, kar ima skupnega s predhodnikom. Tukaj gradite futuristična mesta z povsem novim vmesnikom. Prav tako je tudi drugačen pogled na vaše črne gradnje (pod kotom z možnostjo rotiranja). To seveda omogoč razgibanost reliefa. S posebnim



orodjem, imenovanim Terrain Editor, lahko ustvarite okolje po vaši želji od hribov in slapov pa do gozdov.

Mesto poslej napaja sedem vrst elektram od sončne do mikrovalovne. Da ne bo šlo vse po maslu, skrbi kopica katastrof vključno z napadom Marsovcev. Zanimive stvari se skrivajo tudi pod mestom, kjer lahko (morate) zgradite kanalizacijo in podzemno železnico. Vsa vaša dejanja bo spremljal statistični program, ki bo sproti risal grafe in izračunaval pomembne podatke o brezposelnosti, zdravju, nepismenosti... meščanov.

Če bo šlo vse po sreči, boste lahko postavili temeljni kamen januarja.

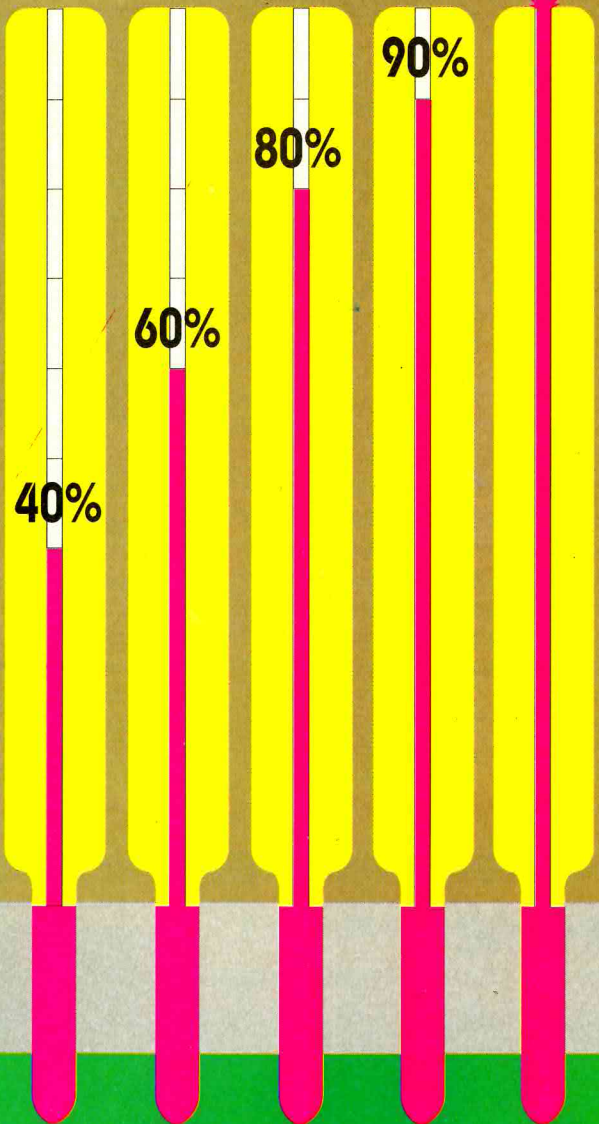
Druga strateška poslastica prihaja iz Bullfroga (avtor Popoulousa in Syndicata) in se imenuje Theme Park. Kaj pa sploh to je (bo)? Nekakšna mešanica SimCityja in Disneylanda, torej simulacija zabavišnega parka. Se pravi postaviš gozd, jezero, tobogan, majhen vlakec, tri vrtiljake in burekvalnico.

Potem uživaš v gledanju gomile otrok, ki se podijo po vašem umotvoru. Seveda je treba z enim očesom vedno škiliti na blagajno.

V Theme Parku bo lahko vsak sprostil svojo domišljijo, saj lahko naredite, kar vam srce poželi (na strelišču kokose prilepate in prihranite nagrade - zvito, ne?).

Za datum izdaje so Bikožabci določili 28. marec, torej natanko na peto obletnico Popoulousa.

ŠPONOMETR



Špon iger merijo in
Jokerje širokogrudno delijo:

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

80%

Alien Breed 2

Drugo tujsko leglo

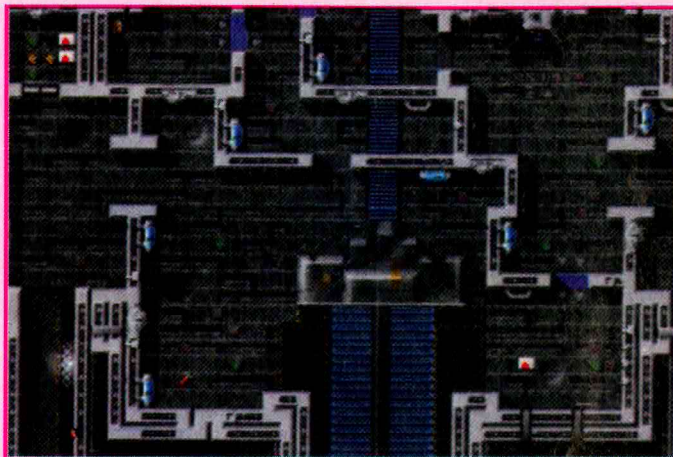
Alienčki so se prekomerno namnožili in jih bo treba spet naučiti kontracepcije: dohtarski izziv bodo zaenkrat lahko sprejeli samo ponosni lastniki prijateljic 1200/4000, ampak ne mi obupavate, verzija za plebejce bo zunaj predvidoma še ta mesec. Ob čem se torej lahko že zdaj naslanjamo AGA-jevci? Najprej je tu izboljšana, 256-barvna grafika, ki je najbolj očitna pri slikah, ki se pojavljajo med nivoji, manj pa v igri sami - osnovni pošastki so pač sivi in basta in tudi 16 trilijonska paleta ne bi prav nič pomagala. Če ne bi bilo pisanega nabora alienov, ki vas sedaj tudi obstreljujejo z ognjenimi krogljicami, pljuvajo in imajo sploh najrazličnejše prebavne in genetske motnje, razlike pravzaprav ne bi bilo opaziti. Zvok je odličan, dama z nezmotljivim angleškim naglasom komaj prekriči razgrajajoče efekte, je pa res, da je bil tudi v enki tako super, da posebne razlike ni opaziti. Z Alien Breed 1 je nasploh križ, saj je špil še danes videti enkrat in mu tehnično ne manjka dosti, tako da izdelava spodobnega naslednika spominja na Sizifovo delo. Glavne



izboljšave so zato prihranjene za igranje samo. Zdaj lahko izbirate med štirimi liki: vsak od teh ima ali močnejše orožje, več kreditov/ključev, ali boljši skener (eden od ptičoidov). Ah, skener: a se spomnite tiste rdeče-črne-utripajoče gnusobe iz enke? Nič takega tukaj, ob pritisku na M se izriše pomanjšana karta okolice z vsemi pomagali vred - odvisno od moči. Vsako orožje ima namreč tri stopnje, ki pa stanejo. Z vsem potrebnim se lahko oskrbite pri terminalih sistema Intex (na njem ne morete več igrati tenisa in podobnih traparij); na srečo lahko zdaj nosite več ključev, tudi števec nabojev je analogen in ne grafičen. Poglavitna razlika med AB 1 in 2 pa je težavnost. Okej, AB je bil še kar zafrknjen, Special Edition je bila že bolj zatežena, to, kar so team17ovci spaccali zdaj, pa je preprosto morilsko. Na vsakem koraku vas sicer čakajo denarčki, naboji in paketi prve pomoči, terminali se kar prerivajo, katerega boste uporabili, a vseeno vam to nič ne pomaga - nesnaga polzi iz vseh lukenj, pa še mali milijon vrst je je. Zadeva je kot nalašč za dva igralca; če igrate

sami, morate biti ali ekstremno hladnokrvni ali pa čisto odtrgani.

V bistvu je Alien Breed 2 še vedno arkadna pustolovščina, so pa programerji zdaj bolj poudarili arkadno plat - igra zato zahteva veliko spretnosti in dobro merico potrpežljivosti, vsekakor več kot poprej. Kljub temu je to šolski primer skrbno narejenega, prvovrstnega akcijskega špila, ki ga ne smete zamuditi, če imate radi zrezke AlienKaputt a la Team 17, pa čeprav kakšnih drastičnih izboljšav glede na prvi del niti nima.



B-Wing

75%



B-Wing je sicer grd kot smrt in še najbolj spominja na kakega skrivenčenega androida, je pa tudi najmočnejši lovski bombnik upornikov. V novem disku z misijami za

LucasArtsovo uspešnico X-Wing sedeš za njegovo krmilo in poskušaš pridobiti na svojo stran trmaste Habasse, ki ostajajo po švicarsko nevtralni in se ne zavedajo, da jih bo Vader pojedel za malo malico. Da bo ostal lačen, poskrbiš ti, pogumni in izkušeni pilot iz X-Winga in Imperial Pursuita: štirje Tour of Duty ti niso bili niti slučajno dosti, zato juriš na petegal Če poznaš vse tri prejšnja uporniška plovila, ti bo B-Wing hitro

prirasel k srcu, saj združuje ognjeno moč X- in Y-Winga ter hitrost A-Winga: tehniki ti pred vsako misijo nanj namestijo trije laserje, trije ionske kanone in dvanajst protonskih torpedov, povrh pa mašince potegne 120 česarkoli že na karkoli že. Enakovredno se ti lahko upirajo samo frigate in, jasno, zvezdni rušilci, saj se laserji in s tem ščiti polnijo neverjetno hitro, udarna moč pa je zastrašujoča. Žal se boš lahko po mili volji naubijal samo v novih šestih zgodovinskih misijah in osmih trenajzih nalogah, v zaresnem TOD B-Winga pilotiraš samo v dobri polovici primerov - tvoj osnovni lovec ostaja X-Wing. Da te bi vseeno obdržali pred zaslonom, so programerji v igro vtaknili srečanje z Lukom Skywalkerjem, nekaj novih animacij in, kar je najpomembnejše, koristne nasvete pred vsako misijo. Kljub temu pa ostaja vse skupaj le dobri stari X-Wing, ki je obul nove copate.



72%

Ste že kdaj slišali za zgoraj omenjeni naslov? Ne? jaz tudi ne. Toda po mnenju avtorjev je bila to igra, ki je postavila nove smernice za strateške igre. Sedaj, nekaj let po izdaji originala, so se odločili za novo deluxe verzijo, ki so jo poimenovali kar Commemorative Edition.

Seven Cities of Gold je zelo podobna dobri stari Civilizaciji. Igrate vlogo raziskovalca, ki za španski dvor odkriva nova ozemlja. Igro začnete z določeno kvoto denarja, ki ga morate koristno uporabiti za nakup ladij, futra, najem vojakov... Cilj igre je postaviti v novem svetu eno kolonijo, en misijon in tri vojaške utrdbe. Seveda to ni niti malo lahko, saj potrebujete ogromno število mož, ki pa jih zanima samo zlato. Tega lahko izpirate v rekah, izkopljete v rudnikih ali pa ga preprosto ukradete domorodcem. Z domačini se lahko tudi bojujete, trgujete ali pa jih vzamete za vodiče.



A bi kdo limonado?

Poleg zlata je v igri pomembna tudi hrana. Tako kot zlato jo lahko na silo vzamete ali pa najdete čredo živali in se oskrbite z mesom. Ker se morate večkrat med igro vrniti v svojo rodno deželo po nove ljudi, se spleča v vaseh nakrasti tudi umetnine, ki jih lahko nato drago prodate.

Igra skriva še mnogo skrivnosti, ki jih sproti odkrivате in je vsekakor dobrodošla za vse, ki ste se že naveličili civiliziranja.

format: PC
minimum: 386
založnik: Electronic Arts
zvrst: strateška igra

igrálnost: 75%
grafika: 55%
zvok: 60%

Bloodnet

60%

Cyberfuture, cyberpunk, cyberspace, cybernet. Nimate pojma, kaj bi ti izrazi lahko pomenili. Ne se sekirajte, tega ne vem niti jaz, niti MicroProse, niti tisti, ki so si jih izmislili. Toda, če hočete vsaj smer, v kateri lahko iščete obrazložitev, si pogledajte film Blade Runner ali pa preberite Neuromancera. Sicer pa se gotovo spominjate nadaljevanke o Maxu Headroomu. Tistemu bi se prav tako lahko reklo nekakšna 'kibernetska prihodnost'; tema, depresija, svet vodijo ogrmone megakorporacije...

Prav tak scenarij pa si je izbral MicroProse za svojo tretjo pustolovščino Bloodnet.

New York, 2094. Plačanec Ransom Stark sedi v svojem najljubšem baru The Abyss (Brezno) in srka nekakšno Cyber-Colo. Sploh se ne zaveda, da bo naloga, ki jo je ravnokar sprejel, spremenila njegovo življenje. Nič

hudega sluteč se odpravi po zaslužno plačilo. Toda namesto zelencev mu lord Van Helsing (nekakšen cyber Dracula) zapiči svoje zobe v vrat. Toda na srečo se še ne spremeni v vampirja, to mu namreč preprečuje računalnik, vgrajen v glavo. Toda njegov čas je omejen...

Do zdaj je še vse lepo in prav, ideja je pač zanimiva. Toda pet minut igranja in vas vse mine. Bloodnet ni standardna LucasArts/Sierra avantura. Vašega junaka namreč odlikuje 27 lastnosti in veččin kot naprimer trdna volja, hitro govorjenje... Sami vaše naloge ne boste zmogli, zato lahko napravite družino vam podobnih detektivov, morilcev in drugih lahkih zaslužkarjev. Še ena lastnost FRP iger je tudi boj. Ko vam

namreč kdo zateži in takih tipov je ogromno, se je pač treba tepsti (no, ja vi jih lahko tudi grizete). Mrtvi sovražniki vam celo pustijo orožje in drugo opremo.

Ozadije vseh lokacij v New Yorku je narejenih s 3D-Studiem. Toda osebe, ki v igri nastopajo so prave pokveke. Liki pol manjši kot v ostalih igrah. Največji dizaster pa so predmeti, ki jih imate možnost pobrati. Med seboj so si vsi podobni in kar je najhujše, vsi so črnbeli. Nasploh

je celoten vmesnik igranja močno zgrešen, voljo do igranja pa zmanjšuje še tri tone teksta, ki vam ga naloži vsak od kakih stotih oseb v igri.

Če pa bo res kdo tako nor in hotel na vsak način končati igro, mu lahko koristen napotek. Najprej pojdite v bar in si omlisite pomagaače.. Cyberbye!



format: PC
minimum: 386
založnik: MicroProse

igrálnost: 48%
grafika: 80%
zvok: 83%

Eno kibernetično pivo prosim!



Cyberpace

Če se že ljudje med sabo ne znajo ničesar zmeniti, a je potem kaj čudnega, če so medzvezdni odnosi čist na psu? Ker pokoli stanejo preveč svinca, so se tipi usedli in zmenili: nič več vojne, dirkali bomo! Folk bo vesel, zopni novinarji bodo presedlali v športna uredništva, pa še kak kredit bo kapnil. In rodila se je Formula 1 daljne prihodnosti - Cyberpace!

Predpona cyber je zadnje čase totalno 'in', pol sveta pa sploh ne ve, da beseda označuje neposredno povezanost organskih in elektronskih komponent. Tako ohlapno definicijo se da sicer nategniti tja do Beltegeze, a se ji Cyberpace precej približa: ko enkrat sedeš v mašino in se zapodiš po površju neznanega planeta, ti postane kristalno jasno, da bo brez obojestranskega truda pokopališče hitro bogatejše za par kil humusa. Zato štartaja s polnim potiskom, laseriraš vse, kar ti pride na muho, za sabo polagaš mine in se na vse kriplje skušaš obdržati na začrtani progi, dokler ti ne uspe odpeljati predpisanega števila krogov ali ti štiti ne padejo prenizko. Višje kot si na zaključni razpredelnici, več denarčkov pobašeš in več dodatne opreme si lahko privoščiš. Poleg tebe so v dirki še druga bitja s specifično pobarvanimi vozili, tarantabolj zafrknjen tip je pa Magyor, ki ga je dobro čimvečkrat prehiteti, sicer kaj kmalu postane zmagovalec in s tem vladar. Aha, zakaj pa sploh delaš vse to? Tja, zemeljski politiki (kdo pa drug) so ti ugrabili punco Alyssio. Kaj hočeš.

Vodenje tvojih sani, ki lebdi malo nad površino, je sicer lahko, precej težje pa je izmikanje projektilom, ki jih radodarno pljuvajo vsa vozila, tudi tista iz vašega moštva (žal pilotov po dirki ne moreš preteptsti v slačilnici). Če te kaj zadene, nekaj sekund nimaš

82%
Format: PC
minimum: 386, 4 MB, VGA
založnik: Cyberdream
zvrst: arkadna simulacija

Igralnost: 70%
Grafika: 92%
Zvok: 60%



nadzora in nasprotniki te lahko dobesedno olupijo iz oklepa, to pa se zgodi kaj pogosto - ladje, ki ostanejo brez energije, rade preživijo nate v kaki nesrečni dolinici. Z nekaj vaje postane vse skupaj sicer zabavno, vendar čez nekaj časa enolično - ko se enkrat prebiješ na čelo, je zmaga samo še vprašanje časa. Ne glede na rezultat pa se zgodba odvija naprej - kdo bo zmagal v vojni, je odvisno samo od tebe.

Cyberpace uporablja grafično tehnologijo VoxelSpace iz Komanča Maksimalnega Naduboja - občutek drvenja je fenomenalen. Kinematične sekvence so digitalizirane in kadarkoli si lahko pogledaš posnetek dirke, žal pa zvok ne prispeva k vzdušju (efekti so slabi, eno od melodij so pa kar sunili iz Blade Runnerja). Špil žal ni prav nič user-friendly: v precej špartanski kabini ni merilca hitrosti in pokazatelja, kje je proga, zunanji pogled je neuporaben, shranjena pozicija velja samo za končane dirke in kinematičnih sekvenc se ne da prekiniti. Tudi igralnost je bolj brljava, za 22 MB dolgo pošast pa boš prav gotovo potreboval vsaj 486/33, če hočeš uživati v vseh podrobnostih, igralno palico ali ThrustMaster in močne živce, če jo želiš končati. Kot za vse moderne simulacije, pravzaprav.

Cyberpunks

Kibernetične barabe

Vsi za enega, eden za vse! zavpijejo trije čupati sajberpankovci in se odpravijo rešit vesoljsko bazo, ki trenutno nima drugega dela kot eksplodiranje. Ne, niti vesoljske postaje niso več tisto, kar so bile; zakaj bi potem pričakovali, da se bodo tudi komandosi ravnali po dobrem starem kodeksu? Naši trije pogumneži, člani 501. škvadrona Raa, Bee in Gee (pri krstu so ga imeli starši najbrž malo pod kapo), so oblečeni po zadnji modi in imajo ustrezne frizur'ce, ki bi se jih Billy Idol ustrašil, s sabo vlačijo



luknjati še kako sekundico dlje. Ko vas kak dolgočasno vztrajen robot le spravi ob energijo in živce, pa se lahko zatečete v varno naročje terminala, kjer si lahko s karticami, ki ste jih pobrali, kupite pregled karte ali dodatne predmete. Povečanja moči osnovnega orožja si žal ne morete privoščiti, ker v igri ni denarja. In tako izprehajate svoje čupavce po bazi, se teleportirate levo in desno, pobijate tudislučajnonebodijhtreba in ste sploh videti cyberkul. Cyberledeni?



brzostrelke in štiri prazne žepa za predmete, jih je pa kljub temu kar pretirano strah neznanega - drug drugega se držijo kot pijanec plota. In tako se odpravijo na plemenito nalogo: poklati kar čimveč alienov, pobrati vse, kar leži po tleh, priti do zadnjega nadstropja velikanškega kompleksa in tako opraviti pet svinjsko težkih misij. Originalno.

Cyberpunks je očitna kopija Alien Breed s tako ljubko grafiko, da so celo najbolj gnusni nasprotniki vredni poljubčka, in povprečnim zvokom. Razlika je v tem, da ni treba kar naprej streljati po vsem, kar se ali se ne premika, ampak je glavni cilj pobasati vse kartice, ključne in podobno solato ter z njimi odpirati vrata, dokler ne naletite na prava in mrknete v naslednji štuk. Hodniki, po katerih lazi obložena trojica, so večinoma prazni, občasni kruti sovragi pa se premikajo po lahko predvidljivih poteh: če kateri od njih ne razpade po petih sekundah ognja iz treh strojnic, potem najbrž skriva kak predmet in ga je vredno

63%
Format: Amiga s 512 KB
minimum: Amiga s 512 KB
založnik: Core Design
zvrst: arkadna pustolovščina

Igralnost: 70%
Grafika: 65%
Zvok: 50%

Leisure Suit Larry 6: Shape Up or Slip Out

Zabavna obleka Larry šest: Popravi obliko ali zdrsi ven

Larry. Smešen, plešast pritikavec z ogromno glavo, ki nosi še večji nos. Njegov simbol: bela-nikoli-oprana obleka 100% iz umetnih vlaken (od tod naziv Poliesterki Kralj). Njegovo geslo: vtakni nos, kamor ga lahko. To je kratek in jednat opis Larryja, ki ga je Al Lowe povzdignil med najbolj znane igričarske junake.

Če ste ljubitelji Larryja pomislili, da je Al nanj zaradi Freddyja čisto pozabil, ste se zmotili. Tukaj je že peti del njegovih avantur. Četrti del namreč ni bil nikoli izdan, ker je raztreseni Al izgubil diskete (Larry 4: The Mystery of Lost Disks and Missing Floppies). Čeprav je bila šesta epizoda prvotno načrtovana le za CD-Rom, so se jo le odločili spakirati na diskete.

Kaj je Larry spet zakuhal? Ne čisto prostovoljno se je udeležil televizijske oddaje Stallions (nekaj podobnega kot Studz pred časom na Sky One). Dobil je tolažilno nagrado - skoraj brezplačno letovanje v zdravilišču La Costa Lotta (štekate). Seveda, kaj Larryja tam najbolj zanima, ni težko uganiti in na njegovo srečo je takih primerkov v hotelu na kupe (in vse lahko pogledate prav od blizu, cool man!).

Do sedaj je vse lepo in prav. Toda, ko začnete igro, ugotovite, da je nekaj narobe. Seveda, spodnja tretjina zaslona je zasedena z vedno vidnimi ikonami in vašo nakradeno robo. Čudno logiko imajo pri Sierra; LucasArts v Sam and Maxu namerno zbršje ukaze, da je ja bolj zanimivo, pri Sierra pa dogajanje skrčijo. Toda to še ni vse. Zelo dobro so bile sprejete pustolovščine, kjer upravljate igro z večnamenskim inteligentnim kurzorjem (brez nepotrebnih asociacij, prosim), kot na primer Kyrandia. V Larryju pa so celo dodali poleg (neuporabne) zadrge, še novo ikono za pobiranje. Zdaj sta torej ikoni za pobiranje in uporabo ločeni, kar zelo negativno vpliva na vašo željo do igranja. Na to predvsem vpliva tudi grafika, kjer je vsak piksel drugačne barve, pol se pa znajd, če se moreš. Skoraj vse Sierrine igre namreč bolehalo za sindromom enopikseljnih predmetov, ki so poglavitna stvar za končanje igre.

Vtis malo popravi zvok (če ste pač tak socio, da še zmeraj niste zbrali za



A se lahko z rokami primeš za ušesa?



Dvojni orgazem s smetano, prosim.



zvočno kartico, naredite harakiri).

Glasba je zelo dobra, zvočni efekti pa prav tako prispevajo k dobri atmosferi (kolikor je še ostane).

Larry 6 (žal) ni preveč trda (saj veste, kaj mislim, vsaj upam) igra. Delali boste vse mogoče druge stvari, od popraviljanja celulitnega aparata, kradenja hotelskega inventarja pa do pokvarjanja ničhudega slutečih nedolžnih električnih avtomobilčkov. Seveda pa se plač počakati do konca (juicy part), toda do takrat je treba zadovoljiti še pol ducata žensk. Ampak kaj, ko one ne bodo vas...



90%

Zool 2

Po maskotah si ljudje stvari laže zapomnimo: na olimpiadah strašijo dvometrski medvedki, po Euro Disneyju se plazijo Mikijji in tudi pri nas se najde kak velmož, ki ga spoznamo kar po domačem ljubljencu. Podobno je tudi v svetu iger - Nintendo ima Maria, Sega nasršenega Sonica, amigo pa prekostej zastopa Zool. Nihče sicer nima pojma, kaj to ninjarsko bitje sploh je (mravlje imajo šest nog!), pa saj ni važno, samo da je karizmatično - hladen pogled, rutica, meč in lizike Chupa Chups, ki so v škatlji poleg disket in posterja. Njam!

V prvem delu se je moral Zool skozi vse stopnje pretolči kar sam, čez novih šest pa mu bosta pomagala njegova frendica Zooz in, na stopnjah bonus, hibridno dvoglavo živinče Zoon. Oba junaka spretno vihtita sabljo in streljata kot za stavo, le da ima moški del dueta tršo glavo in lahko razbija za Zooz neprebojne stropove, ženski pa se kot vrtačka prebija skozi načete

podove. V praksi sta tako na večini stopenj mogoči dve poti do cilja. Igralci so se pritoževali, da je bil originalni Zool težko vodljiv, zato so se Gremlinovci za nadaljevanje bolj potrudili. Zdaj ninja iz n-te dimenzije brez težav pleza po zidovih gor in dol, od njih se lahko odbija in tako skoči na sicer nedosegljive ploščadi, za sukanje meča v zraku pa lahko igralec strel tišči neprenehoma, tudi med pristanki. Markerjev, od katerih nadaljuješ igranje, ko te ubijejo, ni treba več udarjati. Energije imaš po novem pet enot, a so nivoji večji kot v enki; vsak ima tri podstopnje, polne ljubkih nepridipravov in dobrot, ki jih je treba pobrati, da te program spusti v naslednji svet. Špil začneš v rastlinjaku, sledi elektrificirana stopnja, nato te nadlegujejo egipčanski zopniki, tudi v sanjskem svetu ne bo časa za spanec, itd. Do tretje stopnje gre vse kot po maslu, potem pa postane prav pasje. Znani priboljški (TwoZool, neran-

ljivost) so, hvalabogu, ostali, dodani pa so še ikon'ce za močnejše izstrelke in pametne bombe. Pomembne so Zoonove podobice: ko pobereš tri, ob koncu stopnje zletiš v podigro v slogu Arkanoida, kjer si s podiranjem opek služiš življenja. Vseskozi se lahko sotrudita dva igralca, vendar ne naenkrat - to bi bilo zaradi peklenskega tempa precej težko.

Zool 2 je vsaj tako pisan in odtrgano izrisan kot izvornik, zvok je izboljššan (posebne techno melodije za vsako stopnjo, lepi učinki), pomanjkljiva pa so žalostno copperska ozadja. Zoprno je tudi, da razen z magičnimi tremi tipkami ne moreš prekiniti igre in da med njo ni mogoče izbirati med glasbo in zvočnimi efekti. Za povrh so Gremlinovci tehniko sorodnih uspešnic naštudirali kar preveč temeljito in izkušenemu igralcu se bo Zool 2 zdel pravi koktejl znanih arkad, od Sonica (tuneli, v katerih se spremenite v topovsko kroglo, brez zaleta ne moreš teči v hrib) prek Superfoga (prebojni zidovi, za katerimi se skriva-



jo bonusi) do Rainbow Islands (pobiranje dobrot ob koncu podstopnje). Je pa Zool 2 tudi precej originalen (Zoon & Zooz), igra se kot pesem in je raznolik, zabaven ter neverjetno nalezljiv. Končno nadaljevanje, boljše od originala!

The Hand of Fate

89%

format: PC, Amiga
minimum: 386
založnik: Westwood/Virgin
vrst: pustolovščina

igrálnost: 84%
grafika: 90%
zvok: 92%

Kaže, da je Westwood, ki v okrilju Virginia packa svoje igre, padla sekira v marmelado s serijo Fables and Fiends. V prvem delu The Legend of Kyrandia je zlobna spaka po imenu Malcolm uničevala nemočno deželo Kyrandijo. Iz malega stvara smo naredili spomenik, toda nesreča ne počiva. V drugem delu The Hand of Fate Kyrandia izginja (dobesedno).

Edina rešitev je kamen z vgraviranim sidrom, ki ga je treba postaviti v središče zemlje. Gospod Roka izbere za to nič kaj lahko nalogo najmlajšo coprnico Zanthijo. Toda ženska je pač ženska in tega ne bi zmogla sama, zato se v njeno vlogo postavite vi.

Igra se začne v vašem laboratoriju, ki vam ga je neznan zlikovec močno razdejal. Zanthija se v ženski maniri pred izhodom seveda preobleče. Prva vaša naloga je prečkati veliko vodo do mesta Morningmist.



Večina stvari, ki jih pobirate, so sestavine za čarovniške zvarke. Čarate s čarovniško knjigo in kotličkom, najdenima v štoru oz. duplu. Iz knjige je žal večina strani potrganih, kje lahko preberete druge uroke, pa je seveda samo po sebi umevno.

Avtorji trdijo da je The Hand of Fate največja in najboljša fantazijska avantura (ali niso vse?). Sicer jim gre še kar verjeti. Z igro bi se lahko primerjal le King's Quest 6, saj imata veliko skupnih lastnosti, kot na primer tavanje po pravljici deželi in čaranje.

Pri Westwoodu so se tudi potrudili in vpletli v igro like, ki se

vam pridružijo, tako, da lahko vodite celo družino. Grafika je še boljša kot v prvem delu, prav tako tudi glasba, prijetna novost pa je tudi kopica zvočnih efektov in humorja.

Za strastne pustolovce tu ni dileme - to igro MORAJO imeti.



Jest bi pa rajš en pir

HITI Inca 2: Wiracocha

Čeprav je bila po mnenju večine tujih revij Inca 1 največje razočaranje lanskega leta (glede na reklamo, ki so jo delali), je bila meni vseeno dokaj všeč. Res je, da je bila prej kot igri podobna ogromnemu demou s super grafiko in zvokom, ki jih najdemo na vsakem BBSu.

Žal teh kritik Cocktail Vision ni prebral. Za drugi del so obljubljali dneve igranja, zaguljene uganke in še boljše grafiko in zvok. Mogoče sta jim uspeli zadnji dve stvari, glede igranja in zaguljenih uganek pa takole: igro sem končal v pičlih



Še najbolj zanimiv je simulacijski del, ki se lahko primerja celo z Wing Commanderjem. Vaša vesoljska copata je opremljena z radarjem in celim kupom različnega orožja, sovražniki pa na srečo niso vektorski. Arkadnih delov, pa se žal ne da preskočiti, zato se boste morali tisti, ki niste najbolj spretni v prstih, uriti v kvačkanju.

Kot v prvem delu je tudi tukaj zgodba močno za lase privlečena. Skrivnosten asteroid se približuje inkovskemu imperiju (ne sprašujte me, kje na zemljevidu je to, ker žal ne vem). Igro začnete kot Atahualpa, sin El Dorada, junaka prejšnjega



sto minutah in sem se ustavil zgolj pri simulacijskih delih, ne pa pri ugankeh, ki jih sploh ne gre jemati resno. Nasploh je igra sestavljena iz treh različnih elementov. Najprej simulacija nekakšnega inkovskega vesoljskega čolnička, nato kup teksta, nekaj uporabe predmetov, kup teksta in jovo na novo.

dela. Na lastno pest sedete v plovilo, toda kmalu se razblinite v sončni prah. Zato Zlatko (El Dorado) vzame stvari v svoje roke, obišče tri planete, onesposobi asteroid bla, bla...

Sodba: Močno ne priporočam disketne verzije.

65%

Format: PC, CD-Rom
minimum: 386
zvrst: arkadna pustolovščina
založnik: Cocktail Vision

Igralnost: 65%
grafika: 81%
zvok: 89%



This is a chorten, a sacred place. The storm rumbles, the Gods are calling me.

I meditate to destroy you!

59%

Dungeon Hack

Stara navada, Faradejeva kletka, oziroma železna srajca, kakor pač hočete. Glavno je, da ta prastari pregovor včasih celo drži (blaz no redka lastnost prastarih pregovorov). Železna srajca firma SSI so prav gotovo njihove AD&D igre ali po domače rečeno frpjevski dinovzavri. Ljubitelji dotičnih iger se gotovo spominjajo Krynnovih vitezov in temne kraljice, Pools of Radiance in še bi lahko naštevati. Vse te igre so si tudi delile skupen naslov Forgotten Realms. In če so se nato s serijo Beholderjev in z najnovejšo uspešnico Dark Sun malce odmaknili in nam vili kanček upanja, da so za večno pozabili



format: PC
minimum: 386
založnik: SSI

zvrst: igranje domišljjskih vlog

Igralnost: 49%
grafika: 65%
zvok: 74%



Povsod je lepo, doma je najlepše.

na AD&D igre, sodi njihova komaj dober mesec stara igra Dungeon Hack zopet v okvir Forgotten Realms.

Pri SSIju pa so hvala Bogu spoznali, da je treba iti naprej s časom in napredkom. Dungeon Hack izgleda dokaj podobno kot Lands of Lore z dodatkom Beholderja. Sicer lahko upravičeno sumimo, da se za VGA fasado še vedno skriva predpotopna mašina programa, ki veselo ob vsakem boju meče kocke in nato izračunava moč+okovana gorjačščit/število sovragov...

Prvič lahko tudi v SSIjevi igri slišimo govor v uvodu, ki nam tudi razloži cilj igre. Kratko in jedrnat: iz najbolj zloglasnih temnic prinesi orb.

V igri vodite le en lik, ki ga lahko sami kreirate in mu že na začetku navijete vse karakteristike do konca (??). Prav tako lahko določite koliko nivojev bodo imeli labirinti (10-25), število in moč sovražnikov; skratka lahko naredite grozljivko ali pa pravljičico za lahko noč.

Igranje je blazno nezanimivo in nenapeto. Vse vaše delo v igri je seklanje vsega premikajočega in odpiranje vrat. V igri prav tako ni nobene osebe, s katero bi se utegnili pogovarjati, kaj šele, da bi se avtorji spomnili na kakšen 'quest', ki jih v podobnih igrah mrgoli. Edina logika v igri je, da sodi kamnit ključ v kamnit ključavnico, in srebrn v srebrno.

Igra pa le ima dve dobri stvari; prva je automapping, druga stvar pa so digitalizirani glasovi približujočih se monstrumov, ki odlično vplivajo na atmosfero v igri in vas prisilijo, da se nenenhno ozirate nazaj.

75%

Innocent Until Caught

Nedolžen do prijetja

Odkar sta Rex Nebular in Roger Wilco odšla na planet Rešenih iger, nismo dobili pod roke nobene dobre vesoljske pustolovščine. Toda Psygnosis (firma znana po Lemmingih in definitivno neznana po avanturah) nas je osrečil s svojim remek delom Innocent Until Caught.

Gotovo se spomnite Hana Sola in Vojne Zvezd, ki je bil nadrejenim dolžan blazne. Tukaj igrate podobnega brezdelneža Jacka, ki ima čisto po naključju še podobne obrazne poteze kot Harrison Ford. Jack je prav tako dolžan ogromne kvote denarja vesoljski davčni upravi. Dali so mu 28 dni za poravnavo. To mogoče niti ne bi bila težka naloga, če ne bi bil Jack posebjena lenoba. Toda v sili hudič muhe žre in zato se Jack odloči, da se ustavi na prvem planetu z barom in poišče delo ali bolje lahek vir zaslučka. Planet Tayte je ravno pravšen. Poleg bara ima tudi bordel, zastavljalnico in enega berača. Ko se boste napasli oči na prvih dveh mestih, se splača obiskati zastavljalnico in se pogovoriti z lastnikom. Tip je dobra duša in razume vaše finančne probleme, zato vam ponudi posel. Za njegovega premožnega kolega morate poiskati tri predmete in vaših težav je konec. Seveda je to vse prej kot lahko, saj so te tri stvari močno zastraženi, lov za ciljem pa vas vodi še na dva druga planeta.

IUC se ne more pohvaliti z nevmakšno grafiko, ki bi se lahko primerjala z LucasArtsovimi čarovnijami. Je pač malo bolj lesena in robustna, toda takša je tudi igra, ki je malo bolj odraslo zasnovana.



Dekliški klub



Ni sicer takih prizorov, ki bi slabo vplivali na otroke (škoda), toda če ne drugega je igra dokaj težka. K temu precej prispeva tudi vse prej kot dober vmesnik. Je pač tristo dvainštirideseta verzija lahko-uporabnega-naciljaj-in- pritisni-lev-gumb-na-miški sistema, toda v izredno slabi izvedbi. Na vsakem zaslonu je nešeteto stavri, ki jih lahko pogledate, toda kaj, ko so najbolj zanimive stavri velike in cel pixelj. Sicer jih je res na vsakem ekranu le 64000, toda zna biti ta lov za točkicami rahlo destruktivna sila pri igranju in uživanju.



format: PC
minimum: 386
založnik: Psygnosis
zvrst: pustolovščina

igralsnost: 70%
grafika: 69%
zvok: 78%

NHL Hockey



Naša hokejska liga je ravno ogrela led, Američani pa že na veliko drsajo v svoji organizaciji NHL (National Hockey Association) in nič čudnega ni, da Electronic Arts pospešeno pritiska na serijo EA Sports. NHL Hockey je konverzija uspešnice s Segine konzole megadrive/genesis: verzija za

PC ima dodan digitaliziran govor Rona Barra, sodnike na ledu in ligo, v kateri lahko igra do 24 igralcev. Nasploh NHL Hockey ni nikakršno zakotno tekmovanje v zabijanju golov in žrtju piva (rum kole), ampak profesionalno narejena simulacija, ki ima poleg arkadnega tudi menedžerski del, v katerem skrbite za svoje moštvo kot pravi trener - postavljate napade, kupujete in prodajate tekmovalce, itd. Igra skriva v sebi vseh 24 moštve zveze NHL in 500 igralcev s podrobnimi kartotekami (nekateri imajo tudi digitalizirano fotografijo), v katerih se podatki sproti dopolnjujejo. Roletni meniju so tako polni opcij, da je čudež, da kaj ne pade iz njih: tu se pokaže, da je doslednost lahko tudi dvorezen meč, saj se lahko zgodi, da človek zaradi obilice podatkov ta del preprosto zanemari. Nič hudega, tudi brez tega gre, le nekaj številčnega užitka gre po vodi.



Vročje pa postane na ledu. Igriče opazujete iz običajne ptičje perspektive in hvalabogu je pomikanje zaslona dovolj gladko, da sledi ploščici na vseh divjih potovanjih. Tudi igralci so narisani zelo lepo, med njimi se kar naprej mota sodnik (v koruzo z njim!), ki je kdaj pa kdaj neroden in po nesreči zadene ploščico. Ali pa mu jo vi pošljete mimo ušes.

Strelji so zelo impresivni, močnejši zadetega igralca mimogrede pošljejo na tla, vratarja pa se mečeta kot za stavo in večino časa brani odlično. Solo prodori največkrat niso uspešni, zato se morate zateči h kombinacijam napadalne trojice. Žal ima NHL Hockey malce nedodelan sistem podajanja, saj vaših soigralcev največkrat ni na predvidenem mestu in morate po ploščici vžigati kar sami, težave pa ima tudi, ko pritisnete tri tipke naenkrat (denimo podaja gor levo), kar zna biti zelo nerodno. Vaš igralec je označen z razločno vidno zvezdo, kar je dobro, ni pa dobro, da morate igralce, ko niso pri ploščici, izbirati sami - obramba je zato bolj naključna. Igra pa te pomanjkljivosti nadomesti z natančnim upoštevanjem pravil (dvominutne izključitve, prepovedani položaji, bulij, podaja čez dve črti itd.), realizmom (nasprotnike lahko držite, jih spotikate in zabijate ob ograjo, če ste obrnjeni s hrbotom proti ploščici, je ne morete zadeti, ipd.) in enkratnim vzdušjem - gledalci hrumijo, spiker najavlja rezultate, igralci na klopi pljuvajo tja v tri dni, sodnik drska k glavnim mizi in po pantomimsko razlaga svoje odločitve.

NHL Hockey je doslej najboljša igra iz serije EA Sports - veliko bolj dodelan kot šlampasti Michael Jordan in Flight. Kar pogumno vzemite palico in marš braniti svoja vrata! Saj ni sramota, če vam gol zabije sam Wayne Gretzky...

NHL Hockey je doslej najboljša igra iz serije EA Sports - veliko bolj dodelan kot šlampasti Michael Jordan in Flight. Kar pogumno vzemite palico in marš braniti svoja vrata! Saj ni sramota, če vam gol zabije sam Wayne Gretzky...

86%

format: PC, megadrive
minimum: 386/33, 2 MB, VGA
založnik: Electronic Arts
zvrst: športna simulacija

igralsnost: 75%
grafika: 80%
zvok: 85%



Oh? And who told you THAT?



CyberHarleys

90%

No, pa je le izšel, ta nesrečni amigin "Boj na življenje in smrt" ("Smrtni boj" bi bilo malce dvoumno). Nič več se ti, prijateljčin prijatelj, ne bo prilizovati znancem s SNES-i, mega-drivei in podobno ropotijo ali stati v vrsti pred Mid-wayjevim igralnim avtomatom: odslej imaš lahko vse tiste fatalne krvavitve tudi na domačem monitorju. Amiginemu Mortal Kombatu za razliko od Super Nintendovega na srečo niso zrasla angelska krilca, saj je Probeova predelava kopija Segine verzije - vsa tista trganja glav, src in ostalih vitalnih delov telesa so torej ostala nedotaknjena. Av!

Glavni štos špila, kar zaradi ogromne medijske kampanje ve približno polovica danes živečih ljudi in še kak zombi povrh, je v tem, da izmed sedmih borcev izbereš svojega in zmagáš na mortalnem turnirju = prebutaš vse sotekmovalce in dva šefa. Stara pesem med novimi platnicami: pri Acclaimu so namreč, kot je zadnje čase moderno (Michael Jordan in Flight), najeli nekaj igralcev - mojstrov borilnih veščin, posneli njihove premike, zadevo zdigitalizirali in ole!, pronto en komad fantastične grafike, začinjjen z odličnim zvokom. Ker pa tipov niso mogli preprosto pobiti in masakra posneti, so med bližnja srečanja



rok, nog in trupov pač namalali še nekaj krvavih pljunkov in strdkov ter sploh naredili borilno igro, vredno Klodovega Bloodsporta - tako eksplozivna in direktna je, da se vanjo precej vživi vsak, ki zna ceniti dobro akcijo. Čeprav so si borci po normalnih udarcih precej podobni, ima v svojem arzenalu vsak vsaj dve "specialki", s katerima dodobra pretrese nasprotnikovokupico energije. Najlepše (?) pa je prihranjeno za konec: ko eden od pobčkov ostane brez moči, te računalnik prijazno povabi k dokončanju posla in tedaj imaš nekaj sekund priložnost izvesti smrtni udarec, ki nasprotnika dokončno pošlje v krtovo deželo. Te "fatalities", ki so ena glavnih poslastic in posebnosti MK, segajo od famoznega trganja glave s hrbtenico vred prek izrezovanja še utripajočega srca do smrti v plamenih, vsem pa je skupno, da so pošastno krvave in grozne. Premiki so malo bolj zafrknjeni kot na avtomatu, ker lahko uporabljaš le en gumb, a se jih hitro navadiš, zaporedje bojev je pa enako - najprej z ostalimi borci, nato s samim sabo, sledijo tri runde, v katerih moraš z eno črto energije naluknjati dva borca zapored, potem pa še Goro in Shang Tsung, "ta huš tipa". Vsak lik ima lastno končno sekvenco, ki pa je žal le tekstovna in ne grafična (SF2).

Virginov adut ima gotovo bolj realistično grafiko kot SF2, ki pa šepa na število barv in podrobnosti, ki jih imajo konzole v izobilju (oblaki, premikanje oseb v ozadju itd.), ter bogatejši zvok z dosti govora in krikov. Tudi zaporedje bojev je bolj domišljeno, da o krvi in nasilju ne govorimo. Je pa Mortalova neposrednost dvorezen meč, saj špilu manjka številnih kombinacij, pazljivega načrtovanja in s tem dolgoročne privlačnosti borb iz SF2. Mortal Kombat se namreč pije z velikimi in dolgimi požirki, pri čemer se kaj lahko zgodi, da ti zaleti. Ali pa, seveda, da si popolnoma opanjen...

format: amiga, PC, konzole
minimum: amiga z 1 MB
založnik: Virgin/Acclaim
zvrst: borilna igra

igrálnost: 85%
grafika: 92%
zvok: 90%



88%

Četrto nadaljevanje znane strateške serije so v revijah, posvečenih strategijam, ob spremljavi fanfar označili za igro iztekajočega se leta 1993, zato sem bil kar malce nestrpen, ko sem inštaliral tole krasno stvarco. Medtem, ko sta si HD in floppy gledala v oči in menjavala podatke, sem začel brati priloženo literaturo. Vsega skupaj je tam okoli 200 strani, pisanih v gladko berljivi angleščini, tako da sem mislil, da imam pred sabo zopet Joy-

V for Victory IV: Gold

cea. V priročniku zveste prav vse o igri - predstavljanje enot, napadanje, oskrbovanje enot, zgodovinske taktike in na tone druge krame. Igrateče v SVGA in grafično jo odlikujeta lepota in preglednost.

V4V je strategija v pravem pomenu besede, to pomeni, da je le izboljšana kopija tistih prvotnih strategij, ki jih poznamo še z mavrice in slonokoščenca (Tobruk), potem pa so



se preselile še na prijateljico in atarija (Second Front, Battle Isle, History Line, Full Metal Planet...). Na ozemlju, ki je razdeljeno po šest-erokotnikih, pres tavljate svoje enote, napadate sovražnika, kopljete jarke, malicate, mislite na svojo drago, ter predvsem umirate v morju krvi in sesute železnine, ki vas obdaja. Pozicija vaših in nasprotnikovih enot je enaka, kot je bila nekoč davno na D Day

format: PC
minimum: 386SX, SVGA, 3 Mb RAM
založnik: Three sixty
zvrst: strateška igra

igrálnost: 80%
grafika: 60%
zvok: 70%

The Terminator: Rampage

Pokončevalec: Divjanje

Ko je Schwartz v T2 pomenljivo oznanil "I'll be back", smo vsi mislili, da se heca. Toda ne, T2 se je doslej reinkarniral že v toliko igrah, da bo kmalu prekosil pepelnatega Feniksa. Najprej je bila Oceanova predtopna arkada, sledila ja verzija za igralne avtomate, nato so nas pres-trašili s terminatorskim šahom, sledila je Terminator FRP in zdaj še novi Terminator a' la Wolfenstein. V časih, ko vesoljna populacija čaka na Doom, so fantje pri Bethesda vrgli na trg vsaj tako dobro igro.

Zgodba je tudi tokrat totalno zahojena. Ko ste v Terminatorju 2029 (iste založniške hiše) končno uničili Skynet, morilski računalnik prihodnosti, ste se odpravili domov z nasmehom na obrazu in pesmijo na ustnicah. Pomislili ste, da vas in vaše potomce navsezadnje le čaka srečna prihodnost. Kakšna lahkovernost! Skynet verjetno vidi tudi v prihodnost, tako da je leta 1984 poslal s Terminatorjem v naš čas tudi enoto elitnih robotkov, ki so zavzeli štáb v gorovju Cheyena, še preden bi lahko ta postal glavni štáb upornikov v prihodnosti. No, štiri leta pozneje vas iz prihodnosti pošljejo točno v laboratorij. Mi sledite? Če mi, ste seveda spet zadnji up za človeštvo (sicer pa čista zguba). Mala malica -

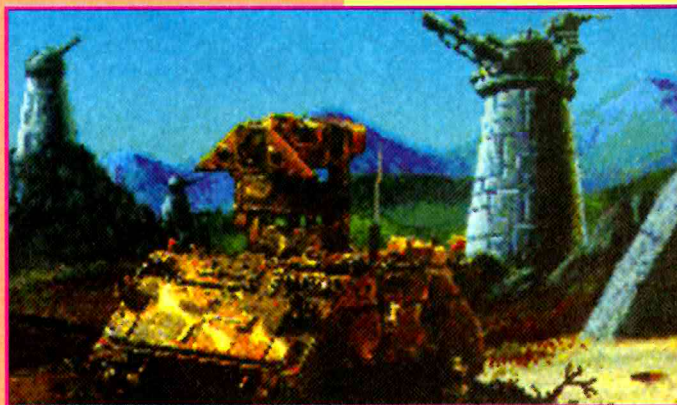


če ste ga doslej tolikokrat rešili, pa ga boste še tokrat, si mislite, ko samozavestno stopate po hodniku, nakar vas prestreljata dva robotka...

Kljub klišejski zgodbi je igra dobra, pravzaprav zelo dobra. Vse skupaj je videti kot dobri stari Wolfi, le da sta vizualna in avdio podoba igre močno polepšani. V laboratoriju kar mrgoli računalnikov, rožic, kopalnic, televizij, ter podobne krame, ki le upočasnjuje igro. Sovražnikov je na tone, na prvih nadstropjih pa so najbolj pogosti replikanti (s strupenimi replikami), seekerji in leteče spake. Po srečanju z vami za vsakim ostaneta le kupček prahu in tanek sloj dima. Stavba, po kateri se plazite, je podzemni kompleks s podstopnjami, nekje v globinah pa skriva Skynet. Da ne bi kar tako tavalila naokoli in pobijala vsega kovinskega, so vam programerji omogočili sestaviti posebno orožje, s katerim lahko uničite Skynet. To je zelo zoprno, ker morate pogledati prav vsako sobano in hod-

nik, kjer vas pripravljene čakajo robotki. Pot do cilja je dolga, zapletena in težka. Igra je primernejša za otroke kot Wolfi, ker namesto krvi naokrog prši le olje, za kakšnim velikim nasprotnikom pa ostane še malce vazelina.

Igra je zelo dobra, vendar je tudi zelo, zelo počasna, tako da bodo v nji popolnoma uživali le tisti z 486DX, vsi drugi pa se bodo s stisnjenimi zobmi odpovedali vsem tistim čudovitim detajlom, malenkostim, ki naredijo igro boljše od drugih.



, Juno, Sword



(7. junija 1944), ko je Ike dal povelje za napad na obale Normandije. Za povrh lahko izbirate celo med naključnim in zgodovinskim vremenom. Ok, šminka je šminka, prave strategije pa zanimajo druge stvari. Strateško gledano je igra rahlo sadistična. Začetniki bodo zmagovali le na začetnih scenarijih, v boju z navadnim sanitarnim podčastnikom. Na voljo je prav vse, od letalske, morske podpore, do okrepitev, ki pa so velikokrat prepozna. Večkrat prihaja do nenadnih preobratov, tako da je šele mrtev nasprotnik zares premagan, saj so vdaje posameznih enot le pesek v oči. Scenariji so zelo različni:

napadalne misije, kjer morate hitro opraviti z nasprotnikom, sicer vam bo trda predla; defenzivne, kjer se z peščico svojih mož spogledujete s krdelom vragov, ki mislijo le na vaš skalp za njihovim pasom; tu so še prave tankovske bitke, kjer je od ločilna predvsem oskrbovalna linija.

Uporabniški vmesnik je enostaven, kljub dokajšnji kompleksnosti igre. Vse skupaj je prav presenetljivo dobro, ni nepotrebnih arkadnih delov ali kakšnih dolgočasnih animacij kot pri History Line, poudarek je samo na strategiji in še enkrat strategiji. Igra, od katere se ne bo mogel ločiti noben pravi strateg.



Virtual reality



Reality

94%

Sam a

Nekoč davno še v času spektruma (RIP) se je Steve Purcell med uro ameriške zgodovine orto dolgočasil, zato je v zvezek narisal krastačo in morsko kumaro. Očigledno mu ti dve kreature nista ugajali, zato jima je dodal štiri ude in nastala sta večno slavna zajček Max in kužek Sam (ali pa mogoče obratno-tega ne ve niti avtor sam). Stripi o teh dveh detektivih so bili tako dobri, da je odkupil licenco celo stripovski gigant Marvel Comics.

Zahvaljujoč LucasArtsu pa se lahko postavimo v vlogo najbolj kosmatega, sadomazohističnega, detektivskega para. Packalo ga je celih deset mesecev dvanajst najbolj garaških ljudi in splašalo se jim je. Sam and Max ni standardna monkey/jones/tentacle avantura. Dogajanje so raztegnili čez cel zaslon na račun ukazov, ki jih hvala Bogu ni več. Vsa vaša dejanja (polnjenje žepov, teženje naključnim mimoidočim in masakriranje nič hudega slutečih bitij) sedaj opravljate preko petih ikon (kopirajo Sierra, barabel).

V uvodu, ki ne pove prav ničesar,

spoznate primarne instinkte bedasto režečega zajca in večno resnega psa. V igri sicer uradno vodite psa, toda zajec je koristno orodje za umazane posle kot naprimer ročno pranje mačkinega želodca ali friziranje mamuta.

V stripih je imel živalski par vedno blazno zakomplicirane naloge kot naprimer uničevanje vojske debelookih gromozanskih ščurkov

Zdej pa upam, da ne boš več t



LESTVICE Jokerjevih MESE

Amiga

1. Syndicate
2. Civilization
3. Alien Breed 2
4. Desert Strike
5. Premier Manager 2

ST

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

Sega megadrive

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

PC

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

Nintendo SNES

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

Gameboy

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

Izžrebani glasovalci

1. Aleš Flajs

Ciril Metodov trg 13, Ljubljana
Nagrada: igra Jurassic Park

2. Iztok Heric

Prešernova 20, 69000 Murska
Sobota
Nagrada: igra Jurassic Park

3. Tadej Lašič

Ul. bratov Turjakov 11
62327 Rače
Nagrada: majica Mutant
League Football

Nagrade podarja Alpress.

und Max Hit the Road

na luni ali izganjanje zlobnih duhov iz škatle sardin v samopostrežbi. Tudi v igri nimate nič lažje naloge; najti morate namreč pobeglega Big Foota Bruna in njegovo pri(pod)ležnico ženo-žirafa Trixie. Seveda taka naloga ni mažji kašelj, lov za veliko nogo ju vodi po celi Ameriki. Raziskati morata ducat krajev in izprašati ogromno ljudi. Seveda se jima trud izplača saj na koncu najdeta ubežnika in za desert še pomagata plemenu Big Footov.

Preden je igra izšla in je bila Day

of the Tentacle najboljša avantura, bi težko verjeli, da bomo v tako kratkem času ugledali kaj boljšega. Toda lahko rečem, da sta Sam in Max boljša kot lovki. Grafika je na istem nivoju, glasba je za spoznanje boljša, humorja pa je dosti več. Ne samo, da je zanimivo opazovati zajca, ki mora vse prešlatati, temveč so za crknet njuni komentarji. Hours of fun, vam rečem.

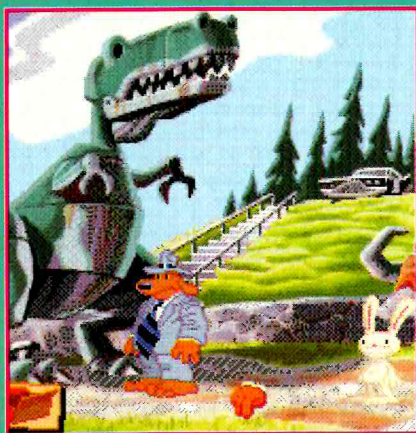
Če pa boste postali čisto depresivni, ker nikakor ne boste mogli uporabiti pile (moj najljubši predmet v

igri), lahko v trgovinah kupite tri stvari, ki vas bodo malo zrelaksirale: pobarvanko, razstreljevanje avtomobilčkov (alias potapljanje ladjic) in 'oblačenko' (zih se spomnite političnih zabavnikov, iz katerefa si seseckal figurco pa obleke, pol si jo pa slačil in oblačil do nezavesti.

Mimogrede, ker igra ni najlažja (je pa dokaj logična), pilo poklonite Big Footu-vratarju za brušenje podplata.



Dinozavri morajo biti pač povsod



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.....

Naslov.....



Mesto	Naslov	Založnik	Prejšnji mesec
1.	Dune 2	Virgin/Westwood	1.
2.	Day of the Tentacle	LucasArts	5.
3.	Formula One Grand Prix	MicroProse	2.
4.	Civilization	MicroProse	4.
5.	Wolfenstein 3D	Apogee/ID	3.
6.	Syndicate	EA/Bullfrog	6.
7.	Privateer	EA/Origin	20.
8.	X-Wing	LucasArts	11.
9.	Prince of Persia 2	EA/Broderbund	7.
10.	Flashback	U.S. Gold/Delphine	10.
11.	Street Fighter 2	U.S. Gold	13.
12.	Tetris	Mirrorsoft	12.
13.	Indiana Jones 4	LucasArts	9.
14.	Monkey Island 2	LucasArts	16.
15.	Betrayal at Krondor	Sierra/Dynamix	-
16.	Pinball Dreams	21st Century	14.
17.	4D Sports Driving	Mindscape	15.
18.	Comanche Maximum Overkill	EA/NovaLogic	17.
19.	Lotus Ultimate Challenge	Gremlin Graphics	-
20.	Alien Breed 2	Team 17	-

HIT
MESECA
LESTVICE

Kasparov's Gambit

Nekoč davno (ampak vseeno ne pred dinozavri) je v Indiji živel sicer gobav toda vseeno nadpovprečno inteligenten berač, ki si je izmislil igro, ki takrat še ni imela imena. Ko je njena pravila ves srečen razlagal svojemu sotrpinu, ni opazil indijskega veljaka, ki je vso zadevo skrivoma opazoval in si hotel čimveč vtisniti v svoje sive celice. Berač je sicer zaradi svinčenih zob, ki so mu vleklo glavo k tlom, kmalu izdihnil, toda prej omenjeni špijon je z igro (ki je sam seveda ni niti malo razumel) oboževal. Tako nekako naj bi nastala najboljša miselna igra, doslej imenovana preprosto šah. Še dobro, da ima Indija dovolj svojih problemov, drugače bi si celo utegnili lastiti avtorske pravice.

Čeprav je na trgu zares ogromno šahov od Battle Chessa pa do nešteto delov Chessmasterja so se pri Electronic Artsu vseeno upali lotiti novega, za njih še neznanega področja. Na pomoč so poklicali tudi svetovnega prvaka majstra Garryja Kasparova.

In kaj je v Kasparovem Gambitu tako posebnega? Ogromno stvari, ki jih še nismo srečali pri nobenem šahu. Pa gremo lepo po vrsti.

igrate proti njemu) in po zvočniku komentira in svetuje. Včasih vas celo pohvali, češ, jaz bi potegnil isto. V bazo igralcev se vpišete tudi vi sami in računalnik vam sproti izračunava vaš ELO (šahovska moč).



Domiselno je tudi, da je poleg vsakega igralca (vključno z vami), tudi krated oris njegovega načina igranja (po njegovem jaz obožujem hipermoderne otvoritve in mi ni kaj dosti mar za kmete).

Prav zaradi tega je Gambit izredno zanimiv šah za vse stopnje. Ko premagate Mao-Tse-Tunga, se pač lotite Al Caponeja. Seveda je končni izziv master Gary, za katerega vam program koj svetuje, da se vdajate. Kar poslušajte ga, saj je Gambit najboljši šah na PCju doslej in je zmagal na letošnjem tekmovanju šahovskih programov.

Kasparov's Gambit sem pomeril z Battle Chessom 4000 (bell). Obe igri sta bili hitropotezni (10 sekund), oba programa pa sta tekla pri 486/40 Mhz. Po trinštiridesetih potezah je Kasparov seveda zmagal.



Če nimate o šahu pojma, vas Gambit pač nauči šahirati. Razloži vam vse poteze, tutorial pa vam pokaže nekaj začetnih manevrov. Naslednja stvar je baza petsto najbolj znanih dvobojev, ki si jih lahko ogledate od začetka do konca. Blazno zanimiv je tudi kviz, pri katerem morate v določenem položaju figur premakniti najboljšo potezo.

Svojega nasprotnika lahko izbirate med nekaj desetimi ljudmi od neandertalca in Stalina pa do Einsteina in Kasparova samega. Pri vsaki od iger vas Kasparov opazuje (razen, če ne

Disposable Hero

Ko sem prvič naložil to igro, sta bila pri meni po naključju prijatelja, ki sta stik z računalniki izgubila nekaj let nazaj, pri ZX-u in C-64. Medtem ko sem jaz precej ravnodušno in rutinirano odstreljeval vse vrste nezemeljskih in sploh ogabnih izmečkov, sta onadva z odprtimi usti pretreseno sedela in buljila v zaslon. Glede na to, da je bilo verjetno najboljše, kar jima je prišlo pod roke, kalibra R-Type, Uridium ali H.A.T.E., sta bila lahko pri Disposable Hero res presunjena. Gre za elitni izdelek, kar je očitno že takoj pri prvem vtisu. Superiorna grafika in fenomenalna animacija, kupi najrazličnejših objektov, nore barve - vse to vam zagotavlja več kot zabavno vožnjo prek vesoljskih prostranstev.

Zlobni alieni so spet napadli nas - dobre, poštene in bogaboječe Zemljane. Naš zadnji up je majhna skupinica junakov, ki... Bla, bla, bla, bla! Vse skupaj je seveda spet le navdušujoče napisan izgovor za tisti najstarejši basic instinct: Streeeeeeeeeljjaj! In naše osnovne potrebe ne ostanejo nezadovoljene. Z ognjem, plazmo in antimaterijo zasipamo vse kar leze in gre (najlepše pri stvari je to, da imamo za to pravičen in plemenit razlog).

Kanček originalnosti in očarljivosti igri pridahnejo zelo lepo in prikupno izdelani fizični zakoni vesolja, v katerem se bojujete. Vidite, vpad v sovražno gnezdo je možen zgolj zaradi obstoja tako imenovane " von Vonnegutove " metode (vas ime na kaj spominja? - Klavnica 5, Sirene s Titana, Zajtrk prvakov, Mačja zibelka - preberite!). V teoriji jo je razvil neki simpatični in odštekani ameriški gospod nemškega porekla (ki je v prostem času tudi pisal znanstveno fantastiko) že v dvajsetem stoletju in zdaj nam pride presneto prav. Gre za odpiranje prostorsko-časovnih intervalov na zelenih mestih - na ta način vam kolegi neprestano pošiljajo načrte za izboljšavo vaše ladje. Od trenutka, ko ste tak načrt pobrali, mora preteči določeno število časovnih enot, da se teorija spremeni v prakso. Potem vletite v delavnico in... vse drugo je zgodovina.

Na začetku imate tri življenja (če ste zelo pridni, jih imate lahko pozneje še več), energija se vam obnovi vsakič, ko zavijete v

delavnico. Vsakič, ko vam zmanjkuje energije, bo to nazorno prikazano s simpatičnem stolpicem dima, ki se vzdiguje iz vašega elegantnega repa. Še bežno srečanje s fotonskim izstrelkom, ki je zjutraj vstal na levo nogo, in... Bum.

Prav zanimivi so tudi končni sovražniki vsake stopnje (stopenj je pet) - od grozljivih kupov železa in odvečnih nabojev, do grozljivih kupov kosti in ostrih zob. Vsem je edina le ena sama stvar - sovražstvo do vaše malenkosti.

V čem se Disposable Hero razlikuje od vesoljnega potopa podobnih arkad in arkadic? Praktično v ničemer - vse je standardno, good guys se borijo proti bad guys, slednji imajo seveda svinjsko premoč, vendar pa na koncu good guys (ob pomoči kakšnega trika za nešteto življenj) vendarle zmagajo in rešijo svet, galaksijo in vesolje pred zlom (no ja, vsaj do drugega dela). Izvedba je več kot solidna in če vam še ni dovolj neskončne gonje po izvenzemeljskih bojiščih (in vse za kaj? - krožnik marsovske kaše, prgišče intergalaktičnih kreditov in, če imamo srečo, pločevinast spomeniček na postojanki medvezdne obvoznice), vam bo igra všeč. Če bi bila Disposable Hero glasba, bi bila Bad Religion, Sisters of Mercy ali Anthrax.

85%

88%

Format: PC
minimum: 386
založnik: Electronic Arts
zvrst: šah

Igralnost: ██████████ 70%
Grafika: ██████████ 70%
Zvok: ██████████ 70%

Format: amiga
Minimum: Gremlin Graphics
Založnik: Gremlin Graphics
Zvrst: arkadna igra

Igralnost: ██████████ 85%
Grafika: ██████████ 90%
Zvok: ██████████ 80%

Mortal Kombat

73%

Zvrst:
borilna igra
Sistem:
SNES, gameboy, megadrive



Osnovna funkcija strelskih arkad, še posebej vesoljskih, je, da so zabavne in da predstavljajo izziv, katerega se igralec potem trudi preseči. Galaxy Force 2 nima nič od tega. Kar se tiče zabave, človek začne zehati kot kraški požiralnik po

petih minutah igranja, saj je natezavanje z mirjadami sovražnih plovil, ki jih morate spraviti na Dinos, izvedeno zelo slabo. Svoje plovilo namreč opazujete od zadaj, ker pa je veliko in bolj slabo vodljivo (ima inercijo, kot da bi imelo stranske motorje, kar niti slučajno ne drži), sovražnike težko vidite in še težje ustrelite. Laser je skoraj neuporaben, tako da se morate zanesti na rakete, ki jih (seveda) brž zmanjka. Vse skupaj hitro postane dolgovezno in naporno, da se izgubi še zadnji košček morebitnega izziva, ki naj bi ga Galaxy Force 2 predstavljala. Grafika je mizerna, čeprav je skrol še kar, zvok pa povprečen. Strupeno pero gor ali dol, take solate je na trgu več kot preveč.



Nintendo si najbž predstavlja, da smo vsi lastniki SNES-ov stari manj kot štiri leta in bruhamo po dnevni sobi, kadarkoli vidimo kapljico krvi. Ta velikan je namreč Acclaimu ročno naročil, naj iz Super Nintendove različice Mortal Kombata izreže vse krvave scene in



jih nadomesti s takimi, ki ne bodo povzročale računov za čiščenje preprog. MK za SNES je tako ostal nekje na pol poti: še zmeraj je v njem za zvrhano merico nasilja, vendar ne toliko, da bi bili, bognedaj, starši zaskrbljeni. No, 256-barvna grafika je še vedno enkratna, zvok raztura, igralnost pa tudi. Za splošen opis igre pogledajte nekaj strani nazaj ali v četrti Joker, tukaj si bomo ogledali samo dotično različico. V bistvu veliko niti ne morem reči - namesto krvi je vstavljen pot, smrtni udarci so drastično ljubkejši, pa še manj jih je, drugače je pa vse enako kot na megadriveu ali amigi - tresk po gobcu in marš naprej (ponavljaj do nezavesti). Bojevanje je dosti bolj realistično kot v SF2, saj so nastopajoči liki digitalizirani mojstri borilnih veščin in ne izrisani poulični pretepači - to se odraža tudi v količini energije, ki jo poberejo različni udarci. Najlepše pa je, da se nasprotniki sami učijo - uspejo vam največ tri, štiri spotikanja zaporedoma, potem pa nič več. Kateri od dveh špilov je boljši, je pravzaprav bolj stvar osebnega okusa kot kake očitne prednosti v izvedbi. No, bomo videli, kako se bo naslednji mesec odrezal Street Fighter 2 Turbo...

Galaxy Force 2

35%

Zvrst:
strelska arkada
Sistem:
megadrive



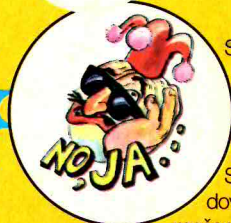
Miki na vse pretege skače in z jabolčnimi pečkami zganja teror nad ljubkimi nebodijihtraba, ki ga hočejo na hitrico spraviti ob vsa tri življenja. Mišek je odlično animiran in lahko vodljiv - hvalabogu, saj je pot, ki vodi do gradu, zafkrnje-

na kot le kaj. Stopnje so kar raznolike, saj monotono pomikanja v desno in večnega preskakovanja bodic pogosto prekinjajo zanimive sobice, v katerih se prevažate naokoli z listi, mlatite nič hudega sluteče pajkce, skačete po glavah škratelnom in nasploh uživajte. Na koncu vsake stopnje dobite dragulji, vsi dragulji skupaj pa vam krepko pomagajo v finalnem iluzijskem obračunu. Skratka, lepa igra z dobro grafiko in zvokom ter dosti humorja, pobrane-ga iz znanih risank.

Speedy Gonzales

55%

Zvrst:
arkadna igra
Sistem: Gameboy



Speedy Gonzales, najhitrejša miš v Mehiki, mora predirjati šest eksotičnih dežel, da bi rešil ugrabljene prijatelje. Spotoma mora nabrati dovolj sira, da bo zadosti močan za spopad s hudobnim

kraljem. Poleg tega ga gnjavijo še razni ptiči, žuželke in strupene rastline. No, svet le ni brezupno zavržen, in nekatere zveri, ki jih spotoma sreča, so mu včasih tudi v pomoč. Kiti, na primer, se izkažejo kot prav koristno govedo, saj so zelo pripravi za prevoz po morjih.

Na poti poleg drugega srečujete ventilator-



je, ki jih je treba izklučiti, plaziti se morate skozi luknje in izvajati prave akrobacije na poldenelih skakalnicah. Svojo odisejo začnete v zaledeneli pokrajini, kjer vas ogrožajo eskimi in ogromne osti. Izklučiti morate ventilatorje in si nabrati dovolj cvenka, da se v obupu lahko vsaj pošteno nadelate. Po nekakšni skrivni zemljepisni logiki iz zaledenele pokrajine padete naravnost v Mexico Town. Kjerkoli pa se že znajdete, vaša naloga je vselej ista: znebiti se morate domačinov in se znova naphati z denarjem. Sprehodite se še skozi Sherrywood Forrest, Egipt in deželo sira. Če vam vse to uspe, si lahko kupite nekaj gnilih sirčkov in se spopadete s samim kraljem zlobe in nasilja. Skratka, standardna igra s precej butastimi figuricami in nič manj butasto vsebino.

Garfield

75%

ZVRST:
Arkadna igra
SISTEM:
Gameboy

Garfield in Odie sta se, kot ponavadi, igrala blizu starodavnih izkopanin. Garfield je nekaj izgubil in zato sta se lotila izkopavanja kamnitih plošč. Kar na enkrat pa se jih je nekaj udrlo pod



Garfieldovimi nogami. Ubogi mačkon je zgrmel v globino in se znašel v labirintu. Na srečo najde nekakšen sveder, ki mu pomaga na poti skozi podzemlje. Seveda pa je podzemlje polno nekakšnih stvorov, pingvinov, duhov in skritih vrat. Na poti pobirate bombe, življenja, gobe, pa tudi kakšna skodelica kave se najde tu pa tam. Torej vaša naloga je odstraniti sovražnike in nabrati dovolj zvezdic, da pridete v nasledno stopnjo. Ker pa naloga sama ni tako težka, so ji seveda omejili čas, ki si ga lahko podaljšate, če naletite na budilko. Za pobiranje sovražnikov so še najboljše bombe, ki pa so očitno višek sodobne tehnologije in kar same prepoznajo nepridiprava. Igra torej ni nikakršno čudo, pa tudi tako slaba ni. Je pač samo še ena izmed mnogih.

Mechwarrior

55%

ZVRST:
Arkada
SISTEM:
SNES

Pa ja ne spet! Iger, v katerih harate po vesolju in streljate orjaške robe, je že najmanj 375 tisoč, pa so šli vseeno naredit še to. Kake posebne zgodbe takale streljavščina seveda ne

potrebuje, ampak ker čisto brez nje le ne gre, so ji eno vendarle napisali. Enako seveda. Toliko, da imate pretvezo, da se lahko znesete nad nedolžnimi roboti. Gre pa ta zgodba nekako takole: piše se leto 3017 in vesoljce je nekaj razjezilo. Verjetno pomanjkljiva prehrana. Po gozdovih so se



namreč naglodali še zadnjega ljubja, in ker jim je v vampih kljub temu nemarno krulilo še naprej, so se uprli gospodarju. Lahko miselni, kot so bili, so na vsak otoček svojega planeta postavili samo po enega ali dva robota, ki sedaj vztrajno varujeta, kar jima je bilo dodeljeno. Seveda takoj zavohate priložnost zase in se spravite nad uboge pare. Kot da ne bi imeli dovolj lastnih težav. Zberete pogum, si za zadnjih nekaj dolarjev kupite oklep, se s prvim vlakom odpeljete do Spodnje Duplice, od tam pa še nekaj galaksij naprej proti vzhodu. Dočaka vas tolpa razjarjenih robotov, ki po zraku letajo približno tako elegantno kot krava na propeler in se vas z vsemi šštirimi otepajo. Toda čeprav ste samo pol tako močni kot oni, se pogumno spravite nadnje. En, dva, tri, postrelite golazen in se odpeljete domov spat. In zaspite, utrujeni od silnih umskih naporov, ki jih je zahtevala odprava, in v sladki zavesti, da ste opravili plemenito in miroljubno delo. Amen.

Mystic Quest: Legend

78%

ZVRST:
Arkadna pustolovščina
SISTEM:
SNES

Mystic Quest. Aha, spet mistika, spet iskanje, skratka še ena razburljiva pustolovščina, si rečem z drhtečimi prsti. Če se ne bom spotoma zgubil - za začetek že kar v orjaški kartonasti škatli, v katero gre najmanj cela superkonzola, ali pa v navodilih, ki so primerno špehata: 76 strani jih je, in kar je najlepše:

v nemščini so! No, najbrž tudi to spada k mistiki in k pustolovstvu, si rečem, zbašem šifrant (slovar) v popotno malho in odjezdim pustolovščinam naproti. Zgodba je podobna večini drugih in se kot vse zgleduje po resničnosti: deželo je zaslužnil demonski vladar, in sicer tako, da je iz nekega stolpa ukradel štiri kristale, ki so deželane napajali s pozitivno energijo in ki jih morate vi, slavni iskalec in odrešitelj, najti in vrniti, kamor spadajo. Pri tem so vam v napoto nekakšni zlobni, picajzlasti, sicer pa ne preveč nevarni duhki, ki se najrajši skrivajo po gozdovih, se hranijo z mušnicami in vdano čakajo, da jih pridete ugonobit. Kakšne hudobne račune imajo pri vsem tem, ni čisto jasno. Vi nastopate v vlogi majhne, nerazločne nakaze, ki postane, že dlje časa strmite vanjo, podobna škratu. Torej ste škrat. Škrat - odrešenik. Potikate se po čudaški pokrajini, skomigujete pred nemško govorečimi domačini, ki vam skušajo nekaj dopovedati in pomagati, predvsem pa s svojo prisotnostjo izzivate sovražnike. Spotoma pobirate gobice, pa flaškice, pa diamantke in podobne življenjsko pomembne predmetke. Hkrati ste seveda



obdarjeni s talenti, ob katerih kmalu dobite kompleks manjvrednosti (raznih čudodelnih vodiv, gob in podobnega je namreč vedno na pretek); kuhati znate, čarati, boriti se, pravzaprav vse, kar vam pride na misel - edinole v nemški konverzaciji ste vse do bridkega konca prava beda. Pravzaprav je vsega toliko, da nazadnje zmanjka nečesa zares zelo potrebnega: dobre grafike. Če bi bila tudi ta, ne bi bilo iskanje nič manj mistično - in če bi povrh tega tisti domačini tolkli vsaj po preško ali pa bi bila vsaj navodila prevedena (kot bi se navsezadnje spodobilo), ne bi toliko časa zabili v iskanju "mističnih" besed v slovarju. Zato je tokrat ocena samo: "kuehl" (slov. "cool").

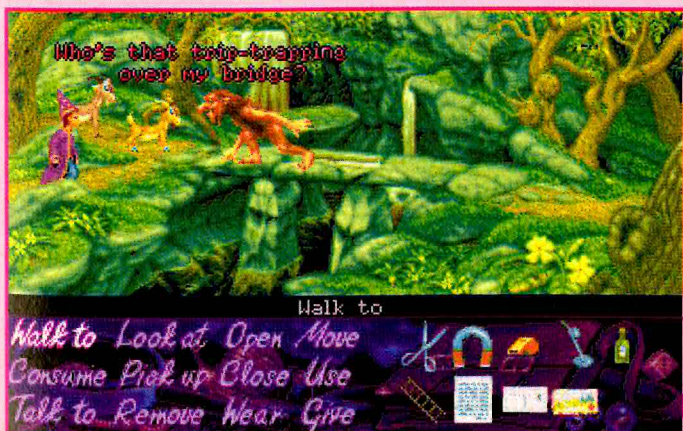

LASERPLUS

Simon the Sorcerer

Ljubi otročki, ne morem gledati, kako se matrate s to igro, ki sem jo sama rešila kar med vkuhavanjem marmelade. Zato vam bom priskočila na pomoč, pa ne s celo rešitvijo, bognečaj, saj pol pa to ne bi bil več špas, a ne? No, pa kar začnimo, da se mi ne prismođijo piškoti.

Magnet snemite z hladilnika v Calypsini hiški in ga privežite na vrv, ki jo najdete pri kovaču.

V predalu boste našli tudi škarje, s katerimi odrežete brado pijanemu škratu v gostilni (vem, vem, otročki, tega sicer ne bi nikoli naredili). Z lažno brado boste lahko prišli v rudnik. Potrebujete le še geslo, ki ga najdete na kamnu pred rudnikom. Modra sova vam pusti pero, z njim pa požgečkajte še enega pijanega škrate v rudniku. Dobite ključ. V gozdu boste naleteli na velikana, ki vam v zahvalo izroči piškoto. Nanjo zapiskajte pri trolu in pot je prosta. Pred goblinskim brlogom najdete nakupovalni list. Izročite ga trgovcu. Pri kovaču se spleča pobrati tudi del zvonca, ki ga vstavite v zvonec pred stolpom. V stolpu poljubite princesko in prašiček bo vaš. Prav z užitkom bo pojedel čokoladna vrata v hiši na koncu vasi. Notri vzemite čebelarski klobuk in dimno škatlo.



Prižgite jo z vžigalicami, ki jih dobite na igralnem avtomatu v krčmi in lahko boste vzeli košček satovja. V druidovi koči vzemite steklenico slonjega zdravila in prazen kozarec. V kozarec vlijte župco, ki vam ponudi želvak v močvirju, in odpeketal bo.

Fantu, ki potrebuje vodo, prinesite vedro iz vodnjaka pred hišo čarovnice. Dobite fižol, ki ga posadite na kompostu za Calypsino čumnato. Zraste melona, ki je idealna za met v glasbenikovo trobljo. S trobljo nato prebudite velikana. Zmaju

dajte slonje zdravilo. Drvar vam posodi detektor za kovine.

Uporabite ga v gorah pred velikanom. Pri kamniti faci za zmajem dobite skalo s fosilom. Kovač naj jo odpre, potem pa jo dajte arheologu. Ko bo začel kopati v gorah, poberite kovino. Kovač naj skuje sekiro, le-to pa izročite drvarju. V njegovi kolibi dobite klin in ga vstavite v luknjo v gorah. Brozgo iz vrča ponudite sestradanemu Golemu in bogatejši boste za

Prstan. V brlogu goblinov poberite podganjo kost in vašo coprniško knjiga. V njej je list papirja, ki ga vstavite pod vrata. Z kostjo izbečajte ključ iz ključavnice. Vedro z luknjo, ki ga najdete pred ječami, poveznite druidu na glavo, nato pa mu posvetite z baklo iz iste

sobe. S žago, ki vam jo prinese žaba, prežagajte rešetke. V gostilni zamašite sod z voskom. Poleg soda vam nato gostilničar podari še kupon za brezplačno pivo. Sod dajte stražarju v rudniku. Škratu v zakladnici poklonite kupon. Dobljeni dragulj prodajte v mestu za 20 zlatnikov in kupite čistilno sredstvo in kladio. Z čistilom očistite znak z drevesa v gorah, s kladio pa pribijte desko po želvakovo hišo. Na lobanji sredi močvirja dobite redko zelišče. Zamenjajte jo z druidom za še bolj redek zvarek... Pri goblinih najdete tudi super močne mint bombone. Pogoltnite jih pri snežaku v gorah. Pot do Sordidovega gradu je odprta...

Naprej se zabavajte sami - če se morete, seveda, kajti... Ojooo, moji piškotiii!

P.S.: Vas, zanima, kakšna je Jokerjeva mama? Počakajte do prihodnjč!

Most zdihljajev

Alias igralec igralcu

Najprej odgovor za **Uroša** iz Preserja, ki v novembrski številki sprašuje, katere kamne je treba uporabiti v Kyrandiji. **Frenk P.** zelo jedrnato odgovarja, češ, da zaporedja kamnov v igri ne izveš, ampak ga ugotavljaš do nezavesti (prvi je pa vedno Sunstone).

Igorja Grr. Foxa prav tako iz novembrskega Jokerja pesti problem, zaradi katerega ne more zaspati. Ne najde namreč keliha v Ultimi Underworld. **Ivan Rrr. Wolf** mu odgovarja: ghaul te nauči v zamenjavo

za futer pesmico na frulico. Zaigraš jo v tretji stopnji v sobi na vzhodnem delu 'where wonders happen' in čudež se bo zgodil. Glede prstana je pa tko: res ga najdeš v sobi s štirimi stikali. Če pa si ročice premikal že prej, potem za dobroto Britanije začni še enkrat od začetka."

Odgovor čaka tudi **Matjaža** iz Poljan. **Roky C. Balboa** pametuje, da je potrebno pri M&M4 v NightShadowu postaviti ure na devet (toliko ima mačka življenj) in krsta bo odprta. V Winterkillu pa da je treba pač pobiti vse strahce in se nato osebno zglasiti pri županu.

Kočevski **Marko** se je usmilil **Iztoka** iz Novega Mesta in mu glede Monkey Island 2 pomaga tako: zapomni si prve tri kosti v prvem verzu in jih nato izgovori pred okostnjakom, ki mu opis ustreza.

Nejc iz Grosuplja se je z vso vnemo lotil SSIjevih blodnjakov, vendar pri igri Prophecy of the Shadowne more ali pa ne zna zapustiti otoka. Obljublja, da bo klečeplazil pred vsakim, ki mu bo dal kak koristen napotek.

Iz Smlednika piše **Žiga** in pravi, da pri Freddy Pharkasu ne za priti v drugi akt, češ, da je "pri mešanju zdravil zihr ena gnila fora", ki pa je on ne šeka.

Žiga prav imaš, res je gnila fora. Imeti moraš originalne recepte, po katerih zvariš zdravila. Ti najbrž igraš po rešitvi, kjer pišejo samo sestavine ne pa tudi količine. Žal.

Sherlock Holmes iz Londona (alias koprski **Marko**) kljub svoji ostru logiki nikakor ne najde sestre umorjene igralko v Lost Files of Sherlock Holmes. Pomagajo lahko vsi razen Jacka Razparača.

Igro Legend igra živa legenda - **Bojan** iz Ljubljane. Ampak brez problemov ne gre in zato roti vse, ki ste prišli iz 'druge stopnje pri Guildu' naj pomagajo.

Da je Maniac Mansion 1 še aktualna igra, dokazuje **Matej** iz Ljubljane, ki ne le da ne najde filma, temveč tudi nima pojma, kaj narediti v knjižnici.

Tadeja iz Stahovice pesti zelo hud problem. Je namreč strasten ljubitelj košarke in igre NBA, vendar pa kljub vsem naporom koša nikakor ne more in ne zadeti! "Zanima me, kako naj vržem bolj natančno, da bom vedno zadel koš", sprašuje Tadej. Glej ga, prebrisanca, še nobenega koša ni dal, zdaj pa že hoče zadeti kar pri vsakem metu!

J
O
K
E
R
J
E
V
A
M
A
M
A
P
O
M
A
G
A

Sherlock Holmes Consulting Detective: Volume 1, 2 in 3

85%

16:00: "Elementarno, dragi Watson, do tega je preprosto moralo priti. CD-ROMarska tehnologija je že toliko napredovala, da lahko z laserskega diska tečejo kar pravi filmi, če je le pogon dovolj hiter. Zdaj pa nama le natoči čaja, rad bi premislil o reševanju devetih primerov, ki so mi jih na treh CD-ROMih naložili pri Mindscapu."

16:10: "Watson, biti morava biti morava ažurna in hitra, da jo nama zlikovci ne pobrišejo. Izpod kamna, pod katerim se skrivajo, jih lahko izbezava šele potem, ko zaslišiva vse priče in zbereva dokaze. Po Londonu se lahko prevažava s kočijo, beležnico imava, termovko s Sir Winston Tea tudi, torej greva. Najprej je na vrsti gospa, ki morda ve kaj o skrivnostnem umoru štirih arheologov. Šepeta se, da jih je na oni svet spravila egipčanska grobnica, v katero so vdrl. Hmmm... Ej, ti tam! Ja, ti, z miško v roki! Daj, prevrti zadevo malo

dobro znana vrata. Ta 160x100 točk velik prizor sva odigrala že petnajskrat. Beri mi ustnice: TU NI NIKOG-ARI!"



19:00: "No, Watson, si videl, kako gre hitro, če uporabiš prave besede? Kar hitro sva pobrala dokaze, jih nesla na sodišče in tako imela dovolj podlage za najino obtožbo. Kako to dobro dene: čestitam, mladi CD-ROMar, rešil si prvi primer, The Case of the Mummy's Curse. Še dva na tem disku, potem pa ročno po Volume 2 in 3!"

22:00: "Lahko noč, Watson. Upam, da naju bo zjutraj spet prebudil najin zvesti pomočnik, opremljen s hitrim pogonom in zvočno kartico. Žalostno bi bilo, če zaradi tega, ker bi imel samo piskač, ne bi mogel uživati v najinih odlično digitaliziranih dogodivščinah..."



nazaj, da se spomnim, kaj je že rekel najin obiskovalec ob petnajst do štirih. Thank you so much! Oh, tudi beležnice niso več tisto, kar so bile..."

17:00: "Hej, miškolin! Sem sicer Sherlock Holmes, potrpežljiv in logičen, ampak to je pa višek: kaj hudiča me kar naprej pošiljaš na eno in isto mesto? Saj lahko pritisneš Rewind, kot na videorekorderju, in pogledaš, kaj se je zgodilo dosedaj, ne pa da naju matraš s trkanjem na

Format: PC CD-ROM
minimum: 286/12, 640 KB, VGA,
CD-ROM, zvočna kartica, miška
založnik: Mindscape/ICOM
vrst: Interaktivna pustolovščina
Igralnost: 80%
grafika: 90%
zvok: 85%

Jurassic Park

Svoj novi pogon CD-ROM sem krstil z Jurskim parkom in hvalabogu, da mi ga zverina ni požrla. Program je namreč zelo intenziven in kar naprej praska po laserskem disku, čeprav veliko več kot disketna verzija pravzaprav ne more pokazati. 2D in 3D sekcija sta pretežno enaki, igri še zmeraj manjka spodobna glasba, so pa na CD dosneli zadovoljiv uvod, narejen s sledenjem žarku, iz katerega je v običajnem JP le prizor z avtomobilom pred vrati parka, in v računalnikih, s katerimi po umetni džungli odpirate vrata in gledate karto, so sedaj tudi izobraževalne informacije o devetih vrstah dinovčkov, ki prebivajo na otoku. Vse skupaj je sicer še vedno

podobno lopatoveru, a je osnovni program dovolj dober, da razen standardnega jokanja o kapaciteti CD-jev ("uf, kaj bi lahko še spravili gor...") nimam posebnih pripomb. Lepa igra po lepem filmu, tudi na CD-ROMu.



77%

format: PC CD-ROM, PC, A1200, konzole
minimum: 386, 2 MB, VGA,
MSCD 2.1
založnik: Ocean
Igralnost: 70%
grafika: 82%
zvok: 55%

King's Quest VI

King's Quest V je bila ena od prvih, če ne celo prva igra na CD-Romul. Kaže, da se je posel Sierri splačal, saj so se virgi na cedeju. Njihova zadnja uspešnica je Robertin King's Quest VI. Ker je igra dobro znana iz disketne verzije, ne bom dolgozevil, temveč poglejmo samo, kaj je novega in drugačnega.

Najprej sem pokukal, koliko zadevščina zasede. OK, zajemite sapo... petsto in še dva megabajta (to je petka, ki ji sledi še osem ničel).

Pa poglejmo to čudo, si rečem in jo poženem. Malce sem razočaran, ker igra še vedno tiči v nizki ločljivosti. Nato se lotim uvoda. Pove isto kot na disketni verziji, le da traja nekajkrat dlje in je dolg okoli 50 MB. Originalen uvod, ki so ga, če ne veste, naredili v studiu za posebne efekte Kronosu (Lawnmower Man), je bil dolg kar 1.2 GIGA(!) bajta.

Končno smo v igri. Po stari navadi si pomanem oči in sem v pripravljenosti, da preberem kup začetnega teksta. Toda v King's Quest 6 nasrkajo ušesa (priporočljivo si jih je umiti pred začetkom igranja). V igri je

namreč kar za nekaj ur govora. Glede grafike ni sprememb, le da so portreti oseb, s katerimi se pogovarjate, v ločljivosti 640x400.

Poleg igre (ki jo lahko instalirate tako pod DOSom kot pod Okni), je na cedeju še kup animiranih reklam za novice in izredno zanimov video za Windows o produkciji King's Questa in z intervjujem z Roberto Williams.

CD verzija King's Questa za nas veterane, ki smo že končali disketno, ni kaj dosti zanimiva. Ne vem, zakaj ne izdajajo obeh različic hkrati.



70%

Format: CD-Rom
minimum: 386, CD-Rom
založnik: Sierra
vrst: pustolovščina
Igralnost: 75%
grafika: 75%
zvok: 80%

Discover Space

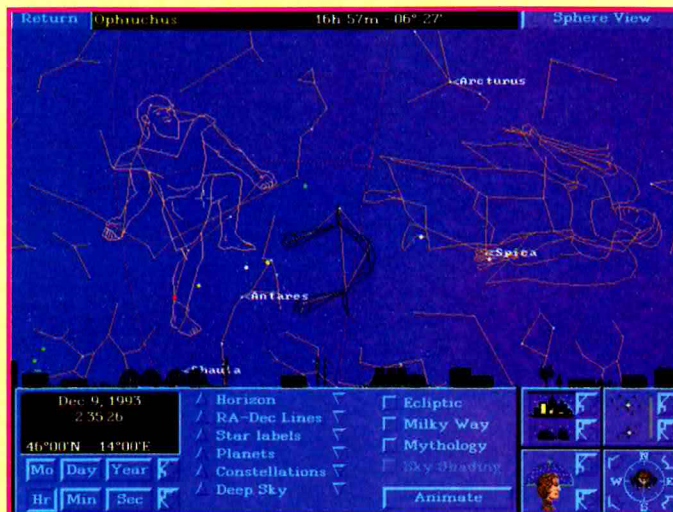
SERGEJ HVALA

Ljudje smo pač radovedni in bi radi izvedeli čimveč o vsem, kar nas obkroža. Največji izziv naši vedoželjnosti je slejkoprej vesolje - hvalabogu, saj bi brez Kopernika in Galileja, ki sta svojo sitnost plačala z glavo, najbrž še kar po cerkveno verjeli ptolomejski paradigmi, da je Zemlja središče vesolja in da se vse vesolje suka okoli nje. Nima pa vsak volje ali časa za prebiranje dolgočasnih knjig, polnih enačb o poteh planetov, in zizanje skozi švohoten teleskop na hišni terasi. Za take nezanesenjaške duše so pri Broderbundu zleplili skupaj barvit računalniški priručnik o osnovah astronomije. Dobrodošli v Discover Space!

Kakšna bukva!

Discover Space je pravzaprav kolaž šestih poglavij, od katerih se vsako ukvarja z drugim delom vesolja: Soncem, planeti, kometi in asteroidi, zvezdnimi kartami, človekovim raziskovanjem vesolja in objekti iz njegovih globin. Vesolja, ne človeka. Iz vsake od teh lekcij lahko kadarkoli odrčite nazaj v glavni meni, žal pa ni mogoče navzkrižno ali neposredno preklapljanje med njimi.

Spodobi se, da začnemo pri zvezdi, ki nas ohranja pri življenju. Sonce, ki ga je po božje čistila večina kultur pred našo, je danes raziskano do obisti in nam kot tako tudi predstavljeno. Poleg suhoparnih podatkov o masi in temperaturi njegovega površja si lahko na sliki pogledamo njegovo sestavo (nekaj takega kot v Atlasu za srednje šole), ikon'ca Life Cycle nas popelje na potovanje skozi Sončevo zgodovino, v digitalizirani animaciji se čudimo razbeljeni koroni in zubljem, ki švigajo v črno praznino. Pravzaprav je edina opcija, v kateri aktivno sodelujemo, ogled sončnega mrka med



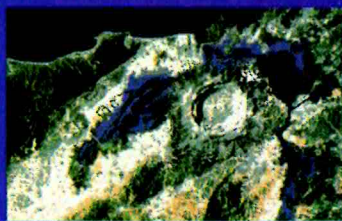
leti 1987 in 2031 s katerekoli točke na Zemlji, ki jo senca pokrije. Vročje.

Najobsežnejši in najbolj sproščen del so podatki o planetih. Podrobno so predstavljeni vsi planeti osončja in njihovi sateliti, čeprav so se programerji pri Saturnu in Jupitru malo polenili in so vpisali le njune največje štiri lune. K vzdušju najbolj prispevajo zabavne animacije a la Carmen Space - razlike v težnosti so predstavljene z astronautom, ki dviguje stokilsko utež na različnih planetih, tu pa je tudi mati, ki sede na kup ježevcev. A kakšno zvezo da ima to z vesoljem? Tja, imena planetov si je mlajšim kar težko zapomniti, zato Američanom pomaga stavek "My Very Elegant Mother Just Sat Upon Nine Porcupines", v katerem začetnice besed ustrezajo začetnicam imen planetov. Moj ekvivalent, sklaman v dvajsetih sekundah: "Moja Večno Elegančna Mati Je Sedeč Ujela Nagajivo Petro". Kot "Pred ki, ko, da, če vejica skače" ali "Ta suhi škafec pušča." Tu so tudi digitalizirane rotacije planetov (NASA) in predstavitev gibanja celotnega Sončnega sistema, in še kaj.

Glavni šef je v poglavju o

kometih in asteroidih seveda Halleyjev komet, katerega orbita je animirana, pa še njegovo jedro, kot ga je posnela sonda Giotto 14. marca 1986 iz razdalje 370 milj, si lahko pogledamo. Niti asteroidi niso zapostavljeni, Discover Space nam nameče kar nekaj podatkov o njih, najzanimivejša pa je gotovo simulacija trka asteroida z Zemljo: skala ima lahko največ 20 km premera in vstopno hitrost 40 km/s, kar je dovolj za katastrofo razsežnosti sodnega dne - samo krater bi bil velik kot Teksas! Program nato lakonično sporoči,

ASTEROID IMPACT SIMULATOR



Impact Location:
San Francisco Bay Area

Asteroid Diameter: 1.0 km

Impact Velocity: 20.0 km/sec

Asteroid Mass:
1.8 billion metric tons
Equivalent to a coal train
173 thousand miles long

Crater Size: 20.8 km

Explosive Yield:
876 million megatons of TNT
44 million Hiroshima bombs

Asteroids of this size can be expected to hit the Earth once every thousand years. When one strikes, it makes a very large crater and throws rocks, dust, water vapor, and other debris high into the atmosphere.

All living beings within hundreds of miles would be killed by the overpressure blast of the shock wave and the radiation produced by the plasma sheath of the atmospheric entry. The entire San Francisco bay area would be devastated and perhaps the San Andreas fault triggered by the shock.

Previous
Next
Print
Glossary

kaj konkretno bi tak trk pomenil za življenje na modrem planetu, ti pa cvikaj naslednjih 70 let. Ali pa tudi ne.

Vizuelno najrevnejši in tekstovno najbogatejši del je tisti o raziskovanju vesolja. Kile besedil spremljajo majhne slike, vendar je pokrita skoraj vsa zgodovina vesoljskih programov in poletov do sedaj, tako ameriška kot sovjetska. Če imate radi znanstveno fantastiko, pa vsebuje DS tudi napovedi, kaj se bo na tem področju zgodilo čez 10, 20, 50 in 100 let. Slednje obdobje že malo spominja na Zvezdne steze.

Za vse, ki vedo na pamet obhodne čase in mase vseh planetov Sončnega sistema, bo prava stvar obsežno poglavje z zvezdnimi kartami. Discover Space vam postreže z natančno reprodukcijo neba ob kakršnikoli uri kateregakoli dne poljubnega leta in na njem po želji izriše zvezde, ozvezdja, Mečno cesto, telesa iz globin vesolja in podobno. Nebo lahko opazujete globalno, kot kroglo, ali iz poljubno določene točke na zemeljski obli - v program je zapečenih okoli sto pomembnejših mest (Ljubljane ali Zagreba, seveda, ni), vnesete pa lahko tudi svojo zemljepisno dolžino in širino ter časovni pas. Med

bonbončke spada določanje količine zvezd na nebu, animirano rotiranje nebesne sfere (v realnem ali relativnem času), svetlobna onesaženost neba zaradi mestne razsvetljave in zvoki mestnega vrveža, če ste v kaki metropoli. Če ne veste, kaj ime skupine zvezd pomeni, lahko pogledate v slovarček, kjer so razložena vsa, od Device do Orion. Žal imajo Star Maps vsaj eno zopmo napako - skoraj vsa števila, recimo čas ali geografsko dolžino, morate vnašati s klikanjem puščic. Mnogo bolj priročno bi bilo, če bi lahko večje vrednosti preprosto vtipkali, tako pa je treba za gledanje neba leta 3500 miškino uho pritisniti kar nekaj minut. To velja za vsa področja Discover Space, kjer je treba vnesti kako število: čudno, da glodalec ne dobi otiščancev.

Najlepše poglavje je Deep Space Objects - čudoviti posnetki objektov globoko v vesolju, kot so nebulje in galaksije ter zanimiva besedila vas bodo priklenili na monitor. Prepovedan (beri: nedosegljiv) sad je vedno najslajši...

Sam svoj mojster

V bistvu se Discover Space bere kot kakšna knjiga: uporabnik poljubno obrača strani in skače sem in tja po programu, ki ga sploh ne poskuša voditi. Ker so zadnje čase zelo popularni multimediji, interakcija z računalnikom in podobna solata, se zdi to morda preveč nedodelano, ima pa svoje prednosti - predvsem svobodo raziskovanja. Po tehnični plati je program lepo narejen, grafika je v 256-barvnem načinu VGA super, v 16-barvnem poleg slabše kakovosti slik manjka nekaj animacij, zvok bi bil lahko bolj razgiban. Slednje pa velja za Discover Space nasploh: vse skupaj je videti kot knjiga, česar računalnikarji nismo navajeni - vendar kot zelo, zelo dobra knjiga za vse, ki jih zanimajo osnove astronomije.

Založnik:
Electronic Arts/Broderbund
Zahteve: 386SX/16, 640 KB, VGA/SVGA, MS-DOS 3.1, trdi disk; podpira miško in vse znane zvočne kartice.

The Ultimate Game Machine Power Plus Vision

David Tomšič

Letim, letim, ampak tale frčoplan kar noče in noče potegniti in cuka kot moj avto, ko so mu delali samo trije cilindri. Približno tako izgleda igranje Originovega hita Strike Commander na triosemšestki. Toda, ko so mi pri firmi Gekko velikodušno pustili testirati njihov model Power Plus Vision, je bil ravno Strike Commander prvi test mašine. In naj povem takoj - test je prestala z oceno odlično.

No, pa naj pojasnim za kakšen kavni mlinček sploh gre. Vision je multimedijki PC, katerega srce je AMDjev 40-megaherčni procesor 486DX. V matični plošči, ki leži v ljubkem desktop ohišju, tiči še 4 MB rama in 256 K hitrega pomnilnika.

Poleg tamalega flopija in nagrajenega Connerjevega 251 MB diska, je za sladokusce tukaj še Mitsumijeva interna CD-Rom enota. Testirana je bila single speed s prenosom 175 K/s in dostopnim časom 280 ms, toda možno je dobiti tudi hitrejšo.

Grafična kartica, ki je prav tako za vikati, se imenuje Cirrus Logic AVGA3 VLB z 1 Mb RAM. Seveda je ta štiriindvajsetbitna kartica true color in razvije v ločljivosti 640x480 paleta vseh 16.7 milijona barv.

Še zadnji multimedijki faktor je Sound Blaster Pro 16. Čipi ASP mu sicer manjkajo, toda za večino iger je še zmeraj predober, Voice Assist pa tudi na običajni šestnajstki funkcioniira.

Za največje entuzijaste, ki najprej, ko dobijo mašino v roke, poženejo vse možne teste, lahko navedem, da je SysInfo (Norton Utilities) pokazal hitrost procesorja 86.5 enot (386/40=43), končno performanso 60.1.

Naslovu primerno pa sem računalnik testiral bolj glede iger kot programov, zato se bom posvetil tisti 'leni' in najbolj zanimivi strani znanja v monitor. Samo po sebi umevno pa je, da 3D Studio in razni CAD programi pomenijo pravi balzam za procesor, ki pri igranju sploh ne more pokazati, kaj zmore.

Na Visionu sem preigral in končal

večino iger, opisanih v tej številki in še več. Razne pustolovščine in ostale low-tech igre so seveda za test nezanimive, zato pa poglejmo bolj sofisticirane izdelke industrije zabavnega softvera. Kišta je pravi raj za vse ljubitelje letalskih simulacij. Poleg tega, da SC teče kot po maslu, gre omeniti tudi Falcona in Tornada, ki potrebujeta koprocetor za 'true-flight'. Kaj je to? Hm, pač z avionom lahko delate, kar je počel z njim Tom Kruz.

Vsak šah, ki ga je na Visionovih počasnejših bratcih igrati prava muka, se na dotičnem stroju čakajoč vas naravnost dolgočasi.

Kljub enojni hitrosti optičnega pogona, pa se večina CD iger (Sierra, Origin, LucasArts) prav nič ne pritožuje, probleme delajo le nekatere CD-only igre kot na primer Sedmi Gost.

Edina pomankljivost celotne konfiguracije je majhna količina pomnilnika, ampak to se da rešiti v petih minutah. Cena Visiona je brez monitorja toda z instaliranim DOSom in Okni 249.880 SIT. Za slabih deset Francetov pa lahko dokupite double-speed drive.

Za nadaljne informacije se obrnite na firmo Gekko na telefon 061/ 1599-650.

Končna sodba: Power Plus Vision je vsekakor upravičil moja pričakovanja, ampak človek je čudno bitje in zmeraj hoče več. No, več pa kdaj drugič.



Club Nintendo®

JE ŠE KDO,
KI NE VE,
KAKO POMEMBNO
JE BITI (IN OSTATI) OTROK?

ZATO VSEM, KI STE POMAGALI,
DA JE NINTENDO V SLOVENIJI V ENEM
SAMEM LETU POSTAL TISTA NAJVEČKRAT
IZREČENA MAGIČNA BESEDA, KI LE MALIM IN
VELIKIM OTROKOM ODPIRA VRATA V NESKONČNE
SVETOVE DOMIŠLJIJE IN IGER, SKROMNO IN ISKRENO:

HVALA,

JUNAKI
NINTENDA!

Tudi v letu 1994 Vam želimo čimboljše čase in čimveč zbranih zlatnikov!



Nintendo

LASERPLUS

AJS! Akademijski Jokerjev slovar

Odbor za pripravo Jokerjevega slovarja je na svoji zadnji seji ugotovil, da je doslej poslano slovarsko gradivo preseгла kritično maso. Glede na vse obilnejši vsakomesečni pritek gradiv je odbor sklenil razširiti prvotni načrt in se lotiti priprav na veliko akademijsko izdajo Jokerjevega slovarja, ki ga po novem označuje kratica AJS, ali, zavoljo njegove pekoče izbrušene ostrine, še boljše AJS! Odbor predvideva, da bodo pripravljala dela končana v dveh desetletjih. Dvajset let je sicer veliko, toda epohalnih dosežkov ni moč uresničiti čez noč. Najzanimivejše gradivo bo v pričujoči rubriki izpostavljeno kritični presoji neodvisne javnosti in poštene inteligence kakor tudi zdravi pameti delavcev, kmetov in drugih stebrov naše družbe.

Novoletno bero genialnih domislic in prebiskov začenjamo z grafitnim umotvorom že uveljavljenega poeta in zapriseženega borca proti pecekugi Oskarja Pernarčiča:

Intel Inside - Dummy Outside

Sledi mu v pesniških krogih manj znano ime Jureta Svetičiča z naslednjimi prebliski:

Igralec iger = Igročlovk
Kdo ima PC = PCčlovk

Jurečlovku svetujemo, da malce več dela na pesniški tehniki in metaforiki.

Definiciologija ali po domače, strokovno utemeljeno nakladanje, doživlja nesluten zamah. Vrste zaslužnih definicijologov so obogatili:

Kdor igra FRP = Fejst Ruknjen Poba (Blaž Tišler)

Kdor ima konzolo = Konzul (Uroš Krompič)
Kdor prodaja C64 = optimist (Peter Uranjek)

Kdor ima PC = PaCek (Peter Uranjek)
Kdor igra FRP = Hodnikofil (Dalibor Jovanovič)

Bernarda Žitka uvrščamo že kar med redne sodelavce naše pesniške delavnice. Tokrat se je izkazal s tremi prebliski:

Kdor ima 8-bitnik = 8-butnež
Zvok ima tak, kot bi ovca lajala.
Igralec pustolovskih iger = potepuh

Če tudi vas nervirajo topoglavi bodibilderski osmošolci, si velja omisliti priponko z geslom Blaža Tišlerja:

Mene nau noben tepu, mam Strit Fajterja za frenda.

Proč z grdmi kraticami! so nas učili v šoli. Tokrat smo strili dve takšni spaki:

AMIGA = Another Man In GAMeworld (Uroš Hvastja)

IBM PC = Idiotic Big Machine for People Control (Blaž Bratina)

Pota človeškega duha so res nedoumljiva. V ponazoritev prislunimo dvema globokima postulatoma Mitje Techmeistra:

Kdor ima 8-bitnik = osembitnik
Kdor ima Amigo = Amigo

Kaj naj rečemo? Mitja, ti si res čisto pravi, zaresni in nadvse Mitja.



Dvoumnost, sicer tako značilna za filozofe, se je zapisala tudi Mihi Nabergoju:

Joker = Revija za sočno stran računalništva

Miha, če si imel pri tem v mislih isto kot mi, te je lahko sram. Svinjarji v tej reviji že ne bomo počeli.

Kljub obilici padavin so pesniški vrelci ta mesec krepko usahnili. Vsem poetom v spodnjo utrinek iz realsocialne poeme Jureta Gradišnika, ki priča, da je moč graditi tudi na banalni vsakdanjosti:

Zribal mami cel sem pod,
samo da dubu bi za
Jokerjev izvod.

Slovensko prevodno literaturo sta sklenila obogatiti Delimar Vjekoslav

Street Fighter I - Ulični pretepač prvega razreda

in Peter Uranjek
Strike Commander - Poveljnik Udarca

Tako. Toliko za ta mesec, ostanite še naprej z nami, računamo na vas, se priporočamo, hvala lepa, adijo, čao. A, ja. Nagrado (enoletno naročnino na Jokerja) dobi tokrat Jure Gradišnik, ki mu po poslej ribanje poda navrglo še kak dodaten pripoljšek.

Jokogram

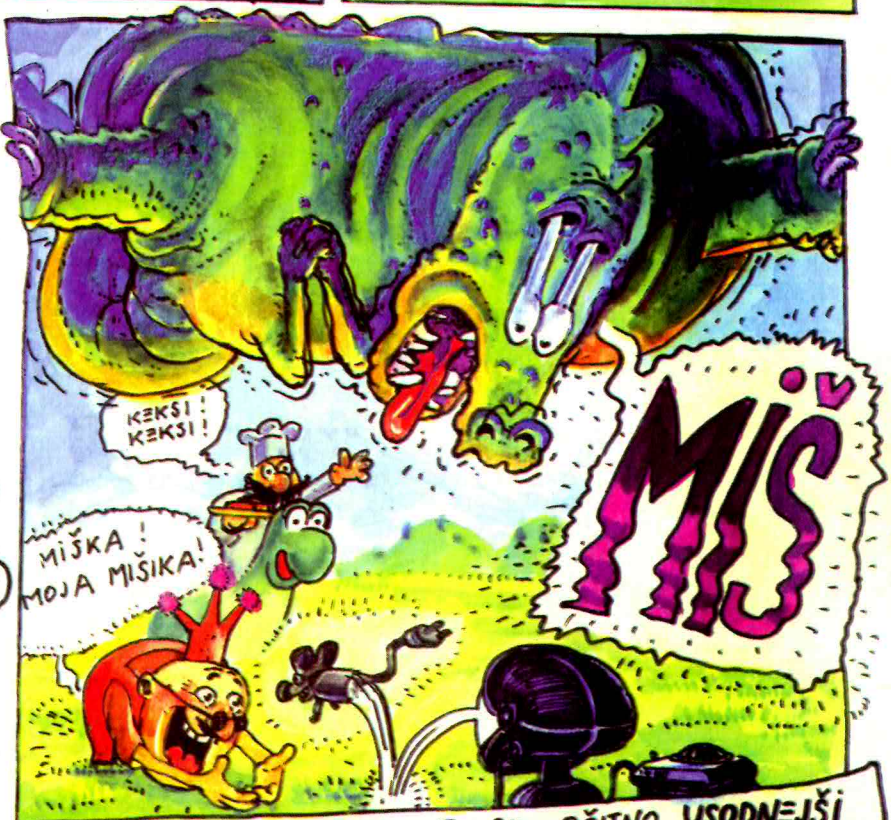
V boju proti duhovni otopelosti, ki vse bolj hromi naše družbenopolitično življenje, je uredništvo iznašlo novo literarno zvrst: napis - joko-



gram (je samo deloma soroden epigramu). Napis naj bi v čim večji meri zadoščal metričnim in umetniškim merilom, ki so jih zakoličili že antični epigramatiki z Marcijalom na čelu. Jokogram je lahko zamišljen kot napis na predmetu, darilu, nagrobni plošči, važno je le, da ni duhomoren. V pokušino cenjenemu bralstvu priobčujemo dva napisa, srčno upajoč, da zmoreta izbežati na plano mnogotero poetično dušo.

Naprava nos visoko dviga.
IBM PC? Ne, le uboga figa,
uradno imenuje se Amiga.
V grobu tem, glej, siromaček leži,
ugonobil ga je počasne, 4.47 MHz PC.

No, zdaj pa zares adijo!



JOKERJEV POSEG V HARDWARE JE BIL OČITNO USODNEJŠI KOT BI NAVADEN ČLOVEK SPLOH LAHKO PRIČAKOVAL...



Val 202

Dragi nebeščani in harmonični prebivalci sfer, lep pozdrav! Najprej o zadevi, ki smo jo oznanili že zadnjic. Zahvaljujoč rahločutnemu razumevanju in posluhu glasbenih velmož z vsem nam dobro poznanega Vala 202, predvsem urednika Toma Pirca in redaktorja Andreja Karolija, bo Džuboks poslej odmeval tudi na radijskih valovih. To po novem pravzaprav skupna rubrika oz. oddaja Vala 202 in Jokerja. Rubriko bo imel poslej "čez" Valov mojster (oz. Valmojster) Andrej Karoli, oddajo pa bo vodil sam presvitli Jonas Ž., za katerega imamo čast, da je tudi Jokerjev stalni sodelavec. Cool, mar ne? No, omenjena oddaja bo vsak tretji petek v mesecu in sicer od cca 18.30 do 19. ure. Naslednjic to torej nanese na petek, 21. januarja '94. Vsi ste torej vabljeni k poslušanju, obvezno pa obvestite tudi svojce, prijatelje, znance, sodelavce, hišne ljubljence in druge življenske sopotnike. Za vsak primer se oborožite tudi s telefonom, če vas zaskomina po kakšnem vprašanju, predlogu, pohvali, kritiki in podobnem. Oddaja bo namreč v živo!

Seveda pa vse to "potegne za seboj", kot se reče, tudi nekaj vsebinskih in tehničnih sprememb rubrike. V oddaji bomo predstavljali najzanimivejše stvaritve meseca oz. lestvico meseca, v rubriki pa poleg te sestavljali še skupno lestvico. Po šestih mesecih bomo razglasili lestvico za to obdobje in če bo dovolj kvalitetnih komadov morda celo izdali kako kaseto - slednje je torej odvisno od vas!

Nekoliko pa moramo sfrizirati tudi tehnična pravila. Gotovo boste razumeli, da bomo poslej lahko upoštevali samo komade, poslana na KASETAH, sicer bi bilo s pripravljanim materiala za oddajo veliko preveč dela. Za nameček morajo biti kasete, kot je zapovedal Valmojster Andrej,

čimboljše kvalitete, torej krom-dioksidne (CRO2), po možnosti pa še dolby. Posnete pa da nikar ne smejo biti "v rdečem", torej preglasno, je še pribil. Kaj čmo, tako je življenje, polno pravil in presenečenj... In še nekaj - Valmojster bo skupno lestvico začel na novo, torej bodo v njej udeleženi vsi doslej poslani komadi na kasetah!

No, zdaj pa k vašim umetnikom. Veseli nas, da se spet oglašajo naši znanci, tokrat nam že drugič pošiljajo komade Scimi, Bard in Andraž, kot nas tudi radosti, da se krog nesmrtnikov vztrajno širi.

Scimi je z novimi komadi koražno zaplul v eksperimentalne vode, nemara upajoč, da si ga oprime vzevek Penderecki s Pragerskega. Scimi zdaj večinoma meni, da so melodije in akordi odveč, nekaj pa da štejejo le ritem, cingljanje semplov in dolžina komadov najmanj pet minut. Mi sodimo, da mu je vendarle še najbolje uspel komad Cool and The Gang, ki je strejt tehnič z nekaj simpl melodijami in zanimivo izbiro zvokov.

Bard nam je tokrat poslal zgodnejša dela iz svoje velezbirke, ki jo ustvarja že tri leta in ki trenutno zapolnjuje 19 disket! Po naši skromni, vendar brezprizivni sodbi, so komadiči nekoliko pod ravni prejšnje zbirke, saj naj bi imeli manj idej in globine kot npr. Honni, Albatros in Unseenland. Še najbolj uspel je novejši Riverbank Party, tehnično prečiščeni osemkanalec z živahno-baladnim vzdušjem. Če ne bi od Barda slišali že boljših komadov, bi rekli cool. Tu je še ena solidna osemkanalka, Undiscovered. Bard, pošlji kaj na kaseti!

Phaeton nam je poslal zbirko umnega naslova Ovce čuvam. Naslovni komad je osemkanalni tehno povzetek v bivši Jugi na podeželju popularnega komada

POPS MESECA

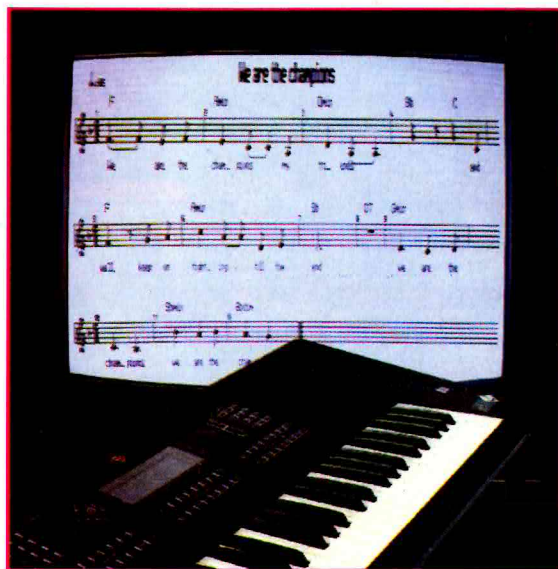
1. After the War, Reset
2. Uverture, Synthesis Ltd.
3. Back to the Future, Reset
4. Under the Boddhi Tree/Revelation, Synthesis Ltd.
5. Space Container, Andraž
6. Ouverture 6, Phaeton
7. The Flute Duel, Andraž
8. Riverbank Party, Bard
9. Cool and The Gang, Scimi
10. Undiscovered, Bard

'Ovce čuvam, tranzistor mi svira, pravim novu lutku od krumpira'. Povsem drugačen krompir je komad Ouverture 6, ki prepričljivo spominja na enega Phaetonovih vzornikov (poleg ovčarjev) Vangelisa. Zbirka je sicer nedvoumno tehno obarvana in premore precej idej, ki jih je Phaeton, kot pravi, črpal tudi iz belgijske in italijanske techno scene in

samega Elvisa Presleya! Bomo videli, kaj porečeta Andrej in Jonas. Kontakt: (066)71-082 (Miran)

Neumorni Andraž Rus, naš znanec tudi iz Galerije, je še eden pripadnikov vesoljne slovenske tehno scene. Njegove komade krasijo bogat, vendar ne nasilen izbor semplov (celo smrčanje mu je uspelo vklopiti!), živahnost in poslušljivost. Pa na vedro plat so ubrani. Izpostavili bi Space Container in The Flute Duel, pa tudi drugi niso od muh. Andraž sprašuje kolege, kje bi lahko dobil ScreamTrackerja 3.8. Tel.: (0602) 42-529.

Od techna nas v bolj newagevsko sceno seli Synthesis Ltd. s svojim demo prvencem Visions of Buddha, na katerem so štiri komadi pa še 'bonus track' za povrh. Si morete predstavljati mešanico Ecuador Incas in J.M. Jarreja? Če ne, potem poslušajte Uverture, zelo simpatično andsko - new age skladbico! V drugi,



Pravila in priporočila za sodelovanje

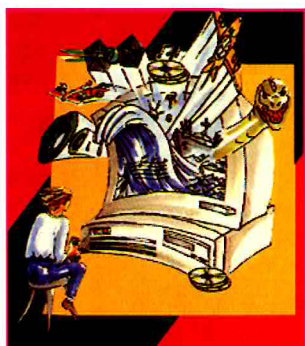
1. Del opreme pri skladanju mora biti tudi računalnik
2. Skladbe pošljite na demo kasetah, po možnosti CRO2 in z dolbyjem (jih vrnemo)
3. Navedite čimveč podatkov (opremo, vzore, cilje...)
4. Če želite kontakte, navedite telefonsko številko

Experience of Death, nam Buda na prijazen način razloži, da je tudi smrt nekaj minljivega... Tretja je kompleksnejša, o čemer pričata zgovorna mednaslova Under the Boddhi Tree in Revelation. Sledi seveda Nirvana, ki jo Synthesis doživlja zelo poetično, celo malce zasanjano. Na koncu smo nagrajeni še z bonus komadom, balado Lonely Night. Synthesisova oprema je Roland D-20, atari 1040 STFM, Cubase in stolp Fisher. Njegovi kratkoročni in srednjeročni cilji je nabava boljše opreme (trenutno mu "kasetofon nekaj šrota, pa kasete je tut bol boga"),

dr.
Ž

dolgoročni pa: "postati bogat in slaven kot Zlatko Dobrič". Saj - tudi Buda je bil najprej bogat in slaven, zato - samo tako naprej, Synthesis! Telefon: (062) 303-166 (Taras).

Za konec smo prihranili avtorja po imenu Reset, ki sofisticira tako pri opremi kot glasbi. Ustvarja ne manj kot s pecejem in Cubase, kamor je zapregel Yamaha V50, Roland U220, Alesis HR16B in 12 kanalno mizo Dynacord 12:2. Nič ne toži, da mu kaj šrota. Kar pa zadeva glasbo, sodi bolj v funk-jazz-techno-baladno sceno. Komadi so skrbno pošiltni in prečiščeni, mestoma skoraj že



sterilizirani, drugod spet bolj improvizatorsko razigrani. Obvladanje kompozicije, harmonije, ritma... Rain Forest je profesionalno zveneč funkoidni jazz s temo, pa dobro izpeljanimi variacijami in improvizacijami. Back to the Future je bolj baladno navdahnjen, čeprav še vedno poskočen. Predstavlja zanimive zvočne slike sinty stringsov ob dobrem ritmiziranju in basiranju. After the War je prav tako baladen, a počasnejši in bolj molovsko in emocijsko obarvan komad. Še vedno pa s poudarjenim ritmom, značilnim za Reset, in nekaj improvizacijskimi momenti.

Ker se skupna lestvica z naslednjo oddajo začenja znova, tokrat objavljamo samo Pops meseca. Priložnostno pravilo: vsak ima lahko na lestvici največ dva komada hkrati (sicer bi lahko eden, dva ali trije avtorji vsak mesec okupirali vso lestvico).

Torej, še enkrat, da ne bi kdo slučajno pozabil: Džuboks, Val 202, petek 21. januarja ob pol sedmih - zvečer, ne jutraj!

P.S.: Ob tej uri se vsi dobimo na železniški postaji pod uro! (Just joking...)

Računalniki včeraj

ZX Spectrum je udaril kmalu zatem. Če si moral malemu ZX-81 dokupiti dodatnih 16 K pomnilnika, da si sploh lahko kaj počel z njim (pa še ta dodatek je bilo treba priključiti z zunanje strani v obliki plastične kocke), je ZX Spectrum ponujal 16 K že v osnovni verziji. In barve. In zvok. In izboljššan vmesnik za shranjevanje na kasete. Boljši BASIC. Možnost razširitve pomnilnika na 48 K!

Ej, to je bila mašina! Uspeh spectroma se ne more primerjati z nobenim drugim računalnikom, na drugem mestu je bil Commodore 64, ki je ponujal le nekoliko boljše tipkovnico in vmesnik za disketno enoto. Pravzaprav je bila štiriinšestdesetletna hardversko boljša, le da ni bila tako spretno zasnovana kot spektrum. Ta je imel definitivno prijaznejši procesor, preprostejšo rasporeditev pomnilnika in boljši BASIC.

In takrat se je začela vojna med spektrumovci in komodorjevci. Obračunavanja v strokovnih revijah, pa v pismih bralcev, pa na boljšem trgu, kjer so kraljevali pirati. Kdo da ima več programov, kateri je hitrejši, komodor da ima boljši sound, spektrum pa BIOS in BASIC, in tako je šlo v nedogled.

Jaz sem bil spektrumovec. Ker se mi je zdela softverska ponudba boljša. In res se mi še danes zdi, da so takrat programerji pisali boljše programe kot pa danes. Pravzaprav, za spektruma so jih morali delati na roke, v strojnem jeziku, da so stlačili vse rutine v tisto malo pomnilnika. Najbolj so razturali fantje pri firmi Ultimate, ki so iz malega spektrumčka izvlekli ama res vse, kar se je dalo. 3D grafiko, dober sound, neskončne labirinte, hitro akcijo.


Danes pa usi pišejo samo še v C-ju, kajpak, pomnilnik je poceni, zakaj pa ne bi bili programi dolgi po dva ali tri megabajta? Hja, ravnó včeraj sem se zanimal za eno novo mašino in sem hotel vsaj 32 Mb RAM-a in 400 Mb trdi disk, da bo lahko NeXT Step tekel kolikor toliko brez težav. Mislim, res sranje. Razvadili smo se do amena. In softver kar kupujemo v štacumah, pa tega svet ni videl? Porkamadona, osem let nazaj sem po pošti dobil vsak teden, po štirideset najnovejših programov, imeli smo vse, prav vse! Jakličev Multicopy je bil zakon, najboljši program desetletja! Potem, so se pa pojavile razne zaščite. To je bil šele pravi izziv. In ni nobena zaščita dolgo zdržata. Največ nam je delal preglavic znameniti Speedlock. Vsak program, zaščiten z njim, je bilo treba posebej razdreti in ga ponovno shraniti na kaseto v normalni verziji. Zamudno. Pa so se kmalu pojavili hardveraši, ki so spektruma razširili s posebnim vmesnikom za disketno enoto, ki je imela še alternativen ROM, ki je ob pritisku na gumb spravil vsebino celotnega pomnilnika na trak.

Ampak najbolj elegantno rešitev sva pa pogruntala s Petrom Levartom. Spektrum je imel v operacijskem sistemu še približno 1 K prostora. Peter je napisal nekaj podprogramov v strojnem jeziku, jaz sem pa vse skupaj zapakel v EPROM in ga ustavil namesto originalnega ROM-a. In za vsak slučaj sem originalni ROM tudi prekopiral noter, tako da si lahko s stikalom izbiral originalnega ali popravljenega. Pa še eno tipko je bilo treba vdelati, s katero je spektrum skočil na Levartov podprogram in zadeva je bila MEGA!

Da o tem, kaj so počeli drugi harveraši, niti ne govorim. Spektrum je do danes ostal idealen stroj za elektronske genije. In če pomislim, da je bil še zmeraj brez prave tipkovnice (namesto tega smo pritiskali na ogabne gumijate izbokline), da ni imel niti stikala za vklop (ampak je bilo treba iztakniti napajalni kabel), da se je vsaka normalna igrice v pomnilnik nalagala po tri, štiri minute, da ni imel izboda za monitor (brez modifikacij se ga je dalo priklopiti le na TV), da ni imel zvočnika ampak le nekakšen piskač...

Pa s tem Sinclairovih perverznosti še ni bilo konec. Leta 85 je namreč napovedal shranjevanje, pardon, shranjevanje na t.i. mikrotračno enoto...

Jonas Ž

avtor ALEK- SANDER SUJDOVIČ	LASTNOST VSEGA, KAR SE TI GABI	PROSTOR ZA PAR- KIRANJE	PAST BREZ ZACETKA	PALICA, S KATERO JE MAHAL BAKHOS	KRAJ OB DONAVI V SREMU	IMAŠ GA V USTIH	SRBO- HRVASKO M. IME					
VEČJI SAMOSTAN, KI IMA OPATA	O P A T I J A			6								
UNIČE- VALEC OGNJA	G A S I L E C											
SPRE- MEMBE V SKLEPIH	A R					2	O					
BOKSAR- SKI KLUB	4 B K		SMUČI PO SKAND. NAŠA PESNICA	S K I			SPANSKI DENAR					
HOKEJIST ZUPANČIČ	H I			LETNI POSEK GOZDA	KOPER	K	R					
REKA V FRANCIJI (V BESEDI KORNET)	O R				POHAB- LJENEC	NEMSKI SKLA- DATELJ (WERNER)	E	1	▽	▽	JAVNO PRIPO- ROČANJE IZDELKOV	ANASTAZIJ KRAJSE
ZITNA GLIVIČNA BOLEZEN	S N					REKA V POSARJU DRŽAVA V ZDA	S				R	
TERITO- RIALNA OBRAMBA	T O		PISEC PRAVLJIC ROCK HUDSON		N		E				E	
risbo KIH	TIPKA, KI NE DELA NERODA	3										
NAPAD NA DAMO V SAHU	Š E H			JAKA BREZ J POZELENJE	A K A		DANSKI OTOK JADRAN. OTOK				L	
TONE STOJKO	T S		SLOVE- NIJA NA AVTIH OKAY	S L O		ZNAK ZA MNOZENJE	K R A T	2				
KAMENČEK S SRED- NJEM USESU	O T O L I			5		RIM PO ITALI- JANSKO	R O M A					
ENKRATNA DVOJNA POTEZA V SAHU	R O S A D A					Z NJIM TESTO VZHAJA	K V A S					

Nagradni razpis

Izpolnjene kupone pošljite do 15. januarja.
Med reševalci s pravnimi rešitvami bo žreb
razdelil tri nagrade.

PRVA NAGRADA: 10.000 tolarjev
DRUGA NAGRADA: Enoletna naročnina na Joker
TRETJA NAGRADA: Katalog Shareware z disketo

Nagradni kupon - joker

6

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Ime in priimek:

Naslov:

Izžrebani reševalci iz prejšnje številke

1. nagrada:

Robert Saksida, Izletniška 11,
61231 Čmuče, Ljubljana

2. nagrada:

Nejc Kolmančič, Ljubljanska
5, 61290 Grosuplje

3. nagrada:

Jože Jazbec, Lipiška c. 15,
Sežana

GESLO IZ PREJŠNJE
ŠTEVILKE: **KONZOLE**

GALERIJA

Rečeno, storjeno - Galerija je odslej večja! Ker bomo poslej v njej objavljali najmanj pet del na številko, nagrad ne bomo več podeljevali vsem (navsezadnje je priznanje že, če nastopaš v Galeriji, ali ne?), temveč le najboljši oz. najzanimivejši sliki, ki ji pripade (kakšno simbolično naključje) 5000 tolarški bankovec s podobo Ivane Kobilce!

Tokrat so vrle galeriste močno zaskominala face. Rok iz Celja nas je razveselil s svojo (ne dobesedno) Faco. Faca, tale Rok, mar ne? No, faca je tudi pomemben interfejs umetnine Petra iz Izole. Za nameček je faco ovekovečil tudi Vasja iz Ljubljane. Toda naš stari znanec Boštjan iz Slovenj Gradca v svojem Templju očitno ne potrebuje nobene

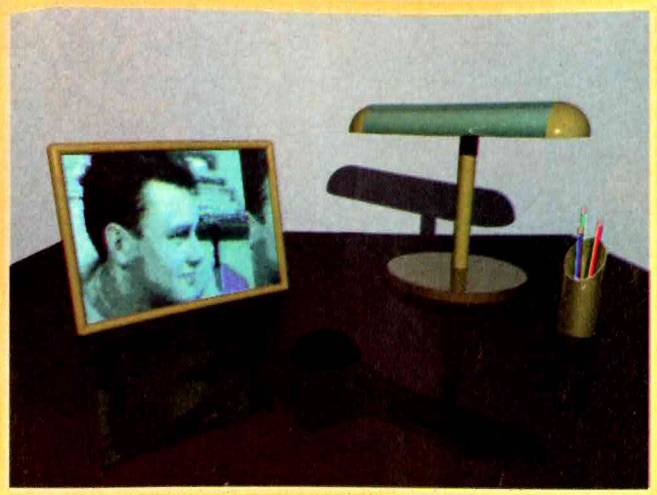
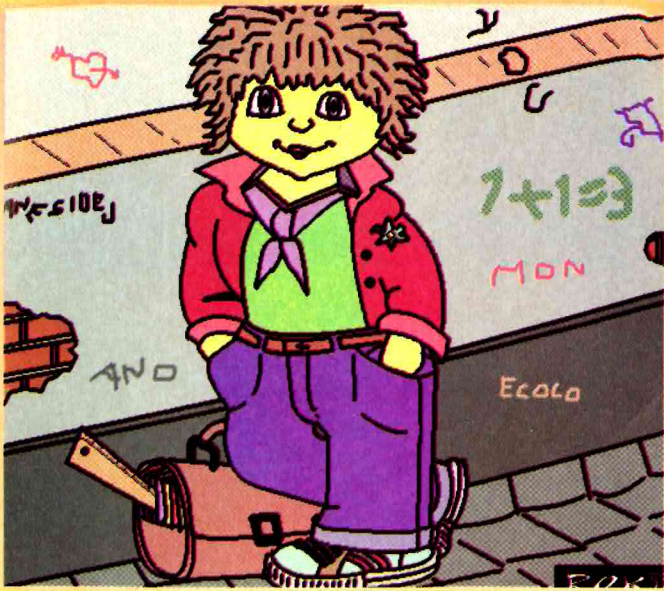
face. Še manj šans pa ji je dal poetični Jure iz Radovljice v Somraku.

Še nekaj internih obvestil: Damjana, tvojega odličnega Jokerja ne moremo uspešno pretvoriti iz amiginega IFFja. Pošlji nam ga še enkrat, v kakem drugem formatu! Ne moremo prebrati tudi diskete Shark, pa slik Computer in Miza v Real 3D. In še - nekateri še vedno Vistine izdelke prodajate kot svoje navdihe!

Nagrado tokrat dobi, dobi, eee...da, ti tam zadaj, ki se tako kislno režiš! Jure, razvedri se, Ivana Kobilca je tvoja!

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 najboljša dela, eno pa nagradili s 5000 tolarji. Ko se bo nabralo dovolj del, bomo priredili razstavo!

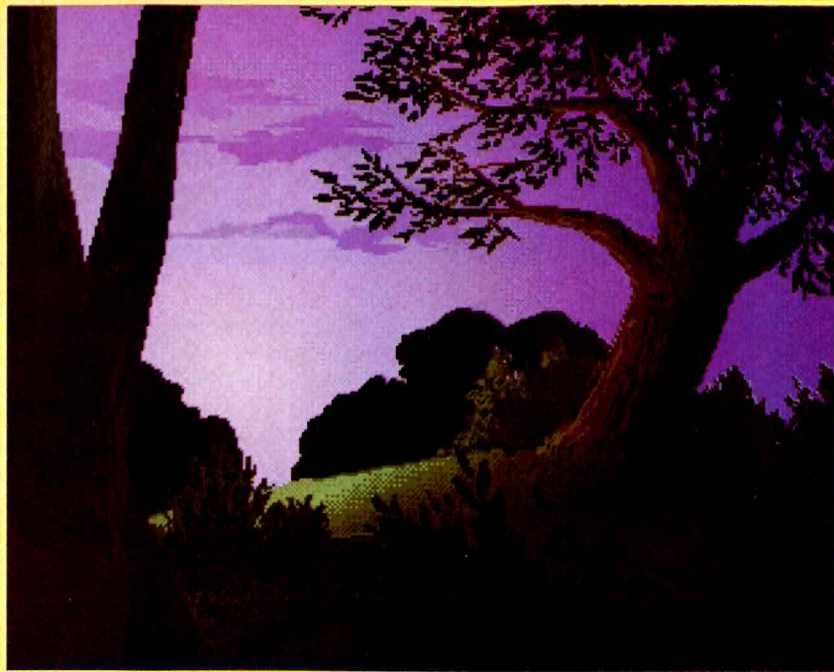
P. S.: Slike, ki so v celoti umotvor računalnika (npr. narejene z Visto), in digitalizirane slike odpadejo, za plagiate pa odgovarja vsak sam!



Pjero, Peter Valenčič

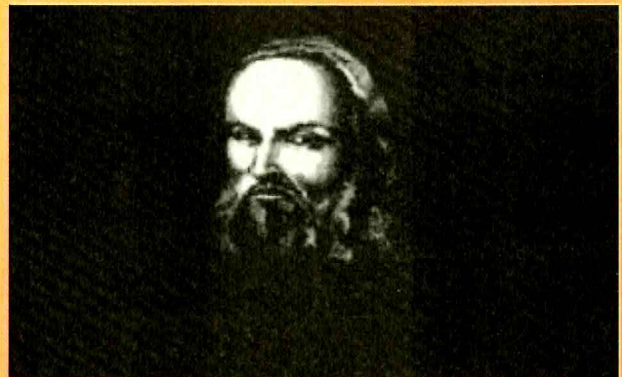
Faca, Rok Mužič

Somrak, Jure Rogelj



Tempelj, Boštjan Senica

Portret, Vasja Lebarič



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
Batman Returns.....12.200 SIT
Super T.M.N.Turtles..10.860 SIT
+ Vse druge igre in oprema!

Game Boy

Game Boy z igrico Tetris s sluškami 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....4400 SIT
Mario & Yoshi.....5100 SIT
Mystic Quest.....5100 SIT
Popeye II.....5780 SIT
The Flintstones.....5780 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

POZOR! POPUSTI ZA ČLANE KLUBOV NINTENDO IN JOKER!

ČUDEŽNA KLAVIJATURA - MIRACLE PIANO!



Miracle Piano je sistem za samostojno učenje klaviatur!

Profesionalna elektronska klaviatura z 49 velikimi tipkami, občutljivimi na pritisek;
128 + 100 odličnih zvokov
* Softverski paket
* Kabli in konektorji
* Nožni pedal
* Slušalke
* Priročnik za učenje
* Tehnični priročnik
* 12-mesečna garancija!

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

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

HITI SVETOVNIH ZALOŽNIKOV

V for Victory IV: Gold, Juno, Sword: Odlična strateška igra. Spremenite tok dogodkov pri izkrcavanju na Normandijo!
Format: PC, Cena: 98 točk

Realms of Arkania: Blade of Destiny: Fantastična pustolovščina FRP v svetu znamenite namizne igre Das Schwartze Auge. Angleška verzija!
Format: PC, Cena: 98 točk

X-Wing: Vesoljska simulacija, izdelana po Vojni zvezdi! Grafika, ki vam jemlje sapo, kinematične animacijske sekvence, zvočni posnetki iz filma!
Format: PC, Cena: 98 točk

B-Wing: Dodatne misije za X-Wing! 44 točk

Warlords 2: Odlična strateško-akcijska igra v deželi Etherii. Igra lahko do osem igralcev hkrati!
Format: PC, Cena: 98 točk

NHL Hockey: Najboljši hokej za PC. Igrajte s pravimi igralci lige NHL v tej sezoni! Cena: 98 točk

Street Fighter 2: Najsлавnejša 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

Armored Fist: Fantastična simulacija tankovskih bitk med ZDA in Rusijo v 21. stoletju! Grafično ista tehnika kot pri Comanche M. Overkill! PC, 98 točk

Where in Space is Carmen Sandiego: Preganjajte tatinsko Carmen po vsem vesolju! Format: PC, Cena: 98 točk

Sim Farm: Bodite super kmetovalec! Poučno!

Format: PC, Cena: 98 točk

Buzz Aldrin's Race in to Space: Bodite direktor vesoljskega programa v tekmi z nasprotnikom!

Format: PC, Cena: 98 točk

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

Syndicate: Ena najuspešnejših strateških iger. Spopad korporacij v temnem svetu prihodnosti.

Format: PC, amiga Cena: 98/88 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

Labyrinth of Time: CD mega pustolovščina s sapo jemajočo grafiko in zvokom!

Format: PC CD ROM Cena: samo 98 točk!

Wing Commander II & Ultima Underworld: Svetovni uspešnici! Format: PC CDROM, Cena: 120 točk

Sherlock Holmes Consulting Detective, 1/2/3
Interaktivna video detektivka! PCCDROM, 1. del 80 točk, drugi in tretji po 130 točk

Timetable of History, Science and Innovation: Odlični učni in referenčni pripomoček o zgodovini, znanosti in izumih! PC CD ROM, cena 190 točk

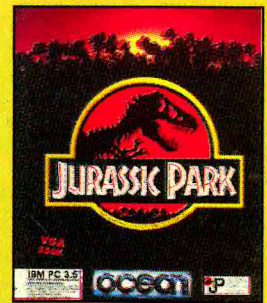
Guinness Disc of Records: Znamenita knjiga rekordov s slikami, zvokom in videom! PC CD ROM, 125 točk

The New Grolier Multimedia Encyclopedia: Multimedijska različica znamenite ameriške akademske enciklopedije v 21 knjigah! Več kot 33.000 člankov, slike, fotografije, video in audio sekvence!
PC CD ROM, 550 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!



Jurassic Park: Igra, narejena po filmskem in knjižnem megabitu! Poslej dinozavri udi na vaših zaslonih! Bogata grafika in zvok, napeto igranje! Lepo darilo!
Cena: samo 88 točk!



Kasparov's Gambit: Igrajte šah ob komentarjih svetovnega prvaka v živo!
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 popust pri celotni ponudbi (trenutno več kot 400 naslovov), dobijo brezplačni katalog in nagrado! Posebne nagrade za pridobivanje članov! Najnovejši hit igre, izobraževalni programi, CD-ROMi!
Obveznost vsakega člana je le nakup vsaj enega artikla iz kataloga vsaka dva meseca! Članstvo velja najmanj 6 mesecev.

I. Da, 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 tolarška protivrednost 1 DEM na dan plačila.

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