

Julij/Avgust 1994

Letnik II

Cena: 270 SIT

Revija za

sončno stran računalništva

super

Joker

N° 12/13

Mega hit!
Robinson's
Requiem

giga!
Klub Joker

Kid
Cuts



1942: Pacific Air War
Sonic the Hedgehog 3

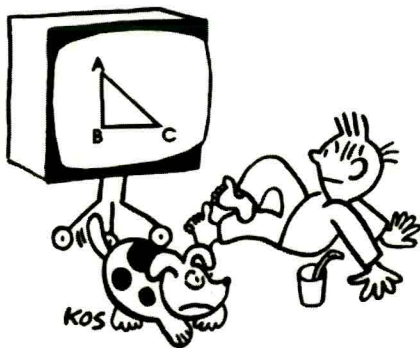
Sokrat

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!

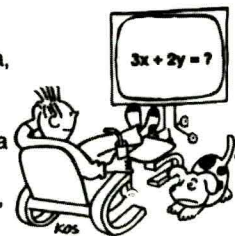
6 videokaset, 19 poglavij - od osnovnih znanj do nadgradnje =
USPEŠNO OPRAVLJEN IZPIT

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
- 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. _____

POTPIS _____

**DOSTAVA V
24 URAH!**

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
Jovanovič (izobraževanje,
rubrike), Andrej Karoli (glasba),
Jonas Žnidaršič (kolumna)

Tehnični urednik:
Andrej Mavsar

DTP: Igor Vresk

Tajnica: Nataša Dovgan

Oglasno trženje:
tel.: 061/1321-121, int. 220

Tiska:
Delo Tiskarna, Dunajska 5

Distribucija:
Delo-prodaja in Door to Door

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

Revija izhaja mesečno.

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



Prihaja

Iron Angel, Central
Intelligence, Starflight
Academy, Doom 2 ... 6

Hiti in *hiti



Inherit the Earth 9
Pacific Strike 10
Doofus 10
The Settlers 11
James Pond 12
Red Hell 13
Cool Spot 14
Diggers 14
Bram Stoker's Dracula 15
Pinball Dreams 2 18
Empire Soccer '94 18
Elfmania 19
Dimo's Quest 20
Arcade Pool 20
Daemongate: 21
Dorovan's Key 21
1942: Pacific Air War 22

Hit meseca

Robinson's Requiem 16



Aktualno

"Dober dan! Dajte mi prosim kakšnih 6000 programov, vsega po malem, igre, izobraževalne programe, servisne programe, pa kaj za muzko, grafko in podobno. Aja, pa kakšno domače računovodstvo naj bo zraven."

"Ni problema, izvolite! Samo dvesto mark vse skupaj!"

Igre za konzole

Sonic the Hedgehog 3 24
TMNT
Tournament Fighters 24

Jokerjeva mama pomaga

Beneath the Steel Sky, 25

CD romar

Defender of the Crown 29



Zool 2 29
Critical Path 30
Labyrinth of Time 30
Striker 31

Šomošterware

Kid Cuts 32



Domača scena

Družina monitorjev
ViewSonic 34

Plus

Igralec igralcu 26
Strip Joker 27
Džuboks - na valu 202 33
AJS! 35
Galerija 36

Ekstra

Velika nagradna igra Gremlina
in Jokerja 23



Klub Joker 37

Oglaševalci

Amiga Hardware 39
Audio Poslovni Val 12
Elektronček 40
Infobia 28
KFM 7
Ros International (vložek) 2
Trgovina Power Plus 2

TOLAR

Gojko Jovanovič

ZA

MEGABAJT

Cene računalniških programov so, vsaj kar se navadnih smrtnikov tiče, še vedno precej zasoljene. Odriniti deset jurjev za igrico, ki jo nabijaš dva dni, potem pa pozabljena obleži v kotu, je hudičevo veliko. Še posebej, če si to isto igro lahko brezplačno presnameš pri dobrosrčnem prijatelju. Podobno velja za urejevalnike besedil, računalniške preglednice, orodja za obdelavo podatkovnih zbirk in druge nepogrešljive pripomočke. Če želimo, da bo naš računalnik vsaj za silo opremljen z najnujnejšo programsko opremo, bomo zanjo plačali najmanj toliko kot za strojno opremo, se pravi računalnik, monitor, tiskalnik itd.

Zakaj komercialni programi, torej tisti, ki se prodajajo po trgovinah, katalogih, revijah, niso cenejši, zakaj najnovejšega Corel Draw, na primer, ne bi mogli kupiti za petdeset, namesto za nedosegljivih devetsto zelenčkov? Če si pogledamo, kako deluje značilno softversko podjetje, bomo kaj hitro prišli do odgovora. Program običajno razvije skupina programerjev, nato ga dobijo v roke preizkuševalci. Ko zadeva deluje brez večjih napak, gre v množično proizvodnjo, obenem pa se je lotijo propagandisti, ki za reklamiranje izdelka zagonijo gromozanske denarce. Škatle s programom se končno znajdejo pri tisočih prodajalcev po svetu. Pozabiti ne smemo še na vse tiste, ki skrbijo za tehnično podporo, da tajnic, upraviteljev, direktorjev, hišnikov, predsednikov in druge administrativne zalege niti ne omenjamo. Skratka, z vsakim kolikor toliko znanim računalniškim programom ima opravka nekaj deset tisoč ljudi. In prav vsak od teh si od cene programa vzame nekaj centov zase. Ubogi kupci!

Na srečo se je pred dobrimi desetimi leti nekaj brihtnih glav domislilo, da bi bilo možno programsko opremo ponuditi morebitnim uporabnikom tudi brez vse administrativno-

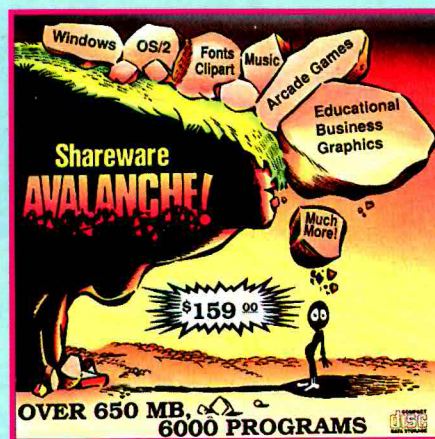
propagandno- prodajalske navlake. Svoje izdelke so začeli brezplačno ponujati prek t.i. elektronskih oglasnih desk oz. Bulletin Board System (BBS). Do BBS-ov je lahko prišel vsakdo, ki je imel ob svojem računalniku majhno napravo, imenovano modem, s katero je bilo moč programe z BBS-a prek telefonske linije prenašati na lasten računalnik. Število elektronskih oglasnih desk je bliskovito naraščalo, celo v majhni Sloveniji jih danes deluje vsaj dvajset. Podobno hitro se je

povečevalo tudi število brezplačnih programov. Danes se jih po svetu valja nekaj deset tisoč.

Najbolj razširjeno ime za tovrstne programe je shareware, po domače bi jim rekli skupni ali preizkusni programi. Njihov čar je v tem, da jih lahko brezplačno preizkušamo, če pa se odločimo kak program shareware trajno uporabljati, ga moramo registrirati oziroma kupiti. Stroški registracije so zelo različni, v primerjavi s komercialnimi programi pa izredno nizki. Tudi pri najdražjih programih shareware skoraj nikdar ne presežejo sto dolarjev.

V čem je pravzaprav prednost programov shareware pred komercialnimi izdelki? Resnici na ljubo je treba priznati, da večina teh programov po kakovosti ne dosega komercialnega softvera, ki je večinoma plod močnih programerskih skupin. To še posebej velja za računalniške igre. Seveda so tudi izjeme, kot na primer podjetje Apogee Software, ki svoje izvrstne igre (Wolfenstein, Duke Nukem, Blake Stone, Doom...) ponuja kot shareware, pri čemer z registracijami zasluži več milijonov dolarjev letno. Poleg brezplačnega preizkušanja je največja prednost programov shareware v njihovi raznovrstnosti. Velike softverske hiše se namreč ne ukvarjajo z majhnimi, specializiranimi programi, saj prinašajo premalo dobička. To praznino izvrstno zapolnjuje shareware z množico drobnih, vendar hudo koristnih pripomočkov, ki nam lajšajo vsakodnevno računalniško tlako. Naj omenimo samo izvrstne programe za stiskanje in arhiviranje podatkov, kot sta PKZIP ali ARJ, številne protivirusne pripomočke (VIRUSSCAN, F-PROT, INTEGRITY MASTER), cenene, a dobre grafične programe (PAINTSHOP PRO, GRAPHICS WORKSHOP), nepregledno množico izobraževalnih programov in iger, pripomočkov za programerje, inženirje, statistike itd.

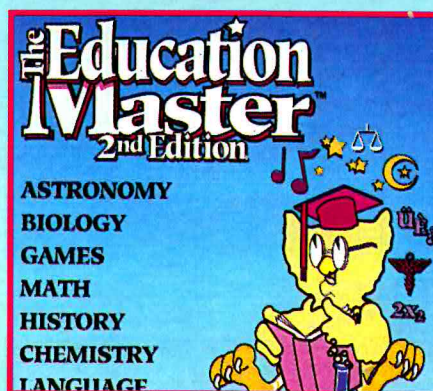
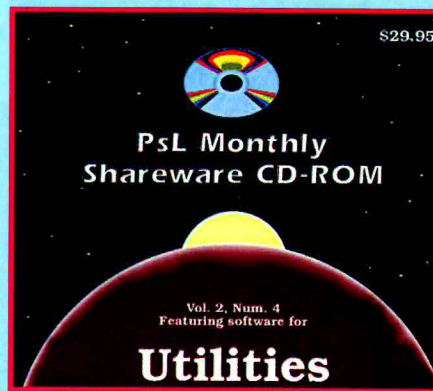
Sodobna tehnologija multimedijev in dis-



kov CD-ROM prinaša revolucionarne spremembe tudi na področju programov shareware. Omenili smo že, da so se ti programi širili predvsem prek elektronskih poti. Kdor ni imel modema, je lahko dobil shareware na disketah, pri čemer je bilo treba za eno disketo 360 K odšteti približno pet dolarjev. Diski CD-ROM so stvari postavili na glavo. Na običajnem disku CD-ROM najdemo 3-4 tisoč programov shareware, cena diska pa praviloma ne presega 30 dolarjev. Če upoštevamo, da so programi na disku stisnjeni na tretjino ali četrtino prvotne dolžine, to pomeni, da je treba za en megabajt programov plačati približno dva dolarja, za jurja dobimo torej kar cel gigabajt softvera. Osnovna težava pri tolikšni množici programov je, kako najti tisto, kar nas zanima. V ta namen je večina diskov CD-ROM opremljena s posebnim programom, ki omogoča uporabniku, da se lažje in hitreje znajde. Programi so običajno razvrščeni v več tematskih skupin. Znotraj skupine si je moč ogledati naslove in dolžine programov ter njihove kratke opise. Pomemben podatek je tudi datum programa, saj nekateri proizvajalci v želji po hitrem zaslužku na disk presnamejo tudi prastare in zato popolnoma neuporabne programe. Uporabniški vmesnik omogoča tudi preiskovanje vsebine diska glede na eno ali več ključnih besed. Programe shareware na disku CD-ROM moramo pred uporabo presneti na trdi disk in dearhivirati. Tudi to opravimo s pomočjo uporabniškega vmesnika.

Diski CD-ROM so resnično idealen medij za shranjevanje in distribucijo shareware programov. To nam dokazuje prava poplava naslovov, ki se v zadnjem času pojavljajo po svetu. Kdor se prvič odloča za nakup diska CD-ROM s sharewarem se bo zagotovo našel v zadregi, kaj izbrati. Oglejmo si torej na kratko nekaj najzanimivejših izdelkov. Osnovna razlika med posameznimi diski je v tem, da so nekateri posvečeni zgolj določenemu področju, na drugih pa so enakopravno zastopani različni programi. Med slednjimi je najbolj znana zbirka diskov podjetja Night Owl. Zadnji med njimi se imenuje Night Owl 11 in prinaša več kot 4500 datotek na dobrih 650 megabajtih. Datoteke so novejšega datuma, disk pa opremljen z dobrim pripomočkom za hitro pregledovanje in instalacijo programov. Podobno zbirko pripravlja tudi PC-SIG, sicer eden največjih ameriških BBS-ov (več kot 100 vhodnih linij). Njihov zadnji izdelek nosi oznako PC-SIG #13, diski pa izhajajo četrletno.

Diski z raznovrstnimi programi so si med seboj precej podobni, programi, ki jih prinašajo so več ali manj enaki. Bolj zanimive so zato zbirke programov, ki se nanašajo zgolj na določeno področje računalništva. Največ tovrstnih diskov je seveda posvečeno igram. Dr. Games, Game Master, World of Games, Giga Games, Mega Games, to je le nekaj naslovov iz nepreglednega sveta računalniške



zabave. Na takšnem disku lahko izbiramo med približno 2000 naslovi, pri nekaterih (Games Master) pa je število naslovov precej manjše, ker programi niso stisnjeni. Po drugi strani je njihova prednost v tem, da lahko programe poganjamo neposredno z diska CD-ROM in jih ni treba presnemavati na trdi disk ali disketo. Med področji, kjer je shareware močno prisoten, je tudi izobraževanje. Najbolj znana diska z izobraževalnimi programi sta Education Master ter PC-SIG World of Education, ki prinašata množico programov za vse stopnje izobraževanja, razvrščene po posameznih predmetih (matematika, tuji jeziki, naravoslovje, glasba itd.) Na podoben parček bomo naleteli tudi pri poslovnih programih, naslova pa se glasita Business Master ter PC-SIG World of Business.

Pri ponudbi diskov shareware ne bodo razočarani niti ljubitelji glasbe. Za to bo poskrbel Dr. Music z množico glasbenih datotek v formatih MIDI, WAV, MOD, ROL in SND). Posebej bogat izbor je na razpolago vsem, ki se ukvarjajo z namiznim založništvom in bi si radi omislili čim večjo zbirko računalniških slik, fotografij, pisav in drugega. Posežejo lahko po diskih podjetja Power User Software, kot so So Much for Publishing s približno 1000 grafičnimi slikami, brezštevili pisavami in posebnim generatorjem robov za vse vrste publikacij. Okrog 500 Mb slik v formatu GIF za zaslone VGA najdemo na disku So Much SCREENware, veliko vesoljskih posnetkov pa ponuja disk So Much SPACE.

Za sklep ša nekaj besed o zanimivi zbirki Public Software Library, enega največjih ameriških distributerjev programov shareware. Diski izhajajo vsak mesec in prinašajo najnovejše shareware novosti, kar znese od 800 do 900 naslovov. Preostali prostor zapolnijo s programi z določenega tematskega področja, kot so igre, poslovni programi, koristni pripomočki, izobraževanje, Windows itn. Takšnih področij je v celoti šest, tako da se vsakega pol leta ponovijo, dopolnjeni z novostmi iz preteklih šestih mesecev. PsL Monthly CD-ROM, kot se zbirka imenuje, je možno naročiti tako kot revijo. V tem primeru nas bo za skromnih 20 dolarjev vsakega prvega v mesecu osrečil poštar z diskom, kjer bo dovolj računalniške hrane tudi za najbolj nenasitne.

Shareware zagotovo predstavlja enega najbolj izvornih načinov širjenja in prodaje računalniških programov. Uporabnik lahko vsak program temeljito preizkusi, ne da bi se odločal zgolj na osnovi kričeče reklame ali vsiljivih prodajalcev. S pojavom tehnologije CD-ROM je pričakovati, da se bo ta ali oni disk s shareware programi slejkoprej znašel na vsakem računalniku. Pogon CD-ROM postaja namreč nepogrešljiv del strojne opreme, saj v nekaj letih nihče več ne bo ponujal programov na disketah.

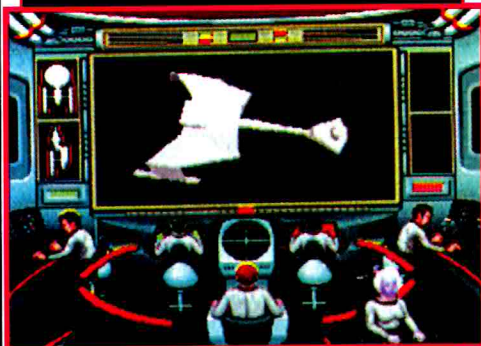
Čeprav smo prejšnjič napovedali vse, kar se je napovedati dalo in še malo več, se je vseeno tudi za to številko nabralo kar nekaj novosti. Ocean ima vedno kup želez v ognju. Tokrat se najbolj kadi iz treh. Inferno, vesoljska simulacija in nadaljevanje poraznega Epica, je bil že nešteto napovedan, prenapovedan in sploh povedan. Zato pogledjmo še eno medplanetarno igrico z naslovom Iron Angel. Gre za prihod-



FIFA International Soccer izkoristiti. Starfleet Academy je naslednja igra iz serije. Narejena bo v visoki ločljivosti inbo vsebovala zgolj simulacijski del. Druga njihova vesoljska igra pa ne bo imela nobene zveze z ladjo Enterprise, pač pa bo strateška arkada, podobna Reunionu (kolonizacija planetov, navezovanje stikov z vesoljčki...). Ime ji bo Space Federation.

Že od nekdaj je znano, da Američani povsod zavohajo dobiček. Deset let ni nobena ameriška firma

povohala evropskega fuzbala, sedaj ko pa je svetovno prvenstvo pa pri McDonaldu sto na uro prodajajo trojnihambi McChampion, softverske hiše pa dvesto na uro sestavljajo sokerje (kakor Američani rečejo fuzbalu). Ko to berete, je U.S. Gold že izdal svoj World Cup '94 v vseh mogočih formatih. Eden najobetavnejših izdelkov bo v času svetovnega prvenstva prilezel tudi iz Electro-



Starfleet Academy

nost vrste homo sapiens po parih nuklearnih nezgodah na modrem planetu. Veselite se je vsi zagrizeni simulatorji. Tretje železo pa se imenuje Central Intelligence. Z drugimi besedami bi lahko igro označili kot nekakšen SimCastro, saj boste z vsemi možnimi sredstvi poskušali prevzeti oblast v naključno izbrani neimenovani državi Latinske Amerike (Tequila, Guerilla).

Interplay je že davno tega odkupil vse pravice serije Star Trek in jih seveda namerava karseda dobro



Wings of Glory

nic Artsa in bo nosil bleščeč naziv FIFA International Soccer. Igra je predelava megahita s Sege in se lahko pohvali s častno titula fuzbala z najboljšo atmosfero. Sicer pa počakajmo še kakšen teden.

Tiste firme, ki niso znorele za žogobrcem, pa prav gotovo kujejo novo simulacijo. Ker moderne niso več moderne, ostane samo še Pacifik ali Evropa. Empire Software se je tokrat odločil za Evropo v prvi svetovni vojni, kamor je postavil The Dawn of Aerial Combat. Standardna



The Dawn of Aerial Combat

So Much SCREENware 5200.-
500 Mb izvrstnih slik GIF VGA

Education Master 3600.-
Več kot 1000 izobraževalnih programov za vse učne stopnje

World of Games 3600.-
Skoraj 600 najzanimivejših računalniških iger shareware

Dr. Music Lab 3400.-
Množica zvočnih datotek MIDI, WAV, MOD, ROL...

Business Master 3600.-
Poslovni programi, podatkovne zbirke, preglednice, knjigovodstvo...

MODEM Madness 4500.-
7500 datotek za vse vrste elektronskih komunikacij

**SI VAŠ PC
NE ZASLUŽI**



IZDATNEJŠEGA OBROKA??

DISKI CD-ROM

Brezplačen katalog s 500 naslovi diskov CD-ROM lahko naročite na ☎ 061/344-744, 340-664 ali na: MANTIS, p.p. 55, 61113 Ljubljana

Night Owl Graphics 4500.-
Nepregledna množica slik, risb, fotografij v formatu GIF

World of Windows 3600.-
350 programov, 2,000 zvočnih datotek, 10,000 ikon - za Windows

Games Master 3600.-
Prek 500 priljubljenih iger, ki jih igramo kar s CD-ROM-a

Night Owl 12 5200.-
Ena najboljših in največjih zbirk programov shareware

Dr. Reference 3600.-
Množica najraznovrstnejših pripomočkov za DOS in Windows

PsL Monthly CD-ROM 3100.-
Vsak mesec od 800 do 1000 novih programov shareware

vektorska simulacija bo brzkone neopazna ob Originovemu Wings of Glory. Tudi na temo operacije Overlord prihaja še ena igra (fantje



D- Day: The Beginning of the End so mogoče malenkost zamudili in sicer iz Vtisov (Impressions). D- Day: The Beginning of the End. Je sicer nekakšno nadaljevanje bruhalnika The Blue & The Grey, toda vseeno je videti ta strategija izkrcanja zaveznikov kar za nekaj promilov boljša. Ker pa je dotična trdka zaprisežena strategiji, bo istega žanra tudi druga njihova igra Lords of the Realm. Nekje v srednjem veku boste kot vodja 'državice' rokovali z letino, davki, davkoplačevalci in podobno fevdalno šaro.

Končno bomo tudi na PCju

of Hoboken. Špil bo parodija na FRPje, rešiti pa boste morali ZDA predmutanti. Mali coprnik Simon je tudi dobil glavno vlogo v svojem drugem delu. Zopet dela probleme Sordid, ki je tako zloben, da so ga vrgli celo iz pekla. Srečali se bomo tudi z mnogimijunaki prvega dela.

Še novica, ki bo za nekatere najsrečnejši dogodek meseca: prihaja Doom 2: Hell on Earth z nešteto izboljšavami in s še več krvi in notranjih organov. Slika prihodnjič.

Skočimo še k mavričnim diskom. Coktel Vision je zaključil serijo Inca, njeno nadaljevanje pa se imenuje Veltion. Zopet nova vesolj-



Zool

ska arkadna avantura z dobro grafiko o igralnosti pa zaenkrat ne bi...

SCI ne glede na neuspeh Lawnmower Mana že dela na nadaljevanju Cyberwar. Zopet se boste v vlogi znastvenika Angela spopadali z navidezno in čist tazersno resničnostjo.

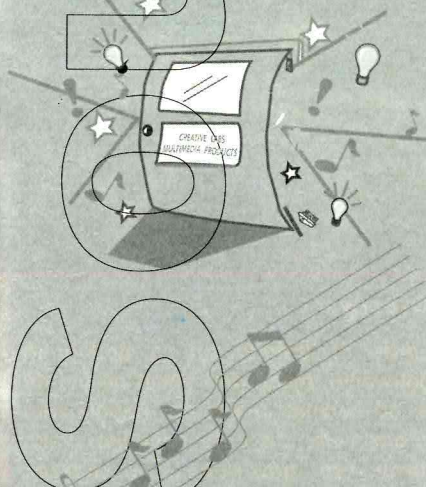


Superhero League of Hoboken

In še nekaj novičk za naše amigaše in ostale nepecejaše. Tisočdvestotkaše (ali, če hočete, tisočdvestotkarje, tisočdvestotcarje...) bodo septembra razveselili

BLASTER Pro

Nova nižja cena!
~~20.500,00 SIT~~
14.500,00 SIT



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.

- Sierra Online
- Accolade Electronic Arts
- Spectrum Holobite Mandis
- LUCAS **VSE ORIGINALNE**
- Virgin **IGRE TAKO NA**
- W... **DISKETAH KOT NA**
- Electronic Arts Spectrum
- Holobite Mandis 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

PRIHAJA

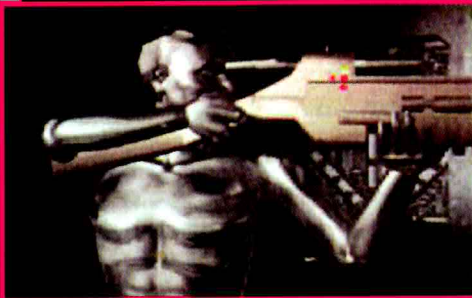


Lords of the Realm

ugledali junaka platformskih iger - ninjo Zoola iz n-te dimenzije. Gremlin nam ga sicer obljublja že kar nekaj časa, toda stvari se premikajo na bolje. V šape smo namreč dobili betaverzijo igre in moramo priznati, da je videti prav - platformska. Za tapravo PC verzijo pa se lahko potegujete že v tej številki Jokerja! (Glej nagradno igro).

O angleški firmici Accolade že nekaj časa ni ne duha ne sluha. Tokrat pa nas le hočejo presenetiti z futuristično igro Superhero League

pri Maxisu - izšel bo namreč Sim City 2000 AGA. Hvaljen Sveti Mindscape! Empire načrtuje ZF avanturo Cyberspace za ta mesec (vse amige), nato še eno grozljivško avanturo s pogledom od zgoraj (Dreamweb), ni pa edini s takimi načrti - dva tipčkapo imenu Vulcan Software namreč packata avanturo Valhalla and the



Cyberwar

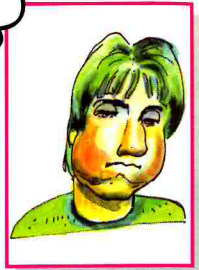
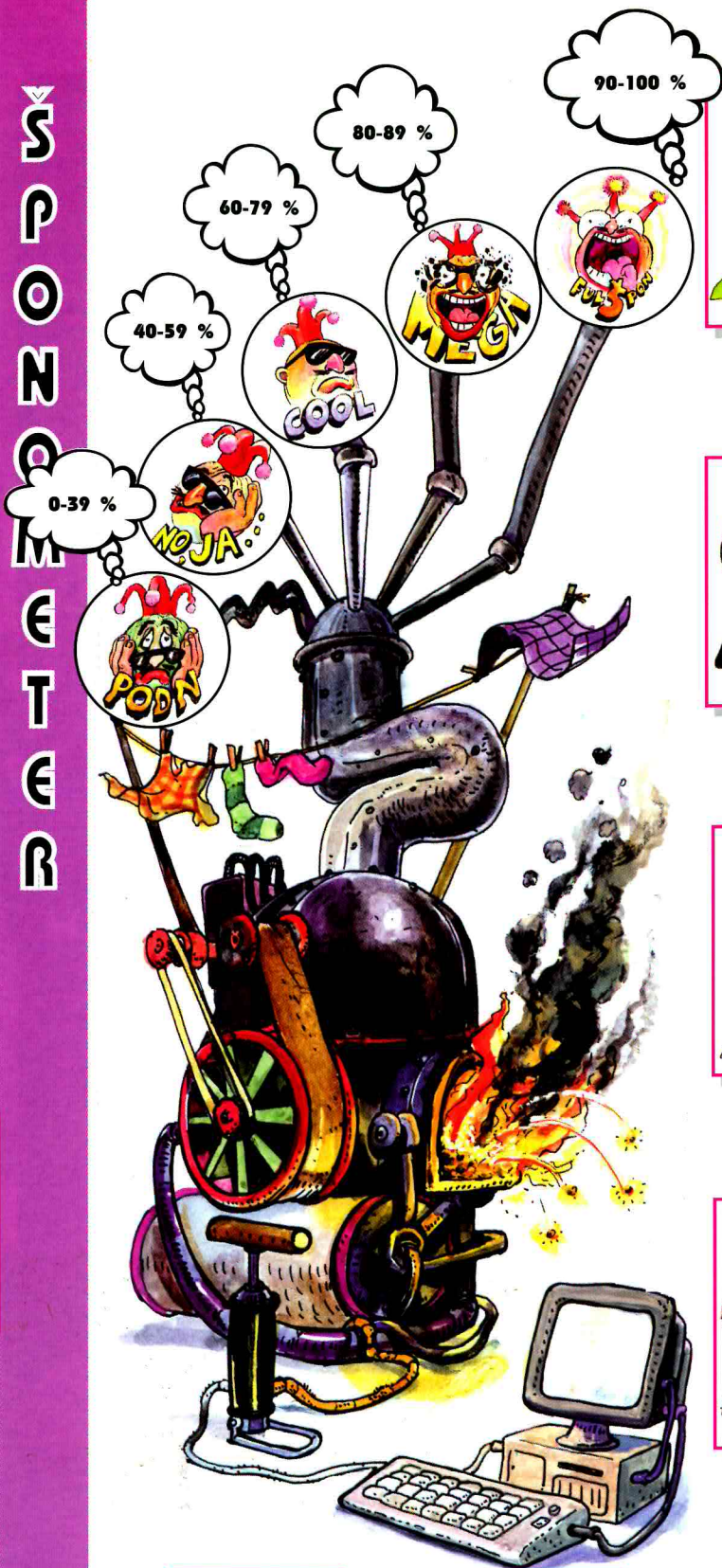
Lords of Infinity (uf) s podobnim pogledom, njena posebnost pa bo, da je od sedmih disket pet napolnjenih z govorom! Še celo navodila, kako igrati, so govorjena... In naprej, Gremlin ima že skoraj skupaj Top Gear 2, predelavo z Nintendovih konzol, za amige AGA, izšel pa bo tudi famozni Lital Divil. Anco ima v ognju svoj Kick Off 3 s pogledi od zgoraj od strani, Team 17 pa novi Alien Breed. Žal to ne bo AB 3, ampak samo posebna izdaja Alien Breeda 2



Bump 'n' Burn

z imenom Tower Assault. Bump 'n' Burn pa je ogabno risankasta verzija Lotusa. Vrum, vrum! In še najboljšesela novica v tej številki: Aladdina s Sege bodo Virginovci predelali tudi za amige AGA! Prebuja pa se tudi trg CD32, saj je v neposredni pripravi kar osem naslovov, med drugim Cannon Fodder, World Cup USA '94, Legacy of Sorasil in Dark Seed.

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



Sneta Sekira



Febo



Jure



Štajerc



Zofi



Jumping Jack



Konzul

85

Inherit the Earth

 H
I
T
S
&
H
I
T
S

O rwellova Živalska farma je ena redkih knjig izmed stotih domačih-branj, ki mi je bila zares všeč. Ne samo, da živali v tem biseru svetovne književnosti tekoče govorijo, imajo tudi svoje značilne človeške karakterje. Po podobnem vzorcu je narejena najnovejša in hkrati prva pustolovščina firme New World Computing. V igri bi sicer zaman iskali prašiča Napoleona, pač pa nastopa na ducate drugih misleče-govorečih živali.



Hkrati pa je to tudi prva samo živalska pustolovščina, če seveda odmislimo kup FRPjev, kjer so glavni in stranski junaki horde brezobličnih mnogoudnih gmot s trikrat zavozlano DNK verigo.

New World Computing si je prislužil svoj ugled s in samo s FRP sago o čarovnji & moči. Ker pa bo preteklo še dosti vode, preden bo naredil šest del (baje ga potihem neumorno kujejo), jesti pa je vendarle treba, so se odločili za majhno osvežitev.

Za svojo prvo pustolovščino so se domislili prav izvrstnega scenarija. Igra se dogaja na Zemlji nekje v globoki prihodnosti. Za razliko od stotih ostalih mračnih kibernetično-futurističnih iger njihova verzija pade na plodna tla. Gre pa takole: ljudje so že davno skrivnostno izginili z obličja modrega planeta. Poprej pa so spotoma še na-



ka in nevarna, sta mu za spremstvo dodeljena divji prašiček Okk in jelen Eeah.

Žal vodite le lisjaka in ne vseh treh kot pri Day of the Tentacle. Toda oba sta na srečo dokaj pametna pomagača, ki v pravem trenutku priskočita na pomoč. Če je na začetku videti igra kratka, se sproti pojavljajo nova ozemlja na zemljevidu, ki jih morate raziskati. Igro namreč začnete v domači deželi, pozneje pa se podate na sever v divjino, ki je še nihčeni pošteno raziskal. Zanimivi pri

igrji so tudi trije pogledi na dogajanje. Eden je pač za igre te sorte standarden od strani, drugi je izometričen ala Ultima VIII in tretji je ptičji, s katerim potujete po zemljevidu. Se pa prav gotovo pozna, da so špil naredili pri firmi, ki je znana po igran FRP. Brez labirintov seveda ne gre. Sicer bi bili leti kakšnemu FRPju v posmeh, gredo pa vseeno v nos vsem pustolovcem, ki tega ne prenesejo. Ampak, če odštejemo tri dokaj zamudne labirinte pri kužkih in podganah, je igra prav smešno lahka in tekoča, tako da sem jo brez problema

končal v enem dnevu.

Po pravici povedano sem pričakoval malo boljši konec, ampak OK, ne j jim bo. Inherit the Earth je vsekakor skupaj z MicroProsejevo Dragonsphere ena najboljših avantur zadnje čase. Če pa slučajno premorete čitalnik laserskih diskov, si omlisite CD verzijo, ki se ponaša z odlično govornim tekstom in febo menalno muziko.

Febo



učili živali govoriti. Le-te sedaj bolj ali manj veselo živijo v miru... Dokler jih nekega dne ne doleti strašna nesreča. Kamen za napovedovanje vremena, imenovan nevihtni orb, je izginil. Tatvine je obdolžen lisjak Rif. In če hoče dokazati svojo nedolžnost, mora seveda najti in vrniti kroglo na svoje mesto v svetišču. Ker pa je naloga tež-



format: PC, CD-ROM
minimum: 386DX
založnik: New World Computing
zvrst: pustolovščina

igrálnost: 87%
grafika: 80%
zvok: 77%

84

Pacific Strike

Ja, dobesedno takole piše na škatli s Pacific Strikom: "Required Intel 486 or 100% compatible." Šklepet, šklepet, so delali zobje, srce se je v solzah poslavljalo od zveste 386, možgani pa so pospešeno računali, koliko za vruga stane vsaj 50 megaherčen 486DX/2 s spodobno opremo. Kajti pod ubijalsko prvo vrstico so kruti Originovci dopisali še "recommended 486/50+, 8 MB RAM" in sploh se je moj proračun v mislih kar naenkrat skrčil za



še odlične eksplozije in sledi na vodi, ki jih za sabo puščajo povliva in sem lahko čisto preč samo od grafike, pa tuzivok ni za odmet.

Ampak, če parafraziram stari rek, samo od grafike se ne da živeti. Originovci so zato zračne boje nad Pacificom med drugo svetovno vojno obdali z zgodbo pogumnega ameriškega pilota (vas), ki se srčno bori proti zlobnim Japončkom od Pearl Harbourja do padca atomske bombe na Hirošimo, vmes sestrelji malo morje zerov in potopi veliko lužo letalonosilkter je nasploh priden kot le kaj. Da pa ne bi igralcalec zgodbe samo buljil, so bili Originovci originalni in tako lahko, ko opravite dovolj misij, izbirate svoja letala i



tove glave in lovljenje sovraga z očmi. Misije vključujejo sestreljevanje zerov, torpediranje ladij in uničevanje kopenskim ciljev. Skratka, pri Originu so se kar potrudili. Ni pa vse tako rožnato. Že dejstvo, da za igranje z vključenimi podrobnostmi (brez njih je Pacific Strike videti precej navadna simulacija) potrebujete VSAJ 486DX z grafično kartico na lokalnem vodilu, je za program minus. Na kakršnemkoli 386

japonskimi letali napadate ameriške ladje, je notranjost frčoplanov lepo ameriška) in sploh je Pacific Strike tako gnusno proameriški, da se še nisem odločil, a se tipi zezajo ali mislijo resno. Izrazi, kot so "japonske svinje" in "ubij Japončka" so le prepogosti, da bi jih vzel kot šalo. Povrh je načrtovanje misij skrajno omejeno (določate lahko samo, kdo bo poletel z vami), liki v zgodbi (vi, vaši soletalci, admiral...) pa



kakih dva tisoč mark.

Na srečo se Pacific Strike stlači tudi v 386/40 s 4 MB. Ampak zelo počasi in z naporom. Glavni adut te nove Originove simulacije letenja je namreč grafika in še enkrat grafika. Če ste mislili, da je Strike Commander lepotec, počakajte, da vidite tole. Programerji so tehniko prekrivanja poligonov s teksturami dodelali do konca. Vsi objekti v igri, od letal prek ladij do najmanjšega ušivega protiletalskega topa, so narisani tako natančno, da se nevidijo samo oznake eskadrilij in pilotova glava, marveč tudi kak vijak na podvozju. Nebo ni več preprosta sinjerna dra ploskev, marveč oblakasta tekstura, morju pa manjkajo samo še valovi in malo H₂O, pa bi bilo mokro. Temu dodam



načrtujete lastne misije. Igra zajema vse pomembne bitke, od Midwayja 1942 do Okinawe 1945, v njej pa srečamo tudi vsa letala, ki so takrat nad Pacificom kaj pomenila, tudi samomorilska letala-bombe MXY-7 ohka baka (kamikazeeeeeee!). Letenje je lahko realistično ali pa za dojenčke, kakorkoli se odločite, vdelan je tudi "panning" iz Strike Commanderja in TFX-a - Pacific Strike simulira obračanje pilo-

kar pozabite na udobno igranje, saj zaslon skače naokoli kot ponorel tudi ob srednji in celo nizki stopnji detajlov. Igru sem preizkusil tudi na 486DX/40 brez kartice na krajevnem vodilu in spet je bila beda. Najbrž vam ni treba narisati, kaj potrebujete za popolno podobo PacificStrika...

Poleg tega je simulacija bolj omejene sorte, saj ne morete igrati na japonski strani (čeprav lahko med vajami z

Doofus

Platformske igre so sprva zaživele na avtomatih, nato so jih predelali za amigo,

zadnje čase pa so blazno popularne na konzolah. Pecejev so se take, z leve proti desni poskakujoče arkade bale in izogibale kot hudič križa. Sprva je bilo to zaradi sorazmerno počasne grafike, pozneje pa pač zato, ker so igre na PC-ju tako sofisticirane, da tako enostavnih nizko-inteligenčnih arkad nihče še povohal ne bi. Časi se



narejeni površno - tako na primer pojmanimam, zakaj vaš možak, ko daje navodila ostalim, vednodobesedno ponavlja admiralove besede. Pa tudi vreme je zmeraj enako in sploh ne vpliva na vaše letanje naokoli - ni ravno vrhunec realizma.

Pacific Strike je igra z izvedbo in konceptom, ki se vleče iz Wing Commanderja ter je kot kinematična simulacija nedvomno vredna vaše pozornosti, čeprav bodo simulacijski freaki (še posebej tisti brez 486DX/2) raje posegli po 1942: Pacific Air War ali celo ostali pri Aces of the Pacific.

Sneta sekira



Ljubkim kmetičem, ki pod vašim nadzorom pridno postavljajo kompleksna naselja in se borijo za prevlado nad svojim ozemljem, so na amigi že kar nekaj mesecev pravi megahit in pecejaši (s)m o to Blue Bytovo igro prav težko pričakovali. Izvirna prijateljčina različica je v Jokerju št. 7 prejela masivnih 94 odstotkov in hvala bogu verzija za PC ne zaostaja za njo. Stavim, da amigaši tak užitek pri igranju privoščijo tudi drugim.

Avtorji so se za pisije posebej potrudili, saj so na Intelce in kompatibilce prenesli kompletno amigino igro z odlično glasbo (pri Sensiblu so to, na primer, pri predelavi Cannon Foddra kar izgubili) in uvodom vred. Poleg tega lahko zdaj namesto v običajni ločljivosti igrate tudi v načinu SVGA 640x480, v katerem vidite naenkrat mnogo več ozemlja kot po navadi. Res pa je, da za tak štos potrebujete tudi ustrezno velik monitor, saj SVGA vse objekte in menije pomanjša. Na štirinajst palčnih zaslonih boste naprezali

The Settlers



tudi če ne. Že samo opazovati tiste ljubke male človečoidne je zabava zase - kaj šele igra sama.

Sneta sekira



oči, na petnajstkah je malo bolje, idealno pa je 17 palcev. Če si to lahko privoščite, seveda. Za vse druge informacije o Settlerjih si preberite opis amigine verzije, za PC verzijo pa velja to: kupite, če ste imeli radi Sim City 2000, Reunion in podobne programe, pa



spreminjajo in sedaj hoče kar nekaj tovarn tovrstnih iger zapolniti vrzel, ki je nastala med pisijevskimi igrami.

Če ima Nintendo Maria,

amiga Zoola in Sega Sonica, naj ima PC Doofusa, si je rekla skupinica nemških programerjev in pod nazivom Prestige skovala eno prvih poštenih platformskih iger. V Doofusu se vživite v vlogo fantka in psička (kateri od njiju je Doofus, mi kljub parim nočem igranja ni uspelo ugotoviti). Pripeljati ju morate skozi kup stopenj, podstopenj, medstopenj in polstopenjdo cilja. Pri igranju te vrste pa priti do konca ni edini cilj, važen je tudi rezultat. V ta namen je naokoli raztrosenih za celo Rimsko cesto zvezdic, petnajst ton banan, paradižnikov, jabolok, malo morje cekinčkov in za namenček še milni mehurčki, ču-

dežne skrinjice ter dodatna življenja. Ne gre pozabiti tudi nešteto skrivnih prehodov, podhodov in nadhodov, namenjenih izključno nabiranju točk.

Da pa ne bi bilo vse skupaj prelahko, je dodana še truma rožnatih pritlikavih slončkov, ptičkov, čebelic in podobnih kreatur, ki so ravno nalašč za obmetavanje z

edinim vašim orožjem - modrimi žogicami.

Ure zabave za vsakogar z živci.

Febo



James Pond 3: Operation Starfish

74

Mroč, za katerega vsi mislijo, da je tajni agent, pa je v to začel verjeti tudi sam, je že tretjič postal branitelj vsega mročastega in širše dobrega. Po novem se napeta zgodba odvija na sirovskem planetu, na katerega je po porazu v Robocodu zbežal zlobni dr. Maybe in zdaj namerava uničiti



Zemljo - najbrž s poplavo sirčkov zdenka. Ker zdenko jedožera še niso zaplodili, polento jedožer pa za tako delo ni primeren, breme mimogrede pade na Jamesa Ponda. Naš junak si torej na plavuti, ne bo di len, natakne magnetne škorenjce, vamp skrjuje v bolj supermanski telovnik in se kot pošten mroč s posebnim urjenjem odpravi reševati svet.

Sir-svet obsega ogromnih 111 stopenj, na katerih so se brez nadzorstva antisirarjev

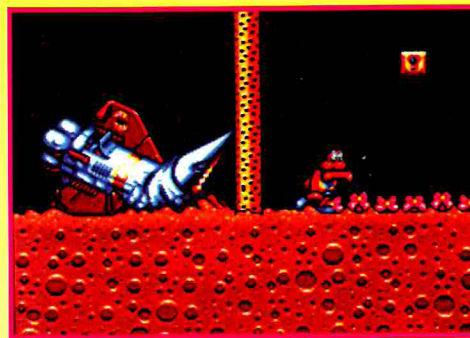
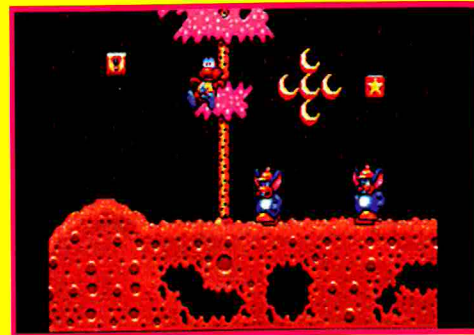
razmnožili najrazličnejši osebki, ki Ponda prezirajo iz dna podplatov. Seveda pa Narava ne bi bila naravna, če ne bi tajnim mročem naokoli pustila tudi dobrot - polmesecev, dodatnih energij, smrtonosnih jabolčnih in pomarančnih pištol, čevljev z amortizerji (boing!) in podobnega. James se torej nima kaj pritoževati, samo dokonca desno mora priti in mahitati oddajnik dr. Maybeja, dana prava izdahne. Večja hitrost in možnost nepotirskega visenja ter spreha-

to skoraj logično.

Žal pa se Milleniumci niso prav nič potrudili, da bi bil Operation Starfish videti bolj AGA-jevski, saj je ozadje skrajno preprosto, barve pa so skoraj vse na enem koncu palete - malo zgubanega sira. Superfrog in Mr. Nutz sta, denimo, videti neprimerno boljša, pa ne potrebujeta nobenih čipov AGA. Poleg tega igra po kakih tridesetih stopnjah kljub vsem dobrotam postane dol-

gočasna in ne verjamem, da sebo komu ljubilo preigrati čisto celega James Ponda 3 -glavni junak navsezadnje ni Sean Connery ali

Roger Moore. A bi vi verjeli agentu 007, ki namesto viskija "shaked, notstirred" naroči slano vodo in kozarec prime s plavutko?



janja po zidovih je Ponda že dana, čudhopa je, da se mora sovragov največkrat odkrižati po bok-sarskoin ne s skokom na glavo - najbrž imajo tipčki antimagnetarske betice ali kaj. Tu so tudi stopnje bonus, posebne šefetine na koncu posebno zafrknjenih nivojev (logično) in sploh vse, kar naredi igro z mročem spodobno arkado, s humorno animacijo in dobro glasbo vred. Dobrota je tudi, da lahko položaj posnamete - čeprav je pri takem številu nivojev



RADIO
**POSLOVNI
VAL**

88,4 FM

je najboljši, ker ga poslušate Vi!

*Radijski poslovno informativni program,
ki ga pripravljamo v studiu
pred  centrom v Ljubljani*

Tel. studio: (061) 302 526; Tel. trženja: (061) 272 474

39

Red Hell

Mamiiii! To je edina beseda, ki sem jo uspel izustiti, ko sem videl Red Hell. Povrh vsega pa avantura prihaja iz firme Cyberdreams, ki je naredila Dark Seed, ki je bil meni neznansko všeč. No, ampak dejmo jo skritizirat lepo po vrsti.

Vsaka igra ima neko zgodbo. Tudi Red Hell ni izjema. In če je pri vsej igri kaj dobrega, je to zgodba. Fantje so namreč malo spremenili zgodovino. Po njihovem je v drugi svetovni vojni zmagala Sovjetska zveza, ker ji je prvi uspelo izdelati atomsko bombo. Prva je priletela na Berlin in ker so pač kameradi in tavarši mislili, da bi bilo vse prej kot harašo, da bi hamburgerji in coca-cola preplavili svet, so pač odvrgli še eno na Boston. Piše se leto 2020 in svet trpi pod stalinističnim terorjev Sovjetov. Nastopate v vlogi že rahlo osivelega biokemika Marka Constantina, ki je čisto po naključju tudi privilegirani član tajnega društva za nagajanje Rusom. Poleg tega, da morate spodkopati boljševistično oblast, pa morate še rešiti svojega sina. Glede zgodbe je vse lepo in prav, čeprav je blazno zanimivo, da so igro najprej izdali v Ameriki pod naslovom Kronolog: The Nazi Paradox. Sicer je v ameriški verziji vse isto, le da namesto Rusov, sprov in kladvov nastopajo Nemci in kljukasti križi.

Sedaj pa izvedba. Fuj, bljak, pljuc, žvak, yikes, bah, žbljoc, bruh, njammmii, aaaaaarrrrrghghgh... Na disku ta stvar zasede na-

tanko dvajset mega v reci, piši in beri devetsto (900!) fajlih. Poženemo. Grafika - glej malo više navedene izraze gnusa. Česa tako grdega, ostudnega, ogabnega in



nagravnega nisem videl niti v času spektruma (RIP). Muzika - je ni, z izjemo parih tonov, za katere še zmeraj nisem čist zihr, a so prišli iz zvočnikov ali je bilo to le

predenje mojega mačka. Digitaliziran govor - obstaja (spet glej više navedene medmete), toda bi rajši vrgel mojega vdanega sound blasterja skozi okno in si zapil šprikle od marele v uhelj, kot da bi še kdaj poslušal te neartikulirane krike. Igralni vmesnik - še enkrat in ne zadnjič preberi više navedene lepo zveneče besedice. Gre za izrednozelo veliko slabšo kopijo Sierrinih ikon. Če pač hoče naš Marky boy pritisniti gumb, odpreti vrata ali le pogledati na ekran, se mora prav previdno postaviti zraven objekta, sicer se bo pojavilo najbolj popularno sporočilo: You need to move closer...

Škoda, da niso avtorji prepustili izvedbe LucasArtsu ali MicroProseu, ker bi tako uspela zares dobra igra, kajti zgodba in nekatere uganke so čisto v redu. Mogoče me je pri igri najbolj zjzelo to, da so delali tako reklamo in mene ujeli na limanice, da sem bedak igro kupil. Uf, česa tok grdga pa še ne...

Febo



73

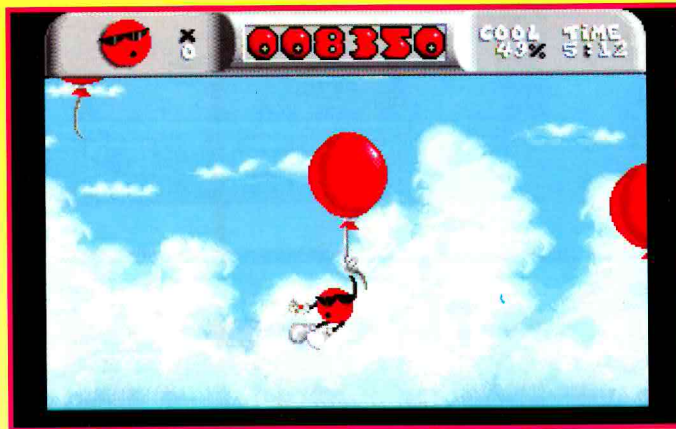
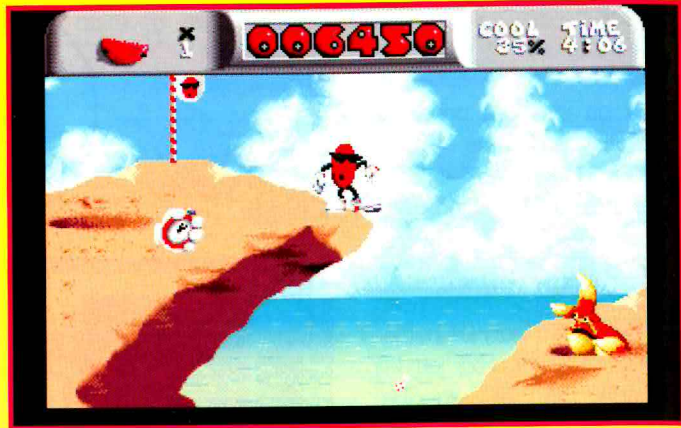
Cool Spot

Bistro za bistro," tulijo oglasi za še eno mehurčkasto osvežilko 7UP, "zdaj tudi pri nas." In če so pri Virginu spravili skupaj že Global Gladiators, v katerih smo imeli na vsakem koraku opravka z McDonaldovimi jedačami in pijačami (Febo, navali!), zakaj ne bi tipčki istega programa uporabili za še eno igro? Retorično vprašanje pravzaprav, kajti tipčki so to kajpak ročno storili in namesto dvehogabno nahambijanih pokavcev zdaj vodimo tisti rdeči pokrovček, s katerim so zaprte stekleničke 7UP-a. Cool.Tale naš zamašičič je najbrž bolj posebne sorte, saj se je prav on odločil, da bo rešil vse druge zamašičiče, ki so jih anti-7UPovske sile pohopsale, zaprle v kletke in razpihnile na vse strani šestih stopenj. Dotični zamašek si torej nemudoma izraste roke in noge (bolj mlahave - saj razumete, z rezervnimi udi je težka), si nadene raybahnke in se, oborožen s kupico energije in veliko nabojčkov, odpravi nalog.

Hajka poteka čisto klasično - v

desno, s pogledom s strani in tona ne bodi jih niti slučajnot reba, pobiranjem dodatne energije in življenj ter nekaj stopnjami bonus. Stopnje so kar raznolike, grafika lepa in barvita, zvok zadovoljiv in pokrovček cool, torej boste vsi ljubitelji takih arkad prišli na svoj račun, še posebej tisti, ki namesto ko kako le zraven računalniških iger po novem srkate 7UP ali pa ste pred časom uživali v amigini verziji. Bistro, ni kaj.

Sneta sekira



Diggers

42

Ker izviram iz mesta z bogato rudarsko tradicijo, me jezamisel igre Diggers prijetno presenetila. A kopali bojo, sem si mislil, iskali diamante, jih pretapljali v denar in kupili še več lopat in krampov, sem si mislil - to, super, idealno. Pa ni bilo ravno tako.

Cilj špila je preprost: nagrabiti dovolj denarja, da izplačaš delavce in ti ostane dovolj bakšiša za kako novo, učinkovitejše orodje. Tipi se pridno zarijejo pod zemljo,



iščejo dragulje in se z danimi mericami energije, ki se vmirnih časih obnavljajo, spopadajo z Velikimi Zelenimi/Belimi/ Modrimi/Vijoličnimi z majhnimi kravicami na gatah (no, skoraj) za prevlado nad naj-

diščem. Osvojiti je treba celo karto s prek dvajsetimi območji planeta Zarg, ki segajo od normalne prsti prek puščav do ledenih planjav, konec paje, če zmanjka denarja, energije ali če nasprotniki predvami izkopljejo vse diamante.

Igranje poteka prek menijev, torej klik to, klik ono in še poklik tretje, kar je absolutno preneroden in prepočasenačin za igro, v kateri so pazljivo načrtovanje in hitri refleksi nujni. Še huje je, da so vaši kopači bolj svojeglave sorte in se, če jim ne posvečate dovolj pozornosti, preprosto odpravijo na sprehod - po možnosti-naravnost v leglo nasprot-

Bram Stoker's Dracula

H
I
T
S
&
H
I
T
S



Pa smo dobili še eno Psygnosisovo po-gruntavščino. Odkar jihje kupil Sony, imajo tipi očitno gore denarja in odkupujejo filmske licence kot za stavo, nekaterih jim pa sploh ni treba, ker ima Sony tako ali tako pol Columbie in še kakega hollywoodskega studia. Po obupih Last Action Hero in Cliffhanger (ki ima tak gnilitis, da ga sploh nočem opisati) so fantje počili skupaj nekaj vampirčkov, ukradenih zaročenk, dlakavih domačih živalic in ukletih gradov, dobro premešali in zelenkasti koktejl poimenovali po sicer kar dobrem filmu. Oh, ja.

Bram Stoker's Dracula



je klasična arkadna avantura s pogledom od strani, premikanjem v desno in tepežkanjem občasnih nebodijihireba. Naš junaček se je z levo roko naučil par skrajno neučinkovitih udarcev in brc, s katerimi se poskuša rešiti pred krvos-esnimi pudlji in slabovidnimi vampirji, vendar mu to po navadi ne uspeva najbolje

in se po par sekundah pogrezne v prerani grob. Zares: zadeti sovražnike je izjemno težko, saj se tipček premika, kot da bi mu mafijski vampirji noge v beton pa seveda gibčni kot le kaj. Preden boste razen gostilne in gozda ugledali Drakulin grad, bo preteklo veliko znoja. Grafika je sicer

kar temačna in ustreza vzdušju, navduši patudi uvodna melodija, a kaj, ko je igrati Bram Stoker's Dracula kot opolnočni na pokopališču z glogovim kolcem komarje tolči - skravlili, nasprotniki so jno naporno in ne učinkovito. Sploh pa ne vem, zakaj bi se trudili s to igro, če pa lahko v svojo prijateljico mirno naložite kaj boljšega, magari dobri stari



nikov. Kabum, nazob, tresk, odtrg! Butelj. Tudi zaslona ne morete prosto premikati naokoli, ampak je treba klikniti na številko kopača. Ko končno naberete dovolj draguljev in jih

poskusite zamenjati v trgovini, pa morate še tam čakati čisto brez zveze, ker orodja pač ni in šele pride. Realizem pa tak.

Igra sicer poskuša biti originalna in na nek svoj, žalosten

način ji to tudi uspeva - ideja niti ni slaba, pač pa je izvedba nerodna in dolgočasna kot le kaj. Ostanite pri lemingih.

Fright Night. Boljši in bolj grozen je, verjemite.

Snetá sekira

Snetá sekira

format: PC, PC CD-ROM, amiga, CD32
 minimum: 386, 640 KB
 založnik: Millennium
 zvrst: arkadno-miselna igra

igrálnost: 45%
 grafika: 60%
 zvok: 58%



format: amiga, PC
 minimum: amiga z 1 MB
 založnik: Psygnosis
 zvrst: arkadna pustolovščina

igrálnost: 45%
 grafika: 65%
 zvok: 77%

Robinson's Requie

85

H
I
T

M
E
S
S
E
C
A

Leto 2163. V vlogi vesoljskega Jacquesa Custeaua se odločite, da se boste upokojili. Po petih letih neumornega raziskovanja vesolja za združenje AWE (Alien World Exploration) ste si to tudi zaslužili. Ravno kar se vračate s svoje zadnje misije in ste v mislih že na peščeni obali z mrzlo coca-colo v eni in tremi havajskimi v drugi roki. Amoak Murphy ne počiva in vaša vesoljska copata se zruši na izredno negostoljuben planet Zarathoustra. Sedaj je pred vami najpomembnejša naloga, da ohranite življenje in po možnosti tudi nekoč zapustite planet.

In tukaj se začne vaša prva



robinsonijada na računalniku. Francoska firma Silmarils (avtorji serija Ishar) si je namreč močno prizadevala narediti igro čimbolj realno in vas čimbolj živeti v vlogo modernega junaka Defoejeve zgodbe. Takoj po pristanku se znajdete goloroki sredi džungle. Edina stvar, ki jo nasrečo imate, je zlata vreden osebni računalnik. Ta vam pove

vse od stanja srca (EKG), zunanje in telesne temperature pa do tega, če ste samo prehlajeni ali pa vam je potrebno amputirati nogo. Seveda brez orodja in orožja ne bi preživel v divjini niti ene noči, zato si morate oboje zelo življenska, je potrebno spati, piti in jesti (drugih bioloških potreb vam na srečo ni treba opravljati). Prva stvar, ki jo boste našli, je nož, ki bo služil kot orodje in orožje hkrati. Z njim narežete

vej, da si ponoči zakurite ogenj, sicer boste v spanju čisto po pomoti zaromali v želodec kakšnega lačnega stvora. Še en primer sam-svoj-mojster orodij je lok ali ribiška palica, ki ju lahko naredite iz palice in vrvice. Podobnih home-made skrpucal je v igri še kup, o njih pa si lahko preberete v zajetnem priložniku. V njem boste tudi našli kompletan tečaj prve pomoči, ABC domače kirurgije, kako na tri načine hipnotizirati dinozavrain podobne



L
E
S
T
V
I
C
E

Jokerjevih ME

Amiga

1. Mortal Kombat
2. Dune 2
3. Innocent Until Caught
4. Cannon Fodder
5. Darkmere

PC

1. Formula One Grand Prix
2. Doom
3. Mortal Kombat
4. Comanche Maximum Overkill
5. Sim City 2000

PC CD-ROM

1. Rebel Assault
2. Megarace
3. Sam and Max CD-ROM
4. Strike Commander CD-ROM
5. The 7th Guest

Nintendo SNES

1. Super Mario All-Stars
2. Super Mario Kart
3. Starwing
4. Street Fighter 2 Turbo
5. Flashback

Sega megadrive

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

Gameboy

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

Izžrebani glasovalci

1. **Tomaž Vajngerl**, Zg. Duple, 117/e
Nagrada: CD ROM Links Challenge (in z drugimi demo igrami)
2. **Damir Kerin**, Ulica Mihaele Škapinove 2, Sežana
Nagrada: igra Jurassic Park
3. **Jure Marjetič**, Breg 44/a, 63313 Polzela
Nagrada: igra Indiana Jones and the Last Crusade

Igre podarja Alpress.



nasvete za preživetje.

Poleg tega, da poskrbite samo za svoj želodec, morate tudi paziti na svoje telo, kajti nikjer ne boste dobili dodatnega življenja. Kaj se dogaja v vaši notranjosti, vam natančno sporoči računalnik. Pri boju ponavadi dobite le površinske poškodbe, ki pa se kmalu zacelijo. Bolj problematične so zlomljeni udi, zastrupitve in celo pljučnica. Zato si nikar ne privoščite, da bi po strašnem nalivu šli spat, ne da bi se prej posušili ob ognju. Kakor je igra

izpopolnjena po življenjski plati, je tudi s tehničnega vidika na visokem nivoju. To, da so vsi premikajoči liki narejeni s 3D-Studiem, je dandanes že samo



Format:
PC, CD-ROM, Amiga, Falcon
minimum: 386DX, 4MB
založnik: Silmarils
zvrst: pustolovščina

igralnost: 85%
grafika: 75%
zvoč: 92%

po sebi umevno. Tudi ostala statična (narava) grafika je solidna, narejena z voxel tehnologijo (Comanche), ki nudi izredno kvaliteto in hkrati zasede malo prostora na disku. K odlični atmosferi



igranja pa najbolj prispeva Sound Blaster, prek katerega igra spušča sapo-jemajoče zvočne učinke (grmenje, rjovenje, šumenje vode, prasketanje ognjak, oglašanje sove...).

Tukaj je še kup lastnosti, brez katerih bi bila tovrstna igra ostudna: gladko 3D premikanje s plavanjem, vzpenjanjem, padanjem (leteti žal ne morete), realno-časovni boj...

Vsekakor je Robinson's Requiem igra, pri kateri vam ne more biti nikakor dolgčas. Po dobrih iger doslej skoraj ni bilo, še najbolj pa se Robinsonu približa Elvira 1. Še enkrat so pač Francozi dokazali, da znajo narediti najboljše igre.

Vive la France!

Febo

GA 20

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

Za Jokerjevih Mega 20

Tri igre, ki jih v zadnjem času najraje igrate:

1. (tri točke)

2. (dve točki)

3. (ena točka)

Vaš računalnik

Ime in priimek

Naslov.....

| Mesto | Naslov | Založnik | Prejšnji mesec |
|-------|---------------------------|-----------------|----------------|
| 1. | Mortal Kombat | Virgin/Acclaim | 3. |
| 2. | Formula One Grand Prix | MicroProse | 8. |
| 3. | Doom | Id Software | 1. |
| 4. | Comanche Maximum Overkill | EA/NovaLogic | 9. |
| 5. | Dune 2 | Virgin/Westwood | 2. |
| 6. | Sim City 2000 | Mindscape/Maxis | 4. |
| 7. | Sam and Max Hit the Road | LucasArts | 7. |
| 8. | Cannon Fodder | Virgin/Sensible | 6. |
| 9. | Pinball Fantasies | 21st Century | 16. |
| 10. | Civilization | MicroProse | 14. |
| 11. | Innocent Until Caught | Psygnosis | - |
| 12. | Master of Orion | MicroProse | 19. |
| 13. | Privateer | EA/Origin | 10. |
| 14. | Aces Over Europe | Sierra/Dynamix | - |
| 15. | Day of the Tentacle | LucasArts | - |
| 16. | Dune | Virgin | - |
| 17. | Indy Car Racing | Papyrus | - |
| 18. | Reunion | Grandslam | - |
| 19. | TFX | Ocean/DID | 20. |
| 20. | UFO: Enemy Unknown | MicroProse | - |

H
I
T

M
E
S
E
C
A

L
E
S
T
V
I
C
E

70

Pinball Dreams 2

Spidersoft, ki je za 21st Century Entertainment opravil predelavo amiginih Pinball Dreams, je še enkrat zapregel konje in po istem kopitu naredil drugi del tudi na pisiju kar popularne igre. Grafika je žal še zmeraj v nizki ločljivosti, saj so Pinball Fantasies, ki tečejo v visoki, naredili pri Digital Illusions, Pajkci pa jim najbrž niso hoteli hoditi v zelje. Štirje novi flipperji imajo še zmeraj samo po dva odbijača - sploh so PD2 na las podobni prvemu delu. Je pa igra kar dobro narejena in



če ste se naveličali nabi-
janja prvih Dreamov,
so drugi vsekakor
prava stvar za vas.
Pa tudi malo težji
so se mi zdeli - lo-
gična "izboljšava."
Še najslabši med
novimi poligoni je Neptune:
morska plošča s povprečnim
zvokom in malce nerodno
postavljenimi prehodi. Stall
Turn vas popelje v dobo prve
svetovne in dvokrilcev, ki jih
sedaj nadomešča nekaj ramp
in odbijačev - nič kaj poseb-
nega, ampak se da igrati.
Safari ima nasprotno odlično
afriško tam-tam glasbo in us-

trezne zvočne
učinke, pa tudi flipper
sam je kar zanimiv.
Najboljši pa je
Revenge of the Ro-
bot Warriors na temo
poceni holly-
woodskih ZF filmč-
kov iz petdesetih: plošča je
polna prehodov in dobro
postavljen h odbijal ter stikal,
pa tudi zvok je zelo dober.

Skratka, štirje novi flipperji,
vsak za dve minuti ali pa dva
tedna, kakor vam drago.
Tekme, kdo ima več točk,
tako ali tako ne bo nikoli
konec.

Empire '94
Soccer

V času, ko to berete, se ši-
rom Združenih držav Amerike
že tresajo mreže golov.
Odvija se namreč svetovno
prevenstvo v nogometu.
Seveda je to tako pom-
emben dogodek, da
ga niso spregledali niti
založniki zabavnega
softvera. Zahvaljujoč temu
spektaklu smo letos že
ugledali nekaj simulacij fuzbala,
toda glavnina je šele na poti.
Najbolj težko pričakovan je
kakopak U.S. Goldov World Cup '94,
od že znanih pa FIFA Soccer,
ki ga poznamo kot uspešnico
s Sege, in tudi World Sensible
Soccer, nadaljevanje naj-
boljšega fuzbala na pisiju, Sensible



Soccerja.

Za malo drugačen pristop pa so
se odločili pri firmi Empire. Če se
ostali nogometi ponašajo z
digitalizirano grafiko, enorm-
nimi količinami takih in dru-
gačnih statistik in sploh s
celimi kupi opcij, je vse
topri Empire Soccerju iz-
redno poenostavljeno. Gra-
fika ima čisto preprosto prib-
ližno 400 narisanih sličic animacije,
statistike za reprezentance in igralce
ni, igrate lahko posamezne tekme ali
prvenstvo, to pa je tudi vse. Avtorji so
hotel narediti malo bolj neresno in
smešno igro. To jim je do neke mere
tudi uspelo, čeprav bi se lahko še
malo bolj potrudili.



Slaba lastnost igranja samega
(poleg ostudnih zvočnih efektov in
muzike) pa je nepreglednost igrišča.
Če se na primer slučajno odločiš po-
dati žogo soigralcu (ki ga ni na za-
slonu), to narediš na slepo in samo-
upaš, da bo do njega tudi prišla.
Sicer pa, kot že rečeno, pravi lju-
bitelji nogometa rajši počakajte na
zgoraj omenjeni orenk simulaciji.

Febo



86

Elfmania



Uf, smo se načakali. Terramarque, skupinica finskih navdušencev nad amigo, je Elfmanio napovedovala že za božič '93, dobili pa smo jo šele zdaj. Ampak je bilo vredno: Elfmania je odlična pretepaška igra z neverjetno grafiko in dobro merico igralnosti.

Za razliko od "normalnih" pretepaških arkad, ki se odvijajo tukaj in zdaj (Street Fighter 2, Mortal Kombat), se Elfmania dogaja v fantastičnem svetu, v katerem živijo elfi (ali blazno po domače, vilinci). To so po Tolkienovem Gospodarju prstanov gozdna bitja z ostrim vidom in sluhom ter neupogljivim ponosom, po Terramarquovcih pa bolj nasilneži, ki kljub prijaznim obrazkom in velikim modrim očkam najbolj uživajo, če koga na gobec, še bolj pa imajo radi polno možnjo zlatnikov. Šesterica takih prodanih duš



je tudi moštvo Elfmanie: za določeno vsoto se za vas postavijo v bran vsakemu nasprotniku, ga premužgajo in mu sunejo vse novce. Če jih vodite dovolj dobro, lahko osvojite vseh šest delov - ozadij dežele Muhmulandia po horizontali, diagonali ali vertikali in tako postanete njen vladar. Kako vzvišen cilj.

Tepežkanje v Elfmanii ni običajne sorte, ampak bolj jemanje denarja - ko nasprotnika po zobeh, ta izgubi nekaj goldinarjev, ki jih je treba hitro udariti, da postanejo vaša last. Ko je oni drugi brez energije, z neba pade še več denarja; če zmlatite vsega,

prileti dež kovancev in če se vam posreči zadeti čisto vsakega, preidete na stopnjo bonus, kjer... no, saj razumete. Če ste poraženi in vam zmanjka kovancev, izpadete iz bitke za oblast, sicer pa lahko najamete novega borca in poskusite znova. Trije izmed najemnikov so bolj poceni in švohotni, trije dražji in močnejši, vsi pa imajo klasičen nabor udarcev z nogo in roko ter po en poseben udarec.

Navdušencem nad Mortal Kombatom, Street Fighterjem 2 in BodyBlows se bo Elfmania najbrž zdela preveč preprosta ("KVA, SAMO ENA SPECIALKA?!?!"). Res je, igra nima sofisticiranih pretepaških tehnik iz SF2 ali mogočnih udarcev iz MK, ampak se

hove zmagovalne poze vam zagotovo izvabijo nasmešek na od udarcev zabuhle ustnice.

Elfmania je po mojem mnenju po igralni plati druga najboljša igra svoje zvrsti na amigi, za Mortal Kombatom (je malopreveč preprosta in ima nedodelane udarce), pa pred SF2 in Body Blows. Grafično in zvočno pa je gotovo prva med prvimi, ne samo na prijateljici, ampak na računalniških nasploh ter tudi konzolah - je celo boljše od Eternal Champions na megadrivu. Skratka, odlična igra, vredna nakupa, še posebej, ker jo Renegade prodaja po borih 60 DEM. Navalite!



omejuje na udaribeži-udari brez posebnih kombinacij. Vse skupaj še najbolj spominja na Body Blows, saj lahko nasprotnike samo udarjate, ne pa tudi grabite ali mečete. Velik plus za Elfmanio pa je nedvomno prečudovita grafika, zaradi katere boste pomislili, da imate pred sabo avtomat ala Samurai Showdown in ne "uboge" amige. Ozadja in ospredja so animirana, barve in sence so mojstrsko izbrane, liki soveliki in odlično narisani. Reklama za igro ponosno pravi "True 50 Hz" - se popolnoma strinjам. Tudi glasba in digitalizirani zvoki so zelo dobri, dodatna poslastica pa je humor - nedolžni glaski vilincev in nji-

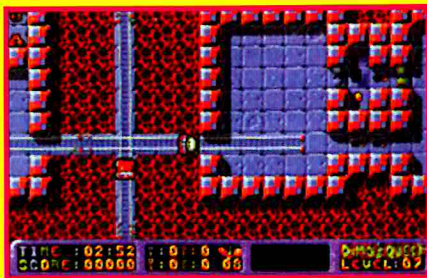


88

Ko mi v disketno enoto moje stare, zbite amige od časa do časa (žal vse redkeje) pride kakšna igrca tipa Dimo's Quest, se z rahlo bolečino v prsah zavem, kako nam jih v bistvu primankuje. Vsa proizvodnja računalniških iger je z uvodne stopnje preproste zabave zabredla v kalne vode izživljanja in sproščanja kompleksov. Postali smo ujeti v večni krog uničevanja sovražnih vesoljskih flot na Beti-Kvrc-57, mesarjenja komandosov v supertajnih vojaških bazah in plazenja po mračnih katakombah daljne fantasy dežele, ki jo ogrožajo demonske sile. Pozabili smo na tisto lepo, veselo stran življenja, ko je vse popolno in preprosto kot v risanki. Temu primerno je reagirala programska industrija in zato je takih iger manj. Šmrc!

Temu ganljivemu moralističnemu uvodu se moja mehka, ranljiva duša preprosto ni mogla izogniti. Naj mi bo oproščeno. No, kakorkoli že, pred sabo imamo res skrajno simpatično igrico, ki bo zmožna zapolniti mnoge dolgočasne, brezdelne ure (ko so vam edine alternative divja noč pijančevanja s prijatelji, ogled mundiala 1994 ali zmenek z najlepšo sošolko... Bljah!). Nadebudni programerji so vas postavili v vlogo najbolj estetske božanske stvaritve - oblekli so vas v mamljivo zeleno kožo krastače. Zdaj se seveda postavi vprašanje, na kaj se nanaša "quest" iz naslova? Če bi bili res žaba, za kaj bi se potegovali? Bi vas najbolj privlačila zala krasotačja kraljična? Morda bi vam bila bolj pri srcu lastna mušja farma, ki bi vas do konca življenja oskrbovala s slastnimi zalogajčki? Morda se našemu žabonu preprosto mudi v najbližji CD-shop, ker si neskončno želi kupiti najnovjše vir-

Dimo's Quest



tuozne stvaritve Take That ali Dr. Alban! Kdo ve...

Po nekaj uvodnih otroče lahkih nivojih boste slejkoprej ugotovili, da je treba za napredovanje na naslednjo stopnjo tudi premišljevat. Odločno opozarjam vse med vami, ki jim to ni ravno najmočnejša domena, da takoj nehate brati ta opis in si predvsem ne nabavite igre. Preostalim zaupno povem, da je ravno to njena dodatna privlačnost, saj so problemi zastavljeni tako, da jih na koncu vedno rešite. Prednost igrice tudi, da imate nešteto življenj (še najbolj smiselno, saj so posamezni nivoji, ko jih enkrat

končate, le še izguba časa). Ob napredovanju na naslednjo stopnjo dobite šifro, ki vam prihodnjic omogoča nadaljevanje s te pozicije.

Prav vse na tej igrici je simpatično. Še najzlobnejši nasprotniki so videti kot prekrasne figurice iz marcipana, ki bijih najraje najprej pet minut božal, potem pa pojedel. Ne manjka skrivnih prehodov in stikal, ki odpravljajo prepreke. Poberite vsak ključ, ki ga vidite. Pazite se bomb! Na višjih stopnjah boste morali za prečkanje jezer in rečic graditi skalnate mostove. Skale so koristne tudi za uničevanje raznoraznih zmajčkov in duhov.

Ko se boste prihodnjic počutili poklapanega, ko boste spet na tleh, če vas zapusti punca/fant, če bodo prenehali predvajati Beverly Hills 90210... Predvsem ne obupajte! Še so stvari, za katere je vredno živeti. Če nič drugega, vas neskončno potrebuje mali zeleni žabon, ki si na vso moč slišati žametne glasove Mozartov naše dobe, Take That. In kdo ste vi, da bi si drznili zaradi lastne sebičnosti zavirati evoliucijski razvoj vrhunske glasbe!?

Jure



Arcade Pool

Pravzaprav ne vem, zakaj bi kdo hotel igrati biljard z računalnikom. Čar igre je vendar v tem, da lastnopalčno udarjaš belo kroglo, postrani gledaš nasprotnika, bentiš nad napakami, vdihuješ postani zrak biljardnih barov, ko izgubiš, s svojo palico premlatiš vse živo in... No, morda ne tako drastično, ampak vseeno. Navkljub temu pa nekateri očitno zelo uživajo v pošiljanju krogel sem in tja nazaslonu namesto po tapravi mizi in računalniška industrija jim kruha kajpak ne odreka, saj lahko samo na amigi



izbirajo med kakimi desetimi tovrstnimi programi. Lonček so hitro pristavili tudi Team 17-oci in spackali Arcade Pool, ki je v Angliji "budget release", torej igra, ki jo prodajajo po polovični ceni. Za svojih deset funtov igralec dobi kar dosti.

Arcade Pool je sicer zelo klasična simulacija biljarda s pogledom od zgoraj, ki pa se lahko postavi s pisanim naborom opcij. Izbirate lahko med kar osmimi vrstami biljarda, od klasičnega britanskega z osmimi krogliami prek "hitrostnega biljarda" do "9 Ball Challenge",

lahko pa si omislite tudi čisto svojega - preprosto spremenite pravila in voila, instant morilski biljard! Za raztresene in lenuhe so pri Team 17 v program zapekli kar priročnik, v katerem so pravila za vse biljarde v programu, zaposlenim pa bo prišlo prav, da je mogoče položaj posneti.

Igranje je preprosto kot le kaj, samo moč udarca in zavrtljaj določite ter s preprostim in razumljivim merilnim orodjem izberete smer, kamor boste poslali kroglo. Programje realističen in ne dovoljuje, denimo, udarcev pod kroglo, če ta leži tik ob robu mize, pa še računalniški





Daemonsgate: Dorovan's Key

Igre FRP se delijo na dve sorti: na tiste, v katerih opletamo z buzdovanom, gledajoč skozi oči super hrabrega pastirčka in na one druge, kjer vodimo junaka(e) iz helikopterja. Čeprav je je prva ogleda vredna predstavnic tega žanra Ultima I uporabljala slednji pogled, je vseeno prvooosebno igranje zaščitni znak iger te vrste. Kljub temu pa se je pojavilo kar nekaj od zgoraj gledajočih FRPjev od serije Ultimapa do SSJevih AD&D-jev (Dark Sun...). Najnovejša med njimi prihaja iz malo znane angleške hiše GameTek, špilu pa so nadeli kilometrski naslov Daemonsgate, Volume One: Dorovan's Key.

Deamonsgate je brez dvoma igra, ki se je delala (stagnirala) največ časa. Njen prvi rok za izid je bil (zajemite sapo) december 1991. Takrat je bila igra v lasti Gremlina. Po dveh letih mirovanjajo je odkupil GameTek, jo malenkost preuredil, spakiral na 3 diskete ali na CD (ni razlike), dodal še osemminutno VHS kaseto in par zemljevidov in jo sedaj prodaja kot 'največjo, najbolj razumsko in najbolj realistično' igro,



kar jih je kdaj bilo. Če bi Daemonsgate res izšel pred davnimi dvemi leti in pol (takrat je ven prišla Ultima Underworld I, Ultima VII pa malo kasneje), bi bila seveda omembe vredna igra. Toda fantje so za tri leta zamudili vlak. To se seveda pozna na tehnični dodelanosti igre, najbolj jasno pa na grafiki, ki je komaj kaj boljša od tiste v Lord of the Rings. Od zgoraj opazujoči vodite zelenega možička z rdečim ogrinjalom, ki predstavlja vašo do osem člansko to-

res dobra je le klavirska barska melodija. Sicer pa, kaj ste pričakovali za deset funtkov? Jonas ob Arcade Poolu ravno ne boste postali, je pa igra čisto spodobna zabava za dolgo časne popoldneve. Še posebej, če se naokoli sprehaja kaka žrtev iz mesa in krvi - kot še katere dejavnost, je tudi biljard najboljši v dvoje...

Sneta sekira

format: amiga
minimum: amiga z 1 MB
založnik: Team 17
vrst: simulacija biljarda

igranost: 80%
grafika: 70%
zvok: 78%

nasprotniki igrajo zelo močno. Komentarjev, ki jih o vaši igri izpušča program, pa raje ne jemljite resno, sicer boste mimogrede staknili manjvrednostni kompleks. Mimogrede, imena vaših nasprotnikov niso naključno izbrana - po robu se vam postajajo znani kreatorji iger in celo sodelavci revije Amiga Format (me prav zanima, kakšno oceno bodo prisodili igri...).

Z grafiko in zvokom se program ne more ravno pohvaliti,



format: PC CD-ROM
minimum: 286, 640 KB
založnik: GameTek
vrst: igranje domišljjskih vlog

igranost: 82%
grafika: 75%
zvok: 68%

varišijo (ops, pardon: gospodo). Možiceljni, ki jih je v igri cel kup (razlikujejo se po barvi nogavic), imajo izredno tehnično dodelano animacijo, ki vključuje celih 8 sličic (Avatar v osmici jih ima dobrih tisoč). Blazno zanimiv je tudi boj, v katerem vaše herojčke predstavljajo pet milimetrov velike figurice.

Ko smo skritizirali arhaične tehnične lastnosti igre, pa bi se ostane (se pravi igra minus grafika) kar splačalo pohvaliti. Zgodba sicer ni nič posebnega. Tudi tokrat imamo predstavnika črnih sil, gospoda Alkata, ki se je odločil, da preko posebnega magičnega portala priključuje horde demonov, s katerimi bo zavladal deželi Hestor. Hudobneža lahko ustavi le Kadarithova sablja, ki pa seveda leži za sedmimi gorami in je varovana z dvainsedemdesetglavim zmajem.

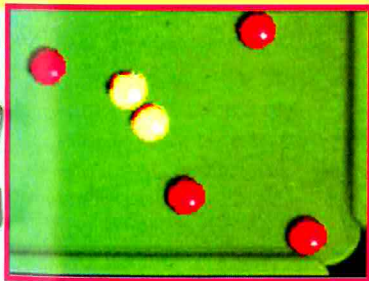
Tisto, kar igro naredi zanimivo in privlačno, pa je igranje samo. Če ne boste igre zbrisali po prvih petnajstih minutah tavanja po mestu, jo boste zagotovo igrali nekaj tednov. Vse v igri se namreč odvija izrednoglادko, tako da zmeraj veste, kakšen je vaš trenutni cilj. Poleg tega pa je Daemonsgate zares ogromna igra, saj vsebuje poleg 3000 potovalnih zaslonov še 5000 os-



eb, primernih za komunikacijo.

Seveda kot vsaka poštena FRPjka vsebuje tudi statistične podatke, ponazorjene z barvnimi črtami, tukaj so tudi trgovine, kupi različnih orožij, čarovnij, veščin... Se pravi, Deamonsgate je igra, namenjena izključno ljubiteljem igranja domišljjskih vlog.

Febo



87

1942: Pacific Air War

Pravzaprav je čudno, da so založniki navallili s simulacijami letalskih bojev nad Pacifikom med drugo svetovno zdaj, ko je obletnica invazije na Normandijo in ne napada na Pearl Harbour, ampak dobro, samo da imajo založniki izgovor. Pri MicroProseu za razliko od Origina svojega Pacific Air War niso napovedovali z velikim pompom in nato odlagali kot zastavo, am-



format: PC, PC CD-ROM
minimum: 386, 2 MB
založnik: MicroProse
vrst: simulacija letenja

igrálnost: 85%
grafika: 85%
zvok: 75%



pak so ravnali kot pravi profesionalci in igro izdali takrat, kot so obljubili. "Prišel je tiho / in postal legenda," bi lahko rekli.

V nasprotju s kinematično vznemirljivim Pacific Strikom je 1942 čisto prava, ortodoksna simulacija, v kateri lahko letite na ameriški ali japonski strani z vsemi pomembnimi letali, se bojujete v največjih pomorskih bitkah in celo načrtujete napade flot. Vojno lahko doživljate kot pilotek v mogočnih flotah Imperija ali Združenih držav, in sicer v torpednem ali lovskem letalu ter bombnikustrmoglavcu. Seveda so tu tudi posamezne in zgodovinske misije, kot v Aces of the Pacific lahko svoje podvige pos-

namete na filmski-trak, za najbolj zagrebene pa je v PAW zapečen editor, skaterim delate lastne misije. Skratka, avtorji so se res trudili.

1942 ni prvak samo po številu opcij in izbor, ampak tudi porealizmu. Vsako letalo ima specifično kabino in se obnaša čisto po svoje, ravnanje z njim pa je odvisno od teže (ne morete

pričakovati, da bo Kate z osmestokilogramsko bombo letel kot hellcat). Prav tako se spreminjajo vremenski pogoji in s tem vidljivost, iz začrtane smeri vas odnaša veter, kapitani ladij so pravi mojstri zavijanja, bombe morajo udariti točno na cilj in tako naprej. Celó z izključen-

imi opojami za realizem vas 1942 še malo ne ujčka, saj vas še samopilot le postavi na pot. Pristajanja, vzletanja, oprezanja za sovragi in podobne zoprnije s oprepuščene kar vam. Tukaj velja reči, da sem močno pogrešal simuliranje obračanja glave v kabini, kot ga poznata Strike Commander in Pacific Strike - za tak štos morate skočiti v zunanji pogled. In ko smo že pri tem, pogledi od zunaj so žal preprosti in slabo izbrani, tako da jih morate obvezno popravljati s sukanjem kamere.

Je pa grafika je zelo dobra in čeprav ne boste na vsakem objektu videli kilometra tekstur, ki so postale zaščitni znak Origina (kot Intel 486DX/2), se na glad-



ini morja kodrajo valovi, na nebu so oblaki, tla so odeta v zelenje in letala v take barve, kakršne so bila zares. Za gladko igranje je čisto dober že kak šibkejši 486, če izključite nekaj dodatnih podrobnosti, pa zadostuje tudi 386/40. Pacific Air War je čudovito zaokrožena simulacija, ki vsebuje tako realističen simulacijski (z nekaj napakami sicer, ampak nič ni popolnega) kot strateški del.

Po čisto vizuelni plati se s Pacific Strikom sicer ne more meriti, zato pa prednjači skoraj povsod drugod. Da so pri MicroProsu mislili na vse, pričča tudi dejstvo, da japonski frčoplani v PAW nimajo radiov (temveč televizorje, op. Febo), ker jih piloti v resnici zaradi teže sploh niso jemali s sabo - pa poglejte Japonarje v Striku, ki vsakič, ko vas zagledajo, skoraj pogoltnje svoje mikrofone...



Snetá sekira

VELIKA NAGRADNA IGRA GREMLINA IN JOKER



V Zoolovem gnezdu (II)

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 Kombatot!" 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 "Sodelujete 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 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. Zadnjič ste dočakali svoj dan amigaši. Tokrat ste, kot smo napovedali, na vrsti PC-jaši.



1. Kako se imenuje Zoolova družabnica?
 a) Zoos
 b) Moon
 c) Lojzka

2. Katera sta dva velika Zoolova sovražnika?
 a) Febo in Sneta sekira
 b) Mental Block and Krool
 c) Tom in Jerry

3. Skozi katero dimenzijo mora Zool potovati?
 a) poldrugo
 b) devetindvajseto
 c) N-to



Nagrajenci iz prejšnje številke:

1. Bernard Žitko, Gradišnikova 2, 61353 Borovnica (amiga 1200)
2. Grega Milčinski, Mirje 9, 61000 Ljubljana (amiga 1200)
3. Toni Ulčnik, Brinjeva gora 29, 63214 Zreče (amiga CD32)
4. Miha Bradač, Šmihelska 9, 68000 Novo Mesto (amiga CD32)
5. Julijana Horvat, Brilejeva 4, 61117 Ljubljana (amiga 1200)

Čestitamo!

Odgovore napišite na dopisnico ali razglednico (pisma odpadejo!), in vse skupaj pošljite na naslov uredništva **Joker, Dunajska 7, 61000 Ljubljana najpozneje do (1. avgusta)** - 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 PC, posterje, nalepke, priponke, razglednice in tako naprej.

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.**

V naslednjih številkah pričakujte nove nagradne igre!

Sonic the Hedgehog 3

Zvrst:
arkadno pustolovščina
sistem:
mega drive



90

Žival'ce v modnih obuvilih in oblačilih so dobesedno navalile tako na konzole kot na računalnike, dobri stari Sonic pa je po mnenju mnogih še vedno najhitrejši, najmodrejši (tudi po barvi) in sploh najbolj cool. V tretjem delu svojih norih pustolovščin mora naš ježek opraviti z zlobnim dr. Robotnikom, ki se je po porazu v drugem delu zabubil na skrivnostnem lebdečem otoku, ki mu dajejo moč posebni dragulji. Sonic se skupaj z lisičko Tails odpravi na lov za Robotnikom, še preden ta spravi skupaj dovolj draguljev, popravi svoje plovilo in jo pobriše. Napoti so jima kajpak običajne zlobne zanke in



robotski sovražniki, glavni pa je tokrat kljunati ježek Knuckles, sicer čisto v redu dečko, ki pa mu je Robotnik naphal glavo z lažmi in sedaj verjame, da je Sonic tisti, ki hoče ukrasti dragulje. Temu pa seveda ni tako. Sonic in Tails hočeta samo priti čez šest ogromnih stopenj, ki so razdeljene na dvanajst dejanj. Vsako od teh skriva še pa še prstanov in drugih dobrot, najlepše pa so tri zadeve: dva nova ščita (ognjeni in nebeški) in stopnja bonus, ki jo morate sedaj poiskati sami. V pogledu od zadaj, kot v drugem Sonicu, je treba pobrati vse modre kroglice in potem najti še dragoceni dragulji, preden ga pograbi Robotnik. In potem naprej, dokler je še prstanov kej. Sonic se je za novo avanturo posebej pripravljaval in je naštudiral instant izstreljevanje iz topa, ki ga izvaja kot za šalo, pa

tudi sicer se je naš ježič odločil, da se bo razkazoval kot še nikoli - pisci so v igro vnesli nove animacije Sonica, denimo sukanje pri skakanju ipd.

Ni pa Sonic 3 špas samo za enega. Modul namreč skriva poseben način za dva igralca: na razdeljenem zaslonu se lahko pomerita v drvenju po petih čisto posebnih stopnjah s katerikoli likom - Sonicom, Tails ali Knuckles. Odlično, ni kaj.

Novi Sonic je največji do sedaj, kar dokazuje tudi to, da lahko položaj posnamete - celo ko boste igro končali, ne boste videli niti polovice skupnega ozemlja, saj ima vsaka stopnja več poti do cilja in ogromno skritih predelov. Poleg tega so avtorji vnesli dovolj originalnih zaprek, včasih pa bo treba vpreči tudi možgane, ne samo palca na igralni ploščici. Skratka, Sonic 3 je odličan - če imate mega drive in sta vam bila včasih prejšnja dela, ne oklevajte!



TMHT Tournament Fighters

Zvrst:
pretepaška arkada
Sistem:
megadrive, SNES, NES



Pa smo jih dobili še v eni obliki, želve nesrečne. Tokrat se morajo Donatello, Leonardo, Michelangelo in Raphael dobesedno stepsti, da dobijo nazaj svojega ljubega Splinterja. Podgano so namreč ugrabile štiri zlobne inkarnacije naših junakov in ga posprav-



74

ile na neki zakoten planet, od koder ga je kajpak treba rešiti, preden dobi cela galaksija stekline. Ali kaj podobnega.

Kakorkoli že, Tournament Fighters so še ena različica Street Fighterja 2 in čeprav igra v sebi skriva nekaj dobrot, vse skupaj Capcomovemu prvaku ni niti do kolen. Vsak od osmih junakov pozna močan in šibek udarec z nogo in roko ter dva ali tri posebne udarce, ki jih



izvedete s klasičnimi premiki igralnega križca (dol - dol+naprej - naprej - strel = energetska krogla itd.) in s tem arzenalom je treba dotolči vse, kar vam pride na pot. To je tokrat vaših sedem prijateljev (želve, Sisyphus, Casey Jones in (!) April O'Neil), plus trije najzlobnovitejši šefi. Vse opravljate samo z dvema gumboma: C je namreč težačenje nasprotniku s pametnjakoviškimi izjavami, ki pa nimajo nobenega haska. Bolje bi bilo, ko bi Konami uporabil za udarce tudi tretji gumb. Med tepežkanjem so mogoče kombinacije, kaj več pa že ne ("two-in-ones" odpadejo).

Grafično in zvočno je program zelo dober, še posebej so občudovanja vredna odlično narisana ozadja. Prav tako imajo TMHT veliko opcij in nastavitvev (modus za enega ali dva igralca, turnir z 88 borbami, vadba, nastavljanje moči, ...). Nekateri zasloni so sestavljeni iz več nadstropij in prvovrstno presenečenje je, ko naprotnika dobesedno zabiješ skozi tla - v naslednje nadstropje. Lepo, ni kaj.

Tournament Fighters so sicer čisto v redu borilna igra, vendar pa močno zaostajajo za prvaki, kot so Street Fighter 2, Mortal Kombat in Eternal Champions. Če ste se vseh teh že naveličali, TMHT niso napačna izbira, drugače pa...

Mimogrede, verzija za SNES je zelo drugačna kot opisana in je prava zračna kopija Street Fighterja 2 Turbo z drugačnimi liki.

Prva pomoč,
rešitve, nasveti, šifre, zvižgače, namigi, triki, goljufije,
vprašanja, priprešnje, odpustki...



Igralec Igralcu

Jure iz Maribora je nadvse nemočen, ko se sprašuje, kako naj pri Indiju 4 spravi Sophijo iz zapora in kako nastaviti kolesa v robotu.

Obmil si se na pravi naslov. Glede ženščine je tako: lahko končaš igro tudi brez tega, da jo rešiš. Bolj viteška metoda pa je, da odideš brez nje in se vmeš s 'pajserjem' (dolga kovinska palca), s katerim podstaviš vrata. Kolesa v robotu pa zložiš glede na vzorec, ki je narisana na vratih omarice nad kanalom (par ekranov nazaj). Rotiš nas, naj napišemo rešitev Alone in the Dark.

1. Igra je žal malo prestara, ampak povej nam problem in z veseljem ga bomo rešili. Naslednja je avatarka **Karmen iz Ljubljane**, ki s tipično žensko radovednostjo sprašuje, kje se v Ultimi VIII dobi bodalce za tipa z britofa. Hja, Karmi moja, bodalce se nahaja pri vladarici. Ključ za njeno spalnico dobiš pod blazino v predsobi, ključ za zakladnico pa ti da kraljičina pomočnica, ki stanuje nekje na desnem koncu mesta. Doma pa jo dobiš le ponoči.

Da je Mortal Kombat še vedno popularen, dokazuje **Ivek iz Lendave**, ki kljub nekaj mesečnem igranju še vedno ni pogruntal specialnih udarcev za Sub-Zera, Raydena in Sonjo. Salomonski odgovor se glasi: Sub-Zero- naprej, dol, naprej, visoki udarec; Rayden - naprej, naprej, nazaj, nazaj, nazaj, visoki udarec; Sonja - naprej, naprej, nazaj, nazaj, blok. Samo, da ne boš postal preveč agresiven, Ivek.

Tudi Ultima VII: The Black Gate je očitno še igrana igra. **Kranjskega Bojčija** izredno zelo veliko zanima, če obstaja kakšna fora z vesoljsko ladjo na njivi. Ja, Bojči, je fora. Odkleneš jo s ključem, kiga najdeš vzhodno pri smetišču ob mlaki (izredno skrit). V ladji najdeš super hiper mega močni laser, s katerim lahko uničiš pol Britanije.

Beneath a Steel Sky

"Ueueee!" "Kaj je, Jokerček?"
"Be... be... BENEATH A STEEL SKAAAAAAAAAJ!" "No, no, takoj bomo to razrešili. Ko tipa odmomlja svojo, odrgaj palco na levi strani in z njo odpri vrata. Ko stražar oddide, pojdi nazaj, dol in na desno. Pobrskej po smeteh in na njih uporabi vezje, da dobiš smetarskega Joeyja, ki se bo sam prevažal naokoli. Pojdi do konca desno, pogovori se s Hobbinsom in ker mu iz omarice ne moreš vzeti ničesar, se vrni na levo in vključi alarm. Hobbins pridrvi in te natuli, ti pa hitro v njegovo sobo in mu iz omarice suni ključ in sendvič (pa da mi kaj takega ne poskusiš doma!). Nazaj v sobo na levi in vprašaj Joeyja, ali lahko popravi robota. Ko se ta privali nazaj in postavi sod na dvigalo, splezaj skozi luknjo.

Po dokaj nepričakovanem razvoju dogodkov preišči truplo in naroči Joeyju, naj odpre vrata. Pojdi gor, desno in v tovarno ter se pogovori z uslužbenko Anito (nasploh se vedno pogovori z vsemi osebami in Igr). Ko jo Lamb odpravi, se napoti desno in v stroj potisni ključ ter ga nato spet izvleci. Robot na zaslonu nazaj se bo ustavitil, pa ga malo predelaj s ključem in voilal, tukaj je novi Joey z varilnim aparatom. Z njim se kojci pogovori.

obišči potovalno agencijo, kjer dobiš vozovnico v zameno za revijo. Daj jo Lambu in lahko boš stopil v dotlej prepovedane predele tovarne. Pogovori se z Anito in dela ti bo novo identifikacijsko kartico. Z njo vstopi v najbližji terminal LINC in v Special Services naredi kar največ škode. Poišči Lamba, pogovori se z njim in dovoli ti bo, da nahraniš muco v njegovem stanovanju. Vstopi, vijučji avtomat za mačjo hrano (mijavl) in mu suni video o mačkah (lahko si ga pogledaš, če kaseto vstaviš v predvajalnik). Ko to opraviš, se sprehodi čisto levo do kirurga, kjer z bolniško sestro opravi Joey. Vstopi in se pogovori, da dobiš Shriebmannov vhod. Ko te odsecira, se še enkrat pogovori z njim in zdrvi v zavorovalnico. Tipček bo zdaj pripravljen sodelovati in ko oddide v zadnjo sobo, naj Joey s kipa odreže sidro. Tega spoji s kablom in pojdi tja, kjer si bil na začetku pustolovščine ter na desno. Uporabi kabel s sidrom na velikem znaku. Treskl Šamponov iz omarice ne moreš vzeti, zato pojdi na desno, vstavi kartico ID v čitalnik in sedi v vmesnik. Pozdravljen Cyberspace! Iz torbe na desni poberi vse in pojdi še enkrat desno. Tukaj vstavljalj znake yin-yang v odprtine na tleh, dokler se prehod ne odpre. Poberi vse in se izključi. Uporabi terminal in zvedel boš marsikaj o sebi.

Že kar dobro opremljeno kartico uporabi s čitalnikom pred vrati. Zdjaj lahko obišeš tretje nadstropje (ali bolje, prvo...). Nesrečnega Joeyja preišči in mu vzemi vezje. Levo je bar, kjer vratar nad tabo ni preveč navdušen, sve-tuje pa ti, da si najdi mecena - gospo



Spet na desno, poglej skozi okno in ker v sobo ne moreš, naroči Joeyju, da izključi alarm. Rečeno-storjeno in brž skozi prej zaščitena vrata. Notri poberi WD-40, ključ in s tal žvečilko. Ko izstopiš, te sitnež prav fino obere, ampak ne skrbi. Zdjaj pojdi čisto na levo in potem, ko se pogovoriš z "delavcem", s ključem odvij oba gumba ter reci Joeyju, naj pritisne desnega. Nasloni se na levega (ups!) in ko začne uhajati para ter lenuh oddrvi, vzemi žarnico, še prej pa premakni stikalo. V navoj potisni žvečilko in vključi tok. Kabum! Premakni naslednje stikalo in stopi do dvigala. Joey naj odreže rdeči kabel, nato se odpeljita dol.

Poberi kabel in se napoti zaslon levo ter gor. Stopi v levo stanovanje in izpod blazine suni revijo. Čisto na desni

Piermont. Ta se sprehaja po parku s svojim psom, tako da jo preprosto prestrezi in nagovori. V njenem stanovanju vstavi mačkasto kaseto v rekorder in psu suni piškotke. Pojdi ven in jih položi na desko pri bazenu (ojoj!). Ko g. Piermont pot zanese mimo, se bo sestradana žival kajpak zavihtela na desko, ti pa potegni vrvi. Pot v cerkev je prosta. Vstopi v spodnje prostore in odpri vse omare. Uboga Anita... Brž nazaj v tovarno, preobleci se pred omarico in stopi v reaktor. S terminalom odpri vrata in notri poberi najnovejšo kartico ID. Z njo obišči cyberspace. Vitezu zaenkrat ne moreš do živega, zato najprej oslepi prvo oko, nato hitro še drugo, si v naslednji sobi predvajaj Anitin hologram in še zaslon naprej hitro vzemi oscilator. Izključi se.

V parku se najprej pogovori z (game) mulcem in nato z vrtnarjem. Ko ti razkrije, da je agent, z zaslona izstopi levo spodaj in si ogled vrata. Na ključavnici uporabi kartico ID in notri vzemi kleščice. Pojdi v bar in vključi džuboks. Ko tip popeni, mu vzemi kozarec in si pri kirurgu naredi ustrezne prstne odtise. Zdaj lahko vstopiš v klet. Z večje škatle s palico snemi pokrov in ga odloži na manjšo. Stopi nanjo, s palico snemi mrežo in uporabi kleščice. Kar pogumno skozi!

Oh, ja. Pred luknjo, kjer te sicer prav fino požre mutantski pajek, je mini vtičnica, v katero vstavi žarnico. Res hitro zdrvi dvakrat desno in skozi spodnji prehod. Tukaj dvakrat zasadi palico v odprtino na zidu in poberi opeko. V sklep LINC-a zadegaj palico in jo z opeko dodobra zabij. Ko uleti dohtarski robot, palico vzemi in se izmuzni skozi vrata. Pojdi dol, v terminalu znižaj temperaturo in potegni za palico nad lavo, da se odpre luknja. Čisto desno v robotu vstavi Joeyjevo vezje. Skozi okno na levi poglej v sobo in nato naroči Joeyju, naj si ogleda teren. Njegova naslednja naloga je odpreti pipo na zbiralniku in ko to stori, v sobo vstopi še sami. He, he, he! Dvakrat desno, v terminalu vstavi kartico ID in odpri vrata. Pojdi nazaj in ko Joey opravi svoje (dobesedno), preišči mrtvega androida in mu vzemi naj-naj-novejšo kartico. S to se napoti v cyberspace, na vitezu uporabi Divine Wrath in se izključi. Sedaj se v cyberspace napoti z Anitino kartico in na kristalu uporabi oscilator, da dobiš virus.

Stopi zdaj skozi odprta vrata in na konzoli uporabi kartico z virusom. Poberi kleščice, ki visijo poleg desnih vrat, z njimi iz akvarija vzemi kos tkiva in ga zamrznj v velikem rezervuarju. Na desni v omarico poleg srednjega androida položi Joeyjevo vezje, zapri vrata in oživi stvor. Še bolj desno naj Joey položi roko na en senzor, ti pa na drugega. Konec je blizu, zato dvakrat desno, na sklep prveži kabel in splezaj po lestvi. V žrelo vrzi tkivo in se prek kabla zavijti skozi vrata. Joey naj sede na stol in... Tako, Jokerček, konec dober, vse dobro - razen če pomisliš, kaj bodo Fosterju po smrti najprej odrezali...

Innocent Until Caught

No, moj Joker je rešil Beneath a Steel Sky in je tako utrujen, da je šel kar spat. Jaz pa vam bom, ubožcem, pomagala še pri Innocent Until Caught. Takole gre. Aja, mimogrede: preden s komerkoli kaj storite, se z osebo pogovorite. Tudi z roboti.

Najprej podebatirajte s stražarjem. S pulta vzemite potni list in se pred stavbo pogovorite s taksistom. Spustite se v podzemno, preiščite vrata in se vrnite pred "vesoljšče", nato pa skrajno levo na Bad Side. V baru poberite časnik, pokrovček in steklenko. Časnik preberite in pobarajte barmana in sosede o tem in onem. Pokukajte v žep levega tipčka, vzemite zastavljajni listek in se napotite v bordel. Stražarju dajte potni list in notri vzemite palico, z recepcijske mize žvečilko, z mize pa stekleničko parfuma. Govorite z "madame" in prosila vas bo za uslugo. V stranski ulici poberite konzervo, cev in vrečko. Naslednja postaja je motoristični bar. Tam poberite olje in zatežite motoristom.

V smeteh najdete jajce. V zastavljajnici govorite z lastnikom in mu dajte listek. Vzemite kamero in vazo. Preiščite vazo, z njo vzemite papirček in jo vtaknite v vrečo. V bordelu pohopšajte vazo z vrečo in jo dajte madame. Izprosite si okrasek in ga podtaknite motoristu, da dobite kredite. Zdaj bodite zviti in priključite kamero na vtičnico ter stopite v stransko ulico. Uporabite kamero na pijančku, da dobite klobuk in z njim poberite kovance. V baru uporabite stol na levi strani in dajte kovance barmanu. Naročite si pijačo, vzemite drobiž in prstan ter pojdite v podzemno. Kovance zavijte v papirček in s tako dobljenim žetonom stopite na vlak. Poberite razpršilec in nato izstopite na vsaki postaji ter se razglejte, da boste lahko potem med njimi prehajali s karto na vlaku. Na postaji Bad Side vzemite radijski sprejemnik in naoljite stroj tam, kjer je izvijač. V baru le-tega uporabite na robotku, iz drobovja mu sunite kartico in jo vtaknite v radio. Pojdite k jahti. Stražnega robota preiščite z radiom, ki je sedaj daljinec za robote, in poberite kapitanovo kapo. V zastavljajnici jo zamenjajte za preprogo in pojdite v Vzhodni Eruk. Pogovorite se z otrokom in moškim ter z izvijačem počite balon. Poberite vrvičico in jo napnite na palici, da dobite lok. Sprehodite se po živalskem vrtu in pojdite na hrib. Tam čisto na desni pokažite prstan kameri in spročite, da

ga hočete vrniti. V stavbi dajte prstan šefu in se pogovorite z njim. Dobili boste "zaposiltev." Na hribu poberite gobo in pojdite v galerijo. Tam si ogledite prvi razstavljeni predmet in pojdite čisto na desno. Oglejte si kipec in poberite kroglico. Cev natakните na razpršilec, čez kipec zavijte preprogo in z razpršilecem vanj trikrat izstrelite kroglico. Poberite kipec in pojdite v Regurci. Tam vzemite hotdog in s napolnite steklenko z majonezo. Steklenko zaprite s pokrovčkom in z njo ujemite muho. Na policijski postaji dobite vrečo moke. V banki odprite račun in ji dajte vrečko s krediti. Pri vratih pozvonite, da uslužbenec prevzame vrečko, nato pa pozvonite še enkrat in na vratih uporabite žvečilko. V trezorju vzemite vrečko in z izvijačem odprite omarico zgoraj levo. Poberite kartoteko, nato pa akcijo ponovite in vzemite karto. Pojdite na jahto in mimogrede se boste znašli v živalskem vrtu. Tam sunite seno, mrežo in ovi-



jalko. Le-to vtaknite v luknjo, vzemite palico in še eno ovijalko ter to ovijte okoli palice. Z lokom izstrelite palico v strop nad zverjo in na njej uporabite parfum. Zavijte se čez prepad in čisto na levi vzemite zajčka. Hotdog dajte mesojedi rastlini in na levi položite belo jajce na aliensko jajce. Poberite ga, zavijte se nazaj čez prepad in pojdite skozi luknjo v kanalizacijo. Tam dvakrat uporabite karto, položite gobo v nišo in uporabite muho. V trezorju uporabite vrečo moke in poberite obveznice. Nazaj v kanalizacijo in trikrat na desno, nato pa v East Eruk in na hrib. Zatežite kameri in notri dajte kipec, jajce in obveznice šefu. Barabal!

Preglejte posteljo, vzemite napravo in prebijte zid.

Pogovorite se z Normanom in vzemite predpražnik. Odprite vrata in se spustite v labirint. Srečno! Ko pridete ven, na desni uporabite napravo in prišli boste na ladjo. Nadlegujte možaka, dokler vam ne pove vsega in sprejmite misijo. Na križarki vzemite rože in knjigo ter pojdite v observatorij. Dajte rože parčku in možaku sunite denarnico. Iz nje vzemite potni list in kreditno kartico. V baru govorite z Normom in barmanom ter le-temu dajte kreditno kartico ter potni list. Pijte. Na vesoljšču z Normovo pomočjo sunite karno in pojdite v vas. V stavbi desno zgoraj se pogovorite z lastnikom, vzemite knjigo in rezervne dele ter izvijač. V baru nadlegujte tehnika, dokler vam ne da ljubezenskih pisem. Pojdite pred palačo, kjer vas bodo stražarji spustili naprej le, če ste prebrali knjigo. V palači uporabite izvijač na delih in uporabite tako dobljeno robotsko miš (!). V princesino sobo vstopite z mrežo. Po soočenju s princeso se vrnite v bar in od tehnika izprosite ključ. Na vesoljšču prosite Norma, naj ukrade uniformo in mu razložite svoj načrt. Na dvorišču pred laboratorijem pritisnite gumb za status, oblecite uniformo in ga pritisnite ponovno. Pojdite v laboratorij in pristali boste v ječi.

Preiščite okno in prišel bo Norm. Poprosite ga, naj da ljubezensko pesem Ruthie. Če ste izbrali pravo, vas bo žensčina rešila iz mučnice. Spet v bar, kjer se pogovorite z Ruthie o vsem mogočem, dokler vam ne da potrdila. V laboratoriju prosite Norma, naj vzame kontejner in pojdite na vesoljšče. Na desni nalepite potrdilo na kontejner in stopite vanj. Ne letalu stopite skozi izhod na desni. Vstopite v mesto in pojdite po stopnicah. Dvakrat izstopite na desni in vzemite odpirrač. Povprašajte Ruthie po kristalu in trezorju. V skladišču vzemite kontejner in stopite v skrivno sobo. Uporabite odpirrač na velikem kontejnerju dvakrat, da dobite balon in helij. Napolnite balon s helijem in se vrnite v kontrolno sobo. Od Ruthie si izprosite prepustnico in v skrivni sobi vzemite helij, še en balon in vstavite prepustnico v (plinth). Vzemite kristal in spet napolnite balon s helijem.

Postavite kristal na kontrolno ploščo in jo vključite. Ker ne bo delovala, pojdite ven in se vrnite. Stavite s tiranom, da ploščo bo delovala in ker nimate ničesar, prosite Ruthie za roko. Zastavite pravkar dobljeni zaklad in...

Ja, Joker, ali me sploh poslušas?

Amiga

Mortal Kombat: na zaslonu z glavnima menjema napišite Dullard cheat Dullard cheat Du. Pojavil se bo še en meni, v katerem lahko nastavite marsikaj. Če imate bolj šibek želodec, pa lahko izključite kri tako, da na zaslonu z Ethical Code (sivi ekran na začetku) napišete Vampire. Sedaj so spremenjeni tudi končni udarci - preizkusite Sub Zero!

Mr. Nutz: ko lazite po otoku, vpišite DONT PANIC. Različne tipke zdaj doajo različne efekte - poskusite F1-F10, Q, W, A in help. Med skakanjem po kurjih glavah poskusite F1-F4, v Warpzone pa tipko alt.

JOKER

SE JE IZGUBIL GLOBOKO V PODZAVESTI SVOJEGA RAČUNALNIKA KAMOR JE USPEL ZLESTI POTEM, KO JE PREUREDIL HARDWARE. TAKO JE PREKRŠIL TRETJE PRAVILO PIFFOVEGA ZAKONA NAMESTO DA BI POSEJAL PRAH V SVOJI SOBI, KOT MU JE NAROČILA MAMA PREDEN JE ŠLA K TETI MARIČKI. JOKER V RAČUNALNIKU NALETI NA SLAVNEGA MARIA, LĚ-TA MU POVĚ, DA JE V KAŠI, JOKER NAMREČ, MISLIM, JOKER JE V KAŠI, MARIO PA MU TO POVE, NAMREČ DA JE JOKER V LĚPI KAŠI, NE MARIO, MISLIM, TAKRAT MARIO ŠE NI BIL V TAKI KAŠI, AMPAK BOLJ JOKER, NO AMPAK KAJ KMALU SE LAHKO TUDI MARIO ZNAJDE V TEŽAVAH, KER.....



Oglasite se pri nas in si ogledajte preko 200 različnih CD-ROM plošč, katerih vam ni potrebno naročati, marveč jih lahko plačate in odnesete. Seveda jih lahko naročite iz kataloga tudi po pošti, telefonu, telefaksu ali preko modema.

IGRE - WHO SHOT JOHNNY ROCK, SAM&MAX HIT THE ROAD, COMMANCHE, MAD DOG McCREE, INCA II, LABYRINTH OF TIME, LOST IN TIME 1&2, MEGA RACE, GOBLINS 2, SHERLOCK HOLMES, THE 7TH GUEST, THE LEGEND OF KYRANDIA, HANDS OF FATE, REBEL ASSAULT, TORNADO...

IZOBRAŽEVALNI PROGRAMI - MUSICAL INSTRUMENTS, MICROSOFT ENCARTA, GROLIERS ENCYCLOPEDIA, PC-SIG WORLD OF EDUCATION, EDUCATION MASTER III, SHUTTLE, RETURN TO THE MOON, THE ANIMALS, FAMILY DOCTOR, WORLD ATLAS, GUINNESS BOOK OF RECORDS...

CLIPART IN GRAFIKA - PIXEL PERFECT, COLOR MAGIC, COREL ARTSHOW 2, 3 IN 4, MEGA FONTS, NOVA CLIPARTS, KEY CLIPMASTER PRO, KEY FONTS PRO, DESKTOP PUBLISHER'S DREAM DISK, DESKTOP MAGIC, PRESENTATION MAGIC, GIF GALAXY, GRAPHICS UNIVERSE, ARIS SERIJA...

SHAREWARE - WINDOWS WONDER, PEGASUS 2.0, PEGASUS 3.0, PEGASUS 4.0, SERIJA STARS OF SHAREWARE, SERIJA NIGHT OWL'S, SIMTEL 20, CICA WINDOWS, HOBBS OS/2, MEGA ROM 3, MEGA WINDOWS, HOUSE OF GAMES, PC-SIG SERIJA, GAME MASTER III, SOURCE CODE CD-ROM...

INFORMIRAJTE SE!

(061) 342-829

Prva slovenska CD-ROM plošča usmerjena v tuje trge. Produkcija: INFOBIA d.o.o. LJUBLJANA. Informirajte se.

WINDOWS WONDER CD-ROM

2.500,00

Cena vključuje prometni davek. Dobava takoj.

Sedaj je čas za odločitev. Pri nas lahko izbirate med veliko različnimi CD-ROM ploščami. Takoj. Informirajte se.

CD-ROM ENOTA (150KB/s)

16.000,00

Cena vključuje prometni davek. Dobava takoj.

Naslov, telefonska številka in ime podjetja, ki se ukvarja s CD-ROM tehnologijo, založništvo lastnih CD-ROM naslovov. Zanimamo se za sodelovanje z avtorji in programerji pod oklopiem Windows. **POKLIČITE NAS!**

INFOBIA d.o.o., Dunajska 120, 61113 Ljubljana, Tel. in Fax (061) 342-829

Defender of the Crown 2

Tole bi pa spadalo v oddajo "Oladies but Goodies". Defender of the Crown hiše Cinemaware, ki je zdaj že dolgo pod rušo, sveti Programer ji daje večni mir in pokoj (šmrč...), je bila igra, zaradi katere so ljudje kupovali amigo. Res, brez zafrkancije: čeprav je bil program napisan tudi za C64, je imela amigina verzija (za tiste čase) tako dobro grafiko in zvok, da je folk po tleh padal in je kot prva uvedla pojem "interaktivni film." To je pomenilo, da se je igralec počutil, kot da sodeluje v filmu - in primojdunaj, da sem se res. Težava je bila samo, da je bilo tudi igranje tako, kot da bi gledal film - nekaj premeščanja enot in nakupovanja, malček mečevanja za denar in ženske, za vzorec tumirskih drvenj s konji. Kot strateška igra je bil Defender of the Crown prava pokveka, saj je bilo treba samo kupovati ljudi in napadati ozemlja, da si rešil kralja Richarda in kaznoval zlobnega šerifa (ja, Robin Hood in kompanija so tudi v špilu). To velja danes toliko bolj Commodore in Sachs En-



tertainment se žal nista potrudila, da bi podarila strateško plat programa, marveč sta program raje dodelala grafično in zvočno, pač cedejaška tradicija. Grafika je sedaj v načinu EHB v 64 barvah, ves tekst vam govori neka stara sablja v čisto pravi, "pahfect" angleščini, s CD-ja rolajo melodije, dodane so nove animacije, stare pa



so dodelane. Izboljšali so tudi igralni vmesnik, saj je kupovanje zdaj manj zamudno. Defender of the Crown 2 pa je še vedno strategija, ki se valja v sveti preproščini. Cilj je osvojiti

čimveč ozemlja in zbrati dvajset tisoč funtov, s katerimi boste osvobodili kralja - tako je zdaj treba igrati mnogo dlje (v originalni različici je bilo dovolj osvojiti celo Anglijo), kar pa ni nujno boljše. Položaja, razumljivo, ne morete posneti, pa tudi nasprotniki so skrajno zahrbtni - tipu požgete še zadnji grad in ga nasploh zbršete s karte, nakar se čez dve potezi pojavi iz ničla in napada, kot da se ga še nikoli niste dotaknili. Pa tudi arkadne sekvence so, čeprav so videti boljše, še vedno zanič: za mečevanje je treba samo pritisniti gumb, za rušenje

s katapultom pa tudi. Defender of the Crown 2 je dober primer "interaktivnega filma", kot strateška igra pa je obup. Založnika bi morala dodelati še kaj poleg grafike in zvoka, da bi program zaslužil številko 2 - tako pa je žal samo izboljšana verzija prastarega hita. Za nostalgike in začetnike bo sicer kar v redu, za druge pa...

Sneti sekira



Zool 2

Tole je pa že tretja verzija drugega Zoola, ki jo opisujemo v Jokerju, in tudi tokrat bo dobila Ful špon. Po tehnični plati Gremlinovci na srebrni disk niso samo spokali navadne različice AGA, ampak so igri dodali impresivno 3D uvodno sekvenco, s CD-ja med igranjem rolajo odlične melodije, zvočnih učinkov je za 100 KB več in Zool ter Zooz imata nekaj novih gibov. Igralno je Zool 2 še vedno super hitra in neverjetno barvita arkada, za povrh pa verzija za CD32 vse-

buje še čisto novo stopnjo, ki je na disketah sploh ni. Pri Gremlinu so se za amigo CD32 torej potrudili in Zool 2 je tako igra, ki naj bi jo imel vsak ljubitelj dobrih arkad!



Sneti sekira



Scenarij igre Critical Path me je takoj spomnil na kak poceni vojaško-avanturistični film: na otok zlobnega generalissima Minha se čisto slučajno zruši helikopter in edina preživela je ženščina po imenu Kat, ki je čisto slučajno zelo sposobna vojakinja. Seveda je popolnoma slučajno tudi to, da je edina pot z otoka helikopter, ki je absolutno slučajno na strehi stavbe, v kateri je generalissimo, pa tudi, da ima Kat na glavi kamero, ki pošilja sliko v kontrolni center, v katerem spet slučajno sedite prav vi. Vaša naloga je pomagati Kat do helikopterja, na poti pa vas bo seveda ovirala vsaka žlica in vilica, ki misli, da kaj velja. Slučajno, seveda.

Kontrolni center, v katerem sedite, je prenapolnjen z gumbi in stikali, za katere nimate pojma, čemu rabijo. To pa za načrtovalce kajpak ni bila ovira, da vam ne bi naložili nemogoče težke naloge, da morate v vsaki od trinajstih sekvenc, ki igro sestavljajo, pritisniti pravi gumbek ravno ob pravem času, sicer adijo eno od devetih Katkinih življenj. Akcija se ne ustavi niti za trenutek in komaj pogruntate, da si nekaj naredil prav, te že



Critical Path 59



CD, ki združujejo tehnične lastnosti z veseljem do igranja, nam takih polomij čisto slučajno res ni treba trpeti. Sploh pa si lahko cel špil ogledate z Movie Playerjem, saj so vse sekvence v formatu .mov in se vam ni treba zafrkavati z brezveznim igralnim vmesnikom.

Sneta sekira

format:
PC CD-ROM, mac CD-ROM
minimum:
386/33, 4 MB, SVGA
založnik: Media Vision
vrsta: pustolovščina
igranje: 45%
grafika: 87%
zvok: 80%

spominja na Dragon's Lair. Za neizkušene: skratka, težko in dolgočasno.

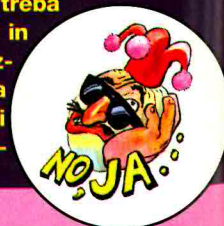
Video sekvence tečejo v visoki ločljivosti v okenčku levo zgoraj in so po standardu QuickTime for Windows, lahko pa jih gledate v šestnajstih (bru!), 256 (OK) ali 16.7 milijona (super) barv, odvisno od tega,

oči. Poleg tega se občasno pokažejo super 3D slike, igra ima zelo dober uvod, ves tekst pa je govoren (v nemščini, mimogrede). Vse skupaj je kot kak film - kar v bistvu tudi je,

Labyrinth of Time

Pecejaški različici te Electronic Artsove pustolovščine smo v Jokerju št. 5 dodelili dobroдушnih sedeminšestdeset odstotkov in ker verzija za CD32 žal ni prav nič boljša, tokrat ne bomo nič bolj radodarni. Za nepoučene: Labyrinth of Time je pus-

tolovščina z izjemno grafikom in zvokom, pa obupno igralnostjo. Problemi so zastavljeni neumno, vse preveč je treba hoditi sem in tja ter mozgati, kje za vruga bi reči upo-



čakajo novi problemi. Na srečo lahko zmerom nadaljujete od pravkar rešene scene, samo ne vem, komu se bo ljubilo do sodnega dne gruntati prave gumbce za rešitev ljube Katke. Za izkušene: močno

kakšno kartico in koliko pomnilnika imate. Video kartica s 65.536 (hicolor) barvami je skoraj nujna, da boste ob grafiki uživali in ne bruhal, srečneži z 8 MB in truecolor karticami pa si lahko obliznete

Striker

74

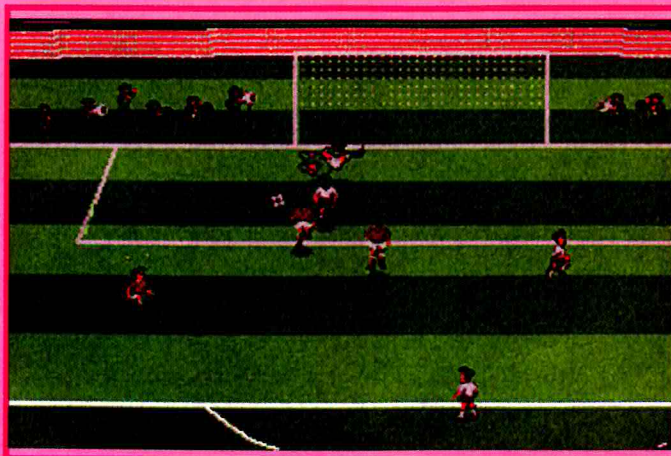
Svetovno prvenstvo v najpomembnejši pos-transki strani na svetu (žogobrcu, pokvarjenci!) je že tu in evforija je zajela tudi pisce iger. Striker je sicer že prileten program, a so ga Gremlinovci ročno predelali in ga skupaj z dodatnimi melodijami spokali na CD32, da bo raja bolj vesela.

Škatla in priročnik ponosno zatrjujeta, da je "Striker najbrž najbolj realistična simulacija nogometa na amigi CD32." O tem bi se dalo razpravljati. Če bi tipi rekli, da je Striker NAJHITREJŠA simulacija nogometa, potem bi se pa mirno strinjali. Špil namreč tako drvi, da igralce komaj nujno trpi igralnost. Nikoli namreč ne veš prav, komu sploh podajaš, žoga se ne lepi za noge, tako da je preigravanje skoraj nemogoče - pa si spet pri nenatančnih podajah. Povrh igralci pospešujejo samo z drsečimi štarti (!!), tako da lahko nasprotnike hitro dohitite le s smešnim podrsavanjem po tleh, ni prepovedanih položaj-

jev, vratarja lahko nadzorujete le med enajstmetrovkami... Realizem - NE!

Je pa Striker bogat z opcijami, nastavitvami in podobnimi dobrotami. V programu je zapečenih šestdeset svetovnih moštev (s staro Jugoslavijo in Albanijo vred), igrate lahko prijateljske tekme ali turnir, oboje v različnih vremenskih razmerah. Med igro lahko spreminjate postavo in formacije, posebno uspešne akcije pa si ogledate v ponovljenem posnetku. Dobro je zamišljeno tudi izvajanje kotov in prostih strelav - z ukrivljeno črto določite smer in kot. Fino je tudi, da Striker popolnoma izkorišča igralno ploščico amige CD32 - uporabljeni so vsi gumbi.

Dogajanje spremljate v nenavadnem pogledu od zgoraj: igrišče se namreč premika, kot da bi bilo navito na elipsast boben. To je zaradi večje preglednosti po eni strani dobro, po drugi strani pa to



zahteva nekaj privajanja. Primislite še neverjetno hitrost, s katero se vse skupaj premika, in dobili ste igro, ki bo nekaterim najbrž všeč (še



posebej v načinu za dva igralca), drugi pa bodo raje ostali pri klasikah a la Goal! in Kick Off 2, če le imajo dostop do kake disketne amige.

Lastnikom CD32 bom rekel takole: če hočete na svoji mašinci igrati nogomet, potem je Striker zaenkrat najboljša izbira. Ne pričakujte sicer ne vem česa, za kak premor med polčasi bo pa že.

Sneti sekira



rabil in sploh je vse skupaj zehalnik, da mu ni para. OK, grafika je narejena s



sledenjem žarku (na CD32 način half-brite, 64 barv) in melodije tečejo neposredno s CD-ja, tako da je vzdušje res super. A kaj, ko je igranje sestavljeno iz lazenja po večinoma praznih sobah in nelogičnega uporabljanja predmetov, tako da človeka po pol ure kar odnese od računalnika. Kot demonstracija zmog-

ljivosti CD-ROMa je Labyrinth of Time dobra zadeva, kot igra pa žal ne,



povrh pa je od izdaje verzije za PC preteklo že dosti vode. Na amigi CD32 lahko mirno dobite kako boljšo pustolovščino, denimo Liberation (disketna verzija Joker št. 9, 93%), prihajata pa tudi Dark Seed in Robinson's Requiem. Če se vam neznansko ne mudi, raje počakajte.



Se spomnim, ko sem bil majhen in mi je nekega dne padla v glavo nora ideja, da bi nekje v sosesčini s frendi naredili lutkovno predstavo. Ja, seveda, kul, so rekli vsi, samo en problem je bil. Lutke. In ker nisem imel preveč talenta, je zamisel propadla. Če bi tedaj imel svoj današnji računalnik in na njem inštaliran Kid Cuts, pa bi beseda lahko kaj hitro meso postala...

Kako deluje

Kid Cuts je program, namenjen otrokom od štirih do dvanajstih let, s katerim lahko nadobudneži ustvarijo še pa še podobice, lutk, sestavljanke in podobnih zadev, jih natisnejo na tiskalniku in potem izrežejo ter izdelajo. Program je torej samo orodje za začetno fazo dela: ko je zadeva enkrat natisnjena, jo je treba še izrezati, pobarvati in zlepit. Seveda pa izdelki lahko ostanejo tudi kot risbe, če želite. OK, za načrtovanje samo ravno ne potrebujete nujno PC-ja, vsekakor pa je lažje in hitreje, če to delo opravite z računalnikom. V Kid Cuts je namreč zapečen kup orodij, s katerimi je načrtovanje bodočih lutk, sestavljanek ali česarkoli že prav zabavno.

S Kid Cuts lahko naredite devet vrst papirnatih pošasti: maske, klobuke, živali, razne oblike (srca, kvadre, ...), dveh

Raj za KID CUTS papirnate pošasti

SERGEJ HVALA



vrst lutke, čestitke, sestavljanke in norosti, ki pridejo prav v deževnih popoldnevih. Vsaka od teh kategorij skriva ogromno različnih podobic, s katerimi lahko okrasite začetne podobice, ki vam jih poda računalnik. Lahko pa jih tudi pobarvate, razstreljujete, sekljate in podobno.

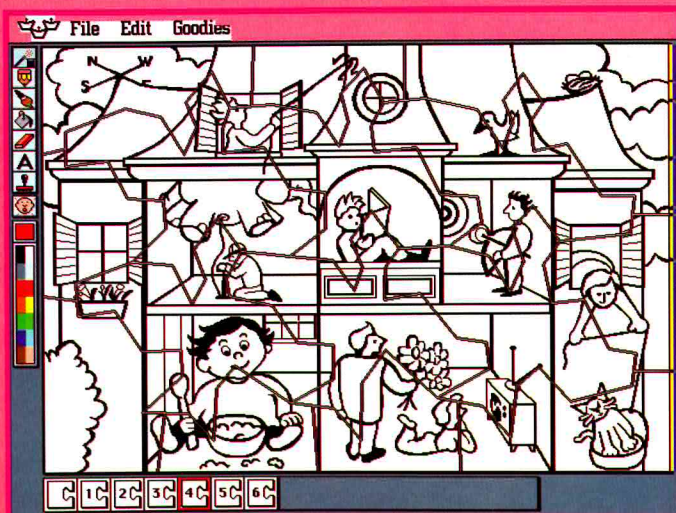
V vsaki sekciji imate na voljo nekaj poprej narisanih podob, ki jih nato okrasite po mili volji. Tako živalska sekcija

(menažerija) skriva osem beštij, klobučarska štiri različna pokrivala, lutk je za tričetrt ducata in tako dalje. V oddelek za sestavljanke lahko uvozite katerokoli sliko formata .PCX in jo potem iztiskate ter razrežete. Problem pa je, da Kid Cuts teče v 16 barvah in da bo vaša čudovita 256-barvna slika VGA videti kot slabo uspela palačinka. Žal.

Kid Cuts uporablja vmesnik otroškega risarskega pro-

grama Kid Pix, tako da lahko uporabljate skoraj vse njegove funkcije in še nekaj novih povrh. Najboljše pa se pokaže, ko svoje delo natisnete: program namreč podobam samodejno doda črte, po katerih naj bi zadevo razrezali in zlepli, tako da se ni treba mučiti s kakimi svinčniki. Škarje so pa tako ali tako priložene programu. A jaz to rabim?

Kid Cuts ni zelo kompleksen niti posebno napreden program. Pravzaprav se lahko kdo upravičeno vpraša, za kaj hudiča ga sploh potrebuje, če pa lahko otrok svoje projekte čisto zastonj in lepo po starem nariše na papir. Res je. Drži pa tudi, da je delo s Kid Cuts zelo zabavno in da so zadeve, ki jih ustvarite z njim, lahko prav čudovito razgibane, saj program ni ujet v šablone in ponavljanje. Skratka, ljubek program, ki ga sicer v bistvu ne potrebujete, bo pa vseeno dobrodošel dodatek vaši otroški računalniški knjižnici.



Val 202

Radio Slovenija

Stereo RDS/ Frekvence:

87.8/ 92.4/ 93.5/ 94.1/ 95.3/

96.9/ 97.7/ 98.9/ 99.9/ MHz

Heelloooooo..... drage in dragi, ter vsi tisti, ki se ne cenite tako visoko. Spet je lepo sedeti, stati ali pa ležati z vami in se prepuščati vašim očem in rokam. Po obveznem premotu je tu v vaših novo branje za nove čase.

V mesecu, ko se nismo brali, so se na glasbenem področju dogajale jako zanimive stvari. Med drugim Mariah Carey še ni rodila, Michael Jackson še ni dokazal, da ni ... s trinajstletnim spremljevalcem, ki ga vedno in zmeraj, na posnetkih, ki jih je mogoče videti na TV, digitalizirajo nedolžni obrazek. Na domači sceni pa zadeve grejo svojo pot. Bendi snemajo in snemajo in špilajo ter špilajo. Nekateri glasbo, ki ni niti za....., nekateri pa celo za poslušati. Sicer pa je verjetno najinformacija za vse techno - računalniške frike ta, da je pravkar, še topel je v mojih rokah izšel CD, na katerem je moč slišati techno-dance izdelke Made in Slovenia. In to zelo dobre. Morda, se bo celo komu od vas nekoč uspelo uvrstiti na takšno ali podobno kompilacijo. Vendar bo treba še delati, delati, delati...

In ko smo že ravno pri delu, tudi pri na radiu pridno delamo in pripravljamo novo oddajo (prejšnjo ste seveda vsi obvezno poslušali), v kateri bo moč slišati dela, ki so prispela, pa še rima se, do današnjega dne na cenjeno redakcijo cenjene revije, ki jo pravkar prebirate. Naslednja oddaja na Valu 202 pa bo v petek, 15. julija, ob 18.30. Poslušanje za vse zainteresirane je obvezno, sicer sledijo ukori, in karanje.(karati - kregati), da ne bo kakšnih pomislekov in perversnega preduživanja. Na frekvencah, ki jim ni para, torej definitivno ne zamudite vašega dela. Z ustreznimi in zelo iskrenimi komentarji opremljenega,

Seveda. Jonas bo tam in MOI tudi, če želite, pa lahko tudi pokličete, saj bo oddaja tudi tokrat v živo. Telefonski sta v imeniku.

Sicer pa sem spet v nerodnem položaju, ker vam ne morem poročati, kako je tekla zadnja oddaja, ker me do izvedbe, v trenutku, ko to pišem, loči le slabih 27 ur. AMPAK, BREZ PANIKE. Vsi

tisti, ki ste kupili zadnjo edicijo JOKERJA zagotovo niste zamudili showa, stari pa ste tudi dovolj, da ga lahko sami ocenite. Kritiki seveda ne upoštevamo.....če niso argumentirane. Dovolj nakladanja, grem k poslušanju pravkar prispelih kaset. In vse kasete, ki so prispelle, so seveda opremljene, tako kot to zahteva 10 Zapovedi. Za tiste, ki jih ne poznate, si jih lahko preberete v naslednjih nekaj vrsticah.

10 ZAPOVEDI (za opremo kasete):

1. CRo2
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 .

No pa začnimo. Danes poslušam in ocenjujem dela treh avtorjev. Dva sta v moji memoriji popolna tujka, eden pa je star znanec, ki smo ga brali in slišali že v vsaki naši ediciji. Naj v nepomebnem vrstnem redu naštejemo nastopajoče;

1. Matej Isak aka. YESSS
2. Andraž Rus aka. RHYTHM TOOLWORKS(to je tisti, ki najbolj pridno dela)
3. Ciril Skamlič aka. SCIMI MUSIC

Pa se bom danes odločil začeti na pravkar prebranim koncu. Torej SCIMI MUSIC ali Ciril po domače. poba je ima stalno prebivališče v Pragerskem in je pa brez žalitev, vsaj po prebranim sodeč ali malce raztresen ali pa računalnik, kar se teksta tiče, ne dohaja njegovih eksplozivno hitrih misli. Še enkrat, zelo sem se mučil, ko sem prebiral njegovo pismo. Sicer se Ciril pohvali, da dela na naj OC-TAMEDU 5.0 , da se z glasbo, sicer brez ustrezne izobrazbe, ukvarja že 13 let, trenutno je star 25 let in po njegovem več kot neskrornem mnenju bi lahko kdaj postal technoidnež kakovosti in v stilu 2 UNLIMITED li HADDAWAY. O.K. vsak si pač lahko nekja želi in o tem sanja, dokler ga ne mine, ali pa ga ne minejo. bomo slišali, kaj ponujata njegovi dve kaseti

Dragi moj Ciril. Ne vem, kako naj tole napišem, da ne bo zvenelo preveč strogo in uničujoče. To, kar si poslal, je preslab izdelek.. Ne razumi me nerobe. Sliši se že sliši, ampak tako slabo, da za na radio prav gotovo ni. Ne zaradi kvalitete tvojega dela, ampak zaradi kvalitete tvojega posnetka. Na kaj si ti smel ali še bolje s česa ? Profesionalni radijski kasetofon in

njegov peak - meter komaj zaznavata, da je na kaseti nekaj posneto, vendar tudi to ne pomaga, ker je preko vsega, kar je tvoje, posneto nekaj decibelov šuma, ki mu do živega ne bi mogel niti Arnold Schwarzeneger, kaj šele DOLBY sistem. Ne želim kritizirati nečesa, kar se ne da razpoznati, ampak na žalost je v tvojem primeru ravno tako. Nekaj minut sem kljub vsemu posvetil eni od tvojih skladbic, na žalost ugotavljam, prosim, popravi me če se motim, da si nekako uspel v nekaj minut zbasati vse tisto, kar ti je uspelo ustvariti ali še bolje poustvariti v svoji dolgi glasbeno - amaterski karieri. Nikjer ni ritma, nikjer melodije...vse skupaj zveni, pravzaprav ne vem kako zveni vse skupaj, kajti nekaj takšnega sem slišal prvič v življenju. Zberi svoje misli, sedi in naredi 3 minute dolgo zadevo, ki bo imela glavo in rep, ter se oglasi. Brez zamere.

UUUUUUFFFF. Pisati take zadeve je zelo naporno, sploh takrat, ko bi rad nekomu nekaj sporočil, pa se bojiš, da ga boš užalil ali kaj podobnega. Okey, gremo dalje.

Matej Isak prihaja iz ...pojma nimam, ni napisal. In tudi on je poslal dve kaseti. Ta uvod, tako kot prej pišem pred poslušanjem, tokrat v upanju, da se ne bo ponovila zgodba iz prejšnjega daljšega odstavka. Po pisanju sodeč je Matej popolnoma normalen 22- letnik s stalnimi kontakti z živimi oblikami iz drugih galaksij, svoja dela sestavlja na Amigi 500, seveda kot navdušen technoidnež, s pomočjo Samplerja. Kasete v kasetošpil in veselo na delo. Prvi vtis: TEECCCHHHNNNOOO! in to zelo bombastičen. Pri"to so moje sanje"te malce prehitava melodija, glede na ritem, ki je že tako ali tako neverjetno hiter. Ampak za začetek je dobro. Grem na"Trip z Goaya". zanimiv začetek in spet techno dragi moj, drugačen ampak v osnovi enak, le da je ritmika tu na pravem mestu. Canzona numero 3: Dolphin Phantasy. Spet enkrat začetek, ki pa mu čisto tehnično nagaja nekaj preveč šuma. Odlična zvočna obdelava zvoka delfinov. In tisti znan zvok plastično računalniških činel obeta spet zelo speed varianto, vendar ne . Čisto ali skoraj umirjen techno, kratak a jedmat. Čestitke za Sample. In še OPUS WHALES: spet techno, morda za moj okus, ki pa ni okus, ki bi ga moral čisto vedno upoštevati, preveč eksperimentalno in prehitro.

Okey, to je bila prva kasete...druga z zelo ličnim ovitkom, moram dodati pa nosi naslov: LIFE & DEATH OPERATION HALL. Oh, ti morbidnež, zakaj se nisi spomnil česa manj originalnega ? Pustiva debato o naslovu in se prepustiva glasbi... še enkrat techno in to v stereo tehniki. Dobro, ni kaj dodati. Matej, boš slišal, da boš slišan. Keep on delati...P.S. Hvala za vizitko.



In že smo pri zadnji točki današnje edicije, to je vsem vam in predvsem meni dobro znani Andraž, ki se je poimenoval RHYTHM TOOLWORKS. Andraž je tokrat spet spesnil tri zadeve, za eno se je celo vrgel v stereo vode. Prva je, kot je tudi sam strokovno ugotovil zelo tehnčno. In dobra. BIG RHYTHM BAND je naslov in to pomenski.. Res je zadeva zelo ritmična, malce skopa z melodijo, samo na trenutke, da ne bo pomote. In že smo pri zadevici, ki se jo da poslušati v stereo obliki. TRANCE TOUR je spet techno in spet je vsaj začetek dober. V trenutkih, ko se komad razvija naj zapišem, da je imel Andraž kar nekaj težav z uvajanjem sterea, vendar mu je zadeva dobro uspela. Melodija b.p., ritem divje vabljiv za dance, skratka, te bom predvajal. In še tretja: SUNDAY imenovana pesmica. Umirjena zadevica, spominja na mnogokrat slišane instrumentalne zadevice, ki jih radijske postaje uporabljajo v reklamne namene, vendar izvorno...torej ni plagiat. Nič ni plagiat, kar ni dokazano, da je. Da smo si na jasnem. V redu. Samo še kronološki podatek. Napreduješ in to opazno. In nasvet. Napreduj še naprej in se oglasi z novimi deli.

Danes lestvice ne bom sestavljal saj sta Andraž in Matej približno enakovredna tekmeca, Andraž mi je zaradi več slišanih kaset malce bolj pri ušesih, vendar pa to ni prečnost. Ciril pa je danes izpadel zaradi znanih razlogov(glej odstavek ali dva višje).

Ob koncu naj se zahvalim za pozdrave in pisma, ki so mi grozno všeč, sploh kadar se prebijem čez krace in pajace. Mar res nihče ne zna pisati s tiskanimi črkami ali pa si vsaj sposodi pisalni stroj, pa saj imate tako ali tako vsi stroje. Prosim, bodite v prihodnje bolj čitljivi. In seveda pošiljajte svoja dela na kasrtah, ki ustrezajo zapovedim, bodite kreativni, glede na to, da je poletje definitivno tu, pa v vročini zvrnite še kakšno zame...časno seveda. Lepo se imejte in pazite nase. Se beremo in slišimo.

D O M A C I N E Družina monitorjev ViewSonic



Paša za oko

Med deli računalniške opreme ima zagotovo častno mesto računalniški monitor. Vanj strmmo ure in ure in si (če je monitor slab) pri tem intenzivno slabšami vid in kvarimo oči. Jasno je, da niso vsi monitorji dobri, zato smo vam tokrat pripravili pregled čez družino monitorjev **ViewSonic**, ki jih v Ameriki uvrščajo v zgornji razred najboljših monitorjev, pri nas pa jih doslej nismo poznali. Monitorjev v družini ViewSonic je šest, razlikujejo pa se predvsem po velikosti in funkcijah, ki jih nudijo uporabnikom. Poglejmo si jih po vrsti!

Najmanjši v seriji, kar pa ne pomeni, da je zato najslabši, je 14-palčni monitor **ViewSonic 6E**. S svojim neprepletenim načinom pri visokih ločljivostih in s svojimi čistimi barvami je najbolj primeren za domačo uporabo ter za pisarne, kjer ljudje večino delovnega časa strmiijo v ekran. Monitor ViewSonic 6E podpira naslednje ločljivosti: 640x350, 640x400, 640x480, 800x600, ter 1024x768. Za vse ekološke bo verjetnopomemben podatek, da monitor ViewSonic 6E podpira standard Vesa DPMS in ob neaktivnosti troši bori 5 Wattov električne energije.

Naslednji model v družini ViewSonic je 15-palčni monitor V15. Ta monitor ima vse lastnosti, ki bi jih morali imeti vsi 'ta pravi' monitorji. Slika na zaslonu je lahko velika do 28x21 cm (torej točno tako velikakot Joker!), monitor pa ima 26 programabilnih video načinov (od tega jih je 13 tovarniško programiranih). S posebnim gumbom ViewMatch lahko monitor ViewSonic V15 nastavimo na dve različni barvni temperaturi: na 9300, ali pa na 6550 stopinj Kelvina. Zaradi izredno velike hitrosti osveževanja slike (75 Hz), ter zaradi visokih ločljivosti, ki jih podpira monitor ViewSonic V15 (do ločljivosti 1280x1024) bo ta monitor primeren za vse vrste aplikacij in programov. Če ob tem upoštevamo še to, da ima

monitor ViewSonic V15 zmanjšano stopnjo sevanja (low radiation), potem ni nič čudnega, da se v Ameriki kar tepejo zanj.

Tretji družinski član monitorjev ViewSonic je model **V17G**. Posebnost tega monitorja so kontrole, s katerimi nastavljamo parametre slike (širino in višino, horizontalno in vertikalno pozicijo, 'trebuš' slike in podobno): le-te se ob pritisku na gumb prikazujejo direktno na zaslonu, kjer s pomočjo kurzorjev na monitorju izberemo in spremenimo parameter. Glede na to, da je vseh nastavljenih parametrov kar 18, jeta način izredno enostaven in efektan. Uporabnik lahko hitro in natančno priredi monitor svojim potrebam. Monitor ViewSonic V17G je tako pameten, da zna sam odkriti, ali je priključen na računalnik ali ne. Med prednostmi monitorja ViewSonic V17G naj naštejemo še poseben antirefleksni nanos na zaslonu, zmanjšano jakost sevanja (low radiation) in nizko porabo električnega toka.

Če potrebujete kvaliteten barvni monitor z izredno natančno in čisto sliko, potem je naslednji model monitorja iz družine ViewSonic kot nalašč za vas. 17-palčni **ViewSonic V17** ima namesto ene same leče za fokusiranje elektronskega žarka vgrajeni kar dve leči, kar izboljša čistost in natančnost slike za več kot 20 odstotkov. S svojimi digitalnimi kontrolami slike ter z izredno visoko frekvenco osveževanja slike pri visokih ločljivostih, je ta monitor namenjen najbolj zahtevnim uporabnikom, ki ne želijo sklepati kompromisov. Lastnosti, kot so poseben antirefleksni nanos na zaslonu, barvna kontrola ViewMatch in popolnoma ploščat zaslon, uvrščajo monitor ViewSonic V17 v sam vrh 17-palčnih monitorjev.

Predzadnji v družini monitorjev ViewSonic je 20-palčni

monitor **ViewSonic V20**, ki s svojo veliko, čisto in mimo silko omogoča, da se osebni računalnik spremeni v zmogljivo grafično delovno okolje. Poleg tega, da ima na zaslon nanešen poseben antirefleksni nanos, ima monitor ViewSonic V20 možnost prikaza dveh strani besedila in grafike naenkrat. Ta možnost je idealna za vse CAD/CAM in Windows aplikacije, ter seveda za namizno založništvo. ViewSonic V20 ima 21 programabilnih video načinov, s pomočjo katerih lahko ta monitor prilagodimo kateremukoli video vmesniku. Ob super visoki ločljivosti 1600x1280 bo monitor V20 še vedno deloval v neprepletenem načinu in s tem ne bo utrujal uporabnikovih oči.

Zadnji in obenem največji ter najbolj zmogljiv monitor v paleti ViewSonic je 21 palčni model **ViewSonic V21**. Monitor podpira ločljivosti do 1600x1280, ter ima zaslonko piko velikosti zgolj 0,25 mm. Zaraditega je slika izredno ostrina in mima, ter s tem primerna za vse profesionalne grafične dejavnosti z računalnikom (CAD/CAM, namizno založništvo in podobno). Pri tem ima monitor ViewSonic V21 vse dobre lastnosti svojih manjših bratov: dvojno lečo za izostritev žarka, preverjanje barv s pomočjo sistema ViewMatch, poseben antirefleksni nanos na zaslonu, ploščat zaslon, 21 programabilnih video načinov in možnost prikaza dveh strani naenkrat.

Vseh šest monitorjev v družini ViewSonic pokriva celoten spekter računalniških uporabnikov, zato ne bo nobena težava med njimi izbrati tistega, ki vam bo najbolj ustrezal. Več informacij o monitorjih ViewSonic lahko dobite pri podjetju **Elektronček** iz Šmarce pri Kamniku, telefon 815-578.

I.J.



KLUB JOKER



Ko smo poleti 1993 ustanovili Klub Joker, smo naredili nekaj povsem novega pri nas. Ljubiteljem kvalitetnih računalniških iger, izobraževalnih in kreativnih programov vseh vrst, smo namreč prvi v Sloveniji ponudili izbiro vrhunskih svetovnih založnikov in to po kar najugodnejših cenah. Danes je pravzaprav težko verjeti, da dotlej pri praktično nas ni bilo na voljo originalnih računalniških iger in programov založnikov, kot so Electronic Arts, Origin, LucasArts, Mindscape, U.S.Gold, Maxis, Interplay in številnih drugih. Njihove uspešnice vam ponujamo iz prve roke in takoj ob izidu! Članstvo v klubu Joker je brezplačno. Člani kluba se le zavežejo, da bodo vsake tri mesece opravili vsaj en nakup iz naše ponudbe. V zameno imajo 10-odstotni popust pri vseh programih (pri igrar za Nintendo 5-odstotni) ter brezplačno naročnino na revijo Joker! In še več - kdor pridobi novega člana, ima enkratni 50-odstotni popust pri kateremkoli programu! V klubu Joker pa lahko kupujejo tudi nečlani, seveda po rednih, a še zmeraj ugodnih cenah. Vljudno ste vabljeni

IGRE ZA PC

IGRE ZA PC

Počitniška ponudba

Pred vrati je čas poletja, počitnic, dopustov in z njimi povezanih radosti (pustimo zdaj razočaranja...). Ne dvomimo, da se boste pred pripravo tu in tam zatekli tudi pred svojega hišnega ljubljence - računalnik. Zato smo vam pripravili precej pestro počitniško ponudbo, ki jo bomo julija in avgusta še dopolnili. Naj vas opozorimo samo na nekatere posladke. Med igrari je v času svetovnega prvenstva seveda najmočnejše zastopan nogomet **World Cup '94** - za PC (diskete in CD ROM), amigo in Megadrive. V novi otroški/izobraževalni seriji Electronic Arts **EA*Kids** sta nekaj povsem posebnega "show" program **Video Jam** in "pustolovska barvanika" **Peter Pan**. Med CD-ROMi je ena glavnih zvezd poletja grafično izredni **Megarace**. Posebej opozarjamo na serijo cenenih CD-ROMov z nekoliko starejšimi uspešnicami. Ob njih dobite na diskih še vrsto informacij, demov... O drugem glejte rubriko Kmalu. Naslednjih nekaj vrstic namenjamo staršem, zato prosimo člane in obiskovalce kluba, naj jim jih pokažejo.

Spoštovani starši!

Z veseljem vas obveščamo, da premore klub Joker vrsto odličnih izobraževalnih iger in kreativnih programov za otroke in mladino od tretjega leta naprej. Pravzaprav utegnemo biti vir zabave (in več kot samo to) za vso družino, obenem pa vas lahko tudi marsikaj naučijo o uporabi računalnika (izognili se boste očnikom, da "nimate pojma"...!). Na tem mestu jih ne moremo posebej predstavljati (navedeni so na sosednji strani), zato vas vabimo, da nas pokličite in radi vam bomo posredovali podrobnejše informacije. Predlagamo, da naročite kaj "za pokušino" in se sami prepričate!

Prvi klubski center

Sredi julija si bomo privoščili le nekaj dni kratkega dopusta, saj nas čaka veliko dela s prvim klubskim centrom, ki ga postavljamo na noge! Kmalu na svidenje!

Naročanje in cene

Cene so v točkah. Ena točka tolarška protivednost 1 DEM na dan plačila. Naročite lahko z naročilnico ali po telefonu 061/1321-121, int. 248 oz. po faxu 061/1320-179. Plačilo po povzetju. Pri naročilu nad 10.000 SIT možno obročno plačilo. Naročajo lahko tako člani kot nečlani kluba.

POZORI! NAVEDENE SO REDNE CENE - ČLANI KLUBA JOKER IMAJO 10- ODSOTNI POPUST!

IGRE ZA PC

- AL QADIM:** Fenomenalna SSI-jeva igra, ki zelo spominja na Quest for Glory. **85 t.**
- EVASIVE ACTION:** Simulacija različnih tipov letal z možnostjo modemske povezave. **92 t.**
- GENESIA:** Popolous v novi preobleki. **92 t.**



PACIFIC STRIKE:

Menda najboljša simulacija letalskih bojev na Pacifiku med drugo svetovno vojno. Grafika, ki vam bo vzela sapo in za katero boste potrebovali 486-tico! **125 t.**

SIM FARM: Izjemno natančno, poučno in zabavno simuliranje kmetovanja. **95 t.**

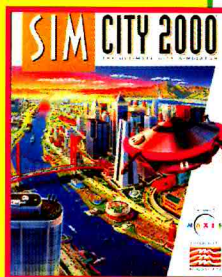
SIM CITY 2000: Zgradite in kot župan vodite mesto svojih

sanj v izometrični 3D grafiki visoke božjosti. **108 t.**

KASPAROV'S GAMBIT: Naučite se mojstrovati šah s pomočjo vele mojstra Kasparova. **114 t.**

GRAND SLAM BRIDGE II: Odličan partner za vse igralce bdiča. **114 t.**

FLASHBACK: Preprosto super - kinematična arkadna pustolovščina. **90 t.**



ULTIMA VIII-PAGAN: Svetovna uspešnica - najbolj dodelana Ultima doslej. **125 t.**

SENSIBLE SOCCER: Ena najboljših nogometnih simulacij lanskega leta. **87 t.**

MIGHT AND MAGIC 5: Zadnji del ene najstarejših in najpopularnejših serij iger FRP. **108 t.**

SHADOW CASTER: Originalna arkadna igra FRP z

gladkim premikanjem. **114 t.**

PRIVATEER: Postanite privatnik v vesolju, odlična grafika in efekti. **125 t.**

SYNDICATE: Najboljša strateško-uničevalska arkada z ogromno možnostmi. **114 t.**

ULTIMA VII-THE BLACK GATE: Prvi del najobsežnejšega poglavja največje serije. **101 t.**

ULTIMA VII, PART TWO-SERPENT ISLE: Nadaljevanje Črni vat. **114 t.**

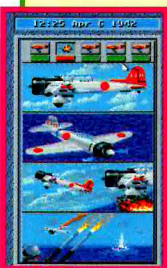
ULTIMA UNDERWORLD I:

Revolucionarna igra na področju iger FRP. **101 t.**

THE TERMINATOR 2029: 3D akcna po filmu. **95 t.**

STRIKE COMMANDER: Kinematična simulacija z najboljšo grafiko. **125 t.**

CARRIERS AT WAR II: Postanite strateg med največjimi pomorskimi bitkami v drugi svetovni vojni. **114 t.**



JURASSIC PARK: Po spektakularnem filmu še dobra Oceanova arkadna pustolovščina. **55 t.**

STRONGHOLD: Privlačna mešanica strateške igre in FRP-je. **85 t.**

DUNGEON HACK: Neskončno sekiranje pošasti po neskončnih hodnikih - scenarije lahko ustvarjate sami. **108 t.**

WORLD CUP USA '94: Športna simulacija nogometa z odlično animacijo in številnimi opcijami. Svetovno prvenstvo 1994 v nogometu! **78 t.**

X-WING: Res dobra simulacija vesoljskih bitk po filmu Vojna zvezd! **108 t.**

WIZARDRY VII-CRUSADERS OF THE DARK SAVANT: FRP-ika, ki se poleg z dobro grafiko odlikuje z odlično zgodbo in dodelanimi liki. **108 t.**

BLADE OF DESTINY: Prvi del serije, katere namizno različico so v Nemčiji prodali več kot milijon. **95 t.**

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS: Še boljše kot tretji del. **90 t.**

STREET FIGHTER II: Najbolj popularna arkada vseh časov zdaj tudi na PC-ju. **71 t.**

WARLORDS II: Odlična srednjeveška strateška igra. **98 t.**

DARK SUN: SHATERED LANDS: Nova generacija SSI-jevih iger FRP z dodelanim igralnim vmesnikom. **110 t.**

DODATNI DISKI

Nepogrešljivi dodatki k znamenitim igram:

Strike Commander - Tactical Operations, Privateer Righteous Fire, Privateer Speech Pack, Ultima VIII Speech Pack, Pacific Strike, Speech Pack, Syndicate American Revolt, Ultima VII- Forge of Virtue (dodatek za The Black Gate), Castle Pines Golf Club. **vse po 51 t.**

CENEJŠE IGRE:

CRUISE FOR A CORPSE: Napeta kinematična detektivka z globoko zgodbo. **35 t.**

CARRIER COMMAND: Futuristična arkadno-strateška igra z obilo akcije. **24 t.**

LOOM: Odlična pravljica pustolovščina priznane firme LucasArts. **35 t.**

STUNT CAR RACER: 3D arkadna simulacija avtomobilčkov z izredno igralnostjo. **19 t.**

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE: Super avantura, narejena po istoimenskem filmu-LucasArts. **19 t.**

3-D POOL: Zelo igran trodimenzionalen biljard. **24 t.**

BARBARIAN ULTIMATE WARRIOR: Arkadno-pretepaško-sabljaško- sekjaška igra. **19 t.**

RICK DANGEROUS I: Zanimiva džungleska platformska arkadna igra. **24 t.**

COLONEL'S BEQUEST: Skrivnostni umori v skrivnostni hiši avtorice Roberte Williams. **35 t.**



KLUB JOKER

QUEST FOR GLORY 2:

Posrečena mešanica avanture in FRP igre. **47 t.**

POLICE QUEST 2: Vživite se v vlogo detektiva in ujemite zloglasnega morilca. **40 t.**

SPACE QUEST 2: Simpatična vesoljska pustolovščina čistilca Rogerja. **31 t.**

WORLD CLASS LEADERBOARD: THE SERIES: Zelenice, luknje, palice - golf. **31 t.**

HOYLE'S GAMES VOL. 1/2/3: Paketi zabavnih namiznih iger, od kart in kock pa do kač in keste. **Po 31 t.**

F-19 STEALTH FIGHTER: Simulacija nevidnega bombnika. **40 t.**

F-15 STRIKE EAGLE: Simulacija najboljšega lovskega bombnika. **40 t.**

IZOBRAŽEVALNI, OTROŠKI PROGRAMI, KREATIVNI PROGRAMI (diskete)

MAPS 'N' FACTS: Družinski atlas z obilico podatkov. Vključena tudi Slovenija. **105 t.**

DELUXE PAINT ANIMATION: Prijuljben in zelo zmogljiv program za risanje in animacijo. **240 t.**

THE PRINT SHOP DELUXE: Izjemno zmogljiv, priročen in prijazen program za izdelavo in tiskanje posterjev, znakov, vizitk, koledarjev, čestitk! Za domačo in poslovno rabo! Prodan že v 5 milijonih primerkih! **140 t.**

THE PRINT SHOP DELUXE-BUSINESS, THE PRINT SHOP DELUXE-SAMPLER Dodatna grafična paketa za Print Shop Deluxe. **Po 52 t.**

ALGEBRA: Zelo kvaliteten in do uporabnika prijazen tečaj iz algebre za osnovno in srednjo šolo! **170 t.**

CALCULUS: Tečaj iz integralnega in diferencialnega računa. **165 t.**

BANNERMANIA: Program za lahkotno in zelo učinkovito izdelovanje napisov vseh vrst! **66 t.**

MULTIMEDIA TAROT (za Windows): Vznemirljiv program za vedeževanje s kartami! **85 t.**

VISIONS OF ASTROLOGY (za Windows): Zelo prijazen in kakovosten astrološki program! **85 t.**

Za mlajše

THE TREEHOUSE: Prijazen izobraževalni otroški program za učenje glasbe, angleščine in drugih znanj skozi igro (od 5-8 let). **101 t.**

THE BACKYARD: Otroci se skozi igro učijo o naravnem okolju! (od 3-6 let). **101 t.**

PLAYROOM: Igre za predšolske otroke za razvoj kreativnih in logičnih sposobnosti! **101 t.**

KID CUTS: Otroški program za tiskanje in izdelavo likov, mask, posterjev... **90 t.**

KID PIX: Najboljši otroški risarski program z vrsto posebnih učinkov. Na voljo tudi v šolski izvedbi in s priročnikom za učitelje **90 t.** (za šolsko izvedbo povprašajte)

KID PIX COMPANION:

Dodatne risarske in prezentacijske možnosti za program Kid Pix. **66 t.**

WHERE IN SPACE IS CARMEN SANDIEGO: Poučna in zabavna vesoljska detektivka. Veliko astronomskih podatkov, dodan barvni astronomski priročnik! **98 t.**

PUTT PUTT GOES TO THE MOON: Prijazna animirana pustolovščina avtomobilčka Putt Putta, ki poleti na Luno. Odlična grafika in zvok! **88 t.**

FATTY BEAR'S FUN PACK: Paket zabavnih iger za mlajše in tudi starejše. **76 t.**

Serijska EA* Kids:

PETER PAN: Inovativna avantura s slovitim junakom v deželi Niže za otroke. Z risanjem spreminjate tok dogajanja! **89 t.**

SCOOTER'S MAGIC CASTLE: Raziskovanje gradu, polnega zanimivih in poučnih iger in zagonek. **89 t.**

CUCKOO ZOO: Spoznavanje živali skozi igro za mlajše. **114 t.**

EAGLE EYE MYSTERIES: Napeta detektivka za starejše in mlajše šolarje. **114 t.**



VIDEO JAM: Izredno zabaven program za izdelavo showov - z animiranimi liki, ozadji, glasbo, scenskimi elementi, zvočnimi učinki... **101 t.**

Vsi programi iz serije EA* Kids so na voljo tudi v šolski izvedbi in s priročniki za učitelje!

Povprašajte!

ČUDEŽNA KLAVIJATURA - MIRACLE PIANO

Miracle Piano je sistem za samostojno učenje klavijatur! Profesionalna elektronska klavijatura z 49 velikimi tipkami, občutljivimi na pritisek; 128 + 100 odličnih zvokov

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



Igrati klavijaturu po treh tednih učenja? Čudež? To opravi za vas Miracle Piano, sistem s profesionalno elektronsko klavijaturu 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 osmikanalnem studiu! Učite druge!

Nova cena: za PC in amigo - zdaj samo za Nintendo

780 DEM!
680 DEM!

KMALU!

Tudi v naš klub prihaja Bullfrogova (Populous) mega strateška igra Theme Park (PC, CD ROM, Amiga), v kateri gradite velik zabavišni park in tekmuje s tekmeči po svetlu Zabave in businessa na pretek! Med drugim poleti pričakujemo še naslednje hite: System Shock (pustolovščina, PC), Wing Armada (PC), Wings of Glory (letalske bitke, PC), Harpoon 2 (pomorske bitke, PC), Inherit the Earth (pustolovščina, CD ROM), Dark Legions (akcijsko - strateška igra, PC CD-ROM), Delta V (letalska pustolovščina, PC), Under a Killing Moon (interaktivna filmska pustolovščina, CD ROM), The Jungle Book, Around the World 80 Days, Big Bird, Grover (EA*Kids), 3D Home Architect (PC), D-Day Normandy (CD-ROM), Space Shuttle (CD-ROM) in drugo.

Za vse navedene igre nas pokličite!

CD - ROM

WORLD CUP USA 94: Športna simulacija nogometa z odlično animacijo in številnimi opcijami. Svetovno nogometno prvenstvo 1994! **78 t.**

THE HORDE: Nepojemljivo dobra strateška arkada - obvarujte vas pred rdečimi vragi. **110 t.**

MEGARACE: Ena najbolj spektakularnih iger na PCju. **107 t.**

STAR WARS CHESS: Šah s figurami iz serije Voja zvezd. **130 t.**

REBEL ASSAULT: Odlična arkada, narejena po najbolj spektakularnem ZF filmu Voja zvezd. **120 t.**

GREAT NAVAL BATTLES II: Strateško vodenje pomorskih bitk v II. svetovni vojni. **95 t.**

360 COMPILATION: Zbirka treh znanih simulacij: Das Boot, Aces of the Great War in Mega Fortress. **158 t.**

SAM & MAX HIT THE ROAD: Absolutno najbolj smešna detektivka z govorenimi tekstom. **110 t.**

THE SECRET OF MONKEY ISLAND: Uspešnica na CD-ju, ki vključuje govorene dialoge. **110 t.**

DAY OF THE TENTACLE: Humoristično podkrepljena avantura z govorom. **110 t.**

WING COMMANDER II & ULTIMA UNDERWORLD: Dve legendi na enem CD-ju. **125 t.**

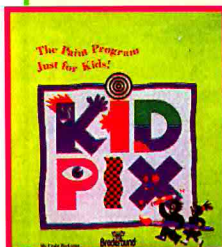
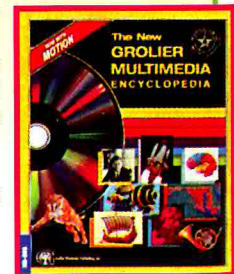
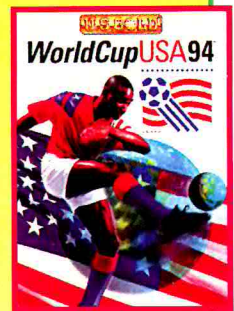
STRIKE COMMANDER: Simulacija z najboljšo grafiko z govornim paketom in dodatnimi misijami. **120 t.**

LABYRINTH OF TIME: Malo drugačna avantura z izjemno grafiko in zvokom. **101 t.**

20TH CENTURY ALMANAC: Multimedijska enciklopedija dvajsetega stoletja. **190 t.**

THE NEW GROGIER MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA 21 knjig ameriške akademske enciklopedije v multimedijski verziji! 31.000 člankov, na tisoče slik, animacije, video, zvok... **640 t.**

MAPS 'N' FACTS: Družinski atlas z obilico podatkov. Vključena tudi Slovenija. **105 t.**



KLUB JOKER



TIMETABLE OF HISTORY, SCIENCE AND INOVATION:

Enciklopedična preglednica zgodovine, znanosti in odkritij.

320 t.

1993 GUINNESS DISC OF RECORDS:

Znamenita knjiga rekordov v multimedijki verziji.

98 t.

DIGITAL LOVE:

Prvi piročnik za učenje joge in meditacije na CD ROMu!

88 t.

THE ANIMALS:

Multimedijki svet živali: slike, video posnetki, zvok...

132 t.

WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO-DELUXE:

Poučna in zabavna detektivska igra z množico podatkov o deželah in znamenitostih, zvokom, glasbo in zajetnim statističnim almanahom.

155 t.

MARIO IS MISSING DELUXE: Odlična izobraževalna pustolovščina z Mariom tokrat tudi na CD-ju.

120 t.

JUST GRANDMA AND ME,

ARTHUR TEACHERS TROUBLE: Zelo simpatični otroški interaktivni igri z govorom in animacijami.

Po 101 t.

PUTT PUTT'S FUN PACK:

Več odlično narejenih otroških iger: sestavljanke, besedne igre, križci in krožci... Odlična grafika, animacije, zvok.

101 t.

CD - ROM

CENEJŠE IGRE

Serija 10 CD-ROMov s starejšimi a zelo kvalitetnimi uspešnicami. Na vsakem disku so tudi številne demo igre in ohranjalnik zaslona Johnny Castaway! **Cena vsakega CD ROMA le 35 točk, komplet 300 točk!**

CRUISE FOR A CORPSE (napeta kinematična detektivka z globoko zgodbo), EYE OF THE BEHOLDER I (dokaj dobro igranje domišljjskih vlog), F-15 STRIKE EAGLE II (simulacija najboljšega lovskega bombnika - drugi del), F-19 STEALTH FIGHTER (simulacija nevidnega bombnika), LEISURE SUIT LARRY I REPAINTED (šaljiva seksi pustolovščina v preobleki VGA), LINKS CHALLENGE (legenda med golfi), M-1 TANK PLATOON (simulacija tankovskih bitk), PIRATES! (zelo dobra strateška piratska igra), POLICE QUEST I REPAINTED (znana detektivka zdaj v grafiki VGA), SPACE QUEST I REPAINTED (zabavna futuristična pustolovščina v 256 barvah)

AMIGA

WORLD CUP USA 94:

Športna simulacija nogometa z odlično animacijo in številnimi opcijami. Svetovno nogometno prvenstvo 1994!

66 t.

LEGEND:

Odlična čarovniška igra FRP v izometričnem 3D sistemu.

82 t.

POPULOUS II PLUS:

Ena najboljših strateških iger: ste v vlogi božanstva.

86 t.

WARLORDS:

Znana strateška igra v deželi viteških osvajanj.

66 t.

THE DARK QUEEN OF KRYNN:

Tretja v SSI-jevi sagi o magični deželi Krynn.

78 t.

CAPTIVE:

Igranje domišljjskih vlog v prihodnosti. Odlični scenariji.

40 t.

COLONEL'S BEQUEST: Skrivnostni umori v skrivnostni hiši avtorice Roberte Williams.

35 t.

QUEST FOR GLORY 2:

Posrečena mešanica avanture in FRP igre.

47 t.

POLICE QUEST 2:

Vživite se v vlogo detektiva in ujemite zloglasnega morilca.

40 t.

SPACE QUEST 2:

Simpatična vesoljska pustolovščina čistilca Rogerja.

31 t.

CALIFORNIA GAMES: Kotalkanje, rolkanje, BMX-anje, surfanje... vse na enem mestu.

19 t.

MURDER: V detektivki najdite Morilca.

24 t.

FUTURE WARS:

Zelo logična futuristična pustolovščina.

31 t.

F-15 STRIKE EAGLE:

Simulacija najboljšega lovskega bombnika.

24 t.

M 1 TANK PLATOON: Vojaška tankovska simulacija.

36 t.

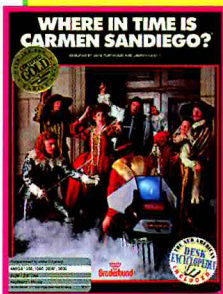
MICROPROSE SOCCER:

Klasična nogometna simulacija.

19 t.

KID PIX: Najboljši otroški risarski program z vrsto posebnih grafičnih in zvočnih efektov!

66 t.



Serija **WHERE IS CARMEN SAN DIEGO (WORLD, TIME, U.S.A.) (World, Time, U.S.A.):** Poučne in zabavne detektivske igre. V paketi so tudi zajetni statistični almanahi.

Po 89 t.

DELUXE PAINT IV AGA:

Najpopularnejši risarsko-animacijski program za amigo s profesionalnimi zmogljivostmi.

240 t.

DELUXE VIDEO III: Zmogljiv

program za domači video studio.

240 t.

DELUXE MUSIC 2.0.: Zelo kvaliteten glasbeni program z notacijo, vzorci, podporo MIDI...

230 t.

AMIGA-CD 32

SEEK AND DESTROY: Zelo dobra strelška arkada s helikopterjem iz ptičje perspektive.

68 t.

FURY OF THE FURRIES: Arkadno-logična igra s simpatičnimi dlakavimi krogliami v slogu lemingov.

80 t.

LIBERATION:

Odlična in obsežna FRP pustolovščina v prihodnosti.

93 t.

SENSIBLE SOCCER 92/93:

Lani ena najboljših simulacij nogometa.

68 t.

ALFRED CHICKEN:

Barvita arkada s pogumnim piščetom.

68 t.

D-GENERATION:

Arkadno-logična pustolovščina z dobro zamišljenimi ugankami.

68 t.

REŠILNE BUKVE

Clue Books: nepogrešljivi pripomočki za tiste, ki žele raziskati vse skrite kotičke iger in priti do končnih rešitev! Šifre, skice, zemljevidi, rešitve... V angleščini. **Quest for Clues IV** (40 iger, 49 t.), **Quest for Clues V** (20 iger, 49 t.), **Quest for Clues VI** (20 iger, 46 t.), **Wing Commander** (54 t.), **Dark Sun** (36 t.), **Strike Commander**, **Privateer**, **Shadow Caster**, **Ultima Underworld I**, **Ultima VII**, **Serpent Isle** (vse po 34 t.), **Eye of the Beholder I/II** (po 28 t.), **Monkey Island** (28 t.)

SEGA MEGADRIVE

FIFA INTERNATIONAL

SOCCER:

Prelomna nogometna simulacija za konzole! Megahit!

120 t.

WORLD CUP USA 94:

Športna simulacija nogometa z odlično animacijo in številnimi opcijami. Svetovno nogometno prvenstvo 1994!

125 t.

NBA SHOWDOWN: Odlična simulacija košarke z moštvimi in zvezdami lige NBA!

120 t.

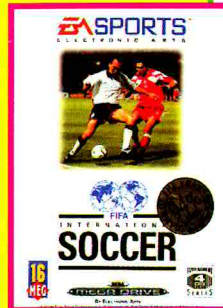
ZOOL: Izvrstna arkadna igra s simpatičnim animiranim junakom Zodom.

105 t.

BILL WALSH COLLEGE FOOTBALL:

Najboljša simulacija ameriškega nogometa za konzole!

115 t.



NINTENDO

Kompletna ponudba za Gameboy in SNES!
Za člane kluba 5-odstotni popust! Pokličite!

PRISTOPNI KUPON

Da, nepreklicno se včlanjujem v Klub Joker in sprejemam pogoje članstva.

IME IN PRIIMEK:

STAROST

RAČUNALNIK(I) (OZ. KONZOLA).....

NASLOV

PODPIS (pri mladoletnikih tudi podpis staršev)

NAROČILNICA

IME IN PRIIMEK

NASLOV

SEM / NISEM ČLAN KLUBA JOKER (obkrožite)

NEPREKLICNO NAROČAM

(navedite naslov, format in ceno)

PODPIS (pri mladoletnikih podpis staršev)

Plačilo je po povzetju.

Opomba:

Zaloga so omejena. Za naročene igre in programe, ki niso na zalogi, je čas dobave do enega meseca, zato se opravičujemo za morebitne zamude.

AJS! Akademski Jokerjev slovar

Akademiki, čao!

Eeee... hočem reči, nadspoštovani veleumni kolegi akademski doktor profesorji - globok poklon! Čeprav je tu že čas več kot zasluženih počitnic, nas to seveda ne ovira, da ne bi nadaljevali našega mukotrpnega vendar genialnega dela, ki bo nekje bližnjega nam leta 2025 obrodilo težko pričakovan zgodovinski sad: AJS! Akademski Jokerjev slovar: Zbrano-izbrana dela, megakomprimirana na 10 giga CD ROMu, NUK-Cambridge-Oxfordska vseučilišna med galaktična izdaja!!!

Hvala za aplavz! Predajam besedo kolegu **Mateju Spevanu** in ker smo natančni znanstveniki, seveda ne gre brez njegovega polnega naslova: Zdraviliška c. 30, 63272 Rimske Toplice. Matej je globoko posegel v prevodno problematiko z naslednjimi prispevki:

International Open Golf - Golf z odžagano streho

Zool 2 - Dve mravlji

Gabriel Knight - Vitez, ki pleza po gabru

Overdrive - Povožena kokoš

Prispeval pa je še navdahnjeno pesnitev o bogatih vrednotah revije Joker.

Joker

Šov sm v trgovino,

sm se zarozil,

sm Jokerja zagledu,

ceno pogledu,

to je drobiž,

kaj v Jokerju,

dobiš kar si zaželiš.

Zanimivo, da nam je poslal kombinacijo definicologije in poezije tudi Matejev ugledni sokrajan, **prof.dr. Sašo Šketa**, Ul. XIV. divizije 4, 63272 Rimske Toplice. V pesnitev je vpletel zanimiv motiv pesnikove in znanstvenikove matere, ki sina neumorno spodbuja k še nadaljnjemu ustvarjanju v dobro vsega človeštva.

**Učeraš sem Joker dobil,
sem full happy bil,
pa mi ga mafka zapleni,
ker se nisem učil.**

Sašo, tega ne bi spraval skupaj niti Homer, kar velja tudi za tvoji definiciji:

Kdor igra Seawolf - Rdeča kapica

20.000 milj pod morjem

Kdor ima CD ROM - Laserski kavboj

Iz epopeje **Tomaža Grudna**, Moste 68, Komenda naj ekstrapoliramo le tale življenski artefakt:

**Če me punca ob živce sprav,
le Joker me spet na nože postav.**

Naš ugledni dopisni član **Vid Klemenc**, Gregorčičeva 11, Jesenice, znanstvenik, ki je prvi naučil ribe brati Jokerja (glej št. 7, stran 26), se je tokrat lotil neizčrpnega polja prevodov, pri čemer se je krepko oprl na domačo besedo.

Inherit the Earth - Inhalirajte zemljo

Skidmarks - Skidane marke

Meagarace - Super race

Darkmere - Nočne mere

Peter Jaušovec, Tomšičeva 6, Lendava, je v svoji raziskovalni vni posegel na področje Šponometra. Njegov predlog za ime Šponometraša je - Kembo. Hm, Kembo, Gejmba, Kemboj, ni dvoma, omogoča številne asociacije in variacije. Šponometraši bodo premislili.

Enoletno naročnino na Jokerja je kolegij modrecev tokrat prisodil požrtvovalnemu **Sašu Šketa** in njegovi prizadevni materi, vsem drugim pa od srca podarjamo pisani Jokerjev plakat.

Še preden se do prihodnjic poslovimo, bi velekogejij želel zastaviti cenjenim akademikom in širšemu avditoriju še vprašanje, ki ga že dalj časa brez vidnejšega uspeha razrešujemo. Problem se glasi takole:

Začenja se počitnice, ki bi jih radi kar najbolje izkoristili. Vendar pa vas je prvi počitniški dan po naključju zalotil le z naslednjo opremo: klobuk bistrice studenčnice, najnovejši prenosni računalnik XT, komplet orodja "Napravi si sam", par rolerjev, lavor, šmirglj papir, selotejp, komplet Jokerjev in 100.000 dolarjev (USD). Kaj bi v danem položaju ukrenili?

Kot rečeno, sami odgovora na to vprašanje ne vemo, zato prosimo vesoljni AJSlovski zbor za pomoč do prihodnjic!



Pozor, tiskarski škrat! Na strani 29 dobi igra Defender of the Crown 2 namesto 83% borih 68%! Prav ji je.

G
A
L
E
R
I
J
A

Dragi galeristi, tokrat bomo res redkobesedni. Kajti resnično, nobeno besedičenje, najsi bo to mlatenje prazne slame ali koruze pokovke, ne more in ne sme nadomestiti, kaj šele zastreti del v naši nesmrtni galeriji. Nič ni namreč bolj dragocenega od umetniške skušnje, vpete v idejno-snovno navezo mase, časa in prostora, kakor se nam kaže v vsej prizmično-aurični razsežnosti post modernega vračanja h koreninam vsakdanje pričujočnosti. In zato rej... bla...bla....

Uf, fantje, kakšna mora! Sanjalo se mi je, da sem kustos pokrajinske narodne galerije v New Yorku! Ah, na srečo je to vendarle stara dobra Jokerjeva Galerija s svojimi štiklci, ki srce razjasnijo in oko! Živi dokaz je tudi tokrat epohalno delo, pravcato Kolumbovo jajce, Marka Videčnika, Lipa 44, Velenje. Ob njem ostajamo brez besed in Marku podarjamo enoletno naročnino na Jokerja.

Prijetna osvežitev v teh pasjih dneh pa je brez dvoma tudi sličica Joker Boy, Mitje Povšeta iz Jamske 42, Mira. (Mitja, tvoje drugo delo imamo še v rezervi.). Ravno tako, če ne zaradi bližine morja še skoraj večja osvežitev pa je velika umetniška skromnega imena Želva. Najbolj kot je to sploh mogoče, se opravičujemo avtorju Damjanu G., ker smo založili njegov naslov. Prosimo, naj nam ga sporoči, da mu bomo lahko poslali Jokerjev plakat.

Pozor! Odslej vsi udeleženci Galerije sodelujete v rednem nagradnem žrebanju podjetja Infobia, ki slovi po velikem izboru CD-ROMov. Več prihodnjic!

AMIGA HARDWARE

Prodaja AMIGE 600, 1200, 4000, CD32

Notranji in zunanji trdi diski za vse

AMIGE

Razširivne 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

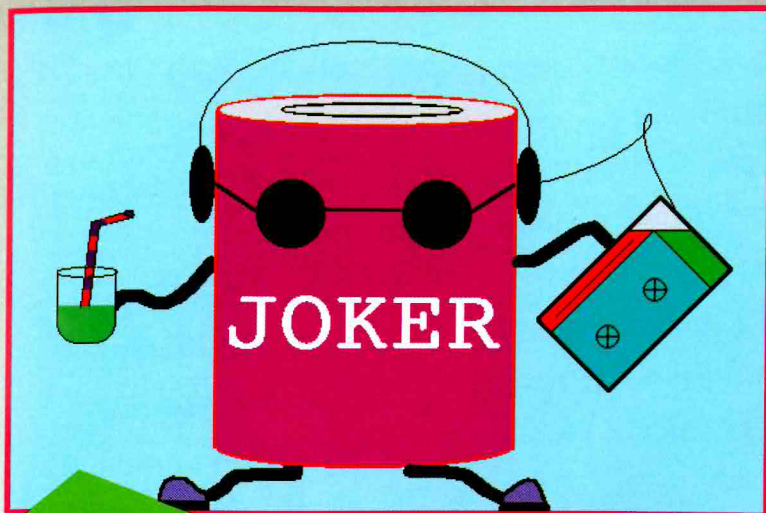
ugodnih cenah

NAROČITE SVOJ IZVOD KATALOGA

AMIGA SERVIS

Popravilo računalnikov

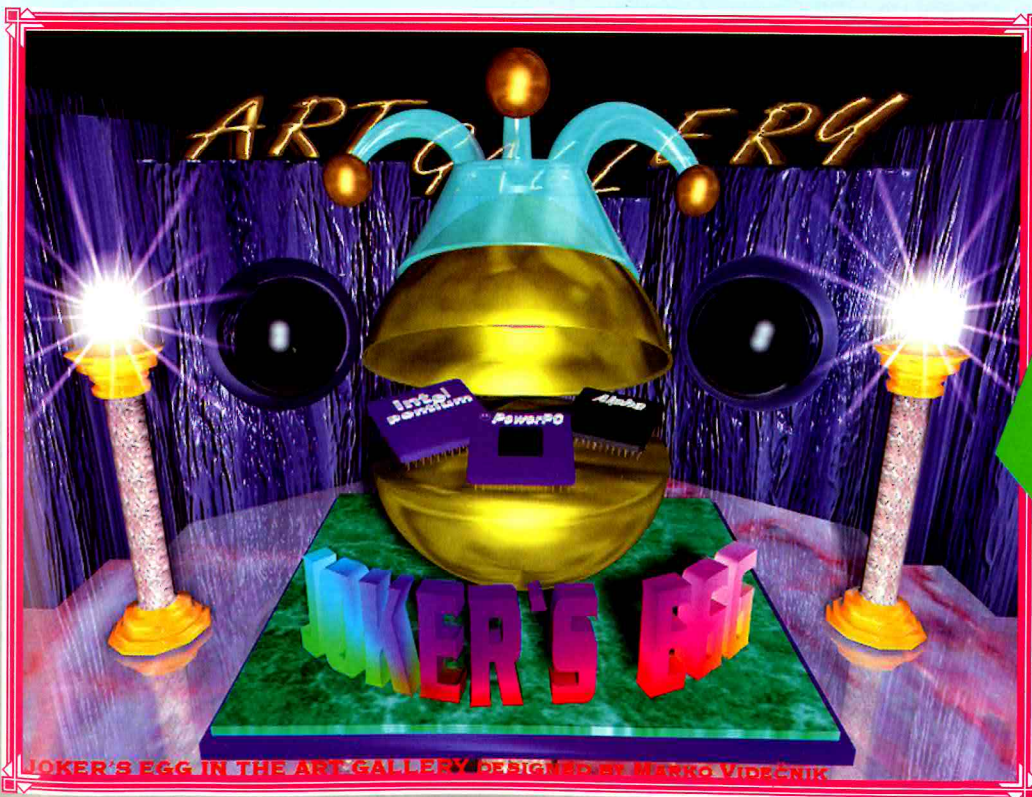
TEL: (061) 267-632



Joker Boy
Mitja Povšet



Želva
Damjan G



Jajce
Marko Videčnik

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 najboljše 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: Najljudneje naprošamo razstavljalce, naj nam pošiljajo 3,5-palčne diskete, nanje pa naj napišejo ime slike, avtorja in naslov.

O REDU IN TEH REČEH

Poznamo 2 vrsti reda. Prvi je zatežen red, npr. šolski red, hišni red (beri: zgodaj vstati, lepo pisati, obuti copate in lepo govoriti), drugi red pa je u'redu red. To je tak red, ki ga uvajamo sami, zato, ker nam tako paše. U'redu red smo uvedli tudi v trgovini POWER PLUS, reče pa se mu POWER PLUS KLUB. To je tak klub, v katerega se včlaniš, plačaš 1200 SIT (zato, da lahko dovolj pogosto menjamo miške, podloge, igralne palice, kupujemo nov softver itd.), nato pa si po svoji izbiri REZERVIRAŠ ČAS IN MODEL RACUNALNIKA za svoje delo. Nič čakanja in negotovosti. U'redu red torej.

Če pa ti bo delo z našimi računalniki všečno, lahko prepričaš svoje starše, da ti podarijo izbrani model. Nekaj močnih dejstev za tvojo oborožitev v primeru spopada s starši: interaktivna navodila v slovenščini, originalna oprema DOS in Windows, zaščitni znaki 'MS Windows ready-to-run' in 'MS Windows compatible', potrjena kakovost (večje število nagrad Zlati Monitor), garancija in zagotovljen servis. Sicer pa, pripelji jih v pravo računalniško trgovino Power Plus, kjer se bodo lahko na lastne oči prepričali, da imaš tokrat prav ti.

ZA KONEC ŠE
TABELICA →

DODATNA OPREMA
• CD ROM Single Speed
15.500,00 SIT

POWER PLUS model primus

- 386 DX/40, 4 MB RAM, 210 MB trdi disk
- MS DOS in MS Windows programska oprema
- 14" barvni zaslon
- tiskalnik Star LC 20
- MOŽNOST NAKUPA NA TRI OBROKE!

TRGOVINE POWER PLUS

Ljubljana, Dunajska 113, 061/16 85 574
Šentjur pri Celju, ulica Šibenik, 063/743 145
Sevnica, hotel Ajdovec, 0608/82 556

168.658,00 SIT

P.S.: Srečda, če hočeš računalnik samo preizkusiti, je to še vedno zastonj.