

Februar 1994
Letnik II
Cena: 200 SIT

Revija za

sončno stran računalništva

super Joker

N°7

**Bav
bav!
Algebra**

**Boom!
Doom**

**Povprečna
igra!**

**Burning
Rubber**

Dvakrat štiri!

Quest for Glory 4 / Police Quest 4

KUPUJETE OSEBNI RAČUNALNIK?

Če se še ne morete odločiti, preberite priročnik

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

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



POIŠČITE NAJBOLJŠI SISTEM, KI SI GA ŠE LAHKO PRIVOŠČITE!

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



POTREBUJETE VEČ KOT LE OSEBNI RAČUNALNIK!

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

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

CANON BN 22 COMPRI Notebook z vdelanim tiskalnikom!

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

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

Obiščite nas, pokličite nas, zahtevajte informacije!



ČIP d.o.o.

Stegne 25 61000 Ljubljana

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



KUPUJETE RAČUNALNIK?

Pa ne veste kaj in za koliko?

Po povzetju lahko naročite knjigo

"KAKO KUPIM OSEBNI RAČUNALNIK"

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

NAROČILNICA:

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

Podpisani

Naslov

Telefon

Nepreklicno naročam priročnik

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

Podpis

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

Joker

Izdaja:
Alpress, d.o.o.

Dunajska 5, Ljubljana

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

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

Glavni in odgovorni urednik
revije Joker:
Slobodan Vujanović

Urednika za igre:
Sergej Hvala, David Tomšič

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

Tehnični urednik:
Andrej Mavsar

DTP: Igor Vresk

Tajnica: Nataša Dovgan

Oglasno trženje:
AGEM, Dunajska 5, Ljubljana,
tel.: 061/817-870

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

Distribucija:
Delo-prodaja in Door to Door

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

Revija izhaja mesečno.

Računalniška oprema
uredništva:



Aktualno

Navadna resničnost je sicer neštetokrat bogatejša, a tudi navidezna ni od muh!

Prihaja

Wing Commander 3! 6

Hit meseca

Doom 16

Hiti in *hiti

TFX 8

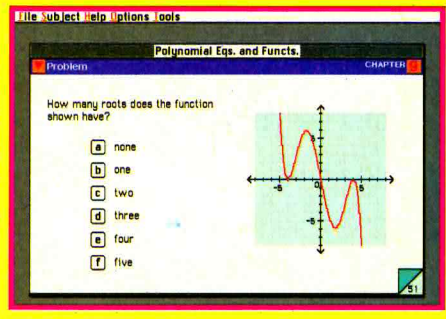
Gabriel Knight:
Sins of the Fathers 15
Mortal Kombat 15
Sub War 2050 18
Lilil Divil 18
The Settlers 19
Burning Rubber 20



Aces Over Europe 9
Jurassic Park (A1200) 9
Unnatural Selection 10
Goblins 3 10
Star Trek:
Judgment Rites 11
The Ryder Cup 11
Quest for Glory IV: Shadows
of Darkness 12
Sid & Inedible Toons 12
Cannon Fodder 13



Police Quest 4 13
Alone in the Dark 2 14



Šomošterware

Algebra 24

Domača scena

Prvo državno prvenstvo v
video igrah Nintendo 26

Strip Joker

Srečanje z Mariom! 27

Džuboks

Andrej se predstavi 28

Dr. Ž

Nekoč je bil microdrive 29

Ajs!

V sonetnih vodah 30

Galerija

Proti širnemu vesolju 30

Ekstra plus

Išče se: Jokerjevec 20
Joker Shop 32
Pismo 26

Oglaševalci:

Čip 2
Mantis 25

Igre za konzole

Street Fighter 2 Turbo 21
Duffy Duck:
The Marvin Missions 21
Lost Vikings 21

Jokerjeva mama pomaga

Leisure Suit Larry 6 22

Most zdihljajev

(alias Igralec Igralcu) 22

CD romar

Microsoft Dinosaurs 23
Rebel Assault 23



V RESNIČNI

Včasih so bili spectrumi in komodorji in smo rekli "uau", ko smo videli, kakšne igre so napisane zanje. Nato so prišli atarji, amige in nabilidani pisiji in smo spet rekli "uau". No, kaj bomo rekli pa zdaj, ko smo na pragu komercialnih sistemov VR (Virtual Reality) in postajajo špili vse bolj podobni filmom in celo resničnemu življenju?

Uauuauu!

Zdajšnji sistemi VR se razlikujejo predvsem po zunanji podobi: v prve sedete kot v kak naprednejši igralni avomat (Afterburner), drugi vas pogoltnejo v kabino, ki se potem premika in trese kot kak



avtomobil, tretji vam na glavo nataknejo čelado in morate potem oboje premikati ter streljati vse živo. Slednje je tudi alfa in omega vseh teh silnih mašin: čeprav je tehnologija nesluteno napredovala, je temelj še vedno tista jeza v človeku, ki bi razsula vso okolico, če bi le mogla. Navidezna resničnost ti omogoči prav to, na dosti bolj realen način kot Invaderji na monitorju hercules.

BattleTech

Še najbolj starokopiten je BattleTech, sistem, v katerem sedete za komande velikankega robota, pritisnete malo morje gumbov in tako prožite laserske žarke in rakete. Dogajanje

gledate na klasičnem zaslonu, kabina se ne premika.

Edina prava posebnost je, da se borite proti nasprotnikom iz krvi in mesa: kabine so postavljene v bankah po osem, v vsaki je po en igralec in ne boj, me-sarsko klanje se lahko začne za 7 do 9 dolarjev na uro.

Ni poceni, ampak v San Franciscu in Chicagu, kjer sta sistema trenutno na bolje, se že zbirajo pisane družine navdušencev. Projekt vodi nečak W a l t a Disneyja, Tim Disney, in ni čudno, da ima družba Virtual World velike načrte - letos so predvideni centri v Los Angelesu, New Yorku,

Hong Kongu, Torontu in Tel Avivu, podobni pa so že odprti v Tokiu in Kyotu. Resnici na ljubo, po tehnični plati vse skupaj ni ravno za dol past, res pa je, da igra neverjetno vleče in da je igranje proti so-drugom še kako napeto.

Sega AS-1

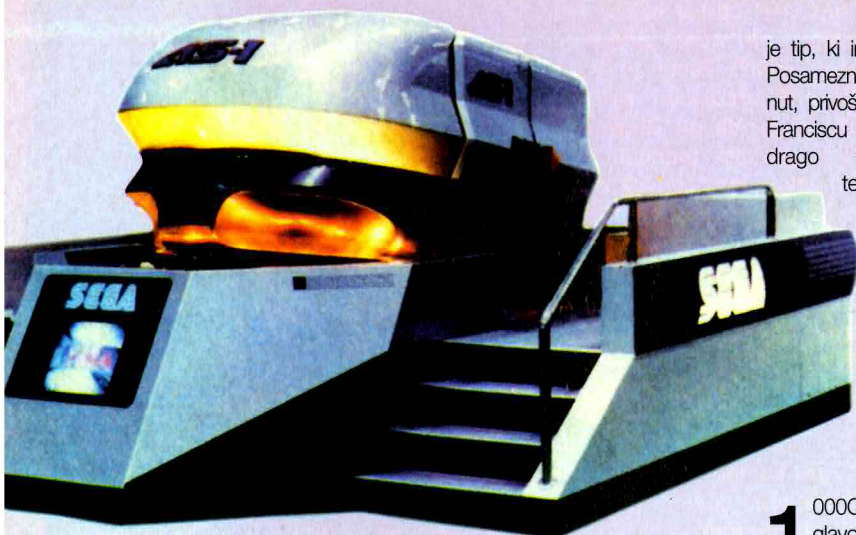
Bolj napredna je mašina giganta Sege. Kabina se pozibava, da se počutiš kot mali slonček, naloga pa je standardno blesava - ratatatatatata. Poleg vas se v zadevo nabašejo še trije osebk in prvo jabolko spora je (poleg sedežnega reda) že vzlet vaše vesoljske ladje: motorje mora vsak član prižgati ob točno



NAVIGIRANJE V VIRTUALNI SVETI

Sergej Hvala

A
K
T
U
A
L
N
O



določenem času, sicer ga ostali nasadijo na virtualni kol in ga spečejo na virtualnem ognju. Ko se nasitijo in ste končno v orbiti, se lahko začne pravi žur. Z raketami je treba fentati vsa sovražna plovila, dolžna ali nedolžna. Potem je treba pa še pristati (he, he). To je navadno videti kot klasičen nalet zelenca v Flight Simulatorju: o, glej, pista, OK, koleša dol, zakrlica ven, počasi, počasi, 1000 metrov, 500 metrov (hej, a se ti ne zdi, da letiš malo prehitro), ne, kje pa, samo tristo milj na uro imam na brzi-nometru, pojdite mi s poti, gasilci, bumtresskrcrazbijraztreščzaštih. Nekako tako je pristal tudi Big Boy Barry v Gamesworldu in razbil par milijončkov vredno plovilo na najbolj učinkovit način - zabil se je v drugega. Najbrž je imel roko na čoko-

ladi namesto na krmilu.

Razen vzleta in pristanka igralcem ni treba skrbeti za krmiljenje, vse opravi računalnik sam. Vi samo pritiskate na rdeči gumb - za 2-4 dolarje kar drag špas.

Galaxian3

Namcov Galaxian3 sicer nima premikajoče se kabine, a je po igralni plati bolj zanimiv kot Segin mlinček. Vsak od šestih igralcev prime za svoj laser, plovilo vzleti in - streljaj, Miško! Ko se pribijete skozi roje nagnusnih alienov, napadete še glavno ladjo in ji pokažete, kdo ima boljše kanone. Tak podvig zahteva sodelovanje vseh igralcev, medtem ko poprej ni važno, kdo strelja kaj, najboljši pa

je tip, ki ima največ točk. Logično. Posamezna seansa traja šest minut, privoščite pa si jo lahko v San Franciscu za 3 dolarje, kar niti ni drago glede na vrhunsko tehnologijo, ki jo uporablja Galaxian3 - dva 110-palčna zaslona, laserski diski dajejo grafiko, zvok pa štirikanalni zvočniki.

Virtuality 1000 CS in 1000 SD

1000CS je videti takle: na glavo vam nataknejo čelado, vi stojite v kletkici, ki vam sega do pasu, v roki imate pištolo in nato pogledujete levo in desno, računalnik pa generira okolico. Učinek je približno tak, kot na začetku filma The Lawnmower Man. Poleg vas so na teh počitnicah še trije tipi, in verjemite mi, nobeden od njih ni kaj posebno miroljuben. Zato začnete nažigati, kolikor se le da. Napaka! Iz zraka se kar nenkrat vzame ogromen pterodaktíl (malo Jurskega parka nikoli ne škodi), vas odnese nevemkoliko metrov v zrak in vas spusti, da se raztreščite na tleh. Bolj zabavno bi bilo, ko bi vas snedli njegovi mladiči, ampak dobro, vsega tudi ne moreš imeti. Ni pa Dactyl Nightmare edina igra, tu je še peturna FRP-jka (!) Legend Quest in Grid Busters, gladiatorska arkada

“sesekljaj-vse-kar-še-ni- v-kosih”. Za tiste, ki niso bili pri tabomikih in jim orientacija ni močna stran, so naredili model 1000SD, v katerega sedete in je sploh bolj udoben, a tudi manj privlačen. Za dolarček na minuto - kakor vam je drago.

Air Combat U.S.A

Najbolj nora izkušnja je gotovo tista resnična. Prav to ponuja Air Combat U.S.A: po nebu se podite s čisto pravimi letali Marchetti SF 260 pri 270 miljah na uro, streljate z elektronskimi orožji - in plačate 695 dolarjev na uro. Hoj hej! Seveda imate v letalu tudi inštruktorja, še preden vas spustijo tja gor, pa vam še tri ure nalagajo o teoriji zračnih bojev. Posamezen boj traja do tri minute, če zmagate, lahko vidite, kako se iz trebuha nasprotnikovega letala vali dim. Če nimate sreče, pa zagotovo izkusite, kako se je dušiti v dimu, ki izbruhne v vašo kabino.

Na zahodu (zaenkrat!) nič novega

Ni veliko, je pa začetek. Igre prihodnosti bodo seveda bolj izpopolnjene in našla se bo tudi kakšna brez krvi in laserjev. Tesna povezanost računalniške industrije s Hollywoodom bo rodila projekt RoboCop: The Ride. Spectrum HoloByte, Paramount in Edison Brothers načrtujejo Star Trek: The Next Generation, ki še ni dokončno načrtana (eden od scenarijev predvideva vstop igralca skozi transporter, nato pa ga član Enterprisove posadke vpraša: “Kako vam je bila vseh simulacija dvasjetega stoletja?”). Zelo zanimiv je načrt igre v jezeru Loch Ness (uganite, kaj boste iskali), prva čisto prava interaktivna 3D pustolovščina pa naj bi bila Virtual Adventures. Prihodnost je svetla.

Vira: Electronic Entertainment, Gamesworld



Kavboji v vesolju

ali kaj nam pripravlja Origin

Nekoč davno je za devetimi gorami in sedmimi rekami (točneje v Teksasu) živel (in še živi) mladenič z imenom Richard Garriott. Za razliko od svojih vrstnikov, ki so že ščipali nič hudega



BioForge

sluteče mimoidoče punčke, je on dobil rdeče pikice po telesu, če ni vsaj dvakrat na dan igral D&D iger (namizne FRP igre). Zaradi Richardovega britanskega naglasa se ga je že v rani mladosti oprijel vzdevek Lord British, pod tem imenom pa se je tudi zmeraj boril za dobro v prej omenjenih igrah.

Po končanem študiju se je nato zaposlil v okoliški računalniški trgovini, seveda pa ne pozabiti, da je bilo to leta pred Sinclairom v času popularnega Jabolka II. Ker je bil takrat trg vse prej kot založen z igrami, se je nadebudni Richard odločil, da naredi igro po svojem okusu, se pravi nekakšno pra-FRPjko. Igra se je izkazala za uspešno, zato jih je naštančal še nekaj in jih začel izdajati. Potem je naredil Ultimo, in še eno, pa še eno, in že spet eno... Ravnokar pa končuje njeno osmo poglavje. Ker bo opis Ultime VIII v eno od bližnjih števil, več o njej takrat. Zdaj pa pogledimo s čim nas teksaški kavboji še mislijo presenetiti.

Chris Roberts, avtor Wing Commanderja, očitno ni bil kaj preveč navdušen nad Privateerjom, zato je začel packati tretji del svoje zelo uspešne serije. 3D grafika za Wing

Commanderja III tokrat prihaja iz Silicon Graphics mašin. Končno bo igra tekla v visoki ločljivosti in temu primerna bo tudi njena dolžina, se pravi tisti, ki še nimate CD-Roma, se igre nikar preveč ne veselite. Bajе smo se Kilrathijev enkrat za vselej znebili (kdaj?), toda po besedah Chrisa naj se kar pripravimo na nova presenečenja (leteč miši?). Sicer je Wing Commander III predviden za maj, toda glede na to, da pri Originu še niso slišali, da je točnost lepa čednost, lahko igro pričakujemo okoli Božiča (upam, da leta 1994).

Skupaj z tretjim delov vesoljske pustolovščine, pa bo izšla še ena igra: Wing Commander Armada. V bistvu gre za Wing Commander Academy v super VGA preobleki s kopico novih zmožnosti. Misije, ki jih boste sami ustvarili, boste lahko tudi preizkusili sami ali z/proti trem kolegom. Možna bo tudi kombinacija dveh v enem plovilu (pilot/topničar).



Kmalu Ultima VIII

Avtorji Ultime Underworld pa so se, namesto da bi naredili tretji del, lotili novega projekta, imenovanega System Shock. Igra bo ne vem katera verzija Wolfensteina. Seveda pa lahko upravičeno upamo, da bo dosegla vsaj kvalite-

to Doom. System Shock se bo dogajal v dobro znani kibernetični prihodnosti. Cilj igre bo uničiti super računalnik Shodan (SkyNet), ki hoče z mutanti iz svojih laboratorijev uničiti človeško raso (le od



Warbirds

kje mi ideja, da sem to štorijo že nekje slišal). Avtorji tudi zatrjujejo, da bo grafika še boljša in hitrejša od UW 2 (15 slik na sekundo), če pa jim gre verjeti bomo videli poleti.

Uspeh Strike Commanderja je Originovce prisilil k izdelavi novih simulacij. Najprej bo to Pacific Strike, simulacija letalskih bojev nad Pacifikom, kmalu zatem pa še Warbirds (prva svetovna vojna). Oboje bo seveda močna konkurenca Dynamixovim igram. Zanimivo pa je, da gre Dynamix pri svojih simulacijah 's časom naprej' (Red Baron, Pacifik, Evropa, Koreja), Origin pa ravno obratno (Wing Commander, Strike Commander, Pacific Strike, Warbirds).

Obe simulaciji bosta tehnično na ravni Strike Commanderja. Da bi dosegli čimvečjo realnost, so avioni izpopolnjeni do zadnjega detajla, tako tehnično kot tudi umetniško (barve). Kot v drugih Originovih simulacijah, bosta tudi ti dve oblečeni v zgodbo z kupom kinematičnih sekvenc med misijami. Pacifik bo kmalu zunaj, dvo-krilci pa bodo vzleteli nekje spomladi.

Še eno in hkrati tudi največje presenečenje pa je projekt IM-1 (Interactive Movie 1st Generation). Pod tem naslovom nameravajo lansirati kar nekaj iger s tridimenzionalno grafiko. Prvi del je že pri koncu in nosi naslov BioForge.

Alone in the Dark bo končno dobil konkurenco, saj mu je BioForge močno podoben; gibanje

likov in različne kamere v prostoru. Razlika bo le v grafiki premikajočih objektov; ti ne bodo več vektorski, temveč bitmap. V igri ne bo nikakršnih ikon, teksta ali česar koli takega, kar bi vam dalo občutek tretje osebe.

V igri bomo vodili kiborga - 50% mašine, 50% mesa (RoboCop) po ogromni bazi v globoki prihodnosti. Kaj več pa se iz avtorja Kena Demartesta ni dalo izvleči, zatrjuje pa, da bo igra 100% izšla do maja in to tako na disketah kot na optičnem disku.

Zadnja igra, ki jo lahko iz Origina pričakujemo v bližnji pri-



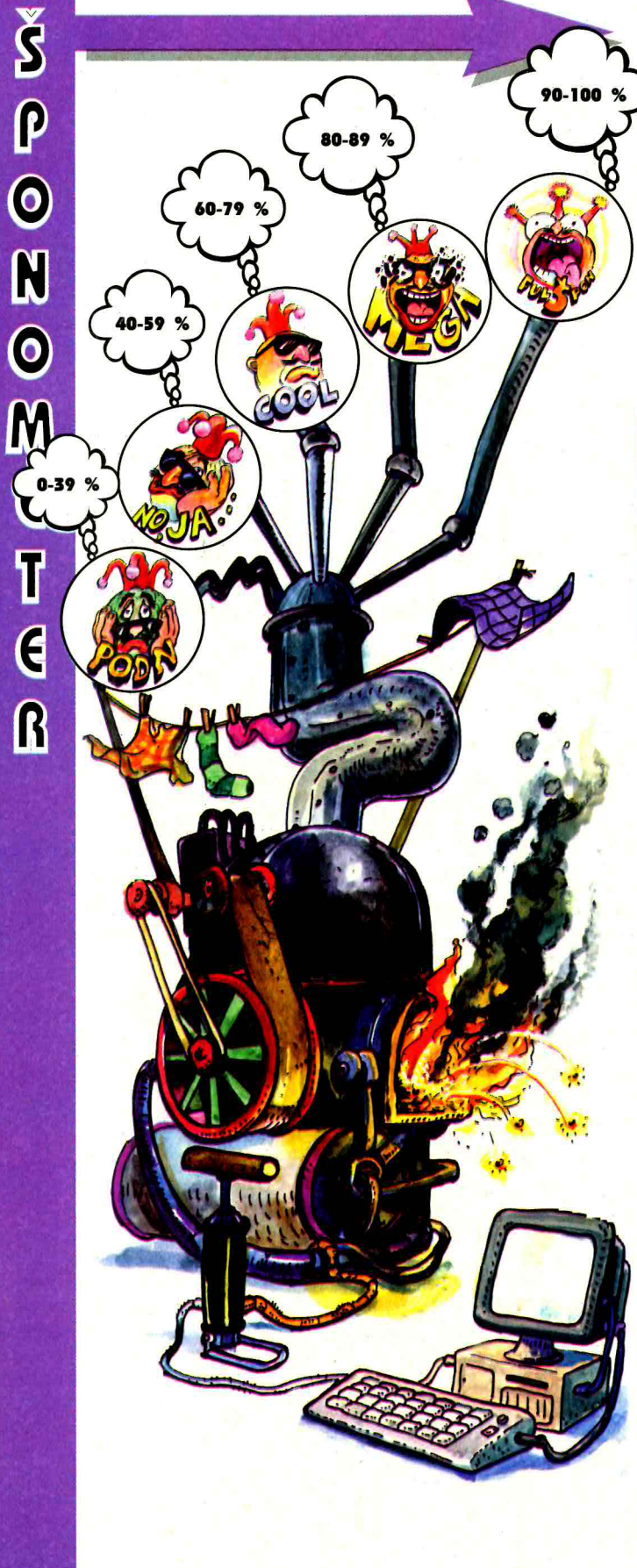
Pacific Strike

hodnosti pa se pomenljivo imenuje Asphalt Commander. Richard Garriott namreč blazno uživa v dirkanju z avtomobilom (magnator si to lahko privošči, saj ima Diabla) in zato je nagonil svoje vrle programerje, da naredijo najboljšo simulacijo formule. Bomo videli.

Febo

Kaj menite, kaj naredi Američan, ko ima keša tok, da se ven ne vidi? Njegovo visočanstvo Lord British vsako drugo leto porabi 50000 (petdesettisoč) dolarjev, da spremenijo njegovo graščino v Austinu v hišo strahov. Nato družine štirih ljudi vstopajo v hišo in se znajdejo v istem 'questu' kot v računalniških FRPjih. Edina razlika je le, da so tokrat vse pošasti žive (ful me zanima, koliko življenj imaš in ali lahko shraniš pozicijo). Leta 1990 je bila naloga za pustolovce, da najdejo organ garjolin prst in ga prinesejo glavnemu demonu, 1992. pa so se obiskovalci srečali iz oči v oči z Guardianom...

Š P O N O M E T E R



Merilci



Sneta Sekira



Febo



Jure



Štajerc



Konzul

89%

TFX

DID, hiša, v kateri so napisali F-29 Retaiator, Epic in RoboCop 3, je pred kratkim podpisala pogodbo z Oceanom in pokasirala pet milijonov funtov za naslednjih šest let v razdobju treh let. Fantje so se očitno resno lotili dela in pred nami je prva igra iz serije, simulacija Tactical Fighter Experiment.

Namesto da bi se tipi trudili s plebejskimi letali današnje USAF, so se krepko zazrli v prihodnost. Tako boste lahko nekaj let v prihodnosti v okviru sil Združenih narodov (najbrž imajo tedaj več denarja) pilotirali bodoči evropski lovec Eurofighter 2000, za radarje nevidni lovski bombnik Lockheed F-22 Superstar in prav tako za radar nevidni bombnik F-117A. Vaša naloga je predvsem ohranjanje miru, zato so tako naravnane tudi misije: vsak razsut zemeljski objekt je vreden nekaj točk, le da vas za neavtorizirane tarče doleti kladivce vojskega sodišča. Toliko bolj pa se lahko izživljate v zraku, saj sovražnih letal kar mrgoli.

Namesto običajne strukture "misija-poročilo-naslednja misija" kar od začetka, so si DID-jevci TFX zamislili kot nekakšen mamin simulator. To pomeni, da ne morete kar vpasti v Irak in vreči bombe Saddamu v naročje, ampak bo treba najprej skozi trenajzne misije, pa pika. Za nepopravljive strelske tipe je tu arkadna igra s šestimi stopnjami, v katerih se vaše letalo spremeni v letečo pošast z neskončno zalogo orožja in popolnoma kljubuje zakonom fizike. Pred opravljanjem nalog nad enim izmed svetovnih kriznih žarišč (tudi prek Bosne boste leteli, saj ste vendar modra čelada!) se lahko preizkusite v simulatorju, kjer poljubno nastavljate vremenske razmere, število nasprotnikov. svojo ognjeno moč in podobno. Ko se dokončno dokažete, pa ima program za vas pripravljen t.i. "flashpoints" alias pet posebnih



nalog, ki so videti kot zgodbe iz TV dnevnika. Ni vam treba skrbeti za orožje ali izbiro frčopla, samo misijo morate končati. Če vam še to ni dovolj, pa si lahko naredite tudi lastne misije v prijaznem kreatorju. Simulacija je super raz-



leti, leti, leti, ...

gibana in pozna dnevne in nočne misije, pristajanje na kopnem in morju, razstreljevanje vsemogočih ciljev (tako na deželi kot v sredini velemest), pretakanje goriva v zraku ipd., le letenja v formaciji z drugimi piloti nisem opazil, pa tudi možnosti modemske povezave ne. Letala se obnašajo vsako lastno svojim odlikam in slabostim (F-117 rad strmoglav), a moti to, da so njihove kabine skoraj enake (?). Na voljo imate kup zunanjih pogledov in emulacijo sukanja glave v kabini, so ga pa tukaj načrtovalci malo polomili. Če recimo skočite v enega od eksternih pogledov in hočete nato, ker pač opazite na obzorju MiGe, hitro nazaj na sedež, boste morali počakati, ker program vračanje animira. Kot da ne bi mogli v nujnih primerih, denimo, pritisniti ustrezne tipke dvakrat in voila, sem že nazaj. Razvajence iz Falcona bo najbrž zmotila tudi omejena izbira nasprotnikov (v zraku samo F-16, MiG-21 in MiG-29, na zemlji trije tipi raket zemlja-zrak, tanki T-72 in protiletalski topovi) ter orožja (bombe



Leti, leti, leti, ...

utišate kar takoj. Zanimivo je, da špil požre samo 12 MB diska.

TFX je odlično narejena simulacija, ki bo, in to ni le fraza, zadovoljila tako začetnike (arkadni način, trenajzne misije) kot stare mačke, čeprav je malo omejena. So se pa DID-jevci vsekakor bolj potrudili kot pri Epicu - TFX vam zagotavlja dneve in noči napetih misij in smrti v plamenih. Kaj pa drugega, saj je taprava simulacija letenja.

Sneta sekira



GBU, rakete maverick, sidewinder, AMRAAM in HARM).

Grafika je poligonska s pametno razporejenimi teksturami, najbolj pa navduši natančno preneseno ozemlje, nad katerim letite - programerji so vzeli atlase in geografske značilnosti preprosto skopirali. Zvok je za simulacijo presenetljivo dober, ob proženju raket vam digitaliziran glas zakriči "Missile Launched!" in vas nadleguje tudi, ko ste v ugodnem položaju za strel ali razbitje na tleh. Zato pa je glasba porazna in je dobro, če jo

naj se ustavi!



Aces Over Europe

Asi čez Europa

Jurassic Park

Jursko parkirišče

H
I
T
S
&
S
H
I
T
S

78%

Dynamixova serija Great War Planes se tokrat seli nazaj na domač teren, v Evropo med vthro druge svetovne vojne. Žlehtnobe kajpak niso več kamikazasti Japonci, ampak natančni Nemci, ki redko zgrešijo in še redkeje odpustijo napake. Aces Over Europe je namreč težja igra kot njena predhodnica, Aces of the Pacific, čeprav sta si simulaciji na oko na las podobni. Če ste se kdaj ukvarjali z AOP, se boste z lahkoto znašli v menijih AOE, ker so vse opcije natančno prekopirane. Tudi sistem misij je nespremenjen, saj je njihova sestava naključna, so pa okviri nalog jasno začrtani - če iz poveljstva prispe ukaz, da se osredotočite na uničevanje kopenskih tarč, potem bo večina misij sestavljenih na ta način.

Med poletom se boste počutili kot doma - skoraj enaka grafika in enak zvok kot v AOP. Le letala so drugačna: po nebu se podijo tako moskiti britaske RAF in mustangi



Kako videti messeschmidta od blizu in celo preživeti

ameriške USAF kot messerschmidti nemške Luftwaffe, sami pa lahko izbirate, pod katerim škomjem se boste grabli za čine in medalje. Še zmerom je letenje lahko še kar preprost shoot'em-up, če si realizem nastavite na minimum, ali pa prava bitka nad

Normandijo z vsemi vključenimi opcijami (ranljivost, zatikanje topov, bleščeče sonce itd.). Preden boste prilezli do konca vojne, boste opravili vse mogoče sorte nalog - prestrezanje, igranje varuške debelušnim bombnikom, bombardiranje in raketiranje ladij in podmornic, nažiganje po vlakih in rušenje mostov. Saj pravim, manjkajo samo še kamikaze, ampak Evropejci svojih plaščev pač nis(m)o obračali po božjem vetru...

Kake pretresljive razlike med AOP in AOE med poleti ni, saj so popravki bolj kozmetični. Bojna karta je zdaj lepša in natančnejša, veliko tarč pa ima kar svojo digitalizirano fotografijo, da jih laže spoznate (štos iz MicroProseovih simulacij). V igri je nasploh cel kup digitalizacij, od raznih tipov, ki vam čestitajo ob naredovanjih in zmagah, do filmčkov, ki se odvrtijo, ko vas sovragi končno dobijo v krepplje. Fino je tudi, da lahko kot poveljnik eskadrilje med letom razcepate formacijo in sami napadete en cilj, vaši kolegi pa ostale. Zračni boji so prav tako zanimivi, in ko sestrelite nasprotnika, program zadovoljno izpiše tip sesutega letala in spretnost njegovega pilota, da se lahko potem ob zmagi še bolj naslajate.

Če jo seveda dosežete: AOE trpi za kroničnim sindromom simulacij motornih letal - nobene elektronike, samo vaše oči. Spoznati sovražnika je na tak način prava ruleta, še najlaže je streljati kar povprek in paziti na sporočilo, da pravkar rešete frenda. Simulacija pa bolega še za nečim: sindromom Wing Commanderja. Če namreč stisnete tri akcijske tipke naenkrat, zadnja ne prime in je

format: PC
minimum: 386, 2 MB, VGA
založnik: Sierra/Dynamix
zvrst: simulacija letenja

igrálnost: 80%
grafika: 75%
zvok: 65%



Hans, glej čmrlja! Au!

igranje s tipkovnico zato zopmo, kot v WC. Podpira pa špil vso živo periferijo, od miške in igralne palice do thrustmasterja in krmilnih pedalov.

Aces Over Europe je kompetna simulacija, ki na veliko črpa iz Aces of the Pacific in se lahko postavi z zgodovinsko natančnostjo in raznolikostjo misij ter letal. Grafika je ostala vektorska z nekaj bitmapiranimi površinami in Gorudovega senčenja, zvok klasično soundblasterski z običajnimi učinki - pa tudi užitek, čeprav s pridihom že videneega, je še zmerom tu.

Snetá sekira



Opis Jurskega parka za PC ste si lahko prebrali v zadnjem "tamalem" Jokerju, tokrat nekaj besed o verziji za A1200. Ker ima ta prijateljica standardno vdelanega 2 MB grafičnega pomnilnika, so lahko Oceanovci (ribe?) v program nabasali kile zvoka in grafike: med lutanjem po parku vas zatorej spremlja dobra glasba, učinki so tudi spodobni, na žalost pa JP ne teče v načinu PAL in je vse skupaj za tiste, ki smo ga igrali tudi na pisju, videti malo stisnjeno. Ampak saj ni važno, tako 2D kot 3D sekcija sta čisto cool. Edina večja pripomba je, da se špil ne da prenesti na trdi disk. Ja, a ste na amigi že kdaj videli kako Oceanovo igro (Maxisovi Simi ne štejejo), ki je šla na HD? Nunca! Zafrknjeno, bi rekel. Verzija za navadno amigo je igralno enaka, le da je malo počasnejša (razumljivo) in ima manj zvoka.

Snetá sekira



Njam!

77%

format: A1200, amiga, CD32, PC, PC CD-ROM, konzole
minimum: A1200 / amiga 2 1 MB
založnik: Ocean
zvrst: arhivna pustolovščina

igrálnost: 70%
grafika: 78%
zvok: 70%

67%

Tole gre pa že v ekstreme. Maxisovci so začeli z mesom, nadaljevali z mravljami, nato je bil na vrsti naš planet, pred kratkim kmetijstvo... zdaj pa bakterije in virusi. Oh ja.

Kakorkoli že, Unnatural Selection, ki začuda nima predpone "Sim", vas postavi za komandno ploščo biološke konzole DigiLife 2000 v laboratoriju prihodnosti, kjer nori znanstveniki gojijo bakterije najbolj odštekanih sort. Najbrž zato, da bi jih vbrizgali kake-mu alienu, ki bi si upal pristati na modrem planetu. Ker navadne, nerazvite klice takemu organizmu seveda ne bi bile kos, jim lahko razvojno stopnjo dvignete do prave male armade z laserji in traktorskimi žarkii, ali pa spodbujate samo parjenje in vsiljivca pregazite s težo samo. Če vam Zemlja zaradi tega prej ne pade v Sonce, kajpak.

Ne, saj se zafrkavam. V resnici ste odtrgan dohtar, ki so mu pobrali vse bele miši in lahko sedaj muči samo še mnogo nižje oblike življenja. DigiLife 2000 ima kar nekaj področij, v katerih gojite bakterije: lahko si omislite lasten poskus in naselite posodico s povsem sveži-



mi klicami, ali pa naložite enega od izdelanih scenarijev. Prva izbira vam daje najbolj proste roke: v laboratoriju lahko spreminjate toploto, stopnjo mutacije in količino hrane ter obnašanje organizmov. Ti lahko postanejo ob ustrezni negi visoko razviti - če vam nega sploh uspe. Težava je v tem, da je so živalice tako občutljive, da guznejo po par sekundah, če parametri niso nastavljeni optimalno. Kot da bi bili vsi igralci diplomanti biotehniške fakultete.

Scenariji se odvijajo na področjih najrazličnejših oblik (most, čeljusti,...), vendar so v bistvu le nadgradnja osnovnega laboratorijskega dela. Se pa lahko tu bolj zabavate, ker so klice že toliko razvite, da ne krepnejo zaradi za pol stopinje celzija premrzlega ozračja.

Po igrani plati je Unnatural Selection precej podoben malemu milijonu prejšnjih Sim-ov. Poglavitna razlika je v izvedbi: načrtovalci so se potrudili in zdigitalizirali domišljiske podobe bakterij, jih povezali v animacije in vtaknili v okno, ki zavzema približno četrt zaslona. Ti filmčki, ki se pokažejo ob pomembnejših dogodkih (hranjenje, boj, parjenje),

precej pripomorejo k vzdušju, vendar kmalu postanejo kaj dolgočasni in ponavljajoči se, čeprav jih je za krepkih deset megabajtov. Za nekaj MB je tudi zvoka, posebno dober je ženski, ki vamlišno sporoča izbire opcij.

Unnatural Selection je simpatična igra, čeprav jo je precej težko igrati. Če nimate dobršne merice potrpljenja, se gojenja bakterij v Maxisovem laboratoriju ne lotevajte; lahko se zgodi, da boste zasovražili lastno umazano dlan.

Sneti sekira



Mater, ta nori dohtar me je že ob sedmih zbudu...

86%

Goblins 3

Ponavadi jih goblinski skupijo v FRP-jkah, kjer nastopajo kot zeleni sluzavci brez kančka pameti in mišic. Idealen kanonfuter (ali mečfuter), skratka. Pri Coktelu pa si jih predstavljajo malo drugače: kot polnomožganska bitja, ki ročno rešujejo nagnusno zafrknjene probleme. Bolna programerska domišljija je najprej na pot postavila tri goblinske (Gobliini), nato je stornirala prvega nesrečneža (Gobliins 2), zdaj pa je ostal samo še zadnji. Kot izgubljeni novinar Goblinskih novic se mora samcat spoprijeti z divjo nalogo - rešiti svojo ljubljeno (bah), fentati



zlobnega čarovnika Fentanti... Fant... F... (mah-njenca z nemogočim imenom, skratka) in najti izgubljeni dragulj, Jewel of the World. Days of fun.

Pretresljivih sprememb glede na prejšnji dve epizodi ni, v določenem prostoru je treba uporabiti pravi predmet na ustreznem mestu. Uganke zahtevajo kar zvrhano merico mozganja, zato imate v rokavu pet jokerjev, ki jih uporabite, ko ste z domišljijo čisto na psu. Borega pol ducata adutkov za vso tisto kopicico soban - bi kdo pečene možgane? Dobro zastavljene probleme podpira enkratna stripovska grafika, ob številnih zabavnih animacijah pa

se boste do dobra nasmejali. Še spodobni zvočni učinki in ljubka glasbica, pa je vzdušje popolno in zna se zgoditi, da se boste pred računalnikom zasedeli dolgo v noč. Igra je namreč raznolika kot le kaj: na poti kot kakšna Doroteja srečujete like, ki vam pomagajo (ali odmagajo), se spreminjate iz goblina v volkodlaka in še kaj, vmes pa prebirate goblinski caj-teng, iz katerega zveste, kako se odvija zgodba. Dolgočasili se zagotovo ne boste.

Sneti sekira



Jaz sem lijak.

Format: PC, PC CD-ROM, Amiga
minimum: 286, 640 KB, VGA
založnik: Sierra/Coktel Vision
zvrst: miselna igra

Igralnost: 85%
Grafika: 92%
Zvok: 75%

Star Trek: Judgment Rites

Zvezdna potovanje: Obredi sodbe

Space... The final frontier... Tako se začne vsak del serije Star Trek (ali po naše Zvezdne Steze), poleg Vojne Zvezd (ki pa žal tone v pozabo) najbolj gledane znanstvenofantastične umetnine.

Davno je tega, kar se je vesoljska ladja Enterprise prvič 'drzno podala, kamor ni šel še nihče...'. Najbolj čudno je, da se do pred dveh let ni nihče izmed programerjev spomnil na gospoda Spocka in njegovo moštvo. Če me spomin ne vara, je bila Interplayjeva igra Star Trek: 25th Anniversary celo prva

upodobitev Zvezdnih Stez na računalniku. Igra je bila sicer dokaj v redu (sicer malo odbita, ampak taka serija pač je) neke do šeste ali sedme misije. Tam pa so vas napadle tri ladje in če niste ravno Luke Skywalker, ste tam tudi obtičali (beri: igra je bila nedokončljiva). Kmalu nato se je pojavil nekakšen poke (za tiste, ki ste videli spektruma samo na boljškaku: poke=nesmrtnost=nezličrpa količina streliva, hrane, denarja; v glavnem ne ravno vzor za poštenost), za katerega lahko upravičeno sumimo, da je prišel od skeasanih programerjev samih. Ampak to je zdaj zgodovina. Poglejmo rajši, kaj nam ponuja nadaljevanje.

Odprem škatlo. Ob pogledu na eno veliko disket koj pomislil na Interplayeve bedake, ki so mi pomotoma uturili dva špila. Ampak ne, diskete so jasno zacahnane od 1 do 11 (prvi del: 5 disket). Po enoumem (na 386 1.5 ure!) odkompresiranju, presnemavanju, vstavljanju, dodajanju... se na disk zasidra 27 MB dolga pošast. Pa, da vidimo to čudo.

Uvod je isti kot v prvem delu, le da se iz zvočnikov zasliši že omenjeno klobasanje o odkrivanju novih civilizacij. Judgment Rites ima tako kot predhodnik 8 misij. Iz vsake od njih bi lahko naredili del TV serije,



saj vsebujejo uvod, arkadno/simulacijski del, raziskovalni del in epilog. Za razliko od prvega dela pa lahko nastavite težavnostno stopnjo kmiljenja Podviga, tako da tudi tisti, ki jim strejanje ni 'jača strana', ne bodo imeli problemov.

Tako simulacijski del kot tudi raziskovalni sta ista kot v 25. Obletnici. Dodana je le kopica zvočnih efektov. Po pravici povedano je igra na tehnični ravni tiste izpred dveh let. Novost pa je, da tokrat na večini nalog vodite štiri ljudi; Kirka, Spocka, McCoyja in še Uhuro, Scottyja ali Chekova.



Vatikanski dečki

Glavna novost pa je na prvi pogled (in tudi na drugi) skrita očem. Namreč poleg osmih mini štorij, vse skupaj oklepa še glavna zgodba, za katero pa zveste dokaj pozno. Brassicani, superioma bitja iz nevem katere dimenzije, opazujejo Federacijo in Klingonski imperij. Osem nalog v igri ni nič drugega kot kot njihov test, da ugotovijo vaše sposobnosti. Prigrupajte do zadnjega testa in imeli jih boste priložnost srečati.

Star Trek: Judgment Rites je zagotovo moram-imeti igra za vsakega zagriženega pustolovca, saj v bistvu združuje osem različnih iger in s tem scenarijev, od vesoljske postaje, planeta z super razvito tehnologijo pa do prizora iz prva svetovne vojne (?).

Febo

Spock, pizza je pečena



35%

Že golf sam po sebi ni najbolj razburljiva stvar na svetu, simulacije tega športa so pa sploh zehalniki brez primere, če tipa, ki tolče žogico po travnatih površinah, ne obkrožiš z malim milijonom posladkov, kot so to storili Accessovci z Linksom. Brez tega nimaš šans, da bi igralca zadržal pred zaslonom več kot dve minuti. The Ryder Cup to sicer poskuša storiti, a mu sploh ne uspeva.

Nova Oceanova igra je zgrajena okoli zgodbi o Ryderjevem poka(o)lu, ki ima korenine v letu 1926. Takrat so Britanci pomedli z Američani in od tedaj se jim zdi nujno, da vsaki dve leti dokazujejo svojo premoč nad jenkiji in sploh komerkoli, ki si upa stopiti na njihovo blagoslovljeno travico. Navlecite torej pulover s škotskim vzorcem, oborožite se s "pahfect" naglasom in se odpravite učit angležarje, kako tem rečem strežemo na sončni strani Alp. Če ste kaj moža, boste z njimi opravili v par sekundah. Z resetom.

Glavna napaka špila je namreč dolgočasnost. Nič ne pomaga ducat pogledov iz različnih zornih kotov, ponovljeni posnetki, štiri igrišča in trije načini udarjanja (od katerih kaj velja en sam), kopica imen igralcev, digitalizirana ozadja in kaj jaz vern, kaj še vse. Grafika je povprečna, animacija

The Ryder Cup

Ryderjeva skodelica

mizema, po razbijaški glasbi iz menuja pa vas objame grobna tišina, ki jo prekinja samo poklanje žogice. Joj, kok sem jest dons utrujen, se bom kar tukile ulegu, travca mi tako fino diši...

Tako nekako reagira povprečen igralec, ki nima na pretek časa in bi namesto The Ryder Cupa igral kaj bolj pametnega, magari Links. Za striktno golfarske zanesenjake je igra morda kaj vredna, za ostale je pa škoda časa in trave! Pa še 386 na 33 MHz si upajo zahtevati. Skrajnen obup.



Sneta sekira



83%

format: PC
minimum: 386DX
založnik: Interplay
zvrst: pustolovščina

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

format: PC, amiga, amiga 1200
minimum: 386/33, 2 MB, VGA
založnik: Ocean/RISC
zvrst: športna simulacija

igralnost: 30%
grafika: 55%
zvok: 20%

HITS & SHITS

Quest for Glory IV: Shadows of Darkness

Iskanje slave IV: Sence teme

Vsega je kriv tisti oglas iz leta 1989: Mesto Spielberg išče heroja. Izkušnje niso potrebne. Pa mi je mama lepo govorila, naj postanem frizer. Jaz pa mlad in neumen, čizme na noge, bisago na ramo in sablco v roke pa hajd v Špilburg. Zdaj pa sem tam, kjer ni muh (so pa zato netopirji). Namesto, da bi delal trajne ostarelim ženicom, pa tičim sredi Transilvanije v vinski kleti dobro znanega grofa.

Vsega pa sta seveda kriva zakonca Corey in Lori Cole, ki sta oglas napisala. Njima se gre zahvaliti za četiri del ene najboljših serij Quest for Glory: Shadows of Darkness. Ta naslov je bil sicer že omenjen ob likvidaciji Ad Avisa na koncu drugega dela. Na vrašanje zakaj se je nato vrnil Wages of War, avtorja odgovarjata takole:

"Že v samem začetku sva planirala štiri dele in vsak naj bi bil prestavljen z enim letnim časom, elementom in stranjo neba. Prvi del je bil postavljen na sever v pomladi, ele-

of Darkness bi se dogajal jeseni na vzhodu z glavnim elementom zrakom. Toda, ker je to najstrašnejši in najgrozovitejši del, sva se odločila vrniti še en del, v katerem bi se junak še bolj izpopolnil."

No ja, malo za lase privlečena izjava, ampak meni je vseeno. Zaradi mene jih lahko vrinejo še deset, samo da bodo OK. Je pa res nekaj na temu, da igra ni najlažja. V prejšnjih delih ste namreč igro začeli v mestu okroženem s prijatelji. Tokrat pa začnete v mračni votlini (kako ste se znašli tam ne boste nikoli izvedeli) doline Mordavije, za katero ni nikoli slišal niti Ceausescu. Preden boste našli prvo vas bo preteklo kar nekaj časa (in krvi) in tudi tam ne boste prijazno sprejeti. Žal se do Bukarešte ne da priti, ker je plaz odrezal Mordavijo od sveta.

Scenarij igre je podoben tistemu iz prvega dela; mesto obdano z gozdom, v katerem se skriva ogromno zanimivih stvari. Eranina dolina je kot nalašč za počivanje, pokopališče je polno skrivnosti, tukaj je še grad, jezero, ciganski tabor, močvirje...

Čprav lahko po poti nabirate rožice, pa je vse prej z njimi poslano. Sovražniki so vseh kalibrov od malih podivjanih zajcev in podobnih stvorov z genskimi motnjami pa do tistih nikoli umrljivih stvari: zombijev, duhcev, strahcev...

Boj je tokrat dvodimenzionalen z nekaj novimi možnostmi (skoki, požepi...), za tiste, ki vam je škoda miške in tipkovnica, pa je možen auto-combat (samoboj). Prav tako je dodanih še nekaj novih čarovnij, dodana pa je tudi ikona za skakanje.

Oseb, ki jih lahko morite z svojimi

vprašarji je ogromno od duhov pa do karpatskega sorodnika Dr. Braina, ki je tudi ena od ključnih oseb v igri. Cilj igre pa naj tokrat ostane skrivnost.

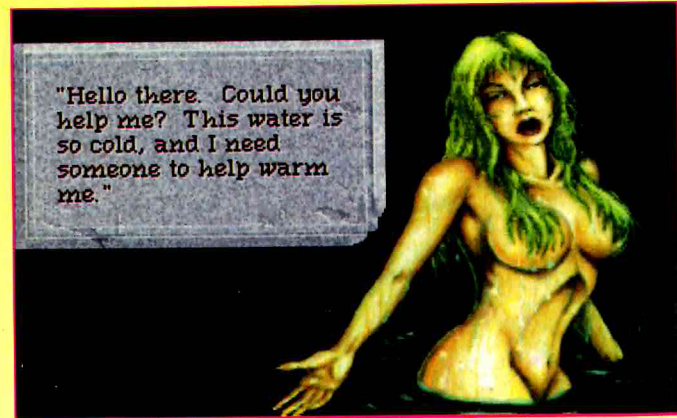
Če ne boste uvozili lika iz kakšnega od prejšnjih delov, vam toplo priporočam zmikavta, dodatne točke pa usmerite v copranje. Tako boste imeli tako lastnosti bojevnika kot tudi čarovnika.

Have fun!

Febo



Tri mordavijske cvetke



Larry, pomagaj!

88%

format: PC
minimum: 386DX
založnik: Sierra
zvrst: puščolovščina

igrálnost: 90%
grafika: 85%
zvok: 85%



Take that!

ment pa je bil zemlja. Sredi poletja se je na jugu odvijal drugi del, katerega element je bil seveda ogenj. Shadows

Sid & Al's Incredible Toons

Se še spomnite igre z zelo izvirno idejo Incredible Machine. No, tukaj je nadaljevanje z mogoče prav tako izvirno idejo ampak malo slabšo izvedbo. Incredible Toons so v bistvu zelo podobni predhodniku, le da je vse skupaj še lepše animirano in da nastopata maček Al in mišek Sid.

Igra je ponovno sestavljena iz neskončno stopenj, od katerih

vsaka traja povprečno deset sekund. Sierra namreč obljublja dneve igranja in potem se človek zares vpraša, ali so Američani res tako zabiti folk. Naloga se na primer glasi: spravite dolgočasnega Sida v luknjo. Na voljo imate natanko en pripomoček,

ki se mu po naše reče sir. Blazno težko, vam rečem. Nasploh je finta večine stopenj samo v futru za zmeraj lačni živalci.

Sicer ne rečem, da igra ni zanimiva, toda ko končate prvih trideset stopenj in ugotovite, da imate na disku vsaj sto mega boljše stvari pač Toonsi potonejo v pozabo.

Febo



65%

format: PC
minimum: 386
založnik: Sierra
zvrst: miselno-dolgotrajna igra

igrálnost: 55%
grafika: 80%
zvok: 82%

93%

Cannon Fodder

Kanon futer

Vojna je redkokdaj zabavna, še posebej nam, ki jo imamo takorekoč pred durmi. Kar so spravili skupaj pri Sensible Softwaru, pa presega običajno pojmovanje oboroženih spopadov - ti so lahko očitno tudi neverjetno smešni. V te vode sta se pred leti spustila Infogrames z North and South in New World Computing z Nuclear War, a ju Cannon Fodder krepko poseka.

Že uvodni komad, ob katerem človek pomisli, da se poslušajo radio, pravi: "Vojna še nikoli ni bila tako zabavna!" Dobro, pa kaj hudirja je nasmeh zbujajočega v streljanju sovražnikovih vojakcev, ki so za povrh še tako pritegnjeni, da ti kar sami prihajajo pod muho, bo iz(d)javil cinik. Takole bom rekel: ameriški pisatelj Robert A. Heinlein je nekoč zapisal, da se ljudje smejimo zato, da bi ubežali bolečini, ki nas prevzame ob tuji nesreči (malo je dobrih vicev, v katerih se nekemu ne zgodi kaj negativnega). Dober primer med računalniškimi igrami je Syndicate, v katerem neutrudno peščaš nedolžne mimoidoče, pa se ti zdi to zelo cool: no, Cannon Fodder uporablja podoben sistem igranja, le da je mnogo manj realističen in s tem tudi veliko manj spotakljiv. OK, kak purist bo gotovo uperil prst morale v osnovno idejo - v vsaki misiji fentati vse nasprotnike in njihova bivališča, mimogrede pa še kakega civila, in nato še v izvedbo.



Možici na zaslonu namreč ne poznajo milosti, drug drugega veselo naskakujejo s strojnicami, bombami in bazukami ter imajo posebno veselje pokončevati stokajoče, v krvi ležeče ranjence. A velike večine to ne bo motilo, saj ni šans, da bi se ti zaradi ljubko narisanih pokolov obmil želodec. Liki so namreč precej majhni, pa dobro animirani in zelo življenjski, k čemer pripomore za zvrhan vagon podrobnosti - obstreljeni rjujejo, kot da bi jim nogo odrgalo (no, saj ponavadi jim jo), ko ustreliš sovraga, ga krogle vržejo daleč nazaj. Lahko se zabavaš praktično samo s tem, da ga mitraljiraš, dokler ne obleži v krošnjah dreves ali na pobočju bližnjega hriba. Navdušijo tudi različne pokrajine in podrobnosti, ki jih krasijo - najbolj prikupni se mi zdijo mroži z Arktike.

Ni pa to vse: ko človek odmisli grafično in zvočno prekrivalo, naleti na eno najboljših arkadno-logičnih iger po lemingih. Štos namreč ni le v tem, da brezglavo luknjaš vse organsko in anorgansko; špil zahteva, posebno od sedme misije naprej, zvrhano merico načrtovanja gibanja in streljanja. Svojo enoto treh ali štirih komandosov lahko poljubno razdeliš na manjše dele in posamič demonstriraš neznansko destruktivno moč svojih možganov. Položaj lahko posnameš po vsaki nalogi, Dotok novih rekrutov je sicer stalen, imajo pa misije do štiri faze, med katerimi snemanje ni mogoče ter brž se zgodi,

da je pokopališče polno, vojašnica pa prazna. Še posebej, če Cannon Fodder jemlješ kot strelsko arkado tipa Warzone.

Najlepše pri vsem skupaj je, da se igre zlepa ne naveličaš in dostikrat bo slišati tisti "samo še enkrat, potem pa spat" ob treh zjutraj. Tako izvedbeno kot idejno je Cannon Fodder ena najboljših amiginih iger sploh, a ima kdaj pa kdaj zopmo pomanjkljivost - izidi misij so namreč malo preveč odvisni od sreče. Če imaš slabe živce, jo torej vzemi z rezervo, sicer hrana za topove ne bodo samo sličice z zaslona, marveč tudi miška in kak kos pohištva...

Sneta sekira



Ne ubij me nežno!

ISČE SE:

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

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

Uredništvo

Alone in the Dark 2

Še vedno niste pobegnili iz Derceta, hiše strahov iz prvega dela Alone in the Dark. Nimate več prav veliko časa, ker je napočil čas, ko se morate spopasti z novimi strahcu v drugem delu.

Nadaljevanje je bilo težko pričakovano saj je bil Alone in the Dark ena najboljših avantur do sedaj. Okoli Božiča je izšla francoska verzija, teden kasneje pa še angleška.

Igra se dogaja eno leto po vrnitvi iz Derceta na kalifornijski obali. Tokrat lahko igrate samo vlogo detektiva Edwarda Carneya, tetka iz prvega dela pa je odšla na dopust. V ogromno, nekoč piratsko hišo se seveda ne podate prostovoljno, temveč iskajoč vašega kolega, ki je izginil med raziskovanjem ugrabitve neke deklice. Seveda Edward koj ugotovi, da je hiša vse prej kot zapuščena. Vanjo so se vselili gusarji in to zelo modermizirani; večina jih namreč nosi puške.

Gusarji ne nastopajo pogosto v pustolovščinah, v bistvu smo jih do sedaj videli samo v Monkey Islandu, toda ko boste končali Alone in the Dark 2, si boste zaželeli, da jih nikoli več ne vidite. Igra se namreč ne dogaja samo v hiši, ampak tudi okoli nje, pod njo in na koncu celo na ogromni ladji Enookega Jakca in na koncu igre bi zagotovo imelo kaj za povedati Društvo proti mučenju piratov.

Igra je tehnično napredovala od predhodnika. Grafika je še boljša, animacija še bolj gladka,

zvočni efekti še strašnejši in po besedah Infogramesa je igra trikrat hitrejša.

Največja razlika pa ni v tehnični plati, temveč v dolžini. Ne samo, da zasede fizično enkrat več kot prvi del, ponuja celo petkrat več igranja.

Da pa so francozi zelo velikodušni, pa so dokazali s tem, da so v posebne Božične zavitke Alone in Dark 2 in na CD-Rome dodali še mini pustolovščino Jack in the Dark (Vive la France!).



Pa sm mu lepo naročila, naj mi prinese vespo

format: PC, CD-Rom
minimum: 386DX
založnik: Infogrames
zvrst: pustolovščina

igranost: 85%
grafika: 87%
zvok: 87%



USS Enterprise
...yikes, napačna slika

Jacka odlikujejo iste lastnosti, ki so povzdignile Alone in the Dark v sam vrh avantur. Odlična grafika ozadja, animacija poligonskih likov, ravno pravnja glasbena spremljava in zvočni efekti.

Zaplet je dokaj originalen. Mala deklica se sprehaja po ulici. Kot po naključju je nač čarovnic (Halloween). Prema-

mijo jo igrače v trgovini, kamor že leta ni stopila človeška noga (pač pa mnogo drugih). Vrata se zaprejo, demonske sile v igračah se prebudijo...

Arcadnih delov Jack nima, ker ne gre pričakovati od osemletne punčke, da se bo še tepla. Zato je treba za onеспособljanje igrač uporabiti možgane.

Jack in the Dark je vsekakor dobra avanturica, ki je pa žal ne gre jemati preveč resno in primerjati z ostalimi igrami. Prostora, ki jih lahko obiščete v igri, bi lahko namreč prešteli na prste najbolj kruljavega mesarja. Je pač igra za ogrevanje.

P.S.: Jack mora rešiti Božička.

Febo

85%



Ne me tepst,
jest sm hemofilik

Gabriel Knight: Sins of the Fathers

Vitez Gabriel: Grehi očetou

Kraj dogajanja:
New Orleans, ZDA
Čas dogajanja:
nekje v drugi polovici
20. stoletja
Glavna oseba:
Gabriel Knight, ne-
varno fejsst ciničen
moški, ki krade du-
hovnikom obleke.



Gabriel Knight: Sins of the Fathers je najnovejša Sierrina pustolovščina, ki je hvala Bogu vnesla malo svežine med njihovih sto questov. Ne samo, da je zgodba rahlo bolj odbita, kot v ostalih igrah, tudi po tehnični pati se razlikuje. Grafika je zelo drugačna in boljša, spremenjenne pa so tudi ikone.

preteklosti. Način igranja je na las podoben tistemu v Lost Files of Sherlock Holmes. Večinoma temelji na pogovaranju z ljudmi in iskanju novih motivov in dokazov po mestu. Igro sicer začnete z šestimi označenimi lokacijami, toda kmalu se začnejo novi kraji kar množiti.

Gabriel Knight je ena od tistih iger, kjer teče čas. Se pravi, če vam zjutraj tajnica ne pove ničesar pametnega, bo mogoče bolj zgovorna opoldne.

Vsekakor je to ena od redkih resnih fenomenalnih iger, ki sem jih igral v zadnjem času in jo priporočam vsem, ki imate v sebi kanček detektiva.

Febo

Eno voodoo lutko v obliki moje tašče pa štiri igle, prosim.

Vsi Gabrielovi sodanji problemi so se začeli pred 300 leti, ko je njegov prehodnik Gunter Ritter raziskoval skrivnostne umorev Južni Karolini. Od takrat naprej vsi možje v njegovi familiji umrejo nasilne smrti. Vsa preteklost se močno odraža na Gabrielovi osebnosti, na podlagi katere bi lahko naredili kakšno psihoanalitično raziskovalno nalogo.

Junak živi v večnem strahu, da se bo z njim zgodilo isto kot z očetom, dedkom... Ko se začnejo v mestu vrstiti številno brutalni Voodoo umori, se odloči, da enkrat za vselej pride zadevi do dna in konča svoje more. Pri tem mu največ pomaga njegova babica, ki ga sproti obvešča o novih odkritjih njihove mračne



85%

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

igrálnost: 80%
grafika: 90%
zvok: 85%

Mortal Kombat

Na PC-ju razen Body Blows in morda Super Fighterja 2 ni bilo nobene spodobne pretepaške arkade. Doslej. Acc-laimovci so se namreč zelo trudili in naredili prvovrstno predelavo svetovnega hita z igralnih konzol.

To je zdaj že četrta verzija, ki jo opisujemo v Jokerju (manjka samo še tista za megadrive), zato le o posebnostih dotične različice. Liki so, kot je na pisjih že v navadi, zelo veliki, morda celo preveč, zato je animacija na vseh procesorjih pod 486 počasna kot polž. Podrobnosti se sicer da izključiti, a to ne pomaga prav

format: PC, amiga, konzole
minimum: 386, VGA
založnik: Virgin/Reclaim
zvrst: borilna igra

igrálnost: 85%
grafika: 93%
zvok: 90%



Ženske so tako brezglave...

dosti. Zato pa je barv 256 in je igra videti lepša kot na amigi in segi (32/64 barv). Igra je nekakšen hibrid med megadriveovo (krvavi prizori) in Super NES-ovo (pet gumbov za udarce) verzijo in se igra kot pesem. Če imate hitro mašino.

So pa šli načrtovalci le malce predaleč. Amigina in segina različica, čeprav krvavi kot le nekaj, sta držali puščanje arterij nekje v mejah normale. To pomeni, da rdeče krvničke iz odtrganega vratu niso brizgnile v dveh gejzirjih, ki sežeta do vrhnjega roba zaslona. No, v pisijevem Mortalu lahko vidite ravno to, povrhu pa še za šolski razred tipov, ki so nasajeni na jeklene kole v "Luknji" (The Pit), in glav, ki jim v Drakuljevem slogu delajo preluknjano družbo. Da ne

omenjam eksploziji glav, zabadanja harpune in podobnih posebnih udarcev, ki so po nepotrebnem tako rdeči, da bi se kirurgom strgalo.

Tako. Če mislite, da imate dovolj močan želodec in vas še tako nagravžno skurjen okostnjak ne pretrese, se lahko veselite najboljših borilne igre na PC-ju. Samo ne kažite je otrokom. Lahko se namreč zgodi, da se bodo ponoči vrata spalnice tiho odprla in bo mali praktical Kanovo zelo boleče odpiranje prsnega koša kar na očku in mamic.

AAAAAARGHHGGHGHGHA
HAHGHGHHHHHHhhHhghhGhh
hghgg...!!!!

Snetá sekira

95%

Nekoč davno je neki gospod Carmack zaradi prekomerne zasvojenosti z labirinti sedel za računalnik. Ne vem sicer, kaj se je nato dogajalo (tudi on najbrž ne), ampak zjutraj ga je babica zalotila, kako s podočnjaki do tal bulji v kljukast križ na ekranu. Uboga starca je kratkomalo škripnila, toda vnuček je v svet ponese! Neumrljivo igro Wolfenstein 3D. Svojo mojstrovino je razglasil za shareware, za kar mu je postalo kmalu žal. Zato je sledil drugi, ne ravno preveč uspešni del, Spear of Destiny, ki je bil povrh vsega še genau isti kot predhodnik. Od takrat je izšlo kar nekaj podobnih špilov, od podnov (Parawolf, Street Edition...) pa do onih hi-tech (In Extremis, Rampage), ampak vsa poštena raja je čakala DOOM. Čeprav je bilo mogoče v nekaterih revijah prebrati opise finalne igre že pred meseci, je Doom izšel, kot rečeno, natančno en teden pred Božičem.

Igra se tokrat dogaja v bazi na Luni (bye, bye SS), ki so jo zavzele



DOOM

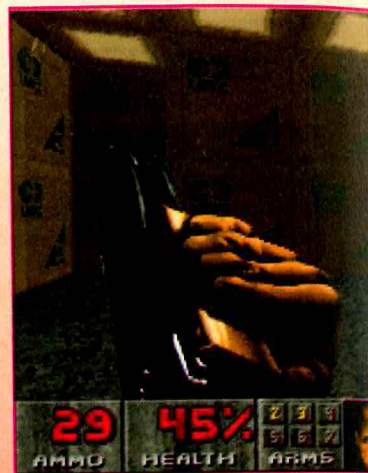
sovrážne sile (kdo drug). V vlogi ram-bota ste seveda vi, ki se z eno samo pištolo odpravite delat red. Pred vami so tri misije in vsaka od njih ima kar čedno število objektov potrebnih dezinfekcije in deratizacije.

Pa pogledimo, kaj loči Doooma od predhodnikov. Prva stvar je prava tridimenzionalnost; ne samo naprej/nazaj in levo/desno, temveč tudi po štangah gor in nato skok z balkona. Hodniki in prostori nimajo več pravih kotov (nekateri sploh nimajo kotov). V vaše veselje je dodanih še kup liftov, skrivnih prehodov, stikal, teleportov, bazenov s kisline in lavo...

Auto-mapping je prav tako dobrodošla novost, po karti pa se lahko celo sprehajate in zaznamujete vroča mesta.

Ker se s samokresom pač nikamor ne pride, ji kmalu sledi shot-

gun, nato tisti osemceveni kanon, s katerim so kosili džunglo v Predatorju, za reve pa je na voljo še raketomet. Pozneje pa pride še puška na štrom in nakakšna turbo laserska mušketa, namenjena tistim, ki ho-



Jokerjevih ME

Amiga

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

ST

1. The Chaos Engine
2. Lemmings 2
3. Civilization
4. Street Fighter 2
5. Reach for the Skies

Sega megadrive

1. Aladdin
2. Sonic the Hedgehog 2
3. Sonic the Hedgehog
4. Mortal Kombat
5. Toe Jam and Earl

PC

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

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. Tomaž Vajngerl

Zg. Duplek 117/2
62241 Sp. Duplek

Nagrada:
igra Sam&Max Hit the road

2. Matej Nemeč

Tomšičeva 11,
69220 Lendava

Nagrada: igra Jurassic Park

3. Kristjan Turk

Jožeta Pahorja 4,
66210 Sežana

Nagrada: igra Chaos Engine

Nagrade podarja Alpress.

čejo vse naj naj. Seveda niso pozabili na gurmane; desert: motorka.

Poleg orožja, municije in flajštrov, pa okoli ležijo še zaščitne obleke, kuglice za nevidnost in neranjivost, ščiti, zemljevidi...

Takih darilc se nikar ne branite, saj barab kar mrgoli. Bodite veseli, dokler vas napadajo samo opice in mešanci med likalnikom in človeško ribico. Kar pride nad vas v poznejših stopnjah, se ne da opisati z človeškimi besedami.

Daleč najboljša je tretja stopnja, ki se sicer imenuje Inferno, pa bi se ji prav lahko reklo The Hell. Obdaja vas lava, v oddaljenosti se vidijo temno rdeče gore, okrog vas so križani in na kol nataktnjeni ljudje, ki še trzajo, ostanki trupel visijo s stropa... Vse to in še glasba prispevajo k najboljši atmosferi, kar jih je bilo kdaj ustvarjenih v igrah. Muzika je taka, da ne bi mogel ustvariti boljše, tudi če bi si zavezal ustnice na hrbtu in nato pod taktirko Singerice na saksofon zaigral Marš na Drino.

Ko pa se naveličate sami masakrirati nedolžne vesoljčke, se priklopite na mrežo in igrajte Doom z/proti do trem igralcev. Super vam rečem.

Sicer pa action speaks louder than words in besed je v igri bore malo.



Febo



Format: PC
minimum: 386DX
založnik: id Software
zvrst: naredi masaker

Igralnost: 95%
grafika: 87%
zvok: 95%

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	2.
3.	Syndicate	EA/Bullfrog	6.
4.	Formula One Grand Prix	MicroProse	3.
5.	Wolfenstein 3D	Apogee/Id	5.
6.	Privateer	EA/Origin	7.
7.	Civilization	MicroProse	4.
8.	Comanche Maximum Overkill	EA/NovaLogic	18.
9.	Doom	Id Software	-
10.	Falcon 3.0	Spectrum Holobyte	-
11.	Prince of Persia 2	EA/Broderbund	9.
12.	Street Fighter 2	U.S. Gold	11.
13.	X-Wing	LucasArts	8.
14.	Buzz Aldrin	EA/Interplay	-
15.	Indiana Jones 4	LucasArts	13.
16.	Pinball Dreams	21st Century	16.
17.	Monkey Island 2	LucasArts	14.
18.	Prince of Persia	EA/Broderbund	-
19.	Betrayal at Krondor	Sierra/Dynamix	15.
20.	Cannon Fodder	Sensible Software	-

84%

Sub War 2050

Pod vojna 2050

Denar je pač sveta vladar - včeraj, danes in jutri. Jutri je v tem primeru leto 2050, človek je končno nehal vrtati po kopnem in se v preseli v oceane, ki skrivajo neznanske količine hrane, surovin in energije. Težava je le, da se tipi nikakor ne znajo znenit med sabo in že so tu spopadi in celo vojne med multinacionalkami, ki so prevzele vlogo držav. Ti, najemniški pilot bojnih podmornic, si samo kmet na tej šahovski deski - ki pa se bo, če pride do konca, spremenil v dosti močnejšo figuro. Če.

MicroProse, ki je doslej spackal celo plejado kopenskih in zračnih simulacij, se je za spremembo torej podal pod vodo. Pa da ne bi kdo mislil, da je tako simulacijo kaj težje napisati kot običajno frčoplansko: v

Here, kiti kiti kiti...



bistvu so programerji samo spremenili okolje, vaš jekleni (morski) konjiček pa se obnaša skoraj natanko tako, kot kak lovec USAF. Namesto sidewinderjev so tu torpedi, običajne rakete zrak-zemlja (oz. voda-dno) so ostale, tudi vabe opravljajo običajno nalogo, razumljivo pa je, da manjka kanon. Podmornice niso več tiste ogromne jedrske pošasti, ki bi v Koprskem zalivu komaj obrnile, ampak ljubko majhne in gibčne zadevščine velikosti tanka, s katerimi se da postoriti marsikaj. Največkrat bo vaša naloga zbrisati z obljučja (por) planeta gospodarske ali vojaške zmogljivosti trenutno sovražne korporacije (ki pač plača slabše kot "vaša"), igra pa Sub War močno na ekološko struno in tako boš kdaj pa kdaj reševal kite, razbijal poredne onesnaževalce morja in podobno. Vsaj nekaj poleg običajnega rešetanja.

Sub War uporablja klasičen sistem misij, ki jih je treba opravljati eno za drugo, pa basta. To zna biti včasih zelo, zelo zopmo, posebno za tiste, ki so navajeni kakega Wing Commanderja. Tudi cilji so jasno začrtani, kar je razumljivo zaradi zgodbe, a vseeno mislim, da bi se lahko pri MP malce sprostili - F-15 III je s svojim dinamičnim izbiranjem ciljev gotovo bolj

razgiban. No, X-Wingovci se bodo počutili kot doma, saj lahko med začeto kampanjo izbereš naslednjo (=Tour of Duty), na voljo pa je tudi šest vpejelvalnih nalog. V igro so zapečene štiri kampanje različnih težavnostnih stopenj, vsaka ima po približno deset misij, torej je ne boš končal kar čez noč.

Po tehnični plati je Sub War odlično narejen. Večina objektov in okolice je prekrite s teksturami, le pri izstreljevanju torpedov se vidijo običajni poligoni, je pa za tako razkošje treba plačati ceno: na triosemsetkah je animacija ob vključenih podrobnostih prav nagravno počasna. Tudi zvok je zelo dober, zvočni učinki popolnoma ustrezajo podvodnemu okolju. Najbolj pa navdušijo podrobnosti - eksplozije razsvetlujejo skrivnostno temačno okolje, prebivalci morskih globin (ki jih lahko razstrelite kot vse drugo) plavajo naokoli, lahko si pogledate digitalizirane karte dna in vrsto plovil, od robotskih sond do podmorniconosilk (...). Vdelane so tudi vse običajne funkcije letalskih simulacij, zunanji pogledi, HUD, pospešeni čas, take zadeve; žal pa ni pogleda navzdol in tudi sam nadzor nad plovlom bi bil lahko bolj dodelan. Ampak dobro, brez dlak-

cepljenja: Sub War 2050 je, čeprav zapet kot stara devica, zelo dobra simulacija v še neraziskanem okolju in kot tak dobrodošla sprememba v običajni vrsti avto-tank-letalo.

Sneta sekira



Ne me ubit, jaz sem samo tekstura.



86%

Liril Divil

*O čast in hvala tebi, Satan,
nad zvezdami neba,
kjer bil si kralj,
in doli v črni jami pekla,
kjer zdaj premagana ti duša
sanja.*

Baudelairova Prošnja iz Satanovih litanij delno namiguje, kaj je snov tega zapisa. Matthew Tutt, Mutt za prijatelje je nekega dne za hišo našel votlinico z labirintom. Po napornem

pohajkovanju si privoščil malce vode iz bližnjega vodnjaka. Po dveh požirkih ga vrže in zbudi se v peklu, živ in kosmat. Torej, naš dragi Mutt se je značil v peklu, kjer mu klima ni najbolj ugajala. Sklenil je, da poišče zasilni izhod, ki ga bo popeljal nazaj v tostransko življenje.

Takole nekako poteka štorija, ki sem je bil zelo vesel. Končno špil, kjer ne

rešujete človeštva, vzpostavljate reda v temačnih ulicah in globokih galaksijah ali rešujete princesk. Ne! V Liril Divilu je vaš poglavitni cilj ta, da poskrbite za svojo ekstenzo in rešite svojo rit! Naš junak ni kakšen plemeniti Superman, niti slinast in objokan Batman, je veliko bolj zloben, len, ter po značaju poodoben kvečjemu kakšnemu zapitemu gang-

sterju, ali pa Ice T-jevemu Copkillerju. Naš junak je čisto povprečen hudič, z ostrimi krili, butasto faco, smešno postavo in krivimi nogami, skratka čisto nasprotje Miltonovega satana. Pot do odrešitve je vse prejš kot lahka, saj so prostrani hodniki po katerih blodi Mutt polni nevarnosti. Polno je lukenj, kamor cepne nespretni vrag, oken skozi katera vas udarjajo kosmate roke, Kupidovih puščic, ter navsezadnje še soban. V sobanah pa Mutt čaka cel kup weird stvari, kot so npr. zmajčki,

94%

The Settlers

Tile Nemci so pa res čisto neumni na šesterokotnike - The Settlers so namreč že najmanj četrta Blue Byteva igra, ki uporablja tak sistem nadzora. V Battle Isle in History Line smo akcijo opazovali iz popolne ptičje perspektive a la Ultima VI, za Die Siedler, kot je originalni naslov špila, pa je glavni programer Volker Wertich uporabil t.i. kvazi 3D pogled, ki ga je proslavil Populous. A so Settlerji tudi drugače precej podobni Bullfrogovi mojstrovini, začenši z idejo. Kot vsemogočni, oh in sploh Bog (Alah, Jehova, Šiva, velika živina, ta glaven tip zgoraj skratka) ste tako dobre volje, da med dvema obrokom nebeškega nektarja pomagata skupini pionirjev. Ne, ne v šolo, temveč pri postavljanju naselbine na nanovo odkritem področju. No, obljubljene dežele ni naseljena samo z miroljubnimi verericami in svizci, ampak tudi s precej bojaželjnimi tipi drugačne barve, a iste usmeritve kot vi - imeti vse področje, z gorami in vodami vred, samo zase. Tak nagusen pohlep je kajpak treba kaznovati...



jajo dobro utrjene poti, po katerih lahko nato brez skrbi prenašajo vse potrebno za konstrukcijo. So pa kolovozi ena redkih konkretnih zadev, ki jih zmorete, za ostalo poskrbijo dobri ljudje kar sami. V mahovnatih kočurah prebivajo gozdarji, ki veselo sekajo vse leseno, sredi vasi se kadi iz kovačije, na obrobju naselja poganja pšenica kot gobe po dežju, geologi odkrivajo rudo, ki jo nato pridno predelujejo manufakture (napredno, ni kaj...), nad vsem pa bdijo brkati vitezi iz kamnitih hišic in kaštelov. Oboroženci so hkrati najmočnejši dejavnik, ki vpliva na širjenje vašega ozemlja - več kot je njihovih bivališč, dlje so meje. In ko postanejo oni drugi pionirčki sitni, jih pošljete na križarsko vojno proti nevernikom, ki imajo slučajno eno bajto več kot vi.

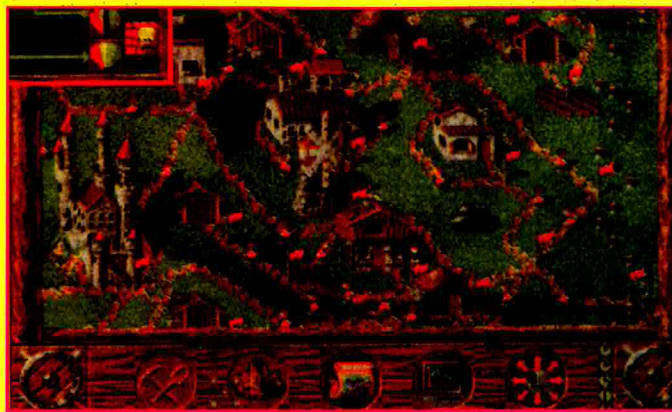
He he he. Gradnja cest in zgradb ni tako naključna, kot se zdi na prvi pogled: vsak tip zgradbe je povezan z drugim in brez zveze je postavljati ducat deskar, če naokoli blodi le en gozdar. Uravnoteženost je nasploh ključ igre - res je fino, če je vsaka kočica povezana z naslednjo s petimi potmi, a vam ceste odžirajo dragocen prostor, ki bi ga lahko izkoristili za krčno ali čolnarno. Nasprotnik ne čaka, še posebej na višjih težavnostnih stopnjah, ko vas obdelujejo kar trije zlobneži skupaj.

The Settlers je ena redkih iger, ki zares izkorišča amigine sposobnosti - grafika je v načinu PAL overscan,

srednjeveške melodije in malo lemingovski zvočni učinki so super, pa še na trdi disk se pusti prenesti. Posebno krasne so animacije vaših možičkov: kovači sedijo v svojih delavnicah in razbijajo po nakovalih, ribiči ležerno lovijo ribe, brezposelni leno postopajo in se praskajo po glavi, vitezi odločno mahajo z meči in še in še. Tudi okolica še zdaleč ni monotona, kdaj pa kdaj zapiha prijazen vetrič, na bregovih samevajo vrbe žalujke in podobno. Če vam malo dalje seanse za računalnikom vseeno presedejo, pa

Format: amiga, PC
 minimum: amiga z 1 MB
 založnik: Blue Byte
 vrst: strateška igra

igralnost:	90%
grafika:	94%
zvoč:	92%



se lahko pomerite tudi s prijateljem ali prijateljico. Požgati hišo najboljšemu frendu in mu poklati vse prašiče na dvorišču? Hours of fun!

V bistvu so Settlerji skupek najboljših lastnosti že proslavljenih božjih strateških iger, posebno Powermongerja in Populousa, omotanih v odlično izvedbo. Morda moti to, da so ikone sem in tja malo nerazumljive, da ni menjavanja dneva in noči in da

... tidreja dreja tidrom, ...

so po videzu vsi prebivalci moškega spola, a ni krize. Čeprav se posamezne stopnje znajo zavleči v dolge ure, se niti slučajno ne boste dolgočasili, če le imate kaj smisla za humor. Le sekaj, sekaj smrečico, ...

Snetá sekira

čarovnice, wrestling, postavne deklice, hudobni pajki, in še bi lahko našteval, če bi hotel. Vse skupaj gre nekako takole. Na dnu zasлона je Muttova energija, ki se nenehno zmanjšuje. Pri tavanju po hodnikih pobirate energijo, ter zlato. Vse že prej omenjene stvari vam pijejo dragoceno energijo. Ko prispete do vrat jih Mutt robustno odpre, ter se pogumno poda v notranjost. Tu Mutta ponavadi čaka kakšna logična uganka, spretnostna igra ali pa pretep s



sotrpinom. Ko Mutt reši uganko ali pretepe nasilneža, lahko nadaljuje pot. V sobanah je ponavadi treba uporabiti pravi predmet, ki ga kupite v marketu. Le-tega najdete v vsakem krogu pekla in katerega moto je verjetno "Dobiva se pri vragu". In to je to! Ko prehodite vse hodnike in rešite vse uganke, nadaljujete v naslednji krog pekla, kjer vas čaka vedno večji silak z vedno večjo palico. Način vodenja junaka je edin-

stven, saj ga še nisem zasledil pri nobeni igri. Podoben je Ultimi Underworld, le da junaka gledate v hrbet. Grafika je odlična, prav tako zvok, ki spremlja Muttova dejanja (riganje, grožnje, vzkliki, pljuvanje, šlatanje...). Hvale vredna je tudi glasba, ki imenitno poudarja ozračje. Za vse te užitke pa mora vrti igralec odstopiti kar 30 MB diska, vendar bo v mnogih nasmejanih urah pozabil na to malenkost.

Format: PC
 Minimum: 386, 4 Mb RAM
 Založnik: Gremlin
 Vrsta: arkaдна pustolovščina

igralnost:	82%
grafika:	90%
zvoč:	88%

Štajerc

70%

Burning Rubber

Ja, v Ameriki se vozijo s corvettami in firebirdi, pri nas pa z renaulti, peugoti in podobno solato. In če vam starši nikakor ne dovolijo poslovne vožnje družinskega golfa GTI ali fieste RS 1800, se lahko z njima izdivjate v Burning Rubber. Samo da potem priučenih manevrov ne boste testirali na kaki doljenjki (mislim na cesto).



V špil vas vpelje enodisketni intro, ki nima dosti zveze s poznejšim dogajanjem, je pa podložen s techno komadom Utah Saintov, ki vam prek spodobnega Hi-Fi sistema zagotovo požene kri po žilah, vizuelni plazmatski učinki pa bodo dokončno prepričali vaše starše, da si boste z računalnikom uničili oči. Še posebno, ker lahko zadevo poslušate/gledate v neskončnost. Ko se ga naveličate in spet presedlate na 2 Unlimited, lahko začnete "dirkati". V narekovajih zato, ker se z avtomobilčki, ki potegnejo borih 160 km/h, ne da ravno obračati asfalta. Ampak u'redu, kein problem, bomo pač vozili počasneje. Mestne ulice najbrž res niso vajene polne moči kakih 3000-kubičnih zverin.



Burning Rubber igralno na vse kriplje kopira svoje predhodnice, od Lotusa do Jaguarja XJ-220, čemur se niti ni čuditi. Prevoziti morate 12 prog, od teh sedem v Evropi, pet v Združenih državah, ovira vas devet zelo grdih nasprotnikov z imeni in še nekaj anonimnežev, odvisno od uvrstitve dobite točke in denar, s katerim kupite nadgradnje, bla, bla. Poleg

manj energije kot bližnje srečanje s kakim WTC-jem. Ko drvite hitreje kot 65 milj na uro (=vedno), vas začnejo, kot v Test Driveu, loviti policaji. Možeje v modrem so sicer precej počasni, a vztrajni in se vozijo v dobro oklepljenih avtomobilih. Temu ustreza tudi njihov sistem ustavljanja: nič več tablice skozi okno, modre lučke na strehi in uradnega "Dokumente, prosim!" - tipi vas skušajo manjkalno zriniti s ceste in vam nabiti čimveč odstotkov poškodb. Pa taka oblast.

Poleg lepe grafike in odličnega zvoka, predvsem glasbe, so programerji poskrbeli za kopico podrobnosti - v različnih deželah vozniki vozijo po z zakonom določenem voznem pasu, ko potujete po svetu, se spreminjajo ozadja in obcestne ovire, vozili boste po dežju in snegu (ter količkah sredi ceste), itd. Ponekje je grafika sicer zanič, še posebej v trgovini, kjer nakupujete opremo (prodajalka močno spominja na Maxa Headrooma, ki je pravkar pojedel limono), pa tudi vozila med dirko so videti preveč statična, ampak na splošno je vtis dober. Taka je tudi celotna igra: kompetentno izdelana arkada, ki je na trenutke, posebej od začetka, neprivačna, pozneje pa

starih štosov BR ima nekaj svežine, predvsem to, da lahko sami načrtujete pot do cilja. Od te je mnogokrat odvisen vaš končni rezultat, pa tudi število zavijanj, ki jih morate opraviti med dirko. Da pri tem ne pojahate nobene ovire, je potrebne kar nekaj spretnosti, a so bili pisci igre pošteni in vam zato mehkejši objekti vzamejo

Police Quest IV: Open Season

Očitno je posel policajev v Ameriki dosti bolj priljubljen in spoštovan kot pri nas. Na temo policajev pri nas delamo štose, tam pa igre, od resnih Police Questov in Blue Forca pa do smešnega Sama in Maxa. Končno pa je prišel že dolgo pričakovani četrti del Police Questa. Avtor prejšnjih treh delov, Jim Walls, se je upokojil, zato so pri Sierri pritegnili enega bivših najboljših detektivov Los Angeleske policije Daryla Gatesa.

Čeprav Police Quest IV ni njegova biografija in je zgodba z vsemi igralci vred izmišljena, pa igrate čisto tazesnega detektiva LAPDja (Los Angeles



Police Department) Johna Careya. Se pravi, da je šel skupaj z Jimom v penzijo tudi njegov junak Sonny Bonds.

Po mestu se dogajajo skrivnostni brutalni umori, začenši z umorom vašega partnerja. Kmalu gre rakom živžgat drugi policaj na drugem koncu mesta. Tretja žrtev, nedolžna meščanka, pa postavi piko na i. Na vas začnejo pritiskati vsi od šefa in medijev pa do župana samega.

Zbiranje dokazov, zasliševanje, opazovanje in vsa ostala policijska šara je bolj realna kot v kateri koli igri doslej. Naredite napako in to bo zadnja stvar, ki ste jo storili.

Tudi tehnično je igra zelo napre-

dovala. Je prva Sierina igra, ki je zares cela rotoskopirana (posneta) in to z najnovejšo Kodakovo digitalno kamero DCS 200 CI z 35 mm objektivom in Nikon lečami (upam, da vam to kaj pove). Vsi igralci v igri izgledajo zelo živi, saj ne stojijo kot kupi nesreče namestu, temveč se čohajo, pretegujejo, krilljo z rokami...

Tudi glasba je igri primerna. Posebej zanjo je bilo napisanih nekaj rap, jazz in hip hop komadov, da bi dali igri pravo atmosfero.

Vsekakor je Police Quest IV ena boljših iger zadnjih časov, za tiste, ki pa imajo CD-Rom pa močno priporočam igro na CDju.

Febo



postane kar zanimiva. Opisana verzija za A1200 ima nekaj izvedbenih izboljšav (boljši zvok, prikaz vaše pozicije med dirko), a je igralno enaka tisti za navadno prijateljico.

Sneti sekira

Glej avtek, mama! Glej moža v modrem, mama!



95% Street Fighter 2 Turbo

Zvrst:
borilna igra
sistem:
SNES



Capcom mojstrsko vzdržuje streetfighterjevsko manjlo: zdaj, ko je Evropo končno zadel SF 2 Turbo, se mulci v ZDA že lahko prepeajo na več kot 4000 avtomatih Super Street Fighter 2. Ker pa trenutno še ni načrtov, da bodo tudi tega predelali za konzole, ostaja Turbič (SF2TR) najresnejši kandidat za prestol borilnih iger na SNES-u.

Ker so Ryu in družina tudi pri nas že dodobra znani, res ne bi trobil o lastnostih originalnega Uličnega borca. Tisti, ki ste slučajno pohiteli in kupili Championship Edition, ste ga krepko polomili, saj SF2TR vsebuje tudi to različico, predelavo z igralnega avtomata. Igrate lahko s šefi - Balrogom, Vego, Sagatom in M.

Bisonom, vsakemu od likov pa so dodali po dva nova ali izboljšana udarca. Guile ima zdaj Flash Kick, ki lahko udari dvakrat (kot Dragon Punch), E. Honda svoj Knee Bash, Chun Li Chest Flip Kick in tako dalje. S temi lahko svoje nasprotnike obdelate daleč učinkoviteje kot v navadnem SF2, a še zmeraj moti relativna počasnost igre. Super NES alias Super Famicom, kot se mašinka imenuje na Japonskem, je



bil menda najprej narejen kot konzola za FRP-jke (!), zato je procesor počasnejši. To se najlepše vidi, ko pokončate nasprotnika v SF2 - včasih se ustrašim, da tip sploh ne bo priletel na tla!

Način Turbo je za tiste, ki SF poznajo kot svoj žep ("lej lej, te luknje se pa ne spomnim..."). Ryu, Ken, Chun Li, Guile, Blanka, Zangief, Dhalsim in Honda imajo tu še po en nov udarec - posebno izboljšana je Chun Li s Fireballom, Hurricane Kicke in podobno solato pa lahko zdaj izvajate kar v zraku! Izbirate lahko med desetimi hitrostmi, ki poleg splošne pohitritve krepko vplivajo tudi na igranje samo - precej težje je in vdelani so zahrbtni triki. Eden takih je, ko Ryu plane v Dragon Punch naravnost iz ležečega položaja. Bum! Nekatero like so žal secirali: M. Bisonov Scissor Kick lahko sedaj prestrežete z lahnim udarcem z roko. Najresnejše pa je pri kombinacijah, ki ponovno onesvestijo nasprotnike - kar izrezali so jih. Bah.

Razen z udarci je SF2TR precej dodelan tudi dru-

god. Pridana je nova stopnja bonus (mlatite se med padajočimi sodi), ozadja in liki so prebarvani in izrisani nanovo, spremenjene so končne sekvence, pa tudi zvok je boljši. Napovedovalec zdaj izgovarja "You win" in "Perfect!", sliši se publiko, pa še v stereo tehniki je vse skupaj. Glede na krepkih 20 MB, kolikor meri igra, drugače niti ne more biti.

Če me kdo namerava pobarati, ali je boljši SF2TR ali Mortal Kombat, naj raje vpraša sebe. Moje čisto osebno mnenje je, da je MK, čeprav neverjetno realističen in hiter, preveč preprost (liko imajo preveč enake udarce) in ga je prehitro konec. V ameriški reviji GamePro sta se nedavno tega dva ocenjevalca "spriča" in zagovarjala vsak svojo igro - MK in SF2TR. Zaključni argument branilca slednjega je bil nekako tak: "Po igralni plati je Street Fighter 2 Turbo pred Mortal Kombatom. Raje igram 10.000 ur, kot pa da na hitrico odigram tisoč betic in po sto urah odidem."

Točno tako.

Daffy Duck: The Marvin Missions

84%

Zvrst:
arkadna igra
sistem:
SNES



Zadnje čase se pojavlja vedno več iger z junaki iz risank. V tej je, ki je narejena po risanki Duck Dodgers of the 24th Century, pomagata račku Daffyju premagati zlobnega Marsovca Marvina in njegove prijatelje. Zgodba seveda ni pretirano zapletena. Marvinu je prišlo na misel, da bi bilo dobro osvojiti kar vso galaksijo. Daffy, ki se zave nevarnosti, uvede nekakšno carino in začne urejati medplanetarni promet. Toda Marvinu se vseeno posreči ugrabiti ambasadorja vesolja in ga prethotapiti na Mars. Ker pa en ambasador manj ne pomeni kake večje škode, Marvin svoje hudo delstvo zabeli z grožnjjo, da bo razstrelil Zemljo. V tem trenutku se Daffyju posveti, da je v vsem vesolju edinole on lahko kos takšni nalogi. Ker čisto vsega le ne zmore sam, mu tu in tam priskoči na pomoč stari znanec Porky Pig, ali po naše Prašič Svinjski.

Kar se opremljenosti tiče, je ptič Daffy dokaj na psu. Celo leteti je pozabil, zato mora nositi zvrhan nahrbtnik letalne opreme. Najprej torej vstopite v trgovino z orožjem, z nekaj denarja in s prav nič pojma o orožju. Pobašete kar prvih nekaj stvari, ki vam jih prodajalec pomoli pod nos, in že se začne prva izmed 20 nalog. In že se znajdete se v svetlu, polnem vulkanov, neprijaznih bitij in rastlin. Ko postrelite vse prebivalstvo te nesrečne dežele, padete v naslednjo, in tam ponovite to, kar ste počeli v prvi. Ponovite potem to še 20-krat, in vedeli boste, kakšno je vsakodnevno življenje vesoljske superrace.

Sicer pa je igra dobro narejena, s precej



razgibano pokrajino in pestrim svetovjem. Vloga per-natega junaka se vam bo torej nedvomno lepo prilegla, še bolj pa zavest, da ste s pomočjo svojega svinjskega prijatelja spet enkrat rešili vesolje pred hudobno zago.

Lost Vikings 85%

Zvrst:
arkadna igra
sistem:
SNES



Vikingom je bilo klatenja po zemlji dovolj, pa so naskočili še vesolje. S svojo staro vikinski barkačo so zapluli med oblake - in se kljub svojemu leg-endarnemu čutu za orientacijo izgubili.

Po nekih sila zagonetnih poteh, ki so najbrž njihova poslovna skrivnost, so prilezli na ogromno vesoljsko ladjo. In čeravno so prvič videli čudesa sodobne tehnologije, so se labirinta neustrašno lotili. Pa se jim je že kar na začetku zataknilo. Kot izgubljene ovce so tekali gor in dol po vesoljski ladji in iskali izhod ali pa vsaj hrano. Slednje jim res ni primanjkovalo, saj se vesolje, kot lahko vidimo ob vsaki malo jasnejši noči, naravnost duši od obilja paradiznikov (nič čudnega, ko pa v rajskem vrtu že toliko časa ni človeka, da bi delal mezgo iz njega). Varn, velikemu dobrotniku in rešitelju, se seveda zasmilijo. Pa ne paradizniki, prosim lepo, ampak trije nebogljivi vikingi. In tu se začne vaša naloga: popeljati jih morate proti toplemu domu, nazaj na zemljo.

Znajdete se torej v gromozanski vesoljski ladji, polni nekakšnih lučk, ročic in gumbkov. Upravljate kar vse tri možakarje, saj je vsak usposobljen samo za eno nalogo. Erik je izvrsten tekač, Baleog se zna bojevati, Olaf pa vihreti ščit. Življenja je na ladji bolj malo, le tu pa tam srečate paradiznike. Najdete lahko torej vse razen vesoljce, ki so se očitno poskrili pred vašo strah zbujajočo leseno kračo. Pustili so le nekakšne stražarje, precej gnusne tipčke, ki pa jim ne bi pripisal lastništva ladje. Brez obotavljanja torej zaposlite Baleoga, da jih postrelji. In ko se znajdete na robu kakšne visoke police, nemudoma vprezite Olafa, saj je njegov ščit uporaben tudi kot padalo. Med igro naletite tudi na prijaznejše prikazni, ki vam pomagajo z nasveti, in na dvigala, ki so odlično prevozno sredstvo. Taka je torej ta zadeva. Prav zabavna, pa tudi kar solidno narejena. In če ste mislili, da bo drugačna, ste se bridko motili.

Konzul



Larry 6

Dober dan.

Jokerjeva mama tukaj. Upam, da ste uspeli rešiti Simona, če pa ne, je zato tukaj Most Zdihljajev.

Ne boste verjeli, ampak moj sinček, ki je eden najpridnejših sinčkov pod soncem, je prejšnji teden hotel igrati Larryja 6. Larryja, si morate misliti. Seveda sem to preprečila, za kazen pa lahko še dva tedna igra samo Push Over in še to samo do sedemnajste stopnje. No ja, ker pa je Larry 6 baje zelo igrana igra, sem se jo odločila rešiti sama in tukaj je rešitev za vas:

V igri morate zadovoljiti nekaj malega žensk in vsaka hoče od vas različne stvari.

Prva je receptorka Gammie, ki hoče, da popravite mašino za sesanje celulita. V svoji sobi zamašite stranišče s papirjem in nato pokličite vodovodarja. Ukradite mu pilo in ključ. V kuhinji vzemite lonec z mastjo. V kvihalnici snemite pas z masažnega aparata. Uporabite mast na črpalki celulitnega stroja, s pasom pa prevezite luknjo na cevi. Odvijajte pokrov in snemite filter. Operite ga v kuhinji in mašina je OK. Preizkusite jo in letite to sporočit Gammie. Hotela bo pomarančo. Dobite jo v solatnem baru. Nato brisačo, ki jo dobite na vozičku, namočite v vodo. Za nekaj časa jo postavite v hladilnik, nato pa jo pritisnite na Gammijino čelo. Pred eno od hotelskih sob je pladenj. Izmaknite stekleničko z mineralno vodo in... Na plaži izkoplite lampico. Napolnite jo s celulitom. Prižgite jo z vžgalico iz bara.

Rose hoče rožice. Vzemite tiste iz vaze v vaši sobi in dobili boste orhidejo.

Tretjo punco boste našli v baru. Izklopite ji mikrofona. Blazno si bo zaželela mrzlega pira. Pojdite v sobo za aerobiko. Malo aerobizirajte in se nato pogovorite z trenerko. Snemite ji

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



Most zdihljajev

Ta mesec ste bili pa kar malce zmatrani od vseh praznovanj. Samo trije ste zmogli moči, da ste izdvali svoja vprašanja.

Očitno Jurassic Park ni najlažja igra. S tem se gotovo strinja **Lovro iz Mrtovca**. Sprašuje, kje najdeš punčko in kako prideš iz parka, ki je ograjen. On in še **Damir iz Murske Sobote** prosita za kakšno kodo v igri. Damir očitno tudi rad dirka. Hitrost njegove ladje v Privateerju mu kar ni povšeči. Hja, Damir nabavi si afterburnerje ali boljšo ladjo, bi jest rekel.

Celjski Luka pa potrjuje pomoč v igri Dave 2. Prilezel je le do šeste stopnje. Vsi, ki vam je ta problem znan, javite se.

Vsem, ki priznavate, da je Joker ful špon: priznanje sprejeto - vendar bi bili lahko tudi malce bolj zgovorni in priskočili na pomoč soigralcem.

AMIGA

Beavers: 2. DRACO, 3. ATIKH, 4. FIRAM, 5. LURNA, 6. PALET, 7. MIURA, 8. SLORY.

Gearworks: 2. 3518, 3. 6382, 4. 8427, 5. 2385, 6. 5924, 7. 1267, 8. 7208, 9. 6532, 10. 5012, 11. 6511, 12. 8562.

Lethal Weapon: Mission 1 - KUIRFR, Mission 2 - BEIFCF, Mission 3 - RSRKBA, Mission 4 - LYLSUA.

Premier Manager: po telefonu pokličite številko 781560 za 20 milijončkov.

MEGADRIVE

Global Gladiators: ko se prikaže logotip Sega in zaslišite zvok, pritisnite C, B, A, C, B, A, C, B, A ter C, B in še enkrat A za dodatne opcije.

Jungle Strike: M2 - RLMGYKBXGGG, M3 -

9V6JK39W4H6, M4 - XT6JKV74PUK, M5 - VNHCFXTNPJK, M6 - W6ZFVWN4CDX, M7 - THD-VMH CZJKL, M8 - 7CYXV4MHPJK, M9 - N46P3LMH-PJK.

Jurassic Park: L2 - 21SCJ01J, L3 - 4RUM305R, L4 - 6VWVJ05R, L5 - 8VWV69A, L6 - AVW969V, L7 - CVSNS497.

Mortal Kombat: nepopravljivi krvočleži izberite arkadno igro in na zaslonu Honor pritisnite zapored A, B, A, C, A in B za še več kvr.

SNES

Addams Family: kot kodo vnesite 11111 in imeli boste 99 življenj.

Alien 3: med igro pritisnite na drugi ploščici skupaj tipke A, B, Y in X. Na prvi ploščici lahko nato izberite

prepuščeno z majice. Sedaj boste lahko odprli električna vrata. V šotoru vzemite paleta piva. Po drugi paleti imate z njo zmenek v savni.

V kozmetičnem salonu spoznate Shablee. Želi si večerno obleko. Najdete jo za odrom v baru. V svoji sobi po telefonu naročite presenečenje. Vzemite kondom in pojdite na plažo. Dobite šampanjec.

Charlotte iz blatne kopeli potrebuje baterije. Peljite se z tramvajom do kočne postaje. Prižgite mu cigaro. Ko bo odšel, odprite motor in snemite žice. Voznik vam bo dal baterijsko svetilko, iz katere vzemite baterije. Dajte jih Charlotte. Hotela bo v elektro-šok sobo. V kozmetičnem salonu poberite kabel s tal in ga olupite. Priključite ga na elektronsko ključavnico. V sobi dobite biserni uhan.

Bilderka iz kvihalnice si blazno želi lisice. V sobi z blatno kopeljo z ključem obrnite kamero in nato varnostniku snemite lisice. Dobili boste pasjo ovratnico, s katere snemite diamant.

Pogovorite se z trenerko aerobiko, dokler ne bo privolila v zmenek v sauni. Vzemite brisačo z vozička in se v garderobi preoblečite. V sauni poljite vodo po žerjavici. Dobite zapestnico.

Predzadnja punca je Marilyn, ki jo najdete v bazenu. S plavajočega bara vzemite očala. S pomočjo etuija in zobne nitke z vozička si naredite kopalke. Ob bazenu leži prazna račka. Napolnite jo z zrakov iz gume v kuhinji. Marilyn morate priskrbeti ključ skakalnice. Dobite ga pri reševalcu. Vtisnite ga v milo. Nato vzemite nov ključ v recepciji in ga s pilo popravite. Dajte ga Marilyn. Dobite 'besede modrosti'.

Zadnja in zaresna ženščina je Shamara. Do nje pridete skozi tunel v kuhinji. Dajte ji vse stvari, ki ste jih dobili.

No, vicite, pa sem rešila igro, za katero je moj Joker še nekoliko premal!

naslednje trike: gumb A - neranjivost, B - večja ognjena moč, X - neskončno streliva.

Yoshi's Cookie: izberite igro za enega igralca, izključite glasbo, nastavite hitrost na High in krog (Round) na 10. Prepričajte se, da je Round ukvirjen, držite gor in pritisnite Select. Igrali boste lahko do devetindevetdesetega kroga! Če to ne vžge, poskusite (njani!) tole: storite vse kot zgoraj, le da namesto pritiskanja gor+select na drugem kontrolerju stisnete skupaj L, R, Start in Select. Če mislite, da zadevo obvladate, pa naslednje: nastavite modus na COM in nato na prvi ploščici pritisnite skupaj gumb L, R, X in Start. Zaslišalo se bo "Yoshi" in računalniški nasprotnik bo bolj natreniran.

Rebel Assault 89%

Zdaj gre pa zares: še to leto začne George Lucas s snemanjem novih treh epizod filmske sage Vojna zvezd. Prvi trije deli, ki opisujejo jedijske vojne, so bili sicer omejnjeni v Star Wars IV-VI, vendar jih nismo nikoli videli. Nastajajočo pravo arkada, ki jih pisijem kronično primanjkuje. S CD-ROMarsko tehnologijo se to zna kmalu popraviti, LucasArts pa je ena ptic znanik teh sprememb.



V igro vpadete kot pilot Uporniške zveze, ki se daje za Darthom Vaderjem in ostalo Imperijsko bando. Tipi hočejo seveda zaslužniti vesolje (nimam pojma, kaj jim bo), vi pa jim morate s svojim X-Wingom in zvestim phaserjem zlobno namero preprečiti. Ma ne; uf, sem pretresen, kakšna originalnost, koliko novitet! Grrrrmphgh.

Dobro, zgodba res ni vrhunec domišljije, je pa igra sama dosti bolj razburljiva. Špil se odvija kot zaporedje nalog, v katerih je treba najprej iz ptičje perspektive čimbolj učinkovito zbombardirati kup nedolžnih tarč, se nato prebiti skozi barižo lovcev TIE in nepoš-

kodovan sfrčati skozi asteroidno polje, zlesti v sovražno ladjo in postreliti vse nebodijihreba, fenatati konzervaste samohodke in razbiti na prafaktorje zvezdni rušilec. Vse to seveda z levo roko, medtem ko desna počiva na ročki za izstrelitev. Ne, saj ni res, to ni simulacija, imate samo par življenj pa basta, spomagajte si sami, kaj ste pa silli v floto. Kontrolni stolp vas sicer na začetku popelje na trenajžno misijo, v kateri drvite po rdečkastem (raje ne pomislím, od česa) kanjonu in se razbijate po skalah, potem ste pa prepuščeni sami sebi.

Kot v vseh arkadah.

Rebel Assault lahko igrate z igralno palico ali miško, je pa to tako, kot v X-Wingu: potrebujete hitro podganico ali pa ne bo preveč haska. Džojstik je pa sploh idealen, še posebno analogen, najbolj za sekvence, v katerih a la Wing Commander letate skozi asteroidno polje in požigate sovražna plovila. Igra je namreč precej težka in hvalabog, da po vsaki opravljeni



Če prav pomislím, je pravzaprav čudno, da je val dinozavromanije sprožil Štefan Spielberg in ne William Gates mlajši. In čeprav je pravica prve noči pripadla drugemu, ali pa prav zato, podjetni Bill kajpada ni umanjkal, ko je bilo treba skledo postrgati do čistega.

Microsoftovi dinozavri na CD-ROMu so obsežna zbirka podatkov o vseh znanih dinozavrih in njihovih najditeljih, z obilo slikovnega gradiva in džungelskih zvokov, ki naj bi gledalcu pričarali vzdušje v času pred rojstvom sesalcev. Svoje dinozavrsko znanje boste lahko izpopolnili po dolgem in počez, izvedeli boste kdaj in kako so se pojavili in kako so (menda) izginiti, kje in kdaj so živele posamezne vrste, kdo so njihovi predhodniki in nasledniki. DinoCD je kajpak vsaj na ravni ostalih Microsoftovih večpredstavnih izdelkov in pravzaprav izjemno ličen izdelek. Vsaka slika je polna aktivnih področij (napisov, gumbov ...), ki nas ob kliku zapeljejo v to ali ono smer, tako da se po nekaj potezah še komaj najdemo v prazgodovinskem blodnjaku. Tudi če nismo povsem pismeni, nas to ne bo prikrajšalo za raziskovalne užitke, saj nam bo večino zgodbe povedal prijeten ženski glas.

Če vam lastne raziskovalne žilice manjka, pa bo najbolje, da

Microsoft DINO SAURS

Borut Grce

se prepustite turističnemu vodiču, ki vam bo predstavil najslabšejšega (the baddest) od dinozavrov, vam pomagal sestaviti okostje, ki ga je vaš pes privlekel bližnje grape, vas seznanil s prazgodovinskimi letalci in plavalci in zavrijskimi vrtci, spoznali pa boste

tudi dinomodo in dinozavrsko krajevno samoupravo, izvedeli boste, ali so bili dinozavri pametna bitja, ali pa so bili nemara bližji današnjim sesalcem in nenazadnje, za posladek vam bo vaš vodič postregel z največjimi skrivnostmi dinozavrov. Nekaj izsekov iz praz-

godovinskega življenja si lahko ogledate tudi v obliki risank, ki so začuda gledljive in vedno manj spominjajo na, kakor bi rekel Kurt Vonegut mlajši, mešanico oglja in krede, ki bi lahko predstavljala karkoli.

Ta CD-ROM kajpada ni namenjen vam, mozoljastim in kratkovidnim računalničarjem, ampak vašim mlajšim sorodnikom in vsej otročadi iz sosesče, ki vas bo za nekaj dni pregnala od vaše ljube mašine, dokler ne bodo vsi okoliški zgodnjepubertetniki doktorirali iz dinozavrskih ved. Še sreča, da na CD-ROMu ni kake zavrijske igrice, sicer bi se lahko od svojega PeCeja kar dokončno poslovili, tako pa lahko v optimistični varianti računate na približno 3 dni brez računalnika na enega otročaja. Podatek je preverjen na mojih lastnih mulkah in verificiran na reprezentančnem vzorcu njihovih vrstnic.

Microsoftovi Dinozavri so zadeva, ki jo, če imate v svojem računalniku CD enoto in zvočno kartico in kakega nepreskrbljenega mladoletnika med bližnjim sorodstvom, morate obvezno nabaviti. Za nekaj dni boste zasenčili celo soseda, ki se vozi z novim bemfeljnom.

CD-ROM smo za Joker zalepili pri Infobia, d.o.o., Dunajska 120 Ljubljana, tel: (061) 342-829.



nalogi dobite kodico. Če bi moral človek vsakič od začetka, bi CD kmalu uporabil kot frizbi.

Rebel Assaulta je na disku za krepkih 400 MB. Razumljivo: vsa, ampak čisto vsa grafika je digitalizirana. Popolnoma. Completely. Ganz. Total in sploh vsa, z ozemljem, plovili, laserji in zvezdicami na črnem ozadju vred. Začuda vse skupaj teče čisto spodobno tudi na triosemšestki pri štiridesetih MHz, nikakor pa ne škodi kak 486. Kot da je že kdaj komu škodil. Tudi zvok je, no, saj veste kaj, posledica pa je fantastično vzdušje: če zaprete luč in zakoljete vse moteče šume (minirajte cesto pred hišo), je Rebel Assault videti kot film.

Tako po tehnični kot po igralni plati je Rebel Assault zelo dober program, čeprav kar zahteven. Potrebovali pa boste tudi še kar hiter pogon: na single-speedih se zna zgoditi, da bo zvok od časa do časa zaostajal za dogajanjem. No, dober medpomnilniški program ali pametne nastavitve konfiguracije poskrbijo tudi za to.

Sneti sekira



format: PC CD-ROM, Sega mega-CD, 3DO
minimum: 386/33, 4 MB, VGA
založnik: LucasArts
zvrst: arkodna igra

igralnost: 75%
grafika: 92%
zvok: 90%

Algebra

Preden vam predstavim to matematično programersko čudo, si pogledimo, kako tipičen najstnik gleda na računalništvo. Jasno mu je, da je računalnik stroj, da je sposoben kupa opravil in da je najbolj uporaben za igrice. Sicer je res, da ga drugod uporabljajo tudi za bolj resna opravila, ampak zakaj bi se zgledovali po takih bedakih!

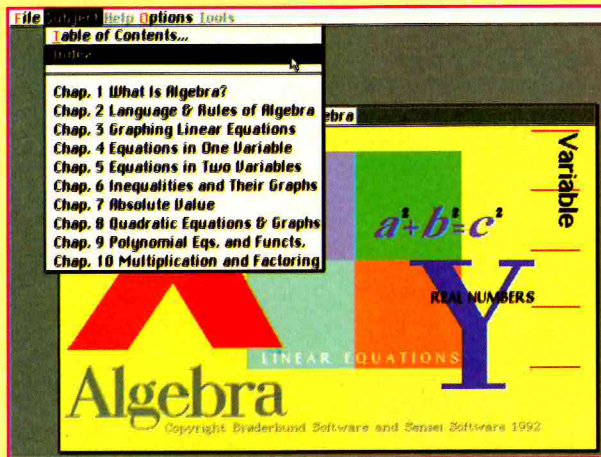
Torej igre. In ravno zato poskušajo programerji pisati izobraževalne programe tako, da bi se lahko najstniki skozi "igro" naučili določene snovi. Bljak! To je verjetno eden največjih kikssov v zgodovini programiranja - poskusiti nekoga nekaj naučiti s pomočjo računalnika.

Uvod in teorija

Izobraževalni programi imajo izmed vseh programov najkrajšo življensko dobo na trdih diskih, izmed vse programske opreme se najslabše prodajajo, starši pa tečnim otrokom grozijo, da bodo morali deset minut sedeti za enim takim izobraževalnim monstvom. Lahko bi rekli, da gre kar za organski odpor pred ekranskim izobraževanjem, saj otroci vrešče bežijo od računalnika, takoj ko se na ekranu pojavi napis "Educational", po možnosti podkrepljen z navdušenim stavkom "Veselo bo".

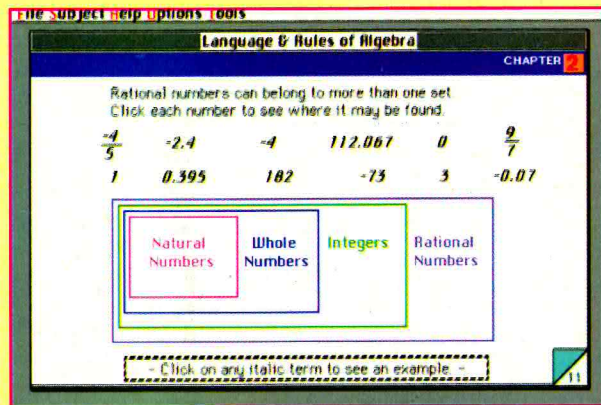
Zdaj približno poznate skepso, s katero sem odprl škatlo izobraževalnega programa z imenom Algebra. Ampak tudi izobraževalni program je program, star sem pa dovolj, da ne bom vreščal od groze (upam). No, na zadnji strani škatle z Algebro sem naletel na najbolj bizaren umotvor, kar jih pomnim. Poleg opisa programa so v okvirčkih citirana mnenja strokovnjakov, staršev, profesorjev in otrok. Kaj si mislijo starši in profesorji je jasno, zato me je zanimalo, kako je z otroci (z visokim, piskajočim glasom) "Meni je zelo všeč, kako je program povezan z vsakodnevnimi problemi in kako mi pomaga pri njihovem reševanju. In animacija je tudi fina." Zraven je slika deklice, ki zagotovo ne loči igralne palice od tipkovnice, s pripisom, da je (ne boste verjeli) odličnjakinja na neki XY srednji šoli v Ameriki.

Veste kaj, če je pa program všeč takim, potem pa meni zagotovo ne bo! Da bi naredili program za učenje matematike, ki bi bil zanimiv? In animiran? Dajte no! To je dvajseto stoletje, doba cyberpunka!



Emulacija računalnika Macintosh na PC

Ok, pričnem z instalacijo programa - med drugim moram povedati, ali imam vdelan Sound Blaster. Sound Blaster? Za muziko? Kaj za vraga pa potrebuje izobraževalni program audio kartico? A mi



Razlaga številskih obsegov

bo matematične enačbe igral? Ali pa bo (črne slutnje) z globokim uspavalnim glasom predaval matematično teorijo? V kaj sem se spustil!?

Ko instalacija prežveči še drugo disketo, je nebodigatreba zasedel 5 MB diska. Druga največja datoteka je tista z zvočnimi efekti. O moj bog...

Vzlet in vreščec padec

Požrem kepo, ki se mi je nabrala v grlu, se grenko nasmehnem in poženem Algebro. Še prej pa se zadržno odločim, da je to zadnja softverska mučilna naprava, ki sem jo pogledal.

Program se požene. Hej, kateri računalnik pa sploh imam? Pogledam v ohišje - še vedno je PC.

za moderne profesorje in lene učence

Miha Kralj

Š
O
M
O
S
T
E
R
U
A
R
E

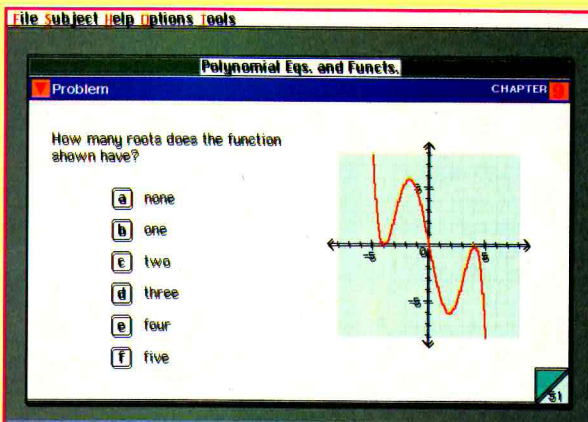
Zakaj pa je potem na ekranu vse tako kot na Macintoshu? Tisti tipični sploščeni font, meniji, ki izginejo, čim spustim podganino uho... No ja, vsaj toplega moškega glasu ni.

Ob ponovnem branju priročnika za Algebro mi postane jasno. Program je bil napisan za računalnike Macintosh. Zakaj bi se morali programerji truditi in ponovno pisati program za Okna na PC-jih? Raje so vzeli emulacijsko knjižnico za PC-ja ter kompletno kodo še enkrat prevedli. Verzija za Macintosh bo popularna v Ameriki, tista za PC pa v Evropi.

Aha, program. Ima deset lekcij, od najenostavnejše, ki razlaga, kaj algebra sploh je, pa do dvočlenikov in polinomov: linearna funkcija, enačbe z eno in dvema neznankama, neenačbe, absolutna vrednost, kvadratna enačba in njen graf, ter enačbe in grafi veččlenikov.

Vsaka lekcija je sestavljena iz teorije, vmesnih vprašanj za utrjevanje snovi in zaključnega testa. Teorija je opisana dovolj preprosto, da ne bi smela odvrniti nekoga, ki snovi še ne pozna, obenem pa ima polno animacij in variacij, pri katerih lahko na primer sami spreminjamo graf in opazujemo spreminjanje parametrov njegove funkcije.

Lahko bi rekli, da je Algebra didaktično dovršen, programersko brezhiben in zanimiv program. Očitno sem postal ostareli in lesen računalnikar, kajti program mi je bil všeč. Kar nekajkrat sem poskusil rešiti



Koliko ničel ima polinom na sliki?

zaključne teste s stodontnim uspehom, pa mi ni uspelo. Vprašani je preveč in odgovori so si preveč podobni.

Pa saj program ni namenjen meni. Pokazal sem ga parim srednješolcem in upal, da je Algebra mogoče prvi zanimivi izobraževalni program. Komentar: "No ja, saj je kar v redu. Daj rajši en špil". Ob prigovarjanju, naj mi povejo, kaj jim je všeč in kaj ne, je nastala lista za in proti. Moje osebno mnenje pa je, da je program zadovoljiv za angleško govoreče otroke, medtem ko v Sloveniji ne bo požel velikega navdušenja.

• Kogar Algebra zanima, si jo lahko za ceno 150 DEM priskrbi pri Alpressu.

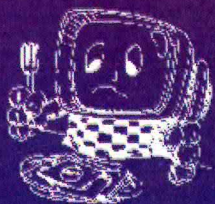
ZA:

- program ne skriva, da je namenjen učenju
- igranje s krivuljami
- dobri testi
- dobra metodika
- dijaki zdržijo ob programu tudi do 15 minut

PROTI:

- program ne skriva, da je namenjen učenju
- angleški jezik v programu je pretežek za slovenske srednješolce
- dolgočasnost nastopi že po 15 minutah učenja
- ni igrice.

SI VAŠ PC
NE ZASLUŽI



IZDATNEJŠEGA
OBROKA??

VSAK MESEC
600 MEGA
PROGRAMOV

na disketah ali na CD-ROM

DECEMBER - 2000 koristnih pripomočkov
JANUAR - 1500 shareware iger
FEBRUAR - 800 poslovnih aplikacij
MAREC - 1100 izobraževalnih programov

Za BREZPLAČNO disketo s seznamom programov,
cenik in podrobnejše informacije pokličite

☎ 061/344-744

MANTIS d.o.o., p.p. 55, 61113 Ljubljana

1500 shareware iger
na CD-ROM samo

3.999
SIT



1. državno prvenstvo v Nintendovih video igrah

Cvet Mariokartovcev

Sergej Hvala

Laser Plusovega prostorčka mi na Veseljem decembru ni bilo težko najti, saj se je napovedovalec prvega državnega prvenstva v Nintendu, natančneje igri Super Mario Kart, drl kot jesihar. Malo napomeje se je bilo prebiti skozi trume smrkavcev s svetlečimi se balončki in golidami sladkome pene, priletnih možakov, ki so malo pregloboko pogledali v glažek, našopirjenih mladcev pred štanti, ovešenimi s posebno vzdihujočimi hostesami, in podobno rajo, ki se je gnetla na Gospodarskem razstavišču 23. decembra lani, a se nisem dal. S pogledom sem trdno fiksiral tri televizijske sprejemnike, ki jih je s signalom za sprejembo hranil SNES, in gručo otrok pod odrčkom, ki

Pisana paleta mulcev (dekleta ste popolnoma zatajila, ja kaj hudiča pa delate doma, piškote pečete?! Marš Kart igrati!) je bila sestavljena takole: v razredu do 12 let, gospe in gospodje, Miha Šopar, Lovro Peruš, Peter Farič, Dane Dimitrovič, Miha Železnik, Martin Leskovšek, Sandi Ivančič in Matija Jesenko; več kot dvanajst križev pa so na plečih nosili Matej Jerot, Andrej Šelin, Matjaž Razbomnik, Dejan Božič, Samo Dremelj, Miha Jesenko, Tomaž Štivec ter, uf, me že prsti boijo, Iztok Goršič. In so švigali po proti levo in desno, Mode 7 je orenk raztural in Maria z družinco sem imel že poln kufer, ko so po dobri urici dirkanja razglasili zmagovalca.

Srečneža sta pokasirala izlet v Gardalanda za štiri osebe Emone Globtour, vsi tekmovalci pa so prejeli vrečke z okrepčili za duha in telo ter naročnine na Joker in Magazin (smo ali smo face!). Še preden je Miha mrknil v Italijo, smo z njim naredili mini intervju: prvak je star 12 let, doma nima Nintenda, ampak je skoraj leto dni prido treniral pri bratranču, je pa mislil, da bo namesto (ali poleg) Gardalanda fasal kakšen SNES ali podobno mašino. Pa ni bilo nič.

So pa Mariove spominčke dobili trije mladi geniji, ki so vedeli odgovore na nintendovsko obarvana vprašanja, ki jih je med odmori postavil drugi voditelj, igralec Roman Končar. Ta se je nasploh izkazal za medijsko osebnost ena a, saj je s svojo karizmo držal pred odrom kar dobršen del občinstva, da se mu ni razkropilo po sejmju. Komentator dirk Bibi, menda s TV Šiška (ki ima s tovrstnimi tekmovanji že izkušnje), je pomanjkanje sofisticiranosti obilno nadomeščal z rjovenjem in šel zato nekemu ne ravno prijaznemu klovnu tako na živce, da mu je ta izpod odra svetoval pospešeno shujševalno kuro. No, Bibi ga ni slišal in mikrofon je še naprej klecaval pod napadi njegovih pljuč; naprava si je slišno oddahnila šele, ko je Roman na odru zaslišal Nino Jerančič. Nina je namreč čisto prava prvakinja v dirkah z gokarti in vsi so malo dol padli, ko so zvedeli, da ima doma lastnoročni podpis Ayrtona Senne.

Tako. Prireditev je bila profesionalno izvedena in videti je bilo, da je Laser Plus vložil vanjo kar nekaj Prešemov in Kobilc, snemali pa so jo tudi televiziji - Klub Klobuk je nedvomno dobil dovolj materiala za kaj zanimivo oddajo. Naj za konec čestitamo vsem, ki so se uvrstili v finale, in izrečemo upanje, da bo taka prireditev tudi letos. Pa čeprav se je nekaj starejših gospodov med občinstvom vidno zmrdovalo nad Mariom in prijatelji. Da bi le bilo njim podobnih vse manj...



so navdušeno pozdravljali zmagovalce in kamenjali poražence, ter se za ceno krvavih čevljev odpravili proti cilju. Geronimoooo!

Mi je uspelo. Pa sem si kojci zaželel, da mi ne bi: po sliki razmer sem običal pod zvočnikom, ki bi še gluhega zbudil. Najbrž so ozvočenje privili zato, ker niso spravili skupaj obljubljene video stene, ampak u'rodu, saj se s staro mammo zdaj čisto dobro razumeva. Samo rjujeva drug na drugega, pa je. No, kakorkoli že, bil sem torej na mestu, medtem ko so tekmovalci vžigali motorje in se pripravljali na štart, pa sem v beležnico napraskal par podatkov. Od približno 500 tekmovalcev, ki so se teden dni merili v Super Mario Kartu po centrih širom Slovenije, se jih je v veliko finale uvrstilo osem iz kategorije do dvanajst in osem prek dvanajst let. Ta cvet mariokartovcev se je pomeril v dvobojih na dve zmagi, tako da so ostali najprej štirje, potem dva in končno samo eden, najboljši.

Pri "ta mladih" je bil v finalni dirki (100 ccm, Mushroom Cup, nagajali so tudi računalnikovi vzniki) najbolj spreten Mariborčan Miha Železnik s Kuppa Truppo, starejšo konkurenco pa je s Toadom in Kuppo razbil na prafaktorje ostrooki in nagloroki Tomaž Štivec iz Ljubljane. Jokerjevske čestitke!



Pismo

Dragi Joker! Živjo!

Najprej bi vsem v uredništvu Jokerja voščil srečno, zdravo ter uspešno novo leto 1994. To pismo vam pošiljam seveda v veliki zamudi, da se vam prisočno zahvalim za nagrado, ki sem jo dobil v novembrski številki revije Joker, se še spomnite. Izžreban sem bil v Jokerjevih Mega 20, dobil sem igrico All-Stars. Moram reči, da je najboljša igrica od tistih, ki jih imam. Všeč mi je, ker so štiri igrice na eni kaseti. Zelo prav mi je prišla, ker ima moj prijatelj NES z igrico Mario Bros. 3, in kadar sem jaz pri njem, je pravi as, ampak, ker je Mario 3 sedaj na SNES, se ne more več bahati. Prilagam tudi fotografiji, ena posneta v moji sobi, ena pa na našem akvariju. Na prvi sliki je moja konzola SNES, vse igrice, ki jih imam, na žalost All-Stars-a ni, ker sem ga posodil prijatelju, poleg vsega tega je na sliki tudi najnovejša številka Jokerja ter moja srečna številka novembrska. Če se še spomnite, je pisalo na naslovnici z velikimi tiskanimi črkami HURA. Res je bila ta HURA za mene, ko sem zagledal svoje ime v reviji ter kaj sem dobil, resno me je skoraj zadela kap, zato sedaj pošiljam še eno glasovnico in rešitve križanke, ki upam, da mi bosta spet prinesla srečo. Na drugi fotografiji pa sem slučajno ujel ribo, ki jo zanima revija Joker. Če sploh še berete, bi vam rad povedal, da me je veliki format Jokerja veliko presenetil, mislim, da je sedaj veliko bolje tako zaradi formata kot zaradi tega, da mi ni treba kupovati Mojega mikra, saj ne, da bi ga kritiziral, ampak MENI njegova vsebina ni všeč. Ko že ravno kritiziram, bi skritiziral rubriko Jonasa Ž. Meni se zdi neuporabna, nezanimiva. Če ste med branjem tega pisma slučajno zaspali, vas bo zajček s svojim vpitjem Jest sem za Jokerja gotovo zbudil, no, preden zaspite nazaj, bi vas prosil, da tole pismo vsaj preberete. Hvala! Na prvi fotografiji se vidi tudi malo C 64. Če sta sliki malo nekalitetni, prosim, razumite, da imam slab fotoaparat. Sedaj bom pa končno končal. Še enkrat hvala za igrico. Še to - poleg pisma in fotk sem napisal še nekaj za Jokerjev slovar.

Lepo vas pozdravlja vaš bralec

Vid Klemenc, Jesenice

Riba si z zanimanjem ogleduje Jokerja.



JOKER

Torej kje smo že ostali? AHA!
Torej usodni Jokerjev poseg v hardware
njegovega računalnika je povzročil, da
se je tule znašla tudi njegova miška
in ne samo on... GANLJIVO SNIDENJE...



MIŠ

VZE ZEM VIDEL!
VZE ZEM ZLIŽAL!
DRAGI ŽLOVEK, MA
BODI POZDRAVLJEN!



GROZNA
MIŠ!

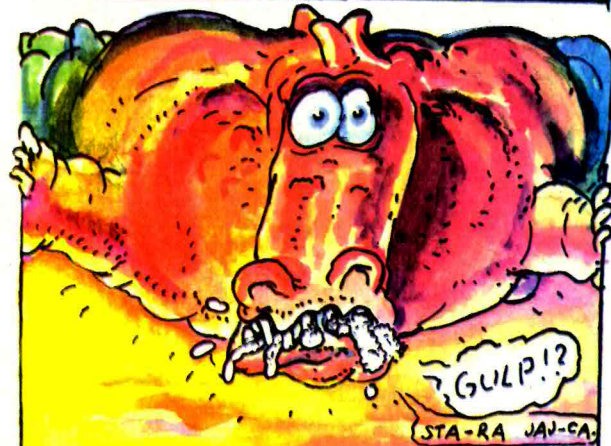
MA OŠTJA!
KAJ PA IMATE
TUKAJ? PRONTO!
NEKAKŽEN JURSKI
PARK, ALI KAJ?
MA TO ZO ZTARA
JAJCA! NE?



MIŠIKA!



MARIO!
SLAVNI MARIO!
IN... IN YOSIE



GULP!?

STA-RA JAJ-CA



STARA
JAJCA?



ALI LAHKO
DOBIM
AVTOGRAM?

PREGO,
MLADENIČ
MA ZI V KAŠI, ORCO
DIO! KAKO BOŽ PRIŽEL
NAZAJ VEN! NI DOBRO,
NI DOBRO! MA BOŽTE
MALO KEKSI? ECCO!

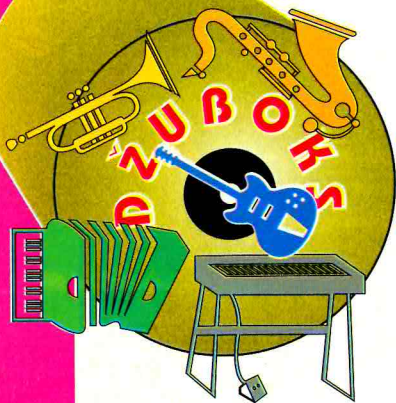


KAJ?

MA ... AUTOGRAM NI PROBLEM!
PROBLEM JE TO, DA ZI PRŽU
ZEM! NAZAJ BO PA TEŽKA, ORCO!
MA DA JE VZAJ NEGDO OSTAU
NA ONI STRANI, MONA, DA
TE Z PROGRAMIRA NAZAJ.
MA KAJ ZI ŽOU ŽARIT
PO KOMPJUTURU A? MADRE
MIO!

MADRE MIO?

S
T
R
I
P



10 ZAPOVEDI ZA KASETE:

1. CRO2
2. Avtor
3. Naslovi skladb
4. Naslov in kontaktni telefon avtorja
5. Vzori...
6. Nekaj besed o sebi ..
7. Oprema
8. Cilji in želje
9. Problemi
10. Označiti komad, ki je po vašem (skromnem) mnenju Naj na kaseti....

Takole...Najprej naj si bomo na jasnem z naslednjimi stvarmi. Ko me je Slobodan povabil k sodelovanju z revijo Joker (če ste raztreseni...to je revija, ki jo držite v rokah), mi je v nekaj besedah orisal to sodelovanje... in končal z besedami: " tekst naj bi bil dolg največ 4 (štiri) tipkane strani = 30 vrstic na stran in oddan na disketi". Kar se diskete tiče ni panike... kar pa se štirih strani teksta tiče, nastaja panika, ki je navadni ljudje (to ste vi) s preprostimi besedami, ne morete dojeti. Moi (jaz) sem radijski človek, ki ne piše (rad), ampak po potrebi...in potreba je tu...in skušal ji bom zadovoljiti...ne zaradi sebe, ampak zaradi vas. Andrej (to sem jaz) od danes naprej zadolžen za rubriko DŽUBOKS... salute you, zadolžene (po svoji volji) za branje te rubrike. Glasba is the name of the Game. In samo pri glasbi se bomo zadrževali. Vi pošljite kaseto, jaz ocenim (pošteno, jasno) in po možnosti uvrstim na lestvico in oddajo na Valu 202 ob petkih (tretjih v mesecu). Naj vam bo jasno, da je Val 202 samo eden in v opozorilo in nasvet...vaše posnetke, ki bodo (morda, predvsem pa glede na kvaliteto uvrščeni v eter), bo v najslabšem primeru slišalo vsaj 150.000 (sto petdeset tisoč) bolj ali manj zahtevnih poslušalcev. Ergo...brez zaje... cijelle!!

11. (enajsta) zapoved, ni čisto prava zapoved, ampak bolj nasvet in če hočete tudi priporočilo, ki ima svojo potrditev v ne tako daljni zgodovini. Že prvi pogled na 12 demo kaset, ki so željne pozornosti mojih ušes, da vedeti, da pri izmišljanju imen za svoje kreacije niste prav nič varčevali... lepo, a včasih tudi zelo odbijajoče. Ni vse v imenu... potrditev iz ne tako davne zgodovine se glasi: ADOLF HITLER. Naj vam to ne vzame poguma, ali pa vas celo, Bog ne daj, razjezi. Vzemite pa si nekaj sekund časa in o zadevi premislite...kaj sploh bi bilo lahko narobe, če bi se eden od pošiljateljev kasete preprosto imenoval:

Predlog vpišite sami in ga dodajte k desetim zapovedim. Aja, še dvanajsta zapoved je: navedite minutažo komadov! Veselo na delo...

Tokrat imam pred sabo šest demo kaset! P.S. Vrtni red objave nima zveze ne s kvaliteto, zvrstjo glasbe ali številko vašega telefona.

1. PROGNOSE HISTORY (demo)
2. PROGNOSE FORMED
3. DOOB
4. BARD
5. PHAETON
6. PC KREATORS

Okay.
PROGNOSE HISTORY (demo)... Starejši zapiski iz začetkov kariere Jureta in zasedbe PROGNOSE. Oprema: SCREAM TRACKER in PC 486 - SX 33 MHz. Dokaj mračno, kar ni nujno slabo... ampak nekaj svetlobe in malce bolj "skromne" uverture, bi dale drugačne, upam si trdit boljše rezultate. Definitivo naj stvar na tej kaseti je zadnji komad, naslov pa verjetno HOHOJA ali pa BALONI a,b,c....verjetno zato, ker so

podatki na kaseti dokaj netočni. Končna ocena: če so to res začetki... brez panike.

PROGNOSE FORMED... nadaljevanje dela PROGNOSE.. datum na kaseti : 03.08.1993. Če so bila dela s prve kasete premračna, so na tej kaseti z eno besedo: prehitra in potem se marsikaj izgubi... Oprema: GOLDEN SOUND CARD II PRO in program COMPOSER (8 kanalov)... format posnetkov *699. V prilogi pišeš, da skušajš izboljšati melodični del...to je to. Najbolj te baše melodija, občasno ti uide ritem sekcija, ampak to ne pomeni, kot ti sklepaš, da s tem pade zanimivost skladbe. Nasprotno, če vse šiba tako, da sestavlja celoto, potem je šele zanimivo. SARRASIN je po mojem (skromnem) mnenju Naj na tej kaseti. Nasvet : skušaj sproducirati zadevo, ki bo daljša od treh minut, ne hiti, ne zapolni preveč posameznih delov komadov in PARTY ON Jure. Kontakt : 063/29-671 3.

DOOB my Man. Tebi melodija vsekakor ne dela problemov. Sound na posnetkih, je čist, dodelan in zanimiv, ritem uglajeno prijeten, dodatki (CABRIOLET) izbrani z okusom. Moj favorit, seveda s tvojim dovoljenjem: HOE-



DOWN. Kar se tiče CHICKEN (Mississippi John Hurt) ...zanimiva skrbno izdelana melodija in čisti Western country prizvok. Ni kaj dodati... Zaenkrat Numero Uno. Možnost : naredi nekaj hitrejšega, morda s priokusom na Dance/ Techno, seveda, če to ni v nasprotju s tvojimi političnimi in drugačnimi prepričanji. Oprema : AMIGA 500, sekvencer BARS&PIPES professional, SUPER JAM! in Rolandov Sound module, ti to vsekakor omogočajo. Kontakt: 062/103-007.

BARD... Nekaj povsem drugačnega. Vsekakor pa kaseti z najbolj za (nimivimi) kopiciranimi naslovi

komadov. Nujno bi potreboval vsaj primitivno klaviaturo. Se strinjam. Sicer pa vsa dela zvenijo nekako, ne vem kako bi zapisal, drugačno enako. Morda zaradi zvoka, ki pa ni slab, nasprotno, je dober. Veš kaj pogrešam? Ritem, ritem in še enkrat ritem. Ritmika, je že prisotna...manjka pa DUM DUM DUM . Saj veš kaj mislim. Verjetno bi stvari zvenele bolje. Dodaj ritem mašino, vso zadevo nekoliko pospeši in se oglasi z novimi spoznanji...

Kontakt : nujen zaradi potrebe po sodelovanju z osebam, ki premorejo vsaj dobro snemalno opremo : 061/ 267-703. Next, please.

PHAETON - TECHNO UNIVERSE... naslov naj bi povedal vse (besede zapisane pred penetriranjem kasete v kasetošpil). Po penetriranju pa? BOM BOM BOY je definitivno Techno in to dober.

PULSATOR se spogleduje s Techno & Trance stilom. In potem tako naprej in tako nazaj in tako naprej in tako nazaj....v nedogled. Ampak zelo, zelo dobro. Tvoji vzorniki (italo in belg techno), bi te bili veseli, verjetno. Nekaj besedi o "Looking after sheeps". Cooooool, vendar glede na to, da se ureja zadeva na polju avtorskih pravic, se spoprmi samo z avtorskimi deli. Seveda, pa je tvoje remek-delo glede na svetovne glasbene nazore sedanosti najbolj IN. Ocena: na lestvici od 1 do 10 : 9. Točka odbitka zaradi: nekaj oddelkov pri posameznih komadih preveč diši po že slišanih zadevah, ki obračajo več denarja, kot si lahko ti in jaz sploh predstavljava. Bodi povsem svoj. Oprema: AMIGA 1200 HD . Adut: kljub vsemu BOM BOM BOY. Kontakt: 066/71-082.

Lep pozdrav nazaj v Velenje . Aleš, Matej, Borut oz. **PC KREATORS.** Zelo mračnjaški začetek, ki preide v rahlo predolgo ritem uverture, ki pa obeta. Počakajmo še trenutek.... se še razvija, počakajmo še trenutek (kako tipično radijsko). No pa smo tu. Ritem je tu, ampak globoko, pregloboko v ozadju. Pozor pri modularanju posameznih delov pred končnim snemanjem. To je bil Browns. The Real Commercial se spet (le zakaj) začne mračno, da ne bo pomote, saj ni slabo, ampak že slišano. Poskusite nekaj drugega. Sicer pa komad že nadgrajuje prvega. Več ritma v ospredje. Night at the Graveyard...to pa bi lahko bilo to. Odličen, močan začetek, lahko bi zapisali techno, vendar spet

Val
202

opozarjam, dobronamerno, več DUM DUM v ospredje. Sicer pa, poslušajte vaše vzornike in jasno vam bo. Skupna ocena : zelo obetajoče. Kontakt: Aleš Iršič, Šalaška 16, 63320 Velenje.

Dost mam, ne bi več... Koncentracija pada in to bi lahko vplivalo na moje besede in dobronamerne nasvete. And now LEJDIS END ĐENTLMEN: D KAUNTD AUN! Tokrat samo šest pozicij, (brez prigravarjanj, prosim, kajti, kdor z majhnim ni zadovoljen, bo nezadovoljen do konca)!!!

POPS MESECA

1. PHAETON

- *BOM BOM BOY*

2. DOOB - HOEDOWN

3. PC KREATORS

- *NIGHT AT THE GRAVEYARD*

4. BARD

- *BUCKY THE SPIDER*

5. PROGNOSE FORMED

- *SARASIN*

6. PROGNOSE (ZGODNJA

DELA) - *BALONI A,B,C.*

CD-ja firme Digitalia, Gregorčičeva 13 torej tokrat dobita Phaeton in Doob. Pokličeta lahko tudi po telefonu (061)212-709 (gospa Dečko) in sporočita svoje želje.

Sloves je vedno težak, kajne. Pa naj bo današnji nekoliko manj. Potrpite do naslednjic, in delajte, delajte, delajte. Vse nasvete jemljite za dobronamerne, držite še pravil in zapovedi, (zaradi vas, ne mene) in pazite nase.

P.S. Ko boš prišla na Bled, boš moja punca spet...(just Joker-ing). Ne pozabite, vaša dela se lahko od 21.01.1994 tudi slišijo in ne samo berejo, torej, **vsak tretji PETEK, VAL 202, cca 18.30 do cca 19.00.**

Kot že rečeno, z vami bo specialna zvezda oddaje, ki je seveda ni treba posebej predstavljati: **Jonas Ž.**

Obvezen je vklop na sledeče frekvence, ki jih izberite glede na naslov vašega stalnega, začasnega ali neurejenega bivališča: 87,8, 92,4, 93,5, 94,1, 95,3, 96,9, 97,7, 98,9 in 99,9 MHz UKW Stereo !!!

Z odličnim spoštovanjem in utrujeno roko...vaš Andrej!

Računalniki včeraj

Spektrumova mikrotračna enota je bila pa res razred zase. V reklamnem materialu je Sinclair namreč obljubljal bliskovito shranjevanje in nalaganje podatkov, najdaljši program naj bi se naložil v največ desetih sekundah. Desetih sekundah! Wow! To pa že ni kar tako!

Ko se je microdrive pojavil v trgovinah, me je takoj zgrabila potovalna mrzlica in sem samega sebe takoj prepričal, da bi si bilo dobro omisliti Interrail vozovnico, poletje je in počitnice bi bilo prav primerno preživeti na potovanju po Evropi. To se za mladega študenta vendar spodobi, zakaj pa ne bi poizkusil, kolegi so že lansko leto pripovedovali, kakšen žur da to je. Podzavestno pa mi je bilo seveda popolnoma jasno, da potrebujem samo izgovor, da nekako pridem do Londona in pobrskam po njihovi računalniški sceni.

Tako sem se pricijazil do Pariza, pa se nekaj ur sprehajal po njem, stopil na vlak za London, tam z zanimanjem pogledal na levo in desno, toliko, da sem videl kakšen rdeč avtobus, potem pa takoj v prvo trgovnico z računalniki. In z mikrotračno enoto pod pazduho spet nazaj do Pariza. V Parizu naredim en dvajsetminutni sprehod pa spet nazaj na postajo. In v Ljubljano. Eifflov stolp? Niti videl ga nisem.

Je pa že čas, da spoštovanim bralcem razložim, kako je ta microdrive sploh deloval. V bistvu je šlo za mini kasetice, v katerih se je vrtel magnetni trak, spet v zanko. Tako da se je trak vedno vrtel samo v eno smer in ga ni bilo treba previjati. Na njem pa so bili zapisani sektorji na podoben način kot na sodobnih disketnih enotah. Na eno kasetico je bilo mogoče shraniti okoli 95 K podatkov, dostopni čas pa je bil za tiste čase prav vznemirljiv. Dejstvo, da so se podatki z redno uporabo hitro razfragmentirali, nas ni motilo. Prav tako nas ni motilo, da so se kasetke rade sesuvale. In da je vsaka stala po pet funtov.

In se je zdelo ta mali izum Sinclairu tako genijalen, da ga je sklenil uporabiti tudi v svojem novem projektu. To je bil Sinclair QL. Ali se ga sploh še kdo spominja? Ha?

QL so reklamirali kot prvi dvaintridesetbitni hišni računalnik. Ker je v njem utripal Motorolin procesor 68008. Resda je imel 32-bitno notranjo arhitekturo, podatkovno vodilo je bilo pa samo osembitno. Kar ga je bistveno upočasnilo. In pocenilo.

Tipkovnica je bila gnila, dve vgrajeni mikrotračni enoti še bolj, QL je še vedno deloval z domačim televizorjem, stikala za vklop ni poznal. Ej, ljudje, a si lahko predstavljate, da računalnik, vreden štiristo funtov, ni imel niti stikala za vklop? Da je bilo treba izvleči napajalni kabel, če si ga hotel izklopiti. Da o kroničnem pomanjkanju softvera niti ne govorim. Ob nakupu si sicer dobil Psionov urejevalnik besedil, preglednico, program za obdelavo podatkov, na prostem trgu pa ni bilo ničesar razen nekaj igrice in prevajalnikov. Skratka, QL je bil stran vržen denar.

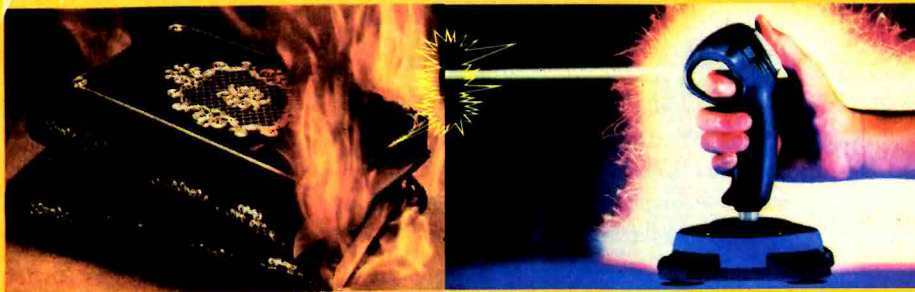
Mnogo boljši nakup je bil novi Amstrad 664, ki je imel vgrajeno pravo disketno enoto (pa čeprav je ta govtala le tripalčne diskete, ki si jih lahko obrnil in zapisoval podatke tudi na drugo stran, danes teh disket ne dobite nikjer več), v ceno je bil vštet soliden monitor, predvsem pa je bilo softvera na pretek.

V tistih železnih časih je IBM prodiral s svojimi XT osebni računalniki, za nas smrtnike pa so bili preprosto predragi. Apple je prodajal prvi Macintosh s 128 K pomnilnika, triinpolpalčno disketno enoto, miško (ej, to je bila prava novost!), grafičnim operacijskim sistemom in ogabno ceno.

V Sloveniji so pri ZOTK prodajali male hišne ljubimce Oric Atmos in jim z veliko reklamno akcijo poskušali zagotoviti tržišče, pa iz vsega tega ni bilo nič. Kajti če računalnik nima programske podpore, bo nujno propadel. Še zmeraj je bilo tako.

Jonas Ž.

AJS! Akademijski Jokerjev slovar



Intelektualno javnost, zlasti pa snovalce našega AJSA, je hudo pretresla vest, da namerava Slovenska akademija znanosti in umetnosti v prihodnje omejiti število svojih članov na skromnih 6000 akademikov (kar je po naključju približna naklada Jokerja). Vsi drugi, ki bi jim bila vrata tega posvečenega hrama sicer na široko odprta, bodo morali lepo čakati v vrsti, da se izprazni kak akademijski stolček. Srčno upamo, da ta obžalovanja vredna novina ne bo zaprla pesniških pipic naših ajsovcev ali celo zaustavila pripravljanih del za naš veličastni slovarski podvig, ki ga bomo predvidoma sklenili do leta 2019, kakšno leto več ali manj.

Med novinci tokrat pozdravljamo novega Prešerna, posavskega slavčka **Mladena Samohoda iz Brežic**, ki se je uspešno spopadel s sonetom, to težko pesniško obliko, ob kateri so si razbijali glavo že renesančni stihoklepci.

Smisel življenja

Religiozno-moralni antipetrarkistični sonet

*Že zdavnaj Tolstoj v Vstajenju je dejal,
da če živel bi mi vsi po veri,
kraljestvo božje bi na zemlji imeli,
in s tem razpravo o življenju je prižgal.*

*In danes ji nekdo je konec dal,
prepričal nas, da kaj kmalu smo prevzeli
nauk njegov o fušpanski veri.
Ime mu Joker je, če bi ga kdo iskal.*

*Njegovi verniki verujejo
v Amigo, PC, Segó ter Atari.
In če se kdaj hudo pregrešijo
odpustke pri Alpressu kupujejo.
Tako se duša nikdar ne pokvari
saj jo bogovi Jokerjevi rešijo.*

Priliv novih definicij je reden in obilen. Pa pogledjmo:

Simulacija nogometa - fuzbalovanje (**Dušan Matičič**)
Kdor igra SIMFARM - kmet (**Samo Šketa**)

Računalniške pustolovščine - ključolov (**Dušan Jovanovič**)

Pravijo, da je prevajanje zapleten stvarjalni postopek, pri katerem mora avtor ujeti ne le meso, temveč tudi duha originalne umetnine.

To izpričujejo tudi naši mojstrski prevajalci.

Body Blows - telo, ki ga je prepihal (**Samo Šketa**)

Alone in the Dark - A je že spet zmanjkalo štroma?

Michael Jordan in Flight - Michael Jordan na begu

(**Mario Ružič**)

Strike Commander - poveljnik stavke (**Rok Mužič**)

Grafiti, ta zlahna umetnost 20. stoletja, iz dneva v dan bogatijo zidove, ograje, pročelja in stranišča našega mesta.

Izbrali smo le nekaj najglobjih.

To beep or not to beep that is the question (Vzdih pred nakupom SoundBlasterja) (**Boris Dolinar**)

Naj vas ne skrbi umiranje gozdov!. Nove bomo ustvarili z Visto.

Slike so kot učitelji. Treba jih je obesiti! (**Alen Oblak**)

Akademijski odbor je tokrat za popestritev sklenil v AJS uvrstiti trenutno albansko lestvico najpriljubljenjših iger. Takole gre:

1. Duni 2
2. Formulæ Oni Graní Prif
3. Wolfensteið 3D
4. Dæ of thi Tentaç
5. Syndicati
6. Princí of Persiæ 2
7. Wizardro 7 -
8. Indianæ Joneú 4
9. Tetriú
10. Streeú Fightey 2
11. Pinbalç Dreamú
12. 4f Sports: Driviniñ
13. Monkeø Islariñ 2
14. Comanchi Maximum Overkilá
15. Gunshio 2000
16. Striki Commandú
17. Superú Mariø Brotherú 3
18. Soná the Hedgehoi 2
19. Lemmingú 2
20. Jungli Striki

Kar se nagrade (enoletne naročnine) tiče, seveda ni dvoma. Osuplega srca in zbegane duše jo hvaležno namenjamo sonetistu Mladenu Samohodu. Vsa pesniška srca vabimo, naj se ne zapirajo vase, naj svojih izlivov ne skrivajo očem številnih ljubiteljev zlahčne besede, naj nas ne prikrajšajo za skrite bisere svojih trpečih umetniških školjk.

Izrebrani reševalci nagradne križanke iz prejšnje številke

1. nagrada: Maja Omerzel, Triglavska 14, Žiri, 64226
2. nagrada: Marjan Blažek, Cesta 27. aprila 31, Študentski domovi, blok 1., 61111 Ljubljana
3. nagrada: Borut Žagar, Pod strahom 57, Škofljica, 61291

GESLO IZ PREJŠNJE ŠTEVILKE: **GAMBIT**

Zaradi višje sile je križanka v tej številki izpadla.

GALERIJA

Ars longa vita brevis, ali Umetnost je dolga, življenje pa kratko, pravi izrek. No, avtor in njegovi zgodovinski sopotniki so že zdavnaj pomrli, mi pa smo še pravočasno za življenja ustanovili Galerijo, v katerih lahko razstavljate svoje zgodovinske umetnine, ki jih bodo občudovali širom po vesolju. Ne verjamete?! Ali je to mogoče? Poglejte, čez čas bodo vsi pisni materiali poskenirani in shranjeni v bazah podatkov - tako tudi Joker in njegova Galerija. Slike v Galeriji bodo čez nekaj tisoč let uvrščene v izjemno raritetno in cenjeno skupinico dvodimenzionalnih in kvazitridimenzionalnih slik iz embrionske dobe računalništva. Zemeljska mega baza podatkov bo seveda velikodušno na voljo tudi drugim vesoljskim civilizacijam, ki bodo vaša dela ponesla na milijone svetlobnih let naokoli. Mi sledite? No, tipu iz Andromede utegne res biti všečnejši Rodinov mislec, zato pa bo kujon iz Orionu neprimerno bolj navdušen nad Facu Roka Mužiča! In tako naprej...

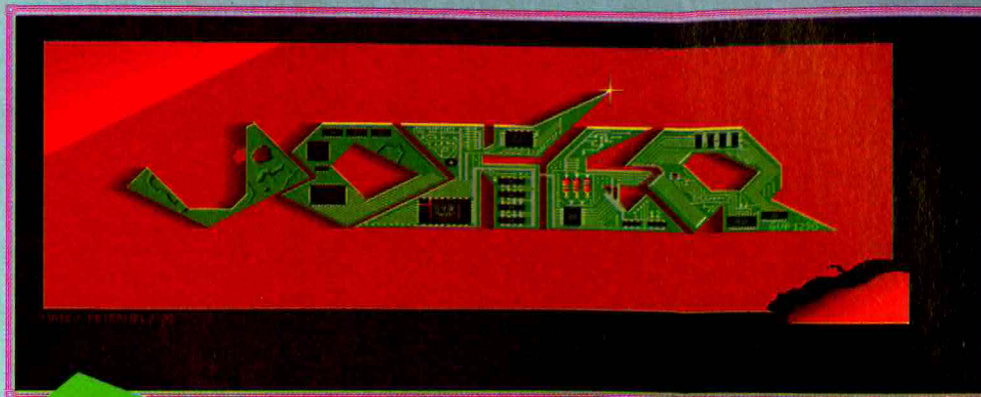
Pa preidimo k stvari. Za tokrat smo izbrali peterico avtorjev, izmed katerih ste nekateri že lep čas potrpežljivo čakali na razstavo, morda pa celo katerega tudi sicer ni bilo v življenju z rožicami poslano. In ko so že mislili, da so zatoniili v pozabo...

So se nenadoma znašli pod sijočimi reflektorji ... Vesoljec **Marko iz Ljubljane**, ki se je udeležil bitke pri Saturnu. Njegov kolega **Martin iz Kopra** je že leta 2531 končno dospel na drug planet in to ustrezno ovekovečil. **Davorin iz Drenovega griča** je svoj **Avion** namenil slovenski vojski. **Uroš** pa je v domačo **Orehovo vas** vnesel ščepec **Anarhije**. Na častno mesto v Galeriji pa smo postavili **Napis**, ki ga je napisal **Matej iz Žiri** in si s tem nehote prislužil 5000 SIT vredno Ivano Kobilco.

Zdaj pa pomembno obvestilo! Za naslednjič razpisujemo Galerijo s temo - in sicer **Joker v akciji!** Torej pošljite nam dela, kjer predstavljate Jokerja v svojem elementu - kakorkoli si to pač predstavljate! Drugi pogoji ostanejo isti.

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!



Napis, Matej Petermelj

Anarchy, Uroš Meglič



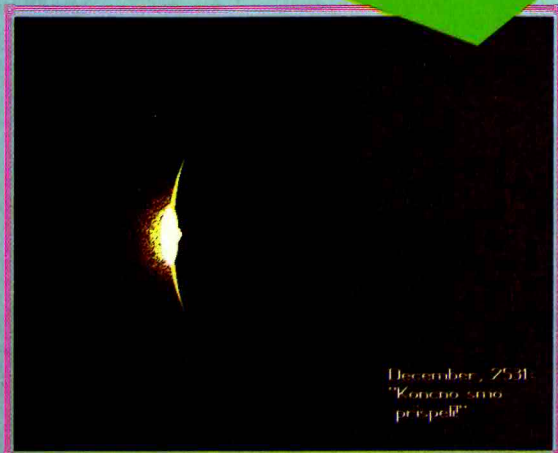
By Uros Meglic



Saturn, Marko Rant

Avion, Davorin Žitko

2531, Martin Furlanič



December, 2531
"Končno smo
prišli!"



Novo! Vse za Nintendo!

JOKER SHOP

HITI SVETOVNIH ZALOŽNIKOV

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 opremal

Game Boy

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

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



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

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

Ime in priimek:

Naslov:

A. Nepreklicno naročam:

Opis artikla

Cena

B. Želim samo informacijo o:

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

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

Terminator: Rampage: ena najbolj napetih akcijskih iger, odlična 3D grafika, glasba, zvok! Format: PC, Cena: 98 t
Dungeon Hack: Najnovejša uspešnica za ljubitelje iger FRP iz hiše SSSI! Format: PC, Cena: 98 točk

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

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

X-Wing: Vesoljska simulacija, izdelana po Vojni zvezd! 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

Jurassic Park: Akcijska pustolovščina po filmskem in knjižnem megahitu! Format: PC, Cena: samo 78 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

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

Silver Seed: Nepogrešljiv dodatek k igrni Ultima VII Part Two: The Serpent Isle. PC, 44 točk

Privateer Speech Accessory Pack: Nepogrešljivi govorni dodatek za igro Privateer! PC, 44 točk

Na zalogi več naslovov iz serije **Ultima!** Povprašajte!

CD ROM

Super Strike Commander: Znamenita uspešnica z dodatnimi misijami, govorom, obogateno grafiko! 120 točk!

Rebel Assault: Zvezdne vojne z odlično 3D grafiko, glasbo, efekti, video sekvence iz filmov Star Wars! 120 točk

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 Inovation: 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: Multimedijaska različica znamenite ameriške akademske enciklopedije v 21 knjigah! Več kot 33.000 člankov, slike, fotografije, video in avdio sekvence!

PC CD ROM, Cena: povprašajte!

Povprašajte tudi za naslednje naslove: **Arthur's Teacher Troubles, Carmen World Deluxe, Just Grandma & Me, Maps 'n' Facts, Fatty Bear, Putt Putt, Putt Putt's Fun Pack, Putt Putt Goes to the Moon** - vse PC CD ROM!

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

POZOR!

Iščemo prodajalce, zastopnike, komercialiste! Pokličite Alpress!



Sam & Max Hit the Road: Genialna komična pustolovščina, še bolj uspela kot legendarna The Day of the Tentacle! Hit meseca v Jokerju!

Format: PC Cena: 98 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 - brezplačno naročino na revijo Joker! Posebne nagrade za pridobivanje članov! Najnovejši hit igre, izobraževalni programi, CD-ROMi!

Obveznost vsakega člana je le nakup vsaj enega artikla iz kataloga na vsake tri mesece! Članstvo velja najmanj 6 mesecev.

I. Da, nepreklicno se včlanjujem v klub Joker.
 II. Želim samo več informacij o Klubu Joker (Ustrežno obkrožite)

IME IN PRIIMEK.....

STAROST..... RAČUNALNIK.....

NASLOV.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kupon pošljite na naslov:

Alpress d.o.o., Dunajska 5, 61000 Ljubljana