

Junij 1994
letnik II
Cena: 270 SIT

Revija za sončno stran računalništva

Super Joker

N° 11

**ZOOLOVA
NAGRADNA IGRA!**

**Večji
obseg!**

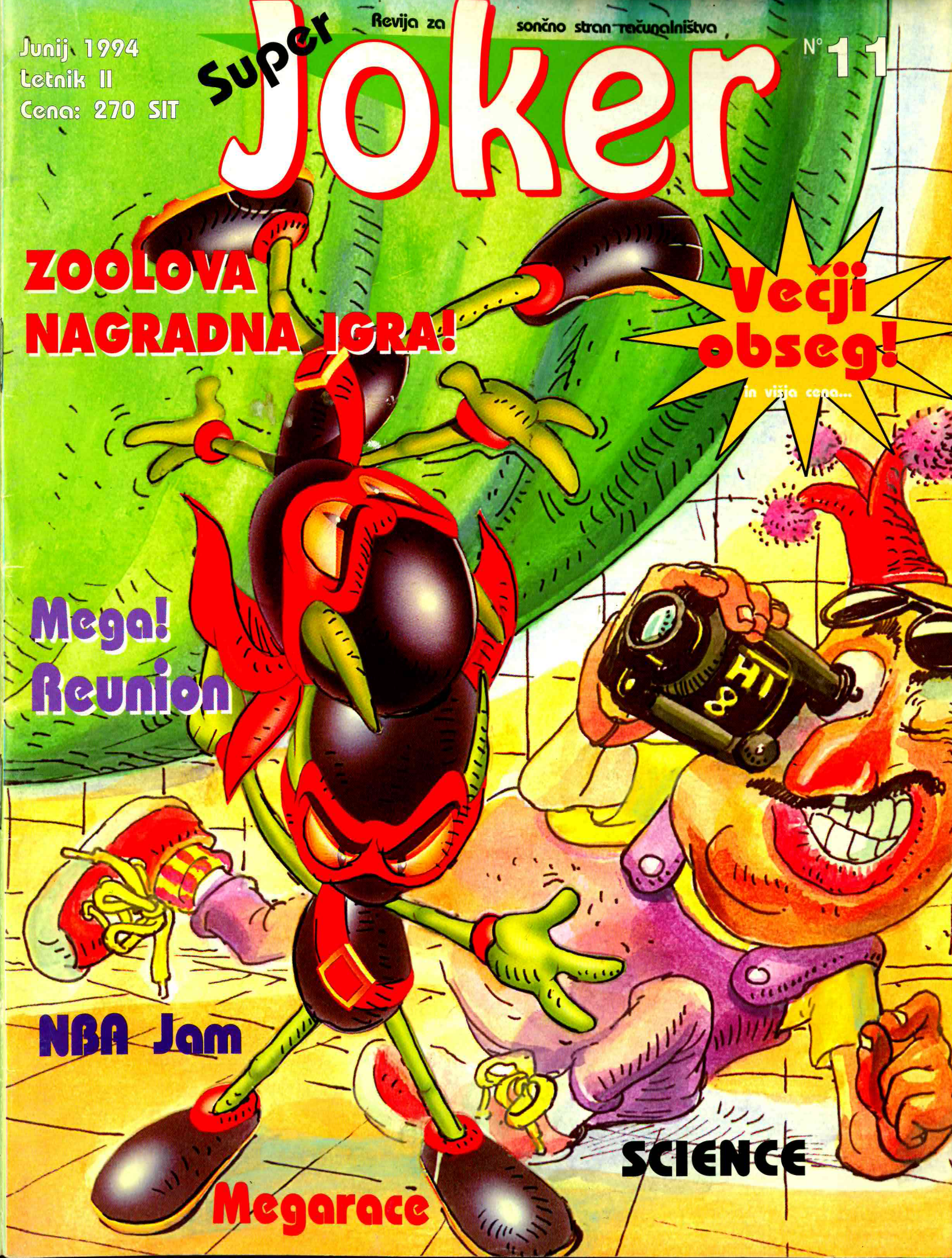
in višja cena...

**Mega!
Reunion**

NBA Jam

Megarace

SCIENCE



TAKO ZDAJ PA ~~TOŠTU~~ BERITE!

Bliža se konec šolskega leta in torej čas, ko se ota in mama odločata o nagradi, ki vam pritiče ob uspešno zaključeni "sezoni". Pustimo zdaj "mem" puloverje in premajhne (al pa prevelike) čavle, ki jih morate it pol sami zamenjat. (Namen je bil ziher dobr.)

PRETI VEČJA NEVARNOST! Obstaja namreč možnost, da so se "financerji" odločili za nakup računalnika. Ker pa o teh zadevah veste več kot vsi sorodniki skupaj, vam predlagamo, da mašino prej pomerite, saj niso vsi pisiji enaki. To vam omogoča **POWER PLUS** trgovina. Tam lahko vašim "nadrejenim" pokažete, kaj zmorejo različni računalniki, kako jih obvladate vi, kaj je to multimedia, kako deluje...itd...itn...etc...

Da pa se ne bodo (vaši plačilni namreč) počutili preveč zapostavljene, jim povejte, da smo jim pripravili ugodne možnosti nakupa.

PA ŠE ENA TABELICA:

priložiti konkurenčne tabele

tabele pokazati plačilnim

 primus 386 DX/40 146.267,00	 manager 486 DX/40 200.783,00	 nirvana VE 486 DX2/66 382.418,00
<ul style="list-style-type: none"> • Matična plošča 386-40 • 4 MB RAM pomnilnik • S-IDE krmilnik + 2S+1P+1G • Disketnik 1.44 Mitsumi • Trdi disk 210 MB CONNER • VGA T9000i 512 KB • Mini - tower ohišje • Miška • Slovenska tipkovnica • MS-DOS 6.21+Windows 3.1 EE • Navodila za Power+ • Barvni zaslon 14" CTX MPR II 	<ul style="list-style-type: none"> • Matična plošča 486 VLB • CPU 486-DX-40 AMD • 4 MB RAM pomnilnik • S-IDE krmilnik 2S+1P+1G • Disketnik 1.44 Mitsumi • Trdi disk 210 MB CONNER • VGA ET 4000 / AX VLB 1MB • Mini - tower ohišje • Miška • Slovenska tipkovnica • MS-DOS 6.21+Windows 3.1 EE • Hladilnik za procesor 486 • Navodila za Power+ • Barvni zaslon 14" CTX color MPR II 	<ul style="list-style-type: none"> • Matična plošča 486 VLB • CPU 486-DX2-66 AMD • 4 MB RAM pomnilnik • S-IDE krmilnik VLB + 2S+1P+1G • Disketnik 1.4 Mitsumi • Trdi disk 210 MB CONNER • VGA ET 4000 / W32 VLB 1 MB • Mini - tower ohišje • Miška • Slovenska tipkovnica • MS-DOS 6.21+Windows 3.1 EE • Hladilnik za procesor 486 • Navodila za Power+ • Barvni zaslon 14" CTX MPR II

DODATNA OPREMA

Zvočna kartica Soundblaster 20 VE	9.646,00
Zvočna kartica Soundblaster 16 VE	17.073,00
Zvočna kartica Soundblaster AWE 32	43.950,00
Zvočniki za Soundblaster	3.278,00
Igralna palica Intruder 5	6.525,00
Igralna palica Warrior 5	2.771,00
CD-ROM Int. SingleSpeed-PhotoCD	16.600,00
CD-ROM Int. DoubleSpeed- Photo CD	25.500,00



POWER PLUS

Joker

Izdaja:
Alpress, d.o.o.

Dunajska 5, Ljubljana

Direktor Alpress, d.o.o.:
Stanislav Hajdinjak

Naslov uredništva:
Dunajska 7, Ljubljana,
tel.: 061/1321-121 int.248
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, Blaž Marc, Jaka Jakšič,
(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:
tel.: 061/1321-121, int. 220

Tiska:
MS Grafika

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.

Po mnenju Urada vlade za
informiranje RS, izdanega jan-
uarja 1994, je revija Joker
produkt informativnega
značaja, za katerega se
plačuje davek od prometa
produktov po stopnji 5%.

Računalniška oprema
uredništva:

GEKKO

Aktualno

Velikan CD ROM se je nepreklono
naselil v igralne loge, kjer nenasit-
no požira gigantske količine grafike,
zvoka, videa in druge solate.

4

Nova igra- po količini giga, po
kvaliteti - komaj miga...



Hiti in *hiti

Battle Isle 2	9
Raptor:	
Call of the Shadow	10
Apocalypse	10
Total Carnage	11
Detroit	12
Sabre Team	12
Last Action Hero	13
Skidmarks	14
European Champions	14
F1	15
SSN-21 Seawolf	16
Carriers at War 2	17
Al-Qadim	18

Igre za konzole

Eternal Champions	23
Fifa	
International Soccer	23



NBA Jam	24
NBA Showdown '94	24

Jokerjeva mama pomaga

Dragonsphere, Quest for Glory IV...	25
--	----

CD romar

Myt	28
Man Enough	29
F-15 STrike Eagle III	30
Return of the Phantom	30



Heimdall 2	19
------------	----

Hit meseca

Reunion	20
---------	----



Šomošterware

Science - Kako tega ne bi smeli delati	31
---	----

Plus

Igralec Igralec	25
Džuboks - na Valu 202	35
AJS!	36
Strip Joker	37
Dr. Ž	38
Galerija	39
Joker Shop	40



Ekstra

Veliki nagradni natečaj	
Gremlina in Jokerja!	22
Veliki mali oglasi!	26

Oglaševalci

Alpress	34
Amiga Hardware	11
Avtotehna glasbila	36
Digitalia	33
Infobia	38
KFM	8
Ros International (vložek)	
Trgovina Power Plus	2

Sergej Hvala

IGRIVI UJETNIKI S

So bili časi, ko smo imeli igre na glasbenih kasetah in si lahko spravil na eno stran šestdesetminutne kasete po šest ali sedem poštenih špilov. Nato so prišle diskete, od 360 K do 1,44 MB in še več, celo 2,88 MB so si privoščili nekateri, in vse večji trdi diski. Zdaj pa je tudi to premalo: bolj obsežne igre dandanes poberejo po 15 ali 20 MB diska, nekatere 30 MB, tiste največje pa celih 40 MB in več (Strike Commander, Ultima 8).

Rešitev za uboge igrive računalnikarje prihaja z glasbenega področja. Pogon CD-ROM zdaj v računalniku ni več snobistični tujek, ampak sestavni del vsakega bolj naprednega igralnega / multimedijskega sistema. Založniki se namreč vse bolj preusmerjajo na laserske diske in ni daleč dan, ko bodo diskete postale sekundarni medij pri prenosu podatkov; ko boš lahko uletel k prijatelju, mu podal CD in rekel, 'ajd, posnemi mi tistih 453 MB animacij, pa še 96 .modov! Pisalniki na CD plošče sicer še zmeraj stanejo od 6000 DEM navzgor, ampak to se zna z razvojem tehnologije in večanjem prodaje in konkurence kaj hitro spremeniti...

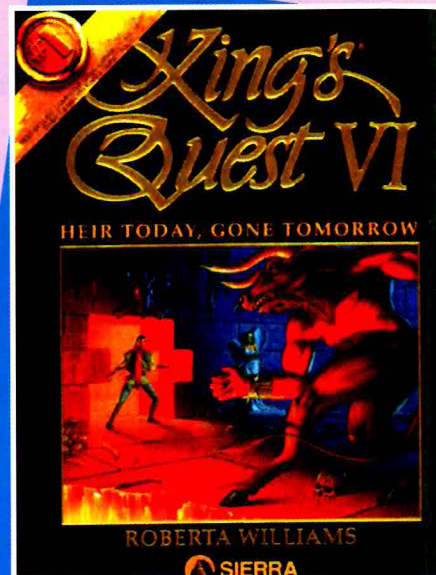
Zakaj zdaj kar naenkrat CD-ROM?

Obstajajo vsaj trije dobri razlogi, da založniki trumoma drvijo na srebrno ploščo: kapaciteta, cena in zaščita. Dobro znano je, da na en sam laserski disk spravimo okoli 650 MB podatkov, kar je toliko, kot današnji trdi diski višjega razreda ali za približno štiristopetdeset klasičnih 1,44 MB disket. To pomeni daleč več prostora za grafično in zvočno izživljanje kreatorjev, ki lahko zadihajo s polnimi možgani. Povrh so CD-ji poceni (en stane približno toliko kot disketa) in dejstvo, da so igre na laserskem disku dražje kot disketne, gre pripisati predvsem temu, da pogonov CD-

ROM še zdaleč ni toliko kot disketnikov. Trgovci z novci kajpak gledajo na dobiček in nabijajo cene, češ, kdor ima CD-ROM, bo stvar tako ali tako kupil, da bo od pogona nekaj imel, pa še "ekskluzivnega" se bo počutil. Tisto o zaščiti pa tako že vrabci čivkajo: na CD se posameznikom ne splača pisati, torej pirati odpadejo in originali bodo našli pot še v zadnjo (slovensko) vas.

Kje in kako

Pri nas so trenutno v središču pozornosti PC-ji in njihovi CD-ROMi, ker jih je pač največ. Čeprav po oglasih prodajalci nizke cene stresajo kot iz rokava ("CD-ROM za 17.500 tolarjev!"), pa je treba vedeti, da so pogoni z enojno hitrostjo (single-speed) že zdaj zastareli in da je prava stvar dvojna hitrost (double-speed), tj. prenos 300 K na sekundo. Tako igre kot multimedijske aplikacije zahtevajo hitrost in zna se zgoditi, da bo na kakšnem "enohitrostnem" Philipsu še tako bedna enciklopedijica samo šepala in ne frčala, kot bi morala. Cene na srečo vztrajno padajo in spodoben Mitsumijev ali Sonyjev double-speed CD-ROM dobite za okoli 28.000 SIT.



Drugi po računalniško razvitem svetu PC-ji niso tako edinstveni. Na prodajni fronti se že dolgo bije boj na življenje in smrt med računalniki in konzolami, najnovejšo orožje pa je prav CD. Vsi hočejo biti vedno večji in boljši, imeti boljšo grafiko in zvok, prkleniti kupca na izložbo in mu voditi korake v trgovino. PC-ji, macintoshi in amige poleg na igre stavijo tudi na multimedije, nekje vmes je Philips s CD-I, ki je pravzaprav konzola, vendar ima več izobraževalnih kot zabavnih programov, na drugi strani pa so Sega mega CD, 3DO in CD32, igralni stroji za mase in klase. Kljub vsem hardverskim pogruntavščinam, barvam, stereo zvoku in drugim blablajem pa igram na CD-ju še zmeraj nekaj manjka.

Tako in drugače

Za nekatere založnike je CD-ROM samo še en medij, na katerega je treba snemati svoje kodice: zadeva pač ima svoje prednosti, ampak zanje še ni nastopil čas tigrovega skoka. Zato tipi izdelujejo t.i. "lopatover" (ang. shovelware).

REBRNEGA DISKA



Lopatover so programi, ki so na CD-ju praktično isti, kot so bili na disketah, ali pa so izboljšani le s kakšnim digitaliziranim govorom ali bomo animacijico. Brez težav lahko vidimo, da v to kategorijo spada večina softvera na CD-jih. Res pa je, da zadnje čase lopatover postaja vse kvalitetnejši: Sierra, na primer, ki je nedavno spravila na CD svojo pustolovščino Adventures of Willy Beamish in jo opremila s tako obupnim digitaliziranim govorom, da so igro kritiki raztrgali in kupci ignorirali, se je za Gabriela Knighta (Joker 7, 85%) precej bolj potrudila. Ken in Roberta sta ročno najela nekaj megaznanih igralcev (med drugimi Worfa iz Star Trek: The New Generation) in producenti so se res potrudili, tako da je Gabriel Knight na CD-ju super stvar, pa čeprav glede na navadno različico relativno malo izboljšana.

S strmim dviganjem prodaje hitrih pogonov CD-ROM pa se nekatere softverske hiše odločajo za izključno CD-ROMarske projekte. To je po eni strani seveda dobro, po drugi pa ne. Zakaj? Videti je, kot da ves tisti prostor avtorje kar malo zbega: na CD ti zbašejo ogromne količine neverjetne grafike, animacij, videa, govora, glasbe, učinkov in sploh, pozabljajo pa na ključno točko: igralnost. Tako so ga polomili pri The 7th Guest, ki ima sicer čudovito grafiko (mešanico 3D podob, računalniških animacij in vpletenih video sekvenc) in zvok, ki te dobesedno prikleneta pred zaslon, zato pa te iz verig kaj hitro reši obupen dizajn. Igra je pravzaprav

zbirka drugorazrednih ugank in zank, ki so videti, da so tam zaradi grafike in zvoka, čeprav naj bi bilo ravno obratno. Štos iger je vendarle igranje: če hočem samo gledati grozljivko, grem v kino ali pa si sposodim videokaseto.

Podobno neumnost so zagrešili pri Terra Nova Development: njihova avantura Labyrinth of Time (Joker 5, 67%) ima, spet, odlično g&z, je pa drugače obupen dolgčas. Opisa dveh tipičnih CDjaških spodrsrljavev, iger Myst in Man Enough, si lahko preberete tudi v tej številki.

Isto je s konzolami: Panasonicov FZ-1 po standardu 3DO, na primer, je neverjeten stroj, pa nima zaenkrat niti enega špila, ki bi se ga dalo igrati. Še več: prav igra Crash 'n' Burn, ki je videti najboljša, je po igralni plati pravi zehalnik...

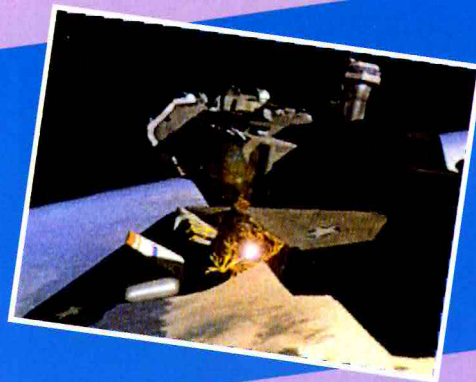
Svetlo luč na CD-jaško igralnost hvalabogu mečejo obljubljeni projekti. Sierrin Outpost, ki bo izšel tudi na disketah, naj bi bila prva igra, ki bo združevala privlačnost



grafika in zvok ter kapaciteta CD-ja nasploh neločljivo povezani z igralnostjo. V igri bo namreč več kot 700 misij, v katerih boste letali po vesolju in planetih v maniri X-Winga in Wing Commanderja ter se v prvi osebi podili po notranjosti sovražnih ladij, srž igre pa so prav impresivni vizuelni učinki in obsesnost, Disketna verzija bo pobrala še pa še prostora, po vzdušju bo daleč za cedejaško, najbrž pa bodo avtorji morali poleg animacij in posebnih učinkov izrezati tudi kako misijo ali dve.

Godot prihaja!

Počasi bodo avtorji vendarle nehali zjati v tistih 650 MB in začeli delati igre, ki bodo mediju v čast in ne v posmeh. Proces bo počasen - a na srečo zanesljiv. Za mesarsko klanje med konkurenco bodo poskrbeli številni hardverski in



klasičnih disketnih božjih strateških (daj, še, še malo, oh, jaaaaaa...!!!) iger v slogu Populouza z neverjetnimi hi-res animacijami in vložki, ki bodo poskrbeli za pravo vzdušje. Mogoče je to prava pot - narediti igro, ki se jo bo dalo igrati, in jo potem obložiti z vsem ostalim (najslastnejši del sendviča je pač sredina...).

Ocean je ubral drugo, bržkone bolj tvegano pot. V njihovem Infernu (alias Epicu 2), ki ga Digital Image Design zanje packa že dobri dve leti, so neverjetna

softverski giganti, kjer bodo na konzolaški sceni v glavnih vlogah poleg kaveljcev Sege in Nintenda tudi korenine kot so Philips, Sony, Time Warner, At&T, MCA, JVC, Electronic Arts, Commodore, pa seveda neizbežni Microsoft in drugi. Zabave na pretek, vam rečem! Obstoječim CD konzolam (Sega Mega CD, amiga CD32, 3DO, CD-I) se bodo kmalu pridružile nove video zverine (Jaguar, Project Reality, Saturn, pa skrivnostna PSX in X'EYE). Toda, ali veste, kdo jim že zdaj krepko meša štrene? I, "stari" dobri PC CD ROM, vendar!

Mesec je mimo in poleg kupa novih špilov nam je prinesel še dva kupa napovedanih iger. Ne oziravši se na dejstvo, da je vsak mesec napovedanih trideset iger, izide pa jih le petnajst (??), pogledjmo, kaj se dogaja za kulisami sofverskih studiev. Vse založniške hiše, ki mislijo, da kaj pomenijo, so namreč na londonskem sejmu ECTS (Electronic Consumer and Trade Show) malo privzdignile zavese.

Pa začnimo s Sierrino familijo. Del njene bratovščine, imenovan Dynamix, namerava v dokaj kratkem času izdati tri simulacije (projekt Aces over Korea je iz neznanih razlogov propadel). Aces of the Deep bi



Front Page Sports: Baseball

moral biti v času branja že zunaj, zato rajši pogledjmo nov del športne serije, Front Page Sports: Baseball. Mogoče boste rekli, kaj za vruga jim je padlo na glavo, saj je bejzbolov že tko al tko preveč. To je že res, ampak tudi fuzbalov (ameriških namreč) je enormno veliko, pa je bil Dynamixov najbolje prodajan in še nagrajen povrh. Prav tako kot predhodnik bo tudi baseball vseboval rotskopirane igralce, ogromno statističnih podatkov, vse možne klube, za posledek pa bo igra tekla v zadnje čase zelo popularni ločljivosti 320x400.

V isti bo tudi tretja simulacija Metaltech: Battledrome. Gre

za robo-tepež dokaj podoben (pre)dolgo pričakovanemu Mechwarriorju II. V dvobojih bo mogoče preizkusiti deset osnovnih pločevink, ki jih boste opremili svojemu okusu (in denarju) primerno. Obeta



Colonization

pa se tudi modemska poveza. Naskrivaj Dynamixovci pripravljajo še novo avanturo s titulo Alien Legacy, ampak več o tem kdaj drugič. Sierra je tudi obljubila, da bo izdala vsako leto novo nadaljevanje vseh serij. Tako lahko leta 2000 pričakujemo Quest for Glory X: Hero goes to the Moon in Larry XIII: No More Rubber. Dosti šale, pogledjmo rajši, kam bodo letos vtaknili Rogerja Wilca. Vtaknili ga bodo dobesedno (ali bolje: vbrizgali) v telo bolnega kolega. Podnaslov pove vse: Where in Corpsman Santiago



Star Trek: The Next Generation

is Roger Wilco? (dokler jih ne bo tožil Broderbund). Tudi Al Lowe, stvaritelj Larrija in Freddija, dela na novi, tokrat

politični komediji Capital Punishment. Ampak to je še daleč, zato pokukajmo k MicroProseu.

Na dosegu roke je že nova vojno, strateško, arkadna simulacija Across the Rhine, ki bo trajala od izkrcanja zaveznikov v Normandiji pa do konca vojne. Igra sledi zgodbi treh ameriških in dveh nemških oklepni divizij. Baje bo igra SVGA, modemska povezava pa je sama po sebi umevna.

O Sidu Meierju, stvarniku Civilizacije, že dolgo ni bilo nič slišati. Toda gospodič ne počiva. Njegova nova strategija nosi naslov Colonization. Gre za odkrivanje novega sveta od leta 1492 naprej, se



Inherit the Earth

pravi Seven Cities of Gold v novi, boljši preobleki. Prav tako bo kmalu nared drugi del serije Master of... Tokrat bomo v strateškem špilu Master of Magic mojstrovali čarovnijo, zeli, napitke in sploh vse, kar spada k copranju.

Vse boljša postaja že dve leti packana pustolovščina Star Trek: The Next Generation. Jean-Luc Picard se bo na monitorjih po besedah avtorjev 'čist zih' pojavil avgusta.

New World Computing je ugotovil, da mu s serijo

Might&Magic ne bo uspelo preživeti, zato prihaja iz njihovih logov pustolovščina **Inherit the Earth**. Glavna oseba bo lisjak Rif, ki s prav tako živalskimi kolegi raziskuje ostanke davno izginule človeške civilizacije.

Podobno (o preživetju namreč) razmišljajo tudi pri **Sir-Techu**. Novemu umotvoru so



Empire Soccer '94

nadeli bleščeč naslov **Jagged Alliance**. V tej RP avanturi boste vodili čredo plačancev, ki hočejo obvarovati unikatna zdravilna drevesa na otoku sredi Atlantika. Obljubljajo tudi govorni dodatek ali komplet na cedeju. Letošnje nogometno prvenstvo je vzrok, da rastejo nogometne simulacije kot banane po dežju. Eden bolj zanimivih žogobrcov prihaja iz firme **Empire** in nosi ned-



Innocent Until Caught

voumen naslov **Empire Soccer '94**. Glede same igre ne ponuja revolucionarno novih stvari (fuzbal je pač fuzbal), pač pa je mogoče za 15% bolj smešen, neresen, hecen kot ostali.

Prognosis tudi ne miruje in

kar je še boljše, ven meče vse boljše igre. Ena od njih bo ime **Discworld** po istoimenski zbirki novel. Z malim čarovniškim možicljem boste morali rešiti... no kaj že... aha, igro najbrž. Druga avanturica pa je drugi del vesoljske mačo avanture **Innocent Until Caught**. Zgodba se nadaljuje iz prvega prvega dela, Jack pa si je tokrat našel tudi punco. Glede cilja igre pa fantje molčijo.

Skočimo še na področje optike in laserjev. Firmica **Argonaut** pod okriljem **Virgina** piše arkadico **Creature Shock**. Leto 2030. Ladja **SS Amazon** skrivnostno izgine in preden jo najdete, je treba



Lands of Lore II

uničiti hordo dolgozobih **3D Studijskih pošastkov**. V podobnem okolju se bo odvijal tudi **Alen Virus** podjetja **ICE**. V visoki ločljivosti boste raziskovali skrivnostno izginitje vaših znancev.

V **CD** vode pluje tudi **Cyberdreams**. Nova igra **Red Hell** se bo poigrala z zgodovino. Piše se leto 2020 in **Sovjetska Zveza** terorizira svet in to samo zato, ker ji je prvi uspelo razviti atomsko bombo. Vrnite se v čas 2. SV in popravite zgodovino. Na koncu pride najboljše. **Dune II** je bil glede na mesto na svetovnih lestvicah ena naj-

boljših iger (ahem), zato ljudje, radujte se, prihaja **Command & Conquer II**. Igra sicer ne bo imela s planetom **Dune** prav nikakršne zveze, bo pa igranje zelo podobno. Seveda samo na **CD-Romu**. Še



Creature Shock

večje presenečenje: dela se tretji del serije **Fables-&Fiends**, tokrat z naslovom **Malcolm's Revenge**. Mali sluzavec se je namreč zopet pojavil in ne želi **Kyrandiji** nič dobrega. Največje presenečenje: (tuš!) **Lands of Lore II**. Avtorji so popolnoma spremenili način igranja; premikanje bo tokrat gladko, realnočasovni boj..., igra pa se bo odvijala v zelo eksotičnem okolju.

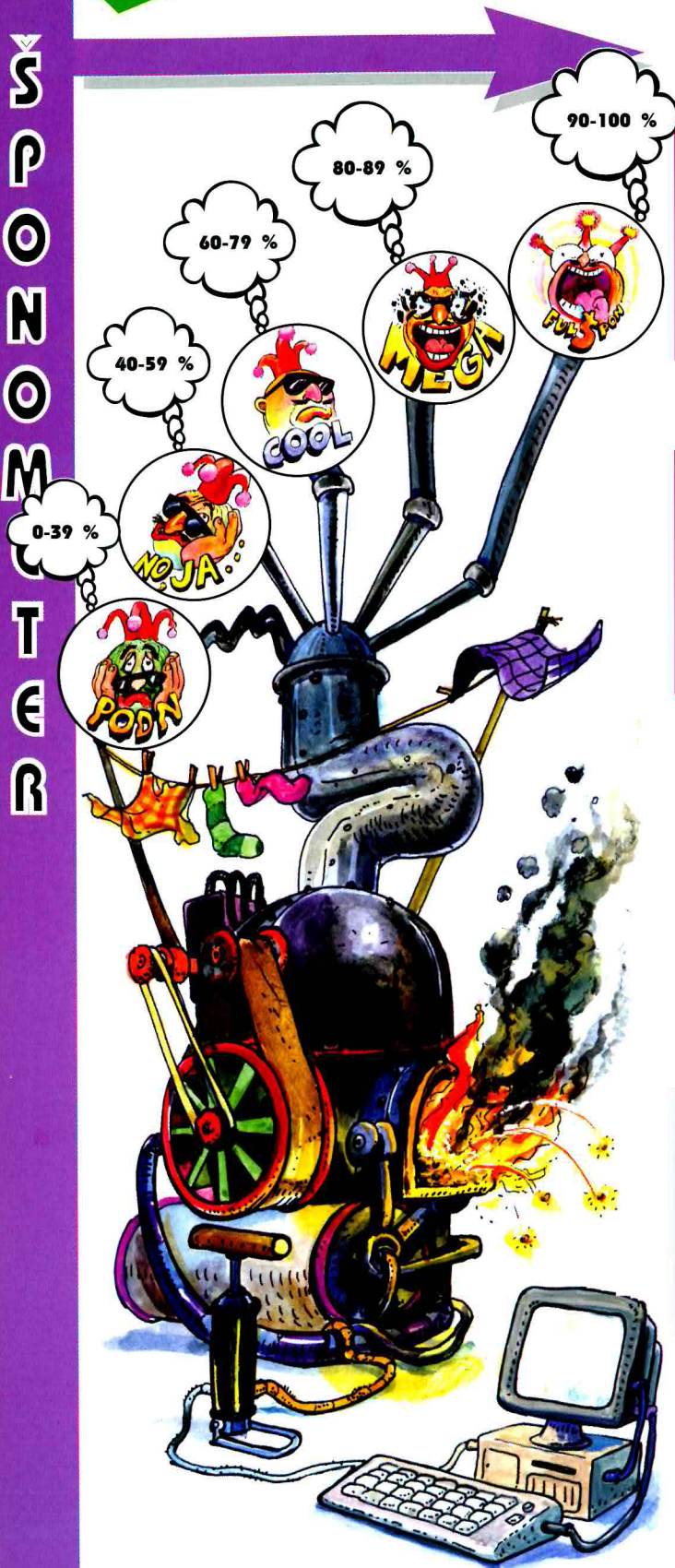


Discworld

Še zanimivost: dolgo pričakovana frpjka **Forgotten Castle** bo še malo zamudila. **Twin Dolphin** je zaradi prevelikih razvojnih stroškov propadel in igra sedaj čaka na nekoga, ki bo odkupil avtorske pravice.

S
P
O
N
S
O
R
M
E
T
E
R

S
P
O
N
S
O
R
M
E
T
E
R



Merilci



Sneta Sekira



Febo



Jure



Štajerc



Konzul

Nova nižja cena!
14.500,00 SIT
~~20.000,00 SIT~~

BLASTER
Pro

Sedaj je standardni zvočni dodatek za vaš PC računalnik celo boljši. V tem SoundBlaster paketu je več profesionalnih, zabavnih in zanimivih Windows & DOS programov kot kdajkoli prej. Zvočna kartica, ki jo poseduje več kot 2 milijona uporabnikov po vsem svetu, je resničen standard za stotine zabavnih, izobraževalnih, glasbenih in multimedijskih programov. Popolnoma kompatibilna je z vsemi programi, ki podpirajo zvok (igre, Windows...) Oživite vaš PC in se poženite v svet multimedie.

- Accolade Electronic Arts
Spectrum Holobite Masda
LUCAS **VSE ORIGINALNE**
Virgin **IGRE TAKO NA**
W **DISKETAH KOT NA**
CD
Holobite Masda Lucas Art
Broderbund Interplay
Virgin Games Gametek
Time

MULTIMEDIA	SoundBlaster 16 Basic	17.800 SIT
	SoundBlaster 16MCD+ASP	29.000 SIT
	SoundBlaster 32AWE	46.000 SIT
	Discovery 8 CD-ROM Kit	47.900 SIT
	Discovery 16 CD-ROM Kit	57.000 SIT
	Game Blaster 16 CD-Kit	69.000 SIT

Za natančne opise vsebine pokličite.

Diskete 1.44Mb Formatirane 119SIT/kom

IZKORISTITE
priložnost in še danes pokličite

Telefon/Fax
(063) 856 134

KFM d.o.o.
COMPUTERS

Cesta VIII/1, 63320 VELENJE, TEL/FAX 063 856 134

87

Battle Isle 2

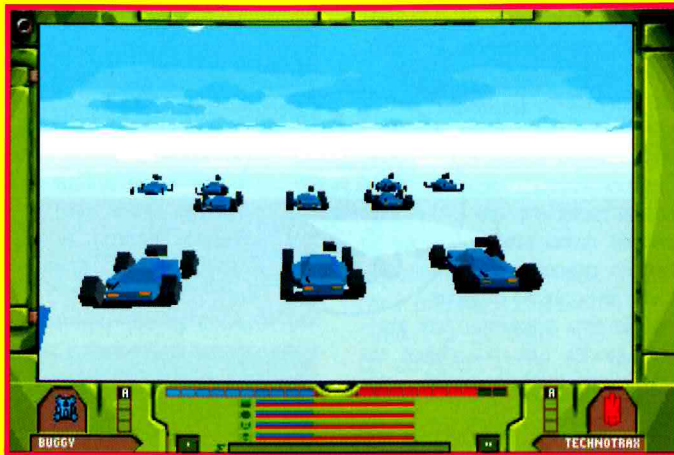
 H
I
T
S
&
H
I
T
S

Ko bi pred letom dni zapri-seženega stratega vprašali, ali so Nemci kdaj naredili res dobro igro, bi najbrž odgovoril pritrudno in pokazal svoje srce, v katerega bi bil vtisnjen logo hiše Blue Byte. Njihov strateški prvenec, Battle Isle, je uspel zaradi inovativnega in preprostega sistema igranja, tradicijo je nadaljeval History Line, ki so mu avtorji dodali animacije bojev, zdaj pa je končno izšel Battle Isle 2. Od tega programa so množice upravičeno pričakovale več kot le skupek najboljših lastnosti njegovih prednikov in blubajtovci jih slejkoprej niso razočarali.

Zgodba ima korenine v prvem Battle Isleu. Takrat so prebivalci daljnega planeta Chromos vihrotopili v zemeljske računalniške posebno strateško simulacijo, s katero naj bi odkrili človeka, ki se bo zanje sposoben upreti zavojevalcu, zlobnemu računalniku Titan-Net. Kot zvezmo iz uvoda, je to superbitje Walter Harris, ki ga ROOM, skupina dvanajstih najmočnejših druljskih mislecev, takoj da prepeljati na svoj svet. Harris privoli v obrambo (kaj mu pa drugega preostane) in ostalo je zgodovina.

Dobri stari Blislovski način igranja je ostal skoraj nespremenjen. Iz ptičje perspektive igralec s šesterekotnim kurzorjem premika enote, nato je na vrsti računalnik,

pa spet igralec, in tako naprej. Vrst bojnih enot je cel kup, od kopenskih prek zračnih do vodnih (program jih sproti dodaja, tako da se težavnost in kompleksnost zmerno povečujeta), vsaka pa ima poleg običajnih lastnosti (doseg/domet, gorivo, municija) še eno: izkušnje. Veterani, čeprav številčno ali jekleno šibkejši, bodo ročno opravili z neizkušenimi zelenici, ki še zmeraj zamenjujejo volan in ročico za izmet. Bistvo igre ni samo udariti z najmočnejšimi enotami na sovražnikovo najšibkejšo mesto, ampak tudi pridobivati izkušnje. Novosti - mado-na, saj ne vem, kje bi začel. Misije v BI2 so bolj fleksibilne kot prej, saj osrednji cilj ni več le zavzeti sovražnega poveljstva ali uničenje vseh enot, marveč čudi vstop v druge stavbe, pa prečkanje reke in podobno. Vdelali so funkcijo "Fog of War", zaradi katere ne vidite tistega ozemlja, ki ni v dosegu vaših radarjev (branjenje premičnih radarjev postane zato v nekaterih nalogah ena ključnih nalog). Združili so fazi premikanja in napadanja v eno samo, čeprav računalnik še vedno igra po starem sistemu (se jim, lenuhom, ni ljubilo predelovati starih algoritmov). Na izid bitke pomembno vplivajo vremenske razmere. Naenkrat lahko igra do sedem igralcev, tudi sicer pa vas ogroža več različno obarvanih



sovragov skupaj. In še in še, manjših sprememb niti ne bom našteval. Igro so dodelali tudi scenarijsko: v globalni okvir so vdelane številne manjše zgodbe in osebe, ki se vam na zaslonu pojavljajo kot za stavo ter vas morijo s svojimi težavami, nasveti in ukazi.

Kljub vsem tem dobrotam pa Battle Isle 2 na kako okončino tudi šepa. Najhuje je, da so posamezne naloge odločno predolge, saj se lahko ena sama že v zgodnejših fazah igre in brez vključenih animacij zavleče v štiri, pet ur - in če se počeno zafrkneš, ti ne pomaga niti pred kratkim posnet položaj. Če pa primisliš še, da manjka opcija Undo ter da računalniški nasprotnik goljufa na veliko, saj vedno ve, kje si in kaj počneš, zate pa tega bi mogel reči, potem spoznaš, da špil ni za nestrpne, kolerike in zaposlene. Res bi bilo bolje, ko bi Blue Byte namesto dvajsetih velikih naredil štirideset manjših misij - tako, kot je, so tudi vse tiste cool scenarijske poteze samo dodatno breme za stratega pred miško.

Kot v History Line lahko tudi v Battle Isle 2 boje spremljate skozi animacijske sekvence, ki so tokrat v poligonski 3D grafiki in se razen časovno v potek igre ne vmešavajo. So pa vozila izrisana grobo in sploh niso avtorji uporabili nobene posebno učinkovite tehnike, ki bi drastično omehčala ostre vektorske robove in ploskve

- grafika je zategadej precej grda in okorna, četudi so, denimo, ozadja, odlična. V preostanku igre so liki, tudi zaradi uporabljene ločljivosti 360*240, hvalabogu narisani natančno in lepo, poslastica pa so podobe enot in objektov, narejene s 3D Studirom.

Battle Isle 2 je na voljo v disketni in CD-ROMarski verziji, razlika pa je v zvoku (namesto CD melodij standardno blastersko šumenje) in v tem, da s CD-jem namesto statičnih slik enot in objektov gledate animacije. Zraven originala dobite tudi roman, ki ga boste lahko mimo brali med igranjem - kot že povedano, špil ni za tiste z vetrom v sru. Če tam blizu prebiva Blue Byte in njegove strategije, pa Battle Isle 2 ne sme mimo.

Sneta sekira



83

Raptor je bil v svojih časih izredno razvit in agilen dinozavrič. In nato je izumrl. Par ducatov milijonov zemeljskih let kasneje pa se pojavijo izredno razvit in agilni vesoljski lovčiči, ki čisto po naključju nosijo ime raptor. Na srečo ste ravno prejšnjo nedeljo povsem depresivni preganjali dolgčas na bližnjem avtosejmu, kjer ste GA ugledali. Kot mož dejani, ste ga seveda kupili in postali - privateer.

Tako nekako se začne najnovejša uspešnica že tako uspešne hiše Apogee, ene redkih tovarn, ki PC-jaše oskrbuje z arkadnimi igrami. Raptor je videti povsem standardna od-spodaj-navzgor-leteča-in-streljajoča letalska arkada, kakršnih smo navajenih z avtomatov. Ampak na PC-ju se s podobnimi igrami ne bi mogli ravno pohvaliti, saj sta bili omembe vredni le dve: Dawn Raider in Zone 66. Potem pa dolgo tema in sedaj - Raptor. Kot že rečeno, nastopate v vlogi plačanca, ki se odloči za dobro



naroda (in predvsem svojega žepa) očistiti planet prekomerno razpaslih hudobcev. Če pa v igri igra vlogo tudi denar, mora obstajati tudi možnost zapravljanja. Sicer ni nikjer nikakršnih lokalov in bordelov, pač pa je trgovina z dodatno opremo zelo koristna (zakaj imajo slabi fantje zmeraj več cvenka in s tem tudi boljšo opremo, kot mi tadbri?). Tam lahko za denar, prisluzhen med svojimi krvavimi poleti, pretopite v ščite, dodatne kanone, radar, rakete, spojlerje, fluorescentne prevleke... Avtorji so bili celo tako dobri, da nekaj od teh dobrin lahko dobite tudi med igro z razstreljivjo posebnih 'skladišč'. Če igro primerjamo z legendarnim Dawnraider, očitnih izboljšav



ni. Je pač VGA igra, moč je razstreljevati tudi zemeljske objekte, zelo pa sem pogrešal možnost igranja dveh igralcev. Vsekakor pa je Raptor omembe vredna pisijevska arkada in če ne bo prav kmalu izšel kakšen Desert Strike ali Chaos Engine, bo ostala na naših diskih kar nekaj časa.

Febo



82

Vigrah smo pilotirali že vse mogoče, med plejado takih in drugačnih sredstev za napalmiranje vsega živega in mrtvega pa takoj za lovskim letalom najbolj izstopa helikopter. Ena teh propelerskih pošasti je tudi osrednja sličica Virginove Apokalipse, odlične arkade s pogledom od strani v slogu legendarnega Choplifterja.

Okolje: džungla; naloga: raztreščiti sovraga in rešiti tal-

Apocalypse



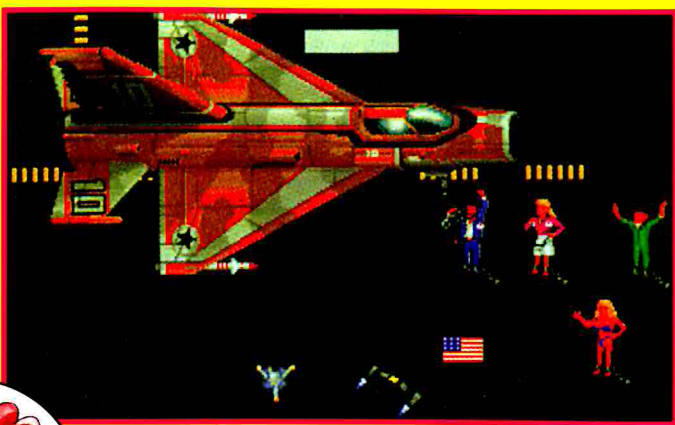
ce; užitek: velik. Me takoj spomni na Desert Strike v drugačnem okolju. In res, isti što-

si z našiganjem po kočah in vojakah, dokler ne gagnejo vsi, pristanek, da se talci stlačijo v



'kopter, vzlet, pot do baze, kjer tipčke odložiš, in jovo na novo. Dodatna orožja zrak-zrak in zrak-zemlja se pojavljajo kot po maslu, problem jih je le pobrati, saj so ponavadi z kakšnim zahojenim tankom z oklepom iz titana. Ampak no problemo, ti lepo visiš v zraku tik pod kanonom, mašino in še okolico zmelješ v sončni

48



Total Carnage

Avtomat Total Carnage, naslednik Smash TV, je bil sicer eden najuspešnejših v igralnicah, kakor hitro se je licence polastil International Computer Entertainment in zadevo predelal za tisočdvestotko, pa se je vse skupaj sesulo.

Tako slabo narejena igra kljub imenu ne bo splezala na vrhove lestvic, čeprav se kri tam vedno rada utabori. Krvi, odtrganih udov, razstreljenih vojakcev in podobnih arkadnih specialitet je v Total Carnage res za zvrhan koš. Igra je tipa "eden proti vsem" in to tudi drži, kot pribito: sam moraš pobirati predmete za dodatne točke in energijo, mesariti sovražne vojake in nagačiti še vse šefe, še preden si ob mizema tri življenja, ki jih dobiš na štartu. Na istem mestu se tudi vprašaš, ali je tvoj junak hodil v baletno šolo

ali pa je pravkar kaj spustil v hlače, saj njegovo premikanje še zdaleč ni podobno mačističnim omaram tipa Commando. Ampak u'redu, rečeš, samo da se igra dobro. Pa tudi tukaj obsediš z dolgim nosom: komandos je slabo vodljiv, sovražnikov kot muh na medu, desert pa so razne pogruntavščine v slogu



te, da umreš, čeprav te oplazi samo zadnja kapljica razpadlega sovraga. Za popenit, vam rečem. Že če hočeš priti čez prvo stopnjo, je treba biti a) super spreten in b)

format: amiga 1200, konzole
 minimum: amiga 1200
 založnik: ICE
 zvrst: strelška arkada

igralnost: 60%
 grafika: 53%
 zvok: 68%

prah in se, Mohamed, iz džungle odpraviš na potep do glavne baze zlehtnob, kjer te čaka pregovorna gora. Bazuk, topov, raket, dum-dumk, seveda; skratka, nimajo te preveč radi. Kot da bi te kdo že kdaj imel. Vsaj enkrat so programerji malo pomislili in tako se, hvala Bogu, ne moreš več ogabno raztreščiti ob tla, ki so slučajno dva mikrona previsoka za tvoj sodček. S svojim bojnim strojem se lahko fino spreletavaš po celem zaslonu, najboljša pa je, ko se ustaviš pred slapom, ki prši za tabo, ali pa tik pred kakim Budinim templjem - super občutek, vam rečem. Ozadje se kajpak

pomika v več ravninah, barve so dobro izbrane (čeprav je helikopter premalan maskirno, ga brez težav ločiš od ostalega zelenila), vse skupaj pa dopolnjujejo cool zvočni učinki. Apocalypse ni le zamašek za čas, ko čakamo na Jungle Strike, ampak čisto samosvoja arkada, v kateri se res da uživati.



Snetá sekira

format: amiga
 minimum: amiga z 1 Mb
 založnik: Virgin
 zvrst: strelška arkada

igralnost: 85%
 grafika: 80%
 zvok: 78%

neizmerno potrpežljiv, čeprav bo veliko igralcev s takimi lastnostmi raje vadilo, kako hitro poklikajo format dfo:. Grafika je že tako zelo grda, če pomislim, da je igra pisana za A1200, me pa skoraj kap - ne vem, kako so lahko napravili 2 MB grafičnega pomnilnika za koščke rjavkastih sličic, ki ob nezadostni glasbeni spremljavi skačejo po zaslonu sem in tja in umirajo kot za stavo. Svetla stran so digitalizirani zvočni učinki, ampak ne moreš pričakovati, da te bodo pred zaslonom držala le rjojenja "Get 'em!" in "Aaaaargh!". Total Carnage na srečo pozna igro za dva igralca, kar jo rešuje popolnega propada, saj v paru to ratatatanje naokoli in naokrog niti ni tako napačno. Za enega samega pa...

Snetá sekira

AMIGA HARDWARE

Prodaja AMIGE 600, 1200, 4000, CD32
 Notranji in zunanji trdi diski za vse AMIGE
 Razširitve pomnilnika za vse AMIGE
 Digitalizatorji slike in zvoka, genlocki
 Adapterji za zaslon VGA, kabli za trde diske
 Razne grafične kartice, vmesniki MIDI Not. in zun. disketne enote DD in HD, miške
 Video backup system in še veliko dodatne opreme za vašo AMIGO pa ugodnih cenah

NAROČITE SVOJ IZVOD KATALOGA AMIGA SERVIS
 Popravilo računalnikov
 TEL: (061) 267-632



Detroit

Detroit, rojstno mesto tovarene Ford in dandanes sedež največjega avtomobilskega koncerna General Motors. Hkrati pa je to tudi naslov najnovejše poslovno strateške igre tvrdke Impressions. To je firma, ki se doslej ne bi mogla ravno postavljati s svojimi 'uspešnicami' (Paladin in Samurai sta vred-



pozabili, čeprav so si prizadevali, da ne bi na nič pozabili. Glede tega jim ni kaj zameriti, saj so upoštevali prav vse stvari, ki sestavljajo to gospodarsko panogo.

Vaša tovarna je sestavljena iz sedmih oddelkov. Kot capo di banda, šefe, gospod generalni in menedžer vodite vse administrativne stvari seveda iz

(motor, zavore, vzmetenje, šasija, luksuz...). Njihove pogruntavščine pa nato s pridom uporabite v sosednji hali, kjer sestavljajo čisto taprave avteke. Nakar seveda s prototipom opravite tudi vse teste (pospeški, hitrost, poraba...). Od rezultata je potem odvisno, če se vam splača model tudi serijsko izdelovati. Zadržna dela firme sta arhiv, kamor spravljate propadle projekte in podobno šaro, in oddelk za zunanjo trgovino (ja, tudi izvažate lahko).

Kot se za igre podobne baže spodobi, vsaka stvar stane, zato dobite na začetku določeno vsoto, s katero morate kar se da varčno razpolagati. Poleg tega pa vam preti še huda konkurenca. Mogoče boste rekli, da morate glede na opis to igro na vsak način dobiti. Toda, kot sem že dejal, je izvedba tista, ki jo sramoti. Je namreč tako odbijajoče zakomplicirana, da razen največjih fanatikov, ki imajo podobne špile v malem prstu, ne bo pritegnila dosti oboževalcev.

Še ena stvar zelo moti. Detroit je blazno počasen in to na dva načina. Na pošteni štiriosemseski dela izredno počasi, poleg tega še kar naprej praska po disku (saj ni čudno; igra ima čez 700 datotek). Druga plat počasnosti je glede igre same. Začnete jo leta 1908 in traja do 2000, časovne enote pa so meseci!!!

Febo



na toliko kot pokrovček jogurtovogga lončka). Z Detroitom pa so fantje mislili, da bodo iz teme brcnili v luč. Saj so, toda preveč, tako da so zopet v temi. Sicer ni kaj, glede ideje so si zaslužili odlično, pač pa so izvedbo malo zaj...Gre namreč za simulacijo tovarne avtomobilov. Ampak, gremo lepo počasi. Že na začetku je nekaj narobe. Obljubljal so SVGA grafiko, kar bi se za igro tudi spodobilo, saj je animacije or-to malo. Pa so avtorji na tisti S kar

svoje pisarne. Pod to spadajo vsa mesečna poročila in barantanje z banko. Drugi del podjetja je kadrovska služba, kjer najemate delavce in jim odmerjate mezdo. Sledi marketinški oddelek. Tam se odločate za lepljenje plakatov po mestu v stilu 'Clio! Kaj sploh še ostane velikim?'. Prav tako lahko oglašujete v revijah in sponzorirate športne prireditve. V razvojnem oddelku mehaniki razvijajo nove avtomobilske dele in izboljšave

Sabre Team



Poznate igro Laser Squad? Že na spektrumu smo lahko veselo vodili naokoli tolpo robotkov, na PC-ju pa je igra postala prava uspešnica. Krisalis, firma, ki stoji za Laser Squadom, je zaslepljena s slavo izdala Sabre Team. Res je, da se v osrčju igre skriva isti program kot v predhodniku, toda stvar ni in ne bo nikoli požela niti pol takšnega uspeha.

Sabre Team je strateško-nelogična igra, sestavljena iz natanko in nič več in nič manj kot petih misij. V vsaki vodite ekipo do zob (in še čez) oboroženih mišičnjakov

36

Last Action Hero

Joj, joj, joj. Film je bil Evropi sicer všeč, najbrž zato, ker so se znali v njem dobro zabavati na račun Hollywooda (Američani pa kajpak niso pogruntali štosu in so Last Action Hero protestno bojkotirali), za igro pa močno dvomim, da bo sploh komu, razen morda najbolj potolčenim oboževalcem Double Dragona. Sosedov Arnie ima v tem novem Psygnosiovem antihitu običajno vlogo mišičnjaka v kavbojkah in v notranje organe namočeni paradizničasti majici, ki mora storiti tisto, kar takle bilderji v takih igrah ponavadi počnejo (čimprej umreti?) - rešiti mulca, ki so mu ga izpred bicepsov ugrabili zlobneži. Hitro bokserje v bisago, palico za baseball čez ramo in steklenko steroidov v žep, pa gremo. V propad.

Švarci (a ni zanimivo, koliko ljubkovalnih imen so si ljudje že izmislili za to po definiciji najbolj neljubko bitje na Zemlji?) torej pogumno stopi na di-

vje ulice Los Angelesa, kjer ga, pomikajočega se v desno, takoj naskočijo hormonsko moteni in motene. Standarden obseg udarcev z roko, nogo in glavo (slednji je eden najbolj nenavadno metalskih, kar sem jih kdaj ugledal - tip je videti kot na koncertu Sepulture) je dovolj, da se jih naš Klepec odkriža, nato razbije par kant za smeti, iz njih mačkom sune hambije in nato zdrobi še zlobnega šefa, ki ima energije za celo staro mamo in

pol. ltd, etc, ipd, ibd (in bruhajoč dalje).

Grafika je dobesedno ogabna, animacija okorna (boljša so ozadja pri Street Fighterju 2), nekaj je vredna le divja rokarska glasba. Če se vam ljubi rotati nanjo (kar je edini gib, ki ga Arnold obvlada) se vam Last Action Hero morda ne bo zdel popolnoma nagnusen. Drugače pa se te igre dotikajte samo s petmetrsko palico - pa še to samo, če jo hočete pretepsti.

Snetá sekira



format: amiga, PC, konzole
minimum: amiga z 1 MB
založnik: Psygnosis
zvrst: pretepaški obup

igrálnost:	30%
grafika:	28%
zvok:	80%



(Švarci, Sly, Van Damme, Dolphy?). Do zob pomeni, da vsak nosi najmanj štiri puške, granate in streliva za cel bataljon. Problem vsake od misij niso teroristi, temveč talci. Cilj je namreč rešiti določeno število talcev in ne pobiti teroristov. Do sem vse lepo in prav. Ampak ko igro začnete, vas utegne vse miniti. Čeprav je pogled na dogajanje isti kot pri Sindikatu, pa igra ne teče v realnem času. Vsak od vaših bilderskih možicljjev ima do-



ločeno število akcijskih točk in ko jih porabi, je na sovragu vrsta. In kot po naključju imajo sovražniki vedno sumljivo veliko točk.

Glede na to, da je povprečno število pikic 30, igranje postane kmalu dolgočasno. Zakaj? Zato, ker je en korak vreden pet točk, obrat za četrto kroga dve, pogled na zemljevid pa sploh celo premoženje... Tako si lahko v vsaki rundi zavežete vezalke, napolnite puško, odprete vrata, naredite en korak, nakar čakate na sov-

ražnikov rafal. Zgodilo se vam bo celo, da vam bo bomba eksplodirala v roki, ker vam bo zmanjkalo pik za met. Najhuje pa je to, da vidite natanko pet metrov okoli sebe. Zato se kaj rado in zelo pogosto pripeti, da vas pihnejo s šestih metrov.

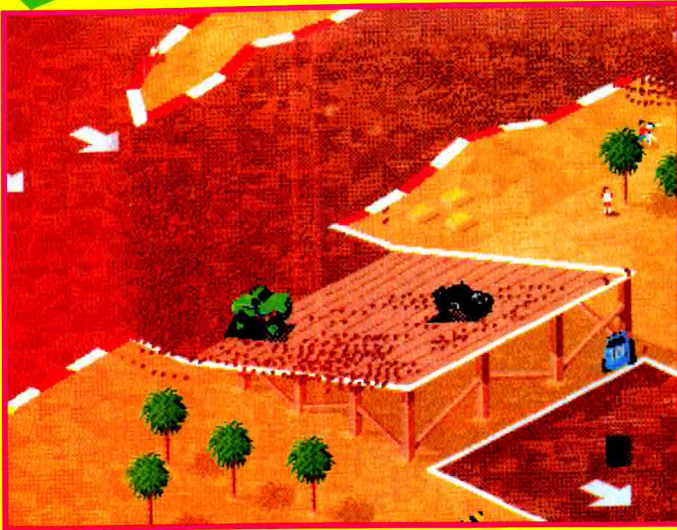
Avtorji so poskušali izboljšati atmosfero z digitaliziranimi sporočili z irskim naglasom; vendar jim ni uspelo. Sicer roko na srce, špil je enostaven in ima prijazen vmesnik, ampak si ga vseeno ne bi upal priporočiti.

Febo

format: PC, amiga
minimum: 386DX
založnik: Kralis
zvrst: strateška igra

igrálnost:	56%
grafika:	60%
zvok:	70%

H
I
T
S
&
H
I
T
S



Se spomnim, ko smo imeli šolo v naravi v Ankaranu. Ej, to ti je bil lajf: zjutraj pokonci, telovadba, žrtje, potem pa na plažo, med mivko in brhke mladenke. Tisti pravi pa kajpak nismo metali oči za takimi posvetnimi zadevami - prav blizu je bil namreč hram, kjer so imeli, o križana gora in še kaj, igralne avtomate. Yo, profa, daj denarčke in smo oddveli, da se je kar kadilo. No, in tam so imeli eno takle zadevo v obliki kabine formule 1, v katero si lepo sedel, na pregrado pred tabo pa ti je avtomat projiciral svetlobo v obliki vozil. In si



norel po tisti progji, če si se zale-tel, te je pa samo odbilo in zavrtelo, nato pa naprej, dokler je bilo še žetonov kej.

Ankarana je bilo kar prehitro konec in vse do danes nisem občutil take napetosti in vznemirjenja,

kot takrat v tisti obmorski kabini (je bila to najdražja najemnina, kar jih pomnim...). Dokler mi roka usode na mizo ni položila Skidmarks. Počasi bom res začel verjeti, da moj podznak, strelec, ni povsem nedolžen...

Torej. Skidmarks

Skidmarks

92

je neverjetno hitra, privlačna in zabavna simulacija dirkanja z avtomobilčki v izometričnem 3D pogledu, o kateri bi se res lahko razpisal. Lahko bi povedal, da vozite na dvanajstih progah štiri tipe vozil, ki se razlikujejo po hitrosti in teži, vsa po vrsti pa zavijajo, skačejo in se preobračajo tako prekleto dobro, da se ti strže film. Lahko bi podal dejstvo, da so avtomobili izrisani s sledenjem žarku in da je ves program napisan v Blitz basicu (!!!). Lahko bi rekel, da so proge super in da je najboljšje to, da na njih ostajajo

sledovi gum (od tod tudi ime igre). Lahko bi vas seznanil s tem, da morete igrati proti računalniku ali prijatelju na istem računalniku, pa tudi proti nasprotnikom iz mesa in krvi z modemsko ali serijsko povezavo amig. Lahko bi raportal, da so Skidmarks tako neverjetno zabaven špil, da so mi po prvem prevoženem krogu po lich tekle solze smeha in da sem se tako zabaval, kot samo še pri Settlerjih in Cannon Fodderju. Lahko bi, še pa še. Pa ne bom. Kupite si igro in uživajte. Kajti Skidmarks so prav to - čisti užitek!

Sneta sekira



European Champions

Hja, še ena Oceanova packarija," sem si mislil, ko sem igro dobil v roke, "pa kaj češ - bolje kot nič," in že sem jo imel na disku. Že ob prvem zagonu se mi je uprla počasnost, "hrapavost" animacije in nič kaj lepa grafika. Tudi igralnost se mi ni zdela prida in šele po dolgotrajnih psihičnih pripravah sem se vdal trpljenju. Najbolj pa sem bil razočaran, ko sem po nekaj igrah ugotovil, da se bom s še



večjo težavo od tega trpljenja ločil.

Ja, ja, seveda...

Čisto res! Po nekaj igrah te E.C. domala zasvoji s svojimi podajami - posebno s hitrimi "one-touch-pass", pa tudi preigravanje ni slabo. Žoga je sicer zvesta tvojim nogavicam, vendar pa se jo splača zaradi hitrosti brcati naprej, saj so ti "bad guys" nenehno za petami. Novost je tudi upravljanje

dveh igralcev istočasno, kadar nimaš žoge.

A sam' to?

No way! V igri sta dve per-



Ob kroničnem pomanjkanju dobrih arkadnih simulacij na PC-jih je Domarkov F1 pravi božji dar. Ta uspešnica z amige in konzol je sicer predelava dobrega starega Vroooma, ki so mu Domarkovci dodali način za dva igralca in turbo hitrost (manjši zaslon za gladkejšo animacijo in večje brzine), pa kaj to koga briga, važno je, da

se dobro igra. To pa se, čisto zagotovo: v nasprotnju s klasičnimi simulacijami je v F1 vaša glavna naloga drvenje, drvenje in še enkrat drvenje. V boksih se ustavite le za mega-hitro menjavanje gum in najnujnejša popravila, nato pa hitro naprej. Vozite lahko v pravem arkadnem načinu (ena dirka), trenirate ali tekmuje v prvenstvu na dvanajstih



F1



prograh širom sveta. Najboljše pa je, ko se pomerite s prijateljem - manjka samo še modemska povezava.

Čeprav se bodo nekateri nad F1 zmrdovali, češ, kaj neki počne to zмене med Formula One GP in Indy Car Racing, F1 sploh ne strelja na njen prestol. Tisti, ki ljubijo realizem in natančnost, naj raje ostanejo pri pravih simulacijah - igralcem, ki uživajo v norih hitrostih in preprostem drvenju, pa F1 iz srca priporočam.



format: PC, amiga, konzole
 minimum: 286, 1 MB
 založnik: Domark
 zvrst: arkadna simulacija

igralnost: 90%
 grafika: 85%
 zvok: 70%

Sneta sekira

spektivi - ptičja (Kick Off 2/ Sensible Soccer/ Goal!) in "realna" (Manchester Utd./ Match Day); menjaš pa ju lahko kar med igro. Nobena ni boljša, je pa "realna" ena boljših v svoji vrsti, medtem ko ona druga po dinamičnosti

precej zaostaja za npr. Sensiblom, katerega hitra igra z majhnimi simpatičnimi igralčki ima "opazno" večji čar. Kako pa veš, kol'k večji čar ima?

Prešteješ, kolikokrat se v petih minutah iz igralčeve



sobe zasliši "MEESARSKAA !!" - in teh vzklikov je pri Sensiblu "opazno" več. Vendar to ne pomeni, da ga "opazno" prekaša. E.C. Ima npr. bolj dodelane podaje, urejevalnik taktik, ob katerem si lahko tvoja umetniška duša res da duška, pa tudi "šelestenje" občinstva in drugi zvočni efekti niso od muh; edino vizuelna plat ni ravno nebeška, kar pa te po nekaj igrah tako ali tako preneha motiti.

Kol'k je pa kej težko tole - mislim za špilat? Če imaš vključeno opcijo "equal skills", je teža odvisna samo od desetih stopenj ("skill level"), ki segajo od rezultata 8:0 zate, pa tja do 8:0 za kompjuterja;

če pa jo izklopiš, ima vsak igralec svoje lastnosti, ki jih lahko spremeniš (in tako narediš norca iz zlobnega bratranca).

Jumping Jack

format: PC
 minimum: 386, VGA, 2MB
 založnik: Ocean/Audiogenic
 zvrst: športna simulacija

igralnost: 78%
 grafika: 73%
 zvok: 79%

70

SSN-21 Seawolf

Kaj bi rekli, kaj je bolj komplicirano, voziti letalo ali podmornico? Bi rekel podmornico. Isto so rekli tudi pri Electronic Artsu in naredili zakomplicirano simulacijo podmornice. Povedano po resnici pa doslek itak ni bilo niti ene preproste podmorničarske igre, začeni z Micro-Prosejevo Silent Service.

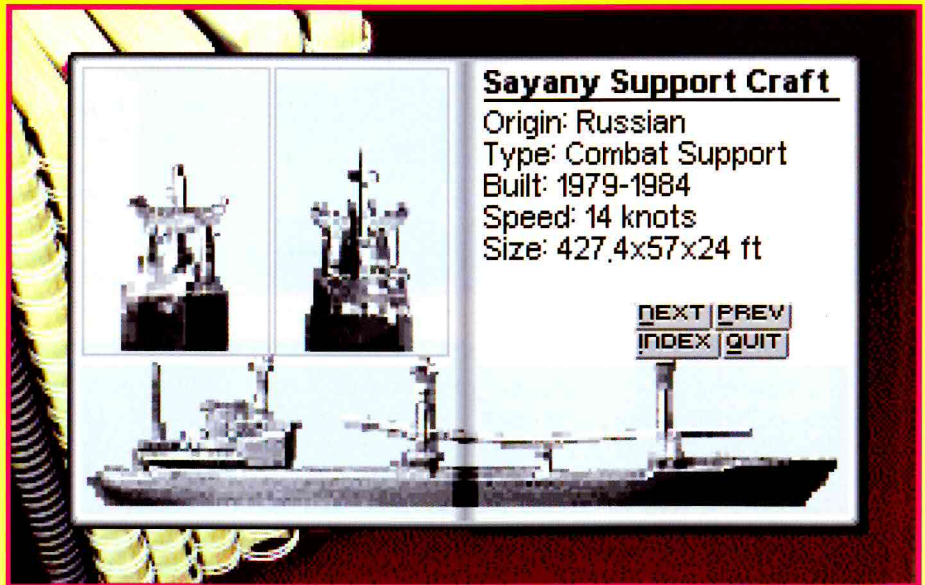
Ker pač v prvi svetovni vojni še ni bilo tazarasnih podmornic (razen kapitana Nema), v drugi

pa so bile preveč enostavne, so dogajanje morskega volka postavili v (pred) tretjo svetovno vojno. Seveda je najboljša jedrska podmornica tega časa SSN-21 na strani Američanov, Gargamel pa sta tokrat gospod Ivan in gospod Castro (kdo bi si mislil, da bo tip dočkal III. SV).

Igra je sestavljena iz 33 misij, ki jih lahko opravljate tudi posamezno. Čeprav si ljudje pod besedo simulacija podmornice predstavljajo periskop, krmilo in

kup števec in vzvodov, pa tega ne boste nikoli videli (razen periskopa). Seawolf namreč zelo vleče na strateško igro. Vse svoje in sovražne premike opazujete iz zraka, umazana dela, kot so polnjenje torpednih cevi in podobno, pa upravljate preko častnikov (beri: menijev, podmenijev in podpodmijev). Sami le sem in tja pogledate skozi periskop ali na sonar. To pa je spet zgodba zase. Res je, da še nikoli nisem videl podmornice od znotraj, ampak če imajo res take sonarje, potem so več videli iz jamb-

preko mikrofona. Drugače pa je igra vse prej kot primerna za normalno rajo prav zaradi svoje kompleksnosti. Mogoče pa NATO v sodelovanju z EA išče rekrute za podmornice v naslednjem stoletju. Če mene vprašate (ja, sej vem, da me ni noben, ampak bom vseeno povedal), mi je bila še najbolj všeč simulacija podmornice v stari Sierrini uspešnici Codename: Iceman. Največjim entuzijastom pa priporočam Aces of the Deep.



ora gusaskih ladij. To je namreč zadnji krik tehnike, ki vse zvočne signale pretvori v barve. In potem, ko ti cel sonar pomodri, pogledaš v priročnik in vidiš, da so to premikajoči se podvodni objekti. Izstreliš cel arzenal torpedov, harpun in podobnih strelc, katerih edini učinek je na smrt preplašena jata sardelic.

Edina dobra stran igre je igranje dveh igralcev in s tem možnost pošiljanja sporočil



Febo

Carriers at War 2

65

SSG naj bi stalo za Strategic Studies Group. Če so grupa, ne vem, zihar pa so študiozno strateški. Kam reč paše, vidite že po bukli, ki jo fašete zraven. To je prava stvar za dolge zimske večere. Na nekaj manj kot dveh centih strani vam dumpajo v glavo razne de-in ofenzivne doktrine, težijo z nekakšnimi vojnimi načrti in so oh in sploh poučeni o vojnih barkah. Maaaa...! Jaz sem šel kar špilat. V uvodu itak vse izveš.

No, skoraj vse. Friki so bili, kar se uvoda tiče, sila racionalni in so ga preprosto izpustili. Tako po zagonu datoteke kar takoj začutite sol v laseh, ko te ti lumpi butnejo dol nekje na Pacifiku. Sam, na nekakšnem splavu, nikjer nobene muškete, šibrovke, motorke, cirkularja, mljac, mljac... Človek še poštenega karakterija ne more narediti. Pa se



Sajonara!

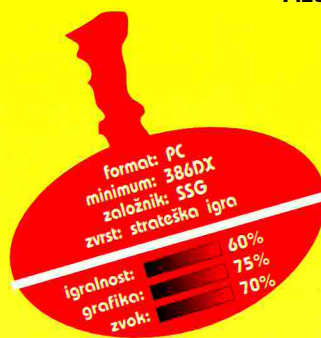
Tu udejanite svoje perverzne ideje o borbi, bojnih formacijah, oborožitvi in podobnih nadvse uporabnih stvareh. Zrihtate si lahko marsikaj, nikakor mi pa ni uspelo izklopiti doooooolgočasnih arkanidnih delov, ki to sploh niso. Folk, to je dva much. V vsaki bitki boste prečakali in preklkali po uhlijih še pa še (pa še, pa še, paše pa ne). Čas teče počasi in vaši kanuji mencajo čez zaslon

vam sporočijo število žrtev in ko se sinovi neba vrmejo z bolj ali manj uspešne misije, hajdi naprej. Bojujete se lahko tudi z ladjo proti ladji. Tako direkt, kрма proti krmu, vendar jim je tudi iz tega uspelo narediti čudno stvar. O animacijah potaplajočih se ladjih ni ne duha ne otipa. Ob vaši napaki se bo sovragu utrgalo in vas bo zelo hitro poslal tunam

žvižgat. V štabu vas potem, že kot ribji futer, ozmerjajo z nesposobnežem.

Jasno je, da je špil strategija in tudi ni vse tako črno kot se prebira. Je pa res, da se bodo tisti pravi strategji, tisti ki tudi spijo v uniformi, zmrdovali in delali kisle face. Reč je še najbolj podobna vmesni štengi med ratatata igrami in kakšno resno strategijo.

Fizo

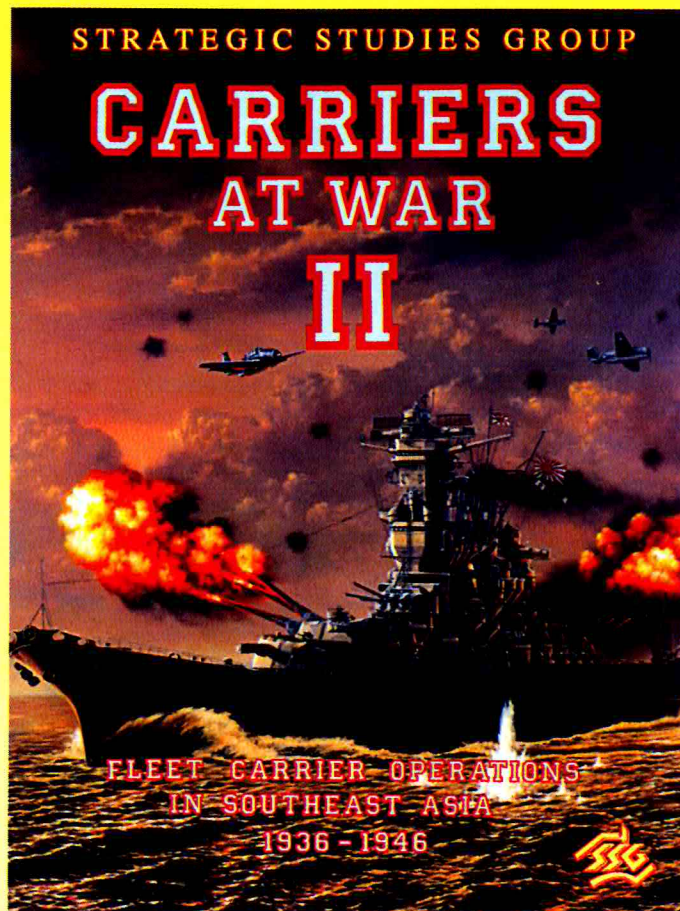


Čolnič, redno garažiran, ugodno prodam.

tam med rebri prebudi nekaj strateškega in že letite prebirat zgoraj omenjeno enciklopedijo. Kot pri večini strategij tudi tu gledate na zemljevid iz lunine perspektive. Na kolenih se vam valja zemljevid, roka vam sloni na mišjaku, srček pa bije za domovino. CAW2 vam ponudi osem nekajdnevnih scenarijev znanih pomorskih bitk drugega svetjskega klanja. Ko se izjasnite, za koga, s čim in zakaj boste pobijali pilote in luknjali ladje, vas bajti popeljejo v bogatstvo izbirnih menijev.

počasneje kot s pošto. To bi človek še nekako preživel, če ne bi neka pritisnjena, leva, neumna barkača kar naprej padala v neke leve dvoboje in vas o tem neizmernem veselju stalno obveščala. Zadeva se vsakič posebej ustavi in če hočete naprej, je treba poklikat par gumbov, da se čas premakne za pet minut. Ojej!

Ko končno pribrzite do cilja in nadenj naženete svoje leteče zmaje, se začne veselica. Z bojišča vam pošiljajo slike dvoboja in to je tudi vse. Žalujoci ostali



Al-Qadim: The Genie's Curse

85



Turbani, zakrivljene sablje, magične lampice z duhovi in leteče preproge so stvari, ki nastopajo v Šeherezadinih zgodbah, nam znanih kot Pravljice 1001 noči. Po tem znanem delu orientalske književnosti je bilo pozneje napisano ničkoliko drugih zgodb in filmov s podobnimi motivi. Tudi na področju računalniških iger najdemo stvaritve s podobno temo. Naj le omenim nekaj najboljših, kot je legendarni Perzijski princ, Quest for Glory II in nenazadnje tudi Alladin. Al-Qadim je najnovejša uspešnica (vsaj mislim, da bo) SSLja in v igri najdemo prav vse elemente arabskih pripovedk od vsiljivih trgovcev na bazaarjih pa do hudobnih vezirjev. Čeprav bi za igro na prvi pogled dejali, da je nekakšno nadaljevanje uspešnice Dark Sun, pa videz vara. Edina skupna lastnost je pogled iz ptičje perspektive, ki pa pri SSLju ni novost, saj so jo s pridom uporabljali že v prastarih AD&D igrah (Prophecy of the Shadow...).

Prav tako tokrat ne vodite bataljona monstrumov takega in drugačnega porekla, tem-

več enega samega fantiča, ki hoče oprati ugled svoje družine. Tokrat jo je zamočil vaš hišni duhec, ki je potopil trgovsko ladjo ter ugrabil vašega brata in kalifovo hči. Ker so ata, mati in sestra edini, ki lahko z duhom upravljajo, pade krivda seveda na njih in so vrženi v ječo. In zdaj je vaša naloga, da najdete tipa, ki manipulira s vašim hišnim ljubljencem. Tako potujete iz dežele v deželo in nabirate informacije, prehodite sto in en labirint, pobijete tisoč in eno spako in spotoma še pomagate par ducatom pomoči potrebnih.

Igra sicer vsebuje statis-

tične podatke o moči, modrosti in podobnih zadevah, toda so za igranje praktično nepomembni (razen na najvišji težavnostni stopnji). Zato osebno Al-Qadima ne smatram za FRP

temveč za pustolovščino (po definiciji) precej podobno Sierrini herojski sagi. Sicer je sablja kar koristno in pogosto orodje, ampak večina igre še zmeraj temelji na komunikaciji z miroljubnimi osebkami. Igra je izredno lahka in se zelo hitro razvija, kar je seveda nadvse dobra stran. Po drugi strani pa je nenormalno

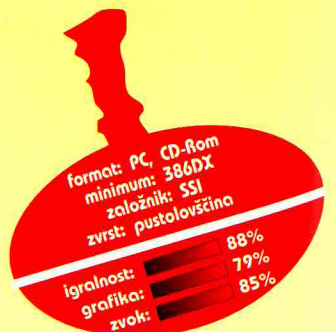
dolga, zato ni bojazni, da jo boste končali v dveh urah. Sam sem jo končal v več kot dvajsetih urah čistega igranja, s tem da se nisem ob nobenem problemu ustavljal za več kot pet minut. Včasih že skoraj mislite, sam še to dobim, pa unga hi-nrihtam, pa je konc.



Ampak ne, zopet dobite par novih otokov za deratizacijo (po slovensko razpodganjevanje, kot je nekdo predlagal) in gremo jovo na novo.

Al-Qadim: The Genie's Curse je zame osebno najboljša SSLjeva igra in jo priporočam vsem ljubiteljem tako FRPjev kot tudi pustolovščin.

Efendi Febo



84

Heimdall 2

Če so si še bogovi med sabo kar naprej v laseh, a je potem kaj čudnega, če smo tudi ljudje kar naprej skregani? Morda se imajo kristjani še najbolje, saj je po njihovem tam zgoraj pač samo en Vsemogočni.

Vikingi so imeli pa več problemov, so imeli božanstvo za to, pa za ono, samo še za dlake na kožuhi, ki so ga imeli razprostrtega pred posteljo, jim

je manjkal božček, pa bi bila mera polna. Ampak ga ni bilo in morda je manjkal prav on, da bi Odin in prijatelji skupaj premlatili porednega Lokija in mu dopovedali, da se pač ne spodobi kar tako rušiti vesoljnega miru. Lokiju se je namreč čisto strgalo in sedaj lazi po zemlji smrtnikov ter s svojimi pomagači, Hakrati, demolira vse, kar stoji. Celoten Asgard, prebivališče nordijskih bogov, je kajpak še kako zaskrbljen in Odin ročno pokliče predse Heimdalla ter Ursho. Parček naj oddide tja dol in poišče štiri dele čarobnega amuleta, ki edini lahko ukroti Lokija (sicer bo svet kmalu "another one biting the dust"). Najti pa bo treba tudi ključke za vrata, ki iz Dvorane svetov, kjer se igra začne, vodijo v različne dimenzije, kamor so padli kosi iskanega amuleta.

Heimdall 2 je po zunanji plati zelo podoben prvemu delu - izometrična 3D perspektiva, sprehajanje naokoli, pobiranje predmetov, pogovarjanje z osebami in mlatenje sovražnikov. Vse skupaj je povezano v nedeljivo celoto, saj so problemi sestavljeni prav iz tega, da najdete ustrezen predmet ali lik, ki vam bo povedal nekaj, zaradi česar vas bo nekje drugje nek tmast

tipček spustil mimo, veliko vlogo pa igra tudi boj: s pobijanjem krutih sovragov namreč Heimdall in Urša pridobivata izkušnje in tako postajata vse boljša borca in maga. Heimdall 2 je tako posrečena mešanica pustolovščine, arkadne igre in FRP-jke.

Posebej zanimivo je, kako so avtorji uredili copranje: zraven igre dobite simpatično bukvice z runami, ki pa niso razporejene v uroke, temveč morate te odkriti sami



(!), moč magij pa je odvisna od tega, kako blizu ste Ro'Geldu, izviru magične moči sveta, kjer trenutno ste. Ro'Geld je hkrati mesto, kjer najdete del amuleta, tako da program vašega napredovanja ne nagradi samo z vse večjimi hordami Hakratov in težjimi ugankami, ampak tudi z lažjim čaranjem. Ker se morate sprehajati med svetovi sem in tja, saj lahko, denimo, predmeti iz tretjega sveta odprejo povsem nove dele prvega, je Heimdall 2 kar obsežna in zahtevna avantura. Čeprav vam voljo do napredovanja dajejo zadostne nagrade in spodbude (od magične moči do novih orožij) ter odlična stripovska grafika, pa se lahko igre kaj hitro nave-



ličate. Problemi so namreč včasih sestavljeni prav čudno in liki sprogramirani površno (tip, ki ga rešite iz omare, recimo pravi, da naj mu rešite hčerko, ko to storite, pa teži, da naj mu za božjo



voljo - rešite hčerko...; ipd), boj je neroden, med igranjem pa si lahko mimo navijate glasbo s hi-fija, saj vas razen ob posebnih priložnostih spremlja grobna tišina, ki jo le občasno prekinjajo učinki. Morda se program počuti bolje v morju grafičnega pomnilnika (test na A500 z pol mega chip in 2 MB fast RAM-a), ampak naš testni primerek žal ni hotel delovati ne v A600 z 1 MB ne v A1200 z 2 MB.

Simon Byron, urednik an-

gleške amigaške revije The One, v kateri so razvoj igre spremljali v treh nadaljevanjih, v uvodu v priročnik (!) trdi, da je Heimdall 2 "mejniki zabave z amigo." Čeprav igra JE odlična in zabavna mešanica arkadne pustolovščine in igranja domišljjskih vlog, takih bombastičnih izjav vendarle ne bi mogel podpreti. Heimdalla 2 se lotite takšnega, kakršen je, in ne v pričakovanju nečesa najboljšega na amigi do sedaj - po mojem mnenju česa takega ne boste dobili, pa še bolj boste uživali.

Sneta sekira





We are glad that we could finally decode your transmission. Tell us your purpose in contacting us ?

Kakšna bo prihodnost Modrega planeta? Vprašanje, ki si ga postavljajo modreci že precej časa. Odgovora ne ve nihče, toda nekateri so zviti in si ga izmislijo. V tem seveda prednjačijo jasnovidci take in drugačne sorte, takoj za petami pa so jim pisatelji, filmarji in ustvarjalci računalniških iger. Gre predvsem za dokaj pesimistične vidike, češ da to v časih, v kakršnih smo, bolj zažge. A se potem sploh splača živeti, če veš, da bo čez dvajset let zmanjkalo nafte, nato nas bodo podjarmili roboti, nakar bodo prišli majhni zeleni in nas

pohrustali...

Smo se že kar vdali v usodo mračne kibernetične prihodnosti, ki nam jo v svojih izdelkih ponujajo domala vse firme ne glede na žanr. Pa kot strela z jasnega udari en, nkol slišu, Grandslam in spremeni čmo v zeleno. Njihova verzija Zemlje v naslednjem tisočletju je lednjem tisočletju je nadvse vzpodbudna. Problem ekoloških problemov je že zdavnaj rešen naravi v prid, južna Amerika je na novo pogozdovana, kiti in nosorogi iz epruvete se odlično obnesejo, na svetu vlada mir... Da pa bi se firma (na amigaški



Reunion

89

sceni ne čisto neznanu) uveljavila na PC področju, so svoja videnja strnili v febomenalno strategijo z naslovom Reunion. Kar pa pač v nobeni igri ne gre vse gladko, so prišle zle sile tudi tokrat na svoj račun. Zaradi prevlade upornikov, ki jim je kaos ljubši od reda, postane Zemlja za življenje nevzdržen planet. Zato majhna vesoljska raziskovalna odprava, ki se že pred revolucijo poda tja, kamor ni šel še nihče, ustanovi

na neznanim oddaljenem planetu novo kolonijo. In vi, kot šef(ica), se odločite, da se nekoč vrnete na rodni planet in obudite stari red.

Zdaj pa k igri, ki si že po svoji velikosti zagotovi zasluži posebno mesto med igrami podobnega kova; zasede namreč devet disket in dobrih 23 Mb na disku. Vse dogajanje krmilite iz kontrolne sobe prek prijaznih grafičnih ikon.

Obkroženi ste s štirimi svetovalci, katerih sposobnosti vplivajo na razvoj kolonije. Tehnološki



Jokerjevih ME

Amiga

1. Cannon Fodder
2. The Settlers
3. Mortal Kombat
4. Pinball Fantasies
5. Apocalypse

ST

1. Civilization
2. Ishar 2
3. Lemmings 2: The Tribes
4. Street Fighter 2
5. Ambermoon

PC

1. Doom
2. Dune 2
3. Mortal Kombat
4. Sim City 2000
5. Sam and Max Hit the Road

Nintendo SNES

1. Super Mario All-Stars
2. Super Mario Kart
3. Starwing
4. Street Fighter 2
5. NBA Jam

Sega megadrive

1. Aladdin
2. Street Fighter 2 SCE
3. Mortal Kombat
4. FIFA International Soccer
5. Eternal Champions

Gameboy

1. Super Mario Land 2
2. Super Mario Land
3. Tiny Toons Adventures
4. Zelda: Link's Awakening
5. Mortal Kombat

Izžrebani glasovalci

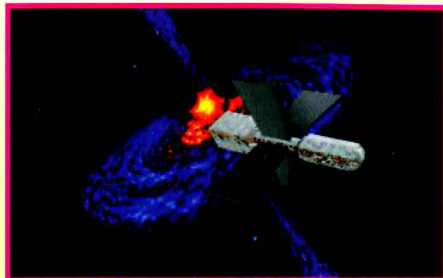
1. Tadej Lašič, Ul. bratov Turjakov 11, 62327 Rače
Nagrada: igra Sim Farm

2. Denis Ravšl, Poštna 5, 62277 Središče ob Dravi
Nagrada: igra 4D Sports Boxing

3. Matjaž Bohorič, Pijava Gorica 83, 61291 Škofljica
Nagrada: Jokerjev plakat

napredek (frekvenca novih izumov) je na primer odvisen od izkušenosti glavnega znanstvenika.

Nova Zemlja je na začetku sicer že opremljena z vsemi infrastrukturami (elektrarna, rafinerije, tovarne, bolnišnica, univerza, skladišča...), vendar bi vam priporočil, da postavite še eno elektrarno in nekaj rudnikov. Kajti vse stvari, ki jih gradite, zahtevajo določeno količino šestih rud in denarja seveda. Nato napravite nekaj satelitov in nosilcev zanje ter jih pošljite raziskovat okoliš. Odkrili boste nove lune in planete in nekateri bodo primerni za naselitev ali vsaj za pridobivan-



je surovin. Naselitev drugih planetov pa je nujno potrebna, ker vam bo kmalu zmanjkalo prostora in kar je najvažnejše: naravne zaloge sčasoma usahnejo. Tako ste naredili prvi korak k cilju (99 to go).

Pozneje, ko skonstruirate večja plovila, boste dobili še dve vrsti vesoljskih odprav: tovorno za prevoz rudnih bogatstev in opreme ter vojsko. Izumi si potem začnejo naglo slediti in igra postaja vse bolj napeta in zanimiva. Če ste na začetku le razporejali roboterudarje po jaških in zraven zehali, boste po eni uri igranja skurili miš (zato imejte eno za vsak slučaj v rezervi), saj boste morali v desetih sekundah prepeljati material, zgraditi nove

lovce in stadion, uničiti napadalce in poslati vohunske satelite.

Seveda v vesolju niste sami. Nekateri zelenčki so krotke sorte in se da z njimi celo trgovati, medtem ko je edino plačilo za drugo sorto svinec. Zanimiv pa je obisk bara, kjer lahko poleg koristnih podatkov in čenč prislunete tudi pristni alienski govorici.

Reunion sicer ne vsebuje nikakršne globoke zgodbe, toda okoli vas se neprestano

dogaja nekaj novega, tako da vam res ne more biti dolgčas. Igre se žal, zaradi njene kompleksnosti in obsega, z besedami na da opisati, zato navet za vse ljubitelje strateških iger: kupite jo, saj je najboljša. V sebi združuje najboljše strani Civilizacije, Tycoona, Battle Isla 2 in seveda obeh delov o peščenem planetu Dune. In da je kaj takega uspelo Madžarom (glavna programerja sta spoštovanja vredna gospoda Istvan in Janosz), si človek pač ne bi mislil.

Febo



format: PC, amiga
minimum: 386DX
založnik: Grandslam
zvrst: strategija

igrálnost: 90%
grafika: 80%
zvok: 85%

GA 20

Mesto	Naslov	Založnik	Prejšnji mesec
1.	Doom	Id Software	2.
2.	Dune 2	Virgin/Westwood	1.
3.	Mortal Kombat	Virgin/Acclaim	3.
4.	Sim City 2000	Mindscape/Maxis	4.
5.	Syndicate	EA/Bullfrog	17.
6.	Cannon Fodder	Virgin/Sensible	12.
7.	Sam and Max Hit the Road	LucasArts	5.
8.	Formula One Grand Prix	MicroProse	6.
9.	Comanche Maximum Overkill	EA/NovaLogic	11.
10.	Privateer	EA/Origin	16.
11.	The Settlers	Blue Byte	10.
12.	Police Quest 4	Sierra On-Line	14.
13.	X-Wing	LucasArts	9.
14.	Civilization	MicroProse	7.
15.	Goal!	Anco	-
16.	Pinball Fantasies	21st Century	20.
17.	Ultima 8: Pagan	EA/Origin	-
18.	Falcon 3.0	Spectrum Holobyte	-
19.	Master of Orion	MicroProse	-
20.	TFX	Ocean	-

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.....

VELIKA NAGRADNA IGRA GREMLINA IN JOKERJA



V Zoolovem gnezdu



Ko ste zadnjič odprli kako tujo računalniško revijo, ste najbrž kmalu, če ne že na naslovnici, ugledali vpijoč naslov v slogu "Sierrina nagradna igra - Outpost za vse!", "Zadenite tisoč Mortal Kombatov!" in "Cannon Foddrov zvrhan koš!" ter si zaželeli, da bi sodelovali tudi sami. Pa so vam kratki roki, ki jih pošta ne bi dohajala, drobni tisk "Sodelujejo lahko samo državljani Velike Britanije / Nemčije / ZDA" in morebitni zapleti s carino upihnili navdušenje. Nič več: zdaj se lahko končno potegujete za nagrade v čisto pravi igri čisto pravega založnika kar na domačih tleh. V Jokerjevo zemljo bo prva zaorala znana angleška hiša Gremlin Graphics, ki je na trgu prisotna že od časov osembitnih hišnih mlinčkov. Zadnje čase je njena najuspešnejša in najbolj oglaševana igra amigin Zool 2 (Joker 6, 90%), ki jo bodo v kratkem priredili tudi za PC in konzole. Prav ta program pa je tudi glavna nagrada, za katero se boste potegovali vsi, ki boste odgovorili na ta tri neverjetno preprosta in nezahtevna vprašanja.

1. Katerim bojevnikom menda pripada Zool, bitje iz n-te dimenzije?

- a) samurajem
- b) ninjam
- c) nogoborcem

2. V Zoolu 2 glavnega junaka spremljata še dva prijatelja. Njuni imeni sta:

- a) Zooz in Zoon
- b) Julija in France
- c) Cindy in Richard

3. Kaj ima Zool v drugem delu ovito okoli telesa?

- a) kabel igralne palice
- b) liziko Chupa Chups
- c) pas z zaponko

Odgovore napišite na dopisnico ali razglednico (pisma odpadejo!), pripišite model svoje amige (1200 ali CD32) in vse skupaj pošljite na naslov uredništva **Joker, Dunajska 7, 61000 Ljubljana najkasneje do (15. junija)** - upoštevali bomo tudi odgovore, opremljene s poštnim žigom tega dne.

In kaj boste za svoj teratrud dobili? Vsak od petih izžrebanih sodelujočih bo na dom prejel zavoj zoolovskih dobrot, v katerem bo našel originalno igro Zool 2 za amigo 1200 ali amigo CD32 (glede na to, kakšen stroj ima), posterje, nalepke, priponke, razglednice in tako naprej. Pohitite torej, tudi zato, ker bosta pošiljatelja prvih dveh dopisnic, ki prispeta v naše uredništvo, ne glede na izid žrebanja deležna vrečice z zoolovskimi podobnicami in sličicami, s katerimi si bosta lahko prav lepo okrasila sobo!

Še naslov tokratnega pokrovitelja, ki se mu za prijaznost najlepše zahvaljujemo: **Gremlin Graphics Software Ltd., Carver House, 2-4 Carver Street Sheffield S1 4FS, Great Britain. Tel.: (0742) 753423, fax.: (0742) 768581.**

Tokrat so torej na vrsto prišli amigaši, v naslednjih tevilkah pa bomo s pomočjo tujih založnikov poskrbeli tudi za PC-jaše in lastnike Nintendovih ter Seginih konzol.



Eternal Champions



Zvrst:
pretepaška arkada
sistem:
mega drive



93



Bum, ki ga je začel Street Fighter 2, se še kar nadaljuje in na dan prihajajo nove in nove pretepaške igre, se pa lahko s Capcomovim kraljem po izdelavi in privlačnosti meri le redkokatera. Eternal Champions so Segin prvi poskus v tej areni in glede na to, da so v projekt vložili kar dve leti dela in ogromno novcev, smo lahko pričakovali veliko.

Cilj je kajpak še vedno nagarbiti vse, kar se in se ne premika, so pa Eternal Champions korak pred drugimi po scenariju in dodelanosti likov. V igri je devet bojevnikov, ki se ne tepečkajo za kak blesav naslov ali pokal, temveč za priložnost, da se vrnejo v življenje in umrejo, kot je prav. Katerikoli način bojevanja že junacije uporabljajo, vselej se borijo pošteno in ko je konec, nasprotnika ne pošljejo v krtovo deželo, ker bi pač tako zahteval kak Shang Tsung. Igra te s svojim mračnim okoljem in dodelano zgodbo res povleče vase, vsaj toliko, če ne še bolj kot legendarni SF2. Tehnika bojevanja je pobrana iz SF2 in Mortal Kombata, torej šibki, srednji in močni udarci z roko in nogo ter "specialke", ki jih izvedete z pritiskom



več gumbov naenkrat ali držanjem smeri in potem strelom. Ima pa vsak lik a) po osem in več posebnih udarcev (!), ki se združujejo tako, da noben borec ni premočan, in b) omejeno količino energije za specialke. Deset tisoč ognjenih krogel v eni rundi odpade, saj je treba ravnati varčno, nasprotnika pa lahko tudi demoralizirate in mu energijo poberete - super. Eternal Champions tako igralno še zdaleč ni kopija Street Fighterja. Pri Segi so se za EC posebej potrudili in program je okrancljan z opcijami kot novoletna jelka. Vsak udarec posebej lahko natrenirate v holografski sobi, se pomerite z zelenim nasprotnikom, vključite in izključite ponovljene posnetke, v tumirju pa lahko sodeluje kar 32 igralcev naenkrat. Ko se zares borite z mega drivom, ne morete nastavljeni težavnostne stopnje, saj igra sama ugotovi, kako dobri ste, in se temu ustrezno prilagodi. In še posebnost: vsako prizorišče ima svoje skrivno mesto (navadno sredina), kjer se zgodi nekaj divjega, če nasprotnika dotolčete prav tam.

Kljub bormim 64 barvam, kolikor jih lahko iztisne mega drive, so Eternal Champions videti super - liki so veliki in čudovito realistično animirani, v ozadju pa lahko samo buljite, tako impresivna so. Še dober zvok in zvočni učinki z nekaj govora, pa so EC prava poslastica. Igra podpira tako joypade s tremi kot šestimi gumbi - brez slednjega bo bolj težka.

Čeprav mi nekaj zadev v Eternal Champions ni bilo všeč (ne moreš izključiti časa, ko igraš z računalnikom; če te šef na koncu potolče, se vrneš na začetek), mi še zdaleč niso pokvarile veselja. To je res fenomenalna pretepaška igra z neverjetnim vzdušjem in igralnostjo, ki se lahko mirno postavi ob boku vsem tovrstnim špilom, tudi Street Fighterju.

FIFA International Soccer



Zvrst:
športna simulacija
sistem:
megadrive, SNES



93

Fuzbalska vročica in mrzlica se počasi približujeta vrelišču (ledišču) in v dirko za cekin se pospešeno spuščajo tudi softveraši - samo za računalnike je v delu več kot 16 nogometnih simulacij, da ne govorimo o konzolah. Pri Electronic



Arts so zadeli žeblico na glavico: delo so začeli več kot leto pred začetkom svetovnega prvenstva, tako da so FIFA International Soccer dokončali krepko pred začetkom žogoborca v Ameriki, pa še dovolj časa za piljenje so imeli. Se pozna. FIFA je narejen v malo nenavadnem izometričnem 3D pogledu, kar pa niti najmanj ne vpliva na igralnost. Vodenje igralcev je preprosto, saj so pri podajah in strelih vedno vsi samodejno na svojih mestih, pa tudi nadzor nad žogo je dober in realističen - čeprav se okroglo usnje "lepi" za nogo, je potrebna velika preigravanja. V svojem arzenalu imate poleg tega cel kup atletskih potez, od običajnih strelav na gol prek udarcev z glavo in "škarjic" do drsečih štartov ter rušenj z ramenom (auč!). Nogometaši se obnašajo zelo požrtvovalno in realistično ter po doseženem zadetku (ki ga lahko, kot vse drugo, podoživite v počasnem posnetku) priredijo pravo veselico. Na njej kajpak sodeluje tudi občinstvo, ki je sploh zgodba zase: folk navija, tulí, rjove, prepeva navijaške pesmice, vzdihuje ob zapravljenih priložnostih in sploh dokazuje, da EAjska skovanka "StadiumSound Dynamic Crowd Technology" niti slučajno ni za lase privlečena. Vzdušje je zaradi vsega tega res fantastično, da se človek počuti kot na stadionu. Da se igre slučajno ne bi naveličali, poskrbi malo morje opcij: igrate lahko posamezne tekme, v ligi ali zaključnih tekmah, na različnih igriščih in vremenskih razmerah, izključujete ali vključujete lahko prekrške, spreminjate dolžino tekme in še in še. Med srečanjem lahko kot trener določate taktiko in razporeditev igralcev ter nogmetaše zamenjate - v FIFA IS je 48 nacionalnih moštev z 960 igralci, vsak od katerih ima svoje lastnosti. Najbolj fino pa postane, ko igrate s prijateljem ali s prijatelji. FIFA IS namreč podpira EA-jevo napravo 4 Way Play (ni priložena, stane približno 50 DEM), s katero lahko na svoj megadrive priključite štiri igralne ploščice naenkrat. Res žur. FIFA International Soccer je ena tistih iger, ki jih ne moreš ujeti v besede, ampak jih je treba doživeti. Poročilo ste prebrali - zdaj pa marš na tekmo!

Veselijo pa se lahko tudi super nintendaši: FIFA čaka tudi nanje, in sicer pod taktirko Oceanar, ki je podpisal pogodbo z EA Sports in bo v prihodnje vse njihove športne (in še kake druge) igre predeloval za SNES. International Soccer bodo menda še izboljšali, na voljo pa bo tik pred začetkom svetovnega prvenstva v ZDA. Ole, ole ole ole!

NBA Jam



Zvrst:
simulacija letenja
sistem:
SNES, mega drive



91

Blizu moje domačije stoji en takle barček, v katerem razen s pijačo postrežejo tudi z žetoni za igralne avtomate v zadnji sobi. Tam se eden ob drugem drenjajo Art of Fighting, Street Fighter Championship Edition in neki bedasti ragbi, čisto v kotu pa je NBA Jam. Ne vem, zakaj tam: tisti kot je namreč pogosto bolj nabit kot vse drugo skupaj. Vratolomna zabijanja Pippena, Worthyja, Ewinga in drugih zvezd lige NBA so pač, kot povsod po svetu, tudi pri nas neustavljiv magnet.

In zdaj se je zgodilo, kar se je moralo zgoditi: hit z Midwayje vih avtomatov je po novem v skorajda enaki obliki dostopen tudi lastnikom igralnih konzol. Digitalizirana grafika in zvočni učinki, zvrhana merica igralnosti, neverjetne akrobacije vrhunskih profesionalcev ameriške košarkaške lige, divji komentariji, možnost igre dveh, treh ali štirih igralcev drug proti drugemu ali skupaj proti programu (s Hudson Softovim dodatkom super multitap, ki ga dobite skupaj z igro Super Bomberman ali dokupite posebej) vse to in še več dobite v Acclaimovem 20 MB modulu, ki ga za krepko zasoljeno ceno, okoli 170 DEM, vtaknete v svojega ljubljence na televizorju.

Tisti, ki niste bili seznanjeni s tem fenomenom, ste do sedaj že pogruntali, da NBA Jam ni navadna košarka. No way, dude! Na domišljijemskem igrišču se tokrat namesto navadnih smrtnikov zbere elita elite NBA in



pokaže, kako se v igri dva na dva košarki pošteno streže. Sodnika in pravil ni, važni so samo žoga, navdušenje gledalcev in zmaga, asi pa imajo v rokavu še pa še štosov, ki jih prav radi pokažejo. Še najmanj se vsega hudega vajeno občinstvo čudi petmetrskim zabijanjem od zadaj, tudi zažiganja mrežice izvajajo le kak vzdih, obilna šklopotanja bliskavic in kriki navdušenja sledijo le najvišjim desetmetrskim helikopterjem v zraku in razsutju table, ko po tleh popada vse živo. Igranje je neverjetno zabavno, še posebej, ker je vse skupaj ena sama akcija: teci, skoči, zabijaj, teci, brani, in tako naokrog. Normalni meti za dve ali tri točke največkrat izvajajo le pomilovalne nasmehe soigralcev in komentarje v slogu "Zakaj hudiča nisi zabil?!!?"

Čeprav različici za SNES manjka glasba med igro in so igralci malce majhni ter ne preveč podobni resničnim asom, je NBA Jam ena najboljših predelav z avtomatov letos. Če bi radi, da tudi iz vaše sobe odmeva glasen "Bumšakalaka!", ne oklevajte!

NBA Showdown '94



Zvrst:
športna simulacija
Sistem:
megadrive, SNES



83

Pri EA Sports dajo veliko na realizem, natančnost in podobne zadeve, kar je ponavadi povezano z dobršno mero napete akcije in zvrhana kupico igralnosti (John Madden Football, NHL Hockey, FIFA International Soccer). Tudi NBA Showdown '94 v glavnem sledi tradiciji.

Kar se tiče opcij, nastavitvev, določanj in tako naprejev, je NBA Showdown odlično založena simulacija - od določanja taktik (trinajst napadalnih in štiri obrambne), ki jih lahko kličete med igro samo, do statistik igralcev, ki imajo vsak po dvanajst lastnosti



(skok, hitrost, zadevanje, ...). Igrate lahko posamezne tekme, ligo ali finale na arkadni ali bolj realistični simulacijski stopnji, položaj pa se samodejno posname v baterijsko napajani pomnilnik. Pri Electronic Arts so se za NBA Showdown posebej zagreblili in odkupili uradno licenco lige NBA, tako da v igri nastopa vseh 27 moštev in prek 300 igralcev z vsemi statistikami vred. Najmočnejši košarkaši iz posameznih klubov izvajajo posebne "zabijaške" sposobnosti, kadarkoli imajo pristo pot do koša: tako Pippen iz Chicago Bullov skače svoj "Power 2" (zabijanje iz obrata), Mourning iz Charlotte pa "Alley Oop" (poda samemu sebi in potem zabije). Pri tem se zgodi tudi, da tabla konča v košu za smeti.

Na igrišču samem je akcija kar napeta, predvsem zaradi odlične grafike in natančnih animacij metov, zabijanj, prekrškov ipd. Žal pa vzdušje kviri naravnost obupen zvok, saj se občinstvo obnaša, kot da bi bilo pri spovedi in ne na tekmi. Taka tišina pa je nevarna, saj vas lahko zaziblje v spanec. Big mistake! Vaš mega drive namreč igra neusmiljeno dobro že na najnižji stopnji, sodniki pa se ne dajo preprostiti, če jim še tako ponujate jajčka kinder. Sicer pa imate vedno na voljo ponovljen posnetek, da se o storjenem prepričate na lastne možgane.

NBA Showdown '94 je dobra in zaokrožena simulacija, bogata z opcijami, nastavitvami in statističnimi podatki ter, kljub slabotnemu zvoku, dobrim vzdušjem in igralnostjo. Če vas še ni popolnoma pokvaril NBA Jam in imate še kaj smisla za klasično košarko, Showdown nikakor ni napačna izbira.

Sneti sekira

Dragonsphere

Kje sva že ostala prejšnjič. Aja, se že spomnim, pred čarovnikovo spalnico. No, preden je kralj Callash vstopil, je s čarobnemu kamnu nadel obliko enega barvnih kamnov. Na njegovo nesrečo se je čarovnik ravno takrat prebudil. Kralj je ugotovil, da sploh ni kralj, temveč oblikospreminjevalec, ki mu je hudobna kraljeva mati vdahnila Callashovo telo in um. Toda fantič se ni kaj dosti obiral, marveč je naglo zalučal čarobni kamen v kroglo sredi sobe. Tako je bil čarovnik uničen. Ampak pravljice še zdaleč ni konec; dobro bi bilo poiskati pravega kralja.

Pid Shuffle, tako je bilo namreč oblikospreminjevalcu ime, je najprej preiskal spalnico. Našel je črn kamen, zemljevid, kristalno kroglo in čarobno permato kost, nakar je za večno zapustil grad. Ptičočlovek ga je odpeljal pred težavno nalogo, ki pa jo je s pomočjo zemljevida kmalu rešil. Tako si je prislužil pas, s katerim padaš zelo počasi. Zdaj je napočil čas, da obišče bolno prijateljico lady Llanie. Pozdravil jo je s pomočjo lutke, permate kosti in čarobnih besed ljubezni. Punca mu je izročila listek z imenom pošasti, ki čuva grajske katacombe.

Potem se je Pid odpravil v puščavo. Spet je z tamkajšnjim vladarjem igral igro in si prislužil kozarec muh in žganje. Svojo pijanost je pozdravil z lutko. Z žganjem je podkupil

Prida pomoč,
rešitve, nasveti, šifre, zvižace, nanigi, triki,
goljubije, vprašanja, priprešnje, odpustki...



vojaka v svoji deželi in nato oblikospreminjajoči se gmoti z lutko dokazal, da je njihov. Od stare ženice v vasi je prejel prstan, s katerim lahko spreminjaš obliko. Zopet se je nesrečnik podal v puščavo. Spotoma se je ustavil še v deželi vil, kjer je z muhami nakrmil žabe in jim izmaknil krono. Vrač je zahteval magično permato kost. Seveda je imel Pid vse potrebne predmete, da jo sestavi, čarobnost pa ji je vdahnil iz kamna. V zameno ga je vrač odpeljal na nivo duhov, kjer je moral premagati tri ovire. Pri prvi je uporabil zemljevid, na drugem testu se je spremenil v kačo, pri tretjem problemu pa ga je čakala orjaška ptica, ki je varovala jajce z Callashovo dušo. S kamnom



Igralec Igralcu

Uroš iz Ljubljane naproša razsvetljeno uredništvo Jokerja, naj mu pomaga pri igri **Simon the Sorcerer**. Nikakor mu ne uspe odtujiti vedra z vodo pred hišo čarovnice. Prvi nasvet: preprosto potegni ročico na vodnjaku. Prav tako jamra, da bi moral iti drugi dan pri Dark Seedu ob 19h na poicijo, ki pa se zapre že ob 18h. Drugi nasvet: malo pohiti.

Najmodrejšega Febota pa roti **Nejc iz Cerknice**, ki je pri igri Judgment Rites obtičal v Vardainski bazi. Premodri Febo odgovarja, da je preteklo že dosti vode, kar je igro končal in se tega pač ne spomni.

Ljudje pomagajte!

je naš poba posrkal čarovnijo iz kar naprej rastočega grozdja, potem je lačnemu ptiču vrgel mandelje in v trenutku nepazljivosti zamenjal črno jajce z črnim kamnom.

Zdaj ga je čakala samo še ena naloga: najti kraljevo truplo. Pid se je vmlil v grad, kjer ga je čakal nič kaj prijazen stražar. Ko mu fant pozdravil brazgotino, ga je bil voljan spustiti naprej. Pid si je nadel pas in skočil v vodnjak. Pobral je redek kovanec in se spremenil v tjujna. Priplaval je do ječe, v katero je zlobna mati zaprla kraljico. Sedaj naš junak ni smel izgubljeni časa. Odplaval je na drugi breg podzemne reke in stopil na ploščad. Stopnice je obtežil s kipce. Pri votlini je izrekel ime pošasti in prehod je bil prost.

V podzemni ledenici je Pid našel Callashevo telo, odeto v led. Spremenil se je v medveda in rešil kralja. Nato mu je vdahnil dušo in kralj je bil kot nov. Skupaj sta odšla po stopnicah do skrivnega prehoda. Tam si je fant poveznil krono na glavo in vrata so se odprla. Kraljev hudobni brat jih je pričakal z mečem v roki. Tudi Pid je potegnil bridko sabljo in uporabil amulet. Nato sta se Pid Shuffle in lady Llanie poročila, pri poroki pa se vsaka pravljica konča. Pa lahko noč, Joker! Kaj, ti si mi že vmes zaspal?!

Quest for Glory IV

Naslednje jutro ob pol osmih zjutraj. "Mamiiii, Quest for Gloy IV! Plosiiiiim!"

OK, samo da boš tudi sam uporabljal možgane, bo rešitev zelo telegrafski. Pa, glej, da mi spet ne zaspis vmes! Za glavnega junaka si izberi zmiškavta. V začetni votlini preišči vse okostnjake in dobil boš kremen, nekaj cvenka in bodalce. Z oltarja snemi baklo in jo prižgi. Zapusti votlino. Na oboku najdeš simbol Temnega



- hobotnico. Vtakneš jo v nagrobnik na otoku sredi močvirja in dobiš, prvi, čutni ritual. Podaj se v mesto in se pogovori z vsemi prebivalci. Nakupi kar se nakupiti da. Župana nažicaj za ključ turističnega društva, kjer je skrivni prehod za klub tatov. Z kartico odpri zadnja vrata. Ob naslednjem obisku bo na sliki sporočilo z šifro sefa. Tam dobiš prvi vitrih. Z njim odpreš mizni predal in dobiš ultra moderen lopovski pribor. Če premakneš sod, se bo odprl drug skriven prehod. Da rešiš začaranega šefa, pojdi v samostan. Vrata lahko odpreš s simbolom ali pa s špago, ki jo najdeš v društvu, splezaš skozi okno. V kaminu premakni vzvod, ubij polipa nad vrati ter stopi v klet. Pij iz soda in zaslužil si si ritual krvi. Z vrečko vzemi kipec in ga daj šefu.

Ritual srca dobiš po zmagi nad zelo močnim in zlobnim duhom v gozdu. Prav tako boš v gozdu ponoči srečal duha umrle ženske. Povej to nesrečnemu starčku. Po nekaj nočeh pregovarjanja se bo ubil in ti izročil klobuk. Le-tega daj lobanji pred kočo Jage Babe. Čarovnica bo hotela, da ji spečeš pito. Zanj potrebuješ sluz iz močvirja, kostni prah (kosti zmelješ v možnarju) in jagode. Jagode dobiš na napadalnem grmu tako, da vanj vržeš kamen. Vse sestavina daj v ponev in jo postavi pred lobanje, da jo spečejo. Od Jage Babe zahtevaj liziko, ko bo šaljivem gnomu v hotelu vmila humor. Gnom ti v zahvalo pove najsmešnejšo šalo. Še enkrat obišči čarovnico in zahtev ritual sape.

Ko cigana zaprejo, pojdi na pokopališče in splezaj na dre-

vo. S kljuko dvigni kamen in pritlikavec bo rešen in cigan izpuščen. Sedaj lahko po mili volji obiskuješ ciganski tabor, kjer zveš ključne stvari o dogajanju v Mordaviji. Pri močvirju si z špago pomagaj doseči bonsai, ki ga nato posadi v Eranini dolini. Z kozarcem ujemi kresničke in z njimi osvetli steber. Postaneš bogatejši za ritual kosti.

V mestu obišči hišo norega znanstvenika. Računalniku dopovej, da bi rad ujel mladega antverpa. Postavi na tla avokadov sendič in živalco spusti v labirint, da prinese ključ. Odpri vrata laboratorija in se z doktorjem pogovori o heridracijskem napoju. Ko bo izdelan, ga kupi. Z njim boš obudil izsušenega hišnega duha v vitrini samostana. Sedaj lahko vzameš lutko iz omare v hotelu.

Pojdi na pokopališče. Grobnico lahko odpreš z ključem, ki ti ga da pritlikavec ali z vitrihom. Notri najdeš nov ključ, s katerim odkleneš desni kip. Skrita pot vodi v grad. V stolpu najdeš vampirko Tanjo. Večkrat se pogovori z njo o nesrečnih starih in o preteklosti. Če si poprej govoril s ciganko, daj Tanji punčko in

šla bo s teboj v mesto, kjer jo ozdraviš z Eranino palico. Neko noč boš na tleh spalnice v hotelu našel Katarinino sporočilo. Pojdi pred grad, kjer te ujame Ad Avis. Uporabi svoje tatinke spretnosti, da se znebiš okovov. Zbeži skozi skrivni prehod. Poljubi spečo Katarino. Naročila ti bo, da ji prineseš pet ritualov.

Potem boste šli skupaj v votlino Temnega. Ritual snovi dobiš, če premagaš sluzasto pošast v jami. V jami krvi preberi ritual krvi in beži. Sledi jama sape. Ko prebereš zvitek, po zaporedju pihaj na cevi in zopet beži. V jami čutov tavaj dokler se ti ne povrnejo vsi čuti. Po izvedbi ritual, se z vrvo zagunčaj do izhoda. Ritual kosti izvedeš v jami, kjer si igro začel. Naredi salto, preden te kosti zgrabijo. Vrni se v glavno votlino. Tukaj izusti ritual srca in odpre se nov vhod v stropu. Splezaj gor in zrecitiraj še zadnji zvitek. Ko ostaneš sam z Ad Avisom, mu povej šalo in ga v trenutku napazljivosti prebodi z Eranino palico, ki se bo spremenila v glogov količek. Tako je Erana rešena, Temni uničen in Mordavija je zopet srečna dolina.

Veliki mali oglasi

Prodaj naslednje izredno dobre originalne igre (z registracijskimi karticami). Cene so v DEM:	Push Over	Ocean puzzle game	55
	Inca II Coktel	Vision pustolovščina	93
	TFX	Ocean simulacija	88
IGRA	ZALOŽNIK	ZVRST	CENA
Conquest of the Longbow	Rex Nebular	MicroProse	pustolovščina 88
	Megarace	CD-Rom	Cryo arkada 130
	Sierra	pustolovščina	77
Quest for Glory III	Sierra	pustolovščina	77
Heart of China	Dynamix	pustolovščina	66
Police Quest I	VGA	pustolovščina	77
The Shadow of Yserbius	Seira	FRP	93
Eco Quest I	CD-Rom	Sierra	pustolovščina 77
Eco Quest II	Sierra	pustolovščina	77
Castle od Dr. Brain	Sierra	puzzle game	55
Etemam	Infogrames	pustolovščina	66
Alone in the Dark I	Infogrames	pustolovščina	88
Shadow of the Comet	Infogrames	pustolovščina	77
Dark Seed	Cyberdreams	pustolovščina	77

Pokličite tel.: 061/453-842, David (alias Febo).

Zamenjam ali prodam naslednje cedeje za PC: King's Quest VI, Battle Chess, Dinosaurs! The Multimedia Encyclopedia, Interactive Storytime (3 zgodbe). Za informacije pokličite 069/26-230.

Amiga

Brian the Lion: 1 - nVN7vgqaGc, 2 - sX7vgqaGP, 3 - sX7vgqaGC, 4 - sXQkHqqaGd, 5 - sXqkHqqaGI, 6 - 20jEKWISXp. **Bubba 'n' Stic:** 2 - DQQ6PX7V!!, 3 - N8TBR7SH2R, 4 - P9S18XYB, 5 - YPCDWGNQVG.

Cannon Fodder: posnemite igro kot JOOLS in vključili boste goljufanje.

Hired Guns: na karti vnesite AMIGA in imeli boste neomejeno količino orožja in energije.

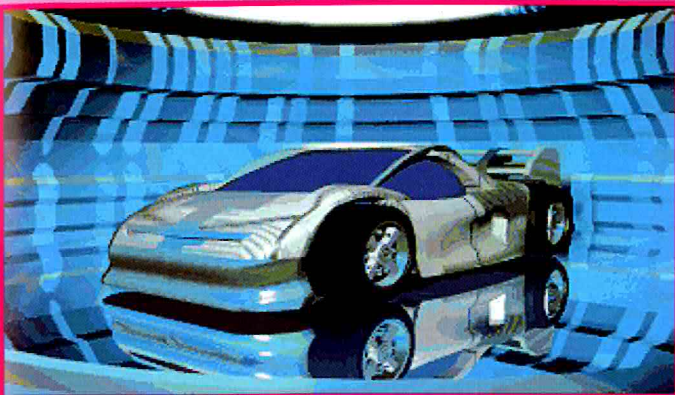
Techno Ninja: 2 - 655055, 3 - 160561, 4 - 040778, 5 - 070772, 6 - DOUBLE.

PC

Battle Isle 2: 1 - AMPORGE, 2 - JOGRUAI, 3 - GEGIDOS, 4 - WABO-DAE, 5 - BUFASWE, 6 - GEHAUWA, 7 - OLARIBU, 8 - FITORGE, 9 - DAFATWA, 10 - WABIKDO, 11 - GEESAT, 12 - KAIMAWA, 13 - SI-ETIBU, 14 - GEDEROM, 15 - ULUARGE, 16 - ABUNDWA, 17 - LANADGE, 18 - WAFEFAL, 19 - BUSALUG, 20 - GEKEFZU.

Litil Divil: za nalaganje poleg "divil" vpišite še "KmCINpOckEt" (z F1 v hodnikih skočite na naslednjo stopnjo), "Nicole" (s shift+P rešite sobo), "Donkey" (s T dobite zlatnike), "MEANING" (s shift+T dobite energijo) ali "Grumpy" (tipka K prinese dodaten ključ).

Megarace



Piše se 21. stoletje. Ura je 20:30. Stroji umolknejo in življenje na Zemlji se za hip ustavi. Ne, ni zmanjkalo elektrike; začel se je Megarace, najboljša oddaja tisočletja, ki jo televizijska mreža VWBT (Virtual World Broadcast Television) preko satelita pošilja v še tako oddaljen kotiček. Na ogooomnih ekranih po mračnih metropolah (če raji ne damo futra, jim dejmo vsaj televizijo), se prikaže dehidrirana pomaranča



glava najbolj ostudnega voditelja Lanca Boyla. Pač scenarij kibernetične prihodnosti, ki nam je dobro znan že iz Maxa Headrooma in The Running Mana: televizijske družbe manipulirajo s svetom.

Toda oddaja Megarace še zdaleč ni tako krvava kot The Running Man, zato se vam ni treba bati, da bo za vami laufal tip z motorko v roki. Na Megadirko pridete skoraj čisto prostovoljno, si izberete avtomobilček in nato dirkate. No ja, seveda lahko nasprotnike tudi

razstrelite, toda to šteje kot samoobramba. Megarace, tako zelo opevana in pričakovana igra, zasede na CeDeju dobrih 500 mega, ampak grem staviti, da igra sama ni dolga niti desetino tega. Ostalo zasede dvajsetminutno čvekanje plešaste-ga pavijana.

Kot se za arkanado spodobi, sta na voljo dve težavnostni stopnji. Na lažji boste videli samo enajst prog, medtem ko jih težja vsebuje vseh šestnajst.

Dirke se odvijajo v petih različnih cyber-scenarijih, od vesolja pa do morskih globin. Na vsaki progi je potrebno premagati bando avtomobilskih prepotentnežev. To lahko storite na dva načina: prvi je, da jih preprosto odpihnete, medtem ko je drugi bolj pacifističen in jih samo prehitite. Na cesti so narisani različni simboli, ki vas zaustavijo, pospešijo, dodajo top, rakete... Seveda lahko izbirate med različnimi modeli 'strojev', ki se razlikujejo po oklepu, teži, motorju... Ker so proge totalno odbite, od 300% klancev in ovinkov za 720 stopinj pa do lupingov in spiral, ni vsak avto dober za vsako stezo, predvsem glede oklepov

83

in hitrosti. Ampak samo Bog ve, če je V29 mašina boljša od biturbo in slabša od dveh HiSpeed reaktorjev...

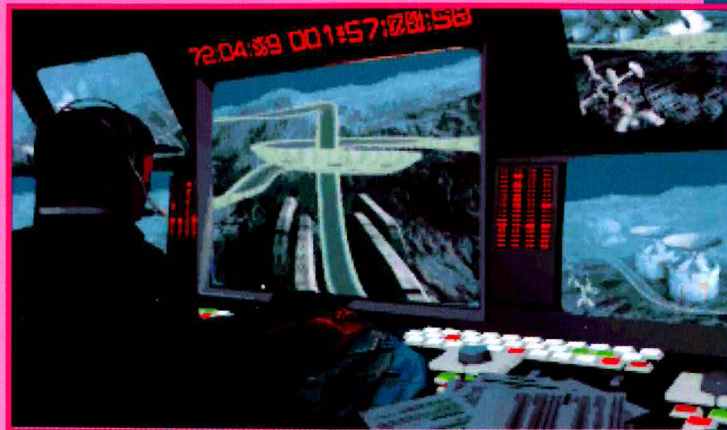
Za zmage včasih pokasirate tudi nagrade, kot na primer prevleke, ekstra par rok ali knjigo (!). Vse to plus super nastop in govor voditelja odlično prispeva k vzdušju v igri, ki je za Rebel Assaultom končno malo bolj spodoben špil na CDju.

Čeprav so tako audio kot video efekti nepriemerljivi, pa bi se gotovo dodelati animacijo avtekov, saj delujejo zelo leseno. Prav tako gre avtorjem tudi zameriti, da niso omogočili povezave dveh računalnikov, ki jo najdemo že v vsaki podobni igri. Zagotovo pa je Megarace CD-Rom, ki ga mora imeti vsak, ki ga lahko kam vtakne, še posebej pa ga priporočam gospodu Trefaltu (to je show, ne pa Klub Klobuk).



format:
CD-Rom, 3DO
minimum: 386DX, 4 Mb
založnik: Mindscape/Cryo
vrst: arkanadna simulacija
igranost: 90%
grafika: 87%
zvok: 90%

Febo



C
D
R
O
M
A
R



Pogled iz prve perspektive je zaščitna znamka naprednejših iger FRP, pustolovščine pa običajno uporabljajo klasični pogled s strani. Se pa najdejo tudi izjeme: ena prvih je bila Labyrinth of Time, avantura z odlično grafiko in zvokom, pa neumno zastavljenimi problemi in nizko stopnjo igralnosti. Myth je, hvala bogu, narejen malo bolje.

Myst

Zgodba je ravno prav skrivnostna, da vam ne da spati: štos je v bukvah, ki jih je napisal malce pritegnjeni pisatelj Atrus z družinskimi problemi in s tem odprl vrata v nove, povsem neznane

svetove. Vi, knjižni molj, nekega dne naletite na eno takih in preden rečete keks, vas knjiga poseša in odloži na prvem svetu, skrivnostnem otoku Myst. Čaka vas naporna pot prek novih in norih dimenzij, preden boste našli Atrusa z družino in se vrnili domov.

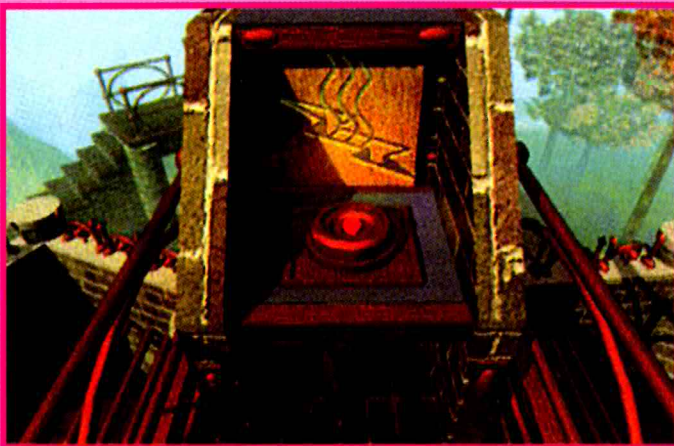
Kot se spodobi za umetno ustvarjene svetove, lahko vse zanke in uganke rešite s formalno logiko. Ampak ne z uporabo predmetov, prosim: najbrž se okrog sprehajate v brezžepni trenirki, saj lahko poberete samo razmetane liste papirja, ki jih potem povrh še za sabo ne morete vlačiti. Problemi so tako tipa "pritisni stikalo - pojdi na goro - vzemi paprikaš, ki se je zato prikazal" in so rešljivi samo z dobršno mero mozganja (Cyan, kreatorji Mysta, svojo pustolovščino zvito priporočajo samo odraslim, že prekaljenim igralcem) ter norim klikanjem po zaslonu. Avtorji sicer trdijo, da je Myst "popolnoma interaktiven", a če to pomeni kurzor, ki nikoli ne spremeni podobe in vam ničesar ne namigne, raje ostanem pri look, open in close. Pa še to: ko naložite posnet položaj, vas program ne

postavi tja, kjer ste bili, ampak kar v sobano sredi otoka, potem pa pot pod noge in marš nazaj na lokacijo, kjer naj bi se pojavili. Pojma nimam, čemu tako nepotrebno in zamudno kompliciranje.

Vsa grafika je narejena s sledenjem žarku in za spremembo ne s pisijevim 3D Studiem, ampak v macu. Isti računalnik je garal tudi fantastično glasbo in zvoke (če imate sound blaster 16, si boste ob posebni podpori za vašo kartico obližnili klavirce in nakovalce). Kar obsežen filmček na CD-ju z Mystom vam prikaže, kako so se ubogi programerji trudili, sotrudili in potili pri pisanju te avanture - vse skupaj je videti kot kak hollywoodski projekt. In res: špil bi moral uporabljati samo še gladko premikanje, pa bi se človek počutil kot sredi navidezne resničnosti. Tako nisem ravno kukal pod posteljo, bi me pa kak nenaden trušč gotovo poslal naravnost v kuhinjo po nož in steklenko hudega popra.

Myst je spodobna avantura, čeprav bi se morala glavna načrtovalca, brata Robin in Rand Miller, za svojo tako hvaljeno interaktivnost pri igralnem vmesniku precej bolj potruditi. Ni sicer tak dolgčas kot Labyrinth of Time, še vedno pa programu kljub odlični grafiki in zvoku manjka dosti do prve lige.

Sneti sekira



Prednost CD-Roma je v tem, da je nanj moč spraviti nepojemljive količine podatkov. Tako lahko predvsem prideta na svoj račun grafika in zvok, ki sta glede prostora najbolj požrešna. Se pravi veliko slik, nekaj animacije in primerni audio efekti in že je tukaj igra. In če so slike (včasih tudi pomanjkljivo oblečenih) žensk, animirano je pozibavanje in poplesavanje vabljive zadnjice na sedežu gorskega kolesa, skozi zvočnike pa poslušamo nežno šepetanje in vzdihovan-



je, je tukaj uspešnica. Tako so vsaj mislili pri firmi Tsunami in s slikami napolnili dva CD-ja, ju zapakirali v škatlo, s katere zapeljivo gleda silikonska punčka, in jih zdaj pod naslovom Man Enough prodajajo kot najboljšo "socialno" avanturo, ki bo začrtala nove smernice (katera igra jih pa ne bo!). Če so z igro izgubili ženski del občinstva, pa upajo, da bo požela večji odziv pri moških. Njihovo geslo: če te je kaj v hlačah, igray Man Enough.

Po ne ravno preveč zelo pretresljivem okničastem uvodu (vsa animacija namreč laufa v majcenem okenčku) sledi ne ravno preveč zelo pretresljiva igra. Kot totalno obu-



Man Enough

pano asocialno moško bitje se prikažete v klubu Man Enough, kamor zahajajo samo najbolj obupana asocialna moška bitja, da preverijo svoje sposobnosti glede lepšega spola. Naj vas takoj razočaram, da gre za preverjanje verbalnih in ne telesnih sposobnosti, kajti celotna igra temelji samo in čisto zelo veliko zares samo na komunikaciji z ženskimi osebki.

Z vsako od petih žensk, s katerimi imate zmenek, imate vsaj petdeset dialogov in v

vsakem od njih na voljo tri izjave. Seveda se lahko popolnoma osmešite že pred zmenkom ali pa stvar pripel-

format: CD-Rom
minimum: 300DX, 4 Mb
založnik: Tsunami
zvrst: avanturica(e)
igranost: 50%
grafika: 75%
zvok: 78%



jete skoraj do konca. Skoraj pa zato, ker vas po Murphyju, ko začne postajati vroče, zmoti policaj, pager... Ko opravite s petimi, po karakterju povsem različnimi golobičkami, vas čaka veliki finale: zmenek s šefico kluba. Ampak tudi pri njej boste prišli le do čipk.

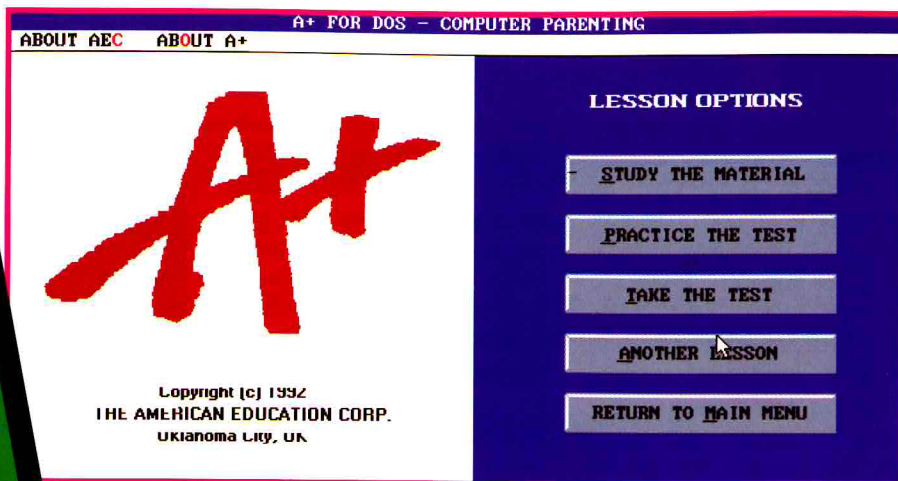
Če je Man Enough igralno

nezanimiva, bi se lahko avtorji potrudili vsaj po tehnični plati, ki jo kvari zlasti slaba digitalizacija. Prav tako bi lahko izbrali malo lepše primerke, saj razen zadnje (tiste s škatle) ni niti ene, da bi jo človek res z veseljem pogledal. Ena ima celo tako surlo, da lahko kadi pod tušem.

Febo



“Moč in blaginja Združenih držav je od vekomaj temeljila na našem šolstvu. Danes raven izobraževanja v Ameriki nenehno upada. Nepismenost se širi, poznavanje naravoslovja in tehnologije je vse redkejša. Na večini ameriških univerz število tujih študentov na naravoslovnih in tehniških fakultetah prekaša število ameriških



KAKO TEGA NE BI SMELI POČETI

Gojko Jovanovič

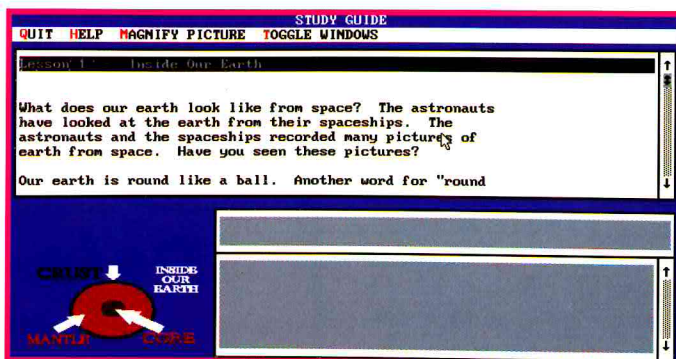
Tale obupani klic na pomoč se je zapisal avtorjem enega od mnogih izobraževalnih programov. Kako bi šele zvenel uvodnik v kak slovenski program, namenjen izobraževanju? K sreči tovrstnih programov pri nas skorajda ni, tako da nam podobnih tarranj ni treba prenašati. Raven računalniško podprtega izobraževanja je pri nas zagotovo veliko nižja kot na zahodu, čeprav se stvari premikajo na bolje. Šolski tolar bo šolam omogočil nabavo prepotrebne računalniške opreme, pri izobraževalnem softveru pa se bo najbrž zataknilo. Kavelj je v tem, da se da hardver lepo uvoziti, pri programih pa res ne gre, da bi se mularija učila kemije v angleščini ali nemščini.

Vse skupaj bi bilo lahko seveda mnogo cenejše in hitrejše, če bi se tudi v tem primeru ozrli po tujih zgledih, izbrali nekaj najboljših primerkov in jih predelali za domačo rabo. A pozor! Med tujo ponudbo se valja ogromno

neprebavljive izobraževalne solate, pred katero nadobudni šolarji bežijo kot hudič pred križem. Nekaj takega si je privoščila ugledna (sodeč po omembah v strokovnih revijah) softversko-izobraževalna hiša American Education Corporation s svojim izdelkom A+ Science. Podjetje je znano predvsem po izobraževalnih programih, ki se

držijo nacionalnega učnega programa kot pijanec plota. Na vseh ovitkih njihovih izdelkov se blešči geslo "As Taught in School". Kaj naj ob tem storijo ubogi starši? Program, ki se prodaja pod omenjenim geslom, je treba kupiti, pa če ga mulc ne bo nikdar povohal. V American Education Corporation so trmasto prepričani, da izo-

braževalni programi ne smejo biti zabavni in igrivi, temveč strogo metodični, nabiti z učno snovjo in množico vprašanj. V A+ je takšno prepričanje utelešeno do skrajnosti. Vsak program A+ je razdeljen na 35 tematsko zaokroženih lekcij, v testnem delu pa je na razpolago 10 vprašanj. Pouk se začne s prebiranjem učnega gradiva. Le-to je zapisano v obliki precej dolgočasnega besedila, ki ga občasno dopolnjujejo skromne risbice. Med branjem gradiva lahko se lahko takoj premaknemo v drugo okno, kjer se nahajajo vprašanja z obravnavanega področja. Ko imamo glavo polno znanja, ga začnemo preizkušati. To počnemo s pomočjo vpra-



šanji. Le-ta so največkrat oblikovana tako, da moramo izbrati pravi odgovor med ponujenimi ali pa moramo odgovor vtiskati. Slabost preizkušanja je v tem, da nam program ob napačnih odgovorih ne pojasni, zakaj je odgovor napačen. Preprosto izračuna skupni &/F7 seštevek, za razvedrilo pa nam ponudi okleščeno varianta obešanja, kjer moramo uganiti skrito besedo ali stavek. Če smo seveda s pravnimi odgovori zaslužili dovolj do-

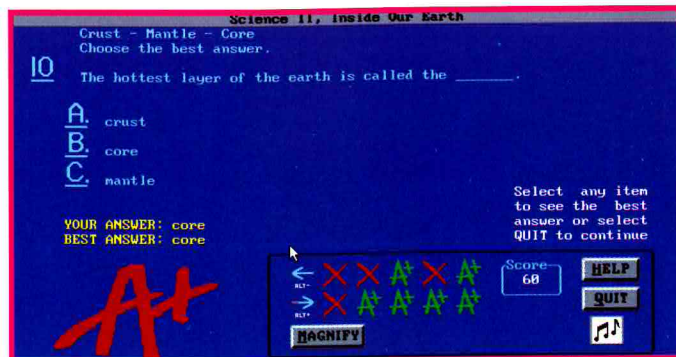
gati otrokom pri učenju. Tudi tu je gradivo razdeljeno na učni in preizkusni del. Še najzanimivejše se nam je zdelo gradivo, ki prinaša povzetek nacionalnega učnega načrta za prvih šest razredov in podrobno navaja, kaj bi morali otroci obvladati pri posameznih predmetih. Ko človek ugotovi, da otroci že v petem razredu osemletke vedo, kako poteka delitev celic ali kako in zakaj se vrtijo planeti okrog Sonca, postane resno zaskrbljen nad lastno nar-



larjev, s katerimi kupujemo posamezne črke. V celoti gledano je nagradna igra le nov dokaz, da so brihtni učenci za svojo brihtnost vedno malce kaznovani, pa čeprav pod krinko nagradne igre. Drugi del vsakega programa je namenjen staršem ali učiteljem. Omogoča brisanje ali dodajanje novih vprašanj. Pri oblikovanju vprašanja lahko navedemo različne vrste odgovorov, odzive ob pravih in napačnih odgovorih ter vsstavljamo slike iz obstoječe zaloge. Pri vsaki lekciji je moč dodati do 10 novih vprašanj. Staršem je namenjen tudi samostojen dodaten program Computer Parenting. Iz njega naj bi se starši poučili o izobraževalnih ciljih zbirke A+, izvedeli osnovno o računalnikih in njihovih možnostih pri izobraževanju. V posameznih vajah za starše je vse polno nasvetov o tem, kako poma-

avoslovno učenostjo, ki ne sega dlje od ameriškega kindergartena.

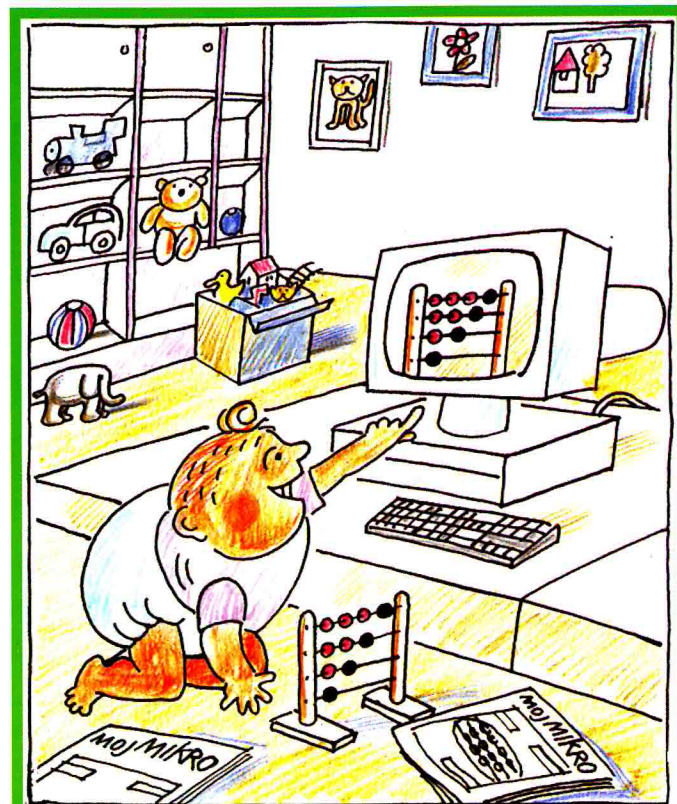
V nasprotju z dolgočasno izvedbo je vsebina posameznih poglavij iz zbirke A+ sorazmerno zanimiva. Zbirko v celoti sestavljajo štiri samostojne učne enote, ki naj bi zajele področje naravoslovja v prvih osmih razredih. Science I na enostaven način in s številnimi primeri razlaga pojme zaznavanja, živega in neživega sveta, rasti in spreminjanja, snovi in agregatnih stanj, vode, morja, vremena itd. Science II se posveča zemlji, kamninam in rudninam, Sončnemu sestavu, magnetizmu in elektriki, strojem in še čemu. Tretja in četrta naravoslovna enota obdelujeta podobna področja, vendar na stopnji višjih razredov osnovne šole. Zajeta so vprašanja potresov in vulkanov, snovi in atomov, elektrike in energije, teorije celic,



organizmov, dedovanja, nekatera področja astronomije itd. Vse lekcije so izdelane tako, da učenec spozna potrebne naravoslovne pojme ter s pomočjo primerov dobi razlago najpomembnejših naravnih pojavov. Vsa obdelana snov naj bi se popolnoma pokrivala s cilji učnega načrta.

Naravoslovni programi seveda niso edini v zbirki A+, saj le-ta sestavlja še približno dvajset naslovov, ki

pokrivajo celoten predmetnik osnovne šole. American Education Corporation zbirko nenehno dopolnjuje z novimi naslovi. Kljub dokaj togemu in dolgočasnemu pristopu in podajanju učne snovi, naj bi njihove izdelke v Ameriki kupilo že več kot milijon za vzgojo svojih otrok zagnanih staršev. Kako jim je to lahko uspelo, vesta le ljubi Bog in šef njihovega marketinga.



Delo-Revije
mojMIKRO

PC - CD ROM - SEGA - NINTENDO - COMMODORE - PHILLIPS CD-I

Vabimo vas na ogled najbolj založene trgovine z video igrami v Sloveniji. Na zalogi je več kot 500 različnih iger za NINTENDO, SEGA, COMMODORE, PHILLIPS - CD-I, PC, CD ROM. Če ste predalec nas pokličite ali izpolnite naročilnico in z veseljem vam bomo željeno igro poslali po pošti. Vse, ki živijo v Ljubljani pa vabimo, da postanejo člani KLUB-a DIGITALIA. Vsak član ima pravico, do izposoje vseh programov in 3% popust pri nakupu katerekoli igre v trgovini.

V tej številki vam predstavljamo del našega prodajnega programa:

JOYSTICKI QUICKSHOOT ZA OSEBNE RAČUNALNIKE ZVOČNIKI QUICKSHOOT ZA MULTIMEDIO

JOYSTICK QS 113	2,223.00	ZVOČNIKI QS 820 SOUND BEAT	4,128.00
JOYSTICK QS 123 S KARTICO	7,373.00	ZVOČNIKI QS 813 SOUND MATE 3	4,587.00
JOYSTICK QS 147	5,962.00	ZVOČNIKI QS 815 SOUND MATE 4	4,587.00
JOYSTICK QS 172	3,492.00		
JOYSTICK QS 191	2,752.00		

SEGA

MEGA DRIVE	27,720.00
JOYSTICK MEGASTICK	8,695.00
PISTOLA LETHAL ENFORCERS	13,929.00
POWER BASE CONVERTOR	9,112.00
MASTER SYSTEM	12,859.00
PISTOLA ZA MASTER SYSTEM	2,828.00
JOYSTICK	3,116.00
GAME GEAR	20,942.00
TV TUNER	12,902.00
BATTERY PACK	7,633.00

PHILLIPS CD-I

PHILLIPS CD-I	100,800.00
DIGITAL VIDEO CARTRIGE	49,140.00
ROLLER CONTROLER	12,593.00
PALM SPRING OPEN	
TENNIS	
VIDEO SPEADWAY	
POWER HITTER	
BACKGAMMON	
TAMGRAMM	
TEXT TILES	
JIGSAW	
TETRIS	
CONNECT 4	
LINK	
CESAR'S WORLD	
BATTLE SHIP	
PINBALL	
CD SHOOT	
DARK CASTEL	
MYSTICK MYDWAY	
SARGON CHESS	
ESCAPE FROM CYBER CITY	
LASER LORDS	

COMMODORE

AMIGA 600
AMIGA 1200
AMIGA CD 32
KID PIX
POPUS II
M1 TANK PLATOON
WAR LORDS
LABYRINT AMIGA CD 32
DE LUXE PAINT IV
F-19
STRIDER II
INDIANA JONES
MICROPRO SOCCER
CARMEN WORLD
STREET FIGHTER
DEL LUXE VIDEO III
CARMEN
CARMNE USA
CHALANGER
THAI BOXING
FLIGHT PATH
KARTIN

IGRE

MEGA DRIVE	MASTER SYSTEM	GAME GEAR
SONIC I	SONIC II	AERIAL ASSULT
SONIC II	SONIC CHAOS	DISNEY'S TELESPIIN
SONIC III	ALLADIN	ECCO THE DOLPHIN
SONIC SPINBALL	CALIFORNIA GAMES	EVANDER HOLYFIELD BOX
REN & STIMPEY	BANK PANIC	GLOBAL GLADIATORS
ALLADIN	RAMBO III	HALLEY WARS
ASTERIX	MASTER GAMES 4/1	KLAX
GALAHAD	WIMBLEDON	MASTER OF DARKNES
JURASIC PARK	WOLF CHILD	ROBOCOD
LEMMINGS	SAGAIA	SHADAM
MICKEY & DONALD	ROADRUNER	SIMPSONS
SPIDERMAN	POWER STRIKE II	SMASH TV
SUPERMAN	RINBOW ISLAND	CHESSMASTER
ZOMBIES	SPEEDBALL II	TOM & JERRY
TERMINATOR	NINJA	SOLITAIRE POKER

NAROČILNICA:

IME IN PRIIMEK:

NASLOV:

POŠTNA ŠTEVILKA:

TELEFON:

NAROČAM BLAGO :

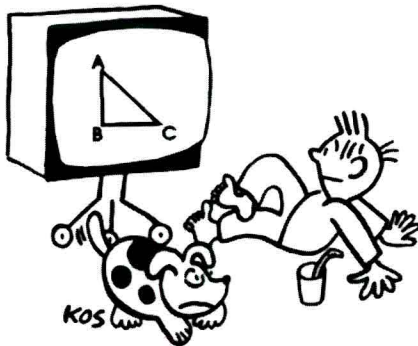
Sokrat

Video izobraževalni program
znanje pred vami

**ENOSTAVNA,
UDOBNA
IN UČINKOVITA
POT DO ZNANJA -**



OSNOVNOŠOLSKA MATEMATIKA NA VIDEO KASETAH !



Si pred sprejemnim ali zaključnim izpitom? Ti je spodrsnilo pri predmetu, ki mnogim učencem povzroča težave? Ponujamo ti lahkoten in zanimiv način, da brez težav obnoviš, dopolniš ali osvežiš svoje znanje matematike!

PREPROSTO + ZABAVNO = ZNANJE!

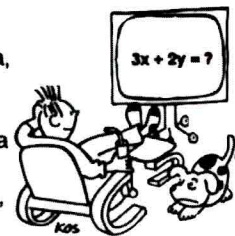
6 videokaset, 19 poglavij - od osnovnih znanj do nadgradnje =
USPEŠNO OPRAVLJEN IZPIT

1. sklop

- 1. Kasete:** Računske operacije, Izrazi s spremenljivkami, Množice
- 2. Kasete:** Enačbe in neenačbe, Uporaba linearnih enačb, Razmerja in sorazmerja, Premo in obratno sorazmerje
- 3. Kasete:** Koordinatni sistem, Linearna funkcija, Odnosi med količinami

2. sklop

- 1. Kasete:** Osnovni geometrijski pojmi, Zrcaljenja, Geometrijski liki
- 2. Kasete:** Podobnost, Pitagorov izrek, Geometrijska telesa
- 3. Kasete:** Odstotki in deleži, Merjenja, Vektorji



Po mnenju osnovnošolskih učiteljev je program primeren za učence od 5. razreda do 1. letnika srednje šole.

INFORMACIJE IN NAROČILA:

ALPRESS d.d., Dunajska 5, 61000 Ljubljana

Tel. od 8.00 - 18.00 ure: (061) 1320 179

Fax: (061) 319 873

NEPREKLICNO NAROČAM - SOKRATOVA OSNOVNOŠOLSKA MATEMATIKA:

- 1. SKLOP (3 kasete)** po ceni 9.540,00 SIT _____ izvodov
- 2. SKLOP (3 kasete)** po ceni 9.540,00 SIT _____ izvodov
- 3. KOMPLET (6 kaset)** z več kot 15% popustom po ceni 15.900,00 SIT _____ izvodov (v ceni je všteti 5% prometni davek)

OBKROŽI! A) Plačilo po povzetju. B) Plačilo s tremi čeki

IME IN PRIIMEK _____ POŠTNA ŠT. IN KRAJ _____
ULICA IN HIŠNA ŠT. _____ PRIPIS _____

**DOSTAVA V
24 URAH!**

Spoštovane in spoštovani, lepo je, da me spet držite v rokah. Občutek udobja je nepopisen, zato ga ne bom opisoval, rahlo pa me spominja na dneve, ko sem s predirljivim zvokom opozarjal mamo, da sem neizmerno lačen in žejen. Skratka, lepo, da lepše bi moglo biti... NE.

Po zakonsko odmerjenem premoru se spet beremo in tokrat v rahlo nerodnem času. Kar nekaj vode je preteklo, odkar se je odvrtela zadnja radijska oddaja na Valu 202 in le nekaj trenutkov še manjka, da bo na vrsti naslednja. Tole pišem nekako vmes in je precej mučno, ker ne morem pravzaprav ne napovedovati in ne odpovedovati oziroma se hvaliti z novo radijsko edicijo DŽUBOK-SA. Ampak, nekako bom že zmogel.

Nekaj besed o ažurnosti pošiljanja vaših remek del na neke v tej reviji nekajkrat omenjeni naslov. Lahko bi šlo tudi hitreje in v večjih količinah, nikar vas naj ne bo sram svojih del. Delajte in pošiljajte, samo tako boste lahko slišani in uslišani. In ko se enkrat zgodi oboje, je pot do cilja, ki ste si ga določili, zelo kratka. Samo malce potrpljenja in nekaj stroškov in že boste TAM. Kje, vas zanima? Na to vprašanje si boste morali odgovoriti sami. In še nekaj. Kot marsikje se boste morali tu v naši rubriki, preden boste zares poslali vašo glasbo, držati nekaj zapovedi in to je prva stopnja do vašega uspeha in možnosti, da vas na Valu 202 sliši množica ljudi. Za ostalo bova poskrbela jaz in čudotvorna tehnika radijskega aparata, ki vaše potencialno slabe posnetke opremi tako dobro, da boste morda pomislili, da je nekdo posegel v polje vaših avtorskih pravic. Torej, zapovedi :

10 ZAPOVEDI (za opremo kasete):

1. OČe2
2. Avtor (ime iz rojstne matične knjige)
3. Naslovi del
4. Naslov in kontaktni telefon avtorja
5. Vzori (če so.....še živi)
6. Nekaj besed o sebi
7. Oprema
8. Želje in cilji (ki se verjetno nikoli ne bodo uresničili - ali pa!)
9. Problemi (slaba oprema, akne, osamljeni večeri)
10. Z zanimivim znakom označite tisti komad, ki je po vašem mnenju na kaseti NAJ .

Tako, formalnosti in nekaj sto besed namesto uvodnika so mimo in lahko začnem s tokratno ponudbo, ki jo že v začetku delim na dve odlični polovici. Prvo polovico sestavljata avtorja, ki sta že znana rubriki Džuboks in poslušalcem VALA 202, in sicer **Rhythm Toolworks** in **Phaeton**. Stara znanca z novimi deli. Drugo polovico današnjega

branja bosta zapolnila novinca v medijih: **Matej in Matjaž**. Da sta novinca, potrjuje že podatek, da si še nista izmislila svojih umetniških nazivov, ali pa? Kot več kot zverzirani matematiki ste lahko iz prebranega že izluščili, da sledi objektivno - subjektivna ocena štirih kaset, ki so prišle na naš naslov. Lestvica ocenjenih v zaporednem vrstnem redu od 1 do 4 sledi ob koncu. Če boste preskočili vse, kar bo pisalo pred tem, boste diskvalificirani in prejeli administrativno prepoved branja revije naslednjih 0 (nič) dni. He, he, he...
No, zgoraj objavljena slišica, vam da jasno vedeti, da ni koščka Slovenije,



ki ne bi bil pokrit s signalom Vala 202, torej, vse kar je objavljeno tukaj v pisni obliki, se da slišati enkrat mesečno tudi v zvočni obliki. In kaj bo sledilo v naslednjih oddaji, ki bo na sporedu v petek, 17. junija, še tega leta.

Tole :

1. **Music Without Words** - nova lično opremljena kasetka starega znanca in Portoroža (približno) z zvenečim imenom **Phaeton** (izg. Fejton). Fant svojo pripadnost Amigi izkazuje tudi s stalnim oblačenjem majice z logotipom AMIGA FREAK. Upam, da jo občasno posodi tudi pralnemu stroju, sicer si ne želim biti s njim niti 5 minut. Na kaseti je 8 komadov, z avtorskim poudarkom na naslovu **For Sabina**. That's amore, bi porekel Dean Martin; za tiste, ki ne poznate zlate dobe pop rocka, naj omenim da je to možak, ki spi več whiskeyja, kot porabi vode za tuširanje, sicer pa je eden velikih zvezdnikov z ramo ob rami s Frankom Sinatro. For Sabina je namenjena Sabini , kdo bi si mislil, in je nekakšna elektronska izpoved srčne pripadnosti, s pripisom, naj se vidi in sliši, da jo ljubim. Dragi Miran, upam, da tudi S. tebe. Subjektivno objektivna ocena : emocionalno prežeto, stilistično dodelano in instrumentalno skoraj popolno. Skratka, če Sabina do trenutka, ko si ji prvič predvajal pesem, ni rekla DA, potem je od takrat Tvoja, 4 EVER.

Ocena numerična : 9,566666666
2. Tudi numero 2 današnje ocenjevalne konference je že star znanec s Koroškega konca Slovenije, za **Andražem** se skriva umetniško ime **Rhythm Toolworks** in nova kasetka **Your Favourite Tool**, vaše priljubljeno orodje, za tiste angleško nepismene. Najljubše orodje verjetno spet prisega na tehnico, sicer pa bom vse slišal, spet. Trije novi komadi so na samem svinčnikom opremljeni, a kvalitetno zelo dobri kaseti. Naslovi : **Vrnitev** (končno nekaj v materinščini), **Time in Round Triangle** (zanimivo). Prvi komad: prvi del je zelo hitra, morda malce prehitra in zato nekoliko prepolna, čisto preprosto pop zadeva. Bomo videli, kaj prinaša nadaljevanje, bolj s fino nadgrajena še vedno v osnovi pop zadevica, ampak zaradi svoje umirjenosti, glede na prejšnji posnetek dosti bolj prezentantna in dopadljiva. Tudi Time se poigrava s hitrostjo, a že nekoliko bolje kot prva stvaritev. Okrogli trikotnik je tista stvar, ki me je najbolj pritegnila na kaseti. Še vedno zelo popi, ampak triangel je tako zelo dober, da ti popravlja oceno za nekja desetink. V redu bi lahko rekli, ampak bomo rekli zelo v redu, da Andraž ne bo popolnoma razočaran. Ne, res je zadeva v redu : 8, 566666666

3. **Matej**, Ljubljana. spet na papirju in kmalu tudi na Valu 202. Tri nove zadevice, kot kaže, je številka 3 magična v tem konferenčnem obdobju. Oprema je stara in dobra, Sound Blaster in Scream Tracker v sodelovanju s programom Musician in klaviaturu Fujitone . Okej, gremo poslušat. Začetek je naslovljen **Tornado** in zelo eksperimentalno načrtovan. Ampak ritem je za nianso prehit, vsaj v sodelovanju z melodijo in predvsem zvokom le-te. Ampak, to tako ali tako ni tvoj adut. **Adut** se začneja spektakularno, kar je čisto v redu, nadaljuje se nekako enako, pa še rima se, štekaš. **Aurora** je definitivno naj na kaseti. **Rumba številka 1** pa...naj ne bom preveč grob, vztrajaj rajne pri stili prvih dveh skladbic in, za božjo voljo, najdi kasetošpil, ki bo proizvajal nekaj 10 % manj šuma. Zadevica, vredna mojega časa in ocena : 7, 566666666

4. In nanazadnje čisto svež avtor, s čisto svežo ponudbo s kompleksom predelav že več kot uspešnih songov in popevk, kar v osnovi sploh ni slabo. Te besede so posledice prebranega lista, ki je prišel skupaj s kaseto, ocena slišane-ga pa seveda sledi. Aprilska simfonija je otvoritvena zadeva in kot se za bivšega D.J. spodobiti **TECHNO** in dober, če smem, seveda smem, dodati.

Ker je **M.C. Curario** novinec, nekaj besed o opremi : GEM S 2 , PC Sound & Waveblaster. Matjaž se je pri svojih 25 letih odločil za remixe kar 6 komadov, na kaseti jih sicer pošilja 11 in je



definitivno techno freak. Naj nekaj svojega več kot dragocenega časa namenim enemu njegovih adutov, in sicer remixu znane Denverjeve viže **Country Road**, ki je pri nas bolj znana kot **Siva pot**. Stvarca je na začetku skoraj nerazpoznavna ampak, fantje in dekleta, to je to., res dobra zadeva, ritem, ki trga tanko in debelo črevesje, predvsem, če si lahko privoščič nekaj več kot 300 W kot jaz . Matjaž, moj poklon. Pogum pa je zadeva, ki me je sploh impresionirala. Verjetno se mnogi sprašujete zakaj. **Prizma** je odgovor. In Prizma je skupina, ki je pogum tudi prepevala. Nora kasetka v celoti in pika. Matjaž ocena, ki si jo po vsem napisem, skupaj z ostalimi bralkami in bralci pričakoval: 10,000000 ! Višje ne gre, tokrat na žalost moram dodati.

Po ocenah, ki sen jih dodajal vsaki opisni celici, mi verjetno sploh ne bi bilo potrebno delati še posebnega Countdowna, vendar, da bo vse bolj pregledno :

LESTVICA PRAVKAR PREBRANE IN OCENJENE EDICIJE:

1. **M.C. CURARIO**
- APRIL SYMPHONY etc.
2. **PHAETON**
- MUSIC WITHOUT WORDS
3. **RHYTHM TOOLWORKS**
- YOUR FAVOURITE TOOLS
4. **MATEJ - TORNADO** etc.

In spoštovane, to bi bilo za tokrat vse. Brez predolgega izvodnika naj vam zaželim vse, kar si sami potihem in naglas želite in vas v pričakovanju nove plače in dodatnih honorarjev, prav lepo. blazno, noro, sterilno, v nebo segajoče, toplo, hladno, srečno, žalostno in sploh veselo, mrzlično, s popolno vdanostjo, sramom, pogumom, lepo pošiljam tja, kamor se odpravljate.

P.S. lepo se imejte in pazite nase do 17. junija!!!

Ajs! Akademski Jokerjev slovar

Leto 2025, ko bodo izšla zbrana dela Akademskoga Jokerjevega slovarja, se bliža s svetlobno hitrostjo, zato nemudoma k stvari. Najprej o znamenitem vprašanju, kako pregnati nedeljski dolgčas z Jokerjem, selotejmom, pokvarjenim računalnikom XT, "šmirgl" papirjem ter pomarančnim sokom/hladnim pivom. Takole kleno odgovarja **Primož Bertonec**, Kržišnikova 6, Medvode:

"V roke vzamem Joker in ga preberem še šestindvajsetič ta dan, ko mi nenadoma razpade v rokah. Ostanke pustim na mizi in v upanju, da bom pregnal dolgčas, vklopim staro kanto, imenovano tudi računalnik XT. Ko je na ekranu še vedno tema kot v moji glavi, se končno spomnim, da je pokvarjen. V treh požirkih popijem pomarančni sok, ta pa mi da idejo, da kišto razstavim in pogledam, kaj je narobe. Ko je mašina odprta, iz nje prileze le par ščurkov, tako da jo v miru vržem skozi okno. Ko poleg Jokerja zagledam šmirgl papir, tudi ta poleti za računalnikom, saj je tako ali tako delal samo gužvo na mizi. Ostane še selotejpa, s katerim zlimam skupaj že zgoraj omenjeno revijo, se zavalam na kavč in se že sedemindvajsetič ta dan zatopim v branje."

Še kdo, ki mu je po vsem tem v nedeljo še lahko dolgčas, ali ga celo grabi nadležna depresija??!

Med drugimi Boštjanovimi prispevki so tudi tile prebliski:

Prevoda:

Gateway 2 - Pot v gate 2

X-Wing - Bivše krilo

Definicija:

Kdor igra igro Zeppelin - zeppec

Grafit:

Amiga 500 je šit, boljšga n'morm dubit!

Boštjanova amigina himna pride zaradi pomanjkanja prostora na vrsto kdaj drugič, enako pa tudi nekaj drugih akademskih prispevkov na temo nedeljskega dolgčasa (**Marko iz Apač**, alias Depresia Man osebno, Tadej iz Maribora prisebno...).

Izključno po zaslugi **Petra Jauševca**, Tomšičeva 6, Lendava, smo dobili prevod naslova znamenite igre Great Naval Battles Vol. II: Guadalcanal, kar seveda pomeni "Veliki naval napadov volumna II: Guadalcanal".

Prevodna literatura je očitno pisana na kožo akademiku **Vidu Klemencu**, Gregorčičeva 11, Jesenice, sicer nam gotovo ne bi poslal naslednjih prispevkov:

Robocop versus Terminator - Robocop verzira Terminatorja

Sleepwalker - Slepeči hoditelji

Sam & Max Hit the Road - Sam in Max hitita po cesti

Cannon Fodder - Canonski hranilec

Kolega akad. **Tadej "Crystal Boy" Lašič**, ul. bratov Turjakov 11, Rače, ima računalnik šele nekaj dni in to dejstvo si nedvomno zasluži zgodovinsko predstavitev (nikar ne pozabimo, da AJS med drugih skrbi - no hranijo v velearhivu Narodne univerzitetne knjižnice - NUK).

**"Pri men' računalnik stoji,
po harddisku igre lovi,
za resno delo pa mu ni,
saj je star komaj nekaj dni."**

Crystal Boy, čestitamo, vse bodoče generacije bodo vedele, da si bil lastnik komaj nekaj dni starega računalnika!

Nekoliko dlje časa premore računalnik pa morda tudi konzolo gameboy še en boy, namreč Ice-Bojč', alias **Bojan Bajsič**. Pod kostonji 32, Ljubljana. To je vidno tudi iz njegovih prispevkov.

Buzz Aldrin's Race into Space - Zazvoni na Aldrinovo raco v presledek

The Legend of Zelda: Link Awakening - Zeldina legenda: Zbujenost povezave.

In za konec še nekaj radikalno rustikalnih prispevkov **Mateja Spevana**, Zdraviliška 30, Rimske Toplice.

Kdor ima konzolo - bedak

Kdor ima PC - faca

Vikings - kmetje

The Elder Scrolls: Arena - Pozor! Starejši ščurki v areni!

Kolegij modrecev se je tokrat odločil podeliti enoletno naročnino na Jokerja **Primožu Bertonecju**. Vsi drugi pa dobite mikaven Jokejjev plakat!

Pa krepak AJS! do prihodnjč!

YAMAHA

glasbeni instrumenti

Kvaliteta, ki je ne boste preslišali!

NOVI MODELI:

NOVO

PSR 110

PSR 210

PSR 310

PSR 410

PSR 510

Za najzahtevnejše glasbenike!

PSR SQ16

PSR 5700



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

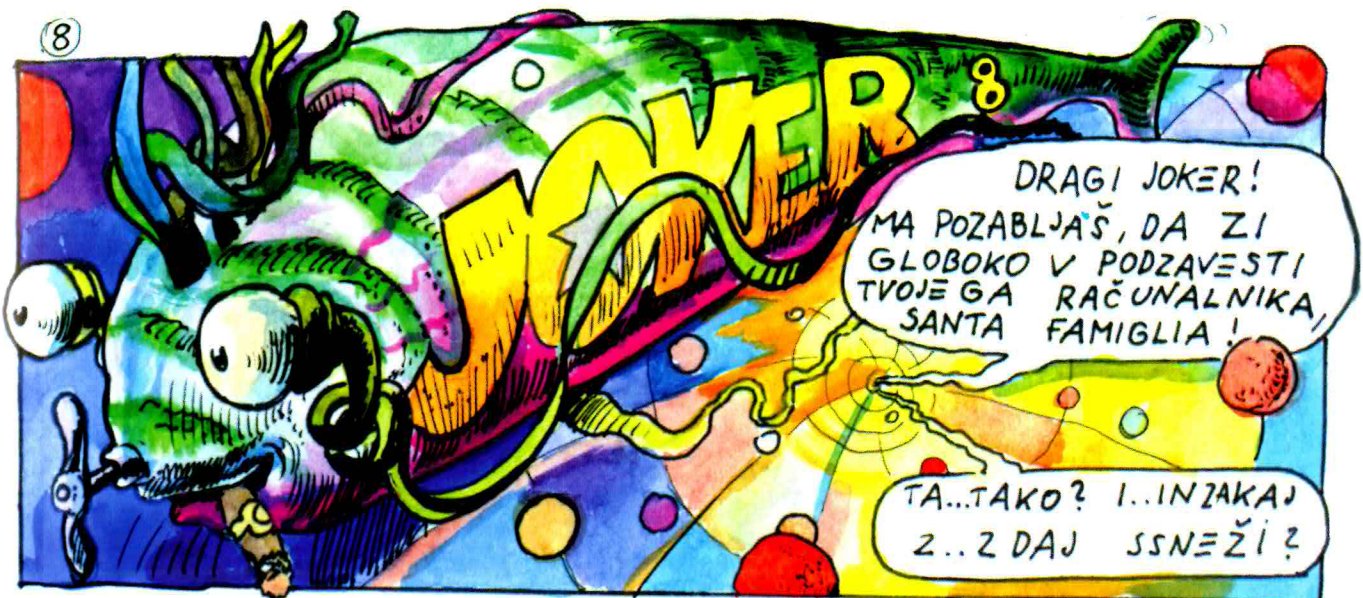
INFORMACIJE: Tel.: (061) 1317 144 int. 19 ali 03, (061) 301 614,
Ljubljana, Slovenska c. 54 in v prodajlnah AVTOTEHNE po vsej Sloveniji

Generalni zastopnik:



skupina

avtotehna d.d.



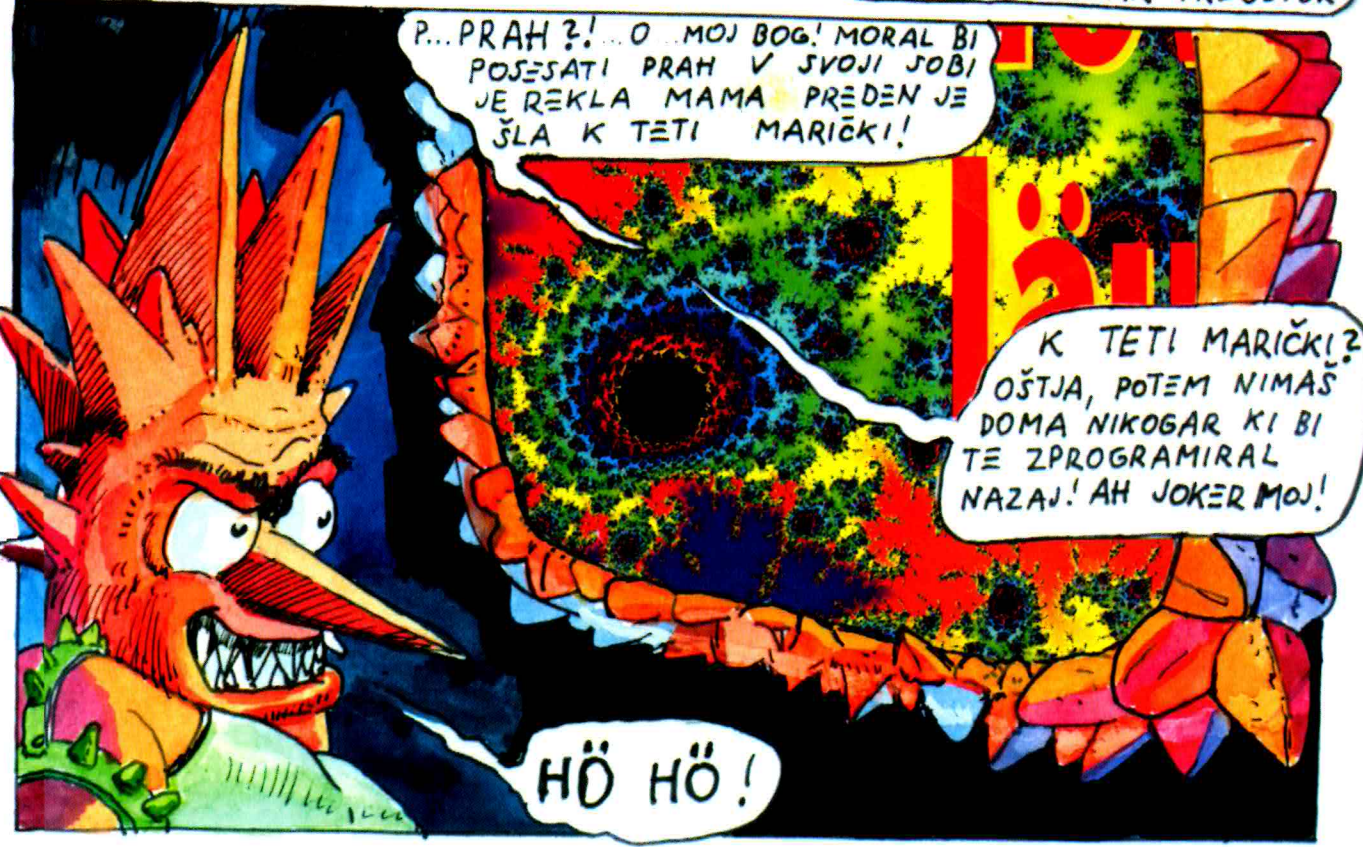
DRAGI JOKER!
MA POZABLJAŠ, DA ZI
GLOBOKO V PODZAVESTI
TVOJE GA RAČUNALNIKA,
SANTA FAMIGLIA!

TA...TAKO? 1..INZAKAJ
2...Z DAJ SSNEŽI?



MA KAKŠEN SNEG!
TO ZO ELEKTROSTATIČNI
DELICI OD HARDVERA! PRAH!

ZICER PA: PRAH SI
IN V PRAH SE POVRNEŠ
PRAVI NEK STAR PREGOVOR.



P...PRAH?!...O...MOJ BOG! MORAL BI
POSESATI PRAH V SVOJI JOBI
JE REKLA MAMA PREDEN JE
ŠLA K TETI MARIČKI!

K TETI MARIČKI?
OŠTJA, POTEM NIMAS
DOMA NIKOGAR KI BI
TE ZPROGRAMIRAL
NAZAJ! AH JOKER MOJ!

HÖ HÖ!

Računalniki učeraj

S prvim tazesnim tiskalnikom so se pa začeli prvi tazesni problemi. Naše črke, kajpada. ČŠŽ! Tiskalniki so imeli (in imajo seveda še danes) predvidene mednarodne nabore znakov, seveda pa tedanjega jugoslovanskega ni bilo med njimi. Ni problema, moj SG-10 je pameten kot Epsonov FX-80 (takrat zakon za printerje), če mu natančno opišeš, kakšne oblike so ti čudni znaki, ki jih potrebuješ, jih bo hranil v svojem pomnilniku in jih tiskal, dokler se jih ne naveličaš. Ali dokler ga ne ugasneš ali resetiraš.

Z draft znaki je bilo vse sila preprosto, v priročniku so bili natančno izrisani, tako da je bilo dodajanje strešic mala malica. SG-10 pa je imel tudi Near Letter Quality nabor znakov, o njihovem kodiranju pa ni bilo nikjer ne duha ne sluha! Ah, stari, pljuniti je treba v roke in eksperimentirati. In je seveda uspešno brez večjih težav, če ne štejem nekaj prečutih noči. Hecno, nobena ženska me ni držala ponoči tako pokonci, kot kak kompjuterski hrošč, samo še tole poizkusim, potem grem pa spat, hmmm, spet ne dela, ah, ja, seveda, mogoče bi moral pa takole, hmmm, šit, čakaj, čakaj, klip, klip, klip, okej, samo še tole, pa grem spat, čakaj, čakaj, kaj pa je zdaj bo, klip, klip, klip, o jebenti, zdaj sem pa podrl sistemske spremenljivke, takole, zdaj pa bo, klip, klip, klip, hej, zakaj se je pa zdaj obesil, o madona, klip, klip, vosu, seveda, jasno, klip, klip, klip, tole bi moral takole, klip, klip, klip, kaj pa je zdaj to?, a ja, klip, klip, klip, pa tole, klip, klip, klip, ha imam te, jasno, lahko bi si mislil, tole je bilo narobe definirano, okej, zdaj pa bo, še skompajliramo, klip, klip, klip, he, he, he, okej, vse je šlo skozi, he, he, he, zmago slavje, uf sem sfukan, zdaj bomo šli pa spat, he, he, he, dobro, klip, klip, klip, še parametri, klip, klip, klip, zaženemo, he, he, he... ha?... gulp?... štapajeto?... zakaj se pa disk obrača?... zakaj pa tako škrt, kot da bi brisal podatke?... zakaj pa se kar vrti?... zakaj pa je ekran črn?... reset... zakaj pa noče več zalaufati?... kje pa so sistemske datoteke?... kje pam so sploh kakšne datoteke?... quaaaaaaaaaaaaaargggggghhhhhhhhhh!

Je pa res, da je zaradi softversko definiranih znakov tiskalnik tiskal počasneje, ker je imel zaseden umesni pomnilnik. Pa še kadarkoli si preklupil iz drafta v NLQ je bilo treba na novo definirati znake. Jeba!

Logična rešitev je bila seveda programiranje popravljenega EPROM-a, ki bi imel namesto enega od mednarodnih naborov znakov jugoslovanskega. Rečeno, storjeno, en frend mi je po načrtu v beograjski reviji Računari naredil EPROM programator, s katerim sem si naredil svojo prvo predelavo tiskalnika. Zapis znakov v čipu je bil jasno enak tistemu pri definiranju uporabniških znakov, zato ves poseg ni bil kaj preveč zahteven. Je pa zadeva odlično delovala. In to v vseh naborih znakov!

Potem ti zasledim v beograjski reviji Računari en članek, kako so tam tipi z EPROM programatorjem naredili čip za Epson RX-100. Nič kaj posebej zahtevnega, ker je bil RX eden prvih Epsonovih tiskalnikov, nič kaj posebej kompliciran. Ko pa sem bral tisti članek do konca, nisem mogel verjeti očem. Beograjski butci so zadevo tako zakomplicirali, da so se s predelavo tistega ubogega čipa zajebavali ves teden. Najprej so poskusno v EPROM zapekli popravljen datoteko, v katero so na stotih lokacijah zapisali ničle, čip vstavili nazaj v tiskalnik, ga zaprli in z njim tiskali. Potem so pa opazovali, kaj se bo zgodilo. Najprej jim je vse skupaj nehalo delati, ker so očitno povzeli tiskalnikov operacijski sistem. Pa so vzeli EPROM ven, zapekli novega z ničlami na drugi lokaciji, ga spet vstavili, zaprli pokrov in tiskali (EPROM pa so sprogramirali s programatorjem za spectruma, ki je potreboval deset minut za en EPROM). Ko jim je stvar končno začela delati, so si začeli ogledovati črke. In ker so bili namesto nekaterih črk na papirju črni kvadrati, so pametno sklepali, da je bitna slika obrnjena, to pomeni, če je v EPROMU bit resetiran, je na papirju pika. Uuuuu! Eureka! In tako so se mučili ves teden za stvar, ki bi jo lahko z malo premisleka naredili v eni uri. Skratka, kadar se kakšnega posla lotijo bebc, jim prinesi hrane za en teden.

Jonas

G
A
L
E
R
I
J
A

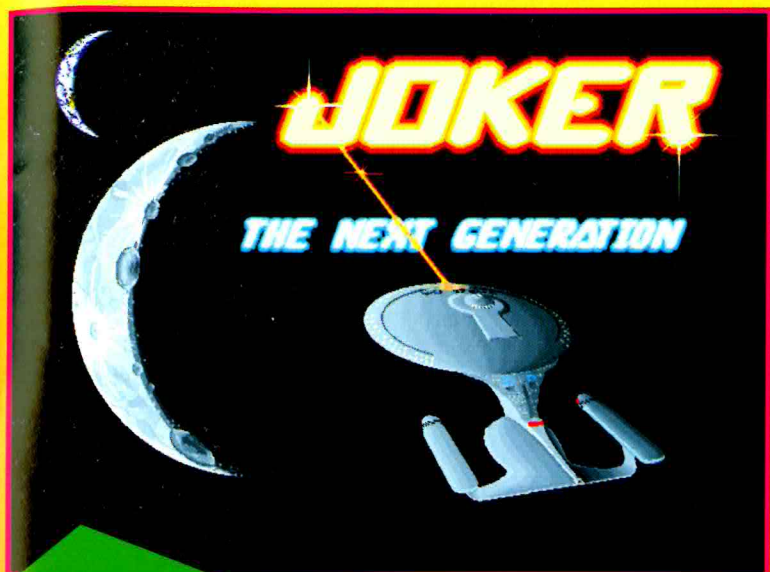
Čislani nesmrtni geniji, plemeniti soustvarjalci, dragi karisti, kreativni karieristi, velespoštovani spektatorji in vsi drugi obiskovalci in obiskovalke Jokerjeve galerije - na zdravje! Da, da zdravje je vrhina, ki se ji ne v te, ne v drugih časih ne moremo in nočemo odpovedati. Kajti kaj ti pomaga sto in več milijonov dolarjev, če ječiš pod odejo s 40 ali celo več stopinjami vročine? Smo pa že raje zdravi in po možnosti še slavni - kot v primeru naše galerije! Če pa kdaj pade zraven še kak cekin... Dovolj je bilo brezplodnega besedičenja, preidimo že enkrat končno in brez ovinkov k bistvu stvari, torej k stvari sami. Skratka, danes so naši gostje zdravi in še slavni gostje Mac, Boc, Vac & Mac ter Roc (takole smo jih krstili samo priložnostno, zaradi pomanjkanja prostora). Ne vemo, ali so se mojstri med seboj kaj dogovarjali, vendar so se lotili po svoje podobnih, po svoje pa povsem drugačnih motivov. Že uveljavljeni galerist **Marko Rodošek** iz Morja 144, Fram, se je dobesedno zdrzil, ko ga je pred ogledalom obšla ideja za umetnino Pogled. Prav tako znani in spoštovani kolega **Boštjan Kodrič**, iz Gradiške 170, Pesnica, pa je nasprotno v trenutku navdihla za hipec odrevenel za svojo Masko. Spet v povsem drugo smer je krenil Markov sokrajan (Morje 72/b, Fram) **Rok Dovečar**, ki je neskrto, a vizionarsko predstavil umetnikovo (se pravi, svojo) glad po duhovnih dobrotah. Postavitev sta zaokrožila **Vasja & Marko Rant**, z Linhartove 40, Ljubljana, z jasno vizijo naslednje generacije Jokerja tam gori v vesolju.

Lačnega Roka bomo ažurno nahranili z enoletno naročnino na Jokerja, druge pa z nesmrtnimi Jokerjevimi plakati!

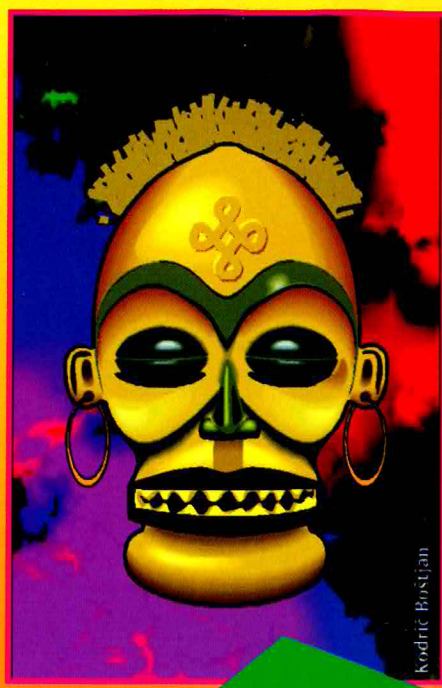
INFOBIA

INFOBIA d.o.o.

MULTIMEDIJSKA OPREMA, RAČUNALNIKI
TISKALNIKI, INFORMACIJSKI SISTEMI
RAČUNALNIŠKA OMREŽJA, SERVIS
RAČUNALNIKOV,
CD-ROM PRODUKCIJA
Tel.: 342-829, 1685-541, 1686-127



Vasja & Marko Rant
Joker: The Next
Generation



Boštjan Kodrič
Maska



Rok Dovečar
Jokerburger



Marko Rodošek
Pogled

Pic. by MARKO RODOSEK on A1200 in 1994

V tej rubriki smo in bomo objavljali vaše grafične mojstrovine, narejene z računalnikom. Pošljite jih na disketah, najraje v formatih TIFF, PCX ali GIF. Na straneh Jokerja bomo objavili najboljša dela, in podelili priložnostne nagrade. 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 plagiata pa odgovarja vsak sam.

P.P.S: Najvljudneje naprosamo razstavljalce, naj nam pošiljajo 3,5-palčne diskete, nanje pa naj napišejo ime slike, avtorja in naslov.

SNES

Super Nintendo z igrice Super Mario All Stars (štiri igre) **36.300 SIT**

Jurassic Park	14.250 SIT
Duffy Duck	13.500 SIT
Super Mario Kart	9.500 SIT
Nigel Mansell's World Championship	10.300 SIT
Mario Paint (z miško)	13.500 SIT

Game Boy

Game Boy z igrice Tetris s slušalkami in baterijami **16.900 SIT**

GB tetris...	17.500 SIT
Kirby's Pinball Land	5550 SIT
Tiny Toons 2	6200 SIT
Garfield	6000 SIT
Speedy Gonzales	6300 SIT
Indiana Jones	6300 SIT
Super Mario Land 2	6000 SIT
Legend of Zelda	6300 SIT
Mickey Mouse	5550 SIT
Mickey's Dangerous	5700 SIT
Popeye II	6000 SIT
The Simpsons	6000 SIT
Asterix	5700 SIT
Ninja Boy	6000 SIT
Battletoads in Ragnarok	6300 SIT
Mystic Quest	5300 SIT
Nigel Mansell's World Championship	5300 SIT
Top Ranking Tennis	5300 SIT
The Empire Strikes Back	5700 SIT
The Flintstones	6000 SIT

Najnovjšel

Za SEGA Megadrivel

Bill Walsh College Football: Sapojemajoča simulacija ameriškega nogometa! **115 t.**
 Zool - Super arkadna akcija ninje Zoola! **105 t.**
 Fifa International Football: Najboljši nogomet! **120 t.**
 NBA Showdown - Najboljša košarka!

Novo v Sloveniji!

Knjižice z nasveti za igre!

Quest for Clues IV - V (rešitve več kot 80 iger), Privateer, Serpent Isle, Shadow Caster, Strike Commander, Ultima VII, Ultima Underworld, Ultima the Avatar... **Povprašajte!**

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
- 12mesečna garancija!

Skupna cena: (za PC in amigo) **zdaj samo 880 t.**
za Nintendo **780 t.**

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!

PRISTOPNI KUPON

Člani kluba JOKER imajo najmanj 10odstotni pupust pri celotni ponudbi (trenutno več kot 400 naslovov), dobijo brezplačni katalog in nagrado - brezplačno naročnino na revijo Joker! Posebne nagrade za pridobivanje članov! Najnovjše 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.

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

IME IN PRIIMEK

STAROST..... RAČUNALNIK

NASLOV.....

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 (t.). Ena t.a je tolarška protivrednost 1 DEM na dan plačila.

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

Joker Shop

Igre za PC

Sim City	105 t.
Sim Fam	95 t.
Carriers at War	114 t.
Shadow Caster	114 t.
Might & Magic 5	108 t.
Sensible Soccer	87 t.
X-Wing	108 t.
Strike Commander	125 t.
Dungeon Hack	108 t.
Wizardry VI	108 t.
Blade of Destiny	95 t.
Indiana Jones IV	90 t.
The Terminator 2029	95 t.
Stronghold	85 t.
Ultima VII: The Black Gate	101 t.
Ultima VII Serpent Isle	114 t.
Ultima Underworld I	101 t.
Dodatni diski:	
Ultima VIII SAP, Privateer Righteous Fire, B-Wing, Syndicate American Revolt	50 t.
Castle Pines Golf Club	60 t.

Izobraževalni, otroški in drugi programi za PC

Print Shop Deluxe:	140 t.
Dodatna paketa za Print Shop Deluxe:	
PSD Sampler Graphics Collection in PSD	
Business Graphics Collection.	po 52 t.
Deluxe Paint Animation:	198 t.
Discover Space:	Samo 98 t.
Algebra:	170 t.
Kid Pix:	92 t.
Kid Pix Companion:	
Prezentacijski dodatki za Kid Pix!	
Kid Cuts:	80 t.
Bannermania:	92 t.
Treehouse:	75 t.!
Treehouse:	98 t.
Odlične izobraževalne igre iz serij Putt Putt in Fatty Bear!	Povprašajte!
Maps'n'Facts:	105 t..

CD ROM

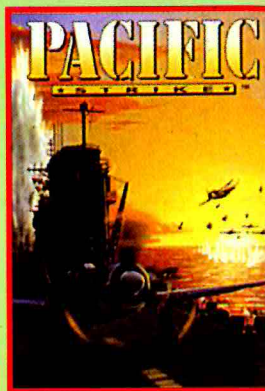
Sherlock Holmes Consulting Detective 3	
Interaktivna video detektivka!	130 t.
Labyrinth of Time: Mega pustolovščina z odlično grafiko in zvo kom!	Samo 98 t.
Carmen World Deluxe	
Poučna detektivka!	155 t.
Maps'n'Facts:	
Kvaliteten, ažuriran družinski atlas!	Samo 105 t.
Timetable of History, Science and Inovation: Multimedijska zgodovina znanosti in odkritij!	320 t.
Guinness Disc of Records:	
Multimedijska knjiga rekordov!	Samo 88 t.
The New Grolier Multimedia Encyclopedia: Multimedijska različica znamenite ameriške akademske enciklopedije v 21 knjigah! Več kot 33.000 člankov, slike, fotografije, video in avdio sekvence!	640 t.
Digital Love: Senzacija! Joga in meditacija prvič na CD ROMu!	105 t.
Animals!: Multimedijski svet živali!	125 t.
CD ROMi z otroškimi izobraževalnimi igrami:	
Arthur's Teacher Troubles (98 t.); Just Grandma & Me (98 t.); Putt Putt Goes to the Moon (98 t.); Putt Putt's Fun Pack (92 t.); Putt Putt Joins the Parade (98 t.)	



Ultima VIII - PAGAN

Vsebinski in tehnični vrhunec serije FRP Ultima. Izredna grafika, animacija, zvok (možen govor, dodatek SAP!), nova perspektiva igranja, odlično igralno vzdušje! Ste Avatar na otoku Pagan (PC).

Cena: 125 t. (SAP 50 t.)



Pacific-Strike

Akcijska letalska simulacija z zgodovinsko autentičnostjo! Bitke pri Pearl Harbourju, Guadalcanalu... Odlična grafika in zvok (tudi SAP!) (PC). **125 t. (SAP 50 t.)**

V juniju pričakujete: CD ROM: Word Cup USA '94, Megarace, The Horde, Al-Qadim, Evasive Action, Star Chess, Great Naval Battles...
PC igre in programi: Al-Qadim, The Horde, Delta V, Playroom, Video Jam, World Cup USA '94, Genesis, Peter Pan, Eagle Eye, Mysteries...

Amiga CD32: Liberation, Battletoads, Sensible Soccer, Evasive Action...

In veliko drugih programov. Pokličite nas

NOVO!

Igre in programi za Amigo

Where in Time is Carmen Sandiego:	
Serija izobraževalnih iger Carmen Sandiego (Time World, USA): Poučne in zabavne detektivke! V paketih so tudi zajetne statistične knjige Books o Facts! Vsaka igra samo	92 t.
Warlords:	
Odlična strateška igra za samo	68 t.
Populous II Plus: Super strateška igra!	92 t.
Kid Pix:	
Najboljši risarski program za otroke!	92 t.
Deluxe Paint IV AGA: Izredno zmogljiv grafično-animacijski program!	190 t.
Deluxe Music Construction Set 2.0:	
Odlični glasbeni program z notacijo, sampli, podporo MIDI...	190 t.
Deluxe Video III:	
Bodite sam svoj mojster videa!	190 t.

Naročate lahko tudi po tel. oz. faxu: 061/1321-121, int. 248. Pri naročilu nad 10.000 SIT možno obročno plačilo

POZORI!

Iščemo prodajalce, zastopnike, komercialiste!
Pokličite Alpress!